

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4341920号
(P4341920)

(45) 発行日 平成21年10月14日(2009.10.14)

(24) 登録日 平成21年7月17日(2009.7.17)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 102 頁)

(21) 出願番号	特願2005-95620 (P2005-95620)	(73) 特許権者	000148922
(22) 出願日	平成17年3月29日(2005.3.29)		株式会社大一商会
(65) 公開番号	特開2006-271706 (P2006-271706A)		愛知県名古屋市中村区鵜付町1丁目2番地
(43) 公開日	平成18年10月12日(2006.10.12)	(74) 代理人	100084227
審査請求日	平成18年5月31日(2006.5.31)		弁理士 今崎 一司
		(72) 発明者	市原 高明
			愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川1番地 株式会社大一商会内
		(72) 発明者	倉本 和明
			愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川1番地 株式会社大一商会内
		審査官	小河 俊弥

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

所定の判定条件が成立したことにもとづいて遊技者に所定の利益を付与するか否か判定する当落判定手段と、

該当落判定手段による判定結果にもとづいて少なくとも所定の図柄情報を変動表示する変動表示装置と、

前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すると判定したときに遊技者に利益を付与する利益付与状態に制御する利益付与状態制御手段と、を備え、

該利益付与状態制御手段により前記利益付与状態に制御するときに前記変動表示装置にて前記図柄情報の変動表示を開始し、リーチ態様を表示した後、予め定められた特定表示結果を表示する遊技機において、

前記変動表示装置にて前記図柄情報の変動表示を開始し、前記リーチ態様を表示させる第1演出期間と、

前記リーチ態様を表示した状態で、前記利益付与状態に制御するか否かの表示結果を表示させる第2演出期間と、を有し、

前記第1演出期間および前記第2演出期間にて前記図柄情報の変動表示を開始してから停止表示までを表示制御する図柄情報制御手段と、

前記第2演出期間にて前記リーチ態様の表示後、前記利益付与状態に制御するか否かの表示結果を表示する以前に、前記当落判定手段の判定結果にもとづいて複数のリーチ演出のいずれかを実行し得るリーチ演出実行手段と、

10

20

最初の過程から最後の過程までの複数の過程に応じた前記リーチ演出とは別の演出態様を記憶する予告演出態様記憶手段と、

前記当落判定手段の判定結果にもとづいて前記複数の過程のうち前記最初の過程から所定の過程までに応じた演出態様を前記予告演出態様記憶手段から読み出し、前記第1演出期間および前記第2演出期間にて該読み出された演出態様を表示制御し得る予告演出態様制御手段と、をさらに備え、

前記予告演出態様記憶手段には、

前記第1演出期間にて前記複数の過程のうち前記最後の過程を除いた第1過程までを表示可能に構成するものであって、前記第1過程までの各々の過程では次の過程に移行するか否かの演出態様を順次表示し得る第1演出期間演出態様と、

前記第2演出期間にて前記最後の過程に応じた演出態様を表示する第2演出期間演出態様と、が記憶されるとともに、

前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すると判定したときに、遊技者に利益を付与すると判定しなかったときよりも高い割合で前記最初の過程から順に前記最後の過程に応じた演出態様までを表示するように設定されており、

前記予告演出態様制御手段は、

前記第1演出期間演出態様として前記第1過程に至るまで次の過程に移行する旨の演出態様を順次表示したときに、前記リーチ態様を表示した後、前記リーチ演出の開始に加えて、前記第2演出期間演出態様として前記最後の過程に応じた演出態様を表示制御する順次演出態様制御手段と、

前記第1演出期間演出態様として前記第1過程に至るよりも前に次の過程に移行しない旨の演出態様を表示しながらも、前記リーチ態様を表示した後、前記リーチ演出の開始に加えて、前記第2演出期間演出態様として前記最後の過程に応じた演出態様を表示制御する突然演出態様制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、所定の判定条件が成立したことにもとづいて遊技者に所定の利益を付与するか否か判定する当落判定手段と、該当落判定手段による判定結果にもとづいて少なくとも所定の図柄情報を変動表示する変動表示装置と、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すると判定したときに遊技者に利益を付与する利益付与状態に制御する利益付与状態制御手段と、を備え、該利益付与状態制御手段により前記利益付与状態に制御するときに前記変動表示装置にて前記図柄情報の変動表示を開始し、リーチ態様を表示した後、予め定められた特定表示結果を表示する遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、一般に、図柄表示装置を備えた遊技機の一例としてのパチンコ機は、図柄表示装置で特別図柄（図柄）を変動表示し、特別図柄の表示結果が大当たり図柄となったときに大当たり遊技状態を発生するようになっている。また、このようなパチンコ機には、図柄表示装置で特別図柄の変動表示を開始してからリーチ状態が表示されるまでの期間に、大当たり遊技状態が発生する可能性を予告する複数の予告画像を予め定められた順序に従って段階的に表示させるものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。

【特許文献1】特開2004-222922号公報（図4、図5）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかしながら、上記したパチンコ機においては、予告画像が予め定められた順序に従って表示されるように構成されており、演出の一連の流れ態様の中で、次の予告画像が表示されるか否かによって演出が進行され、遊技者に演出の展開を認識させていた。このため、次にどのような予告画像が表示されるかを簡単に予測できることから演出が単調となっ

10

20

30

40

50

てしまい、遊技の興趣が低下する虞があった。本発明は、上記した事情に鑑みなされたもので、その目的とするところは、一連の流れ態様で行われる演出であっても、演出の展開を予測させない新たな予告演出を行い、遊技の興趣の低下を抑制することができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0004】

(解決手段1)

所定の判定条件が成立したことにもとづいて遊技者に所定の利益を付与するか否か判定する当落判定手段と、該当落判定手段による判定結果にもとづいて少なくとも所定の図柄情報を変動表示する変動表示装置と、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すると判定したときに遊技者に利益を付与する利益付与状態に制御する利益付与状態制御手段と、を備え、該利益付与状態制御手段により前記利益付与状態に制御するときに前記変動表示装置にて前記図柄情報の変動表示を開始し、リーチ態様を表示した後、予め定められた特定表示結果を表示する遊技機において、前記変動表示装置にて前記図柄情報の変動表示を開始し、前記リーチ態様を表示させる第1演出期間と、前記リーチ態様を表示した状態で、前記利益付与状態に制御するか否かの表示結果を表示させる第2演出期間と、を有し、前記第1演出期間および前記第2演出期間にて前記図柄情報の変動表示を開始してから停止表示までを表示制御する図柄情報制御手段と、前記第2演出期間にて前記リーチ態様の表示後、前記利益付与状態に制御するか否かの表示結果を表示する以前に、前記当落判定手段の判定結果にもとづいて複数のリーチ演出のいずれかを実行し得るリーチ演出実行手段と、最初の過程から最後の過程までの複数の過程に応じた前記リーチ演出とは別の演出態様を記憶する予告演出態様記憶手段と、前記当落判定手段の判定結果にもとづいて前記複数の過程のうち前記最初の過程から所定の過程までに応じた演出態様を前記予告演出態様記憶手段から読み出し、前記第1演出期間および前記第2演出期間にて該読み出された演出態様を表示制御し得る予告演出態様制御手段と、をさらに備え、前記予告演出態様記憶手段には、前記第1演出期間にて前記複数の過程のうち前記最後の過程を除いた第1過程までを表示可能に構成するものであって、前記第1過程までの各々の過程では次の過程に移行するか否かの演出態様を順次表示し得る第1演出期間演出態様と、前記第2演出期間にて前記最後の過程に応じた演出態様を表示する第2演出期間演出態様と、が記憶されるとともに、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すると判定したときに、遊技者に利益を付与すると判定しなかったときよりも高い割合で前記最初の過程から順に前記最後の過程に応じた演出態様までを表示するように設定されており、前記予告演出態様制御手段は、前記第1演出期間演出態様として前記第1過程に至るまで次の過程に移行する旨の演出態様を順次表示したときに、前記リーチ態様を表示した後、前記リーチ演出の開始に加えて、前記第2演出期間演出態様として前記最後の過程に応じた演出態様を表示制御する順次演出態様制御手段と、前記第1演出期間演出態様として前記第1過程に至るよりも前に次の過程に移行しない旨の演出態様を表示しながらも、前記リーチ態様を表示した後、前記リーチ演出の開始に加えて、前記第2演出期間演出態様として前記最後の過程に応じた演出態様を表示制御する突然演出態様制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

【0005】

ここで、所定の判定条件とは、第1始動口72または第2始動口73に遊技球が入賞したか否かであり、当落判定手段とは、主基板101に搭載されるCPU102の機能であって、大当たり判定処理(ステップS403)を実行して大当たり判定乱数と大当たり判定値とが一致するか否かにもとづいて大当たりとするか否かを判定する部分である。所定の図柄情報とは、装飾図柄150a~150cであり、変動表示装置とは、画像表示装置42である。利益付与状態とは、大当たり遊技状態であり、利益付与状態制御手段とは、主基板101に搭載されるCPU102の機能であって、大当たり遊技処理(ステップS403)を実行して大当たり遊技状態に制御する部分である。特定表示結果とは、大当たり図柄(同一の装飾図柄の組み合わせ)であり、遊技機とは、パチンコ機1である。

【0006】

また、第1演出期間とは、全装飾図柄150a～150cの変動表示が開始されてから（但し、全装飾図柄150a～150cの変動開始タイミングから多少前後してもよい。）、左右の装飾図柄150a，150cが停止表示されるまでの期間であり、第2演出期間とは、リーチ態様が表示されてから、全装飾図柄150a～150cが停止表示されるまでの期間である。

【0007】

また、図柄情報制御手段とは、サブ統合基板111に搭載される統合CPU112によって変動表示パターンに応じた処理を実行して当該処理の結果に応じた情報を情報出力処理（ステップS95）で表示制御基板120に送信し、表示制御基板120に搭載される表示CPU121によって画像表示装置42にて装飾図柄150a～150cの変動表示を表示制御する部分である。また、リーチ演出とは、リーチ態様となった後、枠ランプ27、遊技盤ランプ、画像表示装置42、上部スピーカ29、および下部スピーカ14等により実行される演出（例えば、枠ランプ27を所定の態様で点灯・点滅、画像表示装置42にて所定の画像表示、上部スピーカ29および下部スピーカ14にて所定の音声出力）であり、リーチ演出実行手段とは、例えば、サブ統合基板111に搭載される統合CPU112によって変動表示パターンに応じた処理を実行して当該処理の結果に応じた情報を情報出力処理（ステップS95）で表示制御基板120に送信し、表示制御基板120に搭載される表示CPU121によって画像表示装置42にてリーチ演出の画像を表示制御する部分である。

【0008】

また、複数の過程に応じた演出態様とは、発展式予告パターンに設定されたステップ1～ステップ5に応じた演出態様であり、予告演出態様記憶手段とは、表示制御基板120に搭載された表示ROM122である。また、所定の過程までに応じた演出態様とは、発展式予告パターンに設定された最後のステップ数に応じた演出態様であり、予告演出態様制御手段とは、表示制御基板120に搭載される表示CPU121によって画像表示装置42にて発展式予告パターンにもとづく演出態様等の演出表示を表示制御する部分や、表示制御基板120に搭載される表示CPU121によって画像表示装置42にて装飾図柄150a～150cの停止表示（リーチ態様や大当り図柄）を表示制御する部分である。

【0009】

また、最後の過程を除いた第1過程とは、発展式予告パターンに設定されたステップ5を除いたステップ1～ステップ4であり、第1演出期間演出態様とは、ステップ1～ステップ4に応じた演出態様のうち次のステップに移行するステップ1（の一部）、ステップ2～4、ステップ3～4、ステップ4（の一部）に応じた演出態様を表示し得るものであり、第2演出期間演出態様とは、発展式予告パターンに設定されたステップ5に応じた演出態様である。また、順次演出態様制御手段とは、サブ統合基板111に搭載される統合CPU112によって発展式予告パターン番号9の発展式予告パターンを決定し、表示制御基板120に搭載される表示CPU121によって画像表示装置42にて発展式予告パターンにもとづくステップ1からステップ5の順序で演出態様を表示制御する部分であり、突然演出態様制御手段とは、サブ統合基板111に搭載される統合CPU112によって発展式予告パターン番号10～16の発展式予告パターンを決定し、表示制御基板120に搭載される表示CPU121によって画像表示装置42にて発展式予告パターンにもとづいてステップ3～4からステップ4にかけての演出態様を表示することなく、ステップ5の演出態様を表示制御する部分である。

【0010】

この場合、第1演出期間演出態様として第1過程に至るまで次の過程に移行する旨の演出態様を順次表示したときに、リーチ態様を表示した後、リーチ演出の開始に加えて、第2演出期間演出態様として最後の過程に応じた演出態様を表示制御する順次演出態様制御手段と、第1演出期間演出態様として第1過程に至るよりも前に次の過程に移行しない旨の演出態様を表示しながらも、リーチ態様を表示した後、リーチ演出の開始に加えて、第

10

20

30

40

50

2 演出期間演出態様として最後の過程に応じた演出態様を表示制御する突然演出態様制御手段と、を備えることにより、最後の過程に応じた演出態様が演出表示されるかを予測することが困難となり、遊技者に演出内容を注目させることができる。

【0012】

(解決手段2)

解決手段1において、前記展開示唆態様演出実行手段は、前記移行展開示唆態様演出実行手段により前記移行展開示唆態様の演出表示が実行されて当該過程に移行したときに、前記移行展開示唆態様演出実行手段または前記所定過程後展開示唆態様演出実行手段により前記展開示唆態様の演出表示を実行する。

【0013】

ここで、発展式予告パターンにもとづいてステップ1に応じた演出態様からステップ2に移行したときに、ステップ2-4に応じた移行展開示唆態様、または、ステップ2-2、ステップ2-3に応じた所定過程後展開示唆態様のいずれかを演出表示することが演出例として挙げられる。

【0014】

この場合、移行展開示唆態様演出実行手段により移行展開示唆態様の演出表示が実行されて当該過程に移行したときに、移行展開示唆態様演出実行手段または所定過程後展開示唆態様演出実行手段により展開示唆態様の演出表示を実行することにより、移行展開示唆態様の演出表示が実行されて次の過程に移行する都度、展開示唆態様の变化（移行展開示唆態様と所定過程後展開示唆態様とのいずれの展開示唆態様が演出表示されるか）に注目させることができ、遊技が単調となることがなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【0015】

(解決手段3)

解決手段1または解決手段2において、前記移行展開示唆態様演出実行手段および前記所定過程後展開示唆態様演出実行手段は、前記第1演出期間に前記展開示唆態様の演出表示を実行する。

【0016】

ここで、発展式予告パターンにもとづくステップ1～ステップ4に応じた演出態様は、左右の装飾図柄150a～150cが停止表示されるまで演出表示される。

【0017】

この場合、所定の表示態様を表示するまでの第1演出期間にて、移行展開示唆態様演出実行手段および所定過程後展開示唆態様演出実行手段による展開示唆態様の演出表示を実行することにより、遊技者にとって退屈となる虞のある第1演出期間であっても、展開示唆態様の变化（移行展開示唆態様と所定過程後展開示唆態様とのいずれの展開示唆態様が演出表示されるか）に注目させることができ、遊技が単調となることがなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【0018】

(解決手段4)

解決手段1乃至解決手段3のいずれかにおいて、前記展開示唆態様演出実行手段は、次の過程に移行しないことを示唆する否定展開態様の演出表示を実行する否定展開示唆態様演出実行手段をさらに含む。

【0019】

ここで、否定展開態様とは、ステップ1～ステップ5に応じた演出態様のうちステップ1（の一部）、ステップ2-1、ステップ4（の一部）に応じた演出態様であり、サブ統合基板111に搭載される統合CPU112によって前記した否定展開示唆態様のステップを有する発展式予告パターンに決定し、表示制御基板120に搭載される表示CPU121によって画像表示装置42にて発展式予告パターンにもとづく演出態様として前記した否定展開示唆態様の演出表示を表示制御する部分である。

【0020】

この場合、展開示唆態様演出実行手段として、次の過程に移行しないことを示唆する否定展開態様の演出表示を実行する否定展開示唆態様演出実行手段を含むことにより、1つの過程に応じた展開示唆態様には、移行展開示唆態様と所定過程後展開示唆態様と否定展開態様との少なくとも3種類が演出態様記憶手段に記憶されていることになる。従って、これら複数の展開示唆態様のうちいずれの展開示唆態様が演出表示されるかを予測することがさらに困難となり、複数の過程の各々にて、展開示唆態様の变化にさらに注目させることができ、遊技が単調となることがなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【0021】

(解決手段5)

解決手段1または解決手段4において、前記移行展開示唆態様演出実行手段は、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すると判定したときに、遊技者に利益を付与すると判定しなかったときよりも高い割合で前記移行展開示唆態様の演出表示を実行する。

10

【0022】

ここで、「10H」発展式予告パターンテーブルおよび「11H」発展式予告パターンテーブルにて、当落の結果がはずれである変動表示パターンよりも大当りである変動表示パターンに対して、ステップ数の進んだステップを有する発展式予告パターンに多くの判定値が振り分けられている。

【0023】

この場合、当落判定手段により遊技者に利益を付与すると判定したときに、遊技者に利益を付与すると判定しなかったときよりも高い割合で移行展開示唆態様の演出表示を実行することにより、次の過程への移行を示唆する移行展開示唆態様の演出表示が実行されたとき、すなわち、より多くの過程に応じた展開示唆態様の演出表示が実行されたときには、利益付与状態となる期待感を高めることができる。また、解決手段2の構成と組み合わせることで、次の過程への移行を示唆する移行展開示唆態様が順に演出表示されるにつれて、利益付与状態となる期待感を段階的に高めることができる。

20

【0024】

(解決手段6)

解決手段1乃至解決手段5のいずれかにおいて、前記展開示唆態様演出実行手段は、前記移行展開示唆態様演出実行手段により前記移行展開示唆態様の演出表示が実行されて前記第2演出期間に当該最後の過程に移行したときに、当該最後の過程に応じた結果示唆態様の演出表示を実行する結果示唆態様演出実行手段をさらに含む。

30

【0025】

ここで、結果示唆態様とは、ステップ1～ステップ5に応じた演出態様のうちステップ5に応じた演出態様であり、サブ統合基板111に搭載される統合CPU112によって前記した結果示唆態様のステップを有する発展式予告パターンに決定し、役物制御基板115に搭載される役物CPU117によって回転役物61にて発展式予告パターンにもとづく演出態様(回転花火予告パターンにもとづく演出態様)として前記した結果示唆態様の演出表示を表示制御する部分である。

【0026】

この場合、最後の過程に応じた結果示唆態様の演出表示が実行されるまでは、次の過程への移行を示唆する移行展開示唆態様の演出表示が実行されることにより、演出時間が経過するにつれてより多くの過程に応じた展開示唆態様を遊技者に認識させることができ、演出表示に対する興味を高めることができる。また、解決手段5の構成と組み合わせることで、最後の過程に応じた結果示唆態様の演出表示が実行されたときには、利益付与状態となる期待感を特に高めることができる。

40

【0027】

(解決手段7)

解決手段1乃至解決手段6のいずれかにおいて、前記複数の過程に応じた演出態様は、キャラクタの行動によってなされる一連のストーリー性を有する演出態様であり、前記所定の過程にて演出表示される前記移行展開示唆態様と前記所定過程後展開示唆態様との前

50

半部分には、演出表示の内容が類似した前記展開示唆態様が設定されている。

【0028】

ここで、キャラクタの行動によってなされる一連のストーリー性を有する演出態様とは、キャラクタICとキャラクタMCとによってなされる演出態様である。また、演出表示の内容が類似した移行展開示唆態様と所定過程後展開示唆態様との前半部分の演出例として、ステップ2-1～ステップ2-4に応じた演出態様においてキャラクタMCがプレゼント箱をもって画面内後方から元の位置に走って戻ろうとするまでの演出態様が挙げられる。

【0029】

この場合、所定の過程にて演出表示される移行展開示唆態様と所定過程後展開示唆態様との前半部分には、演出表示の内容が類似した展開示唆態様が設定されていることにより、これら展開示唆態様の後半部分が演出表示されるまでは、いずれの展開示唆態様が演出表示されているかを予測することが困難となり、遊技者に演出内容を注目させることができる。

10

【0030】

(解決手段8)

解決手段1乃至解決手段7のいずれかにおいて、前記所定過程後展開示唆態様は、前記図柄情報展開態様として前記第1演出期間にて前記所定の表示態様を表示するまでに所定の導出過程を経る旨を示す前記展開示唆態様を含む。

【0031】

20

ここで、所定の導出過程とは、すべり変動であり、図柄情報展開態様(すべり変動)を示唆する演出例として、ステップ3-2に応じた演出態様が挙げられる。

【0032】

この場合、所定過程後展開示唆態様として第1演出期間にて所定の表示態様を表示するまでに所定の導出過程を経る旨が示されることにより、該所定の導出過程を経た後に所定の表示態様として特定表示態様が表示され、特定表示結果が表示される可能性を認識することができ、利益付与状態となる期待感を高めることができる。

【0033】

(解決手段9)

解決手段1乃至解決手段8のいずれかにおいて、前記所定過程後展開示唆態様は、前記演出展開態様として前記第1演出期間後に前記特定表示態様が表示される旨を示す前記展開示唆態様を含む。

30

【0034】

ここで、演出展開態様(リーチ態様)を示唆する演出例として、ステップ2-2に応じた演出態様(パンツ予告パターン番号2のパンツ予告パターンにもとづく演出態様)が挙げられる。

【0035】

この場合、所定過程後展開示唆態様として第1演出期間後に特定表示態様が表示される旨が示されることにより、該所定過程後展開態様が演出表示された後に特定表示態様が表示され、特定の表示結果が表示される可能性を認識することができ、利益付与状態となる期待感を高めることができる。

40

【0036】

(解決手段10)

解決手段1乃至解決手段9のいずれかにおいて、前記所定過程後展開示唆態様は、前記利益付与状態制御手段により前記利益付与状態に制御する場合に、前記演出展開態様として前記第2演出期間後に前記特定表示結果が表示される旨を示す前記展開示唆態様を含む。

【0037】

ここで、演出展開態様(大当たり図柄)を示唆する演出例として、ステップ2-2に応じた演出態様(パンツ予告パターン番号8, 9のパンツ予告パターンにもとづく演出態様)

50

やステップ3-1に応じた演出態様（プレゼント予告パターン番号9のプレゼント予告パターンにもとづく演出態様）が挙げられる。

【0038】

この場合、利益付与状態制御手段により利益付与状態に制御する場合に、所定過程後展開示唆態様として第2演出期間後に特定表示結果が表示される旨が示されることにより、第1演出期間であっても特定表示結果が表示されることを認識することができ、利益付与状態となる充実感を得ることができる。

【0039】

（解決手段11）

解決手段1乃至解決手段10のいずれかにおいて、前記所定過程後展開示唆態様は、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すると判定したときに、遊技者に利益を付与すると判定しなかったときよりも高い割合で演出表示される演出態様であって、前記演出展開態様として前記第2演出期間後に前記特定表示結果が表示される割合が高い旨を示す前記展開示唆態様を含む。

10

【0040】

ここで、演出展開態様（大当たり図柄の導出割合が高い）を示唆する演出例として、ステップ2-2に応じた演出態様（パンツ予告パターン番号7のパンツ予告パターンにもとづく演出態様）やステップ3-1に応じた演出態様（プレゼント予告パターン番号8のプレゼント予告パターンにもとづく演出態様）が挙げられる。

【0041】

20

この場合、所定過程後展開示唆態様として第2演出期間後に特定表示結果が表示される割合が高い旨が示されることにより、該所定過程後展開示唆態様が演出表示された後に特定表示態様が表示され、特定表示結果が表示される可能性を認識することができ、利益付与状態となる期待感を高めることができる。

【0042】

（解決手段12）

解決手段1乃至解決手段11のいずれかにおいて、前記所定過程後展開示唆態様は、前記演出展開態様として前記第2演出期間にて特定演出態様が表示される旨を示す前記展開示唆態様を含む。

【0043】

30

ここで、演出展開態様（スーパーリーチ演出）を示唆する演出例として、ステップ2-2に応じた演出態様（パンツ予告パターン番号3～6のパンツ予告パターンにもとづく演出態様）、ステップ2-3に応じた演出態様やステップ3-1に応じた演出態様（プレゼント予告パターン番号3～6のプレゼント予告パターンにもとづく演出態様）が挙げられる。

【0044】

この場合、所定過程後展開示唆態様として第2演出期間にて特定演出態様が表示される旨が示されることにより、第1演出期間であっても特定演出態様が表示されることを認識することができ、さらに特定演出態様から示唆される大当たり期待度（第2演出期間後に特定表示結果が表示される割合）も認識することができ、該大当たり期待度が高いときには、利益付与状態となる期待感を高めることができる。

40

【0045】

（解決手段13）

解決手段1乃至解決手段12のいずれかにおいて、前記第2演出期間にて表示される演出態様は、前段の過程から後段の過程へと発展可能な演出態様であり、前記所定過程後展開示唆態様は、前記演出展開態様として前記第2演出期間にて前段の過程が省略された特別演出態様が表示される旨を示す前記展開示唆態様を含む。

【0046】

ここで、前段の過程とは、ノーマルリーチ演出であり、後段の過程とは、スーパーリーチ演出であり、前段の過程から後段の過程へと発展可能な演出態様とは、変動番号5～3

50

0, 44, 45の変動表示パターンにもとづく演出態様に相当する。また、特別演出態様とは、ノーマルリーチ演出を経由しないスーパーリーチ演出であり、演出展開態様（ノーマルリーチ演出を経由しないスーパーリーチ演出の導出）を示唆する演出例として、ステップ3-3に応じた演出態様が挙げられる。

【0047】

この場合、所定過程後展開示唆態様として第2演出期間にて前段の過程が省略された特別演出態様が表示される旨が示されることにより、第1演出期間であっても特別演出態様が表示されることを認識することができ、さらに特別演出態様から示唆される大当たり期待度（第2演出期間後に特定の表示結果が表示される割合）も認識することができ、該大当たり期待度が高いとき（一般に、前段の過程よりも後段の過程の演出態様が表示されたほうが大当たり期待度が高い）には、利益付与状態となる期待感を高めることができる。また、特別演出態様が表示されるまでに前段の過程が省略されることにより、特別演出態様が表示されるまでの長い演出時間を待たせることがなく、遊技を快適に楽しむことができる。

【0048】

（解決手段14）

解決手段1乃至解決手段7のいずれかにおいて、前記所定過程後展開示唆態様は、前記図柄情報展開態様として前記第1演出期間にて前記所定の表示態様を表示するまでの所定の導出過程を経る旨、および／または、前記演出展開態様として前記第1演出期間後に前記特定表示態様が表示される旨、前記利益付与状態制御手段により前記利益付与状態に制御する場合に前記第2演出期間後に前記特定表示結果が表示される旨、前記第2演出期間後に前記特定表示結果が表示される割合が高い旨、前記第2演出期間にて特定演出態様が表示される旨、前記第2演出期間にて前段の過程が省略された特別演出態様が表示される旨のいずれかを示す前記展開示唆態様である。

【0049】

この場合、所定過程後展開示唆態様として図柄情報の変動表示の展開および／または演出表示の展開を示唆する展開示唆態様を複数種類、設定することにより、所定過程後展開示唆態様の演出表示が実行されるときであってもこれら複数種類の展開示唆態様のうちいずれの展開示唆態様が演出表示されるかを予測することが困難となり、また、演出表示される展開態様によって異なる展開内容が示唆されることから、演出表示に対する興味を高めることができる。

【0050】

（解決手段15）

遊技球が打ち込まれる遊技領域が前面に形成された遊技盤と、該遊技盤に設けられた複数種類の入賞口と、該複数種類の入賞口のうち予め定められた始動口に遊技球が入賞したことにもとづいて遊技者に所定の利益を付与するか否かを判定する当落判定手段と、該当落判定手段による判定結果にもとづいて少なくとも所定の図柄情報を変動表示する変動表示装置と、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すると判定したときに遊技者に利益を付与する利益付与状態に制御する利益付与状態制御手段と、を備え、該利益付与状態制御手段により前記利益付与状態に制御するときに前記変動表示装置にて前記図柄情報の変動表示を開始し、特定表示態様を表示した後、予め定められた特定表示結果を表示する遊技機において、前記変動表示装置にて前記図柄情報の変動表示の開始し、所定の表示態様を表示させる第1演出期間と、前記所定の表示態様として前記特定表示態様を表示し、前記利益付与状態に制御するか否かの表示結果を表示させる第2演出期間と、を有し、遊技の進行を制御するマイクロコンピュータを搭載した主制御手段と、前記変動表示装置を制御するマイクロコンピュータを搭載した周辺制御手段と、を備え、前記主制御手段は、前記当落判定手段と、前記利益付与状態制御手段と、前記利益付与状態に制御するか否かを認識させる複数種類の表示パターンを記憶する表示パターン記憶手段と、前記当落判定手段による判定結果にもとづいて前記表示パターン記憶手段から前記表示パターンを選択する表示パターン選択手段と、前記表示パターン選択手段により選択された前記表示パターンをコマンド信号として前記周辺制御手段に送信するコマンド信号送信手段と、を備え、

前記周辺制御手段は、前記第1演出期間および／または前記第2演出期間に前記図柄情報の変動表示にて複数の異なる図柄情報展開態様を表示制御する図柄情報制御手段と、最初の過程から最後の過程までの複数の過程に応じた演出態様を記憶する演出態様記憶手段と、前記コマンド信号送信手段により送信された前記コマンド信号にもとづいて前記最初の過程から所定の過程までに応じた演出態様を前記演出態様記憶手段から読み出し、前記図柄情報展開態様とは別に、前記第1演出期間および／または前記第2演出期間に該読み出された演出態様の演出表示にて複数の異なる演出展開態様を表示制御する演出態様制御手段と、前記複数の過程の各々にて、当該演出表示の実行後における図柄情報展開態様および／または演出展開態様を示唆する展開示唆態様の演出表示を実行する展開示唆態様演出実行手段と、を備え、該展開示唆態様演出実行手段は、次の過程への移行を示唆する移行展開示唆態様の演出表示を前記第1演出期間に実行する移行展開示唆態様演出実行手段と、前記所定の過程の演出表示の実行後における図柄情報展開態様および／または演出展開態様を示唆する所定過程後展開示唆態様の演出表示を前記第1演出期間に実行する所定過程後展開示唆態様演出実行手段と、前記移行展開示唆態様演出実行手段により前記移行展開示唆態様の演出表示が実行されて前記第2演出期間に当該最後の過程に移行したときに、当該最後の過程に応じた結果示唆態様の演出表示を実行する結果示唆態様演出実行手段と、を含み、前記移行展開示唆態様演出実行手段により前記移行展開示唆態様の演出表示が実行されて当該過程に移行したときに、前記移行展開示唆態様演出実行手段により前記移行展開示唆態様の演出表示または前記所定過程後展開示唆態様演出実行手段により所定過程後展開示唆態様の演出表示を実行し、前記移行展開示唆態様演出実行手段は、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すると判定したときに、遊技者に利益を付与すると判定しなかったときよりも高い割合で前記移行展開示唆態様の演出表示を実行することを特徴とする遊技機。

10

20

【0051】

ここで、遊技領域とは、遊技領域12であり、遊技盤とは、遊技盤4である。また、複数種類の入賞口とは、一般入賞口13、第1始動口72、第2始動口73等である。また、予め定められた始動口とは、第1始動口72および第2始動口73である。また、複数種類の表示パターンとは、変動表示パターンテーブルに設定された変動表示パターンであり、表示パターン記憶手段とは、主基板101に搭載されたCPU102である。また、表示パターン選択手段とは、主基板101に搭載されるCPU102の機能であって、変動表示パターン設定手段（ステップS41）を実行して変動表示パターンを決定する部分である。また、表示パターンコマンドとは、変動表示パターンコマンドであり、コマンド信号送信手段とは、主基板101に搭載されるCPU102によってコマンド信号をコマンド伝送出力処理（ステップS19）でサブ統合基板111に送信する部分である。

30

【0052】

この場合、主制御手段では、当落判定手段の判定結果にもとづいて表示パターンを選択し、該表示パターンをコマンド信号として送信する処理が実行される。一方、周辺制御手段では、主制御手段から送信されたコマンド信号にもとづいて図柄情報展開態様、演出態様展開態様、展開示唆態様等の演出表示を実行する。そして、複数の過程（プロセス）の各々にて、移行展開示唆態様演出実行手段により次の過程への移行を示唆する移行展開示唆態様の演出表示と、所定過程後展開示唆態様演出実行手段により所定の過程の演出表示の実行後における画像情報等としての図柄情報展開態様および／または演出展開態様を示唆する所定過程後展開示唆態様の演出表示と、が実行可能であることにより、これら複数の展開示唆態様のうちのいずれの展開示唆態様が演出表示されるかを予測することが困難となり、遊技者に演出内容を注目させることができる。また、移行展開示唆態様の演出表示と、所定過程後展開示唆態様の演出表示と、のいずれの展開示唆態様が演出表示された場合にも、その後に実行される図柄情報展開態様および／または演出展開態様を認識させることができ、演出表示に対する興味を高めることができる。

40

【0053】

また、従来の遊技機では、複数の過程の各々にて、予め決められた一連の演出の流れに

50

従った演出態様を表示、すなわち、次の過程への移行を示唆する移行展開示唆態様の演出表示が実行されていたのに対し、所定の過程の演出表示の実行後における図柄情報展開態様および／または演出展開態様を示唆する展開示唆態様の演出表示が実行可能となることで、展開示唆態様の内容が多種・多様化されて演出の流れが多岐となり、遊技が単調となることがなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる。なお、演出態様の演出表示は、変動表示装置にて行われている。

【発明の効果】

【0054】

本発明の遊技機においては、一連の流れ態様で行われる演出であっても、演出の展開を予測させない新たな予告演出を行うことで、遊技が単調となることがなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

10

【発明を実施するための最良の形態】

【0055】

以下、図面を参照して本発明の好適な実施形態について説明する。先ず、図1乃至図3を参照して実施形態に係るパチンコ機の全体構成について説明する。図1は、パチンコ機を示す正面図である。図2は、本体枠及び前面枠を開放した状態のパチンコ機を示す斜視図である。図3は、パチンコ機1の裏面構成を示す背面図である。

【0056】

図1に示すように、遊技機としてのパチンコ機1は、外枠2、本体枠3、遊技盤4、前面枠5等を備えて構成されている。外枠2は、上下左右の枠材によって縦長四角形の枠状に形成され、外枠2の前側下部には、本体枠3の下面を受ける下受板6を有している。外枠2の前面一側には、ヒンジ機構7によって本体枠3が前方に開閉可能に装着されている。また、本体枠3は、前枠体8、遊技盤装着枠9、及び機構装着枠10を合成樹脂材によって一体成形することで構成されている。本体枠3の前側に形成された前枠体8は、外枠2前側の下受板6を除く外郭形状に対応する大きさの矩形枠状に形成されている。なお、本実施形態では、パチンコ機1の正面を視認する視線方向を前側（前面側）とし、これとは反対側（例えば、前枠体8に対する本体枠3側）を後側（背面側）とする。

20

【0057】

また、本体枠3は、合成樹脂材によって一体に形成されると共に、前面側に遊技盤装着枠9が背面側に機構装着枠10がそれぞれ形成されている。これによって、合成樹脂製の本体枠3は、従来の前枠（内枠、前面枠等と呼ばれることがある）と、機構板（裏機構板、裏セット板等と呼ばれることがある）との機能を兼ね備えている。

30

【0058】

前枠体8の後部に一体的に形成された遊技盤装着枠9には、遊技盤4が前方から着脱交換可能に装着されるようになっている。また、遊技盤装着枠9の左側部には、係合突部33が上下に2つ形成され、遊技盤装着枠9の右側部には、係合凹部36（図24参照）が上下に2つ形成されている。また、遊技盤4の盤面（前面）の左側部には係合突部33と対応する係止穴34が上下に2つ形成され、遊技盤4の盤面の右側部には係合凹部36と対応する係合フック35が上下に2つ形成されている。係合フック35は、遊技盤4と遊技盤装着枠9とを係脱可能に係止する。

40

【0059】

また、遊技盤4の盤面には、外レールと内レールとを備えた案内レール11が設けられている。また、遊技盤装着枠9よりも下方に位置する前枠体8の前側下部の一側寄りには、下部スピーカ14が装着されている。また、前枠体8前面の下部領域内の上側部分には、遊技盤4の発射通路に向けて遊技球を導く発射レール15が傾斜状に装着されている。一方、前枠体8前面の下部領域内の下側部分には、下前面部材16が装着されている。下前面部材16前面のほぼ中央には、下皿17が設けられ、片側寄りには操作ハンドル18が設けられている。

【0060】

また、図2に示すように、本体枠3（前枠体8）のヒンジ機構7が設けられる側とは反

50

対側となる開放側の後面には、外枠 2 に対して本体枠 3 を施錠する機能と、本体枠 3 に対して前面枠 5 を施錠する機能とを兼ね備えた施錠装置 1 9 が装着されている。施錠装置 1 9 は、外枠 2 に設けられた閉止具 2 0 に係脱可能に係合して本体枠 3 を閉鎖状態に施錠する上下複数の本体枠施錠フック 2 1 と、前面枠 5 の開放側の後面に設けられた閉止具 2 2 に係脱可能に係合して前面枠 5 を閉鎖状態に施錠する上下複数の扉施錠フック 2 3 とを備えている。

【0061】

しかして、シリンダー錠 2 4 の鍵穴に鍵が挿入されて一方向に回動操作されることで、本体枠施錠フック 2 1 と外枠 2 の閉止具 2 0 との係合が解除されて本体枠 3 が解錠され、これとは逆方向に鍵が回動操作されることで、扉施錠フック 2 3 と前面枠 5 の閉止具 2 2 との係合が解除されて前面枠 5 が解錠されるようになっている。なお、シリンダー錠 2 4 の前端部は、パチンコ機 1 の前方から鍵を挿入して解錠操作が行えるように、前枠体 8 及び下前面部材 1 6 を貫通して下前面部材 1 6 の前面に露出して配置されている。

【0062】

なお、本実施例では、時計回り方向に鍵を回動操作することで外枠 2 に対して本体枠 3 が解錠され、反時計回り方向に鍵を解錠操作することで本体枠 3 に対して前面枠 5 が解錠される。このように、回動操作の方向を異ならせるだけで、本体枠 3 又は前面枠 5 のいずれかを解錠させることができる。また、施錠装置 1 9 は、本体枠 3 を閉塞状態に施錠したときに、鍵以外の外部操作によって本体枠施錠フック 2 1 と外枠 2 の閉止具 2 0 との係合が解除されないように本体枠施錠フック 2 1 をロックするロック機構をさらに備えている。しかして、本体枠 3 を閉塞状態に施錠したときには、ロック機構により本体枠施錠フック 2 1 がロックされる。また、本体枠施錠フック 2 1 よりも外枠 2 と本体枠 3 (前面枠 8) との間隙に近い側 (図 2 において右側方) にリブが突設形成され、当該リブにより本体枠施錠フック 2 1 が外枠 2 と本体枠 3 (前面枠 8) との間隙から針金等を差し込んで直接本体枠施錠フック 2 1 を操作しようとしてもリブに当接する。従って、外枠 2 と本体枠 3 (前面枠 3) との間隙から針金等により本体枠 3 を不正に解錠する不正行為を防止することができる。

【0063】

本体枠 3 前面の一側には、ヒンジ機構 2 5 によって前面枠 5 が前方に開閉可能に装着されている。前面枠 5 は、扉本体フレーム 2 6、上皿 2 8、操作ボタン 1 8 a を備えて構成されている。扉本体フレーム 2 6 は、プレス加工された金属製フレーム部材によって構成され、前枠体 8 の上端から下前面部材 1 6 の上縁に亘る部分を覆う大きさに形成されている。扉本体フレーム 2 6 のほぼ中央には、後述する遊技盤 4 の遊技領域 1 2 を前方から透視可能なほぼ円形状の開口窓 3 0 が形成されている。また、扉本体フレーム 2 6 の後側には、開口窓 3 0 よりも大きい矩形枠状をなす窓枠 3 1 が設けられ、該窓枠 3 1 には、透明板 3 2 が装着されている。

【0064】

なお、本実施例では、遊技盤 4 の下方にシリンダー錠 2 4 を配置し、遊技盤 4 の右方に配置された施錠装置 1 9 を薄型化することで、遊技盤 4 に形成された遊技領域 1 2 の面積を従来よりも拡大することができ、遊技者の視認に対する興趣を高めることができる。また、遊技領域 1 2 を拡大することで、遊技領域 1 2 の中央部分に後述するセンターユニット 4 0 が配置されても、該センターユニット 4 0 の下方に配置された可変入賞装置 7 0 に遊技球を誘導し難いとの印象を与えることがない。また、遊技領域 1 2 の拡大に合わせて前面枠 8 の開口窓 3 0 も拡大され、該前面枠 8 の剛性が低下することとなるが、上皿 2 8 を一体的に構成する前面枠 8 とすることで、前面枠 8 の剛性の低下を抑制している。

【0065】

扉本体フレーム 2 6 の前側には、開口窓 3 0 の周囲において、下部に上皿 2 8 が前面枠 8 と一体的に設けられ、左右両側部に枠ランプ 2 7 が、上部に上部スピーカ 2 9 が装着されている。なお、枠ランプ 2 7 は、後述する画像表示装置 4 2 (図柄表示手段、画像表示手段) にて実行される演出の演出態様に応じて点灯・消灯制御され、上部スピーカ 2 9 及

10

20

30

40

50

び上述した下部スピーカ１４は、画像表示装置４２にて実行される演出の演出態様に応じて複数種類の音出力態様の音出力制御が実行される。このように、画像表示装置４２にて実行される演出に同期して枠ランプ２７の点灯・消灯制御、上部スピーカ２９及び下部スピーカ１４の音出力制御、を実行することにより演出効果を高め、遊技者の興趣を向上させるためのものである。また、上部スピーカ２９及び下部スピーカ１４では、不正行為が実行されたことを報知する警告音、遊技に関するエラー状態が発生したことを報知する情報音、等の出力も行われる。

【００６６】

次に、本体枠３の裏面構成について説明すると、図３に示すように、本体枠３の裏面上側には、遊技島に設置される球揚送装置から供給される遊技球を貯留する球タンク１４０と、球タンク１４０と払出装置１０９とを接続し、球タンクに貯留される遊技球を流下せしめるタンクレール１４１と、が配置されている。なお、タンクレール１４１によって球タンク１４０と接続される払出装置１０９は、ユニット状に形成され、タンクレール１４１からの遊技球を受け入れて遊技球の払い出しを指示する信号に基づいて所定個数の遊技球を払い出す。

【００６７】

また、タンクレール１４１の下方には、基板等が内蔵される基板保護カバー１４２が設けられている。なお、基板保護カバー１４２は、タンクレール１４１から落下した球によってこれら基板類が損傷するのを防止すると共に、各基板への不正行為を防止する役割を担っている。また、基板保護カバー１４２は、パチンコ機１の背面側に張り出しており、その下方に主基板１０１が配置されている。また、主基板１０１の遊技盤４背面側にはサブ統合基板１１１（図５に符号のみ記載）が配置されている。しかして、主基板１０１及びサブ統合基板１１１の上方がパチンコ機１の背面側に張り出した基板保護カバー１４２によって覆われ、タンクレール１４１から落下した球によって主基板１０１及びサブ統合基板１１１が損傷するのを防止している。

【００６８】

また、本体枠３の裏面下側一側に発射装置１３５が取り付けられている。この発射装置１３５は、発射レール１５に送られた球を発射する発射ハンマーと、発射ハンマーに往復回動動作を付与する発射モータ等を集約して設けることにより構成され、操作ハンドル１８と関連付けられている。また、発射装置１３５の右側方には、払出基板１０５が設けられている。払出基板１０５は、主基板１０１からの遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを受信したことに基づいて払出装置１０９を駆動制御する。

【００６９】

次に、遊技盤４に設けられる各種構成部材及び装置について図４を参照して説明する。図４は、遊技盤４を示す正面図である。

【００７０】

上述した案内レール１１の内側には、遊技領域１２が区画形成され、遊技領域１２の中央部分には、センターユニット４０が配設されている。なお、センターユニット４０の正面左上部、及び、左右下端部には、遊技球が通過可能な通路が形成されると共に遊技球が通過したことに基づいて揺動する揺動通路部材４３（球通過部）が設けられている。また、センターユニット４０の正面右上部には、遊技盤４の前面に対して略水平（略平行）に回転駆動制御される回転役物６１が設けられている。本実施形態では、回転役物６１は作動（駆動）時においては常に時計回りに回転駆動される。

【００７１】

さらに、センターユニット４０には、前記回転役物６１の背面内部に図示しない球通過経路が形成されると共に、前記回転役物６１の左側方に球通過経路の入口４０aが、前記回転役物６１の右側方に球通過経路の出口４０bが設けられている。また、センターユニット４０における回転役物６１の下部には、遊技球が通過可能な通路が形成された球通路部材４９（球通過部）が設けられている。

【００７２】

また、センターユニット４０の正面左上部（センターユニット４０の正面左上部に設けられた揺動通路部材４３の上方）には、発光体（本実施形態では、ＬＥＤ）の点灯制御により普通図柄の変動表示を行う普通図柄表示器４４が設けられている。本実施形態では、普通図柄表示器４４に内蔵されるＬＥＤを赤色と、緑色と、に交互に点灯することにより普通図柄を変動表示し、所定期間経過後に赤色、又は、緑色、の一方で停止表示することにより普通図柄の表示結果を導出する。

【００７３】

また、普通図柄表示器４４の右上方には、複数個の発光体（本実施形態では、４個のランプ）により構成され、点灯・消灯制御される普図始動記憶ＬＥＤ４８が設けられている。また、普図始動記憶ＬＥＤ４８の下方には、遊技状態に応じて発光体（本実施形態では、ＬＥＤ）を点灯制御する状態表示ＬＥＤ４５が設けられている。普通図柄表示器４４、普図始動記憶ＬＥＤ４８及び状態表示ＬＥＤ４５の前面には各々に対応した装飾レンズカバーが設けられている。

10

【００７４】

また、センターユニット４０の中央後方には、画像表示装置４２が視認可能に設けられている。なお、本実施形態では、画像表示装置４２は、左・中・右の３つの領域を有し、各領域にて各々が識別可能な複数種類の装飾図柄の変動表示を行うものである。また、画像表示装置４２には、装飾図柄とは異なる演出画像も表示制御される。

【００７５】

また、画像表示装置４２の上方には、パチンコ機１前下方に光照射する上部ランプ８８が設けられ、その一部が視認可能となっている。上部ランプ８８は、画像表示装置４２にて実行される演出と同期して点灯・消灯制御され、画像表示装置４２にて表示制御される内容の演出効果を高めるためのものである。

20

【００７６】

また、画像表示装置４２の上方左右方向略中央には、特別図柄表示器４１が視認可能に設けられている。なお、特別図柄表示器４１は、複数個の発光体（本実施形態では、４個のＬＥＤ）によって構成され、これらの発光体を所定の態様で点灯・消灯制御することにより特別図柄を変動表示し、特別図柄の表示結果として所定の態様でＬＥＤを点灯するものである。また、特別図柄表示器４１の左側方には、複数個の発光体（本実施形態では、○及び×が付された２個のＬＥＤ）により構成され、点灯・消灯制御される大当たり種類表示ＬＥＤ４６が設けられている。

30

【００７７】

また、画像表示装置４２の前方下部には、センターユニット４０の左上部に設けられた揺動通路部材４３及びセンターユニット４０の回転役物６１の下部に設けられた球通路部材４９によって誘導された遊技球が転動可能なステージ５０（球転動面）が設けられている。

【００７８】

また、センターユニット４０の一部を構成すると共に、センターユニット４０の外縁を形成する前面装飾体８０（装飾部材）が設けられている。しかして、前面装飾体８０には、上述した揺動通路部材４３、球通路部材４９が設けられると共に、普通図柄表示器４４、普図始動記憶ＬＥＤ４８、及び状態表示ＬＥＤ４５に対応する装飾レンズカバーが設けられている。

40

【００７９】

さらに、前面装飾体８０の下縁部には、前記ステージ５０の一部を構成する排出ステージ８０ａ（球転動面）が形成されている。排出ステージ８０ａは、パチンコ機１手前方向に所定の角度で傾斜してステージ５０上を転動する遊技球を遊技領域１２に排出可能にする。

【００８０】

また、前面装飾体８０は、遊技領域１２における遊技球の流下を規制するように遊技盤４の盤面から前方に所定の厚みを有してなり、遊技領域１２を流下してきた遊技球が前面

50

装飾体 80 の外壁に接触することで、前面装飾体 80 の左右両側の一方に誘導されると共に、前記画像表示装置 42 の視認及び回転役物 61 の回転駆動を妨げないように遊技球の進入を阻止している。

【0081】

しかして、前面装飾体 80 の外壁の一部には、前記球通過経路の入口 40a、球通路部材 49 の入口、及び左上部に設けられた揺動通路部材 43 の入口、が形成されている。

【0082】

センターユニット 40 の左側方には、ゲート 74 が設けられている。ゲート 74 には、ゲート 74 を通過した遊技球を検出するゲートスイッチ 74a (図 6 参照) が設けられている。なお、上述した普通図柄表示器 44 における普通図柄の変動表示は、ゲート 74 を遊技球が通過し、ゲートスイッチ 74a により遊技球が検出されたことに基づいて開始される。即ち、ゲートスイッチ 74a による遊技球の検出に応じて普通図柄表示器 44 における普通図柄の変動表示が許可される。

【0083】

また、センターユニット 40 の中央下方には、可変入賞装置 70 が配設されている。可変入賞装置 70 は、上方から遊技球が入賞可能な第 1 始動口 72 (始動入賞口) と、第 1 始動口 72 の下方に設けられた第 2 始動口 73 (始動入賞口) と、第 1 始動口 72 に入賞した遊技球を検出する始動口スイッチ 70a (図 5 に符号のみ記載：始動検出手段) と、第 2 始動口 73 に入賞した遊技球を検出する始動口スイッチ 70b (図 5 に符号のみ記載) と、を備えている。また、第 2 始動口 73 の両側には、ソレノイド 71a により下部を支点として回動可能な一对の可動片 71 が設けられている。第 2 始動口 73 は、通常、上方に位置する第 1 始動口 72 と、第 2 始動口 73 の両側に位置する可動片 71 により塞がれて遊技球が入賞不可能な閉塞状態となっており、ソレノイド 71a を可動して可動片 71 を回動させ、遊技球が左右方向から入賞可能な開放状態に制御する。また、第 1 始動口 72 に遊技球が入賞し、始動口スイッチ 70a によって検出されたことに基づいて所定数 (例えば、3 個) の遊技球の払い出しが行われ、第 2 始動口 73 に遊技球が入賞し、始動口スイッチ 70b によって検出されたことに基づいて所定数 (例えば、4 個) の遊技球の払い出しが行われる。

【0084】

なお、前記前面装飾体 80 の下縁部に形成された排出ステージ 80a は、可変入賞装置 70 の真上に位置しており、これによって排出ステージ 80a から排出された遊技球は、第 1 始動口 72 及び第 2 始動口 73 に入賞し易くなっている。但し、排出ステージ 80a の球排出部分は、遊技球の直径寸法に比べて幅広に形成されている。このため、排出ステージ 80a での遊技球の排出部分によって第 1 始動口 72 又は第 2 始動口 73 に遊技球が入賞する割合が様々に異なるようになっている。即ち、排出ステージ 80a から排出された遊技球が第 1 始動口 72 及び第 2 始動口 73 に入賞し易い構成とは、遊技球がステージ 50 上を転動 (後述する円形誘導部 54 上での転動を含む) することなく第 1 始動口 72 又は第 2 始動口 73 に入賞する場合に比べて入賞し易いことをいい、排出ステージ 80a から排出された遊技球は、必ずしも第 1 始動口 72 又は第 2 始動口 73 に入賞するものではない。

【0085】

また、前面装飾体 80 の左右下端部に設けられる揺動通路部材 43 に遊技球が進入することにより、可変入賞装置 70 が配設する遊技領域 12 の中央方向に遊技球を誘導可能になる。即ち、前面装飾体 80 の正面左上部に設けられた揺動通路部材 43 及び前記球通路部材 49 によって遊技球がステージ 50 に誘導されなかった場合にも、前面装飾体 80 の左右下端部に位置する揺動通路部材 43 に遊技球が進入することにより可変入賞装置 70 が配設する遊技領域 12 の中央方向に誘導されるため、遊技領域 12 の中央方向に遊技球が誘導されない場合に比べて第 1 始動口 72 及び第 2 始動口 73 への入賞率が高まる。なお、揺動通路部材 43 は、遊技球が通過したときに遊技盤 4 の前面表面上に垂直に突出した回転軸を中心として左右に揺動する。このように、遊技球が通過したときに揺動通路部

材 4 3 が左右に揺動するため、遊技球の通過を確認できると共に、遊技に変化を与えることができ、遊技者を飽きさせないようにすることができる。

【0086】

このように、揺動通路部材 4 3 に遊技球が進入することによりステージ 5 0 上に遊技球を誘導するか、又は、可変入賞装置 7 0 が配設する遊技領域の中央方向に遊技球を誘導するため、揺動通路部材 4 3 に遊技球が進入したときに第 1 始動口 7 2 及び第 2 始動口 7 3 への入賞に対する期待感を高めることができる。

【0087】

可変入賞装置 7 0 の下方には、大入賞口開閉装置 7 5（大入賞口装置）が配設されている。大入賞口開閉装置 7 5 は、内部に所定の領域の大入賞口を有している。また、大入賞口は、その入口が横長長方形に形成され、大入賞口開閉装置 7 5 は、大入賞口の入口の前面に設けられ、ソレノイド 7 6 a により下部を支点として回動可能な前面扉 7 6 と、大入賞口に入賞した遊技球を検出するカウントスイッチ 7 5 a（図 5 に符号のみ記載）と、を備えている。なお、大入賞口開閉装置 7 5 は、通常、前面扉 7 6 が起立し、大入賞口の入口を塞ぐことで遊技球が入賞不可能な閉塞状態に制御され、ソレノイド 7 6 a を可動し、前面扉 7 6 の下部を支点としてパチンコ機 1 手前方向に回動させ、遊技球が入賞可能な開放状態に制御する。また、大入賞口に入賞した遊技球が、カウントスイッチ 7 5 a によって検出されたことに基づいて所定数（例えば、14 個）の遊技球の払い出しが行われる。

【0088】

また、大入賞口開閉装置 7 5 の下方となる遊技領域 1 2 の最下部には、遊技領域 1 2 を流下していずれの入賞口や入賞装置にも入賞しなかった遊技球を遊技領域 1 2 から排出するアウト口 7 7 が設けられている。また、遊技領域 1 2 には、上方から遊技球が入賞可能な複数の一般入賞口 1 3 も設けられ、一般入賞口 1 3 に遊技球が入賞したことに基づいて所定数の遊技球の払い出しが行われる。なお、一般入賞口 1 3 に入賞した遊技球は一般入賞口スイッチ 1 3 a（図 5 に符号のみ記載）によって検出され、一般入賞口 1 3 に遊技球が入賞し、一般入賞口スイッチ 1 3 a によって検出されたことに基づいて所定数（例えば、10 個）の遊技球の払い出しが行われる。

【0089】

なお、図示しないが、遊技盤 4 の遊技領域 1 2 に設けられるセンターユニット 4 0 等の各装置には複数のランプ及び LED 等が設けられている（例えば、上部ランプ 8 8 等）。そして、画像表示装置 4 2 にて実行される演出の演出態様に応じてランプ及び LED 等を点灯・消灯制御することにより演出効果を高めている。以下、これらのランプ及び LED を遊技盤ランプということがある。また、図示しないが、遊技盤 4 の前面（遊技領域 1 2 が形成される側）には遊技球の流下方向を変化させ、遊技球の挙動を面白くする複数の障害釘が突設している。

【0090】

図 5 は、主基板グループ及び周辺基板グループにおける回路構成の一例を示すブロック図である。なお、主基板グループ及び周辺基板グループを構成する各種基板は遊技盤 4 の背面側に取り付けられる。

【0091】

主基板グループは、主基板 1 0 1 及び払出基板 1 0 5 によって構成されている。主基板 1 0 1 は、中央演算装置としての CPU 1 0 2（特典付与決定手段）、読み出し専用メモリとしての ROM 1 0 3、読み書き可能メモリとしての RAM 1 0 4 を備えている。CPU 1 0 2 は、ROM 1 0 3 に格納されている遊技制御プログラムを実行することによりパチンコ機 1 で行われる各種遊技を制御する共に、周辺基板グループ、払出基板 1 0 5、に送信するコマンド（演出コマンド、払出コマンド等）を作成したりする。また、RAM 1 0 4 には、主基板 1 0 1 で実行される種々の処理において生成される各種データや入力信号等の情報が一時的に記憶される。

【0092】

なお、主基板 1 0 1 には、ゲートスイッチ 7 4 a、始動口スイッチ 7 0 a、7 0 b、カ

10

20

30

40

50

ウントスイッチ75a、一般入賞口スイッチ13a、等からの検出信号が入力される。そして、CPU102は、これら入力された検出信号に応じた処理を実行する。即ち、入力された検出信号に基づいてソレノイド71a、76a、特別図柄表示器41、普通図柄表示器44、特図始動記憶ランプ47（発光部材）、普図始動記憶LED48、状態表示LED45、大当たり種類表示LED46、等へ駆動信号を出力する。さらに、払出基板105に入賞に応じた遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを出力する。

【0093】

また、払出基板105は、中央演算装置としての払出CPU106、読み出し専用メモリとしての払出ROM107、読み書き可能メモリとしての払出RAM108を備えている。なお、上述した始動口スイッチ70a、70b、カウントスイッチ75a、一般入賞口スイッチ13a、等により遊技球が検出されたときに、各スイッチから検出信号が主基板101に入力され、検出信号が入力されたことに基づいて主基板101に搭載されるCPU102から払出基板105に遊技球の払い出しを指示する払出コマンドが送信される。そして、払出基板105は、主基板101から受信した払出コマンドを処理し、払出装置109（払出モータ）に払出コマンドに応じた個数の払い出しを実行するための駆動信号を出力する。駆動信号が入力されたことに基づいて払出装置109により遊技球の払い出しが行われる。

【0094】

また、払出基板105には、遊技球を遊技領域12に向けて発射する発射モータを備えた発射装置135も接続される。そして、操作ハンドル18が操作されたことに基づいて発射装置135によって発射モータを駆動し遊技球を打ち出す。なお、図示しないが、操作ハンドル18には遊技者が触れていることを検知するタッチセンサが内蔵され、タッチセンサによって遊技者が触れていることを検知し、さらに操作ハンドル18が操作されたことに基づいて発射装置135により発射モータを駆動可能な状態となる。なお、下皿が満タンになったことを検出する下皿満タンスイッチを設け、下皿満タンスイッチからの検出信号が入力されたときに操作ハンドル18の操作を受付不能な状態に制御し、発射装置135による発射モータの駆動不可能な状態にしてもよい。即ち、払出装置109から払い出された遊技球は上皿28に貯留されるが、上皿28に貯留しきれない遊技球の払い出しが行われた場合には、上皿28と連通した下皿17に貯留される。この状態でさらに払出装置109からの遊技球が払い出された場合に下皿17が満タンとなったことを検出する下皿満タンスイッチによって検出信号を出力し、この検出信号が入力されたときに操作ハンドル18の操作を受付不能な状態に制御してもよい。この場合には、下皿満タンスイッチからの検出信号が入力されなくなったことに基づいて操作ハンドル18の操作を受付可能な状態へ制御するように構成してもよい。

【0095】

周辺基板グループは、サブ統合基板111、ランプ中継基板119、役物制御基板115、及び、表示制御基板120によって構成される。サブ統合基板111は、統合CPU112（図柄表示制御手段）、統合ROM113、統合RAM114を備えている。また、サブ統合基板111は、音出力に関する制御を行う音源IC128、及び、音出力に関する読み出し専用メモリとしての音ROM127も備えている。統合CPU112は、統合ROM113に格納されている演出制御プログラムを実行することにより主基板101から受信された演出コマンドにもとづく処理を実行する。また、統合RAM114には、サブ統合基板111で実行される種々の処理において生成される各種データ、入出力信号、主基板101から受信した演出コマンド、等の情報が一時的に記憶される。そして、統合CPU112は、RAM114に記憶されている主基板101から受信した演出コマンドを読み出し、読み出した演出コマンドに基づいて表示制御基板120に表示コマンドを送信したり、ランプ中継基板119に役物演出コマンドおよび駆動信号を送信したり、音ROM127から音出力態様を読み出し、音源IC128によって読み出した音出力態様に応じた駆動信号を上部スピーカ29、及び、下部スピーカ14に出力したり、枠ランプ27に駆動信号を出力したりする。また、統合CPU112には、操作ボタン18aの操

10

20

30

40

50

作に応じて操作信号が入力される。

【0096】

ランプ中継基板119は、サブ統合基板111から受信した役物演出コマンドを遊技盤ランプ及び役物制御基板115に送信する。なお、ランプ中継基板119では、サブ統合基板111から送信される役物演出コマンドを遊技盤ランプ及び役物制御基板115に送信するだけであり、実質的には遊技盤ランプ及び役物制御基板115の制御はサブ統合基板111が行う。以下、ランプ中継基板119を省略して説明する場合がある。

【0097】

役物制御基板115は、中央演算装置としての役物CPU116、読み出し専用メモリとしての役物ROM117、読み書き可能メモリとしての役物RAM118を備えている。また、表示制御基板120は、中央演算装置としての表示CPU121、読み出し専用メモリとしての表示ROM122、読み書き可能メモリとしての表示RAM123を備えている。

10

【0098】

また、役物制御基板115に搭載される役物CPU116は、サブ統合基板111からランプ中継基板119を経由して受信した役物演出コマンドに基づいてモータ63及びLED61aに駆動信号を出力する。モータ63に駆動信号を出力することにより回転役物61が回転駆動制御され、LED61aに駆動信号を出力することにより所定の残影が表示される。また、表示制御基板120に搭載される表示CPU121は、サブ統合基板111からの表示コマンドに基づいて画像表示装置42を制御する。

20

【0099】

ここで、上述した各種構成部材及び装置等が設けられた遊技盤4にて実現される遊技について説明する。遊技者が操作ハンドル18を操作することによりパチンコ機1の裏面側に設けられる発射装置135によって遊技球が打ち出される。発射装置135から打ち出された遊技球は、発射レール15及び案内レール11を通過して遊技領域12の上部に放出され、遊技領域12を障害釘等に衝突しながらアウト口77に向かって流下する。そして、遊技領域12を流下する遊技球がゲート74を通過し、ゲートスイッチ74aによって検出されると、普通図柄表示器44で普通図柄の変動表示(LEDが緑色と赤色とで交互に点灯表示)が開始される。

【0100】

30

なお、ゲートスイッチ74aにより遊技球が検出されると、所定範囲の普通図柄当たり判定乱数を更新するカウンタから普通図柄当たり判定乱数を抽出する。そして、普通図柄表示器44にて普通図柄の変動表示を開始するときに、普通図柄当たり判定乱数に基づいて当たりとするか否かの判定を行い、変動表示の結果、判定結果に応じた態様(本実施形態では、当たりであれば赤色の点灯表示、はずれであれば緑色の点灯表示)でLEDを停止表示する。

【0101】

また、普通図柄表示器44にて普通図柄の変動表示を実行中に遊技球がゲート74を通過し、ゲートスイッチ74aにより遊技球が検出されたことに基づいて抽出された普通図柄当たり判定乱数は、所定個数(本実施形態では、4個)まで記憶可能とされ、記憶される普通図柄当たり判定乱数の個数は普図始動記憶LED48の点灯個数によって表示される。具体的には、普図始動記憶LED48は、ゲート74の通過が有効である(普通図柄の始動記憶数が4未満のとき)ときにゲートスイッチ74aにより遊技球を検出する毎にLEDを1つ点灯させ、普通図柄表示器44にて普通図柄の変動表示を開始する毎に点灯しているLEDを1つ消灯させる。

40

【0102】

本実施形態では、普通図柄当たり判定乱数に基づいて当たりとする判定がなされた場合には、普通図柄の変動表示を開始して、所定期間経過後に赤色に点灯した状態で停止表示した後、ソレノイド71aを可動することにより可動片71を回動させて可変入賞装置70を所定期間開放状態に制御する。一方、普通図柄当たり判定乱数に基づいてはずれとする判定

50

がなされた場合には、普通図柄の変動表示を開始して、所定期間経過後に緑色に点灯した状態で停止表示し、可変入賞装置70を開放状態に制御しない。具体的には、普通図柄当り判定乱数に基づいて当りとする判定がなされた場合には、普通図柄の変動表示を開始して、所定期間経過後に赤色に点灯した状態で停止表示した後、ソレノイド71aを可動して第2始動口73の可動片71を所定時間（例えば、0.5秒）開放する。そして、所定期間経過したときに再びソレノイド71aを可動して可動片71を閉塞する。一方、普通図柄当り判定乱数に基づいてはずれとする判定がなされた場合には、普通図柄の変動表示を開始して、所定期間経過後に緑色に点灯した状態で停止表示した後、可動片71を開放する制御を行わず第2始動口73に遊技球が入賞不可能な閉塞状態に制御されるが、第1始動口72は遊技球を入賞可能な状態となっている。

10

【0103】

また、第1始動口72、又は、第2始動口73に遊技球が入賞し、始動口スイッチ70a及び始動口スイッチ70bにより遊技球が検出されると、特別図柄表示器41で特別図柄の変動表示を開始可能な状態（例えば、大当り遊技中でない状態、及び、特別図柄及び装飾図柄の変動表示中でない状態）であれば、特別図柄表示器41で特別図柄の変動表示が開始されると共に、画像表示装置42で装飾図柄の変動表示が開始される。特別図柄、及び、装飾図柄の変動表示は所定期間経過後に停止され、停止時の特別図柄が特定の表示態様（大当りとなる複数の発光体の点灯の組み合わせ：大当り図柄）である場合には、装飾図柄の停止図柄（左・中・右の装飾図柄全てが停止した状態）も特定の表示態様（同一の装飾図柄の組み合わせ：大当り図柄）となり、「大当り遊技状態」の制御を開始する。

20

【0104】

即ち、ソレノイド76aを駆動し、大入賞口の入口を塞いでいる前面扉76の下部を支点としてパチンコ機1手前方向に回転させて大入賞口開閉装置75を開放状態に制御し、所定時間（例えば、30秒）、あるいは所定個数（例えば、10個）の遊技球が大入賞口に入賞してカウントスイッチ75aによって検出されるまで大入賞口を開放した状態に維持する。その後、ソレノイド76aを駆動し、前面扉76の下部を支点として起立させて大入賞口の入口を塞ぎ、大入賞口開閉装置75を閉塞状態に制御する。そして、大入賞口開閉装置75を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの開閉サイクル（以下、これをラウンドともいう）を15回繰り返し実行（15ラウンド実行）したときに大当り遊技状態を終了させる。このように、大当り遊技状態に制御された場合には、大入賞口が

30

【0105】

なお、本実施形態では、左・中・右の装飾図柄は、左装飾図柄→右装飾図柄→中装飾図柄の順に停止するように制御される。装飾図柄の停止図柄とは、左・中・右の装飾図柄の変動表示を開始して中装飾図柄が停止表示されることにより左・中・右の装飾図柄全てが停止表示された状態の図柄の組み合わせをいう。

【0106】

また、停止時の特別図柄が特定の表示態様のうちさらに特別態様（確変大当りとなる複数の発光体の点灯の組み合わせ）である場合には、装飾図柄の停止図柄も特別態様（確変大当り図柄：本実施形態では、同一の奇数図柄の組み合わせ）となり、大当り遊技状態に制御した後、次に大当り遊技状態となる確率が高くなる（本実施形態では、確率変動状態では1/70、確率変動状態以外では、1/490）。即ち、確率変動状態という遊技者にさらに有利な状態になる。確率変動状態では、特別図柄表示器41にて特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄を停止表示するまでの変動時間を通常状態よりも短縮する制御（特別図柄の時短制御）、普通図柄表示器44にて普通図柄の変動表示を開始してから普通図柄を停止表示するまでの変動時間を通常状態よりも短縮する制御（普通図柄の時短制御）、普通図柄表示器44における普通図柄の変動表示の結果が「当り」となる確率を高める制御、普通図柄表示器44にて普通図柄の変動表示の結果「当り」となったことに

40

50

に基づいて開放される可動片 71 の開放時間を通常状態よりも延長する制御（本実施形態では、通常状態では、0.5 秒、時短状態及び確率変動状態では、0.8 秒）、可変入賞装置 70 が開放状態にされる開放回数を通常状態よりも増加させる制御（本実施形態では、通常状態では、1 回、時短状態及び確率変動状態では、3 回）、等の時短制御も行われる。

【0107】

また、停止時の特別図柄が特定の表示態様のうち特別態様とは異なる非特別態様（非確変大当たりとなる複数の発光体の点灯の組み合わせ）である場合には、装飾図柄の停止図柄も非特別態様（非確変大当たり図柄：本実施形態では、同一の偶数図柄の組み合わせ）となり、大当たり遊技状態に制御した後、特別図柄表示器 41 にて所定回数（本実施形態では、100 回）の特別図柄の変動表示が実行されるまで特別図柄の変動時間を通常状態よりも短縮する制御（特別図柄の時短制御）、普通図柄の変動時間を通常状態よりも短縮する制御（普通図柄の時短制御）、普通図柄表示器 44 にて普通図柄の変動表示の結果「当たり」となったことに基づいて開放される可動片 71 の開放時間を通常状態よりも延長する制御、可変入賞装置 70 が開放状態にされる開放回数を通常状態よりも増加させる制御、等の時短制御が実行される。時短状態では、特別図柄表示器 41 にて特別図柄の変動表示が所定回数実行されるまでは、第 2 始動口 73 への入賞確率が増加し、所定期間での特別図柄の変動表示の実行回数を増加させることができるため遊技者に有利な状態となる。また、上述した確率変動状態では、時短制御に加えて、普通図柄表示器 44 にて普通図柄の変動表示の結果が「当たり」となる確率が高められるため時短状態よりもさらに遊技者に有利な状態となる。なお、通常状態とは、上述した確率変動状態、及び、時短状態、以外の状態である。また、通常状態であっても、未だ特別図柄の変動表示が実行されていない特別図柄の保留球数が所定個数以上である場合には、特別図柄表示器 41 にて特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄を停止表示するまでの変動時間を通常状態よりも短縮する制御（特別図柄の時短制御）が実行されることがある。

【0108】

なお、上述したように、本実施形態では、第 1 始動口 72 に遊技球が入賞し、始動口スイッチ 70a によって検出されたときに 3 個、第 2 始動口 73 に遊技球が入賞し、始動口スイッチ 70b によって検出されたときに 4 個、の遊技球が払い出される。第 1 始動口 72 は、上述したように、常に上方から遊技球を入賞可能であることから、遊技球の入賞に対する払出個数が多すぎると始動口（第 1 始動口 72 及び第 2 始動口 73）への入賞を（運営者側の不利益解消等により）抑制されてしまい、結果的に抽選遊技（大当たり遊技状態とするか否かの判定）の期待が減ることで遊技者に不快感を与えてしまう。また、払出個数が少なすぎると抽選遊技に必要とする遊技球の数が増大してしまい、結果的に過度の投資が必要となり遊技者に不利益を与えてしまう。一方、第 2 始動口 73 は、後述する時短状態及び確率変動状態においては遊技者に有利な遊技を提供するものであり、可動片 71 の開放時間及び開放回数の延長制御を行うようにし、該第 2 始動口 73 への入賞確率を増加させている。しかし、遊技球の入賞に対する払出個数が少なすぎると、発射球に対して払出数が少なくなり、有利な遊技状態にも関わらず遊技球が減ることで遊技者に不快感を与えてしまう。これらの事象を考慮し、第 1 始動口 72 及び第 2 始動口 73 それぞれの払出個数（3, 4 個）が設定されている。

【0109】

また、特別図柄表示器 41 における特別図柄の表示結果と、画像表示装置 42 における装飾図柄の表示結果と、は対応している。即ち、特別図柄表示器 41 及び画像表示装置 42 にて特別図柄及び装飾図柄の変動表示を開始するときに大当たりとしない判定がなされた場合には、特別図柄表示器 41 にて特定の表示態様とは異なるはずれ状態となる態様で LED を点灯させて特別図柄を停止表示すると共に、画像表示装置にて特定の表示態様とは異なるはずれ状態となる表示結果（はずれ図柄：大当たり図柄以外の図柄、本実施形態では、少なくとも 2 種類以上の識別情報（図柄）の組み合わせ）を導出する。

【0110】

また、画像表示装置 4 2 にて変動表示される装飾図柄は特別図柄表示器 4 1 にて変動表示される特別図柄とは異なる演出用の図柄であり、特別図柄表示器 4 1 にて行われる変動表示の内容を演出用の装飾図柄を用いてより演出効果を高めて遊技者に表示するものである。つまり、特別図柄表示器 4 1 における L E D が特定の表示態様で点灯表示された場合には大当り遊技状態に移行制御するが、万が一、画像表示装置 4 2 にて装飾図柄の表示結果が特定の表示態様となっても特別図柄表示器 4 1 における L E D が特定の表示態様で点灯表示されない場合には大当り遊技状態に移行制御されない。

【0 1 1 1】

また、本実施形態では、大当り遊技状態にて実行されるラウンド数として「15回」が設定された1種類の大当り遊技状態に制御可能であるが、大当り遊技状態として遊技者に付与される利益が異なる複数種類の大当り遊技状態に制御可能に構成してもよい。例えば、大当り遊技状態にて実行されるラウンド数が異なる複数種類の大当り遊技状態に制御するように構成してもよい。この場合には、大当り判定乱数に基づいて大当りとする判定がなされた後、大当り遊技状態にて実行するラウンド数を決定するようにしてもよいし、大当り判定乱数に基づいて異なるラウンド数が設定された複数種類の大当り遊技状態のうちいずれかに制御するか否かの判定を行うようにしてもよい。

10

【0 1 1 2】

また、本実施形態では、状態表示 L E D 4 5 が上述した確率変動状態にて赤色に点灯制御され、上述した時短状態にて緑色に点灯制御される。そして、時短状態及び確率変動状態を終了したとき、即ち、通常状態への制御を開始したとき、及び、大当り遊技状態に制御されたときに状態表示 L E D 4 5 を消灯する。

20

【0 1 1 3】

また、本実施形態では、大当り遊技状態の実行中に上述した大当り種類表示 L E D 4 6 を点灯する。具体的には、大当り遊技状態の種類に応じて、大当り種類表示 L E D 4 6 の○が付された左側の L E D と、×が付された右側の L E D と、のいずれか一方、又は、両方を点灯する。本実施形態では、1種類の大当り遊技状態にのみ制御可能であるため、大当り種類表示 L E D 4 6 を点灯制御しても効果を奏しないが、複数種類の大当り遊技状態に制御可能に構成した場合には、複数種類の大当り遊技状態に対応して大当り種類表示 L E D 4 6 を点灯・消灯制御することにより大当り遊技状態の種類を把握することができる。

30

【0 1 1 4】

例えば、複数種類の大当り遊技状態として、大当り遊技状態にて実行されるラウンド数として「7回」が設定された第1大当り遊技状態と、大当り遊技状態にて実行されるラウンド数として「15回」が設定された第2大当り遊技状態と、を実行可能な構成とした場合に、第1大当り遊技状態の実行中に大当り種類表示 L E D 4 6 の右側の L E D (×が付された L E D) を点灯させ、第2大当り遊技状態の実行中に大当り種類表示 L E D 4 6 の左側の L E D (○が付された L E D) を点灯させる制御を実行するようにしてもよい。このように、本実施形態におけるパチンコ機 1 は、複数種類の大当り遊技状態に制御可能な遊技機にも対応可能に構成される。

【0 1 1 5】

次に、上述したセンターユニット 4 0 のステージ 5 0 上の構成について図 6 乃至図 1 2 を参照して詳細に説明する。図 6 は、遊技盤 4 を右上方から見た斜視図である。

40

【0 1 1 6】

図 6 に示すように、センターユニット 4 0 の左側縁部後方及び右側縁部後方（パチンコ機 1 背面側）には、前面装飾体 8 0 の左上部に設けられた揺動通路部材 4 3 及び前面装飾体 8 0 の右上部に設けられた球通路部材 4 9 に進入した遊技球を遊技盤 4 のステージ 5 0 に誘導する球誘導部材 6 5 (通路構成部材) が位置している。

【0 1 1 7】

また、球誘導部材 6 5 は、下流部（後述する分岐部 6 7 3）が二股に分岐して遊技球をいずれか一方に誘導する分岐通路 6 7 (球通路、経路、通路本体) と、揺動通路部材 4 3

50

及び球通路部材 4 9 を分岐通路 6 7 に連結する連結通路 6 6 と、から構成され、揺動通路部材 4 3 及び球通路部材 4 9 に進入した遊技球は連結通路 6 6 に排出された後、連結通路 6 6 を転動して球誘導部材 6 5 の入口から分岐通路 6 7 に進入し、分岐通路 6 7 を流下して球誘導部材 6 5 の外部に排出する出口である上部誘導口 6 8 及び下部誘導口 6 9 の一方から排出される。なお、上部誘導口 6 8 及び下部誘導口 6 9 は、複数の排出口の一例である。また、上部誘導口 6 8 は、第 1 の排出口の一例であり、下部誘導口 6 9 は、第 2 の排出口の一例である。

【0118】

図 7 に、球誘導部材 6 5 の断面図を示す。図 7 に示すように、球誘導部材 6 5 の内部は、分岐通路 6 7 が遊技球 1 個分の幅寸法の通路形状で形成されている。また、分岐通路 6 7 は、所定の幅寸法（ステージユニット 5 0 a の幅寸法と同等又は小さい幅寸法）で屈曲形成され、遊技球をパチンコ機 1 の奥行方向（図示左側方向）と手前側方向（図示右側方向）とに転動させつつ流下させる屈曲部 6 7 1（奥行き誘導通路部）と、略遊技球 1 個分の幅寸法で形成されると共に屈曲部 6 7 1 を流下した遊技球を略垂直に流下させる送込部 6 7 2 と、二股に分岐して上部誘導口 6 8 又は下部誘導口 6 9 の一方に振り分ける分岐部 6 7 3（振分部）と、からなる。なお、本実施形態における分岐通路 6 7 は、少なくとも送込部 6 7 2 が遊技球 1 個分の幅寸法で形成されていればよく、屈曲部 6 7 1 及び分岐部 6 7 3 は、遊技球 1 個分の幅寸法で形成されていなくてもよい。

【0119】

また、屈曲部 6 7 1 は、複数層の通路がその端部で接続した 1 本の球通路からなり、揺動通路部材 4 3 及び球通路部材 4 9 に進入した遊技球 Q 1 は、連結通路 6 6 を経て、球誘導部材 6 5 の入口から分岐通路 6 7 に放出される。そして、分岐通路 6 7 に放出された遊技球 Q 2 は、屈曲部 6 7 1 にてパチンコ機 1 の奥行方向に転動し、分岐通路 6 7 の内壁に衝突してその勢い（進入速度）を弱めると共に、流下してパチンコ機 1 の手前方向に誘導される。このように、本実施形態では、分岐通路 6 7 が所定の距離幅（図 7 において左右方向の通路幅）で屈曲形成されるため、屈曲部 6 7 1 内で転動する遊技球がその勢い（転動速度）が強まる前に分岐通路 6 7 の内壁に衝突してその勢いを弱まるように形成され、分岐通路 6 7 内に進入した遊技球の勢い（転動速度）を抑制したり、安定させたりできる。

【0120】

なお、屈曲部 6 7 1 を流下して手前方向（図 7 において右方向）に誘導された遊技球は、再び分岐通路 6 7 の内壁に衝突して略真下（垂直）に流下して、送込部 6 7 2 に進入する。送込部 6 7 2 は、遊技球の 1 個分の幅寸法を有し、遊技球を規制して略真下（垂直）に流下させて分岐部 6 7 3 に送り込む。分岐部 6 7 3 には、その送込部 6 7 2 の奥行方向の幅の略中央に球誘導部材 6 5 の露出していない背面（ステージ 5 0 から遠い側の面）から突設される分岐部材 6 7 a（分岐振分手段、突起部材）が設けられている。そして、送込部 6 7 2 から送り込まれた遊技球 Q 3 は、その中心部がこの分岐部材 6 7 a の表面と垂直に衝突（当接）し、上部誘導口 6 8 又は下部誘導口 6 9 の一方に導かれる。また、上部誘導口 6 8 に誘導された遊技球 Q 4 は、後述する上部ルール 5 2 上に落下して円形誘導部 5 4 向かって転動し、下部誘導口 6 9 に誘導された遊技球 Q 5 は、後述する下部ルール 5 3 上に落下して円形誘導部 5 4 に向かって転動する。

【0121】

なお、分岐部材 6 7 a の上部表面（分岐通路 6 7 を流下する遊技球が当接する面）は、略平坦に形成され、この分岐部材 6 7 a によって分岐部 6 7 3 を 2 つの領域に分割している。このように構成することにより、分岐通路 6 7 を流下する遊技球が分岐部材 6 7 a に衝突して上部誘導口 6 8 と下部誘導口 6 9 との一方に不規則に誘導されるため、上部ルール 5 2 と下部ルール 5 3 との振分率が偏ることを防止できる。また、送込部 6 7 2 から送り込まれて分岐部材 6 7 a に当接した遊技球 Q 3 の左右方向に遊技球 1 個分以上の空間を有するように（遊びを有するように）、即ち、遊技球 Q 3 の自由度を高めるように分岐部 6 7 3 が形成されるため、分岐部材 6 7 a に当接した遊技球が分岐通路 6 7 内にて挟み込

まれて球詰まりを生じてしまうことを防止できる。

【0122】

また、分岐通路67を流下する遊技球は必然的に分岐部材67aに衝突する。また、分岐通路67にてパチンコ機1の奥行方向及び手前方向に転動して分岐通路67の内壁に衝突することによりその勢い（進入速度）を弱めるが、分岐通路67によって弱められた後の勢いが一定以上である場合であっても、分岐部材67aと衝突することによりその勢いを完全に抑制することができる。即ち、分岐通路67を流下してパチンコ機1の手前方向に誘導された遊技球は、再び分岐通路67の内壁に衝突して略真下に流下する。そして、分岐部材67aの上部に略垂直に衝突するため、その勢いを完全に止めることが可能となる。

10

【0123】

また、本実施形態では、分岐通路67によって遊技球の勢い（流下速度）が抑制されて、分岐部材67aに衝突する以前に遊技球の勢い（流下速度）が弱まるため、分岐部材67aの負荷が軽減でき、分岐部材67aを長持ちさせることができる。さらに、本実施形態では、分岐通路67を流下する遊技球は、分岐部材67aの上部に衝突するが、分岐部材67aを幅狭縦長形状（図7において、左右方向の幅寸法が小さく、上下方向の幅寸法が大きい）の部材により形成することで分岐部材67aの耐久性を高めている。

【0124】

また、分岐部材67aの上部表面の高さ位置と、上部レール52及び下部レール53の高さ位置と、を所定の幅寸法内（例えば、2cm以内）となるように分岐部材67aが設けられている。即ち、分岐部材67aに当接した遊技球Q3は、分岐部材67aから上部レール52又は下部レール53上に落下する。このとき、分岐部材67aの上部表面の高さ位置と、上部レール52及び下部レール53の高さ位置と、の差が大きい程、上部レール52及び下部レール53に与えられる衝撃が増し、上部レール52及び下部レール53が壊れ易くなる。本実施形態では、分岐部材67aの上部表面の高さ位置と、上部レール52及び下部レール53の高さ位置と、の差を小さくすることで上部レール52及び下部レール53の負荷を軽減でき、上部レール52及び下部レール53を長持ちさせることが可能となる。

20

【0125】

また、分岐通路67を形成する球誘導部材65は、透明な合成樹脂材料（例えば、ポリカーボネイト等）によって形成されている。これにより、分岐通路67内を通過する遊技球は、遊技者から視認可能な構成となっている。分岐通路67は、通路底壁、通路内側壁、及び通路外側壁から構成され、分岐通路67の通路外側壁となる球誘導部材65の壁面部65a（通路外側壁、球視認部、経路の外壁）は、図8（A）（B）に示すように（同図中には、遊技者側から見てステージ50の右側端部に位置する球誘導部材65を例示する）、ステージ50の中央側に盛り上がった湾曲面形状に形成されている。また、このような湾曲面形状の通路外側壁（壁面部65a）を有する分岐通路67の屈曲部671は、図8（A）に示すように、その通路外側壁がパチンコ機1の正面位置となる遊技者から視認できるようにステージ50の奥行き幅方向（前後方向）に対して若干の傾斜角（なめらかな曲面）を持って延設されている。言い換えれば、ステージ50の奥行き幅に対する前後方向及び左右方向に遊技球を誘導する分岐通路67の屈曲部671は、正面から見て下流側（送込部672との連通側）が上流側（連結通路66との連通側）に比べて外側に位置するように通路の延設方向が設定されている。これにより、屈曲部671内を流下する遊技球は、その流下に伴って徐々に外側に誘導されるようになっている。従って、屈曲部671内を複数の遊技球が通過する場合、屈曲部671の下流側を通過する遊技球R1は、屈曲部671の上流側を通過する遊技球R2に比べて外側に位置することとなり、正面視で遊技球R1、R2同士が完全に重なり合うことがない。なお、実施形態の構成によれば、奥行き誘導通路部を一つの通路部で形成する（複数の通路部を繋ぎ合わせたような構成とは違う）ので、スムーズに遊技球を誘導することができる。

30

40

【0126】

50

また、分岐通路 67 における湾曲面形状の通路外側壁（壁面部 65a）には、前述した上部誘導口 68 及び下部誘導口 69 が穿設されるものであるが、壁面部 65a がステージ 50 の奥行き幅方向（前後方向）に対してなめらかな曲面を持って延設されることで、各誘導口 68、69 についても、その開口部分がパチンコ機 1 の正面位置となる遊技者から視認できるようになっている。即ち、正面から見て分岐部材 67a を境として外側部分には下部誘導口 69 の開口部分が視認でき、分岐部材 67a を境として内側部分には上部誘導口 68 の開口部分が視認できる。このため、図 8（B）に示すように、分岐部材 67a によって下部誘導口 69 側に振り分けられた遊技球 R3 は、分岐部材 67a を境として正面視で外側に位置する開口（下部誘導口 69）から排出される一方、分岐部材 67a によって上部誘導口 68 側に振り分けられた遊技球 R4 は、分岐部材 67a を境として正面視で内側に位置する開口（上部誘導口 68）から排出されることになり、遊技球がいずれの誘導口 68、69 から排出されるかが明確に認識できるようになっている。

10

【0127】

なお、上部誘導口 68 から排出される遊技球は、後述の上部レール 52 を介して円形誘導部 54 に誘導され、下部誘導口 69 から排出される遊技球は、後述の下部レール 53 を介して円形誘導部 54 に誘導されるものであるが、上部レール 52 を流下した遊技球は、下部レール 53 を流下した遊技球に比べて勢いよく円形誘導部 54 に送り込まれることで後述の案内通路 58 に入り易くなり、結果として始動口（第 1 始動口 72）に入賞し易い構成となっている（詳細については後述する）。従って、上部誘導口 68 から遊技球が排出されるか、あるいは下部誘導口 69 から遊技球が排出されるかによって、その後、遊技球が始動口（第 1 始動口 72）に入賞し易いか否かが大まかに判断できる。このため、上記したような遊技球がいずれの誘導口 68、69 から排出されるかが明確に認識できる構成は、ステージ 50 上（上部レール 52、下部レール 53、円形誘導部 54 を含む）での遊技球の球流れの興趣をより一層高めるようになっている。なお、円形誘導部 54 は、環状転動許容手段の一例である。円形誘導部 54 の表面は、転動面の一例である。上部レール 52、下部レール 53、及び円形誘導部 54 は、上段球転動面の一例である。一方、ステージ 50 及び球受けステージ 80a は、下段球転動面の一例である。また、上部レール 52、下部レール 53、及び円形誘導部 54 は、レール形状の通路の一例である。上部レール 52 及び円形誘導部 54 は、第 1 の誘導通路の一例であり、下部レール 53 及び円形誘導部 54 は、第 2 の誘導通路の一例である。上部レール 52 及び下部レール 53 は、受入レールの一例である。円形誘導部 54 は、送込レールの一例である。

20

30

【0128】

また、透明な合成樹脂材料によって形成された球誘導部材 65（分岐通路 67）の背面側には、複数の LED95 が実装された LED 基板 94（光照射手段）が設けられている。そして、LED95 の発光は、分岐通路 67 の背面側から透明な球誘導部材 65 を透してステージ 50 中央側に照射されることで、分岐通路 67 を含む球誘導部材 65 全体を光装飾するようになっている。また、分岐通路 67 を通過する遊技球は、LED95 の発光によって分岐通路 67 内のいずれの部分の通過中であるかが遊技者からより見易くなっている。

【0129】

40

図 9 は、遊技盤 4 を前上方から見た斜視図である。また、図 6 及び図 9 に示すように、センターユニット 40 には、前面装飾体 80 の下部外壁から奥行方向に所定の幅を有するステージ 50 が画像表示装置 42 の前下方に位置するように設けられている。なお、ステージ 50 は、前面装飾体 80 の左上部に設けられた揺動通路部材 43 及びセンターユニット 40 の回転役物 61 の下部に設けられた球通路部材 49 から導入された遊技球が転動可能な領域を形成している。また、ステージ 50 の表面は、パチンコ機 1 手前方向に所定の角度で傾斜し、ステージ 50 上を転動する遊技球をパチンコ機 1 手前方向に排出するように構成されている。

【0130】

また、ステージ 50 の中央部には、遊技球 1 個分の通路形状をなす案内通路 58（誘導

50

通路)が形成されている。また、案内通路58は、ステージ50の下方に下り、そこから前面側へ屈曲して延びて前面装飾体80の下部外壁中央に形成された放出口51(球排出部)と接続される。放出口51は、前面装飾体80の下部外壁における可変入賞装置70の真上に形成され、案内通路58に填入込んだ遊技球が放出口51へと誘導されて放出口51から真下に放出されることにより第1始動口72に入賞し易くなる。なお、放出口51は、前面装飾体80の下縁部に形成された排出ステージ80aの下方(排出ステージ80aに比べて第1始動口72に近い位置)に配置される共に、案内通路58と連通した遊技球1個分の開口形状に形成されている。このため、放出口51から排出された遊技球は、高い確率(ほぼ100%に近い確率)で第1始動口72に入賞し易くなっている。

【0131】

また、ステージ50の表面には、ステージ50上部表面から所定の高さ(本実施形態では、遊技球の直径寸法以上の高さ)を有する複数の支持部材57が突出形成されている。そして、ステージ50の左右方向略中央部に突出形成される複数の支持部材57の上部には中空円形状の(環状の球誘導通路の形状をなす)円形誘導部54がパチンコ機1手前方向に所定の角度で傾斜するように載置される。なお、円形誘導部54は、外周及び内周に沿って円形誘導部54の表面から上方に突出形成される壁部54a(球誘導通路としての両側壁部分:突部)を有し、外周及び内周の壁部54aによって囲まれた溝部54b(球誘導通路としての底面部分)を有する。また、支持部材57は、円柱形状をなすと共に、その断面の直径寸法が遊技球の直径寸法よりも小さい値で形成されている。これにより、ステージ50上を転動する遊技球は、支持部材57の裏面側で停留することなく、パチンコ機1手前方向に排出されるようになっている。

【0132】

また、円形誘導部54の溝部54bは、所定の幅(本実施形態では、遊技球の直径寸法より広い幅)を有し、遊技球の転動が可能である。本実施形態では、遊技球の直径寸法よりも十分に広い幅を有するように溝部54bが形成され、円形誘導部54における遊技球の自由度を高めることで、円形誘導部54における遊技球の転動それぞれに変化を持たせることができる。また、本実施形態では、円形誘導部54の外周及び内周の壁部54aは円形誘導部54の上部表面から上方に遊技球の直径寸法よりも小さい高さを有するように突出形成され、円形誘導部54の溝部54bを転動する遊技球の略全体が視認可能となっている。

【0133】

なお、本実施形態では、円形誘導部54をパチンコ機1手前方向に所定の角度で傾斜するように載置するが、円形誘導部54の外周に沿って壁部54aが突出形成されるため、円形誘導部54の溝部54bを転動する遊技球は外周と接触して内側に弾かれ、円形誘導部54からパチンコ機1手前方向に落下しない。即ち、壁部54aは、円形誘導部54からの遊技球の落下を防止する落下防止手段である。また、本実施形態では、壁部54aを遊技球の直径寸法よりも小さい高さを有するように突出形成することで溝部54bを転動する遊技球を視認可能としているが、壁部54aを透明樹脂(例えば、ABS樹脂等のアクリル樹脂等)で形成することにより、壁部54aを円形誘導部54(溝部54b)の上部表面からの高さを遊技球の直径寸法以上となる高さで突出形成してもよい。

【0134】

また、円形誘導部54の内周の壁部54aは、その一部が切り取られた切欠部を有する。本実施形態では、円形誘導部54の内周奥側の一部に穿設された切欠部54cと、内周手前側の一部に穿設された切欠部54dとを有し、内周手前側の切欠部54dは内周奥側の切欠部54cよりも広範囲に亘って壁部54aが切り取られ、内周手前側の切欠部54dに対応する溝部54b(溝部54bにおける内周手前側の切欠部54dのパチンコ機1の手前側に位置する部分)はパチンコ機1奥側に傾斜し、内周手前側の切欠部54d方向に遊技球を排出する。また、円形誘導部54は、その中空部の下方に案内通路58が位置するように載置され、円形誘導部54の奥側の切欠部54cと案内通路58とを連結する上部誘導路55が形成されると共に、円形誘導部54の手前側の切欠部54dの一部と案

内通路 58 とを連結する下部誘導路 56 が形成されている。

【0135】

また、円形誘導部 54 の奥行方向の奥位置の左右両部には、ステージ 50 に突出形成される支持部材 57 の上部に載置し、球誘導部材 65 の上部誘導口 68 と、円形誘導部 54 と、を橋掛けする上部レール 52 が連結し、円形誘導部 54 の奥行方向の手前位置の左右両部には、ステージ 50 に突出形成される支持部材 57 の上部に載置し、球誘導部材 65 の下部誘導口 69 と、円形誘導部 54 と、を橋掛けする下部レール 53 が連結される。なお、上部レール 52 及び下部レール 53 の上流端は、前記分岐部材 67a を挟んで近接設置している（図 6 参照）。

【0136】

また、上部レール 52 及び下部レール 53 は、図 10 に示すように、それぞれ誘導通路の両側壁部分を形成する棒状のレール部材 59a（棒状部材）と、誘導通路の底面部分を形成して上部レール 52 及び下部レール 53 の強度を増加させると共にレール部材 59a の間隔を一定に保たせる枕木部材 59b と、を有している。なお、本実施形態では、レール部材 59a の間隔が遊技球の直径寸法よりも小さくなるように枕木部材 59b が遊技球の直径寸法よりも小さい幅で形成され、上部レール 52 及び下部レール 53 を転動する遊技球は、レール部材 59a に挟持されつつ流下する。従って、上部レール 52 及び下部レール 53 を転動する遊技球が視認可能となる。

【0137】

また、上部レール 52 及び下部レール 53 は、上部誘導口 68 及び下部誘導口 69 から円形誘導部 54 に向けて所定の下り傾斜を有するように設けられる。また、本実施形態では、遊技球がレール部材 59a に挟持されて流下するため、進行方向、即ち、円形誘導部 54 に流下する方向以外への転動が規制され、一方向、即ち、円形誘導部 54 に流下する方向への転動が許可される。

【0138】

また、上部レール 52 及び下部レール 53 の下流部（円形誘導部 54 に近い側）は、転動する遊技球が円形誘導部 54 の曲率に沿って送り込まれるように湾曲している。このため、上部レール 52 及び下部レール 53 を転動する遊技球は、その勢いを殺すことなく円形誘導部 54 に遊技球を誘導される。

【0139】

なお、レール部材 59a の間隔を遊技球の直径寸法以上として枕木部材 59b 上を遊技球が転動するように構成してもよく、この場合には、レール部材 59a を枕木部材 59b の上部表面から遊技球の直径寸法よりも小さい程度の高さを有するように突出形成することで、枕木部材 59b を転動する遊技球が視認可能としてもよいし、レール部材 59a を透明樹脂（例えば、ABS 樹脂等のアクリル樹脂等）により形成することによりレール部材 59a の高さに制限されることなく遊技球を視認可能となるように構成してもよい。

【0140】

また、本実施形態では、ステージ 50 上部表面から遊技球の直径寸法以上の高さを有する複数の支持部材 57 に円形誘導部 54、上部レール 52、及び、下部レール 53 が載置されるため、円形誘導部 54、上部レール 52、及び、下部レール 53 を転動する遊技球と、ステージ 50 上を転動する遊技球と、が接触しない。このため、円形誘導部 54、上部レール 52、及び、下部レール 53 を転動する遊技球がステージ 50 上を転動する遊技球によって弾かれてステージ 50 上に落下し、円形誘導部 54、上部レール 52、及び、下部レール 53 を転動しているときの始動口（第 1 始動口 72 及び第 2 始動口 73）への入賞率よりも低くなることによって遊技者の興味が低下することを防止できる。

【0141】

なお、前面装飾体 80 の左上部に設けられた揺動通路部材 43 及びセンターユニット 40 の回転役物 61 の下部に設けられた球通路部材 49 に進入した遊技球は、球誘導部材 65 の連結通路 66 により分岐通路 67 に誘導される。そして、分岐通路 67 を流下し、上部誘導口 68 から上部レール 52 の上流端に排出された遊技球は、上部レール 52 上を転

10

20

30

40

50

動して円形誘導部 5 4 の溝部 5 4 b に誘導され、下部誘導口 6 9 から下部レール 5 3 の上流端に排出された遊技球は、下部レール 5 3 上を転動して円形誘導部 5 4 の溝部 5 4 b に誘導される。このようにして、円形誘導部 5 4 に誘導された遊技球は、溝部 5 4 b を転動して円形誘導部 5 4 の切欠部 5 4 c, 5 4 d の一方から落下し、円形誘導部 5 4 から排出される。

【0142】

また、円形誘導部 5 4 の内周奥側の切欠部 5 4 c から排出された遊技球は、上部誘導路 5 5 を通って案内通路 5 8 に誘導される。一方、内周手前側の切欠部 5 4 d から排出された遊技球は、下部誘導路 5 6 を通って案内通路 5 8 に誘導可能であるが、切欠部 5 4 d に対して下部誘導路 5 6 が幅狭で形成されるため、一部の遊技球は案内通路 5 8 に誘導されずにステージ 5 0 の表面に落下してパチンコ機 1 手前方向に転動し、排出ステージ 8 0 a から排出される。案内通路 5 8 に進入した遊技球は、前面装飾体 8 0 に形成された放出口 5 1 へと誘導されて排出される。

10

【0143】

ここで、円形誘導部 5 4 からの遊技球の球流れについて図 1 0 を参照して説明する。図 1 0 は、円形誘導部 5 4 を示す縦断面図である。図 1 0 に示すように、上部レール 5 2 又は下部レール 5 3 を流下した遊技球が円形誘導部 5 4 に送り込まれると、当該遊技球は、円形誘導部 5 4 上を転動することで、円形誘導部 5 4 の通路形状（環状）に沿って回転して動く。その後、遊技球の回転速度が減速すると、遊技球は、円形誘導部 5 4 に穿設された切欠部 5 4 c, 5 4 d の一方から落下して円形誘導部 5 4 から排出される。内周奥側の切欠部 5 4 c から排出される遊技球 P 1 は、上部誘導路 5 5 を通って案内通路 5 8 に入り込み、案内通路 5 8 を通過して放出口 5 1 から再度遊技領域 1 2 に排出される。なお、放出口 5 1 は、前述したように可変入賞装置 7 0 の真上に形成されており、これによって放出口 5 1 から排出された遊技球、即ち内周奥側の切欠部 5 4 c から排出される遊技球 P 1 は、始動口（第 1 始動口 7 2）への入賞率が高く（ほぼ 1 0 0 % に近い確率）になっている。

20

【0144】

次に、内周手前側の切欠部 5 4 d から排出される遊技球の球流れについて説明する。内周手前側の切欠部 5 4 d から排出される遊技球は、下部誘導路 5 6 上を流下するものと、下部誘導路 5 6 から外れてステージ 5 0 上にそのまま落下するものとに分かれる。下部誘導路 5 6 上を流下する遊技球 P 2 は、上部誘導路 5 5 上を流下する遊技球（内周奥側の切欠部 5 4 c から排出される遊技球 P 1）と同様に、案内通路 5 8 に入り込み、案内通路 5 8 を通過して放出口 5 1 から再度遊技領域 1 2 に排出される。これにより、内周手前側の切欠部 5 4 d から排出されて下部誘導路 5 6 上を流下する遊技球 P 2 は、始動口（第 1 始動口 7 2）への入賞率が高く（ほぼ 1 0 0 % に近い確率）になっている。一方、下部誘導路 5 6 から外れてステージ 5 0 上に落下した遊技球 P 3 は、ステージ 5 0 上をパチンコ機 1 手前方向に転動し、幅広の球排出部分を有する排出ステージ 8 0 a から再度遊技領域 1 2 に排出される。このため、内周手前側の切欠部 5 4 d から排出された後に下部誘導路 5 6 から外れてステージ 5 0 上に落下した遊技球 P 3 は、放出口 5 1 から再度遊技領域 1 2 に排出される遊技球 P 1, P 2 に比べて始動口（第 1 始動口 7 2 又は第 2 始動口 7 3）への入賞率が低くなっている。

30

40

【0145】

なお、上部レール 5 2 を流下して勢いよく円形誘導部 5 4 に送り込まれた遊技球は、円形誘導部 5 4 上を勢いよく転動してそのまま上部誘導路 5 5 又は下部誘導路 5 6 に送り込まれ易くなっている。このため、上部レール 5 2 を流下した遊技球は、下部レール 5 3 を流下した遊技球に比べて案内通路 5 8 に入り易く、始動口（第 1 始動口 7 2）に入賞し易い構成となっている。

【0146】

ところで、上記したようなステージ 5 0 の構成において、ステージ 5 0 上を転動する遊技球は、下部誘導路 5 6 から外れてステージ 5 0 上に落下した遊技球だけではなく、障害

50

釘との衝突によって遊技領域 1 2 からステージ 5 0 上に跳ね上がった遊技球も転動するようになっている。即ち、排出ステージ 8 0 a 下方の遊技領域 1 2 を流下する遊技球が障害釘に衝突してステージ 5 0（排出ステージ 8 0 a を含む）上に跳ね上がり、ステージ 5 0 を転動して再度排出ステージ 8 0 a（球排出部分）から遊技領域 1 2 に排出される場合がある。このため、円形誘導部 5 4 を転動した遊技球が下部誘導路 5 6 から外れてステージ 5 0 上に落下した場合には、当該遊技球（P 3）がステージ 5 0 上に跳ね上がった遊技球に弾かれるときがある。従って、排出ステージ 8 0 a から第 1 始動口 7 2 及び第 2 始動口 7 3 に向けて排出される遊技球 P 3 が跳ね上がった遊技球との衝突によって排出方向が変わり、始動口（第 1 始動口 7 2 又は第 2 始動口 7 3）に入賞する可能性がまったくない方向に排出される事態を生じる場合がある。これに対して、円形誘導部 5 4 を転動した遊技球が上部誘導路 5 5 又は下部誘導路 5 6 を通った後に案内通路 5 8 を介して放出口 5 1 から遊技領域 1 2 に排出される場合、当該遊技球（P 1, P 2）は、ステージ 5 0 上に跳ね上がった遊技球に弾かれることなく、遊技領域 1 2 に排出される。このため、第 1 始動口 7 2 に向けて排出される遊技球 P 1, P 2 は、跳ね上がった遊技球と衝突することがないので、始動口（第 1 始動口 7 2 又は第 2 始動口 7 3）に入賞する可能性がまったくない方向に遊技球 P 1, P 2 が排出される事態を生じることがない。

10

【0147】

また、本実施形態では、上部レール 5 2 の上流端部（上部誘導口 6 8）の高さ位置は、下部レール 5 3（下部誘導口 6 9）に比べて高い位置に配置されている。言い換えれば、上部レール 5 2 は、下部レール 5 3 に比べて傾斜角度が大きくとられている。このため、分岐通路 6 7 によって上部誘導口 6 8 側に分岐誘導された遊技球は、傾斜角度の大きい上部レール 5 2 上を流下することで、勢いよく円形誘導部 5 4 に送り込まれる。これに対して、分岐通路 6 7 によって下部誘導口 6 9 側に分岐誘導された遊技球は、傾斜角度の小さい下部レール 5 3 上を流下することで、勢いが抑えられて円形誘導部 5 4 に送り込まれる。従って、上部レール 5 2 上を流下した遊技球は、下部レール 5 3 上を流下した遊技球に比べて円形誘導部 5 4 上にて転動する幅（移動幅：円形誘導部 5 4 の外周に沿って転動する回転数）が大きくなる。このように、分岐通路 6 7 によって遊技球の誘導方向を分岐（上部レール 5 2 又は下部レール 5 3）することで、円形誘導部 5 4 に送り込む遊技球の勢い（流下速度）を異ならせることができ、円形誘導部 5 4 上での球流れの態様に変化を持たせることができる。

20

30

【0148】

なお、本実施形態では、円形誘導部 5 4 の奥行方向の奥位置（パチンコ機 1 の正面に対面する遊技者から遠い側）の上部レール 5 2 の上流端部を下部レール 5 3 の上流端部よりもステージ 5 0 表面からの高さ位置が高くなるように構成し、ステージ 5 0 の奥行方向の奥位置に配置される上部レール 5 3 上を転動する遊技球の視認を下部レール 5 3 によって妨げられないため、上部レール 5 2 を遊技球が転動した場合にも遊技者の興趣を低下させない。

【0149】

また、上述したように、揺動通路部材 4 3 及び球通路部材 4 9 から進入した遊技球はその勢いが完全に抑えられて、上部誘導口 6 8 にて上部レール 5 2 又は下部誘導口 6 9 にて下部レール 5 3 の上流端に誘導される。また、上部レール 5 2 及び下部レール 5 3 が上流端（上部誘導口 6 8 及び下部誘導口 6 9）から円形誘導部 5 4 に向けて所定の下り傾斜を有するように設けられるため、上部レール 5 2 及び下部レール 5 3 それぞれによって付勢されて遊技球が所定の勢いで円形誘導部 5 4 に送り込まれる。このため、揺動通路部材 4 3 及び球通路部材 4 9 に進入する遊技球の勢い（進入速度）に起因することなく円形誘導部 5 4 にて十分に遊技球を転動させることが可能となり、その性能を十分に発揮することができる。即ち、円形誘導部 5 4 における遊技球の転動幅は、上部レール 5 2 及び下部レール 5 3 それぞれによって付勢された勢い（転動速度）のみに起因し、揺動通路部材 4 3 及び通路部材 4 9 に進入する遊技球の勢いが弱い（進入速度が遅い）場合であってもその影響を受けて円形誘導部 5 4 での移動幅（遊技球の回転回数）が狭くならない。

40

50

【0150】

なお、本実施形態では、円形誘導部54を中空円形状の部材によって形成し、円形誘導部54を転動する遊技球を切欠部54c、54dの一方から落下させることにより案内通路58又はステージ50の表面に落下させるが、円形誘導部54を複数の穴を有する円形状（中空でない）に形成し、複数の穴のうちいずれかを案内通路58と連通させ、他の穴を案内通路58と連通させないように形成するようにしてもよい。即ち、案内通路58と連通する穴に遊技球が落下したときにのみ案内通路58に遊技球が進入するようなクルーン状に円形誘導部54を形成してもよい。

【0151】

また、前面装飾体の左上部に設けられた揺動通路部材43及び前面装飾体43の右上部に設けられた球通路部材49における遊技球の初速が速い場合には、円形誘導部54の溝部54bにおける遊技球の移動幅がさらに広がるが、円形誘導部54の溝部54bに沿って周回し、上部誘導路55及び下部誘導路56に誘導される機会が増大するため、遊技者の始動口（第1始動口72又は第2始動口73）への入賞に対する期待感を向上させることができる。

【0152】

また、ステージ50の上部表面には、特図始動記憶ランプ47が突出形成されている。特図始動記憶ランプ47は、図11に示すように、ステージ50上に立設された円柱形状の支柱部47aと、該支柱部47aの上端部分に設けられた点灯部47bと、を備えている。支柱部47a及び点灯部47bは、それぞれ透光性を有する合成樹脂材料によって一体成形されており、点灯部47bは、ベルを象った形状に形成され、その内部にランプが内蔵される。また、点灯部47bの後面部分（画像表示装置42と対向する側の面部分）には、反射塗料が塗布されており、その反射塗料の塗布部分（図11に示す点灯部47bの網掛け部分）がリフレクター部47cを構成している。リフレクター部47cは、内臓ランプの光を後方（画像表示装置42側）に透過することなく前方（遊技者側）に反射することで、遊技者側からの特図始動記憶ランプ47の点灯／消灯における視認性を向上するようになっている。なお、点灯部47bの後面部分にリフレクター部47cを設けることで奏し得る効果としては、特図始動記憶ランプ47の視認性の向上に加え、内臓ランプの光を後方に透過させないことで、画像表示装置42での画像表示の視認性も向上するようになっている。

【0153】

また、ステージ50上の特図始動記憶ランプ47は、ステージ50の左手前部であり下部レール53よりもパチンコ機1の手前側となる位置に2つ、ステージ50の右手前部であり下部レール53よりもパチンコ機1の手前側となる位置に2つ、の合計4つ突出形成されており、これら4つの特図始動記憶ランプ47は、それぞれ先端部に象られたベル（点灯部47b）の高さが全て一致するように形成されている。即ち、正面視で左右両側からそれぞれ中央に向かって下り傾斜したステージ50上において、左右両側に位置する2つの特図始動記憶ランプ47は、中央寄りに位置する2つの特図始動記憶ランプ47に比べて支柱部47aの高さが短く形成されることで、点灯部47bの高さ位置が全て一致するようになっている。また、4つの特図始動記憶ランプ47は、それぞれ正面視でステージ50の中央に寄った位置に設けられることで、始動記憶数を示す点灯が遊技者側から確認し易いようになっている。

【0154】

また、上記した4つの特図始動記憶ランプ47は、前述したようにそれぞれ下部レール53よりもパチンコ機1の手前側となる位置、言い換えればステージ50（球受けステージ80aを含む）が遊技領域12に臨む一端側に突設されている。このため、遊技領域12を流下する遊技球が障害釘に衝突してステージ50（球受けステージ80aを含む）上に跳ね上がるような場合でも、跳ね上がった遊技球は、必ずしもステージ50（球受けステージ80aを含む）上に入り込むことはなく、ステージ50上の特図始動記憶ランプ47と衝突して再度遊技領域12に跳ね戻されることがある。

【0155】

ところで、上記した特図始動記憶ランプ47は、遊技球の直径よりも大きい高さ寸法（ステージ50面から点灯部47bの上端までの高さ寸法）に形成される。これにより、遊技領域12から跳ね上がった遊技球が特図始動記憶ランプ47を飛び越してステージ50上に入り込むことを回避することができる。また、特図始動記憶ランプ47は、ステージ50（球受けステージ80aを含む）の遊技領域12に臨む一端部分に沿って複数（実施形態中では、4つ）並設されている。このため、本実施形態のように、ステージ50（球受けステージ80aを含む）の遊技領域12に臨む一端部分を幅広に形成した場合でも、複数の特図始動記憶ランプ47によって遊技領域12から跳ね上がった遊技球の侵入を阻止することができる。然も、4つの特図始動記憶ランプ47は、それぞれステージ50の中心線に対して左右対称となる位置に配置されており、ステージ50の左右両方向から流れ込んで跳ね上がる遊技球を均等に阻止することができる。

10

【0156】

また、ステージ50は、その基体となる構成部材（以下、これをステージ基体89（面基体）という）が非透光性の合成樹脂材料によって形成されており、ステージ基体89の複数箇所（具体的には、図12に示すように、円形誘導部54の下方となるステージ50の中央箇所と、左右の球誘導部材65の近傍となるステージ50の両側箇所）には、透光性の合成樹脂材料からなる透光装飾部材90（透光部、透光部材）が取り付けられている。透光装飾部材90の上面は、平坦面状をなしてステージ50面の一部を構成すると共に、その形状が「池」の形を象った外周曲線形状に形成されている。なお、ステージ50の前端側（遊技者側）には、透光装飾部材90の上面とステージ基体89の上面とによって、前端側に向かって下る段差が形成される。これにより、ステージ50から遊技領域12に向かって転動する遊技球に勢いを付けることができる。

20

【0157】

透光装飾部材90の下方には、透光装飾部材90と同様に透光性の合成樹脂材料からなる乱反射板91（乱反射部）と、ランプ基板92（発光手段）とが設けられている。乱反射板91は、透光装飾部材90の外周形状に沿った板状の部材からなり、その上面には、乱反射用の凹凸部91aが連続的に形成されている。なお、凹凸部91aは、ステージ50の中央位置を中心として放射状に連なって形成されている。また、透光装飾部材90と乱反射板91は、一体的にステージ基体89にビス止めして取り付けられる。また、透光装飾部材90の外周端部には、透光装飾部材90の下面と乱反射板91の上面（凹凸部91a）との間に所定の間隔を設けるための位置決め用のフランジ片90aが全周に亘って立設されている。ランプ基板92は、その上面に複数のランプ93が実装され、該複数のランプ93が乱反射板91の下面と当接した状態で透光装飾部材90の下方に配置される。

30

【0158】

そして、ランプ基板92のランプ93から照射される光は、乱反射板91によって乱反射されて透光装飾部材90を下方から照明する。言い換えれば、ステージ50上の「池」を象った透光装飾部材90が部分的に光照明される。これにより、ステージ50（透光装飾部材90）上を光装飾することができると共に、ステージ50（透光装飾部材90）上を転動する遊技球は、ランプ93の光によって下方から照らされ、その視認性が向上される。なお、透光装飾部材90を下方から照明する光（ランプ93から照射される光）は、乱反射板91によって乱反射されることで、透光装飾部材90の下方を均一に照明する。

40

【0159】

また、ランプ93から照射される光は、透光装飾部材90を透してその上方に照射される。このため、枕木を備えた線路のようなレール形状（溝部54b、59bに複数の穴が連続的に穿設された形状）をなす円形誘導部54、上部レール52、及び下部レール53に対して、ランプ93から照射される光は、溝部54b、59bの穴を通して上方に透過する。従って、円形誘導部54、上部レール52、及び下部レール53を流下する遊技球においても、ステージ50（透光装飾部材90）上を転動する遊技球と同様に、ランプ9

50

3の光によって下方から照らされ、その視認性が向上される。

【0160】

次に、図13を用いて、センターユニット40の正面右上部に設けられる回転役物61について説明する。図13は、回転役物61を含む回転ユニット60を右上方から見た斜視図である。なお、図4に示すように、本実施形態における回転役物61は、筐体としての機能を有する（筐体をなす）棒状部材により形成され、その内部に複数（本実施形態では、8個）の発光体として多色発光可能なLED61a（赤色（Red）発光素子と、緑色（Green）発光素子と、青色（Blue）発光素子と、による組み合わせから構成される）を備えている。

【0161】

また、本実施形態では、センターユニット40の正面右上部に回転役物61が設けられている。上述したように、パチンコ機1においては、遊技領域12の左上方から遊技球が打ち出される。また、一般的に、パチンコ機1にて遊技を行う遊技者は、センターユニット40の左側に遊技球を流下させて第1始動口72及び第2始動口73への遊技球の入賞を狙う。このため、本実施形態では、最も遊技者の遊技に影響を与えない遊技領域12の正面右上部に対応するセンターユニット40の正面右上部に回転役物61を設けている。

【0162】

図13に示すように、回転ユニット60は、モータ63の回転軸（モータ軸63a）の先端部に設けられた回転役物61と、回転役物61を回転駆動するモータ63と、モータ63の回転軸（モータ軸63a）が内蔵されると共に、各種基板を備えた回転役物本体62と、回転役物本体62に螺着される取付基板64と、から構成される。また、モータ軸63aの先端部には回転役物61が装着され、回転役物61の背面側にはモータ軸63aが内蔵されると共に役物制御基板115等からの信号を中継する中継基板が内蔵される回転役物本体62が位置し、さらにその背面側にモータ63が位置している。また、取付基板64が回転役物本体62に螺着され、この取付基板64に形成された取付孔64aにネジを挿入して遊技盤4の背面側に螺着する。

【0163】

本実施形態における回転役物61は、前面の前面板611と、上下の側板612と、左右の側板613と、背面の底板614（図14（B）参照）と、によって直方体状（棒状ともいう）に形成される。また、底板614から前面板611までの高さ<上側の側板612から下側の側板612までの縦の長さ<左側の側板613から右側の側板613までの横の長さ、の順に長くなるように形成されている。なお、本実施形態における回転役物61は、少なくとも左側の側板613から右側の側板613までの横の長さが他の辺よりも長くなるように構成すればよく、底板614から前面板611までの高さ<上側の側板612から下側の側板612までの縦の長さ<左側の側板613から右側の側板613までの横の長さ、の順に長くなるように形成されてもよい。

【0164】

また、上下の側板612と、左右の側板613と、背面の底板614と、は一体的に形成され、底板614から上方に開口した状態となっている。そして、開口を塞ぐように前面板611を上方から装着することにより密閉する。なお、回転役物61の内部には、赤色（Red）発光素子と、緑色（Green）発光素子と、青色（Blue）発光素子と、による組み合わせから構成され、多色発光可能な8個のLED61a、該LED61aを発光制御するIC（図示しない）、LED61a及びICに供給する電力を蓄電するコンデンサ（図示しない）、等が搭載される基板が内蔵される。

【0165】

本実施形態では、底板614から前面板611方向に上部が前面板611と略平行に形成されると共に、側板612、613の一方から回転役物61の内側方向に突出するように形成された複数の保持部614aが設けられている。保持部614aは、底板614から所定の高さ（前面板611方向への高さ）を有するように形成され、上述した基板が載置されるものである。また、この基板が載置されることにより回転役物61の内部領域が

10

20

30

40

50

前面板 6 1 1 側と底板 6 1 4 側との 2 つの領域に分割される。後述するが、基板の背面側（基板の底板 6 1 4 側）にはコンデンサ、I C 等が搭載され、保持部 6 1 4 a は、コンデンサ、I C が搭載可能となるように突出形成される。即ち、底板 6 1 4 からの高さは、コンデンサ、I C 等が搭載可能な程度であればよい。

【0 1 6 6】

また、図示しないが、前面板 6 1 1 には、底板 6 1 4 及び側板 6 1 1、6 1 3 に形成された保持部 6 1 4 a に対応する位置に保持部が形成されている。底板 6 1 4 及び側板 6 1 1、6 1 3 に形成された保持部 6 1 4 a と前面板 6 1 1 に形成された保持部とは載置される基板の厚みと同程度の間隔を有するように形成される。そして、前面板 6 1 1 を装着していない状態で回転役物 6 1 内部に基板を挿入し、保持部 6 1 4 a に基板を載置する。そして、前面板 6 1 1 を装着することにより前面板に形成された保持部と底板 6 1 4 及び側板 6 1 1、6 1 3 に形成された保持部 6 1 4 a とによって基板が挟持されて固定される。さらに、底板 6 1 4 側から底板 6 1 4、基板、前面板 6 1 1、をネジで螺着して密閉することにより回転役物 6 1 が組み立てられる。また、このとき基板は回転役物 6 1 の内側周側面に当接した状態であり、底板 6 1 4 及び側板 6 1 1、6 1 3 に形成された保持部 6 1 4 a と前面板 6 1 1 に形成された保持部とによって挟持されることにより回転役物 6 1 内部にかっちりと固定されて回転役物 6 1 を回転させたときに回転役物 6 1 と一体的に回転する。

【0 1 6 7】

また、回転役物 6 1 の上下の側板 6 1 2 の底板 6 1 4 側及び底板 6 1 4 には複数の通気孔 6 1 b が設けられている。回転役物 6 1 を回転することにより通気孔 6 1 b から空気が流入し、回転役物 6 1 の内部の空気を循環する。なお、回転役物 6 1 に内蔵される基板に搭載される L E D 6 1 a、I C、コンデンサ、等は、基板にはんだ付けされる。また、L E D 6 1 a、I C、コンデンサ、等は、動作するときに発熱し、はんだが溶けて基板から剥がれ落ちたり、接触不良を生じたりする虞がある。このため、通気孔 6 1 b を形成し、回転役物 6 1 を回転させたときに回転役物 6 1 内部の空気を循環させることにより L E D 6 1 a、I C、コンデンサ、等を冷却して温度上昇を抑えるように構成している。また、回転役物 6 1 に内蔵される基板にコンデンサを搭載して蓄電することにより、L E D 6 1 a 及び I C を安定して駆動できる。

【0 1 6 8】

図 1 4 (A) は、回転ユニット 6 0 の側面図であり、図 1 4 (B) は、図 1 4 (A) にて回転役物 6 1 を X-Y 平面で切った場合の断面図である。

【0 1 6 9】

なお、図 1 4 (B) には図示しないが、L E D 6 1 a、I C、コンデンサ、等を搭載した基板は、回転役物 6 1 の上下の側板 6 1 2 と、左右の側板 6 1 3 と、によって囲まれた領域と同程度の領域を有して回転役物 6 1 の内側周側面に当接し、かつ、回転役物 6 1 の前面板 6 1 1 に対して平行に取り付けられている。また、L E D 6 1 a は、基板の前面に搭載され、I C 及びコンデンサは、基板の背面に搭載される。また、図 1 4 (B) に示すように、回転役物 6 1 の底板 6 1 4 の中央（底板 6 1 4 長手方向中央線と、底板 6 1 4 短手方向中央線と、の交点）にモータ 6 3 のモータ軸 6 3 a が挿入され、回転役物 6 1 の中央と、回転役物 6 1 の回転軸と、は一致している。即ち、本実施形態における回転役物 6 1 は、モータ軸 6 3 a から底板 6 1 4 の長手方向一端側の長さ、底板 6 1 4 の長手方向他端側の長さ、が同一であり、かつ、モータ軸 6 3 a から底板 6 1 4 の短手方向一端側の長さ、底板 6 1 4 の短手方向他端側の長さ、が同一である。

【0 1 7 0】

また、本実施形態では、基板の略中央から左右の側板 6 1 3 の一端側の領域に基板短手方向中央線に沿って等間隔で L E D 6 1 a が搭載される（図 4 参照）。また、L E D 6 1 a が搭載される一端側の領域においてその基板背面には基板短手方向中央線に沿って I C が搭載され、L E D が搭載されない他端側の領域においてその基板背面には基板短手方向中央線に沿ってコンデンサが搭載されている。さらに、本実施形態では、I C を回転役物

61の回転軸（回転役物61の中央）から基板長手方向の近い位置に設置し、コンデンサを回転役物61の回転軸（回転役物61の中央）から基板長手方向の遠い位置（回転役物61の基板長手方向端部に近い位置）に設置すると共に、基板短手方向中央線に沿って各部材を設置することにより、LED61a及びICが搭載される一端側と、コンデンサが搭載される他端側と、の重量バランスを均等に保ち、基板の中央に基板の重心となるように構成している。なお、基板の中央は、回転役物61の中央と一致し、回転役物61の重心は基板の重心と一致する。上述したように、モータ軸63aは、回転役物61の中央に挿入され、回転役物61の中央と、回転役物61の回転軸と、は一致しているため、回転役物61の重心（回転役物61に内蔵される基板の重心）と、回転役物61の回転軸と、は一致している。

10

【0171】

このように、本実施形態では、モータ軸63aを中心として重量バランスが均等になるように回転役物61が形成され、回転役物61の重心と、回転役物61の回転軸と、が一致するため、遠心することを防止できると共に、遠心により発生する振動を低減させることができる。さらには、モータ63を高速回転させることが可能になると共に、モータ63の急回転及び急停止させることが可能となり、ひいては、モータの脱調を防止することができる。

【0172】

以上のように構成される回転ユニット60は、役物CPU116からの駆動信号に基づいてモータ63を高速で駆動することにより回転役物61を高速回転（本実施形態では、1分間に1200回転）させる。また、このときLED61aを所定の発光パターンデータ（例えば、発光時間、発光位置、発光色、等を示すデータ）で発光制御することにより複数種類の態様（例えば、花火等）の残影（残像ともいう）を表示させる。一般的にモータ63の回転速度を上げることによりきれいな残影を表示できる。本実施形態では、モータ63を1分間に600回転の回転数で回転させることによっても残影を表示することが可能であったが、よりきれいな残影を表示するためには1分間に1200回転程度の回転数が必要である。なお、モータ63の回転数を1分間に1200回転以上にすることでさらにきれいな残影を表示するように構成してもよい。

20

【0173】

このように、本実施形態では、所定の発光パターンデータにもとづいてモータ63を高速で回転させるとともにLED61aを発光制御することにより複数種類の態様の残影を表示する。換言すれば、モータ63による回転役物61の回転駆動が安定したときにLED61aを発光制御することにより所定の残影を表示する。そのため、常に安定した残影表示を行うことが可能となる。また、回転役物61を回転駆動することにより宛も表示器が設けられているかの印象を与えることができ、回転役物61の可動範囲にわたって設けられた複数個のLEDにより構成された表示器を用いて複数種類の態様を表示する場合に比べて搭載するLED61aの個数を減らすことができるため、パチンコ機1の製造コストを低減できるという利点がある。しかし、残影を表示するためにはモータ63を高速で回転させなければならず、モータ63を高速で回転させることにより振動の発生及び振動の度合い（大きさ）が増大し、遊技領域12を流下する遊技球やステージ50上を転動する遊技球に影響を与える虞があった。本実施形態で用いられるパチンコ機1は、モータ63を駆動することにより発生する振動が遊技球の転動に影響を与えないようにセンターユニット40を構成する各部材の遊技盤4への取付方法を工夫している。以下、センターユニット40を構成する各部材の遊技盤4への取付方法について説明する。

30

40

【0174】

図15は、遊技盤4の前面方向から見たセンターユニット40の分解斜視図であり、図16は、遊技盤4の背面方向から見たセンターユニット40の分解斜視図である。また、図20は、遊技盤4の背面図であり、図21は、遊技盤4の背面斜視図である。

【0175】

図15及び図16に示すように、本実施形態のセンターユニット40は、遊技盤4を挟

50

んで前後に分割された前面装飾体 8 0 及びリアユニット 8 3 から構成される。具体的には、遊技盤 4 の前面側に前面装飾体 8 0 が位置し、この前面装飾体 8 0 は遊技盤 4 に対してその前面側から取り付けられる。逆に遊技盤 4 の背面側には、取付ユニット 8 1（取付部材）と、背面装飾体 8 2（装飾部材）と、回転役物 6 1 を含む回転ユニット 6 0 と、から構成されるリアユニット 8 3 が位置し、遊技盤 4 に対してその背面側から取り付けられる。さらに、背面装飾体 8 2 は、取付基板 8 6 と、球誘導部材 6 5 と、前記ステージ 5 0 のうち前面装飾体 8 0 の下縁部に形成された球受けステージ 8 0 a を除くステージユニット 5 0 a（転動面形成部材）と、上部装飾体 8 7 と、画像表示装置 4 2 と表示制御基板 1 2 0 とを含む表示ユニット 8 5 と、から構成される。

【0176】

10

また、遊技盤 4 には、その合板材を厚み方向に刳り貫いた貫通孔 4 a が形成されている。この貫通孔 4 a は、遊技領域 1 2 の中央からやや上よりの範囲にかけて大きく開口しており、その開口形状は、前面装飾体 8 0 の外形にほぼ合致している。センターユニット 4 0 を構成する各部材のうち遊技盤 4 の前面側から取り付けられる前面装飾体 8 0 は、その中央部及び右上部が厚み方向に刳り貫かれた中空形状を有している。

【0177】

なお、リアユニット 8 3 のうち最も遊技盤 4 に近い側に位置する取付ユニット 8 1 は、その中央から右上部にかけて厚み方向に刳り貫かれた開口部を有し、前面側に左右一対のボス孔 8 1 a が形成され、取付ユニット 8 1 の右上部に形成された開口部の背面側上方にはボス 8 1 b が形成されている。また、取付ユニット 8 1 の背面側には、複数の取付ボス 8 1 c も形成されている。さらに、取付ユニット 8 1 は、遊技盤 4 の背面に対向する前面がほとんどフラットな形状に成形されており、このフラットな前面が遊技盤 4 と接するように取り付けられる。リアユニット 8 3 が遊技盤 4 に取り付けられると、フラットな前面が遊技盤 4 の背面に密着する（但し製造誤差や歪みによる隙間は許容される）。

20

【0178】

また、取付ユニット 8 1 のフラットな前面は、貫通孔 4 a には嵌め込まれないものの、その一部は貫通孔 4 a に対向する位置関係にある。即ち、取付ユニット 8 1 が遊技盤 4 に取り付けられると、その前面は部分的に貫通孔 4 a の内側に張り出し、貫通孔 4 a を通じて遊技盤 4 の前面側に露出される。但し、この露出する部分は前面装飾体 8 0 に覆い隠されるため、遊技者からは直接的に視認されない。

30

【0179】

また、取付ユニット 8 1 の背面に位置する背面装飾体 8 2 は、開口部を有する筐体形状に形成された取付基板 8 6 と、取付基板 8 6 の開口部下方に取り付けられるステージユニット 5 0 a と、取付基板 8 6 の開口部両端にステージユニット 5 0 a 上に立設するように取り付けられた球誘導部材 6 5 と、取付基板 8 6 の開口部の背面側から取り付けられた表示ユニット 8 5 と、取付基板 8 6 の開口部上方に取り付けられた上部装飾体 8 7 と、から構成される。なお、取付基板 8 6 の筐体底面部分には、画像表示装置 4 2 の表示画面を臨設するための貫通穴が穿設されている。ステージユニット 5 0 a、球誘導部材 6 5、及び、上部装飾体 8 7 は、それぞれ取付基板 8 6 の背面側（筐体底面の裏面側）からネジを挿入して螺着することにより取付基板 8 6 に取り付けられる。即ち、ステージユニット 5 0 a は、ステージ 5 0 以外の部分（具体的には、画像表示装置 4 2 の表示画面の外周を額縁状に装飾する額縁部 5 0 b）が取付基板 8 6 にネジで螺着される。さらに、表示ユニット 8 5 の背面側からネジを挿入して螺着して取付基板 8 6 に取り付けることで背面装飾体 8 2 が組み立てられる。なお、表示ユニット 8 5 は、画像表示装置 4 2 と、画像表示装置 4 2 を表示制御する表示制御基板 1 2 0 と、を一体化した部材である。

40

【0180】

また、取付基板 8 6 における開口部の外周には、鋸状フランジ部 8 6 b が形成されており、該鋸状フランジ部 8 6 b には、取付ユニット 8 1 に形成された取付ボス 8 1 c と対応する複数のボス孔 8 6 a（取付部）が形成される。そして、取付ユニット 8 1 の取付ボス 8 1 c が取付基板 8 6 のボス孔 8 6 a に差し込まれることにより背面装飾体 8 2 の位置決

50

めがなされると共に、取付基板 8 6 のボス孔 8 6 a の一部に取付基板 8 6 の背面側からネジを挿入して取付ユニット 8 1 と螺着することにより背面装飾体 8 2 が取付ユニット 8 1 に取り付けられる。

【0181】

なお、背面装飾体 8 2 が位置決めされて取付ユニット 8 1 に取り付けられることにより球誘導部材 6 5 が取付ユニット 8 1 の開口部左右両端に、ステージユニット 5 0 a が取付ユニット 8 1 の開口部下端部に、上部装飾体 8 7 が取付ユニット 8 1 の開口部上端部に、それぞれ位置するように取り付けられる。また、ステージユニット 5 0 a は、その一部がフラットに形成され、取付ユニット 8 1 のフラットな前面と同一面となるように取り付けられている。このように、取付ユニット 8 1 の開口部の背面側には、球誘導部材 6 5、ステージユニット 5 0 a、上部装飾体 8 7、及び、取付基板 8 6 の開口部背面側から取り付けられる表示ユニット 8 5 の画像表示装置 4 2、が位置する。また、ステージユニット 5 0 a 及び球誘導部材 6 5 は、取付ユニット 8 1 の開口部から奥行方向奥側に所定の幅を有し、取付ユニット 8 1 の開口部の背面側には、ステージユニット 5 0 a、球誘導部材 6 5、上部装飾体 8 7、及び画像表示装置 4 2 によって囲まれる所定範囲の空間を有している。

10

【0182】

ところで、上記した背面装飾体 8 2 と取付ユニット 8 1 との取り付け構造において、背面装飾体 8 2 の前端部分、具体的には図 1 7 に示すようにステージユニット 5 0 a（ステージ 5 0）前端における左右両端部分に、取付ユニット 8 1 に対する取り付け位置規制用の遊嵌凸部 9 6 が設けられている。一方、取付ユニット 8 1 の背面側には、図 1 8 に示すように、背面装飾体 8 2 側の遊嵌凸部 9 6 と対応する遊嵌凹部 9 7 が設けられている。なお、図 1 8 中には、背面視で右側に位置するボス孔 8 1 a の上方に設けられた遊嵌凹部 9 7 のみを図示するが、背面視で左側に位置するボス孔 8 1 a の上方にも同様に遊嵌凸部 9 6 と対応する遊嵌凹部 9 7 が設けられている。そして、背面装飾体 8 2 を取付ユニット 8 1 に取り付けた状態で、遊嵌凸部 9 6 は、図 1 9（A）に示すように、遊嵌凹部 9 7 内に若干の遊びを持って嵌合（遊嵌）される。

20

【0183】

なお、背面装飾体 8 2 は、前述したように背面装飾体 8 2 を構成する取付基板 8 6 のボス孔 8 6 a が取付ユニット 8 1（取付ボス 8 1 c）にネジ止めされて取り付けられるものであるが、このような構成において、背面装飾体 8 2 を構成するステージユニット 5 0 a は、直接、取付ユニット 8 1 にネジ止めされることがない。また、ステージユニット 5 0 a は、ステージ 5 0 以外の部分（額縁部 5 0 b）が取付基板 8 6 の背面側からネジで螺着して組み付けられている。このため、ステージ 5 0 の前端部分は、固定されることなく取付ユニット 8 1 の背面側に配置されることとなる。

30

【0184】

そこで、上記したステージ 5 0 前端の左右両端部分に設けられた遊嵌凸部 9 6 を取付ユニット 8 1 の遊嵌凹部 9 7 に遊嵌することで、ビス止めされないステージ 5 0 の取り付け位置を規制するようになっている。即ち、背面装飾体 8 2 を取付ユニット 8 1 に取り付けた状態において、ステージユニット 5 0 a のステージ 5 0 部分は、直接的に取付基板 8 6 及び取付ユニット 8 1 にネジ止めされることがないので、ネジの締め付けによってステージ 5 0 に歪みが生じることを回避でき、結果として、ステージ 5 0 上で設計と違う偏った方向に遊技球を誘導することを回避できる。然も、ステージ 5 0 の前端部分は、遊嵌凸部 9 6 が取付ユニット 8 1 の遊嵌凹部 9 7 に遊嵌されることで、ステージ 5 0 に外力が加わった場合（例えば、組み付け時にステージ 5 0 の上面を押さえ込む等）でも、ステージ 5 0 面に生じる歪を最小限に押さえ込むことができ、外力によってステージ 5 0 が破損するのを防止するようになっている。具体的には、ステージ 5 0 に外力が加わらない通常を取り付け状態では、遊嵌凸部 9 6 と遊嵌凹部 9 7 との間には若干の隙間が生じて相互間で作用し合うことはないが、ステージ 5 0 に外力が加わってステージ 5 0 面に歪が生じた状態では、図 1 9（B）に示すように、遊嵌凸部 9 6 の上端又は下端が遊嵌凹部 9 7 と当接す

40

50

ること(図19(B)中には、遊嵌凸部96の下端が遊嵌凹部97と当接した場合を例示)、それ以上ステージ50面が押し上げられたり又は押し下げられることを回避する。

【0185】

また、上述したように、回転ユニット60は、回転役物61と、モータ63と、回転役物本体62と、取付基板64と、から構成される。また、回転役物本体62には、取付ユニット81に形成されたボス81bに対応してボス孔62aが形成される。そして、取付ユニット81のボス81bが回転役物本体62のボス孔62aに差し込まれることにより回転ユニット60の位置決めがなされる。このとき、回転役物本体62は回転ユニット60の位置決めをする役割を担うが、回転ユニット60自体は回転役物本体62に取り付けられない。本実施形態では、回転ユニット60の取付基板64に形成された取付孔64aにネジを挿入して遊技盤4の背面に直接螺着することにより回転ユニット60が遊技盤4に固着される(図20及び図21参照)。また、遊技盤4に回転ユニット60が固着されるときには、モータ63のモータ軸63aが遊技盤4の背面に対して略垂直な状態となるように取り付けられる。

10

【0186】

なお、リアユニット83を組み立てるには、まず、回転ユニット60の回転役物61を取付ユニット81の開口部から挿入して取付ユニット81の開口部の右上部から前方に突出させ、さらに、取付ユニット81の背面側に形成されたボス81bを回転役物本体62のボス孔62aに差し込む。この状態で、取付ユニット81の背面側から取付ユニット81の取付ボス81cを取付基板86のボス孔86aに差し込むと共に、その一部のボス孔86aに取付基板86の背面側からネジを挿入して取付ユニット81と螺着することによりリアユニット83が組み立てられる。また、背面装飾体82の取付基板86の右上部が削り取られ、取付ユニット81の右上部に回転ユニット60を配置可能としている。つまり、取付基板86の右上部を削り取ることにより回転ユニット60を挿入する空間が形成され、リアユニット83に回転ユニット60を構成部材として備えることが可能となる。

20

【0187】

このようにして組み立てられたリアユニット83では、回転ユニット60が取付ユニット81に螺着されていないため、回転ユニット60が外れてしまう虞がある。本実施形態では、取付基板86の削り取られた右上部の背面側に上方に突出形成された滑落防止部材84を備えている。この滑落防止部材84は、リアユニット83を組み立てたときに、回転ユニット60の回転役物本体62の背部に位置し、回転役物本体62と接触することにより回転ユニット60の滑落を防止するものである。なお、回転ユニット60及び取付ユニット81を遊技盤4に螺着したときには、滑落防止部材84と、回転役物本体62とは接触しない。

30

【0188】

遊技盤4の前面側から取り付けられる前面装飾体80は、その前後方向でみると遊技盤4に対向する後半分の部位(連結挿入部)が貫通孔4a内にすっぽり埋り込む形状に形成されており、前面装飾体80は、その後半分の部位を貫通孔4a内に嵌め込んだ状態で遊技盤4に取り付けられるものとなっている。前面装飾体80の後半分の部位は、その前後方向でみた厚みがちょうど遊技盤4の厚みとほぼ同じに設定されている。このため前面装飾体80が遊技盤4に取り付けられると、その後半分の部位は遊技盤4の背面に肌合わせされる(いわゆる面一の状態)。

40

【0189】

さらに、前面装飾体80には、後半分の部位から後方に向けて突出するボス80bが形成されている(挿入連結部)。ボス80bは前面装飾体80の下部位置に2本形成されており、いずれも貫通孔4aを通じて遊技盤4の前面側から挿入されると、遊技盤4の背面からさらに後方に突出する。このボス80bは、前面装飾体80及びリアユニット83が遊技盤4に対して前後から取り付けられると、貫通孔4aを通じてリアユニット83にまで達し、取付ユニット81のボス孔81aに差し込まれることにより取付ユニット81と相互に位置決めされるものである。このように、本実施形態では、遊技盤4の前面側から

50

取り付けられる前面装飾体 80 と、遊技盤 4 の背面側から取り付けられる取付ユニット 81 と、が相互に位置決めするように構成されるため、遊技盤 4 への取り付けが容易になる。

【0190】

一方、前面装飾体 80 が遊技盤 4 に取り付けられた状態で、その前半分の部位は遊技盤 4 の前面側に突出する。この前半分の部位は、その厚みが例えば案内レール 11 等とほぼ同じに設定されている。このため、前面装飾体 80 が遊技盤 4 に取り付けられると、その前半分の部位は遊技領域 12 内で盤面から手前に突出し、それによって遊技球の流下を誘導・案内する存在となる。

【0191】

以上のように構成される前面装飾体 80 と、リアユニット 83 と、をそれぞれネジで遊技盤 4 に螺着することによりセンターユニット 40 が組み立てられる。なお、前面装飾体 80 の開口部と、取付ユニット 81 の開口部と、はその大きさが略等しくなるように形成され、前面装飾体 80 とリアユニット 83 とが相互に位置決めされてセンターユニット 40 が組み立てられることにより前面装飾体 80 の開口部と、取付ユニット 81 の開口部と、が合致する。なお、上述したように、取付ユニット 81 の開口部の背面側には、球誘導部材 65、ステージユニット 50a、上部装飾体 87、及び、取付基板 86 の開口部背面側から取り付けられる表示ユニット 85 の画像表示装置 42、が位置するため、センターユニット 40 においては、その前面側から球誘導部材 65、ステージユニット 50a、上部装飾体 87、及び、取付基板 86 の開口部背面側から取り付けられる表示ユニット 85 の画像表示装置 42、が視認可能な状態となっている。

【0192】

なお、上述したように、ステージユニット 50a は、その一部がフラットに形成されて取付ユニット 81 のフラットな前面と同一面となるように取り付けられ、前面装飾体 80 の下端部と当接してステージ 50 を形成している。また、前記上部装飾体 87 は、画像表示装置 42 周りの装飾性を高めると共に、不透明な樹脂で形成されてパチンコ機 1 の背部を視認不可能にする目隠しとしての機能を奏するものである。また、前面装飾体 80 及びリアユニット 83 を遊技盤 4 に取り付けることにより、回転役物 61 が前面装飾体 80 の開口部の右上部を突き抜けて遊技盤 4 の前方に突出し、遊技者から直接的に視認可能な状態となる。即ち、回転役物 61 は、前面装飾体 80 に覆い隠されることなく遊技盤 4 の前面側に露出し、遊技者から直接的に視認可能な状態となっている。

【0193】

なお、回転ユニット 60 は、取付基板 64 に形成された取付孔 64a にネジを挿入して遊技盤 4 の背面に直接螺着することにより遊技盤 4 に固着される。また、本実施形態では、取付基板 64 は遊技盤 4 の背面側から見て上方と左側との二股に分れ、その遊技盤 4 の背面に接する部分に取付孔 64a としてそれぞれに 3 つの孔が形成されている。遊技盤 4 に螺着するときにはそのうち 1 つの孔を用いて遊技盤 4 の背面側から見て上方と左側との 2 箇所をネジで螺着する。回転ユニット 60 を不具合等により交換する際には、以前に遊技盤 4 の背面にネジを螺着した孔が形成され、再び回転ユニット 60 を固着することが困難である。このため、取付孔 64a の他の孔を用いてネジで螺着することにより回転ユニット 60 を遊技盤 4 に螺着することを可能としている。つまり、取付孔 64a は、予備の孔を備えている。

【0194】

図 22 は、S-T 平面で遊技盤 4 を切った場合の断面図であり、図 23 は、図 22 (B) の拡大図である。

【0195】

図 22 (B) に示すように、本実施形態では、ステージ 50 が遊技盤 4 の背面からさらに奥行方向 (パチンコ機 1 奥行方向) に所定の幅を有し、このステージ 50 の奥行方向の端部位置に画像表示装置 42 が位置している。つまり、遊技盤 4 からさらに背面側に奥まった位置に画像表示装置 42 が設けられている。また、回転ユニット 60 は、遊技盤 4 に

対してモータ軸 6 3 a が略垂直となるように取り付けられ、回転役物 6 1 が遊技盤 4 の表面よりも前方に突出して設けられる。また、回転役物 6 1 は、センターユニット 4 0 の右上部に配置される。

【0196】

このように回転役物 6 1 は、画像表示装置 4 2 と所定距離（センターユニット 4 0 に設けられたステージ 5 0 を挟み込む距離）だけ離れて設置されているため、表示が重なり合う位置が遊技者の視線の位置により異ならせることが出来る。

【0197】

例えば、どの位置から見ても回転ユニット 6 0 の表示と画像表示装置 4 2 の表示が重複する表示領域で、特定の位置から遊技者が見た場合にのみ、当落に関する情報などが視認できるようにするなど、奥行きがあるセンターユニット 4 0 において、表示装置同士に間に所定距離があることで行なえる従来に無い演出が可能となると共に、遊技者は、表示を見るために見る位置を変化させるなど、さらなる遊技性を遊技者に提供することが出来る。

【0198】

また、回転ユニット 6 0 は、その一部が取付ユニット 8 1 と接する（遊嵌している）が、他の部分は、取付ユニット 8 1 及び背面装飾体 8 2 と接しない。具体的には、図 2 3 に示すように、回転ユニット 6 0 の回転役物本体 6 2 に形成されたボス孔 6 2 a に取付ユニット 8 1 に形成されたボス 8 1 b が差し込まれることにより取付ユニット 8 1 と回転ユニット 6 0 とが接した状態ではあるが、他の部分は、図 2 2 (B) において上下左右方向及び前後方向にずれた状態で回転ユニット 6 0 と接していない。

【0199】

上述したように、ステージ 5 0 に設けられた案内通路 5 8 に填り込んだ遊技球は第 1 始動口 7 2 及び第 2 始動口 7 3 に入賞し易くなるため、ステージ 5 0 が振動してしまうとステージ 5 0 上に設けられた各部材（円形誘導部 5 4、上部レール 5 2、下部レール 5 3、等）に振動が伝播し、案内通路 5 8 へ填り込もうとする遊技球の転動に影響を与え、第 1 始動口 7 2 及び第 2 始動口 7 3 への入賞に影響が生じ、遊技者に不利な状態となる虞がある。

【0200】

本実施形態では、回転ユニット 6 0 を直接遊技盤 4 に螺着し、ステージ 5 0 が螺着される背面装飾体 8 2 及び背面装飾体 8 2 が螺着される取付ユニット 8 1 に螺着しないため、回転ユニット 6 0 にてモータ 6 3 を駆動することにより発生する振動の取付ユニット 8 1、背面装飾体 8 2 及び前面装飾体 8 0 への伝播を低減できる。ひいては、第 1 始動口 7 2 及び第 2 始動口 7 3 への入賞に影響を与えないように構成することができる。

【0201】

なお、遊技盤 4 の背面側から取り付けられる取付ユニット 8 1 及び背面装飾体 8 2 は、合成樹脂等により形成されて軽いものとなる。このため、取付ユニット 8 1 及び背面装飾体 8 2 に回転ユニット 6 0 を螺着して駆動した場合には、回転ユニット 6 0 を駆動することにより発生する振動が伝播し易い。また、背面装飾体 8 2 には、ステージ 5 0 の一部を構成し、第 1 始動口 7 2 及び第 2 始動口 7 3 への入賞に関わるステージユニット 5 0 a が含まれるため、背面装飾体 8 2 に振動が伝播することによりステージ 5 0 にも振動が伝播し、遊技者に不利となる虞がある。

【0202】

それに対して、一般に、遊技盤 4 は板自体が重いことに加えて、上述した主基板グループ及び周辺基板グループの各種基板が設けられると共に画像表示装置 4 2 等の各種装置が取り付けられるため重いものとなる。このように、遊技盤 4 が重いものであるために回転ユニット 6 0 を遊技盤 4 に取り付け駆動した場合には、回転ユニット 6 0 を駆動することにより発生する振動が遊技盤 4 に伝播し難い。さらには、回転ユニット 6 0 によって発生する振動が遊技盤 4 を経由して取付ユニット 8 1、背面装飾体 8 2、及び、前面装飾体 8 0 へ伝播し難い。

【0203】

また、本実施形態では、回転ユニット60の回転役物本体62に形成されたボス孔62aに取付ユニット81に形成されたボス81bが差し込まれることにより取付ユニット81と回転ユニット60とが接した状態ではあるが、回転ユニット60が遊技盤4に螺着されて振動が抑止されるためボス81bから取付ユニット81に振動が伝播しない。このように、本実施形態では、遊技盤4に直接回転ユニット60を螺着し、取付ユニット81及び背面装飾体82に螺着しないことで取付ユニット81及び背面装飾体82への振動の伝播を低減させることが可能となる。

【0204】

なお、本実施形態では、回転ユニット60の回転役物本体62に形成されたボス孔62aに取付ユニット81に形成されたボス81bが差し込まれることにより取付ユニット81と回転ユニット60との一部が接するように構成しているが、ボス孔62a及びボス81bを設けないように構成することにより取付ユニット81と回転ユニット60とが接しないように構成してもよい。この場合には、回転ユニット60の位置決めがない状態となるが、遊技盤4の背面に取付孔64aに対応した位置決め用の印（例えば、孔、マーク、等）を設けることにより正常な取付位置に回転ユニット60を取り付けられるように構成してもよい。

【0205】

また、本実施形態では、回転役物61は筐体をなす棒状部材で形成され、その内部に複数種類のLED61aを備えたため、回転役物61の重量が嵩み、回転役物61を回転駆動するためにトルクの大きいモータ63を用いている。そのため、回転役物61を回転駆動するときにモータ63による振動が大きくなる。この実施の形態では、回転ユニット60を駆動することにより発生する振動の抑止が可能となるようにセンターユニット40を遊技盤4に取り付ける。以下に説明する図24は、パチンコ機1に遊技盤4を取り付けた状態で前面枠5を取り外した状態の正面図である。また、図25は、遊技盤4の取付機構の拡大図である。

【0206】

図24に示すように、遊技盤装着枠9の左側部上下に2つ形成された係合突部33と、遊技盤4の盤面（前面）の左側部上下に2つ形成された係止穴34と、により遊技盤4の左側部が係止され、遊技盤装着枠9の右側部上下に2つ形成された係合凹部36と、遊技盤4の盤面の右側部上下に2つ形成された係合フック35と、により遊技盤4の右側部が係合される。

【0207】

なお、係合フック35は、係合凹部36と係止可能なLOCK位置と、退避するUNLOCK位置と、の2つの位置において遊技盤4と遊技盤装着枠9とを係脱可能に係止する。図25に示すように、係合フック35は、合成樹脂材によって横方向に長尺に形成され、その長手方向の一端部には、遊技盤装着枠9の係合凹部36に係脱可能に係合して遊技盤4を固定する係止部35aが一体に形成されている。また、係合フック35は、上下部に突設された軸部35dを有し、格納凹部39には、軸部35dを挟持するレール（図示しない）が形成され、軸部35dを格納凹部39のレール内でスライドさせることにより係合フック35を図示左右方向への移動を可能とする。しかして、軸部35dを軸として係止部35aがパチンコ機1の手前方向に位置するように係合フック35を回転させることにより格納凹部39内に嵌め込まれる。

【0208】

さらに、係合フック35の長手方向の係止部35aが設けられていない他端部には、格納凹部39に拘束されている係止フック35の抜け出しを防止する逆止部35eが設けられている。逆止部35eは、格納凹部39に設けられる図示しない逆止突起と係合し、軸部35dを軸として係止部35aがパチンコ機1の奥方向に位置するように回転することが防止されると共に、係合フック35を格納凹部39内に確実に拘束する。なお、逆止部35eを図示右側方向に押圧することで逆止部35eと逆止突起との係合が解除され、係

10

20

30

40

50

合フック 35 を移動可能な状態とすることができる。

【0209】

また、逆止部 35 e の図示右側方には、係合フック 35 を進退動作させて LOCK 並びに UNLOCK 操作するハンドル部 35 b が一体に形成されている。このハンドル部 35 b は略四角環状に形成されている。しかして、ハンドル部 35 b を操作して係合フック 35 を LOCK 位置に移動させることにより係止部 35 a が遊技盤 4 の外側に突出して係合凹部 36 と係止可能な状態となり、ハンドル部 35 b を操作して係合フック 35 を UNLOCK 位置に移動させることにより係止部 35 a が遊技盤 4 の外側に突出することなく退避して係合凹部 36 と係止不可能な状態となる。

【0210】

また、本実施例において、遊技盤 4 に設けられた格納凹部 39 と係合フック 35 とは、LOCK 位置と、UNLOCK 位置との 2 位置において係合フック 35 の進退動作が規制される。即ち、係合フック 35 は、格納凹部 39 の上下部に位置して遊技盤 4 に凹設された第 1 規制凹部 39 a 及び第 2 規制凹部 39 b に係合可能に係合フック 35 の上下部に突設されたピン状の規制凸部 35 c を備えている。そして、第 1 規制凹部 39 a と規制凸部 35 c とが対応する位置に係合フック 35 を移動してハンドル部 35 b を押圧して逆止部 35 e と逆止突起とを係合させることにより第 1 規制凹部 39 a に規制凸部 35 c が嵌込まれて係合し、係合フック 35 が LOCK 位置に拘束されて図示左右方向への移動が規制される。一方、第 2 規制凹部 39 b と規制凸部 35 c とが対応する位置に係合フック 35 を移動してハンドル部 35 b を押圧して逆止部 35 e と逆止突起とを係合させることにより第 2 規制凹部 39 b に規制凸部 35 c が嵌め込まれて係合し、係合フック 35 が UNLOCK 位置に拘束されて図示左右方向への移動が規制される。

【0211】

なお、係合フック 35 のハンドル部 35 b を押圧して軸部 35 d を軸として係止部 35 a がパチンコ機 1 の手前方向に位置するように係合フック 35 を回転させることにより係合凹部 36 に挿入した係止部 35 a は、係合凹部 36 を図示手前方向に押圧する。これにより遊技盤 4 が遊技盤装着枠 9 内にパチンコ機 1 の奥方向に押圧されて遊技盤装着枠 9 にかっちりと固定される。即ち、遊技盤 4 の左側部に形成された係止穴 34 を遊技盤装着枠 9 の左側部に形成された係合突部 33 に当接させた後、遊技盤 4 の左側部を回転軸として回転させて遊技盤 4 を遊技盤装着枠 9 に嵌め込むことで係止穴 34 と係合突部 33 とを係合すると共に、遊技盤 4 の右側部に形成される係合フック 35 を操作して規制凸部 35 c が第 2 規制凹部 39 b に嵌め込まれて係合することで係合フック 35 が UNLOCK 位置に拘束された状態から、規制凸部 35 c が第 1 規制凹部 39 a に嵌め込まれて係合することで係合フック 35 が LOCK 位置に拘束された状態に移動し、係止部 35 a が遊技盤 4 の外側に突出して遊技盤装着枠 9 に形成された係合凹部 36 と係止すると共に遊技盤 4 をパチンコ機 1 の奥方向に押圧することにより遊技盤 4 が遊技盤装着枠 9 に固定されて係止される。

【0212】

さらに、遊技盤 4 の左下部には、係止フック 38 が形成され、遊技盤装着枠 9 の左下部には係止フック 38 と対応する付勢ロック部 37 が設けられている。遊技盤 4 を遊技盤装着枠 9 に装着した場合には付勢ロック部 37 が係止フック 38 を下方に付勢して係止する。なお、付勢ロック部 37 によって係止フック 38 を下方に付勢することにより遊技盤 4 に下方への付勢力を作用しつつ係止することができる。これにより遊技盤 4 が遊技盤装着枠 9 の下縁部と密着して下方に押圧固定される。

【0213】

このように、本実施形態では、遊技盤 4 の左側部を係合突部 33 と係止穴 34 とにより係合すると共に、係合凹部 36 に係止部 35 a が挿入されて係止すると共に遊技盤 4 をパチンコ機 1 の奥方向に押圧することにより遊技盤 4 が遊技盤装着枠 9 にかっちりと固定されて係止される。なお、本実施形態では、係止フック 38 と付勢ロック部 37 とにより遊技盤 4 を下方に押圧固定することによりさらにかっちりと遊技盤 4 を遊技盤装着枠 9 に固

定することができる。また、遊技盤装着枠9は、本体枠3に一体形成されるため、遊技盤装着枠9に遊技盤4が固定されるということは、遊技盤4がパチンコ機1に固定されるということを意味する。また、パチンコ機1は、遊技場に設置される際、複数の遊技機が配列する遊技島に外枠2が釘付け等により装着されて、パチンコ機1が振動しないようにしている。即ち、遊技盤4、遊技盤4とパチンコ機1、遊技盤4とパチンコ機1と遊技島、のいずれかによって構成される伝播抑制手段により回転役物61のモータ63により発生する振動の伝播が抑制され、遊技盤4を確実に固定して振動の発生を抑止でき、遊技盤4表面を流下する遊技球の転動に影響を与えない。

【0214】

さらに、本実施形態では、回転役物61が遊技領域12の右上側に位置するように取り付けられ、その近傍に係合フック35が位置し、上述したように係合フック35と係合凹部36とにより遊技盤4がかっちりと固定される。このため、近傍に位置する固定部材としての係合フック35及び係合凹部36によりモータ63により発生する振動が抑制されると共に、モータ63により発生する振動の伝播が抑制される。なお、固定部材として係止フック及び付勢ロック部37の近傍に回転役物61を位置するように取り付けることによりモータ63により発生する振動を抑制すると共に、モータ63により発生する振動の伝播を抑制するように構成してもよい。一方、遊技領域12の左側方に回転役物61が位置するように取り付けられた場合には、近傍に固定部材としての係合フック35及び係合凹部36が位置しないため、モータ63により発生する振動を抑制する効果が薄くなり、モータ63により発生する振動の伝播が抑制されない。即ち、係合フック35及び係合凹部36では遊びがないように係合するが、係合突部33及び係止穴34では若干の遊びを有するように係止されるため、振動の伝播を抑制する効果が薄い。

【0215】

また、このようにパチンコ機1に固定された遊技盤4に回転役物61を直接螺着した場合には、遊技盤4に回転ユニット60からの振動が伝播し難く、回転役物61を回転させた場合に発生する振動が抑止されて遊技領域12を流下する遊技球の転動に影響しない。さらに、振動が抑止されることにより遊技盤4からステージ50への振動の伝播が低減され、ステージ50上の遊技球の転動に影響を与えない。ひいては、第1始動口72及び第2始動口73への入賞に影響を与えない。また、回転ユニット60の振動が抑止されることにより取付ユニット81と回転ユニット60とが接する部分から取付ユニット81に振動が伝播することが防止される。

【0216】

ところで、本実施形態に係る遊技領域12は、従来の一般的な遊技領域の大きさに比べて大きく設定されている。具体的に、従来の一般的な遊技領域では、最大横幅寸法がほぼ394mmに設定され、高さ寸法が396mmに設定される。これに対して、本実施形態に係る遊技領域12は、図26に示すように、最大横幅寸法W1がほぼ431mmに設定され、高さ寸法H1が417mmに設定されている。このため、横幅寸法W2が196mm、高さ寸法H2が119mmの大きめの表示画面を有する画像表示装置42を遊技領域12のほぼ中央に配置すると共に、画像表示装置42の右上部分に長さ寸法Lが116mmの回転役物61を配置した本実施形態の構成においても、センター役物（センターユニット40）の左右側方における球通過領域の横幅寸法W3としてほぼ60mmの領域を確保することができる。即ち、遊技領域12内に大きめのセンター役物を配置した本実施形態の構成においても、センター役物の左右側方の球通過領域を充分にとることができ、遊技領域12内での遊技球の球流れに対して支障を来たすことがない。

【0217】

また、本実施形態の構成によれば、分岐通路67は、装飾部材（前面装飾体80及び背面装飾体82）の側部に配置される。このため、装飾部材の側部の横幅を大きくとることなく（画像表示装置42を大きめの表示画面を有する構成とした場合でも、分岐通路67を備えたセンター役物自体を極端に大型化することなく）、分岐通路67内での遊技球の誘導距離を長くとることができ、ひいては球流れに対する興趣を向上することができる。

また、センター役物（画像表示装置４２及び装飾部材）は、遊技領域１２のほぼ中央位置に配置される。このため、センター役物の左右側方における遊技領域１２、即ちセンター役物の左右側方の球通過領域を充分にとることができ、遊技領域１２内での遊技球の球流れに対して支障を来たすことがない。

【０２１８】

以上のように、本実施形態の構成によれば、分岐通路６７とステージ５０とが一体的に組み付けられて遊技盤４の貫通孔４ａに背面側から取り付けられる背面装飾体８２と、遊技盤４の前面に取り付けられることで貫通孔４ａに臨設される背面装飾体８２の前端部分を装飾する前面装飾体８０と、を備え、背面装飾体８２は、ステージ５０が形成されたステージユニット５０ａと、背面装飾体８２を遊技盤４の背面側に取り付けるためのボス孔８６ａが形成された取付基板８６と、を含み、ステージユニット５０ａは、ステージ５０以外の部分で取付基板８６と組み付けられる。これにより、ステージ５０に歪みが生じることを回避でき、結果として、ステージ５０上で設計と違う偏った方向に遊技球を誘導することを回避できる。

10

【０２１９】

また、本実施形態の構成によれば、取付基板８６は、開口部を有する筐体形状に形成されると共に、該筐体底面部分にステージユニット５０ａが組み付けられ、ボス孔８６ａは、開口部の外周に形成された錨状フランジ部８６ｂに形成される。これにより、背面装飾体８２を遊技盤４の背面側に取り付ける際にボス孔８６ａに外力（ネジ止め等の締付力）がかかっても、取付基板８６の錨状フランジ部８６ｂ乃至筐体側面部分で外力を吸収することができるので（錨状フランジ部８６ｂ乃至筐体側面部分にのみ歪が生じる）、ステージ５０に歪みが生じることを確実に回避できる。

20

【０２２０】

また、取付ユニット８１を備えることで、取付ユニット８１を介して遊技盤４の背面側に背面装飾体８２を取り付ける構成とすることができ、取り付けに伴うステージ５０の歪みをより一層回避することができる。また、ステージ５０の前端部分には、遊嵌凸部９６が設けられ、取付ユニット８１には、遊嵌凸部９６を遊嵌する遊嵌凹部９７が設けられる。これにより、ステージ５０に外力が加わった場合（例えば、組み付け時にステージ５０を押さえ込む等）でも、ステージ５０に生じる歪を最小限に押さえ込むことができ、ステージ５０の破損を防止することができる。

30

【０２２１】

なお、実施形態中では、本発明に係る球視認部として通路外側壁を透明な材料によって形成することで構成しているが、これに限らず、通路外側壁に穿設された開口部を球視認部としてもよい。また、本発明に係る誘導面部をなめらかな曲面から構成しているが、これに限らず、直線的に延びる平坦面から構成してもよい。

【０２２２】

また、一般的に、始動入賞（第１始動口７２及び第２始動口７３への遊技球の入賞）の頻度（始動入賞率）を遊技場側で抑えるような場合には、ワープ通路（本実施形態では、球誘導部材６５）での遊技球の誘導を抑えること、言い換えればワープ入口（本実施形態では、揺動通路部材４３及び球通路部材４９）に遊技球が入り難くなるように釘調整することで、始動入賞の頻度を抑えるようになっているが、このような釘調整を行った場合、球転動面上を転動する遊技球は、殆どが障害釘との衝突によって遊技領域から球転動面上に跳ね上がった遊技球になってしまう。ところが、従来の一般的な球転動面は、連続的なひとつながりの段差状に形成されていた。このため、遊技領域から跳ね上がった遊技球は、遊技領域に隣接する最下段の球転動面でしか転動されず、球転動面上に載っても直ぐに遊技領域に排出されてしまい、球転動面上に遊技球が存在する期間が短くなっていた。これに対して、本実施形態の構成によれば、上下二段に重畳して球転動面を構成することで、下段球転動面としてのステージ５０（ステージユニット５０ａ）の奥行き幅を広くとることができ、球転動面上に遊技球が存在する期間を長くすることができ、ひいては球転動面上での遊技球の球流れに対する興趣を低下することがない。

40

50

【0223】

また、始動入賞の頻度（始動入賞率）を遊技場側で抑えるような場合に、ワープ通路（本実施形態では、球誘導部材65）での遊技球の勢いを抑えることでステージ50上での遊技球の転動幅を狭くし、案内通路58に遊技球を填り込ませないようにすることで始動入賞の頻度を抑える場合があるが、本実施形態では、ステージ50上に設けられた円形誘導部54における遊技球の転動幅は、上部レール52及び下部レール53それぞれによって付される勢いに起因し、前面装飾体の左上部に設けられた揺動通路部材43及び前面装飾体43の右上部に設けられた球通路部材49における遊技球の初速が遅い場合であってもその影響を受けて移動幅が狭くならないため、始動入賞への期待感を低下させず、ひいては球転動面上での遊技球の球流れに対する興趣を低下させない。

10

【0224】

なお、本発明に係る球排出通路の構成としては、実施形態中に記載の案内通路58に限定するものではない。以下、球排出通路の変形例について説明する。但し、その他の構成は、上記した実施形態と共通の構成であるので、その説明は便宜的に省略するものである。変形例の球排出通路は、円形誘導部54の前端部分（遊技領域12側）に、壁部a54及び溝部54bと連通して延設される誘導通路（図示しない）の構成であり、当該誘導通路の前端部（下流端部）が遊技球を遊技領域12に排出する球排出部となる。そして、円形誘導部54上での球流れによって遊技球が球通路に流れ込むと、ステージ50の上方位置から直接的に遊技球が遊技領域12に排出される。このため、障害釘との衝突によって遊技球がステージ50上に跳ね上がるような場合でも、円形誘導部54から球排出通路を

20

通って遊技領域12に排出される遊技球は、ステージ50上に跳ね上がった遊技球と衝突することがないので、球排出通路から排出される遊技球の排出方向は変わることがなく、ひいては球転動面からの遊技球の排出（円形誘導部54を経た球排出通路からの排出）に対する遊技者の期待感を損なわせることがない。

【0225】

また、本実施形態では、円形誘導部54に壁部54aと溝部54bとを備え、壁部54aを遊技球の略全体が視認可能となるように突設したが、これに限らず、円形誘導部54の表面から遊技球の略全体が視認可能となるような溝を形成し、該溝に沿って遊技球を転動するように構成してもよい。

30

【0226】

次に、パチンコ機1の遊技進行に応じて主基板101で実行される種々の制御処理について図27乃至図35を参照して説明する。図27は、主基板101に搭載されるCPU102が実行するメイン処理の一例を示すフローチャートである。図28は、電源断発生時処理の一例を示すフローチャートである。図29は、タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。図30は、主基板101で更新される乱数を示す一覧表図である。図31は、遊技処理の一例を示すフローチャートである。図32は、変動開始処理を示すフローチャートである。図33は、大当たり判定処理の一例を示すフローチャートである。図34は、変動表示パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図35は、変動表示パターンテーブルの一例を示す一覧表図である。図36は、変動時間短縮判定処理の一例を示すフローチャートである。図37は、変動時間短縮条件を示す一覧表図である。

40

なお、タイマ割込処理は、主基板101に搭載されるCPU102により所定のタイミング（本実施形態では、4ms毎）で実行される。

【0227】

図27に示すように、パチンコ機1へ電力の供給が開始されると、CPU102は、電源投入時処理を実行する（ステップS1）。この電源投入時処理では、RAM104に記憶されているバックアップデータが正常であるか（停電発生時の設定値となっているか）否か判別し、正常であればRAM104に記憶されているバックアップデータに従って停電発生時の状態に戻す処理（復電時処理）を実行し、バックアップデータが異常であればRAM104をクリアしてCPU周辺のデバイス設定（通常の初期設定：割込タイミングの設定等）を行う。なお、遊技途中でパチンコ機1への電力供給が停止すると、RAM1

50

04に現在の遊技状態がバックアップデータとして記憶される。また、電源投入時処理にてRAM104に記憶されているバックアップデータのクリアを指示するRAM消去スイッチがオンであれば、RAM104をクリアし、通常の初期設定を行う。また、電源投入時処理にて主基板101に搭載されるRAM104にバックアップデータが保存されていない場合には、RAM104をクリアし、通常の初期設定を行う。また、電源投入時処理では、通常の初期設定を実行したときにサブ統合基板111に主基板101が起動したことを示す電源投入コマンドを送信可能な状態にセットする処理も実行される。電源投入コマンドは、主基板101が起動したことをサブ統合基板111に通知するものである。なお、遊技店の閉店時等にパチンコ機1への電力供給を停止した場合（電源を落とした場合）にもRAM104にバックアップデータが記憶され、再びパチンコ機1への電力供給を開始したときには電源投入時処理が実行される。

10

【0228】

電源投入時処理が終了すると、CPU102は、遊技用の各処理を繰り返し実行するループ処理を開始する。このループ処理の開始時には、CPU102は、まず、停電予告信号が検知されているか否かを判定する（ステップS2）。なお、この実施の形態では、パチンコ機1にて使用する電源電圧は、電源基板（図示しない）によって生成する。すなわち、パチンコ機1に搭載される複数種類の装置はそれぞれ異なる電源電圧で動作するため、外部電源からパチンコ機1に供給される電源電圧を電源基板にて所定の電源電圧に変換した後、各装置に供給している。しかして、停電が発生し、外部電源から電源基板に供給される電源電圧が所定の電源電圧以下となると、電源基板から主基板101に電源電圧の供給が停止することを示す停電予告信号が送信される。そして、ステップS2で主基板101に搭載されるCPU102により停電予告信号を検知すると、電源断発生時処理を実行する（ステップS4）。この電源断発生時処理は、停電後に電源基板に供給される電源電圧が（この実施の形態では、24V）復旧した場合に（以下、復電と呼ぶ）、遊技機の動作を停電前の状態から開始するために停電発生時の状態をRAM104にバックアップデータとして記憶する処理である。処理内容は後述するが、本実施例においては、図示する通り、電源断発生時処理は、割込処理ではなく、ループの開始直後に停電予告信号の検知有無に応じて実行される分岐処理としてメイン処理（主制御処理）内に組み込まれている。

20

【0229】

ステップS2で停電予告信号が検知されていない場合、すなわち外部電源からの電力が正常に供給されている場合には、遊技にて用いられる各種乱数を更新する乱数更新処理2を行う（ステップS3）。なお、乱数更新処理2にて更新される乱数については後述する。

30

【0230】

図28は、電源断発生時処理（ステップS4）の一例を示すフローチャートである。上述したように、電源断発生時処理は、メイン処理において、停電予告信号が検出された時に実行される処理である。CPU102は、まず、割込処理が実行されないように割込禁止設定を行う（ステップS4a）。そして、RAM104のチェックサムを算出し、RAM104の所定領域に保存する（ステップS4b）。このチェックサムは、復電時に停電前のRAM104の内容が保持されているか否かをチェックするのに使用される。

40

【0231】

次いで、CPU102は、RAM104の所定領域に設けられたバックアップフラグに、電源断発生時処理が行われたことを示す規定値を設定する（ステップS4c）。以上の処理を終えると、CPU102は、RAM104へのアクセスを禁止し（ステップS4d）、無限ループに入って電力供給の停止に備える。なお、この処理では、ごく短時間の停電等（以下、「瞬停」と呼ぶ）によって、電源電圧が不安定となることによって、電源断発生時処理が開始されてしまった場合、実際には電源電圧は停止されないため、上記処理では、無限ループから復帰することができなくなるおそれがある。かかる弊害を回避するため、本実施例のCPU102には、ウォッチドックタイマが設けられており、所定時間

50

、ウォッチドックタイマが更新されないとリセットがかかるように構成されている。ウォッチドックタイマは、正常に処理が行われている間は定期的に更新されるが、電源断発生時処理に入り、更新が行われなくなる。この結果、瞬停によって、電源断発生時処理に入り、図28の無限ループに入った場合でも、所定期間経過後にリセットがかかり、電源投入時と同じプロセスでCPU102が起動することになる。

【0232】

図29は、タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。上述したように、この実施の形態では、メイン処理の実行中に主基板101に搭載されるCPU102により4ms毎にタイマ割込処理が実行される。タイマ割込処理において、CPU102は、レジスタの退避処理を実行した後(ステップS10)、ステップS11からステップS19の処理を実行する。ステップS11のスイッチ入力処理では、上述したスイッチ(ゲートスイッチ74a、始動口スイッチ70a、70b、カウントスイッチ75a、一般入賞スイッチ13a等)の検出信号を監視する処理を実行する。ステップS12の払出動作処理では、スイッチ入力処理(ステップS11)にて検出された信号にもとづいて払出基板105に遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを設定する。ステップS13の乱数更新処理1では、遊技にて用いられる各種乱数を更新する処理を実行する。なお、この実施の形態では、乱数更新処理1にて更新される乱数と、上述した乱数更新処理2にて更新される乱数と、は異なる。乱数については後述するが、乱数更新処理2にて更新される乱数を乱数更新処理1でも更新するようにしてもよい。

【0233】

また、ステップS14の遊技処理では、遊技の進行状態に応じてパチンコ機1を制御する処理が実行される。ステップS15の普通図柄遊技では、普通図柄表示器44に関わる制御処理を実行する。ステップS16の普通電動役物遊技では、可動片71の開閉制御するための処理を実行する。ステップS17の特別図柄遊技では、遊技処理(ステップS14)の処理の結果にもとづいて特別図柄表示器41を変動表示する制御を実行する。ステップS18の特別電動役物遊技では、ソレノイド76aを可動制御して前面扉76の開閉制御を実行する。ステップS19のコマンド伝送出力処理では、遊技処理(ステップS14)でセットされた演出コマンドをサブ統合基板111に送信する処理を実行する。また、コマンド伝送出力処理(ステップS19)では、パチンコ機1への電力供給が開始されたときに電源投入時処理(ステップS1)でセットされた電源投入コマンドをサブ統合基板111に送信する処理も行われる。ステップS20のI/Oポート出力処理では、パチンコ機1の外部(例えば、管理コンピュータ等)に遊技状態を示す状態信号を出力する処理、特図始動記憶ランプ47に駆動信号を出力する処理、等を実行する。ステップS11からステップS20の処理を実行すると、レジスタの復帰処理(ステップS21)を実行して、処理を終了する。

【0234】

ここで、上述した乱数更新処理1(ステップS13)および乱数更新処理2(ステップS3)で主基板101に搭載されるCPU102により更新される各種乱数について図30を参照して説明する。図30に示すように、この実施の形態では、遊技にて用いられる各種乱数として、大当り遊技状態を発生させるか否かの判定(大当り判定)に用いられる大当り判定乱数、大当り判定において大当り遊技状態を発生させると判定されたときに確変大当りとするか否かの判定(確変判定)に用いられる確変判定乱数、大当り判定にて大当り遊技状態を発生させないと判定されたときにリーチ態様を伴うはずれとするか否かの判定(リーチ判定)に用いられるリーチ判定乱数、特別図柄表示器41に表示されている特別図柄の変動表示パターンを決定するために用いられる変動表示パターン乱数、特定の条件に合わせて変動表示パターンに設定された特別図柄および装飾図柄の変動時間を短縮するか否かの判定(変動時間短縮判定)に用いられる短縮判定乱数、可変入賞装置70の可動片71を開放状態に制御するか否かの判定(普通図柄当り判定)に用いられる普通図柄当り判定乱数、等がある。なお、リーチ判定用乱数を用いて特別図柄の変動表示パターンを決定するとともに、画像表示装置42にて表示制御される装飾図柄の変動表示パター

ンを決定するようにしてもよい。

【0235】

これらの乱数のうち、乱数更新処理1では、大当り遊技状態の発生に関わる大当り判定乱数、確変判定乱数、および可変入賞装置70の可動片71を開放状態に制御するか否かに関わる普通図柄当り判定乱数の更新を行う。すなわち、大当り遊技状態の発生および可変入賞装置70の可動片71を開放状態に制御するか否かに関わる判定に用いられる乱数は所定のタイミングとして4ms毎に更新される。このようにすることにより、それぞれの乱数における所定期間における確率（大当り遊技状態を発生させると判定する確率、可変入賞装置70の可動片71を開放状態に制御すると判定する確率）を一定にすることができ、遊技者不利な状態となることを防止できる。一方、乱数更新処理2では、大当り遊技状態の発生および普通図柄の表示結果に関わらないリーチ判定乱数、変動表示パターン乱数、および、短縮判定乱数の更新を行う。なお、主基板101で更新される乱数は、上記したものに限られず、乱数更新処理2では、大当り判定乱数を更新するカウンタが1周したときに次にカウントを開始させる大当り判定乱数の初期値を決定するための初期値決定乱数等の更新も行う。

10

【0236】

図31は、遊技処理（ステップS14）の一例を示すフローチャートである。遊技制御処理において、CPU102は、まず、第1始動口72および第2始動口73に遊技球が入賞したか否かを判別する（ステップS30）。具体的には、始動口スイッチ70a、70bから検出信号が出力されたか否かを判別し、始動口スイッチ70a、70bから検出信号が出力された場合には第1始動口72または第2始動口73に遊技球が入賞した（ステップS30にてYES）と判別し、始動口スイッチ70a、70bからの検出信号が出力されていなければ第1始動口72および第2始動口73に遊技球が入賞していない（ステップS30にてNO）と判別する。ステップS30にて第1始動口72または第2始動口73に遊技球が入賞したと判別したときには、各種乱数（大当り判定乱数、確変判定乱数、等）を取得し、RAM104に設けられている保留球数カウンタの値が上限値となる4未満であるか否かを判別する（ステップS31）。そして、ステップS31で保留球数カウンタが4未満であれば、始動記憶格納処理を行う（ステップS32）。なお、ステップS30で始動口スイッチ70a、70bがオンしていない場合、およびステップS31で保留球数カウンタの値が4である場合、には、始動記憶格納処理を実行しない。その後、CPU102は、遊技の進行状態を示す処理選択フラグの値を参照してステップS40～ステップS44のうちいずれかの処理を行う。

20

30

【0237】

始動記憶格納処理では、保留球数カウンタに「1」を加算する処理と、保留球数カウンタの加算に伴って特図始動記憶ランプ47の点灯表示態様（点灯表示させるランプの個数）を変更する処理と、取得した乱数値（この実施の形態では、大当り判定乱数、確変判定乱数）をRAM104に設けられた始動記憶の保存領域に保留球数カウンタのカウント値に対応させて記憶する処理と、を行う。このように、保留球数カウンタは、始動記憶の保存領域に記憶される乱数値の数を示すカウンタである。また、ステップS31において保留球数カウンタの値が上限値である場合にはステップS30で取得した乱数値を破棄する。なお、ステップS30で第1始動口72または第2始動口73に遊技球が入賞したと判別したときには、ステップS30～ステップS32の間で各種乱数を取得すればよく、例えば、ステップS30で各種乱数を取得せずに、ステップS31で保留球数カウンタが上限値未満であることを判別した後に、各種乱数を取得してもよいし、始動記憶格納処理（ステップS32）で取得するようにしてもよい。

40

【0238】

処理選択フラグが「0」のときに実行される変動開始処理（ステップS40）では、始動記憶数を確認し、始動記憶数が0でなければ、特別図柄の変動表示を開始するための設定を行う。詳しくは後述するが具体的には、大当り遊技状態を発生させるか否かの判定を行い、大当り遊技状態を発生させる場合には、確変大当りとするか否かを判定する。処理

50

選択フラグが「1」のときに実行される変動表示パターン設定処理（ステップS41）では、特別図柄および装飾図柄の変動表示に関わる設定を行う。詳しくは後述するが具体的には、特別図柄の変動表示パターンを決定し、当該変動表示パターンに対応して設定される変動時間（特別図柄表示器41にて特別図柄の変動表示を開始してから停止表示するまでの時間）をタイマにセットする。処理選択フラグが「2」のときに実行される変動中処理（ステップS42）では、変動表示パターン設定処理（ステップS41）で変動時間が設定されたタイマを監視し、タイマがタイムアウトしたことにもとづいて特別図柄表示器41における特別図柄の変動表示を停止させる処理を行う。このとき、変動開始処理（ステップS40）にて大当たり遊技状態とする判定がなされていれば、処理選択フラグを「3」に更新し、大当たり遊技状態とする判定がなされていなければ処理選択フラグを「0」に更新する。

10

【0239】

また、処理選択フラグが「3」のときに実行される大当たり遊技開始処理（ステップS43）では、大当たり遊技状態を開始するための設定を行う。具体的には、サブ統合基板111に大当たり遊技状態の開始表示の実行を指示する大当たり開始コマンドを送信するとともに、大入賞口開閉装置75の開放回数等の設定を行う。処理選択フラグが「4」のときに実行される大当たり遊技中処理（ステップS44）では、カウントスイッチ75aによって検出された遊技球の個数を判別し、所定個数（この実施の形態では、10個）の遊技球が大入賞口に入賞したとき、または、所定期間（この実施の形態では、30秒）が経過したとき大入賞口開閉装置75を閉塞状態にするための処理を行うとともに、サブ統合基板111に大当たり遊技状態中の表示（例えば、ラウンド表示等）の実行を指示する大当たり中コマンドを送信する。また、大当たり遊技状態におけるラウンド回数が所定回数（この実施の形態では、15回）に達していなければ、再び、大入賞口開閉装置75を開放状態にするための処理を行い、大当たり遊技状態におけるラウンド回数が所定回数に達したときには、サブ統合基板111に大当たり遊技状態の終了表示の実行を指示する大当たり終了コマンドを送信するとともに処理選択フラグを「0」に更新する。

20

【0240】

図32は、変動開始処理（ステップS40）の一例を示すフローチャートである。変動開始処理において、CPU102は、保留球数カウンタの値が0であるか否か判別する（ステップS401）。上述したように、保留球数カウンタの値は、始動記憶の保存領域に格納される乱数値の数を示すものであるため、ステップS401で保留球数カウンタの値が0であれば、始動記憶がないと判別されて処理を終了する。

30

【0241】

一方、ステップS401で保留球数カウンタの値が0でなければ、始動記憶移行処理を実行する（ステップS402）。始動記憶移行処理では、保留球数カウンタを1減算する処理と、RAM104に設けられた始動記憶の保存領域に記憶される各種乱数をシフトした後、始動記憶の保存領域のうち保留球数カウンタの0に対応する保存領域に保存される各種乱数（大当たり判定乱数等）を読み出す処理と、を行う。具体的には、始動記憶の保存領域にて保留球数カウンタの n （ $n=1, 2, 3, 4$ ）に対応する保存領域に記憶されている各種乱数を始動記憶の保存領域における保留球数カウンタの $n-1$ （ $n=0, 1, 2, 3$ ）に対応する保存領域に記憶させる。

40

【0242】

次いで、ステップS402で保留記憶の保存領域のうち保留球数カウンタの0に対応する保存領域から読み出した大当たり判定乱数を用いて大当たり遊技状態を発生させるか否かの判定を行い、大当たり遊技状態を発生させる場合には、確変大当たりとするか否かを判定する大当たり判定処理を行った後（ステップS403）、処理選択フラグを「1」に更新する（ステップS404）。処理選択フラグを「1」に更新することにより、次にタイマ割込処理が発生し、遊技処理（ステップS14）が実行されたときに変動表示パターン設定処理（ステップS41）が実行可能となる。

【0243】

50

図33は、大当たり判定処理（ステップS404）の一例を示すフローチャートである。大当たり判定処理において、CPU102は、後述するステップS57でセットされる確変状態フラグがON状態であるか（セットされているか）否かを判別する（ステップS51）。確変状態フラグがON状態であれば、確変状態時大当たり判定テーブル（図示しない）を選択し（ステップS52）、確変状態フラグがON状態でなければ（OFF状態であれば）、通常・時短状態時大当たり判定テーブル（図示しない）を選択する（ステップS53）。なお、確変状態時大当たり判定テーブルでは、0～979までの980個の大当たり判定乱数のうち大当たり判定乱数と一致することにより大当たり遊技状態を発生させることが決定される大当たり判定値が14個設定され、大当たりとなる確率である大当たり確率が1/70となっている。一方、通常・時短状態時大当たり判定テーブルでは、0～979までの980個の大当たり判定乱数のうち大当たり判定値が2個設定され、大当たり確率が1/490とな

10

【0244】

そして、ステップS52、S53で選択した確変状態時大当たり判定テーブル、または、通常・時短状態時大当たり判定テーブルに設定されている判定値と、ステップS402の始動記憶移行処理で読み出した大当たり判定乱数の値と、が一致するか否かによって、大当たり遊技状態を発生させるか否かを判定する（ステップS54）。ステップS52、S53で選択した確変状態時大当たり判定テーブル、または、通常・時短状態時大当たり判定テーブルに設定されている判定値と、ステップS402の始動記憶移行処理で読み出した大当たり判定乱数の値（保留球数カウンタの0に対応する保存領域に保存される大当たり判定乱数の値）と、が一致することにもとづいて大当たり遊技状態を発生させると判定したときには、大当たりフラグをON状態（セット）とした後に（ステップS55）、所定の判定値が設定された確変判定テーブル（図示しない）にもとづいて確変大当たりとするか否かを判定する（ステップS56）。具体的には、ステップS402の始動記憶移行処理で読み出した確変判定乱数の値（保留球数カウンタの0に対応する保存領域に保存される確変判定乱数の値）と、確変判定テーブルに設定されている判定値と、が一致するか否かにもとづいて確変大当たりとするか否かを判定する。なお、本実施形態では、確変突入率（大当たりのうち確変大当たりとする割合）が2/3となるように、すなわち、0～8までの9個の確変判定乱数のうち確変大当たりとすることに決定される6個の判定値が確変判定テーブルに設定されている。

20

30

【0245】

ステップS56で、確変判定テーブルに設定されている判定値と、ステップS402の始動記憶移行処理で読み出した確変判定乱数の値と、が一致したことにもとづいて確変大当たりと判定されたときには、確変状態フラグをON状態（セット）とする（ステップS57）。一方、ステップS54で大当たりとしない（はずれとする）と判定されたとき、および、ステップS56で確変大当たりとしない（非確変大当たりとする）と判定されたとき、には、以下の処理を実行することなく処理を終了する。なお、大当たりフラグおよび確変状態フラグのON/OFF状態（セット状態、リセット状態）は、RAM104に記憶される。また、大当たりフラグおよび確変状態フラグのOFF状態（リセット状態）とは「0」の値がセットされることであり、大当たりフラグおよび確変状態フラグのON状態（セット状態）とは「1」の値がセットされることである。

40

【0246】

なお、確変状態フラグは、大当たり遊技状態終了後に確率変動状態への移行制御を示すフラグであり、大当たり遊技中処理（ステップS44）にて大当たり遊技状態を終了するときに確変状態フラグがセットされていれば、確変状態フラグをリセットし、確変状態を示す確変フラグをセットする処理が実行される。確変フラグがセットされた状態では、上述した確率変動状態に制御され、例えば、上述したステップS52の確変状態時大当たり判定テーブルが選択されて確率変動状態以外の状態（通常状態、時短状態）よりも大当たり遊技状態を発生させると判定される確率が高まる。また、大当たり遊技開始処理（ステップS43）にて確変フラグがセットされている場合には、確変フラグをリセットする処理が実行され

50

る。

【0247】

図34は、変動表示パターン設定処理（ステップS41）の一例を示すフローチャートである。変動表示パターン設定処理において、CPU102は、確変フラグまたは時短フラグがON状態であるか（セットされているか）否かを判別する（ステップS410）。確変フラグまたは時短フラグがON状態であれば、今回の変動表示の結果、大当たりとするか否か、すなわち、大当たりフラグがセットされているか否かを判別し（ステップS411）、大当たりフラグがセットされていれば（ON状態であれば）、大当たり図柄を導出する態様が示された変動表示パターンが設定された確変・時短状態用大当たり時変動表示パターンテーブル（図35参照）を選択する（ステップS412）。また、大当たりフラグがセット
10
されていなければ（OFF状態であれば）、リーチ判定乱数を取得し、RAM104の所定の保存領域に記憶するとともに、所定の判定値が設定されたリーチ判定テーブルに設定されている判定値と、取得したリーチ判定乱数の値と、が一致するか否かによって、リーチとするか否かを判定する（ステップS413）。リーチ態様とすると判定されたときには、リーチ態様を伴うはずれ図柄を導出する態様が示された変動表示パターンが設定された確変・時短状態用リーチ時変動表示パターンテーブル（図35参照）を選択し（ステップS414）、リーチ態様としないと判定されたときには、リーチ態様を伴わないはずれ図柄を導出する態様が示された変動表示パターンが設定された確変・時短状態用はずれ時変動表示パターンテーブル（図35参照）を選択する（ステップS415）。なお、リーチ判定テーブルでは、リーチ確率（リーチ態様とする割合）が1/12.5となるように
20
、すなわち、0～24までの25個のリーチ判定乱数のうち2個の判定値がリーチ判定テーブルに設定されている。

【0248】

一方、ステップS410で確変フラグおよび時短フラグがOFF状態であれば、今回の変動表示の結果、大当たりとするか否か、すなわち、大当たりフラグがセットされているか否かを判別し（ステップS416）、大当たりフラグがセットされていれば（ON状態であれば）、大当たり図柄を導出する態様が示された変動表示パターンが設定された通常状態用大当たり時変動表示パターンテーブル（図35参照）を選択する（ステップS417）。また、大当たりフラグがセットされていなければ（OFF状態であれば）、リーチ判定乱数を取得し、RAM104の所定の保存領域に記憶するとともに、所定の判定値が設定されたリーチ判定テーブルに設定されている判定値と、取得したリーチ判定乱数の値と、が一致するか否かによって、リーチとするか否かを判定する（ステップS418）。リーチ態様とすると判定されたときには、リーチ態様を伴うはずれ図柄を導出する態様が示された変動表示パターンが設定された通常状態用リーチ時変動表示パターンテーブル（図35参照）を選択し（ステップS419）、リーチ態様としないと判定されたときには、リーチ態様を伴わないはずれ図柄を導出する態様が示された変動表示パターンが設定された通常状態用はずれ時変動表示パターンテーブル（図35参照）を選択する（ステップS420）。
30

【0249】

そして、変動表示パターン乱数を取得し、RAM104の所定の保存領域に記憶するとともに、ステップS412、S414、S415、S417、S419、S420で選択された確変・時短状態用大当たり時変動表示パターンテーブル、確変・時短状態用リーチ時変動表示パターンテーブル、確変・時短状態用はずれ時変動表示パターンテーブル、通常状態用大当たり時変動表示パターンテーブル、通常状態用リーチ時変動表示パターンテーブル、または、通常状態用はずれ時変動表示パターンテーブルのいずれか1つの変動表示パターンテーブルに設定されている判定値と、取得した変動表示パターン乱数の値と、が一致する変動表示パターンに決定する（ステップS421）。
40

【0250】

なお、時短フラグは、大当たり判定処理のステップS56で確変大当たりとしない（非確変大当たりとする）と判定されたときにセットされるフラグであり、大当たり遊技中処理（ステップS44）にて大当たり遊技状態を終了するときにセットする処理が実行される。時短フ
50

ラグがセットされている場合には、時短状態に制御され、例えば、ステップS417、S419、S420の確変状態用変動表示パターンテーブルが選択されて特別図柄の変動時間を通常状態よりも短縮した変動表示パターンが選択される確率が高まったり、変動時間短縮判定処理（ステップS423）にて短縮条件が成立する確率が高まる。また、大当たり遊技状態終了後に所定回数の特別図柄の変動表示が実行されるまでに大当たり判定処理のステップS54で次の大当たり遊技状態を発生させると判定された場合、または、大当たり遊技状態終了後に所定回数の特別図柄の変動表示が実行された場合、には、時短フラグをリセットする処理が実行される。なお、時短フラグのON/OFF状態（セット状態、リセット状態）は、RAM104に記憶される。また、時短フラグのOFF状態（リセット状態）とは「0」の値がセットされることであり、時短フラグのON状態（セット状態）とは「1」の値がセットされることである。

10

【0251】

次いで、ステップS421で決定した変動表示パターンを指定する演出コマンドとして変動表示パターンコマンドをセットし（ステップS422）、短縮条件が成立したか否かにもとづいて当該変動表示パターンに設定された特別図柄および装飾図柄の変動時間を短縮するか否か（特別図柄の時短制御を実行するか否か）の判定を行う変動時間短縮判定処理を実行する（ステップS423）。ステップS423では、短縮条件が成立したことにもとづいてステップS422でセットされた変動表示パターンコマンドを変更する。そして、特別図柄の変動時間を主基板101に搭載されるRAM104に設けられたタイマ（この実施の形態では、有効期間タイマ）にセットする（ステップS424）。ステップS424では、ステップS421で決定した変動表示パターンに設定されている変動時間（通常変動時間）、または、ステップS423で短縮条件が成立したことにもとづいて変動時間を短縮する判定がなされた場合には当該変動表示パターンに設定された通常変動時間よりも所定時間（この実施の形態では、5000ms）短縮された変動時間（短縮変動時間）を有効期間タイマにセットする。なお、ステップS422でセットされた変動表示パターンコマンド、または、ステップS423で変更された変動表示パターンコマンドは、コマンド伝送出力処理（ステップS19）にてサブ統合基板111に送信される。また、変動表示パターンコマンドをコマンド伝送出力処理でサブ統合基板111に送信するときには、特別図柄遊技にて特別図柄表示器41に駆動信号を出力し、特別図柄の変動表示を開始させる。

20

30

【0252】

なお、ステップS421で決定される変動表示パターンを図35を参照して説明する。図35は、変動表示パターンの一例を示す一覧表図である。この実施の形態では、特別図柄の変動時間（特別図柄表示器41にて特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄の変動表示が停止表示されるまでの時間）に、キャラクタMCとキャラクタICとの二人組のキャラクタが遊園地に設けられた遊戯施設を舞台に様々な演出を繰り広げることで、あたかも遊技者が遊戯施設で楽しむかのように当落の結果に対する期待感を向上させ、遊技の興趣の低下を抑制している。

【0253】

変動番号1の「通常変動」とは、リーチ態様を伴わない変動表示パターンである。変動番号2の「すべりはずれ」とは、停止表示されそうになった装飾図柄（この実施の形態では、右装飾図柄）が別の装飾図柄まで移行して停止表示されるすべり変動を伴う変動表示パターンである。具体的には、すべり変動は、リーチ態様を形成するか否かを判別するための装飾図柄が高速変動から低速変動に移行した後、該装飾図柄を数コマだけコマ送りさせて停止するかのように表示するが、再び高速変動へと移行し、高速変動から低速変動に移行した後に装飾図柄を停止表示する態様である。変動番号3、4の「ノーマルリーチ」とは、リーチ態様を伴ってノーマルリーチ演出の実行後にスーパーリーチ演出を実行しない変動表示パターンである。なお、後述する変動番号5～16で実行されるノーマルリーチ演出では、その後に実行されるスーパーリーチ演出の分岐先を示す演出が実行される。

40

【0254】

50

また、変動番号5, 6の「ジェットコースターリーチ」とは、ノーマルリーチ演出の実行後のスーパーリーチ演出として、ジェットコースターを舞台に装飾図柄を停止表示させるジェットコースターリーチ演出を実行する変動表示パターンであり、変動番号7, 8の「フライングコースターリーチ」とは、ジェットコースターリーチ演出の実行後の発展演出として、舞台をジェットコースターリーチ演出とは異なるジェットコースターに移動して装飾図柄を停止表示させるフライングコースターリーチ演出を実行する変動表示パターンである。

【0255】

また、変動番号9, 10の「バイキングリーチ」とは、ノーマルリーチ演出の実行後のスーパーリーチ演出として、バイキングを舞台に装飾図柄を停止表示させるバイキングリーチ演出を実行する変動表示パターンであり、変動番号11, 12の「コーヒーカップリーチ」とは、バイキングリーチ演出の実行後の発展演出として、舞台をバイキングからコーヒーカップに移動して装飾図柄を停止表示させるコーヒーカップリーチ演出を実行する変動表示パターンである。

10

【0256】

また、変動番号13, 14の「観覧車リーチ」とは、ノーマルリーチ演出の実行後のスーパーリーチ演出として、観覧車を舞台に装飾図柄を停止表示させる観覧車リーチ演出を実行する変動表示パターンであり、変動番号15, 16の「花火リーチ」とは、観覧車リーチ演出の実行後の発展演出として、舞台を観覧車から花火打ち上げ所に移動して花火を打ち上げ、回転役物61に所定の残影（花火マークや装飾図柄）を表示し、装飾図柄を停止表示させる花火リーチ演出を実行する変動表示パターンである。

20

【0257】

また、変動番号17~30には、すべり変動を伴い、且つ、変動番号3~16の変動表示パターンのそれぞれと同様のリーチ演出を実行する変動表示パターンである。また、変動番号31~42には、変動番号5~16の変動表示パターンのそれぞれと同様のリーチ演出を実行するが、通常変動（予告演出の実行可能時間）の一部、および、ノーマルリーチ演出を省略することで演出の実行時間を短縮し、特別図柄および装飾図柄の変動時間が短縮された変動表示パターンである。

【0258】

また、変動番号43の「全回転リーチ」とは、装飾図柄を同一図柄の組み合わせで同期して変動表示し、確変大当り図柄と非確変大当り図柄とのいずれか一方で停止表示する演出を実行する変動表示パターンである。なお、変動番号43は、当落の結果が大当たりとなる場合にのみ実行される変動表示パターンである。

30

【0259】

また、変動番号44, 45の「お化け屋敷リーチ」とは、ノーマルリーチ演出を実行することなく、回転役物61に所定の残影（雷マーク）を表示し、舞台をお化け屋敷に移動して装飾図柄を停止表示させるお化け屋敷リーチ演出を実行する変動表示パターンである。

【0260】

また、各々の変動表示パターンには、特別図柄の変動時間（特別図柄表示器41にて特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄の変動表示が停止表示されるまでの時間）が設定されている。特別図柄の変動時間は、サブ統合基板111に送信される変動表示パターンコマンドによって指定される装飾図柄の変動時間とほぼ一致して設定されており、ステップS421では特別図柄の変動時間に応じた装飾図柄の変動時間を有する変動表示パターンに決定される。すなわち、特別図柄の変動時間と装飾図柄の変動時間とは、完全に一致していなくてもよい。

40

【0261】

また、各々の変動表示パターンには、リーチ態様とした後にリーチ演出が多く実行されるほど演出の実行時間が長くなることに伴って、特別図柄および装飾図柄の変動時間が長く設定されている。具体的には、特別図柄および装飾図柄の変動時間は、ノーマルリーチ

50

演出のみを実行する変動表示パターン（例えば、変動番号 3，4）よりも、ノーマルリーチ演出の実行後にスーパーリーチ演出を実行する変動表示パターン（例えば、変動番号 5，6，9，10，13，14）の方が長く設定され、また、スーパーリーチ演出の実行後に発展演出を実行する変動表示パターン（例えば、変動番号 7，8，11，12，15，16）の方がさらに長く設定されている。

【0262】

また、変動番号 17～30 の変動表示パターンでは、すべり変動を伴い、すべり変動を伴わない変動番号 3～16 の変動表示パターンと同一のリーチ演出が実行される変動表示パターンであっても、すべり変動が実行される時間（この実施の形態では、4400～4500ms 程度）だけ特別図柄および装飾図柄の変動時間が長く設定されている。これは、すべり変動を伴う場合には、すべり変動を伴わない場合に装飾図柄が停止表示されるタイミングで停止表示されそうになり、このタイミングから別の装飾図柄に移行して停止表示されるまでの時間だけ装飾図柄の停止表示が遅くなるためである。また、変動番号 31～42 の変動表示パターンでは、通常変動（予告演出の実行可能時間）の一部、および、ノーマルリーチ演出を省略し、省略しない変動番号 3～16 の変動表示パターンよりも演出が短縮される時間（この実施の形態では、11400～11500ms 程度）だけ特別図柄および装飾図柄の変動時間が短く設定されている。

【0263】

また、変動番号 3～42，44，45 の変動表示パターンでは、当落の結果に応じて大当たり時とはずれ時とで同一または類似した演出態様でリーチ演出が実行され、また、該リーチ演出に応じた特別図柄および装飾図柄の変動時間がほぼ一致して設定されていることから、演出を見るだけでは当否の認識が困難となり、遊技者をハラハラドキドキさせることができ、遊技の興趣を低下させることがない。

【0264】

この実施の形態では、ステップ S417 で選択される通常状態用大当たり時変動表示パターンテーブルには、変動番号 3～45 の変動表示パターンのうち当落の結果が大当たりとなる変動表示パターンが設定され、これらの変動表示パターンに判定値が振り分けられている。また、ステップ S412 で選択される確変・時短状態用大当たり時変動表示パターンテーブルには、変動番号 3～16，31～45 の変動表示パターンのうち当落の結果が大当たりとなる変動表示パターンが設定され、これらの変動表示パターンに判定値が振り分けられている。すなわち、確変・時短状態用大当たり時変動表示パターンテーブルには、変動番号 17～30 の変動表示パターンが設定されておらず、通常状態用大当たり時変動表示パターンテーブルにおいて変動番号 17～30 の変動表示パターンに振り分けられた判定値の数だけ、変動番号 31～42 の変動表示パターンに多くの判定値が振り分けられている。

【0265】

また、ステップ S419 で選択される通常状態用リーチはずれ時変動表示パターンテーブルには、変動番号 3～42，44，45 の変動表示パターンのうち当落の結果がはずれとなる変動表示パターンが設定され、これらの変動表示パターンに判定値が振り分けられている。また、ステップ S414 で選択される確変・時短状態用リーチ時変動表示パターンテーブルには、変動番号 5～16，31～42，44，45 の変動表示パターンのうち当落の結果がはずれとなる変動表示パターンが設定され、これらの変動表示パターンに判定値が振り分けられている。すなわち、確変・時短状態用リーチ時変動表示パターンには、変動番号 3，4，17～30 の変動表示パターンが設定されておらず、通常状態用リーチ時変動表示パターンテーブルにおいて変動番号 3，4，17～30 の変動表示パターンに振り分けられた判定値の数だけ、変動番号 5～16，31～42，44，45 の変動表示パターンに多くの判定値が振り分けられている。

【0266】

また、ステップ S420 で選択される通常状態用はずれ時変動表示パターンテーブルには、当落の結果がはずれとなる変動番号 1，2 の変動表示パターンが設定され、変動番号 1 の変動表示パターンにほとんどの判定値が振り分けられている。また、ステップ S41

5で選択される確変・時短状態用はずれ時変動表示パターンテーブルには、当落の結果がはずれとなる変動番号1の変動表示パターンのみが設定され、この変動表示パターンの全てに判定値が振り分けられている。

【0267】

このように、この実施の形態では、確変状態および時短状態にて参照する各変動表示パターンテーブル（大当たり時変動表示パターンテーブル、リーチ時変動表示パターンテーブル、はずれ時変動表示パターンテーブル）と、通常状態にて参照する各変動表示パターンテーブル（大当たり時変動表示パターンテーブル、リーチ時変動表示パターンテーブル、はずれ時変動表示パターンテーブル）と、を異なる変動表示パターンテーブルで構成している。そして、確変状態および時短状態にて参照する各変動表示パターンテーブルでは、変動番号17～30の変動表示パターンに判定値が振り分けられない一方、変動番号31～42の変動表示パターンに判定値が多く振り分けられている。確変状態および時短状態では、時短制御が行われ、第2始動口73への入賞確率が増加するが、特別図柄および装飾図柄の変動時間が長くなると、未だ特別図柄の変動表示が実行されていない保留球数がなかなか消化されず、保留球数が上限数（この実施の形態では、4個）となって遊技者が遊技を一時的に止めてしまう虞がある。しかしながら、特別図柄および装飾図柄の変動時間が短く設定された変動番号31～42の変動表示パターンの選択確率を増加し、単位時間当りの変動表示回数を増加させることで、上記した事象を解消することができ、保留球数が消化される待ち時間を抑制することができる。

【0268】

この実施の形態の変動表示パターンコマンドは、2バイト構成のデータであり、各変動表示パターンコマンドには、特別図柄表示器41にて特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄の変動表示が停止表示されるまでの変動時間やリーチ演出を特定するためのデータが含まれる。この2バイト構成の変動表示パターンコマンドのうち、1バイト目は、変動表示パターンであることを示すとともに、特別図柄の時短制御を実行するか否か（特別図柄および装飾図柄の変動時間を短縮するか否か）を特定可能なデータであり、2バイト目は、変動番号（変動表示パターン）を特定可能なデータである。すなわち、サブ統合基板111に搭載される統合CPU112は、1バイト目のデータにもとづいて変動表示パターンであることを認識可能であるとともに、特別図柄の時短制御を実行するか否かを認識可能であり、さらに、2バイト目のデータにもとづいて変動表示パターンを特定する。この実施の形態では、変動表示パターンコマンドの1バイト目を「10H」とすることにより特別図柄の時短制御を実行しないことを示し、変動表示パターンコマンドの1バイト目を「11H」とすることにより特別図柄の時短制御を実行することを示している。

【0269】

また、上述したように、短縮条件が成立したことにもとづいて通常状態よりも特別図柄の変動時間を短縮させる特別図柄の時短制御が実行される。すなわち、ステップS422では、ステップS422でセットした変動表示パターンコマンドを確認し、変動表示パターンの1バイト目が「10H」であれば、2バイト目で指定される変動表示パターンに設定されている通常変動時間を有効期間タイマにセットし、変動表示パターンの1バイト目が「11H」であれば、2バイト目で指定される変動表示パターンに設定されている通常変動時間から所定時間（この実施の形態では、5000ms）減算された短縮変動時間を有効期間タイマにセットする。なお、変動表示パターンコマンドをコマンド伝送出力処理（ステップS19）でサブ統合基板111に送信したときに、サブ統合基板111に搭載される統合CPU112は、1バイト目のデータにもとづいて変動表示パターンであることを認識するとともに、2バイト目のデータにもとづいて変動表示パターンを特定し、さらに、1バイト目のデータが「10H」であるか「11H」であるかにもとづいて当該変動表示パターンの変動時間を特定する。

【0270】

次いで、CPU102は、確変状態フラグがセットされているか否かを確認し（ステップS425）、確変状態フラグがセットされているときには、確変大当たりであることを示す

演出コマンドである確変大当りコマンドをセットする（ステップS426）。そして、処理選択フラグを「2」に更新する（ステップS420）。なお、ステップS426にてセットされた確変大当りコマンドは、変動表示パターンコマンドとともにコマンド伝送出力処理（ステップS19）にてサブ統合基板111に送信される。これによりサブ統合基板111に搭載される統合CPU112に今回の変動表示の結果、確変大当りとなることを認識させることが可能となる。

【0271】

なお、変動表示パターン設定処理では、当落の結果を示す演出コマンドとして確変大当りコマンド以外にも、大当りフラグがセットされているか否かを確認し、大当りフラグがセットされているときに大当り（非確変大当り）を示す当落コマンドや、大当りフラグがセットされていないときにはずれを示す当落コマンドをセットする処理が実行される。サブ統合基板111に搭載される統合CPU112は、変動表示パターンコマンドとともに送信された当落コマンドにより今回の変動表示の結果、大当りとなることを認識することができる。この実施の形態では、変動表示パターンコマンドにも当落の結果を示す情報が含まれており、統合CPU112は、変動表示パターンコマンドと当落コマンドとの示す当落の結果が一致するか否かを判別している。これにより、統合CPU112に今回の変動表示の結果を確実に認識させることができ、外部ノイズの影響等が原因でコマンド受信に失敗し、間違った変動表示の結果を表示するといった誤動作を防止することができる。

【0272】

また、変動表示パターン設定処理では、遊技状態を示す演出コマンドとして、確変フラグまたは時短フラグがセットされているか否かを確認し、確変フラグがセットされているときに遊技状態が確変状態であることを示す遊技状態コマンドや、時短フラグがセットされているときに遊技状態が時短状態であることを示す遊技状態コマンドをセットする処理が実行される。遊技状態コマンドは、変動表示パターンコマンドおよび当落コマンドとともにコマンド伝送出力処理（ステップS19）にてサブ統合基板111に送信される。サブ統合基板111に搭載される統合CPU112は、遊技状態コマンドが確変状態を示すことで遊技状態が確変状態であることを認識することができる。時短状態を示すことで遊技状態が時短状態であることを認識することができる。

【0273】

また、ステップS424で変動時間がセットされた有効期間タイマは、コマンド伝送出力処理（ステップS19）で変動表示パターンコマンドをサブ統合基板111に送信するときにスタートし、変動中処理（ステップS42）で有効期間タイマがタイムアウトしたときに特別図柄表示器41に駆動信号を出力して特別図柄の変動表示をCPU102により停止制御させるとともに、サブ統合基板111に装飾図柄の変動表示停止を指示する演出コマンド（変動停止コマンド）を送信する。なお、サブ統合基板111では、変動停止コマンドを受信したことにもとづいて装飾図柄の停止を確定表示するための制御を行う。

【0274】

また、表示装置に複数の表示領域を設け、それぞれの表示領域にて図柄を変動表示する場合には、上述した大当り判定処理にて大当りとする判定がなされたときに、特定の表示結果で停止表示する表示ラインを複数有する場合には、いずれかの表示ラインにて未だ停止していない図柄が所定の図柄で停止することにより当該表示ラインに停止表示される図柄が特定の表示結果となる状態、または、いずれかの表示ラインにて全ての図柄が特定の表示結果となるような組み合わせで同期して変動表示している状態、をリーチ態様という。すなわち、リーチ態様とは、特定の表示結果（大当り表示）の一步手前を表す態様（大当りとなる直前の態様）である。この実施の形態では、上述した表示ラインを1つだけ有し、画像表示装置42に表示される左・中・右の装飾図柄のうち左装飾図柄と右装飾図柄と（任意の2つの装飾図柄の組み合わせでもよい）が同一の図柄で停止し、中装飾図柄（任意の2つの装飾図柄の組み合わせが停止した状態では残りの装飾図柄）については変動表示している状態、または、画像表示装置42に表示される全ての装飾図柄が同一の図柄の組み合わせで同期して変動表示している状態（例えば、左・中・右の装飾図柄が常に同

一の図柄となるように同期して変動表示している状態)をリーチ態様といい、リーチ態様となった後、枠ランプ27、遊技盤ランプ、画像表示装置42、上部スピーカ29、および下部スピーカ14等により実行される演出(例えば、枠ランプ27を所定の態様で点灯・点滅、画像表示装置42にて所定の画像表示、上部スピーカ29および下部スピーカ14にて所定の音声出力)をリーチ演出という。

【0275】

図36は、変動時間短縮判定処理(ステップS423)の一例を示すフローチャートである。変動時間短縮判定処理において、CPU102は、確変フラグまたは時短フラグがON状態であるか(セットされているか)否かを判別する(ステップS431)。確変フラグおよび時短フラグがON状態でなければ(OFF状態であれば)、変動表示パターン設定処理のステップS421で決定した変動表示パターンが変動番号1の変動表示パターンであるか否かを判別する(ステップS432)。変動番号1の変動表示パターンであれば、保留球数カウンタの値が2未満であるか否かを判別する(ステップS433)。そして、保留球数カウンタの値が2未満であれば、そのまま処理を終了し、保留球数カウンタの値が2以上であれば、ステップS422でセットされた変動表示パターンコマンドの1バイト目を「10H」から「11H」に変更する(ステップS438)。

10

【0276】

ステップS432で変動番号1の変動表示パターンでなければ、変動番号2~30, 44, 45の変動表示パターンのいずれかの変動表示パターンであるか否かを判別する(ステップS434)。変動番号2~30, 44, 45の変動表示パターンのいずれかの変動表示パターンであれば、保留球数カウンタの値が2未満であるか否かを判別する(ステップS435)。そして、保留球数カウンタの値が2以上であれば、低確率短縮判定テーブル(図示しない)を選択する(ステップS436)。なお、低確率短縮判定テーブルでは、0~7までの8個の短縮判定乱数のうち4個の判定値が設定され、特別図柄および装飾図柄の変動時間を短縮する確率である短縮確率が1/2となっている。

20

【0277】

そして、短縮判定乱数を取得し、RAM104の所定の保存領域に記憶するとともに、ステップS436で選択された低確率短縮判定テーブルに設定されている判定値と、取得した短縮判定乱数の値と、が一致するか否かにもとづいて変動時間を短縮するか否かを判定する(ステップS437)。低確率短縮判定テーブルに設定されている判定値と、取得した短縮判定乱数の値と、が一致したことにもとづいて変動時間を短縮する判定がなされたときには、変動表示パターン設定処理のステップS422でセットされた変動表示パターンコマンドの1バイト目を「10H」から「11H」に変更する(ステップS438)。一方、ステップS434で変動番号2~30, 44, 45の変動表示パターンのいずれかの変動表示パターンでないとき、ステップS435で保留球数カウンタの値が2未満であるとき、または、ステップS437で変動時間を短縮しない判定がなされたとき、には、変動表示パターンコマンドの1バイト目を「10H」から変更することなく、そのまま処理を終了する。

30

【0278】

一方、ステップS431で確変フラグまたは時短フラグがON状態であれば、変動表示パターン設定処理のステップS421で決定した変動表示パターンが変動番号1の変動表示パターンであるか否かを判別する(ステップS439)。変動番号1の変動表示パターンであれば、ステップS422でセットされた変動表示パターンコマンドの1バイト目を「10H」から「11H」に変更する(ステップS445)。

40

【0279】

ステップS439で変動番号1の変動表示パターンでなければ、変動番号2~30, 44, 45の変動表示パターンのいずれかの変動表示パターンであるか否かを判別する(ステップS440)。変動番号2~30, 44, 45の変動表示パターンのいずれかの変動表示パターンであれば、保留球数カウンタの値が1未満であるか否かを判別する(ステップS441)。そして、保留球数カウンタの値が1以上であれば、高確率短縮判定テーブ

50

ル（図示しない）を選択し（ステップS 4 4 2）、保留球数カウンタの値が1未満であれば、低確率短縮判定テーブルを選択する（ステップS 4 4 3）。なお、高確率短縮判定テーブルでは、0～7の8個の短縮判定乱数のうち5個の判定値が設定され、短縮確率が5／8となっている。

【0280】

そして、短縮判定乱数を取得し、RAM 104の所定の保存領域に記憶するとともに、ステップS 4 4 2、S 4 4 3で選択された高確率短縮判定テーブルまたは低確率短縮判定テーブルに設定されている判定値と、取得した短縮判定乱数の値と、が一致するか否かにもとづいて変動時間を短縮するか否かを判定する（ステップS 4 4 4）。高確率短縮判定テーブルまたは低確率短縮判定テーブルに設定されている判定値と、取得した短縮判定乱数の値と、が一致することにもとづいて変動時間を短縮する判定がなされたときには、変動表示パターン設定処理のステップS 4 2 2でセットされた変動表示パターンコマンドの1バイト目を「10H」から「11H」に変更する（ステップS 4 4 5）。一方、ステップS 4 4 0で変動番号2～30、44、45の変動表示パターンのいずれかの変動表示パターンでないとき、または、ステップS 4 4 4で変動時間を短縮しない判定がなされたとき、には、変動表示パターンコマンドの1バイト目を「10H」から変更することなく、そのまま処理を終了する。

【0281】

この実施の形態では、変動表示パターン設定処理のステップS 4 2 2において、変動表示パターンに応じた変動表示パターンコマンドの1バイト目のデータとして「10H」がセットされ、2バイト目のデータとして当該変動表示パターンに応じたデータがセットされる。すなわち、ステップS 4 2 2では、まず特別図柄の時短制御を実行しない（特別図柄および装飾図柄の変動時間を短縮しない）変動表示パターンコマンドがセットされる。その後、短縮条件の成立（ステップS 4 3 3でYES、ステップS 4 3 7でYES、ステップS 4 3 9でYES、ステップS 4 4 4でYES）にもとづいて特別図柄の時短制御を実行する（特別図柄および装飾図柄の変動時間を短縮する）判定がなされたときには、ステップS 4 3 8、S 4 4 5で変動表示パターンコマンドの1バイト目を「11H」に書き換える処理を実行する。これにより、特別図柄の時短制御を実行するか否かに応じて変動表示パターンテーブルを複数種類用意する必要がなく、主基板101に搭載されるROM 103のデータ量を削減できる。

【0282】

なお、この実施の形態では、ステップS 4 2 2で変動表示パターンコマンドをセットした後、特別図柄の時短制御を実行するか否かに応じて変動表示パターンコマンドの1バイト目を書き換える処理を行うが、変動表示パターンテーブルにもとづいて変動表示パターンを決定した後、特別図柄の時短制御を実行するか否かに応じて1バイト目のデータとして「10H」または「11H」を1バイト目のデータとして選択し、決定した変動表示パターンの2バイト目のデータと組み合わせた2バイトの変動表示パターンコマンドをセットするようにしてもよい。また、変動表示パターンコマンドをサブ統合基板111に送信する以前に変動表示パターンコマンドの1バイト目を書き換えるようにすればよく、例えば、コマンド伝送出力処理（ステップS 19）にて変動表示パターンコマンドをサブ統合基板111に送信するときに特別図柄の時短制御を実行するか否かを判定し、特別図柄の時短制御を実行する判定がなされたときに変動表示パターンコマンドの1バイト目を「11H」に書き換えるようにしてもよい。

【0283】

ここで、変動時間短縮判定処理（ステップS 4 2 3）で特別図柄および装飾図柄の変動時間が短縮される短縮条件について図37を参照して説明する。図37は、短縮条件の一例を示す一覧表図である。特別図柄および装飾図柄の変動時間が短縮される短縮条件が成立するか否かは、今回の変動表示の遊技状態と、変動表示パターンと、保留球数（保留球数カウンタの値）と、短縮判定乱数によって短縮判定がなされたか否か、によって決定される。

【0284】

遊技状態が通常状態である場合、変動番号1の「通常変動」であって、保留球数が2個未満であれば、サブ統合基板111に送信される変動表示パターンコマンドの1バイト目として「10H」を選択し、保留球数が2個以上であれば、変動表示パターンコマンドの1バイト目として「11H」を選択する。また、変動番号2～30, 44, 45の変動表示パターンであって、保留球数が2個未満であれば、変動表示パターンコマンドの1バイト目として「10H」を選択し、保留球数が2個以上であれば、短縮判定乱数が4個の判定値0～3と一致することにもとづいて変動表示パターンコマンドの1バイト目として「10H」を選択し、短縮判定乱数が4個の判定値4～7と一致することにもとづいて変動表示パターンコマンドの1バイト目として「11H」を選択する。

10

【0285】

また、上記した変動表示パターン以外の変動番号31～42の変動表示パターンであれば、該変動表示パターンが既に特別図柄および装飾図柄の変動時間を短く設定しており、特別図柄および装飾図柄の変動時間がさらに短縮されることがなく、変動表示パターンコマンドの1バイト目として「10H」を選択する。また、変動番号43の変動表示パターンであっても、該変動表示パターンがリーチ状態を経由しない全回転リーチを実行するものであり、特別図柄および装飾図柄の変動時間がさらに短縮されることがなく、変動表示パターンコマンドの1バイト目として「10H」を選択する。

【0286】

一方、遊技状態が確変状態または時短状態である場合、変動番号1の「通常変動」であれば、保留球数に関わらず、変動表示パターンコマンドの1バイト目として「11H」を選択する。また、変動番号2～30, 44, 45の変動表示パターンであって、保留球数が1個未満であれば、短縮判定乱数が4個の判定値0～3と一致することにもとづいて変動表示パターンコマンドの1バイト目として「10H」を選択し、短縮判定乱数が4個の判定値4～7と一致することにもとづいて変動表示パターンコマンドの1バイト目として「11H」を選択する。また、変動番号2～30, 44, 45の変動表示パターンであって、保留球数1個以上であれば、短縮判定乱数が3個の判定値0～2と一致することにもとづいて変動表示パターンコマンドの1バイト目として「10H」を選択し、短縮判定乱数が5個の判定値3～7と一致することにもとづいて変動表示パターンコマンドの1バイト目として「11H」を選択する。また、上記した変動表示パターン以外の変動番号31～43の変動表示パターンであれば、非確変状態である場合と同様に、変動表示パターンコマンドの1バイト目として「10H」を常に選択する。

20

30

【0287】

このように、この実施の形態では、遊技状態が確変状態または時短状態であれば、通常状態であるよりも高い割合で変動表示パターンコマンドの1バイト目として「11H」を選択する。確変状態および時短状態では、時短制御が行われ、第2始動口73への入賞確率が増加するが、特別図柄および装飾図柄の変動時間が長くなると、未だ特別図柄の変動表示が実行されていない保留球数がなかなか消化されず、保留球数が上限数（この実施の形態では、4個）となって遊技者が遊技を一時的に止めてしまう虞がある。しかしながら、変動表示パターンコマンドの1バイト目として「11H」を選択する選択確率を増加し、単位時間当りの変動表示回数を増加させることで、上記した事象を解消することができ、保留球数が消化される待ち時間を抑制することができる。

40

【0288】

また、この実施の形態では、遊技中における特別図柄の保留球数が平均的に2個となるように、各々の遊技状態に対して短縮条件が設定されている。これは、保留球数が少な過ぎると、保留球が消化されてしまい、特別図柄および装飾図柄の変動表示が行われずに退屈な時間を過ごすことになる虞があり、また、保留球数が多過ぎると、保留球数が上限数となって遊技者が遊技を一時的に止めてしまう虞があるが、各々の遊技状態に対して適切な短縮条件が設定されることで、遊技に対する不快感を生じさせない構成としている。

【0289】

50

次に、サブ統合基板 1 1 1 に搭載される統合 CPU 1 1 2 によって実行される処理について説明する。図 3 8 はサブメイン処理の一例を示すフローチャートであり、図 3 9 は 1 6 m s 定常処理の一例を示すフローチャートである。

【0 2 9 0】

図 3 8 に示すように、パチンコ機 1 への電力供給が開始されると、統合 CPU 1 1 2 は、初期設定処理を行う（ステップ S 7 1）。この初期設定処理は、サブ統合基板 1 1 1 に搭載される統合 RAM 1 1 4 をクリアする処理等が行われる。なお、この初期設定処理中では割込禁止となっており、初期設定処理のあと割込許可となる。初期設定処理（ステップ S 7 1）が終了すると、1 6 m s 経過フラグ T がセットされたか否かを監視するループ処理を開始する（ステップ S 7 2）。 10

【0 2 9 1】

この実施の形態では、統合 CPU 1 1 2 は、2 m s 経過毎に割込を発生させ、2 m s 定常処理を実行する。2 m s 定常処理では、1 6 m s 経過監視カウンタをカウントアップする（1 6 m s 経過監視カウンタを 1 加算する）処理が実行され、1 6 m s 経過監視カウンタの値が 8 になったとき、すなわち、1 6 m s 経過したときに 1 6 m s 経過フラグ T をセットするとともに、1 6 m s 経過監視カウンタをリセット（0 にする）処理が実行される。このように、1 6 m s 経過フラグ T は、2 m s 定常処理にて 1 6 m s 毎に「1」に設定（セット）され、通常は「0」に設定（リセット）されている。ステップ S 7 2 で 1 6 m s 経過フラグがセットされている（1 6 m s 経過フラグ T が「1」）ときには、1 6 m s 経過フラグをリセットした後（ステップ S 7 3）、1 6 m s 定常処理を行う（ステップ S 7 4）。 20

【0 2 9 2】

この 1 6 m s 定常処理では、主基板 1 0 1 から受信した演出コマンドにもとづいて画像表示装置 4 2、枠ランプ 2 7、遊技盤ランプ、スピーカ 1 4、2 9、回転ユニット 6 0 等を制御する処理が実行される。1 6 m s 定常処理が終了すると、再びステップ S 7 2 に戻り、1 6 m s 経過フラグ T がセットされる毎に、つまり 1 6 m s 毎に上述したステップ S 7 3～ステップ S 7 4 を繰り返し行う。一方、ステップ S 7 2 で 1 6 m s 経過フラグ T がセットされていない（1 6 m s 経過フラグ T が「0」）ときには、1 6 m s 経過フラグ T がセットされるまでループ処理を行う。

【0 2 9 3】

図 3 9 は、サブメイン処理にて 1 6 m s 毎に実行される 1 6 m s 定常処理の一例を示すフローチャートである。1 6 m s 定常処理において、サブ統合 CPU 1 1 2 は、ステップ S 9 1～ステップ S 9 5 の処理を実行する。ステップ S 9 1 のコマンド解析処理では、主基板 1 0 1 から受信した演出コマンドを解析する。ステップ S 9 2 の演出制御処理では、変動表示パターンコマンドにもとづいて画像表示装置 4 2 に関わる制御処理を実行する。具体的には、後述する予告演出の設定、装飾図柄の停止図柄の決定、等を行う。 30

【0 2 9 4】

また、ステップ S 9 3 の音制御処理では、スピーカ 1 4、2 9 に関わる制御処理を実行する。ステップ S 9 4 のランプ制御処理では、遊技盤ランプ、枠ランプ 2 7 に関わる制御処理を実行する。ステップ S 9 5 の情報出力処理では、表示制御基板 1 2 0 に表示コマンドを送信するとともに、ランプ中継基板 1 1 9 に役物演出コマンドを送信する。ステップ S 9 6 の乱数更新処理では、演出制御処理（ステップ S 9 2）で各種設定に用いられる乱数を更新する処理を実行する。 40

【0 2 9 5】

ここで、上述した乱数更新処理（ステップ S 9 6）でサブ統合基板 1 1 1 に搭載される統合 CPU 1 1 2 により更新される各種乱数について図 4 0 を参照して説明する。図 4 0 に示すように、この実施の形態では、装飾図柄の停止図柄として確変大当り図柄の決定に用いられる確変大当り図柄乱数、装飾図柄の停止図柄として非確変大当り図柄の決定に用いられる非確変大当り図柄乱数、装飾図柄の停止図柄としてはずれ図柄の決定に用いられるはずれ図柄乱数、発展式予告を実行するか否かを判定するとともに、発展式予告を実行 50

すると判定されたときに発展式予告パターンの決定に用いられる発展式予告パターン乱数、複数の発展式予告パターンから1つの発展式予告パターンの決定に用いられる発展式予告パターン再振分乱数、発展式予告の一部としてパンツ予告を実行するときパンツ予告パターンの決定に用いられるパンツ予告パターン乱数、発展式予告の一部としてプレゼント予告を実行するときプレゼント予告パターンの決定に用いられるプレゼント予告パターン乱数、発展式予告の一部として回転花火予告を実行するとき回転花火予告パターンの決定に用いられる回転花火予告パターン乱数、発展式予告の一部としてお天気予告を実行するか否かの判定に用いられるお天気予告判定乱数、等がある。

【0296】

なお、16ms定常処理におけるステップS91～ステップS96の処理は16ms以内に終了する。仮に、16ms定常処理を開始してから当該16ms定常処理の終了までに16ms以上かかったとしても、16ms定常処理を開始してから16ms経過したときに直ぐに16ms定常処理を最初から（後述するステップS91のコマンド解析処理から）実行しない。すなわち、16ms定常処理の実行中に16ms経過したときには、16ms経過フラグのセットのみを行い、当該16ms定常処理の終了後にステップS72で16ms経過フラグがセットされていると判定されたときに16ms定常処理を開始する。

【0297】

また、この実施の形態では、16ms定常処理にて乱数更新処理（ステップS96）を実行して各種乱数を更新するように構成しているが、各種乱数を更新する時期（タイミング）はこれに限られるものではない。例えば、サブメイン処理におけるループ処理および16ms定常処理のいずれか一方または両方にて各種乱数を更新するように構成してもよい。

【0298】

図41は、コマンド解析処理（ステップS91）の一例を示すフローチャートである。コマンド解析処理において、統合CPU112は、まず、主基板101から演出コマンドを受信したか否かを判別する（ステップS601）。この実施の形態では、主基板101から演出コマンドを受信すると、16ms定常処理等の他の処理を中断してコマンド受信割込処理を発生させ、受信したコマンドを、サブ統合基板111に搭載される統合RAM114における受信コマンド格納領域に保存する。なお、受信コマンド格納領域は、演出コマンドの受信順に対応して複数の領域が設けられ、コマンド受信割込処理では、演出コマンドの受信順に対応して各領域に保存する。ステップS601では、受信コマンド格納領域の内容を確認し、受信コマンドが記憶されていれば、受信コマンド格納領域の受信順が先の演出コマンドを読み出す（ステップS602）。

【0299】

そして、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドであるか判別し（ステップS603）、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドであれば（ステップS603にてYES）、変動表示パターン受信フラグをセットするとともに、サブ統合基板111に搭載される統合RAM114における変動表示パターン格納領域に格納する（ステップS604）。

【0300】

一方、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドでなければ（ステップS603にてNO）、読み出した演出コマンドが確変大当たりコマンドであるか判別し（ステップS605）、読み出した演出コマンドが確変大当たりコマンドであれば（ステップS605にてYES）、確変大当たりフラグをセットする（ステップS606）。また、読み出した演出コマンドが確変大当たりコマンドでなければ（ステップS605にてNO）、受信した演出コマンドに対応したフラグをセットする（ステップS607）。

【0301】

図42は、演出制御処理（ステップS92）の一例を示すフローチャートである。演出制御処理において、統合CPU112は、遊技の進行状態を示す処理選択フラグの値を参

10

20

30

40

50

照してステップS700～ステップS702のうちいずれかの処理を行う。

【0302】

処理選択フラグが「0」のときに実行される装飾図柄変動開始処理（ステップS700）では、変動表示パターンコマンドを受信していれば装飾図柄の変動表示を開始させるための設定を行う。具体的には、変動表示パターンコマンドおよび確変大当たりコマンドに応じて装飾図柄の停止図柄を決定するとともに、予告演出等の設定を行い、処理選択フラグを「1」に更新する。

【0303】

処理選択フラグが「1」のときに実行される装飾図柄変動処理（ステップS701）では、変動停止コマンドを受信したときに表示制御基板120に表示コマンドを送信して装飾図柄の変動表示を停止させる制御を行い、主基板101から大当たり開始コマンドを受信していれば処理選択フラグを「2」に更新し、主基板101から大当たり開始コマンドを受信していなければ処理選択フラグを「0」に更新する。

【0304】

処理選択フラグが「2」のときに実行される大当たり表示処理（ステップS702）では、主基板101から送信される大当たり開始コマンドに応じて画像表示装置42に大当たり遊技状態の開始を示す表示を行うとともに、主基板101から送信される大当たり中コマンドに応じて大当たり遊技状態中の表示（例えば、ラウンド表示等）を行うための制御を実行し、大当たり終了コマンドを受信していれば大当たり遊技状態の終了表示を行い、処理選択フラグを「0」に更新する。

【0305】

図43は、装飾図柄変動開始処理（ステップS700）の一例を示すフローチャートである。装飾図柄変動開始処理において、統合CPU112は、まず、変動表示パターン受信フラグがセットされているか判別する（ステップS710）。変動表示パターン受信フラグは、上述したコマンド解析処理（ステップS91）のステップS604でセットされ、主基板101から変動表示パターンコマンドを受信したことを示すフラグである。すなわち、ステップS710で変動表示パターン受信フラグがセットされていない（ステップS710にてNO）、変動表示パターンコマンドを受信していないと判別して処理を終了する。

【0306】

一方、変動表示パターン受信フラグがセットされていれば（ステップS710にてYES）、変動表示パターン受信フラグをリセットし（ステップS711）、受信した変動表示パターンコマンドにもとづく変動表示パターンが大当たりを発生させる変動表示パターンであるか（当りパターンであるか）判別する（ステップS712）。当りパターンであるか否かは、変動表示パターンコマンドの2バイト目のデータを参照することにより確認できる。

【0307】

変動表示パターンが当りパターンでなければ（ステップS712にてNO）、はずれ図柄の停止図柄を決定する（ステップS713）。また、変動表示パターンが当りパターンであれば（ステップS712にてYES）、確変大当たりフラグがセットされているか判別し（ステップS714）、確変大当たりフラグがセットされていれば（ステップS714にてYES）、確変大当たり図柄の停止図柄を決定し（ステップS715）、確変大当たりフラグがセットされていなければ（ステップS714にてNO）、非確変大当たり図柄の停止図柄を決定する（ステップS716）。また、確変大当たりフラグは、大当たり表示処理（ステップS702）にて大当たり遊技状態を開始するときにリセットされる。なお、確変大当たりフラグがリセットされる時期はこれに限らず、例えば、装飾図柄変動処理（ステップS701）で装飾図柄の変動表示を停止させるとき、具体的には、変動停止コマンドを受信したときにリセットするようにしてもよいし、大当たり表示処理（ステップS702）で大当たり遊技状態を終了するときにリセットするようにしてもよい。

【0308】

この実施の形態では、装飾図柄の確変大当り図柄として同一の奇数図柄の組み合わせのうちいずれかの組み合わせの図柄を停止図柄として決定し、装飾図柄の非確変大当り図柄として同一の偶数図柄の組み合わせのうちいずれかの組み合わせの図柄を停止図柄として決定する。また、ステップS713ではずれ図柄の停止図柄を決定するときに、リーチ態様を伴う変動表示パターンであるかを判別し、リーチ態様を伴う変動表示パターンであれば、左・中・右の装飾図柄のうち左および右の装飾図柄が同一図柄であり、中の装飾図柄は左および右の装飾図柄とは異なる図柄となる停止図柄に決定する。一方、リーチ態様を伴わない変動表示パターンであれば、左・中・右の装飾図柄のそれぞれが異なる図柄となる停止図柄に決定する。

【0309】

次いで、統合CPU112は、予告判定乱数にもとづいて予告演出を実行するか否かの判定を行う予告選択処理を実行した後（ステップS717）、変動表示パターンと後述する予告種類格納領域に記憶される予告パターンとステップS713、S715、S716で決定した装飾図柄の停止図柄とに応じた表示コマンドをセットする（ステップS718）。そして、処理選択フラグを「1」に更新して処理を終了する（ステップS719）。なお、ステップS718でセットされた表示コマンドは、情報出力処理（ステップS95）にて表示制御基板120に送信され、表示制御基板120に搭載される表示CPU121により当該表示コマンドを受信したことにもとづいて画像表示装置42にて装飾図柄の変動表示の実行を開始する。また、ステップS718で予告種類格納領域に記憶される予告パターンを読み出したときには、当該予告パターンを読み出した後、予告種類格納領域の内容をクリアする。これにより、次の装飾図柄の変動表示にて誤って以前の装飾図柄の変動表示を開始するときに決定した予告パターンの予告演出が実行されることを防止できる。

【0310】

図44は、予告選択処理（ステップS717）の一例を示すフローチャートである。予告選択処理において、統合CPU112は、まず、この処理で用いられる発展式予告パターン乱数、発展式予告パターン再振分乱数、パンツ予告パターン乱数、プレゼント予告パターン乱数、回転花火予告パターン乱数、お天気予告パターン乱数、等の予告パターン乱数を抽出する（ステップ731）。なお、予告判定乱数は、乱数更新処理（ステップS96）にて更新される。そして、変動表示パターンコマンドの1バイト目のデータが「10H」であるか否かを判別する（ステップS732）。変動表示パターンコマンドの1バイト目のデータが「10H」であれば、「10H」用発展式予告パターンテーブル（図45参照）を選択し（ステップS733）、変動表示パターンコマンドの1バイト目のデータが「10H」でなければ（「11H」であれば）、「11H」用発展式予告パターンテーブル（図46参照）を選択する（ステップS734）。

【0311】

そして、ステップS733、S734で選択された「10H」用発展式予告パターンテーブル、または、「11H」用発展式予告パターンテーブルに設定されている判定値と、ステップS731で抽出した発展式予告パターン乱数の値と、が一致する発展式予告パターンに決定する（ステップS735）。

【0312】

次いで、ステップS735で複数の発展式予告パターンに決定された場合に、該複数の発展式予告パターンから1つの発展式予告パターンに決定する発展式予告パターン再振分処理（ステップS736）を実行した後、パンツ予告選択処理（ステップS737）、プレゼント予告選択処理（ステップS738）、回転花火予告選択処理（ステップS739）、および、お天気予告選択処理（ステップS740）を順次実行することで、ステップS733、S734で選択された発展式予告パターンに関連した各種予告パターン（パンツ予告パターン、プレゼント予告パターン、回転花火予告パターン、および、お天気予告パターン、等の予告パターン）を決定する。そして、発展式予告を実行することが決定されている場合には（ステップS741）、ステップS735で決定した発展式予告パター

ン、および、ステップS736～S740のサブルーチンで決定した各種予告パターンをサブ統合基板111に搭載される統合RAM114の予告種類格納領域に記憶する（ステップS742）。

【0313】

なお、「10H」用発展式予告パターンテーブルを図45に、「11H」用発展式予告パターンテーブルを図46に示す。これら発展式予告パターンテーブルには、発展式予告パターンとして発展式予告パターン番号0～18の19種類が用意されている。また、発展式予告パターン番号0に決定した場合には、発展式予告を実行しない。すなわち、発展式予告パターンテーブルにおいては、発展式予告パターン乱数にもとづいて発展式予告を実行するか否かを決定するとともに、発展式予告を実行することが決定されたときには発展式予告のいずれを実行するかを決定する。なお、発展式予告を実行するか否かを判定する乱数を別に設け、この乱数にもとづいて発展式予告を実行する判定がなされたときに発展式予告パターン乱数にもとづいて発展式予告パターン番号1～18のいずれか1つの発展式予告パターンに決定してもよい。

10

【0314】

また、図47に示すように、発展式予告パターン番号1は、装飾図柄の変動表示を開始するとともに、該装飾図柄によってキャラクタMCが画像表示装置42に表示される画面内後方に弾き飛ばされ（ステップ1）、所定期間経過後にキャラクタMCが画面内上方から落下してくる演出表示を実行する発展式予告パターンである。また、発展式予告パターン番号2は、装飾図柄の変動表示を開始するとともに、該装飾図柄によってキャラクタMCが画面内後方に弾き飛ばされ（ステップ1）、所定期間経過後にキャラクタMCがプレゼント箱をもって画面内後方から走って元の位置に戻ろうとするが、元の位置に戻る手前で転んでしまう（ステップ2-1）演出表示を実行する発展式予告パターンである。

20

【0315】

発展式予告パターン番号3は、装飾図柄の変動表示を開始するとともに、該装飾図柄によってキャラクタMCが画面内後方に弾き飛ばされ（ステップ1）、所定期間経過後にキャラクタMCがプレゼント箱をもって画面内後方から走って元の位置に戻ろうとするが、元の位置に戻る手前で転んでしまい、キャラクタICのはいているズボンを下ろす（ステップ2-2）演出表示を実行する発展式予告パターンである。なお、キャラクタICのパンツには、後述するパンツ予告選択処理で決定されたパンツ予告パターンにもとづく内容が描写されている。

30

【0316】

発展式予告パターン番号4は、装飾図柄の変動表示を開始するとともに、該装飾図柄によってキャラクタMCが画面内後方に弾き飛ばされ（ステップ1）、所定期間経過後にキャラクタMCがプレゼント箱をもって画面内後方から走って元の位置に戻ろうとするが、元の位置を歩き過ぎてしまい、画面内手前にぶつかる（ステップ2-3）演出表示を実行する発展式予告パターンである。

【0317】

発展式予告パターン番号5は、装飾図柄の変動表示を開始するとともに、該装飾図柄によってキャラクタMCが画面内後方に弾き飛ばされ（ステップ1）、所定期間経過後にキャラクタMCがプレゼント箱をもって画面内後方から走って元の位置に戻った後、プレゼント箱をキャラクタICに差し出し（ステップ2-4）、プレゼント箱を開けると後述するステップ3-2、ステップ3-3、ステップ3-4で出現されるバナナ、ハンマー、花火とは異なる食物（ソフトクリーム、キャンディー、カツ丼等）や拡声器が出現し（ステップ3-1）、キャラクタICが何らかのリアクションを行う演出表示を実行する発展式予告パターンである。なお、プレゼント箱を開けると、後述するプレゼント予告選択処理で決定されたプレゼント予告パターンにもとづく内容（食物や拡声器からの文字情報）が出現される。

40

【0318】

発展式予告パターン番号6は、発展式予告パターン番号5と同様にプレゼント箱をキャ

50

ラクタ I C に差し出し（ステップ 2-4）、プレゼント箱を開けるとバナナが出現する（ステップ 3-2）演出表示を実行する発展式予告パターンである。また、発展式予告パターン番号 7 は、発展式予告パターン番号 5 と同様にプレゼント箱をキャラクタ I C に差し出し（ステップ 2-4）、プレゼント箱を開けるとハンマーが出現する（ステップ 3-3）演出表示を実行する発展式予告パターンである。また、発展式予告パターン番号 8 は、発展式予告パターン番号 5 と同様にプレゼント箱をキャラクタ I C に差し出し（ステップ 2-4）、プレゼント箱を開けると花火が出現し（ステップ 3-3）、花火を打ち上げようとするが（ステップ 4）、花火が打ち上がらずに落下する演出表示を実行する発展式予告パターンである。

【0319】

10

発展式予告パターン番号 9 は、発展式予告パターン番号 8 と同様に花火を打ち上げようとし（ステップ 4）、花火が打ち上がることで、回転役物 61 を用いて花火（花火マーク）の態様の残影を表示する（ステップ 5）演出表示を実行する発展式予告パターンである。なお、ステップ 5 の演出表示は、所定態様が表示（この実施の形態では、左および右の装飾図柄が停止表示）された後に実行される演出表示である。また、回転役物 61 を用いる花火（花火マーク）の態様の残影には、後述する回転花火予告選択処理で決定された回転花火予告パターンにもとづく花火（花火マーク）の態様の残影の数が表示される。

【0320】

発展式予告パターン番号 10～16 は、発展式予告パターン番号 1～3、5～7 のそれぞれと同様の演出表示を実行した後、ステップ 3-4 からステップ 4 にかけての演出表示である花火を打ち上げることなく、回転役物 61 の残像により花火マークを表示する（ステップ 5）演出表示を実行する発展式予告パターンである。

20

【0321】

発展式予告パターン番号 17 は、装飾図柄の変動表示を開始してから所定態様が表示されるまで（この実施の形態では、左および右の装飾図柄が停止するまで）に上述したモータ 63 を駆動制御し、モータ 63（回転役物 61）の回転を安定させた後に回転役物 61 の LED 61a を発光制御して、晴（太陽マーク）、曇（雲マーク）、雨（傘マーク）、雪（雪だるまマーク）、雷（雷マーク）のうちいずれかの態様の残影を表示する演出表示を実行する発展式予告パターンである。また、発展式予告パターン番号 18 は、装飾図柄の変動表示を開始するとともに、回転役物 61 の駆動制御により「PUSH」の文字の残影を表示し、操作ボタン 18a から操作信号が入力されたときに大当り期待度の文字の残影を表示する演出表示を実行する発展式予告パターンである。

30

【0322】

この実施の形態で実行される発展式予告では、複数段階に設定された演出を低い段階に設定される演出から高い段階に設定される演出に向けて順次実行される。具体的には、最も低い 1 段階（ステップ 1）にキャラクタ MC が画面内後方に弾き飛ばされる演出を設定し、2 段階（ステップ 2）にキャラクタ MC が元の位置に戻る手前で転ぶ演出（ステップ 2-1）、キャラクタ MC が元の位置に戻る手前で転ぶことでキャラクタ I C のパンツを下ろす演出（ステップ 2-2）、キャラクタ MC が画面内手前にぶつかる演出（ステップ 2-3）、キャラクタ MC が元の位置に戻ることでプレゼント箱を差し出す演出（ステップ 2-4）を各々設定し、3 段階（ステップ 3）にプレゼント箱を開けると食物や拡声器が出現する演出（ステップ 3-1）、プレゼント箱を開けるとバナナが出現する演出（ステップ 3-2）、プレゼント箱を開けるとハンマーが出現する演出（ステップ 3-3）、プレゼント箱を開けると花火が出現する演出（ステップ 3-4）を各々設定し、4 段階（ステップ 4）に花火を打ち上げる演出を設定し、5 段階（ステップ 5）に回転役物 61 を用いて花火が打ち上がる演出を設定している。このように、発展式予告では、一連のストーリー性を有する演出が実行される。

40

【0323】

ここで、1 段階（ステップ 1）、2 段階（ステップ 2）、4 段階（ステップ 4）では、それぞれキャラクタ MC が画面内後方に弾き飛ばされたままとなるか否かの演出、キャラ

50

クタMCが元の位置に戻るか否かの演出、プレゼント箱から出現した花火が打ち上がるか否かの演出が実行される。それぞれの段階で、演出の成功パターンが実行されると、次に高い段階に設定された演出（次のステップ）に継続される。また、これらの段階で発展式予告を終了させる場合には、各段階の結果態様として、演出の失敗パターンが実行される。

【0324】

また、2段階（ステップ2）では、キャラクタMCが元の位置に戻るか否かの演出（ステップ2-1およびステップ2-4）、すなわち、キャラクタの行動の有無以外にも、装飾図柄の変動表示や演出表示、等の変動態様の行方を示す演出（発展式予告の一部またはパンツ予告）が実行される。これにより、変動態様の行方、および／または、演出内容から示唆される大当たり期待度を、遊技者に認識させることができる。

10

【0325】

また、3段階（ステップ3）では、キャラクタの行動の有無に関わらず、プレゼント箱を開けることでバナナ（ステップ3-2）、ハンマー（ステップ3-3）、花火（ステップ3-4）等が出現し、装飾図柄の変動表示や演出表示、等の変動態様の行方を示す演出（発展式予告の一部またはプレゼント予告）が実行される。これにより、変動態様の行方、および／または、演出内容から示唆される大当たり期待度を、遊技者に認識させることができる。なお、バナナ（ステップ3-2）が出現すると、4段階（ステップ4）に継続される。

【0326】

20

なお、1段階（ステップ1）～4段階（ステップ4）では、演出の前半部が同一または類似した演出態様で実行される。具体的には、ステップ1では、装飾図柄によってキャラクタMCが画面内後方に弾き飛ばされるまで、ステップ2では、キャラクタMCがプレゼント箱をもって画面内後方から走って戻ろうとするまで、ステップ3では、プレゼント箱を開けるまで、ステップ4では、花火を打ち上げようとするまで、が同一または類似した演出態様である。これにより、演出の前半部を見るだけでは演出の展開の予測が困難となり、遊技者をハラハラドキドキさせることができ、遊技の興趣を低下させることがない。

【0327】

また、5段階（ステップ5）では、4段階（ステップ4）の結果態様であり、4段階（ステップ4）でプレゼント箱から出現した花火が打ち上がった場合に継続した演出が実行される。なお、5段階（ステップ5）は、4段階（ステップ4）の演出が実行されことなく、一連の演出とは無関係に実行されることがある（発展式予告パターン番号10～16の発展式予告パターン）。

30

【0328】

「10H」用発展式予告パターンテーブルは、図45に示すように、変動表示パターンコマンドの1バイト目として「10H」を判別したときに、ステップS733で発展式予告パターン乱数にもとづいて発展式予告パターンを決定するためのテーブルである。「10H」用発展式予告パターンテーブルでは、変動表示パターンコマンドの2バイト目に対応して発展式予告パターン番号0～18の19種類の発展式予告パターンに発展式予告パターン乱数の値が振り分けられている。ただし、発展式予告パターン番号10～15の6種類の発展式予告パターンに対しては、一括して発展式予告パターン乱数の値が振り分けられており、後述する発展式予告パターン再振分処理にて、発展式予告パターン番号10～15から1つの発展式予告パターンに決定される。

40

【0329】

また、「11H」用発展式予告パターンテーブルは、図46に示すように、変動表示パターンコマンドの1バイト目として「11H」を判別したときに、ステップS733で発展式予告パターン乱数にもとづいて発展式予告パターンを決定するためのテーブルである。「11H」用発展式予告パターンテーブルでは、変動表示パターンコマンドの2バイト目に対応して発展式予告パターン番号0～3, 10～13, 17の9種類の発展式予告パターンに発展式予告パターン乱数の値が振り分けられている。ただし、発展式予告パター

50

ン番号10～13の4種類の発展式予告パターンに対しては、一括して発展式予告パターン乱数の値が振り分けられており、後述する発展式予告パターン再振分処理にて、発展式予告パターン番号10～13から1つの発展式予告パターンに決定される。

【0330】

なお、「11H」用発展式予告パターンテーブルでは、発展式予告パターン番号4～9、14～16、18の10種類の発展式予告パターンに発展式予告パターン乱数の値が振り分けられていない。すなわち、発展式予告のステップ3およびステップ4の演出が組み込まれた発展式予告パターンに発展式予告パターン乱数の値が振り分けられていない。これは、変動表示パターンコマンドの1バイト目として「10H」を受信した場合とは異なり、「11H」を受信して装飾図柄の変動時間を短縮させることに伴って、演出時間の短縮も図られるためである。発展式予告のステップ3およびステップ4の演出を実行すると演出時間が長くなってしまいが、ステップ3およびステップ4の演出を実行しないことで演出時間の短縮を図ることができる。なお、ステップ5の演出は、所定態様が表示（この実施の形態では、左および右の装飾図柄が停止表示）された後に実行される演出であり、所定態様の表示以前に実行される通常変動の演出時間には影響がない。

10

【0331】

また、「10H」用発展式予告パターンテーブルでは、変動番号1、2の変動表示パターンに対して、発展式予告パターン番号9～16の発展式予告パターンに発展式予告パターン乱数の値が振り分けられていない。また、「11H」用発展式予告パターンテーブルでは、変動番号1、2の変動表示パターンに対して、発展式予告パターン番号10～13の発展式予告パターンに発展式予告パターン乱数の値が振り分けられていない。これは、発展式予告パターン番号9～16の発展式予告パターンに組み込まれたステップ5の演出が所定態様の表示後に実行される演出であり、変動番号1、2の変動表示パターンでは、当該所定態様が表示されないためである。

20

【0332】

また、「10H」用発展式予告パターンテーブルでは、変動番号2、17～30の変動表示パターンに対して、発展式予告パターン番号6の発展式予告パターンに発展式予告パターン乱数の値が振り分けられている。すなわち、発展式予告パターン番号6の発展式予告パターンに組み込まれたステップ3-2の演出が実行されると、プレゼント箱からバナナが出現し、すべり変動が導出される。なお、変動番号3～16の当り時変動表示パターンに対しても、発展式予告パターン番号6の発展式予告パターンに発展式予告パターン乱数の値が振り分けられている。すなわち、プレゼント箱からバナナが出現したにも関わらず、すべり変動を伴わずに所定態様が表示されたときには、今回の変動表示の結果、大当りが導出される。

30

【0333】

また、「10H」用発展式予告パターンテーブルでは、変動番号31～42の変動表示パターンに対して、発展式予告パターン番号7、16の発展式予告パターンに発展式予告パターン乱数の値が振り分けられている。すなわち、発展式予告パターン番号7、16の発展式予告パターンに組み込まれたステップ3-3の演出が実行されると、プレゼント箱からハンマーが出現し、ノーマルリーチ演出を実行することなくスーパーリーチ演出が導出される。

40

【0334】

また、「10H」用発展式予告パターンテーブルでは、変動番号43の変動表示パターンに対して、発展式予告パターン番号4が振り分けられている。すなわち、発展式予告パターン番号4に組み込まれたステップ2-3の演出が実行されると、キャラクタMCが画面内手前にぶつかり、全回転リーチ演出が導出される。

【0335】

また、「11H」用発展式予告パターンテーブルでは、「10H」用発展式予告パターンテーブルよりも発展式予告パターン番号3の発展式予告パターンに発展式予告パターン乱数の値が多く振り分けられている。すなわち、変動表示パターンコマンドの1バイト目

50

として「11H」が特定されて変動時間が短縮された短縮変動時間で発展式予告を実行する場合には、「11H」が特定されて通常変動で発展式予告を実行するよりも高い割合で発展式予告パターン番号3の発展式予告パターンに決定し、後述するパンツ予告パターンにもとづく演出表示（ステップ2-2）が実行される。

【0336】

また、「10H」用発展式予告パターンテーブルおよび「11H」用発展式予告パターンテーブルでは、発展式予告の進行状況に応じて大当たり期待度が異なるように設定されている。具体的には、発展式予告で最終的に表示される演出が先のステップ（例えば、ステップ1よりもステップ2、ステップ2よりもステップ3）であるに連れて、大当たり期待度が高くなるように設定されている。すなわち、ステップ5の演出が組み込まれた発展式予告パターン番号9の発展式予告パターンがもっとも大当たり期待度が高い。なお、ステップ4の演出が実行されないにも関わらずステップ5の演出が組み込まれた発展式予告パターン番号10～16の発展式予告パターンも、ステップ4およびステップ5の演出が組み込まれた発展式予告パターン番号9の発展式予告パターンと同程度に大当たり期待度が設定されている。

10

【0337】

図48は、予告選択処理（ステップS717）で実行される発展式予告パターン再振分処理（ステップS736）の一例を示すフローチャートである。発展式予告パターン再振分処理において、統合CPU112は、まず、予告選択処理のステップS735で決定した発展式予告パターンが発展式予告パターン番号10～15であるか否かを判別する（ステップS751）。発展式予告パターンが発展式予告パターン番号10～15でなければ、以降の処理を実行することなく処理を終了する。

20

【0338】

ステップS751で発展式予告パターンが発展式予告パターン番号10～15であれば、変動表示パターンコマンドの1バイト目のデータが「10H」であるか否かを判別する（ステップS752）。変動表示パターンコマンドの1バイト目のデータが「10H」であれば、さらに変動表示パターンがすべり変動を伴った変動表示パターンであるか否かを判別する（ステップS753）。なお、すべり変動を伴った変動表示パターンは、変動番号2, 17～30の変動表示パターンに相当し、変動表示パターンがすべり変動を伴った変動表示パターンであるか否かは、変動表示パターンコマンドの2バイト目のデータを参照することにより確認できる。変動表示パターンがすべり変動を伴った変動表示パターンであれば、「10H」用すべりあり時発展式予告パターン再振分テーブル（図49参照）を選択し（ステップS754）、変動表示パターンがすべり変動を伴った変動表示パターンでなければ、「10H」用すべりなし時発展式予告パターン再振分テーブル（図49参照）を選択する（ステップS755）。また、ステップS752で変動表示パターンコマンドの1バイト目のデータが「10H」でなければ（「11H」であれば）、「11H」用発展式予告パターン再振分テーブル（図49）を選択する（ステップS757）。

30

【0339】

そして、ステップS754, S755, S757で選択した「10H」用すべりあり時発展式予告パターン再振分テーブル、「10H」用すべりなし時発展式予告パターン再振分テーブル、または、「11H」用発展式予告パターン再振分テーブルのいずれか1つの発展式予告パターン再振分テーブルに設定されている判定値と、ステップS731で抽出した発展式予告パターン再振分乱数の値と、が一致する発展式予告パターンに発展式予告パターン番号10～15から決定する（ステップS756）。

40

【0340】

「10H」用すべりなし時発展式予告パターン再振分テーブルは、図49に示すように、変動表示パターンコマンドの1バイト目として「10H」を判別し、且つ、2バイト目がすべり変動を伴わない変動表示パターンであることを判別したときに、ステップS756で発展式予告パターン再振分乱数にもとづいて発展式予告パターン番号10～15の発展式予告パターンから1つの発展式予告パターンを決定するためのテーブルである。また

50

、「10H」用すべりあり時発展式予告パターン再振分テーブルは、図49に示すように、変動表示パターンコマンドの1バイト目として「10H」を判別し、且つ、2バイト目がすべり変動を伴った変動表示パターンであることを判別したときに、ステップS756で発展式予告パターン再振分乱数にもとづいて発展式予告パターン番号10～15の発展式予告パターンから1つの発展式予告パターンを決定するためのテーブルである。これらの「10H」用発展式予告パターン再振分テーブルでは、発展式予告パターン番号10～15の6種類の発展式予告パターンに発展式予告パターン再振分乱数の値が振り分けられている。ただし、「10H」用すべりなし時発展式予告パターン再振分テーブルでは、発展式予告パターン番号15の発展式予告パターンに発展式予告パターン再振分乱数の値が振り分けられていない。

10

【0341】

また、「11H」用発展式予告パターン再振分テーブルは、図49に示すように、変動表示パターンコマンドの1バイト目として「11H」を判別したときに、ステップS756で発展式予告パターン再振分乱数にもとづいて発展式予告パターン番号10～13の発展式予告パターンから1つの発展式予告パターンを決定するためのテーブルである。「11H」用発展式予告パターン再振分テーブルでは、すべり変動を伴った変動表示パターンであるか否かに関わらず、発展式予告パターン番号10～13の4種類の発展式予告パターンに発展式予告パターン再振分乱数の値が振り分けられている。

【0342】

この実施の形態では、予告選択処理のステップS735で複数の発展式予告パターンに決定可能であり、複数の発展式予告パターンに決定されたときには、発展式予告パターン再振分処理のステップS756で当該複数の発展式予告パターンから1つの発展式予告パターンを決定している。これは、「10H」用発展式予告パターンテーブル、または、「11H」用発展式予告パターンテーブルにおいて、発展式予告パターン番号10～15（「11H」用発展式予告パターンテーブルであれば発展式予告パターン番号10～13）の発展式予告パターンに振り分けられる発展式予告パターン乱数の割合がかなり少ないが、再度、発展式予告パターン再振分乱数を用いて1つの発展式予告パターンに決定されることで、実行割合の低い発展式予告パターンであってもいずれの発展式予告パターンを実行するかをきめ細やかに決定することができる。

20

【0343】

図50は、予告選択処理（ステップS717）で実行されるパンツ予告選択処理（ステップS737）の一例を示すフローチャートである。パンツ予告選択処理において、統合CPU112は、まず、予告選択処理のステップS735で決定した発展式予告パターンが発展式予告パターン番号3, 13であるか否かを判別する（ステップS761）。発展式予告パターン番号3, 13の発展式予告パターンであれば、パンツ予告パターンテーブル（図51参照）を選択し（ステップS762）、発展式予告パターン番号3, 13の発展式予告パターンでなければ、以降の処理を実行することなく処理を終了する。そして、ステップS762で選択したパンツ予告パターンテーブルに設定されている判定値と、ステップS731で抽出したパンツ予告パターン乱数の値と、が一致するパンツ予告パターンに決定する（ステップS763）。なお、ステップS763で決定されたパンツ予告パターンの内容は、発展式予告の2段階（ステップ2-2）で実行される。

30

40

【0344】

なお、パンツ予告パターンテーブルを図51に示す。パンツ予告パターンテーブルには、パンツ予告パターンとしてパンツ予告パターン番号0～9の10種類が用意されている。また、パンツ予告パターン番号0に決定した場合には、パンツ予告を実行しない。

【0345】

また、図52に示すように、パンツ予告パターン番号1～9は、「ぶたの顔」、「リーチ!」、「コースターリーチ」、「バイキングリーチ」、「観覧車リーチ」、「お化けリーチ」、「激アツ!」、「当!」、「超当!」の内容を、キャラクターICのパンツにそれぞれ表示する演出を実行するパンツ予告パターンである。

50

【0346】

この実施の形態では、パンツ予告パターン番号2, 7～9のパンツ予告パターンのように、パンツ予告の演出内容として当落の結果に関わる内容がキャラクタICのパンツに表示されるパンツ予告パターンや、パンツ予告パターン番号3～6のパンツ予告パターンのように、パンツ予告の演出内容として所定態様の表示後に実行されるリーチ演出に関わる内容がキャラクタICのパンツに表示されるパンツ予告パターンが設定されている。このように、パンツ予告では、装飾図柄の変動表示の行方（リーチ態様となるか否かや、大当たりとなるか否かの情報）や演出表示の行方（所定態様の表示後に実行されるリーチ演出の情報）、また、演出内容から示唆される大当たり期待度を、遊技者に認識させる演出が実行される。

10

【0347】

パンツ予告パターンテーブルは、図51に示すように、発展式予告パターン番号3, 13の発展式予告パターンに決定したときに、ステップS763でパンツ予告パターン乱数にもとづいてパンツ予告パターンを決定するためのテーブルである。パンツ予告パターンテーブルでは、変動表示パターンコマンドの2バイト目に対応してパンツ予告パターン番号0～9の10種類のパンツ予告パターンにパンツ予告パターン乱数の値が振り分けられている。ただし、変動番号1～30, 44, 45の変動表示パターンに対しては、パンツ予告パターン番号1～9にパンツ予告パターン乱数の値が振り分けられている一方、変動番号31～43の変動表示パターンに対しては、パンツ予告が組み込まれた発展式予告のステップ2-2が実行されることがなく、パンツ予告パターン番号0に全てのパンツ予告パターン乱数の値が振り分けられている。

20

【0348】

また、パンツ予告パターンテーブルでは、変動番号3～30, 44, 45の変動表示パターンに対して、パンツ予告パターン番号2のパンツ予告パターンにパンツ予告パターン乱数の値が振り分けられている。すなわち、パンツ予告パターン番号2のパンツ予告パターンにもとづく演出が実行されると、キャラクタICのパンツに「リーチ！」の内容が表示され、リーチ態様の表示が導出される。

【0349】

また、パンツ予告パターンテーブルでは、変動番号5～8の変動表示パターンに対してパンツ予告パターン番号3のパンツ予告パターンに、変動番号9～12の変動表示パターンに対してパンツ予告パターン番号4のパンツ予告パターンに、変動番号13～16の変動表示パターンに対してパンツ予告パターン番号5のパンツ予告パターンに、変動番号44, 45の変動表示パターンに対してパンツ予告パターン番号6のパンツ予告パターンに、それぞれパンツ予告パターン乱数の値が振り分けられている。すなわち、パンツ予告パターン番号3～6のいずれかのパンツ予告パターンにもとづく演出が実行されると、キャラクタICのパンツにリーチ演出の名称が表示され、該名称に対応するリーチ演出が導出される。なお、上記した変動表示パターン以外に対しても、パンツ予告パターン番号3～6のいずれかのパンツ予告パターンにパンツ予告パターン乱数の値が振り分けられている。このように、キャラクタICのパンツにリーチ演出の名称が表示されたにも関わらず、該名称に対応するリーチ演出とは異なるリーチ演出が導出されたときには、今回の変動表示の結果、大当たりが導出される。

30

40

【0350】

また、パンツ予告パターンテーブルでは、変動番号3～30, 44, 45の変動表示パターンに対して、パンツ予告パターン番号7のパンツ予告パターンにパンツ予告パターン乱数の値が振り分けられているが、この中でも当たり時変動表示パターンに対して多くのパンツ予告パターン乱数の値が振り分けられている。すなわち、パンツ予告パターン番号7のパンツ予告パターンにもとづく演出が実行されると、キャラクタICのパンツに「激アツ！」の内容が表示され、今回の変動表示の結果、大当たりが導出される割合が高くなっている（大当たり期待度が高くなっている）。

【0351】

50

また、パンツ予告パターンテーブルでは、変動番号3～30, 44, 45の変動表示パターンに対して、パンツ予告パターン番号8, 9のパンツ予告パターンにパンツ予告パターン乱数の値が振り分けられている。すなわち、パンツ予告パターン番号8, 9のパンツ予告パターンにもとづく演出が実行されると、キャラクタICのパンツに「当!」または「超当!」の内容が表示され、今回の変動表示の結果、当たりが導出される。

【0352】

図53は、予告選択処理(ステップS717)で実行されるプレゼント予告選択処理(ステップS738)の一例を示すフローチャートである。プレゼント予告選択処理において、統合CPU112は、まず、予告選択処理のステップS735で決定した発展式予告パターンが発展式予告パターン番号5, 14であるか否かを判別する(ステップS771)。発展式予告パターン番号5, 14の発展式予告パターンであれば、プレゼント予告パターンテーブル(図54参照)を選択し(ステップS772)、発展式予告パターン番号5, 14の発展式予告パターンでなければ、以降の処理を実行することなく処理を終了する。そして、ステップS772で選択したプレゼント予告パターンテーブルに設定されている判定値と、ステップS731で抽出したプレゼント予告パターン乱数の値と、が一致するプレゼント予告パターンに決定する(ステップS773)。なお、ステップS773で決定されたプレゼント予告パターンの内容は、発展式予告の3段階(ステップ3-1)で実行される。

【0353】

なお、プレゼント予告パターンテーブルを図54に示す。プレゼント予告テーブルには、プレゼント予告パターンテーブルとしてプレゼント予告パターン番号0～9の10種類が用意されている。また、プレゼント予告パターン番号0に決定した場合には、プレゼント予告を実行しない。

【0354】

また、図55に示すように、プレゼント予告パターン番号1～9は、「ソフトクリーム」、「キャンディー」、拡声器からの文字情報として「コースターリーチ」、拡声器からの文字情報として「バイキングリーチ」、拡声器からの文字情報として「観覧車リーチ」、拡声器からの文字情報として「お化けリーチ」、「カツ丼」、拡声器からの文字情報として「わーわーわー」、拡声器からの文字情報として「ラッキー」の内容を、プレゼント箱を開けることでそれぞれ表示する演出を実行するプレゼント予告パターンである。具体的には、プレゼント予告パターン番号1, 2, 7のプレゼント予告パターンでは、プレゼント箱を開けることで食物(ソフトクリーム、キャンディー、カツ丼)が出現するが、キャラクタICが食べてしまう演出であり、プレゼント予告パターン番号3～6, 8, 9のプレゼント予告パターンでは、プレゼント箱を開けることで拡声器が出現し、キャラクタICが拡声器をもつとともに該拡声器から文字情報を表示する演出が実行される。

【0355】

この実施の形態では、プレゼント予告パターンにもとづくプレゼント予告に類似した演出が発展式予告におけるステップ3-2、ステップ3-3、ステップ3-4で実行される。すなわち、これらのステップ3-2、ステップ3-3、ステップ3-4の演出も、プレゼント予告の1種ということができる。ここで、予告選択処理のステップS735でバナナ(ステップ3-2)、ハンマー(ステップ3-3)、花火(ステップ3-4)を出現させる演出が組み込まれた発展式予告パターンが決定される一方、プレゼント予告選択処理のステップS773で食物や拡声器からの文字情報を出現させる演出が組み込まれたプレゼント予告パターンが決定されている。これは、発展式予告のステップ3-2およびステップ3-3の演出が変動表示パターンに設定された装飾図柄の変動表示またはリーチ演出の導出方法に直接的に関わる演出であるとともに、発展式予告のステップ3-4の演出が次のステップ4を導出する演出であることによる。

【0356】

また、この実施の形態では、プレゼント予告パターン番号7, 9のプレゼント予告パターンのように、プレゼント予告の演出内容として当落の結果に関わる内容(「カツ丼」や

拡声器からの文字情報としての「ラッキー」）が表示されるプレゼント予告パターンや、プレゼント予告パターン番号3～6のように、プレゼント予告の演出内容として所定態様の表示後に実行されるリーチ演出に関わる内容が拡声器からの文字情報として表示されるプレゼント予告パターンが設定されている。このように、プレゼント予告では、パンツ予告と同様、装飾図柄の変動表示の行方（すべり変動を伴うか否かや、大当たりとなるか否かの情報）や演出表示の行方（所定態様の表示後に実行されるリーチ演出の情報）、また、演出内容から示唆される大当たり期待度を、遊技者に認識させる演出が実行される。

【0357】

プレゼント予告パターンテーブルは、図54に示すように、発展式予告パターン番号5，14の発展式予告パターンに決定したときに、ステップS773でプレゼント予告パターン乱数にもとづいてプレゼント予告パターンを決定するためのテーブルである。プレゼント予告パターンテーブルでは、変動表示パターンコマンドの2バイト目に対応してプレゼント予告パターン番号0～9の10種類のプレゼント予告パターンにプレゼント予告パターン乱数の値が振り分けられている。ただし、変動番号1～30，44，45の変動表示パターンに対しては、プレゼント予告パターン番号1～9にプレゼント予告パターン乱数の値が振り分けられている一方、変動番号31～43の変動表示パターンに対しては、プレゼント予告が組み込まれた発展式予告のステップ3-1が実行されることがなく、プレゼント予告パターン番号0に全てのプレゼント予告パターン乱数の値が振り分けられている。

【0358】

また、プレゼント予告パターンテーブルでは、変動番号5～8の変動表示パターンに対してプレゼント予告パターン番号3のプレゼント予告パターンに、変動番号9～12の変動表示パターンに対してプレゼント予告パターン番号4のプレゼント予告パターンに、変動番号13～16の変動表示パターンに対してプレゼント予告パターン番号5のプレゼント予告パターンに、変動番号44，45の変動表示パターンに対してプレゼント予告パターン番号6のプレゼント予告パターンに、それぞれプレゼント予告パターン乱数の値が振り分けられている。すなわち、プレゼント予告パターン番号3～6のいずれかのプレゼント予告パターンにもとづく演出が実行されると、拡声器からの文字情報としてリーチ演出の名称が表示され、該名称に対応するリーチ演出が導出される。なお、上記した変動表示パターン以外に対しても、プレゼント予告パターン番号3～6のいずれかのプレゼント予告パターンにプレゼント予告パターン乱数の値が振り分けられている。このように、拡声器からの文字情報としてリーチ演出の名称が表示されたにも関わらず、該名称に対応するリーチ演出とは異なるリーチ演出が導出されたときには、今回の変動表示の結果、大当たりが導出される。

【0359】

また、プレゼント予告パターンテーブルでは、変動番号3～30，44，45の当り時変動表示パターンに対して、プレゼント予告パターン番号7のプレゼント予告パターンにプレゼント予告パターン乱数の値が振り分けられている。すなわち、プレゼント予告パターン番号7のプレゼント予告パターンにもとづく演出が実行されると、プレゼント箱を開けることでキャラクタICの好物である「カツ丼」が表示され、今回の変動表示の結果、大当たりが導出される。

【0360】

また、プレゼント予告パターンテーブルでは、変動番号3～30，44，45の当り時変動表示パターンに対して、プレゼント予告パターン番号8のプレゼント予告パターンにプレゼント予告パターン乱数の値が振り分けられている。すなわち、プレゼント予告パターン番号8のプレゼント予告パターンにもとづく演出が実行されると、拡声器からの文字情報として「ラッキー」の内容が表示され、今回の変動表示の結果、大当たりが導出される。

【0361】

図56は、予告選択処理（ステップS717）で実行される回転花火予告選択処理（ス

10

20

30

40

50

テップS739)の一例を示すフローチャートである。回転花火予告選択処理において、統合CPU112は、まず、予告選択処理のステップS735で決定した発展式予告パターンが発展式予告パターン番号9～16であるか否かを判別する(ステップS781)。発展式予告パターン番号9～16の発展式予告パターンでなければ、以降の処理を実行することなく処理を終了する。

【0362】

ステップS781で発展式予告パターン番号9～16の発展式予告パターンであれば、コマンド解析処理のステップS607で当落コマンドに対応したフラグがセットされ、該当落コマンドが大当りを示しているか否かを判別する(ステップS782)。大当りを示す当落コマンドがセットされていれば、当り時回転花火予告パターンテーブル(図57参照)を選択し(ステップS783)、大当りを示す当落コマンドがセットされていなければ、はずれ時回転花火予告パターンテーブル(図57参照)を選択する(ステップS784)。

10

【0363】

そして、ステップS783、S784で選択した回転花火予告パターンテーブルに設定されている判定値と、ステップS731で抽出した回転花火予告パターン乱数の値と、が一致する回転花火予告パターンに決定する(ステップS785)。なお、ステップS785で決定された回転花火予告パターンの内容は、発展式予告の5段階(ステップ5)で実行される。

【0364】

20

なお、回転花火予告パターンテーブルを図57に示す。回転花火予告パターンテーブルには、回転花火予告パターンとして回転花火予告パターン番号0～2の3種類が用意されている。回転花火予告パターンにおいては、既に回転花火予告を実行することが決定されており、回転花火予告のいずれを実行するかを決定する。

【0365】

また、図57に示すように、回転花火予告パターン番号0～2は、回転役物61を用いて花火(花火マーク)の態様の残影を、1発(回転花火予告パターン番号0)、3発(回転花火予告パターン番号1)、または、5発(回転花火予告パターン番号2)表示することで花火を打ち上げる演出を実行する回転花火予告パターンである。

【0366】

30

回転花火予告パターンテーブルは、図57に示すように、発展式予告パターン番号9～16の発展式予告パターンに決定したときに、ステップS785で回転花火予告パターン乱数にもとづいて回転花火予告パターンを決定するためのテーブルである。回転花火予告パターンテーブルでは、大当りを示す当落コマンドを受信しているか否か(当り時変動表示パターンであるか否か)に対応して回転花火予告パターン番号0～2の3種類の回転花火予告パターンに回転花火予告パターン乱数の値が振り分けられている。

【0367】

また、回転花火予告パターンテーブルでは、当り時変動表示パターンに対して、回転花火予告パターン番号2の回転花火予告パターンに回転花火予告パターン乱数の値が振り分けられている。すなわち、回転花火予告パターン番号2の回転花火予告パターンにもとづく演出が実行されると、回転役物61を用いて花火(花火マーク)の態様の残影が5発表示され、今回の変動表示の結果、大当りが導出される。

40

【0368】

また、回転花火予告パターンテーブルでは、回転役物61を用いて表示される花火(花火マーク)の態様の残影の数が多いほど、大当り期待度が高くなるように設定されている。具体的には、花火(花火マーク)の態様の残影が1発表示される回転花火予告パターン番号0よりも、残影が3発表示される回転花火予告パターン番号1の回転花火予告パターンのほうが大当り期待度が高く、さらに、残影が5発表示される回転花火予告パターン番号2の回転花火予告パターンでは、大当り確定となっている。

【0369】

50

図58は、予告選択処理（ステップS717）で実行されるお天気予告判定処理（ステップS740）の一例を示すフローチャートである。お天気予告判定処理において、統合CPU112は、まず、予告選択処理のステップS735で決定した発展式予告パターンが発展式予告パターン番号0～7であるか否かを判別する（ステップS791）。発展式予告パターン番号0～7の発展式予告パターンであれば、お天気予告判定テーブル（図59参照）を選択し（ステップS792）、発展式予告パターン番号0～7の発展式予告パターンでなければ、以降の処理を実行することなく処理を終了する。そして、ステップS792で選択したお天気予告判定テーブルに設定されている判定値と、ステップS731で抽出したお天気予告判定乱数の値と、が一致するか否かにもとづいてお天気予告を実行するか否かを決定し（ステップS793）、一致することにもとづいてお天気予告を実行することを決定する（ステップS794）。なお、ステップS794でお天気予告の実行を決定したときには、お天気予告が発展式予告の複数段階とは関わりなく実行される。

【0370】

なお、お天気予告判定テーブルを図59に示す。お天気予告判定テーブルには、お天気予告を実行しない場合（お天気予告判定番号0）と、お天気予告を実行する場合（お天気予告判定番号1）と、の2種類が用意されている。なお、お天気予告は、発展式予告パターン番号17で実行される演出と同様であり、上述したモータ63を駆動制御し、モータ63（回転役物61）の回転を安定させた後に回転役物61のLED61aを発光制御して、晴（太陽マーク）、曇（雲マーク）、雨（傘マーク）、雪（雪だるまマーク）、雷（雷マーク）のうちいずれかの態様の残影を表示する演出表示を実行する。

【0371】

お天気予告パターンテーブルは、図59に示すように、発展式予告パターン番号0～7の発展式予告パターンに決定したときに、ステップS794でお天気予告判定乱数にもとづいてお天気予告を実行するか否かを決定するためのテーブルである。お天気予告判定テーブルでは、変動表示パターンに対応してお天気予告判定番号0, 1にお天気予告判定乱数の値が振り分けられている。なお、発展式予告パターン番号9～18の発展式予告パターンでは、回転役物61を用いた演出表示が表示される一方、発展式予告パターン番号0～7では、回転役物61を用いた演出表示が表示されない。発展式予告パターン番号0～7の発展式予告パターンにもとづいて発展式予告が実行される場合には、お天気予告を実行可能とすることで、4段階（ステップ4）以降が実行されないことによる通常変動の余り時間を有効利用するとともに、回転役物61の回転駆動割合を高め、通常変動における遊技者の興趣の低下を抑制している。

【0372】

次に、発展式予告の一例について図60を参照して説明する。図60は、発展式予告パターン番号9の発展式予告パターンにもとづく発展式予告の一例を示す説明図である。サブ統合基板111にて変動表示パターンコマンドを受信すると、装飾図柄変動開始処理のステップS718で当該変動表示パターンと停止図柄とに応じた表示コマンドとともに、当該変動表示パターンにもとづいて決定された各種予告パターン（ここでは、発展式予告パターン番号9の発展式予告パターン）に応じた表示コマンドをセットし、情報出力処理（ステップS95）で表示制御基板120に送信する。表示制御基板120に搭載される表示CPU121は、受信した表示コマンドにもとづいて表示ROM122からプロセスデータを読み出し、当該プロセスデータにもとづいてタイマ（表示画像の切替タイミング等を示す）を設定するとともに、画像表示装置42に駆動信号を出力して装飾図柄150a～150cの変動表示を開始する（図60（A））。このとき、画像表示装置42の中央付近には、キャラクタICとキャラクタMCとの二人組のキャラクタが表示制御されている。

【0373】

なお、装飾図柄150a～150cは、変動表示の開始時に不透明の態様で表示されているが、左右の装飾図柄150a, 150cが画像表示装置42の上方から下方に向けて高速変動に移行する過程で、背景画像が見通せるように半透明の態様に変更される。また

、左右の装飾図柄 150a, 150c の各々が停止表示される前の低速変動に移行する過程で、再び装飾図柄 150a~150c を認識しやすい不透明の態様に変更される。

【0374】

そして、プロセスデータにもとづいて変動表示中の右装飾図柄 150c によってキャラクタ MC が画像表示装置 42 の画面内後方に弾き飛ばされる演出態様を表示制御する（図 60（B））。なお、上述した 1 段階のステップ 1 とは、キャラクタ IC とキャラクタ MC との二人組のキャラクタが表示制御されている段階からキャラクタ MC が画像表示装置 42 の画面内後方に弾き飛ばされる演出態様が表示制御される 1 段階へと段階を発展させた状態である。

【0375】

10

図 60（B）でキャラクタ MC が画面内後方に弾き飛ばされる演出態様を表示制御した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後にキャラクタ MC がプレゼント箱 152 をもって画面内後方から元の位置（変動開始時の位置）に走って戻り、キャラクタ IC にプレゼント箱 152 を差し出す演出態様を表示制御する（図 60（C））。なお、上述した 2 段階のステップ 2-4 とは、キャラクタ MC が画像表示装置 42 の画面内後方に弾き飛ばされる演出態様が表示制御される 1 段階から、キャラクタ IC にプレゼント箱 152 を差し出すまでの演出態様が表示制御される 2 段階へと段階を発展させた状態である。

【0376】

図 60（C）でキャラクタ MC がキャラクタ IC にプレゼント箱 152 を差し出す演出態様を表示制御した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後にキャラクタ MC がプレゼント箱 152 を開けることで煙がもくもくと発生し、煙が晴れたときに花火 153 が出現する演出態様を表示制御する（図 60（D））。なお、上述した 3 段階のステップ 3-4 とは、キャラクタ IC にプレゼント箱 152 を差し出す演出態様が表示制御される 2 段階から、プレゼント箱 152 から花火 153 が出現する演出態様が表示制御される 3 段階へと段階を発展させた状態である。

20

【0377】

図 60（D）でプレゼント箱 152 から花火 153 が出現する演出態様を表示制御した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後に花火 153 を打ち上げようと点火する演出態様を表示制御する（図 60（E））。なお、上述した 4 段階のステップ 4 とは、プレゼント箱 152 から花火 153 が出現する演出態様が表示制御される 3 段階から、花火 153 を打ち上げようと点火する演出態様が表示制御される 4 段階へと段階を発展させた状態である。

30

【0378】

なお、画像表示装置 42 の画面内右上方、且つ、右装飾図柄 150c の背面には、発展式予告の段階が示されたアドバルーン 151 が表示制御されている。このように、発展式予告の演出態様が表示制御される期間に亘って、演出態様を見るだけでは認識されにくい発展式予告の段階を補助表示画像（アドバルーン 151）に補助的に表示制御することにより、遊技者に発展式予告の段階を明確に把握させることができる。

【0379】

40

図 60（E）で花火 153 を打ち上げようと点火する演出態様を表示制御した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後に花火 153 が打ち上がり、画面内をあらゆる方向に飛び回る演出態様を表示制御する（図 60（F））。このとき、左装飾図柄 150a は、サブ統合基板 111 に指定された停止図柄（同図中では、「1」を例示）で停止表示される。

【0380】

そして、右装飾図柄 150c は、プロセスデータにもとづいて左装飾図柄 150a と同一の停止図柄で停止表示される。左右の装飾図柄 150a, 150c が停止表示されることでリーチ態様となり、画面内中央にリーチ演出の開始を遊技者に報知する「リーチ」の文字 154 を表示制御する（図 60（G））。その後、画像表示装置 42 に表示制御され

50

た花火153が打ち上がる演出態様に同期して、画像表示装置42の右上方に配置された回転役物61による残影として中央に花火が打ち上がる演出態様を表示した後、回転役物61の残影として中央から放射状に花火が開花する演出態様（花火マーク100a）が表示される（図60（H））。なお、上述した5段階のステップ5とは、花火153を打ち上げようと点火する演出態様が表示制御される4段階から、回転役物61の残影として花火マーク100aが表示される5段階へと段階を発展させた状態である。

【0381】

なお、本実施形態における回転ユニット60は、回転役物61の回転範囲が画像表示装置42の前後方向の一部と重なるように遊技盤4と略水平に回転役物61を回転駆動する。具体的には、図60（G）に示すように、回転役物61は、画像表示装置42の前方にて回転駆動され、回転駆動されることによって回転役物61の長手方向の長さの4分の1程度が画像表示装置42の一部を覆う位置を通過する。このように構成することにより、画像表示装置42に注目している遊技者にも回転役物61が駆動されたことを認識させ易くなり、さらに、画像表示装置42にて実行される演出と回転役物61の回転駆動制御とをより密接に同期させて実行することが可能となる。また、回転役物61が画像表示装置42の前方に浮き出てくるような印象を与えることができると共に、パチンコ機1の前後方向の立体感を出すことができる。なお、画像表示装置42が回転役物61によって覆われる領域は、画像表示装置42の全領域の25%以下が望ましい。

【0382】

統合CPU112は、予告選択処理のステップS735で発展式予告パターン（図60の演出例では、発展式予告パターン番号9）を決定するとともに、回転花火予告選択処理のステップS785で回転花火予告パターン（図60の演出例では、回転花火予告パターン番号0）を決定したときには、情報出力処理（ステップS95）で変動表示パターンと停止図柄と当該発展式予告パターンとに応じた表示コマンドを表示制御基板120に送信するとともに、ランプ制御処理（ステップS94）で当該回転花火予告パターンに応じた役物駆動コマンドをセットし、変動表示の開始後の所定のタイミングで、情報出力処理（ステップS95）でランプ中継基板119側に送信する。

【0383】

役物制御基板115に搭載される役物CPU116は、ランプ中継基板を介して役物駆動コマンドを受信したことにもとづいて、役物ROM117から当該役物駆動コマンドに応じた発光パターンを選択するとともに当該役物駆動コマンドに応じたタイマ（回転役物61の駆動時間、駆動開始時期、等）をセットし、選択した発光パターンおよびタイマにもとづいてモータ63およびLED61aに駆動信号を出力する。これにより、画像表示装置42における装飾図柄の変動表示と同期して回転役物61を所定の発光パターンで回転駆動すると共に、回転役物61の内部に設けられるLED61aを所定の発光パターンで発光制御することが可能となり、画像表示装置42の前方に所定の残影が表示され、画像表示装置42の表示と同期した演出を実行することが可能になる。なお、役物制御基板115に搭載される役物ROM117には、回転役物61の回転態様およびLED61aの発光態様が記された複数の発光パターンが記憶されている。

【0384】

図60（F）から図60（H）に示すように、画像表示装置42に花火が打ち上がる演出態様の表示と同期して、回転役物61の残像により花火マーク100aが表示される。このように、この実施の形態では、画像表示装置42にて所定の演出態様を表示するとともに、回転役物61により当該演出態様に対応した所定の残像を表示することにより画像表示装置42の表示内容と回転役物61の表示内容とを関連付けて発展式予告を実行するため、画像表示装置42の表示内容を残影によってより演出効果を高めることが可能である。

【0385】

また、図60（H）に示すように、回転花火予告パターンにて表示される残影は、画像表示装置42の前方に画像表示装置42の一部と重なって表示される（画像表示装置42

10

20

30

40

50

の一部に重畳して残影が表示される)。このため、画像表示装置42に注目している遊技者に回転役物61が駆動されたことをより認識させ易くなると共に、回転役物61にて表示される残影にも注目させることが可能となる。また、複数種類の態様の残影が画像表示装置42に表示される画像よりも前方に浮き出てくるように表示されるため、遊技者に更なるインパクトを与えることができる。

【0386】

また、図60(H)に示すように、回転役物61にて表示される残影の背部に位置する画像表示装置42の表示内容は透けて見える。すなわち、本実施形態では、回転役物61を画像表示装置42の前方に画像表示装置42の一部を覆うように回転駆動する(回転役物61の可動範囲が画像表示装置42の表示領域の一部と重畳する)が、上述したように、回転役物61がモータ63により高速回転(1分間に1200回転の回転数)させることによって、回転役物61が画像表示装置42の一部を覆う位置での回転役物61の通過時間が短くなるため、画像表示装置42が透けて見える。なお、回転役物61を回転駆動する際に画像表示装置42が透けて見える状態にする場合には、回転役物61の回転速度を1分間に700回転以上とすることが望ましい。

【0387】

また、本実施形態では、表面の長手方向中央から一端側にのみLED61aが搭載された直方体状の回転役物61により残影を表示している。なお、LED61aを回転役物61の表面の長手方向一端から長手方向他端に亘って搭載するように構成してもよく、この場合には、モータの回転速度を本実施形態の回転速度(1分間に1200回転)よりも遅くしても(例えば、1分間に600回転)きれいな残影を表示することが可能であるが、LED61aの個数が増加することにより表示される残影の見た目上の輝度(明るさ)が増大し、残影の背面側に位置する画像表示装置42の表示内容が視認し難いという問題が発生する。また、回転役物61の回転速度をさらに遅くすることにより残影の見た目上の輝度(明るさ)を減少させることが可能であるが、回転役物61の回転速度を遅くすることにより回転役物61によって背面側の画像表示装置42の一部を覆う位置での回転役物61の通過時間が長くなるため、画像表示装置42の一部が視認できない状態になってしまう。

【0388】

また、上述したように、本実施形態では、直方体状の回転役物61の中央と、回転役物61の回転軸と、を一致させることにより回転役物61の中央を回転軸として回転させるようにしているが、回転役物の長手方向端部に遊技盤4と略垂直にモータ軸を挿入して回転役物の長手方向端部を中心として回転させると共にLEDを発光制御することにより残影を表示することも可能ではある。ところが、モータ軸と重心とが一致していないため、モータにかかる負荷が増大し、モータを高速回転させることが困難であると共に、急回転および急停止させることが困難である。また、遠心が発生し、振動が増大してしまう。このように、モータを高速回転できないため、きれいな残影を表示できない。これらの問題点は、回転役物の重量を減らしたり回転役物の長さを小さくしたりすること等で遠心力を低減させて、モータの付加を低減し、解決できるが、回転役物の重量を減らすことにより搭載可能なLEDの個数や種類(単色発光)が限られ、多彩な演出を実行できず、回転役物の長さが制限されることにより回転役物の回転駆動に対してのインパクトが小さくなり、回転役物にて実行される演出の効果が薄れてしまうこととなる。

【0389】

また、回転役物の長手方向端部に遊技盤4と垂直にモータ軸を挿入して回転役物の長手方向端部を中心として往復駆動すると共にLEDを発光制御することにより残影を表示する(例えば、LEDを取り付けたメトロノーム等の振り子式の機械)ことも可能ではあるが、一方に駆動した状態から他方に駆動させるときに一端停止させなければならないため、一端停止した部分における残影の明るさ(所定位置での輝度)が増大してしまう。また、急回転および急停止を繰り返し実行するため、モータを高速回転させることが困難であると共に、モータにかかる負荷が増大する。また、遠心が発生し、振動が増大してしまう

。このように、モータを高速回転できないため、きれいな残影を表示できない。これらの問題点は、回転役物の重量を減らしたり回転役物の長さを小さくしたりすること等で遠心力を低減させて、モータの付加を低減し、解決できるが、回転役物の重量を減らすことにより搭載可能なLEDの個数や種類（単色発光）が限られ、多彩な演出を実行できず、回転役物の長さが制限されることにより回転役物の回転駆動に対してのインパクトが小さくなり、回転役物にて実行される演出の効果が薄れてしまうこととなる。

【0390】

また、ドラムやリール等の中心部に遊技盤4と略水平に設けられたモータ軸を挿入してドラムおよびリール等の中心部を中心として回転駆動すると共に、ドラムおよびリール等の表面に設けられたLEDを発光制御することにより残影を表示することも可能ではあるが、ドラムおよびリールの一部しか視認できず、回転する領域の全てで残影を表示することができない。さらに、ドラムおよびリール等の一部が遊技盤4の背部に入り込んだ状態で設置され、遊技島にパチンコ機1を取り付けた場合には遊技盤4の背部の領域に制限があるため、ドラムおよびリール等の大型化が困難であった。すなわち、パチンコ機1を遊技島に取り付けたときに背中合わせになるパチンコ機1同士が接しない程度の領域しかパチンコ機1の背面の領域を使用できないため、ドラムおよびリールを大型化することが困難である。

10

【0391】

また、ドラムおよびリール等を画像表示装置42の前方に画像表示装置42の一部が覆われるように設置した場合には、画像表示装置42の一部が常にドラムおよびリールによって覆われる状態となるため、ドラムおよびリールによって覆われる領域が視認不可能な状態になってしまう。本実施形態では、モータ63のモータ軸63aが遊技盤4の表面に対して略垂直に設けられてこのモータ軸63aを回転軸として回転役物61を遊技盤4と略水平に回転駆動させるため、回転役物61の回転する領域全てが視認可能となり、回転役物61の回転する領域全てで残影を表示することができる。また、回転役物61の大きさが遊技盤4の背部の領域と関係しないため、回転役物61の大型化が容易である。

20

【0392】

なお、本実施形態で用いられるランプは、発光体の一例であり、それらに限定されるものではない。すなわち、本実施形態でLEDを用いて構成した装置をランプによって構成してもよいし、他の発光体を用いて構成してもよい。

30

【0393】

また、本実施形態では、個々のLED61aによる発光の点（ドット）で複数種類の態様を表示する。このように、構成することによりLED61aによりはっきりしない（ぼやける）態様が表示されて、遊技者が当該態様を視認し難くなることを防いでいる。また、レトロな雰囲気を出すことができ、遊技者の興味を引くことができる。なお、回転役物61のレンズ61cの透過度を低くする（半透明にする）ことでLED61aの個々の発光が目立たないようにしてもよい。この場合には、レンズ61cの透過度を低くすることにより直接LED61aを視認不可能（LED61a個々の発光を目立たなくすること）となり、それぞれのLED61aによる発光がレンズ61cで干渉し合い、レンズ61cの一面にむらなく表示されて滑らかな態様を表示できる。

40

【0394】

また、本実施形態では、サブ統合基板111からランプ中継基板119を介して受信した役物演出コマンドにもとづいてモータ63およびLED61aを駆動するが、回転役物61を回転させる時期はこれに限られない。例えば、パチンコ機1への電力供給を開始してから継続してモータ63を駆動して回転役物61を回転駆動した状態とし、電力供給を停止したことにもとづいてモータ63の駆動を停止して回転役物61を停止した状態としてもよい。この場合には、回転役物61が常に回転駆動されるため、回転役物61（LED61a）による演出表示の実行タイミングを把握できなくなり、回転役物61（LED61a）により残影が表示されたときに遊技者にさらにインパクトを与えることが可能となる。また、本実施形態では、回転役物61およびモータ63を含む回転ユニット60の

50

振動を抑えるように遊技盤4に取り付けられるが、回転ユニット60の振動を抑える構成としていない場合にも回転役物61を常に駆動した状態とすることは有効である。すなわち、回転役物61を回転させるとき、および、回転役物61の回転を停止させるとき、にモータ63により発生する振動は最も大きくなる。そして、モータ63が安定して回転するときには振動の発生が小さい。このため、パチンコ機1への電力供給がなされている間、継続して回転役物61を回転駆動した状態とすることにより、大きな振動の発生を抑止し、ステージ50上を転動する遊技球の転動、および、遊技領域12を流下する遊技球の転動に影響を与えない。

【0395】

また、本実施形態における回転役物61は、棒状の部材によって形成されるが、少なくとも遊技盤4の前面に対して略水平に回転駆動されるものであればその形状は問わない。例えば、扇風機の羽根のような形状であってもよい。

10

【0396】

また、本実施形態では、回転役物61に搭載されるLED61aを8個としているが、回転役物61の中央に回転軸を挿入し、回転役物61の回転軸と回転役物61の重心とが一致するように構成すれば、搭載されるLEDの個数は問わない。また、回転役物61の回転軸と回転役物61の重心とが一致しない場合に、回転役物61の背面側（底板614の外側）の所定の位置にネジ等を螺着することにより微調整し、重量バランスを均等に保つようにしてもよい。

【0397】

20

なお、回転役物61の回転速度の変化によって複数種類の演出を実行可能に構成してもよく、例えば、1分間に600回転の回転速度と、1分間に1200回転の回転速度と、1分間に1800回転の回転速度と、に回転駆動可能に回転ユニット60を構成し、特別図柄表示器41にて特別図柄の変動表示を開始するとき（画像表示装置42にて装飾図柄の変動表示を開始するとき）に大当たりとする判定がなされたときに速い回転速度で回転役物61を駆動する割合を高め、はずれとする判定がなされたときに遅い回転速度で回転役物61を駆動する割合を高めるように構成することにより、速い回転速度で回転役物61が回転駆動されたときに大当たり期待度（大当たりとなる割合）が高くなるように構成してもよい。

【0398】

30

また、回転役物61を時計回りと反時計回りのいずれにも回転駆動可能に回転ユニット60を構成し、特別図柄表示器41にて特別図柄の変動表示を開始するとき（画像表示装置42にて装飾図柄の変動表示を開始するとき）に大当たりとする判定がなされたときに一方の回転方向（例えば、反時計回り）に駆動する割合を高め、はずれとする判定がなされたときに他方の回転方向（例えば、時計回り）に駆動する割合を高めるように構成することにより、一方の回転方向（例えば、反時計回り）に回転駆動したときに大当たり期待度が高くなるように構成してもよい。

【0399】

次に、発展式予告（2段階）の一例について図61を参照して説明する。図61は、発展式予告の一部として実行されるステップ2-1、ステップ2-2、ステップ2-3の演出態様の一例を示す説明図である。なお、発展式予告の一部として実行されるステップ2-4の演出態様の一例については、図60（C）を参照して既に説明されている。

40

【0400】

図61（A）は、発展式予告パターンに組み込まれたステップ2-1の演出態様の一例を示す説明図である。ステップ2-1では、発展式予告パターンに組み込まれたステップ1の演出態様としてキャラクタMCが画面内後方に弾き飛ばされる演出態様を表示制御（図60（B）参照）した後、プロセスデータにもとづく処理を実行し、キャラクタMCがプレゼント箱153をもって画面内後方から走って元の位置に戻ろうとするが、元の位置に戻る手前で転んでしまう演出態様を表示制御する。この場合、ステップ2-1の演出態様は、ステップ2-4の演出態様に対するキャラクタMCの行動の失敗パターンであり、

50

ステップ3以降の演出態様が表示制御されることがない（ただし、発展式予告パターン番号12の場合には、一連の演出態様とは無関係にステップ5の演出態様が表示制御される）。

【0401】

図61（B）は、発展式予告パターンに組み込まれたステップ2-2の演出態様の一例を示す説明図である。ステップ2-2では、発展式予告パターンに組み込まれたステップ1の演出態様としてキャラクタMCが画面内後方に弾き飛ばされる演出態様を表示制御（図60（B）参照）した後、プロセスデータにもとづく処理を実行し、キャラクタMCがプレゼント箱153をもって画面内後方から走って元の位置に戻ろうとするが、元の位置に戻る手前で転んでしまい、キャラクタICのはいているズボンを下ろす演出態様を表示制御する。この場合も、ステップ3以降の演出態様が表示制御されることがない（ただし、発展式予告パターン番号13の場合には、一連の演出態様とは無関係にステップ5の演出態様が表示制御される）。

10

【0402】

なお、キャラクタICのパンツには、パンツ予告選択処理のステップS763で決定されたパンツ予告パターン番号7のパンツ予告パターンに対応したプロセスデータにもとづいて、「激アツ！」の文字155が表示制御されている。このように、図61（B）に示すパンツ予告では、一連のストーリー性を有する演出態様の中で、当該変動表示の結果、大当たりとなる期待度（大当たり期待度）が高いことを、遊技者に認識させることができる。

【0403】

20

図61（C）は、発展式予告パターンに組み込まれたステップ2-3の演出態様の一例を示す説明図である。ステップ2-3では、発展式予告パターンに組み込まれたステップ1の演出態様としてキャラクタMCが画面内後方に弾き飛ばされる演出態様を表示制御（図60（B）参照）した後、プロセスデータにもとづく処理を実行し、キャラクタMCがプレゼント箱153をもって画面内後方から走って元の位置に戻ろうとするが、元の位置を行き過ぎてしまい、あたかも画面内手前に初めからあった透明ガラスに勢いよく衝突することで、該透明ガラスにヒビが入る演出態様を表示制御する。この場合も、ステップ3以降の演出態様が表示制御されることがない。

【0404】

なお、発展式予告パターンに組み込まれたステップ2-3の演出態様を表示制御した後には、変動番号43の変動表示パターンに対応したプロセスデータにもとづいて、全回転リーチ演出が表示制御される。換言すると、全回転リーチ演出が表示制御されるときには、ステップ2-3の演出態様が表示制御される。このように、図61（C）に示す演出態様では、一連のストーリー性を有する演出態様の中で、当該変動態様の行方（当該発展式予告の一部としてステップ2-3の実行後に「全回転リーチ」を実行する旨）を、遊技者に認識させることができる。

30

【0405】

次に、発展式予告（3段階）の一例について図62を参照して説明する。図62は、発展式予告の一部として実行されるステップ3-1、ステップ3-2、ステップ3-3の演出態様の一例を示す説明図である。なお、発展式予告の一部として実行されるステップ3-4の演出態様の一例については、図60（D）を参照して既に説明されている。

40

【0406】

図62（A）および図62（B）は、発展式予告パターンに組み込まれたステップ3-1の演出態様の一例を示す説明図である。ステップ3-1では、発展式予告パターンに組み込まれたステップ2-4の演出態様としてプレゼント箱153をキャラクタICに差し出す演出態様を表示制御（図60（D）参照）した後、プロセスデータにもとづく処理を実行し、キャラクタMCがプレゼント箱153を開けることで拡声器156を出現させ（図62（A））、キャラクタICが拡声器156を用いて「オバケリーチ」の文字157を叫ぶ演出態様を表示制御する（図62（A））。この場合、ステップ4以降の演出態様が表示制御されることがない（ただし、発展式予告パターン番号14の場合には、一連の

50

演出態様とは無関係にステップ5の演出態様が表示制御される)。

【0407】

なお、プレゼント箱153からは、プレゼント予告選択処理のステップ773で決定されたプレゼント予告パターン番号6のプレゼント予告パターンに対応したプロセスデータにもとづいて、拡声器156が出現されるとともに、該拡声器153からの文字情報として「オバケリーチ」の文字157が表示制御されている。また、プレゼント予告パターン番号6のプレゼント予告パターンにもとづいた演出態様を表示制御した後は、変動番号44、45の変動表示パターンに対応したプロセスデータにもとづいて、お化け屋敷リーチ演出が高い割合で表示制御される。このように、図62(A)および図62(B)に示すプレゼント予告では、当該変動態様の行方(当該プレゼント予告の実行後に「お化け屋敷リーチ」を実行する旨)を、遊技者に認識させることができる。

10

【0408】

図62(C)および図62(D)は、発展式予告パターンに組み込まれたステップ3-2の演出態様の一例を示す説明図である。ステップ3-2では、発展式予告パターンに組み込まれたステップ2-4の演出態様としてプレゼント箱153をキャラクタICに差し出す演出態様を表示制御(図60(D)参照)した後、プロセスデータにもとづく処理を実行し、キャラクタMCがプレゼント箱153を開けるとバナナ158が出現するが、キャラクタICがバナナ158を食べてしまい(図62(C))、右装飾図柄150cを変動表示している領域にバナナ158の皮のみを吐き出すことで、停止表示されそうになった右装飾図柄150cを別の装飾図柄までツルツと移行して停止表示させる演出態様を表示制御する(図62(D))。この場合、ステップ4以降の演出態様が表示制御されることがない(ただし、発展式予告パターン番号15の場合には、一連の演出態様とは無関係にステップ5の演出態様が表示制御される)。

20

【0409】

なお、発展式予告パターンに組み込まれたステップ3-2の演出態様を表示制御した後は、変動番号17~30の変動表示パターンのいずれかに対応したプロセスデータにもとづいて、すべり変動を伴った変動表示が高い割合で表示制御される。このように、図62(C)および図62(D)に示す演出態様では、一連のストーリー性を有する演出態様の中で、当該変動態様の行方(すべり変動を伴った変動表示を実行する旨)を、遊技者に認識させることができる。

30

【0410】

図62(E)および図62(F)は、発展式予告パターンに組み込まれたステップ3-3の演出態様の一例を示す説明図である。ステップ3-3では、発展式予告パターンに組み込まれたステップ2-4の演出態様としてプレゼント箱153をキャラクタICに差し出す演出態様を表示制御(図60(D)参照)した後、プロセスデータにもとづく処理を実行し、キャラクタMCがプレゼント箱153を開けることでハンマー159を出現させ(図62(E))、該ハンマー159を用いてキャラクタICを画面内後方へ飛ばす演出態様を表示制御する(図62(F))。この場合、ステップ4以降の演出態様が表示制御されることがない(ただし、発展式予告パターン番号16の場合には、一連の演出態様とは無関係にステップ5の演出態様が表示制御される)。

40

【0411】

なお、発展式予告パターンに組み込まれたステップ3-3の演出態様を表示制御した後は、変動番号31~42の変動表示パターンのいずれかに対応したプロセスデータにもとづいて、通常変動の一部(発展式予告のステップ4の実行可能時間)、および、ノーマルリーチ演出を省略することで、スーパーリーチ演出が直接的に表示制御される。換言すると、通常変動の一部、および、ノーマルリーチ演出が省略された演出態様でスーパーリーチ演出が表示制御されるときには、ステップ3-3の演出態様が表示制御される。このように、図62(E)および図62(F)に示す演出態様では、一連のストーリー性を有する演出態様の中で、当該変動態様の行方(ノーマルリーチ演出を実行することなくスーパーリーチ演出を実行する旨)を、遊技者に認識させることができる。

50

【0412】

次に、各々の変動表示パターンに設定された変動時間（演出時間）を示すタイムチャートの一例について図63を参照して説明する。図63（A）は、変動表示パターンコマンドの1バイト目のデータが「10H」である、すなわち、変動表示パターンに設定された通常変動時間がセットされたときの演出態様の流れを示す。図63（A）に示すように、それぞれ変動表示パターンに設定された演出態様は、演出時間が経過するにつれて「通常変動」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」（発展演出を含む。）の順で実行される。具体的な変動時間としては、「通常変動」が11200ms、「ノーマルリーチ」が10500ms（21700ms－11200ms）、「スーパーリーチ」が20000ms～（例えば、変動番号5の「ジェットコースターリーチ」では、21100ms（42800ms－21700ms）であり、スーパーリーチ演出の種類によって異なる。）に設定されている。なお、「通常変動」の変動時間には、変動表示パターンにもとづいて「10H」用発展式予告パターンテーブル（図45参照）から決定された発展式予告パターンに応じて、ステップ1～ステップ4の所定の演出表示が実行される。

10

【0413】

図63（B）は、変動表示パターンコマンドの1バイト目のデータが「11H」である、すなわち、短縮条件が成立したことにもとづいて変動表示パターンに設定された通常変動時間から所定時間減算された短縮変動時間がセットされたときの演出態様の流れを示す。図63（B）に示すように、変動表示パターンコマンドの1バイト目のデータが「11H」であるときには、「10H」であるときよりも「通常変動」の変動時間が5000ms短縮されて6200msに設定されている。すなわち、短縮変動時間は、通常変動時間よりも5000ms減算されていることになる。なお、「通常変動」の変動時間には、この変動時間が短縮されたことから発展式予告に設定された複数の過程のうちステップ3～ステップ5の演出表示が実行されることがなく、変動表示パターンにもとづいて「11H」用発展式予告パターンテーブル（図46参照）から決定された発展式予告パターンに応じて、ステップ1～ステップ2の所定の演出表示が実行される。この場合、「通常変動」の変動時間には、変動表示パターンコマンドの1バイト目のデータが「11H」であるときよりもパンツ予告（ステップ2－2）が実行される割合が高い。

20

【0414】

図63（C）は、変動表示パターンコマンドの1バイト目のデータが「10H」であり、変動番号31～42の変動表示パターンに設定された通常変動時間がセットされたときの演出態様の流れを示す。なお、変動番号31～42の変動表示パターンである場合には、この変動表示パターンが既に演出の実行時間を短縮したものであり、変動表示パターンコマンドの1バイト目のデータとして「11H」がセットされることがない。図63（C）に示すように、具体的な変動時間としては、スーパーリーチ演出の開始タイミングが11500ms短縮されて設定されている（例えば、変動番号5の「ジェットコースターリーチ」では、42800msに設定されている一方、対応する短縮パターンである変動番号31の「ジェットコースターリーチ」では、31300msに設定されており、これらの差分が短縮時間に相当する）。

30

【0415】

ここで、変動番号31～42の変動表示パターンであるときには、同一のスーパーリーチ演出を実行する変動表示パターンよりも「通常変動」の変動時間が1000ms短縮されて10200msに設定されている。すなわち、「通常変動」からリーチ演出への移行タイミングは、変動表示パターンコマンドの1バイト目のデータが「11H」であるときの移行タイミングよりも遅い。しかしながら、スーパーリーチ演出の開始タイミングは、ノーマルリーチ演出を省略することから、変動表示パターンコマンドの1バイト目のデータが「11H」であるときよりも7500ms早いことになる。なお、「通常変動」の変動時間には、発展式予告パターン番号7，13の発展式予告パターンを実行することが決定されており、ステップ1、ステップ2－4、ステップ3－3の順で演出表示が実行される。

40

50

【0416】

この実施の形態では、変動時間を短縮させる方法として、2種類の異なる手段を用いている。具体的には、保留記憶数が所定個数以上となる等の短縮条件が成立した場合に、「通常変動」の一部を省くことで通常変動時間よりも小幅に変動時間を短縮する一方、遊技状態が確変状態または時短状態である場合に、「通常変動」の一部および「ノーマルリーチ」を省くことで大幅に変動時間を短縮している。また、「通常変動」からリーチ演出への移行タイミングは、小幅に変動時間を短縮するパターンのほうが早い。スーパーリーチ演出の開始タイミング（すなわち、演出態様の終了タイミング）は、大幅に変動時間を短縮するパターンのほうが早い。さらに、大幅に変動時間を短縮するパターンは、演出態様の終了タイミングが早いにも関わらず、スーパーリーチ演出が必ず導出されるパターンであり、小幅に変動時間を短縮するパターンよりも大当たり期待値が高い。このように、「通常変動」において大当たり期待度の高い演出パターンを有することで、遊技者の期待感を高めることができるとともに、リーチ演出の導出タイミングが分散されることで、演出に期待できない時間を減少させることができ、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

10

【図面の簡単な説明】

【0417】

【図1】パチンコ機を示す正面図である。

【図2】本体枠及び前面枠を開放した状態のパチンコ機を示す斜視図である。

【図3】パチンコ機の裏面構成を示す背面図である。

【図4】遊技盤を示す正面図である。

20

【図5】主基板グループ及び周辺基板グループにおける回路構成の一例を示すブロック図である。

【図6】遊技盤を右上方から見た斜視図である。

【図7】球誘導部材の断面図である。

【図8】同図（A）は球誘導部材を図4のB-B平面で切った場合の断面図であり、同図（B）は球誘導部材を図4のC-C平面で切った場合の断面図である。

【図9】遊技盤を前上方から見た斜視図である。

【図10】円形誘導部を示す縦断面図である。

【図11】図4のA-A線断面図である。

【図12】図4の円形誘導部、上部レール、及び下部レールを取り除いた状態でのD-D線断面図である。

30

【図13】回転役物を含む回転ユニットを右上方から見た斜視図である。

【図14】同図（A）は回転ユニット60の側面図であり、同図（B）は回転役物を同図（A）のX-Y平面で切った場合の断面図である。

【図15】遊技盤の前面方向から見たセンターユニットの分解斜視図である。

【図16】遊技盤の背面方向から見たセンターユニットの分解斜視図である。

【図17】背面装飾体を示す正面斜視図である。

【図18】取付ユニットを示す背面斜視図である。

【図19】同図（A）（B）はそれぞれステージユニットの遊嵌凸部と取付ユニットの遊嵌凹部を示す断面図である。

40

【図20】遊技盤の背面図である。

【図21】遊技盤の背面斜視図である。

【図22】同図（A）は遊技盤の正面図であり、同図（B）は遊技盤を同図（A）のS-T平面で切った場合の断面図である。

【図23】図22（B）の拡大図である。

【図24】パチンコ機に遊技盤を取り付けた状態で前面枠を取り外した状態の正面図である。

【図25】遊技盤の取付機構の拡大図である。

【図26】遊技領域内における各種設定寸法を示す説明図である。

【図27】主基板に搭載されるCPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャート

50

である。

【図 28】主基板に搭載される CPU により実行される電源断発生時処理を示すフローチャートである。

【図 29】主基板に搭載される CPU により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 30】主基板に搭載される CPU により更新される乱数を示す一覧表図である。

【図 31】主基板に搭載される CPU により実行される遊技処理を示すフローチャートである。

【図 32】遊技処理における変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 33】変動開始処理における大当たり判定処理を示すフローチャートである。

10

【図 34】遊技処理における変動表示パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 35】変動表示パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図 36】変動表示パターン設定処理における変動時間短縮判定処理を示すフローチャートである。

【図 37】変動時間短縮条件を示す一覧表図である。

【図 38】サブ統合基板に搭載される統合 CPU により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 39】サブ統合基板に搭載される統合 CPU により実行される 16ms タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 40】サブ統合基板に搭載される統合 CPU により更新される乱数を示す一覧表図である。

20

【図 41】16ms タイマ割込処理におけるコマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 42】16ms タイマ割込処理における演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 43】演出制御処理における装飾図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 44】装飾図柄変動開始処理における予告選択処理を示すフローチャートである。

【図 45】「10H」用発展式予告パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図 46】「11H」用発展式予告パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図 47】発展式予告パターンの一例を示す一覧表図である。

【図 48】予告選択処理における発展式予告パターン再振分処理を示すフローチャートである。

30

【図 49】発展式予告パターン再振分テーブルの一例を示す説明図である。

【図 50】予告選択処理におけるパンツ予告選択処理を示すフローチャートである。

【図 51】パンツ予告パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図 52】パンツ予告パターンの一例を示す一覧表図である。

【図 53】予告選択処理におけるプレゼント予告選択処理を示すフローチャートである。

【図 54】プレゼント予告パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図 55】プレゼント予告パターンの一例を示す一覧表図である。

【図 56】予告選択処理における回転花火予告選択処理を示すフローチャートである。

【図 57】回転花火予告パターンテーブルの一例を示す一覧表図である。

40

【図 58】予告選択処理におけるお天気予告判定処理を示すフローチャートである。

【図 59】お天気予告判定テーブルの一例を示す一覧表図である。

【図 60】発展式予告演出の一例を示す説明図である。

【図 61】発展式予告演出（2段階）の一例を示す説明図である。

【図 62】発展式予告演出（3段階）の一例を示す説明図である。

【図 63】変動表示パターンに設定された変動時間の一例を示すタイムチャートである。

【符号の説明】

【0418】

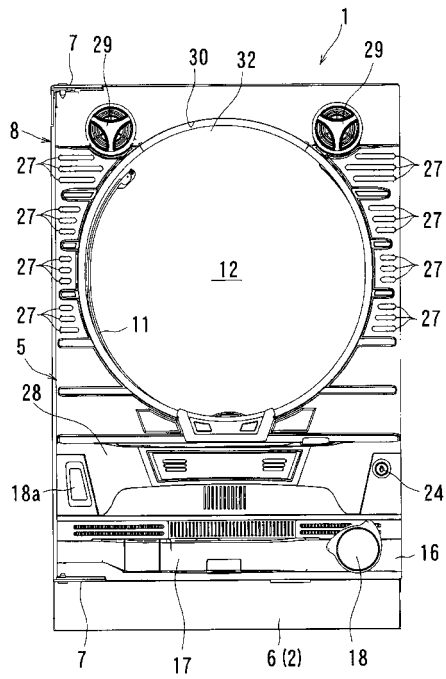
IC, MC キャラクタ

1 パチンコ機

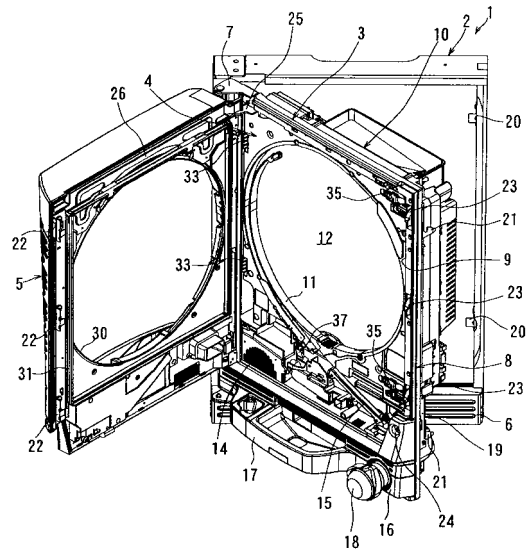
50

4	遊技盤	
1 2	遊技領域	
4 0	センターユニット	
4 1	特別図柄表示器	
4 2	画像表示装置	
4 4	普通図柄表示器	
4 7	特図始動記憶ランプ	
4 9	球誘導部材	
5 0	ステージ	
5 0 a	ステージユニット	10
5 1	放出口	
5 2	上部レール	
5 3	下部レール	
5 4	円形誘導部	
5 5	上部誘導路	
5 6	下部誘導路	
5 8	案内通路	
6 0	回転ユニット	
6 1	回転役物	
6 5	球誘導部材	20
6 6	連結通路	
6 7	分岐通路	
7 0	可変入賞装置	
7 2	第 1 始動口	
7 3	第 2 始動口	
7 4	ゲート	
7 5	大入賞口開閉装置	
8 0	前面装飾体	
8 0 a	球受けステージ	
1 0 1	主基板	30
1 1 1	サブ統合基板	
1 5 0 a ~ 1 5 0 c	装飾図柄	
6 7 1	屈曲部	
6 7 2	送込部	
6 7 3	分岐部	

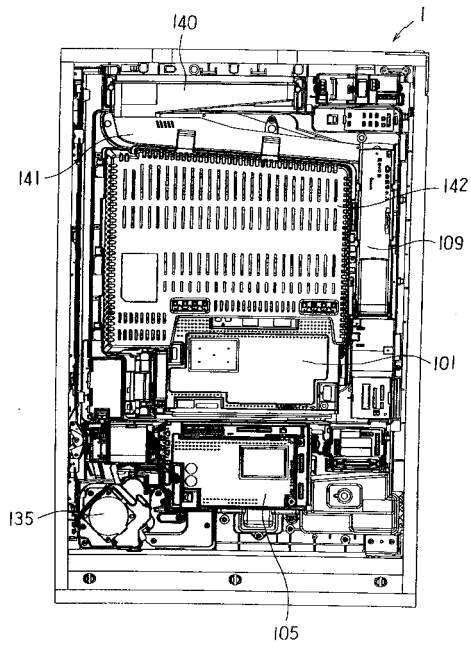
【図 1】



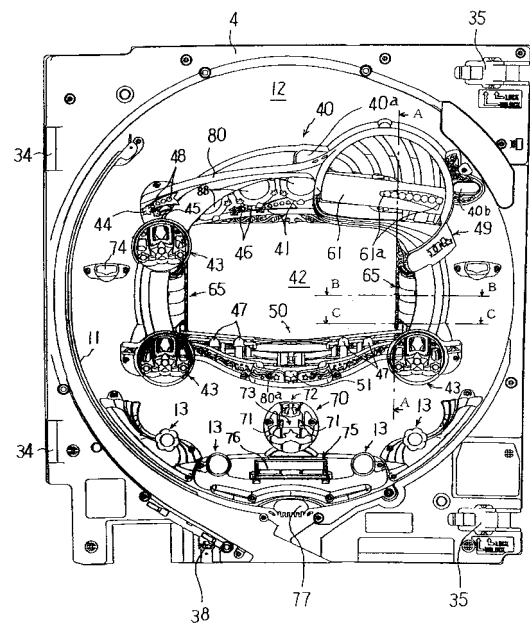
【図 2】



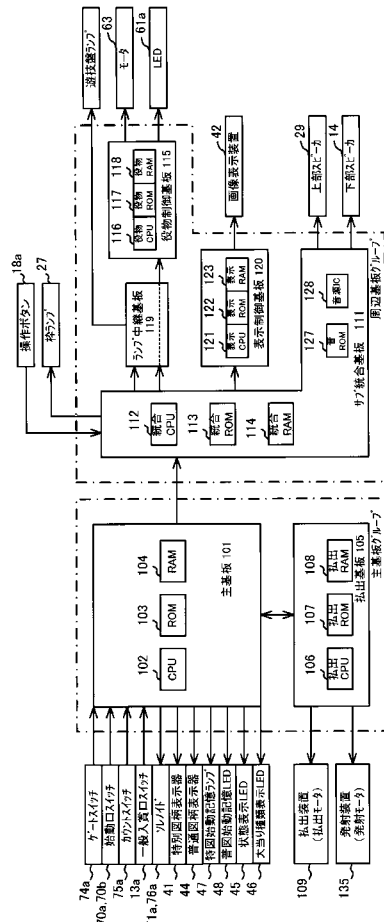
【図 3】



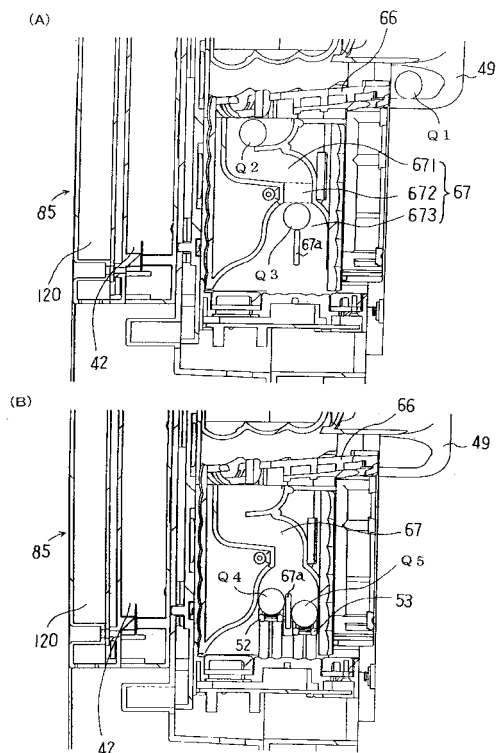
【図 4】



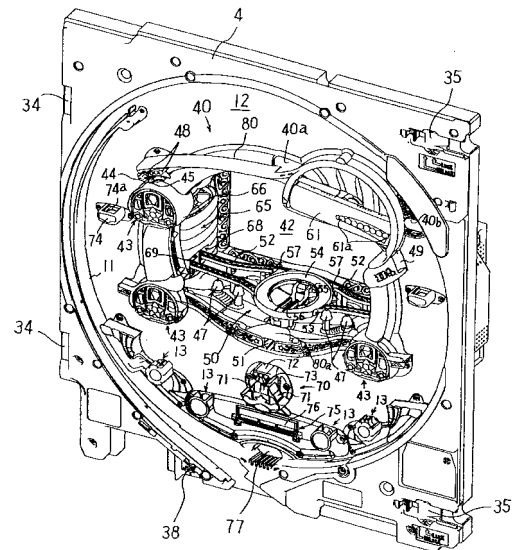
【図 5】



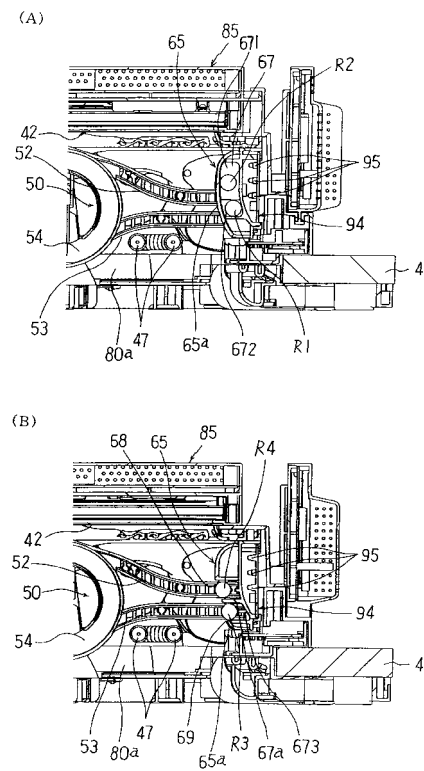
【图 7】



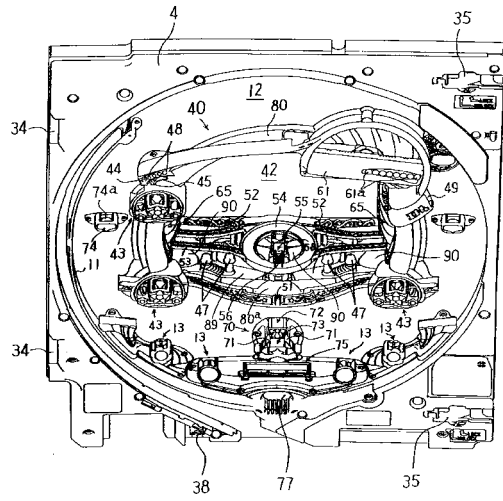
【图 6】



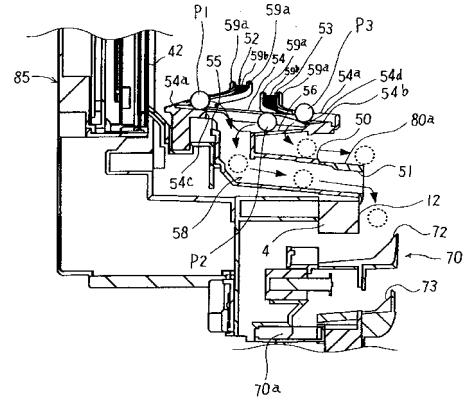
【图 8】



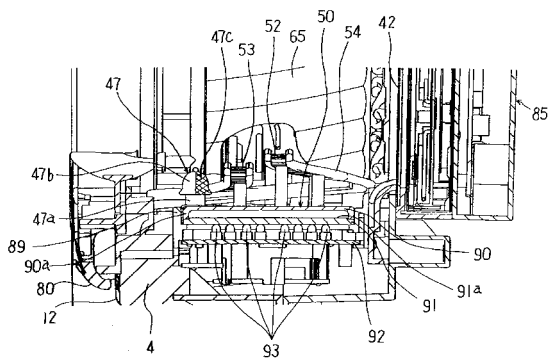
【図 9】



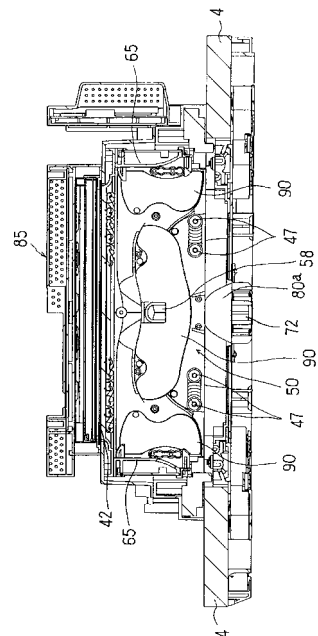
【図 10】



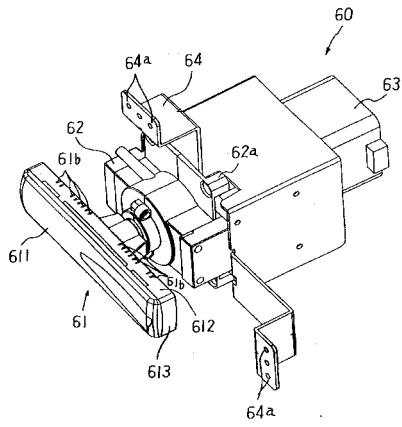
【図 11】



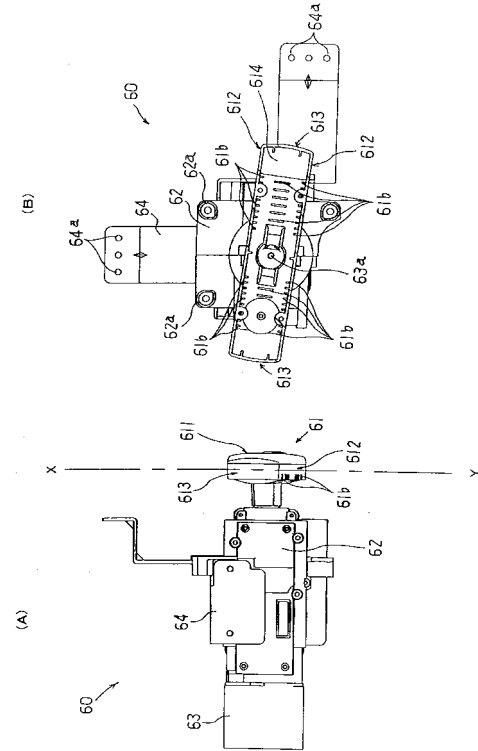
【図 12】



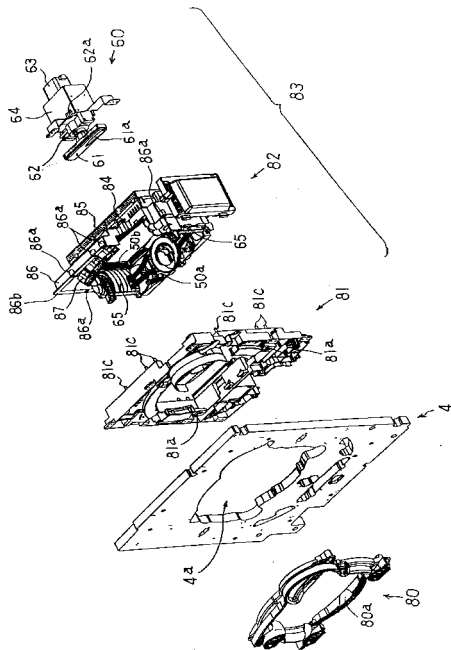
【図 13】



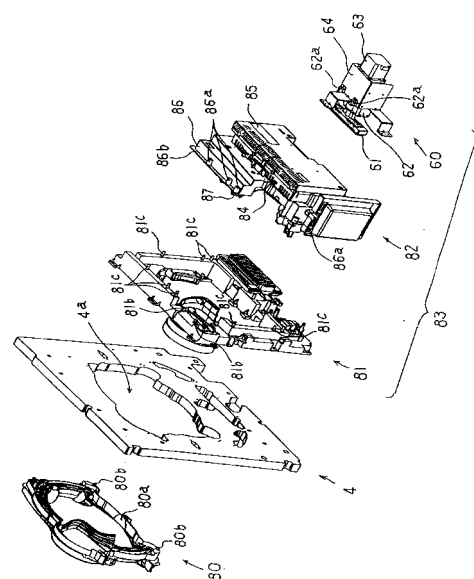
【図 14】



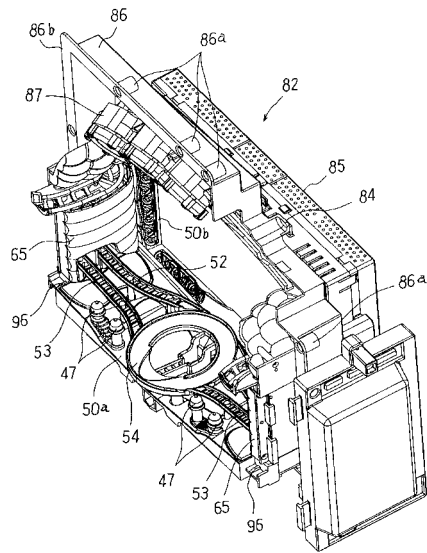
【図 15】



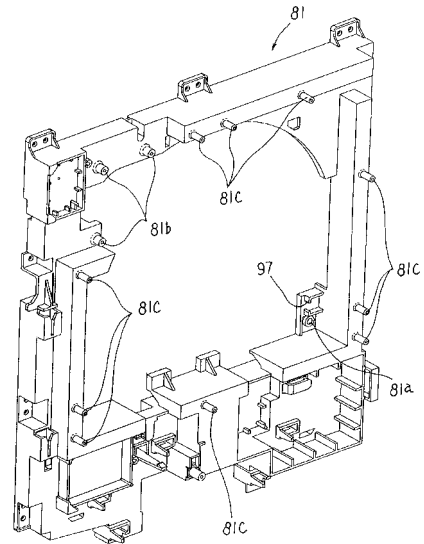
【図 16】



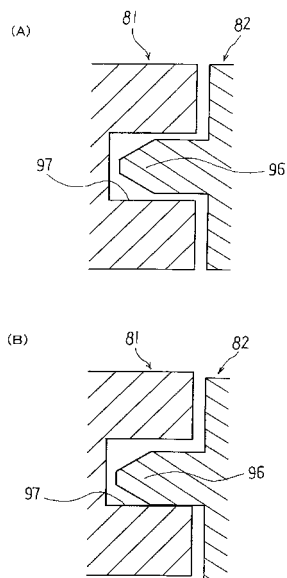
【図 17】



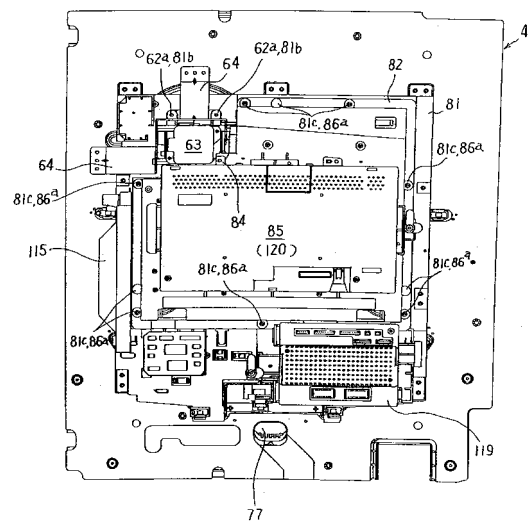
【図 18】



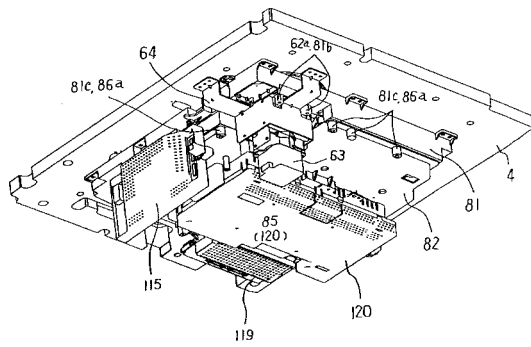
【図 19】



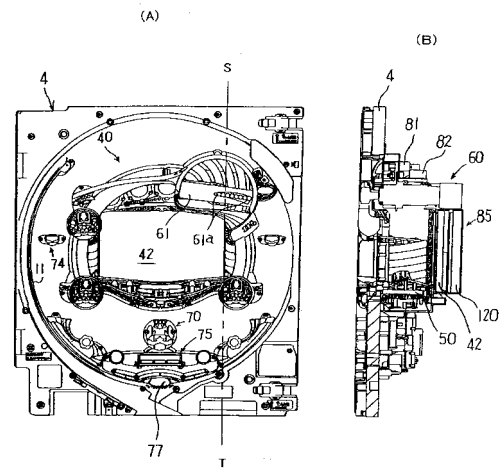
【図 20】



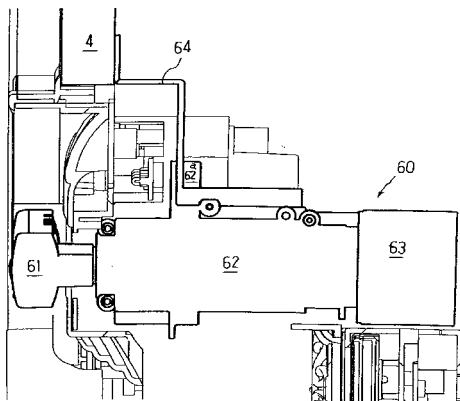
【図 2 1】



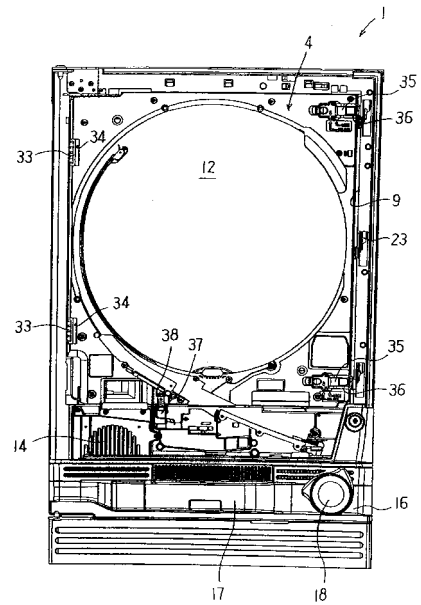
【図 2 2】



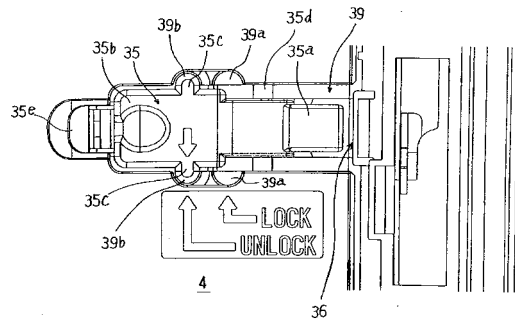
【図 2 3】



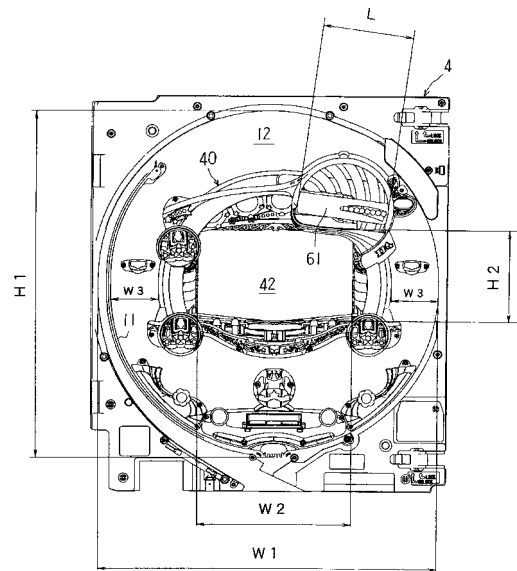
【図 2 4】



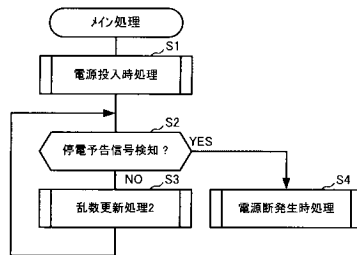
【図 25】



【図 26】



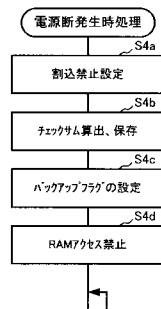
【図 27】



【図 29】



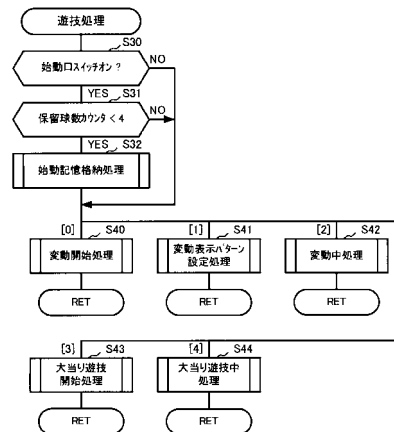
【図 28】



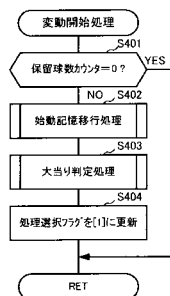
【図 30】

処理名称	範囲	タイミング	内容
本当り判定	0 ~ 979	始動入賞時	本当りの判定
座賞判定	0 ~ 8	始動入賞時	大当り時における座賞の判定
大当り判定	0 ~ 24	始動開始時	はずれ時における大当りの判定
座賞判定	0 ~ 250	始動開始時	大当り表示ハヤーン
座賞判定	0 ~ 7	始動開始時	大当り開始座賞の判定
座賞判定	0 ~ 14	大当り通過時	普通図柄の当り判定

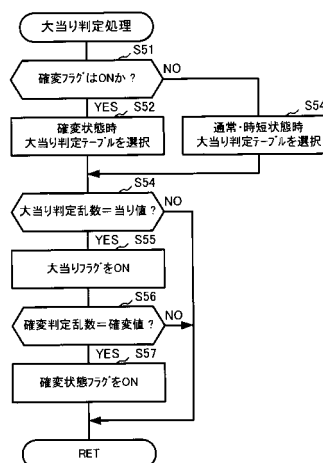
【図 31】



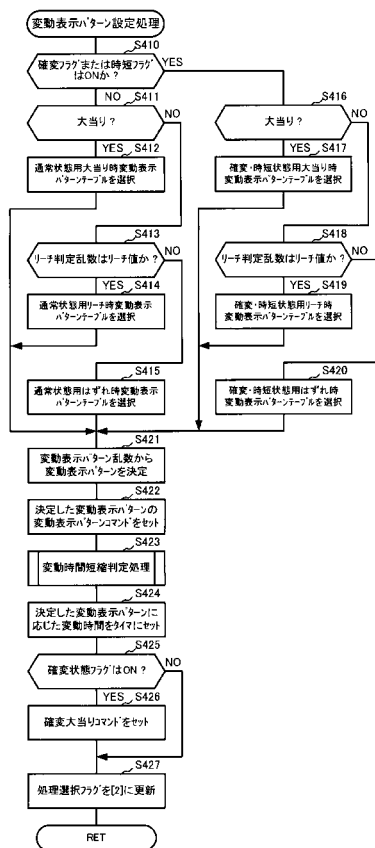
【図 32】



【図 33】



【図 34】

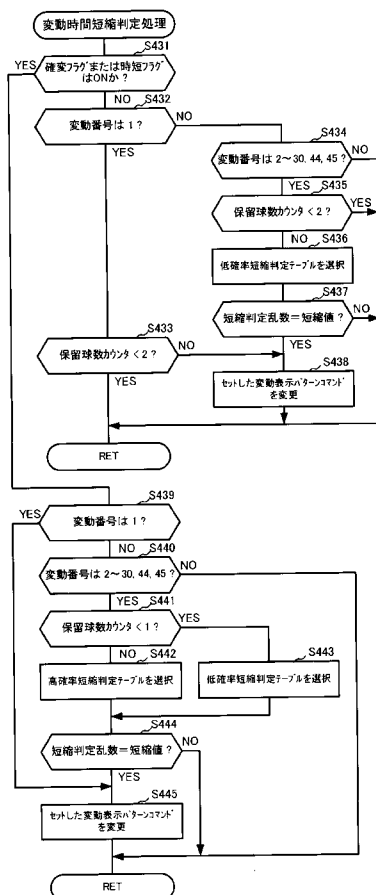


【図 35】

変動表示パターンテーブル(メインサブ)
変動表示パターン乱数 0~250

変動番号	変動名称	当落	コマンド メインサブ	変動時間	大当り時 通常	確変時 通常	リーチはずれ時 通常	確変時 通常	はずれ時 通常
1	通常変動	×	1001H	11200					249 251
2	はずれはずれ	×	1002H	14900					2
3	ノーマルリーチ	×	1003H	21700			180		
4	ノーマルリーチ 当り	○	1004H	23600	5	5			
5	シフトコースターリーチ	×	1005H	42800			13	71	
6	シフトコースターリーチ 当り	○	1006H	44600	6	6			
7	フライングコースターリーチ	×	1007H	74100			3	15	
8	フライングコースターリーチ 当り	○	1008H	73100	20	20			
9	ハイキングリーチ	×	1009H	41100			7	41	
10	ハイキングリーチ 当り	○	1010H	38400	9	9			
11	コーヒーカープリーチ	×	1011H	62400			2	13	
12	コーヒーカープリーチ 当り	○	1012H	67100	22	22			
13	観覧車リーチ	×	1013H	52300			3	15	
14	観覧車リーチ 当り	○	1014H	53400	14	14			
15	花火リーチ	×	1015H	94300			2	9	
16	花火リーチ 当り	○	1016H	94800	28	28			
17	Sノーマルリーチ	×	1017H	26100			10		
18	Sノーマルリーチ 当り	○	1018H	28000	2				
19	シフトコースターリーチ	×	1019H	47200			8		
20	シフトコースターリーチ 当り	○	1020H	49000	3				
21	SCレネーリーチ	×	1021H	78600			1		
22	SCレネーリーチ 当り	○	1022H	77600	10				
23	Sn(待)ンクリーチ	×	1023H	45600			3		
24	Sn(待)ンクリーチ 当り	○	1024H	42900	5				
25	コーヒーカープリーチ	×	1025H	66800			1		
26	コーヒーカープリーチ 当り	○	1026H	71500	11				
27	S観覧車リーチ	×	1027H	56800			2		
28	S観覧車リーチ 当り	○	1028H	57900	7				
29	スター火リーチ	×	1029H	58800			1		
30	スター火リーチ 当り	○	1030H	59300	14				
31	JPシフトコースターリーチ	×	1031H	31300			7	40	
32	JPシフトコースターリーチ 当り	○	1032H	33100	3	6			
33	JPレネーリーチ	×	1033H	62700			1	7	
34	JPレネーリーチ 当り	○	1034H	61700	10	20			
35	JPハイキングリーチ	×	1035H	29600			3	18	
36	JPハイキングリーチ 当り	○	1036H	27000	4	8			
37	JPコーヒーカープリーチ	×	1037H	50900			1	6	
38	JPコーヒーカープリーチ 当り	○	1038H	55600	12	24			
39	JP観覧車リーチ	×	1039H	40900			1	8	
40	JP観覧車リーチ 当り	○	1040H	42000	7	14			
41	JP花火リーチ	×	1041H	82800			1	4	
42	JP花火リーチ 当り	○	1042H	83300	14	30			
43	全回終り 当り	○	1043H	29000	8	8			
44	お化け屋敷リーチ	×	1044H	95200			1	4	
45	お化け屋敷リーチ 当り	○	1045H	99500	37	37			

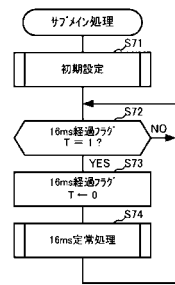
【図 36】



【図 37】

状態	変動表示パターン	保留球数	短縮判定乱数	選択するコマンド
通常時	変動番号1	2個未満	-	10**H
		2個以上	-	11**H
	変動番号2~30, 44, 45	2個未満	-	10**H
		2個以上	0~3 4~7	10**H 11**H
	上記以外	-	-	10**H
確変時 時短時	変動番号1	-	-	11**H
	変動番号2~30, 44, 45	1個未満	0~3	10**H
		1個以上	4~7	11**H
		2個以上	0~2	10**H
	上記以外	-	-	10**H

【図 3 8】



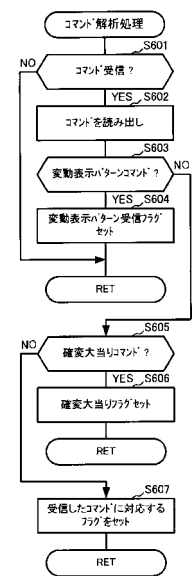
【図 3 9】



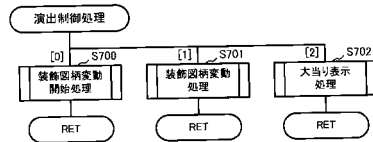
【図 4 0】

乱数名称	範囲	タイミング	内容
雑音図柄	0 ~ 6	コマンド受信時	特定図柄の決定
非雑音図柄	0 ~ 2	コマンド受信時	非特定図柄の決定
はずれ図柄	0 ~ 9	コマンド受信時	左右はずれ図柄、リーチ図柄の決定
楽屋式予告ハターン	0 ~ 241	コマンド受信時	左右はずれ図柄、リーチ図柄の決定
楽屋式予告ハターン離散分	0 ~ 82	コマンド受信時	楽屋式予告ハターンの離散分
ハンソ予告ハターン	0 ~ 151	コマンド受信時	ハンソ予告ハターンの決定
プレイベント予告ハターン	0 ~ 151	コマンド受信時	プレイベント予告ハターンの決定
回転花火予告ハターン	0 ~ 40	コマンド受信時	回転花火予告ハターンの決定
お天気予告判定	0 ~ 40	コマンド受信時	お天気予告の判定

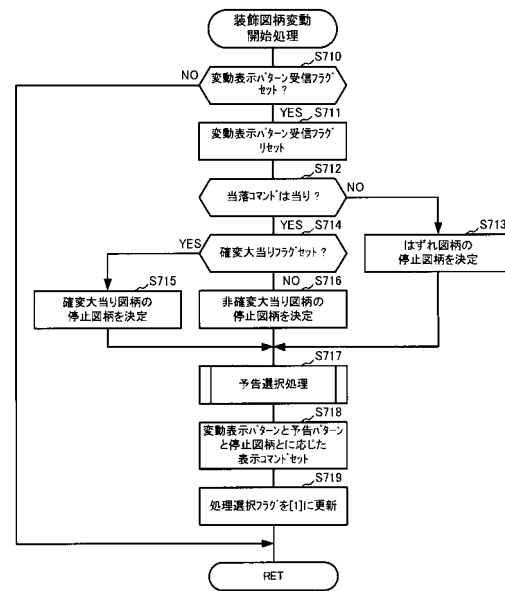
【図 4 1】



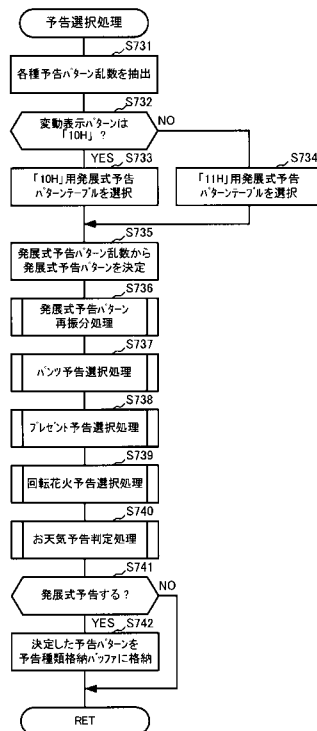
【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】



【図 4 5】

「10H」用発展式予告パターンテーブル(変動表示パターンコマンド受信時)
発展式予告パターン乱数 0~241

変動番号	変動名称	当落	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10~15	16	17	18
1	通常変動	×	165	60	10	2									1	3
2	すべりはずれ	×	83	40	30	4			80						1	3
3	ノーマルリチ	×	58	50	50	21		50							5	7
4	ノーマルリチ 当り	○	38	40	35	24		36	1		10	8	4		20	25
5	ジェットコースターリチ	×	46	44	40	21		42			28	2	1		5	12
6	ジェットコースターリチ 当り	○	28	26	18	14		28	1		46	25	10		20	25
7	ファイアースターリチ	×	42	38	31	20		42			36	11	4		5	12
8	ファイアースターリチ 当り	○	28	27	16	12		24	1		46	30	12		20	25
9	ハイキングリチ	×	44	42	40	20		42			32	3	1		5	12
10	ハイキングリチ 当り	○	28	26	18	12		28	1		48	25	10		20	25
11	ヨーヨーリチ	×	43	40	36	20		40			36	6	3		5	12
12	ヨーヨーリチ 当り	○	30	26	20	14		26	1		44	25	10		20	25
13	観覧車リチ	×	42	40	36	20		40			36	7	3		5	12
14	観覧車リチ 当り	○	28	24	18	12		28	1		45	30	12		20	25
15	花火リチ	×	40	36	30	18		34			40	17	7		5	14
16	花火リチ 当り	○	28	26	18	12		24	1		38	35	14		20	25
17	Sノーマルリチ	×	40	36	32	16		30	76						4	7
18	Sノーマルリチ 当り	○	34	30	22	15		28	60		10	4	8		12	18
19	Sジェットコースターリチ	×	34	30	26	18		28	64		22	1	2		4	10
20	Sジェットコースターリチ 当り	○	26	22	18	12		18	48		32	10	25		12	18
21	SEリチ	×	34	30	26	16		22	58		26	4	11		4	10
22	SEリチ 当り	○	24	20	16	12		16	48		32	12	30		12	18
23	Sハイキングリチ	×	34	30	26	17		24	64		26	1	3		4	10
24	Sハイキングリチ 当り	○	26	22	18	12		16	48		34	10	25		12	18
25	Sヨーヨーリチ	×	34	30	26	17		24	60		25	3	6		4	10
26	Sヨーヨーリチ 当り	○	26	22	18	12		16	48		34	10	25		12	18
27	S観覧車リチ	×	34	30	26	18		20	59		28	3	7		4	10
28	S観覧車リチ 当り	○	24	20	16	12		14	51		32	12	30		12	18
29	S花火リチ	×	32	28	24	14		20	60		28	6	15		4	10
30	S花火リチ 当り	○	22	20	16	12		12	48		32	14	35		12	18
31	JPジェットコースターリチ	×									236				5	
32	JPジェットコースターリチ 当り	○									189				52	
33	JPピレネーリチ	×									228				13	
34	JPピレネーリチ 当り	○									189				52	
35	JPハイキングリチ	×									236				5	
36	JPハイキングリチ 当り	○									189				52	
37	JPヨーヨーリチ	×									229				12	
38	JPヨーヨーリチ 当り	○									189				52	
39	JP観覧車リチ	×									227				14	
40	JP観覧車リチ 当り	○									186				55	
41	JP花火リチ	×									216				25	
42	JP花火リチ 当り	○									173				68	
43	全回転リチ 当り	○									241					
44	お花け屋敷リチ	×	28	28	19	18		28							120	
45	お花け屋敷リチ 当り	○	28	28	19	18		28							120	

【図 4 6】

「11H」用発展式予告パターンテーブル(変動表示パターンコマンド受信時)
発展式予告パターン乱数: 0~241

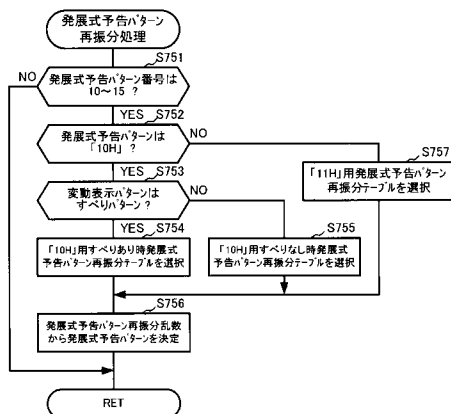
変動番号	変動名称	当落	発展式予告パターン番号						
			0	1	2	3	10~13	17	
1	通常変動	×	195	40	5			1	
2	すべりはずれ	×	138	60	40	2		1	
3	ノーマル	×	58	58	58	60		7	
4	ノーマル 当り	○	36	40	44	73	18	30	
5	シフトコースター	×	54	54	54	68	4	7	
6	シフトコースター 当り	○	26	30	34	69	52	30	
7	フライングコースター	×	48	48	48	67	23	7	
8	フライングコースター 当り	○	24	28	32	69	58	30	
9	ハイキング	×	53	53	53	69	6	7	
10	ハイキング 当り	○	26	30	34	69	52	30	
11	コヒーカブリ	×	52	52	52	65	13	7	
12	コヒーカブリ 当り	○	26	30	34	69	52	30	
13	観覧車	×	50	50	50	69	15	7	
14	観覧車 当り	○	24	28	32	67	60	30	
15	花火	×	45	45	45	69	30	7	
16	花火 当り	○	20	24	28	69	70	30	
17	Sノーマル	×	58	58	58	60		7	
18	Sノーマル 当り	○	36	40	44	73	18	30	
19	Sシフトコースター	×	54	54	54	68	4	7	
20	Sシフトコースター 当り	○	26	30	34	69	52	30	
21	Sレネー	×	48	48	48	67	23	7	
22	Sレネー 当り	○	24	28	32	69	58	30	
23	Sハイキング	×	53	53	53	69	6	7	
24	Sハイキング 当り	○	26	30	34	69	52	30	
25	Sコヒーカブリ	×	52	52	52	65	13	7	
26	Sコヒーカブリ 当り	○	26	30	34	69	52	30	
27	S観覧車	×	50	50	50	69	15	7	
28	S観覧車 当り	○	24	28	32	67	60	30	
29	S花火	×	45	45	45	69	30	7	
30	S花火 当り	○	20	24	28	69	70	30	
31	JPシフトコースター	×	241						
32	JPシフトコースター 当り	○	241						
33	JPレネー	×	241						
34	JPレネー 当り	○	241						
35	JPハイキング	×	241						
36	JPハイキング 当り	○	241						
37	JPコヒーカブリ	×	241						
38	JPコヒーカブリ 当り	○	241						
39	JP観覧車	×	241						
40	JP観覧車 当り	○	241						
41	JP花火	×	241						
42	JP花火 当り	○	241						
43	全回転	×	241						
44	お化け屋敷	×	26	25	25	25		140	
45	お化け屋敷 当り	○	26	25	25	25		140	

【図 4 7】

発展式予告 パターン番号	ステップ 1	ステップ 2-1	ステップ 2-2	ステップ 2-3	ステップ 2-4	ステップ 3-1	ステップ 3-2	ステップ 3-3	ステップ 3-4	ステップ 4	ステップ 5
0											
1	○										
2	○	○									
3	○		○								
4	○			○							
5	○				○	○					
6	○				○		○				
7	○				○			○			
8	○				○				○	○	
9	○				○				○	○	○
10											○
11	○										○
12	○	○									○
13	○		○								○
14	○				○	○					○
15	○				○		○				○
16	○				○			○			○
17											
18											

ステップ1	キャラクタMC、飛ばされる
ステップ2-1	キャラクタMC、手前で転ぶ
ステップ2-2	キャラクタMC、バンスをおろす
ステップ2-3	キャラクタMC、画面手前にぶつかる
ステップ2-4	キャラクタMC、プレゼント箱を差し出す
ステップ3-1	箱開けるー拡声器、カブ等
ステップ3-2	箱開けるーバナナ
ステップ3-3	箱開けるーハンマー
ステップ3-4	箱開けるー花火
ステップ4	花火打ち上げ
ステップ5	回転役物にて花火演出

【図 4 8】

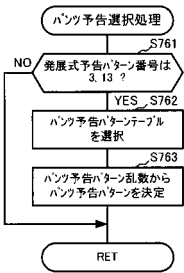


【図 4 9】

発展式予告パターン再振分テーブル(発展式予告パターン番号10~15の場合、変動表示パターンコマンド受信時)
発展式予告パターン再振分乱数: 0~82

変動表示パターン	発展式予告パターン番号														
	すべり	なし	あり	-	10	11	12	13	14	15	20	21	22	23	24
10**H					20	20	13	10	20						
11**H					8	8	6	4	4	53					

【図 5 0】



【図 5 1】

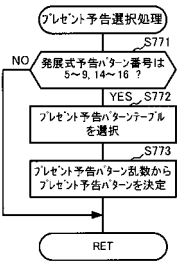
ハンツ予告パターンテーブル(発展式予告パターン番号3, 13の場合、変動表示パターンコマンド受信時)
ハンツ予告パターン乱数 0~151

変動番号	変動名称	当落	ハンツ予告パターン番号									
			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	通常変動	×	151									
2	ザベリはずれ	×	151									
3	ノーマルリーチ	×	71	80								
4	ノーマルリーチ 当り	○	71	70	1	1	1	1	4	1	1	
5	ジェットコースターリーチ	×	45	45	61							
6	ジェットコースターリーチ 当り	○	40	40	62	1	1	1	4	1	1	
7	ファイロコースターリーチ	×	45	45	60							
8	ファイロコースターリーチ 当り	○	40	40	60	1	1	1	6	1	1	
9	ハイキングリーチ	×	45	45	61							
10	ハイキングリーチ 当り	○	40	40	1	62	1	1	4	1	1	
11	コヒーカプリーチ	×	45	45	60							
12	コヒーカプリーチ 当り	○	40	40	1	60	1	1	6	1	1	
13	観覧車リーチ	×	45	45	61							
14	観覧車リーチ 当り	○	40	40	1	1	60	1	6	1	1	
15	花火リーチ	×	45	45	59							
16	花火リーチ 当り	○	40	40	1	1	58	1	8	1	1	
17	ノーマルリーチ	×	71	80								
18	ノーマルリーチ 当り	○	71	70	1	1	1	1	4	1	1	
19	ジェットコースターリーチ	×	45	45	61							
20	ジェットコースターリーチ 当り	○	40	40	62	1	1	1	4	1	1	
21	シレネリーチ	×	45	45	60							
22	シレネリーチ 当り	○	40	40	60	1	1	1	6	1	1	
23	ハイキングリーチ	×	45	45	61							
24	ハイキングリーチ 当り	○	40	40	1	62	1	1	4	1	1	
25	コヒーカプリーチ	×	45	45	60							
26	コヒーカプリーチ 当り	○	40	40	1	60	1	1	6	1	1	
27	S観覧車リーチ	×	45	45			60					
28	S観覧車リーチ 当り	○	40	40	1	1	60	1	6	1	1	
29	S花火リーチ	×	45	45			59					
30	S花火リーチ 当り	○	40	40	1	1	58	1	8	1	1	
31	JPジェットコースターリーチ	×	151									
32	JPジェットコースターリーチ 当り	○	151									
33	JPEレネリーチ	×	151									
34	JPEレネリーチ 当り	○	151									
35	JPハイキングリーチ	×	151									
36	JPハイキングリーチ 当り	○	151									
37	JPコヒーカプリーチ	×	151									
38	JPコヒーカプリーチ 当り	○	151									
39	JP観覧車リーチ	×	151									
40	JP観覧車リーチ 当り	○	151									
41	JP花火リーチ	×	151									
42	JP花火リーチ 当り	○	151									
43	全回転リーチ 当り	○	151									
44	お化け屋敷リーチ	×	45	50					51	5		
45	お化け屋敷リーチ 当り	○	40	40	2	2	2	2	51	10	2	2

【図 5 2】

ハンツ予告 パターン番号	内容
0	なし
1	ぶたの顔
2	リーチ！
3	コースターリーチ
4	バイキングリーチ
5	観覧車リーチ
6	お化けリーチ
7	激アツ！
8	当！
9	超当！

【図 5 3】



【図 5 4】

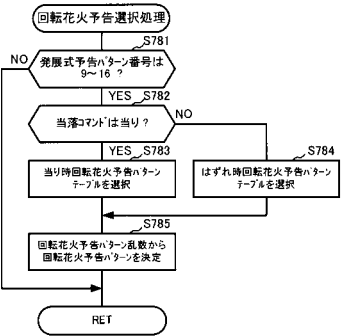
プレゼント予告パターンテーブル(発展式予告パターン番号5～9、14～16の場合、変動表示パターンコマンド受信時)
プレゼント予告パターン乱数:0～151

変動番号	変動名称	当落	プレゼント予告パターン番号									
			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	通常変動	×	151									
2	はずれはずれ	×	151									
3	ノーマルリーチ	×	72	78							1	
4	ノーマルリーチ 当り	○	67	67	1	1	1	1	4	8	1	
5	ジェットコースターリーチ	×	50	50	49						2	
6	ジェットコースターリーチ 当り	○	44	44	47	1	1	1	4	8	1	
7	フライングコースターリーチ	×	50	50	48						3	
8	フライングコースターリーチ 当り	○	43	43	45	1	1	1	6	10	1	
9	ハイキングリーチ	×	50	50			49				2	
10	ハイキングリーチ 当り	○	44	44	1	47	1	1	4	8	1	
11	コヒーカッリーチ	×	50	50			48				3	
12	コヒーカッリーチ 当り	○	43	43	1	45	1	1	6	10	1	
13	観覧車リーチ	×	50	50			48				3	
14	観覧車リーチ 当り	○	43	43	1	1	45	1	6	10	1	
15	花火リーチ	×	50	50			48				3	
16	花火リーチ 当り	○	41	41	1	1	43	1	8	14	1	
17	Sノーマルリーチ	×	72	78							1	
18	Sノーマルリーチ 当り	○	67	67	1	1	1	1	4	8	1	
19	Sジェットコースターリーチ	×	50	50	49						2	
20	Sジェットコースターリーチ 当り	○	44	44	47	1	1	1	4	8	1	
21	Sフライングリーチ	×	50	50	48						3	
22	Sフライングリーチ 当り	○	43	43	45	1	1	1	6	10	1	
23	Sハイキングリーチ	×	50	50			49				2	
24	Sハイキングリーチ 当り	○	44	44	1	47	1	1	4	8	1	
25	Sコヒーカッリーチ	×	50	50			48				3	
26	Sコヒーカッリーチ 当り	○	43	43	1	45	1	1	6	10	1	
27	S観覧車リーチ	×	50	50			48				3	
28	S観覧車リーチ 当り	○	43	43	1	1	45	1	6	10	1	
29	S花火リーチ	×	50	50			48				3	
30	S花火リーチ 当り	○	41	41	1	1	43	1	8	14	1	
31	JPジェットコースターリーチ	×	151									
32	JPジェットコースターリーチ 当り	○	151									
33	JPフライングリーチ	×	151									
34	JPフライングリーチ 当り	○	151									
35	JPハイキングリーチ	×	151									
36	JPハイキングリーチ 当り	○	151									
37	JPコヒーカッリーチ	×	151									
38	JPコヒーカッリーチ 当り	○	151									
39	JP観覧車リーチ	×	151									
40	JP観覧車リーチ 当り	○	151									
41	JP花火リーチ	×	151									
42	JP花火リーチ 当り	○	151									
43	全回転リーチ 当り	○	151									
44	お化け屋敷リーチ	×		35	40				51	5	20	
45	お化け屋敷リーチ 当り	○		31	31	2	2	2	51	10	20	2

【図 5 5】

プレゼント予告パターン番号	コメント
0	なし
1	ソフトクリーム
2	キャンディー
3	拡声器「コースターリーチ」
4	拡声器「バイキングリーチ」
5	拡声器「観覧車リーチ」
6	拡声器「お化けリーチ」
7	カッパ
8	拡声器「わーわーわー」
9	拡声器「ラッキー」

【図 5 6】

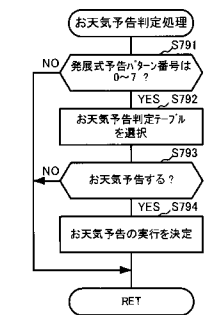


【図 5 7】

回転花火予告パターンテーブル(発展式予告パターン番号9～16の場合、変動表示パターンコマンド受信時)
回転花火予告パターン乱数:0～40

変動表示パターン	回転花火予告パターン番号		
	0 (花火1発)	1 (花火3発)	2 (花火5発)
はずれ	37	4	
当り	31	9	1

【図 58】

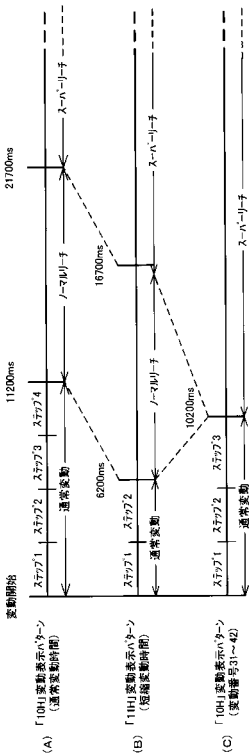


【図 59】

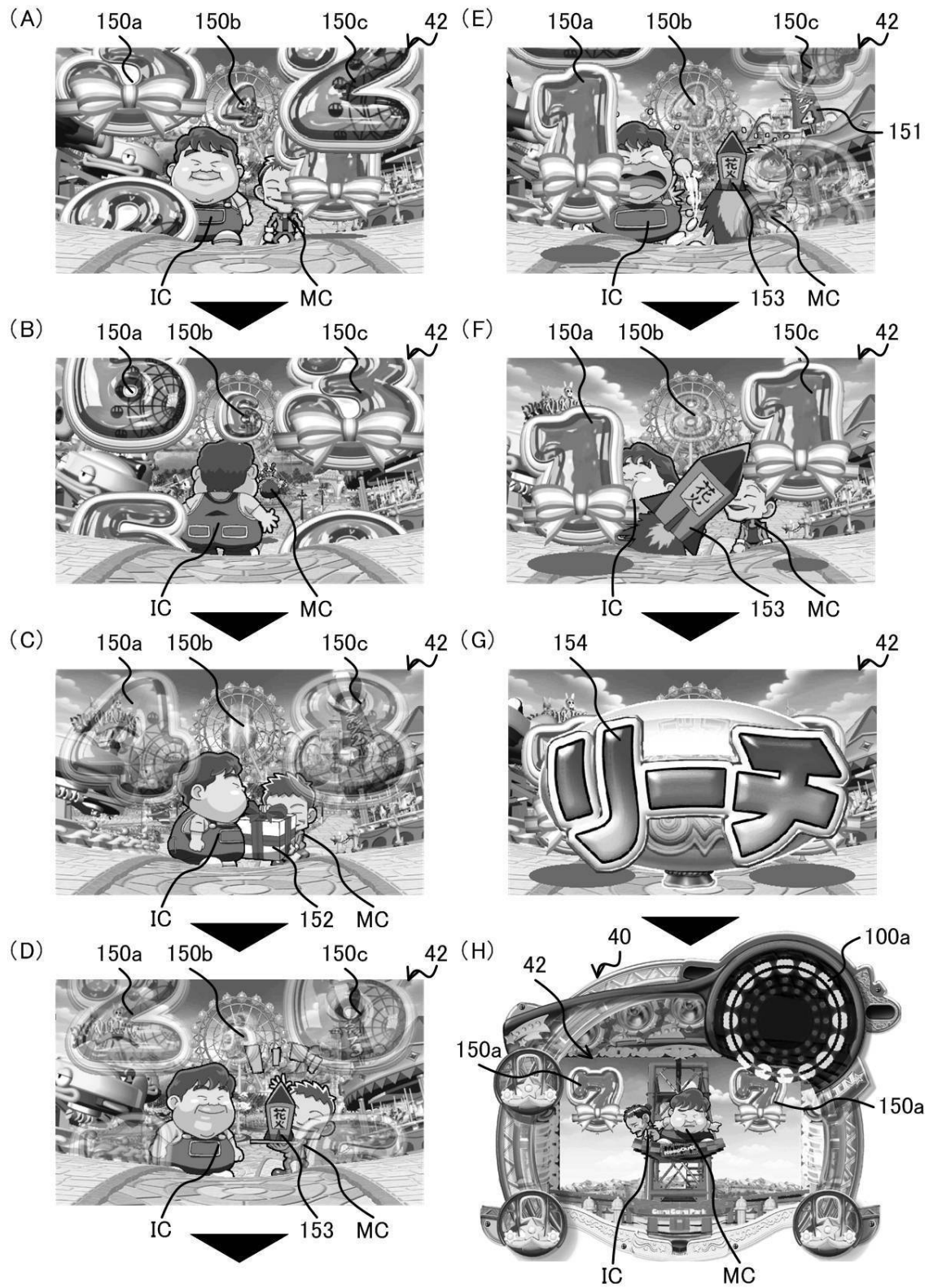
お天気予告判定テーブル(発展式予告ハターン番号0~7の場合、変動表示ハターンコマンド受信時)
お天気予告ハターン乱数:0~241

変動番号	変動名称	当落	お天気予告ハターン番号	
			0(しない)	1(する)
1	通常変動	×	41	
2	すべりはずれ	×	41	
3	ノーマルリーチ	×	40	1
4	ノーマルリーチ 当り	○	37	4
5	ジェットコースターリーチ	×	40	1
6	ジェットコースターリーチ 当り	○	37	4
7	フライングコースターリーチ	×	39	2
8	フライングコースターリーチ 当り	○	37	4
9	ハイキングリーチ	×	40	1
10	ハイキングリーチ 当り	○	37	4
11	ヨービカプリーチ	×	39	2
12	ヨービカプリーチ 当り	○	37	4
13	観覧車リーチ	×	39	2
14	観覧車リーチ 当り	○	37	4
15	花火リーチ	×	38	3
16	花火リーチ 当り	○	37	4
17	Sノーマルリーチ	×	40	1
18	Sノーマルリーチ 当り	○	37	4
19	Sジェットコースターリーチ	×	40	1
20	Sジェットコースターリーチ 当り	○	37	4
21	Sエレネリーチ	×	39	2
22	Sエレネリーチ 当り	○	37	4
23	Sハイキングリーチ	×	40	1
24	Sハイキングリーチ 当り	○	37	4
25	Sヨービカプリーチ	×	39	2
26	Sヨービカプリーチ 当り	○	39	2
27	S観覧車リーチ	×	39	2
28	S観覧車リーチ 当り	○	37	4
29	S花火リーチ	×	37	4
30	S花火リーチ 当り	○	37	4
31	JPジェットコースターリーチ	×	40	1
32	JPジェットコースターリーチ 当り	○	37	4
33	JPエレネリーチ	×	39	2
34	JPエレネリーチ 当り	○	37	4
35	JPハイキングリーチ	×	40	1
36	JPハイキングリーチ 当り	○	37	4
37	JPヨービカプリーチ	×	39	2
38	JPヨービカプリーチ 当り	○	37	4
39	JP観覧車リーチ	×	39	2
40	JP観覧車リーチ 当り	○	37	4
41	JP花火リーチ	×	38	3
42	JP花火リーチ 当り	○	37	4
43	全回転リーチ 当り	○	30	11
44	お化け屋敷リーチ	×		41
45	お化け屋敷リーチ 当り	○		41

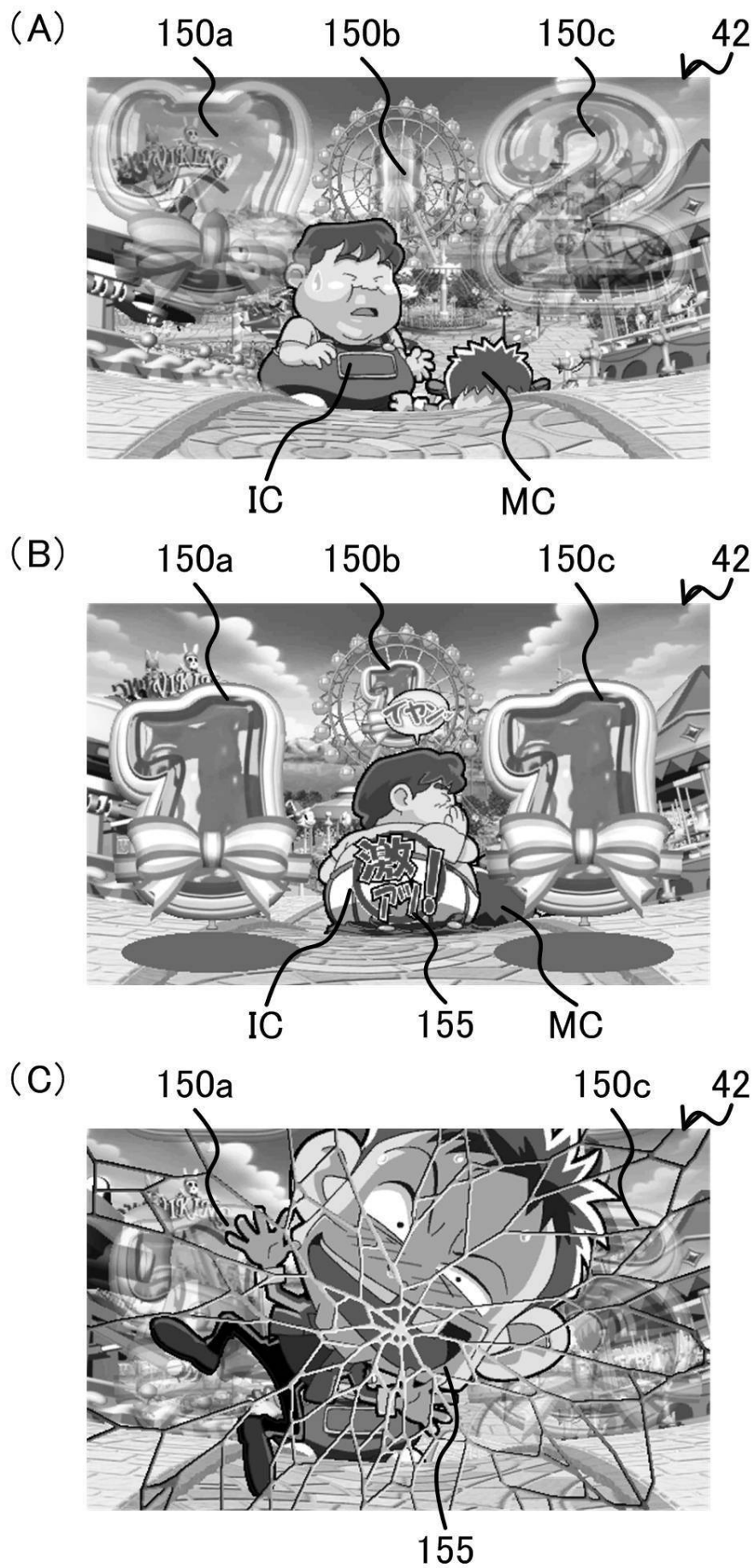
【図 63】



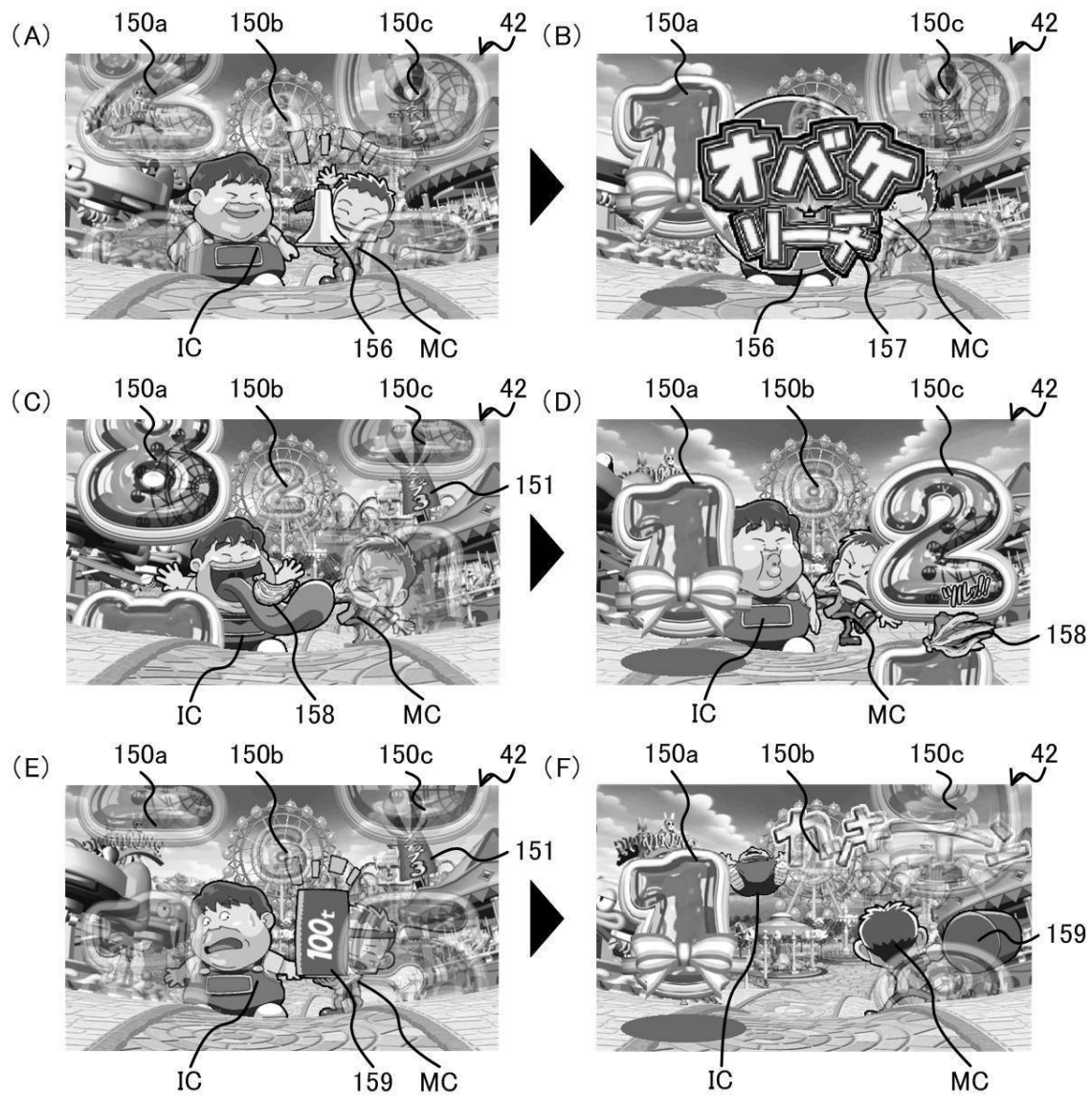
【図 60】



【図 6 1】



【図 6 2】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2000-350831 (JP, A)
特開2002-126240 (JP, A)
特開2000-051454 (JP, A)
特開2004-290456 (JP, A)
特開2001-161940 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A 6 3 F 7 / 0 2