(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6904276号
(P6904276)
(45)発行日　令和3年7月14日(2021.7.14)　(24)登録日　令和3年6月28日(2021.6.28)

(51)Int.Cl.　F I
*A63F 7/02 (2006.01)*　A63F 7/02 320

請求項の数 2　(全 124 頁)

(21)出願番号　特願2018-15270(P2018-15270)
(22)出願日　平成30年1月31日(2018.1.31)
(65)公開番号　特開2019-130058(P2019-130058A)
(43)公開日　令和1年8月8日(2019.8.8)
審査請求日　令和2年2月13日(2020.2.13)

(73)特許権者　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　倉本　和明
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号　株式会社サンスリー内
(72)発明者　保黒　悠介
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号　株式会社サンスリー内
(72)発明者　岩田　隆
愛知県名古屋市千種区今池三丁目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)【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段を備え、該抽選手段による抽選結果が所定の第１結果である場合に通常の遊技状態に比べて有利な特別遊技状態を発生し、前記抽選手段による抽選結果が前記特別遊技状態の発生を伴わない所定の第２結果である場合に所定の特定遊技状態を発生する遊技機であって、
前記所定の始動条件が成立した場合に前記特別遊技状態が所定の高確率で発生する特別遊技高確率状態と、該特別遊技高確率状態より前記特別遊技状態が発生する確率が低い特別遊技低確率状態とを発生させる制御を実行可能に構成されるとともに、前記特別遊技高確率状態として、第１特別遊技高確率状態と、前記第１特別遊技高確率状態に比べて前記特定遊技状態の発生により遊技者が遊技価値を獲得し易い第２特別遊技高確率状態とを発生させる制御を実行可能に構成され、
前記抽選手段による抽選結果が前記第１結果である場合の少なくとも一部において前記特別遊技状態の終了後に前記第１特別遊技高確率状態を所定の実行期間に亘って発生させ、前記所定の実行期間が終了した場合には前記第１特別遊技高確率状態を終了して前記第２特別遊技高確率状態へと遷移させる遊技状態制御手段と、
前記抽選手段による抽選結果が前記所定の第１結果である場合であって前記特別遊技状態の終了後に前記第１特別遊技高確率状態を発生させる場合に、前記所定の実行期間に対する残り期間に対応した情報又は残り期間を算出可能な情報を記憶する残り期間情報記憶手段と、

前記抽選手段の抽選結果を表示する識別情報を表示可能な表示装置と、
前記特別遊技状態の終了後に前記第１特別遊技高確率状態が発生した場合に、前記残り期間情報記憶手段に記憶される前記情報に対応する前記残り期間の変化に応じて更新される第１表示と、前記第２特別遊技高確率状態が発生した場合に表示される所定の遊技状態情報に対応する所定の文字を含む表示であって前記残り期間の変化に応じて前記文字の視認性が変化するように更新される第２表示とを、前記識別情報とともに、前記表示装置に表示させる表示制御手段と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記第２表示は、前記表示制御手段の制御により、前記所定の文字に重なるようにして表示される所定の画像の表示態様が変化して、又は、前記所定の文字の大きさ若しくは色が変化して、前記文字の視認性が変化するように更新され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。また、この種の遊技機においては、特別遊技状態の終了後に、通常遊技状態に比べて大当りの当選確率が高い確変遊技状態や通常遊技状態に比べて遊技球が始動口に入球し易い遊技状態などの、通常遊技状態より遊技者にとって有利な所定の有利遊技状態を発生させることで遊技を多様にするものも知られている（例えば、特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【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、特別遊技状態の終了後に種類の異なる遊技状態を連続して発生可能に構成された遊技機の遊技性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、遊技性を好適に向上することが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。
【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、
所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段を備え、該抽選手段による抽選結果が所定の第１結果である場合に通常の遊技状態に比べて有利な特別遊技状態を発生し、前記抽選手段による抽選結果が前記特別遊技状態の発生を伴わない所定の第２結果である場合に所定の特定遊技状態を発生する遊技機であって、
前記所定の始動条件が成立した場合に前記特別遊技状態が所定の高確率で発生する特別遊技高確率状態と、該特別遊技高確率状態より前記特別遊技状態が発生する確率が低い特別遊技低確率状態とを発生させる制御を実行可能に構成されるとともに、前記特別遊技高確率状態として、第１特別遊技高確率状態と、前記第１特別遊技高確率状態に比べて前記特定遊技状態の発生により遊技者が遊技価値を獲得し易い第２特別遊技高確率状態とを発生させる制御を実行可能に構成され、

前記抽選手段による抽選結果が前記第１結果である場合の少なくとも一部において前記特別遊技状態の終了後に前記第１特別遊技高確率状態を所定の実行期間に亘って発生させ、前記所定の実行期間が終了した場合には前記第１特別遊技高確率状態を終了して前記第２特別遊技高確率状態へと遷移させる遊技状態制御手段と、

前記抽選手段による抽選結果が前記所定の第１結果である場合であって前記特別遊技状態の終了後に前記第１特別遊技高確率状態を発生させる場合に、前記所定の実行期間に対する残り期間に対応した情報又は残り期間を算出可能な情報を記憶する残り期間情報記憶手段と、

前記抽選手段の抽選結果を表示する識別情報を表示可能な表示装置と、

前記特別遊技状態の終了後に前記第１特別遊技高確率状態が発生した場合に、前記残り期間情報記憶手段に記憶される前記情報に対応する前記残り期間の変化に応じて更新される第１表示と、前記第２特別遊技高確率状態が発生した場合に表示される所定の遊技状態情報に対応する所定の文字を含む表示であって前記残り期間の変化に応じて前記文字の視認性が変化するように更新される第２表示とを、前記識別情報とともに、前記表示装置に表示させる表示制御手段と、を備えていることを特徴としている。

【発明の効果】

【０００７】

本発明によれば、遊技性を好適に向上することが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】遊技盤の正面図

【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】釘状態関連処理の一例を示すフローチャート

【図１４】第２実施形態のパチンコ機における遊技盤の正面図

【図１５】第２実施形態のパチンコ機の背面図

【図１６】第２実施形態のパチンコ機の電気的構成を示すブロック図

【図１７】第２実施形態のパチンコ機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート

【図１８】第２実施形態のパチンコ機における主制御割込み処理の一例を示すフローチャート

【図１９】設定示唆情報関連処理の一例を示すフローチャート

【図２０】（Ａ）は、第３実施形態のパチンコ機における遊技盤の右側部分を示す正面図、（Ｂ）は、右始動入賞装置の部分拡大図、（Ｃ）は、図２０（Ｂ）のＡ－Ａ線における右始動入賞装置の断面図

【図２１】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２２】各遊技状態における遊技の仕様を比較した説明図

【図２３】第４実施形態のパチンコ機における遊技の仕様に係る説明図

【図２４】第４実施形態のパチンコ機における遊技の仕様に係る説明図

【図２５】第４実施形態のパチンコ機における遊技の仕様に係る説明図

【図２６】特別遊技状態後に発生した高確率状態かつ時短状態の遊技状態における装飾図柄表示装置の表示内容の一例を示す画面図
【図２７】第５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
【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、遊技機の一種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の本体部分が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。

【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。

【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。

【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。

【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の前面の略全体を形成し、前後方向に厚みを有する略長方形状の部材であり、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。

【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。

【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。

【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。

【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も、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。

【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。

【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。

【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。

【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

て電気的に接続するプリント基板とを有している。

【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方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。

【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の左上側の先端に取着された戻り球防止機構４０４と、外レール４０２の右上側の先端に取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。

【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。

【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及び内レール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。

【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

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を取り付けたまま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。

【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を主に参照して説明する。図７は、遊技盤４００の正面図である。

【００５５】

遊技盤４００は、図７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体４２０と、中央構造体４２０に対して下側に配置された第１特別図柄に係る始動装置（具体的には、上側中始動入賞装置４３１Ａ及び下側中始動入賞装置４３１Ｂ）と、中央構造体４２０に対して右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、右始動入賞装置４３２）と、右始動入賞装置４３２の下方に配置された大入賞装置４３３，４３４（具体的には、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４）と、右始動入賞装置４３２の上側（上流側）に配置された普通図柄に係る始動装置４３６と、遊技盤４００の右上側であって上下の大入賞装置４３３，４３４に対して上方（上流側）に配置された役連作動装置４３５と、下側中始動入賞装置４３１Ｂの左右両側に配置された一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂとを備えている。

【００５６】

また、遊技盤４００には、上記した上側中始動入賞装置４３１Ａ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、上側中始動入賞装置４３１Ａに進入した遊技球を検出する中始動入賞スイッチ（上側中始動入賞スイッチ４４１Ａ）、下側中始動入賞装置４３１Ｂに進入した遊技球を検出する中始動入賞スイッチ（下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂ）、右始動入賞装置４３２に進入した遊技球を検出する右始動入賞スイッチ４４２、下大入賞装置４３３に進入した遊技球を検出する下大入賞スイッチ４４３、上大入賞装置４３４に進入した遊技球を検出する上大入賞スイッチ４４４、役連作動装置４３５に進入した遊技球を検出する役連作動スイッチ４４５、始動装置４３６に進入した遊技球を検出する始動スイッチ４４６、下大入賞装置４３３の内部に形成された非特定通路（図示せず）に進入した遊技球を検出する非特定通路スイッチ４４７、下大入賞装置４３３の内部に形成された特定通路（図示せず）に進入した遊技球を検出する特定通路スイッチ４４８、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに進入した遊技球を各々検出する一般入賞スイッチ４４９Ａ，４４９Ｂ等が遊技盤４００に設置されている。

【００５７】

また、遊技盤４００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１００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４９１、振動センサ４９２、電波センサ４９３等が遊技盤４００に設置されている。

【００５８】

中央構造体４２０及び始動装置４３６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、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２、下大入賞装置４３３、上大入賞装置４３４及び一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂ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４０１に形成された貫通孔を通して基体４０１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４０１Ａを通して回収排出通路へ案内される。

【００５９】

回収排出通路には、発射球検知スイッチ４５１（図１０参照）が設けられている。発射球検知スイッチ４５１は、例えば、遊技球が通過する検知孔を有する通過型のセンサにより構成される。発射球検知スイッチ４５１によって検知された遊技球数は、遊技領域内に発射された遊技球数に対応し、この遊技球数に対応した信号が、パチンコ機１００の背面側に設けられる外部端子板５８０（図８及び図９参照）を介して出力される。回収排出通路において発射球検知スイッチ４５１により通過が検知された遊技球は、パチンコ機１００の背面側下部に設けられる排出口を経由して、パチンコ機１００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５４０（図８及び図９参照）から払い出される。

【００６０】

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、２以上の入賞装置（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ及び下側中始動入賞装置４３１Ｂ）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く、また、上側中始動入賞装置４３１Ａ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。

【００６１】

第１特別図柄に係る上側中始動入賞装置４３１Ａ及び下側中始動入賞装置４３１Ｂ、並びに、一般入賞装置４３９Ａ及び一般入賞装置４３９Ｂ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４０１の背面側へ誘導する。また、第２特別図柄に係る右始動入賞装置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、電気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。

【００６２】

第２特別図柄に係る右始動入賞装置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右進入規制機構４５２と、右進入規制機構４５２を駆動する右進入規制ソレノイド４６２（図１０参照）とを備えている。右進入規制機構４５２は、右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、右進入規制機構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右始動入賞装置４３２に進入できないが、右進入規制機構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

右始動入賞装置４３２に進入できるようになる。右進入規制機構４５２は、普通図柄に係る始動装置４３６へ進入した遊技球が始動スイッチ４４６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、右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。

【００６３】

下大入賞装置４３３には、図７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下進入規制機構４５３と、下進入規制機構４５３の姿勢を変化させる下進入規制ソレノイド４６３（図１０参照）と、非誘導姿勢と誘導姿勢との間の移行によって、下大入賞装置４３３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（図示せず）と、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４６５（図１０参照）とが設けられている。下大入賞装置４３３の下進入規制機構４５３が進入禁止姿勢である場合には、下進入規制機構４５３が進入口（入賞口）を閉鎖することによって遊技球は下大入賞装置４３３に進入できないが、下進入規制機構４５３が進入許容姿勢である場合には、下進入規制機構４５３が進入口を開放することによって遊技球は下大入賞装置４３３に進入できるようになる。また、下大入賞装置４３３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は、遊技者に特典として有利な遊技状態が付与される。

【００６４】

上大入賞装置４３４には、図７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上進入規制機構４５４と、上進入規制機構４５４の姿勢を変化させる上進入規制ソレノイド４６４（図１０参照）とが設けられている。上進入規制機構４５４が進入禁止姿勢である場合には、上進入規制機構４５４が進入口（入賞口）を閉鎖することによって遊技球は上大入賞装置４３４に進入できないが、上進入規制機構４５４が進入許容姿勢である場合には、上進入規制機構４５４が進入口を開放することによって遊技球は上大入賞装置４３４に進入できるようになる。

【００６５】

なお、右進入規制機構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、右進入規制機構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。

【００６６】

下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４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特別図柄に係る上側中始動入賞装置４３１Ａ若しくは下側中始動入賞装置４３１Ｂへ進入した遊技球が上側中始動入賞スイッチ４４１Ａ若しくは下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂ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特別図柄に係る右始動入賞装置４３２へ進入した遊技球が右始動入賞スイッチ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、下進入規制ソレノイド４６３又は上進入規制ソレノイド４６４の少なくとも一方が作動する。この作動によって所定の回数に亘り所定の時間だけ下進入規制機構４５３又は上進入規制機構４５４の少なくとも一方が進入許容姿勢をとる。また、振分機構は、下進入規制機構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。

【００６７】

役連作動装置４３５は、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４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である。大当りの抽選に当選した後には、役連作動装置４３５の遊技球の通過を条件として、下大入賞装置４３３又は上大入賞装置４３４のいずれかが作動を開始する。このため、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４３５の遊技球の通過を条件として、下大入賞装置４３３又は上大入賞装置４３４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下大入賞装置４３３又は上大入賞装置４３４のいずれかが作動を開始する構成としても良い。

【００６８】

また、遊技盤４００には、図７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。

【００６９】

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。

【００７０】

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、始動入賞装置４３１に進入した遊技球が上側中始動入賞スイッチ４４１Ａ（図１０参照）又は下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂ（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、右始動入賞装置４３２に進入した遊技球が右始動入賞スイッチ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。

【００７１】

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。

【００７２】

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４３６に進入した遊技球が始動スイッチ４４６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。

【００７３】

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。

【００７４】

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。

【００７５】

また、遊技盤４００には、７セグメント表示器により構成される釘状態レベル表示装置４７４（図１０参照）が、前ブロック１０２が中間ブロック１０３に対して開放された状態において視認可能となる位置（例えば、遊技盤４００の左上隅部分）に設けられている。この釘状態レベル表示装置４７４は、遊技者からは視認し得なく、又は視認困難に構成され、中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２が閉鎖された状態では遊技者から視認し得ない位置（例えば、前ブロック１０２の裏側に重なる位置であって中央パネル２２０の光透過性を有する視認部から外れた位置）に配置されている。

【００７６】

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。

【００７７】

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。

【００７８】

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は、その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（下大入賞装置４３３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。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、第１特別図柄抽選、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と同一の状態（以下において「低確率状態」とも称す）である遊技状態（以下において「時短遊技状態」とも称す）へ移行する。一方、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、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より高い状態（以下において「高確率状態」とも称す）である遊技状態（以下において「確変遊技状態」とも称す）へ移行する。

【００７９】

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）となるまで維持されるが、その後は通常遊技状態に戻る。また、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、１００回）となるまで維持されるが、その後は通常遊技状態に戻る。

【００８０】

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、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。

【００８１】

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４３１Ａ，４３１Ｂのいずれかに進入した遊技球が中始動入賞スイッチ４４１Ａ，４４１Ｂ（図１０参照）のいずれか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。

【００８２】

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。

【００８３】

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。

【００８４】

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、下進入規制機構４５３又は上進入規制機構４５４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（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複数種類設定され、その種類毎に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。

【００８５】

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。

【００８６】

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、下大入賞装置４３３の下進入規制機構４５３及び上大入賞装置４３４の上進入規制機構４５４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。下進入規制機構４５３及び上進入規制機構４５４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４４３，４４４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、下進入規制機構４５３又は上進入規制機構４５４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、下進入規制機構４５３又は上進入規制機構４５４のいずれか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。

【００８７】

下進入規制機構４５３及び上進入規制機構４５４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。

【００８８】

各種の遊技状態において、第２特別図柄に係る右始動入賞装置４３２に進入した遊技球が右始動入賞スイッチ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。

【００８９】

各種の遊技状態において、始動装置４３６に進入した遊技球が始動スイッチ４４６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９２０のＲＡＭ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。

【００９０】

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４７３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。

【００９１】

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、右始動入賞装置４３２の右進入規制機構４５２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、右始動入賞装置４３２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、右始動入賞装置４３２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）の遊技球が右始動入賞スイッチ４４２によって検出された場合には、右進入規制機構４５２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右始動入賞装置４３２の動作が終了する。

【００９２】

次に、本実施形態のパチンコ機１００の遊技性について説明する。第２特別図柄抽選を受けるためには、まず、普通図柄抽選において当選しなければならず、更に、その当選に基づく右始動入賞装置４３２の進入許容状態において遊技球が右始動入賞装置４３２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右始動入賞装置４３２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４．８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、第２特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会は、第１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、第２特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会は、第１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。

【００９３】

したがって、遊技者は、第１特別図柄抽選において大当りに当選し、その後の特別遊技状態において遊技球を特定通路へ進入させることによる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第２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。

【００９４】

具体的には、遊技盤４００には、遊技球が流下する遊技領域の中央部に中央構造体４２０が設けられ、主に中央構造体４２０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４２０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。遊技者は、通常遊技状態においては、左打ち遊技手法によって遊技を行い、時短遊技状態及び確変遊技状態においては、右打ち遊技手法によって遊技を行う。また、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４が中央構造体４２０に対して右側に配置されているので、特別遊技状態においても右打ち遊技手法によって遊技を行う。

【００９５】

遊技者は、発射ハンドル２５２の回転操作量を変えることで、左打ち遊技手法と右打ち遊技手法とを選択的に行うことができる。つまり、遊技者は、発射ハンドル２５２を、遊技球が中央構造体４２０の右側を主として流下しないような回転操作量で操作することで、左打ち遊技手法を行うことができる。一方、遊技者は、発射ハンドル２５２を、遊技球が中央構造体４２０の右側を主に流下するような回転操作量、すなわち、左打ち遊技手法で遊技を行う場合より強めの回転操作量で操作することで、右打ち遊技手法を行うことができる。

【００９６】
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１００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。
【００９７】
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。
【００９８】
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。
【００９９】
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。
【０１００】
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。
【０１０１】
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。
【０１０２】

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５２１と、通路形成部材５２１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５２２とを備えている。タンクレール５２０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５１０とは反対側へ遊技球を誘導する。

【０１０３】

ケースレール５３０は、タンクレール５２０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５２０からの遊技球が流入する。ケースレール５３０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５３０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５３９が設けられている。球切れ検出部５３９には、貯留球スイッチ５９１（図１０参照）が内蔵され、貯留球スイッチ５９１によって、ケースレール５３０又はその上流側で球詰り等が発生してケースレール５３０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。

【０１０４】

払出装置５４０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５４２（図１０参照）と、払出計数スイッチ５９２（図１０参照）とを備えている。払出制御装置５６０による制御に基づく払出モータ５４２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５９２に検出され、これにより、払出制御装置５６０（払出制御基板９３０）が遊技球の払い出し数を計数する。

【０１０５】

払出制御装置５６０及び電源・発射制御装置５７０は、図８及び図９に示すように、後ブロック１０４の背面側下部に位置するように基体５０１のベース部５０２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５６０及び電源・発射制御装置５７０を含む後ブロック１０４は、機種変更等において遊技盤４００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。

【０１０６】

払出制御装置５６０は、払出制御基板９３０（図１０参照）と、払出制御基板９３０を収容する基板ケースとを備え、払出制御基板９３０は、主制御基板９２０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。

【０１０７】

電源・発射制御装置５７０は、電源・発射制御基板９００（図１０参照）と、電源・発射制御基板９００を収容する基板ケースとを備え、電源・発射制御基板９００は、主制御基板９２０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。

【０１０８】

外部端子板５８０は、図８及び図９に示すように、後方から見た後ブロック１０４の右上側端部に設けられている。外部端子板５８０には、特別遊技状態中に信号出力するための出力端子、発射球検知スイッチ４５１によって検知された遊技球数に対応した信号を出力するための出力端子などが設けられている。

【０１０９】

＜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。

【０１１０】

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。

【０１１１】

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電圧の電力等を含んでいる。

【０１１２】

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。

【０１１３】

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。

【０１１４】

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。

【０１１５】

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。

【０１１６】

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。

【０１１７】

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。

【０１１８】

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。

【０１１９】

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ＭＰＵ（図示せず）が搭載されている。ＭＰＵは、演算処理装置としてのＣＰＵ（図示せず）と、ＣＰＵ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ＲＯＭ（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ＲＡＭ（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ＲＡＭ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。

【０１２０】

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、ＣＰＵ（図示せず）、ＲＯＭ（図示せず）及びＲＡＭ（図示せず）を含む１チップマイコンとしてのＭＰＵ（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。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ＲＡＭは、主制御基板９２０のＲＡＭ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ＲＡＭ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。

【０１２１】

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。

【０１２２】

＜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２ｍｓ（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。

【０１２３】

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。

【０１２４】

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。

【０１２５】

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。

【０１２６】

立上待機処理Ｓ１００３の後に、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。

【０１２７】

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。

【０１２８】

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。

【０１２９】

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。

【０１３０】

一方、停電情報が停電値でない場合（Ｓ１０１０：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（ＲＡＭ初期設定処理Ｓ１０１３）、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Ｓ１０１４）。

【０１３１】

なお、ＲＡＭ復帰設定処理Ｓ１０１１及びＲＡＭ初期設定処理Ｓ１０１３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９２０から払出制御基板９３０及び副制御基板９４０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９３０及び副制御基板９４０の各々においても所定の初期化処理が実行される。

【０１３２】

立上時の状況に応じたＲＡＭの初期設定（判定処理Ｓ１００４～初期化コマンド出力処理Ｓ１０１４）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Ｓ１０１５）。具体的には、特別遊技状態復帰準備処理Ｓ１０１５においては、条件装置と役物連続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９４０において実行される。

【０１３３】

特別遊技状態復帰準備処理Ｓ１０１５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Ｓ１０１６）、時短状態である場合（Ｓ１０１６：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Ｓ１０１７）。一方、非時短状態である場合（Ｓ１０１６：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Ｓ１０１８）。その後、特別図柄に係る当選乱数カウンタ（ＲＡＭの一部の領域）の値が初期化される（乱数初期設定処理Ｓ１０１９）。

【０１３４】

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。

【０１３５】

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。その後に、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～釘状態関連処理Ｓ１２２２が順次に実行される。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～釘状態関連処理Ｓ１２２２は実行されない。最後に、次回のタイマ割込みを許可する割込み許可処理Ｓ１２２３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。

【０１３６】

停電監視処理Ｓ１２０２においては、電源監視基板９１０の電源監視部９１１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（ＲＡＭ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。

【０１３７】

一方、停電監視処理Ｓ１２０２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ＲＡＭ復帰設定処理Ｓ１０１１又はＲＡＭ初期設定処理Ｓ１０１３（図１１参照）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、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、そのチェックサム値の２の補数をＲＡＭ判定値として設定する。これにより、パチンコ機１００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、ＲＡＭ判定値が設定された後のＲＡＭ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。

【０１３８】

乱数更新処理Ｓ１２０３においては、特別図柄に係る当選乱数カウンタ、大当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、「５７６」）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。

【０１３９】

大当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、大当り図柄乱数カウンタと大当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。

【０１４０】

乱数初期値更新処理Ｓ１２０４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、「５７６」）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。

【０１４１】

変動用カウンタ更新処理Ｓ１２０５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、「１８７」）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。

【０１４２】

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。

【０１４３】

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。

【０１４４】

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、右進入規制ソレノイド４６２、下進入規制ソレノイド４６３、上進入規制ソレノイド４６４、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。

【０１４５】

スイッチ読込処理Ｓ１２０９においては、中始動入賞スイッチ４４１Ａ，４４１Ｂ、右始動入賞スイッチ４４２、下大入賞スイッチ４４３、上大入賞スイッチ４４４、役連作動スイッチ４４５、始動スイッチ４４６、非特定通路スイッチ４４７、特定通路スイッチ４４８、一般入賞スイッチ４４９Ａ，４４９Ｂ、及び、発射球検知スイッチ４５１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。

【０１４６】

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。

【０１４７】
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。
【０１４８】
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、右始動入賞装置４３２、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４の強制的な進入許容姿勢への移動、加振による下大入賞装置４３３の特定通路への遊技球の誘導、電波による右始動入賞装置４３２、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４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、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４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。
【０１４９】
入賞検知応答処理Ｓ１２１２においては、遊技盤４００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、上側中始動入賞スイッチ４４１Ａ（図１０参照）及び下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂ（図１０参照）による遊技球の検出に基づいて、中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、中始動入賞カウンタ（ＲＡＭの所定の領域）及び第１払出カウンタ（ＲＡＭの所定の領域）が更新される。また、右始動入賞スイッチ４４２（図１０参照）による遊技球の検出に基づいて右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、下大入賞スイッチ４４３（図１０参照）による遊技球の検出に基づいて下大入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合や、上大入賞スイッチ４４４（図１０参照）による遊技球の検出に基づいて上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（ＲＡＭの所定の領域）及び第２払出カウンタ（ＲＡＭの所定の領域）が更新される。
【０１５０】
発射制御処理Ｓ１２１３においては、発射装置３３０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３３１を駆動する球送りソレノイド３３２の作動フラグ及び発射機構３３３を駆動する発射ソレノイド３３４の作動フラグが更新される。
【０１５１】
入力信号監視処理Ｓ１２１４においては、払出制御基板９３０を介した開閉検出スイッチ１０８（図１０参照）からの信号の出力状態に基づいて、外枠１０１（図１及び図２参照）に対して中間ブロック１０３（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９３０（図１０参照）を介した開閉検出スイッチ１０９からの信号の出力状態に基づいて、中間ブロック１０３（図２及び図３参照）に対して前ブロック１０２（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。
【０１５２】
払出状態監視処理Ｓ１２１５においては、払出制御基板９３０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９４０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４７９、左上音響装置２８１及び右上音響装置２８２等に実行させる。
【０１５３】
払出信号出力処理Ｓ１２１６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９３０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９３０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９２０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９２０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、１３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９３０が受信した場合には、払出制御基板９３０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。

【０１５４】

特別図柄関連処理Ｓ１２１７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、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４の動作制御が更に実行される。

【０１５５】

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、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４の動作制御が更に実行される。

【０１５６】

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右始動入賞装置４３２の動作制御が実行される。

【０１５７】

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、次回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。

【０１５８】

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に電気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。

【０１５９】

＜釘状態関連処理Ｓ１２２２＞

次に、図１３を参照して、主制御割込み処理において実行される釘状態関連処理Ｓ１２２２について説明する。図１３は、釘状態関連処理Ｓ１２２２を示したフローチャートである。

【０１６０】

釘状態関連処理Ｓ１２２２は、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂの入賞口の入口やその

近傍に設けられた釘４１１の状態を検出し、当該検出に基づく結果を表示出力する処理である。具体的に、釘状態関連処理Ｓ１２２２は、釘４１１の状態の検出に係る前半の各処理Ｓ１４０１～Ｓ１４０５と、当該検出に基づく結果の表示に係る後半の各処理Ｓ１５０１～Ｓ１５０４とから構成される。

【０１６１】

釘状態関連処理Ｓ１２２２では、図１３に示すように、まず、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに進入した遊技球数（以下「一般入賞数」と称す）、および、遊技領域内に発射された遊技球数（以下、「発射球数」と称す）を計数する期間（以下、「計数期間」と称す）中であるか否かを判定する（Ｓ１４０１）。このように、当該計数期間中に限って一般入賞数および発射球数の計数することで、発射球数に対する一般入賞数の割合（すなわち、発射球数に対する、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂへの遊技球の進入割合）を算出した場合に、その算出結果に不正や数値の平均化などによる悪影響が及び難くされている。

【０１６２】

なお、Ｓ１４０１の判定基準となる「計数期間」は、例えば、電源部９０１から電力が供給されている全期間中のうち、予め定められた計数有効期間としてもよく、電源部９０１から電力が供給されている全期間中のうち、予め定められた計数無効期間を除いた期間としてもよい。

【０１６３】

「計数有効期間」は、例えば、遊技球が発射装置３３０から発射される期間としてもよい。遊技球が発射装置３３０から発射されているか否かは、例えば、発射ハンドル２５２の回転操作量を検出する可変抵抗器２５３、または、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の検出状態に基づいた所定の発射操作の有無によって判定してもよい。例えば、可変抵抗器２５３により発射ハンドル２５２に対して回転操作が加えられていることが検出された場合に、遊技球が発射装置３３０から発射されていると判定してもよいし、接触センサ２５４により発射ハンドル２５２に対する接触が検出された場合に、遊技球が発射装置３３０から発射されていると判定してもよい。

【０１６４】

また、「計数有効期間」は、所定の発射操作が実行されているか、又は、実行終了後の流下経過時間以内に、発射球検知スイッチ４５１によって遊技球が検知された場合としてもよい。この所定の発射操作実行終了後の流下経過時間としては、遊技球が発射されてから発射球検知スイッチ４５１に検知される時間のうち、最も時間のかかる経路を経由した最大時間（例えば、１５秒）を含む時間に設定することが好ましく、流下経過時間は、実際に計測した最大時間に、設計上のバラツキを考慮した十分な時間に設定することが好ましい。また、所定の発射操作が開始された後の一定時間は、計数有効期間としないように、例えば、遊技球が発射されてから発射球検知スイッチ４５１に検知される時間のうち最も時間の短い経路を経由した最短時間（例えば、５秒）を除いた時間に計数有効期間を設定してもよい。

【０１６５】

「計数無効期間」は、例えば、特別遊技状態中としてもよい。特別遊技状態中であるか否かは、例えば、外部端子板５８０からの信号の出力状態に基づいて判定できる。具体的に、例えば、特別遊技状態中であることを示す信号が外部端子板５８０から出力開始されてから、当該信号の出力が終了するまでの期間を、特別遊技状態中と判定できる。

【０１６６】

また、「計数無効期間」は、例えば、前ブロック１０２が開放状態（すなわち、前ブロック１０２が中間ブロック１０３に対して開放された状態）である期間としてもよい。前ブロック１０２が開放状態であるか否かは、払出制御基板９３０（図１０参照）を介した開閉検出スイッチ１０９からの信号の出力状態に基づき判定できる。

【０１６７】

前ブロック１０２が開放状態であるときに一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに進入した

遊技球は、遊技領域を流下して適切に進入した遊技球でなく、工場の出荷検査員、遊技をしながら不正行為を行う者（以下、不正行為者という）、又は、遊技場側の関係者（例えば、遊技場の従業員）が一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに投入した遊技球である可能性がある。前ブロック１０２が開放状態である期間を計数期間から除外することで、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに投入された遊技球を計数対象から外すことができる。

【０１６８】

あるいは、例えば、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂへの遊技球の連続投入が検出された場合に、以降の所定期間を計数無効期間としてもよい。これにより、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂへの遊技球の連続投入が検出された後に、さらに行われる連続投入によって一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに進入した遊技球を計数対象から外すことが可能となる。

【０１６９】

なお、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに遊技球が連続投入されたか否かは、例えば、所定時間内に各一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに進入した遊技球の数や、各一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに進入する遊技球の進入間隔などから検出してもよい。

【０１７０】

例えば、各一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに対し、遊技球が所定時間（例えば、３秒）内に所定個（例えば、１０個）で進入した場合に、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに遊技球が連続投入されたと検出してもよい。また、各一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに対し、所定間隔（例えば、０．５秒間隔）で所定個（例えば、５個）以上の遊技球が進入した場合に、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに遊技球が連続投入されたと検出してもよい。

【０１７１】

一方、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂへの遊技球の連続投入が検出された後に計数無効期間とする「所定期間」は、例えば、予め定められた期間（例えば、１０分間）としてもよいし、その後に連続して一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに遊技球が投入される期間としてもよい。「その後に連続して一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに遊技球が投入される期間」は、例えば、連続投入が検出された後、その連続投入に引き続いて当該検出と同じ条件で連続投入が検出される期間としてもよい。あるいは、連続投入が間欠的に行われることを考慮して、数十秒から数分程度（例えば、３０秒程度や１分程度など）の間に上記連続投入の検出と同じ条件で連続投入が検出される期間を「その後に連続して一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに遊技球が投入される期間」としてもよい。

【０１７２】

また、各一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに対して遊技球が検出された後の無効期間（例えば、３秒）は、遊技球の進入に対する計数を無効にする計数無効期間とし、遊技球が短時間に連続して投入されても、最初の所定無効数（例えば、１球または２球）のみを計数対象とし、後続の一定数の遊技球の進入を無効にしてもよいし、また、最初の所定無効数を含めて連続投入された全ての遊技球の進入を計数対象から除外して無効にしてもよい。この無効期間は、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに対して遊技球が進入する確率を考慮して設定してもよく、例えば、遊技球の進入確率が最高の発射操作（例えば、左打ち遊技手法または右打ち遊技手法のいずれか）において遊技球が連続進入する確率に対応させて、当該確率が高いほど、無効期間を短く設定し、確率が低い場合に無効期間を長く設定してもよい。また、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに遊技球が進入した場合に払い出される個数（払出数）に対応した時間に設定してもよく、例えば、払出数が少ない個数（例えば、３球）の入賞装置に対しては、短い無効期間（例えば、略１．２秒）を設定し、払出数が多い個数（例えば、１５球）の入賞装置に対しては、長い無効期間（例えば、略２．４秒）を設定してもよい。また、計数無効期間としては、遊技球の発射時間間隔（例えば、０．６秒）に対応した時間を設定してもよく、例えば、遊技球の発射時間間隔の２倍以上の無効期間（略１．２秒以上）を設定してもよく、４倍以上の無効期間（略２．４秒以上）を設定してもよい。また、所定無効数についても、遊技球の進入確率が高いほど多

く設定し、進入確率が低い場合に少なく設定することが好ましい。そして、複数の入賞装置（例えば、一般入賞装置４３９Ａと、一般入賞装置４３９Ｂ）に対して、それぞれ一般入賞数カウンタと、発射球数カウンタとを設け、別々に釘状態レベルを出力可能にしてもよく、この場合に、計数が行われる各入賞装置において、遊技球の進入確率の高低又は払出数の多少の少なくとも一方が異なる設定とし、当該設定に対応して、無効期間の長短または所定無効数の多少の少なくとも一方が異なる設定とすることが好ましい。

【０１７３】

なお、前ブロック１０２が開放状態であり、かつ、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂへの遊技球の連続投入が検出された場合に、以降の所定期間を計数無効期間とするなど、複数の条件の組合せが成立した場合に無効期間を発生させるようにしてもよい。これにより、遊技場側の関係者が一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに連続投入した遊技球を計数対象から好適に除外することができる。

【０１７４】

あるいは、Ｓ１４０１の判定基準となる「計数期間」は、例えば、電源部９０１から電力が供給されている全期間中のうち、予め定められた計数開始条件が成立した後の所定期間としてもよい。「予め定められた計数開始条件」は、例えば、予め定められた計数開始時刻（例えば、午前１１時や午後３時など）としてもよいし、予め定められた期間毎（例えば、２時間毎）の計数開始時期としてもよい。また、「予め定められた計数開始条件」は、例えば、予め定められたタイミング（例えば、第１または第２特別図柄に係る当選乱数カウンタが計数開始条件として予め定められた所定値となったタイミングや、計数開始条件として予め定められた操作が行われたタイミングなど）としてもよい。なお、上記の計数開始時刻や、計数開始時期の間隔や、所定のタイミングは、必ずしも、毎日や毎回において同じである必要はなく、予め設定した異なる複数種類の設定のうちいずれかの設定を選択するようにしてもよく、その選択順序は、予め定めた順序（例えば、曜日毎に異なる設定となるように）選択してもよいし、いずれを選択するかを抽選により決定するようにして都度ランダムに変更するようにしてもよい。また、計数開始条件は１日に複数回が成立するようにしてもよい。

【０１７５】

また、予め定められた計数開始条件が成立した後に計数期間とする「所定期間」は、例えば、予め定められた計数終了条件が成立するまでの期間としてもよい。「予め定められた計数終了条件」は、例えば、予め定められた計数終了時刻（例えば、午後１時や午後６時など）としてもよく、予め定められたタイミングとしてもよい。計数終了条件として予め定められたタイミングとしては、例えば、計数期間として予め定められた期間（例えば、３０分間）が経過したタイミングとしてもよいし、第１特別図柄に係る当選乱数カウンタが計数終了条件として予め定められたとなったタイミングとしてもよいし、計数終了条件として予め定められた操作が行われたタイミングとしてもよい。

【０１７６】

なお、計数開始条件と計数終了条件とは、上記例示した条件を適宜組み合わせてもよい。例えば、予め定められた計数開始時刻を計数開始条件とし、予め定められた計数終了時刻を計数終了条件としてもよく、第１特別図柄に係る当選乱数カウンタが計数開始条件として予め定められたとなったタイミングを計数開始条件とし、計数期間として予め定められた期間が経過したタイミング（例えば、３０分間）が経過したタイミングを計数終了条件としてもよい。

【０１７７】

あるいは、電源部９０１からパチンコ機１００への電力の供給が開始された後、特別図柄に係る当選乱数カウンタ（第１特別図柄に係る当選乱数カウンタ、または第２特別図柄に係る当選乱数カウンタ）の値を、予め定められたＮ回目（Ｎは１以上の整数）に取得するタイミングを計数開始条件としてもよい。また、その場合、当該Ｎ回目に取得した特別図柄に係る当選乱数カウンタの値に基づいて、計数終了条件としての期間が決定される構成としてもよい。つまり、予め定められたＮ回目に取得した当選乱数カウンタの値に基づ

いて、計数期間が異なる構成としてもよい。このとき、予め定められたＮ回目に取得した当選乱数カウンタの値が取得される毎に計数開始条件が成立する構成としてもよい。

【０１７８】

なお、Ｓ１４０１の判定基準となる「計数期間」としては、上述した、電源部９０１から電力が供給されている全期間中のうち、予め定められた計数有効期間または予め定められた計数無効期間を除いた期間、または、電源部９０１から電力が供給されている全期間中のうち、予め定められた計数開始条件が成立した後の所定期間のいずれかである必要はなく、これらの期間がいずれも採用される構成としてもよい。

【０１７９】

また、Ｓ１４０１の判定基準となる「計数期間」として、電源部９０１から電力が供給されている全期間中のうち、予め定められた計数開始条件が成立した後の所定期間が採用される場合には、単独の種類の計数開始条件が成立した後の所定期間が前記「所定期間」である必要はなく、異なる種類の計数開始条件（例えば、予め定められた計数開始時刻と、予め定められた計数開始タイミングなど）がそれぞれ成立した後の各所定期間が前記「計数期間」である構成としてもよいし、異なる種類の計数開始条件を組み合わせた計数開始条件が成立した後の所定期間が前記「計数期間」である構成としてもよい。

【０１８０】

Ｓ１２２２において、計数期間中でないと判定した場合（Ｓ１４０１：Ｎ）、後述するＳ１４０１～Ｓ１４０５，Ｓ１５０１～Ｓ１５０４の各処理は実行せずに、主制御割込み処理に復帰（リターン）する。なお、計数期間中でないと判定した場合（Ｓ１４０１：Ｎ）に、Ｓ１５０１の処理から制御を開始し、Ｓ１５０１～Ｓ１５０４の各処理を実行してから主制御割込み処理に復帰するようにしてもよい。

【０１８１】

一方、Ｓ１２２２において、計数期間中であると判定した場合（Ｓ１４０１：Ｙ）、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂへの遊技球の進入を検知した否かを判定する（Ｓ１４０２）。具体的に、一般入賞スイッチ４４９Ａ，４４９Ｂ（図１０参照）による遊技球の検出に基づいて、各スイッチ４４９Ａ，４４９Ｂにそれぞれ対応する一般入賞スイッチ検出フラグ（主制御基板９２０のＲＡＭにおける所定の領域）が設定されている場合に、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂへの遊技球の進入を検知したと判定する。

【０１８２】

一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂへの遊技球の進入を検知したと判定した場合（Ｓ１４０２：Ｙ）、一般入賞数カウンタ（主制御基板９２０のＲＡＭにおける所定領域）を更新し（Ｓ１４０３）、判定処理Ｓ１４０４を実行する。一方、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂへの遊技球の進入を検知していないと判定した場合（Ｓ１４０２：Ｎ）、Ｓ１４０３の処理は実行せずに、判定処理Ｓ１４０４を実行する。

【０１８３】

具体的に、Ｓ１４０３では、一般入賞スイッチ４４９Ａに対応する一般入賞スイッチ検出フラグ、または、一般入賞スイッチ４４９Ｂに対応する一般入賞スイッチ検出フラグのいずれか一方が設定されている場合には、一般入賞数カウンタに「１」を加算する。一方、一般入賞スイッチ４４９Ａに対応する一般入賞スイッチ検出フラグ、および、一般入賞スイッチ４４９Ｂに対応する一般入賞スイッチ検出フラグの両方が設定されている場合には、一般入賞数カウンタに「２」を加算する。

【０１８４】

なお、一般入賞数カウンタが設けられるＲＡＭは、電源部９０１からバックアップ電圧が供給されているので、電源部９０１からの駆動用電圧および制御用電圧の電力の供給が停止された場合においても、一般入賞数カウンタの記憶内容は保持される。つまり、所定のスイッチ（図示せず）を操作することでＲＡＭの保存情報を消去しない限り、パチンコ機１００が停電状態である場合においても、一般入賞数カウンタの記憶内容は保持される。

【０１８５】

Ｓ１４０４では、発射球を検知したか否かを判定する。具体的に、発射球検知スイッチ４５１（図１０参照）による遊技球の検出に基づいて、発射球検知スイッチ４５１に対応する発射球検知スイッチ検出フラグ（主制御基板９２０のＲＡＭにおける所定の領域）が設定されている場合に、発射球を検知したと判定する。

【０１８６】

発射球を検知したと判定した場合（Ｓ１４０４：Ｙ）、発射球数カウンタ（主制御基板９２０のＲＡＭにおける所定領域）を更新し（Ｓ１４０５）、判定処理Ｓ１５０１を実行する。一方、発射球を検知していないと判定した場合（Ｓ１４０４：Ｎ）、Ｓ１４０５の処理は実行せずに、判定処理Ｓ１５０１を実行する。

【０１８７】

具体的に、Ｓ１４０５では、発射球検知スイッチ検出フラグが設定されている場合には、発射球数カウンタに「１」を加算する。なお、発射球数カウンタは、電源部９０１からバックアップ電圧が供給されるＲＡＭに設けられているので、上述した一般入賞数カウンタと同様、所定のスイッチ（図示せず）を操作することでＲＡＭの保存情報を消去しない限り、パチンコ機１００が停電状態である場合においても、発射球数カウンタの記憶内容は保持される。

【０１８８】

Ｓ１５０１では、前ブロック１０２が開放状態であるか否かを判定する。具体的に、払出制御基板９３０（図１０参照）を介した開閉検出スイッチ１０９からの信号の出力状態が、中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２が閉鎖されていないことを示す場合に、前ブロック１０２が開放状態であると判定する。

【０１８９】

前ブロック１０２が開放状態であると判定した場合（Ｓ１５０１：Ｙ）、一般入賞数カウンタの値を発射球数カウンタの値で除した値（すなわち、一般入賞数カウンタの値／発射球数カウンタの値）を算出する（Ｓ１５０２）。Ｓ１５０２において算出された値は、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂの入賞口の入口やその近傍に設けられた釘４１１の状態を反映する。

【０１９０】

つまり、Ｓ１５０２において算出された値が、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂへの遊技球の入賞が設計値通りになる場合の値として予め定められている基準値に近い値である程、釘４１１（より詳細には、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂの入賞口の入口やその近傍に設けられた釘４１１）が、パチンコ機１００の製造時における設定に従う適切な状態である可能性が高いことを示す。なお、本実施形態における以下の説明において「基準値」は、上述した「一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂへの遊技球の入賞が設計値通りになる場合の値として予め定められている基準値」であるとする。

【０１９１】

一方、Ｓ１５０２において算出された値が基準値から離れた値である程、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂの入賞口の入口やその近傍に設けられた釘４１１が、パチンコ機１００の製造時における設定から逸脱した状態である可能性が高い。つまり、当該差分が大きい程、釘４１１が適切な状態から大きく外れている可能性が高い。

【０１９２】

Ｓ１５０２において算出された値に基づき、釘状態レベルを算出する（Ｓ１５０３）。「釘状態レベル」は、釘４１１（より詳細には、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂの入賞口の入口やその近傍に設けられた釘４１１）の状態が、パチンコ機１００の製造時における設定に対して適切であるか不適切であるかを、段階的なレベルで表した情報である。例えば、Ｓ１５０２において算出された値が、基準値を含む第１範囲（例えば、基準値×±５％を両端とする範囲）内の値である場合、釘状態レベルは、釘４１１の状態が適切であることを示す「１」とされる。

【０１９３】

一方、Ｓ１５０２において算出された値が、第１範囲の外側（すなわち、基準値より離

れる側）である場合、釘状態レベルは、「１」より大きな値とされ、それにより、釘４１１が適切な状態から外れている可能性があることを示す。例えば、Ｓ１５０２において算出された値が、第１範囲の外側に設定される第２範囲（例えば、基準値より離れる側の端が基準値×±１０％である範囲）内の値である場合、釘状態レベルは「２」とされ、第２範囲の外側（すなわち、基準値より離れる側）である場合、釘状態レベルは「３」とされる。つまり、釘４１１が適切な状態から大きく外れている程、釘状態レベルは大きい値とされる。

【０１９４】

次に、Ｓ１５０３において算出された釘状態レベルを出力する処理を実行し（Ｓ１５０４）、主制御割込み処理に復帰する。本実施形態では、Ｓ１５０５において、釘状態レベルを示す数値を、７セグメント表示器により構成される釘状態レベル表示装置４７４（図１０参照）に表示する。例えば、釘状態レベルが「１」である場合、釘状態レベル表示装置４７４には「１」が表示される。なお、Ｓ１５０１において前ブロック１０２が開放状態であると判定した場合（Ｓ１５０１：Ｎ）、Ｓ１５０２～Ｓ１５０４の各処理は実行せずに、主制御割込み処理に復帰する。

【０１９５】

次に、以上説明したパチンコ機１００の作用及び効果を説明する。

【０１９６】

パチンコ機１００においては、釘状態関連処理Ｓ１２２２にて、一般入賞数カウンタの更新（すなわち、一般入賞数の計数）が、所定の計数期間中に限って行われるので、一般入賞数カウンタによって計数される一般入賞数、および、そのように計数された一般入賞数に基づき算出された釘状態レベルに対し、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂへの不当な連続投入、不正な連続投入や数値の平均化などによる悪影響を及び難くすることができる。これにより、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂの入賞口の入口やその近傍に設けられた釘４１１の状態を、釘状態レベルに好適に反映させることができる。

【０１９７】

例えば、パチンコ機１００に対して工場で出荷前の検査を行う場合に、前ブロック１０２を開放し、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂへ遊技球を複数個ずつ連続投入し、その投入に対して主制御装置３７０等が適切に動作するかを検査すると、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂには、遊技者が遊技を行う場合に遊技球が進入する確率より極めて高確率で遊技球が連続投入されることとなる。かかる連続した一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂへの遊技球の進入を、パチンコ機１００の性能が設計値通りであるか否かを判断するための値として使用してしまうと、適切にパチンコ機１００の性能を判定することができない可能性がある。

【０１９８】

また、例えば、パチンコ機１００が設置された遊技場（ホール）に来店して遊技する不正行為者が、前ブロック１０２を不正に開放し、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂへ遊技球を連続投入してしまう可能性がある。この場合には、パチンコ機１００の性能としては設計値通りであるにもかかわらず、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂへの遊技球の入賞が設計値より高くなって設計値通りでないと判定される可能性がある。ここで、大当りに当選するなどの特定の遊技状態にならなければ開放されない大入賞装置４３３，４３４等には、不正なタイミングでの遊技球の進入をパチンコ機１００の制御により検出し、異常状態に対応した制御をすることも行われ易いが、遊技状態に関わらずに常時遊技球が進入可能な入賞口や、遊技球が進入した場合に当否抽選を受けることなく一定数の遊技球の払い出しなどの一定の遊技価値が付与される入賞口（一般入賞口）に対しては、かかる異常状態が発生しているのか通常の遊技によるものであるかの判定が困難な場合があり、当該入賞口を狙った不正が行われる可能性がある。

【０１９９】

これに対し、パチンコ機１００においては、上記したように、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂへの連続投入による悪影響を及び難くすることができるので、工場出荷前の検査

や、不正行為者による不正行為が行われた場合であっても、釘４１１の実際の状態を釘状態レベルに好適に反映させることができる。よって、釘状態レベルに基づき、パチンコ機１００の性能を適切に評価することができる。

【０２００】

また、釘状態レベルには、遊技場側の不正も釘状態レベルに好適に反映されるので、外部者（例えば、遊技機の検査機関の構成員）は釘状態レベルに基づき遊技場側の不正を好適に検出することができる。

【０２０１】

例えば、遊技場側の関係者が、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂの入賞口の入口やその近傍の状態を不正に変化させる改造を行った場合（一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂの入賞口に遊技球が全く進入し得ない程度に釘４１１に対する改造を施してパチンコ機１００の性能を不適切にしてしまう場合等が例示される）、当該遊技場としては、そのような不正が外部者によって検出されることがないよう、遊技場が閉店した後に、遊技場側の関係者などが一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに遊技球を不正投入することで、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに係る性能を、設計値に従う性能となるよう数値上の帳尻を合わせる可能性がある。このように数値上の帳尻が合わされた場合、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂの入賞口の入口やその近傍に設けられた釘４１１の状態が不適切であるにもかかわらず、釘４１１の状態が適切である釘状態レベルが算出される可能性が高い。

【０２０２】

これに対し、電源部９０１から電力が供給されている全期間中のうち、前ブロック１０２が開放状態である期間や、遊技球が一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに連続投入された可能性のある期間（すなわち、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂへの遊技球の不正な連続投入が検出された後の所定期間）を、Ｓ１４０１における判定基準の「計数期間」から除外することで、工場の作業者や、遊技場側の関係者などが帳尻合わせのために一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに遊技球を連続投入したとしても、かかる連続投入された遊技球を一般入賞数カウンタによる計数対象から除外することができる。よって、工場出荷前の検査において投入された遊技球や、帳尻合わせのために不正に投入された遊技球が、釘状態レベルに反映されることを抑制できるので、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂの入賞口の入口やその近傍に設けられた釘４１１の実際の状態を釘状態レベルに好適に反映させることができる。

【０２０３】

すなわち、遊技場側の関係者が遊技球を一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに不正に投入する場合、その不正な作業を効率的に行うために、遊技球の連続投入を行う可能性があるが、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂへの遊技球の不正な連続投入が検出された後の所定期間を、Ｓ１４０１における判定基準の「計数期間」から除外することで、かかる不正な連続投入によって一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに進入した遊技球を、一般入賞数カウンタによる計数から好適に除外することができる。

【０２０４】

また、別の例として、遊技場側の関係者は、その日における一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂへの遊技球の進入割合（遊技球の進入のし易さ）を調整するために、開店前などに、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂの入賞口の入口やその近傍に設けられた釘４１１の状態を不正に変化させることがある。この場合、ある日には当該進入割合が設計値より高く調整され、別のある日には当該進入割合が設計値より低く調整されるため、一般入賞数カウンタにより計数される一般入賞数は、数日間の累積によって平均化され、それにより、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂの入賞口の入口やその近傍に設けられた釘４１１の状態が不適切であるにもかかわらず、釘４１１の状態が適切である釘状態レベルが算出される可能性がある。

【０２０５】

これに対し、電源部９０１から電力が供給されている全期間中のうち、予め定められた計数開始条件が成立した後の所定期間に限ることで、累積による数値の平均化がされ難く

なり、それにより、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂの入賞口の入口やその近傍に設けられた釘４１１の実際の状態を釘状態レベルに好適に反映させることができる。

【０２０６】

また、釘状態レベルは、一般入賞数を発射入賞数で除した値（すなわち、一般入賞数カウンタの値／発射球数カウンタの値）から算出されるので、外部者（例えば、遊技機の検査機関の構成員）は、釘状態レベルから一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂの入賞口の入口やその近傍に設けられた釘４１１の状態を好適に把握することができる。

【０２０７】

特に、釘状態レベルの算出に用いる発射球数の計数（すなわち、Ｓ１４０５における発射球数カウンタの更新）が、当該釘状態レベルの算出に用いる一般入賞数の計数（Ｓ１４０３における一般入賞数カウンタの更新）と同様、所定の計数期間中に限って行われるので、Ｓ１５０２において算出される（一般入賞数カウンタの値／発射球数カウンタの値）を、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂの入賞口の入口やその近傍に設けられた釘４１１の実際の状態（より詳細には、一般入賞数が計数される所定期間における釘４１１の状態）を好適に反映させた値として得ることができる。

【０２０８】

また、算出された釘状態レベルは、前ブロック１０２が開放状態であることを条件として釘状態レベル表示装置４７４に表示されるので、遊技者が遊技をしていない状況において釘状態レベルを釘状態レベル表示装置４７４に表示させることができる。よって、遊技者は、釘状態レベルのような、遊技とは無関係の情報が表示されたことを認識することがなく、遊技とは無関係の情報が表示されたことで遊技者が遊技に対する不信感を抱くことを好適に抑制できる。

【０２０９】

また、釘状態レベル表示装置４７４に表示される釘状態レベルは、Ｓ１５０２において算出された値（すなわち、一般入賞数カウンタの値／発射球数カウンタの値）を３段階に区分したものであるので、外部者（例えば、遊技機の検査機関の構成員）は、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂの入賞口の入口やその近傍に設けられた釘４１１の状態が適切であるか否かを、釘状態レベル表示装置４７４の表示内容から判断し易い。

【０２１０】

＜第２実施形態＞

次に、図１４から図１９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１００においては、遊技球の出球率（機械割、ペイアウト率）を設定するための設定変更機能を備えている。なお、以下の説明において、上述した第１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。

【０２１１】

図１４は、第２実施形態のパチンコ機１００における遊技盤４００Ｘの正面図である。遊技盤４００Ｘは、釘４１１や風車４１２等の流下変化部材や、基体４０１の概ね中央に配置された中央構造体４２０などが遊技盤４００と同様に設けられているとともに、中央構造体４２０に対して下側に配置された、第１特別図柄に係る始動装置である中始動入賞装置２４３１と、中央構造体４２０に対して右側に配置された、第２特別図柄に係る始動入賞装置である右始動入賞装置２４３２と、中始動入賞装置２４３１に対して下側に配置された下大入賞装置２４３４と、右始動入賞装置２４３２に対して下側に配置された上大入賞装置２４３３と、下大入賞装置２４３４の左右両側に配置された一般入賞装置２４３９Ａ，２４３９Ｂとが設けられている。

【０２１２】

遊技盤４００Ｘには、上記した中始動入賞装置２４３１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１６参照）、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、中始動入賞装置２４３１に進入した遊技球を検出する中始動入賞スイッチ２４４１、右始動入賞装置２４３２に進入した遊技球を検出する右始動入賞スイッチ２４４２、上大入賞装置２４３３に進入

した遊技球を検出する上大入賞スイッチ２４４３、下大入賞装置２４３４に進入した遊技球を検出する下大入賞スイッチ２４４４、役連作動スイッチ４４５、始動スイッチ４４６、上大入賞装置２４３３の内部に形成された非特定通路（図示せず）に進入した遊技球を検出する非特定通路スイッチ２４４７、上大入賞装置２４３３の内部に形成された特定通路（図示せず）に進入した遊技球を検出する特定通路スイッチ２４４８、一般入賞装置２４３９Ａ，２４３９Ｂに進入した遊技球を各々検出する一般入賞スイッチ４４９Ａ，４４９Ｂ等が遊技盤４００Ｘに設置されている。

【０２１３】

各入賞装置、具体的には、中始動入賞装置２４３１、右始動入賞装置２４３２、上大入賞装置２４３３、下大入賞装置２４３４及び一般入賞装置２４３９Ａ，２４３９Ｂ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４０１に形成された貫通孔を通して基体４０１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４０１Ａを通して回収排出通路へ案内される。

【０２１４】

回収排出通路には、発射球検知スイッチ４５１（図１６参照）が設けられている。発射球検知スイッチ４５１は、例えば、遊技球が通過する検知孔を有する通過型のセンサにより構成される。発射球検知スイッチ４５１によって検知された遊技球数は、遊技領域内に発射された遊技球数に対応し、この遊技球数に対応した信号が、パチンコ機１００の背面側に設けられる外部端子板５８０（図８及び図９参照）を介して出力される。回収排出通路において発射球検知スイッチ４５１により通過が検知された遊技球は、パチンコ機１００の背面側下部に設けられる排出口を経由して、パチンコ機１００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５４０（図８及び図９参照）から払い出される。

【０２１５】

第２特別図柄に係る右始動入賞装置２４３２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右進入規制機構２４５２と、右進入規制機構２４５２を駆動する右進入規制ソレノイド２４６２（図１６参照）とを備えている。右進入規制機構２４５２は、右進入規制ソレノイド２４６２によって駆動される可動片を備えており、右進入規制機構２４５２が進入禁止姿勢である場合には、可動片が進入口（入賞口）を閉鎖する配置をとることによって遊技球は右始動入賞装置２４３２に進入できないが、右進入規制機構２４５２が進入許容姿勢である場合には、可動片が進入口内に遊技球を誘導する配置をとることによって遊技球は右始動入賞装置２４３２に進入できるようになる。右進入規制機構２４５２は、普通図柄に係る始動装置４３６へ進入した遊技球が始動スイッチ４４６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、右進入規制ソレノイド２４６２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。

【０２１６】

上大入賞装置２４３３には、図１４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上進入規制機構２４５３と、上進入規制機構２４５３の姿勢を変化させる上進入規制ソレノイド２４６３（図１６参照）と、非誘導姿勢と誘導姿勢との間の移行によって、上大入賞装置２４３３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（図示せず）と、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２４６５（図１６参照）とが設けられている。上大入賞装置２４３３の上進入規制機構２４５３が進入禁止姿勢である場合には、上進入規制機構２４５３が進入口（入賞口）を閉鎖することによって遊技球は上大入賞装置２４３３に進入できないが、上進入規制機構２４５３が進入許容姿勢である場合には、上進入規制機構２４５３が進入口を開放することによって遊技球は上大入賞装置２４３３に進入できるようになる。また、上大入賞装置２４３３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は、遊技者に特典として有利な遊技状態（例えば、確変遊技状態）が付与される。

【０２１７】

下大入賞装置２４３４には、図１４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下進入規制機構２４５４と、下進入規制機構２４５４の姿勢を変化させる下進入規制ソレノイド２４６４（図１６参照）とが設けられている。下進入規制機構２４５４が進入禁止姿勢である場合には、下進入規制機構２４５４が進入口（入賞口）を閉鎖することによって遊技球は下大入賞装置２４３４に進入できないが、下進入規制機構２４５４が進入許容姿勢である場合には、下進入規制機構２４５４が進入口を開放することによって遊技球は下大入賞装置２４３４に進入できるようになる。

【０２１８】

上大入賞装置２４３３及び下大入賞装置２４３４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特別図柄に係る中始動入賞装置２４３１へ進入した遊技球が中始動入賞スイッチ２４４１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特別図柄に係る右始動入賞装置２４３２へ進入した遊技球が右始動入賞スイッチ２４４２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、上進入規制ソレノイド２４６３又は下進入規制ソレノイド２４６４の少なくとも一方が作動する。この作動によって所定の回数に亘り所定の時間だけ上進入規制機構２４５３又は下進入規制機構２４５４の少なくとも一方が進入許容姿勢をとる。また、振分機構は、上進入規制機構２４５３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２４６５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２４６５の停止に応じて非誘導姿勢に戻る。

【０２１９】

また、遊技盤４００Ｘには、７セグメント表示器により構成される釘状態レベル表示装置４７４（図１６参照）が、前ブロック１０２が中間ブロック１０３に対して開放された状態において視認可能となる位置（例えば、遊技盤４００の左上隅部分）に設けられている。この釘状態レベル表示装置４７４は、遊技者からは視認し得なく、又は視認困難に構成され、中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２が閉鎖された状態では遊技者から視認し得ない位置（例えば、前ブロック１０２の裏側に重なる位置であって中央パネル２２０の光透過性を有する視認部から外れた位置）に配置されている。

【０２２０】

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。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は、その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（上大入賞装置２４３３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。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（すなわち、時短状態であって、かつ、低確率状態である遊技状態）へ移行する。一方、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（すなわち、時短状態であって、かつ、高確率状態である遊技状態）へ移行する。

【０２２１】

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、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。

【０２２２】

次に、遊技盤４００Ｘ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。各種の遊技状態において第１特別図柄に係る中始動入賞装置２４３１に進入した遊技球が中始動入賞スイッチ２４４１（図１６参照）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。

【０２２３】

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、遊技盤４００において第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と同様に開始される。

【０２２４】

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、遊技盤４００において第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と同様、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。

【０２２５】

第１特別図柄抽選の後に、遊技盤４００のときと同様に、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、遊技盤４００のときと同様に開始され、継続され、そして、変動表示時間の経過に伴って、第１特別図柄および装飾図柄にそれぞれ係る停止図柄が確定表示される。

【０２２６】

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、上大入賞装置２４３３の上進入規制機構２４５３及び下大入賞装置２４３４の下進入規制機構２４５４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。上進入規制機構２４５３及び下進入規制機構２４５４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２４４３，２４４４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、上進入規制機構２４５３又は下進入規制機構２４５４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、上進入規制機構２４５３又は下進入規制機構２４５４のいずれか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。

【０２２７】

上進入規制機構２４５３又は下進入規制機構２４５４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。

【０２２８】

各種の遊技状態において、第２特別図柄に係る右始動入賞装置２４３２に進入した遊技球が右始動入賞スイッチ２４４２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。

【０２２９】
各種の遊技状態において、始動装置４３６に進入した遊技球が始動スイッチ４４６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９２０のＲＡＭの所定の領域に格納される。
【０２３０】
普通図柄に係る単位遊技は、遊技盤４００のときと同様に行われ、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、右始動入賞装置２４３２の右進入規制機構２４５２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、右始動入賞装置２４３２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、右始動入賞装置２４３２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）の遊技球が右始動入賞スイッチ２４４２によって検出された場合には、右進入規制機構２４５２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右始動入賞装置２４３２の動作が終了する。
【０２３１】
次に、本実施形態のパチンコ機１００の遊技性について説明する。第２特別図柄抽選を受けるためには、まず、普通図柄抽選において当選しなければならず、更に、その当選に基づく右始動入賞装置２４３２の進入許容状態において遊技球が右始動入賞装置２４３２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右始動入賞装置２４３２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４．８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、第２特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会は、第１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、第２特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会は、第１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。
【０２３２】
したがって、遊技者は、第１特別図柄抽選において大当りに当選し、その後の特別遊技状態において遊技球を特定通路へ進入させることによる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第２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。よって、遊技者は、通常遊技状態においては、左打ち遊技手法によって遊技を行い、時短遊技状態及び確変遊技状態においては、右打ち遊技手法によって遊技を行う。また、上大入賞装置２４３３及び下大入賞装置４３４が中央構造体４２０に対して右側に配置されているので、特別遊技状態においても右打ち遊技手法によって遊技を行う。
【０２３３】
図１５は、第２実施形態のパチンコ機１００の背面図である。図１５に示すように、本実施形態のパチンコ機１００の背面側には、背面設定スイッチ９０５が設けられている。背面設定スイッチ９０５は、本パチンコ機１００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。
【０２３４】
背面設定スイッチ９０５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に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９０７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。

【０２３５】

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が変更される。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。

【０２３６】

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、通常遊技状態から確変遊技状態へ突入する確率（確変突入率）と、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を含む）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。

【０２３７】

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高いが確変継続率が大幅に低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。

【０２３８】

トップタイプにおいて、中始動入賞装置２４３１および右始動入賞装置２４３２への入賞に伴う賞球数は他のタイプよりも少ないが、上大入賞装置２４３３及び下大入賞装置２４３４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、中始動入賞装置２４３１および右始動入賞装置２４３２への入賞に伴う賞球数は他のタイプよりも多いが、上大入賞装置２４３３及び下大入賞装置２４３４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。

【０２３９】

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。

【０２４０】

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。

【０２４１】

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、初当り確率と確変継続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、確変継続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継続率以外の抽選確率、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。

【０２４２】

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。

【０２４３】

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。

【０２４４】

図１６は、第２実施形態のパチンコ機１００の電気的構成を示すブロック図である。図１６に示すように、背面設定スイッチ９０５および設定表示装置９０６は、信号中継部９０３に接続されている。

【０２４５】

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。

【０２４６】

次に、本実施形態のパチンコ機１００において主制御基板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。図１７は、第２実施形態のパチンコ機１００における主制御基板９２０のメイン処理（図１７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。

【０２４７】

本実施形態のパチンコ機１００における主制御基板９２０のメイン処理は、第１実施形態のパチンコ機１００における主制御基板９２０のメイン処理と同様、停電状態からの復帰に伴い起動される処理である。

【０２４８】

以下、第１実施形態のパチンコ機１００における主制御基板９２０のメイン処理と相違する部分について説明する。本実施形態のパチンコ機１００における主制御基板９２０のメイン処理では、図１７に示すように、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。

【０２４９】

具体的に、背面設定スイッチ９０５からの設定信号が、背面設定スイッチ９０５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場合（Ｓ１００５：Ｙ）、ＲＡＭの実質的に全領域の情報を消去するＲＡＭクリア処理Ｓ２００２が実行される。具体的には、ＲＡＭクリア処理Ｓ２００２においては、ＲＡＭ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。

【０２５０】
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ＲＡＭに格納されている。よって、ＲＡＭクリア処理Ｓ２００２により、主制御基板９２０のＲＡＭ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。
【０２５１】
設定変更を許可する状態となると、ＲＡＭ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９０６に出力される。設定表示装置９０６は、主制御基板９２０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９０６には、ＲＡＭ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。
【０２５２】
次いで、背面設定スイッチ９０５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Ｓ２００３が実行される。なお、背面設定スイッチ９０５からの設定信号は、背面設定スイッチ９０５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。
【０２５３】
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。
【０２５４】
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ＲＡＭに格納される。ＲＡＭ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。
【０２５５】
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、中始動入賞装置２４３１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、中始動入賞装置２４３１に遊技球が入賞されたことで終了する。
【０２５６】
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ＲＡＭ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、ＲＡＭ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。
【０２５７】
ＲＡＭ変更設定処理Ｓ２００５の後、ＲＡＭ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。
【０２５８】

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。また、立上待機処理Ｓ１００３の後、背面設定スイッチ９０５からの設定信号がオフ状態である場合には（Ｓ１００５：Ｎ）、判定処理Ｓ１００４以降の処理が実行される。

【０２５９】

図１８は、第２実施形態のパチンコ機１００の主制御基板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。本実施形態のパチンコ機１００の主制御基板９２０によって実行されるタイマ割込み処理は、第１実施形態のパチンコ機１００の主制御基板９２０によって実行されるタイマ割込み処理と同様、定期的に（本形態では２ｍｓ（ミリ秒）周期で）メイン処理に割込みをかけて実行される処理である。

【０２６０】

以下、第１実施形態のパチンコ機１００の主制御基板９２０によって実行されるタイマ割込み処理と相違する部分について説明する。本実施形態のパチンコ機１００の主制御基板９２０によって実行されるタイマ割込み処理では、図１８に示すように、遊技進行が停止されていない場合（Ｓ１２０７：Ｎ）に実行される処理の１つとして、図１９を参照して後述する設定示唆情報関連処理Ｓ２０２１が釘状態関連処理Ｓ１２２２の後に実行される。

【０２６１】

図１９は、設定示唆情報関連処理Ｓ２０２１を示したフローチャートである。設定示唆情報関連処理Ｓ２０２１は、設定示唆情報の出力条件として設定されている条件が成立した場合に、設定示唆情報を出力する処理である。

【０２６２】

ここで、「設定示唆情報」は、現在設定されている遊技態様（すなわち、その時点において主制御基板９２０のＲＡＭに格納されている設定対応情報）が、設定可能に予め定められた複数段階（本実施形態においては、９種類）の遊技態様のいずれであるかを示唆する情報であり、設定対応情報が９種類のいずれであるかを完全に識別可能な情報であってもよいし、設定対応情報の一部のみ（例えば、タイプのみ）が識別可能な情報であってもよく、また、設定対応情報が９種類のいずれであるかに対応して選択率が異なるように設定されることで遊技者が設定を推測可能な情報であってもよく、例えば、設定対応情報のタイプに対応して異なる情報が設定され、例えば、１～９の数字のうち、トップタイプであれば大きい値が高確率で選択され、ミドルタイプであれば中間の「５」の値が最も選択され、中間である「５」より大きくなったり、小さくなったりする数字ほど選択されにくく、ボトムタイプであれば小さい値ほど高確率で選択される設定とし、いずれのタイプであるか明確には判らないものの、設定示唆情報としての数字が設定対応情報に対応するようにしてもよい。

【０２６３】

設定示唆情報関連処理Ｓ２０２１では、釘状態関連処理Ｓ１２２２（図１３参照）のＳ１５０３の処理にて算出された釘状態レベルについて設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する判定処理Ｓ１６０１を行う。具体的に、判定処理Ｓ１６０１においては、釘状態レベルが「２」以上である場合に、設定示唆情報の出力条件が成立すると判定する。なお、本実施形態のパチンコ機１００においては、一般入賞数カウンタは、一般入賞装置２４３９Ａ，２４３９Ｂに進入した遊技球の数を計数する。

【０２６４】

釘状態レベルについて設定示唆情報の出力条件が成立すると判定された場合（Ｓ１６０１：Ｙ）、設定示唆情報の出力が実行され（Ｓ１６０６）、主制御割込み処理に復帰する。Ｓ１６０６の処理においては、具体的に、現在設定されている遊技態様に対応する設定示唆情報を所定の表示部に表示させるための制御データが設定される。なお、当該所定の表示部は、装飾図柄表示装置４７９などの図柄表示装置であってもよいし、設定示唆情報を表示するための専用の表示部であってもよい。

【０２６５】
例えば、設定示唆情報が装飾図柄表示装置４７９に表示される構成である場合、Ｓ１６０６の処理において、設定示唆情報を装飾図柄表示装置４７９に表示させるための制御データ（コマンド）が設定される。ここで設定されたコマンドは、次回のタイマ割込みに基づく制御信号出力処理Ｓ１２０８において副制御基板９４０に出力される。副制御基板９４０は、当該コマンドの受信に応じて、装飾図柄表示装置４７９の所定位置（例えば、右隅部）に、受信したコマンドに応じた設定示唆情報を表示させる。
【０２６６】
Ｓ１６０６の処理により表示出力される設定示唆情報としては、設定表示装置９０６に表示される設定表示情報と同様の、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であってもよいし、各遊技態様を示すキャラクタであってもよいし、各遊技態様を示す数値や記号や図形や色やテキストなどであってもよいし、「高確率の設定かも！」などの感覚的な表現を示すテキストであってもよいし、棒グラフ状などで各遊技態様を識別可能にした図形などであってもよい。
【０２６７】
また、装飾図柄表示装置４７９に表示される設定示唆情報は、設定対応情報が９種類のいずれであるかを完全に識別可能な情報に限らず、設定対応情報が９種類のいずれであるかを遊技者が推測可能な情報、例えば、設定対応情報が９種類のいずれであるかに対応して少なくとも一部の選択率が異なるように設定されることで遊技者が設定を推測可能な情報であってもよい。例えば、濃淡が１０段階で設定された色が、トップタイプであれば濃い色ほど高確率で選択され、ミドルタイプであれば中間の色が最も選択され、中間色より濃くなったり、淡くなったりする色ほど選択されにくく、ボトムタイプであれば淡い色ほど高確率で選択される設定とし、いずれのタイプであるか明確には判らないものの、設定示唆情報としての色を確認して推測可能にするなど、タイプおよび確率設定状態の少なくともいずれかを示唆する情報としてもよく、この場合に、色に限らず、タイプ毎又はキャラクタ毎に選択率の異なる複数種類のキャラクタであってもよく、所定のキャラクタの種類がタイプに対応し、確率設定状態に対応してキャラクタの大きさが変化するようにしてもよい。
【０２６８】
また、装飾図柄表示装置４７９に表示される設定示唆情報は、特別図柄抽選によって実行される変動表示の一部によって構成してもよく、変動表示における図柄の種類によって設定示唆情報を表示してもよく、例えば、確率設定状態として遊技者にとって有利な確率設定ほど、特定の図柄（例えば、「７」の数字を含む図柄）が選択されやすくしたり、「１」から「９」の数字を含む図柄のうち大きな数字を含む図柄が選択され易いようにしてもよい。ここで、設定示唆情報が出力される回数は、１回に限らず、１回の設定示唆情報の出力条件の成立によってＳ１６０６の処理を複数回繰り返し、複数の設定示唆情報が出力されるようにしてもよく、例えば、１回の設定示唆情報の出力条件の成立によって毎回決められた複数回（例えば、２回）の情報出力としてもよいし、抽選によって出力される回数が異なるようにしてもよく、或いは、設定示唆情報の出力条件が成立した段階における遊技の状況に応じて回数が異なるようにしてもよい。この場合において、遊技者が発射停止をせずに発射を継続した場合ほど、設定示唆情報が表示される回数が多くなるように構成することは好ましく、例えば、変動表示の実行が保留されている回数が多いほど、設定示唆情報が出力される回数を多くしてもよく、又は、変動表示の実行が上限まで保留されている状況で更に始動入賞が発生した回数を計数し、その回数に対応して当該回数が多いほど設定示唆情報の表示回数が多くなるようにしてもよい。
【０２６９】
なお、Ｓ１６０６の処理により実行される設定示唆情報の出力は、所定の表示部への表示出力である必要は必ずしもなく、音響装置２８１，２８２からの特定の音声出力（例えば、他の状況では出力されない「キュイン」という高い音）や、盤面発光装置４９０や枠発光装置２７１～２７５による特定の光の発光（例えば、他の状況では発光しない虹色の

発光）または、少なくとも一部分が他の状況では常時発光される発光部分の一定時間以上の消灯などであってもよい。かかる場合、盤面発光装置４９０による光の発光または消灯を利用して、発射装置３３０により遊技球が発射されるタイミングで遊技盤４００Ｘの盤面を数秒程度（例えば、１秒程度）消灯した後に再度発光させることで、所謂「遅れ演出」を行うようにしてもよい。

【０２７０】

なお、Ｓ１６０６の処理により実行される設定示唆情報の出力は、所定の表示部への表示出力である必要は必ずしもなく、音響装置２８１，２８２からの音声出力や、盤面発光装置４９０や枠発光装置２７１～２７５による光の発光などであってもよい。また、Ｓ１６０６の処理において、設定示唆情報を出力するか否かを抽選によって決定するなど他の条件の成立を設定示唆情報を出力する条件としてもよく、Ｓ１６０６の処理が実行された場合の所定確率（例えば、略１０分の１の確率）で設定示唆情報が出力されるようにしてもよい。

【０２７１】

設定示唆情報関連処理Ｓ２０２１では、一般入賞装置２４３９Ａ，２４３９Ｂへの遊技球の進入について設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する判定処理Ｓ１６０２を行う。具体的に、判定処理Ｓ１６０２においては、一般入賞装置２４３９Ａまたは一般入賞装置２４３９Ｂのうち、予め定められた１の一般入賞装置（例えば、一般入賞装置２４３９Ｂ）に遊技球が進入した場合に、設定示唆情報の出力条件が成立すると判定する。一般入賞装置２４３９Ａ，２４３９Ｂへの遊技球の進入について設定示唆情報の出力条件が成立すると判定された場合（Ｓ１６０２：Ｙ）、設定示唆情報の出力が実行される（Ｓ１６０６）。

【０２７２】

また、設定示唆情報関連処理Ｓ２０２１では、始動入賞（始動条件）の発生間隔について設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する判定処理Ｓ１６０３を行う。具体的に、判定処理Ｓ１６０３においては、所定の遊技期間中（例えば、通常遊技状態において発射装置３３０から遊技球が発射されている発射操作の期間中）に、第１特別図柄または第２特別図柄の始動入賞（すなわち、中始動入賞装置２４３１または右始動入賞装置２４３２への遊技球の入賞）が発生してから、予め決められた所定の期間（例えば、６０秒）が経過しても新たな特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の始動条件が成立しない状況が発生した場合に、設定示唆情報の出力条件が成立すると判定する。始動入賞の発生間隔について設定示唆情報の出力条件が成立すると判定された場合（Ｓ１６０３：Ｙ）、設定示唆情報の出力が実行される（Ｓ１６０６）。

【０２７３】

始動入賞の発生間隔（すなわち、最後に発生した始動入賞からの経過時間）は、副制御基板９４０に設けられた所定のタイマまたはカウンタを用いて計測される。具体的に、副制御基板９４０は、当該副制御基板９４０に設けられた所定のタイマまたはカウンタを用い、各特別図柄の始動入賞が発生したことに基づき主制御基板９２０から送信された所定のコマンド（例えば、保留コマンド）の受信タイミングの間隔を、始動入賞の発生間隔として計測する。あるいは、主制御基板９２０に設けた所定のタイマまたはカウンタを用いて、最後に発生した始動入賞からの経過時間を計測し、その計測結果を副制御基板９４０に送信する構成であってもよい。

【０２７４】

なお、判定処理Ｓ１６０３においては、所定の遊技期間中に、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の始動条件が成立してから、所定の期間が経過しても新たな特別図柄の始動条件が成立しない状況が、所定の監視期間内（例えば、最初に当該状況が発生してから１時間以内）に所定の回数（例えば、５回）発生した場合に、設定示唆情報の出力条件が成立すると判定してもよい。あるいは、所定の遊技期間中に、特別図柄の始動条件が成立してから、所定の期間が経過しても新たな特別図柄の始動条件が成立しない状況が、所定の監視期間内に少なくとも１回発生し、かつ、特別図柄の始動条件が成立してから新た

な特別図柄の始動条件が成立しない期間の累計が当該監視期間内において所定値（例えば、１０分）に達した場合に、設定示唆情報の出力条件が成立すると判定してもよい。また、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の始動条件が成立してから、所定の期間（例えば、２秒）が経過するまでに新たな特別図柄の始動条件が成立した回数が所定の回数（例えば、４回）発生した場合に、設定示唆情報の出力条件の成立と判定するなど、特別図柄の始動条件が短期間で多数回成立した場合に設定示唆情報の出力条件が成立すると判定してもよい。

【０２７５】

上述したように、設定示唆情報関連処理Ｓ２０２１の判定処理Ｓ１６０１～Ｓ１６０３においては、設定示唆情報の出力条件として、遊技盤４００Ｘに設けられた所定の入賞装置（例えば、一般入賞装置２４３９Ａ，２４３９Ｂ、中始動入賞装置２４３１、右始動入賞装置２４３２）への遊技球の進入に関する種々の所定の条件について、当該条件が成立したか否かの判定を行う。そして、当該所定の条件が成立した場合に、Ｓ１６０６の処理により設定示唆情報の出力が実行される。

【０２７６】

また、図１９に示すように、設定示唆情報関連処理Ｓ２０２１では、特別遊技状態である場合に（Ｓ１６０４：Ｙ）、特別遊技状態における設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する判定処理Ｓ１６０５を行う。具体的に、判定処理Ｓ１６０５においては、特別遊技状態中に、球溢れスイッチ２４９から貯留部２４１に過剰に遊技球が貯留されていることを示す球溢れ信号を受信した場合に、設定示唆情報の出力条件が成立すると判定する。特別遊技状態における設定示唆情報の出力条件が成立すると判定された場合（Ｓ１６０２：Ｙ）、設定示唆情報の出力が実行される（Ｓ１６０６）。

【０２７７】

ここで、特別遊技状態中において、球溢れスイッチ２４９から貯留部２４１に過剰に遊技球が貯留されるには、球抜き操作部材２４２に対する球抜き操作（例えば、押圧操作）がされず放出口２４１Ｂが閉鎖された状況が一定時間以上継続しなければならず、この球抜き操作は遊技者の意思によって実行するかしないかを選択することができる。このため、常に放出口２４１Ｂを開放させているような状況では、設定示唆情報の出力条件が成立せず、球溢れ信号の出力が設定示唆情報の出力条件となっていることを知っている遊技者に限定して、容易に、設定示唆情報の出力条件を成立し易くすることができる。これにより、一部の遊技者に対して直接的には価値を得ることのできない間接的な特典を付与するなどの新たな遊技性を付加することができ、また、発射操作とは別の操作部を利用して遊技者が設定示唆情報を獲得する新たな遊技性を付加することができる。

【０２７８】

なお、判定処理Ｓ１６０５においては、特別遊技状態中に、上大入賞装置２４３３または下大入賞装置２４３４に遊技球が進入する速度が所定値以上（例えば、少なくとも１の所定のラウンドにおいて８秒で８個の遊技球が大入賞装置２４３３，２４３４）に進入した場合や、特別遊技状態中に確変遊技状態の継続回数が所定回数（例えば、１０回）に達した場合などに、設定示唆情報の出力条件が成立すると判定する構成であってもよい。また、遊技者の意思によって実行するかしないかを選択することが可能な操作として、所定のラウンドにおいて大入賞装置２４３３，２４３４に遊技球を全く進入しないように発射操作を停止する、特別遊技状態において左打ち遊技手法を行って中始動入賞装置２４３１の始動入賞を発生させるなど、一部の賞球の獲得機会を失う発射操作をすることで、遊技者が設定示唆情報を獲得する新たな遊技性を付加してもよい。

【０２７９】

したがって、上述した設定示唆情報関連処理Ｓ２０２１においては、予め決められている各種の設定示唆情報の出力条件が成立した場合に、Ｓ１６０６の処理により設定示唆情報の出力が実行される。

【０２８０】

釘状態レベルは、釘４１１の状態が、パチンコ機１００の製造時における設定に対して

適切であるか不適切であるかを、段階的なレベルで表した情報であるので、その値が「２」以上である場合、釘４１１が適切な状態から外れ、それにより、遊技者に不利益が生じる可能性がある。

【０２８１】

同様に、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の始動入賞が発生してから、予め決められた所定の期間（例えば、６０秒）が経過しても新たな特別図柄の始動条件が成立しない状況が発生する場合、釘４１１の状態など、特別図柄の始動入賞（すなわち、中始動入賞装置２４３１または右始動入賞装置２４３２への遊技球の入賞）の発生に係る異常があり、それにより、遊技者に不利益が生じる可能性がある。

【０２８２】

これらに対し、判定処理Ｓ１６０１または判定処理Ｓ１６０３において釘状態レベルまたは始動入賞の発生間隔について設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定し、成立すると判定されたことを条件として設定示唆情報を出力させることで、遊技者に本パチンコ機１００における遊技球の出球率（機械割、ペイアウト率）が低い状況であることを示唆することができ、それにより、本パチンコ機１００による遊技の継続の有無を判断する材料を増やして遊技者に好適に判断させることができる。

【０２８３】

また、一般入賞装置２４３９Ｂには、特別遊技状態や時短遊技状態や確変遊技状態において右打ち遊技手法により遊技を行った場合に、右始動入賞装置２４３２や上大入賞装置２４３３に進入しなかった遊技球が進入する。よって、一般入賞装置２４３９Ｂに遊技球が進入した場合に判定処理Ｓ１６０２において設定示唆情報の出力条件が成立すると判定し、当該成立を条件として設定示唆情報を出力させることで、右打ち遊技手法により遊技を行う場合に、目的とする右始動入賞装置２４３２や上大入賞装置２４３３に遊技球が進入せずとも、遊技球が一般入賞装置２４３９Ｂに進入する楽しみを遊技者に与えることができる。

【０２８４】

また、特別遊技状態中に球溢れ信号を受信することは、特別遊技状態中に一定以上の多くの遊技球を獲得できたことを示す。よって、特別遊技状態中に球溢れ信号を受信した場合に判定処理Ｓ１６０５において設定示唆情報の出力条件が成立すると判定し、当該成立を条件として設定示唆情報を出力させることで、特別遊技状態中に所定の条件が成立した場合の特典として設定示唆情報を遊技者に与えることができる。

【０２８５】

また、本実施形態のパチンコ機１００では、特別図柄関連処理Ｓ１２１７にて特別図柄（第１特別図柄、第２特別）に係る単位遊技において行われる特別図柄および装飾図図柄の変動表示時間（変動時間）が、現在設定されている遊技態様に対応して選択可能に構成される。

【０２８６】

具体的に、選択可能な複数種類の変動表示時間に対し、設定可能に予め定められた遊技態様を予め割り当て、遊技態様に対応して変動表示時間を変化させるか否かを抽選する抽選に当選した場合に、現在設定されている遊技態様に対し割り当てられている変動表示時間の変動パターンを選択する。設定可能に予め定められた遊技態様に対し選択可能な種々の変動表示時間の変動パターンは、主制御基板９２０のＲＯＭにテーブルとして予め格納されている。

【０２８７】

なお、設定可能に予め定められた遊技態様に対する変動表示時間の割り当ては、遊技態様のタイプ毎など、２以上の遊技態様に対して同じ変動表示時間が割り当てられる構成であってもよいし、設定可能に予め定められた各段階の遊技態様のそれぞれに対し各々異なる変動表示時間が割り当てられる構成であってもよい。

【０２８８】

また、現在設定されている遊技態様に基づく変動パターンの選択は、対応する各特別図

柄抽選（第１特別図柄抽選または第２特別図柄抽選）の抽選結果が当選である場合に限って行われる構成であってもよいし、対応する各特別図柄抽選の抽選結果が当選でない場合に限って行われる構成であってもよい。

【０２８９】

特別図柄関連処理Ｓ１２１７において、現在設定されている遊技態様に対し割り当てられている変動表示時間の変動パターンが選択されることで、現在設定されている遊技態様に応じた変動表示時間の変動表示が実行される。これにより、遊技者は、装飾図柄の変動表示の長さに応じて、設定されている遊技態様の種類を推測する（認識する）ことができる。

【０２９０】

なお、設定可能に予め定められた遊技態様に対する変動表示時間の割り当ては、設定可能に予め定められた各段階の遊技態様のうち、最も有利である遊技態様（例えば、各タイプの第３段確率の遊技態様）が、設定可能に予め定められた遊技態様に対し選択可能な種々の変動表示時間のうち、長い変動表示時間が選択され易くしてもよい。有利である遊技態様に対する変動表示時間を長くすることで、遊技者は、装飾図柄の変動表示の時間の長さにも注意して遊技を行い、最も有利である遊技態様が設定されていることを期待することができる。

【０２９１】

また、設定可能に予め定められた遊技態様の有利度が高いほど、長い変動表示時間が割り当てられる構成であってもよい。これにより、遊技者は、装飾図柄の変動表示の長さに応じて、設定されている遊技態様の有利度を推測することができる。

【０２９２】

次に、以上説明した本実施形態のパチンコ機１００の作用及び効果を説明する。

【０２９３】

本実施形態のパチンコ機１００においては、所定の条件が成立した場合に、現在設定されている遊技態様に対応する設定示唆情報が表示出力されるので、遊技者は、それを視認することで本パチンコ機１００における現在の遊技態様の種類、すなわち、遊技球の出球率（機械割、ペイアウト率）を好適に認識することが可能となる。

【０２９４】

また、現在設定されている遊技態様に応じた変動表示時間の変動パターンが選択されるので、遊技者は、装飾図柄の変動表示の長さに応じて、設定されている遊技態様の種類を好適に認識し得る。

【０２９５】

＜第３実施形態＞

次に、図２０から図２２を参照して、第３実施形態について説明する。第３実施形態のパチンコ機１００においては、遊技領域の右側部分の流下経路における一部の装置の配置位置、および、各遊技状態における仕様の一部が、第２実施形態のパチンコ機１００と異なっている。

【０２９６】

また、第３実施形態のパチンコ機１００は、第２実施形態のパチンコ機１００と同様、大当り確率や確変継続率などの遊技態様を設定するための設定変更機能を備えており、小当り特典として開放される右大入賞装置１４３４の最大進入許容時間が、出球率の設定変更によって変更された遊技態様に応じて異なるよう構成されている。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。

【０２９７】

まず、図２０（Ａ）から図２０（Ｃ）を参照して、第３実施形態に係るパチンコ機１００における構造的な構成について説明する。図２０（Ａ）は、第３実施形態のパチンコ機１００における遊技盤４００Ａの右側部分を示す正面図であり、図２０（Ｂ）は、右始動入賞装置１４３２の部分拡大図である。また、図２０（Ｃ）は、図２０（Ｂ）のＡ－Ａ線

における右始動入賞装置１４３２の断面図である。
【０２９８】
なお、図２０（Ａ）においては、遊技領域に設けられる主な構造物について、その概略的な外形を図示している。図２０（Ａ）および図２０（Ｂ）においては、右始動入賞装置１４３２および右大入賞装置１４３４について、いずれも前面の板部分が切除された概略的な断面図として図示するとともに、当該断面図において断面のハッチングは省略している。図２０（Ｂ）においては、球通路部１６１１を構成する前側の壁面に設けられる突出部１５３８を二点鎖線で図示しており、図２０（Ａ）においては、突出部１５３７，１５３８の図示を省略している。
【０２９９】
また、図２０（Ａ）においては、進入規制機構１４５２および進入規制機構１４５４がいずれも進入禁止姿勢である状態を実線で図示する一方で、図２０（Ｂ）においては、進入規制機構１４５２が進入許容姿勢である状態を二点鎖線で図示している。図２０（Ａ）および図２０（Ｂ）においては、参考のために、遊技盤４００Ａを流下する遊技球の一部を図示するとともに、遊技球の流下経路の一部を矢印により図示している。図２０（Ｃ）の断面図においては、断面のハッチングは省略している。
【０３００】
図２０（Ａ）に示すように、遊技盤４００Ａは、本実施形態に特徴的な構成として、始動装置４３６に対する下側に配置された右始動入賞装置１４３２と、右始動入賞装置１４３２に対する左側に配置された右大入賞装置１４３４とを備えている。
【０３０１】
右始動入賞装置１４３２は、右始動入賞装置２４３２と同様の、第２特別図柄に係る始動入賞装置として機能する入賞装置であり、始動装置４３６を通過した遊技球が到達可能な位置に設けられている。右始動入賞装置１４３２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進入規制機構１４５２と、進入規制機構１４５２を駆動する、右進入規制ソレノイド２４６２（図１６参照）と同様のソレノイドである進入規制ソレノイド（図示せず）とを備えている。なお、以下、進入規制機構１４５２を駆動する進入規制ソレノイドを、便宜上、「進入規制ソレノイド１４６２」として説明する。
【０３０２】
進入規制機構１４５２は、進入規制ソレノイド１４６２によって駆動される可動片を備えている。進入規制機構１４５２が進入禁止姿勢である場合には、当該可動片が右始動入賞装置１４３２の進入口（入賞口）を閉鎖するよう前方に突出する配置をとり、進入規制機構１４５２が進入許容姿勢である場合には、当該可動片が右始動入賞装置１４３２の進入口（入賞口）を開放するよう後方に没入する配置をとる。
【０３０３】
これにより、進入規制機構１４５２が進入禁止姿勢である場合には、遊技球は右始動入賞装置１４３２に進入できないが、進入規制機構１４５２が進入許容姿勢である場合には、遊技球は右始動入賞装置１４３２に進入できるようになる。進入規制機構１４５２は、普通図柄に係る始動装置４３６へ進入した遊技球が始動スイッチ４４６で検出されることに基づく普通図柄抽選で当選した場合に、進入規制ソレノイド１４６２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。なお、普通図柄抽選で当選したことに基づき進入規制機構１４５２が進入許容姿勢に移行した場合に、進入規制機構１４５２における１回の進入許容姿勢に対して許容される規定数（例えば、１０個）の遊技球が右始動入賞スイッチ２４４２によって検出された場合には、右進入規制機構２４５２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右始動入賞装置２４３２の動作が終了する。
【０３０４】
進入規制機構１４５２が進入禁止姿勢である場合、当該進入規制機構１４５２の可動片

の上面は遊技機正面視における左下がりの下降傾斜面を構成する。なお、当該下降傾斜面は、左に下がる下降傾斜面の傾斜は、水平面に対して略１０度以下の緩い傾斜角度にすることが好ましく、例えば、５度に設定されている。

【０３０５】

右始動入賞装置１４３２は、進入禁止姿勢である進入規制機構１４５２の可動片により形成される下降傾斜面における上流側部分に対して上方に開口して、当該右始動入賞装置１４３２の進入口から進入した遊技球が通過可能な第１流下通路部１５３２Ａと、当該下降傾斜面における第１流下通路部１５３２Ａより下流側部分に対して上方に開口して、当該右始動入賞装置１４３２の進入口から進入した遊技球が通過可能な第２流下通路部１５３２Ｂとを備えている。

【０３０６】

第１流下通路部１５３２Ａは、遊技球が１つずつ進入可能な通路幅を有する通路として構成される。第１流下通路部１５３２Ａより下流側には、第１流下通路部１５３２Ａを通過する遊技球を検出可能な検出手段としての、右始動入賞スイッチ２４４２と同様の右始動入賞スイッチ１４４２Ａが設けられている。

【０３０７】

本実施形態のパチンコ機１００において、右始動入賞スイッチ１４４２Ａは、図２０（Ｂ）において一点鎖線で示すように、当該右始動入賞スイッチ１４４２Ｂにおける遊技球が通過する通路の略中心と、始動装置４３６における遊技球が通過する通路の略中心とが上面視において略一致するよう配置されている。

【０３０８】

また、右始動入賞スイッチ１４４２Ａは、右始動入賞スイッチ１４４２Ｂにおける遊技球が通過する通路の略中心を通り上下方向に延びる直線における、当該右始動入賞スイッチ１４４２Ａの上端との交点と、進入禁止姿勢である進入規制機構１４５２の可動片により形成される下降傾斜面の下面との交点との間の距離Ｌ１（図２０（Ｂ）参照）が、遊技球の直径と略同等の長さとなる位置に配置される。つまり、第１流下通路部１５３２Ａは、右始動入賞スイッチ１４４２Ｂにおける遊技球が通過する通路の略中心を通り上下方向に延びる直線における、進入禁止姿勢である進入規制機構１４５２の可動片の下面との交点と、右始動入賞スイッチ１４４２Ａの上端との交点との間の距離Ｌ１が遊技球の直径と略同等の長さに構成される。

【０３０９】

なお、右始動入賞スイッチ１４４２Ｂにおける遊技球が通過する通路の略中心を通り上下方向に延びる直線上に中心が配置された遊技球であって、進入禁止姿勢である進入規制機構１４５２の可動片の下面に接する遊技球（すなわち、遊技球Ｐ）と、当該可動片の下面との接点から、右始動入賞スイッチ１４４２Ａの上端までの距離を、距離Ｌ１としてもよい。

【０３１０】

あるいは、第１流下通路部１５３２Ａの通路壁と進入禁止姿勢である進入規制機構１４５２の可動片の下面との両方に接する遊技球と、当該可動片の下面との接点から、右始動入賞スイッチ１４４２Ａの上端までの距離のうち最も長い距離を距離Ｌ１としてもよい。

【０３１１】

なお、「右始動入賞スイッチ１４４２Ａの上端から、進入禁止姿勢である進入規制機構１４５２の可動片により形成される下降傾斜面の下面から右始動入賞スイッチ１４４２Ａの上端までの距離」は、右始動入賞スイッチ１４４２Ａを構成する装置の上端から、進入規制機構１４５２の可動片により形成される下降傾斜面の下面までの距離であってもよく、右始動入賞スイッチ１４４２Ａにおける検出位置の上端から、進入規制機構１４５２の可動片により形成される下降傾斜面の下面までの距離であってもよい。

【０３１２】

また、「遊技球の直径と略同等の長さ」としては、遊技球の直径と必ずしも一致する必要はなく、遊技球の直径の１倍以上であってもよいが、当該直径の１．５倍以下の長さま

でとすることが好ましく、遊技球の直径に近い方が右始動入賞装置１４３２への遊技球の進入を迅速に検出することができて好適である。

【０３１３】

また、距離Ｌ１が遊技球の直径と略同等の長さとなる位置に右始動入賞スイッチ１４４２Ａを配置することで、第１流下通路部１５３２Ａに進入した遊技球が右始動入賞スイッチ１４４２Ａによる検出範囲内に進入した直後に進入規制機構１４５２が進入許容姿勢から進入禁止姿勢に移行した場合であっても、当該遊技球が進入規制機構１４５２の可動片に接触することが抑制される。よって、進入規制機構１４５２の可動片との接触による遊技球の挙動変化を抑制できるので、右始動入賞スイッチ１４４２Ａにより既に検出された遊技球が誤って当該右始動入賞スイッチ１４４２Ａにより再度検出されるチャタリングが生じるなどの不具合が発生することを好適に抑制できる。

【０３１４】

右始動入賞スイッチ１４４２Ａの配置位置は、当該右始動入賞スイッチ１４４２Ａの上端から、進入禁止姿勢である進入規制機構１４５２の可動片により形成される下降傾斜面の下面までの距離のうち最も長い距離Ｌ１が、遊技球の直径と略同等の長さであることに限らず、遊技球の直径より短い長さとなる位置であってもよい。この場合であっても、右始動入賞装置１４３２への遊技球の進入を迅速に検出することができる。

【０３１５】

第１流下通路部１５３２Ａは、図２０（Ｂ）に示すように、右始動入賞スイッチ１４４２Ａより上流側に、その通路幅が右始動入賞スイッチ１４４２Ａに近づくにつれて遊技球の直径に近づくように徐々に小さくなる区間（以下、この区間を「徐変区間」とも称す）を有する。なお、徐変区間は、当該徐変区間の終端位置における通路幅が、右始動入賞スイッチ１４４２Ａの通路幅以上の幅であることが好ましく、右始動入賞スイッチ１４４２Ａの通路幅に略等しい幅であることが好適である。また、徐変区間は、右始動入賞スイッチ１４４２Ａより上流側の全域またはほぼ全域に設けられていてもよいし、右始動入賞スイッチ１４４２Ａより上流側の一部領域に設けられていてもよい。

【０３１６】

第２流下通路部１５３２Ｂは、その入口部分となる開口が、第１流下通路部１５３２Ａの入口部分となる開口より広く、複数の遊技球を同時に進入させることが可能な広さに構成される。第２流下通路部１５３２Ｂは、上流側において、開口から進入した遊技球を進入規制機構１４５２の可動片により形成される下降傾斜面における下流側（本実施形態では、遊技機正面視における左側）に集め、下流側において、上流側において集められた遊技球を１つずつ通過させる通路として構成される。

【０３１７】

第２流下通路部１５３２Ｂにおける遊技球を１つずつ通過させることができる通路部より下流側には、第２流下通路部１５３２Ｂを通過する遊技球を検出可能な検出手段としての、右始動入賞スイッチ１４４２Ａと同様の右始動入賞スイッチ１４４２Ｂが設けられている。

【０３１８】

右始動入賞スイッチ１４４２Ａまたは右始動入賞スイッチ１４４２Ｂのいずれで遊技球が検出された場合であっても、第２特別図柄の始動入賞が発生する。よって、右始動入賞装置１４３２に進入した遊技球は、第１流下通路部１５３２Ａを通過するか第２流下通路部１５３２Ｂを通過するかに応じて、右始動入賞スイッチ１４４２Ａまたは右始動入賞スイッチ１４４２Ｂによって検出され、それにより、第２特別図柄の始動入賞が発生する。

【０３１９】

なお、第１流下通路部１５３２Ａまたは第２流下通路部１５３２Ｂに進入した遊技球は、右始動入賞スイッチ１４４２Ａまたは右始動入賞スイッチ１４４２Ｂにより検出された後、各流下通路部１５３２Ａ，１５３２Ｂから排出され、基体４０１の背面側に形成された回収排出通路（図示せず）へと案内される。

【０３２０】

第１流下通路部１５３２Ａの入口部分となる開口は、第２流下通路部１５３２Ｂの入口部分となる開口より上流側に設けられているので、始動装置４３６を通過した遊技球が進入規制機構１４５２の可動片により形成される下降傾斜面における上流側に到達する構成においては、進入規制機構１４５２が進入許容姿勢である場合に、始動装置４３６を通過した遊技球を主に第１流下通路部１５３２Ａに進入させることができる。

【０３２１】

特に、本実施形態のパチンコ機１００においては、第１流下通路部１５３２Ａの入口部分となる開口は、図２０（Ｂ）に示すように、始動装置４３６のほぼ直下に設けられているので、進入規制機構１４５２が進入許容姿勢である場合に、始動装置４３６を通過した遊技球の殆どを第１流下通路部１５３２Ａに進入させることができる。

【０３２２】

進入規制機構１４５２が進入禁止姿勢である場合、当該進入規制機構１４５２の可動片の上側は、図２０（Ａ）に示すように、当該可動片により形成される下降傾斜面に沿って遊技球を遊技機正面視における右から左側へと案内する球通路部１６１１として機能する。よって、進入規制機構１４５２が進入禁止姿勢である場合に、始動装置４３６を通過した遊技球が当該進入規制機構１４５２の可動片により形成される下降傾斜面に到達した場合、当該遊技球は、下降傾斜面の上を転動しながら球通路部１６１１を流下する。球通路部１６１１を流下する遊技球は、下降傾斜面の下流端に達すると、当該下流端から落下する。

【０３２３】

一方、遊技球が球通路部１６１１を通過している間に、進入規制機構１４５２が進入許容姿勢に移行した場合には、進入規制機構１４５２の可動片により形成される下降傾斜面上に位置する遊技球は、その位置に応じて、第１流下通路部１５３２Ａまたは第２流下通路部１５３２Ｂに進入するか、第２流下通路部１５３２Ｂの開口端から左下方向に延びる誘導部１５３１の上を流下する。誘導部１５３１の上を流下する遊技球は、当該誘導部１５３１の下流端に達すると、当該下流端から落下する。

【０３２４】

また、図２０（Ｂ）および図２０（Ｃ）に示すように、球通路部１６１１における後側の壁面１５３５および前側の壁面１５３６には、それぞれ、内側に突出して上下方向に連続する突出部１５３７および突出部１５３８が設けられている。図２０（Ｃ）に示すように、これら突出部１５３７，１５３８は、上面視において、隣接する突出部１５３７の間に突出部１５３８が配置され、隣接する突出部１５３８の間に突出部１５３７が配置される。

【０３２５】

よって、球通路部１６１１を通過する遊技球は、突出部１５３７，１５３８との衝突によって前後方向に蛇行しながら上流側から下流側へと（図２０（Ｃ）における右から左側へと）進行する。これにより、球通路部１６１１を通過する遊技球の進行速度が低下するので、遊技球が球通路部１６１１に留まる時間（滞在時間）を長くすることができる。

【０３２６】

これにより、右始動入賞装置１４３２の進入口の、進入規制機構１４５２の可動片により形成される下降傾斜面における遊技球の通過方向の開口幅が大きくなることを抑制して右始動入賞装置１４３２を小型に構成可能としつつ、当該下降傾斜面を流下する遊技球が、進入規制機構１４５２が次に進入許容姿勢に移行したタイミングで右始動入賞装置１４３２の進入口に進入できる可能性を高めることができる。

【０３２７】

また、図２０（Ｃ）に示すように、突出部１５３７，１５３８のうち最も上流側に位置する突出部１５３７Ａは、上面視において、第１流下通路部１５３２Ａの開口に重ならない位置に設けられているので、始動装置４３６を通過して右始動入賞装置１４３２へと向かう遊技球を、突出部１５３７，１５３８よる蛇行が開始される前に第１流下通路部１５３２Ａに進入させることができる。

【０３２８】
なお、進入規制機構１４５２の可動片の上面に、当該上面から上方に突出する突出部や下方に凹む凹み部を突出部１５３７，１５３８と同様の配置で設けることで、球通路部１６１１を通過する遊技球を蛇行させて滞在時間を長くする構成としてもよい。
【０３２９】
右大入賞装置１４３４は、下大入賞装置２４３４と同様の大入賞装置として機能する入賞装置であり、進入規制機構１４５２の可動片により形成される下降傾斜面、または、誘導部１５３１の各下流端から落下した遊技球が到達可能な位置に設けられている。右大入賞装置１４３４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を規制する進入規制機構１４５４と、進入規制機構１４５４を駆動する、下進入規制ソレノイド２４６４（図１６参照）と同様の進入規制ソレノイド（図示せず）とを備えている。なお、以下、進入規制機構１４５４を駆動する進入規制ソレノイドを、便宜上、「進入規制ソレノイド１４６４」として説明する。
【０３３０】
進入規制機構１４５４は、進入規制ソレノイド１４６４によって駆動される可動片を備えている。進入規制機構１４５４が進入禁止姿勢である場合には、当該可動片が右大入賞装置１４３４の進入口（入賞口）を閉鎖するよう前方に突出する配置をとり、進入規制機構１４５４が進入許容姿勢である場合には、当該可動片が右大入賞装置１４３４の進入口（入賞口）を開放するよう後方に没入する配置をとる。これにより、進入規制機構１４５４が進入禁止姿勢である場合には、遊技球は右大入賞装置１４３４に進入できないが、進入規制機構１４５４が進入許容姿勢である場合には、遊技球は右大入賞装置１４３４に進入できるようになる。
【０３３１】
右大入賞装置１４３４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特別図柄抽選または第２特別図柄抽選に当選した場合に進入規制ソレノイド１４６４の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。なお、右大入賞装置１４３４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１４４４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１４５４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１４５４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。
【０３３２】
進入規制機構１４５４が進入許容姿勢である場合に右大入賞装置１４３４に進入した遊技球は、当該右大入賞装置１４３４内に形成された球通路部を通過し、当該球通路部の下流側に配置された、下大入賞スイッチ２４４４（図１６参照）と同様の大入賞スイッチ１４４４により検出される。なお、右大入賞装置１４３４に進入した遊技球は、大入賞スイッチ１４４４により検出された後、基体４０１の背面側に形成された回収排出通路（図示せず）へと案内される。
【０３３３】
進入規制機構１４５４が進入禁止姿勢である場合、当該進入規制機構１４５４の可動片の上面は遊技機正面視における左下がりの下降傾斜面を構成する。なお、当該下降傾斜面は、左に下がる下降傾斜面の傾斜が、水平面に対して略１０度以下の緩い傾斜角度にすることが好ましく、例えば、５度に設定されている。
【０３３４】
進入規制機構１４５４が進入禁止姿勢である場合、当該進入規制機構１４５４の可動片の上側は、図２０（Ａ）に示すように、当該可動片により形成される下降傾斜面に沿って遊技球を遊技機正面視における右から左側へと案内する球通路部１６２１として機能する。よって、進入規制機構１４５４が進入禁止姿勢である場合に、進入規制機構１４５２の可動片により形成される下降傾斜面、または、誘導部１５３１の各下流端から落下した遊

技球が当該進入規制機構１４５４の可動片により形成される下降傾斜面に到達した場合、当該遊技球は、下降傾斜面の上を転動しながら球通路部１６２１を流下する。球通路部１６２１を流下する遊技球が右大入賞装置１４３４における当該球通路部１６２１の下流側の端部に達すると、当該遊技球は当該端部から落下する。

【０３３５】

本実施形態のパチンコ機１００においては、第２特別図柄に係る単位遊技の抽選結果として、上記した大当りの他に、小当りが設定されている。小当りに当選した場合には、大当りに当選した場合とは異なる特典（小当り特典）が遊技者に付与される。なお、大当りに当選した場合に発生する特別遊技状態の種類の１つとして、小当りの当選と同一の大きさの特典が付与される特別遊技状態が設定されていても良い。

【０３３６】

小当りの機能を有する本実施形態のパチンコ機１００においては、第２特別図柄に係る右始動入賞装置１４３２へ進入した遊技球が右始動入賞スイッチ１４４２Ａまたは右始動入賞スイッチ１４４２Ｂで検出されることに基づく第２特別図柄抽選において小当りに当選した場合に進入規制ソレノイド１４６２が作動するよう構成される。第２特別図柄の始動入賞の発生に基づいて取得された第２特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が予め定めた小当りに当選となる値（以下、小当り当選値という）であった場合には、小当りの当選となる。小当り当選値は、大当り当選値とは別の値に設定され、１回の始動入賞において大当りと小当りとが同時には成立しない設定とされている。小当りに当選した単位遊技においては、大当り図柄とは別の図柄（大当りに当選しなかった場合に表示されるハズレ図柄）のうち、予め定められた小当り図柄が特別図柄表示装置４７１，４７２における停止図柄として設定される。

【０３３７】

小当りに当選した場合には、進入規制ソレノイド１４６４が作動して進入規制機構１４５４が進入許容姿勢となり、右大入賞装置１４３４が開放される。進入規制機構１４５４の進入許容姿勢は、１回の小当り当選において、所定の個数（例えば、５個）の遊技球が大入賞スイッチ１４４４によって検出されるか、所定の最大進入許容時間（例えば、３秒）が経過するまでの期間において持続（維持）され、当該期間の終了後、進入規制機構１４５４は進入禁止姿勢に復帰する。なお、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、小当り特典として開放される右大入賞装置１４３４の最大進入許容時間が、出球率の設定変更によって変更された遊技態様に応じて異なるよう構成されている。

【０３３８】

この進入許容姿勢が持続される期間中が、小当りに係る遊技状態（小当り遊技状態）に対応する。小当り遊技状態は、小当りの当選に対応した停止図柄が表示された場合に開始され、進入規制ソレノイド１４６４が進入禁止姿勢に復帰した後に終了する。小当り遊技状態は、大当りに対応する特別遊技状態と同様、変動表示の実行が待機され、小当り遊技状態の後に次の単位遊技に係る変動表示が行われる。

【０３３９】

小当り遊技状態の制御は、特別図柄関連処理Ｓ１２１７（図１２参照）において行われる。具体的に、第２特別図柄の始動入賞があった場合に小当りに当選したか否かが判定され、小当りに当選している場合には、上記した期間にわたって進入規制ソレノイド１４６４が進入許容姿勢となり、右大入賞装置１４３４が開放される。なお、小当り遊技状態中に必ずしも変動表示を待機させる必要はなく、小当り遊技状態中に次の単位遊技の変動表示が開始される構成としても良い。

【０３４０】

小当りは、大当りの当選と比較して１回の当選によって遊技状態を変更させる契機となるものではない点において異なっている。小当りに当選した場合には、前回以前の抽選において定められていた遊技状態に従って、遊技が進行する。例えば、通常遊技状態においては、小当り遊技状態の後には通常遊技状態が継続し、確変遊技状態においては、小当り遊技状態の終了によって１回の単位遊技が実行されたこととなり、残り単位遊技数が１回

分減少する。

【０３４１】

なお、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、小当りによる遊技性として、非時短状態である確変状態Ｃ～Ｅにおいては、遊技者が遊技球の払い出しによって獲得し得る球数（以下、「獲得球数」とも称す）が次第に増加し、時短状態である確変状態Ａ，Ｂにおいて獲得球数の増加が制限される設定とされているため、右始動入賞装置１４３２への入賞に対しての賞球数が少なく設定されている。すなわち、右始動入賞装置１４３２へは確変状態Ａ，Ｂにおいて遊技球が多数入賞することとなり、この状況でも獲得球数が次第に減少するように、賞球個数は、少数に設定することがよく、２個以下とすることが好ましく、例えば、１個に設定されている。

【０３４２】

次に、本実施形態の確変遊技状態における遊技について説明する。本実施形態のパチンコ機１００において、確変遊技状態は、内部的に更に細かく５種類の内部遊技状態に分類されている。以下では、これら５種類の内部遊技状態のそれぞれを、「確変状態Ａ」、「確変状態Ｂ」、「確変状態Ｃ」、「確変状態Ｄ」、および「確変状態Ｅ」とも称す。

【０３４３】

確変状態Ａ、確変状態Ｂ、確変状態Ｃ、確変状態Ｄ、および確変状態Ｅの各々は、第２特別図柄抽選（又は第１特別図柄抽選）において通常遊技状態や時短遊技状態に比べて高確率で大当りを抽選する点で共通しているが、装飾図柄表示装置４７９における演出の選択態様が相違している。

【０３４４】

具体的に、確変状態Ａにおいては、変動パターンとして複数種類のハズレパターンから１つのハズレパターンを選択する。確変状態Ｂにおいては、変動パターンとして複数種類のリーチハズレパターンから１つのリーチハズレパターンを選択する。確変状態Ｃにおいては、５０％の割合で複数種類のリーチハズレパターンから１つのリーチハズレパターンを選択し、５０％の割合で複数種類のハズレパターンから１つのハズレパターンを選択する。

【０３４５】

確変状態Ｄにおいては、確変状態Ａと同様に変動パターンとしてハズレパターンを選択すると共に、特定のモード表示への移行の可否について抽選する。確変状態Ｅにおいては、確変状態Ａと同様に変動パターンとしてハズレパターンを選択すると共に、確変遊技状態を終了させるための処理を実行する。

【０３４６】

主制御基板９２０のＲＯＭの所定の領域には、確変遊技状態における５種類の内部遊技状態（すなわち、確変状態Ａ～Ｅ）の推移パターンが、予め複数種類（例えば、１２０種類）準備されている。各推移パターンに対しては、個別の推移パターンを識別する値（以下、「パターン番号」とも称する）が対応付けられており、始動入賞の発生に基づき大当り図柄乱数カウンタから取得された値に基づいてパターン番号を選択することで、推移パターンが決定される。

【０３４７】

パターン番号の選択は、大当り図柄乱数カウンタかの値に基づいて行われる。例えば、１２０種類の推移パターンが準備されている場合には、特別遊技状態から確変遊技状態への移行するに際し、大当り図柄乱数カウンタから取得された値が「２４０」～「３５９」である場合には、各値に対し、それぞれ、「１」～「１２０」がパターン番号として選択され、大当り図柄乱数カウンタから取得された値が「２４０」～「３５９」である場合もまた、各値に対し、それぞれ、「１」～「１２０」がパターン番号として選択される。これにより、均等に各種の推移パターンを選択することができる。なお、時短遊技状態（大当り図柄乱数カウンタから取得された値が「０」～「２３９」）においては、確変遊技状態の場合と異なる推移パターンが選択される。

【０３４８】

これら複数種類の推移パターンは各々、確変遊技状態において内部遊技状態が切り替わるタイミングが異なるよう設定されている。具体的に、各推移パターンは、確変状態Ａ～Ｅのうち確変状態Ｂ及び確変状態Ｃが発生するタイミングが異なるとともに、確変状態Ｃが発生した後に続く確変状態Ｄの長さ（すなわち、確変状態Ｄの発生回数）が異なっている。主制御基板９２０は、特別図柄抽選において大当りに当選した場合に、予め準備されている複数種類の推移パターンから１の推移パターンを決定し、決定した推移パターンに従って遊技を進行させる。

【０３４９】

また、各推移パターンは、確定的にリーチハズレパターンの変動が発生する単位遊技（以下、「確定リーチ発生単位遊技」とも称す）の実行回数と、選択的にリーチハズレパターンの変動が発生する単位遊技（以下、「抽選リーチ発生単位遊技」とも称す）の実行回数との組み合わせが異なるものとして構成される。すなわち、各推移パターンに対しては、確定リーチ発生単位遊技を指定するための残り単位遊技数（以下、「確定リーチ発生残り単位遊技数」とも称す）と、抽選リーチ発生単位遊技を指定するための残り単位遊技数（図中の「抽選リーチ発生残り単位遊技数」とも称す）との組み合わせが各々異なる組み合わせとして規定されている。

【０３５０】

なお、本実施形態の遊技機１００においては、各推移パターンにおける確定リーチ発生残り単位遊技数と抽選リーチ発生残り単位遊技数との組み合わせは、確定リーチ発生残り単位遊技数と抽選リーチ発生残り単位遊技数との和が、確変遊技状態の基本的な実行回数として予め決められている所定の回数（本実施形態では、１００）となるよう設定されている。

【０３５１】

確変遊技状態においては、決定された推移パターンに従い、当該確変遊技状態における内部遊技状態が、初回の単位遊技から、確定リーチ発生単位遊技の１つ前の回の単位遊技に至るまでの各単位遊技において、主制御基板９２０は、確変状態Ａに応じた制御を実行し、確定リーチ発生単位遊技を実行する回において、主制御基板９２０は、確変状態Ｂに応じた制御を実行する。

【０３５２】

次に、確定リーチ発生単位遊技の１つ後の回の単位遊技から、抽選リーチ発生単位遊技の１つ前の回の単位遊技に至るまでの各単位遊技において、主制御基板９２０は、再度、確変状態Ａに応じた制御を実行し、抽選リーチ発生単位遊技を実行する回において、主制御基板９２０は、確変状態Ｃに応じた制御を実行する。

【０３５３】

次に、抽選リーチ発生単位遊技の１つ後の回の単位遊技から、確変遊技状態の基本的な実行回数として予め決められている所定の回数における最終回（本実施形態では、１００回目）の単位遊技の１つ前の回の単位遊技までの各単位遊技において、主制御基板９２０は、確変状態Ｄに応じた制御を実行し、当該最終回の単位遊技において、主制御基板９２０は、確変状態Ｅに応じた制御を実行する。

【０３５４】

当該最終回の単位遊技が実行されてもなお、特別図柄に係る単位遊技の大当り抽選において大当りに当選しない場合には、始動入賞が発生する毎に、抽選リーチ発生単位遊技が実行されるよう構成されており、当該抽選リーチ発生単位遊技において、主制御基板９２０は、確変状態Ｄに応じた制御を実行する。

【０３５５】

また、本実施形態のパチンコ機１００は、確変遊技状態において、確変状態（確変状態Ａ～Ｅ）の種類に応じて時短状態と非時短状態とに切り替わる構成とされる。具体的に、確変状態Ａおよび確変状態Ｂにおいては時短状態となり、確変状態Ｃ、確変状態Ｄ、および確変状態Ｂにおいては非時短状態となる。詳細は後述するが、確変状態の種類に応じて時短状態と非時短状態とに切り替わる構成としたことで、右打ち遊技手法によって遊技を

行う確変遊技状態においては、確変状態Ａ，Ｂでは遊技球が右大入賞装置１４３４に進入し難く、確変状態Ｃ～Ｅでは小当りの当選によって遊技球が右大入賞装置１４３４に進入し易い状態を発生させることができる。

【０３５６】

次に、本実施形態のパチンコ機１００における普通図柄に関する仕様について説明する。本実施形態のパチンコ機１００においては、以下のように普通図柄に関する仕様を設定することが好ましい。まず、普通図柄の変動表示の時間としては、時短状態と非時短状態との両状態において短時間に設定されることが好ましく、略１．０秒以下に設定されることがよく、略０．５秒以下に設定されることが好適であり、例えば、非時短状態において略０．３秒、時短状態において略０．２秒に設定されている。なお、始動装置４３６と右始動入賞装置１４３２との距離は、当該普通図柄の変動時間の長さに対応して定められている。

【０３５７】

普通図柄抽選に当選した場合に右始動入賞装置１４３２を開放する時間（すなわち、進入規制機構１４５４が進入許容姿勢をとる時間）は、非時短状態においては、遊技球の発射時間間隔（略０．６秒）より短時間に設定されることが好ましく、例えば、略０．５秒の時間で１回開放するように設定されている。一方、時短状態においては、遊技球の発射時間間隔（略０．６秒）と比べて十分に長い時間に設定されることが好ましく、例えば、略１．８秒の時間で３回連続して開放するように設定されている。

【０３５８】

時短状態において右始動入賞装置１４３２を複数回開放させる場合、各開放の間に設けられるインターバル時間（すなわち、進入規制機構１４５４が進入禁止姿勢をとる時間）は、進入規制機構１４５４が進入禁止姿勢であるタイミングで右始動入賞装置１４３２の入口部分に到達した遊技球が、当該進入禁止姿勢が持続される間に当該入口部分より下流側に流下することなく、進入規制機構１４５４が次に進入許容姿勢になった場合に右始動入賞装置１４３２に進入し易い構成とされている。これにより、右始動入賞装置１４３２は、時短状態において、略１．８秒の３倍に相当する略５．４秒の進入許容時間が発生するよう、進入規制機構１４５４が進入許容姿勢となる。

【０３５９】

当該インターバル時間は、遊技球の発射時間間隔より十分に短い時間に設定されることが好ましく、略半分以下の時間に設定されることがよく、例えば、略０．２秒に設定されてもよいし、略０．１秒以下で瞬間的に進入禁止姿勢に切り替わる構成であってもよい。インターバル時間を遊技球の発射時間間隔より十分に短い時間とすることで、進入規制機構１４５４が進入禁止姿勢である期間中（すなわち、インターバル時間である間）に遊技球が右始動入賞装置１４３２の入口部分を越えて下流側に流下してしまうことを抑制できる。

【０３６０】

普通図柄に関する仕様が上記のように構成される本実施形態のパチンコ機１００においては、時短状態である場合に右打ち遊技手法によって発射されたことで中央構造体４２０に対する右側を流下する遊技球の殆どを右始動入賞装置１４３２より下流側に殆ど流下させず、その多くを右始動入賞装置１４３２に進入させることが可能となる。

【０３６１】

また、本実施形態のパチンコ機１００においては、上述したように、進入規制機構１４５２の可動片により形成される下降傾斜面の下り傾斜が緩い傾斜角度（例えば、水平面に対して略１０度以下の傾斜角度）に構成されるとともに、球通路部１６１１に突出部１５３７，１５３８を設け、それにより、球通路部１６１１を通過する遊技球の進行速度を低下させるよう構成されているので、時短状態において中央構造体４２０に対する右側を流下する遊技球をより好適に右始動入賞装置１４３２に進入させることが可能となる。

【０３６２】

なお、普通図柄に関する仕様や突出部１５３７，１５３８の構造を設定は、時短状態に

おいて中央構造体４２０に対する右側を流下する遊技球の略９０％以上が右始動入賞装置１４３２に進入するようにすることが好ましく、右始動入賞装置１４３２への進入確率が略９５％以上となるようにすることが好適である。

【０３６３】

ここで、遊技状態の内容詳細について、図２１を参照して説明する。図２１は、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。なお、図２１においては、時短遊技状態に関する図示は省略している。

【０３６４】

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、図２１に示すように、まずは、通常遊技状態からスタートする。通常遊技状態においては、始動入賞によって単位遊技の権利を発生させて大当りの獲得を期待して遊技を実行することとなる。

【０３６５】

始動入賞によって単位遊技の権利が発生すると特別図柄（具体的には、第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示と確定停止とが行われ、特別図柄に係る単位遊技の大当り抽選において大当りに当選した場合には特別遊技状態へ遊技状態が移行する。大当り抽選において大当りに当選したか否かは、特別図柄に係る単位遊技を制御する特別図柄関連処理Ｓ１２１７（図１２参照）において判定される。

【０３６６】

一方、特別図柄に係る単位遊技の大当り抽選において大当りに当選せず、小当りの抽選において小当りに当選した場合、大入賞装置（具体的には、右大入賞装置１４３４及び下大入賞装置２４３４）を所定の進入許容時間で所定回数（具体的には、１回）作動させる。大当り抽選において小当りに当選したか否かの判定、および、大入賞装置の動作制御は、特別図柄関連処理Ｓ１２１７（図１２参照）において実行される。

【０３６７】

なお、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、小当り確率は、遊技状態に依ることなく略１／１に設定されているとともに、小当りに当選した場合に作動される大入賞装置の進入許容時間は、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（遊技態様の設定変更）によって設定された段階に応じて、３秒または５秒とされている。

【０３６８】

特別遊技状態においては、例えば、略３０秒の大入賞装置（具体的には、右大入賞装置１４３４及び下大入賞装置２４３４）の作動が所定回数（具体的には、６回又は１６回）実行される。通常遊技状態または確変遊技状態において選ばれた大当りの種類が通常大当りである場合には、時短遊技状態を経由して通常遊技状態へと移行する。大当りの種類の判定は、特別図柄関連処理Ｓ１２１７（図１２参照）において、特別図柄の始動条件が成立したことで取得された大当り図柄乱数に基づき実行される。

【０３６９】

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時短遊技状態を経由して通常遊技状態へと移行する通常大当りと、特別遊技状態の終了後に時短遊技状態を経由して通常遊技状態へと移行する確変大当りとが設けられている。

【０３７０】

なお、本実施形態のパチンコ機１００においては、特別図柄に係る単位遊技の大当り抽選において大当りに当選した場合に通常大当りが選択される確率および確変大当りが選択される確率は、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によって設定された段階に応じて異なる構成とされており、例えば、ミドルタイプにおいて、特別図柄に係る単位遊技の大当り抽選において大当りに当選した場合に通常大当りが選択される確率は略１／２に設定され、確変大当りが選択される確率もまた略１／２に設定されている。

【０３７１】

一方、通常遊技状態または確変遊技状態において選ばれた大当りの種類が確変大当りである場合には、確変遊技状態の実行回数に相当する残り単位遊技数が設定される。本実施形態のパチンコ機１００においては、残り単位遊技数として、確変遊技状態の基本的な実行回数として予め決められている回数（具体的には、１００）が設定される。また、遊技状態を記憶する遊技状態記憶部（ＲＡＭの所定の領域）に確変遊技状態に対応した情報が記憶され、当該情報に従って特別図柄に係る抽選条件が設定されるとともに、普通図柄関連処理Ｓ１２１８（図１２参照）における普通図柄抽選の条件や右始動入賞装置１４３２の進入許容姿勢への移行時間についても遊技状態記憶部に記憶された情報に対応して制御される。

【０３７２】

確変遊技状態においては、始動入賞（主に、第２特別図柄に係る始動入賞）によって単位遊技の権利を発生させて遊技を実行することとなる。具体的に、始動入賞によって単位遊技の権利が発生すると特別図柄（主に、第２特別図柄）の変動表示と確定停止とが行われ、特別図柄に係る単位遊技の大当り抽選に当選すると特別遊技状態へ遊技状態が移行する。

【０３７３】

特別図柄が変動表示された後に確定停止する毎に、残り単位遊技数が「０」以上であれば、残り単位遊技数が１ずつ減算される。特別図柄に係る単位遊技の大当り抽選において大当りに当選した場合、特別図柄の変動表示が確定停止された後、特別遊技状態へ遊技状態が移行する。一方、特別図柄に係る単位遊技の大当り抽選において大当りに当選せず、小当りの抽選において小当りに当選した場合、通常遊技状態において小当りに当選した場合と同様に、大入賞装置（具体的には、右大入賞装置１４３４及び下大入賞装置２４３４）を所定の進入許容時間で所定回数（具体的には、１回）作動させる。

【０３７４】

次に、各遊技状態における遊技の具体的仕様について、図２２を参照して説明する。図２２は、各遊技状態における遊技の仕様を比較した説明図である。

【０３７５】

本実施形態のパチンコ機１００においては、左打ち遊技手法による第１特別図柄による単位遊技の変動表示と、右打ち遊技手法による第２特別図柄による単位遊技の変動表示が同時に並行して実行され、一方の変動表示が当選した場合には他方の変動表示は非当選（ハズレ）の図柄で停止し、一方の変動表示の当選に係る特別遊技状態へ遷移するよう構成される。

【０３７６】

図２２においては、各遊技状態に対応して、大当りに当選しなかった場合（大当り非当選）における第２特別図柄の変動時間の選択頻度を、高い頻度から順に、「◎」、「○」、「△」、「－」の順に示している。

【０３７７】

通常遊技状態では、左打ち遊技手法によって遊技者に遊技を行わせ、右打ち遊技手法では、遊技が進行しないように、１０分以上の時間にわたって継続される長い時間（以下、「長時間２」とも称す）の変動表示が実行され、本実施形態では、１２００秒から１８００秒の変動時間が選定される。このため、遊技者は、通常遊技状態では、左打ち遊技手法で遊技を行い、第１特別図柄に係る抽選の当選を目指して遊技を実行する。

【０３７８】

確変遊技状態では、上述した５つの確変状態Ａ～Ｅによって選択される変動時間が異なり、確変状態Ａと確変状態Ｄとでは、短時間（略０．５秒）の変動表示が大部分を占めて、他の変動時間は大当り当選の場合を除いて、実行されないか又はほとんど実行されない設定とされている（例えば、１％未満）。確変状態Ｂ，Ｅにおいては、確変状態Ａ，Ｄに比べて長い、６０秒から９０秒の変動時間（以下、「長時間１」とも称す）の変動表示が選択され易い。ここで、確変状態Ｂにおいては、特定のキャラクタの出現を伴うハズレリーチの演出が実行され易く、確変状態Ｅにおいては、確変状態の終了を遊技者に伝える表

示や音声を伴う終了演出が実行される。また、確変状態Ｃは、短時間の変動表示と長時間１の変動表示とがほぼ同一の割合で実行される。

【０３７９】

また、本実施形態のパチンコ機１００においては、上述したように、確変状態Ａおよび確変状態Ｂにおいては時短状態となり、確変状態Ｃ、確変状態Ｄ、および確変状態Ｂにおいては非時短状態となるよう構成されている。また、普通図柄抽選に当選した場合に右始動入賞装置１４３２を開放する時間（進入許容時間）は、上述したように、非時短状態においては、略０．５秒の時間で１回開放するように設定され、時短状態においては、略１．８秒の時間で３回連続して開放するように設定されている。

【０３８０】

大当り確率については、通常遊技状態が低確率で、確変状態が通常遊技状態より高確率に設定される。大当り特典としては、通常遊技状態においては、所定のラウンド数（例えば、６ラウンド又は１６ラウンド）にわたって、右大入賞装置１４３４または下大入賞装置２４３４の入賞口に遊技球が進入可能な長時間（例えば、略３０秒）の開放状態に相当する進入規制機構１４５４，２４５４の進入許容姿勢が継続し、確変状態では、通常遊技状態より有利な設定とされて所定のラウンド数（例えば、１６ラウンド）にわたる長時間の開放状態が継続する設定とされている。

【０３８１】

小当り確率は、遊技状態に依らず一定で、略１／１（すなわち、第２特別図柄の大当り抽選に非当選となった場合の略１００％）の確率で当選となる。小当り特典は、通常遊技状態においても、確変状態においても一定の特典に設定され、右大入賞装置１４３４の入賞口に遊技球が進入可能な開放状態が所定の開放時間にわたって発生する。

【０３８２】

なお、本実施形態のパチンコ機１００においては、小当り特典として開放される右大入賞装置１４３４に対して規定される最大進入許容時間は、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（遊技態様の設定変更）によって設定された段階に応じた時間とされる。

【０３８３】

本実施形態のパチンコ機１００においては、第２実施形態のパチンコ機１００と同様に、出球率の設定変更によって、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の遊技態様であって初当り確率が異なる３種類の遊技態様と、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の遊技態様であって初当り確率が異なる３種類の遊技態様と、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の遊技態様であって初当り確率が異なる３種類の遊技態様とからなる９種類の遊技態様のいずれかを選択可能に構成される。

【０３８４】

かかる構成を有する本実施形態のパチンコ機１００においては、小当り特典として開放される右大入賞装置１４３４の最大進入許容時間は、トップタイプまたはミドルタイプである６種類の遊技態様のいずれかが設定されている場合には第１所定時間（例えば、３秒）とされ、ボトムタイプである３種類の遊技態様のいずれかが設定されている場合には第１所定時間より長い第２所定時間（例えば、５秒）とされる。

【０３８５】

次に、本実施形態のパチンコ機１００における小当りによる遊技性について説明する。本実施形態のパチンコ機１００においては、小当りによる遊技性として、右打ち遊技手法によって遊技を行う確変遊技状態において、時短状態である確変状態Ａ，Ｂにおいて獲得球数の増加が抑制され（または、獲得球数が次第に減少し）、非時短状態である確変状態Ｃ、確変状態Ｄ、および確変状態Ｅにおいては、獲得球数が次第に増加する設定とされている。なお、「獲得球数」は、遊技者が遊技球の払い出しによって獲得し得る球数であり、入賞装置に遊技球が入賞したことによって払い出された賞球数から、遊技領域に発射した球数を差し引いた球数である。

【０３８６】
具体的に、時短状態である確変状態Ａ，Ｂは、通常遊技状態に比べて右始動入賞装置２４３２へ遊技球が進入しやすい。よって、確変状態Ａ，Ｂの各単位遊技においては、右打ち遊技手法で発射した遊技球の大部分が、右始動入賞装置２４３２に進入（入賞）することになるので、当該単位遊技において獲得球数はほとんど増えないか、次第に減少する。
【０３８７】
一方、非時短状態である確変状態Ｃ～Ｅは、通常遊技状態に比べて右大入賞装置１４３４へ遊技球が進入しやすい。よって、確変状態Ｃ～Ｅの各単位遊技において、遊技球は、球通路部１６１１を通って右始動入賞装置１４３２より下流側（左下側）へ流下して右大入賞装置１４３４へ遊技球が進入（入賞）することになるので、当該単位遊技において獲得球数は次第に増大する。
【０３８８】
上述したように、どの推移パターンも、複数回の確変状態Ａの単位遊技と、１回の確変状態Ｂの単位遊技と、複数回の確変状態Ａの単位遊技と、１回の確変状態Ｃの単位遊技と、複数回の確変状態Ｄの単位遊技と、１回の確変状態Ｅの単位遊技とが、この順で現出するよう規定されている。よって、各推移パターンの前半部分を構成する時短状態である確変状態（確変遊技状態Ａ，Ｂ）の回数と、後半部分を構成する非時短状態である確変状態（確変遊技状態Ｃ～Ｅ）の回数との組み合わせ方に応じて、確変遊技状態における獲得球数を推移パターン毎に有意に変化させることができる。これにより、決定された推移パターンの違いに基づく多様な遊技性を遊技者に提供することが可能となる。
【０３８９】
ここで、１回の小当り当選による右大入賞装置１４３４の開放期間中に当該開放期間において入賞が許容される所定数（例えば、５個）の入賞が平均的に発生する場合、１回の小当り当選による払出しの特典（以下、「１回の小当りに対する払出し特典」とも称す）として遊技者に付与される遊技球の数は、当該所定数に対して、右大入賞装置１４３４への１回の入賞によって払い出される賞球数（例えば、１３個）を乗じた数（例えば、５×１３＝６５個）となる。この場合、獲得球数は、１回の小当りに対する払出し特典として遊技者に付与される遊技球の数から、変動表示の時間と右大入賞装置１４３４が開放される時間とを加えた略６秒間に発射される略１０球分の発射球数を差し引いた値（例えば、６５－１０＝５５個）となる。
【０３９０】
ただし、１回の小当り当選において右大入賞装置１４３４に入賞する遊技球の数は必ずしも一定の数とはならず、例えば、右大入賞装置１４３４の進入規制機構１４５４が進入許容姿勢となった後に、入賞が許容される所定数（例えば、５個）の遊技球が入賞することなく進入許容時間が経過したことで進入規制機構１４５４が進入規制姿勢に移行する場合があったり、当該所定数の入賞を検出してから進入規制機構１４５４が進入規制姿勢に移行するまでの間に当該所定数を超える遊技球が入賞する場合があったりして変動する可能性がある。しかし、以下の説明においては、１回の小当り当選において右大入賞装置１４３４に入賞する遊技球の数を一定の数（例えば、５個）であるとして簡略化して説明する。
【０３９１】
なお、１回の小当りに対する払出し特典としての獲得球数や、１回の特別遊技状態における獲得球数は、右大入賞装置１４３４の構造や、遊技球の流下する経路の形状等によって調整可能である。よって、各種の獲得球数を実測して、設計値に合致するよう、構造部分の形状や、スイッチの配置位置や、進入許容姿勢の継続時間や、１回の小当り当選に対する入賞数等を変更することで調整することができる。
【０３９２】
本実施形態のパチンコ機１００においては、上述したように、確変状態Ａ，Ｂにおいて獲得球数の増加が制限され、確変状態Ｃ～Ｅにおいて獲得球数が次第に増加する設定とされているので、１回の確変遊技状態における小当りに対する特典として獲得できる遊技球

の数は、１回の小当りに対する払出し特典としての獲得球数に対し、選択された推移パターンに含まれる確変状態Ｃ～Ｅの単位遊技の回数を乗じた数となる。

【０３９３】

よって、例えば、推移パターンに含まれる確変状態Ｃ～Ｅの単位遊技の回数が３１回である場合、確変状態Ｅの単位遊技が終了した時点（すなわち、確変遊技状態の基本的な実行回数として予め決められている所定の回数の単位遊技が終了した時点）において、遊技者は、確変遊技状態において、１回の小当りに対する払出し特典としての獲得球数（例えば、５５個）に３１回の単位遊技の数を乗じた数（例えば、５５×３１＝略１７００個）の遊技球を獲得できる。

【０３９４】

これに対し、１回の特別遊技状態における獲得球数は、特別遊技状態の種別として大当り図柄乱数カウンタから取得された値に基づいて決定された継続ラウンドに応じた数となる。特別遊技状態では、１ラウンドの経過により基本的に払い出される遊技球の数は、１ラウンドにおいて進入規制機構１４５４が進入許容姿勢から進入禁止姿勢へと移行する条件として規定される遊技球の入賞個数（例えば、８個）に、右大入賞装置１４３４への１回の入賞によって払い出される賞球数（例えば、１３個）を乗じた個数（例えば、１０４個）である。

【０３９５】

ただし、１回の特別遊技状態における獲得球数は、進入規制機構１４５４が進入許容姿勢から進入禁止姿勢へと移行する条件として規定される遊技球の入賞個数に達したにもかかわらず、進入規制機構１４５４が進入禁止姿勢へ移行する直前に遊技球が右大入賞装置１４３４に入賞したことでより多くの遊技球が払い出されるラウンドが生じるなどで、必ずしも一定の獲得球数となるものでない。１回の特別遊技状態における獲得球数は、例えば、６ラウンドの当選であれば略５００個、１６ラウンドの当選であれば６ラウンドの場合より多い略１５００個に設定されている。

【０３９６】

よって、確変遊技状態における内部遊技状態推移パターンが、上述した、確変状態Ｃ～Ｅの単位遊技の回数が３１回である推移パターンである場合に、当該確変遊技状態において、小当りに対する払出し特典としての略１７００個の獲得球数は、１６ラウンドの特別遊技状態における獲得球数より多い。

【０３９７】

このように、遊技者は、確変遊技状態において大当りに当選しなくても、一定数の単位遊技（すなわち、確変状態Ａ，Ｂの単位遊技）が実行された後に実行される確変状態Ｃ～Ｅの単位遊技において小当りに対する特典を獲得することができる。よって、遊技者は、単に、特別遊技状態の発生だけでなく、その後の確変遊技状態において獲得球数が増大し始める時期（すなわち、確変状態Ｃの単位遊技の開始）まで小当り当選が続くことを期待して遊技をする。

【０３９８】

また、例えば、推移パターンに含まれる確変状態Ｃ～Ｅの単位遊技の回数が、先に例示した３１回より多い６７回である場合には、確変状態Ｅの単位遊技が終了した時点において、遊技者は、確変遊技状態において、１回の小当りに対する払出し特典としての獲得球数（例えば、５５個）に６７回の単位遊技の数を乗じた数（例えば、５５×６７＝略３７００個）の遊技球を獲得できる。一方、推移パターンに含まれる確変状態Ｃ～Ｅの単位遊技の回数が、先に例示した３１回より少ない１２回である場合には、確変状態Ｅの単位遊技が終了した時点において、遊技者は、確変遊技状態において、１回の小当りに対する払出し特典としての獲得球数（例えば、５５個）に１２回の単位遊技の数を乗じた数（例えば、５５×１２＝略６６０個）の遊技球を獲得できる。よって、本実施形態におけるパチンコ機１００においては、選択された推移パターンに応じて確変遊技状態における獲得球数が変動する遊技性を付加することができる。

【０３９９】

また、本実施形態のパチンコ機１００においては、確変遊技状態の基本的な実行回数として予め決められている所定の回数における最終回となる単位遊技が実行されてもなお、特別図柄に係る単位遊技の大当り抽選において大当りに当選しない場合、それ以降は、始動入賞が発生する毎に確変状態Ｄの単位遊技が実行されるよう構成されているので、遊技者は、確変状態Ａ，Ｂの単位遊技が終了した後は小当り当選が続く限り獲得球数を増大させることができる。

【０４００】

ここで、小当り当選によって小当り特典として開放される右大入賞装置１４３４の最大進入許容時間は、時短状態での普通図柄の当選における進入許容時間（略５．４秒）より短い時間に設定されることが好ましい。この設定によって、時短状態において、普通図柄に係る抽選に当選して右始動入賞装置１４３２の進入規制機構１４５４が進入許容姿勢をとった場合に、小当り当選による右大入賞装置１４３４の最大進入許容時間を超えた一定の期間にわたって、遊技球が、後続の遊技球を含めて、右始動入賞装置１４３２より下流側に位置する右大入賞装置１４３４の側に到達しないようにすることができる。

【０４０１】

これにより、時短状態となる確変状態Ａ，Ｂにおいては獲得球数の増加を制限し、非時短状態に相当する確変状態Ｃ～Ｅにおいては獲得球数を増大させることができるので、確変遊技状態において獲得球数が増大し始めるまでの期間（すなわち、初回の単位遊技から確変状態Ｃの単位遊技が開始されるまでの期間）の長さに応じて獲得球数の状況を変化させることができる。よって、推移パターンとして選定されたパターンに応じて獲得球数を有意に異ならせることができ、それにより、推移パターンの違いによる多様な遊技性を遊技者に提供することができる。

【０４０２】

また、時短状態での普通図柄の当選における進入許容時間（例えば、略５．４秒）は、始動装置４３６を通過した遊技球が右始動入賞装置１４３２に到達するまでの時間（例えば、略０．３秒）と、確変状態Ａにおける第２特別図柄の変動時間（例えば、略０．５秒）と、右大入賞装置１４３４の小当りにおける最大進入許容時間（例えば、略３秒）とを加えた時間よりも長く設定しておくことが一層好ましく、これにより、小当りの連続によって遊技者が獲得する遊技球の数が増大していく遊技性を一層顕著にすることができる。

【０４０３】

本実施形態のパチンコ機１００においては、上述したように、確変遊技状態が開始されると、まず、時短状態となる確変状態Ａ，Ｂの単位遊技が推移パターンにより規定される所定の回数だけ実行され、その後に、非時短状態に相当する確変状態Ｃ～Ｅの単位遊技が実行されるよう構成されているので、確変状態Ａ，Ｂの単位遊技が終了した後は小当り当選が続く限り獲得球数を増大させることができる。

【０４０４】

ここで、背面設定スイッチ９０５および初期化スイッチ９０７の操作により設定可能な、出球率の設定変更（遊技態様の設定変更）の各段階についての具体例を説明する。

【０４０５】

トップタイプにおける初当り確率（すなわち、低確率時の大当り確率）は、第１段確率から第３段確率のすべてにおいて同一の略１／３００に設定され、ミドルタイプにおける初当り確率は、略１／２００、ボトムタイプにおける初当り確率は、略１／１００に設定されている。なお、必ずしもトップタイプ、ミドルタイプ、ボトムタイプに対して、低確率時の大当り確率を異ならせて設定する必要はなく、いずれか２つ又は３つ以上のタイプに対して同一の確率を含むように設定してもよいし、各タイプ内の第１段から第３段のいずれか２つ又は３つ以上の段階において大当り確率が異なる設定を含むようにしてもよい。

【０４０６】

トップタイプにおける高確率時の大当り確率（確変遊技状態における大当り確率）は、第１段確率において略１／３０であり、第２段確率において略１／４０であり、第３段確

率において略１／５０であり、ミドルタイプにおける高確率時の大当り確率は、第１階確率において略１／２０であり、第２段確率において略１／２５であり、第３段確率において略１／３０であり、ボトムタイプにおける高確率時の大当り確率は、第１階確率において略１／１０であり、第２段確率において略１／１４であり、第３段確率において略１／１８に設定される。

【０４０７】

また、確変大当りが選択される確率（確変継続率）としては、トップタイプにおいて略２／３（略６６％）、ミドルタイプにおいて略１／２（略５０％）、ボトムタイプにおいて略１／３（略３３％）が設定される。なお、必ずしもトップタイプ、ミドルタイプ、ボトムタイプに対して、確変継続率を異ならせて設定する必要はなく、いずれか２つ又は３つ以上のタイプに対して同一の確率を含むように設定してもよいし、各タイプ内の第１段から第３段のいずれか２つ又は３つ以上の段階において確変継続率が異なる設定を含むようにしてもよい。

【０４０８】

ここで、確変遊技状態において大当り抽選に当選した場合に確変大当りの終了する確率（確変終了率）は、１から確変継続率を減算した値で表すことができる。また、確変遊技状態において特別図柄に係る始動入賞が発生した場合、当該特別図柄に係る抽選によって確変遊技状態が終了して通常遊技状態へ遷移する確率は、高確率時の大当り確率に確変終了率を乗じた値（確率）と一致する。以下、この確率を、確変遊技終了確率ともいう。

【０４０９】

確変遊技終了確率は、トップタイプの第１段確率において、高確率時の大当り確率（略１／３０）に、確変終了率（略１／３）を乗じた値である略１／９０となる。同様の計算によって、トップタイプにおける確変遊技終了確率は、第２段確率において略１／１２０、第３段確率において略１／１５０に設定される。ミドルタイプにおける確変遊技終了確率は、第１階確率において略１／４０、第２段確率において略１／５０、第３段確率において略１／６０に設定される。ボトムタイプにおける確変遊技終了確率は、第１階確率において略１／１５、第２段確率において略１／２１、第３段確率において略１／２７に設定される。この確変遊技終了確率は、確変遊技状態において単位遊技が継続して小当りが発生する回数（すなわち、始動入賞の発生回数）の期待値に対応し、確変遊技終了確率が低いほど、確変遊技状態における単位遊技の回数が多くなり易い。

【０４１０】

したがって、本実施形態のパチンコ機１００においては、確変遊技終了確率が１／４０から１／８０の範囲にあるミドルタイプの方が、確変遊技終了確率が１／２０から１／４０の範囲にあるボトムタイプより確変遊技状態の単位遊技の回数が多くなりやすいので、当該確変遊技状態における小当り特典による遊技球獲得の恩恵を受けやすい。同様に、確変遊技終了確率が１／６０から１／１４０の範囲にあるトップタイプの方が、確変遊技終了確率が１／２０から１／４０の範囲にあるミドルタイプより確変遊技状態の単位遊技の回数が多くなりやすいので、当該確変遊技状態における小当り特典による遊技球獲得の恩恵を受けやすい。

【０４１１】

また、各タイプにおいても、第１段確率より第２段確率の設定の方が、確変遊技状態の単位遊技の回数が多くなって小当り特典による遊技球獲得の恩恵を受けやすく、第２段確率より第３段確率の設定の方が、確変遊技状態の単位遊技の回数が多くなり易い。

【０４１２】

つまり、本実施形態のパチンコ機１００においては、背面設定スイッチ９０５および初期化スイッチ９０７の操作により設定可能な出球率の設定変更の各段階に応じて、確変遊技状態として小当りに当選し、右大入賞装置１４３４の進入規制機構１４５４が複数回の単位遊技にわたって連続して作動する回数（回数の期待値）が異なるように主制御基板９２０によって制御され、これにより、小当り特典による遊技球獲得の恩恵の受けやすさが異なる構成とされている。よって、確変遊技状態の単位遊技の回数によって設定を推測す

る遊技性を付加することができる。

【０４１３】

なお、確変遊技状態は、次回大当りが発生するまで継続する設定としてもよいし、規定の上限回数（例えば、２００回）の始動入賞が発生して単位遊技が実行された場合に大当りに当選しなくても確変遊技状態終了する設定としてもよく、この規定の上限回数をタイプ毎に異なる設定としてもよく、例えば、トップタイプは３００回、ミドルタイプは２００回、ボトムタイプは１５０回としてもよい。

【０４１４】

次に、以上説明した本実施形態のパチンコ機１００の作用及び効果を説明する。

【０４１５】

本実施形態のパチンコ機１００においては、右始動入賞装置１４３２が、当該右始動入賞装置１４３２の進入口から進入した遊技球が通過可能な流下通路部として、複数の流下通路部１５３２Ａ，１５３２Ｂを備えており、これらの流下通路部１５３２Ａ，１５３２Ｂの各下流側には、各流下通路部１５３２Ａ，１５３２Ｂを通過した遊技球を検出可能な右始動入賞スイッチ１４４２Ａ，１４４２Ｂが設けられている。これにより、右始動入賞装置１４３２に進入した遊技球を複数の右始動入賞スイッチ１４４２Ａ，１４４２Ｂを用いて検出することが可能になるので、右始動入賞装置１４３２に進入した遊技球を効率よく検出でき、それにより、遊技球が右始動入賞装置１４３２に進入してから各右始動入賞スイッチ１４４２Ａ，１４４２Ｂで検出されるまでの時間を好適に抑制することができる。

【０４１６】

複数の流下通路部１５３２Ａ，１５３２Ｂのうち、第１流下通路部１５３２Ａは、その入口部分となる開口が、第２流下通路部１５３２Ｂの入口部分となる開口より上流側に設けられているので、始動装置４３６を通過した遊技球が進入規制機構１４５２の可動片により形成される下降傾斜面における上流側に到達する構成において、進入規制機構１４５２が進入許容姿勢である場合に始動装置４３６を通過した遊技球を主に第１流下通路部１５３２Ａに進入させることができる。

【０４１７】

ここで、始動装置４３６を通過した遊技球を主に第１流下通路部１５３２Ａに進入させることができる構成において、第１流下通路部１５３２Ａは、進入禁止姿勢である進入規制機構１４５２の可動片の下面から、右始動入賞スイッチ１４４２Ａの上端の距離のうち最も長い距離Ｌ１が遊技球の直径と略同等の長さに構成されているので、第１流下通路部１５３２Ａに進入した遊技球が、右始動入賞スイッチ１４４２Ａにより検出されるまでに要する時間を短い時間に抑えることができる。なお、距離Ｌ１を遊技球の直径より短い長に構成した場合においても、距離Ｌ１を遊技球の直径と略同等の長さに構成した場合と同様、第１流下通路部１５３２Ａに進入した遊技球が、右始動入賞スイッチ１４４２Ａにより検出されるまでに要する時間を短い時間に抑えることができる。

【０４１８】

また、第１流下通路部１５３２Ａは、遊技球が１つずつ進入可能な通路幅に構成されているので、遊技球が第１流下通路部１５３２Ａを流下する場合に、当該遊技球が流下方向に対する交差方向に揺れ動くことを抑制できる。よって、第１流下通路部１５３２Ａに進入した遊技球は当該第１流下通路部１５３２Ａをスムースに流下できるので、かかる点においても、第１流下通路部１５３２Ａに進入してから右始動入賞スイッチ１４４２Ａにより検出されるまでに要する時間を短い時間に抑えることができる。

【０４１９】

よって、本実施形態のパチンコ機１００によれば、進入規制機構１４５２における１回の進入許容姿勢に対して許容される規定数（例えば、５個）となる最後の遊技球が第１流下通路部１５３２Ａに進入してから右始動入賞スイッチ１４４２Ａにより検出されるまでに要する時間を好適に短く抑えることができるので、当該規定数となる最後の遊技球が右始動入賞装置１４３２の進入口を経て第１流下通路部１５３２Ａに進入してから、右始動

入賞スイッチ１４４２Ａによる検出によって入賞となって進入規制機構１４５２が進入禁止姿勢に切り替えるまでに要する時間を好適に短く抑えることができる。

【０４２０】

これにより、上流側から右始動入賞装置１４３２に向かって流下する遊技球のうち、進入規制機構１４５２における１回の進入許容姿勢に対して許容される規定数となる最後の遊技球が右始動入賞装置１４３２（より詳細には、第１流下通路部１５３２Ａ）に進入した場合に、当該進入から早期に進入規制機構１４５２が進入禁止姿勢に切り替えられることになるので、進入規制機構１４５２における１回の進入許容姿勢に対して許容される規定数となる最後の遊技球が右始動入賞装置１４３２に進入した後に当該規定数を超える遊技球が右始動入賞装置１４３２に進入して入賞となることを抑制することができる。

【０４２１】

また、第２特別図柄の変動時間を短い時間（略０．５秒）に設定した場合、小当りに連続して当選する確変遊技状態において、前の当選で右始動入賞装置１４３２に進入したか、その後の小当りの当選で右始動入賞装置１４３２へ進入したかを判定できない可能性がある。これに対して、本実施形態のパチンコ機１００によれば、１回の進入許容姿勢に対して許容される規定数となる最後の遊技球が右始動入賞装置１４３２に進入した遊技球を迅速に右始動入賞スイッチ１４４２Ａにより検出することができるので、小当りが連続当選する遊技状態における第２特別図柄の変動時間を短い時間に設定しても適切に遊技球を検出し易くすることができる。そして、第２特別図柄の変動時間を短く設定し易くすることができることで、時短遊技状態中に、遊技球が右始動入賞装置１４３２より下流側に進行することを抑制し易くすることができ、その分、右始動入賞装置１４３２を小型化し易くして、遊技球が流下する遊技領域や、入賞装置や装飾部品等といった遊技部品の配置の自由度を高めることができる。

【０４２２】

また、本実施形態のパチンコ機１００においては、第１流下通路部１５３２Ａには、右始動入賞スイッチ１４４２Ａより上流側に、その通路幅が右始動入賞スイッチ１４４２Ａに近づくにつれて遊技球の直径に近づくように徐々に小さくなる徐変区間が設けられているので、第１流下通路部１５３２Ａを流下する遊技球は、徐変区間を流下方向に進むにつれて当該流下方向に整流される。よって、第１流下通路部１５３２Ａを流下する遊技球は、徐変区間の下流側に位置する右始動入賞スイッチ１４４２Ａをスムースに流下することができるので、当該遊技球が右始動入賞スイッチ１４４２Ａにおいて二度検出されるなどの語検出を抑制できる。

【０４２３】

また、本実施形態のパチンコ機１００においては、小当り特典として開放される右大入賞装置１４３４の最大進入許容時間が、タイプの設定に応じて異なる時間となるように、主制御基板９２０によって制御される。例えば、ボトムタイプまたはミドルタイプである６種類の遊技態様のいずれかが設定されている場合には第１所定時間（例えば、３秒）とされ、トップタイプである３種類の遊技態様のいずれかが設定されている場合には第１所定時間より長い第２所定時間（例えば、５秒）とされる。

【０４２４】

ここで、トップタイプの遊技態様は、初当り確率が大幅に低いが確変継続率が大幅に高い構成であるので、特別遊技状態による遊技球獲得の恩恵を受け難いが、通常遊技状態において大当り抽選に当選し難いものの、通常遊技状態から、一旦、特別遊技状態を経由して確変遊技状態に移行した場合には、確変遊技状態が継続されやすく、遊技者は、確変遊技状態において右打ち遊技手法によって遊技を行うことで小当り特典による遊技球獲得の恩恵を受けやすい。

【０４２５】

一方、ボトムタイプの遊技態様は、初当り確率が大幅に高いが確変継続率が大幅に低い構成であるので、通常遊技状態において大当り抽選に当選しやすいものの、通常遊技状態から確変遊技状態に移行したとしても確変遊技状態が継続され難く、通常遊技状態に戻り

易いので、遊技者は、特別遊技状態による遊技球獲得の恩恵は受けやすいが、確変遊技状態での小当り特典による遊技球獲得の恩恵を受け難い。

【０４２６】

小当り特典として右大入賞装置１４３４が開放された場合に、遊技者は、例えば、遊技球の発射を停止して当該右大入賞装置１４３４の開放期間を計ることで、その最大進入許容時間が、第１所定時間（例えば、３秒）であるか、当該第１所定時間より長い第２所定時間（例えば、５秒）であるかを判断することが可能である。よって、遊技者は、小当り特典として右大入賞装置１４３４が開放された場合に、その最大進入許容時間が、第１所定時間であるか、第２所定時間であるかを見極めることで、本パチンコ機１００における現在の遊技態様の種類を推測する遊技性を付加することができる。

【０４２７】

これにより、例えば、遊技者は、自身が遊技する遊技機が、自身の嗜好に適した遊技機であるか、異なる遊技機であるかを考え、現在の遊技機で遊技を継続するのか、それとも他の遊技機に移動するのかといった選択要素の１つとして、推測された現在の遊技態様を利用することができるので、遊技態様を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性を向上することができる。

【０４２８】

ここで、小当り特典としての右大入賞装置１４３４の最大進入許容時間は必ずしも１つの時間（例えば、３秒または５秒）となるように設定する必要はなく、始動入賞に係る抽選によって長さの異なる２種以上に設定された時間が選択され得る構成としてもよく、タイプ毎に、又は、タイプ内における設定（段階）に応じて、最大進入許容時間の選択される確率が異なるように、主制御基板９２０によって制御してもよい。例えば、ボトムタイプである３種類の遊技態様のいずれかが設定されている場合には第１所定時間（例えば、３秒）が選択され易く（例えば、７０％）、第１所定時間より長い第２所定時間（例えば、５秒）が選択され難い（例えば、３０％）設定とし、トップタイプである３種類の遊技態様のいずれかが設定されている場合には第１所定時間が選択され難く（例えば、３０％）、第２所定時間が選択され易い（例えば、７０％）設定とし、ミドルタイプでは、第１所定時間と第２所定時間とのいずれもが略５０％で選択される設定としてもよい。これにより、最大進入許容時間の選択率によって設定を推測する遊技性を付加することができる。この場合において、第１所定時間として、規定数（例えば５個）の遊技球が進入した場合に、最大進入許容時間に到達する前か又はほぼ同時に進入禁止姿勢に移行する時間（例えば、３秒）を設定することが好ましい。遊技者は、遊技球を連続して発射した場合には、第１所定時間であるか第２所定時間であるかの設定の推測がし難いか、または推測が不可能とし、一時的に、遊技球の発射を停止することで、第２所定時間であることを遊技者が認識可能とすることができ、これにより、積極的な設定判別のための操作を行うことで、遊技者が設定を推測可能な新たな遊技性を付加することができる。

【０４２９】

＜第４実施形態＞

次に、図２３から図２６を参照して、第４実施形態について説明する。第４実施形態のパチンコ機１００は、特別遊技状態の終了後に時短状態が発生した場合に、小当りの成立回数（小当り当選の回数）が所定の回数に達すると当該時短状態が終了するよう構成される点において、第３実施形態のパチンコ機１００と異なっている。

【０４３０】

また、第４実施形態のパチンコ機１００は、第３実施形態のパチンコ機１００と同様、確変遊技状態において内部遊技状態が変化するパチンコ機として構成され、確変遊技状態において時短状態が終了する時期を遊技者に報せるための表示に工夫を加えている。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。

【０４３１】

まず、図２３から図２５は、第４実施形態のパチンコ機１００における遊技の仕様に係

る説明図である。より詳細には、図２３は、本実施形態のパチンコ機１００に適用される特別図柄抽選の当選確率の一例を説明する図であり、図２４は、本実施形態のパチンコ機１００に適用される特別図柄における図柄割合、ならびに、確率変動機能および変動時間短縮機能の作動態様の一例を説明する図である。図２５は、本実施形態のパチンコ機１００に適用される変動時間短縮機能の終了条件の一例を説明する図である。

【０４３２】

図２３に示す例においては、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）における大当りの当選確率が、低確率状態において１／１００に設定され、高確率状態において１／１０に設定されている。また、小当りの当選確率は、第１特別図柄に対して０に設定され、第２特別図柄に対して１／５に設定されている。つまり、図２３に示す当選確率が適用される本実施形態のパチンコ機１００においては、中始動入賞装置２４３１（図１４参照）に遊技球を進入させても小当りを発生させることができず、右打ち遊技手法によって右始動入賞装置１４３２（図２０参照）に遊技球を進入させることで小当りを発生させることが可能となる。なお、小当りの当選確率として、第１特別図柄に対して０以外の設定としてもよく、第２特別図柄に対しての設定と同一の確率としてもよい。

【０４３３】

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り図柄は、大当りの種類に応じた３種類の図柄から構成される。具体的に、本実施形態の第１特別図柄は、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第１の大当り図柄（以下、「特図１＿特定時短有図柄１」とも称す）と、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とともに前記第１の大当り図柄とは後述する変動時間短縮機能の終了条件が異なる第２の大当り図柄（以下、「特図１＿特定時短有図柄２」とも称す）と、特別遊技状態後に移行する遊技状態が時短遊技状態である第３の大当り図柄（以下、「特図１＿通常時短有図柄」とも称す）とから構成される。

【０４３４】

第２特別図柄における大当り図柄もまた、大当りの種類に応じた３種類の図柄から構成される。具体的に、本実施形態の第２特別図柄は、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第１の大当り図柄（以下、「特図２＿特定時短有図柄１」とも称す）と、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とともに前記第１の大当り図柄とは後述する変動時間短縮機能の終了条件が異なる第２の大当り図柄（以下、「特図２＿特定時短有図柄２」とも称す）と、特別遊技状態後に移行する遊技状態が時短遊技状態である第３の大当り図柄（以下、「特図２＿通常時短有図柄」とも称す）とから構成される。

【０４３５】

なお、第１特別図柄における大当り図柄の種類、および、第２特別図柄における大当り図柄の種類は、上述した３種類に限らず、２以上の適宜の数とすることができる。また、第１特別図柄における大当り図柄の種類と第２特別図柄における大当り図柄の種類とが同じ数である必要はなく、第１特別図柄における大当り図柄の種類の数と第２特別図柄における大当り図柄の種類の数とが異なっていてもよい。また、第１特別図柄における大当り図柄または第２特別図柄における大当り図柄のうち少なくとも一方が、特別遊技状態後に遊技状態が通常遊技状態に移行する図柄を含まない構成であってもよい。

【０４３６】

図２４に示す例が適用される本実施形態のパチンコ機１００においては、第１特別図柄における各大当り図柄の割合は、特図１＿通常時短有図柄が４０％とされ、特図１＿特定時短有図柄１が３０％とされ、特図１＿特定時短有図柄２が３０％とされる。また、第２特別図柄における各大当り図柄の割合は、特図２＿通常時短有図柄が４０％とされ、特図２＿特定時短有図柄１が３０％とされ、特図２＿特定時短有図柄２が３０％とされる。なお、第１特別図柄における大当り図柄の各割合および第２特別図柄における大当り図柄の各割合は、上述した割合に限らず、適宜の割合を設定し得る。

【０４３７】

本実施形態のパチンコ機１００において、第２特別図柄には３種類の小当り図柄が設けられている。図２４に示す例が適用される本実施形態のパチンコ機１００においては、第２特別図柄における各小当り図柄の割合は、第１の小当り図柄（以下、「特図２＿小当り図柄１」とも称す）が７０％とされ、第２の小当り図柄（以下、「特図２＿小当り図柄２」とも称す）が２０％とされ、第３の小当り図柄（以下、「特図２＿小当り図柄３」とも称す）が３０％とされる。

【０４３８】

図２４においては、各大当り図柄に対応する確率変動機能および変動時間短縮機能について、特別遊技状態後に作動する機能に対して「○」を付し、特別遊技状態後に作動しない機能に対して「×」を付している。なお、「確率変動機能」は、第１特別図柄抽選および第２特別図柄抽選における大当りの当選確率を高確率状態にする機能であり、「変動時間短縮機能」は、第１特別図柄、第２特別図柄、および普通図柄の変動表示時間を非時短状態とは異なる時間にして第３実施形態と同様の時短状態にする機能である。

【０４３９】

つまり、図２４に示すように、特別遊技状態後に確変遊技状態に移行する特図１＿特定時短有図柄１、特図１＿特定時短有図柄２、特図２＿特定時短有図柄１、および特図２＿特定時短有図柄２が選択された場合には、特別遊技状態後に確率変動機能および変動時間短縮機能の両方が作動する。一方、特別遊技状態後に時短遊技状態に移行する特図１＿通常時短有図柄および特図２＿通常時短有図柄が選択された場合には、特別遊技状態後に変動時間短縮機能が作動するが、確率変動機能は作動しない。

【０４４０】

本実施形態のパチンコ機１００において、特別遊技状態後に確率変動機能が作動した場合、当該確率変動機能は、次回の条件装置が作動するまで（特別遊技状態が次に発生するまで）の間に亘って継続される。よって、特図１＿特定時短有図柄１，２または特図２＿特定時短有図柄１，２が選択されたことによって特別遊技状態後に生じた高確率状態は、次に特別遊技状態が発生するまで継続する。なお、条件装置とは物理的な装置ではなく、遊技機一般を管理する規則上の概念的な装置であり、条件装置の作動としては、第３実施形態における特別図柄に係る抽選の当選を契機としての特別遊技状態の発生に相当する。

【０４４１】

本実施形態のパチンコ機１００において、特別遊技状態後に変動時間短縮機能が作動した場合、当該変動時間短縮機能は、特別図柄表示装置４７１，４７２の作動回数（特別図柄に係る単位遊技の実行回数）が所定の回数に達したか、３種類の小当り図柄のうち１の小当り図柄による小当りの成立回数が当該小当り図柄に対して予め決められている所定の回数に達したことを条件として終了する。

【０４４２】

変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置４７１，４７２の作動回数および各小当り図柄による小当りの成立回数は、図２５に示すように、条件装置が作動することになる図柄の組合せ（特別図柄抽選によって選択された大当り図柄）の種類と、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時（特別遊技状態中）における遊技状態との組合せに応じて予め決められている。

【０４４３】

なお、図２５に示すような、変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置４７１，４７２の作動回数および各小当り図柄による小当りの成立回数は、条件装置が作動することになる図柄の組合せの種類と、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時における遊技状態との組合せに対応付けられて、主制御基板９２０のＲＯＭに記憶されている。

【０４４４】

図２５に示す例においては、具体的に、条件装置が作動することになる図柄の組合せが、特図１＿特定時短有図柄１または特図２＿特定時短有図柄１である場合に、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時の遊技状態が低確率状態かつ非時短状態（すなわち、通常遊技状態）である場合には、変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置４７

１，４７２の作動回数、特図２＿小当り図柄１による小当りの成立回数、特図２＿小当り図柄２による小当りの成立回数、特図２＿小当り図柄３による小当りの成立回数は、それぞれ、１００回、１００回、１００回、および１００回とされている。

【０４４５】

なお、本実施形態のパチンコ機１００においては、特別遊技状態後に移行した確変遊技状態の内部遊技状態が第３実施形態のように推移パターンに応じた特別図柄表示装置４７１，４７２の作動回数に従って遷移する構成ではなく、特別図柄表示装置４７１，４７２の作動回数と小当りの成立回数とに対して予め設定された変動時間短縮機能の終了条件のうちいずれかの終了条件が成立した場合に内部遊技状態が遷移する構成とされている。すなわち、確変遊技状態への移行後に、確率変動機能の終了条件が成立せず、かつ、複数種類に設定された変動時間短縮機能の終了条件のうちいずれかの終了条件が成立した場合に、高確率状態を保ったままその内部遊技状態が時短状態から非時短状態に遷移する構成とされている。

【０４４６】

よって、本実施形態のパチンコ機１００においては、特図１＿特定時短有図柄１、特図２＿特定時短有図柄１、特図１＿特定時短有図柄２、または特図２＿特定時短有図柄２に基づく条件装置が作動した場合には、条件装置の作動終了後（特別遊技状態の終了後）において、確率変動機能の終了条件が成立せず、かつ、変動時間短縮機能の終了条件が成立した場合に、特別遊技状態の終了後に発生した確変遊技状態の内部遊技状態が時短状態から非時短状態に遷移する。

【０４４７】

また、本実施形態のパチンコ機１００においては、第３実施形態のパチンコ機１００と同様に、小当りによる遊技性として、確変遊技状態において、内部遊技状態が時短状態である場合には獲得球数の増加が抑制され（または、獲得球数が次第に減少し）、非時短状態である場合には獲得球数が次第に増加する設定とされている。

【０４４８】

条件装置が作動することになる図柄の組合せが、特図１＿特定時短有図柄１または特図２＿特定時短有図柄１である場合に、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時の遊技状態が低確率状態かつ時短状態（すなわち、時短遊技状態）である場合には、変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置４７１，４７２の作動回数、特図２＿小当り図柄１による小当りの成立回数、特図２＿小当り図柄２による小当りの成立回数、特図２＿小当り図柄３による小当りの成立回数は、それぞれ、１０回、１０回、７回、および３回とされている。

【０４４９】

また、条件装置が作動することになる図柄の組合せが、特図１＿特定時短有図柄１または特図２＿特定時短有図柄１である場合に、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時の遊技状態が高確率状態かつ非時短状態である場合には、変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置４７１，４７２の作動回数、特図２＿小当り図柄１による小当りの成立回数、特図２＿小当り図柄２による小当りの成立回数、特図２＿小当り図柄３による小当りの成立回数は、それぞれ、５０回、５０回、１０回、および５回とされている。

【０４５０】

また、条件装置が作動することになる図柄の組合せが、特図１＿特定時短有図柄１または特図２＿特定時短有図柄１である場合に、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時の遊技状態が高確率状態かつ時短状態である場合には、変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置４７１，４７２の作動回数、特図２＿小当り図柄１による小当りの成立回数、特図２＿小当り図柄２による小当りの成立回数、特図２＿小当り図柄３による小当りの成立回数は、それぞれ、０回、０回、０回、および０回とされている。

【０４５１】

よって、高確率状態かつ時短状態である遊技状態において、特図１＿特定時短有図柄１または特図２＿特定時短有図柄１に基づく条件装置が作動した場合には、条件装置の作動

終了後（特別遊技状態の終了後）において、条件装置の作動が終了する（特別遊技状態が終了する）と変動時間短縮機能は機能せず、それによって、特別遊技状態の終了後に、非時短状態の確変遊技状態が開始される。

【０４５２】

次に、条件装置が作動することになる図柄の組合せが、特図１＿通常時短有図柄１または特図２＿通常時短有図柄１である場合に、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時の遊技状態が低確率状態かつ非時短状態（すなわち、通常遊技状態）である場合には、変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置４７１，４７２の作動回数、特図２＿小当り図柄１による小当りの成立回数、特図２＿小当り図柄２による小当りの成立回数、特図２＿小当り図柄３による小当りの成立回数は、それぞれ、５０回、５０回、３０回、および１０回とされている。

【０４５３】

また、条件装置が作動することになる図柄の組合せが、特図１＿通常時短有図柄１または特図２＿通常時短有図柄１である場合に、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時の遊技状態が低確率状態かつ時短状態（すなわち、時短遊技状態）である場合には、変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置４７１，４７２の作動回数、特図２＿小当り図柄１による小当りの成立回数、特図２＿小当り図柄２による小当りの成立回数、特図２＿小当り図柄３による小当りの成立回数は、それぞれ、７０回、７０回、７０回、および７０回とされている。

【０４５４】

また、条件装置が作動することになる図柄の組合せが、特図１＿通常時短有図柄１または特図２＿通常時短有図柄１である場合に、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時の遊技状態が高確率状態かつ非時短状態である場合には、変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置４７１，４７２の作動回数、特図２＿小当り図柄１による小当りの成立回数、特図２＿小当り図柄２による小当りの成立回数、特図２＿小当り図柄３による小当りの成立回数は、それぞれ、０回、０回、０回、および０回とされている。

【０４５５】

よって、高確率状態かつ時短状態である遊技状態において、特図１＿通常時短有図柄１または特図２＿通常時短有図柄１に基づく条件装置が作動した場合には、条件装置の作動が終了する（特別遊技状態が終了する）と直ぐに変動時間短縮機能が終了し、それによって、低確率状態かつ非時短状態である遊技状態（すなわち、通常遊技状態）に遷移する。

【０４５６】

また、条件装置が作動することになる図柄の組合せが、特図１＿通常時短有図柄１または特図２＿通常時短有図柄１である場合に、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時の遊技状態が高確率状態かつ非時短状態である場合には、変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置４７１，４７２の作動回数、特図２＿小当り図柄１による小当りの成立回数、特図２＿小当り図柄２による小当りの成立回数、特図２＿小当り図柄３による小当りの成立回数は、それぞれ、１００回、１００回、１００回、および１００回とされている。

【０４５７】

次に、条件装置が作動することになる図柄の組合せが、特図１＿特定時短有図柄２または特図２＿特定時短有図柄２である場合に、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時の遊技状態が低確率状態かつ非時短状態（すなわち、通常遊技状態）である場合には、変動時間短縮機能の終了条件が、特別図柄表示装置４７１，４７２の作動回数、特図２＿小当り図柄１による小当りの成立回数、特図２＿小当り図柄２による小当りの成立回数、および特図２＿小当り図柄３による小当りの成立回数のいずれとも無関係に、次回の条件装置が作動するまで（特別遊技状態が次に発生するまで）とされている。

【０４５８】

よって、特図１＿特定時短有図柄２または特図２＿特定時短有図柄２が選択されたことに基づく条件装置の作動時の遊技状態が低確率状態かつ非時短状態である場合、当該図柄

に基づく特別遊技状態後に生じた時短状態は、次に特別遊技状態が発生するまで継続する。

【０４５９】

また、条件装置が作動することになる図柄の組合せが、特図１＿特定時短有図柄２または特図２＿特定時短有図柄２である場合に、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時の遊技状態が低確率状態かつ時短状態（すなわち、時短遊技状態）である場合には、変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置４７１，４７２の作動回数、特図２＿小当り図柄１による小当りの成立回数、特図２＿小当り図柄２による小当りの成立回数、特図２＿小当り図柄３による小当りの成立回数は、それぞれ、１０回、１０回、７回、および３回とされている。

【０４６０】

また、条件装置が作動することになる図柄の組合せが、特図１＿特定時短有図柄２または特図２＿特定時短有図柄２である場合に、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時の遊技状態が高確率状態かつ非時短状態である場合には、変動時間短縮機能の終了条件が、特別図柄表示装置４７１，４７２の作動回数、特図２＿小当り図柄１による小当りの成立回数、特図２＿小当り図柄２による小当りの成立回数、および特図２＿小当り図柄３による小当りの成立回数のいずれとも無関係に、次回の条件装置が作動するまで（つまり、特別遊技状態が次に発生するまで）とされている。

【０４６１】

よって、特図１＿特定時短有図柄２または特図２＿特定時短有図柄２が選択されたことに基づく条件装置の作動時の遊技状態が高確率状態かつ非時短状態である場合、当該図柄に基づく特別遊技状態後に生じた時短状態は、次に特別遊技状態が発生するまで継続する。

【０４６２】

また、条件装置が作動することになる図柄の組合せが、特図１＿特定時短有図柄２または特図２＿特定時短有図柄２である場合に、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時の遊技状態が高確率状態かつ時短状態である場合には、変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置４７１，４７２の作動回数、特図２＿小当り図柄１による小当りの成立回数、特図２＿小当り図柄２による小当りの成立回数、特図２＿小当り図柄３による小当りの成立回数は、それぞれ、０回、０回、０回、および０回とされている。

【０４６３】

よって、高確率状態かつ時短状態である遊技状態において、特図１＿特定時短有図柄１または特図２＿特定時短有図柄１に基づく条件装置が作動した場合には、条件装置の作動終了後（つまり、特別遊技状態の終了後）において、条件装置の作動が終了する（つまり、特別遊技状態が終了する）と直ぐに変動時間短縮機能が終了し、それによって、特別遊技状態の終了後に発生した確変遊技状態の内部遊技状態が時短状態から非時短状態に遷移する。

【０４６４】

主制御基板９２０は、特別図柄抽選（第１特別図柄、第２特別図柄）によって大当り図柄（特図１＿特定時短有図柄１，２、特図２＿特定時短有図柄１，２、特図１＿通常時短有図柄、特図２＿通常時短有図柄）が選択された場合に、当該図柄の組合せと当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時における遊技状態とに応じた変動時間短縮機能の終了条件として設定されている特別図柄表示装置４７１，４７２の作動回数および各小当り図柄（特図２＿小当り図柄１、特図２＿小当り図柄２、特図２＿小当り図柄３）による小当りの成立回数を、それぞれ、残り期間として、当該図柄の組合せに対応する変動時間短縮機能の作動前にＲＡＭの所定領域に設けられた残り期間カウンタ（図示せず）に設定する。

【０４６５】

主制御基板９２０は、特別遊技状態の終了後、特別図柄表示装置４７１，４７２が作動する毎（特別図柄に係る単位遊技が実行される毎）に、特別図柄表示装置４７１，４７２に係る残り期間が記憶された残り期間カウンタから１を減算するとともに、当該単位遊技

において表示される確定表示が特図２＿小当り図柄１である場合には、特図２＿小当り図柄１に係る残り期間が記憶された残り期間カウンタから１を減算する。同様に、当該単位遊技において表示される確定表示が特図２＿小当り図柄２である場合には、特図２＿小当り図柄２に係る残り期間が記憶された残り期間カウンタから１を減算し、当該単位遊技において表示される確定表示が特図２＿小当り図柄３である場合には、特図２＿小当り図柄３に係る残り期間が記憶された残り期間カウンタから１を減算する。

【０４６６】

そして、主制御基板９２０は、更新後の残り期間カウンタの内容に基づいて、特別図柄表示装置４７１，４７２に係る残り期間、特図２＿小当り図柄１に係る残り期間、特図２＿小当り図柄２に係る残り期間、または特図２＿小当り図柄３に係る残り期間のいずれかがゼロに達したと判定した場合に、変動時間短縮機能の終了条件が成立したとして、対応する単位遊技における確定表示の表示後に変動時間短縮機能を終了する。これにより、パチンコ機１００においては、時短状態から非時短状態に移行する。

【０４６７】

次に、図２６を参照して、確変遊技状態において時短状態が終了する時期を遊技者に報せる構成について説明する。図２６は、高確率状態かつ時短状態の遊技状態における装飾図柄表示装置４７９の表示内容の一例を示す画面図である。

【０４６８】

高確率状態かつ時短状態の遊技状態（内部遊技状態が時短状態である確変遊技状態）においては、図２６に示すように、残り期間表示部１７１１と遷移後遊技状態表示部１７１２とが、装飾図柄１７３１，１７３２などとともに装飾図柄表示装置４７９に表示される。なお、装飾図柄１７３１は、常時表示される装飾図柄であり、装飾図柄１７３１より大きく表示される装飾図柄１７３２は、所定の演出が行われる場合などの一部状況において一時的に非表示にされ得る装飾図柄である。

【０４６９】

残り期間表示部１７１１には、変動時間短縮機能の実行期間に対する残り期間に対応する情報が表示される。図２６に示す例が適用される本実施形態のパチンコ機１００においては、特別図柄表示装置４７１，４７２に係る残り期間（本実施形態においては、特別図柄表示装置４７１，４７２の、変動時間短縮機能の終了条件に達するまでの残りの作動回数）を記憶する残り期間カウンタに記憶されている残り期間に対応する数字が残り期間表示部１７１１に表示される。

【０４７０】

本実施形態のパチンコ機１００においては、残り期間表示部１７１１に表示される数字は、特別図柄表示装置４７１，４７２が作動する毎に１ずつ小さい値とされる。なお、残り期間カウンタに記憶されている残り期間に対応する数字を残り期間表示部１７１１に表示する構成においては、必ずしも、特別図柄表示装置４７１，４７２が作動する毎に残り期間表示部１７１１に表示する数字を１ずつ小さい値に更新する必要はない。例えば、変動時間短縮機能の実行中における少なくとも一部の期間において、特別図柄表示装置４７１，４７２が所定回数（例えば、１０回）作動する毎に残り期間表示部１７１１に表示する数字を当該所定回数分だけ小さい値に更新するなどの構成であってもよい。

【０４７１】

遷移後遊技状態表示部１７１２には、変動時間短縮機能が終了したことで高確率状態かつ非時短状態である遊技状態が発生した場合に当該遊技状態を遊技者に報せるための情報（以下、この情報を「遊技状態情報」とも称す）が表示される。図２６に示す例において、遊技状態情報は「ＰＵＲＦＥＣＴ　ＲＵＳＨ」との文字列によって構成される。なお、遊技状態情報は、必ずしも文字列である必要はなく、記号や絵柄などであってもよく、文字列と記号や絵柄などとの組合せであってもよい。

【０４７２】

変動時間短縮機能が終了した場合に遷移後遊技状態表示部１７１２を用いた所定の演出表示を行う（例えば、装飾図柄１７３２を非表示にし、装飾図柄１７３２が表示されてい

た領域を利用して遷移後遊技状態表示部１７１２を大きく表示する）ことで、遊技者は高確率状態かつ非時短状態である遊技状態が発生したことを認識することができる。

【０４７３】

本実施形態のパチンコ機においては、残り期間表示部１７１１と遷移後遊技状態表示部１７１２との重なり量が特別図柄表示装置４７１，４７２に係る残り期間が少なくなるにつれて次第に増大するよう構成される。

【０４７４】

具体的に、図２６に示す例が適用される本実施形態のパチンコ機１００においては、図２６（Ａ）～図２６（Ｃ）に示すように、特別図柄表示装置４７１，４７２に係る残り期間が少なくなる（すなわち、残り期間表示部１７１１に表示される数字が小さくなる）につれて、残り期間表示部１７１１と遷移後遊技状態表示部１７１２との重なり量が増大している。この例においては、残り期間表示部１７１１および遷移後遊技状態表示部１７１２の大きさが、特別図柄表示装置４７１，４７２に係る残り期間が少なくなるにつれて次第に大きくなることで、両表示部１７１１，１７１２の重なり量が増大する。

【０４７５】

本実施形態のパチンコ機１００においては、残り期間表示部１７１１および遷移後遊技状態表示部１７１２が、いずれも、装飾図柄表示装置４７９の画面における一側（図２６に示す例では、画面上端側）に配置されているので、遊技者は、残り期間表示部１７１１および遷移後遊技状態表示部１７１２の各表示態様の変化や、表示部１７１１，１７１２の重なり量の変化を、視線を大きく動かさずことなく視認することが可能である。

【０４７６】

また、図２６に示す例が適用される本実施形態のパチンコ機１００においては、特別図柄表示装置４７１，４７２に係る残り期間が少なくなるにつれて遊技状態情報（ＰＵＲＥＣＴ　ＲＵＳＨ）の視認性が向上するよう、遷移後遊技状態表示部１７１２の表示態様が当該残り期間の変化に伴って変化するよう構成される。

【０４７７】

遊技状態情報の視認性の変化は、遊技状態情報に重なる所定の画像の表示態様を変化させることで実現する構成であってもよいし、遊技状態情報の大きさや色（例えば、背景色との色差）の変化などによって実現する構成であってもよい。なお、図２６においては、遊技状態情報にハッチングを重ねて図示することで、遊技状態情報の視認性の変化を表している。

【０４７８】

次に、以上説明した本実施形態のパチンコ機１００の作用及び効果を説明する。

【０４７９】

本実施形態のパチンコ機１００においては、特別遊技状態後に作動した変動時間短縮機能の終了条件として、小当りの成立回数が採用されているので、小当り遊技状態を発生可能な遊技機において、小当りの成立回数に応じて変動時間短縮機能を終了させる新たな遊技性を付加することができる。

【０４８０】

特に、小当り図柄（小当りの種類）を複数種類設け、変動時間短縮機能の終了条件としての小当りの成立回数を小当り図柄の種類毎に設けているので、変動時間短縮機能を終了させる条件を多様にすることができ、それによって、小当りの成立回数に応じて変動時間短縮機能を終了させる遊技性の多様化を好適に実現することができる。

【０４８１】

また、変動時間短縮機能の終了条件となる各小当り図柄による小当りの成立回数が、条件装置が作動することになる図柄の組合せの種類と、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時における遊技状態との組合せに応じて決められているので、変動時間短縮機能を終了させる条件を多様にすることができる。よって、かかる点においても、小当りの成立回数に応じて変動時間短縮機能を終了させる遊技性の多様化を好適に実現することができる。

【０４８２】
また、本実施形態のパチンコ機１００においては、残り期間表示部１７１１と遷移後遊技状態表示部１７１２との重なり量が特別図柄表示装置４７１，４７２に係る残り期間が少なくなるにつれて次第に増大するよう構成される。残り期間表示部１７１１には、特別図柄表示装置４７１，４７２に係る残り期間に対応する数字が表示されているので、遊技者は、残り期間表示部１７１１に表示される残り期間の変化を視認することで、変動時間短縮機能の終了時期に次第に近づきつつあることを認識しつつ、残り期間表示部１７１１と遷移後遊技状態表示部１７１２との重なり量の増加を認識することで、確変遊技状態における内部遊技状態が獲得球数の増加を期待できる非時短状態へと遷移する時期が近づきつつあることを意識することができる。これにより、遊技者は、確変遊技状態における内部遊技状態が時短状態である場合に、その内部遊技状態が非時短状態に遷移する時期の到来を好適に期待させることができる。
【０４８３】
なお、本実施形態のパチンコ機１００においては、特別図柄表示装置４７１，４７２に係る残り期間に対応する数字が残り期間表示部１７１１に表示される構成としたので、特別図柄表示装置４７１，４７２の作動回数によって変動時間短縮機能の終了条件が成立する前に、各小当り図柄による小当りの成立回数によって変動時間短縮機能の終了条件が成立した場合には、残り期間表示部１７１１に表示される数字がゼロでない状態で非時短状態が発生する。これに対し、特別図柄表示装置４７１，４７２の作動回数によって変動時間短縮機能の終了条件が成立する前に、各小当り図柄による小当りの成立回数によって変動時間短縮機能の終了条件が成立した場合には、特別図柄表示装置４７１，４７２に係る残り期間にかかわらず、残り期間表示部１７１１にゼロを表示させる構成としてもよい。
【０４８４】
＜第５実施形態＞
次に、図２７を参照して、第５実施形態について説明する。上述した第４実施形態のパチンコ機１００においては、特別遊技状態後に作動した確率変動機能は、次回の条件装置が作動するまでの間に亘って継続される構成としたが、第５実施形態のパチンコ機１００においては、小当り当選の回数（小当りの成立回数）が所定の回数に達した場合に変動時間短縮機能とともに確率変動機能が終了するよう構成される。以下の説明において、上述した第１実施形態から第４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。
【０４８５】
なお、本実施形態のパチンコ機１００においては、第３実施形態のパチンコ機１００と同様、特別遊技状態後に遊技状態が確変遊技状態に移行した場合に、選択された推移パターンに従って内部遊技状態（確変状態Ａ～Ｅ）が変化する構成とされる。
【０４８６】
図２７は、第５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。以下、第３実施形態のパチンコ機１００における遊技状態の進行と相違する部分について説明する。
【０４８７】
確変遊技状態において、小当りの抽選において小当りに当選したことで大入賞装置を所定の進入許容時間で所定回数作動させた後、内部遊技状態が非時短状態（本実施形態では、確変状態Ｃ～Ｅ）である場合に、小当りの成立回数（小当り当選の回数）が、確率変動機能および時間変動短縮機能の終了条件として予め決められている所定の上限数に達していれば、確率変動機能および時間変動短縮機能の各終了条件が成立したとして、確率変動機能および時間変動短縮機能を終了する。これにより、遊技状態が通常遊技状態へ移行する。
【０４８８】
なお、確率変動機能および時間変動短縮機能の終了条件とされる小当りの成立回数の上限数は、小当り図柄の種類とは無関係に１種類の上限数が設けられる構成であってもよい

し、上記第４実施形態のパチンコ機１００と同様に、小当り図柄の種類に応じた複数種類（例えば、３種類）の上限数が設けられる構成であってもよい。

【０４８９】

本実施形態のパチンコ機１００においては、確率変動機能および時間変動短縮機能の終了条件とされる小当りの成立回数の上限数は、確変状態Ａ～Ｅの推移パターン毎に、各推移パターンに応じた値が設定されている。なお、確率変動機能および時間変動短縮機能の終了条件とされる小当りの成立回数の上限数は、複数種類の推移パターンに対して共通する同じ値であってもよい。

【０４９０】

また、本実施形態のパチンコ機１００においては、確率変動機能および時間変動短縮機能の終了条件とされる小当りの成立回数の上限数は、確変遊技状態の内部遊技状態が非時短状態に遷移した後に成立した小当りの回数の上限値として規定される。主制御基板９２０のＲＡＭにおける所定の領域には、小当りの成立回数を計数するためのカウンタ（図示せず）が設けられており、主制御基板９２０は、確変遊技状態の内部遊技状態が非時短状態に遷移した後、小当りに当選する毎に当該カウンタを更新する。

【０４９１】

なお、確率変動機能および時間変動短縮機能の終了条件とされる小当りの成立回数の上限数は、推移パターンに従う確変遊技状態が開始した後に（つまり、推移パターンに従って最初の確変状態Ａが開始した後に）成立した小当りの回数の上限値として規定される構成であってもよい。

【０４９２】

次に、以上説明した本実施形態のパチンコ機１００の作用及び効果を説明する。

【０４９３】

本実施形態のパチンコ機１００においては、特別遊技状態後に作動した確率変動機能の終了条件として、小当りの成立回数が採用されているので、小当り遊技状態を発生可能な遊技機において、小当りの成立回数に応じて確率変動機能を終了させる新たな遊技性を付加することができる。

【０４９４】

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て上記実施形態に対して適用しても良い。

（１）計数期間

上記実施形態においては、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂへの遊技球の連続投入が検出された後に計数無効期間を設けることで、当該計数無効期間に一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに進入した遊技球を一般入賞数として計数しない構成とした。この場合、連続投入の検出に利用した遊技球は、一般入賞数カウンタにより一般入賞数として計数されているが、連続投入が検出された場合に、一般入賞数カウンタから、かかる検出に利用した遊技球の数だけ値を差し引く構成としてもよい。

【０４９５】

上記実施形態においては、Ｓ１４０１の判定基準となる「計数期間」となり得る期間についていくつか例示したが、本実施形態のパチンコ機１００のように、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４が、中央構造体４２０に対して右下側に配置されている場合、上記例示に代えて、または、上記例示に加えて、通常遊技状態が開始されたことを計数開始条件とし、通常遊技状態が終了するまでの期間を前記「計数期間」としてもよい。

【０４９６】

一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂのうち、中始動入賞装置４３１Ａ，４３１Ｂに対して左側に配置された一般入賞装置４３９Ａには、左打ち遊技手法によってのみ遊技球が進入（入賞）可能であるのに対し、中始動入賞装置４３１Ａ，４３１Ｂに対して右側に配置された一般入賞装置４３９Ｂには、左打ち遊技手法または右打ち遊技手法のいずれによって

も遊技球が進入（入賞）可能である。ここで、本実施形態のパチンコ機１００は、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４が中央構造体４２０に対して右下側に配置されているので、特別遊技状態において、遊技者は右打ち遊技手法によって遊技を行う。そのため、特別遊技状態中に遊技球が一般入賞装置４３９Ｂに進入したことで、一般入賞数カウンタによって計数される一般入賞数、および、そのように計数された一般入賞数に基づき算出された釘状態レベルが、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂの入賞口の入口やその近傍に設けられた釘４１１の状態を適切に反映しない値となる可能性がある。

【０４９７】

これに対し、通常遊技状態が開始されたことを計数開始条件とし、通常遊技状態が終了するまでの期間を前記「計数期間」とすることで、特別遊技状態中に一般入賞装置４３９Ｂに進入した遊技球を計数対象から好適に除外することが可能となる。よって、一般入賞数カウンタによって計数される一般入賞数、および、そのように計数された一般入賞数に基づき算出された釘状態レベルを、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂの入賞口の入口やその近傍に設けられた釘４１１の状態を適切に反映した値として精度良く取得することが可能となる。

【０４９８】

なお、通常遊技状態の開始は、例えば、外部端子板５８０からの信号の出力状態に基づいて判定できる。具体的に、例えば、特別遊技状態中であることを示す信号が外部端子板５８０から出力されなくなった場合に、通常遊技状態が開始されたと判定できる。

【０４９９】

あるいは、本実施形態のパチンコ機１００のように、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４が、中央構造体４２０に対して右下側に配置されている場合には、特別遊技状態中に左打ち遊技手法が行われている可能性は低い。よって、発射ハンドル２５２の回転操作量に基づいて、左打ち遊技手法が行われているか否かを判定し、左打ち遊技手法が行われている場合を通常遊技状態であるとしてもよい。

【０５００】

上記実施形態においては、前ブロック１０２が開放状態である期間を「計数無効期間」の一例として例示したが、前ブロック１０２が閉鎖状態である期間を「計数無効期間」としてもよい。また、前ブロック１０２が閉鎖状態であり、かつ、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂへの遊技球の連続投入が検出された場合における、以降の所定期間を「計数無効期間」としてもよい。前ブロック１０２が閉鎖状態であり、かつ、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂへの遊技球の連続投入が検出された場合における、以降の所定期間を「計数無効期間」とすることで、例えば、遊技領域の一部に遊技球が滞留した球詰まり状態が発生し、その球詰まり状態によって遊技領域の一部における遊技球の流下が不能となることで一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに連続して遊技球が進入してしまう状況が発生した場合に、これら遊技球の少なくとも一部の進入について一般入賞数カウンタが更新されないようにすることができる。これにより、球詰まり状態で遊技者が遊技球を発射し続け、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂへ不正に遊技球を連続して進入させた場合に対して、一般入賞数カウンタの更新としては、それらの遊技球の一部を除いた遊技球の進入数に対応させることができる。よって、パチンコ機１００の性能が設計値通りであるか否かをより適切に計数することができる。また、不正に磁石を利用して一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに連続して遊技球を進入させる不正行為が行われた場合にも、それら遊技球の少なくとも一部の進入について一般入賞数カウンタが更新されないようにすることができ、パチンコ機１００の性能をより適切に評価することができる。

【０５０１】

（２）Ｓ１５０２において算出する値

上記実施形態においては、Ｓ１５０２において、一般入賞数カウンタの値を発射球数カウンタの値で除した値（すなわち、一般入賞数カウンタの値／発射球数カウンタの値）を算出する構成としたが、除数（割る方）とする値は、発射装置３３０から遊技領域内に発射された遊技球の数が増加に応じて増加する値であれば、必ずしも、発射球数（すなわち

、発射球数カウンタにより計数される値）である必要はない。
【０５０２】
例えば、計数期間中や電源部９０１から電力が供給されている全期間中など、所定の期間中における、第１特別図柄および／または第２特別図柄の変動表示回数や、普通図柄の表示回数や、特別遊技状態の発生回数などを、一般入賞数カウンタの値（被除数）に対する除数として採用してもよい。あるいは、発射装置３３０から発射された遊技球数を計数し、当該計数された遊技球数、または、当該遊技球数から、発射装置３３０から発射されたが遊技領域に到達できない遊技球数として予め定められている値を差し引いた値を、一般入賞数カウンタの値（被除数）に対する除数として採用してもよい。
【０５０３】
（３）Ｓ１５０３において算出する釘状態レベル
上記実施形態においては、釘状態レベルを３段階に区分する場合を例示したが、必ずしも、釘状態レベルの区分が３段階である必要はない。例えば、釘状態レベルは、少なくとも、釘４１１の状態が適切であることを示す区分と、釘４１１が適切な状態から外れている可能性があることを示す区分との２段階に区分する構成としてもよい。また、釘状態レベルを４段階以上に区分する構成としてもよい。
【０５０４】
上記実施形態においては、釘４１１が適切な状態から外れている可能性があることを示す区分を２区分に細分化する一方で、釘４１１の状態が適切であることを示す区分は細分化されることなく１区分とする場合を例示したが、釘４１１の状態が適切であることを示す区分を２区分以上に細分化する構成としてもよい。
【０５０５】
上記実施形態においては、釘４１１の状態が適切であることを示す釘状態レベルを最小値である「１」とし、釘４１１が適切な状態から外れている可能性が高い程、釘状態レベルが大きくなる構成としたが、釘４１１の状態が適切であることを示す釘状態レベルを最大値とし、釘４１１が適切な状態から外れている可能性が高い程、釘状態レベルが小さくなる構成としてもよい。
【０５０６】
上記実施形態においては、Ｓ１５０２において算出された値（すなわち、一般入賞数カウンタの値／発射球数カウンタの値）から、釘状態レベルを算出する構成としたが、一般入賞数カウンタの値から釘状態レベルを算出する構成としてもよい。つまり、発射球数カウンタの値を用いることなく、釘状態レベルを算出する構成としてもよい。
【０５０７】
（４）上記実施形態においては、前ブロック１０２が開放状態であることを条件として、Ｓ１５０２およびＳ１５０３の処理を行う構成としたが、Ｓ１５０２の処理、または、Ｓ１５０２およびＳ１５０３の処理を、前ブロック１０２の状態に関わらずに行う構成としてよい。
【０５０８】
（５）Ｓ１５０４における釘状態レベルの出力先
上記実施形態においては、釘状態レベルを釘状態レベル表示装置４７４に表示出力する構成としたが、必ずしも、釘状態レベルの出力先が釘状態レベル表示装置４７４のような表示装置である必要なない。例えば、釘状態レベルの出力先を管理装置（例えば、所謂「ホールコンピュータ」と呼ばれる管理装置）や携帯可能な端末装置などとし、Ｓ１５０４において、釘状態レベルを示すデータを管理装置や端末装置に送信する構成としてもよい。あるいは、釘状態レベルの出力先をプリンタなどの印刷装置とし、Ｓ１５０４において、釘状態レベルを示す印刷データを印刷装置に出力し、当該印刷装置に釘状態レベルを印刷させる構成としてもよい。あるいは、釘状態レベルの出力先をスピーカなどの音声出力装置とし、Ｓ１５０４において、釘状態レベルを示す音声データを音声出力装置に出力し、当該音声出力装置から釘状態レベルを示す音声を出力させる構成としてもよい。
【０５０９】

上記実施形態においては、釘状態レベルの出力先として、７セグメント表示器により構成される釘状態レベル表示装置４７４を例示したが、釘状態レベル表示装置４７４が必ずしも７セグメント表示器により構成される必要はない。例えば、釘状態レベル表示装置４７４が、ＬＣＤのような、種々の画像を表示可能な表示装置から構成されてもよい。

【０５１０】

上記実施形態においては、釘状態レベルの表示を専用で行う表示装置（すなわち、釘状態レベル表示装置４７４）を釘状態レベルの出力先として設ける構成としたが、釘状態レベルの出力先は、必ずしも専用の表示装置である必要はなく、他の用途に用いられる表示装置が釘状態レベルの表示装置としても機能するよう構成してもよい。例えば、装飾図柄表示装置４７９に釘状態レベルを表示する構成としてもよい。

【０５１１】

ここで、釘状態レベルを装飾図柄表示装置４７９に表示する場合、釘状態レベルの表示箇所は、装飾図柄表示装置４７９の角部側であることが好ましい。釘状態レベルを装飾図柄表示装置４７９の角部側に表示することで、表示された釘状態レベルを目立ち難くすることができる。よって、装飾図柄表示装置４７９に表示された釘状態レベルを遊技者に認識させ難くすることができるので、遊技とは無関係の情報（すなわち、釘状態レベル）が表示されたことで、遊技に対する不信感を遊技者に抱かせることを好適に抑制できる。

【０５１２】

また、釘状態レベルを装飾図柄表示装置４７９に表示する場合、第１特別図柄の変動表示の実行中に釘状態レベルを表示する構成としてもよい。これにより、釘状態レベルを確認する者（例えば、遊技機の検査機関の構成員などの外部者）は、遊技者による遊技中において（すなわち、前ブロック１０２を開放することなく）、釘状態レベルを確認することができる。釘状態レベルを、前ブロック１０２が開放状態である場合に釘状態レベル表示装置４７４に表示することに代えて、第１特別図柄の変動表示の実行中などの所定の時期に装飾図柄表示装置４７９に表示する構成としてもよい。

【０５１３】

上記実施形態においては、釘状態レベル表示装置４７４を、前ブロック１０２が中間ブロック１０３に対して開放された状態において視認可能となる位置に設ける構成としたが、釘状態レベル表示装置４７４の設置位置は、必ずしも上記例示した場所である必要はない。例えば、遊技中の遊技者に視認できない位置（例えば、パチンコ機１００の裏側）に釘状態レベル表示装置４７４を設ける構成としてもよい。すなわち、釘状態レベル表示装置４７４は、中間ブロック１０３の裏面側から視認可能な位置であって、主制御基板９２０、払出制御基板９３０又は副制御基板９４０のいずれかに設けてもよい。

【０５１４】

（６）Ｓ１５０４において表示される釘状態レベルの表示内容

上記実施形態においては、Ｓ１５０３において算出された釘状態レベルの数値を釘状態レベル表示装置４７４に表示する構成としたが、釘状態レベルを示す情報であれば、必ずしも、釘状態レベルを示す表示内容（出力内容）が数値である必要はない。例えば、釘状態レベル表示装置４７４が、例えば、ＬＣＤから構成される場合、Ｓ１５０３により算出された釘状態レベルを、数字として表示しても、各数値に対応する記号や文字や図形などで表示しても、各数値に応じた、丸や四角などの図形の個数や、各数値を示すバーコード（例えば、二次元バーコード）などの形態で表示してもよい。

【０５１５】

上記実施形態においては、Ｓ１５０３において算出された釘状態レベルの数値を釘状態レベル表示装置４７４に表示する構成としたが、Ｓ１５０２において算出された値を７セグメント表示器やＬＣＤなどの表示装置に表示する構成としてもよい。つまり、Ｓ１５０３の処理を省略する構成としてもよい。

【０５１６】

上記実施形態においては、Ｓ１５０３において算出された釘状態レベルの数値を釘状態レベル表示装置４７４に表示する構成としたが、Ｓ１５０３において算出された数値、ま

たは、Ｓ１５０２において算出された値を、所定の演算に基づき暗号化した情報を７セグメント表示器やＬＣＤなどの表示装置に表示する構成としてもよい。暗号化された情報を表示することにより、遊技とは無関係の情報（すなわち、釘状態レベルなど）が表示されていると遊技者に認識させ難くすることができる。これにより、遊技者に遊技に対する不信感を抱かせることを好適に抑制できる。

【０５１７】

上記所定の演算は、固定的な演算式によって行われる構成としてもよいし、定期的（例えば、１時間毎）、または、所定のタイミング（例えば、特別図柄に係る当選乱数カウンタが所定値となったタイミング）で所定のパターンに基づいて変更される演算式によって行われる構成としてもよい。なお、当該演算式は、固定的なものであるか、可変的なものであるかにかかわらず、暗号化された情報を確認する者（例えば、遊技機の検査機関の構成員などの外部者）がデコード可能に知らされていることが好ましい。

【０５１８】

（７）釘状態レベルの出力時期

上記実施形態においては、前ブロック１０２が開放状態である場合に釘状態レベルを釘状態レベル表示装置４７４に表示出力する構成としたが、釘状態レベルの表示時期としては、必ずしも、前ブロック１０２が開放状態である場合である必要はない。例えば、釘状態レベルを釘状態レベル表示装置４７４に常時表示させる構成としてもよい。また、前ブロック１０２が開放され、かつ、所定の操作が入力された場合に、釘状態レベルを釘状態レベル表示装置４７４に表示させる構成としてもよい。あるいは、端末装置や管理装置などから送信された出力要求をパチンコ機１００が受信した場合に、釘状態レベルを釘状態レベル表示装置４７４に表示させる、または、出力要求の送信元の端末装置や管理装置などに釘状態レベルを示すデータを出力する構成としてもよい。

【０５１９】

（８）上記実施形態においては、計数の対象とする入賞装置を、進入したことで賞球が付与されるが、大当り抽選とは無関係であるとともに、進入確率を変化可能な可動片も設けられていない一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに限る構成としたが、始動入賞装置４３１Ａ，４３１Ｂ，４３２のように進入したことで大当りの抽選が行われる入賞装置や、進入確率を変化可能な可動片が入口部分に設けられた右始動入賞装置４３２などを計数の対象とし、各入賞装置について釘状態レベルを算出する構成としてもよい。

【０５２０】

また、上記実施形態においては、複数の一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに進入した遊技球を各々検出する複数の一般入賞スイッチ４４９Ａ，４４９Ｂを別々に設ける構成について説明したが、複数の一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに進入した遊技球の通路を下流側にて合流する構成とし、共通の入賞スイッチによって一般入賞数を計数してもよい。また、一般入賞数の計数に用いる入賞スイッチは、賞球の払い出しに用いられるスイッチであってもよいし、賞球の払い出しに用いられるスイッチとは別に設けてもよい。

【０５２１】

また、上記実施形態においては、複数の一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに進入した遊技球を各々検出する複数の一般入賞スイッチ４４９Ａ，４４９Ｂに対して、一般入賞数をまとめて計数する構成としたが、一般入賞数カウンタを、複数の一般入賞スイッチ４４９Ａ，４４９Ｂに対応して別々に設け、一般入賞数や、釘状態レベルとして、複数の一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに対して別々に表示してもよい。この場合に、入賞数カウンタによって入賞数を計数するための入賞スイッチは、特定の遊技手法（例えば、左打ち遊技手法）が行われた場合に、当該遊技手法によってのみ遊技球が進入可能となる入賞装置（又は入賞口、例えば、一般入賞装置４３９Ａ）と、別の遊技手法（例えば、右打ち遊技手法）によって遊技球が進入可能となる入賞装置（又は入賞口、例えば、一般入賞装置４３９Ｂ）とに対して別々に設けることが好ましく、これにより、各入賞装置の入賞口の入口やその近傍に設けられた釘４１１等の遊技球の流下に影響する部材の配置状態を適切に反映した値として一般入賞数及び釘状態レベルを精度良く取得することが可能となる。

【０５２２】
また、上記実施形態においては、１の計数期間に対して一般入賞数を計数して釘状態レベルを表示する構成について説明したが、複数の計数期間に対して別々に一般入賞数を計数する構成としてもよい。例えば、一般入賞数カウンタを、複数の遊技状態（例えば、通常遊技状態と、特別遊技状態）に対応して別々に設け、一般入賞数や、釘状態レベルとして、各遊技状態に対応して別々に表示してもよい。
【０５２３】
（９）上記実施形態においては、一般入賞数および発射球数の計数をパチンコ機１００（より詳細には、主制御基板９２０）にて行う構成としたが、計数期間中に一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに進入した遊技球数、および、計数期間中における発射球数を管理装置が取得可能な構成とし、当該管理装置において釘状態レベルを算出する構成としてもよい。
【０５２４】
（１０）上記実施形態においては、発射球数カウンタ及び一般入賞数カウンタ等の釘状態レベルに関する情報は、電源部９０１からバックアップ電圧が供給され、停電前の遊技の状態に復帰させるために必要な保存情報を記憶する主制御基板９２０のＲＡＭに記憶され、所定のスイッチ（図示せず）を操作することでＲＡＭの保存情報を消去した場合に、発射球数カウンタ及び一般入賞数カウンタの記憶内容が消去される場合について説明したが、保存情報とは、記憶内容が消去される方法が異なるものとしてもよい。例えば、所定のスイッチ（図示せず）を操作することでＲＡＭの保存情報を消去しても、発射球数カウンタ及び一般入賞数カウンタの値は消去されず、保存情報を消去する場合とは別の特定の操作が行われた場合に限って消去される構成としてもよい。例えば、所定のスイッチを一定時間以上長く押した場合、所定の通信機器によって消去操作を実行した場合、所定の鍵による消去操作を実行した場合（例えば、主制御基板９２０に鍵操作により回動可能なスイッチを設けた場合）、所定の消去可能操作を実行した場合（例えば、前ブロック１０２の発射ハンドル２５２の回転操作量を最大にした状態で、所定のスイッチ（図示せず）による保存情報の消去操作を実行した場合）等が例示される。また、停電前の遊技の状態に復帰させるために必要な保存情報とは別の記憶媒体（例えば、フラッシュメモリやＩＣチップ）に記憶される構成としてもよく、当該保存情報より長時間にわたって情報を記憶可能な記憶媒体をパチンコ機１００（例えば、主制御基板９２０）に設けて、当該記憶媒体に発射球数カウンタ及び一般入賞数カウンタ等の釘状態レベルに関する情報を記憶することが好ましい。
【０５２５】
（１１）第２実施形態に係るパチンコ機１００の変形例
上記第２実施形態においては、遊技場の管理者等の設定変更者がパチンコ機１００に設けられたスイッチ（背面設定スイッチ９０５、初期化スイッチ９０７）を操作することで出球率の設定変更（すなわち、遊技態様の設定変更）を行う構成とした。これに代えて、パチンコ機１００と通信可能な外部装置（例えば、所謂「ホールコンピュータ」と呼ばれる管理装置）や携帯端末装置（携帯可能な端末装置）が、遊技態様を次の遊技態様に変更する指示に対応する信号、または、設定する遊技態様を示す情報を通信によってパチンコ機１００に入力する構成としてもよい。
【０５２６】
上記第２実施形態においては、判定処理Ｓ１６０１において、Ｓ１５０３の処理にて算出された釘状態レベルについて設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する構成としたが、これに代えて、判定処理Ｓ１６０１において、Ｓ１５０２の処理にて算出した値、すなわち、（一般入賞数カウンタの値／発射球数カウンタの値）について設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する構成としてもよい。また、判定処理Ｓ１６０１において、所定の期間（例えば、１時間）において計数された一般入賞数カウンタの値について設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する構成としてもよい。
【０５２７】

あるいは、第１特別図柄および／または第２特別図柄の変動表示回数や、普通図柄の表示回数や、特別遊技状態の発生回数などを、一般入賞数カウンタの値（被除数）に対する除数として採用した場合に、一般入賞数カウンタの値を当該除数で序した値について、判定処理Ｓ１６０１において設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する構成であってもよい。

【０５２８】

また、発射装置３３０から発射された遊技球数を計数し、当該計数された遊技球数、または、当該遊技球数から、発射装置３３０から発射されたが遊技領域に到達できない遊技球数として予め定められている値を差し引いた値を、一般入賞数カウンタの値（被除数）に対する除数として採用した場合に、一般入賞数カウンタの値を当該除数で序した値について、判定処理Ｓ１６０１において設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する構成であってもよい。

【０５２９】

上記第２実施形態においては、判定処理Ｓ１６０１において、釘状態レベルが「２」以上である場合に設定示唆情報の出力条件が成立すると判定する構成としたが、釘状態レベルが「１」である場合など、釘４１１が適切な状態である可能性が高いことを示す値である場合に設定示唆情報の出力条件が成立すると判定する構成としてもよい。

【０５３０】

上記第２実施形態においては、判定処理Ｓ１６０２において、一般入賞装置２４３９Ａ，２４３９Ｂへの遊技球の進入について設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する構成としたが、一般入賞装置２４３９Ａ，２４３９Ｂだけでなく、中始動入賞装置２４３１などの始動入賞装置を含む入賞装置への遊技球の進入について設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する構成であってもよい。

【０５３１】

上記第２実施形態においては、一般入賞装置２４３９Ａまたは一般入賞装置２４３９Ｂのうち、予め定められた１の一般入賞装置（例えば、一般入賞装置２４３９Ｂ）に遊技球が進入した場合に、設定示唆情報の出力条件が成立すると判定する構成を例示したが、予め定められた１の一般入賞装置に予め決められた所定の個数（例えば、５個）の遊技球が進入した場合に、設定示唆情報の出力条件が成立すると判定する構成としてもよい。

【０５３２】

上記第２実施形態においては、一般入賞装置２４３９Ａまたは一般入賞装置２４３９Ｂのうち、予め定められた１の一般入賞装置（例えば、一般入賞装置２４３９Ｂ）に遊技球が進入した場合に、設定示唆情報の出力条件が成立すると判定する構成を例示したが、一般入賞装置２４３９Ａまたは一般入賞装置２４３９Ｂのいずれに遊技球が進入した場合においても設定示唆情報の出力条件が成立すると判定する構成であってもよい。つまり、予め決められた複数の（２以上の）入賞装置のいずれかに遊技球が進入した場合に、判定処理Ｓ１６０１において設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する構成であってもよい。また、予め決められた複数の（２以上の）入賞装置の両方に遊技球が進入した場合に、判定処理Ｓ１６０１において設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する構成であってもよい。

【０５３３】

また、予め決められた複数の入賞装置に予め決められた所定の順序で（例えば、一般入賞装置２４３９Ｂ、一般入賞装置２４３９Ａの順で）遊技球が進入した場合に、判定処理Ｓ１６０１において設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する構成であってもよい。つまり、予め決められた入賞装置が複数設けられている場合に、これら複数の入賞装置への遊技球の進入だけでなく、当該進入の順序を設定示唆情報の出力条件の要件として含める構成としてもよい。これにより、遊技者は、予め決められた複数の入賞装置に予め決められた所定の順序で遊技球を進入させた特典として設定示唆情報を得ることができる。よって、遊技者は、予め決められた複数の入賞装置に予め決められた所定の順序で遊技球を進入させる遊技を楽しむことができる。

【０５３４】
上記第２実施形態においては、特別遊技状態中において、遊技者の意思によって実行するかしないかを選択することが可能な操作によって設定示唆情報の出力条件を成立させることが可能な場合について説明したが、これに限らず、他の操作によって設定示唆情報の出力条件を成立させる構成としてもよい。例えば、左打ち遊技手法によって遊技を行うことで遊技者にとって有利となる通常遊技状態において、左打ち遊技手法とは別の右打ち遊技手法を行った場合に設定示唆情報の出力条件が成立し易くしてもよく、この場合には、例えば、役連作動装置４３５などの右打ち遊技手法で発射された遊技球が高確率（略５０％以上が好ましく、略７０％以上が好適）で通過可能な領域とすることは遊技者が設定示唆情報の出力条件を容易に成立させることができて好ましく、また、他の機能が付加された領域であって通常遊技状態において使用されない領域を遊技球が通過することを設定示唆情報の出力条件とすることは部品点数を抑えつつ当該領域を高確率で遊技球が通過可能に設定し易くすることができて好ましい。また、通常遊技状態において球溢れスイッチ２４９から貯留部２４１に過剰に遊技球が貯留されていることを示す球溢れ信号を受信した場合に設定示唆情報の出力条件の成立とし、遊技球の貸し出し操作を行った遊技者が球抜き操作部材２３２（図１参照）を操作して球溢れスイッチ２４９から貯留部２４１に過剰に遊技球が貯留されるように積極的な操作をすることによって設定示唆情報を獲得する遊技性を付加してもよい。
【０５３５】
上記第２実施形態においては、設定示唆情報関連処理Ｓ２０２１において、判定処理Ｓ１６０１，Ｓ１６０２，Ｓ１６０３，Ｓ１６０５のうち、いずれか１の判定処理において設定示唆情報の出力条件が成立すると判定されると、設定示唆情報の出力が実行される構成としたが、複数の判定処理において設定示唆情報の出力条件の一部が個別に設定され、全ての条件が成立した場合に設定示唆情報の出力条件が成立したとして設定示唆情報の出力が実行される構成としてもよい。例えば、判定処理Ｓ１６０１，Ｓ１６０２，Ｓ１６０３，Ｓ１６０５の全てにおいて各々の設定示唆情報の出力条件が成立すると判定された場合に、設定示唆情報の出力が実行される構成であってもよい。
【０５３６】
上記第２実施形態においては、特別図柄（第１特別図柄、第２特別）に係る単位遊技において行われる特別図柄および装飾図図柄の変動表示時間（変動時間）が、現在設定されている遊技態様に対応して選択可能である構成としたが、装飾図柄表示装置４７９にて装飾図柄が変動表示される期間内に設定された所定の操作可能期間中に押圧操作装置２６１が操作された場合に現出する所定の示唆演出の演出時間が、現在設定されている遊技態様に対応して選択可能である構成としてもよい。なお、「示唆演出」とは、装飾図柄表示装置４７９において装飾図柄が確定表示された後の特別遊技状態への遷移しやすさの程度（または期待度）を示唆する演出である。
【０５３７】
上記第２実施形態においては、遊技態様に対応して変動表示時間を変化させるか否かを抽選する抽選に当選した場合に、現在設定されている遊技態様（すなわち、その時点において主制御基板９２０のＲＡＭに格納されている設定対応情報）に対し割り当てられている変動表示時間の変動パターンを選択する構成としたが、遊技態様に対応して変動表示時間を変化させるか否かを抽選する抽選に当選した場合に、主制御基板９２０のＲＡＭに格納されている設定対応情報を副制御基板９４０に出力し、副制御基板９４０において現在設定されている遊技態様に対し割り当てられている変動表示時間の変動パターンを選択する構成であってもよい。また、遊技態様に対応して変動表示時間を変化させるか否かを抽選する抽選を副制御基板９４０において行う構成であってもよい。
【０５３８】
（１２）第３実施形態に係るパチンコ機１００の変形例
上記第３実施形態においては、背面設定スイッチ９０５および初期化スイッチ９０７の操作により設定可能な９種類の設定として、各タイプにおいて確変終了率（１から確変継

続率を減算した値）は同一の値とし、各タイプ内の３段階の確率の設定として高確率時の大当り確率（確変遊技状態における大当り確率）を設定毎に異ならせることで、設定毎の確変遊技終了確率を異ならせる構成を例示して説明した。これに代えて、９種類の各設定における高確率時の大当り確率を同一の値とし、確変終了率を設定毎に異ならせることで、設定毎の確変遊技終了確率を異ならせる構成としてもよく、９種類の各設定における高確率時の大当り確率を各々異ならせるとともに、９種類の各設定における確変終了率を各々異ならせることで、確変遊技終了確率を異ならせる構成としてもよい。

【０５３９】

また、上記第３実施形態においては、背面設定スイッチ９０５および初期化スイッチ９０７の操作により設定可能な９種類の設定について、設定毎に確変遊技終了確率が異なる構成としたが、必ずしも確変遊技終了確率が、すべての設定において異なるようにする必要はなく、同一の確変遊技終了確率となる設定を含むように構成してもよい。例えば、トップタイプ、ミドルタイプ、ボトムタイプの各タイプにそれぞれ属する各３段階の設定について、同じタイプ内では確変遊技終了確率が同じ値となるよう、各設定における高確率時の大当り確率および確変終了率を設定する構成としてもよい。

【０５４０】

上記第３実施形態においては、確変遊技状態における初回の単位遊技から抽選リーチ発生単位遊技の１つ前の回の単位遊技に至るまで期間（すなわち、確変状態Ａ，Ｂの単位遊技が実行される期間）は小当り当選による獲得球数の増大が制限される構成としたが、確変遊技状態における初回の単位遊技から小当り当選によって獲得球数が増大する構成としてもよい。

【０５４１】

確変遊技状態における初回の単位遊技から小当り当選によって獲得球数が増大する構成の遊技機においては、小当り当選によって遊技球が獲得可能な単位遊技の回数が多くなるほど、確変遊技状態における獲得球数（小当り獲得球数）が多くなるため、確変遊技状態における大当り確率（高確率）が低いほど（すなわち大当り当選しにくいほど）、小当り獲得球数を多くすることができ、また、当選後に通常遊技状態へ遷移する確率が低い（すなわち確変継続率が高い）ほど、小当り獲得球数を多くすることができる。

【０５４２】

このため、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が設定変更機能によって設定されている場合には、通常遊技状態において大当り抽選に当選し難いものの、通常遊技状態から、一旦、特別遊技状態を経由して確変遊技状態に移行した場合、確変遊技状態における単位遊技において小当り特典によって遊技球を獲得する機会を増大することもできるので、獲得球数を大きく増大させることが可能となる。

【０５４３】

一方、初当り確率が大幅に高いが確変継続率が大幅に低いボトムタイプが設定変更機能によって設定されている場合には、通常遊技状態において大当り抽選に当選しやすいものの、その後に通常遊技状態に戻り易い。確変遊技状態での小当り特典によって遊技球を獲得しにくく、それにより、主に特別遊技状態による遊技球の獲得によって獲得球数が増やすことができる。

【０５４４】

例えば、ボトムタイプの遊技態様における大当り確率として、低確率を１／１０とし、高確率を１／５とする一方で、トップタイプの遊技態様における低確率を１／１００とし、高確率を１／５０とし、確変継続率は、タイプに限らず共通（例えば、１／２）に設定する。

【０５４５】

また、１回の特別遊技状態における平均的な獲得球数を、トップタイプまたはボトムタイプなどタイプの種類にかかわらず１０球とする一方で、１回の確変遊技状態への移行に対する払出し特典としての平均的な獲得球数を、ボトムタイプにおいて４０球とし、トップタイプにおいて４９０球とした場合、１回の初当り（通常遊技状態における大当り）に

対する獲得球数の期待値は、ボトムタイプにおいて５０球（＝１０＋４０）となり、トップタイプにおいて５００球（＝１０＋４９０）となる。平均的に２連続で確変遊技状態が継続すると、ボトムタイプにおける獲得球数の期待値は１００球（＝５０×２）となり、トップタイプにおける獲得球数の期待値は１０００球（＝５００×２）となる。

【０５４６】

よって、かかる例において、ボトムタイプは、１／１０の確率で初当りが生じるが、獲得球数の期待値が１００球である設定である。また、トップタイプは、ボトムタイプより低い１／１００の確率で初当りが生じるが、獲得球数の期待値がボトムタイプより多い１０００球である設定である。

【０５４７】

つまり、ボトムタイプに設定した場合に、初当りしやすいが、遊技球を獲得し難く、トップタイプに設定した場合に、初当りし難いが、遊技球を獲得しやすいという仕様を作り出すことができる。なお、上記例においては、トップタイプは、ボトムタイプに対して、１０倍の初当り確率で、獲得球数（出球）が１０倍となるので、出球率としてはトップタイプもボトムタイプもほぼ同じとなる。

【０５４８】

上記第３実施形態においては、突出部１５３７，１５３８のうち最も上流側に位置する突出部１５３７Ａが、上面視において、第１流下通路部１５３２Ａの開口に重ならない位置に設けられている構成（図２０（Ｃ）参照）としたが、突出部１５３７または突出部１５３８が、上面視において、第１流下通路部１５３２Ａの開口に重なる位置に設けられる構成であってもよい。突出部１５３７または突出部１５３８が、上面視において、第１流下通路部１５３２Ａの開口に重なる位置に設けることで、遊技球が突出部１５３７，１５３８との衝突によって進路方向が変更されることで第１流下通路部１５３２Ａに進入し易い状況が生じ得る。

【０５４９】

なお、第１流下通路部１５３２Ａの開口と突出部１５３７，１５３８との位置関係は、第１流下通路部１５３２Ａの開口が、上面視において、突出部１５３７，１５３８によって遊技球が前後方向に蛇行される位置より上方側に位置することが好ましい。「突出部１５３７，１５３８によって遊技球が前後方向に蛇行される位置」とは、第３実施形態のパチンコ機１００のように遊技球が突出部１５３７，１５３８に到達する前の位置であってもよいし、遊技球が突出部１５３７，１５３８によって前方または後方のいずれか一方に移動した位置であってもよい。

【０５５０】

上記第３実施形態においては、右始動入賞装置１４３２が、当該右始動入賞装置１４３２の進入口から進入した遊技球が通過可能な流下通路部として、２つの流下通路部１５３２Ａ，１５３２Ｂを備える構成としたが、第１流下通路部１５３２Ａが上記第３実施形態において説明した形状であれば、３以上の流下通路部を備える構成であってもよい。

【０５５１】

上記第３実施形態においては、小当り特典として開放される右大入賞装置１４３４の最大進入許容時間が、出球率の設定変更によって変更された遊技態様に応じて異なる構成であったが、小当り特典として開放される右大入賞装置１４３４の開放回数や、右大入賞装置１４３４が複数回開放される場合に各開放の間に設けられるインターバル時間を出球率の設定変更によって変更された遊技態様に応じて異ならせる構成であってもよい。

【０５５２】

上記第３実施形態においては、右大入賞装置１４３４は、上大入賞装置２４３３（図１４参照）のような特定通路および非特定通路を有さない構成としたが、右大入賞装置１４３４を上大入賞装置２４３３と同様の大入賞装置として構成し、特別遊技状態において右大入賞装置１４３４に進入した遊技球が特定通路を通過した場合に、特別遊技状態後に確変遊技状態に移行する構成としてもよい。

【０５５３】

（１３）第４実施形態に係るパチンコ機１００の変形例

上記第４実施形態においては、図２５に示したように、変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置４７１，４７２の作動回数および各小当り図柄による小当りの成立回数が、条件装置が作動することになる図柄の組合せの種類と、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時における遊技状態との組合せに応じて決められている構成としたが、条件装置が作動することになる図柄の組合せの種類、または、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時における遊技状態に対して、変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置４７１，４７２の作動回数および各小当り図柄による小当りの成立回数が決められている構成であってもよい。

【０５５４】

あるいは、変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置４７１，４７２の作動回数および各小当り図柄による小当りの成立回数が、条件装置が作動することになる図柄の組合せの種類や当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時における遊技状態などとは無関係に決められている構成であってもよい。

【０５５５】

上記第４実施形態においては、次回の条件装置の作動を変動時間短縮機能の終了条件の１つとして含める構成としたが、次回の条件装置の作動を変動時間短縮機能の終了条件に含めない構成としてもよい。なお、特別図柄表示装置４７１，４７２の作動回数や各小当り図柄による小当りの成立回数だけでなく、次回の条件装置の作動を変動時間短縮機能の終了条件に加えることで、変動時間短縮機能を終了させる条件を好適に多様化できる。

【０５５６】

上記第４実施形態においては、３種類の小当り図柄を第２特別図柄に設ける構成としたが、第２特別図柄における小当り図柄の数は、３種類に限らず、１または２種類であってもよいし、４以上の種類であってもよい。

【０５５７】

上記第４実施形態においては、小当りの成立回数（小当り当選の回数）を変動時間短縮機能の終了条件とする構成であったが、小当り当選に基づく右大入賞装置１４３４の開放回数（進入規制機構１４５４が進入許容姿勢となる回数）を変動時間短縮機能の終了条件とする構成であってもよい。

【０５５８】

上記第４実施形態においては、特別遊技状態後であって変動時間短縮機能の作動前に、変動時間短縮機能が終了するまでの残り期間を残り期間カウンタに設定し、特別図柄表示装置４７１，４７２が作動する毎に、残り期間カウンタに記憶される残り期間を１ずつ減算する構成としたが、必ずしも残り期間に一致した情報によって残り期間に対応した情報を記憶する必要はなく、残り期間に対応した値をテーブルなどに設定した値によって記憶する構成としてもよいし、残り期間を算出可能な情報を記憶してもよい。例えば、特別図柄表示装置４７１，４７２が作動する毎に、特別図柄表示装置４７１，４７２の作動回数および各小当り図柄による小当りの成立回数を所定のカウンタによって計数し、当該カウンタの値に基づいて変動時間短縮機能の終了条件が成立したか否かを判定する構成であってもよい。

【０５５９】

なお、特別図柄表示装置４７１，４７２が作動する毎に、特別図柄表示装置４７１，４７２の作動回数を上記のように所定のカウンタによって計数する構成においては、主制御基板９２０は、特別図柄表示装置４７１，４７２が作動する毎に、当該所定のカウンタの記憶内容（特別図柄表示装置４７１，４７２が作動した回数）と変動時間短縮機能の終了条件として設定されている特別図柄表示装置４７１，４７２の作動回数とから、変動時間短縮機能が終了するまでの残り期間を算出し、算出された残り期間の値をＲＡＭの所定の記憶領域に記憶する構成としてもよい。

【０５６０】

上記第４実施形態においては、高確率状態かつ時短状態の遊技状態において、残り期間

表示部１７１１および遷移後遊技状態表示部１７１２を装飾図柄表示装置４７９に表示し、各表示部１７１１，１７１２の表示態様や、これらの表示部１７１１，１７１２の重なり量を特別図柄表示装置４７１，４７２に係る残り期間の変化に応じて変化させる構成としたが、かかる表示は、高確率状態かつ時短状態の遊技状態である場合に限らず、低確率状態かつ時短状態の遊技状態など、各種の遊技状態において表示してもよい。

【０５６１】

上記第４実施形態においては、残り期間表示部１７１１および遷移後遊技状態表示部１７１２の大きさを、特別図柄表示装置４７１，４７２に係る残り期間が少なくなるにつれて次第に大きくすることで、両表示部１７１１，１７１２の重なり量を増大させる構成としたが、残り期間表示部１７１１または遷移後遊技状態表示部１７１２の少なくとも一方の大きさを大きくすることで、両表示部１７１１，１７１２の重なり量を増大させる構成としてもよい。

【０５６２】

あるいは、各表示部１７１１，１７１２の大きさを変化させることなく、残り期間表示部１７１１または遷移後遊技状態表示部１７１２の少なくとも一方を移動させることで両表示部１７１１，１７１２の重なり量を増大させる構成であってもよく、残り期間表示部１７１１または遷移後遊技状態表示部１７１２の少なくとも一方の移動と、残り期間表示部１７１１または遷移後遊技状態表示部１７１２の少なくとも一方の大きさの変化との組合せによって両表示部１７１１，１７１２の重なり量を増大させる構成であってもよい。

【０５６３】

なお、両表示部１７１１，１７１２の重なり量を増大させる構成において、図２６に示したように、各表示部１７１１，１７１２が初期位置において離間している必要はなく、両表示部１７１１，１７１２が初期位置において互いに重なる構成であってもよい。

【０５６４】

上記第４実施形態においては、残り期間表示部１７１１および遷移後遊技状態表示部１７１２の重なり量が特別図柄表示装置４７１，４７２に係る残り期間が少なくなるにつれて増大することで遊技状態の遷移時期の到来を期待させる構成としたが、両表示部１７１１，１７１２が重なることなく、互いの距離が特別図柄表示装置４７１，４７２に係る残り期間が少なくなるにつれて短くなることで、遊技状態の遷移時期の到来を期待させる構成としてもよい。

【０５６５】

上記第４実施形態においては、装飾図柄表示装置４７９の画面における上端側に残り期間表示部１７１１および遷移後遊技状態表示部１７１２を表示する構成としたが、これらの表示部１７１１，１７１２の表示位置は、当該画面の上端側に限らず、下端側、左端側、または右端側のいずれであってもよい。

【０５６６】

上記第４実施形態においては、特別図柄表示装置４７１，４７２に係る残り期間に対応する数字を残り期間表示部１７１１に表示する構成としたが、特別図柄表示装置４７１，４７２に係る残り期間に対応する数字とともに、または、特別図柄表示装置４７１，４７２に係る残り期間に対応する数字を表示することなく、各小当り図柄による小当りの成立に係る残り期間を表示する構成であってもよい。

【０５６７】

（１４）第５実施形態に係るパチンコ機１００の変形例

上記第５実施形態においては、小当りの成立回数（小当り当選の回数）を確率変動機能の終了条件とする構成であったが、小当り当選に基づく右大入賞装置１４３４の開放回数（進入規制機構１４５４が進入許容姿勢となる回数）を、別の遊技状態への移行に対しての条件としてもよく、例えば、確率変動機能の終了条件とする構成であってもよいし、通常遊技状態における小当りの成立回数（小当り当選の回数）が予め定めた条件を満たした場合に大当り当選と同一の特別遊技状態を発生させる構成としてもよい。

【０５６８】

（１５）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実施しても良い。例えば、一度大当りすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当り状態が発生するまで、大当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。

【０５６９】

＜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。

【０５７０】

＜特徴１０＞

遊技球が流下する遊技領域（遊技領域）と、

該遊技領域を視認可能とする視認部を有して遊技領域の前面側を開閉可能に設けられる前面側部材（前ブロック１０２）と、

前記遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（発射装置３３０）と、

前記遊技領域内に設けられ、遊技球が進入可能な入球口（一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂの入賞口）と、

該入球口に遊技球が進入した場合に遊技価値を付与する遊技価値付与手段（払出制御基板９３０）と、

を備えた遊技機（パチンコ機１００）であって、

前記入球口に進入した遊技球のうち少なくとも前記前面側部材を開放して連続投入した遊技球の一部を除いた遊技球の進入に対応して更新される進入数情報（一般入賞数）を記憶する進入数記憶手段（主制御基板９２０のＲＡＭ）と、

前記進入数記憶手段に記憶されている前記進入数情報、または、該進入数情報に対応して計数される対応情報（釘状態レベル）を少なくとも出力可能な出力手段（釘状態レベル表示装置４７４）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【０５７１】

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、遊技球が流下する遊技領域には、遊技球が入賞した場合に遊技球が払い出される入賞口と、その入賞口へ遊技球を導く通路と入賞口に入賞しないでアウト口へ導く通路とを形成する多数の遊技釘が設けられている。多数の遊技釘は、遊技盤の外形を形成する遊技板に打ち込まれて固定される（例えば、特開２００８－１６１６３８号公報参照）。

【０５７２】

しかしながら、従来の遊技機においては未だ改良の余地があった。例えば、入賞口に入賞した遊技球の計数値などに基づいて、遊技機の性能が設計値通りであるか否かを適切に判定することが困難な状況が生じる可能性がある。

【０５７３】

すなわち、例えば、遊技機に対して工場で出荷前の検査を行う場合に、遊技領域の前面側を開閉可能に設けられる前面側部材を開放し、各入賞口へ遊技球を複数個ずつ連続投入し、その投入に対して制御装置が適切に動作するかを検査すると、各入賞口には、遊技者が遊技を行う場合に遊技球が進入する確率より極めて高確率で遊技球が連続投入されることとなる。かかる連続した入賞口への遊技球の進入を、遊技機の性能が設計値通りである

か否かを判断するための値として使用してしまうと、適切に遊技機の性能を判定することができない可能性がある。

【０５７４】

また、例えば、遊技機が設置された遊技場（ホール）に来店した不正行為者が、遊技領域の前面側を開閉可能に設けられる前面側部材を不正に開放し、特定の入賞口へ遊技球を連続投入してしまう可能性がある。この場合には、遊技機の性能としては設計値通りであるにもかかわらず、当該入賞口への遊技球の入賞が設計値より高くなって設計値通りでないと判定される可能性がある。ここで、大当りに当選するなどの特定の遊技状態にならなければ開放されない入賞口には、不正なタイミングでの遊技球の進入を遊技機の制御により検出し、異常状態に対応した制御をすることも行われ易いが、遊技状態に関わらずに常時遊技球が進入可能な入賞口や、遊技球が進入した場合に当否抽選を受けることなく一定数の遊技球の払い出しなどの一定の遊技価値が付与される入賞口（一般入賞口）に対しては、かかる異常状態が発生しているのか通常の遊技によるものであるかの判定が困難な場合があり、当該入賞口を狙った不正が行われる可能性がある。

【０５７５】

また、例えば、遊技機の性能が設計値から逸脱したものに変えられてしまう可能性として、遊技機が設置された遊技場（ホール）に来店して遊技する不正行為者のみならず、遊技場側の関係者が自ら行う可能性もある。例えば、遊技場側が一般入賞口と呼ばれる特定の入賞口の入口に遊技球が全く進入し得ないように改造をすることで、当該入賞口への遊技球の入賞を設計値より低く抑える可能性もある。

【０５７６】

そのような不正を行う遊技場では、不正が外部者（例えば、遊技機の検査機関の構成員）に検出されることがないよう、種々の対策を図ることが考えられる。例えば、閉店後などの外部者がいない状況で、前面扉を開放し、該当する入賞口に遊技球を遊技場の従業員などの手によって不正に連続投入することで、設計値に対する数値上の帳尻を合わせる可能性がある。この場合、帳尻を合わせた後の値を確認する限りにおいては、外部者が遊技場側の不正を検出できないことになる。

【０５７７】

これに対し、特徴１０に記載の遊技機であれば、入球口に進入した遊技球のうち少なくとも前面側部材を開放して連続投入した遊技球の進入した遊技球の一部を除いた遊技球に対応して更新される進入数情報が、進入数記憶手段に記憶され、該進入数記憶手段に記憶されている進入数情報、または、該進入数情報に対応して計数される対応情報が出力手段から出力される。よって、前面側部材を開放して連続投入した遊技球の少なくとも一部を進入数情報の更新から除外することができるので、進入数情報又は対応情報を利用して、当該入球口への遊技球の進入に関して遊技機の性能が設計値通りであるか否かをより適切に計数することができる。例えば、遊技場の従業員などが、閉店後などに、前面側部材（前面扉）を開放して、入球口（入賞口）に遊技球を不正に連続投入することがあったとしても、そのような不正な連続投入の少なくとも一部は、入球口に進入した遊技球として計数されないので、遊技場側が設計値に対する不正な帳尻合わせを行うことを困難とすることができる。これにより、遊技場側による不正隠しを抑制することができ、外部者が遊技場側の不正を好適に検出することができる。

【０５７８】

なお、特徴１０に記載の遊技機において、「進入数記憶手段によって記憶される進入数情報」は、必ずしも「前面側部材を開放して」連続投入した遊技球の一部を除いた遊技球の進入に対応して更新されるものとする必要はなく、「前面側部材を開放して」連続投入した遊技球の一部、及び、「前面側部材が閉鎖された状態において」連続して進入した遊技球の一部を除いた遊技球の進入に対応して更新されるとしてもよい。すなわち、特徴１０に記載の遊技機における「進入数記憶手段」の記載として、「前記入球口に進入した遊技球のうち少なくとも連続して進入した遊技球の一部を除いた遊技球の進入に対応して更新される進入数情報（一般入賞数）を記憶する進入数記憶手段（主制御基板９２０のＲＡ

M）と、」してもよく、この場合には、前面側部材を開放して入球口に連続投入される遊技球の少なくとも一部の進入について進入数情報が更新されないようにするだけでなく、前面側部材が閉鎖された状態において不正に連続して入球口へ進入した遊技球の少なくとも一部の進入について進入数情報が更新されないようにすることができる。

【０５７９】

例えば、遊技領域の一部に遊技球が滞留した球詰まり状態が発生し、その球詰まり状態によって遊技領域の一部における遊技球の流下が不能となることで入球口に連続して遊技球が進入してしまう状況が発生した場合に、これら遊技球の少なくとも一部の進入について進入数情報が更新されないようにすることができる。これにより、球詰まり状態で遊技者が遊技球を発射し続け、入球口へ不正に遊技球を連続して進入させた場合に対して、進入数情報の更新としては、それらの遊技球の一部を除いた遊技球の進入数に対応させることができる。よって、遊技機の性能が設計値通りであるか否かをより適切に計数することができる。また、不正に磁石を利用して入球口に連続して遊技球を進入させる不正行為が行われた場合にも、それら遊技球の少なくとも一部の進入について進入数情報が更新されないようにすることができ、遊技機の性能をより適切に評価することができる。

【０５８０】

なお、「連続投入」及び「連続して進入」における「連続」とは、予め定めた時間中に、所定数以上の遊技球が連続して入球口へ進入する場合を含み、遊技球が全く間隔を空けずに連続する場合の他、遊技球が間隔を空けて入球口へ進入する場合を含む。

【０５８１】

＜特徴１１＞

特徴１０に記載の遊技機であって、

前記遊技領域内に発射された遊技球の数が増加した場合に増加する発射対応数に対応した発射対応数情報（発射球数）を記憶する発射対応数情報記憶手段（主制御基板９２０のＲＡＭ）を備え、

前記出力手段は、前記進入数記憶手段に記憶されている前記発射対応数情報と前記進入数記憶手段に記憶されている前記進入数情報との比率に対応した前記対応情報を出力することを特徴とする遊技機。

【０５８２】

特徴１１に記載の遊技機であれば、遊技領域内に発射された遊技球の数が増加した場合に増加する発射対応数に対応した発射対応数情報が、発射対応数情報記憶手段に記憶される。進入数記憶手段に記憶されている発射対応数情報と、進入数記憶手段に記憶されている進入数情報との比率に対応した対応情報が、出力手段から出力される。つまり、入球口に進入した遊技球と遊技領域内に発射された遊技球の数とを関連付けた値が、対応情報として、出力手段から出力される。よって、外部者は、遊技機の性能の状態を対応情報から把握しやすく、遊技機の性能が設計値通りであるか否かを適切に判定することができる。

【０５８３】

＜特徴１２＞

特徴１０または１１に記載の遊技機であって、

図柄または所定の情報を表示可能な表示手段（釘状態レベル表示装置４７４）を備え、

前記出力手段は、前記前面側部材が開放された場合に、前記進入数情報または前記対応情報を前記表示手段に表示出力することを特徴とする遊技機。

【０５８４】

特徴１２に記載の遊技機であれば、進入数情報または対応情報は、前面側部材が開放された場合に表示手段に表示出力される。よって、遊技者の遊技中に遊技とは無関係の情報（すなわち、進入数情報または対応情報）が表示手段に表示されることがなく、遊技者に不信感を与えることを抑制できる。

【０５８５】

＜特徴１３＞

特徴１０から１２のいずれかに記載の遊技機であって、

図柄を変動表示可能な略矩形状の表示手段（装飾図柄表示装置４７９）を備え、
前記出力手段は、前記表示手段に図柄が変動表示されている場合に、該表示手段の角部側に、暗号化された前記進入数情報または暗号化された前記対応情報を表示出力することを特徴とする遊技機。
【０５８６】
特徴１３に記載の遊技機であれば、進入数情報または対応情報は、出力手段による表示出力は図柄の変動表示中に表示されるので、遊技中に表示されたとしても目立ち難く、遊技者は、遊技とは無関係の情報（すなわち、進入数情報または対応情報）が表示手段に表示されていることを認識し難い。その一方で、遊技機の検査機関の構成員などの外部者は、遊技者による遊技中（より詳細には、図柄の変動表示中）に、表示手段に表示された進入数情報または対応情報を確認することができる。
【０５８７】
特に、進入数情報または対応情報は表示手段における角部側に表示出力されるため、表示手段に表示された進入数情報または対応情報を、遊技者が遊技とは無関係の情報として認識することを好適に抑制できる。また、表示出力される進入数情報または対応情報は暗号化されているので、それが意味する内容を遊技者が理解することを抑制でき、その点においても、表示手段に表示された進入数情報または対応情報を、遊技者が遊技とは無関係の情報として認識することを好適に抑制できる。
【０５８８】
＜特徴２０＞
遊技球が流下する遊技領域（遊技領域）と、
該遊技領域を視認可能とする視認部を有して遊技領域の前面側を開閉可能に設けられる前面側部材（前ブロック１０２）と、
前記遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（発射装置３３０）と、
前記遊技領域内に設けられ、遊技球が進入可能な入球口（一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂの入賞口）と、
該入球口に遊技球が進入した場合に遊技価値を付与する遊技価値付与手段（払出制御基板９３０）と、
を備えた遊技機（パチンコ機１００）であって、
前記入球口に進入した遊技球のうち予め定められた計数開始条件が成立した後の所定期間中に進入した遊技球の進入に対応して更新される進入数情報（一般入賞数）を記憶する進入数記憶手段（主制御基板９２０のＲＡＭ）と、
前記進入数記憶手段に記憶されている前記進入数情報、または、該進入数情報に対応して計数される対応情報（釘状態レベル）を少なくとも出力可能な出力手段（釘状態レベル表示装置４７４）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【０５８９】
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、遊技球が流下する遊技領域には、遊技球が入賞した場合に遊技球が払い出される入賞口と、その入賞口へ遊技球を導く通路と入賞口に入賞しないでアウト口へ導く通路とを形成する多数の遊技釘が設けられている。多数の遊技釘は、遊技盤の外形を形成する遊技板に打ち込まれて固定される（例えば、特開２００８－１６１６３８号公報参照）。
【０５９０】
しかしながら、従来の遊技機においては未だ改良の余地があった。例えば、入賞口に入賞した遊技球の計数値などに基づいて、遊技機の性能が設計値通りであるか否かを適切に判定することが困難な状況が生じる可能性がある。
【０５９１】
すなわち、例えば、遊技機に対して工場で出荷前の検査を行う場合に、遊技領域の前面側を開閉可能に設けられる前面側部材を開放し、各入賞口へ遊技球を複数個ずつ連続投入し、その投入に対して制御装置が適切に動作するかを検査すると、各入賞口には、遊技者

が遊技を行う場合に遊技球が進入する確率より極めて高確率で遊技球が連続投入されることとなる。かかる連続した入賞口への遊技球の進入を、遊技機の性能が設計値通りであるか否かを判断するための値として使用してしまうと、適切に遊技機の性能を判定することができない可能性がある。

【０５９２】

また、例えば、遊技機の性能が設計値から逸脱したものに変えられてしまう可能性として、遊技機が設置された遊技場（ホール）に来店して遊技する不正行為者のみならず、遊技場側の関係者が自ら行う可能性もある。例えば、遊技場側が一般入賞口と呼ばれる特定の入賞口の入口に遊技球が全く進入し得ないように改造をすることで、当該入賞口への遊技球の入賞を設計値より低く抑える可能性もある。あるいは、遊技場側が開店前などに入賞口の入口に遊技球が全く進入し得ないようにするか、又は、進入可能とするかを頻繁に改造することで、それぞれの日における入賞口への遊技球の入賞割合（すなわち、入賞のし易さ）を調整する可能性もある。

【０５９３】

かかる不正に対する対抗策として、外部者（例えば、遊技機の検査機関の構成員）が、入賞口に入賞した遊技球の計数値などに基づいて、遊技機の性能が設計値通りであるか否かを判定することが考えられる。計数値に基づく判定の精度を高めるためには、１日分の計数値でなく、数日分を累積した計数値を用いることが好ましい。しかし、入賞口への遊技球の入賞割合が調整される場合、あるときには入賞割合が設計値より高くされ、あるときには入賞割合が設計値より低くされるため、数日分の計数値を累積することで計数値が平均化され、それにより、不正か否かの判定を計数値に基づいて行う限りにおいては、外部者が遊技場側の不正を検出できない可能性がある。

【０５９４】

これに対し、特徴２０に記載の遊技機であれば、入球口に進入した遊技球のうち予め定められた計数開始条件が成立した後の所定期間中に進入した遊技球の進入に対応して更新される進入数情報が、進入数記憶手段に記憶され、該進入数記憶手段に記憶されている進入数情報、または、該進入数情報に対応して計数される対応情報が出力手段から出力される。よって、進入数情報又は対応情報を利用して、当該入球口への遊技球の進入に関して遊技機の性能が設計値通りであるか否かをより適切に計数することができる。例えば、遊技機が製造された後に当該入球口へ進入した一定数の遊技球を、進入数情報の更新から除外することができる。また、数日分の進入数情報を累積する場合においても、当該進入数情報または対応数情報は、平均化され難く、それにより、遊技場側の不正を好適に反映する。これにより、外部者が遊技場側の不正を好適に検出することができる。

【０５９５】

＜特徴２１＞

特徴２０に記載の遊技機であって、

前記発射手段は、操作部（発射ハンドル２５２）の操作量に応じた強度で遊技球を発射可能であり、

始動条件の成立に基づき抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）と、

該抽選手段により所定の結果が得られたことに基づいて通常の遊技状態に比べて有利な遊技状態である特別遊技状態を発生する特別遊技状態発生手段（主制御基板９２０）と、

前記遊技領域のうち前記操作部の操作量が所定の操作量である場合に遊技球が進入可能な遊技領域に設けられ、前記特別遊技状態の発生中において遊技球が進入可能になる特定入球口（下大入賞装置４３３および上大入賞装置４３４の各入賞口）と、

前記通常の遊技状態であるかを判断する遊技状態判断手段（主制御基板９２０）と、

前記遊技状態判断手段により前記通常の遊技状態であると判断された場合、該判断を前記計数開始条件として、該計数開始条件が成立した後の所定期間中に進入した遊技球の進入に対応して、前記進入数記憶手段に記憶されている前記進入数情報を更新する更新手段（主制御基板９２０）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【０５９６】
特徴２１に記載の遊技機であれば、遊技状態判断手段により通常の遊技状態であると判断された場合、該判断を前記計数開始条件として、該計数開始条件が成立した後の所定期間中に進入した遊技球の進入に対応して、進入数記憶手段に記憶されている進入数情報が更新される。これにより、入球口のうち、通常の遊技状態の場合に限って遊技球が進入可能な入球口に進入した遊技球の進入に対応して更新される進入数情報を精度良く取得することが可能となる。
【０５９７】
＜特徴２２＞
特徴２０または２１に記載の遊技機であって、
前記遊技領域内に発射された遊技球の数が増加した場合に増加する発射対応数に対応した発射対応数情報（発射球数）を記憶する発射対応数情報記憶手段（主制御基板９２０のＲＡＭ）を備え、
前記出力手段は、前記進入数記憶手段に記憶されている前記発射対応数情報と前記進入数記憶手段に記憶されている前記進入数情報との比率に対応した前記対応情報を出力することを特徴とする遊技機。
【０５９８】
特徴２２に記載の遊技機であれば、遊技領域内に発射された遊技球の数が増加した場合に増加する発射対応数に対応した発射対応数情報が、発射対応数情報記憶手段に記憶される。進入数記憶手段に記憶されている発射対応数情報と、進入数記憶手段に記憶されている進入数情報との比率に対応した対応情報が、出力手段から出力される。つまり、入球口に進入した遊技球と遊技領域内に発射された遊技球の数とを関連付けた値が、対応情報として、出力手段から出力される。よって、外部者は、遊技機の性能の状態を対応情報から把握しやすく、遊技機の性能が設計値通りであるか否かを適切に判定することができる。
【０５９９】
＜特徴２３＞
特徴２０から２２のいずれかに記載の遊技機であって、
図柄または所定の情報を表示可能な表示手段（釘状態レベル表示装置４７４）を備え、
前記出力手段は、前記前面側部材が開放された場合に、前記進入数情報または前記対応情報を前記表示手段に表示出力することを特徴とする遊技機。
【０６００】
特徴２３に記載の遊技機であれば、進入数情報または対応情報は、前面側部材が開放された場合に表示手段に表示出力される。よって、遊技者の遊技中に遊技とは無関係の情報（すなわち、進入数情報または対応情報）が表示手段に表示されることがなく、遊技者に不信感を与えることを抑制できる。
【０６０１】
＜特徴２４＞
特徴２０から２３のいずれかに記載の遊技機であって、
図柄を変動表示可能な略矩形状の表示手段（装飾図柄表示装置４７９）を備え、
前記出力手段は、前記表示手段に図柄が変動表示されている場合に、該表示手段の角部側に、暗号化された前記進入数情報または暗号化された前記対応情報を表示出力することを特徴とする遊技機。
【０６０２】
特徴２４に記載の遊技機であれば、進入数情報または対応情報は、出力手段による表示出力は図柄の変動表示中に表示されるので、遊技機の検査機関の構成員などの外部者は、遊技者による遊技中（より詳細には、図柄の変動表示中）に、表示手段に表示された進入数情報または対応情報を確認することができる。
【０６０３】
特に、進入数情報または対応情報は表示手段における角部側に表示出力されるので目立ち難く、表示手段に表示された進入数情報または対応情報を、遊技者が遊技とは無関係の

情報として認識することを好適に抑制できる。また、表示出力される進入数情報または対応情報は暗号化されているので、それが意味する内容を遊技者が理解することを抑制でき、その点においても、表示手段に表示された進入数情報または対応情報を、遊技者が遊技とは無関係の情報として認識することを好適に抑制できる。

【０６０４】

＜特徴３０＞

所定の入口から進入した遊技球が流下する遊技領域（遊技領域）と、

該遊技領域内に設けられて、遊技球が進入可能な複数の入球口（一般入賞装置２４３９Ａ，２４３９Ｂなど）と、

該複数の入球口のうち予め決められた入球口に遊技球が進入した場合に、当該遊技球が進入した前記入球口に応じた所定の特典を付与する特典付与手段（主制御基板９２０）と、

遊技における所定の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定可能な複数の確率のうち、当該抽選確率として設定される確率に対応する確率情報を記憶する設定記憶手段（主制御基板９２０のＲＡＭ）と

該設定記憶手段に記憶する前記確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応する前記確率情報に変更する操作に対応する操作情報を入力可能な入力手段（背面設定スイッチ９０５、初期化スイッチ９０７）と、

前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報を前記入力手段により入力された前記操作情報に対応する前記確率情報に変更する設定変更手段（主制御基板９２０）と、

前記複数の入球口のうち前記予め決められた入球口への遊技球の進入に関する所定の条件が成立した場合に、前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報に対応する設定出力情報を出力する設定出力手段（主制御基板９２０、副制御基板９４０）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【０６０５】

なお、特徴３０に記載の遊技機において、「予め決められた入球口への遊技球の進入に関する所定の条件」には、例えば、複数の入球口のうち予め決められた１または２以上の入球口に遊技球が進入すること、複数の入球口のうち予め決められた２以上の入球口に予め決められた順序で遊技球が進入すること、複数の入球口のうち予め決められた１または２以上の入球口に予め決められた所定の個数の遊技球が進入すること、複数の入球口のうち予め決められた入球口への進入に応じて更新される進入数情報、または、該進入数情報に対応して計数される対応情報について予め決められた条件が成立すること、所定の遊技期間中に、複数の入球口のうち予め決められた１または２以上の入球口への遊技球の進入に基づく始動条件が成立してから予め決められた所定の期間が経過しても、新たな始動条件が成立しない状況が予め決められた所定の回数発生すること、等が含まれる。

【０６０６】

＜特徴４０＞

所定の入口から進入した遊技球が流下する遊技領域（遊技領域）と、

該遊技領域内に設けられて、遊技球が進入可能な複数の入球口（一般入賞装置２４３９Ａ，２４３９Ｂなど）と、

該複数の入球口のうち予め決められた入球口に遊技球が進入した場合に、当該遊技球が進入した前記入球口に応じた所定の特典を付与する特典付与手段（主制御基板９２０）と、

遊技における所定の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定可能な複数の確率のうち、当該抽選確率として設定される確率に対応する確率情報を記憶する設定記憶手段（主制御基板９２０のＲＡＭ）と、

該設定記憶手段に記憶する前記確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応する前記確率情報に変更する操作に対応する操作情報を入力可能な入力手段（背面設定スイッチ９０５、初期化スイッチ９０７）と、

前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報を前記入力手段により入力された前記操作

情報に対応する前記確率情報に変更する設定変更手段（主制御基板９２０）と、
前記複数の入球口のうち前記予め決められた入球口への遊技球の進入を含む所定の条件が成立した場合に、前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報に対応する設定出力情報を出力する設定出力手段（主制御基板９２０、副制御基板９４０）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【０６０７】
従来の遊技機として、通常遊技状態から遊技者にとって有利な遊技状態への移行抽選における当選確率を複数段階で設定できる機能を有する遊技機が知られている。かかる機能を有する従来の典型的な遊技機においては、遊技場の管理者等が専用の鍵を用いて所定のキースイッチを操作することで前記当選確率の設定を変更することができる（例えば、特開２００７－２０２８７０号公報参照）。

【０６０８】
しかしながら、遊技状態の移行抽選における当選確率など、所定の抽選において所定の抽選結果が選ばれる抽選確率を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性について未だ改良の余地がある可能性があった。

【０６０９】
これに対し、特徴３０および特徴４０に記載の遊技機であれば、遊技性を好適に向上す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、設定記憶手段には、遊技における所定の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定可能な複数の確率のうち、当該抽選確率として設定される確率に対応する確率情報が記憶される。入力手段には、設定記憶手段に記憶する確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応する確率情報に変更する操作に対応する操作情報が入力される。設定記憶手段に記憶される確率情報は、設定変更手段により、入力手段により入力された操作情報に対応する確率情報に変更される。これにより、所定の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率を、入力手段により入力された操作情報に応じた確率に変更できる。

【０６１０】
所定の入口から進入した遊技球が流下する遊技領域内には、遊技球が進入可能な複数の入球口が設けられており、これらの複数の入球口のうち予め決められた入球口に遊技球が進入した場合には、当該遊技球が進入した入球口に応じた所定の特典が特典付与手段により付与される。複数の入球口のうち予め決められた入球口への遊技球の進入に関する所定の条件が成立した場合、設定記憶手段に記憶される確率情報に対応する設定出力情報が設定出力手段によって出力される。よって、設定記憶手段に記憶される確率情報、すなわち、所定の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率として現在設定されている確率に対応する情報を、設定出力手段による出力に基づき遊技者に示唆することができる。従って、遊技者は、予め決められた入球口に遊技球が進入することを含む所定の条件の成立を通じて、遊技中の遊技機についての確率情報を推測する遊技性を付加することができる。例えば、自身の嗜好に適した遊技機であるか、異なる遊技機であるかを考え、遊技を継続するのか、それとも他の遊技機に移動するのかといった選択要素の１つとして、推測した確率情報を利用することができるので、抽選確率を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性を向上することができる。

【０６１１】
また、遊技者が確率情報を推測するための所定の条件を成立させるために、遊技領域内の予め決められた入球口への遊技球の進入に関する所定の条件を成立させる必要性を生じさせることができる。このため、遊技状態の移行抽選などの抽選結果に注目しがちな遊技機において、予め決められた入球口への遊技球の進入についても注目する機会を増やすことができ、予め決められた入球口の配置や数の設定等によって遊技を多様化するなど、遊技球の流下を利用した遊技機における遊技性を向上することができる。

【０６１２】
特に、特徴４０に記載の遊技機においては、複数の入球口のうち予め決められた入球口への遊技球の進入を含む所定の条件が成立した場合に、設定記憶手段に記憶される確率情

報に対応する設定出力情報が設定出力手段によって出力されるので、遊技者は、所定の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率として現在設定されている確率に対応する情報を、予め決められた入球口に遊技球を進入させた特典として得ることができる。よって、遊技者は、予め決められた入球口に遊技球が進入することを楽しみながら遊技を行うことができる。

【０６１３】

＜特徴４１＞

特徴４０に記載の遊技機であって、

前記設定出力手段は、前記所定の条件の少なくとも一部として、前記複数の入球口のうち予め決められた２以上の前記入球口に予め決められた所定の順序で遊技球が進入することを条件として、前記設定出力情報を出力することを特徴とする遊技機。

【０６１４】

特徴４１に記載の遊技機であれば、複数の入球口のうち予め決められた２以上の入球口に予め決められた所定の順序で遊技球が進入した場合を、所定の条件（すなわち、複数の入球口のうち予め決められた入球口への遊技球の進入を含む所定の条件）の少なくとも一部が成立したとして設定記憶手段に記憶される確率情報に対応する設定出力情報が設定出力手段によって出力される。これにより、遊技者は、予め決められた２以上の入球口に予め決められた所定の順序で遊技球を進入させた特典として、所定の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率として現在設定されている確率に対応する情報を得る遊技性を享受することができる。よって、遊技者は、予め決められた２以上の入球口に予め決められた所定の順序で遊技球を進入させる遊技を楽しむことができる。

【０６１５】

＜特徴５０＞

遊技球を発射する発射手段（発射装置３３０）と、

該発射手段により発射されて所定の入口から進入した遊技球が流下する遊技領域（遊技領域）と、

該遊技領域内に設けられて、遊技球が進入可能な入球口（一般入賞装置２４３９Ａ，２４３９Ｂ）と、

該入球口に遊技球が進入した場合に所定の特典を付与する特典付与手段（主制御基板９２０）と、

遊技における所定の抽選にて所定の抽選結果が選ばれるとして設定可能な複数の確率のうち、当該抽選確率として設定される確率に対応する確率情報を記憶する設定記憶手段（主制御基板９２０のＲＡＭ）と

該設定記憶手段に記憶する前記確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応する前記確率情報に変更する操作に対応する操作情報を入力可能な入力手段（背面設定スイッチ９０５、初期化スイッチ９０７）と、

前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報を前記入力手段により入力された前記操作情報に対応する前記確率情報に変更する設定変更手段（主制御基板９２０）と、

前記入球口への遊技球の進入に応じて更新される進入数情報（一般入賞数）を記憶する進入数記憶手段（主制御基板９２０のＲＡＭ）と、

該進入数記憶手段に記憶される前記進入数情報、または、該進入数情報に対応して計数される対応情報（釘状態レベル）に対応して成立する条件を少なくとも含む所定の条件が成立した場合に、前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報に対応する設定出力情報を出力する設定出力手段（主制御基板９２０、副制御基板９４０）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【０６１６】

従来の遊技機として、通常遊技状態から遊技者にとって有利な遊技状態への移行抽選における当選確率を複数段階で設定できる機能を有する遊技機が知られている。かかる機能を有する従来の典型的な遊技機においては、遊技場の管理者等が専用の鍵を用いて所定のキースイッチを操作することで前記当選確率の設定を変更することができる（例えば、特

開２００７－２０２８７０号公報参照）。

【０６１７】

しかしながら、遊技状態の移行抽選における当選確率など、所定の抽選において所定の抽選結果が選ばれる抽選確率を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性について未だ改良の余地がある可能性があった。

【０６１８】

これに対し、特徴５０に記載の遊技機であれば、遊技性を好適に向上す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、設定記憶手段には、遊技における所定の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定可能な複数の確率のうち、当該抽選確率として設定される確率に対応する確率情報が記憶される。入力手段には、設定記憶手段に記憶する確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応する確率情報に変更する操作に対応する操作情報が入力される。設定記憶手段に記憶される確率情報は、設定変更手段により、入力手段により入力された操作情報に対応する確率情報に変更される。これにより、所定の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率を、入力手段により入力された操作情報に応じた確率に対応する情報に変更できる。

【０６１９】

発射手段により発射されて所定の入口から進入した遊技球が流下する遊技領域内には、遊技球が進入可能な入球口が設けられており、当該入球口に遊技球が進入した場合には、当該入球口に応じた所定の特典が特典付与手段により付与される。予め決められた入球口への遊技球の進入に関する所定の条件が成立した場合、設定記憶手段に記憶される確率情報に対応する設定出力情報が設定出力手段によって出力される。よって、設定記憶手段に記憶される確率情報、すなわち、所定の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率として現在設定されている確率に対応する情報を、設定出力手段による出力に基づき遊技者に示唆することができる。従って、遊技者は、予め決められた入球口に遊技球が進入することを含む所定の条件の成立を通じて、遊技中の遊技機についての確率情報を推測する遊技性を付加することができる。例えば、自身の嗜好に適した遊技機であるか、異なる遊技機であるかを考え、遊技を継続するのか、それとも他の遊技機に移動するのかといった選択要素の１つとして、推測した確率情報を利用することができるので、抽選確率を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性を向上することができる。

【０６２０】

また、遊技者が確率情報を推測するための所定の条件を成立させるために、遊技領域内の予め決められた入球口への遊技球の進入に関する所定の条件を成立させる必要性を生じさせることができる。このため、遊技状態の移行抽選などの抽選結果に注目しがちな遊技機において、予め決められた入球口への遊技球の進入についても注目する機会を増やすことができ、予め決められた入球口の配置や数の設定等によって遊技を多様化するなど、遊技球の流下を利用した遊技機における遊技性を向上することができる。

【０６２１】

また、進入数記憶手段には、入球口への遊技球の進入に応じて更新される進入数情報が記憶されている。進入数記憶手段に記憶される進入数情報、または、該進入数情報に対応して計数される対応情報について所定の条件が成立した場合に、設定記憶手段に記憶される確率情報に対応する設定出力情報が設定出力手段によって出力される。進入数情報および対応情報は、入球口への遊技球の進入状況が反映される情報であるので、入球口への遊技球の進入状況に応じて、所定の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率として現在設定されている確率に対応する情報を出力させることができる。

【０６２２】

これにより、例えば、所定の条件が、進入数情報および対応情報が入球口への遊技球の進入に関して遊技機の性能が設計値通りでない可能性を示唆する値である場合、遊技者に対して、不利益を被る可能性がある状況であることを示唆することができ、設定出力手段により出力された情報も活用して遊技中の遊技機による遊技の継続の有無を遊技者に判断させることが可能となる。

【０６２３】
＜特徴６０＞
識別情報を表示可能な表示部（装飾図柄表示装置４７９）と、
所定の始動条件の成立として予め決められた入球口へ遊技球が進入した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）と、
前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記識別情報を変動表示した後、前記抽選手段による前記所定の抽選の抽選結果に対応する識別情報（停止図柄）を停止表示する変動実行手段（副制御基板９４０）と、
前記所定の抽選の抽選結果が所定の第１結果である場合、前記変動実行手段によって前記第１結果に対応する識別情報（第１結果を示す停止図柄）を停止表示し、通常遊技状態より有利な遊技状態である特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板９２０）と、
前記所定の抽選にて前記第１結果が選ばれる抽選確率または前記所定の抽選とは異なる第２の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定可能な複数の確率のうち、前記所定の抽選にて前記第１結果が選ばれる抽選確率または前記第２の抽選にて前記所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定される確率に対応する確率情報を記憶する設定記憶手段（主制御基板９２０のＲＡＭ）と
該設定記憶手段に記憶する前記確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応する前記確率情報に変更する操作に対応する操作情報を入力可能な入力手段（背面設定スイッチ９０５、初期化スイッチ９０７）と、
前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報を前記入力手段により入力された前記操作情報に対応する前記確率情報に変更する設定変更手段（主制御基板９２０）と、
所定の遊技期間中に、前記始動条件が成立してから所定の第１期間が経過しても、新たな前記始動条件が成立しない状況が所定の回数発生することを含む所定の条件が成立した場合に、前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報に対応する設定出力情報を出力する設定出力手段（主制御基板９２０、副制御基板９４０）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【０６２４】
従来の遊技機として、通常遊技状態から遊技者にとって有利な遊技状態への移行抽選における当選確率を複数段階で設定できる機能を有する遊技機が知られている。かかる機能を有する従来の典型的な遊技機においては、遊技場の管理者等が専用の鍵を用いて所定のキースイッチを操作することで前記当選確率の設定を変更することができる（例えば、特開２００７－２０２８７０号公報参照）。
【０６２５】
しかしながら、遊技状態の移行抽選における当選確率など、所定の抽選において所定の抽選結果が選ばれる抽選確率を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性について未だ改良の余地がある可能性があった。
【０６２６】
これに対し、特徴６０に記載の遊技機であれば、遊技性を好適に向上す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、所定の始動条件が成立した場合には、変動実行手段により、識別情報が表示部にて変動表示された後、抽選手段による所定の抽選の抽選結果に対応する識別情報が停止表示される。このとき、当該所定の抽選の抽選結果が所定の第１結果であれば、第１結果に対応する識別情報で停止表示された後に、遊技制御手段によって通常遊技状態より有利な特別遊技状態が発生する。
【０６２７】
設定記憶手段には、所定の抽選にて第１結果が選ばれる抽選確率または当該所定の抽選とは異なる第２の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定可能な複数の確率のうち、所定の抽選にて第１結果が選ばれる抽選確率または第２の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定される確率に対応する確率情報が記憶される。入力手段には、設定記憶手段に記憶する確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応

する確率情報に変更する操作に対応する操作情報が入力される。設定記憶手段に記憶される確率情報は、設定変更手段により、入力手段により入力された操作情報に対応する確率情報に変更される。これにより、所定の抽選において第１の結果が選ばれる抽選確率または第２の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率を、入力手段により入力された操作情報に応じた確率に変更できる。

【０６２８】

予め決められた入球口への遊技球の進入に関する所定の条件が成立した場合、設定記憶手段に記憶される確率情報に対応する設定出力情報が設定出力手段によって出力される。よって、設定記憶手段に記憶される確率情報、すなわち、所定の抽選において第１結果が選ばれる抽選確率または第２の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率として現在設定されている確率に対応する情報を、設定出力手段による出力に基づき遊技者に示唆することができる。従って、遊技者は、予め決められた入球口に遊技球が進入することを含む所定の条件の成立を通じて、遊技中の遊技機についての確率情報を推測する遊技性を付加することができる。例えば、自身の嗜好に適した遊技機であるか、異なる遊技機であるかを考え、遊技を継続するのか、それとも他の遊技機に移動するのかといった選択要素の１つとして、推測した確率情報を利用することができるので、抽選確率を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性を向上することができる。

【０６２９】

また、遊技者が確率情報を推測するための所定の条件を成立させるために、遊技領域内の予め決められた入球口への遊技球の進入に関する所定の条件を成立させる必要性を生じさせることができる。このため、遊技状態の移行抽選などの抽選結果に注目しがちな遊技機において、予め決められた入球口への遊技球の進入についても注目する機会を増やすことができ、予め決められた入球口の配置や数の設定等によって遊技を多様化するなど、遊技球の流下を利用した遊技機における遊技性を向上することができる。

【０６３０】

また、所定の遊技期間中に、始動条件が成立してから所定の第１期間が経過しても、新たな始動条件が成立しない状況が所定の回数発生した場合に、設定記憶手段に記憶される確率情報に対応する設定出力情報が設定出力手段によって出力される。始動条件が成立してから所定の第１期間が経過しても新たな始動条件が成立しない状況は、遊技者にとって望ましくない状況であり、他の遊技機において遊技をする場合に比べて遊技者が不利益を被る可能性がある。これに対し、当該状況下で、設定出力手段により出力された情報も活用して遊技中の遊技機による遊技の継続の有無を遊技者に判断させることが可能となる。

【０６３１】

なお、特徴６０に記載の遊技機における設定出力手段の記載に代えて、所定の始動条件の成立として予め決められた入球口へ遊技球が進入することを含む所定の条件が成立した場合に、設定記憶手段に記憶される前記確率情報に対応する設定出力情報を出力する設定出力手段を備えているとしてもよい。

【０６３２】

＜特徴７０＞

識別情報を表示可能な表示部（装飾図柄表示装置４７９）と、

所定の始動条件の成立として予め決められた入球口へ遊技球が進入した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）と、

前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記識別情報を変動表示した後、前記抽選手段による前記所定の抽選の抽選結果に対応する識別情報（停止図柄）を停止表示する変動実行手段（副制御基板９４０）と、

前記所定の抽選の抽選結果が所定の第１結果である場合、前記変動実行手段によって前記第１結果に対応する識別情報（第１結果を示す停止図柄）を停止表示し、通常遊技状態より有利な遊技状態である特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板９２０）と、

前記所定の抽選にて前記第１結果が選ばれる抽選確率または前記所定の抽選とは異なる

第２の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定可能な複数の確率のうち、前記所定の抽選にて前記第１結果が選ばれる抽選確率または前記第２の抽選にて前記所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定される確率に対応する確率情報を記憶する設定記憶手段（主制御基板９２０のＲＡＭ）と

該設定記憶手段に記憶する前記確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応する前記確率情報に変更する操作に対応する操作情報を入力可能な入力手段（背面設定スイッチ９０５、初期化スイッチ９０７）と、

前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報を前記入力手段により入力された前記操作情報に対応する前記確率情報に変更する設定変更手段（主制御基板９２０）と、

前記所定の抽選にて前記第１結果が得られた前記始動条件が成立してから、前記変動実行手段により当該第１結果に対応する識別情報の停止表示が行われるまでの期間における少なくとも一部から構成される演出として、演出時間が異なる複数種類の演出の中から、前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報に応じた演出時間の演出を選択する演出選択手段（主制御基板９２０，副制御基板９４０）と、

前記演出選択手段により選択された演出を前記表示部に表示する演出表示制御手段（副制御基板９４０）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【０６３３】

従来の遊技機として、通常遊技状態から遊技者にとって有利な遊技状態への移行抽選における当選確率を複数段階で設定できる機能を有する遊技機が知られている。かかる機能を有する従来の典型的な遊技機においては、遊技場の管理者等が専用の鍵を用いて所定のキースイッチを操作することで前記当選確率の設定を変更することができる（例えば、特開２００７－２０２８７０号公報参照）。

【０６３４】

しかしながら、遊技状態の移行抽選における当選確率など、所定の抽選において所定の抽選結果が選ばれる抽選確率を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性について未だ改良の余地がある可能性があった

これに対し、特徴７０に記載の遊技機であれば、遊技性を好適に向上す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、所定の始動条件が成立した場合には、変動実行手段により、識別情報が表示部にて変動表示された後、抽選手段による所定の抽選の抽選結果に対応する識別情報が停止表示される。このとき、当該所定の抽選の抽選結果が所定の第１結果であれば、第１結果に対応する識別情報で停止表示された後に、遊技制御手段によって通常遊技状態より有利な特別遊技状態が発生する。

【０６３５】

設定記憶手段には、所定の抽選にて第１結果が選ばれる抽選確率または当該所定の抽選とは異なる第２の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定可能な複数の確率のうち、所定の抽選にて第１結果が選ばれる抽選確率または第２の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定される確率に対応する確率情報が記憶される。入力手段には、設定記憶手段に記憶する確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応する確率情報に変更する操作に対応する操作情報が入力される。設定記憶手段に記憶される確率情報は、設定変更手段により、入力手段により入力された操作情報に対応する確率情報に変更される。これにより、所定の抽選において第１の結果が選ばれる抽選確率または第２の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率を、入力手段により入力された操作情報に応じた確率に変更できる。

【０６３６】

演出時間が異なる複数種類の演出の中から、設定記憶手段に記憶される確率情報に応じた演出時間の演出が、演出選択手段により、所定の抽選にて第１結果が得られた始動条件が成立してから、変動実行手段により当該第１結果に対応する識別情報の停止表示が行われるまでの期間における少なくとも一部から構成される演出として選択され、演出表示制御手段により表示部に表示される。

【０６３７】

したがって、設定記憶手段に記憶される確率情報、すなわち、所定の抽選において第１結果が選ばれる抽選確率または第２の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率として現在設定されている確率が、所定の抽選にて第１結果が得られた始動条件が成立してから、変動実行手段により当該第１結果に対応する識別情報の停止表示が行われるまでの期間における少なくとも一部から構成される演出の演出時間に反映される。よって、遊技者は当該演出の演出時間から、所定の抽選において第１結果が選ばれる抽選確率または第２の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率として現在設定されている確率を推測する遊技性を付加することができる。例えば、自身の嗜好に適した遊技機であるか、異なる遊技機であるかを考え、遊技を継続するのか、それとも他の遊技機に移動するのかといった選択要素の１つとして、推測した確率情報を利用することができるので、抽選確率を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性を向上することができる。

【０６３８】

また、遊技者が確率情報を推測するために、演出時間の長さを注目する機会を増やすことができる。このため、遊技状態の移行抽選などの抽選結果に注目しがちな遊技機において、注目する対象を増やすことができるので、遊技球の流下を利用した遊技機における遊技性を向上することができる。

【０６３９】

＜特徴７１＞

特徴７０に記載の遊技機であって、

前記演出選択手段は、前記複数の確率のうち遊技者にとって最も有利である確率に対し、前記複数種類の演出のうち最も演出時間が長い演出が実行されやすい確率で演出を選択することを特徴とする遊技機。

【０６４０】

特徴７１に記載の遊技機であれば、設定可能な複数の確率のうち遊技者にとって最も有利である確率に対し、複数種類の演出のうち最も演出時間が長い演出が実行されやすい確率で選択されるので、遊技者は、演出が長く行われる場合において、最も有利な確率が設定されていることを期待することができる。

【０６４１】

＜特徴７２＞

特徴７０または特徴７１に記載の遊技機であって、

遊技者が操作可能な操作部（押圧操作装置２６１）を備え、

前記演出選択手段により選択される前記演出は、前記所定の抽選にて前記第１結果が得られた前記始動条件が成立してから、前記変動実行手段により当該第１結果に対応する識別情報の停止表示が行われるまでの期間における少なくとも一部から構成される演出の実行可能期間内に設定された所定の操作時期に前記操作部に対する所定の操作が行われた場合に実行される特別演出であることを特徴とする遊技機。

【０６４２】

特徴７２記載の遊技機であれば、

所定の抽選にて第１結果が得られた始動条件が成立してから、変動実行手段により当該第１結果を示す停止図柄の停止表示が行われるまでの期間における少なくとも一部から構成される演出の実行可能期間内には操作時期が設定されている。演出選択手段により選択される演出は、前記操作時期に操作部に対する所定の操作が行われた場合に実行される特別演出である。よって、遊技者は前記操作時期に操作部に対して所定の操作を行うことで、当該操作に基づき実行される特別演出の演出時間から、所定の抽選において第１結果が選ばれる抽選確率または第２の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率として現在設定されている確率を推測することができる。

【０６４３】

＜特徴８０＞

識別情報を変動表示可能な表示部（装飾図柄表示装置４７９）と、

所定の始動条件の成立として予め決められた入球口へ遊技球が進入した場合に所定の抽

選を行う抽選手段（主制御基板９２０）と、
前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記識別情報を変動表示した後、前記抽選手段による抽選結果に対応する識別情報（停止図柄）を停止表示する変動実行手段（副制御基板９４０）と、
前記所定の抽選の抽選結果が所定の第１結果である場合、前記変動実行手段によって前記第１結果に対応する識別情報（第１結果を示す停止図柄）を停止表示し、通常遊技状態より有利な遊技状態である特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板９２０）と、
前記所定の抽選にて前記第１結果が選ばれる抽選確率または前記所定の抽選とは異なる第２の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定可能な複数の確率のうち、前記所定の抽選にて前記第１結果が選ばれる抽選確率または前記第２の抽選にて前記所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定される確率に対応する確率情報を記憶する設定記憶手段（主制御基板９２０のＲＡＭ）と
該設定記憶手段に記憶する前記確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応する前記確率情報に変更する操作に対応する操作情報を入力可能な入力手段（背面設定スイッチ９０５、初期化スイッチ９０７）と、
前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報を前記入力手段により入力された前記操作情報に対応する前記確率情報に変更する設定変更手段（主制御基板９２０）と、
前記特別遊技状態中に成立可能な条件を含む所定の条件が成立した場合に、前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報に応じた制御を実行する制御実行手段（主制御基板９２０、副制御基板９４０）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【０６４４】
従来の遊技機として、通常遊技状態から遊技者にとって有利な遊技状態への移行抽選における当選確率を複数段階で設定できる機能を有する遊技機が知られている。かかる機能を有する従来の典型的な遊技機においては、遊技場の管理者等が専用の鍵を用いて所定のキースイッチを操作することで前記当選確率の設定を変更することができる（例えば、特開２００７－２０２８７０号公報参照）。
【０６４５】
しかしながら、遊技状態の移行抽選における当選確率など、所定の抽選において所定の抽選結果が選ばれる抽選確率を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性について未だ改良の余地がある可能性があった。
【０６４６】
これに対し、特徴８０に記載の遊技機であれば、遊技性を好適に向上す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、所定の始動条件が成立した場合には、変動実行手段により、識別情報が表示部にて変動表示された後、抽選手段による所定の抽選の抽選結果に対応する識別情報が停止表示される。このとき、当該所定の抽選の抽選結果が所定の第１結果であれば、第１結果に対応する識別情報で停止表示された後に、遊技制御手段によって通常遊技状態より有利な特別遊技状態が発生する。
【０６４７】
設定記憶手段には、所定の抽選にて第１結果が選ばれる抽選確率または当該所定の抽選とは異なる第２の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定可能な複数の確率のうち、所定の抽選にて第１結果が選ばれる抽選確率または第２の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定される確率に対応する確率情報が記憶される。入力手段には、設定記憶手段に記憶する確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応する確率情報に変更する操作に対応する操作情報が入力される。設定記憶手段に記憶される確率情報は、設定変更手段により、入力手段により入力された操作情報に対応する確率情報に変更される。これにより、所定の抽選において第１の結果が選ばれる抽選確率または第２の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率を、入力手段により入力された操作情報に応じた確率に変更できる。
【０６４８】

特別遊技状態中に成立可能な条件を含む所定の条件が成立した場合、設定記憶手段に記憶される確率情報に応じた制御が制御実行手段により実行される。よって、遊技者は、制御実行手段による制御により現出した内容に基づいて、設定記憶手段に記憶される確率情報、すなわち、所定の抽選において第１結果が選ばれる抽選確率または第２の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率として現在設定されている確率を推測する遊技性を付加することができる。例えば、自身の嗜好に適した遊技機であるか、異なる遊技機であるかを考え、遊技を継続するのか、それとも他の遊技機に移動するのかといった選択要素の１つとして、推測した確率情報を利用することができるので、抽選確率を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性を向上することができる。

【０６４９】

なお、特徴８０に記載の遊技機において、特別遊技状態中に成立可能な条件として、特別遊技状態中における予め決められた入球口への遊技球の進入を含むようにすることは好ましい。遊技者が確率情報を推測するための所定の条件を成立させるために、遊技領域内の予め決められた入球口への遊技球の進入に関する所定の条件を成立させる必要性を生じさせることができる。このため、遊技状態の移行抽選などの抽選結果に注目しがちな遊技機において、予め決められた入球口への遊技球の進入についても注目する機会を増やすことができ、予め決められた入球口の配置や数の設定等によって遊技を多様化するなど、遊技球の流下を利用した遊技機における遊技性を向上することができる。

【０６５０】

また、特徴８０に記載の遊技機において、特別遊技状態中に成立可能な条件として、特別遊技状態中に遊技者が遊技領域に遊技球を発射する発射操作を行う操作部とは別の操作部に対しての操作によって成立させることが可能な条件とすることは好ましい。これにより、特別遊技状態中において、発射操作とは別の操作にも注意を向ける遊技性を付加することができ、単に発射操作を継続するだけでなく、別の操作も加えて遊技者が確率情報を獲得することが可能となる新たな遊技性を付加することができる。

【０６５１】

＜特徴９０＞

所定の駆動手段により駆動されることで、所定の開口部への遊技球の進入を規制する進入規制状態（進入禁止姿勢）と、当該所定の開口部への遊技球の進入を許容する進入許容状態（進入許容姿勢）を切替可能な可動部材であって、前記進入規制状態において遊技球を一方側から他方側へ案内可能な下降傾斜面を形成する可動部材（右進入規制機構１４５２の可動片）と、

前記可動部材が前記進入許容状態である場合に、前記所定の開口部から進入した遊技球が通過可能な複数の流下通路部のうち前記下降傾斜面における上流側部分に対して上方に開口する第１流下通路部（第１流下通路部１５３２Ａ）と、

該第１流下通路部より下流側に設けられて、当該第１流下通路部を通過する遊技球を検出可能な第１検出部（右始動入賞スイッチ１４４２Ａ）と、

前記可動部材が進入許容状態である場合に、前記複数の流下通路部のうち前記第１流下通路部より前記下降傾斜面における下流側部分に対して上方に開口する第２流下通路部（第２流下通路部１５３２Ｂ）と、

該第２流下通路部より下流側に設けられて、当該第２流下通路部を通過する遊技球を検出可能な第２検出部（右始動入賞スイッチ１４４２Ｂ）と、

前記所定の開口部から進入した遊技球が前記第１検出部または前記第２検出部により検出された場合に所定の特典を付与する特典付与手段（主制御基板９２０）と、を備え、

前記第１流下通路部は、遊技球が１つずつ進入可能な通路幅に構成されるとともに、前記進入規制状態における前記可動部材の下面から、前記第１検出部の上端までの長さが遊技球の直径と略同等に、または直径より短く構成されることを特徴とする遊技機。

【０６５２】

従来の遊技機として、姿勢を変化させることで、その内部への遊技球の進入確率を変化させることが可能な入賞装置を備えた遊技機が知られている（例えば、特開２０１７－２

１３０４４号公報参照）。当該入賞装置は、遊技球の進入を許容する進入許容姿勢と遊技球の進入を規制する進入規制姿勢との間の移行が可能に構成され、これらの姿勢変化は、当該入賞装置が備える進入規制機構の可動片の配置変化によって実現される。そして、入賞装置の可動片が進入許容姿勢に移行した後、規定数の遊技球の入賞が検出スイッチなどの検出部によって検出された場合に、当該入賞装置を進入許容姿勢から進入規制姿勢に変化させる制御をすることで、次の進入許容姿勢へ移行するまでの準備期間（インターバル）や、次回の単位遊技を開始するなど、遊技を進行させることができる。

【０６５３】

しかしながら、かかる入賞装置において、遊技を好適に進行させるための構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【０６５４】

これに対し、特徴９０に記載の遊技機であれば、可動部材を制御して遊技を好適に進行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、可動部材は、所定の駆動手段により駆動されることで、所定の開口部への遊技球の進入を規制する進入規制状態と、当該所定の開口部への遊技球の進入を許容する進入許容状態とを切替可能に構成され、進入規制状態において遊技球を一方側から他方側へ案内可能な下降傾斜面を形成する。

【０６５５】

当該可動部材が進入許容状態である場合に所定の開口部から進入した遊技球が通過可能な複数の流下通路部のうち第１流下通路部は、下降傾斜面における上流側部分に対して上方に開口している。当該第１流下通路部より下流側には、当該第１流下通路部を通過する遊技球を検出可能な第１検出部が設けられている。

【０６５６】

また、当該複数の流下通路部のうち第２流下通路部は、第１流下通路部より下降傾斜面における下流側部分に対して上方に開口している。当該第２流下通路部より下流側には、当該第２流下通路部を通過する遊技球を検出可能な第２検出部が設けられている。所定の開口部から進入した遊技球が第１検出部または第２検出部により検出された場合、特典付与手段により所定の特典が付与される。よって、第１流下通路部の方が第２流下通路部より下降傾斜面における上流側において開口される構成であるので、上流側から所定の開口部に向かって流下する遊技球は、第２流下通路部より第１流下通路部に進入し易い。

【０６５７】

ここで、当該第１流下通路部は、進入規制状態における可動部材の下面から、第１検出部の上端までの長さが遊技球の直径と略同等に、または直径より短く構成されている。つまり、遊技球が第１流下通路部に進入してから第１検出部に検出されるまでの距離を長くても遊技球の直径程度に抑えたことで、第１流下通路部に進入してから第１検出部により検出されるまでに要する時間を短い時間に抑えることができる。

【０６５８】

また、当該第１流下通路部は、遊技球が１つずつ進入可能な通路幅に構成されているので、遊技球が第１流下通路部を流下する場合に、当該遊技球が流下方向に対する交差方向に揺れ動くことを抑制できる。よって、第１流下通路部に進入した遊技球は当該第１流下通路部をスムースに流下できるので、かかる点においても、第１流下通路部に進入してから第１検出部により検出されるまでに要する時間を短い時間に抑えることができる。

【０６５９】

このように、特徴９０に記載の遊技機によれば、上流側から所定の開口部に向かって流下する遊技球が第２流下通路部に比べて進入し易い第１流下通路部が、遊技球が１つずつ進入可能な通路幅に構成されるとともに、進入規制状態における可動部材の下面から、第１検出部の上端までの長さが遊技球の直径と略同等に、または直径より短く構成されている。

【０６６０】

よって、１回の進入許容姿勢に対して許容される規定数となる最後の遊技球が第１流下通路部に進入してから第１検出部により検出されるまでに要する時間を好適に短く抑える

ことができるので、当該規定数となる最後の遊技球が第１流下通路部に進入してから可動部材を進入規制状態に切り替えるまでに要する時間を好適に短く抑えることが可能となる。これにより、上流側から所定の開口部に向かって流下する遊技球のうち、１回の進入許容姿勢に対して許容される規定数となる最後の遊技球が所定の開口部に進入した場合には、当該進入から早期に可動部材が進入規制状態に切り替えられることになるので、当該規定数を超える遊技球が所定の開口部に進入して入賞となることを抑制することができる。

【０６６１】

また、１回の進入許容姿勢に対して許容される規定数となる最後の遊技球が第１流下通路部に進入してから第１検出部により検出されるまでに要する時間を好適に短く抑えることができるので、進入許容姿勢を短いインターバルを隔てて複数回発生させる場合に、そのインターバルを短い時間に設定しても適切に遊技球を検出し易くすることができる。このため、例えば、時短遊技状態中に、遊技球が、可動部材の上面を経由して下流側に進行することを抑制し易くした遊技状態を発生可能としつつ、可動部材を含む入賞装置を小型化し易くして、遊技球が流下する遊技領域や、入賞装置や装飾部品等といった遊技部品の配置の自由度を高めることができる。

【０６６２】

なお、特徴９０に記載の遊技機において「遊技球の直径と略同等」とは、遊技球の直径の１倍より大きく、かつ、遊技球の直径の１．５倍より短い長さであることが好ましく、遊技球の直径の１倍であることが好適である。

【０６６３】

上述した特徴９０に記載の遊技機に代えて、以下のように記載した特徴を有する構成の遊技機としてもよい。

【０６６４】

所定の駆動手段により駆動されることで、所定の開口部への遊技球の進入を規制する進入規制状態（進入禁止姿勢）と、当該所定の開口部への遊技球の進入を許容する進入許容状態（進入許容姿勢）とを切替可能な可動部材であって、前記進入規制状態において遊技球を一方側から他方側へ案内可能な下降傾斜面を形成する可動部材（右進入規制機構１４５２の可動片）と、

前記可動部材が前記進入許容状態である場合に、前記所定の開口部から進入した遊技球が通過可能な複数の流下通路部のうち前記下降傾斜面における上流側部分に対して上方に開口する第１流下通路部（第１流下通路部１５３２Ａ）と、

該第１流下通路部より下流側に設けられて、当該第１流下通路部を通過する遊技球を検出可能な第１検出部（右始動入賞スイッチ１４４２Ａ）と、

前記可動部材が進入許容状態である場合に、前記複数の流下通路部のうち前記第１流下通路部より前記下降傾斜面における下流側部分に対して上方に開口する第２流下通路部（第２流下通路部１５３２Ｂ）と、

該第２流下通路部より下流側に設けられて、当該第２流下通路部を通過する遊技球を検出可能な第２検出部（右始動入賞スイッチ１４４２Ｂ）と、

前記所定の開口部から進入した遊技球が前記第１検出部または前記第２検出部により検出された場合に所定の特典を付与する特典付与手段（主制御基板９２０）と、

前記可動部材の前記進入許容状態と前記進入規制状態との切り替えを制御する可動部材制御手段であって、前記可動部材が前記進入許容状態である場合に前記第１検出部により検出された遊技球が１回の前記進入許容状態において前記所定の開口部への進入が許容される所定数個目の遊技球であった場合、当該遊技球の検出に続いて前記所定の駆動手段を駆動することで当該可動部材を前記進入許容状態に切り替える可動部材制御手段（主制御基板９２０）と、を備え、

前記第１流下通路部は、遊技球が１つずつ進入可能な通路幅に構成されるとともに、前記進入規制状態における前記可動部材の下面から、前記第１検出部の上端までの長さが遊技球の直径と略同等に、または直径より短く構成されることを特徴とする遊技機。

【０６６５】

＜特徴９１＞
特徴９０に記載の遊技機であって、
前記第１流下通路部は、当該第１流下通路部の通路幅が前記第１検出部に近づくにつれて遊技球の直径に近づくよう徐々に小さくなる徐変区間を当該第１検出部より上流側に備えていることを特徴とする遊技機。
【０６６６】
特徴９１に記載の遊技機であれば、第１流下通路部は、当該第１流下通路部の通路幅が第１検出部に近づくにつれて遊技球の直径に近づくよう徐々に小さくなる徐変区間を当該第１検出部より上流側に備えている。これにより、第１流下通路部を流下する遊技球は、徐変区間を流下方向に進むにつれて当該流下方向に整流されるので、徐変区間の下流側に位置する第１検出部をスムースに流下することができ、それにより、第１検出部による遊技球の誤検出を抑制できる。
【０６６７】
＜特徴９２＞
特徴９０または特徴９１に記載の遊技機であって、
前記進入規制状態である前記可動部材により形成される前記下降傾斜面の上を通過する遊技球を遊技機正面視における前後方向に蛇行させるための方向転換部（突出部１５３７，１５３８）を備え、
前記第１流下通路部は、遊技球が前記方向転換部によって前後方向に蛇行される位置よりも上流側において上方に開口していることを特徴とする遊技機。
【０６６８】
特徴９２に記載の遊技機であれば、可動部材が進入規制状態である場合に、遊技球は方向転換部によって遊技機正面視における前後方向に蛇行しながら下降傾斜面を通過するので、その分、下降傾斜面における遊技球の滞在時間を増やすことができる。よって、所定の開口部の、下降傾斜面における遊技球の通過方向の開口幅が大きくなることを抑制しつつ、下降傾斜面を通過する遊技球が、可動片が次に進入許容状態に切り替わったタイミングで所定の開口部に進入できる可能性を高めることができる。
【０６６９】
また、第１流下通路部は、遊技球が方向転換部によって前後方向に蛇行される位置よりも上流側において上方に開口しているので、上流側から所定の開口部に向かって流下する遊技球を、方向転換部による前後方向の蛇行が開始される前に第１流下通路部に進入することができる。
【０６７０】
なお、特徴９２に記載の遊技機において、「遊技球が前記方向転換部によって前後方向に蛇行される位置」は、遊技球が方向転換部に到達する前の位置であってもよいし、遊技球が方向転換部によって前方または後方のいずれか一方に移動した位置であってもよい。例えば、第１流下通路部が、遊技球が方向転換部によって前方または後方のいずれか一方に移動した位置よりも上流側において上方に開口している場合、遊技球が方向転換部により進路方向が変更されることで第１流下通路部に進入し易い状況が生じ得る。
＜特徴Ａ０＞
所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）を備え、該抽選手段による抽選結果が所定の第１結果である場合に通常の遊技状態に比べて有利な特別遊技状態を発生し、前記抽選手段による抽選結果が前記特別遊技状態の発生を伴わない第２結果である場合に所定の確率で所定の特定遊技状態を発生する遊技機において、
遊技球の進入が許容される進入許容状態と遊技球の進入が規制される進入規制状態とを少なくともとり、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（右大入賞装置１４３４）と、
前記特別遊技状態または前記特定遊技状態が発生した場合に、前記可変入賞部における前記進入許容状態と前記進入規制状態との切り替えを、各遊技状態の発生に対応した所定

の切替パターンで行う入賞制御手段（主制御基板９２０）と、
前記所定の抽選にて前記第１結果が選ばれる抽選確率または前記所定の抽選とは異なる第２の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定可能な複数の確率のうち、前記所定の抽選にて前記第１結果が選ばれる抽選確率または前記第２の抽選にて前記所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定される確率に対応する確率情報を記憶する設定記憶手段（主制御基板９２０のＲＡＭ）と、
該設定記憶手段に記憶する前記確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応する前記確率情報に変更する操作に対応する操作情報を入力可能な入力手段（背面設定スイッチ９０５、初期化スイッチ９０７）と、
前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報を前記入力手段により入力された前記操作情報に対応する前記確率情報に変更する設定変更手段（主制御基板９２０）と、
前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報に応じて前記特定遊技状態が異なって発生するように、前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報に応じた前記入賞制御手段による前記可変入賞部の切り替えの制御を設定する切替制御設定手段（主制御基板９２０）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【０６７１】
従来の遊技機として、通常遊技状態から遊技者にとって有利な遊技状態への移行抽選における当選確率を複数段階で設定できる機能を有する遊技機が知られている。かかる機能を有する従来の典型的な遊技機においては、遊技場の管理者等が専用の鍵を用いて所定のキースイッチを操作することで前記当選確率の設定を変更することができる（例えば、特開２００７－２０２８７０号公報参照）。
【０６７２】
しかしながら、遊技状態の移行抽選における当選確率など、所定の抽選において所定の抽選結果が選ばれる抽選確率を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性について未だ改良の余地がある可能性があった。
【０６７３】
これに対し、特徴Ａ０に記載の遊技機であれば、遊技性を好適に向上す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、所定の始動条件が成立した場合には、抽選手段により所定の抽選が行われ、その抽選結果が第１結果である場合には、通常の遊技状態に比べて有利な特別遊技状態が発生する。当該抽選結果が特別遊技状態の発生を伴わない第２結果である場合には、所定の確率で所定の特定遊技状態が発生する。
【０６７４】
設定記憶手段には、所定の抽選にて第１結果が選ばれる抽選確率または当該所定の抽選とは異なる第２の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定可能な複数の確率のうち、所定の抽選にて第１結果が選ばれる抽選確率または第２の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定される確率に対応する確率情報が記憶される。入力手段には、設定記憶手段に記憶する確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応する確率情報に変更する操作に対応する操作情報が入力される。設定記憶手段に記憶される確率情報は、設定変更手段により、入力手段により入力された操作情報に対応する確率情報に変更される。これにより、所定の抽選において第１の結果が選ばれる抽選確率または第２の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率を、入力手段により入力された操作情報に応じた確率に変更できる。
【０６７５】
特別遊技状態または特定遊技状態が発生した場合には、入賞制御手段により、可変入賞部における進入許容状態と進入規制状態との切り替えが各遊技状態の発生に対応した所定の切替パターンで行われる。設定記憶手段に記憶される確率情報に応じて特定遊技状態が異なって発生するよう、切替制御設定手段により、設定記憶手段に記憶される確率情報に応じた入賞制御手段による可変入賞部の切り替えの制御が設定される。よって、特定遊技状態における可変入賞部の切り替えの制御に基づいて、遊技者が、設定記憶手段に記憶される確率情報、すなわち、所定の抽選において第１結果が選ばれる抽選確率または第２の

抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率として現在設定されている確率を推測する遊技性を付加することができる。例えば、自身の嗜好に適した遊技機であるか、異なる遊技機であるかを考え、遊技を継続するのか、それとも他の遊技機に移動するのかといった選択要素の１つとして、推測した確率情報を利用することができるので、抽選確率を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性を向上することができる。

【０６７６】

＜特徴Ａ１＞

特徴Ａ０に記載の遊技機であって、

前記入賞制御手段による前記切り替えは、前記可変入賞部を前記進入許容状態に切り替えた後、当該進入許容状態を持続する所定の持続期間が経過するまで、または、所定数の遊技球が前記可変入賞部に進入するまでのいずれかの条件が成立した場合に当該可変入賞部を前記進入規制状態に切り替えることを含み、

前記切替制御設定手段は、少なくとも前記所定の持続期間が前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報に応じて異なる切替パターンを、前記所定の切替パターンとして設定することを特徴とする遊技機。

【０６７７】

特徴Ａ１に記載の遊技機であれば、入賞制御手段による可変入賞部の切り替えは、当該可変入賞部を進入許容状態に切り替えた後、当該進入許容状態を持続する所定の持続期間が経過するまで、または、所定数の遊技球が当該可変入賞部に進入するまでのいずれかの条件が成立した場合に当該可変入賞部を進入規制状態に切り替えることが含まれている。切替制御設定手段は、少なくとも所定の持続期間が設定記憶手段に記憶される確率情報に応じて異なる切替パターンを所定の切替パターンとして設定するので、特定遊技状態において可変入賞部が進入許容状態に持続される持続期間に基づいて、遊技者が設定記憶手段に記憶される確率情報を推測する遊技性を付加することができる。

【０６７８】

＜特徴Ａ２＞

特徴Ａ０または特徴Ａ１に記載の遊技機であって、

該遊技機は、前記所定の始動条件が成立した場合に前記特定遊技状態が発生し易い特定遊技高確率状態（確変遊技状態）と、該特定遊技高確率状態より前記特定遊技状態が発生し難い特定遊技低確率状態（通常遊技状態）とを発生させるものであり、

前記設定記憶手段は、前記第２の抽選によって所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として、前記特定遊技高確率状態を前記特定遊技低確率状態へ遷移させる確率（確変遊技終了確率）に対応する確率情報（高確率時の大当り確率および確変継続率）を少なくとも記憶することを特徴とする遊技機。

【０６７９】

特徴Ａ２に記載の遊技機であれば、所定の始動条件が成立した場合に特定遊技状態が発生し易い特定遊技高確率状態と、該特定遊技高確率状態より特定遊技状態が発生し難い特定遊技低確率状態とを発生可能に構成されており、設定記憶手段には、第２の抽選によって所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として、特定遊技高確率状態を特定遊技低確率状態へ遷移させる確率に対応する確率情報が少なくとも記憶されている。

【０６８０】

よって、特定遊技状態における可変入賞部の切り替えの制御に基づいて、遊技者が、特定遊技高確率状態を特定遊技低確率状態へ遷移させる確率として現在設定されている確率を推測する遊技性を付加することができる。これにより、遊技者は、特定遊技高確率状態を特定遊技低確率状態へ遷移させる確率として推測した確率が自身にとって好ましいか否かに応じて、遊技中の遊技機で遊技を継続する否かを決定することができるので、抽選確率を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性を向上することができる。

【０６８１】

＜特徴Ｂ０＞

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）を備

え、該抽選手段による抽選結果が所定の第１結果である場合に通常の遊技状態に比べて有利な特別遊技状態（大当たり）を発生し、前記抽選手段による抽選結果が前記特別遊技状態の発生を伴わない所定の第２結果である場合に所定の特定遊技状態（小当たり）を発生する遊技機であって、

前記所定の始動条件が成立した場合に前記特別遊技状態が所定の高確率で発生する特別遊技高確率状態（確変遊技状態）と、該特別遊技高確率状態より前記特別遊技状態が発生する確率が低い特別遊技低確率状態（通常遊技状態）とを発生させる制御を実行可能に構成されるとともに、前記特別遊技高確率状態として、第１特別遊技高確率状態（時短の確変遊技状態）と、前記第１特別遊技高確率状態に比べて前記特定遊技状態の発生により遊技者が遊技価値を獲得し易い第２特別遊技高確率状態（非時短の確変遊技状態）とを発生させる制御を実行可能に構成され、

前記抽選手段による抽選結果が前記第１結果である場合の少なくとも一部において前記特別遊技状態の終了後に前記第１特別遊技高確率状態を所定の実行期間に亘って発生させ、前記所定の実行期間が終了した場合には前記第１特別遊技高確率状態を終了して前記第２特別遊技高確率状態へと遷移させる遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、

前記抽選手段による抽選結果が前記所定の第１結果である場合であって前記特別遊技状態の終了後に前記第１特別遊技高確率状態を発生させる場合に、前記所定の実行期間に対する残り期間に対応した情報又は残り期間を算出可能な情報を記憶する残り期間情報記憶手段（主制御基板９２０のＲＡＭ）と、

前記抽選手段の抽選結果を表示する識別情報を表示可能な表示装置（装飾図柄表示装置４７９）と、

前記特別遊技状態の終了後に前記第１特別遊技高確率状態が発生した場合に、前記残り期間情報記憶手段に記憶される前記情報に対応する前記残り期間の変化に応じて更新される第１表示（残り期間表示部１７１１）と、前記第２特別遊技高確率状態が発生した場合に表示される所定の遊技状態情報に対応する表示であって前記残り期間の変化に応じて更新される第２表示（遷移後遊技状態表示部１７１２）とを、前記識別情報とともに前記表示装置に表示させる表示制御手段（副制御基板９４０）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【０６８２】

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。また、この種の遊技機においては、特別遊技状態の終了後に、通常遊技状態に比べて大当りの当選確率が高い確変遊技状態や通常遊技状態に比べて遊技球が始動口に入球し易い遊技状態などの、通常遊技状態より遊技者にとって有利な所定の有利遊技状態を発生させることで遊技を多様にするものも知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。

【０６８３】

しかしながら、特別遊技状態の終了後に種類の異なる遊技状態を連続して発生可能に構成された遊技機の遊技性について未だ改良の余地がある可能性があった。

【０６８４】

これに対し、特徴Ｂ０に記載の遊技機であれば、遊技性を好適に向上す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、所定の始動条件が成立した場合には、抽選手段により所定の抽選が行われ、その抽選結果が所定の第１結果である場合には、通常の遊技状態に比べて有利な特別遊技状態が発生する。当該抽選結果が特別遊技状態の発生を伴わない所定の第２結果である場合には、所定の特定遊技状態が発生する。

【０６８５】

所定の始動条件が成立した場合に特別遊技状態が所定の高確率で発生する特別遊技高確率状態と、該特別遊技高確率状態より前記特別遊技状態が発生する確率が低い特別遊技低確率状態とを発生させる制御を実行可能に構成されるとともに、特別遊技高確率状態とし

て、第１特別遊技高確率状態と、当該第１特別遊技高確率状態に比べて特定遊技状態の発生により遊技者が遊技価値を獲得し易い第２特別遊技高確率状態とを発生させる制御を実行可能に構成される。抽選手段による抽選結果が第１結果である場合の少なくとも一部においては、遊技状態制御手段によって、特別遊技状態の終了後に第１特別遊技高確率状態が所定の実行期間に亘って発生され、当該所定の実行期間が終了した場合に第１特別遊技高確率状態を終了して第２特別遊技高確率状態へと遷移される。

【０６８６】

抽選手段による抽選結果が所定の第１結果である場合であって特別遊技状態の終了後に第１特別遊技高確率状態を発生させる場合には、当該第１特別遊技高確率状態における所定の実行期間に対する残り期間に対応した情報又は残り期間を算出可能な情報が残り期間情報記憶手段に記憶される。抽選手段の抽選結果を表示する識別情報を表示可能な表示装置が設けられており、特別遊技状態の終了後に第１特別遊技高確率状態が発生した場合、当該表示装置には、残り期間情報記憶手段に記憶される情報（所定の実行期間に対する残り期間に対応した情報又は残り期間を算出可能な情報）に対応する残り期間の変化に応じて更新される第１表示と、第２特別遊技高確率状態が発生した場合に表示される所定の遊技状態情報に対応する表示であって前記残り期間の変化に応じて更新される第２表示とが、表示制御手段によって識別情報とともに表示装置に表示される。

【０６８７】

よって、特別遊技状態の終了後に第１特別遊技高確率状態と第２特別遊技高確率とが連続して発生可能に構成された遊技機において、第１表示が所定の実行期間に対する残り期間の変化に応じて更新されるとともに、第２特別遊技高確率状態が発生した場合に表示される所定の遊技状態情報に対応する第２表示もまた当該残り期間の変化に応じて更新されるので、遊技者は、更新される第１表示によって、遊技状態が第１特別遊技高確率状態から第２特別遊技高確率状態へと遷移する時期が次第に近づきつつあることを認識しつつ、更新される第２表示によって、現在の遊技状態（第１特別遊技高確率状態）に比べて特定遊技状態の発生により遊技者が遊技価値を獲得し易い遊技状態（第２特別遊技高確率状態）へと遊技状態が遷移する時期がそのうちに到来することを意識することができる。これにより、特別遊技状態後に第１特別遊技高確率状態が発生した場合に、遊技者が当該第１特別遊技高確率状態から第２特別遊技高確率状態への遊技状態の遷移を期待する遊技性を好適に向上させることができる。

【０６８８】

＜特徴Ｂ１＞

特徴Ｂ０に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記第１表示および前記第２表示を前記表示装置の画面における一側に表示することを特徴とする遊技機。

【０６８９】

特徴Ｂ１に記載の遊技機であれば、第１表示および第２表示は表示装置の画面における一側に表示されるので、遊技者は、視線を大きく動かさずとも第１表示および第２表示を視認することが可能となる。よって、遊技者は、第１表示の更新状況と第２表示の更新状況とを両立して認識することができるので、遊技者が第１特別遊技高確率状態から第２特別遊技高確率状態への遊技状態の遷移を期待する遊技性をより好適に向上させることができる。

【０６９０】

＜特徴Ｂ２＞

特徴Ｂ０または特徴Ｂ２に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記残り期間が減少するにつれて、前記第１表示および前記第２表示の各表示位置の距離を近づける、または、前記第１表示と前記第２表示との重なりを大きくすることを特徴とする遊技機。

【０６９１】

特徴Ｂ２に記載の遊技機であれば、残り期間が減少するにつれて、第１表示および第２

表示の各表示位置の距離が近づく、または、第１表示と第２表示との重なりが大きくなるので、第１表示および第２表示の各表示位置間の距離と、第１表示と第２表示との重なり状況から、遊技者は、第１特別遊技高確率状態から第２特別遊技高確率状態へと遊技状態が遷移する時期の到来を把握し易い。これにより、遊技者が第１特別遊技高確率状態から第２特別遊技高確率状態への遊技状態の遷移を期待する遊技性をより好適に向上させることができる。

【０６９２】

＜特徴Ｃ０＞

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）を備え、該抽選手段による抽選結果が所定の第１結果である場合に通常の遊技状態に比べて有利な特別遊技状態（大当たり）を発生し、前記抽選手段による抽選結果が前記特別遊技状態の発生を伴わない所定の第２結果である場合に所定の特定遊技状態（小当たり）を発生する遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果が前記第１結果である場合の少なくとも一部において、前記特別遊技状態の終了後に、通常遊技状態より遊技者にとって有利な所定の有利遊技状態（時短状態、確変状態）を発生させ、当該有利遊技状態の開始後に予め決められた回数の前記特定遊技状態が発生した場合に当該有利遊技状態から当該有利遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移させる遊技状態制御手段（主制御基板９２０）を備えていることを特徴とする遊技機。

【０６９３】

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。この種の遊技機において、近年では、前記抽選による抽選結果として、大当りでなくても遊技球が大入賞口に入賞可能となる抽選結果（例えば、小当り）を設けることで遊技を多様にしたものも知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。

【０６９４】

しかしながら、大当りでなくても遊技球が大入賞口に入賞可能となる抽選結果が設けられて遊技機の遊技性について未だ改良の余地がある可能性があった。

【０６９５】

これに対し、特徴Ｃ０に記載の遊技機であれば、遊技性を好適に向上す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、所定の始動条件が成立した場合には、抽選手段により所定の抽選が行われ、その抽選結果が所定の第１結果である場合には、通常の遊技状態に比べて有利な特別遊技状態が発生する。当該抽選結果が特別遊技状態の発生を伴わない所定の第２結果である場合には、所定の特定遊技状態が発生する。

【０６９６】

抽選手段による抽選結果が第１結果である場合の少なくとも一部においては、遊技状態制御手段によって、特別遊技状態の終了後に、通常遊技状態より遊技者にとって有利な所定の有利遊技状態が発生し、当該有利遊技状態の開始後に予め決められた回数の特定遊技状態が発生した場合に当該有利遊技状態から当該所定の遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移される。よって、抽選結果として第２結果が選ばれたことで特定遊技状態を発生可能な遊技機において、有利遊技状態から当該有利遊技状態とは異なる遊技状態へと遊技状態が遷移させる条件として特定遊技状態の発生回数を適用したことで、特定遊技状態の発生回数に応じて遊技状態を変化させ得るという遊技性を付加することができる。

【０６９７】

なお、特徴Ｃ０に記載の遊技機においては、遊技状態制御手段が「前記抽選手段による抽選結果が前記第１結果である場合の少なくとも一部において、前記特別遊技状態の終了後に、通常遊技状態より遊技者にとって有利な所定の有利遊技状態を発生させ、当該有利遊技状態の開始後に予め決められた回数の前記特定遊技状態が発生した場合に当該有利遊

技状態から当該有利遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移させる」構成であるとしたが、「前記抽選手段による抽選結果が前記第１結果である場合の少なくとも一部において、前記特別遊技状態の終了後に、通常遊技状態より遊技者にとって有利な所定の有利遊技状態を発生させ、当該有利遊技状態の開始後に前記特別遊技状態が発生した場合、当該有利遊技状態に対して予め決められている所定の実行期間が終了した場合、または、当該有利遊技状態の開始後に予め決められた回数の前記特定遊技状態が発生した場合に当該有利遊技状態から当該有利遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移させる」構成としてもよい。

【０６９８】

＜特徴Ｃ１＞

特徴Ｃ０に記載の遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果が前記所定の第２結果である場合に複数種類の前記特定遊技状態のいずれかを当該特定遊技状態の種類毎に予め決められた確率で発生可能に構成され、

前記複数種類の特定遊技状態の各々に対し、前記予め決められた回数として使用可能な複数種類の回数のうちいずれかの回数に対応する回数情報を対応付けて記憶する回数情報記憶手段を備え、

前記遊技状態制御手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記特別遊技状態の終了後に前記有利遊技状態を発生させる抽選結果である場合には、当該有利遊技状態の開始後に、前記回数情報記憶手段において前記複数種類の特定遊技状態のうち１の特定遊技状態に対応付けられている前記回数情報に対応する回数の前記特定遊技状態が発生した場合に、当該有利遊技状態から当該有利遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移させることを特徴とする遊技機。

【０６９９】

特徴Ｃ１に記載の遊技機であれば、回数情報記憶手段には、複数種類の特定遊技状態の各々に対し、前記予め決められた回数として使用可能な複数種類の回数のうちいずれかの回数に対応する回数情報が対応付けて記憶されている。

【０７００】

抽選手段による抽選結果が特別遊技状態の終了後に有利遊技状態を発生させる抽選結果である場合には、遊技状態制御手段によって、当該有利遊技状態の開始後に、回数情報記憶手段において複数種類の特定遊技状態のうち１の特定遊技状態に対応付けて記憶されている回数情報に対応する回数の特定遊技状態が発生した場合に、当該有利遊技状態から当該有利遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移される。よって、特定遊技状態が複数種類設けられており、遊技状態が遷移する条件としての特定遊技状態の発生回数が特定遊技状態の種類に応じて決められているので、遊技状態が遷移させる条件が多様となって、特定遊技状態の発生回数に応じて遊技状態を変化させ得るという遊技性を好適に多様化できる。

【０７０１】

＜特徴Ｃ２＞

特徴Ｃ０または特徴Ｃ１に記載の遊技機であって、

前記特別遊技状態の終了後に前記有利遊技状態を発生させる抽選結果の種類、または、前記特別遊技状態の終了後に前記有利遊技状態を発生させる抽選結果に基づいて当該特別遊技状態が発生した時期における遊技状態の種類の少なくとも一方を含んで構成される複数種類の回数条件の各々に対し、前記予め決められた回数として使用可能な複数種類の回数のうちいずれかの回数に対応する回数情報を対応づけて記憶する回数情報記憶手段（主制御基板９２０のＲＯＭ）を備え、

前記遊技状態制御手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記特別遊技状態の終了後に前記有利遊技状態を発生させる抽選結果である場合であって前記回数条件が成立した場合には、当該抽選結果に基づいて前記特別遊技状態の終了後に発生した前記有利遊技状態の開始後に、前記回数情報記憶手段において当該回数条件に対応付けられている前記回数情報に対応する回数の前記特定遊技状態が発生した場合に、当該有利遊技状態から当該有利遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移させることを特徴とする遊技機。

【０７０２】
特徴Ｃ２に記載の遊技機であれば、回数情報記憶手段には、特別遊技状態の終了後に有利遊技状態を発生させる抽選結果の種類、または、特別遊技状態の終了後に有利遊技状態を発生させる抽選結果に基づいて当該特別遊技状態が発生した時期における遊技状態の種類の少なくとも一方を含んで構成される複数種類の回数条件の各々に対し、予め決められた回数として使用可能な複数種類の回数のうちいずれかの回数に対応する回数情報が対応付けられて記憶されている。
【０７０３】
抽選手段による抽選結果が特別遊技状態の終了後に有利遊技状態を発生させる抽選結果である場合であって前記回数条件が成立した場合には、遊技状態制御手段によって、当該抽選結果に基づいて特別遊技状態の終了後に発生した有利遊技状態の開始後に、回数情報記憶手段において当該回数条件に対応付けて記憶されている回数情報に対応する回数の特定遊技状態が発生した場合に、当該有利遊技状態から当該有利遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移される。よって、遊技状態が遷移する条件としての特定遊技状態の発生回数が回数条件の種類に応じて多様化されるので、遊技状態が遷移させる条件が多様となって、特定遊技状態の発生回数に応じて遊技状態を変化させ得るという遊技性を好適に多様化できる。
【０７０４】
＜特徴Ｃ３＞
特徴Ｃ０から特徴Ｃ２のいずれかに記載の遊技機であって、
前記遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態の終了後に前記有利遊技状態を発生した場合には、当該有利遊技状態の開始後に前記予め決められた回数の前記特定遊技状態が発生した場合、または、当該有利遊技状態の開始後に前記特別遊技状態が発生した場合に、当該有利遊技状態から当該有利遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移させることを特徴とする遊技機。
【０７０５】
特徴Ｃ３に記載の遊技機であれば、特別遊技状態の終了後に遊技状態制御手段によって有利遊技状態が発生された場合には、有利遊技状態の開始後に予め決められた回数の特定遊技状態が発生した場合、または、当該有利遊技状態の開始後に特別遊技状態が発生した場合に、遊技状態制御手段により、当該有利遊技状態から当該所定の遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移される。よって、特定遊技状態が予め決められた回数だけ発生した場合だけでなく、有利遊技状態の開始後に特別遊技状態が発生した場合にも遊技状態が変化されるので、特別遊技状態後に発生する遊技状態を変化させる遊技性を多様化できる。
【０７０６】
＜特徴Ｄ０＞
所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）を備え、該抽選手段による抽選結果が所定の第１結果である場合には通常の遊技状態に比べて有利な特別遊技状態（大当たり）を発生するよう構成されるとともに、前記特別遊技状態が発生した場合には、当該特別遊技状態の終了後に遊技状態が変化し得るよう構成された遊技機であって、
前記抽選手段による抽選結果が前記特別遊技状態の発生を伴わない所定の第２結果である場合に複数種類の特定遊技状態（小当たり）のいずれかを当該特定遊技状態の種類毎に予め決められた確率で発生可能に構成され、
前記複数種類の特定遊技状態のうち少なくとも１つの特定遊技状態の発生回数が当該特定遊技状態に対して予め決められた回数に達した場合に所定の遊技状態から当該所定の遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移させる遊技状態制御手段（主制御基板９２０）を備えていることを特徴とする遊技機。
【０７０７】
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。また、この種の遊技機において、近年では、前記抽選による抽選結果として、大当りでなくても遊技球が大入賞口に入賞可能となる抽選結果（例えば、小当り）を設けることで遊技を多様にしたものも知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。

【０７０８】

しかしながら、大当りでなくても遊技球が大入賞口に入賞可能となる抽選結果が設けられて遊技機の遊技性について未だ改良の余地がある可能性があった。

【０７０９】

これに対し、特徴Ｄ０に記載の遊技機であれば、遊技性を好適に向上す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、所定の始動条件が成立した場合には、抽選手段により所定の抽選が行われ、その抽選結果が所定の第１結果である場合には、通常の遊技状態に比べて有利な特別遊技状態が発生する。当該特別遊技状態が発生した場合には、当該特別遊技状態の終了後に遊技状態が変化し得る。また、当該抽選結果が特別遊技状態の発生を伴わない所定の第２結果である場合には、複数種類の特定遊技状態のいずれかが当該特定遊技状態の種類毎に予め決められた確率で発生する。

【０７１０】

複数種類の特定遊技状態のうち少なくとも１つの特定遊技状態の発生回数が当該特定遊技状態に対して予め決められた回数に達した場合には、遊技状態制御手段により、所定の遊技状態から当該所定の遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移される。よって、抽選結果として第２結果が選ばれたことで特定遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技状態が遷移させる条件として特定遊技状態の発生回数を適用したことで、特定遊技状態の発生回数に応じて遊技状態を変化させ得るという遊技性を付加することができる。

【０７１１】

特に、特定遊技状態が複数種類設けられており、遊技状態が遷移する条件としての特定遊技状態の発生回数が特定遊技状態の種類に応じて決められているので、遊技状態が遷移させる条件が多様となって、特定遊技状態の発生回数に応じて遊技状態を変化させ得るという遊技性を好適に多様化できる。

【０７１２】

＜特徴Ｄ１＞

特徴Ｄ０に記載の遊技機であって、

前記特別遊技状態の終了後に前記有利遊技状態を発生させる抽選結果の種類、または、前記特別遊技状態の終了後に前記有利遊技状態を発生させる抽選結果に基づいて当該特別遊技状態が発生した時期における遊技状態の種類の少なくとも一方を含んで構成される複数種類の回数条件における当該回数条件ごとに、前記複数種類の特定遊技状態の各々に対し、前記予め決められた回数として使用可能な複数種類の回数のうちいずれかの回数に対応する回数情報を対応付けて記憶する回数情報記憶手段（主制御基板９２０のＲＯＭ）を備え、

前記遊技状態制御手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記特別遊技状態の終了後に前記所定の遊技状態を発生させる抽選結果である場合であって前記回数条件が成立した場合には、当該抽選結果に基づいて前記特別遊技状態の終了後に発生した前記所定の遊技状態の開始後に、前記回数情報記憶手段において当該回数条件に対応づけられている前記回数情報に対応する回数の前記特定遊技状態が発生した場合に、前記所定の遊技状態から当該所定の遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移させることを特徴とする遊技機。

【０７１３】

特徴Ｄ１に記載の遊技機であれば、回数情報記憶手段には、特別遊技状態の終了後に有利遊技状態を発生させる抽選結果の種類、または、特別遊技状態の終了後に有利遊技状態を発生させる抽選結果に基づいて当該特別遊技状態が発生した時期における遊技状態の種類の少なくとも一方を含んで構成される複数種類の回数条件における当該回数条件ごとに、複数種類の特定遊技状態の各々に対し、予め決められた回数として使用可能な複数種類

の回数のうちいずれかの回数に対応する回数情報が対応付けられて記憶されている。

【０７１４】

抽選手段による抽選結果が特別遊技状態の終了後に有利遊技状態を発生させる抽選結果である場合であって回数条件が成立した場合には、遊技状態制御手段によって、当該抽選結果に基づいて特別遊技状態の終了後に発生した所定の遊技状態の開始後に、回数情報記憶手段において当該回数条件に対応付けて記憶されている回数情報に対応する回数の特定遊技状態が発生した場合に、当該有利遊技状態から当該有利遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移される。よって、遊技状態が遷移する条件としての特定遊技状態の発生回数が回数条件の種類に応じて多様化されるので、遊技状態が遷移させる条件が多様となって、特定遊技状態の発生回数に応じて遊技状態を変化させ得るという遊技性を好適に多様化できる。

【０７１５】

なお、特徴１０～Ｄ１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。

【０７１６】

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。

【０７１７】

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。

【産業上の利用可能性】

【０７１８】

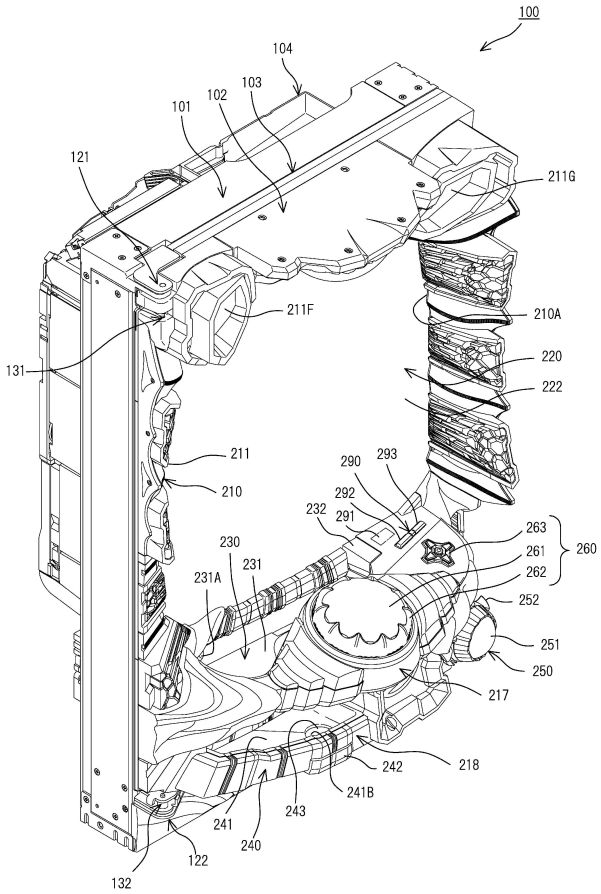
以上のように、この発明は、弾球遊技機等の遊技機に適している。

【符号の説明】

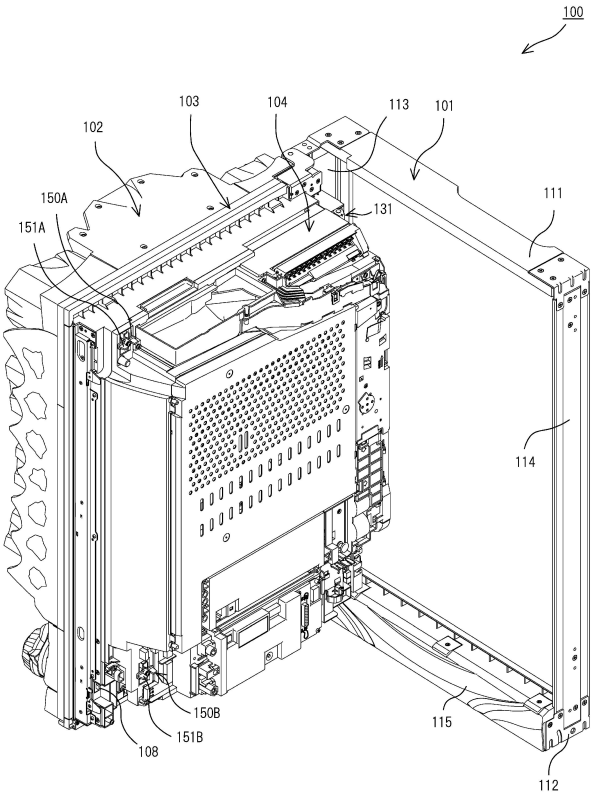
【０７１９】

１００…遊技機、１０２…前ブロック、２５２…発射ハンドル、３３０…発射装置、４３３…下大入賞装置、４３４…上大入賞装置、４７４…釘状態レベル表示装置、４７９…装飾図柄表示装置、４３９Ａ，４３９Ｂ…一般入賞装置、９２０…主制御基板、９３０…払出制御基板、９４０…副制御基板、２４３９Ａ，２４３９Ｂ…一般入賞装置、９０５…背面設定スイッチ、９０７…初期化スイッチ、２６１…押圧操作装置、１４３４…右大入賞装置、１４４２Ａ，１４４２Ｂ…右始動入賞スイッチ、１４５２…右進入規制機構、１５３２Ａ…第１流下通路部、１５３２Ｂ…第２流下通路部、１５３７，１５３８…突出部、１７１１…残り期間表示部、１７１２…遷移後遊技状態表示部

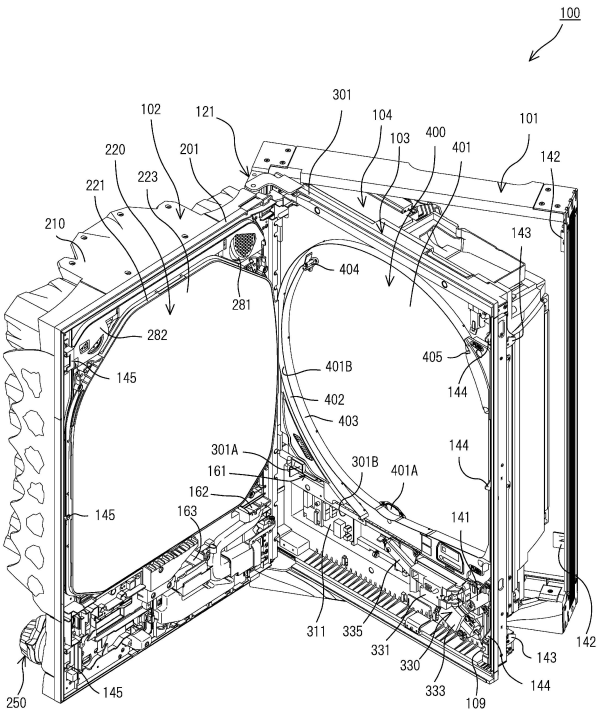
【図１】


100
104
103
102
101
121
211G
211F
210A
131
220
222
211
210
290
293
292
291
232
263
261
262
260
230
231
231A
252
251
250
217
218
242
241B
243
241
240
122
132

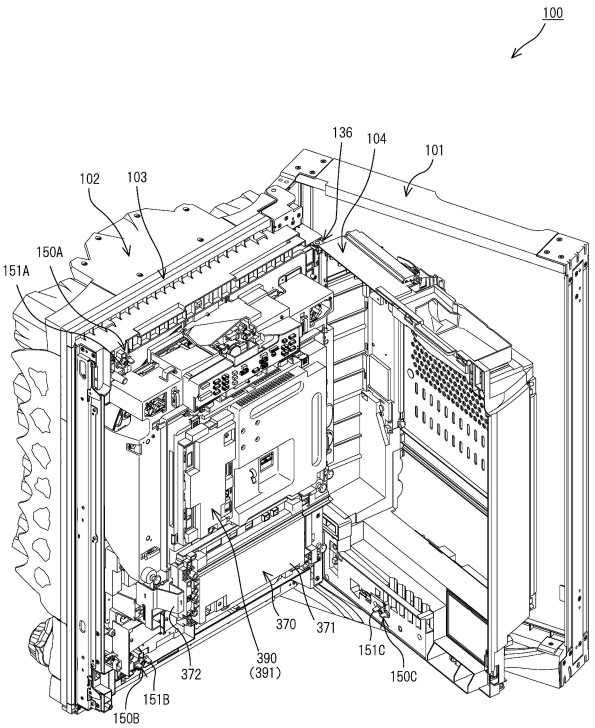
【図２】


100
103
104
113
101
102
150A
151A
131
111
114
150B
151B
108
115
112

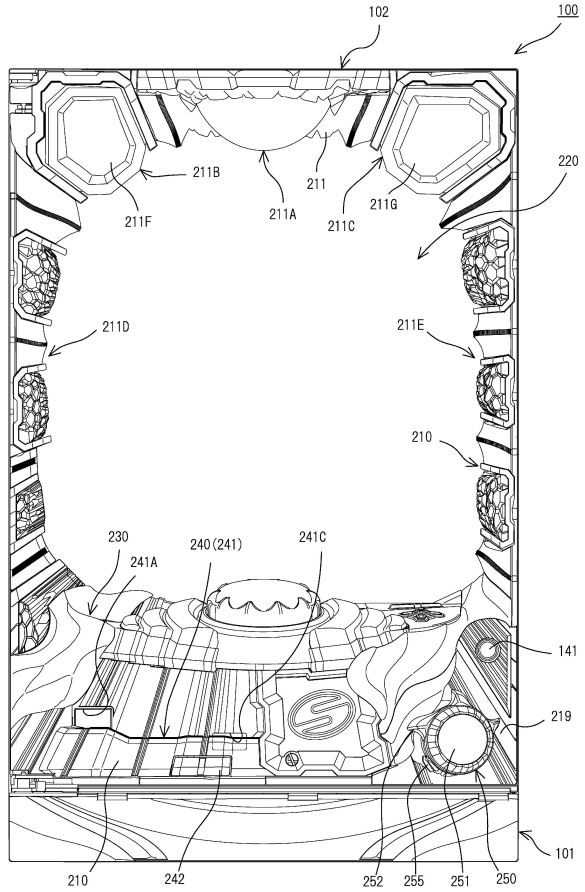
【図３】


100
301
102
121
104
103
400
401
101
142
220
201
223
221
210
143
404
281
282
145
401B
405
144
402
403
301A
161
162
163
301B
401A
144
145
141
311
335
331
330
333
109
143
144
142
250
145

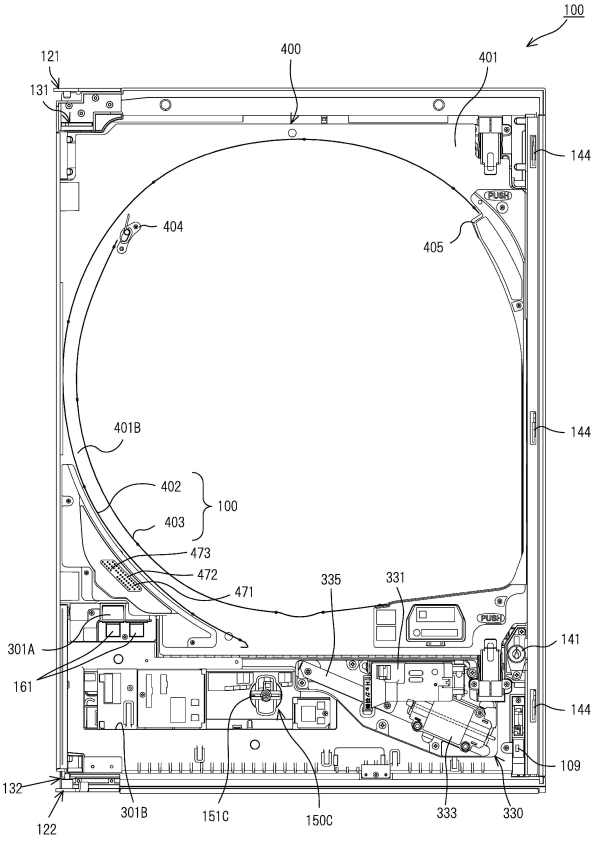
【図４】


100
136
104
101
102
103
150A
151A
370
371
151C
150C
390
(391)
372
151B
150B

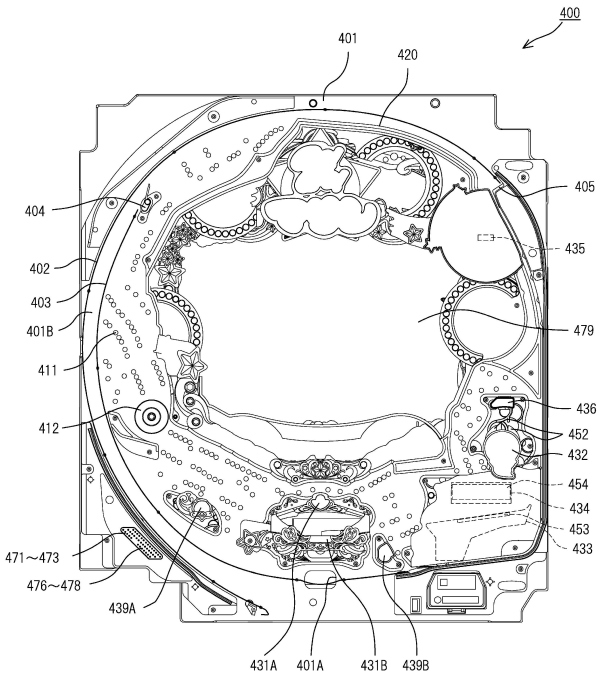
【図５】


102
100
211B
211
220
211F
211A
211C
211G
211D
211E
210
230
241A
240(241)
241C
141
219
101
210
242
252
255
251
250

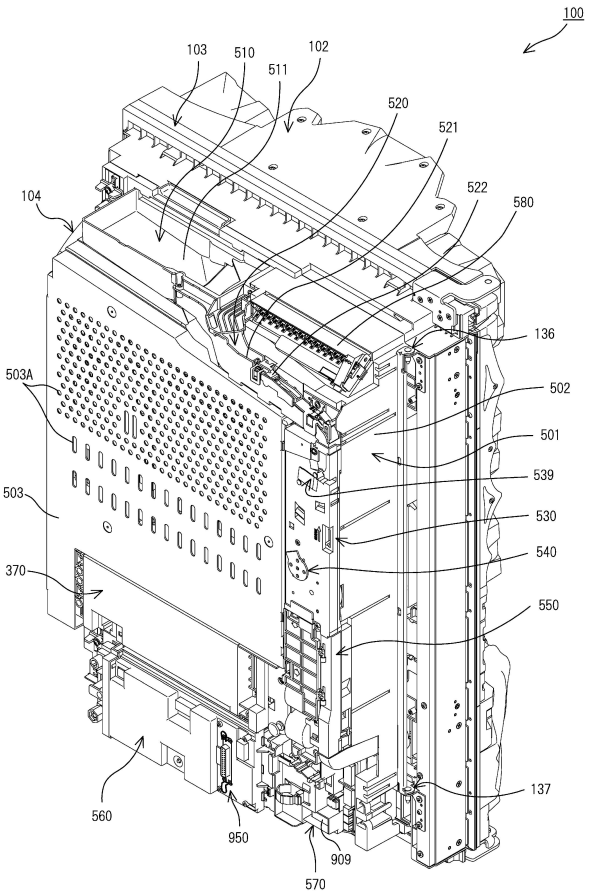
【図６】


100
121
131
400
401
144
404
405
401B
144
402
403
100
473
472
471
335
331
301A
161
141
144
109
132
122
301B
151C
150C
333
330

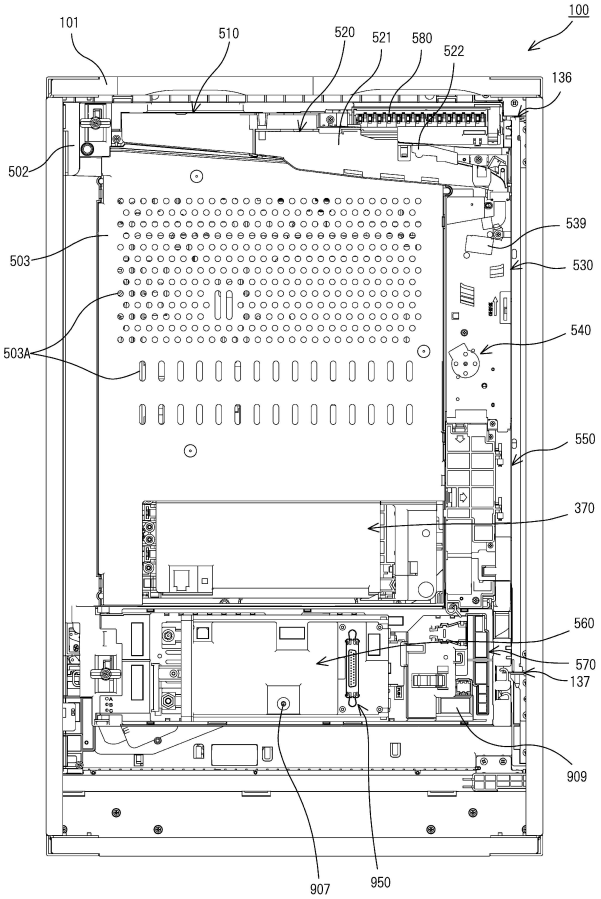
【図７】


400
401
420
404
405
435
402
403
401B
479
411
436
412
452
432
454
434
453
433
471～473
476～478
439A
431A
401A
431B
439B

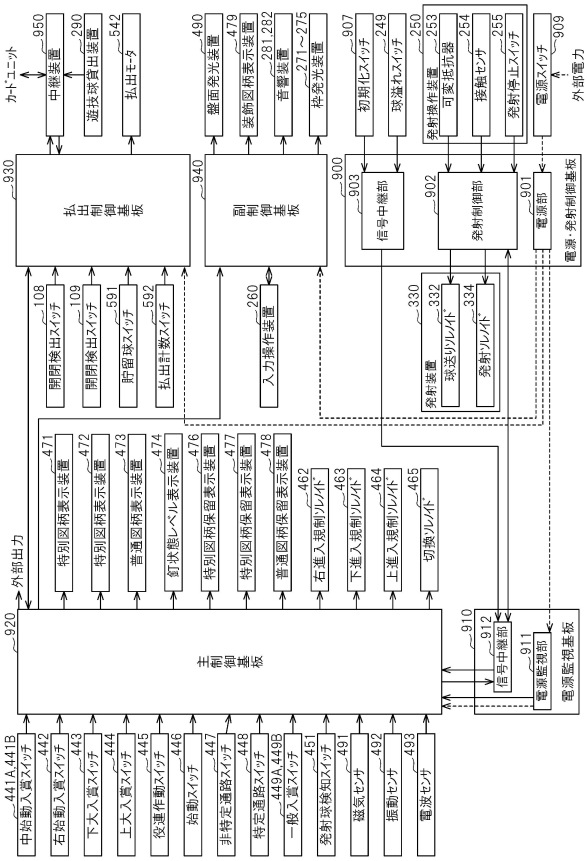
【図８】


100
103
510
511
102
520
521
104
522
580
136
503A
502
501
539
503
530
540
370
550
137
560
950
909
570

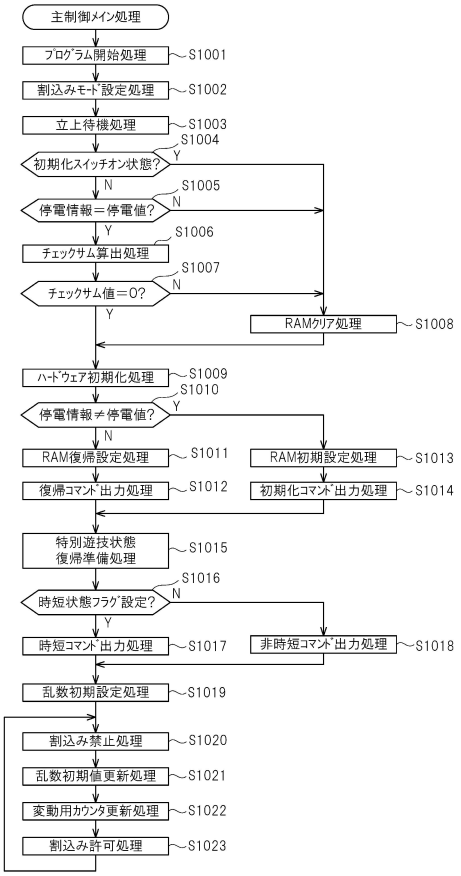
【図９】



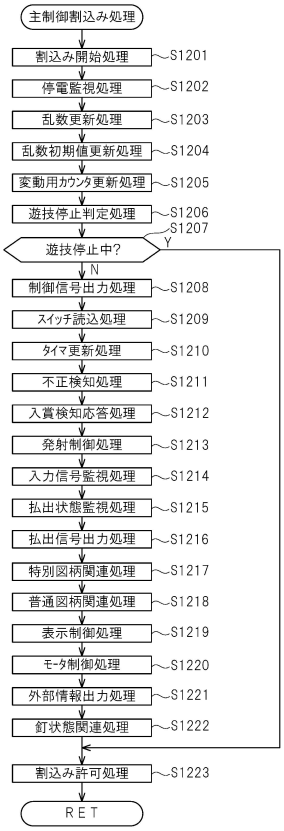

【図１０】



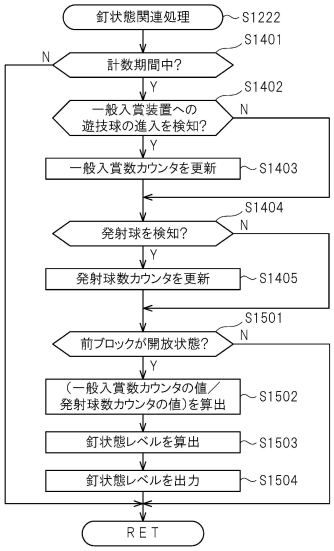

【図１１】



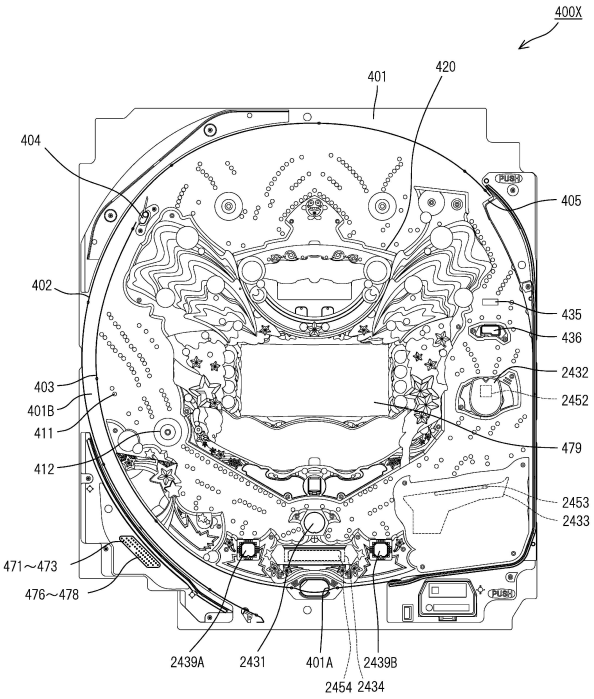

【図１２】



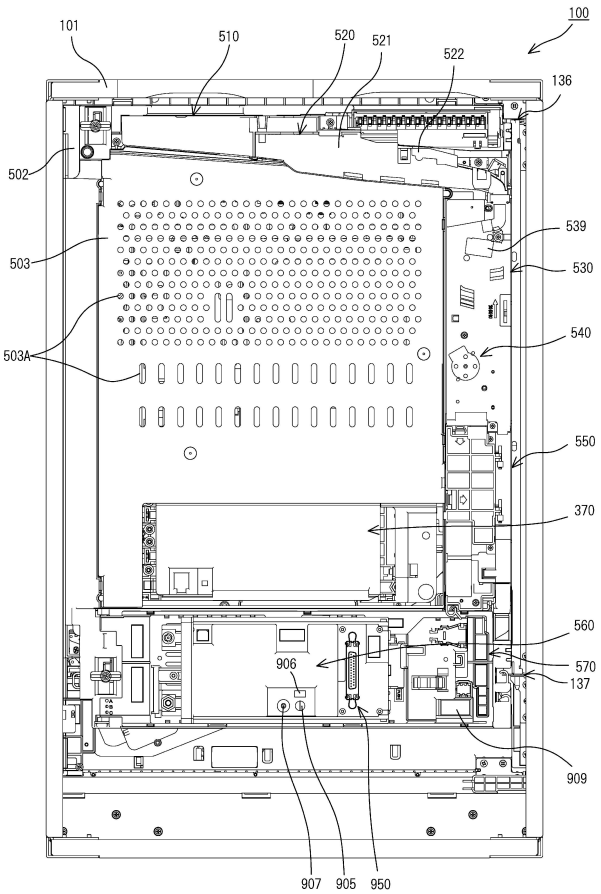
【図１３】



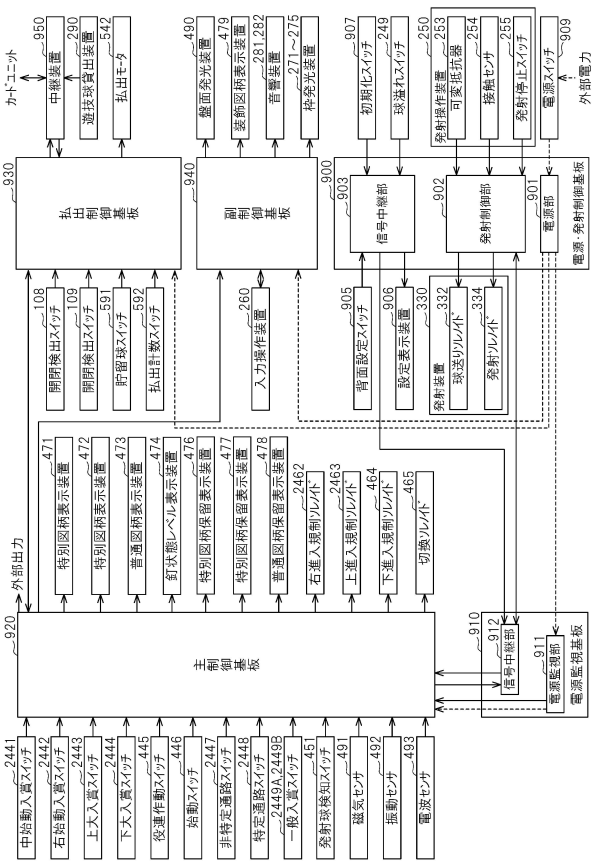

【図１４】



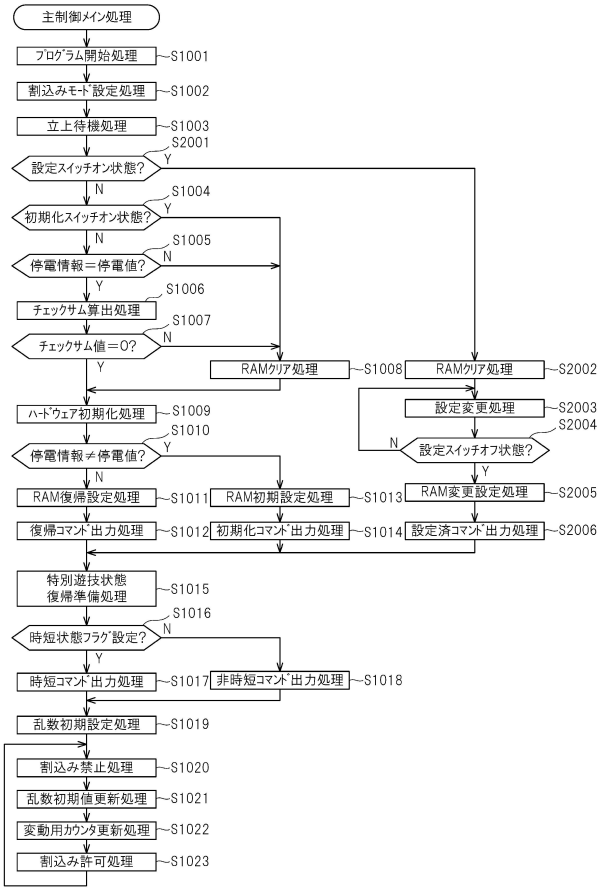

【図１５】



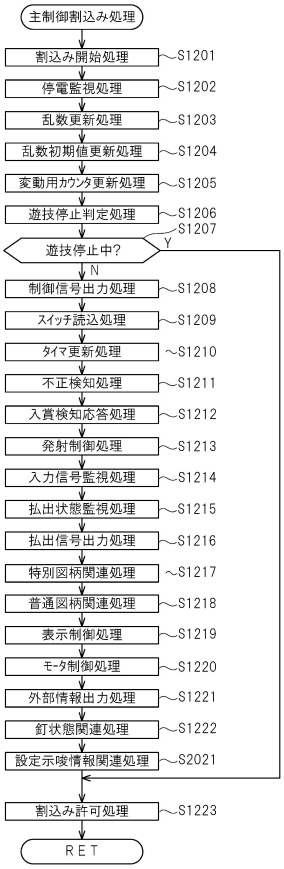

【図１６】



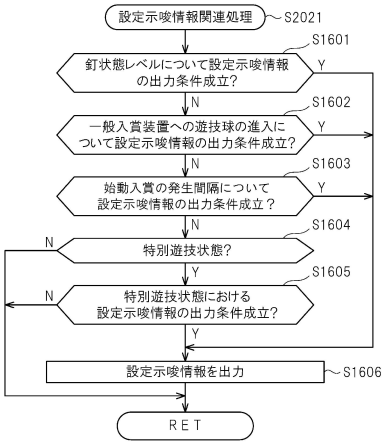
【図１７】



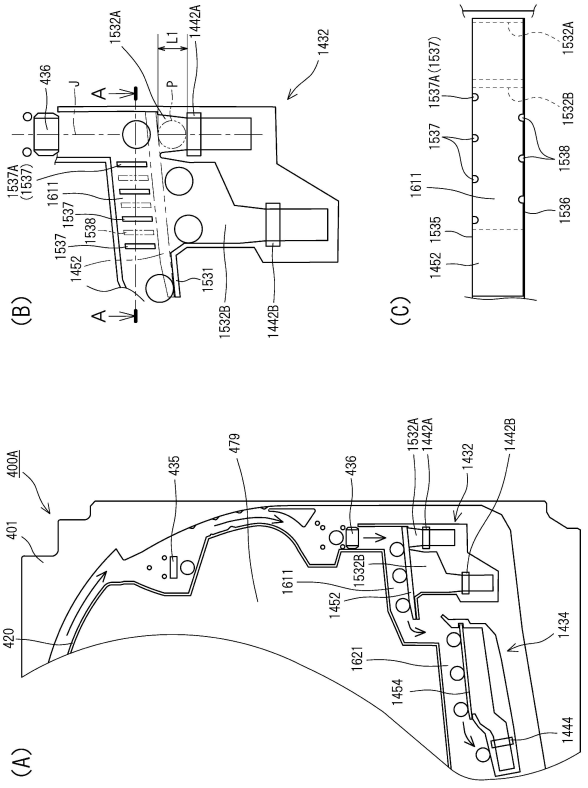

【図１８】



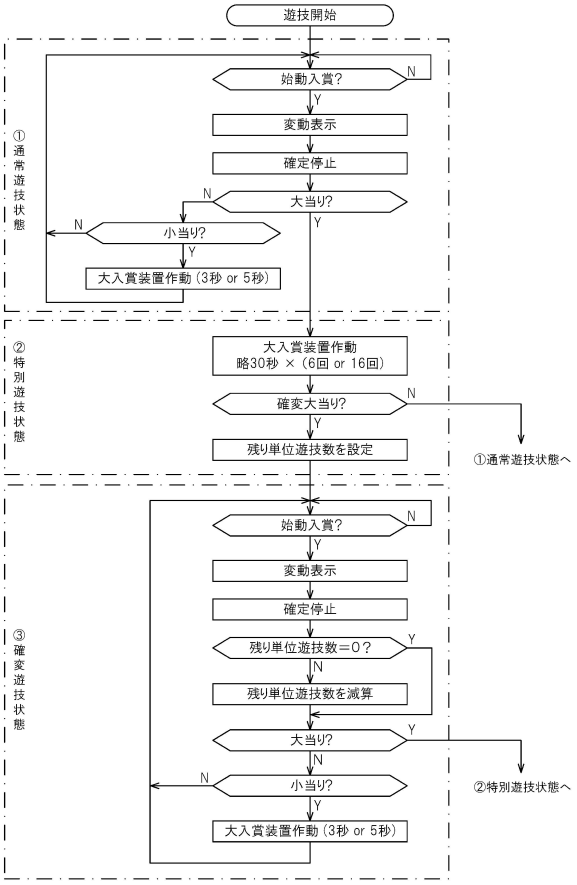

【図１９】




【図２０】



【図２１】




【図２２】

| | | | 第2特別図柄の変動時間(大当り非当選) | | | 遊技状態 | 進入許容時間 | 大当り確率 | 大当り特典 | 小当り確率 | 小当り特典 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 短時間 | 長時間1 | 長時間2 | | | | | | |
| | | | 0.5s | 60s ～ 120s | 1200s ～ 1800s | | | | | | |
| 通常遊技状態 | | | — | — | ◎ | 非時短 | 0.5秒×1回開放 | 低確率 | 6R or 16R長開放 | 略1／1 | （3秒 or 5秒）×1回開放 |
| 確変状態 | A | | ◎ | — | — | 時短 | 1.8秒×3回開放 | 高確率 | 16R長開放 | | |
| | B | | — | ◎ | — | | | | | | |
| | C | | ○ | ○ | — | 非時短 | 0.5秒×1回開放 | | | | |
| | D | | ◎ | — | — | | | | | | |
| | E | | — | ◎ | — | | | | | | |

【図２３】

特別図柄抽選の当選確率

| 当選種別 | | 当選確率 |
|---|---|---|
| 大当り | 低確率状態 | 1／100 |
| | 高確率状態 | 1／10 |
| 小当り | 第1特別図柄 | 0 |
| | 第2特別図柄 | 1／5 |

【図２４】

特別図柄における図柄割合、確率変動機能および変動短縮機能の作動態様

| 図柄名称 | 図柄割合 | 確率変動機能 | 変動時間短縮機能 |
|---|---|---|---|
| 特図1＿通常時短有図柄 | 40% | × | ○ |
| 特図1＿特定時短有図柄1 | 30% | ○（次回まで） | ○ |
| 特図1＿特定時短有図柄2 | 30% | ○（次回まで） | ○ |
| 特図2＿通常時短有図柄 | 40% | × | ○ |
| 特図2＿特定時短有図柄1 | 30% | ○（次回まで） | ○ |
| 特図2＿特定時短有図柄2 | 30% | ○（次回まで） | ○ |
| 特図2＿小当り図柄1 | 70% | — | — |
| 特図2＿小当り図柄2 | 20% | — | — |
| 特図2＿小当り図柄3 | 10% | — | — |

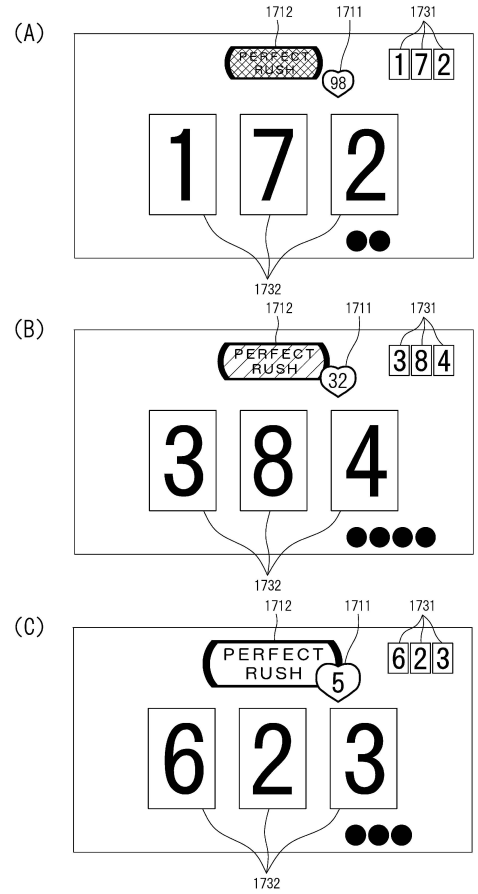
【図２５】

変動時間短縮機能の終了条件

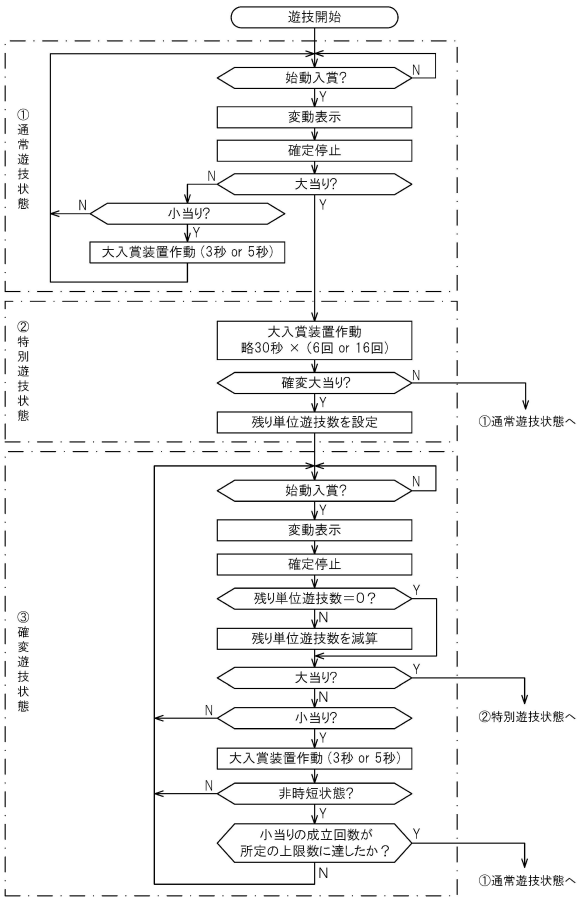
| 条件装置が作動することになる図柄の組合せ | | 変動時間短縮機能の終了条件 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 条件装置作動時における遊技状態 | | | | | | | | |
| | | 低確率状態 | | | | 高確率状態 | | | | |
| | | 変動時間短縮機能未作動時（非時短状態） | | 変動時間短縮機能作動時（時短状態） | | 変動時間短縮機能未作動時（非時短状態） | | 変動時間短縮機能作動時（時短状態） | | |
| | | 特別図柄表示装置の作動回数 | 100回 | 特図2＿小当り図柄1による小当りの成立回数 | 10回 | 特図2＿小当り図柄1による小当りの成立回数 | 50回 | 特図2＿小当り図柄1による小当りの成立回数 | 0回 | |
| 特図1＿特定時短有図柄1<br>特図2＿特定時短有図柄1 | | 特図2＿小当り図柄1による小当りの成立回数 | 100回 | 特図2＿小当り図柄2による小当りの成立回数 | 7回 | 特図2＿小当り図柄2による小当りの成立回数 | 10回 | 特図2＿小当り図柄2による小当りの成立回数 | 0回 | |
| | | 特図2＿小当り図柄2による小当りの成立回数 | 100回 | 特図2＿小当り図柄3による小当りの成立回数 | 3回 | 特図2＿小当り図柄3による小当りの成立回数 | 5回 | 特図2＿小当り図柄3による小当りの成立回数 | 0回 | |
| | | 特別図柄表示装置の作動回数 | 50回 | 特図2＿小当り図柄1による小当りの成立回数 | 70回 | 特図2＿小当り図柄1による小当りの成立回数 | 0回 | 特図2＿小当り図柄1による小当りの成立回数 | 100回 | |
| 特図1＿通常時短有図柄<br>特図2＿通常時短有図柄 | | 特図2＿小当り図柄1による小当りの成立回数 | 50回 | 特図2＿小当り図柄2による小当りの成立回数 | 70回 | 特図2＿小当り図柄2による小当りの成立回数 | 0回 | 特図2＿小当り図柄2による小当りの成立回数 | 100回 | |
| | | 特図2＿小当り図柄2による小当りの成立回数 | 30回 | 特図2＿小当り図柄3による小当りの成立回数 | 70回 | 特図2＿小当り図柄3による小当りの成立回数 | 0回 | 特図2＿小当り図柄3による小当りの成立回数 | 100回 | |
| | | 特別図柄表示装置の作動回数 | 次回まで | 特図2＿小当り図柄1による小当りの成立回数 | 10回 | 次回まで | | 次回まで | 0回 | |
| 特図1＿特定時短有図柄2<br>特図2＿特定時短有図柄2 | | 特図2＿小当り図柄1による小当りの成立回数 | 次回まで | 特図2＿小当り図柄2による小当りの成立回数 | 7回 | 次回まで | | 次回まで | 0回 | |
| | | 特図2＿小当り図柄2による小当りの成立回数 | 次回まで | 特図2＿小当り図柄3による小当りの成立回数 | 3回 | 次回まで | | 次回まで | 0回 | |

変動時間短縮機能の終了条件

【図２６】


(A)
1712
1711
1731
PERFECT RUSH
98
1 7 2
1732
(B)
1712
1711
1731
PERFECT RUSH
32
3 8 4
1732
(C)
1712
1711
1731
PERFECT RUSH
5
6 2 3
1732

【図２７】


遊技開始
①通常遊技状態
始動入賞?
N
Y
変動表示
確定停止
大当り?
N
Y
小当り?
N
Y
大入賞装置作動（3秒 or 5秒）
②特別遊技状態
大入賞装置作動
略30秒 ×（6回 or 16回）
確変大当り?
N
Y
残り単位遊技数を設定
①通常遊技状態へ
③確変遊技状態
始動入賞?
N
Y
変動表示
確定停止
残り単位遊技数＝0？
Y
N
残り単位遊技数を減算
大当り?
Y
N
小当り?
N
Y
大入賞装置作動（3秒 or 5秒）
非時短状態?
N
Y
小当りの成立回数が
所定の上限数に達したか？
Y
N
②特別遊技状態へ
①通常遊技状態へ

フロントページの続き

(72)発明者　沖永　圭
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号　株式会社サンスリー内

審査官　荒井　誠

(56)参考文献　特開２０１６－１７４８００（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－０７７３７２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０１８７３４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－０２６７０２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２