

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7529497号  
(P7529497)

(45)発行日 令和6年8月6日(2024.8.6)

(24)登録日 令和6年7月29日(2024.7.29)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全202頁)

(21)出願番号	特願2020-153447(P2020-153447)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年9月14日(2020.9.14)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2022-47587(P2022-47587A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和4年3月25日(2022.3.25)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和5年7月18日(2023.7.18)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	大和田 有軌

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】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第1示唆演出と、第2示唆演出と、第3示唆演出と、第4示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第1発展演出を実行可能であるとともに、前記第2示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第1発展演出とは異なる第2発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、

前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、

前記示唆演出が実行され、演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に、前記有利状態に制御されることを報知する復活特殊演出を実行可能な復活特殊演出実行手段と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第1発展演出が実行された後において前記第3示唆演出を実行可能であり、

前記第2発展演出が実行された後において前記第4示唆演出を実行可能であり、

前記発展演出実行手段は、前記第1発展演出の実行後において前記第3示唆演出が実行されるときに、該第3示唆演出の実行後に前記第2発展演出を実行せず、

10

20

前記チャンスアップ演出実行手段は、  
前記第 1 示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知されることなく前記第 3 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第 1 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、  
前記第 2 示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第 4 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第 2 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記復活特殊演出が実行される期間である第 1 期間は、前記第 2 示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知されてから前記第 4 示唆演出が終了するまでの期間である第 2 期間よりも短く、

前記復活特殊演出実行手段は、前記第 2 発展演出が実行された後に前記第 4 示唆演出が実行されるときに、前記復活特殊演出を実行せず、

前記第 1 発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記第 2 発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短い、

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、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機には、画像表示装置において表示態様がレベル 1 からレベル 4 まで変化可能なメータを表示しており、該メータの表示態様がレベル 4 となったことにもとづいて複数のスーパーリーチのリーチ演出のうちのいずれかが実行されるものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2015 - 221121 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 にあっては、メータの表示態様がレベル 4 に変化したことにもとづいて複数のスーパーリーチのリーチ演出のうちのいずれかが実行されるのみで、遊技興趣を向上できないという問題がある。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第 1 示唆演出と、第 2 示唆演出と、第 3 示唆演出と、第 4 示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記第 1 示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第 1 発展演出を実行可能であるとともに、前記第 2 示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知され

10

20

30

40

50

た後に前記第 1 発展演出とは異なる第 2 発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、

前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、

前記示唆演出が実行され、演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に、前記有利状態に制御されることを報知する復活特殊演出を実行可能な復活特殊演出実行手段と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第 1 発展演出が実行された後において前記第 3 示唆演出を実行可能であり、

前記第 2 発展演出が実行された後において前記第 4 示唆演出を実行可能であり、

前記発展演出実行手段は、前記第 1 発展演出の実行後において前記第 3 示唆演出が実行されるときに、該第 3 示唆演出の実行後に前記第 2 発展演出を実行せず、

前記チャンスアップ演出実行手段は、

前記第 1 示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知されることなく前記第 3 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第 1 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記第 2 示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第 4 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第 2 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記復活特殊演出が実行される期間である第 1 期間は、前記第 2 示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知されてから前記第 4 示唆演出が終了するまでの期間である第 2 期間よりも短く、

前記復活特殊演出実行手段は、前記第 2 発展演出が実行された後に前記第 4 示唆演出が実行されるときに、前記復活特殊演出を実行せず、

前記第 1 発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記第 2 発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短い、

ことを特徴としている。

手段 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出 I）と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第 1 示唆演出（例えば、リーチ演出 A）、第 2 示唆演出（例えば、リーチ演出 B）、第 3 示唆演出（例えば、リーチ演出 F）、第 4 示唆演出（例えば、リーチ演出 E）とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記第 1 示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第 1 発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図 11 - 8 に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 A の実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第 2 示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第 2 発展パターンとして実行可能（例えば、図 11 - 8 に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出 E 発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出 E 発展示唆演出、リーチ演出 G 発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば

10

20

30

40

50

、演出制御用CPU120が図11-23に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図11-26に示すリーチ演出E発展示唆演出決定処理においてリーチ演出E発展示唆演出の実行を決定したり、図11-29に示すリーチ演出G発展示唆演出決定処理においてリーチ演出G発展示唆演出の実行を決定した後に、図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記発展演出実行手段によって前記第1発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第1示唆演出よりも前記期待度の高い前記第3示唆演出を実行可能であり(例えば、図11-8に示すように、スーパーリーチの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Aの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Fが実行される部分)、

10

前記発展演出実行手段によって前記第2発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第4示唆演出を実行可能であり(例えば、図11-8に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果(はずれ)が一旦報知された後にリーチ演出E発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Eが実行される部分)、

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く(例えば、図11-8及び図11-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さL7はリーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さL6bよりも長い部分)、

20

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第1次演出(例えば、図11-10及び図11-55に示すブラックアウト演出)と、該第1次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第2次演出(例えば、図11-10及び図11-55に示す前段演出)と、該第2次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第3次演出(例えば、図11-10及び図11-55に示す後段演出)と、を含み、

前記特別発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記特殊発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短く(例えば、図11-8及び図11-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Iの終了タイミング(可変表示結果の報知タイミング)までの期間の長さL13と、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Fの終了タイミングまでの期間の長さL12とは、リーチ演出E発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Eの終了タイミング(可変表示結果の報知タイミング)までの期間の長さL11よりも長く設定されている部分)、

30

さらに、

遊技媒体(例えば、遊技球P)を貯留可能な貯留部(例えば、球タンク形成部201)と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部(例えば、払出装置200)と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路(例えば、第1誘導通路や第2誘導通路)を形成する誘導通路形成部(例えば、第1誘導通路形成部202や第2誘導通路形成部204)と、

40

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部(例えば、第1カバー体310、第2カバー体320、第3カバー体330)と、

を備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材(例えば、ねじ部材N1~N6、N11~N16)の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部(例えば、長孔316A~316C、凹溝326A~326C、凹部336)が設けられ(図31、図33参照)、

前記誘導通路形成部に、該誘導通路形成部に落下したねじ部材の前記払出部への移動を制限するための特定制限部(例えば、孔部271A~271H)が複数設けられている(

50

図 20、図 21、図 36 参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊発展演出の実行後において第 4 示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができるとともに、特別発展演出の実行後において特別示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでに好適に遊技者を特別示唆演出に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。さらに、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。また、誘導通路形成部内に混入したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

10

【0007】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段 A に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開 2003-96050 号公報に示されているような、パチンコ遊技機において、遊技場に設置された遊技島から供給される遊技媒体を貯留可能な貯留部と、遊技媒体を払出すことが可能な払出装置（払出部）と、貯留部に供給された遊技媒体を払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、を備え、これら貯留部や誘導通路形成部がねじ部材により遊技枠に取付けられたもの等があった。

【0008】

しかしながら、これら貯留部や誘導通路形成部を遊技枠に取付けるためのねじ部材や遊技島の内部に取付けられたねじ部材等が外れて、貯留部や誘導通路形成部に落下した場合、遊技媒体とともにねじ部材が払出装置に混入してしまい、遊技媒体を正常に払出しすることができなくなったり、払出装置が故障したり、あるいは、遊技媒体とともにねじ部材が遊技者に払出されたりすることがあるという問題があった。

20

【0009】

この発明は、このような問題点に着目してなされたもので、払出部にねじ部材が混入することを防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【0010】

手段 A の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技媒体（例えば、遊技球 P）を貯留可能な貯留部（例えば、球タンク形成部 201）と、

30

遊技媒体を払出すことが可能な払出部（例えば、払出装置 200）と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路（例えば、第 1 誘導通路や第 2 誘導通路）を形成する誘導通路形成部（例えば、第 1 誘導通路形成部 202 や第 2 誘導通路形成部 204）と、

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部（例えば、第 1 カバー部 310、第 2 カバー部 320、第 3 カバー部 330）と、

を備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材（例えば、ねじ部材 N1 ~ N6、N11 ~ N16）の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部（例えば、長孔 316A ~ 316C、凹溝 326A ~ 326C、凹部 336）が設けられ（図 31、図 33 参照）、

40

前記誘導通路形成部に、該誘導通路形成部に落下したねじ部材の前記払出部への移動を制限するための特定制限部（例えば、孔部 271A ~ 271H）が複数設けられている（図 20、図 21、図 36 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。また、誘導通路形成部内に混入したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【0011】

50

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであって良い。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 2 】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 8】通常状態または時短状態での第 1 特図の可変表示における大当りの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。

【図 9】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 1】( A ) , ( B ) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 11 - 2】各乱数を示す説明図である。

【図 11 - 3】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 11 - 4】( A ) は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、( B ) は、各種大当りの内容を示す図である。

20

【図 11 - 5】変動パターンを例示する図である。

【図 11 - 6】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図 11 - 7】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。

【図 11 - 8】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。

【図 11 - 9】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。

【図 11 - 10】( A ) は高期待度リーチ演出発展報知演出を実行する場合の演出の詳細を示す図であり、( B ) は前段演出と後段演出との比較を示す図である。

【図 11 - 11】画像表示装置を示す説明図である。

【図 11 - 12】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。

30

【図 11 - 13】( A ) は演出制御用データ保持エリアの説明図であり、( B ) は始動入賞時受信コマンドバッファの説明図である。

【図 11 - 14】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 15】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 16】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 17】変動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 11 - 18】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 19】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 20】先読み予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 21】先読み予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。

40

【図 11 - 22】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 23】メータ演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 24】( A ) はメータ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図であり、( B ) は各演出パターンの説明図である。

【図 11 - 25】各変動パターンにおける第 1 タイミング～第 5 タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 11 - 26】リーチ演出 E 発展示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 27】分岐先示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 28】( A ) は分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図であり、( B ) は分岐先示唆演出の演出パターンの説明図である。

50

【図 1 1 - 2 9】リーチ演出 G 発展示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 3 0】( A ) は大当たり時のリーチ演出決定割合を示す図であり、( B ) ははずれ時のリーチ演出決定割合を示す図であり、( C ) はリーチ演出 C とリーチ演出 D の比較を示す図であり、( D ) は大当たり時のスーパーリーチ の変動パターンとスーパーリーチ の変動パターンにおけるリーチ演出 C とリーチ演出 D の決定割合の差の説明図であり、( E ) ははずれ時のスーパーリーチ の変動パターンとスーパーリーチ の変動パターンにおけるリーチ演出 C とリーチ演出 D の決定割合の差の説明図である。

【図 1 1 - 3 1】チャンスアップ演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 3 2】各リーチ演出中におけるチャンスアップ演出の実行可能期間の説明図である。

10

【図 1 1 - 3 3】チャンスアップ演出として実行可能な演出の説明図である。

【図 1 1 - 3 4】( A ) ~ ( D ) は各リーチ演出におけるチャンスアップ演出の実行の有無と演出パターンを示す図であり、( E )、( F ) は各リーチ演出におけるチャンスアップ演出の演出パターンの説明図である。

【図 1 1 - 3 5】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 3 6】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 3 7】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 3 8】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 3 9】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 0】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

20

【図 1 1 - 4 1】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 2】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 3】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 4】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 5】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 6】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 7】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 8】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 9】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 5 0】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

30

【図 1 1 - 5 1】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 5 2】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 5 3】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 5 4】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 5 5】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 5 6】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 5 7】変形例における画像表示装置を示す図である。

【図 1 1 - 5 8】変形例におけるアクティブ表示の表示態様の变化割合を示す図である。

【図 1 1 - 5 9】変形例におけるスーパーリーチ の変動パターンの可変表示において分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図である。

40

【図 1 1 - 6 0】変形例におけるスーパーリーチ の変動パターンの可変表示においてチャンスアップ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図である。

【図 1 1 - 6 1】変形例における復活演出の長さの説明図である。

【図 1 2】パチンコ遊技機を示す背面図である。

【図 1 3】パチンコ遊技機を示す左側面図である。

【図 1 4】遊技盤が取付けられた遊技機用枠を示す平面図である。

【図 1 5】パチンコ遊技機を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。

【図 1 6】遊技機枠から遊技盤が取外された状態を示す斜視図である。

【図 1 7】通路形成体の遊技機用枠への取付構造を示す分解斜視図である。

【図 1 8】遊技機用枠の背面上部を示す拡大背面図である。

50

【図 19】(A) は第 1 通路形成体を示す平面図、(B) は第 1 通路形成体を示す背面図である。

【図 20】(A) は図 19 (A) の A - A 断面図、(B) は図 19 (A) の B - B 断面図、(C) は図 19 (A) の C - C 断面図である。

【図 21】(A) は第 1 誘導通路形成部を示す平面図、(B) は (A) の D - D 断面図である。

【図 22】(A) は第 1 カバー体を示す平面図、(B) は (A) の E - E 断面図、(C) は (A) の F - F 断面図である。

【図 23】(A) は第 2 カバー体を示す平面図、(B) は (A) の G - G 断面図、(C) は (A) の H - H 断面図である。

【図 24】(A) は第 3 カバー体を示す平面図、(B) は (A) の I - I 断面図、(C) は (A) の J - J 断面図、(D) は第 3 カバー体を示す斜視図、(E) は球止め部材を示す斜視図である。

【図 25】(A) は球止め部材が第 1 状態である状態を示す第 1 誘導通路形成部を示す縦断面図、(B) は球止め部材が第 2 状態である状態を示す第 1 誘導通路形成部を示す縦断面図である。

【図 26】(A) はターミナル基板が取付けられた基板取付枠を示す斜視図、(B) は (A) の K - K 断面、(C) は (B) の L - L 断面図である。

【図 27】遊技枠の背面における球タンク部の周辺を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。

【図 28】(A) は遊技枠の背面における球タンク部の周辺を示す平面図、(B) は (A) の M - M 断面図である。

【図 29】遊技枠の背面における第 1 誘導通路形成部の周辺を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。

【図 30】遊技枠の背面における第 1 誘導通路形成部の周辺を示す平面図である。

【図 31】(A) は図 30 の N - N 断面図、(B) はねじ部材の回転状態を示す図、(C) は図 30 の O - O 断面図である。

【図 32】(A) は図 30 の P - P 断面図、(B) は図 30 の Q - Q 断面図である。

【図 33】図 30 の R - R 断面図である。

【図 34】図 30 の S - S 断面図である。

【図 35】(A) は球止め部材が第 1 状態であるときのねじ部材の滞留状態、(B) は (A) の T - T 断面図、(C) は球止め部材が第 2 状態であるときのねじ部材の滞留状態、(D) は (C) の U - U 断面図である。

【図 36】ねじ部材の移動状況を示す第 1 誘導通路形成部の縦断面図である。

【図 37】カバー部上の遊技球の移動状態を示す第 1 誘導通路形成部の縦断面図である。

【図 38】(A) は変形例としてのカバー部を示す概略背面図、(B) はケーブルがカバー部に交差するように配線された状態を示す概略背面図である。

【図 39 - 1】特徴部 053SG における遊技機の構成を示すブロック図である。

【図 39 - 2】実施例 1 における遊技制御基板の実装面を示す図である。

【図 39 - 3】実施例 1 における遊技制御基板のハンダ面を示す図である。

【図 39 - 4】実施例 1 における遊技制御基板に入力回路及び出力回路が実装された状態の実装面を示す図である。

【図 39 - 5】実施例 1 における遊技制御基板のハンダ面に形成されたデータバスの構成を示す図である。

【図 39 - 6】実施例 1 における遊技制御基板の実装面においてデータバスから分岐した配線パターンを示す図である。

【図 39 - 7】実施例 1 における遊技制御基板の実装面に形成されたグランド領域の構成を示す図である。

【図 39 - 8】実施例 1 における遊技制御基板のハンダ面に形成されたグランド領域の構成を示す図である。

10

20

30

40

50



【図 3 9 - 9】実施例 1 における遊技制御基板に実装された低電圧部品と高電圧部品の接続態様を示す回路図である。

【図 3 9 - 1 0】実施例 1 における遊技制御基板の実装面に実装されたコネクタの構成を示す図である。

【図 3 9 - 1 1】実施例 1 における遊技制御基板のハンダ面に形成されたコネクタ周辺の配線パターンを示す図である。

【図 3 9 - 1 2】実施例 1 における遊技制御基板が基板ケースに収納された状態を示す図である。

【図 3 9 - 1 3】実施例 1 における遊技制御基板に実装された遊技制御用マイクロコンピュータへのバックアップ電源の供給に係る回路図である。

10

【図 3 9 - 1 4】実施例 1 における遊技制御基板のハンダ面に形成された電源供給用の配線パターンを示す図である。

【図 3 9 - 1 5】実施例 1 における遊技制御基板の実装面に形成された配線パターンとハンダ面に形成された電源供給用の配線パターンとの関係を示す図である。

【図 3 9 - 1 6】実施例 1 における遊技制御基板が遊技機に取付けられた状況の一例を示す図である。

【図 3 9 - 1 7】実施例 1 における遊技制御基板が遊技機に取付けられた状況の一例を示す図である。

【図 3 9 - 1 8】実施例 2 における遊技制御基板の実装面を示す図である。

【図 3 9 - 1 9】実施例 2 における遊技制御基板のハンダ面を示す図である。

20

【図 3 9 - 2 0】実施例 2 における遊技制御基板のハンダ面に遊技制御用マイクロコンピュータと入力回路及び出力回路との接続に関連して形成された配線パターンを示す図である。

【図 3 9 - 2 1】実施例 2 における遊技制御基板の実装面に遊技制御用マイクロコンピュータと入力回路及び出力回路との接続に関連して形成された配線パターンを示す図である。

【図 3 9 - 2 2】実施例 2 における遊技制御基板における遊技制御用マイクロコンピュータと入力回路及び出力回路との接続に係る回路図である。

【図 3 9 - 2 3】実施例 3 における遊技制御基板に実装される特定電子部品の構造を示す斜視図であり、( A ) は、特定電子部品の上方からの斜視図であり、( B ) は、特定電子部品の下方からの斜視図である。

30

【図 3 9 - 2 4】実施例 3 における遊技制御基板に特定電子部品がハンダ付けされた状態を示す断面図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 3 】

( 基本説明 )

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御 ( 一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。 ) について説明する。

【 0 0 1 4 】

( パチンコ遊技機 1 の構成等 )

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機 ( 遊技機 ) 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤 ( ゲージ盤 ) 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 ( 台枠 ) 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

40

【 0 0 1 5 】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである ( 後述の他の図柄についても同じ )。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大 / 縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表

50

示されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【0016】

なお、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってもよい。

10

【0017】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）や有機EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置5は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。

【0018】

例えば、画像表示装置5の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

20

【0019】

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【0020】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第1特図ゲームに対応する保留記憶数を第1保留記憶数、第2特図ゲームに対応する保留記憶数を第2保留記憶数ともいう。第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

30

【0021】

遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示する。第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

【0022】

画像表示装置5の下方には入賞球装置6Aが設けられており、該入賞球装置6Aの右側方には、可変入賞球装置6Bが設けられている。

【0023】

入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第1特図ゲームが開始され得る。

40

【0024】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図3参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態

50

であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる(第2始動入賞口が開放状態になるともいう。)。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個(例えば3個)の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0025】

遊技盤2の所定位置(図1に示す例では、遊技領域の左下方3箇所と可変入賞球装置6Bの上方1箇所)には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数(例えば10個)の遊技球が賞球として払い出される。

10

【0026】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82(図3参照)によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0027】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用(特別電動役物用)のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入(通過)できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

20

【0028】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数(例えば14個)の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口および一般入賞口10に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【0029】

一般入賞口10を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口(第1始動入賞口、第2始動入賞口)への入賞を始動入賞ともいう。

【0030】

遊技盤2の所定位置(図1に示す例では、遊技領域の左下方)には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

30

【0031】

画像表示装置5の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート41が設けられている。遊技球が通過ゲート41を通過したことに基つき、普図ゲームが実行される。

【0032】

普通図柄表示器20の下方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をLEDの点灯個数により表示する。

40

【0033】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【0034】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられている。遊技機用枠3における画像表示装置5の上方位置にはメインランプ9aが設けられており、該メインランプ9aの左右には、遊技領域を包囲するように枠ラン

50

ブ 9 b が設けられている。更に、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9 c が設けられている。

【 0 0 3 5 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、L E D を含んで構成されている。

【 0 0 3 6 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

【 0 0 3 7 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠 3 には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

【 0 0 3 8 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 3 参照）により検出される。

【 0 0 3 9 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 3 参照）により検出される。

【 0 0 4 0 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 0 0 4 1 】

図 2 は、パチンコ遊技機 1 の背面斜視図である。パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース 2 0 1 に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている。設定キー 5 1 は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ 5 2 は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、例えば電源基板 1 7 の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取り付けられてもよい。

【 0 0 4 2 】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9 が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表示切替スイッチ 3 1 が配置されている。表示モニタ 2 9 は、例えば 7 セグメントの L E D 表示装置を用いて、構成されていけばよい。表示モニタ 2 9 および表示切替スイッチ 3 1 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

【 0 0 4 3 】

表示モニタ 2 9 は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞

10

20

30

40

50

口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ 29 は、パチンコ遊技機 1 における設定値を表示可能である。表示モニタ 29 は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

#### 【0044】

設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 は、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機 1 の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 3a が回動可能に設けられ、ガラス扉枠 3a により遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠 3a を閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

10

#### 【0045】

パチンコ遊技機 1 において、縦長の方形枠状に形成された外枠 1a の右端部には、セキュリティカバー 50A が取り付けられている。セキュリティカバー 50A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 を含む基板ケース 201 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 50A は、短片 50Aa および長片 50Ab を含む略 L 字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていれよい。

#### 【0046】

（遊技の進行の概略）

20

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 30 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 41 を通過すると、普通図柄表示器 20 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 41 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 41 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

#### 【0047】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

30

#### 【0048】

入賞球装置 6A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図ゲームが開始される。

#### 【0049】

可変入賞球装置 6B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図ゲームが開始される。

#### 【0050】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば 4）までその実行が保留される。

40

#### 【0051】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機 1 における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次回の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

50

## 【 0 0 5 2 】

特図ゲームでの表示結果が「大当たり」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当たり遊技状態に制御される。

## 【 0 0 5 3 】

大当たり遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2 9 秒間や 1 . 8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当たり遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（1 5 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

10

## 【 0 0 5 4 】

大当たり遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当たり遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当たり遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

## 【 0 0 5 5 】

なお、「大当たり」には、大当たり種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当たり遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当たり種別が設定されている。大当たり種別として、多くの賞球を得ることができる大当たり種別や、賞球の少ない大当たり種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当たり種別が設けられていてもよい。

20

## 【 0 0 5 6 】

大当たり遊技状態が終了した後は、上記大当たり種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

## 【 0 0 5 7 】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

30

## 【 0 0 5 8 】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当たり」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当たり」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

## 【 0 0 5 9 】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当たり遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか 1 つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

40

## 【 0 0 6 0 】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当たり」となる確率などのパチンコ遊技機 1 が、パチンコ遊技機 1 の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

50

## 【 0 0 6 1 】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

## 【 0 0 6 2 】

なお、遊技状態は、大当たり遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当たり遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

10

（演出の進行など）

## 【 0 0 6 3 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

## 【 0 0 6 4 】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3 つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

20

## 【 0 0 6 5 】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

30

## 【 0 0 6 6 】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

## 【 0 0 6 7 】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

40

## 【 0 0 6 8 】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ

50

態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【 0 0 6 9 】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

10

【 0 0 7 0 】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【 0 0 7 1 】

また、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

20

【 0 0 7 2 】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【 0 0 7 3 】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置 5 にデモ（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【 0 0 7 4 】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 3 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 1 7 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

30

【 0 0 7 5 】

電源基板 1 7 には、電源スイッチ 9 1 が接続されており、該電源スイッチ 9 1 を操作する（ON 状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源における AC 100 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 から主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流 12 V や直流 5 V など）に変換するための電源回路などを備えている。

40

【 0 0 7 6 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

50



## 【 0 0 7 7 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM (Read Only Memory) 1 0 1 と、RAM (Random Access Memory) 1 0 2 と、CPU (Central Processing Unit) 1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I / O (Input/Output port) 1 0 5 とを備える。

## 【 0 0 7 8 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

10

## 【 0 0 7 9 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

## 【 0 0 8 0 】

I / O 1 0 5 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普通図柄保留表示器 2 5 C など）を制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

20

## 【 0 0 8 1 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

30

## 【 0 0 8 2 】

スイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC のいずれかをを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

40

## 【 0 0 8 3 】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

## 【 0 0 8 4 】

主基板 1 1 には、表示モニタ 2 9、表示切替スイッチ 3 1、設定キー 5 1、設定切替スイッチ 5 2、扉開放センサ 9 0 が接続されている。扉開放センサ 9 0 は、ガラス扉枠 3 a を含めた遊技機用枠 3 の開放を検知する。

## 【 0 0 8 5 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部と

50

して、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

#### 【 0 0 8 6 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 3 2 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

10

#### 【 0 0 8 7 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

#### 【 0 0 8 8 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

20

#### 【 0 0 8 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

#### 【 0 0 9 0 】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

#### 【 0 0 9 1 】

30

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

#### 【 0 0 9 2 】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

40

#### 【 0 0 9 3 】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

#### 【 0 0 9 4 】

なお、音声出力、ランプの点灯 / 消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

50

## 【 0 0 9 5 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 C P U 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

## 【 0 0 9 6 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

## 【 0 0 9 7 】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

## 【 0 0 9 8 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

## 【 0 0 9 9 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 4 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

## 【 0 1 0 0 】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ/タイマ回路）、パラレル出力ポート等）のレジスタ設定、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

## 【 0 1 0 1 】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ R A M が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ R A M となる R A M 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

## 【 0 1 0 2 】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3；Y e s）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S 5）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

## 【 0 1 0 3 】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3；N o）、初期化处理（ステップ S 6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 7）を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

## 【 0 1 0 4 】

10

20

30

40

50

ステップ S 5 の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 3 において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

#### 【 0 1 0 5 】

ステップ S 5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 2 9 の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

10

#### 【 0 1 0 6 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

20

#### 【 0 1 0 7 】

ステップ S 7 の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

#### 【 0 1 0 8 】

ステップ S 7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ 2 9 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 5 2 の操作を検出することに表示モニタ 2 9 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー 5 1 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 2 9 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

30

#### 【 0 1 0 9 】

パチンコ遊技機 1 が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機 1 を遊技停止状態としてもよい。設定変更状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

40

#### 【 0 1 1 0 】

演出制御基板 1 2 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から所定の音を出力したり、遊技効果ランプ 9 といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

#### 【 0 1 1 1 】

クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検

50

出信号がオンであるとともに設定キー 5 1 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化処理とともにステップ S 7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

#### 【 0 1 1 2 】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8）。そして、所定時間（例えば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S 9）、割込みを許可する（ステップ S 1 0）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 1 0 3 へ送出され、CPU 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

#### 【 0 1 1 3 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 1 0 3 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 5 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 5 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウンスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

#### 【 0 1 1 4 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

#### 【 0 1 1 5 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

#### 【 0 1 1 6 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 1 7 】

図 6 は、特別図柄プロセス処理として、図 5 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1 ）。

## 【 0 1 1 8 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

10

## 【 0 1 1 9 】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 ）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

20

## 【 0 1 2 0 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

30

## 【 0 1 2 1 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

## 【 0 1 2 2 】

40

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

## 【 0 1 2 3 】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ば

50

れる。

【 0 1 2 4 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が “ 4 ” に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【 0 1 2 6 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

【 0 1 2 7 】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【 0 1 2 8 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

【 0 1 2 9 】

ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が “ 0 ”

10

20

30

40

50

に更新され、大当たり終了処理は終了する。

【 0 1 3 0 】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当たりの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当たりの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も大当たりの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど大当たりの当選確率が低くなる。この例において、設定値として 6 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当たりの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当たりの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当たり遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 1 1 の側から演出制御基板 1 2 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

10

【 0 1 3 1 】

図 7 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 7 ( A ) は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 7 ( B ) は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 M R 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

20

【 0 1 3 2 】

図 7 ( A ) に示すように、変動特図が第 1 特図である場合については、設定値が 1 であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ～ 1 2 3 7 まだが「大当たり」に割り当てられており、6 5 3 1 7 ～ 6 5 5 3 5 まだが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が 1 であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 まだが「大当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第 1 特図における設定値が 2 ～ 6 で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図 7 ( A ) に示す通りである。

30

【 0 1 3 3 】

図 7 ( B ) に示すように、変動特図が第 2 特図である場合については、設定値が 1 であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ～ 1 2 3 7 まだが「大当たり」に割り当てられており、6 5 3 1 7 ～ 6 5 4 2 5 まだが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が 1 であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 まだが「大当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第 2 特図における設定値が 2 ～ 6 で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図 7 ( B ) に示す通りである。

40

【 0 1 3 4 】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当たり」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図 8 に示すように、遊技状態が通常状態

50



または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0135】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1237までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

10

【0136】

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020～1237)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【0137】

20

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値(大当り基準値)として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0138】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち65317～65535までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前期設定値6の大当り判定値の範囲(1020～1346)とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値(時短付きはずれ基準値)として、65317～65535の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

【0139】

また、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0140】

設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1346までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。

40

【0141】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共

50

通数値範囲（１０２０～１３４６）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１３４７を基準として増加していく。

【０１４２】

このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【０１４３】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

10

【０１４４】

尚、設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１２３８～１２５３の範囲、設定値３では１２３８～１２７２の範囲、設定値４では１２３８～１２９２の範囲、設定値５では１２３８～１３１７の範囲、設定値６では１２３８～１３４６の範囲にそれぞれ設定されている。

20

【０１４５】

つまり、本パチンコ遊技機１では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。

【０１４６】

30

このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【０１４７】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち６５３１７～６５４２５までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されるとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値６の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、６５３１７を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、６５３１７～６５４２５の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

40

【０１４８】

遊技状態が確変状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第２特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第１特図用表示結果判定テーブルと同様である。

【０１４９】

50

以上のように、本パチンコ遊技機 1 においては、変動特図が第 1 特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず 6 5 3 1 7 ~ 6 5 5 3 5 の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第 2 特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず 6 5 3 1 7 ~ 6 5 4 2 5 の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である 6 5 3 1 7 から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関する CPU 1 0 3 の処理負荷を低減することができるようになっている。

10

**【 0 1 5 0 】**

尚、本パチンコ遊技機 1 では、設定可能な設定値を 1 ~ 6 までの 6 個としているが、パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、5 個以下や 7 個以上であってもよい。また、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

**【 0 1 5 1 】**

大当たり種別は、大当たり種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当たり種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

20

**【 0 1 5 2 】**

( 演出制御基板 1 2 の主要な動作 )

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 1 2 0 が起動して、図 9 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 9 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して ( ステップ S 7 1 )、RAM 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された CTC ( カウンタ / タイマ回路 ) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する ( ステップ S 7 2 )。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

30

**【 0 1 5 3 】**

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う ( ステップ S 7 3 )。タイマ割込みフラグは、例えば CTC のレジスタ設定に基づき、所定時間 ( 例えば 2 ミリ秒 ) が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば ( ステップ S 7 3 ; No )、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

40

**【 0 1 5 4 】**

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 INT 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態

50

にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

#### 【0155】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップS73; Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS74)、コマンド解析処理を実行する(ステップS75)。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

#### 【0156】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する(ステップS76)。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

#### 【0157】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され(ステップS77)、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

#### 【0158】

図10は、演出制御プロセス処理として、図9のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図10に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

#### 【0159】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170~S175の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【0160】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”(初期値)のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”

10

20

30

40

50

に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 0 1 6 1 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

10

【 0 1 6 2 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

20

【 0 1 6 3 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

30

【 0 1 6 4 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である “ 5 ” に更新し、大当り中演出処理を終了する。

40

【 0 1 6 5 】

ステップ S 1 7 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新し、エンディング演出処

50

理を終了する。

【 0 1 6 6 】

( 基本説明の変形例 )

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機 1 に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。

【 0 1 6 7 】

上記基本説明のパチンコ遊技機 1 は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【 0 1 6 8 】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは 1 種類の図柄 ( 例えば、「 - 」を示す記号 ) だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい ( 表示結果としては「 - 」を示す記号が表示されなくてもよい ) 。

【 0 1 6 9 】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機 1 を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機 ( 例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、R T、A T、A R T、C Z ( 以下、ボーナス等 ) のうち 1 以上を搭載するスロット機 ) にも本発明を適用可能である。

【 0 1 7 0 】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機 1 に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【 0 1 7 1 】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【 0 1 7 2 】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現 ( 「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現 ) は、一方が「 0 % 」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「 0 % 」の割合で、他方が「 1 0 0 % 」の割合または「 1 0 0 % 」未満の割合であることも含む。

【 0 1 7 3 】

( 本発明の実施の形態における特徴部 0 2 9 S G に関する説明 )

次に、本発明の実施の形態における特徴部 0 2 9 S G について説明する。本特徴部 0 2 9 S G には、発明 0 2 9 S G と発明 0 3 3 S G とが含まれている。

【 0 1 7 4 】

発明 0 2 9 S G の形態 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態 ( 例えば、大当り遊技状態 ) に制御可能な遊技機 ( 例えば、パチンコ遊技機 1 ) であって、

10

20

30

40

50

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出Ⅰ）と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第１示唆演出（例えば、リーチ演出Ａ）、第２示唆演出（例えば、リーチ演出Ｂ）、第３示唆演出（例えば、リーチ演出Ｆ）、第４示唆演出（例えば、リーチ演出Ｅ）とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記第１示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第１発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図１１－８に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ａの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第２示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第２発展パターンとして実行可能（例えば、図１１－８に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出Ｅ発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記発展演出実行手段によって前記第１発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第１示唆演出よりも前記期待度の高い前記第３示唆演出を実行可能であり（例えば、図１１－８に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ａの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Ｆが実行される部分）、

前記発展演出実行手段によって前記第２発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第４示唆演出を実行可能であり（例えば、図１１－８に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出Ｅ発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Ｅが実行される部分）、

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、図１１－８及び図１１－９に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さＬ７はリーチ演出Ｅ発展報知演出の実行期間の長さＬ６よりも長い部分）、

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第１次演出（例えば、図１１－１０及び図１１－５５に示すブラックアウト演出）と、該第１次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第２次演出（例えば、図１１－１０及び図１１－５５に示す前段演出）と、該第２次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第３次演出（例えば、図１１－１０及び図１１－５５に示す後段演出）と、を含み、

前記特別発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記特殊発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短い（例えば、図１１－８及び図１１－９に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Ⅰの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さＬ１３と、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Ｆの終了タイミングまでの期間の長さＬ１２とは、リーチ演出Ｅ発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Ｅの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さＬ１１よりも長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊発展演出の実行後において第４示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができるとともに、特別発展演出の実行後において特別示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでに好適に遊技者を特別示唆演出に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 7 5 】

発明 0 2 9 S G の形態 2 の遊技機は、形態 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 示唆演出の演出期間は、前記第 1 示唆演出の演出期間よりも長い（例えば、図 1 1 - 7 に示すように、リーチ演出 B の実行期間の長さ L 2 は、リーチ演出 A の実行期間の長さ L 1 よりも長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出よりも長期間にわたって第 2 示唆演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。また、第 2 示唆演出は、第 1 示唆演出とは異なり演出結果が報知されるよりも前から発展演出が実行されることがないので、特殊発展演出が実行されない場合であっても、該第 2 示唆演出の演出結果として有利状態に

10

## 【 0 1 7 6 】

発明 0 2 9 S G の形態 3 の遊技機は、形態 1 または形態 2 に記載の遊技機であって、

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出 E 発展示唆演出、リーチ演出 G 発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 1 1 - 2 3 に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図 1 1 - 2 6 に示すリーチ演出 E 発展示唆演出決定処理においてリーチ演出 E 発展示唆演出の実行を決定したり、図 1 1 - 2 9 に示すリーチ演出 G 発展示唆演出決定処理においてリーチ演出 G 発展示唆演出の実行を決定した後に、図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

20

前記発展示唆演出実行手段は、

前記発展示唆演出として、前記特別発展演出の実行を示唆する特別発展示唆演出を、前記第 1 示唆演出の実行期間中と前記第 2 示唆演出の実行期間中とのいずれにおいても実行可能である（例えば、図 1 1 - 7 及び図 1 1 - 8 に示すように、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチの変動パターンの可変表示において、リーチ演出 A の実行中とリーチ演出 B の実行中にメータ演出を実行可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出の実行期間中と第 2 示唆演出の実行期間中とにおいて、特別発展示唆演出により遊技者の特別発展演出が実行されることに対する期待感を喚起

30

## 【 0 1 7 7 】

発明 0 2 9 S G の形態 4 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記第 1 示唆演出及び前記第 2 示唆演出が実行されずに前記特別示唆演出が実行される場合に、該特別示唆演出が実行される前において前記特別発展演出を第 3 発展パターンとして実行可能である（例えば、図 1 1 - 9 及び図 1 1 - 2 5 に示すように、スーパーリーチの変動パターンの可変表示では、リーチ演出 A やリーチ演出 B の実行を経由せずに第 2 タイミングで一気にメータ 0 2 9 S G 0 0 5 M が 5 段階目まで増加して高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出や第 2 示唆演出が実行されない場合であっても特別発展演出が実行されて期待度が高い特別示唆演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

## 【 0 1 7 8 】

発明 0 2 9 S G の形態 5 の遊技機は、形態 4 に記載の遊技機であって、

前記特別発展演出が実行されてから前記特別示唆演出が実行されて前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間は、前記特別発展演出が実行されてから前記第 3 示唆演出が実行されて前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも長い（例えば、図 1 1 - 8 及び図 1 1 - 9 に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タ

50



イミングからリーチ演出 I の終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さ L 1 3 は、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出 F の終了タイミングまでの期間の長さ L 1 2 よりも長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、期待度が高い特別発展演出が実行されたときの報知までの期間を長くすることで、有利状態に制御される期待感を効果的に高めることができる。

【 0 1 7 9 】

発明 0 2 9 S G の形態 6 の遊技機は、形態 1 ～形態 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出 E 発展示唆演出、リーチ演出 G 発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 1 - 2 3 に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図 1 1 - 2 6 に示すリーチ演出 E 発展示唆演出決定処理においてリーチ演出 E 発展示唆演出の実行を決定したり、図 1 1 - 2 9 に示すリーチ演出 G 発展示唆演出決定処理においてリーチ演出 G 発展示唆演出の実行を決定した後に、図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

前記発展示唆演出実行手段は、演出態様が段階的に変化することで前記特別発展演出の実行を示唆する特別発展示唆演出（例えば、メータ演出）と、演出態様が段階的に変化することで前記特殊発展演出の実行を示唆する特殊発展示唆演出（例えば、リーチ演出 E 発展示唆演出）とを実行可能であり、

前記特別発展示唆演出において演出態様が特定段数に変化する割合は、前記特殊発展示唆演出において演出態様が前記特定段数に変化する割合よりも高い（例えば、図 1 1 - 2 4 及び図 1 1 - 5 4 に示すように、メータ演出はメータ 0 2 9 S G 0 0 5 M の表示態様が 5 段階変化（メータ演出非実行の状態を入れれば 6 段階）するのに対して、リーチ演出 E 発展示唆演出はリーチ演出 E 発展示唆画像の表示態様が 2 段階変化する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別発展示唆演出が実行される第 1 示唆演出と特殊発展示唆演出が実行される第 2 示唆演出に遊技者を注目させることができるとともに、特別発展示唆演出においては特殊発展示唆演出よりも特定段数に変化し易くなるため、特定段数に変化するか否かに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 1 8 0 】

発明 0 2 9 S G の形態 7 の遊技機は、形態 6 に記載の遊技機であって、

前記特別発展示唆演出が実行される期間は、前記特殊発展示唆演出が実行される期間よりも長い（例えば、図 1 1 - 7 ～図 1 1 - 9 に示すように、スーパーリーチ やスーパーリーチ の変動パターンでの可変表示では、メータ演出実行可能期間の長さ L 5 がリーチ演出 E 発展示唆演出実行可能期間の長さ L 6 a よりも長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別発展演出が実行された後に第 1 示唆演出よりも期待度の高い第 3 示唆演出が実行されることを、特殊発展演出の実行が示唆された後に第 4 示唆演出が実行されることよりも長期間にわたって示唆することができるので、特別発展示唆演出の演出興趣を向上できる。

【 0 1 8 1 】

発明 0 2 9 S G の形態 8 の遊技機は、形態 6 または形態 7 に記載の遊技機であって、

前記発展示唆演出実行手段は、前記第 2 示唆演出が実行される場合にあっては、該第 2 示唆演出の演出結果が報知されるまでは前記特殊発展示唆演出を実行しない（例えば、リーチ演出 E 発展示唆演出は、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に実行可能となっている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 示唆演出の実行中に特殊発展示唆演出が実行されることによって遊技者が該第 2 示唆演出の演出結果として有利状態に制御されないことが報知されると

10

20

30

40

50

認識することによる遊技興趣の低下を防止できる。

【 0 1 8 2 】

発明 0 2 9 S G の形態 9 の遊技機は、形態 1 ～ 形態 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記示唆演出の実行中に該示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する有利結果示唆演出（例えば、チャンスアップ演出）であって、該有利結果示唆演出を構成する構成演出の実行回数によって前記示唆を行う有利結果示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 1 - 3 1 に示すチャンスアップ演出決定処理においてチャンスアップ演出の実行を決定した後に図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

10

前記第 3 示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数は、前記第 1 示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数よりも多く（例えば、図 1 1 - 3 4 に示すように、リーチ演出 F の実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体 3 2 の動作、操作促進画像としてスティックコントローラ 3 1 A の画像の表示の計 3 個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターン S、パターン T、パターン U にて実行可能）であるのに対して、リーチ演出 A の実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作の計 2 個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターン P、パターン Q にて実行可能）である部分）、

前記第 4 示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数は、前記第 2 示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数以下である（例えば、図 1 1 - 3 4 に示すように、リーチ演出 E の実行中はチャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体 3 2 の動作の計 2 個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターン S、パターン Q にて実行可能であるのに対して、リーチ演出 B の実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体 3 2 の動作、カットイン画像 0 2 9 S G 2 0 0 の表示の計 3 個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターン P、パターン Q、パターン R にて実行可能）である部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出が実行されて更に第 3 示唆演出が実行される場合については、第 1 示唆演出が実行されているときよりも第 3 示唆演出が実行されているときの方が、構成演出の実行回数が増加することによって、第 3 示唆演出の演出結果に対して遊技者を好適に注目させることができ、第 2 示唆演出の演出結果として有利状態に制御されないことが報知された後に特殊発展演出が実行されて更に第 4 示唆演出が実行される場合について、第 4 示唆演出が実行されているときの構成演出の実行回数は、第 2 示唆演出が実行されているときの構成演出の実行回数以下であることによって、第 4 示唆演出の演出結果に対して遊技者を過度に注目させることを防止できるので、遊技興趣を向上できる。

30

【 0 1 8 3 】

発明 0 2 9 S G の形態 1 0 の遊技機は、形態 9 に記載の遊技機であって、

前記有利結果示唆演出実行手段は、共通の態様を含む複数の態様に前記有利結果示唆演出（例えば、チャンスアップ演出）を実行可能であり、

40

前記共通の態様の有利結果示唆演出が実行されても、該有利結果示唆演出が実行された前記示唆演出の種類によって前記期待度が異なる（例えば、変形例 0 2 9 S G - 1 2 に示すように、リーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作との共通の演出がリーチ演出 A ～ リーチ演出 F のいずれかのリーチ演出にて実行されたかに応じて大当たり期待度が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利結果示唆演出の態様数の増加を抑えつつ、共通の態様の有利結果示唆演出がいずれの示唆演出の実行中に実行されるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

50

## 【 0 1 8 4 】

発明 0 2 9 S G の形態 1 1 の遊技機は、形態 9 または形態 1 0 に記載の遊技機であって、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出を実行する際に該示唆演出の前記期待度に対応する期待度対応画像を表示可能であるとともに、該期待度対応画像を前記有利結果示唆演出が実行されるときに異なる期待度対応画像に変化可能である（例えば、変形例 0 2 9 S G - 5 に示すように、チャンスアップ演出としてリーチタイトル画像の文字を途中から赤色に変化させる場合は、リーチタイトル画像と共に表示されている大当たり期待度を示す期待度画像の表示態様を変化させる（期待度画像として表示されている星の数を増加させる）部分）、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、有利結果示唆演出の実行に伴って期待度対応画像が変化するため、期待度対応画像への注目を高めることが可能となるので、示唆演出の期待度を遊技者に的確に認識させることができる。

## 【 0 1 8 5 】

発明 0 2 9 S G の形態 1 2 の遊技機は、形態 1 ～形態 1 1 に記載の遊技機であって、

前記示唆演出とは異なる演出であって、前記示唆演出中において表示される特定画像（例えば、アクティブ表示）の表示態様によって前記有利状態に制御されることを示唆する特定画像示唆演出（例えば、変形例 0 2 9 S G - 1 に示すアクティブ表示演出）を実行可能な特定画像示唆演出実行手段（例えば、変形例 0 2 9 S G - 1 として図 1 1 - 5 7 に示すように、画像表示装置 5 の表示領域に設けられたアクティブ表示エリア 0 2 9 S G 0 0 5 F にてアクティブ表示を複数の表示態様のいずれで表示し、該アクティブ表示がいずれの表示態様で表示されたかに応じて大当たり期待度を異ならせる部分）を備え、

20

前記特定画像示唆演出実行手段は、前記特定画像示唆演出として、異なる種類の前記示唆演出のいずれにおいても共通して共通特定画像示唆演出を実行可能であり（例えば、アクティブ表示を白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形で表示可能な部分）、

前記第 1 発展パターンにおいて前記特別発展演出の前に実行される前記第 1 示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合は、前記特別発展演出が実行された後に実行される前記第 3 示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合よりも低く（例えば、変形例 0 2 9 S G - 1 として図 1 1 - 5 8 に示すように、リーチ演出 A の演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され更にリーチ演出 F が実行されるスーパーリーチ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 A の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 2 が、リーチ演出 F の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 3 よりも低い部分）、

30

前記第 1 発展パターンにおいて前記特別発展演出が実行された後に実行される前記第 3 示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合は、前記第 2 発展パターンにおいて前記特殊発展演出が実行された後に実行される前記第 4 示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合よりも高い（例えば、変形例 0 2 9 S G - 1 として図 1 1 - 5 8 に示すように、スーパーリーチ の変動パターンの可変表示におけるリーチ演出 F の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 3 が、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出 E 発展報知演出が実行され更にリーチ演出 E が実行されるスーパーリーチ の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 E の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 1 よりも高い部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出が実行されて第 3 示唆演出が実行される場合は、特別発展演出の開始前から特定画像示唆演出が実行されることにより第 3 示唆演出が実行されることが遊技者に予め認識されてしまう虞を低減でき、第 3 示唆演出と第 4 示唆演出とでは、期待度に応じて適切に共通特定画像示唆演出が実行されるので、遊技興趣を向上できる。

50

## 【 0 1 8 6 】

発明 0 2 9 S G の形態 1 3 の遊技機は、形態 1 2 に記載の遊技機であって、

前記特定画像示唆演出実行手段は、前記特定画像の表示態様を第 1 態様（例えば、白色の丸形や青色の丸形）から該第 1 態様よりも前記期待度の高い第 2 態様（例えば、赤色の丸形）を含む複数の態様のいずれかに変化可能であり、

前記発展演出の前に前記特定画像の表示態様が前記第 2 態様に変化する割合は、前記発展演出が実行された後に前記特定画像の表示態様が前記第 2 態様に変化する割合よりも低い（例えば、変形例 0 2 9 S G - 2 に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 F の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 3 を、リーチ演出 A の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 2 よりも高く設定するとともに、スーパーリーチの変動パターンの可変表示において、リーチ演出 E の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 1 を、リーチ演出 B の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合よりも高く設定する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定画像の表示態様によって有利状態に制御される期待度を遊技者に認識させ易くできるとともに、特定画像の表示態様が発展演出の前に第 2 態様に変化することによって遊技者に予め期待度が高いと認識されてしまうことによる遊技興趣の低下の虞を低減できる。

## 【 0 1 8 7 】

発明 0 2 9 S G の形態 1 4 の遊技機は、形態 1 2 または形態 1 3 に記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記第 1 示唆演出及び前記第 2 示唆演出が実行されずに前記特別示唆演出が実行される場合に、該特別示唆演出が実行される前において前記特別発展演出を第 3 発展パターンとして実行可能であり（例えば、図 1 1 - 9 に示すように、スーパーリーチの変動パターンの可変表示において、リーチ演出 A やリーチ演出 B が実行されていないリーチ前のタイミングから高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、

前記第 3 発展パターンにおいて前記特別示唆演出の前に前記特定画像の表示態様が前記第 2 態様に変化する割合は、前記第 3 発展パターンにおいて前記特別示唆演出が実行された後に前記特定画像の表示態様が前記第 2 態様に変化する割合よりも高い（例えば、変形例 0 2 9 S G - 3 に示すように、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においては、リーチ演出 I の開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 5 を、リーチ演出 I の開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 6 よりも高く設定する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別示唆演出の前に特定画像の表示態様が第 2 態様に変化することによって、特別示唆演出が実行されることを遊技者に認識し易くできる。

## 【 0 1 8 8 】

発明 0 2 9 S G の形態 1 5 の遊技機は、形態 1 2 ~ 形態 1 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU 1 0 3 が図 1 1 - 1 4 に示す始動入賞判定処理を実行する部分）と、

可変表示を開始するときに、前記発展演出が実行されることを決定可能な決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が図 1 1 - 1 7 に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、

前記保留記憶に対応する可変表示について、前記決定手段の決定前に前記発展演出が実行されることを判定可能な判定手段（例えば、変形例 0 2 9 S G - 4 の入賞時乱数値判定処理において、CPU 1 0 3 が変動パターン（変動カテゴリ）をスーパーリーチと判定し

10

20

30

40

50

たとき、更にスーパーリーチ～スーパーリーチのいずれのスーパーリーチの変動パターンであるか（可変表示中にリーチ演出A～リーチ演出Iのいずれを実行するのかを判定する部分）と、

を備え、

前記特定画像示唆演出実行手段は、前記特定画像示唆演出として、前記判定手段の判定結果にもとづいて、前記特別発展演出が実行されることを示唆する演出と、前記特殊発展演出が実行されることを示唆する演出と、を実行可能である（例えば、変形例029SG-4において、保留記憶表表示の表示態様として丸形の他に三角形や四角形、星形等を受け、保留記憶表示がいずれの形状で表示されるかに応じてリーチ演出E、リーチ演出F、リーチ演出G、リーチ演出H、リーチ演出Iのいずれのリーチ演出に発展するかを示唆可能な部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の開始前から特定画像示唆演出に対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0189】

また、発明033SGの形態1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、大当り遊技状態）であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出I）と、該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第1示唆演出（例えば、リーチ演出C）、第2示唆演出（例えば、リーチ演出D）、特殊示唆演出（例えば、リーチ演出G）と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

20

前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第1発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図11-9に示すように、スーパーリーチの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第1示唆演出または前記第2示唆演出が実行されて演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第2発展パターンとして実行可能（例えば、図11-8に示すように、スーパーリーチの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出G発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

30

前記第1発展パターンにおいて、前記特別発展演出が実行される前に所定演出（例えば、図11-9に示す前兆演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記第1示唆演出と前記第2示唆演出とは前記期待度が異なり（例えば、図11-30（C）に示すように、リーチ演出Dはリーチ演出Cよりも大当り期待度が高い部分）、

40

前記示唆演出実行手段は、

前記発展演出実行手段によって前記第1発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記特別示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-9に示すように、スーパーリーチの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Iが実行される部分）、

前記発展演出実行手段によって前記第2発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において、前記特殊示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-8に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演

50

出 G 発展報知演出が実行され、更にリーチ演出 G が実行される部分）、

前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されないときは、前記特別示唆演出と前記特殊示唆演出とは異なる特定示唆演出を実行可能であり（例えば、図 11 - 9 に示すように、スーパーリーチ の変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出 H 発展報知演出が実行されて更にリーチ演出 H が実行される部分）、

前記有利状態に制御されるときは、前記特殊発展演出が実行される割合よりも前記特別発展演出が実行される割合の方が高く（例えば、図 11 - 6 に示すように、可変表示結果が大当たりとなる場合、つまり、大当たり変動パターン判定テーブルの選択時には、可変表示中に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるスーパーリーチ 大当たりの変動パターン（P B 1 - 9）の決定割合が、可変表示中にリーチ演出 G 発展報知演出が実行されるスーパーリーチ 大当たりの変動パターン（P B 1 - 7）の決定割合よりも高い部分）、

10

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さ L 7 はリーチ演出 G 発展報知演出の実行期間の長さ L 8 よりも長く設定されている部分）、

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第 1 次演出（例えば、図 11 - 10 及び図 11 - 55 に示すブラックアウト演出）と、該第 1 次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第 2 次演出（例えば、図 11 - 10 及び図 11 - 55 に示す前段演出）と、該第 2 次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第 3 次演出（例えば、図 11 - 10 及び図 11 - 55 に示す後段演出）と、を含み、

20

前記第 1 示唆演出において前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行される割合と、前記第 2 示唆演出において前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行される割合とが異なる（例えば、図 11 - 30（A）～図 11 - 30（C）に示すように、リーチ演出 C が実行された場合に前兆演出の後に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合は、リーチ演出 D が実行された場合に前兆演出の後に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合よりも高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出の種類と発展演出の種類との組み合わせによって演出を多様化できるとともに、示唆演出と発展演出とに所定の関係性を持たせることができるので、示唆演出と発展演出の演出興趣を向上できる。

30

#### 【0190】

発明 033 S G の形態 2 の遊技機は、形態 1 に記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図 11 - 9 に示すように、スーパーリーチ の変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出 H 発展報知演出が実行される部分）、

前記特別発展演出または前記特定発展演出が実行されるよりも前に発展事前演出を実行可能な発展事前演出実行手段を備え（例えば、スーパーリーチ の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 H 発展報知演出よりも前のタイミングから事前演出が実行される部分と、スーパーリーチ の変動パターンの可変表示において高期待度リーチ演出発展報知演出よりも前のタイミングから事前演出が実行される部分）、

40

前記発展事前演出実行手段は、前記特別発展演出が実行される場合と前記特定発展演出が実行される場合とにおいて共通の前記発展事前演出を実行可能である（例えば図 11 - 51 に示すように、スーパーリーチ の変動パターンの可変表示とスーパーリーチ の変動パターンの可変表示とは共通の態様の事前演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発展事前演出が実行されることで発展演出への注目を高めつつ、発展演出として特別発展演出と特定発展演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

50

## 【 0 1 9 1 】

発明 0 3 3 S G の形態 3 の遊技機は、形態 1 または形態 2 に記載の遊技機であって、前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図 1 1 - 9 に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出 H 発展報知演出が実行される部分）、

前記特別発展演出の実行を示唆する特別発展示唆演出（例えば、画像表示装置 5 において分岐先示唆画像 0 2 9 S G 0 0 5 Z を表示するパターン Z の分岐先示唆演出）と、前記特定発展演出の実行を示唆する特定発展示唆演出（例えば、画像表示装置 5 において分岐先示唆画像 0 2 9 S G 0 0 5 Y を表示するパターン Y の分岐先示唆演出）と、前記特別発展演出と前記特定発展演出のどちらの実行も示唆する共通発展示唆演出（例えば、画像表示装置 5 において分岐先示唆画像 0 2 9 S G 0 0 5 X を表示するパターン X の分岐先示唆演出）と、を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 1 - 2 7 に示す分岐先演出決定処理において分岐先示唆演出の実行を決定した後に図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発展示唆演出として特別発展示唆演出と特定発展示唆演出と共通発展示唆演出とのいずれの演出が実行されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

## 【 0 1 9 2 】

発明 0 3 3 S G の形態 4 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 発展パターンにて前記第 1 示唆演出が実行される割合と前記第 1 発展パターンにて前記第 2 示唆演出が実行される割合との差である第 1 差分よりも、前記第 2 発展パターンにて前記第 1 示唆演出が実行される割合と前記第 2 発展パターンにて前記第 2 示唆演出が実行される割合との差である第 2 差分の方が小さい（例えば、1 1 - 3 0 ( D ) に示すように、リーチ演出 C またはリーチ演出 D として演出結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出 I が実行されるスーパーリーチ の変動パターンと、リーチ演出 C またはリーチ演出 D として演出結果が報知された後にリーチ演出 G 発展報知演出とリーチ演出 G が実行されるスーパーリーチ の変動パターンとについて、可変表示結果が大当たりとなるときには、スーパーリーチ の変動パターンの可変表示にてリーチ演出 C が実行される割合とリーチ演出 D が実行される割合との差が 6 0 % であるのに対して、スーパーリーチ の変動パターンの可変表示にてリーチ演出 C が実行される割合とリーチ演出 D が実行される割合との差が 4 0 % である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出と第 2 示唆演出のいずれが実行されるかによって、特別発展演出が実行される第 1 発展パターンであるのか、特殊発展演出が実行される第 2 発展パターンであるのかが推測できるようになるため、第 1 示唆演出と第 2 示唆演出のいずれが実行されるかに注目させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

## 【 0 1 9 3 】

発明 0 3 3 S G の形態 5 の遊技機は、形態 4 に記載の遊技機であって、

前記第 2 発展パターンにて前記第 1 示唆演出が実行される割合と前記第 2 発展パターンにて前記第 2 示唆演出が実行される割合とが同一または略同一である（例えば、変形例 0 2 9 S G - 1 0 に示すように、スーパーリーチ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出 C の実行決定割合とリーチ演出 D の実行決定割合とを同一とする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出が実行される場合と第 2 示唆演出が実行される場合のいずれの場合であっても、特殊発展演出が実行される第 2 発展パターンであることを期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 9 4 】

発明 0 3 3 S G の形態 6 の遊技機は、形態 4 または形態 5 に記載の遊技機であって、  
前記第 2 発展パターンにて前記第 1 示唆演出が実行される場合の前記期待度は、前記第 2 発展パターンにて前記第 2 示唆演出が実行される場合の前記期待度と同一または略同一である（例えば、変形例 0 2 9 S G - 1 1 に示すように、スーパーリーチ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出 C の実行が決定された場合の大当たり期待度とリーチ演出 D の実行が決定された場合の大当たり期待度とが同一である部分）、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出が実行される場合と第 2 示唆演出が実行される場合のいずれの場合であっても、特殊発展演出が実行されたときには、有利状態になることを同様に期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

10

## 【 0 1 9 5 】

発明 0 3 3 S G の形態 7 の遊技機は、形態 1 ～形態 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 示唆演出の実行中に該第 1 示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第 1 有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）と、前記第 2 示唆演出の実行中に該第 2 示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第 2 有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）とを実行可能な有利結果示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 1 - 3 1 に示すチャンスアップ演出決定処理においてチャンスアップ演出の実行を決定した後に図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

20

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出 E 発展示唆演出、リーチ演出 G 発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 1 - 2 3 に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図 1 1 - 2 6 に示すリーチ演出 E 発展示唆演出決定処理においてリーチ演出 E 発展示唆演出の実行を決定したり、図 1 1 - 2 9 に示すリーチ演出 G 発展示唆演出決定処理においてリーチ演出 G 発展示唆演出の実行を決定した後に、図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記第 1 発展パターンにて前記第 1 示唆演出が実行されるときに前記発展示唆演出が実行される割合は、前記第 1 発展パターンにて前記第 2 示唆演出が実行されるときに前記発展示唆演出が実行される割合と異なる（例えば、変形例 0 2 9 S G - 6 に示すように、スーパーリーチ の変動パターンでの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出 C である場合とリーチ演出 D である場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無を決定可能な部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出と第 2 示唆演出とにおいて、特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出の実行割合が異なるようになるため、発展示唆演出が実行されることの示唆を好適に行うことができるので、遊技興趣を向上できる。

## 【 0 1 9 6 】

40

発明 0 3 3 S G の形態 8 の遊技機は、形態 1 ～形態 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 示唆演出の実行中に該第 1 示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第 1 有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）と、前記第 2 示唆演出の実行中に該第 2 示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第 2 有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）とを実行可能な有利結果示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 1 - 3 1 に示すチャンスアップ演出決定処理においてチャンスアップ演出の実行を決定した後に図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リ

50



ーチ演出 E 発展示唆演出、リーチ演出 G 発展示唆演出) を実行可能な発展示唆演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 120 が図 11 - 23 に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図 11 - 26 に示すリーチ演出 E 発展示唆演出決定処理においてリーチ演出 E 発展示唆演出の実行を決定したり、図 11 - 29 に示すリーチ演出 G 発展示唆演出決定処理においてリーチ演出 G 発展示唆演出の実行を決定した後に、図 10 に示す可変表示中演出処理を実行する部分) と、

を備え、

前記第 1 発展パターンにて前記第 1 示唆演出が実行される場合に該第 1 示唆演出の実行中に前記第 1 有利結果示唆演出が実行される割合は、前記第 1 発展パターンにて前記第 2 示唆演出が実行される場合に該第 2 示唆演出の実行中に前記第 2 有利結果示唆演出が実行される割合と異なる (例えば、変形例 029SG-13 として図 11 - 60 に示すように、リーチ演出 C またはリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果が (はずれ) が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出 I が実行されるスーパーリーチの変動パターンについては、リーチ演出 C の実行が決定されている場合とリーチ演出 D の実行が決定されている場合とで、異なる割合でチャンスアップ演出の実行の有無を決定可能な部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出と第 2 示唆演出とにおいて、演出結果が有利な結果となることを示唆する第 1 有利結果示唆演出や第 2 有利結果示唆演出の実行割合が異なるようになるため、演出結果の示唆を好適に行うことができるので、遊技興趣を向上できる。

【0197】

発明 033SG の形態 9 の遊技機は、形態 7 または形態 8 に記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり (例えば、図 11 - 9 に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出 H 発展報知演出が実行される部分)、

前記第 1 有利結果示唆演出と前記第 2 有利結果示唆演出による示唆との関係度合は、該第 1 有利結果示唆演出または該第 2 有利結果示唆演出の実行後に前記特定発展演出または前記特殊発展演出が実行されることについての関係の方が、前記特定発展演出または前記特殊発展演出の実行後に実行される前記示唆演出の演出結果についての関係よりも高い (例えば、図 11 - 28 (A) に示すように、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、当該可変表示の変動パターンに応じて決定割合が異なり、可変表示結果に応じて決定割合が異なっているわけではない。つまり、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、リーチ演出 C やリーチ演出 D が実行された後にリーチ演出 G ~ リーチ演出 I のいずれかに発展するか否かと、これらリーチ演出 G ~ リーチ演出 I のいずれに発展するかに応じて決定されるようになっている部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別発展演出と第 2 特別発展演出による示唆が、該第 1 特別発展演出または該第 2 特別発展演出の実行時期に近い特定発展演出または特殊発展演出が実行されることに大きく関係するので、第 1 特別発展演出と第 2 特別発展演出の実行によって特定発展演出または特殊発展演出への注目を高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【0198】

発明 033SG の形態 10 の遊技機は、形態 7 ~ 形態 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり (例えば、図 11 - 9 に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出 H 発展報知演出が実行される部分)、

前記第 1 有利結果示唆演出または前記第 2 有利結果示唆演出が実行される割合は、前記特定発展演出または前記特殊発展演出の実行前と実行後とで異なる（例えば、変形例 0 2 9 S G - 1 2 に示すように、リーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作との共通の演出がリーチ演出 A ~ リーチ演出 F のいずれかのリーチ演出にて実行されたかに応じて大当り期待度が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、好適に第 1 有利結果示唆演出または第 2 有利結果示唆演出を実行できることで、第 1 発展パターンと第 2 発展パターンのいずれとなるのかへの注目度を高めることができる。

【 0 1 9 9 】

発明 0 3 3 S G の形態 1 1 の遊技機は、形態 7 ~ 形態 1 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 示唆演出と前記第 2 示唆演出における演出結果の報知態様としては、前記有利状態に制御されないことが単に報知される第 1 報知態様（例えば、図 1 1 - 7 に示すように、スーパーリーチ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果が報知されて可変表示が終了する部分）と、前記有利状態に制御されないことが一旦報知された後に前記有利状態に制御されることが報知される第 2 報知態様（例えば、変形例 0 2 9 S G - 7 に示す、リーチ演出 A ~ リーチ演出 D の演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知した後に改めて可変表示結果が大当りであると報知する第 2 報知態様（所謂復活態様））とを有し、

前記第 1 示唆演出または前記第 2 示唆演出の演出結果が前記第 1 報知態様で報知される場合において前記第 1 有利結果示唆演出または前記第 2 有利結果示唆演出が実行される割合は、前記第 1 示唆演出または前記第 2 示唆演出の演出結果が前記第 2 報知態様で報知される場合において前記第 1 有利結果示唆演出または前記第 2 有利結果示唆演出が実行される割合と同一である（例えば、変形例 0 2 9 S G - 7 に示すように、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果（可変表示結果）が第 1 報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターン Z で実行される割合と、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果（可変表示結果）が第 2 報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターン Z で実行される割合と、が同一である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出と第 2 示唆演出が第 2 報知態様にて報知されることによって遊技者に意外感を与えることができるとともに、第 1 示唆演出または第 2 示唆演出の演出結果が第 1 報知態様で報知される場合と第 1 示唆演出または第 2 示唆演出の演出結果が第 2 報知態様で報知される場合とで、第 1 有利結果示唆演出または第 2 有利結果示唆演出の実行を決定する処理を共通化できるので、該処理にかかるデータ量を抑えることができる。

【 0 2 0 0 】

発明 0 3 3 S G の形態 1 2 の遊技機は、形態 7 ~ 形態 1 1 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 示唆演出と前記第 2 示唆演出における演出結果の報知態様としては、前記有利状態に制御されないことが単に報知される第 1 報知態様（例えば、図 1 1 - 7 に示すように、スーパーリーチ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果が報知されて可変表示が終了する部分）と、前記有利状態に制御されないことが一旦報知された後に前記有利状態に制御されることが報知される第 2 報知態様（例えば、変形例 0 2 9 S G - 7 に示す、リーチ演出 A ~ リーチ演出 D の演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知した後に改めて可変表示結果が大当りであると報知する第 2 報知態様（所謂復活態様））とを有し、

前記第 1 示唆演出または前記第 2 示唆演出の演出結果が前記第 1 報知態様で報知された後に前記特殊発展演出が実行されたときに、該前記特殊発展演出後に実行される前記示唆演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合において前記第 1 有利結果

10

20

30

40

50

示唆演出または前記第 2 有利結果示唆演出が実行される割合は、前記第 1 示唆演出または前記第 2 示唆演出の演出結果が前記第 2 報知態様で報知された場合において前記第 1 有利結果示唆演出または前記第 2 有利結果示唆演出が実行される割合と異なる（例えば、変形例 0 2 9 S G - 8 に示すように、リーチ演出 C またはリーチ演出 D が実行され、これらリーチ演出 C またはリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果がはずれであることが報知された後にリーチ演出 G 発展報知演出とリーチ演出 G が実行され、該リーチ演出 G の演出結果として可変表示結果が大当たりであることが報知される場合（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン（P B 1 - 7）にて可変表示が実行される場合）について、該スーパーリーチ 大当たりの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合が、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果（可変表示結果）が第 2 報知態様にて報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と異なる部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出または第 2 示唆演出が実行される場合において有利状態に制御されることが報知されるまでに特殊発展演出が実行されるか否かによって第 1 有利結果示唆演出または第 2 有利結果示唆演出が実行される割合を異ならせることができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0 2 0 1】

発明 0 3 3 S G の形態 1 3 の遊技機は、形態 7 ~ 形態 1 2 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利結果示唆演出実行手段は、前記第 1 有利結果示唆演出と前記第 2 有利結果示唆演出とを含む複数の有利結果示唆演出（例えば、パターン X、パターン Y、パターン Z の分岐先示唆演出）を実行可能であり、

20

いずれの前記有利結果示唆演出が実行されるかに応じて前記特別発展演出の実行割合が異なり（例えば、図 1 1 - 2 8 に示すように、分岐先示唆演出がパターン X、パターン Y、パターン Z のいずれで実行されるかに応じて高期待度リーチ演出発展報知演出の実行割合が異なる部分）、

前記第 1 示唆演出または前記第 2 示唆演出の実行中に、最も前記特別発展演出の実行割合が高い特別有利結果示唆演出または前記特別示唆演出が実行されたときに前記特別発展演出が実行されなかった場合は、実行中の前記第 1 示唆演出または前記第 2 示唆演出の演出結果が前記有利状態に制御されることを報知する演出結果となる（例えば、変形例 0 2 9 S G - 9 に示すように、分岐先示唆演出が演出パターン Z で実行されたにもかかわらず高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されない場合や、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されなかったにもかかわらずリーチ演出 I が実行される場合には、可変表示結果が大当たりとなることが報知される部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者に意外感を与えることができるとともに、特別有利結果示唆演出または特別示唆演出が実行された場合に特別発展演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0 2 0 2】

図 1 1 - 1 (A) は、本特徴部 0 2 9 S G で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は E X T（コマンドの種類）を表す。M O D E データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 1 1 - 1 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

40

#### 【0 2 0 3】

図 1 1 - 1 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示

50

開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 16 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる E X T データが設定される。

#### 【0204】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図 11 - 1 (B) に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。

#### 【0205】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 11 - 1 (B) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。

#### 【0206】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド 9 5 0 2 H を確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 3 H を時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第 4 遊技状態指定コマンドとする。

#### 【0207】

コマンド A 0 X X H は、大当たり遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当たり遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 0 8 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する通常開放大当り状態や高速開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

## 【 0 2 0 9 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基つき、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基つき、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

## 【 0 2 1 0 】

コマンド C 1 X X H は、特図保留記憶数を特定可能とするために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、特図保留記憶数を特定可能とするために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基つき、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基つき、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

## 【 0 2 1 1 】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

## 【 0 2 1 2 】

コマンド C 4 X X H およびコマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンド C 4 X X H は、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変）を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

## 【 0 2 1 3 】

尚、図 1 1 - 1 ( A ) に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことに基つき払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにし

10

20

30

40

50

てもよい。

#### 【0214】

図11-2は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図11-2に示すように、本特徴部029SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

#### 【0215】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば、遊技制御カウンタ設定部029SG154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

10

#### 【0216】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

20

#### 【0217】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。

#### 【0218】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

#### 【0219】

30

図11-3は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部029SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

#### 【0220】

特図表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

40

#### 【0221】

本特徴部029SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

#### 【0222】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部029SG

50

における特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部 029SG では約  $1/300$ ）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部 029SG では約  $1/30$ ）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

10

#### 【0223】

図 11 - 4 (A) は、ROM 101 に記憶される大当たり種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部 029SG における大当たり種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値 MR2 に基づき、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置お 4A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当たり種別判定用の乱数値 MR2 と比較される数値（判定値）が、「非確変大当たり」や「確変大当たり A」、

20

#### 【0224】

ここで、本特徴部 029SG における大当たり種別について、図 11 - 4 (B) を用いて説明すると、本特徴部 029SG では、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当たり A」や「確変大当たり B」と、大当たり遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当たり C」と、大当たり遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当たり」とが設定されている。

30

#### 【0225】

「確変大当たり A」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 10 回（いわゆる 10 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりである。一方、「確変大当たり B」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 5 回（いわゆる 5 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりである。「確変大当たり C」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 2 回（いわゆる 2 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりである。また、「非確変大当たり」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 10 回（いわゆる 10 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりである。よって、「確変大当たり A」を 10 ラウンド（10R）確変大当たりと呼称し、「確変大当たり B」を 5 ラウンド（5R）確変大当たりと呼称し、「確変大当たり C」を 2 ラウンド（2R）確変大当たりと呼称する場合がある。

40

#### 【0226】

確変大当たり A ~ 確変大当たり C の大当たり遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当たり遊技状態の終了後において再度大当たりが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当たりが確変大当たり A ~ 確変大当たり C のいずれかである場合には、大当たり遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当たり遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

#### 【0227】

50

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部 0 2 9 S G では 1 0 0 回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【 0 2 2 8 】

図 1 1 - 4 ( A ) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当り A 」、「確変大当り B 」、「確変大当り C 」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値（「 8 1 」～「 1 0 0 」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当り B 」や「確変大当り C 」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第 2 特図である場合には、「確変大当り B 」や「確変大当り C 」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当り B 」や「確変大当り C 」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当り B 」や「確変大当り C 」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【 0 2 2 9 】

尚、図 1 1 - 4 ( A ) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず同一とされている。

【 0 2 3 0 】

よって、前述したように、「確変大当り B 」や「確変大当り C 」に対する判定値の割り当てが、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当り A 」に対する判定値の割り当ても第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当り A 」については、第 2 特図の特図ゲームである場合の方が第 1 特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【 0 2 3 1 】

尚、第 2 特図の特図ゲームである場合にも、第 1 特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当り B 」や「確変大当り C 」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第 2 特図の特図ゲームである場合には、第 1 特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当り B 」や「確変大当り C 」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【 0 2 3 2 】

図 1 1 - 5 は、本特徴部 0 2 9 S G における変動パターンを示している。本特徴部 0 2 9 S G では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合



に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

#### 【0233】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部029SGでは、ノーマルリーチ変動パターンを1種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、2種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、本特徴部029SGでは、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチの11種類の変動パターンを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンを12種類以上或いは10種類以下のみ設けてもよい。

#### 【0234】

尚、本特徴部029SGにおけるスーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチの変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1-2）とはずれとなる変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチの変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1-3）とはずれとなる変動パターン（PA2-3）と、スーパーリーチの変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1-4）とはずれとなる変動パターン（PA2-4）と、スーパーリーチの変動パターンとして可変表示結果がはずれとなる変動パターン（PA2-5）と、スーパーリーチの変動パターンとして可変表示結果がはずれとなる変動パターン（PA2-6）と、スーパーリーチの変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1-5）とはずれとなる変動パターン（PA2-7）と、スーパーリーチの変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1-6）とはずれとなる変動パターン（PA2-8）と、スーパーリーチの変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1-7）とはずれとなる変動パターン（PA2-9）と、スーパーリーチの変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1-8）とはずれとなる変動パターン（PA2-10）と、スーパーリーチの変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1-9）とはずれとなる変動パターン（PA2-11）と、スーパーリーチの変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1-10）とはずれとなる変動パターン（PA2-12）と、が設けられている。

#### 【0235】

図11-5に示すように、本特徴部029SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

#### 【0236】

尚、本特徴部029SGでは、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては一部の例外を除き特図変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

#### 【0237】

特に、スーパーリーチ変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ変動パターンの特図変動時間は、スー

パーリーチ 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されている。

【0238】

尚、これらスーパーリーチ 変動パターン～スーパーリーチ 変動パターンのうち、スーパーリーチ 変動パターンとスーパーリーチ 変動パターンについては可変表示結果が大当たりとなる変動パターンが設けられていない。つまり、これらスーパーリーチ 変動パターン～スーパーリーチ 変動パターンについては、スーパーリーチ 変動パターンとスーパーリーチ 変動パターンとを除外した変動パターンについて、スーパーリーチ 変動パターンが最も特図変動時間が短く且つ大当たり期待度が低く設定されているとともに、特図変動時間が長くなるにつれて大当たり期待度が高まるように設定されている。

10

【0239】

更に、本特徴部029SGにおいては、スーパーリーチ 変動パターンよりも大当たり期待度が高いスーパーリーチ変動パターンとして、スーパーリーチ 変動パターンが設けられている。該スーパーリーチ 変動パターンは、例外的に特図変動時間がスーパーリーチ 変動パターンよりも長く且つスーパーリーチ 変動パターンよりも短く設定されている。

20

【0240】

また、本特徴部029SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0241】

尚、図11-5及び図11-7(A)に示すように、スーパーリーチ 変動パターン(PA2-2、PB1-2)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さがL1のリーチ演出Aを実行し、該リーチ演出Aの演出結果として可変表示結果を報知する変動パターンである。図11-5及び図11-7(B)に示すように、スーパーリーチ 変動パターン(PA2-3、PB1-3)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さがL2(L2>L1)のリーチ演出Bを実行し、該リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果を報知する変動パターンである。

30

【0242】

図11-7(A)及び図11-7(B)に示すように、スーパーリーチ 変動パターンとスーパーリーチ 変動パターンとは、可変表示開始タイミングからリーチ演出の終了タイミング(可変表示結果の報知タイミング)に亘って、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆するメータ演出を実行可能な変動パターンでもある。尚、前述したようにリーチ演出Bの実行期間の長さL2はリーチ演出Aの実行期間の長さL1よりも長期間に設定されているため、スーパーリーチ 変動パターンにおけるメータ演出実行可能期間の長さL5は、スーパーリーチ 変動パターンにおけるメータ演出実行可能期間の長さL4よりも長期間に設定されている(L5>L4)。

40

【0243】

図11-5及び図11-7(C)に示すように、スーパーリーチ 変動パターン(PA2-4、PB1-4)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dを実行し、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果を報知する変動パターンである。尚、リーチ演出Cとリーチ演出Dと

50

はどちらも実行期間が長さ  $L_3$  に設定されている。また、スーパーリーチ 変動パターンは、リーチ演出 C やリーチ演出 D の実行期間中において、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果が報知された後に更にリーチ演出 H が実行されることを報知するリーチ演出 H 発展報知演出と、リーチ演出 F とリーチ演出 I とのどちらかが実行されることを報知する高期待度リーチ演出発展報知演出と、のどちらが実行されるか（どちらの報知演出に分岐するか）を示唆する分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

【0244】

図 11 - 5 及び図 11 - 7 (D) に示すように、スーパーリーチ 変動パターン (PA 2 - 5) は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さが  $L_2$  のリーチ演出 B を実行して可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出 E への発展を示唆するリーチ演出 E 発展示唆演出を実行可能 (リーチ演出 E 発展示唆演出実行可能期間の長さ:  $L_{6a}$ ) であり、最終的にリーチ演出 E に発展せずはずれを報知する変動パターンである。尚、スーパーリーチ 変動パターンは、スーパーリーチ 変動パターンと同じく、可変表示の開始タイミングからリーチ演出の終了タイミングに亘ってメータ演出を実行可能 (メータ演出実行可能期間の長さ:  $L_5$ ) な変動パターンでもあり、メータ演出実行可能期間の長さ  $L_5$  は、リーチ演出 E 発展示唆演出実行可能期間の長さ  $L_{6a}$  よりも長く設定されている。

【0245】

図 11 - 5 及び図 11 - 8 (E) に示すように、スーパーリーチ 変動パターン (PA 2 - 6) は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出 C またはリーチ演出 D (いずれのリーチ演出の実行期間の長さも  $L_3$ ) を実行して可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出 G への発展を示唆するリーチ演出 G 発展示唆演出を実行可能であり、最終的にリーチ演出 G に発展せずにはずれを報知する変動パターンである。また、スーパーリーチ 変動パターンは、リーチ演出 C やリーチ演出 D の実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

【0246】

図 11 - 5 及び図 11 - 8 (F) に示すように、スーパーリーチ 変動パターン (PA 2 - 7、PB 1 - 5) は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さが  $L_2$  のリーチ演出 B を実行して可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出 E 発展示唆演出を実行可能であり、更にリーチ演出 E に発展することを報知するリーチ演出 E 発展報知演出 (リーチ演出 E 発展報知演出の実行期間の長さ:  $L_{6b}$ ) を実行した後にリーチ演出 E を実行する変動パターンである。尚、スーパーリーチ 変動パターンは、可変表示の開始タイミングからリーチ演出 B の終了タイミングに亘って、メータ演出を実行可能 (メータ演出実行可能期間の長さ:  $L_5$ ) な変動パターンでもある。メータ演出実行可能期間の長さ  $L_5$  は、リーチ演出 E 発展示唆演出実行可能期間の長さ  $L_{6a}$  よりも長く設定されている。尚、リーチ演出 E 発展報知演出の実行期間の長さ  $L_{6b}$  は、メータ演出実行可能期間の長さ  $L_5$  よりも短く設定されている。また、スーパーリーチ 変動パターンは、リーチ演出 E 発展報知演出開始タイミングからリーチ演出 E の終了タイミング (可変表示結果の報知タイミング) までの期間の長さが  $L_{11}$  に設定されている。

【0247】

図 11 - 5 及び図 11 - 8 (G) に示すように、スーパーリーチ 変動パターン (PA 2 - 8、PB 1 - 6) は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出 A を実行し、該リーチ演出 A の途中から該リーチ演出 A に替えて大当たり期待度が高いリーチ演出 (本特徴部であれば後述するリーチ演出 F またはリーチ演出 I) に発展することを報知する高期待度リーチ演出発展報知演出をリーチ演出 E 発展報知演出の実行期間の長さ  $L_{6b}$  よりも長期間である  $L_7$  ( $L_7 > L_{6b}$ ) に亘って実行し、更にリーチ演出 F を実行する変動パターンである。尚、スーパーリーチ 変動パターンは、可変表示の開始タイミングからリーチ演出 A が高期待度リーチ演出発展報知演出に切り替わるタイミングに亘って、メータ演出を実行可能 (リーチ演出 A が途中で高期待度リーチ演出発展報知演

10

20

30

40

50

出に切替わるので、メータ演出実行可能期間の長さは $L4$ よりも短い $L4'$ な変動パターンでもある。また、スーパーリーチ 変動パターンは、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Fの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さは、スーパーリーチ 変動パターンにおけるリーチ演出E発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Eの終了タイミングまでの期間の長さ $L11$ よりも長い $L12$ （ $L12 > L11$ ）に設定されている。

#### 【0248】

図11-5及び図11-8（H）に示すように、スーパーリーチ 変動パターン（PA2-9、PB1-7）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出D（いずれのリーチ演出の実行期間の長さも $L3$ ）を実行し、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dにて可変表示結果がはずれであることを報知した後、リーチ演出G発展示唆演出を実行可能であり、更にリーチ演出Gに発展することを報知するリーチ演出G発展報知演出を高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さ $L7$ よりも短期間である $L8$ （ $L7 > L8$ ）に亘って実行し、更にリーチ演出Gを実行する変動パターンである。また、スーパーリーチ 変動パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

10

#### 【0249】

図11-5及び図11-9（I）に示すように、スーパーリーチ 変動パターン（PA2-10、PB1-8）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dを実行し、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの途中からリーチ演出Cまたはリーチ演出Dに替えて事前演出及び前兆演出を実行し、更にリーチ演出Hに発展することを報知するリーチ演出H発展報知演出を実行してリーチ演出Hを実行する変動パターンである。また、スーパーリーチ 変動パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

20

#### 【0250】

図11-5及び図11-9（J）に示すように、スーパーリーチ 変動パターン（PA2-11、PB1-9）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dを実行し、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの途中からリーチ演出Cまたはリーチ演出Dに替えて事前演出及び前兆演出を実行し、更に実行期間の長さが $L7$ である高期待度リーチ演出発展報知演出を実行してリーチ演出Iを実行する変動パターンである。また、スーパーリーチ 変動パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。また、スーパーリーチ 変動パターンは、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Iの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さは、スーパーリーチ 変動パターンにおける高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Fの終了タイミングまでの期間の長さ $L12$ よりも長い $L13$ （ $L13 > L12 > L11$ ）に設定されている。

30

#### 【0251】

スーパーリーチ 変動パターン（PA2-12、PB1-10）は、可変表示中において他のスーパーリーチの変動パターンにおけるリーチよりも前のタイミングから実行期間の長さが $L7$ である高期待度リーチ演出発展報知演出を実行してリーチ演出Iを実行する変動パターンである。尚、スーパーリーチ 変動パターンは、可変表示の開始タイミングから高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングに亘って、メータ演出を実行可能（リーチよりも前のタイミングから高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるので、メータ演出実行可能期間の長さは $L4'$ よりも更に短い $L4''$ ： $L4 > L4' > L4''$ ）な変動パターンでもある。また、スーパーリーチ 変動パターンは、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Iの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さは、スーパーリーチ と同じく $L13$ （ $L13 > L12 > L11$ ）に設定されている。

40

#### 【0252】

50

特に、図 11 - 10 ( A ) 及び図 11 - 10 ( B ) に示すように、本特徴部 0 2 9 S G における高期待度リーチ演出発展報知演出としては、画像表示装置 5 の表示領域を暗転させることで該画像表示装置 5 に表示されている演出画像を視認困難とするブラックアウト演出と、該ブラックアウト演出の後に画像表示装置 5 において前セリフを表示する前段演出と、該前段演出の後の切替演出と、該切替演出の後に画像表示装置 5 において後セリフを表示する後段演出と、該後段演出の後に可動体 3 2 を画像表示装置 5 の上方である原点位置から画像表示装置 5 の表示領域の前面略中央位置に重複する演出位置まで落下（動作）させる可動体演出と、が実行されるようになっている。

【 0 2 5 3 】

前段演出は、図 11 - 10 ( B ) 及び図 11 - 5 5 に示すように、画像表示装置 5 に表示されたキャラクタが喋るセリフ内容を、文字画像 0 2 9 S G 0 0 7 として画像表示装置 5 の表示領域に表示するとともに、スピーカ 8 L , 8 R から音声情報として出力する演出である。

10

【 0 2 5 4 】

後段演出は、図 11 - 10 ( B ) 及び図 11 - 5 5 に示すように、前段演出に続けて、キャラクタが喋るセリフ内容を、文字画像 0 2 9 S G 0 0 8 として画像表示装置 5 の表示領域に表示するとともに、スピーカ 8 L , 8 R から音声情報として出力する演出である。

【 0 2 5 5 】

図 11 - 10 ( B ) に示すように、前段演出のセリフは「 1 人じゃない...みんなの力を見せてやる！」とされ、後段演出のセリフは、「ミラクルアタック！」とされている。

20

【 0 2 5 6 】

より具体的には、前段演出は、第 1 期間と第 2 期間とから構成されており、第 1 期間においては、「 1 人じゃない...」のセリフがスピーカ 8 L , 8 R から出力されるとともに、画像表示装置 5 の表示領域において該「 1 人じゃない...」の 7 文字が表示される。そして、第 2 期間においては、「みんなの力を見せてやる！」のセリフがスピーカ 8 L , 8 R から出力されるとともに、画像表示装置 5 の表示領域において該「みんなの力を見せてやる！」の 1 2 文字が「 1 人じゃない...」の文字の下方に表示される。また、後段演出も、第 1 期間と第 2 期間とから構成されており、第 1 期間においては、「ミラクル」のセリフがスピーカ 8 L , 8 R から出力されるとともに、画像表示装置 5 の表示領域において該「ミラクル」の 4 文字が表示される。そして、第 2 期間においては、「アタック！」のセリフがスピーカ 8 L , 8 R から出力されるとともに、画像表示装置 5 の表示領域において該「アタック！」の 5 文字が「ミラクル」の文字の下方に表示される。

30

【 0 2 5 7 】

つまり、本特徴部 0 2 9 S G における前段演出と後段演出とにおいては、前段演出の第 1 期間にて表示される文字数は、後段演出の第 1 期間にて表示される文字数よりも多く、前段演出の第 2 期間にて表示される文字数は、後段演出の第 2 期間にて表示される文字数よりも多い。

【 0 2 5 8 】

また、図 11 - 10 ( B ) に示すように、前段演出におけるセリフの表示態様と、後段演出におけるセリフの表示態様とは異なっており、特に、後段演出におけるセリフは、前段演出におけるセリフの表示態様よりも強調度合いが高い表示態様にて表示されるようになっている。

40

【 0 2 5 9 】

例えば、前段演出では、画像表示装置 5 の背景画面及びキャラクタ画像が暗い態様で表示されるとともに、複数文字（例えば、「 1 人じゃない...」）からなる文字画像 0 2 9 S G 0 0 7 は、第 1 期間において漸次大きく、かつ、明るくなる態様（フェードイン）にて表示され、次いで、複数文字（例えば、「みんなの力を見せてやる！」）からなる文字画像 0 2 9 S G 0 0 7 は、第 2 期間において漸次大きく、かつ、明るくなる態様（フェードイン）にて表示される。また、文字画像 0 2 9 S G 0 0 7（例えば、「 1 人じゃない...みんなの力を見せてやる！」）が最も大きく、かつ、明るく表示された後は、漸次小さく、

50

かつ、暗くなる態様（フェードアウト）にて表示され、最終的には消えていく。尚、文字画像 0 2 9 S G 0 0 7 はフェードインまたはフェードアウトしながら移動するようにしてもよい。

#### 【 0 2 6 0 】

一方、後段演出では、画像表示装置 5 の背景画面が前段演出よりも明るい態様で表示されるとともに、1 文字からなる複数の文字画像 0 2 9 S G 0 0 8（例えば、「ミ」「ラ」「ク」「ル」）は、第 1 期間において表示画面の右辺から順次中央に向けて自転しながら移動していくように（フレームイン）表示（動的表示）され、1 文字からなる複数の文字画像 0 2 9 S G 0 0 8（例えば、「ア」「タ」「ッ」「ク」「！」）は、第 2 期間において表示画面の下辺から中央に向けて自転しながら移動していくように（フレームイン）表示（動的表示）される。また、これら文字画像 0 2 9 S G 0 0 8（例えば、「ミラクルアタック！」）が最も大きく、かつ、明るく表示された後は、周囲に向けて放射状に広がるように移動した後、最終的には表示画面外へ消えていく態様（フレームアウト）にて表示される。

10

#### 【 0 2 6 1 】

図 1 1 - 1 0（B）に示すように、前段演出の文字画像 0 2 9 S G 0 0 7 は、小さく、平面状（2 次元）で、動き（フェードインによる表示態様の変化速度）は遅く、低い明度で表示される。一方、後段演出の文字画像 0 2 9 S G 0 0 8 は、前段演出の文字画像 0 2 9 S G 0 0 7 よりも、大きく、立体状（3 次元）で、動き（フレームインによる表示態様の変化速度（移動速度））は速く、高い明度で表示される（図 1 1 - 5 5 参照）。

20

#### 【 0 2 6 2 】

尚、前段演出における文字画像 0 2 9 S G 0 0 7 の最大の大きさと明度よりも、後段演出における文字画像 0 2 9 S G 0 0 8 の最大の大きさと明度の方が大きく、明るくなっていれば、フェードインやフレームインの際の文字画像の一部の大きさや明度が逆の関係になっていてもよい。また、前段演出と後段演出とでセリフ内容は異なっているが、少なくとも一部の内容が共通であってもよい。

#### 【 0 2 6 3 】

このように、セリフを構成する文字画像の大きさは小さいものより大きい方が強調度合いが高く、形態は平面的より立体的の方が強調度合いが高く、動きは遅いより速い方が強調度合いが高く、明度は低いより高い方が強調度合いが高いと言える。尚、上記では、文字画像の大きさ、形態、動き、明度について後段演出の方が前段演出よりも強調度合いが高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後段演出の文字画像の大きさ、形態、動き、明度のうち少なくとも一の要素の強調度合いが前段演出の文字画像よりも高ければよい。また、上記以外にも、例えば、強調度合いは、文字の太さについては、細いものよりも太い方が高く、色については、彩度や明度が低いより高い方が高いもの等を含んでいてもよい。さらに、文字画像自体の表示態様だけでなく、文字画像の周囲にエフェクト画像などの特殊画像を表示することにより強調度合いを高めるようにしてもよい。

30

#### 【 0 2 6 4 】

図 1 1 - 6 は、本特徴部 0 2 9 S G における変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部 0 2 9 S G では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

40

#### 【 0 2 6 5 】

具体的には、図 1 1 - 6 に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを P B 1 - 1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）、P B 1 - 2（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）、P B 1 - 3（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）、P B 1 - 4（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）、P B 1 - 5（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）、P B 1 - 6（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）、P B 1 - 7（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）、P B 1 - 8（スーパーリーチ

50

大当りの変動パターン)、PB1-9(スーパーリーチ 大当りの変動パターン)、PB1-10(スーパーリーチ 大当りの変動パターン)とから決定する。

【0266】

尚、大当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する場合は、PB1-1(ノーマルリーチ大当りの変動パターン)の決定割合を最も低く設定し、PB1-2(スーパーリーチ 大当りの変動パターン)、PB1-3(スーパーリーチ 大当りの変動パターン)、PB1-4(スーパーリーチ 大当りの変動パターン)、PB1-5(スーパーリーチ 大当りの変動パターン)、PB1-6(スーパーリーチ 大当りの変動パターン)、PB1-7(スーパーリーチ 大当りの変動パターン)、PB1-8(スーパーリーチ 大当りの変動パターン)、PB1-9(スーパーリーチ 大当りの変動パターン)、PB1-10(スーパーリーチ 大当りの変動パターン)の順に決定割合を高めるように設定すればよい(大当り変動パターン判定テーブル選択時の各スーパーリーチ変動パターンの決定割合: PB1-2 < PB1-3 < PB1-4 < PB1-5 < PB1-6 < PB1-7 < PB1-8 < PB1-9 < PB1-10)。

10

【0267】

尚、本特徴部029SGでは、可変表示結果が大当りであれば大当り種別にかかわらず同一の大当り用変動パターン判定テーブルを使用して変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、PB1-1、PB1-2、PB1-3のうちいずれかの決定割合が異なる大当り用変動パターン判定テーブルを複数設け、少なくとも2以上の大当り変動パターンの決定割合が異なる大当り用変動パターン判定テーブルを複数設け、大当り種別に応じて異なる大当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。このようにすることで、大当り種別毎に決定され易い変動パターンを作り出すことができるので、いずれの変動パターンの可変表示にて可変表示結果が大当りとなったかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

20

【0268】

また、通常遊技状態(低ベース状態)において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が2個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1(非リーチはずれの変動パターン)、PA2-1(ノーマルリーチはずれの変動パターン)、PA2-2(スーパーリーチ はずれの変動パターン)、PA2-3(スーパーリーチ はずれの変動パターン)、PA2-4(スーパーリーチ はずれの変動パターン)、PA2-5(スーパーリーチ はずれの変動パターン)、PA2-6(スーパーリーチ はずれの変動パターン)、PA2-7(スーパーリーチ はずれの変動パターン)、PA2-8(スーパーリーチ はずれの変動パターン)、PA2-9(スーパーリーチ はずれの変動パターン)、PA2-10(スーパーリーチ はずれの変動パターン)、PA2-11(スーパーリーチ はずれの変動パターン)、PA2-12(スーパーリーチ はずれの変動パターン)とから決定する。

30

【0269】

また、通常遊技状態(低ベース状態)において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2(非リーチはずれの短縮変動パターン)、PA2-1(ノーマルリーチはずれの変動パターン)、PA2-2(スーパーリーチ はずれの変動パターン)、PA2-3(スーパーリーチ はずれの変動パターン)、PA2-4(スーパーリーチ はずれの変動パターン)、PA2-5(スーパーリーチ はずれの変動パターン)、PA2-6(スーパーリーチ はずれの変動パターン)、PA2-7(スーパーリーチ はずれの変動パターン)、PA2-8(スーパーリーチ はずれの変動パターン)、PA2-9(スーパーリーチ はずれの変動パターン)、PA2-10(スーパーリーチ はずれの変動パターン)、PA2-11(スーパーリーチ はずれの変動パターン)、PA2-12(スーパーリーチ はずれの変動パターン)とから決定する。

40

50

## 【 0 2 7 0 】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が4個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをPA1-3（非リーチはずれの短縮変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-5（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-6（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-7（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-8（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-9（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-10（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-11（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-12（スーパーリーチはずれの変動パターン）とから決定する。

10

## 【 0 2 7 1 】

また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-4（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-5（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-6（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-7（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-8（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-9（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-10（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-11（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-12（スーパーリーチはずれの変動パターン）とから決定する。

20

## 【 0 2 7 2 】

つまり、本特徴部029SGにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が3個や4個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図変動時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも短い短縮用の変動パターン（PA1-2、PA1-3、PA1-4）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

30

## 【 0 2 7 3 】

尚、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いて変動パターンを決定する場合は、非リーチはずれの変動パターン（はずれ用変動パターン判定テーブルAであればPA1-1、はずれ用変動パターン判定テーブルBであればPA1-2、はずれ用変動パターン判定テーブルCであればPA1-3、はずれ用変動パターン判定テーブルDであればPA1-4）の決定割合を最も高く設定し、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-5（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-6（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-7（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-8（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-9（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-10（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-11（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-12（スーパーリーチはずれの変動パターン）の順に決定割合を低めるように設定すればよい（はずれ変動パターン判定テーブル選択時の各スーパーリーチ変動パターンの決定割合：PA2-12 < PA2-11 < PA2-10 < PA2-9 < PA2-8 < PA2-7 < PA2-6 < PA2-5 < PA2-4 < PA2-3 < PA2-2）。

40

## 【 0 2 7 4 】

50



以上のように各変動パターン判定テーブルにおける各変動パターンの決定割合を設定することによって、スーパーリーチ変動パターンについては、スーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度が最も低く設定されており、スーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されている。尚、スーパーリーチ 変動パターンとスーパーリーチ 変動パターンについては、前述したように可変表示結果はずれとなる場合の変動パターンしか設けられていないので、大当たり期待度は0となっている。

#### 【0275】

次に本特徴部029SGにおける画像表示装置5について説明する。画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L, 5C, 5Rが配置されている。また、画像表示装置5の表示領域の下部の左右2箇所には、第1保留記憶表示エリア029SG005D、第2保留記憶表示エリア029SG005Uが設定されている。第1保留記憶表示エリア029SG005D、第2保留記憶表示エリア029SG005Uでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示の表示が行われる。本特徴部029SGでは、これら保留表示を複数の表示態様にて表示可能となっており、いずれの表示態様で保留記憶表示が表示されるかに応じて該保留記憶表示に対応する可変表示において大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）を異ならせる先読み予告演出（保留表示予告演出ともいう）を実行可能となっている。

#### 【0276】

更に、本特徴部029SGにおける画像表示装置5の右部では、前述したメータ演出として表示態様を5段階（メータ演出非実行の状態を入れれば6段階）に変化可能なメータ029SG005Mが表示されている。

#### 【0277】

本特徴部029SGにおけるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図11-12に示すような遊技制御用データ保持エリア029SG150が設けられている。図11-12に示す遊技制御用データ保持エリア029SG150は、第1特図保留記憶部029SG151Aと、第2特図保留記憶部029SG151Bと、普図保留記憶部029SG151Cと、遊技制御フラグ設定部029SG152と、遊技制御タイマ設定部029SG153と、遊技制御カウンタ設定部029SG154と、遊技制御バッファ設定部029SG155とを備えている。

#### 【0278】

第1特図保留記憶部029SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部029SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パ

10

20

30

40

50

ターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部029SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0279】

第2特図保留記憶部029SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部029SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部029SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0280】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【0281】

普図保留記憶部029SG151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部029SG151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0282】

遊技制御フラグ設定部029SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部029SG152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0283】

遊技制御タイマ設定部029SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部029SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0284】

遊技制御カウンタ設定部029SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部029SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部029SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 8 5 】

遊技制御カウンタ設定部 0 2 9 S G 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数回路 1 0 4 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 M R 2 ~ M R 4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、C P U 1 0 3 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。C P U 1 0 3 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 1 0 4 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 1 0 4 から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

## 【 0 2 8 6 】

遊技制御バッファ設定部 0 2 9 S G 1 5 5 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 0 2 9 S G 1 5 5 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

## 【 0 2 8 7 】

図 3 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 1 1 - 1 3 ( A ) に示すような演出制御用データ保持エリア 0 2 9 S G 1 9 0 が設けられている。図 1 1 - 1 3 ( A ) に示す演出制御用データ保持エリア 0 2 9 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 0 2 9 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 0 2 9 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 0 2 9 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 0 2 9 S G 1 9 4 とを備えている。

## 【 0 2 8 8 】

演出制御フラグ設定部 0 2 9 S G 1 9 1 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 0 2 9 S G 1 9 1 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

## 【 0 2 8 9 】

演出制御タイマ設定部 0 2 9 S G 1 9 2 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 0 2 9 S G 1 9 2 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

## 【 0 2 9 0 】

演出制御カウンタ設定部 0 2 9 S G 1 9 3 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 0 2 9 S G 1 9 3 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。

## 【 0 2 9 1 】

演出制御バッファ設定部 0 2 9 S G 1 9 4 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 0 2 9 S G 1 9 4 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

## 【 0 2 9 2 】

本特徴部 0 2 9 S G では、図 1 1 - 1 3 ( B ) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 0 2 9 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 0 2 9 S G 1 9 4 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 0 2 9 S G 1 9 4 A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「 4 」）に対応した格納領域（バッファ番号「 1 - 1 」～「 1 - 4 」に対応した領域）と、可変表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「 1 - 0 」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 2 9 S G 1 9 4 A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数

10

20

30

40

50

の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 1」～「2 - 4」に対応した領域）と、可変表示中の第2特図に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 0」に対応した領域）とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

10

#### 【0293】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1 - 1」またはバッファ番号「2 - 1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように1つつつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1 - 0」またはバッファ番号「2 - 0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに行われる特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

#### 【0294】

20

更に、本特徴部029SGの始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aには、先読予告設定処理（図11-20）において先読予告演出の実行の有無の決定に伴う表示パターンの決定が未決定であるか否か、つまり、新たな始動入賞の発生によって、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、を第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

#### 【0295】

尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、先読予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き）の保留記憶表示が画像表示装置5の下部に設けられている第1保留記憶表示エリア029SG5D、第2保留記憶表示エリア029SG5Uに表示され、先読予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、青色の や赤色の ）の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（青色の ）または「2」（赤色の ）がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア029SG5D、第2保留記憶表示エリア029SG5Uに表示されて、該保留記憶表示に対応する可変表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。

30

#### 【0296】

40

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

50

## 【 0 2 9 7 】

図 1 1 - 1 3 ( B ) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 0 2 9 S G 1 9 4 A に格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するとともに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ ( バッファ番号「 1 - 0 」または「 2 - 0 」のエントリ ) に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ ( バッファ番号「 1 - 1 」または「 2 - 1 」に対応したエントリ ) に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図 1 1 - 1 3 ( B ) に示す格納状態において第 1 特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「 0 」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「 1 」に格納されている各コマンドがバッファ番号「 0 」にシフトされるとともに、バッファ番号「 2 」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「 1 」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「 3 」、「 4 」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「 2 」、「 3 」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「 0 」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域 ( エントリ ) となる。

10

## 【 0 2 9 8 】

次に、図 6 のステップ S 1 0 1 において実行される本特徴部 0 2 9 S G の始動入賞判定処理について、図 1 1 - 1 4 にもとづいて説明する。始動入賞判定処理において C P U 1 0 3 は、まず、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオン状態であるか否かを判定する ( ステップ 0 2 9 S G S 1 0 1 a )。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオン状態であれば ( ステップ 0 2 9 S G S 1 0 1 a ; Y )、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限值 ( 例えば上限記憶数としての「 4 」 ) となっているか否かを判定する ( ステップ 0 2 9 S G S 1 0 2 )。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 2 9 S G 1 5 4 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ 0 2 9 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには ( ステップ 0 2 9 S G S 1 0 2 ; N )、例えば遊技制御バッファ設定部 0 2 9 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 1 」に設定する ( ステップ 0 2 9 S G S 1 0 3 )。

20

30

## 【 0 2 9 9 】

ステップ 0 2 9 S G S 1 0 1 a にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや ( ステップ 0 2 9 S G S 1 0 1 a ; N )、ステップ 0 2 9 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには ( ステップ 0 2 9 S G S 1 0 2 ; Y )、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオン状態であるか否かを判定する ( ステップ 0 2 9 S G S 1 0 1 b )。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオン状態であれば ( ステップ 0 2 9 S G S 1 0 1 b ; Y )、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限值 ( 例えば上限記憶数としての「 4 」 ) となっているか否かを判定する ( ステップ 0 2 9 S G S 1 0 5 )。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 2 9 S G 1 5 4 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ 0 2 9 S G S 1 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには ( ステップ 0 2 9 S G S 1 0 5 ; N )、例えば遊技制御バッファ設定部 0 2 9 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 2 」に設定する ( ステップ 0 2 9 S G S 1 0 6 )。

40

## 【 0 3 0 0 】

ステップ 0 2 9 S G S 1 0 3、ステップ 0 2 9 S G S 1 0 6 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する ( ステップ 0 2 9 S G S 1 0 7 )。例えば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには第 1 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値

50

が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（ステップ029SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部029SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

#### 【0301】

ステップ029SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部029SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（ステップ029SGS109）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ029SGS110）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部029SG151Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部029SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

#### 【0302】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップ029SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

#### 【0303】

ステップ029SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ029SGS111）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

#### 【0304】

ステップ029SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ029SGS112）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ029SGS113）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

#### 【0305】

10

20

30

40

50

ステップ029SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する(ステップ029SGS114)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(ステップ029SGS114; Y)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップ029SGS115)、ステップ029SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(ステップ029SGS114; N)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップ029SGS116)、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0306】

10

図11-15(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図11-14のステップ029SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部029SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理(図6のステップS22、図11-16)により、特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理(図6のステップS23、図11-17)において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ029SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

20

【0307】

図11-15(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部029SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(ステップ029SGS121)。CPU103は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

30

【0308】

ステップ029SGS121の処理に続いて、図11-3に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする(ステップ029SGS122)。その後、図11-14のステップ029SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当たり判定範囲内であるか否かを判定する(ステップ029SGS123)。大当たり判定範囲には、ステップ029SGS122の処理により選択された特図表示結果判定テーブル1において「大当たり」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当たり判定範囲に含まれる判定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当たり判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当たり」に決定されると判定できる。

40

【0309】

50

ステップ029SGS123にて大当たり判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当たりとならないと判定された場合（ステップ029SGS123；N）、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ029SGS128）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップ029SGS129）。時短フラグがオフである場合は（ステップ029SGS129；N）、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ029SGS129；Y）、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ029SGS131）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

10

#### 【0310】

また、ステップ029SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には（ステップ029SGS123；Y）、図11-15（A）に示すように、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップ029SGS132）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

20

#### 【0311】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当たりCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当たりである場合には第5図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ029SGS133）、大当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（ステップ029SGS135）、ステップ029SGS138に進む。

30

#### 【0312】

ステップ029SGS130、ステップ029SGS131、ステップ029SGS135の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ029SGS138）。本特徴部029SGでは、図11-15（B）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

40

#### 【0313】

その後、ステップ029SGS138の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップ029SGS139）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

#### 【0314】

図11-16は、特別図柄通常処理として、図6のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-16に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ029SGS141）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用い

50



た特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ029SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部029SG154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0315】

ステップ029SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ029SGS141；N）、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ029SGS142）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

10

【0316】

ステップ029SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ029SGS143）。

【0317】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後（ステップ029SGS144）、ステップ029SGS149に移行する。

20

【0318】

一方、ステップ029SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ029SGS141；Y）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ029SGS145）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ029SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部029SG154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ029SGS145の処理は、ステップ029SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

30

【0319】

尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【0320】

ステップ029SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ029SGS145；N）、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ029SGS146）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

40

【0321】

ステップ029SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保

50

留番号「2」～「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップ029SGS147)。

【0322】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「1」に更新した後(ステップ029SGS148)、ステップ029SGS149に移行する。

【0323】

ステップ029SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図11-3に示す特図表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定する(ステップ029SGS150a)。尚、このステップ029SGS150aにおいては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態(確変状態)であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態(確変状態)に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1～219の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【0324】

このように、ステップ029SGS149で選択される特図表示結果判定テーブル1においては、その時点の遊技状態(高確、低確)に対応して異なる判定値が「大当たり」に割り当てられていることから、ステップ029SGS150aの処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ(判定値)を用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当たり」と判定(決定)される。

【0325】

ステップ029SGS150aにて「大当たり」とであると判定された場合には(ステップ029SGS150a;Y)、遊技制御フラグ設定部029SG152に大当たりフラグをオン状態とする(ステップ029SGS152)。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図11-4(A)に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする(ステップ029SGS153)。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「非確変大当たり」、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する(ステップ029SGS154)。

【0326】

ステップ029SGS154の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部029SG155に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより(ステップ029SGS155)、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が非確変大当たりに対応する「非確変大当たり」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、確変大当たりAに対応する「確変A」であれば「1」とし、確変大当たりBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当たりCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。

【0327】

ステップ029SGS155の終了後、または、ステップ029SGS150aにて「

10

20

30

40

50

大当り」ではないと判定された場合（ステップ029SGS150a；N）は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ029SGS150aにて特図表示結果が「大当り」と判定された場合には、ステップ029SGS154における大当り種別が「確変大当りA」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りB」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りC」である場合には、「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

10

#### 【0328】

ステップ029SGS156にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップ029SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

#### 【0329】

尚、ステップ029SGS145にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップ029SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ029SGS158）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

20

#### 【0330】

図11-17は、変動パターン設定処理として、図6のステップS111にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-17に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ029SGS161）。そして、大当りフラグがオン状態にされていれば（ステップ029SGS161；Y）、大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ029SGS164）。

30

#### 【0331】

ステップ029SGS161における判定において、大当りフラグがオン状態にされていなければ（ステップ029SGS161；N）、遊技制御フラグ設定部に時短フラグがオン状態にされているか否かを判定することにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する（ステップ029SGS168）。そして、時短フラグがオン状態にされていれば（ステップ029SGS168；Y）、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ029SGS169）。

40

#### 【0332】

一方、時短制御中ではないとき、つまり、時短フラグがオン状態にされていないときには（ステップ029SGS168；N）、例えば遊技制御カウンタ設定部029SG154に設けられた、変動特図の保留記憶数カウンタの格納値を読み取ることなどにより、変動特図の保留記憶数を特定し、該特定した変動特図の保留記憶数が1または2であるか否かを判定する（ステップ029SGS170）。

#### 【0333】

50

特定した変動特図の保留記憶数が1または2である場合（ステップ029SGS170；N）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットする（ステップ029SGS171）。

【0334】

また、特定した変動特図の保留記憶数が1または2ではない場合には（ステップ029SGS170；N）、特定した変動特図の保留記憶数が3であるか否かを更に判定する（ステップ029SGS172）。

【0335】

特定した変動特図の保留記憶数が3である場合（ステップ029SGS172；Y）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする（ステップ029SGS173）。

10

【0336】

また、特定した変動特図の保留記憶数が3ではない場合、つまり、特定した変動特図の保留記憶数が4である場合（ステップ029SGS172；N）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択してセットして（ステップ029SGS174）、ステップ029SGS175に進む。

【0337】

ステップ029SGS164，ステップ029SGS169，ステップ029SGS171，ステップ029SGS173，ステップ029SGS174の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された大当り用変動パターン判定テーブル、特殊当り用変動パターン判定テーブル、またははずれ用変動パターン判定テーブルA～Dのいずれかを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ029SGS175）。

20

【0338】

尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ029SGS175の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。即ち、ステップ029SGS170の処理には、可変表示結果が「はずれ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

30

【0339】

ステップ029SGS175にて変動パターンを決定した後は、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ029SGS176）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

40

【0340】

ステップ029SGS176の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ029SGS177）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部029SG155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域

50

に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部029SG155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

#### 【0341】

ステップ029SGS177の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する(ステップ029SGS178)。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果(特図表示結果)となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから(ステップ029SGS179)、変動パターン設定処理を終了する。

10

#### 【0342】

ステップ029SGS177でのコマンド送信設定にもとづいて、変動パターン設定処理が終了してから図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

20

#### 【0343】

図11-18は、特別図柄停止処理として、図6のステップS113にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、ステップS112の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bに停止図柄を停止表示する制御を行う(ステップ029SGS180)。尚、変動特図指定バッファ値が第1特図を示す「1」である場合には、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第2特図を示す「2」である場合には、第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板12に図柄確定コマンドを送信する制御を行う(ステップ029SGS181)。

30

#### 【0344】

そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する(ステップ029SGS182)。大当りフラグがオン状態にされている場合(ステップ029SGS182; Y)にCPU103は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし(ステップ029SGS184)、演出制御基板12に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始1指定コマンド(確変大当りA)、当り開始2指定コマンド(確変大当りB)、当り開始3指定コマンド(確変大当りC)、当り開始4指定コマンド(非確変)を送信するための設定を行う(ステップ029SGS185)。

40

#### 【0345】

更にCPU103は、演出制御基板12に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う(ステップ029SGS186)。

#### 【0346】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間(大当りが発生したことを、例えば、

50

画像表示装置 5 において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップ 0 2 9 S G S 1 8 7)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば、非確変大当りや確変大当り A の場合には 1 0 回、確変大当り B の場合には 5 回、確変大当り C の場合には 2 回)をセットする(ステップ 0 2 9 S G S 1 8 8)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理(ステップ S 1 1 4)に対応した値である“4”に更新し(ステップ 0 2 9 S G S 1 8 9)、当該特別図柄停止処理を終了する。

【0 3 4 7】

一方、大当りフラグがオフである場合には(ステップ 0 2 9 S G S 1 8 2 ; N)、ステップ 0 2 9 S G S 1 9 0 において C P U 1 0 3 は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「0」である場合(ステップ 0 2 9 S G S 1 9 0 ; Y)には、ステップ 0 2 9 S G S 1 9 6 に進む。

10

【0 3 4 8】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合(ステップ 0 2 9 S G S 1 9 0 ; N)、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を - 1 する(ステップ 0 2 9 S G S 1 9 1)。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し(ステップ 0 2 9 S G S 1 9 3)、「0」でない場合(ステップ 0 2 9 S G S 1 9 3 ; N)にはステップ 0 2 9 S G S 1 9 6 に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合(ステップ 0 2 9 S G S 1 9 3 ; Y)には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とした後(ステップ 0 2 9 S G S 1 9 4)、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態(具体的には低確低ベース状態)に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後(ステップ 0 2 9 S G S 1 9 5)、ステップ 0 2 9 S G S 1 9 6 に進む。

20

【0 3 4 9】

ステップ 0 2 9 S G S 1 9 6 では、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する。

【0 3 5 0】

図 1 1 - 1 9 は、大当り終了処理として、図 6 の S 1 1 7 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【0 3 5 1】

大当り終了処理において、C P U 1 0 3 は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する(ステップ 0 2 9 S G S 2 0 1)。大当り終了表示タイマが動作中でない場合(ステップ 0 2 9 S G S 2 0 1 ; N)には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置 5 において大当り終了表示を行う時間(大当り終了表示時間)に対応する表示時間に相当する値を設定し(ステップ 0 2 9 S G S 2 0 2)、処理を終了する。

30

【0 3 5 2】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合(ステップ 0 2 9 S G S 2 0 1 ; Y)には、大当り終了表示タイマの値を 1 減算する(ステップ 0 2 9 S G S 2 0 3)。そして、C P U 1 0 3 は、大当り終了表示タイマの値が 0 になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する(ステップ 0 2 9 S G S 2 0 4)。経過していなければ処理を終了する。

40

【0 3 5 3】

大当り終了表示時間を経過していれば(ステップ 0 2 9 S G S 2 0 4 ; Y)、C P U 1 0 3 は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する(ステップ 0 2 9 S G S 2 0 5)。

【0 3 5 4】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合(ステップ 0 2 9 S G S 2 0 5 ; N)には、確変フラグをオン状態にし(ステップ 0 2 9 S G S 2 0 7)、時短フラグをオン状態にし(ステップ 0 2 9 S G S 2 0 8)、時短回数カウンタに「0」をセットした後(ステップ 0 2 9 S G S 2 0 9)、ステップ 0 2 9 S G S 2 1 3 に進む。

50

## 【0355】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ029SGS205；Y）には、ステップ029SGS211とステップ029SGS212を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「100」をセットした後、ステップ029SGS213に進む。

## 【0356】

ステップ029SGS213では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ029SGS214）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板12に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ029SGS215）、特

10

## 【0357】

次に、演出制御基板12の動作を説明する。図11-20は、先読予告設定処理として、図6のステップS161にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-20に示す先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aをチェックし（ステップ029SGS241）、始動入賞時のコマンドの新たな格納が有るか否かを、保留表示フラグの値がセットされていないエントリが有るか否かにより判定する（ステップ029SGS242）。

## 【0358】

20

保留表示フラグの値がセットされていないエントリが無い場合は（ステップ029SGS242；N）、先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグの値がセットされていないエントリが有る場合は（ステップ029SGS242；Y）、さらに、該エントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドがはずれを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ029SGS243）。図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンド以外である場合、つまり、大当りを示す図柄指定コマンドである場合には（ステップ029SGS243；N）、可変表示結果が大当りであることに基づいて、図示しない大当り時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターンと、を決定する（ステップ029SGS245）。

30

## 【0359】

ステップ029SGS245においては、例えば、図11-21（A）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。具体的には、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として、表示パターン 及び表示パターンの2種類が設けられている。このうち、先読予告演出の表示パターンが表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が青色の丸形で第1保留記憶表示エリア029SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア029SG5Uに表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）が表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が赤色の丸形で第1保留記憶表示エリア029SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア029SG5Uに表示される。

40

## 【0360】

ステップ029SGS245では、図11-21（A）に示すように、例えば、先読み予告演出の非実行を5%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターン での実行を30%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターン の実行を65%の割合で決定すればよい。

## 【0361】

また、ステップ029SGS243において、保留表示フラグの値がセットされていないエントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示す図柄指定コマンドである場合は（ステップ029SGS243；Y）、当該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する（ステップ029SGS247

50

）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドがC 6 0 0 Hであれば、「非リーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C 6 0 1 Hであれば、「スーパーリーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C 6 0 2 Hであれば、ノーマルリーチを含む「その他」の変動パターンのカテゴリであると特定すればよい。

#### 【0362】

そして、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部029SG193のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データと、ステップ029SGS247において特定した変動パターンのカテゴリとに基づいて、図示しないはずれ時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターン（予告種別）と、を決定する（ステップ029SGS248）。

10

#### 【0363】

ステップ029SGS248においては、例えば、図11-21(B)に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図11-21(B)に示す決定割合の設定例では、ステップ029SGS247の処理において特定した変動パターンのカテゴリに応じて、先読予告演出の実行の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

#### 【0364】

ステップ029SGS247では、図11-21(B)に示すように、例えば、可変表示結果がはずれで変動カテゴリが「非リーチ」である場合は、先読み予告演出の非実行を95%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターン での実行を5%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターン の実行を0%の割合で決定する。また、可変表示結果がはずれで変動カテゴリが「その他」である場合は、先読み予告演出の非実行を75%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターン での実行を20%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターン の実行を5%の割合で決定する。そして、可変表示結果がはずれで変動カテゴリが「スーパーリーチ」である場合は、先読み予告演出の非実行を65%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターン での実行を25%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターン の実行を10%の割合で決定する。

20

#### 【0365】

このような設定により、先読み予告演出の実行が決定された場合は、先読み予告演出の非実行が決定された場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高いため、先読み予告演出の対象である可変表示に遊技者を注目させることが可能となる。更に、先読み予告演出が実行されるときについては、該先読み予告演出が表示パターン で実行される場合の方が表示パターン で実行される場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高いため、先読み予告演出の対象となっている保留記憶表示がいずれの表示パターンにて表示されるかに遊技者を注目させることが可能となっている。

30

#### 【0366】

尚、本特徴部029SGでは、可変表示結果が大当たりであれば大当たり種別にかかわらず同一割合で先読み予告演出の実行の有無と表示パターンとを決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が大当たりである場合は、大当たり種別に応じて先読み予告演出の実行の有無や表示パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、先読み予告演出が実行されるか否かやいずれの表示パターンにて保留記憶表示が表示されるかによっていずれの大当たり種別の大当たり遊技状態に制御されるかに遊技者を注目させることが可能となる。

40

#### 【0367】

ステップ029SGS248の実行後、演出制御用CPU120は、ステップ029SGS247において先読予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン（予告種別）を表示パターン と表示パターン のいずれかに決定したか否かを判定する（ステップ029SGS249）。

#### 【0368】

50



ステップ029SGS245の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は(ステップ029SGS249; Y)、決定した表示パターン(予告種別)に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする(ステップ029SGS246)。具体的には、ステップ029SGS245またはステップ029SGS248において決定した表示パターン(予告種別)が保留記憶表示を青色の丸形で示す表示パターンであれば当該エントリの保留表示フラグに「1」をセットし、ステップ029SGS245またはステップ029SGS248において決定した表示パターン(予告種別)が保留記憶表示を赤色の丸形で示す表示パターンであれば当該エントリの保留表示フラグに「2」をセットした後、ステップ029SGS252に進む。

【0369】

10

また、ステップ029SGS249において、先読予告演出の実行が決定されていない場合は(ステップ029SGS249; N)、当該エントリの保留表示フラグに、白色の丸形を示す「0」をセットした後(ステップ029SGS250)、ステップ029SGS252に進む。

【0370】

尚、ステップ029SGS246またはステップ029SGS250実行後、演出制御用CPU120は、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aの記憶内容にもとづいて保留表示を更新する(ステップ029SGS252)。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aに新たに格納された保留記憶が、保留表示フラグにセットされた「0」、「1」、「2」のいずれかに対応した表示態様にて表示される。

20

【0371】

図11-22は、可変表示開始設定処理として、図10のステップS171にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-22に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、まず、第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップ029SGS271)。第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は(ステップ029SGS271; Y)、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」~「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(ステップ029SGS272)。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

30

【0372】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

40

【0373】

また、ステップ029SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は(ステップ029SGS271; N)、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップ029SGS273)。第2変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は(ステップ029SGS273; N)、可変表示開始設定処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は(ステップ029SGS273; Y)、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」~「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(ステップ029SGS274)。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存

50

在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0374】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

10

【0375】

ステップ029SGS272またはステップ029SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す(ステップ029SGS275)。

【0376】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(即ち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップ029SGS276)。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

20

【0377】

尚、本特徴部029SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ(大当り図柄)を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合や、確変大当りCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ(例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ)の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ(大当り図柄)を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンが非リーチ変動パターンであれば、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄の組合せ(はずれ図柄)を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンがリーチ変動パターンであれば、停止図柄として左右図柄が同一であるが中図柄が異なるリーチはずれの組合せ(はずれ図柄)を決定する。

30

【0378】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

40

【0379】

次いで、演出制御用CPU120は、メータ演出の実行の有無と演出パターンを決定するメータ演出決定処理を実行し(ステップ029SGS277)、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する(ステップ029SGS278)。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かは、ステップ029SGS275の処理で読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチの変動パターンであるか否かにより判定すればよい。

50

## 【 0 3 8 0 】

当該可変表示の変動パターンが非リーチやノーマルリーチの変動パターンである場合（ステップ 0 2 9 S G S 2 7 8 ; N）はステップ 0 2 9 S G S 2 8 3 に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合（ステップ 0 2 9 S G S 2 7 8 ; Y）は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのいずれかの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 0）。

## 【 0 3 8 1 】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのいずれかの変動パターンである場合（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 0 ; N）は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチまたはスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 1）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチまたはスーパーリーチの変動パターンである場合（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 1 ; Y）はリーチ演出 E 発展示唆演出の実行の有無を決定するリーチ演出 E 発展示唆演出決定処理を実行してステップ 0 2 9 S G S 2 8 3 に進み（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 2）、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのいずれかの変動パターンである場合（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 1 ; N）は、リーチ演出 E 発展報知演出決定処理を実行せずにステップ 0 2 9 S G S 2 8 3 に進む。

## 【 0 3 8 2 】

尚、ステップ 0 2 9 S G S 2 8 3 の処理において演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択してステップ 0 2 9 S G S 2 8 9 に進む。

## 【 0 3 8 3 】

そして、ステップ 0 2 9 S G S 2 8 0 において、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのいずれかの変動パターンである場合（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 0 ; Y）は、分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンを決定する分岐先示唆演出決定処理を実行する（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 4）。そして、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチまたはスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 5）。

## 【 0 3 8 4 】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのいずれかの変動パターンである場合（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 5 ; N）はステップ 0 2 9 S G S 2 8 9 に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチまたはスーパーリーチの変動パターンである場合（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 5 ; Y）は、リーチ演出 G 発展示唆演出の実行の有無を決定するリーチ演出 G 発展示唆演出決定処理を実行する（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 6）。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示結果と変動パターンとに応じて、可変表示中に実行するスーパーリーチのリーチ演出をリーチ演出 C とリーチ演出 D とから決定し（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 7）、該決定したリーチ演出と変動パターンとに応じたプロセステーブルを選択してステップ 0 2 9 S G S 2 8 9 に進む（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 8）。

## 【 0 3 8 5 】

ステップ 0 2 9 S G S 2 8 7 の処理では、可変表示結果が大当たりである場合は、図 1 1 - 3 0 ( A ) に示すように、変動パターンがスーパーリーチ ( P B 1 - 4 ) の変動パターンであれば、リーチ演出 C の実行を 5 0 % の割合で決定し、リーチ演出 D の実行を 5 0 % の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ ( P B 1 - 7 ) の変動パターンであれば、リーチ演出 C の実行を 3 0 % の割合で決定し、リーチ演出 D の実行を 7 0 % の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ ( P B 1 - 8 ) の変動パターンであれば、リーチ演出 C の実行を 0 % の割合で決定し、リーチ演出 D の実行を 1 0 0 % の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ ( P B 1 - 9 ) の変動パタ

10

20

30

40

50

ーンであれば、リーチ演出Cの実行を20%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を80%の割合で決定する。

【0386】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図11-30(B)に示すように、変動パターンがスーパーリーチ(PA2-4)の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を90%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を10%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ(PA2-6)の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を80%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を20%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ(PA2-9)の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を70%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を30%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ(PA2-10)の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を0%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を100%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ(PA2-11)の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を60%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を40%の割合で決定する。

10

【0387】

図11-30(A)及び図11-30(B)に示すように可変表示結果が大当たりである場合とはずれである場合とで変動パターンに応じてリーチ演出Cとリーチ演出Dとの実行を異なる割合で決定することによって、図11-30(C)に示すように、全体的な大当たり期待度としては、リーチ演出Dの方がリーチ演出Cよりも高く設定されている。

【0388】

20

また、可変表示結果にかかわらず、スーパーリーチの変動パターン(事前演出及び前兆演出の実行後にリーチ演出H発展報知演出及びリーチ演出Hが実行される変動パターン)にて可変表示が実行される場合については、必ずリーチ演出Dの実行が決定されるようになっている。一方で、スーパーリーチの変動パターン(事前演出及び前兆演出の実行後に高期待度リーチ演出発展報知演出及びリーチ演出Iが実行される変動パターン)にて可変表示が実行される場合については、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Dが実行される場合とがある。

【0389】

つまり、本特徴部029SGにおいて、可変表示中に事前演出及び前兆演出が実行される変動パターン(スーパーリーチの変動パターンとスーパーリーチの変動パターン)について、事前演出及び前兆演出の実行後に本特徴部029において高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合(最も大当たり期待度の高いリーチ演出Iが実行される割合)は、リーチ演出Cの実行が決定される場合の方がリーチ演出Dの実行が決定される場合よりも高く設定されている。このため、本特徴部029SGにおいては、可変表示中にリーチ演出Dよりも大当たり期待度が低いリーチ演出Cが実行される場合であっても、該リーチ演出Cの後に事前演出と前兆演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができるので、リーチ演出Cが実行された時点で大当たり期待度が低いと遊技者に認識されてしまい該リーチ演出Cの実行中に遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

30

【0390】

40

更には、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dとして可変表示結果が一旦報知された後にリーチ演出G発展報知演出が実行されるスーパーリーチの変動パターンと、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行中からこれらリーチ演出Cやリーチ演出Dに替えて事前演出と前兆演出及び高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるスーパーリーチの変動パターンと、を比較すると、図11-30(D)に示すように、可変表示結果が大当たりとなる場合については、スーパーリーチの変動パターンでのリーチ演出Cの決定割合とリーチ演出Dの決定割合の差は40%であるのに対して、スーパーリーチの変動パターンでのリーチ演出Cの決定割合とリーチ演出Dの決定割合の差は60%に設定されている。また、図11-30(E)に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合については、スーパーリーチの変動パターンでのリーチ演出Cの決定割合とリーチ演出Dの決定割合の差

50

は40%であるのに対して、スーパーリーチの変動パターンでのリーチ演出Cの決定割合とリーチ演出Dの決定割合の差は20%に設定されている。

【0391】

このため、可変表示結果が大当たりとなる時、スーパーリーチの変動パターンの可変表示とスーパーリーチの変動パターンの可変表示とについては、リーチ演出Cとリーチ演出Dのどちらが実行されるかによって、該可変表示がリーチ演出Cやリーチ演出Dの実行中から事前演出と前兆演出及び高期待度リーチ演出報知演出が実行されるスーパーリーチの可変表示であるか、リーチ演出Cやリーチ演出Dとして一旦可変表示結果(はずれ)が報知された後にリーチ演出G発展報知演出が実行されるスーパーリーチの可変表示であるかが推測することが可能となるので、リーチ演出Cとリーチ演出Dとのどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上可能となっている。

10

【0392】

図11-22に戻り、ステップ029SGS289において演出制御用CPU120は、可変表示中に可変表示結果が大当たりとなる割合(大当たり期待度)が上昇したことを示唆するチャンスアップ演出の実行の有無及び該チャンスアップ演出の演出パターンを決定するチャンスアップ演出決定処理を実行する(ステップ029SGS289)。

【0393】

チャンスアップ演出決定処理を実行した演出制御用CPU120は、次に、ステップ029SGS283またはステップ029SGS288の処理で選択したプロセスタイマに応じたプロセスタイマをスタートさせる(ステップ029SGS290)。

20

【0394】

尚、各プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L, 8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、押しボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn(1~N番まで)に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0395】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L, 8R、操作部(押しボタン31B、スティックコントローラ31A等))の制御を実行する(ステップ213SGS288)。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号(ランプ制御実行データ)を出力する。また、スピーカ8L, 8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号(音番号データ)を出力する(ステップ029SGS290)。

30

【0396】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する(ステップ029SGS292)。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する(ステップ029SGS293)。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示(変動)が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理(ステップS172)に対応した値に更新して可変表示開始設定処理を終了する(ステップ213SGS291)。

40

【0397】

尚、可変表示中演出処理において演出制御用CPU120は、該可変表示中演出処理を実行する毎にプロセスタイマの値を-1していき、該プロセスタイマの値がタイマアウト

50

したか否かを判定する。そして、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該プロセスタイマに対応するプロセステータの内容に従って演出装置の制御を実行し、プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセステータの切り替えを行い、次のプロセスタイマをスタートさせるとともに次のプロセステータの内容に従って演出装置の制御を実行すればよい。このようにすることで、本特徴部 0 2 9 S G における飾り図柄の可変表示が実行される。

#### 【 0 3 9 8 】

図 1 1 - 2 3 は、メータ演出決定処理として、図 1 1 - 2 2 のステップ S 0 2 9 S G S 2 7 7 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 1 - 2 3 に示すメータ演出決定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのいずれかの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 0 2 9 S G S 3 0 1）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのいずれかの変動パターンである場合（ステップ 0 2 9 S G S 3 0 1；Y）はメータ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンが非リーチ、短縮非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのいずれかの変動パターンである場合（ステップ 0 2 9 S G S 3 0 1；N）は、当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 0 2 9 S G S 3 0 2）。

#### 【 0 3 9 9 】

当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチの変動パターンである場合（ステップ 0 2 9 S G S 3 0 2；Y）はメータ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンが非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのいずれかの変動パターンである場合（ステップ 0 2 9 S G S 3 0 2；N）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンに応じてメータ演出の実行の有無と演出パターンとを決定する（ステップ 0 2 9 S G S 3 0 3）。

#### 【 0 4 0 0 】

具体的には、図 1 1 - 2 4（A）に示すように、変動パターンが非リーチ（短縮なし非リーチ）の変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を 9 0 % の割合で決定し、メータ演出のパターン A での実行を 1 0 % の割合で決定し、メータ演出のパターン B での実行を 0 % の割合で決定し、メータ演出のパターン C での実行を 0 % の割合で決定し、メータ演出のパターン D での実行を 0 % の割合で決定し、メータ演出のパターン E での実行を 0 % の割合で決定し、メータ演出のパターン F での実行を 0 % の割合で決定する。また、変動パターンがノーマルリーチの変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を 2 0 % の割合で決定し、メータ演出のパターン A での実行を 2 5 % の割合で決定し、メータ演出のパターン B での実行を 5 0 % の割合で決定し、メータ演出のパターン C での実行を 5 % の割合で決定し、メータ演出のパターン D での実行を 0 % の割合で決定し、メータ演出のパターン E での実行を 0 % の割合で決定し、メータ演出のパターン F での実行を 0 % の割合で決定する。

#### 【 0 4 0 1 】

また、変動パターンがスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのいずれかの変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を 1 0 % の割合で決定し、メータ演出のパターン A での実行を 5 % の割合で決定し、メータ演出のパターン B での実行を 1 5 % の割合で決定し、メータ演出のパターン C での実行を 4 0 % の割合で決定し、メータ演出のパターン D での実行を 3 0 % の割合で決定し、メータ演出のパターン E での実行を 0 % の割合で決定し、メータ演出のパターン F での実行を 0 % の割合で決定する。

#### 【 0 4 0 2 】

10

20

30

40

50

また、変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を5%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を5%の割合で決定し、メータ演出のパターンBでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を95%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を0%の割合で決定する。

#### 【0403】

また、変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンBでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を100%の割合で決定する。

#### 【0404】

尚、図11-24(B)及び図11-25に示すように、メータ演出におけるパターンAは、可変表示開始からリーチまでの期間(短縮なしの非リーチの変動パターンであれば可変表示開始から可変表示結果報知までの期間)中の第1タイミングにおいてメータ029SG005Mが1段階増加する演出パターンであり、パターンBは、第1タイミングと可変表示開始からリーチまでの期間(短縮なしの非リーチの変動パターンであれば可変表示開始から可変表示結果報知までの期間)中における該第1タイミングよりも後の第2タイミングとでメータ029SG005Mが1段階ずつ増加する(合計2段階増加する)演出パターンであり、パターンCは、第1タイミングと第2タイミング、そして、リーチからスーパーリーチのリーチ演出が開始されるまでの期間(ノーマルリーチの変動パターンであればリーチから可変表示結果報知までの期間)中における第3タイミングでメータ029SG005Mが1段階ずつ増加する(合計3段階増加する)演出パターンである。

#### 【0405】

また、パターンDは、第1タイミング、第2タイミング、第3タイミング、そして、リーチ演出Aまたはリーチ演出Bの実行中である第4タイミングでメータ029SG005Mが1段階ずつ増加する(合計4段階増加する)演出パターンである。また、パターンEは、第1タイミング、第2タイミング、第3タイミング、第4タイミング、そして、リーチ演出Aの実行中であり第4タイミングよりも後の第5タイミング(高期待度リーチ演出発停報知演出の開始タイミングよりも前のタイミング)でメータ029SG005Mが1段階ずつ増加する(合計5段階増加する)演出パターンである。パターンFは、第2タイミングでメータ029SG005Mが5段階増加する演出パターンである。

#### 【0406】

図11-23に戻り、演出制御用CPU120は、029SGS303の処理を実行した後、メータ演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップ029SGS304)。メータ演出の実行を決定していない場合(ステップ029SGS304;N)はメータ演出決定処理を終了し、メータ演出の実行を決定した場合(ステップ029SGS304;Y)は、決定したメータ演出の演出パターンを記憶し(ステップ029SGS305)、変動パターンに応じたメータ演出開始待ちタイマをセットしてメータ演出決定処理を終了する(ステップ029SGS306)。

#### 【0407】

尚、メータ演出の実行が決定している場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎にメータ演出開始待ちタイマの値を-1し、メータ演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、メータ演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、決定したメータ演出の演出パターンに応じたメータ演出用プロセステーブルを選択するとともに、メータ演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にメータ演出用プロセスタイマの値を-1していき、メータ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。メータ演出用プロセ

10

20

30

40

50

スタイマがタイマアウトしていない場合は、該メータ演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、メータ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてメータ演出を実行することができる。

#### 【0408】

以上のように、本特徴部029SGでは、可変表示中にメータ演出を実行することによって、メータ029SG005Mが5段階まで増加するか否か及び該メータ029SG005Mが5段階まで増加することにより高期待度リーチ演出発展演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることが可能となっている。

10

#### 【0409】

図11-26は、リーチ演出E発展示唆演出決定処理として、図11-22のステップS029SGS282にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-26に示すリーチ演出E発展示唆演出決定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ演出E発展示唆演出の実行の有無を決定する(ステップ029SGS311)。例えば、図11-26(B)に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、リーチ演出E発展示唆演出の非実行を50%の割合で決定し、リーチ演出E発展示唆演出の実行を50%の割合で決定する。一方で、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、リーチ演出E発展示唆演出の非実行を20%の割合で決定し、リーチ演出E発展示唆演出の実行を80%の割合で決定する。

20

#### 【0410】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ029SGS311の処理でリーチ演出E発展示唆演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップ029SGS312)。リーチ演出E発展示唆演出の実行を決定していない場合(ステップ029SGS312;N)はリーチ演出E発展示唆演出決定処理を終了し、リーチ演出E発展示唆演出の実行を決定している場合(ステップ029SGS312;Y)は、リーチ演出E発展示唆演出開始待ちタイマをセットしてリーチ演出E発展示唆演出決定処理を終了する(ステップ029SGS313)。

#### 【0411】

30

尚、リーチ演出E発展示唆演出の実行が決定している場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出E発展示唆演出開始待ちタイマの値を-1し、リーチ演出E発展示唆演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、リーチ演出E発展示唆演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、リーチ演出E発展示唆演出用のプロセステーブルを選択するとともに、リーチ演出E発展示唆演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出E発展示唆演出用プロセスタイマの値を-1していき、リーチ演出E発展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。リーチ演出E発展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該リーチ演出E発展示唆演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、リーチ演出E発展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてリーチ演出E発展示唆演出を実行することができる。

40

#### 【0412】

特に本特徴部029SGでは、リーチ演出E発展報知演出が実行されないスーパーリーチの変動パターンでの可変表示よりも、リーチ演出E発展報知演出が実行されるスーパーリーチの変動パターンでの可変表示の方が高い割合でリーチ演出E発展示唆演出が実行されるようになっているので、これらスーパーリーチやスーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、リーチ演出Bの実行後にリーチ演出E発展示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させ、遊技興趣を向上できるようになっている。

50



## 【 0 4 1 3 】

図 1 1 - 2 7 は、分岐先示唆演出決定処理として、図 1 1 - 2 2 のステップ S 0 2 9 S G S 2 8 4 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 1 - 2 7 に示す分岐先示唆演出決定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じて分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンとを決定する（ステップ 0 2 9 S G S 3 2 1 ）。

## 【 0 4 1 4 】

具体的には、図 1 1 - 2 8 ( A ) に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ の変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を 9 0 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン X での実行を 1 0 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Y での実行を 0 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Z での実行を 0 % の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ の変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を 7 0 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン X での実行を 3 0 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Y での実行を 0 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Z での実行を 0 % の割合で決定する。

## 【 0 4 1 5 】

また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ の変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を 5 0 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン X での実行を 3 0 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Y での実行を 1 5 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Z での実行を 5 % の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ の変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を 1 0 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン X での実行を 1 0 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Y での実行を 7 0 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Z での実行を 1 0 % の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ の変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を 1 0 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン X での実行を 3 0 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Y での実行を 2 0 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Z での実行を 4 0 % の割合で決定する。

## 【 0 4 1 6 】

尚、図 1 1 - 2 8 ( B ) に示すように、分岐先示唆演出のパターン X は、画像表示装置 5 において、リーチ演出 C またはリーチ演出 D の実行期間中にリーチ演出 H 発展報知演出の実行と高期待度リーチ演出発展報知演出の実行の両方を示唆する分岐先示唆画像 X を表示する演出パターンであり、分岐先示唆演出のパターン Y は、画像表示装置 5 において、リーチ演出 C またはリーチ演出 D の実行期間中にリーチ演出 H 発展報知演出の実行を示唆する分岐先示唆画像 Y を表示する演出パターンであり、分岐先示唆演出のパターン Z は、画像表示装置 5 において、リーチ演出 C またはリーチ演出 D の実行期間中に高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する分岐先示唆画像 Z を表示する演出パターンである。

## 【 0 4 1 7 】

尚、本特徴部 0 2 9 S G において、パターン X ~ パターン Z のうち、パターン Z は、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される場合に、パターン X やパターン Y よりも高い割合で実行が決定される、つまり、パターン Z はパターン X やパターン Y よりも高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期待度が高い演出パターンである（高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期待度：パターン Z > パターン Y、パターン Z > パターン X）。また、パターン Y は、リーチ演出 H 発展報知演出が実行される場合に、パターン X やパターン X よりも高い割合で実行が決定される、つまり、パターン Y はパターン X やパターン Z よりもリーチ演出 H 発展報知演出の実行期待度が高い演出パターンである（リーチ演出 H 発展報知演出の実行期待度：パターン Y > パターン Z、パターン Y > パターン X）。

## 【 0 4 1 8 】

尚、図 1 1 - 2 8 ( A ) に示すように、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、当該可変表示の変動パターンに応じて決定割合が異なっており、可変表示結果に応じて

10

20

30

40

50

決定割合が異なっているわけではない。つまり、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dが実行された後にリーチ演出G～リーチ演出Iのいずれかに発展するか否かと、これらリーチ演出G～リーチ演出Iのいずれに発展するかに応じて決定されるようになっていて、本発明はこれに限定されるものではなく、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、当該可変表示の変動パターンと可変表示結果の両方に応じて決定割合が異なってもよいし、可変表示結果のみに応じて決定割合が異なってもよい。

#### 【0419】

図11-27に戻り、演出制御用CPU120は、ステップ029SGS321の処理で分岐先示唆演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップ029SGS232)。分岐先示唆演出の実行を決定していない場合(ステップ029SGS232;N)は分岐先示唆演出決定処理を終了し、分岐先示唆演出の実行を決定した場合(ステップ029SGS232;Y)は、決定した分岐先示唆演出の演出パターンを記憶し(ステップ029SGS323)、分岐先示唆演出開始待ちタイマをセットして分岐先示唆演出決定処理を終了する(ステップ029SGS324)。

#### 【0420】

尚、分岐先示唆演出の実行が決定している場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎に分岐先示唆演出開始待ちタイマの値を-1し、分岐先示唆演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、分岐先示唆演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、決定した分岐先示唆演出の演出パターンに応じた分岐先示唆演出用プロセステーブルを選択するとともに、分岐先示唆演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎に分岐先示唆演出用プロセスタイマの値を-1していき、分岐先示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。分岐先示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該分岐先示唆演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、分岐先示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中において分岐先示唆演出を実行することができる。

#### 【0421】

特に本特徴部029SGでは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において画像表示装置5において分岐先示唆画像X、分岐先示唆画像Y、分岐先示唆画像Zのいずれかが表示されることによって、リーチ演出Cやリーチ演出Dとして可変表示結果が報知されることなく事前演出に切替わることに對して遊技者を注目させることが可能となっている。更には、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において画像表示装置5において分岐先示唆画像X、分岐先示唆画像Y、分岐先示唆画像Zのいずれが表示されるかに応じて、事前演出及び前兆演出の後にリーチ演出H発展報知演出が実行される割合と高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合とが異なっているため、画像表示装置5に分岐先示唆画像X、分岐先示唆画像Y、分岐先示唆画像Zのいずれが表示されるかにも遊技者を注目させることができ、遊技興趣が向上できるようになっている。

#### 【0422】

図11-29は、リーチ演出G発展示唆演出決定処理として、図11-22のステップS029SGS286にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-29に示すリーチ演出G発展示唆演出決定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ演出G発展示唆演出の実行の有無を決定する。

#### 【0423】

具体的には、図11-29(B)に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合には、リーチ演出G発展示唆演出の非実行を50%の割合で決定し、リーチ演出G発展示唆演出の実行を50%の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合には、リーチ演

10

20

30

40

50

出 G 発展示唆演出の非実行を 20 % の割合で決定し、リーチ演出 G 発展示唆演出の実行を 80 % の割合で決定する。

【0424】

そして、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 029SGS331 の処理でリーチ演出 G 発展示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ 029SGS332）。リーチ演出 G 発展示唆演出の実行を決定していない場合（ステップ 029SGS332；N）はリーチ演出 G 発展示唆演出決定処理を終了し、リーチ演出 G 展示唆演出の実行を決定している場合（ステップ 029SGS332；Y）は、リーチ演出 G 展示唆演出開始待ちタイマをセットしてリーチ演出 G 展示唆演出決定処理を終了する（ステップ 029SGS333）。

10

【0425】

尚、リーチ演出 G 展示唆演出の実行が決定している場合、演出制御用 CPU 120 は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出 G 展示唆演出開始待ちタイマの値を - 1 し、リーチ演出 G 展示唆演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、リーチ演出 G 展示唆演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、リーチ演出 G 展示唆演出用のプロセステーブルを選択するとともに、リーチ演出 G 展示唆演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出 G 展示唆演出用プロセスタイマの値を - 1 していき、リーチ演出 G 展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。リーチ演出 G 展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該リーチ演出 G 展示唆演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、リーチ演出 G 展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてリーチ演出 G 展示唆演出を実行することができる。

20

【0426】

特に本特徴部 029SG では、リーチ演出 G 展報知演出が実行されないスーパーリーチ変動パターンでの可変表示よりも、リーチ演出 G 報知演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンでの可変表示の方が高い割合でリーチ演出 E 発展示唆演出が実行されるようになっているので、これらスーパーリーチ やスーパーリーチ 変動パターンでの可変表示においては、リーチ演出 C やリーチ演出 D の実行後にリーチ演出 G 発展示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させ、遊技興趣を向上できるようになっている。

30

【0427】

図 11 - 31 は、チャンスアップ演出決定処理として、図 11 - 22 のステップ S029SGS289 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 11 - 31 に示すチャンスアップ演出決定処理において、演出制御用 CPU 120 は、先ず、当該可変表示の変動パターンが非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 029SGS340）。当該可変表示の変動パターンが非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンである場合（ステップ 029SGS340；Y）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 029SGS341）。

40

【0428】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ の変動パターンである場合（ステップ 029SGS341；Y）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ の変動パターンではない場合（ステップ 029SGS341；N）は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ 、スーパーリーチ 、スーパーリーチ 、スーパーリーチ の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 029SGS342）。

【0429】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ 、スーパーリーチ 、スーパーリーチ

50

、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS342；N）は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチまたはスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS343）。当該可変表示変動パターンがスーパーリーチまたはスーパーリーチの変動パターンである場合（ステップ029SGS343；Y）、演出制御用CPU120は、可変表示結果に応じてリーチ演出A実行中におけるチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ029SGS344）。

【0430】

ここで、本特徴部029SGにおけるリーチ演出A～リーチ演出Iにおける演出内容について図11-32（A）～図11-32（E）にもとづいて説明する。図11-32（A）～図11-32（I）に示すように、リーチ演出A～リーチ演出Iは、いずれも画像表示装置5において各リーチ演出のタイトルを表示するリーチタイトル表示期間と、その後の画像表示装置5において味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出を表示するバトル演出実行期間と、から構成されている。

【0431】

これら各リーチ演出A～リーチ演出Iのリーチタイトル表示期間においては、チャンスアップ演出の一部として、リーチタイトルを赤色表示可能となっている（図11-33（A）参照）。

【0432】

また、リーチ演出A～リーチ演出Dのバトル演出実行期間については、該バトル演出実行期間の前半部分において可動体32を動作可能な可動体動作可能期間と画像表示装置5においてカットイン画像を表示可能なカットイン画像表示可能期間とが設けられており、チャンスアップ演出の一部として可動体動作可能期間における可動体32の動作とカットイン画像表示可能期間におけるカットイン画像の表示とを実行可能となっている（図11-33（A）参照）。

【0433】

尚、リーチ演出Cとリーチ演出Dのバトル演出実行期間については、これら可動体動作可能期間とカットイン画像表示可能期間との後に分岐先示唆演出実行可能期間が設けられている。

【0434】

また、リーチ演出Eとリーチ演出Fのバトル実行期間については、該バトル演出実行期間の前半部分には可動体動作可能期間が設けられており、該バトル演出実行期間の後半部分（バトル演出の終了タイミングの近傍）には、画像表示装置5において押しボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作に応じて可変表示結果を報知するために遊技者に対してこれら押しボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を促す操作促進画像を表示する操作促進画像表示期間が設けられている。尚、操作促進画像表示期間は、通常は押しボタン31Bの画像が表示される期間である。

【0435】

本特徴部029SGでは、リーチ演出Eとリーチ演出Fのバトル実行期間においては、チャンスアップ演出の一部として可動体動作可能期間における可動体の動作と、操作促進画像表示期間におけるスティックコントローラ31Aの画像の表示とを実行可能となっている（図11-33（B）参照）。

【0436】

尚、リーチ演出G、リーチ演出H、リーチ演出Iについては、可動体動作可能期間、カットイン画像表示期間、操作促進画像表示期間が設けられていない。つまり、リーチ演出G、リーチ演出H、リーチ演出Iは、チャンスアップ演出が実行されることがないリーチ演出となっている。

【0437】

図11-31のステップ029SGS344に戻り、演出制御用CPU120は、図11-34（A）に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出

10

20

30

40

50

の非実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を0%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を0%の割合で決定する。

【0438】

そして、演出制御用CPU120は、リーチ演出A実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップ029SGS345)。リーチ演出A実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合(ステップ029SGS345; N)はステップ029SGS347に進み、リーチ演出A実行中のチャンスアップ演出の実行を決定した場合(ステップ029SGS345; Y)は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出A用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてステップ029SGS347に進む(ステップ029SGS346)。

10

【0439】

ステップ029SGS347において演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する(ステップ029SGS347)。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合(ステップ029SGS347; N)はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合(ステップ029SGS347; Y)は、可変表示結果に応じてリーチ演出F実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する(ステップ029SGS348)。

20

【0440】

具体的には、図11-34(B)に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を40%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンSでの実行を30%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンTでの実行を20%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンUでの実行を10%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を10%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンSでの実行を20%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンTでの実行を30%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンUでの実行を40%の割合で決定する。

30

【0441】

そして、演出制御用CPU120は、リーチ演出F実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップ029SGS349)。リーチ演出F実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合(ステップ029SGS349; N)はチャンスアップ演出決定処理を終了し、リーチ演出F実行中のチャンスアップ演出の実行を決定している場合(ステップ029SGS349; Y)は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出F用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてチャンスアップ演出決定処理を終了する(ステップ029SGS350)。

40

【0442】

また、ステップ029SGS343において当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのいずれかである場合(ステップ029SGS343; N)、演出制御用CPU120は、可変表示結果に応じてリーチ演出B実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する(ステップ029SGS351)。

【0443】

具体的には、図11-34(C)に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を40%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を30%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を20%の

50

割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を10%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を10%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を20%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を30%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を40%の割合で決定する。

【0444】

そして、演出制御用CPU120は、リーチ演出B実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップ029SGS352)。リーチ演出B実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合(ステップ029SGS352;N)はステップ029SGS354に進み、リーチ演出B実行中のチャンスアップ演出の実行を決定した場合(ステップ029SGS352;Y)は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出B用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてステップ029SGS354に進む(ステップ029SGS353)。

10

【0445】

ステップ029SGS354において演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する(ステップ029SGS354)。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチまたはスーパーリーチの変動パターンである場合(ステップ029SGS354;N)はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合(ステップ029SGS354;Y)は、可変表示結果に応じてリーチ演出E実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する(ステップ029SGS355)。

20

【0446】

具体的には、図11-34(D)に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンSでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンTでの実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンUでの実行を0%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンSでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンTでの実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンUでの実行を0%の割合で決定する。

30

【0447】

そして、演出制御用CPU120は、リーチ演出E実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップ029SGS356)。リーチ演出E実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合(ステップ029SGS356;N)はチャンスアップ演出決定処理を終了し、リーチ演出E実行中のチャンスアップ演出の実行を決定している場合(ステップ029SGS356;Y)は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出E用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてチャンスアップ演出決定処理を終了する(ステップ029SGS357)。

【0448】

40

また、ステップ029SGS342の処理において当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチの変動パターンのいずれかである場合(ステップ029SGS342;Y)、演出制御用CPU120は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチとスーパーリーチの変動パターンのいずれかであるか否かを判定する(ステップ029SGS358)。

【0449】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチの変動パターンのいずれかである場合(ステップ029SGS358;N)はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチまたはス

50

ーパーリーチ の変動パターンである場合（ステップ029SGS358；Y）、演出制御用CPU120は、可変表示結果に応じてリーチ演出Cまたはリーチ演出D実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ029SGS359）。

#### 【0450】

具体的には、図11-34（A）に示すように、実行するリーチ演出がリーチ演出Cであるとき、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を0%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を0%の割合で決定する。

10

#### 【0451】

一方で、図11-34（C）に示すように、実行するリーチ演出がリーチ演出Dであるとき、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を40%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を30%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を20%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を10%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を10%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を20%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を30%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を40%の割合で決定する。

20

#### 【0452】

そして、演出制御用CPU120は、リーチ演出Cまたはリーチ演出D実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ029SGS360）。リーチ演出Cまたはリーチ演出D実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合（ステップ029SGS360；N）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、リーチ演出Cまたはリーチ演出D実行中のチャンスアップ演出の実行を決定した場合（ステップ029SGS360；Y）は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出Cまたはリーチ演出D用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてチャンスアップ演出決定処理を終了する（ステップ029SGS361）。

30

#### 【0453】

尚、チャンスアップ演出の実行が決定している場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎にチャンスアップ演出開始待ちタイマの値を-1し、チャンスアップ演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、チャンスアップ演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、チャンスアップ演出用のプロセステーブルを選択するとともに、チャンスアップ演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にチャンスアップ演出用プロセスタイマの値を-1していき、チャンスアップ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。チャンスアップ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該チャンスアップ演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、チャンスアップ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてチャンスアップ演出を実行することができる。

40

#### 【0454】

特に本特徴部029SGでは、チャンスアップ演出が実行されるか否かや、リーチ演出の実行期間中におけるチャンスアップ演出の実行回数に応じて大当たり期待度が異なるので、チャンスアップ演出が実行されるか否かにチャンスアップ演出の実行回数に対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

#### 【0455】

50

更に、リーチ演出 A ～リーチ演出 D 等の比較的大当り期待度の低いリーチ演出においては最大で 3 回のチャンスアップ演出が実行されるので、リーチ演出 A ～リーチ演出 D の実行中においてチャンスアップ演出の実行回数に応じて効果的に可変表示結果が大当りとなることを遊技者に対して示唆することができる。

【0456】

一方で、リーチ演出 G ～リーチ演出 I 等の大当り期待度の高いリーチ演出においては、リーチ演出中に実行可能なチャンスアップ演出が 1 回のみとなっているので、徒にチャンスアップ演出が複数回実行されることによって大当り期待度の高いリーチ演出の演出興趣が低下してしまうことが防止されている。

【0457】

尚、図 11 - 34 (E) に示すように、リーチ演出 A ～リーチ演出 D におけるチャンスアップ演出の演出パターンのうち、パターン P は、リーチタイトルの赤色表示を実行するが可動体 32 の動作とカットイン画像の表示は実行しない演出パターンであり、パターン Q は、リーチタイトルの赤色表示と可動体 32 の動作を実行するがカットイン画像を表示しない演出パターンであり、パターン R は、リーチタイトルの赤色表示、可動体 32 の動作、カットイン画像の表示の全てを実行する演出パターンである。

【0458】

更に、図 11 - 34 (F) に示すように、リーチ演出 E 及びリーチ演出 F におけるチャンスアップ演出の演出パターンのうち、パターン S は、リーチタイトルの赤色表示を実行するが可動体 32 の動作とスティックコントローラ 31A の画像の表示は実行しない演出パターンであり、パターン Q は、リーチタイトルの赤色表示と可動体 32 の動作を実行するがスティックコントローラ 31A の画像を表示しない演出パターンであり、パターン R は、リーチタイトルの赤色表示、可動体 32 の動作、スティックコントローラ 31A の画像の表示の全てを実行する演出パターンである。

【0459】

以上、本特徴部 029SG のチャンスアップ演出としては、図 11 - 34 (A) ～図 11 - 34 (D) に示すように、リーチ演出 A ～リーチ演出 D におけるチャンスアップ演出全体としては、チャンスアップ演出が非実行である場合が最も大当り期待度が低く設定されており、チャンスアップ演出がパターン P で実行される場合はチャンスアップ演出が非実行である場合よりも大当り期待度が高く設定されている。チャンスアップ演出がパターン Q で実行される場合はチャンスアップ演出がパターン P で実行される場合よりも大当り期待度が高く設定されている。そして、チャンスアップ演出がパターン R で実行される場合はチャンスアップ演出がパターン Q で実行される場合よりも大当り期待度が高く設定されている (リーチ演出 A ～リーチ演出 D におけるチャンスアップ演出の大当り期待度：パターン R > パターン Q > パターン P > 非実行)。

【0460】

また、リーチ演出 E 及びリーチ演出 F におけるチャンスアップ演出全体としては、チャンスアップ演出が非実行である場合が最も大当り期待度が低く設定されており、チャンスアップ演出がパターン S で実行される場合はチャンスアップ演出が非実行である場合よりも大当り期待度が高く設定されている。チャンスアップ演出がパターン T で実行される場合はチャンスアップ演出がパターン S で実行される場合よりも大当り期待度が高く設定されている。そして、チャンスアップ演出がパターン R U で実行される場合はチャンスアップ演出がパターン T で実行される場合よりも大当り期待度が高く設定されている (リーチ演出 E 及びリーチ演出 F におけるチャンスアップ演出の大当り期待度：パターン U > パターン T > パターン S > 非実行)。

【0461】

ここで、リーチ演出 A ～リーチ演出 D が実行される場合とリーチ演出 E またはリーチ演出 F が実行される場合とで比較すると、リーチ演出 A ～リーチ演出 D では、パターン P とパターン Q とが共通で実行可能な演出パターンとして設定されている一方で、パターン R は、リーチ演出 B またはリーチ演出 D が実行される場合でのみ実行可能となっている。つ

10

20

30

40

50



まり、リーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作は、リーチ演出 A ～リーチ演出 D のいずれでも実行され得る演出である一方で、カットイン画像 0 2 9 S G 2 0 0 の表示はリーチ演出 B とリーチ演出 D でのみ実行され得る演出である。

【 0 4 6 2 】

また、リーチ演出 E が実行される場合とリーチ演出 F が実行される場合とで比較すると、リーチ演出 E とリーチ演出 F では、パターン S とパターン T とが共通で実行可能な演出パターンとして設定されている一方で、パターン U は、リーチ演出 F が実行される場合でのみ実行可能となっている。つまり、リーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作は、リーチ演出 E とリーチ演出 F のいずれでも実行され得る演出である一方で、操作促進画像としてのスティックコントローラ 3 1 A の画像の表示はリーチ演出 F でのみ実行され得る演出である。

10

【 0 4 6 3 】

次に、本特徴部 0 2 9 S G におけるスーパーリーチの可変表示の演出態様について、図 1 1 - 3 5 ～図 1 1 - 5 6 に基づいて説明する。まず、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出 A が実行される場合について説明する。尚、可変表示の開始タイミングにおけるメータ 0 2 9 S G 0 0 5 M は、1 段階も増加していない状態として表示されている。図 1 1 - 3 5 ( A ) ～図 1 1 - 3 5 ( D ) に示すように、可変表示の開始時にメータ演出の実行が決定 ( 本特徴部 0 2 9 S G ではパターン D またはパターン E での実行が決定された場合を開示 ) されると、リーチ前のタイミングである第 1 タイミング、第 2 タイミングとリーチ後の第 3 タイミングにてメータ 0 2 9 S G 0 0 5 M がそれぞれ 1 段階ずつ増加する。

20

【 0 4 6 4 】

図 1 1 - 3 5 ( E ) 及び図 1 1 - 3 5 ( F ) に示すように、リーチ演出 A が開始されると、先ず画像表示装置 5 において該リーチ演出 A のタイトル画像と該リーチ演出 A の大当り期待度を示す期待度画像 0 2 9 S G 2 5 1 が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出 A のタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像 0 2 9 S G 1 6 1 A が表示される一方で、パターン P、パターン Q、パターン R のいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出 A のタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像 0 2 9 S G 1 6 1 B が表示される。

30

【 0 4 6 5 】

そして、リーチ演出 A のタイトル画像の表示が終了すると、図 1 1 - 3 5 ( G ) に示すように、味方キャラクタ A と敵キャラクタ A とによるバトル演出が開始される。尚、図 1 1 - 3 6 ( H ) に示すように、バトル演出中においても、第 4 タイミングにおいてメータ 0 2 9 S G 0 0 5 M が更に一段階増加する。

【 0 4 6 6 】

また、該バトル演出中は、パターン Q またはパターン R の演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図 1 1 - 3 6 ( I ) に示すように、可動体 3 2 の原点位置から演出位置に向けての動作が実行される。尚、チャンスアップ演出としての可動体 3 2 の動作は、原点位置から演出位置に向けての移動であるが、該可動体 3 2 の移動は、原点位置と演出位置との中間位置で終了する。その後、可動体 3 2 は、中間位置から原点位置に戻る。

40

【 0 4 6 7 】

更にパターン R の演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図 1 1 - 3 6 ( J ) 及び図 1 1 - 3 6 ( K ) に示すように、画像表示装置 5 においてカットイン画像 0 2 9 S G 2 0 0 の表示が実行される。

【 0 4 6 8 】

そして、当該可変表示がスーパーリーチ はずれの変動パターン ( P A 2 - 2 ) の可変表示である場合は、図 1 1 - 3 6 ( L ) 及び図 1 1 - 3 6 ( M ) に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ A が敵キャラクタ A に敗北することにより可変表示結

50

果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出 A）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0469】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-2）の可変表示である場合は、図11-36（N）及び図11-36（O）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ A が敵キャラクタ A に勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出（リーチ演出 A）の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【0470】

また、当該可変表示がスーパーリーチ の可変表示である場合は、図11-37（P）及び図11-37（Q）に示すように、カットイン画像表示可能期間終了後の第5タイミングにおいてメータ029SG005Mが更に1段階増加（5段階まで増加）して満タンになる。そして、画像表示装置5の表示領域の下部においてメータ029SG005Mが5段階まで増加した（満タンになった）旨と高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることを報知するテロップ画像029SG005Tが表示される。

【0471】

次いで、図11-37（R）に示すように、バトル演出が途中で中断され、該バトル演出に替えて高期待度リーチ演出発展報知演出として画像表示装置5において高期待度リーチ演出発展報知画像029SG180の表示が実行される。そして、リーチ演出 F が開始される。尚、高期待度リーチ演出発展報知演出の詳細については、図11-55にて後述する。

【0472】

図11-37（S）及び図11-37（T）に示すように、リーチ演出 F が開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出 F のタイトル画像と該リーチ演出 A の大当り期待度を示す期待度画像029SG256が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出 F のタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG166Aが表示される一方で、パターン S、パターン T、パターン U のいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出 F のタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG166Bが表示される。

【0473】

そして、リーチ演出 F のタイトル画像の表示が終了すると、図11-37（U）に示すように、味方キャラクタ B と敵キャラクタ B とによるバトル演出が開始される。該バトル演出中は、パターン T またはパターン U の演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図11-36（V）及び図11-36（W）に示すように、可動体32の原点位置から中間位置に向けての動作（移動）が実行される。その後、可動体32は、中間位置から原点位置に戻る。

【0474】

バトル演出が進行すると、図11-38（X）、図11-38（Y）、図11-38（Z）に示すように、画像表示装置5の表示領域の中央部において遊技者に対してプッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を促す操作促進画像が表示される。尚、このとき、パターン U の演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、操作促進画像としてプッシュボタン31Bの画像が表示される一方で、パターン U の演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、操作促進画像としてスティックコントローラ31Aの画像が表示される。

【0475】

画像表示装置5にて操作促進画像が表示された後は、遊技者がプッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31A等の操作手段を操作する、または、これら操作手段の操作受付期間が終了すると、バトル演出の演出結果として可変表示結果が報知される。

【0476】

10

20

30

40

50

具体的には、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ はずれの変動パターン（P A 2 - 8）である場合は、図 1 1 - 3 9（a）及び図 1 1 - 3 9（b）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ B が敵キャラクタ B に敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出 F）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0 4 7 7】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ 大当りの変動パターン（P B 1 - 6）の可変表示である場合は、図 1 1 - 3 9（c）及び図 1 1 - 3 9（d）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ B が敵キャラクタ B に勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出（リーチ演出 F）の終了後に飾り図柄が大

10

【0 4 7 8】

次に、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出 B が実行される場合について説明する。尚、可変表示の開始タイミングにおけるメータ 0 2 9 S G 0 0 5 M は、1 段階も増加していない状態として表示されている。図 1 1 - 4 0（A）～図 1 1 - 4 0（D）に示すように、可変表示の開始時にメータ演出の実行が決定（本特徴部 0 2 9 S G ではパターン D またはパターン E での実行が決定された場合を開示）されると、リーチ前のタイミングである第 1 タイミング、第 2 タイミングとリーチ後の第 3 タイミングにてメータ 0 2 9 S G 0 0 5 M がそれぞれ 1 段階ずつ増加する。

【0 4 7 9】

20

図 1 1 - 4 0（E）及び図 1 1 - 4 0（F）に示すように、リーチ演出 B が開始されると、先ず画像表示装置 5 において該リーチ演出 B のタイトル画像と該リーチ演出 B の大当り期待度を示す期待度画像 0 2 9 S G 2 5 2 が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出 B のタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像 0 2 9 S G 1 6 2 A が表示される一方で、パターン P、パターン Q、パターン R のいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出 B のタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像 0 2 9 S G 1 6 2 B が表示される。

【0 4 8 0】

そして、リーチ演出 B のタイトル画像の表示が終了すると、図 1 1 - 4 0（G）に示すように、味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とによるバトル演出が開始される。尚、図 1 1 - 4 1（H）に示すように、バトル演出中においても、第 4 タイミングにおいてメータ 0 2 9 S G 0 0 5 M が更に一段階増加する。

30

【0 4 8 1】

また、該バトル演出中は、パターン Q またはパターン R の演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図 1 1 - 4 1（I）に示すように、可動体 3 2 の原点位置から中間位置への動作（移動）が実行される。その後、可動体 3 2 は、中間位置から原点位置に戻る。

【0 4 8 2】

更にパターン R の演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図 1 1 - 4 1（J）及び図 1 1 - 4 1（K）に示すように、画像表示装置 5 においてカットイン画像 0 2 9 S G 2 0 0 の表示が実行される。

40

【0 4 8 3】

そして、当該可変表示がスーパーリーチ はずれの変動パターン（P A 2 - 3）の可変表示である場合は、図 1 1 - 4 1（L）及び図 1 1 - 4 1（M）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ B が敵キャラクタ A に敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出 B）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0 4 8 4】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ 大当りの変動パターン（P B 1 - 3）の可変

50

表示である場合は、図 1 1 - 4 1 ( N ) 及び図 1 1 - 4 1 ( O ) に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ B が敵キャラクタ A に勝利することにより可変表示結果が大当たりであることが報知され、バトル演出 ( リーチ演出 B ) の終了後に飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止表示される。

【 0 4 8 5 】

また、当該可変表示がスーパーリーチ またはスーパーリーチ の可変表示である場合は、図 1 1 - 4 2 ( P ) 及び図 1 1 - 4 2 ( Q ) に示すように、カットイン画像表示可能期間の終了後において味方キャラクタ B が敵キャラクタ A に敗北することにより可変表示結果がはずれであることが一旦報知される。

【 0 4 8 6 】

そして、バトル演出 ( リーチ演出 B ) の終了後は、飾り図柄のはずれを示す組み合わせでの揺動表示が行われる。このとき、リーチ演出 E 発展示唆演出の実行が決定されている場合は、図 1 1 - 4 2 ( R ) に示すように、リーチ演出 E 発展示唆演出として、画像表示装置 5 の表示領域において飾り図柄と表示位置が重複するようにリーチ演出 E 発展示唆画像 0 2 9 S G 1 7 0 の表示が行われる。

【 0 4 8 7 】

尚、当該可変表示がスーパーリーチ の変動パターンの可変表示である場合は、図 1 1 - 4 2 ( S ) に示すように、リーチ演出 E 発展示唆演出実行可能期間の後に、飾り図柄の揺動が停止して改めて可変表示がはずれであることが報知される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチ の変動パターンの可変表示である場合は、図 1 1 - 4 2 ( T ) に示すように、リーチ演出 E 発展示唆演出実行可能期間の後に、リーチ演出 E 発展報知演出としてリーチ演出 E 発展報知画像 0 2 9 S G 1 8 1 の表示が行われる。そして、リーチ演出 E が開始される。

【 0 4 8 8 】

図 1 1 - 4 2 ( U ) 及び図 1 1 - 4 2 ( V ) に示すように、リーチ演出 E が開始されると、先ず画像表示装置 5 において該リーチ演出 E のタイトル画像と該リーチ演出 E の大当たり期待度を示す期待度画像 0 2 9 S G 2 5 5 が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出 E のタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像 0 2 9 S G 1 6 5 A が表示される一方で、パターン S、パターン T、パターン U のいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出 E のタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像 0 2 9 S G 1 6 5 B が表示される。

【 0 4 8 9 】

そして、リーチ演出 E のタイトル画像の表示が終了すると、図 1 1 - 4 2 ( W ) に示すように、味方キャラクタ A と敵キャラクタ B とによるバトル演出が開始される。該バトル演出中は、パターン T またはパターン U の演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図 1 1 - 4 3 ( X ) 及び図 1 1 - 4 3 ( Y ) に示すように、可動体 3 2 の原点位置から中間位置に向けての動作 ( 移動 ) が実行される。その後、可動体 3 2 は、中間位置から原点位置に戻る。

【 0 4 9 0 】

バトル演出が進行すると、図 1 1 - 4 3 ( Z )、図 1 1 - 4 3 ( a )、図 1 1 - 4 3 ( b ) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の中央部において遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作を促す操作促進画像が表示される。尚、このとき、パターン U の演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、操作促進画像としてプッシュボタン 3 1 B の画像が表示される一方で、パターン U の演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、操作促進画像としてスティックコントローラ 3 1 A の画像が表示される。

【 0 4 9 1 】

画像表示装置 5 にて操作促進画像が表示された後は、遊技者がプッシュボタン 3 1 B またはスティックコントローラ 3 1 A 等の操作手段を操作する、または、これら操作手段の

10

20

30

40

50

操作受付期間が終了すると、バトル演出の演出結果として可変表示結果が報知される。

【0492】

具体的には、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-7）である場合は、図11-44（c）及び図11-44（d）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタAが敵キャラクタBに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出E）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0493】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-5）の可変表示である場合は、図11-44（e）及び図11-44（f）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタAが敵キャラクタBに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出（リーチ演出E）の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【0494】

ここで、図11-42（Q）～図11-42（T）にかけてのリーチ演出E発展示唆演出の演出態様についてより詳細に説明する。

【0495】

先ず、図11-45（A）～図11-45（B）に示すように、リーチ演出E発展示唆演出の実行が決定されている場合は、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで揺動表示されている状態において、リーチ演出E発展示唆演出として、画像表示装置5の表示領域にて飾り図柄と重複するようにリーチ演出E発展示唆画像029SG170の1段階目の表示が行われる。尚、該1段階目のリーチ演出E発展示唆画像029SG170は、飾り図柄等の表示領域に表示されている他の画像よりも明度が低い、表示色が少ない等の遊技者からの視認性が低い画像であればよい。

【0496】

そして、リーチ演出E発展示唆画像029SG170の1段階目の表示期間が終了した後は、図11-45（C）～図11-45（D）に示すように、一旦リーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示を終了した後、飾り図柄と重複するように再度リーチ演出E発展示唆画像029SG170の2段階目の表示が行われる。尚、該2段階目のリーチ演出E発展示唆画像029SG170は、1段階目のリーチ演出E発展示唆画像029SG170よりも明度が高い、表示色が多い等の1段階目のリーチ演出E発展示唆画像029SG170よりも遊技者からの視認性が高い画像であればよい。

【0497】

そして、当該可変表示がスーパーリーチ の変動パターンによる可変表示である場合は、図11-45（E）に示すように、リーチ演出E発展報知演出として画像表示装置5におけるリーチ演出E発展報知画像029SG181の表示が実行されることなく、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチ の変動パターンによる可変表示である場合は、図11-45（F）に示すように、リーチ演出E発展報知演出として画像表示装置5においてリーチ演出E発展報知画像029SG181が表示されてリーチ演出Eが実行される。

【0498】

次に、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行される場合について説明する。尚、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行される場合は、メータ演出が実行されることが無いので、可変表示開始からリーチまでの期間の説明は省略する。

【0499】

リーチ演出Cが実行される場合については、図11-46（A）～図11-46（C）に示すように、リーチ演出Cが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Cのタイトル画像と該リーチ演出Cの大当り期待度を示す期待度画像029SG253が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演

10

20

30

40

50

出Cのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG163Aが表示される一方で、パターンP、パターンQ、パターンRのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Cのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG163Bが表示される。

【0500】

そして、リーチ演出Cのタイトル画像の表示が終了すると、図11-46(C)に示すように、味方キャラクタCと敵キャラクタAとによるバトル演出が開始される。

【0501】

一方で、リーチ演出Dが実行される場合については、図11-46(D)～図11-46(F)に示すように、リーチ演出Dが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Dのタイトル画像と該リーチ演出Dの大当たり期待度を示す期待度画像029SG254が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Dのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG164Aが表示される一方で、パターンP、パターンQ、パターンRのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Dのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG164Bが表示される。

【0502】

そして、リーチ演出Dのタイトル画像の表示が終了すると、図11-46(F)に示すように、味方キャラクタDと敵キャラクタAとによるバトル演出が開始される。

【0503】

また、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dのバトル演出中は、パターンQまたはパターンRの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図11-47(G)及び図11-47(H)に示すように、可動体32の原点位置から中間位置への動作(移動)が実行される。その後、可動体32は、中間位置から原点位置に戻る。

【0504】

更にパターンRの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図11-47(I)及び図11-47(J)に示すように、画像表示装置5においてカットイン画像029SG200の表示が実行される。

【0505】

また、図11-47(K)～図11-47(M)に示すように、分岐先示唆演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dのバトル演出中のカットイン画像表示可能期間の後に、分岐先示唆演出として画像表示装置5にリーチ演出H発展報知演出(リーチ演出H)が実行されることと高期待度リーチ演出発展報知演出(リーチ演出I)が実行されることの両方を示唆する分岐先示唆画像X(分岐先示唆画像029SG005X)、リーチ演出H発展報知演出(リーチ演出H)が実行されることを示唆する分岐先示唆画像Y(分岐先示唆画像029SG005Y)、高期待度リーチ演出発展報知演出(リーチ演出I)が実行されることを示唆する分岐先示唆画像Z(分岐先示唆画像029SG005Z)のいずれかが表示される。

【0506】

分岐先示唆演出実行可能期間の後は、当該可変表示がスーパーリーチ はずれの変動パターン(PA2-4)での可変表示である場合は、図11-48(N)～図11-48(P)に示すように、リーチ演出Cの実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクタCが敵キャラクタAに敗北することにより可変表示がはずれであることが報知され、リーチ演出Dの実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクタDが敵キャラクタAに敗北することにより可変表示がはずれであることが報知される。そして、バトル演出(リーチ演出Cまたはリーチ演出D)の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0507】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ 大当りの変動パターン(PB1-4)での可変表示である場合は、図11-48(Q)～図11-48(S)に示すように、リーチ演

10

20

30

40

50

出 C の実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクタ C が敵キャラクタ A に勝利することにより可変表示が大当たりであることが報知され、リーチ演出 D の実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクタ D が敵キャラクタ A に勝利することにより可変表示が大当たりであることが報知される。そして、バトル演出（リーチ演出 C またはリーチ演出 D）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0508】

また、当該可変表示がスーパーリーチ またはスーパーリーチ の可変表示である場合は、図 11 - 49（T）～図 11 - 49（V）に示すように、分岐先示唆演出実行可能期間の終了後において味方キャラクタ C または味方キャラクタ D が敵キャラクタ A に敗北することにより可変表示結果がはずれであることが一旦報知される。

10

【0509】

そして、バトル演出（リーチ演出 C またはリーチ演出 D）の終了後は、飾り図柄のはずれを示す組み合わせでの揺動表示が行われる。このとき、リーチ演出 G 発展示唆演出の実行が決定されている場合は、図 11 - 49（W）に示すように、リーチ演出 G 発展示唆演出として、画像表示装置 5 の表示領域において飾り図柄と表示位置が重複するようにリーチ演出 G 発展示唆画像 029SG171 の表示が行われる。

【0510】

尚、当該可変表示がスーパーリーチ の変動パターンの可変表示である場合は、図 11 - 49（X）に示すように、リーチ演出 G 発展示唆演出実行可能期間の後に、飾り図柄の揺動が停止して改めて可変表示がはずれであることが報知される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチ の変動パターンの可変表示である場合は、図 11 - 49（Y）に示すように、リーチ演出 G 発展示唆演出実行可能期間の後に、リーチ演出 G 発展報知演出としてリーチ演出 G 発展報知画像 029SG182 の表示が行われる。そして、リーチ演出 G が開始される。

20

【0511】

図 11 - 50（Z）に示すように、リーチ演出 G が開始されると、先ず画像表示装置 5 において該リーチ演出 G のタイトル画像 029SG167 と該リーチ演出 G の大当たり期待度を示す期待度画像 029SG257 が表示される。

【0512】

そして、リーチ演出 G のタイトル画像 029SG167 の表示が終了すると、図 11 - 50（a）及び図 11 - 50（b）に示すように、味方キャラクタ C と敵キャラクタ B とによるバトル演出が開始される。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-9）である場合は、図 11 - 50（c）及び図 11 - 50（d）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ C が敵キャラクタ B に敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出 G）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

30

【0513】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ 大当たりの変動パターン（PB1-7）の可変表示である場合は、図 11 - 50（e）及び図 11 - 50（f）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ C が敵キャラクタ B に勝利することにより可変表示結果が大当たりであることが報知され、バトル演出（リーチ演出 G）の終了後に飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止表示される。

40

【0514】

ここで、図 11 - 49（V）～図 11 - 49（Y）にかけてのリーチ演出 G 発展示唆演出の演出態様についてより詳細に説明する。

【0515】

先ず、図 11 - 54（A）～図 11 - 54（B）に示すように、リーチ演出 G 発展示唆演出の実行が決定されている場合は、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで揺動表示されている状態において、リーチ演出 G 発展示唆演出として、画像表示装置 5 の表示領域にて飾り図柄と重複するようにリーチ演出 G 発展示唆画像 029SG171 の 1 段階目の表示

50

が行われる。尚、該１段階目のリーチ演出Ｇ発展示唆画像０２９ＳＧ１７１は、飾り図柄等の表示領域に表示されている他の画像よりも明度が低い、表示色が少ない等の遊技者からの視認性が低い画像であればよい。

【０５１６】

そして、リーチ演出Ｇ発展示唆画像０２９ＳＧ１７１の１段階目の表示期間が終了した後は、図１１－５４（Ｃ）～図１１－５４（Ｄ）に示すように、一旦リーチ演出Ｇ発展示唆画像０２９ＳＧ１７１の表示を終了した後、飾り図柄と重複するように再度リーチ演出Ｇ発展示唆画像０２９ＳＧ１７１の２段階目の表示が行われる。尚、該２段階目のリーチ演出Ｇ発展示唆画像０２９ＳＧ１７１は、１段階目のリーチ演出Ｇ発展示唆画像０２９ＳＧ１７１よりも明度が高い、表示色が多い等の１段階目のリーチ演出Ｇ発展示唆画像０２９

10

【０５１７】

そして、当該可変表示がスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合は、図１１－４５（Ｅ）に示すように、リーチ演出Ｇ発展報知演出として画像表示装置５におけるリーチ演出Ｇ発展報知画像０２９ＳＧ１８２の表示が実行されることなく、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合は、図１１－５４（Ｆ）に示すように、リーチ演出Ｇ発展報知演出として画像表示装置５においてリーチ演出Ｇ発展報知画像０２９Ｓ

Ｇ１８２が表示されてリーチ演出Ｇが実行される。

【０５１８】

20

また、当該可変表示がスーパーリーチの変動パターンまたはスーパーリーチの変動パターンでの可変表示である場合は、図１１－５１（ｇ）～図１１－５１（ｈ）に示すように、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの実行中における分岐先示唆演出実行可能期間後において、事前演出として画像表示装置５の表示領域にてシャッタ画像０２９ＳＧ００６が表示され（表示領域の左右から該表示領域の中央部に向けてシャッタ画像０２９ＳＧ００６の移動表示が行われて）、画像表示装置５に表示されていた演出画像が該シャッタ画像０２９ＳＧ００６によって一時的に視認不能な状態となる。

【０５１９】

そして、所定期間が経過したことにもとづいて事前演出の実行期間が終了すると、前兆演出としてシャッタ画像０２９ＳＧ００６が画像表示装置５の表示領域の中央部から左右側方に向けて退避していくとともに、該シャッタ画像０２９ＳＧ００６の退避に応じて画像表示装置５の表示領域にてキャラクタＣの画像の遊技者から視認可能となる。

30

【０５２０】

そして、当該可変表示がスーパーリーチの変動パターンでの可変表示である場合は、図１１－５１（ｉ）に示すように、リーチ演出Ｈ発展報知演出として画像表示装置５においてリーチ演出Ｈ発展報知画像０２９ＳＧ１８３が表示された後にリーチ演出Ｈが実行される。また、当該可変表示がスーパーリーチの変動パターンでの可変表示である場合は、図１１－５１（ｊ）に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出として画像表示装置５において高期待度リーチ演出発展報知画像０２９ＳＧ１８０が表示された後リーチ演出Ｉが実行される。尚、高期待度リーチ演出発展報知演出の詳細については、図１１－５

40

【０５２１】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンでの可変表示である場合は、図１１－５２（ｋ）に示すように、リーチ演出Ｈが開始されると、先ず画像表示装置５において該リーチ演出Ｈのタイトル画像０２９ＳＧ１６８と該リーチ演出Ｈの大当り期待度を示す期待度画像０２９ＳＧ２５８が表示される。

【０５２２】

そして、リーチ演出Ｈのタイトル画像０２９ＳＧ１６８の表示が終了すると、図１１－５２（ｌ）及び図１１－５２（ｍ）に示すように、味方キャラクタＤと敵キャラクタＣとによるバトル演出が開始される。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチは

50



ずれの変動パターン（PA2-10）である場合は、図11-52（n）及び図11-52（o）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタDが敵キャラクタCに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出H）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0523】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-8）の可変表示である場合は、図11-52（p）及び図11-52（q）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタDが敵キャラクタCに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出（リーチ演出H）の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

10

【0524】

また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ の変動パターンでの可変表示である場合は、図11-53（r）～図11-53（s）に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出後にリーチ演出Iが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Iのタイトル画像029SG169と該リーチ演出Iの大当り期待度を示す期待度画像029SG259が表示される。このとき、画像表示装置5には、リーチ演出Iのタイトル画像029SG169と期待度画像029SG259の後方においてキャラクタA～キャラクタCの画像が共に表示されることによって、当該リーチ演出Iが他のスーパーリーチのリーチ演出よりも大当り期待度が高いことによる特別感を演出する。

【0525】

20

そして、リーチ演出Iのタイトル画像029SG169の表示が終了すると、図11-53（t）及び図11-53（u）に示すように、味方キャラクタA～味方キャラクタDと敵キャラクタCとによるバトル演出が開始される。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-11）である場合は、図11-53（v）及び図11-53（w）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタA～味方キャラクタDが敵キャラクタCに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出H）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0526】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-9）の可変表示である場合は、図11-53（x）及び図11-53（y）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタA～味方キャラクタDが敵キャラクタCに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出（リーチ演出H）の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

30

【0527】

ここで、図11-37（R）～図11-37（T）、図11-53（r）～図11-53（s）にかけての高期待度リーチ演出発展報知演出についてより詳細に説明する。

【0528】

先ず、図11-55（A）～図11-55（B）に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されると、画像表示装置5の表示領域においてリーチ演出Fまたはリーチ演出Iが実行されることを報知する高期待度リーチ演出発展報知画像029SG180が表示される。更に、高期待度リーチ演出発展報知画像029SG180が表示された後は、画像表示装置5の表示領域を暗転させることで該画像表示装置5に表示されている演出画像を視認困難とするブラックアウト演出が実行される。

40

【0529】

尚、ブラックアウト演出においては、画像表示装置5に暗転した画像が表示されることによって他の演出画像（飾り図柄の可変表示画像やキャラクタの画像等）の視認を困難とし、且つ、表示画面自体の輝度を低下させるとともに、スピーカ8L、8Rから出力されていた演出音の音量が高期待度リーチ演出発展報知演出の実行前よりも低下する。更に、遊技領域、可動体32、ガラス扉枠や遊技機用枠3に設けられている各種発光手段（例え

50

ば、LEDなど)の演出光の光量を、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行前よりも低下させることで、他の演出画像(飾り図柄の可変表示画像やキャラクタの画像等)の視認をより一層困難とする。

【0530】

そして、ブラックアウト演出の実行後は、図11-55(C)に示すように、前段演出として、キャラクタCの画像が表示される。前段演出では更に、該キャラクタCが喋るセリフ内容が、文字画像029SG007として画像表示装置5の表示領域に表示されるとともに、該セリフがスピーカ8L, 8Rから音声情報として出力される。

【0531】

図11-55(D)及び図11-55(E)に示すように、前段演出の終了後は切替演出が実行され、該切替演出の終了後に後段演出が実行される。切替演出としては、前段演出において表示されたキャラクタCの画像とは異なる画像が表示される。尚、本特徴部029SGでは、切替演出として表示される画像を1つのみとする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、切替演出として複数の画像のいずれかを表示可能としてもよい。尚、このように切替演出として複数の画像のいずれかを表示可能とする場合は、いずれの画像が表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。

10

【0532】

後段演出では、前述したようにキャラクタの喋るセリフが文字画像029SG008として画像表示装置5の表示領域に表示されるとともに、該セリフがスピーカ8L, 8Rから音声情報として出力される。このとき表示される文字画像029SG008は、前段演出時に表示された文字画像029SG007よりも文字数が少ない一方で、一文字あたりの大きさは文字画像029SG007よりも大きく且つ明度の高い(図11-10参照)。

20

【0533】

図11-55(F)に示すように、後段演出の終了後は、可動体演出が実行される。該可動体演出としては、可動体32が画像表示装置5の上方位置である原点位置から画像表示装置5の表示領域の前面側略中央位置に重複する演出位置まで落下する。尚、演出位置まで落下した可動体32は、図示しない駆動モータの駆動等により原点位置まで移動する。

【0534】

そして可動体演出が終了した後は、図11-55(G)に示すように、各変動パターンに応じたリーチ演出(該可変表示がスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であればリーチ演出F、該可変表示がスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であればリーチ演出I)が実行される。

30

【0535】

次に、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示について説明する。図11-56(A)~図11-56(D)に示すように、該スーパーリーチの変動パターンでの可変表示では、まず、可変表示が開始されると、リーチ前の第2タイミングにおいてメータ029SG005Mが一気に5段階目まで増加して満タンになる。次に、画像表示装置5の表示領域の下部においてメータ029SG005Mが5段階まで増加した(満タンになった)旨と高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることを報知するテロップ画像029SG005Tが表示される。

40

【0536】

そして、リーチとなったりリーチ演出A~リーチ演出Dのいずれかが実行されることなく高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される。尚、該高期待度リーチ演出発展報知演出の演出態様は、図11-55にて前述した演出態様と同一である。高期待度リーチ演出発展報知演出の実行後は、図11-53に示すように、リーチ演出Iが実行されて最終的に可変表示結果がはずれまたは大当りであることが報知される。

【0537】

以上、本特徴部029SGにおけるパチンコ遊技機1においては、図11-8及び図11-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さL7は、リーチ

50

演出 E 発展報知演出の実行期間の長さ L 6 b よりも長く設定されているとともに、リーチ演出 E 発展報知演出が開始されてからリーチ演出 E が実行されて該リーチ演出 E の演出結果として可変表示結果が大当たりであると報知されるまでの期間の長さ L 1 1 は、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出 F が実行されて該リーチ演出 F の演出結果として可変表示結果が大当たりと報知されるまでの期間の長さ L 1 2 と、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出 I が実行されて該リーチ演出 I の演出結果として可変表示結果が大当たりと報知されるまでの期間の長さ L 1 3 と、よりも短く設定されているので、リーチ演出 E 発展報知演出の実行後においてリーチ演出 E が実行される場合については、可変表示結果が大当たりとなることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができる。また、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行後においてリーチ演出 I が実行される場合については、可変表示結果が大当たりであると報知されるまでに好適に遊技者を該リーチ演出 I に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

10

#### 【0538】

また、図 11 - 7 に示すように、リーチ演出 B の実行期間の長さ L 2 は、r - 値演出 A の実行期間の長さ L 1 よりも長く設定されているので、リーチ演出 A よりも長期間に亘ってリーチ演出 B に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。また、リーチ演出 B は、図 11 - 7 ~ 図 11 - 9 に示すように、リーチ演出 A とは異なり演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前から発展報知演出が実行されることがないので、リーチ演出 E 発展報知演出が実行されない場合であっても該リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果が大当たりであることが報知されるか否かに対して遊技者を確実に注目させることが可能となっている。

20

#### 【0539】

また、図 11 - 7 ~ 図 11 - 9 に示すように、リーチ演出 A やリーチ演出 B の実行中は、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する演出としてメータ演出が実行される場合があるので、該メータ演出の実行によって高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることに対する遊技者の期待感を喚起することができる。

#### 【0540】

また、本特徴部 029SG では、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する演出としてメータ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、該メータ演出に替えて、或いは加えて、スピーカ 8 L、8 R からの音の出力態様、遊技効果ランプ 9 の発光態様等によって高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆してもよい。

30

#### 【0541】

また、本特徴部 029SG では、リーチ演出 A やリーチ演出 B を実行する場合のみメータ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出 C やリーチ演出 D を実行する場合においてもメータ演出を実行可能としてもよい。特にリーチ演出 C やリーチ演出 D の途中から事前演出と前兆演出が実行された後に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出 I とが実行されるスーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、事前演出や前兆演出を契機としてメータ 029SG 005M が 5 段階目まで増加する（高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を報知する表示態様に変化する）場合を設けてもよい。このようにすることで、スーパーリーチの変動パターンの可変表示とスーパーリーチの変動パターンの可変表示とで、事前演出や前兆演出の実行中にメータ 029SG 005M が 5 段階目まで増加するか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

40

#### 【0542】

また、図 11 - 9 及び図 11 - 25 に示すように、スーパーリーチの変動パターンの可変表示では、リーチ演出 A の実行を経由せずに第 2 タイミングで一気にメータ 029SG 005M が 5 段階目まで増加して高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるので、リーチ演出 A が実行されない場合であっても高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリー

50

チ演出 I が実行されることに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 5 4 3 】

尚、本特徴部 0 2 9 S G では、図 1 1 - 7 ~ 図 1 1 - 9 に示すように、リーチ演出 B が実行される場合は、高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出 I が実行されることがない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出 B の実行後に高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出 I が実行される場合を設けてもよい。このようにすることで、リーチ演出 B が実行される場合においても高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出 I が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

10

【 0 5 4 4 】

また、本特徴部 0 2 9 S G では、メータ演出としてメータ 0 2 9 S G 0 0 5 M が第 1 タイミング ~ 第 5 タイミングで 1 段階ずつ増加する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなくメータ 0 2 9 S G 0 0 5 M が、いずれかのタイミングで 2 段階以上増加する場合を設けてもよい。更に、このように第 1 タイミング ~ 第 5 タイミングのいずれかで 2 段階以上メータ 0 2 9 S G 0 0 5 M が増加するタイミングを設けるときは、リーチ演出 A やリーチ演出 B が開始されるよりも前のタイミングでメータ 0 2 9 S G 0 0 5 M が 5 段階目まで増加した場合とリーチ演出 A やリーチ演出 B が開始された後のタイミングでメータ 0 2 9 S G 0 0 5 M が 5 段階目まで増加した場合とで、リーチ演出 I に発展する割合が異なってもよい。また、本特徴部 0 2 9 S G ではメータ演出としてメータ 0 2 9 S G 0 0 5 M の表示態様を 5 段階目まで変化可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、メータ演出としては、メータ 0 2 9 S G 0 0 5 M の表示態様を 4 段階以下または 6 段階以上変化可能としてもよい。

20

【 0 5 4 5 】

また、図 1 1 - 8 及び図 1 1 - 9 に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出 I が実行されて該リーチ演出 I の演出結果として可変表示結果が大当たりと報知されるまでの期間の長さ L 1 3 は、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出 F が実行されて該リーチ演出 F の演出結果として可変表示結果が大当たりと報知されるまでの期間の長さ L 1 2 よりも長く設定されているので、より大当たり期待度の高いリーチ演出 I が実行されたときの演出結果が報知されるまでの期間を長くすることで、大当たり遊技状態に制御される期待感を効果的に高めることができる。

30

【 0 5 4 6 】

また、図 1 1 - 2 3 ~ 図 1 1 - 2 5 に示すように、本特徴部 0 2 9 S G において高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆するメータ演出は、可変表示の第 1 タイミング ~ 第 5 タイミングにかけて最大で 5 段階（メータ演出非実行の状態を入れれば 6 段階）にかけて段階的に表示態様変化していく演出である。一方で、図 1 1 - 4 5 に示すように、本特徴部 0 2 9 S G においてリーチ演出 E の実行を示唆するリーチ演出 E 発展示唆演出は、2 段階に亘ってリーチ演出 E 発展示唆画像 0 2 9 S G 1 7 0 の表示態様変化していく演出である。つまり、本特徴部 0 2 9 S G では、メータ演出としては、メータ 0 2 9 S G 0 0 5 M の表示態様が 5 段階まで変化可能であるが、リーチ演出 E 発展示唆演出としては、リーチ演出 E 発展示唆画像 0 2 9 S G 1 7 0 の表示態様は 2 段階までしか変化することがない。このため、メータ演出においてはリーチ演出 E 発展示唆演出よりも演出対象の画像（メータ 0 2 9 S G 0 0 5 M）が 5 段階目まで変化し易いため、メータ 0 2 9 S G 0 0 5 M が 5 段階目まで増加するか否に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

40

【 0 5 4 7 】

尚、本特徴部 0 2 9 S G では、メータ演出としてメータ 0 2 9 S G 0 0 5 M の表示態様を 5 段階目まで変化可能とする一方で、リーチ演出 E 発展示唆演出としてリーチ演出 E 発展示唆画像 0 2 9 S G 1 7 0 の表示態様を 2 段階目までしか変化できない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出 E 発展示唆演出としてリーチ演

50

出 E 発展示唆画像 0 2 9 S G 1 7 0 の表示態様を 5 段階目まで変化可能としてもよい。尚、このように、リーチ演出 E 発展示唆演出としてリーチ演出 E 発展示唆画像 0 2 9 S G 1 7 0 の表示態様を 5 段階目まで変化可能とする場合は、リーチ演出 E 発展示唆画像 0 2 9 S G 1 7 0 の表示態様が 5 段階目まで変化する割合をメータ 0 2 9 S G 0 0 5 M の表示態様が 5 段階目まで変化する割合よりも低く設定すればよい。

【 0 5 4 8 】

また、図 1 1 - 7 ~ 図 1 1 - 9 に示すように、スーパーリーチ やスーパーリーチ の変動パターンでの可変表示では、メータ演出実行可能期間の長さ L 5 がリーチ演出 E 発展示唆演出実行可能期間の長さ L 6 a よりも長く設定されているので、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行された後にリーチ演出 A よりも大当たり期待度の高いリーチ演出 F が実行されることを、リーチ演出 E 発展報知演出の実行が示唆された後にリーチ演出 E が実行されることよりも長期間に亘って示唆することができるので、遊技興趣を向上できる。

10

【 0 5 4 9 】

尚、本特徴部 0 2 9 S G では、メータ演出実行可能期間の長さ L 5 がリーチ演出 E 発展示唆演出実行可能期間の長さ L 6 a よりも長く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、メータ演出実行可能期間の長さ L 5 がリーチ演出 E 発展示唆演出実行可能期間の長さ L 6 a よりも短く設定されていてもよい。

【 0 5 5 0 】

また、本特徴部 0 2 9 S G では、メータ 0 2 9 S G 0 0 5 M をメータ演出の実行が決定された場合以外においても画像表示装置 5 に表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、メータ 0 2 9 S G 0 0 5 M はメータ演出の実行が決定された場合のみ画像表示装置 5 に表示するようにしてもよい。更には、メータ 0 2 9 S G 0 0 5 M は、1 段階目の増加タイミングで初めて画像表示装置 5 に表示されるようにしてもよい。

20

【 0 5 5 1 】

更に、リーチ演出 E 発展示唆演出は、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に実行可能となっている演出であるので、リーチ演出 B の実行中にリーチ演出 E 発展示唆演出が実行されることによって、遊技者がリーチ演出 B の演出結果として可変表示結果が大当たりであると報知されないと認識することによる遊技興趣の低下を防止できる。

30

【 0 5 5 2 】

尚、本特徴部 0 2 9 S G では、リーチ演出 B からリーチ演出 E に発展するパターンとしては、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果が報知された後にリーチ演出 E 発展報知演出とリーチ演出 E とが実行されるパターン（図 1 - 8（F）参照）のみが開示されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出 B からリーチ演出 E に発展するパターンとしては、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前にリーチ演出 E 発展報知演出とリーチ演出 E とが実行される場合を設けてもよい。このように、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前にリーチ演出 E 発展報知演出とリーチ演出 E とが実行される場合を設けるときは、リーチ演出 B の実行中にリーチ演出 E 発展示唆演出を実行可能としてもよい。

40

【 0 5 5 3 】

また、図 1 1 - 3 1 ~ 図 1 1 - 3 4 に示すように、リーチ演出 A ~ リーチ演出 F の実行中は、チャンスアップ演出を実行可能であり、いずれの演出パターンにてチャンスアップ演出が実行されるかに応じて大当たり期待度が異なっている。

【 0 5 5 4 】

特にリーチ演出 A の後にリーチ演出 F を実行するスーパーリーチ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出 A の実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作との計 2 回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能であるのに対して、リーチ演出 F の実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作及び操作促進画像としてのスティックコントローラ 3 1 A の画像表示の計 3 回に亘ってチャンス

50

アップ演出を構成する演出を実行可能となっている。このため、スーパーリーチ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出 A の実行中よりもリーチ演出 F の実行中の方がチャンスアップ演出を構成する演出の実行回数が増加することによって、リーチ演出 F の演出結果に対して遊技者を好適に注目させることができる。

【 0 5 5 5 】

更には、リーチ演出 B の実行後にリーチ演出 E を実行するスーパーリーチ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出 B の実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作とカットイン画像 0 2 9 S G 2 0 0 の表示との計 3 回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能であるのに対して、リーチ演出 E の実行中には、チャンスアップ演出としてリーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作との計 2 回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能となっている。このため、スーパーリーチ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出 B の実行中よりもリーチ演出 E の実行中の方がチャンスアップ演出を構成する演出の実行回数が少ないことによって、リーチ演出 E の演出結果に対して遊技者を過度に注目させることが防止できるので、遊技興趣を向上できる。

10

【 0 5 5 6 】

尚、本特徴部 0 2 9 S G では、リーチ演出 B の実行後にリーチ演出 E を実行するスーパーリーチ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出 B の実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作とカットイン画像 0 2 9 S G 2 0 0 の表示との計 3 回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能であるのに対して、リーチ演出 E の実行中には、チャンスアップ演出としてリーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作との計 2 回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出 B の実行後にリーチ演出 E を実行するスーパーリーチ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出 B の実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出をリーチ演出 E の実行中と同数実行可能としてもよい。

20

【 0 5 5 7 】

尚、本特徴部 0 2 9 S G では、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体 3 2 の動作、カットイン画像 0 2 9 S G 2 0 0 の表示、操作促進画像としてのスティックコントローラ 3 1 A の画像の表示を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、遊技効果ランプ 9 の特定パターンでの発光、スピーカ 8 L、8 R からの特定音の出力、導光板の発光、画像表示装置 5 での導光板（擬似導光板）の表示、画像表示装置 5 自体の動作等を、チャンスアップ演出を構成する演出に含んでもよい。

30

【 0 5 5 8 】

また、本特徴部 0 2 9 S G では、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体 3 2 の動作、カットイン画像 0 2 9 S G 2 0 0 の表示、操作促進画像としてのスティックコントローラ 3 1 A の画像の表示等のいずれも遊技者の操作にかかわらず実行される演出（能動的演出）を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、チャンスアップ演出を構成する演出としては、遊技者がプッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A 等の操作手段を操作することによって遊技効果ランプ 9 の発光色が変化する（所謂裏ボタン）等の遊技者による操作が行われることではじめて実行される演出（能動的演出）を含んでいてもよい。

40

【 0 5 5 9 】

また、図 1 1 - 7 ~ 図 1 1 - 9、図 1 1 - 3 0 に示すように、スーパーリーチ 、スーパーリーチ 、スーパーリーチ 、スーパーリーチ の変動パターンでの可変表示については、実行するスーパーリーチ のリーチ演出をリーチ演出 C と該リーチ演出 C よりも大当り期待度の高いリーチ演出 D とから決定可能となっている。そして、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前に事前演出と前兆演出とが実行され且つ高期待度リーチ演出発展報知演出が実行された場合はリー

50

チ演出 I が実行され、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出 G 発展報知演出が実行された場合はリーチ演出 I よりも大当たり期待度の低いリーチ演出 G が実行される。

【 0 5 6 0 】

更に、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前に事前演出と前兆演出とが実行され且つリーチ演出 H 発展報知演出が実行された場合はリーチ演出 I よりも大当たり期待度が低いリーチ演出 H が実行されるようになっているので、リーチ演出の種類と発展報知演出との組み合わせによって演出を多様化することができる。

【 0 5 6 1 】

特に、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチの変動パターンの可変表示については、図 1 1 - 3 0 ( A ) 及び図 1 1 - 3 0 ( B ) に示す割合にてリーチ演出 C とリーチ演出 D とのどちらを実行するかを決定することによって、リーチ演出 C の実行が決定された場合の方がリーチ演出 D の実行が決定された場合よりも前兆演出が実行された後にリーチ演出 I（高期待度リーチ演出発展報知演出）が実行される割合を高く設定されているので、実行されるリーチ演出と高期待度リーチ演出発展報知演出とに所定の関係を持たせることができ、リーチ演出と発展報知演出の演出興趣を向上できる。

【 0 5 6 2 】

また、本特徴部 0 2 9 S G では、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチの変動パターンの可変表示において、実行するリーチ演出をリーチ演出 C とリーチ演出 D とから決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中にリーチ演出 C を実行する変動パターンと、可変表示中にリーチ演出 D を実行する変動パターンと、を個別に設けてもよい。

【 0 5 6 3 】

また、前記特徴部 0 2 9 S G では、図 1 1 - 3 4 に示すように、チャンスアップ演出の実行の有無や演出パターンを可変表示結果に応じて異なる割合にて決定する、つまり、チャンスアップ演出は、リーチ演出の演出結果として可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出として実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出 A ～リーチ演出 D の演出期間中に実行可能なチャンスアップ演出については、リーチ演出 E ～リーチ演出 I のいずれかが実行されること（リーチ演出 E ～リーチ演出 I のいずれかに発展すること）を示唆する演出として実行可能としてもよい。

【 0 5 6 4 】

更には、チャンスアップ演出としては、可変表示結果が大当たりとなることやリーチ演出 E ～リーチ演出 I のいずれかが実行されることの他に、可変表示結果が大当たりとなった場合の大当たり遊技のラウンド数が 1 0 ラウンドであること、大当たり遊技終了後に確変状態に制御されること等を示唆可能としてもよい。

【 0 5 6 5 】

また、図 1 1 - 9 に示すように、リーチ演出 C またはリーチ演出 D が実行された後に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される場合と、リーチ演出 C またはリーチ演出 D が実行された後にリーチ演出 H 発展報知演出が実行される場合とでは、リーチ演出 C またはリーチ演出 D と発展報知演出との間の期間にて共通の事前演出を実行可能であることにより、事前演出が実行されることで発展報知演出への遊技者の注目を高めつつ、発展報知演出として高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出 H 発展報知演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【 0 5 6 6 】

また、図 1 1 - 7 ～図 1 1 - 9 及び図 1 1 - 2 7 ～図 1 1 - 2 8 に示すように、リーチ演出 C またはリーチ演出 D の実行期間中においては、これらリーチ演出 C またはリーチ演出 D の実行後にリーチ演出 H 発展報知演出と高期待度リーチ演出発展報知演出のうちどちらが実行されるかの示唆、及びリーチ演出 H 発展報知演出の実行と高期待度リーチ演出発展

10

20

30

40

50

展報知演出の実行の両方を示唆可能な分岐先示唆演出を実行可能となっているので、発展先示唆演出が実行されることで発展報知演出が実行されることへの遊技者の注目を高めつつ、リーチ演出H発展報知演出と高期待度リーチ演出発展報知演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0567】

また、本特徴部029SGでは、発展先示唆演出として、リーチ演出H発展報知演出が実行されることと、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることを示唆可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発展先示唆演出としては、リーチ演出G発展報知演出が実行されることを示唆可能としてもよい。

【0568】

また、本特徴部029SGでは、リーチ演出Cまたはリーチ演出Cを実行する変動パターンの可変表示にて発展先示唆演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Aを実行する変動パターンの可変表示やリーチ演出Bを実行する変動パターンの可変表示においても発展先示唆演出を実行可能としてもよい。

【0569】

また、図11-30(D)に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dとして演出結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Iが実行されるスーパーリーチの変動パターンと、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dとして演出結果が報知された後にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行されるスーパーリーチの変動パターンとについて、可変表示結果が大当たりとなるときには、スーパーリーチの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差が60%であるのに対して、スーパーリーチの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差が40%であるので、リーチ演出Cとリーチ演出Dのどちらが実行されるかによって、リーチ演出Iが実行されるスーパーリーチの変動パターンの可変表示であるのか、リーチ演出Hが実行されるスーパーリーチの変動パターンの可変表示であるのかが推測できるようになるので、リーチ演出Cとリーチ演出Dのどちらが実行されるかに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0570】

尚、本特徴部029SGでは、スーパーリーチの変動パターンと、スーパーリーチの変動パターンとについて、可変表示結果が大当たりとなる場合は、スーパーリーチの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差が、スーパーリーチの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差よりも小さく設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれとなる場合について、スーパーリーチの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差が、スーパーリーチの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差よりも小さく設定されていてもよい。

【0571】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0572】

例えば、前記特徴部029SGでは、画像表示装置5の表示領域の下部に保留記憶表示を表示可能な、第1保留記憶表示エリア029SG005Dと第2保留記憶表示エリア029SG005Uとを設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-1として図11-57に示すように、画像表示装置5の表示領域の所定位置（例えば、画像表示装置5の表示領域の下部の中央）に、実行中の可変表示に対応する保留記憶表示をアクティブ表示として表示可能なアクティブ表示エリア029SG

10

20

30

40

50



005Fを設けてもよい。

【0573】

また、このようにアクティブ表示を表示可能とする場合は、前述した先読み予告演出と同様に、アクティブ表示の表示態様を複数設け、いずれの表示態様でアクティブ表示が表示されているかに応じて大当たり期待度が異なるアクティブ表示演出を実行可能としてもよい。例えば、アクティブ表示の表示態様として白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形の3種類を設け、アクティブ表示の表示態様が赤色の丸形で表示されている場合が最も大当たり期待度が高く、白色の丸形で表示されている場合が最も大当たり期待度が低く設定されていればよい（アクティブ表示の表示態様の大当たり期待度：赤色＞青色＞白色）。

【0574】

更に、アクティブ表示の表示態様を可変表示中に白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化可能とし、アクティブ表示の表示態様が赤色の丸形の変化したことによって実行中の可変表示の大当たり期待度が上昇したことを示唆可能としてもよい。

【0575】

このようにアクティブ表示の表示態様を可変表示中に変化可能とする場合は、図11-58(A)及び図11-58(B)に示すように、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出Eが実行されるスーパーリーチの変動パターンで可変表示について、リーチ演出Eの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形の変化する割合をP1する。

【0576】

また、リーチ演出Aの実行中に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されて更にリーチ演出Fが実行されるスーパーリーチの変動パターンでの可変表示について、リーチ演出Aの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合をP2、リーチ演出Fの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形の変化する割合をP3とする。

【0577】

このとき、リーチ演出Fの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形の変化する割合であるP3を、リーチ演出Eの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形の変化する割合であるP1や、リーチ演出Aの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合であるP2よりも高く設定してもよい。

【0578】

このようにすることで、スーパーリーチの変動パターンにて可変表示が実行される場合（リーチ演出Aが実行されてリーチ演出Fが実行される場合）は、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始前からアクティブ表示の表示態様が赤色の丸形に変化することによりリーチ演出Fが実行されることが遊技者に予め認識されてしまう虞を低減できる。また、リーチ演出Eが実行される場合とリーチ演出Fが実行される場合とでは、リーチ演出Eよりも大当たり期待度が高いリーチ演出Fにおいてより高い割合でアクティブ表示の表示態様が赤色の丸形に変化することで、大当たり期待度に応じて適切にアクティブ表示の表示態様を赤色の丸形に変化させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0579】

また、前記変形例029SG-1では、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Fの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P3が、リーチ演出Aの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P2よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-2として、前記変形例029SG-1と同じくスーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Fの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P3を、リーチ演出Aの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P2よりも高く設定するとともに、スーパー

10

20

30

40

50

リーチ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 E の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 1 を、リーチ演出 B の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合よりも高く設定してもよい。

【 0 5 8 0 】

このように、アクティブの表示態様として複数の態様を設け、いずれの表示態様でアクティブ表示が表示されるかに応じて大当たり期待度が異なることにより、大当たり期待度を遊技者に認識させ易くできるとともに、アクティブ表示の表示態様がリーチ演出 E 発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出の実行前に赤色の丸形に変化することによって遊技者に予め大当たり期待度が高いと認識されてしまうことによる遊技興趣の低下の虞を低減することができる。

10

【 0 5 8 1 】

また、前記特徴部 0 2 9 S G では、リーチ演出 A やリーチ演出 B 等のリーチ演出を経由せずに高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されてリーチ演出 I が実行されるスーパーリーチ の変動パターンが設けられているが、変形例 0 2 9 S G - 3 として、該スーパーリーチ の変動パターンの可変表示においては、リーチ演出 I の開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 5 を、リーチ演出 I の開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 6 よりも高く設定してもよい。このようにリーチ演出 I の実行前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化することによって予め遊技者にリーチ演出 I が実行されることを認識させ易くできるので、遊技興趣を向上できる。

20

【 0 5 8 2 】

尚、本変形例 0 2 9 S G - 3 では、スーパーリーチ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 I の開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 5 を、リーチ演出 I の開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 6 よりも高く設定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 I の開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 5 を、リーチ演出 I の開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 6 よりも低く設定してもよい。このようにすることで、アクティブ表示の表示態様が赤色の丸形に変化していないにも関わらず他のリーチ演出を経由せずにリーチ演出 I が実行される状況を作り出すことができるので、遊技に意外性を付与することができ、遊技興趣を向上できる。

30

【 0 5 8 3 】

また、前記特徴部 0 2 9 S G や変形例 0 2 9 S G - 1 ~ 変形例 0 2 9 S G - 3 では、保留記憶表示やアクティブ表示の表示態様として白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形の 3 種類を設け、保留記憶表示やアクティブ表示がいずれの表示態様で表示されるかに応じて大当たり期待度を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら保留記憶表示やアクティブ表示の表示態様の数としては、2 種類のみや 4 種類以上であってもよい。

40

【 0 5 8 4 】

更に、前記変形例 0 2 9 S G - 1 ~ 変形例 0 2 9 S G - 3 では、リーチ演出の実行中にアクティブ表示の表示態様が変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、アクティブ表示態様の変化タイミングはリーチ演出の実行中以外のタイミング、例えば、発展示唆演出や発展報知演出の実行中、可変表示の開始タイミング等を含んでいてもよい。更に、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示とを含む擬似連演出を実行可能とする場合は、仮停止や再可変表示のタイミングでアクティブ表示の表示態様を変化可能としてもよい。

【 0 5 8 5 】

また、前記特徴部 0 2 9 S G では、保留記憶表示の表示態様として白色の丸形、青色の

50

丸形、赤色の丸形の３種類を設け、保留記憶表示がいずれの表示態様で表示されるかに応じて大当たり期待度を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例０２９ＳＧ－４として、保留記憶表示の表示態様として丸形の他に三角形や四角形、星形等を設け、保留記憶表示がいずれの形状で表示されるかに応じてリーチ演出Ｅ、リーチ演出Ｆ、リーチ演出Ｇ、リーチ演出Ｈ、リーチ演出Ｉのいずれのリーチ演出に発展するかを示唆可能としてもよい。尚この場合、ＣＰＵ１０３は、入賞時乱数値判定処理を実行して変動パターン（変動カテゴリ）をスーパーリーチと判定したとき、更にスーパーリーチ～スーパーリーチのいずれのスーパーリーチの変動パターンであるか（可変表示中にリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｉのいずれを実行するのか）を判定し、該判定に応じたスーパーリーチの変動カテゴリコマンド（いずれのスーパーリーチの変動パターンを実行するかの情報を含む変動カテゴリコマンド）を演出制御基板１２に対して送信すればよい。このようにすることで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から受信したスーパーリーチの変動カテゴリコマンドに基づいて保留記憶表示の表示態様を丸形、三角形、四角形、星形等をから決定すればよい。また、可変表示の開始前から保留記憶表示の形状に遊技者を注目させることが可能となるので、遊技興趣を向上できる。

10

**【０５８６】**

また、本変形例０２９ＳＧ－４では、保留記憶表示の形状によって発展するリーチ演出を示唆可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、保留記憶表示の色によって大当たり期待度を示唆するとともに、該保留記憶表示の形状によって発展先のリーチ演出を更に示唆可能としてもよい。このようにすることで、保留記憶表示の色と形状の両方に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

20

**【０５８７】**

また、本変形例０２９ＳＧ－４では、保留記憶表示の形状によって発展先のリーチ演出を示唆可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶表示の形状によって発展先を示唆可能なリーチ演出はリーチ演出Ｅ、リーチ演出Ｆ、リーチ演出Ｇ、リーチ演出Ｈ、リーチ演出Ｉの一部のみ（例えば、リーチ演出Ｅとリーチ演出Ｉのみ）であってもよい。

**【０５８８】**

また、前記特徴部０２９ＳＧでは、チャンスアップ演出として、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｆの開始時にリーチタイトル画像の文字を赤色で表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例０２９ＳＧ－５として、チャンスアップ演出としては、黒色で表示されているリーチタイトル画像の文字を途中から赤色に変化可能としてもよい。特に、このようにチャンスアップ演出としてリーチタイトル画像の文字を途中から赤色に変化させる場合は、リーチタイトル画像と共に表示されている大当たり期待度を示す期待度画像の表示態様を変化可能とする（例えば、期待度画像として表示されている星の数を増加させる等）ようにしてもよい。このようにすることで、リーチタイトル画像の文字の色の黒色から赤色への変化に伴って期待度画像の表示態様が変化するため、期待度画像への注目を高めることができるので、実行するリーチ演出の期待度を遊技者に的確に認識させることができる。

30

**【０５８９】**

また、前記特徴部０２９ＳＧでは、図１１－２８に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Ｃである場合とリーチ演出Ｄである場合とで同一割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Ｃである場合とリーチ演出Ｄである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能としてもよい。

40

**【０５９０】**

具体的には、変形例０２９ＳＧ－６として図１１－５９に示すように、リーチ演出Ｃま

50

たはリーチ演出Dの実行中にこれらリーチ演出Cやリーチ演出Cとして可変表示結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出が実行されるスーパーリーチの変動パターンの可変表示において、実行するリーチ演出がリーチ演出Cに決定されている場合は、分岐先示唆演出の非実行を15%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンXでの実行を30%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンYでの実行を20%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンZでの実行を35%の割合で決定する。また、スーパーリーチの変動パターンの可変表示において、実行するリーチ演出がリーチ演出Dに決定されている場合は、分岐先示唆演出の非実行を10%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンXでの実行を30%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンYでの実行を20%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンZでの実行を40%の割合で決定する。

10

【0591】

特に、本変形例029SG-6では、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出の実行決定割合が高く設定されている（分岐先示唆演出の非実行の決定割合が低く設定されている）ので、可変表示の実行中においてリーチ演出H発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出等の発展報知演出が実行されることの示唆を好適に行うことができ、遊技興趣を向上できる。

【0592】

尚、本変形例029SG-6では、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出の実行決定割合が高く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出の実行決定割合が低く設定されていてもよい。

20

【0593】

加えて、本変形例029SG-6では、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出のパターンZ（高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する演出パターン）での実行決定割合が高く設定されているので、可変表示の実行中においてリーチ演出H発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出等の発展報知演出が実行されることの示唆をより一層好適に行うことができ、遊技興趣を向上できる。

30

【0594】

尚、変形例029SG-6では、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出のパターンZでの実行決定割合が高く設定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出のパターンZでの実行決定割合が低く設定されていてもよい。

40

【0595】

また、本変形例029SG-6では、図11-59に示すように、スーパーリーチの変動パターンの可変表示において、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合とリーチ演出Dである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示についても、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合とリーチ

50

演出 D である場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能としてもよい。

【 0 5 9 6 】

また、本変形例 0 2 9 S G - 6 では、リーチ演出 C の実行中に実行可能な分岐先示唆演出（発明 0 3 3 S G における第 1 有利結果示唆演出）とリーチ演出 D の実行中に実行可能な分岐先示唆演出（発明 0 3 3 S G における第 2 有利結果示唆演出）とを同一の演出態様の演出として実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出 C の実行中に実行可能な分岐先示唆演出とリーチ演出 D の実行中に実行可能な分岐先示唆演出とは、異なる演出態様の演出として実行可能としてもよい。

【 0 5 9 7 】

また、前記特徴部 0 2 9 S G では、図 1 1 - 5 ~ 図 1 1 - 9 に示すように、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出 A ~ リーチ演出 D が実行され、リーチ演出 E ~ リーチ演出 I のいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様については、単にこれらリーチ演出 A ~ リーチ演出 D のいずれかが実行されて可変表示結果が報知される報知態様（第 1 報知態様）が例示されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 0 2 9 S G - 7 として、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出 A ~ リーチ演出 D が実行され、リーチ演出 E ~ リーチ演出 I のいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様については、前記第 1 報知態様に加えて、リーチ演出 A ~ リーチ演出 D の演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に改めて可変表示結果が大当たりであると報知される第 2 報知態様（所謂復活態様）を設けてもよい。

【 0 5 9 8 】

尚、このように、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出 A ~ リーチ演出 D が実行され、リーチ演出 E ~ リーチ演出 I のいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第 1 報知態様と第 2 報知態様とを設けるときは、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果（可変表示結果）が第 1 報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターン Z で実行される割合と、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果（可変表示結果）が第 2 報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターン Z で実行される割合と、が同一であってもよい。

【 0 5 9 9 】

このように、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出 A ~ リーチ演出 D が実行され、リーチ演出 E ~ リーチ演出 I のいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第 2 報知態様を設けることで、一旦可変表示結果がはずれと報知されたにもかかわらず改めて可変表示結果が大当たりであると報知されることによって遊技者に意外感を与えることができる。更に、リーチ演出 C とリーチ演出 D を実行する場合の演出結果（可変表示結果）が第 1 報知態様で報知される場合と第 2 報知態様で報知される場合とで、分岐先示唆演出の実行を決定する処理を共通化することができるので、該処理に要するデータ量を抑えることができる。

【 0 6 0 0 】

尚、本変形例 0 2 9 S G - 7 では、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出 A ~ リーチ演出 D が実行され、リーチ演出 E ~ リーチ演出 I のいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第 1 報知態様と第 2 報知態様とを設けるときは、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果（可変表示結果）が第 1 報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターン Z で実行される割合と、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果（可変表示結果）が第 2 報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターン Z で実行される割合と、が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出 A ~ リーチ演出 D が実行され、リーチ演出 E ~ リーチ演出 I のいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第 1 報知態様と第 2 報知態様とを設けるときは、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果（可変表示結果）が第 1 報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターン Z で実行される割合と、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果（可変表示結果）が第 2

報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、が異なっているもよい。

【0601】

また、前記変形例029SG-7では、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様については、単にこれらリーチ演出A～リーチ演出Dのいずれかが実行されて可変表示結果が報知される第1報知態様と、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に改めて可変表示結果が大当たりであると報知される第2報知態様と、を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-8として、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行され、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果がはずれであることが報知された後にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行され、該リーチ演出Gの演出結果として可変表示結果が大当たりであることが報知される場合（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン（PB1-7）にて可変表示が実行される場合）について、該スーパーリーチ 大当たりの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合が、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と異なっているもよい。このようにすることで、リーチ演出Cやリーチ演出Dが実行される場合において可変表示結果が大当たりであると報知されるまでにリーチ演出Gが実行されるか否かによってチャンスアップ演出の実行割合を異ならせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0602】

更に、本変形例では、スーパーリーチ 大当たりの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合が、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ 大当たりの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合は、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と同一であってもよい。

【0603】

また、前記特徴部029SGでは、図11-27に示すように、複数の演出パターンにおいて分岐先示唆演出を実行可能であり、いずれの演出パターンにて分岐先示唆演出が実行されるかに応じて高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合が異なる形態を例示した。特に前記特徴部029SGでは、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行された場合が最も高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合が高い形態として例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行されたときは、極めて高い割合（例えば、99%の割合）で高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるようにしてもよい。

【0604】

特に、このように、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行されたときに極めて高い割合で高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるようにする場合については、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行されたにもかかわらず高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されない場合や、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されなかったにもかかわらずリーチ演出Iが実行される場合（所謂演出矛盾のパターン）を設けてもよい。尚、このような演出矛盾のパターンを設ける場合は、可変表示結果が大当たりであると報知される場合においてのみ該演出矛盾のパターンにて演出パターンZでの分岐先示唆演出やリーチ演出Iを実行することによって、遊技者に意外感を与えることができるとともに、パターンZにて分岐先示唆演出が実行された場合やリーチ演出Iが実行された場合に、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

## 【0605】

また、前記特徴部029SGでは、図11-30に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に更にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行されるスーパーリーチの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とが異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-10として、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とを同一としてもよい。このようにすることで、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Dが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知された後にリーチ演出発展報知演出が実行されることに対して遊技者が期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

10

## 【0606】

尚、本変形例029SG-10では、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示について、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とを同一とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Dが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知された後にリーチ演出発展報知演出が実行されることに対して遊技者が期待できるといった効果を奏することが可能であれば、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とが小さい差（例えば、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合の差が1%～5%程度、つまり、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とが略同一）で異なっていてもよい。

20

## 【0607】

また、前記特徴部029SGでは、図11-30に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に更にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行されるスーパーリーチの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行が決定された場合の大当たり期待度がリーチ演出Dの実行が決定された場合の大当たり期待度よりも小さい形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-11として、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行が決定された場合の大当たり期待度とリーチ演出Dの実行が決定された場合の大当たり期待度は同一であってもよい。このようにすることで、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Gが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出G発展報知演出が実行されたときにはリーチ演出Gの演出結果として可変表示結果が大当たりとなることが報知されることに対して遊技者が期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

30

## 【0608】

尚、本変形例029SG-11では、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行が決定された場合の大当たり期待度とリーチ演出Dの実行が決定された場合の大当たり期待度とが同一となる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Gが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出G発展報知演出が実行されたときにはリーチ演出Gの演出結果として可変表示結果が大当たりとなることが報知されることに対して遊技者が期待できるといった効果を奏することが可能であれば、リーチ演出Cの大当たり期待度とリーチ演出Dの大当たり期待度とが小さい差（例えば、リーチ演出Cの大当たり期待度とリーチ演出Dの大当たり期待度の差が1%～5%程度、つまり、リーチ演出Cの大当たり期待度とリーチ演出Dの大当たり期待度とが略同一）で異なっていてもよい。

40

## 【0609】

また、前記特徴部029SGでは、図11-34に示すように、チャンスアップ演出を構成する演出としてリーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、カットイン画像02

50

9 S G 2 0 0 の表示、操作促進画像としてのスティックコントローラ 3 1 A の画像の表示を実行可能とし、リーチ演出 E 発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出の前で実行されるリーチ演出 A ~ リーチ演出 D と、リーチ演出 E 発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出の前で実行されるリーチ演出 E 及びリーチ演出 F でリーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作とを共通の演出として実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 0 2 9 S G - 1 2 として、これらリーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作との共通の演出がリーチ演出 A ~ リーチ演出 F のいずれかのリーチ演出にて実行されたかに応じて大当り期待度が異なるようにしてもよい。このようにすることで、チャンスアップ演出として実行可能な演出数（チャンスアップ演出の演出パターン数）の増加を抑えつつ、リーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作とがいずれのリーチ演出の実行中にじっこうされるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

10

#### 【 0 6 1 0 】

また、前記特徴部 0 2 9 S G では、図 1 1 - 3 4 に示すように、可変表示結果が大当りである場合とはずれである場合とで、異なる割合でチャンスアップ演出の実行の有無と該チャンスアップ演出の演出パターンを決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、チャンスアップ演出の実行の有無や該チャンスアップ演出の演出パターンは、リーチ演出 E ~ リーチ演出 I のいずれかが実行されるか否かに応じて異なる割合で決定してもよい。

#### 【 0 6 1 1 】

20

特に、変形例 0 2 9 S G - 1 3 として図 1 1 - 6 0 に示すように、リーチ演出 C またはリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出 I が実行されるスーパーリーチ の変動パターンについては、リーチ演出 C の実行が決定されている場合とリーチ演出 D の実行が決定されている場合とで、異なる割合でチャンスアップ演出の実行の有無を決定可能としてもよい。特にスーパーリーチ の変動パターンの可変表示では、リーチ演出 D の実行が決定されている場合はリーチ演出 C の実行が決定されている場合よりも高い割合でチャンスアップ演出の実行が決定されるので、リーチ演出 D の実行が決定された場合は大当り期待度が高いことを遊技者に対して分かり易く示唆することができ、遊技興趣を向上できる。

#### 【 0 6 1 2 】

30

また、前記変形例 0 2 9 S G - 7 では、リーチ演出 A ~ リーチ演出 D の演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に改めて可変表示結果が大当りであると報知される第 2 報知態様（所謂復活態様）を設ける形態を例示したが、該第 2 報知態様としては、変形例 0 2 9 S G - 1 4 として図 1 1 - 6 1（A）に示すように、一旦可変表示結果がはずれであると報知されてから可変表示の停止タイミングとの間において可変表示結果が大当りであることを報知する復活演出を実行してもよい。

#### 【 0 6 1 3 】

特に、リーチ演出 A ~ リーチ演出 D の演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に復活演出が実行される場合（スーパーリーチ 、スーパーリーチ 、スーパーリーチ のいずれかの変動パターンにて可変表示が実行されて大当りとなる場合）については、図 1 1 - 6 1（A）~ 図 1 1 - 6 1（C）に示すように、復活演出の演出期間の長さ L 2 1 を、リーチ演出 B の演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後にリーチ演出 E 発展示唆演出、リーチ演出 E 発展報知演出、リーチ演出 E が実行される場合（スーパーリーチ の変動パターンにて可変表示が実行される場合）のリーチ演出 E 発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出 E の終了タイミング（可変表示結果報知タイミング）までの期間の長さ L 2 2 や、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後にリーチ演出 G 発展示唆演出、リーチ演出 G 発展報知演出、リーチ演出 G が実行される場合（スーパーリーチ の変動パターンにて可変表示が実行される場合）のリーチ演出 G 発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出 G の終了タイミング（可変表示結果報知タイミング）までの期間の長さ L 2 3

40

50



よりも短く設定することで、演出が冗長になってしまうことによる遊技興趣の低下を防止できるようにしてもよい（ $L22 > L21$ 、 $L23 > 21$ ）。

#### 【0614】

更には、図11-61(A)～図11-61(C)に示すように、復活演出の演出期間の長さ $L21$ を、リーチ演出E発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出E発展報知演出の終了タイミングまでの期間の長さ $L32$ や、リーチ演出G発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出G発展報知演出の終了タイミングまでの期間の長さ $L33$ よりも短く設定することで、可変表示結果がはずれであると報知したことに対して意外性を付与することができる。

#### 【0615】

また、本変形例029SG-14では、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に復活演出が実行される形態について例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Aの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出、リーチ演出Fが実行される場合（スーパーリーチの変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行中から事前演出、前兆演出、リーチ演出H発展報知演出、リーチ演出Hが実行される場合（スーパーリーチの変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行中から事前演出、前兆演出、高期待度リーチ演出発展報知演出、リーチ演出Iが実行される場合（スーパーリーチの変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）についても、復活演出が実行される場合を設けてもよい。

#### 【0616】

尚、前記特徴部029SGに示したように、リーチ演出A～リーチ演出Dが実行されて大当たりとなる割合（大当たり期待度）は、リーチ演出F、リーチ演出G、リーチ演出Iが実行されて大当たりとなる割合（大当たり期待度）よりも低く設定されているので、可変表示結果が大当たりとなる場合については、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に復活演出が実行される割合を、リーチ演出F、リーチ演出G、リーチ演出Iが実行されて大当たりとなる割合よりも高く設定することによって、リーチ演出A～リーチ演出Dが実行されて可変表示結果がはずれであると報知された場合であっても復活演出が実行されることに対して遊技者を注目させることができるようにしてもよい。

#### 【0617】

尚、リーチ演出Bがリーチ演出Bの演出結果として可変表示結果がはずれであると一旦報知された後にリーチ演出E発展示唆演出、リーチ演出E発展報知演出、リーチ演出Eが実行されて大当たりとなる場合（スーパーリーチの変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）や、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果がはずれであると一旦報知された後にリーチ演出G発展示唆演出、リーチ演出G発展報知演出、リーチ演出Gが実行されて大当たりとなる場合（スーパーリーチの変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）についても復活演出が実行される場合を設けてもよいが、これらスーパーリーチやスーパーリーチの変動パターンにて可変表示が実行される場合については、復活演出前に一度可変表示結果がはずれとなることが報知されるので、リーチ演出の演出結果として可変表示結果がはずれとなることが2回以上報知されることにより演出が冗長となってしまう遊技興趣の低下を招いてしまう虞を抑えるためにも、スーパーリーチやスーパーリーチの変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合については、復活演出を実行しない、あるいは、スーパーリーチ～スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチスーパーリーチの変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合よりも引く割合で復活演出が実行されるようにしてもよい。

#### 【0618】

また、前記特徴部029SGでは、大当たり遊技終了後に時短状態に制御可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示の実行回数が特定回数（例

10

20

30

40

50

えば、900回等)に達したことに応じて時短状態に制御可能としてもよいし、また、可変表示結果がはずれとなる場合について、一部のはずれが導出表示されたことに応じて時短状態に制御可能としてもよい。

【0619】

特に、このように、可変表示の実行回数が特定回数に達したことに応じて時短状態に制御する場合や、一部のはずれが導出表示されたことに応じて時短状態に制御する場合については、前記特徴部029SGに示した高期待度リーチ演出発展報知演出や、前記変形例029SG-14に示した復活演出を実行した後に時短状態に制御される旨を報知する演出を実行してもよい。このようにすることで、可変表示の実行回数が特定回数に達したことに応じて時短状態に制御する場合や、一部のはずれが導出表示されたことに応じて時短状態に制御する場合について、高期待度リーチ演出発展報知演出や復活演出を実行することで時短状態に制御されるのか、可変表示結果が大当たりであることが報知されるのか、リーチ演出I等の期待度の高いリーチ演出が実行されるのかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

10

【0620】

また、前記特徴部029SGとしては、発明029SGと発明033SGとの両方を実施する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発明029SGと発明033SGのいずれか一方のみを実施するようにしてもよい。

【0621】

また、前記特徴部029SGでは、本発明をパチンコ遊技機1に適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はスロットマシンに適用してもよい。

20

【0622】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0623】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部または一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【0624】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

30

【0625】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出(例えば、リーチ演出I)と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第1示唆演出(例えば、リーチ演出A)、第2示唆演出(例えば、リーチ演出B)、第3示唆演出(例えば、リーチ演出F)、第4示唆演出(例えば、リーチ演出E)とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

40

前記第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第1発展パターンとして実行可能であるとともに(例えば、図11-8に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Aの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分)、前記第2示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第2発展パターンとして実行可能(例えば、図11-8に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果(はずれ)が一旦報

50

知された後にリーチ演出 E 発展報知演出が実行される部分) な発展演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10 に示す可変表示中演出処理を実行する部分) と、

前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出 (例えば、メータ演出、リーチ演出 E 発展示唆演出、リーチ演出 G 発展示唆演出) を実行可能な発展示唆演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 120 が図 11 - 23 に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図 11 - 26 に示すリーチ演出 E 発展示唆演出決定処理においてリーチ演出 E 発展示唆演出の実行を決定したり、図 11 - 29 に示すリーチ演出 G 発展示唆演出決定処理においてリーチ演出 G 発展示唆演出の実行を決定した後に、図 10 に示す可変表示中演出処理を実行する部分) と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記発展演出実行手段によって前記第 1 発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第 1 示唆演出よりも前記期待度の高い前記第 3 示唆演出を実行可能であり (例えば、図 11 - 8 に示すように、スーパーリーチ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 A の実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出 F が実行される部分) 、

前記発展演出実行手段によって前記第 2 発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第 4 示唆演出を実行可能であり (例えば、図 11 - 8 に示すように、スーパーリーチ の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果 (はずれ) が一旦報知された後にリーチ演出 E 発展報知演出が実行され、更にリーチ演出 E が実行される部分) 、

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く (例えば、図 11 - 8 及び図 11 - 9 に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さ L7 はリーチ演出 E 発展報知演出の実行期間の長さ L6b よりも長い部分) 、

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第 1 次演出 (例えば、図 11 - 10 及び図 11 - 55 に示すブラックアウト演出) と、該第 1 次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第 2 次演出 (例えば、図 11 - 10 及び図 11 - 55 に示す前段演出) と、該第 2 次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第 3 次演出 (例えば、図 11 - 10 及び図 11 - 55 に示す後段演出) と、を含み、

前記特別発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記特殊発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短く (例えば、図 11 - 8 及び図 11 - 9 に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出 I の終了タイミング (可変表示結果の報知タイミング) までの期間の長さ L13 と、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出 F の終了タイミングまでの期間の長さ L12 とは、リーチ演出 E 発展報知演出開始タイミングからリーチ演出 E の終了タイミング (可変表示結果の報知タイミング) までの期間の長さ L11 よりも長く設定されている部分) 、

さらに、

遊技媒体 (例えば、遊技球 P) を貯留可能な貯留部 (例えば、球タンク形成部 201) と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部 (例えば、払出装置 200) と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路 (例えば、第 1 誘導通路や第 2 誘導通路) を形成する誘導通路形成部 (例えば、第 1 誘導通路形成部 202 や第 2 誘導通路形成部 204) と、

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部 (例えば、第 1 カバー体 310、第 2 カバー体 320、第 3 カバー体 330) と、

を備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材 (例えば、ねじ部材 N1 ~ N6、N11 ~ N16) の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部 (例えば、長

10

20

30

40

50

孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C、凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C、凹部 3 3 6) が設けられ (図 3 1、図 3 3 参照)、

前記誘導通路形成部に、該誘導通路形成部に落下したねじ部材の前記払出部への移動を制限するための特定制限部 (例えば、孔部 2 7 1 A ~ 2 7 1 H) が複数設けられている (図 2 0、図 2 1、図 3 6 参照) 遊技機が挙げられる。

この特徴によれば、特殊発展演出の実行後において第 4 示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができるとともに、特別発展演出の実行後において特別示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでに好適に遊技者を特別示唆演出に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。さらに、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。また、誘導通路形成部内に混入したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

10

#### 【0626】

つまり、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することを防止できるとともに、発展演出の種類によって演出期間の長さ、および発展演出が実行されてから有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が変化し、発展演出の種類に応じて適度な長さの演出期間で発展演出および有利状態に制御されることの報知が実行されるので、遊技興趣を向上できるとともに、誘導通路形成部内や払出部にねじ部材が落下、混入することを防止することにより故障しにくい遊技機とすることができる。すなわち、遊技場に設置したときに興趣が向上し故障しにくい遊技機を提供することができる。

20

#### 【0627】

さらに、電子部品により遊技機の見栄えを損ねることなく設計の自由度を高めることができる遊技機の例として、遊技が可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、遊技媒体 (例えば、遊技球 P) を貯留可能な貯留部 (例えば、球タンク形成部 2 0 1) と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部 (例えば、払出装置 2 0 0) と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路 (例えば、第 1 誘導通路や第 2 誘導通路) を形成する誘導通路形成部 (例えば、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 や第 2 誘導通路形成部 2 0 4) と、

30

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部 (例えば、第 1 カバー部 3 1 0、第 2 カバー部 3 2 0、第 3 カバー部 3 3 0) と、

を備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材 (例えば、ねじ部材 N 1 ~ N 6、N 1 1 ~ N 1 6) の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部 (例えば、長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C、凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C、凹部 3 3 6) が設けられ (図 3 1、図 3 3 参照)、

前記誘導通路形成部に、該誘導通路形成部に落下したねじ部材の前記払出部への移動を制限するための特定制限部 (例えば、孔部 2 7 1 A ~ 2 7 1 H) が複数設けられている (図 2 0、図 2 1、図 3 6 参照) 遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

40

#### 【0628】

(他の形態例)

この発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。

#### 【0629】

(形態)

形態 1 の遊技機は、

遊技媒体 (例えば、遊技球 P) を貯留可能な貯留部 (例えば、球タンク形成部 2 0 1) と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部 (例えば、払出装置 2 0 0) と、

50

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路（例えば、第 1 誘導通路や第 2 誘導通路）を形成する誘導通路形成部（例えば、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 や第 2 誘導通路形成部 2 0 4）と、  
を備える  
ことを特徴としている。

【0630】

形態 2 の遊技機は、形態 1 に記載の遊技機であって、  
前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部（例えば、第 1 カバー体 3 1 0 のカバー部 3 1 4、第 2 カバー体 3 2 0 のカバー部 3 2 4、第 3 カバー体 3 3 0 のカバー部 3 3 4）を備え、  
前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材（例えば、ねじ部材 N 1 ~ N 6、N 1 1 ~ N 1 6）の前記誘導通路形成部（例えば、第 1 誘導通路形成部 2 0 2）への落下を制限するための所定制限部（例えば、長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C、凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C、凹部 3 3 6）が設けられている（図 3 1、図 3 3 参照）  
ことを特徴としている。  
この特徴によれば、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。

10

【0631】

形態 3 の遊技機は、形態 2 に記載の遊技機であって、  
前記所定制限部（例えば、長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C、凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C、凹部 3 3 6）は、前記カバー部上に落下した遊技媒体を滞留させることなく該カバー部上から落下可能に設けられている  
ことを特徴としている。  
この特徴によれば、所定制限部に遊技媒体が滞留することがなく、常にねじ部材を滞留させることが可能な状態を維持できるため、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。

20

【0632】

形態 4 の遊技機は、形態 2 または 3 に記載の遊技機であって、  
前記所定制限部は、前記カバー部上に落下したねじ部材（例えば、ねじ部材 N 1 ~ N 6、N 1 1 ~ N 1 6）を該カバー部上に滞留させることが可能な第 1 滞留部（例えば、長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C）と第 2 滞留部（例えば、凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C）とを含み、  
前記第 2 滞留部は、前記第 1 滞留部よりも前記払出部（例えば、払出装置 2 0 0）に近い位置に設けられ、該第 1 滞留部よりも大きい（ $L22B > L21$ ）  
ことを特徴としている。  
この特徴によれば、払出部に近づくにつれてねじ部材が滞留部に滞留されやすくなるため、カバー部上に落下したねじ部材が移動して誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。

30

【0633】

形態 5 の遊技機は、形態 1 ~ 4 のいずれかに記載の遊技機であって、  
前記誘導通路形成部（例えば、第 1 誘導通路形成部 2 0 2）に、該誘導通路形成部に落下したねじ部材（例えば、ねじ部材 N 1 ~ N 6、N 1 1 ~ N 1 6）の前記払出部（例えば、払出装置 2 0 0）への移動を制限するための特定制限部（例えば、孔部 2 7 1 A ~ 2 7 1 H）が複数設けられている（図 2 1、図 3 6 参照）  
ことを特徴としている。  
この特徴によれば、誘導通路形成部内に混入したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

40

【0634】

形態 6 の遊技機は、形態 5 に記載の遊技機であって、  
前記特定制限部は、複数の孔部（例えば、孔部 2 7 1 A ~ 2 7 1 H）であり、  
前記複数の孔部のうち少なくとも 2 以上の孔部は、前記誘導通路形成部に混入したねじ

50

部材を前記払出部に到達する前に前記誘導通路形成部外に落下させることが可能な大きさを有する ( $L11 > L2$ 、図20参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部にねじ部材が混入しても孔部から誘導通路形成部外に落下させることができるため、誘導通路形成部内に混入したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。また、誘導通路形成部内に混入したねじ部材により遊技媒体の流下が阻害されることを防止することができる。

【0635】

形態7の遊技機は、形態6に記載の遊技機であって、

前記複数の孔部は、それぞれ大きさが異なり、

前記複数の孔部のうち最も大きい所定孔部は、前記払出部に最も近い位置に設けられている (例えば、孔部271Hの左右寸法  $L12$  は他の孔部271A ~ 271Gの左右寸法より大きい。図21参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定孔部からねじ部材を好適に誘導通路形成部外に落下させることができるため、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【0636】

形態8の遊技機は、形態6または7に記載の遊技機であって、

前記誘導通路形成部 (例えば、第1誘導通路形成部202) の上面において前記カバー部 (例えば、第1カバー体310のカバー部314、第2カバー体320のカバー部324、第3カバー体330のカバー部334) により覆われていない非被覆領域 (例えば、非被覆領域350) があり、

複数の前記特定制限部のうち少なくとも一部 (例えば、孔部271B ~ 271H) は、前記誘導通路形成部における前記非被覆領域に対応する位置に設けられている (図36参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ねじ部材が非被覆領域から誘導通路形成部に混入しても、孔部から誘導通路形成部外に落下させることができる。

【0637】

形態9の遊技機は、形態1 ~ 8のいずれかに記載の遊技機であって、

前記貯留部 (例えば、球タンク形成部201) が設けられた遊技枠 (例えば、遊技機用枠3) を備え、

前記貯留部は、

前記遊技枠の所定部 (例えば、第1突出部224) の上面側に配置され、

前記所定部の上面との間にねじ部材が進入しないように該所定部の上面に近接または当接している ( $L30 < L1$ 、図28(B)参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ねじ部材が遊技枠の所定部と貯留部との間に入り込んで部材が破損してしまうことを防止することができる。

【0638】

形態10の遊技機は、形態1 ~ 9のいずれかに記載の遊技機であって、

前記誘導通路形成部 (例えば、第1誘導通路形成部202) よりも下方位置に取付けられる第1基板 (例えば、主基板11、演出制御基板12など) と、

前記誘導通路形成部よりも上方位置に取付けられる第2基板 (例えば、ターミナル基板210) と、

を備え、

前記第1基板はねじ部材を用いた取付方法により取付けられる一方で、前記第2基板はねじ部材を用いた取付方法とは異なる取付方法により取付けられる (例えば、基板ケース11A, 12Aなどはねじ部材により遊技盤2に取付けられる一方で、ターミナル基板2

10

20

30

40

50

１０は、ねじ部材とは異なる取付手段としての複数の規制部２３５及び係止部２３６からなる係止手段を用いて基板取付枠２１１に取付けられる。図２６参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【０６３９】

形態１１の遊技機は、形態１０に記載の遊技機であって、

前記第２基板は、所定の信号を前記遊技機の外部に出力するための配線（例えば、ケーブルＣ）が接続される外部出力用基板（例えば、ターミナル基板２１０）であり、

前記第１基板は、前記外部出力用基板よりも接続される配線数が少ない（例えば、第１誘導通路形成部２０２の上方に設けられる第１基板としてのターミナル基板２１０の複数の接続孔部２３１に接続可能なケーブルＣの接続本数は第１本数（例えば、２０本）とされている一方で、第１誘導通路形成部２０２の下方に設けられる主基板１１や演出制御基板１２などの第２基板にも各々の信号線が接続されるが、第１本数より少ない本数である第２本数（例えば、１０本）とされている。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、接続する配線数が多く配線接続作業の際に外力が加わりやすい第２基板がねじ部材で取付けられないことで、外部出力用基板に外力が加わることによりねじ部材が外れて誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。

【０６４０】

形態１２の遊技機は、形態１０または１１に記載の遊技機であって、

前記貯留部（例えば、球タンク形成部２０１）が設けられた遊技枠（例えば、遊技機用枠３）と、

前記外部出力用基板を前記遊技枠に取付けるための取付枠（例えば、基板取付枠２１１）と、

を備え、

前記取付枠は、該取付枠に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への移動を制限するための取付枠制限部（例えば、凹部２４２）を有する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、外部出力用基板の取付枠を利用して、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【０６４１】

形態１３の遊技機は、形態１～１２のいずれかに記載の遊技機であって、

前記誘導通路形成部（例えば、第１誘導通路形成部２０２）の周辺に、該誘導通路形成部に向けて移動してきたねじ部材（例えば、ねじ部材Ｎ１～Ｎ６、Ｎ１１～Ｎ１６）の前記誘導通路形成部への落下を制限するための特別制限部（例えば、凹部２８０、２９０、２１４、２４２、２４３）が設けられている（図３１（Ｃ）、図３２（Ａ）（Ｂ）、図３３参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。

【０６４２】

形態１４の遊技機は、形態１３に記載の遊技機であって、

前記特別制限部は、前記誘導通路形成部（例えば、第１誘導通路形成部２０２）に向けて移動してきたねじ部材（例えば、ねじ部材Ｎ１～Ｎ６、Ｎ１１～Ｎ１６）を該誘導通路形成部に到達する前に滞留させることが可能な特別滞留部（例えば、凹部２８０、２９０、２１４、２４２、２４３）であり、被取付部に取付けられたねじ部材の下方に設けられ、

前記被取付部から外れたが前記特別滞留部に滞留しなかったねじ部材が前記カバー部に向けて移動可能である（図３１（Ｃ）、図３２（Ａ）（Ｂ）、図３３参照）

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、被取付部から外れたねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。

【0643】

形態15の遊技機は、形態13または14に記載の遊技機であって、

前記特別滞留部は、ねじ部材の少なくとも一部を収容可能な凹部（例えば、凹部280、290、214、242、243）であり、

前記凹部の深さは、ねじ部材が収容された状態において該ねじ部材の一部が突出する深さである（図31（C）、図32（A）（B）、図33参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、凹部に滞留したねじ部材を容易に取出すことができる。

10

【0644】

形態16の遊技機は、形態1～15のいずれかに記載の遊技機であって、

前記誘導通路形成部（例えば、第1誘導通路形成部202）の上面の一部を覆うように設けられたカバー部（例えば、第3カバー体330のカバー部334）を備え、

前記カバー部は、前記払出部側に向けて下方に傾斜するように設けられ、

前記カバー部における傾斜方向の前記払出部側に、該カバー部上に落下したねじ部材を該カバー部に滞留させることが可能な特定部（例えば、球止め部材340）が設けられている（図24、図35、図36参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

20

【0645】

形態17の遊技機は、形態16に記載の遊技機であって、

前記特定部（例えば、球止め部材340）は、前記誘導通路形成部（例えば、第1誘導通路形成部202）の遊技媒体（例えば、遊技球P）を流下可能とする第1状態と、前記誘導通路形成部の遊技媒体を流下困難または流下不能とする第2状態と、に変化可能であり（例えば、回動部341が起立位置に位置し、前壁部341Aがスリット344から上方に逸脱して第1誘導通路形成部202の遊技球を第2誘導通路形成部204に流下可能とする第1状態と、回動部341が傾倒位置に位置し、前壁部341Aがスリット344に挿入され遊技球に接触可能となり、第1誘導通路形成部202の遊技球を第2誘導通路形成部204に流下不能（または流下困難）とする第2状態と、に変化可能とされている。）

30

前記特定部が前記第2状態のときの方が、前記第1状態のときよりもねじ部材が滞留しやすい（図35参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【0646】

形態18の遊技機は、形態16または17に記載の遊技機であって、

前記カバー部は、

40

前記カバー部上に落下したねじ部材を該カバー部上に滞留させることが可能な滞留部（例えば、長孔316A～316C、凹溝326A～326C、凹部336）が設けられた第1カバー部（例えば、第1カバー体310のカバー部324、第2カバー体320のカバー部324）と、

前記第1カバー部とは異なり前記特定部が設けられた第2カバー部（例えば、第3カバー体330のカバー部334）と、

を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

50



## 【 0 6 4 7 】

形態 19 の遊技機は、形態 18 に記載の遊技機であって、

前記第 2 カバー部（例えば、第 3 カバー体 330 のカバー部 334）は、緩み止め部（例えば、フランジ部 F）を有するねじ部材（例えば、ねじ部材 N16）にて取付けられている（図 17 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

## 【 0 6 4 8 】

形態 20 の遊技機は、形態 1 ～ 19 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記貯留部（例えば、球タンク形成部 201）が設けられた遊技枠（例えば、遊技機用枠 3）を備え、

前記貯留部は、緩み止め部を有するねじ部材（例えば、ねじ部材 N11 ～ N14）によって複数個所で前記遊技枠に取付けられ、

前記貯留部及び前記誘導通路形成部（例えば、第 1 誘導通路形成部 202）を前記遊技枠に取付けるためのねじ部材は、該遊技枠から外れても前記誘導通路形成部外に落下するように取付けられている（図 17 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、貯留部を取付けるねじ部材を遊技枠から外れにくくする一方で、貯留部と誘導通路形成部を取付けるねじ部材は、外れたとしても誘導通路形成部外に落下するため、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

## 【 0 6 4 9 】

形態 21 の遊技機は、形態 20 に記載の遊技機であって、

前記貯留部（例えば、球タンク形成部 201）及び前記誘導通路形成部（例えば、第 1 誘導通路形成部 202）を前記遊技枠（例えば、遊技機用枠 3）に取付けるための複数のねじ部材のうち、前記遊技機の周縁部近傍の所定ねじ部材（例えば、ねじ部材 N12）は、アース線（例えば、アース線 226）を取付けるためのねじ部材と兼用されている（図 17 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ねじ部材を減らすことができるため、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

## 【 0 6 5 0 】

形態 22 の遊技機は、形態 20 または 21 に記載の遊技機であって、

前記貯留部（例えば、球タンク形成部 201）を前記遊技枠（例えば、遊技機用枠 3）に取付けるためのねじ部材（例えば、ねじ部材 N11 ～ N14）は、該遊技枠を補強するための金属部材（例えば、金属板 222）に取付けられている（図 17 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、貯留部を強固に取付けることができる。

## 【 0 6 5 1 】

形態 23 の遊技機は、形態 20 ～ 22 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技枠（例えば、遊技機用枠 3）における前記誘導通路形成部（例えば、第 1 誘導通路形成部 202）の上方位置に取付けられているねじ部材（例えば、ねじ部材 N3 ～ N6）は、前記緩み止め部を有するねじ部材とは異なるねじ部材である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

## 【 0 6 5 2 】

形態 24 の遊技機は、形態 20 ～ 23 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技枠（例えば、遊技機用枠 3）に着脱可能な遊技盤（例えば、遊技盤 2）を備え、

前記遊技盤における前記誘導通路形成部（例えば、第１誘導通路形成部２０２）よりも下方の領域には、落下してきたねじ部材を流下させることが可能な傾斜面（例えば、カバー一体２２０の上壁部２２０Ｈ）が設けられている（図２７～図２９、図３６参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部から遊技盤に落下したねじ部材が跳ねて再び誘導通路形成部に混入されることを防止することができる。

#### 【０６５３】

形態２５の遊技機は、形態１～２４のいずれかに記載の遊技機であって、

前記誘導通路形成部（例えば、第１誘導通路形成部２０２）の上面の一部を覆うように設けられたカバー部（例えば、変形例１のカバー部３６０）を備え、

10

前記誘導通路形成部は、

一側方（例えば、左側方）に向けて下側に傾斜するように延設される第１通路形成部（例えば、第１誘導通路形成部２０２）と、

前記第１通路形成部の下側の端部から下方に向けて延設される第２通路形成部（例えば、第２誘導通路形成部２０４）と、

を有し、

前記カバー部は、該カバー部上に落下したねじ部材が移動して下側の端部から前記誘導通路形成部外に落下するように前記第１通路形成部に沿って設けられる（図３８（Ａ）参照）

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

#### 【０６５４】

形態２６の遊技機は、形態２～２５のいずれかに記載の遊技機であって、

前記カバー部（例えば、変形例１のカバー部３６０）における前記所定制限部（例えば、凹部３６１）の近傍位置に、前記誘導通路形成部に対し交差するように配線（例えば、ケーブルＣＨ）が設けられている（図３８（Ｂ）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ねじ部材が配線に引っ掛かり所定制限部に滞留しやすくなる。

#### 【０６５５】

30

（パチンコ遊技機の背面構造）

図１２～図１６に基づいて、パチンコ遊技機１の背面構造について説明する。図１２は、パチンコ遊技機を示す背面図である。図１３は、パチンコ遊技機を示す左側面図である。図１４は、遊技盤が取付けられた遊技機用枠を示す平面図である。図１５は、パチンコ遊技機を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。図１６は、遊技機枠から遊技盤が取外された状態を示す斜視図である。尚、図１４～図１６においてガラス扉枠５０の図示は省略している。

#### 【０６５６】

図１２～図１６に示すように、パチンコ遊技機１は、遊技盤２と、遊技盤２が着脱可能に設けられる遊技機用枠３と、遊技機用枠３の左側辺を中心として該遊技機用枠３の前面を開閉可能に設けられたガラス扉枠５０と、遊技機用枠３を左側辺を中心として開閉可能に支持する四角枠状の外枠６０と、を有し、遊技場に設置された遊技島（図示略）に外枠６０を固定することにより遊技島に設置できるようになっている。

40

#### 【０６５７】

遊技機用枠３の背面上部には、遊技島（図示略）の内部に設けられた遊技球（以下、遊技球Ｐと言うこともある）の循環経路から補給装置１５０（図１２、図１３参照）を介して供給される遊技球を貯留可能な貯留部を形成する球タンク形成部２０１と、球タンク形成部２０１に貯留された遊技球を左側に向けて誘導する第１誘導通路を形成する第１誘導通路形成部２０２と、からなる第１通路形成体２０３が、遊技機用枠３の上辺部３Ａに沿うように左右方向に延設されている。また、第１誘導通路形成部２０２の上方位置には、

50

後述するターミナル基板 2 1 0 が設けられている。

【 0 6 5 8 】

補給装置 1 5 0 は、遊技島の循環経路の遊技球を誘導可能なノズル等からなる誘導部材 1 5 0 A と、該誘導部材 1 5 0 A により導かれた遊技球を所定数（例えば、1 0 個など）ずつ送出することが可能なスプロケット（図示略）、該スプロケットを駆動する駆動源（図示略）、外枠 6 0 の開口が遊技機用枠 3 により閉鎖される閉鎖状態であるときに該遊技機用枠 3 に押圧されるレバースイッチ（図示略）と、を有し、閉鎖状態においてレバースイッチ（図示略）が遊技機用枠 3 にて押圧されているときにはスプロケットにて送出された遊技球が球タンク形成部 2 0 1 に落下可能となり、開放状態においてレバースイッチ（図示略）が遊技機用枠 3 にて押圧されていないときにはスプロケットにて送出された遊技球が落下不能に保持される。そして、外枠 6 0 が閉鎖状態であるときに球タンク形成部 2 0 1 に貯留されている遊技球数が減少すると、駆動源によりスプロケットが回転して遊技球が所定個数ずつ送出され球タンク形成部 2 0 1 に供給されるようになっている。また、補給装置 1 5 0 は、複数の部材を複数のねじ部材（図示略）により組付けることによりケース体 1 5 0 B が構成され、該ケース体 1 5 0 B が複数のねじ部材（図示略）を用いて遊技島の所定個所に固設されている。

10

【 0 6 5 9 】

また、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 により左側に誘導された遊技球を下方に誘導する第 2 誘導通路を形成する第 2 誘導通路形成部 2 0 4 と、第 2 誘導通路形成部 2 0 4 により誘導された遊技球を払出すことが可能な払出部を構成する払出装置 2 0 0 と、払出装置 2 0 0 により払出された遊技球を上皿に誘導する、つまり、遊技者に遊技球を払出すための払出通路を形成する払出通路形成部 2 0 5 と、第 2 誘導通路形成部 2 0 4 により誘導された遊技球を払出装置 2 0 0 から払出通路形成部 2 0 5 に払出すことなく、パチンコ遊技機 1 の外部に排出するためにパチンコ遊技機 1 の背面側下部に設けられた図示しない排出部（図示略）に誘導する球抜き通路を形成する球抜き通路形成部 2 0 6 と、からなる第 2 通路形成体 2 0 7 が、遊技機用枠 3 の背面左側辺部に沿うように上下方向に延設されている。

20

【 0 6 6 0 】

払出装置 2 0 0 は、略直方体状に形成されるケース体からなり、内部には遊技球を所定球数（例えば、1 球）ずつ払い出すためのスプロケット、該スプロケットを回転させるための払出モータ、遊技球の流路を払出通路と球抜き通路とに切り替え可能な切替弁、該切替弁の切り替え操作を行うための操作レバー等が設けられている。また、遊技機用枠 3 の背面下部には、電源基板 9 1 が収納された基板ケース 9 1 A や払出制御基板 3 7 が収納された基板ケース 3 7 A 等が設けられている。

30

【 0 6 6 1 】

尚、この実施の形態では、第 2 誘導通路の所定個所に遊技球を検出可能な球切れスイッチ（図示略）が設けられており、C P U 1 0 3 は、球切れスイッチ（図示略）からの検出信号の入力状態に基づいて、払出装置 2 0 0 の上流側の第 2 誘導通路に払出すための遊技球があるか否かを常時監視している。そして、球切れスイッチ（図示略）のオフ状態が所定時間以上継続した場合、球詰まりなど何らかの理由で遊技球が払出装置 2 0 0 に供給されていない、つまり、補給エラーが発生したと判定し、払出装置 2 0 0 による払出動作を中止する。また、主基板 1 1 に接続される所定の表示器（図示略）にて補給エラー表示を行うとともに、補給エラーコマンドを演出制御基板 1 2 に出力することで、演出制御用 C P U 1 2 0 にガラス扉枠 5 0 の前面所定個所に設けられた遊技効果ランプ 9 をエラー態様にて発光させるなどして、補給エラーが生じている旨の報知処理を実行可能である。

40

【 0 6 6 2 】

図 1 6 に示すように、遊技機用枠 3 の略中央部に形成された開口部 2 2 1 には、遊技機用枠 3 の前面側から遊技盤 2 が着脱可能に配置される。遊技盤 2 は、前述した盤面板及びスペーサ部材からなる板状体 2 a と、板状体 2 a の前面側に設けられる各種遊技用部品（例えば、障害釘や入賞装置など）や、板状体 2 a の背面側に設けられる画像表示装置 5、可動体 3 2 を有する演出装置や、演出制御基板 1 2 が収納された基板ケース 1 2 A、主基

50

板 1 1 が収納された基板ケース 1 1 A 等の電子部品や、板状部及び演出装置や電子部品等を保護するカバー体 2 2 0 と、を含む構造体とされている。

【 0 6 6 3 】

尚、基板ケース 1 1 A , 1 2 A , 9 1 A , 3 7 A は、透明な合成樹脂材からなるベース部材とカバー部材とにより各基板を内部に収納可能に構成され、これらのうち基板ケース 1 1 A , 1 2 A にあっては、各々 1 個または複数のねじ部材 N 2 0 , N 2 1 ( 図 1 2 参照 ) により遊技機用枠 3 または遊技盤 2 に取付けられ、基板ケース 9 1 A , 3 7 A は係止手段 ( 図示略 ) により遊技機用枠 3 または遊技盤 2 に取付けられている。また、カバー体 2 2 0 は、透明な合成樹脂材により前面が開口する箱状に形成され、背面の一部は右側辺を中心として回動可能な開閉部 2 2 0 A とされ、遊技盤 2 の背面の一部を開閉可能とされている。

10

【 0 6 6 4 】

図 1 3 ~ 図 1 5 に示すように、遊技機用枠 3 の背面に設けられた第 1 通路形成体 2 0 3 、第 2 通路形成体 2 0 7 と、遊技盤 2 の背面を構成するカバー体 2 2 0 は、遊技機用枠 3 により外枠 6 0 を閉鎖した状態において、外枠 6 0 よりも後方に突出する。特に第 1 通路形成体 2 0 3 は、球タンク形成部 2 0 1 の上面開口が遊技機用枠 3 の背面上部における外枠 6 0 の上板の後方位置に配置されるように設けられていることで、パチンコ遊技機 1 の外枠 6 0 を遊技島 ( 図示略 ) に固定した状態において、遊技島の上方の循環経路から補給装置 1 5 0 を介して球タンク形成部 2 0 1 に遊技球を供給できるようになっている。

【 0 6 6 5 】

20

( 第 1 通路形成体 2 0 3 の取付構造 )

次に、第 1 通路形成体 2 0 3 の遊技機用枠 3 への取付構造について、図 1 7 及び図 1 8 に基づいて説明する。図 1 7 は、通路形成体の遊技機用枠への取付構造を示す分解斜視図である。図 1 8 は、遊技機用枠の背面上部を示す拡大背面図である。

【 0 6 6 6 】

図 1 7 及び図 1 8 に示すように、遊技機用枠 3 は、正面視略長形状をなす枠体であり、遊技盤 2 を取付けるための開口部 2 2 1 が形成されており、開口部 2 2 1 の上方の上辺部 3 A の背面には、補強用の金属板 2 2 2 が左右方向に向けて設けられている。また、金属板 2 2 2 の背面には、第 1 通路形成体 2 0 3 を遊技機用枠 3 に取付けるための取付部材 2 2 3 が取付けられている。

30

【 0 6 6 7 】

取付部材 2 2 3 は、合成樹脂材により金属板 2 2 2 を背面側から被覆可能に形成され、前後方向を向く複数の取付孔 H 1 ~ H 5 に背面側から取付けたねじ部材 N 1 ~ N 5 を、金属板 2 2 2 に形成された複数のねじ孔に各々螺入することで金属板 2 2 2 に取付けられている。取付部材 2 2 3 の右側には、板状の第 1 突出部 2 2 4 が後方に向けて突設され、取付部材 2 2 3 の左側には、上壁部 2 2 5 A、後壁部 2 2 5 B 及び左右の側壁部 2 2 5 C からなる立体状の第 2 突出部 2 2 5 が後方に向けて突設されている。

【 0 6 6 8 】

第 1 突出部 2 2 4 は、第 2 突出部 2 2 5 の上壁部 2 2 5 A より下方位置から後方に向けて突出しており、その上側には球タンク形成部 2 0 1 が配置される。また、第 2 突出部 2 2 5 の後壁部 2 2 5 B の後側には、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 が配置されるとともに、その上側には、ターミナル基板 2 1 0 を取付けるための基板取付枠 2 1 1 が取付けられている。基板取付枠 2 1 1 は、下辺から下方に突設された係止片 2 1 2 を後壁部 2 2 5 B に形成された係止孔 2 1 3 に挿入した状態で、上部に形成された取付孔 H 6 に背面側から取付けたねじ部材 N 6 を、取付部材 2 2 3 に形成されたねじ孔に螺入することで取付部材 2 2 3 に取付けられる。

40

【 0 6 6 9 】

このように取付部材 2 2 3 は、後方に突出する第 1 突出部 2 2 4 と第 2 突出部 2 2 5 とを有することで、遊技盤 2 の上方を覆うように形成されている。よって、遊技島の上部から球タンク形成部 2 0 1 に供給される遊技球などが遊技盤 2 内に進入することが防止され

50

ている。つまり、取付部材 2 2 3 は遊技盤 2 の保護カバーとして機能している。

【 0 6 7 0 】

第 1 通路形成体 2 0 3 は、複数の取付孔 H 1 1 ~ H 1 4 に背面側から取付けたねじ部材 N 1 1 ~ N 1 4、及び取付孔 H 1 5 に上側から取付けたねじ部材 N 1 5 を、取付部材 2 2 3 に形成された複数のねじ孔に各々螺入することで取付部材 2 2 3 に取付けられている。尚、取付孔 H 1 2 に取付けるねじ部材 N 1 2 は、第 1 通路形成体 2 0 3 に帯電した電気を除去するためのアース線 2 2 6 を第 1 通路形成体 2 0 3 に取付けるためのねじ部材と兼用されている。また、第 1 通路形成体 2 0 3 の上部には、後述する第 1 カバー体 3 1 0、第 2 カバー体 3 2 0、第 3 カバー体 3 3 0 が取付けられている。第 3 カバー体 3 3 0 は、取付孔 H 1 6 に上方から取付けたねじ部材 N 1 6 を第 1 通路形成体 2 0 3 の後壁に形成されたねじ孔に螺入することで第 1 通路形成体 2 0 3 に取付けられている。

10

【 0 6 7 1 】

上記したねじ部材 N 1 ~ N 6、N 1 1 ~ N 1 6 は、図 1 7 中拡大図に示すように、雄ねじ部 N S と頭部 N H とからなり、このうち、ねじ部材 N 1、N 2、N 1 1 ~ N 1 6 は、頭部の座面に緩み止め部としてのフランジ部 F が一体に形成されたフランジ付きねじとされ、座面の接地面積を広くして摩擦力を高めることで、ねじ部材 N 3 ~ N 6 に比べて緩みにくいねじ部材とされている。

【 0 6 7 2 】

例えば、各ねじ部材 N 1 ~ N 6、N 1 1 ~ N 1 6 の雄ねじ部 N S の直径 L 1 は約 1 ~ 3 mm、頭部 N H の直径 L 2 は約 4 ~ 7 mm とされ、フランジ部 F の直径 L 3 は、頭部 N H の直径 L 2 よりも長寸で約 8 ~ 1 0 mm とされている。

20

【 0 6 7 3 】

尚、ねじ部材 N 1 ~ N 6、N 1 1 ~ N 1 6 の大きさ、種類などは任意であり、直径 L 1 ~ L 3 の寸法も上記した寸法に限定されるものではない。また、フランジ付きねじからなるねじ部材 N 1、N 2、N 1 1 ~ N 1 6 は、フランジ部 F (座金) が一体に形成されたねじ部材であるが、フランジ部 F の替わりに、ねじ部材とは別個のワッシャをねじ部材に装着して取付けてもよく、フランジ部 F やワッシャがこの発明の緩み止め部を構成する。また、ねじ部材は、ビスやボルト等、緩むと被取付部から離脱してしまう部材を含むものとする。また、緩み止め部は、頭部 N H やフランジ部 F (座金) の裏面に凹凸状に形成された頭部 N H の回止め部や接着剤等も含まれる。

30

【 0 6 7 4 】

図 1 7 及び図 1 8 に示すように、第 1 通路形成体 2 0 3 は、遊技島の上方から供給される遊技球を球タンク形成部 2 0 1 にて受止めて貯留する必要があるとともに、第 1 誘導通路において球詰まりなどが発生しにくいように、また、球詰まりが発生した場合にこれを容易に解消することができるように上面が開放する凹状に形成されている。

【 0 6 7 5 】

また、球タンク形成部 2 0 1 にて上下方向に重なって滞留する遊技球が第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に流入していく箇所には第 1 カバー体 3 1 0 や第 2 カバー体 3 2 0 が上面を被覆するように配置され、また、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 から第 2 誘導通路形成部 2 0 4 に流入していく箇所には第 3 カバー体 3 3 0 が上面を被覆するように配置されることで、遊技球が整流されるようになっている。しかし、第 1 通路形成体 2 0 3 の上面開口の一部はこれら第 1 カバー体 3 1 0、第 2 カバー体 3 2 0 及び第 3 カバー体 3 3 0 により被覆されるが、球タンク形成部 2 0 1 及び非被覆領域 3 5 0 (図 3 6 参照) の上面開口は開放されている。

40

【 0 6 7 6 】

一方、第 1 通路形成体 2 0 3 の周辺近傍には、遊技機用枠 3 や取付部材 2 2 3 に取付けられる複数のねじ部材 N 1 ~ N 6、N 1 1 ~ N 1 6 が配置されている。また、遊技島に固定されるパチンコ遊技機 1 の上方には、遊技島を構成する躯体などを組付けるためのねじ部材 (図示略) や、遊技島の内部に配置される各種装置 (例えば、補給装置 1 5 0 など) 等を躯体などに取付けるためのねじ部材 (図示略) や、各種装置のケース体を構成する複

50

数の部材を組付けるための複数のねじ部材などが多数配置されている。

【 0 6 7 7 】

これらねじ部材は、遊技島やパチンコ遊技機 1 に生じる振動や衝撃などにより緩んで抜け落ちてしまうと、振動や衝撃あるいは遊技機用枠 3 の開閉などにより転がって、球タンク形成部 2 0 1 や第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の非被覆領域 3 5 0 から内部に落下して遊技球の誘導通路に混入する可能性がある。特に補給装置 1 5 0 などは、図 1 2 及び図 1 3 に示すように球タンク形成部 2 0 1 の直上近傍に配置されており、また、所定個数の遊技球を球タンク形成部 2 0 1 に送出することで遊技島の循環経路から新たな遊技球が供給される際や、遊技機用枠 3 が開閉する際に振動が生じやすい装置であるため、補給装置 1 5 0 を遊技島の躯体などに取付けるためのねじ部材（図示略）や、補給装置 1 5 0 のケース体 1 5 0 B を構成する複数の部材を組付けるための複数のねじ部材が振動により緩んで抜け落ちた場合、球タンク形成部 2 0 1 や第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内に落下する可能性が極めて高い。

10

【 0 6 7 8 】

そして、球タンク形成部 2 0 1 や第 1 誘導通路形成部 2 0 2 にねじ部材が落下すると、遊技球の流下とともに払出装装置 2 0 0 側に向けて移動し、最終的に払出装装置 2 0 0 に混入する可能性がある。このように払出装装置 2 0 0 にねじ部材が進入すると、スプロケットや切換え弁がねじ部材により損傷したり、球詰まりが生じて払出モータに負荷がかかり故障したり、あるいは、遊技球とともにねじ部材が遊技者に払出されてしまい、遊技者に違和感や不信感を与えてしまう虞があった。

20

【 0 6 7 9 】

そこでこの実施の形態では、以下に説明するように、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に落下したねじ部材が払出装装置 2 0 0 に混入して払出装装置 2 0 0 が破損、故障したり、遊技球とともにねじ部材が遊技者に払出されることを抑制するために様々な対策が施されている。

【 0 6 8 0 】

（第 1 通路形成体 2 0 3 ）

次に、第 1 通路形成体 2 0 3 について、図 1 9 ～図 2 5 に基づいて説明する。図 1 9 は、（ A ）は第 1 通路形成体を示す平面図、（ B ）は第 1 通路形成体を示す背面図である。図 2 0 は、（ A ）は図 1 9 （ A ）の A - A 断面図、（ B ）は図 1 9 （ A ）の B - B 断面図、（ C ）は図 1 9 （ A ）の C - C 断面図である。図 2 1 は、（ A ）は第 1 誘導通路形成部を示す平面図、（ B ）は（ A ）の D - D 断面図である。図 2 2 は、（ A ）は第 1 カバー体を示す平面図、（ B ）は（ A ）の E - E 断面図、（ C ）は（ A ）の F - F 断面図である。図 2 3 は、（ A ）は第 2 カバー体を示す平面図、（ B ）は（ A ）の G - G 断面図、（ C ）は（ A ）の H - H 断面図である。図 2 4 は、（ A ）は第 3 カバー体を示す平面図、（ B ）は（ A ）の I - I 断面図、（ C ）は（ A ）の J - J 断面図、（ D ）は第 3 カバー体を示す斜視図、（ E ）は球止め部材を示す斜視図である。図 2 5 は、（ A ）は球止め部材が第 1 状態である状態を示す第 1 誘導通路形成部を示す縦断面図、（ B ）は球止め部材が第 2 状態である状態を示す第 1 誘導通路形成部を示す縦断面図である。

30

【 0 6 8 1 】

図 1 9 ～図 2 1 に示すように、第 1 通路形成体 2 0 3 は、導電性を有する合成樹脂材により、底壁部 2 0 3 A と該底壁部 2 0 3 A の周縁に立設される立壁部 2 0 3 B とにより上面が開口する凹状または凹溝状に形成され、右側に配置される球タンク形成部 2 0 1 と、左側に配置される第 1 誘導通路形成部 2 0 2 とを有する。球タンク形成部 2 0 1 は、平面視横長長方形状に形成され、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 は、球タンク形成部 2 0 1 の左側から斜め後方に向けて延びる上流部と左右方向に延びる下流部とからなる。球タンク形成部 2 0 1 の前後方向の寸法は、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の前後方向の寸法よりも長寸とされており、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 よりも多くの遊技球を貯留可能とされている。また、底壁部 2 0 3 A は、球タンク形成部 2 0 1 の左側から第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の右側に向けて漸次下方に傾斜するように形成されているため、球タンク形成部 2 0 1 に供給された遊技球は、球タンク形成部 2 0 1 及び第 1 誘導通路形成部 2 0 2 を左側に向けて自

40

50

然流下するようになっている。

【0682】

球タンク形成部201の右側の立壁部203Bの外面には上下方向を向く取付片261が突設されており、取付片261には前後方向を向く取付孔H11, H12が上下に形成されている。また、取付片261の後側には取付片265が突設されており、取付片265には上下方向を向く取付孔H15が形成されている。第1誘導通路形成部202の左側の立壁部203Bの外面には上下方向を向く取付片262が突設されており、取付片262には前後方向を向く取付孔H14が形成されている。第1誘導通路形成部202の上流部の前側の立壁部203Bの外面には水平壁部264が前方に向けて突設されている。水平壁部264の前辺には取付片263が立設されており、取付片263には前後方向を向く取付孔H13が形成されている。

10

【0683】

そして第1通路形成体203は、これら取付孔H11～H15に取付けた複数のねじ部材N11～N15を取付部材223に形成されたねじ孔に螺入することで遊技機用枠3に取付けられる。また、水平壁部264の上面における取付片263の後方近傍位置には、平面視略四角形状をなす凹部280が形成されている。

【0684】

図20及び図21に示すように、第1誘導通路形成部202の上流部における底壁部203Aと後側の立壁部203Bとの角部には、孔部270A, 270Bが形成されている(図20(A)参照)。孔部271A, 271Bの下流側(左側)における底壁部203Aの前後方向の略中央位置には、孔部271A～271Hが下流側に向けて複数形成されている。また、第1誘導通路形成部202の下流側端部の底壁部203Aには、下方の第2誘導通路形成部204に遊技球を落下させるための連絡孔272が貫通して形成されている。

20

【0685】

第1誘導通路形成部202の途中には、遊技球を前後方向に蛇行させながら左側に向けて流下させる蛇行部273が形成されており、複数の孔部271A～271Hのうち孔部271B～271Fが蛇行部273に対応する位置に形成されている。このような蛇行部273を設けることで後続球による球圧が増大しないようにしている。

【0686】

30

また、第1誘導通路形成部202の前後の立壁部203B, 203B下部の離間寸法L10は、遊技球の直径2R(約11mm)よりも長寸で、直径2Rの2倍の寸法(約22mm)よりも短寸とされている(11mm<L10<22mm)。つまり、第1誘導通路形成部202は、遊技球を下流側に向けて1列で誘導可能に形成されている。

【0687】

孔部271A, 271Bを除く孔部271A～271Hの前後寸法L11は、前述したねじ部材N3～N6の頭部NHの直径L2より若干長いため(L11>L2)、後述するようにねじ部材N3～N6が第1誘導通路形成部202に混入した場合でも孔部271A～271Hからねじ部材N3～N6が落下可能とされている。また、最下流側に形成された孔部271Hは、他の孔部271A～271Gと比べて左右寸法L12(遊技球の流下方向の寸法)が最も長いため、ねじ部材N3～N6が連絡孔272に到達する前に確実に第1誘導通路形成部202外へ落下させることができる。

40

【0688】

つまり、これら孔部271A～271Hは、第1誘導通路形成部202に落下したねじ部材N3～N6の払出装置200への移動を制限するための特定制限部を構成している。尚、これら複数の孔部271A～271Hからは、ねじ部材以外のゴミや埃、あるいは何らかの部材等も落下可能であるため、これらにより球詰まりが生じることが防止される。

【0689】

(第1カバー体310)

図22(A)～図22(C)に示すように、第1カバー体310は、球タンク形成部2

50

01の前側の立壁部203Bの上端縁に沿うように延設され、立壁部203Bの上端に上方から嵌合可能な断面視下向きコ字形をなす取付部311と、取付部311の右側から後側に向けて延設される立壁部312と、立壁部312の下部から右側（球タンク形成部201側）に向けて下方に傾斜するように延びる板状の球押え部313と、立壁部312の下部から左側（第1誘導通路形成部202側）に向けて延びるカバー部314と、取付部311の前側及びカバー部314の前後側に弾性変形可能に形成された複数の係止部315A～315Dと、から主に構成される。

【0690】

このように構成された第1カバー体310は、立壁部312を球タンク形成部201と第1誘導通路形成部202との境目付近に配置した状態で、取付部311を球タンク形成部201の前側の立壁部203Bの上端に上方から嵌合させることで、複数の係止部315A～315Dが立壁部203Bの外面に形成された被係止部317（図27参照）に弾性的に係止することで第1通路形成体203に取付けられる。取付けられた状態において、球押え部313が球タンク形成部201の下流側の一部を上方から被覆するように配置されるとともに、カバー部314が第1誘導通路形成部202の上流側の一部を上方から被覆するとともに、カバー部314の上面が第1誘導通路形成部202側に向けて僅かに下方に傾斜するように配置される（図18参照）。

【0691】

第1カバー体310が第1通路形成体203に取付けられた状態において、球押え部313が球タンク形成部201側に配置されることで、遊技島（図示略）から球タンク形成部201に供給された遊技球が上下方向に積み重なるように貯留した場合でも、遊技球が第1誘導通路形成部202側に流下していく際に球押え部313により下側に向けて押えられることで整流されるようになっている。

【0692】

カバー部314には、平面視横長長形状をなす左右方向に延びる長孔316A～316Cが、互いに平行をなすように列状に配置された状態で上下に貫通して形成されている。各長孔316A～316Cは、前後寸法L21が全て同一とされ、前後寸法L21は、遊技球の直径2Rよりも短寸であり、かつ、前述したねじ部材N1～N6、N11～N16の頭部NHの直径L2よりも短寸となっている（ $L21 < 2R$ 、 $L21 < L2$ ）。つまり、長孔316A～316Cは、遊技球及びねじ部材N1～N6、N11～N16を落下不能な大きさに形成されている。尚、カバー部314の下面における各長孔316A～316Cの周縁からは補強用のリブが垂下されている。

【0693】

また、長孔316A～316Cは遊技球の流下方向に沿うように延設されているため、図22（B）（C）に示すように、長孔316A～316Cの上部に遊技球Pが落下した場合、遊技球Pは流下方向（左側）に向けて移動可能である。

【0694】

（第2カバー体320）

図23（A）～図23（C）に示すように、第2カバー体320は、第1誘導通路形成部202の上流部に沿うように形成された板状のカバー部324と、カバー部324の前後側に弾性変形可能に形成された複数の係止部325A、325Bと、から主に構成され、カバー部324の右側端部を第1カバー体310のカバー部314の左側端部に近接させた状態で、複数の係止部325A、325Bが立壁部302Bの外面に形成された被係止部317（図29参照）に弾性的に係止することで、第1通路形成体203に取付けられる。取付けられた状態において、カバー部324が第1誘導通路形成部202の上流側の一部を上方から被覆するとともに、遊技球の流下方向に向けて下方に傾斜するように配置される（図18参照）。

【0695】

カバー部324の上面には、左右方向に延びる凹溝326A～326Cが、互いに列状に配置された状態で形成されている。各凹溝326A～326Cは、前後寸法L22A～

10

20

30

40

50



L 2 2 C が各々異なるが、各々遊技球の直径 2 R よりも短寸とされている ( L 2 2 A ~ L 2 2 C < 2 R )。尚、前後寸法が最も長い中央の凹溝 3 2 6 B の前後寸法 L 2 2 B は、前述したねじ部材 N 1 ~ N 6 , N 1 1 ~ N 1 6 の頭部 N H の直径 L 2 よりも長寸となっている ( L 2 2 B > L 2 )。つまり、凹溝 3 2 6 B は、遊技球を収容不能、かつ、ねじ部材 N 1 ~ N 6 , N 1 1 ~ N 1 6 を収容可能な大きさに形成されている。また、凹溝 3 2 6 B の前後寸法 L 2 2 B は、カバー部 3 1 4 の長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C の前後寸法 L 2 1 よりも長寸とされている ( L 2 2 B > L 2 1 )。

【 0 6 9 6 】

また、凹溝 3 2 6 A の前後寸法 L 2 2 A と凹溝 3 2 6 C の前後寸法 L 2 2 C は、ねじ部材 N 1 ~ N 6 , N 1 1 ~ N 1 6 の雄ねじ部 N S の直径 L 1 よりも長寸であるため ( L 2 2 B > L 1、L 2 2 C > L 1 )、少なくとも雄ねじ部 N S を収容可能な大きさとされている。

【 0 6 9 7 】

また、凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C は遊技球の流下方向に沿うように延設され、かつ、遊技球の流下方向に向けて下方に傾斜するように配置されるため、図 2 3 ( B ) ( C ) に示すように、凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C の上部に遊技球 P が落下した場合、遊技球 P が流下方向 ( 左側 ) に向けて誘導される。

【 0 6 9 8 】

( 第 3 カバー体 3 3 0 )

図 2 4 ( A ) ~ 図 2 4 ( C ) 及び図 2 5 に示すように、第 3 カバー体 3 3 0 は、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の下流部に沿うように形成された板状のカバー部 3 3 4 と、カバー部 3 3 4 の左端の前後側に弾性変形可能に形成された複数の係止部 3 3 5 A ~ 3 3 5 D と、背面における係止部 3 3 5 C , 3 3 5 D の間に突設されねじ部材 N 1 5 が上方から取付けられる取付孔 H 1 5 が形成された取付部 3 3 1 と、カバー部 3 3 4 の上面左端部に設けられた球止め部材 3 4 0 と、から主に構成され、カバー部 3 2 4 の左端の複数の係止部 3 3 5 A ~ 3 3 5 D を立壁部 3 0 2 B の外面に形成された被係止部 3 1 7 ( 図 2 9 参照 ) に弾性的に係止するとともに、取付孔 H 1 5 に取付けたねじ部材 N 1 5 を立壁部 2 0 3 B の外面に設けられたねじ孔に螺入することで第 1 通路形成体 2 0 3 に取付けられる。取付けられた状態において、カバー部 3 3 4 が第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の下流部を上方から被覆するとともに、遊技球の流下方向に向けて下方に傾斜するように配置される ( 図 1 8 参照 )。

【 0 6 9 9 】

カバー部 3 3 4 は、左側から右側に向けて斜め上方に延びるように延設されており、上面における右端部から左側に向けて所定深さの凹部 3 3 6 が延設されている。右側の一部は蛇行部 2 7 3 に差し掛かるため、蛇行部 2 7 3 の形状に対応して形成されている。また、凹部 3 3 6 に対応する位置には、平面視横長コ字形をなすスリット 3 3 7 が形成されることで、左端側が上下方向に揺動するように弾性変形可能な整流板 3 3 8 が形成されるとともに、右端部には、右側に向けて下方に傾斜する傾斜板部 3 3 9 が形成されていることで、上下に積み重なった遊技球 P を底壁部 2 0 3 A に向けて押し付けるように誘導しながら均すことができるようになっている ( 図 2 5 参照 )。

【 0 7 0 0 】

凹部 3 3 6 の前後寸法 L 2 3 は、遊技球の直径 2 R よりも長寸とされ、また、前述したねじ部材 N 1 ~ N 6 , N 1 1 ~ N 1 6 の頭部 N H の直径 L 2 よりも長寸となっている ( L 2 3 > 2 R、L 2 3 > L 2 )。つまり、凹部 3 3 6 は、遊技球 P 及びねじ部材 N 1 ~ N 6 , N 1 1 ~ N 1 6 の頭部 N H を収容可能な大きさに形成されている。また、凹部 3 3 6 の前後寸法 L 2 3 は、カバー部 3 2 4 の凹溝 3 2 6 B の前後寸法 L 2 2 B よりも長寸とされている ( L 2 3 > L 2 2 B )。

【 0 7 0 1 】

また、凹部 3 3 6 は遊技球の流下方向に沿うように延設され、かつ、遊技球の流下方向に向けて下方に傾斜するように配置されるため、図 2 4 ( D ) に示すように、凹部 3 3 6 の上部に遊技球 P が落下した場合、遊技球 P が流下方向 ( 左側 ) に向けて誘導される。

## 【 0 7 0 2 】

また、スリット 3 3 7 の前後寸法 L 2 4 は、前述したねじ部材 N 1 ~ N 6 , N 1 1 ~ N 1 6 の頭部 N H の直径 L 2 よりも短寸となっているため ( L 2 4 < L 2 )、ねじ部材 N 1 ~ N 6 , N 1 1 ~ N 1 6 がスリット 3 3 7 から落下することはない。

## 【 0 7 0 3 】

球止め部材 3 4 0 は、背面視略三角形状をなす板状の前壁部 3 4 1 A と、前壁部 3 4 1 A の背面側に配置される後壁部 3 4 1 B と、前壁部 3 4 1 A と後壁部 3 4 1 B とを接続する左壁部 3 4 1 C と、左壁部 3 4 1 C の上端に突設される突壁部 3 4 1 D と、を有する回動部 3 4 1 と、前後方向を向く円筒状の軸部 3 4 2 と、から構成される。カバー部 3 3 4 の上面左側には、軸部 3 4 2 の前後端を回動可能に支持する軸受部 3 4 3 A , 3 4 3 B が立設されている。また、カバー部 3 3 4 における軸受部 3 4 3 A の右側には、前壁部 3 4 1 A を挿入可能なスリット 3 4 4 が貫通して形成されている。

10

## 【 0 7 0 4 】

図 2 5 に示すように、第 3 カバー体 3 3 0 は、第 1 通路形成体 2 0 3 に取付けた状態において、カバー部 3 2 4 により第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の下流部の上方が被覆される。カバー部 3 2 4 は、下流側 ( 左側 ) に向けて底壁部 2 0 3 A に近づくように下方に傾斜するように配置されるため、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内で上下に積み重なっている遊技球 P を流下させながら均していき、最終的に連絡孔 2 7 2 から 1 個ずつ流出させることができるようにする。特に、整流板 3 3 8 は、遊技球が接触したときに弾性変形可能であることで、球詰まりが生じない程度に遊技球を下方に押し付けるように均していく ( 整流して

20

## 【 0 7 0 5 】

( 球止め部材 3 4 0 )

球止め部材 3 4 0 は、図 2 5 ( A ) に示すように、回動部 3 4 1 が上方に起立する起立位置と右側に傾倒する傾倒位置との間で回動可能とされており、回動部 3 4 1 が起立位置に位置し、前壁部 3 4 1 A がスリット 3 4 4 から上方に逸脱して第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の遊技球を第 2 誘導通路形成部 2 0 4 に流下可能とする第 1 状態と、回動部 3 4 1 が傾倒位置に位置し、前壁部 3 4 1 A がスリット 3 4 4 に挿入され遊技球に接触可能となり、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の遊技球を第 2 誘導通路形成部 2 0 4 に流下不能 ( または流下困難 ) とする第 2 状態、つまり、球止め状態と、に変化可能とされている。

30

## 【 0 7 0 6 】

このように球止め部材 3 4 0 を第 2 状態とすることで、第 2 誘導通路形成部 2 0 4 への遊技球の進入を規制することができるため、この状態で第 2 誘導通路形成部 2 0 4 内の遊技球を抜き取り、払出装置 2 0 0 を取外して点検または交換したりすることが可能となる。

## 【 0 7 0 7 】

また、図 2 5 ( A ) に示すように、球止め部材 3 4 0 が第 1 状態にあるときには、回動部 3 4 1 の右側が開放し、前壁部 3 4 1 A、後壁部 3 4 1 B、左壁部 3 4 1 C からなる平面視略コ字形の壁部により囲まれた空間部が、後述するようにねじ部材 N 1 ~ N 6 , N 1 1 ~ N 1 6 が滞留可能な滞留部として機能する。一方、図 2 5 ( B ) に示すように、球止め部材 3 4 0 が第 2 状態にあるときには、回動部 3 4 1 が傾倒してしまうが、突壁部 3 4 1 D が通路を横切るように起立状態で位置するため、後述するようにねじ部材 N 1 ~ N 6 , N 1 1 ~ N 1 6 を突壁部 3 4 1 D の右側に滞留させることが可能となる。

40

## 【 0 7 0 8 】

( ターミナル基板 2 1 0 )

次に、ターミナル基板 2 1 0 について、図 2 6 に基づいて図 1 7 を参照しながら説明する。図 2 6 は、( A ) はターミナル基板が取付けられた基板取付枠を示す斜視図、( B ) は ( A ) の K - K 断面、( C ) は ( B ) の L - L 断面図である。

## 【 0 7 0 9 】

図 1 7 及び図 2 6 に示すように、ターミナル基板 2 1 0 は、背面視横長長方形状をなし、背面には、主基板 1 1 等と繋がる信号線ケーブル ( 図示略 ) が着脱されるケーブル接続

50

部（図示略）と、ホールコンピュータ等の外部装置に繋がる複数本のケーブルＣ（図１２参照）を接続するための複数の接続孔部２３１が設けられた実装部材２３２と、が実装されている。実装部材２３２の内部における各接続孔部２３１に対応する位置には、各ケーブルＣの先端を挟持するための接続ピンチ（図示略）が設けられている。この接続ピンチを閉じる方向、即ちケーブルＣの先端を挟持する方向に付勢するためのバネ（図示略）が設けられている。そして、実装部材２３２には、バネ（図示略）の付勢力に抗して各接続ピンチ（図示略）を開放させるための操作部２３３が複数設けられている。

#### 【０７１０】

第１誘導通路形成部２０２の上方に設けられる第１基板としてのターミナル基板２１０の複数の接続孔部２３１に接続可能なケーブルＣの接続本数は第１本数（例えば、２０本）とされている一方で、第１誘導通路形成部２０２の下方に設けられる主基板１１や演出制御基板１２などの第２基板にも各々の信号線が接続されるが、第１本数より少ない本数である第２本数（例えば、１０本）とされている。

10

#### 【０７１１】

この操作部２３３は、各接続孔部２３１に対応して複数設けられ、側面視で略鉤状をなし、その基端側を揺動軸として前後方向に揺動される。前述の接続ピンチ（図示略）を開放させる際には、操作部２３３を上方または下方に押圧操作をして操作部２３３を揺動させることで接続ピンチ（図示略）を開放される。そして、接続ピンチが開放された状態で接続孔部２３１にケーブルＣの先端を挿入し、操作部２３３の押圧操作をやめると、バネ（図示略）の付勢力によって接続ピンチが閉じるようになり、ケーブルＣが保持されるようになる。尚、左右方向に並んだ各操作部２３３は、所定の操作部２３３を押圧操作する際に、隣り合う操作部２３３が押圧操作の邪魔にならないように、左右方向に交互に異なる形状となっている。

20

#### 【０７１２】

基板取付枠２１１は、下辺から下方に突設された係止片２１２を後壁部２２５Ｂに形成された係止孔２１３に挿入した状態で、上部に形成された取付孔Ｈ６に背面側から取付けたねじ部材Ｎ６を、取付部材２２３に形成されたねじ孔に螺入することで取付部材２２３に取付けられる。また、基板取付枠２１１には、横長長方形形状の開口部２３４が形成されている。

#### 【０７１３】

30

基板取付枠２１１の内面には、前面側から挿入したターミナル基板２１０の周縁に係止することで、ターミナル基板２１０の前方への移動を規制する複数の規制部２３５と、規制部２３５により前方への移動が規制されたターミナル基板２１０の周縁に前面側から弾性的に係止可能な複数の係止部２３６と、ターミナル基板２１０の周縁に当接して配置位置を決定する位置決め片２３７と、を有する。よって、ターミナル基板２１０は、基板取付枠２１１の前面側から挿入し、複数の規制部２３５にて前方への移動が規制された状態で係止部２３６が弾性的に係止することで基板取付枠２１１に取付けられる。つまり、ターミナル基板２１０は、ねじ部材とは異なる取付手段としての複数の規制部２３５及び係止部２３６を用いて（ねじ部材を用いた取付方法とは異なる取付方法にて）基板取付枠２１１に取付けられる。

40

#### 【０７１４】

ターミナル基板２１０は、ケーブルＣを接続可能な接続孔部２３１が複数形成されているため、複数本のケーブルＣを接続孔部２３１に接続する配線作業時において、各ケーブルＣに対応する操作部２３３を操作する必要がある。また、パチンコ遊技機１が遊技島に固定されている状態において、遊技場の店員等が点検等のために遊技機用枠３を開放すると、遊技島の上部から垂下されるケーブルＣが外枠６０の前方に引き回されて接続部に張力がかかることがある。つまり、ターミナル基板２１０は取付部に負荷がかかりやすいことで、ねじ部材により基板取付枠２１１や取付部材２２３に取付けるとねじ部材が緩んで外れやすくなるため、ねじ部材を用いない取付方法にて取付けている。

#### 【０７１５】

50

また、ターミナル基板 2 1 0 が基板取付枠 2 1 1 に取付けられた状態において、ターミナル基板 2 1 0 の接続孔部 2 3 1 や操作部 2 3 3 が開口部 2 3 4 から背面側に臨むようになっている（図 2 6（A）参照）。また、複数の操作部 2 3 3 が後方に向けて略水平に突出するため、後述するようにこれら左右に並設される複数の操作部 2 3 3 によりねじ部材 N 3 ~ N 6 を保持することができる。また、ターミナル基板 2 1 0 の下部と基板取付枠 2 1 1 の前部との間に、ねじ部材 N 3 ~ N 6 を収容可能な凹部 2 4 2 が形成される。

#### 【0716】

（ねじ部材 N 1 ~ N 1 6 の取付状態）

次に、ねじ部材 N 1 ~ N 1 6 の取付状態について、図 2 7 ~ 図 3 0 に基づいて説明する。図 2 7 は、遊技枠の背面における球タンク部の周辺を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。図 2 8 は、（A）は遊技枠の背面における球タンク部の周辺を示す平面図、（B）は（A）の M - M 断面図である。図 2 9 は、遊技枠の背面における第 1 誘導通路形成部の周辺を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。図 3 0 は、遊技枠の背面における第 1 誘導通路形成部の周辺を示す平面図である。図 3 1 は、（A）は図 3 0 の N - N 断面図、（B）はねじ部材の回転状態を示す図、（C）は図 3 0 の O - O 断面図である。図 3 2 は、（A）は図 3 0 の P - P 断面図、（B）は図 3 0 の Q - Q 断面図である。図 3 3 は、図 3 0 の R - R 断面図である。図 3 4 は、図 3 0 の S - S 断面図である。図 3 5 は、（A）は球止め部材が第 1 状態であるときのねじ部材の滞留状態、（B）は（A）の T - T 断面図、（C）は球止め部材が第 2 状態であるときのねじ部材の滞留状態、（D）は（C）の U - U 断面図である。図 3 6 は、ねじ部材の移動状況を示す第 1 誘導通路形成部の縦断面図である。図 3 7 は、カバー部上の遊技球の移動状態を示す第 1 誘導通路形成部の縦断面図である。

#### 【0717】

図 1 8、図 2 7 及び図 2 8（A）に示すように、遊技機用枠 3 の背面における球タンク形成部 2 0 1 及びその周辺には、取付部材 2 2 3 を金属板 2 2 2 に取付けるためのねじ部材 N 1 ~ N 2 や、第 1 通路形成体 2 0 3 を取付部材 2 2 3 に取付けるためのねじ部材 N 1 1 , N 1 2 , N 1 5 が取付けられている。

#### 【0718】

詳しくは、ねじ部材 N 1 , N 2 は、球タンク形成部 2 0 1 から右側に離れ、かつ、球タンク形成部 2 0 1 における立壁部 2 0 3 B の上端縁よりも下方位置において、背面側から前方に向けて取付けられているため、パチンコ遊技機 1 に生じた振動や衝撃などによりねじ部材 N 1 , N 2 が緩んで後方に抜け落ちたとしても、図 2 7 に示すように球タンク形成部 2 0 1 内に落下する可能性は極めて低い。

#### 【0719】

ねじ部材 N 1 1 , N 1 2 は、球タンク形成部 2 0 1 の右側の立壁部 2 0 3 B の外面で、かつ、球タンク形成部 2 0 1 の上端縁よりも下方位置において、背面側から前方に向けて取付けられているため、パチンコ遊技機 1 に生じた振動や衝撃などによりねじ部材 N 1 1 , N 1 2 が緩んで後方に抜け落ちたとしても、図 2 7 に示すように球タンク形成部 2 0 1 内に落下する可能性は極めて低い。

#### 【0720】

ねじ部材 N 1 5 は、球タンク形成部 2 0 1 の右側の立壁部 2 0 3 B の外面で、かつ、球タンク形成部 2 0 1 の上端縁よりも下方位置において、上側から下方に向けて取付けられているため、パチンコ遊技機 1 に生じた振動や衝撃などによりねじ部材 N 1 5 が緩んで上方に抜け落ちたとしても、図 2 7 に示すように球タンク形成部 2 0 1 内に落下する可能性は極めて低い。

#### 【0721】

また、ねじ部材 N 1 , N 2 , N 1 1 , N 1 2 , N 1 5 は、遊技島の上方の循環経路から補給装置 1 5 0 により供給される遊技球を受止めて貯留するとともに多数の遊技球の荷重がかかる球タンク形成部 2 0 1 の周辺に配置されていることで、振動や衝撃が生じやすいので、被取付部との接地面積が大きく緩みが生じにくいフランジ付きねじ部材が使用され

10

20

30

40

50

ている。

【 0 7 2 2 】

また、球タンク形成部 2 0 1 の周辺のねじ部材 N 1 , N 2 , N 1 1 , N 1 2 , N 1 5 は、緩んで抜け落ちて球タンク形成部 2 0 1 内に落下しにくい位置、つまり、球タンク形成部 2 0 1 の上面開口よりも下方に配置されているので、遊技島の上方の循環経路から補給装置 1 5 0 により供給される遊技球を受止めて貯留するために上方が開口する球タンク形成部 2 0 1 内に混入することが抑制されている。

【 0 7 2 3 】

また、図 2 8 ( B ) に示すように、球タンク形成部 2 0 1 は、取付部材 2 2 3 において後方に向けて突出する板状の第 1 突出部 2 2 4 の上面側に近接（または当接でもよい）して配置されており、底壁部 2 0 3 A と第 1 突出部 2 2 4 との間の隙間 L 3 0 は、ねじ部材の雄ねじ部 N S の直径 L 1 よりも短寸とされていることで（ $L 3 0 < L 1$ ）、底壁部 2 0 3 A と第 1 突出部 2 2 4 との間にねじ部材が挟まって球タンク形成部 2 0 1 の近傍に保持されてしまうことはほばない。

10

【 0 7 2 4 】

また、球タンク形成部 2 0 1 の底壁部 2 0 3 A の後部とカバー体 2 2 0 の上壁部 2 2 0 H との間に形成された隙間 L 3 1 は、フランジ付きねじ部材の頭部 L 2 やフランジ部 F の直径 L 3 よりも長寸とされていることで（ $L 3 > L 2$ ）、隙間 L 3 1 にフランジ付きねじ部材が挟まって球タンク形成部 2 0 1 の近傍に保持されてしまうことはほばない。

【 0 7 2 5 】

20

また、図 2 7 及び図 2 8 ( B ) に示すように、仮にねじ部材 N 1 5 が被取付部としての取付孔 H 1 5 から抜け落ちてカバー体 2 2 0 の上壁部 2 2 0 H 上に落下した場合、上壁部 2 2 0 H は、背面側に向けて下方に傾斜していることで、落下したねじ部材 N 1 5 は後方または左方のいずれかに流下するため、球タンク形成部 2 0 1 の近傍に保持されてしまうことはほばない。よって、落下したねじ部材 N 1 5 が球タンク形成部 2 0 1 の下方に設けられた各基板ケース 1 1 A , 1 2 A , 3 7 A , 9 1 A 内に混入し、基板の配線に接触して断線等を生じさせることを抑制できる。

【 0 7 2 6 】

一方、図 1 8、図 2 9 及び図 3 0 ( A ) に示すように、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 及びその周辺には、取付部材 2 2 3 を金属板 2 2 2 に取付けるためのねじ部材 N 3 ~ N 5 と、基板取付枠 2 1 1 を取付部材 2 2 3 に取付けるためのねじ部材 N 6 と、第 1 通路形成体 2 0 3 を取付部材 2 2 3 に取付けるためのねじ部材 N 1 3 , N 1 4 と、第 3 カバー体 3 3 0 を第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に取付けるためのねじ部材 N 1 6 と、が取付けられている。

30

【 0 7 2 7 】

詳しくは、ねじ部材 N 3 ~ N 6 は、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 から前側に離れ、かつ、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 における立壁部 2 0 3 B の上端縁よりも上方位置において、背面側から前方に向けて取付けられており、また、ねじ部材 N 3 ~ N 6 各々の取付位置と第 1 誘導通路形成部 2 0 2 との間には、取付部材 2 2 3 の第 2 突出部 2 2 5 が配置されていることで、ねじ部材 N 3 ~ N 6 各々の取付位置から第 1 誘導通路形成部 2 0 2 まではある程度離れているが、第 2 突出部 2 2 5 の上壁部 2 2 5 A は背面側に向けて下方に傾斜しているため、パチンコ遊技機 1 に生じた振動や衝撃などによりねじ部材 N 3 ~ N 6 が緩んで後方に抜け落ちた場合、図 2 9 に示すように第 2 突出部 2 2 5 の上壁部 2 2 5 A 上を後方に向けて移動して第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内に落下する可能性が高い。

40

【 0 7 2 8 】

図 2 9 ~ 図 3 1 に示すように、ねじ部材 N 3 は、取付部材 2 2 3 において、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の上流部から前方に離れ、かつ、立壁部 2 0 3 B の上端縁よりも上方位置に形成された取付孔 H 3 に取付けられている。また、上壁部 2 2 5 A の上面における取付孔 H 3 に対応する位置には、ねじ部材 N 3 を取付孔 H 3 に取付ける際に頭部 N H との干渉を避けるための凹溝 2 2 7 が後方に向けて直線状に延設されている。尚、凹溝 2 2 7 は、後側に向けて左右幅が先細りとなり浅くなるように形成されているが、上壁部 2 2 5 A の

50

上面が背面側に向けて下方に傾斜していることで、凹溝 2 2 7 の底面は略水平（または背面側に向けて僅かに下方に傾斜している）となっている。

【 0 7 2 9 】

よって、パチンコ遊技機 1 に生じた振動や衝撃などによりねじ部材 N 3 が緩んで後方に抜け落ちた場合、第 2 突出部 2 2 5 の上壁部 2 2 5 A 上における凹溝 2 2 7 に落下する可能性が高い（図 3 1（A）参照）。また、凹溝 2 2 7 に落下したねじ部材 N 3 は、振動や衝撃が生じたときに後方に向けて直線状に移動するように案内されやすいが、凹溝 2 2 7 は後方に向けて略水平であるため、凹溝 2 2 7 以外の領域に比べてねじ部材 N 3 が後方に移動しにくい。つまり、凹溝 2 2 7 は、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に向けて移動するねじ部材 N 3 の第 1 誘導通路形成部 2 0 2 への落下を制限するための特別制限部を構成している。

10

【 0 7 3 0 】

ここで、ねじ部材 N 3 を含む全てのねじ部材は、頭部 N H と雄ねじ部 N S とからなることで、平坦面状の上壁部 2 2 5 A の上面に落下すると頭部 N H の周縁と雄ねじ部 N S の先端との 2 点が接した状態（図 3 1（A）参照）で傾倒する姿勢になることが多いため、図 3 1（B）に示すように傾倒したねじ部材 N 3 は、振動や衝撃が生じたときに、雄ねじ部 N S の先端を中心として頭部 N H が首を振るように回転して向きが変わることがある。よって、上壁部 2 2 5 A の上面における凹溝 2 2 7 以外の平坦面に落下した場合や、凹溝 2 2 7 の後端から逸脱した場合は、後方に向けて直線的に移動することもある。すなわち、図 2 9 において矢印で示すように、後方に向けて右側に曲がるように移動した場合は第 1 カバー体 3 1 0 上に落下する可能性が高く、後方に向けて直線的に移動した場合は第 2 カバー体 3 2 0 上に落下する可能性が高く、後方に向けて左側に曲がるように移動した場合は第 1 誘導通路の手前の水平壁部 2 6 4 上に落下する可能性が高い。

20

【 0 7 3 1 】

図 2 9 及び図 3 0 に示すように、取付孔 H 3 から抜け落ちたねじ部材 N 3 は、凹溝 2 2 7 の後端まで案内された後、後方に向けて右側に曲がるように移動した場合、第 1 カバー体 3 1 0 のカバー部 3 1 4 上に落下する可能性が高い。図 3 1（A）に示すように、カバー部 3 1 4 上にねじ部材 N 3 が落下すると、ねじ部材 N 3 は、長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C に対し雄ねじ部 N S が交差するように傾倒したり、雄ねじ部 N S が長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C のいずれかに挿入されるが頭部 N H が抜け落ちずに係止されることで、カバー部 3 1 4 から第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内に落下せずにカバー部 3 1 4 上に滞留することになる。つまり、長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C は、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の上面の一部を覆うように設けられたカバー部 3 1 4 上に落下したねじ部材 N 3 の第 1 誘導通路形成部 2 0 2 への落下を制限するための所定制限部を構成している。

30

【 0 7 3 2 】

また、図 2 9 及び図 3 0 に示すように、凹溝 2 2 7 の後端まで案内された後、後方に向けて直線的に移動した場合、第 2 カバー体 3 2 0 のカバー部 3 2 4 上または第 1 通路形成体 2 0 3 の水平壁部 2 6 4 上に落下する可能性が高い。図 3 1（C）に示すように、カバー部 3 2 4 上にねじ部材 N 3 が落下すると、ねじ部材 N 3 は、凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C に対し雄ねじ部 N S が交差するように傾倒したり、雄ねじ部 N S や頭部 N H の一部が凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C 内に収容されることで、カバー部 3 2 4 から第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内に落下せずにカバー部 3 2 4 上に滞留することになる。つまり、凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C は、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の上面の一部を覆うように設けられたカバー部 3 2 4 上に落下したねじ部材 N 3 の第 1 誘導通路形成部 2 0 2 への落下を制限するための所定制限部を構成している。

40

【 0 7 3 3 】

また、第 2 突出部 2 2 5 の後壁部 2 2 5 B と第 1 誘導通路形成部 2 0 2 との間に設けられた第 1 通路形成体 2 0 3 の水平壁部 2 6 4 上に落下した場合は、水平壁部 2 6 4 上に傾倒した状態で滞留する。つまり、水平壁部 2 6 4 側が、後壁部 2 2 5 B と第 1 誘導通路形

50

成部 2 0 2 との間において、上壁部 2 2 5 A 及び立壁部 2 0 3 B の上端縁よりも下方に配置されていることで、上壁部 2 2 5 A、立壁部 2 0 3 B 及び水平壁部 2 6 4 により上方が開放する凹部 2 9 0 が形成されているため、この凹部 2 9 0 内に収容され滞留することになる。つまり、凹部 2 9 0 は、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の周辺である取付孔 H 3 と第 1 誘導通路形成部 2 0 2 との間に設けられ、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に向けて移動してきたねじ部材 N 3 の第 1 誘導通路形成部 2 0 2 への落下を制限するための特別制限部を構成している。

#### 【 0 7 3 4 】

図 2 9 及び図 3 0 に示すように、ねじ部材 N 1 3 は、第 1 通路形成体 2 0 3 において、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の上流部から前方に離れ、かつ、立壁部 2 0 3 B の上端縁よりもやや上方位置である取付片 2 6 3 に形成された取付孔 H 1 3 に取付けられている。よって、パチンコ遊技機 1 に生じた振動や衝撃などによりねじ部材 N 1 3 が緩んで後方に抜け落ちた場合、水平壁部 2 6 4 における取付孔 H 1 3 の後側近傍に形成された凹部 2 8 0 に落下する可能性が高い(図 3 2 (A) 参照)。詳しくは、水平壁部 2 6 4 が、取付片 2 6 3 と第 1 誘導通路形成部 2 0 2 との間において、上壁部 2 2 5 A 及び立壁部 2 0 3 B の上端縁よりも下方に配置されていることで、上壁部 2 2 5 A、立壁部 2 0 3 B 及び水平壁部 2 6 4 により上方が開放する凹部 2 9 0 内における取付孔 H 1 3 の近傍に、凹部 2 9 0 より小さい凹部 2 8 0 が形成されているため、この凹部 2 8 0 内に収容され滞留することになる。

#### 【 0 7 3 5 】

また、図 2 9 及び図 3 2 (B) に示すように、パチンコ遊技機 1 に生じた振動や衝撃などによりねじ部材 N 1 3 が緩んで後方に抜け落ちた場合、水平壁部 2 6 4 の左側下方に配置された基板取付枠 2 1 1 の右側付近に設けられた凹部 2 1 4 に落下して滞留することもある。つまり、凹部 2 1 4 は、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の周辺である取付孔 H 1 3 と第 1 誘導通路形成部 2 0 2 との間に設けられ、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に向けて移動してきたねじ部材 N 1 3 の第 1 誘導通路形成部 2 0 2 への落下を制限するための特別制限部を構成している。

#### 【 0 7 3 6 】

図 2 9 及び図 3 0 に示すように、ねじ部材 N 4 は、取付部材 2 2 3 において、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の下流部から前方に離れ、かつ、立壁部 2 0 3 B の上端縁よりも上方位置に形成された取付孔 H 4 に取付けられている。よって、パチンコ遊技機 1 に生じた振動や衝撃などによりねじ部材 N 4 が緩んで後方に抜け落ちた場合、第 2 突出部 2 2 5 の上壁部 2 2 5 A 上に落下する可能性が高い(図 3 3 参照)。

#### 【 0 7 3 7 】

図 2 9、図 3 0 及び図 3 3 に示すように、取付孔 H 4 から抜け落ちたねじ部材 N 4 は、後方に向けて右側に曲がるように移動した場合、後方に向けて直線的に移動した場合、後方に向けて右側に曲がるように移動した場合のいずれにおいても、図 3 3 に示すように、上壁部 2 2 5 A 上から基板取付枠 2 1 1 の上壁部 2 1 1 H の後端から落下する。上壁部 2 1 1 H の後端から落下したねじ部材 N 4 は、開口部 2 3 4 から内部に進入して、基板取付枠 2 1 1 とターミナル基板 2 1 0 とにより形成される凹部 2 4 2 に収容され滞留するか、基板取付枠 2 1 1 と立壁部 2 0 3 B との間に形成される凹部 2 4 3 に雄ねじ部 N S が挿入されるが頭部 N H が抜け落ちずに係止されることで滞留する可能性がある。つまり、凹部 2 4 2 や凹部 2 4 3 は、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の周辺である取付孔 H 4 と第 1 誘導通路形成部 2 0 2 との間に設けられ、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に向けて移動してきたねじ部材 N 4 の第 1 誘導通路形成部 2 0 2 への落下を制限するための特別制限部を構成している。

#### 【 0 7 3 8 】

尚、図 3 3 に示すように、ねじ部材 N 4 が上壁部 2 1 1 H の後端から落下したときに、複数の操作部 2 3 3 上にねじ部材 N 4 が保持されることもある。また、パチンコ遊技機 1 が遊技島に固定された状態では、複数の接続孔部 2 3 1 に接続された複数本のケーブル C

10

20

30

40

50

が遊技島の上部から垂下されているため（図3参照）、これらケーブルCによりねじ部材N4の上壁部211Hの後端からの落下が防止されることもある。つまり、操作部233やケーブルCは、第1誘導通路形成部202の周辺である取付孔H4と第1誘導通路形成部202との間に設けられ、第1誘導通路形成部202に向けて移動してきたねじ部材N4の第1誘導通路形成部202への落下を制限するための特別制限部を構成している。

【0739】

また、ねじ部材N4が、取付孔H4から抜け落ちて後方に向けて右側に曲がるように移動した後、立壁部203Bを越えた場合は、第1誘導通路形成部202の上面開口において第1カバー体310、第2カバー体320及び第3カバー体330のいずれにも被覆されない、第2カバー体320と第3カバー体330との間に設けられた非被覆領域350から第1誘導通路形成部202に落下する。第1誘導通路形成部202に落下したねじ部材N4は、遊技球Pの流下に応じて下流側に向けて移動しながら遊技球の間から抜け落ちて底壁部203Aに近づいていくので、第1誘導通路形成部202における非被覆領域350に対応する位置に形成された孔部271B～271Dのいずれかから落下して第1誘導通路形成部202外へ排出される。

10

【0740】

また、これら孔部271B～271Dのいずれかから落下しなかった場合でも、最終的には、孔部271A～271Hのいずれかから落下して第1誘導通路形成部202外へ排出される。つまり、孔部271A～271Hは、球タンク形成部201または第1誘導通路形成部202に落下したねじ部材N4の払出装置200への移動を制限するための特定

20

【0741】

一方、ねじ部材N4が、取付孔H4から抜け落ちて後方に向けて左側に曲がるように移動した後、立壁部203Bを越えた場合は、第3カバー体330のカバー部334上の凹部336上に落下することで、カバー部334から第1誘導通路形成部202内に落下せずに凹部336に収容され滞留することになる。つまり、凹部336は、第1誘導通路形成部202の上面の一部を覆うように設けられたカバー部334上に落下したねじ部材N4の第1誘導通路形成部202への落下を制限するための所定制限部を構成している。

【0742】

図29及び図30に示すように、ねじ部材N6は、基板取付枠211において、第1誘導通路形成部202の下流部から前方に離れ、かつ、立壁部203Bの上端縁よりも上方位置に形成された取付孔H6に取付けられている。よって、パチンコ遊技機1に生じた振動や衝撃などによりねじ部材N6が緩んで後方に抜け落ちた場合、基板取付枠211の上壁部211H上に落下する可能性が高い（図34参照）。

30

【0743】

図29、図30及び図34に示すように、取付孔H6から抜け落ちたねじ部材N6は、後方に向けて延設された複数のリブ211Aにより後方に向けて直線的に移動するように案内された後、右側に曲がるように移動した場合、図34に示すように、第3カバー体330のカバー部334上における球止め部材340の上流側近傍位置に落下する。図25にて説明したように、カバー部334は、下流側（払出装置200側）に向けて下方に傾斜するように第1誘導通路形成部202の上面開口を被覆するため、カバー部334上における球止め部材340の上流側近傍位置に落下したねじ部材N6は、下流側に向けて移動する可能性が高い。

40

【0744】

下流側に移動したねじ部材N6は、図35に示すように、カバー部334における傾斜下位側である下流側端部（左側端部）に設けられた球止め部材340に当接し、下流側（左側）への移動が規制されることでカバー部334上に滞留する。

【0745】

具体的には、図35（A）（B）に示すように、球止め部材340が第1状態である場合は、回動部341の右側が開放し、前壁部341A、後壁部341B、左壁部341C

50



からなる平面視略コ字形の壁部により囲まれた空間部にねじ部材N 6を滞留させることができるため、ねじ部材N 6をカバー部3 3 4上から落下させることなく保持しておくことができる。一方、図3 5 (C) (D)に示すように、球止め部材3 4 0が第2状態にあるときには、突壁部3 4 1 Dが通路を横切るように起立状態で位置するため、ねじ部材N 6を突壁部3 4 1 Dの右側に滞留させることができるため、ねじ部材N 6をカバー部3 3 4上から落下させることなく保持しておくことができる。

#### 【0 7 4 6】

尚、第2状態では、突壁部3 4 1 Dが傾斜方向に対し交差するように配置されるだけで、前後側が開放されているため移動が規制されたねじ部材N 6が後方または前方に落下する可能性があるのに対し、第1状態では、移動を規制したねじ部材N 6の前後左側が前壁部3 4 1 A、後壁部3 4 1 B、左壁部3 4 1 Cにより覆われているため、移動を規制したねじ部材N 6の左側にのみ左壁部3 4 1 Cが位置する第2状態よりも確実に滞留させておくことができる。つまり、球止め部材3 4 0は、カバー部3 3 4における傾斜方向の払出装2 0 0側に設けられ、該カバー部3 3 4上に落下したねじ部材N 6を該カバー部3 3 4に滞留させることが可能な特定部を構成している。

10

#### 【0 7 4 7】

図2 9及び図3 0に示すように、ねじ部材N 5は、取付部材2 2 3において、第1誘導通路形成部2 0 2の下流部から前右側方に離れ、かつ、立壁部2 0 3 Bの上端縁よりも上方位置に形成された取付孔H 5に取付けられているが、取付孔H 5の真後ろには第1誘導通路形成部2 0 2が配置されておらず、また、第2突出部2 2 5の上壁部2 2 5 Aも途中で切りかかれてしまっているため、振動や衝撃などによりねじ部材N 5が緩んで後方に抜け落ちた場合、第2突出部2 2 5の上壁部2 2 5 Aに落下するが、第1誘導通路形成部2 0 2に到達する前に上壁部2 2 5 Aから第1誘導通路形成部2 0 2外へ落下してしまう可能性が高い。

20

#### 【0 7 4 8】

また、ねじ部材N 1 6は、第3カバー体3 3 0において、第1誘導通路形成部2 0 2の後側で、かつ、立壁部2 0 3 Bの上端縁よりも下方位置に形成された取付孔H 1 6に取付けられているため、振動や衝撃などによりねじ部材N 5が緩んで後方に抜け落ちた場合、第1誘導通路形成部2 0 2内に落下することなく、第1誘導通路形成部2 0 2外へ落下してしまう可能性が高い。

30

#### 【0 7 4 9】

(作用・効果)

以上説明したように、この実施の形態におけるパチンコ遊技機1にあっては、図3 6に示すように、遊技機用枠3における第1誘導通路形成部2 0 2よりも上方位置に設けられたねじ部材N 3 ~ N 6等が、パチンコ遊技機1に生じた振動や衝撃などにより緩みが生じて抜け落ち、振動や衝撃あるいは遊技機用枠3の開閉などにより上壁部2 2 5 A上を後方へ移動した後、カバー部3 1 4, 3 2 4, 3 3 4上に落下したときには、長孔3 1 6 A ~ 3 1 6 C、凹溝3 2 6 A ~ 3 2 6 C、凹部3 3 6や球止め部材3 4 0により、第1誘導通路形成部2 0 2への落下が制限されることで、カバー部3 1 4, 3 2 4, 3 3 4から第1誘導通路形成部2 0 2内に落下することなくカバー部3 1 4, 3 2 4, 3 3 4上に滞留する可能性が高いため、第1誘導通路形成部2 0 2内に落下したねじ部材が移動して払出装2 0 0に混入することを抑制できる。また、長孔3 1 6 A ~ 3 1 6 Cや凹溝3 2 6 A ~ 3 2 6 Cの左側(下流側)端部には立壁部が形成されているため、ねじ部材が左側に移動してきても第1誘導通路形成部2 0 2内への落下を好適に防止できる。

40

#### 【0 7 5 0】

また、図3 7に示すように、第1誘導通路形成部2 0 2の上面において、非被覆領域3 5 0を除く領域については、カバー部3 1 4, 3 2 4, 3 3 4により被覆されているが、球タンク形成部2 0 1に補給された遊技球がこぼれるなどして上流部側のカバー部3 1 4, 3 2 4上に乗ってしまった場合でも、長孔3 1 6 A ~ 3 1 6 Cや凹溝3 2 6 A ~ 3 2 6 Cの前後寸法は遊技球Pの直径2 Rよりも狭いことで、遊技球Pは左側に向けて転動した

50

後、カバー部 3 2 4 の左端部から非被覆領域 3 5 0 に落下して第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内に戻されるようになっている。

【 0 7 5 1 】

よって、カバー部 3 1 4 , 3 2 4 上に乗ってしまった遊技球を第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内に戻すことができるだけでなく、長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C や凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C に遊技球 P が滞留していることで、落下してきたねじ部材 N が滞留するスペースが制限されてしまったり、滞留している遊技球に接触して非被覆領域 3 5 0 から第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内に落下してしまうことを防止することができる。

【 0 7 5 2 】

また、遊技球がカバー部 3 3 4 上に落下した場合は、カバー部 3 3 4 上を左側に向けて流下して球止め部材 3 4 0 により流下が規制されるか、あるいは第 1 誘導通路形成部 2 0 2 外へ落下する。

【 0 7 5 3 】

また、第 1 滞留部としての長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C と第 2 滞留部としての凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C とにおいて、凹溝 3 2 6 B は、長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C よりも払出装置 2 0 0 に近い位置に設けられ、該長孔 3 1 6 B の前後寸法 L 2 2 よりも前後寸法 L 2 2 B が大きい ( L 2 2 B > L 2 2 ) 。このようにすることで、払出装置 2 0 0 に近づくにつれてねじ部材が滞留部に滞留されやすくなるため、カバー部 3 1 4 , 3 2 4 上に落下したねじ部材が移動して第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内に落下することを防止することができる。

【 0 7 5 4 】

一方、カバー部 3 1 4 , 3 2 4 , 3 3 4 上に落下して滞留しているねじ部材 N 3 ~ N 6 が、振動や衝撃などにより移動して、カバー部 3 2 4 とカバー部 3 3 4 との間に設けられた非被覆領域 3 5 0 から第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内に落下した場合や、あるいは、ねじ部材 N 4 のように、上壁部 2 2 5 A 上を後方へ移動した後、非被覆領域 3 5 0 から第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内にダイレクトに落下した場合でも、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内の遊技球 P の流下に応じて、下流側に向けて移動しながら遊技球の間から抜け落ちて底壁部 2 0 3 A に近づいていくことで、孔部 2 7 1 A ~ 2 7 1 H のいずれかから落下して第 1 誘導通路形成部 2 0 2 外へ排出されるため、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内に落下したねじ部材が移動して払出装置 2 0 0 に混入することを抑制できる。

【 0 7 5 5 】

また、底壁部 2 0 3 A に形成された複数の孔部 2 7 1 A ~ 2 7 1 H は、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 における中流部 ( 蛇行部 2 7 3 付近 ) から下流部にかけて形成されており、球タンク形成部 2 0 1 に近い位置に形成された孔部 2 7 0 A , 2 7 0 B と孔部 2 7 1 A ~ 2 7 1 H のうち最も上流側の孔部 2 7 1 A と間には、孔部が形成されていない領域がある。このように、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 における上流部に複数の孔部が形成されていない領域が形成されていることで、球タンク形成部 2 0 1 からの遊技球が上下に積み重なった状態で流下することで球圧がかかる第 1 誘導通路形成部 2 0 2 における上流部付近の底壁部 2 0 3 A の強度低下を好適に防止できる。

【 0 7 5 6 】

また、このように第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に孔部が形成されていない領域が形成されることで、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 から落下したねじ部材がカバー体 2 2 0 の後壁部に形成された放熱孔 2 2 0 B ( 図 1 5 参照 ) などからカバー体 2 2 0 の内部に進入することを適度に抑えることができる。

【 0 7 5 7 】

また、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 において孔部が形成されていない領域に対応する位置に第 1 カバー体 3 1 0 や第 2 カバー体 3 2 0 が設けられることで、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 にねじ部材が落下することを抑制するとともに、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に落下したねじ部材が第 1 誘導通路形成部 2 0 2 外へ落下せずに払出装置 2 0 0 に混入してしまうことを抑制することができる。

【 0 7 5 8 】

10

20

30

40

50

また、複数の孔部 271A ~ 271H のうち最も大きい孔部 271H は、払出装置 200 に最も近い位置に設けられていることで、孔部 271H からねじ部材を好適に第 1 誘導通路形成部 202 外に落下させることができるため、第 1 誘導通路形成部 202 内に落下したねじ部材が払出装置 200 に混入することを防止することができる。

【0759】

詳しくは、図 36 に示すように、球タンク形成部 201 や非被覆領域 350 から第 1 誘導通路形成部 202 内にねじ部材が落下した場合、球タンク形成部 201 や非被覆領域 350 では遊技球が上下に積み重なっている状態であるため、ねじ部材は遊技球の上部に位置していることが多いが、孔部 271H は、カバー部 334 の整流板 338 の下流側に配置されている、つまり、遊技球が上下 1 段に整流される位置に配置されているため、ねじ部材が孔部 271H に落下しやすい。よって、第 1 誘導通路形成部 202 内に落下したねじ部材が払出装置 200 に混入することを防止することができる。

10

【0760】

また、複数の孔部 271B ~ 271H のうち少なくとも一部の孔部 271B ~ 271D は、第 1 誘導通路形成部 202 における非被覆領域 350 に対応する位置に設けられているため、ねじ部材が非被覆領域 350 から第 1 誘導通路形成部 202 に混入しても、孔部 271B ~ 271D から第 1 誘導通路形成部 202 外に落下させることができる。

【0761】

さらに、複数の孔部 271B ~ 271H のうち少なくとも一部の孔部 271E ~ 271H は、第 1 誘導通路形成部 202 における非被覆領域 350 よりも払出装置 200 側に設けられていることで、上記のように非被覆領域 350 から第 1 誘導通路形成部 202 に落下した遊技球が孔部 271B ~ 271D に到達しない場合でも、遊技球の流下とともに移動しながら下方に近づいて孔部 271E ~ 271H から落下する確率が高くなるため、第 1 誘導通路形成部 202 内に落下したねじ部材が払出装置 200 に混入することを防止することができる。

20

【0762】

また、図 31 (C)、図 32 (A) (B)、図 33 に示すように、第 1 誘導通路形成部 202 に向けて移動してきたねじ部材 N3 ~ N6 を該第 1 誘導通路形成部 202 に到達する前に滞留させることが可能な特別滞留部としての凹部 280, 290, 214, 242, 243 は、被取付部としての取付孔 H3 ~ H6 に取付けられたねじ部材 N3 ~ N6 の下方に設けられ、取付孔 H3 ~ H6 から外れたが凹部 280, 290, 214, 242, 243 に滞留しなかったねじ部材 N3 ~ N6 がカバー部 314, 324, 334 に向けて移動可能であることで、取付孔 H3 ~ H6 から外れたねじ部材 N3 ~ N6 が第 1 誘導通路形成部 202 内に落下することを防止することができる。

30

【0763】

また、凹部 280, 290, 214, 242, 243 の深さは、ねじ部材 N3 ~ N6 が収容された状態においてねじ部材 N3 ~ N6 の一部が突出する深さであるため、凹部 280, 290, 214, 242, 243 に滞留したねじ部材 N3 ~ N6 を容易に取出すことができる。

【0764】

40

また、凹部 280, 290, 214, 242, 243 や、上記した長孔 316A ~ 316C、凹溝 326A ~ 326C、凹部 336 は、落下してきたねじ部材の第 1 誘導通路形成部 202 への落下を規制（または阻害）するだけでなく、第 1 誘導通路形成部 202 外に滞留させておくことが可能な滞留部であることで、遊技場の店員等が点検等を行う際にねじ部材を発見することが可能となるため、いずれのねじ部材が外れてしまったのかを特定しやすくなるので、ねじ部材の払出装置 200 への混入に対する対処策を講じやすくなる。

【0765】

また、特定部としての球止め部材 340 は、回転部 341 が起立位置に位置し、前壁部 341A がスリット 344 から上方に逸脱して第 1 誘導通路形成部 202 の遊技球を第 2

50

誘導通路形成部 204 に流下可能とする第 1 状態と、回転部 341 が傾倒位置に位置し、前壁部 341A がスリット 344 に挿入され遊技球に接触可能となり、第 1 誘導通路形成部 202 の遊技球を第 2 誘導通路形成部 204 に流下不能（または流下困難）とする第 2 状態と、に変化可能とされており、球止め部材 340 が第 2 状態のときの方が、第 1 状態のときよりもねじ部材が滞留しやすい形態となっていることで、第 1 誘導通路形成部 202 内に落下したねじ部材が払出装置 200 に混入することを防止することができる。

【0766】

より詳しくは、球止め部材 340 を第 2 状態とするのは、前述したように、第 1 誘導通路や第 2 誘導通路内の遊技球を抜き出すとき、つまり、遊技場の店員等がパチンコ遊技機 1 の点検やメンテナンス作業を行うときであるのに対し、球止め部材 340 を第 1 状態とするのはパチンコ遊技機 1 が稼働状態であるとき、つまり、遊技場の店員等が監視できないときであるため、このような状態においてねじ部材が第 1 誘導通路形成部 202 内に混入することを好適に防止することができる。

10

【0767】

また、球タンク形成部 201 は、緩み止め部としてのフランジ部 F を有するねじ部材 N11 ~ N14 によって複数個所で遊技機用枠 3 に取付けられ、球タンク形成部 201 及び第 1 誘導通路形成部 202 を遊技機用枠 3 に取付けるためのねじ部材 N11 ~ N14 は、該遊技機用枠 3 から外れても第 1 誘導通路形成部 202 外に落下するように、第 1 誘導通路形成部 202 や球タンク形成部 201 の立壁部 203B の上端縁よりも下方位置に取付けられている。よって、球タンク形成部 201 を取付けるねじ部材 N11 ~ N14 は振動や遊技球の重量がかかり緩みやすいので、フランジ付きねじ部材として遊技機用枠 3 から外れにくくする一方で、球タンク形成部 201 及び第 1 誘導通路形成部 202 を取付けるねじ部材 N11 ~ N14 は、外れたとしても第 1 誘導通路形成部 202 外に落下するため、第 1 誘導通路形成部 202 内に落下したねじ部材が払出装置 200 に混入することを防止することができる。

20

【0768】

また、球タンク形成部 201 及び第 1 誘導通路形成部 202 を遊技機用枠 3 に取付けるための複数のねじ部材のうち、パチンコ遊技機 1 の周縁部近傍の所定ねじ部材（例えば、ねじ部材 N12）は、アース線（例えば、アース線 226）を取付けるためのねじ部材と兼用されていることで、ねじ部材（部品点数）を減らすことができるため、第 1 誘導通路形成部 202 内に落下したねじ部材が払出装置 200 に混入することを防止することができる。尚、アース線ではなく、球タンク形成部 201 及び第 1 誘導通路形成部 202 以外の所定部材を取付けるねじ部材と兼用してもよい。

30

【0769】

また、球タンク形成部 201 を遊技機用枠 3 に取付けるためのねじ部材 N11 ~ N14 は、該遊技機用枠 3 を補強するための金属板 222 に取付けられていることで、球タンク形成部 201 を強固に取付けることができるとともに、振動が発生しにくくなるのでねじ部材の緩みを好適に抑制することができる。

【0770】

また、遊技機用枠 3 における第 1 誘導通路形成部 202 の上方位置に取付けられているねじ部材 N3 ~ N6 は、フランジ部 F を有しない頭部 NH の直径が小さいねじ部材であることで、第 1 誘導通路形成部 202 内に落下した場合でも、孔部 271A ~ 271H から落下させやすいため、ねじ部材が払出装置 200 に混入することを防止することができる。

40

【0771】

また、図 28 (B)、図 36 に示すように、遊技機用枠 3 に着脱可能な遊技盤 2 における第 1 誘導通路形成部 202 よりも下方の領域には、落下してきたねじ部材を後方または払出装置 200 側に流下させることが可能な傾斜面（例えば、カバー体 220 の上壁部 220H）が第 1 誘導通路形成部 202 に対し隙間を隔てて設けられていることで、カバー体 220 の上壁部 220H に落下したねじ部材が跳ねて再び第 1 誘導通路形成部 202 に混入されることを防止することができる。

50

## 【 0 7 7 2 】

また、特に図示はしないが、基板ケース 1 1 A , 1 2 A , 3 7 A , 9 1 A は、カバー体 2 2 0 の後壁部よりも後方に突出しないように設けられており、カバー体 2 2 0 の上壁部 2 2 0 H に落下したねじ部材は後方または払出装置 2 0 0 側に流下するように案内されることで、上壁部 2 2 0 H に落下したねじ部材が下方に配置された基板ケース 1 1 A , 1 2 A , 3 7 A , 9 1 A 内に落下することを防止できる。

## 【 0 7 7 3 】

また、カバー体 2 2 0 は、遊技盤 2 の背面側に設けられた画像表示装置 5、可動体を有する演出用装置、演出制御基板 1 2 を被覆するように設けられることで、これらの駆動源から生じる熱を放出する複数の放熱孔 2 2 0 B が後壁部の上部に形成されているが（図 1 5 参照）、これら放熱孔 2 2 0 B は、ねじ部材の雄ねじ部 N S は挿入可能であっても、少なくとも頭部 N H を挿入不能な大きさであることが好ましい。また、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の直下に配置される上壁部 2 2 0 H は、上方の孔部 2 7 0 A , 2 7 0 B、2 7 1 A ~ 2 7 1 H からねじ部材が落下してくる可能性が高いため、放熱孔 2 2 0 B は、少なくとも上壁部 2 2 0 H において孔部 2 7 0 A , 2 7 0 B、2 7 1 A ~ 2 7 1 H に対応しない位置に形成するか、上壁部 2 2 0 H 以外の部位（例えば、後壁部など）に形成することが好ましい。このようにすることで、落下してきたねじ部材がカバー体 2 2 0 内に落下して画像表示装置 5、可動体を有する演出用装置、演出制御基板 1 2 などに悪影響を及ぼすことを抑制できる。

## 【 0 7 7 4 】

（変形例 1）

次に、この発明の変形例 1 について、図 3 8 に基づいて説明する。図 3 8 は、（ A ）は変形例としてのカバー部を示す概略背面図、（ B ）はケーブルがカバー部に交差するように配線された状態を示す概略背面図である。

## 【 0 7 7 5 】

前記実施の形態では、球タンク形成部 2 0 1 の遊技球を払出装置 2 0 0 に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部は、左側方に向けて下側に傾斜するように延設される第 1 誘導通路形成部 2 0 2 と、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の下側の左端部から下方に向けて延設される第 2 誘導通路形成部 2 0 4 と、を有し、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の上面の一部を覆うように設けられた第 3 カバー体 3 3 0 のカバー部 3 3 4 は、図 2 5 に示すように、左端部の上面に球止め部材 3 4 0 が上方に突出するように設けられていることで、カバー部 3 3 4 上を左側に移動するねじ部材 N を受止めて滞留可能に構成されている形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、本変形例 1 のカバー部 3 6 0 のように、カバー部 3 6 0 の左端部 3 6 0 R が、下方の第 2 誘導通路形成部 2 0 4 に向けて湾曲する R 形状に形成されていてもよい。

## 【 0 7 7 6 】

このようにすることで、カバー部 3 6 0 上に落下した遊技球 P やねじ部材 N は、左端部側に向けて移動した場合、カバー部 3 6 0 上に滞留することなく、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の左端部からダイレクトに第 1 誘導通路形成部 2 0 2 外に落下するため、ねじ部材 N が払出装置 2 0 0 に混入することを防止することができる。

## 【 0 7 7 7 】

また、図 3 8 （ B ）に示すように、カバー部 3 6 0 の上面に、ねじ部材 N を滞留させることが可能な凹部 3 6 1 が形成されたものにおいて、カバー部 3 6 0 における凹部 3 6 1 の近傍位置に、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 における遊技球の流下方向に対し交差するようにケーブル C H が設けられていてもよい。

## 【 0 7 7 8 】

このようにすることで、凹部 3 6 1 に滞留したが傾斜により移動する可能性があるねじ部材 N や遊技球 P を、ケーブル C により移動を規制することで滞留させておくことができる。

## 【 0 7 7 9 】

10

20

30

40

50

(変形および応用に関する説明)

例えば、前記実施の形態では、ねじ部材として、パチンコ遊技機 1 の遊技機用枠 3 に取付部材 2 2 3 や第 1 通路形成部 2 0 3 等を取付けるためのねじ部材 N 1 ~ 6、N 1 1 ~ 1 6 や、パチンコ遊技機 1 の他の個所に取り付けられるねじ部材 (図示略) や、遊技島を構成する躯体などを組付けるためのねじ部材 (図示略) や、遊技島の内部に配置される各種装置 (例えば、補給装置 1 5 0 など) 等を躯体などに取付けるためのねじ部材 (図示略) 等を対象とした形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、遊技機の製造時や遊技場でのメンテナンス時などにおいて取付けを忘れるなど何らかの理由でパチンコ遊技機 1 に残留してしまったねじ部材等の全てのねじ部材が対象可能であるが、少なくともパチンコ遊技機 1 に予め取付けられているねじ部材が払出装置 2 0 0 へ混入することを防止できるようになっていることが好ましい。

10

【0780】

また、前記実施の形態では、遊技媒体を貯留可能な貯留部として、底壁部 2 0 3 A と立壁部 B とにより上面が開く箱状に形成された球タンク形成部 2 0 1 を適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、貯留部は遊技球を貯留可能であれば、上記球タンク形成部 2 0 1 のように第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の前後寸法よりも前後寸法が長いものでなくてもよく、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 と前後寸法がほぼ同一または短いものであってもよい。また、補給装置 1 5 0 から供給される遊技球を受止め可能であれば、必ずしも上面は開放されていなくてもよい。

【0781】

20

また、前記実施の形態では、遊技媒体を払出すことが可能な払出部として、回転可能なスプロケットにより遊技球を払出し可能な払出装置 2 0 0 を適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、スプロケット以外の部材により遊技球を払出し可能な払出装置であってもよい。

【0782】

また、前記実施の形態では、上面が開くし、貯留部の遊技媒体を払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部として、底壁部 2 0 3 A と立壁部 2 0 3 B とにより上面が開く凹溝状に形成された第 1 誘導通路形成部 2 0 2 を適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、上面の一部に開口が形成された筒状部材からなる誘導通路形成部であってもよく、形状や大きさ等は種々に変更可能である。尚、球タンク形成部 2 0 1 と幅寸法 (前後寸法) が略同一または大きくてもよく、遊技球を複数列で流下可能に誘導するものでもよい。

30

【0783】

また、前記実施の形態では、遊技球を貯留可能な貯留部としての球タンク形成部 2 0 1 と、上面が開くし、球タンク形成部 2 0 1 の遊技球を払出装置 2 0 0 に誘導する第 1 誘導通路を形成する第 1 誘導通路形成部 2 0 2 とが一体成型されている形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、球タンク形成部 2 0 1 と第 1 誘導通路形成部 2 0 2 とが別個の部材をねじ部材などにより組付けることにより一体に形成されていてもよい。この場合、球タンク形成部 2 0 1 と第 1 誘導通路形成部 2 0 2 とを組付けるねじ部材についてもこの発明のねじ部材の対象となる。

40

【0784】

また、前記実施の形態では、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の上面開口からねじ部材が混入しうる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の立壁側に形成された孔部や切欠部等からねじ部材が混入しうるものであってもよい。また、第 2 誘導通路形成部 2 0 4 についてもねじ部材が混入しうる場合、ねじ部材の第 2 誘導通路形成部 2 0 4 への落下を制限するための所定制限部や、第 2 誘導通路形成部 2 0 4 に落下したねじ部材の払出装置 2 0 0 への移動を制限するための特定制限部等を設けてもよい。

【0785】

また、前記実施の形態では、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の上面の一部を覆うように設け

50

られたカバー部として、第1カバー体310、第2カバー体320、第3カバー体330を適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第1誘導通路形成部202の上面の全領域がカバー部により被覆されていてもよい。

【0786】

また、前記実施の形態では、第1誘導通路形成部202の上面の一部の領域を覆うカバー部は、第1誘導通路形成部202とは別個の部材にて構成されていてもよいし、第1誘導通路形成部202と予め一体に形成されていてもよい。つまり、第1誘導通路形成部202が予め四角筒状に形成されているものであってもよい。

【0787】

また、前記実施の形態では、カバー部314、324、334上に落下したねじ部材の第1誘導通路形成部202への落下を制限するための所定制限部として、ねじ部材をカバー部上に滞留させることが可能な孔部としての長孔316A~316Cや、凹部としての凹溝326A~326Cや凹部336を適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、ねじ部材のカバー部上からの落下を規制（または阻害）可能な落下規制部（落下阻害部）や、カバー部上でのねじ部材の移動を規制（または阻害）可能な移動規制部（移動阻害部）や、ねじ部材をカバー部上から第1誘導通路形成部202外へ落下可能に誘導する傾斜面などの落下誘導部等であってもよい。尚、落下や移動を規制または阻害可能な手段としては、凸部や凹部だけでなく、金属製のねじ部材を吸着可能な磁石や、ねじ部材を粘着可能な粘着部などであってもよい。

【0788】

つまり、カバー部314、324、334上に落下したねじ部材の第1誘導通路形成部202への落下を制限するための所定制限部とは、ねじ部材の第1誘導通路形成部202への落下を不能とするものだけでなく、落下を困難とすることができるものであればよい。

【0789】

また、前記実施の形態では、第1誘導通路形成部202に設けられ、該第1誘導通路形成部202に落下したねじ部材の払出装200への移動を制限するための特定制限部として、複数の孔部271A~271Hを適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第1誘導通路形成部202に落下したねじ部材の払出装200側への移動を規制（または阻害）可能な移動規制部（移動阻害部）であってもよい。尚、払出装200側への移動を規制または阻害可能な手段としては、凸部や凹部だけでなく、金属製のねじ部材を吸着可能な磁石や、ねじ部材を粘着可能な粘着部などであってもよく、これらは遊技球の流下に影響しない位置（例えば、底壁部203Aと立壁部203Bとの間の角部など、遊技球が接触しない部分）に設けることが好ましい。

【0790】

つまり、第1誘導通路形成部202に設けられ、該第1誘導通路形成部202に落下したねじ部材の払出装200への移動を制限するための特定制限部とは、ねじ部材の払出装200側への移動を制限できるものであれば、必ずしも第1誘導通路形成部202に混入したねじ部材の払出装200側への移動を不能とするものだけでなく、移動を困難とすることができるものであればよい。

【0791】

また、第1誘導通路形成部202に設けられた特定制限部により、第1誘導通路形成部202に落下したねじ部材の払出装200への移動が制限（規制、阻害）された場合、移動が制限され第1誘導通路内に滞留しているねじ部材により遊技球の流下も制限されてしまい球詰まりが生じる可能性が高い。球詰まりが生じた場合、前述したように補給エラー報知が実行されることで、遊技場の店員等が遊技機用枠3を開放して背面にある球タンク形成部201や第1誘導通路形成部202における遊技球の状況を目視により点検する可能性が高い。このとき、ねじ部材が払出装200まで移動せずに第1誘導通路形成部202に滞留していることで、球詰まりの原因がねじ部材であったことを店員等が特定しやすくなるので、適切な対処を行うことが可能となる。

【0792】

また、前記実施の形態では、複数の孔部 271A ~ 271H が全てねじ部材を落下可能な大きさを有する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、複数の孔部 271A ~ 271H のうち少なくとも 2 以上の孔部がねじ部材を落下可能に形成されていれば、他の孔部はねじ部材を落下可能でなくてもよい。また、複数の孔部 271A ~ 271H の形状、大きさは任意であり、上記した形態に限らず種々に変更可能である。

【0793】

また、前記実施の形態では、第 1 誘導通路形成部 202 よりも下方位置に取付けられる第 1 基板として、主基板 11、演出制御基板 12 を適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、中継基板など他の基板も対象としてもよい。

【0794】

また、前記実施の形態では、第 1 誘導通路形成部 202 よりも上方位置に取付けられる第 2 基板として、ターミナル基板 210 を適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第 2 基板として、中継基板など他の基板も対象としてもよい。

【0795】

また、前記実施の形態では、第 1 基板としての主基板 11、演出制御基板 12 は、これら基板が収納される基板ケース 11A, 12A がねじ部材 N20, N21 により遊技盤 2 に取付けられる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第 1 基板としての上記各種基板が基板ケースを介することなく直接遊技盤 2 や遊技機用枠 3 に取付けられていてもよい。

【0796】

また、前記実施の形態では、第 1 基板としての主基板 11、演出制御基板 12 は、各基板が収納される基板ケース 11A, 12A がねじ部材 N20, N21 にて、つまり、ねじ部材を用いた取付方法により遊技盤 2 に取付けられ、第 2 基板としてのターミナル基板 210 は、ねじ部材とは異なる取付手段としての複数の規制部 235 及び係止部 236 からなる係止手段を用いて、つまり、ねじ部材を用いた取付方法とは異なる取付方法により基板取付枠 211 に取付けられる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、ラッチ部材などによる係止手段や、カシメピンなどによる取付手段や、接着剤などによる接着手段等を含むものであってもよい。

【0797】

また、前記実施の形態では、第 1 誘導通路形成部 202 の周辺に設けられ、該第 1 誘導通路形成部 202 に向けて移動してきたねじ部材の第 1 誘導通路形成部 202 への落下を制限するための特別制限部として、凹部 280, 290, 214, 242, 243 を適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、ねじ部材の第 1 誘導通路形成部 202 への落下を規制（または阻害）可能な落下規制部（落下阻害部）や、第 1 誘導通路形成部 202 へのねじ部材の移動を規制（または阻害）可能な移動規制部（移動阻害部）や、ねじ部材を第 1 誘導通路形成部 202 外へ落下可能に誘導する傾斜面などの落下誘導部等であってもよい。尚、第 1 誘導通路形成部 202 への落下や移動を規制または阻害可能な手段としては、凸部や凹部だけでなく、金属製のねじ部材を吸着可能な磁石や、ねじ部材を粘着可能な粘着部などであってもよい。

【0798】

つまり、外れたねじ部材の第 1 誘導通路形成部 202 への落下を制限するための特別制限部とは、ねじ部材の第 1 誘導通路形成部 202 への落下を不能とするものだけでなく、落下を困難とすることができるものであればよい。例えば、落下規制部（落下阻害部）としての凸部や、移動規制部（移動阻害部）としての凹部や孔部などが、上壁部 225A などの所定位置に設けられていればよい。

【0799】

また、前記実施の形態では、特別制限部としての凹部 280, 290, 214, 242, 243 などが設けられる第 1 誘導通路形成部 202 の周辺が、前側の立壁部 203B の近傍位置である形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、少なくともねじ部材が取付けられる被取付部（取付孔）と誘導通路形成部との間であれば、必ずし

10

20

30

40

50



も立壁部 203B の近傍位置に設けられていなくてもよく、例えば、ねじ部材の被取付部と誘導通路形成部との間において誘導通路形成部よりも被取付部に近い位置に設けられていてもよい。

【0800】

また、前記実施の形態では、カバー部 334 における傾斜方向の払出装置 200 側に、該カバー部 334 上に落下したねじ部材 N6 を該カバー部 334 に滞留させることが可能な特定部として、第 1 誘導通路形成部 202 の遊技球を流下可能とする第 1 状態と、流下困難または流下不能とする第 2 状態と、に変化可能な球止め部材 340 を適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、カバー部 334 における傾斜方向の払出装置 200 側（傾斜下位側）に設けられる部材であれば、球止め機能を有していなくても、ねじ部材の移動を規制（または阻害）可能な凸部や立壁部、配線押えなどであってもよい。

10

【0801】

また、前記実施の形態では、特定部としての球止め部材 340 が、カバー部 334 における傾斜方向の払出装置 200 側に設けられている形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、特定部は、一のカバー部における払出装置 200 側の端部に設けられていれば、カバー部 314, 324 の払出装置 200 側の端部に設けられていてもよい。

【0802】

また、前記実施の形態では、特定部としての球止め部材 340 が、カバー部 334 とは別個の部材にて構成されている形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、カバー部 334 を構成する部材の一部に特定部（球止め部）が一体的に形成されていてもよい。

20

【0803】

また、前記実施の形態では、緩み止め部の一例として、ねじ部材 N1、N2、N11 ~ N16 の頭部 NH よりも大径であり該頭部 NH に一体に形成されたフランジ部 F（座金）を適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、フランジ部 F の代わりに、ねじ部材とは別個に形成されねじ部材に装着可能なワッシャなどでもよいし、頭部 NH やフランジ部 F（座金）の裏面に凹凸状に形成された頭部 NH の回止め部や接着剤等も含まれる。また、ねじ部材は、ドライバなどの工具により取付け可能なものだけでなく、蝶ねじであってもよいし、ビスやボルト等、緩むと被取付部から離脱してしまう部材を含む。

30

【0804】

また、前記実施の形態では、貯留部としての球タンク形成部 201 は、緩み止め部であるフランジ部 F を有するねじ部材 N11 ~ N14 によって複数個所で遊技機用枠 3 に取付けられ、球タンク形成部 201 及び第 1 誘導通路形成部 202 を遊技機用枠 3 に取付けるためのねじ部材 N11 ~ N14 は、該遊技機用枠 3 から外れても第 1 誘導通路形成部 202 外に落下するように、第 1 誘導通路形成部 202 や球タンク形成部 201 の立壁部 203B の上端縁よりも下方位置に取付けられている形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第 1 誘導通路形成部 202 や球タンク形成部 201 の立壁部 203B の上端縁よりも上方位置であっても、例えば、第 1 誘導通路形成部 202 や球タンク形成部 201 の直上位置から水平方向にずれた非直上位置に取付けられていれば、ねじ部材が第 1 誘導通路形成部 202 にダイレクトに落下することを防止できる。また、落下したねじ部材が所定の誘導部（例えば、上壁部 225A に形成された凹溝など）などにより、第 1 誘導通路形成部 202 外に落下するように誘導されるようになっていてもよい。

40

【0805】

また、前記実施の形態における所定制限部、特定制限部、特別制限部、特定部は、パチンコ遊技機 1 に取付けられているねじ部材 N1 ~ N6、N11 ~ N16 だけでなく、遊技島などパチンコ遊技機 1 以外のねじ部材についての払出装置 200 への移動を制限または規制（阻害）する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、少なく

50

ともパチンコ遊技機 1 に取付けられているねじ部材 N 1 ~ N 6、N 1 1 ~ N 1 6、さらには第 1 誘導通路形成部 2 0 2 や球タンク形成部 2 0 1 の上方位置に取付けられているねじ部材 N 3 ~ N 6 についての払出装置 2 0 0 への移動を制限または規制（阻害）可能な大きさや形態にて形成されていることが好ましい。

【 0 8 0 6 】

（特徴部 0 5 3 S G）

次に、この発明に係る特徴部 0 5 3 S G における遊技機を実施するための形態について、図 3 9 - 1 ~ 図 3 9 - 2 4 に基づいて説明する。

【 0 8 0 7 】

特徴部 0 5 3 S G における遊技機は、遊技場等に設置されるパチンコ遊技機や、スロットマシンなどであり、特に、図 3 9 - 1 に示すように、遊技の制御を行う遊技制御用マイクロコンピュータが搭載された遊技制御基板を備える。尚、以下に説明する遊技機として、上記実施の形態のパチンコ遊技機 1 が適用可能であり、遊技制御基板は、上記実施の形態の主基板 1 1、演出制御基板は演出制御基板 1 2 が適用可能である。

10

【 0 8 0 8 】

遊技制御基板には、図 3 9 - 1 に示すように、各種スイッチやセンサ等の遊技の進行に応じた入力状況を検出する複数の入力部品が接続されている。入力部品は、例えば、遊技者による操作を検出する検出スイッチ、遊技球やメダル等の遊技媒体の通過を検出する検出スイッチ、リールなどの遊技に用いられる可動物の位置を特定するセンサ、遊技者の有利度等の各種設定に用いられる検出スイッチ、ドアの開放や異常等を検出する検出スイッチなどである。

20

【 0 8 0 9 】

また、遊技制御基板には、図 3 9 - 1 に示すように、これら入力部品からの入力信号を検出する入力回路が搭載されており、入力回路による入力部品からの入力信号の検出状況が特定される入力データが遊技制御用マイクロコンピュータに伝送されることで遊技制御用マイクロコンピュータによる遊技の制御に用いられる。

【 0 8 1 0 】

また、遊技制御基板には、図 3 9 - 1 に示すように、表示器や L E D、モータ、ソレノイド等の遊技の進行に応じた出力制御を行う複数の出力部品が接続されている。出力部品は、例えば、抽選結果に応じた表示を行う表示器、遊技の進行状況や遊技機の状態を表示する表示器、遊技者に対して操作態様を指示する表示器、遊技者所有の価値を表示する表示器、遊技状態を示す L E D、異常の発生を報知する L E D、リールや可変入賞装置などの遊技に用いられる可動部を動作させるモータ、ソレノイドなどである。

30

【 0 8 1 1 】

また、遊技制御基板には、図 3 9 - 1 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータから伝送される出力データに基づいて対応する出力部品に対して出力信号を出力する出力回路が設けられており、遊技制御用マイクロコンピュータは、出力回路に出力データを伝送することにより、遊技の進行に応じた出力部品の制御を行う。

【 0 8 1 2 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータと、入力回路及び出力回路は、データバスを介して接続されており、入力回路から遊技制御用マイクロコンピュータへの入力データの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータから出力回路への出力データの伝送は、共用のデータバスを介して行われる。

40

【 0 8 1 3 】

また、全ての入力回路が共用のデータバスを介して接続されているのではなく、一部の入力回路は、データバスを介することなく直接遊技制御用マイクロコンピュータに接続され、共用のデータバスを介することなく入力回路から遊技制御用マイクロコンピュータへの入力データが伝送されるようになっている。

【 0 8 1 4 】

尚、出力回路については、いずれも共用のデータバスを介して接続される構成であるが

50

、一部の出力回路が、データバスを介することなく直接遊技制御用マイクロコンピュータに接続され、共用のデータバスを介することなく遊技制御用マイクロコンピュータから出力回路へ出力データが伝送される構成でも良い。

【 0 8 1 5 】

また、データバスは、外部出力端子に接続されており、遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データが外部出力信号として外部機器に対して出力されるようになっており、外部機器では、外部出力信号として出力された出力データを用いて遊技機の性能等を検査することが可能とされている。

【 0 8 1 6 】

次に、この発明の遊技機が備える遊技制御基板について以下の実施例 1 ～ 3 を用いて説明する。

【実施例 1】

【 0 8 1 7 】

実施例 1 における遊技制御基板の構造について説明する。遊技制御基板は、一方の面に電子部品が実装され、他方の面には電子部品が実装されず、電子部品が備える端子がハンダ付けされる構成であり、以下では、電子部品が実装される面を実装面と呼び、電子部品が実装されず、電子部品が備える端子がハンダ付けされる面をハンダ面と呼ぶ。

【 0 8 1 8 】

図 3 9 - 2 は、本実施例における遊技制御基板の実装面を示す図であり、図 3 9 - 3 は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面を示す図である。図 3 9 - 2 及び図 3 9 - 3 に示すように、遊技制御基板は、縦方向に延びる一対の短辺と横方向に延びる一対の長辺とからなる長方形形状であり、絶縁性を有するプリント板によって構成される。また、遊技制御基板には、実装面とハンダ面を貫通するスルーホールが複数形成されているとともに、遊技制御基板の実装面及びハンダ面には、スルーホールを適宜連結するように導電体で構成された複数の配線パターンが形成されている。また、遊技制御基板の実装面及びハンダ面の配線パターンが形成されていない領域には、絶縁体で構成された絶縁領域及び導電体で形成され、グラウンドを構成するグラウンド領域が形成されている。グラウンド領域は、遊技制御基板の実装面及びハンダ面において配線パターン及び絶縁領域が形成された領域以外のほぼ全域にわたって形成されたベタグラウンドである。

【 0 8 1 9 】

図 3 9 - 2 に示すように、実装面には、縦方向に延びる配線パターンが横方向に延びる配線パターンの割合よりも多く配置されており、一方、図 3 9 - 3 に示すように、ハンダ面には、横方向に延びる配線パターンが縦方向に延びる配線パターンの割合よりも多く配置されている。このため、縦方向に延びる配線パターンが実装面に集約され、横方向に延びる配線パターンがハンダ面に集約されることとなり、縦方向に延びる配線パターンと横方向に延びる配線パターンが交差する場合に配線パターンを迂回する等の設計を極力減らせるようになっている。

【 0 8 2 0 】

また、図 3 9 - 3 に示すように、ハンダ面に配置された配線パターンは、長辺と同じ横方向に延びる配線が多いため、実装面に配置された配線パターンよりも配線パターンの距離が長くなるものが多いが、前述のように、電子部品は実装面にのみ実装され、ハンダ面には実装されることがなく、ハンダ面に配置された比較的距離の長い配線パターンが電子部品によって阻害されることが回避されている。

【 0 8 2 1 】

また、ハンダ面に形成された配線パターンを分岐させる際に、分岐先の配線パターンのうち一方はハンダ面に形成され、他方はスルーホールを通じて実装面に形成されるようになっており、分岐先の一方向の配線パターンを迂回させたり、分岐先の一方向の配線パターンと他方の配線パターンとを同一面で交差させたりすることなく分岐されるようになっている。

【 0 8 2 2 】

10

20

30

40

50

図 3 9 - 4 は、本実施例における遊技制御基板に入力回路及び出力回路が実装された状態の実装面を示す図である。

【 0 8 2 3 】

図 3 9 - 4 に示すように、遊技制御基板の実装面には、前述した遊技制御用マイクロコンピュータや入力回路、出力回路等の電子部品が実装されている。これらの電子部品は、一方向に並ぶ複数の端子からなる端子列が一行または複数列を備える電子部品を含む。そして、これらの端子列を備える電子部品は、その多くが、遊技制御基板の長辺に沿って、すなわち横方向に並ぶように配置されている。前述のように、実装面では、縦方向に延びる配線パターンの割合が多く、端子列を備える電子部品は、多くの場合、遊技制御基板の長辺にそって、すなわち横方向に並ぶように配置されることで、縦方向に延びる配線パターンの方向を変えることなく、そのまま横方向に並ぶ端子列に接続させることができるようになっている。

10

【 0 8 2 4 】

また、端子列を備える電子部品のうち入力回路及び出力回路は、図 3 9 - 4 に示すように、長方形に形成されるとともに、短辺側の一方に凹状の切欠が設けられるとともに、表面に型番が印字されており、切欠の向きと型番の印字方向により部品の向きが特定できるようになっている。そして、図 3 9 - 4 に示すように、入力回路は、図 3 9 - 4 中において切欠が左側となり、かつ型番の印字方向が左から右に向かう方向となるように配置される一方、出力回路は、図 3 9 - 4 中において切欠が右向きとなり、かつ型番の印字方向が右から左に向かう方向となるように配置されており、これらの電子部品が切欠の位置及び型番の印字方向によって入力回路であるか、出力回路であるか、が特定可能とされている。

20

【 0 8 2 5 】

図 3 9 - 5 は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面に形成されたデータバスの構成を示す図であり、図 3 9 - 6 は、本実施例における遊技制御基板の実装面においてデータバスから分岐した配線パターンを示す図である。

【 0 8 2 6 】

遊技制御基板には、前述のように入力回路から遊技制御用マイクロコンピュータへの入力データの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータから出力回路への出力データの伝送に共用されるデータバスが形成されている。本実施例の遊技制御基板に形成されたデータバスは、ハンダ面に形成された横方向に延びる 8 本の配線パターンにて構成されており、図 3 9 - 5 に示すように、遊技制御基板の左側に実装された遊技制御用マイクロコンピュータの端子が接続されるスルーホールから右側に向けて横方向に延びるように形成された 8 本の配線パターンからなる。データバスと入力回路、出力回路等の電子部品とは、図 3 9 - 6 に示すように、スルーホールを通して実装面側に分岐し、上下方向に向けて縦方向に延びるように形成された配線パターンにより接続される。

30

【 0 8 2 7 】

このように遊技制御用マイクロコンピュータと横方向に離れた入力回路、出力回路等の電子部品とをデータバスを介して接続する場合に、まず、遊技制御用マイクロコンピュータの端子が横方向に延びるハンダ面のデータバスに接続され、電子部品が実装される位置でスルーホールを通して電子部品に向けて縦方向に延びる実装面側の配線パターンに分岐し、電子部品と接続されることとなる。このため、データバスから分岐した配線パターンを迂回する必要がなく、遊技制御用マイクロコンピュータと横方向に離れた電子部品とを効率良く接続することができる。また、データバスを構成する配線パターンが、電子部品が実装されないハンダ面に形成されるので、データバスへの電子部品からのノイズの影響を受け難く、さらに、データバスと電子部品とは、スルーホールを通して実装面側に分岐した配線パターンにより接続されるので、実装面側の配線パターンが短くなり、この間の電子部品からのノイズの影響も受け難いようになっている。

40

【 0 8 2 8 】

図 3 9 - 5 に示すように、データバスを構成する横方向に延びる配線パターンは、一直

50

線上に形成されるのではなく、横方向に延びる複数の配線パターンに分割して形成されている。分割されたそれぞれの配線パターンの長さ（ $L_1 \sim L_8$ ）は、データバスにおいてデータを伝送する際のバスクロック（データバスでデータを伝送する際に用いる周波数）に応じて共振が最大となるアンテナ長（（バスクロック）/ 2）よりも短く形成されている。このため、データバスを構成する配線パターンがバスクロックに対応するアンテナ長となって、共振により意図しない電波を発してしまうことが防止されるようになっている。さらに、バスクロックに対応するアンテナ長の  $1/2$  の長さとなった場合にも、基板の表面に反射して強い共振が発生してしまうことがあるため、分割されたそれぞれの配線パターンの長さ（ $L_1 \sim L_8$ ）は、バスクロックに応じて共振が最大となるアンテナ長の  $1/2$  とならない長さに形成されており、基板の表面に反射することにより強い共振が発生してしまい、電波を発してしまうことも防止されるようになっている。

10

#### 【0829】

また、バスクロックは、実装される遊技制御用マイクロコンピュータや発振器によって異なるが、分割されたそれぞれの配線パターンの長さ（ $L_1 \sim L_8$ ）は、そのうち想定される最大周波数となるバスクロックに応じて共振が最大となるアンテナ長よりも短く、さらに最大周波数となるバスクロックに応じて共振が最大となるアンテナ長の  $1/2$  とならない長さとなるように形成されている。このため、想定される最大周波数未満のバスクロックでデータが伝送される場合でも、意図しない電波を発生してしまうことが防止されるようになっている。

#### 【0830】

20

図39-5に示すように、データバスを構成する複数の分割された横方向の配線パターン同士は、斜め右方向または斜め左方向、すなわち複数の分割された横方向の配線パターンの方向とは異なる方向に延びる配線パターンを挟んで接続されている。また、複数の分割された横方向の配線パターンと斜め右方向または斜め左方向の配線パターンとは、鈍角に屈曲して接続されている。このため、配線パターンの屈曲部分から意図しない電波を発してしまうことが防止される。

#### 【0831】

また、図39-5に示すように、複数の分割された横方向の配線パターン同士を接続する斜め方向の配線パターン上に設けられたスルーホール（図39-5に示すA～F）を通して実装面側の配線パターン（図39-6に示すA～Fに接続される配線パターン）に分岐するようになっており、複数の分割された横方向の配線パターン同士を接続する斜め方向の配線パターンを利用してデータバスを構成する配線パターンが分岐されるようになっている。

30

#### 【0832】

尚、実施例1における遊技制御基板では、横方向の配線パターンの長さを共振が最大となるアンテナ長よりも短くするために、横方向の配線パターンを複数の配線パターンに分割するとともに、複数の分割された横方向の配線パターン同士を同じハンダ面上に形成された斜め方向の配線パターンにより接続する構成であるが、複数の分割された横方向の配線パターン同士を実装面側に形成された配線パターンにより接続する構成、すなわち横方向の配線パターンの長さを共振が最大となるアンテナ長よりも短くなるように、横方向の配線パターンをハンダ面と実装面に交互に形成する構成としても良い。このような構成においては、横方向の配線パターンがハンダ面または実装面から他方の面に切り替わる箇所では分岐させることが好ましく、このような構成とすることで、分岐後の配線パターンを迂回したり、同一面上で交差させることなくデータバスを構成する配線パターンを分岐させることが可能となる。

40

#### 【0833】

図39-7は、本実施例における遊技制御基板の実装面に形成されたグランド領域の構成を示す図であり、図39-8は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面に形成されたグランド領域の構成を示す図である。

#### 【0834】

50

図 3 9 - 7 及び図 3 9 - 8 に示すように、遊技制御基板の実装面及びハンダ面において配線パターン及び絶縁領域が形成された領域以外のほぼ全域にわたってグランド領域が形成されている。遊技制御基板に形成されたグランド領域は、絶縁領域を介して電氣的に隔てられた第 1 グランド領域と第 2 グランド領域とから構成される。実装面及びハンダ面のいずれにおいても、第 1 グランド領域は遊技制御基板の左側の領域に形成され、第 2 グランド領域は遊技制御基板の右側の領域に形成される。

【 0 8 3 5 】

また、図 3 9 - 7 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータや入力回路、出力回路等、低電圧（本実施例では、 $V_{cc} (+5V)$ ）の信号が伝達される配線パターンが接続される電子部品（低電圧部品）は第 1 グランド領域が形成された左側の領域に実装され、低電圧部品のグランド端子は第 1 グランド領域に接続される。一方、モータやソレノイド等を動作させるための駆動回路等、高電圧（本実施例では、 $V_{LD} (+24V)$ ）の信号が伝達される配線パターンが接続される電子部品（高電圧部品）は第 2 グランド領域が形成された右側の領域に実装され、高電圧部品のグランド端子は、第 2 グランド領域に接続される。このため、グランド領域を介して高電圧部品から低電圧部品に意図しない電流が逆流してしまうことが防止される。また、第 1 グランド領域と第 2 グランド領域が遊技制御基板の対向する辺側にそれぞれ形成されているので、一時的に電位差が生じても互いに干渉することが防止される。

【 0 8 3 6 】

また、図 3 9 - 9 に示すように、第 1 グランド領域と第 2 グランド領域との間には、コンデンサが設けられているため、このコンデンサによって第 1 グランド領域と第 2 グランド領域との間に一時的に電位差が生じても一方のグランド領域から他方のグランド領域に電流が流れてしまうことが防止される。

【 0 8 3 7 】

また、図 3 9 - 7 及び図 3 9 - 8 に示すように、実装面及びハンダ面には、第 1 グランド領域と第 2 グランド領域との間に配線パターンが形成されない絶縁領域が形成され、第 1 グランド領域と第 2 グランド領域が電氣的に隔てられるようになっている。さらに、実装面における第 1 グランド領域及び第 2 グランド領域と、ハンダ面における第 1 グランド領域及び第 2 グランド領域と、が重なるように形成されているとともに、実装面において第 1 グランド領域と第 2 グランド領域を隔てる絶縁領域と、ハンダ面において第 1 グランド領域と第 2 グランド領域を隔てる絶縁領域も重なるように形成されているため、実装面及びハンダ面の一方の面から他方の面に対して一時的に電位差が生じても互いに干渉することが防止されるようになっている。

【 0 8 3 8 】

図 3 9 - 1 0 は、本実施例における遊技制御基板の実装面に実装されたコネクタの構成を示す図であり、図 3 9 - 1 1 は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面に形成されたコネクタ周辺の配線パターンを示す図であり、図 3 9 - 1 2 は、本実施例における遊技制御基板が基板ケースに収納された状態を示す図である。

【 0 8 3 9 】

図 3 9 - 1 0 に示すように、遊技制御基板には、実装面の下辺寄りに、遊技制御基板外部からの配線を接続するための複数のコネクタ  $CN1 \sim CN7$  が実装されている。遊技制御基板からの配線には、抽選の契機となる信号、抽選確率等の遊技者にとっての有利度を規定する設定値を変更可能な状態へ移行させるための信号、設定値を変更するための信号、遊技者にとって有利な情報を外部の表示器に表示させる信号等、遊技の有利度に関連する信号が入力または出力される配線、エラーの解除操作の検出信号が入力される配線、バックアップ電源の供給ラインとしての配線が含まれる。

【 0 8 4 0 】

図 3 9 - 1 0 に示すように、コネクタ  $CN1 \sim CN7$  に設けられた端子は、実装面、すなわちコネクタ  $CN1 \sim CN7$  が実装された側の面に形成された配線パターンには直接接続されず、図 3 9 - 1 1 に示すように、ハンダ面、すなわちコネクタ  $CN1 \sim CN7$  が実

10

20

30

40

50

装された面とは反対側の面に形成された配線パターンに接続される。一方、図 3 9 - 1 0 に示すように、実装面におけるコネクタ C N 1 ~ C N 7 の実装部分の周辺には、配線パターンは形成されておらず、その周辺には、コネクタナンバ等のコネクタに関する情報が印字されている。尚、コネクタ C N 1 ~ C N 7 の実装部分の周辺に印字される情報は、コネクタナンバに限らず、端子の数やコネクタの方向、接続先に関する情報等が印字される構成でも良い。

【 0 8 4 1 】

図 3 9 - 1 1 に示すように、ハンダ面においてコネクタ C N 1 ~ C N 7 に設けられた端子と接続された配線パターンは、端子と接続された側とは反対側の端部においてスルーホールを通して実装面の配線パターンに接続される。特に、図 3 9 - 1 0 及び図 3 9 - 1 1 に示す a ~ h のスルーホールは、電子部品の端子が接続されるスルーホールであり、コネクタ C N 1 ~ C N 7 に設けられた端子と接続された配線パターンが最初に電子部品に接続される箇所に設けられている。このため、電子部品へ接続するためのスルーホールを利用してハンダ面から実装面の配線パターンに接続させることができる。

10

【 0 8 4 2 】

図 3 9 - 1 2 ( A ) ( B ) に示すように、遊技制御基板は、基板ケースに収納された状態で遊技機に取付けられる。基板ケースは、ワンウェイネジ、封印シールまたは溶着等により封止可能とされており、一度封止されると、痕跡を残すことなく開放することが困難な構成である。このため、遊技制御基板を基板ケースに収納した状態で遊技機に取り付けることで、遊技制御基板に対する不正が防止される構造となっている。

20

【 0 8 4 3 】

また、図 3 9 - 1 2 ( A ) ( B ) に示すように、基板ケースには、遊技制御基板を収納した状態においてコネクタ C N 1 ~ C N 7 周辺の領域を被覆する被覆部が設けられている。一方、図 3 9 - 1 0 に示すように、遊技制御基板の実装面のうち基板ケースの被覆部によって被覆される領域には、配線パターンが形成されず、当該領域を避けて配線パターンが形成されている。被覆部には、コネクタ C N 1 ~ C N 7 とほぼ同形の挿通孔が設けられており、これら挿通孔を通してコネクタ C N 1 ~ C N 7 が外部に露呈し、外部からの配線を接続可能とされている。

【 0 8 4 4 】

このように基板ケースに遊技制御基板を収納した場合でも、コネクタ C N 1 ~ C N 7 を外部からの配線と接続するため、コネクタ C N 1 ~ C N 7 の周囲に若干の隙間が生じることとなるが、コネクタ C N 1 ~ C N 7 に設けられた端子は、実装面、すなわちコネクタ C N 1 ~ C N 7 が実装された側の面に形成された配線パターンには直接接続されず、ハンダ面、すなわちコネクタ C N 1 ~ C N 7 が実装された面とは反対側の面に形成された配線パターンに接続されるようになっており、基板ケースよりコネクタ C N 1 ~ C N 7 が露呈する部分の周囲からコネクタ C N 1 ~ C N 7 の端子に接続される配線パターンを短絡させたり断線されたりする不正行為が防止されるようになっていく。

30

【 0 8 4 5 】

また、実装面におけるコネクタ C N 1 ~ C N 7 の実装部分の周辺は基板ケースの被覆部によって被覆されるとともに、被覆部により被覆される領域には、コネクタ C N 1 ~ C N 7 に設けられた端子に接続される配線パターンを含むいずれの配線パターンも形成されず、コネクタ C N 1 ~ C N 7 に設けられた端子に接続された配線パターンは、被覆部以外の領域で実装面の配線パターンに接続されるようになっており、基板ケースよりコネクタ C N 1 ~ C N 7 が露呈する部分の周囲からコネクタ C N 1 ~ C N 7 の端子に接続される配線パターンを短絡させたり断線されたりする不正行為が確実に防止されるようになっていく。

40

【 0 8 4 6 】

図 3 9 - 1 3 は、本実施例における遊技制御基板に実装された遊技制御用マイクロコンピュータへのバックアップ電源の供給に係る回路図である。

【 0 8 4 7 】

図 3 9 - 1 3 に示すように、V c c ( + 5 V ) は、電源基板にて生成されるとともに、

50

遊技制御基板に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータの電源入力端子Vccに接続される。また、Vcc(+5V)は、電源基板において遊技制御用マイクロコンピュータに供給されるラインと分岐し、逆流防止用ダイオードを介して充電用コンデンサに接続されており、逆流防止用ダイオードと充電用コンデンサとの間で分岐したラインが遊技制御用マイクロコンピュータのバックアップ電源入力端子VBBに接続される。

#### 【0848】

電力が供給されている間は、Vcc(+5V)が遊技制御用マイクロコンピュータの駆動用電源として供給されるとともに、充電用コンデンサに充電される。一方、電力の供給が停止した場合には、Vcc(+5V)の供給が停止することで、充電用コンデンサに充電されたバックアップ電源VBBが遊技制御用マイクロコンピュータに供給されるようになっており、遊技制御用マイクロコンピュータは、バックアップ電源VBBの供給を受けることで、遊技制御用マイクロコンピュータが備えるRAMに格納されたデータが保持されるようになっている。尚、本実施例では、バックアップ電源が、遊技制御基板外の電源基板から供給される構成であるが、遊技制御基板内に設けられた回路から供給される構成でも良い。

#### 【0849】

図39-14は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面に形成された電源供給用の配線パターンを示す図であり、図39-15は、本実施例における遊技制御基板の実装面に形成された配線パターンとハンダ面に形成された電源供給用の配線パターンとの関係を示す図である。

#### 【0850】

図39-14に示すように、遊技制御基板のハンダ面には、電源供給用ラインを構成する配線パターンとして、通常電源を供給する配線パターンVcc1~3と、バックアップ電源を供給する配線パターンVBBと、が形成されている。配線パターンVcc1~3は、図39-14及び図39-15に示すように、ハンダ面に形成された配線パターンと実装面に形成された配線パターンとによって構成され、遊技制御基板に実装された電子部品に接続される。一方、配線パターンVBBは、図39-14に示すように、ハンダ面に形成された配線パターンのみから構成される。すなわち配線パターンVBBは、実装面に形成された配線パターンと接続されることなく、ハンダ面に形成された配線パターンのみを通して遊技制御用マイクロコンピュータのバックアップ電源入力端子VBBに接続される。すなわち、電源基板からのバックアップ電源VBBが供給される配線パターンVBBはハンダ面のみに形成されている。このため、バックアップ電源VBBが供給される配線パターンVBBは、実装面に実装された電子部品を迂回する必要がなく、遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンの距離を短くできるため、外部からのノイズを受けにくく、ノイズによってRAMに記憶されているデータが破損してしまうことが防止されるようになっている。

#### 【0851】

また、図39-15に示すように、実装面において、ハンダ面側に配線パターンVBBが形成された部分には、ベタグランドが形成されている。このため、実装面に形成されたベタグランドによってノイズが遮断されることで、ハンダ面側の配線パターンVBBがノイズの影響を受けにくいようになっている。また、図39-15に示すように、ハンダ面に形成された配線パターンのうち、バックアップ電源を供給する配線パターンVBBの方が、通常電源を供給する配線パターンVcc1~3よりも、実装面側の対応する領域において実装面側に形成された配線パターン、特に信号の伝送に用いられる配線パターンと交差する箇所が少なくなる位置に形成されている。このため、実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンからのバックアップ電源が供給される配線パターンVBBに対するノイズの影響が極力抑えられるようになっている。

#### 【0852】

尚、本実施例では、ハンダ面に形成された配線パターンのうち、バックアップ電源を供給する配線パターンVBBの方が、通常電源を供給する配線パターンVcc1~3よりも

10

20

30

40

50



、実装面側の対応する領域において実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンと交差する箇所が少なくなる位置に形成される構成であるが、ハンダ面に形成された配線パターンのうち、抽選の契機となる信号等、遊技者の利益に関わる信号が伝送される配線パターンの方が、出力部品の制御を行う信号等、直接遊技者の履歴に関わらない信号が伝送される配線パターンよりも、実装面側の対応する領域において実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンと交差する箇所が少なくなる位置に形成される構成とすることで、実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンからの遊技者の利益に関わる信号が伝送される配線パターンに対するノイズの影響が極力抑えられる。

【 0 8 5 3 】

10

また、ハンダ面に形成された配線パターンのうち、遊技制御用マイクロコンピュータに対するリセット信号が伝送される配線パターンや遊技制御用マイクロコンピュータに対して動作クロックを与える配線パターン等の比較的重要度の高い信号が伝送される配線パターンの方が、その他の信号が伝送される配線パターンよりも、実装面側の対応する領域において実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンと交差する箇所が少なくなる位置に形成される構成とすることで、実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンからの比較的重要度の高い信号が伝送される配線パターンに対するノイズの影響が極力抑えられる。

【 0 8 5 4 】

20

図 3 9 - 1 6 は、遊技制御基板をスロットマシンに取付けた状況の一例を示す図である。スロットマシンには、液晶表示器や演出の制御を行う演出制御基板、複数のリールからなるリールユニット、メダルの払出を行うホッパーユニット等の遊技に関連する遊技部品が搭載されている。そして、遊技制御基板をスロットマシンに取り付ける場合には、遊技制御基板は、実装面側、すなわちバックアップ電源が供給される配線パターン V B B が形成されたハンダ面とは反対側の面が遊技部品側に配置されるように取り付けられる。このような構成とすることで、バックアップ電源が供給される配線パターン V B B に対する遊技部品から発せられるノイズの影響が抑えられる。

【 0 8 5 5 】

30

図 3 9 - 1 7 は、遊技制御基板をパチンコ遊技機に取付けた状況の一例を示す図である。パチンコ遊技機は、遊技場に設置される際に、他のパチンコ遊技機等の他の遊技装置と、背面同士が向き合う態様で設置されることが多い。そして、遊技制御基板をパチンコ遊技機に取り付ける場合には、遊技制御基板は、実装面側、すなわちバックアップ電源が供給される配線パターン V B B が形成されたハンダ面とは反対側の面が他の遊技装置側に配置されるように取り付けられる。このような構成とすることで、バックアップ電源が供給される配線パターン V B B に対する他の遊技装置から発せられるノイズの影響が抑えられる。

【 0 8 5 6 】

( 作用効果 1 )

本実施例の遊技制御基板は、実装面とハンダ面の双方に配線パターンが形成されるとともに、実装面に形成される配線パターンは、第 1 方向 ( 上下方向 ) に延びる配線パターンの割合が第 1 方向と異なる第 2 方向 ( 左右方向 ) に延びる配線パターンの割合よりも多く、ハンダ面に形成される配線パターンは、第 2 方向 ( 左右方向 ) に延びる配線パターンの割合が第 1 方向 ( 上下方向 ) に延びる配線パターンの割合よりも多いことを特徴としている。このような構成によれば、第 1 方向 ( 上下方向 ) に延びる配線パターンが実装面に集約され、第 2 方向 ( 左右方向 ) に延びる配線パターンがハンダ面に集約されることで、第 1 方向 ( 上下方向 ) に延びる配線パターンと第 2 方向 ( 左右方向 ) に延びる配線パターンが交差する場合に配線パターンを迂回する等の設計を極力減らすことができる。

【 0 8 5 7 】

本実施例の遊技制御基板は、第 1 方向 ( 上下方向 ) に延びる 1 対の辺 ( 左辺及び右辺 ) と第 2 方向 ( 左右方向 ) に延びる 1 対の辺 ( 上辺及び下辺 ) とからなる四角形状であるこ

50

とを特徴としている。このような構成によれば、遊技制御基板の形状に沿って配線パターンを無駄なく形成することができる。

【 0 8 5 8 】

本実施例の遊技制御基板は、複数の端子からなる端子列を備える電子部品が、端子列が第 2 方向（左右方向）に並ぶように配置されることを特徴としている。このような構成によれば、第 1 方向（左右方向）に延びる配線パターンをそのまま電子部品に接続することができる。

【 0 8 5 9 】

本実施例の遊技制御基板は、第 1 方向（上下方向）に延びる 1 対の短辺（左辺及び右辺）と前記第 2 方向（左右方向）に延びる 1 対の長辺（上辺及び下辺）とからなる長方形形状であり、実装面のみに電子部品が実装され、ハンダ面には電子部品が実装されないことを特徴としている。このような構成によれば、ハンダ面において距離が長くなり得る第 2 方向（左右方向）の配線パターンを電子部品によって阻害されることなく形成することができる。

10

【 0 8 6 0 】

本実施例の遊技制御基板は、配線パターンが、1 の配線パターンから 2 の配線パターンに分岐する配線パターンを含み、分岐先の 2 の配線パターンのうち一方の配線パターンは実装面に形成され、他方の配線パターンはハンダ面に形成されることを特徴としている。このような構成によれば、分岐先の一方の配線パターンを迂回させたり、分岐先の一方の配線パターンと他方の配線パターンとを同一面で交差させたりする必要がなく、好適に配線パターンを形成することができる。

20

【 0 8 6 1 】

（作用効果 2）

本実施例の遊技制御基板は、特定方向（左右方向）に離れた第 1 端子（遊技制御用マイクロコンピュータの端子）と第 2 端子（入力回路、出力回路の端子）を接続し、特定信号（入力データ、出力データ）の送信に用いられる特定配線パターン（データバス）が形成され、特定配線パターン（データバス）は、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンからなる複数の配線パターンに分割して形成され、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンが各々特定信号（入力データ、出力データ）の周波数（バスクロック）に応じたアンテナ長である特定長さ（ $\lambda/2$ ）よりも短く形成されることを特徴としている。このような構成によれば、特定配線パターン（データバス）が特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンからなる複数の配線パターンに分割して形成され、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンは各々特定信号（入力データ、出力データ）の周波数（バスクロック）に応じたアンテナ長である特定長さ（ $\lambda/2$ ）よりも短く形成されることで、特定配線パターン（データバス）が特定信号（入力データ、出力データ）の周波数（バスクロック）に応じたアンテナ長となることを防止し、意図しない電波を発生してしまうことを防止できる。

30

【 0 8 6 2 】

本実施例の遊技制御基板は、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターン同士が、特定方向（左右方向）と異なる方向（斜め方向）に延びる配線パターンにより接続されることを特徴としている。このような構成によれば、特定配線パターン（データバス）を簡単な構造で特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンに分割することができる。

40

【 0 8 6 3 】

尚、本実施例の遊技制御基板は、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターン同士が、特定方向（左右方向）と異なる方向（斜め方向）に延びる配線パターンにより接続される構成であるが、実装面とハンダ面に配線パターンが形成され、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンが、実装面とハンダ面に交互に形成される構成としても良い。このような構成においても、特定配線パターン（データバス）を簡単な構造で特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンに分割することができる。

【 0 8 6 4 】

50

本実施例の遊技制御基板は、特定配線パターン（データバス）が、特定方向（左右方向）に延びる一の配線パターンと他の配線パターンの中で特定配線パターン（データバス）とは異なる配線パターンに分岐することを特徴としている。このような構成によれば、特定方向に延びる一の配線パターンと他の配線パターンとの間を利用して特定配線パターン（データバス）を好適に分岐させることができる。

【0865】

本実施例の遊技制御基板は、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンが各々特定信号（入力データ、出力データ）の最大周波数（バスクロックとして想定される最大周波数）に応じたアンテナ長である特定長さ（ $\lambda/2$ ）よりも短く形成されることを特徴としている。このような構成によれば、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンの長さが、特定信号（入力データ、出力データ）の最大周波数に対応するアンテナ長よりも短いので、最大周波数以下で信号が送信されても意図しない電波を発してしまうことを防止できる。

10

【0866】

本実施例の遊技制御基板は、特定方向に延びる直線の配線パターンが、特定信号（入力データ、出力データ）の周波数（バスクロック）に応じたアンテナ長である特定長さ（ $\lambda/2$ ）の $1/2$ （ $\lambda/4$ ）とならない長さであることを特徴としている。このような構成によれば、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンが特定長さ（ $\lambda/2$ ）の $1/2$ となり、基板の表面からの反射によって強い共振が発生してしまうことがないので、意図しない電波を発してしまうことを防止できる。

20

【0867】

（作用効果3）

本実施例の遊技制御基板は、第1電圧（ $V_{cc} (+5V)$ ）の信号が伝達される配線パターンが接続される第1電子部品（低電圧部品）と、第2電圧（ $V_{DL} (+24V)$ ）の信号が伝達される配線パターンが接続される第2電子部品（高電圧部品）と、が実装され、第1電子部品（低電圧部品）は第1グラウンド領域に接続され、第2電子部品（高電圧部品）は第1グラウンド領域と絶縁部によって隔てられた第2グラウンド領域に接続されることを特徴としている。このような構成によれば、第1電圧（ $V_{cc} (+5V)$ ）の信号が伝達される配線パターンが接続される第1電子部品（低電圧部品）は第1グラウンド領域に接続され、第2電圧（ $V_{DL} (+24V)$ ）の信号が伝達される配線パターンが接続される第2電子部品（高電圧部品）は第1グラウンド領域と絶縁部（絶縁領域）によって隔てられた第2グラウンド領域に接続されるので、グラウンドを介して意図しない電流が逆流してしまうことを防止できる。

30

【0868】

尚、本実施例の遊技制御基板は、第1電圧（ $V_{cc} (+5V)$ ）の信号が伝達される配線パターンが接続される第1電子部品（低電圧部品）が第1グラウンド領域に接続され、第2電圧（ $V_{DL} (+24V)$ ）の信号が伝達される配線パターンが接続される第2電子部品（高電圧部品）が第1グラウンド領域と絶縁部によって隔てられた第2グラウンド領域に接続される構成であるが、第1電子部品と、第2電子部品と、で接続される配線パターンを流れる電流差が大きい構成において、第1電子部品が第1グラウンド領域に接続され、第2電子部品が第1グラウンド領域と絶縁部によって隔てられた第2グラウンド領域に接続される構成としても良く、このような構成とすることで、第1電子部品と、第2電子部品と、で接続される配線パターンを流れる電流差が大きい場合でも、第1電子部品は第1グラウンド領域に接続され、第2電子部品は第2グラウンド領域に接続されるので、グラウンドを介して意図しない電流が逆流してしまうことを防止できる。

40

【0869】

本実施例の遊技制御基板は、第1グラウンド領域と第2グラウンド領域の間にコンデンサが設けられていることを特徴としている。このような構成によれば、コンデンサによって第1グラウンド領域と第2グラウンド領域との間に一時的に電位差が生じても一方のグラウンド領域から他方のグラウンド領域に電流が流れてしまうことを防止できる。

50

## 【 0 8 7 0 】

本実施例の遊技制御基板は、一辺側（左側）に第 1 グランド領域が形成され、一辺に対向する他辺側（右側）に第 2 グランド領域が形成され、第 1 電子部品（低電圧部品）は第 1 グランド領域に実装され、第 2 電子部品（高電圧部品）は第 2 グランド領域に実装されることを特徴としている。このような構成によれば、第 1 グランド領域と第 2 グランド領域が遊技制御基板の対向する辺側にそれぞれ形成されているので、一時的に電位差が生じても互いに干渉することを防止できる。

## 【 0 8 7 1 】

本実施例の遊技制御基板は、実装面及びハンダ面の双方に、第 1 グランド領域と第 2 グランド領域との間に配線パターンが形成されない非配線パターン領域（絶縁領域）が形成されていることを特徴としている。このような構成によれば、第 1 グランド領域と第 2 グランド領域の間の絶縁性を高めることができる。

10

## 【 0 8 7 2 】

尚、本実施例の遊技制御基板は、実装面及びハンダ面の双方に、第 1 グランド領域と第 2 グランド領域との間に非配線パターン領域（絶縁領域）が形成される構成であるが、少なくとも実装面及びハンダ面のうち少なくとも一方の面に、第 1 グランド領域と第 2 グランド領域との間に非配線パターン領域（絶縁領域）が形成される構成であっても、第 1 グランド領域と第 2 グランド領域の間の絶縁性を高めることができる。

## 【 0 8 7 3 】

本実施例の遊技制御基板は、実装面における第 1 グランド領域及び第 2 グランド領域と、ハンダ面における第 1 グランド領域及び第 2 グランド領域と、はそれぞれ対応する領域に形成されており、実装面の非配線パターン領域（絶縁領域）とハンダ面の非配線パターン領域（絶縁領域）も対応する領域に形成されていることを特徴としている。このような構成によれば、実装面及びハンダ面の一方の面から他方の面に対して一時的に電位差が生じても互いに干渉することを防止できる。

20

## 【 0 8 7 4 】

（作用効果 4）

本実施例の遊技制御基板は、基板ケースに収納された状態で遊技機に取付けられ、実装面には遊技制御基板外部からの配線を取付けるためのコネクタ（コネクタ C N 1 ~ C N 7）が実装され、コネクタ（コネクタ C N 1 ~ C N 7）の端子はハンダ面に形成された配線パターンと接続されることを特徴としている。このような構成によれば、コネクタ（コネクタ C N 1 ~ C N 7）の端子がコネクタ（コネクタ C N 1 ~ C N 7）が実装された実装面ではなく、反対側のハンダ面に形成された配線パターンと接続されるので、基板ケースよりコネクタ（コネクタ C N 1 ~ C N 7）が露呈する部分の周囲からコネクタ（コネクタ C N 1 ~ C N 7）の端子に接続される配線パターンを短絡させたり断線されたりする不正行為を防止することができる。

30

## 【 0 8 7 5 】

本実施例の遊技制御基板は、コネクタ（コネクタ C N 1 ~ C N 7）に接続される配線が、遊技の有利度に関連する配線（設定値を変更可能な状態へ移行させるための信号、設定値を変更するための信号、遊技者にとって有利な情報を外部の表示器に表示させる信号等が入力または出力される配線）を含むことを特徴としている。このような構成によれば、遊技の有利度に関連する不正行為を防止できる。

40

## 【 0 8 7 6 】

本実施例の遊技制御基板は、実装面におけるコネクタ（コネクタ C N 1 ~ C N 7）の実装部分の周辺には当該コネクタ（コネクタ C N 1 ~ C N 7）に関する情報（コネクタナンバ）が表示されることを特徴としている。このような構成によれば、コネクタ（コネクタ C N 1 ~ C N 7）の端子はハンダ面に形成された配線パターンに接続され、実装面においてコネクタ（コネクタ C N 1 ~ C N 7）の実装部分の周辺には配線パターンが形成されないため、この部分にコネクタ（コネクタ C N 1 ~ C N 7）に関する情報（コネクタナンバ）を表示することで、実装面における配線パターンが形成されない部分を有効に利用する

50

ことができる。

【0877】

本実施例の遊技制御基板は、基板ケースが、コネクタ（コネクタCN1～CN7）周辺の領域を被覆する被覆部を備えており、コネクタ（コネクタCN1～CN7）の端子に接続される配線パターンは、被覆部に被覆されている領域においてハンダ面に形成されることを特徴としている。このような構成によれば、コネクタ（コネクタCN1～CN7）周辺部においてもコネクタ（コネクタCN1～CN7）の端子に接続される配線パターンが実装面に形成されることがないので、基板ケースよりコネクタ（コネクタCN1～CN7）が露呈する部分の周囲からコネクタ（コネクタCN1～CN7）の端子に接続される配線パターンを短絡させたり断線されたりする不正行為を確実に防止することができる。

10

【0878】

本実施例の遊技制御基板は、コネクタ（コネクタCN1～CN7）の端子に接続される配線パターンが、最初に電子部品に接続される箇所を実装面の配線パターンに接続されることを特徴としている。このような構成によれば、電子部品へ接続するためのスルーホールを利用して実装面の配線パターンに接続させることができる。

【0879】

（作用効果5）

本実施例の遊技制御基板は、実装面には、記憶手段（RAM）を有する遊技制御用マイクロコンピュータを含む複数の電子部品が搭載され、ハンダ面には、電子部品が搭載されず、遊技制御用マイクロコンピュータは、配線パターンにより供給される特定電源（バックアップ電源（VBB））により記憶手段（RAM）の記憶内容を保持可能であり、特定電源（バックアップ電源（VBB））を遊技制御用マイクロコンピュータへ供給する配線パターン（VBB）は、ハンダ面のみに形成されていることを特徴としている。このような構成によれば、特定電源（バックアップ電源（VBB））を遊技制御用マイクロコンピュータへ供給する配線パターンは、電子部品が搭載されないハンダ面のみに形成されているので、電子部品を迂回して形成する必要がなく、配線パターンの距離を短くできるため、外部からのノイズを受けにくく、ノイズによって記憶手段（RAM）に記憶されているデータが破損してしまうことを防止できる。

20

【0880】

本実施例の遊技制御基板は、実装面側が遊技に関連する遊技部品（液晶表示器や演出の制御を行う演出制御基板等）側に配置されるように取付けられることを特徴としている。このような構成によれば、特定電源（バックアップ電源（VBB））を遊技制御用マイクロコンピュータへ供給する配線パターン（VBB）に対する遊技部品から発せられるノイズの影響を防ぐことができる。

30

【0881】

本実施例の遊技制御基板は、実装面側が他の遊技装置（他の遊技機）側に配置されるように取付けられることを特徴としている。このような構成によれば、特定電源（バックアップ電源（VBB））を遊技制御用マイクロコンピュータへ供給する配線パターン（VBB）に対する他の遊技装置から発せられるノイズの影響を防ぐことができる。

【0882】

本実施例の遊技制御基板は、ハンダ面において特定電源（バックアップ電源（VBB））を遊技制御用マイクロコンピュータに供給する配線パターン（VBB）が設けられる領域に対応する実装面側の領域にはベタグラウンドが形成されていることを特徴としている。このような構成によれば、実装面に形成されたベタグラウンドにより実装面側からのノイズを遮断することができる。

40

【0883】

本実施例の遊技制御基板は、特定電源（バックアップ電源（VBB））を遊技制御用マイクロコンピュータに供給する配線パターン（VBB）は、他の電源を供給する配線パターン（Vcc1～3）よりも、実装面側の対応する領域で信号を送信する配線パターンと交差する箇所が少ないことを特徴としている。このような構成によれば、実装面側で信号

50

を送信する配線パターンからのノイズの影響を極力防ぐことができる。

【 0 8 8 4 】

以上、この発明の実施例 1 を図面により説明してきたが、この発明はこの実施例に限定されるものではなく、この発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれることは言うまでもない。

【 0 8 8 5 】

例えば、本実施例では、この発明に係る構成を遊技の制御を行う遊技制御基板に適用した例について説明しているが、遊技機に搭載される他の基板、例えば、演出の制御を行う基板、遊技媒体や遊技用価値の付与に関する制御を行う基板、さらには、基板同士を中継する基板等に対してこの発明に係る構成を適用しても良い。

10

【実施例 2】

【 0 8 8 6 】

実施例 2 における遊技制御基板の構造について説明する。遊技制御基板は、実施例 1 と同様に、一方の面に電子部品が実装され、他方の面には電子部品が実装されず、電子部品が備える端子がハンダ付けされる構成である。尚、実施例 2 における遊技制御基板の構成は、実施例 1 における遊技制御基板の構成と基本的な構成は同じであり、ここでは、主に実施例 1 の遊技制御基板と異なる構成について説明する。

【 0 8 8 7 】

図 3 9 - 1 8 は、実施例 1 における遊技制御基板の実装面を示す図であり、図 3 9 - 1 9 は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面を示す図である。

20

【 0 8 8 8 】

図 3 9 - 1 8 及び図 3 9 - 1 9 に示すように、遊技制御基板は、縦方向に延びる一对の短辺と横方向に延びる一对の長辺とからなる長方形状であり、絶縁性を有するプリント板によって構成される。また、遊技制御基板には、スルーホールが複数形成されているとともに、遊技制御基板の実装面及びハンダ面には、スルーホールを適宜連結するように複数の配線パターンが形成されている。また、遊技制御基板の実装面及びハンダ面の配線パターンが形成されていない領域には、絶縁領域及びグランド領域が形成されている。

【 0 8 8 9 】

実施例 2 における遊技制御基板においても、実施例 1 の遊技制御基板と同様に、入力回路及び出力回路が実装されており、これら入力回路及び出力回路は、長方形状に形成されるとともに、短辺側の一方に凹状の切欠が設けられるとともに、表面に型番が印字されており、切欠の向きと型番の印字方向により部品の向きが特定できるようになっている。そして、入力回路は、図中において切欠が左側となり、かつ型番の印字方向が左から右に向かう方向となるように配置される一方、出力回路は、図中において切欠が右向きとなり、かつ型番の印字方向が右から左に向かう方向となるように配置されており、これらの電子部品が切欠の位置及び型番の印字方向によって入力回路であるか、出力回路であるか、が特定可能とされている。

30

【 0 8 9 0 】

図 3 9 - 2 0 は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面に形成されたデータバスの構成を示す図であり、図 3 9 - 2 1 は、本実施例における遊技制御基板の実装面においてデータバスから分岐した配線パターンを示す図である。

40

【 0 8 9 1 】

遊技制御基板には、入力回路から遊技制御用マイクロコンピュータへの入力データの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータから出力回路への出力データの伝送に共用されるデータバスが形成されている。本実施例の遊技制御基板に形成されたデータバスは、ハンダ面に形成された横方向に延びる 8 本の配線パターンにて構成されており、図 3 9 - 2 0 に示すように、遊技制御基板の左側に実装された遊技制御用マイクロコンピュータの端子が接続されるスルーホールから右側に向けて横方向に延びるように形成された 8 本の配線パターンからなる。データバスと入力回路及び出力回路とは、図 3 9 - 2 1 に示すように、スルーホールを通して実装面側に分岐し、上下方向に向けて縦方向に延びるように形成

50

された配線パターンにより接続される。

【 0 8 9 2 】

このように遊技制御用マイクロコンピュータと横方向に離れた入力回路及び出力回路とをデータバスを介して接続する場合に、まず、遊技制御用マイクロコンピュータの端子が横方向に延びるハンダ面のデータバスに接続され、入力回路または出力回路が実装される位置でスルーホールを通して入力回路または出力回路に向けて縦方向に延びる実装面側の配線パターンに分岐し、入力回路または出力回路と接続されることとなる。このため、データバスから分岐した配線パターンを迂回する必要がなく、遊技制御用マイクロコンピュータと横方向に離れた入力回路及び出力回路とを効率良く接続することができる。また、データバスを構成する配線パターンが、電子部品が実装されないハンダ面に形成されるので、データバスへの電子部品からのノイズの影響を受け難く、さらに、データバスと入力回路及び出力回路とは、スルーホールを通して実装面側に分岐した配線パターンにより接続されるので、実装面側の配線パターンが短くなり、この間の電子部品からのノイズの影響も受け難いようになっている。

10

【 0 8 9 3 】

また、図 3 9 - 2 2 に示すように、データバスには、データバスに接続されるいずれの入力回路及び出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータに近い位置においてノイズ除去回路と接続されるようになっており、遊技制御用マイクロコンピュータに対してデータバスに乗ったノイズが影響し難いようになっている。

【 0 8 9 4 】

20

また、遊技制御基板には、図 3 9 - 2 0 に示すように、図中上辺側の近傍に遊技制御基板の外部からの配線を接続するためのコネクタ C N 1 0 ~ C N 1 7 が実装されるとともに、データバスを構成する配線パターンは、遊技制御基板の図中下辺寄りの領域、すなわちコネクタ C N 1 0 ~ C N 1 7 が実装される一辺側と対向する他辺側寄りの領域に形成されている。このため、遊技制御基板の外部の電子部品と信号の入出力が行われるコネクタ C N 1 0 ~ C N 1 7 とデータバスとの間に入力回路や出力回路等の電子部品を実装する領域が広く担保されるようになっている。

【 0 8 9 5 】

図 3 9 - 2 0 及び図 3 9 - 2 1 に示すように、遊技制御基板には、遊技の制御に用いられる入力部品のうち比較的重要度の低い第 1 入力部品からの入力信号（抽選の契機とならないセンサやスイッチの検出信号など）の入力を検出する第 1 入力回路、第 1 入力部品よりも重要度の高い第 2 入力部品からの入力信号（抽選の契機となるセンサやスイッチの検出信号、有利度を規定する設定値を変更する検出信号など）の入力を検出する第 2 入力回路、遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データに基づき、ソレノイドやモータ等、遊技の進行に応じて可動部の動作を行う第 1 出力部品に対して出力信号を出力する第 1 出力回路、遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データに基づき、各種表示器や L E D 等、遊技の進行に応じた表示を行う第 2 出力部品に対して出力信号を出力する第 2 出力回路、遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データに基づき、遊技制御基板に実装され、一定期間において遊技を行った際の払出率等、当該遊技機の性能を表示する性能表示器に対して出力信号を出力する第 3 出力回路が実装されている。

30

40

【 0 8 9 6 】

これらの入力回路及び出力回路のうち第 1 出力回路、第 1 出力回路、第 2 出力回路及び第 3 出力回路は、データバスに接続され、入力データの伝送及び出力データの伝送がデータバスを介して行われる。

【 0 8 9 7 】

図 3 9 - 2 0 に示すように、ハンダ面において遊技制御用マイクロコンピュータの端子に接続されたデータバスを構成する配線パターンは、複数の箇所ですルーホールを通して実装面側に分岐し、実装面において縦方向に形成された配線パターンに接続される。図 3 9 - 2 1 に示すように、図中 M の位置ですルーホールを通して実装面側に分岐した配線パターンは第 1 入力回路の端子と接続される。また、図中 N の位置ですルーホールを通して

50

実装面側に分岐した配線パターンは第3出力回路の端子と接続される。また、図中O、Pの位置でスルーホールを通して実装面側に分岐した配線パターンは第1出力回路の端子と接続される。また、図中Qの位置でスルーホールを通して接続された実装面側の配線パターンは、第2出力回路の端子と接続されるとともに、実装面上で分岐し、一部の配線パターンは、そのまま外部出力端子に接続され、残りの配線パターンは、図中Rの位置で一度スルーホールを通してハンダ面側の配線パターンに接続され、図中Sの位置で再度スルーホールを通して実装面側の配線パターンに接続されて外部出力端子に接続される。

【0898】

図39-20及び図39-21に示すように、共用のデータバスによって接続される入力回路及び出力回路のうち入力回路は、出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータ

10

【0899】

また、図39-20及び図39-21に示すように、共用のデータバスによって接続される複数の出力回路うち遊技の進行に応じて可動部の動作を行う第1出力部品に対して出力信号を出力する第1出力回路は、遊技の進行に応じた表示を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンの長さが短くなるようにデータバスに接続されている。このため、出力データがノイズ等の影響を受けることで遊技の進行に応じた可動部の動作に影響を与えてしまうことが防止されるようになっている。

20

【0900】

また、図39-20及び図39-21に示すように、共用のデータバスによって接続される複数の出力回路うち性能表示器に対して出力信号を出力する第3出力回路は、性能表示器以外の遊技の進行に応じた表示を行う表示器(第2出力部品)に対して出力信号を出力する第2出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンの長さが短くなるようにデータバスに接続されている。このため、不正部品の配置等による性能表示の内容改変の不正がされ難いようになっている。

【0901】

また、図39-21に示すように、ハンダ面側のデータバスを構成する配線パターンから、図中Qの位置でスルーホールを通して接続された実装面側の配線パターンが、遊技の進行に応じた出力を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路の端子に接続されるとともに、実装面状で分岐し、分岐した配線パターンが遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための外部出力端子に接続される。このように、ハンダ面に形成されたデータバスからスルーホールを通して接続された実装面の配線パターンを利用して実装面側で遊技の進行に応じた出力を行うために第2出力回路に接続される配線パターンと遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための外部出力端子に接続される配線パターンに分岐させるので、第2出力回路に接続される配線パターン、外部出力端子に接続される配線パターンそれぞれに分岐させるために実装面に形成されたデータバスからハンダ面側に分岐させる必要がないので、配線パターンが簡素に形成される。

30

【0902】

尚、ハンダ面側のデータバスを構成する配線パターンからスルーホールを通して接続された実装面側の配線パターンが、遊技の進行に応じた出力を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路の端子に接続されるとともに、実装面状で分岐し、分岐した配線パターンが遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための出力回路に接続される構成としても良く、このような構成であっても、ハンダ面に形成されたデータバスからスルーホールを通して接続された実装面の配線パターンを利用して実装面側で遊技の進行に応じた出力を行うために第2出力回路に接続される配線パターンと遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための出力回路に接続される配線パターンに分岐させることで、複数の出力回路に接続される配線パターンそれぞれに分岐させ

40

50



るために実装面に形成されたデータバスからハンダ面側に分岐させる必要がないので、配線パターンが簡素に形成される。

【0903】

入力回路のうち第2入力回路は、データバスに接続されず、データバスを介することなく、直接遊技制御用マイクロコンピュータに対して入力データの伝送が行われる。図39-21に示すように、実装面において遊技制御用マイクロコンピュータの端子と接続された配線パターンは、図中Tの位置で一度スルーホールを通してハンダ面側の配線パターンに接続され、図中Uの位置で再度スルーホールを通して実装面側の配線パターンに接続され、第2入力回路の端子に接続される。

【0904】

このように、遊技の制御に用いられる入力部品のうち比較的重要度の低い第1入力部品からの入力信号の入力を検出する第1入力回路は、データバスを介して遊技制御用マイクロコンピュータと接続される一方で、第1入力部品よりも重要度の高い第2入力部品からの入力信号の入力を検出する第2入力回路は、データバスに接続されず、データバスを介することなく、直接遊技制御用マイクロコンピュータと接続されるようになっており、第2入力部品からの入力信号に基づく入力データは、他の入力回路から入力データや出力回路への出力データが伝送されるデータバスを介さずに遊技制御用マイクロコンピュータに伝送されるので、重要な入力信号に基づく入力データが他の入力回路から入力データや出力回路への出力データの影響を受けることなく、遊技制御用マイクロコンピュータに伝送されることとなる。

【0905】

(作用効果6)

本実施例の遊技制御基板は、入力回路からの入力データの遊技制御用マイクロコンピュータへの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データの出力回路への伝送に共用されるデータバスが形成されており、入力回路は、出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されることを特徴としている。このような構成によれば、遊技制御用マイクロコンピュータの制御に用いられる電子部品(入力部品)からの入力信号に基づく入力データを遊技制御用マイクロコンピュータに伝送する入力回路が、遊技制御用マイクロコンピュータから伝送された出力データに基づいて電子部品(出力部品)に対して出力信号を出力する出力回路よりも遊技

【0906】

尚、本実施例の遊技制御基板は、入力回路が、出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続される構成であるが、出力回路が、入力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続される構成としても良く、このような構成とすることで、遊技制御用マイクロコンピュータから伝送された出力データに基づいて電子部品(出力部品)に対して出力信号を出力する出力回路が、遊技制御用マイクロコンピュータの制御に用いられる電子部品(入力部品)からの入力信号に基づく入力データを遊技制御用マイクロコンピュータに伝送する入力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、出力データがノイズ等の影響を受けることを防止できる。

【0907】

本実施例の遊技制御基板は、入力回路からの入力データの遊技制御用マイクロコンピュータへの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データの出力回路への伝送に共用されるデータバスが形成されており、出力回路は、遊技制御用マイクロコンピュータから伝送された出力データに基づいて遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1出力部品に対して出力信号を出力する第1出力回路と、遊技制御用マイクロコンピュータから伝送された出力データに基づいて遊技の進行に応じた表示を行う第2出力部品に対して出

力信号を出力する第2出力回路と、を含み、第1出力回路は、第2出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されることを特徴としている。このような構成によれば、遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1出力部品に対して出力信号を出力する第1出力回路が、遊技の進行に応じた表示を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、出力データがノイズ等の影響を受けることで遊技の進行に応じた可動部の動作に影響を与えてしまうことを防止できる。

【0908】

尚、本実施例の遊技制御基板は、第1出力回路が、第2出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続される構成であるが、第2出力回路が、第1出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続される構成としても良く、このような構成とすることで、遊技の進行に応じた表示を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路が、遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1出力部品に対して出力信号を出力する第1出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、出力データがノイズ等の影響を受けることで遊技の進行に応じた表示に影響を与えてしまうことを防止できる。

【0909】

また、実施例1の遊技制御基板のように、遊技制御用マイクロコンピュータが配置される左側に、低電圧部品が実装される第1グラウンド領域が形成され、右側に高電圧部品が実装される第2グラウンド領域が形成される場合に、遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1出力部品に対して出力信号を出力する第1出力回路は高電圧部品に属することが多いことから第2グラウンド領域に実装され、遊技の進行に応じた表示を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路は低電圧部品に属することが多いことから第1グラウンド領域に実装されることとなる。このような構成においては、第2出力回路が、第1出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続される構成とし、第2出力回路を第1グラウンド領域に実装させることで、低電圧部品である第2出力回路を、高電圧部品である第1出力回路とともに第2グラウンド領域に実装させる必要がなく、第2出力回路に負荷がかかることを防止できる。

【0910】

本実施例の遊技制御基板は、入力回路からの入力データの遊技制御用マイクロコンピュータへの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データの出力回路への伝送に共用されるデータバスが形成されており、実装面のみに電子部品が実装されるとともに、ハンダ面にデータバスが形成され、データバスからスルーホールを通して接続された実装面の配線パターンを、実装面において遊技の進行に応じた出力を行うための第2出力回路に接続される配線パターンと遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力する外部出力端子に接続される配線パターンに分岐することを特徴としている。このような構成によれば、ハンダ面に形成されたデータバスからスルーホールを通して接続された実装面の配線パターンを利用して実装面側で遊技の進行に応じた出力を行うための第2出力回路に接続される配線パターンと遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための外部出力端子に接続される配線パターンに分岐させるので、これらの配線パターンそれぞれに分岐させるためにハンダ面に形成されたデータバスから実装面側に分岐させる必要がないので、配線パターンを簡素に形成することができる。

【0911】

本実施例の遊技制御基板は、入力回路からの入力データの遊技制御用マイクロコンピュータへの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データの出力回路への伝送に共用されるデータバスが形成されており、遊技制御用マイクロコンピュータの制御に用いられる第1入力部品からの入力信号に基づく入力データを遊技制御用マイクロコンピュータに伝送する第1入力回路と、遊技制御用マイクロコンピュータの制御に用いられる第

10

20

30

40

50

2 入力部品からの入力信号に基づく入力データを遊技制御用マイクロコンピュータに伝送する第 2 入力回路と、遊技制御用マイクロコンピュータから伝送された出力データに基づいて第 1 出力部品、第 2 出力部品に対して出力信号を出力する第 1 出力回路、第 2 出力回路と、を含み、第 1 入力回路、第 1 出力回路及び第 2 出力回路は、データバスを介して遊技制御用マイクロコンピュータに接続され、第 2 入力回路は、データバスを介さずに遊技制御用マイクロコンピュータに接続されることを特徴としている。このような構成によれば、第 2 入力部品からの入力信号に基づく入力データは、他の入力回路からの入力データや出力回路への出力データが伝送されるデータバスを介さずに遊技制御用マイクロコンピュータに伝送されるので、重要な入力信号に基づく入力データを他の入力回路からの入力データや出力回路への出力データの影響を受けることなく、遊技制御用マイクロコンピュータに伝送することができる。

10

#### 【0912】

本実施例の遊技制御基板は、実装面のみに電子部品が実装されるとともに、ハンダ面にデータバスが形成されることを特徴としている。このような構成によれば、データバスへの電子部品からのノイズの影響を防ぐことができる。

#### 【0913】

本実施例の遊技制御基板は、データバスと入力回路及び出力回路とは、スルーホールを通してデータバスが形成されたハンダ面とは反対側の実装面に分岐した配線パターンにより接続されることを特徴としている。このような構成によれば、データバスから入力回路及び出力回路までの配線パターンの距離が短くなるため、ノイズの影響を軽減することができる。

20

#### 【0914】

本実施例の遊技制御基板は、一辺側（上辺側）の近傍に基板外部からの配線を取付けるためのコネクタ（コネクタ CN10～CN17）が実装されるとともに、データバスは遊技制御基板における一辺と対向する他辺（下辺）寄りの領域に形成されていることを特徴としている。このような構成によれば、コネクタ（コネクタ CN10～CN17）とデータバスとの間に入力回路や出力回路等の電子部品を実装する領域を担保できるので、基板領域を有効に活用することができる。

#### 【0915】

本実施例の遊技制御基板は、遊技機の性能を表示する性能表示器が実装され、性能表示器に対して出力信号を出力する第 3 出力回路は、他の表示器に対して出力信号を出力する第 2 出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されることを特徴としている。このような構成によれば、性能表示器に対して出力信号を出力する第 3 出力回路が、他の表示器に対して出力信号を出力する第 2 出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短いことで、不正部品の配置等による表示内容改変の不正等を困難にできる。

30

#### 【0916】

本実施例の遊技制御基板は、入力回路と出力回路とが、部品の向きが異なるように実装されることを特徴としている。このような構成によれば、入力回路と出力回路の違いを容易に把握することができる。

40

#### 【0917】

本実施例の遊技制御基板は、データバスは、入力回路及び出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータに近い位置でノイズ除去回路と接続されることを特徴としている。このような構成によれば、遊技制御用マイクロコンピュータに対するノイズの影響を防止することができる。

#### 【0918】

以上、この発明の実施例 2 を説明してきたが、この発明はこの実施例 2 に限定されるものではなく、この発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれることは言うまでもない。また、実施例 1 と同一もしくは類似する構成については、実施例 1 で説明したものと同様の効果を有するものである。また、実施例 1 について例

50

示した変形例についても実施例 2 に適用可能である。

【実施例 3】

【0919】

実施例 3 における遊技制御基板の構造について説明する。遊技制御基板は、実施例 1、2 と同様に、一方の面に電子部品が実装され、他方の面には電子部品が実装されず、電子部品が備える端子がハンダ付けされる構成である。尚、実施例 3 における遊技制御基板は、実装される電子部品及びスルーホール構造に特徴を有するものであり、ここでは、電子部品及びスルーホール構造について説明する。

【0920】

図 39 - 23 は、実施例 3 における遊技制御基板に実装される特定電子部品の構造を示す斜視図であり、(A) は、特定電子部品の上方からの斜視図であり、(B) は、特定電子部品の下方からの斜視図である。

10

【0921】

特定電子部品は、キースイッチ等の比較的大型の電子部品であり、特定電子部品の下部には、図 39 - 23 (A) (B) に示すように、特定電子部品の基板への固定を目的とし、特定電子部品の信号や電力の伝搬には用いられない固定用端子 1、2 と、基板の配線パターンと接続され、特定電子部品の信号や電力の伝搬に用いられる接続用端子と、が設けられる。また、特定電子部品の側面における固定用端子 1、2 の上方には、当該特定電子部品の型番が刻印または印字されている。

【0922】

20

尚、本実施例では、特定電子部品として固定用端子と、接続用端子の双方を備えるキースイッチを例示しているが、他の電子部品を特定電子部品として適用しても良いし、また、固定用端子を備えず、接続用端子のみ備える電子部品を特定電子部品として適用しても良い。

【0923】

遊技制御基板に設けられたスルーホールは、通常スルーホールと、特定スルーホールと、からなる。通常スルーホールは、図 39 - 24 (A) に示すように、ハンダ面からスルーホールの内周面にかけて導電体である銅メッキ処理が施されることで、スルーホールが実装面とハンダ面とで導通するスルーホールである。一方、特定スルーホールは、図 39 - 24 (B) に示すように、スルーホールの内周面には銅メッキ処理が施されず、スルーホールが実装面とハンダ面とで導通しないスルーホールである。

30

【0924】

通常スルーホールにハンダ面側からハンダ付けする場合には、図 39 - 24 (A) に示すように、スルーホール内に銅メッキ処理が施されているため、スルーホール内のハンダが実装面までフローアップするが、特定スルーホールにハンダ面側からハンダ付けする場合には、図 39 - 24 (B) に示すように、スルーホール内に銅メッキ処理が施されていないため、スルーホール内をハンダがフローアップせず、ハンダが実装面まで到達しないようになっている。

【0925】

本実施例において特定電子部品は、固定用端子 1、2 が特定スルーホールに挿通され、接続用端子が通常スルーホールに挿通され、ハンダ面側からハンダ付けすることにより固定される。

40

【0926】

このように、固定用端子 1、2 は、特定スルーホールに挿通され、ハンダ面側からハンダ付けにより固定されるので、ハンダが実装面に到達しないので、ハンダ付けした際に、ハンダが特定電子部品の実装される実装面側に上がりすぎて、固定用端子 1、2 の上方に印字または刻印された型番がハンダによって隠れてしまう等の不具合を防止できる。

【0927】

特に、型番がハンダによって隠れてしまうことにより部品が不正に交換されても発見できない虞があり、また、型式試験において型番が隠れていると、部品構成の特定ができず

50

試験を通らず、認可を受けることができなくなる虞や、遊技店への設置時において型番が確認できないことで遊技店への設置が認められない虞があるが、上部に型番が印字または刻印された端子を特定スルーホールにて固定することで、このような不具合を防止することができる。

【0928】

一方、固定用端子1、2は、特定電子部品の信号や電力の伝搬には用いられない端子であるため、特定スルーホールでハンダ付けした際に、電氣的接続が弱くなっても問題が生じることがない。一方で、接続用端子は、通常スルーホールに挿通され、ハンダ面側からハンダ付けにより固定されるので、ハンダが実装面まで到達することで電氣的接続を確実にすることができる。

10

【0929】

(作用効果7)

本実施例の遊技制御基板は、実装面とハンダ面のうち実装面に複数の電子部品が実装されるとともに、実装面とハンダ面に配線パターンが形成されており、複数の電子部品は、実装面とハンダ面を貫通するスルーホールに端子を挿通させ、スルーホールと端子をハンダ付けすることで固定され、複数の電子部品のうち特定電子部品が固定される特定スルーホールが形成されており、特定スルーホールは、実装面ハンダ面が導通せず、特定電子部品の端子がハンダ面からハンダ付けされたときにハンダが実装面に到達しないことを特徴としている。このような構成によれば、特定スルーホールは、実装面とハンダ面が導通せず、特定電子部品の端子がハンダ面からハンダ付けされたときにハンダが実装面に到達しないので、ハンダ付けした際に、ハンダが電子部品の実装される実装面側に上がりすぎて不具合の原因となることを防止できる。

20

【0930】

本実施例の遊技制御基板は、特定スルーホールに特定電子部品の固定用の端子(固定用端子1、2)が挿通されてハンダ付けされることを特徴としている。このような構成によれば、特定スルーホールは、特定スルーホールにハンダ付けされるのは、特定電子部品の固定用の端子(固定用端子1、2)であるため、ハンダが実装面に到達しないことで電氣的接続が弱くなっても問題が生じることがない。

【0931】

尚、本実施例の遊技制御基板は、特定スルーホールに特定電子部品の固定用の端子(固定用端子1、2)が挿通されてハンダ付けされる構成であるが、特定スルーホールに特定電子部品の信号や電力を伝搬する端子(接続用端子)が挿通されてハンダ付けされる構成としても良く、このような構成によれば、ハンダが電子部品の実装される実装面側に上がりすぎて特定電子部品の信号や電力を伝搬する端子が他の端子とショートしてしまうことなどによる不具合を防止できる。

30

【0932】

本実施例の遊技制御基板は、特定電子部品の型番が、端子(固定用端子1、2)の上方に表示(印字または刻印)されていることを特徴としている。このような構成によれば、ハンダが電子部品の実装される実装面側に上がりすぎて特定電子部の型番が隠れてしまうことを防止できる。

40

【0933】

以上、この発明の実施例3を説明してきたが、この発明はこの実施例3に限定されるものではなく、この発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれることは言うまでもない。また、実施例1、2と同一もしくは類似する構成については、実施例1、2で説明したものと同様の効果を有するものである。また、実施例1、2について例示した変形例についても実施例3に適用可能である。

【0934】

(特徴部053SGの発明)

以上説明したように、特徴部053SGには、以下に示す発明が含まれている。つまり、従来、例えば、特開2016-93428号公報等に記載されたもののように、パチン

50

コ遊技機やスロットマシン等の遊技機は、電子機器が実装された基板を備えるものが一般的であり、この種の基板には、ＣＰＵ等の制御手段と他の電子機器との間で一のデータバスを用いてデータの入出力を行うものが提案されている。この種の基板においては、配線パターンの設計に関して種々の課題が存在している。そこで、基板の配線パターンが好適に形成された遊技機を提供することを目的として、特徴部０５３ＳＧの（１）の遊技機は、遊技が可能な遊技機であって、

制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）の制御に用いられる電子部品（入力部品）からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）に伝送する入力回路と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）から伝送された出力データに基づいて電子部品（出力部品）に対して出力信号を出力する出力回路と、が実装されるとともに、配線パターンが形成された基板（遊技制御基板）を備え、

10

前記配線パターンは、前記入力回路からの入力データの前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）への伝送及び前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）からの出力データの前記出力回路への伝送に共用されるデータバスを含み、

前記入力回路は、前記出力回路よりも前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）までの配線パターンが短くなるように前記データバスに接続される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、制御手段の制御に用いられる電子部品からの入力信号に基づく入力データを制御手段に伝送する入力回路が、制御手段から伝送された出力データに基づいて電子部品に対して出力信号を出力する出力回路よりも制御手段までの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、入力データがノイズ等の影響を受けることを防止できる。

20

#### 【０９３５】

特徴部０５３ＳＧの（２）の遊技機は、（１）に記載の遊技機であって、

前記基板（遊技制御基板）は、第１面（実装面）のみに電子部品が実装されるとともに、第２面（ハンダ面）に前記データバスが形成される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、データバスへの電子部品からのノイズの影響を防ぐことができる。

#### 【０９３６】

30

特徴部０５３ＳＧの（３）の遊技機は、（１）または（２）に記載の遊技機であって、

前記データバスと前記入力回路及び前記出力回路とは、スルーホールを通して前記データバスが形成された面（ハンダ面）とは反対側の面（実装面）に分岐した配線パターンにより接続される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、データバスから入力回路及び出力回路までの配線パターンの距離が短くなるため、ノイズの影響を軽減することができる。

特徴部０５３ＳＧの（４）の遊技機は、（１）～（３）のいずれかに記載の遊技機であって、

前記基板（遊技制御基板）には、一辺側（上辺側）の近傍に前記基板外部からの配線を取付けるためのコネクタ（コネクタＣＮ１０～ＣＮ１７）が実装されるとともに、前記データバスは前記基板（遊技制御基板）における前記一辺と対向する他辺（下辺）寄りの領域に形成されている

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、コネクタとデータバスとの間に入力回路や出力回路等の電子部品を実装する領域を担保できるので、基板領域を有効に活用することができる。

#### 【０９３７】

特徴部０５３ＳＧの（５）の遊技機は、（１）～（４）のいずれかに記載の遊技機であって、

前記基板（遊技制御基板）には、前記遊技機の性能を表示する性能表示器が実装され、

50

前記性能表示器に対して出力信号を出力する出力回路（第3出力回路）は、他の表示器に対して出力信号を出力する出力回路（第2出力回路）よりも前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）までの配線パターンが短くなるように前記データバスに接続されることを特徴としている。

この特徴によれば、性能表示器に対して出力信号を出力する出力回路が、他の表示器に対して出力信号を出力する出力回路よりも制御手段までの配線パターンが短いことで、不正部品の配置等による表示内容改変の不正等を困難にできる。

【0938】

特徴部053SGの（6）の遊技機は、（1）～（5）のいずれかに記載の遊技機であって、

前記入力回路と前記出力回路とは、部品の向きが異なるように前記基板に実装されることを特徴としている。

この特徴によれば、入力回路と出力回路の違いを容易に把握することができる。

【0939】

特徴部053SGの（7）の遊技機は、（1）～（6）のいずれかに記載の遊技機であって、

前記データバスは、前記入力回路及び前記出力回路よりも前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）に近い位置でノイズ除去回路と接続される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、制御手段に対するノイズの影響を防止することができる。

【0940】

特徴部053SGの（8）の遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、

制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）の制御に用いられる電子部品（入力部品）からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）に伝送する入力回路と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）から伝送された出力データに基づいて電子部品（出力部品）に対して出力信号を出力する出力回路と、が実装されるとともに、配線パターンが形成された基板（遊技制御基板）を備え、

前記配線パターンは、前記入力回路からの入力データの前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）への伝送及び前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）からの出力データの前記出力回路への伝送に共用されるデータバスを含み、

前記出力回路は、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）から伝送された出力データに基づいて遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1電子部品（第1出力部品）に対して出力信号を出力する第1出力回路（第1出力回路）と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）から伝送された出力データに基づいて遊技の進行に応じた表示を行う第2電子部品（第2出力部品）に対して出力信号を出力する第2出力回路（第2出力回路）と、を含み、

前記第1出力回路（第1出力回路）は、前記第2出力回路（第2出力回路）よりも前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）までの配線パターンが短くなるように前記データバスに接続される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1電子部品に対して出力信号を出力する第1出力回路が、遊技の進行に応じた表示を行う第2電子部品に対して出力信号を出力する第2出力回路よりも制御手段までの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、出力データがノイズ等の影響を受けることで遊技の進行に応じた可動部の動作に影響を与えてしまうことを防止できる。

【0941】

特徴部053SGの（9）の遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、

10

20

30

40

50

制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）の制御に用いられる電子部品（入力部品）からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）に伝送する入力回路と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）から伝送された出力データに基づいて電子部品（出力部品）に対して出力信号を出力する出力回路と、が実装されるとともに、配線パターンが形成された基板（遊技制御基板）を備え、

前記配線パターンは、前記入力回路からの入力データの前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）への伝送及び前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）からの出力データの前記出力回路への伝送に共用されるデータバスを含み、

前記基板（遊技制御基板）は、第１面（実装面）のみに電子部品が実装されるとともに、第２面（ハンダ面）に前記データバスが形成され、前記データバスからスルーホールを通して接続された前記第１面（実装面）の配線パターンを、前記第１面（実装面）において遊技の進行に応じた出力を行うための第１配線パターン（第２出力回路に接続される配線パターン）と遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための第２配線パターン（外部出力端子に接続される配線パターン）に分岐する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２面に形成されたデータバスからスルーホールを通して接続された第１面の配線パターンを利用して第１面側で遊技の進行に応じた出力を行うための第１配線パターンと遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための第２配線パターンに分岐させるので、第１配線パターン、第２配線パターンそれぞれに分岐させるために第２面に形成されたデータバスから第１面側に分岐させる必要がないので、配線パターンを簡素に形成することができる。

【 ０ ９ ４ ２ 】

特徴部 ０ ５ ３ Ｓ Ｇ の（ １ ０ ）の遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、

制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）の制御に用いられる電子部品（入力部品）からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）に伝送する入力回路と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）から伝送された出力データに基づいて電子部品（出力部品）に対して出力信号を出力する出力回路と、が実装されるとともに、配線パターンが形成された基板（遊技制御基板）を備え、

前記配線パターンは、前記入力回路からの入力データの前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）への伝送及び前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）からの出力データの前記出力回路への伝送に共用されるデータバスを含み、

前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）の制御に用いられる第１電子部品（第１入力部品）からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）に伝送する第１入力回路（第１入力回路）と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）の制御に用いられる第２電子部品（第２入力部品）からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）に伝送する第２入力回路（第２入力回路）と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）から伝送された出力データに基づいて第３電子部品（第１出力部品、第２出力部品）に対して出力信号を出力する出力回路（第１出力回路、第２出力回路）と、を含み、

前記第１入力回路（第１入力回路）及び前記出力回路（第１出力回路、第２出力回路）は、前記データバスを介して前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）に接続され、

前記第２入力回路（第２入力回路）は、前記データバスを介さずに前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）に接続される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２電子部品からの入力信号に基づく入力データは、他の入力回路からの入力データや出力回路への出力データが伝送されるデータバスを介さずに制御手段

10

20

30

40

50



に伝送されるので、重要な入力信号に基づく入力データを他の入力回路からの入力データや出力回路への出力データの影響を受けることなく、制御手段に伝送することができる。

【 0 9 4 3 】

特徴部 0 5 3 S G の ( 1 1 ) の遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、

制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）の制御に用いられる電子部品（入力部品）からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）に伝送する入力回路と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）から伝送された出力データに基づいて電子部品（出力部品）に対して出力信号を出力する出力回路と、が実装されるとともに、配線パターンが形成された基板（遊技制御基板）を備え、

10

前記配線パターンは、前記入力回路からの入力データの前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）への伝送及び前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）からの出力データの前記出力回路への伝送に共用されるデータバスを含み、

前記出力回路は、前記入力回路よりも前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）までの配線パターンが短くなるように前記データバスに接続される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、制御手段から伝送された出力データに基づいて電子部品に対して出力信号を出力する出力回路が、制御手段の制御に用いられる電子部品からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段に伝送する入力回路よりも制御手段までの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、出力データがノイズ等の影響を受けることを防止できる。

20

【 0 9 4 4 】

特徴部 0 5 3 S G の ( 1 2 ) の遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、

制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）の制御に用いられる電子部品（入力部品）からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）に伝送する入力回路と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）から伝送された出力データに基づいて電子部品（出力部品）に対して出力信号を出力する出力回路と、が実装されるとともに、配線パターンが形成された基板（遊技制御基板）を備え、

30

前記配線パターンは、前記入力回路からの入力データの前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）への伝送及び前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）からの出力データの前記出力回路への伝送に共用されるデータバスを含み、

前記出力回路は、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）から伝送された出力データに基づいて遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第 1 電子部品（第 1 出力部品）に対して出力信号を出力する第 1 出力回路（第 1 出力回路）と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）から伝送された出力データに基づいて遊技の進行に応じた表示を行う第 2 電子部品（第 2 出力部品）に対して出力信号を出力する第 2 出力回路（第 2 出力回路）と、を含み、

40

前記第 2 出力回路（第 2 出力回路）は、前記第 1 出力回路（第 1 出力回路）よりも前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）までの配線パターンが短くなるように前記データバスに接続される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技の進行に応じた表示を行う第 2 電子部品に対して出力信号を出力する第 2 出力回路が、遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第 1 電子部品に対して出力信号を出力する第 1 出力回路よりも制御手段までの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、出力データがノイズ等の影響を受けることで遊技の進行に応じた表示に影響を与えてしまうことを防止できる。

【 0 9 4 5 】

50

前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機 1 を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にもこの発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【 0 9 4 6 】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

10

【 0 9 4 7 】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【 0 9 4 8 】

この発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

20

【符号の説明】

【 0 9 4 9 】

- 1           パチンコ遊技機
- 4 A       第 1 特別図柄表示装置
- 4 B       第 2 特別図柄表示装置
- 5           画像表示装置
- 1 0 3      C P U
- 1 2 0      演出制御用 C P U

30

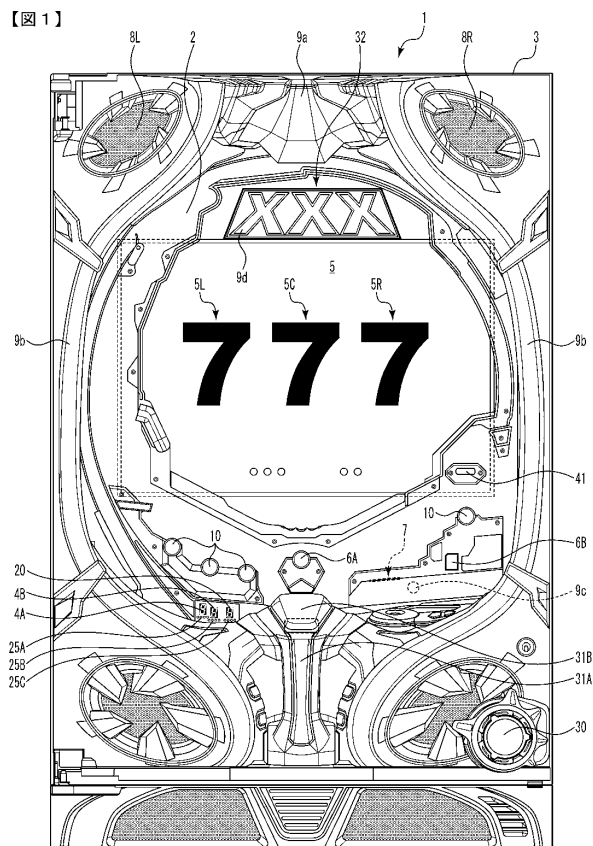
40

50

【図面】

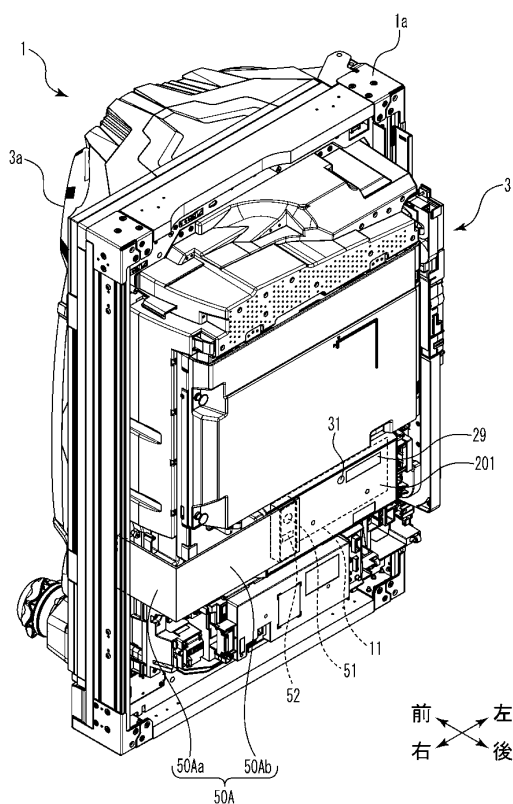
【圖 1】

【图 1】



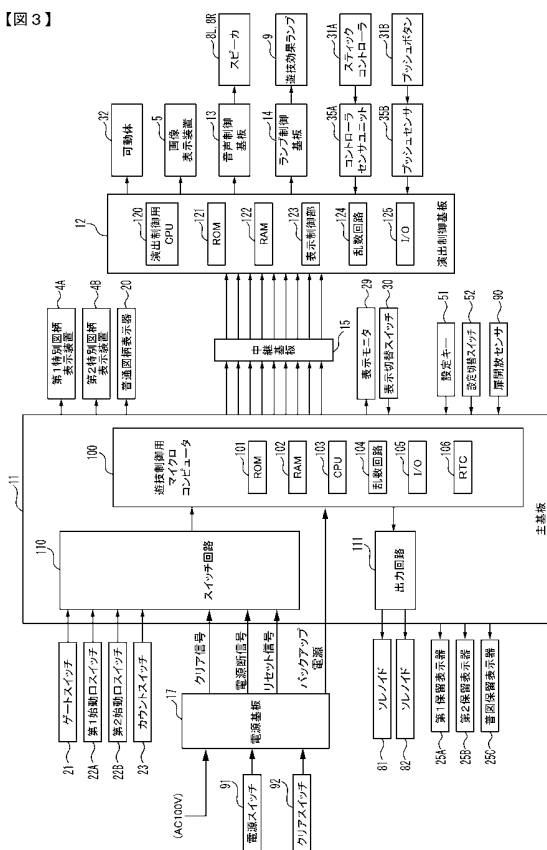
【圖 2】

【図 2】



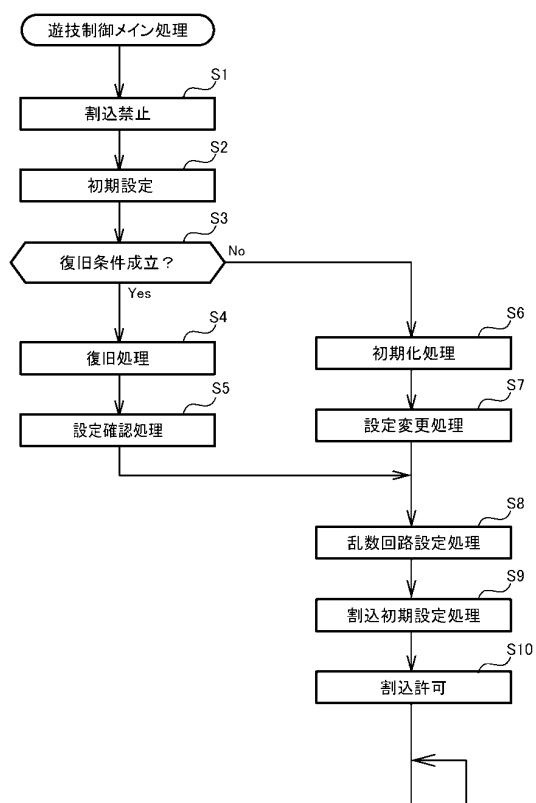
【圖 3】

【図 3】



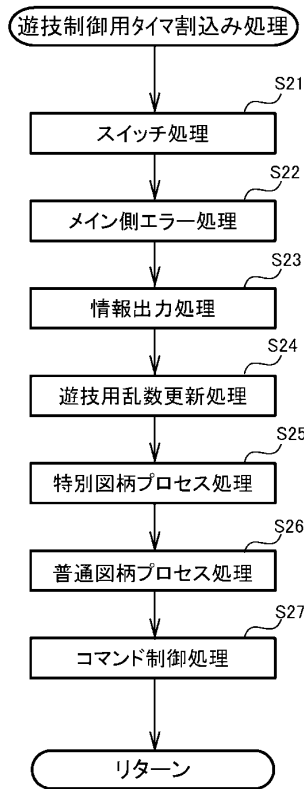
【圖 4】

【图 4】



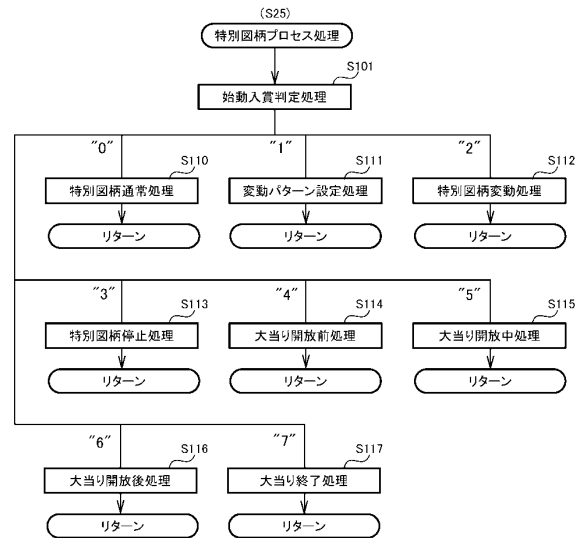
【 図 5 】

【図 5】



【 図 6 】

【図 6】



【 図 7 】

【図 7】

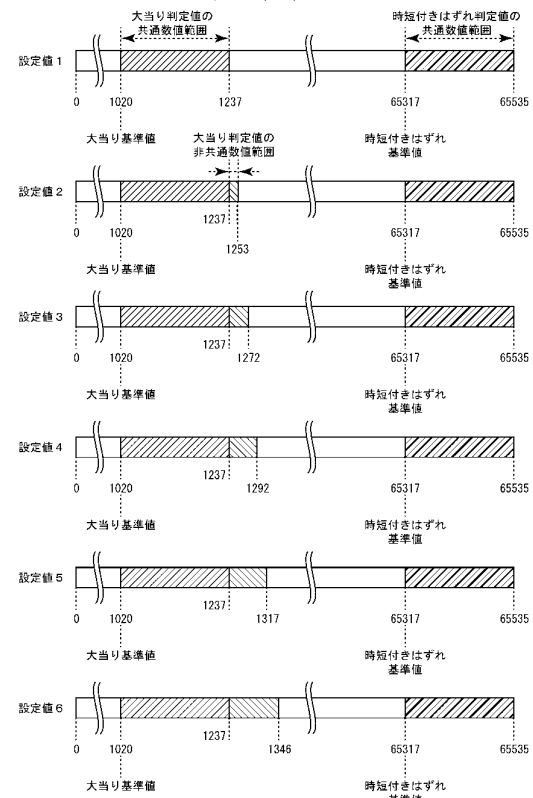
A)第1特図表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)
通常状態 または特図状態	大当たり	1020～1237 (確率1/300)	1020～1253 (確率1/280)	1020～1272 (確率1/260)	1020～1292 (確率1/240)	1020～1317 (確率1/220)
	短時間付 はずれ	65317～65535 (確率1/300)	65317～65535 (確率1/300)	65317～65535 (確率1/300)	65317～65535 (確率1/300)	65317～65535 (確率1/300)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当たり	1020～1346 (確率1/180)	1020～1383 (確率1/180)	1020～1429 (確率1/160)	1020～1487 (確率1/140)	1020～1536 (確率1/120)
	短時間付 はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

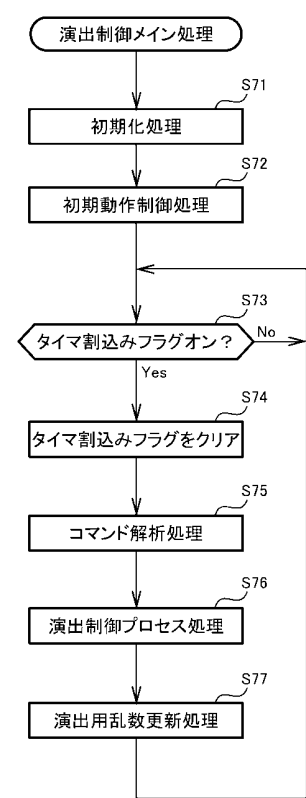
【 図 8 】

【図 8】

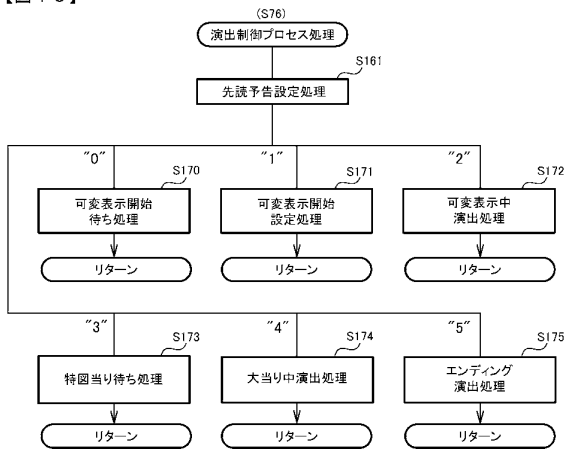
通常状態または時短状態の場合（第1特図）



【図 9】  
【図 9】



【図 10】  
【図 10】



10

20

【図 11 - 1】  
【図 11 - 1】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)

【図 11 - 2】  
【図 11 - 2】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

30

40

50

【図 1 1 - 3】  
【図 1 1 - 3】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当たり
	上記数値以外	はずれ

【図 1 1 - 4】  
【図 1 1 - 4】

(A) 大当たり種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当たり種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当たり種別

大当たり種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当たりまで	次回大当たりまで	10(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当たりまで	次回大当たりまで	5(通常開放ラウンド)
確変C	次回大当たりまで	次回大当たりまで	2(通常開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当たりまで)	10(通常開放ラウンド)

10

【図 1 1 - 5】  
【図 1 1 - 5】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	50000	スーパージーチα(リーチ演出Aはずれ)
PA2-3	60000	スーパージーチβ(リーチ演出Bはずれ)
PA2-4	65000	スーパージーチγ(リーチ演出CまたはDはずれ)
PA2-5	70000	スーパージーチδ(リーチ演出Bはずれ→リーチ演出E発展示唆演出はずれ)
PA2-6	75000	スーパージーチε(リーチ演出CまたはDはずれ→リーチ演出G発展示唆演出はずれ)
PA2-7	80000	スーパージーチζ(リーチ演出Bはずれ→リーチ演出E発展示唆演出→リーチ演出F発展示唆演出はずれ)
PA2-8	90000	スーパージーチη(リーチ演出A→高期待度リーチ演出発展告知演出→リーチ演出Fはずれ)
PA2-9	95000	スーパージーチθ(リーチ演出CまたはDはずれ→リーチ演出G発展示唆演出→リーチ演出Gはずれ)
PA2-10	100000	スーパージーチι(リーチ演出CまたはDはずれ→事前演出・前兆演出→リーチ演出H発展告知演出→リーチ演出Hはずれ)
PA2-11	105000	スーパージーチκ(リーチ演出CまたはDはずれ→事前演出・前兆演出→高期待度リーチ演出発展告知演出→リーチ演出Hはずれ)
PA2-12	85000	スーパージーチλ(高期待度リーチ演出発展告知演出→リーチ演出はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当たり)
PB1-2	50000	スーパージーチα(リーチ演出A大当たり)
PB1-3	60000	スーパージーチβ(リーチ演出B大当たり)
PB1-4	65000	スーパージーチγ(リーチ演出CまたはD大当たり)
PB1-5	80000	スーパージーチζ(リーチ演出Bはずれ→リーチ演出E発展示唆演出→リーチ演出E発展告知演出→リーチ演出E大当たり)
PB1-6	90000	スーパージーチη(リーチ演出A→高期待度リーチ演出発展告知演出→リーチ演出F大当たり)
PB1-7	95000	スーパージーチθ(リーチ演出CまたはD大当たり→リーチ演出G発展示唆演出→リーチ演出G発展告知演出→リーチ演出G大当たり)
PB1-8	100000	スーパージーチι(リーチ演出CまたはD大当たり→事前演出・前兆演出→リーチ演出H発展告知演出→リーチ演出H大当たり)
PB1-9	105000	スーパージーチκ(リーチ演出CまたはD大当たり→事前演出・前兆演出→高期待度リーチ演出発展告知演出→リーチ演出H大当たり)
PB1-10	85000	スーパージーチλ(高期待度リーチ演出発展告知演出→リーチ演出大当たり)

【図 1 1 - 6】  
【図 1 1 - 6】

可変表示結果	大当たり	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当たり判定テーブル	はずれ判定テーブルA	はずれ判定テーブルB	はずれ判定テーブルC	はずれ判定テーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	-	○	-	-	-
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	-	-	○	-	-
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	-	-	-	○	-
PA1-4(非Rはずれ時短)	-	-	-	-	○
PA2-1(ノーマルRはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-2(スーパージーチαはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-3(スーパージーチβはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-4(スーパージーチγはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-5(スーパージーチδはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-6(スーパージーチεはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-7(スーパージーチζはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-8(スーパージーチηはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-9(スーパージーチθはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-10(スーパージーチιはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-11(スーパージーチκはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-12(スーパージーチλはずれ)	-	○	○	○	○
PB1-1(ノーマルR大当たり)	○	-	-	-	-
PB1-2(スーパージーチα大当たり)	○	-	-	-	-
PB1-3(スーパージーチβ大当たり)	○	-	-	-	-
PB1-4(スーパージーチγ大当たり)	○	-	-	-	-
PB1-5(スーパージーチζ大当たり)	○	-	-	-	-
PB1-6(スーパージーチη大当たり)	○	-	-	-	-
PB1-7(スーパージーチθ大当たり)	○	-	-	-	-
PB1-8(スーパージーチι大当たり)	○	-	-	-	-
PB1-9(スーパージーチκ大当たり)	○	-	-	-	-
PB1-10(スーパージーチλ大当たり)	○	-	-	-	-

・大当たり変動パターン判定テーブル選択時の各スーパージーチの変動パターン決定割合  
 $\alpha < \beta < \gamma < \zeta < \eta < \theta < \iota < \kappa < \lambda$

・はずれ変動パターン判定テーブルA～D選択時の各スーパージーチの変動パターン決定割合  
 $\alpha > \beta > \gamma > \delta > \varepsilon > \zeta > \eta > \theta > \iota > \kappa > \lambda$

・各スーパージーチの変動パターンの大当たり期待度  
 $\alpha < \beta < \gamma < \zeta < \eta < \theta < \iota < \kappa < \lambda$

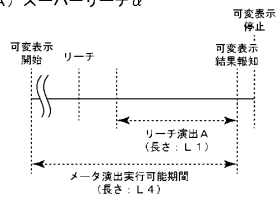
40

50

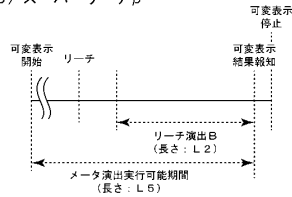
## 【図 11 - 7】

【図 11-7】

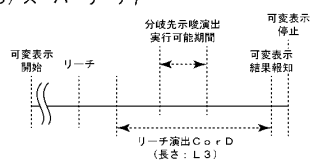
(A) スーパーリーチ α



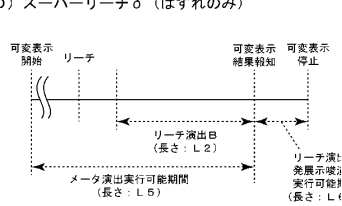
(B) スーパーリーチ β



(C) スーパーリーチ γ



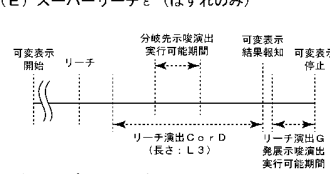
(D) スーパーリーチ δ (はずれのみ)



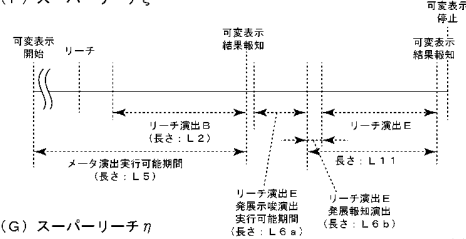
## 【図 11 - 8】

【図 11-8】

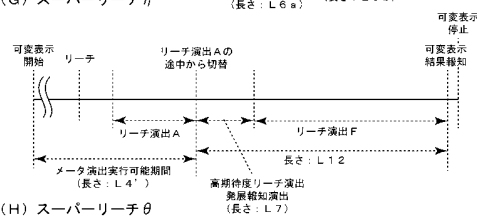
(E) スーパーリーチ ε (はずれのみ)



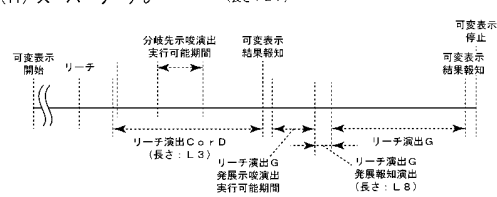
(F) スーパーリーチ ζ



(G) スーパーリーチ η



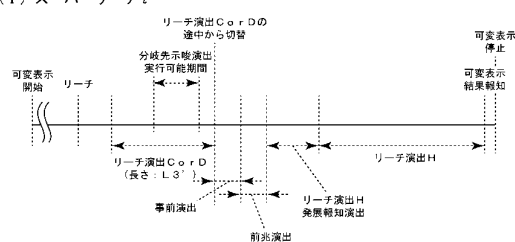
(H) スーパーリーチ θ



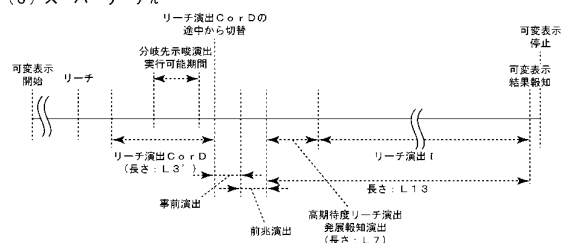
## 【図 11 - 9】

【図 11-9】

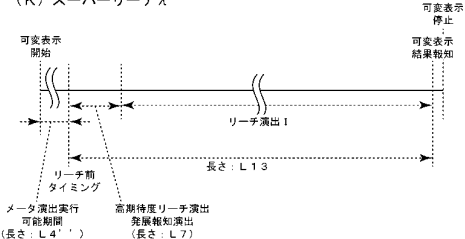
(I) スーパーリーチ ι



(J) スーパーリーチ κ

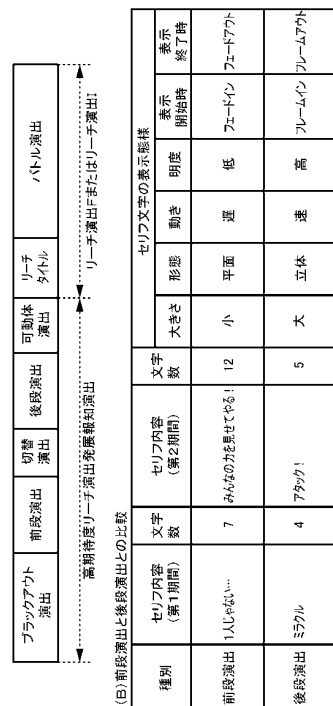


(K) スーパーリーチ λ



## 【図 11 - 10】

【図 11-10】



(A) 高期待度リーチ演出発展示唆演出と実行する場合の詳細

(B) 前段演出と後段演出との比較

演出種類	セリフ文字の表示態様			セリフ文字の表示態様		
	文字数	セリフ内容 (第1期間)	文字数	セリフ内容 (第2期間)	文字数	セリフ内容 (第3期間)
前段演出	7	みんなの力を集めてやる!	12	みんなの力を集めてやる!	5	みんなの力を集めてやる!
後段演出	4	アタック!	5	アタック!	5	アタック!

※「セリフ」は文字として扱う

10

20

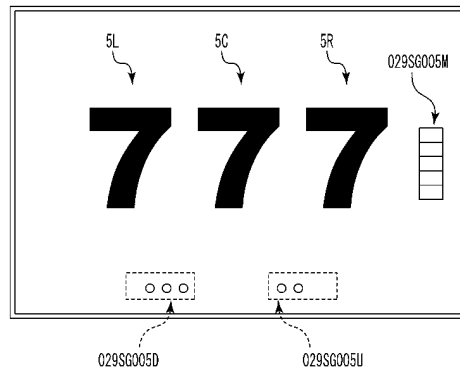
30

40

50

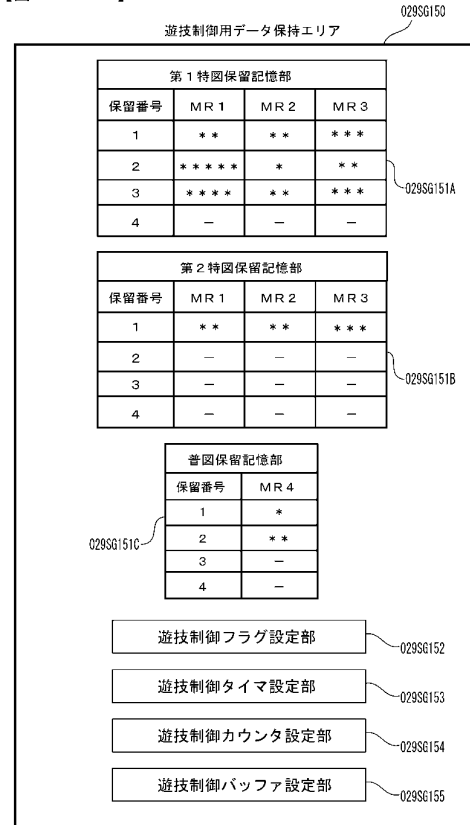
【図 11 - 11】

【図 11 - 11】



【図 11 - 12】

【図 11 - 12】



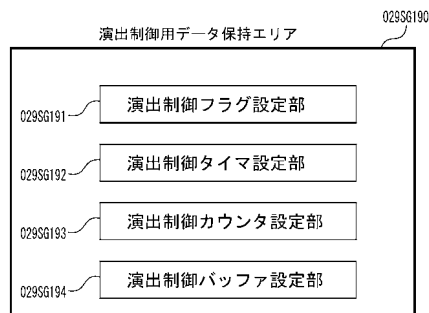
10

20

【図 11 - 13】

【図 11 - 13】

(A)



(B)

	バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ
第1特図保留記憶	1-0	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H)	1
	1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H)	-
第2特図保留記憶	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	-
	2-0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	-
	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	-
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	-
第2特図保留記憶	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	-
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	-

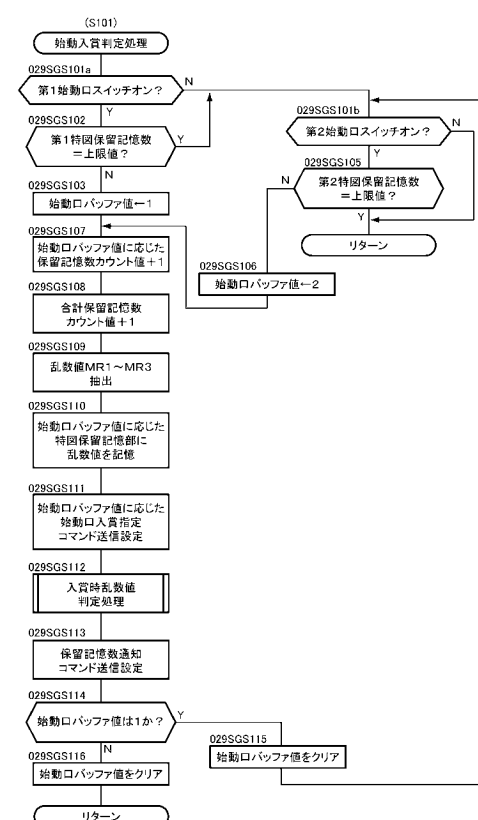
保留表示フラグ "0"→白

保留表示フラグ "1"→青

保留表示フラグ "2"→赤

【図 11 - 14】

【図 11 - 14】



30

40

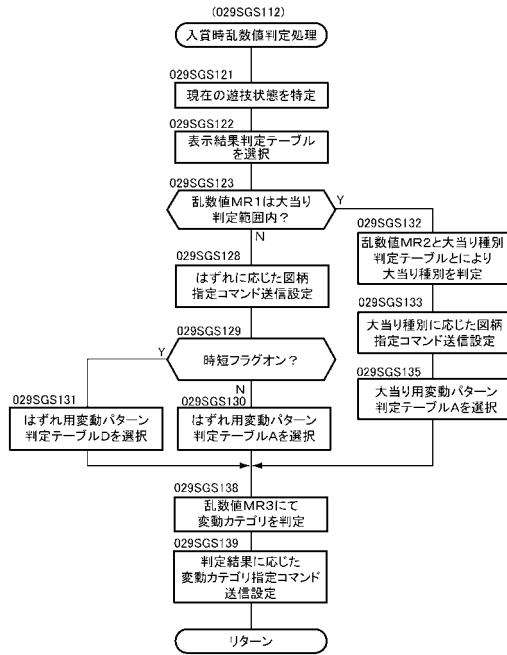
50



【図 11 - 15】

【図 11 - 15】

(A)

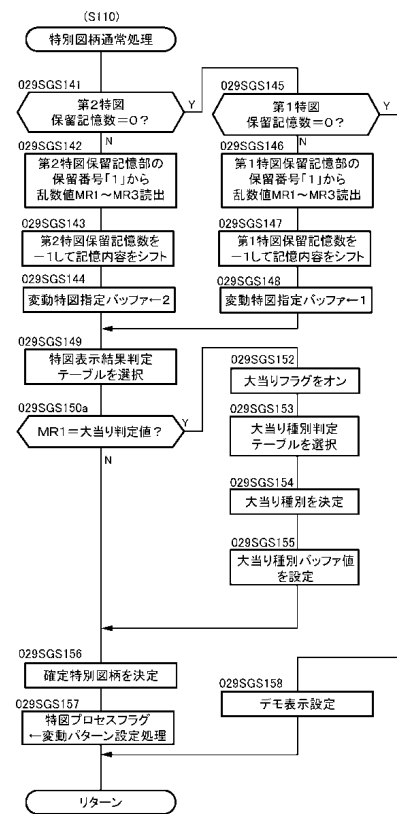


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

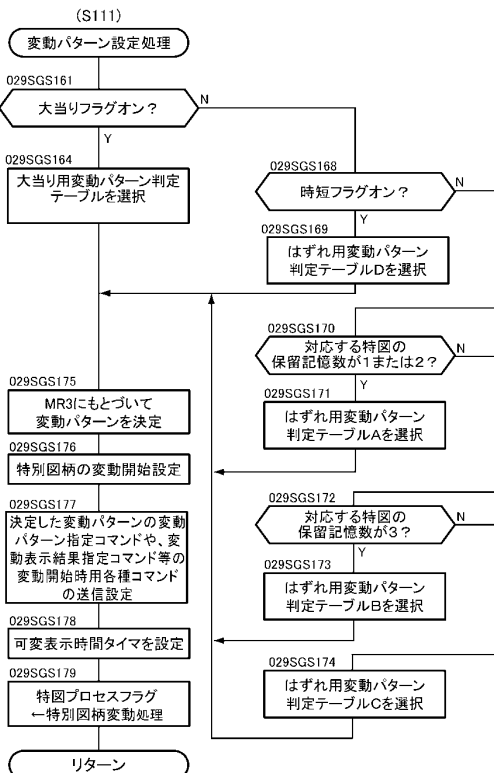
【図 11 - 16】

【図 11 - 16】



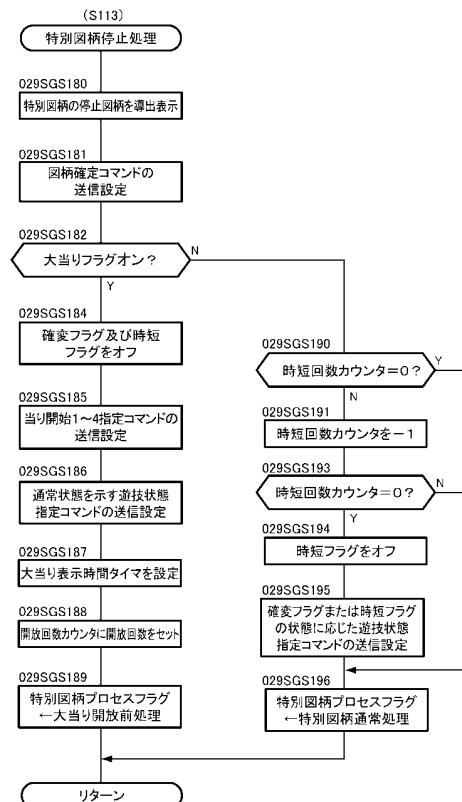
【図 11 - 17】

【図 11 - 17】



【図 11 - 18】

【図 11 - 18】



10

20

30

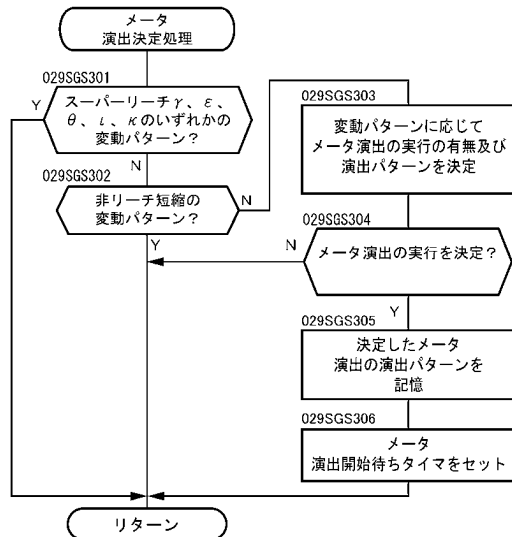
40

50



【図 11 - 23】

【図 11 - 23】



【図 11 - 24】

【図 11 - 24】  
(A)

変動パターン	非実行	パターンA	パターンB	パターンC	パターンD	パターンE	パターンF
短縮なし非リーチ	90%	10%	5%	0%	0%	0%	0%
ノーマルリーチ	20%	25%	50%	5%	0%	0%	0%
スーパーリーチα、β、δ、ζ、	10%	5%	15%	40%	30%	0%	0%
スーパーリーチη	5%	0%	0%	0%	0%	95%	0%
スーパーリーチλ	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%

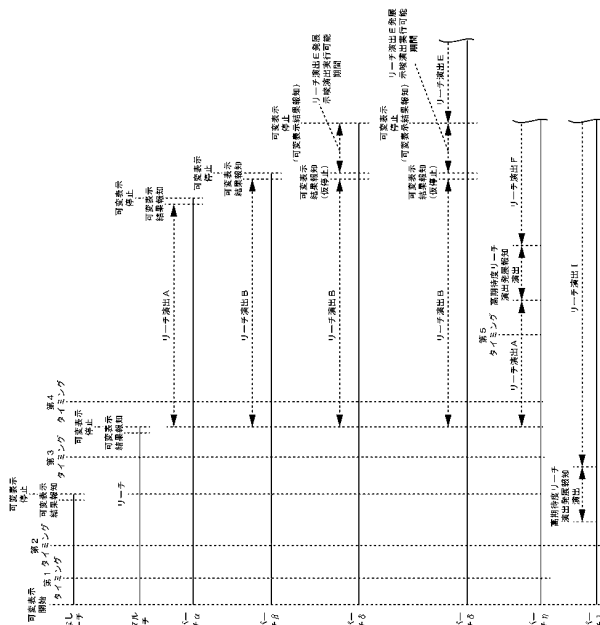
(B) メータ演出の演出パターン

演出パターン	演出内容
パターンA	第1タイミングでメータ1段階増加
パターンB	第1タイミングと第2タイミングでメータを1段階ずつ増加
パターンC	第1タイミング、第2タイミング、第3タイミングでメータを1段階ずつ増加
パターンD	第1タイミング、第2タイミング、第3タイミング、第4タイミングでメータを1段階ずつ増加
パターンE	第1タイミング、第2タイミング、第3タイミング、第4タイミング、第5タイミングでメータを1段階ずつ増加
パターンF	第2タイミングでメータを5段階増加

10

【図 11 - 25】

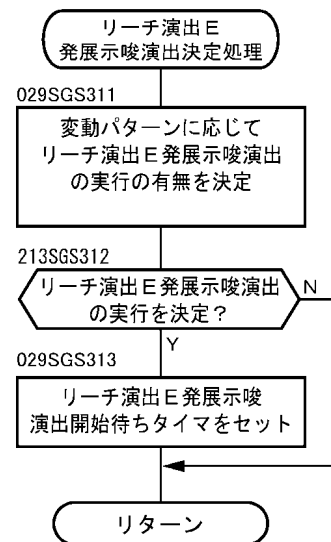
【図 11 - 25】



【図 11 - 26】

【図 11 - 26】

(A)



(B)

変動パターン	非実行	実行
スーパーリーチδ	50%	50%
スーパーリーチζ	20%	80%

20

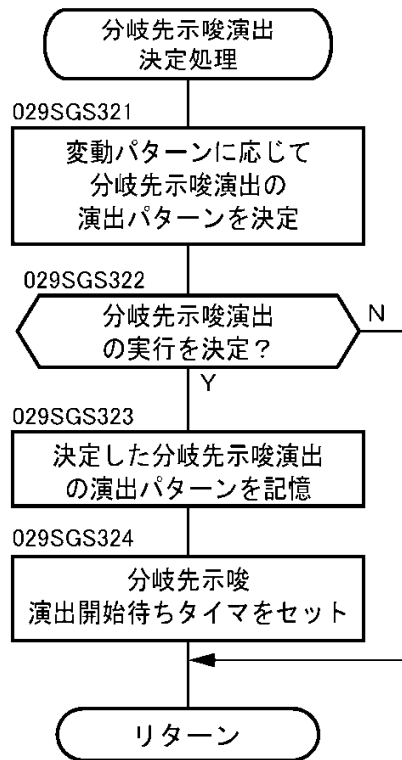
30

40

50

【図 11 - 27】

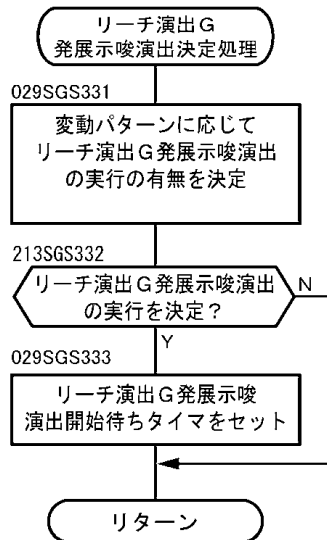
【図 11 - 27】



【図 11 - 29】

【図 11 - 29】

(A)



(B)

変動パターン	非実行	実行
スーパーリーチε	50%	50%
スーパーリーチθ	20%	80%

【図 11 - 28】

【図 11 - 28】

(A)

変動パターン	非実行	パターンX	パターンY	パターンZ
スーパーリーチγ	90%	10%	0%	0%
スーパーリーチε	70%	30%	0%	0%
スーパーリーチθ	50%	30%	15%	5%
スーパーリーチι	10%	10%	70%	10%
スーパーリーチκ	10%	30%	20%	40%

(B) 分岐先示唆演出の演出パターン

演出パターン	演出内容
パターンX	分岐先示唆画像X (リーチ演出H発展報知演出の実行と高期待度リーチ演出発展報知演出の実行の両方を示唆)
パターンY	分岐先示唆画像Y (リーチ演出H発展報知演出の実行を示唆)
パターンZ	分岐先示唆画像Z (高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆)

【図 11 - 30】

【図 11 - 30】

(A) 大当り時のリーチ演出決定割合

変動パターン	リーチ演出C	リーチ演出D
スーパーリーチγ	50%	50%
スーパーリーチθ	30%	70%
スーパーリーチι	0%	100%
スーパーリーチκ	20%	80%

(B) はずれ時のリーチ演出決定割合

変動パターン	リーチ演出C	リーチ演出D
スーパーリーチγ	90%	10%
スーパーリーチε	80%	20%
スーパーリーチθ	70%	30%
スーパーリーチι	0%	100%
スーパーリーチκ	60%	40%

(C) リーチ演出Cとリーチ演出Dとの比較

リーチ演出	大当り期待度	前兆演出実行時の高期待度リーチ演出発展報知演出実行割合
リーチ演出C	低	高 (確定)
リーチ演出D	高	低

(D) 大当り時のスーパーリーチθとスーパーリーチκとの比較

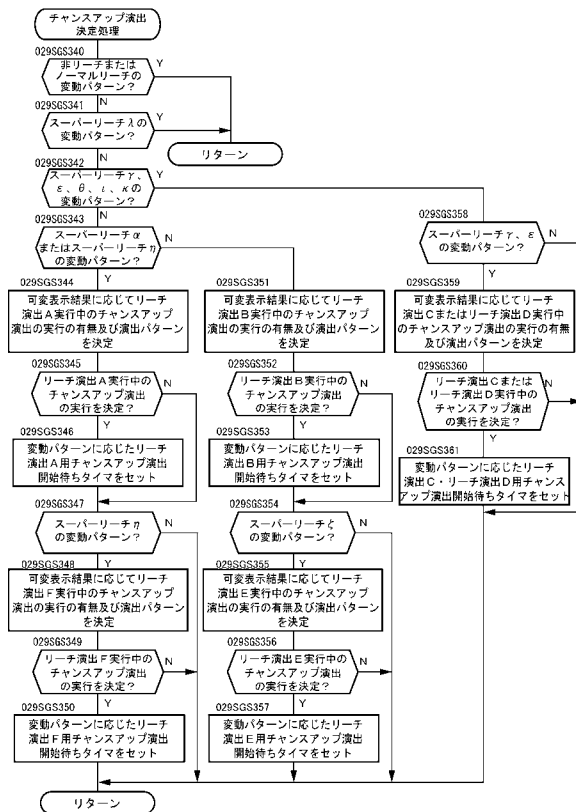
変動パターン	リーチ演出	決定割合	決定割合の差
スーパーリーチθ	リーチ演出C	30%	40%
	リーチ演出D	70%	
スーパーリーチκ	リーチ演出C	20%	60%
	リーチ演出D	80%	

(E) はずれ時のスーパーリーチθとスーパーリーチκとの比較

変動パターン	リーチ演出	決定割合	決定割合の差
スーパーリーチθ	リーチ演出C	70%	40%
	リーチ演出D	30%	
スーパーリーチκ	リーチ演出C	60%	20%
	リーチ演出D	40%	

## 【図 11-31】

【図 11-31】



## 【図 11-33】

【図 11-33】

(A) リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C、リーチ演出Dにおけるチャンスアップ態様

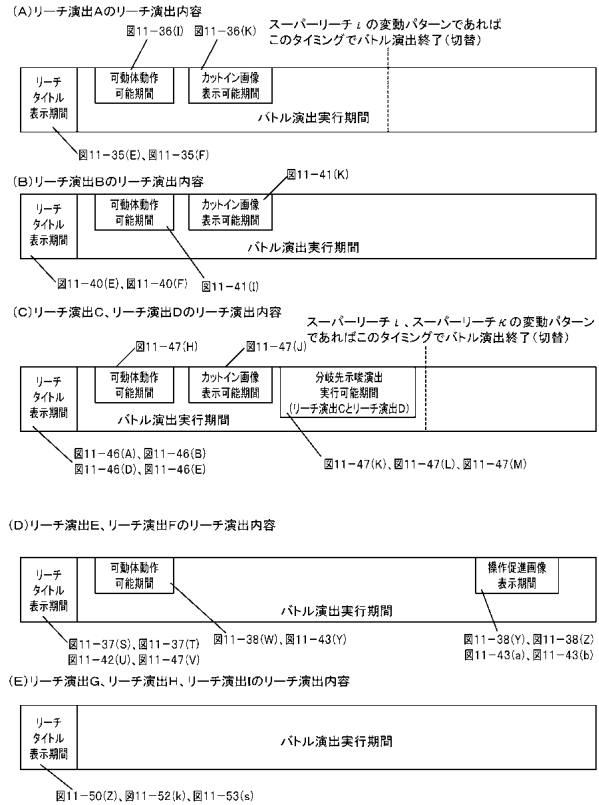
	非チャンスアップ態様	チャンスアップ態様
リーチタイトル表示期間	リーチタイトルを黒色表示	リーチタイトルを赤色表示
可動体動作可能期間	可動体動作非実行	可動体動作実行
カットイン画像表示可能期間	カットイン画像非表示	カットイン画像表示

(B) リーチ演出E、リーチ演出F、リーチ演出G、リーチ演出Hにおけるチャンスアップ態様

	非チャンスアップ態様	チャンスアップ態様
リーチタイトル表示期間	リーチタイトルを黒色表示	リーチタイトルを赤色表示
可動体動作可能期間	可動体動作非実行	可動体動作実行
操作促進画像表示期間	ブッシュボタン画像表示	スティックコントローラ画像表示

## 【図 11-32】

【図 11-32】



## 【図 11-34】

【図 11-34】

(A) リーチ演出A及びリーチ演出Cの実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンP	パターンQ	パターンR
はずれ	60%	35%	5%	0%
当たり	5%	35%	60%	0%

(B) リーチ演出F実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンS	パターンT	パターンU
はずれ	40%	30%	20%	10%
当たり	10%	20%	30%	40%

(C) リーチ演出B及びリーチ演出Dの実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンP	パターンQ	パターンR
はずれ	40%	30%	20%	10%
当たり	10%	20%	30%	40%

(D) リーチ演出E実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンS	パターンT	パターンU
はずれ	60%	35%	5%	0%
当たり	5%	35%	60%	0%

(E) リーチ演出A～リーチ演出Dにおけるチャンスアップ演出の演出パターン

演出パターン	リーチタイトル赤色表示	可動体動作	カットイン画像表示
パターンP	実行	非実行	非実行
パターンQ	実行	実行	非実行
パターンR	実行	実行	実行

(F) リーチ演出E及びリーチ演出Fにおけるチャンスアップ演出の演出パターン

演出パターン	リーチタイトル赤色表示	可動体動作	スティックコントローラ画像表示
パターンS	実行	非実行	非実行
パターンT	実行	実行	非実行
パターンU	実行	実行	実行

10

20

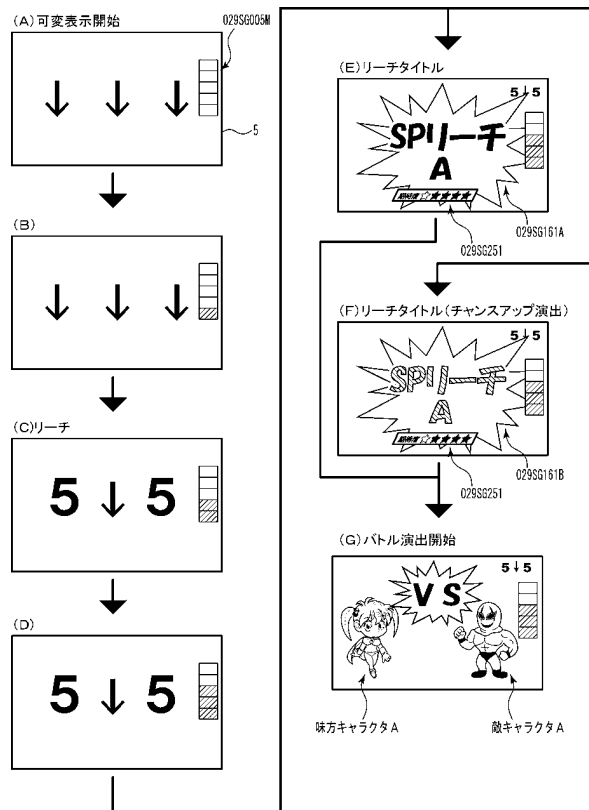
30

40

50

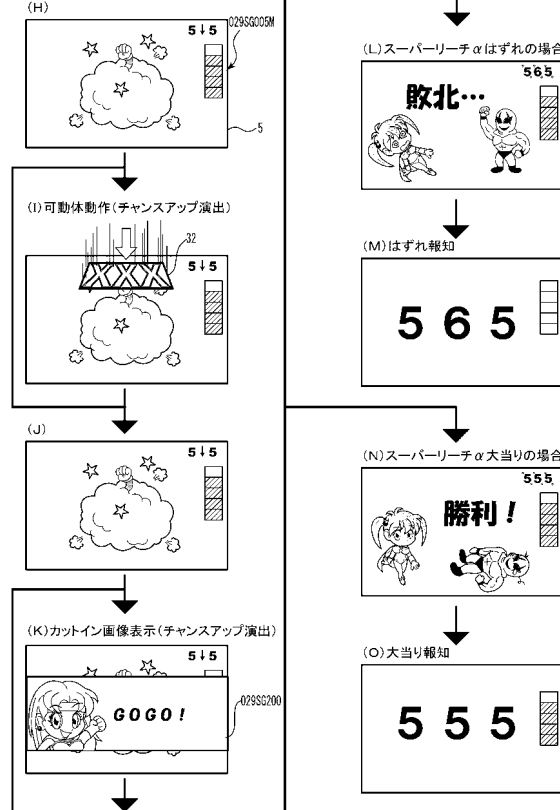
## 【図 11 - 35】

【図 11-35】



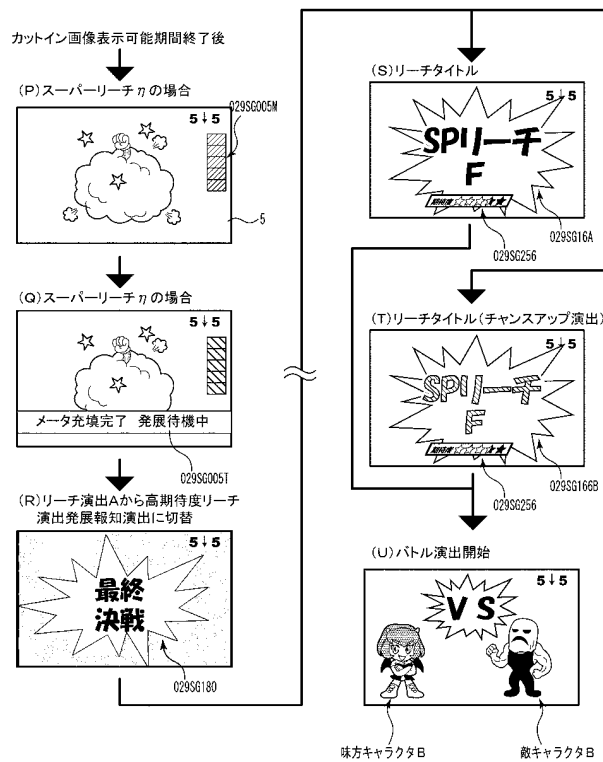
## 【図 11 - 36】

【図 11-36】



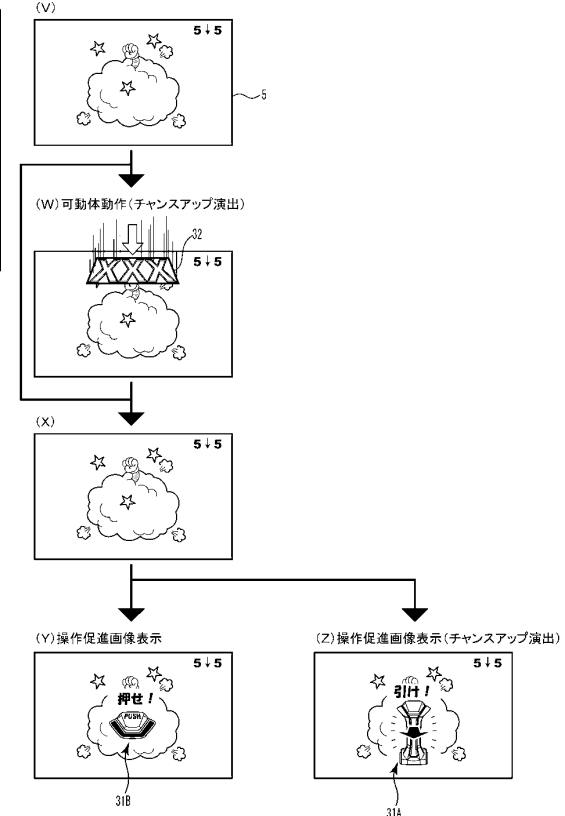
## 【図 11 - 37】

【図 11-37】



## 【図 11 - 38】

【図 11-38】



10

20

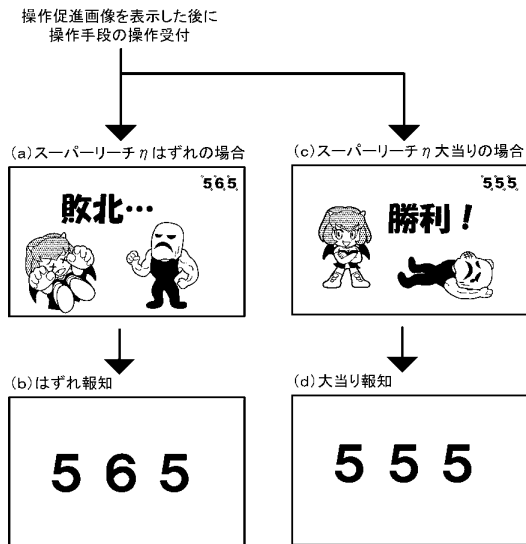
30

40

50

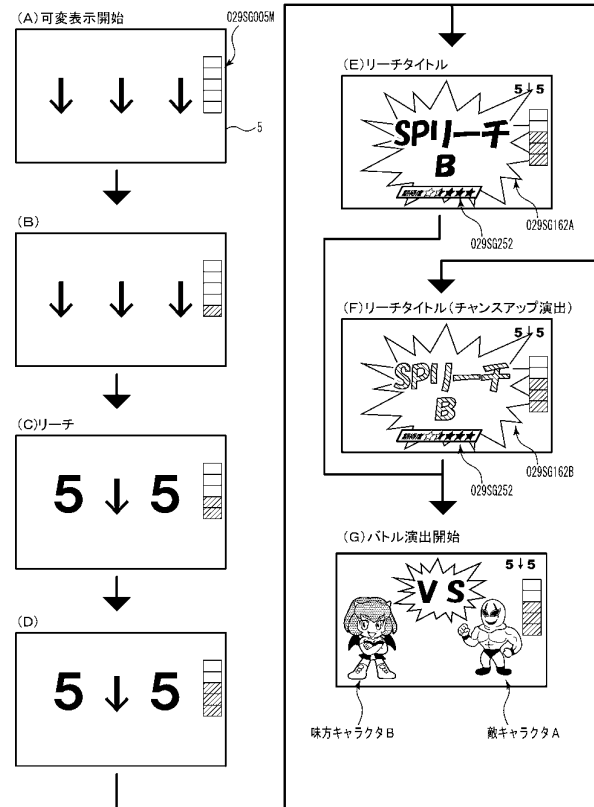
## 【図 11 - 39】

【図 11 - 39】



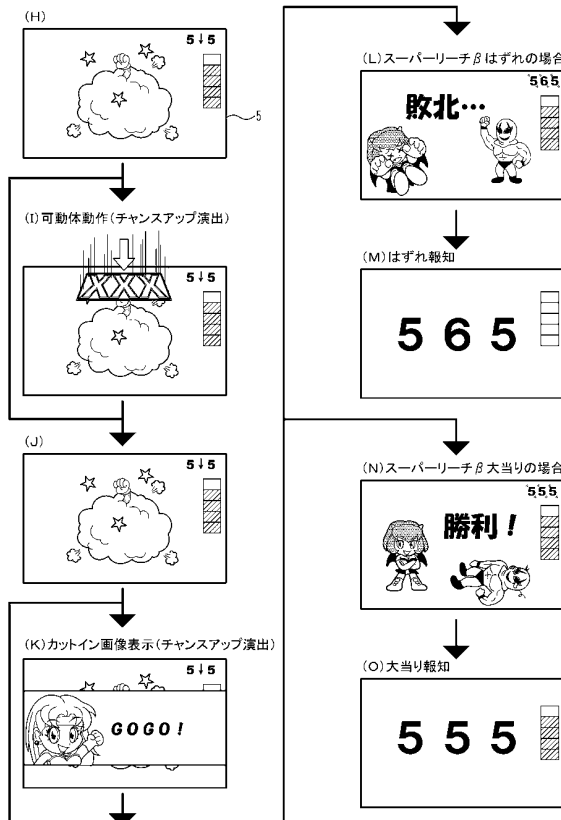
## 【図 11 - 40】

【図 11 - 40】

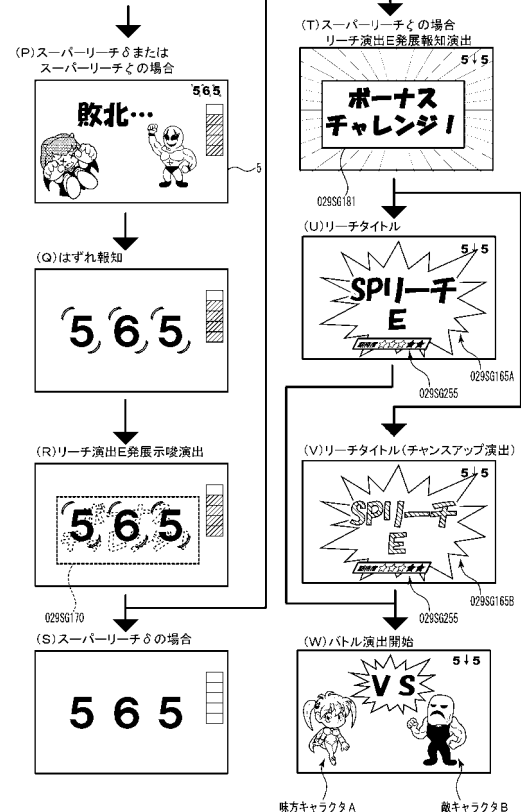


## 【図 11 - 41】

【図 11 - 41】



## 【図 11 - 42】

【図 11 - 42】  
カットイン画像表示可能期間終了後

10

20

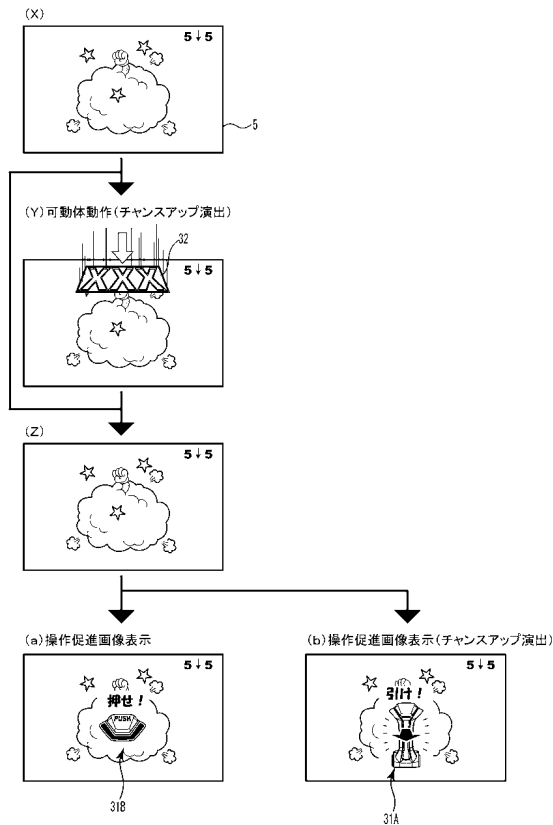
30

40

50

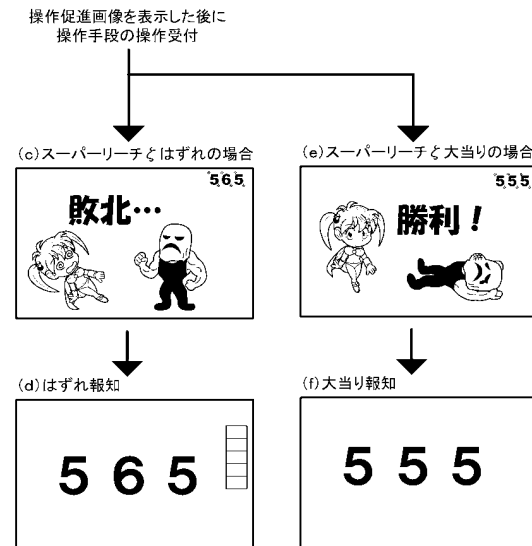
## 【図 11 - 43】

【図 11 - 43】



## 【図 11 - 44】

【図 11 - 44】



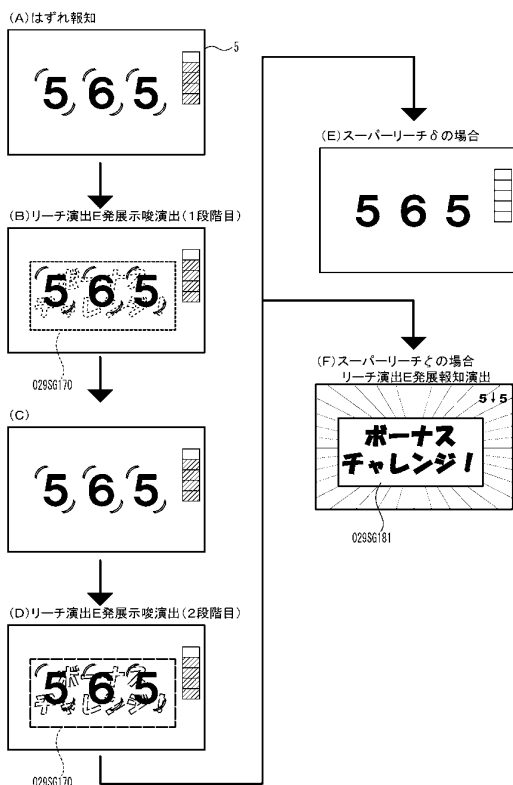
10

20

## 【図 11 - 45】

【図 11 - 45】

(Q) ~ (T) における詳細



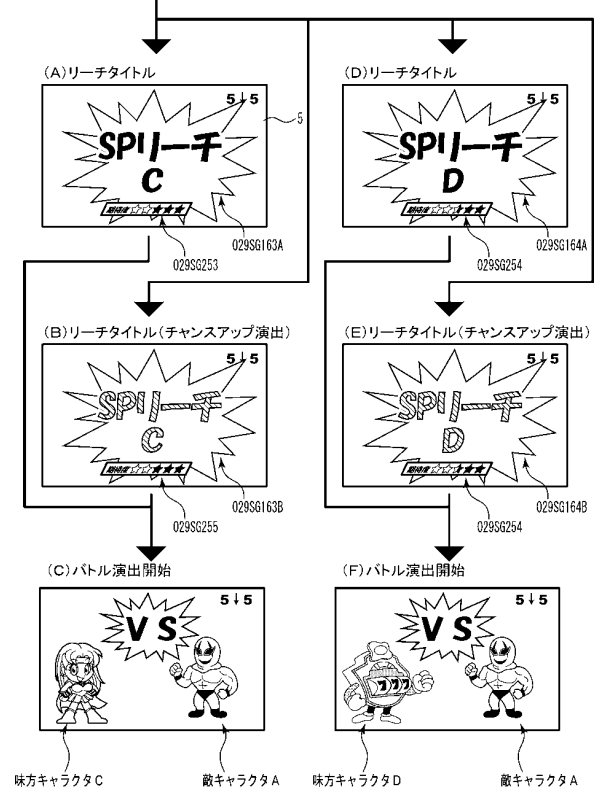
30

40

## 【図 11 - 46】

【図 11 - 46】

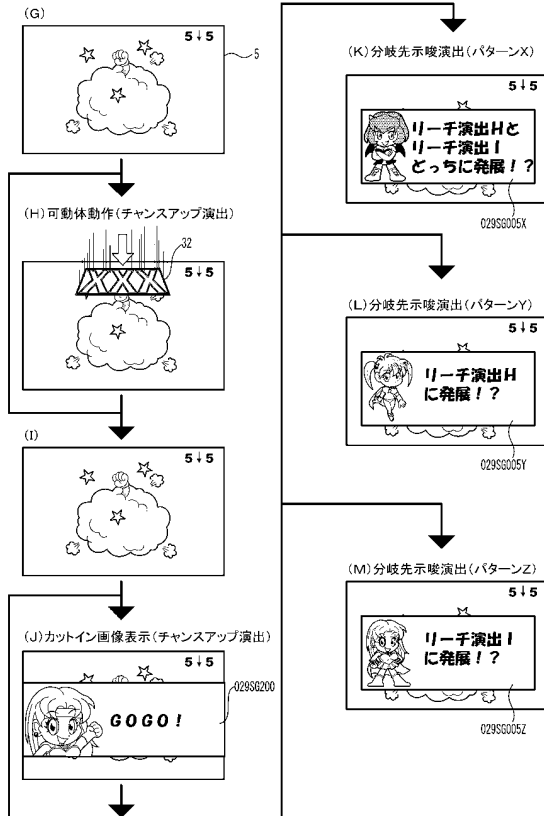
リーチ





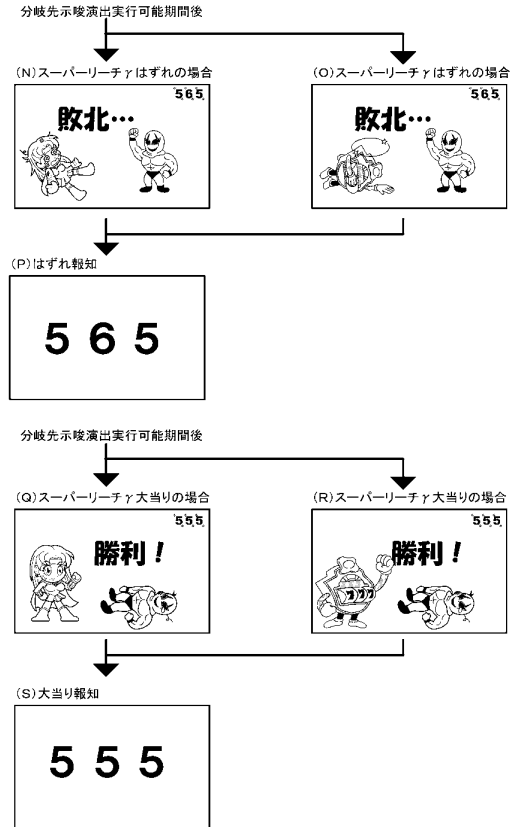
## 【図 11 - 47】

【図 11-47】



## 【図 11 - 48】

【図 11-48】

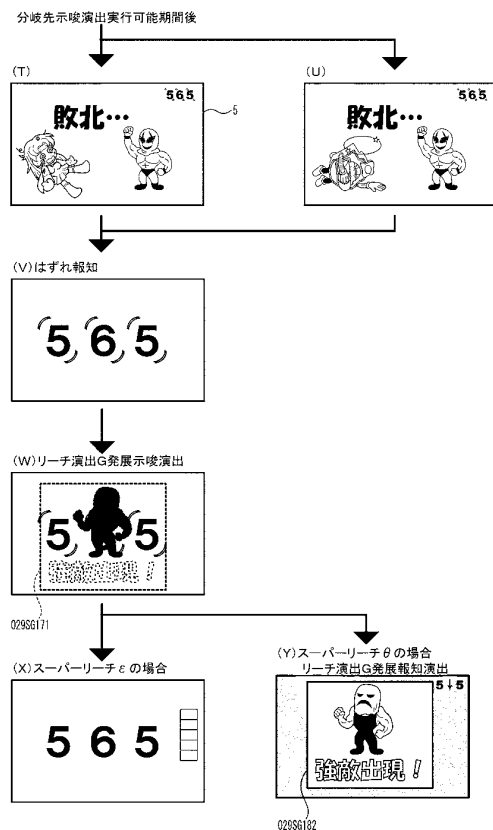


10

20

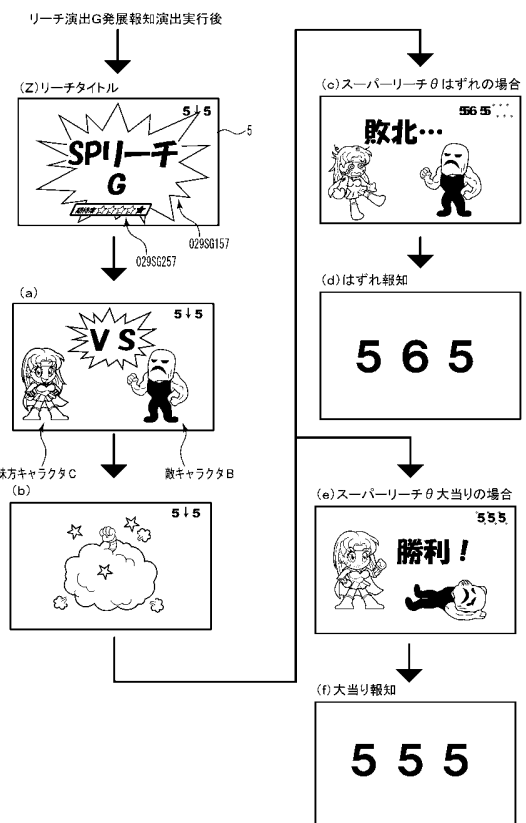
## 【図 11 - 49】

【図 11-49】



## 【図 11 - 50】

【図 11-50】



30

40

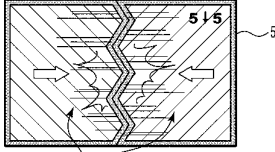
50

## 【図 11 - 51】

【図 11-51】

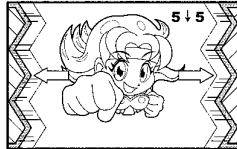
分岐先示唆演出実行可能期間後

(g) 事前演出



029SG006

(h) 前兆演出

(i) スーパーリーチ L の場合  
リーチ演出 H 発展告知演出

029SG183

(j) スーパーリーチ K の場合  
高期待度リーチ演出発展告知演出

029SG180

## 【図 11 - 52】

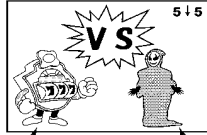
【図 11-52】

リーチ演出 H 発展告知演出実行後

(k) リーチタイトル



(l) バトル演出開始



味方キャラクター D

敵キャラクター C

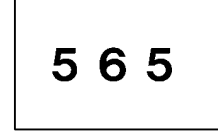
(m)



(n) スーパーリーチ L はずれの場合



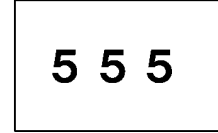
(o) はずれ告知



(p) スーパーリーチ L 大当りの場合



(q) 大当り告知



## 【図 11 - 53】

【図 11-53】

(r) スーパーリーチ K の場合  
高期待度リーチ演出発展告知演出

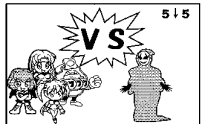
029SG180

(s) リーチタイトル



029SG259 029SG169

(t) バトル演出開始



(u)



(v) スーパーリーチ K はずれの場合



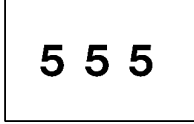
(w) はずれ告知



(x) スーパーリーチ K 大当りの場合



(y) 大当り告知

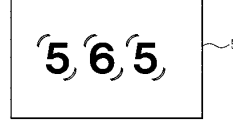


## 【図 11 - 54】

【図 11-54】

(V) ~ (Y) の詳細

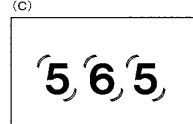
(A) はずれ告知



(B) リーチ演出 G 発展示唆演出 (1 段階目)



(C)

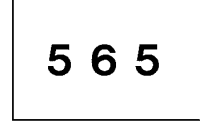


(D) リーチ演出 G 発展示唆演出 (2 段階目)



029SG171

(E) スーパーリーチ L の場合

(F) スーパーリーチ L の場合  
リーチ演出 G 発展告知演出

029SG182

10

20

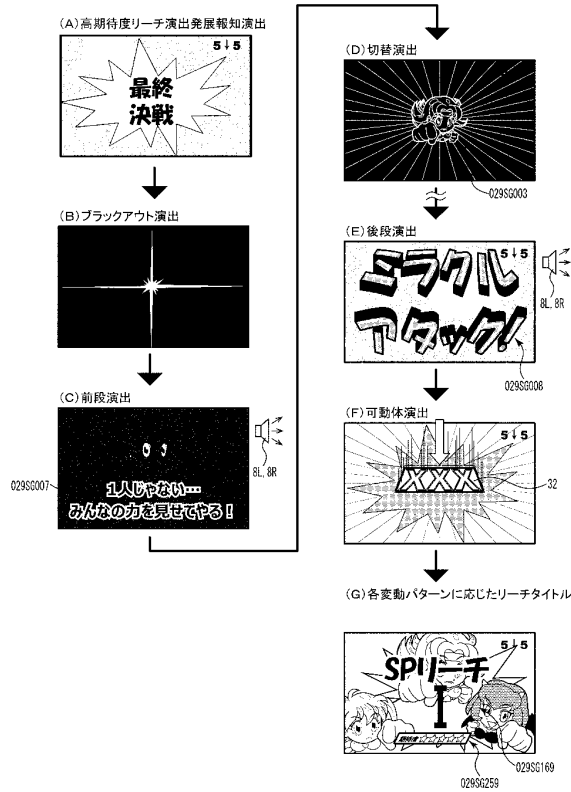
30

40

50

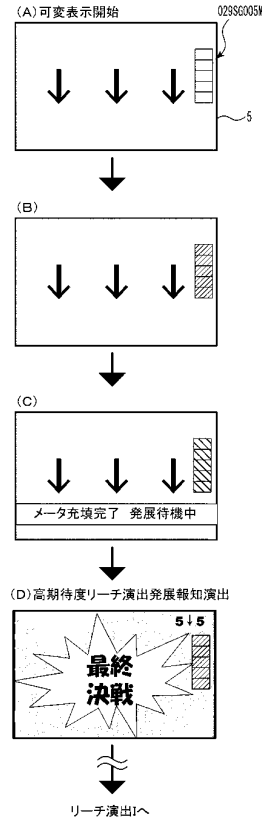
## 【図 11 - 55】

【図 11 - 55】

図 11-37(R)~図 11-37(S)、  
図 11-53(r)~(s)の詳細

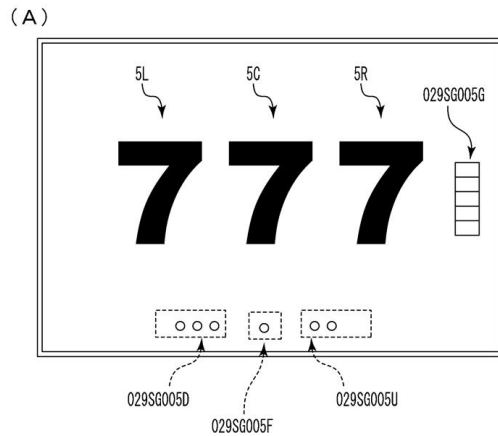
## 【図 11 - 56】

【図 11 - 56】



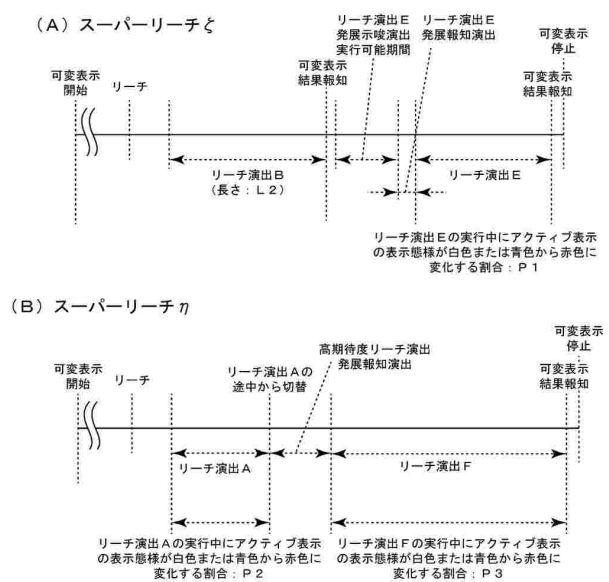
## 【図 11 - 57】

【図 11 - 57】変形例 029SG-1



## 【図 11 - 58】

【図 11 - 58】変形例 029SG-1

(A)、(B) のとき、 $P3 > P1$  且つ  $P3 > P2$ 

10

20

30

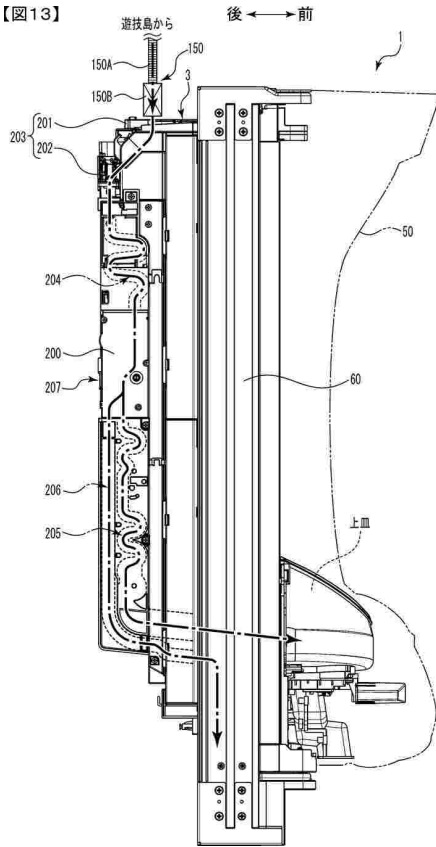
40

50



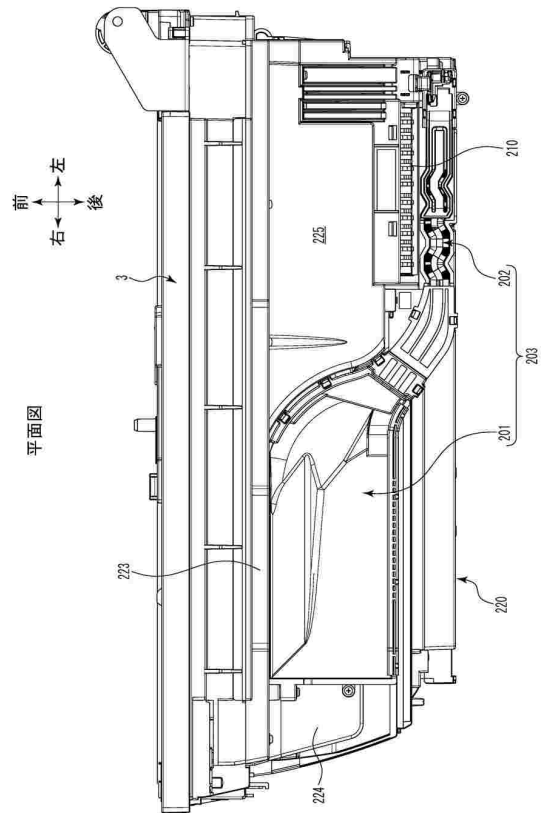
【図 1 3】

【図13】



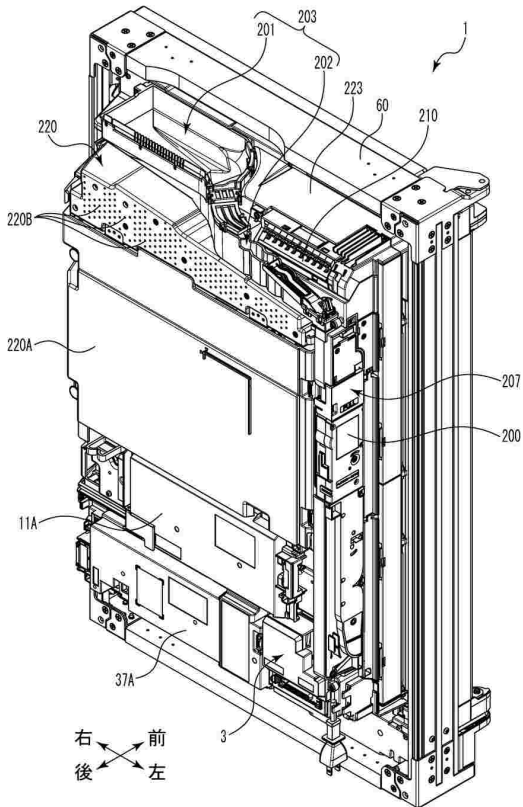
【図 1 4】

【図14】



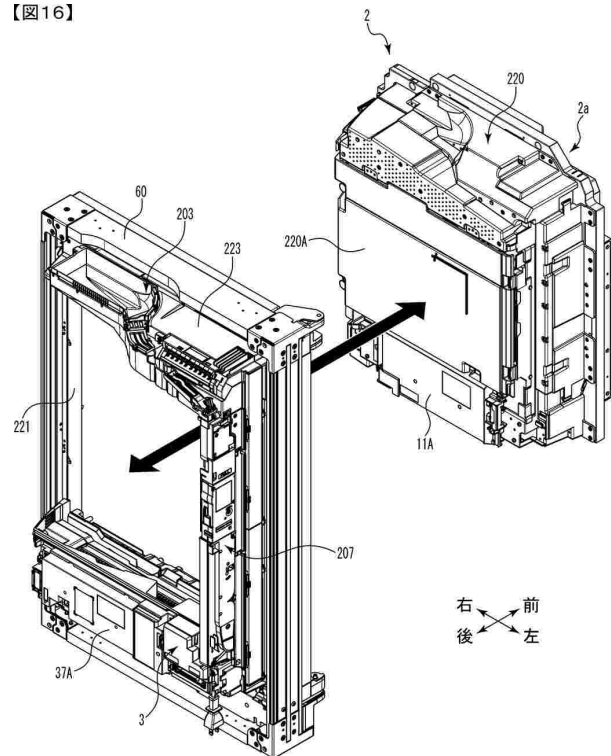
【図 1 5】

【図15】



【図 1 6】

【図16】



10

20

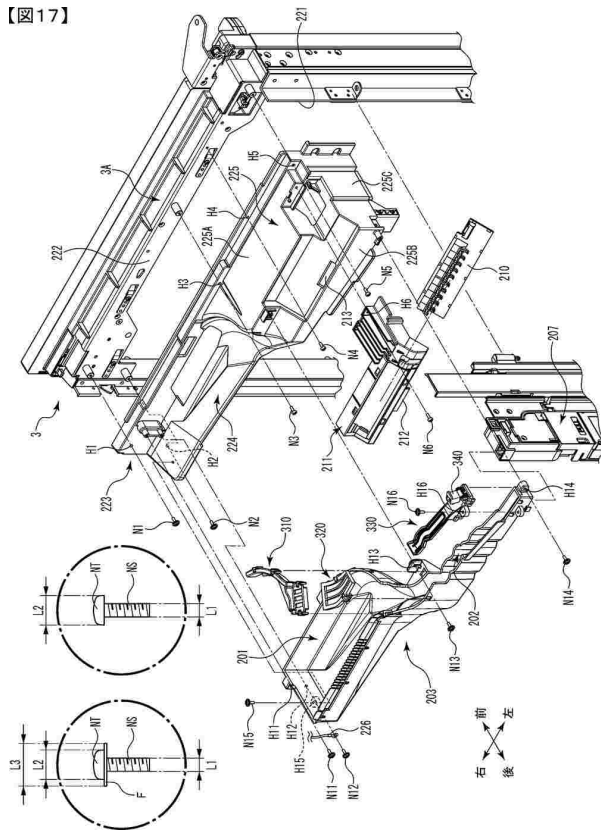
30

40

50

【図17】

【図17】



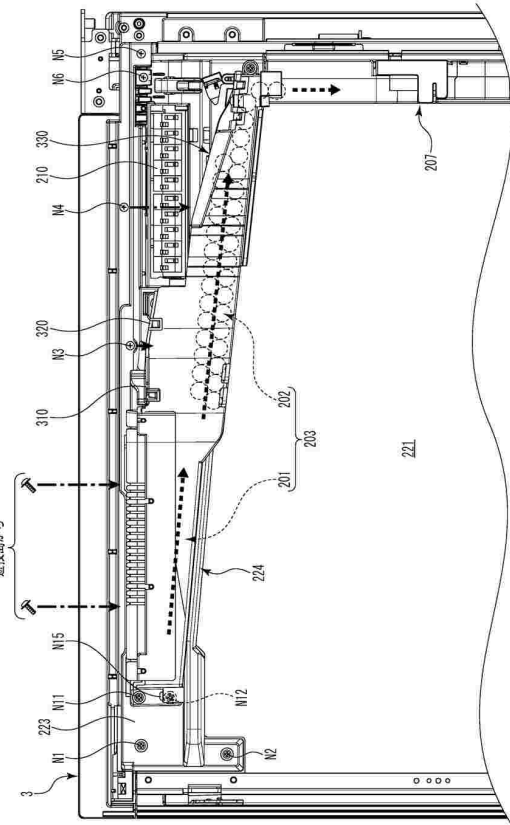
【図18】

【図18】

右 ← 左

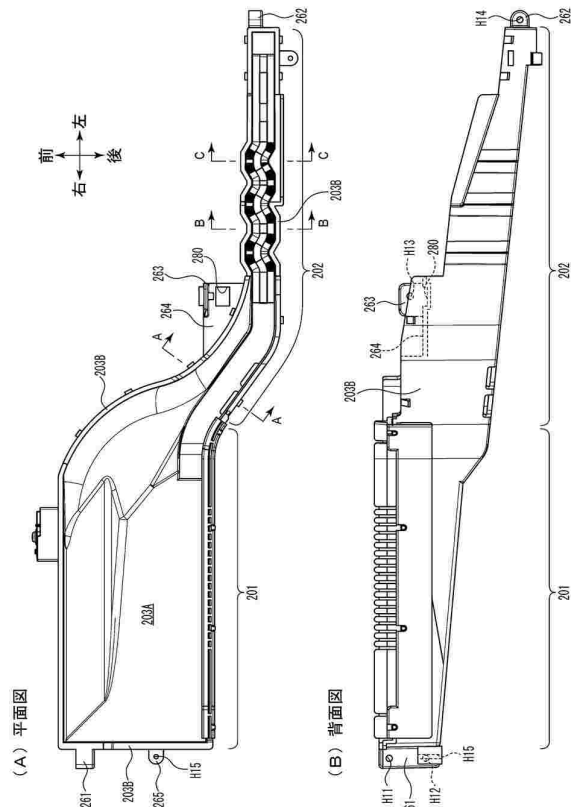
背面図

遊技場から



【図19】

【図19】



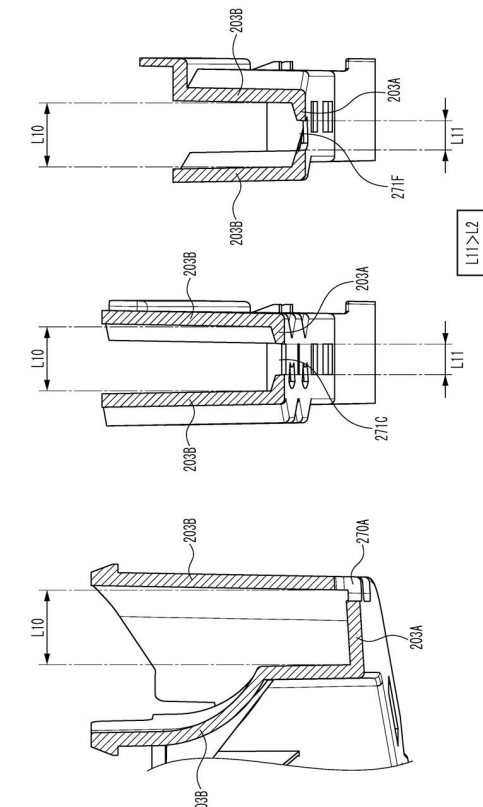
【図20】

【図20】

(C) C-C断面図

(B) B-B断面図

(A) A-A断面図



10

20

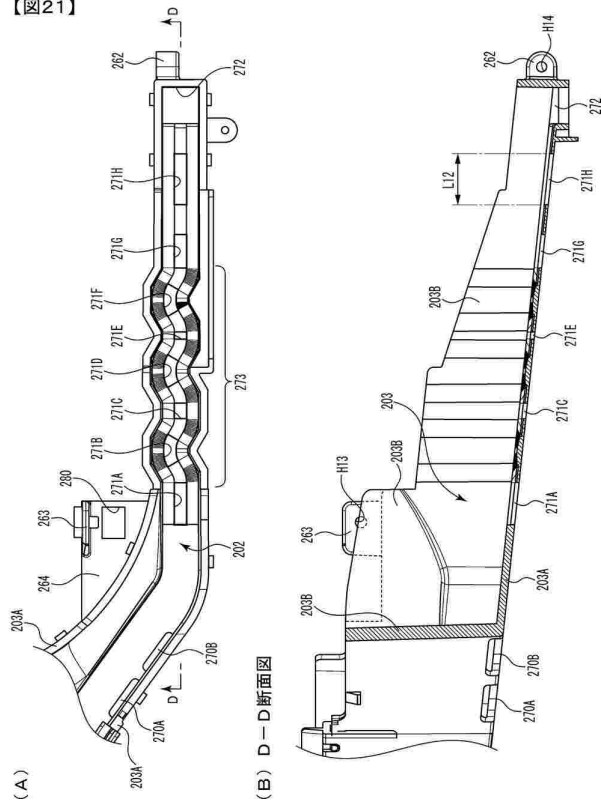
30

40

50

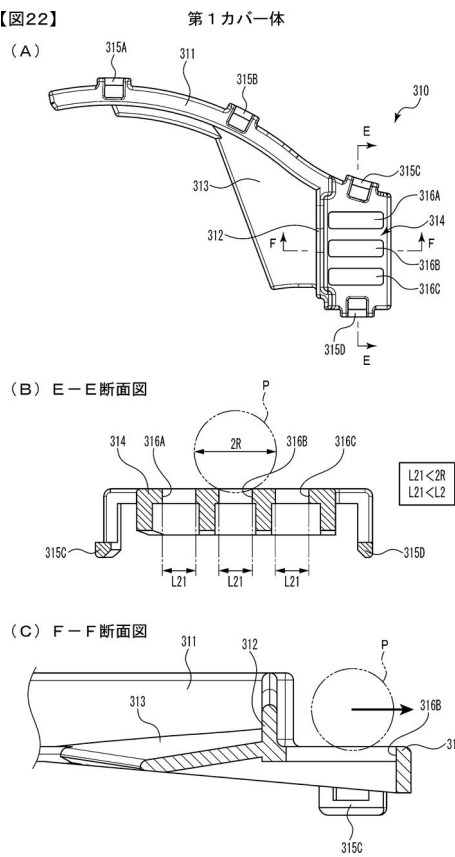
【図 2 1】

【図21】



【図 2 2】

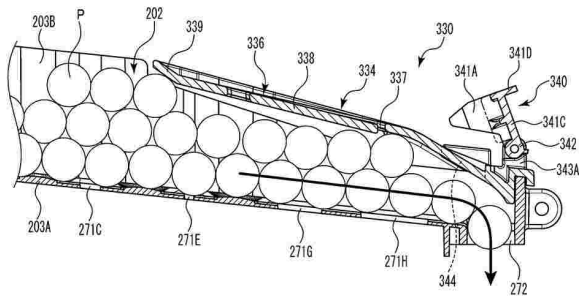
【図22】



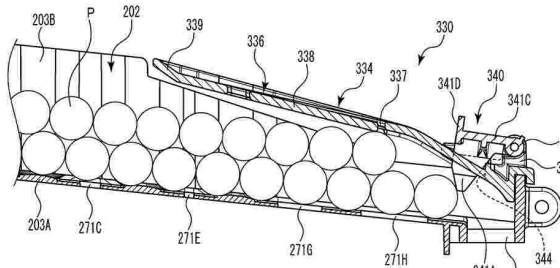
【図 25】

【図25】

(A) 第1状態



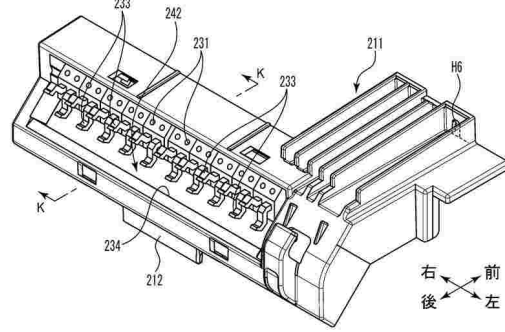
(B) 第2状態



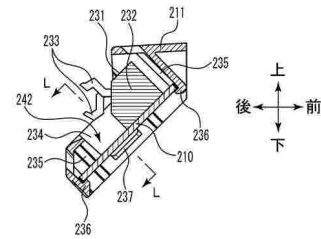
【図 26】

【図26】

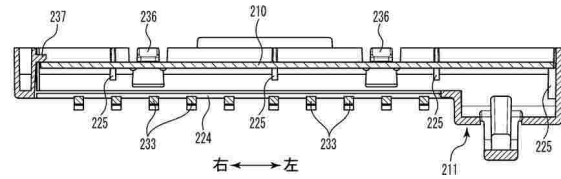
(A)



(B) K-K断面図

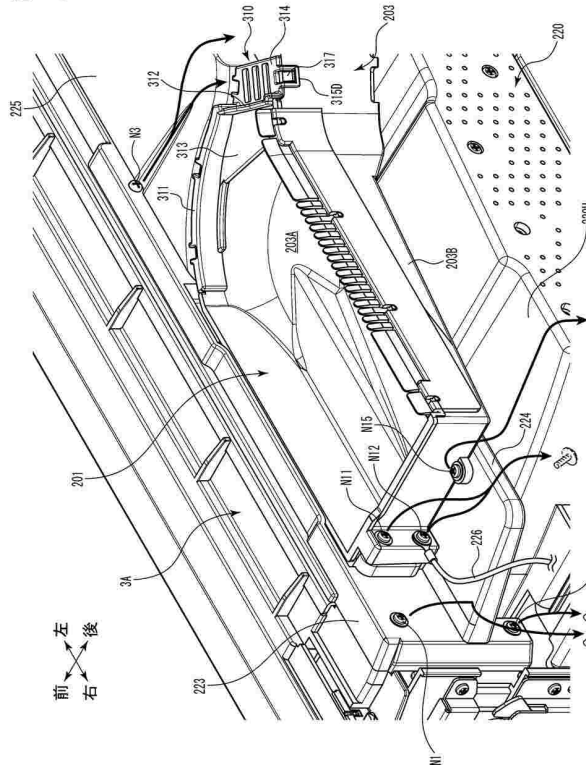


(C) L-L断面図



【図 27】

【図27】

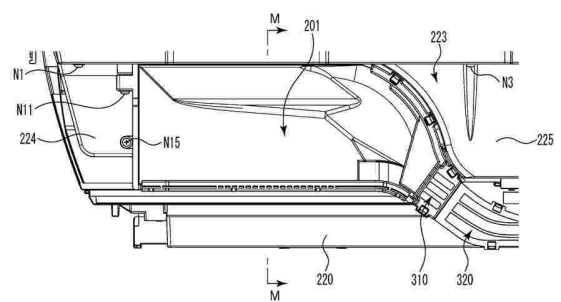


【図 28】

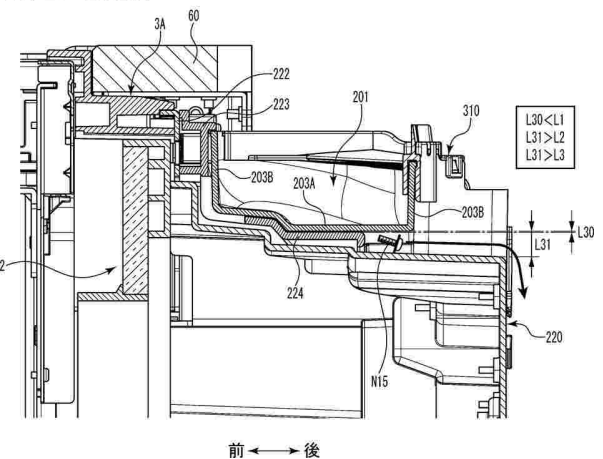
【図28】

(A)

平面図



(B) M-M断面図



10

20

30

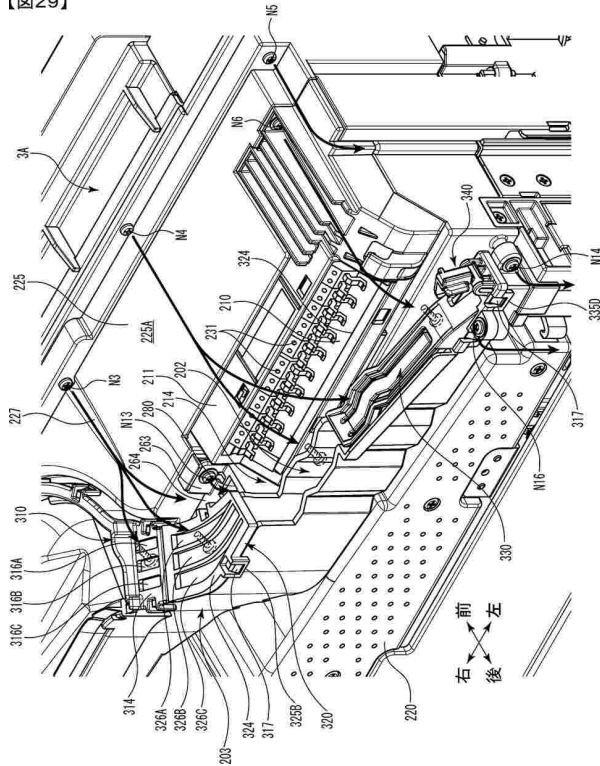
40

50



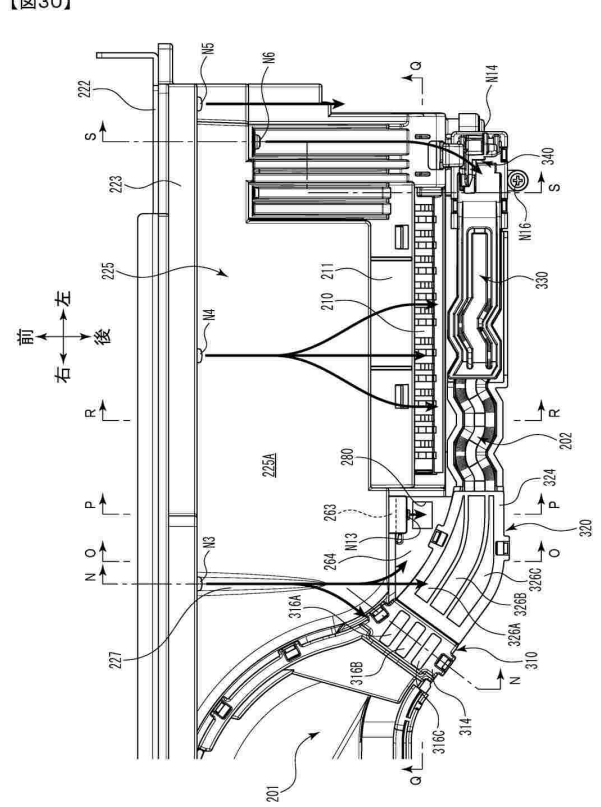
【図 29】

【図29】



【図 30】

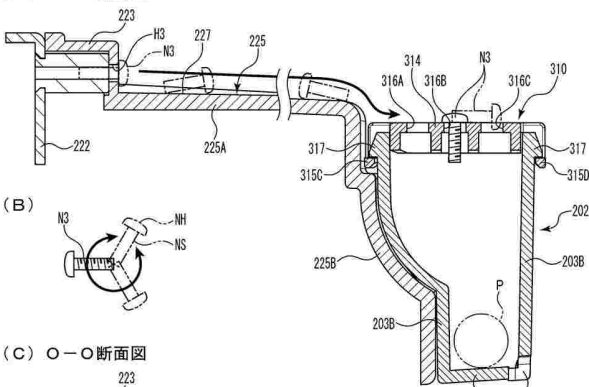
【図30】



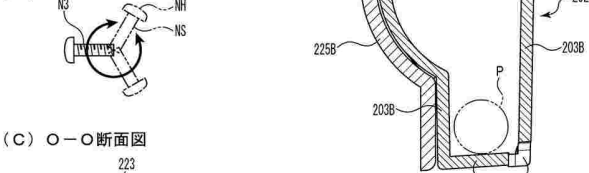
【図 31】

【図31】

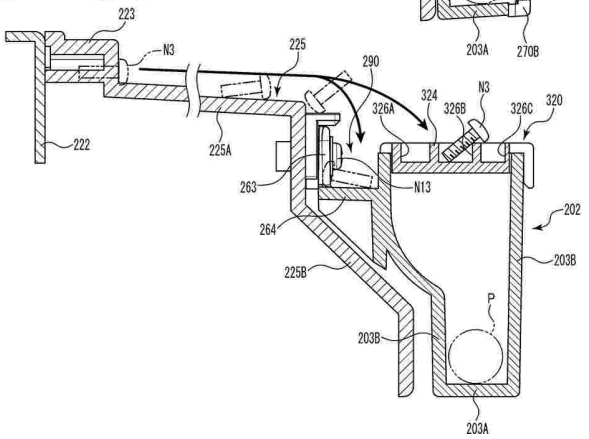
(A) N-N断面図



(B) N-N断面図



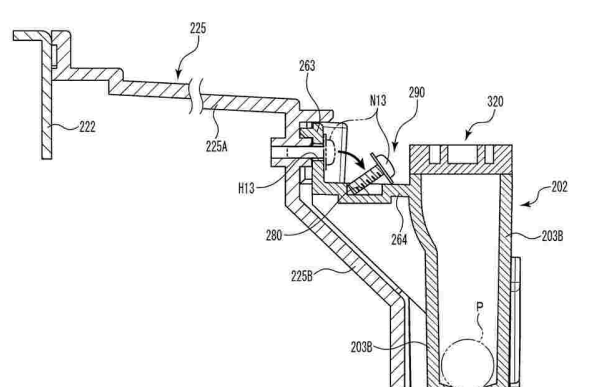
(C) O-O断面図



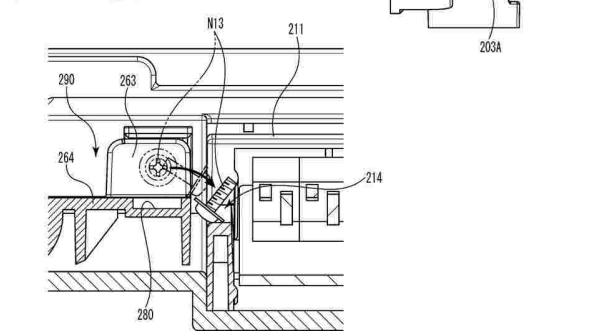
【図 32】

【図32】

(A) P-P断面図



(B) Q-Q断面図



10

20

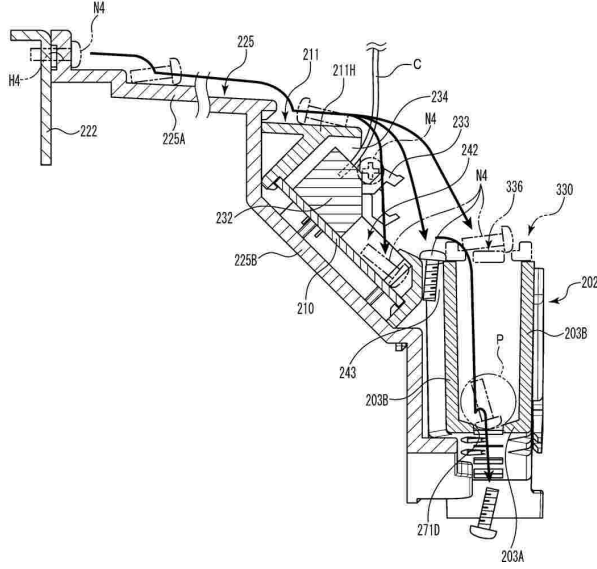
30

40

50

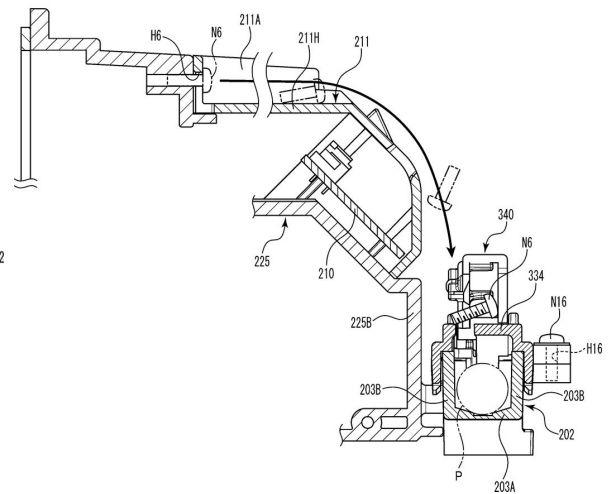
【図 3 3】

【図33】 R-R断面図



【図 3 4】

【図34】 S-S断面図

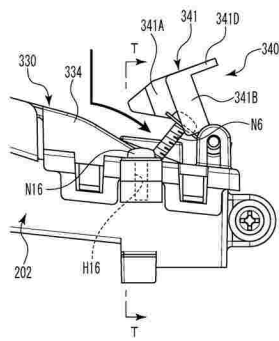


10

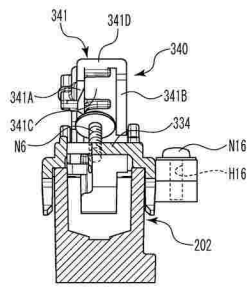
【図 3 5】

【図35】

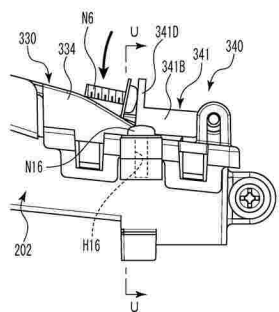
(A) 第1状態



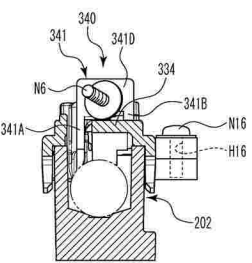
(B) T-T断面図



(C) 第2状態

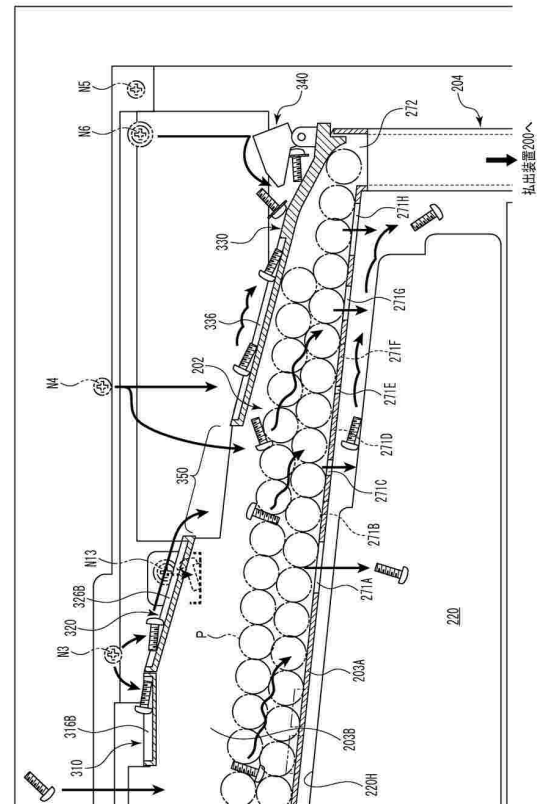


(D) U-U断面図



【図 3 6】

【図36】



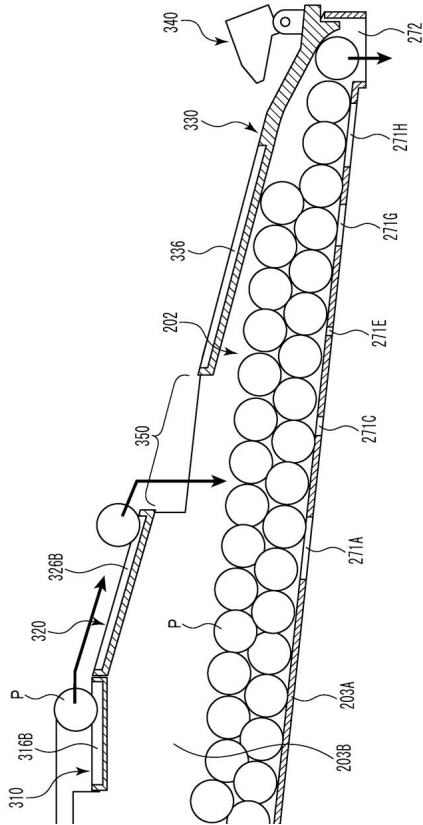
20

30

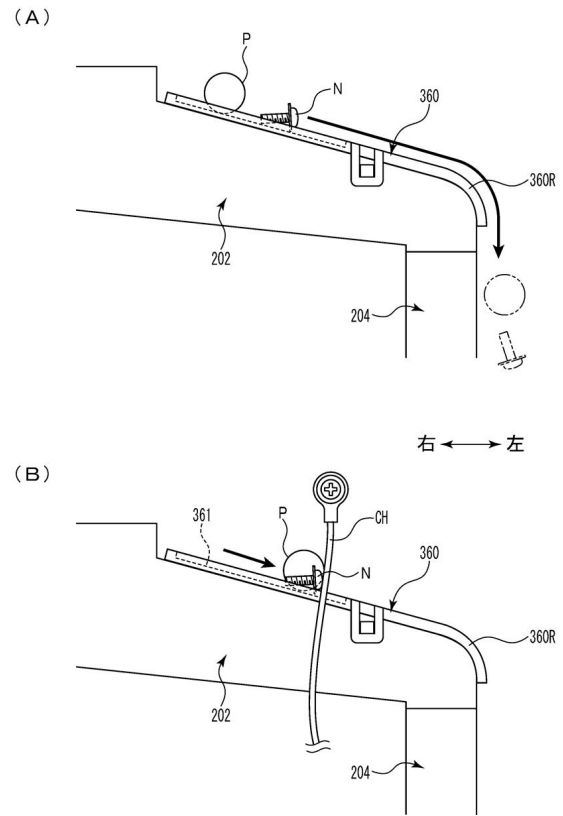
40

50

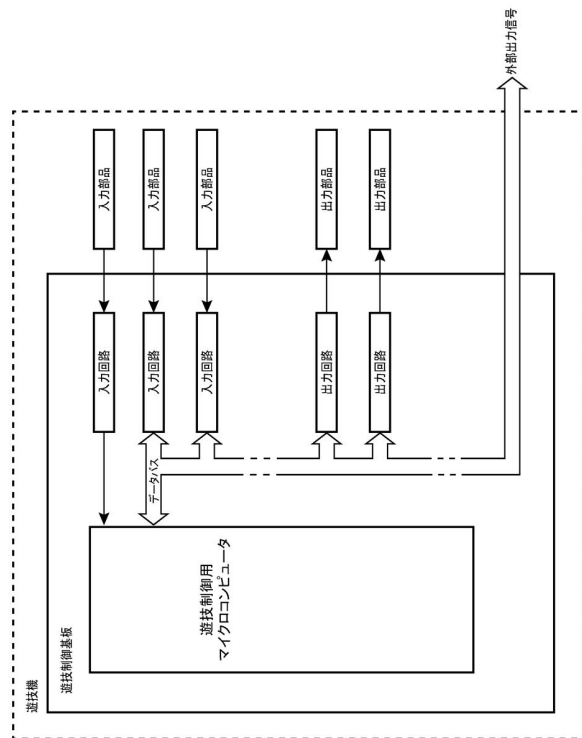
【図37】



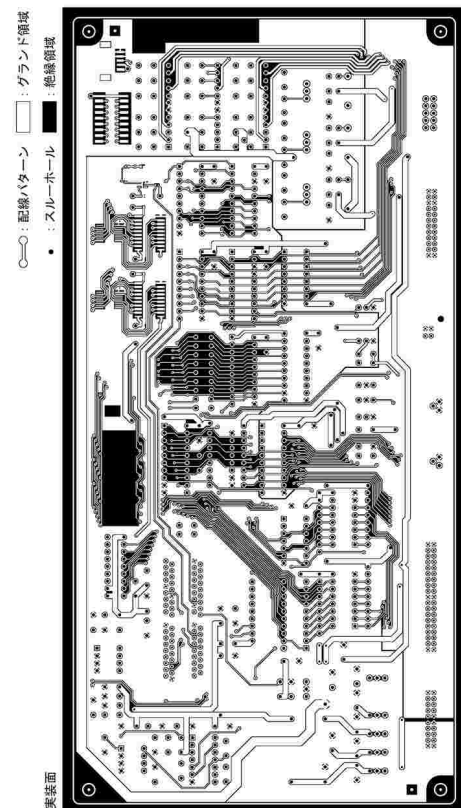
【図38】



【図39-1】 特徴部053SG



【図39-2】



10

20

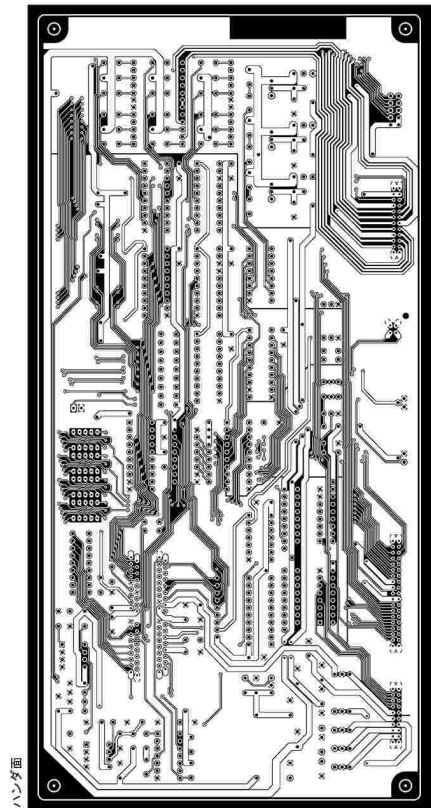
30

40

50

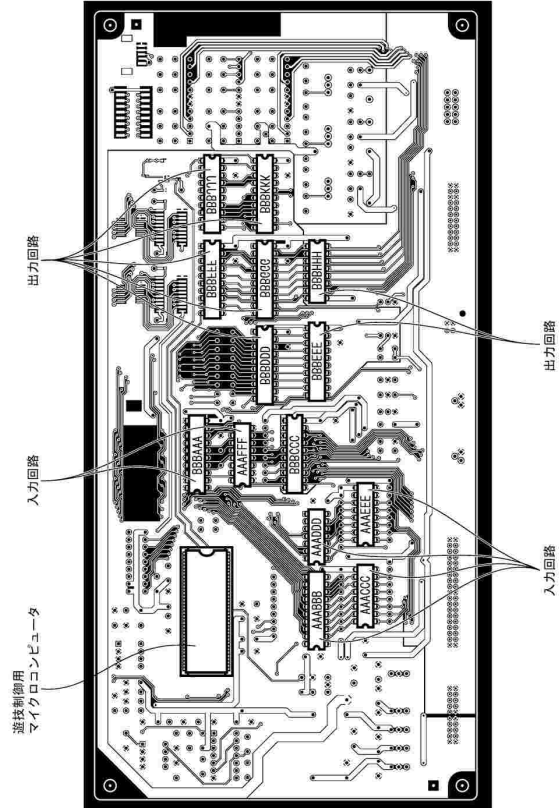
【図 39 - 3】

【図39-3】



【図 39 - 4】

【図39-4】

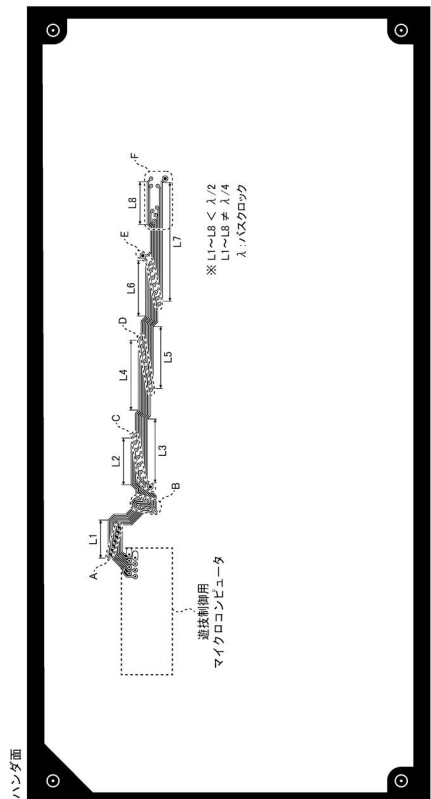


10

20

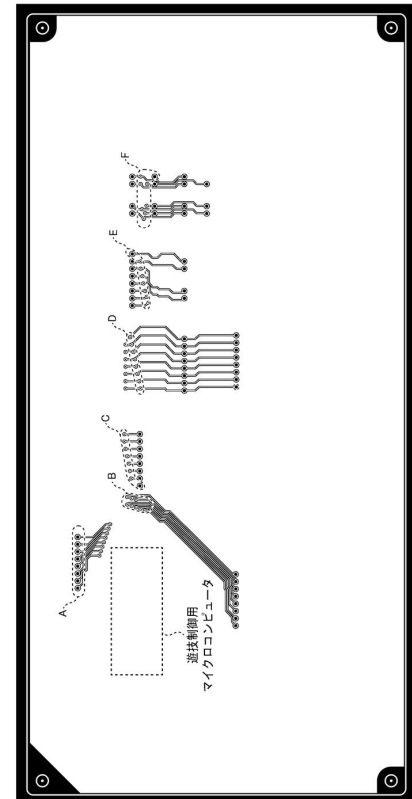
【図 39 - 5】

【図39-5】



【図 39 - 6】

【図39-6】



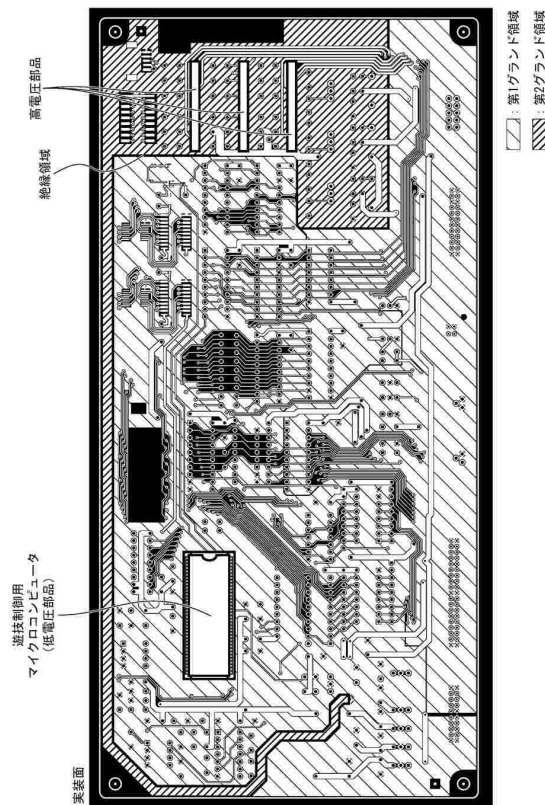
30

40

50

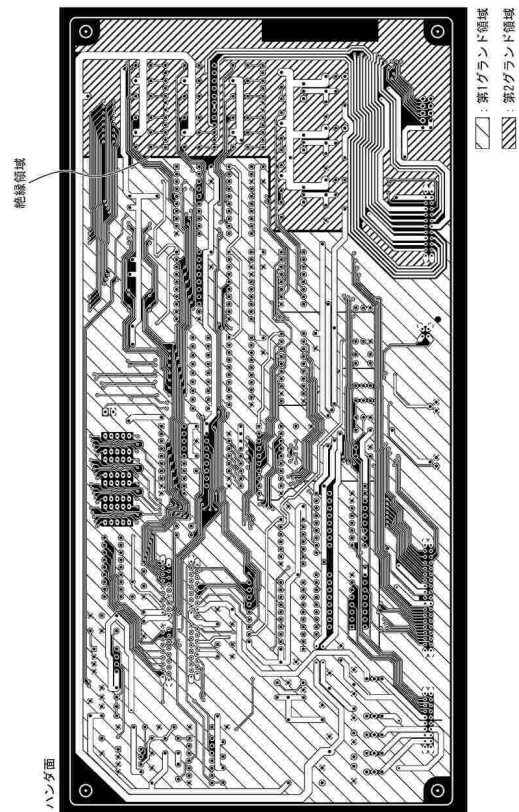
【 図 3 9 - 7 】

【图39-7】



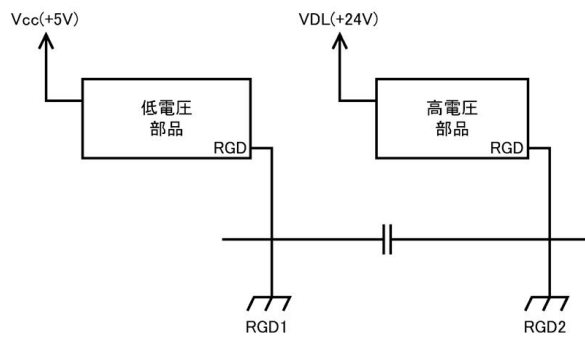
【 図 3 9 - 8 】

【图39-8】



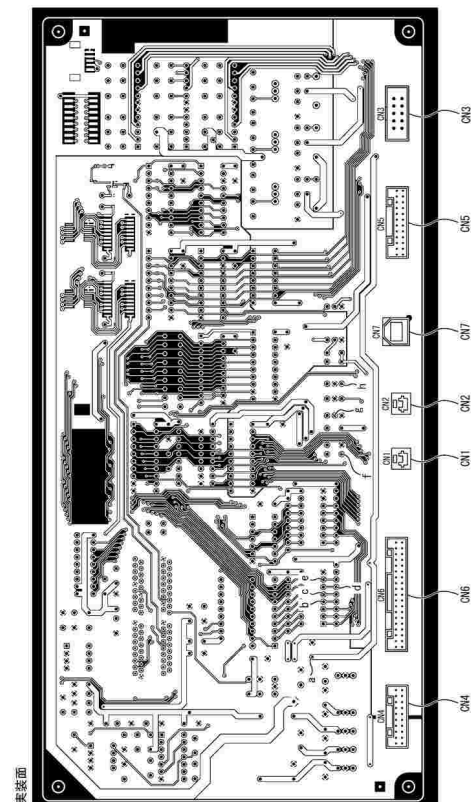
【 図 3 9 - 9 】

【図39-9】



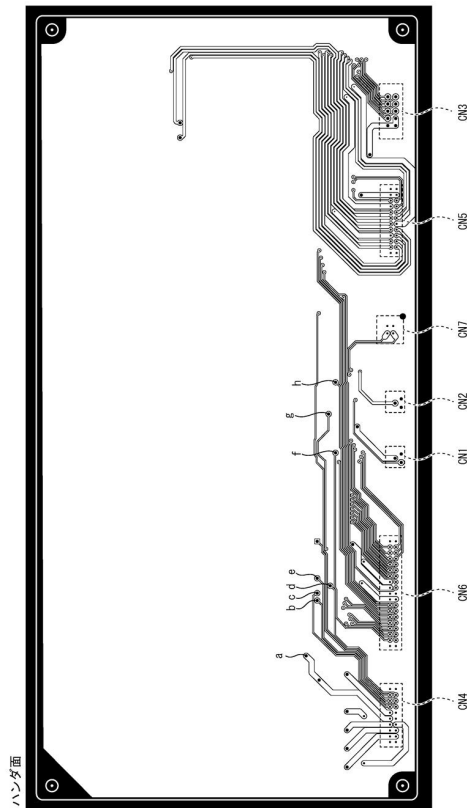
【 図 3 9 - 1 0 】

【图39-10】



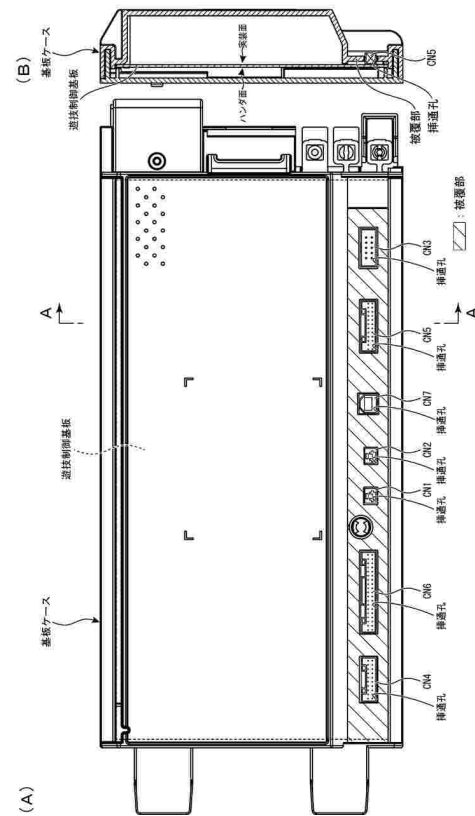
【図 39 - 11】

【図39-11】



【図 39 - 12】

【図39-12】

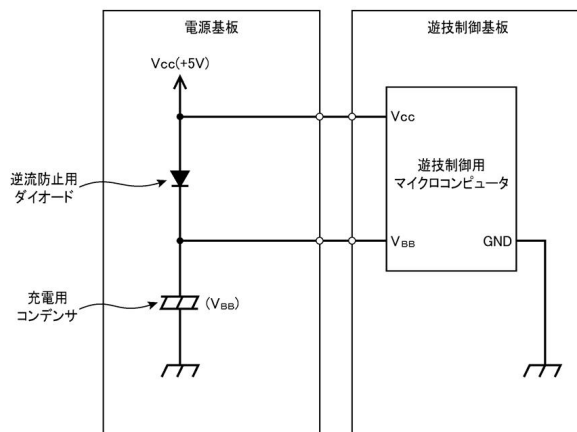


10

20

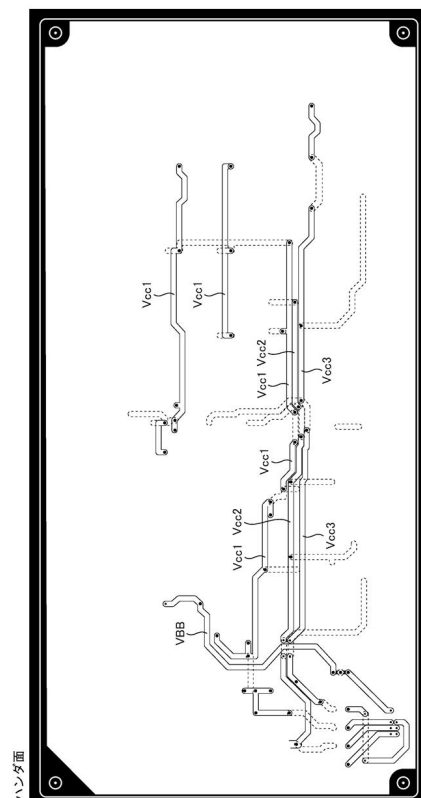
【図 39 - 13】

【図39-13】



【図 39 - 14】

【図39-14】



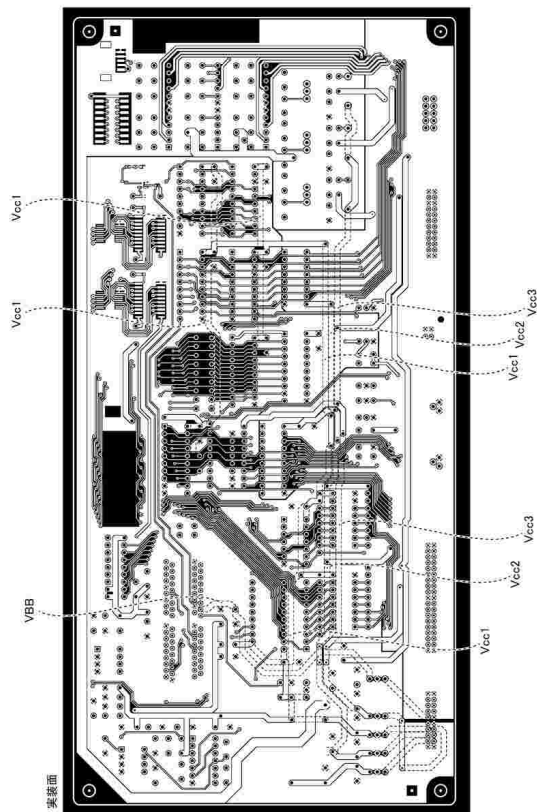
30

40

50

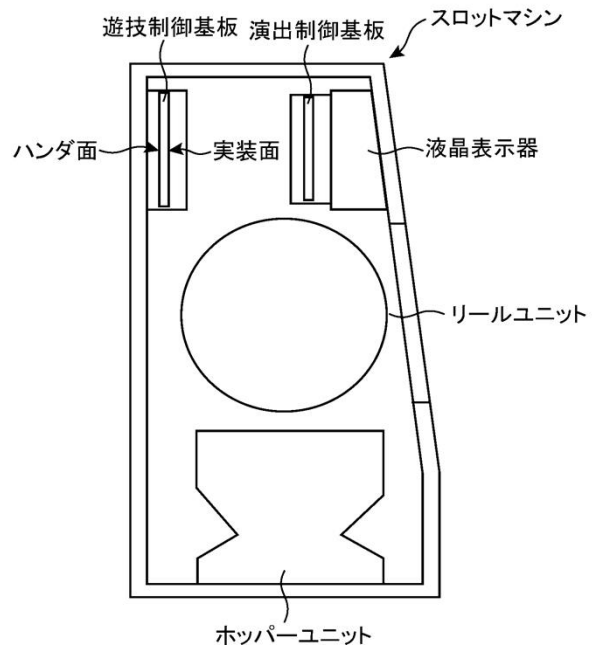
【図 3 9 - 1 5】

【図39-15】



【図 3 9 - 1 6】

【図39-16】

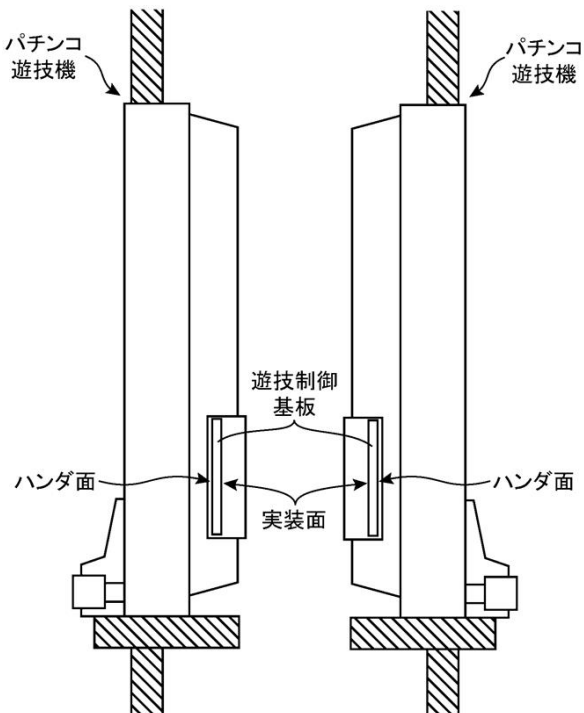


10

20

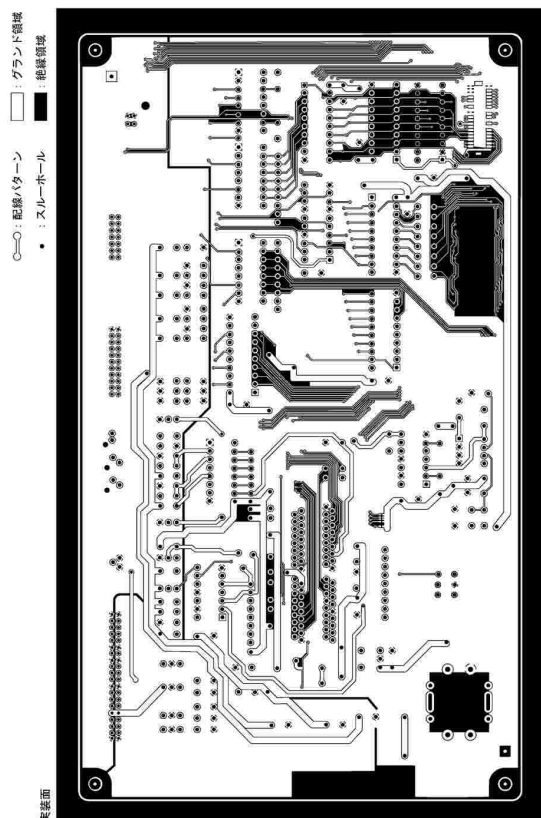
【図 3 9 - 1 7】

【図39-17】



【図 3 9 - 1 8】

【図39-18】



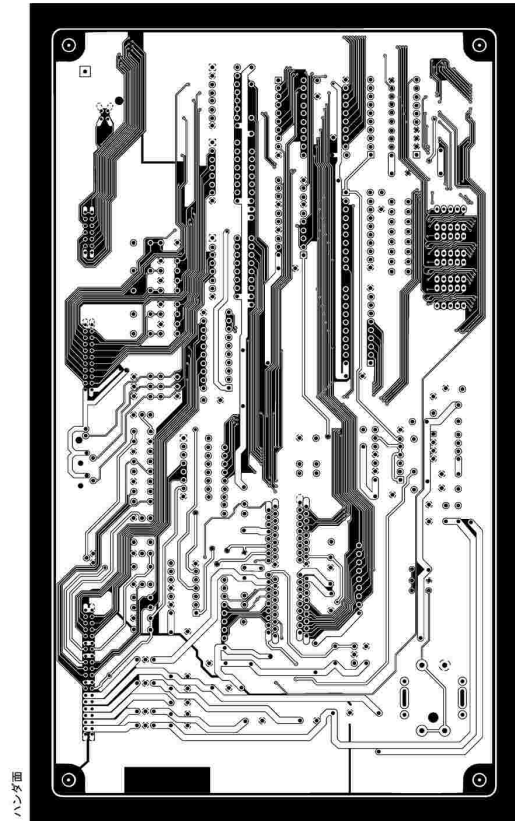
30

40

50

【図39-19】

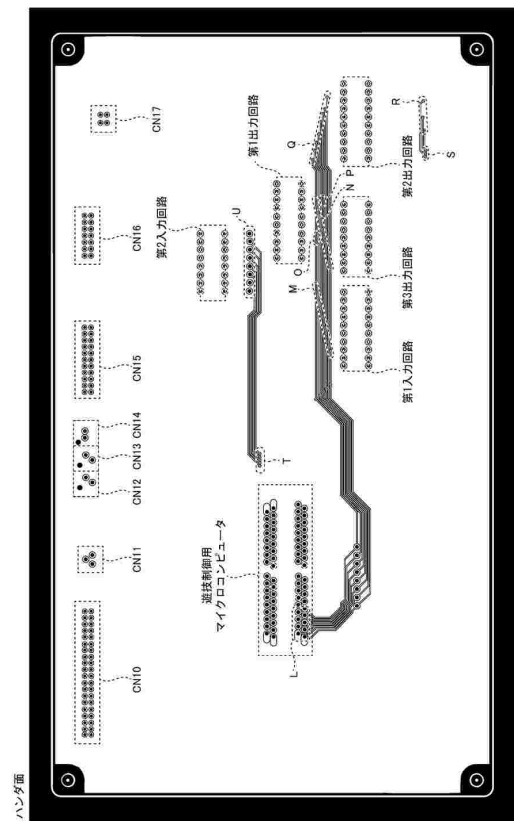
【図39-19】



ハンダ面

【図39-20】

【図39-20】



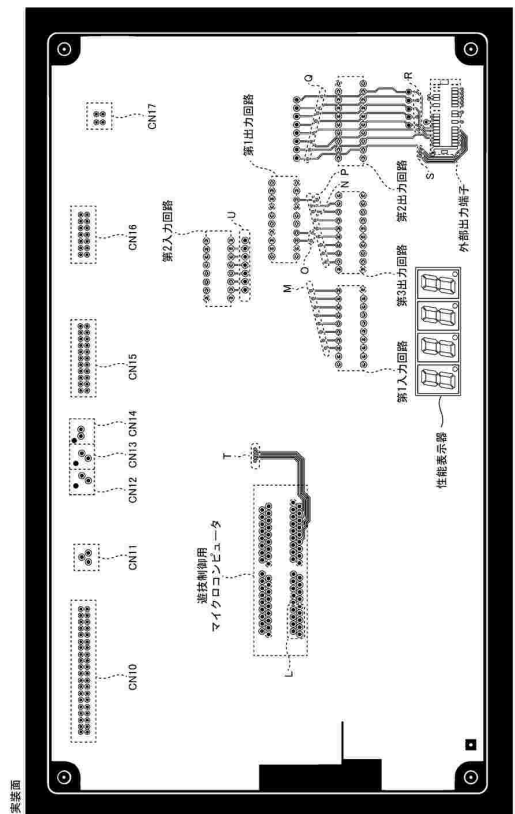
ハンダ面

10

20

【図39-21】

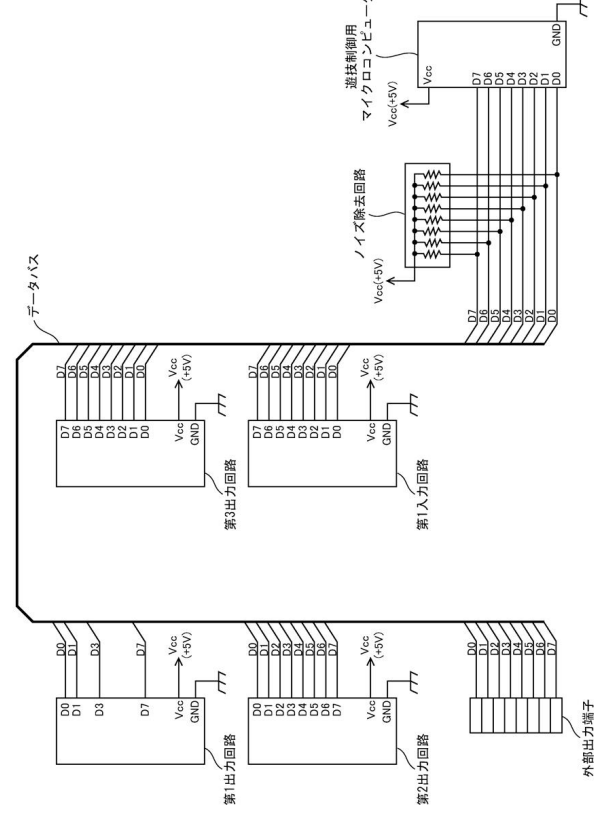
【図39-21】



ハンダ面

【図39-22】

【図39-22】



30

40

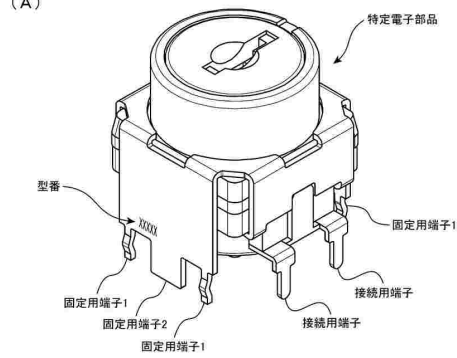
50



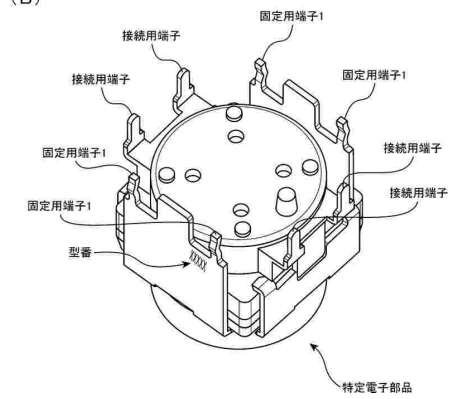
【図39-23】

【図39-23】

(A)



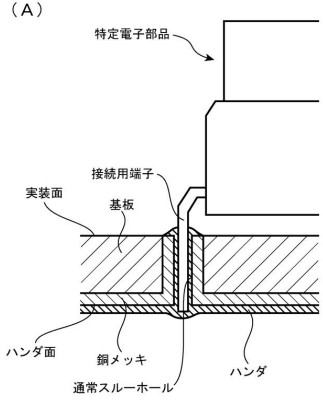
(B)



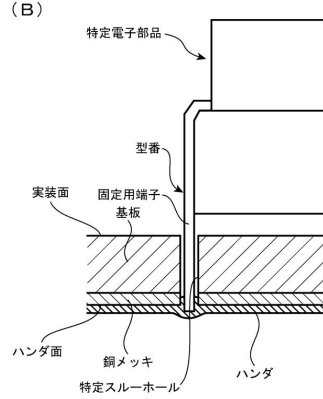
【図39-24】

【図39-24】

(A)



(B)



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 8 - 0 4 2 6 0 1 ( J P , A )  
特開 2 0 1 9 - 0 9 2 7 0 9 ( J P , A )  
特開 2 0 1 7 - 0 8 6 4 9 3 ( J P , A )  
特開 2 0 2 0 - 0 5 4 6 9 9 ( J P , A )  
特開 2 0 2 0 - 0 3 9 7 5 6 ( J P , A )  
特開 2 0 2 0 - 0 0 0 6 3 1 ( J P , A )  
特開 2 0 1 8 - 1 8 3 6 8 1 ( J P , A )  
特開 2 0 1 8 - 1 4 0 1 2 8 ( J P , A )  
特開 2 0 1 8 - 0 9 9 2 2 2 ( J P , A )  
特開 2 0 1 7 - 0 8 6 3 1 5 ( J P , A )  
特開 2 0 1 6 - 1 9 5 6 3 7 ( J P , A )  
特開 2 0 1 6 - 1 4 0 5 2 4 ( J P , A )  
特開 2 0 1 6 - 0 9 7 2 6 6 ( J P , A )  
特開 2 0 1 3 - 1 2 1 4 2 1 ( J P , A )  
特開 2 0 1 3 - 1 6 9 3 5 4 ( J P , A )  
特開 2 0 2 2 - 0 4 7 5 8 4 ( J P , A )  
特開 2 0 2 2 - 0 4 7 5 8 5 ( J P , A )  
特開 2 0 2 2 - 0 4 7 5 8 6 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2