

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2021-159404

(P2021-159404A)

(43) 公開日 令和3年10月11日(2021.10.11)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 112 頁)

(21) 出願番号 特願2020-64827 (P2020-64827)
 (22) 出願日 令和2年3月31日(2020.3.31)

(71) 出願人 000144522
 株式会社三洋物産
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号

(74) 代理人 100155549
 弁理士 中村 敏之

(72) 発明者 西村 俊成
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社サンスリー内

(72) 発明者 熊木 彰
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社サンスリー内

(72) 発明者 神谷 友祥
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社サンスリー内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 通常遊技状態から有利遊技状態へ移行する場合に表示される抽選結果の表示を好適に制御可能な遊技機を提供する。

【解決手段】 低確率時短遊技状態中に特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、確定表示される特定の装飾図柄の組合せ（すなわち、時短ありハズレに対応する装飾図柄の組合せ）の表示態様が通常遊技状態中とは異ならせて表示される。これにより、通常遊技状態中に特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、遊技者に低確率時短遊技状態への移行を好適に認識させることを可能にする一方で、低確率時短遊技状態中に特別図柄抽選において時短ありハズレが選択されても、遊技者には、通常遊技状態中とは異なる状況であることを認識させ易くすることができる。

【選択図】 図21

(A)

特別図柄	図柄回数	通常遊技状態	低確率時短遊技状態	通常遊技状態 当り確率時短遊技状態	通常遊技状態 当り確率時短遊技状態	通常遊技状態 当り確率時短遊技状態
0	A(1秒)	A	A(1秒)	A	A	A
1~3	A	B/Aの4分の1	B/Aの4分の1	A	A	A
4~7	C/Aの半分	B/Aの4分の1	B/Aの4分の1	C	C	C

(B)

通常遊技状態	低確率時短遊技状態	通常遊技状態 当り確率時短遊技状態	通常遊技状態 当り確率時短遊技状態	通常遊技状態 当り確率時短遊技状態
当選確率	確率2分の1	確率2分の1	確率2分の1	確率2分の1
抽選回数	11回・15秒・10秒	11回・15秒・10秒	11回・15秒・10秒	11回・15秒・10秒
当選回数	0.5回	0.5回	0.5回	0.5回
当選時間	0.075秒	0.075秒	0.075秒	0.075秒
抽選回数	1回	1回	1回	1回
抽選時間	15秒	15秒	15秒	15秒
エンディング時間	0秒	0秒	0秒	0秒

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が進入した場合に所定の第 1 抽選が行われる第 1 始動部と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとる第 2 始動部であって、前記第 1 抽選に当選した場合に進入し易い状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第 2 抽選が行われる第 2 始動部と、

該第 2 始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第 2 抽選の結果に対応した結果情報を表示可能な表示手段と、

前記表示手段における表示の制御を実行する表示制御手段と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部と、

前記第 2 始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段と、を備えた遊技機であって、

前記遊技状態として、

前記第 2 抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態と、

前記第 2 抽選での当選確率が所定の第 1 確率とされるときともに、前記第 1 抽選に当選した場合に前記第 2 始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第 1 の時間長さとされた通常遊技状態と、

前記入賞容易遊技状態の終了後に発生する遊技状態であって、前記第 2 抽選での当選確率が前記第 1 確率と同一の確率または当該第 1 確率より高い所定の第 2 確率とされた高確率有利遊技状態と、

前記第 1 抽選での当選確率が前記第 1 確率とされるときともに、前記第 2 抽選での当選確率が前記所定の確率とされ、前記第 1 抽選に当選した場合に前記第 2 始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第 1 の時間長さより長い第 2 の時間長さとされた進入有利遊技状態と、が設けられ、

前記遊技状態制御手段は、

前記通常遊技状態中に前記第 2 抽選が行われて前記当選とは別の抽選結果における一部を構成する所定の抽選結果が選択された場合に前記進入有利遊技状態へ移行させる手段と

、
前記進入有利遊技状態への移行後に前記第 2 抽選により前記当選及び前記所定の抽選結果とは異なる抽選結果が所定の第 1 回数連続した場合に前記通常遊技状態に戻す手段と、

前記進入有利遊技状態中に前記第 2 抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合に、前記進入有利遊技状態が開始されてから前記通常遊技状態に戻るまでの回数を変更しないで前記第 1 回数とする手段とを備え、

前記進入有利遊技状態中に前記第 2 抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合であって前記回数を変更しない場合に、前記通常遊技状態中に前記第 2 抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合と同一内容の結果情報が表示され、

前記進入有利遊技状態中に前記第 2 抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合であって前記回数を変更しない場合に、前記通常遊技状態中とは前記所定の抽選結果に対応した結果情報の表示態様を異ならせて表示する別態様表示手段が設けられていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記遊技機は、パチンコ機であることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、弾球遊技機に代表される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特許文献1）。この種の遊技機においては、通常遊技状態と当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利遊技状態とを発生可能とし、遊技の進行に伴って成立する条件に応じて通常遊技状態と有利遊技状態とを切り替え可能に構成することで遊技の多様化が図られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

10

【0003】

【特許文献1】特開2016-189873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、通常遊技状態と有利遊技状態とを発生可能に構成された遊技機の構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【0005】

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、例えば、通常遊技状態から有利遊技状態へ移行する場合に表示される抽選結果の表示を好適に制御可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

20

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明に係る遊技機は、上記の課題を解決するために、
遊技球が進入した場合に所定の第1抽選が行われる第1始動部と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとる第2始動部であって、前記第1抽選に当選した場合に進入し易い状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第2抽選が行われる第2始動部と、

該第2始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第2抽選の結果に対応した結果情報を表示可能な表示手段と、

30

前記表示手段における表示の制御を実行する表示制御手段と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部と、

前記第2始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段と、を備えた遊技機であって、

前記遊技状態として、

前記第2抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態と、

前記第2抽選での当選確率が所定の第1確率とされるときに、前記第1抽選に当選した場合に前記第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第1の時間長さとされた通常遊技状態と、

40

前記入賞容易遊技状態の終了後に発生する遊技状態であって、前記第2抽選での当選確率が前記第1確率と同一の確率または当該第1確率より高い所定の第2確率とされた高確率有利遊技状態と、

前記第1抽選での当選確率が前記第1確率とされるときに、前記第2抽選での当選確率が前記所定の確率とされ、前記第1抽選に当選した場合に前記第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第1の時間長さより長い第2の時間長さとされた進入有利遊技状態と、が設けられ、

前記遊技状態制御手段は、

50

前記通常遊技状態中に前記第2抽選が行われて前記当選とは別の抽選結果における一部を構成する所定の抽選結果が選択された場合に前記進入有利遊技状態へ移行させる手段と

、
前記進入有利遊技状態への移行後に前記第2抽選により前記当選及び前記所定の抽選結果とは異なる抽選結果が所定の第1回数連続した場合に前記通常遊技状態に戻す手段と、

前記進入有利遊技状態中に前記第2抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合に、前記進入有利遊技状態が開始されてから前記通常遊技状態に戻るまでの回数を変更しないで前記第1回数とする手段とを備え、

前記進入有利遊技状態中に前記第2抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合であって前記回数を変更しない場合に、前記通常遊技状態中に前記第2抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合と同一内容の結果情報が表示され、

前記進入有利遊技状態中に前記第2抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合であって前記回数を変更しない場合に、前記通常遊技状態中とは前記所定の抽選結果に対応した結果情報の表示態様を異ならせて表示する別態様表示手段が設けられていることを特徴としている。

【発明の効果】

【0007】

本発明に係る遊技機であれば、通常遊技状態から有利遊技状態へ移行する場合に表示される抽選結果の表示を好適に制御可能な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】遊技機の一例としてのパチンコ機の正面側斜視図

【図2】パチンコ機を開放状態で示す斜視図

【図3】パチンコ機を他の開放状態で示す斜視図

【図4】パチンコ機を更に他の開放状態で示す斜視図

【図5】パチンコ機の正面図

【図6】パチンコ機の前ブロックを取り外した状態を示す正面図

【図7】(A)は、遊技盤の正面図、(B)は、遊技盤における領域XAの拡大正面図

【図8】パチンコ機の背面側斜視図

【図9】パチンコ機の背面図

【図10】パチンコ機の電気的な構成を示すブロック図

【図11】主制御メイン処理の一例を示すフローチャート

【図12】主制御割込み処理の一例を示すフローチャート

【図13】遊技の仕様に係る説明図

【図14】遊技状態を説明する説明図

【図15】遊技状態の進行を表すフローチャート

【図16】(A)は、各種の遊技状態における特別図柄の変動表示における変動表示時間の一例を説明する図、(B)は、各種の遊技状態における普通図柄抽選の当選確率、普通図柄の変動表示における変動表示時間と変動表示後の停止時間、および、普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構の開閉パターンの一例を説明する図

【図17】第2実施形態の遊技盤を示す正面図

【図18】第2実施形態の遊技盤の構成を示す説明図

【図19】第3実施形態のパチンコ機における遊技状態を説明する説明図

【図20】第3実施形態のパチンコ機における遊技状態の進行を表すフローチャート

【図21】(A)は、各種の遊技状態における特別図柄の変動表示における変動表示時間の一例を説明する図、(B)は、各種の遊技状態における普通図柄抽選の当選確率、普通図柄の変動表示における変動表示時間と変動表示後の停止時間、および、普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構の開閉パターンの一例を説明する図

【図22】特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に装飾図柄が確定表示されるタイミングにおける画面内容の一例を示す画面図

10

20

30

40

50

【図 2 3】低確率時短遊技状態において時短回数変化抽選の抽選結果に応じた画面の遷移を示す画面遷移図

【発明を実施するための形態】

【0009】

本発明に係る遊技機の実施形態について、遊技機的一种である弾球遊技機の一例としてのパチンコ機 100 を説明し、その後に変形例や他の種類の遊技機を説明する。まず、パチンコ機 100 の実施形態について、構造的な構成、電気的な構成、各種の制御処理を順に説明する。

【0010】

＜構造的な構成＞

まず、図 1 から図 9 を主に参照して、パチンコ機 100 の構造部分の構成について説明する。図 1 ～図 4 は、パチンコ機 100 の各種状態を示す斜視図であり、図 1 はパチンコ機 100 の閉鎖状態を示し、図 2 は外枠 101 に対して前ブロック 102 及び中間ブロック 103 が一体的に開放されている状態を示し、図 3 は中間ブロック 103 に対して前ブロック 102 が開放されている状態を示し、図 4 は中間ブロック 103 に対して後ブロック 104 が開放されている状態を示している。また、図 5 は、パチンコ機 100 の正面図であり、図 6 は、図 5 の状態からパチンコ機 100 の前ブロック 102 を取り外した状態を示している。なお、各図において各種の配線は省略されており、また、図 3 及び図 6 において遊技盤 400 の構成の一部は省略されている。

【0011】

パチンコ機 100 は、例えば、図 1 ～図 4 に示すように、外枠 101 と、前ブロック 102 と、中間ブロック 103 と、後ブロック 104 とを備え、これら各部位を所定の操作により相対的に変位可能に構成されている。

【0012】

外枠 101 は、パチンコ機 100 の本体部分を支持する本体支持手段としての機能を有している。外枠 101 は、例えば、図 2 に示すように、天板部 111、底板部 112、左側板部 113 及び右側板部 114 が組み付けられた略四辺形状の枠体であり、パチンコ機 100 を設置する遊技場に設けられた遊技機設置設備（島設備）に嵌め込まれると共に固定具（図示せず）によって強固に固定される。なお、パチンコ機 100 において外枠 101 は必須の構成ではなく、外枠 101 又は外枠 101 と同一の内形形状を有し、外枠 101 を除いたパチンコ機 100 の構成に相当する本体部分を支持する支持機構や、その本体部分を施錠する施錠機構の一部が島設備に備え付けられた構成としても良い。

【0013】

外枠 101 における左右方向の一方側（左側板部 113 側）には、中間ブロック支持機構 121、122 が設けられている。この中間ブロック支持機構 121、122 によって外枠 101 と中間ブロック 103 とが接続（連結）され、パチンコ機 100 の本体部分が、パチンコ機 100 の正面視における左右方向の一端側（左側）を回動基端側とし、他端側（右側）を回動先端側として前方へ回動可能に構成されている。

【0014】

中間ブロック支持機構 121、122 は、例えば、図 1 に示すように、外枠 101 の上端部と下端部とに離間して設けられている。中間ブロック支持機構 121、122 の各々は、例えば、外枠 101 に設けられる軸支持部によって、中間ブロック 103 に設けられる軸部が下側より支持され、軸支持部に設けられる軸孔に軸部が差し込まれた状態とされることにより、回動可能に構成されている。なお、中間ブロック 103 を含むパチンコ機 100 の本体部分を回動可能とする構成は、上記構成に限らず、中間ブロック 103 側に軸孔を設け、外枠 101 側に軸部を形成するなど、他の構成としても良い。

【0015】

中間ブロック支持機構 121、122 には、所定の取り外し操作によって外枠 101 と中間ブロック 103 との接続状態を解除する機能が設けられ、中間ブロック 103 を含むパチンコ機 100 の本体部分が外枠 101 に対して取り外し可能に取り付けられている。

例えば、外枠 101 に対して中間ブロック 103 を一定量以上開放し、且つ、上方側へ一定量移動させるという所定の取り外し操作をすることにより、外枠 101 に対する中間ブロック 103 の接続状態が解除される。これにより、外枠 101 に対してパチンコ機 100 の本体部分に取り外し可能とされている。

【0016】

中間ブロック 103 に対して前側には、前ブロック 102 が重なるようにして配置され、正面視左側に設けられる前ブロック支持機構 131, 132 によって中間ブロック 103 と前ブロック 102 とが接続されている。前ブロック支持機構 131, 132 は、中間ブロック支持機構 121, 122 と同様の構成とされ、中間ブロック 103 に対して前ブロック 102 を前方へ回動可能に支持し、且つ、所定の取り外し操作により取り外し可能に構成されている。

10

【0017】

中間ブロック 103 に対して後側には、後ブロック 104 が重なるようにして配置され、正面視左側に設けられる後ブロック支持機構 136, 137 (図 8 参照) によって中間ブロック 103 と後ブロック 104 とが接続されている。後ブロック支持機構 136, 137 には、中間ブロック支持機構 121, 122 及び前ブロック支持機構 131, 132 と同様の構成とされ、中間ブロック 103 に対して後ブロック 104 を後方へ回動可能に支持し、且つ、所定の取り外し操作により取り外し可能に支持する構成とされている。

【0018】

また、パチンコ機 100 には、外枠 101 に対する中間ブロック 103 の開閉を規制する中間ブロック施錠機構と、中間ブロック 103 に対する前ブロック 102 の開閉を規制する前ブロック施錠機構と、中間ブロック施錠機構及び前ブロック施錠機構の解錠や施錠を行うために操作される錠操作機構とが設けられている。また、図 3 に示すように、中間ブロック 103 には、前ブロック 102 の開口を通してパチンコ機 100 の前面側に露出する錠操作機構としてのキーシリンダ 141 が設けられている。

20

【0019】

キーシリンダ 141 に対する所定の操作として、操作キー (図示せず) による右回転操作をした場合には、中間ブロック 103 に設けられた中間ブロック施錠機構の可動部 143 が作動する。これにより、中間ブロック施錠機構の一部として外枠 101 に設けられた被係合部 142 と可動部 143 との係合が解除されて、中間ブロック 103 は外枠 101 に対して開閉許容状態となる。

30

【0020】

一方、キーシリンダ 141 に対する所定の操作キーによる左回転操作に応じて、中間ブロック 103 に設けられた前ブロック施錠機構の可動部 144 が作動する。これにより、前ブロック施錠機構の一部として前ブロック 102 に設けられた被係合部 145 と可動部 144 との係合が解除されて、前ブロック 102 は中間ブロック 103 に対して開閉許容状態となる。

【0021】

また、パチンコ機 100 には、中間ブロック 103 に対する後ブロック 104 の開閉を規制する後ブロック開閉規制機構が設けられている。この後ブロック開閉規制機構により、中間ブロック 103 に対して後ブロック 104 は、開閉が禁止された状態 (開閉禁止状態) と開閉が許容された状態 (開閉許容状態) とを所定の操作によって切り替え可能とされている。

40

【0022】

後ブロック開閉規制機構は、例えば、図 4 に示すように、中間ブロック 103 に設けられる 2 つの開閉規制部 150A, 150B と、後ブロック 104 に設けられる 1 つの開閉規制部 150C とによって構成されている。これら 3 つの開閉規制部 150A ~ 150C には、回転操作が可能な回動片 151A ~ 151C が設けられている。回動片 151A ~ 151C は、回転操作により、後ブロック 104 の閉鎖状態において前後に重なるように配置される開口部分との係合状態が変化し、これにより、開閉禁止状態に対応した開閉禁

50

止姿勢と、開閉許容状態に対応した開閉許容姿勢とを切り替え操作可能とされている。全ての回動片151A～151Cを開閉許容姿勢にすると各回動片151A～151Cが開口を通過可能となって、後ブロック104が中間ブロック103に対して開閉許容状態となる。なお、開閉禁止姿勢及び開閉許容姿勢としては、開閉禁止状態と開閉許容状態が回動片151A～151Cの位置及び向きの少なくともいずれかの変化により切り替えられれば良く、一定位置で回転のみする構成としても良いし、一定方向に移動する構成としても良いし、移動と回転との組合せにより動作する構成としても良い。以下、各装置における構成部材が複数の姿勢の間を移行する場合における姿勢の変化についても同様とする。

【0023】

3つの回動片151A～151Cのうち、それらの一部に相当する2つの回動片151A、151Bは、図2に示すように、後ブロック104の開閉禁止状態において後ブロック104に形成された開口を通してパチンコ機100の背面側に露出し、残り部分に相当する1つの回動片151Cは、図6に示すように、中間ブロック103の前側に露出している。このため、パチンコ機100の背面側、又は中間ブロック103の前面側といった一方側からの操作だけでは、全ての回動片151A～151Cを開閉許容姿勢に切り替えることはできず、これにより、防犯性が高められている。

【0024】

また、パチンコ機100には、中間ブロック103から前ブロック102への遊技球の移動を規制する遊技球移動規制機構が設けられている。遊技球移動規制機構は、例えば、図3及び図6に示すように、中間ブロック103に設けられた流下規制片161と、前ブロック102に設けられた規制変更部162との組合せにより構成され、前ブロック102が位置する前方側へ流下規制片161がコイルバネ（図示せず）により付勢される構成とされている。

【0025】

中間ブロック103に対して前ブロック102が閉鎖された状態（前ブロック102の閉鎖状態）においては、流下規制片161は、遊技球の流下を許容する移動許容状態とされ、具体的には、規制変更部162により中間ブロック103の後方側へ押圧されて押し込まれる。流下規制片161は、移動許容状態において中間ブロック103から前ブロック102に遊技球を誘導するための誘導通路（図示せず）に対して後側にずれて配置される。これにより、前ブロック102の閉鎖状態においては、中間ブロック103から前ブロック102への遊技球の移動が許容される。

【0026】

一方、中間ブロック103に対して前ブロック102が開放された状態（前ブロック102の開放状態）においては、規制変更部162による流下規制片161の押圧が解除され、前ブロック102の閉鎖状態に比べて流下規制片161が前ブロック102側へ突出する移動禁止状態とされる。流下規制片161は、移動禁止状態において誘導通路内に突出し、下流側への遊技球の流下を阻止する。これにより、中間ブロック103から前ブロック102への遊技球の移動が禁止される。

【0027】

また、パチンコ機100には、図2に示すように、例えば中間ブロック103の後側であって回動先端側（背面視左側）における下端部に、外枠101に対して中間ブロック103が閉鎖されているか否かを検出する開閉検出スイッチ108が設けられ、また、図3に示すように、例えば中間ブロック103の前側であって回動先端側（正面視右側）における下端部に、中間ブロック103に対して前ブロック102が閉鎖されているか否かを検出する開閉検出スイッチ109が設けられている。

【0028】

次に、前ブロック102、中間ブロック103及び後ブロック104の各構成について順に説明する。

【0029】

前ブロック102は、図1及び図3に示すように、パチンコ機100の前面の略全体を

10

20

30

40

50

形成し、前後方向に厚みを有する略長方形形状の部材であり、パチンコ機 100 の前側表面部分を装飾する前面装飾手段としての機能を有している。前ブロック 102 は、合成樹脂製の基枠 201 を主体に構成され、基枠 201 の前後に複数の機能部品を取り付けて構成されている。基枠 201 の前面側には、パチンコ機 100 の前面を形成する前面装飾体 210 が、前ブロック 102 の正面視中央部分を含んで形成される開口 210A の外縁に沿って開口 210A を囲った状態にして取り付けられている。前ブロック 102 を構成する基枠 201 と前面装飾体 210 とを組み合わせた状態においては、前面装飾体 210 が取り付けられた外周部を除いた広範囲にわたって開口 210A が前後方向に貫通形成される。この開口 210A を通じて、前ブロック 102 の後側に位置する遊技盤 400 を含む中間ブロック 103 が遊技者から視認可能に構成されている。

10

【0030】

また、前ブロック 102 には、図 1 及び図 3 に示すように、開口 210A を塞ぐように基枠 201 の背面側に設けられた中央パネル 220 と、遊技球を貯留する主貯留機構 230 と、遊技球を貯留する補助貯留機構 240 と、主貯留機構 230 に貯留されている遊技球を発射するために遊技者によって操作される発射操作装置 250 とを備えている。

【0031】

また、前ブロック 102 には、図 1 及び図 5 に示すように、前面装飾体 210 の一部として、開口 210A の周縁を囲う開口周縁部 211 と、開口 210A に対して下側において前方に突出する上側突出部 217 と、上側突出部 217 に対して下側に位置して前方に突出する下側突出部 218 と、下側突出部 218 の右側であって上側突出部 217 及び下側突出部 218 より奥側に位置する概ね平坦な領域で構成されて発射操作装置 250 が配置される平坦部 219 とが形成されている。上側突出部 217 には、主貯留機構 230 が配置され、下側突出部 218 には、補助貯留機構 240 が配置される。

20

【0032】

中央パネル 220 は、基枠 201 と前面装飾体 210 とを組み合わせた状態において前後方向に貫通形成される開口 210A を塞ぎつつ後方側を視認可能とするカバー体としての機能を有している。中央パネル 220 は、例えば、図 1 及び図 3 に示すように、基枠 201 の後方側から取着されるパネル枠 221 (図 3 参照) と、パネル枠 221 の前側に嵌め込まれた光透過性の前方板 222 (図 1 参照) と、パネル枠 221 の後側に前方板 222 と所定の間隙を隔てて略平行に嵌め込まれた光透過性の後方板 223 (図 3 参照) とを備えている。

30

【0033】

主貯留機構 230 は、遊技進行に応じて獲得した遊技球や、遊技場から貸し出された遊技球を貯留する機能を有している。主貯留機構 230 は、例えば、図 1 に示すように、貯留部 231 と、球抜き機構 (図示せず) と、その球抜き機構を作動させる球抜き操作部材 232 とを備えている。貯留部 231 には、パチンコ機 100 の内部から貯留部 231 へ遊技球を流入させる流入口 231A と、貯留部 231 からパチンコ機 100 の内部へ遊技球を流出させる流出口 (図示せず) と、流出口より上流側に形成される放出口 (図示せず) とが設けられている。この放出口の開放により貯留部 231 から遊技球がパチンコ機 100 の内部に取り込まれることなく遊技者側に放出される。球抜き機構は、遊技球の放出先を、流出口と放出口との間で切り換える機能を有している。

40

【0034】

遊技進行に応じて獲得した遊技球や、後述する貸出操作装置 292 に対する貸出操作に応じて貸し出された遊技球は、主に流入口 231A を通して貯留部 231 に流入する。また、貯留部 231 は、上方側に開口形成されており、この開口部分を通じて、遊技者が所有する遊技球が手操作により投入されたり、遊技場において貸し出される遊技球が供給されたりする。

【0035】

貯留部 231 に流入した遊技球は一列に整列させられながら流出口及び放出口の形成されている側 (図 1 の右上側) へ順次に案内される。球抜き操作部材 232 に対する球抜き

50

操作（例えば、押下操作）が行われていない場合には遊技球は流出口を通して後述する発射装置 330（図 3 参照）に誘導される。一方、球抜き操作部材 232 に対する球抜き操作が行われている場合には、遊技球は放出口を通して補助貯留機構 240（図 1 参照）に誘導される。

【0036】

補助貯留機構 240 は、図 1 及び図 5 に示すように、遊技球の流入口 241A、241C（図 5 参照）及び放出口 241B（図 1 参照）を有する貯留部 241 と、放出口 241B を開閉させる球抜き機構 243 と、その球抜き機構 243 を作動させる球抜き操作部材 242 とを備えている。遊技進行に応じて獲得した遊技球等は主に主貯留機構 230 に流入するが貯留部 231 が満杯であれば流入口 241A を通して貯留部 241 に流入する。また、球抜き操作部材 232 に対する球抜き操作に応じて、遊技球は流入口 241C を通して貯留部 231 から貯留部 241 に流入する。

10

【0037】

貯留部 241 の底面は放出口 241B に向けて下降傾斜している。球抜き操作部材 242 に対する球抜き操作（例えば、押圧操作）によって放出口 241B を開放すると、貯留部 241 に貯留されている全ての遊技球を順次にパチンコ機 100 の外部に放出できる。なお、球抜き操作部材 242 に対する球抜き操作によって放出口 241B が完全に開放された場合には、球抜き操作部材 242 に対する復帰操作（例えば、再度の押圧操作）がなされるまで、その開放状態に維持される。流入口 241A の奥方には貯留部 241 に過剰に遊技球が貯留されているか否かを検出する球溢れスイッチ 249（図 10 参照）が設けられている。

20

【0038】

発射操作装置 250 は、図 1 及び図 5 に示すように、前面装飾体 210 の平坦部 219 から前方に突出する台座 251 と、台座 251 の周囲に設けられた回動自在な発射ハンドル 252 と、発射ハンドル 252 の回転操作量を検出する可変抵抗器 253（図 10 参照）と、発射ハンドル 252 に遊技者が接触していることを検出する接触センサ 254（図 10 参照）と、発射ハンドル 252 の回転操作に伴う遊技球の射出を遊技者の操作によって無効化する発射停止スイッチ 255（図 5 参照）とを含んでいる。遊技者によって発射ハンドル 252 が回転操作されると、その回転操作量に対応する強度で発射装置 330（図 3 参照）から遊技球が遊技盤 400（図 3 参照）に向けて射出される。なお、接触センサ 254 によって発射ハンドル 252 と遊技者との接触が検出されていない場合や、発射停止スイッチ 255 の操作によって発射操作が無効化されている場合には、発射ハンドル 252 が回転操作されていても発射装置 330 から遊技球は射出されない。

30

【0039】

また、前ブロック 102 における前面装飾体 210 の奥方には、枠発光装置 271～275（図 10 参照）が設けられている。枠発光装置 271～275 は、前面装飾体 210 の開口周縁部 211 に対して奥側に重なるようにして配置され、基枠 201 に取り付けられている。開口周縁部 211 は、図 5 に示すように、上側中央縁部 211A と、上側中央縁部 211A に対して左右両側に位置する左上側縁部 211B 及び右上側縁部 211C と、左上側縁部 211B に対して下側に位置する左側縁部 211D と、右上側縁部 211C に対して下側に位置する右側縁部 211E とを発光部として有し、それぞれの発光部に対応して枠発光装置 271～275 が設置されている。

40

【0040】

枠発光装置 271～275 は、上側中央縁部 211A に対応する上中央枠発光装置 271 と、左上側縁部 211B に対応する左上枠発光装置 272 と、右上側縁部 211C に対応する右上枠発光装置 273 と、左側縁部 211D に対応する左側枠発光装置 274 と、右側縁部 211E に対応する右側枠発光装置 275（図 10 参照）とにより構成されている。枠発光装置 271～275 の各々は、1 又は複数の発光手段としての発光ダイオード（LED）と、LED を制御するための抵抗等の電子部品と、これら電子部品を一体化して電氣的に接続するプリント基板とを有している。

50

【0041】

また、前ブロック102には、図5に示すように、例えばその開口周縁部211の上部に、左上音響出力口211Fと、右上音響出力口211Gとが設けられ、また、それら左上音響出力口211F及び右上音響出力口211Gのそれぞれに対応して左上音響装置281及び右上音響装置282（図3及び図10参照）が設けられている。左上音響装置281及び右上音響装置282は、前面装飾体210の開口周縁部211の奥方（後方）に位置するようにして基枠201に取り付けられている。

【0042】

また、前ブロック102には、図1に示すように、例えば上側突出部217の上面右側部分に、遊技球貸出装置290が設けられている。遊技球貸出装置290は、パチンコ機100に並んで配置されるカードユニット（図示せず）に投入された紙幣やカード等の残額に応じた数値を表示する度数表示装置291と、遊技球の貸し出しを受ける際に遊技者によって操作される貸出操作装置292と、カードユニットに投入された紙幣やカード等を返却させる際に遊技者によって操作される返却操作装置293とを含んでいる。カードユニットに紙幣やカード等を投入して、それらの金額に対応する数値が度数表示装置291に表示されている有効状態において、貸出操作装置292に対して貸出操作が行われると、貸出操作に応じて所定の個数の遊技球が後ブロック104の払出装置540（図8参照）から貸し出され、遊技球の貸し出しに伴って度数表示装置291の表示が更新される。一方、有効状態において返却操作装置293に対して返却操作が行われると、返却操作に応じて残額に対応する紙幣の等価物や残額を記録したカードがカードユニットから返却される。

【0043】

また、前ブロック102には、図1に示すように、遊技者によって発射操作とは別の入力操作が可能な入力操作装置260が設けられている。入力操作装置260は、例えば、押込操作が可能な押圧操作装置261と、回転操作が可能な回転操作装置262と、上下左右の方向操作が可能な選択操作装置263とを備えている。これら操作装置261～263により、パチンコ機100において実行される演出を選択する演出選択操作や、パチンコ機100の演出を実行する各装置の音量や光量を設定する装置設定操作、或いは、遊技者に関する情報を入力して前回以前の遊技に応じたパチンコ機100の演出を実行可能とする演出設定操作等が実行可能とされ、これら操作を必要に応じて遊技者や遊技場の管理者が実行可能とされている。なお、入力操作装置260において遊技者が接触する入力操作部（例えば、回転操作装置262における円環状の回転操作部）は、モータやソレノイド等の入力操作部駆動手段によって回転、上下動、又は、振動等の動作がパチンコ機100の制御（例えば、副制御基板940（図10参照）の制御）により実行可能に構成されることが好ましく、入力操作の前後、又は、入力操作中のいずれか又は複数のタイミングで入力部分を動作させることにより、入力操作を積極的に促すなど入力操作を伴う演出を多様にすることができる。

【0044】

次に、中間ブロック103について説明する。中間ブロック103は、前ブロック102と略同一サイズの略長形状をした部材であり、前ブロック102と後ブロック104とが取り付けられることにより、パチンコ機100の本体部分を一体化した状態にする機能を有している。中間ブロック103は、基枠301に対して遊技盤400を含む複数の機能部品を取り付けて構成されている。

【0045】

中間ブロック103は、図3及び図4に示すように、開口を有する基枠301と、基枠301の開口を覆いつつ前面側より取着される遊技盤400（図3参照）と、基枠301に対して遊技盤400を回動自在及び着脱自在に支持する遊技盤支持機構と、基枠301に対して遊技盤400の位置を固定する遊技盤固定機構と、遊技盤400に遊技球を射出する発射装置330（図3参照）と、遊技盤400の背面側に装着されて遊技進行を統括的に制御する主制御装置370（図4参照）と、主制御装置370からの命令に基づいて

遊技演出や状態報知を制御する副制御装置 390 (図 4 参照) とを備えている。

【0046】

基枠 301 には、図 3 に示すように、後述する払出装置 540 (図 8 参照) から放出された遊技球を前ブロック 102 に誘導する誘導通路が内部に形成される誘導通路部 301A と、複数の配線 (図示せず) や信号中継装置 311 が位置する開孔 301B とが設けられている。開孔 301B は、遊技盤 400 より下側において前後方向に貫通する形状をなし、開孔 301B に挿通される複数の配線は、前ブロック 102 に設けられる種々の装置 (例えば、枠発光装置 271 ~ 275、左上音響装置 281 及び右上音響装置 282) と、中間ブロック 103 の背面側や後ブロック 104 に設けられる装置 (例えば、主制御装置 370 や副制御装置 390) とを電気的に接続するための配線を含み、信号中継装置 311 は、その配線の一部を中継する中継基板としての機能を有している。

10

【0047】

遊技盤 400 は、図 3 に示すように、排出口 401A 等の遊技球が前後に通過可能な貫通孔を有する平板状の基体 401 と、基体 401 の左下から右上に亘り滑らかに湾曲する外レール 402 と、基体 401 の右下から左上に亘り滑らかに湾曲する内レール 403 と、内レール 403 の左上側の先端に装着された戻り球防止機構 404 と、外レール 402 の右上側の先端に装着される反跳防止部材 405 とを備えている。外レール 402 は、後述する発射装置 330 から発射された遊技球を遊技領域内へ誘導するものである。戻り球防止機構 404 は、外レール 402 及び内レール 403 が平行に対向する間部分で形成される発射通路 401B の出口部分 (遊技領域への入口部分) に設けられ、発射通路 401B から遊技領域内へ一旦放出された遊技球が発射通路 401B に戻ることを防止する。反跳防止部材 405 は、遊技盤 400 の上部中央を越えて右側に向かった遊技球が再び上部中央を経由して左側に戻るような遊技球の大幅な反跳を防止する衝撃吸収性を有し、例えば、制振ゴム等の材料により形成されている。

20

【0048】

前ブロック 102 の背面側下部には、図 3 に示すように、戻り球通路部 163 が形成されている。発射装置 330 から発射通路 401B の方向へ遊技球を誘導する誘導部材 335 と外レール 402 との間には間隙があり、発射装置 330 から発射されたが戻り球防止機構 404 を超えるに至らず発射通路 401B を逆戻りする遊技球は、この間隙の下方に配置される戻り球通路部 163 を介して流入口 241A (図 5 参照) から補助貯留機構 240 (図 5 参照) に返却される。

30

【0049】

戻り球防止機構 404 を超えて進行した遊技球は、遊技領域に到達し、遊技領域内を自重により落下しながら移動 (流下) する。遊技領域は、略円形状の外周形状をなし、遊技球の直径より僅かに大きな前後幅を有する領域を大部分とする形状に区画されている。遊技領域は、概ね、外レール 402 と内レール 403 とで外周部分が区画され、前側が中央パネル 220 の後方板 223 によって略平面状に区画され、後側が遊技盤 400 の基体 401 によって略平面状に区画されている。なお、遊技領域に設けられる各種の構造物については後述する。

【0050】

発射装置 330 は、図 3 に示すように、主貯留機構 230 に貯留されている遊技球を順次に発射位置に送り出す球送り機構 331 と、球送り機構 331 を駆動する球送りソレノイド 332 (図 10 参照) と、発射位置に配置された遊技球を射出する発射機構 333 と、発射機構 333 を駆動する発射ソレノイド 334 (図 10 参照) と、発射機構 333 から発射された遊技球を遊技盤 400 の発射通路 401B に誘導する誘導部材 335 とを備えている。発射装置 330 は、上述のように発射操作装置 250 に対する発射操作に応じて作動し、発射操作装置 250 に対する発射操作に応じて発射ソレノイド 334 の駆動制御が変化して発射力が調整される。

40

【0051】

主制御装置 370 は、図 4 に示すように、主制御基板 920 (図 10 参照) と、主制御

50

基板 920 を収容する 2 つ割り構造の基板ケース 371 とを備えている。主制御基板 920 は、痕跡を残さずには開封できないように封止された透光性を有する基板ケース 371 の内部に収容されている。

【0052】

また、主制御装置 370 は、遊技盤 400 の背面側に回動自在に取り付けられている。具体的には、遊技盤 400 の基体 401 に対して背面側に取り付け部 372 が回動可能に連結固定され、その取り付け部 372 に主制御装置 370 が取り付けられている。これにより、主制御装置 370 の背面側（表面側）だけでなく、取り付け部 372 を回動操作することで主制御装置 370 の前面側（裏面側）も、遊技盤 400 に主制御装置 370 を取り付けただけで容易に確認可能とされている。取り付け部 372 に対して主制御装置 370 は、痕跡を残さずには取り外しできないように連結しても良く、主制御装置 370 の取り外し状況を管理し易くしても良い。

10

【0053】

副制御装置 390 は、副制御基板 940（図 10 参照）と、副制御基板 940 を収容する 2 つ割り構造の基板ケース 391 とを備えている。副制御基板 940 は、例えば、主制御基板 920 と同様に痕跡を残さずには開封できないように封止された透光性を有する基板ケース 391 の内部に収容された状態にして遊技盤 400 の背面側に取り付けられている。

【0054】

ここで、遊技盤 400 において、遊技領域に配置される各種の構造物について、図 7（図 7（A）および図 7（B））を主に参照して説明する。図 7（A）は、遊技盤 400 の正面図であり、図 7（B）は、遊技盤 400 における領域 X A の拡大正面図である。なお、図 7（A）および図 7（B）においては、図面の理解を容易にする目的で、基体 401 の前面よりも前方側に突出する壁部の一部を太線で示している。また、参考のために、図 7（A）および図 7（B）においては、一部の流下経路を矢印により図示し、図 7（A）においては、発射通路 401 B を通過する遊技球の一部を図示している。

20

【0055】

遊技盤 400 は、図 7（A）に示すように、基体 401 と、遊技球の流下方向や流下速度に変化を与える釘 411 や風車 412 等の流下変化部材と、基体 401 の概ね中央に配置された中央構造物 420 と、中央構造物 420 に対して下側に配置された上始動入賞装置 431 と、上始動入賞装置 431 に対して下側に配置された第 2 特別図柄に係る始動装置（具体的には、下始動入賞装置 432）と、下始動入賞装置 432 の下方に配置された大入賞装置 433 と、中央構造物 420 に対して左側であるとともに下始動入賞装置 432 の上方側（上流側）に配置された普通図柄に係る始動装置 436 A と、中央構造物 420 に対して右側であるとともに下始動入賞装置 432 の上方側に配置された普通図柄に係る始動装置 436 B と、下始動入賞装置 432 の左側に配置された一般入賞装置 439 A と、下始動入賞装置 432 の右側に配置された一般入賞装置 439 B とを備えている。

30

【0056】

なお、上始動入賞装置 431 は、2 つの入賞装置（具体的には、左側上始動入賞装置 431 A 及び右側上始動入賞装置 431 B）が一体化された入賞装置である。左側上始動入賞装置 431 A は、第 1 特別図柄に係る始動装置であり、右側上始動入賞装置 431 B は、第 2 特別図柄に係る始動装置である。つまり、上始動入賞装置 431 は、第 1 特別図柄に係る始動装置、及び、第 2 特別図柄に係る始動装置としての 2 つの機能を有する入賞装置である。

40

【0057】

上始動入賞装置 431 は、入口 611 より下流側に設けられて、入口 611 から進入した遊技球を、左側上始動入賞装置 431 A または右側上始動入賞装置 431 B のいずれかに機械的に振り分ける振分部（図示せず）を備える。当該振分部は、遊技球が入口 611 から進入する毎に、遊技球の振り分け先となる始動入賞装置 431 A、431 B が交互に切り替えられるよう構成される。これにより、上始動入賞装置 431 に進入した遊技球は

50

、基本的に、左側上始動入賞装置 4 3 1 A または右側上始動入賞装置 4 3 1 B へと交互に進入する。

【0058】

なお、上始動入賞装置 4 3 1 は、入口 6 1 1 から進入した遊技球の一部を、いずれの始動入賞装置 4 3 1 A、4 3 1 B に進入させることなく、非常に低確率で上始動入賞装置 4 3 1 の左右の側面に形成された開口（図示せず）から遊技盤 4 0 0 上に排出する機能を有する。入口 6 1 1 から進入した遊技球が、始動入賞装置 4 3 1 A、4 3 1 B に進入することなく、排出される確率は、例えば、 $1/100$ 程度であり、好ましくは、 $1/1000$ 程度であってもよい。

【0059】

また、遊技盤 4 0 0 には、上記した上始動入賞装置 4 3 1 等に対応して遊技球の通過を検出する検出手段としてのスイッチが複数設けられており（図 10 参照）、各スイッチに対応した所定領域への遊技球の進入が検出可能とされている。例えば、左側上始動入賞装置 4 3 1 A に進入した遊技球を検出する左側上始動入賞スイッチ 4 4 1 A、右側上始動入賞装置 4 3 1 B に進入した遊技球を検出する右側上始動入賞スイッチ 4 4 1 B、下始動入賞装置 4 3 2 に進入した遊技球を検出する下始動入賞スイッチ 4 4 2、大入賞装置 4 3 3 に進入した遊技球を検出する大入賞スイッチ 4 4 3、始動装置 4 3 6 A、4 3 6 B に進入した遊技球を検出する始動スイッチ 4 4 6 A、4 4 6 B、一般入賞装置 4 3 9 A、4 3 9 B に進入した遊技球を各々検出する一般入賞スイッチ 4 4 9 A、4 4 9 B 等が遊技盤 4 0 0 に設置されている。

【0060】

また、遊技盤 4 0 0 には、不正防止のために各種センサが設けられており（図 10 参照）、パチンコ機 1 0 0 に発生した異常を検出可能とされている。例えば、磁気センサ 4 9 1、振動センサ 4 9 2、電波センサ 4 9 3 等が遊技盤 4 0 0 に設置されている。

【0061】

中央構造体 4 2 0 及び始動装置 4 3 6 A、4 3 6 B の遊技球の入口部分は入球口を構成し、各入球口に進入した遊技球は遊技領域に放出される。各入賞装置、具体的には、左側上始動入賞装置 4 3 1 A、右側上始動入賞装置 4 3 1 B、下始動入賞装置 4 3 2、大入賞装置 4 3 3 及び一般入賞装置 4 3 9 A、4 3 9 B の遊技球の入口部分は入賞口を構成し、各入賞口に進入した遊技球は基体 4 0 1 に形成された貫通孔を通して基体 4 0 1 の背面側に形成された回収排出通路（図示せず）に案内される。また、各入賞装置に進入しなかった遊技球は、遊技領域の最下流側部分に設けられる排出口 4 0 1 A を通して回収排出通路へ案内される。回収排出通路に案内された遊技球は、パチンコ機 1 0 0 から遊技場に設けられた遊技球循環装置（図示せず）に排出される。いずれかの入賞装置に遊技球が進入した場合には、入賞装置の種類に応じた所定の個数の遊技球が払出装置 5 4 0（図 8 及び図 9 参照）から払い出される。

【0062】

なお、各入賞装置は、他の入賞装置と別々に構成されても良いし、上始動入賞装置 4 3 1 のように、2 以上の入賞装置（例えば、左側上始動入賞装置 4 3 1 A 及び右側上始動入賞装置 4 3 1 B）が一体化された装置によって入賞装置が構成されても良い。また、上始動入賞装置 4 3 1 等の始動装置については必ずしも遊技球が進入した場合に所定の個数の遊技球が払い出される入賞口とする必要はなく、遊技球が払い出されることなく遊技領域に再び放出される入球口としても良い。

【0063】

一般入賞装置 4 3 9 A 及び一般入賞装置 4 3 9 B の各々は、それらへの遊技球の進入確率を変化させず、進入した遊技球を基体 4 0 1 の背面側へ誘導する。上始動入賞装置 4 3 1 は、入口 6 1 1 への進入確率は変化させないものの、上述したように、上始動入賞装置 4 3 1 に進入した遊技球の一部は、左右の上始動入賞装置 4 3 1 A、4 3 1 B のいずれにも進入することなく（すなわち、基体 4 0 1 の背面側へ誘導されることなく）、遊技盤 4 0 0 上（すなわち、遊技領域）に排出される。

【0064】

また、第2特別図柄に係る下始動入賞装置432は、その内部への遊技球の進入確率を変化させる機構を有している。なお、遊技球の進入確率を変化させる機構は、第2特別図柄に係る始動装置のみに設ける必要はなく、それに代えて、又は、それに加えて、第1特別図柄に係る始動装置、一般入賞装置439A、439B、第1特別図柄に係る始動装置と第2特別図柄に係る始動装置とを含む上始動入賞装置431のような入賞装置のいずれか又は複数に設けても良い。また、遊技球の進入確率を変化させる機構は、電氣的に駆動されるソレノイド等の駆動手段により構成しても良いし、所定領域へ入球した遊技球の自重により動作する機構に代表される機械的に動作する機構により構成しても良い。

【0065】

第2特別図柄に係る下始動入賞装置432は、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入確率を変化させる下進入規制機構452と、下進入規制機構452を駆動する下進入規制ソレノイド462（図10参照）とを備えている。下進入規制機構452は、下進入規制ソレノイド462によって駆動される2つの可動片を備えており、下進入規制機構452が進入禁止姿勢である場合には、2つの可動片が進入口（入賞口）を狭窄する（又は閉鎖する）配置をとることによって遊技球は下始動入賞装置432に進入できないが、下進入規制機構452が進入許容姿勢である場合には、2つの可動片がそれらの先端部の間隔が拡大するような配置をとることによって遊技球は下始動入賞装置432に進入できるようになる。下進入規制機構452は、普通図柄に係る始動装置436Aまたは始動装置436Bへ進入した遊技球が始動スイッチ446Aまたは始動スイッチ446Bで検出されることに基づく抽選（以下において「普通図柄抽選」とも称す）で当選した場合に、下進入規制ソレノイド462による駆動に応じて所定の回数及び所定の時間だけ進入許容姿勢に移行する。

【0066】

大入賞装置433は、図7（A）に示すように、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入を規制する進入規制機構453と、進入規制機構453の姿勢を変化させる進入規制ソレノイド463（図10参照）とを備える入賞装置として構成される。

【0067】

大入賞装置433の進入規制機構453が進入禁止姿勢である場合には、進入規制機構453が進入口（入賞口）を閉鎖することによって遊技球は大入賞装置433に進入できないが、進入規制機構453が進入許容姿勢である場合には、進入規制機構453が進入口を開放することによって遊技球は大入賞装置433に進入できるようになる。

【0068】

なお、大入賞装置は、大入賞装置433のような構成である必要は必ずしもなく、例えば、非特定通路と、特定通路と、非特定通路に進入した遊技球を検出する非特定通路スイッチと、特定通路に進入した遊技球を検出する特定通路スイッチとを内部に備えるとともに、非誘導姿勢と誘導姿勢との間の移行によって、当該大入賞装置に進入した遊技球を非特定通路又は特定通路に振り分ける振分機構と、当該振分機構の姿勢を変化させて遊技球の誘導先を切り換える切換ソレノイドとを備える大入賞装置であってもよい。なお、当該変形例の大入賞装置が備える上記非特定通路スイッチ、特定通路スイッチ、および切換ソレノイドは、例えば、主制御基板920に接続される。

【0069】

パチンコ機100は、大入賞装置433に代えて当該変形例の大入賞装置を設けた構成であってもよく、大入賞装置433に加えて当該変形例の大入賞装置を設けた構成であってもよい。当該変形例の大入賞装置に進入した遊技球は、振分機構が前方に突出する非誘導姿勢である場合には非特定通路に案内され、振分機構が後方に没入する誘導姿勢である場合には特定通路に誘導される。特定通路、非特定通路及び振分機構は、遊技状態の移行を多様にするために設けられ、特定通路へ遊技球が進入した場合に、遊技者に特典として有利な遊技状態（例えば、後述する確変遊技状態）が付与されるよう構成してもよい。

【0070】

また、下進入規制機構452等の内部への遊技球の進入確率を変化させる機構としての進入許容姿勢及び進入禁止姿勢としては、各機構を構成して各装置の入賞口（又は入球口）に遊技球が進入可能な特別状態と、遊技球が進入不能な通常状態とを切り替える動作部材の姿勢変化に対応し、各姿勢に応じて動作部材の位置及び向きの少なくともいずれかが異なるものであれば良い。また、下進入規制機構452等の遊技球の進入確率を変化させる機構として、遊技球が進入不能な状態を通常状態とする必要は必ずしもなく、通常状態においても遊技球の進入を許容し、特別状態においては通常状態より遊技球が進入し易い状態に動作部材の姿勢が変化する構成としても良い。

【0071】

大入賞装置433には、大当りの抽選に当選した場合に遊技球が進入可能となる。具体的には、第1特別図柄に係る上始動入賞装置431へ進入した遊技球が上始動入賞スイッチ441で検出されることに基づく抽選（以下において「第1特別図柄抽選」とも称す）に当選した場合、又は、第2特別図柄に係る下始動入賞装置432へ進入した遊技球が下始動入賞スイッチ442で検出されることに基づく抽選（以下において「第2特別図柄抽選」とも称す）に当選した場合には、進入規制ソレノイド463が作動する。この作動によって所定の回数に亘り所定の時間だけ進入規制機構453の少なくとも一方が進入許容姿勢をとる。

【0072】

なお、内部に非特定通路と特定通路とを備える大入賞装置において、遊技球を非特定通路または特定通路に振り分ける振分機構は、進入規制機構453の進入許容姿勢への移行から所定の時間後に切換ソレノイド465の作動に応じて誘導姿勢に移行し、更に誘導姿勢への移行から所定の時間後に切換ソレノイド465の停止に応じて非誘導姿勢に戻るよう構成される。

【0073】

大入賞装置433が作動を開始するために必要な条件を設定するための装置（役連作動装置）を大入賞装置433に対して上方側（上流側）に配置する構成であってもよい。役連作動装置を設ける構成においては、大当りの抽選に当選した後は、当該役連作動装置に遊技球が通過したことを条件として、大入賞装置433が作動を開始する。よって、役連作動装置を設けることによって、遊技者は、大当りに当選した場合、自らの意図するタイミングで特別遊技状態を開始させることができる。なお、必ずしも役連作動装置の遊技球の通過を条件として、大入賞装置433のいずれかが作動を開始する構成とする必要はなく、それに代えて、又は、それに加えて、予め定めた時間の経過により大入賞装置433が作動を開始する構成としても良い。

【0074】

また、遊技盤400には、図7（A）に示すように、図柄の変動表示や抽選結果を表示する表示装置471～473と、遊技の保留回数を表示する表示装置476～478とが一体化された複数の発光部を有する表示器が、遊技盤400の一部に相当する左下部分に設けられている。複数の発光部は、各装置に対応する発光領域に予め区画され、各装置の状態が発光状態によって表示される。

【0075】

具体的には、遊技盤400には、第1特別図柄抽選に伴って、第1特別図柄を変動表示したり、第1特別図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする第1特別図柄に係る特別図柄表示装置471と、第2特別図柄抽選に伴って、第2特別図柄を変動表示したり、第2特別図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする第2特別図柄に係る特別図柄表示装置472と、第1特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示する特別図柄保留表示装置476と、第2特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示する特別図柄保留表示装置477とが設けられている。第1特別図柄に係る単位遊技の権利及び第2特別図柄に係る単位遊技の権利はそれぞれ最大4回まで保留される。ここで、単位遊技とは、1回の始動入賞に基づいて実行される1回分の遊技であり、1回の始動入賞に基づいて実

10

20

30

40

50

行される抽選の当否判定と、その当否判定に基づいた抽選結果を表示するまでの変動表示の開始から終了までを含む一連の遊技をいう。

【0076】

第1特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合には、左側上始動入賞装置431Aに進入した遊技球が左側上始動入賞スイッチ441A（図10参照）によって検出されたとしても第1特別図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。同様に、第2特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合に、右側上始動入賞装置431B又は下始動入賞装置432に進入した遊技球が右側上始動入賞スイッチ441B（図10参照）又は下始動入賞スイッチ442（図10参照）によって検出されたとしても第2特別図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。

10

【0077】

第1特別図柄に係る特別図柄表示装置471及び第2特別図柄に係る特別図柄表示装置472の各々は、複数の発光部で構成されており、主制御基板920（図10参照）によって制御される。第1特別図柄の表示及び第2特別図柄の表示の各々は、複数の発光部の発光パターン（発光色を含む発光状態（消灯、点灯、点滅）の組合せ）によって表現される。第1特別図柄に係る特別図柄保留表示装置476及び第2特別図柄に係る特別図柄保留表示装置477は、2個の単色の発光部の発光状態（消灯、点灯、点滅）の組合せによって保留回数を表示する。

【0078】

また、遊技盤400には、普通図柄抽選に伴って、普通図柄を変動表示したり、普通図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする普通図柄表示装置473と、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留回数を表示する普通図柄保留表示装置478とが設けられている。普通図柄に係る単位遊技の権利は最大4回まで保留される。普通図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合には、始動装置436A、436Bに進入した遊技球が始動スイッチ446A、446Bによって検出されたとしても普通図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。

20

【0079】

普通図柄表示装置473は、複数の発光部で構成されており、主制御基板920（図10参照）によって制御される。普通図柄は、複数の発光部の発光パターンによって表現される。また、普通図柄保留表示装置478は、2個の単色の発光部の発光状態（消灯、点灯、点滅）の組合せによって保留回数を表示する。

30

【0080】

また、遊技盤400には、中央構造体420の後方に重なるようにして、第1特別図柄及び第2特別図柄に係る単位遊技において、装飾図柄を変動表示したり、装飾図柄を確定表示したりする装飾図柄表示装置479が設けられている。装飾図柄の変動表示及び確定表示は、副制御基板940により制御され、主制御基板920による第1特別図柄や第2特別図柄の変動表示及び確定表示と同期している。装飾図柄の変動表示においては、第1特別図柄や第2特別図柄の変動表示よりも複雑かつ多様な演出が実行される。なお、第1特別図柄や第2特別図柄の変動表示及び確定表示と装飾図柄の変動表示及び確定表示とは、必ずしも完全に一致するタイミングで変動開始したり、確定表示として停止表示をしたりする必要はなく、各タイミングに僅かな時間差を設けつつ略同じタイミングで変動を開始し、略同じタイミングで確定表示が行われる設定としても良い。

40

【0081】

また、遊技盤400は、各種の構造物の裏側に設けられた盤面発光装置490（図10参照）を備えており、盤面発光装置490は、副制御基板940による制御に基づいて遊技進行に伴う各種の発光演出や発光による状態報知を実行する。

【0082】

ここで、各種の遊技状態及び遊技状態間の移行について説明する。通常時の遊技状態（以下において「通常遊技状態」とも略記する）は、第1特別図柄、第2特別図柄及び普通図柄の変動表示時間が長い状態（以下において「非時短状態」とも称す）に対応する。

50

【0083】

第1特別図柄抽選又は第2特別図柄抽選において大当りの種類（大当り種別）が所定の種類である大当りに当選した場合には、特別遊技状態後に、第2特別図柄及び普通図柄の変動表示時間が非時短状態よりも短い状態（以下において「時短状態」とも称す）であって、かつ、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選における大当りの当選確率が通常遊技状態より高い状態（以下において「特図高確率状態」とも称す）である遊技状態へ移行する。以下においては、時短状態、かつ、特図高確率状態である遊技状態を「確変遊技状態」とも称する。

【0084】

ここで、本実施形態のパチンコ機100においては、各特別図柄抽選により選択可能な大当りは1種類であり、各特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、100%の確率で、特別遊技状態後に確変遊技状態へ移行する。なお、大当りの種類（大当り種別）として、特別遊技状態後に確変遊技状態へ移行する大当りと、特別遊技状態後に確変遊技状態とは異なる遊技状態へ移行する大当りとを設ける構成であってもよい。

【0085】

特別遊技状態後に移行した確変遊技状態は、第1特別図柄及び第2特別図柄に係る単位遊技の総数が所定の回数（例えば、10回）となるまで維持可能とされ、当該単位遊技の総数が所定の回数に達すると、時短状態であって、かつ、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選における大当りの当選確率が通常遊技状態と同一の状態（以下において「特図低確率状態」とも称す）である遊技状態へ移行する。なお、以下においては、時短状態であり、かつ、特図低確率状態である遊技状態を「時短遊技状態」とも称す。

【0086】

より詳細には、本実施形態のパチンコ機100において、確変遊技状態において第1特別図柄及び第2特別図柄に係る単位遊技の総数が所定の回数に達した場合には、時短遊技状態であり、かつ、普通図柄抽選による当選確率が通常遊技状態より高い状態（以下において「普図高確率状態」とも称す）である遊技状態に移行する。以下においては、確変遊技状態後に移行する普図高確率状態の時短遊技状態を「確変後時短遊技状態」とも称す。

【0087】

詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機100においては、遊技状態が通常遊技状態であるときに第1特別図柄抽選又は第2特別図柄抽選において所定のハズレ結果（大当り当選でない結果）が選択された場合には、時短遊技状態であり、かつ、普通図柄抽選による当選確率が通常遊技状態と同一の状態（以下において「普図低確率状態」とも称す）である遊技状態に移行する。以下においては、遊技状態が通常遊技状態であるときに第1特別図柄抽選又は第2特別図柄抽選において所定のハズレ結果（後述する「時短ありハズレ」）が選択された場合に移行する普図低確率状態の時短遊技状態を「低確率時短遊技状態」とも称す。

【0088】

時短遊技状態（確変後時短遊技状態、低確率時短遊技状態）は、第1特別図柄及び第2特別図柄に係る単位遊技の総数が所定の回数（例えば、50回）となるまで維持可能とされ、当該単位遊技の総数が所定の回数に達した後は、通常遊技状態に戻る。

【0089】

なお、本実施形態のパチンコ機100においては、確変遊技状態は、第1特別図柄及び第2特別図柄に係る単位遊技の総数が所定の回数（例えば、10回）に達した後に時短遊技状態（確変後時短遊技状態）に移行する構成としたが、当該単位遊技の総数が所定の回数に達した後に通常遊技状態に戻る構成であってもよい。

【0090】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、第1特別図柄抽選又は第2特別図柄抽選において大当りに当選した場合に特別遊技状態の後に確変遊技状態へ移行し、第1特別図柄及び第2特別図柄に係る単位遊技の総数が所定の回数に達した後に時短遊技状態へ移行する構成としたが、内部に非特定通路と特定通路とを備える大入賞装置を備えるパチ

10

20

30

40

50

ンコ機１００において、第１特別図柄抽選又は第２特別図柄抽選における当選に基づいて移行する特別遊技状態中に遊技球が特定通路（大入賞装置の内部通路）へ進入するか否かに対応して、特別遊技状態後に移行する遊技状態が異なる構成であってもよい。例えば、特別遊技状態中に遊技球が特定通路へ進入しなかった場合には時短遊技状態へ移行し、その一方で、特別遊技状態中に遊技球が特定通路へ進入した場合には確変遊技状態へ移行する構成であってもよい。

【００９１】

なお、遊技状態及び遊技状態間の移行について、必ずしも上述した構成とする必要はなく、例えば、特図高確率状態が次回の大当りの当選まで継続する構成としても良いし、他の内容によって上記遊技状態の少なくとも１つを構成しても良いし、上述した各遊技状態とは別の遊技状態を更に含む構成としても良いし、上述した条件とは異なる条件によって遊技状態間が移行する構成としても良い。

【００９２】

次に、遊技盤４００の主要な装置の動作について概ね時系列に沿って説明する。主制御基板９２０においては、特別図柄（第１特別図柄及び第２特別図柄で共通）に係る当選乱数、大当り図柄乱数、停止パターン乱数、各種の変動パターン乱数が生成されており、各種の遊技状態において第１特別図柄に係る始動入賞装置である左側上始動入賞装置４３１Ａに進入した遊技球が左側上始動入賞スイッチ４４１Ａ（図１０参照）によって検出された場合に第１特別図柄の始動入賞となる。第１特別図柄の始動入賞時に、第１特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていない場合には、特別図柄に係る当選乱数、大当り図柄乱数及び停止パターン乱数が取得されて、主制御基板９２０のＲＡＭの所定の領域に格納される。

【００９３】

第１特別図柄の始動入賞に基づいて取得された乱数による単位遊技は、特別遊技状態中でなく、第１特別図柄又は第２特別図柄に係る単位遊技中でもなく、第１特別図柄に係る単位遊技の権利が保留されていない場合には、それらの乱数の格納の直後に開始される。また、特別遊技状態中でない場合であっても、第１特別図柄又は第２特別図柄に係る単位遊技中や第１特別図柄又は第２特別図柄に係る単位遊技の権利が保留されている場合には、今回の入賞より前に保留されていた全ての特別図柄（第１特別図柄及び第２特別図柄）に係る単位遊技の終了後に、今回の始動入賞に基づく単位遊技が開始される。特別遊技状態中に第１特別図柄の始動入賞に基づいて各乱数が取得された場合には、その乱数による単位遊技は、特別遊技状態後において今回の始動入賞より前に保留されていた全ての特別図柄に係る単位遊技の後に開始される。

【００９４】

また、第１特別図柄の始動入賞に基づいて取得された乱数による単位遊技は、第２特別図柄に係る全ての単位遊技の終了後に開始される。すなわち、今回の始動入賞の後に第２特別図柄の始動入賞に基づいて各乱数が取得された場合には、その第２特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技が優先して実行される。なお、必ずしも第２特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技が第１特別図柄に係る単位遊技に優先して実行される構成とする必要はなく、始動入賞の順に第１特別図柄と第２特別図柄に係る単位遊技優位制御が実行される構成であっても良いし、２つの特別図柄が択一的でなく同時に変動可能な構成であっても良い。

【００９５】

第１特別図柄の始動入賞に基づく第１特別図柄抽選において大当りに当選している場合には、更に、取得された大当り図柄乱数に基づいて第１特別図柄抽選の大当り当選に対応する停止図柄（大当り図柄）の種類が決定される。この停止図柄の種類と大当りの種類とが対応し、例えば、進入規制機構４５３が進入許容姿勢をとる回数に相当するラウンド数（例えば、６ラウンドと１６ラウンド）や、特別遊技状態後に移行する遊技状態（例えば、確変遊技状態へ移行させるか否か）といった遊技状態の種類に対応して大当りの種類が設定され、その種類に対応して大当り図柄が設定されている。第１特別図柄抽選において

大当りに当選しなかった場合には、大当り図柄とは別のハズレ図柄が停止図柄として設定される。

【0096】

なお、本実施形態のパチンコ機100においては、大当りの種類として、特別遊技状態の終了後に確変遊技状態を経由して通常遊技状態へと移行する大当り（確変大当り）が設けられている。大当りの種類は、必ずしも、本実施形態のように1種類である必要はなく、ラウンド数や、特別遊技状態後に移行する遊技状態といった遊技状態の種類に対応して大当りの種類が複数種類設定される構成であってもよく、その種類毎に大当り図柄が設定される構成であってもよい。

【0097】

第1特別図柄抽選の後に、現在の遊技状態、抽選結果、停止パターン乱数の値、各種の変動パターン乱数の値、第1特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数に基づいて、第1特別図柄の変動表示時間が決定されると共に、装飾図柄の変動パターンが選択される。その後、第1特別図柄に係る特別図柄表示装置471における第1特別図柄の変動表示及び装飾図柄表示装置479における装飾図柄の変動表示（変動演出）が開始され、第1特別図柄にあっては変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続され、装飾図柄にあっては変動表示時間に亘って変動パターンに従った変動表示が継続される。その後、変動表示時間の経過に伴って、第1特別図柄に係る停止図柄が確定表示され、また、装飾図柄として第1特別図柄の停止図柄に対応する図柄が確定表示される。第1特別図柄及び装飾図柄の確定表示は少なくとも所定の一定時間に亘って継続される。

【0098】

第1特別図柄に係る停止図柄が大当り図柄である場合には、第1特別図柄の確定表示後に、遊技状態は特別遊技状態に移行する。特別遊技状態においては、大入賞装置433の進入規制機構453が、大当りの種類に応じた所定の順序で所定の回数だけ進入許容姿勢となる。進入規制機構453における各回の進入許容姿勢中において、所定の個数（例えば、8個）の遊技球が大入賞スイッチ443によって検出された場合、又は、所定の最大進入許容時間（例えば、29.5秒）が経過した場合には、進入規制機構453は進入禁止姿勢に移行する。その後、所定の進入禁止時間の経過後に、再度、進入規制機構453が進入許容姿勢に復帰する。この進入規制動作が大当りの種類に対応した所定の順序で所定の回数だけ繰り返される。

【0099】

進入規制機構453は、特別遊技状態中においていずれか一方のみが進入許容姿勢をとる構成とされ、特別遊技状態の開始から所定の待機時間が経過した後（オープニング期間後）に初回の進入許容姿勢に一方が移行する。また、最終回の進入禁止姿勢への復帰から所定の進入禁止時間が経過し、更にその後に所定の待機時間が経過した後（エンディング期間後）に特別遊技状態は終了する。特別遊技状態の終了後には、上述のように、時短遊技状態又は確変遊技状態に移行する。

【0100】

各種の遊技状態において、第2特別図柄に係る右側上始動入賞装置431B又は下始動入賞装置432に進入した遊技球が右側上始動入賞スイッチ441B（図10参照）又は下始動入賞スイッチ442によって検出された場合に第2特別図柄の始動入賞となる。第2特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技の制御は、上述した第1特別図柄に係る制御と同様に実行される。すなわち、第2特別図柄の始動入賞時に第2特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていなければ、特別図柄に係る各乱数が取得されて、この始動入賞に基づく単位遊技が実行される。また、第2特別図柄抽選に応じた停止図柄の決定、装飾図柄の変動パターンの選択、変動表示の実行、及び、遊技状態の移行制御等についても、第1特別図柄に係る制御と同様に実行される。

【0101】

各種の遊技状態において、始動装置436Aまたは始動装置436Bに進入した遊技球が始動スイッチ446Aまたは始動スイッチ446Bによって検出された場合、普通図柄

に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていなければ、普通図柄に係る当選乱数が取得されて、主制御基板 9 2 0 の R A M の所定の領域に格納される。このとき、普通図柄に係る単位遊技中でなければ、その格納の直後に、その取得された普通図柄に係る単位遊技が開始される。一方、普通図柄に係る単位遊技中であれば、既得の普通図柄に係る単位遊技の権利に基づく単位遊技の終了後に、その取得された普通図柄に係る単位遊技が開始される。

【0102】

普通図柄に係る単位遊技においては、当選乱数の値に基づいて当選したか否かが判定され、当選した場合には、停止図柄として所定の当り図柄が設定される。一方、普通図柄抽選において当選しなかった場合には、停止図柄として所定のハズレ図柄が設定される。普通図柄抽選後に、普通図柄表示装置 4 7 3 において普通図柄の変動表示が開始され、非時短状態にあっては所定の変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続され、時短状態にあっては非時短状態よりも短い所定の変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続される。遊技状態に応じた所定の時間の経過に伴って、普通図柄に係る停止図柄が一定時間に亘って確定表示される。

10

【0103】

普通図柄に係る停止図柄が当り図柄である場合には、普通図柄の確定表示後に、下始動入賞装置 4 3 2 の下進入規制機構 4 5 2 が少なくとも 1 回は進入許容姿勢に移行する。具体的には、非時短状態（通常遊技状態及び特別遊技状態）において当選した場合には、下始動入賞装置 4 3 2 が所定の最大進入許容時間（例えば、略 0. 1 秒）に亘って進入許容状態へ移行し、時短状態（時短遊技状態及び確変遊技状態）における当選の場合には、下始動入賞装置 4 3 2 が非時短状態の場合より長い所定の最大進入許容時間（例えば、略 4. 8 秒）に亘って間欠的に（例えば、3 回に分けて）進入許容姿勢に移行する。但し、所定の個数（例えば、10 個）の遊技球が下始動入賞スイッチ 4 4 2 によって検出された場合には、下進入規制機構 4 5 2 は最大進入許容時間の経過を待たずに進入禁止姿勢に移行し、また、進入許容姿勢への移行回数が所定の回数に到達していなくても、今回の普通図柄に係る単位遊技における下始動入賞装置 4 3 2 の動作が終了する。

20

【0104】

次に、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 の遊技性について説明する。下始動入賞装置 4 3 2 への始動入賞に基づく第 2 特別図柄抽選（以下、この抽選を「下側特別図柄抽選」と称することがある）を受けるためには、まず、普通図柄抽選において当選しなければならず、更に、その当選に基づく下始動入賞装置 4 3 2 の進入許容状態において遊技球が下始動入賞装置 4 3 2 へ進入しなければならない。通常遊技状態における普通図柄に係る当りの当選確率は時短遊技状態における当選確率と同一であるが、通常遊技状態における当りの当選に基づく下始動入賞装置 4 3 2 の進入許容状態の滞在時間（例えば、略 0. 1 秒）が時短状態における滞在時間（例えば、略 2 秒）に比べて極めて短く設定されているために、通常遊技状態において、下側特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会は、上始動入賞装置 4 3 1（左側上始動入賞装置 4 3 1 A、右側上始動入賞装置 4 3 1 B）への始動入賞に基づく第 1 特別図柄抽選及び第 2 特別図柄抽選（以下、これらの抽選を「上側特別図柄抽選」と称することがある）を受けられる単位時間当りの機会よりも大幅に小さい。逆に、時短遊技状態や確変遊技状態等の時短状態においては、下側特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会は、上側特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会よりも大幅に大きい。

30

40

【0105】

したがって、遊技者は、上側特別図柄抽選において大当りに当選し、それによって、特別遊技状態後の確変遊技状態への移行を目指して遊技する。一方、時短遊技状態及び確変遊技状態においては、各遊技状態が終了する前に下側特別図柄抽選において大当りに当選することを目指して遊技する。

【0106】

遊技盤 4 0 0 には、遊技球が流下する遊技領域の中央部に中央構造体 4 2 0 が設けられ

50

ており、遊技者による発射ハンドル 2 5 2 の回転操作量（遊技球の発射強度）に応じて、発射通路 4 0 1 B から遊技領域に進入した（放出された）遊技球を、中央構造体 4 2 0 に対して左側（遊技領域の入口に近い側）または右側（遊技領域の入口から離れる側）に振り分け可能に構成される。これにより、パチンコ機 1 0 0 においては、主に中央構造体 4 2 0 の左側から遊技球を流下させる遊技手法（左打ち遊技手法）と、主に中央構造体 4 2 0 の右側から遊技球を流下させる遊技手法（右打ち遊技手法）とが選択的に行える構成となっている。

【0 1 0 7】

図 7（A）に示すように、遊技盤 4 0 0 に設けられた各入賞装置は、中央構造体 4 2 0 に対する左右いずれの側から遊技球を流下させても遊技球が入賞可能に構成されるので、遊技者は、必要または自身の好みに応じて、左打ち遊技手法または右打ち遊技手法によって遊技を行うことができる。

【0 1 0 8】

図 7（A）に示すように、遊技盤 4 0 0 には、中央構造体 4 2 0 の左上側に相当する一部分に、左打ち遊技手法によって発射された遊技球（すなわち、発射通路 4 0 1 B から遊技領域に進入した後中央構造体 4 2 0 に対して左側に振り分けられた遊技球）が進入可能な球通路部として、球通路部 6 4 1 と球通路部 6 4 2 とが設けられている。

【0 1 0 9】

球通路部 6 4 1 は、基体 4 0 1 の前面（正面）側に設けられた球通路部であり、球通路部 6 4 1 は、球通路部 6 4 1 は、内レール 4 0 3 の左上側（先端側）と、中央構造体 4 2 0 の左上側にて基体 4 0 1 の前面側に突設された壁部であって内レール 4 0 3 に概ね沿った方向に延びる壁部 6 5 1 との間に形成される。本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、図 7（A）に示すように、球通路部 6 4 1 は、その幅方向（流下方向に対して交差する向き）の長さ（幅）が遊技球を 1 つずつ通過可能な長さ（幅）に構成される。

【0 1 1 0】

球通路部 6 4 1 は、流下する遊技球を、中央構造体 4 2 0 に対して左側に位置する遊技球の流下領域 4 0 1 C における始動装置 4 3 6 A より上流側にて排出する。つまり、球通路部 6 4 1 は、進入した遊技球を、遊技領域の周縁に沿って（より詳細には、内レール 4 0 3 に沿って）、流下領域 4 0 1 C における始動装置 4 3 6 A より上流側の位置まで案内する球通路部として機能する。

【0 1 1 1】

図 7（A）に示す例においては、発射通路 4 0 1 B の出口（遊技領域の入口）から遊技領域へ進入した遊技球が、壁部 6 5 1 を越えることなく（すなわち、壁部 6 5 1 に対して遊技領域の入口に近い側）、壁部 6 5 1 と内レール 4 0 3 との間の領域に進入した場合、当該遊技球は球通路部 6 4 1 に進入する。よって、左打ち遊技手法によって発射された遊技球が、壁部 6 5 1 と内レール 4 0 3 との間の領域に進入した場合に、当該遊技球は、球通路部 6 4 1 を経て、流下領域 4 0 1 C における始動装置 4 3 6 A より上流側の位置まで案内される。

【0 1 1 2】

壁部 6 5 1 は、内レール 4 0 3 に対して略一定の距離が離間するように、正面視で左斜め上側を向く上面を有する形状に形成されている。この壁部 6 5 1 の上面に接触した遊技球は、勢いを減らしつつ球通路部 6 4 2 へと進入させることができ、この上面が一定の区間にわたって形成されるため、遊技球の発射力にばらつきがあっても、球通路部 6 4 2 へ発射時間の間隔と略同一の時間間隔で球通路部 6 4 2 へ遊技球を流下させることができる。この壁部 6 5 1 の上面は、平面状に形成されてもよいし、湾曲した曲面形状によって形成されてもよい。

【0 1 1 3】

ここで、壁部 6 5 1 は、2 つの球通路部 6 4 1, 6 4 2 を仕切るようにして設けられ、遊技者が意図したいずれの通路に、発射した遊技球のすべてを進入させるかが選択可能となっている。または、壁部 6 5 1 は、一定の区間にわたって形成されるため、どの程度の

10

20

30

40

50

割合で2つの球通路部641, 642へ遊技球を流下させるかの調整操作を容易にすることが可能となっている。正面視で左斜め上側を向く壁部651の上面は、2つの球通路部641, 642へ遊技球を流下させる割合を異ならせることができる程度に、傾斜角度と長さが設定されている。このため、壁部651の上面に遊技球が接触する位置を遊技者が調整することで、2つの球通路部641, 642へ遊技球を流下させる割合を変化させることができる。例えば、遊技領域の入口に近い左下側部分に遊技球が最初に遊技球が接触するような操作をすれば、それよりも右上側に遊技球が接触する場合よりも多くの遊技球を球通路部641に流下させることができる。

【0114】

球通路部642は、球通路部641に対して遊技者から遠い奥側または後方側（すなわち、基体401の背面側）であって、その一部が正面視において球通路部641に重なる位置に設けられた球通路部である。

【0115】

また、球通路部642は、球通路部641に対して正面視における同一高さ位置での通路の下降傾斜の角度が異なる形状とされている。このため、球通路部641と球通路部642とに対して同時期に遊技球が流下する状況で、2つの遊技球が流下していることを、遊技者が容易に確認可能となっている。

【0116】

また、球通路部642は、球通路部641に対して、流下方向に対して交差する向きの前後幅が異なるように設定される。具体的には、球通路部641は、球通路部642より前後幅が大きな設定とされ、これにより、遊技球の流下速度を異ならせて、前後に重なるようにして遊技球が流下する場合の速度を効率よく異ならせることができる。

【0117】

また、球通路部642は、球通路部641に対して、流下方向に対して交差する向きの正面視における幅（横幅）が略同一に設定される。これにより、正面視における通路幅を小さくして、遊技領域を効率よく拡大することができる。

【0118】

球通路部642への進入口となる入口642Aは、図7（B）に示すように、壁部651を介して球通路部641とは反対側（壁部651に対して遊技領域の入口から離れる側）において基体401に貫通形成されている。より詳細には、入口642Aは、図7（B）に示すように、壁部651と、壁部651に対して遊技領域の入口から離れる側にて基体401の前面側に突設された壁部652との間に位置する領域653において基体401に貫通形成されている。

【0119】

領域653の上流側には、当該領域653への遊技球の進入口となる入口653Aが形成され、発射通路401Bの出口から遊技領域へ進入した遊技球は、入口653Aを経ることによって領域653に進入することができる。領域653は、入口653Aが形成された位置を除き、その周縁側が壁部651の上方側部分（上流側部分）と壁部652とによって囲まれた閉領域に構成される。

【0120】

球通路部642の入口642Aは、領域653に進入した全ての遊技球が到達可能な下流側に形成されているので、遊技球が入口653Aから領域653に進入した場合には、当該遊技球を入口642Aに進入させることができる。よって、発射通路401Bの出口（遊技領域の入口）から遊技領域へ進入した遊技球が、入口653Aを経て領域653に進入した場合、当該遊技球は入口642Aから球通路部642に進入し、球通路部642を流下する。

【0121】

図7（B）に示すように、領域653の周縁の一部を構成する壁部652は、入口653Aにおける右端側（すなわち、入口653Aにおける遊技領域の入口から離れる端側）から下流側に向かって、湾曲部652Aと、下降傾斜部652Bと、下側壁部652Cと

10

20

30

40

50

を含む。

【0122】

湾曲部652Aは、入口653Aにおける右端側から右方側（遊技領域の入口から離れる方向側）に膨らむように湾曲する部分である。領域653は、湾曲部652Aの形状によって、入口653Aより下流側（下方側）であって球通路部642の入口642Aの形成領域より上流側（上方側）において、遊技球の流下方向と交差する向きの長さW2が、入口653Aにおける遊技球の流下方向と交差する向きの長さW1より長く、かつ、入口642Aにおける遊技球の流下方向と交差する向きの長さW3より長い、右方向に膨らんだ形状に構成される。

【0123】

下降傾斜部652Bは、湾曲部652Aの下流側に連続する部分であって入口642Aが設けられた左方側へ下降傾斜する部分である。下側壁部652Cは、下降傾斜部652Bの下流側に連続する部分であって入口642Aの右下側の周縁に沿って略垂直に下降する部位と下側の周縁に沿って略水平に延びる部位とから構成される部分である。

【0124】

これにより、発射通路401Bの出口から遊技領域へ進入した遊技球が入口653Aから領域653に進入した場合、当該遊技球は、壁部652の湾曲部652Aによって一旦右方側（遊技領域の入口から離れる方向側）へ誘導された後、進行方向を左方側に転換し、下降傾斜部652Bによって入口642Aへと案内される。よって、発射通路401Bを経て遊技領域に進入した遊技球の進行方向を湾曲部652Aの湾曲によって緩やかに転換させ、その速度を減速させつつ入口642Aへと遊技球を案内することができるので、遊技球を入口642Aへスムーズに進入させることができる。

【0125】

また、壁部652の下側壁部652Cは、下降傾斜部652Bの左端に対して一段下がった階段形状に構成されるので、下降傾斜部652Bから下側壁部652Cへ誘導された遊技球が再び下降傾斜部652Bの側へ戻ることを抑制することができ、その点においても、遊技球を入口642Aへスムーズに進入させることができる。

【0126】

球通路部642からの排出口となる出口642Bは、入口642Aと同様、壁部651を介して球通路部641とは反対側であって流下領域401Cにおける始動装置436Aより上流側となる位置において基体401に貫通形成されている。よって、入口642Aから球通路部642に進入して球通路部642を流下する遊技球は、基体401の前面側に設けられた球通路部641と同様、流下領域401Cにおける始動装置436Aより上流側において出口642Bから排出される。

【0127】

つまり、球通路部642は、入口642Aから進入した遊技球を基体401の背面側において流下させ、流下領域401Cにおける始動装置436Aより上流側の位置まで案内する球通路部として機能する。したがって、左打ち遊技手法によって発射された遊技球が、壁部651における球通路部641とは反対側の領域に進入した後、入口642Aから球通路部642に進入した場合に、当該遊技球は、球通路部641を経て、流下領域401Cにおける始動装置436Aより上流側の位置まで案内される。

【0128】

なお、球通路部641または球通路部642の一方を通過した遊技球が、始動装置436Aに入賞し易くなるよう、球通路部641および球通路部642を配置する構成であってもよい。これにより、球通路部641、642のうち始動装置436Aに入賞し易いと推測した球通路部を遊技者によって選択させることが可能となる。

【0129】

また、遊技盤400には、中央構造体420の右上側に、右打ち遊技手法によって発射された遊技球（すなわち、発射通路401Bから遊技領域に進入した後に中央構造体420に対して右側に振り分けられた遊技球）が進入可能な球通路部として、球通路部661

10

20

30

40

50

と球通路部 662 とが設けられている。

【0130】

球通路部 661 は、基体 401 の前面側に設けられた球通路部であり、球通路部 661 は、球通路部 641 は、遊技領域の右上側に設けられて当該遊技領域の周縁の一部を構成する部材と、中央構造体 420 の右上側にて基体 401 の前面から前方側に突出する壁部であって遊技領域の周縁に概ね沿った方向に伸びる壁部 671 との間に形成される。球通路部 661 は、その幅方向（流下方向に対して交差する向き）の長さが遊技球を 1 つずつ通過可能な長さに構成される。

【0131】

球通路部 661 は、流下する遊技球を、中央構造体 420 に対して右側に位置する遊技球の流下領域 401D における始動装置 436B より上流側にて排出する。つまり、球通路部 661 は、進入した遊技球を、遊技領域の周縁に沿って、流下領域 401D における始動装置 436B より上流側の位置まで案内する球通路部として機能する。

【0132】

図 7 (A) に示す例においては、発射通路 401B の出口から遊技領域へ進入した遊技球が、中央構造体 420 に対する上側の通路を通過し、壁部 671 を超え、壁部 671 に対する遊技領域の周縁側の領域に進入した場合、当該遊技球は球通路部 661 に進入する。よって、右打ち遊技手法によって発射された遊技球が、壁部 671 に対する遊技領域の周縁側の領域に進入した場合に、当該遊技球は、球通路部 661 を経て、流下領域 401D における始動装置 436B より上流側の位置まで案内される。

【0133】

球通路部 662 は、球通路部 661 に対して遊技者から遠い奥側または後方側（すなわち、基体 401 の背面側）であって、その一部が正面視において球通路部 661 に重なる位置に設けられた球通路部である。球通路部 662 への進入口となる入口 662A は、壁部 671 を介して球通路部 661 とは反対側において基体 401 に貫通形成されている。よって、発射通路 401B の出口から遊技領域へ進入した遊技球が、中央構造体 420 に対する上側の通路を通過した後、壁部 671 を越えることなく、壁部 671 における球通路部 661 とは反対側の領域に進入した場合、当該遊技球は入口 662A から球通路部 662 に進入し、球通路部 662 を流下する。

【0134】

球通路部 662 からの排出口となる出口 662B は、入口 662A と同様、壁部 671 を介して球通路部 661 とは反対側であって流下領域 401D における始動装置 436B より上流側となる位置において基体 401 に貫通形成されている。よって、入口 662A から球通路部 662 に進入して球通路部 662 を流下する遊技球は、基体 401 の前面側に設けられた球通路部 661 と同様、流下領域 401D における始動装置 436B より上流側において出口 662B から排出される。

【0135】

つまり、球通路部 662 は、入口 662A から進入した遊技球を基体 401 の背面側において流下させ、流下領域 401D における始動装置 436B より上流側の位置まで案内する球通路部として機能する。したがって、右打ち遊技手法によって発射された遊技球が、壁部 671 における球通路部 661 とは反対側の領域に進入した後、入口 662A から球通路部 662 に進入した場合に、当該遊技球は、球通路部 661 を経て、流下領域 401D における始動装置 436B より上流側の位置まで案内される。

【0136】

なお、球通路部 661 または球通路部 662 の一方を通過した遊技球が、始動装置 436B に入賞し易くなるよう、球通路部 661 および球通路部 662 を配置する構成であってもよい。これにより、球通路部 661, 662 のうち始動装置 436B に入賞し易いと推測した球通路部を遊技者によって選択させることが可能となる。

【0137】

次に、後ブロック 104 について説明する。図 8 及び図 9 は、それぞれ、パチンコ機 1

10

20

30

40

50

00を示す背面側斜視図及び背面図である。なお、図8においては、理解の容易のために、外枠101を省略して示している。

【0138】

後ブロック104は、図8及び図9に示すように、基体501に他の部材や装置が取着されて構成されている。この基体501と中間ブロック103とが後ブロック支持機構136, 137によって接続されることにより、後ブロック104が中間ブロック103に対して開閉可能に支持されている。

【0139】

後ブロック104は、遊技球を貯留する球貯留部としての遊技球タンク510と、遊技球タンク510の下流側に連続して遊技球を（例えば、1列に）整流させると共に1段に整列させる球整列部としてのタンクレール520と、タンクレール520の下流側においてタンクレール520から流入した遊技球を誘導する球誘導部としてのケースレール530と、ケースレール530の下流側において遊技球の払い出しや遊技球の貸し出しを実行する払出装置540と、払出装置540の下流側において払出装置540から流出した遊技球を基体501に形成された誘導通路（図示せず）に誘導する球誘導部としての誘導部材550と、払出装置540による遊技球の払い出しや遊技球の貸し出しを制御する払出制御装置560と、外部電力を各種の装置等で必要とする所定の電圧の電力に変換して出力する電力供給手段としての機能と発射操作装置250に対する発射操作に基づく遊技球の射出を主制御基板920と協同して制御する発射制御手段としての機能とを有する電源・発射制御装置570と、払出制御装置560及び遊技球貸出装置290（図1参照）とパチンコ機100の側方に配置されるカードユニット（図示せず）との間の信号を中継する中継装置950と、パチンコ機100の状態に応じた信号を管理装置（図示せず）に出力する基板である外部端子板580とを備えている。

【0140】

基体501は、樹脂（例えば、ABS樹脂）により一体成型されており、前側部分に対応するベース部502と、ベース部502よりも後方に位置した保護カバー部503とを含んでいる。ベース部502は、その上側部分が後ブロック104の外形に沿って略枠状に形成されると共に、下側部分が前後方向に厚みを有する略平坦状に形成されており、他の装置が取り付けられる被取付部としての機能を有している。

【0141】

保護カバー部503は、前後方向に厚みを有する略板状に形成されている。また、保護カバー部503は、中間ブロック103の背面全域を覆う形状でなく、主制御装置370の一部といった頻繁に検査や確認が必要な中間ブロック103の背面における一部をパチンコ機100の背面に露出するための窓部を形成する大きさに設定されている。保護カバー部503の背面には、主制御装置370及び副制御装置390における発熱の放熱性を向上させる機能を有する多数の通気孔503Aが形成されている。

【0142】

遊技球タンク510は、上方に開口した横長の箱型容器であり、その長手方向の一端側に、島設備の球循環装置（図示せず）から供給される遊技球が逐次補給される。遊技球タンク510における遊技球の供給される側と異なる長手方向の一端側には開口（図示せず）が形成されている。遊技球タンク510の底面は長手方向に緩やかに傾斜し、遊技球タンク510に供給された遊技球は開口側に自重によって移動する。また、遊技球タンク510の底面は、長手方向に比して、長手方向と直交する方向（前後方向）にも傾斜し、開口が設けられる側（例えば、前側）に優位に遊技球を誘導する。また、遊技球タンク510の底面には、その上に重なるようにして金属製の帯電防止板（図示せず）が取着され、帯電防止板が接地電位に接続されて遊技球タンク510内及びその下流側の遊技球の静電気が除去される。

【0143】

タンクレール520は、遊技球タンク510の開口が形成される側に取り付けられ、遊技球タンク510の開口を通して遊技球が流入する。タンクレール520は、遊技球が1

列に並んで通過する幅を有する略樋状の遊技球の通路を形成する通路形成部材 5 2 1 と、通路形成部材 5 2 1 により形成される通路の上面として次第に高さが低くなる天面部を有してその通路を流下する遊技球を上下に重なった高さから次第に 1 段の高さに整流する整流部材 5 2 2 とを備えている。タンクレール 5 2 0 により形成される通路は、下流側に向けて緩やかに傾斜しており、遊技球タンク 5 1 0 とは反対側へ遊技球を誘導する。

【0144】

ケースレール 5 3 0 は、タンクレール 5 2 0 の下側に連続するように縦長に形成されており、タンクレール 5 2 0 からの遊技球が流入する。ケースレール 5 3 0 には、遊技球が勢いよく流れないように左右に湾曲しつつ下方に連続している。また、ケースレール 5 3 0 における球通路の途中部分には、球切れを検出するための球切れ検出部 5 3 9 が設けられている。球切れ検出部 5 3 9 には、貯留球スイッチ 5 9 1（図 10 参照）が内蔵され、貯留球スイッチ 5 9 1 によって、ケースレール 5 3 0 又はその上流側で球詰り等が発生してケースレール 5 3 0 内に遊技球が正常に補給されていない球切れ状態を検出する。

10

【0145】

払出装置 5 4 0 は、遊技球を送り出す送出機構と、送出機構を駆動する駆動手段としての払出モータ 5 4 2（図 10 参照）と、払出計数スイッチ 5 9 2（図 10 参照）とを備えている。払出制御装置 5 6 0 による制御に基づく払出モータ 5 4 2 の作動に応じて、球通路に貯留されている遊技球が下流側へ放出される。放出された遊技球の球通路の通過は、払出計数スイッチ 5 9 2 に検出され、これにより、払出制御装置 5 6 0（払出制御基板 9 3 0）が遊技球の払い出し数を計数する。

20

【0146】

払出制御装置 5 6 0 及び電源・発射制御装置 5 7 0 は、図 8 及び図 9 に示すように、後ブロック 1 0 4 の背面側下部に位置するように基体 5 0 1 のベース部 5 0 2 における下部背面に重なるようにして取り付けられている。これら払出制御装置 5 6 0 及び電源・発射制御装置 5 7 0 を含む後ブロック 1 0 4 は、機種変更等において遊技盤 4 0 0 を別の遊技盤に交換した場合にも、継続利用可能とされている。

【0147】

払出制御装置 5 6 0 は、払出制御基板 9 3 0（図 10 参照）と、払出制御基板 9 3 0 を収容する基板ケースとを備え、払出制御基板 9 3 0 は、主制御基板 9 2 0 と同様に、開封の痕跡を残さずに開封できないように封止された基板ケースの内部に収容されている。

30

【0148】

電源・発射制御装置 5 7 0 は、電源・発射制御基板 9 0 0（図 10 参照）と、電源・発射制御基板 9 0 0 を収容する基板ケースとを備え、電源・発射制御基板 9 0 0 は、主制御基板 9 2 0 と同様に、封止された基板ケースの内部に収容されている。

【0149】

外部端子板 5 8 0 は、図 8 及び図 9 に示すように、後方から見た後ブロック 1 0 4 の右上側端部に設けられている。外部端子板 5 8 0 には、特別遊技状態中に信号出力するための出力端子などが設けられている。

【0150】

また、図 9 に示すように、パチンコ機 1 0 0 の背面側には、背面設定スイッチ 9 0 5 が設けられている。背面設定スイッチ 9 0 5 は、本パチンコ機 1 0 0 の出球率を予め定めた複数段階（例えば、6 段階や 9 段階など）のいずれか 1 段階に設定するための設定操作を有効化するための設定有効化装置である。

40

【0151】

背面設定スイッチ 9 0 5 に所定のキー（図示せず）を挿入して所定位置（本実施形態では、初期位置から時計回りに略 90°回転させた位置）まで回転させることで出球率の設定変更を有効化（許容）することができる。出球率の設定変更がこのような有効化された状態で所定の設定操作（本実施形態においては、初期化スイッチ 9 0 7 の押下）を行うことで出球率の設定変更が有効に行われる。

【0152】

50

出球率の設定変更が有効に行われた場合、設定された各段階に応じて所定の遊技態様に変更される。つまり、背面設定スイッチ905および初期化スイッチ907の操作による出球率の設定変更は、遊技態様の設定変更であるともいえる。

【0153】

本実施形態のパチンコ機100においては、出球率の設定変更（すなわち、遊技態様の設定変更）により設定された各段階に応じて、初当り確率（本実施形態においては、第1特別図柄抽選の当選確率）と、確変継続率（本実施形態においては、確変遊技状態において第2特別図柄抽選を経由して特別遊技状態へ移行した場合に当該特別遊技状態後に確変遊技状態に移行する確率）との組み合わせが異なる9種類の遊技態様のいずれかを選択することができる。よって、出球率の設定変更（遊技態様の設定変更）が有効に行われた場合には、設定された段階に応じた初当り確率および継続確率となるよう第1特別図柄抽選および第2特別図柄抽選の各当選確率を変化させる（すなわち、各当選確率に応じた確率抽選データを使用する）ことで出球率の調整が行われる。

10

【0154】

具体的に、本実施形態のパチンコ機100においては、初当り確率が大幅に低いが確変継続率が大幅に高いトップタイプと、初当り確率が中程度であり確変継続率も中程度であるミドルタイプと、初当り確率が大幅に低いが確変継続率が大幅に高いボトムタイプとを選択できる。さらに、これらの各タイプにおいて、各タイプの初当り確率が、各タイプ間の初当り確率の幅よりも小幅に細分化された3段階の確率状態（以下、確率設定状態ともいう）、すなわち、3段階の中で初当り確率が最も低い第1段確率と、2番目に低い初当り確率である第2段確率と、初当り確率が最も高い第3段確率とを選択できる。

20

【0155】

トップタイプにおいて、上始動入賞装置431および下始動入賞装置432への入賞に伴う賞球数は他のタイプよりも少ないが、大入賞装置433への入賞に伴う賞球数は他のタイプよりも多くなっている。一方、ボトムタイプにおいて、上始動入賞装置431および下始動入賞装置432への入賞に伴う賞球数は他のタイプよりも多いが、大入賞装置433への入賞に伴う賞球数は他のタイプよりも少なくなっている。

【0156】

ここで、トップタイプ、ミドルタイプ、およびボトムタイプのいずれも賞球数は同一の数に設定してもよい。これにより、トップタイプ、ミドルタイプ、およびボトムタイプのいずれの設定であるのか遊技者が賞球数から判定することを不能とし、いずれのタイプであるかの設定を推測する遊技性を長時間にわたって付加することができる。

30

【0157】

また、トップタイプ、ミドルタイプ、およびボトムタイプのいずれも確率設定状態の段階に応じて遊技者にとっての利益率は変化するが、いずれのタイプであっても確率設定状態の段階が同一であれば遊技者にとっての利益率は実質的に同一に設定されている。このため、タイプの変更によって確率の設定を変更しても、遊技場側が獲得する一定期間（例えば、1日）当たりの利益は予測しやすく、遊技場の管理をし易くすることができる。

【0158】

なお、出球率の設定変更によって変更する遊技態様としては、上述したような、初当り確率と確変突入率との組合せであることに必ずしも限定される必要はなく、例えば、初当り確率または確変突入率のいずれかであってもよい。また、初当り確率および確変突入率以外の抽選確率、例えば、第1特別図柄抽選または第2特別図柄抽選の当選確率、普通図柄抽選の当選確率や、第1特別図柄抽選または第2特別図柄抽選において小当たりが選択される確率や、確変突入率（本実施形態においては、第2特別図柄抽選での当選を経由する確変遊技状態への突入率）や、特別遊技状態後に移行した確変遊技状態が終了する確率（例えば、確変遊技状態中に図柄の変動表示が実行される毎に行われる転落抽選において確変遊技状態の終了が選択される確率）などであってもよく、これらの各遊技態様の2つ以上の組合せであってもよい。

40

【0159】

50

背面設定スイッチ９０５より上方には、設定表示装置９０６が設けられている。背面設定スイッチ９０５の操作によって出球率の設定変更（遊技態様の設定変更）が有効に行われた場合、現在設定されている遊技態様に対応する設定表示情報が設定表示装置９０６に表示される。設定表示情報は、タイプを表す英字と確率設定状態を表す数字との組み合わせから構成される。本実施形態のパチンコ機１００においては、トップタイプ、ミドルタイプ、およびボトムタイプの各タイプを、それぞれ、「Ｔ」、「Ｍ」および「Ｂ」の英字で表す。また、各タイプの確率設定状態は、第１段確率を「１」で表し、第２段確率を「２」で表し、第３段確率を「３」で表す。

【０１６０】

よって、例えば、トップタイプの第１段確率の遊技態様である場合に設定表示装置９０６に表示される設定表示情報は「Ｔ１」であり、ミドルタイプの第３段確率の遊技態様である場合に設定表示装置９０６に表示される設定表示情報は「Ｍ３」であり、ボトムタイプの第２段確率の遊技態様である場合に設定表示装置９０６に表示される設定表示情報は「Ｂ２」である。

【０１６１】

<電気的な構成>

次に、パチンコ機１００の電気的構成について説明する。図１０は、パチンコ機１００の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１００は、図１０に示すように、電源・発射制御基板９００、電源監視基板９１０、主制御基板９２０、払出制御基板９３０、副制御基板９４０等の制御回路装置を備えている。なお、図１０において、各種の信号を中継するだけの中継回路装置については省略している。以下に、これらの主要な制御回路装置を個別に詳細に説明する。

【０１６２】

電源・発射制御基板９００は、パチンコ機１００の各部に電源供給路（図中の破線）を介して所定の電圧の電力を供給する電源部９０１と、発射操作装置２５０の操作に応じて発射装置３３０の駆動を制御する発射制御部９０２と、初期化スイッチ９０７からの初期化信号や球溢れスイッチ２４９からの球溢れ信号を中継する信号中継部９０３とを備えている。

【０１６３】

電源部９０１は、外部より供給される外部電力（例えば、交流２４ボルト）を取り込んで内部電力（例えば、直流２４ボルト）に変換すると共に、その内部電力から各種の電力を生成する。電源部９０１により生成される電力は、各種のソレノイドや各種のモータ等の機器を駆動するための駆動用電圧（例えば、直流１２ボルト）の電力、各種のスイッチを駆動したり制御処理を実行したりするための制御用電圧（例えば、直流５ボルト）の電力、主制御基板９２０のＲＡＭの内容を保持させるためのバックアップ用電圧の電力等を含んでいる。

【０１６４】

電源部９０１は、内部電力から生成した各種の電力を、電源監視基板９１０、主制御基板９２０、払出制御基板９３０、副制御基板９４０等に供給する。具体的には、電源監視基板９１０に対しては、内部電力、駆動用電圧、制御用電圧及びバックアップ電圧の電力が供給される。主制御基板９２０に対しては、駆動用電圧、制御用電圧及びバックアップ電圧の電力が供給され、これら電力は、電源監視基板９１０の電源監視部９１１を介して供給される。払出制御基板９３０に対しては、駆動用電圧及び制御用電圧の電力が供給される。副制御基板９４０に対しては、駆動用電圧及び制御用電圧の電力が供給される。発射制御部９０２及び信号中継部９０３に対しては、駆動用電圧及び制御用電圧の電力が供給される。

【０１６５】

電源部９０１には、電源スイッチ９０９が接続されており、電源スイッチ９０９がオフ状態である場合には外部電力の取り込みが停止される。なお、電源スイッチ９０９をオフ状態にしたり、電源スイッチ９０９を介して電源部９０１に接続される電源プラグ（図示

10

20

30

40

50

せず)を外部電力の供給コンセント(図示せず)から抜脱したりすることによってパチンコ機100の内部への電力の供給が停止している状態や、外部電力自体の供給が停止している状態を「停電状態」と総称する。

【0166】

電源部901は、停電状態への移行後においても所定の期間にわたり制御用電圧の電力を正常に出力するように構成されている。これによって、主制御基板920は、現在の制御状態に復帰できるように状態を保存して制御を終了させることができる。

【0167】

発射制御部902は、主制御基板920と協同して、発射装置330の球送りソレノイド332及び発射ソレノイド334の駆動を制御する。なお、球送りソレノイド332及び発射ソレノイド334は、所定条件が整っている場合に作動が許可される。具体的には、遊技者が発射ハンドル252(図1参照)に触れていることが接触センサ254からの接触センサ信号に基づいて検知されていること、発射を停止させるための発射停止スイッチ255が操作されていないことを条件に、発射制御部902はオン状態の発射許可信号を主制御基板920に出力する。また、発射許可信号と発射異常信号とに基づいて主制御基板920は発射ソレノイド制御信号及び球送りソレノイド制御信号を発射制御部902に出力する。発射制御部902は、オン状態の球送り制御信号に基づいて球送りソレノイド332を作動させ、オン状態の発射ソレノイド制御信号の受信と可変抵抗器253の抵抗値とに基づいて発射ソレノイド334を作動させる。これによって、発射装置330から可変抵抗器253の抵抗値(発射ハンドル252の回転操作量)に応じた強さで遊技球が順次に発射される。

【0168】

信号中継部903は、初期化スイッチ907が押下された場合に、主制御基板920へオン状態の初期化信号を出力する。主制御基板920においては、オン状態の初期化信号の受信に応じて主制御基板920のRAMに保存された保存情報を初期化する。なお、初期化スイッチ907は、必ずしも信号中継部903を介して主制御基板920に信号を出力する構成とする必要はなく、例えば、初期化スイッチ907を主制御基板920に直接搭載する等して基板ケース371内に初期化スイッチ907が収容される構成としても良く、これにより信号が伝送される区間を狙った不正な信号入力を抑止することができる。

【0169】

また、信号中継部903は、球溢れスイッチ249が遊技球を検出した場合に、主制御基板920へオン状態の球溢れ信号を出力する。主制御基板920においては、オン状態の球溢れ信号の検知に基づいて払出制御基板930に低速払出信号を出力し、低速払出信号を受信した払出制御基板930は、払出モータ542の回転速度(払出装置540からの遊技球の払出速度)を低速化させる。また、主制御基板920は、オフ状態の球溢れ信号の検知に基づいて払出制御基板930に高速払出信号を出力し、高速払出信号を受信した払出制御基板930は、払出モータ542の回転速度を高速化させる。

【0170】

また、図10に示すように、信号中継部903には、背面設定スイッチ905および設定表示装置906が接続されている。信号中継部903は、背面設定スイッチ905が所定のキー(図示せず)により時計回りに略90°回転された場合に主制御基板920へ出力されるオン状態の設定信号を中継する。主制御基板920においては、背面設定スイッチ905からオン状態の設定信号を受信したことに応じて遊技態様の変更を許容する。また、信号中継部903は主制御基板920から設定表示装置906へ出力された設定表示信号を中継する。設定表示装置906は、受信した設定表示信号に対応する設定表示情報を表示する。

【0171】

電源監視基板910は、電源・発射制御基板900からの電力供給状態を監視する電源監視部911と、電源・発射制御基板900と主制御基板920との間の電力供給及び各種の信号の伝達を中継する信号中継部912とを含んでいる。電源監視部911は、停電

状態への移行に応じて主制御基板 920 へ停電信号を出力するものでもあり、電源部 901 から出力される最大電圧である直流安定 24 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 22 ボルト未満である状態が所定の時間だけ継続した場合に停電状態であると判断して、オン状態の停電信号を主制御基板 920 へ出力する。主制御基板 920 は、オン状態の停電信号の受信によって停電状態への移行を認識する。

【0172】

主制御基板 920 は、パチンコ機 100 の動作を統括的に制御する。主制御基板 920 には、1 チップマイコンとしての M P U (図示せず) が搭載されている。M P U は、演算処理装置としての C P U (図示せず) と、C P U により実行される各種の制御プログラムや固定データを記憶した R O M (図示せず) と、制御プログラムの実行に際して一時的に各種のデータ等を記憶する R A M (図示せず) とを含んでいる。主制御基板 920 には、その他、タイマ回路 (図示せず)、カウンタ回路 (図示せず)、クロック発生回路 (図示せず)、信号送受信回路 (図示せず) 等の各種回路が搭載されている。主制御基板 920 の R A M は、停電状態への移行後においても電源・発射制御基板 900 からのバックアップ電圧の電力供給によって内部データを維持 (バックアップ) できる構成となっている。

【0173】

払出制御基板 930 は、主制御基板 920 からの指示に応じた払出装置 540 による遊技球の払い出し動作や遊技球貸出装置 290 の操作に応じた払出装置 540 による遊技球の貸し出し動作を制御する。払出制御基板 930 は、主制御基板 920 と同様に、C P U (図示せず)、R O M (図示せず) 及び R A M (図示せず) を含む 1 チップマイコンとしての M P U (図示せず)、タイマ回路 (図示せず)、カウンタ回路 (図示せず)、クロック発生回路 (図示せず)、信号送受信回路 (図示せず) 等の各種回路が搭載されている。

【0174】

払出制御基板 930 は、他の装置と情報通信可能に接続する接続手段としての入出力ポートが搭載されており、例えば、主制御基板 920 及び中継装置 950 とは双方向の情報入出力通信が可能に接続され、開閉検出スイッチ 108, 109、貯留球スイッチ 591、及び、払出計数スイッチ 592 とは、一方向のみの情報入力通信のみが可能に接続され、払出モータ 542 とは、一方向のみの情報出力通信のみが可能に接続されている。なお、払出制御基板 930 の R A M は、主制御基板 920 の R A M と同様に、停電状態において一定の期間にわたって内部データを維持可能とするバックアップ機能を有する構成としても良いし、主制御基板 920 の R A M とは異なり、停電状態において内部データを維持しない構成としても良い。

【0175】

副制御基板 940 は、主制御基板 920 からの指示に基づいて、各種の演出装置や各種の発光装置や各種の音響装置等の動作を制御する。副制御基板 940 は、他の装置と情報通信可能に接続する接続手段としての入出力ポートが搭載されており、例えば、主制御基板 920 とは一方向のみの情報入力通信のみが可能に接続され、入力操作装置 260 とは双方向に情報通信可能に接続され、装飾図柄表示装置 479 等とは一方向の情報出力通信のみが可能に接続されている。

【0176】

<各種の制御処理>

次に、主制御基板 920 によって実行される各種の制御処理について説明する。主制御基板 920 における制御処理は、大別すると、停電状態からの復帰に伴い起動されるメイン処理と、定期的に (本形態では 2 m s (ミリ秒) 周期で) メイン処理に割込みをかけて実行されるタイマ割込み処理とで構成されている。

【0177】

まず、図 11 を参照して、主制御基板 920 によって実行されるメイン処理について説明する。図 11 は、主制御基板 920 のメイン処理 (図 11 においては「主制御メイン処理」と略記) を示すフローチャートである。

【0178】

主制御基板 920 のメイン処理において、まず、主制御基板 920 の立ち上げや各種の情報を初期設定するための一連の制御開始処理（プログラム開始処理 S1001～乱数初期設定処理 S1019）が一度だけ実行され、その後は、割込みを禁止する割込み禁止処理 S1020 と、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタ（RAM の一部の領域）及び大当り図柄乱数初期値カウンタ（RAM の一部の領域）並びに普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタ（RAM の一部の領域）の値を更新する乱数初期値更新処理 S1021 と、変動時間や変動パターン等を決定するための第 1 の変動種別カウンタ～第 4 の変動種別カウンタ（RAM の一部の領域）の値を更新する変動用カウンタ更新処理 S1022 と、割込みを許可する割込み許可処理 S1023 とが繰り返し実行される。なお、割込み許可処理 S1023 の前にタイマ割込みの要求が発生した場合には、割込み許可処理 S1023 の直後にタイマ割込み処理が実行される。

10

【0179】

一連の制御開始処理において、プログラムの実行を制御するスタックポインタ（RAM の一部の領域）に初期値を設定するプログラム開始処理 S1001 と、割込みモードを設定する割込みモード設定処理 S1002 と、払出制御基板 930 及び副制御基板 940 等が立ち上がるまで所定の時間だけ待機する立上待機処理 S1003 とが実行される。

【0180】

立上待機処理 S1003 の後に、電源・発射制御基板 900 の背面設定スイッチ 905 からの設定信号の出力状態の判定処理 S2001 が行われる。判定処理 S2001 において、背面設定スイッチ 905 からの設定信号がオフ状態であると判定された場合には（S2001：N）、電源・発射制御基板 900 の初期化スイッチ 907 からの初期化信号の出力状態の判定処理 S1004、停電情報（RAM の一部の領域）の値の判定処理 S1005、保存情報の記憶状態の判定処理 S1007 が行われ、これらの判定結果に基づいて RAM の保存情報を消去するか否かが判定される。ここで、保存情報とは、停電前の遊技の状態に復帰させるために必要な情報であって、停電前に遊技の進行に応じて更新されていた RAM の一部の領域に対応し、実行中の単位遊技に関するカウンタの値や、始動入賞によって格納されたカウンタの値等が例示される。

20

【0181】

保存情報の記憶状態は、次のように判定される。まず、RAM の所定の範囲の記憶領域に対するチェックサム値を算出して（チェックサム算出処理 S1006）、その現在のチェックサム値と前回の停電状態への移行に伴い停電監視処理 S1202（図 12 参照）において算出されたチェックサム値の 2 の補数である RAM 判定値との排他的論理和が「0」であるか否か（判定処理 S1007）が判定され、これにより、現在のチェックサム値と停電状態への移行時のチェックサム値とが同一であるか否かが判定される。

30

【0182】

初期化信号がオン状態である場合（S1004：Y）、停電情報が停電状態への移行時に保存情報を保存して終了したことを示す所定の停電値でない場合（S1005：N）、又は、保存情報が正常に保持されていない場合（S1007：N）には、RAM の保存情報を消去する RAM クリア処理 S1008 が実行される。保存情報が正常に保持されていると判断された後（S1007：Y）、又は、RAM クリア処理 S1008 が実行された後には、主制御基板 920 に接続されている各種の装置を初期化するハードウェア初期化処理 S1009 が実行される。

40

【0183】

ハードウェア初期化処理 S1009 の後には、停電情報が停電値であるか否かの判定処理 S1010 が実行される。停電情報が停電値である場合（S1010：N）には、保持情報の復帰を含め各種の情報を初期設定する RAM 復帰設定処理 S1011 と、その設定完了を示す復帰コマンドが設定される（復帰コマンド出力処理 S1012）。RAM 復帰設定処理 S1011 における保持情報の復帰によって、前回の停電状態への移行直前の制御状態に主制御基板 920 の制御状態が復帰する。

【0184】

50

一方、停電情報が停電値でない場合（S 1 0 1 0 : Y）には、保持情報の復帰は行わずに各種の情報が初期設定され（R A M初期設定処理 S 1 0 1 3）、その設定完了を示す初期化コマンドが出力される（初期化コマンド出力処理 S 1 0 1 4）。

【0185】

なお、R A M復帰設定処理 S 1 0 1 1 及び R A M初期設定処理 S 1 0 1 3 において、停電情報は停電値と異なる所定の通電値に設定され、また、前回の停電状態への移行直前において不正検知エラー等の各種のエラー状態が発生していてもそれらのエラー状態は全て解除される。また、主制御基板 9 2 0 から払出制御基板 9 3 0 及び副制御基板 9 4 0 の双方に復帰コマンドか初期化コマンドのいずれかが出力され、復帰コマンド又は初期化コマンドを受信した払出制御基板 9 3 0 及び副制御基板 9 4 0 の各々においても所定の初期化処理が実行される。

10

【0186】

立上時の状況に応じた R A Mの初期設定（判定処理 S 1 0 0 4 ~ 初期化コマンド出力処理 S 1 0 1 4）の後に、前回の停電状態への移行時に条件装置が作動していた場合には、特別遊技状態に復帰させるための準備が行われる（特別遊技状態復帰準備処理 S 1 0 1 5）。具体的には、特別遊技状態復帰準備処理 S 1 0 1 5 においては、条件装置と役物連動作動装置の作動状態が判定され、停電状態時における遊技の状況に対応した処理が、副制御基板 9 4 0 において実行される。

【0187】

特別遊技状態復帰準備処理 S 1 0 1 5 の後には、時短状態フラグが設定されているか否かを判定することにより時短状態であるか非時短状態であるかが判定され（判定処理 S 1 0 1 6）、時短状態である場合（S 1 0 1 6 : Y）には、時短コマンドが出力される（時短コマンド出力処理 S 1 0 1 7）。一方、非時短状態である場合（S 1 0 1 6 : N）には、非時短コマンドが出力される（非時短コマンド出力処理 S 1 0 1 8）。その後、特別図柄に係る当選乱数カウンタ（R A Mの一部の領域）の値が初期化される（乱数初期設定処理 S 1 0 1 9）。

20

【0188】

一方、判定処理 S 2 0 0 1 において、背面設定スイッチ 9 0 5 からの設定信号が、背面設定スイッチ 9 0 5 が所定のキーにより操作されていることを示すオン状態であると判定された場合（S 2 0 0 1 : Y）、R A M 9 2 2 の実質的に全領域の情報を消去する R A Mクリア処理 S 2 0 0 2 が実行される。具体的には、R A Mクリア処理 S 2 0 0 2 においては、R A M 9 2 2 に格納されている設定対応情報を除く実質的にすべての領域の情報が消去される。

30

【0189】

なお、設定対応情報は、予め定めた複数段階（本実施形態においては、9 種類）の遊技態様の各々に対応する情報であり、設定中の遊技態様に対応する設定態様情報が R A M 9 2 2 に格納されている。よって、R A Mクリア処理 S 2 0 0 2 により、主制御基板 9 2 0 の R A M 9 2 2 における設定対応情報の記憶領域を除く実質的にすべての領域の情報が消去され、設定変更を許可する状態となる。

【0190】

設定変更を許可する状態となると、R A M 9 2 2 に格納されている設定対応情報に対応する遊技態様を識別する設定表示信号が設定表示装置 9 0 6 に出力される。設定表示装置 9 0 6 は、主制御基板 9 2 0 から受信した設定表示信号に対応する設定表示情報を表示する。つまり、設定表示装置 9 0 6 には、R A M 9 2 2 に格納されている設定対応情報に対応する設定表示情報が表示される。

40

【0191】

次いで、背面設定スイッチ 9 0 5 からの設定信号がオフ状態となるまで遊技態様の設定を変更する設定変更処理 S 2 0 0 3 が実行される。なお、背面設定スイッチ 9 0 5 からの設定信号は、背面設定スイッチ 9 0 5 が所定のキーにより操作されていない状態においてオフ状態となる。

50

【0192】

遊技態様の設定変更は、背面設定スイッチ905が所定のキーにより操作された状態において初期化スイッチ907を押下することによって行われる。具体的に、当該状態において、主制御基板920が初期化スイッチ907の押下に基づく初期化信号を受信する毎に、設定対応情報が順次変更される。具体的には、予め定められた9種類の遊技態様を循環的に選択する順序（例えば、・・・→T1→T2→T3→M1→M2→M3→B1→B2→B3→T1→T2→・・・）が予め決められており、選択される遊技態様は、初期化スイッチ907が押下される毎に当該順序に従って順次変更される。

【0193】

当該変更が行われる毎に選択中の遊技態様に対応する値が設定対応情報としてRAM922に格納される。RAM922に格納される設定対応情報が変更される毎に、当該設定対応情報に対応する設定表示信号が設定表示装置906に出力され、変更後の設定対応情報に対応する設定表示情報が設定表示装置906に表示される。

10

【0194】

よって、遊技場の管理者等の設定変更者は、背面設定スイッチ905が所定のキーにより操作された状態において、本パチンコ機100に対して設定したい遊技態様を選択されるまで初期化スイッチ907の押下を繰り返した後、上始動入賞装置431（左側上始動入賞装置431Aまたは右側上始動入賞装置431Bのいずれか）に遊技球を入賞させることで、遊技態様の選択を完了させることができる。よって、設定変更処理S2003は、初期化スイッチ907の押下による遊技態様の選択後に、入口611に遊技球を入れ、当該遊技球が左側上始動入賞装置431Aまたは右側上始動入賞装置431Bのいずれかに入賞したことで終了する。

20

【0195】

背面設定スイッチ905からの設定信号がオフ状態となった場合（S2004：Y）、遊技態様の設定に係る情報（すなわち、設定対応情報）を除く各種の情報を新たにRAM922に初期設定するRAM変更設定処理S2005が実行される。これにより、実質的に主制御基板920の立ち上げが終了し、RAM922に格納された設定対応情報に対応する遊技態様で遊技が進行することが確定する。

【0196】

RAM変更設定処理S2005の後、RAM922の設定完了を示す設定済コマンドを払出制御基板930に出力する設定済コマンド出力処理S2006が実行される。払出制御基板930は、主制御基板920が出力した設定済コマンドを受信したことにより、主制御基板920が通常の遊技処理に移行することを認識できると共に、いずれの遊技態様で動作するかを認識できる。設定済コマンド出力処理S2006の後は、特別遊技状態復帰準備処理S1015以降の処理が実行される。

30

【0197】

次に、図12を参照して、主制御基板920によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。図12は、主制御基板920によって実行されるタイマ割込み処理（図中では「主制御割込み処理」と略記）を示したフローチャートである。

【0198】

主制御基板920のタイマ割込み処理では、まず、タイマ割込みを開始させるための割込み開始処理S1201が実行される。具体的には、割込み制御レジスタに所定の値が設定される。これにより、本タイマ割込み以外の割込みが禁止される。その後、パチンコ機100の遊技の進行制御や各種センサの監視等といった実質的な制御に係る停電監視処理S1202～外部情報出力処理S1221が順次実行される。但し、各種の不正の検知に基づいて遊技進行が停止されている場合（S1207：Y）には、制御信号出力処理S1208～外部情報出力処理S1221は実行されない。最後に、次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理S1222が実行されて、今回のタイマ割込み処理が終了する。以下において、各種の主要な処理について個別に説明する。

40

【0199】

50

停電監視処理 S 1 2 0 2 においては、電源監視基板 9 1 0 の電源監視部 9 1 1 から出力されている停電信号の出力状態に基づいて停電情報（R A M の一部の領域）の値が更新される。具体的には停電信号の出力状態が 3 度に亘り確認され、3 度ともオン状態が検出された場合に停電状態であると判定される。この判定において停電状態であると判定されなかった場合には、停電情報は通電値に維持される。

【0200】

一方、停電監視処理 S 1 2 0 2 において停電状態であると判定された場合には、以下の処理が実行される。まず、停電情報の値が R A M 復帰設定処理 S 1 0 1 1 又は R A M 初期設定処理 S 1 0 1 3（図 1 1 参照）において設定された通電値から所定の停電値に変更される。また、R A M の所定の範囲の記憶領域に対するチェックサム値を算出し、そのチェックサム値の 2 の補数を R A M 判定値として設定する。これにより、パチンコ機 1 0 0 は、遊技の進行や各種センサの監視等といった実質的な制御を行わない無限ループに入り、R A M 判定値が設定された後の R A M の状態がバックアップ電力に基づいて保持される。なお、停電信号の出力状態が 3 度に亘り確認されるために、停電信号の受信を初めて検知してから、タイマ割込みの各処理は 2 回に亘り実行される。

【0201】

乱数更新処理 S 1 2 0 3 においては、特別図柄に係る当選乱数カウンタ、大当たり図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数カウンタが更新される。具体的には、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が、規定最大値（例えば、「5 7 6」）と異なる値である場合には、現在値より「1」だけ大きい値に変更され、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「0」）に変更される。但し、変更後の値が特別図柄に係る当選乱数カウンタに対する循環初期値と同一の値となる場合には、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタと同一の値に設定され、また、循環初期値も当選乱数初期値カウンタと同一の値に設定される。

【0202】

大当たり図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数カウンタについても、特別図柄に係る当選乱数カウンタの場合と同様にして更新される。ただし、各カウンタの規定最大値と規定最小値とにより定められる更新範囲としては各カウンタに固有の値が設定され、複数のカウンタが非同期で更新される構成とされ、各カウンタの循環初期値には各カウンタに固有の初期値カウンタが参照される。例えば、特別図柄に係る当選乱数カウンタと特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタとは値の範囲が同一であり、大当たり図柄乱数カウンタと大当たり図柄乱数初期値カウンタとは値の範囲が同一であり、普通図柄に係る当選乱数カウンタと普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタとは値の範囲が同一である。

【0203】

乱数初期値更新処理 S 1 2 0 4 においては、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタ、大当たり図柄乱数初期値カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタが更新される。具体的には、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの値が規定最大値（例えば、「5 7 6」）と異なる値である場合には、現在値より「1」だけ大きい値に変更され、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「0」）に変更される。特別図柄に係る図柄乱数初期値カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタについても、規定最大値や規定最小値がそれらのカウンタに固有の値であること以外は、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの場合と同様にして更新される。

【0204】

変動用カウンタ更新処理 S 1 2 0 5 においては、変動時間や変動パターン等を決定するための第 1 の変動種別カウンタ～第 4 の変動種別カウンタの値が更新される。具体的には、第 1 の変動種別カウンタの値が規定最大値（例えば、「1 8 7」）と異なる値である場合には、現在値より「1」だけ大きい値に変更され、第 1 の変動種別カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「0」）に変更される。第 2 の変動種別カウンタ～

第4の変動種別カウンタについても、規定最大値や規定最小値がそれらのカウンタに固有の値であること以外は、第1の変動種別カウンタの場合と同様にして更新される。

【0205】

なお、特別図柄及び普通図柄に係る各当選乱数カウンタ、大当たり図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ並びに各変動種別カウンタは、必ずしも上記構成とする必要はなく、上記カウンタの少なくとも一部を他の構成としても良く、例えば、初期値カウンタを利用しないで一定の初期値から更新する構成としても良いし、プログラムを利用しないで乱数生成用ICにより構成して必要に応じて値を参照する構成としても良い。

【0206】

遊技停止判定処理S1206においては、不正検知情報が不正検知値である場合には、遊技停止値に更新されると共に、遊技進行を停止させるための各種の情報が設定される。一方、不正検知情報が不正検知値でない場合や既に遊技停止値である場合には、遊技進行を停止させるための各処理は実行されずに遊技停止判定処理S1206は終了する。なお、不正検知情報は、不正検知処理S1211において各種の不正の発生が検知された場合に不正検知値に設定される。また、判定処理S1207においては、不正検知情報が遊技停止値であるか否かによって遊技停止中であるか否かが判定される。

【0207】

制御信号出力処理S1208においては、出力バッファに格納された制御データに基づいて、第1の特別図柄に係る特別図柄表示装置471、第2の特別図柄に係る特別図柄表示装置472及び普通図柄に係る普通図柄表示装置473等の各種の報知装置を制御する信号が出力される。また、出力バッファに格納された制御データに基づいて、球送りソレノイド332、発射ソレノイド334、下進入規制ソレノイド462、進入規制ソレノイド463、切換ソレノイド465等の各種のアクチュエータを制御する信号が出力される。

【0208】

スイッチ読込処理S1209においては、上始動入賞スイッチ441A、441B、下始動入賞スイッチ442、大入賞スイッチ443、始動スイッチ446A、446B、及び、一般入賞スイッチ449A、449Bの各々からの信号状態が読み込まれて、各種のスイッチによる遊技球の検出状態の変化が検知される。

【0209】

具体的には、スイッチ読込処理S1209において、各種のスイッチからの信号状態が所定の時間間隔を隔てて2度に亘り入力バッファ(RAMの一部の領域)に読み込まれ、各種のスイッチからの信号ごとに、1回目に読み込まれた信号状態(以下において「第1の信号状態」と略記する)と、2回目に読み込まれた信号状態(以下において「第2の信号状態」と略記する)と、前回のタイマ割込みで検知された検出状態(以下において「前回の検出状態」と略記する)とに基づいて、各種のスイッチの検出状態の変化が検知される。そして、各スイッチに対して、前回の検出状態がオフ状態である場合において、第1の信号状態がオン状態であり、第2の信号状態がオン状態である場合には、オン状態移行と判断されて、スイッチの種類に応じた検出フラグ(RAMの一部の領域)が設定される。なお、停電監視処理S1202で説明したように、電源供給が停止したとしても、タイマ割込みの各処理が2回に亘り実行されるために、電源供給が停止した直後に各種のスイッチのオン状態が開始された場合であっても各種のスイッチの検出フラグを正確に設定することができる。

【0210】

タイマ更新処理S1210においては、特別図柄及び普通図柄の変動表示、各遊技状態の制御、及び、不正監視等に使用される各種のタイマ(RAMの所定の領域)が更新される。

【0211】

不正検知処理S1211においては、各種の入賞装置に強制的に遊技球を進入させたり、各種の入賞装置を強制的に作動させたりするような不正行為が検知される。具体的には

、下始動入賞装置 4 3 2、大入賞装置 4 3 3 の強制的な進入許容姿勢への移動、内部に特定通路を備える大入賞装置に対し加振による当該特定通路への遊技球の誘導、電波による下始動入賞装置 4 3 2、大入賞装置 4 3 3 の強制的な誤作動の誘発、磁気吸着による各種の入賞装置への遊技球の誘導、左側上始動入賞装置 4 3 1 A、右側上始動入賞装置 4 3 1 B、下始動入賞装置 4 3 2、および大入賞装置 4 3 3 への異常なタイミングでの遊技球の誘導等の不正行為が行われた可能性の高い状況の発生を検知する。

【0 2 1 2】

入賞検知応答処理 S 1 2 1 2 においては、遊技盤 4 0 0 に設けられた各種のスイッチによる遊技球の検出に基づく制御が実行される。具体的には、左側上始動入賞スイッチ 4 4 1 A (図 1 0 参照) および右側上始動入賞スイッチ 4 4 1 B による遊技球の検出に基づいて、上始動入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、上始動入賞カウンタ (R A M の所定の領域) 及び第 1 払出カウンタ (R A M の所定の領域) が更新される。また、下始動入賞スイッチ 4 4 2 (図 1 0 参照) による遊技球の検出に基づいて下始動入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、第 1 払出カウンタが更新される。また、大入賞スイッチ 4 4 3 (図 1 0 参照) による遊技球の検出に基づいて大入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、大入賞カウンタ (R A M の所定の領域) 及び第 2 払出カウンタ (R A M の所定の領域) が更新される。

10

【0 2 1 3】

発射制御処理 S 1 2 1 3 においては、発射装置 3 3 0 による遊技球の発射を制御するための発射関連情報が更新される。具体的には、球送り機構 3 3 1 を駆動する球送りソレノイド 3 3 2 の作動フラグ及び発射機構 3 3 3 を駆動する発射ソレノイド 3 3 4 の作動フラグが更新される。

20

【0 2 1 4】

入力信号監視処理 S 1 2 1 4 においては、払出制御基板 9 3 0 を介した開閉検出スイッチ 1 0 8 (図 1 0 参照) からの信号の出力状態に基づいて、外枠 1 0 1 (図 1 及び図 2 参照) に対して中間ブロック 1 0 3 (図 1 及び図 2 参照) が閉鎖されているか否かが検知される。また、払出制御基板 9 3 0 (図 1 0 参照) を介した開閉検出スイッチ 1 0 9 からの信号の出力状態に基づいて、中間ブロック 1 0 3 (図 2 及び図 3 参照) に対して前ブロック 1 0 2 (図 2 及び図 3 参照) が閉鎖されているか否かが検知される。

【0 2 1 5】

払出状態監視処理 S 1 2 1 5 においては、払出制御基板 9 3 0 から出力される払出制御状態を示す情報が監視され、必要に応じて、払出制御状態に応じた各種の払出状態コマンドが設定される。なお、払出状態コマンドを受信した副制御基板 9 4 0 は、払出状態コマンドの種類に応じた報知を装飾図柄表示装置 4 7 9、左上音響装置 2 8 1 及び右上音響装置 2 8 2 等に行わせる。

30

【0 2 1 6】

払出信号出力処理 S 1 2 1 6 においては、必要に応じて、第 1 払出カウンタ及び第 2 払出カウンタの値に基づいて各種の賞球コマンドを設定し、払出制御基板 9 3 0 に出力する。なお、第 1 払出カウンタ及び第 2 払出カウンタは、賞球コマンドの設定に応じて更新される。例えば、第 1 払出カウンタは、1 回の入賞に相当する遊技球が検出される毎に 1 ずつ加算され、その入賞に基づく賞球コマンドが設定される毎に 1 ずつ減算される。払出制御基板 9 3 0 では、その入賞に対応する数 (例えば、3 個) の遊技球を払い出す制御を実行する毎に (詳細には、払い出しが完了する少し前に)、主制御基板 9 2 0 に賞球コマンドを要求し、賞球の払い出しが継続している状況においては、主制御基板 9 2 0 から更なる賞球コマンドが出力される。第 2 払出カウンタは、第 1 払出カウンタとは賞球数が異なる入賞 (例えば、1 3 個) に対応して更新されるカウンタであり、第 2 払出カウンタの値に基づく賞球コマンドを払出制御基板 9 3 0 が受信した場合には、払出制御基板 9 3 0 は、その賞球コマンドに対応した数分の遊技球を払い出す制御を実行する。

40

【0 2 1 7】

特別図柄関連処理 S 1 2 1 7 においては、第 1 特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制

50

御及び第1特別図柄に係る単位遊技の制御が実行される。具体的には、第1特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、第1特別図柄に係る特別図柄保留表示装置476の動作制御が実行される。また、第1特別図柄に係る単位遊技の制御において、第1特別図柄に係る特別図柄表示装置471の動作制御が実行され、第1特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、大入賞装置433の動作制御が更に実行される。

【0218】

また、特別図柄関連処理S1217においては、第2特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御及び第2特別図柄に係る単位遊技の制御が実行される。具体的には、第2特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、第2特別図柄に係る特別図柄保留表示装置477の動作制御が実行される。また、第2特別図柄に係る単位遊技の制御において、第2特別図柄に係る特別図柄表示装置472の動作制御が実行され、第2特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、大入賞装置433の動作制御が更に実行される。

10

【0219】

普通図柄関連処理S1218においては、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留制御並びに普通図柄に係る単位遊技の制御が実行される。具体的には、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、普通図柄保留表示装置478の動作制御が実行される。また、普通図柄に係る単位遊技の制御において、普通図柄に係る普通図柄表示装置473の動作制御が実行され、普通図柄抽選に当選した場合には更に下始動入賞装置432の動作制御が実行される。

【0220】

表示制御処理S1219においては、特別図柄関連処理S1217における第1特別図柄に係る特別図柄表示装置471、第2特別図柄に係る特別図柄表示装置472、第1特別図柄に係る特別図柄保留表示装置476及び第2特別図柄に係る特別図柄保留表示装置477等の動作を制御するために更新される各種の情報に基づいて、それらの装置を具体的に作動させるための出力データが合成される。合成された出力データは、次のタイマ割込みに基づく制御信号出力処理S1208において各装置に出力される。

20

【0221】

モータ制御処理S1220においては、各種のモータの動作制御が実行される。外部情報出力処理S1221においては、パチンコ機100に電氣的に接続されるデータ表示装置（図示せず）や管理装置（図示せず）等の外部装置に出力する出力データが設定される。

30

【0222】

＜本実施形態のパチンコ機100の遊技性＞

次に、図13から図16を参照して、本実施形態のパチンコ機100の遊技性についてより詳細に説明する。図13は、本実施形態のパチンコ機100に適用される遊技の仕様に係る説明図である。

【0223】

図13（A）は、特別図柄抽選による抽選確率の一例を説明する図である。図13（A）に示すように、特別図柄抽選における当選確率（大当り確率）は、特図低確率状態である場合も特図低確率状態である場合も、第1特別図柄であるか第2特別図柄であるかにかかわらず同一の大当り確率に設定される。具体的に、特図低確率状態において、特別図柄抽選における当選確率は、特別図柄の種類にかかわらず略100分の1（65536分の656）に設定され、特図高確率状態において、特別図柄抽選における当選確率は、特別図柄の種類にかかわらず略20分の1（65536分の3300）に設定される。

40

【0224】

特別図柄抽選における当選確率は、特別図柄に係る当選乱数カウンタが値を取り得る範囲（例えば、「0～65536」）に対して予め当選値（例えば、「0～655」や、「0～3229」など）が定められており、当該範囲と当選値との比率によって定められている。

【0225】

50

本実施形態のパチンコ機100においては、特別図柄抽選によるハズレ結果（すなわち、大当たり当選でない結果）の一部が、通常遊技状態において選択された場合に低確率時短遊技状態（すなわち、普図低確率状態の時短遊技状態）へ遷移させるハズレ結果（以下、当該ハズレ結果を「時短ありハズレ」とも称す）として設定されている。

【0226】

特別図柄抽選において時短ありハズレが選択される確率（時短ありハズレ確率）は、図13（A）に示すように、第1特別図柄であるか第2特別図柄であるかにかかわらず、同一の確率に設定される。具体的に、特別図柄抽選における時短ありハズレ確率は、特別図柄の種類にかかわらず略218分の1（65536分の300）に設定される。

【0227】

特別図柄抽選における時短ありハズレ確率は、特別図柄に係る当選乱数カウンタが値を取り得る範囲（例えば、「0～65536」）に対して時短ありハズレに対応する値（例えば、「10000～10299」など）が予め定められており、当該範囲と時短ありハズレに対応する値との比率によって定められている。

【0228】

図13（B）は、普通図柄抽選による抽選確率の一例を説明する図である。図13（B）に示すように、普通図柄抽選における当選確率は、普図低確率状態である場合も普図低確率状態である場合も同一の大当たり確率に設定される。具体的に、普図低確率状態において、普通図柄抽選における当選確率は略2分の1（65536分の32700）に設定され、普図高確率状態において、特別図柄抽選における当選確率は略1分の1（65536分の65500）に設定される。

【0229】

普通図柄抽選における当選確率は、普通図柄に係る当選乱数カウンタが値を取り得る範囲（例えば、「0～65536」）に対して予め当選値（例えば、「0～32699」や、「0～65499」など）が定められており、当該範囲と当選値との比率によって定められている。

【0230】

図13（C）は、特別図柄における大当たり図柄の割合、ならびに、各大当たり図柄に対する遷移後の遊技状態において設定される確変回数および時短回数の一例を説明する図である。図13（C）に示すように、第1特別図柄における大当たり図柄は、大当たりの種類（大当たり種別）に応じた8種類の大当たり図柄から構成される。第1特別図柄における8種類の大当たり図柄は、いずれも、特別遊技状態後に移行する遊技状態が確変遊技状態である大当たり図柄である。

【0231】

第1特別図柄における8種類の大当たり図柄は、特別遊技状態を構成するラウンド数が4ラウンドである1種類の大当たり図柄（特図1__4R確変大当たり図柄）と、当該ラウンド数が6ラウンドである2種類の大当たり図柄（特図1__6R確変大当たり図柄1、特図1__6R確変大当たり図柄2）と、当該ラウンド数が10ラウンドである5種類の大当たり図柄（特図1__10R確変大当たり図柄1～特図1__10R確変大当たり図柄5）とから構成される。

【0232】

第1特別図柄における大当たり図柄の振分確率は、特図1__4R確変大当たり図柄が46.0％に設定され、特図1__6R確変大当たり図柄1が5.40％に設定され、特図1__6R確変大当たり図柄2が40.6％に設定され、特図1__10R確変大当たり図柄1が0.8％に設定され、特図1__10R確変大当たり図柄2が0.9％に設定され、特図1__10R確変大当たり図柄3が1.1％に設定され、特図1__10R確変大当たり図柄4が0.9％に設定され、特図1__10R確変大当たり図柄5が4.3％に設定される。

【0233】

図13（C）に示すように、第1特別図柄における8種類の大当たり図柄の全てに対し、10回の確変回数が設定される。なお、確変回数は、特別遊技状態の後に遷移した確変遊技状態において、当該確変遊技状態を維持可能に連続して実行される特別図柄（第1特別

10

20

30

40

50

図柄、第2特別図柄)の変動表示の上限回数であり、当該確変遊技状態を維持しつつ特別図柄抽選(第1特別図柄抽選、第2特別図柄抽選)に連続して非当選となることが可能な上限回数と一致している。

【0234】

よって、本実施形態のパチンコ機100においては、第1特別図柄における8種類の大当たり図柄のいずれが選択された場合も、特別遊技状態の後に遷移した確変遊技状態において、特別図柄抽選に10回連続して非当選となった場合に、確変遊技状態から確変後時短状態へ遷移(移行)する。

【0235】

図13(C)に示すように、第1特別図柄における8種類の大当たり図柄のうち、3種類の大当たり図柄(特図1__4R確変大当たり図柄、特図1__6R確変大当たり図柄1、特図1__6R確変大当たり図柄2)に対し、特別図柄抽選が行われたときの遊技状態にかかわらず40回の時短回数が設定される。つまり、通常遊技状態、時短遊技状態(低確率時短遊技状態、確変後時短遊技状態)、または確変遊技状態のいずれの遊技状態であっても、大当たり図柄として特図1__4R確変大当たり図柄、特図1__6R確変大当たり図柄1、または特図1__6R確変大当たり図柄2が選択された場合には、40回の時短回数が設定される。

【0236】

なお、時短回数は、特別遊技状態の後に遷移した時短状態である遊技状態において、時短状態を維持しつつ連続して実行される特別図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)の変動表示の上限回数であり、時短状態を維持しつつ特別図柄抽選(第1特別図柄抽選、第2特別図柄抽選)に連続して非当選となることが可能な上限回数と一致している。

【0237】

よって、本実施形態のパチンコ機100においては、第1特別図柄における大当たり図柄として特図1__4R確変大当たり図柄、特図1__6R確変大当たり図柄1、または特図1__6R確変大当たり図柄2が選択された場合には、特別遊技状態の後に遷移した時短状態である遊技状態において、特別図柄抽選に40回連続して非当選となった場合に、時短状態である遊技状態から通常遊技状態へ遷移(移行)する。

【0238】

より詳細には、第1特別図柄における大当たり図柄として特図1__4R確変大当たり図柄、特図1__6R確変大当たり図柄1、または特図1__6R確変大当たり図柄2が選択された場合には、特別遊技状態の後に遷移した確変遊技状態において特別図柄抽選に10回連続して非当選となった後、当該確変遊技状態から遷移した確変後時短遊技状態において特別図柄抽選に30回連続して非当選となった場合に、確変後時短遊技状態から通常遊技状態へ遷移する。

【0239】

また、図13(C)に示すように、第1特別図柄における8種類の大当たり図柄のうち、5種類の大当たり図柄(特図1__10R確変大当たり図柄1~特図1__10R確変大当たり図柄5)に対し、特別図柄抽選が行われたときの遊技状態にかかわらず10000回の時短回数が設定される。つまり、通常遊技状態、時短遊技状態(低確率時短遊技状態、確変後時短遊技状態)、または確変遊技状態のいずれの遊技状態であっても、大当たり図柄として特図1__10R確変大当たり図柄1~特図1__10R確変大当たり図柄5のいずれかが選択された場合には、10000回の時短回数が設定される。

【0240】

よって、本実施形態のパチンコ機100においては、第1特別図柄における大当たり図柄として特図1__10R確変大当たり図柄1~特図1__10R確変大当たり図柄5のいずれかが選択された場合には、特別遊技状態の後に遷移した時短状態である遊技状態において、特別図柄抽選に10000回連続して非当選となった場合に、時短状態である遊技状態から通常遊技状態へ遷移する。

【0241】

より詳細には、第1特別図柄における大当たり図柄として特図1__10R確変大当たり図柄

10

20

30

40

50

1～特図1__10R確変大当り図柄5のいずれかが選択された場合には、特別遊技状態後に遷移した確変遊技状態において特別図柄抽選に10回連続して非当選となった後、当該確変遊技状態から遷移した確変後時短遊技状態において特別図柄抽選に9990回連続して非当選となった場合に、確変後時短遊技状態から通常遊技状態へ遷移する。

【0242】

図13(C)に示すように、第2特別図柄における大当り図柄は、大当りの種類(大当り種別)に応じた8種類の大当り図柄から構成される。第2特別図柄における8種類の大当り図柄は、いずれも、特別遊技状態後に移行する遊技状態が確変遊技状態である大当り図柄である。

【0243】

第2特別図柄における8種類の大当り図柄は、上述した第1特別図柄における8種類の大当り図柄にそれぞれ対応する大当り図柄が設定されている。つまり、第2特別図柄における8種類の大当り図柄は、特別遊技状態を構成するラウンド数が4ラウンドである1種類の大当り図柄(特図2__4R確変大当り図柄)と、当該ラウンド数が6ラウンドである2種類の大当り図柄(特図2__6R確変大当り図柄1、特図2__6R確変大当り図柄2)と、当該ラウンド数が10ラウンドである5種類の大当り図柄(特図2__10R確変大当り図柄1～特図2__10R確変大当り図柄5)とから構成される。

【0244】

第2特別図柄における8種類の大当り図柄を構成する各大当り図柄(特図2__4R確変大当り図柄、特図2__6R確変大当り図柄1、特図2__6R確変大当り図柄2、特図2__10R確変大当り図柄1、特図2__10R確変大当り図柄2、特図2__10R確変大当り図柄3、特図2__10R確変大当り図柄4、および特図2__10R確変大当り図柄5)に対する振分確率、確変回数、および時短回数は、それぞれ、第1特別図柄において対応する大当り図柄に対する振分確率、確変回数、および時短回数と同じ値が設定されている。

【0245】

図13(D)は、特別図柄における時短ありハズレ図柄の割合、ならびに、各時短ありハズレ図柄に対する遷移後の遊技状態において設定される時短回数の一例を説明する図である。図13(D)に示すように、第1特別図柄における時短ありハズレ図柄は、2種類の時短ありハズレ図柄(特図1__時短ありハズレ図柄1、特図1__時短ありハズレ図柄2)から構成される。第1特別図柄における時短ありハズレ図柄の振分確率は、特図1__時短ありハズレ図柄1が80%に設定され、特図1__時短ありハズレ図柄2が20%に設定される。通常遊技状態において特図1__時短ありハズレ図柄1が選択された場合には、20回の時短回数が設定され、通常遊技状態において特図1__時短ありハズレ図柄2が選択された場合には、40回の時短回数が設定される。

【0246】

一方、第2特別図柄における時短ありハズレ図柄は、2種類の時短ありハズレ図柄(特図2__時短ありハズレ図柄1、特図2__時短ありハズレ図柄2)から構成される。特図2__時短ありハズレ図柄1は、特図1__時短ありハズレ図柄1に対応する時短ありハズレ図柄として設定され、特図2__時短ありハズレ図柄2は、特図1__時短ありハズレ図柄2に対応する時短ありハズレ図柄として設定される。

【0247】

つまり、第2特別図柄における時短ありハズレ図柄の振分確率は、特図2__時短ありハズレ図柄1が80%に設定され、特図2__時短ありハズレ図柄2が20%に設定される。通常遊技状態において特図2__時短ありハズレ図柄1が選択された場合には、20回の時短回数が設定され、通常遊技状態において特図2__時短ありハズレ図柄2が選択された場合には、40回の時短回数が設定される。

【0248】

なお、確変遊技状態や時短遊技状態のような有利遊技状態において特別図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)における時短ありハズレ図柄が選択された場合には時短回数が設定されない構成とされる。

10

20

30

40

50

【0249】

図13(E)は、回数補助機能の作動条件および回数補助機能の作動時における時短回数の一例を説明する図である。本実施形態のパチンコ機100が備える回数補助機能は、通常遊技状態において特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の変動表示が、回数補助機能の作動する条件（回数補助機能作動条件、以下、「回数補助条件」とも称す）となる所定の回数（以下、当該回数を「補助機能作動回数」とも称す）となるまで連続して実行された場合に時短遊技状態（より詳細には、低確率時短遊技状態）へ遷移する機能である。

【0250】

図13(E)に示すように、本実施形態のパチンコ機100においては、補助機能作動回数として299回が設定されている。補助機能作動回数は、通常遊技状態において、通常遊技状態を維持しつつ特別図柄抽選（第1特別図柄抽選、第2特別図柄抽選）において非当選を連続して選択することが可能な上限回数に一致する。よって、本実施形態のパチンコ機100においては、通常遊技状態において、特別図柄抽選により非当選（ハズレ結果）が連続して選択され、その連続回数が補助機能作動回数である299回に達した場合に、回数補助条件が成立し、当該299回目の変動表示の終了後（確定表示の表示後）に、通常遊技状態から低確率時短遊技状態へ遷移（移行）する。

【0251】

なお、補助機能作動回数は、特別図柄抽選における非当選であって時短ありハズレを除外した非当選（以下において「時短なしハズレ」とも称す）の連続回数によって計数される構成であってもよい。

【0252】

図13(E)に示すように、本実施形態のパチンコ機100においては、回数補助条件の成立によって遷移した低確率時短遊技状態の終了条件となる時短回数（以下、当該時短回数を「補助終了時短回数」とも称す）として379回が設定されている。

【0253】

補助終了時短回数は、回数補助条件の成立によって遷移した低確率時短遊技状態において、低確率時短遊技状態を維持しつつ連続して実行される特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の変動表示の上限回数であり、低確率時短遊技状態を維持しつつ特別図柄抽選（第1特別図柄抽選、第2特別図柄抽選）に連続して非当選となることが可能な上限回数と一致している。

【0254】

よって、本実施形態のパチンコ機100においては、回数補助条件の成立によって遷移した低確率時短状態において、特別図柄抽選による非当選の連続回数が、補助終了時短回数である379回に達した場合に、回数補助機能の終了条件が成立し、低確率時短遊技状態から通常遊技状態へ遷移する。

【0255】

次に、図14および図15を参照して、遊技状態の進行制御について説明する。図14は、本実施形態のパチンコ機100において設定可能な遊技状態を説明する説明図であり、図15は、遊技状態の進行を表すフローチャートである。なお、図15には、各遊技状態における主要な条件の成立と、その条件が成立した場合に実行される装置の制御を模式的に示している。

【0256】

図14に示すように、本実施形態のパチンコ機100は、2種類の通常遊技状態（第1の通常遊技状態、第2の通常遊技状態）と、通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利遊技状態として3種類の遊技状態（低確率時短遊技状態、確変遊技状態、確変後時短遊技状態）とを設定可能に構成される。

【0257】

2種類の通常遊技状態（第1の通常遊技状態、第2の通常遊技状態）はいずれも、電サポのない非時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率（大当たり確率）が低確率であ

10

20

30

40

50

る特図低確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が低確率である普図低確率状態である遊技状態である。

【0258】

なお、「電サポ」とは、下始動入賞装置432の下進入規制機構452が進入許容姿勢になる頻度を高くすることによって下始動入賞装置432への入賞を容易にする制御がなされる状態である。具体的に、電サポは、例えば、普図変動時間を短く（短縮）設定する、下進入規制機構452が進入許容姿勢になる時間（開放時間）を長く設定する、および、普通図柄抽選における当選確率を高確率に設定する、のいずれか1つまたは複数の組合せによって制御される状態である。

【0259】

10

第1の通常遊技状態と第2の通常遊技状態は、有利遊技状態への遷移の契機の点で相違する。具体的に、第1の通常遊技状態において、有利遊技状態への遷移の契機は、特別図柄抽選によって大当り図柄が選択された場合（すなわち、大当り当選した場合）と、特別図柄抽選によって時短ありハズレ図柄が選択された場合（すなわち、時短ありハズレが選択された場合）と、回数補助条件が成立した場合であるのに対し、第2の通常遊技状態において、有利遊技状態への遷移の契機は、特別図柄抽選によって大当り図柄が選択された場合と、特別図柄抽選によって時短ありハズレ図柄が選択された場合である。

【0260】

つまり、第1の通常遊技状態においては、回数補助条件の成立が有利遊技状態への遷移の契機になる通常遊技状態であるのに対し、第2の通常遊技状態においては、回数補助条件の成立が有利遊技状態への遷移の契機にならない通常遊技状態である。

20

【0261】

なお、詳細は後述するが、第2の通常遊技状態は、回数補助条件の成立によって遷移した低確率時短遊技状態において、特別図柄抽選（第1特別図柄抽選、第2特別図柄抽選）による非当選の連続回数が補助終了時短回数に達した場合に遷移する通常遊技状態である。

【0262】

有利遊技状態の1つである低確率時短遊技状態は、電サポがある時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率が低確率である特図低確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が低確率である普図低確率状態である遊技状態である。つまり、低確率時短遊技状態は、普通図柄抽選における当選確率が低確率であるが、電サポがある時短状態の遊技状態である。

30

【0263】

有利遊技状態の1つである確変遊技状態は、電サポがある時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率が高確率である特図高確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が高確率である普図高確率状態である遊技状態である。

【0264】

有利遊技状態の1つである確変後時短遊技状態は、電サポがある時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率が低確率である特図低確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が高確率である普図高確率状態である遊技状態である。

40

【0265】

図15に示すように、パチンコ機100の電源が投入されて遊技が開始される場合には、第1の通常遊技状態からスタートする。第1の通常遊技状態は非時短状態であるので、遊技者は、左側上始動入賞装置431Aまたは右側上始動入賞装置431Bへの入賞を目指して遊技を行う。

【0266】

パチンコ機100の電源が投入されたことで第1の通常遊技状態が設定された場合、主制御基板920は、回数補助フラグをオンに設定する。回数補助フラグは、回数補助機能が作動可能な状態であるか否かを区別するフラグであり、主制御基板920のRAMにおける所定の領域に設けられている。より詳細には、回数補助フラグがオンに設定されてい

50

る場合は、回数補助機能が作動可能な状態であることを示し、回数補助フラグがオフに設定されている場合は、回数補助機能が作動不可な状態であることを示す。

【0267】

第1の通常遊技状態において、左側上始動入賞装置431Aまたは右側上始動入賞装置431Bに遊技球が進入すると、第1特別図柄に係る始動入賞となって単位遊技の権利が発生し、第1特別図柄の変動表示と確定停止とが行われる。第1特別図柄に係る始動入賞によって発生した単位遊技の特別図柄抽選（第1特別図柄抽選）において大当りに当選した場合、特別遊技状態へ遊技状態が遷移（移行）する。

【0268】

特別遊技状態において、主制御基板920は、回数補助フラグをオンに設定する。よって、回数補助フラグがオフに設定されている場合であっても、特別図柄抽選において大当りに当選すれば、回数補助フラグがオンになって回数補助機能が作動可能な状態となる。

10

【0269】

特別遊技状態において、主制御基板920は、大入賞装置433の進入規制機構453の姿勢を大当りの種類（大当り種別）に応じた条件で制御する。これにより、特別遊技状態において、例えば、略27秒の大入賞装置433の作動（進入規制機構453を進入許容姿勢にする）が、最大で、大当りの種類（大当り種別）に応じたラウンド回数（例えば、4回、6回または10回）実行される。

【0270】

特別遊技状態の終了後は、確変遊技状態へ遊技状態が遷移する。確変遊技状態は時短状態であるので、遊技者は、主に、下始動入賞装置432への入賞を目指して遊技を行う。確変遊技状態において、下始動入賞装置432などの始動入賞装置に遊技球が進入すると、特別図柄（例えば、第2特別図柄）に係る始動入賞となって単位遊技の権利が発生し、当該特別図柄の変動表示と確定停止とが行われる。特別図柄に係る始動入賞によって発生した単位遊技の特別図柄抽選（例えば、第2特別図柄抽選）において大当りに当選した場合、特別遊技状態へ遊技状態が遷移する。

20

【0271】

一方、確変遊技状態において、特別図柄抽選による非当選の連続回数が、当該確変遊技状態に遷移する前の特別遊技状態への契機となった大当りの種類に応じた確変回数（本実施形態では、全ての大当り種類に対して10回）に達した場合には、確変遊技状態の終了条件が成立して、確変後時短遊技状態へ遊技状態が遷移する。

30

【0272】

時短状態である確変後時短遊技状態においては、遊技者は、主に、下始動入賞装置432への入賞を目指して遊技を行う。確変後時短遊技状態において、下始動入賞装置432などの始動入賞装置に遊技球が進入すると、特別図柄（例えば、第2特別図柄）に係る始動入賞となって単位遊技の権利が発生し、特別図柄の変動表示と確定停止とが行われる。特別図柄に係る始動入賞によって発生した単位遊技の特別図柄抽選（例えば、第2特別図柄抽選）において大当りに当選した場合、特別遊技状態へ遊技状態が遷移する。

【0273】

一方、確変後時短遊技状態において、当該確変後時短遊技状態における特別図柄抽選による非当選の連続回数と、当該確変後時短遊技状態に対応する確変遊技状態における特別図柄抽選による非当選の連続回数（すなわち、確変回数）との合計が、当該確変後時短遊技状態に対応する確変遊技状態に遷移する前の特別遊技状態への契機となった大当りの種類に応じた時短回数（本実施形態においては、40回または10000回）に達した場合には、確変後時短遊技状態の終了条件が成立して、通常遊技状態へ遊技状態が遷移する。なお、上述したように、回数補助フラグが特別遊技状態においてオンに設定されるので、特別遊技状態を経由して発生する確変後時短遊技状態において、時短回数の消化によって成立する終了条件によって遷移する通常遊技状態は第1の通常遊技状態である。

40

【0274】

第1の通常遊技状態において、第1特別図柄に係る始動入賞によって発生した単位遊技

50

の特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合、低確率時短遊技状態へ遊技状態が遷移する。

【0275】

また、第1の通常遊技状態において、第1特別図柄抽選によって非当選が連続して選択された回数が通算して補助機能作動回数（本実施形態においては299回）に達した場合、回数補助フラグをオフに設定する。かかる場合、回数補助条件が成立するので、遊技状態は低確率時短遊技状態へ遷移する。

【0276】

低確率時短遊技状態においては、遊技者は、主に、下始動入賞装置432への入賞を目指して遊技を行う。低確率時短遊技状態において、下始動入賞装置432などの始動入賞装置に遊技球が進入すると、特別図柄（例えば、第2特別図柄）に係る始動入賞となって単位遊技の権利が発生し、特別図柄の変動表示と確定停止とが行われる。特別図柄に係る始動入賞によって発生した単位遊技の特別図柄抽選（例えば、第2特別図柄抽選）において大当りに当選した場合、特別遊技状態へ遊技状態が遷移する。

【0277】

一方、低確率時短遊技状態において、特別図柄抽選による非当選の連続回数が、当該低確率時短遊技状態への遷移の契機が時短ありハズレである場合には当該時短ありハズレの図柄の種類に応じた時短回数（本実施形態においては、20回または40回）、あるいは、当該低確率時短遊技状態への遷移の契機が回数補助条件の成立である場合には補助終了時短回数（本実施形態においては、379回）に達した場合には、低確率時短遊技状態の終了条件が成立するので、回数補助フラグの状態に応じた通常遊技状態へ遊技状態が遷移する。

【0278】

具体的に、低確率時短遊技状態の終了条件が成立した場合に、回数補助フラグがオフに設定されていれば、遊技状態は第1の通常遊技状態へ遷移し、一方で、回数補助フラグがオンに設定されていれば、遊技状態は第2の通常遊技状態へ遷移する。

【0279】

つまり、第1の通常遊技状態において回数補助条件が成立した場合（すなわち、特別図柄抽選によって非当選が連続して選択された回数が通算して補助機能作動回数に達した場合）には、その後に特別図柄抽選（例えば、第2特別図柄抽選）において大当りに当選しない限り回数補助フラグがオンにならないので、低確率時短遊技状態から遷移する通常遊技状態は、第2の通常遊技状態となる。第1の通常遊技状態において回数補助条件が成立した後は、特別図柄抽選において大当りに当選することによって、低確率時短遊技状態から第1の通常遊技状態への遷移が可能となる。

【0280】

なお、本実施形態のパチンコ機100においては、低確率時短遊技状態において回数補助条件が成立しないよう構成される。かかる構成に対し、本実施形態のパチンコ機100では、第1の通常遊技状態において回数補助条件が成立する前に特別図柄抽選で時短ありハズレが選択されたことによって遊技状態が低確率時短遊技状態へ遷移した場合には、当該時短ありハズレの図柄の種類に応じて低確率時短遊技状態の時短回数として設定される回数（例えば、20回または40回）の分だけ、補助機能作動回数（すなわち、回数補助条件を成立させるための特別図柄の変動表示の回数）を増加させる。

【0281】

これにより、低確率時短遊技状態において成立しなかった回数補助条件を、当該低確率時短遊技状態が終了した後の第1の通常遊技状態において遅れて成立させることができる。例えば、第1の通常遊技状態において回数補助条件が成立する前に特別図柄抽選で時短ありハズレが選択された場合に、当該時短ありハズレの図柄の種類に応じて低確率時短遊技状態の時短回数として設定される回数が20回である場合には、補助機能作動回数として規定される回数（例えば、299回）に加算する。これにより、例えば、第1の通常遊技状態において、特別図柄抽選で時短ありハズレが選択された場合に当該時短ありハズレ

が連続して通算 280 回目の非当選である場合、当該低確率時短遊技状態が終了した後の第 1 の通常遊技状態において、回数補助条件を成立させるための特別図柄抽選による非当選の連続回数の計数が 281 回目から再開されることになる。

【0282】

第 2 の通常遊技状態は非時短状態であるので、遊技者は、左側上始動入賞装置 431A または右側上始動入賞装置 431B への入賞を目指して遊技を行う。第 2 の通常遊技状態において、左側上始動入賞装置 431A または右側上始動入賞装置 431B に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄に係る始動入賞となって単位遊技の権利が発生し、第 1 特別図柄の変動表示と確定停止とが行われる。第 1 特別図柄に係る始動入賞によって発生した単位遊技の特別図柄抽選（第 1 特別図柄抽選）において大当りに当選した場合、特別遊技状態へ遊技状態が遷移する。

10

【0283】

一方、第 2 の通常遊技状態において、第 1 特別図柄に係る始動入賞によって発生した単位遊技の特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合、低確率時短遊技状態へ遊技状態が遷移する。

【0284】

図 16 (A) は、各種の遊技状態における特別図柄の変動表示における変動表示時間（以下において「特図変動時間」とも称す）の一例を説明する図である。図 16 (A) に示すように、各遊技状態における特図変動時間は、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）に係る単位遊技の保留回数に応じて複数種類設けられている。なお、図 16 (A) に示す特図変動時間は、リーチ表示を含まない特別図柄の変動表示（所謂ハズレ変動）の変動表示時間である。ここで、ハズレ変動の変動表示時間は、1 種類でなく、2 種類以上の異なる時間が設定されてもよく、この場合には、ハズレ変動の変動表示時間の期待値としての実行確率と変動表示時間とを乗じた総和としての特図変動時間の長さを、図 16 (A) に示す特図変動時間となるように設定してもよい。

20

【0285】

特別図柄に係る単位遊技の保留回数が 0（ゼロ）である場合（すなわち、変動表示が開始されるときに保留回数が 0 となる場合）の特図変動時間は、通常遊技状態および低確率時短遊技状態において「A（例えば、12 秒）」に設定され、確変遊技状態および確変後時短遊技状態において、A より少し短い「A'（例えば、11 秒）」に設定される。

30

【0286】

特別図柄に係る単位遊技の保留回数が 1～3 である場合（すなわち、変動表示が開始されるときに保留回数が 1～3 となる場合）の特図変動時間は、通常遊技状態において「A」に設定され、低確率時短遊技状態において、A より短い「B（例えば、A の 6 分の 1）」に設定され、確変遊技状態および確変後時短遊技状態において、A より短く、かつ、B より長い「C（例えば、A の 2 分の 1）」に設定される。

【0287】

特別図柄に係る単位遊技の保留回数が 4～7 である場合（すなわち、変動表示が開始されるときに保留回数が 4～7 となる場合）の特図変動時間は、通常遊技状態において「C」に設定され、低確率時短遊技状態において、「B」に設定され、確変遊技状態および確変後時短遊技状態において、「C」に設定される。

40

【0288】

図 16 (B) は、各種の遊技状態における普通図柄抽選の当選確率、普通図柄の変動表示における変動表示時間（以下において「普図変動時間」とも称す）と変動表示後の停止時間、および、普通図柄抽選に当選した場合における下始動入賞装置 432 の下進入規制機構 452 の開閉パターンの一例を説明する図である。

【0289】

図 16 (B) に示すように、通常遊技状態および低確率時短遊技状態における普通図柄抽選の当選確率は、略 2 分の 1 に設定され、確変遊技状態および確変後時短遊技状態における普通図柄抽選の当選確率は、略 1 分の 1 に設定される。

50

【0290】

通常遊技状態における普図変動時間には、11秒と15秒と19秒との3種類が設けられている。なお、通常遊技状態における普図変動時間の期待値（平均値）は、例えば、略15秒である。低確率時短遊技状態における普通変動時間は、0.62秒に設定され、確変遊技状態および確変後時短遊技状態における普通変動時間は、0.6秒に設定される。普図変動時間後の普通図柄の停止時間は、通常遊技状態、低確率時短遊技状態、確変遊技状態、および確変後時短遊技状態のいずれの場合も0.5秒に設定される。

【0291】

通常遊技状態である場合、普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構452の開放時間（進入許容時間）は0.076秒に設定され、開放回数（進入許容姿勢となる回数）は1回に設定される。つまり、通常遊技状態において普通図柄抽選に当選した場合、下進入規制機構452は、1回だけ0.076秒間開放する（進入許容姿勢に移行する）パターンで開放される。

10

【0292】

低確率時短遊技状態である場合、普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構452の開放時間は2秒に設定され、開放回数は2回に設定され、下進入規制機構452の閉鎖時間は0.252秒に設定される。つまり、低確率時短遊技状態において普通図柄抽選に当選した場合、下進入規制機構452は、2秒間開放した後、0.252秒間閉鎖し（進入禁止姿勢に復帰する）、再度2秒間開放するパターンで開放される。

【0293】

確変遊技状態および確変後時短遊技状態である場合、普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構452の開放時間は2秒に設定され、開放回数は1回に設定される。つまり、確変遊技状態および確変後時短遊技状態において普通図柄抽選に当選した場合、下進入規制機構452は、1回だけ2秒間開放するパターンで開放される。

20

【0294】

よって、本実施形態のパチンコ機100によれば、普通図柄抽選の当選確率が略2分の1に設定される低確率時短遊技状態においては、概ね、始動装置436A、436Bに遊技球が2回進入する毎に普通図柄抽選に当選するので、下進入規制機構452は、2回分の（普図変動時間である0.62秒＋普通図柄の停止時間である0.5秒）によって構成されるインターバルで、0.252秒の閉鎖期間を介して2秒ずつ2回開放される。つまり、低確率時短遊技状態において、下進入規制機構452は、概ね、略6秒（ $0.62 \times 2 + 0.5 \times 2 + 2 \times 2 + 0.252$ ）の間に4秒開放される計算となる。

30

【0295】

一方、普通図柄抽選の当選確率が略1分の1に設定される確変遊技状態においては、概ね、始動装置436A、436Bに遊技球が1回進入する毎に普通図柄抽選に当選するので、下進入規制機構452は、1回分の（普図変動時間である0.62秒＋普通図柄の停止時間である0.5秒）によって構成されるインターバルで、2秒で1回開放される。つまり、確変遊技状態において、下進入規制機構452は、概ね、略3秒（ $0.6 + 0.5 + 2$ ）の間に2秒開放される計算となる。

【0296】

したがって、低確率時短遊技状態および確変遊技状態のいずれの場合も、下進入規制機構452は略6秒間に4秒（2回）開放（すなわち、略3秒間に2秒（1回）開放）されることになるので、これらの両遊技状態は、普通図柄抽選の当選確率が異なるが、下始動入賞装置432への各入賞率が略同一となる遊技状態である。

40

【0297】

エンディング時間は、普通図柄抽選に当選したことで下進入規制機構452が遊技状態に応じた所定の開放パターンで開放された後、次の普通図柄の変動表示の実行を許容するまでの待機期間である。図16（B）に示すように、通常遊技状態におけるエンディング時間は15秒に設定される。つまり、通常遊技状態においては、下進入規制機構452が最終的に閉鎖してから15秒経過すると、次の普通図柄の変動表示が開始される。

50

【0298】

一方、エンディング時間は、低確率時短遊技状態、確変遊技状態、および確変後時短遊技状態において0（ゼロ）秒に設定される。つまり、低確率時短遊技状態、確変遊技状態、および確変後時短遊技状態においては、下進入規制機構452が最終的に閉鎖した後、直ちに次の普通図柄の変動表示が開始される。

【0299】

本実施形態のパチンコ機100によれば、普通図柄抽選の当選確率が略2分の1に設定される通常遊技状態においては、概ね、始動装置436A、436Bに遊技球が2回進入する毎に普通図柄抽選に当選するので、普通図柄抽選に非当選であった場合の1サイクルである略15秒（普図変動時間の期待値である略15秒＋普通図柄の停止時間である0.5秒）と、普通図柄抽選に当選であった場合の1サイクルである略30秒（普図変動時間の期待値である略15秒＋普通図柄の停止時間である0.5秒＋下進入規制機構452の開放時間である0.076秒＋エンディング時間の15秒）との和である略45秒の間に1回開放される計算となる。

【0300】

なお、本実施形態のパチンコ機100は、上述したように、通常遊技状態において、特別図柄抽選にて時短ありハズレが選択された場合、または、回数補助条件が成立した場合に低確率時短遊技状態へと遷移し、変動時間短縮機能（以下、「時短機能」という）が作動（時短状態が発生）するよう構成されたパチンコ機である。

【0301】

当該構成のパチンコ機100においては、時短機能が作動したタイミング（例えば、特別図柄の変動表示が時短ありハズレに対応するハズレ図柄で確定表示されるか、回数補助条件を成立させるハズレ図柄（本実施形態では、通算して連続する299回目のハズレ図柄）で確定表示されるタイミング、又は、特別遊技状態が終了するタイミング）において普通図柄の変動表示中である場合、当該変動表示中においては普通図柄抽選を低確率（すなわち、略2分の1）で行い、当該抽選に当選した場合の下進入規制機構452の開放時間は、時短状態での開放時間（すなわち、2秒）で行う。

【0302】

よって、普図変動時間の期待値が略15秒であるとともに15秒のエンディング時間が設けられた通常遊技状態において、普通図柄の変動表示中に時短機能が作動した場合には、当該変動表示の終了後に時短状態に対応した制御が実行されるので、遊技者が下進入規制機構452の開放に係る時短状態の恩恵を受けるまでの最大の待ち時間は、普図変動時間の最大値である19秒（期待値であれば略15秒）となる。

【0303】

一方で、時短機能が作動したタイミングにおいて下進入規制機構452の開放制御中である場合、当該開放制御は時短状態より前の通常遊技状態の制御を継続し、次に行われる普通図柄の変動表示から時短状態に対応する制御とする。つまり、時短機能が作動したタイミングにおいて下進入規制機構452が開放制御中である場合には、次に行われる普通図柄の変動表示から時短状態に対応したものとなり、その後には開放される下進入規制機構452の開放時間についても時短状態の開放時間となる。

【0304】

なお、下進入規制機構452が開放制御される期間は、進入規制機構452の開放が開始されてから、次の普通図柄の変動表示の実行が許容されるまでの期間である。つまり、15秒のエンディング時間が設けられた通常遊技状態において下進入規制機構452が開放される期間（開放制御期間）は、進入規制機構452の開放および閉鎖と、普通図柄抽選の当選に対する最後の閉鎖から次の普通図柄の変動表示の実行を許容するまでの待機期間（すなわち、エンディング時間を構成する期間）とから構成される期間を示す。通常遊技状態（すなわち、非時短状態）における進入規制機構452の開放は0.076秒と短い開放時間であるので、15秒のエンディング時間が設けられた通常遊技状態における下進入規制機構452の開放制御期間は、エンディング時間の長さに概ね等しい略15秒と

なる。

【0305】

よって、通常遊技状態において、下進入規制機構452の開放制御中に時短機能が作動した場合には、当該開放制御が終了した後に行われる次の普通図柄の変動表示から時短状態に対応した制御が実行されるので、最大で、下進入規制機構452の開放制御の期間に対応する略15秒後に、次の普通図柄の変動表示の実行が許容されることになる。

【0306】

時短状態における普図変動時間は略0.6秒(0.6秒または0.62秒)であるので、普通図柄抽選の抽選確率が普図低確率状態(略2分の1)である場合に普通図柄の2回の変動に要する時間は略1秒程度である。よって、下進入規制機構452の開放制御中に時短機能が作動した場合であって、当該開放制御が終了した後に連続して次の普通図柄の変動表示が行われる場合には、遊技者が下進入規制機構452の開放に係る時短状態の恩恵を受けるまでの最大の待ち時間は、進入規制機構452の開放制御の期間に対応する略15秒となる。

【0307】

つまり、普図変動時間の期待値が略15秒であるとともに15秒のエンディング時間が設けられた通常遊技状態においては、時短機能が作動したタイミングが、普通図柄の変動表示中である場合であっても、下進入規制機構452の開放制御中である場合であっても、遊技者が下進入規制機構452の開放に係る時短状態の恩恵を受けるまでの最大の待ち時間は略15秒となるので、通常遊技状態において時短機能が作動してから、遊技者が下進入規制機構452の開放に係る時短状態の恩恵を受けるまでの最大の待ち時間は略15秒である。

【0308】

なお、時短機能が作動したタイミングにおいて普通図柄の変動表示中でもなく、かつ、下進入規制機構452の開放制御中でもない場合もまた、次に行われる普通図柄の変動表示から時短状態に対応した制御が実行される。つまり、次に行われる普通図柄の変動表示の普図変動時間も、当該変動表示の後に開放される下進入規制機構452の開放時間も時短状態に対応する時間とされる。

【0309】

これに対し、普通図柄抽選の当選確率が略2分の1に設定される通常遊技状態において、エンディング時間を設けずに(すなわち、エンディング時間を0秒にして)、下始動入賞装置432が略45秒の間に1回開放される設定とした場合、普図変動時間の期待値(平均値)は、略45秒の2分の1である略22.5秒となる。よって、エンディング時間を設けずに、通常遊技状態における下始動入賞装置432への入賞率を本実施形態のパチンコ機100と略同一の構成にした場合、普通図柄の変動表示中に時短機能が作動した場合に遊技者が下進入規制機構452の開放に係る時短状態の恩恵を受けるまでの最大の待ち時間は、普図変動時間の期待値である略22.5秒となる。

【0310】

一方、エンディング時間を設けない構成において、通常遊技状態における下進入規制機構452の開放制御期間は、通常遊技状態における進入規制機構452の開放時間である0.076秒である。よって、エンディング時間を設けずに通常遊技状態における下始動入賞装置432への入賞率を本実施形態のパチンコ機100と略同一の構成にした場合に、下進入規制機構452の開放制御中に時短機能が作動した場合であって、当該開放制御が終了した後に連続して次の普通図柄の変動表示が行われる場合には、進入規制機構452の開放時間である0.076秒と、普通図柄抽選の抽選確率が普図低確率状態(略2分の1)である場合に普通図柄の変動時間に要する略1秒とが経過した後に、遊技者が下進入規制機構452の開放に係る時短状態の恩恵を受けることができる。

【0311】

つまり、エンディング時間を設けずに通常遊技状態における下始動入賞装置432への入賞率を本実施形態のパチンコ機100と略同一の構成にした場合、通常遊技状態におい

て時短機能が作動してから、遊技者が下進入規制機構４５２の開放に係る時短状態の恩恵を受けるまでの最大の待ち時間は、時短機能が作動したタイミングが普通図柄の変動表示中である場合の最大の待ち時間である略２２．５秒である。

【０３１２】

よって、下始動入賞装置４３２への入賞率が略同一である構成において、エンディング時間を設けた場合とエンディング時間を設けない場合とでは、前者の方が、通常遊技状態において時短機能が作動してから、遊技者が下進入規制機構４５２の開放に係る時短状態の恩恵を受けるまでの最大の待ち時間を短くできる。

【０３１３】

したがって、本実施形態のパチンコ機１００においては、エンディング時間を設けたことによって、通常遊技状態における下始動入賞装置４３２への入賞率を低く設定可能（つまり、普図変動時間に対する下始動入賞装置４３２の開放時間の割合を小さく設定することを可能）としつつ、下進入規制機構４５２が開放されるまでの最長の待ち時間を短くすることができる。

【０３１４】

なお、通常遊技状態におけるエンディング時間（又は開放制御期間の長さ）は、必ずしも、通常遊技状態における普図変動時間（本実施形態においては、１５秒）又は普図変動時間と停止時間との和（本実施形態においては、１５．５秒）と同一または略同一の時間長さである必要はなく、例えば、通常遊技状態における下進入規制機構４５２の開放時間（例えば、０．０７６秒）より長い別の時間長さ（例えば、１０秒）であってもよい。また、通常遊技状態におけるエンディング時間（又は開放制御期間の長さ）は、通常遊技状態における普図変動時間（又は普図変動時間と停止時間との和）に対して略５０％から１５０％までの時間長さ（例えば、７．５秒や２２．５秒）であることが好ましく、当該普図変動時間の略７０％から１３０％までの時間長さ（例えば、１０．５秒や１９．５秒）であることがなお良く、当該普図変動時間の略９０％から１１０％までの時間長さ（例えば、１３．５秒や１６．５秒）であることがより好ましい。

【０３１５】

また、時短状態の恩恵を受けるまでの最大の待ち時間を短くする構成としては、通常遊技状態におけるエンディング時間を設けることに限らず、これに代えて、または、これに加えて、下進入規制機構４５２が開放される前のオープニング期間を設けてもよいし、下進入規制機構４５２が開放される状態が複数回発生するように設定した場合におけるインターバル期間を設けてもよい。すなわち、これらオープニング期間とインターバル期間とエンディング期間と下進入規制機構４５２が開放されて遊技球が下始動入賞装置４３２に進入し易い状態をとる期間との総和を主制御基板９２０による開放制御期間とし、通常遊技状態における普通図柄抽選に当選した場合の開放制御期間の長さと、通常遊技状態における普図変動時間と停止時間との和に相当する変動表示の期間の長さとが略同一または近い時間長さとなるように、各時間長さを設定することが好ましい。

【０３１６】

ここで、本実施形態に係るパチンコ機１００の作用及び効果を説明する。

【０３１７】

本実施形態のパチンコ機１００においては、球通路部６４２は、球通路部６４１に対して遊技者から遠い奥側に少なくとも一部が設けられ、かつ、球通路部６４１に対して奥側に重なる区間が設けられているので、球通路部６４２が、遊技領域（遊技盤における正面側の領域）において球通路部６４１と並べて設けられている場合に比べて、球通路部６４１、６４２による遊技領域の面方向の占有面積を抑制でき、その分、中央構造体４２０や装飾図柄表示装置４７９や演出用の可動役物などの各種構造物を配置するための領域を好適に確保することが可能となる。

【０３１８】

球通路部６６２についても同様に、球通路部６６１に対して遊技者から遠い奥側に少なくとも一部が設けられ、かつ、球通路部６６１に対して奥側に重なる区間が設けられてい

10

20

30

40

50

るので、球通路部 6 6 2 が、遊技領域において球通路部 6 6 1 と並べて設けられている場合に比べて、球通路部 6 6 1, 6 6 2 による遊技領域の面方向の占有面積を抑制でき、その分、中央構造体 4 2 0 や装飾図柄表示装置 4 7 9 や演出用の可動役物などの各種構造物を配置するための領域を好適に確保することが可能となる。

【0 3 1 9】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、球通路部 6 4 1 は、遊技領域の周縁（すなわち、内レール 4 0 3 の配設位置）に概ね沿った球通路に構成されている。よって、2 経路の球通路（球通路部 6 4 1, 6 4 2）が遊技領域の周縁側に設けられているので、かかる点においても、遊技球が単調な流下経路で流下することを抑制しつつ、遊技領域の中央側に中央構造体 4 2 0 や装飾図柄表示装置 4 7 9 や演出用の可動役物などの各種構造物を配置するための領域を好適に確保することが可能となる。

10

【0 3 2 0】

球通路部 6 6 1 についても同様に、遊技領域の周縁に概ね沿った球通路に構成されており、それによって、2 経路の球通路（球通路部 6 6 1, 6 6 2）が遊技領域の周縁側に設けられているので、遊技球が単調な流下経路で流下することを抑制しつつ、遊技領域の中央側に中央構造体 4 2 0 や装飾図柄表示装置 4 7 9 や演出用の可動役物などの各種構造物を配置するための領域を好適に確保することが可能となる。

【0 3 2 1】

なお、本実施形態においては、図 7（A）に示すように、球通路部 6 4 1, 6 6 1 が、遊技領域の周縁（例えば、内レール 4 0 3 の配設位置）に概ね沿って流下する場合を例示したが、球通路部 6 4 1, 6 6 1 は、必ずしも、遊技領域の周縁に概ね沿った通路である必要はなく、例えば、その少なくとも一部の通路部分の少なくとも一部が遊技領域の周縁に対して遊技球 1 個分より近い領域と正面視において重なるよう設けられる構成であってもよい。

20

【0 3 2 2】

かかる変形例の構成においても、2 経路の球通路（球通路部 6 4 1, 6 4 2、球通路部 6 6 1, 6 6 2）が遊技領域の周縁側に設けられることになるので、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 と同様に、遊技球が単調な流下経路で流下することを抑制しつつ、遊技領域の中央側に中央構造体 4 2 0 や装飾図柄表示装置 4 7 9 や演出用の可動役物などの各種構造物を配置するための領域を好適に確保することが可能となる。

30

【0 3 2 3】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、有利遊技状態として、低確率時短遊技状態が設けられている。低確率時短遊技状態は、普通図柄抽選の当選確率が、普図低確率状態（通常遊技状態における普通図柄抽選の当選確率と同一の状態）に設定されるとともに、普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構 4 5 2 の開放時間の総計が、確変遊技状態における同開放時間の総計（1 回の開放における開放時間である 2 秒）より長い時間長さ（2 回の開放における開放時間の総計である 4 秒）に設定されるので、普図低確率状態であっても、下始動入賞装置 4 3 2 への入賞率が普図高確率状態である確変遊技状態と同様となる新たな有利遊技状態である。したがって、発生可能な遊技状態の種類が増えたことにより、遊技の進行に伴って成立する条件に応じて通常遊技状態と有利遊技状態とを切り替える遊技を好適に多様化することが可能となる。

40

【0 3 2 4】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、通常遊技状態において、下始動入賞装置 4 3 2 における遊技球の進入し易さの制御（すなわち、下進入規制機構 4 5 2 の開放制御）が副制御基板 9 4 0 によって実行された場合に当該制御が終了してから次の普通図柄の変動表示の実行を許容するまでの待機期間として、下進入規制機構 4 5 2 の開放時間より長い期間のエンディング時間が設定されている。下始動入賞装置 4 3 2 に対する入賞率が略同一の値である場合、エンディング時間（待機期間）を設けた分だけ普図変動時間を短くすることができるので、その分、普通図柄の変動表示中に変動時短縮機能が作動した場合に、下進入規制機構 4 5 2（下始動入賞装置 4 3 2）が時短状態の開放時間（すな

50

わち、非時短状態より長い2秒)で遊技球の進入し易い状態をとるようになるまでの最長の待ち時間を短くすることができる。よって、本実施形態のパチンコ機100においては、下始動入賞装置432に対する入賞率を低く設定可能としつつ、遊技者が有利遊技状態(より詳細には、時短状態)の特典を受けるまでの最長の待ち時間を短くすることができる。

【0325】

なお、本実施形態においては、有利遊技状態として、低確率時短遊技状態(電サポがある時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率が低確率である特図低確率状態である遊技状態)、確変遊技状態(特別図柄抽選における当選確率が高確率である特図高確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が高確率である普図高確率状態である遊技状態)、および、確変後時短遊技状態(電サポがある時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率が低確率である特図低確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が高確率である普図高確率状態である遊技状態)の3種類を例示したが、これら3種類の有利遊技状態とは異なる有利遊技状態も利用可能である。

【0326】

例えば、電サポがない非時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率が高確率である特図高確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が低確率である普図低確率状態である遊技状態、すなわち、特別図柄抽選における大当りを經由した所謂「潜伏確変」の状態であって、普通図柄抽選における当選確率が普図低確率状態である遊技状態を、利用可能な有利遊技状態の1つとして例示できる。

【0327】

また、電サポがある時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率が高確率である特図高確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が低確率である普図低確率状態である遊技状態、すなわち、特別図柄抽選における大当りを經由した潜伏確変の終了後に時短状態になった遊技状態を、利用可能な有利遊技状態の1つとして例示できる。

【0328】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、特別図柄抽選における大当りを經由した確変遊技状態の後に、電サポがある時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率が低確率である特図低確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が高確率である普図高確率状態である遊技状態が確変後時短遊技状態として発生する構成としたが、電サポがある時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率が低確率である特図低確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が高確率である普図高確率状態である遊技状態の発生時期は、必ずしも、「特別図柄抽選における大当りを經由した確変遊技状態の後」である必要はない。

【0329】

例えば、特別図柄抽選により選択可能な大当りの種類(大当り図柄)として、特別遊技状態の終了後に確変遊技状態へ移行する大当り(すなわち、確変大当り)とは別に、時短大当りを設け、特別図柄抽選において時短大当りが選択された場合に、特別遊技状態の終了後に、確変後時短遊技状態と同様の遊技状態(すなわち、電サポがある時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率が低確率である特図低確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が高確率である普図高確率状態である遊技状態)へ移行する構成としてもよい。

【0330】

また、内部に非特定通路と特定通路とを備える大入賞装置において非特定通路へ遊技球が進入した場合に、電サポがある時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率が低確率である特図低確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が高確率である普図高確率状態である遊技状態へ移行する構成としてもよい。

【0331】

なお、本実施形態のパチンコ機100においては、パチンコ機100に電源が投入される毎に回数補助フラグの状態がオンになる構成としたが、回数補助フラグの状態が、パチ

ンコ機１００の電源がオフにされた場合にも保持され、パチンコ機１００に電源が投入された場合に、回数補助フラグの状態が当該電源をオフにしたときの状態とされる構成としてもよい。

【０３３２】

かかる変形例の構成によれば、回数補助条件の成立によって回数補助フラグがオフに設定された状態のまま、パチンコ機１００の電源がオフにされた場合（すなわち、電源スイッチ９０９がオフ状態に切り替えられた場合）、その後、初期化スイッチ９０７を押下することなくパチンコ機１００の電源が投入された場合には、回数補助フラグはオフ状態のままとなって、電源投入時にパチンコ機１００は回数補助機能が作動不可な状態となる。

10

【０３３３】

本変形例の構成のパチンコ機１００においては、電源投入時に回数補助フラグがオフ状態である場合に、外部端子板５８０（図８参照）を介して、当該状態を特定可能な所定の信号を管理装置（図示せず）へ出力するよう構成される。

【０３３４】

ここで、回数補助フラグがオフに設定された状態のまま、パチンコ機１００の電源がオフにされた場合における電源投入時の報知機能について説明する。例えば、電源投入時に回数補助フラグがオン状態であるかオフ状態であるかに応じて枠発光装置２７１～２７５の発光態様を異ならせ、それによって、回数補助フラグがオン状態であるか否か（すなわち、回数補助機能が作動可能な状態であるか否か）を報知する構成としてもよい。

20

【０３３５】

具体的に、例えば、電源投入時に回数補助フラグがオン状態である場合には、枠発光装置２７１～２７５を所定の色（例えば、青色）で連続的に点灯させ、電源投入時に回数補助フラグがオフ状態である場合（すなわち、回数補助フラグがオフ状態となったままパチンコ機１００の電源がオフにされた場合）には、枠発光装置２７１～２７５を前記所定の色とは異なる色（例えば、赤色）で点滅させる構成としてもよい。

【０３３６】

つまり、本変形例の構成のパチンコ機１００においては、回数補助フラグがオフに設定された状態でパチンコ機１００の電源がオフにされた後に当該電源が投入された場合には、枠発光装置２７１～２７５の発光態様（出力態様）が第１の発光態様（例えば、赤色での点滅）とされ、回数補助フラグがオンに設定された状態でパチンコ機１００の電源がオフにされた後に当該電源が投入された場合には、枠発光装置２７１～２７５の発光態様が第２の発光態様（例えば、青色での連続的な点灯）とされる。

30

【０３３７】

これにより、パチンコ機１００に電源が投入された場合に、ホールの従業員などが、各パチンコ機１００における回数補助フラグの状態がオンの状態であるかオフの状態であるかを一見にして区別することが可能になる。よって、ホールの開店前などの所定の状況において複数のホールの開店前などの所定の状況において複数のパチンコ機１００に電源が投入された場合に、ホールの従業員などが、各パチンコ機１００における主制御基板９２０のＲＡＭの記憶内容（すなわち、当該ＲＡＭにオン状態またはオフ状態の回数補助フラグのいずれが記憶されているか）を、枠発光装置２７１～２７５の発光態様によって区別することが可能になり、必要に応じて初期化するなどの操作をし易くすることができる。

40

【０３３８】

なお、回数補助フラグがオフに設定された状態でパチンコ機１００の電源がオフにされた後に当該電源が投入された場合と、回数補助フラグがオンに設定された状態でパチンコ機１００の電源がオフにされた後に当該電源が投入された場合とで、枠発光装置２７１～２７５の発光パターン（出力パターン）が互いに異なる構成であってもよい。例えば、前者の場合に、枠発光装置２７１～２７５が赤色と青色とを交互に点灯する発光パターンで発光し、後者の場合に、枠発光装置２７１～２７５が黄色と緑色とを交互に点灯する発光パターンで発光する構成としてもよい。また、回数補助フラグがオフに設定された状態と

50

、オンに設定された状態とで、発光態様が異なればよく、いずれかの態様として、発光しない態様をとるようにしてもよい。

【0339】

また、本変形例の構成のパチンコ機100において、電源投入時に、枠発光装置271～275が、回数補助フラグがオフ状態であることを示す発光態様で発光した場合には、パチンコ機100の前面側に設けられた所定の操作装置（例えば、押圧操作装置261）に対し所定の操作を行った場合に、回数補助フラグの状態はそのまま枠発光装置271～275の発光態様を変化させる構成としてもよい。

【0340】

例えば、電源投入時に回数補助フラグがオフ状態である場合に枠発光装置271～275が赤色で点滅する構成において、枠発光装置271～275が赤色で点滅した状態で押圧操作装置261を短時間（例えば、1秒以内）で所定の回数（例えば、5回）で連続操作した場合に、当該赤色の点滅が消える（例えば、枠発光装置271～275が消灯される、点滅が点灯に変化する等）構成としてもよい。ただし、かかる場合、回数補助フラグの状態は変化せず、回数補助機能が作動不可な状態のまま（すなわち、第2の通常遊技状態）とされる。

10

【0341】

一方、回数補助フラグがオフに設定された状態のままパチンコ機100の電源がオフにされたことによって、電源投入時に回数補助フラグがオフ状態である場合には、当該パチンコ機100の背面側に設けられた初期化スイッチ907を押下した場合に、枠発光装置271～275における回数補助フラグがオフ状態であることを示す発光態様を変化させる（例えば、枠発光装置271～275における赤色の点滅が消える、電源投入時に回数補助フラグがオン状態である場合と同じ発光態様に変化する等）構成としてもよい。なお、かかる場合は、回数補助フラグがオン状態に初期化されるので、第1の通常遊技状態に戻って回数補助機能が作動可能な状態となる。

20

【0342】

つまり、本変形例の構成のパチンコ機100によれば、回数補助フラグがオフに設定された状態でパチンコ機100の電源がオフにされた後に当該電源が投入された場合、ホールの従業員は、初期化スイッチ907を操作することによって、枠発光装置271～275の発光態様を変化させつつ、回数補助機能が作動可能な第1の通常遊技状態に戻すことができる。

30

【0343】

よって、回数補助フラグがオフに設定された状態でパチンコ機100の電源がオフにされた後の電源投入時において、ホールの従業員などの遊技者以外の人が初期化スイッチ907を操作することで、特別図柄抽選における当選とは別の抽選結果（つまり、ハズレ）が連続して選択された場合に低確率時短遊技状態を発生させることができる通常遊技状態が発生するとともに、枠発光装置271～275の発光態様を、第1の発光態様とは異なる第2の発光態様に変化させることができる。これにより、遊技者にとって不利な状況から通常遊技状態から遊技が開始されないようにし易くすることができる。

40

【0344】

一方、遊技者は、押圧操作装置261を操作することによって、回数補助フラグの状態を変化させることなく（すなわち、第2の通常遊技状態を保ったまま）、枠発光装置271～275の発光態様を変化させることができる。このため、第2の発光態様をとった複数のパチンコ機100のうち、一部のパチンコ機100は、第2の発光態様とし、残りは、押圧操作装置261または初期化スイッチ907を操作して所定の発光態様とする等、遊技場（ホール）の方針に応じた対応をとることができる。これにより、遊技者には、遊技を行うパチンコ機100を選択する際の指標として枠発光装置271～275の発光態様を利用させることができ、パチンコ機100を選択する興趣を増幅させることができる。

【0345】

また、遊技者は、自身が気になる発光態様のパチンコ機100を選択した後に、自身の

50

意思によって別の態様に変化させるか否かを選択して押圧操作装置 261 を操作することができる。これにより、遊技の状態に対しての粹発光装置 271 ～ 275 の発光態様を変化させる自由度を遊技者に与えて、パチンコ機 100 に対しての操作の自由度を高めることができる。

【0346】

なお、電源投入時に回数補助フラグがオン状態であるか否かを報知する構成として、粹発光装置 271 ～ 275 の発光態様を電源投入時における回数補助フラグの状態に応じて異なる場合を例示したが、電源投入時に回数補助フラグの状態に応じた表示を装飾図柄表示装置 479 に表示させる構成としてもよい。

【0347】

例えば、電源投入時に回数補助フラグがオン状態である場合には「回数補助機能作動可能」などの回数補助機能が作動可能であることを推測可能な所定の文字列を装飾図柄表示装置 479 に表示し、電源投入時に回数補助フラグがオフ状態である場合には「回数補助機能作動不可」などの回数補助機能が作動不可であることを推測可能な文字列を装飾図柄表示装置 479 に表示してもよい。また、電源投入時に回数補助フラグがオフ状態である場合に回数補助機能が作動不可であることを推測可能な文字列を装飾図柄表示装置 479 に表示し、電源投入時に回数補助フラグがオン状態である場合には装飾図柄表示装置 479 に文字列を表示しない構成であってもよい。

【0348】

また、パチンコ機 100 の電源をオフにする場合に、パチンコ機 100 の前面側に設けられた所定の操作装置（例えば、押圧操作装置 261）が操作された場合に、回数補助フラグをオフに設定して電源をオフにする構成としてもよい。これにより、電源投入時に回数補助フラグが必ずオンになり、パチンコ機 100 は回数補助機能が作動可能な状態とすることができる。また、回数補助フラグの状態が、パチンコ機 100 の電源がオフにされた場合にも保持されずクリアされる構成としてもよい。

【0349】

なお、本実施形態のパチンコ機 100 においては、通常遊技状態において特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、当該時短ありハズレに対応する特定の組合せからなる装飾図柄が装飾図柄表示装置 479 に確定表示され、低確率遊技状態において特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、時短ありハズレに対応しない組合せ（すなわち、時短ありハズレに対応する特定の組合せとは異なる組合せ）の装飾図柄が装飾図柄表示装置 479 に確定表示される。

【0350】

また、本実施形態のパチンコ機 100 においては、特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合、特別図柄表示装置 471、472 は、遊技状態が通常遊技状態であるか低確率遊技状態のような時短状態であるかにかかわらず、時短ありハズレに対応した特定の図柄を複数の発光部の発光パターンによって表示する。

【0351】

<第2実施形態>

次に、図 17 及び図 18 を参照して、第 2 実施形態について説明する。第 2 実施形態のパチンコ機は、上記第 1 実施形態のパチンコ機 100 に対して、遊技盤 700 を異ならせたものである。以下の説明において、上述した実施形態（以下、当該実施形態を「第 1 実施形態」とも称す）における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略し、一部の構成が異なるものについては同一の名称で別の番号を付して異なる部分については説明して同一の部分については説明を省略する。

【0352】

図 17 は、第 2 実施形態のパチンコ機 100 における遊技盤 700 の正面図であり、図 18（A）は、遊技盤 700 を構成する中央構造体 710 の正面図、図 18（B）は、遊技盤 700 を構成する基体 720 の正面図である。なお、図 17 及び図 18（B）においては、中央構造体 710 の周辺部分に配置される釘 411 等の主要な部材のみを示し、遊

10

20

30

40

50

技領域の下部に設けられる釘４１１等の一部の構成を簡略化して示し、図１８（Ｂ）には、理解の容易のために、中央構造体７１０の開口部７１１～７１３の形状を一点鎖線で示している。

【０３５３】

遊技盤７００は、図１７に示すように、基体７２０に対して、中央構造体７１０を含む各種部材が取り付けられて構成されている。中央構造体７１０は、透明な合成樹脂により成形された部材であり、中央部分に大きく開口した中央側開口部７１１と、中央側開口部７１１に対して球通路部７４１，７４２，７６１，７６２を含む左右の流下領域７０１，７０２を挟んで左右の両側に各々設けられる外側開口部７１２，７１３とを備えるようにして構成されている。

10

【０３５４】

球通路部７４１，７４２，７６１，７６２は、上記した第１実施形態における球通路部６４１，６４２，６６１，６６２と同様に構成されている。例えば、球通路部７４１は、流下する遊技球を、中央構造体７１０に対して左側に位置する遊技球の流下領域７０１における始動装置４３６Ａより上流側に排出する。球通路部７４２は、球通路部７４１に対して遊技者から遠い奥側または後方側（すなわち、基体７２０の背面側）であって、その一部が正面視において球通路部７４１に重なる位置に設けられた球通路部である。

【０３５５】

球通路部７４２は、進入口となる入口７４２Ａから遊技球を受け入れて、排出口となる出口７４２Ｂまで遊技球を流下させる。球通路部７４２には、壁部７５１を超えた領域７５３Ａに遊技球を進入させることで、遊技球を流下させることができる。遊技者は、２つの球通路部７４１，７４２に対して、発射操作によって、自身の意図したいずれの通路に、発射した遊技球のすべてを進入させるかが選択可能であり、また、両方の通路に自身の意図した割合で遊技球を流下させることが可能に構成されている。

20

【０３５６】

球通路部７６１，７６２は、球通路部７４１，７４２に対して左右対称に設けられた球通路部である。球通路部７６２は、中央構造体７１０の右側へ発射されて、壁部７７１の手前側で落下した遊技球が進入可能な球通路部であり、領域７５３Ｂを経由して入口７６２Ａから受け入れた遊技球を出口７６２Ｂまで流下させる。

【０３５７】

中央側開口部７１１と、外側開口部７１２，７１３は、中央構造体７１０の奥側に配置される装飾図柄表示装置４７９の表示画面内に位置するように開口して設けられる。遊技者は、各開口部７１１～７１３を通じて、装飾図柄表示装置４７９の表示画面に映し出される画像を視認することができる。

30

【０３５８】

中央側開口部７１１と、外側開口部７１２，７１３とには、副制御基板９４０（図１０参照）の制御によって各種の画像を表示可能に構成される。この場合に、中央側開口部７１１と、外側開口部７１２，７１３のいずれか又は両方とには、互いに関連を持たせた画像を表示することが好ましい。例えば、中央側開口部７１１と、外側開口部７１２，７１３のいずれか又は両方とによって、特別図柄抽選の結果に対応した装飾図柄の変動表示を表示し、先に停止する図柄を外側開口部７１２，７１３に表示し、最後に停止する図柄を中央側開口部７１１に表示する。また、例えば、中央側開口部７１１には、装飾図柄の変動表示演出としてキャラクタ等の演出画像を表示し、外側開口部７１２，７１３には、変動表示で表示されたキャラクタ等の履歴や実行されている変動表示で大当たり当選となる期待度を数字や記号（例えば、星印）の数や大きさで表示する。また、中央側開口部７１１と、外側開口部７１２，７１３とを含めて、共通の背景画像（例えば、空や夜景など）を連続するように表示する。かかる表示手法を施すことにより、中央側開口部７１１と、外側開口部７１２，７１３との間に、一体感が生まれて、中央側開口部７１１と、外側開口部７１２，７１３との周りを囲う大型のセンターフレームとしての中央構造体７１０を備えたパチンコ機とすることができ、他機種との差別化を図ることができる。

40

50

【0359】

中央側開口部 711 と、外側開口部 712, 713 との間には、正面視において、左右の流下領域 701, 702 が介在するようにして設けられる。また、流下領域 701, 702 の上側部分は、上記した第 1 実施形態と同様に、2 つの球通路部（球通路部 741, 742 および球通路部 761, 762 の各々）が、一部で重なるようにして設けられている。そして、遊技者は、上記した第 1 実施形態と同様に、一部で重なるようにして設けられる 2 つの球通路部（球通路部 741, 742 および球通路部 761, 762 の各々）のうち、いずれの球通路部を遊技球が通過するかを選択することができ、これにより、遊技者が推測した有利な球通路部を遊技者によって選択させる遊技性を実現することができる。

10

【0360】

左右の流下領域 701, 702 は、左右対称の形状をし、いずれも、2 つの球通路部（球通路部 741, 742 および球通路部 761, 762 の各々）が一部で重なるようにして設けられる。なお、必ずしも左右のそれぞれにおいて、2 つの球通路部が一部で重なる構成とする必要はなく、いずれか一方又は双方の流下領域 701, 702 について、1 又は 3 以上の球通路部を設けるようにしてもよく、また、球通路部が必ずしも重なる部分を有するように構成する必要はなく、正面視において、左右の流下領域 701, 702 のいずれか又は両方の球通路部が重なる部分を有さないように構成してもよい。

【0361】

左右の流下領域 701, 702 は、上側部分が 2 つの球通路部（球通路部 741, 742 および球通路部 761, 762 の各々）によって構成され、下側部分が始動装置 436A, 436B や一般入賞装置 439A, 439B、釘 411、風車 412 等が設けられた基体 720 の一部によって構成されている。なお、左右の流下領域 701, 702 のいずれか又は両方について、球通路部のみで構成して基体 720 の一部が配置されない構成としてもよいし、または、球通路部を無くして基体 720 の一部のみによって構成してもよい。

20

【0362】

中央構造体 710 は、図 18 (A) に示すように、装飾図柄表示装置 479 によって表示される情報を視認し易くする 3 つの表示用の開口部 711 ~ 713 と、基体 720 の前面側を露出して釘 411 等を配置可能とする流下変化部材用の開口部 714A, 714B とを備えて構成されている。また、中央構造体 710 は、球通路部 741, 742, 761, 762 を構成する部分と、始動装置 436A, 436B としてのスイッチを取り付けるスイッチ取付部 715A, 715B と、一般入賞装置 439A, 439B としての遊技球の入口部分を形成する入口構成部 716A, 716B と、遊技球を左右に転動させるステージ部 717 とを組み合わせて構成されている。

30

【0363】

基体 720 には、図 18 (B) に示すように、中央構造体 710 を取り付けるための取付用開口部 721 が設けられている。取付用開口部 721 は、左右の流下領域 701, 702（図 17 参照）のうち、下側部分に相当する箇所が取付用開口部 721 の内側に突出した突出領域 722, 723 を有する形状とされている。突出領域 722, 723 の突出部分は、左右の外側の領域が縦方向に細長の形状となるように、上方側に大きく突出している。突出領域 722, 723 の上方側への突出量は、突出した先端と上方側の開口縁部分との間に形成される隙間に相当する長さより長く、本実施形態では、2 倍以上の長さに設定されている。これにより、装飾図柄表示装置 479 に表示される表示内容を、中央側開口部 711 と、外側開口部 712, 713 とを含めて、一体感のある表示として遊技者に認識させ易く、且つ、遊技球の流下の態様が単調とならずに、ばらつきをもったパチンコ機としての機能を付加することができる。

40

【0364】

また、基体 720 の開口部 721 のうち、左右の両端側において下方側へと連続する端側開口部 724, 725 の下側部分には、一般入賞装置 439A, 439B（図 17 参照

50

）の遊技球の入口から進入した遊技球を後方側に導く入賞装置用開口部 7 2 6 , 7 2 7 が一体化されている。この入賞装置用開口部 7 2 6 , 7 2 7 は、外側から中央側へ突出する形状に形成され、表示用の開口部 7 2 4 , 7 2 5 と一体化されている。これにより、ルータ加工が必要な穴数を少なくして、基体 7 2 0 の製造時間を短縮することができる。

【0365】

ここで、第 2 実施形態に係るパチンコ機の構成と作用及び効果とを説明する。

【0366】

第 2 実施形態に係るパチンコ機は、遊技球を発射する発射装置 3 3 0 によって発射された遊技球が通過する発射通路 4 0 1 B と、発射通路 4 0 1 B を通過した遊技球が流下する遊技領域を前面側に形成する基体 7 2 0 と備えている。また、遊技者側からみて左側の流下領域 7 0 1 と右側の流下領域 7 0 2 との間には、装飾図柄等の情報を表示可能な中央側開口部 7 1 1 が設けられる。また、遊技者側からみて、左側の流下領域 7 0 1 と発射通路 4 0 1 B との間には、中央側開口部 7 1 1 に表示される情報とは別の情報を表示可能な左外側開口部 7 1 2 が設けられる。また、遊技者側からみて右側の流下領域 7 0 2 より発射通路 4 0 1 B から離れた右側には、中央側開口部 7 1 1 及び左外側開口部 7 1 2 に表示される情報とは別の情報を表示可能な右外側開口部 7 1 3 が設けられる。そして、3 つの開口部 7 1 1 ~ 7 1 3 に表示されるすべての情報は、副制御基板 9 4 0 の制御によって、1 つの装飾図柄表示装置 4 7 9 の表示画面の表示内容によって表示される。このため、中央側開口部 7 1 1 の表示内容に対して、流下領域 7 0 1 , 7 0 2 を間に介在させた左右両側の外側開口部 7 1 2 , 7 1 3 の表示内容に関連性を持たせやすく、一体感のある表示内容を遊技領域の一部に表示することができ、遊技領域を好適に活用することができる。

【0367】

＜第 3 実施形態＞

次に、図 1 9 から図 2 2 を参照して、第 3 実施形態について説明する。上記第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、3 種類の有利遊技状態（低確率時短遊技状態、確変遊技状態、および確変後時短遊技状態）を含む構成としたが、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、これら 3 種類の有利遊技状態に加えて、当該 3 種類の有利遊技状態とは異なる有利遊技状態を含む構成とされる。

【0368】

以下の説明において、上述した第 1 実施形態および第 2 実施形態における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。なお、第 3 実施形態において以下に説明する構成を、上述した第 1 実施形態および第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 0 が備える構成に付加してもよいし、上述した第 1 実施形態および第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 0 の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。

【0369】

図 1 9 は、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 0 において設定可能な遊技状態を説明する説明図である。図 1 9 に示すように、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 は、2 種類の通常遊技状態（第 1 の通常遊技状態、第 2 の通常遊技状態）と、5 種類の有利遊技状態（低確率時短遊技状態、確変遊技状態、当り経由時短遊技状態、潜伏確変遊技状態、当り経由潜確後時短遊技状態）とを設定可能に構成される。

【0370】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 において設定可能な上記の有利遊技状態のうち、当り経由時短遊技状態は、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 0 における確変後時短遊技状態に対応する遊技状態である。よって、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 は、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 0 において設定可能とされた 5 種類の遊技状態（第 1 の通常遊技状態、第 2 の通常遊技状態、低確率時短遊技状態、確変遊技状態、当り経由時短遊技状態）に加え、2 種類の有利遊技状態（潜伏確変遊技状態、当り経由潜確後時短遊技状態）を設定可能に構成される。

【0371】

潜伏確変遊技状態は、電サポのない非時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率

が高確率である特図高確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が低確率である普通図柄低確率状態である有利遊技状態である。

【0372】

当り経由潜確後時短遊技状態は、電サポがある時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率が高確率である特図高確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が低確率である普通図柄低確率状態である有利遊技状態である。つまり、当り経由潜確後時短遊技状態は、低確率時短遊技状態と同様、普通図柄抽選における当選確率が低確率であるが、電サポがある時短状態の遊技状態である一方で、低確率時短遊技状態とは異なり、特別図柄抽選における当選確率が高確率である遊技状態である。

【0373】

図20は、第3実施形態のパチンコ機100における遊技状態の進行を表すフローチャートである。図20には、各遊技状態における主要な条件の成立と、その条件が成立した場合に実行される装置の制御を模式的に示している。以下、図20のフローチャートの説明において、第1実施形態のパチンコ機100における遊技状態の進行を表すフローチャート（図15参照）と同一の構成に係る説明は省略し、本実施形態のパチンコ機100において特有な部分について主に説明する。

【0374】

本実施形態のパチンコ機100においては、第1実施形態のパチンコ機100と同様、特別遊技状態において、主制御基板920は、大入賞装置433の進入規制機構453の姿勢を大当りの種類（大当り種別）に応じた条件で制御する。

【0375】

なお、本実施形態のパチンコ機100においては、大当りの種類として、第1実施形態のパチンコ機100と同様の確変大当り（すなわち、特別遊技状態の終了後に確変遊技状態へと移行する大当り）に加え、特別遊技状態の終了後に当り経由時短遊技状態へと移行する大当り（時短大当り）と、特別遊技状態の終了後に潜伏確変遊技状態へと移行する大当り（潜確大当り）とが設けられている。

【0376】

よって、本実施形態のパチンコ機100においては、大当りに対応する停止図柄（すなわち、大当り図柄）として、確変大当りに対応する大当り図柄（以下において「確変大当り図柄」とも称する）と、時短大当りに対応する大当り図柄（以下において「時短大当り図柄」とも称する）と、潜確大当りに対応する大当り図柄（以下において「潜確大当り図柄」とも称する）とが設けられる。

【0377】

確変大当り図柄は、1種類の確変大当り図柄から構成されてもよく、特別遊技状態を構成するラウンド数などの相違による複数種類の確変大当り図柄から構成されてもよい。同様に、時短大当り図柄は、1種類の時短大当り図柄から構成されてもよく、特別遊技状態を構成するラウンド数などの相違による複数種類の時短大当り図柄から構成されてもよい。また、潜確大当り図柄は、1種類の潜確大当り図柄から構成されてもよく、特別遊技状態を構成するラウンド数などの相違による複数種類の潜確大当り図柄から構成されてもよい。なお、確変大当り図柄の種類数と、時短大当り図柄の種類数と、潜確大当り図柄の種類数は、いずれも同じである必要はなく、各大当り図柄に対し各々独立した種類数を設定してもよい。

【0378】

特別遊技状態の終了後は、図20に示すように、当該特別遊技状態の契機となった大当りの種類に応じた遊技状態へ遷移する。具体的に、特別遊技状態の契機となった大当りの種類が確変大当りである（すなわち、停止図柄が確変大当り図柄である）場合には、特別遊技状態の終了後、確変遊技状態へ遊技状態が遷移する。

【0379】

一方、特別遊技状態の契機となった大当りの種類が時短大当りである（すなわち、停止図柄が時短大当り図柄である）場合には、特別遊技状態の終了後、当り経由時短遊技状態

10

20

30

40

50

へ遊技状態が遷移する。また、特別遊技状態の契機となった大当りの種類が潜確大当りである（すなわち、停止図柄が潜確大当り図柄である）場合には、特別遊技状態の終了後、潜伏確変遊技状態へ遊技状態が遷移する。

【0380】

確変遊技状態においては、特別図柄抽選（例えば、第2特別図柄抽選）において大当りに当選した場合に特別遊技状態へ遊技状態が遷移する。一方、確変遊技状態において、特別図柄抽選による非当選の連続回数が、当該確変遊技状態に遷移する前の特別遊技状態への契機となった確変大当りに応じた確変回数（例えば、10回）に達した場合には、当り経由時短遊技状態（第1実施形態における確変後時短遊技状態に対応）へ遊技状態が遷移する。

10

【0381】

当り経由時短遊技状態においては、特別図柄抽選（例えば、第2特別図柄抽選）において大当りに当選した場合に特別遊技状態へ遊技状態が遷移する。一方、当り経由時短遊技状態において、特別図柄抽選による非当選の連続回数が所定の時短回数に達した場合には、当り経由時短遊技状態の終了条件が成立して、通常遊技状態（より詳細には、第1の通常遊技状態）へ遊技状態が遷移する。

【0382】

なお、当り経由時短遊技状態の終了条件となる時短回数は、当該当り経由時短遊技状態が確変大当りによって確変遊技状態の後に遷移した遊技状態である場合には、当該確変遊技状態に遷移する前の特別遊技状態への契機となった確変大当りに応じた時短回数（例えば、40回）であり、当該確変遊技状態の終了条件である確変回数を含む時短回数である。一方、当り経由時短遊技状態が時短大当りによって特別遊技状態の後に遷移した遊技状態である場合には、当該当り経由時短遊技状態の終了条件となる時短回数は、当該時短大当りに応じた時短回数（例えば、100回）である。

20

【0383】

潜伏確変遊技状態は、非時短状態であるので、遊技者は、左側上始動入賞装置431Aまたは右側上始動入賞装置431Bへの入賞を目指して遊技を行う。潜伏確変遊技状態においては、特別図柄抽選（第1特別図柄抽選または第2特別図柄抽選）において大当りに当選した場合に特別遊技状態へ遊技状態が遷移する。

【0384】

一方、潜伏確変遊技状態においては、特別図柄抽選による非当選のうち時短なしハズレ（時短ありハズレを除外した非当選）が所定の時短回数（例えば、100回）に達した場合には、潜伏確変遊技状態の終了条件が成立して、通常遊技状態（より詳細には、第1の通常遊技状態）へ遊技状態が遷移する。また、潜伏確変遊技状態において、特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、当り経由潜確後時短遊技状態へ遊技状態が遷移する。

30

【0385】

当り経由潜確後時短遊技状態は時短状態であるので、遊技者は、主に、下始動入賞装置432への入賞を目指して遊技を行う。当り経由潜確後時短遊技状態においては、特別図柄抽選（例えば、第2特別図柄抽選）において大当りに当選した場合に特別遊技状態へ遊技状態が遷移する。

40

【0386】

一方、当り経由潜確後時短遊技状態において、特別図柄抽選による非当選の連続回数が所定の時短回数（例えば、100回）に達した場合には、当り経由潜確後時短遊技状態の終了条件が成立して、通常遊技状態（より詳細には、第1の通常遊技状態）へ遊技状態が遷移する。なお、当り経由潜確後時短遊技状態の終了条件となる時短回数は、当り経由潜確後時短遊技状態の終了条件として一律に設定された1の時短回数であってもよく、複数種類の時短ありハズレが設けられている場合に時短ありハズレの種類毎に設定された時短回数であってもよい。

【0387】

50

図 2 1 (A) は、各種の遊技状態における特別図柄の変動表示における特図変動時間の一例を説明する図である。図 2 1 (A) に示すように、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、通常遊技状態、低確率時短遊技状態、確変遊技状態、および当り経由時短遊技状態（第 1 実施形態における確変後時短遊技状態に対応する遊技状態）における特図変動時間は、第 1 実施形態において対応する各遊技状態における特図変動時間と同一に設定される。

【0388】

潜伏確変遊技状態における特図変動時間は、通常遊技状態における特図変動時間と同一に設定される。つまり、特別図柄に係る単位遊技の保留回数が 0（ゼロ）である場合と当該保留回数が 1～3 である場合とに対し、特図変動時間は「A」に設定され、当該保留回数が 4～7 である場合に、特図変動時間は「C」に設定される。

10

【0389】

当り経由潜確後時短遊技状態における特図変動時間は、特別図柄に係る単位遊技の保留回数が 0（ゼロ）である場合に、低確率時短遊技状態において当該保留回数が 0 である場合の特図変動時間（すなわち、A）より短い時間（例えば、10 秒）に設定され、当該保留回数が 1～3 である場合に、低確率時短遊技状態における当該保留回数が 1～3 である場合の特図変動時間（すなわち、B）より短い時間（例えば、1 秒）に設定され、当該保留回数が 4～7 である場合に、低確率時短遊技状態における当該保留回数が 4～7 である場合の特図変動時間（すなわち、B）より短い時間（例えば、1 秒）に設定される。

【0390】

なお、図 2 1 (A) に示す例においては、特別図柄に係る単位遊技の保留回数が 0 である場合と、1～3 である場合と、4～7 である場合とで、いずれの場合も当り経由潜確後時短遊技状態における特図変動時間の方が低確率時短遊技状態における特図変動時間より短く設定された場合を例示したが、0 から 7 までの保留回数のうち少なくとも一部の保留回数について、当り経由潜確後時短遊技状態における特図変動時間と低確率時短遊技状態における特図変動時間とが同一に設定される構成であってもよい。

20

【0391】

図 2 1 (B) は、各種の遊技状態における普通図柄抽選の当選確率、普図変動時間と変動表示後の停止時間、および、普通図柄抽選に当選した場合における下始動入賞装置 4 3 2 の下進入規制機構 4 5 2 の開閉パターンの一例を説明する図である。図 2 1 (B) に示すように、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、通常遊技状態、低確率時短遊技状態、確変遊技状態、および当り経由時短遊技状態（第 1 実施形態における確変後時短遊技状態に対応する遊技状態）における各値は、第 1 実施形態において対応する各遊技状態における各値と同一に設定される。

30

【0392】

潜伏確変遊技状態における普通図柄抽選の当選確率は、略 2 分の 1 に設定される。また、潜伏確変遊技状態における普図変動時間は、通常遊技状態における普図変動時間の期待値と同一の 15 秒に設定される。なお、潜伏確変遊技状態における普図変動時間が、通常遊技状態の場合と同様に複数種類の普図変動時間（例えば、11 秒、15 秒、および 19 秒）が設けられる構成であってもよい。潜伏確変遊技状態における普図変動時間後の普通図柄の停止時間は、通常遊技状態における当該停止時間と同一の 0.5 秒に設定される。

40

【0393】

潜伏確変遊技状態である場合、普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構 4 5 2 の開放時間（進入許容時間）は 0.076 秒に設定され、開放回数（進入許容姿勢となる回数）は 1 回に設定される。つまり、潜伏確変遊技状態において普通図柄抽選に当選した場合、下進入規制機構 4 5 2 は、通常遊技状態において普通図柄抽選に当選した場合と同様、1 回だけ 0.076 秒間開放する（進入許容姿勢に移行する）パターンで開放される。

【0394】

当り経由潜確後時短遊技状態における普通図柄抽選の当選確率は、略 2 分の 1 に設定さ

50

れる。また、当り経由潜確後時短遊技状態における普通変動時間、および普通図柄変動時間後の普通図柄の停止時間は、いずれも、低確率時短遊技状態と同一の0.62秒および0.5秒にそれぞれ設定される。

【0395】

当り経由潜確後時短遊技状態においては、普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構452の開放時間は2秒に設定され、開放回数は3回に設定され、下進入規制機構452の閉鎖時間は0.252秒に設定される。つまり、当り経由潜確後時短遊技状態における下進入規制機構452の上記開閉パターンは、開放回数が2回から3回に変化する以外は、低確率時短遊技状態における下進入規制機構452の開閉パターンと同一に設定される。

10

【0396】

よって、当り経由潜確後時短遊技状態において普通図柄抽選に当選した場合、下進入規制機構452は、2秒間開放した後、0.252秒間閉鎖し（進入禁止姿勢に復帰する）、次いで2回目の開放として2秒間開放した後、0.252秒間閉鎖し、さらに3回目の開放として2秒間開放した後、0.252秒間閉鎖するパターンで開放される。

【0397】

普通図柄抽選の当選確率が略2分の1に設定される当り経由潜確後時短遊技状態においては、概ね、始動装置436A、436Bに遊技球が2回進入する毎に普通図柄抽選に当選するので、下進入規制機構452は、2回分の（普通図柄変動時間である0.62秒＋普通図柄の停止時間である0.5秒）によって構成されるインターバルで、0.25秒の閉鎖期間を介して2秒ずつ3回開放される。

20

【0398】

つまり、当り経由潜確後時短遊技状態において、下進入規制機構452は、概ね、略8.5秒（ $0.62 \times 2 + 0.5 \times 2 + 2 + 0.252 + 2 + 0.252 + 2$ ）の間に6秒開放される計算となる。換言すれば、当り経由潜確後時短遊技状態においては、下進入規制機構452が、略2.8秒間に1回（2秒）開放される計算となる。

【0399】

一方、低確率時短遊技状態においては、上述したように、下進入規制機構452は、概ね、略6秒の間に4秒開放される、つまり、略3秒間に1回（2秒）開放される計算となる。よって、本実施形態のパチンコ機100においては、当り経由潜確後時短遊技状態および低確率時短遊技状態のいずれも、電サボがあるが普通図柄抽選における当選確率が普通図柄低確率状態である遊技状態であるが、下始動入賞装置432への入賞率が低確率時短遊技状態に比べて高い（すなわち、低確率時短遊技状態に比べて下始動入賞装置432へ遊技球を進入させ易い）遊技状態とすることができる。

30

【0400】

確変遊技状態においてもまた、上述したように、下進入規制機構452は、概ね、略3秒間に1回（2秒）開放される計算となる。よって、本実施形態のパチンコ機100においては、当り経由潜確後時短遊技状態は、普通図柄抽選における当選確率が確変遊技状態より低い遊技状態であるが、下始動入賞装置432への入賞率が確変遊技状態に比べて高い（すなわち、確変遊技状態に比べて下始動入賞装置432へ遊技球を進入させ易い）遊技状態とすることができる。

40

【0401】

図21（B）に示すように、非時短状態である潜伏確変遊技状態におけるエンディング時間は、同様に非時短状態である通常遊技状態におけるエンディング時間と同一の15秒に設定される。一方、時短状態である当り経由潜確後時短遊技状態におけるエンディング時間は、同様に時短状態である各種の有利遊技状態（低確率時短遊技状態、確変遊技状態、および当り経由時短遊技状態）におけるエンディング時間と同様、通常遊技状態におけるエンディング時間より短い時間長さ（本実施形態においては0（ゼロ）秒）に設定される。つまり、当り経由潜確後時短遊技状態においては、下進入規制機構452が最終的に閉鎖した後、直ちに次の普通図柄の変動表示が開始される。

50

【0402】

なお、潜伏確変遊技状態におけるエンディング時間（又は開放制御期間の長さ）は、必ずしも、潜伏確変遊技状態における普図変動時間（本実施形態においては、15秒）又は普図変動時間と停止時間との和（本実施形態においては、15.5秒）と同一または略同一の時間長さである必要はなく、例えば、潜伏確変遊技状態における下進入規制機構452の開放時間（例えば、0.076秒）より長い別の時間長さ（例えば、10秒）であってもよい。また、潜伏確変遊技状態におけるエンディング時間（又は開放制御期間の長さ）は、潜伏確変遊技状態における普図変動時間（又は普図変動時間と停止時間との和）に対して略50%から150%までの時間長さ（例えば、7.5秒や22.5秒）であることが好ましく、当該普図変動時間の略70%から130%までの時間長さ（例えば、10.5秒や19.5秒）であることがなお良く、当該普図変動時間の略90%から110%までの時間長さ（例えば、13.5秒や16.5秒）であることがより好ましい。

10

【0403】

また、時短状態の恩恵を受けるまでの最大の待ち時間を短くする構成としては、第1実施形態において説明した通常遊技状態の場合と同様に、非時短状態である潜伏確変遊技状態においてエンディング時間を設けることに限らず、これに代えて、または、これに加えて、下進入規制機構452が開放される前のオープニング期間を設けてもよいし、下進入規制機構452が開放される状態が複数回発生するように設定した場合におけるインターバル期間を設けてもよい。すなわち、これらオープニング期間とインターバル期間とエンディング期間と下進入規制機構452が開放されて遊技球が下始動入賞装置432に進入し易い状態をとる期間との総和を主制御基板920による開放制御期間とし、潜伏確変遊技状態における普通図柄抽選に当選した場合の開放制御期間の長さ、潜伏確変遊技状態における普図変動時間と停止時間との和に相当する変動表示の期間の長さなどが略同一または近い時間長さとなるように、各時間長さを設定することが好ましい。

20

【0404】

図22は、特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に装飾図柄が確定表示されるタイミングにおける画面内容の一例を示す画面図である。より詳細には、図22（A）は、通常遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合における一例を示す画面図であり、図22（B）は、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合における一例を示す画面図である。

30

【0405】

本実施形態のパチンコ機100においては、遊技状態が通常遊技状態である場合も低確率遊技状態のような時短状態である場合も、特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、時短ありハズレ以外のハズレ（すなわち、時短なしハズレ）が選択された場合には表示されない組合せであって特定の組合せからなる装飾図柄が装飾図柄表示装置479に確定表示されるよう構成される。

【0406】

特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合に装飾図柄表示装置479に確定表示される特定の組合せは、例えば、図22（A）に示すような組合せ、すなわち、左側の図柄列680Lに表示される数字の「1」が描かれた装飾図柄と、中央の図柄列680Mに表示される数字の「1」が描かれた装飾図柄と、右側の図柄列680Rに表示される数字の「4」が描かれた装飾図柄との組合せである。

40

【0407】

通常遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合には、装飾図柄表示装置479にて装飾図柄の変動表示が開始され、所定の特図変動時間の経過後に、時短ありハズレに対応する組合せの装飾図柄（例えば、図22（A）に示す組合せの装飾図柄）が確定表示され、当該確定表示の後に、遊技状態が低確率時短遊技状態へ移行する。

【0408】

一方、通常遊技状態において特別図柄抽選によって時短なしハズレが選択された場合に

50

は、装飾図柄表示装置 479 にて所定の特図変動時間に亘る装飾図柄の変動表示後、時短なしハズレに対応する組合せの装飾図柄（例えば、図 22（A）に示す組合せとは異なる組合せの装飾図柄）が確定表示される。かかる場合は、回数補助条件が成立した場合を除き、装飾図柄の確定表示後も遊技状態は通常遊技状態のままである。

【0409】

本実施形態のパチンコ機 100 においては、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択されたとしても、時短回数が追加されない（すなわち、時短回数の残り回数が最大値にリセットされない）よう構成される。つまり、低確率時短遊技状態においては、時短ありハズレに対応する組合せの装飾図柄が確定表示された場合であっても、時短なしハズレに対応する組合せの装飾図柄が確定表示された場合と同様、単に時短回数が 1 回分消化されるだけである。

10

【0410】

かかるパチンコ機 100 においては、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に、装飾図柄が変動表示後に確定表示されるタイミングで、例えば、図 22（B）に示すように、各図柄列 680L、680M、680R に表示される各装飾図柄の前方側に半透明の画像をそれぞれ重ねることによって、時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄の内容が視認困難となるよう構成される。なお、各図柄列 680L、680M、680R に表示される各装飾図柄の前方側に不透明の画像をそれぞれ重ねることによって、時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄の確定表示の内容を視認不可能にする構成であってもよい。

20

【0411】

また、図 22（B）に示す例においては、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に、時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄（数字の「1」または「4」）が、通常遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に比べて視認困難な態様（例えば、背景色に近い色で表示させる、着色の透過度が高いなど）で表示される。よって、かかる点においても、時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄の確定表示の内容が視認困難にされている。

【0412】

よって、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択されたとしても、時短回数が追加されない構成において、遊技者が、低確率時短遊技状態において時短ありハズレに対応する組合せの装飾図柄を確定表示として認識することを抑制できる。これにより、時短回数が追加されないにもかかわらず、特別図柄抽選において時短ありハズレが選択されたことを認識した遊技者が時短回数の追加を期待することを抑制できる。

30

【0413】

なお、各図柄列 680L、680M、680R に表示される各装飾図柄の確定表示の内容を視認困難または視認不可能にする確率は、必ずしも、100%である必要はなく、所定の抽選によって所定の確率（例えば、略 1/2 の確率）で装飾図柄の確定表示の内容が視認困難または視認不可能にされる構成であってもよい。

40

【0414】

各図柄列 680L、680M、680R に表示される各装飾図柄の確定表示の内容を視認困難または視認不可能にする構成としては、必ずしも、各装飾図柄の前方側に半透明または不透明の画像をそれぞれ重ねる構成である必要はなく、各装飾図柄における少なくともその内容を特定可能な領域（例えば、数字が描かれた部分）の前方側に半透明または不透明の画像をそれぞれ重ねてもよく、全ての装飾図柄に対して正面側からみて重なるサイズの半透明または不透明の画像を重ねる構成であってもよい。

【0415】

また、各装飾図柄の前方側に重なる画像としては、図 22（B）に示すような略矩形状の画像である必要はなく、キャラクタを象った形状の画像など矩形以外の形状の画像であ

50

ってもよい。また、装飾図柄の外形のみを表示して当該装飾図柄の確定表示の内容の少なくとも一部（例えば、その内容を特定可能な数字が描かれた部分）を表示しない構成であってもよい。

【0416】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、装飾図柄表示装置479の画面が液晶により構成され、当該液晶における表示の仕方によって各図柄列680L、680M、680Rに表示される各装飾図柄の確定表示の内容を視認困難または視認不可能にする構成としたが、装飾図柄表示装置479の画面の前方側に透光性を有する導光板を設け、当該導光板の少なくとも一部を発光させることによって各図柄列680L、680M、680Rに表示される各装飾図柄の確定表示の内容を視認困難または視認不可能にする構成としてもよい。

10

【0417】

また、液晶画面を備える装飾図柄表示装置479に代えて、左右方向または上下方向に並べた複数列の円筒状のリールによって装飾図柄の変動表示および確定表示を行うパチンコ機において、各列のリールの前方側に、断面視において各リールの円弧に沿って湾曲する形状の透光性を有する導光板を設け、当該導光板の少なくとも一部を発光させることによって各リールによる装飾図柄の確定表示の内容を視認困難または視認不可能にする構成としてもよい。

【0418】

ここで、第3実施形態に係るパチンコ機100の作用及び効果を説明する。

20

【0419】

本実施形態のパチンコ機100においては、有利遊技状態として、当り経由潜確後時短遊技状態が設けられている。当り経由潜確後時短遊技状態は、低確率時短遊技状態と同様、普通図柄抽選の当選確率が、普図低確率状態（通常遊技状態における普通図柄抽選の当選確率と同一の状態）とされるとともに、普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構452の開放時間の総計が、通常遊技状態における同開放時間の総計（1回の開放における開放時間である0.076秒）より長い時間長さ（3回の開放における開放時間の総計である6秒）とされる。

【0420】

また、当り経由潜確後時短遊技状態は、普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構452の開放時間の総計が、低確率時短遊技状態と同様に、確変遊技状態における同開放時間の総計（1回の開放における開放時間である2秒）より長い時間長さとなる。

30

【0421】

つまり、当り経由潜確後時短遊技状態は、低確率時短遊技状態と同様の新たな有利遊技状態、すなわち、普通図柄抽選の当選確率が通常遊技状態と同様に低い（より詳細には、確変遊技状態における普通図柄抽選の当選確率より低い）ものの、通常遊技状態に比べて遊技球を下始動入賞装置432へ進入（入賞）させ易い有利遊技状態であって、普図低確率状態であっても、下始動入賞装置432への遊技球の進入のし易さ（すなわち、下始動入賞装置432への入賞率）が普図高確率状態である確変遊技状態と同様となる新たな有利遊技状態である。よって、発生可能な遊技状態の種類として当り経由潜確後時短遊技状態が増えたことにより、遊技の進行に伴って成立する条件に応じて通常遊技状態と有利遊技状態とを切り替える遊技を好適に多様化することが可能となる。

40

【0422】

特に、当り経由潜確後時短遊技状態は、普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構452の開放時間の総計が、低確率時短遊技状態における同開放時間の総計（2回の開放における開放時間である2秒）より長い時間長さ（3回の開放における開放時間の総計である6秒）とされるので、普通図柄抽選の当選確率が通常遊技状態と同様に低く抑えた複数種類の有利遊技状態として、低確率時短遊技状態に比べて遊技球を下始動入賞装置432へ進入（入賞）させ易く、特別図柄抽選に当選し易い（すなわち、特別遊技状態

50

へ遷移し易い)別の有利遊技状態を含めた複数種類の有利遊技状態を発生させることができる。

【0423】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、当り経由潜確後時短遊技状態は、潜伏確変遊技状態中に特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合に移行する遊技状態である。よって、特別遊技状態を介することなく、潜伏確変遊技状態より下始動入賞装置432へ遊技球が進入し易い当り経由潜確後時短遊技状態へスムーズに移行する遊技性を遊技者に提供することができる。

【0424】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、通常遊技状態と潜伏確変遊技状態とにおいて、同一の条件の成立(すなわち、特別図柄抽選による時短ありハズレの選択)によって普通図柄抽選の当選確率と特別図柄抽選の当選確率とが同一で、下始動入賞装置432へ遊技球が進入し易い有利遊技状態へ移行する。このため、複数種類の有利遊技状態を設ける場合において、遊技者にとっては有利な遊技状態への移行条件が判り易く、遊技状態の制御も共通化し易くすることができる。

【0425】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、当り経由潜確後時短遊技状態への移行の後に、所定の移行条件(すなわち、時短回数による当り経由潜伏後時短遊技状態の終了条件)が成立した場合には、当り経由潜確後時短遊技状態から第1の有利遊技状態へ移行するので、当り経由潜確後時短遊技状態が長く継続することによる単調感を払拭し易く、且つ、潜伏確変遊技状態と当り経由潜確後時短遊技状態との間で遊技状態がスムーズに移行する遊技性を提供することができる。

【0426】

また、本実施形態のパチンコ機100においても、第1実施形態において説明した通常遊技状態のエンディング時間と同様、潜伏確変遊技状態は、下始動入賞装置432における遊技球の進入し易さの制御(すなわち、下進入規制機構452の開放制御)が副制御基板940によって実行された場合に当該制御が終了してから次の普通図柄の変動表示の実行を許容するまでの待機期間として、下進入規制機構452の開放時間より長い期間のエンディング時間が設定されている。このため、待機時間を設けた分だけ特図変動時間を短くすることで下始動入賞装置432に対する入賞率(下始動入賞装置432への遊技球の進入のし易さ)を低く設定可能にしつつ、特別図柄の変動表示中に当り経由潜確後時短遊技状態が発生した場合に、下始動入賞装置432が潜伏確変遊技状態に比べて有利な(開放時間が長い)時間長さで開放されるようになるまでの最長の待ち時間を短くすることができる。

【0427】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、低確率時短遊技状態中に特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、通常遊技状態中に特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合と同一内容の確定表示(特定の装飾図柄の組合せによる確定表示)が表示される。このため、特別図柄抽選において時短ありハズレが選択されて装飾図柄による確定表示が表示されるまでの制御の多くを通常遊技状態と低確率時短遊技状態とにおいて共通化して制御を簡略化することができる。

【0428】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、通常遊技状態(第1の通常遊技状態、第2の通常遊技状態)中に特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合には、低確率時短遊技状態へ移行して、時短回数の計数が初期値(ゼロ)から開始される構成である一方で、低確率時短遊技状態中に特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合には、遊技状態が低確率時短遊技状態とされたまま、時短回数が追加されない(すなわち、時短回数の計数が初期値に戻されることなく継続される)構成とされる。

【0429】

かかる構成に対し、本実施形態のパチンコ機100においては、低確率時短遊技状態中

に特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、確定表示される特定の装飾図柄の組合せ（すなわち、時短ありハズレに対応する装飾図柄の組合せ）の表示態様が通常遊技状態中とは異ならせて表示される。これにより、通常遊技状態中には、時短ありハズレに対応する装飾図柄の組合せを遊技者が視認することで、当該通常遊技状態において時短ありハズレが選択されたことによって所定の時短回数に設定された低確率時短遊技状態へ移行することを遊技者が認識可能とすることができる。

【0430】

一方、低確率時短遊技状態中に特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、時短ありハズレに対応する装飾図柄の組合せの表示態様が通常遊技状態中とは異ならせて表示される。このため、低確率時短状態中に時短ありハズレに対応する装飾図柄の組合せを遊技者が視認しても、通常遊技状態中とは異なる状況であることを認識し易くすることができる。

10

【0431】

すなわち、通常遊技状態中に特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、遊技者に低確率時短遊技状態への移行を好適に認識させることを可能にする一方で、低確率時短遊技状態中に特別図柄抽選において時短ありハズレが選択されても、遊技者には、通常遊技状態中とは異なる状況であることを認識させ易くすることができる。

【0432】

これにより、低確率時短遊技状態中に特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、時短回数の計数が再度初期値から開始されることがないにもかかわらず、時短ありハズレに対応する装飾図柄の組合せによる確定表示を遊技者が認識し、それによって、時短回数の計数が再度初期値から開始されると誤認することを抑制できる。したがって、本実施形態のパチンコ機100によれば、通常遊技状態において選択された場合に遊技状態を低確率時短遊技状態へ移行させる契機となる時短ありハズレが、当該低確率時短遊技状態において選択された場合における当該時短ありハズレに対応する装飾図柄の確定表示を好適に制御できる。

20

【0433】

<第4実施形態>

次に、図23を参照して、第4実施形態について説明する。上記第3実施形態のパチンコ機100においては、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合には時短回数が追加されない構成としたが、第4実施形態のパチンコ機100においては、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に時短回数を変化可能に構成される。

30

【0434】

以下の説明において、上述した第1実施形態から第3実施形態における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。なお、第4実施形態において以下に説明する構成を、上述した第1実施形態から第3実施形態のパチンコ機100が備える構成に付加してもよいし、上述した第1実施形態から第3実施形態のパチンコ機100の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。

【0435】

なお、本実施形態（第4実施形態）のパチンコ機100は、上述した第1実施形態から第3実施形態における各パチンコ機100と同様、通常遊技状態（より詳細には、第1の通常遊技状態）であるときに特別図柄抽選（第1特別図柄抽選、第2特別図柄抽選）において時短ありハズレが選択された場合、または、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の変動表示の回数が補助機能作動回数に達したことで回数補助条件が成立した場合に、低確率時短遊技状態へ移行（遷移）する構成とされる（図15または図20参照）。

40

【0436】

また、本実施形態のパチンコ機100において、低確率時短遊技状態は、上述した第1実施形態から第3実施形態における各パチンコ機100と同様、特別図柄抽選において大当たり当選した場合には特別遊技状態へ移行し、特別図柄抽選による非当選の連続回数が所

50

定の時短回数または補助終了時短回数に達した場合には第1の通常遊技状態または第2の通常遊技状態へ移行する構成とされる（図15または図20参照）。

【0437】

図23は、低確率時短遊技状態において後述する時短回数変化抽選の抽選結果に応じた画面の遷移を示す画面遷移図である。

【0438】

本実施形態のパチンコ機100は、特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に、時短回数を変化させるか否かを抽選する時短回数変化抽選の抽選結果に応じて時短回数を変化可能に構成される。

【0439】

時短回数変化抽選は、抽選結果として、時短回数を変化させることなく継続する抽選結果（以下、当該抽選結果を「継続結果」とも称す）と、時短回数を増加させる抽選結果（以下、当該抽選結果を「増加結果」とも称す）と、低確率時短遊技状態を終了させる抽選結果（以下、当該抽選結果を「終了結果」とも称す）とを含む。時短回数変化抽選における各抽選結果の振分確率（選択比率）は、例えば、継続結果が略5／10であり、増加結果が略4／10であり、終了結果が略1／10である。

【0440】

時短回数変化抽選を行うためのループカウンタ（以下、「時短回数変化抽選カウンタ」とも称す）は、主制御基板920に設けられており、主制御基板920は、当該時短回数変化抽選カウンタを定期的に更新し、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選（第1特別図柄抽選、第2特別図柄抽選）が実行される毎に、当該時短回数変化抽選カウンタの値を取得する。

【0441】

主制御基板920は、時短回数変化抽選カウンタから取得した値に応じて遊技状態を制御する。具体的に、主制御基板920は、当該抽選カウンタから取得した値が予め継続結果として設定された値である場合に、時短回数を変化させることなく（すなわち、時短回数の残り回数を変化させることなく）低確率時短遊技状態を継続させる。つまり、かかる場合、主制御基板920は、当該抽選に対応する特別図柄の変動表示後に、遊技状態を低確率時短遊技状態に維持したまま、時短回数の残り回数を1回分減らす。

【0442】

また、主制御基板920は、時短回数変化抽選カウンタから取得した値が予め増加結果として設定された値である場合に、低確率時短遊技状態における時短回数の増加を選択し、時短回数を所定の回数（例えば、100回）分増加させる。

【0443】

なお、時短回数変化抽選において増加結果が選択された場合に、時短回数が100回などの固定的な回数で増加される構成である必要は必ずしもなく、時短回数の残り回数を最大値にリセットする構成であってもよい。また、時短回数変化抽選において増加結果が選択された場合の時短回数の増加回数は、必ずしも1種類である必要はなく、複数種類の増加結果を設け、選択された種類の増加結果に応じた回数を時短回数に増加させる構成であってもよい。

【0444】

また、主制御基板920は、時短回数変化抽選カウンタから取得した値が予め終了結果として設定された値である場合に、低確率時短遊技状態の終了を選択し、当該抽選に対応する特別図柄の変動表示後に、低確率時短遊技状態を終了し、遊技状態を回数補助フラグの状態に応じた通常遊技状態（第1の通常遊技状態、第2の通常遊技状態）へ移行する。

【0445】

本実施形態のパチンコ機100においては、低確率時短遊技状態における特別図柄の変動表示において時短回数変化抽選の抽選結果を示唆する演出を実行可能に構成される。なお、当該演出は、低確率時短遊技状態において特別図柄の変動表示が実行される毎に当該演出の実行の可否を選択する抽選によって100%未満の所定の確率（例えば、略1／4

10

20

30

40

50

の確率)で実行が選択される構成であってもよいし、低確率時短遊技状態において特別図柄の変動表示が実行される毎に(すなわち、100%の確率で)実行される構成であってもよい。

【0446】

例えば、時短回数変化抽選において継続結果が選択された場合(すなわち、低確率時短遊技状態の継続が選択された場合)には、図23(A)に示すように、特別図柄の変動表示に対応して装飾図柄表示装置479において実行される装飾図柄の変動表示において、装飾図柄が変動する各図柄列680L、680M、680Rの背景が、黄色(広めの間隔の右下がりの斜線のハッチングに対応)に変化してから通常背景(ハッチングなしに対応)に戻る演出が実行された後、装飾図柄が確定表示される。

10

【0447】

一方、時短回数変化抽選において増加結果が選択された場合(すなわち、低確率時短遊技状態における時短回数の増加が選択された場合)には、時短回数変化抽選において継続結果が選択された場合とは異なる演出が実行される。例えば、図23(B)に示すように、特別図柄の変動表示に対応して装飾図柄表示装置479において実行される装飾図柄の変動表示において、装飾図柄が変動する各図柄列680L、680M、680Rの背景が、黄色および赤色(黄色に対応する右下がりの斜線のハッチングより狭い間隔のハッチングに対応)の順で変化する演出が実行され、その後に装飾図柄が確定表示される。

【0448】

また、時短回数変化抽選において終了結果が選択された場合(すなわち、低確率時短遊技状態の終了が選択された場合)には、時短回数変化抽選において継続結果が選択された場合とも増加結果が選択された場合とも異なる演出が実行される。例えば、図23(C)に示すように、特別図柄の変動表示に対応して装飾図柄表示装置479において実行される装飾図柄の変動表示において、装飾図柄が変動する各図柄列680L、680M、680Rの背景が、黄色から青色(黄色および赤色に対応する右下がりの斜線のハッチングより狭い間隔のハッチングに対応)へ変化し、次に、青色から黒色(塗り潰しのハッチングに対応)へ変化する演出が実行された後、装飾図柄が確定表示される。

20

【0449】

よって、本実施形態のパチンコ機100においては、装飾図柄の変動表示における演出が時短回数変化抽選の抽選結果に応じて各々異なる構成であるので、遊技者は、低確率時短遊技状態における時短回数の変化(時短回数変化抽選の抽選結果に応じた時短回数の変化)を装飾図柄の変動表示における演出によって区別して推測することができる。これにより、例えば、低確率時短状態が終了するにもかかわらず、低確率時短状態が継続されると遊技者が誤認することを好適に抑制できる。また、例えば、低確率時短遊技状態における時短回数が増えたと遊技者が誤認することを好適に抑制できる。

30

【0450】

なお、時短回数変化抽選の抽選結果に応じた演出を実行しない構成であってもよい。また、時短回数変化抽選において終了結果が選択された場合に終了結果に対応する演出を行わない構成としてもよく、時短回数変化抽選において継続結果や終了結果などの時短回数を増加させない抽選結果が選択された場合に当該抽選結果に対応する演出を行わない構成としてもよい。

40

【0451】

なお、図23(A)～図23(C)に示した各例においては、低確率時短遊技状態における特別図柄の変動表示において時短回数変化抽選の抽選結果を示唆する演出として、装飾図柄が変動する各図柄列680L、680M、680Rの背景の表示態様(例えば、表示色)が時短回数変化抽選の抽選結果に応じたパターンで変化する場合を例示したが、当該演出は、各図柄列680L、680M、680Rの背景の表示態様の变化に限らず、例えば、各図柄列680L、680M、680Rの前方側にもその少なくとも一部が重なる画像の表示であってもよく、所定のキャラクタの表示であってもよい。

50

【0452】

また、装飾図柄表示装置479の画面の前方側に透光性を有する導光板を設け、低確率時短遊技状態における特別図柄の変動表示において時短回数変化抽選の各抽選結果を示唆する演出として、当該導光板を時短回数変化抽選の抽選結果に応じた色または色のパターンで発光させる構成としてもよい。

【0453】

また、液晶画面を備える装飾図柄表示装置479に代えて、左右方向または上下方向に並べた複数列の円筒状のリールによって装飾図柄の変動表示および確定表示を行うパチンコ機において、各列のリールの前方側に、断面視において各リールの円弧に沿って湾曲する形状の透光性を有する導光板を設け、当該導光板を時短回数変化の抽選結果に応じた色または色のパターンで発光させる構成としてもよい。

10

【0454】

本実施形態のパチンコ機100においては、時短回数変化抽選において時短回数を増加させない抽選結果（継続結果、終了結果）が選択された場合には、装飾図柄の変動表示の後に確定表示を行うタイミングにおいて、時短ありハズレに対応する特定の組合せ（例えば、数字の「1」と「1」と「4」とが左から右へ向かって並ぶ組合せ）の装飾図柄を視認困難または視認不可能に表示する構成とされる。

【0455】

具体的に、図23に示す例においては、時短回数変化抽選において継続結果および終了結果が選択された場合には、装飾図柄の変動表示の後に確定表示を行うタイミングにおいて、図23（A）および図23（C）に示すように、各図柄列680L、680M、680Rに表示される各装飾図柄の前方側に半透明の画像をそれぞれ重ねることによって、時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄の内容が視認困難となるよう構成される。

20

【0456】

これにより、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択されたとしても、時短回数変化抽選において継続結果または終了結果されたことで時短回数が追加されない（増加しない）状況において、遊技者が時短ありハズレに対応する組合せの装飾図柄を確定表示として認識することを抑制できる。よって、時短回数が追加されないにもかかわらず、特別図柄抽選において時短ありハズレが選択されたことを認識した遊技者が時短回数の追加を期待することを抑制できる。

30

【0457】

また、図23に示す例においては、時短回数変化抽選において継続結果が選択された場合と、時短回数変化抽選において終了結果が選択された場合とで、確定表示として表示された時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄の確定表示の内容の認識のし易さ（見え易さ）が異なる構成とされる。

【0458】

具体的に、時短回数変化抽選において継続結果が選択された場合には、図23（A）に示すように、装飾図柄の変動表示の後に確定表示を行うタイミングにおいて、各装飾図柄の前方側に重なる半透明の画像が、透過度が高めの濃色（例えば、黒色）の画像とされ、時短回数変化抽選において終了結果が選択された場合には、図23（C）に示すように、当該タイミングにおいて、各装飾図柄の前方側に重なる半透明の画像が、継続結果が選択された場合に比べて透過度が低い濃色の画像とされる。なお、図23に示す例においては、各装飾図柄の前方側に重なる半透明の画像の透過度の差異を、左下がりの斜線のハッチングの間隔によって表現している。

40

【0459】

これにより、時短回数変化抽選において終了結果が選択された場合の方が、時短回数変化抽選において継続結果が選択された場合に比べ、時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄の確定表示の内容が視認困難となるため、当該確定表示の内容を遊技者に認識させ難くできる。つまり、時短回数変化抽選の結果として時短回数が追加さ

50

れない状況のうち、時短回数が追加されないばかりか低確率時短状態が終了する状況において、時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄の確定表示の内容を最も遊技者に認識させ難くできる。

【0460】

よって、本実施形態のパチンコ機100においては、遊技者は、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択されたが時短回数変化抽選の結果として時短回数が追加されない状況のうち、時短回数は追加されないが低確率時短遊技状態は継続される状況と、低確率時短状態が終了する状況とを、時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄の確定表示の内容の見え易さの違いによって区別して推測することができる。

10

【0461】

また、時短回数変化抽選において継続結果が選択された場合と、時短回数変化抽選において終了結果が選択された場合とで、装飾図柄の変動表示の後に確定表示を行うタイミングにおける各装飾図柄の前方側に重なる半透明の画像の透過度が違うだけでなく、当該画像の透過度と各図柄列680L、680M、680Rの背景との組合せも異なることになるので、かかる点においても、時短回数は追加されないが低確率時短遊技状態は継続される状況と、低確率時短状態が終了する状況とを、時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄の確定表示の内容の見え易さの違いによって区別して推測させることができる。

【0462】

20

また、図23(A)および図23(C)に示す例においては、装飾図柄の変動表示の後に確定表示を行うタイミングにおいて、時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄(数字の「1」または「4」)が、通常遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に比べて視認困難な態様(例えば、背景色に近い色で表示させる、着色の透過度が高いなど)で表示される。よって、かかる点においても、時短回数変化抽選において時短回数を増加させない抽選結果が選択された場合に、時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄の確定表示の内容が視認困難にされている。

【0463】

なお、各図柄列680L、680M、680Rに表示される各装飾図柄の前方側に不透明の画像をそれぞれ重ねることによって、時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄の確定表示の内容を視認不可能にする構成であってもよい。時短回数変化抽選において終了結果が選択された場合に、装飾図柄の変動表示の後に確定表示を行うタイミングにおいて、時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄の前方側に不透明の画像をそれぞれ重ねて当該各装飾図柄の確定表示の内容を視認不可能とし、時短回数変化抽選において継続結果が選択された場合に、当該各装飾図柄の前方側に半透明の画像をそれぞれ重ねて当該各装飾図柄の確定表示の内容を視認困難とする構成であってもよい。

30

【0464】

なお、各図柄列680L、680M、680Rに表示される各装飾図柄の確定表示の内容を視認困難または視認不可能にする確率は、必ずしも、100%である必要はなく、所定の抽選によって所定の確率(例えば、略1/2の確率)で装飾図柄の確定表示の内容が視認困難または視認不可能にされる構成であってもよい。

40

【0465】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、図23(B)に示すように、時短回数変化抽選において時短回数を増加させる抽選結果(増加結果)が選択された場合に、時短ありハズレに対応する特定の組合せの装飾図柄の確定表示が良好な視認性で表示される構成とされる。これにより、通常遊技状態において当該組合せの装飾図柄が確定表示された場合に生じる状況(すなわち、時短状態の発生)と同様の好ましい状況(具体的には、時短回数の増加)が生じたことを遊技者に推測させることができる。

50

【0466】

なお、時短回数変化抽選において継続結果が選択された場合に、増加結果が選択された場合に時短ありハズレに対応する特定の組合せの装飾図柄の確定表示を良好な視認性で表示させる構成としてもよい。これにより、少なくとも時短状態が継続されたことを遊技者に推測させることが可能となる。

【0467】

ここで、第4実施形態に係るパチンコ機100の作用及び効果を説明する。

【0468】

本実施形態のパチンコ機100においては、低確率時短遊技状態中に時短回数変化抽選において増加結果または終了結果が選択されると、選択された抽選結果に応じて時短回数（すなわち、通常遊技状態に戻るまでの回数）が現在の時短回数とは異なる回数とされ、それによって、低確率時短遊技状態における終了条件となる特別図柄の変動表示の実行回数が増加する。

10

【0469】

例えば、時短回数変化抽選において終了結果が選択された場合には、特別図柄の変動表示の現在の実行回数が低確率時短遊技状態における終了条件となって、低確率時短遊技状態の終了時期が早まる。一方、時短回数変化抽選において増加結果が選択された場合には、低確率時短遊技状態における終了条件となる特別図柄の変動表示の回数が増え、それによって低確率時短遊技状態の終了時期が遅くなる。これにより、低確率時短遊技状態の終了時期が早まったり遅くなったりする遊技性を付加することができ、低確率時短遊技状態を好適に多様化できる。

20

【0470】

なお、上記第4実施形態においては、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に時短回数変化抽選の抽選結果に応じて時短回数を変化できる場合を例示したが、必ずしも、特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に時短回数を変化できることに限定される必要はなく、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によってハズレ（時短ありハズレ、時短なしハズレ）が選択された場合に、時短回数変化抽選の抽選結果に応じて時短回数を変化できる構成としてもよい。

【0471】

また、上記第4実施形態においては、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に時短回数変化抽選の抽選結果に応じて時短回数を変化できる場合を例示したが、低確率時短遊技状態を終了させるか否かを選択する抽選（以下において「時短終了抽選」とも称す）、または、低確率時短遊技状態における時短回数を増加させるか否かを選択する抽選（以下において「時短回数増加抽選」とも称す）の少なくとも一方を実行し、その抽選結果に応じて、低確率時短遊技状態を終了させたり、時短回数を変化させることなく低確率時短遊技状態を継続させたり、低確率時短遊技状態における時短回数を所定の回数分増加させる構成としてもよい。

30

【0472】

なお、時短終了抽選において低確率時短遊技状態を終了させる抽選結果が選択される確率（すなわち、低確率時短遊技状態の終了が選択される確率）は、例えば、略1/10に設定できる。また、時短回数増加抽選において時短回数を増加させる抽選結果が選択される確率（すなわち、低確率時短遊技状態における時短回数の増加が選択される確率）は、例えば、略4/10に設定できる。

40

【0473】

また、時短回数増加抽選に代えて、低確率時短遊技状態における時短回数を減少させるか否かを選択する抽選を実行し、当該抽選によって時短回数を減少させる抽選結果が選択された場合には、低確率時短遊技状態における時短回数を所定の回数分減少させ、時短回数を減少させない（すなわち、時短回数を変化させない）抽選結果が選択された場合には、時短回数を変化させることなく低確率時短遊技状態を継続させる構成としてもよい。

【0474】

50

なお、時短終了抽選と上述した時短回数増加抽選との両方を備える構成において、両抽選においてそれぞれ時短回数を変化させる抽選結果（すなわち、低確率時短遊技状態を終了させる抽選結果、または時短回数を増加させる抽選結果）が選択された場合には、一方の抽選結果を優先する構成としてもよい。例えば、時短終了抽選において選択された低確率時短遊技状態を終了させる抽選結果を優先する構成としてもよく、例えば、時短終了抽選において低確率時短遊技状態を終了させる抽選結果が選択された場合には、時短回数増加抽選において時短回数を増加させる抽選結果が選択された場合であっても、当該抽選に対応する特別図柄の変動表示後に低確率時短遊技状態を終了させる構成としてもよい。一方で、時短回数増加抽選において選択された時短回数を増加させる抽選結果を優先する構成としてもよく、例えば、時短回数増加抽選において時短回数を増加させる抽選結果が選

10

20

30

40

50

【0475】

かかる変形例のパチンコ機100においては、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に、当該時短終了抽選において低確率時短遊技状態を終了させる抽選結果が選択された場合には、当該抽選結果に対応する特別図柄の変動表示後に、低確率遊技状態を終了させ、遊技状態を低確率時短遊技状態から通常遊技状態へ移行させることができる。これにより、低確率時短遊技状態の終了時期を、時短終了抽選の抽選結果に応じて早めることができ、低確率時短遊技状態の終了時期を早めること

【0476】

また、かかる変形例のパチンコ機100においては、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に、当該時短回数増加抽選において時短回数を増加させる抽選結果が選択された場合には、時短回数を所定の回数（例えば、100回）分増加させることができる。これにより、低確率時短遊技状態の終了時期を、時短回数増加抽選の抽選結果に応じて遅らせることができ、低確率時短遊技状態の終了時期を遅くできる遊技性を付加することができるので、かかる構成によっても、低確率時短遊技状態を好適に多様化できる。

【0477】

なお、本発明は、上記実施形態に限られることはなく、例えば、以下に記載するように変形して実施しても良い。この場合に、以下に記載する各構成を上記実施形態に対して適用しても良く、以下に記載する複数の構成を組み合わせることで上記実施形態に対して適用しても良い。

【0478】

（1）上記実施形態のパチンコ機100の変形例

上記実施形態においては、中央構造体420の左上側に前後方向（遊技者に近い側と遊技者から遠い側）に配置された球通路部641、642を設け、中央構造体420の右上側に前後方向に配置された球通路部661、662を設ける構成としたが、球通路部641、642のような前後方向に配置された2経路の球通路部は、中央構造体420の左上側のみに設ける構成であってもよく、中央構造体420の右上側のみに設ける構成であってもよい。また、中央構造体420の左上側や右上側に限らず、遊技領域内の適宜の位置に前後方向に配置された2経路の球通路部を設ける構成であってもよい。

【0479】

上記実施形態においては、球通路部642、662が、その一部が正面視において球通路部641、661に重なる位置に設けられる構成としたが、球通路部642、662が、球通路部641、661に対して正面視においてほぼ重なる構成であってもよい。これにより、球通路部641、642または球通路部661、662による遊技領域の面方向の占有面積を最小レベルに小さくすることができる。

【0480】

上記実施形態においては、球通路部641、661を、その幅方向の長さが遊技球を1つずつ通過可能な長さに構成したが、球通路部641、661における幅方向の長さは、必ずしも、遊技球を1つずつ通過可能な長さである必要はなく、幅方向に並ぶ複数の遊技球が同時に通過可能な長さであってもよい。なお、球通路部641、661における幅方向の長さを遊技球が1つずつ通過可能な長さとすることによって、球通路部641、661が遊技領域の面方向に占める領域を抑制することが可能となるので、遊技領域の中央側に中央構造体420などの各種構造物を配置するための領域を好適に確保することが可能となる。

【0481】

上記実施形態においては、前後方向に配置された球通路部641、642のうち、前側（遊技者に近い側）に設けられる球通路部641が、基体401の正面（前面）側に設けられる構成としたが、球通路部641が、球通路部642と同様に、基体401の背面（後面）側に設けられる構成であってもよい。すなわち、球通路部641、642は、いずれも基体401の背面側において前後方向に配置された2経路の球通路部であってもよい。球通路部661も同様に、球通路部661が基体401の背面側に設けられる構成であってもよい。

【0482】

上記実施形態においては、球通路部642の入口642Aおよび出口642Bが、いずれも、球通路部641に対して遊技領域の中央側（遊技領域の周縁から離れる側）に配置される構成としたが、入口642Aおよび出口642Bの一方が球通路部641に対して遊技領域の中央側に設けられ、他方が、球通路部641に対して遊技領域の周縁側に設けられる構成であってもよい、また、入口642Aおよび出口642Bの両方が球通路部641に対して遊技領域の周縁側に設けられる構成であってもよい。

【0483】

球通路部662の入口662Aおよび出口662Bについても同様に、入口662Aおよび出口662Bの一方が球通路部661に対して遊技領域の中央側に設けられ、他方が、球通路部661に対して遊技領域の周縁側に設けられる構成であってもよく、入口662Aおよび出口662Bの両方が球通路部661に対して遊技領域の周縁側に設けられる構成であってもよい。

【0484】

上記実施形態においては、低確率時短遊技状態における普通図柄抽選の当選確率が、通常遊技状態における普通図柄抽選の当選確率と同一の状態である構成としたが、低確率時短遊技状態における普通図柄抽選の当選確率は、必ずしも、通常遊技状態における普通図柄抽選の当選確率と同一の状態である必要はなく、確変遊技状態における普通図柄抽選の当選確率より低く、かつ、通常遊技状態における普通図柄抽選の当選確率より高い状態であってもよい。

【0485】

上記実施形態においては、遊技盤700（基体720）に、中央側開口部711と2つの外側開口部712、713とを備える場合について例示したが、必ずしも中央側開口部711に対して左右両側に外側開口部712、713を設ける必要はなく、いずれか一方又は両方の外側開口部712、713を省略してもよいし、又は中央側開口部711を上下や左右方向に分割して複数の開口部によって中央側開口部711を構成してもよい。また、複数の開口部711～713に表示される情報を必ずしも1つの表示装置の表示画像によって表示する構成とする必要はなく、各開口部711～713に対して各々表示装置を設けるなど、2以上の表示装置を用いて複数の開口部に対して情報を表示する構成としてもよい。

【0486】

上記第1実施形態においては、通常遊技状態において特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、当該時短ありハズレに対応する特定の組合せからなる装飾図

10

20

30

40

50

柄が確定表示され、低確率遊技状態において特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、時短ありハズレに対応しない組合せ（すなわち、時短ありハズレに対応する特定の組合せとは異なる組合せ）の装飾図柄が確定表示される構成としたが、遊技状態が通常遊技状態であるか低確率遊技状態のような時短状態であるかにかかわらず、当該時短ありハズレに対応する特定の組合せからなる装飾図柄が確定表示される構成としてもよい。

【0487】

上記第1実施形態においては、低確率時短遊技状態において回数補助条件が成立しない構成としたが、低確率時短遊技状態において回数補助条件が成立する構成としてもよい。つまり、低確率時短遊技状態において、特別図柄抽選での非当選の連続回数が通算して補助機能作動回数（例えば、299回）に達した場合、回数補助フラグをオフに設定する構成としてもよい。これにより、低確率時短遊技状態において回数補助条件が成立した場合には、所定の終了条件が成立して低確率時短遊技状態が通常遊技状態に移行する場合に、移行先の通常遊技状態が第2の通常遊技状態となる。なお、「所定の終了条件」としては、時短ありハズレの図柄の種類に応じた時短回数であってもよく、補助終了時短回数であってもよい。また、必ずしも回数補助フラグを設ける必要はなく、別の情報を参照して、第2の通常遊技状態であるか否かを判別してもよく、例えば、補助機能作動回数を計数するカウンタが初期値の「0」から補助機能作動回数に相当する「299」以下の場合と、回数補助条件が成立した「299」を超える場合とにより状態を判別してもよい。

【0488】

上記第1実施形態において、回数補助機能作動開始時および作動中（時短状態である低確率時短遊技状態中）に特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合には、当該時短ありハズレが遊技者にとって有利となるように制御する構成としてもよい。

【0489】

例えば、回数補助条件の成立によって遷移した低確率時短遊技状態の終盤で特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、補助終了時短回数に達するまでの残りの回数と、時短ありハズレの図柄の種類に応じた時短回数とを比較し、時短ありハズレの図柄の種類に応じた時短回数の方が多ければ、時短ありハズレを有効し、それによって、その後に特別図柄の変動回数が当該時短ありハズレに応じた時短回数に達した場合に低確率時短遊技状態の終了条件が成立する構成としてもよい。これにより、低確率時短遊技状態の終了時期を、補助終了時短回数に達するまでの残りの回数と時短ありハズレに応じた時短回数との差分だけ延長することができる。

【0490】

また、上述したような低確率時短遊技状態において回数補助条件が成立する構成のパチンコ機100において、通常遊技状態において特別図柄抽選において時短ありハズレが選択されたことを契機として低確率時短遊技状態に遷移した場合に、当該低確率時短遊技状態中に回数補助条件が成立した場合には、回数補助機能を作動させ、それによって、その後に特別図柄の変動回数が補助終了時短回数に達した場合に低確率時短遊技状態の終了条件が成立する構成としてもよい。これにより、低確率時短遊技状態の終了時期を、時短ありハズレに応じた時短回数に達するまでの残りの回数と補助終了時短回数との差分だけ延長することができる。

【0491】

上記第1実施形態において、低確率時短遊技状態は、回数補助機能が作動した場合と、時短ありハズレが選択された場合とにおいて移行し、いずれの場合においても、同一の特図変動時間で変動表示が実行される場合について説明したが、回数補助機能が作動した場合と時短ありハズレが選択された場合等、低確率時短遊技状態への移行の種類（契機）によって特図変動時間が異なるようにしてもよいし、時短ありハズレが選択された場合における時短回数の多少によって特図変動時間が異なるようにしてもよい。例えば、回数補助機能が作動した場合は、時短ありハズレが選択された場合より特図変動時間が短くなるように制御してもよく、また、時短ありハズレが選択された場合において時短回数が多くて

長い場合の方が、少なくても短い場合より特図変動時間が短くなるように制御してもよく、回数補助機能が作動した場合と時短ありハズレが選択された場合とのうち時短回数の多い順に、特図変動時間が短くなるように（又は長くなるように）特図変動時間を設定してもよい。この場合に、実行される回数が少ない（又は確率が低い）低確率時短遊技状態（例えば、回数補助機能が作動した場合）は、実行される回数が多い（又は確率が高い）低確率時短遊技状態（例えば、時短ありハズレが選択された場合）より特図変動時間が短くなるように制御してもよく、これにより、稀に発生する遊技状態を短時間で消化されやすくして、遊技状態の稀少性を高めることができる。

【0492】

また、低確率時短遊技状態への移行の種類（契機）に応じて複数の特図変動時間を設定する場合には、その設定された1または複数の特図変動時間が、確変遊技状態や確変後時短遊技状態の少なくとも一部における特図変動時間と同一となるように設定することが好ましい。これにより、特別図柄に係る制御の一部を低確率時短遊技状態と確変遊技状態と確変後時短遊技状態とにおいて共通化し易くすることができる。例えば、確変遊技状態や確変後時短遊技状態へ移行した場合に、回数補助機能が作動して移行した低確率時短遊技状態と同一の特図変動時間となるように制御をするようにしてもよい。

【0493】

また、確変遊技状態や確変後時短遊技状態についても、低確率時短遊技状態と同様に特図変動時間として複数の時間を設定し、大当りのラウンド数などの当選の種別に応じて特図変動時間が変化するようにしてもよく、この場合に、大当りのラウンド数が高いほど特図変動時間を短くしてもよいし、実行される回数が少ない（又は確率が低い）種別の大当りほど特図変動時間を短くしてもよく、2種以上の特図変動時間を低確率時短遊技状態と確変遊技状態（又は確変後時短遊技状態）とにおいて同一の時間に設定することは好ましい。

【0494】

上記第1実施形態において、第1の通常遊技状態と、第2の通常遊技状態とにおいて、装飾図柄表示装置479に表示される変動表示における演出の内容を異ならせるようにしてもよく、例えば、第1の通常遊技状態では表示されることのないキャラクタ等の所定の演出が第2の通常遊技状態において表示されるようにしてもよい。また、第1の通常遊技状態と、第2の通常遊技状態とにおいて、時短ありハズレが選択される確率を異ならせてもよく、例えば、第2の通常遊技状態の方が第1の通常遊技状態よりも時短ありハズレが選択され易い高確率となるように構成してもよい。また、第1の通常遊技状態と、第2の通常遊技状態とにおいて、時短ありハズレが選択された場合の時短回数（又は時短回数の期待値）が異なるようにしてもよく、例えば、第2の通常遊技状態の方が第1の通常遊技状態よりも時短ありハズレが選択された場合の時短回数が長くなるように構成してもよい。

【0495】

（2）第3実施形態のパチンコ機100の変形例

上記第3実施形態においては、当り経由潜確後時短遊技状態における普通図柄抽選の当選確率が、通常遊技状態における普通図柄抽選の当選確率と同一の状態である構成としたが、当り経由潜確後時短遊技状態における普通図柄抽選の当選確率は、必ずしも、通常遊技状態における普通図柄抽選の当選確率と同一の状態である必要はなく、確変遊技状態における普通図柄抽選の当選確率より低く、かつ、通常遊技状態における普通図柄抽選の当選確率より高い状態であってもよい。

【0496】

上記第3実施形態においては、当り経由潜確後時短遊技状態における特別図柄抽選の当選確率が、確変遊技状態における特別図柄抽選の当選確率と同一の状態である構成としたが、当り経由潜確後時短遊技状態における特別図柄抽選の当選確率は、必ずしも、確変遊技状態における特別図柄抽選の当選確率と同一の状態である必要はなく、通常遊技状態における特別図柄抽選の当選確率より高く、かつ、確変遊技状態における特別図柄抽選の当

選確率より低い状態であってもよい。

【0497】

上記第3実施形態においては、当り経由潜確後時短遊技状態は、普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構452の開放時間の総計が、低確率時短遊技状態における同開放時間の総計より長い時間長さとなるよう構成したが、当り経由潜確後時短遊技状態における普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構452の開放時間の総計が、低確率時短遊技状態における同開放時間の総計より短い時間長さであってもよく、当り経由潜確後時短遊技状態における普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構452の開放時間の総計と低確率時短遊技状態における同開放時間の総計とが同じ時間長さであってもよい。この場合には、低確率時短遊技状態と当り経由潜確後時短遊技状態とにおける下進入規制機構452の動作による有利な程度を近づけることができる。よって、異なる有利遊技状態であっても当選までに必要な遊技球の消費量には大きな差がなく均等に近づけることができ、遊技球の消費量を複数種類の有利遊技状態において少なく抑えた遊技性を提供することができる。

10

【0498】

上記第3実施形態においては、当り経由潜確後時短遊技状態が、特別遊技状態の後に発生する潜伏確変遊技状態を経由して発生する場合を例示したが、当該当り経由潜確後時短遊技状態に代えて、または、当該当り経由潜確後時短遊技状態に加えて、特別遊技状態後に、普通図柄抽選の抽選確率、特別図柄抽選の抽選確率、および普通図柄の変動時間が当り経由潜確後時短遊技状態と同一に制御される時短遊技状態へ移行する構成としてもよい。

20

【0499】

上記第3実施形態においては、発生可能な有利遊技状態として5種類の有利遊技状態（すなわち、特別遊技状態、確変遊技状態、低確率時短遊技状態、当り経由時短遊技状態、潜伏確変遊技状態、および当り経由潜確後時短遊技状態）を例示したが、これら5種類の有利遊技状態の一部を省略する構成であってもよい。例えば、発生可能な有利遊技状態が、特別遊技状態と、通常遊技状態後に発生する低確率時短遊技状態に相当する時短遊技状態と、特別遊技状態後に発生する当り経由時短遊技状態に相当する時短遊技状態との3種類であってもよく、特別遊技状態と、特別遊技状態後に発生する潜伏確変遊技状態に相当する時短遊技状態と、潜伏確変遊技状態後に発生する当り経由時短遊技状態に相当する時短遊技状態との3種類であってもよい。

30

【0500】

上記第3実施形態においては、潜伏確変遊技状態において回数補助機能が作動しない構成としたが、回数補助機能が潜伏確変遊技状態中に作動可能であるよう構成してもよい。つまり、潜伏確変遊技状態中に、特別図柄抽選により選択された非当選の連続回数が所定の回数に達した場合に、回数補助条件が成立し、当該非当選に対応する変動表示の終了後に、潜伏確変遊技状態から当り経由潜確後時短遊技状態へ遷移する。なお、潜伏確変遊技状態は、特別図柄抽選における当選確率が特図高確率状態であり、特図低確率状態である通常遊技状態に比べて特別図柄抽選において大当りに当選し易いので、潜伏確変遊技状態において回数補助機能を作動させるための特別図柄の変動表示の回数（つまり、補助機能作動回数）が、通常遊技状態における補助機能作動回数より少なく設定することが好ましい。

40

【0501】

上記第3実施形態においては、特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、遊技状態が通常遊技状態であるか低確率遊技状態のような時短状態であるかにかかわらず、当該時短ありハズレに対応する特定の組合せからなる装飾図柄が装飾図柄表示装置479に確定表示される構成としたが、時短状態中に特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、時短ありハズレに対応しない組合せ（すなわち、時短ありハズレに対応する特定の組合せとは異なる組合せ）の装飾図柄が確定表示される構成であってもよい。

50

【0502】

上記第3実施形態においては、第1実施形態と同様、低確率時短遊技状態において回数補助条件が成立しない構成としたが、低確率時短遊技状態において回数補助条件が成立する構成としてもよい。つまり、低確率時短遊技状態において、特別図柄抽選での非当選の連続回数が通算して補助機能作動回数（例えば、299回）に達した場合、回数補助フラグをオフに設定する構成としてもよい。これにより、低確率時短遊技状態において回数補助条件が成立した場合には、所定の終了条件が成立して低確率時短遊技状態が通常遊技状態に移行する場合に、移行先の通常遊技状態が第2の通常遊技状態となる。なお、「所定の終了条件」としては、時短ありハズレの図柄の種類に応じた時短回数であってもよく、補助終了時短回数であってもよい。

10

【0503】

上記第3実施形態において、回数補助機能作動開始時および作動中（時短状態である低確率時短遊技状態中）に特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合には、当該時短ありハズレが遊技者にとって有利となるように制御する構成としてもよい。

【0504】

例えば、回数補助条件の成立によって遷移した低確率時短遊技状態の終盤で特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、補助終了時短回数に達するまでの残りの回数と、時短ありハズレの図柄の種類に応じた時短回数とを比較し、時短ありハズレの図柄の種類に応じた時短回数の方が多ければ、時短ありハズレを有効し、それによって、その後に特別図柄の変動回数が当該時短ありハズレに応じた時短回数に達した場合に低確率時短遊技状態の終了条件が成立する構成としてもよい。これにより、低確率時短遊技状態の終了時期を、補助終了時短回数に達するまでの残りの回数と時短ありハズレに応じた時短回数との差分だけ延長することができる。

20

【0505】

また、上述したような低確率時短遊技状態において回数補助条件が成立する構成のパチンコ機100において、通常遊技状態において特別図柄抽選において時短ありハズレが選択されたことを契機として低確率時短遊技状態に遷移した場合に、当該低確率時短遊技状態中に回数補助条件が成立した場合には、回数補助機能を作動させ、それによって、その後に特別図柄の変動回数が補助終了時短回数に達した場合に低確率時短遊技状態の終了条件が成立する構成としてもよい。これにより、低確率時短遊技状態の終了時期を、時短ありハズレに応じた時短回数に達するまでの残りの回数と補助終了時短回数との差分だけ延長することができる。

30

【0506】

(3) 第4実施形態のパチンコ機100の変形例

上記第4実施形態においては、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に、装飾図柄が変動表示後に確定表示されるタイミングで、各図柄列680L、680M、680Rに表示される各装飾図柄の内容を視認不可能または視認困難にする構成について例示した。それに代えて、または、それに加えて、低確率時短遊技状態以外の時短状態の遊技状態（確変遊技状態、当り経由時短遊技状態、当り経由潜確後時短遊技状態）において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合にも同様に、装飾図柄が変動表示後に確定表示されるタイミングで、各図柄列680L、680M、680Rに表示される各装飾図柄の内容を低確率時短遊技状態の場合と同様に視認不可能または視認困難にする構成にしてもよい。

40

【0507】

上記第4実施形態においては、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選（第1特別図柄、第2特別図柄）が実行される毎に時短回数増加抽選または時短終了抽選を実行する構成について例示した。それに代えて、または、それに加えて、低確率時短遊技状態以外の時短状態の遊技状態（確変遊技状態、当り経由時短遊技状態、当り経由潜確後時短遊技状態）において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に時短回数増加抽選または時短終了抽選の少なくとも一方を低確率時短遊技状態の場合と同様に実行する構成

50

としてもよい。

【0508】

上記第4実施形態においては、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選による非当選の連続回数が所定の時短回수에達した場合に遊技状態が通常遊技状態へ移行する構成としたが、時短終了抽選に当選した場合に遊技状態が通常遊技状態へ移行する構成を備える場合には、時短回数による低確率時短遊技状態の終了条件を設けない構成としてもよい。

【0509】

上記第4実施形態においては、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選（第1特別図柄、第2特別図柄）が実行される毎に、低確率時短遊技状態における時短回数を増加させるか否かを選択する抽選である時短回数増加抽選を実行する構成について説明したが、時短回数増加抽選に代えて、または、時短回数増加抽選に加えて、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選が実行される毎に、低確率時短遊技状態における時短回数を減少させるか否かを選択する抽選である時短回数減少抽選を実行する構成としてもよい。当該時短回数減少抽選に当選した場合に時短回数を所定の回数（例えば、50回）分減少させる構成としてもよい。

【0510】

また、時短回数増加抽選や時短回数減少抽選に代えて、または、時短回数増加抽選や時短回数減少抽選に加えて、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選が実行される毎に、低確率時短遊技状態における時短回数を変化させるか否かを選択する抽選である時短回数変化抽選を実行する構成としてもよい。当該時短回数変化抽選は、その抽選結果として、時短回数を所定の回数だけ増加させる抽選結果と、時短回数を所定の回数だけ減少させる抽選結果と、時短回数を変化させない抽選結果とを含む抽選である。

【0511】

なお、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選が実行される毎に実行される抽選において、時短回数を増加させる抽選結果（例えば、時短回数増加抽選による当選、時短回数変化抽選において時短回数を増加させる抽選結果）が選択された場合と、時短回数を増減少させる抽選結果（時短回数減少抽選における当選、時短回数変化抽選において時短回数を減少させる抽選結果）が選択された場合、または、時短回数を減少させない抽選結果（時短回数増加抽選における非当選、時短回数減少抽選における非当選、時短回数変化抽選において時短回数を変化させない抽選結果）が選択された場合とで、各図柄列680L、680M、680Rの背景の色などによる装飾図柄の変動表示における演出を各々異ならせる構成としてもよい。これにより、遊技者は、前者の場合と後者の場合とを装飾図柄の変動表示における演出によって区別して推測することができるので、例えば、低確率時短状態における時短回数が減るまたは変化しないにもかかわらず、時短回数が増えると遊技者が誤認することを好適に抑制できる。

【0512】

上記第4実施形態においては、時短回数変化抽選が、時短回数変化抽選を行うために設けられた専用のカウンタ（時短回数変化抽選カウンタ）の値によって行われる構成としたが、時短回数変化抽選が、特別図柄抽選を行うためのカウンタ（特別図柄に係る当選乱数カウンタ）等の従来のパチンコ機100が備えるカウンタの値によって行われる構成としてもよい。例えば、当選乱数カウンタの値の中に、継続結果に対応する値と、増加結果に対応する値と、終了結果に対応する値とを設け、低確率時短遊技状態において当選乱数カウンタの値を参照することによって時短回数変化抽選を行う構成としてもよい。

【0513】

上記第4実施形態においては、特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、遊技状態が通常遊技状態であるか低確率遊技状態のような時短状態であるかにかかわらず、当該時短ありハズレに対応する特定の組合せからなる装飾図柄が装飾図柄表示装置479に確定表示される構成としたが、時短状態中に特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、時短ありハズレに対応しない組合せ（すなわち、時短ありハズレに対応する特定の組合せとは異なる組合せ）の装飾図柄が確定表示される構成であっ

てもよい。

【0514】

上記第4実施形態において、潜伏確変遊技状態から電サポがある時短機能が付加される場合として、潜伏確変遊技状態からの特別図柄抽選（第1特別図柄、第2特別図柄）に当選して遊技者が賞球を獲得できないように大入賞装置433が短時間の開放動作を行ってから確変遊技状態へ移行する突確大当りを含むようにしてもよい。この場合には、突確大当りによって時短機能が付加された遊技状態（確変遊技状態）と、時短ありハズレによって時短機能が付加された遊技状態（当り経由潜確後時短遊技状態）とへの移行の際の変動表示の内容や移行後の遊技状態を次のように構成してもよい。例えば、遊技状態が移行する際の変動表示の内容は、別々の演出内容としてもよいが、変動表示の内容として、いずれも同一の内容として演出内容も途中まで同一とし、大入賞装置の作動有無を含む時間中に、いずれの状態であるかを遊技者が識別可能に、例えば、「当選高確率」や「期待大」などの文字を表示してもよい。

10

【0515】

また、確変遊技状態と当り経由潜確後時短遊技状態とにおいては、特図変動時間を同一としてもよいが、異なるように設定することが好ましく、一方（例えば、当り経由潜確後時短遊技状態）が他方（例えば、確変遊技状態）の半分以上とすることが、遊技状態の差異を明確化できて好ましく、特図変動時間が短い遊技状態において1回の普通図柄抽選によって開放される時間長さの期待値が長くなるように制御することが好ましい。また、確変遊技状態と当り経由潜確後時短遊技状態とに移行する際に選択される変動表示の時間の決定の制御の少なくとも一部を共通化してもよく、例えば、変動表示の時間の選定の制御は同一の選定条件を用いてもよい。

20

【0516】

（4）本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施しても良い。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば2回、3回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機として実施しても良い。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球が入賞することを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機として実施しても良い。また、球が循環する封入式のパチンコ機にも実施しても良い。さらに、パチンコ機以外にも、アレンジボール型パチンコ、雀球等の各種遊技機として実施するようにしても良い。また、パチンコ機に限定されることはなく、スロットマシンに適用しても良く、パチンコ機とスロットマシンとを融合した形式のパロット等の遊技機に適用しても良い。

30

【0517】

＜上記実施形態から抽出される発明＞

以下、上記した実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて課題及び効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記各実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。また、各特徴に記載した用語の意味や例示等は、同一の文言にて記載した他の特徴に記載した用語の意味や例示として適用しても良い。

【0518】

＜特徴10＞

遊技球を発射する発射手段（発射装置330）によって発射された遊技球が流下する遊技領域と、前記遊技領域に進入した遊技球を前記遊技領域の入口に近い側と当該入口から離れた側とに振り分け可能な振分部（中央構造体420）と、を備えた遊技機であって、

前記振分部によって前記入口に近い側に振り分けられた遊技球が流下可能な第1球通路（球通路部641）と、

前記振分部によって前記入口に近い側に振り分けられた遊技球が流下可能であって、前記第1球通路に対して遊技者から遠い奥側に少なくとも一部が設けられ、かつ、前記第1球通路に対して前記奥側に重なる区間が設けられた第2球通路（球通路部642）と、を備え、

50

前記第 1 球通路を遊技球が流下するか、前記第 2 球通路を遊技球が流下するかを遊技者が選択可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【0519】

<特徴 11>

遊技球を発射する発射手段（発射装置 330）によって発射された遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技機であって、

前記遊技領域に進入した遊技球が流下可能な第 1 球通路（球通路部 641）と、

前記第 1 球通路に対して遊技者から遠い奥側に少なくとも一部が設けられ、かつ、前記第 1 球通路に対して前記奥側に重なる区間が設けられた第 2 球通路（球通路部 642）と、を備え、

10

前記第 1 球通路を遊技球が流下するか、前記第 2 球通路を遊技球が流下するかを遊技者が選択可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【0520】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開 2016-189873 号公報参照）。遊技領域には、遊技球が流下可能な遊技領域の他に、装飾的な図柄による変動表示やキャラクタなどを用いた演出を表示可能な表示装置や、演出用の可動役物や、中央構造体などの装飾的な構造体など、遊技者の目を楽しませるための各種構造物が、遊技者が正面側からその少なくとも一部を視認可能に配置される。

20

【0521】

しかしながら、遊技領域は限られた領域であるため、当該領域を好適に活用する上で未だ改良の余地がある可能性があった。

【0522】

これに対し、特徴 10 及び特徴 11 に記載の遊技機によれば、遊技領域を好適に活用可能な遊技機を提供することができる。すなわち、遊技領域に進入した遊技球を当該遊技領域の入口に近い側と当該入口から離れた側とに振り分け可能な振分部を備えた遊技機において、当該振分部によって遊技領域の入口に近い側に振り分けられた遊技球が流下可能な球通路として第 1 球通路および第 2 球通路が設けられている。

30

【0523】

第 2 球通路は、第 1 球通路に対して遊技者から遠い奥側に少なくとも一部が設けられ、かつ、第 1 球通路に対して奥側に重なる区間が設けられているので、第 2 球通路が、遊技領域（遊技盤における正面側の領域）において第 1 球通路と並べて設けられている場合に比べて、当該遊技領域における球通路の占有面積を抑制でき、その分、表示装置や可動役物や装飾的な構造体などの各種構造物を配置するための領域を確保することが可能となる。

【0524】

なお、特徴 10 及び特徴 11 に記載の遊技機において「前記振分部によって前記入口に近い側に振り分けられた遊技球が流下可能な第 1 球通路」は、必ずしも、遊技領域の正面側（すなわち、遊技者に近い面の側）に設けられた球通路である必要はなく、遊技領域の裏面側（すなわち、遊技者から離れた面の側）に設けられて、振分部によって前記入口に近い側に振り分けられた遊技球が遊技領域内に貫通形成された開口を通して流下可能な球通路であってもよい。

40

【0525】

<特徴 20>

遊技球を発射する発射手段（発射装置 330）によって発射された遊技球が流下する遊技領域と、前記遊技領域に進入した遊技球を前記遊技領域の入口に近い側と当該入口から離れた側とに振り分け可能な振分部（中央構造体 420）と、を備えた遊技機であって、

前記振分部によって前記入口に近い側に振り分けられた遊技球が流下可能な球通路であ

50

って、当該球通路の少なくとも一部が当該遊技領域の周縁に対して遊技球１個分より近い領域と正面視において重なるよう設けられた第１球通路（球通路部６４１，６６１）を備え、

前記第１球通路を遊技球が流下するか、前記第１球通路とは別の球通路を遊技球が流下するかを遊技者が選択可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【０５２６】

<特徴２１>

遊技球を発射する発射手段（発射装置３３０）によって発射された遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技機であって、

前記遊技領域に進入した遊技球が流下可能な第１球通路であって、当該第１球通路における少なくとも一部の通路部分の少なくとも一部が当該遊技領域の周縁に対して遊技球１個分より近い領域と正面視において重なるよう設けられた第１球通路（球通路部６４１，６６１）と、

前記遊技領域に進入した遊技球が流下可能な第２球通路であって、前記第１球通路に対して遊技者から遠い奥側に少なくとも一部が設けられ、かつ、前記第１球通路に対して前記奥側に重なる区間が設けられた第２球通路（球通路部６４２，６６２）と、を備え、

前記第１球通路を遊技球が流下するか、前記第２球通路を遊技球が流下するかを遊技者が選択可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【０５２７】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。遊技領域には、遊技球が流下可能な遊技領域の他に、装飾的な図柄による変動表示やキャラクタなどを用いた演出を表示可能な表示装置や、演出用の可動役物や、中央構造体などの装飾的な構造体など、遊技者の目を楽しませるための各種構造物が、遊技者が正面側からその少なくとも一部を視認可能に配置される。

【０５２８】

しかしながら、遊技領域は限られた領域であるため、当該領域を好適に活用する上で未だ改良の余地がある可能性があった。

【０５２９】

これに対し、特徴２０及び特徴２１に記載の遊技機によれば、遊技領域を好適に活用可能な遊技機を提供することができる。すなわち、遊技領域に進入した遊技球が流下可能な球通路として第１球通路および第２球通路が設けられている。第１球通路および第２球通路のうち、第２球通路は、第１球通路に対して遊技者から遠い奥側に少なくとも一部が設けられ、かつ、第１球通路に対して奥側に重なる区間が設けられているので、第２球通路が、遊技領域（遊技盤における正面側の領域）において第１球通路と並べて設けられている場合に比べて、当該領域における球通路の占有面積を抑制でき、その分、表示装置や可動役物や装飾的な構造体などの各種構造物を配置するための領域を確保することが可能となる。

【０５３０】

また、第１球通路は、その少なくとも一部の通路部分の少なくとも一部が遊技領域の周縁に対して遊技球１個分より近い領域と正面視において重なるよう設けられている。したがって、２経路の球通路（第１球通路、第２球通路）が遊技領域の周縁側に設けられているので、遊技球が単調な流下経路で流下することを抑制しつつ、遊技領域の中央側に表示装置や可動役物や装飾的な構造体などの各種構造物を配置するための領域を確保することが可能となる。

【０５３１】

なお、特徴２０及び特徴２１に記載の遊技機において「遊技領域に進入した遊技球が流下可能な」は、必ずしも、遊技領域の正面側（すなわち、遊技者に近い面の側）に設けら

れた球通路である必要はなく、遊技領域の裏面側（すなわち、遊技者から離れた面の側）に設けられて、遊技領域に進入した遊技球が当該遊技領域内に貫通形成された開口を通して流下可能な球通路であってもよい。

【0532】

<特徴30>

遊技球が進入した場合に所定の第1抽選（普通図柄抽選）が行われる第1始動部（始動装置436A、436B）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第2抽選（特別図柄抽選）が行われる第2始動部（下始動入賞装置432）と、

該第2始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第2抽選の結果に対応した結果情報を表示可能な表示手段（装飾図柄表示装置479）と、

該表示手段における表示の制御を実行する表示制御手段（副制御基板940）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置433）と、

前記第2始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板920）と、を備え

前記遊技状態として、

前記第2抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、

前記第1抽選での当選確率が所定の第1確率とされるときともに、前記第1抽選において当選した場合に前記第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第1の時間長さとされた通常遊技状態（第1の通常遊技状態、第2の通常遊技状態）と、

前記第1抽選において当選した場合に前記第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第1の時間長さより長い第2の時間長さとされた第1の有利遊技状態（確変遊技状態）と、

前記第1抽選において当選した場合に前記第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第2の時間長さより長い第3の時間長さとされた第2の有利遊技状態（低確率時短遊技状態）と、が設けられていることを特徴とする遊技機。

【0533】

<特徴31>

遊技球が進入した場合に所定の第1抽選（普通図柄抽選）が行われる第1始動部（始動装置436A、436B）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第2抽選（特別図柄抽選）が行われる第2始動部（下始動入賞装置432）と、

該第2始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第2抽選の結果に対応した結果情報を表示可能な表示手段（装飾図柄表示装置479）と、

該表示手段における表示の制御を実行する表示制御手段（副制御基板940）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置433）と、

前記第2始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板920）と、を備え

前記遊技状態として、

前記第2抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、

前記第1抽選での当選確率が所定の第1確率とされるときともに、前記第1抽選において当選した場合に前記第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第1の時間長さとされた通常遊技状態（第1の通常遊技状態、第2の通常遊技状態）と、

前記第1抽選での当選確率が前記第1確率より高い所定の第2確率とされるときともに、

前記第1抽選において当選した場合に前記第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第1の時間長さより長い第2の時間長さとされた第1の有利遊技状態（確変遊技状態）と、

前記第1抽選での当選確率が前記第1確率、または、前記第2確率より低い所定の確率とされるとともに、前記第1抽選において当選した場合に前記第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第2の時間長さより長い第3の時間長さとされた第2の有利遊技状態（低確率時短遊技状態）と、が設けられていることを特徴とする遊技機。

【0534】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開2016-189873号公報参照）。この種の遊技機においては、通常遊技状態と当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利遊技状態とを発生可能とし、遊技の進行に伴って成立する条件に応じて通常遊技状態と有利遊技状態とを切り替え可能に構成することで遊技の多様化が図られている。

10

【0535】

しかしながら、通常遊技状態と有利遊技状態とを発生可能に構成された遊技機の構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【0536】

これに対し、特徴30及び特徴31に記載の遊技機によれば、遊技者にとって有利な複数種類の有利遊技状態を好適に発生させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、遊技球が進入した場合に所定の第1抽選が行われる第1始動部と、遊技球の進入し易さが異なる複数の状態ととり、遊技球が進入した場合に所定の第2抽選が行われる第2始動部とが設けられており、第2始動部に遊技球が進入した場合には、表示手段において、変動表示が行われるとともに、該変動表示の後に第2抽選の結果に対応した結果情報が表示される。遊技状態制御手段は、第2始動部における遊技球の進入し易さと、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を実行する。

20

【0537】

かかる遊技機において、遊技状態制御手段により発生可能な遊技状態として、第2抽選において当選した場合に発生して、可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態と、第1抽選での当選確率が所定の第1確率とされるとともに、第1抽選において当選した場合に第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第1の長さとした通常遊技状態と、第1抽選での当選確率が前記第1確率より高い所定の第2確率とされるとともに、第1抽選において当選した場合に第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第1の時間長さより長い第2の時間長さとされた第1の有利遊技状態とが設けられることに加え、他の有利遊技状態として、第1抽選での当選確率が前記第1確率、または、前記第2確率より低い所定の確率とされるとともに、第1抽選において当選した場合に第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第2の時間長さより長い第3の時間長さとされた第2の有利遊技状態とが設けられている。これにより、当選確率を異ならせつつ、遊技球の進入し易い状態をとる全体の期間長さは大きく異なる複数種類の有利遊技状態を発生させることができる。

30

40

【0538】

なお、特徴30及び特徴31に記載の遊技機において、「前記第1抽選において当選した場合に前記第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間」は、必ずしも、遊技球の進入し易い状態の1回あたりの期間である必要はなく、遊技球の進入し易い状態が複数回発生した場合における各回の期間の総計であってもよい。

【0539】

<特徴40>

遊技球が進入した場合に所定の第1抽選（普通図柄抽選）が行われる第1始動部（始動

50

装置 4 3 6 A, 4 3 6 B) と、

該第 1 始動部に遊技球が進入した場合に第 1 の変動表示を行い、該第 1 の変動表示の後に前記第 1 抽選の結果に対応した第 1 の結果情報を表示可能な第 1 表示手段（普通図柄表示装置 4 7 3）と、

該第 1 表示手段における表示の制御を実行する第 1 表示制御手段（主制御基板 9 2 0）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第 2 抽選（特別図柄抽選）が行われる第 2 始動部（下始動入賞装置 4 3 2）と、

該第 2 始動部に遊技球が進入した場合に第 2 の変動表示を行い、該変動表示の後に前記第 2 抽選の結果に対応した第 2 の結果情報を表示可能な第 2 表示手段（装飾図柄表示装置 4 7 9）と、

該第 2 表示装置における表示の制御を実行する第 2 表示制御手段（副制御基板 9 4 0）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置 4 3 3）と、

前記第 2 始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板 9 2 0）と、を備え

前記遊技状態として、

前記第 2 抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、

前記第 1 抽選での当選確率が所定の第 1 確率とされ、前記第 1 の変動表示の期間が所定の第 1 の変動時間長さとされるときともに、前記第 1 抽選において当選した場合に前記第 2 始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第 1 の進入容易時間長さとされた通常遊技状態（第 1 の通常遊技状態、第 2 の通常遊技状態）と、

前記通常遊技状態において所定の条件（時短ありハズレ、回数補助条件）が成立した場合に発生する遊技状態であって、前記第 1 抽選での当選確率が前記第 1 確率または前記第 1 確率より高い所定の第 2 確率とされ、前記第 1 の変動表示の期間が前記第 1 の変動時間長さより短い所定の第 2 の変動時間長さとされるときともに、前記第 1 抽選において当選した場合に前記第 2 始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第 1 の進入容易時間長さより長い第 2 の進入容易時間長さとされた有利遊技状態（低確率時短状態）と、が設けられ、

前記通常遊技状態は、前記第 2 始動部における遊技球の進入し易さの制御が前記遊技状態制御手段によって実行された場合に当該制御が終了してから次の前記第 1 の変動表示の実行を許容するまでの待機期間として、前記第 1 の進入容易時間長さより長い期間が設定されていることを特徴とする遊技機。

【0 5 4 0】

<特徴 4 1>

遊技球が進入した場合に所定の第 1 抽選（普通図柄抽選）が行われる第 1 始動部（始動装置 4 3 6 A, 4 3 6 B）と、

該第 1 始動部に遊技球が進入した場合に第 1 の変動表示を行い、該第 1 の変動表示の後に前記第 1 抽選の結果に対応した第 1 の結果情報を表示可能な第 1 表示手段（普通図柄表示装置 4 7 3）と、

該第 1 表示手段における表示の制御を実行する第 1 表示制御手段（主制御基板 9 2 0）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第 2 抽選（特別図柄抽選）が行われる第 2 始動部（下始動入賞装置 4 3 2）と、

該第 2 始動部に遊技球が進入した場合に第 2 の変動表示を行い、該変動表示の後に前記第 2 抽選の結果に対応した第 2 の結果情報を表示可能な第 2 表示手段（装飾図柄表示装置 4 7 9）と、

該第 2 表示装置における表示の制御を実行する第 2 表示制御手段（副制御基板 9 4 0）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置 4 3 3）と、

前記第 2 始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板 9 2 0）と、を備え

前記遊技状態として、

前記第 2 抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、

10

前記第 1 抽選での当選確率が所定の第 1 確率とされ、前記第 1 の変動表示の期間が所定の第 1 の変動時間長さとされるとともに、前記第 1 抽選において当選した場合に前記第 2 始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第 1 の進入容易時間長さとされた通常遊技状態（第 1 の通常遊技状態、第 2 の通常遊技状態）と、

前記通常遊技状態において所定の条件（時短ありハズレ、回数補助機能作動条件）が成立した場合に発生する遊技状態であって、前記第 1 抽選での当選確率が前記第 1 確率または前記第 1 確率より高い所定の第 2 確率とされ、前記第 1 の変動表示の期間が前記第 1 の変動時間長さより短い所定の第 2 の変動時間長さとされるとともに、前記第 1 抽選において当選した場合に前記第 2 始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第 1 の進入容易時間長さより長い第 2 の進入容易時間長さとされた有利遊技状態（低確率時短状態）と、が設けられ、

20

前記通常遊技状態は、前記第 2 始動部における遊技球の進入し易さの制御が前記遊技状態制御手段によって実行された場合に当該制御が終了してから次の前記第 1 の変動表示の実行を許容するまでの待機期間として、前記第 1 の進入容易時間長さより長い期間が設定され、

前記第 1 の変動表示中に前記所定の条件が成立した場合において、当該第 1 の変動表示に対応する第 1 抽選に当選している場合には、当該第 1 の変動表示の終了後における前記第 2 始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第 2 の進入容易時間長さとされることを特徴とする遊技機。

【0 5 4 1】

30

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開 2 0 1 6 - 1 8 9 8 7 3 号公報参照）。この種の遊技機においては、通常遊技状態と当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利遊技状態とを発生可能とし、遊技の進行に伴って成立する条件に応じて通常遊技状態と有利遊技状態とを切り替え可能に構成することで遊技の多様化が図られている。

【0 5 4 2】

しかしながら、通常遊技状態と有利遊技状態とを発生可能に構成された遊技機の構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

40

【0 5 4 3】

これに対し、特徴 4 0 及び特徴 4 1 に記載の遊技機によれば、通常遊技状態から有利遊技状態への切り替えを好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、遊技球が進入した場合に所定の第 1 抽選が行われる第 1 始動部と、遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第 2 抽選が行われる第 2 始動部とが設けられており、第 1 始動部に遊技球が進入した場合には、第 1 表示手段において、第 1 の変動表示を行い、該第 1 の変動表示の後に第 1 抽選の結果に対応した第 1 の結果情報が表示される。また、第 2 始動部に遊技球が進入した場合には、第 2 表示手段において、第 2 の変動表示が行われるとともに、該第 2 の変動表示の後に第 2 抽選の結果に対応した結果情報が表示される。遊技状態制御手段は、第 2 始動部における遊技球の進入し易さ

50

と、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を実行する。

【0544】

かかる遊技機において、遊技状態制御手段により発生可能な遊技状態として、第2抽選において当選した場合に発生して、可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態と、第1抽選での当選確率が所定の第1確率とされ、第1の変動表示の期間が所定の第1の変動時間長さとされるとともに、第1抽選において当選した場合に第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第1の進入容易時間長さとされた通常遊技状態と、第1抽選での当選確率が前記第1確率または前記第1確率より高い所定の第2確率とされ、第1の変動表示の期間が前記第1の変動時間長さより短い所定の第2の変動時間長さとされるとともに、第1抽選において当選した場合に第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第1の進入容易時間長さより長い第2の進入容易時間長さとされた有利遊技状態とが設けられている。

10

【0545】

有利遊技状態は、通常遊技状態において所定の条件が成立した場合に発生し、有利遊技状態の発生タイミングが第1の変動表示中である場合、当該第1の変動表示に対応する第1抽選に当選している場合には、当該第1の変動表示の終了後に、第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が有利遊技状態の特典の一つである第2の進入容易時間長さとなる。

【0546】

20

ここで、通常遊技状態は、第2始動部における遊技球の進入し易さの制御が遊技状態制御手段によって実行された場合に当該制御が終了してから次の第1の変動表示の実行を許容するまでの待機期間として、前記第1の進入容易時間長さより長い期間が設定されている。このため、待機期間を設けた分だけ第1の変動時間を短くすることで第2始動部に対する入賞率を低く設定可能にしつつ、第1の変動表示中に有利遊技状態が発生した場合に、第2始動部が第2の進入容易時間長さで遊技球の進入し易い状態をとるようになるまでの最長の待ち時間を短くすることができる。よって、特徴40及び特徴41に記載の遊技機によれば、第2始動部に対する入賞率を低く設定可能としつつ、遊技者が有利遊技状態の特典を受けるまでの最長の待ち時間を短くすることができる。

【0547】

30

なお、特徴40及び特徴41における「前記通常遊技状態は、前記第2始動部における遊技球の進入し易さの制御が前記遊技状態制御手段によって実行された場合に当該制御が終了してから次の前記第1の変動表示の実行を許容するまでの待機期間として、前記第1の進入容易時間長さより長い期間が設定され」の記載に代えて、「前記通常遊技状態は、前記第2始動部における遊技球の進入し易さの制御が前記遊技状態制御手段によって実行される場合に、当該遊技状態制御手段によって遊技球の進入し易さの制御が開始されてから次の前記第1の変動表示の実行を許容するまでの期間において第2始動部が遊技球の進入し易い状態より遊技球の進入が不能なまたは困難な状態をとる進入不容易期間の長さが、前記第1の進入容易時間長さより長い期間が設定され」としてもよい。この場合に、進入不容易期間は、遊技状態制御手段によって遊技球の進入し易さの制御が開始されてから次の前記第1の変動表示の実行を許容するまでの期間のうち、第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる時間を除いた（減算した）時間としてもよい。また、遊技状態制御手段によって遊技球の進入し易さの制御が開始されるのは、当該制御の開始契機となった変動表示の停止時間が経過したタイミングとしてもよく、遊技状態制御手段によって遊技球の進入し易さの制御を行う場合における、オープニング期間が開始するタイミングとしてもよい。また、進入不容易期間としては、遊技状態制御手段によって遊技球の進入し易さの制御が開始されてから第2始動部が遊技球の進入し易い状態より遊技球の進入が不能なまたは困難な状態をとる期間であればよく、遊技球の進入し易い状態となる前のオープニング期間でもよいし、遊技球の進入し易い状態が複数回発生する場合におけるインターバル期間でもよいし、遊技球の進入し易い状態が終了した後のエンディング期間でもよい。ま

40

50

た、特徴 40 及び特徴 41 における変動表示の期間としては、変動時間としてもよいし、又は、変動時間と停止時間との和としてもよいし、1 の変動表示が開始されてから変動表示が終了するまでの期間としてもよい。

【0548】

<特徴 50>

遊技球を発射する発射手段（発射装置 330）によって発射された遊技球が通過する発射通路（発射通路 401B）と、該発射通路を通過した遊技球が流下する遊技領域とを備えた遊技機であって、

前記遊技領域に進入した遊技球が流下可能な第 1 流下領域（左側の流下領域 701）と、

該第 1 流下領域より遊技球が強く発射された場合に流下可能な第 2 流下領域（右側の流下領域 702）と、

遊技者側からみて、前記第 1 流下領域と、前記第 2 流下領域との間に設けられて所定の第 1 情報を表示可能な第 1 表示領域（中央側開口部 711）と、

遊技者側からみて、前記第 1 流下領域と前記発射通路との間に設けられて前記第 1 情報とは別の第 2 情報を表示可能な第 2 表示領域（左外側開口部 712）と、

前記第 1 情報と前記第 2 情報とを表示可能な表示手段（装飾図柄表示装置 479）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【0549】

<特徴 51>

遊技球を発射する発射手段（発射装置 330）によって発射された遊技球が通過する発射通路（発射通路 401B）と、該発射通路を通過した遊技球が流下する遊技領域を前面側に形成する遊技領域形成部材（基体 720）と備えた遊技機であって、

前記遊技領域に進入した遊技球が流下可能な第 1 流下領域（左側の流下領域 701）と、

該第 1 流下領域より遊技球が強く発射された場合に流下可能な第 2 流下領域（右側の流下領域 702）と、

遊技者側からみて、前記第 1 流下領域と、前記第 2 流下領域との間に設けられて所定の第 1 情報を表示可能な第 1 表示領域（中央側開口部 711）と、

遊技者側からみて、前記第 2 流下領域より前記発射通路から離れた側に設けられて前記第 1 情報とは別の第 2 情報を表示可能な第 2 表示領域（右外側開口部 713）と、

前記第 1 情報と前記第 2 情報とを表示可能な表示手段（装飾図柄表示装置 479）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【0550】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開 2016-189873 号公報参照）。遊技領域には、遊技球が流下可能な遊技領域の他に、装飾的な図柄による変動表示やキャラクタなどを用いた演出を表示可能な表示装置や、演出用の可動役物や、中央構造体などの装飾的な構造体など、遊技者の目を楽しませるための各種構造物が、遊技者が正面側からその少なくとも一部を視認可能に配置される。

【0551】

しかしながら、遊技領域は限られた領域であるため、当該領域を好適に活用する上で未だ改良の余地がある可能性があった。

【0552】

これに対し、特徴 50 及び特徴 51 に記載の遊技機によれば、遊技領域を好適に活用可能な遊技機を提供することができる。すなわち、遊技者側からみて、第 1 流下領域と第 2 流下領域との間に設けられる第 1 表示領域に表示される第 1 情報と、第 1 表示領域に対して第 1 流下領域又は第 2 流下領域を間に介在させた位置に設けられる第 2 表示領域に表示

される第2情報とが、1つの表示手段によって表示可能となっている。このため、流下領域を間に介在させた両側の表示内容に関連性を持たせやすく、一体感のある表示内容を遊技領域の一部に表示することができ、遊技領域を好適に活用することができる。

【0553】

<特徴60>

遊技球が進入した場合に所定の第1抽選（普通図柄抽選）が行われる第1始動部（始動装置436A、436B）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第2抽選（特別図柄抽選）が行われる第2始動部（下始動入賞装置432）と、

該第2始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第2抽選の結果に対応した結果情報を表示可能な表示手段（装飾図柄表示装置479）と、

該表示手段における表示の制御を実行する表示制御手段（副制御基板940）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置433）と、

前記第2始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板920）と、を備え

前記遊技状態として、

前記第2抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、

前記第1抽選での当選確率が所定の第1確率とされるときともに、前記第1抽選において当選した場合に前記第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第1の時間長さとされた通常遊技状態（第1の通常遊技状態、第2の通常遊技状態）と、

前記第1抽選での当選確率が前記第1確率とされるときともに、前記第1抽選において当選した場合に前記第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第1の時間長さより長い第2の時間長さとされた第1の有利遊技状態（低確率時短遊技状態）と、

前記第1抽選での当選確率が前記第1確率とされるときともに、前記第2抽選での当選確率が前記第2の有利遊技状態における当該第2抽選での当選確率より高い所定の確率とされた第2の有利遊技状態（当り経由潜確後時短遊技状態）と、が設けられていることを特徴とする遊技機。

【0554】

<特徴61>

遊技球が進入した場合に所定の第1抽選（普通図柄抽選）が行われる第1始動部（始動装置436A、436B）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第2抽選（特別図柄抽選）が行われる第2始動部（下始動入賞装置432）と、

該第2始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第2抽選の結果に対応した結果情報を表示可能な表示手段（装飾図柄表示装置479）と、

該表示手段における表示の制御を実行する表示制御手段（副制御基板940）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置433）と、

前記第2始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板920）と、を備え

前記遊技状態として、

前記第2抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、

前記第1抽選での当選確率が所定の第1確率とされるときともに、前記第1抽選において当選した場合に前記第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第1の時間長さとされた通常遊技状態（第1の通常遊技状態、第2の通常遊技状態）と、

前記第1抽選での当選確率が前記第1確率より高い所定の第2確率とされるとともに、前記第2抽選での当選確率が前記通常遊技状態における当該第2抽選での当選確率と同一の確率または当該当選確率より高い所定の確率とされた第1の有利遊技状態（確変遊技状態）と、

前記第1抽選での当選確率が前記第1確率、または、前記第2確率より低い所定の確率とされるとともに、前記第1抽選において当選した場合に前記第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第1の時間長さより長い第2の時間長さとした第2の有利遊技状態（低確率時短遊技状態）と、

前記第1抽選での当選確率が前記第1確率、または、前記第2確率より低い所定の確率とされるとともに、前記第2抽選での当選確率が前記第2の有利遊技状態における当該第2抽選での当選確率より高い所定の確率とされ、かつ、前記第1抽選において当選した場合に前記第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第2の時間長さより長い第3の時間長さとした第3の有利遊技状態（当り経由潜確後時短遊技状態）と、が設けられていることを特徴とする遊技機。

【0555】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開2016-189873号公報参照）。この種の遊技機においては、通常遊技状態と当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利遊技状態とを発生可能とし、遊技の進行に伴って成立する条件に応じて通常遊技状態と有利遊技状態とを切り替え可能に構成することで遊技の多様化が図られている。

【0556】

しかしながら、通常遊技状態と有利遊技状態とを発生可能に構成された遊技機の構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【0557】

これに対し、特徴60及び61に記載の遊技機によれば、遊技者にとって有利な複数種類の有利遊技状態を好適に発生させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、遊技球が進入した場合に所定の第1抽選が行われる第1始動部と、遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第2抽選が行われる第2始動部とが設けられており、第2始動部に遊技球が進入した場合には、表示手段において、変動表示が行われるとともに、該変動表示の後に第2抽選の結果に対応した結果情報が表示される。遊技状態制御手段は、第2始動部における遊技球の進入し易さと、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部における遊技球の進入し易さを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を実行する。

【0558】

かかる遊技機において、遊技状態制御手段により発生可能な遊技状態として、第2抽選において当選した場合に発生して、可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態と、第1抽選での当選確率が所定の第1確率とされるとともに、第1抽選において当選した場合に第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第1の時間長さとした通常遊技状態と、第1抽選での当選確率が前記第1確率より高い所定の第2確率とされるとともに、第2抽選での当選確率が通常遊技状態における当該第2抽選での当選確率と同一の確率または当該当選確率より高い所定の確率とされた第1の有利遊技状態とが設けられることに加え、他の有利遊技状態として、第2の有利遊技状態と第3の有利遊技状態とが設けられている。

【0559】

第2の有利遊技状態は、第1抽選での当選確率が第1確率、または、第2確率より低い所定の確率とされるとともに、第1抽選において当選した場合に第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間（又は期間の長さの期待値）が第1の時間長さより長い第2の時間長さとした遊技状態である。

【0560】

第3の有利遊技状態は、第1抽選での当選確率が第1確率、または、第2確率より低い所定の確率とされるときにも、第2抽選での当選確率が第2の有利遊技状態における当該第2抽選での当選確率より高い所定の確率とされ、かつ、第1抽選において当選した場合に第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第2の時間長さより長い第3の時間長さとなされた遊技状態である。

【0561】

第2の有利遊技状態と第3の有利遊技状態は、いずれも、第1抽選において当選した場合に第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が、通常遊技状態における当該期間（第1の時間長さ）より長い時間長さ（第2の時間長さまたは第3の時間長さ）にされているので、通常遊技状態に比べて第2始動部へ遊技球を進入し易くすることができる。これにより、第1抽選での当選確率が通常遊技状態と同様に低い（より詳細には、第1の有利遊技状態における当該当選確率より低い）ものの、通常遊技状態に比べて第2始動部へ入賞させ易いという遊技者にとって有利な複数種類の有利遊技状態を発生させることができる。

10

【0562】

特に、第3の有利遊技状態の方が、第2有利遊技状態に比べて、第2抽選での当選確率が高く、また、第1抽選において当選した場合に前記第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が第2の時間長さより長い。このため、第1抽選での当選確率が通常遊技状態と同様に低く抑えた複数種類の有利遊技状態として、第2有利遊技状態に比べて第2始動部へ入賞させ易く、第2抽選に当選し易い（すなわち、入賞容易遊技状態へ遷移し易い）別の有利遊技状態を含めた複数種類の有利遊技状態を発生させることができる。

20

【0563】

ここで、第1抽選において当選した場合に第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間として複数の時間が設定されている場合には、第1抽選に当選した場合に第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間は、期間の長さの期待値であってもよい。期間の長さの期待値は、例えば、第1抽選に当選した場合に第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる時間長さと、第1抽選に当選した場合に当該時間長さが選択される確率とを乗じた値の総和によって計算してもよい。

【0564】

30

<特徴62>

遊技球が進入した場合に所定の第1抽選（普通図柄抽選）が行われる第1始動部（始動装置436A、436B）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第2抽選（特別図柄抽選）が行われる第2始動部（下始動入賞装置432）と、

該第2始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第2抽選の結果に対応した結果情報を表示可能な表示手段（装飾図柄表示装置479）と、

該表示手段における表示の制御を実行する表示制御手段（副制御基板940）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置433）と、

40

前記第2始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板920）と、を備え

前記遊技状態として、

前記第2抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、

前記第1抽選での当選確率が所定の第1確率とされるときにも、前記第1抽選において当選した場合に前記第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第1の時間長さとされた通常遊技状態（第1の通常遊技状態、第2の通常遊技状態）と、

前記第1抽選での当選確率が前記第1確率より高い所定の第2確率とされるときにも、

50

前記第 2 抽選での当選確率が前記通常遊技状態における当該第 2 抽選での当選確率と同一の確率または当該当選確率より高い所定の確率とされた第 1 の有利遊技状態（確変遊技状態）と、

前記第 1 抽選での当選確率が前記第 1 確率、または、前記第 2 確率より低い所定の確率とされるときともに、前記第 1 抽選において当選した場合に前記第 2 始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第 1 の時間長さより長い第 2 の時間長さとされた第 2 の有利遊技状態（低確率時短遊技状態）と、

前記第 1 抽選での当選確率が前記第 1 確率、または、前記第 2 確率より低い所定の確率とされるときともに、前記第 2 抽選での当選確率が前記第 2 の有利遊技状態における当該第 2 抽選での当選確率より高い所定の確率とされ、かつ、前記第 1 抽選において当選した場合に前記第 2 始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第 2 の時間長さと同一の時間長さ又は前記第 2 の時間長さより短い時間長さとされた有利遊技状態と、が設けられていることを特徴とする遊技機。

【0565】

特徴 6 2 に記載の遊技機によれば、特徴 6 0 及び 6 1 に記載の遊技機と同様に、遊技者にとって有利な複数種類の有利遊技状態を好適に発生させることが可能な遊技機を提供することができる。

【0566】

また、第 2 有利遊技状態に比べて、第 2 抽選での当選確率が高く、また、第 1 抽選において当選した場合に前記第 2 始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が第 2 の時間長さと同一か、それより短い有利遊技状態が設けられている。このため、第 1 抽選での当選確率が通常遊技状態と同様に低く抑えた複数種類の有利遊技状態として、第 2 有利遊技状態に比べて第 2 始動部への入賞のし易さが同等以下にする一方で、第 2 抽選には当選し易い（すなわち、入賞容易遊技状態へ遷移し易い）別の有利遊技状態を含めた複数種類の有利遊技状態を発生させることができる。

【0567】

なお、特徴 6 0 から 6 2 に記載の遊技機において、「前記第 1 抽選において当選した場合に前記第 2 始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間」は、必ずしも、遊技球の進入し易い状態の 1 回あたりの期間である必要はなく、遊技球の進入し易い状態が複数回発生した場合における各回の期間の総計であってもよい。

【0568】

<特徴 7 0>

遊技球が進入した場合に所定の第 1 抽選（普通図柄抽選）が行われる第 1 始動部（始動装置 4 3 6 A、4 3 6 B）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとる第 2 始動部であって、前記第 1 抽選において当選した場合に前記第 2 始動部が遊技球の進入し易い状態にされるときともに、遊技球が進入した場合に所定の第 2 抽選（特別図柄抽選）が行われる第 2 始動部（下始動入賞装置 4 3 2）と、

該第 2 始動部に遊技球が進入した場合に第 1 の変動表示（特別図柄の変動表示）を行い、該第 1 の変動表示の後に前記第 2 抽選の結果に対応した第 1 の結果情報を表示可能な第 1 表示手段（装飾図柄表示装置 4 7 9）と、

該第 1 表示手段における表示の制御を実行する表示制御手段（副制御基板 9 4 0）と、遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置 4 3 3）と、

前記第 2 始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板 9 2 0）と、を備え

前記遊技状態として、

前記第 2 抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、

前記第 1 抽選での当選確率が所定の第 1 確率とされた通常遊技状態（第 1 の通常遊技状態、第 2 の通常遊技状態）と、

前記第 1 抽選での当選確率が前記第 1 確率とされるとともに、前記第 2 抽選での当選確率が前記通常遊技状態における当該第 2 抽選での当選確率より高い所定の確率とされた第 1 の有利遊技状態（潜伏確変遊技状態）と、

前記第 1 抽選での当選確率が前記第 1 確率とされるとともに、前記第 2 抽選での当選確率が前記所定の確率とされ、前記第 1 の有利遊技状態より前記第 2 始動部へ遊技球が進入し易い第 2 の有利遊技状態（当り経由潜確後時短遊技状態）と、が設けられ、

前記第 1 の有利遊技状態中に所定の条件が成立した場合（時短ありハズレ）に、前記第 1 の有利遊技状態から前記第 2 の有利遊技状態へ移行するように構成されていることを特徴とする遊技機。

10

【0569】

<特徴 71>

遊技球が進入した場合に所定の第 1 抽選（普通図柄抽選）が行われる第 1 始動部（始動装置 436A、436B）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとる第 2 始動部であって、前記第 1 抽選において当選した場合に前記第 2 始動部が遊技球の進入し易い状態にされるとともに、遊技球が進入した場合に所定の第 2 抽選（特別図柄抽選）が行われる第 2 始動部（下始動入賞装置 432）と、

該第 2 始動部に遊技球が進入した場合に第 1 の変動表示（特別図柄の変動表示）を行い、該第 1 の変動表示の後に前記第 2 抽選の結果に対応した第 1 の結果情報を表示可能な第 1 表示手段（装飾図柄表示装置 479）と、

20

該第 1 表示手段における表示の制御を実行する表示制御手段（副制御基板 940）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置 433）と、

前記第 2 始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板 920）と、を備え

前記遊技状態として、

前記第 2 抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、

30

前記第 1 抽選での当選確率が所定の第 1 確率とされた通常遊技状態（第 1 の通常遊技状態、第 2 の通常遊技状態）と、

前記第 1 抽選での当選確率が前記第 1 確率とされるとともに、前記第 2 抽選での当選確率が前記通常遊技状態における当該第 2 抽選での当選確率より高い所定の確率とされた第 1 の有利遊技状態（潜伏確変遊技状態）と、

前記第 1 抽選での当選確率が前記第 1 確率とされるとともに、前記第 2 抽選での当選確率が前記所定の確率とされ、前記第 1 の有利遊技状態より前記第 2 始動部へ遊技球が進入し易い第 2 の有利遊技状態（当り経由潜確後時短遊技状態）と、が設けられ、

前記第 1 の有利遊技状態中に前記第 2 抽選が行われて前記当選とは別の抽選結果における一部を構成する所定の抽選結果（時短ありハズレ）が選択された場合に、前記第 1 の有利遊技状態から前記第 2 の有利遊技状態へ移行するように構成されていることを特徴とする遊技機。

40

【0570】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開 2016-189873 号公報参照）。この種の遊技機においては、通常遊技状態と当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利遊技状態とを発生可能とし、遊技の進行に伴って成立する条件に応じて通常遊技状態と有利遊技状態とを

50

切り替え可能に構成することで遊技の多様化が図られている。

【0571】

しかしながら、通常遊技状態と有利遊技状態とを発生可能に構成された遊技機の構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【0572】

これに対し、特徴70及び71に記載の遊技機によれば、遊技者にとって有利な複数種類の有利遊技状態を好適に発生させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、遊技状態制御手段により発生可能な遊技状態として、入賞容易遊技状態と、通常遊技状態と、第1の有利遊技状態とが設けられることに加え、他の有利遊技状態として、第2の有利遊技状態が設けられ、第1の有利遊技状態中に、所定の条件が成立することで第1の有利遊技状態から第2の有利遊技状態へ移行する。このため、入賞容易遊技状態を介することなく、第1の有利遊技状態より第2始動部へ遊技球が進入し易い第2の有利遊技状態へスムーズに移行する遊技性を遊技者に提供することができる。

10

【0573】

<特徴72>

特徴70及び71に記載の遊技機であって、

前記通常遊技状態において前記第2抽選が行われて前記所定の抽選結果（時短ありハズレ）が選択された場合には、前記第1抽選と前記第2抽選の当選確率が前記通常遊技状態と同一とされ、前記通常遊技状態より前記第2始動部へ遊技球が進入し易い遊技状態へ移行するように構成されていることを特徴とする遊技機。

20

【0574】

特徴72に記載の遊技機によれば、通常遊技状態と、第1の有利遊技状態とにおいて、同一の条件の成立によって第1抽選と第2抽選の当選確率が同一で、第2始動部へ遊技球が進入し易い有利遊技状態へ移行する。このため、複数種類の有利遊技状態を設ける場合において、遊技者にとっては有利な遊技状態への移行条件が判り易く、遊技状態の制御も共通化し易くすることができる。

【0575】

<特徴73>

特徴70から72のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第2の有利遊技状態への移行の後に所定の移行条件（時短回数による当り経由潜伏後時短遊技状態の終了条件）が成立した場合には、前記第2の有利遊技状態から前記第1の有利遊技状態へ移行することを特徴とする遊技機。

30

【0576】

特徴73に記載の遊技機によれば、第2の有利遊技状態としての入賞容易遊技状態を時短回数等の所定の移行条件の成立によって元の第1の有利遊技状態へ復帰する。このため、第1の有利遊技状態が長く継続することによる単調感を払拭し易く、且つ、第1の有利遊技状態と第2の有利遊技状態との間で遊技状態がスムーズに移行する遊技性を提供することができる。

【0577】

<特徴80>

遊技球が進入した場合に所定の第1抽選（普通図柄抽選）が行われる第1始動部（始動装置436A、436B）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとる第2始動部であって、前記第1抽選に当選した場合に進入し易い状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第2抽選（特別図柄抽選）が行われる第2始動部（下始動入賞装置432）と、

該第2始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第2抽選の結果に対応した結果情報を表示可能な表示手段（装飾図柄表示装置479）と、

所定の出力を出力可能な出力手段（枠発光装置271～275）と、

前記表示手段における表示の制御、および、前記出力手段における出力の制御を実行する表示制御手段（副制御基板940）と、

40

50

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、

前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備えた遊技機であって、

前記遊技状態として、

前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、

前記第２抽選での当選確率が所定の第１確率とされるとともに、前記第１抽選に当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第１の時間長さとされた通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、

前記通常遊技状態中に所定の移行条件が成立した場合に移行し、移行後に前記第２抽選により前記当選とは別の抽選結果が所定の第１回数連続した場合に通常遊技状態に戻る遊技状態であって、前記第１抽選に当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第１の時間長さより長い第２の時間長さとされた有利遊技状態（低確率時短遊技状態）と、が設けられ、

前記移行条件は、所定の記憶部に所定の第１情報（オン状態の回数補助フラグ）が記憶され、前記第２抽選により前記別の抽選結果が所定の第２回数連続して当該別の抽選結果に対応した結果情報が表示された場合に少なくとも成立し、

前記遊技状態制御手段は、

前記記憶部に前記第１情報が記憶されている状況において前記移行条件が成立して前記有利遊技状態へ移行し、当該有利遊技状態の後に前記通常遊技状態に戻った場合、当該通常遊技状態において所定の第２情報（オフ状態の回数補助フラグ）が前記記憶部に記憶されるように制御を行い、

前記記憶部に前記第２情報が記憶されている通常遊技状態において前記第２抽選に当選した場合（特別図柄抽選において大当りに当選した場合）には、前記第１情報が前記記憶部に記憶される制御を行い、

前記表示制御手段は、

前記記憶部に前記第１情報が記憶された通常遊技状態で遊技機の電源が遮断された後に当該電源が投入された場合、前記出力手段の態様を第１の態様（青色点灯）にする制御を実行し、

前記記憶部に前記第２情報が記憶された通常遊技状態で遊技機の電源が遮断された後に当該電源が投入された場合、前記出力手段の態様を前記第１の態様とは異なる第２の態様（赤色点滅）にする制御を実行することを特徴とする遊技機。

【０５７８】

<特徴８１>

遊技球が進入した場合に所定の第１抽選（普通図柄抽選）が行われる第１始動部（始動装置４３６Ａ、４３６Ｂ）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとる第２始動部であって、前記第１抽選に当選した場合に進入し易い状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選（特別図柄抽選）が行われる第２始動部（下始動入賞装置４３２）と、

該第２始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した結果情報を表示可能な表示手段（装飾図柄表示装置４７９）と、

所定の出力を出力可能な出力手段（枠発光装置２７１～２７５）と、

前記表示手段における表示の制御、および、前記出力手段における出力の制御を実行する表示制御手段（副制御基板９４０）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、

前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手

10

20

30

40

50

段（主制御基板 920）と、を備えた遊技機であって、

前記遊技状態として、

前記第 2 抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、

前記第 2 抽選での当選確率が所定の第 1 確率とされるとともに、前記第 1 抽選に当選した場合に前記第 2 始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第 1 の時間長さとされた通常遊技状態（第 1 の通常遊技状態、第 2 の通常遊技状態）と、

前記入賞容易遊技状態の終了後に発生する遊技状態であって、前記第 2 抽選での当選確率が前記第 1 確率と同一の確率または当該第 1 確率より高い所定の第 2 確率とされた第 1 の有利遊技状態（確変遊技状態）と、

前記通常遊技状態中に所定の移行条件が成立した場合に移行し、移行後に前記第 2 抽選により前記当選とは別の抽選結果が所定の第 1 回数連続した場合に通常遊技状態に戻る遊技状態であって、前記第 1 抽選に当選した場合に前記第 2 始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第 1 の時間長さより長い第 2 の時間長さとされた第 2 の有利遊技状態（低確率時短遊技状態）と、が設けられ、

前記移行条件は、所定の記憶部に所定の第 1 情報（オン状態の回数補助フラグ）が記憶され、前記第 2 抽選により前記別の抽選結果が所定の第 2 回数連続して当該別の抽選結果に対応した結果情報が表示された場合に少なくとも成立し、

前記遊技状態制御手段は、

前記記憶部に前記第 1 情報が記憶されている状況において前記移行条件が成立して前記第 2 の有利遊技状態へ移行し、当該第 2 の有利遊技状態の後に前記通常遊技状態に戻った場合、当該通常遊技状態において所定の第 2 情報（オフ状態の回数補助フラグ）が前記記憶部に記憶されるように制御を行い、

前記記憶部に前記第 2 情報が記憶された通常遊技状態において前記第 2 抽選に当選した場合（特別図柄抽選において大当りに当選した場合）には、前記第 1 情報が前記記憶部に記憶されるように制御を行い、

前記表示制御手段は、

前記記憶部に前記第 1 情報が記憶された通常遊技状態で遊技機の電源が遮断された後に当該電源が投入された場合、前記出力手段の態様を第 1 の態様（青色点灯）にする制御を実行し、

前記記憶部に前記第 2 情報が記憶された通常遊技状態で遊技機の電源が遮断された後に当該電源が投入された場合、前記出力手段の態様を前記第 1 の態様とは異なる第 2 の態様（赤色点滅）にする制御を実行することの特徴とする遊技機。

【0579】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開 2016-189873 号公報参照）。この種の遊技機においては、通常遊技状態と当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利遊技状態とを発生可能とし、遊技の進行に伴って成立する条件に応じて通常遊技状態と有利遊技状態とを切り替え可能に構成することで遊技の多様化が図られている。

【0580】

しかしながら、通常遊技状態と有利遊技状態とを発生可能に構成された遊技機の構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【0581】

これに対し、特徴 80 及び 81 に記載の遊技機によれば、電源投入時に遊技機の内部状態を識別可能な遊技機を提供することができる。すなわち、遊技球が進入した場合に所定の第 1 抽選が行われる第 1 始動部と、遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとる第 2 始動部とが設けられている。第 2 始動部は、第 1 抽選に当選した場合に進入し易い状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第 2 抽選が行われる。当該第 2 始動部に遊技球が進

入した場合には、表示制御手段による制御によって、表示手段において、変動表示が行われるとともに、当該変動表示の後に当該抽選の結果に対応した結果情報が表示される。また、所定の出力を出力可能な出力手段が設けられており、当該出力手段における出力の制御もまた表示制御手段によって行われる。遊技状態制御手段は、第2始動部における遊技球の進入し易さと、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生させる制御を実行する。

【0582】

かかる遊技機において、遊技状態制御手段により発生可能な遊技状態として、第2抽選において当選した場合に発生する入賞容易遊技状態と、通常遊技状態と、有利遊技状態（第2の有利遊技状態）とが設けられている。

10

【0583】

有利遊技状態（第2の有利遊技状態）は、通常遊技状態中に所定の移行条件が成立した場合に移行して発生し、発生後に、第2抽選において当選とは別の抽選結果が所定の第1回数連続した場合に通常遊技状態に戻る遊技状態である。また、有利遊技状態（第2の有利遊技状態）は、第1抽選に当選した場合に第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間（又は期間の長さの期待値）が、通常遊技状態における第1の時間長さより長い第2の時間長さとなされた遊技状態である。移行条件は、所定の記憶部に第1情報が記憶され、第2抽選により当選とは別の抽選結果が所定の第2回数連続して当該別の抽選結果に対応した情報が表示された場合に少なくとも成立する。

20

【0584】

記憶部に第1情報が記憶されている場合に第2の有利遊技状態が発生した場合、遊技状態制御手段による制御によって、第2情報が記憶部に記憶される。一方、記憶部に第2情報が記憶されている場合に第2抽選に当選した場合には、遊技状態制御手段による制御によって、第1情報が記憶部に記憶される。

【0585】

すなわち、第2抽選において当選とは別の抽選結果が第2回数連続したことによって第2の有利遊技状態が発生した後の通常遊技状態では、第2情報が記憶部に記憶されている。このため、その第2の有利遊技状態の発生後の通常遊技状態において第2抽選により別の抽選結果が第2回数連続した場合は、移行条件の成立とはしないで通常遊技状態を継続する制御を行うことができる。通常遊技状態中に第2抽選において当選とは別の抽選結果が第2回数連続しても第2の有利遊技状態を発生させない遊技性を提供することができる。

30

【0586】

ここで、記憶部に第1情報が記憶された通常遊技状態で遊技機の電源が遮断された後に当該電源が投入された場合には、表示制御手段による制御によって、出力手段の態様が第1の態様とされる。一方、記憶部に第2情報が記憶された通常遊技状態で遊技機の電源が遮断された後に当該電源が投入された場合には、表示制御手段による制御によって、出力手段の態様が、第1の態様とは異なる第2の態様とされる。

【0587】

これにより、遊技機への電源投入時に、記憶部に記憶される情報が第1情報であるか第2情報であるかを、出力手段の態様によって識別することが可能となる。よって、ホールの開店前などの所定の状況において複数の遊技機に電源が投入された場合に、ホールの従業員などが、各遊技機における記憶部の記憶内容（すなわち、記憶部に第1情報または第2情報のいずれが記憶されているか）を、出力手段の態様によって区別することが可能になり、必要に応じて初期化するなどの操作をし易くすることができる。

40

【0588】

なお、特徴80及び81に記載の遊技機における「態様」としては、必ずしも、色や点灯状態（点灯、点滅など）などの発光体による視覚を通じた出力の態様に限らず、回転やスライド移動等の動作を通じて認識可能な出力の態様であってもよく、音による聴覚を通

50

じた出力の態様であってもよく、また、出力の態様は、変化パターンなどの時間的な変化を伴うものであってもよいし、２種類以上の出力の態様の組合せであってもよい。また、第１の態様と第２の態様のいずれかは、発光体が発光しない態様や音を出力しない態様など、出力手段を非出力とする態様であってもよい。

【０５８９】

また、特徴８０及び８１に記載の遊技機における第１の態様は、従来の遊技機において遊技者が遊技をしていない状況における遊技機の態様（デモ表示の態様）であってもよく、また、第２の態様が、デモ表示において発光する発光体が発光しない態様であってもよい。また、第１の態様と第２の態様のうち、いずれかの態様を寒色系の色（例えば、青色や緑色）とし、他方の態様を暖色系の色（例えば、赤色や黄色）による発光態様としてもよい。

10

【０５９０】

また、特徴８０及び８１に記載の遊技機における記憶部としては、移行条件が成立する前か成立した後かを判別可能なフラグ等の専用の情報を記憶する記憶部により構成してもよいし、所定の移行条件としての変動表示の回数を計数するカウンタなどの他の機能に利用する情報を記憶する記憶部より構成してもよい。

【０５９１】

<特徴８２>

特徴８０及び８１に記載の遊技機であって、

前記遊技機を遊技する遊技者が操作可能な位置に設けられた第１の操作手段と、

20

前記遊技機を遊技する遊技者が操作不可能な位置に設けられた第２の操作手段と、を備え、

前記表示制御手段は、遊技機の電源が投入されたことによって前記出力手段の態様が前記第２の態様であった場合に、前記第１の操作手段に対する所定の第１操作または前記第２の操作手段に対する所定の第２操作が行われた場合には、前記出力手段の態様を、前記第２の態様とは異なる所定の態様（消灯、第１の態様）に変化させる制御を実行し、

前記遊技状態制御手段は、

前記記憶部に前記第２情報が記憶された状態で遊技機の電源が遮断された後に当該電源が投入された場合に、前記第２操作が行われた場合には、前記第１情報を前記記憶部に記憶させるとともに、前記通常遊技状態を発生させる制御を実行し、

30

前記記憶部に前記第２情報が記憶された状態で遊技機の電源が遮断された後に当該電源が投入された場合に、前記第２操作が行われない場合には、前記第２情報を前記記憶部に記憶させたまま、前記通常遊技状態を発生させる制御を実行することを特徴とする遊技機。

【０５９２】

特徴８２に記載の遊技機によれば、遊技機の電源が投入されたことによって出力手段の態様が第２の態様であった場合、すなわち、記憶部に第２情報が記憶された状態で遊技機の電源が遮断された後に当該電源が投入された場合には、遊技機を遊技する遊技者が操作可能な位置に設けられた第１の操作手段が操作された場合、または、遊技者が操作不可能な位置に設けられた第２の操作手段が操作された場合のいずれの場合も、表示制御手段による制御によって、出力手段の態様が、第２の態様とは異なる所定の態様に変化する。

40

【０５９３】

また、記憶部に第２情報が記憶された状態で遊技機の電源が遮断された後に当該電源が投入された場合に第２の操作手段が操作された場合には、遊技状態制御手段による制御によって、第１情報が記憶部に記憶された状態の通常遊技状態が発生する。一方、記憶部に第２情報が記憶された状態で遊技機の電源が遮断された後に当該電源が投入された場合に第２の操作手段が操作されない場合には、遊技状態制御手段による制御によって、第２情報が記憶部に記憶された状態の通常遊技状態が発生する。

【０５９４】

よって、記憶部に第２情報が記憶された状態で遊技機の電源が遮断された後の電源投入

50

時において、ホールの従業員などの遊技者以外の人が第２の操作手段を操作することで、第２抽選における当選とは別の抽選結果が連続して選択された場合に第２の有利遊技状態を発生させることができる通常遊技状態が発生するとともに、出力手段の態様が、第２の態様とは異なる所定の態様に変化させることができる。これにより、遊技者にとって不利な状況から通常遊技状態から遊技が開始されないようにし易くすることができる。

【０５９５】

一方、記憶部に第２情報が記憶された状態で遊技機の電源が遮断された後の電源投入時において、第１の操作手段が操作されると、当選とは別の抽選結果が第２回数連続して選択されても第２の有利遊技状態へ移行しない通常遊技状態が発生し、出力手段の態様が、第２の態様とは異なる所定の態様に変化する。このため、第２の態様をとった複数の遊技機から一部の遊技機は、第２の態様とし、残りは、第１又は第２の操作手段を操作して所定の態様とする等、遊技場（ホール）の方針に応じた対応をとることができる。これにより、遊技者には、遊技を行う遊技機を選択する際の指標として出力手段の態様を利用させることができ、遊技機を選択する興趣を増幅させることができる。

10

【０５９６】

また、遊技者は、自身が気になる第２の態様の遊技機を選択した後に、自身の意思によって所定の態様に変化させるか否かを選択して操作することができる。これにより、遊技の状態に対しての出力手段の態様を変化させる自由度を遊技者に与えて、遊技機に対しての操作の自由度を高めることができる。

【０５９７】

なお、特徴８２に記載の遊技機において、「第２の態様とは異なる所定の態様」は、第１の態様であってもよく、第１の態様とも第２の態様とも異なる態様であってもよく、また、所定の態様は、第１操作が行われた場合と第２操作が行われた場合とで同一の態様であってもよいし、異なる態様であってもよい。

20

【０５９８】

また、特徴８２に記載の遊技機において、「前記遊技状態制御手段は、前記記憶部に前記第２情報が記憶された状態で遊技機の電源が遮断された後に当該電源が投入された場合に、前記第１操作が行われても、前記第２操作が行われない場合には、前記第２情報を前記記憶部に記憶させたまま、前記通常遊技状態を発生させる制御を実行する」としてもよい。

30

【０５９９】

<特徴９０>

遊技球が進入した場合に所定の第１抽選（普通図柄抽選）が行われる第１始動部（始動装置４３６Ａ、４３６Ｂ）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとる第２始動部であって、前記第１抽選に当選した場合に進入し易い状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選（特別図柄抽選）が行われる第２始動部（下始動入賞装置４３２）と、

該第２始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した結果情報を表示可能な表示手段（装飾図柄表示装置４７９）と、

前記表示手段における表示の制御を実行する表示制御手段（副制御基板９４０）と、

40

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、

前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備えた遊技機であって、

前記遊技状態として、

前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、

前記第２抽選での当選確率が所定の第１確率とされるとともに、前記第１抽選に当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第１の時間長さと

50

された通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、

前記第１抽選での当選確率が前記第１確率とされるとともに、前記第２抽選での当選確率が前記所定の確率とされ、前記第１抽選に当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第１の時間長さより長い第２の時間長さとなされた進入有利遊技状態（低確率時短遊技状態）と、が設けられ、

前記遊技状態制御手段は、

前記通常遊技状態中に前記第２抽選が行われて前記当選とは別の抽選結果における一部を構成する所定の抽選結果（時短ありハズレ）が選択された場合に前記進入有利遊技状態へ移行させる手段と、

前記進入有利遊技状態への移行後に前記第２抽選により前記当選及び前記所定の抽選結果とは異なる抽選結果が所定の第１回数連続した場合に前記通常遊技状態に戻す手段と、

前記進入有利遊技状態中に前記第２抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合に、前記進入有利遊技状態が開始されてから前記通常遊技状態に戻るまでの回数を変更しないで前記第１回数とする手段とを備え、

前記進入有利遊技状態中に前記第２抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合であって前記回数を変更しない場合に、前記通常遊技状態中に前記第２抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合と同一内容の結果情報が表示され、

前記進入有利遊技状態中に前記第２抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合であって前記回数を変更しない場合に、前記通常遊技状態中とは前記所定の抽選結果に対応した結果情報の表示態様を異ならせて表示する別態様表示手段が設けられていることを特徴とする遊技機。

【０６００】

<特徴９１>

遊技球が進入した場合に所定の第１抽選（普通図柄抽選）が行われる第１始動部（始動装置４３６Ａ、４３６Ｂ）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとる第２始動部であって、前記第１抽選に当選した場合に進入し易い状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選（特別図柄抽選）が行われる第２始動部（下始動入賞装置４３２）と、

該第２始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した結果情報を表示可能な表示手段（装飾図柄表示装置４７９）と、

前記表示手段における表示の制御を実行する表示制御手段（副制御基板９４０）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、

前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備えた遊技機であって、

前記遊技状態として、

前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、

前記第２抽選での当選確率が所定の第１確率とされるとともに、前記第１抽選に当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第１の時間長さとなされた通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、

前記入賞容易遊技状態の終了後に発生する遊技状態であって、前記第２抽選での当選確率が前記第１確率と同一の確率または当該第１確率より高い所定の第２確率となされた高確率有利遊技状態（確変遊技状態）と、

前記第１抽選での当選確率が前記第１確率とされるとともに、前記第２抽選での当選確率が前記所定の確率とされ、前記第１抽選に当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第１の時間長さより長い第２の時間長さとなされた進入有利遊技状態（低確率時短遊技状態）と、が設けられ、

前記遊技状態制御手段は、

前記通常遊技状態中に前記第2抽選が行われて前記当選とは別の抽選結果における一部を構成する所定の抽選結果（時短ありハズレ）が選択された場合に前記進入有利遊技状態へ移行させる手段と、

前記進入有利遊技状態への移行後に前記第2抽選により前記当選及び前記所定の抽選結果とは異なる抽選結果が所定の第1回数連続した場合に前記通常遊技状態に戻す手段と、

前記進入有利遊技状態中に前記第2抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合に、前記進入有利遊技状態が開始されてから前記通常遊技状態に戻るまでの回数を変更しないで前記第1回数とする手段とを備え、

前記進入有利遊技状態中に前記第2抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合であって前記回数を変更しない場合に、前記通常遊技状態中に前記第2抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合と同一内容の結果情報が表示され、

前記進入有利遊技状態中に前記第2抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合であって前記回数を変更しない場合に、前記通常遊技状態中とは前記所定の抽選結果に対応した結果情報の表示態様を異ならせて表示する別態様表示手段が設けられていることを特徴とする遊技機。

【0601】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開2016-189873号公報参照）。この種の遊技機においては、通常遊技状態と当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利遊技状態とを発生可能とし、遊技の進行に伴って成立する条件に応じて通常遊技状態と有利遊技状態とを切り替え可能に構成することで遊技の多様化が図られている。

【0602】

しかしながら、通常遊技状態と有利遊技状態とを発生可能に構成された遊技機の構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【0603】

これに対し、特徴90及び91に記載の遊技機によれば、通常遊技状態から有利遊技状態へ移行する場合に表示される抽選結果の表示を好適に制御可能な遊技機を提供することができる。すなわち、遊技球が進入した場合に所定の第1抽選が行われる第1始動部と、遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとる第2始動部とが設けられている。第2始動部は、第1抽選に当選した場合に進入し易い状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第2抽選が行われる。当該第2始動部に遊技球が進入した場合には、表示制御手段による制御によって、表示手段において、変動表示が行われるとともに、当該変動表示の後に当該抽選の結果に対応した結果情報が表示される。遊技状態制御手段は、第2始動部における遊技球の進入し易さと、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を実行する。

【0604】

かかる遊技機において、遊技状態制御手段により発生可能な遊技状態として、第2抽選において当選した場合に発生する入賞容易遊技状態と、通常遊技状態と、進入有利遊技状態が設けられている。

【0605】

進入有利遊技状態は、通常遊技状態中に第2抽選により当選とは別の所定の抽選結果が選択された場合に移行して発生し、発生後に所定の第1回数の変動表示が実行された場合に通常遊技状態に戻る場合がある遊技状態であり、また、第1抽選に当選した場合に第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が通常遊技状態における第1の時間長さより長い第2の時間長さとした遊技状態である。

【0606】

かかる遊技機において、進入有利遊技状態中に第2抽選において所定の抽選結果が選択

された場合、遊技状態制御手段による制御によって、進入有利遊技状態が開始されてから前記通常遊技状態に戻るまでの回数を変更されないで第1回数のままとされる。

第1回数とは異なる回数に変化させられる場合がある。

【0607】

ここで、進入有利遊技状態中に第2抽選において所定の抽選結果が選択された場合には、通常遊技状態中に第2抽選において所定の抽選結果が選択された場合と同一内容の結果情報が表示される。このため、所定の抽選結果が選択されて結果情報が表示されるまでの制御の多くを通常遊技状態と進入有利遊技状態とにおいて共通化して制御を簡略化することができる。

【0608】

また、進入有利遊技状態中に第2抽選において所定の抽選結果が選択された場合、別態様表示手段によって、通常遊技状態中とは所定の抽選結果に対応した結果情報の表示態様が異ならせて表示される。このため、通常遊技状態中には、所定の結果情報の表示を遊技者が視認することで、通常遊技状態における所定の抽選結果の選択により回数が第1回数に設定された進入有利遊技状態へ移行することを遊技者が認識可能とすることができる。

【0609】

一方、進入有利遊技状態中に第2抽選において所定の結果情報が選択された場合には、所定の抽選結果に対応した結果情報の表示態様が、別態様表示手段によって通常遊技状態中とは異ならせて表示される。このため、進入有利遊技状態中に所定の結果情報の表示を遊技者が視認しても、通常遊技状態中とは異なる状況であることを認識し易くすることができる。

【0610】

すなわち、通常遊技状態中に第2抽選において所定の抽選結果が選択された場合には、遊技者に進入有利遊技状態への移行を好適に認識させることを可能にする一方で、進入有利遊技状態中に第2抽選において所定の抽選結果が選択されても、遊技者には、通常遊技状態中とは異なる状況であることを認識させ易くすることができる。

【0611】

これにより、進入有利遊技状態中に第2抽選において所定の抽選結果が選択された場合に、所定の抽選結果が選択されたことで第1回数の計数が、再度初期値から開始されることがないにもかかわらず、所定の結果情報を遊技者が認識し、それにより、通常遊技状態中における所定の抽選結果が選択された場合と同様に、当選とは別の抽選結果が連続して選択可能な回数が第1回数の初期値から開始されると誤認することを抑制できる。

【0612】

このように、特徴90及び91に記載の遊技機によれば、通常遊技状態において選択された場合に遊技状態を進入有利遊技状態へ移行させ契機となる所定の抽選結果が進入有利遊技状態において選択された場合における当該抽選結果の表示を好適に制御できる。

【0613】

<特徴A0>

遊技球が進入した場合に所定の第1抽選（普通図柄抽選）が行われる第1始動部（始動装置436A、436B）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとる第2始動部であって、前記第1抽選に当選した場合に進入し易い状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第2抽選（特別図柄抽選）が行われる第2始動部（下始動入賞装置432）と、

該第2始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第2抽選の結果に対応した結果情報を表示可能な表示手段（装飾図柄表示装置479）と、

前記表示手段における表示の制御を実行する表示制御手段（副制御基板940）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとる、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置433）と、

前記第2始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手

10

20

30

40

50

段（主制御基板 920）と、を備えた遊技機であって、

前記遊技状態として、

前記第 2 抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、

前記第 2 抽選での当選確率が所定の第 1 確率とされるとともに、前記第 1 抽選に当選した場合に前記第 2 始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第 1 の時間長さとされた通常遊技状態（第 1 の通常遊技状態、第 2 の通常遊技状態）と、

前記第 1 抽選での当選確率が前記第 1 確率とされるとともに、前記第 2 抽選での当選確率が前記所定の確率とされ、前記第 1 抽選に当選した場合に前記第 2 始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第 1 の時間長さより長い第 2 の時間長さとされた進入有利遊技状態（低確率時短遊技状態）と、が設けられ、

前記通常遊技状態中に前記第 2 抽選が行われて前記当選とは別の抽選結果における一部を構成する所定の抽選結果（時短ありハズレ）が選択された場合に前記進入有利遊技状態へ移行させる手段と、

前記進入有利遊技状態への移行後に前記第 2 抽選により前記当選及び前記所定の抽選結果とは異なる抽選結果が所定の第 1 回数連続した場合に前記通常遊技状態に戻す手段と、

前記進入有利遊技状態中に所定の変更条件が成立した場合に、前記進入有利遊技状態が開始されてから前記通常遊技状態に戻るまでの回数を前記第 1 回数とは異なる回数とする回数変更手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【0614】

<特徴 A1>

遊技球が進入した場合に所定の第 1 抽選（普通図柄抽選）が行われる第 1 始動部（始動装置 436A、436B）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとる第 2 始動部であって、前記第 1 抽選に当選した場合に進入し易い状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第 2 抽選（特別図柄抽選）が行われる第 2 始動部（下始動入賞装置 432）と、

該第 2 始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第 2 抽選の結果に対応した結果情報を表示可能な表示手段（装飾図柄表示装置 479）と、

前記表示手段における表示の制御を実行する表示制御手段（副制御基板 940）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置 433）と、

前記第 2 始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板 920）と、を備えた遊技機であって、

前記遊技状態として、

前記第 2 抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、

前記第 2 抽選での当選確率が所定の第 1 確率とされるとともに、前記第 1 抽選に当選した場合に前記第 2 始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第 1 の時間長さとされた通常遊技状態（第 1 の通常遊技状態、第 2 の通常遊技状態）と、

前記入賞容易遊技状態の終了後に発生する遊技状態であって、前記第 2 抽選での当選確率が前記第 1 確率と同一の確率または当該第 1 確率より高い所定の第 2 確率とされた高確率有利遊技状態（確変遊技状態）と、

前記第 1 抽選での当選確率が前記第 1 確率とされるとともに、前記第 2 抽選での当選確率が前記所定の確率とされ、前記第 1 抽選に当選した場合に前記第 2 始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第 1 の時間長さより長い第 2 の時間長さとされた進入有利遊技状態（低確率時短遊技状態）と、が設けられ、

前記通常遊技状態中に前記第 2 抽選が行われて前記当選とは別の抽選結果における一部を構成する所定の抽選結果（時短ありハズレ）が選択された場合に前記進入有利遊技状態へ移行させる手段と、

前記進入有利遊技状態への移行後に前記第2抽選により前記当選及び前記所定の抽選結果とは異なる抽選結果が所定の第1回数連続した場合に前記通常遊技状態に戻す手段と、

前記進入有利遊技状態中に前記第2抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合に、前記進入有利遊技状態が開始されてから前記通常遊技状態に戻るまでの回数を前記第1回数とは異なる回数とする回数変更手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【0615】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開2016-189873号公報参照）。この種の遊技機において、通常遊技状態と当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利遊技状態とを発生可能とし、遊技の進行に伴って成立する条件に応じて通常遊技状態と有利遊技状態とを切り替え可能に構成することで遊技の多様化が図られている。

10

【0616】

しかしながら、通常遊技状態と有利遊技状態とを発生可能に構成された遊技機の構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【0617】

これに対し、特徴A1に記載の遊技機によれば、所定の有利遊技状態の終了時期を好適に多様化できる遊技機を提供することができる。すなわち、遊技球が進入した場合に所定の第1抽選が行われる第1始動部と、遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとる第2始動部とが設けられている。第2始動部は、第1抽選に当選した場合に進入し易い状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第2抽選が行われる。当該第2始動部に遊技球が進入した場合には、表示制御手段による制御によって、表示手段において、変動表示が行われるとともに、当該変動表示の後に当該抽選の結果に対応した結果情報が表示される。遊技状態制御手段は、第2始動部における遊技球の進入し易さと、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を実行する。

20

【0618】

かかる遊技機において、遊技状態制御手段により発生可能な遊技状態として、第2抽選において当選した場合に発生する入賞容易遊技状態と、通常遊技状態と、進入有利遊技状態が設けられている。

30

【0619】

進入有利遊技状態は、通常遊技状態中に第2抽選により当選とは別の所定の抽選結果が選択された場合に移行して発生し、発生後に所定の第1回数の変動表示が実行された場合に通常遊技状態に戻る場合がある遊技状態であり、また、第1抽選に当選した場合に第2始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間（又は期間の長さの期待値）が前記第1の時間長さより長い第2の時間長さとされた遊技状態である。

【0620】

かかる遊技機において、進入有利遊技状態中に、回数変更手段によって通常遊技状態に戻るまでの回数が第1回数とは異なる回数とされると、当該進入有利遊技状態における終了条件となる変動表示の実行回数が増える。

40

【0621】

すなわち、回数変更手段によって進入有利遊技状態における終了条件となる変動表示の実行回数が減って、進入有利遊技状態の終了時期が早まったり、進入有利遊技状態の終了条件となる変動表示の実行回数が増えて、進入有利遊技状態の終了時期が遅くなったりする遊技性を付加することができ、進入有利遊技状態を好適に多様化できる。

【0622】

<特徴A2>

特徴A0又はA1に記載の遊技機であって、
前記表示制御手段は、

50

前記通常遊技状態中に前記第2抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合には、前記変動表示の後に前記結果情報を表示させるタイミングにおいて、当該所定の抽選結果に対応する所定の前記結果情報の表示を遊技者に認識可能に表示し、

前記進入有利遊技状態中において、前記回数変更手段によって前記進入有利遊技状態を前記第1回数より長い回数とする場合には、前記変動表示の後に前記結果情報を表示させるタイミングにおいて、前記所定の結果情報の表示を遊技者に認識可能に表示することを特徴とする遊技機。

【0623】

特徴A2に記載の遊技機によれば、通常遊技状態中に第2抽選において所定の抽選結果が選択された場合には、表示制御手段による制御によって、変動表示の後に結果情報を表示させるタイミングにおいて、当該所定の抽選結果に対応する所定の結果情報の表示が遊技者に認識可能になる。

10

【0624】

また、進入有利遊技状態中に、回数変更手段によって進入有利遊技状態を前記第1回数より長い回数とし、進入有利遊技状態の終了条件となる変動表示の実行回数を増加させることが選択された場合には、表示制御手段による制御によって、変動表示の後に結果情報を表示させるタイミングにおいても、所定の抽選結果に対応する所定の結果情報の表示が遊技者に認識可能になる。

【0625】

よって、通常遊技状態と、進入有利遊技状態中とにおいて、遊技者にとって有利となるように進入有利遊技状態が発生したり延長されたりする状況を、共通する所定の抽選結果の表示によって、遊技者に認識させることができる。これにより、進入有利遊技状態中において所定の抽選結果が選択されて、通常遊技状態と同様の好ましい状態へ移行する抽選結果が得られたことを遊技者に容易に推測させることができる。

20

【0626】

<特徴A3>

特徴A0からA3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、

前記回数変更手段によって前記進入有利遊技状態が継続することが選択された場合には、所定の演出を現出させる制御を実行し、

30

前記回数変更手段によって前記進入有利遊技状態を終了させることが選択された場合には、前記所定の演出とは異なる演出を現出させる制御を実行することを特徴とする遊技機。

【0627】

特徴A3に記載の遊技機によれば、現出した演出の内容によって回数変更手段によって変更される進入有利遊技状態の長さを遊技者に推測させることができる。特に、回数変更手段によって進入有利遊技状態を終了させない（すなわち、当該進入有利遊技状態を継続させる）ことが選択された場合と、当該進入有利遊技状態を終了させることが選択された場合とで異なる演出を現出させるので、前者の場合と後者の場合とを演出によって区別して遊技者に推測させることができる。これにより、進入有利遊技状態が終了するにもかかわらず、進入有利遊技状態が継続されると遊技者が誤認することを好適に抑制できる。

40

【0628】

<特徴A4>

特徴A1から特徴A3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、

前記回数変更手段によって前記進入有利遊技状態の終了条件となる前記変動表示の実行回数を増加させることが選択された場合には、所定の演出を現出させる制御を実行し、

前記回数変更手段によって前記終了条件となる前記変動表示の実行回数を変化させない、または、当該変動表示の実行回数を減少させることが選択された場合には、前記所定の演出とは異なる演出を現出させる制御を実行することを特徴とする遊技機。

50

【0629】

特徴A4に記載の遊技機によれば、現出した演出の内容によって回数変更手段によって変更される進入有利遊技状態の長さを遊技者に推測させることができる。特に、回数変更手段によって進入有利遊技状態の終了条件となる変動表示の実行回数を増加させることが選択された場合と、当該終了条件となる変動表示の実行回数を変化させない、または、当該変動表示の実行回数を減少させることが選択された場合とで異なる演出を現出させるので、前者の場合と後者の場合とを演出によって区別して遊技者に推測させることができる。これにより、進入有利遊技状態の終了条件となる変動表示の実行回数が減るまたは変化しないにもかかわらず、当該終了条件となる変動表示の実行回数が増えると遊技者が誤認することを好適に抑制できる。

10

【0630】

なお、特徴10～A4に記載の少なくとも1つの特徴を他のいずれか又は複数の特徴に組み合わせて適用しても良い。以下には、上記した各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【0631】

パチンコ機：遊技者が操作する発射操作手段と、その発射操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く通路部と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【0632】

スロットマシン等の回胴式遊技機：始動操作手段の操作に基づき周回体の回転を開始させ、停止操作手段の操作に基づき周回体の回転を停止させ、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。

20

【産業上の利用可能性】

【0633】

以上のように、この発明は、弾球遊技機等の遊技機に適している。

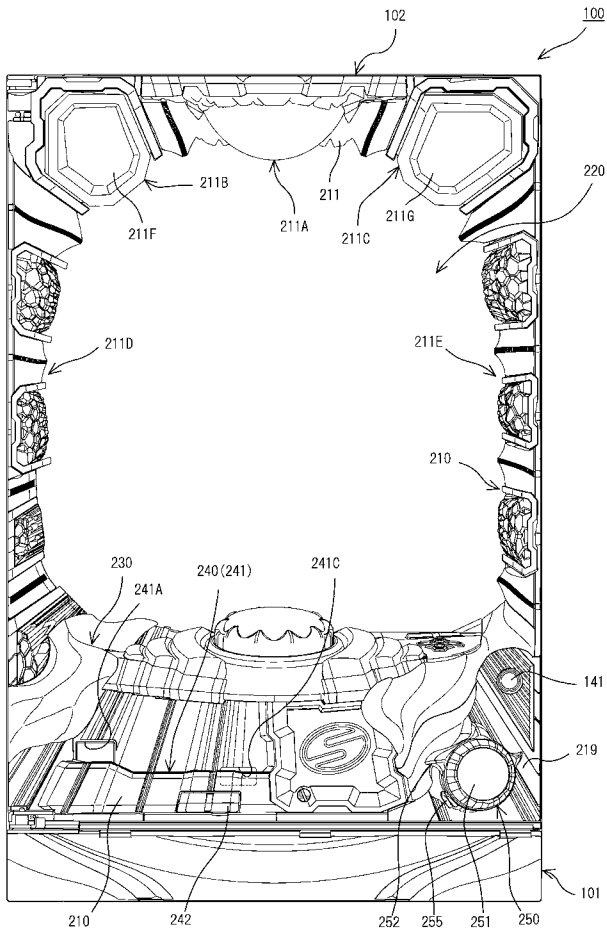
【符号の説明】

【0634】

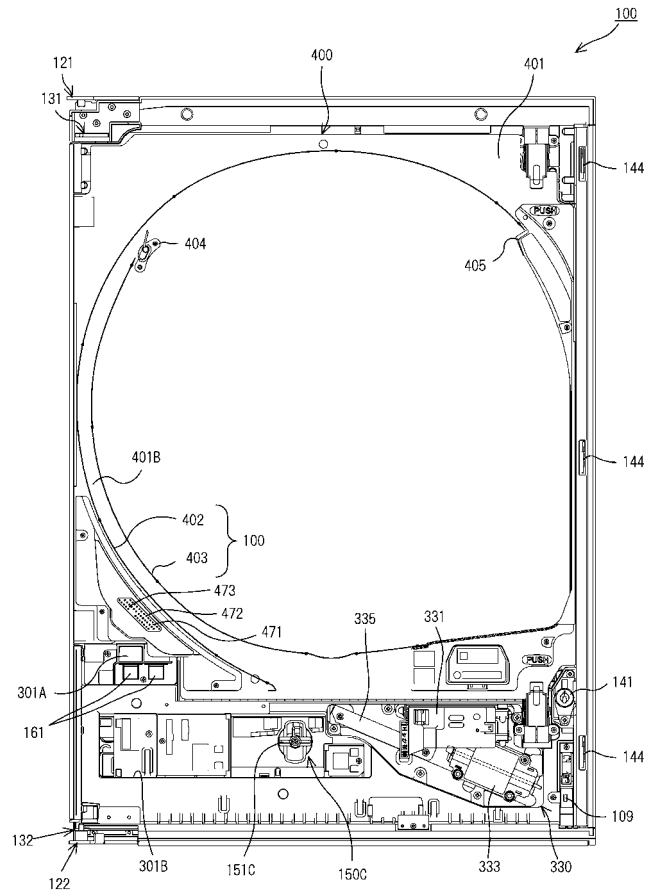
100…遊技機、330…発射装置、400, 700…遊技盤、401, 720…基体、420, 710…中央構造体、432…下始動入賞装置、433…大入賞装置、436A, 436B…始動装置、471, 472…特別図柄表示装置、473…普通図柄表示装置、641, 642, 661, 662, 741, 742, 761, 762…球通路部、701, 702…流下領域、711, 712, 713…開口部、920…主制御基板、940…副制御基板

30

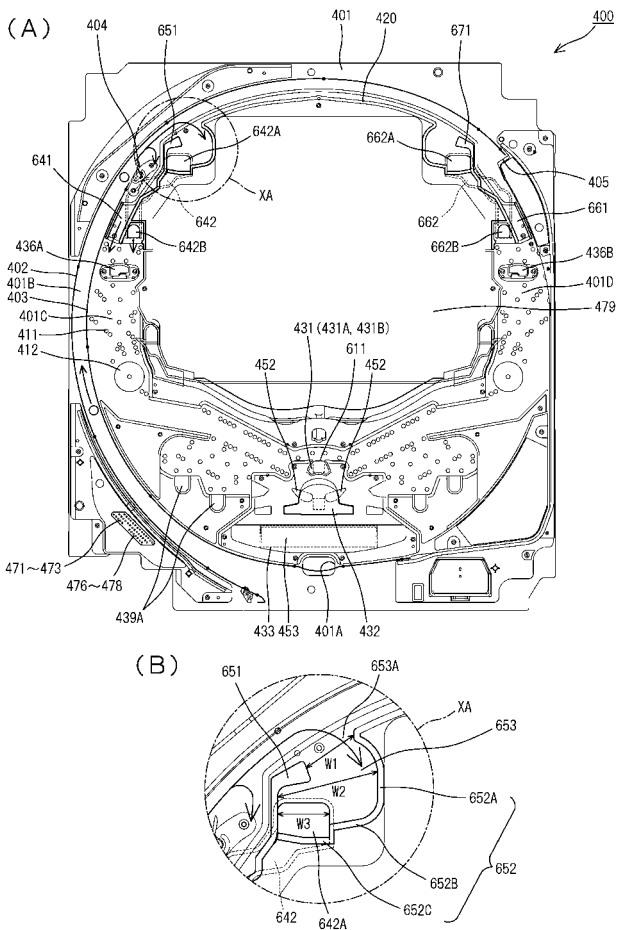
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

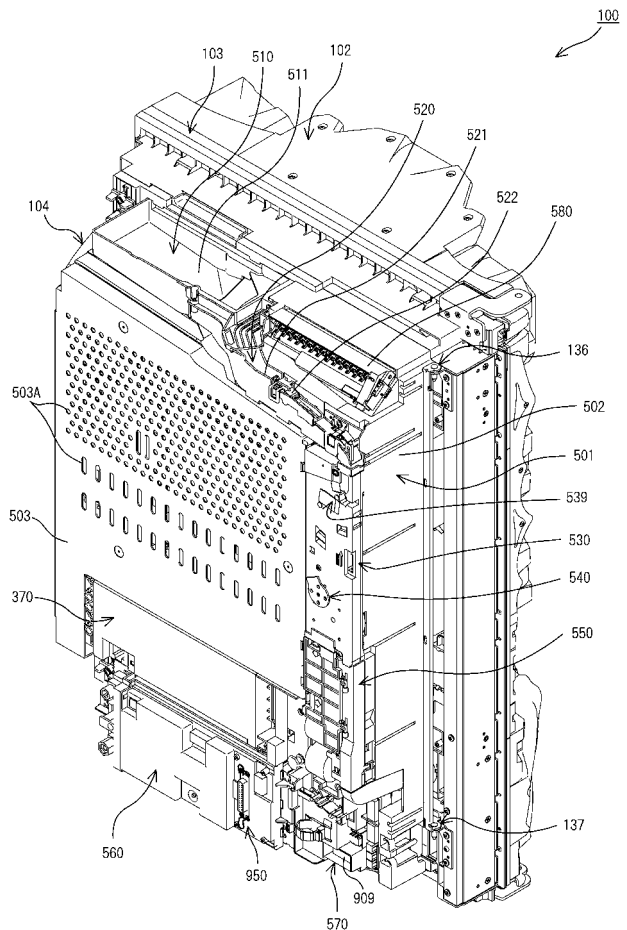


図1は、本発明の電源・発射制御基板の構成を示すブロック図である。図1の構成は、外部入力、外部出力、電源・発射制御基板、電源・発射制御基板の電源、外部電力の各ブロックから構成される。外部入力には、上始動入信号スィッチ441A、441B、下始動入信号スィッチ442、大入信号スィッチ443、大入信号スィッチ446A、446B、始動スィッチ449A、449B、一般入信号スィッチ491、磁気センサ492、振動センサ493、電圧センサ493が接続されている。外部出力には、特別図柄表示装置471、特別図柄表示装置472、特別図柄表示装置473、普通図柄表示装置476、特別図柄保留表示装置477、特別図柄保留表示装置478、普通図柄保留表示装置462、進入現物リフト463、進入現物リフト463が接続されている。電源・発射制御基板には、主制御部920、電源監視部911、信号中継部912、発射操作装置253、可変抵抗器254、検出センサ255、発射停止スィッチ909、電源スィッチA909が接続されている。電源・発射制御基板の電源には、電源監視部911、信号中継部912、発射操作装置253、可変抵抗器254、検出センサ255、発射停止スィッチ909、電源スィッチA909が接続されている。外部電力には、電源監視部911、信号中継部912、発射操作装置253、可変抵抗器254、検出センサ255、発射停止スィッチ909、電源スィッチA909が接続されている。

```

graph TD
    S1201[主制御割込み処理] --> S1202[割込み開始処理]
    S1202 --> S1203[停電監視処理]
    S1203 --> S1204[乱数更新処理]
    S1204 --> S1205[乱数初期値更新処理]
    S1205 --> S1206[変動用カウンタ更新処理]
    S1206 --> S1207[遊技停止判定処理]
    S1207 --> S1208{遊技停止中?}
    S1208 -- Y --> S1209[制御信号出力処理]
    S1208 -- N --> S1210[スイッチ読込処理]
    S1209 --> S1211[タイマ更新処理]
    S1211 --> S1212[不正検知処理]
    S1212 --> S1213[入賞検知応答処理]
    S1213 --> S1214[発射制御処理]
    S1214 --> S1215[入力信号監視処理]
    S1215 --> S1216[払出状態監視処理]
    S1216 --> S1217[払出信号出力処理]
    S1217 --> S1218[特別図柄関連処理]
    S1218 --> S1219[普通図柄関連処理]
    S1219 --> S1220[表示制御処理]
    S1220 --> S1221[モータ制御処理]
    S1221 --> S1222[外部情報出力処理]
    S1222 --> S1223[割込み許可処理]
    S1223 --> S1201
    S1208 -- RET --> RET([RET])
  
```

【図 1 3】

(A)

特別図柄	当選確率	特図低確率状態	特図高確率状態
		略1/100 (656/65536)	略1/20 (3300/65536)
時短ありハズレ確率		第1特別図柄	第2特別図柄
		略1/218 (300/65536)	略1/218 (300/65536)

(B)

普通図柄	当選確率	普図低確率状態	普図高確率状態
		略1/2 (32700/65536)	略1/1 (65500/65536)

(C)

図柄名称	低分確率	確率図数	時短回数		
			通常遊技状態	時短遊技状態 (低確率時短遊技状態、 確変後時短遊技状態)	確変遊技状態
第1特別図柄	特図1.4R 確変大当り図柄1	46.0% (460/1000)	40	40	40
	特図1.2R 確変大当り図柄1	5.40% (54/1000)			
	特図1.6R 確変大当り図柄2	40.6% (406/1000)			
	特図1.10R 確変大当り図柄1	0.9% (9/1000)			
	特図1.10R 確変大当り図柄2	0.9% (9/1000)			
	特図1.10R 確変大当り図柄3	1.1% (11/1000)	10000	10000	10000
	特図1.10R 確変大当り図柄4	0.9% (9/1000)			
	特図1.10R 確変大当り図柄5	4.3% (43/1000)			
	特図2.4R 確変大当り図柄1	46.0% (460/1000)			
	特図2.6R 確変大当り図柄1	5.40% (54/1000)			
第2特別図柄	特図2.6R 確変大当り図柄2	40.6% (406/1000)	40	40	40
	特図2.10R 確変大当り図柄1	0.9% (9/1000)			
	特図2.10R 確変大当り図柄2	0.9% (9/1000)			
	特図2.10R 確変大当り図柄3	1.1% (11/1000)			
	特図2.10R 確変大当り図柄4	0.9% (9/1000)			
	特図2.10R 確変大当り図柄5	4.3% (43/1000)	10000	10000	10000
	特図2.10R 確変大当り図柄6	0.9% (9/1000)			
	特図2.10R 確変大当り図柄7	0.9% (9/1000)			
	特図2.10R 確変大当り図柄8	0.9% (9/1000)			
	特図2.10R 確変大当り図柄9	0.9% (9/1000)			

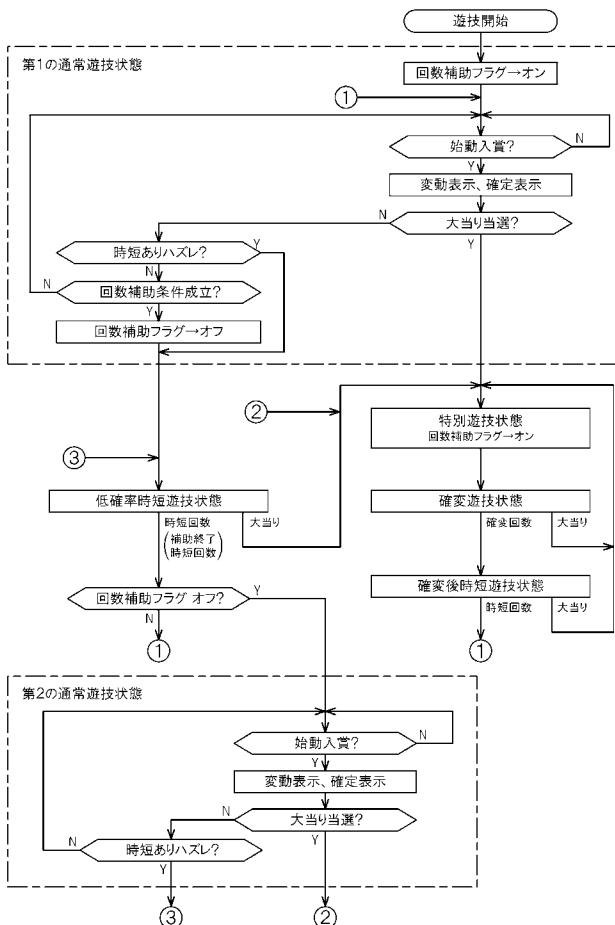
(D)

図柄名称	低分確率	時短回数		
		通常遊技状態	時短遊技状態 (低確率時短遊技状態、 確変後時短遊技状態)	確変遊技状態
第1特別図柄	特図1.時短ありハズレ図柄1	80.0% (800/1000)	20	-
	特図1.時短ありハズレ図柄2	20.0% (200/1000)	40	-
第2特別図柄	特図2.時短ありハズレ図柄1	80.0% (800/1000)	20	-
	特図2.時短ありハズレ図柄2	20.0% (200/1000)	40	-

(E)

補助機能作動回数 (回数補助条件)	補助終了時短回数
299	379

【図 1 5】



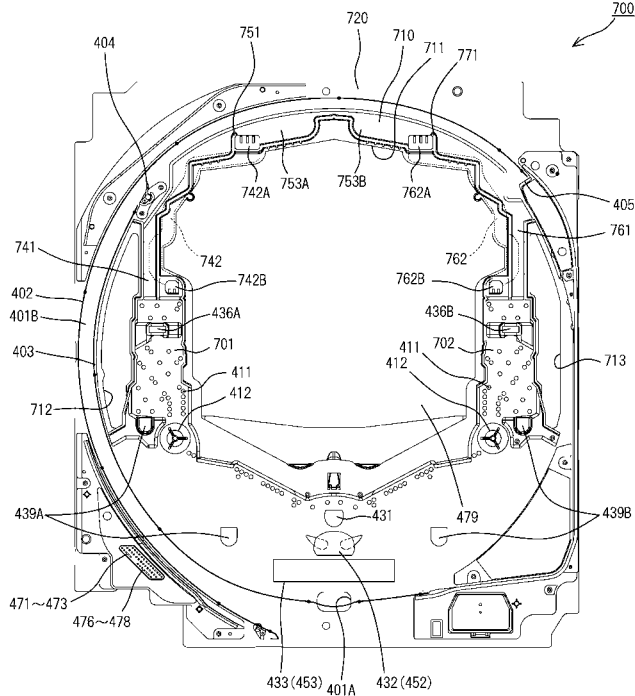
【図 1 4】

有利遊技状態	増量遊技状態	第1の通常遊技状態	第2の通常遊技状態	増量遊技状態	有利遊技状態
増量後時短遊技状態	増量遊技状態	低確率時短遊技状態	サバサバ	サバサバ	増量後時短遊技状態
増量遊技状態	増量遊技状態	サバサバ	サバサバ	サバサバ	増量遊技状態
増量遊技状態	増量遊技状態	低確率	低確率	低確率	増量遊技状態
増量遊技状態	増量遊技状態	低確率	低確率	低確率	増量遊技状態
増量遊技状態	増量遊技状態	大当り図柄 時短ありハズレ図柄 回数補助条件成立	大当り図柄 時短ありハズレ図柄 回数補助条件成立	大当り図柄 時短ありハズレ図柄 回数補助条件成立	増量遊技状態

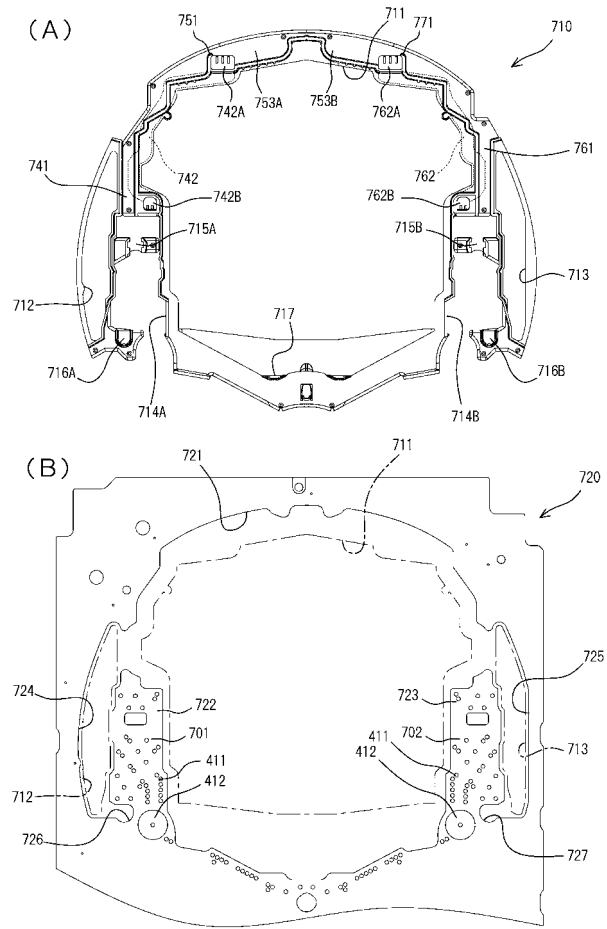
【図 1 6】

特別図柄	保留回数	通常遊技状態	低確率時短遊技状態	増量遊技状態 確変後時短遊技状態	増量遊技状態 確変後時短遊技状態
特別図柄	0	A (12秒)	A	A' (Aより少し短い)	A' (Aより少し短い)
	1~3	A	B(Aの6分の1)	C(Aの半分)	C(Aの半分)
	4~7	C(Aの半分)	B(Aの6分の1)	C(Aの半分)	C(Aの半分)
	特図変動時間				
普通図柄	当選確率	略2分の1	略2分の1	略1分の1	略1分の1
	普通図変動時間	11秒、15秒、19秒	0.6秒	0.6秒	0.6秒
	停止時間	0.5秒	0.5秒	0.5秒	0.5秒
	開放時間	0.076秒	2秒	2秒	2秒
	開放回数	1回	2回	1回	1回
普通図柄	閉鎖時間	—	0.252秒	—	—
	エンディング時間	15秒	0秒	0秒	0秒

【図 17】



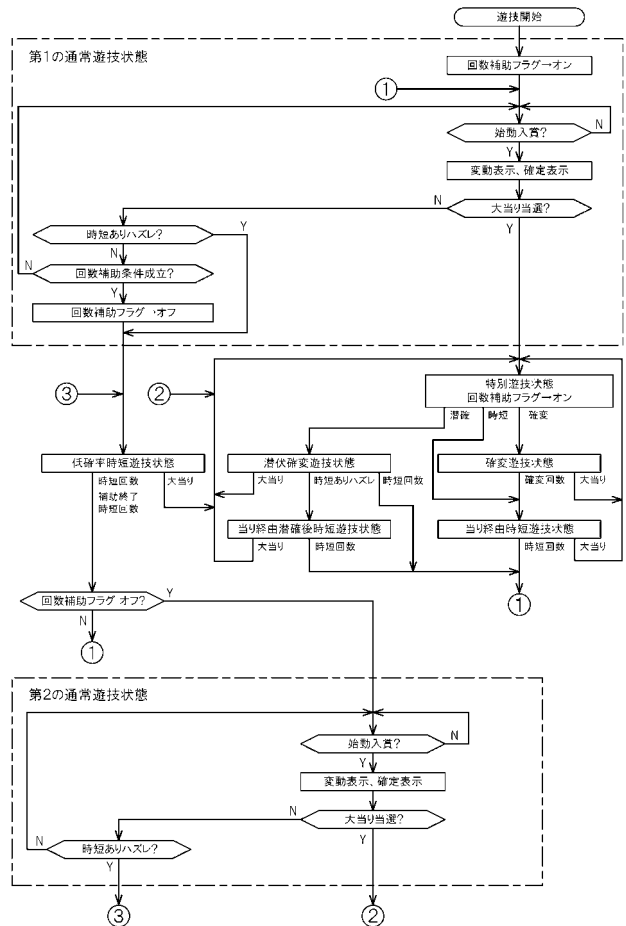
【図 18】



【図 19】

有利遊技状態		有利遊技状態		有利遊技状態		有利遊技状態		有利遊技状態	
第1の通常遊技状態	第2の通常遊技状態	低確率時短遊技状態	健康遊技状態	当り理由時短遊技状態	当り理由時短遊技状態	当り理由時短遊技状態	当り理由時短遊技状態	当り理由時短遊技状態	当り理由時短遊技状態
電サポ	電サポなし	電サポあり	電サポなし	電サポあり	電サポなし	電サポあり	電サポなし	電サポあり	電サポなし
特別回線抽選の抽選確率	特別回線抽選の抽選確率	特別回線抽選の抽選確率	特別回線抽選の抽選確率	特別回線抽選の抽選確率	特別回線抽選の抽選確率	特別回線抽選の抽選確率	特別回線抽選の抽選確率	特別回線抽選の抽選確率	特別回線抽選の抽選確率
有利遊技状態への遷移の回線抽選確率	有利遊技状態への遷移の回線抽選確率	有利遊技状態への遷移の回線抽選確率	有利遊技状態への遷移の回線抽選確率	有利遊技状態への遷移の回線抽選確率	有利遊技状態への遷移の回線抽選確率	有利遊技状態への遷移の回線抽選確率	有利遊技状態への遷移の回線抽選確率	有利遊技状態への遷移の回線抽選確率	有利遊技状態への遷移の回線抽選確率

【図 20】



【図 2 1】

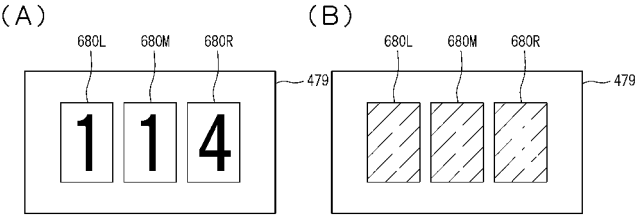
(A)

特別図柄	特別変動時間	保留回数	通常遊技状態	保留半時短遊技状態	通常遊技状態 当り経由前遊技状態	通常遊技状態 当り経由前遊技状態	通常遊技状態 当り経由前遊技状態	通常遊技状態 当り経由前遊技状態	通常遊技状態 当り経由前遊技状態
特別図柄	特別変動時間	保留回数	通常遊技状態	保留半時短遊技状態	通常遊技状態 当り経由前遊技状態	通常遊技状態 当り経由前遊技状態	通常遊技状態 当り経由前遊技状態	通常遊技状態 当り経由前遊技状態	通常遊技状態 当り経由前遊技状態

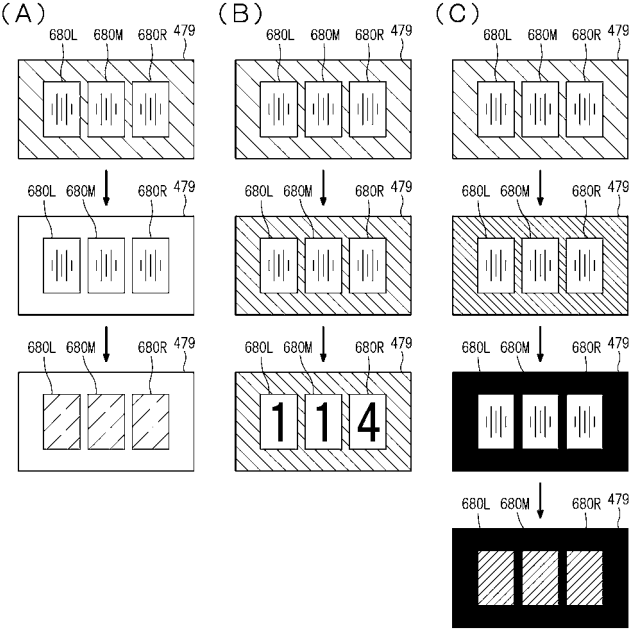
(B)

普通図柄	普通変動時間	保留回数	通常遊技状態	保留半時短遊技状態	通常遊技状態 当り経由前遊技状態	通常遊技状態 当り経由前遊技状態	通常遊技状態 当り経由前遊技状態	通常遊技状態 当り経由前遊技状態	通常遊技状態 当り経由前遊技状態
普通図柄	普通変動時間	保留回数	通常遊技状態	保留半時短遊技状態	通常遊技状態 当り経由前遊技状態	通常遊技状態 当り経由前遊技状態	通常遊技状態 当り経由前遊技状態	通常遊技状態 当り経由前遊技状態	通常遊技状態 当り経由前遊技状態

【図 2 2】



【図 2 3】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C088 AA34 AA42 BA03 EB55
2C333 AA11 CA08 CA52 CA60