

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-140104

(P2018-140104A)

(43) 公開日 平成30年9月13日(2018.9.13)

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

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 80 頁)

(21) 出願番号 特願2017-37780 (P2017-37780)
 (22) 出願日 平成29年2月28日 (2017.2.28)

(71) 出願人 000144522
 株式会社三洋物産
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
 (74) 代理人 100155549
 弁理士 中村 敏之
 (72) 発明者 金林 浩之
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
 株式会社サンスリー内
 Fターム(参考) 2C333 AA11 CA31 CA49 FA05 FA08
 FA16

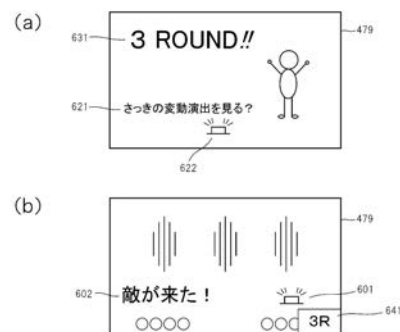
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】遊技者が所定のタイミングで操作部を操作したことに基づき所定の演出が好適に実行されるよう構成された遊技機を提供する。

【解決手段】本発明によれば、特別遊技状態の期間中に、当該特別遊技状態に遷移する前に装飾図柄表示装置479において行われていた装飾図柄の変動表示を、当該変動表示中に押圧操作装置を操作することで現出させることができる示唆演出を含めて復元できるよう構成される。これにより、遊技者は、一部または全ての操作可能期間において押圧操作装置を自分の意思で操作せず見なかった示唆演出を、特別遊技状態の期間中に見ることができる。

【選択図】図17



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

図柄を表示可能な表示部と、

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と、

前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記図柄の変動表示を行った後、前記抽選結果に応じた図柄を停止図柄とする停止表示する変動実行手段と、

前記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当該第 1 結果を示す停止図柄の停止表示が行われた後、通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生する遊技制御手段と、

遊技者が操作可能な操作部と、

前記抽選手段により前記第 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実行可能期間内に設定された 1 または複数の操作時期に操作可能とされる前記操作部の複数の操作態様の各々に対し、各操作態様が行われた場合に実行される各特別演出を、それぞれ、複数種類の演出の中から選択する特別演出選択手段と、

前記演出実行可能期間内に設定された前記 1 または複数の操作時期に、当該 1 または複数の操作時期に操作可能とされる前記操作部の複数の操作態様のうち、第 1 の操作態様で前記操作部が操作された場合に、当該第 1 の操作態様に対して前記特別演出選択手段により選択された特別演出を前記表示部に表示する第 1 特別演出表示手段と、

前記演出実行可能期間内に設定された前記 1 または複数の操作時期に操作可能とされる前記操作部の複数の操作態様の各々に対して前記特別演出選択手段によりそれぞれ選択された各特別演出を示す演出情報を、当該各特別演出を復元可能に所定の記憶部に記憶する記憶制御手段と、

前記演出実行可能期間の終了後に設定された所定の復元可能期間内に、前記複数の操作態様のうち第 2 の操作態様で前記操作部が操作された場合、前記記憶制御手段により前記記憶部に記憶された演出情報に基づいて、当該第 2 の操作態様に対して前記特別演出選択手段により選択された特別演出を前記表示部に表示する第 2 特別演出表示手段と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記遊技機は、パチンコ機であることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【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】**

従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球した場合に、その入球に応じて抽選を行い、当該抽選において大当りに当選した場合に、特別遊技状態となって多数の遊技球が入賞口へ入球可能となる構成が知られている。また、かかるパチンコ機は表示装置を備えており、当該表示装置では、上記抽選が行われたことに基づいて図柄の変動表示が開始され、当該変動表示の最終的な停止表示として上記抽選結果に応じた停止結果が表示される。

【0003】

近年においては、所定のタイミングで遊技者が演出ボタンを操作することで、表示装置における表示内容が変更されたり、スピーカから対応する音声が出力されたり等の所定の演出が実行される遊技機も知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2 0 1 6 - 1 9 3 3 2 9 号公報参照

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、遊技者が所定のタイミングで演出ボタンを操作したことに基づき所定の演出が実行されるよう構成された従来の遊技機については未だ改良の余地がある可能性があった。

【0006】

そこで、本発明に係る遊技機では、遊技者が所定のタイミングで操作部を操作したことに基づき所定の演出が好適に実行されるよう構成された遊技機を提供することを目的としている。

10

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明に係る遊技機は、上記の課題を解決するために、
図柄を表示可能な表示部と、
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と、
前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記図柄の変動表示を行った後、前記抽選結果に応じた図柄を停止図柄とする停止表示する変動実行手段と、
前記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当該第 1 結果を示す停止図柄の停止表示が行われた後、通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生する遊技制御手段と、

20

遊技者が操作可能な操作部と、

前記抽選手段により前記第 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実行可能期間内に設定された 1 または複数の操作時期に操作可能とされる前記操作部の複数の操作態様の各々に対し、各操作態様が行われた場合に実行される各特別演出を、それぞれ、複数種類の演出の中から選択する特別演出選択手段と、

前記演出実行可能期間内に設定された前記 1 または複数の操作時期に、当該 1 または複数の操作時期に操作可能とされる前記操作部の複数の操作態様のうち、第 1 の操作態様で前記操作部が操作された場合に、当該第 1 の操作態様に対して前記特別演出選択手段により選択された特別演出を前記表示部に表示する第 1 特別演出表示手段と、

30

前記演出実行可能期間内に設定された前記 1 または複数の操作時期に操作可能とされる前記操作部の複数の操作態様の各々に対して前記特別演出選択手段によりそれぞれ選択された各特別演出を示す演出情報を、当該各特別演出を復元可能に所定の記憶部に記憶する記憶制御手段と、

前記演出実行可能期間の終了後に設定された所定の復元可能期間内に、前記複数の操作態様のうち第 2 の操作態様で前記操作部が操作された場合、前記記憶制御手段により前記記憶部に記憶された演出情報に基づいて、当該第 2 の操作態様に対して前記特別演出選択手段により選択された特別演出を前記表示部に表示する第 2 特別演出表示手段と、を備えていることを特徴としている。

40

【発明の効果】

【0008】

本発明に係る遊技機であれば、遊技者が所定のタイミングで操作部を操作したことに基づき所定の演出が好適に実行されるよう構成された遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【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

50

- 【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】パチンコ機の電氣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】装飾図柄の変動表示において示唆演出が現出する時期を説明するためのタイム
10
チャート
- 【図１４】図１３のタイムチャートに沿った特別図柄表示装置の画面遷移を示す模式図
- 【図１５】図１３のタイムチャートに沿った特別図柄表示装置の画面遷移図を示す模式図
- 【図１６】図１３のタイムチャートに沿った特別図柄表示装置の画面遷移図を示す模式図
- 【図１７】（ａ）は、特別遊技状態において、当該特別遊技状態に遷移する前に行われて
いた装飾図柄の変動表示を復元するか否かを遊技者が選択可能な画面の一例を示す画面図
、（ｂ）は、特別遊技状態において装飾図柄の変動表示が復元された場合に表示される画
面の一例を示す画面図
- 【図１８】第１実施形態のパチンコ機における保留満タン演出の現出確率の一例を示す図
- 【図１９】示唆演出キャンセル機能を説明するためのタイムチャート
20
- 【図２０】自機となる第３実施形態のパチンコ機と、当該パチンコ機と通信可能に接続さ
れた他のパチンコ機とを示す模式図
- 【図２１】装飾図柄の変動表示中に発生する操作可能期間に選択操作装置を操作した場合
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２２】第５実施形態のパチンコ機における保留満タン演出の現出確率の一例を示す図
- 【図２３】特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数を増やし易くするための一例を説明
する図
- 【発明を実施するための形態】
- 【００１０】
- 本発明に係る遊技機の実施形態について、遊技機の種類である弾球遊技機の一例として
30
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、電氣的な構成、各種の制御処理を順
に説明する。
- 【００１１】
- < 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
40
おいて遊技盤４００の構成の一部は省略されている。
- 【００１２】
- 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１
０２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。
- 【００１３】
- 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
50

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。

【0014】

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。

【0015】

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。

【0016】

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。

【0017】

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。

【0018】

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。

【0019】

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。

【 0 0 2 0 】

キーシリンダ 1 4 1 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 1 0 3 に設けられた中間ブロック施錠機構の可動部 1 4 3 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 1 0 1 に設けられた被係合部 1 4 2 と可動部 1 4 3 との係合が解除されて、中間ブロック 1 0 3 は外枠 1 0 1 に対して開閉許容状態となる。

【 0 0 2 1 】

一方、キーシリンダ 1 4 1 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 1 0 3 に設けられた前ブロック施錠機構の可動部 1 4 4 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 1 0 2 に設けられた被係合部 1 4 5 と可動部 1 4 4 との係合が解除されて、前ブロック 1 0 2 は中間ブロック 1 0 3 に対して開閉許容状態となる。

【 0 0 2 2 】

また、パチンコ機 1 0 0 には、中間ブロック 1 0 3 に対する後ブロック 1 0 4 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 1 0 3 に対して後ブロック 1 0 4 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。

【 0 0 2 3 】

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 1 0 3 に設けられる 2 つの開閉規制部 1 5 0 A , 1 5 0 B と、後ブロック 1 0 4 に設けられる 1 つの開閉規制部 1 5 0 C とによって構成されている。これら 3 つの開閉規制部 1 5 0 A ~ 1 5 0 C には、回転操作が可能な回動片 1 5 1 A ~ 1 5 1 C が設けられている。回動片 1 5 1 A ~ 1 5 1 C は、回転操作により、後ブロック 1 0 4 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 1 5 1 A ~ 1 5 1 C を開閉許容姿勢にすると各回動片 1 5 1 A ~ 1 5 1 C が開口を通過可能となって、後ブロック 1 0 4 が中間ブロック 1 0 3 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 1 5 1 A ~ 1 5 1 C の位置及び向き of 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。

【 0 0 2 4 】

3 つの回動片 1 5 1 A ~ 1 5 1 C のうち、それらの一部に相当する 2 つの回動片 1 5 1 A , 1 5 1 B は、図 2 に示すように、後ブロック 1 0 4 の開閉禁止状態において後ブロック 1 0 4 に形成された開口を通してパチンコ機 1 0 0 の背面側に露出し、残り部分に相当する 1 つの回動片 1 5 1 C は、図 6 に示すように、中間ブロック 1 0 3 の前側に露出している。このため、パチンコ機 1 0 0 の背面側、又は中間ブロック 1 0 3 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 1 5 1 A ~ 1 5 1 C 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。

【 0 0 2 5 】

また、パチンコ機 1 0 0 には、中間ブロック 1 0 3 から前ブロック 1 0 2 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 1 0 3 に設けられた流下規制片 1 6 1 と、前ブロック 1 0 2 に設けられた規制変更部 1 6 2 との組合せにより構成され、前ブロック 1 0 2 が位置する前方側へ流下規制片 1 6 1 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。

【 0 0 2 6 】

中間ブロック 1 0 3 に対して前ブロック 1 0 2 が閉鎖された状態（前ブロック 1 0 2 の

10

20

30

40

50

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。

【0027】

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。

【0028】

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。

【0029】

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。

【0030】

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。

【0031】

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。

【0032】

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。

【0033】

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

10

20

30

40

50

後方向に貫通形成される開口 2 1 0 A 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 2 2 0 は、例えば、図 1 及び図 3 に示すように、基枠 2 0 1 の後方側から取着されるパネル枠 2 2 1 (図 3 参照)と、パネル枠 2 2 1 の前側に嵌め込まれた光透過性の前方板 2 2 2 (図 1 参照)と、パネル枠 2 2 1 の後側に前方板 2 2 2 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 2 2 3 (図 3 参照)とを備えている。

【0034】

主貯留機構 2 3 0 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 2 3 0 は、例えば、図 1 に示すように、貯留部 2 3 1 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 2 3 2 とを備えている。貯留部 2 3 1 には、パチンコ機 1 0 0 の内部から貯留部 2 3 1 へ遊技球を流入させる流入口 2 3 1 A と、貯留部 2 3 1 からパチンコ機 1 0 0 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 2 3 1 から遊技球がパチンコ機 1 0 0 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。

10

【0035】

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 2 9 2 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 2 3 1 A を通して貯留部 2 3 1 に流入する。また、貯留部 2 3 1 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。

20

【0036】

貯留部 2 3 1 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 2 3 2 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 3 3 0 (図 3 参照)に誘導される。一方、球抜き操作部材 2 3 2 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 2 4 0 (図 1 参照)に誘導される。

【0037】

補助貯留機構 2 4 0 は、図 1 及び図 5 に示すように、遊技球の流入口 2 4 1 A , 2 4 1 C (図 5 参照)及び放出口 2 4 1 B (図 1 参照)を有する貯留部 2 4 1 と、放出口 2 4 1 B を開閉させる球抜き機構 2 4 3 と、その球抜き機構 2 4 3 を作動させる球抜き操作部材 2 4 2 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 2 3 0 に流入するが貯留部 2 3 1 が満杯であれば流入口 2 4 1 A を通して貯留部 2 4 1 に流入する。また、球抜き操作部材 2 3 2 に対する球抜き操作に応じて、遊技球は流入口 2 4 1 C を通して貯留部 2 3 1 から貯留部 2 4 1 に流入する。

30

【0038】

貯留部 2 4 1 の底面は放出口 2 4 1 B に向けて下降傾斜している。球抜き操作部材 2 4 2 に対する球抜き操作 (例えば、押圧操作)によって放出口 2 4 1 B を開放すると、貯留部 2 4 1 に貯留されている全ての遊技球を順次にパチンコ機 1 0 0 の外部に放出できる。なお、球抜き操作部材 2 4 2 に対する球抜き操作によって放出口 2 4 1 B が完全に開放された場合には、球抜き操作部材 2 4 2 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 2 4 1 A の奥方には貯留部 2 4 1 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 2 4 9 (図 10 参照)が設けられている。

40

【0039】

発射操作装置 2 5 0 は、図 1 及び図 5 に示すように、前面装飾体 2 1 0 の平坦部 2 1 9 から前方に突出する台座 2 5 1 と、台座 2 5 1 の周囲に設けられた回動自在な発射ハンドル 2 5 2 と、発射ハンドル 2 5 2 の回転操作量を検出する可変抵抗器 2 5 3 (図 10 参照

50

）と、発射ハンドル 2 5 2 に遊技者が接触していることを検出する接触センサ 2 5 4（図 1 0 参照）と、発射ハンドル 2 5 2 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 2 5 5（図 5 参照）とを含んでいる。遊技者によって発射ハンドル 2 5 2 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 3 3 0（図 3 参照）から遊技球が遊技盤 4 0 0（図 3 参照）に向けて射出される。なお、接触センサ 2 5 4 によって発射ハンドル 2 5 2 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 2 5 5 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 2 5 2 が回転操作されていても発射装置 3 3 0 から遊技球は射出されない。

【 0 0 4 0 】

また、前ブロック 1 0 2 における前面装飾体 2 1 0 の奥方には、枠発光装置 2 7 1 ~ 2 7 5（図 1 0 参照）が設けられている。枠発光装置 2 7 1 ~ 2 7 5 は、前面装飾体 2 1 0 の開口周縁部 2 1 1 に対して奥側に重なるようにして配置され、基枠 2 0 1 に取り付けられている。開口周縁部 2 1 1 は、図 5 に示すように、上側中央縁部 2 1 1 A と、上側中央縁部 2 1 1 A に対して左右両側に位置する左上側縁部 2 1 1 B 及び右上側縁部 2 1 1 C と、左上側縁部 2 1 1 B に対して下側に位置する左側縁部 2 1 1 D と、右上側縁部 2 1 1 C に対して下側に位置する右側縁部 2 1 1 E 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 2 7 1 ~ 2 7 5 が設置されている。

10

【 0 0 4 1 】

枠発光装置 2 7 1 ~ 2 7 5 は、上側中央縁部 2 1 1 A に対応する上中央枠発光装置 2 7 1 と、左上側縁部 2 1 1 B に対応する左上枠発光装置 2 7 2 と、右上側縁部 2 1 1 C に対応する右上枠発光装置 2 7 3 と、左側縁部 2 1 1 D に対応する左側枠発光装置 2 7 4 と、右側縁部 2 1 1 E に対応する右側枠発光装置 2 7 5（図 1 0 参照）とにより構成されている。枠発光装置 2 7 1 ~ 2 7 5 の各々は、1 又は複数の発光手段としての発光ダイオード（LED）と、LED を制御するための抵抗等の電子部品と、これら電子部品を一体化して電氣的に接続するプリント基板とを有している。

20

【 0 0 4 2 】

また、前ブロック 1 0 2 には、図 5 に示すように、例えばその開口周縁部 2 1 1 の上部に、左上音響出力口 2 1 1 F と、右上音響出力口 2 1 1 G とが設けられ、また、それら左上音響出力口 2 1 1 F 及び右上音響出力口 2 1 1 G のそれぞれに対応して左上音響装置 2 8 1 及び右上音響装置 2 8 2（図 3 及び図 1 0 参照）が設けられている。左上音響装置 2 8 1 及び右上音響装置 2 8 2 は、前面装飾体 2 1 0 の開口周縁部 2 1 1 の奥方（後方）に位置するようにして基枠 2 0 1 に取り付けられている。

30

【 0 0 4 3 】

また、前ブロック 1 0 2 には、図 1 に示すように、例えば上側突出部 2 1 7 の上面右側部分に、遊技球貸出装置 2 9 0 が設けられている。遊技球貸出装置 2 9 0 は、パチンコ機 1 0 0 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 2 9 1 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 2 9 2 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 2 9 3 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 2 9 1 に表示されている有効状態において、貸出操作装置 2 9 2 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 1 0 4 の払出装置 5 4 0（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 2 9 1 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 2 9 3 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。

40

【 0 0 4 4 】

また、前ブロック 1 0 2 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 2 6 0 が設けられている。入力操作装置 2 6 0 は、例えば、押込操作が可能な押圧操作装置 2 6 1 と、回転操作が可能な回転操作装置 2 6 2 と、上下

50

左右の方向操作が可能な選択操作装置 2 6 3 とを備えている。これら操作装置 2 6 1 ~ 2 6 3 により、パチンコ機 1 0 0 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 1 0 0 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 1 0 0 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。

【 0 0 4 5 】

例えば、詳細は後述するが、押圧操作装置 2 6 1 は、装飾図柄表示装置 4 7 9 (図 7 参照) にて装飾図柄が変動表示される期間中に所定の示唆演出を現出させるための操作装置として機能する。なお、「示唆演出」とは、装飾図柄表示装置 4 7 9 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。

【 0 0 4 6 】

なお、入力操作装置 2 6 0 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 2 6 2 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 1 0 0 の制御 (例えば、副制御基板 9 4 0 (図 1 0 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。

【 0 0 4 7 】

次に、中間ブロック 1 0 3 について説明する。中間ブロック 1 0 3 は、前ブロック 1 0 2 と略同一サイズの略長形状をした部材であり、前ブロック 1 0 2 と後ブロック 1 0 4 とが取り付けられることにより、パチンコ機 1 0 0 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 1 0 3 は、基枠 3 0 1 に対して遊技盤 4 0 0 を含む複数の機能部品を取り付けて構成されている。

【 0 0 4 8 】

中間ブロック 1 0 3 は、図 3 及び図 4 に示すように、開口を有する基枠 3 0 1 と、基枠 3 0 1 の開口を覆いつつ前面側より取着される遊技盤 4 0 0 (図 3 参照) と、基枠 3 0 1 に対して遊技盤 4 0 0 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 3 0 1 に対して遊技盤 4 0 0 の位置を固定する遊技盤固定機構と、遊技盤 4 0 0 に遊技球を射出する発射装置 3 3 0 (図 3 参照) と、遊技盤 4 0 0 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 3 7 0 (図 4 参照) と、主制御装置 3 7 0 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 3 9 0 (図 4 参照) とを備えている。

【 0 0 4 9 】

基枠 3 0 1 には、図 3 に示すように、後述する払出装置 5 4 0 (図 8 参照) から放出された遊技球を前ブロック 1 0 2 に誘導する誘導通路が内部に形成される誘導通路部 3 0 1 A と、複数の配線 (図示せず) や信号中継装置 3 1 1 が位置する開孔 3 0 1 B とが設けられている。開孔 3 0 1 B は、遊技盤 4 0 0 より下側において前後方向に貫通する形状をなし、開孔 3 0 1 B に挿通される複数の配線は、前ブロック 1 0 2 に設けられる種々の装置 (例えば、枠発光装置 2 7 1 ~ 2 7 5、左上音響装置 2 8 1 及び右上音響装置 2 8 2) と、中間ブロック 1 0 3 の背面側や後ブロック 1 0 4 に設けられる装置 (例えば、主制御装置 3 7 0 や副制御装置 3 9 0) とを電気的に接続するための配線を含み、信号中継装置 3 1 1 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。

【 0 0 5 0 】

遊技盤 4 0 0 は、図 3 に示すように、排出口 4 0 1 A 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 4 0 1 と、基体 4 0 1 の左下から右上に亘り滑らかに湾曲する外レール 4 0 2 と、基体 4 0 1 の右下から左上に亘り滑らかに湾曲する内レール 4 0 3 と、内レール 4 0 3 の左上側の先端に取着された戻り球防止機構 4 0 4 と、外レール 4 0 2 の右上側の先端に取着される反跳防止部材 4 0 5 とを備えている。外レール 4 0 2 は、後述する発射装置 3 3 0 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

10

20

30

40

50

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。

【0051】

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。

10

【0052】

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。

20

【0053】

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。

【0054】

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。

30

【0055】

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。

40

【0056】

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。

【0057】

50

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。

【0058】

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中始動入賞装置 431 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、中始動入賞装置 431 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。

10

【0059】

なお、中始動入賞装置 431 は、2つの入賞装置（具体的には、左側中始動入賞装置 431A 及び右側中始動入賞装置 431B）が一体化された入賞装置である。左側中始動入賞装置 431A は、第 1 特別図柄に係る始動装置であり、右側中始動入賞装置 431B は、右始動入賞装置 432 と同様の第 2 特別図柄に係る始動装置である。つまり、中始動入賞装置 431 は、第 1 特別図柄に係る始動装置、及び、第 2 特別図柄に係る始動装置としての 2つの機能を有する入賞装置である。

20

【0060】

中始動入賞装置 431 は、入口 611 から進入した遊技球を、左側中始動入賞装置 431A または右側中始動入賞装置 431B のいずれかに振り分ける振分部 620 を備える。振分部 620 は、遊技球が入口 611 から進入する毎に、遊技球の振り分け先となる入賞装置 431A、431B が交互に切り替えられるよう構成される。これにより、中始動入賞装置 431 に進入した遊技球は、基本的に、左側中始動入賞装置 431A または右側中始動入賞装置 431B へと交互に進入する。

【0061】

なお、中始動入賞装置 431 は、入口 611 から進入した遊技球の一部を、いずれの中始動入賞装置 431A、431B に進入させることなく、非常に低確率で中始動入賞装置 431 の右側または左側に形成された開口から遊技盤 400 上に排出する機能を有する。入口 611 から進入した遊技球が、始動入賞装置 431A、431B に進入することなく、排出される確率は、例えば、1/100 程度であり、好ましくは、1/1000 程度であってもよい。

30

【0062】

また、遊技盤 400 には、上記した左側中始動入賞装置 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、左側中始動入賞装置 431A に進入した遊技球を検出する中始動入賞スイッチ（左側中始動入賞スイッチ 441A）、右側中始動入賞装置 431B に進入した遊技球を検出する中始動入賞スイッチ（右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。

40

【0063】

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。

【0064】

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、左側中始動入賞装置431A、右側中始動入賞装置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。回収排出通路に案内された遊技球は、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。

10

【0065】

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、中始動入賞装置431のように、2以上の入賞装置（例えば、左側中始動入賞装置431A及び右側中始動入賞装置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い。また、左側中始動入賞装置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。

20

【0066】

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。中始動入賞装置431は、入口611への進入確率は変化させないものの、上述したように、中始動入賞装置431に進入した遊技球の一部は、左右の中始動入賞装置431A、431Bのいずれにも進入することなく（すなわち、基体401の背面側へ誘導されることなく）、遊技盤400上（すなわち、遊技領域）に排出される。

30

【0067】

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、第1特別図柄に係る始動装置と第2特別図柄に係る始動装置とを含む中始動入賞装置431のような入賞装置のいずれか又は複数に設けても良い。また、遊技球の進入確率を変化させる機構は、電氣的に駆動されるソレノイド等の駆動手段により構成しても良いし、所定領域へ入球した遊技球の自重により動作する機構に代表される機械的に動作する機構により構成しても良い。

【0068】

40

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

50

(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 4 6 2 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。

【0069】

下大入賞装置 4 3 3 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 4 5 3 と、下進入規制機構 4 5 3 の姿勢を変化させる下進入規制ソレノイド 4 6 3 (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 4 3 3 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 4 6 5 (図 10 参照)とが設けられている。下大入賞装置 4 3 3 の下進入規制機構 4 5 3 が進入禁止姿勢である場合には、下進入規制機構 4 5 3 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 4 3 3 に進入できないが、下進入規制機構 4 5 3 が進入許容姿勢である場合には、下進入規制機構 4 5 3 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 4 3 3 に進入できるようになる。また、下大入賞装置 4 3 3 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。

10

【0070】

上大入賞装置 4 3 4 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 4 5 4 と、上進入規制機構 4 5 4 の姿勢を変化させる上進入規制ソレノイド 4 6 4 (図 10 参照)とが設けられている。上進入規制機構 4 5 4 が進入禁止姿勢である場合には、上進入規制機構 4 5 4 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 4 3 4 に進入できないが、上進入規制機構 4 5 4 が進入許容姿勢である場合には、上進入規制機構 4 5 4 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 4 3 4 に進入できるようになる。

20

【0071】

なお、右進入規制機構 4 5 2 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 of 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 4 5 2 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。

30

【0072】

下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 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 特別図柄に係る左側中始動入賞装置 4 3 1 A へ進入した遊技球が左側中始動入賞スイッチ 4 4 1 A 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 特別図柄に係る右側中始動入賞装置 4 3 1 B 若しくは右始動入賞装置 4 3 2 へ進入した遊技球が右側中始動入賞スイッチ 4 4 1 B 若しくは右始動入賞スイッチ 4 4 2 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 4 6 3 又は上進入規制ソレノイド 4 6 4 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 4 5 3 又は上進入規制機構 4 5 4 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 4 5 3 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 4 6 5 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 4 6 5 の停止に応じて非誘導姿勢に戻る。

40

【0073】

50

役連作動装置 4 3 5 は、下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 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は、役連作動装置 4 3 5 の遊技球の通過を条件として、下大入賞装置 4 3 3 又は上大入賞装置 4 3 4 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 4 3 5 の遊技球の通過を条件として、下大入賞装置 4 3 3 又は上大入賞装置 4 3 4 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 4 3 3 又は上大入賞装置 4 3 4 のいずれかが作動を開始する構成としても良い。

【 0 0 7 4 】

また、遊技盤 4 0 0 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 4 7 1 ~ 4 7 3 と、遊技の保留回数を表示する表示装置 4 7 6 ~ 4 7 8 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 4 0 0 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。

【 0 0 7 5 】

具体的には、遊技盤 4 0 0 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 4 7 1 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 4 7 2 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 4 7 6 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 4 7 7 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。

【 0 0 7 6 】

第 1 特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合には、左側中始動入賞装置 4 3 1 A に進入した遊技球が左側中始動入賞スイッチ 4 4 1 A (図 1 0 参照) によって検出されたとしても第 1 特別図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。同様に、第 2 特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合に、右側中始動入賞装置 4 3 1 B 又は右始動入賞装置 4 3 2 に進入した遊技球が右側中始動入賞スイッチ 4 4 1 B (図 1 0 参照) 又は右始動入賞スイッチ 4 4 2 (図 1 0 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。

【 0 0 7 7 】

第 1 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 1 及び第 2 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 2 の各々は、複数の発光部で構成されており、主制御基板 9 2 0 (図 1 0 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 4 7 6 及び第 2 特別図柄に係る特別図柄保留表示装置 4 7 7 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。

【 0 0 7 8 】

また、遊技盤 4 0 0 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 4 7 3 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 4 7 8 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 4 3 6 に進入した遊技球が始動スイッチ 4 4 6 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

10

20

30

40

50

れない。

【0079】

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

【0080】

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

10

【0081】

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

20

【0082】

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

【0083】

第1特別図柄抽選又は第2特別図柄抽選において大当り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。

30

【0084】

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。

40

【0085】

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。

【0086】

50

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、大当たり図柄乱数、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装置である左側中始動入賞装置 431A に進入した遊技球が左側中始動入賞スイッチ 441A（図 10 参照）によって検出された場合に第 1 特別図柄の始動入賞となる。第 1 特別図柄の始動入賞時に、第 1 特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていない場合には、特別図柄に係る当選乱数、大当た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。

【0087】

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 特別図柄及び第 2 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。

【0088】

また、第 2 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 特別図柄及び第 2 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 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。

【0089】

すなわち、始動入賞の順に第 1 特別図柄と第 2 特別図柄に係る単位遊技が実行される。なお、必ずしも始動入賞の順に第 1 特別図柄と第 2 特別図柄に係る単位遊技が実行される構成とする必要はなく、いずれか一方の特別図柄が他の特別図柄に優先して実行される構成としても良く、例えば、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であっても良い。すなわち、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に係る単位遊技中に、第 1 特別図柄の始動入賞となり、その後第 2 特別図柄の始動入賞となった場合には、後から始動入賞となった第 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構成であっても良いし、また、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。

【0090】

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、取得された大当たり図柄乱数に基づいて第 1 特別図柄抽選の大当たり当選に対応する停止図柄（大当たり図柄）の種類が決定される。この停止図柄の種類と大当た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たりの種類が複数種類設定され、その種類毎に大当た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、大当た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。

【 0 0 9 1 】

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。装飾図柄の変動パターンには、大別して、第 1 特別図柄に係る停止図柄（大当り図柄またはハズレ図柄）に対応する装飾図柄が確定表示される前にリーチ表示がなされる変動パターン（以下において「リーチ変動パターン」とも称す）と、第 1 特別図柄に係る停止図柄がハズレ図柄である場合に対応する装飾図柄が確定表示される前にリーチ表示がなされない変動パターンとがある。

10

【 0 0 9 2 】

なお、「リーチ表示」とは、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄に係る単位遊技における装飾図柄の変動表示が開始された後、装飾図柄表示装置 4 7 9 における左右の表示領域に先に確定表示した装飾図柄の組み合わせに相当する一部の組合せが大当りとなるための条件を満たしており、中央の表示領域にて変動表示が継続する残りの装飾図柄が確定表示された際の表示結果（すなわち、停止図柄）の次第によって大当りとなる可能性があることを遊技者に示唆する表示である。

【 0 0 9 3 】

リーチ表示には、比較的短い変動表示時間（例えば、略 2 5 秒～略 3 0 秒）のリーチ表示であるノーマルリーチと、ノーマルリーチより長い変動表示時間（例えば、略 6 0 秒～略 1 8 0 秒）のリーチ表示であるスーパーリーチとが含まれる。なお、リーチ表示の種類は、ノーマルリーチとスーパーリーチとの 2 種類であることに限らず、スーパーリーチより長い変動表示時間のリーチ表示であるスペシャルリーチなどを含む 3 種類以上であってもよい。

20

【 0 0 9 4 】

リーチ変動パターンは、ノーマルリーチおよびスーパーリーチといったリーチ表示の種類ごとに設けられている。なお、ノーマルリーチは、1 種類のみが設定されていてもよいし、変動表示時間の異なる複数種類が設定されていてもよい。ノーマルリーチが複数種類設定されている場合、リーチ変動パターンは、各種類のノーマルリーチ毎に設けられている。同様に、スーパーリーチもまた、1 種類のみが設定されていてもよいし、変動表示時間の異なる複数種類が設定されていてもよい。スーパーリーチが複数種類設定されている場合、リーチ変動パターンは、各種類のスーパーリーチ毎に設けられている。

30

【 0 0 9 5 】

第 1 特別図柄の変動表示時間が決定され、装飾図柄の変動パターンが選択された後、第 1 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 1 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 4 7 9 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。

40

【 0 0 9 6 】

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 4 3 3 の下進入規制機構 4 5 3 及び上大入賞装置 4 3 4 の上進入規制機構 4 5 4 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 4 5 3 及び上進入規制機構 4 5 4 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 4 4 3、4 4 4 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、2 9 . 5 秒）が経過した場合には、下進入規制機構 4 5 3 又は上進入規制機構 4 5 4 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

50

に、再度、下進入規制機構 4 5 3 又は上進入規制機構 4 5 4 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。

【 0 0 9 7 】

下進入規制機構 4 5 3 及び上進入規制機構 4 5 4 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。

10

【 0 0 9 8 】

各種の遊技状態において、第 2 特別図柄に係る始動装置である右側中始動入賞装置 4 3 1 B 又は右始動入賞装置 4 3 2 に進入した遊技球が右側中始動入賞スイッチ 4 4 1 B（図 1 0 参照）又は右始動入賞スイッチ 4 4 2（図 1 0 参照）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。

20

【 0 0 9 9 】

各種の遊技状態において、始動装置 4 3 6 に進入した遊技球が始動スイッチ 4 4 6 によって検出された場合、普通図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていなければ、普通図柄に係る当選乱数が取得されて、主制御基板 9 2 0 の R A M の所定の領域に格納される。このとき、普通図柄に係る単位遊技中でなければ、その格納の直後に、その取得された普通図柄に係る単位遊技が開始される。一方、普通図柄に係る単位遊技中であれば、既得の普通図柄に係る単位遊技の権利に基づく単位遊技の終了後に、その取得された普通図柄に係る単位遊技が開始される。

【 0 1 0 0 】

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

30

【 0 1 0 1 】

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

40

【 0 1 0 2 】

50

次に、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 の遊技性に関する構成について説明する。

【 0 1 0 3 】

右始動入賞装置 4 3 2 への始動入賞に基づく第 2 特別図柄抽選（以下、この抽選を「右側特別図柄抽選」と称することがある）を受けるためには、まず、普通図柄抽選において当選しなければならず、更に、その当選に基づく右始動入賞装置 4 3 2 の進入許容状態において遊技球が右始動入賞装置 4 3 2 へ進入しなければならない。通常遊技状態における普通図柄に係る当りの当選確率は時短遊技状態における当選確率と同一であるが、通常遊技状態における当りの当選に基づく右始動入賞装置 4 3 2 の進入許容状態の滞在時間（例えば、略 0 . 1 秒）が時短状態における滞在時間（例えば、略 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、右側特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会は、中始動入賞装置 4 3 1 への始動入賞に基づく第 1 特別図柄抽選及び第 2 特別図柄抽選（以下、これらの抽選を「中央側特別図柄抽選」と称することがある）を受けられる単位時間当りの機会よりも大幅に小さくしている。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、右側特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会は、中央側特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会よりも大幅に大きくしている。

10

【 0 1 0 4 】

したがって、遊技者は、中央側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右側特別図柄抽選において大当りに当選することを目指して遊技する。

20

【 0 1 0 5 】

具体的には、遊技盤 4 0 0 には、遊技球が流下する遊技領域の中央部に中央構造体 4 2 0 が設けられ、主に中央構造体 4 2 0 の左側から遊技球を流下させる遊技手法（左打ち遊技手法）と、主に中央構造体 4 2 0 の右側から遊技球を流下させる遊技手法（右打ち遊技手法）とが選択的に行える構成となっている。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 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 が中央構造体 4 2 0 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。

【 0 1 0 6 】

次に、後ブロック 1 0 4 について説明する。図 8 及び図 9 は、それぞれ、パチンコ機 1 0 0 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 1 0 1 を省略して示している。

30

【 0 1 0 7 】

後ブロック 1 0 4 は、図 8 及び図 9 に示すように、基体 5 0 1 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 5 0 1 と中間ブロック 1 0 3 とが後ブロック支持機構 1 3 6 , 1 3 7 によって接続されることにより、後ブロック 1 0 4 が中間ブロック 1 0 3 に対して開閉可能に支持されている。

【 0 1 0 8 】

後ブロック 1 0 4 は、遊技球を貯留する球貯留部としての遊技球タンク 5 1 0 と、遊技球タンク 5 1 0 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 5 2 0 と、タンクレール 5 2 0 の下流側においてタンクレール 5 2 0 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 5 3 0 と、ケースレール 5 3 0 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 5 4 0 と、払出装置 5 4 0 の下流側において払出装置 5 4 0 から流出した遊技球を基体 5 0 1 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 5 5 0 と、払出装置 5 4 0 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 5 6 0 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 2 5 0 に対する発射操作に基づく遊技球の射出を主制御基板 9 2 0 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

40

50

・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 とを備えている。

【0109】

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 の外形に沿って略棒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。

【0110】

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。

【0111】

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。

【0112】

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。

【0113】

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。

【0114】

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。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 5 】

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

【 0 1 1 6 】

払出制御装置 5 6 0 は、払出制御基板 9 3 0 (図 1 0 参照) と、払出制御基板 9 3 0 を収容する基板ケースとを備え、払出制御基板 9 3 0 は、主制御基板 9 2 0 と同様に、開封の痕跡を残さずに開封できないように封止された基板ケースの内部に収容されている。

10

【 0 1 1 7 】

電源・発射制御装置 5 7 0 は、電源・発射制御基板 9 0 0 (図 1 0 参照) と、電源・発射制御基板 9 0 0 を収容する基板ケースとを備え、電源・発射制御基板 9 0 0 は、主制御基板 9 2 0 と同様に、封止された基板ケースの内部に収容されている。

【 0 1 1 8 】

< 電氣的な構成 >

次に、パチンコ機 1 0 0 の電氣的構成について説明する。図 1 0 は、パチンコ機 1 0 0 の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機 1 0 0 は、図 1 0 に示すように、電源・発射制御基板 9 0 0、電源監視基板 9 1 0、主制御基板 9 2 0、払出制御基板 9 3 0、副制御基板 9 4 0 等の制御回路装置を備えている。なお、図 1 0 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。

20

【 0 1 1 9 】

電源・発射制御基板 9 0 0 は、パチンコ機 1 0 0 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 9 0 1 と、発射操作装置 2 5 0 の操作に応じて発射装置 3 3 0 の駆動を制御する発射制御部 9 0 2 と、初期化スイッチ 9 0 7 からの初期化信号や球溢れスイッチ 2 4 9 からの球溢れ信号を中継する信号中継部 9 0 3 とを備えている。

【 0 1 2 0 】

電源部 9 0 1 は、外部より供給される外部電力 (例えば、交流 2 4 ボルト) を取り込んで内部電力 (例えば、直流 2 4 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 9 0 1 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 1 2 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 9 2 0 の R A M の内容を保持させるためのバックアップ用電圧の電力等を含んでいる。

30

【 0 1 2 1 】

電源部 9 0 1 は、内部電力から生成した各種の電力を、電源監視基板 9 1 0、主制御基板 9 2 0、払出制御基板 9 3 0、副制御基板 9 4 0 等に供給する。具体的には、電源監視基板 9 1 0 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 9 2 0 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 9 1 0 の電源監視部 9 1 1 を介して供給される。払出制御基板 9 3 0 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 9 4 0 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 9 0 2 及び信号中継部 9 0 3 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。

40

【 0 1 2 2 】

電源部 9 0 1 には、電源スイッチ 9 0 9 が接続されており、電源スイッチ 9 0 9 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 9 0 9 をオフ状態にしたり、電源スイッチ 9 0 9 を介して電源部 9 0 1 に接続される電源プラグ (図示

50

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

【0123】

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。

【0124】

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。

【0125】

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。

【0126】

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。

【0127】

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。

【0128】

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。

【0129】

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。

10

【0130】

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。

20

【0131】

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。

30

【0132】

< 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）メイン処理に割り込みをかけて実行されるタイマ割り込み処理とで構成されている。

【0133】

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。

40

【0134】

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、割り込みを禁止する割り込み禁止処理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、変動表示時間（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、割り込みを許可する割り込み許可処理S1023とが繰り返し実行される。なお

50

、割込み許可処理 S 1 0 2 3 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 S 1 0 2 3 の直後にタイマ割込み処理が実行される。

【 0 1 3 5 】

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 (R A M の一部の領域) に初期値を設定するプログラム開始処理 S 1 0 0 1 と、割込みモードを設定する割込みモード設定処理 S 1 0 0 2 と、払出制御基板 9 3 0 及び副制御基板 9 4 0 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 S 1 0 0 3 とが実行される。

【 0 1 3 6 】

立上待機処理 S 1 0 0 3 の後に、電源・発射制御基板 9 0 0 の初期化スイッチ 9 0 7 からの初期化信号の出力状態の判定処理 S 1 0 0 4、停電情報 (R A M の一部の領域) の値の判定処理 S 1 0 0 5、保存情報の記憶状態の判定処理 S 1 0 0 7 が行われ、これらの判定結果に基づいて R A M 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 R A M 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。

【 0 1 3 7 】

保存情報の記憶状態は、次のように判定される。まず、R A M の所定の範囲の記憶領域に対するチェックサム値を算出して (チェックサム算出処理 S 1 0 0 6)、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 S 1 2 0 2 (図 1 2 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 R A M 判定値との排他的論理和が「 0 」であるか否か (判定処理 S 1 0 0 7) 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。

【 0 1 3 8 】

初期化信号がオン状態である場合 (S 1 0 0 4 : 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 (S 1 0 0 5 : N)、又は、保存情報が正常に保持されていない場合 (S 1 0 0 7 : N) には、R A M の保存情報を消去する R A M クリア処理 S 1 0 0 8 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 (S 1 0 0 7 : Y)、又は、R A M クリア処理 S 1 0 0 8 が実行された後には、主制御基板 9 2 0 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 S 1 0 0 9 が実行される。

【 0 1 3 9 】

ハードウェア初期化処理 S 1 0 0 9 の後には、停電情報が停電値であるか否かの判定処理 S 1 0 1 0 が実行される。停電情報が停電値である場合 (S 1 0 1 0 : 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 R A M 復帰設定処理 S 1 0 1 1 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 S 1 0 1 2)。R A M 復帰設定処理 S 1 0 1 1 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 9 2 0 の制御状態が復帰する。

【 0 1 4 0 】

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

【 0 1 4 1 】

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

【 0 1 4 2 】

10

20

30

40

50

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

【 0 1 4 3 】

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

10

【 0 1 4 4 】

次に、図 1 2 を参照して、主制御基板 9 2 0 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 1 2 は、主制御基板 9 2 0 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。

【 0 1 4 5 】

主制御基板 9 2 0 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 S 1 2 0 1 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 1 0 0 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 S 1 2 0 2 ～外部情報出力処理 S 1 2 2 1 が順次実行される。但し、各種の不正の検知に基づいて遊技進行が停止されている場合（S 1 2 0 7 : Y ）には、制御信号出力処理 S 1 2 0 8 ～外部情報出力処理 S 1 2 2 1 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 S 1 2 2 2 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。

20

【 0 1 4 6 】

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

30

【 0 1 4 7 】

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

40

【 0 1 4 8 】

乱数更新処理 S 1 2 0 3 においては、特別図柄に係る当選乱数カウンタ、大当たり図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数カウンタが更新される。具体的には、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が、規定最大値（例えば、「5 7 6 」）と異なる値である場合には、現在値より「1 」だけ大きい値に変更され、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「0 」）に変更

50

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。

【 0 1 4 9 】

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。

【 0 1 5 0 】

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

【 0 1 5 1 】

変動用カウンタ更新処理 S 1 2 0 5 においては、変動表示時間（変動時間）や変動パターン等を決定するための第 1 の変動種別カウンタ～第 4 の変動種別カウンタの値が更新される。具体的には、第 1 の変動種別カウンタの値が規定最大値（例えば、「 1 8 7 」）と異なる値である場合には、現在値より「 1 」だけ大きい値に変更され、第 1 の変動種別カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「 0 」）に変更される。第 2 の変動種別カウンタ～第 4 の変動種別カウンタについても、規定最大値や規定最小値がそれらのカウンタに固有の値であること以外は、第 1 の変動種別カウンタの場合と同様にして更新される。

【 0 1 5 2 】

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。

【 0 1 5 3 】

遊技停止判定処理 S 1 2 0 6 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 S 1 2 0 6 は終了する。なお、不正検知情報は、不正検知処理 S 1 2 1 1 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 S 1 2 0 7 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。

【 0 1 5 4 】

制御信号出力処理 S 1 2 0 8 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 4 7 1、第 2 の特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 2 及び普通図柄に係る普通図柄表示装置 4 7 3 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 3 3 2、発射ソレノイド 3 3 4、右進入規制ソレノイド 4 6 2、下進入規制ソレノイド 4 6 3、上進入規制ソレノイド 4 6 4、切換ソレノイド 4 6 5 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。

【 0 1 5 5 】

スイッチ読込処理 S 1 2 0 9 においては、中始動入賞スイッチ 4 4 1 A、4 4 1 B、右始動入賞スイッチ 4 4 2、下大入賞スイッチ 4 4 3、上大入賞スイッチ 4 4 4、役連作動スイッチ 4 4 5、始動スイッチ 4 4 6、非特定通路スイッチ 4 4 7、特定通路スイッチ 4 4 8、及び、一般入賞スイッチ 4 4 9 A、4 4 9 B 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。

10

【 0 1 5 6 】

具体的には、スイッチ読込処理 S 1 2 0 9 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 (R A M 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 (R A M の一部の領域) が設定される。なお、停電監視処理 S 1 2 0 2 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。

20

【 0 1 5 7 】

タイマ更新処理 S 1 2 1 0 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 (R A M の所定の領域) が更新される。

【 0 1 5 8 】

不正検知処理 S 1 2 1 1 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 4 3 2、下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 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 4 3 3 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 4 3 2、下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 の強制的な誤作動の誘発、磁気吸着による各種の入賞装置への遊技球の誘導、左側中始動入賞装置 4 3 1 A、右側中始動入賞装置 4 3 1 B、右始動入賞装置 4 3 2、下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 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。

30

【 0 1 5 9 】

入賞検知応答処理 S 1 2 1 2 においては、遊技盤 4 0 0 に設けられた各種のスイッチによる遊技球の検出に基づく制御が実行される。具体的には、左側中始動入賞スイッチ 4 4 1 A (図 1 0 参照) 及び右側中始動入賞スイッチ 4 4 1 B (図 1 0 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 (R A M の所定の領域) 及び第 1 払出カウンタ (R A M の所定の領域) が更新される。また、右始動入賞スイッチ 4 4 2 (図 1 0 参照) による遊技球の検出に基づいて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 4 4 3 (図 1 0 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 4 4 4 (図 1 0 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 (R A M の所定の領域) 及び第 2 払出カウンタ (R A M の所定の領域) が更

40

50

新される。

【 0 1 6 0 】

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

【 0 1 6 1 】

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

10

【 0 1 6 2 】

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

【 0 1 6 3 】

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

20

30

【 0 1 6 4 】

特別図柄関連処理 S 1 2 1 7 においては、第 1 特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御及び第 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 4 7 6 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 4 7 1 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 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 の動作制御が更に実行される。

40

【 0 1 6 5 】

また、第 1 特別図柄に係る単位遊技において、装飾図柄の変動表示および確定表示を装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示させるための各情報が選択される。例えば、第 1 特別図柄に係る単位遊技において装飾図柄表示装置 4 7 9 にて実行する装飾図柄の変動表示の変動パターンが、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選択される。

【 0 1 6 6 】

また、特別図柄関連処理 S 1 2 1 7 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

50

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。

【0167】

また、第2特別図柄に係る単位遊技において、装飾図柄の変動表示および確定表示を装飾図柄表示装置479に表示させるための各情報が選択される。例えば、第2特別図柄に係る単位遊技において装飾図柄表示装置479にて実行する装飾図柄の変動表示の変動パターンが、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2特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数に基づいて選択される。

10

【0168】

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。

【0169】

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

20

【0170】

また、表示制御処理S1219においては、特別図柄関連処理S1217において選択された、装飾図柄の変動表示および確定表示を装飾図柄表示装置479に表示させるための各情報に対応する各種コマンドが設定される。例えば、特別図柄関連処理S1217において選択された変動パターンに対応する変動パターンコマンドが設定される。設定されたコマンドは、次のタイマ割込みに基づく制御信号出力処理S1208において副制御基板940に出力される。副制御基板940は、主制御基板920から受信したコマンドに基づいて装飾図柄表示装置479を制御する。

30

【0171】

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

【0172】

<装飾図柄の変動表示において現出する示唆演出>

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または特別図柄表示装置472における特別図柄の変動表示に対応する、装飾図柄表示装置479における装飾図柄の変動表示が所定のリーチ表示(例えば、スーパーリーチ)を含む態様である場合、押圧操作装置261を押込操作することで所定の示唆演出を現出させることが可能に構成される。

40

【0173】

図13から図16を参照して、装飾図柄の変動表示において現出する示唆演出について説明する。図13は、装飾図柄の変動表示において示唆演出が現出する時期を説明するためのタイムチャートである。なお、図13では、示唆演出が現出可能な変動表示の一例として、変動表示時間が90秒であるスーパーリーチを含む変動表示を例示する。図14から図16は、それぞれ、図13のタイムチャートに沿った特別図柄表示装置471の画面

50

遷移を示す模式図である。

【 0 1 7 4 】

図 1 3 に示すように、時刻 t_s において、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示に同期する装飾図柄の変動表示が装飾図柄表示装置 4 7 9 において開始されると、装飾図柄を構成する各図柄のスクロールが開始される。なお、装飾図柄の変動表示を構成する表示データは、副制御基板 9 4 0 の ROM (図示せず) に、副制御基板 9 4 0 が主制御基板 9 2 0 から受信可能な各変動パターンコマンドに対応付けられて準備されている。

【 0 1 7 5 】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 では、装飾図柄は、左列の図柄 (以下において「左図柄」とも称す) と、右列の図柄 (以下において「右図柄」とも称す) と、左図柄と右図柄との間の図柄 (以下において「中図柄」とも称す) との 3 列の図柄から構成される。図 1 3 に示す例では、左図柄、中図柄、および右図柄が、それぞれ、「 6 」、「 5 」、および「 3 」で停止していた装飾図柄の変動表示が開始されたものとする。

【 0 1 7 6 】

時刻 t_s において装飾図柄の変動表示が開始されてから所定時間後 (例えば、 4 秒後) 、第 1 操作可能期間が開始される (時刻 t_1) 。時刻 t_1 において開始された第 1 操作可能期間は、開始から所定時間後 (例えば、 3 秒後) に終了する (時刻 t_2) 。時刻 t_1 から時刻 t_2 までの第 1 操作可能期間は、遊技者が、押圧操作装置 2 6 1 に対する押込操作を行うことが可能な期間である。なお、時刻 t_2 は、必ずしも第 1 操作可能期間の開始から所定時間後とする必要はなく、遊技者が、押圧操作装置 2 6 1 に対する押込操作を行ったタイミングで第 1 操作可能期間を終了して、その操作に対応した表示をするようにしてもよく、以下に説明する他の操作可能期間においても、押込操作を行ったタイミングで各操作可能期間を終了して、操作に対応した演出の表示を開始してもよい。

【 0 1 7 7 】

時刻 t_1 において第 1 操作可能期間が開始されると、図 1 4 に示すように、装飾図柄を変動表示する装飾図柄表示装置 4 7 9 には、押圧操作装置 2 6 1 に対する押込操作が可能であることを遊技者に想起させる画像 6 0 1 と、押圧操作装置 2 6 1 に対する押込操作を促す演出上のコメントとして「敵が来た！」との文字 6 0 2 とが表示される。

【 0 1 7 8 】

画像 6 0 1 および文字 6 0 2 の表示に係る各表示データは、副制御基板 9 4 0 の ROM (図示せず) に準備されており、副制御基板 9 4 0 の制御によって第 1 操作可能期間の開始時期 (すなわち、時刻 t_1) において装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示され、当該期間の終了時期 (すなわち、時刻 t_2) において消去される。

【 0 1 7 9 】

第 1 操作可能期間において遊技者が押圧操作装置 2 6 1 に押込操作を行わなかった場合、図 1 3 に示すように、時刻 t_s において装飾図柄の変動表示が開始されてから所定時間後 (例えば、 1 5 秒後) のタイミングで、変動表示中の装飾図柄のうち、左図柄が停止する (時刻 t_4)

一方、第 1 操作可能期間において遊技者が押圧操作装置 2 6 1 に押込操作を行った場合、時刻 t_2 において第 1 操作可能期間が終了すると、示唆演出の 1 つである第 1 特別演出が開始される。第 1 特別演出としては、図 1 4 に示すように、パターン 1 A と、パターン 1 B と、パターン 1 C との 3 種類が準備されており、これらの 3 種類の中から選択された 1 のパターンの第 1 特別演出が副制御基板 9 4 0 の制御によって時刻 t_2 において開始される。

【 0 1 8 0 】

パターン 1 A は、「 軍が来た！」との文字 6 1 1 A と、装飾図柄表示装置 4 7 9 の画面の周囲を囲う赤色の枠 (赤枠) 6 1 2 A とを含むパターンである。パターン 1 B は、「盗賊が来た！」との文字 6 1 1 B と、装飾図柄表示装置 4 7 9 の画面の周囲を囲う黄色の枠 (黄枠) 6 1 2 B とを含むパターンである。パターン 1 C は、「ねこが来た！」との文字 6 1 1 C と、装飾図柄表示装置 4 7 9 の画面の周囲を囲う青色の枠 (青枠) 6 1 2 C

とを含むパターンである。パターン 1 A、パターン 1 B、およびパターン 1 C の表示に係る各表示データは、副制御基板 9 4 0 の R O M (図示せず) に準備されている。なお、文字と枠との組合せは毎回同一となるように設定する必要はなく、文字と、枠とがそれぞれ抽選によって選択されるようにしてもよい。

【 0 1 8 1 】

パターン 1 A、パターン 1 B、またはパターン 1 C のいずれを第 1 特別演出として選択するかの抽選 (以下において「第 1 特別演出抽選」とも称す) は、副制御基板 9 4 0 による制御によって行われる。具体的に、第 1 特別演出抽選は、副制御基板 9 4 0 が、副制御基板 9 4 0 に設けられた第 1 特別演出選択カウンタ (R A M の一部の領域) の値を取得し、当該第 1 特別演出選択カウンタの値に対し、副制御基板 9 4 0 の R O M に準備された第 1 特別演出選択テーブルを参照することによって行われる。

10

【 0 1 8 2 】

第 1 特別演出選択カウンタは、所定時間毎 (例えば、4 m s (ミリ秒) 毎) に更新され、更新タイミングにおいて、当該カウンタの値が、規定最大値 (例えば、「99」) 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、当該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。

【 0 1 8 3 】

副制御基板 9 4 0 が第 1 特別演出抽選により第 1 特別演出のパターンを選択するタイミングは、副制御基板 9 4 0 が現在実行中の装飾図柄の変動表示に対応する変動パターンコマンドを主制御基板 9 2 0 から受信したタイミングであってもよく、第 1 操作可能期間が開始または終了するタイミングであってもよい。

20

【 0 1 8 4 】

第 1 特別演出選択テーブルとしては、現在実行中の装飾図柄の変動表示に対応する第 1 特別図柄抽選または第 2 特別図柄抽選において大当りに当選している場合に参照される第 1 当り時テーブルと、当該抽選において大当りに当選していない場合に参照される第 1 外れ時テーブルとが準備されている。

【 0 1 8 5 】

第 1 当り時テーブルおよび第 1 外れ時テーブルにおける各パターン (パターン 1 A , パターン 1 B , パターン 1 C) の選択確率は、各特別図柄抽選における当選確率や、現在実行中の装飾図柄の変動表示 (すなわち、リーチ表示を含む変動表示) が各特別図柄抽選において大当りに抽選しなかった場合に選択される確率などを考慮して設定されている。

30

【 0 1 8 6 】

具体的には、パターン 1 A が現出した場合に、現在変動表示中の装飾図柄が確定表示された後 (すなわち、現在変動表示中の装飾図柄に対応する第 1 特別図柄または第 2 特別図柄が確定表示された後) に特別遊技状態に移行する可能性が最も高くなるよう設定され、パターン 1 C が現出した場合に、現在変動表示中の装飾図柄が確定表示された後に特別遊技状態に移行する可能性が最も低くなるよう設定されている。

【 0 1 8 7 】

よって、第 1 特別演出が現出した場合、遊技者は、各パターンに含まれる文字を見ることで、特別遊技状態に対する期待度を認識する。つまり、遊技者は、パターン 1 A に含まれる「 軍が来た ! 」との文字 6 1 1 A を見た場合に、特別遊技状態に対する期待度を最も高くする一方で、パターン 1 C に含まれる「ねこが来た ! 」との文字 6 1 1 C を見た場合に、特別遊技状態に対する期待度を最も低くする。

40

【 0 1 8 8 】

同様に、遊技者は、第 1 特別演出が現出した場合に、各パターンの枠部分を見ることで、特別遊技状態に対する期待度を認識する。つまり、遊技者は、枠 6 1 2 A が赤色であるパターン 1 A を見た場合に、特別遊技状態に対する期待度を最も高くする一方で、枠 6 1 2 C が青色であるパターン 1 C を見た場合に、特別遊技状態に対する期待度を最も低くする。

【 0 1 8 9 】

50

本実施形態のパチンコ機 100 において、第 1 当り時テーブルは、パターン 1 A の選択確率が最も高く（例えば、60%）、パターン 1 B の選択確率が 2 番目に高く（例えば、20%）、パターン 1 C の選択確率が最も低くなる（例えば、10%）よう設定されている。一方、第 1 外れ時テーブルは、パターン 1 C の選択確率が最も高く（例えば、60%）、パターン 1 B の選択確率が 2 番目に高く（例えば、20%）、パターン 1 A の選択確率が最も低くなる（例えば、10%）よう設定されている。

【0190】

図 13 に示すように、第 1 特別演出は、当該第 1 特別演出が開始されてから所定時間後（例えば、3 秒後）に終了する（時刻 t3）。なお、第 1 特別演出（パターン 1 A、パターン 1 B、パターン 1 C）は、現在実行中の装飾図柄の変動表示より前方の画層に表示されるので、時刻 t3 において第 1 特別演出が終了すると、実行中の装飾図柄の変動表示が再度現出する。その後、時刻 t4 において左図柄が停止する。

10

【0191】

時刻 t4 において左図柄が停止してから所定時間後（例えば、5 秒後）、右図柄が停止前の低速変動（スクロール）中に、第 2 操作可能期間が開始される（時刻 t5）。時刻 t5 において開始された第 1 操作可能期間は、開始から所定時間後（例えば、3 秒後）に終了する（時刻 t6）。時刻 t5 から時刻 t6 までの第 2 操作可能期間は、遊技者が、押圧操作装置 261 に対する押込操作を行うことが可能な期間である。

【0192】

時刻 t5 において第 2 操作可能期間が開始されると、図 15 に示すように、装飾図柄表示装置 479 には、押圧操作装置 261 に対する押込操作が可能であることを遊技者に想起させる画像 603 が表示される。画像 603 の表示に係る表示データは、副制御基板 940 の ROM（図示せず）に準備されており、副制御基板 940 の制御によって第 2 操作可能期間の開始時期（すなわち、時刻 t5）において装飾図柄表示装置 479 に表示され、当該期間の終了時期（すなわち、時刻 t6）において消去される。

20

【0193】

第 2 操作可能期間において遊技者が押圧操作装置 261 に押込操作を行わなかった場合、図 13 に示すように、時刻 ts において装飾図柄の変動表示が開始されてから所定時間後（例えば、30 秒後）のタイミングで、低速スクロール（低速変動）する右図柄がリーチ表示となるよう停止する（時刻 t7）。例えば、第 1 特別図柄抽選または第 2 特別図柄抽選において大当りに当選した場合に左図柄、中図柄、および右図柄が同じ図柄で確定停止する構成において、図 15 に示すように、左図柄が「7」で停止している場合に、時刻 t7 において右図柄が「7」で停止することでリーチ表示が発生する。

30

【0194】

一方、第 2 操作可能期間において遊技者が押圧操作装置 261 に押込操作を行った場合、時刻 t6 において第 2 操作可能期間が終了すると、示唆演出の 1 つである第 2 特別演出が副制御基板 940 の制御によって開始される。第 2 特別演出としては、図 15 に示すように、パターン 2 A と、パターン 2 B と、パターン 2 C と、パターン 2 D との 4 種類が準備されており、これらの 4 種類の中から選択された 1 のパターンの第 2 特別演出が時刻 t6 において開始される。

40

【0195】

パターン 2 D は、第 2 操作可能期間において遊技者が押圧操作装置 261 に押込操作を行わなかった場合と同様、低速スクロールする右図柄がリーチ表示となるよう停止するパターンである。

【0196】

パターン 2 C は、図 15 に示すように、低速スクロールする右図柄がリーチ表示となるよう一時的に停止した後に再度動き出し（表示 Q1）、右図柄がリーチ表示となる「7」から 1 つだけずれた「8」で停止し（表示 Q2）、中図柄が短く一時的に停止する（表示 Q3）。これら表示 Q1～Q3 からなる一連の表示 Q が表示されると、左右中 3 列の図柄が再スクロールする。再スクロールする各列の図柄は、左図柄が時刻 t4 において停止し

50

た図柄と同じ図柄で停止した後、右図柄が低速スクロールを経てリーチ表示となるよう停止する。すなわち、パターン 2 C は、変動表示が擬似的に 2 回行われているかのような連続演出として構成されたパターンである。

【 0 1 9 7 】

パターン 2 B は、再スクロールされた 3 列の図柄において右図柄が低速スクロールする部分まではパターン 2 C と同様である。パターン 2 B では、その後の一連の表示 Q が再度行われた後、左右中 3 列の図柄が 2 度目の再スクロールを開始する。2 度目の再スクロールを開始した各列の図柄は、左図柄が時刻 t_4 において停止した図柄と同じ図柄で停止した後、右図柄が低速スクロールを経てリーチ表示となるよう停止する。すなわち、パターン 2 B は、変動表示が擬似的に 3 回行われているかのような連続演出として構成されたパターンである。

10

【 0 1 9 8 】

パターン 2 A は、2 度目の再スクロールにおいて右図柄が低速スクロールする部分まではパターン 2 B と同様である。パターン 2 A では、その後の一連の表示 Q が再度行われた後、左右中 3 列の図柄が 3 度目の再スクロールを開始する。3 度目の再スクロールを開始した各列の図柄は、左図柄が時刻 t_4 において停止した図柄と同じ図柄で停止した後、右図柄が低速スクロールを経てリーチ表示となるよう停止する。すなわち、パターン 2 A は、変動表示が擬似的に 4 回行われているかのような連続演出として構成されたパターンである。

【 0 1 9 9 】

20

また、第 2 特別演出のうち、連続演出を行うパターン（パターン 2 A、パターン 2 B、パターン 2 C）については、装飾図柄表示装置 4 7 9 の画面の周囲を囲う各色の枠が演出中に現出する。例えば、パターン 2 C では、図 1 5 に示すように、一連の表示 Q を構成する表示 Q 3（すなわち、中図柄が短く一時的に停止する表示）において青枠 6 1 3 C が現出する。

【 0 2 0 0 】

一方、パターン 2 B では、1 回目に行われる一連の表示 Q を構成する表示 Q 3 において青色の枠 6 1 3 B 1 が現出し、2 回目に行われる一連の表示 Q を構成する表示 Q 3 において黄色の枠が現出する。つまり、1 回目に行われる一連の表示 Q と、2 回目に行われる一連の表示 Q とで異なる色の枠が現出する。

30

【 0 2 0 1 】

また、パターン 2 A では、1 回目に行われる一連の表示 Q を構成する表示 Q 3 において青色の枠 6 1 3 A 1 が現出し、2 回目に行われる一連の表示 Q を構成する表示 Q 3 において黄色の枠が現出し、3 回目に行われる一連の表示 Q を構成する表示 Q 3 において赤色の枠が現出する。つまり、1 回目に行われる一連の表示 Q と、2 回目に行われる一連の表示 Q と、3 回目に行われる一連の表示 Q とで異なる色の枠が現出する。パターン 2 A においては、さらに、3 度目の再スクロールを経て右図柄が停止する前に虹色（レインボー色）の枠が現出する場合があります、この場合には、当該変動表示が大当りの当選に対応し、変動表示の後に必ず特別遊技状態へ遷移する設定とされている。

【 0 2 0 2 】

40

上述したパターン 2 A、パターン 2 B、およびパターン 2 C 表示に係る各表示データは、副制御基板 9 4 0 の ROM（図示せず）に準備されている。なお、パターン 2 D については、実行中の装飾図柄の変動表示を構成する表示データを流用する。

【 0 2 0 3 】

パターン 2 A、パターン 2 B、パターン 2 C、またはパターン 2 D のいずれを第 2 特別演出として選択するかの抽選（以下において「第 2 特別演出抽選」とも称す）は、副制御基板 9 4 0 による制御によって行われる。具体的に、第 2 特別演出抽選は、副制御基板 9 4 0 が、副制御基板 9 4 0 に設けられた第 2 特別演出選択カウンタ（RAM の一部の領域）の値を取得し、当該第 2 特別演出選択カウンタの値に対し、副制御基板 9 4 0 の ROM に準備された第 2 特別演出選択テーブルを参照することによって行われる。

50

【0204】

第2特別演出選択カウンタは、所定時間毎（例えば、4ミリ秒毎）に更新され、更新タイミングにおいて、当該カウンタの値が、規定最大値（例えば、「99」）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、当該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。なお、上述した第1特別演出選択カウンタと共通するカウンタを第2特別演出選択カウンタとして使用する構成としてもよい。

【0205】

副制御基板940が第2特別演出抽選により第2特別演出のパターンを選択するタイミングは、副制御基板940が現在実行中の装飾図柄の変動表示に対応する変動パターンコマンドを主制御基板920から受信したタイミングであってもよく、第2操作可能期間が開始または終了するタイミングであってもよい。

【0206】

第2特別演出選択テーブルとしては、現在実行中の装飾図柄の変動表示に対応する第1特別図柄抽選または第2特別図柄抽選において大当りに当選している場合に参照される第2当り時テーブルと、当該抽選において大当りに当選していない場合に参照される第2外れ時テーブルとが準備されている。

【0207】

第2当り時テーブルおよび第2外れ時テーブルにおける各パターン（パターン2A、パターン2B、パターン2C、パターン2D）の選択確率は、各特別図柄抽選における当選確率や、現在実行中の装飾図柄の変動表示（すなわち、リーチ表示を含む変動表示）が各特別図柄抽選において大当りに抽選しなかった場合に選択される確率などを考慮して設定されている。

【0208】

具体的には、パターン2Aが現出した場合に、現在変動表示中の装飾図柄が確定表示された後（すなわち、現在変動表示中の装飾図柄に対応する第1特別図柄または第2特別図柄が確定表示された後）に特別遊技状態に遷移する可能性が最も高くなるよう設定され、パターン2Dが現出した場合に、現在変動表示中の装飾図柄が確定表示された後に特別遊技状態に遷移する可能性が最も低くなるよう設定されている。また、パターン2Bおよびパターン2Cについては、それぞれ、当該可能性が2番目および3番目に高くなるよう設定されている。

【0209】

よって、第2特別演出として、変動表示が擬似的に4回行われているかのような連続演出を行うパターン2Aが現出した場合、遊技者は特別遊技状態に対する期待度を最も高くする一方で、押圧操作装置261を操作したにもかかわらず、連続演出がされることなくリーチ表示となるパターン2Dが現出した場合、遊技者はその期待度を最も低くする。

【0210】

また、第2特別演出のうち、連続演出を行うパターン2A、パターン2B、およびパターン2Cにおいては、装飾図柄表示装置479の画面の周囲を囲う各色の枠（枠613C、枠613B1、および枠613A1など）が現出する構成とされる。各パターンにおいて枠の色が変化する回数は、パターン2Aにおいて4回行われ、パターン2Bにおいて2回行われ、パターン2Cにおいて1回行われるので、遊技者は、枠の色が変化する毎に、特別遊技状態に対する期待度を向上させる。

【0211】

さらに、パターン2A、パターン2B、およびパターン2Cにおける枠の色の变化は、第1特別演出を構成する各パターン（パターン1A、パターン1B、パターン1C）と同様、特別遊技状態に遷移する可能性が高くなるにつれて青色 黄色 赤色の順で変化するように構成されている。つまり、第2特別演出においては、連続演出を行う各パターン（パターン2A、パターン2B、パターン2C）における枠の色の变化順が、特別遊技状態に遷移する可能性との間に一定の規則性があるよう構成されている。よって、遊技者は、枠

10

20

30

40

50

の色が当該規則性に沿って順次変化するにつれて、特別遊技状態に対する期待度を相乗的に増幅させる。

【0212】

本実施形態のパチンコ機100において、第2当り時テーブルは、パターン2Aの選択確率が最も高く（例えば、60%）、パターン2Bの選択確率が2番目に高く（例えば、30%）、パターン2Cの選択確率が3番目に高く（例えば、8%）、パターン2Dの選択確率が最も低くなる（例えば、2%）よう設定されている。一方、第2外れ時テーブルは、パターン2Dの選択確率が最も高く（例えば、70%）、パターン2Cの選択確率が2番目に高く（例えば、18%）、パターン2Bの選択確率が3番目に高く（例えば、10%）、パターン2Aの選択確率が最も低くなる（例えば、2%）よう設定されている。

10

【0213】

図13に示すように、第2特別演出は、当該第2特別演出が開始されてから所定時間後に、右図柄がリーチ表示となるよう停止することで終了する（時刻t10）。なお、図13においては、第2特別演出の終了時期である時刻t10として1つの時期しか図示されていないが、第2特別演出の実行時間は各パターン（パターン2A、パターン2B、パターン2C、パターン2D）によって異なっているので、第2特別演出の各パターンに応じた4つの時期が時刻t10となり得る。

【0214】

例えば、パターン2Dにおいては、第2操作可能期間において遊技者が押圧操作装置261に押込操作を行わなかった場合における右図柄の停止時期である時刻t7が時刻t10となる。一方、パターン2Aにおいては、例えば、時刻tsにおいて装飾図柄の変動表示が開始されてから60秒後のタイミングが時刻t10となる。また、パターン2Bおよびパターン2Cにおいては、それぞれ、例えば、時刻tsにおいて装飾図柄の変動表示が開始されてから40秒および50秒後のタイミングが時刻t10となる。

20

【0215】

なお、第2特別演出の実行時間は、予め選択された変動表示時間に対応するようにしてもよく、例えば、各パターン（パターン2A、パターン2B、パターン2C、パターン2D）に対応して再スクロールの回数が多いほど、変動表示時間の長い変動表示が選択される構成とし、主制御基板920によって変動表示時間が決定されることで再スクロールの回数が決定されてパターンが定められる構成としてもよい。また、右図柄が停止した後に実行される演出（バトル演出）の長さを異ならせ、各パターンにおいて1回目及び2回目以降における右図柄停止のタイミングは一致し、各パターンに対応して異なる長さの演出を実行する構成としてもよい。

30

【0216】

時刻t7、または、第2特別演出終了後の時刻t10において右図柄がリーチ表示で停止すると、第3操作可能期間が開始される。第3操作可能期間は、開始から所定時間後（例えば、3秒後）に終了する（時刻t8または時刻t11）。かかる第3操作可能期間は、遊技者が、押圧操作装置261に対する押込操作を行うことが可能な期間である。

【0217】

右図柄がリーチ表示で停止したことで第3操作可能期間が開始されると、図16に示すように、装飾図柄表示装置479には、押圧操作装置261に対する押込操作が可能であることを遊技者に想起させる画像605と、押圧操作装置261に対する押込操作を促す演出上のコメントとして「助っ人募集!」との文字606とが表示される。

40

【0218】

画像605および文字606の表示に係る各表示データは、副制御基板940のROM（図示せず）に準備されており、副制御基板940の制御によって第3操作可能期間の開始時期において装飾図柄表示装置479に表示され、当該期間の終了時期において消去される。

【0219】

図13に示すように、時刻t7において開始された第3操作可能期間が時刻t8におい

50

て終了すると、当該第3操作可能期間中に遊技者が押圧操作装置261を押圧操作したか否かにかかわらず、示唆演出の1つであるバトル演出が副制御基板940の制御によって開始される。また、時刻t10において開始された第3操作可能期間が時刻t11において終了した場合も同様に、当該第3操作可能期間中に遊技者が押圧操作装置261を押圧操作したか否かにかかわらず、バトル演出が副制御基板940の制御によって開始される。

【0220】

バトル演出は、最終的に中図柄が停止するまでを、軍や盗賊やねこなどの敵とみなしたキャラクタと戦いの状況によって表す映像演出である。バトル演出としては、図16に示すように、パターン4Aと、パターン4Bと、パターン4Cと、パターン4Dとの4種類が準備されており、これらの4種類の中から選択された1のパターンのバトル演出が時刻t8または時刻t11において開始される。

10

【0221】

パターン4Aは、敵に対して圧倒的に優先な状況で戦っている様子を表したパターンである。パターン4Bは、敵に対して優先な状況で戦っている様子を表したパターンである。パターン4Cは、敵に対して劣勢な状況で戦っている様子を表したパターンである。パターン4Dは、敵に対して圧倒的に劣勢な状況で戦っている様子を表したパターンである。

【0222】

パターン4A、パターン4B、パターン4C、およびパターン4Dの表示に係る各表示データは、副制御基板940のROM(図示せず)に準備されている。これらの各パターン4A、4B、4C、4Dは、それぞれ、各々の戦いの状況を示す映像演出に対応する表示データのみが準備される構成であってもよいし、第1特別演出において現出可能な敵の種類ごとに戦いの状況を示す複数種類の映像演出に対応する表示データが準備される構成であってもよい。

20

【0223】

なお、各パターン4A、4B、4Cは、右図柄が時刻t7において停止した場合(すなわち、第2操作時期に押圧操作装置261が押圧操作されなかった場合)に使用される長い演出時間のパターンと、第2特別演出終了後の時刻t10において停止した場合(すなわち、第2操作時期に押圧操作装置261が押圧操作された場合)に使用される短い演出時間のパターンとがそれぞれ準備されている。一方、パターン4Dについては、右図柄が停止する時刻が、第2特別演出が行われたか否か(すなわち、第2操作時期に押圧操作装置261が押圧操作されたか否か)にかかわらず同じであるので、第2操作時期に押圧操作装置261が押圧操作された場合とされなかった場合とで共用する1の演出時間のパターンが準備されている。

30

【0224】

パターン4A、パターン4B、パターン4C、またはパターン4Dのいずれをバトル演出として選択するかの抽選(以下において「バトル演出抽選」とも称す)は、副制御基板940による制御によって行われる。具体的に、バトル演出抽選は、副制御基板940が、副制御基板940に設けられたバトル演出選択カウンタ(RAMの一部の領域)の値を取得し、当該バトル演出選択カウンタの値に対し、副制御基板940のROMに準備されたバトル演出選択テーブルを参照することによって行われる。

40

【0225】

バトル演出選択カウンタは、所定時間毎(例えば、4ミリ秒毎)に更新され、更新タイミングにおいて、当該カウンタの値が、規定最大値(例えば、「99」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、当該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。なお、上述した第1特別演出選択カウンタまたは第2特別演出選択カウンタの少なくとも1つと共通するカウンタをバトル演出選択カウンタとして使用する構成としてもよい。

【0226】

50

副制御基板 940 がバトル演出抽選によりバトル演出のパターンを選択するタイミングは、副制御基板 940 が現在実行中の装飾図柄の変動表示に対応する変動パターンコマンドを主制御基板 920 から受信したタイミングであってもよく、第 3 操作可能期間が開始または終了するタイミングであってもよい。

【0227】

バトル演出選択テーブルとしては、現在実行中の装飾図柄の変動表示に対応する第 1 特別図柄抽選または第 2 特別図柄抽選において大当りに当選している場合に参照される第 4 当り時テーブルと、当該抽選において大当りに当選していない場合に参照される第 4 外れ時テーブルとが準備されている。

【0228】

第 4 当り時テーブルおよび第 4 外れ時テーブルにおける各パターン（パターン 4 A，パターン 4 B，パターン 4 C，パターン 4 D）の選択確率は、各特別図柄抽選における当選確率や、現在実行中の装飾図柄の変動表示（すなわち、リーチ表示を含む変動表示）が各特別図柄抽選において大当りに抽選しなかった場合に選択される確率などを考慮して設定されている。

【0229】

具体的には、パターン 4 A が現出した場合に、現在変動表示中の装飾図柄が確定表示された後（すなわち、現在変動表示中の装飾図柄に対応する第 1 特別図柄または第 2 特別図柄が確定表示された後）に特別遊技状態に遷移する可能性が最も高くなるよう設定され、パターン 4 D が現出した場合に、現在変動表示中の装飾図柄が確定表示された後に特別遊技状態に遷移する可能性が最も低くなるよう設定されている。また、パターン 4 B およびパターン 4 C については、それぞれ、当該可能性が 2 番目および 3 番目に高くなるよう設定されている。

【0230】

よって、バトル演出として、敵に対して圧倒的に優先な状況で戦っている様子を表した映像演出を行うパターン 4 A が現出した場合、遊技者は特別遊技状態に対する期待度を最も高くする一方で、敵に対して圧倒的に劣勢な状況で戦っている様子を表した映像演出を行うパターン 4 D が現出した場合、遊技者はその期待度を最も低くする。

【0231】

本実施形態のパチンコ機 100 において、第 4 当り時テーブルは、パターン 4 A の選択確率が最も高く（例えば、80%）、パターン 4 B の選択確率が 2 番目に高く（例えば、15%）、パターン 4 C の選択確率が 3 番目に高く（例えば、5%）、パターン 4 D の選択確率が最も低くなる（例えば、0%）よう設定されている。一方、第 4 外れ時テーブルは、パターン 4 D の選択確率が最も高く（例えば、80%）、パターン 4 C の選択確率が 2 番目に高く（例えば、15%）、パターン 4 B の選択確率が 3 番目に高く（例えば、4%）、パターン 4 A の選択確率が最も低くなる（例えば、1%）よう設定されている。

【0232】

時刻 t_8 または時刻 t_{11} において開始されたバトル演出は、図 13 に示すように、時刻 t_s において装飾図柄の変動表示が開始されてから所定時間後（図 13 に示す例では、90 秒後）のタイミングで、第 1 特別図柄抽選または第 2 特別図柄抽選の抽選結果に応じた図柄で中図柄が最終的に停止する（すなわち、装飾図柄が確定表示される）ことで終了する（時刻 t_e ）。

【0233】

第 1 特別図柄抽選または第 2 特別図柄抽選において大当りに当選した場合に左図柄、中図柄、および右図柄が同じ図柄で確定停止する構成において、左図柄および右図柄がいずれも「7」で停止している場合、第 1 または第 2 特別図柄抽選が大当りに当選していれば、時刻 t_e において中図柄は「7」で最終的に停止する。一方、第 1 または第 2 特別図柄抽選が大当りに当選していなければ、時刻 t_e において中図柄は「7」以外の図柄（例えば、「8」）で最終的に停止する。この停止の直前又は停止と同時に、バトル演出の結果も表示され、第 1 または第 2 特別図柄抽選が大当りに当選していれば味方側のキャラクタ

が勝利する画像が表示され、当選していなければ敵側のキャラクタが勝利して味方側が敗れる画像が表示される。

【 0 2 3 4 】

図 1 3 に示すように、時刻 t_7 において開始された第 3 操作可能期間において遊技者が押圧操作装置 2 6 1 に押込操作を行った場合、時刻 t_8 において第 3 操作可能期間が終了すると、示唆演出の 1 つである第 3 特別演出が副制御基板 9 4 0 の制御によって開始される。また、時刻 t_{10} において開始された第 3 操作可能期間において遊技者が押圧操作装置 2 6 1 に押込操作を行った場合も同様に、時刻 t_{11} において第 3 操作可能期間が終了すると第 3 特別演出が開始される。

【 0 2 3 5 】

第 3 特別演出としては、図 1 6 に示すように、パターン 3 A と、パターン 3 B と、パターン 3 C との 3 種類が準備されており、これらの 3 種類の中から選択された 1 のパターンの第 3 特別演出が時刻 t_8 において開始される。なお、上述したように、時刻 t_8 または時刻 t_{11} においては、バトル演出も開始されるが、第 3 特別演出はバトル演出より前方の画層に表示されるので、遊技者は、当該第 3 特別演出が終了するまでの間、装飾図柄表示装置 4 7 9 の画面に当該第 3 特別演出を見ることになる。

【 0 2 3 6 】

パターン 3 A は、「マンが来た！」との文字 6 1 4 A と、装飾図柄表示装置 4 7 9 の画面の周囲を囲う赤色の枠 6 1 5 A とを含むパターンである。パターン 3 B は、「格闘家が来た！」との文字 6 1 4 B と、装飾図柄表示装置 4 7 9 の画面の周囲を囲う黄色の枠 6 1 5 B とを含むパターンである。パターン 3 C は、「犬が来た！」との文字 6 1 4 C と、装飾図柄表示装置 4 7 9 の画面の周囲を囲う青色の枠 6 1 5 C とを含むパターンである。パターン 3 A、パターン 3 B、およびパターン 3 C の表示に係る各表示データは、副制御基板 9 4 0 の ROM (図示せず) に準備されている。

【 0 2 3 7 】

パターン 3 A、パターン 3 B、またはパターン 3 C のいずれを第 1 特別演出として選択するかの抽選 (以下において「第 3 特別演出抽選」とも称す) は、副制御基板 9 4 0 による制御によって行われる。具体的に、第 3 特別演出抽選は、副制御基板 9 4 0 が、副制御基板 9 4 0 に設けられた第 3 特別演出選択カウンタ (RAM の一部の領域) の値を取得し、当該第 3 特別演出選択カウンタの値に対し、副制御基板 9 4 0 の ROM に準備された第 3 特別演出選択テーブルを参照することによって行われる。

【 0 2 3 8 】

第 3 特別演出選択カウンタは、所定時間毎 (例えば、4 ミリ秒毎) に更新され、更新タイミングにおいて、当該カウンタの値が、規定最大値 (例えば、「99」) 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、当該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。なお、上述した第 1 特別演出選択カウンタ、第 2 特別演出選択カウンタ、または、バトル演出選択カウンタの少なくとも 1 つと共通するカウンタを第 3 特別演出選択カウンタとして使用する構成としてもよい。

【 0 2 3 9 】

副制御基板 9 4 0 が第 3 特別演出抽選により第 3 特別演出のパターンを選択するタイミングは、副制御基板 9 4 0 が現在実行中の装飾図柄の変動表示に対応する変動パターンコマンドを主制御基板 9 2 0 から受信したタイミングであってもよく、第 3 操作可能期間が開始または終了するタイミングであってもよい。

【 0 2 4 0 】

第 3 特別演出選択テーブルとしては、現在実行中の装飾図柄の変動表示に対応する第 1 特別図柄抽選または第 2 特別図柄抽選において大当りに当選している場合に参照される第 3 当り時テーブルと、当該抽選において大当りに当選していない場合に参照される第 3 外れ時テーブルとが準備されている。

【 0 2 4 1 】

第 3 当り時テーブルおよび第 3 外れ時テーブルにおける各パターン (パターン 3 A , パ

10

20

30

40

50

ターン３Ｂ，パターン３Ｃ）の選択確率は、各特別図柄抽選における当選確率や、現在実行中の装飾図柄の変動表示（すなわち、リーチ表示を含む変動表示）が各特別図柄抽選において大当りに抽選しなかった場合に選択される確率などを考慮して設定されている。

【０２４２】

具体的には、パターン３Ａが現出した場合に、現在変動表示中の装飾図柄が確定表示された後（すなわち、現在変動表示中の装飾図柄に対応する第１特別図柄または第２特別図柄が確定表示された後）に特別遊技状態に遷移する可能性が最も高くなるよう設定され、パターン３Ｃが現出した場合に、現在変動表示中の装飾図柄が確定表示された後に特別遊技状態に遷移する可能性が最も低くなるよう設定されている。

【０２４３】

よって、第３特別演出が現出した場合、遊技者は、各パターンに含まれる文字を見ることで、特別遊技状態に対する期待度を認識する。つまり、遊技者は、パターン３Ａに含まれる「マンが来た！」との文字６１４Ａを見た場合に、特別遊技状態に対する期待度を最も高くする一方で、パターン３Ｃに含まれる「犬が来た！」との文字６１４Ｃを見た場合に、特別遊技状態に対する期待度を最も低くする。

【０２４４】

同様に、遊技者は、第３特別演出が現出した場合に、各パターンの枠部分を見ることで、特別遊技状態に対する期待度を認識する。つまり、遊技者は、枠６１５Ａが赤色であるパターン３Ａを見た場合に、特別遊技状態に対する期待度を最も高くする一方で、枠６１５Ｃが青色であるパターン３Ｃを見た場合に、特別遊技状態に対する期待度を最も低くする。

【０２４５】

特に、第３特別演出を構成する各パターン（パターン３Ａ，パターン３Ｂ，パターン３Ｃ）の枠の色と特別遊技状態に遷移する可能性との相関性が、第１特別演出を構成する各パターン（パターン１Ａ，パターン１Ｂ，パターン１Ｃ）と同様に構成されているので、遊技者は、枠の色の規則性から、第３特別演出における枠の色に対する特別遊技状態に対する期待度を感覚的に判断できる。

【０２４６】

本実施形態のパチンコ機１００において、第３当り時テーブルは、パターン３Ａの選択確率が最も高く（例えば、７０％）、パターン３Ｂの選択確率が２番目に高く（例えば、２５％）、パターン３Ｃの選択確率が最も低くなる（例えば、５％）よう設定されている。一方、第３外れ時テーブルは、パターン３Ｃの選択確率が最も高く（例えば、８０％）、パターン３Ｂの選択確率が２番目に高く（例えば、１８％）、パターン３Ａの選択確率が最も低くなる（例えば、２％）よう設定されている。

【０２４７】

図１３に示すように、時刻ｔ８または時刻ｔ１１において開始した第３特別演出は、当該開始から所定時間後（例えば、３秒後）に終了する（時刻ｔ９または時刻ｔ１２）。なお、第３特別演出（パターン３Ａ，パターン３Ｂ，パターン３Ｃ）は、バトル演出より前方の画層に表示されるので、遊技者は、時刻ｔ９または時刻ｔ１２において第３特別演出が終了したことで、装飾図柄表示装置４７９の画面にバトル演出を見ることになる。

【０２４８】

上述した通り、本実施形態のパチンコ機１００においては、装飾図柄表示装置４７９における装飾図柄の変動表示が所定のリーチ表示を含む態様である場合に、押圧操作装置２６１を押込操作することで所定の示唆演出を現出させることができる。

【０２４９】

図１３に示した例では、１回の装飾図柄の変動表示が行われる間に、押圧操作装置２６１を押込操作できる操作可能期間が３回（すなわち、第１操作可能期間、第２操作可能期間、および第３操作可能期間）設けられており、各操作可能期間において遊技者が押圧操作装置２６１を押込操作することで、操作された時期に応じた示唆演出（すなわち、第１特別演出、第２特別演出、および第３特別演出）を装飾図柄表示装置４７９に現出（表示

10

20

30

40

50

）させることができる。

【0250】

よって、図13に示す例の装飾図柄の変動表示においては、1回の変動表示が行われる間に、3回の操作可能期間が設けられているので、各操作可能期間における押圧操作装置261の操作の有無に応じて、種々のパターン（より詳細には、8通りのパターン）で示唆演出を現出させることができる。

【0251】

まず、第1のパターンは、時刻 t_1 で開始される第1操作可能期間において押圧操作装置261に対する押込操作を行うことで、時刻 t_2 において第1特別演出を現出させ、時刻 t_5 で開始される第2操作可能期間において押圧操作装置261に対する押込操作を行うことで、時刻 t_6 において第2特別演出を現出させ、時刻 t_{10} で開始される第3操作可能期間において押圧操作装置261に対する押込操作を行うことで、時刻 t_{11} において第3特別演出およびバトル演出を現出させるパターンである。

10

【0252】

第2のパターンは、時刻 t_1 で開始される第1操作可能期間において押圧操作装置261に対する押込操作を行うことで、時刻 t_2 において第1特別演出を現出させ、時刻 t_5 で開始される第2操作可能期間において押圧操作装置261に対する押込操作を行うことで、時刻 t_6 において第2特別演出を現出させ、時刻 t_{10} で開始される第3操作可能期間において押圧操作装置261に対する押込操作を行わないことで、時刻 t_{11} において第3特別演出を現出させることなくバトル演出のみを現出させるパターンである。

20

【0253】

第3のパターンは、時刻 t_1 で開始される第1操作可能期間において押圧操作装置261に対する押込操作を行うことで、時刻 t_2 において第1特別演出を現出させ、時刻 t_5 で開始される第2操作可能期間において押圧操作装置261に対する押込操作を行わないことで第2特別演出を現出させず、時刻 t_7 で開始される第3操作可能期間において押圧操作装置261に対する押込操作を行うことで、時刻 t_8 において第3特別演出およびバトル演出を現出させるパターンである。

【0254】

第4のパターンは、時刻 t_1 で開始される第1操作可能期間において押圧操作装置261に対する押込操作を行うことで、時刻 t_2 において第1特別演出を現出させ、時刻 t_5 で開始される第2操作可能期間において押圧操作装置261に対する押込操作を行わないことで第2特別演出を現出させず、時刻 t_7 で開始される第3操作可能期間において押圧操作装置261に対する押込操作を行わないことで、時刻 t_8 において第3特別演出を現出させることなくバトル演出のみを現出させるパターンである。

30

【0255】

第5のパターンは、時刻 t_1 で開始される第1操作可能期間において押圧操作装置261に対する押込操作を行わないことで第2特別演出を現出させず、時刻 t_5 で開始される第2操作可能期間において押圧操作装置261に対する押込操作を行うことで、時刻 t_6 において第2特別演出を現出させ、時刻 t_{10} で開始される第3操作可能期間において押圧操作装置261に対する押込操作を行うことで、時刻 t_{11} において第3特別演出およびバトル演出を現出させるパターンである。

40

【0256】

第6のパターンは、時刻 t_1 で開始される第1操作可能期間において押圧操作装置261に対する押込操作を行わないことで第2特別演出を現出させず、時刻 t_5 で開始される第2操作可能期間において押圧操作装置261に対する押込操作を行うことで、時刻 t_6 において第2特別演出を現出させ、時刻 t_{10} で開始される第3操作可能期間において押圧操作装置261に対する押込操作を行わないことで、時刻 t_{11} において第3特別演出を現出させることなくバトル演出のみを現出させるパターンである。

【0257】

第7のパターンは、時刻 t_1 で開始される第1操作可能期間において押圧操作装置26

50

1 に対する押込操作を行わないことで第 2 特別演出を現出させず、時刻 t_5 で開始される第 2 操作可能期間において押圧操作装置 261 に対する押込操作を行わないことで第 2 特別演出を現出させず、時刻 t_7 で開始される第 3 操作可能期間において押圧操作装置 261 に対する押込操作を行うことで、時刻 t_8 において第 3 特別演出およびバトル演出を現出させるパターンである。

【0258】

第 8 のパターンは、時刻 t_1 で開始される第 1 操作可能期間において押圧操作装置 261 に対する押込操作を行わないことで第 2 特別演出を現出させず、時刻 t_5 で開始される第 2 操作可能期間において押圧操作装置 261 に対する押込操作を行わないことで第 2 特別演出を現出させず、時刻 t_7 で開始される第 3 操作可能期間において押圧操作装置 261 に対する押込操作を行わないことで、時刻 t_8 において第 3 特別演出を現出させることなくバトル演出のみを現出させるパターンである。

【0259】

このように、1 回の変動表示が行われる間に、複数回設けられた操作可能期間が設けられる場合、各操作可能期間における押圧操作装置 261 の操作の有無に応じて、複数通りのパターンのうち 1 のパターンで示唆演出を現出させることができる。

【0260】

以上、複数回の操作可能期間が設けられた変動表示の一例として、変動表示時間が 90 秒であるスーパーリーチを含む変動表示を例示したが、本実施形態のパチンコ機 100 においては、変動表示時間が 90 秒以外の長さのスーパーリーチを含む変動表示においても、同様に複数回の操作可能期間が設けられた構成とされる。なお、含まれるリーチ表示の種別にかかわらず、変動表示時間が所定時間より長い変動表示（リーチ表示を含む変動表示）に対し、複数回の操作可能期間が設けられている構成であってもよい。設けられる操作可能期間の数は、変動表示時間の長さに応じて異なってもよい。また、1 回の変動表示に設けられる操作可能期間の数は 1 回であってもよい。

【0261】

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、図 13 に示したスーパーリーチを含む変動表示のような、複数の示唆演出が現出可能な変動表示が行われた後、遊技状態が特別遊技状態に遷移した場合、当該特別遊技状態に遷移する前に装飾図柄表示装置 479 において行われていた装飾図柄の変動表示を、当該変動表示中に現出可能な示唆演出を含めて復元できるよう構成される。

【0262】

かかる構成を実現するため、副制御基板 940 は、図 13 に示したスーパーリーチを含む変動表示のような、複数の示唆演出が現出可能な変動表示が実行され、かつ、当該変動表示に対応する特別図柄抽選（第 1 特別図柄抽選または第 2 特別図柄抽選）の抽選結果が大当たりである場合に、装飾図柄の変動表示が開始される直前における各列の停止図柄（例えば、図 13 の例における「653」）と、第 1 特別演出抽選の抽選結果と、第 2 特別演出抽選の抽選結果と、第 3 特別演出抽選の抽選結果と、バトル演出抽選の抽選結果と、装飾図柄の確定表示における各列の停止図柄（例えば、図 13 の例における「777」）とを RAM の所定領域に各々記憶する。

【0263】

これらの情報（すなわち、装飾図柄の変動表示前の停止図柄、装飾図柄の確定表示の停止図柄、および各演出抽選の抽選結果）は、これら全ての情報を所定のタイミングで記憶する構成であってもよいし、複数のタイミングで各タイミングに 1 または複数の情報を記憶する構成であってもよい。情報を記憶するタイミングとしては、変動表示が終了するタイミング（すなわち、確定表示が表示されるタイミング）であってもよいし、変動表示が開始するタイミングであってもよいし、各演出抽選が行われるタイミングであってもよい。

【0264】

< 特別遊技状態における示唆演出の復元 >

1 回の変動表示が行われる間に複数の示唆演出が現出する構成においては、後で現出した示唆演出が、先に現出した示唆演出より特別遊技状態に遷移する可能性が低いものであった場合、遊技者が、現在実行中の変動表示から特別遊技状態に遷移することの期待を失って遊技に落胆する虞がある。遊技者は、そのような落胆を防ぐために、操作可能期間に押圧操作装置 2 6 1 を敢えて操作しないという選択をすることができる。

【0265】

しかしながら、装飾図柄の確定表示が第 1 特別図柄抽選または第 2 特別図柄抽選において大当りに当選したことを示す表示であった場合など、場合によっては、遊技者は、自身の意思で現出させなかった示唆演出を現出させていたらどうなっていたかを後になって知りたくなることがある。

【0266】

かかる事例に対し、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、特別遊技状態の期間中に、当該特別遊技状態に遷移する前に装飾図柄表示装置 4 7 9 において行われていた装飾図柄の変動表示を、当該変動表示中に現出可能な示唆演出を含めて復元できるよう構成される。

【0267】

以下、図 1 7 を参照して、当該構成について説明する。図 1 7 (a) は、特別遊技状態において、当該特別遊技状態に遷移する前に行われていた装飾図柄の変動表示を復元するか否かを遊技者が選択可能な画面の一例を示す画面図である。図 1 7 (b) は、特別遊技状態において装飾図柄の変動表示が復元された場合に表示される画面の一例を示す画面図である。

【0268】

本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、図 1 3 に示したスーパーリーチを含む変動表示のような、複数の示唆演出が現出可能な変動表示が行われた後、遊技状態が特別遊技状態に遷移した場合、当該特別遊技状態に実行される複数回のラウンド（例えば、1 6 ラウンド）のうち、所定のラウンド（例えば、3 回目のラウンド）が開始されると、当該特別遊技状態に遷移する前に行われていた装飾図柄の変動表示を復元するか否かを遊技者が選択可能な画面（以下において「復元選択画面」とも称す）として、図 1 7 (a) に示すような画面が装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示される。

【0269】

復元選択画面は、図 1 7 (a) に示すように、当該特別遊技状態に遷移する前に行われていた装飾図柄の変動表示を復元可能であることを遊技者に報せる文字 6 2 1 と、装飾図柄の変動表示を復元するために押圧操作装置 2 6 1 に対する押込操作が可能であることを遊技者に想起させる画像 6 2 2 とが、特別遊技状態における現在のラウンド数を遊技者に報せるラウンド数表示 6 3 1 を含む特別遊技状態画面に表示された画面として構成される。

【0270】

文字 6 2 1 および画像 6 2 2 は、特別遊技状態において所定のラウンド（例えば、3 回目のラウンド）が開始されるタイミングで特別遊技状態画面に表示され、表示が開始されてから所定時間後（例えば、5 秒後）に消去される。つまり、復元選択画面は、特別遊技状態において所定のラウンドが開始されてから、5 秒などの所定時間が経過するまでの期間に亘り装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示される。なお、文字 6 2 1 および画像 6 2 2 の表示に係る各表示データは、副制御基板 9 4 0 の R O M（図示せず）に準備されており、副制御基板 9 4 0 によって表示および消去の制御がされる。

【0271】

復元選択画面が表示される期間において遊技者が押圧操作装置 2 6 1 に押込操作を行った場合、副制御基板 9 4 0 は、実行中の特別遊技状態に遷移する前に行われていた装飾図柄の変動表示に関して R A M の所定領域に記憶した各情報（すなわち、装飾図柄の変動表示前の停止図柄、装飾図柄の確定表示の停止図柄、および各演出抽選の抽選結果）に基づき、当該装飾図柄の変動表示を、その変動表示中に現出可能な示唆演出を含めて復元する

10

20

30

40

50

。

【0272】

つまり、上述した図13の例であれば、「653」で停止していた装飾図柄の変動表示が開始され、第1操作可能期間が到来すると、図17(b)に示すように、画像601および文字602が表示される。その後、第1操作可能期間に押圧操作装置261が操作されると、記憶された第1特別演出抽選の抽選結果に応じた第1特別演出が実行される。

【0273】

左図柄が「7」で停止した後に第2操作可能期間が到来すると、画像603が表示される。その後、第2操作可能期間に押圧操作装置261が操作されると、記憶された第2特別演出抽選の抽選結果に応じた第2特別演出が実行される。

10

【0274】

リーチ表示となるよう右図柄が「7」で停止した後に第3操作可能期間が到来すると、画像605および文字606が表示される。その後、第3操作可能期間に押圧操作装置261が操作されると、記憶された第3特別演出抽選の抽選結果に応じた第3特別演出と、記憶されたバトル演出抽選の抽選結果に応じたバトル演出とが表示され、実行中の変動表示の変動表示時間(例えば、図13の例では90秒)が経過したタイミングで、中図柄が「7」で最終的に停止する。つまり、装飾図柄が「777」で確定表示される。

【0275】

一方、第3操作可能期間に押圧操作装置261が操作されない場合には、記憶されたバトル演出抽選の抽選結果に応じたバトル演出が表示され、押圧操作装置261が操作された場合と同様、実行中の変動表示の変動表示時間が経過したタイミングで、中図柄が「7」で最終的に停止する。

20

【0276】

よって、実行中の特別遊技状態に遷移する前に行われていた装飾図柄の変動表示が上記のように復元された場合、遊技者は、3回設けられた操作可能期間(第1操作可能期間、第2操作可能期間、および第3操作可能期間)のうち、全ての操作可能期間または一部の操作可能期間に押圧操作装置261を押込操作することで、第1特別演出、第2特別演出、または第3特別演出のうち、自身が見たいと思う特別演出を見ることができる。

【0277】

つまり、復元された装飾図柄の変動表示において、当該特別遊技状態の前に行われていた装飾図柄の変動表示中に押圧操作装置261の操作を行った操作可能期間に相当する操作可能期間に対して遊技者が押圧操作装置261を操作した場合、当該遊技者は、復元された装飾図柄の変動表示においても、当該特別遊技状態の前に行われていた装飾図柄の変動表示中に見た特別演出を再度見ることができる。

30

【0278】

その一方で、復元された装飾図柄の変動表示において、当該特別遊技状態の前に行われていた装飾図柄の変動表示中に押圧操作装置261の操作を行わなかった操作可能期間に相当する操作可能期間に対して遊技者が押圧操作装置261を操作した場合、当該遊技者は、当該特別遊技状態の前に行われていた装飾図柄の変動表示中に見ることのなかった特別演出を、復元された装飾図柄の変動表示において見ることができる。

40

【0279】

よって、例えば、図13に示す例の装飾図柄の変動表示においては、上述したように、第1から第8までの8通りのパターンで示唆演出(第1特別演出、第2特別演出、第3特別演出、およびバトル演出)を現出させることができるが、復元された装飾図柄の変動表示において、当該特別遊技状態の前に行われていた装飾図柄の変動表示において現出させたパターンと同じパターンで示唆演出を現出することもできるし、異なるパターンで示唆演出を現出することもできる。

【0280】

ここで、装飾図柄の変動表示の復元は、必ずしも変動表示の最初から最後までを復元するものとする必要はなく、変動表示における一部を復元してもよいし、始動入賞が発生し

50

てから大当りの当選に対応する変動表示が実行されるまでの複数回の変動表示が実行される期間を復元可能としてもよいし、遊技者が復元する時期を選択可能にしてもよい。

【0281】

なお、特別遊技状態における3回目のラウンドと7回目のラウンドに復元選択画面を表示する等、特別遊技状態中に復元選択画面が複数回表示される構成としてもよい。つまり、特別遊技状態中に装飾図柄の変動表示を複数回復元できる構成であってもよい。装飾図柄の変動表示を複数回復元できる構成とすることで、遊技者は、特別遊技状態の前に行われていた装飾図柄の変動表示において現出させたパターンと異なる複数種類のパターンで示唆演出を現出させることが可能となる。

【0282】

実行中の特別遊技状態に遷移する前に行われていた装飾図柄の変動表示が装飾図柄表示装置479に復元された場合には、図17(b)に示すように、当該復元が行われている間も遊技者が現在のラウンド数を認識できるよう、現在のラウンド数を示すラウンド数表示641を所定の領域(例えば、画面の右下部分)に表示する。ラウンド数表示641の表示は、副制御基板940により制御される。なお、ラウンド数表示641の表示に代えて、特別遊技状態画面の縮小画面を所定の領域に表示する構成としてもよい。

【0283】

<保留満タン演出>

本実施形態のパチンコ機100においては、第1特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数と第2特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数とがいずれも最大回数、すなわち、両特別図柄に対する保留が合計で8個に達した場合に、所定の演出(以下、この演出を「保留満タン演出」とも称す)が所定条件で装飾図柄表示装置479に現出する構成とされている。

【0284】

保留満タン演出は、保留が合計で8個に達したタイミングで即座に実行される演出であってもよいし、又は、一定期間(例えば、所定回数(例えば、10回)の変動表示が実行されるまで、又は、所定の時間(例えば、5分)が経過するまでの期間)継続する特別期間が開始されて、その特別期間の開始が装飾図柄表示装置479の表示領域の背景色を変化させたり、表示画面の周縁部分に特定の色を表示させたりすることで遊技者に示唆される演出であってもよい。また、保留満タン演出は、保留が8個に達したタイミングで特定の効果音が出力されたり、変動表示中において特別期間以外では登場することのない特定のキャラクタが登場したり、装飾図柄の変動表示が特定の動き(例えば、高速移動)をしたり、保留表示の色が1の保留毎に当該保留に対する特別図柄(第1特別図柄または第2特別図柄)の抽選結果に対しての期待度を示す色(例えば、保留を示す表示部の色が、青、黄、赤、虹色で表示され、その色順は、他の期待度を示す色と規則性が統一されていることが好ましい。)で表示されるなどの演出であり、特別期間以外などの他の状況では全く見られない、または、なかなか見られない特別感のある演出である。

【0285】

本実施形態のパチンコ機100においては、第1特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数と第2特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数とがいずれも最大回数(保留回数の上限)に達した場合に、これら全ての保留の中に、特別図柄抽選(第1特別図柄抽選または第2特別図柄抽選)に当選している保留が含まれるか否かで保留満タン演出の現出確率が異なるよう構成される。

【0286】

より詳細には、最大回数分の保留の中に特別図柄抽選に当選している保留が含まれる場合には、特別図柄抽選に当選している保留が含まれない場合に比べて高確率で保留満タン演出が現出されるよう構成される。例えば、図18に示すように、最大回数分の保留の中に特別図柄抽選に当選している保留が含まれる場合には、保留満タン演出は80%の確率で現出されるが、特別図柄抽選に当選している保留が含まれない場合には、保留満タン演出は10%の確率でしか現出されない。

10

20

30

40

50

【 0 2 8 7 】

保留満タン演出を現出させるか否かの抽選（以下において「保留満タン演出抽選」とも称す）は、副制御基板 9 4 0 による制御によって行われる。具体的に、保留満タン演出抽選は、副制御基板 9 4 0 が、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に対する各保留回数がいずれも最大回数に達した場合に、副制御基板 9 4 0 に設けられた保留満タン演出カウンタ（R A M の一部の領域）の値を取得し、当該保留満タン演出カウンタの値に対し、副制御基板 9 4 0 の R O M に準備された保留満タン演出選択テーブルを参照することによって行われる。

【 0 2 8 8 】

主制御基板 9 2 0 は、各特別図柄に対する保留回数が増える毎に所定のタイミングで保留回数に係る情報を副制御基板 9 4 0 に通知する。副制御基板 9 4 0 は、主制御基板 9 2 0 から通知された情報に基づき、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に対する各保留回数がいずれも最大回数に達したか否かを判断することができる。

10

【 0 2 8 9 】

なお、主制御基板 9 2 0 は、例えば、各特別図柄の始動入賞が生じたことで当該特別図柄に対する保留回数が増えたタイミングで、各特別図柄の保留回数に係る情報を含む所定のコマンド（以下において、このコマンドを「保留コマンド」とも称す）を副制御基板 9 4 0 に送信することで、保留回数に係る情報を副制御基板 9 4 0 に通知する。また、主制御基板 9 2 0 は、例えば、主制御基板 9 2 0 が変動パターンコマンドを送信するタイミング（すなわち、特別図柄に対する保留回数が減るタイミング）で、保留回数に係る情報を含む変動パターンコマンドを副制御基板 9 4 0 に送信することで、保留回数に係る情報を副制御基板 9 4 0 に通知する。

20

【 0 2 9 0 】

保留コマンドは、各特別図柄の保留回数に係る情報とともに、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）の抽選結果に係る情報を含む。副制御基板 9 4 0 は、主制御基板 9 2 0 から保留コマンドを受信した場合に、特別図柄抽選の抽選結果に係る情報を、当該保留コマンドの受信順（すなわち、始動入賞が生じた順）に関連付けて R A M の所定領域に記憶し、その後、対応する保留が消化された（すなわち、保留されていた単位遊技が実行された）場合に当該情報を消去する。副制御基板 9 4 0 は、R A M に記憶される当該情報に基づき、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に対する保留の中に、特別図柄抽選に当選している保留が含まれているか否かを判断できる。

30

【 0 2 9 1 】

保留満タン演出カウンタは、所定時間毎（例えば、4 m s（ミリ秒）毎）に更新され、更新タイミングにおいて、当該カウンタの値が、規定最大値（例えば、「9 9」）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、当該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。

【 0 2 9 2 】

保留満タン演出選択テーブルとしては、最大回数分の保留の中に特別図柄抽選に当選している保留が含まれる場合に参照する第 1 テーブルと、最大回数分の保留の中に特別図柄抽選に当選している保留が含まれない場合に参照する第 2 テーブルとが準備されている。第 1 テーブルは、予め決められた確率（例えば、図 1 8 に示す例のように 8 0 % の確率）で保留満タン演出の現出が選択されるよう設定される。第 2 テーブルもまた、予め決められた確率（例えば、図 1 8 に示す例のように 1 0 % の確率）で保留満タン演出の現出が選択されるよう設定される。

40

【 0 2 9 3 】

副制御基板 9 4 0 は、保留満タン演出抽選において保留満タン演出の現出が選択された場合、保留満タン演出を実行する。

【 0 2 9 4 】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、副制御基板 9 4 0 が、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に対する各保留回数がいずれも最大回数に達した場合に保留満タン演

50

出抽選を行う構成としたが、主制御基板 9 2 0 が、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に対する各保留回数がいずれも最大回数に達した場合に、副制御基板 9 4 0 が行う保留満タン演出抽選と同様の保留満タン演出抽選を行う構成としてもよい。かかる構成においては、主制御基板 9 2 0 は、保留満タン演出抽選において保留満タン演出の現出が選択された場合に、その旨を報せる情報を副制御基板 9 4 0 に通知し、副制御基板 9 4 0 は、当該情報を主制御基板 9 2 0 から受信した場合に保留満タン演出を実行する。

【0295】

次に、以上説明した本実施形態のパチンコ機 1 0 0 の作用及び効果を説明する。

【0296】

本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、特別遊技状態の期間中に、当該特別遊技状態に遷移する前に装飾図柄表示装置 4 7 9 において行われていた装飾図柄の変動表示を、当該変動表示中に押圧操作装置 2 6 1 を操作することで現出させることができる示唆演出（第 1 特別演出、第 2 特別演出、第 3 特別演出）を含めて復元できるよう構成される。

10

【0297】

そのため、装飾図柄の変動表示の期間中、遊技者が、示唆演出を現出させるために設けられている操作可能期間において押圧操作装置 2 6 1 の操作を意図的に行わなかった場合であっても、当該遊技者は、押圧操作装置 2 6 1 の操作を行わなかったことを見ることのなかった示唆演出を後で復元して見ることができる。

【0298】

これにより、装飾図柄の変動表示の期間中に見ることが可能であった示唆演出を自分の意思で見なかったことに対して後悔をするなど、遊技者が遊技に負の感情を抱く可能性を低減することができるので、遊技に対する興趣の減退を抑制できる。

20

【0299】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、第 1 特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数と第 2 特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数とがいずれも最大回数に達した場合に、保留満タン演出が所定条件で装飾図柄表示装置 4 7 9 に現出する構成とされている。よって、遊技者は、各特別図柄に対する保留回数を増やすという目的を持つことになるので、遊技意欲が向上する。

【0300】

特に、最大回数分の保留の中に特別図柄抽選に当選している保留が含まれる場合には、特別図柄抽選に当選している保留が含まれない場合に比べて高確率で保留満タン演出が現出されるよう構成されている。つまり、保留の中に特別図柄抽選に当選している保留が含まれる場合において、特別図柄抽選に当選している保留が含まれていない場合に比べて保留満タン演出が現出され易くなるので、保留満タン演出の現出によって遊技者に特別遊技状態の発生を期待させる状況を作ることができる。よって、遊技の進行に気持ちのメリハリをつけることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0301】

ここで、保留満タン演出の抽選結果を、遊技者に対して、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄に係る変動表示とは別の変動表示によって遊技者に示唆する構成としてもよく、例えば、保留満タン演出の抽選が実行される契機となる保留回数が上限に達したタイミングで、装飾図柄表示装置 4 7 9 の表示領域の一部（例えば、右上角部）に正面視円形状で周方向に「当たり」と「ハズレ」の表示が付された扇形の領域が順に並べられたルーレットを表示し、各領域のいずれかが順に明るく点灯して表示されるルーレット演出による変動表示を実行し、保留満タン演出の抽選結果に対応して、最後に、「当たり」又は「ハズレ」の領域で点灯部分が停止する演出を実行し、その後、保留満タン演出が実行されるようにしてもよい。これにより、保留満タン演出が実行される可能性のある状況であることを遊技者に判り易く示すことができる。

40

【0302】

< 第 2 実施形態 >

次に、図 1 9 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

50

100においては、1回の変動表示が行われる間に現出可能な複数の示唆演出のうち、2回目以降の示唆演出の実行を遊技者がキャンセルできる機能（以下、この機能を「示唆演出キャンセル機能」とも称す）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。

【0303】

図19は、示唆演出キャンセル機能を説明するためのタイムチャートである。なお、図19では、図13に示した変動表示時間が90秒であるスーパーリーチを含む変動表示において示唆演出を遊技者がキャンセルする場合を例示する。

【0304】

図19に示すように、時刻 t_1 から時刻 t_2 までの第1操作可能期間において遊技者が押圧操作装置261を操作したことで、時刻 t_2 から時刻 t_3 の期間で第1特別演出が行われた場合、時刻 t_3 において第1特別演出が終了した後、時刻 t_{a1} （例えば、第1特別演出が終了してから1秒後）において第1キャンセル可能期間が開始される。当該第1キャンセル可能期間は、時刻 t_{a1} から所定時間後（例えば、3秒後）の時刻 t_{a2} において終了する。

【0305】

なお、第1キャンセル可能期間は、第2操作可能期間が開始される前までの期間に設けられていればよい。よって、例えば、第1特別演出が終了する時刻 t_3 において第1キャンセル可能期間が開始される構成であってもよいし、左図柄が停止する時刻 t_4 に第1キャンセル期間が終了する構成であってもよい。

【0306】

第1キャンセル期間においては、副制御基板940の制御によって、副制御基板940のROM（図示せず）に準備された表示データに基づく、遊技者に以降の示唆演出の表示をキャンセルできることを報せる文字や画像などが表示される。例えば、遊技者に以降の示唆演出の表示をキャンセルできることを報せるコメントを示す文字が表示されたり、押圧操作装置261に対する押込操作が可能であることを遊技者に想起させる、画像601と同様の画像が表示される。

【0307】

第1キャンセル期間において遊技者が押圧操作装置261に押込操作を行った場合、第2操作可能期間および第3操作可能期間が発生せず、時刻 t_7 において右図柄がリーチ表示となるよう停止すると、非バトル演出が副制御基板940の制御によって開始される。

【0308】

非バトル演出は、第1特別演出やバトル演出などの示唆演出とは異なり、装飾図柄が確定表示された後の特別遊技状態に遷移しやすさの程度を想起させない態様の演出である。非バトル演出は、例えば、当該変動表示において現出可能な第1特別演出などの示唆演出に登場するキャラクタの紹介映像であり、その表示データは、副制御基板940のROMに準備されている。

【0309】

図19に示すように、第2操作可能期間は、第1キャンセル期間において遊技者が押圧操作装置261を操作しないことを条件として、時刻 t_5 において開始される。時刻 t_5 から時刻 t_6 までの第2操作可能期間において遊技者が押圧操作装置261を操作したことで、時刻 t_6 から時刻 t_{10} の期間で第2特別演出が行われた場合には、当該第2特別演出の実行期間内の時刻 t_{a3} （例えば、第2特別演出が終了する5秒前）において第2キャンセル可能期間が開始される。当該第2キャンセル可能期間は、時刻 t_{a3} から所定時間後（例えば、3秒後）の時刻 t_{a4} において終了する。

【0310】

なお、第2キャンセル可能期間は、第3操作可能期間が開始される前までの期間に設けられていればよい。よって、例えば、第2特別演出が開始する時刻 t_6 において第2キャンセル可能期間が開始される構成であってもよいし、右図柄が停止する（または、当該第2特別演出が終了する）時刻 t_{10} に第2キャンセル期間が終了する構成であってもよい

10

20

30

40

50

。

【0311】

第2キャンセル期間においては、上述した第1キャンセル期間と同様、副制御基板940の制御によって、副制御基板940のROMに準備された表示データに基づく、遊技者に以降の示唆演出の表示をキャンセルできることを報せる文字や画像などが表示される。

【0312】

第2キャンセル期間において遊技者が押圧操作装置261に押込操作を行った場合、第3操作可能期間が発生せず、時刻 t_{10} において右図柄がリーチ表示となるよう停止すると、第1キャンセル期間において遊技者が押圧操作装置261に押込操作を行った場合と同様の非バトル演出が副制御基板940の制御によって開始される。

10

【0313】

なお、第2キャンセル期間において遊技者が押圧操作装置261を操作したことで時刻 t_{10} において開始される非バトル演出の演出時間は、第2特別演出がパターン2Dであった場合を除き、第1キャンセル期間において遊技者が押圧操作装置261を操作したことで時刻 t_7 において開始されるバトル演出より短い。

【0314】

第2キャンセル期間において遊技者が押圧操作装置261を操作したことで時刻 t_{10} において開始されるバトル演出の表示データもまた、第1キャンセル期間において遊技者が押圧操作装置261を操作したことで時刻 t_7 において開始されるバトル演出の表示データと同様、副制御基板940のROMに準備されている。

20

【0315】

図19に図示はしないが、第3操作可能期間は、第1キャンセル期間において遊技者が押圧操作装置261を操作せず、かつ、第2キャンセル期間において遊技者が押圧操作装置261を操作しないことを条件として、時刻 t_7 において開始される。なお、第3操作可能期間が発生した場合、当該第3操作可能期間において遊技者が押圧操作装置261を操作するか否かにかかわらず、示唆演出として少なくともバトル演出が現出する。

【0316】

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。

【0317】

本実施形態のパチンコ機100においては、1回の変動表示が行われる間に現出可能な複数の示唆演出（第1特別演出、第2特別演出、第3特別演出、バトル演出）のうち、2回目以降の示唆演出（第2特別演出、第3特別演出、バトル演出）の実行を遊技者がキャンセルできる機能（示唆演出キャンセル機能）を備えているので、後で現出した示唆演出が、先に現出した示唆演出より特別遊技状態に遷移する可能性が低いことを示す状況を抑制することができる。よって、遊技者が、後で現出した示唆演出の内容によって特別遊技状態の発生に対する期待を失い、それにより、遊技に対する興趣の減退を抑制できる。

30

【0318】

<第3実施形態>

次に、図20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、装飾図柄の変動表示中に発生する操作可能期間において押圧操作装置261を操作した場合には、所定の示唆演出が自機であるパチンコ機100の装飾図柄表示装置479に表示される一方で、当該操作可能期間において選択操作装置263を操作した場合には、所定の示唆演出が他のパチンコ機100の装飾図柄表示装置479に表示されるよう構成される。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。

40

【0319】

図20は、自機となる第3実施形態のパチンコ機100（以下、このパチンコ機を便宜的に「パチンコ機100A」とも称す）と、当該パチンコ機100と通信可能に接続された他のパチンコ機100（以下、このパチンコ機を便宜的に「パチンコ機100B」とも称す）とを示す模式図である。

50

【0320】

図20に示すように、パチンコ機100Aは、LAN651を介してパチンコ機100Bと通信可能に接続される。なお、パチンコ機100Aとパチンコ機100Bとの接続は、LAN651に限らず、ケーブルなどで直接接続されていても、Bluetooth（登録商標）などの各種規格による無線接続であってもよい。

【0321】

また、パチンコ機100Aの通信相手となるパチンコ機100Bは、パチンコ機100Aの右隣など、パチンコ機100Aに対して特定の位置に設置されているパチンコ機100であってもよいし、遊技場（ホール）に設置された複数のパチンコ機100のうち、パチンコ機100Aから指定した所定のパチンコ機100であってもよい。なお、パチンコ機100Aの通信相手となるパチンコ機100Bは、1台でも複数台であってもよい。

10

【0322】

パチンコ機100Aにおいて装飾図柄の変動表示中に操作可能期間（例えば、第1実施形態における第1操作可能期間）が発生した場合に、当該操作可能期間において遊技者が押圧操作装置261を押込操作した場合には、当該操作可能期間に対応する示唆演出（例えば、第1実施形態における第1特別演出）が自機であるパチンコ機100Aの装飾図柄表示装置479に表示される。

【0323】

一方、パチンコ機100Aにおいて発生した操作可能期間において遊技者が選択操作装置263に対して所定方向（例えば、右方向）の方向操作を行った場合には、当該操作可能期間に対応する示唆演出に関する情報を、LAN651を介して、通信相手として予め決められているパチンコ機100Bに送信する。

20

【0324】

パチンコ機100Aがパチンコ機100Bに送信する情報（当該操作可能期間に対応する示唆演出に関する情報）は、当該示唆演出として選択されたパターン（例えば、第1実施形態における第1特別演出抽選により選択された第1特別演出のパターン）を示す情報を含む。パチンコ機100Bへの情報の送信は、パチンコ機100Aの副制御基板940の制御によって行われる。

【0325】

パチンコ機100Bは、パチンコ機100Aから当該情報を受信した場合、受信した情報に基づき、パチンコ機100Aにおいて選択されたパターンの示唆演出、すなわち、操作可能期間において遊技者が押圧操作装置261を押込操作した場合にパチンコ機100Aの装飾図柄表示装置479に表示される示唆演出（例えば、第1実施形態における第1特別演出）を、パチンコ機100Bの装飾図柄表示装置479に表示する。パチンコ機100Bにおける当該表示制御は、パチンコ機100Bの副制御基板940の制御によって行われる。

30

【0326】

つまり、本実施形態のパチンコ機100Aにおいては、装飾図柄の変動表示中に発生した操作可能期間中に遊技者が押圧操作装置261を押込操作した場合には、当該操作可能期間に対応する示唆演出を自機であるパチンコ機100Aの装飾図柄表示装置479に表示することができ、当該操作可能期間中に遊技者が選択操作装置263に対して所定方向の方向操作を行った場合には、当該操作可能期間に対応する示唆演出を他のパチンコ機であるパチンコ機100Bの装飾図柄表示装置479に表示することができる。

40

【0327】

なお、パチンコ機100Bは、パチンコ機100Aから受信した情報に基づいて示唆演出をパチンコ機100Bの装飾図柄表示装置479に表示する際、パチンコ機100Bの副制御基板940の制御によって、パチンコ機100Bの遊技に基づいてパチンコ機100Bの装飾図柄表示装置479に表示されていた画面（例えば、変動表示が行われている画面）の縮小画面を、当該装飾図柄表示装置479の所定の領域（例えば、画面の右下部分）に表示する。

50

【0328】

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。

【0329】

本実施形態のパチンコ機100Aにおいては、装飾図柄の変動表示中に発生する操作可能期間において押圧操作装置261を操作した場合、自機であるパチンコ機100Aの装飾図柄表示装置479に示唆演出が表示され、その一方で、当該操作可能期間において選択操作装置263を操作した場合には、他のパチンコ機100Bの装飾図柄表示装置479に示唆演出が表示される。

【0330】

このように、操作可能期間において押圧操作装置261を操作するか選択操作装置263を操作するかで、示唆演出の表示位置を変えることができるので、示唆演出を遊技者の操作に応じて表示させる遊技に多様性を持たせることが可能となり、その興趣を向上させることができる。

【0331】

特に、操作可能期間において選択操作装置263を操作した場合、示唆演出が他のパチンコ機100Bの装飾図柄表示装置479に表示されるので、当該示唆演出を他のパチンコ機100Bで遊技をする他の遊技者と共に見ることができ、一人で遊技を行う場合とは異なる興趣を得ることができる。

【0332】

<第4実施形態>

次に、図21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においては、装飾図柄の変動表示中に発生する操作可能期間において押圧操作装置261でなく選択操作装置263を操作した場合には、所定の示唆演出が装飾図柄表示装置479における装飾図柄の変動表示が表示される領域とは別の領域に表示されるよう構成される。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。

【0333】

図21は、装飾図柄の変動表示中に発生する操作可能期間に選択操作装置263を操作した場合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。パチンコ機100において装飾図柄の変動表示中に操作可能期間（例えば、第1実施形態における第1操作可能期間）が発生した場合に、当該操作可能期間において遊技者が押圧操作装置261を押込操作した場合には、当該操作可能期間に対応する示唆演出（例えば、第1実施形態における第1特別演出）が装飾図柄表示装置479の画面全体に表示される。

【0334】

一方、パチンコ機100において発生した操作可能期間において遊技者が選択操作装置263に対して所定方向（例えば、右方向）の方向操作を行った場合には、図21に示すように、当該操作可能期間に対応する示唆演出が装飾図柄表示装置479における右側の領域479Aに表示される。

【0335】

示唆演出が表示される右側の領域479Aに対し、左側の領域479Bには、当該操作可能期間において遊技者が押圧操作装置261を操作しなかった場合の表示内容（例えば、第1実施形態における第1操作可能期間後の変動表示）が表示される。

【0336】

右側の領域479Aに表示される示唆演出が終了した場合、装飾図柄の変動表示の続きが装飾図柄表示装置479の画面全体に表示される。あるいは、装飾図柄の変動表示の続きが左側の領域479Bで表示され、右側の領域479Aには何も表示しない構成であってもよく、左右の各領域479A、479Bにおいて装飾図柄の変動表示の続きが表示される構成であってもよい。

【0337】

なお、本実施形態における上述した表示に係る制御は、いずれも副制御基板940によ

10

20

30

40

50

って行われる。

【0338】

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。

【0339】

本実施形態のパチンコ機100においては、装飾図柄の変動表示中に発生する操作可能期間において押圧操作装置261でなく選択操作装置263を操作した場合、示唆演出が装飾図柄表示装置479における装飾図柄の変動表示が表示される領域とは別の領域に表示される。

【0340】

このように、操作可能期間において押圧操作装置261を操作するか選択操作装置263を操作するかで、示唆演出の表示位置を変えることができるので、示唆演出を遊技者の操作に応じて表示させる遊技に多様性を持たせることが可能となり、その興趣を向上させることができる。

【0341】

また、遊技者は、選択操作装置263を操作したことで表示される示唆演出と、押圧操作装置261または選択操作装置263のいずれも操作されなかった場合に装飾図柄表示装置479に表示される内容とを同時に見ることができるので、遊技に対する興趣が好適に向上する。

【0342】

<第5実施形態>

次に、図22を参照して、第5実施形態について説明する。第1実施形態のパチンコ機100においては、第1特別図柄および第2特別図柄に係る各単位遊技の権利の保留回数がいずれも最大回数（保留回数の上限）に達した場合に、これら全ての保留の中に、特別図柄抽選（第1特別図柄抽選または第2特別図柄抽選）に当選している保留が含まれるかどうかで保留満タン演出の現出確率が異なる構成であった。

【0343】

これに対し、第5実施形態のパチンコ機100においては、第1特別図柄および第2特別図柄に係る各単位遊技の権利の保留回数がいずれも最大回数（保留回数の上限）に達した場合に、その到達が所定期間内における何回目の到達であるかに応じて保留満タン演出の現出確率が異なるよう構成される。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。

【0344】

具体的に、本実施形態のパチンコ機100では、所定期間において、第1特別図柄および第2特別図柄に対する各保留回数がいずれも最大回数に達した回数が増えるにつれて保留満タン演出の現出確率が高くなる部分が存在するよう構成される。以下において、上記「所定期間」を「保留回数監視期間」とも称す。

【0345】

例えば、図22に示すように、第1特別図柄および第2特別図柄に対する各保留回数がいずれも最大回数に達したのが、所定期間中の1回目である場合には、保留満タン演出は50%の確率で現出され、2回目である場合には、保留満タン演出は70%の確率で現出され、3回目である場合には、保留満タン演出は80%の確率で現出され、4回目以降である場合には、保留満タン演出は95%の確率で現出される。

【0346】

本実施形態のパチンコ機100において、保留回数監視期間は、ある時期において第1特別図柄および第2特別図柄に対する各保留回数がいずれも最大回数に達した時点を開始点とし、これらの保留回数が全て消化されるまで（すなわち、第1または第2特別図柄に係る単位遊技が当該最大回数だけ行われるまで）の期間とする。

【0347】

なお、上記始点から、第1または第2特別図柄に係る単位遊技が、当該最大回数より多い又は少ない所定回数だけ行われるまでの期間を保留回数監視期間としてもよいし、上記

10

20

30

40

50

始点から、予め決められた時間が経過するまでの期間を保留回数監視期間としてもよい。また、保留回数監視期間の始点としては、第1特別図柄および第2特別図柄に対する各保留回数がいずれも最大回数に達した時点に限らず、予め決められた時刻（例えば、毎時0分など）であってもよく、遊技者が所定の方法で指示した時点であってもよい。

【0348】

本実施形態のパチンコ機100において、保留満タン演出抽選は、第1実施形態のパチンコ機100と同様、副制御基板940が、第1特別図柄および第2特別図柄に対する各保留回数がいずれも最大回数に達した場合に、副制御基板940に設けられた保留満タン演出カウンタ（RAMの一部の領域）の値を取得し、当該保留満タン演出カウンタの値に対し、副制御基板940のROMに準備された保留満タン演出選択テーブルを参照することによって行われる。

10

【0349】

本実施形態の保留満タン演出選択テーブルとしては、第1特別図柄および第2特別図柄に対する各保留回数がいずれも最大回数に達したのが、保留回数監視期間における1回目である場合に参照する第1テーブルと、2回目である場合に参照する第2テーブルと、3回目である場合に参照する第3テーブルと、4回目以降である場合に参照する第4テーブルとが準備されている。

【0350】

第1テーブルは、予め決められた確率（例えば、図22に示す例のように50%の確率）で保留満タン演出の現出が選択されるよう設定され、第2テーブルもまた、予め決められた確率（例えば、図22に示す例のように70%の確率）で保留満タン演出の現出が選択されるよう設定される。第3テーブルおよび第4テーブルもまた、同様に予め決められた確率で保留満タン演出の現出が選択されるよう設定される。

20

【0351】

副制御基板940は、保留回数監視期間中である場合に設定される期間フラグ（RAMの一部の領域）と、保留回数監視期間中に第1特別図柄および第2特別図柄に対する各保留回数がいずれも最大回数に達した回数を計数する到達カウンタ（RAMの一部の領域）と、保留回数監視期間の残り期間を計数する残期間カウンタ（RAMの一部の領域）とを備えている。なお、到達カウンタおよび残期間カウンタの初期値は「0」である。

【0352】

30

副制御基板940は、期間フラグが設定されていない状態で、第1特別図柄および第2特別図柄に対する各保留回数がいずれも最大回数に達した場合、期間フラグを設定し、到達カウンタに1を加算し、第1特別図柄および第2特別図柄に対する保留回数の上限値の合計（本実施形態では、「8」）を残期間カウンタに設定する。そして、副制御基板940は、第1テーブルを参照して保留満タン演出抽選を行い、保留満タン演出の現出が選択された場合に保留満タン演出を実行する。

【0353】

副制御基板940は、期間フラグが設定された状態で、第1特別図柄および第2特別図柄に対する各保留回数がいずれも最大回数に達した場合、到達カウンタに1を加算し、残期間カウンタから1を減算する。そして、副制御基板940は、保留満タン演出選択テーブルのうち、到達カウンタの値に応じたテーブルを参照して保留満タン演出抽選を行い、保留満タン演出の現出が選択された場合に保留満タン演出を実行する。

40

【0354】

また、副制御基板940は、残期間カウンタを更新したことで残期間カウンタの値が「0」になった場合、保留回数監視期間が終了したとして、期間フラグの設定を解除するとともに、到達カウンタに初期値である「0」を設定する。

【0355】

なお、本実施形態のパチンコ機100においては、副制御基板940が保留満タン演出抽選を行う構成としたが、主制御基板920が、副制御基板940が行う保留満タン演出抽選と同様の保留満タン演出抽選を行う構成としてもよい。かかる構成においては、主制

50

御基板 9 2 0 は、保留満タン演出抽選において保留満タン演出の現出が選択された場合に、その旨を報せる情報を副制御基板 9 4 0 に通知し、副制御基板 9 4 0 は、当該情報を主制御基板 9 2 0 から受信した場合に保留満タン演出を実行する。

【 0 3 5 6 】

次に、以上説明した本実施形態のパチンコ機 1 0 0 の作用及び効果を説明する。

【 0 3 5 7 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に係る各単位遊技の権利の保留回数がいずれも最大回数（保留回数の上限）に達した場合に、その到達が所定期間内における何回目の到達であるかに応じて保留満タン演出の現出確率が異なるよう構成される。

【 0 3 5 8 】

よって、所定期間内においては、各特別図柄に対する保留回数が再度上限に達した場合には、その前に当該保留回数が上限に達した場合に比べて示唆演出が現出し易くなるので、遊技者は、各特別図柄に対する保留回数を増やすという目的を持って、各特別図柄に係る始動装置への進入を狙って遊技球を発射する遊技に臨むことができる。これにより、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【 0 3 5 9 】

< 第 6 実施形態 >

次に、図 2 3 を参照して、第 6 実施形態について説明する。第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に係る各単位遊技の権利の保留回数を増やし易く（保留を貯め易く）構成される。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。

【 0 3 6 0 】

特別遊技状態においては、当該特別遊技状態中に発射した遊技球によって特別図柄に係る単位遊技の保留回数が上限に達し易い傾向にあるので、装飾図柄の変動表示においてリーチ表示が現出した場合、それを見た遊技者が、その後に特別遊技状態が発生することを考慮して特別遊技状態の発生前（すなわち、変動表示中）に保留回数を増やさないう、遊技球の発射を止めてしまう事例は少なくない。つまり、装飾図柄の変動表示におけるリーチ表示の現出は、特別図柄に係る単位遊技の保留が増え難い原因の 1 つとなり得る。

【 0 3 6 1 】

これに対し、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、装飾図柄表示装置 4 7 9 において実行する装飾図柄の変動表示としてリーチ表示を含む変動表示が選択されている場合（すなわち、副制御基板 9 4 0 が、主制御基板 9 2 0 からリーチ表示を含む変動表示に対応する変動パターンコマンドを受信した場合）に、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄に対する保留の中に特別図柄抽選に当選している保留がある場合には、所定の確率で、選択された変動表示と同じ変動表示時間（変動時間）の、リーチ表示を含まない変動表示（すなわち、完全ハズレ変動表示）を複数回分含む変動表示が実行されるよう構成される。

【 0 3 6 2 】

例えば、図 2 3（a）は、リーチ表示を含む変動表示の一例を示すタイムチャートである。この例において、当該変動表示の変動表示時間は 6 0 秒である。遊技者は、リーチ表示を含む変動表示において、右図柄が停止してリーチ表示が発生すると、その後に中図柄が停止するまでの比較的長い期間において遊技球の発射を止めてしまう傾向にある。

【 0 3 6 3 】

一方、図 2 3（b）は、完全ハズレ変動表示の一例を示すタイムチャートである。リーチ表示を含む変動表示の変動表示時間は、完全ハズレ変動表示の変動表示時間より長く構成される。この例において、当該変動表示の変動表示時間は 2 0 秒である。

【 0 3 6 4 】

図 2 3（c）は、変動表示時間が 2 0 秒である完全ハズレ変動表示から構成される、変動表示時間が 6 0 秒である変動表示を示すタイムチャートである。図 2 3（c）に示すように、図 2 3（b）に示す完全ハズレ変動表示を 3 回繰り返すことで、図 2 3（a）に示

10

20

30

40

50

すリーチ表示を含む変動表示と同じ変動表示時間（すなわち、60秒）の変動表示が構成される。

【0365】

なお、副制御基板940のROMに予め準備されているリーチ表示を含む変動表示の各々に対し、リーチ表示を含む変動表示と同じ変動表示時間の変動表示を構成するために完全ハズレ変動表示をどのように組み合わせるかを規定する情報は予め副制御基板940のROMに準備されている。副制御基板940は、当該情報に基づいて、リーチ表示を含む変動表示と同じ変動表示時間となるよう、対象となる完全ハズレ変動表示を組み合わせる変動表示を構成する。

【0366】

一方で、装飾図柄表示装置479において実行する装飾図柄の変動表示としてリーチ表示を含む変動表示が選択されている場合に、第1特別図柄または第2特別図柄に対する保留の中に特別図柄抽選に当選している保留がない場合もまた、特別図柄抽選に当選している保留がある場合と同様に、所定の確率で、選択された変動表示と同じ変動表示時間の、完全ハズレ変動表示を複数回分含む変動表示が実行されるよう構成される。

【0367】

ただし、本実施形態のパチンコ機100においては、完全ハズレ変動表示を複数回分含む変動表示が実行される確率は、第1特別図柄または第2特別図柄に対する保留の中に特別図柄抽選に当選している保留がある場合の方が、第1特別図柄または第2特別図柄に対する保留の中に特別図柄抽選に当選している保留がない場合に比べて高い。

【0368】

完全ハズレ変動表示を複数回分含む変動表示を実行するか否かの抽選（以下において「非リーチ態様抽選」とも称す）は、副制御基板940による制御によって行われる。具体的に、非リーチ態様抽選は、副制御基板940が、主制御基板920からリーチ表示を含む変動表示に対応する変動パターンコマンドを受信した場合に、副制御基板940に設けられた選択カウンタ（RAMの一部の領域）の値を取得し、当該選択カウンタの値に対し、副制御基板940のROMに準備された選択テーブルを参照することによって行われる。

【0369】

選択カウンタは、所定時間毎（例えば、4ms（ミリ秒）毎）に更新され、更新タイミングにおいて、当該カウンタの値が、規定最大値（例えば、「99」）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、当該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。

【0370】

選択テーブルとしては、第1特別図柄または第2特別図柄に対する保留の中に特別図柄抽選に当選している保留がある場合に参照する第1テーブルと、第1特別図柄または第2特別図柄に対する保留の中に特別図柄抽選に当選している保留がない場合に参照する第2テーブルとが準備されている。第1テーブルは、予め決められた確率（例えば、80%の確率）で、受信した変動パターンコマンドが示す変動表示と同じ変動表示時間の、完全ハズレ変動表示を複数回分含む変動表示の実行が選択されるよう設定される。第2テーブルもまた、予め決められた確率（例えば、10%の確率）で、受信した変動パターンコマンドが示す変動表示と同じ変動表示時間の、完全ハズレ変動表示を複数回分含む変動表示の実行が選択されるよう設定される。

【0371】

副制御基板940は、非リーチ態様抽選において、受信した変動パターンコマンドが示す変動表示と同じ変動表示時間の、完全ハズレ変動表示を複数回分含む変動表示の実行が選択された場合、当該完全ハズレ変動表示を複数回分含む変動表示を実行する。

【0372】

なお、主制御基板920から受信したリーチ変動パターンが示す変動表示が、その後に特別遊技状態を発生する（すなわち、特別図柄抽選に当選している）場合、副制御基板9

10

20

30

40

50

40は、完全ハズレ変動表示の組み合わせからなる変動表示における停止図柄（確定表示）が大当たり図柄となるよう制御する。

【0373】

図23においては、リーチ表示を含む変動表示の変動表示時間が、完全ハズレ変動表示の変動表示時間の整数倍である場合を例示したが、リーチ表示を含む変動表示の変動表示時間が、完全ハズレ変動表示の変動表示時間の整数倍でない場合、副制御基板940は、1または複数の完全ハズレ変動表示の各変動表示時間を延長したり短縮したりすることで、全体の変動表示時間が、主制御基板920から受信したリーチ変動パターンに対応する変動表示（リーチ表示を含む変動表示）の変動表示時間となるよう制御する。

【0374】

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。

【0375】

本実施形態のパチンコ機100においては、装飾図柄の変動表示としてリーチ表示を含む変動表示が選択されている場合に、第1特別図柄または第2特別図柄に対する保留の中に特別図柄抽選に当選している保留がある場合には、所定の確率で、選択された変動表示と同じ変動表示時間の、リーチ表示を含まない変動表示（すなわち、完全ハズレ変動表示）を複数回分含む変動表示が実行されるよう構成される。

【0376】

このように、リーチ表示を含む変動表示を実行し難くすることで、リーチ表示が現出した場合に遊技者が遊技球の発射を止めてしまう事象を抑制することができるので、第1特別図柄および第2特別図柄に係る各単位遊技の権利の保留回数を増やし易く（保留を貯め易く）することができる。よって、上述した保留満タン演出が行われる構成においては、各特別図柄に対する保留が貯まりやすくなったことで、保留満タン演出が現出し易くなるので、遊技者が保留満タン演出を見られないことで不満を抱き難くなり、遊技に対する興趣の減退を抑制できる。

【0377】

各特別図柄に対する保留の中に特別図柄抽選に当選している保留がある場合に限って、リーチ表示を含む変動表示に代えて、リーチ表示を含まない変動表示を複数回分含む変動表示を現出させるので、各特別図柄に対する保留の中に特別図柄抽選に当選している保留がある場合の方が、特別図柄抽選に当選している保留がない場合に比べて、保留が貯まり易い。よって、各特別図柄に対する保留の中に特別図柄抽選に当選している保留がある場合の方が、特別図柄抽選に当選している保留がない場合に比べて保留満タン演出が現出し易くなり、保留満タン演出の現出によって遊技者に特別遊技状態の発生を期待させる状況を作ることができる。これにより、遊技の進行に気持ちのメリハリをつけることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0378】

また、リーチ表示を含まない変動表示を複数回分含む変動表示がリーチ表示を含む変動表示に代えて現出されるので、リーチ表示を含む変動表示に対応する変動表示時間の、リーチ表示を含まない変動表示の表示データを専用で持つ必要がなく、リーチ表示を含む変動表示より短い変動表示時間の、リーチ表示を含まない変動表示の表示データを流用することができる。これにより、パチンコ機100における記憶容量の消費量が好適に抑制される。

【0379】

なお、本発明は、上記各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各実施形態に対して適用しても良く、以下に記載する複数の構成を組み合わせることで上記各実施形態に対して適用しても良い。

【0380】

（1）第1実施形態に係るパチンコ機100の変形例

上記第1実施形態においては、実行中の装飾図柄の変動表示に対して、各特別演出抽選

10

20

30

40

50

の抽選結果などの情報が記憶される構成としたが、実行中の装飾図柄の変動表示と、当該実行中の装飾図柄の変動表示の前に実行された装飾図柄の変動表示とを含む、複数（例えば、４つ）の装飾図柄の変動表示の各々に対して、各装飾図柄の変動表示が実行される毎に各特別演出抽選の抽選結果などの情報が記憶される構成としてもよい。なお、かかる構成においては、各装飾図柄の変動表示に対応する特別図柄抽選（第１特別図柄抽選または第２特別図柄抽選）の抽選結果が大当たりでない場合であっても、各特別演出抽選の抽選結果などの情報を記憶するものとする。

【０３８１】

このように、実行中の装飾図柄の変動表示に対応する特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合に、その後に遷移した特別遊技状態において、遊技者は、大当たり図柄で確定停止した装飾図柄の変動表示において現出可能な示唆演出だけでなく、当該装飾図柄の変動表示より前に行われた装飾図柄の変動表示において現出可能な示唆演出を復元することで、特別遊技状態に遷移するまでの示唆演出の履歴を知ることができる。

10

【０３８２】

また、上記第１実施形態においては、特別遊技状態において示唆演出を復元可能な構成としたが、示唆演出を復元可能な時期としては、特別遊技状態に限る必要はなく、例えば、装飾図柄の変動表示中に、当該変動表示より前に実行された装飾図柄の変動表示において現出可能であった示唆演出を復元する構成であってもよく、所謂「客待ち演出」（すなわち、パチンコ機１００が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に装飾図柄表示装置４７９に表示される、タイトル表示やデモ表示など遊技状態とは無関係の演出表示）の期間中を利用する構成であってもよい。

20

【０３８３】

なお、かかる構成においては、各装飾図柄の変動表示に対応する特別図柄抽選（第１特別図柄抽選または第２特別図柄抽選）の抽選結果が大当たりでない場合であっても、各特別演出抽選の抽選結果などの情報を記憶するようにしてもよい。

【０３８４】

また、上記第１実施形態においては、装飾図柄の変動表示中に現出可能な示唆演出を復元できる構成としたが、装飾図柄表示装置４７９に表示される保留状況を示す画像を用いて行われる、各保留（すなわち、保留されている各単位遊技の権利）に対する特別遊技状態の発生確率を示唆する示唆演出についても復元できる構成としてもよい。すなわち、装飾図柄の変動表示が開始される前に現出可能な示唆演出を含めて装飾図柄の変動表示を復元できる構成としてもよく、これにより、変動表示が開始される前であって始動入賞が発生した後の長期の期間にわたって変動表示を復元することができる。この場合には、実行中の特別遊技状態に遷移する前に行われていた装飾図柄の変動表示に関してＲＡＭの所定領域に記憶する情報として、保留表示の色として期待度を示す色を表示した場合における各保留表示に対しての色に対応する情報や、大当たりの当選に対応する始動入賞が発生したタイミングにおける保留の個数、保留が消化される毎に実行された変動表示に関する情報についても、副制御基板９４０が記憶することが、より正確に大当たりの発生までの経緯を再現することができて好ましい。

30

【０３８５】

また、上記第１実施形態においては、操作可能期間に押圧操作装置２６１を操作することで、複数種類の中から選択された示唆演出が現出される構成としたが、１の操作可能期間に操作可能な操作態様が複数設定され、各操作態様に複数種類の示唆演出が対応付けられている構成としてもよい。

40

【０３８６】

この場合、操作可能期間において複数の操作態様のうちいずれかの操作態様で押圧操作装置２６１や選択操作装置２６３が操作された場合に、操作された操作態様に対応付けられた複数の示唆演出の中から選択された示唆演出が現出される構成としてもよい。例えば、所定の操作可能期間に選択操作装置２６３に対して右方向の操作を行った場合に、当該操作に対応付けられている示唆演出を構成する複数種類のパターンのうち、選択された１

50

のパターンが現出し、同じ操作可能期間に選択操作装置 2 6 3 に対して左方向の操作を行った場合に、当該操作に対応付けられている示唆演出を構成する複数種類のパターンのうち、選択された 2 のパターンが現出する構成であってもよい。

【0387】

このように、同じ操作可能期間において異なる複数の操作態様での操作が可能である場合には、当該操作可能期間に、それら複数の操作態様のうち 1 の操作態様（例えば、選択操作装置 2 6 3 に対する右方向の操作）で操作を行うことで、必然的に他の操作態様（例えば、選択操作装置 2 6 3 に対する左方向の操作）での操作によって見られる示唆演出を見ることができなくなる。これに対し、後に当該操作可能期間に現出可能な示唆演出を復元可能にすることで、遊技者は、現出が排他的となる示唆演出も後に見ることができるので、遊技者に満足感を与えることができ、それにより、遊技に対する興趣を好適に向上させることができる。

【0388】

また、上記第 1 実施形態においては、示唆演出として、装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示される映像演出を例示したが、示唆演出が映像演出に限られる必要はない。例えば、音響装置 2 8 1 , 2 8 2 から出力される音（音声、音楽）による演出、各種発光装置 4 9 0 , 2 7 1 ~ 2 7 5 から出力される光による演出、および動作可能に設けられた構造物の動作による演出などが示唆演出の要素であってもよい。

【0389】

映像演出、音による演出、光による演出、および構造物の動作による演出といった要素の組み合わせに応じて異なる示唆演出が構成されてもよい。この場合、操作可能期間における操作態様の違いで、含まれる要素が異なる示唆演出を現出させるようにしてもよい。例えば、選択操作装置 2 6 3 に対し右方向の操作を行った場合に、映像演出、音による演出、光による演出、および構造物の動作による演出とから構成される示唆演出を現出させ、選択操作装置 2 6 3 に対し左方向の操作を行った場合に、映像演出と音による演出とから構成される示唆演出を現出させ、選択操作装置 2 6 3 に対し上方向の操作を行った場合に、映像演出のみから構成される示唆演出を現出させるようにしてもよい。

【0390】

（2）第 2 実施形態に係るパチンコ機 1 0 0 の変形例

上記第 2 実施形態においては、示唆演出である特別演出（第 1 特別演出、第 2 特別演出）の終了後から、次の操作可能期間（第 2 操作可能期間、第 3 操作可能期間）が開始される前までの間にキャンセル可能期間（第 1 キャンセル可能期間、第 2 キャンセル可能期間）を設ける構成としたが、示唆演出の終了後から、次の示唆演出が開始されるまでの間にキャンセル可能期間を設ける構成としてもよい。

【0391】

あるいは、示唆演出の実行を指示する操作装置と、示唆演出の実行のキャンセルを指示する操作装置とを異なる操作装置として、操作可能期間がキャンセル可能期間を兼ねる構成としてもよい。操作可能期間がキャンセル可能期間を兼ねる構成においては、当該期間中の最初に操作された操作装置に対応する処理（すなわち、示唆演出の実行、または、示唆演出の実行のキャンセル）を行うようにしてもよいし、当該期間中の最後に操作された操作装置に対応する処理を行うようにしてもよい。

【0392】

また、上記第 2 実施形態においては、1 回の変動表示が行われる間に現出可能な複数の示唆演出のうち、2 回目以降の示唆演出の実行を遊技者が示唆演出キャンセル機能によってキャンセルできる構成としたが、変動表示の開始前または開始直後にキャンセル可能期間を設け、当該変動表示が行われる間に現出可能な示唆演出の実行を全てキャンセルできる構成としてもよい。

【0393】

また、上記第 2 実施形態においては、操作可能期間が設けられた変動表示において現出可能な示唆演出（すなわち、遊技者が操作した場合に現出する示唆演出）を、示唆演出キ

10

20

30

40

50

キャンセル機能によってキャンセルできる構成としたが、装飾図柄の変動表示中に遊技者の操作とは無関係に自動的に現出する示唆演出を遊技者が示唆演出キャンセル機能によってキャンセルできる構成としてもよい。

【0394】

また、上記第2実施形態においては、キャンセル可能期間に遊技者が押圧操作装置261を操作した場合に、以降の操作可能期間を発生させないことで、以降の示唆演出を表示させない構成としたが、以降の操作可能期間を発生させるものの、当該操作可能期間における遊技者の操作を無効にすることで、以降の示唆演出を表示させない構成としてもよい。

【0395】

また、上記第2実施形態においては、キャンセル可能期間に遊技者が押圧操作装置261を操作した場合に、以降の示唆演出を表示させない構成としたが、キャンセル可能期間に遊技者が押圧操作装置261を操作した場合に、当該キャンセル可能期間の前に現出された示唆演出より特別遊技状態の発生確率が低い示唆演出が現出される構成としてもよい。

【0396】

(3) 第3および第4実施形態に係るパチンコ機100の変形例

上記第3および第4実施形態においては、所定の操作可能期間に押圧操作装置261が操作された場合に、当該操作可能期間に応じた示唆演出が、他のパチンコ機100の装飾図柄表示装置479や、自機であるパチンコ機100の装飾図柄表示装置479における別の領域に表示される構成としたが、押圧操作装置261が操作された以降の装飾図柄の変動表示の全てが、他のパチンコ機100の装飾図柄表示装置479や、自機であるパチンコ機100の装飾図柄表示装置479における別の領域に表示される構成であってもよい。なお、押圧操作装置261が操作された以降の装飾図柄の変動表示の全てが他のパチンコ機の装飾図柄表示装置479に表示される構成においては、以降の操作可能期間において他のパチンコ機100の操作装置(押圧操作装置261など)を用いて操作できる構成としてもよい。

【0397】

(4) 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、保留満タン演出選択テーブルとして、第1特別図柄および第2特別図柄に対する各保留回数がいずれも最大回数に達したのが、保留回数監視期間における1回目である場合に参照する第1テーブルと、2回目である場合に参照する第2テーブルと、3回目である場合に参照する第3テーブルと、4回目以降である場合に参照する第4テーブルとが準備される構成としたが、これらの各テーブル(第1テーブル、第2テーブル、第3テーブル)が、それぞれ、保留の中に特別図柄抽選に当選している保留が含まれる場合に参照する当り時テーブルと、保留の中に特別図柄抽選に当選している保留が含まれていない場合に参照する外れ時テーブルとに分かれている構成としてもよい。

【0398】

当り時テーブルと外れ時テーブルとを持たせることで、保留の中に特別図柄抽選に当選している保留が含まれる場合において、特別図柄抽選に当選している保留が含まれていない場合に比べて保留満タン演出が現出され易くなるので、保留満タン演出の現出によって遊技者に特別遊技状態の発生を期待させる状況を作ることができる。よって、遊技の進行に気持ちのメリハリをつけることができるので、遊技の興趣をより好適に向上させることができる。

【0399】

(5) 第6実施形態に係るパチンコ機100の変形例

上記第6実施形態においては、完全ハズレ変動表示(リーチ表示を含まない変動表示)を複数回行うことで、リーチ表示を含む変動表示に対応する変動表示時間の変動表示を行う構成としたが、リーチ表示を含む変動表示に対応する変動表示時間の完全ハズレ変動表示が専用で準備されている構成としてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 4 0 0 】

また、上記第 6 実施形態においては、装飾図柄の変動表示としてリーチ表示を含む変動表示が選択されている場合に、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）に対する保留の中に特別図柄抽選に当選している保留がある場合には、選択された変動表示と同じ変動表示時間の、リーチ表示を含まない変動表示を複数回分含む変動表示を実行する構成としたが、選択された変動表示より短い変動表示時間の、リーチ表示を含まない変動表示を実行する構成としてもよい。

【 0 4 0 1 】

また、上記第 6 実施形態においては、装飾図柄の変動表示としてリーチ表示を含む変動表示が選択されている場合に、特別図柄に対する保留の中に特別図柄抽選に当選している保留がある場合には、選択された変動表示と同じ変動表示時間の、リーチ表示を含まない変動表示を複数回分含む変動表示を所定の確率で実行することで、保留を貯め易くする構成としたが、保留を貯め易くする構成はこれに限定されない。

【 0 4 0 2 】

例えば、特別図柄に係る始動装置の入口部分に、当該始動装置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が設けられている場合に、当該進入規制機構の姿勢を始動装置の内部に遊技球が進入しやすい（または、内部への遊技球の進入を許容する）姿勢に変化させることで、保留を貯め易くするようにしてもよい。あるいは、リーチ表示が行われてから中図柄が最終的に停止するまでの期間を短くすることで、遊技者が遊技球の発射を止め得る期間を短くさせ、それにより、保留を貯め易くするようにしてもよい。

【 0 4 0 3 】

また、上記第 6 実施形態において、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）に対する保留の中に特別図柄抽選に当選している保留がある場合には、当選している保留がない場合に比べて、装飾図柄の変動表示として長い時間の変動表示が選択され易い条件に基づいて変動表示時間を選択するようにしてもよい。

【 0 4 0 4 】

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

【 0 4 0 5 】

< 上記各実施形態から抽出される発明 >

以下、上記した各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。

【 0 4 0 6 】

< 特徴 1 0 >

複数列の図柄を各々変動表示可能な表示部（装飾図柄表示装置 4 7 9）と、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 9 2 0）と、前記始動条件が成立した場合に前記複数列の図柄の変動表示の変動態様（装飾図柄の変動パターン）を選択する変動態様選択手段（主制御基板 9 2 0）と、前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記複数列の図柄を、前記変動態様選択手段により選択された変動態様で変動表示した後、前記抽選結果に応じた図柄の組み

合わせて停止表示する変動実行手段（副制御基板 9 4 0）と、

前記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複数列の図柄が前記第 1 結果を示す図柄の組み合わせで停止表示された後、通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生する遊技制御手段（主制御基板 9 2 0）と、

前記抽選手段による抽選結果のうち、前記変動実行手段による前記複数列の図柄の変動表示の実行が保留されている抽選結果を、所定個数を上限として所定の記憶部（主制御基板 9 2 0 の R A M）に記憶可能な保留記憶手段（主制御基板 9 2 0）と、

該保留記憶手段により前記記憶部に記憶された抽選結果の数が上限に達した場合に、所定の確率で所定の特別演出を前記表示部にて表示する特別演出表示手段（副制御基板 9 4 0）と、を備え、

前記変動態様選択手段は、前記保留記憶手段により前記記憶部に記憶された抽選結果の中に前記第 1 結果を示す抽選結果が含まれる場合には、前記保留記憶手段により前記記憶部に記憶された抽選結果の中に前記第 1 結果を示す抽選結果が含まれない場合に比べて、前記保留記憶手段により前記記憶部に記憶される抽選結果の数が増加し易くなる変動態様を選択することを特徴とする遊技機。

【0 4 0 7】

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、遊技領域に設けられた始動口に入球した場合に、その入球に応じて抽選を行い、当該抽選において大当りに当選した場合に、特別遊技状態となって多数の遊技球が入賞口へ入球可能となる構成が知られている。また、かかるパチンコ機は表示装置を備えており、当該表示装置では、上記抽選が行われたことに基づいて図柄の変動表示が開始され、当該変動表示の最終的な停止表示として上記抽選結果に応じた停止結果が表示される。

【0 4 0 8】

また、従来のパチンコ機には、遊技球が、表示装置にて図柄の変動表示が行われている最中に始動口に入球した場合、大当りの抽選に用いる当り情報（抽選結果に対応する情報であり、抽選結果に相当する）が予め定められた所定数（例えば、4 個）を上限として保留記憶されるよう構成されたものがある（例えば、特開 2 0 1 6 - 2 2 1 4 7 号公報参照）。

【0 4 0 9】

しかしながら、所定の上限値まで抽選結果を保留記憶可能な従来構成の遊技機については未だ改良の余地がある可能性があった。例えば、当り情報が上限値に達してしまうと、遊技球が始動口に入球したとしても、その入球に対する当り情報は記憶されず無駄になるだけである。

【0 4 1 0】

これに対し、特徴 1 0 に記載の遊技機であれば、所定の上限値まで抽選結果を好適に保留記憶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、複数列の図柄の変動表示の変動態様の変動態様選択手段により選択され、変動実行手段により、当該選択された変動態様で複数列の図柄が表示部にて変動表示された後、抽選手段による抽選結果に応じた図柄の組み合わせで停止表示される。このとき、抽選結果が所定の第 1 結果であれば、複数列の図柄が第 1 結果を示す図柄の組み合わせ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。

【0 4 1 1】

前記抽選手段による抽選結果のうち、変動実行手段による複数列の図柄の変動表示の実行が保留されている抽選結果は、保留記憶手段によって所定個数を上限として所定の記憶部に記憶可能に構成される。そのように記憶部に記憶された抽選結果の数が上限に達した場合には、特別演出表示手段により、所定の特別演出が所定の確率で表示部に表示される。よって、遊技者は、記憶部に記憶される抽選結果の数を増やすという目的を持って始動条件の成立を狙う遊技に臨むことができる。これにより、保留記憶手段によって抽選結果を所定個数（上限）まで記憶部に記憶可能な遊技機に対する遊技者の遊技意欲を向上できる。

10

20

30

40

50

【 0 4 1 2 】

変動態様選択手段は、保留記憶手段により記憶部に記憶された抽選結果の中に第 1 結果を示す抽選結果が含まれる場合には、保留記憶手段により記憶部に記憶された抽選結果の中に第 1 結果を示す抽選結果が含まれない場合に比べて、保留記憶手段により記憶部に記憶される抽選結果の数が増加し易くなる変動態様を選択するよう構成されている。

【 0 4 1 3 】

よって、保留記憶手段により記憶部に記憶された抽選結果の中に第 1 結果を示す抽選結果が含まれる場合には、保留記憶手段によって記憶部に記憶される抽選結果の数が増加し易くなるので、当該記憶部に記憶される抽選結果の数が増加し易くなって、特別演出の表示可能性が高まる。これにより、遊技者が特別演出を見られないことで不満を抱き難くなるので、遊技に対する興趣の減退を抑制できる。

10

【 0 4 1 4 】

また、記憶部に記憶された抽選結果の中に第 1 結果を示す抽選結果が含まれる場合に、記憶部に記憶された抽選結果の中に第 1 結果を示す抽選結果が含まれない場合に比べて特別演出が表示され易くなるので、特別演出の表示によって遊技者に特別遊技状態の発生を期待させる状況を作ることができる。よって、遊技の進行に気持ちのメリハリができるので、遊技に対する興趣を向上できる。

【 0 4 1 5 】

なお、特徴 1 0 に記載の遊技機における「特別演出」は、表示部に表示される演出に限らず、表示部に表示される演出に代えて、または、表示部に表示される演出に加えて、音による演出、光による演出、動作可能な構造体の動作による演出、もしくは、それらの一部または全てを組み合わせた演出であってもよい。よって、特徴 1 0 における「特別演出表示手段」は、表示を含めた種々の特別演出を実行する「特別演出実行手段」であってもよい。

20

【 0 4 1 6 】

また、特徴 1 0 に記載の遊技機において、保留記憶手段により記憶部に記憶される（保留される）情報は、「抽選結果」の記載に代えて、「抽選手段による抽選に用いる情報」としてもよいし、「抽選結果に対応する情報」としてもよい。

【 0 4 1 7 】

< 特徴 1 1 >

30

複数列の図柄を各々変動表示可能な表示部（装飾図柄表示装置 4 7 9）と、
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 9 2 0）と、
前記始動条件が成立した場合に前記複数列の図柄の変動表示の変動態様（装飾図柄の変動パターン）を選択する変動態様選択手段（主制御基板 9 2 0）と、

前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記複数列の図柄を、前記変動態様選択手段により選択された変動態様で変動表示した後、前記抽選結果に応じた図柄の組み合わせで停止表示する変動実行手段（副制御基板 9 4 0）と、

前記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複数列の図柄が前記第 1 結果を示す図柄の組み合わせで停止表示された後、通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生する遊技制御手段（主制御基板 9 2 0）と、

40

前記抽選手段による抽選結果のうち、前記変動実行手段による前記複数列の図柄の変動表示の実行が保留されている抽選結果を、所定個数を上限として所定の記憶部に記憶可能な保留記憶手段（副制御基板 9 4 0）と、

該保留記憶手段により前記記憶部に記憶された抽選結果の数が増加し易くなる変動態様を選択するよう構成されている。

前記変動態様選択手段により選択可能な変動態様は、前記第 1 結果を示す図柄の組み合わせのうち一部を構成した状態で図柄を停止表示した後に、変動表示が継続される残りの図柄を前記抽選手段による抽選結果に応じた図柄で停止表示するリーチ表示態様と、前記リーチ表示態様を含まない非リーチ表示態様と、を少なくとも含み、

50

前記変動態様選択手段は、前記保留記憶手段により前記記憶部に記憶された抽選結果の中に前記第1結果を示す抽選結果が含まれる場合には、前記保留記憶手段により前記記憶部に記憶された抽選結果の中に前記第1結果を示す抽選結果が含まれない場合に比べて高確率で非リーチ表示態様を選択することを特徴とする遊技機。

【0418】

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、遊技領域に設けられた始動口に入球した場合に、その入球に応じて抽選を行い、当該抽選において大当りに当選した場合に、特別遊技状態となって多数の遊技球が入賞口へ入球可能となる構成が知られている。また、かかるパチンコ機は表示装置を備えており、当該表示装置では、上記抽選が行われたことに基づいて図柄の変動表示が開始され、当該変動表示の最終的な停止表示として上記抽選結果に応じた停止結果が表示される。

10

【0419】

また、従来のパチンコ機には、遊技球が、表示装置にて図柄の変動表示が行われている最中に始動口に入球した場合、大当りの抽選に用いる当り情報（抽選結果に対応する情報であり、抽選結果に相当する）が予め定められた所定数（例えば、4個）を上限として保留記憶されるよう構成されたものがある（例えば、特開2016-22147号公報参照）。

【0420】

しかしながら、所定の上限値まで抽選結果を保留記憶可能な従来構成の遊技機については未だ改良の余地がある可能性があった。例えば、当り情報が上限値に達してしまうと、遊技球が始動口に入球したとしても、その入球に対する当り情報は記憶されず無駄になるだけである。

20

【0421】

これに対し、特徴11に記載の遊技機であれば、所定の上限値まで抽選結果を好適に保留記憶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、複数列の図柄の変動表示の変動態様が変動態様選択手段により選択され、変動実行手段により、当該選択された変動態様で複数列の図柄が表示部にて変動表示された後、抽選手段による抽選結果に応じた図柄の組み合わせで停止表示される。このとき、抽選結果が所定の第1結果であれば、複数列の図柄が第1結果を示す図柄の組み合わせ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。

30

【0422】

前記抽選手段による抽選結果のうち、変動実行手段による複数列の図柄の変動表示の実行が保留されている抽選結果は、保留記憶手段によって所定個数を上限として所定の記憶部に記憶可能に構成される。そのように記憶部に記憶された抽選結果の数が上限に達した場合には、特別演出表示手段により、所定の特別演出が所定の確率で表示部に表示される。よって、遊技者は、記憶部に記憶される抽選結果の数を増やすという目的を持って始動条件の成立を狙う遊技に臨むことができる。これにより、保留記憶手段によって抽選結果を所定個数（上限）まで記憶部に記憶可能な遊技機に対する遊技者の遊技意欲を向上できる。

【0423】

変動態様選択手段は、保留記憶手段により記憶部に記憶された抽選結果の中に第1結果を示す抽選結果が含まれる場合には、保留記憶手段により記憶部に記憶された抽選結果の中に第1結果を示す抽選結果が含まれない場合に比べて高確率で非リーチ表示態様を選択するよう構成されている。よって、保留記憶手段により記憶部に記憶された抽選結果の中に第1結果を示す抽選結果が含まれる場合には、非リーチ表示態様の変動表示が表示され易い。

40

【0424】

リーチ表示態様の変動表示が表示された場合、遊技者は、その後に特別遊技状態が発生することを考慮して変動表示中に遊技球の発射を止めてしまうことがある。これに対し、特徴11に記載の遊技機においては、保留記憶手段により記憶部に記憶された抽選結果の

50

中に第 1 結果を示す抽選結果が含まれる場合には非リーチ表示態様の変動表示が表示され易くなるので、遊技者の変動表示中に遊技球の発射を止めることを抑制できる。

【0425】

これにより、保留記憶手段により記憶部に記憶される抽選結果の数が増加し易くなるので、当該記憶部に記憶される抽選結果の数が増加し易くなって、特別演出の表示可能性が高まる。これにより、遊技者が特別演出を見られないことで不満を抱き難くなるので、遊技に対する興趣の減退を抑制できる。

【0426】

また、記憶部に記憶された抽選結果の中に第 1 結果を示す抽選結果が含まれる場合に、記憶部に記憶された抽選結果の中に第 1 結果を示す抽選結果が含まれない場合に比べて、非リーチ表示態様の変動表示が表示され易くなるので、記憶部に記憶された抽選結果の中に第 1 結果を示す抽選結果が含まれる場合に特別演出をより表示され易くすることができる。よって、特別演出の表示によって遊技者に特別遊技状態の発生を期待させる状況を作ることができるので、遊技の進行に気持ちのメリハリができ、遊技に対する興趣を向上できる。

【0427】

なお、特徴 1 1 に記載の遊技機における「特別演出」は、表示部に表示される演出に限らず、表示部に表示される演出に代えて、または、表示部に表示される演出に加えて、音による演出、光による演出、動作可能な構造体の動作による演出、もしくは、それらの一部または全てを組み合わせた演出であってもよい。よって、特徴 1 1 における「特別演出表示手段」は、表示を含めた種々の特別演出を実行する「特別演出実行手段」であってもよい。

【0428】

また、特徴 1 1 に記載の遊技機において、保留記憶手段により記憶部に記憶される（保留される）情報は、「抽選結果」の記載に代えて、「抽選手段による抽選に用いる情報」としてもよいし、「抽選結果に対応する情報」としてもよい。

【0429】

< 特徴 1 2 >

特徴 1 1 に記載の遊技機であって、

前記始動条件が成立した場合に複数列の図柄の変動表示に係る変動時間を決定する変動時間決定手段を備え、

前記変動態様選択手段は、前記変動時間決定手段により決定された変動時間に対応する前記変動態様を選択するものであり、

前記変動態様選択手段は、前記変動時間決定手段により決定された変動時間が前記リーチ表示態様に対応する場合に、前記保留記憶手段により前記記憶部に記憶された抽選結果の中に前記第 1 結果を示す抽選結果が含まれる場合には、前記変動時間決定手段により決定された変動時間より短い変動時間の前記非リーチ表示態様を、前記保留記憶手段により前記記憶部に記憶された抽選結果の中に前記第 1 結果を示す抽選結果が含まれない場合に比べて高確率で選択し、

前記変動実行手段は、前記変動時間決定手段により決定された変動時間が前記リーチ表示態様に対応し、かつ、前記保留記憶手段により前記記憶部に記憶された抽選結果の中に前記第 1 結果を示す抽選結果が含まれる場合に、前記変動態様選択手段により前記変動時間決定手段により決定された変動時間より短い変動時間の前記非リーチ表示態様が選択された場合には、選択された前記非リーチ表示態様を 1 または複数回行うことで、前記変動時間決定手段により決定された変動時間の変動表示を行うことを特徴とする遊技機。

【0430】

特徴 1 2 に記載の遊技機であれば、変動時間決定手段により決定された変動時間がリーチ表示態様に対応する場合に、保留記憶手段により記憶部に記憶された抽選結果の中に第 1 結果を示す抽選結果が含まれる場合には、変動態様選択手段により、変動時間決定手段により決定された変動時間より短い変動時間の非リーチ表示態様が、保留記憶手段により

記憶部に記憶された抽選結果の中に第 1 結果を示す抽選結果が含まれない場合に比べて高確率で選択される。

【 0 4 3 1 】

変動時間決定手段により決定された変動時間がリーチ表示態様に対応し、かつ、保留記憶手段により記憶部に記憶された抽選結果の中に第 1 結果を示す抽選結果が含まれる場合に、変動態様選択手段により変動時間決定手段により決定された変動時間より短い変動時間の非リーチ表示態様が選択された場合には、変動実行手段により、選択された前記非リーチ表示態様を 1 または複数回行うことで、変動時間決定手段により決定された変動時間の変動表示が行われる。

【 0 4 3 2 】

よって、リーチ表示態様に対応する変動時間の非リーチ表示態様の変動表示を行うために、リーチ表示態様より短い変動時間の非リーチ表示態様に係るデータを流用することができ、リーチ表示態様に対応する変動時間の非リーチ表示態様に係るデータを専用に準備する必要がない。これにより、遊技機における記憶容量の消費量を好適に抑制できる。

【 0 4 3 3 】

< 特徴 2 0 >

図柄を表示可能な表示部（装飾図柄表示装置 4 7 9）と、
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 9 2 0）と、
前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記図柄の変動表示を行った後、前記抽選結果に応じた図柄を停止図柄とする停止表示する変動実行手段（副制御基板 9 4 0）と、

前記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当該第 1 結果を示す停止図柄の停止表示が行われた後、通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生する遊技制御手段（主制御基板 9 2 0）と、

遊技者が操作可能な操作部（押圧操作装置 2 6 1）と、

前記抽選手段により前記第 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実行可能期間（装飾図柄の変動表示の実行期間）内に設定された 1 または複数の操作時期に操作可能とされる前記操作部の複数の操作態様の各々に対し、各操作態様が行われた場合に実行される各特別演出を、それぞれ、複数種類の演出の中から選択する特別演出選択手段（副制御基板 9 4 0）と、

前記演出実行可能期間内に設定された前記 1 または複数の操作時期に、当該 1 または複数の操作時期に操作可能とされる前記操作部の複数の操作態様のうち、第 1 の操作態様で前記操作部が操作された場合に、当該第 1 の操作態様に対して前記特別演出選択手段により選択された特別演出を前記表示部に表示する第 1 特別演出表示手段（副制御基板 9 4 0）と、

前記演出実行可能期間内に設定された前記 1 または複数の操作時期に操作可能とされる前記操作部の複数の操作態様の各々に対して前記特別演出選択手段によりそれぞれ選択された各特別演出を示す演出情報を、当該各特別演出を復元可能に所定の記憶部（副制御基板 9 4 0 の R A M）に記憶する記憶制御手段（副制御基板 9 4 0）と、

前記演出実行可能期間の終了後に設定された所定の復元可能期間内に、前記複数の操作態様のうち第 2 の操作態様で前記操作部が操作された場合、前記記憶制御手段により前記記憶部に記憶された演出情報に基づいて、当該第 2 の操作態様に対して前記特別演出選択手段により選択された特別演出を前記表示部に表示する第 2 特別演出表示手段（副制御基板 9 4 0）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【 0 4 3 4 】

従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球した場合に、その入球に応じて抽選を行い、当該抽選において大当りに当選した場合に、特別遊技状態となって多数の遊技球が入賞口へ入球可能となる構成が知られている。また、かかるパチンコ機は表示装置を備えており、当該表示装置では、上記抽選が行われたことに基づいて

10

20

30

40

50

図柄の変動表示が開始され、当該変動表示の最終的な停止表示として上記抽選結果に応じた停止結果が表示される。

【 0 4 3 5 】

近年においては、所定のタイミングで遊技者が演出ボタンを操作することで、表示装置における表示内容が変更されたり、スピーカから対応する音声が出力されたり等の所定の演出が実行される遊技機も知られている（例えば、特開 2 0 1 6 - 1 9 3 3 2 9 号公報参照）。

【 0 4 3 6 】

しかしながら、遊技者が所定のタイミングで演出ボタンを操作したことに基づき所定の演出が実行されるよう構成された従来の遊技機については未だ改良の余地がある可能性があった。例えば、所定のタイミングで遊技者が演出ボタンを操作すれば、遊技者は当該演出ボタンの操作に対応する演出を体験することができるが、そのタイミングで遊技者が演出ボタンを操作しなければ、遊技者は該演出ボタンの操作に対応する演出を体験することができない。

10

【 0 4 3 7 】

これに対し、特徴 2 0 に記載の遊技機であれば、遊技者が所定のタイミングで操作部を操作したことに基づき所定の演出が好適に実行されるよう構成された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、変動実行手段により、図柄の変動表示が表示部にて行われた後、抽選手段による抽選結果に応じた図柄の組み合わせで停止表示される。このとき、抽選結果が所定の第 1 結果であれば、図柄が第 1 結果を示す図柄の組み合わせ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。

20

【 0 4 3 8 】

抽選手段により第 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実行可能期間内には操作時期が設定されている。当該操作時期に操作可能とされる操作部の複数の操作態様の各々に対し、各操作態様が行われた場合に実行される各特別演出が、特別演出選択手段により、それぞれ、複数種類の演出の中から選択される。特別演出選択手段により選択された各特別演出を示す演出情報は、記憶制御手段により、当該各特別演出を復元可能に所定の記憶部に記憶される。

30

【 0 4 3 9 】

演出実行可能期間内に設定された 1 または複数の操作時期に、当該 1 または複数の操作時期に操作可能とされる複数の操作態様のうち第 1 の操作態様で操作部が操作された場合には、第 1 特別演出表示手段により、当該第 1 の操作態様に対して特別演出選択手段により選択された特別演出が表示部に表示される。

【 0 4 4 0 】

その一方で、演出実行可能期間の終了後に設定された所定の復元可能期間内に、前記複数の操作態様のうち第 2 の操作態様で操作部が操作された場合には、記憶制御手段によって記憶部に記憶された演出情報に基づいて、当該第 2 の操作態様に対して特別演出選択手段により選択された特別演出が表示部に表示される。

40

【 0 4 4 1 】

よって、演出実行可能期間内における所定の操作時期に第 2 の操作態様で操作部を操作しなかった場合であっても、復元可能期間内に第 2 の操作態様で操作部を操作することで、遊技者は、自身が演出実行可能期間における所定の操作時期に第 2 の操作態様で操作部の操作をしなかったために見ることができなかった特別演出（第 2 の操作態様に対応する特別演出）を復元させて見ることができる。これにより、演出実行可能期間において自身の意思で一部または全ての特別演出を見なかったことに対して後悔するなど、遊技者が遊技に負の感情を抱く可能性を低減できるので、遊技に対する興趣の減退が抑制される。

【 0 4 4 2 】

なお、特徴 2 0 に記載の遊技機における「特別演出」は、表示部に表示される演出に限

50

らず、表示部に表示される演出に代えて、または、表示部に表示される演出に加えて、音による演出、光による演出、動作可能な構造体の動作による演出、もしくは、それらの一部または全てを組み合わせた演出であってもよい。よって、特徴 20 における「第 1 特別演出表示手段」および「第 2 特別演出表示手段」は、それぞれ、表示を含めた種々の特別演出を実行する「第 1 特別演出実行手段」および「第 2 特別演出実行手段」であってもよい。

【0443】

<特徴 21>

特徴 20 に記載の遊技機であって、

前記演出実行可能期間は、前記変動実行手段により実行される図柄の変動表示の実行期間を含み、

前記図柄の変動表示の実行期間内には複数の前記操作時期が設定され、

前記第 2 特別演出表示手段は、前記復元可能期間内に、前記複数の操作態様のうち、前記第 1 の操作態様で前記操作部が操作された前記操作時期より後の前記操作時期に第 2 の操作態様で前記操作部が操作された場合、前記記憶制御手段により前記記憶部に記憶された演出情報に基づいて、当該第 2 の操作態様に対して前記特別演出選択手段により選択された特別演出を前記表示部に表示することを特徴とする遊技機。

【0444】

特徴 21 に記載の遊技機であれば、図柄の変動表示の実行期間内において異なる操作時期に第 1 の操作態様または第 2 の操作態様で操作部を操作可能な構成において、図柄の変動表示の実行期間内における先の操作時期に第 1 の操作態様で操作部を操作することで、第 1 の操作態様に対応する特別演出を表示させたが、その後の操作時期に第 2 の操作態様で操作部を操作せず、第 2 の操作態様に対応する特別演出を表示させなかった場合であっても、復元可能期間内に第 2 の操作態様で操作部を操作することで、遊技者は、第 2 の操作態様に対応する特別演出を復元させて見ることができる。

【0445】

図柄の変動表示の実行期間内に複数の操作時期が設けられている場合、各操作時期に対して表示可能な特別演出がその後の特別遊技状態の発生確率を示唆する演出である場合、後で表示された特別演出が、先に表示された特別演出より特別遊技状態に遷移する可能性が低いことを示唆する演出であった場合、遊技者は、特別遊技状態に遷移することの期待を失って遊技に落胆する虞がある。遊技者は、そのような落胆を防ぐために、後の操作時期に操作部を操作しないという選択もできるが、後の操作時期に操作部を操作しなかった場合に、その後に特別遊技状態に遷移した場合など、後になって、自身の意思で表示させなかった特別演出を表示させていたらどうなっていたかを知りたくなることがある。

【0446】

これに対し、特徴 21 に記載の遊技機であれば、遊技者は、復元可能期間に第 2 の操作態様に対応する特別演出を復元させて見ることができるので、遊技者に満足感を与えることができ、遊技に対する興趣を好適に向上させることができる。

【0447】

<特徴 22>

特徴 20 または特徴 21 に記載の遊技機であって、

前記第 2 特別演出表示手段は、前記復元可能期間内に、前記複数の操作態様のうち、前記第 1 の操作態様で前記操作部が操作された前記操作時期に第 2 の操作態様で前記操作部が操作された場合、前記記憶制御手段により前記記憶部に記憶された演出情報に基づいて、当該第 2 の操作態様に対して前記特別演出選択手段により選択された特別演出を前記表示部に表示することを特徴とする遊技機。

【0448】

特徴 22 に記載の遊技機であれば、演出実行可能期間内において共通する操作時期に第 1 の操作態様または第 2 の操作態様で操作部を操作可能な構成において、演出実行可能期間において第 1 の操作態様で操作部を操作したことで、必然的に第 2 の操作態様で操作部

10

20

30

40

50

を操作できなかった場合であっても、遊技者は、復元可能期間に第２の操作態様に対応する特別演出を復元させて見ることができる。これにより、演出実行可能期間において遊技者が見ることができなかった特別遊技を見ることができるので、遊技者に満足感を与えることができ、遊技に対する興趣を好適に向上させることができる。

【０４４９】

<特徴３０>

図柄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）と、

前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記図柄の変動表示を行った後、前記抽選結果に応じた図柄を停止図柄とする停止表示する変動実行手段（副制御基板９４０）と、

10

前記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当該第１結果を示す停止図柄の停止表示が行われた後、通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生する遊技制御手段（主制御基板９２０）と、

遊技者が操作可能な第１操作部（押圧操作装置２６１）と、

該第１操作部とは異なる位置に設けられて遊技者が操作可能な第２操作部（選択操作装置２６３）と、

前記抽選手段により前記第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実行可能期間（装飾図柄の変動表示の実行期間）内に設定された操作時期に前記第１操作部が操作された場合に実行される特別演出を、複数種類の演出の中から選択する特別演出選択手段（副制御基板９４０）と、

20

前記演出表示可能期間内に設定された操作時期に前記第１操作部が操作された場合に、当該操作時期における当該第１操作部の操作に対して前記特別演出選択手段により選択された特別演出を前記表示部における所定の位置に表示し、当該操作時期に前記第２操作部が操作された場合には、当該操作時期における前記第１操作部の操作に対して前記特別演出選択手段により選択された特別演出が前記所定の位置とは異なる位置に表示するよう制御する特別演出制御手段（副制御基板９４０）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【０４５０】

30

従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球した場合に、その入球に応じて抽選を行い、当該抽選において大当りに当選した場合に、特別遊技状態となって多数の遊技球が入賞口へ入球可能となる構成が知られている。また、かかるパチンコ機は表示装置を備えており、当該表示装置では、上記抽選が行われたことに基づいて図柄の変動表示が開始され、当該変動表示の最終的な停止表示として上記抽選結果に応じた停止結果が表示される。

【０４５１】

近年においては、所定のタイミングで遊技者が演出ボタンを操作することで、表示装置における表示内容が変更されたり、スピーカから対応する音声が出力されたり等の所定の演出が実行される遊技機も知られている（例えば、特開２０１６－１９３３２９号公報参照）。

40

【０４５２】

しかしながら、遊技者が所定のタイミングで演出ボタンを操作したことに基づき所定の演出が実行されるよう構成された従来の遊技機については未だ改良の余地がある可能性があった。例えば、遊技者が操作ボタンを操作したことで表示装置に表示される演出は常に同じ領域に表示されるので、その点においては、目新しさもなく単調であった。

【０４５３】

これに対し、特徴３０に記載の遊技機であれば、遊技者が所定のタイミングで操作部を操作したことに基づき所定の演出が好適に実行されるよう構成された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、変動実行手段により、図柄の変

50

動表示が表示部にて行われた後、抽選手段による抽選結果に応じた図柄の組み合わせで停止表示される。このとき、抽選結果が所定の第1結果であれば、図柄が第1結果を示す図柄の組み合わせ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。

【0454】

抽選手段により第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実行可能期間内には操作時期が設定されている。当該操作時期に操作部が操作された場合に実行される各特別演出が、特別演出選択手段により、それぞれ、複数種類の演出の中から選択される。

10

【0455】

演出実行可能期間内に設定された操作時期に第1操作部が操作された場合には、特別演出制御手段により、操作時期における当該第1操作部の操作に対して特別演出選択手段により選択された特別演出が表示部における所定の位置に表示される。その一方で、当該操作時期に第2操作部が操作された場合には、特別演出制御手段により、当該操作時期における第1操作部の操作に対して特別演出選択手段により選択された特別演出が前記所定の位置とは異なる位置に表示される。

【0456】

よって、第1操作部を操作するか第2操作部を操作するかで特別演出の表示位置を変えることができるので、特別演出を遊技者の操作に応じて表示させる遊技に多様性を持たせることが可能となり、その興趣を向上させることができる。

20

【0457】

<特徴31>

特徴30に記載の遊技機であって、

前記特別演出制御手段は、前記演出表示可能期間内に設定された操作時期に前記第2操作部が操作された場合に、当該操作時期における前記第1操作部の操作に対して前記特別演出選択手段により選択された特別演出を示す演出情報を他の遊技機に送信して、当該特別演出を当該他の遊技機の表示部に表示することを特徴とする遊技機。

【0458】

特徴31に記載の遊技機であれば、演出表示可能期間内に設定された操作時期に第2操作部が操作された場合には、特別演出制御手段により、当該操作時期における第1操作部の操作に対して特別演出選択手段により選択された特別演出を示す演出情報を他の遊技機に送信することで、当該特別演出を当該他の遊技機の表示部に表示する。

30

【0459】

よって、特別演出を他の遊技機の表示部に表示させることができるので、特別演出を他の遊技者と共に見ることができ、一人で遊技を行う場合とは異なる興趣を得ることができる。

【0460】

<特徴32>

特徴30に記載の遊技機であって、

前記特別演出制御手段は、前記演出表示可能期間内に設定された操作時期に前記第2操作部が操作された場合には、当該操作時期における前記第1操作部の操作に対して前記特別演出選択手段により選択された特別演出が、前記表示部における前記所定の位置とは異なる位置に表示し、前記所定の位置に、前記操作時期に前記第1操作部または前記第2操作部のいずれも操作されなかった場合に前記表示部に表示される内容を表示することを特徴とする遊技機。

40

【0461】

特徴32に記載の遊技機であれば、演出表示可能期間内に設定された操作時期に第2操作部が操作された場合には、特別演出制御手段により、当該操作時期における第1操作部の操作に対して特別演出選択手段により選択された特別演出が、表示部における所定の位

50

置（すなわち、当該操作時期において第１操作部を操作した場合に特別演出が表示される位置）とは異なる位置に表示される。その一方で、表示部における所定の位置には、前記操作時期に第１操作部または第２操作部のいずれも操作されなかった場合に表示部に表示される内容が表示される。

【０４６２】

よって、遊技者は、第２操作部を操作したことで表示される特別演出と、第１操作部または第２操作部のいずれも操作されなかった場合に表示部に表示される内容とを同時に見ることができるので、遊技に対する興趣を好適に向上させることができる。

【０４６３】

<特徴３３>

特徴３０または特徴３１に記載の遊技機であって、

前記演出情報を他の遊技機から受信可能な受信手段（パチンコ機１００Ｂの副制御基板９４０）を備え、

前記特別演出制御手段は、他の遊技機から送信された前記演出情報を前記受信手段により受信した場合に、当該演出情報が示す特別演出を前記表示部に表示することを特徴とする遊技機。

【０４６４】

特徴３３に記載の遊技機であれば、他の遊技機から送信された演出情報を受信した場合には、特別演出表示手段により、受信した演出情報に基づき、当該演出情報が示す特別演出が表示部に表示される。よって、他の遊技機から受信した演出情報に基づく特別演出を表示部に表示させることができるので、他の遊技機で遊技する他の遊技者と共に特別演出を見ることができ、一人で遊技を行う場合とは異なる興趣を得ることができる。

【０４６５】

<特徴４０>

図柄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）と、

前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記図柄の変動表示を行った後、前記抽選結果に応じた図柄を停止図柄とする停止表示する変動実行手段（副制御基板９４０）と、

前記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当該第１結果を示す停止図柄の停止表示が行われた後、通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生する遊技制御手段（主制御基板９２０）と、

前記抽選結果のうち、前記変動実行手段による図柄の変動表示の実行が保留されている抽選結果を、所定個数を上限として所定の記憶部（主制御基板９２０のＲＡＭ）に記憶可能な保留記憶手段（主制御基板９２０）と、

該保留記憶手段により前記記憶部に記憶された抽選結果の数が上限に達した場合に、所定の確率で所定の特別演出を前記表示部にて表示する特別演出表示手段（副制御基板９４０）と、を備え、

前記特別演出表示手段は、前記保留記憶手段により前記記憶部に記憶された抽選結果の中に前記第１結果を示す抽選結果が含まれる場合には、前記保留記憶手段により前記記憶部に記憶された抽選結果の中に前記第１結果を示す抽選結果が含まれない場合より高い確率で前記特別演出を表示することを特徴とする遊技機。

【０４６６】

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、遊技領域に設けられた始動口に入球した場合に、その入球に応じて抽選を行い、当該抽選において大当りに当選した場合に、特別遊技状態となって多数の遊技球が入賞口へ入球可能となる構成が知られている。また、かかるパチンコ機は表示装置を備えており、当該表示装置では、上記抽選が行われたことに基づいて図柄の変動表示が開始され、当該変動表示の最終的な停止表示として上記抽選結果に応じた停止結果が表示される。

【０４６７】

また、従来のパチンコ機には、遊技球が、表示装置にて図柄の変動表示が行われている最中に始動口に入球した場合、大当りの抽選に用いる当り情報（抽選結果に対応する情報であり、抽選結果に相当する）が予め定められた所定数（例えば、４個）を上限として保留記憶されるよう構成されたものがある（例えば、特開２０１６－２２１４７号公報参照）。

【０４６８】

しかしながら、所定の上限値まで抽選結果を保留記憶可能な従来構成の遊技機については未だ改良の余地がある可能性があった。例えば、当り情報が上限値に達してしまうと、遊技球が始動口に入球したとしても、その入球に対する当り情報は記憶されず無駄になるだけである。

【０４６９】

これに対し、特徴４０に記載の遊技機であれば、所定の上限値まで抽選結果を好適に保留記憶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、変動実行手段により、図柄の変動表示が表示部にて行われた後、抽選手段による抽選結果に応じた図柄の組み合わせで停止表示される。このとき、抽選結果が所定の第１結果であれば、図柄が第１結果を示す図柄の組み合わせ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。

【０４７０】

前記抽選手段による抽選結果のうち、変動実行手段による図柄の変動表示の実行が保留されている抽選結果は、保留記憶手段によって所定個数を上限として所定の記憶部に記憶可能に構成される。そのように記憶部に記憶された抽選結果の数が上限に達した場合には、特別演出表示手段により、所定の特別演出が所定の確率で表示部に表示される。よって、遊技者は、記憶部に記憶される抽選結果の数を増やすという目的を持って始動条件の成立を狙う遊技に臨むことができる。これにより、保留記憶手段によって抽選結果を所定個数（上限）まで記憶部に記憶可能な遊技機に対する遊技者の遊技意欲を向上できる。

【０４７１】

特別演出表示手段は、保留記憶手段により記憶部に記憶された抽選結果の中に第１結果を示す抽選結果が含まれる場合には、保留記憶手段により記憶部に記憶された抽選結果の中に第１結果を示す抽選結果が含まれない場合より高い確率で特別演出を表示するよう構成されている。

【０４７２】

よって、記憶部に記憶された抽選結果の中に第１結果を示す抽選結果が含まれる場合に、記憶部に記憶された抽選結果の中に第１結果を示す抽選結果が含まれない場合に比べて特別演出が表示され易くなるので、特別演出の表示によって遊技者に特別遊技状態の発生を期待させる状況を作ることができる。よって、遊技の進行に気持ちのメリハリができるので、保留記憶手段によって抽選結果を所定個数（上限）まで記憶部に記憶可能な遊技機における興趣を向上できる。

【０４７３】

なお、特徴４０に記載の遊技機における「特別演出」は、表示部に表示される演出に限らず、表示部に表示される演出に代えて、または、表示部に表示される演出に加えて、音による演出、光による演出、動作可能な構造体の動作による演出、もしくは、それらの一部または全てを組み合わせた演出であってもよい。よって、特徴４０における「特別演出表示手段」は、表示を含めた種々の特別演出を実行する「特別演出実行手段」であってもよい。

【０４７４】

また、特徴４０に記載の遊技機において、保留記憶手段により記憶部に記憶される（保留される）情報は、「抽選結果」の記載に代えて、「抽選手段による抽選に用いる情報」としてもよいし、「抽選結果に対応する情報」としてもよい。

【０４７５】

< 特徴５０ >

10

20

30

40

50

図柄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）と、
前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記図柄の変動表示を行った後、前記抽選結果に応じた図柄を停止図柄とする停止表示する変動実行手段（副制御基板９４０）と、

前記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当該第１結果を示す停止図柄の停止表示が行われた後、通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生する遊技制御手段（主制御基板９２０）と、

前記抽選結果のうち、前記変動実行手段による図柄の変動表示の実行が保留されている抽選結果を、所定個数を上限として所定の記憶部（主制御基板９２０のＲＡＭ）に記憶可能な保留記憶手段（主制御基板９２０）と、

該保留記憶手段により前記記憶部に記憶された抽選結果の数が上限に達した場合に、所定の確率で所定の特別演出を前記表示部にて表示する特別演出表示手段（副制御基板９４０）と、を備え、

前記特別演出表示手段は、前記保留記憶手段により前記記憶部に記憶された抽選結果の数が所定の第１時期において上限に達した後、当該第１時期を含む所定期間内における所定の第２時期において前記保留記憶手段により前記記憶部に記憶された抽選結果の数が再度上限に達した場合には、前記第１時期において前記特別演出を表示させる場合より高い確率で前記特別演出を表示することを特徴とする遊技機。

【０４７６】

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、遊技領域に設けられた始動口に入球した場合に、その入球に応じて抽選を行い、当該抽選において大当りに当選した場合に、特別遊技状態となって多数の遊技球が入賞口へ入球可能となる構成が知られている。また、かかるパチンコ機は表示装置を備えており、当該表示装置では、上記抽選が行われたことに基づいて図柄の変動表示が開始され、当該変動表示の最終的な停止表示として上記抽選結果に応じた停止結果が表示される。

【０４７７】

また、従来のパチンコ機には、遊技球が、表示装置にて図柄の変動表示が行われている最中に始動口に入球した場合、大当りの抽選に用いる当り情報（抽選結果に対応する情報であり、抽選結果に相当する）が予め定められた所定数（例えば、４個）を上限として保留記憶されるよう構成されたものがある（例えば、特開２０１６－２２１４７号公報参照）。

【０４７８】

しかしながら、所定の上限値まで抽選結果を保留記憶可能な従来構成の遊技機については未だ改良の余地がある可能性があった。例えば、当り情報が上限値に達してしまうと、遊技球が始動口に入球したとしても、その入球に対する当り情報は記憶されず無駄になるだけである。

【０４７９】

これに対し、特徴５０に記載の遊技機であれば、所定の上限値まで抽選結果を好適に保留記憶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、変動実行手段により、図柄の変動表示が表示部にて行われた後、抽選手段による抽選結果に応じた図柄の組み合わせで停止表示される。このとき、抽選結果が所定の第１結果であれば、図柄が第１結果を示す図柄の組み合わせ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。

【０４８０】

抽選手段による抽選結果のうち、変動実行手段による図柄の変動表示の実行が保留されている抽選結果は、保留記憶手段によって所定個数を上限として所定の記憶部に記憶可能な構成される。そのように記憶部に記憶された抽選結果の数が上限に達した場合には、特別演出表示手段により、所定の特別演出が所定の確率で表示部に表示される。よって、遊技者は、記憶部に記憶される抽選結果の数を増やすという目的を持って始動条件の成立を

狙う遊技に臨むことができる。これにより、保留記憶手段によって抽選結果を所定個数（上限）まで記憶部に記憶可能な遊技機に対する遊技者の遊技意欲を向上できる。

【0481】

特別演出表示手段は、保留記憶手段により記憶部に記憶された抽選結果の数が所定の第1時期において上限に達した後、当該第1時期を含む所定期間内における所定の第2時期において保留記憶手段により記憶部に記憶された抽選結果の数が再度上限に達した場合には、第1時期において特別演出を表示させる場合より高い確率で特別演出を表示するよう構成されている。

【0482】

よって、所定期間内においては、記憶部に記憶された抽選結果の数が再度上限に達した場合には、その前に当該抽選結果の数が上限に達した場合に比べて特別演出が表示され易くなるので、遊技者は、記憶部に記憶される抽選結果の数を増やすという目的を持って始動条件の成立を狙う遊技に臨むことができる。これにより、保留記憶手段によって抽選結果を所定個数（上限）まで記憶部に記憶可能な遊技機に対する遊技者の遊技意欲を向上できる。

10

【0483】

なお、特徴50に記載の遊技機における「特別演出」は、表示部に表示される演出に限らず、表示部に表示される演出に代えて、または、表示部に表示される演出に加えて、音による演出、光による演出、動作可能な構造体の動作による演出、もしくは、それらの一部または全てを組み合わせた演出であってもよい。よって、特徴50における「特別演出表示手段」は、表示を含めた種々の特別演出を実行する「特別演出実行手段」であってもよい。

20

【0484】

また、特徴50に記載の遊技機において、保留記憶手段により記憶部に記憶される（保留される）情報は、「抽選結果」の記載に代えて、「抽選手段による抽選に用いる情報」としてもよいし、「抽選結果に対応する情報」としてもよい。

【0485】

<特徴51>

特徴50に記載の遊技機において、

前記特別演出表示手段は、前記保留記憶手段により前記記憶部に記憶された抽選結果の数が所定の第1時期において上限に達した後、前記第2時期において前記保留記憶手段により前記記憶部に記憶された抽選結果の数が再度上限に達した場合に、前記保留記憶手段により前記記憶部に記憶された抽選結果の中に前記第1結果を示す抽選結果が含まれる場合には、前記保留記憶手段により前記記憶部に記憶された抽選結果の中に前記第1結果を示す抽選結果が含まれない場合より高い確率で前記特別演出を表示することを特徴とする遊技機。

30

【0486】

特徴51に記載の遊技機であれば、特別演出表示手段は、保留記憶手段により記憶部に記憶された抽選結果の数が所定の第1時期において上限に達した後、第2時期において保留記憶手段により記憶部に記憶された抽選結果の数が再度上限に達した場合に、保留記憶手段により記憶部に記憶された抽選結果の中に第1結果を示す抽選結果が含まれる場合には、保留記憶手段により記憶部に記憶された抽選結果の中に第1結果を示す抽選結果が含まれない場合より高い確率で特別演出を表示するよう構成されている。

40

【0487】

よって、記憶部に記憶された抽選結果の中に第1結果を示す抽選結果が含まれる場合に、記憶部に記憶された抽選結果の中に第1結果を示す抽選結果が含まれない場合に比べて特別演出が表示され易くなるので、特別演出の表示によって遊技者に特別遊技状態の発生を期待させる状況を作ることができる。よって、遊技の進行に気持ちのメリハリができるので、遊技に対する興趣を向上できる。

【0488】

50

< 特徴 6 0 >

図柄を表示可能な表示部（装飾図柄表示装置 4 7 9）と、
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 9 2 0）と、
前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記図柄の変動表示を行った後、前
記抽選結果に応じた図柄を停止図柄とする停止表示する変動実行手段（副制御基板 9 4 0
）と、

前記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当該第 1 結果を
示す停止図柄の停止表示が行われた後、通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生する
遊技制御手段（主制御基板 9 2 0）と、

前記抽選手段により前記第 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 結果を示す停止図柄の停止表示が行われるまでの期間内に設定され
た所定の第 1 時期に表示可能な第 1 特別演出として、その後の前記特別遊技状態の発生確
率を示唆する複数種類の特別演出の中から 1 の特別演出を選択する第 1 特別演出選択手段
（副制御基板 9 4 0）と、

前記第 1 特別演出選択手段により選択された第 1 特別演出を前記第 1 時期において前記
表示部に表示する第 1 特別演出手段（副制御基板 9 4 0）と、

遊技者が操作可能な操作部（押圧操作装置 2 6 1）と、

前記第 1 時期に前記第 1 特別演出手段により前記第 1 特別演出が実行されてから、前記期
間内における前記第 1 時期より後ろに設定された所定の第 2 時期が到来する前に前記操作
部が操作された場合、当該第 1 特別演出により示唆される前記特別遊技状態の発生確率が
所定の確率より高い場合には、前記特別遊技状態の発生確率を示唆する第 2 特別演出を前
記第 2 時期において前記表示部に表示しない、または、当該第 1 特別演出より高い前記特
別遊技状態の発生確率を示唆する前記第 2 特別演出が前記表示部に表示されるよう制御す
る第 2 特別演出制御手段（副制御基板 9 4 0）と、を備えていることを特徴とする遊技機
。

【 0 4 8 9 】

従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球した場合に、
その入球に応じて抽選を行い、当該抽選において大当りに当選した場合に、特別遊技状態
となって多数の遊技球が入賞口へ入球可能となる構成が知られている。また、かかるパチ
ンコ機は表示装置を備えており、当該表示装置では、上記抽選が行われたことに基づいて
図柄の変動表示が開始され、当該変動表示の最終的な停止表示として上記抽選結果に応じ
た停止結果が表示される。

【 0 4 9 0 】

近年においては、図柄の変動表示中に様々なキャラクタ図柄等の表示を行い、そのキャ
ラクタ図柄等が表示される度に、表示されたキャラクタ図柄等の種別に応じた大当りとな
る期待度を、遊技者に対して示唆するものが知られている（例えば、特開 2 0 0 9 - 1 5
3 6 9 9 号公報参照）。

【 0 4 9 1 】

しかしながら、大当りへの期待度を遊技者に示唆する演出が図柄の変動表示中に表示さ
れるよう構成された従来の遊技機については未だ改良の余地がある可能性があった。例え
ば、図柄の変動表示中、後に表示されたキャラクタ図柄等の表示が、先に表示されたキャ
ラクタ図柄等の表示に比べて、当該表示によって示唆される大当りへの期待度が低い場合
、遊技者の大当りに対する期待感は、先の表示によって一旦高まるが、後の表示によって
失われてしまうために、遊技に対する興趣が減退する虞があった。

【 0 4 9 2 】

これに対し、特徴 6 0 に記載の遊技機であれば、遊技者が所定のタイミングで操作部を
操作したことに基づき所定の演出が好適に実行されるよう構成された遊技機を提供するこ
とができる。所定の始動条件が成立した場合、変動実行手段により、図柄の変動表示が表
示部にて行われた後、抽選手段による抽選結果に応じた図柄の組み合わせで停止表示され
る。このとき、抽選結果が所定の第 1 結果であれば、図柄が第 1 結果を示す図柄の組み合

わせ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。

【0493】

抽選手段により第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内に設定された所定の第1時期に表示可能な第1特別演出が、第1特別演出選択手段により、その後の前記特別遊技状態の発生確率を示唆する複数種類の特別演出の中から選択される。選択された第1特別演出は、第1特別演出手段により、第1時期において表示部に表示される。

【0494】

第1時期に第1特別演出手段により第1特別演出が実行されてから、前記期間（抽選手段により第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）内における第1時期より後ろに設定された所定の第2時期が到来する前に操作部が操作された場合、当該第1特別演出により示唆される特別遊技状態の発生確率が所定の確率より高い場合には、第2特別演出制御手段の制御により、特別遊技状態の発生確率を示唆する第2特別演出が第2時期において表示部に表示されない、または、当該第1特別演出より高い特別遊技状態の発生確率を示唆する第2特別演出が表示部に表示される。

【0495】

よって、第1特別演出より後に、当該第1特別演出より低い特別遊技状態の発生確率を示唆する第2特別演出が表示されることを抑制できるので、第1特別演出の後に第2特別演出が行われる構成において、遊技者が特別遊技状態の発生に対する期待を失って、遊技に対する興味が減退することを抑制できる。

【0496】

なお、特徴60に記載の遊技機における「特別演出」は、表示部に表示される演出に限らず、表示部に表示される演出に代えて、または、表示部に表示される演出に加えて、音による演出、光による演出、動作可能な構造体の動作による演出、もしくは、それらの一部または全てを組み合わせた演出であってもよい。よって、特徴60における「第1特別演出表示手段」は、表示を含めた種々の特別演出を実行する「第1特別演出実行手段」であってもよく、「第2特別演出制御手段」は、表示を含めた種々の特別演出を実行するよう制御するものであってもよい。

【0497】

なお、特徴10～60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。

【0498】

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。

【0499】

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】

【0500】

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】

【0501】

100...遊技機、261...押圧操作装置、263...選択操作装置、479...装飾図柄表示装置、920...主制御基板、940...副制御基板

10

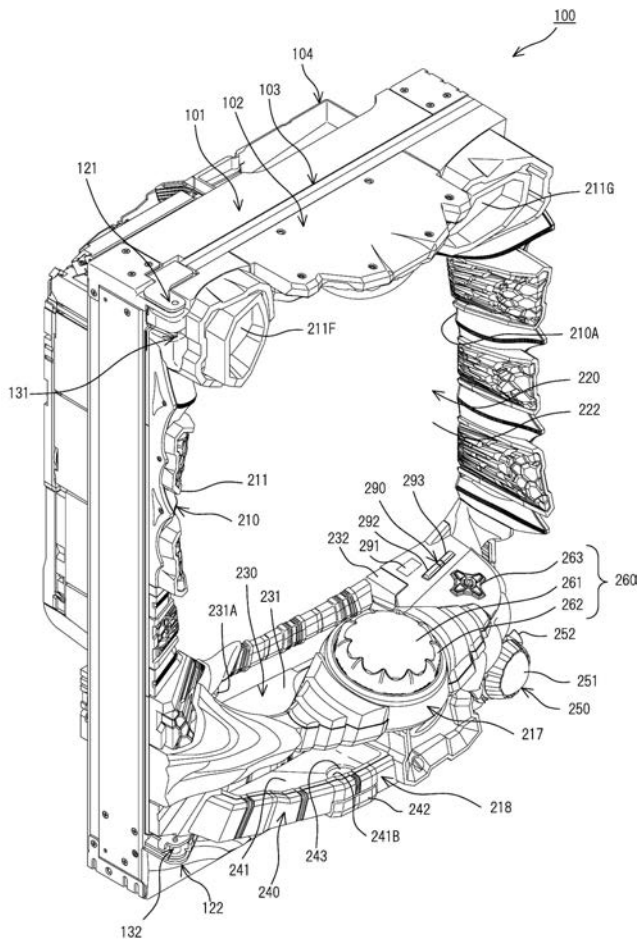
20

30

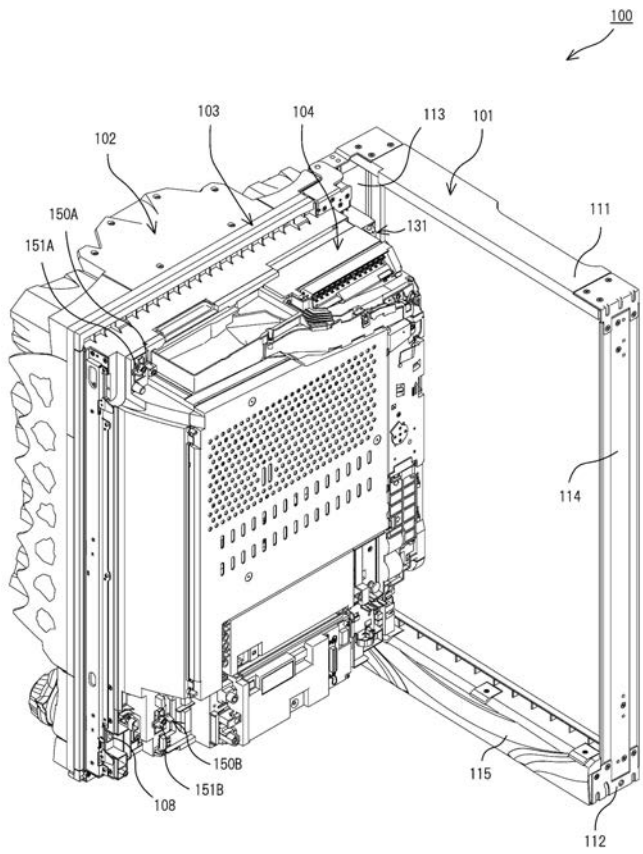
40

50

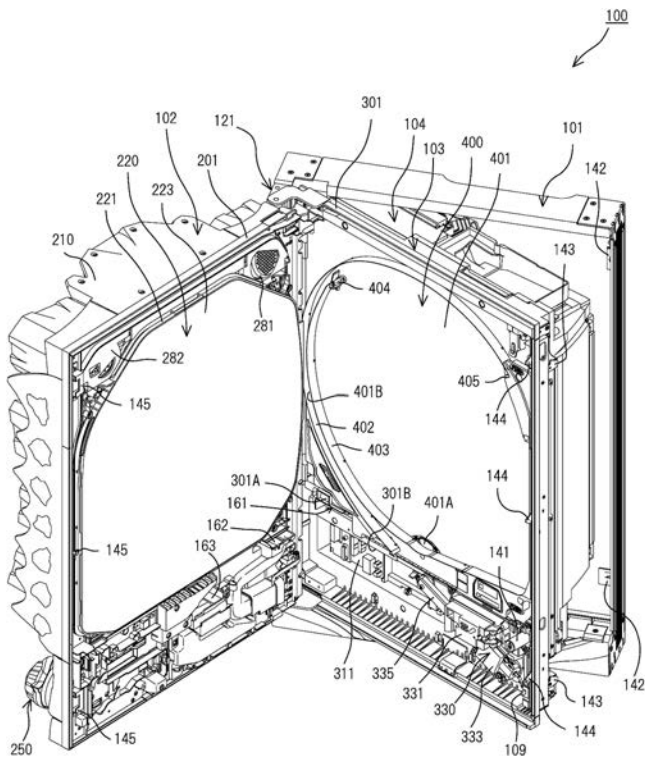
【図 1】



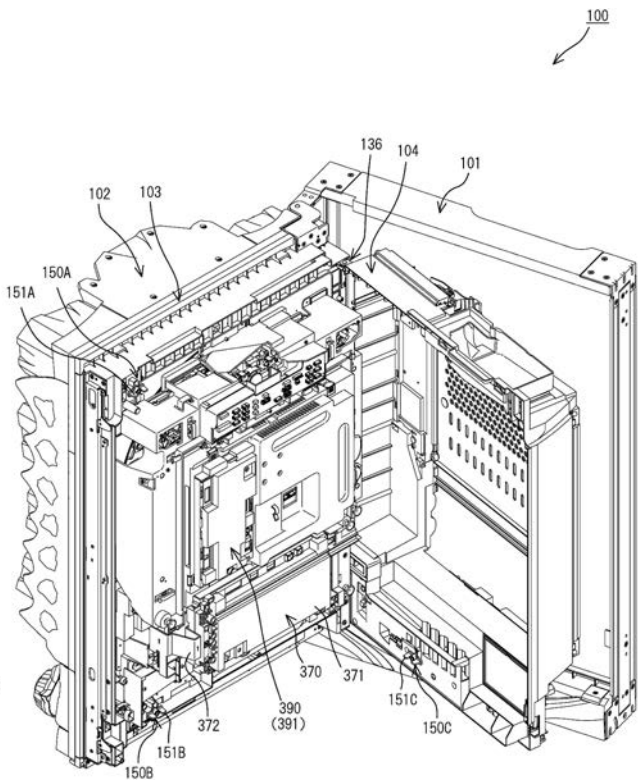
【図 2】



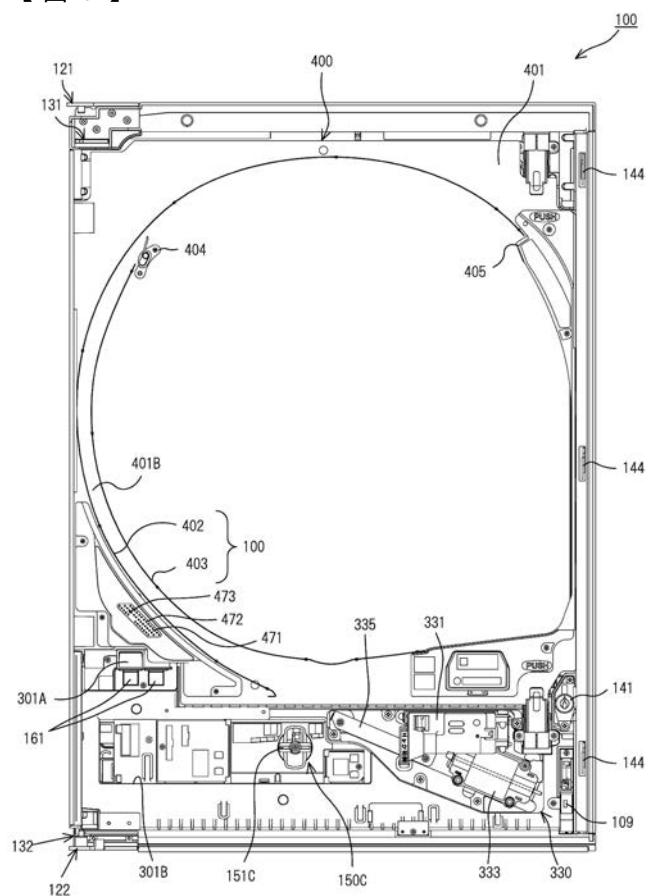
【図 3】



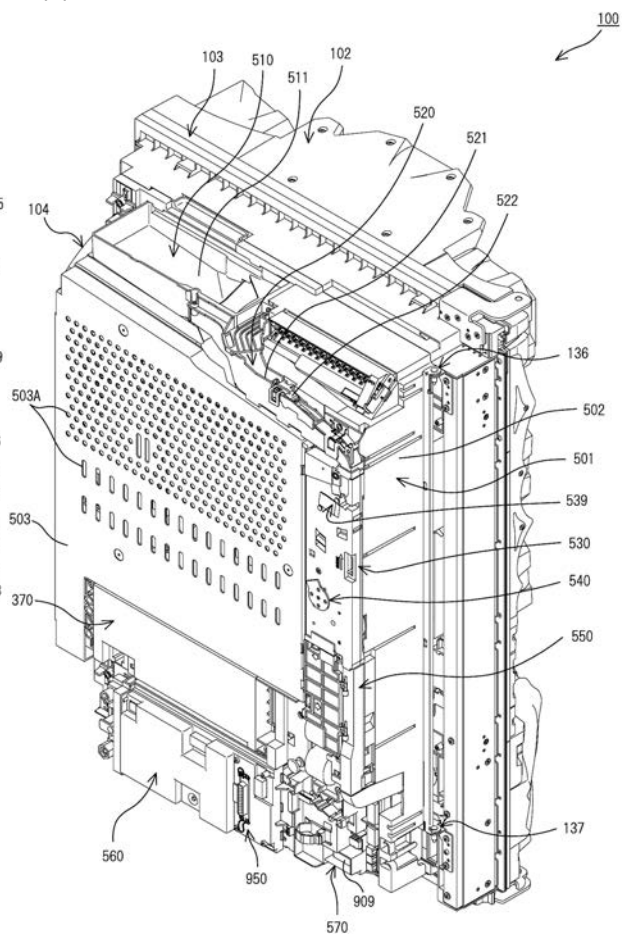
【図 4】



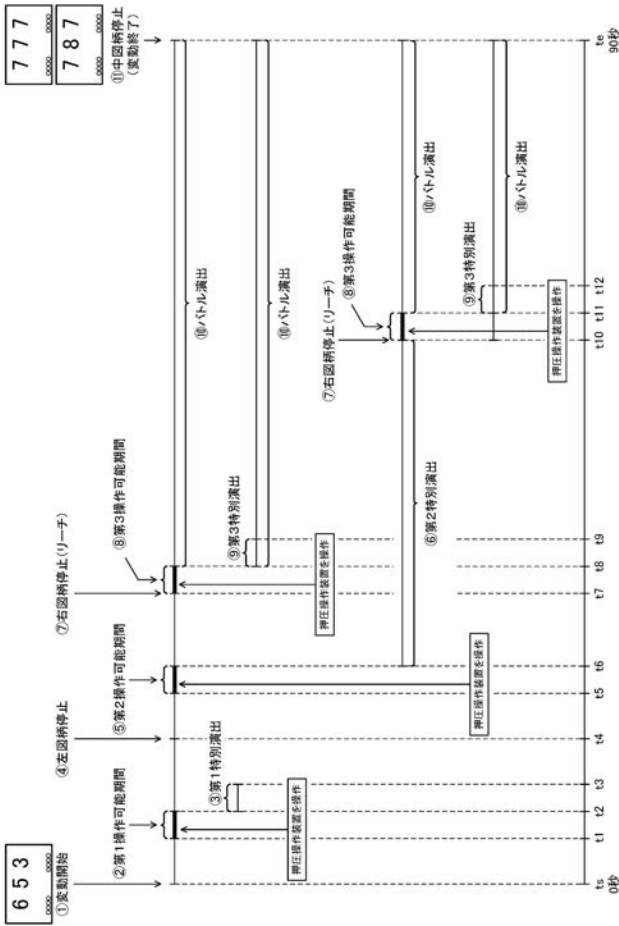
【 図 6 】



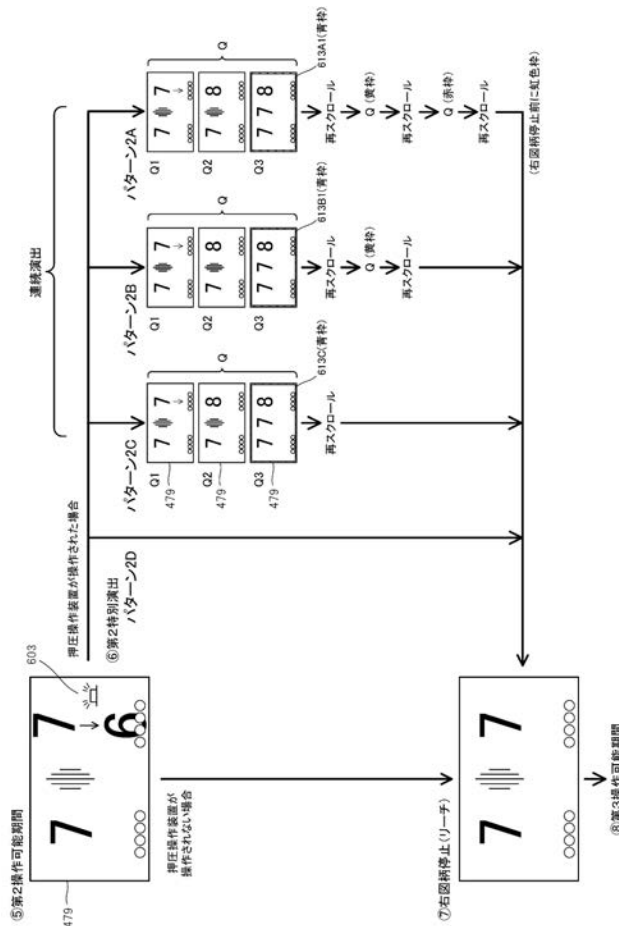
【 図 8 】



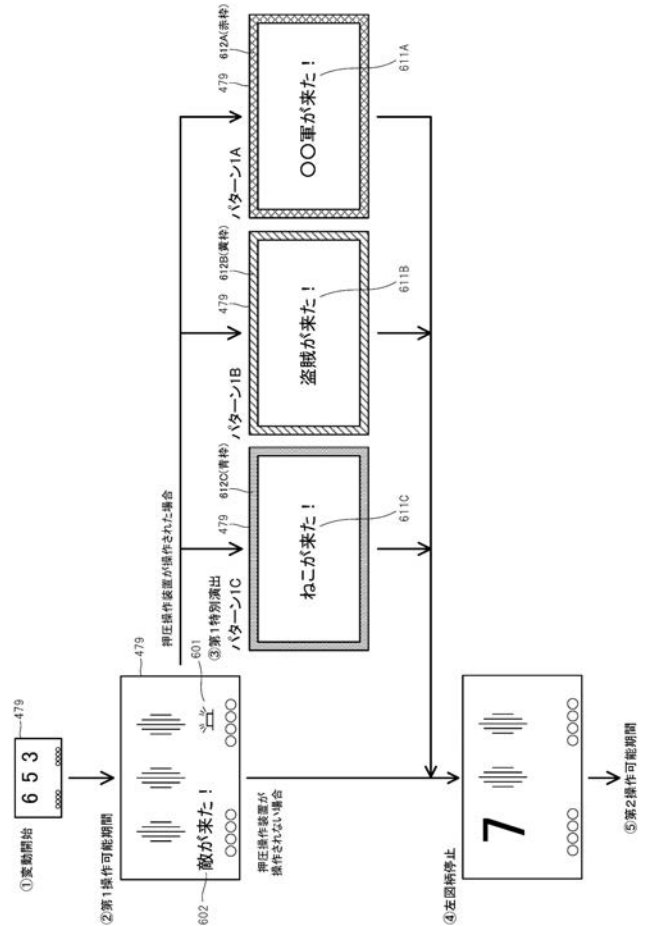
【図 13】



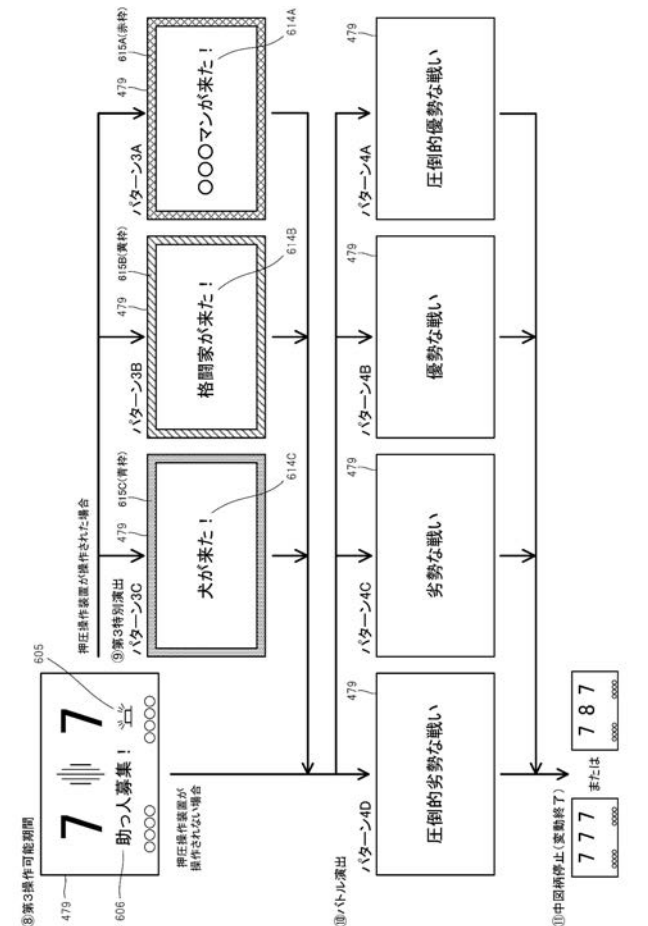
【図 15】



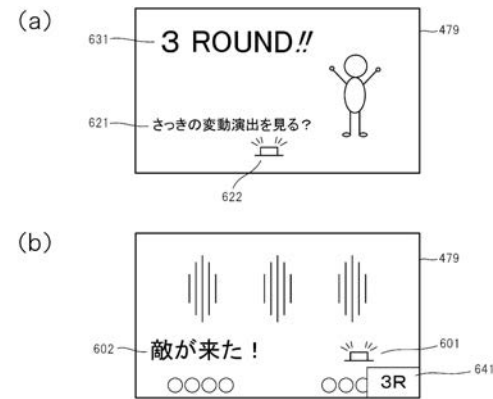
【図 14】



【図 16】



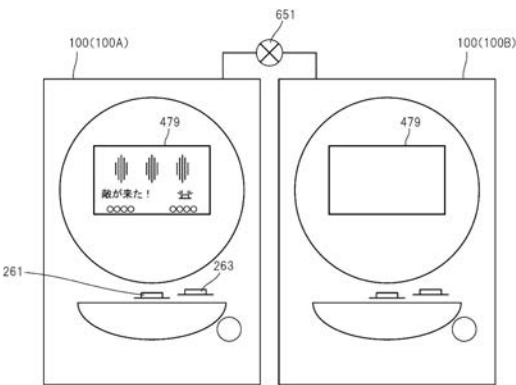
【図 17】



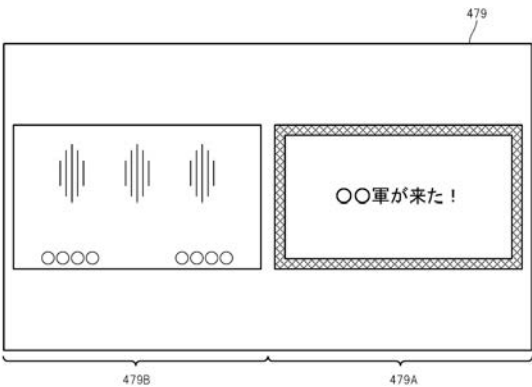
【図 18】

	当選した保留が含まれる場合	当選した保留が含まれない場合
保留満タン演出を現出させる	80%	10%
保留満タン演出を現出させない	20%	90%

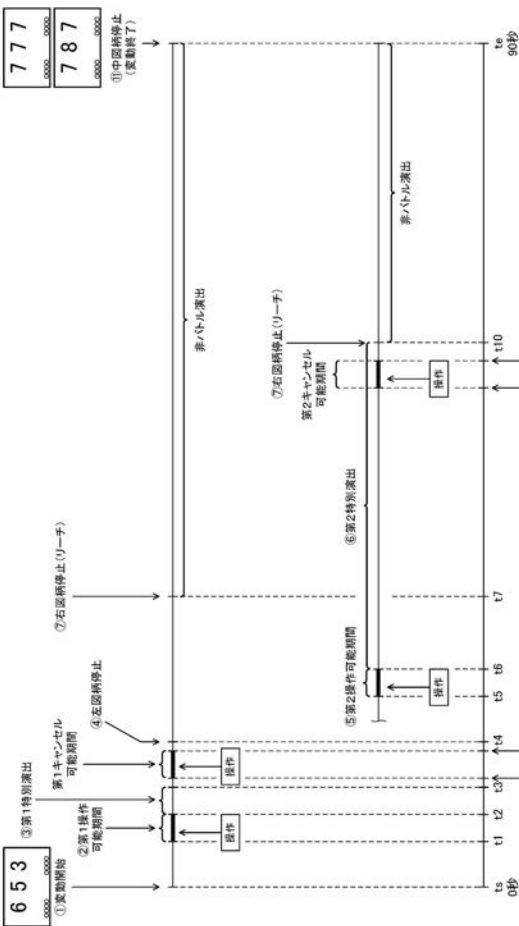
【図 20】



【図 21】



【図 19】



【図 22】

	1回目	2回目	3回目	4回目以降
保留満タン演出を現出させる	50%	70%	80%	95%
保留満タン演出を現出させない	50%	30%	20%	5%

【図 23】

