

(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2019-130071

(P2019-130071A)

(43) 公開日 令和1年8月8日(2019.8.8)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 63 F 7/02

3 2 0

テーマコード(参考)

2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 55 頁)

(21) 出願番号

特願2018-15297 (P2018-15297)

(22) 出願日

平成30年1月31日 (2018.1.31)

(71) 出願人 000144522

株式会社三洋物産

愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号

(74) 代理人 100155549

弁理士 中村 敏之

(72) 発明者

浅野 弘幸

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 CA13 CA29 CA49 CA50

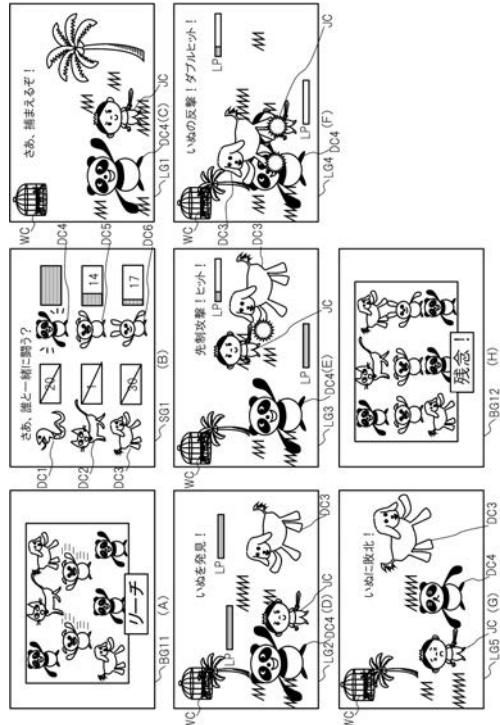
(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技機に設定される演出を好適に実行可能な遊技機を提供する。

【解決手段】動物キャラクタを捕獲することによって所定の演出付与条件が成立する場合、変動表示の実行中に動物キャラクタを捕獲する画像を含む所定の物語画像を表示し、当該物語画像を表示した変動表示より後に実行される変動表示において、演出付与条件の成立に対応した演出を実行可能な有効期間を発生させる。また、収集対象としての動物キャラクタを捕獲した後に、捕獲した動物キャラクタの種類および数を遊技者が認識可能に、捕獲数の一覧を表示するパートナ選択画像SG1と、捕獲動物表示欄WCとが、副制御基板の表示制御によって表示される。

【選択図】 図17



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を実行するための抽選手段と、

前記所定の始動条件が成立した場合に複数種の識別情報の変動表示を行い、前記抽選手段による抽選結果に応じた停止結果を表示する識別情報表示手段と、

前記抽選手段によって所定の抽選結果が導出された場合に、遊技者に有利な特定遊技状態を発生させる制御を行う遊技状態制御手段と、

所定の演出付与条件が成立した場合に、前記変動表示の実行中に当該変動表示を構成する複数種の識別情報の少なくとも一部を含む所定の収集対象を獲得する所定の物語画像を表示し、当該所定の物語画像を表示した変動表示より後に実行される変動表示において所定の演出を実行可能な有効期間、又は当該所定の演出が実行され易い高確率期間を発生させる演出実行手段と、

前記所定の収集対象が獲得された後に、当該獲得された所定の収集対象を遊技者が認識可能に表示可能な獲得対象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、パチンコ遊技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】****【0 0 0 1】**

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】**【0 0 0 2】**

従来の遊技機においては、視覚や聴覚を通じた表示画像や効果音を含む多様な変動表示の演出を行って遊技者に遊技を楽しませることが一般的であり、遊技機における機種固有の演出を設定することによって遊技者に遊技に対しての意欲を抱かせるように構成されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0 0 0 3】****【特許文献 1】特開 2005-074175 号公報****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0 0 0 4】**

かかる従来の遊技機において、遊技機に設定された複数種類の演出を選択して実行するための構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。

【0 0 0 5】

そこで、本発明に係る遊技機では、例えば、遊技機に設定される演出を好適に実行可能な遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】**【0 0 0 6】**

本発明に係る遊技機は、上記の課題を解決するために、

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を実行するための抽選手段と、

前記所定の始動条件が成立した場合に複数種の識別情報の変動表示を行い、前記抽選手段による抽選結果に応じた停止結果を表示する識別情報表示手段と、

前記抽選手段によって所定の抽選結果が導出された場合に、遊技者に有利な特定遊技状態を発生させる制御を行う遊技状態制御手段と、

所定の演出付与条件が成立した場合に、前記変動表示の実行中に当該変動表示を構成する複数種の識別情報の少なくとも一部を含む所定の収集対象を獲得する所定の物語画像を表示し、当該所定の物語画像を表示した変動表示より後に実行される変動表示において所定の演出を実行可能な有効期間、又は当該所定の演出が実行され易い高確率期間を発生さ

10

20

30

40

50

せる演出実行手段と、

前記所定の収集対象が獲得された後に、当該獲得された所定の収集対象を遊技者が認識可能に表示可能な獲得対象表示手段とを備えていることを特徴としている。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技機に設定される演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】遊技機の一例としてのパチンコ機の正面側斜視図

10

【図2】パチンコ機を開放状態で示す斜視図

【図3】パチンコ機を他の開放状態で示す斜視図

【図4】パチンコ機を更に他の開放状態で示す斜視図

【図5】パチンコ機の正面図

【図6】パチンコ機の前ブロックを取り外した状態を示す正面図

【図7】遊技盤の正面図

【図8】パチンコ機の背面側斜視図

【図9】パチンコ機の背面図

【図10】パチンコ機の電気的な構成を示すブロック図

20

【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】物語画像の選択(1)の説明に供するフローチャート

【図14】動物キャラクタの出現率と付与される機能を示す略線図

【図15】物語画像表示部の構成を示すブロック図

【図16】物語画像の表示例(1)を示す略線図

【図17】物語画像の表示例(2)を示す略線図

【図18】物語画像の表示例(3)を示す略線図

【図19】物語画像の表示例(4)を示す略線図

【図20】パチンコ機の正面から見たリアル役物の登場を示す略線図

30

【図21】物語画像の表示例(5)を示す略線図

【図22】大当たり当選における物語画像の表示例を示す略線図

【図23】物語画像の表示例(6)を示す略線図

【図24】オブジェクトの出現率と付与される機能を示す略線図

【図25】物語画像の選択(2)の説明に供するフローチャート

【発明を実施するための形態】

【0009】

本発明に係る遊技機の実施形態について、遊技機の一種である弾球遊技機の一例としてのパチンコ機100を説明し、その後に変形例や他の種類の遊技機を説明する。まず、パチンコ機100の実施形態について、構造的な構成、電気的な構成、各種の制御処理を順に説明する。

【0010】

<構造的な構成>

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

40

50

において遊技盤 400 の構成の一部は省略されている。

【0011】

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

【0012】

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

10

【0013】

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

20

【0014】

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

【0015】

中間ブロック支持機構 121, 122 には、所定の取り外し操作によって外枠 101 と中間ブロック 103 との接続状態を解除する機能が設けられ、中間ブロック 103 を含むパチンコ機 100 の本体部分が外枠 101 に対して取り外し可能に取り付けられている。例えば、外枠 101 に対して中間ブロック 103 を一定量以上開放し、且つ、上方側へ一定量移動させるという所定の取り外し操作をすることにより、外枠 101 に対する中間ブロック 103 の接続状態が解除される。これにより、外枠 101 に対してパチンコ機 100 の本体部分が取り外し可能とされている。

30

【0016】

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

40

【0017】

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

50

【0018】

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

【0019】

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

10

【0020】

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

20

【0021】

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

【0022】

後ブロック開閉規制機構は、例えば、図4に示すように、中間ブロック103に設けられる2つの開閉規制部150A, 150Bと、後ブロック104に設けられる1つの開閉規制部150Cとによって構成されている。これら3つの開閉規制部150A～150Cには、回転操作が可能な回動片151A～151Cが設けられている。回動片151A～151Cは、回転操作により、後ブロック104の閉鎖状態において前後に重なるように配置される開口部分との係合状態が変化し、これにより、開閉禁止状態に対応した開閉禁止姿勢と、開閉許容状態に対応した開閉許容姿勢とを切り替え操作可能とされている。全ての回動片151A～151Cを開閉許容姿勢にすると各回動片151A～151Cが開口を通過可能となって、後ブロック104が中間ブロック103に対して開閉許容状態となる。なお、開閉禁止姿勢及び開閉許容姿勢としては、開閉禁止状態と開閉許容状態が回動片151A～151Cの位置及び向きの少なくともいずれかの変化により切り替えられれば良く、一定位置で回転のみする構成としても良いし、一定方向に移動する構成としても良いし、移動と回転との組合せにより動作する構成としても良い。以下、各装置における構成部材が複数の姿勢の間を移行する場合における姿勢の変化についても同様とする。

30

【0023】

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

40

【0024】

また、パチンコ機100には、中間ブロック103から前ブロック102への遊技球の

50

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

【0025】

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

10

【0026】

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

20

【0027】

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

20

【0028】

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

30

【0029】

前ブロック102は、図1及び図3に示すように、パチンコ機100の前面の略全体を形成し、前後方向に厚みを有する略長方形状の部材であり、パチンコ機100の前側表面部分を装飾する前面装飾手段としての機能を有している。前ブロック102は、合成樹脂製の基枠201を主体に構成され、基枠201の前後に複数の機能部品を取り付けて構成されている。基枠201の前面側には、パチンコ機100の前面を形成する前面装飾体210が、前ブロック102の正面視中央部分を含んで形成される開口210Aの外縁に沿って開口210Aを囲った状態にして取り付けられている。前ブロック102を構成する基枠201と前面装飾体210とを組み合わせた状態においては、前面装飾体210が取り付けられた外周部を除いた広範囲にわたって開口210Aが前後方向に貫通形成される。この開口210Aを通じて、前ブロック102の後側に位置する遊技盤400を含む中間ブロック103が遊技者から視認可能に構成されている。

40

【0030】

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

【0031】

また、前ブロック102には、図1及び図5に示すように、前面装飾体210の一部として、開口210Aの周縁を囲う開口周縁部211と、開口210Aに対して下側におい

50

て前方に突出する上側突出部 217 と、上側突出部 217 に対して下側に位置して前方に突出する下側突出部 218 と、下側突出部 218 の右側であって上側突出部 217 及び下側突出部 218 より奥側に位置する概ね平坦な領域で構成されて発射操作装置 250 が配置される平坦部 219 とが形成されている。上側突出部 217 には、主貯留機構 230 が配置され、下側突出部 218 には、補助貯留機構 240 が配置される。

【0032】

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

10

【0033】

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

20

【0034】

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

30

【0035】

貯留部 231 に流入した遊技球は一列に整列させながら流出口及び放出口の形成されている側 (図 1 の右上側) へ順次に案内される。球抜き操作部材 232 に対する球抜き操作 (例えば、押下操作) が行われていない場合には遊技球は流出口を通して後述する発射装置 330 (図 3 参照) に誘導される。一方、球抜き操作部材 232 に対する球抜き操作が行われている場合には、遊技球は放出口を通して補助貯留機構 240 (図 1 参照) に誘導される。

【0036】

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

40

【0037】

貯留部 241 の底面は放出口 241B に向けて下降傾斜している。球抜き操作部材 242 に対する球抜き操作 (例えば、押圧操作) によって放出口 241B を開放すると、貯留部 241 に貯留されている全ての遊技球を順次にパチンコ機 100 の外部に放出できる。なお、球抜き操作部材 242 に対する球抜き操作によって放出口 241B が完全に開放された場合には、球抜き操作部材 242 に対する復帰操作 (例えば、再度の押圧操作) がな

50

されるまで、その開放状態に維持される。流入口 241A の奥方には貯留部 241 に過剰に遊技球が貯留されているか否かを検出する球溢れスイッチ 249 (図 10 参照) が設けられている。

【0038】

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

10

【0039】

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

20

【0040】

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

30

【0041】

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

40

【0042】

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

50

。一方、有効状態において返却操作装置 293 に対して返却操作が行われると、返却操作に応じて残額に対応する紙幣の等価物や残額を記録したカードがカードユニットから返却される。

【0043】

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

10

【0044】

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

20

【0045】

中間ブロック 103 は、図 3 及び図 4 に示すように、開口を有する基枠 301 と、基枠 301 の開口を覆いつつ前面側より取着される遊技盤 400（図 3 参照）と、基枠 301 に対して遊技盤 400 を回動自在及び着脱自在に支持する遊技盤支持機構と、基枠 301 に対して遊技盤 400 の位置を固定する遊技盤固定機構と、遊技盤 400 に遊技球を射出する発射装置 330（図 3 参照）と、遊技盤 400 の背面側に装着されて遊技進行を統括的に制御する主制御装置 370（図 4 参照）と、主制御装置 370 からの命令に基づいて遊技演出や状態報知を制御する副制御装置 390（図 4 参照）とを備えている。

30

【0046】

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

40

【0047】

遊技盤 400 は、図 3 に示すように、排出口 401A 等の遊技球が前後に通過可能な貫通孔を有する平板状の基体 401 と、基体 401 の左下から右上に亘り滑らかに湾曲する外レール 402 と、基体 401 の右下から左上に亘り滑らかに湾曲する内レール 403 と、内レール 403 の左上側の先端に取着された戾り球防止機構 404 と、外レール 402 の右上側の先端に取着される反跳防止部材 405 とを備えている。外レール 402 は、後述する発射装置 330 から発射された遊技球を遊技領域内へ誘導するものである。戾り球

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つた遊技球が再び上部中央を経由して左側に戻るような遊技球の大幅な反跳を防止する衝撃吸収性を有し、例えば、制振ゴム等の材料により形成されている。

【0048】

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

10

【0049】

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

20

【0050】

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

30

【0051】

主制御装置 370 は、図 4 に示すように、主制御基板 920 (図 10 参照) と、主制御基板 920 を収容する 2 つ割り構造の基板ケース 371 とを備えている。主制御基板 920 は、痕跡を残さずには開封できないように封止された透光性を有する基板ケース 371 の内部に収容されている。

【0052】

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

40

【0053】

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

【0054】

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。

【0055】

遊技盤400は、図7に示すように、基体401と、遊技球の流下方向や流下速度に変化を与える釘411や風車412等の流下変化部材と、基体401の概ね中央に配置された中央構造体420と、中央構造体420に対して下側に配置された第1特別図柄に係る始動装置（具体的には、上側中始動入賞装置431A及び下側中始動入賞装置431B）と、中央構造体420に対して右下側に配置された第2特別図柄に係る始動装置（具体的には、右始動入賞装置432）と、右始動入賞装置432の下方に配置された大入賞装置433, 434（具体的には、下大入賞装置433及び上大入賞装置434）と、右始動入賞装置432の上側（上流側）に配置された普通図柄に係る始動装置436と、遊技盤400の右上側であって上下の大入賞装置433, 434に対して上方（上流側）に配置された役連作動装置435と、下側中始動入賞装置431Bの左右両側に配置された一般入賞装置439A, 439Bとを備えている。

10

【0056】

また、遊技盤400には、上記した上側中始動入賞装置431A等に対応して遊技球の通過を検出する検出手段としてのスイッチが複数設けられており（図10参照）、各スイッチに対応した所定領域への遊技球の進入が検出可能とされている。例えば、上側中始動入賞装置431Aに進入した遊技球を検出する中始動入賞スイッチ（上側中始動入賞スイッチ441A）、下側中始動入賞装置431Bに進入した遊技球を検出する中始動入賞スイッチ（下側中始動入賞スイッチ441B）、右始動入賞装置432に進入した遊技球を検出する右始動入賞スイッチ442、下大入賞装置433に進入した遊技球を検出する下大入賞スイッチ443、上大入賞装置434に進入した遊技球を検出する上大入賞スイッチ444、役連作動装置435に進入した遊技球を検出する役連作動スイッチ445、始動装置436に進入した遊技球を検出する始動スイッチ446、下大入賞装置433の内部に形成された非特定通路（図示せず）に進入した遊技球を検出する非特定通路スイッチ447、下大入賞装置433の内部に形成された特定通路（図示せず）に進入した遊技球を検出する特定通路スイッチ448、一般入賞装置439A, 439Bに進入した遊技球を各々検出する一般入賞スイッチ449A, 449B等が遊技盤400に設置されている。

20

30

【0057】

中央構造体420及び始動装置436の遊技球の入口部分は入球口を構成し、各入球口に進入した遊技球は遊技領域に放出される。各入賞装置、具体的には、上側中始動入賞装置431A、下側中始動入賞装置431B、右始動入賞装置432、下大入賞装置433、上大入賞装置434及び一般入賞装置439A, 439Bの遊技球の入口部分は入賞口を構成し、各入賞口に進入した遊技球は基体401に形成された貫通孔を通して基体401の背面側に形成された回収排出通路（図示せず）に案内される。また、各入賞装置に進入しなかった遊技球は、遊技領域の最下流側部分に設けられる排出口401Aを通して回収排出通路へ案内される。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。なお、各入賞装置は、他の入賞装置と別々に構成されても良いし、2以上の入賞装置（例えば、上側中始動入賞装置431A及び下側中始動入賞装置431B）が一体化された装置によって入賞装置が構成されても良く、また、上側中始動入賞装置431A等の始動装置については必ずしも遊技球が進入した場合に所定の個数の遊技球が払い出される入賞口とする必要はなく、遊技球が払い出されることなく遊技領域に再び放出される入球口としても良い。

40

【0058】

第1特別図柄に係る上側中始動入賞装置431A及び下側中始動入賞装置431B、並びに、一般入賞装置439A及び一般入賞装置439Bの各々は、それらへの遊技球の進

50

入確率を変化させず、進入した遊技球を基体 401 の背面側へ誘導する。また、第 2 特別図柄に係る右始動入賞装置 432 は、その内部への遊技球の進入確率を変化させる機構を有している。なお、遊技球の進入確率を変化させる機構は、第 2 特別図柄に係る始動装置のみに設ける必要はなく、それに代えて、又は、それに加えて、第 1 特別図柄に係る始動装置、一般入賞装置 439A, 439B のいずれか又は複数に設けても良い。また、遊技球の進入確率を変化させる機構は、電気的に駆動されるソレノイド等の駆動手段により構成しても良いし、所定領域へ入球した遊技球の自重により動作する機構に代表される機械的に動作する機構により構成しても良い。

【0059】

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

10

20

30

【0060】

下大入賞装置 433 には、図 7 に示すように、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入を規制する下進入規制機構 453 と、下進入規制機構 453 の姿勢を変化させる下進入規制ソレノイド 463 (図 10 参照) と、非誘導姿勢と誘導姿勢との間の移行によって、下大入賞装置 433 に進入した遊技球を非特定通路又は特定通路に振り分ける振分機構 (図示せず) と、振分機構の姿勢を変化させて遊技球の誘導先を切り換える切換ソレノイド 465 (図 10 参照) とが設けられている。下大入賞装置 433 の下進入規制機構 453 が進入禁止姿勢である場合には、下進入規制機構 453 が進入口 (入賞口) を閉鎖することによって遊技球は下大入賞装置 433 に進入できないが、下進入規制機構 453 が進入許容姿勢である場合には、下進入規制機構 453 が進入口を開放することによって遊技球は下大入賞装置 433 に進入できるようになる。また、下大入賞装置 433 に進入した遊技球は、振分機構が前方に突出する非誘導姿勢である場合には非特定通路に案内され、振分機構が後方に没入する誘導姿勢である場合には特定通路に誘導される。特定通路、非特定通路及び振分機構は、遊技状態の移行を多様にするために設けられ、特定通路へ遊技球が進入した場合には、遊技者に特典として有利な遊技状態が付与される。

30

【0061】

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

40

【0062】

なお、右進入規制機構 452 等の内部への遊技球の進入確率を変化させる機構としての進入許容姿勢及び進入禁止姿勢としては、各機構を構成して各装置の入賞口 (又は入球口) に遊技球が進入可能な特別状態と、遊技球が進入不能な通常状態とを切り替える動作部材の姿勢変化に対応し、各姿勢に応じて動作部材の位置及び向きの少なくともいずれかが

50

異なるものであれば良い。また、右進入規制機構 452 等の遊技球の進入確率を変化させる機構として、遊技球が進入不能な状態を通常状態とする必要は必ずしもなく、通常状態においても遊技球の進入を許容し、特別状態においては通常状態より遊技球が進入し易い状態に動作部材の姿勢が変化する構成としても良い。

【0063】

下大入賞装置 433 及び上大入賞装置 434 には、大当たりの抽選に当選した場合に遊技球が進入可能となる。具体的には、第1特別図柄に係る上側中始動入賞装置 431A 若しくは下側中始動入賞装置 431B へ進入した遊技球が上側中始動入賞スイッチ 441A 若しくは下側中始動入賞スイッチ 441B で検出されることに基づく抽選（以下において「第1特別図柄抽選」とも称す）に当選した場合、又は、第2特別図柄に係る右始動入賞装置 432 へ進入した遊技球が右始動入賞スイッチ 442 で検出されることに基づく抽選（以下において「第2特別図柄抽選」とも称す）に当選した場合には、下進入規制ソレノイド 463 又は上進入規制ソレノイド 464 の少なくとも一方が作動する。この作動によって所定の回数に亘り所定の時間だけ下進入規制機構 453 又は上進入規制機構 454 の少なくとも一方が進入許容姿勢をとる。また、振分機構は、下進入規制機構 453 の進入許容姿勢への移行から所定の時間後に切換ソレノイド 465 の作動に応じて誘導姿勢に移行し、更に誘導姿勢への移行から所定の時間後に切換ソレノイド 465 の停止に応じて非誘導姿勢に戻る。

【0064】

役連作動装置 435 は、下大入賞装置 433 及び上大入賞装置 434 が作動を開始するために必要な条件を設定するための装置である。大当たりの抽選に当選した後には、役連作動装置 435 の遊技球の通過を条件として、下大入賞装置 433 又は上大入賞装置 434 のいずれかが作動を開始する。このため、遊技者は、大当たりに当選した場合、自らの意図するタイミングで特別遊技状態を開始させることができる。なお、必ずしも役連作動装置 435 の遊技球の通過を条件として、下大入賞装置 433 又は上大入賞装置 434 のいずれかが作動を開始する構成とする必要はなく、それに代えて、又は、それに加えて、予め定めた時間の経過により下大入賞装置 433 又は上大入賞装置 434 のいずれかが作動を開始する構成としても良い。

【0065】

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

【0066】

具体的には、遊技盤 400 には、第1特別図柄抽選に伴って、第1特別図柄を変動表示したり、第1特別図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする第1特別図柄に係る特別図柄表示装置 471 と、第2特別図柄抽選に伴って、第2特別図柄を変動表示したり、第2特別図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする第2特別図柄に係る特別図柄表示装置 472 と、第1特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示する特別図柄保留表示装置 476 と、第2特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示する特別図柄保留表示装置 477 とが設けられている。第1特別図柄に係る単位遊技の権利及び第2特別図柄に係る単位遊技の権利はそれぞれ最大 4 回まで保留される。ここで、単位遊技とは、1 回の始動入賞に基づいて実行される 1 回分の遊技であり、1 回の始動入賞に基づいて実行される抽選の当否判定と、その当否判定に基づいた抽選結果を表示するまでの変動表示の開始から終了までを含む一連の遊技をいう。

【0067】

第1特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合には、始動入賞装置 431 に進入した遊技球が上側中始動入賞スイッチ 441A（図 10 参照）又は下側中始動入賞スイッチ 441B（図 10 参照）によって検出されたとしても第1特別図柄に

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

【0068】

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

10

【0069】

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

20

【0070】

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。

【0071】

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。

30

【0072】

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。

40

【0073】

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。

【0074】

第1特別図柄抽選又は第2特別図柄抽選において大当た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

50

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。

【0075】

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。

10

【0076】

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

【0077】

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

20

【0078】

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

30

【0079】

また、第1特別図柄の始動入賞に基づいて取得された乱数による単位遊技は、第2特別図柄に係る全ての単位遊技の終了後に開始される。すなわち、今回の始動入賞の後に第2特別図柄の始動入賞に基づいて各乱数が取得された場合には、その第2特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技が優先して実行される。なお、必ずしも第2特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技が第1特別図柄に係る単位遊技に優先して実行される構成とする必要はなく、始動入賞の順に第1特別図柄と第2特別図柄に係る単位優位制御が実行される構成であっても良いし、2つの特別図柄が逐一的でなく同時に変動可能な構成であっても良い。

40

【0080】

第1特別図柄の始動入賞に基づく第1特別図柄抽選において大当りに当選している場合には、更に、取得された大当り図柄乱数に基づいて第1特別図柄抽選の大当り当選に対応

50

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た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。

【0081】

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

10

【0082】

第1特別図柄に係る停止図柄が大当たり図柄である場合には、第1特別図柄の確定表示後に、遊技状態は特別遊技状態に移行する。特別遊技状態においては、下大入賞装置433の下進入規制機構453及び上大入賞装置434の上進入規制機構454が、大当たりの種類に応じた所定の順序で所定の回数だけ進入許容姿勢となる。下進入規制機構453及び上進入規制機構454における各回の進入許容姿勢中において、所定の個数（例えば、8個）の遊技球が大入賞スイッチ443、444によって検出された場合、又は、所定の最大進入許容時間（例えば、29.5秒）が経過した場合には、下進入規制機構453又は上進入規制機構454は進入禁止姿勢に移行する。その後、所定の進入禁止時間の経過後に、再度、下進入規制機構453又は上進入規制機構454のいずれかが進入許容姿勢に復帰する。この進入規制動作が大当た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。

20

30

【0083】

下進入規制機構453及び上進入規制機構454は、特別遊技状態中においていずれか一方のみが進入許容姿勢をとる構成とされ、特別遊技状態の開始から所定の待機時間が経過した後（オープニング期間後）に初回の進入許容姿勢に一方が移行する。また、最終回の進入禁止姿勢への復帰から所定の進入禁止時間が経過し、更にその後に所定の待機時間が経過した後（エンディング期間後）に特別遊技状態は終了する。特別遊技状態の終了後には、上述のように、時短遊技状態又は確変遊技状態に移行する。

【0084】

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

40

【0085】

各種の遊技状態において、始動装置436に進入した遊技球が始動スイッチ446によって検出された場合、普通図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていなければ、普通図柄に係る当選乱数が取得されて、主制御基板920のRAMの所定の領域に格

50

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。

【0086】

普通図柄に係る単位遊技においては、当選乱数の値に基づいて当選したか否かが判定され、当選した場合には、停止図柄として所定の当り図柄が設定される。一方、普通図柄抽選において当選しなかった場合には、停止図柄として所定のハズレ図柄が設定される。普通図柄抽選後に、普通図柄表示装置473において普通図柄の変動表示が開始され、非時短状態にあっては所定の変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続され、時短状態にあっては非時短状態よりも短い所定の変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続される。遊技状態に応じた所定の時間の経過に伴って、普通図柄に係る停止図柄が一定時間に亘って確定表示される。

10

【0087】

普通図柄に係る停止図柄が当り図柄である場合には、普通図柄の確定表示後に、右始動入賞装置432の右進入規制機構452が少なくとも1回は進入許容姿勢に移行する。具体的には、非時短状態（通常遊技状態及び特別遊技状態）において当選した場合には、右始動入賞装置432が所定の最大進入許容時間（例えば、略0.1秒）に亘って進入許容状態へ移行し、時短状態（時短遊技状態及び確変遊技状態）における当選の場合には、右始動入賞装置432が非時短状態の場合より長い所定の最大進入許容時間（例えば、略4.8秒）に亘って間欠的に（例えば、3回に分けて）進入許容姿勢に移行する。但し、所定の個数（例えば、10個）の遊技球が右始動入賞スイッチ442によって検出された場合には、右進入規制機構452は最大進入許容時間の経過を待たずに進入禁止姿勢に移行し、また、進入許容姿勢への移行回数が所定の回数に到達していなくても、今回の普通図柄に係る単位遊技における右始動入賞装置432の動作が終了する。

20

【0088】

次に、本実施形態のパチンコ機100の遊技性について説明する。第2特別図柄抽選を受けるためには、まず、普通図柄抽選において当選しなければならず、更に、その当選に基づく右始動入賞装置432の進入許容状態において遊技球が右始動入賞装置432へ進入しなければならない。通常遊技状態における普通図柄に係る当りの当選確率は時短遊技状態における当選確率と同一であるが、通常遊技状態における当りの当選に基づく右始動入賞装置432の進入許容状態の滞在時間（例えば、略0.1秒）が時短状態における滞在時間（例えば、略4.8秒）に比べて極めて短く設定されているために、通常遊技状態において、第2特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会は、第1特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会よりも大幅に小さい。逆に、時短遊技状態や確変遊技状態等の時短状態においては、第2特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会は、第1特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会よりも大幅に大きい。

30

【0089】

したがって、遊技者は、第1特別図柄抽選において大当たりに当選し、その後の特別遊技状態において遊技球を特定通路へ進入させることによる確変遊技状態への移行を目指して遊技する。一方、時短遊技状態及び確変遊技状態においては、各遊技状態が終了する前に第2特別図柄抽選において大当たりに当選することを目指して遊技する。

40

【0090】

具体的には、遊技盤400には、遊技球が流下する遊技領域の中央部に中央構造体420が設けられ、主に中央構造体420の左側から遊技球を流下させる遊技手法（左打ち遊技手法）と、主に中央構造体420の右側から遊技球を流下させる遊技手法（右打ち遊技手法）とが選択的に行える構成となっている。遊技者は、通常遊技状態においては、左打ち遊技手法によって遊技を行い、時短遊技状態及び確変遊技状態においては、右打ち遊技手法によって遊技を行う。また、下大入賞装置433及び上大入賞装置434が中央構造体420に対して右側に配置されているので、特別遊技状態においても右打ち遊技手法に

50

よって遊技を行う。

【0091】

次に、後ブロック104について説明する。図8及び図9は、それぞれ、パチンコ機100を示す背面側斜視図及び背面図である。なお、図8においては、理解の容易のために、外枠101を省略して示している。

【0092】

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

10

【0093】

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

20

【0094】

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

30

【0095】

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。

30

【0096】

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。

40

【0097】

50

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。

【0098】

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。

10

【0099】

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。

20

【0100】

払出制御装置 560 及び電源・発射制御装置 570 は、図 8 及び図 9 に示すように、後ブロック 104 の背面側下部に位置するように基体 501 のベース部 502 における下部背面に重なるようにして取り付けられている。これら払出制御装置 560 及び電源・発射制御装置 570 を含む後ブロック 104 は、機種変更等において遊技盤 400 を別の遊技盤に交換した場合にも、継続利用可能とされている。

20

【0101】

払出制御装置 560 は、払出制御基板 930 (図 10 参照) と、払出制御基板 930 を収容する基板ケースとを備え、払出制御基板 930 は、主制御基板 920 と同様に、開封の痕跡を残さずに関封できないように封止された基板ケースの内部に収容されている。

30

【0102】

電源・発射制御装置 570 は、電源・発射制御基板 900 (図 10 参照) と、電源・発射制御基板 900 を収容する基板ケースとを備え、電源・発射制御基板 900 は、主制御基板 920 と同様に、封止された基板ケースの内部に収容されている。

【0103】

<電気的な構成>

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

40

【0104】

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

50

【0105】

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

【0106】

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

10

【0107】

電源部901には、電源スイッチ909が接続されており、電源スイッチ909がオフ状態である場合には外部電力の取り込みが停止される。なお、電源スイッチ909をオフ状態にしたり、電源スイッチ909を介して電源部901に接続される電源プラグ（図示せず）を外部電力の供給コンセント（図示せず）から抜脱したりすることによってパチンコ機100の内部への電力の供給が停止している状態や、外部電力自体の供給が停止している状態を「停電状態」と総称する。

20

【0108】

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。

30

【0109】

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。

40

【0110】

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

50

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。

【0111】

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。

【0112】

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。

【0113】

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。

【0114】

払出制御基板930は、主制御基板920からの指示に応じた払出装置540による遊技球の払い出し動作や遊技球貸出装置290の操作に応じた払出装置540による遊技球の貸し出し動作を制御する。払出制御基板930は、主制御基板920と同様に、CPU（図示せず）、ROM（図示せず）及びRAM（図示せず）を含む1チップマイコンとしてのMPU（図示せず）、タイマ回路（図示せず）、カウンタ回路（図示せず）、クロック発生回路（図示せず）、信号送受信回路（図示せず）等の各種回路が搭載されている。払出制御基板930は、他の装置と情報通信可能に接続する接続手段としての入出力ポートが搭載されており、例えば、主制御基板920及び中継装置950とは双方向の情報入出力通信が可能に接続され、開閉検出スイッチ108, 109、貯留球スイッチ591、及び、払出計数スイッチ592とは、一方向のみの情報入力通信のみが可能に接続され、払出モータ542とは、一方向のみの情報出力通信のみが可能に接続されている。なお、払出制御基板930のRAMは、主制御基板920のRAMと同様に、停電状態において一定の期間にわたって内部データを維持可能とするバックアップ機能を有する構成としても良いし、主制御基板920のRAMとは異なり、停電状態において内部データを維持しない構成としても良い。

【0115】

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

10

20

30

40

50

のみが可能に接続されている。

【0116】

<各種の制御処理>

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

【0117】

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。

10

【0118】

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

20

【0119】

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

30

【0120】

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

40

【0121】

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

40

【0122】

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

50

処理 S 1 0 0 9 が実行される。

【 0 1 2 3 】

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 RAM 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)。RAM 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 2 4 】

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 10 に各種の情報が初期設定され (RAM 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 2 5 】

なお、RAM 復帰設定処理 S 1 0 1 1 及び RAM 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 20 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 2 6 】

立上時の状況に応じた RAM 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 2 7 】

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 (RAM 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)。

【 0 1 2 8 】

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 2 9 】

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 が順次に実行される。但し、各種の不正の検知に基づいて遊技進行が停止されている場合 (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。

【 0 1 3 0 】

10

20

30

40

50

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

【 0 1 3 1 】

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 RAM 復帰設定処理 S 1 0 1 1 又は RAM 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、RAM の所定の範囲の記憶領域に対するチェックサム値を算出し、そのチェックサム値の 2 の補数を RAM 判定値として設定する。これにより、パチンコ機 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、RAM 判定値が設定された後の RAM の状態がバックアップ電力に基づいて保持される。なお、停電信号の出力状態が 3 度に亘り確認されるために、停電信号の受信を初めて検知してから、タイマ割込みの各処理は 2 回に亘り実行される。

10

【 0 1 3 2 】

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

20

【 0 1 3 3 】

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

30

【 0 1 3 4 】

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

40

【 0 1 3 5 】

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

50

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。

【0136】

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。

【0137】

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

10

【0138】

制御信号出力処理S1208においては、出力バッファに格納された制御データに基づいて、第1の特別図柄に係る特別図柄表示装置471、第2の特別図柄に係る特別図柄表示装置472及び普通図柄に係る普通図柄表示装置473等の各種の報知装置を制御する信号が出力される。また、出力バッファに格納された制御データに基づいて、球送りソレノイド332、発射ソレノイド334、右進入規制ソレノイド462、下進入規制ソレノイド463、上進入規制ソレノイド464、切換ソレノイド465等の各種のアクチュエータを制御する信号が出力される。

20

【0139】

スイッチ読込処理S1209においては、中始動入賞スイッチ441A, 441B、右始動入賞スイッチ442、下大入賞スイッチ443、上大入賞スイッチ444、役連作動スイッチ445、始動スイッチ446、非特定通路スイッチ447、特定通路スイッチ448、及び、一般入賞スイッチ449A, 449Bの各々からの信号状態が読み込まれて、各種のスイッチによる遊技球の検出状態の変化が検知される。

30

【0140】

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

40

【0141】

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

【0142】

不正検知処理S1211においては、各種の入賞装置に強制的に遊技球を進入させたり

50

、各種の入賞装置を強制的に作動させたりするような不正行為が検知される。具体的には、右始動入賞装置 432、下大入賞装置 433 及び上大入賞装置 434 の強制的な進入許容姿勢への移動、加振による下大入賞装置 433 の特定通路への遊技球の誘導、電波による右始動入賞装置 432、下大入賞装置 433 及び上大入賞装置 434 の強制的な誤作動の誘発、磁気吸着による各種の入賞装置への遊技球の誘導、上側中始動入賞装置 431A、下側中始動入賞装置 431B、右始動入賞装置 432、下大入賞装置 433 及び上大入賞装置 434 への異常なタイミングでの遊技球の誘導等の不正行為が行われた可能性の高い状況の発生を検知する。

【0143】

入賞検知応答処理 S1212においては、遊技盤 400 に設けられた各種のスイッチによる遊技球の検出に基づく制御が実行される。具体的には、上側中始動入賞スイッチ 441A (図 10 参照) 及び下側中始動入賞スイッチ 441B (図 10 参照) による遊技球の検出に基づいて、中始動入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、中始動入賞カウンタ (RAM の所定の領域) 及び第 1 払出カウンタ (RAM の所定の領域) が更新される。また、右始動入賞スイッチ 442 (図 10 参照) による遊技球の検出に基づいて右始動入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、第 1 払出カウンタが更新される。また、下大入賞スイッチ 443 (図 10 参照) による遊技球の検出に基づいて下大入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合や、上大入賞スイッチ 444 (図 10 参照) による遊技球の検出に基づいて上大入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、大入賞カウンタ (RAM の所定の領域) 及び第 2 払出カウンタ (RAM の所定の領域) が更新される。

【0144】

発射制御処理 S1213においては、発射装置 330 による遊技球の発射を制御するための発射関連情報が更新される。具体的には、球送り機構 331 を駆動する球送りソレノイド 332 の作動フラグ及び発射機構 333 を駆動する発射ソレノイド 334 の作動フラグが更新される。

【0145】

入力信号監視処理 S1214においては、払出制御基板 930 を介した開閉検出スイッチ 108 (図 10 参照) からの信号の出力状態に基づいて、外枠 101 (図 1 及び図 2 参照) に対して中間ブロック 103 (図 1 及び図 2 参照) が閉鎖されているか否かが検知される。また、払出制御基板 930 (図 10 参照) を介した開閉検出スイッチ 109 からの信号の出力状態に基づいて、中間ブロック 103 (図 2 及び図 3 参照) に対して前ブロック 102 (図 2 及び図 3 参照) が閉鎖されているか否かが検知される。

【0146】

払出状態監視処理 S1215においては、払出制御基板 930 から出力される払出制御状態を示す情報が監視され、必要に応じて、払出制御状態に応じた各種の払出状態コマンドが設定される。なお、払出状態コマンドを受信した副制御基板 940 は、払出状態コマンドの種類に応じた報知を装飾図柄表示装置 479、左上音響装置 281 及び右上音響装置 282 等に実行させる。

【0147】

払出信号出力処理 S1216においては、必要に応じて、第 1 払出カウンタ及び第 2 払出カウンタの値に基づいて各種の賞球コマンドを設定し、払出制御基板 930 に出力する。なお、第 1 払出カウンタ及び第 2 払出カウンタは、賞球コマンドの設定に応じて更新される。例えば、第 1 払出カウンタは、1 回の入賞に相当する遊技球が検出される毎に 1 ずつ加算され、その入賞に基づく賞球コマンドが設定される毎に 1 ずつ減算される。払出制御基板 930 では、その入賞に対応する数 (例えば、3 個) の遊技球を払い出す制御を実行する毎に (詳細には、払い出しが完了する少し前に)、主制御基板 920 に賞球コマンドを要求し、賞球の払い出しが継続している状況においては、主制御基板 920 から更なる賞球コマンドが出力される。第 2 払出カウンタは、第 1 払出カウンタとは賞球数が異なる入賞 (例えば、13 個) に対応して更新されるカウンタであり、第 2 払出カウンタの値

10

20

30

40

50

に基づく賞球コマンドを払出制御基板 930 が受信した場合には、払出制御基板 930 は、その賞球コマンドに対応した数分の遊技球を払い出す制御を実行する。

【0148】

特別図柄関連処理 S1217においては、第1特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御及び第1特別図柄に係る単位遊技の制御が実行される。具体的には、第1特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、第1特別図柄に係る特別図柄保留表示装置476の動作制御が実行される。また、第1特別図柄に係る単位遊技の制御において、第1特別図柄に係る特別図柄表示装置471の動作制御が実行され、第1特別図柄抽選において当た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。

10

【0149】

また、特別図柄関連処理 S1217においては、第2特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御及び第2特別図柄に係る単位遊技の制御が実行される。具体的には、第2特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、第2特別図柄に係る特別図柄保留表示装置477の動作制御が実行される。また、第2特別図柄に係る単位遊技の制御において、第2特別図柄に係る特別図柄表示装置472の動作制御が実行され、第2特別図柄抽選において当た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。

20

【0150】

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。

20

【0151】

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

30

【0152】

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

30

【0153】

<リーチ状態から当選結果発表までの動画像の表示(1)>

次に、図13～図22を参照して、装飾図柄表示装置479に表示される物語画像SPを含む特定の動画像の表示制御について説明する。なお、以下においては、物語画像SPに関連する動画像の表示制御を、リーチ状態が発生した場合に実行される変動表示中に出力される場合を例示して説明するが、必ずしもリーチ状態が発生した場合に出力する必要はなく、これに代えて、又は、これに加えて、当たりの発生を期待させる演出の一部としてもよいし、当たりの当否を遊技者が認識可能に表示した後に输出してもよいし、特別遊技状態中など変動表示以外の状況において表示される演出の一部としてもよいし、特別遊技状態後の遊技状態を示唆する演出(例えば、確変遊技状態が発生するか否かを示唆する演出)として出力してもよいし、特別遊技状態後の遊技者にとって有利な遊技状態(例えば、時短遊技状態)における演出として出力してもよい。また、以下においては、動画像の出力を、変動表示の実行中であって、変動表示中の図柄の一部が停止または停留(一定

40

50

の範囲内でわずかに動作している状態)し、残りの変動中の図柄の停止結果次第では大当たりとなる図柄の組合せとなり得る「リーチ(リーチ状態ともいう)」となった後に実行される演出(リーチ演出)として動画像が出力される場合について説明するが、他の場合に出力してもよく、例えば、リーチ状態となる前に動画像が出力されてリーチ状態の発生を期待させる演出として出力してもよいし、大当たりの抽選結果が得られた対象となる変動表示の実行が待機(留保)された状態中で当該変動表示の開始より前に実行される演出として出力し、大当たりの抽選結果が得られた変動表示が待機されていることを期待させる演出としてもよい。

【0154】

また、遊技者は、遊技を開始する際、自身のキャラクタが固定的に決定されている場合について説明するが、複数の対象物(人物キャラクタ及び動物キャラクタ)から、1の対象物を選択しても良いし、一定時間の経過毎に選択される対象物が切り替わる構成であってもよいし、3以上の対象物から1又は複数の対象物を選択する構成としてもよい。この対象物の選択は、例えば、変動表示が実行されていない状態(例えば、遊技の実行を待機している客待ち中の状態)において、遊技者が入力操作装置261(図1参照)を操作することにより行われ、遊技者が自身の対象物を選択する。遊技者の意図した選択対象は、副制御基板940によって検出され、副制御基板940は、その選択操作に対応した演出を実行し、この選択に応じて、リーチ状態の際に表示又は出力される動画像が変化する。

【0155】

また、以下においては、人物キャラクタJCと動物キャラクタDCとが対戦するという設定のパチンコ機100について説明するが、その対象物及び表示される内容は、他の内容でもよく、例えば、対象物が、人物やロボット、又は複数の対象物の集合によって構成される軍隊等の他の対象物を含むものであってもよいし、表示される内容が、キャラクタの紹介、恋愛物語、競走、ダンス等の他の内容を含むものであってもよく、例えば遊技者側に有利な画像と不利な画像とから選択されることが好ましい。この遊技者側に有利な画像と不利な画像とは、それぞれ単数又は複数の物語が準備される。

【0156】

また、以下においては、大当たりの当選確率が1/300である遊技機に対して、不当選の場合に各約1/2の表示確率で、最終的に勝利となる対戦画像VG及び、最終的に敗北となる対戦画像LGを表示する場合について説明するが、これらの当選確率及び表示確率は適宜変更することが可能である。

【0157】

図13は、始動入賞によって実行される変動表示において画像が選択される状況を模式的に示した図である。図13に示すように、パチンコ機100においては、始動入賞装置431の入口へ遊技球が進入して始動入賞したことにより上段、中断、及び下段の3つの図柄列が変動する変動表示が開始される。大当たり抽選に当選している場合、3つの図柄列が停止表示されたときに、停止ラインとしての左、中、右の3つの縦ラインと、右上がり、右下がりの斜めラインとの合計5ラインのいずれかに同一の図柄が停止表示する大当たり図柄の停止表示となるように表示制御が行われる。また、所定のリーチ確率で残り一つがそろえれば大当たりとなるリーチ状態を含む変動表示となるか、又、残り1つの図柄列の変動表示中にリーチ状態を含まない単純不当選とに分けられる。このリーチ確率は、入賞した遊技球の保留数によって変動するが、ここでは便宜上、リーチ確率が1/10であるものとして説明する。

【0158】

さらに、パチンコ機100においては、リーチ状態になった内の1/30で大当たり当選となり、当選確率が1/300となる。大当たり当選すると、装飾図柄表示装置479に物語画像SPの一部としての対戦画像VGと、捕獲画像GGとが順に表示され、最後に当選画像として3つ目の図柄列が停止表示される。

【0159】

一方、パチンコ機100において、リーチ状態になった残りの29/30はリーチ不当

10

20

30

40

50

選となる。リーチ不当選のうち、約半分となる 14 / 30 の確率で物語画像としての敗北となる対戦画像 L G が表示される。また、リーチ不当選のうち、約半分となる 15 / 30 の確率で物語画像 S P としての対戦画像 V G 、次いで捕獲画像 G G が表示される。ここで、物語画像 S P (対戦画像 V G 及び捕獲画像 G G) としては、大当たり当選とリーチ不当選とで同一のものが使用される。このため遊技者は、捕獲画像 G G が終了した後に、大当たり当選かリーチ不当選かを知ることができる。

【 0160 】

リーチ不当選であって対戦画像 V G 及び捕獲画像 G G が表示され、かつ特定の付与条件を満たす場合には、特典として新たな演出機能が追加され、新たな演出機能が追加されたことを表す新機能付与画像 N G が表示される。

10

【 0161 】

図 14 は、変動表示の図柄列を構成する図柄としての動物キャラクタの種類を、出現率と特定の付与条件と付与される演出機能と共に示した図である。図 14 に示すように、パチンコ機 100 では、物語画像 S P に登場する敵側のキャラクタとして、動物キャラクタ D C (大蛇 D C 1 , ねこ D C 2 , いぬ D C 3 , パンダ D C 4 , ブタ D C 5 , ウサギ D C 6) が設定されている。これら敵側のキャラクタは、変動表示の図柄を構成するものであるが、必ずしも、変動表示の図柄列を構成する図柄と、物語画像 S P に登場するキャラクタとを一致させる必要はなく、変動表示の図柄列を構成する図柄の一部のみを物語画像 S P に登場するようにしてもよいし、物語画像 S P に登場するキャラクタとは別の図柄 (例えば、1 ~ 8 の数字図柄) を変動表示で用いるようにしてもよい。

20

【 0162 】

それぞれの動物キャラクタ D C 1 ~ D C 6 には、7 % , 1 % , 17 % , 25 % , 25 % , 25 % というように、出現率が設定されている。また、動物キャラクタ D C 1 ~ D C 6 には、新たな演出機能が追加される付与条件と、演出機能の種類が設定されている。大蛇 D C 1 の場合 20 体捕獲したときにボタン変化予告が、ねこ D C 2 の場合 1 体捕獲したときに一発告知予告が、いぬの場合 3 体捕獲したときに図柄変化予告が、パンダ D C 4 の場合 5 体捕獲したときにすべり予告が、ブタ D C 5 の場合 20 体捕獲したときにホールド予告が、ウサギ D C 6 の場合 20 体捕獲したときにハート予告が新たな演出機能として追加される。

30

【 0163 】

図 15 には、副制御基板 940 において物語画像が表示されるのに関係する物語表示部 946 (画像データ記憶部 941 , 表示制御部 942 , 演出機能設定部 943 , 物語制御部 944 , 画像選択抽選部 945) の構成を抜き出して表示している。この物語表示部 946 は、副制御基板 940 の ROM に記憶された固定データとしての画像データ記憶部 941 と、プログラムとしての表示制御部 942 , 演出機能設定部 943 , 物語制御部 944 , 画像選択抽選部 945 とで構成され、副制御基板 940 の一部として動作する。

40

【 0164 】

画像データ記憶部 941 には、物語画像を表示するための各表示対象としての背景やキャラクタなどの画像データが記憶されている。物語表示部 946 では、表示制御部 942 がメイン処理として設定され、必要に応じて、画像データ記憶部 941 に記憶された画像データを読み出し、サブルーチンとしての演出機能設定部 943 、物語制御部 944 および画像選択抽選部 945 の制御プログラムを実行する。

40

【 0165 】

演出機能設定部 943 は、演出機能を設定するためのプログラムであり、現在設定されている演出機能を参照したり、新たに追加設定された演出機能を記録するために用いられる。

【 0166 】

画像選択抽選部 945 は、抽選結果がリーチ不当選であった場合に、最終的に勝利となる動画像 (対戦画像 V G) 又は最終的に敗北となる動画像 (対戦画像 L G) からどちらか一方を抽選によって選択し、選択結果を RAM の予め定めた領域に一時的に記憶し、その

50

選択結果に応じた表示制御を表示制御部 942 において実行する。

【0167】

物語制御部 944 には、動物キャラクタ DC の出現率などの初期設定や捕獲された動物キャラクタ DC の数など、現在の物語の進行状況が記憶されている。物語制御部 944 は、表示制御部 942 において表示を制御するために出現させる動物キャラクタ DC を抽選によって決定し、決定結果に応じた表示制御を表示制御部 942 において実行する。

【0168】

表示制御部 942 は、主制御基板 920 から送信されるコマンドに基づいて始動入賞に對しての抽選結果が単純不当選であった場合、動物キャラクタ DC 1 ~ DC 6 によって構成される図柄列を変動表示した後に、各図柄列を、リーチ状態とならないように停止制御して、大当たり抽選の不当選に対応した図柄の組合せが停止する画像を表示する。

10

【0169】

また、表示制御部 942 は、主制御基板から供給される抽選結果が大当たり抽選の当選だった場合、物語制御部 944 によって決定された出現対象となる動物キャラクタ DC を用いて対戦画像 VG、捕獲画像 GG を表示し、次いで、大当たり当選を知らせる当選画像 HG を表示する。

【0170】

さらに、表示制御部 942 は、主制御基板から供給される抽選結果がリーチ不当選だった場合には、画像選択抽選部 945 によって、遊技者に有利な物語画像である対戦画像 VG 又は遊技者に不利な物語画像である対戦画像 LG のいずれか一方を抽選選択させ、選択された一方の画像に対し、物語制御部 944 に記憶された物語の現在の進行状況を重畠して表示する。表示制御部 942 は、敗北となる対戦画像 LG を表示する場合、物語制御部 944 によって決定された出現対象となる動物キャラクタ DC を用いて対戦画像 LG を表示する。

20

【0171】

また、対戦画像 VG を表示する場合、画像選択抽選部 945 は、物語制御部 944 に設定された出現率に基づいて出現対象となる動物キャラクタ DC を決定する。表示制御部 942 は、決定された動物キャラクタ DC 用いて対戦画像 VG 及び捕獲画像 GG を表示する。動物キャラクタ DC が捕獲されると、物語制御部 944 は、捕獲された動物キャラクタ DC の捕獲数を変更して記憶する。さらに表示制御部 942 は、動物キャラクタ DC の捕獲によって所定の付与条件を満たすか否かを判別し、満たす場合には、演出機能設定部 943 において演出機能が追加されたことを記憶し、新たな演出機能が付与されたことを知らせる新機能付与画像 NG を表示する制御を行う。

30

【0172】

ここで、従来のパチンコ機では、リーチ状態において当選した場合には、遊技者にとって有利な物語画像を表示し、不当選である場合には、遊技者に不利な物語画像を表示するものが知られている。例えば、格闘系のキャラクタを題材とした機種の場合、当選時に遊技者側のキャラクタが勝ち、不当選時に敵側のキャラクタが勝つ画像が流される。この場合において、大当たり抽選は、遊技者が獲得する遊技価値としての賞球の払出数に対応し、一般的に不当選の確率の方が極めて高く、リーチ状態を発生させてスーパーリーチなどの演出に発展して格闘が開始されても、遊技者側のキャラクタが負ける画像が多く流されてしまう。また、複数パターンの画像を設定したとしても、大当たり抽選の不当選の確率の方が高いので、不当選に対応した結果の画像を繰り返し見ることになり、本来であれば、遊技者側のキャラクタが最終的に勝利する対戦画像のように遊技者にとって有利な結果となる画像を視認したくて遊技をしたいのに、不当選時に流される画像が多くてキャラクタのイメージが悪くなってしまう。

40

【0173】

これに対して、本実施形態のパチンコ機 100 は、大当たり抽選の不当選時において、遊技者に楽しみを与えられるよう、動物キャラクタ DC を捕獲するなどの遊技価値としての賞球の払い出しを伴わない演出を表示したり、演出に係る抽選の特典として演出機能を追

50

加したりするなど、不当選時であっても遊技者が楽しめる構成を備えている。

【0174】

まず、遊技者が遊技を開始した場合には、動物キャラクタDCを捕獲していない初期状態に設定されている。この初期状態であることは、変動表示中に、画面左上に表示される捕獲動物表示欄WCに、動物キャラクタDCが入っていない空の状態となっている（図16（B）参照）。この捕獲動物表示欄WCは、パチンコ機100において一定時間以上の発射操作が行われていない客待ち状態において表示してもよく、これにより、初期状態のパチンコ機100であるか、動物キャラクタDCが捕獲された状態のパチンコ機100であるかを遊技者が判別して、遊技を開始することができる。

【0175】

次に、図16を参照して、動物キャラクタDCを捕獲していない初期状態において、リーチ不当選となる場合に最終的に勝利となる対戦画像VGが表示される場合について説明する。

【0176】

通常遊技状態において、始動入賞装置431の入口へ遊技球が進入して始動入賞すると、主制御基板920によって大当たり抽選が実行され、抽選結果が副制御基板940に制御コマンドによって供給される、副制御基板940の表示制御部942は、制御コマンドの内容に基づいて大当たり抽選の当選か不当選かを判別し、その抽選結果に対応した変動表示の内容を決定して、その変動表示の開始に対応した変動表示画像BG1が装飾図柄表示装置479に表示される（図16（A）参照）。変動表示画像BG1内の変動表示領域BMでは、物語画像SPに登場する動物キャラクタDCが識別情報としての図柄として使用されているが、識別情報としては数字や他のキャラクタなどでも構わない。

【0177】

表示制御部942は、抽選結果が大当たりの不当選であってリーチ状態を発生させるリーチ不当選であり、画像選択抽選部945によって対戦画像VGの表示が選択された場合、図16（A）に示すように、リーチ状態を示す変動表示画像BG1を表示する。このリーチ状態の表示は、例えば、上段と下段の図柄が停止し、中段の図柄が右から左へと移動して変動表示が継続している状態で、右下がりの斜めラインに同一の動物キャラクタDCとしてのパンダDC4が2つ並んで停止した状態によって構成される。

【0178】

リーチ状態の後には、中段の図柄が変動を継続している状態において、図16（B）～図16（G）に示すように、対戦画像VGが物語画像SPとしての動画像を構成する複数の対戦画像VG1～VG5のうち最初の対戦画像VG1を表示する。対戦画像VG1は、まず、図16（B）に示すように、遊技者側のキャラクタとしての人物キャラクタJCが登場し、画面左上には、捕獲動物表示欄WCが表示されている。対戦画像VG1において、初期状態では、動物キャラクタDCを捕獲していないため、捕獲動物表示欄WCは空の状態である。なお、遊技者側のキャラクタを必ずしも表示する必要はなく、遊技者の目線で敵側のキャラクタDCを視認可能に表示制御してもよい。また、対戦画像VG1の表示制御において、図柄の変動表示の画像を表示画面に縮小して表示したり、背景として薄くなった状態にしてキャラクタに重ねて表示してもよく、変動表示の画像を消去してもよい。

【0179】

図16（C）に示すように、対戦画像VG2では、対戦キャラクタとしてパンダDC4が登場する。この登場する動物キャラクタDCは、リーチ状態において停止表示された図柄の動物キャラクタDCに関連して発生するように構成されることが好ましく、図16（C）においては上段と下段において右下がりの斜めラインでリーチ状態を構成し、また、停止表示された数も多いパンダDC4が登場した状態を例示している。この登場する動物キャラクタDCの選択制御としては、必ずしも停止表示された動物キャラクタDCと関連させる必要はないが、例えば、リーチ状態を構成した動物キャラクタDCは、リーチ状態を構成していない場合より登場しやすく制御してもよいし、停止表示されている動物キャラクタDCは、リーチ状態を構成する場合より登場しやすく制御してもよい。

10

20

30

40

50

ラクタ D C は表示されていない場合よりも登場しやすく制御してもよいし、停止表示されている数が多い動物キャラクタ D C は少ない場合よりも登場しやすく制御してもよい。また、複数の条件を組み合わせて選択制御したり、停止表示されていない動物キャラクタ D C は登場しないように制御してもよいし、停止表示されていない動物キャラクタ D C も選択され得る条件を含めてもよい。また、停止表示されている図柄に応じて捕獲可能性を変化させてもよく、例えば、停止表示されている動物キャラクタ D C の数が多い種類のキャラクタほど、登場した場合に捕獲可能性が高くなるように表示制御してもよい。

【 0 1 8 0 】

対戦画像 V G 2 では、対戦するキャラクタとしての人物キャラクタ J C と、動物キャラクタ D C のそれぞれに対して、一定量に設定されたライフポイント L P が横棒の長さによって遊技者が視認可能に表示される。ライフポイント L P の残り量に応じて横棒の長さが短くなり、横棒の表示が空欄になってゼロになった方が負けとなるルールに従って表示制御が行われる。

【 0 1 8 1 】

図 16 (D) , (E) には、人物キャラクタ J C が攻撃を行い、パンダ D C 4 に勝利する画像（対戦画像 V G 3 , V G 4 ）を示している。この場合において、人物キャラクタ J C の攻撃は、遊技者の入力操作に応じて実行されるものとしてもよい。

【 0 1 8 2 】

人物キャラクタ J C がパンダ D C 4 に勝利した場合には、遊技者がパンダ D C 4 を捕獲するか否かが選択可能となっており、対戦画像 V G 4 の表示後には、図 16 (F) に示すように、所定の捕獲操作として、一定時間内で入力操作装置 2 6 1 を押すことによりパンダ D C 4 を捕獲可能であることを示す対戦画像 V G 5 が表示される。ここで、図 16 (F) の数字「 3 」はカウントダウンであり、この数字が「 2 」、「 1 」、「 0 」と更新され、「 0 」の前に入力操作装置 2 6 1 を押すことでパンダ D C 4 が捕獲される。これにより、遊技者は、自らが希望する演出機能の付与がされるか否かを、自身の操作によって選択することができ、この選択操作によって以降の遊技の演出に変化を発生させることができる。なお、所定の捕獲操作を必ずしも設定する必要はなく、勝利した場合に捕獲されることが必須の構成としてもよい。

【 0 1 8 3 】

次いで、図 16 (G) , (H) に示すように、パンダ D C 4 が捕獲されたことを表す捕獲画像 G G 1 と、現在の動物キャラクタ D C の捕獲数の一覧と共に、新機能付与を表す新機能付与画像 N G 1 が表示される。新機能付与画像 N G 1 には、全ての動物キャラクタ D C の一覧と、新たな演出機能が付与される付与条件を満たすまでの残りの捕獲数が表示されている。なお、この新機能付与画像 N G のうちの残りの捕獲数など演出付与条件が成立するまでの残りの条件は、遊技者が見たいタイミングで表示させることができるようにもよく、例えば、操作装置 2 6 3 の左ボタン（図 1 参照）を押すことにより、変動表示中や変動表示の実行を待機している状況において表示させるようにしてもよい。

【 0 1 8 4 】

その後、図 16 (I) に示すように、表示制御部 9 4 2 は、大当たり抽選の結果に不当選となったハズレであることを示す変動表示画像 B G 2 (参照) を表示し、当該変動表示を終了する。

【 0 1 8 5 】

なお、必ずしも対戦画像 V G 及び捕獲画像 G G の表示後に、変動表示の停止によって大当たり抽選の結果を表示する必要はなく、少なくとも一部または全部の変動表示として、大当たり抽選の結果を表示した後に、対戦画像 V G 及び捕獲画像 G G の表示をするようにしてもよい。例えば、図 16 (A) の変動表示後に、図 16 (I) の停止結果を表示し、その後に、対戦画像 V G 1 ~ V G 5 及び捕獲画像 G G 1 及び新機能付与画像 N G 1 の表示をするようにしてもよい。この場合に、停止表示されたすべての図柄列の動物キャラクタ D C を対象にして登場する動物キャラクタ D C を選択したり、獲得可能性を異ならせるように制御してもよい。

10

20

30

40

50

【0186】

次に、複数の動物キャラクタDCが捕獲されている場合において、リーチ不当選で最終的に敗北となる対戦画像LGが表示される場合について、上記した初期状態における対戦画像VGの表示とは異なる部分を中心に説明し、共通する部分については説明を省略する。

【0187】

リーチ不当選で対戦画像LGが表示される場合、リーチ状態を示す変動表示画像BG11（図17（A）参照）の後に、一緒に対戦する動物キャラクタDCを選択するパートナ選択画像SG1が表示される。この一緒に対戦する動物キャラクタDCを選択するパートナ選択画像SG1は、上記した対戦画像VGを表示する場合においても、すでに、動物キャラクタDCを獲得している場合には表示してもよいし、抽選により表示するか否かを選択してもよく、その表示するか否かや、選択可能な対象を、すでに停止表示されている図柄としての動物キャラクタDCの種類や数の少なくとも一方に対応させてもよく、例えば、1以上停止表示されている動物キャラクタDCについて選択対象にしてもよく、2以上停止表示されている動物キャラクタDCがあれば一緒に対戦する動物キャラクタDCの数が増えるようにしてもよい。

10

【0188】

ここで、パートナとして動物キャラクタDCが選択されると、その動物キャラクタDCに対応して追加された演出を通じて、大当たり抽選の結果が表示される確率が高くなる。すなわち、遊技者が実行中の変動表示においては、視認したい演出の実行確率を、動物キャラクタDCの選択によって変化可能に構成されている。これにより、リーチ状態となった変動表示に対して、遊技者が期待して視認したい演出を通じて大当たり結果を獲得する遊技性を付加することができる。なお、パートナとして動物キャラクタDCが選択された場合に、当該動物キャラクタDCに対応した演出を必ず実行するものとしてもよいし、必ず実行されるわけなく所定の確率で実行されるようにしてもよい。

20

【0189】

図17（B）には、パンダDC4が指定されている状態を例示しており、指定されたパンダDC4が他のキャラクタDCとは異なる様で表示（点滅表示）されており、選択操作装置263の上下左右ボタン及び入力操作装置261（図1参照）によって遊技者が自由に動物キャラクタDCを選択できる場合を例示している。また、選択できるのは、1匹以上捕獲した動物キャラクタDCのみの場合を例示する。

30

【0190】

パートナとしてパンダDC4が選択されると、対戦画像LG1（図17（C）参照）が表示される。なお、捕獲動物表示欄WCには、1匹以上捕獲した動物キャラクタDCが入っている。最終的に敗北となる対戦画像LG1～LG5は、最終的に勝利となる対戦画像VGと途中までの部分においては共通の画像によって進行し、動物キャラクタDCのライフポイントが人物キャラクタJCよりも早くなくなって勝利を示す画像が表示される対戦画像VGに対して、人物キャラクタJCのライフポイントが動物キャラクタDCのライフポイントより早くなくなって、その後に敗北を示す画像が表示される点において異なっている。

40

【0191】

対戦画像LG2～LG5においては、図17（D）～（G）に示すように、対戦キャラクタとしていぬDC3が登場し、人物キャラクタJCの攻撃の後、いぬDC3に反撃されて負ける画像が表示される。敗北した画像の後には、図17（H）に示すように、ハズレを示す変動表示画像BG12が表示される。

【0192】

次に、複数の動物キャラクタDCが捕獲されている場合において、リーチ不当選の変動表示によって特殊な演出機能が対応付けられた「ねこDC2」が登場する対戦画像VGが表示される場合について、上記した画像表示とは異なる部分を中心に説明し、共通する部分については説明を省略する。

50

【0193】

まず、図18(A)に示すように、リーチ状態を示す変動表示画像B G 2 1が表示された後に、図18(B)に示すように、一緒に戦する動物キャラクタD Cを選択するパートナ選択画像S G 2が表示され、その選択においてうさぎD C 6が選択されている状態を例示している。なお、図18(B)においては、パンダD C 4に対応する演出機能であるすべり予告と、ウサギD C 6に対応する演出機能であるハート予告が演出機能として追加された状態を示しており、ねこD C 2に対応する演出機能は取得していない状態を例示している。

【0194】

パートナとしてうさぎD C 6が選択されると、図18(C)に示すように、人物キャラクタJ CとウサギD C 6が並んで表示された対戦画像V G 1 1が表示される。その後の対戦画像V G 1 2～V G 1 6においては、図18(D)～(H)に示すように、対戦キャラクタとしてねこD C 2が登場し、人物キャラクタJ Cの攻撃の後、ねこD C 2に反撃されるものの、ウサギD C 6の攻撃により人物キャラクタJ Cが勝つ画像が表示される。

10

【0195】

人物キャラクタJ Cの勝利後は、図18(I)に示すように、ねこD C 2の捕獲を促す対戦画像V G 1 7が表示される。その捕獲操作待ちの状態において、遊技者による捕獲操作が行われると、図19(A)に示すように、ねこD C 2が捕獲されたことを示す捕獲画像G G 2が表示される。

20

【0196】

次いで、図19(B)及び図19(C)に示すように、ねこD C 2がタイガーD C 7に変化する変化画像C G 1, C G 2が表示され、その後に、図19(D)に示すように、タイガーD C 7が捕獲動物表示欄W Cに対応するかごに閉じ込められて捕獲されている捕獲画像G G 3が表示される。変動表示を構成する図柄としての動物キャラクタD Cが他のキャラクタに変化するタイミングは、所定の付与条件を満たして演出機能が追加される変動表示とされている。また、変化後のキャラクタは、変動表示の図柄を構成しない別のキャラクタに設定されている。このため、ねこD C 2がタイガーD C 7に変化することで、単に、動物キャラクタD Cを捕獲しただけでない状況を遊技者に感覚的に示唆して、所定の付与条件を満たして演出機能が追加されたことを遊技者に判り易く示すことができる。なお、必ずしもキャラクタの態様が変化することで、所定の付与条件を満たしたことを遊技者に示す必要はなく、これに代えて、又は、これに加えて「演出追加」や「条件達成」などの文字や、追加された演出の説明などを表示して、遊技者に所定の付与条件が満たしたことを示唆してもよい。

30

【0197】

また、ねこD C 2がタイガーD C 7に変化する変化画像C G 1, C G 2が表示される状況においては、図20(A)及び図20(B)に示すように、パチンコ機100の上部にあるスライドドア部602が開き、遊技者が視認不能であった樹脂成形品としてのリアル告知役物601を遊技者が視認可能に登場する。このリアル告知役物601は、ねこD C 2が変化した後のタイガーD C 7を表したオブジェクトである。

40

【0198】

遊技盤400に設けられる装飾図柄表示装置479の変動表示領域B Mにおいて、ねこD C 2がタイガーD C 7に変化すると、その変化するタイミングに同期(一致)して、タイガーD C 7の表示の前に重なる位置までリアル告知役物601が落下する。タイガーD C 7への変化の後、リアル告知役物601は、通常位置(パチンコ機100の上部)に向かって上方に移動する。このタイガーD C 7の表示と、リアル告知役物601は、略同一の大きさに設定され、また、前後方向に重なる位置に配置可能に構成されている。このため、あたかもタイガーD C 7の表示が実体のある構造体としてのリアル告知役物601に変化したかのように遊技者に演出することができる。

【0199】

リアル告知役物601は、図20(A)に示すように、通常時にはスライドドア部60

50

2の後方に収納され、スライドドア部602が手前側に位置してリアル告知役物601の前側を覆うことで遊技者からは視認できない状態で配置されている。そしてタイガーDC7に対して予め対応付けられたねこDC2が捕獲されると、タイガーDC7に変化する変化画像CG2の表示と共に、リアル告知役物601が現れるように、副制御基板940によって動作が制御される。また、タイガーDC7の登場に併せて音響装置281, 282(図10参照)から音楽が出力されると共に、リアル告知役物601及び盤面発光装置490(図10参照)などによって発光体が点滅されることにより、登場したことを遊技者に確実に認識させることができる。

【0200】

リアル告知役物601の登場に伴う演出が終了すると、図19(E)に示すように、新機能付与画像NG2が表示され、新たな演出機能として一発告知の演出を取得したことが文字情報により表示される。その後、図19(F)に示すように、ハズレを示す変動表示画像BG22が表示される。

【0201】

次に、演出機能としてパンダDC4に対応するすべり告知、ウサギDC6に対応するハート告知、ねこDC2(タイガーDC7)に対応する一発告知予告を取得している状態において、大当たり当選した場合について説明する。

【0202】

図21(A)に示すように、変動表示画像BG31としてリーチ状態が示されると共に、ウサギDC6に対応するハート予告が演出されている。ハート予告は、たくさんのハート画像KGが変動表示領域BMに表示されて大当たりが高確率で発生することを予告する演出である。また、ハートの表示とは別に、リアル告知役物601が点滅し(図20、大当たりの発生を確定させる一発告知予告を行う。なお、演出機能が複数取得された場合には、一つ又は同時に演出可能な複数の演出機能が変動表示の実行開始時における演出の実行抽選によって適宜選択されて実行される。また、必ずしも大当たり当選時のみ演出機能が実行されるとは限らず、保留された始動入賞において大当たり当選が待機している場合等の当選が近い場合や、実行中の変動表示において当選確率が高いことを示す場合などに、これらの演出が適宜実行される。

【0203】

パートナとしてタイガーDC7が選択されると、タイガーDC7が人物キャラクタJCの近くに並んでいる対戦画像VG31(図21(C)参照)が表示される。対戦画像VG32~LG36においては、対戦キャラクタとして大蛇DC1が登場し、人物キャラクタJCの攻撃の後、大蛇DC1に反撃されるものの、タイガーDC7の攻撃により人物キャラクタJCが勝利する画像(図21(D)~(H)参照)が表示される。勝利後は、大蛇DC1の捕獲を促す対戦画像VG37と、大蛇DC1が捕獲されたことを示す捕獲画像GG4(図21(I), 図22(A)参照)が表示される。次いで、大蛇DC1が持っていた宝箱に宝物が入っており、大当たりに当選したことを表す当選画像HG1, HG2(図22(B), 図22(C)参照)が表示され、大当たり当選が確定したことを表す変動表示画像BG32, BG33(図22(D), (E))が表示される。

【0204】

なお、遊技者が遊技を中断又は終了する際には、現在までに捕獲した動物キャラクタDCの数や追加された演出機能を保存し、次回同一のパチンコ機100で遊技をする際に続きから行うことが可能である。この場合、遊技を終了する際に、例えば「復活用の暗号文」のように、暗号化された文字や数字の組み合わせなどを表示し、遊技者が携帯電話などに登録しておくことで、次回以降の遊技において、前回からの遊技を継続可能としてもよい。

【0205】

このように、パチンコ機100によれば、副制御基板940は、主制御基板920による大当たり抽選によって当選とは別の不当選の抽選結果が導出された場合であって、所定の演出付与条件が成立した場合に、変動表示の実行中に所定の物語画像SPとしての勝利画

10

20

30

40

50

像 V G と捕獲画像 G G と新機能付与画像 N G とを表示し、当該物語画像 S P を表示した変動表示より後に実行される変動表示において演出付与条件の成立に対応した演出を実行可能な有効期間を発生させる。このため、遊技者に有利な大当たり当選によって特別遊技状態を発生させることとはならない抽選結果であっても、新たな演出機能が付与される可能性があり、その新たな演出機能の付与は勝利画像 V G と捕獲画像 G G と新機能付与画像 N G とを含む物語画像の表示によって遊技者に示唆することができる。よって、遊技が進むにつれて新たな演出が追加される可能性が高くなり、遊技を続けても飽きることがなく変化に富んだ遊技性を付加し易く、1台の遊技機によって遊技者に遊技を長く楽しむことができる。

【0206】

10

また、副制御基板 940 は、演出付与条件が成立した場合に、変動表示の実行中に当該変動表示を構成する複数種の識別情報としての動物キャラクタ D C の図柄を含む収集対象を獲得する物語画像としての勝利画像 V G と捕獲画像 G G と新機能付与画像 N G とを表示し、当該物語画像を表示した変動表示より後に実行される変動表示において演出付与条件の成立に対応した演出を実行可能な有効期間を発生させる。このため、変動表示を構成する図柄を収集対象として獲得する物語画像を通じて所定の演出が実行可能となることを遊技者に示唆することができる。よって、毎回の識別情報の変動表示における停止結果についても、所定の演出の実行可能性に関する情報として遊技者に提供することができ、単調な遊技性を払拭し易くすることができる。

【0207】

20

また、収集対象としての動物キャラクタ D C の1つであるねこ D C 2 が変化した後の形態であるタイガー D C 7 の形状に形成されて、視認不能な状態から視認可能な状態に見栄えを変化可能な装飾手段としてのリアル告知役物 601 が設けられ、副制御基板 940 は、タイガー D C 7 に対応するねこ D C 2 が獲得された場合に、リアル告知役物 601 の見栄えを変化させるように、リアル告知役物 601 の変位動作の制御と、スライドドア部 602 の動作制御によって視認可能な状態とする制御を行う。画像で視認していたねこ D C 2 が変化したタイガー D C 7 を獲得し、タイガー D C 7 を獲得することで実体のあるリアル告知役物 601 の見栄えが変化し、この見栄えの変化と共に所定の演出としての新たな演出が実行可能となる。このため、新たな演出が実行可能となったことをリアル告知役物 601 の見栄えを通じて遊技者に判り易く示し、また、新たな演出の実行を期待して遊技を実行可能にして、遊技者が動物キャラクタ D C を捕獲する遊技の楽しみを高めることができる。

30

【0208】

また、収集対象としての動物キャラクタ D C を獲得した後に、獲得した動物キャラクタ D C の種類および数を遊技者が認識可能に表示可能な獲得対象表示手段として、捕獲数の一覧を表示するパートナ選択画像 S G 1, S G 2 と、捕獲動物表示欄 W C と、新機能付与画像 N G 1, N G 2 とが、副制御基板 940 の表示制御によって表示される。このため、遊技者には、新たな演出が実行可能となったことや実行され易くなっていること、または、実行可能となった演出の種類を、獲得対象表示手段を通じて遊技者に判り易く示し、また、新たな演出の実行を期待して遊技を実行し易くすることができる。ここで、捕獲数の一覧を表示するパートナ選択画像 S G 1, S G 2 と、捕獲動物表示欄 W C と、新機能付与画像 N G 1, N G 2 とのすべてを設ける必要はなく、一部の表示を省略してもよいし、他の画像によって捕獲数の一覧を表示する場合を付加してもよい。

40

【0209】

また、リーチ不当選のときに表示される対戦画像 V G と同一内容の対戦画像 V G を表示した後に、大当たり当選か否かを表示する。このため、遊技者は、対戦画像 V G を視認した後における変動表示の終了近くまで、大当たり当選の期待感を維持できると共に、大当たりに不当選であっても、新たな動物キャラクタ D C を捕獲したり、新たな演出機能を取得することができるため、遊技の楽しみを増大させることができる。

【0210】

50

<リーチ状態から当選結果発表までの動画像の表示(2)>

次に、図23～図25を参照して、副制御基板940の制御によって装飾図柄表示装置479に表示される動画像として、上記実施形態とは別の動画像を用いた新たな演出機能を付与する形態について説明する。なお、図13～図22を参照して上述した構成と共に通する部分については同一符号を付し、一部が異なる構成であって上述した構成に対応する構成にはXを付加した符号を付して、一部の説明を省略する。

【0211】

本実施形態におけるパチンコ機100では、変動表示の途中で表示される箱BXに入っているオブジェクトを拾って収集していくというストーリーの物語画像が動画像として装飾図柄表示装置479に表示される。収集対象となるオブジェクトとして、例えば、1～7までの異なる数のハートが刻まれた7つのハート玉CM1と、アイテムIM1～IM3とを収集する。図23では、すでに複数のオブジェクトを収集している状態において、さらに別のアイテムとして「魔除けの指輪」を収集する様子が描かれている。

10

【0212】

具体的な内容として、図23を参照して、抽選結果がリーチ不当選であり、画像選択抽選部945によってアイテム収集画像IGが選択された場合を例示して説明する。

【0213】

始動入賞装置431の入口へ遊技球が進入して始動入賞したことにより主制御基板920によって抽選が実行されると、抽選結果が副制御基板940に制御コマンドによって供給される、副制御基板940の表示制御部942は、図23(A)に示すように、制御コマンドの内容に基づいて当選・不当選を知らせる変動表示画像BG8としてハート玉CM1を変動表示の図柄して変動表示の表示制御を開始し、リーチ状態を発生させる。なお、変動表示画像BG内の変動表示領域BMでは、物語画像に登場するハート玉CM1が識別情報としての図柄として使用されているが、識別情報としては数字や他のキャラクタなどでも構わない。

20

【0214】

表示制御部942は、リーチを示す変動表示画像BG1の後には、次いで、変動表示画像BG8を一時的に消去して、箱発見画像FG1を表示する。箱発見画像FG1が表示されると、人物キャラクタLCが登場して箱を探す物語画像の動画像が表示される。箱発見画像FG1の画面左上には、すでに取得したハート玉CM1の種別を遊技者が視認可能に表示する取得ハート玉表示欄CCが表示されている。箱発見画像FG1においては、ハート玉CM1として、数が2つと4つのハート玉CM1を収集した状況を例示している。

30

【0215】

その後、図23(C)及び図23(D)に示すように、箱発見画像FG2, FG3が表示されて、人物キャラクタLCが箱BXを発見する様子が表示される。なお、この箱BXは、人物キャラクタLCが必ずしも発見するものでなく、発見しない場合もあるようにしてもよく、箱BXを発見した場合には、発見しない場合より高確率で、新たな演出機能が付与されるようにしてもよい。

【0216】

次いで、図23(E)に示すように、アイテム収集画像IG1が表示され、箱BXに魔除けの指輪IM1が入っていたことが表示される。さらに、図23(F)に示すように、魔除けの指輪IM1を収集するか否かを選択するアイテム収集画像IG2が表示され、物語制御部944に記憶された設定情報に基づいて、すでに収集済の収集対象の一覧が表示される。アイテムIMは、トータルで収集できる数が決まっており、遊技者の選択により発見したアイテムIMを収集するか否かが選択される。アイテムIMとして、トータルで収集できる数を制限し、新たな演出機能として付与可能な演出の数を制限することは好ましく、これにより、遊技者毎に異なる演出が設定されたパチンコ機100を、始動入賞に基づいて実行される抽選結果によって選択して仕上げていく遊技性を追加することができる。また、箱BXを表示する場合に、複数種類の見た目の箱BX(例えば、宝石が取り付けられた宝箱と、宝石のない木箱と、紙の箱など)を表示可能とし、出現率が低いアイテ

40

50

ム I M ほど、見た目が豪華な箱が選択されやすく構成してもよい。

【 0 2 1 7 】

アイテム収集画像 I G 2 が表示された状況では、遊技者が入力操作装置 2 6 1 を押下することにより、アイテム I M を取得することができる事を示す画像が表示され、遊技者が所定の獲得操作として入力操作装置 2 6 1 を押下することで、発見したアイテムとしての魔除けの指輪 I M 1 を取得することができる。アイテム獲得の操作を促した後には、図 2 3 (H) に示すように、大当たり抽選の不当選を示す図柄の組合せを表示した変動表示画像 B G 2 を表示して始動入賞に基づく変動表示を終了する。

【 0 2 1 8 】

なお、上記した物語画像は、1回の始動入賞に係る変動表示の実行によって最初から最後までを表示する必要はなく、2回以上の複数回の変動表示の実行によって物語画像を構成し、1の物語画像によって2回以上の始動入賞に基づく大当たり抽選の抽選結果を表示するようにしてもよい。

10

【 0 2 1 9 】

本実施形態では、箱 B X の中身として各種のアイテム I M を獲得し得る物語画像（例えば、箱発見画像 F G 、強制収集画像 A G 、アイテム収集画像 I G 、残念画像 E G ）が選択表示される。箱 B X には、ハートの数が異なる7種類のハート玉 C M 1 だけでなく、人物キャラクタ L C がハート玉 C M 1 を集めるのを妨害する妨害オブジェクト E C が入っている。遊技者は、一部のアイテム I M 1 ~ I M 4 を使って妨害を回避しながらハート玉 C M 1 を7つ収集する物語画像による演出を視認して、単調な変動表示の実行だけでなく、遊技性が次第に変化していく過程を楽しむことができる。

20

【 0 2 2 0 】

図 2 4 に示すように、発見した箱 B X の中身としては、予め設定した種類数（例えば、7種類）のオブジェクトのうち一つが入っている画像（アイテム収集画像 I G ）に対応したアイテム I M が設定され、また、中が何も入っていない空箱が表示される画像（残念画像 E G ）の可能性もある。ハート玉 C M 1 は、物語画像による物語の主目的として設定された収集対象物 C M であり、収集により特別な演出機能が追加される。例えば、ハート玉 C M 1 を7つ収集することにより、新機能付与画像 N G としてハート玉 C M 1 が幸福の鳥 C M 2 に変化し、パチンコ機 1 0 0 の前面に幸福の鳥 C M 2 のリアル役物が登場する。リアル役物は、大当たり当選したときや特定の時刻になると、音声及びランプの点灯及び動きにより、特別演出を行う。このリアル役物の演出は、他の複数種類の追加される演出よりも追加される確率が低く設定された特別な演出の一例であり、この特別な演出は、人物キャラクタ L C による物語画像の開始から一定以上の演出抽選に当選しなければ、視認しない演出として設定されている。

30

【 0 2 2 1 】

王冠 I M 3 は、収集した数により異なる演出機能が追加されるアイテム I M であり、収集された数が増加するに従って、すべり予告、ボタン変化予告、ステップアップ予告、ハート予告、ホールド予告などの予告による演出機能や、特別キャラの出現などの演出機能が追加される。なお、演出機能の追加としては、単に数の増加だけでなく、数に応じた異なる抽選条件による抽選によって決定されるようにしてもよい。

40

【 0 2 2 2 】

ゴースト E C 1 及び毒ガス E C 2 は、出現によりペナルティが科せられる妨害オブジェクト E C として設定されていい。ゴースト E C 1 が箱 B X に入っていた場合、これまでに取得した演出機能（リアル告知役物を含む）から、抽選によって選択した一の演出機能が奪略され、削除される。また、毒ガス E C 2 が箱 B X に入っていた場合、1回休みとなり、次のリーチ不当選の時に毒ガス E C 2 によって人物キャラクタ L C が寝込んでいる休み画像 R G (図 2 5 参照) が表示され、続いて大当たり抽選の不当選を示す変動表示画像 B G 9 (図 2 3 (H) 参照) が表示される。

【 0 2 2 3 】

魔除けの指輪 I M 1 及び薬 I M 2 は、妨害オブジェクト E C によるペナルティを回避可

50

能な防御効果のあるアイテムIMである。魔除けの指輪IM1は、ゴーストEC1が出現したときにゴーストEC1から逃避でき、演出機能が削減されるのを防止する。薬IM2は、毒ガスEC2が出現したときに毒ガスEC2を解毒することができ、1回休みとなることを防止する。アイテムIMは、1回の妨害オブジェクトの出現につき1つ使用され、使用によって消失する。すなわち、魔除けの指輪IM1及び薬IM2は、遊技者にとって不利な収集対象が選択された場合に備えて、不利な状況を予め回避可能な収集対象の例である。

【0224】

また、卵IM3は、例えば取得してから特定の入賞口へ所定数の遊技球が入賞したことによる入賞数や取得してからの遊技球の発射数など所定の変化条件を満たすと孵化し、収集対象物CM又はアイテムIMのうちいずれか一つに成長する。すなわち、卵IM3は、見た目が遊技の進行に応じて変化する収集対象の例である。

10

【0225】

さらに、箱BXに何も入っていない、空箱のもオブジェクトの一つとして存在する。このオブジェクトは取得することができないため、単純に空箱が表示され、続いて大当たり抽選の不当選を示す変動表示画像BG9(図23(H)参照)が表示される。

【0226】

図25には、本実施形態における変動表示における物語画像の選択を例示している。図25に示すように、変動表示が開始され、9/10の確率で単純不当選となる。1/10の確率のリーチ状態のうち、1/30が大当たり当選、29/30がリーチ不当選となる。大当たり当選の場合には、物語画像として箱発見画像FGと収集するか否かの選択肢がない場合を例示している。大当たり当選の場合、強制的に箱BXの内容物が収集される強制収集画像AGが表示され、その後当選画像HGが表示される。

20

【0227】

一方、リーチ不当選であって、前回結果が毒ガスEC2であり薬を所持してなかったことによる1回休みの場合には、休み画像RGが表示される。一方、それ以外の場合には、画像選択抽選部945による抽選が行われ、箱に入っているオブジェクトが決定されると共に、箱発見画像FGが表示される。図24には、遊技者にとって有利な状況とはならない不利物語画像の表示に対応する妨害オブジェクトECと空箱の出現率は合計48%、不利物語画像と比べて遊技者にとって有利な状況となる有利物語画像の表示に対応する収集対象物CM及びアイテムIMの出現率は52%である場合を例示している。これらの出現率に応じて有利物語画像である強制収集画像AG及びアイテム収集画像IGが表示される確率(15/30)と、不利物語画像である残念画像EGが表示される確率(14/30)とが設定される。

30

【0228】

また、表示制御部942は、収集対象物CMが取得された場合には、箱発見画像FGに次いで強制収集画像AGを表示し、遊技者の選択如何に拘わらず、収集対象物CMを取得し、新たな演出機能が付与されたことを示す新機能付与画像NGを表示させる場合を例示している。また、表示制御部942は、アイテムIMが取得された場合には、箱発見画像FGに次いでアイテム収集画像IGを表示させる場合を例示している。

40

【0229】

このように、収集対象物CMを収集させると共に、不利物語画像が表示された場合には追加した演出機能をキャンセルしたり、1回休みなどのペナルティを設けるなど、遊技者の演出機能の付与に対して不利な状況となる設定を含むようにすることにより、ゲーム性を高め、より長く遊技を楽しむことが可能となる。

【0230】

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

50

【0231】

(1) 上記実施形態においては、所定の演出付与条件としての新たな演出機能が追加される条件が成立するまでは当該新たな演出機能は変動表示において実行されず、演出付与条件がした場合に、その後の変動表示において追加された新たな演出機能による演出が実行される構成について説明したが、これに限らず、少なくとも一部の演出について、所定の演出付与条件としての新たな演出機能が追加される条件が成立するまでに比べて成立後の方が高確率で所定の演出が実行される高確率期間を発生させるようにしてもよい。

【0232】

上記実施形態においては、所定の演出付与条件としての新たな演出機能が追加される条件が成立した場合に、その後の変動表示において追加された新たな演出機能による演出が実行される構成について説明したが、この新たな演出機能による演出が実行される期間は、次回の大当たり発生や、所定回数（例えば100回）の変動表示の実行までといった有限の期間としてもよい。

10

【0233】

上記実施形態においては、動物キャラクタDCごとに出現率が設定される構成にしたが、必ずしもすべての動物キャラクタDCごとに出現率を相違させる必要は無く、一部またはすべての動物キャラクタDCについて、同一の出現率を設定しても良い。

【0234】

上述実施形態においては、画像選択抽選部945による単純抽選の結果、所定の選択確率で最終的に勝利となる対戦画像VGか、最終的に敗北となる対戦画像LGかが選択される構成にしたが、他の要素を加えても良い。例えば、対戦する動物キャラクタDCの組み合わせによって勝率を変化させるようにしても良い。この場合、画像選択抽選部945は対戦相手に応じた選択確率によって抽選を実行する。これにより、パートナとして選択したキャラクタの選択によって勝率が変化するため、ゲーム性を高めることができ、遊技者に遊技を楽しませることができる。

20

【0235】

上記実施形態においては、動物キャラクタDCを収集するようにした場合について説明するが、収集しなくとも、1匹目を捕獲した時点、若しくは対戦で勝利した時点で演出機能が追加されるようにしても良い。また、全ての動物キャラクタDCについて付与条件を満たした場合には、各動物キャラクタDCに対して設定した付与条件とは別の特典（コンプリート特典）として新たな演出機能を付与することも可能であり、例えば、当該別の特典として、上述した箱BXに入っているオブジェクトを拾って収集していくという、動物キャラクタDCに対しての物語画像とは異なる遊技性を追加するようにしてもよい。

30

【0236】

上記実施形態においては、遊技者側の人物キャラクタJCが敵側の動物キャラクタDCと対戦するようにした場合について説明するが、対戦を行う必要は無く、動物キャラクタDCを単に捕獲したり、宝物などのオブジェクト等の収集対象を収集するようにしても良い。

【0237】

上記実施形態においては、付与条件を満たすとリーチ状態における告知機能を新たな演出機能として追加する構成としたが、本発明はこれに限らず、例えば変動表示の合間に新たな演出画像を表示したり、変動表示に新たなキャラクタや飾り文字などを追加したり、キャラクタの服装を変化させるなど、他の演出機能を付与するようにしてもよい。

40

【0238】

また上記実施形態においては、捕獲した動物キャラクタDCを対戦に参加させる必要は無く、最初から遊技者側に属するキャラクタのみと敵側のキャラクタとが対戦することも可能である。遊技者側及び敵側のキャラクタとしても制限はなく、実際に存在しない空想の動物や実在する人物を模したキャラクタなど、種々のキャラクタを用いることが可能である。

【0239】

50

さらに上述実施形態においては、スライドドア部 602 が開くことによりリアル告知役物 601 が出現する構成としたが、本発明はこれに限らず、リアル告知役物が出現する場所や方法、演出としての用い方などに制限はない。例えば、遊技盤 400 に設けられたりアル告知役物が表示されてもよいし、リアル告知役物 601 の見栄え変化（例えば、目が光るとか、口を開くなど）によって大当たりの期待度を表現可能に演出しても良い。また、リアル告知役物 601 を必ずしも移動動作可能とする必要はなく、固定位置に配置された装置によりリアル告知役物 601 を構成してもよく、この場合には、表示画面においてリアル告知役物 601 に対応する収集対象が表示された場合に、リアル告知役物 601 が設けられる側に向かって変化前のキャラクタが移動し、リアル告知役物 601 の変化後の形になったことを演出してもよいし、リアル告知役物 601 を複数の形に変化可能に、例えば、表面側と裏面側とで異なるキャラクタを模した形状とし、回転させることで裏面側に配置されたキャラクタに変化する演出を実行可能としてもよい。

10

【0240】

また上述実施形態においては、収集対象物の手がかりである箱 BX を発見し、箱の内容を確認する構成にしたが、本発明はこれに限らず、例えば村人の証言を収集対象物の手がかりとしてその地に赴き、収集対象物 CM や妨害オブジェクト EC が現れる構成にしても良い。また、直接道ばたなどに落ちている収集対象物 CM を拾うようにすることもできる。

20

【0241】

さらに上述実施形態においては、箱の内容物に収集対象物以外のアイテム IM や妨害オブジェクト EC が含まれる構成にしたが、例えば単に収集対象物が入っているか空箱かだけであっても良い。

30

【0242】

(2) 本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施しても良い。例えば、一度大当たりすると、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。

【0243】

<上記実施形態から抽出される発明>

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

40

【0244】

従来の遊技機においては、視覚や聴覚を通じた表示画像や効果音を含む多様な変動表示の演出を行って遊技者に遊技を楽しませることが一般的であり、遊技機における機種固有の演出を設定することによって遊技者に遊技に対しての意欲を抱かせるように構成されている（例えば、特開 2005-074175 号公報参照）。

【0245】

かかる従来の遊技機において、遊技機に設定された複数種類の演出を選択して実行するための構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。

【0246】

<特徴 10>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を実行するための抽選手段（主制御基板 9

50

20)と、

前記所定の始動条件が成立した場合に識別情報の変動表示を行い、前記抽選手段による抽選結果に応じた停止結果を表示する識別情報表示手段（装飾図柄表示装置479）と、

前記抽選手段によって所定の抽選結果が導出された場合に、遊技者に有利な特定遊技状態を発生させる制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板920）と、

前記抽選手段によって前記所定の抽選結果とは別の抽選結果が導出された場合であって所定の演出付与条件が成立した場合に、前記変動表示の実行中に所定の物語画像を表示し、当該所定の物語画像を表示した変動表示より後に実行される変動表示において所定の演出を実行可能な有効期間、又は当該所定の演出が実行され易い高確率期間を発生させる演出実行手段（副制御基板940）とを備えていることを特徴とする遊技機。
10

【0247】

特徴10に記載の遊技機によれば、遊技機に設定される演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、遊技者に有利な特定遊技状態を発生させることとはならない抽選結果であっても、新たな演出機能が付与される可能性があり、その新たな演出機能の付与は所定の物語画像の表示によって遊技者に示唆することができる。よって、遊技が進むにつれて新たな演出が追加される可能性が高くなり、遊技を続けても飽きることがなく変化に富んだ遊技性を付加し易く、1台の遊技機によって遊技者に遊技を長く楽しめることができる。

【0248】

特徴10に記載の遊技機において、始動条件の成立としては、例えば、入球口（始動入賞装置431の入口）へ遊技球が進入した場合や、一回の遊技に必要な遊技媒体を投入してスタートレバー等の始動操作手段を操作した場合が例示される。
20

【0249】

また、所定の演出が実行され易い高確率期間とは、所定の演出付与条件を満たす前、または、高確率期間より前の変動表示と比較して、所定の演出の実行確率が高くなっている期間としてもよい。

【0250】

また、識別情報表示手段は、所定の抽選結果が導出された場合に、複数の識別情報を予め定めた組合せの停止結果を表示するものであり、所定の物語画像は、変動表示の実行中であって予め定めた組合せの一部を構成するリーチ状態となった場合に表示される画像であるとしてもよい。
30

【0251】

また、識別情報は、単一の図柄や、複数の図柄の組合せであってもよいし、図柄に限らず遊技者が結果としての情報を識別可能であれば、キャラクタの姿勢による情報など他の情報であってもよい。

【0252】

<特徴11>

特徴10に記載の遊技機において、

前記所定の演出として複数種類の演出が設定され、

当該複数種類の演出に対応した異なる所定の物語画像が、各演出の演出付与条件が成立了場合に表示される構成であって、
40

前記所定の物語画像として、所定の収集対象を獲得する物語画像が表示され、

前記所定の演出が、前記所定の収集対象の種類に対応して予め定められている演出であり、

前記演出実行手段は、前記抽選手段によって前記所定の抽選結果とは別の抽選結果が導出された場合であって所定の演出付与条件が成立した場合に、前記変動表示の実行中に所定の収集対象を獲得する物語画像を表示し、当該所定の物語画像を表示した変動表示より後に実行される変動表示において、獲得された所定の収集対象の種類に対応した所定の演出を実行可能な有効期間、又は当該所定の演出が実行され易い高確率期間を発生させることを特徴とする遊技機。
50

【0253】

特徴11に記載の遊技機によれば、遊技が進むにつれて種々の物語画像が表示されると、その物語画像によって所定の収集対象が獲得され、その所定の収集対象の種類に応じて所定の演出が実行される。このため、特定遊技状態が発生しない遊技の期間が長く続いても単調にならず、遊技者に遊技を長く楽しませることができる。

【0254】

なお、所定の収集対象としては、人物や動物などの所定のキャラクタや、自動車や宝石などの所定のオブジェクトが例示される。また、所定の収集対象を獲得するとは、所定の収集対象が物語における遊技者側のキャラクタの味方になる場合や、所定の収集対象が物語における遊技者側のキャラクタと同行する場合などを含むものとする。

10

【0255】

<特徴12>

特徴10又は特徴11に記載の遊技機において、

前記所定の演出として、前記変動表示において、前記特定遊技状態が発生する抽選結果である場合に限って実行される演出が設定されていることを特徴とする遊技機。

【0256】

特徴12に記載の遊技機によれば、遊技が進むにつれて変動表示における予告が変化するため、遊技を続けても飽きることがなく、遊技者に遊技を長く楽しませることができる。

20

【0257】

<特徴13>

特徴10～特徴12のいずれかに記載の遊技機において、

前記抽選手段によって前記所定の抽選結果とは別の抽選結果が導出された場合であって前記所定の演出付与条件として所定のキャラクタに対応する演出付与条件が成立した場合に、前記所定の物語画像として、前記所定のキャラクタが登場し、当該所定のキャラクタに対して予め設定した有利な状況を表現する第1有利物語画像を表示し、

前記所定のキャラクタに対応する演出付与条件が成立した後に前記抽選手段によって前記所定の抽選結果が導出された場合に、前記所定のキャラクタに対して予め設定した有利な状況を表現する第2有利物語画像を表示し、

30

前記抽選手段によって前記所定の抽選結果とは別の抽選結果が導出された場合であって前記所定の演出付与条件として所定のキャラクタに対応する演出付与条件が成立しなかつた場合に、前記所定のキャラクタに対して予め設定した物語画像であって前記第1有利物語画像と前記第2有利物語画像とのいずれに対しても少なくとも一部が異なる不利物語画像を表示することを特徴とする遊技機。

【0258】

特徴13に記載の遊技機によれば、抽選手段による抽選結果が当選である場合だけでなく不當選である場合にも有利物語画像を表示することができる。このため、遊技者にとって特典が付与されることとなる有利物語画像の表示頻度を増やす一方で不利物語画像が表示される頻度を減らすことができる。よって、遊技者が遊技で落胆する機会を減らし、長時間にわたって気持ちよく遊技を行うことができる。

40

【0259】

<特徴14>

特徴13に記載の遊技機において、

前記第1有利物語画像と、前記第2有利物語画像として、遊技者から見て略同一の画像が設定され、

前記表示手段は、前記抽選手段によって前記特定遊技状態が発生する抽選結果が導出された場合に、前記第1有利物語画像と略同一の第2有利物語画像を表示させた後に、当該抽選結果に対応する変動表示の停止結果を表示することを特徴とする遊技機。

【0260】

特徴14に記載の遊技機によれば、特定遊技状態が発生する抽選に不當選となった場合

50

と同じ有利物語画像が、当選した場合にも表示されるため、最終的な変動表示の停止まで遊技者は当選か不当選かを知ることができず、遊技者に変動表示を伴う遊技を一層楽しむことができる。

【0261】

<特徴15>

特徴10～特徴14のいずれかに記載の遊技機において、前記所定の物語画像として、複数回の変動表示によって所定の収集数だけ捕獲されることによって前記所定の演出付与条件が成立する設定とされたキャラクタ又はオブジェクトを捕獲する物語画像が少なくとも設けられていることを特徴とする遊技機。

【0262】

特徴15に記載の遊技機によれば、演出機能が追加されるまでの時間を長くすることができ、遊技者に多数回の変動表示にまたがって長く遊技を楽しむことができ、また、長く遊技をした分だけキャラクタ又はオブジェクトの数が段階的に増えるため、1台の遊技機での遊技を継続させやすくすることができる。

【0263】

<特徴16>

特徴10～特徴15のいずれかに記載の遊技機において、前記所定の物語画像として、異なるキャラクタが設定された複数種類の物語画像が設けられ、

前記演出実行手段は、前記複数種類の物語画像が表示された後の前記有効期間又は前記高確率期間において、1回の変動表示に対して、複数のキャラクタに対応した複数種類の所定の演出を実行可能に構成していることを特徴とする遊技機。

【0264】

特徴16に記載の遊技機によれば、キャラクタごとに設定された異なる複数種類の演出を1回の変動表示において実行可能となっているので、短期間の遊技回数分の時間しか、後に残っていない状況であっても、遊技者は、付与された演出機能による演出を視認できる可能性を高くすることができ、遊技者に遊技を長く楽しむことができる。

【0265】

<特徴17>

特徴10～特徴16のいずれかに記載の遊技機において、遊技者によって情報入力可能な入力手段と、

該入力手段によって遊技終了に対応する終了操作が実行された場合に、前記有効期間又は前記高確率期間となっている所定の演出の種類に対応した演出付与情報を記憶又は出力し、遊技機の電源断後において当該終了操作が実行された場合における所定の演出の種類を再現可能とする演出再現手段を備えていることを特徴とする遊技機。

【0266】

特徴18に記載の遊技機によれば、せっかく追加された演出がリセットされることなく、次回の遊技の際に続きから遊技できるため、繰り返し同じ遊技台で遊技を行うモチベーションとなり、リピータを作り易くすることができる。

【0267】

<特徴20>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を実行するための抽選手段（主制御基板920）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に複数種の識別情報の変動表示を行い、前記抽選手段による抽選結果に応じた停止結果を表示する識別情報表示手段（装飾図柄表示装置479）と、

前記抽選手段によって所定の抽選結果が導出された場合に、遊技者に有利な特定遊技状態を発生させる制御を行う遊技状態制御手段と、

所定の演出付与条件が成立した場合に、前記変動表示の実行中に当該変動表示を構成する複数種の識別情報の少なくとも一部を含む所定の収集対象を獲得する所定の物語画像を

10

20

30

40

50

表示し、当該所定の物語画像を表示した変動表示より後に実行される変動表示において所定の演出を実行可能な有効期間、又は当該所定の演出が実行され易い高確率期間を発生させる演出実行手段（副制御基板940）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【0268】

特徴20に記載の遊技機によれば、遊技機に設定される演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、識別情報の少なくとも一部を収集対象として獲得する物語画像を通じて所定の演出が実行可能となることを遊技者に示唆することができる。このため、毎回の識別情報の変動表示における停止結果についても、所定の演出の実行可能性に関する情報として遊技者に提供することができ、単調な遊技性を払拭し易くすることができる。

10

【0269】

<特徴21>

特徴20に記載の遊技機において、
遊技者によって情報入力可能な入力手段を備え、

前記演出実行手段は、該入力手段によって獲得済みの複数の収集対象から一部の収集対象を選択する操作が実行された場合に、選択された収集対象に対応した所定の物語画像を表示することを特徴とする遊技機。

【0270】

特徴21に記載の遊技機によれば、収集対象を獲得するだけでなく、遊技者の嗜好に合った演出の選択を、獲得した収集対象を選択して実行することができるため、単に収集対象を獲得するだけでなく、多数回実行される変動表示に収集対象の獲得を関連させて飽き難い遊技性を付加し易くすることができる。

20

【0271】

<特徴22>

特徴20又は特徴21に記載の遊技機において、

前記所定の物語画像は、遊技者側のキャラクタが敵側のキャラクタに勝つ勝利物語画像と、遊技者側のキャラクタが敵側のキャラクタに負ける敗北物語画像とのうち前記勝利物語画像によって構成され、

前記勝利物語画像が表示された場合に、遊技者が敵側のキャラクタを捕獲して獲得可能な捕獲画像を表示することを特徴とする遊技機。

30

【0272】

特徴22に記載の遊技機によれば、対戦に勝利したときのみキャラクタを捕獲でき、抽選結果の当否に関わらず、遊技者に勝利物語画像を視認させて、勝利物語画像を視認する機会を増大させて単調な遊技性を払拭し易くすることができる。

【0273】

<特徴23>

特徴20～特徴22のいずれかに記載の遊技機において、

前記識別情報の変動表示において所定の停止位置に前記所定の収集対象が停止した停止数及び停止位置の少なくとも一方に応じて前記所定の収集対象を獲得する確率が異なることを特徴とする遊技機。

40

【0274】

特徴23に記載の遊技機によれば、識別情報の停止数及び停止位置の少なくとも一方についても所定の収集対象を獲得する可能性に関連することになるので、変動表示の停止結果について抽選結果の当否以外の遊技性を付加し、長時間にわたって飽き難い遊技性を提供し易くすることができる。

【0275】

<特徴24>

特徴20～特徴23のいずれかに記載の遊技機において、

前記所定の収集対象として出現率を異ならせた低確出現収集対象と、高確出現収集対象とが設定されており、

50

当該出現率が低い低確収集対象が出現した変動表示の方が高確出現収集対象が出現した変動表示より、前記特定遊技状態が発生する抽選結果となり易く構成されていることを特徴とする遊技機。

【0276】

特徴24に記載の遊技機によれば、頻繁に出現する収集対象と滅多に見られないレアキャラクタなどの出現対象との出現が抽選結果に関連するので、出現した収集対象を見たときの遊技者の反応に一層メリハリをつけることができ、収集対象を獲得する遊技を一層楽しませることができる。

【0277】

<特徴25>

特徴20～特徴24のいずれかに記載の遊技機において、遊技者によって情報入力可能な入力手段を備え、

前記演出実行手段は、該入力手段によって獲得済みの複数の収集対象から一部の収集対象を選択する操作が実行された場合に、選択された収集対象に応じて所定の物語画像を表示する確率を異ならせることを特徴とする遊技機。

【0278】

特徴25に記載の遊技機によれば、遊技者の選択によって所定の物語画像の表示される確率が変化するため、演出追加可否に対しての遊技者の自力感を高めることができ、遊技者をより一層楽しませることができる。

【0279】

<特徴26>

特徴20～特徴25のいずれかに記載の遊技機において、

前記所定の収集対象として捕獲されたキャラクタから選択された遊技者側のキャラクタと、対戦相手となる敵側キャラクタとの組み合わせに応じて、遊技者側のキャラクタが敵側のキャラクタに勝つ勝利物語画像と、遊技者側のキャラクタが敵側のキャラクタに負ける敗北物語画像との選択率を変化させることを特徴とする遊技機。

【0280】

特徴26に記載の遊技機によれば、遊技者の選択によって選択率が変化するため、ゲーム性を高めることができ、遊技者をより一層楽しませることができる。

【0281】

なお、当該選択率の変化は、抽選手段による抽選結果に対応せずに一定としてもよく、これにより、選択した遊技者側のキャラクタと敵側のキャラクタとの対戦に対しての規則性を一定に保持し易くし、キャラクタを利用した演出における対戦結果に対しての遊技者の予測と実際の結果との差異を少なくすることができる。

【0282】

<特徴27>

特徴20～特徴26のいずれかに記載の遊技機において、

それぞれ設定された所定の付与数だけ予め設定された複数種類の収集対象を捕獲する所定のコンプリート条件が成立した場合に、当該複数種類のうち一部の収集対象の獲得では付与されない所定のコンプリート特典を付与することを特徴とする遊技機。

【0283】

特徴27に記載の遊技機によれば、複数種類の収集対象を捕獲するという条件成立までに時間のかかるコンプリート条件が成立する楽しみを遊技者に与えることができ、同じ遊技機で遊技者に遊技を長く楽しむことができる。

【0284】

<特徴30>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を実行するための抽選手段（主制御基板920）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に複数種の識別情報の変動表示を行い、前記抽選手段による抽選結果に応じた停止結果を表示する識別情報表示手段（装飾図柄表示装置47

10

20

30

40

50

9) と、

前記抽選手段によって所定の抽選結果が導出された場合に、遊技者に有利な特定遊技状態を発生させる制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板 920）と、

所定の演出付与条件が成立した場合に、前記変動表示の実行中に当該変動表示を構成する複数種の識別情報の少なくとも一部を含む所定の収集対象を獲得する所定の物語画像を表示し、当該所定の物語画像を表示した変動表示より後に実行される変動表示において所定の演出を実行可能な有効期間、又は当該所定の演出が実行され易い高確率期間を発生させる演出実行手段（副制御基板 940）と、

前記所定の収集対象の少なくとも一部と同一の又は対応する形状に形成されて変位動作と態様変化との少なくとも一方によって見栄えを変化可能な装飾手段（リアル告知役物 601）と、

前記所定の物語画像として前記装飾手段と同一の又は前記装飾手段に対応する所定の収集対象が獲得された場合に、前記装飾手段の見栄えを変化させる制御を行う装飾制御手段（副制御基板 940）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【0285】

特徴 30 に記載の遊技機によれば、遊技機に設定される演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、画像で視認していた所定の収集対象を獲得することで実体のある装飾手段の見栄えが変化し、この見栄えの変化と共に所定の演出としての新たな演出が実行可能となるか、実行され易くなる。このため、新たな演出が実行可能となつことや実行され易くなっていることを装飾手段の見栄えを通じて遊技者に判り易く示し、また、新たな演出の実行を期待して遊技を実行可能にして、遊技者が所定の収集対象を捕獲する遊技の楽しみを高めることができる。

【0286】

<特徴 31 >

特徴 30 に記載の遊技機において、

前記装飾手段は、前記変動表示の実行途中において当該変動表示に対応する前記抽選手段の抽選結果を遊技者が認識可能に出力することを特徴とする遊技機。

【0287】

特徴 31 に記載の遊技機によれば、遊技者が捕獲した所定の収集対象に関する装飾手段を用いて抽選結果の告知を行う演出機能を付加することができ、遊技者が所定の収集対象を捕獲する楽しみを一層高めることができる。

【0288】

<特徴 32 >

特徴 30 又は特徴 31 に記載の遊技機において、

前記所定の収集対象は、前記所定の物語画像において捕獲された後に、捕獲前とは異なる別形態に変化した態様にて表示可能に構成され、

前記装飾手段は、前記別形態に変化した後における前記所定の収集対象の少なくとも一部と共に通する形状に形成されていることを特徴とする遊技機。

【0289】

特徴 32 に記載の遊技機によれば、画像で見ていた所定の収集対象の形態が変化した別形態の装飾手段が実体として視認可能となるため、遊技者に装飾手段の見栄えの変化に特別感を感じさせることができ、遊技者がキャラクタを捕獲する楽しみを一層高めることができる。

【0290】

<特徴 33 >

特徴 30 ~ 特徴 32 のいずれかに記載の遊技機において、

前記所定の収集対象は、複数回の変動表示によって、所定の付与数捕獲された後に、捕獲前とは異なる別形態に変化した態様にて表示可能に構成され、

前記装飾手段は、前記所定の付与数の捕獲が行われて前記別形態に変化した態様を表示した表示位置の手前側または奥側に重なる位置に配置され、当該別形態に変化した後にお

10

20

30

40

50

ける前記所定の収集対象の少なくとも一部と共に通する形状に形成されていることを特徴とする遊技機。

【0291】

特徴33に記載の遊技機によれば、所定の収集対象の別形態への変化過程を画像で表示しつつ、その後の別形態を装飾手段の見栄えによって固定化された状態で遊技者に判り易く示すことができる。

【0292】

<特徴40>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を実行するための抽選手段（主制御基板920）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に複数種の識別情報の変動表示を行い、前記抽選手段による抽選結果に応じた停止結果を表示する識別情報表示手段（装飾図柄表示装置479）と、

前記抽選手段によって所定の抽選結果が導出された場合に、遊技者に有利な特定遊技状態を発生させる制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板920）と、

所定の演出付与条件が成立した場合に、所定の収集対象を獲得する所定の物語画像を表示し、当該所定の物語画像を表示した変動表示より後に実行される変動表示において所定の演出を実行可能な有効期間、又は当該所定の演出が実行され易い高確率期間を発生させる演出実行手段（副制御基板940）と、

前記所定の収集対象が獲得された後に、獲得された所定の収集対象を遊技者が認識可能に表示可能な獲得対象表示手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【0293】

特徴40に記載の遊技機によれば、遊技機に設定される演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、獲得された所定の収集対象を獲得対象表示手段によって表示可能とすることができるので、遊技者には、新たな演出が実行可能となつたことや実行され易くなっていること、または、実行可能となつた演出の種類を、獲得対象表示手段を通じて遊技者に判り易く示し、また、新たな演出の実行を期待して遊技を実行し易くすることができる。

【0294】

<特徴41>

特徴40に記載の遊技機において、

前記所定の演出付与条件が成立した後に、所定の演出削除条件が成立した場合には、前記所定の物語画像と少なくとも一部が共通する画像を表示した後に所定の妨害オブジェクトを出現させて、追加された所定の演出の少なくとも一部を削除する演出削除手段を備えていることを特徴とする遊技機。

【0295】

特徴41に記載の遊技機によれば、追加された演出が削除されることにより、全ての演出機能が追加されて飽和状態が続くことを防止でき、遊技者に長く遊技をたのしませることができる。

【0296】

なお、特徴10～特徴41に記載の少なくとも1つの特徴を他のいずれか又は複数の特徴に組み合わせて適用しても良い。以下には、上記した各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【0297】

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。

【0298】

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

10

20

30

40

50

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】

【0299】

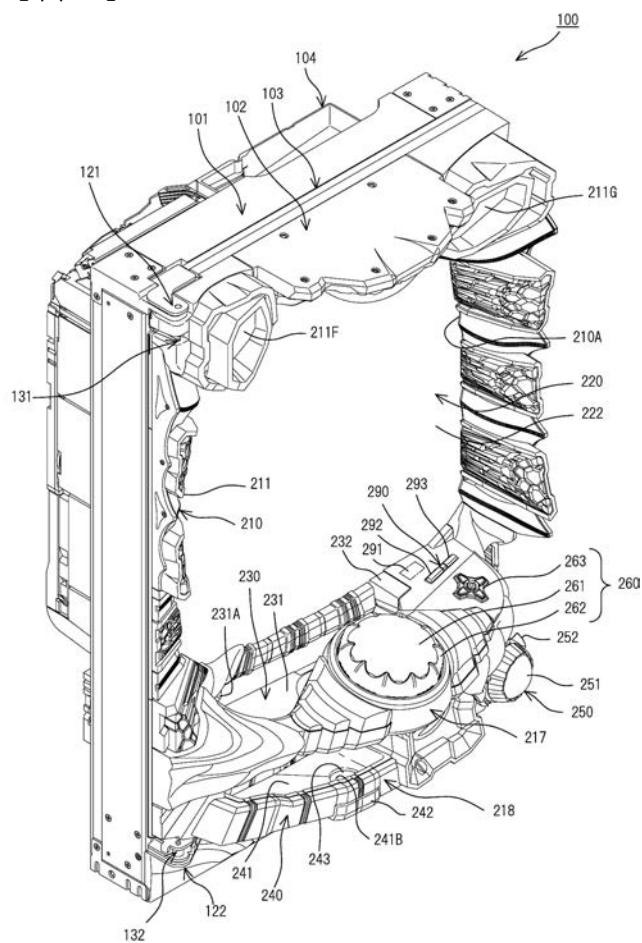
以上のように、この発明は、弾球遊技機等の遊技機に適している。

【符号の説明】

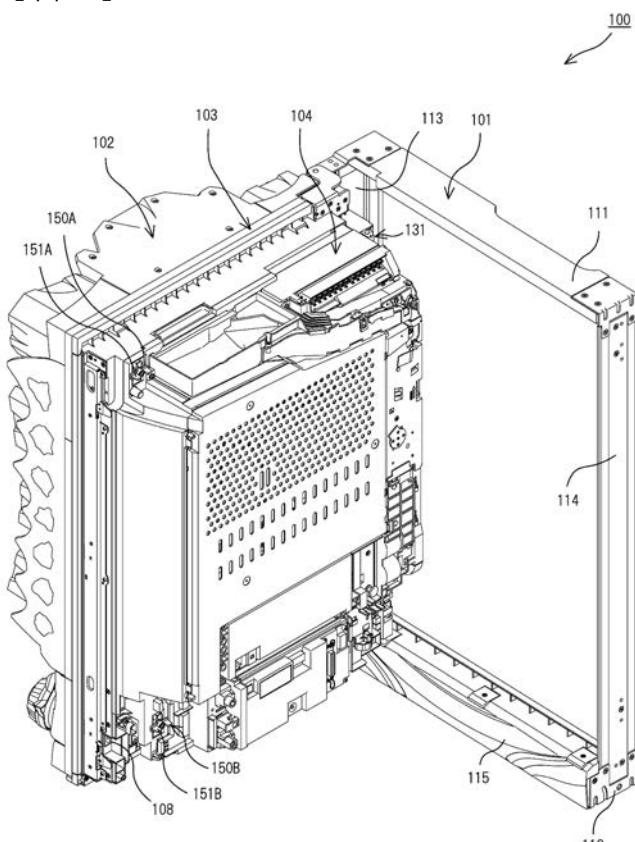
【0300】

100...パチンコ機、260, 261...入力操作装置、479...装飾図柄表示装置、920...主制御基板、940...副制御基板、946...物語表示部、BX...箱、CC...取得ハート玉表示欄、CG1, CG2...変化画像、CM...収集対象物、DC...動物キャラクタ、FG...箱発見画像、GG...捕獲画像、HG...当選画像、IG...アイテム収集画像、JC, LC...人物キャラクタ、VG, LG...対戦画像

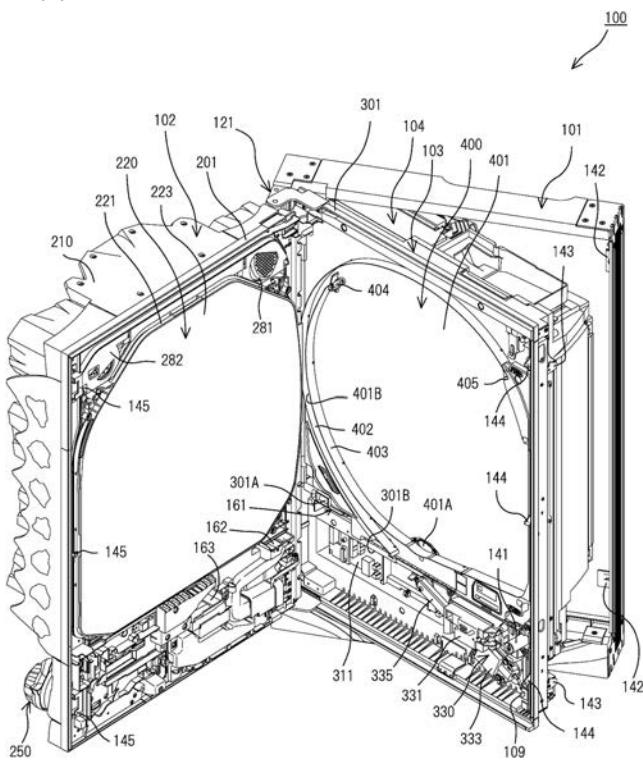
【図1】



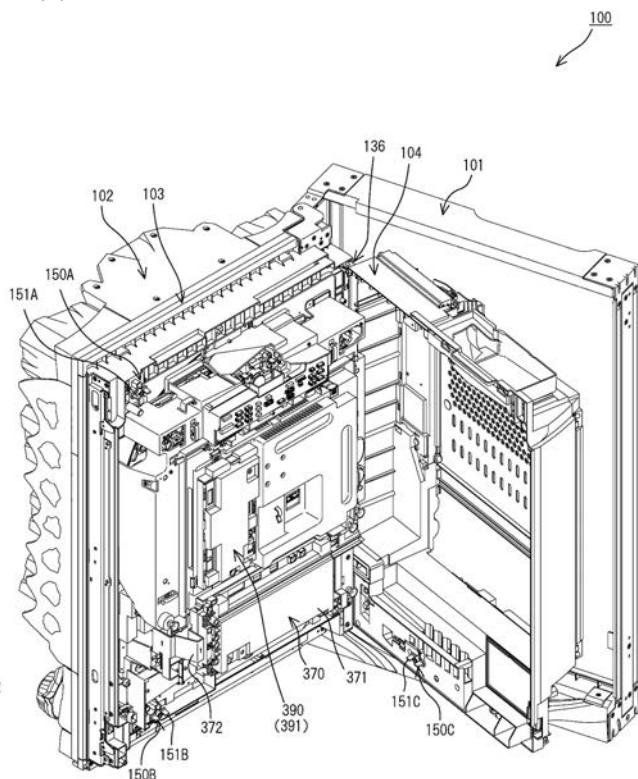
【図2】



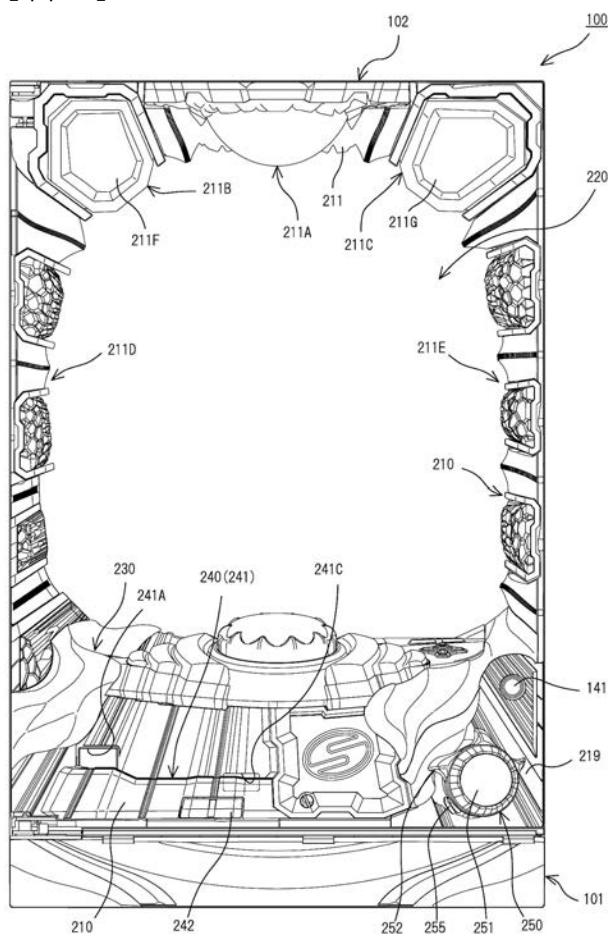
【図3】



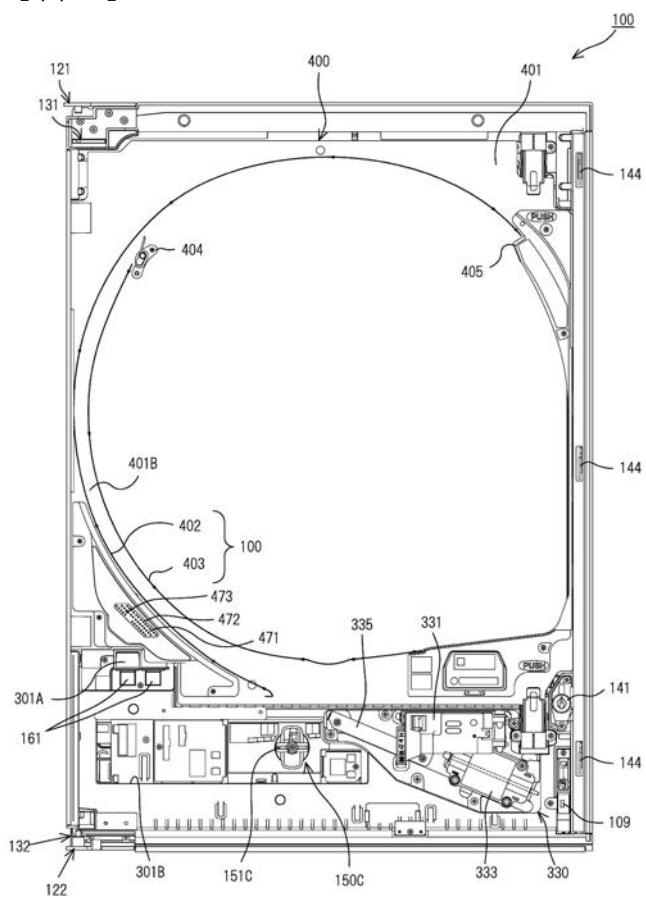
【図4】



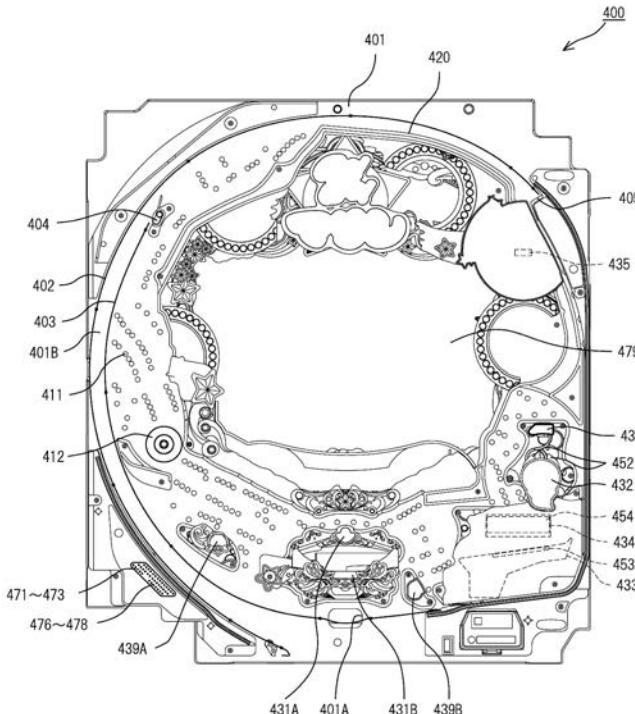
【図5】



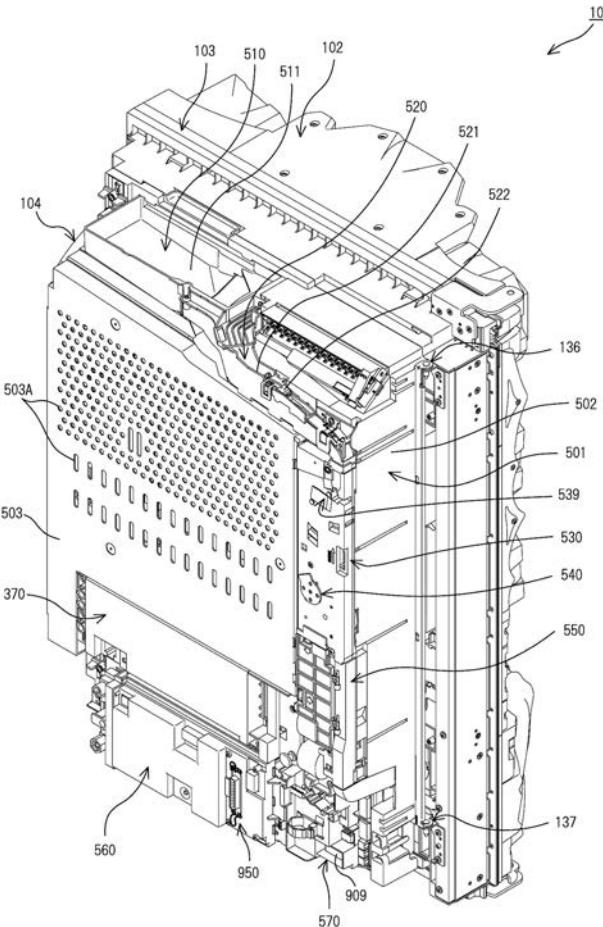
【図6】



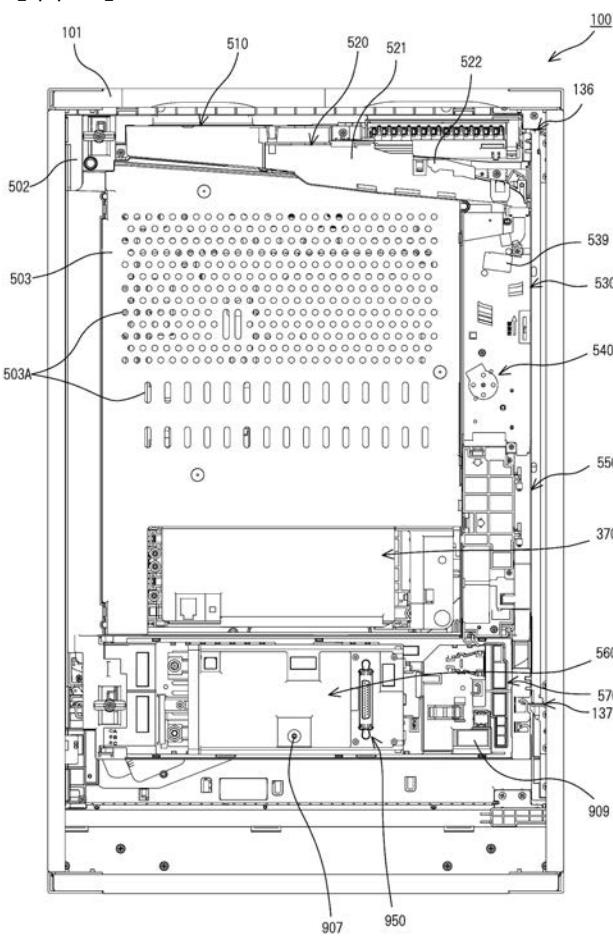
【 図 7 】



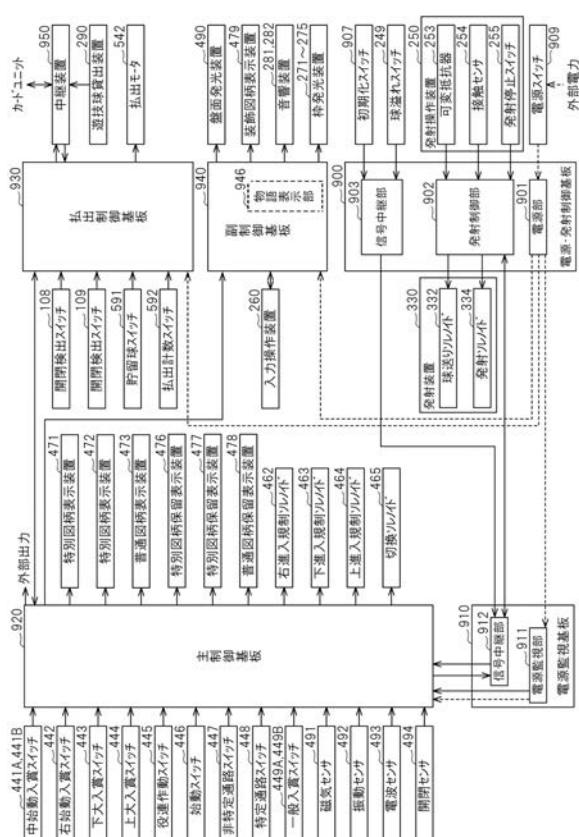
【 図 8 】



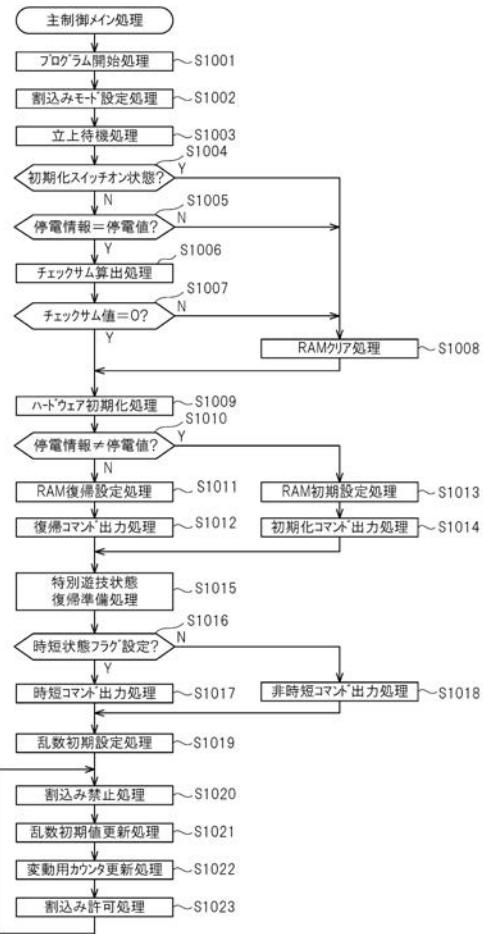
【 9 】



【 図 1 0 】



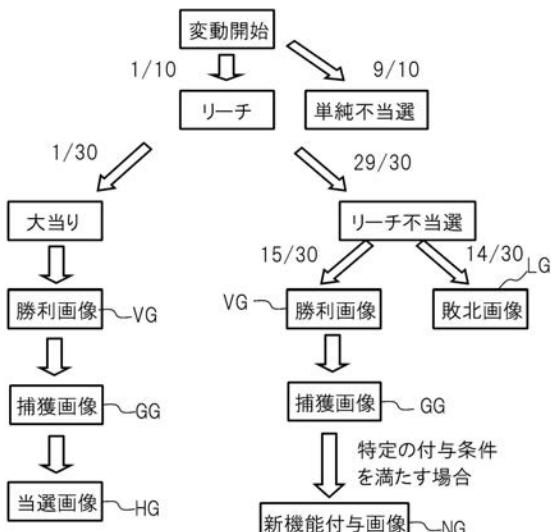
【図11】



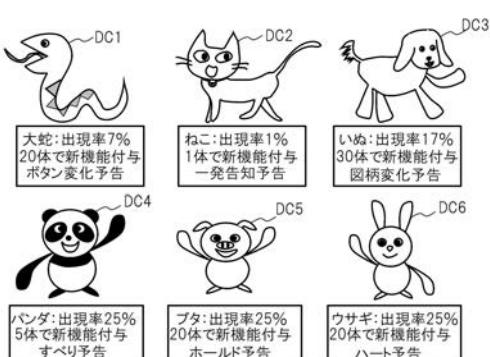
【図12】



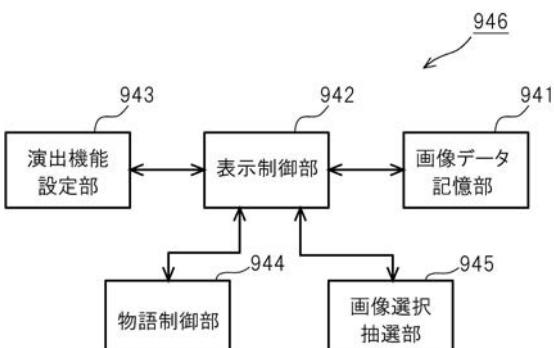
【図13】



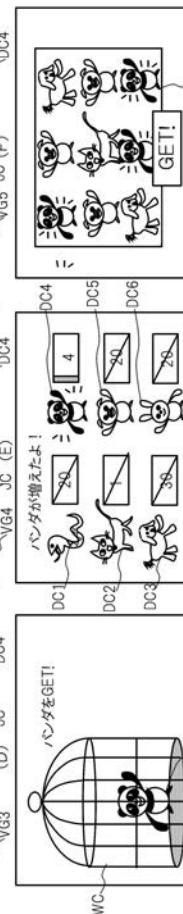
【図14】



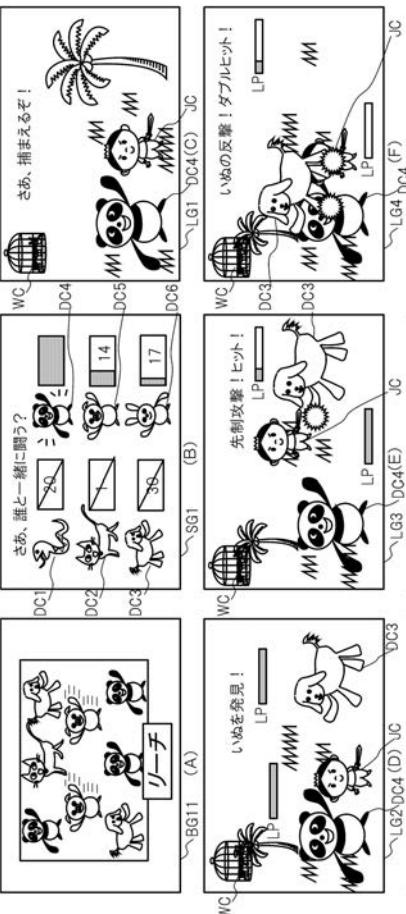
【図15】



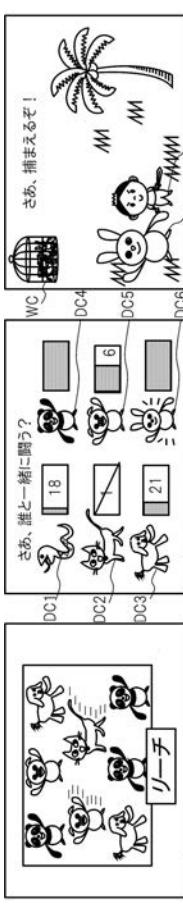
【 図 1 6 】



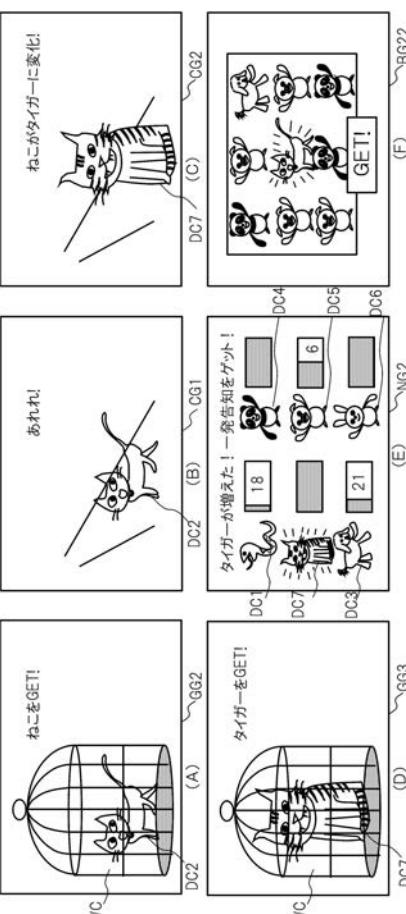
【 図 17 】



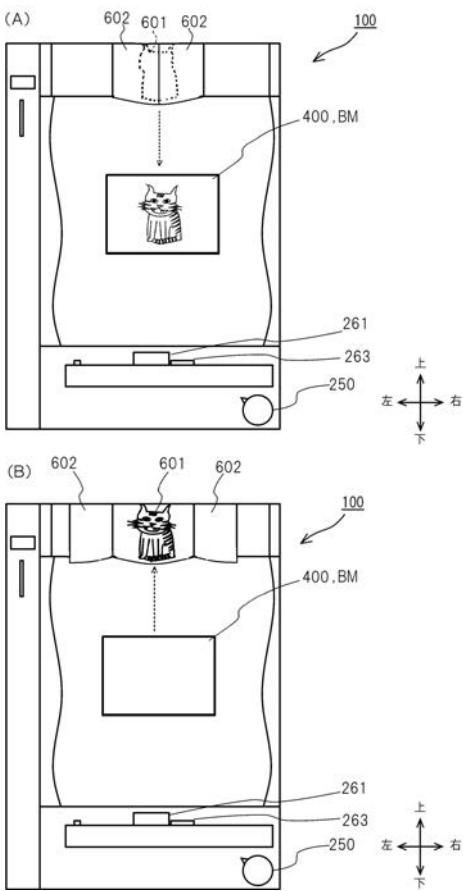
【 図 1 8 】



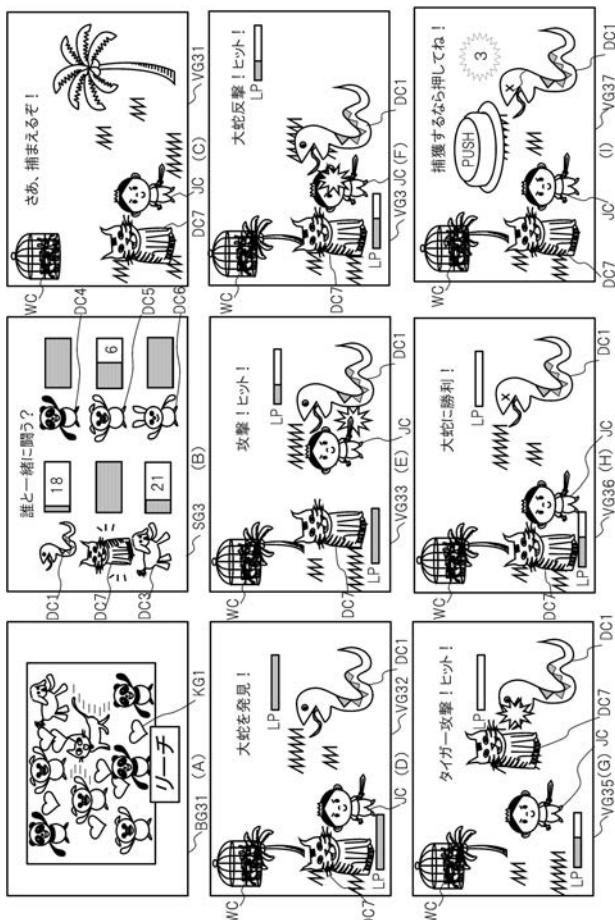
【 図 1 9 】



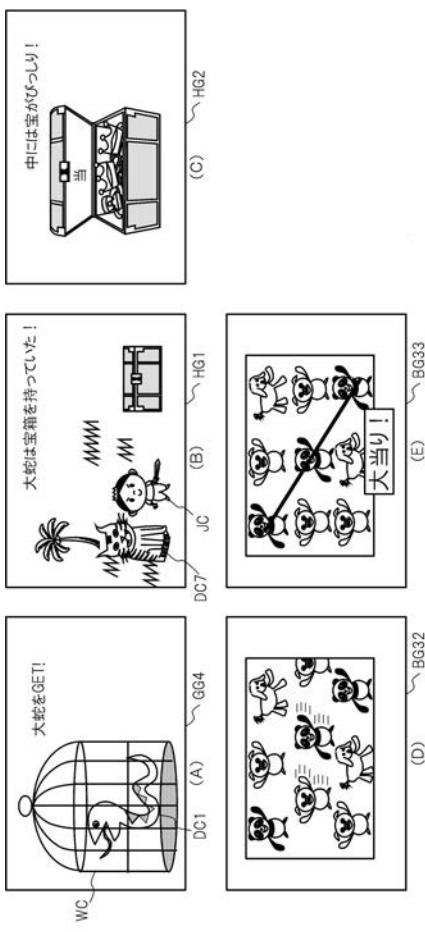
【図20】



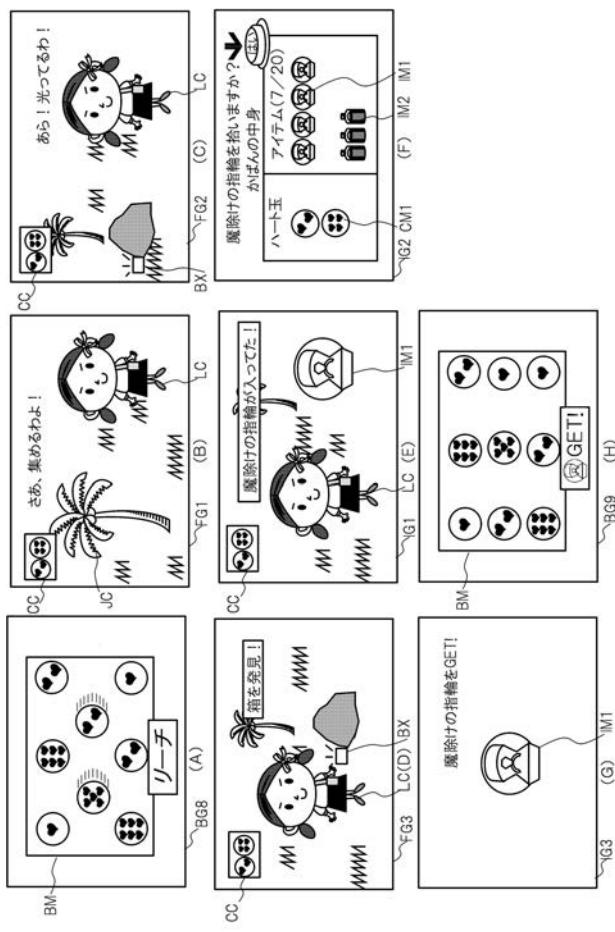
【図21】



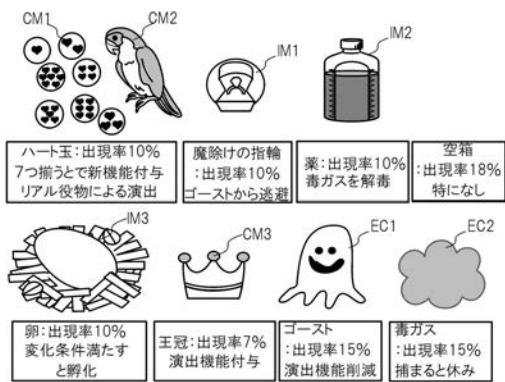
【図22】



【図23】



【 図 2 4 】



【 図 25 】

