

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号  
特開2023-175225  
(P2023-175225A)

(43)公開日 令和5年12月12日(2023.12.12)

(51)国際特許分類	F I	テーマコード(参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 0 4	2 C 3 3 3
	A 6 3 F 7/02 3 3 4	

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全1346頁)

(21)出願番号	特願2022-87563(P2022-87563)	(71)出願人	000144522 株式会社三洋物産 愛知県名古屋市中種区今池3丁目9番2 1号
(22)出願日	令和4年5月30日(2022.5.30)	(74)代理人	100093056 弁理士 杉谷 勉
		(74)代理人	100142930 弁理士 戸高 弘幸
		(74)代理人	100175020 弁理士 杉谷 知彦
		(74)代理人	100180596 弁理士 栗原 要
		(74)代理人	100195349 弁理士 青野 信喜
		(72)発明者	篠原 尚幸

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

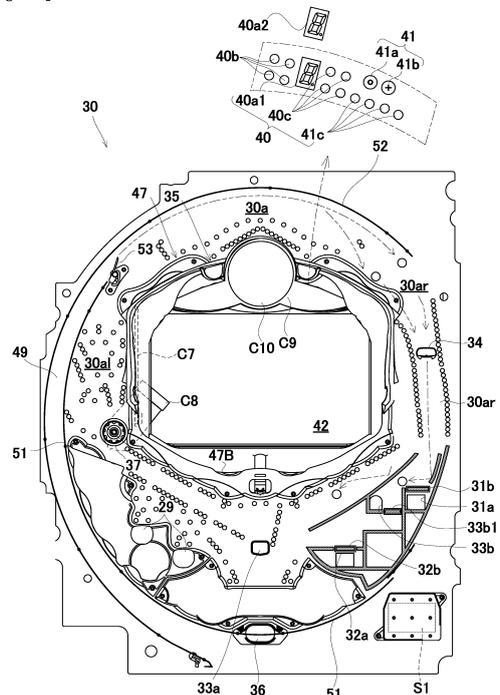
(57)【要約】

【課題】複数の遊技部品による所定の制御を行う遊技機の興趣性を向上することができる遊技機を提供する。

【解決手段】抽選の結果に基づいて例えばスーパーリーチE、Fが成立すると、可動役物C7、C8を初期位置から中央上側演出位置の移動制御をさせ、可動役物C7、C8が中央上側演出位置に来たタイミングで発光装飾部品C9、C10の発光制御をさせ、可動役物C7、C8の移動を検出するセンサを備え、スーパーリーチE、Fの成立後、可動役物C7、C8の移動が検出されなかったことを条件に、発光装飾部品C9、C10を強烈に全面発光させる全面発光制御を行うが、可動役物C7、C8の移動が検出されたか否かに関わらず中央上側演出位置の背後のエフェクト表示C33を第3図柄表示装置42に実行させる。

【選択図】図766

【Fig. 766】



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤と、  
 遊技に関する第 1 の制御が行われる第 1 遊技部品と、  
 遊技に関する第 2 の制御が行われる第 2 遊技部品と、  
 前記遊技盤に設けられ、遊技に関する表示を実行する表示手段と、  
 前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる入球口と、  
 前記入球口に対する遊技球の入球を契機として遊技に関する抽選を実行する抽選手段と

、  
 前記抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると、前記第 1 の制御で前記第 1 遊技部品を制御し、前記第 2 の制御で前記第 2 遊技部品を制御する制御手段と、を備える遊技機であって、

前記第 1 の制御は、前記第 1 遊技部品を遊技者に視認可能な態様で可動させて行われる可動制御であり、

前記第 2 の制御は、前記第 2 遊技部品を可動させないで行われる非可動制御であり、

前記遊技機は、

前記第 1 遊技部品に対する前記第 1 の制御に伴って生じる事象を検出する検出手段を備え、

前記所定条件の成立後、前記制御手段は、前記事象が検出されなかったことを条件に、前記第 1 の制御および前記第 2 の制御のいずれとも異なる第 3 の制御を行い、

前記遊技機は、前記所定条件が成立すると、前記第 3 の制御が実行されているか否かに関わらず所定の表示を前記表示手段に実行させる表示制御手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、パチンコ機等の遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

従来、この種の遊技機として、例えば、入球口に対する遊技球の入球を契機とする抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると第 1 の遊技部品を可動させる一方で、第 2 の遊技部品を可動させないで所定の出力（発光、音声などの出力）を行わせる所定の制御を行うものがある。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0003】

【特許文献 1】特開 2012 - 70995 号公報（第 1 頁、図 15 参照）

## 【発明の開示】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

しかしながら、このような構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、複数の遊技部品による所定の制御を行う遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題がある。

## 【0005】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、複数の遊技部品による所定の制御を行う遊技の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0006】

この発明は、このような目的を達成するために、次のような構成をとる。

すなわち、請求項 1 に記載の発明は、

10

20

30

40

50

遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤と、  
 遊技に関する第 1 の制御が行われる第 1 遊技部品と、  
 遊技に関する第 2 の制御が行われる第 2 遊技部品と、  
 前記遊技盤に設けられ、遊技に関する表示を実行する表示手段と、  
 前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる入球口と、  
 前記入球口に対する遊技球の入球を契機として遊技に関する抽選を実行する抽選手段と

、  
 前記抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると、前記第 1 の制御で前記第 1 遊技部品を制御し、前記第 2 の制御で前記第 2 遊技部品を制御する制御手段と、を備える遊技機であって、

10

前記第 1 の制御は、前記第 1 遊技部品を遊技者に視認可能な態様で可動させて行われる可動制御であり、

前記第 2 の制御は、前記第 2 遊技部品を可動させないで行われる非可動制御であり、

前記遊技機は、

前記第 1 遊技部品に対する前記第 1 の制御に伴って生じる事象を検出する検出手段を備え、

前記所定条件の成立後、前記制御手段は、前記事象が検出されなかったことを条件に、前記第 1 の制御および前記第 2 の制御のいずれとも異なる第 3 の制御を行い、

前記遊技機は、前記所定条件が成立すると、前記第 3 の制御が実行されているか否かに関わらず所定の表示を前記表示手段に実行させる表示制御手段を備える

20

ことを特徴とするものである。

【0007】

〔作用・効果〕請求項 1 に記載の発明によれば、複数の遊技部品による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上することができる。

【発明の効果】

【0008】

この発明に係る遊技機によれば、複数の遊技部品による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

30

【図 1】本発明の実施例 1 のパチンコ機の正面図である。

【図 2】パチンコ機の前方斜視図である。

【図 3】パチンコ機の背面図である。

【図 4】パチンコ機の右側面図である。

【図 5】パチンコ機の左側面図である。

【図 6】パチンコ機の平面図である。

【図 7】遊技盤の正面図である。

【図 8】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 9】(a) は第 3 図柄表示装置の表示内容を示し、(b) は保留表示を示す説明図である

40

【図 10】遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。

【図 11】(a) は特図 1 大当たり抽選用テーブルであり、(b) は特図 2 用大当たり抽選用テーブルである。

【図 12】主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。

【図 13】(a) は大当たりノーマルリーチ，外れノーマルリーチの変動表示演出の例示であり、(b) は大当たりスーパーリーチ，外れスーパーリーチの変動表示演出の例示である。

【図 14】(a) は大当たりスーパーリーチ，外れスーパーリーチの変動表示演出の例示であり、(b) は大当たりスーパーリーチ，外れスーパーリーチの変動表示演出の例示である。

50

- 【図 15】エンディング演出パターン決定用テーブルである。
- 【図 16】主制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 17】主制御装置による通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 18】第 1 図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 19】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 20】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 21】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 22】右打ちエラー判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 23】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 24】始動入賞処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 25】先読み用抽選処理を示すフローチャートである。
- 【図 26】発射制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 27】NMI 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 28】払出制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 29】払出制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 30】賞球制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 31】貸球制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 32】サブ制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 33】サブ制御装置による通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 34】サブ制御装置による客待ち演出処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 35】サブ制御装置による枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 36】サブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 37】サブ制御装置による選択ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 38】サブ制御装置による音編集・出力管理処理を示すフローチャートである。
- 【図 39】サブ制御装置による演出実行管理処理を示すフローチャートである。
- 【図 40】サブ制御装置による先読み変動パターン指定コマンド受信処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 41】サブ制御装置による開閉モード（大当たり）表示設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 42】サブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 43】サブ制御装置による次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 44】サブ制御装置による右打ちエラー報知表示態様設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 45】表示制御装置の通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 46】表示制御装置による表示モード等の切り替え処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 47】表示制御装置による図柄列変動表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 48】表示制御装置による特定操作画面表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 49】表示制御装置による大当たりオープニング・ラウンド表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 50】表示制御装置による大当たりエンディング表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 51】表示制御装置による高確率・サポート状態移行表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 52】表示制御装置による低確率・サポート状態移行表示処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 5 3】表示制御装置による特定操作期間報知処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4】第 3 図柄表示装置における特定操作期間中の表示態様を説明する図である。
- 【図 5 5】主装飾図柄の高速変動中における特定操作期間中の表示態様を説明する図である。
- 【図 5 6】リーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様を説明する図である。
- 【図 5 7】図 5 6 に続くリーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様を説明する図である。
- 【図 5 8】高速変動中の特定操作期間中に決定ボタンが押下されたまま放置された場合の表示態様を説明する図である。
- 【図 5 9】高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン及び選択ボタンが押下された場合の表示態様を説明する図である。 10
- 【図 6 0】実施例 1 のサブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1】サブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 2】サブ制御装置によるボタン長押し演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 3】表示制御装置によるボタン長押し演出表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 4】長押し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。
- 【図 6 5】図 6 4 とは異なる態様での長押し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。
- 【図 6 6】図 6 4 , 図 6 5 とは異なる態様での長押し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。 20
- 【図 6 7】長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
- 【図 6 8】図 6 7 とは異なる長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
- 【図 6 9】図 6 7 , 図 6 8 とは異なる長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
- 【図 7 0】実施例 2 の長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
- 【図 7 1】実施例 3 の長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。 30
- 【図 7 2】実施例 5 のサブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 3】サブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 4】サブ制御装置による先読み変動パターン指定コマンド受信時処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 5】( a ) は保留表示パターン A を説明する図であり、( b ) は保留表示パターン B を説明する図である。
- 【図 7 6】表示制御装置による手離し演出表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 7】最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。 40
- 【図 7 8】次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。
- 【図 7 9】最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。
- 【図 8 0】図 7 9 にて手離し操作が長すぎた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。
- 【図 8 1】最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
- 【図 8 2】次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
- 【図 8 3】最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示すタイムチ 50

ャートである。

【図 8 4】図 8 3 にて手離し操作が長すぎた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【図 8 5】実施例 6 の表示制御装置による手離し演出表示処理を示すフローチャートである。

【図 8 6】最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。

【図 8 7】次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。

【図 8 8】最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。 10

【図 8 9】最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【図 9 0】次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【図 9 1】最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【図 9 2】実施例 7 の表示制御装置による手離し演出表示処理を示すフローチャートである。

【図 9 3】サブ制御装置による長押し演出音設定処理を示すフローチャートである。

【図 9 4】最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。 20

【図 9 5】次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【図 9 6】最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【図 9 7】実施例 8 のサブ制御装置 2 6 2 による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 9 8】長押しチャージ演出におけるチャージパターン選択用テーブルである。

【図 9 9】長押し操作が途切れずに行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【図 1 0 0】長押し操作が一瞬途切れた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。 30

【図 1 0 1】実施例 9 の長押し態様演出の表示態様を示す図である。

【図 1 0 2】実施例 1 0 の長押し態様演出の表示態様を示す図である。

【図 1 0 3】実施例 1 1 のサブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 4】サブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 5】サブ制御装置による色変化抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 6】図 1 0 5 に続く色変化抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 7】サブ制御装置の CPU が行う長押し色変化演出設定処理を示すフローチャートである。 40

【図 1 0 8】表示制御装置の CPU が行う長押し色変化演出表示処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 9】色変化パターン選択用テーブルである。

【図 1 1 0】色変化抽選用テーブルである。

【図 1 1 1】色変化パターンごとの色変化表示を示すグラフである。

【図 1 1 2】色変化パターンごとの色変化の表示態様を説明する図である。

【図 1 1 3】長押し態様の操作とは異なる操作が行われた場合の色変化パターンごとの色変化を示すグラフである。

【図 1 1 4】色変化パターン A の長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。 50

- 【図 1 1 5】色変化パターン B の長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。
- 【図 1 1 6】色変化パターン C の長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。
- 【図 1 1 7】色変化パターン D の長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。
- 【図 1 1 8】実施例 1 2 の長押し態様の操作とは異なる操作が行われた場合の色変化パターンごとの色変化を示すグラフである。
- 【図 1 1 9】色変化パターンごとの色変化の表示態様を説明する図である。
- 【図 1 2 0】実施例 1 3 のサブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 1】ポイントゲットパターン選択用テーブルである。
- 【図 1 2 2】各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選用テーブルである。 10
- 【図 1 2 3】各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果である。
- 【図 1 2 4】ポイントゲットパターン A のタイムチャートである。
- 【図 1 2 5】図 1 2 4 に示すポイントゲットパターン A の別のタイムチャートである。
- 【図 1 2 6】ポイントゲットパターン C のタイムチャートである。
- 【図 1 2 7】図 1 2 6 に示すポイントゲットパターン C の別のタイムチャートである。
- 【図 1 2 8】ポイントゲットパターン A の図 1 2 4 に対応する表示態様を示す図である。
- 【図 1 2 9】ポイントゲットパターン A の図 1 2 5 に対応する表示態様を示す図である。
- 【図 1 3 0】ポイントゲットパターン C の図 1 2 6 に対応する表示態様を示す図である。
- 【図 1 3 1】ポイントゲットパターン C の図 1 2 7 に対応する表示態様を示す図である。
- 【図 1 3 2】( a ) は、実施例 1 4 のポイントゲットパターン選択用テーブルであり、( b ) は、ポイントゲットパターン S での長押しポイント抽選の抽選結果である。 20
- 【図 1 3 3】ポイントゲットパターン S のタイムチャートである。
- 【図 1 3 4】ポイントゲットパターン S によく似た別のポイントゲットパターンのタイムチャートである。
- 【図 1 3 5】ポイントゲットパターン S に対応する表示態様である。
- 【図 1 3 6】ポイントゲットパターン S によく似た別のポイントゲットパターンに対応する表示態様である。
- 【図 1 3 7】実施例 1 6 に示すポイントゲットパターン A のタイムチャートである。
- 【図 1 3 8】ポイントゲットパターン A に対応する表示態様を示す図である。
- 【図 1 3 9】実施例 1 8 のポイントゲットパターンを示すタイムチャートである。 30
- 【図 1 4 0】図 1 3 9 のポイントゲットパターンの表示態様を示す図である。
- 【図 1 4 1】実施例 1 9 のサブ制御装置による通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 2】サブ制御装置による演出実行管理処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 3】サブ制御装置による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 4】表示制御装置によるボタン長押し演出表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 5】表示制御装置による表示カウント情報エラー表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 6】表示カウント情報エラーの表示態様を説明する図である。 40
- 【図 1 4 7】実施例 2 0 のサブ制御装置による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 8】表示制御装置による図柄列変動表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 9】残り変動回数情報エラーの表示態様を説明する図である。
- 【図 1 5 0】実施例 2 1 の遊技盤の正面図である。
- 【図 1 5 1】( a ) は、特図 1 大当たり抽選用テーブルであり、( b ) は、特図 2 大当たり抽選用テーブルである。
- 【図 1 5 2】( a ) は、普通当たり選択用テーブルであり、( b ) は、普通図柄変動パターン(普通電動役物開放パターン)選択用テーブルである。
- 【図 1 5 3】( a ) は、特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(連チャンゾーン 50

1回目)であり、(b)は、特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(連チャンゾーン2回目~5回目)である。

【図154】遊技の流れを説明する図である。

【図155】特図1および特図2に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。

【図156】特図1および特図2に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。

【図157】特図1および特図2に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。

【図158】特図2に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。

【図159】特図2に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。

【図160】特図1および特図2に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。

【図161】特図1および特図2に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。

10

【図162】始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図163】第1図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図164】特図2変動開始処理を示すフローチャートである。

【図165】特図2図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図166】第2図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図167】普通電動役物開閉処理を示すフローチャートである。

【図168】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【図169】図168に続く次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【図170】次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである。

【図171】表示モード等切り換え処理を示すフローチャートである。

20

【図172】実施例22の連チャンゾーンにおける1回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。

【図173】連チャンゾーンにおける2回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。

【図174】連チャンゾーンにおける5回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。

【図175】連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブルである。

【図176】特図2先読み抽選処理を示すフローチャートである。

【図177】特図2先読み用変動パターン指定コマンド受信処理を示すフローチャートである。

30

【図178】表示モード等切り替え処理を示すフローチャートである。

【図179】図172のタイムチャートに対応する連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【図180】図173のタイムチャートに対応する連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【図181】図174のタイムチャートに対応する連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【図182】図179~図181とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【図183】図179~図182とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【図184】図179~図183とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

40

【図185】図179~図184とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【図186】図179~図185とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【図187】実施例23のエンディング時間決定用テーブルである。

【図188】エンディング演出パターン決定用テーブルである。

【図189】エンディング演出における連チャン示唆演出の表示態様を説明する図である。

【図190】図189とは異なる表示態様を含む連チャン示唆演出の表示態様を説明する図である。

【図191】(a)(b)は、実施例24のV入賞口開閉パターン決定用テーブルを示す図である。

50

- 【図 1 9 2】遊技の流れを示す図である。
- 【図 1 9 3】特図 1 大当たり抽選用テーブルを示す図である。
- 【図 1 9 4】図 1 9 2 とは別の遊技の流れを示す図である。
- 【図 1 9 5】( a ) ( b ) は、別例の V 入賞口開閉パターン決定用テーブルを示す図である。
- 【図 1 9 6】別例の特図 2 大当たり抽選用テーブルを示す図である。
- 【図 1 9 7】実施例 2 5 の特図 2 大当たり抽選用テーブルである。
- 【図 1 9 8】遊技の流れを説明する図である。
- 【図 1 9 9】連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
- 【図 2 0 0】図 1 9 9 とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。 10
- 【図 2 0 1】図 2 0 0 に続く連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
- 【図 2 0 2】実施例 2 6 の遊技盤の正面図である。
- 【図 2 0 3】( a ) は、特図 1 大当たり抽選用テーブルであり、( b ) は、特図 2 大当たり抽選用テーブルである。
- 【図 2 0 4】他の特図 2 大当たり抽選用テーブルである。
- 【図 2 0 5】( a ) ( b ) は、普通当たり抽選用テーブルであり、( c ) は、普通図柄変動パターン抽選用テーブルである。
- 【図 2 0 6】特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
- 【図 2 0 7】遊技の流れを示すタイムチャートである。
- 【図 2 0 8】遊技の流れを示すタイムチャートである。 20
- 【図 2 0 9】遊技の流れを示す模式図である。
- 【図 2 1 0】始動入賞処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 1】第 1 図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 2】特図 2 変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 3】第 2 図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 4】普通電動役物開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 5】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 6】図 2 1 5 に続く次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 7】次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 8】表示モード等切り替え処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 2 1 9】( a ) は、実施例 2 7 の特図 1 大当たり抽選用テーブルであり、( b ) は、特図 2 大当たり抽選用テーブルである。
- 【図 2 2 0】( a ) は、他の特図 2 大当たり抽選用テーブルであり、( b ) は、特図 1 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
- 【図 2 2 1】( a ) は、普通図柄変動パターン選択用テーブルであり、( b ) は、特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
- 【図 2 2 2】遊技の流れを示す模式図である。
- 【図 2 2 3】遊技の流れを示すタイムチャートである。
- 【図 2 2 4】特図 1 変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 5】特図 1 変動開始処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 2 2 6】実施例 2 8 の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
- 【図 2 2 7】図 2 2 6 に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。
- 【図 2 2 8】図 2 2 7 に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。
- 【図 2 2 9】実施例 2 9 の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
- 【図 2 3 0】実施例 3 0 の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
- 【図 2 3 1】図 2 3 0 に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。
- 【図 2 3 2】実施例 3 1 の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
- 【図 2 3 3】実施例 3 2 の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
- 【図 2 3 4】実施例 3 3 の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
- 【図 2 3 5】図 2 3 4 に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。 50

【図 2 3 6】図 2 3 5 に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【図 2 3 7】( a ) は実施例 3 4 の特図 1 大当たり抽選用テーブル、( b ) は特図 2 大当たり抽選用テーブルである。

【図 2 3 8】( a ) , ( b ) は時短状態中、非時短状態中の普通当たり抽選用テーブルであり、( c ) は普通図柄変動パターン抽選用テーブルである。

【図 2 3 9】( a ) , ( b ) は時短 A 状態、時短 B 状態における特図 2 主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。

【図 2 4 0】所定の条件( 保留数 1 ) の成立に基づき時短 A 状態から時短 B 状態に移行する場合の遊技機の動作を示すタイムチャートである。

【図 2 4 1】時短 B 状態における遊技機の動作を示すタイムチャートである。

【図 2 4 2】実施例 3 5 の遊技盤の正面図である。

【図 2 4 3】告知役物を動作させる機構について説明する図である。

【図 2 4 4】特図 1 , 特図 2 に係る大当たり抽選用テーブルである。

【図 2 4 5】特図 1 , 特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。

【図 2 4 6】告知役物を用いた演出について説明する模式図である。

【図 2 4 7】告知役物を用いた演出について説明する模式図である。

【図 2 4 8】告知役物を用いた演出について説明する模式図である。

【図 2 4 9】リーチ演出における遊技の流れを説明するタイムチャートである。

【図 2 5 0】リーチ演出における遊技の流れを説明するタイムチャートである。

【図 2 5 1】役物原点位置設定処理を説明するフローチャートである。

【図 2 5 2】期待演出制御処理を説明するフローチャートである。

【図 2 5 3】期待演出制御処理を説明するフローチャートである。

【図 2 5 4】期待演出制御処理を説明するフローチャートである。

【図 2 5 5】実施例 3 5 に係る変形例 1 の構成を説明する模式図である。

【図 2 5 6】変形例 1 の構成を説明するタイムチャートである。

【図 2 5 7】実施例 3 5 に係る変形例 2 の構成を説明する模式図である。

【図 2 5 8】実施例 3 5 に係る変形例 1 0 の第 1 期待演出制御処理を説明するフローチャートである。

【図 2 5 9】実施例 3 5 に係る変形例 1 0 の第 1 期待演出制御処理を説明するフローチャートである。

【図 2 6 0】実施例 3 5 に係る変形例 1 0 の第 2 期待演出制御処理を説明するフローチャートである。

【図 2 6 1】実施例 3 5 に係る変形例 1 0 の第 2 期待演出制御処理を説明するフローチャートである。

【図 2 6 2】実施例 3 5 に係る変形例 1 7 の構成を説明する模式図である。

【図 2 6 3】実施例 3 5 に係る変形例 1 8 の構成を説明する模式図である。

【図 2 6 4】実施例 3 5 に係る変形例 1 9 の構成を説明する模式図である。

【図 2 6 5】変形例 1 9 の構成を説明する模式図である。

【図 2 6 6】変形例 1 9 に係るリーチ演出における遊技の流れを説明するタイムチャートである。

【図 2 6 7】変形例に係る期待演出制御処理を説明するフローチャートである。

【図 2 6 8】変形例 1 9 に係る期待演出制御処理を説明するフローチャートである。

【図 2 6 9】変形例 1 9 に係る期待演出制御処理を説明するフローチャートである。

【図 2 7 0】実施例 3 5 に係る変形例 2 0 の構成を説明する模式図である。

【図 2 7 1】変形例 2 0 の構成を説明するタイムチャートである。

【図 2 7 2】実施例 3 5 に係る変形例 2 1 の構成を説明する模式図である。

【図 2 7 3】変形例 2 1 の構成を説明するタイムチャートである。

【図 2 7 4】実施例 3 6 に係る操作がある場合の演出表示および可動物の動作を示す図である。

【図 2 7 5】操作がない場合の演出表示および可動物の動作を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 2 7 6】可動物の動作パターンが変わることを示す図である。
- 【図 2 7 7】演出表示および複数の可動物の動作を示す図である。
- 【図 2 7 8】ポイントがたまる演出表示および可動物の動作を示す図である。
- 【図 2 7 9】ポイントがたまらない演出表示および可動物の動作を示す図である。
- 【図 2 8 0】期待演出で付与されたポイントに継続してポイントを付与する場合を示す図である。
- 【図 2 8 1】実施例 3 7 のパチンコ機に係る遊技盤の正面図である。
- 【図 2 8 2】センターフレームを裏面から見た分解斜視図である。
- 【図 2 8 3】ステージ装置を表面から見た斜視図である。
- 【図 2 8 4】ステージ装置を裏面から見た斜視図である。 10
- 【図 2 8 5】可動装飾部が動作位置（突出位置）にあるステージ装置の正面図である。
- 【図 2 8 6】可動装飾部が退避位置にあるステージ装置の正面図である。
- 【図 2 8 7】可動装飾部が動作位置（突出位置）にあるステージ装置の上面図である。
- 【図 2 8 8】可動装飾部が退避位置にあるステージ装置の上面図である。
- 【図 2 8 9】ステージ装置の分解斜視図である。
- 【図 2 9 0】第 2 支持部の分解斜視図である。
- 【図 2 9 1】( a ) ( b ) ( c ) は、支軸取付検出部の要部、機能ブロック部、役物エラー発生を表示態様である。
- 【図 2 9 2】役物エラー判別処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 3】( a ) ( b ) ( c ) は、ステージ取付検出部の要部、機能ブロック部、ステージ取付エラー発生を表示態様である。 20
- 【図 2 9 4】ステージ取付エラー判別処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 5】( a ) ( b ) ( c ) は、役物動作位置検出部等の要部、機能ブロック部、役物動作エラー発生を表示態様である。
- 【図 2 9 6】役物動作エラー判別処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 7】可動装飾部動作制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 8】実施例 3 8 の装飾図柄・決め台詞対応テーブルを示す図である。
- 【図 2 9 9】第 3 図柄表示装置を示す図である。
- 【図 3 0 0】左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。
- 【図 3 0 1】左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。 30
- 【図 3 0 2】右装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。
- 【図 3 0 3】左装飾図柄列、右装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。
- 【図 3 0 4】左装飾図柄列の停止態様を示す図である。
- 【図 3 0 5】左装飾図柄列の異なるタイミングでの停止態様を示す図である。
- 【図 3 0 6】左装飾図柄列の高期待度での停止態様を示す図である。
- 【図 3 0 7】左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様を示す図である。
- 【図 3 0 8】左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様を示す図である。
- 【図 3 0 9】有利遊技状態中にのみ左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。
- 【図 3 1 0】装飾部を変えずに数字部に規則性がある変動表示態様を示す図である。 40
- 【図 3 1 1】遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
- 【図 3 1 2】( a ) は特図 1 大当たり抽選用テーブルであり、( b ) は特図 2 用大当たり抽選用テーブルである。
- 【図 3 1 3】主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。
- 【図 3 1 4】主装飾図柄の大当たり図柄停止パターン選択用テーブルである。
- 【図 3 1 5】主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルである。
- 【図 3 1 6】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1 7】始動入賞処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1 8】実施例 3 9 のチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。
- 【図 3 1 9】チャンス目不成立を示す変動表示態様を示す図である。 50

- 【図 3 2 0】チャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。
- 【図 3 2 1】異なるチャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。
- 【図 3 2 2】チャンス目の数字部を強調する変動表示態様を示す図である。
- 【図 3 2 3】チャンス目の装飾部を変化する変動表示態様を示す図である。
- 【図 3 2 4】チャンス目成立の際に役物動作する変動表示態様を示す図である。
- 【図 3 2 5】主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルである。
- 【図 3 2 6】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2 7】実施例 4 0 のチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。
- 【図 3 2 8】チャンス目成立であってボタン押下を伴う変動表示態様を示す図である。
- 【図 3 2 9】同じチャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。 10
- 【図 3 3 0】左停止位置のみ同じ図柄が連続する変動表示態様を示す図である。
- 【図 3 3 1】異なるチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。
- 【図 3 3 2】実施例 4 1 の左装飾図柄列が規則に反する変動表示態様を示す図である。
- 【図 3 3 3】左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。
- 【図 3 3 4】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3 5】実施例 4 2 の左装飾図柄列が規則に反する変動表示態様を示す図である。
- 【図 3 3 6】左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。
- 【図 3 3 7】左装飾図柄列が途中から規則に反する変動表示態様を示す図である。
- 【図 3 3 8】左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。
- 【図 3 3 9】変動開始処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 3 4 0】実施例 4 3 の疑似連 2 回（ハズレ）を示す変動表示態様を示す図である。
- 【図 3 4 1】疑似連 3 回（当たり）を示す変動表示態様を示す図である。
- 【図 3 4 2】疑似連 1～3 回（装飾図柄を変化）を示す変動表示態様を示す図である。
- 【図 3 4 3】疑似連リーチ 3 回（当たり）を示す変動表示態様を示す図である。
- 【図 3 4 4】主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。
- 【図 3 4 5】実施例 4 4 の保留表示に規則性がある変動表示態様を示す図である。
- 【図 3 4 6】保留表示が規則性に反して連続する変動表示態様を示す図である。
- 【図 3 4 7】保留表示が規則性に反して変化する変動表示態様を示す図である。
- 【図 3 4 8】実施例 4 5 に係るパチンコ機を説明する盤面の正面図である。
- 【図 3 4 9】可動役物とその周辺部材について説明する図である。 30
- 【図 3 5 0】可動役物の動作を説明する図である。
- 【図 3 5 1】特図 1，特図 2 大当たり抽選用テーブルである。
- 【図 3 5 2】特図 1 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
- 【図 3 5 3】可動支持部品の制御の詳細を説明するテーブルである。
- 【図 3 5 4】遊技の流れを説明する模式図である。
- 【図 3 5 5】サブ制御装置の通常処理の一部である役物原点位置設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 5 6】サブ制御装置の処理の一部である期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 5 7】サブ制御装置の処理の一部である役物上昇処理を説明するフローチャートである。 40
- 【図 3 5 8】可動役物の変形例を説明する図である。
- 【図 3 5 9】可動役物の変形例を説明する図である。
- 【図 3 6 0】変形例に係る特図 1 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
- 【図 3 6 1】変形例に係る可動支持部品の制御の詳細を説明するテーブルである。
- 【図 3 6 2】変形例に係る遊技の流れを説明する模式図である。
- 【図 3 6 3】変形例に係るサブ制御装置の処理の一部である期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 6 4】変形例に係るサブ制御装置の処理の一部である期待演出制御処理を説明するフローチャートである。 50

- 【図 3 6 5】変形例に係る可動役物とその周辺部材について説明する図である。
- 【図 3 6 6】変形例 1 1 の可動役物とその周辺の部材と、可動役物の停止態様について説明する図である。
- 【図 3 6 7】本例の遊技機の各種の演出を説明する図である。
- 【図 3 6 8】変形例 1 2 の可動役物とその周辺の部材と、可動役物の停止態様について説明する図である。
- 【図 3 6 9】本例の遊技機の各種の演出を説明する図である。
- 【図 3 7 0】変形例 1 3 の可動役物とその周辺の部材と、可動役物の別例について説明する図である。
- 【図 3 7 1】変形例 1 4 の可動役物とその周辺部材について説明する図である。 10
- 【図 3 7 2】実施例 4 6 に係る可動役物とその周辺部材について説明する図である。
- 【図 3 7 3】可動役物の動作を説明する図である。
- 【図 3 7 4】可動役物の動作を説明する図である。
- 【図 3 7 5】実施例 4 7 に係る可動役物とその周辺部材について説明する図である。
- 【図 3 7 6】遊技の流れを説明する模式図である。
- 【図 3 7 7】可動体の移動経路を説明する模式図である。
- 【図 3 7 8】変形例に係る可動体の詳細を説明する図である。
- 【図 3 7 9】変形例に係る可動体の動作を説明する模式図である。
- 【図 3 8 0】実施例 4 8 に係るパチンコ機について説明する図である。
- 【図 3 8 1】可動部材とその周辺の構成を説明する図である。 20
- 【図 3 8 2】支持ロッドの右側の被当接箇所と、可動支持部品の制御の詳細を示す図である。
- 【図 3 8 3】( a ) から ( c ) は、伸縮パターン D における可動部材の動作を説明する図である。
- 【図 3 8 4】( d ) から ( f ) は、図 3 8 3 に続く伸縮パターン D における可動部材の動作を説明する図である。
- 【図 3 8 5】( a ) から ( c ) は、伸縮パターン E における可動部材の動作を説明する図である。
- 【図 3 8 6】( d ) から ( f ) は、図 3 8 5 に続く伸縮パターン E における可動部材の動作を説明する図である。 30
- 【図 3 8 7】( a ) から ( c ) は、伸縮パターン F における可動部材の動作を説明する図である。
- 【図 3 8 8】( d ) から ( e ) は、図 3 8 7 に続く伸縮パターン F における可動部材の動作を説明する図である。
- 【図 3 8 9】( a ) は、変形例 1 の支持ロッドの右側の被当接箇所と、可動支持部品の制御の詳細を示す図である。
- 【図 3 9 0】( a ) ( b ) は、伸縮パターン D f a k e における可動部材の動作を説明する図である。
- 【図 3 9 1】( d ) ( e ) は、伸縮パターン E f a k e における可動部材の動作を説明する図である。 40
- 【図 3 9 2】( a ) は、変形例 2 の支持ロッドの右側の被当接箇所を拡大した図である。
- 【図 3 9 3】伸縮パターン D における可動部材の動作と第 3 図柄表示装置の表示態様を説明する図である。
- 【図 3 9 4】伸縮パターン E における可動部材の動作と第 3 図柄表示装置の表示態様を説明する図である。
- 【図 3 9 5】伸縮パターン D f a k e における可動部材の動作と第 3 図柄表示装置の表示態様を説明する図である。
- 【図 3 9 6】伸縮パターン E f a k e における可動部材の動作と第 3 図柄表示装置の表示態様を説明する図である。
- 【図 3 9 7】実施例 4 9 の遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。 50

【図 3 9 8】( a ) は低確率時の特図 1、特図 2 大当たり抽選用テーブルであり、( b ) は高確率時の特図 1、特図 2 大当たり抽選用テーブルであり、( c ) は転落抽選用テーブルであり、( d ) は特図 2 特殊時短抽選用テーブルである。

【図 3 9 9】( a ) は 1 回転 ~ 3 0 回転で転落落選した時の特図 2 変動パターン選択用テーブルであり、( b ) は転落当選した時の特図 2 変動パターン選択用テーブルであり、( c ) は 3 1 回転以降で転落落選した時の特図 2 変動パターン選択用テーブルであり、( d ) は特図 2 特殊時短時変動パターン選択用テーブルである。

【図 4 0 0】遊技の流れを示す模式図である。

【図 4 0 1】始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 2】第 1 図柄変動処理を示すフローチャートである。

10

【図 4 0 3】特図 1 変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 4】特図 2 変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 5】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 6】サブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 7】表示制御装置による表示モード等の切り替え処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 8】( a ) は変形例 1 の特図 2 特殊時短抽選用テーブルであり、( b ) は変形例 1 の特図 2 特殊時短抽選変動パターン選択用テーブルである。

【図 4 0 9】遊技の流れを示す模式図である。

【図 4 1 0】特図 2 変動開始処理を示すフローチャートである。

20

【図 4 1 1】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 2】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 3】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 4】( a ) は変形例 2 の保留が貯められる特図 2 変動パターン選択用テーブルであり、( b ) は変形例 2 の保留が貯められない特図 2 変動パターン選択用テーブルである。

【図 4 1 5】遊技の流れを示す模式図である。

【図 4 1 6】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 7】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 8】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

30

【図 4 1 9】変形例 7 の遊技の流れを示す模式図である。

【図 4 2 0】特図 2 変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 1】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 2】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 3】( a ) は蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に外れる遊技の流れ、( b ) は蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に当選する遊技の流れ、( c ) は蓄積モードから転落当選する遊技の流れを示す実施例 5 0 のタイムチャートである。

【図 4 2 4】消耗モードから転落当選する遊技の流れを示すタイムチャートである。

【図 4 2 5】( a ) ( b ) は、それぞれ蓄積モードから転落当選する遊技の流れを示す図 4 0 0 とは別のタイムチャートである。

40

【図 4 2 6】図 4 2 3 ( a ) に対応する表示態様を示す図である。

【図 4 2 7】図 4 2 3 ( b ) に対応する表示態様を示す図である。

【図 4 2 8】図 4 2 3 ( c ) に対応する表示態様を示す図である。

【図 4 2 9】図 4 2 8 に続く表示態様を示す図である。

【図 4 3 0】消費モードから転落当選する場合の表示態様を示す図である。

【図 4 3 1】図 4 2 4 に対応する表示態様を示す図である。

【図 4 3 2】図 4 3 1 に続く表示態様を示す図である。

【図 4 3 3】消費モードにおいて偶発的に連続始動入賞して転落当選する場合の表示態様を示す図である。

【図 4 3 4】図 4 2 5 ( a ) に対応する表示態様を示す図である。

50

- 【図 4 3 5】図 4 2 5 ( b ) に対応する表示態様を示す図である。
- 【図 4 3 6】( a ) は、蓄積モードから転落当選して特殊時短抽選 ( 1 / 1 0 ) に当選する遊技の流れ、( b ) は、特殊時短抽選に落選し続ける遊技の流れを示す変形例 1 のタイムチャートである。
- 【図 4 3 7】図 4 3 6 に対応する表示態様を示す図である。
- 【図 4 3 8】( a ) は、蓄積モードから転落当選と同時に特殊時短抽選 ( 1 / 1 0 ) が行われ、最終的に当選する遊技の流れ、( b ) は、特殊時短抽選に落選し続ける遊技の流れを示す変形例 2 のタイムチャートである。
- 【図 4 3 9】図 4 3 8 に対応する表示態様を示す図である。
- 【図 4 4 0】( a ) は、消耗モードから転落当選と同時に特殊時短抽選 ( 1 / 1 0 ) が行われ、当選する遊技の流れ、( b ) は、特殊時短抽選に落選する遊技の流れを示すタイムチャートである。 10
- 【図 4 4 1】図 4 4 0 に対応する表示態様を示す図である。
- 【図 4 4 2】蓄積モードから消費モード・消耗モードに移行した後、消耗モードから蓄積モードに戻る遊技の流れを示す実施例 5 1 のタイムチャートである。
- 【図 4 4 3】図 4 4 2 に対応する表示態様を示す図である。
- 【図 4 4 4】消耗モードから蓄積モードに移行する場合のみモード移行示唆情報を表示する遊技の流れを示す変形例 1 のタイムチャートである。
- 【図 4 4 5】図 4 4 4 に対応する表示態様を示す図である。
- 【図 4 4 6】実施例 5 2 に係るパチンコ機の正面図である。 20
- 【図 4 4 7】パチンコ機の平面図である。
- 【図 4 4 8】パチンコ機の機能ブロック図である。
- 【図 4 4 9】携帯端末の表示画面を説明する模式図である。
- 【図 4 5 0】携帯端末の表示画面を説明する模式図である。
- 【図 4 5 1】遊技の流れを説明する模式図である。
- 【図 4 5 2】魚群発生パターン選択用テーブルである。
- 【図 4 5 3】携帯端末側のペアリング通信確立処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 5 4】携帯端末側の通信中処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 5 5】携帯端末側の切断処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 5 6】サブ制御装置の通常処理を説明するフローチャートである。 30
- 【図 4 5 7】演出実行処理管理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 5 8】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 5 9】携帯端末入力監視・演出処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 6 0】N F C 作動処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 6 1】ペアリング・通信確立処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 6 2】通信中処理 ( 携帯端末データ受信時処理 ) を説明するフローチャートである。
- 【図 4 6 3】通信中処理 ( 設定データ変更処理 ) を説明するフローチャートである。
- 【図 4 6 4】通信中処理 ( 画面キャプチャ処理 ) を説明するフローチャートである。
- 【図 4 6 5】通信中処理 ( ミッション・遊技結果出力処理 ) を説明するフローチャートである。 40
- 【図 4 6 6】通信の切断処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 6 7】画面キャプチャ時の演出に関する説明図である。
- 【図 4 6 8】( a ) はミッションに関する説明図、( b ) は遊技結果出力に関する説明図である。
- 【図 4 6 9】変形例 2 に係る通信中処理 ( 設定データ変更 ) を説明するフローチャートである。
- 【図 4 7 0】変形例 3 に係る携帯端末側のペアリング通信確立処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 7 1】図 4 7 0 とは異なる携帯端末側のペアリング通信確立処理を説明するフロー 50

チャートである。

- 【図 4 7 2】変形例 4 に係る N F C 作動処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 7 3】図 4 7 2 とは異なる N F C 作動処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 7 4】変形例 5 に係る通信中処理（画面キャプチャ処理）を説明するフローチャートである。
- 【図 4 7 5】変形例 6 に係る通信の切断処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 7 6】図 4 7 5 とは異なる通信の切断処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 7 7】変形例 7 に係るホールに切断用 N F C を設置する変形例を説明する模式図である。
- 【図 4 7 8】通信の切断処理を説明するフローチャートである。 10
- 【図 4 7 9】変形例 8 に係る不正マルチアクセス防止用切断処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 8 0】実施例 5 3 に係る演出に関する説明図である。
- 【図 4 8 1】魚群発生パターン選択用テーブルである。
- 【図 4 8 2】通信通処理（設定データ変更処理）を説明するフローチャートである。
- 【図 4 8 3】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 8 4】変形例 1 に係る演出に関する説明図である。
- 【図 4 8 5】通信中処理（設定データ変更処理）について説明するフローチャートである。
- 【図 4 8 6】図 4 8 5 に続く通信中処理について説明するフローチャートである。 20
- 【図 4 8 7】魚群演出態様設定処理について説明するフローチャートである。
- 【図 4 8 8】変形例 2 に係る演出に関する説明図である。
- 【図 4 8 9】実施例 5 4 に係る決定ボタン段操作期間中の表示態様の説明図である。
- 【図 4 9 0】決定ボタン操作期間中の表示態様を説明する模式図である。
- 【図 4 9 1】魚群発生パターン選択用テーブルである。
- 【図 4 9 2】決定ボタン入力監視・演出処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 9 3】音量等変更処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 9 4】実施例 5 5 に係る演出に関する説明図である。
- 【図 4 9 5】魚群発生パターン選択用テーブルである。
- 【図 4 9 6】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。 30
- 【図 4 9 7】変形例 1 に係る画面キャプチャ時の演出を説明する模式図である。
- 【図 4 9 8】通信中処理（ミッション・遊技結果出力処理）を説明するフローチャートである。
- 【図 4 9 9】変形例 2 に係る所定数変動設定の変更がない場合の演出を説明する模式図である。
- 【図 5 0 0】通信中処理（設定データ変更処理）を説明するフローチャートである。
- 【図 5 0 1】図 5 0 0 に続く通信中処理を説明するフローチャートである。
- 【図 5 0 2】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 5 0 3】実施例 5 6 に係る携帯端末の表示画面を説明する模式図である。
- 【図 5 0 4】演出の流れを説明する模式図である。 40
- 【図 5 0 5】魚群発生パターン選択用テーブルである。
- 【図 5 0 6】通信中処理（携帯端末データ受信時処理）を説明するフローチャートである。
- 【図 5 0 7】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 5 0 8】変形例 1 に係る通信切断発生時の処理について説明する模式図である。
- 【図 5 0 9】通信切断発生時の遊技の流れについて説明する模式図である。
- 【図 5 1 0】魚群発生パターン選択用テーブルである。
- 【図 5 1 1】通信中処理（携帯端末データ受信時処理）を説明するフローチャートである。
- 【図 5 1 2】ペアリング・通信確立処理を説明するフローチャートである。 50

- 【図 5 1 3】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 5 1 4】変形例 2 に係る機種が未選択の場合における遊技の流れを説明する模式図である。
- 【図 5 1 5】魚群発生パターン選択用テーブルである。
- 【図 5 1 6】ペアリング・通信確立処理を説明するフローチャートである。
- 【図 5 1 7】通信中処理（携帯端末データ受信時処理）を説明するフローチャートである。
- 【図 5 1 8】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 5 1 9】変形例 3 に係る演出の流れについて説明する模式図である。
- 【図 5 2 0】通信中の無効入力表示処理について説明するフローチャートである。 10
- 【図 5 2 1】ペアリング・通信確立処理について説明するフローチャートである。
- 【図 5 2 2】通信中処理（再入力判定処理）について説明するフローチャートである。
- 【図 5 2 3】通信の切断時の処理について説明するフローチャートである。
- 【図 5 2 4】実施例 5 7 に係るパチンコ機の遊技盤の正面図である。
- 【図 5 2 5】遊技全体の流れを説明する模式図である。
- 【図 5 2 6】特図 1 大当たり抽選用テーブル、特図 2 大当たり抽選用テーブルである。
- 【図 5 2 7】普通当たり抽選用テーブルである。
- 【図 5 2 8】特図 1，特図 2 主装飾図柄変動用テーブルである。
- 【図 5 2 9】非電開放用振分可動物の動作パターンテーブルである。
- 【図 5 3 0】時短 A 1，時短 A 2 に係る非電開放用振分役物の動作説明図である。 20
- 【図 5 3 1】時短 B に係る非電開放用振分役物の動作説明図である。
- 【図 5 3 2】連球防止機構の構造を説明する正面図である。
- 【図 5 3 3】連球防止機構の構造を説明する斜視図である。
- 【図 5 3 4】一球入賞の場合における連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。
- 【図 5 3 5】不正に 2 球が入賞した場合における連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。
- 【図 5 3 6】不正を伴わずに 2 球が入賞した場合における連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。
- 【図 5 3 7】不正を伴わずに 2 球が入賞した場合における連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。 30
- 【図 5 3 8】変形例に係るパチンコ機の遊技盤の正面図である。
- 【図 5 3 9】変形例に係る連球防止機構の構造を説明する正面図である。
- 【図 5 4 0】変形例に係る連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。
- 【図 5 4 1】変形例に係る連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。
- 【図 5 4 2】変形例に係る連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。
- 【図 5 4 3】変形例に係る連球防止機構の構造を説明する正面図である。
- 【図 5 4 4】変形例に係る連球防止機構の構造を説明する正面図である。
- 【図 5 4 5】変形例に係る連球防止機構の構造を説明する正面図である。
- 【図 5 4 6】実施例 5 8 に係るパチンコ機の遊技盤の正面図である。
- 【図 5 4 7】遊技全体の流れを説明する模式図である。 40
- 【図 5 4 8】特図 1 大当たり抽選用テーブル、特図 2 大当たり抽選用テーブルである。
- 【図 5 4 9】非電開放用振分可動物の動作パターンテーブルである。
- 【図 5 5 0】連球防止機構の構造を説明する正面図である。
- 【図 5 5 1】連球防止機構の構造を説明する斜視図である。
- 【図 5 5 2】連球防止機構の動作を説明する模式図である。
- 【図 5 5 3】連球防止機構の動作を説明する模式図である。
- 【図 5 5 4】変形例に係る連球防止機構の構成を説明する模式図である。
- 【図 5 5 5】変形例に係る連球防止機構の構成を説明する模式図である。
- 【図 5 5 6】変形例に係る連球防止機構の構成を説明する模式図である。
- 【図 5 5 7】変形例に係る連球防止機構の動作を説明する模式図である。 50

- 【図 5 5 8】変形例に係る連球防止機構の動作を説明する模式図である。
- 【図 5 5 9】変形例に係る連球防止機構の動作を説明する模式図である。
- 【図 5 6 0】変形例に係るパチンコ機の遊技盤の正面図である。
- 【図 5 6 1】図 5 6 0 の変形例に係る連球防止機構の構造を説明する正面図である。
- 【図 5 6 2】図 5 6 0 の変形例に係る連球防止機構の動作を説明する模式図である。
- 【図 5 6 3】図 5 6 0 の変形例に係る連球防止機構の動作を説明する別の模式図である。
- 【図 5 6 4】実施例 5 9 の遊技盤の正面図である。
- 【図 5 6 5】特図 1、特図 2 の大当たり抽選用テーブルを示す図である。
- 【図 5 6 6】特図 2 の大当たり抽選用テーブルを示す図である。
- 【図 5 6 7】特別抽選用テーブルを示す図である。 10
- 【図 5 6 8】普通図柄抽選用テーブルを示す図である。
- 【図 5 6 9】特図 1、特図 2 の主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示す図である。
- 【図 5 7 0】第 1 図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7 1】図 5 7 0 に続く第 1 図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7 2】図 5 7 1 に続く第 1 図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7 3】図 5 7 2 に続く第 1 図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7 4】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7 5】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7 6】第 2 図柄制御処理を示すフローチャートである
- 【図 5 7 7】次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである 20
- 【図 5 7 8】実施例 6 0 の遊技盤の正面図である。
- 【図 5 7 9】右打ちランプと状態ランプの点灯表示態様を説明する図である。
- 【図 5 8 0】右打ちランプと状態ランプの点灯表示態様の变化を説明する図である。
- 【図 5 8 1】右打ちランプ、状態ランプ点灯表示態様設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 8 2】変形例 1 に係る右打ちランプと状態ランプの点灯表示態様を説明する図である。
- 【図 5 8 3】右打ちランプと状態ランプの点灯表示態様の变化を説明する図である。
- 【図 5 8 4】変形例 2 に係る右打ちランプと状態ランプの点灯表示態様を説明する図である 30
- 【図 5 8 5】右打ちランプと状態ランプの点灯表示態様の变化を説明する図である。
- 【図 5 8 6】右打ちランプと状態ランプの点灯表示態様の变化を説明する図である。
- 【図 5 8 7】実施例 6 1 の特別抽選の先読み結果を表示する表示態様を説明する図である。
- 【図 5 8 8】先読み抽選処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 8 9】先読み変動パターン指定コマンド受信処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 9 0】当否抽選の先読み結果の表示後に特別抽選の先読み結果の表示がある表示態様を説明する図である。
- 【図 5 9 1】特別抽選の先読み結果を表示する / 表示しない表示態様を説明する図である 40
- 【図 5 9 2】特別抽選の先読み結果の表示後、カウントダウンを行う表示態様を説明する図である。
- 【図 5 9 3】特別抽選の先読み結果の表示後、カウントダウンを中止する表示態様を説明する図である。
- 【図 5 9 4】特別抽選の先読み結果を利用しないで、時短 B 状態に関する報知を行う表示態様を説明する図である。
- 【図 5 9 5】時短 A 状態の開始時に時短 B 状態に関する報知を行う表示態様を説明する図である。
- 【図 5 9 6】時短 A 状態の変動毎に時短 B 状態に関する報知を行う表示態様を説明する図である。 50

- 【図 5 9 7】時短 A 状態の終了に近づく程、時短 B 状態に関する報知を頻繁に行う表示態様を説明する図である。
- 【図 5 9 8】時短 A 状態の規定回数になったら、時短 B 状態に関する報知を行う表示態様を説明する図である。
- 【図 5 9 9】実施例 6 2 の特別抽選用テーブルを示す図である。
- 【図 6 0 0】時短 A 状態の最終変動にて特別抽選結果を予告する表示態様を説明する図である。
- 【図 6 0 1】時短 A 状態の最終変動にて特別抽選結果を予告する別の表示態様を説明する図である。
- 【図 6 0 2】時短 A 状態の最終変動にて特別抽選結果を予告する別の表示態様を説明する図である。 10
- 【図 6 0 3】時短 A 状態の最終変動にて特別抽選結果を予告する別の表示態様を説明する図である。
- 【図 6 0 4】時短 A 状態の最終変動にて特別抽選結果を予告する別の表示態様を説明する図である。
- 【図 6 0 5】時短 A 状態の最終変動にて特別抽選結果を予告する別の表示態様を説明する図である。
- 【図 6 0 6】時短 A 状態の最終変動にて特別抽選結果を予告する別の表示態様を説明する図である。
- 【図 6 0 7】時短 A 状態の最終変動にて特別抽選結果を予告する別の表示態様を説明する図である。 20
- 【図 6 0 8】時短 A 状態の最終変動にて特別抽選結果を予告する別の表示態様を説明する図である。
- 【図 6 0 9】図 5 7 1 に示す第 1 図柄変動処理を示すフローチャートの変形例である。
- 【図 6 1 0】実施例 6 3 の右打ちエラーフラグ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1 1】右打ちエラー表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1 2】別例 1 に係る右打ちエラーフラグ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1 3】別例 2 に係る右打ちエラーフラグ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1 4】別例 3 に係る右打ちエラーフラグ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1 5】右打ちエラーの表示態様を示す図である。 30
- 【図 6 1 6】右打ちエラーの表示態様を示す図である。
- 【図 6 1 7】右打ちエラーの表示態様を示す図である。
- 【図 6 1 8】右打ちエラーの表示態様を示す図である。
- 【図 6 1 9】右打ちエラーの表示態様を示す図である。
- 【図 6 2 0】右打ちエラーの表示態様を示す図である。
- 【図 6 2 1】右打ちエラーの表示態様を示す図である。
- 【図 6 2 2】特別抽選用テーブル（時短 A 状態の最終変動）を示す図である。
- 【図 6 2 3】右打ちエラーの表示態様を示す図である。
- 【図 6 2 4】右打ちエラーの表示態様を示す図である。
- 【図 6 2 5】実施例 6 4 の特図 1，特図 2 大当たり抽選用テーブル（時短 A 状態）を示す図である。 40
- 【図 6 2 6】特図 2 大当たり抽選用テーブル（時短 A 最終変動）を示す図である。
- 【図 6 2 7】時短 A 最終変動以外に参照される特図 2 装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
- 【図 6 2 8】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
- 【図 6 2 9】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
- 【図 6 3 0】時短 A の最終変動に係る特別抽選用テーブルである。
- 【図 6 3 1】時短 A 最終変動時に参照される特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
- 【図 6 3 2】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。 50

- 【図 6 3 3】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
- 【図 6 3 4】変形例に係る時短 A 最終変動時に参照される特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
- 【図 6 3 5】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
- 【図 6 3 6】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
- 【図 6 3 7】変形例に係る時短 A 最終変動時に参照される特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
- 【図 6 3 8】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
- 【図 6 3 9】実施例 6 5 に係る時短 A 状態中に参照される特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。 10
- 【図 6 4 0】表示画面に表示される保留表示の内容を説明する模式図である。
- 【図 6 4 1】時短 A 最終変動に係るメッセージ選択用テーブルである。
- 【図 6 4 2】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
- 【図 6 4 3】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
- 【図 6 4 4】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
- 【図 6 4 5】最終変動開始時のメッセージ選択用テーブルである。
- 【図 6 4 6】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
- 【図 6 4 7】最終変動に係るメッセージ選択用テーブルである。
- 【図 6 4 8】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
- 【図 6 4 9】実施例 6 6 に係るパチンコ機の背面図である。 20
- 【図 6 5 0】基板ボックスおよび基板ボックスに収容される電源基板の構成を説明する正面図である。
- 【図 6 5 1】電源基板の斜視図、ガラス管ヒューズの斜視図、およびガラス管ヒューズの正面図である。
- 【図 6 5 2】実施例 6 6 の具体例である例 1 および例 2 を説明する電源基板の正面図および暗色領域の配置を示す模式図である。
- 【図 6 5 3】実施例 6 6 の具体例である例 3 および例 4 を説明する電源基板の正面図および暗色領域の配置を示す模式図である。
- 【図 6 5 4】実施例 6 6 の具体例である例 5 および例 6 を説明する電源基板の正面図および暗色領域の配置を示す模式図である。 30
- 【図 6 5 5】実施例 6 6 の具体例である例 7 および例 8 を説明する電源基板の正面図および暗色領域の配置を示す模式図である。
- 【図 6 5 6】実施例 6 6 の具体例である例 9 および例 10 を説明する電源基板の正面図および暗色領域の配置を示す模式図である。
- 【図 6 5 7】変形例に係る電源基板を説明する正面図である。
- 【図 6 5 8】変形例に係る基板ボックスを説明する正面図である。
- 【図 6 5 9】変形例に係る基板ボックスを説明する正面図である。
- 【図 6 6 0】変形例に係るカードユニット接続基板を説明する斜視図である。
- 【図 6 6 1】変形例に係るカードユニット接続基板を説明する正面図である。
- 【図 6 6 2】変形例に係る電源基板を説明する正面図である。 40
- 【図 6 6 3】変形例に係る電源基板を説明する正面図および模式図である。
- 【図 6 6 4】実施例 6 7 の具体例である例 1 および例 2 を説明する電源基板の正面図および明色領域の配置を示す模式図である。
- 【図 6 6 5】実施例 6 7 の具体例である例 3 および例 4 を説明する電源基板の正面図および明色領域の配置を示す模式図である。
- 【図 6 6 6】実施例 6 7 の具体例である例 5 および例 6 を説明する電源基板の正面図および明色領域の配置を示す模式図である。
- 【図 6 6 7】実施例 6 7 の具体例である例 7 および例 8 を説明する電源基板の正面図および明色領域の配置を示す模式図である。
- 【図 6 6 8】変形例に係る電源基板を説明する正面図である。 50

- 【図 6 6 9】変形例に係る基板ボックスを説明する正面図である。
- 【図 6 7 0】実施例 6 8 の具体例である例 1 , 例 2 および例 3 に係るガラス管ヒューズとその周辺の電子部品を示す模式図である。
- 【図 6 7 1】実施例 6 8 の具体例である例 4 および変形例に係るガラス管ヒューズとその周辺の電子部品を示す模式図である。
- 【図 6 7 2】実施例 6 9 の具体例である例 1 および例 2 を説明する電源基板の正面図および暗色領域の配置を示す模式図である。
- 【図 6 7 3】実施例 6 9 の具体例である例 3 および例 4 を説明する電源基板の正面図および暗色領域の配置を示す模式図である。
- 【図 6 7 4】実施例 6 9 の具体例である例 5 および例 6 を説明する電源基板の正面図および暗色領域の配置を示す模式図である。 10
- 【図 6 7 5】実施例 6 9 の具体例である例 7 および例 8 を説明する電源基板の正面図および暗色領域の配置を示す模式図である。
- 【図 6 7 6】実施例 7 0 の具体例である例 1 , 例 2 および例 3 に係るガラス管ヒューズとその周辺の電子部品を示す模式図である。
- 【図 6 7 7】実施例 7 0 の具体例である例 4 , 例 5 および例 6 に係るガラス管ヒューズとその周辺の電子部品を示す模式図である。
- 【図 6 7 8】実施例 7 0 の具体例である例 7 , 例 8 に係るガラス管ヒューズとその周辺の電子部品を示す模式図である。
- 【図 6 7 9】実施例 7 0 の具体例である例 9 , 例 1 0 , 例 1 1 に係るガラス管ヒューズとその周辺の電子部品を示す模式図である。 20
- 【図 6 8 0】実施例 7 1 の遊技盤の正面図である。
- 【図 6 8 1】可動役物の周辺の機構を示す図である。
- 【図 6 8 2】可動役物の動作を示す図である。
- 【図 6 8 3】可動役物の動作を示す図である。
- 【図 6 8 4】特図 1 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示す図である。
- 【図 6 8 5】可動役物を構成する装飾部材の動きを示す図である。
- 【図 6 8 6】可動役物を構成する装飾部材の動きを示す図である。
- 【図 6 8 7】演出管理実行処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 8 8】期待演出制御処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 6 8 9】表示モード等切り換え処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 9 0】期待演出表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 9 1】変形例に係る可動役物を構成する装飾部材の動きを示す図である。
- 【図 6 9 2】変形例に係る可動役物を構成する装飾部材の動きを示す図である。
- 【図 6 9 3】変形例に係る期待演出制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 9 4】変形例に係る可動役物の動きを示す図である。
- 【図 6 9 5】変形例に係る可動役物の動きを示す図である。
- 【図 6 9 6】変形例に係る期待演出制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 9 7】変形例に係る可動役物の動きを示す図である。
- 【図 6 9 8】変形例に係る可動役物を構成する駆動機構を示す図である。 40
- 【図 6 9 9】実施例 7 2 の遊技盤の正面図である。
- 【図 7 0 0】特図 1 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示す図である。
- 【図 7 0 1】期待演出における示唆状態を示す図である。
- 【図 7 0 2】期待演出における示唆状態を示す図である。
- 【図 7 0 3】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ C 1 , C 2 ）を示す図である。
- 【図 7 0 4】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ D ）を示す図である。
- 【図 7 0 5】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ E 0 ）を示す図である。
- 【図 7 0 6】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ E 0 0 ）を示す図である。
- 【図 7 0 7】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ E 1 ）を示す図である。 50

- 【図 7 0 8】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ E 2）を示す図である。
- 【図 7 0 9】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ E 3）を示す図である。
- 【図 7 1 0】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ C 2、落下動作不良）を示す図である。
- 【図 7 1 1】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ E 1、落下動作不良）を示す図である。
- 【図 7 1 2】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ E 1、回転動作不良）を示す図である。
- 【図 7 1 3】期待演出制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 1 4】期待演出表示処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 7 1 5】期待演出における示唆状態を示す図である。
- 【図 7 1 6】期待演出における示唆状態を示す図である。
- 【図 7 1 7】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ C 1 , C 2）を示す図である。
- 【図 7 1 8】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ D）を示す図である。
- 【図 7 1 9】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ E 1）を示す図である。
- 【図 7 2 0】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ E 2）を示す図である。
- 【図 7 2 1】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ E 3）を示す図である。
- 【図 7 2 2】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ C 2、落下動作不良）を示す図である。 20
- 【図 7 2 3】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ E 1、落下動作不良）を示す図である。
- 【図 7 2 4】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ E 1、回転動作不良）を示す図である。
- 【図 7 2 5】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ E a 1 , E a 2）を示す図である。
- 【図 7 2 6】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ E a 3 , E a 4）を示す図である。
- 【図 7 2 7】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ E a 4、落下動作不良）を示す図である。 30
- 【図 7 2 8】可動役物を構成する装飾部材の動きを説明する図である。
- 【図 7 2 9】可動役物を構成する装飾部材の動きを説明する図である。
- 【図 7 3 0】導光板によるエフェクトを説明する図である。
- 【図 7 3 1】実施例 7 3 の遊技盤の正面図である。
- 【図 7 3 2】付属するセンサを説明する図である。
- 【図 7 3 3】可動物の動作を説明する模式図である。
- 【図 7 3 4】期待演出の動作例を説明するテーブルである。
- 【図 7 3 5】期待演出の動作例を説明する模式図である。
- 【図 7 3 6】期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
- 【図 7 3 7】変形例に係る構成を説明するタイムチャートである。 40
- 【図 7 3 8】実施例 7 4 の遊技盤の正面図である。
- 【図 7 3 9】付属するセンサを説明する図である。
- 【図 7 4 0】付属するセンサを説明する図である。
- 【図 7 4 1】導光板表示を説明する図である。
- 【図 7 4 2】可動物の動作態様を説明する図である。
- 【図 7 4 3】可動物の動作態様を説明する図である。
- 【図 7 4 4】可動物の動作態様を説明する図である。
- 【図 7 4 5】可動物の動作態様を説明する図である。
- 【図 7 4 6】期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
- 【図 7 4 7】期待演出制御処理を説明するフローチャートである。 50

- 【図 7 4 8】実施例 7 5 の遊技盤の正面図である。
- 【図 7 4 9】特図 1 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示す図である。
- 【図 7 5 0】期待演出における示唆状態を示す図である。
- 【図 7 5 1】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ C 1 , C 2）を示す図である。
- 【図 7 5 2】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ E 1 , E 2）を示す図である。
- 【図 7 5 3】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ C 1 , 故障）を示す図である。
- 【図 7 5 4】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ E 1 , 故障）を示す図である。 10
- 【図 7 5 5】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ E 1 , 故障）を示す図である。
- 【図 7 5 6】期待演出における示唆状態を示す図である。
- 【図 7 5 7】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ C 1 , C 2）を示す図である。
- 【図 7 5 8】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ E 1 , E 2 , E 3）を示す図である。
- 【図 7 5 9】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ C 1 , 故障）を示す図である。 20
- 【図 7 6 0】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ E 1 , 故障）を示す図である。
- 【図 7 6 1】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ E 1 , 第 1 の故障）を示す図である。
- 【図 7 6 2】期待演出における演出パターン（第 2 の故障 , 第 3 の故障）を示す図である。
- 【図 7 6 3】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ E 1 , 故障）を示す図である。
- 【図 7 6 4】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ E 1 , 故障）を示す図である。 30
- 【図 7 6 5】変形例の遊技盤の正面図である。
- 【図 7 6 6】実施例 7 6 の遊技盤の正面図である。
- 【図 7 6 7】可動役物の動きを示す図である。
- 【図 7 6 8】可動役物の周辺の機構を説明する図である。
- 【図 7 6 9】特図 1 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示す図である。
- 【図 7 7 0】期待演出における示唆状態及び故障状態を示す図である。
- 【図 7 7 1】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ C , D）を示す図である。
- 【図 7 7 2】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ E , F）を示す図である。
- 【図 7 7 3】期待演出における演出パターン（スーパーリーチ E , F の故障時）を示す図である。 40
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 1 0】
- 本明細書は、次のような遊技機に係る発明と発明が解決しようとする課題についても開示している。
- 【0 0 1 1】
- < 課題 P >
- 従来、この種の遊技機として、例えば、操作ボタンや操作レバー等の操作手段の操作を有効とする有効期間内で、操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、特定操作対応演出を、所定の表示演出中に実行する遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 1 1 2 1 2 4 号公報（第 3 9 - 4 0 頁、図 2 0））。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができない、という問題である。

下記（P 1 - 0）（P 2 - 0）（P 4 - 0）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（P 1 - 0）（P 2 - 0）（P 4 - 0）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【0012】

（P 1 - 0） 遊技者による操作を受ける操作手段と、  
遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、  
前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、  
前記演出実行手段は、  
前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行可能であって、  
前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作が無いと判定された場合にも、前記特定操作対応演出の実行を継続することを特徴とする遊技機。

10

【0013】

前記（P 1 - 0）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、操作手段の特定態様での操作が途切れたとしても、特定態様での操作の有無が判定される期間内に特定態様での操作が再開されれば、特定操作対応演出の実行が継続されるので、一から操作手段の操作をやり直して、特定操作対応演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

20

【0014】

（P 1 - 1） 前記（P 1 - 0）に記載の遊技機において、  
前記演出実行手段は、  
前記有効期間内を所定間隔で、遊技者による前記操作手段の操作を検出可能な操作検出手段を備え、  
前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、その後、前記所定間隔よりも長い特定間隔毎に設けられた判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出の有無に基づいて、前記特定操作対応演出の実行を継続するか否かを判定することを特徴とする遊技機。

30

【0015】

前記（P 1 - 1）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングまでに遊技者による操作手段の操作が再開されれば、特定操作対応演出の実行が継続されるので、一から操作手段の操作をやり直して、特定操作対応演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

40

【0016】

（P 1 - 2） 前記（P 1 - 1）に記載の遊技機において、  
前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が有ることに基づき、当該判定タイミング後も前記特定操作対応演出の実行を継続することを特徴とする遊技機。

【0017】

前記（P 1 - 2）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングまでに遊技者による操作手段の操作が再開されれば、この判定タイミング後も特定操作対応演出の実行が継続されるので、一から操作手段の操作をやり直して、特定操作対応演出が中断前の状態となるまでの時間を待

50

つ必要がない。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0018】

(P1-3) 前記(P1-1)または(P1-2)に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が無いことに基づき、当該判定タイミングにて前記特定操作対応演出を終了することを特徴とする遊技機。

【0019】

前記(P1-3)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れた後、判定タイミングまでに遊技者による操作手段の操作が再開されなければ、この判定タイミングにて特定操作対応演出が終了するので、操作を怠ることが低減され易くなる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

10

【0020】

(P1-4) 前記(P1-1)から(P1-3)のいずれかに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、前記判定タイミングが到来するまで、前記特定操作対応演出の実行を継続することを特徴とする遊技機。

【0021】

前記(P1-4)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは特定操作対応演出を楽しむことができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

20

【0022】

(P1-5) 前記(P1-4)に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、前記判定タイミングが到来するまで、前記特定操作対応演出の実行を継続し、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が有ることに基づき、前記特定操作対応演出の実行をさらに継続することを特徴とする遊技機。

【0023】

前記(P1-5)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは特定操作対応演出を楽しむことができ、操作を再開すれば、さらに特定操作対応演出を楽しむことができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

30

【0024】

(P1-6) 前記(P1-4)または(P1-5)に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、前記判定タイミングが到来するまで、前記特定操作対応演出の実行を継続し、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が無いことに基づき、前記特定操作対応演出の実行を終了することを特徴とする遊技機。

40

【0025】

前記(P1-6)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは特定操作対応演出を楽しむことができるが、操作を怠れば、それ以上特定操作対応演出を楽しむことができない。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0026】

(P1-7) 前記(P1-4)に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、前記判定タイミングが到来するまで、前記特定

50

操作対応演出の実行を継続し、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が有ることに基づき抽選を行い、前記抽選の結果が当たりの場合に、前記特定操作対応演出の実行をさらに継続することを特徴とする遊技機。

【0027】

前記（P1-7）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは特定操作対応演出を楽しむことができ、操作を再開して抽選に当選すれば、さらに特定操作対応演出を楽しむことができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0028】

（P1-8）前記（P1-7）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、前記判定タイミングが到来するまで、前記特定操作対応演出の実行を継続し、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が有ることに基づき抽選を行い、前記抽選の結果が外れである場合に、前記特定操作対応演出の実行を終了することを特徴とする遊技機。

10

【0029】

前記（P1-8）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは特定操作対応演出を楽しむことができ、操作を再開して抽選に当選すれば、さらに特定操作対応演出を楽しむことができるが、落選すれば、これ以上特定操作対応演出を楽しむことができない。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

20

【0030】

（P2-0）遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行するものであって、

前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合にも、前記特定操作対応演出の実行を継続する

30

ことを特徴とする遊技機。

【0031】

前記（P2-0）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がない。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0032】

（P2-00）遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行するものであって、

前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合に、前記特定操作対応演出の実行を継続した状態で、前記特定操作対応演出とは異なる演出を実行する

40

ことを特徴とする遊技機。

50

## 【 0 0 3 3 】

前記（ P 2 - 0 0 ）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定操作対応演出とは異なる演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

## 【 0 0 3 4 】

（ P 2 - 0 0 0 ） 遊技者による操作を受ける操作手段と、  
 遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、  
 前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、  
 前記演出実行手段は、  
 前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行し、  
 前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合にも、前記特定操作対応演出の実行を継続するものであって、  
 前記異なる操作の結果を、一の前記所定の表示演出の実行中に示し、  
 一の前記所定の表示演出の実行中に示された前記異なる操作の結果を、その次の前記所定の表示演出の実行中、もしくは、それより後の前記所定の表示演出の実行中においても示すことを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 3 5 】

前記（ P 2 - 0 0 0 ）に記載の遊技機によれば、一の所定の表示演出の実行中に行われた異なる操作の結果が、一の所定の表示演出の実行中においても、それ以降の所定の表示演出の実行中においても示される。これにより、異なる操作を通して、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

## 【 0 0 3 6 】

（ P 2 - 0 A ） 前記（ P 2 - 0 ）に記載の遊技機において、  
 前記演出実行手段は、  
 前記異なる操作の結果を、一の前記所定の表示演出の実行中に示し、  
 一の前記所定の表示演出の実行中に示された前記異なる操作の結果を、その次の前記所定の表示演出の実行中、もしくは、それより後の前記所定の表示演出の実行中においても示すことを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 3 7 】

前記（ P 2 - 0 A ）に記載の遊技機によれば、一の所定の表示演出の実行中に行われた異なる操作の結果が、一の所定の表示演出の実行中においても、それ以降の所定の表示演出の実行中においても示される。これにより、異なる操作を通して、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

## 【 0 0 3 8 】

（ P 2 - 0 B ） 前記（ P 2 - 0 ）に記載の遊技機において、  
 前記演出実行手段は、  
 前記判定の結果として得られる所定条件に応じて前記特定操作対応演出の表示態様を異ならせるものであって、  
 前記特定操作対応演出は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記特定態様とは異なる操作が行われた場合に、前記特定操作対応演出の表示態様の違いによって、前記判定の結果として得られた前記所定条件が示唆されることを特徴とする遊技機。  
 ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 3 9 】

前記（ P 2 - 0 B ）に記載の遊技機によれば、判定の結果として得られる所定条件に応じた特定操作対応演出の表示態様の違いによって、特定操作対応演出の興趣性を好適に向

上させることができる。また、特定操作対応演出中に、特定態様の操作とは異なる操作を行って判定の結果として得られた所定条件の示唆が与えられるという面白味が生じる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる

## 【 0 0 4 0 】

( P 2 - 1 ) 前記 ( P 2 - 0 B ) に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記判定の結果として得られる所定条件に応じて前記特定操作対応演出の表示態様を異ならせることを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 4 1 】

前記 ( P 2 - 1 ) に記載の遊技機によれば、判定の結果として得られる所定条件に応じた特定操作対応演出の表示態様の違いによって、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

10

## 【 0 0 4 2 】

( P 2 - 2 ) 前記 ( P 2 - 1 ) に記載の遊技機において、

前記特定操作対応演出は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記特定態様とは異なる操作が行われた場合に、前記特定操作対応演出の表示態様の違いによって、前記判定の結果として得られた前記所定条件が示唆されることを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 4 3 】

前記 ( P 2 - 2 ) に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出中に、特定態様の操作とは異なる操作を行って判定の結果として得られた所定条件の示唆が与えられるという面白味が生じる。

20

## 【 0 0 4 4 】

( P 2 - 3 ) 前記 ( P 2 - 0 ) または ( P 2 - 1 ) に記載の遊技機において、

前記特定操作対応演出は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が無い場合に、前記表示態様が異なることを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 4 5 】

前記 ( P 2 - 3 ) に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、操作手段の操作が解除された場合に、その解除後の表示態様の違いによって、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

## 【 0 0 4 6 】

( P 2 - 4 ) 前記 ( P 2 - 0 ) または ( P 2 - 3 ) に記載の遊技機において、

前記特定操作対応演出は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が無い場合に、前記表示態様の变化の仕方が異なることを特徴とする遊技機。

30

## 【 0 0 4 7 】

前記 ( P 2 - 4 ) に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、操作手段の操作が解除された場合に、その解除後の表示態様の变化の仕方の違いによって、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

## 【 0 0 4 8 】

( P 2 - 5 ) 前記 ( P 2 - 0 ) または ( P 2 - 3 ) に記載の遊技機において、

前記特定操作対応演出は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が無い場合であって、前記判定タイミング後に、遊技者による前記操作手段の操作の検出が有る場合に、前記表示態様の变化の仕方が異なることを特徴とする遊技機。

40

## 【 0 0 4 9 】

前記 ( P 2 - 5 ) に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、操作手段の操作が解除されたが、その後、操作が再開された場合に、表示態様の变化の仕方によって、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

## 【 0 0 5 0 】

( P 2 - 6 ) 前記 ( P 2 - 0 ) または ( P 2 - 3 ) に記載の遊技機において、

50

前記特定操作対応演出は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が無い場合であって、前記判定タイミング後に、遊技者による前記操作手段の操作の検出が有る場合に、特定報知の実行の有無が異なることを特徴とする遊技機。

【0051】

前記(P2-6)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、操作手段の操作が解除されたが、その後、操作が再開された場合に、特定報知の実行の有無によって、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0052】

(P2-7) 前記(P2-6)に記載の遊技機において、

前記特定報知は、前記特定操作対応演出の再開の有無の報知であることを特徴とする遊技機。

10

【0053】

前記(P2-7)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、操作手段の操作が解除されたが、その後、操作が再開された場合に、特定操作対応演出の再開の有無の報知によって、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0054】

(P2-8) 前記(P2-0)または(P2-1)から(P2-7)のいずれかに記載の遊技機において、

前記所定条件は、前記判定の結果が特定結果となる期待度であることを特徴とする遊技機。

20

【0055】

前記(P2-8)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出の表示態様の違いによって、判定の結果が特定結果となる期待度が示唆されるので、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0056】

(P2-9) 前記(P2-8)に記載の遊技機において、

前記所定条件は、前記期待度に応じて定められる前記特定操作対応演出の表示態様の変化パターンであることを特徴とする遊技機。

【0057】

前記(P2-9)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出の表示態様の変化パターンの違いによって、判定の結果が特定結果となる期待度が示唆されるので、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

30

【0058】

(P3-1) 前記(P1-1)に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特定操作対応演出の実行中に前記操作手段の操作の検出がなくなった場合に、前記特定操作対応演出を終了せずに、所定期間、所定演出を実行することを特徴とする遊技機。

【0059】

前記(P3-1)に記載の遊技機によれば、操作手段の操作が特定態様で行われた後、特定操作対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、特定操作対応演出を終了せずに、所定期間、所定演出が実行されるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

40

【0060】

(P3-2) 前記(P3-1)に記載の遊技機において、

前記所定演出は、前記所定期間、前記特定操作対応演出を継続する演出であることを特徴とする遊技機。

【0061】

前記(P3-2)に記載の遊技機によれば、操作手段の操作が特定態様で行われた後、特定操作対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、特定操

50

作対応演出が係属されるので、操作の検出が途切れた前後で演出の一体性があるため、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【 0 0 6 2 】

( P 3 - 3 ) 前記 ( P 3 - 2 ) に記載の遊技機において、

前記所定演出は、前記所定期間、前記特定操作対応演出の表示態様の変化を継続する演出であることを特徴とする遊技機。

【 0 0 6 3 】

前記 ( P 3 - 3 ) に記載の遊技機によれば、操作手段の操作が特定態様で行われた後、特定操作対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、表示態様の変化が継続されるので、操作の検出が途切れた前後で表示態様の変化の連続性があるため、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

10

【 0 0 6 4 】

( P 4 - 0 ) 遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行するものであって、

20

前記特定操作対応演出は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記特定態様とは異なる操作が行われた場合に、前記特定操作対応演出中に実行される前記特定操作対応演出とは異なる別演出の態様と前記特定操作対応演出の態様とによって、前記判定の結果が示唆可能であることを特徴とする遊技機。

ことを特徴とする遊技機。

【 0 0 6 5 】

前記 ( P 4 - 0 ) に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出中に、特定態様の操作とは異なる操作を行って特定操作対応演出とは異なる別演出の態様と特定操作対応演出の態様とによって判定の結果の示唆が与えられるという面白味が生じる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

30

【 0 0 6 6 】

( P 4 - 0 0 ) 遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行し、当該演出の態様によって前記判定の結果が示唆可能な特定示唆を実行するものであり、

40

前記特定操作対応演出は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記特定態様とは異なる操作が行われた場合に、前記特定操作対応演出中に実行される前記特定操作対応演出とは異なる別演出の態様によっても、前記特定示唆を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 0 0 6 7 】

前記 ( P 4 - 0 0 ) に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出中に、特定態様の操作を行う場合だけでなく、特定態様の操作とは異なる操作を行っても、特定操作対応演出とは異なる別演出の態様によって、特定態様の操作を行った場合と同じ判定の結果の示唆 ( 特定示唆 ) が与えられるという面白味が生じる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

50

## 【 0 0 6 8 】

( P 4 - 1 ) 前記 ( P 3 - 1 ) に記載の遊技機において、  
前記所定演出は、前記所定期間実行される、前記特定操作対応演出とは異なる別演出であることを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 6 9 】

前記 ( P 4 - 1 ) に記載の遊技機によれば、操作手段の操作が特定態様で行われた後、特定操作対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、特定操作対応演出とは異なる演出が実行されるので、特定操作対応演出とは異なる演出効果によって、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

10

## 【 0 0 7 0 】

( P 4 - 2 ) 前記 ( 4 - 0 ) または ( P 4 - 1 ) に記載の遊技機において、  
前記別演出は、前記所定期間実行される、前記操作手段の操作が無くなったことを遊技者に示唆ないし報知する演出であることを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 7 1 】

前記 ( P 4 - 2 ) に記載の遊技機によれば、操作手段の操作が特定態様で行われた後、特定操作対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れた場合に、所定期間、別演出によって、操作を再開する必要があることを遊技者に知らせることができるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

20

## 【 0 0 7 2 】

( P 4 - 3 ) 前記 ( 4 - 0 ) または ( P 4 - 1 ) に記載の遊技機において、  
前記演出実行手段は、前記判定タイミングが到来するまでの前記所定期間、前記所定演出を実行することを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 7 3 】

前記 ( P 4 - 3 ) に記載の遊技機によれば、操作手段の操作が特定態様で行われた後、特定操作対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出が実行されるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

## 【 0 0 7 4 】

( P 4 - 4 ) 前記 ( P 4 - 3 ) に記載の遊技機において、  
前記演出実行手段は、前記判定タイミングが到来するまでの前記所定期間、前記所定演出を実行した後、前記判定タイミングにて、前記操作手段の操作が無くなったことを遊技者に示唆ないし報知することを特徴とする遊技機。

30

## 【 0 0 7 5 】

前記 ( P 4 - 4 ) に記載の遊技機によれば、操作手段の操作が特定態様で行われた後、特定操作対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出が実行された後、判定タイミングにて、操作を再開する必要があることを遊技者に知らせることができるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

40

## 【 0 0 7 6 】

( P 4 - 5 ) 前記 ( P 4 - 3 ) に記載の遊技機において、  
前記演出実行手段は、前記判定タイミングが到来するまでの前記所定期間、前記所定演出を実行した後、前記判定タイミングにて、前記特定操作対応演出の終了を示唆ないし報知する演出を実行することを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 7 7 】

前記 ( P 4 - 5 ) に記載の遊技機によれば、操作手段の操作が特定態様で行われた後、特定操作対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出が実行された後、判定タイミングにて、演出の終了を遊技者に知らせることができるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よ

50

りも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0078】

(P5-0) 前記(P1-0)から(P4-5)いずれかに記載の遊技機において、前記演出実行手段は、

前記操作手段の操作を有効とする有効期間内であって前記操作手段の操作が特定態様で行われている期間内に、前記操作対応演出を継続するか否かを抽選する演出継続抽選手段とを備え、

前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、その後、前記所定間隔よりも長い特定間隔毎に設けられた判定タイミングにて、遊技者が前記操作手段を操作していると判定された場合であって、前記演出継続抽選の抽選結果が前記特定操作対応演出の実行を継続する結果である場合に、次の特定間隔以降における前記特定操作対応演出の実行を継続することを特徴とする遊技機。

10

【0079】

前記(P5-0)に記載の遊技機によれば、判定タイミングにて操作の検出があることと、演出継続抽選の抽選結果とに基づいて特定操作対応演出の実行が継続されるので、操作の検出が続いていれば特定操作対応演出の実行が継続される場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0080】

(P5-1) 前記(P1-1)に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記操作手段の操作を有効とする有効期間内であって前記操作手段の操作が特定態様で行われている期間内に、前記操作対応演出を継続するか否かを抽選する演出継続抽選手段を備え、前記判定タイミングにて遊技者が前記操作手段を操作していると判定された場合であって、前記演出継続抽選の抽選結果が前記特定操作対応演出の実行を継続する結果である場合に、次の特定間隔にて前記特定操作対応演出の実行を継続することを特徴とする遊技機。

20

【0081】

前記(P5-1)に記載の遊技機によれば、判定タイミングにて操作の検出があることと、演出継続抽選の抽選結果とに基づいて特定操作対応演出の実行が継続されるので、操作の検出が続いていれば特定操作対応演出の実行が継続される場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

30

【0082】

(P5-2) 前記(P5-0)または(P5-1)に記載の遊技機において、

前記演出継続抽選手段は、前記判定タイミングにて、次の前記特定間隔にて前記操作対応演出を継続するか否かを抽選することを特徴とする遊技機。

【0083】

前記(P5-2)に記載の遊技機によれば、演出継続抽選が判定タイミングで行われるので、特定操作対応演出が演出開始時に抽選で決められる場合よりも抽選機会が増えるため、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0084】

(P5-3) 前記(P5-0)または(P5-1)に記載の遊技機において、

前記演出継続抽選手段は、前記特定間隔よりも短い間隔で、次の前記特定間隔にて前記操作対応演出を継続するか否かを抽選することを特徴とする遊技機。

40

【0085】

前記(P5-3)に記載の遊技機によれば、演出継続抽選が特定間隔よりも短い間隔で行われるので、判定タイミングで抽選される場合よりも抽選の機会が増えるため、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0086】

(P5-4) 前記(P5-0)または(P5-1)に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記有効期間内であって遊技者による前記操作手段の操作の検出が無くなった場合に、前記演出継続抽選の

50

抽選結果に基づいて、前記操作手段の操作の検出が無くなった後も、前記操作対応演出を継続することを特徴とする遊技機。

【0087】

前記（P5-4）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れた場合に、演出継続抽選の抽選結果に応じて特定操作対応演出の実行を継続するか否かが決まるので、遊技者の操作の検出が途切れた場合の演出のバリエーションが広がるため、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0088】

（P6-00）遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、

10

前記演出実行手段は、

前記所定の表示演出の実行中に前記表示手段に所定の情報を表示させるものであって、遊技者の操作を有効とする有効期間内で、遊技者の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行し、前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、前記特定操作対応演出の実行を継続した状態で、前記特定態様での操作とは異なる操作の結果を反映させる

ことを特徴とする遊技機。

【0089】

20

前記（P6-00）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出の実行が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定態様での操作とは異なる操作の結果を反映させるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを、特定操作対応演出内において違和感なく認識させることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0090】

（P6-0）遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、

30

前記演出実行手段は、

前記所定の表示演出の実行中に前記表示手段に所定の情報を表示させるものであって、遊技者の操作を有効とする有効期間内で、遊技者の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行し、前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、前記特定操作対応演出の実行を継続するものであって、

前記所定の情報は、前記特定操作対応演出の実行中に、前記特定態様での操作の有無を認識可能な態様で表示され、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、前記特定態様での操作がされていると認識可能な態様で表示される

ことを特徴とする遊技機。

40

【0091】

前記（P6-0）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出の実行が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がない。また、所定の表示演出の実行中に表示手段に表示される所定の情報は、特定操作対応演出の実行中に、特定態様での操作の有無を認識可能な態様で表示されるので、特定態様での操作を行っているか否かを容易に確認することができる。また、所定の表示演出の実行中に表示手段に表示される所定の情報は、特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、特定態様での操作がされていると認識可能な態様で表示されるので、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを視覚的に認識させることがで

50

きる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0092】

(P6-1) 前記(P6-0)に記載の遊技機において、

前記所定の情報は、前記特定操作対応演出の実行中に、前記特定態様での操作の有無を認識可能な態様で表示される第1情報と、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、前記特定態様での操作がされていると認識可能な態様で表示される第2情報とであることを特徴とする遊技機。

【0093】

前記(P6-1)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出の実行中に、特定態様での操作の有無を認識可能な態様で第1情報が表示されるので、特定態様での操作を行えているか否かを容易に確認することができる。また、特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、特定態様での操作がされていると認識可能な態様で第2情報が表示されるので、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを視覚的に分かり易く認識させることができる。

10

【0094】

(P6-2) 前記(P6-1)に記載の遊技機において、

前記第1情報は、前記特定操作対応演出の実行中に、前記特定態様での操作の有無を認識可能なように操作手段を模した態様で表示される第1操作情報であり、

前記第2情報は、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、前記特定態様での操作がされていると認識可能なように操作手段を模した態様で表示される第2操作情報とであることを特徴とする遊技機。

20

【0095】

前記(P6-2)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出の実行中に、特定態様での操作の有無を認識可能なように操作手段を模した態様で第1情報が表示されるので、特定態様での操作を行えているか否かを直感的に認識することができる。また、特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、特定態様での操作がされていると認識可能なように操作手段を模した態様で第2情報が表示されるので、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを直感的に認識させることができる。

【0096】

(P6-3) 前記(P6-1)に記載の遊技機において、

前記第1情報は、前記特定操作対応演出の実行中に、前記特定態様での操作の有無を認識可能な態様で表示される、前記特定操作対応演出の目的となる第1特定操作対応情報であり、

前記第2情報は、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、前記特定態様での操作がされていると認識可能な態様で表示される、前記特定操作対応演出の目的となる第2特定操作対応情報とであることを特徴とする遊技機。

30

【0097】

前記(P6-3)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出の実行中に、特定態様での操作の有無を認識可能な態様で特定操作対応演出の目的となる第1特定操作対応情報が表示されるので、特定操作対応演出の目的を楽しみながら、特定態様での操作を行えているか否かを直感的に認識することができる。また、特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、特定態様での操作がされていると認識可能な態様で特定操作対応演出の目的となる第2特定操作対応情報が表示されるので、特定操作対応演出の目的を楽しみながら、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを直感的に認識させることができる。

40

【0098】

(P7-0) 遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、

50

前記演出実行手段は、

前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行するものであって、

前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合に、前記特定操作対応演出の実行を継続した状態で、前記特定操作対応演出とは異なる演出を実行するものであり、

前記異なる演出は、前記特定操作対応演出が含まれていた前記所定の表示演出の終了後も、継続可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0099】

10

前記（P7-0）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定操作対応演出とは異なる演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。異なる演出は、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出の終了後も、継続可能であるので、特定操作対応演出中に発生した異なる演出を、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出の終了後も長く楽しませることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0100】

（P7-1）前記（P2-0）から（P6-3）または（P7-0）のいずれかに記載の遊技機において、

20

前記異なる演出は、前記異なる演出を終了する操作が行われた場合に終了されることを特徴とする遊技機。

【0101】

前記（P7-1）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる演出を終了する操作が行われた場合に終了されるので、異なる演出が実行された場合に、異なる演出を終了する操作が必要であることを認識させることができる。なお、異なる演出は、上述の（P2-000）においては、異なる操作の結果行われる演出である。

【0102】

（P7-2）前記（P7-1）または（P7-0）に記載の遊技機において、前記異なる演出は、前記異なる演出を終了する操作が行われない場合は、前記特定操作対応演出の実行が終了した後も継続可能とされる

30

ことを特徴とする遊技機。

【0103】

前記（P7-2）に記載の遊技機によれば、前記異なる演出は、前記異なる演出を終了する操作が行われない場合は、前記特定操作対応演出の実行が終了した後も継続可能とされるので、特定操作対応演出が終了した後も異なる演出が実行された場合に、異なる演出を終了する操作が必要であることを認識させることができる。

【0104】

（P7-3）前記（P2-0）から（P6-3）または（P7-0）のいずれかに記載の遊技機において、

40

前記異なる演出は、前記特定操作対応演出の実行の中、複数回継続して実行可能であることを特徴とする遊技機。

【0105】

前記（P7-3）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、特定操作対応演出の実行の中、複数回継続して実行可能であるので、特定操作対応演出中に異なる演出を長く楽しむことができる。

【0106】

（P7-4）前記（P2-0）から（P6-3）または（P7-0）に記載の遊技機において、

50

前記異なる演出は、前記特定操作対応演出が含まれていた前記所定の表示演出中に継続される

ことを特徴とする遊技機。

【0107】

前記（P7-4）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出中に継続されるので、特定操作対応演出の終了後に戻った先の所定の表示演出においても異なる演出を長く楽しませることができる。

【0108】

（P7-5）前記（P2-0）から（P6-3）に記載の遊技機において、前記異なる演出は、前記特定操作対応演出が含まれていた前記所定の表示演出の終了後も、継続可能である

10

ことを特徴とする遊技機。

【0109】

前記（P7-5）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出の終了後も、継続可能であるので、特定操作対応演出中に発生した異なる演出を、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出の終了後も長く楽しませることができる。

【0110】

（P7-6）前記（P2-0）から（P6-3）または（P7-0）のいずれかに記載の遊技機において、

20

前記異なる演出は、前記特定操作対応演出が終了した場合に、終了可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0111】

前記（P7-6）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、特定操作対応演出が終了した場合に、終了可能であるので、特定操作対応演出中に限って異なる演出を実行することもできる。

【0112】

（P7-7）前記（P2-0）から（P6-3）または（P7-0）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記所定の表示演出が終了した場合に、終了可能である

30

ことを特徴とする遊技機。

【0113】

前記（P7-7）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、所定の表示演出が終了した場合に、終了可能であるので、所定の表示演出中に限って異なる演出を実行することもできる。

【0114】

（P7-8）前記（P2-0）から（P6-3）または（P7-0）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、再び前記特定操作対応演出が実行される期間内で前記異なる操作がされた場合に、先に実行された前記異なる演出を引き継いだ状態で、継続可能である

40

ことを特徴とする遊技機。

【0115】

前記（P7-8）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、再び特定操作対応演出が実行される期間内で異なる操作がされた場合に、先に実行された異なる演出を引き継いだ状態で継続可能であるので、先に実行されていた異なる演出を引き継いで楽しませることができる。

【0116】

（P7-9）前記（P2-0）から（P6-3）または（P7-0）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、先に実行された前記所定の表示演出の終了後、次に実行される前記

50

所定の表示演出において、継続可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0117】

前記（P7-9）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、先に実行された所定の表示演出の終了後、次に実行される所定の表示演出において、継続可能であるので、先の所定の表示演出中に実行されていた異なる演出を、次の所定の表示演出中に引継いで楽しむことができる。

【0118】

（P7-10）前記（P2-0）から（P6-3）または（P7-0）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、一の前記所定の表示演出において、先に実行された前記特定操作対応演出の終了後、次に実行される前記特定操作対応演出において、継続可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0119】

前記（P7-10）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、一の所定の表示演出において、先に実行された特定操作対応演出の終了後、次に実行される特定操作対応演出において、継続可能であるので、一の所定の表示演出において、先の特定操作対応演出中に実行されていた異なる演出を、次の特定操作対応演出中に引継いで楽しむことができる。

【0120】

（P7-11）前記（P2-0）から（P6-3）または（P7-0）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記異なる操作が実行されるタイミングが前記特定操作対応演出の終盤である場合、前記特定操作対応演出の実行が終了した後も継続可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0121】

前記（P7-11）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる操作が実行されるタイミングが特定操作対応演出の終盤である場合、特定操作対応演出の実行が終了した後も継続可能であるので、遅いタイミングで異なる操作がされた場合には、特定操作対応演出後の期間も利用して、異なる演出を楽しむことができる。

【0122】

（P7-12）前記（P2-0）から（P6-3）または（P7-0）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記異なる操作が実行されるタイミングが前記所定の表示演出の終盤である場合、前記所定の表示演出の実行が終了した後も継続可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0123】

前記（P7-12）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる操作が実行されるタイミングが所定の表示演出の終盤である場合、所定の表示演出の実行が終了した後も継続可能であるので、遅いタイミングで異なる操作がされた場合には、所定の表示演出後の期間も利用して、異なる演出を楽しむことができる。

【0124】

（P8-0）遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行するものであって、

前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での

10

20

30

40

50

操作とは異なる操作がされた場合に、前記特定操作対応演出の実行を継続した状態で、前記特定操作対応演出とは異なる演出を実行するものであり、

前記異なる演出は、前記異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出であることを特徴とする遊技機。

【0125】

前記（P8-0）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定操作対応演出とは異なる演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。異なる演出は、異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出であるので、異なる操作がされたにも関わらず数値変化を示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

10

【0126】

（P8-1）前記（P2-0）から（P6-3）または（P7-0）、（P8-0）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記異なる操作が行われたことを視覚的に示す特定視覚情報の表示である

ことを特徴とする遊技機。

【0127】

前記（P8-1）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる操作が行われたことを視覚的に示す特定視覚情報の表示であるので、異なる操作がされたにも関わらず特定操作対応演出が実行されている様子を視覚的に示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを視覚的に認識し易くすることができる。

20

【0128】

（P8-2）前記（P2-0）から（P6-3）または（P7-0）、（P8-0）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記異なる操作が行われたことを聴覚的に示す特定聴覚情報の出力である

ことを特徴とする遊技機。

30

【0129】

前記（P8-2）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる操作が行われたことを聴覚的に示す特定聴覚情報の出力であるので、異なる操作がされたにも関わらず特定操作対応演出が実行されている様子を聴覚的に示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを聴覚的に認識し易くすることができる。

【0130】

（P8-3）前記（P2-0）から（P6-3）または（P7-0）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出である

ことを特徴とする遊技機。

40

【0131】

前記（P8-3）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出であるので、異なる操作がされたにも関わらず数値変化を示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。なお、この演出は、異なる操作に基づいて変化するインジケータなど、異なる操作に基づく変化を表す情報を用いた演出であってもよい。

【0132】

（P8-4）前記（P8-0）または（P8-3）に記載の遊技機において、

一の前記異なる演出が実行された後、別の前記異なる演出が実行される場合に、一の前記異なる操作に基づいて変化した数値を用いて、別の前記異なる操作に基づいて変化する

50

数値を用いた演出が行われる

ことを特徴とする遊技機。

【0133】

前記（P8-4）に記載の遊技機によれば、一の異なる演出が実行された後、別の異なる演出が実行される場合に、一の異なる操作に基づいて変化した数値を用いて、別の異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出が行われるので、異なる操作がされたにも関わらず数値変化を続けて変化させることによって、特定態様とは異なる操作が続けて行われていることを認識し易くすることができる。

【0134】

（P8-5）前記（P8-0）または（P8-3）に記載の遊技機において、  
前記異なる演出が実行された後の前記特定操作対応演出において、前記異なる操作に基づいて変化した数値を用いて前記特定操作対応演出が継続される  
ことを特徴とする遊技機。

10

【0135】

前記（P8-5）に記載の遊技機によれば、異なる演出が実行された後の特定操作対応演出において、異なる操作に基づいて変化した数値を用いて特定操作対応演出が継続されるので、異なる演出が実行された後の特定対応演出において異なる操作が行われていなくても、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。

【0136】

（P8-6）前記（P8-0）または（P8-3）に記載の遊技機において、  
一の前記所定の表示演出において前記異なる演出が実行された後、別の前記所定の表示演出において前記異なる操作に基づいて変化した数値を用いて前記特定操作対応演出が継続される  
ことを特徴とする遊技機。

20

【0137】

前記（P8-6）に記載の遊技機によれば、一の所定の表示演出において異なる演出が実行された後、別の所定の表示演出において前記異なる操作に基づいて変化した数値を用いて特定操作対応演出が継続されるので、異なる演出が実行された後の所定の表示演出において異なる操作が行われていなくても、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。

30

【0138】

（P8-7）前記（P8-6）に記載の遊技機において、  
前記別の所定の表示演出において異なる演出が実行される場合、前記一の所定の表示演出において前記異なる操作に基づいて変化した数値を用いて、数値の変化が行われる  
ことを特徴とする遊技機。

【0139】

前記（P8-7）に記載の遊技機によれば、別の所定の表示演出において異なる演出が実行される場合、一の所定の表示演出において異なる操作に基づいて変化した数値を用いて、数値の変化が行われるので、別の所定の表示演出において異なる演出を行う場合に、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。

40

【0140】

（P9-0）遊技者による操作を受ける操作手段と、  
遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、  
前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、  
前記演出実行手段は、  
前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行するものであって、  
前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合に、前記特定操作対応演出の実行を継続した状態で、前

50

記特定操作対応演出とは異なる演出を実行するものであり、

前記異なる演出は、前記異なる演出が実行された一の前記所定の表示演出と、次の前記所定の表示演出とをまたいで実行可能なものである

ことを特徴とする遊技機。

【0141】

前記(P9-0)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定操作対応演出とは異なる演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。異なる演出は、異なる演出が実行された一の所定の表示演出と、次の所定の表示演出とをまたいで可能なものであるので、所定の所持演出をまたいで特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

10

【0142】

(P9-1) 前記(P2-0)から(P6-3)または(P7-0)、(P8-0)のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記異なる演出が実行された一の前記所定の表示演出と、次の前記所定の表示演出とをまたいで実行可能なものである

ことを特徴とする遊技機。

【0143】

前記(P9-1)に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる演出が実行された一の所定の表示演出と、次の所定の表示演出とをまたいで実行可能なものであるので、所定の所持演出をまたいで特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。

20

【0144】

(P9-2) 前記(P2-0)から(P6-3)または(P7-0)、(P8-0)、(P9-0)のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記異なる演出が実行された前記特定操作対応演出と、次に実行される前記特定操作対応演出とをまたいで実行される

ことを特徴とする遊技機。

30

【0145】

前記(P9-2)に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる演出が実行された特定操作対応演出と、次に実行される特定操作対応演出とをまたいで実行されるので、特定操作対応演出から次の特定操作対応演出にまたがって特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。

【0146】

(P9-3) 前記(P2-0)から(P6-3)または(P7-0)、(P8-0)、(P9-0)のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記異なる演出が実行された一の前記所定の表示演出における前記特定操作対応演出と、次に実行される別の前記所定の表示演出における特定操作対応演出とをまたいで実行される

ことを特徴とする遊技機。

40

【0147】

前記(P9-3)に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる演出が実行された一の所定の表示演出における特定操作対応演出と、次に実行される別の所定の表示演出における特定操作対応演出とをまたいで実行されるので、特定操作対応演出から次の所定の表示演出における特定操作対応演出をまたいで特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。

【0148】

(P10-0) 遊技者による操作を受ける操作手段と、

50

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行するものであって、

前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合に、前記特定操作対応演出の実行を継続した状態で、前記特定操作対応演出とは異なる演出を実行するものであり、

前記異なる演出は、前記特定態様での操作を実行中に、前記異なる操作が行われた場合に、実行中の前記特定操作対応演出よりも遊技者が認識し易い態様で、前記異なる操作が行われたことを報知するものである

10

ことを特徴とする遊技機。

【0149】

前記（P10-0）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定操作対応演出とは異なる演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。異なる演出は、特定態様での操作を実行中に、異なる操作が行われた場合に、実行中の特定操作対応演出よりも遊技者が認識し易い態様で、異なる操作が行われたことを報知するので、異なる操作が行われたことをはっきりと認識させることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

20

【0150】

（P10-1）前記（P2-0）から（P6-3）または（P7-0）、（P8-0）、（P9-0）、（P10-0）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記特定態様での操作を実行中に、前記異なる操作が行われた場合に、前記特定操作対応演出の実行中に出力される音量よりも大きな音量で、前記異なる操作が行われたことを報知する

ことを特徴とする遊技機。

【0151】

30

前記（P10-1）に記載の遊技機において、前記異なる演出は、特定態様での操作を実行中に、異なる操作が行われた場合に、特定操作対応演出の実行中に出力される音量よりも大きな音量で、異なる操作が行われたことを報知するので、異なる操作が行われたことを聴覚的にはっきりと認識させることができる。

【0152】

（P10-2）前記（P2-0）から（P6-3）または（P7-0）、（P8-0）、（P9-0）、（P10-0）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記特定態様での操作を実行中に、前記異なる操作が行われた場合に、前記特定操作対応演出の実行中の画像が表示される表示領域よりも手前側の表示領域にて、前記異なる操作が行われたことを報知する

ことを特徴とする遊技機。

40

【0153】

前記（P10-2）に記載の遊技機において、異なる演出は、特定態様での操作を実行中に、異なる操作が行われた場合に、特定操作対応演出の実行中の画像が表示される表示領域よりも手前側の表示領域にて、異なる操作が行われたことを報知するので、異なる操作が行われたことを視覚的にはっきりと認識させることができる。

【0154】

（P10-3）前記（P2-0）から（P6-3）または（P7-0）、（P8-0）、（P9-0）、（P10-0）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記特定態様での操作を実行中に、前記異なる操作が一の前記所定

50

の表示演出を越えて行われた場合に、一の前記所定の表示演出と次の前記所定の表示演出とをまたいで、前記異なる操作が行われたことを報知する

ことを特徴とする遊技機。

【0155】

前記(P10-3)に記載の遊技機において、異なる演出は、特定態様での操作を実行中に、異なる操作が一の所定の表示演出を越えて行われた場合に、一の所定の表示演出と次の所定の表示演出とをまたいで、異なる操作が行われたことを報知するので、一の所定の表示演出を越えて異なる操作が行われた場合でもはっきりと認識させることができる。

【0156】

(P10-4) 前記(P2-0)から(P6-3)または(P7-0), (P8-0) 10  
(P9-0), (P10-0)のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記特定態様での操作が継続したことで成立する所定条件が成立した場合に、前記異なる操作が行われたことを報知する

ことを特徴とする遊技機。

【0157】

前記(P10-4)に記載の遊技機において、異なる演出は、特定態様での操作が継続したことで成立する所定条件が成立した場合に、異なる操作が行われたことを報知するので、特定態様での操作が継続して行われた場合に、これと異なる操作が行われたことをはっきりと認識させることができる。

【0158】

20

<課題Q>

従来、この種の遊技機として、例えば、操作有効期間に操作ボタンを押す操作や操作レバーを引く操作などが行われた場合に、操作に応じて数値情報を変化させる数値変化演出を、所定の表示演出中に実行する遊技機がある(例えば、特開2015-116229号公報(第99-100頁、図83))。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、数値変化演出をともなう表示演出の面白味をこれ以上向上することができない、という問題がある。

下記(Q0)に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、数値変化演出をともなう表示演出の面白味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。 30

下記(Q0)に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【0159】

(Q0) 遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作に基づいて、前記所定の表示演出中に数値情報を表示させる数値情報表示演出を実行する数値情報表示演出 40  
実行手段を備え、

前記数値情報表示演出実行手段は、前記数値情報表示演出にて所定の数値情報が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報に変化する特定変化演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【0160】

前記(Q0)に記載の遊技機によれば、数値変化演出をともなう表示演出の面白味を向上させることができる。

【0161】

(Q1) 前記(Q0)に記載の遊技機において、

前記数値情報表示演出実行手段は、前記数値情報表示演出の結果として表示される数値 50

情報が前記特定情報を示唆する特定示唆情報とならないようにする前記特定変化演出を実行することを特徴とする遊技機。

【0162】

前記(Q1)に記載の遊技機によれば、表示演出の結果への誤解が低減され、表示演出に対する信頼性を向上させることができるため、数値変化演出をともなう表示演出の面白味を向上させることができる。

【0163】

(Q2) 前記(Q1)に記載の遊技機において、

前記特定変化演出は、前記操作手段の操作に基づいて前記数値情報を増加または減少した結果、前記数値情報表示演出の結果として表示される前記数値情報が前記特定示唆情報となる場合に、前記特定示唆情報を、前記特定情報を示唆しない非特定情報に変化させるものであることを特徴とする遊技機。

10

【0164】

前記(Q2)に記載の遊技機によれば、表示演出に対する信頼性を向上させることができる。

【0165】

(Q3) 前記(Q1)に記載の遊技機において、

前記特定変化演出は、前記操作手段の操作に基づいて前記数値情報を増加または減少した結果、前記数値情報表示演出の結果として表示される前記数値情報が前記特定示唆情報となる場合に、前記特定示唆情報に、前記特定情報を示唆しない非特定情報を付加させるものであることを特徴とする遊技機。

20

【0166】

前記(Q3)に記載の遊技機によれば、表示演出に対する信頼性を向上させることができる。

【0167】

(Q4) 前記(Q1)から(Q3)のいずれかに記載の遊技機において、

前記数値情報表示演出は、前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記所定の表示演出中に表示される数値情報を、前記操作手段の操作に基づいて増加または減少させる数値変化演出であることを特徴とする遊技機。

【0168】

前記(Q4)に記載の遊技機によれば、数値変化演出を伴う表示演出に対する信頼性を向上させることができる。

30

【0169】

(Q5) 前記(Q4)に記載の遊技機において、

前記数値変化演出は、前記操作手段の操作回数に応じて数値を増加または減少させるものであることを特徴とする遊技機。

【0170】

前記(Q5)に記載の遊技機によれば、操作手段の操作回数に応じて数値情報を変化させる数値変化演出を伴う表示演出に対する信頼性を向上させることができる。

【0171】

<課題R>

従来、この種の遊技機として、例えば、所定情報を変化させる演出を表示演出中に実行する遊技機がある(例えば、特開2015-116229号公報(第99-100頁、図83))。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、所定情報の変化が正しく表示されず、所定情報の変化を含む表示演出に対する信頼性を向上させることができない場合がある、という問題である。

下記(R0)に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、所定情報の変化を含む表示演出に対する信頼性を向上させることができる遊技機を提供することを

40

50

目的とする。

下記（R0）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【0172】

（R0）遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

表示手段に所定情報を含む表示演出を表示させるための表示コマンドを出力する表示制御手段と、

前記主制御手段による判定の結果に基づき、または、前記操作手段の操作に基づき、前記表示制御手段に前記所定情報のある情報から別の情報に変化する表示を指示する指示コマンドを出力するサブ制御手段と、を備えた遊技機であって、

前記指示コマンドによって指示された前記別の情報と、前記表示コマンドによって表示された前記所定情報とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定するエラー判定手段と、

前記エラーが発生している場合に、前記エラーに対応する所定のエラー対応処理を行うエラー対応手段と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

【0173】

前記（R0）に記載の遊技機によれば、主制御手段による判定の結果または操作手段の操作に基づき所定情報のある情報から別の情報に変化するよう指示されたときに、その指示された別の情報と、表示制御手段によって表示された所定情報とが一致しない場合に、そのエラーに対応するエラー対応処理が行われるため、そのエラーによって遊技者の気持ちが減衰することを低減でき、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。

【0174】

（R1）前記（R0）に記載の遊技機において、

前記エラーの発生を報知するエラー報知手段を備えることを特徴とする遊技機。

【0175】

前記（R1）に記載の遊技機によれば、そのエラーの発生が報知されるため、所定情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。

【0176】

（R2）前記（R1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記所定情報の変化を実行した場合に、前記所定情報の変化を実行したことを示す完了コマンドを前記サブ制御手段に出力する手段を備え、

前記サブ制御手段は、前記指示コマンドによって指示された前記別の情報と前記完了コマンドが示す前記所定情報とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定する前記エラー判定手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【0177】

前記（R2）に記載の遊技機によれば、サブ制御手段が別の情報の変化を指示しているにも関わらず、表示制御手段にて所定情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、所定情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。

【0178】

（R3）前記（R1）または（R2）に記載の遊技機において、

前記所定情報は、前記主制御手段による判定の結果に基づき変化する遊技表示情報であることを特徴とする遊技機。

【0179】

前記（R3）に記載の遊技機によれば、サブ制御手段が遊技表示情報の変化を指示しているにも関わらず、表示制御手段にて遊技表示情報の変化を実行できていない場合に、そ

10

20

30

40

50

のエラーの発生が報知されるため、遊技表示情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、遊技表示情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。

【0180】

(R4) 前記(R3)に記載の遊技機において、

前記遊技表示情報は、前記主制御手段による判定の結果に基づき変化する遊技数値情報であることを特徴とする遊技機。

【0181】

前記(R4)に記載の遊技機によれば、サブ制御手段が遊技数値情報の変化を指示しているにも関わらず、表示制御手段にて遊技数値情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、遊技数値情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、遊技数値情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。

10

【0182】

遊技数値情報は、例えば、確変状態や時短状態において、残りの変動回数や、消化した変動回数である。

【0183】

(R5) 前記(R1)または(R2)に記載の遊技機において、

前記所定情報は、前記操作手段の操作に基づき変化する操作表示情報であることを特徴とする遊技機。

【0184】

前記(R5)に記載の遊技機によれば、サブ制御手段が操作表示情報の変化を指示しているにも関わらず、表示制御手段にて操作表示情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、操作表示情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、操作表示情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。

20

【0185】

(R6) 前記(R5)に記載の遊技機において、

前記操作表示情報は、前記操作手段の操作に基づき変化する操作数値情報であることを特徴とする遊技機。

【0186】

前記(R6)に記載の遊技機によれば、サブ制御手段が操作数値情報の変化を指示しているにも関わらず、表示制御手段にて操作数値情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、操作数値情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、操作数値情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。

30

【0187】

(R7) 前記(R1)ないし(R6)のいずれかに記載の遊技機において、

前記エラー報知手段は、前記エラーを表示情報エラー画像として表示演出中に表示することを特徴とする遊技機。

【0188】

前記(R7)に記載の遊技機によれば、エラーが表示情報エラー画像として表示演出中に表示されるので、エラー発生を気付かせ易くすることができる。

【0189】

40

<課題Sa>

従来、この種の遊技機として、例えば、変動表示の結果として所定の当たり結果が発生した後、時短状態、確変状態などの特典を付与するものがある(例えば、特開2013-42936号公報、第9頁、図43)。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、時短状態、確変状態などの特典を付与しても、遊技が単調になり易いため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることが難しい、という問題がある。

下記(Sa1)に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。

50

下記（S a 1）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【0190】

（S a 1）遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、遊技球の入球を所定条件（ヘソ入賞、電チュー入賞）の成立とする始動入球手段（特図1用始動入賞装置33a, 特図2用始動入賞装置33b）と、

前記所定条件の成立に基づいて図柄の変動表示を開始させる始動情報を所定数まで記憶可能な記憶手段（RAM503）と、

前記始動情報に基づいて抽選を行う抽選手段（主制御装置261のCPU501）と、

前記抽選手段による抽選の結果に基づき図柄を変動表示する変動表示手段（第3図柄表示装置42）と、

前記変動表示の結果が特定の結果（時短（2）付き当たり）となった後の状態を第1状態（連チャンゾーン）とすることが可能な状態制御手段（主制御装置261のCPU501）を備え、

前記状態制御手段は、

前記第1状態において前記変動表示の結果が所定の上限回数以下の回数、前記特定の結果よりも発生し易く前記特定の結果よりも遊技者にとっての価値が低い所定の結果（時短1）付き当たり、通常当たり）となることを、前記第1状態の終了条件とすることが可能であり、

前記第1状態における最後の変動表示の結果が前記所定の結果となることに応じ、前記第1状態の終了後の状態を前記第1状態とは異なる状態（ドキドキゾーン、通常遊技状態）とすることが可能であり、

前記第1状態における変動表示の結果が前記特定の結果となることに応じ、前記第1状態の終了後の状態を前記第1状態にすることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0191】

前記（S a 1）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（S a 1）に記載の遊技機によれば、変動表示の結果が特定の結果となった後に発生する第1状態は、変動表示の結果が連続して所定の結果となるまで終了しないので、遊技者は変動表示の結果が連続して所定の結果となるまで確実に、第1状態に係る遊技を行うことができる。

【0192】

（S a 2）前記（S a 1）に記載の遊技機において、

前記第1状態において前記所定の結果となる前記所定の上限回数以下の回数は、最初に実行される前記変動表示の結果が前記所定の結果となる前に記憶されている前記始動情報の個数以下である

ことを特徴とする遊技機。

【0193】

前記（S a 2）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（S a 2）に記載の遊技機によれば、第1状態において所定の結果は、予め記憶されている個数を越えることがなく、第1状態の希少性が高まる。このようにすると、第1状態に関し遊技者にプレミアム感を与えることができ、これにより遊技の興趣性が高まる。

【0194】

（S a 3）前記（S a 1）または前記（S a 2）に記載の遊技機において、

前記異なる状態は、通常状態よりも有利な状態であって前記第1状態とは異なる価値が得られる第2状態である

ことを特徴とする遊技機。

【0195】

前記（S a 3）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供する

ことができる。すなわち、前記（S a 3）に記載の遊技機によれば、第1状態の後の状態である異なる状態は、通常状態とも第1状態とも異なる状態であるので、遊技で発生する状態のバリエーションが増え、これにより遊技の興趣性が高まる。

## 【0196】

（S a 4） 前記（S a 1）ないし前記（S a 3）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記異なる状態は、前記第1状態とは終了条件が異なることを特徴とする遊技機。

## 【0197】

前記（S a 4）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（S a 4）に記載の遊技機によれば、第1状態と第1状態と異なる状態は、終了状態が異なるので、遊技者は、第1状態のための遊技と、異なる状態のための遊技とを切り換えながら遊技に没頭することができ、これにより遊技の興趣性が高まる。

10

## 【0198】

（S a 5） 前記（S a 3）または前記（S a 4）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第2状態における前記変動表示の結果が第1の当たり結果（時短（1）付き当たり）となった場合に、前記第2状態の終了後、前記第2状態を継続する

ことを特徴とする遊技機。

20

## 【0199】

前記（S a 5）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（S a 5）に記載の遊技機によれば、第2状態が継続するルートが確保されているので、遊技者は第2状態を継続させようとして、第2状態中の遊技に没頭することになり、これにより遊技の興趣性が高まる。

## 【0200】

（S a 6） 前記（S a 3）ないし前記（S a 5）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第2状態における前記変動表示の結果が第2の当たり結果（通常当たり）となった場合に、前記第2状態の終了後の状態を通常状態とする

ことを特徴とする遊技機。

30

## 【0201】

前記（S a 6）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（S a 6）に記載の遊技機によれば、第2状態が通常状態に転落するルートが確保されているので、遊技者は第2状態を通常状態に転落させまいとして、第2状態中の遊技に没頭することになり、これにより遊技の興趣性が高まる。

## 【0202】

（S a 7） 前記（S a 3）ないし前記（S a 6）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第2状態における前記変動表示の結果が第3の当たり結果（時短（2）付き当たり）となった場合に、前記第2状態の終了後、前記第1状態に制御する

ことを特徴とする遊技機。

40

## 【0203】

前記（S a 7）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（S a 7）に記載の遊技機によれば、第2状態が第1状態に昇格するルートが確保されているので、遊技者は第2状態を第1状態に昇格させようとして、第2状態中の遊技に没頭することになり、これにより遊技の興趣性が高まる。

## 【0204】

（S a 8） 前記（S a 1）ないし前記（S a 7）のいずれか1つに記載の遊技機にお

50

いて、

前記始動入球手段は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とのいずれかに可変可能な始動用可変入球手段（特図2用始動入賞装置33b）を含み、

前記第1状態において、前記所定の結果となる前記変動表示は、前記始動用可変入球手段を前記開状態とし易い状態において成立した遊技球の入球に基づいて行われる

ことを特徴とする遊技機。

【0205】

前記（Sa8）に記載の遊技機によれば、遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。すなわち、前記（Sa8）に記載の遊技機によれば、始動用可変入球手段の動作により第1状態に係る変動表示が開始されるようになっているので、始動用可変入球手段の設定によって遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。

10

【0206】

（Sa9）前記（Sa8）に記載の遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球が通過可能な通過検出手段（ゲート）と、

前記通過検出手段による通過検出に基づき前記図柄とは異なる普通図柄を変動表示する普通図柄変動表示手段（第2図柄表示装置41）と、を備え、

前記普通図柄の変動表示が当選すると、通常状態よりも前記始動用可変入球手段が前記開状態となり易い

ことを特徴とする遊技機。

20

【0207】

前記（Sa9）に記載の遊技機によれば、遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。すなわち、前記（Sa9）に記載の遊技機によれば、普通図柄の変動表示が当選すると始動用可変入球手段が開状態となり易いので、始動用可変入球手段は、確実に遊技機の興趣性を向上させることができるようになっていっている。

【0208】

（Sa10）前記（Sa1）ないし前記（Sa9）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記所定条件の成立に基づき前記変動表示手段における変動時間を設定する変動時間設定手段（CPU501）を備え、

前記第1状態において前記所定の上限回数以下の回数、前記所定の結果となる場合の前記変動表示は、少なくとも前記第1状態となる前の状態における前記変動表示の変動時間よりも短い時間が設定される

ことを特徴とする遊技機。

30

【0209】

前記（Sa10）に記載の遊技機によれば、遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。すなわち、前記（Sa10）に記載の遊技機によれば、第1状態において短い変動時間で連続して所定の結果を発生させることができるので、所定の結果が発生しやすくなり、確実に遊技機の興趣性が向上する。

【0210】

（Sa11）前記（Sa1）ないし前記（Sa10）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第1状態における最後の変動表示の結果が前記所定の結果のうち第1所定結果（時短（1）付き当たり）となることに応じ、前記第1状態の終了後の状態を前記変動表示の結果が前記第1所定結果とならないことが終了の条件である前記異なる状態とするか、または、前記第1状態における最後の変動表示の結果が第2所定結果（通常当たり）となることに応じ、前記第1状態の終了後の状態を前記特定の結果となる前の状態にすることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

40

【0211】

50

前記（S a 1 1）に記載の発明によれば、第 1 状態における最後の変動表示の結果が第 1 所定結果になるか第 2 所定結果になるかにより、その後の状態を、再び変動表示の結果が所定の結果となる状態となるか否かを期待させることができる。

【0 2 1 2】

（S a 1 2） 前記（S a 1 1）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第 1 状態における変動表示の結果が第 3 所定結果（時短（2）付き当たり）となることに応じ、前記第 1 状態の終了後の状態を前記第 1 状態の開始時の状態にすることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0 2 1 3】

前記（S a 1 2）に記載の発明によれば、第 1 状態における変動表示の結果が第 3 所定結果になるか否かにより、第 1 状態の開始時の状態となるか否かを期待させることができる。

【0 2 1 4】

（S a 1 3） 前記（S a 1 1）または前記（S a 1 2）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記異なる状態における変動表示で付与された特典に応じて、前記異なる状態を維持するか、前記異なる状態を前記第 1 状態とするか、または前記異なる状態を前記所定条件の成立前の状態とすることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0 2 1 5】

前記（S a 1 3）に記載の発明によれば、異なる状態における変動表示の結果により、異なる状態を維持するか、異なる状態を第 1 状態とするか、または異なる状態を所定条件の成立前の状態とするかの 3 通りの動作のうちのいずれかになる。異なる状態後にとりうる変動表示の結果の種類が多様なので、異なる状態における変動表示の興趣性を向上することができる。

【0 2 1 6】

（S a 1 4） 前記（S a 1）ないし前記（S a 1 0）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第 1 状態における最後の変動表示の結果が第 2 所定結果となることに応じ、前記第 1 状態の終了後の状態を前記特定の結果となる前の状態にすることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0 2 1 7】

前記（S a 1 4）に記載の発明によれば、第 1 状態における最後の変動表示の結果が第 2 所定結果になるか否かにより、特定の結果となる前の状態となるか否かを期待させることができる。

【0 2 1 8】

（S a 1 5） 前記（S a 1）ないし前記（S a 1 1）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第 1 状態において上限が所定回数である複数回の変動表示が可能であり、

前記状態制御手段は、前記第 1 状態において変動表示の結果が、前記特定の結果となることに応じ、前記所定回数より多い回数だけ変動表示を連続させることを可能とする

ことを特徴とする遊技機。

【0 2 1 9】

前記（S a 1 5）に記載の発明によれば、第 1 状態において特定の結果が出ることによって、変動表示の連続回数の上限を超えて変動表示を連続させることができる。

【0 2 2 0】

（S a 1 6） 前記（S a 1）ないし前記（S a 1 5）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

10

20

30

40

50

前記第 1 状態は、演出上の状態であって、

前記状態制御手段は、

前記変動表示の結果が特定の結果（時短（2）付き当たり）となった後の状態を演出上の前記第 1 状態（演出上の連チャンゾーン）とすることが可能であり、

演出上の前記第 1 状態において前記変動表示の結果が所定の上限回数以下の回数、前記特定の結果よりも発生し易く前記特定の結果よりも遊技者にとっての価値が低い所定の結果（時短 1 付き当たり、通常当たり、外れ）となることを、演出上の前記第 1 状態の終了条件とすることが可能であり、

演出上の前記第 1 状態における最後のまたは最後に到るまでの所定のタイミングの変動表示の結果が前記所定の結果となることに応じ、演出上の前記第 1 状態の終了後の状態を前記第 1 状態とは異なる演出上の状態（演出上のドキドキゾーン）とすることが可能である

10

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0221】

前記（S a 1 6）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（S a 1 6）に記載の遊技機によれば、変動表示の結果が特定の結果となった後に発生する演出上の第 1 状態は、変動表示の結果が連続して所定の結果となるまで終了しない場合と、最後に到るまでの所定のタイミングで終了する場合とがあるので、遊技者は変動表示の結果が連続して所定の結果となるまで確実に、第 1 状態に係る演出を楽しむことができる。また、遊技者にとって好ましくない結果になることが先読みされているような場合は、第 1 状態に係る演出を最後まで遊技者に見せ続ける必要はないので、遊技者は変動表示の結果が最後に到るまでの所定のタイミングで、第 1 状態とは異なる状態に係る演出を楽しむこともできる。

20

#### 【0222】

< 課題 S b >

従来、この種の遊技機として、例えば、変動表示の結果として所定の当たり結果が発生した後、時短状態、確変状態などの特典を付与するものがある（例えば、特開 2 0 1 3 - 4 2 9 3 6 号公報、第 9 頁）。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、時短状態、確変状態などの特典を付与しても、遊技が単調になり易いため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることができない、という問題がある。

30

下記（S b 1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記（S b 1）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

#### 【0223】

（S b 1）遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

所定条件の成立に基づき図柄を変動表示する変動表示手段（第 3 図柄表示装置 4 2）と

、遊技に関する状態を制御することが可能な状態制御手段（主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1）と、を備え、

40

前記状態制御手段は、遊技中に少なくとも第 1 状態（連チャンゾーン）、第 2 状態（ドキドキゾーン）を発生させることが可能であり、

前記第 1 状態において前記変動表示の結果が第 1 特定結果（通常当たり）または第 2 特定結果（時短（1）付き当たり）に当選すると、その後、遊技者にとって不利な状態とはなり難く、

前記第 2 状態において前記第 2 特定結果に当選すると、その後、前記不利な状態とはなり難く、

前記第 2 状態において前記第 2 特定結果に当選した後の状態は、遊技者にとって有利な状態（ドキドキゾーン）であり、

50

前記第 2 状態において前記第 1 特定結果に当選した後の状態は、前記第 2 状態において前記第 2 特定結果に当選した後の状態よりも遊技者にとって不利な状態（通常状態）である

ことを特徴とする遊技機。

【0224】

前記（S b 1）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（S b 1）に記載の遊技機によれば、第 1 状態において第 1 特定結果に当選するか、第 2 状態において第 1 特定結果に当選するかによって、その後、特定状態における遊技者に不利な状態となるか否かが変わるので、ある種別の当選結果となった場合にその後の状態を多様なものとするすることができる。その結果、遊技の興趣性を向上させることができる。

10

【0225】

（S b 2）前記（S b 1）に記載の遊技機において、

前記第 1 状態において前記不利な状態とならない場合は、遊技者に有利な結果が発生することが可能となり、

前記第 2 状態において前記不利な状態となる場合は、遊技者に有利な結果が発生しやすい状態から転落する状態である

ことを特徴とする遊技機。

【0226】

前記（S b 2）に記載の遊技機によれば、第 1 状態において第 1 特定結果に当選するか、第 2 状態において第 1 特定結果に当選するかによって、遊技者に有利な結果が連続して発生することが可能な状態が維持されるか否かが異なるので、第 1 特定結果となった場合でも、その後の状態を多様なものとするすることができる。

20

【0227】

（S b 3）前記（S b 1）または前記（S b 2）に記載の遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能な開状態と、該遊技球を入球し難い閉状態とに可変可能な可変入球手段（特図 2 用始動入賞装置 3 3 b）を備え、

前記第 2 状態においては、前記可変入球手段に入球し易いという特典（時短）が付与される

ことを特徴とする遊技機。

30

【0228】

前記（S b 3）に記載の遊技機によれば、第 2 状態においては、可変入球手段に入球し易いという特典が付与されるので、第 2 状態を遊技者にとって遊技的な価値のあるものとするすることができる。

【0229】

（S b 4）前記（S b 3）に記載の遊技機において、

前記第 2 状態において発生する前記不利な状態とは、前記第 2 状態において前記特典を失う状態である

ことを特徴とする遊技機。

【0230】

前記（S b 4）に記載の遊技機によれば、第 2 状態において第 1 特定結果に当選すると、第 2 状態において可変入球手段に入球しにくくなるので、第 1 状態における第 1 特定結果の当選後の状態と、第 2 状態における第 1 特定結果の当選後の状態とを、確実に差を付けることができる。

40

【0231】

（S b 5）前記（S b 4）に記載の遊技機において、

前記第 2 状態における変動表示の結果が前記第 2 特定結果である場合に前記特典が継続され、前記第 2 状態における変動表示の結果が前記第 1 特定結果である場合に前記特典が消失される

ことを特徴とする遊技機。

50

【 0 2 3 2 】

前記（ S b 5 ） に記載の遊技機によれば、第 2 状態における変動表示の結果が第 2 特定結果である場合に、上述の特典が継続され、第 2 状態における変動表示の結果が第 1 特定結果である場合にこの特典が消失されるので、第 2 状態における変動表示の結果が第 1 特定結果であるか第 2 特定結果であるか否かに期待感を持たせることができる。

【 0 2 3 3 】

（ S b 6 ） 前記（ S b 1 ） ないし前記（ S b 5 ） のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記第 1 状態において前記第 1 特定結果に当選すると、その後、遊技者に有利な状態となる

10

ことを特徴とする遊技機。

【 0 2 3 4 】

前記（ S b 6 ） に記載の遊技機によれば、第 1 状態において第 1 特定結果に当選するか、第 2 状態において第 1 特定結果に当選するかによって、その後、特定状態における遊技者に有利な状態となるか否かが変わるので、ある種別の当選結果となった場合にその後の状態を多様なものとすることができる。その結果、遊技の興趣性を向上させることができる。

【 0 2 3 5 】

（ S b 7 ） 前記（ S b 6 ） に記載の遊技機において、

前記第 1 状態において発生する前記遊技者に有利な状態は、次回以降の変動表示においても遊技者に有利な結果となり易い状態が継続することである

20

ことを特徴とする遊技機。

【 0 2 3 6 】

前記（ S b 7 ） に記載の遊技機によれば、第 1 状態において第 1 特定結果に当選すると、次回以降の変動表示において遊技者にとって有利な結果となり易い状態が継続するので、第 1 状態を第 2 状態よりも有利にすることができる。

【 0 2 3 7 】

（ S b 8 ） 前記（ S b 2 ） ないし前記（ S b 7 ） のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第 1 状態における特定回数目までの変動表示の結果が前記第 2 特定結果である場合は前記第 1 状態が継続され、第 1 状態における前記特定回数目の変動表示の結果が前記第 2 特定結果である場合は前記第 1 状態を前記第 2 状態に移行する

30

ことを特徴とする遊技機。

【 0 2 3 8 】

前記（ S b 8 ） に記載の遊技機によれば、第 1 状態において、特定回数目までに第 2 特定結果に当選するか、特定回数目に第 2 特定結果に当選するかによって、その後の状態の有利、不利が異なるので、第 1 状態において第 2 特定結果に当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。なお、その後の状態の有利、不利とは、第 1 状態において、特定回数目までに第 2 特定結果に当選すれば、第 1 状態が継続されるという有利な状態が続き、特定回数目に第 2 特定結果に当選すれば、第 2 状態に移行されても不利

40

な状態になることである。

【 0 2 3 9 】

（ S b 9 ） 前記（ S b 1 ） ないし前記（ S b 8 ） のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第 1 状態における特定回数目までの変動表示の結果が前記第 1 特定結果である場合は前記第 1 状態が継続され、前記第 1 状態における前記特定回数目の変動表示の結果が前記第 1 特定結果である場合は前記第 1 状態が終了される

ことを特徴とする遊技機。

【 0 2 4 0 】

前記（ S b 9 ） に記載の遊技機によれば、第 1 状態において、特定回数目までに第 1 特

50

定結果に当選するか、特定回数目に第1特定結果に当選するかによって、その後の状態の有利、不利が異なるので、第1状態において第1特定結果に当選した場合でも、その後の状態を多様なものとする事ができる。なお、その後の状態の有利、不利とは、第1状態において、特定回数目までに第1特定結果に当選すれば、第1状態が継続されるという有利な状態が続き、特定回数目に第1特定結果に当選すれば、第1状態が終了されるという不利な状態になることである。

【0241】

(S b 1 0) 前記(S b 1)ないし前記(S b 9)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記所定結果は、前記第1特定結果及び第2特定結果と異なる第3特定結果を含み、

前記状態制御手段は、前記第1状態における特定回数の最後の変動表示の結果が前記第3特定結果である場合は前記第1状態を新たに発生させ、前記第1状態における前記特定回数の最後の変動表示に至るまでの変動表示の結果が前記第3特定結果である場合は現在の前記第1状態を終了させ、前記第1状態を新たに発生させる

ことを特徴とする遊技機。

10

【0242】

前記(S b 1 0)に記載の遊技機によれば、第1状態において、特定回数の最後に第3特定結果に当選するか、特定回数の最後の変動表示に至るまでに第3特定結果に当選するかによって、その後の状態の有利さが異なるので、第1状態において第3特定結果に当選した場合でも、その後の状態を多様なものとする事ができる。なお、その後の状態の有利さとは、第1状態において、特定回数の最後に第3特定結果に当選すれば、その時点から第1状態が新たに発生するという有利な状態になり、特定回数の最後の変動表示に至るまでに第3特定結果に当選すれば、上述よりも短い期間、第1状態を発生させるという有利な状態になることである。

20

【0243】

(S b 1 1) 前記(S b 3)ないし前記(S b 1 0)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第1状態においては、所定期間、前記特典が付与され、前記第2状態においては、前記所定期間よりも短い期間、前記特典が付与される

ことを特徴とする遊技機。

30

【0244】

前記(S b 1 1)に記載の発明によれば、第1状態になるか第2状態になるかによって、有利、不利が異なるので、遊技に関する状態そのものを多様なものとする事ができる。なお、上述の有利、不利とは、第1状態であれば、可変入球手段に入球し易い期間が長いという有利な状態であり、第2状態であれば、可変入球手段に入球し易い期間が短いという不利な状態になることである。

【0245】

(S b 1 2) 前記(S b 3)ないし前記(S b 1 1)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記特典が付与されない第3状態を発生させることが可能であり、前記第1状態における特定回数目の変動表示の結果が前記第1特定結果である場合に前記第1状態を前記第3状態に移行することが可能であり、前記第1状態における前記特定回数目までの変動表示の結果が前記第1特定結果である場合に前記第1状態を前記第3状態に移行させないことが可能である

ことを特徴とする遊技機。

40

【0246】

前記(S b 1 2)に記載の遊技機によれば、第1状態において、特定回数目に第1特定結果に当選するか、特定回数目までに第1特定結果に当選するかによって、その後の状態の有利、不利が異なるので、第1状態において第1特定結果に当選した場合でも、その後の状態を多様なものとする事ができる。なお、その後の状態の有利とは、第1状態にお

50

いて、特定回数目までに第1特定結果に当選する場合に、第1状態が維持されるため、第3状態に移行されないことであり、その後の状態の不利とは、特定回数目に第1特定結果に当選する場合に、上述した特典が付与されない第3状態に移行されることである。

【0247】

(S b 1 3) 前記(S b 1 2)に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第3状態における変動表示の結果が前記第3特定結果である場合に、前記第3状態を前記第1状態に移行させることが可能であり、前記第3状態における変動表示の結果が前記第1特定結果である場合に、前記第3状態を前記第1状態に移行させないことが可能である

ことを特徴とする遊技機。

10

【0248】

前記(S b 1 3)に記載の遊技機によれば、第3状態において、第3特定結果に当選するか、第1特定結果に当選するかに応じて、その後の状態の有利、不利を異ならせることができる。このように構成することで、例えば、第1状態から第3状態に転落することがあったとしても、第1状態を復活させることができる可能性が生じる。第3状態の遊技状態が上述した特典の付与が可能な第1状態に移行する可能性があるため、第3状態の遊技に対する興趣性を向上することができる。

【0249】

(S b 1 4) 前記(S b 1)ないし前記(S b 1 3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第1状態において前記変動表示の結果が前記不利な状態となる結果になる確率は、第2状態において前記不利な状態となる結果になる確率よりも低い

ことを特徴とする遊技機。

20

【0250】

前記(S b 1 4)に記載の遊技機によれば、第1状態において不利な状態となる確率の方が、第2状態において不利な状態となる確率よりも低いので、所定結果となった後の状態の有利、不利を異ならせて、所定結果となった後の状態を多様なものとすることができる。なお、所定結果となった後の状態の有利とは、第1状態において不利な状態となる確率が低いことにより、遊技者に有利な状態が続き易いことであり、所定結果となった後の状態の不利とは、第2状態において不利な状態となる確率が高いことにより、遊技者に有利な状態が終了し易いことである。

30

【0251】

<課題Sc>

従来、この種の遊技機として、例えば、変動表示の結果として所定の当たり結果が発生した後、時短状態、確変状態などの特典を付与するものがある(例えば、特開2013-42936号公報、第9頁、図43)。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、時短状態、確変状態などの特典を付与しても、遊技が単調になり易いため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることができない、という問題がある。

40

下記(S c 1)に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記(S c 1)に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【0252】

(S c 1) 遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球を第1所定条件(ヘソ入賞)の成立とする第1始動用入球手段(特図1用始動入賞装置33a)と、

前記遊技領域を流下する遊技球の通過を検出する通過検出手段(ゲート)と、

前記通過検出手段での遊技球の通過の検出を契機として開状態と閉状態とに可変可能であって、前記開状態において前記遊技領域を流下する遊技球の入球を第2所定条件(電子

50

ユー入賞)の成立とする第2始動用入球手段(特図2用始動入賞装置33b)と、  
第1所定条件または第2所定条件いずれかの成立に基づいて図柄を変動表示することが可能な変動表示手段(第3図柄表示装置42)と、

前記変動表示の結果が所定結果(当たり)となった場合に、所定回数、開状態と閉状態とに開閉可能とされる開閉入球手段(V入賞装置31、可変入賞装置32)と、

遊技中に少なくとも、非特定状態(通常状態)と、前記開閉入球手段が開閉される開閉状態と、前記開閉状態の終了後において前記非特定状態よりも遊技者にとって有利な特定状態(時短状態)を発生させることが可能な状態制御手段(主制御装置261のCPU501)と、を備え、

前記状態制御手段は、

前記非特定状態において前記第2所定条件を成立させ難く、前記特定状態において前記第2所定条件を成立させ易いように設定し、

前記特定状態において前記第1所定条件を成立させるよりも、前記第2所定条件を成立させる方が前記変動表示を発生させやすいように設定し、

前記特定状態には、第1特定状態(時短(1))と、前記第1特定状態よりも有利な第2特定状態(時短(2))があり、

前記状態制御手段は、

前記第1特定状態において所定期間、前記第2所定条件を成立させ易い状態とし、前記第2特定状態において前記所定期間よりも長い期間、前記第2所定条件を成立させ易い状態とするように設定し、

前記非特定状態において前記第1所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合の方が、前記特定状態において前記第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合よりも、前記第2特定状態が発生し易いように設定することを特徴とする遊技機。

#### 【0253】

前記(S c 1)に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記(S c 1)に記載の遊技機によれば、非特定状態において第1所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合の方が、特定状態において第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合よりも、特定状態が発生し易いので、遊技者に対して、特定状態における変動表示の結果が所定結果となることだけでなく、非特定状態における変動表示の結果が所定結果となることに対しても、遊技者に高い関心を持たせることができる。

#### 【0254】

(S c 2) 前記(S c 1)に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合、前記第2特定状態を発生させることが可能であることを特徴とする遊技機。

#### 【0255】

前記(S c 2)に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記(S c 2)に記載の遊技機によれば、第2特定状態が発生する方法として、第1所定条件の成立を目指すルートと、第2所定条件の成立を目指すルートの2つがある。したがって、遊技者が第1所定条件に係る遊技、第2所定条件に係る遊技のいずれを行っていても、遊技者にとって有利な第2特定状態を発生させる可能性がある。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

#### 【0256】

(S c 3) 前記(S c 1)または前記(S c 2)に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合であって前記遊技領域を流下する遊技球が前記遊技領域に設けられた特定領域(V入賞口31a)を通過した場合に、前記第1特定状態と前記第

10

20

30

40

50

2 特定状態が発生するように設定することを特徴とする遊技機。

【0257】

前記（Sc3）に記載の遊技機によれば、遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。すなわち、前記（Sc3）に記載の遊技機によれば、第1特定状態と第2特定状態は、遊技球が特定領域を通過すれば発生するので、いずれの特定状態を発生させることができるルートが設けられていることになる。したがって、遊技機の興趣性は確実に向上する。

【0258】

（Sc4）前記（Sc3）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合であって前記遊技領域を流下する遊技球が前記特定領域を通過した場合に、前記第2特定状態が前記第1特定状態よりも発生し難く設定することを特徴とする遊技機。

10

【0259】

前記（Sc4）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Sc4）に記載の遊技機によれば、比較的有利な第2特定状態が比較的不利な第1特定状態よりも発生にくい状態を発生させることができ、第2特定状態の希少性が増す。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

20

【0260】

（Sc5）前記（Sc3）ないし前記（Sc4）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果のうちの特別結果（直撃大当たり）となる場合に、前記特定領域への遊技球の入球なしに前記第2特定状態が発生するように設定することを特徴とする遊技機。

【0261】

前記（Sc5）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Sc5）に記載の遊技機によれば、第2所定条件の成立を目指す遊技中において、特定領域への入球に依らずに特別結果が設けられている。このようにすれば、第1所定条件の成立を目指す遊技と第2所定条件の成立を目指す遊技との差異が明確となる。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

30

【0262】

（Sc6）前記（Sc5）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、

前記非特定状態において前記第1所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合も、前記特定状態において前記第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特別結果となる場合も、前記特定領域へ遊技球が入球した場合と比べて前記第2特定状態が発生し易いように設定することを特徴とする遊技機。

40

【0263】

前記（Sc6）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Sc6）に記載の遊技機によれば、第2特定状態を発生させる方法として、非特定状態において第1所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合に発生させるルート（通常ルート）と、特定状態において第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が特別結果となる場合に発生させるルート（特別ルート）と、特定状態において第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合

50

に特定領域を通過させるルート（特定ルート）の3つがある。第2特定状態を発生させやすいという意味で、通常ルートと特別ルートを特定ルートよりも有利にすることで、互いのルートに違いを出させることができる。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【0264】

（Sc7）前記（Sc1）ないし前記（Sc6）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記特定状態において遊技球の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間の方が、前記非特定状態において遊技球の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間よりも短くなるように設定する

10

ことを特徴とする遊技機。

【0265】

前記（Sc7）に記載の遊技機によれば、特定状態において遊技球の通過の検出から可変入球手段が開状態となるまでの時間の方が、非特定状態において遊技球の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間よりも短いので、遊技者に対して、非特定状態における変動表示の結果が所定結果となることだけでなく、特定状態における変動表示の結果が所定結果となることに対しても、遊技者に高い関心を持たせることができる。

【0266】

（Sc8）前記（Sc1）ないし前記（Sc7）のいずれか1つに記載の遊技機において、

20

前記状態制御手段は、前記第1特定状態において所定期間、前記第2始動用入球手段に遊技球を入球させる遊技が行われ、前記第2特定状態において前記所定期間よりも長い期間、前記第2始動用入球手段に遊技球を入球させる遊技が行われるように設定する

ことを特徴とする遊技機。

【0267】

前記（Sc8）に記載の遊技機によれば、第1特定状態において所定期間、遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果を所定結果になり易くし、第2特定状態において所定期間よりも長い期間、遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果を所定結果になり易くされているので、遊技者に対して、非特定状態における変動表示の結果が所定結果となることだけでなく、特定状態における変動表示の結果が所定結果となることに対しても、遊技者に高い関心を持たせることができる。

30

【0268】

（Sc9）前記（Sc1）ないし前記（Sc8）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記非特定状態において前記第1所定条件の成立に伴う変動表示の結果により前記非特定状態を前記特定状態に移行させることが可能であり、

前記変動表示手段は、前記特定状態における変動表示開始の前から開始される所定期間において前記第2所定条件が成立した回数に応じて動作する

ことを特徴とする遊技機。

【0269】

40

前記（Sc9）に記載の遊技機によれば、特定状態の移行の前から開始される所定期間において第2所定条件が成立した回数に応じて複数回の変動表示がなされるので、遊技者に対して、非特定状態における変動表示の結果が所定結果となることだけでなく、特定状態における変動表示の結果が所定結果となることに対しても、遊技者に高い関心を持たせることができる。

【0270】

（Sc10）前記（Sc1）ないし前記（Sc9）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記変動表示の結果により遊技球の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間が短くなる特典の付与が可能であり、

50

前記特典は、前記非特定状態よりも前記特定状態の方が付与され易いことを特徴とする遊技機。

【0271】

前記（Sc10）に記載の遊技機によれば、変動表示の結果により遊技球の通過の検出から可変入球手段が開状態となるまでの時間が短くなる特典が特定状態において付与されやすく、非特定状態において付与されにくくなっている。従って、当該遊技機によれば、遊技者に対して、非特定状態における変動表示の結果が所定結果となることだけでなく、特定状態における変動表示の結果が所定結果となることに対しても、遊技者に高い関心を持たせることができる。

【0272】

<課題Sd>

従来、この種の遊技機としては、変動表示の結果として所定の当たり結果が発生した後、時短状態、確変状態などの特典を付与するものがある（例えば、特開2013-42936号公報、第9頁、図43）。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、時短状態、確変状態などの特典を付与しても、遊技が単調になり易いため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることができない、という問題がある。

下記（Sd1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記（Sd1）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【0273】

（Sd1） 遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球を第1所定条件（ヘソ入賞）の成立とする第1始動入球手段（特図1用始動入賞装置33a）と、

前記遊技領域を流下する遊技球の通過を検出する通過検出手段（ゲート）と、

前記通過検出手段での遊技球の通過の検出を契機として開状態と閉状態とに可変可能であって、前記開状態において前記遊技領域を流下する遊技球の入球を第2所定条件（電チュー入賞）の成立とする第2始動入球手段（特図2用始動入賞装置33b）と、

第1所定条件または第2所定条件いずれかの成立に基づいて図柄を変動表示することが可能な変動表示手段（第3図柄表示装置42）と、

前記変動表示の結果が所定結果（当たり）となった場合に、所定回数、開状態と閉状態とに開閉可能とされる開閉入球手段（V入賞装置31、可変入賞装置32）と、

遊技中に少なくとも、非特定状態（通常状態）と、前記開閉入球手段が開閉される開閉状態と、前記開閉状態の終了後において前記非特定状態よりも遊技者にとって有利な特定状態（時短状態）を発生させることが可能な状態制御手段（主制御装置261のCPU501）と、を備え、

前記状態制御手段は、

前記非特定状態において前記第1所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果のうち前記特定状態を発生させる特定結果（時短付き当たり）となった方が、前記特定状態において前記第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特定結果となったときよりも遊技上の価値が高くなるように設定しており、

前記特定結果は、少なくとも、第1特定結果（時短（1）付き当たり）と、前記第1特定結果よりも遊技上の価値が高い第2特定結果（時短（2）付き当たり）を有し、

前記状態設定手段は、

前記非特定状態において前記第1所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となった方が、前記特定状態において前記第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となったときよりも、前記第2特定結果となり易いように設定する

ことを特徴とする遊技機。

【0274】

10

20

30

40

50

前記（S d 1）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（S d 1）に記載の遊技機によれば、非特定状態において所定結果のうち特定状態を発生させる特定結果となった方が、特定状態において特定結果となったときよりも遊技者に有利な状態となるので、非特定状態において特定結果が生じる場合における特定結果の意義と、特定状態において特定結果が生じる場合における特定結果の意義とを互いに異ならせることができる。このように構成すれば、特定状態と非特定状態の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

【0275】

（S d 2） 前記（S d 1）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は前記特定状態において前記第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特定結果となる場合、前記第2特定結果を発生させることが可能であることを特徴とする遊技機。

10

【0276】

前記（S d 2）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（S d 2）に記載の遊技機によれば、第2特定結果が発生する方法として、第1所定条件の成立を目指すルートと、第2所定条件の成立を目指すルートの2つがある。したがって、遊技者が第1所定条件に係る遊技、第2所定条件に係る遊技のいずれを行っていても、遊技者にとって有利な第2特定結果を発生させる可能性がある。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

20

【0277】

（S d 3） 前記（S d 1）または前記（S d 2）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特定結果となる場合であって前記遊技領域を流下する遊技球が前記遊技領域に設けられた特定領域を通過した場合に、前記第1特定結果と前記第2特定結果が発生するように設定する

ことを特徴とする遊技機。

【0278】

前記（S d 3）に記載の遊技機によれば、遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。すなわち、前記（S d 3）に記載の遊技機によれば、第1特定状態と第2特定状態は、遊技球が特定領域を通過すれば発生するので、いずれの特定状態を発生させることができるルートが設けられていることになる。したがって、遊技機の興趣性は確実に向上する。

30

【0279】

（S d 4） 前記（S d 3）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特定結果となる場合であって前記遊技領域を流下する遊技球が前記遊技領域に設けられた特定領域を通過した場合に、前記第2特定結果が前記第1特定結果よりも発生し難く設定する

ことを特徴とする遊技機。

40

【0280】

前記（S d 4）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（S d 4）に記載の遊技機によれば、比較的有利な第2特定状態が比較的不利な第1特定状態よりも発生にくい状態を発生させることができ、第2特定状態の希少性が増す。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【0281】

（S d 5） 前記（S d 4）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第2所定条件の成立に基づく変動表示

50

の結果が前記所定結果のうちの特別結果（直撃大当たり）となる場合に、前記特定領域への遊技球の入球なしに前記第2特定結果と同じ状態（時短（2）状態）が発生するように設定する

ことを特徴とする遊技機。

【0282】

前記（S d 5）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（S d 5）に記載の遊技機によれば、第2所定条件の成立を目指す遊技中において、特定領域への入球に依らずに特別結果が設けられている。このようにすれば、第1所定条件の成立を目指す遊技と第2所定条件の成立を目指す遊技との差異が明確となる。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

10

【0283】

（S d 6） 前記（S d 5）に記載の遊技機において、前記状態制御手段は、

前記非特定状態において前記第1所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特定結果となる場合も、前記特定状態において前記第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特別結果となる場合も、前記特定領域へ遊技球が入球した場合と比べて前記第2特定結果と同じ状態が発生し易いように設定する

ことを特徴とする遊技機。

【0284】

前記（S d 6）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（S d 6）に記載の遊技機によれば、第2特定結果と同じ状態を発生させる方法として、非特定状態において第1所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合に発生させるルート（通常ルート）と、特定状態において第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が特別結果となる場合に発生させるルート（特別ルート）と、特定状態において第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合に特定領域を通過させるルート（特定ルート）の3つがある。第2特定結果と同じ状態を発生させやすいという意味で、通常ルートと特別ルートを特定ルートよりも有利にすることで、互いのルートに違いを出させることができる。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

20

30

【0285】

（S d 7） 前記（S d 1）ないし前記（S d 6）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定結果は、遊技球の通過の検出を契機とする普通図柄の変動開始から前記普通図柄の変動の結果が当選結果となることによって前記第2始動用入球手段が開状態となるまでの時間が短くなる特典を付与するものである

ことを特徴とする遊技機。

【0286】

前記（S d 7）に記載の遊技機によれば、特定結果が通過検出手段における遊技球の通過の検出から第2始動用入球手段が開状態となるまでの時間が短くなる特典を付与するものなので、非特定状態、特定状態のいずれにおいても特定結果は遊技者にとって有利である。その上で、非特定状態における特定結果の方が特定状態における特定結果よりも有利なので、遊技者としては、特定結果に係る利益を享受しつつ、状態により更なる利益を得ることができる。このようにすれば、一層興趣性が高められた遊技機を提供することができる。

40

【0287】

（S d 8） 前記（S d 1）ないし前記（S d 7）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記非特定状態において前記第1所定条件の成立に伴う変動表示の結果により前記非特定状態を前記特定状態に移行させることが可能であり、

50

前記変動表示手段は、前記特定状態の移行の前から開始される所定期間において前記第2所定条件が成立した回数に応じて動作することを特徴とする遊技機。

【0288】

前記(Sd8)に記載の遊技機によれば、非特定状態から特定状態に移行する際、特定状態の移行の前から開始される所定期間において第2所定条件が成立した回数に応じて変動表示がなされるので、非特定状態における特定結果を確実に有利なものとすることができる。

【0289】

(Sd9) 前記(Sd1)ないし前記(Sd8)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記所定期間は、前記非特定状態における前記所定結果に伴う演出の終了から、特定状態における2回目の変動表示の開始までであることを特徴とする遊技機。

【0290】

前記(Sd9)に記載の遊技機によれば、第2所定条件が複数回成立するための時間を確保し、特定状態において複数の変動表示を確実に実行させることができるので、非特定状態における特定結果は更に有利なものとなる。

【0291】

(Sd10) 前記(Sd8)に記載の遊技機において、

前記変動表示手段は、前記特定状態における変動表示の開始から次の変動表示の開始までの所定期間において前記第2所定条件が成立した回数に応じて動作することを特徴とする遊技機。

【0292】

前記(Sd10)に記載の遊技機によれば、特定状態に関する所定期間を確実に非特定状態に関する所定期間よりも短くできるので、所定期間における第2所定条件の成立回数を所定期間における第2所定条件の成立回数よりも確実に少なくすることができる。したがって、非特定状態における特定結果は更に有利なものとなる。

【0293】

(Sd11) 前記(Sd1)ないし前記(Sd10)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記非特定状態において前記第2所定条件を成立させ難く、前記特定状態において前記第2所定条件を成立させ易いように設定することを特徴とする遊技機。

【0294】

前記(Sd11)に記載の遊技機によれば、非特定状態において第2所定条件を成立させ難く、特定状態において前記第2所定条件を成立させ易いので、特定結果に関して有利な非特定状態のみならず特定状態に対しても特定結果に関する遊技的価値とは異なる価値が付与されることになる。このように構成することで、非特定結果のみならず特定結果に対しても遊技者の関心を引くことができ、興趣性に優れた遊技機が提供できる。

【0295】

(Sd12) 前記(Sd1)ないし前記(Sd11)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第1所定条件を成立させるよりも、前記第2所定条件を成立させる方が前記変動表示を発生させやすいように設定することを特徴とする遊技機。

【0296】

前記(Sd12)に記載の遊技機によれば、特定状態において第1所定条件を成立させるよりも、第2所定条件を成立させる方が変動表示を発生させやすいので、特定状態には、前記(Sd1)において遊技者に与えられる利益とは異なる利益が付帯することになる

10

20

30

40

50

。これにより非特定状態だけでなく、特定状態に対しても遊技者に高い関心を持たせることができる。

【0297】

(S d 1 3) 前記(S d 1)ないし前記(S d 1 0)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第1特定結果において所定期間、遊技者にとって有利な状態とし、前記第2特定結果において前記所定期間よりも長い期間、遊技者にとって有利な状態とするように設定し、前記非特定状態において前記第1所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合よりも、前記特定状態において前記第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合の方が、前記特定結果が発生し易いように設定する

10

ことを特徴とする遊技機。

【0298】

前記(S d 1 3)に記載の遊技機によれば、非特定状態において第1所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合よりも、特定状態において第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合の方が、前記特定結果が発生し易いので、非特定結果のみならず特定結果に対しても遊技者の関心を引くことができ、興趣性に優れた遊技機が提供できる。

【0299】

(S d 1 4) 前記(S d 1)ないし前記(S d 1 3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

20

前記状態制御手段は、前記第1特定結果において所定期間、前記第2所定条件を成立させ易い状態とし、前記第2特定結果において前記所定期間よりも長い期間、前記第2所定条件を成立させ易い状態とするように設定する

ことを特徴とする遊技機。

【0300】

前記(S d 1 4)に記載の遊技機によれば、非特定状態において発生する第1特定結果において所定期間、第2所定条件を成立させ易く、特定状態において発生する第2特定結果において所定期間よりも長い期間、第2所定条件を成立させ易いので、非特定状態において特定結果が生じる場合における特定結果の意義と、特定状態において特定結果が生じる場合における特定結果の意義とを互いに異ならせることができる。このように構成すれば、特定状態と非特定状態の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

30

【0301】

(S d 1 5) 前記(S d 1)ないし前記(S d 1 4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第1特定結果が出た後、前記所定結果が出た場合に、所定期間、前記可変入球手段を開状態とし、前記第2特定結果が出た後、前記所定結果が出た場合に、前記所定期間よりも長い期間、前記可変入球手段を開状態とするように設定する

ことを特徴とする遊技機。

40

【0302】

前記(S d 1 5)に記載の遊技機によれば、特定状態に関する第1特定結果が出た後において遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果が所定結果である場合に、所定期間、可変入球手段を開状態とし、非特定状態に関する第2特定結果が出た後において遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果が所定結果である場合に、所定期間よりも長い期間、前記可変入球手段を開状態とするように設定するので、特定状態と非特定状態の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

【0303】

(S d 1 6) 前記(S d 1 5)に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記特定状態において遊技機の通過の検出から前記可変入球手段

50

が開状態となるまでの時間の方が、前記非特定状態において遊技機の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間よりも短くなるように設定する

ことを特徴とする遊技機。

【0304】

前記(S d 1 6)に記載の遊技機によれば、特定状態において遊技機の通過の検出から可変入球手段が開状態となるまでの時間の方が、非特定状態において遊技機の通過の検出から可変入球手段が開状態となるまでの時間よりも短くなるので、特定状態と非特定状態の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

【0305】

(S d 1 7) 前記(S d 1)ないし前記(S d 1 6)のいずれか1つに記載の遊技機において、 10

前記状態制御手段は、前記第1特定結果が出た後において所定期間、前記所定結果になり易くし、前記第2特定結果が出た後において前記所定期間よりも長い期間、前記所定結果になり易くするように設定する

ことを特徴とする遊技機。

【0306】

前記(S d 1 7)に記載の遊技機によれば、特定状態に関する第1特定結果が出た後において所定期間、遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果を所定結果になり易くし、特定状態に関する第2特定結果が出た後において所定期間よりも長い期間、遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果を前記所定結果になり易くするので、特定状態と非特定状態の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。 20

【0307】

<課題S e>

従来、この種の遊技機として、例えば、変動表示の結果として所定の当たり結果が発生した後、時短状態、確変状態などの特典が付与されるものがある(例えば、特開2013-42936号公報、第9頁、図43)。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、上述の特典が付与された状態において行われる演出が単調であるため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることができない、という問題がある

。 30  
下記(S e 0)、(S e 1)、(S e 1 8)に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記(S e 0)、(S e 1)、(S e 1 8)に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【0308】

(S e 0) 始動条件の成立に基づいて始動情報を所定数(5:1つの実行エリア、4つの保留エリア)まで記憶可能な記憶手段と、

前記始動情報に基づいて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選の結果に基づいて図柄の変動表示を行う変動表示手段と、 40

前記抽選の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行手段と、

遊技に関する状態を制御する状態制御手段と、を備えた遊技機において、

前記状態制御手段は、前記変動表示の結果が特定結果(時短(2)付き当たり)である場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な特定状態(連チャンゾーン)を発生させることが可能であり、

前記特定状態は、通常状態よりも前記始動条件が成立し易い状態(時短状態)を契機として発生する、前記変動表示の結果が連続して所定結果(通常当たり、時短(1)付き当たり、時短(2)付き当たり)となり易い状態であり、

前記演出実行手段は、前記特定状態において、前記記憶手段に記憶された前記始動情報の前記抽選の結果に基づいて、前記変動表示の結果として前記所定結果が連続して発生す 50

る可能性があることを示す特定演出（連チャン示唆演出）を実行することが可能であることを特徴とする遊技機。

【0309】

前記（Se0）に記載の遊技機によれば、特定状態において、記憶手段に記憶された始動情報の抽選の結果に基づいて、変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを、特定演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。したがって、特定状態における演出が単調になることを防ぎ、特定状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

【0310】

（Se1）始動条件の成立に基づいて始動情報を所定数（5：1つの実行エリア、4 10  
つの保留エリア）まで記憶可能な記憶手段と、

前記始動情報に基づいて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選の結果に基づいて図柄の変動表示を行う変動表示手段と、

前記始動情報に基づいて前記抽選の結果を先読みする先読み手段と、

前記先読みの結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行手段と、

遊技に関する状態を制御する状態制御手段と、を備えた遊技機において、

前記状態制御手段は、前記変動表示の結果が特定結果（時短（2）付き当たり）である場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な特定状態（連チャンゾーン）を発生させることが可能であり、

前記特定状態は、通常状態よりも前記始動条件が成立し易い状態（時短状態）を契機として発生する、前記変動表示の結果が前記所定数（5）連続して所定結果（通常当たり、 20  
時短（1）付き当たり、時短（2）付き当たり）となり易い状態であり、

前記演出実行手段は、前記特定状態において、前記記憶手段に記憶された前記始動情報の前記先読みの結果に基づいて、前記所定数（5）を超えて（6～10）前記変動表示の結果として前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特定演出（連チャン示唆演出）を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0311】

前記（Se1）に記載の遊技機によれば、特定状態において、記憶手段に記憶された始動情報の先読みの結果に基づいて、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを、特定演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。したがって、特定状態における演出が単調になることを防ぎ、特定状態における遊技の興趣性を向上させることができる。 30

【0312】

（Se2）前記（Se0）または（Se1）に記載の遊技機において、

前記特定状態（連チャンゾーン）は、該特定状態における通常状態よりも前記始動条件が成立し易い状態（時短状態）において前記記憶手段に前記始動情報を前記所定数（5）まで記憶可能であり、所定条件が成立した場合（変動表示が所定回数行われた場合）に前記始動条件が成立し易い状態（時短状態）が終了し、前記記憶手段に記憶された前記始動情報が前記抽選により全て消化された場合に終了する状態であって、 40

前記特定状態において記憶された前記始動情報は、前記変動表示の結果が前記所定結果となり易いものである

ことを特徴とする遊技機。

【0313】

前記（Se2）に記載の遊技機によれば、特定状態は、通常状態よりも始動条件が成立し易いので記憶手段に始動情報を所定数まで記憶可能であり、特定状態において記憶された始動情報は、変動表示の結果が所定結果となり易いものであるので、変動表示の結果として所定結果を連続して発生させることができる。

【0314】

（Se3）前記（Se1）または（Se2）のいずれか一つに記載の遊技機において、 50

前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定数目（５）に記憶された前記始動情報の前記先読みの結果に基づいて、前記特定演出を実行することが可能であることを特徴とする遊技機。

【０３１５】

前記（Ｓe 3）に記載の遊技機によれば、記憶手段に所定数目に記憶された始動情報の先読みの結果に基づいて、始動情報を記憶可能な所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【０３１６】

（Ｓe 4）前記（Ｓe 1）または（Ｓe 2）のいずれか一つに記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定数未満（１～４）に記憶された前記始動情報の前記先読みの結果に基づいて、前記特定演出を実行することが可能であることを特徴とする遊技機。

10

【０３１７】

前記（Ｓe 4）に記載の遊技機によれば、記憶手段に所定数未満に記憶された始動情報の前記先読みの結果に基づいて、始動情報を記憶可能な所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【０３１８】

（Ｓe 5）前記（Ｓe 0）ないし（Ｓe 4）のいずれか一つに記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記所定結果が連続して発生する回数に応じて前記特定演出の演出態様を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機。

20

【０３１９】

前記（Ｓe 5）に記載の遊技機によれば、特定演出の演出態様に応じて、変動表示の結果として所定結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。

【０３２０】

（Ｓe 6）前記（Ｓe 0）ないし（Ｓe 5）のいずれか一つに記載の遊技機において、前記記憶手段に前記始動情報が記憶されていることを示す記憶情報（当該を含む保留）を表示する記憶情報表示手段を備え、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記所定数（５）を超えて（６～１０）前記変動表示の結果として前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報（入賞時の保留変化）を前記記憶情報として表示することが可能であることを特徴とする遊技機。

30

【０３２１】

前記（Ｓe 6）に記載の遊技機によれば、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報を記憶情報として表示することで、始動情報を記憶可能な所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【０３２２】

（Ｓe 7）前記（Ｓe 0）ないし（Ｓe 6）のいずれか一つに記載の遊技機において、前記記憶手段に前記始動情報が記憶されていることを個別的に示す個別記憶情報を表示する個別記憶情報表示手段（保留ランプ）を備え、

40

前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記所定数を超えて前記変動表示の結果として前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報（レインボー表示）を前記個別記憶情報として表示することが可能であることを特徴とする遊技機。

【０３２３】

前記（Ｓe 7）に記載の遊技機によれば、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報を個別記憶情報として表示することで、始動情報を記憶可能な所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続し

50

て発生する可能性があることを認識させることができる。

【0324】

(Se8) 前記(Se6)または(Se7)に記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記特定演出として、表示されている前記記憶情報または前記個別記憶情報を前記特別記憶情報に変化(保留変化)させることが可能であることを特徴とする遊技機。

【0325】

前記(Se8)に記載の遊技機によれば、表示されている記憶情報または個別記憶情報を特別記憶情報に変化させることで、始動情報を記憶可能な所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

10

【0326】

(Se9) 前記(Se0)ないし(Se8)のいずれか一つに記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記特定演出として複数種類の演出が有る場合に、前記所定数(5)を超えて(6~10)前記所定結果が連続して発生する回数が多いほど、遊技者に認識され易い態様で、前記特定演出の態様を変化させることを特徴とする遊技機。

【0327】

前記(Se9)に記載の遊技機によれば、所定数を超えて所定結果が連続して発生する回数が多いほど、特定演出の態様の变化を、遊技者に認識され易くすることができる。

【0328】

(Se10) 前記(Se0)ないし(Se9)のいずれか一つに記載の遊技機において、前記所定数(5)に記憶された前記始動情報が前記所定数(5)を超えて(6、10)前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す前記特定演出は、前記所定数(5)に記憶された前記始動情報が前記所定数(5)を超えず(1~5)に前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出とは、演出の態様が異なることを特徴とする遊技機。

20

【0329】

前記(Se10)に記載の遊技機によれば、所定数に記憶された始動情報が所定数を超えて所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特定演出の演出態様になるか、所定数に記憶された始動情報が所定数を超えずに所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出の演出態様になるかに応じて、遊技者の興味を引き起こすことができる。

30

【0330】

(Se11) 前記(Se0)ないし(Se10)のいずれか一つに記載の遊技機において、前記特定演出は、前記所定数(5)に記憶された前記始動情報が前記所定数(5)を超えて(6、10)前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出と、前記所定数未満(1~4)に記憶された前記始動情報が前記所定数(5)を超えて(6~9)前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出とで、演出の態様が異なることを特徴とする遊技機。

40

【0331】

前記(Se11)に記載の遊技機によれば、特定演出が、所定数に記憶された始動情報が所定数を超えて所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出態様になるか、所定数未満に記憶された始動情報が所定数を超えて所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出態様になるかに応じて、遊技者の興味を引き起こすことができる。

【0332】

(Se12) 前記(Se0)ないし(Se11)のいずれか一つに記載の遊技機にお

50

いて、

前記所定数未満（１～４）に記憶された前記始動情報が前記所定数（５）を超えて（６～９）前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す前記特定演出は、前記所定数未満（１～４）に記憶された前記始動情報が前記所定数（５）を超えず（１～５）に前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出とは、演出の態様が異なることを特徴とする遊技機。

【０３３３】

前記（Ｓe 1 2）に記載の遊技機によれば、所定数未満に記憶された始動情報が所定数を超えて所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特定演出の演出態様になるか、所定数未満に記憶された始動情報が所定数を超えずに所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出の演出態様になるかに応じて、遊技者の興味を引き起こすことができる。

10

【０３３４】

（Ｓe 1 3 A） 前記（Ｓe 0）ないし（Ｓe 1 2）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記変動表示中の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

前記（Ｓe 1 3 A）に記載の遊技機によれば、変動表示中の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。

20

【０３３５】

（Ｓe 1 3 B） 前記（Ｓe 0）ないし（Ｓe 1 2）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記変動表示の開始前の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

前記（Ｓe 1 3 B）に記載の遊技機によれば、変動表示の開始前の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。

30

【０３３６】

（Ｓe 1 3） 前記（Ｓe 0）ないし（Ｓe 1 2）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記変動表示の結果が前記所定結果（通常当たり、時短（１）付き当たり、時短（２）付き当たり）である場合に、可変入球口を遊技球が入球し易い開状態としてから当該可変入球口を遊技球が入球し難い閉状態とするラウンド遊技を規定された回数行う特別遊技状態（大当たり状態）を発生させることが可能であり、

前記演出実行手段は、前記特別遊技状態中の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

40

前記（Ｓe 1 3）に記載の遊技機によれば、特別遊技状態中の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。

【０３３７】

（Ｓe 1 4） 前記（Ｓe 1 3）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特別遊技状態中の前記ラウンド遊技中に前記特定演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

前記（Ｓe 1 4）に記載の遊技機によれば、特別遊技状態中のラウンド遊技中に、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識す

50

ることができる。

【0338】

(Se15) 前記(Se13)に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特別遊技状態中のエンディング演出中に前記特定演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0339】

前記(Se15)に記載の遊技機によれば、特別遊技状態中のエンディング演出中に、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。

10

【0340】

(Se16) 前記(Se13)に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記所定数(5)を超えて(6~10)前記所定結果が連続して発生する回数に応じて前記エンディング演出の時間を異ならせることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0341】

前記(Se16)に記載の遊技機によれば、エンディング演出の時間に応じて、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。

【0342】

(Se17) 前記(Se13)に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記エンディング演出中の異なるタイミングで前記特定演出の結果を遊技者に報知することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

20

【0343】

前記(Se17)に記載の遊技機によれば、エンディング演出中の様々なタイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。

【0344】

(Se18) 始動条件の成立に基づいて始動情報を所定数(5)まで記憶可能な記憶手段と、

前記始動情報に基づいて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選の結果に基づいて図柄の変動表示を行う変動表示手段と、

前記抽選の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行手段と、

遊技に関する状態を制御する状態制御手段と、を備えた遊技機において、

前記状態制御手段は、前記変動表示の結果が特定結果(時短(2)付き当たり)である場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な特定状態(連チャンゾーン)を発生させることが可能であり、

前記特定状態は、通常状態よりも前記始動条件が成立し易い状態(時短状態)を契機として発生する、前記変動表示の結果が連続して所定結果(通常当たり、時短(1)付き当たり、時短(2)付き当たり)となり易い状態であり、

40

前記演出実行手段は、前記特定状態において、前記記憶手段に記憶された前記始動情報の前記抽選の結果に基づいて、前記変動表示の結果として所定結果が規定数(5)連続して発生する可能性があることを示す特定演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0345】

前記(Se18)に記載の遊技機によれば、特定状態において、記憶手段に記憶された始動情報の抽選の結果に基づいて、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを、特定演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。したがって、特定状態における演出が単調になることを防ぎ、特定状態における

50

遊技の興趣性を向上させることができる。

【0346】

(Se19) 前記(Se18)に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定数(5)に記憶された前記始動情報の前記抽選の結果に基づいて、前記特定演出を実行することが可能であることを特徴とする遊技機。

【0347】

前記(Se19)に記載の遊技機によれば、記憶手段に所定数に記憶された始動情報の抽選の結果に基づいて、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

10

【0348】

(Se20) 前記(Se18)に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定数未満(1~4)に記憶された前記始動情報の前記抽選の結果に基づいて、前記特定演出を実行することが可能であることを特徴とする遊技機。

【0349】

前記(Se20)に記載の遊技機によれば、記憶手段に所定数未満に記憶された始動情報の抽選の結果に基づいて、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【0350】

(Se21) 前記(Se18)ないし(Se20)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記所定結果が連続して発生する回数に応じて前記特定演出の演出態様を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機。

20

【0351】

前記(Se21)に記載の遊技機によれば、特定演出の演出態様に応じて、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。

【0352】

(Se22) 前記(Se18)ないし(Se21)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記記憶手段に前記始動情報が記憶されていることを示す記憶情報(当該を含む保留)を表示する記憶情報表示手段を備え、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記変動表示の結果として前記所定結果が前記規定数(5)連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報(入賞時の保留変化)を前記記憶情報として表示することが可能であることを特徴とする遊技機。

30

【0353】

前記(Se22)に記載の遊技機によれば、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報を記憶情報として表示することで、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

40

【0354】

(Se23) 前記(Se18)ないし(Se22)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記記憶手段に前記始動情報が記憶されていることを個別的に示す個別記憶情報を表示する個別記憶情報表示手段(保留ランプ)を備え、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記変動表示の結果として前記所定結果が前記規定数(5)連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報(レインボー表

50

示)を前記個別領域記憶情報として表示することが可能であることを特徴とする遊技機。

【0355】

前記(Se23)に記載の遊技機によれば、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報を個別領域記憶情報として表示することで、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【0356】

(Se24) 前記(Se22)または(Se23)に記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記特定演出として、表示されている前記記憶情報または前記個別記憶情報を前記特別記憶情報に変化(保留変化)させることが可能であることを特徴とする遊技機。 10

【0357】

前記(Se24)に記載の遊技機によれば、表示されている記憶情報または個別記憶情報を特別記憶情報に変化させることで、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【0358】

(Se25) 前記(Se18)ないし(Se24)のいずれか一つに記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記特定演出として複数種類の演出が有る場合に、前記所定結果が連続して発生する回数が多いほど、遊技者に認識され易い態様で、前記特定演出の態様を変化させることを特徴とする遊技機。 20

【0359】

前記(Se25)に記載の遊技機によれば、所定数を超えて所定結果が連続して発生する回数が多いほど、特定演出の態様の変化を、遊技者に認識され易くすることができる。

【0360】

(Se26) 前記(Se18)ないし(Se25)のいずれか一つに記載の遊技機において、前記所定数(5)に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数(5)連続して発生する可能性があることを示す前記特定演出は、前記所定数(5)に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数(5)連続して発生しない可能性があることを示す演出とは、演出の態様が異なることを特徴とする遊技機。 30

【0361】

前記(Se26)に記載の遊技機によれば、所定数目に記憶された始動情報に基づいて所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを示す特定演出の演出態様になるか、所定数目に記憶された始動情報に基づいて所定結果が規定数連続して発生しない可能性があることを示す演出の演出態様になるかに応じて、遊技者の興味を引き起こすことができる。 40

【0362】

(Se27) 前記(Se18)ないし(Se26)のいずれか一つに記載の遊技機において、前記特定演出は、前記所定数(5)に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数(5)連続して発生する可能性があることを示す演出と、前記所定数未満(1~4)に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数(5)連続して発生する可能性があることを示す演出とで、演出の態様が異なることを特徴とする遊技機。

【0363】

前記(Se27)に記載の遊技機によれば、特定演出が、所定数目に記憶された始動情 50

報に基づいて所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを示す演出態様になるか、所定数未滿に記憶された始動情報に基づいて所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを示す演出態様になるかに応じて、遊技者の興味を引き起こすことができる。

【0364】

(Se 28) 前記 (Se 18) ないし (Se 27) のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記所定数未滿 (1~4) に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数 (5) 連続して発生する可能性があることを示す前記特定演出は、前記所定数未滿 (1~4) に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数 (5) 連続して発生しない可能性があることを示す演出とは、演出の態様が異なる

10

ことを特徴とする遊技機。

【0365】

前記 (Se 28) に記載の遊技機によれば、所定数未滿に記憶された始動情報に基づいて所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを示す特定演出の演出態様になるか、所定数未滿に記憶された始動情報に基づいて所定結果が規定数連続して発生しない可能性があることを示す演出の演出態様になるかに応じて、遊技者の興味を引き起こすことができる。

【0366】

(Se 29 A) 前記 (Se 18) ないし (Se 28) のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記変動表示中の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である

20

ことを特徴とする遊技機。

前記 (Se 29 A) に記載の遊技機によれば、変動表示中の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。

【0367】

(Se 29 B) 前記 (Se 18) ないし (Se 28) のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記変動表示の開始前の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である

30

ことを特徴とする遊技機。

前記 (Se 29 B) に記載の遊技機によれば、変動表示の開始前の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。

【0368】

(Se 29) 前記 (Se 18) ないし (Se 28) のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記変動表示の結果が前記所定結果 (通常当たり、時短 (1) 付き当たり、時短 (2) 付き当たり) である場合に、可変入球口を遊技球が入球し易い開状態としてから当該可変入球口を遊技球が入球し難い閉状態とするラウンド遊技を規定された回数行う特別遊技状態 (大当たり状態) を発生させることが可能であり、

40

前記演出実行手段は、前記特別遊技状態中の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

前記 (Se 29) に記載の遊技機によれば、特別遊技状態中の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。

【0369】

50

( S e 3 0 ) 前記 ( S e 2 9 ) に記載の遊技機において、  
前記演出実行手段は、前記特別遊技状態中の前記ラウンド遊技中に前記特定演出を実行  
することが可能である  
ことを特徴とする遊技機。

前記 ( S e 3 0 ) に記載の遊技機によれば、特別遊技状態中のラウンド遊技中に、所定  
数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識す  
ることができる。

【 0 3 7 0 】

( S e 3 1 ) 前記 ( S e 2 9 ) に記載の遊技機において、  
前記演出実行手段は、前記特別遊技状態中のエンディング演出中に前記特定演出を実行 10  
することが可能である  
ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 7 1 】

前記 ( S e 3 1 ) に記載の遊技機によれば、特別遊技状態中のエンディング演出中に、  
所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認  
識することができる。

【 0 3 7 2 】

( S e 3 2 ) 前記 ( S e 2 9 ) に記載の遊技機において、  
前記演出実行手段は、前記所定結果が連続して発生する回数に応じて前記エンディング  
演出の時間を異ならせることが可能である 20  
ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 7 3 】

前記 ( S e 3 2 ) に記載の遊技機によれば、エンディング演出の時間に応じて、所定数  
を超えて変動表示の結果として所定結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを  
認識させることができる。

【 0 3 7 4 】

( S e 3 3 ) 前記 ( S e 2 9 ) に記載の遊技機において、  
前記演出実行手段は、前記エンディング演出中の異なるタイミングで前記特定演出の結果  
を遊技者に報知することが可能である 30  
ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 7 5 】

前記 ( S e 3 3 ) に記載の遊技機によれば、エンディング演出中の様々なタイミングで  
、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があるかを認  
識させることができる。

【 0 3 7 6 】

< 課題 S f >

従来、この種の遊技機として、例えば、変動表示の結果として所定の当たり結果が発生  
した後、時短状態、確変状態などの特典を付与するものがある（例えば、特開 2 0 1 3 -  
4 2 9 3 6 号公報、第 9 頁、図 4 3 ）。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。 40  
すなわち、この種の遊技機では、時短状態、確変状態などの特典の付与中に、上述した  
所定の当たり結果が再び発生して、新たに時短状態、確変状態などの特典を付与しても、  
遊技が単調になり易いため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることが難しい、という問  
題がある。

下記 ( S f 1 ) に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の  
興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記 ( S f 1 ) に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【 0 3 7 7 】

( S f 1 ) 遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球を第 1 所定条件（ヘソ入賞）の成立とする第 1 始 50

動用入球手段（特図 1 用始動入賞装置 3 3 a）と、

前記遊技領域を流下する遊技球の通過を検出する通過検出手段と、

前記通過検出手段での遊技球の通過の検出を契機として開状態と閉状態とに可変可能であって、前記開状態において前記遊技領域を流下する遊技球の入球を、前記第 1 所定条件よりも遊技者にとって有利な第 2 所定条件（電チュー入賞）の成立とする第 2 始動用入球手段（特図 2 用始動入賞装置 3 3 b）と、

前記第 1 所定条件に基づく第 1 始動情報および前記第 2 所定条件の成立に基づく第 2 始動情報を所定数まで記憶可能な記憶手段（RAM 5 0 3）と、

前記第 1 始動情報または前記第 2 始動情報に基づき図柄を変動表示する変動表示手段と

10

、前記変動表示の結果が所定結果（時短（1）付き当たり、通常当たり）となった場合に、所定回数、開状態と閉状態とに開閉可能とされる開閉入球手段（可変入賞装置 3 2）と

、遊技に関する状態を制御することが可能な状態制御手段（CPU 5 0 1）と、を備え、前記状態制御手段は、

通常状態において前記第 1 始動情報に基づく前記変動表示の結果が特定結果（時短（2）付き当たり）となった場合に第 1 の特定状態（第 1 の特別 RUSH 状態）を発生させることが可能であり、

前記第 1 の特定状態において前記第 2 始動情報に基づく前記変動表示の結果が前記特定結果となった場合に第 2 の特定状態（第 2 の特別 RUSH 状態）を発生させることが可能

20

であり、前記第 1 の特定状態の価値と、前記第 2 の特定状態の価値とを異ならせることを特徴とする遊技機。

#### 【0378】

前記（Sf 1）に記載の遊技機によれば、通常状態において第 1 始動情報に基づく前記変動表示の結果が特定結果となった場合に発生する第 1 の特定状態の価値と、この第 1 の特定状態において第 2 始動情報に基づく変動表示の結果が特定結果となった場合に発生する第 2 の特定状態の価値とを異ならせているので、これが異なる遊技機と比べて、特定状態における遊技の興趣性をすることができる。

#### 【0379】

（Sf 2）前記（Sf 1）に記載の遊技機において、

前記第 1 の特定状態においては、前記第 2 始動情報に基づく前記変動表示の結果が所定回数（1～4 回）、前記所定結果となり易く、

前記第 2 の特定状態においては、前記第 2 始動情報に基づく前記変動表示の結果が前記所定回数とは異なる回数（5 回）、前記所定結果となり易い

ことを特徴とする遊技機。

30

#### 【0380】

前記（Sf 2）に記載の遊技機によれば、第 1 の特定状態において第 2 始動情報に基づく変動表示の結果が所定結果となる回数と、第 2 の特定状態において第 2 始動情報に基づく変動表示の結果が所定結果となる回数とが異なり易くなっているため、これが異なり難い遊技機よりも、特定状態における遊技の興趣性をすることができる。

40

#### 【0381】

（Sf 3）前記（Sf 1）または（Sf 2）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、

前記第 1 の特定状態および前記第 2 の特定状態において、前記第 2 始動情報に基づく前記変動表示の結果が前記特定結果となった場合であって前記遊技領域を流下する遊技球が特定領域（V 入賞口 3 1 a）に入球した場合に、前記第 2 の特定状態を発生させるものであり、

前記第 1 の特定状態と前記第 2 の特定状態とで、前記特定領域への遊技球の入球し易さを異ならせる（第 1 の特別 RUSH 状態は V 入賞率 5 0 パーセント、第 2 の特別 RUSH

50

状態はV入賞率100パーセント)

ことを特徴とする遊技機。

【0382】

前記(Sf3)に記載の遊技機において、第2始動情報に基づく変動表示の結果が特定結果となった場合に、遊技領域を流下する遊技球を特定領域に入球させようとするときに、第1の特定状態と第2の特定状態とで特定領域への遊技球の入球し易さが異なるので、これが異なる遊技機に比べて、特定状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

【0383】

(Sf4) 前記(Sf1)から(Sf3)のいずれかに記載の遊技機において、

前記第1の特定状態および前記第2の特定状態は、通常状態よりも前記第2所定条件が成立し易い状態が所定期間発生する時短状態(時短(2)状態)を契機として発生するものであり、

前記状態制御手段は、前記第1の特定状態と前記第2の特定状態とで、前記時短状態の終期を異ならせる(第1の特別RUSH状態は3回目の特図2の変動表示まで、第2の特別RUSH状態は2回目の変動表示まで)

ことを特徴とする遊技機。

【0384】

前記(Sf4)に記載の遊技機において、第1の特定状態と第2の特定状態とで、時短状態の終期が異なるので、これが異なる遊技機に比べて、特定状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

【0385】

なお、本明細書において上述した及び後述する各手段におけるカッコ書き中の文言は、あくまで例示であり、各手段に記載した発明はこれに限定されるものではない。

【0386】

<課題Ta>

従来、特定遊技状態が終了した後の遊技状態を所定状態に制御し、所定状態にて所定の当選結果が成立すると、別の所定状態に制御するものがある(例えば、特開2013-42936号公報(第9頁、図38))

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合は、次の様な問題点がある。

すなわち、この種の遊技機では、特定遊技状態が終了した後の所定状態における遊技が単調であるという問題がある。

下記(Ta1)に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、特定遊技状態が終了した後の所定状態における遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記(Ta1)に係る発明はこのような目的を達成するために次の様な構成をとる。

【0387】

(Ta1)

遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

遊技球を通過させる前記遊技盤に設けられた普通入球手段(普通図柄用始動口34)と

、遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた所定入球手段(特図1用始動入賞装置33a)と、

遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた可変入球手段(特図2用始動入賞装置33b)と、

遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた特別可変入球手段(可変入賞装置32)と、

遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開

10

20

30

40

50

状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた特定可変入球手段（V入賞装置31）と、

前記普通入球手段への遊技球の通過に基づいて抽選を実行する普通抽選手段（主制御装置261による普通当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する第1特別抽選手段（主制御装置261による特図1大当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、

前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する第2特別抽選手段（主制御装置261による特図2大当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、

前記普通入球手段への遊技球の通過に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な普通表示手段（第2図柄表示装置41）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて動的表示を実行した後、前記第1特別抽選手段での抽選の結果を表示することが可能な第1特別表示手段（第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40a1）と、

前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な第2特別表示手段（第1図柄表示装置40の第2セグメント表示部40a2）と、

遊技者の操作を受ける操作手段（決定ボタン81）と、

前記第1特別表示手段が当該変動に関する表示の実行中に前記所定入球手段に遊技球が入球した回数に応じ所定数を上限として前記第1特別抽選手段での抽選の保留をカウントする第1保留カウント手段（主制御装置251による特図1保留のカウント機能）と、

前記第2特別表示手段が当該変動に関する表示の実行中に前記可変入球手段に遊技球が入球した回数に応じ所定数を上限として前記第2特別抽選手段での抽選の保留をカウントする第2保留カウント手段（主制御装置251による特図2保留のカウント機能）と、

前記第1特別抽選手段及び前記第2特別抽選手段の抽選の結果が特定の結果となった場合、または、前記第2特別抽選手段の抽選の結果が特定の結果となった場合であって前記特定可変入球手段に遊技球が入球した場合に、その後の状態を特定遊技状態とすることが可能な状態制御手段（主制御装置251）を備え、

前記状態制御手段は、前記特定遊技状態が終了した後の遊技の状態を第1所定状態に制御することが可能であり、

前記状態制御手段は、前記第2保留カウント手段の保留のカウントが所定条件を満たし、前記所定条件とは異なる遊技者にとって有利な特定条件を満たす場合、遊技の状態を前記第1所定状態から前記第1所定状態とは異なる第2所定状態に制御することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0388】

前記（Ta1）に記載の遊技機によれば、第1所定状態において保留のカウントが所定条件を満たす場合に遊技の状態が第2所定状態になるので、特定遊技状態が終了した後の第1所定状態における遊技が単調でなくなる。

【0389】

なお、上述した普通表示手段、第1特別表示手段、第2特別表示手段は、1つの表示装置（第3図柄表示装置42）に対して、普通図柄を動的表示する機能、第1特別図柄を動的表示する機能、第2特別図柄を動的表示する機能として備えられていてもよい。

【0390】

（Ta2）

前記（Ta1）に記載の遊技機において、

前記所定条件は、遊技者による前記操作手段の操作に基づき、前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされる

ことを特徴とする遊技機。

【0391】

前記（Ta2）に記載の遊技機によれば、所定条件は、遊技者による操作手段の操作に

基づき、可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされるので、遊技が単調でなくなる。

【0392】

(Ta3)

前記(Ta1)(Ta2)に記載の遊技機において、

前記特定条件は、遊技者による前記操作手段の操作に基づき、前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされる

ことを特徴とする遊技機。

【0393】

前記(Ta3)に記載の遊技機によれば、特定条件は、遊技者による操作手段の操作に基づき、可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされるので、遊技が単調でなくなる。

10

【0394】

(Ta4)

前記(Ta3)に記載の遊技機において、

前記特定条件は、前記第2特別抽選手段での抽選の結果に基づいて満たされる

ことを特徴とする遊技機。

【0395】

前記(Ta4)に記載の遊技機によれば、特定条件は、第2特別抽選手段での抽選の結果に基づいて満たされるので、遊技が単調でなくなる。

20

【0396】

(Ta5)

前記(Ta4)に記載の遊技機において、

前記特定条件は、前記所定条件を満たしたときに実行中の前記第2特別表示手段での動的表示の結果が外れ結果であった場合に、前記第2保留カウント手段に保留された前記第2抽選手段での抽選の結果が当たりであることに基づいて満たされる

ことを特徴とする遊技機。

【0397】

前記(Ta5)に記載の遊技機によれば、特定条件は、所定条件を満たしたときに実行中の第2特別表示手段での動的表示の結果が外れ結果であった場合に、第2保留カウント手段に保留された第2抽選手段での抽選の結果が当たりであることに基づいて満たされるので、遊技が単調でなくなる。

30

【0398】

(Ta6)

前記(Ta4)に記載の遊技機において、

前記特定条件は、前記第2保留カウント手段での保留のカウントが所定条件を満たした場合であって当該所定条件を満たしたときに実行中の前記第2特別表示手段での動的表示の結果が当たりであることに基づいて満たされる

ことを特徴とする遊技機。

【0399】

前記(Ta6)に記載の遊技機によれば、特定条件は、第2保留カウント手段での保留のカウントが所定条件を満たした場合であって当該所定条件を満たしたときに実行中の第2特別表示手段での動的表示の結果が当たりであることに基づいて満たされるので、遊技が単調でなくなる。

40

【0400】

(Ta7)

前記(Ta4)に記載の遊技機において、

前記第2特別抽選手段での抽選の結果が前記特定入球手段での入球を条件とする当たりになる確率は、前記第1特別抽選手段での抽選の結果が当たりとなる確率より高い

ことを特徴とする遊技機。

50

## 【0401】

前記（Ta7）に記載の遊技機によれば、第2特別抽選手段での抽選の結果が特定入球手段での入球を条件とする当たりになる確率は、第1特別抽選手段での抽選の結果が当たりとなる確率より高いので、遊技が単調でなくなる。

## 【0402】

（Ta8）

前記（Ta4）に記載の遊技機において、

前記第2特別抽選手段での抽選の結果が前記特定入球手段での入球を条件としない当たりになるは、前記第1特別抽選手段での抽選の結果が当たりとなる確率と同じであることを特徴とする遊技機。

10

## 【0403】

前記（Ta8）に記載の遊技機によれば、第2特別抽選手段での抽選の結果が特定入球手段での入球を条件としない当たりになるは、第1特別抽選手段での抽選の結果が当たりとなる確率と同じであるので、遊技が単調でなくなる。

## 【0404】

（Ta9）

前記（Ta5）に記載の遊技機において、

前記第2保留カウント手段に保留された前記第2抽選手段での抽選を実行中である場合は、前記可変入球手段への入球頻度が前記第1所定状態中の前記可変入球手段への入球頻度よりも低くなる

ことを特徴とする遊技機。

20

## 【0405】

前記（Ta9）に記載の遊技機によれば、第2保留カウント手段に保留された第2抽選手段での抽選を実行中である場合は、可変入球手段への入球頻度が第1所定状態中の可変入球手段への入球頻度よりも低くなるので、遊技が単調でなくなる。

## 【0406】

（Ta10）

前記（Ta1）に記載の遊技機において、

前記第1所定状態は、少なくとも前記所定条件を満たされるまでは前記可変入球手段への入球頻度が高く、

前記第2所定状態は、前記第1所定状態よりも長く前記可変入球手段への入球頻度が高い状態が継続する

ことを特徴とする遊技機。

30

## 【0407】

前記（Ta10）に記載の遊技機によれば、第1所定状態は、少なくとも所定条件を満たされるまでは可変入球手段への入球頻度が高く、第2所定状態は、第1所定状態よりも長く可変入球手段への入球頻度が高い状態が継続するので、遊技が単調でなくなる。

## 【0408】

（Ta11）

前記（Ta1）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、予め定められたカウント数を前記所定条件として設定する

ことを特徴とする遊技機。

40

## 【0409】

前記（Ta11）に記載の遊技機によれば、予め定められたカウント数に応じて第2所定状態になるタイミングが異なるので、特定遊技状態が終了した後の第1所定状態における遊技が単調でなくなる。

## 【0410】

（Ta12）

前記（Ta1）または（Ta11）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、予め定められた複数のカウント数の中から選択されたカウント数

50

を前記所定条件として設定する

ことを特徴とする遊技機。

【0411】

前記(Ta12)に記載の遊技機によれば、予め定められたカウント数がいくつに設定されるかに応じて第2所定状態になるタイミングが異なるので、特定遊技状態が終了した後の第1所定状態における遊技が単調でなくなる。

【0412】

(Ta13)

前記(Ta1)ないし(Ta12)のいずれか一つに記載の遊技機において、前記状態制御手段は、設定されたカウント数を前記第1所定状態における所定のタイミングで別のカウント数に変更し、変更されたカウント数を前記所定条件として設定することを特徴とする遊技機。 10

【0413】

前記(Ta13)に記載の遊技機によれば、第2所定状態になるタイミングが変わるので、特定遊技状態が終了した後の第1所定状態における遊技が単調でなくなる。

【0414】

(Ta14)

前記(Ta1)ないし(Ta13)のいずれか一つに記載の遊技機において、前記状態制御手段は、前記抽選の結果に応じたカウント数を前記所定条件として設定する 20

ことを特徴とする遊技機。

【0415】

前記(Ta14)に記載の遊技機によれば、第2所定状態になるタイミングが抽選の結果に応じて変わるので、特定遊技状態が終了した後の遊技が単調でなくなる。

【0416】

(Ta15)

前記(Ta1)ないし(Ta14)のいずれか一つに記載の遊技機において、前記第1所定状態において前記所定条件を遊技者に報知する報知手段を備えることを特徴とする遊技機。

【0417】

前記(Ta15)に記載の遊技機によれば、第2所定状態になるカウント数が遊技者に報知されるので、特定遊技状態が終了した後の第1所定状態における遊技が単調でなくなる。 30

【0418】

(Ta16)

前記(Ta15)に記載の遊技機において、前記報知手段は、前記表示手段が前記動的表示を開始すると前記所定条件を遊技者に報知する 40

ことを特徴とする遊技機。

【0419】

前記(Ta16)に記載の遊技機によれば、表示手段の動的表示が開始されると、所定条件が遊技者に報知されるので、特定遊技状態が終了した後の第1所定状態における遊技が単調でなくなる。

【0420】

(Ta17)

前記(Ta1)に記載の遊技機において、前記表示手段は、前記所定条件を示唆しないことを特徴とする遊技機。

【0421】

前記(Ta17)に記載の遊技機によれば、設定された所定条件が成立し終わった後に 50

において、遊技者が退屈を感じることがない。

【0422】

(T a 1 8)

前記(T a 1)ないし(T a 1 7)のいずれか一つに記載の遊技機において、前記第1所定状態は、遊技者にとっての有利な期間が前記第2所定状態とは異なることを特徴とする遊技機。

【0423】

前記(T a 1 8)に記載の遊技機によれば、第1所定状態と第2所定状態とでは遊技者にとって有利な期間が異なるので、特定遊技状態が終了した後の第1所定状態における遊技が単調でなくなる。

10

【0424】

(T a 1 9)

前記(T a 1 8)に記載の遊技機において、前記第2所定状態は、遊技者にとって前記第1所定状態よりも有利な期間が長いことを特徴とする遊技機。

【0425】

前記(T a 1 9)に記載の遊技機によれば、第2所定状態は、遊技者にとって第1所定状態よりも有利な期間が長いので、特定遊技状態が終了した後の第1所定状態における遊技が単調でなくなる。

【0426】

(T a 2 0)

前記(T a 1)ないし(T a 1 8)のいずれか一つに記載の遊技機において、前記第1所定状態は、遊技者にとって前記第2所定状態よりも有利であることを特徴とする遊技機。

20

【0427】

前記(T a 2 0)に記載の遊技機によれば、第1所定状態は、遊技者にとって第2所定状態よりも有利なので、特定遊技状態が終了した後の第1所定状態における遊技が単調でなくなる。

【0428】

(T a 2 1)

前記(T a 1)ないし(T a 2 0)のいずれか一つに記載の遊技機において、前記状態制御手段は、前記所定条件が満たされない状態で所定期間が経過すると遊技の状態を前記第1所定状態から前記第2所定状態に制御することが可能であることを特徴とする遊技機。

30

【0429】

前記(T a 2 1)に記載の遊技機によれば、所定条件が満たされない状態で所定期間が経過すると遊技の状態が第1所定状態から第2所定状態に変化するので、いつまでも第1所定状態が連続することが避けられ、特定遊技状態が終了した後の第1所定状態における遊技が単調でなくなる。

【0430】

(T a 2 2)

前記(T a 1)ないし(T a 2 1)のいずれか一つに記載の遊技機において、遊技球の通過を検出する前記遊技盤に設けられた遊技球検出手段を備え、前記状態制御手段は、前記所定条件が満たされない状態で遊技球の通過の検出が所定回数に達した場合、遊技の状態を前記第1所定状態から前記第2所定状態に制御することが可能であることを特徴とする遊技機。

40

【0431】

前記(T a 2 2)に記載の遊技機によれば、所定条件が満たされない状態で遊技球の通過の検出が所定回数に達した場合、遊技の状態が第1所定状態から前記第2所定状態に変

50

化するので、いつまでも第1所定状態が連続することが避けられ、特定遊技状態が終了した後の第1所定状態における遊技が単調でなくなる。

【0432】

(Ta23)

前記(Ta1)ないし(Ta22)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記入球手段は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態に変可能な変入球手段であり、

前記状態制御手段が遊技の状態を前記第1所定状態に制御すると、前記第1所定状態を設定する前よりも前記変入球手段の開放頻度が高まり、遊技の状態を前記第2所定状態に制御すると、前記第2所定状態を設定する前よりも前記変入球手段の開放頻度が高まる期間が長くなる

10

ことを特徴とする遊技機。

【0433】

前記(Ta23)に記載の遊技機によれば、遊技の状態が第1所定状態になると、変入球手段の開放頻度が高まり、遊技の状態が第2所定状態になると、変入球手段の開放頻度が更に高まる。このようにすると、遊技者は、遊技の状態を第1所定状態から早く第2所定状態にしようとするので、特定遊技状態が終了した後の第1所定状態における遊技が単調でなくなる。

【0434】

(Ta24)

前記(Ta23)に記載の遊技機において、

前記状態制御手段が遊技の状態を前記第2所定状態に設定すると、前記第1所定状態とは異なる態様で前記変入球手段の開放頻度が高まる

20

ことを特徴とする遊技機。

【0435】

前記(Ta24)に記載の遊技機によれば、変入球手段の開放頻度に関する振る舞いが第1所定状態と第2所定状態とで異なるので、特定遊技状態が終了した後の第1所定状態における遊技が単調でなくなる。

【0436】

(Ta25)

遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選処理を実行する抽選手段と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて動的表示を実行した後、前記抽選処理の結果を表示することが可能な表示手段と、

30

前記表示手段が当該変動に関する表示の実行中に前記入球手段に遊技球が入球した回数に応じ所定数を上限として抽選処理の保留をカウントする保留カウント手段と、

前記抽選処理の結果が特定の結果となった後の状態を特定遊技状態とすることが可能な状態制御手段を備え、

前記状態制御手段は、前記特定遊技状態が終了した後の遊技の状態を第1所定状態に制御することが可能であり、

40

前記状態制御手段は、前記保留のカウントが所定条件を満たし、前記所定条件とは異なる遊技者にとって有利な特定条件を満たす場合、遊技の状態を前記第1所定状態から前記第1所定状態とは異なる第2所定状態に制御することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0437】

前記(Ta25)に記載の遊技機によれば、第1所定状態において保留のカウントが所定条件を満たす場合に遊技の状態が第2所定状態になるので、特定遊技状態が終了した後の第1所定状態における遊技が単調でなくなる。

【0438】

50

なお、上述した ( T a 1 ) から ( T a 2 4 ) までの構成は、この ( T a 2 5 ) に係る遊技機に適用してもよい。

【 0 4 3 9 】

< 課題 T b >

従来、第 1 特典が付与された後に第 2 特典を付与するルートとして、第 1 特典の付与中に所定の当選結果が成立すると、第 2 特典が付与される遊技機がある ( 例えば、特開 2 0 1 3 - 4 2 9 3 6 号公報 ( 第 9 頁、図 3 8 ) ) 。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合は、次の様な問題点がある。

すなわち、この種の遊技機は、第 2 特典が付与されるルートが 1 つしかなく、第 1 特典が付与された後の遊技が単調であるという問題がある。

下記 ( T b 1 ) に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記 ( T b 1 ) に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【 0 4 4 0 】

( T b 1 )

遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な表示手段と、

遊技者の操作を受ける操作手段と、

前記抽選の結果に基づいて第 1 特典 ( 時短 A 付き大当たり ) を付与する特典付与手段とを備え、

前記特典付与手段は、前記第 1 特典の付与中に前記操作手段の操作に基づいて所定条件 ( 規定数保留 ) が成立すると、第 2 特典 ( 時短 B 付き大当たり ) を付与し易い状態 ( 特図 2 時短付き当たりに当選すれば V 入賞可能な状態 ) とし、

前記特典付与手段は、前記第 1 特典の付与中に前記所定条件が成立しないで前記第 1 特典が終了した場合 ( 規定回数普図変動により時短 A が終了した場合 ) に第 1 特定条件 ( 当該変動分若しくは残保留での直撃大当たり当選 ) が成立すると、前記第 2 特典を付与することを特徴とする遊技機。

【 0 4 4 1 】

前記 ( T b 1 ) に記載の遊技機によれば、第 1 特典が付与された後に第 2 特典を付与するルートとして、所定条件が成立することにより第 2 特典を付与し易い状態とするルートと、所定条件が成立しないで第 1 特典が終了した場合に第 1 特定条件が成立することにより第 2 特典を付与するルートがあるので、第 1 特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【 0 4 4 2 】

( T b 2 )

遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

遊技球を通過させる前記遊技盤に設けられた普通入球手段 ( 普通図柄用始動口 3 4 ) と

、遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた所定入球手段 ( 特図 1 用始動入賞装置 3 3 a ) と、

遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた可変入球手段 ( 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b ) と、

遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた特別可変入球手段 ( 可変入賞装置 3 2 ) と、

遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開

10

20

30

40

50

状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた特定可変入球手段（V入賞装置31）と、

前記普通入球手段への遊技球の通過に基づいて抽選を実行する普通抽選手段（主制御装置261による普通当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する第1特別抽選手段（主制御装置261による特図1大当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、

前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する第2特別抽選手段（主制御装置261による特図2大当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、

前記普通入球手段への遊技球の通過に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な普通表示手段（第2図柄表示装置41）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な第1特別表示手段（第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40a1）と、

前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な第2特別表示手段（第1図柄表示装置40の第2セグメント表示部40a2）と、

遊技者の操作を受ける操作手段（決定ボタン81）と、

前記抽選の結果に基づいて特典（時短A付き大当たり）を付与する特典付与手段（主制御装置261による機能）とを備え、

前記特典は、

少なくとも前記第1特別抽選手段の抽選（特図1抽選）の結果が第1特別結果（時短付き大当たり）であったことに基いて、前記特別可変入球手段を開状態としてから閉状態とするまでを1ラウンドとするラウンド遊技が所定回数行われるラウンド遊技状態の終了後、前記可変入球手段の入球頻度を高める第1特典（時短A付き大当たり）と、

少なくとも前記第2特別抽選手段の抽選（特図2抽選）の結果が第2特別結果（時短付き小当たり）であった場合に開状態中の前記特定可変入球手段に遊技球が入球することに基づいて、または、前記第2特別抽選手段の抽選の結果が前記第3特別結果（直撃大当たり）であることに基いて、前記ラウンド遊技状態の終了後、前記可変入球手段の入球頻度を高める第2特典（時短B付き大当たり）とを有し、

前記特典付与手段は、前記第1特典の付与中に前記操作手段の操作に基づいて所定条件（規定数保留）が成立すると、前記第2特典（時短B付き大当たり）を付与し易い状態（特図2時短付き当たりに当選すればV入賞可能な状態）とし、

前記特典付与手段は、前記第1特典の付与中に前記所定条件が成立しないで前記第1特典が終了した場合（規定回数普図変動により時短Aが終了した場合）に特定条件（直撃大当たり当選）が成立すると、前記第2特典を付与する

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0443】

前記（Tb2）に記載の遊技機によれば、第1特典が付与された後に第2特典を付与するルートとして、所定条件が成立することにより第2特典を付与し易い状態とするルートと、所定条件が成立しないで第1特典が終了した場合に第1特定条件が成立することにより第2特典を付与するルートがあるので、第1特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

#### 【0444】

（Tb3）

前記（Tb1）（Tb2）に記載の遊技機において、

上述した「前記第2特典を付与する」は、「前記第2特典を付与し易い状態とする」でも構わない。

#### 【0445】

前記（Tb3）に記載の遊技機によれば、特定条件が成立すると第2特典を付与しやすい状態とするので、遊技の興趣性が向上される。

10

20

30

40

50

## 【 0 4 4 6 】

( T b 4 )

前記 ( T b 1 ) ( T b 2 ) に記載の遊技機において、

前記所定条件は、遊技者による前記操作手段の操作に基づき、前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされる

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 4 4 7 】

前記 ( T b 4 ) に記載の遊技機によれば、所定条件は、遊技者による操作手段の操作に基づき、可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされるので、遊技の興趣性が向上する。

10

## 【 0 4 4 8 】

( T b 5 )

前記 ( T b 1 ) ( T b 2 ) に記載の遊技機において、

前記特定条件は、遊技者による前記操作手段の操作に基づき、前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされる

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 4 4 9 】

前記 ( T b 5 ) に記載の遊技機によれば、特定条件は、遊技者による操作手段の操作に基づき、可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされるので、遊技の興趣性が向上する。

20

## 【 0 4 5 0 】

( T b 6 )

前記 ( T b 5 ) に記載の遊技機において、

前記特定条件は、前記第 2 特別抽選手段での抽選の結果に基づいて発生する

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 4 5 1 】

前記 ( T b 6 ) に記載の遊技機によれば、特定条件は、第 2 特別抽選手段での抽選の結果に基づいて発生するので、遊技の興趣性が向上する。

## 【 0 4 5 2 】

( T b 7 )

前記 ( T b 6 ) に記載の遊技機において、

前記特定条件は、前記所定条件を満たしたときに実行中の前記第 2 特別表示手段での動的表示の結果が外れ結果であった場合に、前記第 2 特別抽選手段での抽選を保留する第 2 保留カウント手段に保留された前記第 2 抽選手段での抽選の結果が第 3 特別結果であることに基づいて満たされる

ことを特徴とする遊技機。

30

## 【 0 4 5 3 】

前記 ( T b 7 ) に記載の遊技機によれば、所定条件を満たしたときに実行中の第 2 特別表示手段での動的表示の結果が外れ結果であった場合に、第 2 特別抽選手段での抽選を保留する第 2 保留カウント手段に保留された第 2 抽選手段での抽選の結果が第 3 特別結果であることに基づいて満たされるので、遊技の興趣性が向上する。

40

## 【 0 4 5 4 】

( T b 8 )

前記 ( T b 6 ) に記載の遊技機において、

前記特定条件は、前記所定条件を満たしたときに実行中の前記第 2 特別表示手段での動的表示の結果が前記第 3 特別結果であることに基づいて満たされる

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 4 5 5 】

前記 ( T b 8 ) に記載の遊技機によれば、特定条件は、所定条件を満たしたときに実行中の第 2 特別表示手段での動的表示の結果が第 3 特別結果であることに基づいて満たされ

50

るので、遊技の興趣性が向上する。

【0456】

(Tb9)

前記(Tb8)に記載の遊技機において、

前記第2特別抽選手段での抽選の結果が前記第3特別結果になる確率は、前記第1特別抽選手段での抽選の結果が前記第1特別結果となる確率と同じである

ことを特徴とする遊技機。

【0457】

前記(Tb9)に記載の遊技機によれば、第2特別抽選手段での抽選の結果が第3特別結果になる確率は、第1特別抽選手段での抽選の結果が第1特別結果となる確率と同じであるので、遊技の興趣性が向上する。

10

【0458】

(Tb10)

前記(Tb8)に記載の遊技機において、

前記第2特別抽選手段での抽選の結果が第2特別結果とする当たりになる確率は、前記第1特別抽選手段での抽選の結果が第1特別結果となる確率より高い

ことを特徴とする遊技機。

【0459】

前記(Tb10)に記載の遊技機によれば、第2特別抽選手段での抽選の結果が第2特別結果とする当たりになる確率は、第1特別抽選手段での抽選の結果が第1特別結果となる確率より高いので、遊技の興趣性が向上する。

20

【0460】

(Tb11)

前記(Tb1)ないし前記(Tb10)に記載の遊技機において、

前記第2保留カウント手段に保留された前記第2抽選手段での抽選に基づく動的表示を実行中である場合は、前記可変入球手段への入球頻度が前記第1特典付与中の前記可変入球手段への入球頻度よりも低くなる

ことを特徴とする遊技機。

【0461】

前記(Tb11)に記載の遊技機によれば、第2保留カウント手段に保留された第2抽選手段での抽選に基づく動的表示を実行中である場合は、可変入球手段への入球頻度が第1特典付与中の可変入球手段への入球頻度よりも低くなるので、遊技の興趣性が向上する。

30

【0462】

(Tb12)

前記(Tb1)ないし(Tb11)に記載の遊技機において、

前記第1特典は、少なくとも前記所定条件を満たされるまでは前記可変入球手段への入球頻度が高く、

前記第2特典は、前記第1特典よりも長く前記可変入球手段への入球頻度が高い状態が継続する

ことを特徴とする遊技機。

40

【0463】

前記(Tb12)に記載の遊技機によれば、第1特典は、少なくとも所定条件を満たされるまでは可変入球手段への入球頻度が高く、第2特典は、第1特典よりも長く可変入球手段への入球頻度が高い状態が継続するので、遊技の興趣性が向上する。

【0464】

(Tb13)

前記(Tb1)ないし(Tb12)に記載の遊技機において、

前記所定条件および前記特定条件は、前記遊技領域を流下する遊技球によって成立する条件である

50

ことを特徴とする遊技機。

【0465】

前記(Tb13)に記載の遊技機によれば、第1特典が付与された後に第2特典を付与し易い状態とするルートとして、遊技領域を流下する遊技球によって成立する2つのルートがあるので、第1特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【0466】

(Tb14)

前記(Tb1)ないし(Tb13)に記載の遊技機において、

前記入球手段は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態に可変可能な可変入球手段であり、

前記所定条件は、遊技球が前記可変入球手段に所定回数入球することであり、前記特定条件は、前記可変入球手段を開状態または閉状態とし得る状態が所定回数発生することである

ことを特徴とする遊技機。

【0467】

前記(Tb14)に記載の遊技機によれば、第1特典が付与された後に第2特典を付与し易い状態とするルートとして、入球手段の入球が所定回数発生するというルートと、入球手段の入球の契機が所定回数発生するというルートがあるので、第1特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【0468】

(Tb15)

前記(Tb1)ないし(Tb13)に記載の遊技機において、

前記入球手段は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能な可変入球手段であり、

前記所定条件は、前記可変入球手段を開状態または閉状態とし得る状態が所定回数発生することであり、前記特定条件は、前記所定条件が成立しないで所定期間が経過した状態で遊技球が前記可変入球手段に所定回数入球することである

ことを特徴とする遊技機。

【0469】

前記(Tb15)に記載の遊技機によれば、第1特典が付与された後に第2特典を付与し易い状態とするルートとして、入球手段の入球が所定回数発生するというルートと、入球手段の入球の契機が所定回数発生するというルートがあるので、第1特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【0470】

(Tb16)

前記(Tb1)ないし(Tb15)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記所定条件は、右打ち遊技中に成立する条件であり、前記特定条件は、右打ち遊技中に成立する条件である

ことを特徴とする遊技機。

【0471】

前記(Tb16)に記載の遊技機によれば、第1特典が付与された後の第2特典を付与し易い状態とするルートとして、右打ち中に成立する2つのルートがあるので、第1特典が付与された後の右打ち遊技の単調さを低減することができる。なお、第1特典が付与された後、左打ち遊技が行われ、その後、右打ち遊技となる例であれば、左打ち遊技中に所定条件が成立し、右打ち遊技中に特定条件が成立するという例でもよい。

【0472】

(Tb17)

前記(Tb1)ないし(Tb16)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記所定条件および前記特定条件は、動的表示中に成立し得る条件である

【0473】

10

20

30

40

50

前記 ( T b 1 7 ) に記載の遊技機によれば、第 1 特典が付与された後の第 2 特典を付与し易い状態とするルートとして、動的表示中に成立する 2 つのルートがあるので、第 1 特典が付与された後の動的表示の単調さを低減することができる。

【 0 4 7 4 】

( T b 1 8 )

前記 ( T b 1 ) ないし ( T b 1 7 ) のいずれか一つに記載の遊技機において、前記所定条件および前記特定条件は、動的表示の契機となる条件であることを特徴とする遊技機。

【 0 4 7 5 】

前記 ( T b 1 8 ) に記載の遊技機によれば、第 1 特典が付与された後に第 2 特典を付与し易い状態とするルートとして、動的表示の契機となる 2 つのルートがあるので、第 1 特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。 10

【 0 4 7 6 】

( T b 1 9 )

前記 ( T b 1 ) ないし ( T b 1 8 ) のいずれか一つに記載の遊技機において、遊技球を発射するための遊技者の操作を受ける操作手段を備え、前記所定期間は、前記操作に応じて決定されることを特徴とする遊技機。

【 0 4 7 7 】

前記 ( T b 1 9 ) に記載の遊技機によれば、第 1 特典が付与された後に第 2 特典を付与し易い状態とするルートとして、遊技球を発射するための遊技者の操作に応じて決定される所定期間を経過するというルートがあるので、第 1 特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。 20

【 0 4 7 8 】

( T b 2 0 )

前記 ( T b 1 ) ないし ( T b 1 9 ) のいずれか一つに記載の遊技機において、前記特典付与手段は、前記抽選の結果が所定の結果となった後の状態を特定遊技状態とし、前記特定遊技状態の終了後、遊技の状態に第 1 特典を付与することが可能であることを特徴とする遊技機。

【 0 4 7 9 】

前記 ( T b 2 0 ) に記載の遊技機によれば、特定遊技状態の終了後、遊技に第 1 特典を付与することが可能なので、特定遊技状態後における遊技の単調さを低減することができる。 30

【 0 4 8 0 】

( T b 2 1 )

前記 ( T b 1 ) ないし ( T b 2 0 ) のいずれか一つに記載の遊技機において、前記入球手段は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とのいずれかに可変可能な可変入球手段であり、

前記特典付与手段が前記第 1 特典を付与すると、前記第 1 特典を付与する前よりも前記可変入球手段の開放頻度が高まり、前記特典付与手段が前記第 2 特典を付与すると、前記第 2 特典を付与する前よりも前記可変入球手段の開放頻度が高まる期間を長くすることを特徴とする遊技機。 40

【 0 4 8 1 】

前記 ( T b 2 1 ) に記載の遊技機によれば、可変入球手段の開放頻度は 2 段階で高まるので、可変入球手段の開放頻度を高めた後の遊技の単調さを低減することができる。

【 0 4 8 2 】

( T b 2 2 )

前記 ( T b 1 ) ないし ( T b 2 1 ) のいずれか一つに記載の遊技機において、遊技球の通過を検出する前記遊技盤に設けられた遊技球検出手段を備え、

前記所定期間は、前記第 1 特典が付与されてから遊技球の通過の検出が所定回数に達す 50

るまでの期間である

ことを特徴とする遊技機。

【0483】

前記(Tb22)に記載の遊技機によれば、第1特典が付与された後に第2特典を付与し易い状態とするルートとして、遊技球の通過の検出を所定回数に達成させるルートができるので、第1特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【0484】

(Tb23)

前記(Tb1)ないし(Tb22)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記入球手段は、少なくとも第1入球手段と第2入球手段とを備え、

10

前記第1入球手段への遊技球の入球に基づく動的表示中に前記第1入球手段へ入球した遊技球に基づく動的表示を、前記第1特典の付与後に実行される前記第2入球手段への遊技球の入球に基づく動的表示と同時に実行する場合に、

前記所定期間は、前記第1特典が付与されてから前記第1入球手段への遊技球の入球に基づく動的表示が終了するまでの期間である

ことを特徴とする遊技機。

【0485】

前記(Tb23)に記載の遊技機によれば、第1特典が付与された後に第2特典を付与し易い状態とするルートとして、同時変動が行われる場合に、第1入球手段への遊技球の入球に基づく動的表示が終わるまでに遊技球の通過の検出を所定回数に達成させるルート

20

【0486】

(Tb24)

遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な表示手段と、

遊技者の操作を受ける操作手段と、

前記抽選の結果に基づいて第1特典(時短A付き大当たり)を付与する特典付与手段と

30

を備え、  
前記特典付与手段は、前記第1特典の付与中に前記操作手段の操作に基づいて所定条件(規定数保留)が成立すると、第2特典(時短B付き大当たり)を付与し易い状態(特図2時短付き当たりに当選すればV入賞可能な状態)とし、

前記特典付与手段は、前記第1特典の付与中に前記所定条件が成立しないで(規定数保留が成立しないで)特定条件(規定回数普図変動)が成立すると、前記第2特典を付与し易い状態とする

ことを特徴とする遊技機。

【0487】

前記(Tb000)に記載の遊技機によれば、第1特典が付与された後に第2特典を付与するルートとして、所定条件が成立により第2特典を付与し易い状態とするルートと、所定条件が成立しないで特定条件が成立すると第2特典を付与し易い状態とするルートがあるので、第1特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

40

【0488】

なお、上述した(Tb1)から(Tb23)までの構成は、この(Tb24)に係る遊技機に適用してもよい。

【0489】

<課題Tc>

従来、この種の遊技機として、例えば、特定遊技状態が終了した後の遊技状態を時短状態や確変状態に制御し、時短状態や確変状態にて所定の当選結果が成立すると、さらに時

50

短状態や確変状態に制御されることを示す表示演出を実行するものがある（例えば、特開2013-42936号公報（第9頁、図38））。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、時短状態や確変状態における表示演出が単調である、という問題がある。

下記（Tc1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（Tc1）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【0490】

（Tc1）

入球手段への遊技球の入球に基づいて動的表示を実行した後、前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選処理の結果を表示することが可能な表示手段と、

前記動的表示を含む演出を制御する演出制御手段と、

前記抽選処理の結果に応じて、遊技の状態を少なくとも、所定の遊技価値が付与される特定遊技状態と、通常状態よりも遊技者に有利であって前記特定遊技状態の終了後に発生する第1所定状態と、前記第1所定状態よりも遊技者に有利な第2所定状態とのいずれかに制御する状態制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記第1所定状態における前記動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した場合に前記第1所定状態から前記第2所定状態に移行し易さを示唆することが可能な特定示唆情報を前記表示手段に表示させる

ことを特徴とする遊技機。

【0491】

前記（Tc1）に記載の遊技機によれば、単に抽選処理の結果に応じて表示演出を行うのではなく、第1所定状態における動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した場合に、第1所定状態から第2所定状態に移行し易さを示唆するので、第1所定状態における動的表示中における表示演出が単調になることを低減できる。

【0492】

（Tc2） 前記（Tc1）に記載の遊技機において、前記演出制御手段は、前記所定条件の種類に応じて、前記第1所定状態から前記第2所定状態に移行し易さの示唆を異ならせることを特徴とする遊技機。

【0493】

前記（Tc2）に記載の遊技機によれば、単一の条件が決定ないし成立した場合に第1所定状態から第2所定状態に移行し易さを示唆するのではなく、所定条件の種類に応じて第1所定状態から前記第2所定状態に移行し易さの示唆が異なるので、第1所定状態における動的表示中における表示演出が単調になることを低減できる。

【0494】

（Tc3） 前記（Tc2）に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記所定条件が第1の種類であることに応じて、前記第1所定状態から前記第2所定状態に移行し易さが第1の高さであることを示唆し、前記所定条件が前記第1の種類よりも遊技者にとって有利な第2の種類であることに応じて、前記第1所定状態から前記第2所定状態に移行し易さが前記第1の高さよりも高い第2の高さであることを示唆することを特徴とする遊技機。

【0495】

前記（Tc3）に記載の遊技機によれば、所定条件と移行し易さの示唆との関係を1対1に定めるのではなく、所定条件の種類に応じて移行し易さの高さを異ならせて示唆しているので、第1所定状態における動的表示中における表示演出が単調になることを低減できる。

【0496】

（Tc4） 前記（Tc1）から（Tc3）のいずれかに記載の遊技機において、

10

20

30

40

50

前記演出制御手段は、前記所定条件が成立した時点で前記特定示唆情報を前記表示手段に表示させることを特徴とする遊技機。

【0497】

前記(Tc4)に記載の遊技機によれば、第1所定状態における動的表示中に行われる遊技者による操作が単調になることを低減できる。

【0498】

(Tc5) 前記(Tc1)から(Tc3)のいずれかに記載の遊技機において、前記前記演出制御手段は、前記所定条件が成立した時点よりも後で、前記特定示唆情報を前記表示手段に表示させることを特徴とする遊技機。

【0499】

前記(Tc5)に記載の遊技機によれば、第1所定状態における動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した後の表示演出が単調になることを低減できる。

【0500】

(Tc6) 前記(Tc1)から(Tc3)のいずれかに記載の遊技機において、前記演出制御手段は、前記第1所定状態の開始時に前記所定条件を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【0501】

前記(Tc6)に記載の遊技機によれば、第1所定状態における目標を明確に意識して遊技に臨ませることができる。

【0502】

(Tc7) 前記(Tc1)から(Tc3)のいずれかに記載の遊技機において、前記演出制御手段は、前記第1所定状態から前記第2所定状態に移行し易い状態が発生する前記動的表示が実行されることに基づいて、前記所定条件を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【0503】

前記(Tc7)に記載の遊技機によれば、第1所定状態から前記第2所定状態に移行し易い状態が発生すると決まっている動的表示における目標を明確に意識して遊技に臨ませることができる。

【0504】

(Tc8) 前記(Tc1)から(Tc3)のいずれかに記載の遊技機において、前記演出制御手段は、前記所定条件を遊技者に報知しないことを特徴とする遊技機。

【0505】

前記(Tc8)に記載の遊技機によれば、所定条件が成立した後に遊技者による操作が止められてしまい易いので、所定条件が成立した後の遊技が単調になることを低減できる。

【0506】

(Tc9) 前記(Tc8)に記載の遊技機において、前記演出制御手段は、前記所定条件と対応関係を有するが、前記所定条件との対応関係を直接感得させ難い情報を表示することを特徴とする遊技機。

【0507】

前記(Tc9)に記載の遊技機によれば、所定条件を成立させることを意識させることなく、遊技者による操作を行わせることができる。

【0508】

<課題Td>

従来、この種の遊技機として、例えば、特定遊技状態の終了後の遊技に関する表示演出の結果が所定の結果となった場合に遊技に関する状態を第1状態から第2状態に変化させるものがある(例えば、特開2013-42936号公報(第9頁、図38))。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、特定遊技状態の終了後の表示演出の結果が所定の結果になるか否かにのみ注目が集まり易いため、特定遊技状態の終了後の表示演出が単調にな

10

20

30

40

50

るという問題がある。

下記（ T d 1 ）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、特定遊技状態の終了後の遊技に関する表示演出の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（ T d 1 ）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【 0 5 0 9 】

（ T d 1 ）

始動条件成立に基づいて動的表示を実行した後、前記動的表示の結果を表示することが可能な表示手段と、

前記動的表示中に行われる遊技者の特定操作を受けることが可能な操作手段と、

10

前記動的表示を含む演出を制御する演出制御手段と、

遊技に関する抽選処理の結果に基づき、遊技の状態を少なくとも、所定の遊技価値が付与される特定遊技状態と、通常状態よりも遊技者に有利であって前記特定遊技状態の終了後に発生する第 1 所定状態と、通常状態よりも遊技者に有利であって前記第 1 所定状態の終了後に発生する第 2 所定状態とのいずれかに制御することが可能な状態制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記第 1 所定状態における前記動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した場合に、前記第 1 所定状態から前記第 2 所定状態への移行し易さを前記表示手段に表示させることが可能であり、

20

前記所定条件が成立していない状態で、前記第 1 所定状態における前記動的表示中に遊技者による操作に基づき特定条件が成立した場合に、前記第 1 所定状態から前記第 2 所定状態への移行し易さを前記表示手段に表示させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 0 5 1 0 】

前記（ T d 1 ）に記載の遊技機によれば、第 1 所定状態から第 2 所定状態への移行し易さは、第 1 所定状態における動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した場合と、所定条件が成立していない状態で、第 1 所定状態における動的表示中に遊技者による操作に基づき特定条件が成立した場合に、表示手段に表示されているので、第 1 所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。

30

【 0 5 1 1 】

（ T d 2 ） 前記（ T d 1 ）に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記第 1 所定状態における前記動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した場合に、前記所定条件が成立したことを示す所定条件成立表示によって、前記第 1 所定状態から前記第 2 所定状態への移行し易さを前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記所定条件が成立していない状態で、前記第 1 所定状態における前記動的表示中に遊技者による操作に基づき特定条件が成立した場合に、前記特定条件が成立したことを示す特定条件成立表示によって、前記第 1 所定状態から前記第 2 所定状態への移行し易さを前記表示手段に表示させることが可能である

40

ことを特徴とする遊技機。

【 0 5 1 2 】

前記（ T d 2 ）に記載の遊技機によれば、第 1 所定状態から第 2 所定状態への移行し易さは、第 1 所定状態における動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した場合にこの所定条件が成立したことを示す所定条件成立表示と、所定条件が成立していない状態で、第 1 所定状態における動的表示中に遊技者による操作に基づき特定条件が成立した場合にこの特定条件が成立したことを示す特定条件成立表示とに異ならせて、表示手段に表示されているので、第 1 所定状態における表示演出が単調となることを低減できる

50

## 【 0 5 1 3 】

( T d 3 ) 前記 ( T d 1 ) または ( T d 2 ) に記載の遊技機において、  
前記演出制御手段は、前記所定条件の成立に近付いている場合に、前記所定条件成立表示に近付いていることを示す所定条件未満表示によって、前記第 1 所定状態から前記第 2 所定状態への移行し易さを、前記表示手段に表示させることが可能であることを特徴とする遊技機。

## 【 0 5 1 4 】

前記 ( T d 3 ) に記載の遊技機によれば、第 1 所定状態から第 2 所定状態への移行し易さは、所定条件の成立に近付いている場合に所定条件成立表示に近付いていることを示す所定条件未満表示によって、表示手段に表示されるので、所定条件成立表示に達するまでの第 1 所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。

10

## 【 0 5 1 5 】

( T d 4 ) 前記 ( T d 1 ) から ( T d 3 ) のいずれかに記載の遊技機において、  
前記演出制御手段は、前記特定条件の成立に近付いている場合に、前記特定条件成立表示に近付いていることを示す特定条件未満表示によって、前記第 1 所定状態から前記第 2 所定状態への移行し易さを、前記表示手段に表示させることが可能であることを特徴とする遊技機。

## 【 0 5 1 6 】

前記 ( T d 4 ) に記載の遊技機によれば、特定条件の成立に近付いている場合に、特定条件成立表示に近付いていることを示す特定条件未満表示によって、特定条件成立表示に達するまでの表示手段に表示されるので、第 1 所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。

20

## 【 0 5 1 7 】

( T d 5 ) 前記 ( T d 4 ) に記載の遊技機において、  
前記所定条件未満表示と前記特定条件未満表示とは、それぞれの条件成立表示に至るまでの時間が異なることを特徴とする遊技機。

## 【 0 5 1 8 】

前記 ( T d 5 ) に記載の遊技機によれば、所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、それぞれの条件が成立に至るまでの時間が異なるので、遊技者にその違いを見せることで、第 1 所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。

30

## 【 0 5 1 9 】

( T d 6 ) 前記 ( T d 5 ) に記載の遊技機において、  
前記所定条件未満表示が前記特定条件未満表示より先に条件成立表示に至る場合と、前記特定条件未満表示が前記所定条件未満表示より先に条件成立表示に至る場合とを有することを特徴とする遊技機。

## 【 0 5 2 0 】

前記 ( T d 6 ) に記載の遊技機によれば、所定条件未満表示が特定条件未満表示より先に条件成立表示に至る場合と、特定条件未満表示が所定条件未満表示より先に条件成立表示に至る場合とがあるので、遊技者にどちらが先に成立するかを見せることで、第 1 所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。

40

## 【 0 5 2 1 】

( T d 7 ) 前記 ( T d 6 ) に記載の遊技機において、  
前記演出制御手段は、前記所定条件未満表示と前記特定条件未満表示のどちらが先に条件成立表示に至るかを示唆する表示を行うことが可能であることを特徴とする遊技機。

## 【 0 5 2 2 】

前記 ( T d 7 ) に記載の遊技機によれば、所定条件未満表示と特定条件未満表示のどちらが先に条件成立表示に至るかが示唆する表示が行われるので、遊技者にどちらが先に成立しそうか示唆を与えることで、第 1 所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。

## 【 0 5 2 3 】

50

( T d 8 ) 前記 ( T d 1 ) から ( T d 7 ) のいずれかに記載の遊技機において、前記所定条件未満表示と前記特定条件未満表示とは、1の前記動的表示中にそれぞれの条件が成立に至ることを特徴とする遊技機。

【 0 5 2 4 】

前記 ( T d 8 ) に記載の遊技機によれば、所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、1の動的表示中にそれぞれの条件が成立に至るので、1の動的表示中に遊技者にその違いを見せることで、第1所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。

【 0 5 2 5 】

( T d 9 ) 前記 ( T d 1 ) から ( T d 7 ) のいずれかに記載の遊技機において、前記所定条件未満表示と前記特定条件未満表示とは、複数の前記動的表示を経てそれぞれの条件が成立に至ることを特徴とする遊技機。 10

【 0 5 2 6 】

前記 ( T d 9 ) に記載の遊技機によれば、所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、複数の動的表示を経てそれぞれの条件が成立に至るので、複数の動的表示に亘って遊技者にその違いを見せることで、第1所定状態における複数の動的表示に亘って表示演出が単調となることを低減できる。

【 0 5 2 7 】

< 課題 T e >

従来、この種の遊技機として、例えば、所定の条件が成立した場合に遊技状態を変更するように構成されたものがある（例えば、特開 2 0 1 3 - 4 2 9 3 6 号公報（第 9 頁、図 3 8 ））。 20

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、所定の条件の成立し易さが限られるため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることができない、という問題がある。

下記 ( T e 1 ) に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記 ( T e 1 ) に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。なお、以下では説明の便宜のためカッコ内に各構成要素の具体例を記載したが、各構成要素はこれのみに限定されるものではない。

【 0 5 2 8 】

( T e 1 ) 始動条件の成立に基づいて抽選処理を実行する抽選手段と、前記抽選処理の結果を示すための識別情報を動的表示することが可能な表示手段と、前記抽選処理が所定の結果となった場合に、前記識別情報の動的表示の終了後に特定遊技状態に制御することが可能な状態制御手段と、を備え、前記状態制御手段は、前記特定遊技状態が終了した後に第1遊技状態に制御することが可能であり、前記第1遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、前記特定遊技状態が終了した後に第2遊技状態に制御することが可能であり、前記所定の条件は、予め定められた複数の要素の中から選択される第1要素と、前記第1要素とは異なる予め定められた複数の要素の中から選択される第2要素と、によって成立のし易さが変化する 40  
ことを特徴とする遊技機。

【 0 5 2 9 】

前記 ( T e 1 ) に記載の遊技機によれば、第1遊技状態において、第1要素と第2要素とによって所定の条件の成立のし易さが変化し第2遊技状態への移行のし易さを変化させることができるので、遊技の興趣性を向上させることができる。

【 0 5 3 0 】

( T e 2 ) 前記 ( T e 1 ) に記載の遊技機において、前記第1要素は、前記第1遊技状態において行われる操作に基づいて満たされる条件（例えば規定数保留が貯まるまたは規定回数普図が変動する）であり、該条件が満たされ易 50

い設定（例えば規定の保留数が少ないまたは規定の普図の変動回数が少ない）にすることにより前記所定の条件が成立し易くなり、

前記第 2 要素は、前記始動条件の成立に基づいて設定される時間的條件（例えば特図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が長いほど前記所定の条件が成立し易くなることを特徴とする遊技機。

【 0 5 3 1 】

前記（ T e 2 ）に記載の遊技機によれば、第 1 遊技状態において行われる操作に基づいて満たされる条件として満たされ易い設定が選択されることで所定の条件が成立し易くなり、始動条件の成立に基づいて設定される時間的條件として長い時間の設定が選択されることで所定の条件が成立し易くなり、第 2 遊技状態へ移行し易くすることができる。

10

【 0 5 3 2 】

（ T e 3 ） 前記（ T e 1 ）に記載の遊技機において、

前記第 1 要素は、前記第 1 遊技状態において行われる操作に基づいて満たされる条件（例えば規定数保留が貯まるまたは規定回数普図が変動する）であり、該条件が満たされ易い設定（例えば規定の保留数が少ないまたは規定の普図の変動回数が少ない）にすることにより前記所定の条件が成立し易くなり、

前記第 2 要素は、前記始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的條件（例えば普図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が短いほど前記所定の条件が成立し易くなる

ことを特徴とする遊技機。

20

【 0 5 3 3 】

前記（ T e 3 ）に記載の遊技機によれば、第 1 遊技状態において行われる操作に基づいて満たされる条件として満たされ易い設定が選択されることで所定の条件が成立し易くなり、特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的條件として短い時間の設定が選択されるほど、所定の条件が成立し易くなり、第 2 遊技状態へ移行し易くすることができる。

【 0 5 3 4 】

（ T e 4 ） 前記（ T e 1 ）に記載の遊技機において、

前記第 1 要素は、前記第 1 遊技状態において行われる遊技者による操作に基づいて満たされる条件（例えば規定数保留が貯まる）であり、該条件が満たされ易い設定（例えば規定の保留数が少ない）にすることにより前記所定の条件が成立し易くなり、

30

前記第 2 要素は、前記第 1 遊技状態において行われる遊技者による操作に基づいて満たされる前記第 1 要素とは異なる条件（例えば規定回数普図が変動する）であり、該条件が満たされ易い設定（例えば規定の普図の変動回数が少ない）にすることにより前記所定の条件が成立し易くなり、

一方の要素に設定される条件が満たされ易い設定にされた場合は、他方の要素に設定される条件が満たされ難い設定にされる

ことを特徴とする遊技機。

【 0 5 3 5 】

前記（ T e 4 ）に記載の遊技機によれば、第 1 要素の第 1 遊技状態において行われる遊技者による操作に基づいて満たされる条件として満たされ易い設定が選択されることで所定の条件が成立し易くなり、第 2 要素の第 1 遊技状態において行われる遊技者による操作に基づいて満たされる第 1 要素とは異なる条件として満たされ易い設定が選択されることで所定の条件が成立し易くなる構成において、一方の要素に設定される条件が満たされ易い設定にされた場合は、他方の要素に設定される条件が満たされ難い設定にされることにより、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。

40

【 0 5 3 6 】

（ T e 5 ） 前記（ T e 1 ）に記載の遊技機において、

前記第 1 要素は、前記始動条件の成立に基づいて設定される時間的條件（例えば特図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が長いほど前記所定の条件が成立し易くなり

50

前記第 2 要素は、前記始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件（例えば普図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が短いほど前記所定の条件が成立し易くなる

ことを特徴とする遊技機。

【0537】

前記（Te5）に記載の遊技機によれば、始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として長い時間の設定が選択されるほど所定の条件が成立し易くなり、始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として短い時間の設定が選択されるほど、所定の条件が成立し易くなり、第 2 遊技状態へ移行し易くすることができる。

10

【0538】

（Te6）前記（Te1）に記載の遊技機において、

前記第 1 要素は、前記始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件（例えば特図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が長いほど前記所定の条件が成立し易くなり、

前記第 2 要素は、前記始動条件の成立に基づいて設定される前記第 1 要素に設定されるのとは異なる時間的条件（例えば特図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が短いほど前記所定の条件が成立し難くなる

ことを特徴とする遊技機。

【0539】

前記（Te6）に記載の遊技機によれば、第 1 要素の始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として長い時間の設定が選択されるほど所定の条件が成立し易くなり、第 2 要素の始動条件の成立に基づいて設定される第 1 要素に設定されるのとは異なる時間的条件として短い時間の設定が選択されるほど所定の条件が成立し難くなるので、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。

20

【0540】

（Te7）前記（Te1）に記載の遊技機において、

前記第 1 要素は、前記始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件（例えば普図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が長いほど前記所定の条件が成立し難くなり、

前記第 2 要素は、前記始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される前記第 1 要素に設定されるのとは異なる時間的条件（例えば普図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が短いほど前記所定の条件が成立し易くなる

ことを特徴とする遊技機。

【0541】

前記（Te7）に記載の遊技機によれば、第 1 要素の始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として長い時間の設定が選択されるほど所定の条件が成立し難くなり、第 2 要素の始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される第 1 要素に設定されるのとは異なる時間的条件として短い時間の設定が選択されるほど所定の条件が成立し易くなるので、所定の条件を成立し易さをバランスよく設定することができる。

30

40

【0542】

<課題 Ua>

従来、この種の遊技機として、例えば、第 1 位置と第 2 位置との間で変位する可動物を備え、遊技状態に応じて可動物を動作させる構成のものがある（例えば、特開 2012-70995 号公報、第 18～第 19 ページ、図 15）。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合、可動物の変位を含む遊技が単調となる、という問題がある。

下記（Ua1）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることを目的とする。

50

下記（U a 1）に係る発明はこのような目的を達成するために次の様な構成をとる。

【0543】

（U a 1）遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技盤に設けられた遊技球が入球可能な始動入賞装置（特図1用始動入賞装置33a）と、

前記始動入賞装置への入球に基づき遊技に関する抽選を行う抽選手段と、

前記遊技盤に設けられた所定の往復動作が可能な可動物（告知役物U）と、

前記可動物に駆動力を付与する駆動手段（駆動モータU a 1）と、

所定の遊技状態において前記抽選手段の抽選に基づき所定条件（特定のリーチ）が成立すると判定された場合に、前記可動物が前記所定の往復動作を行う所定状態（期待演出が実行される状態）に制御する第1制御（期待演出制御）に基づいて遊技を制御することが可能な遊技制御手段（サブ制御装置262のCPU551）と、

遊技者の操作を受ける操作手段（決定ボタン81）と、

前記所定状態において前記操作手段が操作されたことに基づき特定条件（「いまだ押せ！」のタイミングに間に合う）が成立したか否かを判定する判定手段（期待演出制御処理においてサブ制御装置262が遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグの有無を判定する機能）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記所定状態において前記特定条件が成立すると、前記特定条件の成立時点で、前記所定の往復動作を、前記可動物を現在の位置（出現位置）から前記現在の位置とは異なる位置（下限位置）に向けて動作させる所定の終了動作（落下演出の動作）に切り替えて前記所定状態を終了させる第2制御（落下演出を実行する制御）に基づいて遊技を制御する

ことを特徴とする遊技機。

【0544】

前記（U a 1）に記載の遊技機によれば、可動物が所定の往復動作を行う所定状態において操作手段が操作されたことに基づき特定条件が成立すると、特定条件の成立時点で、所定の往復動作を、可動物を現在の位置から現在の位置とは異なる位置に向けて動作させる所定の終了動作に切り替えて所定状態を終了させる第2制御に基づいて遊技を制御するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【0545】

（U a 2）前記（U a 1）に記載の遊技機において、

前記抽選手段の抽選の結果が第1特定結果である場合に、前記可動物は第1所定回数、前記所定の往復動作を行い、

前記抽選手段の抽選の結果が第2特定結果である場合に前記可動物は前記第1所定回数よりも多い第2所定回数、前記所定の往復動作を行う

ことを特徴とする遊技機。

【0546】

前記（U a 2）に記載の遊技機によれば、抽選手段の抽選の結果の如何によって可動物の往復動作の回数が異なるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【0547】

（U a 3）前記（U a 1）（U a 2）に記載の遊技機において、

前記第2制御は、前記所定の遊技状態が終了することを報知する終了報知制御を含むことを特徴とする遊技機。

【0548】

前記（U a 3）に記載の遊技機によれば、可動物が変位する所定の遊技状態の終了が報知されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【0549】

（U a 4）前記（U a 1）ないし（U a 3）に記載の遊技機において、

10

20

30

40

50

前記所定の遊技状態は、前記第2制御の終了後、前記所定の遊技状態とは異なる遊技状態に変更され、

前記第2制御は、遊技状態が前記所定の遊技状態から異なる遊技状態に変更されることを報知する変更報知制御を含む

ことを特徴とする遊技機。

【0550】

前記(Ua4)に記載の遊技機によれば、遊技状態が前記所定の遊技状態から異なる遊技状態に変更されることを報知する変更報知制御を含むので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【0551】

(Ua5) 前記(Ua1)ないし(Ua4)に記載の遊技機において、前記特定条件は、前記操作手段の操作に基づき所定回数の事象(所定回数の連打)が成立することによって成立する

ことを特徴とする遊技機。

【0552】

前記(Ua5)に記載の遊技機によれば、特定条件を成立させるには、所定回数の事象を成立させる操作が必要となるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【0553】

(Ua6) 前記(Ua1)ないし(Ua5)に記載の遊技機において、前記所定状態は、前記抽選手段の抽選に基づき前記所定条件が成立しない場合には実行されない

ことを特徴とする遊技機。

【0554】

前記(Ua6)に記載の遊技機によれば、所定状態は抽選手段の抽選に基づき所定条件が成立した場合のみに行われる特別な状態であるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【0555】

(Ua7) 前記(Ua1)ないし(Ua6)に記載の遊技機において、前記始動入賞装置は、第1始動入賞装置と、第2始動入賞装置とを含み、前記抽選手段は、前記第1始動入賞装置への入球に基づき第1抽選を行う第1抽選手段と、前記第2始動入賞装置への入球に基づき第2抽選を行う第2抽選手段とを含み、前記第1抽選の抽選結果に基づき第1所定条件が成立する場合は、第1の態様で前記所定の往復動作が行われ

前記第2抽選の抽選結果に基づく第2所定条件が成立する場合は、第2の態様で前記所定の往復動作が行われ

ことを特徴とする遊技機。

【0556】

前記(Ua7)に記載の遊技機によれば、いずれの始動入賞装置に遊技球が入球するかにより可動物の往復動作が変わるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【0557】

(Ua8) 前記(Ua1)ないし(Ua7)に記載の遊技機において、前記第1制御が行われる前に前記第1制御の開始を示唆する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【0558】

前記(Ua8)に記載の遊技機によれば、第1制御が行われる前に第1制御の開始が示唆されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【0559】

(Ua9) 前記(Ua1)ないし(Ua8)に記載の遊技機において、

10

20

30

40

50

前記第 2 制御が行われる前に前記第 2 制御の開始を示唆する手段を備えることを特徴とする遊技機。

## 【0560】

前記（U a 9）に記載の遊技機によれば、第 2 制御が行われる前に第 2 制御の開始が示唆されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

## 【0561】

（U a 1 0）前記（U a 1）ないし（U a 9）に記載の遊技機において、前記特定条件は、前記可動物の初期位置である第 1 位置では成立せず、前記初期位置から離れた第 2 位置では成立することを特徴とする遊技機。

10

## 【0562】

前記（U a 1 0）に記載の遊技機によれば、特定条件は、闇雲な操作では成立せず、可動物の初期位置である第 1 位置ではなく、初期位置から離れた第 2 位置で操作するというタイミングが必要となるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

## 【0563】

（U a 1 1）前記（U a 1）ないし（U a 1 0）に記載の遊技機において、前記事象が発生するごとに遊技者に有利な利益が付与されることを特徴とする遊技機。

## 【0564】

前記（U a 1 1）に記載の遊技機によれば、事象が発生するごとに遊技者に有利な利益が付与されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

20

## 【0565】

（U a 1 2）前記（U a 1）ないし（U a 1 1）に記載の遊技機において、前記遊技制御手段は、前記第 2 制御において、前記所定状態における前記可動物の往復運動を停止させることが可能であることを特徴とする遊技機。

## 【0566】

前記（U a 1 2）に記載の構成によれば、第 2 制御において、所定状態における可動物の往復運動が停止される。このように構成すれば、特定条件が成立したことを遊技者に確実に知らせることができる。

30

## 【0567】

（U a 1 3）前記（U a 1）に記載の遊技機において、前記遊技制御手段は、前記第 2 制御において、前記所定状態における前記可動物の動作パターンとは異なるパターンで前記可動物を動作させることが可能であることを特徴とする遊技機。

## 【0568】

前記（U a 1 3）に記載の構成によれば、第 2 制御において、所定状態における可動物の動作パターンとは異なるパターンで可動物が動作される。このように構成すれば、特定条件が成立したことを遊技者に確実に知らせることができる。

40

## 【0569】

（U a 1 4）前記（U a 1 3）に記載の遊技機において、前記遊技制御手段は、前記第 2 制御において、前記第 1 位置と前記第 2 位置との間を往復するように前記可動物を動作させることが可能であることを特徴とする遊技機。

## 【0570】

前記（U a 1 4）に記載の構成によれば、第 2 制御において、第 1 位置と第 2 位置との間を往復するように可動物が動作される。このように構成すれば、可動物の往復運動を通じ特定条件が成立したについて時間をかけて確実に遊技者に知らせることができる。

## 【0571】

50

( U a 1 5 ) 前記 ( U a 1 ) に記載の遊技機において、  
 前記遊技機は、前記可動物として、少なくとも第 1 可動物、第 2 可動物を有し、  
 前記遊技制御手段は、前記第 1 制御において前記可動物のうちの前記第 1 可動物のみを  
 動作させることが可能であり、前記第 2 制御において前記可動物のうちの前記第 2 可動物  
 のみを動作させることが可能である  
 ことを特徴とする遊技機。

【 0 5 7 2 】

前記 ( U a 1 5 ) に記載の構成によれば、第 1 制御において第 1 可動物のみを動作させ  
 、第 2 制御において第 2 可動物のみを動作させる。このように構成すれば、特定条件が成  
 立したか否かで動作する可動物を違えることができるので、特定条件の成立を確実に遊技  
 者に知らせることができる。

10

【 0 5 7 3 】

( U a 1 6 ) 前記 ( U a 1 5 ) に記載の遊技機において、  
 前記遊技制御手段は、前記第 2 制御において、前記第 2 可動物を動作させることにより  
 、遊技的価値が前記所定状態とは異なっていることを示唆する  
 ことを特徴とする遊技機。

【 0 5 7 4 】

前記 ( U a 1 6 ) に記載の構成によれば、第 2 制御において、第 2 可動物を動作させる  
 ことにより、遊技的価値が所定状態とは異なっているので、遊技者に特定条件を成立させ  
 る動機を与えることができ、より面白みのある遊技機が提供できる。

20

【 0 5 7 5 】

( U a 1 7 ) 前記 ( U a 1 ) に記載の遊技機において、  
 前記遊技制御手段は、前記所定状態において前記操作手段に操作がなされ前記特定条件  
 が成立したとき、遊技的価値が高いことを示す動作パターンまたは遊技的価値が低いこと  
 を示す動作パターンのいずれかにより可動物を動作させるように遊技を制御することが可  
 能である  
 ことを特徴とする遊技機。

【 0 5 7 6 】

前記 ( U a 1 7 ) に記載の構成によれば、所定状態において操作手段に操作がなされ特  
 定条件が成立したとき、遊技的価値が高いことを示す動作パターンまたは遊技的価値が低  
 いことを示す動作パターンのいずれかにより可動物を動作させる。このように構成するこ  
 とで、特定条件を成立させた後の状態を多様なものとするので、より面白み  
 のある遊技機が提供できる。

30

【 0 5 7 7 】

( U a 1 8 ) 前記 ( U a 1 ) ないし前記 ( U a 1 7 ) のいずれか 1 つに記載の遊技機に  
 おいて、  
 前記駆動手段は、前記第 1 制御において、前記可動物を直線的に往復動作させる  
 ことを特徴とする遊技機。

【 0 5 7 8 】

前記 ( U a 1 8 ) に記載の構成によれば、駆動手段は、第 1 制御において、可動物を直  
 線的に往復動作させる。このような構成とすることで、可動物を遊技者に視認させやす  
 くなるという意味で遊技者にとって利益が大きい遊技機が提供できる。

40

【 0 5 7 9 】

( U a 1 9 ) 前記 ( U a 1 ) ないし前記 ( U a 1 7 ) のいずれか 1 つに記載の遊技機に  
 おいて、  
 前記駆動手段は、前記第 1 制御において、前記可動物を回動させることにより往復動作  
 させる  
 ことを特徴とする遊技機。

【 0 5 8 0 】

前記 ( U a 1 9 ) に記載の構成によれば、駆動手段は、第 1 制御において、可動物を回

50

動させることにより往復動作させる。このような構成とすることで、可動物を駆動する機構を単純なものとし、組み立てがし易い遊技機を提供することができる。

【0581】

(U a 2 0) 前記(U a 1)ないし前記(U a 1 9)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記駆動手段は、前記第2制御の開始時において、前記可動物を前記第1位置側から前記第2位置側に向けて動作させる

ことを特徴とする遊技機。

【0582】

前記(U a 2 0)に記載の構成によれば、駆動手段は、第2制御の開始時において、可動物を第1位置側から第2位置側に向けて動作させる。このような構成とすることで、第2制御における可動物の駆動様式と第1制御における可動物の駆動様式とを部分的に一致させることができるので、可動物の駆動機構を単純化できる。

10

【0583】

(U a 2 1) 前記(U a 1)に記載の遊技機において、

前記特定条件が成立するには、少なくとも前記可動物が前記第2位置にある特定期間において前記操作手段の操作がされる

ことを特徴とする遊技機。

【0584】

前記(U a 2 1)に記載の構成によれば、特定条件が成立するには、少なくとも前記可動物が前記第2位置にある特定期間において前記操作手段の操作がされる。このような構成とすることで、特定条件の成立をより難しくすることができ、遊技者の遊技に対する意欲を高めることができる。

20

【0585】

(U a 2 2) 前記(U a 2 1)に記載の遊技機において、

前記操作手段が操作されたことを検出する検出手段と、

前記検出手段の検出に基づいて前記特定条件が成立したか否かを判定する判定手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【0586】

前記(U a 2 2)に記載の構成によれば、操作手段を監視する検出手段の検出に基づいて特定条件が成立したか否かが判定される。このように構成することで、前記(U a 2 1)に係る発明をより確実に実現できる。

30

【0587】

(U a 2 3) 前記(U a 2 2)に記載の遊技機において、

前記判定手段は、前記可動物が前記第2位置にあるときに判定を行う

ことを特徴とする遊技機。

【0588】

前記(U a 2 3)に記載の構成によれば、可動物が第2位置にあるときに特定条件が成立する。このように構成すれば、可動物の動きと特定条件の成立とを確実に関連づけることができるので、前記(U a 2 2)に係る発明をより確実に実現できる。

40

【0589】

(U a 2 4) 前記(U a 2 2)に記載の遊技機において、

前記判定手段は、前記可動物が前記第1位置、前記第2位置にあるときに判定を行う

ことを特徴とする遊技機。

【0590】

前記(U a 2 4)に記載の構成によれば、可動物が第1位置、前記第2位置にあるときに特定条件が成立する。このように構成すれば、可動物の動きと特定条件の成立とを確実に関連づけることができるので、前記(U a 2 2)に係る発明をより確実に実現できる。

【0591】

50

( U a 2 5 ) 前記 ( U a 2 1 ) ないし前記 ( U a 2 4 ) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、前記特定期間でない前記所定状態中の期間である非特定期間において前記操作手段に操作がなされると、前記第 1 制御、前記第 2 制御とは異なる第 3 制御に基づいて遊技を制御することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 0 5 9 2 】

前記 ( U a 2 5 ) に記載の構成によれば、特定期間でない所定状態中の期間である非特定期間において操作手段に操作がなされると、第 1 制御、第 2 制御とは異なる第 3 制御に基づいて遊技が制御される。このような構成とすることで、演出の幅を広げることができるので、遊技が単調とされない遊技機が提供できる。

10

【 0 5 9 3 】

< 課題 U b >

従来、この種の遊技機として、例えば、可動物の可動に合わせて演出表示をするものがある ( 例えば、特開 2 0 1 2 - 7 0 9 9 5 号公報 ( 第 1 8 ~ 1 9 頁、図 1 5 ) ) 。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、可動物の可動に合わせて行う演出表示が単調なため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることができない、という問題がある。

下記 ( U b 1 ) に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

20

下記 ( U b 1 ) に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【 0 5 9 4 】

( U b 1 )

遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技盤に設けられ所定位置に動作可能な可動物と、

演出表示を行う表示手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

操作手段の操作に基づいて所定条件が成立するか否かを判定する判定手段と、

遊技に関する制御を行う制御手段と、を備え、

前記制御手段は、

30

第 1 制御条件が成立した場合 ( スーパーリーチ E ) に行われる制御であって、前記可動物を初期位置である第 1 位置と動作位置である第 2 位置との間を所定回数繰り返し動作させ、前記可動物を動作させている間に所定演出を前記表示手段に表示させる第 1 制御状態 ( 期待演出 ) において、前記操作に基づいて特定条件が成立した場合 ( エネルギー満タン ) に、特定演出 ( 復活勝利演出 ) を前記表示手段に表示させる第 2 制御状態に移行することを特徴とする遊技機。

【 0 5 9 5 】

前記 ( U b 1 ) に記載の遊技機によれば、可動物を初期位置である第 1 位置と動作位置である第 2 位置との間を所定回数繰り返し動作させ、可動物を動作させている間に所定演出を表示手段に表示させる第 1 制御状態において、操作に基づいて特定条件が成立した場合に、特定演出を前記表示手段に表示させる第 2 制御状態に移行することができるので、第 1 制御状態において特定条件を成立させるように操作することで、可動物の動作と演出表示を行う表示手段の制御状態を変えることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

40

【 0 5 9 6 】

( U b 2 ) 前記 ( U b 1 ) に記載の遊技機において、

前記制御手段は、

前記第 1 制御状態において前記可動物を前記第 2 位置に動作させてから所定時間 ( 1 0 秒 ) 経過した場合に、前記特定演出を前記表示手段に表示させる第 2 制御状態に移行することを特徴とする遊技機。

50

## 【 0 5 9 7 】

前記（ U b 2 ）に記載の遊技機によれば、第 1 制御状態において可動物を第 2 位置に動作させてから所定時間経過した場合に、特定演出を前記表示手段に表示させる第 2 制御状態に移行することができるので、第 1 制御状態において可動物を第 2 位置に動作させてから所定時間経過することで、可動物の動作と演出表示を行う表示手段の制御状態を変えることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

## 【 0 5 9 8 】

（ U b 3 ） 前記（ U b 1 ）または（ U b 2 ）に記載の遊技機において、  
前記第 1 制御状態は、

前記可動物を前記第 1 位置から前記第 2 位置に動作させてから第 1 時間（ 1 0 秒 ）経過後に前記第 2 位置から前記第 1 位置に動作させる第 1 動作と、前記可動物を前記第 1 位置から前記第 2 位置に動作させてから前記第 1 時間と異なる第 2 時間（ 2 秒 ）経過後に前記第 2 位置から前記第 1 位置に動作させる第 2 動作と、を有する

10

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 5 9 9 】

前記（ U b 3 ）に記載の遊技機によれば、

第 1 制御状態は、可動物を第 1 位置から第 2 位置に動作させてから第 1 時間経過後に第 2 位置から第 1 位置に動作させる第 1 動作と、可動物を第 1 位置から第 2 位置に動作させてから第 1 時間と異なる第 2 時間経過後に第 2 位置から第 1 位置に動作させる第 2 動作と、を有するので、特定条件の成立し易さが変化し、遊技の興趣性を向上させることができる。

20

## 【 0 6 0 0 】

（ U b 4 ） 前記（ U b 1 ）ないし（ U b 3 ）のいずれか一つに記載の遊技機において、前記可動物は、第 1 可動物と第 2 可動物と、を有し、

前記第 1 制御状態は、

前記第 1 可動物を動作させる第 1 可動物動作状態と、前記第 2 可動物を動作させる第 2 可動物動作状態と、を有し、

前記制御手段は、

前記第 2 可動物動作状態において、前記操作に基づいて前記特定条件が成立した場合に、前記特定演出を前記表示手段に表示させる

30

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 6 0 1 】

前記（ U b 4 ）に記載の遊技機によれば、

可動物は、第 1 可動物と第 2 可動物と、を有し、第 1 制御状態は、第 1 可動物を動作させる第 1 可動物動作状態と、第 2 可動物を動作させる第 2 可動物動作状態と、を有し、制御手段は、第 2 可動物動作状態において、操作に基づいて特定条件が成立した場合に、特定演出を表示手段に表示させることができるので、第 1 可動物動作状態と第 2 可動物動作状態における特定条件が成立した場合の制御に差をつけることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

## 【 0 6 0 2 】

40

（ U b 5 ） 前記（ U b 1 ）ないし（ U b 4 ）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記第 1 制御状態において前記操作に基づいて第 1 所定条件（操作有効期間での長押し）が成立した場合に対応する成立情報（ポイント）を演出表示する第 1 所定条件成立演出表示を実行可能な第 1 所定条件成立演出表示実行手段を備え、

前記第 1 所定条件成立演出表示実行手段は、

前記第 1 制御状態において前記第 1 所定条件が成立した回数に応じて前記成立情報を更新し、前記第 2 制御状態において前記第 1 制御状態における前記第 1 所定条件が成立した回数に対応する前記成立情報を表示する演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 6 0 3 】

50

前記（U b 5）に記載の遊技機によれば、

第1制御状態において操作に基づいて第1所定条件が成立した場合に対応する成立情報を演出表示する第1所定条件成立演出表示を実行可能な第1所定条件成立演出表示実行手段を備え、第1所定条件成立演出表示実行手段は、第1制御状態において第1所定条件が成立した回数に応じて成立情報を更新し、第2制御状態において第1制御状態における第1所定条件が成立した回数に対応する成立情報を表示する演出を実行可能であるので、第1所定条件が成立したことを報知することができる。また、第1所定条件が何回成立したのかも報知することができるので、遊技の興趣性を向上させることができる。

【0604】

（U b 6）前記（U b 1）ないし（U b 5）のいずれか一つに記載の遊技機において、前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な第1始動口と第2始動口とを備え、

10

前記第1制御条件は、前記第1始動口または前記第2始動口に遊技球が入球した場合に成立可能な条件であり、

前記特定演出は、前記第1制御条件が前記第1始動口に遊技球が入球して成立した場合に表示される第1特定演出（復活演出A）と、前記第1制御条件が前記第2始動口に遊技球が入球して成立した場合に表示される第2特定演出（復活演出B）と、を有する

ことを特徴とする遊技機。

【0605】

前記（U b 6）に記載の遊技機によれば、

特定演出は、第1制御条件が第1始動口に遊技球が入球して成立した場合に表示される第1特定演出と、第1制御条件が第2始動口に遊技球が入球して成立した場合に表示される第2特定演出と、を有するので、始動口ごとに行う特定演出を異ならせることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

20

【0606】

（U b 7）前記（U b 1）ないし（U b 6）のいずれか一つに記載の遊技機において、前記制御手段は、

前記第1制御状態において前記可動物が前記第2位置に位置しているときに前記特定条件が成立した場合に前記可動物を前記第1位置に動作させてから前記第2制御状態に移行する

ことを特徴とする遊技機。

30

【0607】

前記（U b 7）に記載の遊技機によれば、

制御手段は、第1制御状態において可動物が前記第2位置に位置しているときに特定条件が成立した場合に可動物を前記第1位置に動作させてから第2制御状態に移行するので、可動物を初期位置である第1位置に戻してから制御状態を変えることができる。

【0608】

（U b 8）前記（U b 1）ないし（U b 7）のいずれか一つに記載の遊技機において、前記制御手段は、

前記第1制御状態に制御してから所定時間経過後に前記第2制御状態に移行する

ことを特徴とする遊技機。

40

【0609】

前記（U b 8）に記載の遊技機によれば、

制御手段は、第1制御状態に制御してから所定時間経過後に第2制御状態に移行するので、第1制御状態に制御してから所定時間経過することで、可動物の動作と演出表示を行う表示手段の制御状態を変えることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【0610】

<課題U c>

従来、この種の遊技機として、例えば、可動役物が所定の部材に組み付けられるものがある（例えば、特開2012-70995号公報、第18-19頁、図15）。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

50

すなわち、この種の遊技機では、可動役物や所定の部材の組み付けが正しくない状態のまま可動役物を動作させても、遊技の興趣性を向上させることができない、という問題がある。

下記（U c 1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記（U c 1）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【0611】

（U c 1）

遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、  
前記遊技盤に設けられた遊技球が入球可能な入球手段と、  
前記入球手段への遊技球の入球に基づき遊技に関する抽選を行う抽選手段（主制御装置251による当たり抽選機能）と、

前記抽選手段の抽選に基づいて遊技を制御する遊技制御手段（サブ制御装置262）と、

所定の軸を中心に所定の動作をする可動役物（可動装飾部U c 30）と、  
前記可動役物が所定の軸を中心に動作するための駆動力を供給する駆動手段（駆動部U c 60）と、

前記可動役物が組み付けられた状態で前記可動役物を支持する第1支持手段（第1支持部U c 40）と、

前記第1支持手段が組み付けられた状態で前記第1支持手段を支持する第2支持手段（第2支持部U c 50）と、

前記第2支持手段が組み付けられた状態で前記第2支持手段を支持する第3支持手段（ステージ装置U c 1，第1フレームU c 3）とを少なくとも備えた遊技手段（センターフレーム47A）と、

前記遊技手段が正しく組み付けられた状態であるか否かを判定する判定手段（サブ制御装置262のCPU551による役物エラー判別機能やステージ取付エラー判別機能）を備え、

前記可動役物は、

前記遊技手段が正しく組み付けられた状態で前記所定の動作を行い、

前記抽選手段による抽選に基づいて、前記遊技制御手段によって、前記所定の動作によって遊技球に接触し難い第1位置と遊技球に接触し易い第2位置とに変位するように制御され、

前記第1位置または前記第2位置のいずれか一方に位置する状態で、遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与え、

前記第1位置または前記第2位置のいずれか他方に位置する状態で、遊技者にとって有利となり難い影響を遊技球に与える

ことを特徴とする遊技機。

【0612】

前記（U c 1）に記載の遊技機によれば、遊技手段が可動役物と駆動手段と第1指示手段と第2指示手段と第3指示手段とを正しく組み付けられた状態で可動役物に所定の動作を行わせるので、遊技手段が正しく組み付けられた状態で可動役物の所定の動作を見せることができる。遊技手段が正しく組み付けられた状態で可動役物が遊技者にとって有利となり易い影響・有利となり難い影響を遊技球に与える様子を見せることができる。したがって、可動役物の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。

【0613】

なお、可動役物は、後述するように複数でもよいが、単数でもよい。また、複数の可動役物は、後述するように複数の駆動手段によって駆動されてもよいが、単一の駆動手段によって駆動されてもよい。

【0614】

なお、第1位置と第2位置との変位は、通常時に第1位置にある可動役物を第2位置に

10

20

30

40

50

変位させる構成でもよいし、通常時に第2位置にある可動役物を第1位置に変位させる構成でもよい。また、第1位置と第2位置との変位を所定期間、繰り返し行う構成であってもよい。第1位置と第2位置との変位を繰り返し行う構成では遊技球の流れに与えられる悪い影響が長引くので、これを防ぐことが効果的である。

【0615】

遊技球の流れに与える悪い影響とは、例えば遊技球を入賞させることができる期間（タイミング）に遊技球を入賞させることができなくなる若しくは難くなることや、例えば遊技球を入賞させることができない期間（タイミング）に遊技球を入賞させることができる若しくは容易になることである。

【0616】

（Uc2）前記（Uc1）に記載の遊技機において、  
前記遊技盤は、遊技球の入球に対して所定の遊技価値が付与される所定入賞口を備え、  
前記遊技者にとって有利となり易い影響は、前記所定入賞口に入球し易くなる影響を遊技球に与えることであり、  
前記遊技者にとって有利となり難い影響は、前記所定入賞口に入球し難くなる影響を遊技球に与えることである  
ことを特徴とする遊技機。

10

【0617】

（Uc2）に記載の遊技機によれば、可動役物が遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与えると、遊技球は所定入賞口に入球し易くなるので、可動役物の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。

20

【0618】

（Uc3）前記（Uc2）に記載の遊技機において、  
前記遊技者にとって有利となり易い影響は、前記第1位置にある前記可動役物が遊技球に接触しないことで、前記所定入賞口に入球し易くなる影響を遊技球に与えることであり、  
前記遊技者にとって有利となり難い影響は、前記第2位置にある前記可動役物が遊技球に接触することで、前記所定入賞口に入球し難くなる影響を遊技球に与えることである  
ことを特徴とする遊技機。

30

【0619】

（Uc3）に記載の遊技機によれば、第1位置にある可動役物が遊技球に接触しないことによって遊技球は所定入賞口に入球し易くなるので、可動役物の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。

【0620】

（Uc4）前記（Uc2）に記載の遊技機において、  
前記遊技者にとって有利となり易い影響は、前記第2位置にある前記可動役物が遊技球に接触することで、前記所定入賞口に入球し易くなる影響を遊技球に与えることであり、  
前記遊技者にとって有利となり難い影響は、前記第1位置にある前記可動役物が遊技球に接触しないことで、前記所定入賞口に入球し難くなる影響を遊技球に与えることである  
ことを特徴とする遊技機。

40

【0621】

（Uc4）に記載の遊技機によれば、（Uc3）とは反対に、第2位置にある可動役物が遊技球に接触することによって遊技球は所定入賞口に入球し易くなるので、可動役物の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。

【0622】

（Uc5）前記（Uc1）から（Uc4）のいずれかに記載の遊技機において、  
前記所定の動作は、前記可動役物を前記第1位置に変位させる第1の動作と、前記可動役物を前記第2位置に変位させる第1の動作とを含み、  
前記遊技者にとって有利となり易い影響は、前記第1の動作または前記第2の動作のいずれか一方によって与えられ、

50

前記遊技者にとって有利となり難い影響は、前記第 1 の動作または前記第 2 の動作のいずれか他方によって与えられる

ことを特徴とする遊技機。

【0623】

前記（Uc5）に記載の遊技機によれば、可動役物が第 1 の動作または第 2 の動作のいずれか一方の動作を行うことによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、可動役物の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。

【0624】

（Uc6）前記（Uc1）から（Uc4）のいずれかに記載の遊技機において、前記所定の動作は、前記可動役物を前記第 1 位置に変位させる第 1 の動作と、前記可動役物を前記第 2 位置に変位させる第 1 の動作とを含み、

前記遊技者にとって有利となり易い影響は、前記第 1 の動作と前記第 2 の動作とを所定回数繰り返すことによって与えられ、

前記遊技者にとって有利となり難い影響は、前記第 1 の動作または前記第 2 の動作のうち前記遊技者にとって有利となり易い影響を与える動作を行わないことによって与えられる

ことを特徴とする遊技機。

【0625】

前記（Uc6）に記載の遊技機によれば、可動役物が第 1 の動作と第 2 の動作とを所定回数繰り返し行うことによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、可動役物の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。

【0626】

（Uc7）前記（Uc1）から（Uc6）のいずれかに記載の遊技機において、前記可動役物は、前記抽選手段の抽選の結果が遊技者にとって有利な結果である場合に、遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える状態となり、

前記可動役物は、前記抽選手段の抽選の結果が遊技者にとって不利な結果である場合に、遊技者にとって有利となり難い影響を遊技球に与える状態となる

ことを特徴とする遊技機。

【0627】

前記（Uc7）に記載の遊技機によれば、抽選手段の抽選の結果が遊技者にとって有利な結果となることによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、抽選の結果に対しても遊技の興趣性を向上することができる。

【0628】

（Uc8）前記（Uc1）から（Uc7）のいずれかに記載の遊技機において、前記可動役物は、前記抽選手段の抽選の結果が遊技者にとって有利な第 1 有利結果である場合に、遊技者にとって有利となり易い第 1 の影響を遊技球に与える状態となり、

前記可動役物は、前記抽選手段の抽選の結果が遊技者にとって有利な第 2 有利結果である場合に、前記第 1 の影響よりも遊技者にとって有利となり易い第 2 の影響を遊技球に与える状態となる

ことを特徴とする遊技機。

【0629】

前記（Uc8）に記載の遊技機によれば、抽選手段の抽選の結果が第 1 有利結果となるか第 2 有利結果となるかによって、遊技者にとって有利となり易い影響が異なるので、抽選の結果に対しても遊技の興趣性を向上することができる。

【0630】

（Uc9）前記（Uc1）から（Uc8）のいずれかに記載の遊技機において、前記遊技手段が正しく組み付けられた状態でないと判定された場合に、前記可動役物に前記所定の動作をさせない

ことを特徴とする遊技機。

【0631】

10

20

30

40

50

前記（U c 9）に記載の遊技機によれば、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作を遊技者に見せることを低減できる。

【0632】

（U c 10） 前記（U c 1）から（U c 9）のいずれかに記載の遊技機において、前記遊技手段が正しく組み付けられた状態でないと判定された場合に、前記遊技手段が正しく組み付けられた状態でないことを報知する報知手段を備えることを特徴とする遊技機。

【0633】

前記（U c 10）に記載の遊技機によれば、遊技手段が正しく組み付けられた状態でないことを遊技者またはホール係員に気付かせ易くすることで、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作を遊技者に見せることを低減できる。 10

【0634】

（U c 11） 前記（U c 1）から（U c 10）のいずれかに記載の遊技機において、前記可動役物は、前記抽選の結果に基づいて表示手段に表示される識別情報の動的表示が所定条件を満たす場合に、遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える状態となる

ことを特徴とする遊技機。

【0635】

前記（U c 11）に記載の遊技機によれば、識別情報の変動表示が所定条件を満たしたにも関わらず、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。 20

【0636】

（U c 12） 前記（U c 1）から（U c 11）のいずれかに記載の遊技機において、前記始動入賞装置は、特図1用始動入賞装置と、特図2用始動入賞装置とであって、前記可動役物は、前記特図1用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく前記識別情報の動的表示が第1所定条件を満たす場合に遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える状態となり、前記特図2用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく前記識別情報の動的表示が第2所定条件を満たす場合に遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える状態となる

ことを特徴とする遊技機。

【0637】

前記（U c 12）に記載の遊技機によれば、特図1用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく識別情報の動的表示が第1所定条件を満たしているにも関わらず、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。また、特図2用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく識別情報の動的表示が第2所定条件を満たしているにも関わらず、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。

【0638】

（U c 13） 前記（U c 1）から（U c 12）のいずれかに記載の遊技機において、前記可動役物は複数の可動役物であって、前記駆動手段は複数の可動役物ごとに設けられ、前記複数の可動役物は、個別に動作することを特徴とする遊技機。 40

【0639】

前記（U c 13）に記載の遊技機において、複数の可動役物が個別に動作するときに、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。すなわち、遊技手段が正しく組み付けられていない状態であると、本来、複数の可動役物が個別に動作するにも関わらず、複数の可動役物が同時に動作する状態となったり、片方の可動役物のみが動作する状態となったりする恐れがある。このような誤動作は、本来であれば有利を示すはずが不利を示したり、その逆であったりする恐れがある。このよ 50

うな恐れを低減することができる。

【0640】

(Uc14) 前記(Uc13)に記載の遊技機において、

前記複数の可動役物は、異なる契機で個別に動作することを特徴とする遊技機。

【0641】

前記(Uc14)に記載の遊技機において、複数の可動役物が異なる契機で個別に動作するときに、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。すなわち、本来であれば異なる契機で動作するはずの複数の可動役物が、同時に動作する状態となったり、いずれの契機でも動作しない状態となったりすること恐れがある。このような恐れを低減することができる。

10

【0642】

(Uc15) 前記(Uc13)に記載の遊技機において、

前記複数の可動役物は、第1可動役物と、第2可動役物であって、

前記始動入賞装置は、特図1用始動入賞装置と、特図2用始動入賞装置とであって、

前記第1可動役物は、前記特図1用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく前記識別情報の動的表示が第1所定条件を満たす場合に動作し、

前記第2可動役物は、前記特図2用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく前記識別情報の動的表示が第2所定条件を満たす場合に動作する

ことを特徴とする遊技機。

【0643】

前記(Uc15)に記載の遊技機によれば、特図1用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく識別情報の動的表示が第1所定条件を満たしており、第1可動役物が動作するときや、特図2用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく識別情報の動的表示が第2所定条件を満たしており、第2可動役物が動作するときに、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。

20

【0644】

(Uc16) 前記(Uc15)に記載の遊技機において、

前記第1可動役物と前記第2可動役物との間は、遊技球が通過できる程度に離間していることを特徴とする遊技機。

【0645】

前記(Uc16)に記載の遊技機において、遊技球の流れが第1可動役物によって影響を与えられる場合に、第1可動役物と第2可動役物との間が遊技球が通過できる程度に離間しているので、その影響を、第2可動役物の影響を受ける遊技球の流れに及びにくくすることができる。

30

【0646】

(Uc17) 前記(Uc16)に記載の遊技機において、

前記第1可動役物と前記第2可動役物との間は、遊技球の流路で繋がっていることを特徴とする遊技機。

【0647】

前記(Uc17)に記載の遊技機において、遊技球の流れが第1可動役物によって影響を与えられる場合に、第1可動役物と第2可動役物との間が遊技球の流路で繋がっているため、その影響は、第2可動役物の影響を受ける遊技球の流れに及ぶので、遊技手段が正しく組み付けられた状態であることが重要になる。

40

【0648】

<課題Ud>

従来、この種の遊技機として、例えば、第1位置と第2位置との間で変位する可動物を備え、遊技状態に応じて可動物を動作させる構成のものがある(例えば、特開2012-70995号公報、第18~第19ページ、図15)。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合、可動物の変位を含む遊技が単調となる、という問題がある。

50

下記（U d 1）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることを目的とする。

下記（U d 1）に係る発明はこのような目的を達成するために次の様な構成をとる。

【0649】

（U d 1）遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技盤に設けられた遊技球が入球可能な入球手段（特図1用始動入賞装置33a）と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づき遊技に関する抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段の抽選に基づいて遊技を制御する遊技制御手段と、

前記遊技盤における第1位置（上限位置）と前記遊技盤における第2位置（出現位置）との間を変位可能な可動物（告知役物U）と、

前記可動物に駆動力を付与する駆動手段（駆動モータU a 1）と、

遊技者の操作を受ける操作手段（決定ボタン81）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記抽選手段による抽選に基づいて所定条件が成立するか否かを判定する所定条件判定処理（ステップU a 100）と、

前記所定条件が成立すると判定された場合に、前記可動物が前記第1位置と前記第2位置との間を複数回往復動作する所定状態とする第1制御を実行するための動作パターンを設定する動作パターン設定処理（ステップU a 106）と、

前記動作パターンに基づいて前記第1制御を実行する第1制御実行処理（ステップU a 113）と、

前記操作手段が操作され特定条件が成立すると判定された場合に特定条件成立フラグを設定する特定条件成立フラグ設定処理と、

前記可動物が往復動作を行うごとに、前記特定条件成立フラグが設定されているか否かを判定する特定条件成立フラグ判定処理（ステップU a 199）と、

前記特定条件成立フラグが設定されていないと判定された場合にはそのまま前記第1制御を継続して実行する第1制御継続処理（ステップU a 202）と、

前記特定条件成立フラグが設定されていると判定された場合には前記第1制御を第2制御に切り替えて前記第2制御を実行する第2制御実行処理（U a 304）とを行う

ことを特徴とする遊技機。

【0650】

前記（U d 1）に記載の遊技機によれば、操作手段を通じた操作に応じて可動物の制御が第1制御から第2制御に移行したり、第1制御のままとなったりする構成となっているので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【0651】

（U d 2）前記（U d 1）に記載の遊技機において、

前記特定条件成立フラグ判定処理は、前記可動物が前記第1位置から前記第2位置に変位されるごとに前記特定条件成立フラグが設定されているか否かを判定する

ことを特徴とする遊技機。

【0652】

前記（U d 2）に記載の遊技機によれば、可動物が第1位置から第2位置に変位されるごとに特定条件成立フラグが設定されているか否かが判定されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【0653】

（U d 3）前記（U d 1）または（U d 2）に記載の遊技機において、

前記第2制御実行処理は、前記特定条件成立フラグが設定されていると判定された場合には、前記可動物が前記第2位置に維持される期間の途中であっても、前記第1制御を第2制御に切り替えて前記第2制御を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【0654】

10

20

30

40

50

前記（U d 3）に記載の遊技機によれば、可動物が第2位置に維持される期間の途中であっても、第1制御を第2制御に切り替えて第2制御を実行するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【0655】

（U d 4） 前記（U d 1）ないし（U d 3）に記載の遊技機において、

前記第2制御実行処理は、前記可動物が前記第2位置に維持される期間の途中で前記特定条件成立フラグが設定されていると判定された場合には、前記期間の終了を待たずに前記第1制御から前記第2制御に切り替えて前記第2制御を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【0656】

前記（U d 4）に記載の遊技機によれば、可動物が第2位置に維持される期間の途中で特定条件成立フラグが設定されていると判定された場合には、期間の終了を待たずに第1制御から第2制御に切り替えて第2制御を実行するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【0657】

（U d 5） 前記（U d 1）ないし（U d 4）に記載の遊技機において、

前記第2制御実行処理は、前記特定条件成立フラグが設定されていない状態で前記第1制御を終了する場合にも、前記第2制御を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【0658】

前記（U d 5）に記載の遊技機によれば、特定条件成立フラグが設定されていない状態で第1制御を終了する場合にも、第2制御を実行するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【0659】

（U d 6） 前記（U d 1）ないし（U d 5）に記載の遊技機において、

前記第2制御実行処理は、前記抽選手段の抽選の結果に基づいて、前記第2制御に関する情報（「復活勝利！次は確変が付くよ」、「復活勝利！次は通常だよ」）を表示する処理（U a 3 0 7、U a 3 1 5）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【0660】

前記（U d 6）に記載の遊技機によれば、抽選手段の抽選の結果に基づいて、第2制御に関する情報を表示する処理を備えるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【0661】

（U d 7） 前記（U d 1）ないし（U d 6）に記載の遊技機において、

前記可動物が往復動作を行うごとに往復動作の回数を表示する動作回数表示処理（U a 1 1 4）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【0662】

前記（U d 7）に記載の遊技機によれば、可動物が往復動作を行うごとに往復動作の回数を表示するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【0663】

（U d 8） 前記（U d 1）ないし（U d 7）に記載の遊技機において、

前記動作回数表示処理は、前記可動物が最後の往復動作を行う場合に、往復動作の回数の最終回であることを表示する

ことを特徴とする遊技機。

【0664】

前記（U d 8）に記載の遊技機によれば、可動物が最後の往復動作を行う場合に、往復動作の回数の最終回であることを表示するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

10

20

30

40

50

## 【0665】

(U d 9) 前記(U d 1)ないし(U d 8)に記載の遊技機において、  
前記操作手段が操作され特定条件が成立すると判定された場合に、前記特定条件の成立を表示する特定条件成立表示処理(ステップU a 3 0 1)を備える  
ことを特徴とする遊技機。

## 【0666】

前記(U d 9)に記載の遊技機によれば、操作手段が操作され特定条件が成立すると判定された場合に、特定条件の成立を表示するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

## 【0667】

(U d 1 0) 前記(U d 1)ないし(U d 9)に記載の遊技機において、  
前記可動物が前記往復動作を行う前に、前記操作手段の操作に関する情報(「タイミングに合わせてボタンを押せ!」)を表示する開始前操作情報表示処理(U a 1 0 7)を備える

10

## 【0668】

前記(U d 1 0)に記載の遊技機によれば、可動物が前記往復動作を行う前に、操作手段の操作に関する情報が表示されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

## 【0669】

(U d 1 1) 前記(U d 1)ないし(U d 1 0)に記載の遊技機において、  
前記可動物が前記往復動作を行う期間に、前記操作手段の操作を要求する情報(「今だ押せ!」)を表示する操作要求表示処理(ステップU a 1 1 5)を備える  
ことを特徴とする遊技機。

20

## 【0670】

前記(U d 1 1)に記載の遊技機によれば、可動物が往復動作を行う期間に、操作手段の操作を要求する情報が表示されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

## 【0671】

(U d 1 2) 前記(U d 1)ないし(U d 1 1)に記載の遊技機において、  
前記可動物が前記往復動作を行う期間に、前記操作手段の操作が前記特定条件を成立させる操作とは異なる場合に、前記特定条件を成立させる操作とは異なることを示す情報(「タイミング外れだよ」)を表示する操作不一致表示処理(U a 2 1 5)を備える  
ことを特徴とする遊技機。

30

## 【0672】

前記(U d 1 2)に記載の遊技機によれば、可動物が往復動作を行う期間に、操作手段の操作が特定条件を成立させる操作とは異なる場合に、特定条件を成立させる操作とは異なることを示す情報が表示されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

## 【0673】

(U d 1 3) 前記(U d 1)ないし(U d 1 2)に記載の遊技機において、  
前記可動物が正常に動作できるか状態であるか否かを判定する可動物状態判定処理(図2 4 0に示す役物原点位置設定処理)を備える  
ことを特徴とする遊技機。

40

## 【0674】

前記(U d 1 3)に記載の遊技機によれば、可動物が正常に動作できるか状態であるか否かが判定されるので、故障にも迅速に対応ができる遊技機が提供できる。

## 【0675】

(U d 1 4) 前記(U d 1)ないし(U d 1 3)に記載の遊技機において、  
前記可動物状態判定処理は、前記抽選手段の抽選に基づく動的表示が実行されていない期間に行われる

50

## 【0676】

前記（U d 1 4）に記載の遊技機によれば、可動物状態判定処理が抽選手段の抽選に基づく動的表示が実行されていない期間に行われるので、故障にも迅速に対応ができる遊技機が提供できる。

## 【0677】

（U d 1 5） 前記（U d 1）ないし（U d 1 4）に記載の遊技機において、前記可動物が正常に動作できる状態でないと判定された場合、前記可動物が正常に動作でないエラー状態であることを示す可動物エラー表示処理（U a 5 9）を備えることを特徴とする遊技機。

## 【0678】

前記（U d 1 5）に記載の遊技機によれば、可動物が正常に動作できる状態でないと判定された場合、可動物が正常に動作でないエラー状態が示されるので、故障にも迅速に対応ができる遊技機が提供できる。

## 【0679】

< 課題 U e >

従来、この種の遊技機として、例えば、第1位置と第2位置との間で変位する可動物を備え、遊技状態に応じて可動物を動作させる構成のものがある（例えば、特開2012-70995号公報、第18～第19ページ、図15）。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合、可動物の変位を含む遊技が単調となる、という問題がある。

下記（U e 1）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることを目的とする。

下記（U e 1）に係る発明はこのような目的を達成するために次の様な構成をとる。

## 【0680】

（U e 1） 遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技盤に設けられた遊技球が入球可能な始動入賞装置（特図1用始動入賞装置33a）と、

前記始動入賞装置への入球に基づき遊技に関する抽選を行う抽選手段と、

前記遊技盤における第1位置（上限位置）と前記遊技盤における第2位置（出現位置）との間を往復動作することが可能な第1可動物（第1告知役物U1）と、

前記遊技盤における第3位置（上限位置）と前記遊技盤における第4位置（出現位置）との間を往復動作することが可能な第2可動物（第2告知役物U2）と、

前記第1可動物に駆動力を付与する第1駆動手段（駆動モータUa1）と、

前記第2可動物に駆動力を付与する第2駆動手段（駆動モータUa1）と、

前記抽選手段による抽選に基づいて所定条件が成立する場合に、前記第1可動物が前記第1位置と前記第2位置との間を往復動作する第1所定状態に関する第1可動物制御に基づいて遊技を制御することが可能な遊技制御手段（サブ制御装置262のCPU551）と、

遊技者の操作を受ける操作手段（決定ボタン81）と、

前記第1可動物が前記第2位置にある特定期間において前記操作手段に操作がなされ特定条件が成立したか否かを判定する判定手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定条件が成立したと判定されると、前記第1可動物制御を終了し、前記第2可動物が前記第3位置と前記第4位置との間を往復動作する第2所定状態に関する第2可動物制御に基づいて遊技を制御することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

## 【0681】

前記（U e 1）に記載の遊技機によれば、2つの可動物を有し、第1可動物の動作中に操作手段を通じた操作をして特定条件が成立すると第2可動物が動作する構成となっているので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

## 【0682】

前記（U e 1）に記載の遊技機によれば、2つの可動物を有し、第1可動物の動作中に操作手段を通じた操作をして特定条件が成立すると第2可動物が動作する構成となっているので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

10

20

30

40

50

( U e 2 ) 前記 ( U e 1 ) に記載の遊技機において、

前記始動入賞装置は、第 1 始動入賞装置 ( 特図 1 用始動入賞装置 3 3 a ) と第 2 始動入賞装置 ( 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b ) とを備え、

前記抽選手段は、前記第 1 始動入賞装置への入球に基づき前記抽選を行う第 1 抽選手段と、前記第 2 始動入賞装置への入球に基づき前記抽選を行う第 2 抽選手段とを備え、

前記遊技制御手段は、前記第 1 抽選手段による抽選に基づいて第 1 所定条件 ( 特図 1 のスーパーリーチ E ) が成立する場合には、前記第 1 可動物制御のみに基づいて遊技を制御することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 8 3 】

前記 ( U e 2 ) に記載の遊技機によれば、第 1 抽選手段による抽選に基づいて第 1 所定条件が成立する場合には、第 1 可動物制御のみに基づいて遊技を制御することが可能である。このような構成とすることにより、第 2 可動物の動作に特別感を持たせることができるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【 0 6 8 4 】

( U e 3 ) 前記 ( U e 2 ) に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、前記第 2 抽選手段による抽選に基づいて第 2 所定条件 ( 特図 2 のスーパーリーチ E ) が成立する場合には、前記第 1 可動物制御と前記第 2 可動物制御に基づいて遊技を制御することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 8 5 】

前記 ( U e 3 ) に記載の遊技機によれば、第 2 抽選手段による抽選に基づいて第 2 所定条件が成立する場合には、第 1 可動物制御と第 2 可動物制御に基づいて遊技を制御することが可能である。このような構成とすることにより、2 つの可動物を用いて第 2 抽選に関する遊技を盛り上げることができるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【 0 6 8 6 】

( U e 4 ) 前記 ( U e 1 ) または ( U e 2 ) に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、前記第 2 抽選手段による抽選に基づいて第 3 所定条件 ( 通常当たり ) が成立する場合には、前記第 1 可動物制御または前記第 2 可動物制御のいずれか一方のみに基づいて遊技を制御することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 8 7 】

前記 ( U e 4 ) に記載の遊技機によれば、第 2 抽選手段による抽選に基づいて第 3 所定条件が成立する場合には、前記第 1 可動物制御または前記第 2 可動物制御のいずれか一方のみに基づいて遊技を制御する。このようにすると、可動物制御のバリエーションが増え、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【 0 6 8 8 】

( U e 5 ) 前記 ( U e 1 ) ないし ( U e 4 ) に記載の遊技機において、

前記抽選手段の抽選の結果が第 1 特定結果である場合に、前記第 1 可動物制御と前記第 2 可動物制御とを合わせて第 1 所定回数、往復動作を行い、

前記抽選手段の抽選の結果が第 2 特定結果である場合に、前記第 1 可動物制御と前記第 2 可動物制御とを合わせて前記第 1 所定回数よりも多い第 2 所定回数、往復動作を行う

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 8 9 】

前記 ( U e 5 ) に記載の遊技機によれば、第 1 特定結果に係る可動物の往復動作の回数よりも、第 2 特定結果に係る可動物の往復動作の回数の方が多いため、特定結果の種別によって可動物の動作態様を違えるようにすることができる。このようにすれば、可動物制御のバリエーションが増え、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

。

10

20

30

40

50

## 【0690】

(Ue6) 前記(Ue1)ないし(Ue5)に記載の遊技機において、

前記往復動作は、初期位置である前記第1位置と、前記初期位置から変位した前記第2位置とを往復する動作であり、

前記往復動作は、前記第2位置において所定時間を経過するか、または、前記所定時間を経過する前に前記操作手段の操作に基づく所定事象が複数回発生する(所定回数連打が成立する)かによって、前記第1位置に復帰する動作である

ことを特徴とする遊技機。

## 【0691】

前記(Ua6)に記載の遊技機によれば、操作手段の操作に基づく所定事象を複数回発生させることにより第1可動物を移動させる構成となっている。このようにすれば、可動物を一度移動させるのに遊技者の操作を複数回要求する構成とすることができるので、遊技者の闘争心を刺激し、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

10

## 【0692】

(Ue7) 前記(Ue1)ないし(Ue6)に記載の遊技機において、

前記第1可動物制御が行われる前に前記第1可動物制御の開始を示唆する手段を備えることを特徴とする遊技機。

## 【0693】

前記(Ue7)に記載の遊技機によれば、第1可動物制御が行われる前に第1可動物制御の開始が示唆される。このようにすれば、可動物の変位に対して遊技者の注意を惹くことができるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

20

## 【0694】

(Ue8) 前記(Ue1)ないし(Ue7)に記載の遊技機において、

前記第2可動物制御が行われる前に前記第2可動物制御の開始を示唆する手段を備えることを特徴とする遊技機。

## 【0695】

前記(Ue8)に記載の遊技機によれば、第2可動物制御が行われる前に第2可動物制御の開始が示唆される。このようにすれば、可動物の変位に対して遊技者の注意を惹くことができるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

## 【0696】

(Ue9) 前記(Ue1)ないし(Ue8)に記載の遊技機において、

前記判定手段は、前記第1可動物が前記第2位置にある第1特定期間において前記操作手段に操作がなされ第1特定条件(第1告知役物U1のタイミングに合う操作)が成立したか否かを判定する第1判定手段であって、

前記第1判定手段によって前記第1特定条件が成立したと判定され、前記第2可動物制御が行われた場合に、さらに、前記第2可動物が前記第4位置にある第2特定期間において前記操作手段に操作がなされ第2特定条件(第2告知役物U2のタイミングに合う操作)が成立したか否かを判定する第2判定手段を備え、

前記遊技制御手段は、前記第2特定条件が成立したと判定されると、前記第2可動物制御を終了し、特別制御(復活演出制御)に基づいて遊技を制御する

ことを特徴とする遊技機。

30

40

## 【0697】

前記(Ue9)に記載の遊技機によれば、第1可動物に係る遊技を経た後に第2可動物に係る遊技を行うようになっている。このようにすれば、可動物に関する遊技に厚みを持たせることができるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

## 【0698】

(Ue10) 前記(Ue9)に記載の遊技機において、

前記特別制御は、前記第2可動物制御とは異なる態様で前記第2可動物を動作させる制御である

ことを特徴とする遊技機。

50

## 【0699】

前記（U e 1 0）に記載の遊技機によれば、特別制御において第2可動物制御とは異なる態様で第2可動物を動作させるので、第2可動物の動作のバリエーションを増やすことができる。従って、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

## 【0700】

（U e 1 1） 前記（U e 9）（U e 1 0）に記載の遊技機において、  
前記特別制御は、前記第2可動物制御を終了し、前記第1可動物制御に基づいて遊技を制御することである  
ことを特徴とする遊技機。

## 【0701】

前記（U e 1 1）に記載の遊技機によれば、特別制御において第2可動物制御が終了となり、第1可動物制御に基づいて遊技が制御される。このような構成とすることにより、遊技の状態が変化することに応じて動作する可動物が変わるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

## 【0702】

（U e 1 2） 前記（U e 9）ないし（U e 1 1）に記載の遊技機において  
前記特別制御は、前記第2可動物制御が行われた所定の遊技状態（通常状態）が終了することを報知する終了報知制御（「復活勝利！」「おめでとう」「次は大当たりラウンドだよ」）を含む  
ことを特徴とする遊技機。

## 【0703】

前記（U e 1 2）に記載の遊技機によれば、特別制御において第2可動物制御が行われた所定の遊技状態が終了することが報知される。このように、可動物の制御と遊技状態の変更とを関連づけた上で、更に、遊技状態の終了を報知するようにすれば、遊技者は可動物の移動と遊技状態の変更を関連づけて認識できるようになり、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

## 【0704】

（U e 1 3） 前記（U e 1 2）に記載の遊技機において、  
前記特別制御は、前記第2可動物制御が行われた所定の遊技状態に特典が付くことを報知する特典報知制御（「復活勝利！次は確変が付くよ！」）を含む  
ことを特徴とする遊技機。

## 【0705】

前記（U e 1 3）に記載の遊技機によれば、特別制御において第2可動物制御が行われた所定の遊技状態に特典が付くことが報知される。このように、可動物の制御と特典とを関連づけた上で、更に、特典の付与を報知するようにすれば、遊技者は可動物の移動と特典を関連づけて認識できるようになり、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

## 【0706】

（U e 1 4） 前記（U e 9）から（U e 1 3）に記載の遊技機において、  
前記第1可動物制御において前記第1特定条件が成立した場合には第1の利益（「時短が付くよ！」か「通常のままだよ！」）が付与され、前記第2可動物制御において前記第2特定条件が成立した場合には第2の利益（確変が付くよ！）が付与される  
ことを特徴とする遊技機。

## 【0707】

前記（U a 1 4）に記載の遊技機によれば、動作する可動物の種別によって付与される利益の種別が異なる。このようにすれば、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

## 【0708】

（U e 1 5） 前記（U e 9）から（U e 1 4）に記載の遊技機において、  
前記遊技制御手段は、前記第1可動物制御では第1動作パターン（出現位置で1秒停止

10

20

30

40

50

）で前記第 1 可動物を動作させ、前記第 2 可動物制御では第 2 動作パターン（出現位置で 2 秒停止）で、前記第 2 可動物を動作させる

ことを特徴とする遊技機。

【0709】

前記（Ue15）に記載の遊技機によれば、第 1 可動物制御では第 1 動作パターンで前記第 1 可動物を動作させ、前記第 2 可動物制御では第 2 動作パターンで、前記第 2 可動物を動作させる。このようにすれば、可動物の動作のバリエーションが増えるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【0710】

< 課題 Va >

従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、変動表示中に数値対応情報が表示されるものがある（例えば、特開 2013-42936 号公報第 10 頁、図 10 参照）。

しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。

すなわち、この種の従来例では、数値対応情報の表示に改善の余地がある。

上述の事情をより具体的に説明する。従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、数字図柄にキャラクタなどの付加情報が付属した数値対応情報の変動表示が実行されるものがある。しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。すなわち、この種の従来例では、変動表示の興趣性を向上しようとする、登場させるキャラクタを増やす傾向がある。しかしながら、キャラクタなどの数値対応情報の表示に規則性がない。これは、表示するキャラクタに対応する図柄が乱数で決まるためである。そのため、変動表示および抽選結果表示が繰り返される場合、遊技者が好みのキャラクタを早く見たいと思っても、次の変動表示および抽選結果表示において出現するキャラクタを予想することができない。このように従来構成は、好みのキャラクタを早く見たいと思いながら遊技を行う遊技者の興趣性を損なう。このように、従来例に係る遊技機には数値対応情報の表示に改善の余地がある。

下記（Va1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することを目的とする。

下記（Va1）に係る発明は、この様な目的を達成するために次のような構成をとる。

【0711】

（Va1） 遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図 1 用始動入賞装置 33a , 特図 2 用始動入賞装置 33b）と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置 261）と、

前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段（主制御装置 261）と、

前記変動表示中に、所定の並び（ハズレ・当たりの並び）となることで所定の遊技情報を示す数値情報（数字部 SZa）と対応する付加情報（装飾部 SZb）を含む数値対応情報（主装飾図柄 SZ）を表示する表示手段（第 3 図柄表示装置 42）と、

一連の前記数値対応情報を所定の規則（昇順）に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段（表示制御装置 45）と、を備え、

前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果（ハズレ）で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示する

ことを特徴とする遊技機。

【0712】

前記（Va1）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。

## 【0713】

(V a 2) 前記(V a 1)に記載の遊技機において、  
前記所定の位置には、少なくとも左側の第1表示領域と右側の第2表示領域があり、  
前記第1表示領域において前記数値情報は、前記所定の結果が所定数出る毎に更新される

ことを特徴とする遊技機。

## 【0714】

前記(V a 2)に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。

## 【0715】

(V a 3) 前記(V a 1)に記載の遊技機において、  
前記所定の位置には、少なくとも左側の第1表示領域と右側の第2表示領域があり、  
前記第2表示領域において前記数値情報は、前記所定の結果が出る毎に更新される  
ことを特徴とする遊技機。

## 【0716】

前記(V a 3)に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。

## 【0717】

(V a 4) 前記(V a 1)に記載の遊技機において、  
前記所定の位置には、少なくとも左側の第1表示領域と右側の第2表示領域があり、  
前記第1表示領域および前記第2表示領域において前記数値情報は、前記所定の結果が  
所定数出る毎に更新される

ことを特徴とする遊技機。

## 【0718】

前記(V a 4)に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。

## 【0719】

(V a 5) 前記(V a 1)に記載の遊技機において、  
前記表示制御手段は、前記数値対応情報を前記所定の位置に表示させる際に、前記数値  
対応情報を前記変動表示中に表示される表示情報よりも遊技者に対して手前側に表示させ  
ることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

## 【0720】

前記(V a 5)に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。

## 【0721】

(V a 6) 前記(V a 1)に記載の遊技機において、  
前記抽選の結果が特定結果である場合、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態  
とすることが可能な遊技状態制御手段を備え、

前記表示制御手段は、前記特定遊技状態において前記変動表示が所定の結果で停止した  
場合に表示された数値対応情報を、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機とし  
て、前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示  
する

ことを特徴とする遊技機。

## 【0722】

前記(V a 6)に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。

## 【0723】

(V a 7) 前記(V a 1)に記載の遊技機において、  
前記表示制御手段は、前記数値対応情報を更新する際に前記付加情報を変えずに、前記

10

20

30

40

50

数値情報を更新する

ことを特徴とする遊技機。

【0724】

前記(V a 7)に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。

【0725】

(V a 8) 前記(V a 1)に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記付加情報を前記数値情報の表示位置とは異なる位置に表示させる

ことを特徴とする遊技機。

10

【0726】

前記(V a 8)に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。

【0727】

(V a 9) 前記(V a 1)に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、変動表示中に遊技機に対して停電が生じた場合において、給電が復旧すると、停電が生じなかった場合に表示される数値対応情報と同一の数値対応情報を、または、停電が生じなかった場合に表示される数値対応情報とは異なる停電対応情報を、前記所定の位置に表示させる

ことを特徴とする遊技機。

20

【0728】

前記(V a 9)に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。

【0729】

<課題V b>

従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、変動表示中に数値対応情報が表示されるものがある(例えば、特開2013-42936号公報第10頁、図10参照)。

しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。

すなわち、この種の従来例では、数値対応情報の表示に関し面白みが十分でない。

30

上述の事情をより具体的に説明する。従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、数字図柄にキャラクタなどの付加情報が付属した数値対応情報の変動表示が実行されるものがある。しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。すなわち、この種の従来例では、変動表示の興趣性を向上しようとする、登場させるキャラクタを増やす傾向がある。しかしながら、キャラクタなどの数値対応情報の表示に規則性がない。これは、表示するキャラクタに対応する図柄が乱数で決まるためである。そのため、変動表示および抽選結果表示が繰り返される場合、遊技者が好みのキャラクタを早く見たいと思っても、次の変動表示および抽選結果表示において出現するキャラクタを予想することができない。このように従来構成は、好みのキャラクタを早く見たいと思いながら遊技を行う遊技者の興趣性を損なう。このように、従来例に係る遊技機には数値対応情報の表示に関し面白みが十分でない。

40

下記(V b 1)に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記(V b 1)に係る発明は、この様な目的を達成するために次のような構成をとる。

【0730】

(V b 1) 遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段(特図1用始動入賞装置33a, 特図2用始動入賞装置33b)と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段(主制御装置261

50

)と、

前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段(主制御装置261)と、

前記変動表示中に、所定の並び(ハズレ・当たりの並び)となることで所定の遊技情報を示す数値情報(数字部SZa)と対応する付加情報(装飾部SZb)を含む数値対応情報(主装飾図柄SZ)を表示する表示手段(第3図柄表示装置42)と、

一連の前記数値対応情報を所定の規則(昇順)に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段(表示制御装置45)と、を備え、

前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果(ハズレ)で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示し、更新された前記数値対応情報が特定の並び(11.1.1等)であった場合、所定の演出を実行させる

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0731】

前記(Vb1)に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

#### 【0732】

(Vb2) 前記(Vb1)に記載の遊技機において、

前記特定の並びは、前記所定の規則に従って複数種類あり、

前記特定の並びは、前記変動表示が前記所定の規則に従って定められた特定回数行われるごとに、前記所定の規則に従った順番に出る

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0733】

前記(Vb2)に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

#### 【0734】

(Vb3) 前記(Vb1)に記載の遊技機において、

前記特定の並びは、前記所定の規則に従って複数種類あり、

前記特定の並びは、更新された前記数値対応情報が前記所定の規則に従った特定の規則性を持っている

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0735】

前記(Vb3)に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

#### 【0736】

(Vb4) 前記(Vb1)に記載の遊技機において、

前記所定の演出は、前記特定の並びとなった数値対応情報を変化させ、

前記変化とは、数値対応情報を光らせる、動かす、点滅させるなど、数値対応情報が特定の並びとなる前とは異なる態様となるような変化を与える

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0737】

前記(Vb4)に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

#### 【0738】

(Vb5) 前記(Vb1)に記載の遊技機において、

前記所定の演出は、前記特定の並びとなった数値情報を変化させる

前記変化とは、数値情報を光らせる、動かす、点滅させるなど、数値情報が特定の並びとなる前とは異なる態様となるような変化を与える

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0739】

10

20

30

40

50

前記（V b 5）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0740】

（V b 6） 前記（V b 1）に記載の遊技機において、

前記所定の演出は、前記特定の並びとなった際の付加情報を変化させる

前記変化とは、付加情報を光らせる、動かす、点滅させるなど、付加情報が特定の並びとなる前とは異なる態様となるような変化を与える

ことを特徴とする遊技機。

【0741】

前記（V b 6）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

10

【0742】

（V b 7） 前記（V b 1）に記載の遊技機において、

前記所定の演出は、前記数値対応情報以外の表示情報、または、前記数値対応情報とそれ以外の表示情報とを用いて行われる

ことを特徴とする遊技機。

【0743】

前記（V b 7）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0744】

20

（V b 8） 前記（V b 1）に記載の遊技機において、

前記所定の演出は、遊技盤に配設される遊技部品、または、前記数値対応情報と前記遊技部品とを用いて行われる

ことを特徴とする遊技機。

【0745】

前記（V b 8）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0746】

（V b 9） 前記（V b 1）に記載の遊技機において、

前記所定の演出は、前記数値対応情報または前記数値対応情報以外の表示情報を、前記特定の並びとなったことを遊技者に認識され易い態様で表示する

30

ことを特徴とする遊技機。

【0747】

前記（V b 9）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0748】

（V b 10） 前記（V b 1）に記載の遊技機において、

前記所定の演出は、演出状態を前記数値対応情報が特定の並びとなる前とは異なる演出状態に変える演出である

ことを特徴とする遊技機。

40

【0749】

前記（V b 10）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0750】

（V b 11） 前記（V b 1）に記載の遊技機において、

前記所定の演出は、更新された前記数値対応情報が特定の並びになったタイミングに合わせて実行され、

前記タイミングは、更新された前記数値対応情報が特定の並びになるタイミングの直前、直後、または、同じタイミングである

ことを特徴とする遊技機。

50

## 【 0 7 5 1 】

前記（ V b 1 1 ）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

## 【 0 7 5 2 】

（ V b 1 2 ） 前記（ V b 1 ）に記載の遊技機において、

前記抽選の結果が特定結果である場合、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態とすることが可能な遊技状態制御手段を備え、

前記表示制御手段は、前記特定遊技状態において前記変動表示が所定の結果で停止した場合に、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示し、更新された前記数値対応情報が特定の並びであった場合、所定の演出を実行させる

10

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 7 5 3 】

前記（ V b 1 2 ）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

## 【 0 7 5 4 】

< 課題 V c >

従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、変動表示中に次の遊技状態を示唆するものがある（例えば、特開 2 0 1 3 - 4 2 9 3 6 号公報第 3 6 ~ 3 8 頁、図 4 1 参照）。

20

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。

すなわち、この種の従来例では、次の遊技状態の示唆演出に十分な面白みがない。

下記（ V c 1 ）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記（ V c 1 ）に係る発明は、このような目的を達成するために次のような構成をとる。

## 【 0 7 5 5 】

（ V c 1 ） 遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図 1 用始動入賞装置 3 3 a , 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b ）と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置 2 6 1 ）と、

30

前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段（主制御装置 2 6 1 ）と、

前記変動表示中に、所定の並び（ハズレ・当たりの並び）となることで所定の遊技情報を示す数値情報（数字部 S Z a ）と対応する付加情報（装飾部 S Z b ）を含む数値対応情報（主装飾図柄 S Z ）を表示する表示手段（第 3 図柄表示装置 4 2 ）と、

一連の前記数値対応情報を所定の規則（昇順）に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段（表示制御装置 4 5 ）と、

前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させ、前記次の数値対応情報が特定の並び（ 1 1 , 1 , 1 等）のときに次の遊技状態を示唆する

40

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 7 5 6 】

前記（ V c 1 ）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

## 【 0 7 5 7 】

（ V c 2 ） 前記（ V c 1 ）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記次の数値対応情報は特定の並びのときに、遊技者の特定操作がある場合には遊技者の特定操作がない場合よりも早いタイミングで、次の遊技状態を示

50

唆する

ことを特徴とする遊技機。

【0758】

前記（Vc2）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0759】

（Vc3）前記（Vc1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させ、前記次の数値対応情報は特定の並びのときに、前記特定の並びとなった数値対応情報を前記所定の規則または前記所定の規則とは異なる規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させることによって、次の遊技状態を示唆する

10

ことを特徴とする遊技機。

【0760】

前記（Vc3）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0761】

（Vc4）前記（Vc1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させるときに、前記特定の並びとなる場合は次の遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態であることを示唆し、前記特定の並びとならない場合は前記有利な遊技状態でないことを示唆する

20

ことを特徴とする遊技機。

【0762】

前記（Vc4）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

30

【0763】

（Vc5）前記（Vc1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記特定の並びに代えて、前記次の単数の数値対応情報が特定の数値対応情報であるときに次の遊技状態を示唆する

ことを特徴とする遊技機。

【0764】

前記（Vc5）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0765】

（Vc6）前記（Vc1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させ、前記次の数値対応情報が特定の並びのときに次の遊技状態を示唆する所定の演出を行う

40

ことを特徴とする遊技機。

【0766】

前記（Vc6）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0767】

50

( V c 7 ) 前記 ( V c 1 ) に記載の遊技機において、

前記抽選の結果が特定結果である場合、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態とすることが可能な遊技状態制御手段を備え、

前記表示制御手段は、前記特定遊技状態において前記変動表示が所定の結果で停止した場合に、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させ、前記次の数値対応情報は特定の並びのときに次の遊技状態を示唆する

ことを特徴とする遊技機。

【 0 7 6 8 】

前記 ( V c 7 ) に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

10

【 0 7 6 9 】

( V c 8 ) 前記 ( V c 7 ) に記載の遊技機において、

前記特定遊技状態は、前記特定結果の種別に応じて遊技者にとって有利さが異なり、

前記表示制御手段は、前記特定遊技状態において前記変動表示が所定の結果で停止した場合に、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させ、前記次の数値対応情報は特定の並びによって次の遊技状態がいずれの特定遊技状態となるかを示唆する

ことを特徴とする遊技機。

【 0 7 7 0 】

20

前記 ( V c 8 ) に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【 0 7 7 1 】

< 課題 V d >

従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づいた抽選が当選となった場合、これを契機として、その後の遊技状態を示唆する示唆演出を行うものがある（例えば、特開 2 0 1 3 - 4 2 9 3 6 号公報第 3 6 ~ 3 8 頁、図 4 1 参照）。

しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。

30

すなわち、この種の従来例では、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出に十分な面白みがない。

下記 ( V d 1 ) に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することを目的とする

。

下記 ( V d 1 ) に係る発明は、この様な目的を達成するために次のような構成をとる。

【 0 7 7 2 】

( V d 1 ) 遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図 1 用始動入賞装置 3 3 a , 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b ）と、

40

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置 2 6 1 ）と、

前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段（主制御装置 2 6 1 ）と、

前記変動表示中に、所定の並び（ハズレ・当たりの並び）となることで所定の遊技情報を示す数値情報（数字部 S Z a ）と対応する付加情報（装飾部 S Z b ）を含む数値対応情報（主装飾図柄 S Z ）を表示する表示手段（第 3 図柄表示装置 4 2 ）と、

一連の前記数値対応情報を所定の規則（昇順）に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段（表示制御装置 4 5 ）と、を備え、

前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果（ハズレ）で停止することを契機とし

50

て、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示し、

前記変動表示が特定の結果（当たり）で停止することを契機として、前記所定の規則に関わらず、次の数値対応情報として遊技者にとって有利な遊技状態（確変状態）を示唆する数値対応情報（当たりで揃った主装飾図柄 S Z と同じ主装飾図柄 S Z ）を表示することを特徴とする遊技機。

【 0 7 7 3 】

前記（ V d 1 ）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

10

【 0 7 7 4 】

（ V d 2 ） 前記（ V d 1 ）に記載の遊技機において、  
前記特定の結果は、前記所定の結果よりも遊技者にとって有利であることを特徴とする遊技機。

【 0 7 7 5 】

前記（ V d 2 ）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【 0 7 7 6 】

（ V d 3 ） 前記（ V d 1 ）に記載の遊技機において、  
前記所定の規則は、前記数値対応情報を増加させる規則であり、  
前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記所定の規則に従って定まった数値対応情報を減少させて表示することを特徴とする遊技機。

20

【 0 7 7 7 】

前記（ V d 3 ）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【 0 7 7 8 】

（ V d 4 ） 前記（ V d 1 ）に記載の遊技機において、  
前記所定の規則は、前記数値対応情報を減少させる規則であり、  
前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記所定の規則に従って定まった数値対応情報を増加させて表示することを特徴とする遊技機。

30

【 0 7 7 9 】

前記（ V d 4 ）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【 0 7 8 0 】

（ V d 5 ） 前記（ V d 3 ）（ V d 4 ）に記載の遊技機において、  
前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記所定の規則に従って定まった数値対応情報に隣接しない数値対応情報を表示することを特徴とする遊技機。

40

【 0 7 8 1 】

前記（ V d 5 ）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【 0 7 8 2 】

（ V d 6 ） 前記（ V d 1 ）に記載の遊技機において、  
前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前

50

記数値対応情報を前記所定の位置に表示する

ことを特徴とする遊技機。

【0783】

前記（V d 6）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0784】

（V d 7）前記（V d 1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記数値対応情報を表示することにより前記遊技状態が連続する期間を示唆する

10

ことを特徴とする遊技機。

【0785】

前記（V d 7）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0786】

（V d 8）前記（V d 1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記遊技状態を前記付加情報で示唆する

20

ことを特徴とする遊技機。

【0787】

前記（V d 8）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0788】

（V d 9）前記（V d 1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記遊技状態を前記数値情報で示唆する

ことを特徴とする遊技機。

【0789】

30

前記（V d 9）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0790】

< 課題 V e >

従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づいた抽選が当選となった場合、これを契機として、当選の種別を示唆する示唆演出を行うものがある（例えば、特開 2 0 1 3 - 4 2 9 3 6 号公報第 3 6 ~ 3 8 頁、図 4 1 参照）。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。

40

すなわち、この種の従来例では、当選の種別を示唆する示唆演出に十分な面白みがない。

下記（V e 1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記（V e 1）に係る発明は、このような目的を達成するために次のような構成をとる。

【0791】

（V e 1）遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図 1 用始動入賞装置 3 3 a , 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b）と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置 2 6 1

50

)と、

前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段(主制御装置261)と、

前記変動表示中に、所定の並び(ハズレ・当たりの並び)となることで所定の遊技情報を示す数値情報(数字部SZa)と対応する付加情報(装飾部SZb)を含む数値対応情報(主装飾図柄SZ)を表示する表示手段(第3図柄表示装置42)と、

一連の前記数値対応情報を所定の規則(昇順)に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段(表示制御装置45)と、を備え、

前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果(ハズレ)で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示し、

前記変動表示が特定の結果(当たり)で停止することを契機として、前記所定の規則に関わらず、前記特定の結果の種別の各々に定められた数値対応情報の初期値(確変付き当たりであれば「8G」、時短付き当たりであれば「1A」)を設定する

ことを特徴とする遊技機。

【0792】

前記(Ve1)に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0793】

(Ve2) 前記(Ve1)に記載の遊技機において、

前記初期値は、前記特定の結果の種別が遊技者にとって有利であるほど大きいことを特徴とする遊技機。

【0794】

前記(Ve2)に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0795】

(Ve3) 前記(Ve1)に記載の遊技機において

前記初期値は、前記所定の規則に従って表示される数値対応情報に含まれることを特徴とする遊技機。

【0796】

前記(Ve3)に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0797】

(Ve4) 前記(Ve1)に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果(当たり)で停止することを契機として、前記初期値に対応する数値対応情報を表示手段に表示させるか、または、前記初期値と異なる所定値を初期値に設定して対応する数値対応情報を表示手段に表示させることを特徴とする遊技機。

【0798】

前記(Ve4)に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0799】

(Ve5) 前記(Ve4)に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前記所定値に対応する前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示する

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【0800】

前記（Ve5）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0801】

（Ve6）前記（Ve1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前記所定の規則に基づいて定まる数値対応情報を所定の位置に表示させ、前記変動表示が所定の結果で再び停止することを契機として、前記初期値に基づいて定まる数値対応情報に更新

10

ことを特徴とする遊技機。

【0802】

前記（Ve6）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0803】

（Ve7）前記（Ve1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、変動表示が特定の結果で停止することを契機として、前記初期値を設定し、前記初期値に対応する数値対応情報を前記表示手段に表示させる際、前記数値

20

対応情報を前回更新したときとは異なる態様で表示する

ことを特徴とする遊技機。

【0804】

前記（Ve7）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0805】

（Ve8）前記（Ve1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、変動表示が特定の結果で停止することを契機として、前記初期値を設定し、前記初期値に対応する数値対応情報である初期値対応情報を前記表示手段に表

30

示させる前に、前回更新された前記数値対応情報から前記初期値対応情報までの間の数値

対応情報である中間数値対応情報を表示させる

ことを特徴とする遊技機。

【0806】

前記（Ve8）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0807】

（Ve9）前記（Ve8）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記中間数値対応情報を表示させる際に、前記所定の規則に従っ

40

て前記数値対応情報が更新された順番と逆の順番で前記中間数値対応情報を経時的に切り

替えて表示させる

ことを特徴とする遊技機。

【0808】

前記（Ve9）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0809】

<課題Vf>

従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の

50

入球に基づいた変動表示中に、その後の遊技状態を示唆する示唆演出を行うものがある（例えば、特開 2013-42936 号公報第 36～38 頁、図 41 参照）。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。

すなわち、この種の従来例では、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出に十分な面白みがない。

下記（Vf1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記（Vf1）に係る発明は、このような目的を達成するために次のような構成をとる。

【0810】

10

（Vf1） 遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図 1 用始動入賞装置 33a、特図 2 用始動入賞装置 33b）と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置 261）と、

前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段（主制御装置 261）と、

前記変動表示中に、所定の並び（ハズレ・当たりの並び）となることで所定の遊技情報を示す数値情報（数字部 SZa）と対応する付加情報（装飾部 SZb）を含む数値対応情報（主装飾図柄 SZ）を表示する表示手段（第 3 図柄表示装置 42）と、

20

一連の前記数値対応情報を所定の規則（昇順）に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段（表示制御装置 45）と、を備え、

前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果（ハズレ）で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示し、前記変動表示が所定の結果で停止する前に前記変動表示を仮停止させる期間（疑似連演出を行う期間）を設定し、該期間内に、前記所定の規則に関わらず、次の数値対応情報として、遊技者に有利な遊技状態（当たり）を示唆する情報（1, 2, 3 等）を表示する

ことを特徴とする遊技機。

【0811】

30

前記（Vf1）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0812】

（Vf2） 前記（Vf1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記期間内に前記仮停止と再変動を複数回繰り返し、前記仮停止が繰り返される度に前記数値対応情報を表示して、遊技者にとってより有利な遊技状態を示唆する

ことを特徴とする遊技機。

【0813】

40

前記（Vf2）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0814】

（Vf3） 前記（Vf2）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返される度に同一の前記数値対応情報を表示する

ことを特徴とする遊技機。

【0815】

前記（Vf3）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する

50

示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0816】

(Vf4) 前記(Vf2)に記載の遊技機において、  
前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返される度に前記数値対応情報の表示を前記所定の規則に従わせないことにより、遊技者にとって有利な遊技状態を示唆することを特徴とする遊技機。

【0817】

前記(Vf4)に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。 10

【0818】

(Vf5) 前記(Vf2)に記載の遊技機において、  
前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返される度に同一の並びで複数の前記数値対応情報を表示することを特徴とする遊技機。

【0819】

前記(Vf5)に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。 20

【0820】

(Vf6) 前記(Vf2)に記載の遊技機において、  
前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返されると異なる態様で前記数値対応情報を表示することを特徴とする遊技機。

【0821】

前記(Vf6)に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0822】

(Vf7) 前記(Vf2)に記載の遊技機において、  
前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返されると前記数値対応情報に基づく表示とは異なる表示を変化させることにより遊技者にとって有利な遊技状態を示唆することを特徴とする遊技機。 30

【0823】

前記(Vf7)に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0824】

(Vf8) 前記(Vf2)に記載の遊技機において、  
前記表示制御手段は、前記再変動中において、前記仮停止中と同じ前記数値対応情報を表示することを特徴とする遊技機。 40

【0825】

前記(Vf8)に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0826】

(Vf9) 前記(Vf2)に記載の遊技機において、  
前記抽選手段の抽選結果が遊技者にとって有利な特定の結果になると、前記期間が設定 50

され場合における前記仮停止の繰り返しの回数が多くなり易く、前記抽選手段の抽選結果が遊技者にとって前記特定の結果よりも不利な結果になると、前記期間が設定され場合における前記仮停止の繰り返しの回数が少くなり易い

ことを特徴とする遊技機。

【0827】

前記(Vf9)に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0828】

(Vf10) 前記(Vf2)に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返されると前記付加情報の表示を変化させることにより遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する

ことを特徴とする遊技機。

【0829】

前記(Vf10)に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0830】

(Vf11) 前記(Vf1)に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記抽選手段の抽選により前記期間を設定するか否かを決定し、前記期間が設定されると前記仮停止中に表示する前記数値対応情報を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【0831】

前記(Vf11)に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【0832】

<課題WA>

従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある(例えば、特開2012-70995号公報)。

しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。

下記(WA1)に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。

下記(WA1)に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。

【0833】

(WA1)

駆動力を付与して所定の移動経路に沿って可動物(可動部材W1, W2)を移動させることが可能な第1駆動手段(可動支持部品W5R, W5L)と、

当接部(当接面W14, W16)を有し、前記可動物が前記当接部と当接することによって前記可動物の移動幅が複数種類となるように設けられた複数の当接手段(当接部材W13, W15)と、

前記複数の当接手段のうちの所定の当接手段を駆動力により移動させる第2駆動手段(可動支持部品W6R, W6L, W7R, W7L)と、

前記第2駆動手段を制御して、前記可動物の移動幅が複数種類のいずれかにすることが可能な制御手段(サブ制御装置262のCPU551)と、を備え、

前記制御手段は、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記所定の当接手段が有する当接部を当接させる第1状態(伸長状態)と、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記所定の当接手段が有する当接部を当接させない第2状態(収縮状態)の間を切り替

10

20

30

40

50

えるように前記第 2 駆動手段を制御することを特徴とする遊技機。

【0834】

前記(WA1)に記載の遊技機によれば、可動物が複数の当接手段のうちの所定の当接手段が有する当接部と当接することによって可動物の移動幅が複数種類となるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【0835】

(WA2)

前記(WA1)に記載の遊技機において、

前記複数の当接手段は、前記可動物の移動経路に沿って設けられており、前記複数の当接手段の当接部の各々は、前記所定の移動経路上を移動し接近した前記可動物に接触して前記移動幅を変化させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0836】

前記(WA2)に記載の遊技機によれば、所定の移動経路上を移動し接近した可動物が複数の当接手段のうちの所定の当接手段が有する当接部と当接することによって可動物の移動幅が複数種類となるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【0837】

(WA3)

前記(WA1)に記載の遊技機において、

前記制御手段は、前記所定の当接手段、および、前記移動経路における前記所定の当接手段の下流側に設けられている特定の当接手段を同時に、または、異なるタイミングで第 1 状態とするように前記第 2 駆動手段を制御する

ことを特徴とする遊技機。

【0838】

前記(WA3)に記載の遊技機によれば、所定の当接手段、および、特定の当接手段が第 1 状態となるタイミングで可動物の移動幅が変わるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【0839】

(WA4)

前記(WA1)から前記(WA3)に記載の遊技機において、

前記当接手段の状態の変化は、遊技者に視認可能となっている

ことを特徴とする遊技機。

【0840】

前記(WA4)に記載の遊技機によれば、可動物の移動幅の変化を視認できるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【0841】

(WA5)

前記(WA4)に記載の遊技機において、

各当接手段の状態の変化の視認性は、前記当接手段の間で互いに異なる

ことを特徴とする遊技機。

【0842】

前記(WA5)に記載の遊技機によれば、可動物の移動幅の変化を見え方が異なるので

10

20

30

40

50

、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【0843】

(WA6)

前記(WA4)に記載の遊技機において、  
各当接手段の動作態様は、前記当接手段の間で互いに異なる  
ことを特徴とする遊技機。

【0844】

前記(WA6)に記載の遊技機によれば、可動物の移動幅の変化の仕方が異なるので、  
可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させる  
ことができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技  
機を提供することができる。

10

【0845】

(WA7)

前記(WA1)に記載の遊技機において、  
前記当接手段のいずれが前記可動物に当接することにより、前記可動手段の移動幅が変  
化することが可能である  
ことを特徴とする遊技機。

【0846】

前記(WA7)に記載の遊技機によれば、可動物の移動幅が変化する場所が変わるので  
、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させ  
ることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊  
技機を提供することができる。

20

【0847】

(WA8)

前記(WA1)に記載の遊技機において、  
遊技者にとって有利な第1特典(例えば大当たり状態、確変状態)を付与することが可  
能な第1特典付与手段(主制御装置261のCPU501)を備え、  
前記可動物が前記所定の移動経路を通過し終えた状態において、前記第1特典の付与を  
報知または示唆させることが可能である  
ことを特徴とする遊技機。

30

【0848】

前記(WA8)に記載の遊技機によれば、可動物が所定の移動経路を通過し終えた状態  
において第1特典の付与が報知または示唆されるので、可動物の移動幅が単一で単調であ  
り、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解  
決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【0849】

(WA9)

前記(WA8)に記載の遊技機において、  
前記可動物が前記所定の移動経路の終端に至らない状態において、前記演出制御手段は  
、前記可動物が前記所定の移動経路を通過し終えた場合と比べて前記第1特典の付与の報  
知または示唆をさせ難い  
ことを特徴とする遊技機。

40

【0850】

前記(WA9)に記載の遊技機によれば、可動物が所定の移動経路の終端に至らない場  
合と、可動物が所定の移動経路を通過し終えた場合とで報知または示唆させ方が異なるの  
で、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上さ  
せることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された  
遊技機を提供することができる。

50

## 【 0 8 5 1 】

( W A 1 0 )

前記 ( W A 1 ) に記載の遊技機において、

前記第 1 特典とは異なる遊技者にとって有利な第 2 特典 ( 例えば大当たり状態 , 時短状態 ) を付与することが可能な第 2 特典付与手段 ( 主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 ) を備え、

前記可動物が前記所定の移動経路の終端に至らない状態において、第 2 特典の付与を報知または示唆させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 8 5 2 】

前記 ( W A 1 0 ) に記載の遊技機によれば、可動物が所定の移動経路の終端に至らない状態において、第 2 特典の付与が報知または示唆されるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる

10

## 【 0 8 5 3 】

( W A 1 1 )

前記 ( W A 1 ) に記載の遊技機において、

遊技者にとって有利な第 1 特典を付与することが可能な第 1 特典付与手段と、を備え、

前記可動物が前記所定の移動経路の終端に至らない状態において、前記第 1 特典の付与を報知または示唆させることが可能である

20

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 8 5 4 】

前記 ( W A 1 1 ) に記載の遊技機によれば、可動物が所定の移動経路の終端に至らない状態において、第 1 特典の付与が報知または示唆されるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記 ( W A 1 1 ) に記載の遊技機によれば、可動物の移動を遊技者に提示した後、当該可動物が移動経路上を通過してしまわないことを遊技者に望ませることができる。このように構成することで、遊技者に可動物を注視させることができ、より面白みのある遊技が実現できる。

30

## 【 0 8 5 5 】

( W A 1 2 )

前記 ( W A 1 ) に記載の遊技機において、

前記当接手段に前記可動物を当接させなくする制御が第 2 駆動手段になされたにも関わらず、前記当接手段に前記可動物が当接可能な状態が続いた場合は、エラーを報知するエラー報知手段を更に備える

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 8 5 6 】

前記 ( W A 1 2 ) に記載の遊技機によれば、当接手段に可動物を当接させなくする制御が第 2 駆動手段になされたにも関わらず、当接手段に可動物が当接可能な状態が続くエラーにも対応できる。

40

## 【 0 8 5 7 】

( W A 1 3 )

前記 ( W A 8 ) に記載の遊技機において、

前記所定の移動経路に沿った前記可動物の移動は、少なくとも前記第 1 特典が付与されることが決定された場合に実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 8 5 8 】

前記 ( W A 1 3 ) に記載の遊技機によれば、第 1 特典が付与されることが決定された場

50

合の可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【 0 8 5 9 】

( W A 1 4 )

前記 ( W A 1 ) に記載の遊技機において、

前記所定の移動経路は、前記可動物の自重による落下に起因した経路であることを特徴とする遊技機。

【 0 8 6 0 】

前記 ( W A 1 4 ) に記載の遊技機によれば、自重による落下にする可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【 0 8 6 1 】

( W A 1 5 )

前記 ( W A 1 ) に記載の遊技機において、

前記当接手段は、前記所定の移動経路と直交する方向に駆動することを特徴とする遊技機。

【 0 8 6 2 】

前記 ( W A 1 5 ) に記載の遊技機によれば、所定の移動経路と直交する方向から当接される可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【 0 8 6 3 】

< 課題 W B >

従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある (例えば、特開 2 0 1 2 - 7 0 9 9 5 号公報)。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。

下記 ( W B 1 ) に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。

下記 ( W B 1 ) に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。

【 0 8 6 4 】

( W B 1 )

駆動力を付与して所定の移動経路に沿って可動物 (可動部材 W 1 , W 2 ) を移動させることが可能な第 1 駆動手段 (可動支持部品 W 5 R , W 5 L ) と、

当接部 (当接面 W 1 4 , W 1 6 ) を有し、前記可動物が前記当接部と当接することによって前記可動物の移動幅が複数種類となるように設けられた複数の当接手段 (当接部材 W 1 3 , W 1 5 ) と、

前記複数の当接手段のうちの所定の当接手段を駆動力により移動させる第 2 駆動手段 (可動支持部品 W 6 R , W 6 L , W 7 R , W 7 L ) と、

前記第 2 駆動手段を制御して、前記可動物の移動幅が複数種類のいずれかにすることが可能な制御手段 (サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 ) と、

遊技者にとって有利な特典を付与することが可能な特典付与手段 (主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 ) と、を備え、

前記制御手段は、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記所定の当接手段が有する当接部を当接させる第 1 状態 (伸長状態) と、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記所定の当接手段が有する当接部を当接させない第 2 状態 (収縮状態) の間を切り替えるように前記第 2 駆動手段を制御し、

前記可動物が前記所定の移動経路を移動する移動態様に応じて、遊技者にとって有利な特典の付与を報知または示唆可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 0 8 6 5 】

前記 ( W B 1 ) に記載の遊技機によれば、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可

10

20

30

40

50

動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【0866】

なお、前記特典付与手段は、第1特典付与手段または第2特典付与手段の少なくいずれか一方である。

【0867】

(WB2)

前記(WB1)に記載の遊技機において、前記(WA2)乃至(WA15)に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。

【0868】

前記(WB2)に記載の遊技機によれば、前記(WA2)乃至(WA15)に記載された特徴を備える遊技機を提供することができる。 10

【0869】

<課題WC>

従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある(例えば、特開2012-70995号公報)。

しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。

下記(WC1)に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。 20

下記(WC1)に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。

【0870】

(WC1)

駆動力を付与して所定の移動経路に沿って可動物を移動させることが可能な第1駆動手段(可動支持部品W5R, W5L)と、

当接部(当接面W14, W16)を有し、前記可動物が前記当接部と当接することによって前記可動物の移動幅が複数種類となるように設けられた複数の当接手段(当接部材W13, W15)と、

前記複数の当接手段のうちの所定の当接手段を駆動力により移動させる第2駆動手段(可動支持部品W6R, W6L, W7R, W7L)と、 30

前記第2駆動手段を制御して、前記可動物の移動幅が複数種類のいずれかにすることが可能な制御手段(サブ制御装置262のCPU551)と、を備え、

前記制御手段は、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記所定の当接手段が有する当接部を当接させる第1状態(伸長状態)と、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記所定の当接手段が有する当接部を当接させない第2状態(収縮状態)の間を切り替えるように前記第2駆動手段を制御し、

前記制御手段は、前記所定の当接手段(当接部材W13)、および、前記移動経路における前記所定の当接手段の下流側に設けられている特定の当接手段(当接部材W15)を同時に、または、異なるタイミングで前記第1状態とするように前記第2駆動手段を制御することが可能である 40

ことを特徴とする遊技機。

【0871】

前記(WC1)に記載の遊技機によれば、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【0872】

(WC2)

前記(WC1)に記載の遊技機において、前記(WA2)乃至(WA15)に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。

【0873】

前記（WC2）に記載の遊技機によれば、前記（WA2）乃至（WA15）に記載された特徴を備える遊技機を提供することができる。

【0874】

<課題WD>

従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある（例えば、特開2012-70995号公報）。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。

下記（WD1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。 10

下記（WD1）に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。

【0875】

（WD1）

駆動力を付与して所定の移動経路（第3の移動経路）に沿って可動物（可動部材W1b, W2, W2a）を移動させることが可能な第1駆動手段（可動支持部品W5R, W5L）と、

当接部（当接面W14, W16）を有し、前記可動物が前記当接部と当接することによって前記可動物の移動経路が複数種類となるように設けられている複数の当接手段（当接部材W13, W15）と、 20

前記複数の当接手段のうちの所定の当接手段を駆動力により移動させる第2駆動手段（可動支持部品W6, W7）と、

前記第2駆動手段を制御して、前記可動物の移動経路を前記所定の移動経路とは異なる別経路（第1の移動経路または第2の移動経路）とさせることが可能な制御手段と、を備え、

前記制御手段は、前記可動物に前記所定の当接手段が有する前記当接部を当接させる第1状態（伸長状態）と、前記可動物に前記所定の当接手段が有する前記当接部を当接させない第2状態（収縮状態）の間を切り替えるように前記第2駆動手段を制御する

ことを特徴とする遊技機。

【0876】

前記（WD1）に記載の遊技機によれば、可動物が複数の当接手段のうちの所定の当接手段が有する当接部と当接することによって可動物の移動経路が複数種類となるので、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。 30

【0877】

（WD2）

前記（WD1）に記載の遊技機において、

前記可動物の移動距離は、前記所定の移動経路と前記別経路の間で異なることを特徴とする遊技機。 40

【0878】

前記（WD2）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【0879】

（WD3）

前記（WD2）に記載の遊技機において、

前記移動距離に応じて遊技者にとっての有利さが異なる特典の付与を報知または示唆可能である

ことを特徴とする遊技機。 50

## 【 0 8 8 0 】

前記（WD 3）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

## 【 0 8 8 1 】

（WD 4）

前記（WD 1）に記載の遊技機において、

前記可動物の移動方向は、前記所定の移動経路と前記別経路の間で異なることを特徴とする遊技機。

## 【 0 8 8 2 】

前記（WD 4）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

10

## 【 0 8 8 3 】

（WD 5）

前記（WD 4）に記載の遊技機において、

前記移動方向に応じて遊技者にとっての有利さが異なる特典の付与を報知または示唆可能である

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 8 8 4 】

前記（WD 5）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

20

## 【 0 8 8 5 】

（WD 6）

前記（WD 1）に記載の遊技機において、

前記複数の当接手段は、前記所定の移動経路に沿って設けられ、前記可動物をいずれかの別経路に移動させるものであり、

前記所定の移動経路または前記別経路のいずれを通過するかに応じて遊技者にとっての有利さが異なる特典の付与を報知または示唆可能である

ことを特徴とする遊技機。

30

## 【 0 8 8 6 】

前記（WD 6）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

## 【 0 8 8 7 】

（WD 7）

前記（WD 1）に記載の遊技機において、

前記当接手段は、前記第 1 状態となることで、前記可動物を前記所定の移動経路に沿って移動させ、前記第 2 状態となることで、前記別経路に沿って移動させる

ことを特徴とする遊技機。

40

## 【 0 8 8 8 】

前記（WD 7）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

## 【 0 8 8 9 】

（WD 8）

前記（WD 1）に記載の遊技機において、

前記当接手段は、前記第 2 状態となることで、前記可動物を前記所定の移動経路に沿って移動させ、前記第 1 状態となることで、前記別経路に沿って移動させる

50

ことを特徴とする遊技機。

【0890】

前記(WD8)に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【0891】

(WD9)

前記(WD1)に記載の遊技機において、

前記当接手段は、前記所定の移動経路に沿って複数あり、

前記当接手段の状態が切り替わる期間が、前記複数の当接手段の間で異なる

ことを特徴とする遊技機。

10

【0892】

前記(WD9)に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【0893】

(WD10)

前記(WD1)に記載の遊技機において、

前記別経路は複数あり、前記別経路の種別に応じて複数の前記当接手段を有し、

複数ある別経路のうち第1別経路に関する第1当接手段の状態が切り替わるパターンと、第2別経路に関する第2当接手段の状態が切り替わるパターンとが互いに異なる

ことを特徴とする遊技機。

20

【0894】

前記(WD10)に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【0895】

(WD11)

前記(WD10)に記載の遊技機において、

前記可動物を前記第1別経路に通過させる間、前記制御手段は、前記可動物を前記第1別経路に通過させるように前記第1当接手段の状態の切り替えを実行し、前記第2当接手段の状態の切り替えを実行せず、

30

前記可動物を前記第2別経路に通過させる間、前記制御手段は、前記可動物を前記第2別経路に通過させるように前記第2当接手段の状態の切り替えを実行し、前記第1当接手段の状態の切り替えを実行せず、

前記可動物を前記所定の移動経路に通過させる間、前記制御手段は、前記可動物を前記所定の移動経路に通過させるように前記第1当接手段、前記第2当接手段の状態の切り替えを実行しない

ことを特徴とする遊技機。

【0896】

前記(WD11)に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

40

【0897】

<課題WE>

従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある(例えば、特開2012-70995号公報)。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。

50

下記（WE1）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。

下記（WE1）に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。

【0898】

（WE1）

駆動力を付与して所定の移動経路（第3の移動経路）に沿って可動物（可動部材W1b，W2，W2a）を移動させることが可能な第1駆動手段（可動支持部品W5R，W5L）と、

当接部（当接面W14，W16）を有し、前記可動物が前記当接部と当接することによって前記可動物の移動経路が複数種類となるように設けられている複数の当接手段（当接部材W13，W15）と、

前記複数の当接手段のうちの所定の当接手段を駆動力により移動させる第2駆動手段（可動支持部品W6，W7）と、

前記第2駆動手段を制御して、前記可動物の移動経路を前記所定の移動経路とは異なる別経路（第1の移動経路または第2の移動経路）とさせることが可能な制御手段（サブ制御装置262のCPU551）と、

遊技者にとって有利な特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置261のCPU501）と、を備え、

前記制御手段は、前記可動物に前記所定の当接手段が有する前記当接部を当接させる第1状態（伸長状態）と、前記可動物に前記所定の当接手段が有する前記当接部を当接させない第2状態（収縮状態）の間を切り替えるように前記第2駆動手段を制御し、

前記所定の移動経路または前記別経路のいずれを通過するかに応じて遊技者にとっての有利な特典の付与を報知または示唆可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0899】

前記（WE1）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【0900】

（WE2）

前記（WE1）に記載の遊技機において、前記（WD2）乃至（WD11）に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。

【0901】

前記（WE2）に記載の遊技機によれば、前記（WD2）乃至（WD11）に記載された特徴を備える遊技機を提供することができる。

【0902】

<課題WF>

従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある（例えば、特開2012-70995号公報）。

しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。

下記（WF1）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。

下記（WF1）に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。

【0903】

（WF1） 駆動力を付与して所定の移動経路に沿って可動物を移動させる第1駆動手段（可動支持部品W5R，W5L）と、

前記可動物に当接する当接部（先端部）を有する当接手段（当接部材W13，W15）と、

10

20

30

40

50

前記当接手段を駆動力により移動させる第2駆動手段(可動支持部品W6R, W6L, W7R, W7L)と、

前記移動経路に沿って移動される可動物に前記当接部を当接させる第1状態(伸長状態)と、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記当接部を当接させない第2状態(収縮状態)の間を切り替えるように第2駆動手段を制御する制御手段(サブ制御装置262のCPU551)を備え、

前記制御手段が前記第1状態を発生させるように前記第2駆動手段を制御した場合において、前記可動物が前記当接部に当接する際の前記可動物と前記当接部の位置関係に応じ遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となる

ことを特徴とする遊技機。

10

【0904】

前記(WF1)に記載の遊技機によれば、所定の移動経路に沿って移動する可動物が当接手段の当接部に当接する際の可動物と当接部の位置関係によって、有利さの違いを認識させることができる。したがって、可動物を用いた遊技の興趣性を向上することができる。

【0905】

(WF2) 前記(WF1)に記載の遊技機において、

前記可動物と前記当接部の位置関係に応じ遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となるように前記可動物の移動態様が変化する

ことを特徴とする遊技機。

【0906】

前記(WF2)に記載の遊技機によれば、可動物のどの部分に当接部が当接するかによって可動物の移動態様が変わる。したがって、遊技者は、可動物の移動態様の違いからも有利さの違いを認識することができる。

【0907】

(WF3) 前記(WF2)に記載の遊技機において、

前記可動物が前記当接部に当接した場合において、前記可動物が前記移動経路の下流側に進むか否かによって遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となる

ことを特徴とする遊技機。

【0908】

前記(WF3)に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物が当接部した場合に移動経路の下流側に進むか否かによっても有利さの違いを認識することができる。

30

【0909】

(WF4) 前記(WF1)に記載の遊技機において、

前記可動物の前記当接部に当接する対応箇所(被当接箇所Wf3L, Wf3R)は、第1箇所(下側当接面Wf3b)と第2箇所(上側当接面Wf3a)を少なくとも備え、

前記第1箇所に前記当接部が当接する場合には、遊技者に有利となることを認識させることが可能となり、

前記第2箇所に前記当接部が当接する場合には、遊技者に不利となることを認識させることが可能となる

ことを特徴とする遊技機。

40

【0910】

前記(WF4)に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物の第1箇所に当接部が当接するか、可動物の第2箇所に当接部が当接するかによって有利となるか、不利となるかを認識することができる。

【0911】

(WF5) 前記(WF4)に記載の遊技機において、

前記第1箇所は、前記第2箇所よりも鉛直下側にある

ことを特徴とする遊技機。

【0912】

前記(WF5)に記載の遊技機によれば、遊技者に有利となる第1箇所は、遊技者に不

50

利となる第 2 箇所よりも鉛直下側にあるので、第 2 箇所よりも鉛直下側にある第 1 箇所に当接部が当接した場合に有利となることを認識させることが可能となる。これにより、遊技者は、可動物が当接部した場合に第 2 箇所よりも鉛直下側にある第 1 箇所か否かによって有利さを認識することができる。

【0913】

(WF6) 前記(WF1)に記載の遊技機において、  
前記可動物が前記当接部に当接する際の前記可動物に対する前記当接部の移動距離(移動幅  $f$ ,  $g$  または移動幅  $h$ ,  $i$ ) に応じ遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となる  
ことを特徴とする遊技機。

10

【0914】

前記(WF6)に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物が当接部に当接する際の当接部が移動した移動距離に応じて有利さを認識することができる。

【0915】

(WF7) 前記(WF6)に記載の遊技機において、  
前記当接部の移動距離が短い場合(移動幅  $g$  である場合)は、前記当接部の移動距離が長い場合(移動幅  $f$  である場合)と比べてより遊技者に不利となることを認識させることが可能となる  
ことを特徴とする遊技機。

【0916】

前記(WF7)に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物が当接部に当接する際の当接部の移動距離が短い場合は不利であることを認識することができる。

20

【0917】

(WF8) 前記(WF6)に記載の遊技機において、  
前記可動物に当接する前記当接部の移動距離が最も短い場合(最も短い移動幅  $i$  である場合)、遊技者に不利となることを認識させることが可能となる  
ことを特徴とする遊技機。

【0918】

前記(WF8)に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物が当接部に当接する際の当接部の移動距離が最も短い場合は不利であることを認識することができる。

30

【0919】

(WF9) 前記(WF1)に記載の遊技機において、  
前記可動物と前記当接部の位置関係によって定まる前記可動物の移動態様によって遊技者に有利な特典(大当たり状態, 時短状態, 確変状態)が付与されることを認識させることが可能となる  
ことを特徴とする遊技機。

【0920】

前記(WF9)に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物と当接部の位置関係によって定まる可動物の移動態様によって遊技者に有利な特典が付与されるか否かを認識することができる。

40

【0921】

(WF10) 前記(WF1)に記載の遊技機において、  
前記可動物と前記当接部の位置関係によって定まる前記可動物の移動態様によって、遊技者にとって有利であることを認識させることが可能な所定の報知または示唆(有利画像  $Wf6a$ ,  $Wf6b$  の表示)を行うか否かが異なる  
ことを特徴とする遊技機。

【0922】

前記(WF10)に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物の移動態様によっては、遊技者にとって有利であることを認識させることが可能な所定の報知または示唆を認識することもできる。

50

## 【0923】

(WF11) 前記(WF1)に記載の遊技機において、  
前記可動物と前記当接部との当接よりも、前記可動物と前記当接部とが当接するときの前記可動物の移動態様の方が遊技者に視認し易いように構成されていることを特徴とする遊技機。

## 【0924】

前記(WF11)に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物と当接部とが当接するときの可動物の移動態様を視認することによって、遊技者にとっての有利さの違いを容易に認識することができる。

## 【0925】

(WF12) 前記(WF11)に記載の遊技機において、  
前記可動物と前記当接部との当接も遊技者に視認可能となるように構成されていることを特徴とする遊技機。

10

## 【0926】

前記(WF12)に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物と当接部との当接も楽に見ることができる。

## 【0927】

<課題WG>

従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある(例えば、特開2012-70995号公報)。

20

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。

下記(WG1)に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。

下記(WG1)に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。

## 【0928】

(WG1) 駆動力を付与して所定の移動経路に沿って可動物を移動させる第1駆動手段(可動支持部品W5R, W5L)と、

前記可動物に当接する当接部(先端部)を有する当接手段(当接部材W13, W15)と、

30

前記当接手段を駆動力により移動させる第2駆動手段(可動支持部品W6R, W6L, W7R, W7L)と、

前記移動経路に沿って移動される可動物に前記当接部を当接させる第1状態(伸長状態)と、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記当接部を当接させない第2状態(収縮状態)の間を切り替えるように第2駆動手段を制御する制御手段(サブ制御装置262のCPU551)を備え、

前記制御手段が前記第1状態を発生させるように前記第2駆動手段を制御した場合において、前記可動物が前記当接部に当接する際の前記可動物と前記当接部の位置関係に応じ遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となり、

40

前記可動物と前記当接部との当接が遊技者に視認可能となるように構成されていることを特徴とする遊技機。

## 【0929】

前記(WG1)に記載の遊技機によれば、前記可動物と前記当接部との当接が遊技者に視認可能となるように構成されているので、遊技者は、所定の移動経路に沿って移動する可動物が当接手段の当接部に当接する際の可動物と当接部の位置関係を視認することによって有利さの違いを認識することができる。したがって、可動物を用いた遊技の興趣性を向上することができる。

## 【0930】

(WG2)

50

前記（WG1）に記載の遊技機において、前記（WF2）乃至（WF10）に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。

【0931】

前記（WG2）に記載の遊技機によれば、前記（WF2）乃至（WF10）に記載された特徴を備える遊技機を提供することができる。

【0932】

<課題XA>

従来、この種の遊技機として、例えば、遊技球が入球手段に入球すると、抽選が行われ、遊技状態が第1遊技状態から有利な第2遊技状態に移行するものがある（例えば、特開2013-42936号公報（第9頁、図38））。また、この種の遊技機は、遊技状態の移行に関する抽選とは無関係の特別抽選を行うものがある。 10

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、従来遊技機では、第2遊技状態における特別抽選を用いた遊技が単調であり、興趣性を十分に向上させることができない。

下記（XA1）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、特別抽選を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。

下記（XA1）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【0933】

（XA1） 遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤と、

前記遊技盤に配設された遊技球が入球可能な入球手段（特図1，特図2入賞口）と、 20

前記入球手段への入球に基づいて特定結果とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な抽選手段と、

第1遊技状態（通常状態）と、前記第1遊技状態よりも有利度の高い第2遊技状態（確変状態）とに制御することが可能な遊技状態制御手段（次回遊技状態設定処理、特図2変動開始処理）と、

前記第2遊技状態に制御されている場合に、前記当否抽選の結果と無関係に抽選される特別抽選（転落抽選）を実行することが可能な特別抽選手段と、を備え、

前記遊技状態制御手段は、前記第2遊技状態における所定段階（消耗モード）において前記特別抽選の結果として特別条件（転落当選）が成立した場合、前記第1遊技状態に移行させることが可能であり、 30

前記第2遊技状態における特定段階（蓄積モードor消費モード）において前記特別条件が成立した場合、前記第1遊技状態よりも有利な第3遊技状態（特殊時短状態）に移行させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0934】

前記（XA1）に記載の遊技機によれば、本来であれば不利な状態への契機である転落抽選の当選が特定条件下において有利な状態に移行する契機とすることができる。

【0935】

（XA2） 前記（XA1）に記載の遊技機において、

前記第3遊技状態は、前記第2遊技状態よりも遊技者にとって有利さが劣る 40

ことを特徴とする遊技機。

【0936】

前記（XA2）に記載の遊技機によれば、特殊時短状態を確変状態より遊技者にとって有利さが劣る状態とすることができる。

【0937】

（XA3） 前記（XA1）に記載の遊技機において、

前記第3遊技状態は、前記第2遊技状態よりも遊技者にとって有利である

ことを特徴とする遊技機。

【0938】

前記（XA3）に記載の遊技機によれば、特殊時短状態を確変状態より遊技者にとって 50

有利にすることができる。

【0939】

(X A 4) 前記(X A 1)ないし前記(X A 3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記所定段階において前記特別条件が成立しない場合、前記第1遊技状態に移行させないことが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0940】

前記(X A 4)に記載の遊技機によれば、確変状態は、転落抽選において転落抽選に当選しなければ通常状態に移行しないようにすることができる。

10

【0941】

(X A 5) 前記(X A 1)ないし前記(X A 4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

遊技者の操作を受ける操作手段を備え、

前記所定段階および前記特定段階は、前記操作手段の操作により発生する段階である

ことを特徴とする遊技機。

【0942】

前記(X A 5)に記載の遊技機によれば、遊技者の操作により、所定段階および特定段階を発生させることができる。

【0943】

20

(X A 6) 前記(X A 5)に記載の遊技機において、

前記操作手段は、遊技者の遊技球の発射操作を受ける手段であり、

前記所定段階および前記特定段階は、前記操作手段を通じ特定の操作がなされ、特定の前記遊技領域に遊技球が発射されることで発生する段階である

ことを特徴とする遊技機。

【0944】

前記(X A 6)に記載の遊技機によれば、遊技者の操作により、特図2用始動入賞装置33bが設けられた遊技領域に遊技球が発射されることで、所定段階および特定段階を発生させることができる。

【0945】

30

(X A 7) 前記(X A 1)ないし前記(X A 6)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記入球手段として、第1入球手段と、遊技球が入球し易い開状態と遊技球が入球し難い閉状態とに可変可能である第2入球手段があり、

前記特別抽選手段は、前記第2入球手段に遊技球が入球したことを契機として前記特別抽選を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【0946】

前記(X A 7)に記載の遊技機によれば、遊技球が入球し易い開状態と遊技球が入球し難い閉状態とに可変可能な特図2用始動入賞装置33bを用いて転落抽選を実行することができる。

40

【0947】

(X A 8) 前記(X A 1)ないし前記(X A 7)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記第2遊技状態における前記特定段階において、前記特別条件が成立し、前記当否抽選の結果が特定結果(当たり)となった場合、前記第3遊技状態に移行させずに、前記第2遊技状態を新たに発生させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0948】

前記(X A 8)に記載の遊技機によれば、転落抽選に当選して、大当たり抽選の結果が

50

大当たりとなった場合に確変状態を新たに発生させることができる。

【0949】

(XA9) 前記(XA1)ないし前記(XA8)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記抽選手段と、前記特別抽選手段は、互いに異なる乱数に基づいて動作することを特徴とする遊技機。

【0950】

前記(XA9)に記載の遊技機によれば、転落抽選は、大当たり抽選の結果に影響されることなく抽選することができる。

【0951】

<課題XB>

従来、この種の遊技機として、例えば、遊技球が入球手段に入球すると、抽選が行われ、遊技状態が第1遊技状態から有利な第2遊技状態に移行した場合にある条件が成立すると特典が付与されるものがある。(例えば、特開2013-42936号公報(第9頁、図38))。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、従来遊技機では、第2遊技状態における特典の付与に関する遊技が単調であり、興趣性を十分に向上させることができない。

下記(XB1)に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、第2遊技状態における特典の付与に関する遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある

。下記(XB1)に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【0952】

(XB1) 遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤と、

前記遊技盤に配設された遊技球が入球可能な入球手段(特図1, 特図2入賞口)と、

前記入球手段への入球に基づいて特定結果とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な抽選手段と、

第1の確率にて前記当否抽選を実行する第1遊技状態(通常状態)と、前記第1の確率よりも前記特定結果とする確率が高い第2の確率にて前記当否抽選を実行する第2遊技状態(確変状態)とに制御することが可能な遊技状態制御手段(次回遊技状態設定処理、特図2変動開始処理)と、

前記第2遊技状態に制御されている場合に、前記当否抽選とは異なる特別抽選(転落抽選)を実行することが可能な特別抽選手段と、を備え、

前記遊技状態制御手段(特図2変動開始処理)は、前記第2遊技状態のうち所定期間(保留が貯められない状態)において前記特別抽選の結果として特別条件(転落当選)が成立した場合、前記所定期間とは異なる特定期間(保留が貯められる状態)において前記特別条件が成立した場合よりも、特定の特典(時短10000回)を付与することなく前記第1遊技状態に移行する割合を高くし、

前記第2遊技状態のうち前記特定期間において前記特別条件が成立した場合、前記所定期間において前記特別条件が成立した場合よりも前記特定の特典が付与される割合を高くし、

前記所定期間および前記特定期間において前記特別抽選の結果として前記特別条件とは異なる所定条件(転落落選)が成立した場合、次に実行される前記当否抽選が前記第2の確率にて実行される

ことを特徴とする遊技機。

【0953】

前記(XB1)に記載の遊技機によれば、保留が貯められない期間において転落抽選に当選した場合、通常状態に移行する割合が高くなり、保留が貯められる期間において転落抽選に当選した場合、時短10000回が付与される割合が高くなる。保留が貯められない期間および保留が貯められる期間において転落抽選に落選した場合、所定の確率よりも

10

20

30

40

50

高い確率で大当たり抽選を実行させることができる。

【0954】

(XB2) 前記(XB1)に記載の遊技機において、

前記特定の特典が付与されている状態は、前記第2遊技状態よりも遊技者にとって有利さが劣る

ことを特徴とする遊技機。

【0955】

前記(XB2)に記載の遊技機によれば、時短10000回が付与されている状態を確変状態より遊技者にとって有利さが劣る状態とすることができる。

【0956】

(XB3) 前記(XB1)に記載の遊技機において、

前記特定の特典が付与されている状態は、前記第2遊技状態よりも遊技者にとって有利である

ことを特徴とする遊技機。

【0957】

前記(XB3)に記載の遊技機によれば、時短10000回が付与されている状態を確変状態より遊技者にとって有利にすることができる。

【0958】

(XB4) 前記(XB1)ないし前記(XB3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記所定期間において前記特別条件が成立しない場合、前記第1遊技状態に移行させないことが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0959】

前記(XB4)に記載の遊技機によれば、確変状態は、転落抽選において転落抽選に当選しなければ通常状態に移行しないようにすることができる。

【0960】

(XB5) 前記(XB1)ないし前記(XB4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

遊技者の操作を受ける操作手段を備え、

前記所定期間および前記特定期間は、前記操作手段の操作により発生する期間である

ことを特徴とする遊技機。

【0961】

前記(XB5)に記載の遊技機によれば、遊技者の操作により、保留が貯められない期間および保留が貯められる期間を発生させることができる。

【0962】

(XB6) 前記(XB5)に記載の遊技機において、

前記操作手段は、遊技者の遊技球の発射操作を受ける手段であり、

前記所定期間および前記特定期間は、前記操作手段を通じ特定の操作がなされ、特定の

前記遊技領域に遊技球が発射されることで発生する期間である

ことを特徴とする遊技機。

【0963】

前記(XB6)に記載の遊技機によれば、遊技者の操作により、特図2用始動入賞装置33bが設けられた遊技領域に遊技球が発射されることで、保留が貯められない期間および保留が貯められる期間を発生させることができる。

【0964】

(XB7) 前記(XB1)ないし前記(XB6)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記入球手段として、第1入球手段と、遊技球が入球し易い開状態と遊技球が入球し難い閉状態とに可変可能である第2入球手段があり、

10

20

30

40

50

前記特別抽選手段は、前記第2入球手段に遊技球が入球したことを契機として前記特別抽選を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【0965】

前記(XB7)に記載の遊技機によれば、遊技球が入球し易い開状態と遊技球が入球し難い閉状態とに可変可能な特図2用始動入賞装置33bを用いて転落抽選を実行することができる。

【0966】

(XB8) 前記(XB1)ないし前記(XB7)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記第2遊技状態における前記特定期間において、前記特別条件が成立し、前記当否抽選の結果が特定結果(当たり)となった場合、前記特定の特典を付与しないことが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0967】

前記(XB8)に記載の遊技機によれば、転落抽選に当選して、大当たり抽選の結果が大当たりとなった場合に確変状態を新たに発生させることができる。

【0968】

(XB9) 前記(XB1)ないし前記(XB8)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記抽選手段と、前記特別抽選手段は、互いに異なる乱数に基づいて動作する

ことを特徴とする遊技機。

【0969】

前記(XB9)に記載の遊技機によれば、転落抽選は、大当たり抽選の結果に影響されることなく抽選することができる。

【0970】

<課題XC>

従来、この種の遊技機として、例えば、遊技球が入球手段に入球すると、抽選が行われ、遊技状態が第1遊技状態から有利な第2遊技状態に移行するものがある(例えば、特開2012-70995公報)。このような遊技機としては、第2遊技状態中にある段階から他の段階に移行するものがある。

しかしながら、このような構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、第2遊技状態中の段階の移行に関する演出が単調であり、興趣性を十分に向上させることができない。

下記(XC1)に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、第2遊技状態中の段階の移行に関する演出の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。

下記(XC1)に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【0971】

(XC1)

遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤と、

前記遊技盤に配設された遊技球が入球可能な入球手段(特図1, 特図2入賞口)と、

前記入球手段への入球に基づいて特定結果とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な抽選手段と、

第1遊技状態(通常状態)と、前記第1遊技状態よりも有利度の高い第2遊技状態(確変状態)とに制御することが可能な遊技状態制御手段と、

前記第2遊技状態に制御されている場合に、前記当否抽選の結果と無関係に抽選される特別抽選(転落抽選)を実行することが可能な特別抽選手段と、

前記遊技状態制御手段は、前記第2遊技状態における所定段階(31回転目以降の消耗モード)において前記特別抽選の結果として特別条件(転落当たり)が成立した場合、前記第1遊技状態に移行することが可能であり、前記第2遊技状態における特定段階(1回

10

20

30

40

50

転目から第30回転目までの蓄積モードもしくは30回転目での保留分に基づく消費モード)において前記特別条件が成立した場合、前記第1遊技状態よりも有利な第3遊技状態(時短10000回)に移行することが可能であり、

前記抽選手段の抽選結果の表示を行う表示手段(第3図柄表示装置42)と、

前記表示手段を制御して前記段階の移行に伴って所定の表示(モード移行情報xc8の表示)を実行し、前記段階が移行する前に前記段階の移行を示唆することが可能な特定の表示(モード移行示唆情報xc9の表示)を実行する表示制御手段(サブ制御装置262のCPU551による表示制御機能)を備える

ことを特徴とする遊技機。

【0972】

10

(XC2)

前記(XC1)に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記所定段階から前記特定段階へ移行する前に、前記特定の表示を表示手段に実行させる

ことを特徴とする遊技機。

【0973】

(XC3)

前記(XC1)に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記特定段階から前記所定段階へ移行する前に、前記特定の表示を表示手段に実行させない

ことを特徴とする遊技機。

20

【0974】

(XC4)

前記(XC1)に記載の遊技機において、

前記所定段階から前記特定段階へ移行する第1移行の場合、前記段階の移行時点を含んだ所定期間において前記特定の表示を表示手段に実行させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0975】

(XC5)

前記(XC4)に記載の遊技機において、

前記特定段階から前記所定段階へ移行する第2移行の場合、前記所定期間において前記特定の表示を前記第1移行よりもより気付きにくく実行させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

30

【0976】

(XC6)

前記(XC1)に記載の遊技機において、

前記段階の移行は、複数回の前記当否抽選が実行されると発生し、

前記特定の表示は、前記当否抽選が実行される毎に、前記段階の移行が近づいていることを示す

ことを特徴とする遊技機。

40

【0977】

(XC7)

前記(XC6)に記載の遊技機において、

前記特定の表示は、前記段階の移行の前後に実行され、前記段階の移行前においては、前記段階の移行時点に近づくのに応じて前記特定の表示を変化させ、

前記特定の表示は、前記段階の移行後においては、前記段階の移行が完了したことを示す

ことを特徴とする遊技機。

【0978】

(XC8)

50

前記（XC1）に記載の遊技機において、

前記段階の移行は、複数回（例えば30回）の前記当否抽選が実行されると発生し、  
前記特定の表示は、複数回（例えば移行前の3変動）の前記当否抽選に亘り実行される  
ことを特徴とする遊技機。

【0979】

（XC9）

前記（XC1）に記載の遊技機において、

前記特定の表示を前記所定の表示よりも遊技者に認識されやすくすることにより、遊技  
者にとって有利となったことを示唆する  
ことを特徴とする遊技機。

10

【0980】

<課題Ya>

従来、この種の遊技機として、例えば、遊技者が異なる態様で認識可能な情報を出力す  
るものがある（例えば、特開2018-130333号公報（第79～83頁、図51～  
56参照））。

しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、この情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に、  
変更された出力態様で情報が出力されるものがあるが、情報の出力態様の変更に関して未  
だ改良の余地がある。

下記（Ya1）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、情報の出  
力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することを目的とする。

20

下記（Ya1）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【0981】

（Ya1） 始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う変動表示手段  
（第3図柄標示装置42）と、

前記識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる態様（例えば「ふつう」  
、「多い」、「とても多い」などの魚群発生頻度）で認識させる情報（例えば魚群演出で  
表示される魚群Ygのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報）の出力を制御する  
情報出力制御手段（例えばサブ制御装置262のCPU551による魚群演出態様設定処  
理に基づき表示制御装置45を制御する機能）と、

30

前記情報の出力態様（魚群演出の表示態様）と関連付けられた設定を複数（例えば30  
%、50%、70%などの設定）有し、前記複数の設定のうちいずれかを設定可能な設定  
手段（例えばサブ制御装置262のCPU551によって魚群演出態様設定処理の一つと  
して行われる、ROM552に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中か  
ら設定されたテーブルを読み出す機能）と、

対象物（携帯端末）を接近させることが可能な被接近部材（NFC通信部Y1の携帯端  
末近接面Y1a）と、

遊技者により前記対象物が前記被接近部材に接近される接近操作を検出可能な接近検出  
手段（NFC通信部Y1及びサブ制御装置262のCPU551によるNFC作動処理に  
おける応答信号の検出を行う機能）と、

40

前記接近検出手段による前記接近操作の検出結果（携帯端末からのNFCの応答信号が  
有り且つ正常であること）に基づいて（NFCの応答信号が有り且つ正常であれば、無線  
PAN通信の接続応答信号も有り且つ正常である）、前記情報の出力態様の変更に関する  
変更情報を受け付ける受付状態（無線PAN通信接続状態）とさせ、当該受付状態におい  
て、前記設定に関する所定の入力（携帯端末を通じた設定データ等の送信）が行われた場  
合に少なくとも前記識別情報の変動表示中（例えばリーチ停止まで）に行われる前記情報  
の出力態様の変更を受け付けることが可能な変更受付手段（無線PAN通信ユニットY2  
及びサブ制御装置262のCPU551におけるペアリング・通信確立処理において携帯  
端末との無線通信を開始する機能）と、

前記受付状態において、前記変更受付手段によって受け付けられた変更情報（魚群発生

50

頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データ)に基づき前記少なくとも前記識別情報の変動表示中に行われる前記情報の出力態様の変更を行う出力態様変更手段(例えばサブ制御装置262のCPU551による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能)と、を備え、

前記情報出力制御手段は、前記変更が行われた状態(例えば「ふつう」から「とても多い」に設定変更された状態)で、所定の条件(例えばリーチ停止の0.5秒前からリーチ停止までの特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力がある場合)が成立することを条件に、前記複数の設定の中の所定の設定(例えば30%、50%、70%などの設定)を、前記所定の設定とは異なる予め定められた特定の設定(例えば60%の設定)に変更し、前記特定の設定に基づいた態様(例えば「少し多い」の魚群発生頻度)で前記情報(例えば魚群演出)を出力することが可能である

10

ことを特徴とする遊技機。

【0982】

前記(Ya1)に記載の遊技機によれば、遊技者により対象物が被接近部材に接近される接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態とされるので、遊技者は対象物を被接近部材に接近させるといった簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この受付状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。このように遊技中に簡単に何度もこの変更情報を受け付けさせることができると、識別情報の変動表示中に変更情報に基づいて出力態様の変更を行う際のギリギリのタイミングで変更情報を受け付けさせてしまう事象が発生することがある。このような場合でも、この受付状態において、情報の出力態様の変更が行われた状態で、所定の条件が成立することを条件に、複数の設定の中の所定の設定を、この所定の設定とは異なる予め定められた特定の設定に変更し、この特定の設定に基づいた態様で情報を出力することが可能であるので、情報の出力態様の変更を受け付けられた場合に単にその変更を受け付けられたタイミングでその変更された出力態様で情報が出力されるか出力されないかが決まる訳ではないため、情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することができる。

20

【0983】

(Ya2) 前記(Ya1)に記載の遊技機において、

30

所定事象(リーチ停止の0.5秒前からリーチ停止までの特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力)を検出する所定事象検出手段(サブ制御装置262のCPU551による通信中処理における携帯端末データ受信時処理、設定データ変更処理においてこの特定タイミングでの入力を検出する機能)を備え、

前記所定事象が発生した場合に前記所定の条件(特定タイミング(リーチ停止の0.5秒前)からリーチ停止までに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力がある場合)が成立する

ことを特徴とする遊技機。

【0984】

前記(Ya2)に記載の遊技機によれば、所定事象検出手段によって検出できる所定事象が発生した場合に、所定条件の成立として、上述した特定の設定に基づいた態様で情報を出力できる。

40

【0985】

(Ya3) 前記(Ya2)に記載の遊技機において、

前記所定事象は時間の経過(リーチ停止の0.5秒前)である

ことを特徴とする遊技機。

【0986】

前記(Ya3)に記載の遊技機によれば、所定事象検出手段によって時間の経過に合わせて検出される所定事象(リーチ停止の0.5秒前からリーチ停止までの特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力)が発生した場合に、所定条件の成立として

50

、上述した特定の設定に基づいた態様で情報を出力できる。

【0987】

(Y a 4) 前記(Y a 2)に記載の遊技機において、

前記所定事象は前記所定の設定への変更に対応する出力態様における前記情報の出力が妨げられる事象(所定事象は、リーチ停止の0.5秒前からリーチ停止までの特定タイミングで発生するので、「ふつう」「多い」「とても多い」に対応する魚群発生頻度での魚群演出表示が妨げられる事象)である

ことを特徴とする遊技機。

【0988】

前記(Y a 4)に記載の遊技機によれば、所定の設定への変更に対応する出力態様における情報の出力が妨げられるときでも、所定の設定への変更に対応する出力態様における情報の出力とは異なる出力態様で情報の出力を行うことができる。

10

【0989】

(Y a 5) 前記(Y a 1)に記載の遊技機において、

前記識別情報は、複数列の図柄が所定方向に遊技者に識別しがたい態様(装飾図柄S Zの高速変動)で変動可能であり、

前記変更受付手段は、前記図柄が遊技者に識別しがたい態様で変動中に前記情報の出力態様の変更を受け付けることが可能(例えばリーチ停止の0.5秒前まで魚群カスタマイズを受け付け可能)である

ことを特徴とする遊技機。

20

【0990】

前記(Y a 5)に記載の遊技機によれば、複数列の図柄が遊技者に識別しがたい態様で変動中に情報の出力態様の変更を受け付けることが可能である。したがって、識別情報の変動中に設定の変更を受け付けることができる。

【0991】

(Y a 6) 前記(Y a 1)に記載の遊技機において、

前記変更受付手段は、前記図柄が遊技者に識別しがたい態様で変動中に前記情報の出力態様の再変更を受け付けることが可能(例えばリーチ停止の0.5秒前まで魚群カスタマイズの再受け付け可能)である

ことを特徴とする遊技機。

30

【0992】

前記(Y a 6)に記載の遊技機によれば、図柄が遊技者に識別しがたい態様で変動中に情報の出力態様の再変更を受け付けることが可能である。したがって、識別情報の変動中に設定の再変更を受け付けることができる。

【0993】

(Y a 7) 前記(Y a 1)に記載の遊技機において、

前記変更受付手段は、遊技者による所定のグループ(魚群発生頻度)に属する設定情報(例えば「ふつう」,「多い」,「とても多い」の入力データ)のうちの一つを受け付けることにより前記変更情報を認識する

ことを特徴とする遊技機。

40

【0994】

前記(Y a 7)に記載の遊技機によれば、遊技者による所定のグループごとに設定の変更をすることが可能である。

【0995】

(Y a 8) 前記(Y a 7)に記載の遊技機において、

前記変更受付手段は、複数のグループ(例えば魚群のカスタマイズ、リーチ画面クライマックスキャプチャ、魚群発生大当たりミッション)の各々について遊技者の選択を受け付ける

ことを特徴とする遊技機。

【0996】

50

前記（Y a 8）に記載の遊技機によれば、複数のグループそれぞれにおいて設定の変更をすることができる。

【0997】

（Y a 9） 前記（Y a 1）に記載の遊技機において、

前記変更受付手段は、遊技者からの変更の受け付けの完了を報知（設定完了魚群 Y s の表示）させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0998】

前記（Y a 9）に記載の遊技機によれば、設定の変更が正常に行われたことを確認することができる。

10

【0999】

（Y a 10） 前記（Y a 1）に記載の遊技機において、

前記変更受付手段は、所定の遊技（例えば変動中、ラウンド中）になるか否かで受け付ける遊技者からの変更の種別（例えば魚群カスタマイズ、遊技結果の記録）を選別する

ことを特徴とする遊技機。

【1000】

前記（Y a 10）に記載の遊技機によれば、所定の遊技になるときとならないときで設定の変更できる種別を変えることができる。

【1001】

（Y a 11）

20

前記（Y a 1）に記載の遊技機において、

前記接近検出手段は、前記対象物を少なくとも所定方向（N F C 通信部 Y 1 の上側もしくは左側）から前記被接近部材に接近させた場合に接近操作を検出する

ことを特徴とする遊技機。

【1002】

前記（Y a 11）に記載の遊技機によれば、近接操作が検出されるときに所定方向ではない方向からの近接操作を検出し難いので、被接近部材の周囲に他の遊技部品が配設されているときに、その遊技部品が配設されている方向から近接させ難くすることができる。

【1003】

（Y a 12）

30

前記（Y a 1）に記載の遊技機において、

前記被接近部材は、前記対象物を所定方向から接近させ易く、前記対象物を所定方向以外から接近させ難いように配置（N F C 通信部 Y 1 のすぐ右側には携帯端末の接近を妨げる程に大きな決定ボタン 8 1 が配置）されている

ことを特徴とする遊技機。

【1004】

前記（Y a 12）に記載の遊技機によれば、遊技者に対象物を被接近部材に接近させるときに所定方向から接近させ易いので、被接近部材の周囲に他の遊技部品が配設されているときに、その遊技部品が配設されている方向から近接させ難くすることができる。

【1005】

40

（Y a 13）

前記（Y a 1）に記載の遊技機において、

前記接近検出手段は、所定時間（携帯端末からの N F C の応答信号が有り且つ正常であり、無線 P A N 通信の接続応答要求が有り且つ正常であると判断するための時間（例えば 1 秒間））、前記対象物が前記被接近部材に接近したときに、前記変更受付手段が前記受付状態とさせる前記検出結果を前記変更受付手段に出力可能とする

ことを特徴とする遊技機。

【1006】

前記（Y a 13）に記載の遊技機によれば、所定時間、対象物を被接近部材に接近させるという簡易な操作で、受付状態とさせることができる。

50

## 【 1 0 0 7 】

( Y a 1 4 )

前記 ( Y a 1 ) に記載の遊技機において、

前記接近検出手段は、前記変動表示手段が所定の表示 ( デモ画面 ( 通常画面 ) 、主装飾図柄 S Z の変動表示 ) を実行中に、前記対象物が前記被接近部材に接近したときに、前記変更受付手段が前記受付状態とさせる前記検出結果を前記変更受付手段に出力可能とし、前記変動表示手段が特定の表示 ( 発展図柄 H Z の変動表示 ( リーチ演出表示 ) ) を実行中に、前記対象物が前記被接近部材に接近したときに、前記変更受付手段が前記受付状態とさせる前記検出結果を前記変更受付手段に出力不可能とする

ことを特徴とする遊技機。

10

## 【 1 0 0 8 】

前記 ( Y a 1 4 ) に記載の遊技機によれば、変動表示手段に所定の表示が実行されているか特定の表示が実行されているかに応じて、受付状態とさせることができるか否かが変わるので、受付状態とさせることができる状態か否かを容易に見分けることができる。

## 【 1 0 0 9 】

( Y a 1 5 )

前記 ( Y a 1 3 ) に記載の遊技機において、

前記接近検出手段は、所定時間、前記対象物が前記被接近部材に接近したとしても、特定条件 ( ペアリング済みでないこと ) が成立していなければ前記変更受付手段が前記受付状態とさせる前記検出結果を前記変更受付手段に出力しない

ことを特徴とする遊技機。

20

## 【 1 0 1 0 】

前記 ( Y a 1 5 ) に記載の遊技機によれば、所定時間、対象物が被接近部材に接近していさえすれば受付状態とさせてしまうことによる予期せぬ事態が生じることを防ぐことができる。

## 【 1 0 1 1 】

( Y a 1 6 )

前記 ( Y a 1 ) に記載の遊技機において、

前記接近検出手段は、前記被接近部材に対する前記対象物の接近を検出し難く、前記接近操作を検出できなかった場合 ( 携帯端末が N F C 通信部 Y 1 から離れ過ぎている場合、携帯端末が N F C 通信部 Y 1 にタッチされた時間が短すぎる場合、N F C 通信部 Y 1 にタッチされた携帯端末にパチンコ機連動アプリケーションがインストールされていない場合 ) においても、所定期間 ( リトライ回数 1 0 回 o r 検出時間経過後さらに 1 秒間 ) 、前記接近操作の検出を継続する

ことを特徴とする遊技機。

30

## 【 1 0 1 2 】

前記 ( Y a 1 6 ) に記載の遊技機によれば、最初の接近操作では検出できなかった場合でも、再度の近接操作がされたときには検出される可能性があるため、円滑に変更情報の受け付けを行うことができる。

## 【 1 0 1 3 】

( Y a 1 7 )

前記 ( Y a 1 ) に記載の遊技機において、

前記被接近部材は、前記対象物に対して放射される電磁波 ( N F C 通信用電波、赤外線通信用赤外線 ) を発することにより前記対象物の接近操作を示す信号 ( N F C の応答信号、赤外線通信の応答信号 ) を前記接近検出手段に送信する

ことを特徴とする遊技機。

40

## 【 1 0 1 4 】

前記 ( Y a 1 7 ) に記載の遊技機によれば、対象物の接近操作は、対象物に対して放射される電磁波によって検出されるので、遊技中に簡単に、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。

50

## 【 1 0 1 5 】

( Y a 1 8 )

前記 ( Y a 1 ) に記載の遊技機において、

前記被接近部材の接近方向の奥側には、前記対象物に対して電磁波を送信する送信手段 ( アンテナと N F C 制御部の送信回路 ) と、電磁波を受信する受信手段 ( アンテナと N F C 制御部の受信回路 ) を備える

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 0 1 6 】

前記 ( Y a 1 8 ) に記載の遊技機によれば、送信手段や受信手段を気にすること無く、円滑に、対象物を被接近部材の接近方向に接近させることができる。

10

## 【 1 0 1 7 】

( Y a 1 9 )

前記 ( Y a 1 8 ) に記載の遊技機において、

電磁波を介して送信される送信情報 ( 無線 P A N 通信ユニットの機器名、アドレス、パスワード ) または受信される受信情報 ( 携帯端末からの応答信号に含まれるパチンコ機連動アプリケーションの有無を示す情報 ) を記憶する記憶手段 ( R O M , R A M ) を備えることを特徴とする遊技機。

## 【 1 0 1 8 】

前記 ( Y a 1 9 ) に記載の遊技機によれば、所定の送信情報と受信情報を電磁波を介して送受信するという態様で接近操作が検出されるので、接近操作の検出の信頼性が高まる

20

## 【 1 0 1 9 】

( Y a 2 0 )

前記 ( Y a 1 ) に記載の遊技機において、

前記被接近部材は、前記対象物を接触もしくは非接触にさせる部材 ( 携帯端末を接触させても僅かに浮かせる程度に非接触にさせてもよい N F C 通信部 Y 1 の携帯端末近接面 Y 1 a ) であり、

前記接近検出手段は、遊技者による前記対象物を前記被接近部材に接触もしくは非接触による接近操作を検出する

ことを特徴とする遊技機。

30

## 【 1 0 2 0 】

前記 ( Y a 2 0 ) に記載の遊技機によれば、遊技者による操作が対象物を被接近部材に接触させる操作もしくは非接触により接近させる操作どちらであっても接近操作として検出することができるので、遊技中であっても操作し易くすることができる。

## 【 1 0 2 1 】

( Y a 2 1 )

前記 ( Y a 1 ) に記載の遊技機において、

前記被接近部材は、前記対象物を接触させる部材 ( 携帯端末を接触させなければ N F C 通信できない極近距離の N F C 通信部 Y 1 の携帯端末接触面 ) であり、

前記接近検出手段は、遊技者による前記対象物を前記被接近部材に接触させる接触操作を検出する

ことを特徴とする遊技機。

40

## 【 1 0 2 2 】

前記 ( Y a 2 1 ) に記載の遊技機によれば、遊技者による操作が対象物を被接近部材に接触させる接触操作でなければ検出されないの、検出エラーがないように遊技者にしっかりと操作させることもできる。

## 【 1 0 2 3 】

&lt; 課題 Y b &gt;

従来、この種の遊技機として、例えば遊技者が異なる態様で認識可能な情報を出力するものがある ( 例えば、特開 2 0 1 8 - 1 3 0 3 3 3 号公報 ( 第 7 9 ~ 8 3 頁、図 5 1 ~ 5

50

6 参照) )。

しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、この情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に、変更された出力態様で情報が出力されるものがあるが、情報の出力態様の変更後の処理に関して未だ改良の余地がある。

下記 ( Y b 1 ) に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、情報の出力態様の変更後の処理に関して好適な遊技機を提供することを目的とする。

下記 ( Y b 1 ) に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【 1 0 2 4 】

( Y b 1 ) 始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う変動表示手段 ( 第 3 図柄標示装置 4 2 ) と、 10

前記識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる態様 ( 例えば「ふつう」, 「多い」, 「とても多い」などの魚群発生頻度 ) で認識させる情報 ( 例えば魚群演出で表示される魚群 Y g のような画像情報、音声情報、光情報、振動情報 ) の出力を制御する情報出力制御手段 ( 例えばサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置 4 5 を制御する機能 ) と、

前記情報の出力態様 ( 魚群演出の表示態様 ) と関連付けられた設定を複数 ( 例えば 3 0 % , 5 0 % , 7 0 % などの設定 ) 有し、前記複数の設定のうちいずれかを設定可能な設定手段 ( 例えばサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、 R O M 5 5 2 に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能 ) と、 20

対象物 ( 携帯端末 ) を接近させることが可能な被接近部材 ( N F C 通信部 Y 1 の携帯端末近接面 Y 1 a ) と、

遊技者により前記対象物が前記被接近部材に接近される接近操作を検出可能な接近検出手段 ( N F C 通信部 Y 1 及びサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による N F C 作動処理における応答信号の検出を行う機能 ) と、

前記接近検出手段による前記接近操作の検出結果 ( 携帯端末からの N F C の応答信号が有り且つ正常であること ) に基づいて ( N F C の応答信号が有り且つ正常であれば、無線 P A N 通信の接続応答信号も有り且つ正常である )、前記情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態 ( 無線 P A N 通信接続状態 ) とさせ、当該受付状態において、前記設定に関する所定の入力 ( 携帯端末を通じた設定データ等の送信 ) が行われた場合に少なくとも前記識別情報の変動表示中 ( 例えばリーチ停止まで ) に行われる前記情報の出力態様の変更を受け付けることが可能な変更受付手段 ( 無線 P A N 通信ユニット Y 2 及びサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能 ) と、 30

前記受付状態において、前記変更受付手段によって受け付けられた変更情報 ( 魚群発生割合を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データ ) に基づき前記少なくとも前記識別情報の変動表示中に行われる前記情報の出力態様の変更を行う出力態様変更手段 ( 例えばサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能 ) と、を備え、 40

前記情報出力制御手段は、所定の状態 ( 例えば高速変動中 ) において遊技者による前記情報の出力態様の変更が行われる ( 例えば「ふつう」から「多い」に設定変更される ) と第 1 態様 ( 例えば 5 0 % の魚群発生頻度 ) で前記情報 ( 例えば魚群演出 ) を出力し、

前記第 1 態様での前記情報の出力後、遊技者の操作によらないで ( プレミアムリーチに発展する始動入賞の保留が発生した場合に、その後、その保留に基づくプレミアムリーチ演出中に ) 前記情報の出力態様を前記第 1 態様から前記第 1 態様とは異なる第 2 態様 ( 例えば 1 0 % の魚群発生頻度 ) に変更して前記情報を出力することが可能であることを特徴とする遊技機。

【 1 0 2 5 】

前記 ( Y b 1 ) に記載の遊技機によれば、遊技者により対象物が被接近部材に接近され 50

る接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態とされるので、遊技者は対象物を被接近部材に接近させるといった簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この受付状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。このように受付状態であっても、所定の状態において遊技者による情報の出力態様の変更が受け付けられると第1態様で情報を出力するが、第1態様での情報の出力後、遊技者の操作によらないで情報の出力態様を第1態様から第2態様に変更して情報を出力することが可能であるので、上述した情報の出力態様に変更され、変更された出力態様で情報が出力された場合に、その後その情報の出力態様に変更されなければ、単にその変更された出力態様で情報が出力され続ける訳ではないので、情報の出力態様の変更後の処理に関して好適な遊技機を提供することができる。

10

## 【1026】

(Yb2) 前記(Yb1)に記載の遊技機において、  
前記第1態様と前記第2態様は、少なくとも情報の出力に関する共通の設定値(魚群発生頻度)によって規定される  
ことを特徴とする遊技機。

## 【1027】

前記(Yb2)に記載の遊技機によれば、魚群発生頻度を異ならせることによって第1態様と第2態様を規定することができる。

20

## 【1028】

(Yb3) 前記(Yb1)に記載の遊技機において、  
前記情報出力制御手段が出力態様を前記第2態様に変更する際(プレミアムリーチの変動表示中)には、前記設定変更手段に前記設定の変更に関する指令が前記変更受付手段より出力されない  
ことを特徴とする遊技機。

## 【1029】

前記(Yb3)に記載の遊技機によれば、設定変更手段に設定の変更に関する指令によらず、出力態様を第2態様に変更することができる。

## 【1030】

(Yb4) 前記(Yb3)に記載の遊技機において、  
前記情報出力制御手段が出力態様を前記第2態様に変更する際には、前記変更受付手段に、所定期間(プレミアムリーチの変動表示における高速変動中)、遊技者からの入力がない(遊技者は携帯端末を通じて入力できない)  
ことを特徴とする遊技機。

30

## 【1031】

前記(Yb4)に記載の遊技機によれば、変更受付手段に、所定期間、遊技者からの入力がない場合に、出力態様を第2態様に変更することができる。

## 【1032】

(Yb5) 前記(Yb3)に記載の遊技機において、  
前記情報出力制御手段が出力態様を前記第2態様に変更する際には、前記変更受付手段の遊技者による受け付けが無効になっている  
ことを特徴とする遊技機。

40

## 【1033】

前記(Yb5)に記載の遊技機によれば、プレミアムリーチの変動の際に、NFC通信部Y1、無線PAN通信ユニットY2による受け付けが無効となり、遊技者による携帯端末を通じた魚群カスタマイズを実行することができなくすることができる。

## 【1034】

(Yb6) 前記(Yb1)に記載の遊技機において、  
少なくとも前記変更受付手段が遊技者からの前記情報の出力態様の変更を受け付け時の

50

変動表示終了以降に、前記情報出力制御手段が態様を前記第 2 態様に変更することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【1035】

前記(Yb6)に記載の遊技機によれば、遊技者からの情報の出力態様の変更を受け付け時の変動表示の次の変動表示から第 2 態様に変更して情報の出力をすることができる。

【1036】

(Yb7) 前記(Yb1)に記載の遊技機において、

前記情報出力制御手段は、前記第 1 態様での前記情報の出力がされた変動表示中に、出力態様を前記第 2 態様に変更することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【1037】

前記(Yb7)に記載の遊技機によれば、第 1 態様での情報の出力がされた時の変動表示において第 2 態様に変更して情報の出力をすることができる。

【1038】

(Yb8) 前記(Yb2)に記載の遊技機において、

前記第 1 態様と前記第 2 態様は、共通の設定値が互いに異なること(例えば第 1 態様では通常の魚群発生頻度・色・数の魚群 Yg、第 2 態様では特別な魚群発生頻度・色・数の魚群 Yg とすること)により、前記情報の出力における遊技者に対する認識の程度を異ならせる

ことを特徴とする遊技機。

【1039】

前記(Yb8)に記載の遊技機によれば、第 1 態様で情報を出力する場合と、第 2 態様で情報を出力する場合とで、共通の設定値が互いに異なることにより、情報の出力における遊技者に対する認識の程度を異ならせているので、例えば、第 1 態様で出力される情報よりも、第 2 態様で出力される情報を認識させ易くすることや、または、第 2 態様で出力される情報よりも、第 1 態様で出力される情報を認識させ易くすることができる。

【1040】

(Yb9) 前記(Yb1)に記載の遊技機において、前記(Ya11)ないし(Ya21)に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。

【1041】

前記(Yb9)に記載の遊技機によれば、上述した(Ya11)ないし(Ya21)に記載される構成と同じ作用効果を奏することができる。

【1042】

<課題 Yc>

従来、この種の遊技機として、例えば、遊技者が異なる態様で認識可能な情報を出力するものがある(例えば、特開 2018-130333 号公報(第 79~83 頁、図 51~56 参照))。

しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、遊技者の操作に基づきこの情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に、変更された出力態様で上述した情報が出力されるものがあるが、遊技者の操作と情報の出力態様の変更との関係に関して未だ改良の余地がある。

下記(Yc1)に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、遊技者の操作と情報の出力態様の変更との関係が好適な遊技機を提供することを目的とする。

下記(Yc1)に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【1043】

(Yc1) 始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う変動表示手段(第 3 図柄標示装置 42)と、

前記識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる態様(例えば「ふつう」, 「多い」, 「とても多い」などの魚群発生頻度)で認識させる情報(例えば魚群演出で

10

20

30

40

50

表示される魚群 Y g のような画像情報、音声情報、光情報、振動情報)の出力を制御する情報出力制御手段(例えばサブ制御装置 262 の CPU 551)と、

前記情報の出力態様(魚群演出の表示態様)と関連付けられた設定を複数(例えば「ふつう」、「多い」、「とても多い」の設定)有し、前記複数の設定のうちいずれかを設定可能な設定手段(サブ制御装置 262 の CPU 551 による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置 45 を制御する機能)と、

対象物(携帯端末)を接近させることが可能な被接近部材(NFC 通信部 Y 1 の携帯端末近接面 Y 1 a)と、

遊技者により前記対象物が前記被接近部材に接近される接近操作を検出可能な接近検出手段(NFC 通信部 Y 1 及びサブ制御装置 262 の CPU 551 による NFC 作動処理における応答信号の検出を行う機能)と、 10

前記接近検出手段による前記接近操作の検出結果(携帯端末からの NFC の応答信号が有り且つ正常であること)に基づいて(NFC の応答信号が有り且つ正常であれば、無線 PAN 通信の接続応答信号も有り且つ正常であるので)、前記情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態(無線 PAN 通信接続状態)とさせ、当該受付状態において、前記設定に関する所定の入力(携帯端末を通じた設定データ等の送信)が行われた場合に少なくとも前記識別情報の変動表示中(例えばリーチ停止まで)に行われる前記情報の出力態様の変更を受け付けることが可能な変更受付手段(無線 PAN 通信ユニット Y 2 及びサブ制御装置 262 の CPU 551 におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能)と、 20

前記受付状態において、前記変更受付手段によって受け付けられた変更情報(魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データ)に基づき前記少なくとも前記識別情報の変動表示中に行われる前記情報の出力態様の変更を行う出力態様変更手段(例えばサブ制御装置 262 の CPU 551 による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能)と、を備え、

前記情報出力制御手段は、所定の操作態様(携帯端末での設定変更操作)で遊技者による第 1 の出力態様(「ふつう」「多い」「とても多い」のいずれかの魚群発生頻度)への変更が行われた状態(例えば「ふつう」から「とても多い」に設定変更された状態)であっても、前記所定の操作態様に依らない(例えば決定ボタン 81、左選択ボタン 82、右選択ボタン 83 の操作による)第 2 の出力態様(「やや多い」「非常に多い」のいずれかの魚群発生頻度)への変更の要求(例えば「非常に多い」に設定変更された状態)がなされると、前記情報の出力態様を前記第 2 の出力態様(例えば 80% の魚群発生頻度)へ変更し、前記第 2 の出力態様で前記情報を出力することが可能である 30

ことを特徴とする遊技機。

#### 【1044】

前記(Yc1)に記載の遊技機によれば、遊技者により対象物が被接近部材に接近される接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態とされるので、遊技者は対象物を被接近部材に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この受付状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。このように受付状態であっても、所定の操作態様で遊技者による第 1 の出力態様への変更が受け付けられた状態で、所定の操作態様に依らない第 2 の出力態様への変更の要求がなされると、情報の出力態様を第 2 の出力態様へ変更し、第 2 の出力態様で情報を出力することが可能であるので、所定の操作態様で情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に単に所定の操作態様で受け付けられた出力態様で情報が出力されるに留まらないことで、遊技者の操作と情報の出力態様の変更との関係が好適な遊技機を提供することができる。 40

#### 【1045】

(Yc2) 前記(Yc1)に記載の遊技機において、

前記所定の操作態様は、第 1 操作手段(例えば携帯端末)の操作態様であり、 50

前記所定の操作態様に依らない操作態様は、第 2 操作手段（例えば決定ボタン 8 1、左選択ボタン 8 2、右選択ボタン 8 3）の操作態様である

ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 4 6 】

前記（ Y c 2 ）に記載の遊技機によれば、第 1 操作手段の操作態様で第 1 の出力態様への変更が受け付けられ、第 2 操作手段の操作態様で第 2 の出力態様への変更の要求がなされ、情報の出力態様を第 2 の出力態様へ変更し、第 2 の出力態様で情報を出力することができる。

【 1 0 4 7 】

（ Y c 3 ） 前記（ Y c 1 ）に記載の遊技機において、

遊技に関する第 1 の制御を行う第 1 制御手段（例えばサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1）と、

前記第 1 制御手段より種々の信号を受信して、第 2 の制御を実行する第 2 制御手段（例えば表示制御装置 4 5）を備え、

前記要求は、前記第 2 操作手段の操作に基づいて出される前記種々の信号に属する所定の信号（例えば決定ボタン 8 1、左選択ボタン 8 2、右選択ボタン 8 3 の操作に基づく魚群発生頻度の変更の信号）に基づいて生成される

ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 4 8 】

前記（ Y c 3 ）に記載の遊技機によれば、第 2 操作手段の操作に基づいて出される種々の信号に属する所定の信号により第 2 操作手段の操作態様で第 2 の出力態様への変更の要求することができる。

【 1 0 4 9 】

（ Y c 4 ） 前記（ Y c 3 ）に記載の遊技機において、

前記所定の信号は、前記第 2 操作手段の操作に基づいて遊技に所定の変化（例えば決定ボタン 8 1、左選択ボタン 8 2、右選択ボタン 8 3 の操作に基づく魚群発生頻度の変化）を生じさせる場合に生成される信号である

ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 5 0 】

前記（ Y c 4 ）に記載の遊技機によれば、第 2 操作手段の操作に基づいて遊技に所定の変化を生じさせる場合に所定の信号を生成することができる。

【 1 0 5 1 】

（ Y c 5 ） 前記（ Y c 4 ）に記載の遊技機において、

前記所定の変化は、遊技の状態の変化が遊技者に認識可能な変化（例えば魚群 Y g における魚群発生頻度・色・数の変化）である

ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 5 2 】

前記（ Y c 5 ）に記載の遊技機によれば、所定の変化を遊技者に認識させることができる。

【 1 0 5 3 】

（ Y c 6 ） 前記（ Y c 1 ）に記載の遊技機において、

前記情報出力制御手段は、始動条件の成立に基づく識別情報の変動表示の実行に関わらず（図柄変動表示の実行中（高速変動中））、前記所定の操作態様に依らない第 2 の出力態様への変更を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 5 4 】

前記（ Y c 6 ）に記載の遊技機によれば、始動条件の成立に基づく識別情報の変動表示の実行に関わらず、所定の操作態様に依らない第 2 の出力態様への変更を実行することができる。

【 1 0 5 5 】

10

20

30

40

50

( Y c 7 ) 前記 ( Y c 1 ) に記載の遊技機において、  
前記情報出力制御手段は、前記所定の操作態様での遊技者の操作は、前記所定の操作態様に依らない第 2 の出力態様への変更の実行を妨げない  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 0 5 6 】

前記 ( Y c 7 ) に記載の遊技機によれば、所定の操作態様に依らない第 2 の出力態様への変更の実行は所定の操作態様での遊技者の操作により妨げられないようにすることができる。

## 【 1 0 5 7 】

( Y c 8 ) 前記 ( Y c 1 ) に記載の遊技機において、  
前記情報出力制御手段は、始動条件の成立に基づく識別情報の変動表示を実行している場合、前記所定の操作態様に依らない第 2 の出力態様への変更を実行しない  
ことを特徴とする遊技機。

10

## 【 1 0 5 8 】

前記 ( Y c 8 ) に記載の遊技機によれば、所定の操作態様に依らない第 2 の出力態様への変更は、始動条件の成立に基づく識別情報の変動表示を実行している場合に実行しないようにすることができる。

## 【 1 0 5 9 】

( Y c 9 ) 前記 ( Y c 1 ) に記載の遊技機において、  
前記第 2 の出力態様は、予め定められた単一の出力態様 ( 例えば「ふつう」, 「やや多い」, 「非常に多い」などの魚群発生頻度 ) である  
ことを特徴とする遊技機。

20

## 【 1 0 6 0 】

前記 ( Y c 9 ) に記載の遊技機によれば、第 2 の出力態様を予め定められた単一の出力態様で出力することができる。

## 【 1 0 6 1 】

( Y c 1 0 ) 前記 ( Y c 1 ) に記載の遊技機において、  
前記第 1 の出力態様よりも前記第 2 の出力態様の方が、遊技者に認識しやすく設定することが可能である  
ことを特徴とする遊技機。

30

## 【 1 0 6 2 】

前記 ( Y c 1 0 ) に記載の遊技機によれば、第 1 の出力態様よりも第 2 の出力態様の方を遊技者に認識されやすい設定にすることができる。

## 【 1 0 6 3 】

( Y c 1 1 ) 前記 ( Y c 1 ) に記載の遊技機において、前記 ( Y a 1 1 ) ないし ( Y a 2 1 ) に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。

## 【 1 0 6 4 】

前記 ( Y c 1 1 ) に記載の遊技機によれば、上述した ( Y a 1 1 ) ないし ( Y a 2 1 ) に記載される構成と同じ作用効果を奏することができる。

## 【 1 0 6 5 】

40

## &lt; 課題 Y d &gt;

従来、この種の遊技機として、例えば、遊技者が異なる態様で認識可能な情報を出力するものがある ( 例えば、特開 2 0 1 8 - 1 3 0 3 3 3 号公報 ( 第 7 9 ~ 8 3 頁、図 5 1 ~ 5 6 参照 ) ) 。

しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、所定の遊技処理を実行中にこの情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に、変更された出力態様で情報が出力されるものがあるが、遊技処理と情報の出力態様の変更に関して未だ改良の余地がある。

下記 ( Y d 1 ) に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、遊技処理と情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することを目的とする。

50

下記（Y d 1）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【1066】

（Y d 1） 始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う変動表示手段（第3図柄標示装置42）と、

前記識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる態様（例えば「ふつう」、「多い」、「とても多い」などの魚群発生頻度）で認識させる情報（例えば魚群演出で表示される魚群Ygのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報）の出力を制御する情報出力制御手段（例えばサブ制御装置262のCPU551による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置45を制御する機能）と、

前記情報の出力態様（魚群演出の表示態様）と関連付けられた設定を複数（例えば50%、80%、90%などの設定）有し、前記複数の設定のうちいずれかを設定可能な設定手段（例えばサブ制御装置262のCPU551によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、ROM552に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能）と、

対象物（携帯端末）を接近させることが可能な被接近部材（NFC通信部Y1の携帯端末近接面Y1a）と、

遊技者により前記対象物が前記被接近部材に接近される接近操作を検出可能な接近検出手段（NFC通信部Y1及びサブ制御装置262のCPU551によるNFC作動処理における応答信号の検出を行う機能）と、

前記接近検出手段による前記接近操作の検出結果（携帯端末からのNFCの応答信号が有り且つ正常であること）に基づいて（NFCの応答信号が有り且つ正常であれば、無線PAN通信の接続応答信号も有り且つ正常であるので）、前記情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態（無線PAN通信接続状態）とさせ、当該受付状態において、前記設定に関する所定の入力（携帯端末を通じた設定データ等の送信）が行われた場合に少なくとも識別情報の変動表示中（例えばリーチ停止まで）に行われる前記情報の出力態様の変更を受け付けることが可能な変更受付手段（無線PAN通信ユニットY2及びサブ制御装置262のCPU551におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能）と、

前記受付状態において、前記変更受付手段によって受け付けられた変更情報（魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データ）に基づき前記少なくとも前記識別情報の変動表示中に行われる前記情報の出力態様の変更を行う出力態様変更手段（例えばサブ制御装置262のCPU551による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能）と、

少なくとも第1処理（例えば第1図柄/第3図柄変動表示処理）、前記第1処理とは異なる第2処理（例えば始動入賞処理）を含む遊技に関する種々の処理を実行する制御手段（例えば主制御装置261のCPU501）と、を備え、

前記情報出力制御手段は、遊技者による前記情報の出力態様の変更を前記変更受付手段が受け付け可能な前記第1処理を実行中の期間（例えば高速変動中）において、遊技者による変更の指示（例えば魚群発生頻度を変えるための携帯端末の操作）が行われた場合、前記情報の出力態様を第1の出力態様（例えば「ふつう」、「多い」、「とても多い」などの魚群発生頻度）に変更させてその後の遊技を行わせることが可能であり、前記第2処理が実行されると、前記情報の出力態様を予め定められた第2の出力態様（例えば「とても少ない」、「少ない」などの魚群発生頻度）とし、前記第2の出力態様で前記情報を出

力することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【1067】

前記（Y d 1）に記載の遊技機によれば、遊技者により対象物が被接近部材に接近される接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態とされるので、遊技者は対象物を被接近部材に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせること

ができ、この受付状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。このように受付状態においては、遊技者による情報の出力態様の変更を変更受付手段が受け付け可能な第1処理を実行中の期間において、遊技者による変更の指示の受け付けがあった場合、情報の出力態様を第1の出力態様に変更させてその後の遊技を行わせることが可能であるが、第2処理が実行されると、情報の出力態様を予め定められた第2の出力態様とし、第2の出力態様で情報を出力することが可能であるので、第1処理を実行中の期間において、遊技者による変更の指示の受け付けがあった場合に、単に情報の出力態様を第1の出力態様に変更させてその第1の出力態様で出力され続ける訳ではないので、遊技処理と情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することができる。

10

**【1068】**

(Yd2) 前記(Yd1)に記載の遊技機において、

前記第1処理は、前記始動条件の成立を契機として前記変動表示を実行させる処理、または、前記変動表示が特定の結果となった場合に生じる遊技者にとって有利な特定遊技を実行させる処理である

ことを特徴とする遊技機。

**【1069】**

前記(Yd2)に記載の遊技機によれば、第1処理は、始動条件の成立を契機として変動表示を実行させる処理、または、変動表示が特定の結果となった場合に生じる遊技者にとって有利な特定遊技を実行させる処理であるので、変動表示を実行中、または、特定遊技を実行中に遊技者による変更の指示の受け付けがあった場合、情報の出力態様を第1の出力態様に変更させてその後の遊技を行わせることができる。

20

**【1070】**

(Yd3) 前記(Yd1)に記載の遊技機において、

前記第2処理は、前記変動表示の実行中に実行される処理、または、前記特定遊技の実行中に実行される処理である

ことを特徴とする遊技機。

**【1071】**

前記(Yd3)に記載の遊技機によれば、第2処理は、変動表示の実行中に実行される処理、または、特定遊技の実行中に実行される処理であるので、変動表示を実行中、または、特定遊技を実行中に情報の出力態様を予め定められた第2の出力態様とし、第2の出力態様で情報を出力することができる。

30

**【1072】**

(Yd4) 前記(Yd3)に記載の遊技機において、

前記第2処理は、遊技者に対する前記情報の出力態様の変更に関する操作要求を伴わない(例えば始動入賞処理)処理である

ことを特徴とする遊技機。

**【1073】**

前記(Yd4)に記載の遊技機によれば、第2処理は、遊技者に対する情報の出力態様の変更に関する操作要求を伴わない処理であるので、情報の出力態様の変更に関する操作がない場合でも情報の出力態様を予め定められた第2の出力態様とし、第2の出力態様で情報を出力することができる。

40

**【1074】**

(Yd5) 前記(Yd1)に記載の遊技機において、

前記第2処理は、前記第1処理を実行中の期間において遊技者が最後に前記情報の出力態様の変更が受け付けられてから所定の期間が経過すると実行される処理である

ことを特徴とする遊技機。

**【1075】**

前記(Yd5)に記載の遊技機によれば、第2処理は、第1処理を実行中の期間において遊技者が最後に情報の出力態様の変更が受け付けられてから所定の期間が経過すると実

50

行される処理であるので、第 1 処理を実行中の期間において遊技者が最後に情報の出力態様の変更を受け付けられてから所定の期間が経過すると情報の出力態様を予め定められた第 2 の出力態様とし、第 2 の出力態様で情報を出力することができる。

【 1 0 7 6 】

( Y d 6 ) 前記 ( Y d 1 ) に記載の遊技機において、

前記第 1 処理は、遊技において実行される処理 ( 第 1 図柄変動表示処理、通常処理 ) であり、

前記第 2 処理は、前記第 1 処理の実行中に割り込みが生じると実行される割り込み処理 ( 始動入賞処理は、第 1 図柄変動表示処理の実行中の割込処理 ) である

ことを特徴とする遊技機。

10

【 1 0 7 7 】

前記 ( Y d 6 ) に記載の遊技機によれば、第 1 処理は、遊技において実行される処理であり、第 2 処理は、第 1 処理の実行中に割り込みが生じると実行される割り込み処理であるので、第 1 処理の実行中に第 2 処理を実行し、情報の出力態様を予め定められた第 2 の出力態様とし、第 2 の出力態様で情報を出力することができる。

【 1 0 7 8 】

( Y d 7 ) 前記 ( Y d 1 ) に記載の遊技機において、

前記第 2 の出力態様は、所定の基準を満たす予め定められた単一の出力態様 ( 例えば「少ない」の魚群発生頻度 )、または、前記第 2 処理の内容に応じて予め定められた複数の出力態様 ( 例えば「とても少ない」, 「少ない」などの魚群発生頻度 ) のうちの一つの出力態様である

ことを特徴とする遊技機。

20

【 1 0 7 9 】

前記 ( Y d 7 ) に記載の遊技機によれば、第 2 の出力態様は、所定の基準を満たす予め定められた単一の出力態様、または、第 2 処理の内容に応じて予め定められた複数の出力態様のうちの一つの出力態様であるので、所定の基準を満たす予め定められた単一の出力態様、または、第 2 処理の内容に応じて予め定められた複数の出力態様のうちの一つの出力態様で情報を出力することができる。

【 1 0 8 0 】

( Y d 8 ) 前記 ( Y d 6 ) に記載の遊技機において、

前記第 2 処理は、遊技の状態の変化を遊技者に認識させる所定の報知 ( 保留にプレミアムリーチの変動パターンコマンドが入ったことによるゾーン変化 ) が行われるときに実行される

ことを特徴とする遊技機。

30

【 1 0 8 1 】

前記 ( Y d 8 ) に記載の遊技機によれば、第 2 処理は、遊技の状態の変化を遊技者に認識させる所定の報知が行われるときに実行されるので、第 1 処理の実行中に割り込みが生じたことを報知することができる。

【 1 0 8 2 】

( Y d 9 ) 前記 ( Y d 1 ) に記載の遊技機において、

前記第 1 の出力態様と前記第 2 の出力態様は、少なくとも情報の出力に関する共通の設定値 ( 例えば魚群発生頻度 ) によって規定される

ことを特徴とする遊技機。

40

【 1 0 8 3 】

前記 ( Y d 9 ) に記載の遊技機によれば、第 1 の出力態様と第 2 の出力態様は、少なくとも情報の出力に関する共通の設定値によって規定されるので、共通の設定値によって規定される第 1 の出力態様と第 2 の出力態様とで情報の出力をすることができる。

【 1 0 8 4 】

( Y d 1 0 ) 前記 ( Y d 1 ) に記載の遊技機において、

前記第 2 処理が実行される場合は、前記変更受付手段に対する遊技者による前記情報の

50

出力態様の変更の受け付けがなされていない  
ことを特徴とする遊技機。

【1085】

前記(Y d 1 0)に記載の遊技機によれば、第2処理が実行される場合は、変更受付手段に対する遊技者による情報の出力態様の変更の受け付けがなされていないので、第2処理が実行される場合は第1の出力態様で情報の出力がされなくすることができる。

【1086】

(Y d 1 1) 前記(Y d 1)に記載の遊技機において、

前記第2処理は、前記第2処理の実行を契機として所定の事象が生じる(プレミアムリ  
ーチ表示がされる)まで前記更受付手段に対する遊技者への受け付けを無効とする  
ことを特徴とする遊技機。

10

【1087】

前記(Y d 1 1)に記載の遊技機によれば、第2処理は、第2処理の実行を契機として  
所定の事象が生じるまで更受付手段に対する遊技者への受け付けを無効とするので、所定  
の事象が生じるまで受け付けを無効とすることができる。

【1088】

(Y d 1 2) 前記(Y d 1)に記載の遊技機において、前記(Y a 1 1)ないし(Y  
a 2 1)に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。

【1089】

前記(Y d 1 2)に記載の遊技機によれば、上述した(Y a 1 1)ないし(Y a 2 1)  
に記載される構成と同じ作用効果を奏することができる。

20

【1090】

<課題Ye>

従来、この種の遊技機として、例えば、遊技者が異なる態様で認識可能な情報を出力す  
るものがある(例えば、特開2018-130333号公報(第79~83頁、図51~  
56参照))。

しかしながら、このような構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、所定の操作が行われると、この情報の出力態様の変更  
が受け付けられ、変更された出力態様で情報が出力されるものがあるが、所定の操作と情  
報の出力態様の変更との関係に関して未だ改良の余地がある。

30

下記(Y e 1)に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、所定の操  
作と情報の出力態様の変更との関係に関して好適な遊技機を提供することを目的とする。

下記(Y e 1)に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【1091】

(Y e 1) 始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う変動表示手段  
(第3図柄標示装置42)と、

前記識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる態様(例えば「ふつう」  
、「多い」、「とても多い」などの魚群発生頻度)で認識させる情報(例えば魚群演出で  
表示される魚群Ygのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報)の出力を制御する  
情報出力制御手段(例えばサブ制御装置262のCPU551による魚群演出態様設定処  
理に基づき表示制御装置45を制御する機能)と、

40

前記情報の出力態様(魚群演出の表示態様)と関連付けられた設定を複数(例えば30  
%、50%、70%などの設定)有し、前記複数の設定のうちいずれかを設定可能な設定  
手段(例えばサブ制御装置262のCPU551によって魚群演出態様設定処理の一つと  
して行われる、ROM552に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中か  
ら設定されたテーブルを読み出す機能)と、

遊技者の入力(携帯端末の機種名選択・カスタマイズ等の操作)が所定の操作(正しい  
機種名・カスタマイズ等を選択する操作)か否かを判定する判定手段(例えばサブ制御装  
置262のCPU551による通信中処理の一つとして行われる選択データ機種名一致処  
理を実行する機能)と、

50

対象物（携帯端末）を接近させることが可能な被接近部材（NFC通信部 Y 1 の携帯端末近接面 Y 1 a）と、

遊技者により前記対象物が前記被接近部材に接近される接近操作を検出可能な接近検出手段（NFC通信部 Y 1 及びサブ制御装置 262 の CPU 551 による NFC 作動処理における応答信号の検出を行う機能）と、

前記接近検出手段による前記接近操作の検出結果（携帯端末からの NFC の応答信号が有り且つ正常であること）に基づいて（NFC の応答信号が有り且つ正常であれば、無線 PAN 通信の接続応答信号も有り且つ正常であるので）、前記情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態（無線 PAN 通信接続状態）とさせ、当該受付状態において、前記設定に関する所定の入力（携帯端末を通じた設定データ等の送信）が行われた場合に少なくとも識別情報の変動表示中（例えばリーチ停止まで）に行われる前記情報の出力態様の変更を受け付け、変更情報を出力することが可能な変更受付手段（無線 PAN 通信ユニット Y 2 及びサブ制御装置 262 の CPU 551 におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能）と、

前記受付状態において、前記所定の操作がなされたと判定されると、前記変更情報に基づき前記少なくとも前記識別情報の変動表示中に行われる前記情報の出力態様の変更を行う出力態様変更手段（例えばサブ制御装置 262 の CPU 551 による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能）と、を備え、

前記情報出力制御手段は、前記変更が行われた状態（例えば「ふつう」から「とても多い」に設定変更された状態）で、前記所定の操作がなされなかった（例えば「海の物語」が選択されなかった）と判定されたことを条件に、前記設定を予め定められた特定の設定（例えば鳥群頻度 100% の設定）に変更し、前記特定の設定に基づいた態様で前記情報（例えば鳥群演出）を出力することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

#### 【1092】

前記（Ye 1）に記載の遊技機によれば、遊技者により対象物が被接近部材に接近される接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態とされるので、遊技者は対象物を被接近部材に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この受付状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。このように受付状態において情報の出力態様の変更が受け付けられた状態で、所定の操作がなされなかったと判定されたことを条件に、設定を予め定められた特定の設定に変更し、特定の設定に基づいた態様で情報を出力することが可能であるので所定の操作がなされなかったと判定された場合には単に設定の変更を行わないのではなく、設定を予め定められた特定の設定に変更し、特定の設定に基づいた態様で情報を出力することで、所定の操作と情報の出力態様の変更との関係に関して好適な遊技機を提供することができる。

#### 【1093】

（Ye 2） 前記（Ye 1）に記載の遊技機において、

前記所定の操作とは、遊技者が所定の操作手段を所定の操作態様で操作することであることを特徴とする遊技機。

#### 【1094】

前記（Ye 2）に記載の遊技機によれば、所定の操作とは、遊技者が所定の操作手段を所定の操作態様（正しい機種名・カスタマイズ等を選択する操作態様）で操作することであるので、遊技者が所定の操作手段を所定の操作態様で操作しなければ、所定の操作がなされなかったと判定し、設定を予め定められた特定の設定に変更し、特定の設定に基づいた態様で情報を出力することができる。

#### 【1095】

（Ye 3） 前記（Ye 2）に記載の遊技機において、

前記所定の操作態様とは操作手順が異なる操作態様（無線 PAN 通信が切断された状態

で正しい機種名・カスタマイズ等を選択する操作態様)で操作された場合に、前記所定の操作がなされなかったと判定される

ことを特徴とする遊技機。

【1096】

前記(Ye3)に記載の遊技機によれば、所定の操作態様とは操作手順が異なる操作態様で操作された場合に、所定の操作がなされなかったと判定されるので、所定の操作態様とは操作手順が異なる操作態様で操作された場合に、所定の操作がなされなかったと判定し、設定を予め定められた特定の設定に変更し、特定の設定に基づいた態様で情報を出力することができる。

【1097】

(Ye4) 前記(Ye2)に記載の遊技機において、

前記所定の操作態様とは操作結果が異なる操作態様(誤った機種名・カスタマイズ等を選択する操作態様)で操作された場合に、前記所定の操作がなされなかったと判定されることを特徴とする遊技機。

【1098】

前記(Ye4)に記載の遊技機によれば、所定の操作態様とは操作結果が異なる操作態様で操作された場合に、所定の操作がなされなかったと判定されるので、所定の操作態様とは操作結果が異なる操作態様で操作された場合に、所定の操作がなされなかったと判定し、設定を予め定められた特定の設定に変更し、特定の設定に基づいた態様で情報を出力することができる。

【1099】

(Ye5) 前記(Ye1)に記載の遊技機において、

前記特定の設定に基づいた態様とは、前記所定の操作がなされなかったと判定される前の前記情報の出力態様よりも、遊技者に前記情報を認識させ易い態様(例えば「海の物語」の演出において鳥群を表示する態様や、「タッチ無効です」を表示する態様)であることを特徴とする遊技機。

【1100】

前記(Ye5)に記載の遊技機によれば、特定の設定に基づいた態様とは、所定の操作がなされなかったと判定される前の情報の出力態様よりも、遊技者に情報を認識させ易い態様であるので、所定の操作がなされなかったことを遊技者に認識させ易くすることができる。

【1101】

(Ye6) 前記(Ye1)に記載の遊技機において、

前記特定の設定に基づいた態様で出力される前記情報とは、前記所定の操作がなされなかったことを、遊技者に認識させ易い情報で(例えば「この機種は海の物語だよ」や「海の物語を選択してね」の表示)ある

ことを特徴とする遊技機。

【1102】

前記(Ye6)に記載の遊技機によれば、特定の設定に基づいた態様で出力される情報とは、所定の操作がなされなかったことを、遊技者に認識させ易い情報であるので、所定の操作がなされなかったことを遊技者に認識させ易い情報で出力することができる。

【1103】

(Ye7) 前記(Ye1)に記載の遊技機において、前記(Ya11)ないし(Ya21)に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。

【1104】

前記(Ye7)に記載の遊技機によれば、上述した(Ya11)ないし(Ya21)に記載される構成と同じ作用効果を奏することができる。

【1105】

<課題Za>

従来、この種の遊技機として、例えば、遊技球が流下する流下領域を有する遊技盤を備

10

20

30

40

50

えるものがあり、流下領域を流下する遊技球が特定の流路を通過するか否かを振り分けるものがある（例えば、特開 2 0 2 1 - 1 2 0 0 4 5 号公報（図 3，図 4））。

しかしながら、このような構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、流下領域に改良の余地がある。すなわち、従来の流下領域では、不正な手段によって特定の流路に連続して遊技球を通過させようとする不正行為が行われるおそれがある。

下記（Z a 1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、好適な流下領域を備える遊技機を提供することを目的とする。

下記（Z a 1）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【 1 1 0 6 】

（ Z a 1 ）

遊技球が流下する流下領域（遊技領域 3 0 a と入球装置の内部）を有する遊技盤（遊技盤 3 0 ）と、

前記流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちいずれかに振り分ける振分手段（連球防止装置 Z 4 0 ）と、を備え、

前記振分手段は、

前記流下領域に設けられ、前記流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転部材（回転案内部材 Z 4 1 ）と、

前記回転部材に遊技球を流下させる上側流路（遊技球通路 Z 2 2 ）と、

前記回転部材によって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な第 1 下側流路（入賞口通路 Z 2 3 ）と、前記第 1 下側流路よりも有利さが劣る第 2 下側流路（排出通路 Z 2 5 ）とを備え、

前記回転部材は、

前記回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、第 1 当接部（右側壁部 Z 4 4 ）と前記第 1 当接部に隣接する第 2 当接部（左側壁部 Z 4 3 ）とで形成される当接領域（特定接触部位 Z 4 2 ）を少なくとも備え、

前記上側流路を流下した遊技球を前記当接領域に受け入れ可能となるように回転停止した所定停止状態（初期姿勢）では、前記回転部材に接触した遊技球を前記第 1 当接部に当接させた状態で前記第 1 当接部から前記第 1 下側流路に流下させるように第 1 方向に回転（右回転）することが可能であり、前記第 1 方向への回転に伴って、前記第 2 当接部を前記上側流路の所定部位（分岐点 Z 3 0 ）に近付けることが可能であって、

前記第 2 当接部が前記所定部位に近付いた状態（右回転停止姿勢）で前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球を前記第 2 下側流路に流下させ易いように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 0 7 】

前記（Z a 1）に記載の遊技機において、回転部材は、上側流路を流下した遊技球を当接領域に受け入れ可能な状態では、回転部材に接触した遊技球を第 1 当接部に当接させた状態で第 1 当接部から第 1 下側流路に流下させるように第 1 方向に回転するので、遊技球は第 1 下側流路に振り分けられる。回転部材は、第 1 方向への回転に伴って、第 2 当接部を上側流路の所定部位に近付ける。回転部材は、第 2 当接部が所定部位に近付いた状態で上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触した場合に、回転部材に接触した遊技球を第 2 下側流路に流下させ易いように構成されているので、次に流下してきた遊技球は第 2 下側流路に振り分けられる。したがって、不正行為でしかなし得ないような所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な第 1 下側流路に流下させずに、それよりも劣る第 2 下側流路に流下させることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。

【 1 1 0 8 】

（ Z a 2 ） 前記（ Z a 1 ）に記載の遊技機において、

前記第 2 当接部が前記所定部位に近付いた状態となってから、次に前記所定停止状態と

10

20

30

40

50

なるまで、前記上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球を前記第2下側流路に流下させ易いように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【1109】

前記(Z a 2)に記載の遊技機によれば、第2当接部が所定部位に近付いた状態となつてから、次に所定停止状態となるまでという非常に短いタイミングで上側流路から流下して回転部材に接触した遊技球が、連続して第1下側流路に流下されることを阻止することができる。

【1110】

(Z a 3) 前記(Z a 2)に記載の遊技機において、

前記回転部材が前記第1方向とは反対の第2方向に回転(左回転)中に、前記上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球は、前記第2下側流路に流下され易いが、前記第1下側流路に流下される場合もある

ことを特徴とする遊技機。

10

【1111】

前記(Z a 3)に記載の遊技機において、上述した所定のタイミングで上側流路から流下して回転部材に接触した遊技球は、第2下側流路に流下され易いが、第1下側流路に流下される場合もあるので、流下領域の面白味を向上させることができる。

【1112】

(Z a 4) 前記(Z a 1)から(Z a 3)のいずれかに記載の遊技機において、

再び前記所定停止状態となった場合において、前記上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球は、前記第1下側流路に流下させ易い

ことを特徴とする遊技機。

20

【1113】

前記(Z a 4)に記載の遊技機において、再び所定停止状態となるタイミングで第1下側流路への流下を期待することができる。

【1114】

(Z a 5) 前記(Z a 1)から(Z a 4)のいずれかに記載の遊技機において、

前記当接領域を形成する前記第1当接部と前記第2当接部は、遊技球1球を収容できる

間隔を隔てて配設されている

ことを特徴とする遊技機。

30

【1115】

前記(Z a 5)に記載の遊技機において、回転部材の前記第1方向への回転に伴って、遊技球を1球ずつ第1下側流路に流下させることができる。

【1116】

(Z a 6) 前記(Z a 1)から(Z a 5)のいずれかに記載の遊技機において、

前記回転部材の回転軸は、前記上側流路の流下方向の中心を通る中心軸線上から、前記第1方向に偏心した位置に設けられている

ことを特徴とする遊技機。

40

【1117】

前記(Z a 6)に記載の遊技機において、回転部材の回転軸が第1方向に偏心されているので、上側流路から流下した遊技球をまず第2当接部に当接させ、次に第1当接部に当接させて、第1下側流路に排出することができる。したがって、第1下側流路に流入する遊技球の間隔を適切に取ることができる。

【1118】

(Z a 7) 前記(Z a 1)から(Z a 5)のいずれかに記載の遊技機において、

前記回転部材の回転軸は、前記上側流路の流下方向の中心を通る中心軸線上から、前記第2方向に偏心した位置に設けられている

ことを特徴とする遊技機。

50

## 【 1 1 1 9 】

前記（Z a 7）に記載の遊技機において、回転部材の回転軸が第2方向に偏心されているので、上側流路から流下した遊技球をいきなり第1当接部に当接させ、第1下側流路に排出することができる。したがって、上側流路から第1下側流路へ迅速に流入させることができる。

## 【 1 1 2 0 】

（Z a 8） 前記（Z a 1）から（Z a 5）のいずれかに記載の遊技機において、前記回転部材の回転軸は、前記上側流路の流下方向の中心を通る中心軸線上に設けられている

ことを特徴とする遊技機。

10

## 【 1 1 2 1 】

前記（Z a 8）に記載の遊技機において、回転部材の回転軸が上側流路の中心軸線上に設けられているので、上側流路から流下した遊技球を第1当接部と第2当接部とで受け止めてから、第1下側流路に排出することができる。したがって、第1下側流路に流入する遊技球の間隔を適切に取りつつ上側流路から第1下側流路へ迅速に流入させることができる。

## 【 1 1 2 2 】

（Z a 9） 前記（Z a 1）から（Z a 8）のいずれかに記載の遊技機において、前記第1当接部と前記第2当接部は、前記回転部材の回転軸方向から見たときに、前記回転部材の回転軸と一致しない1点で交わっている

ことを特徴とする遊技機。

20

## 【 1 1 2 3 】

前記（Z a 9）に記載の遊技機において、第1当接部から第2当接部とが回転部材に深く切り込まれていない分、第1当接部から第2当接部に円滑に遊技球を受け渡すことができる。

## 【 1 1 2 4 】

（Z a 10） 前記（Z a 1）から（Z a 9）のいずれかに記載の遊技機において、前記上側流路の所定部位は、前記上側流路の出口部である

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 1 2 5 】

（X a 10）に記載の遊技機において、特別な構成を設けなくても、第1当接部と上側流路の出口部との位置関係を用いるだけで、次に回転部材に接触した遊技球を第2下側流路に流下させ易いように構成できる。

## 【 1 1 2 6 】

（Z a 11） 前記（Z a 1）から（Z a 10）のいずれかに記載の遊技機において、前記第1当接部と前記第2当接部との前面側は少なくとも一部が透過性を有する前面側部材（カバーZ 21）が配設されている

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 1 2 7 】

前記（Z a 11）に記載の遊技機において、第1当接部と第2当接部とは、前面側部材の背後で視認可能とされているので、回転部材がどのようなになっているかドキドキさせながら見せることができる。

40

## 【 1 1 2 8 】

（Z a 12） 前記（Z a 11）に記載の遊技機において、

前記第1当接部と前記第2当接部とは、前記前面側部材と同じ透過性を有する部材で構成されている

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 1 2 9 】

前記（Z a 12）に記載の遊技機によれば、第1当接部と第2当接部とは、前面側部材と同じ透過性を有する部材で構成されているので、前面側部材の背後で第1当接部と第2

50

当接部とを視認し辛くすることができる。

【1130】

(Z a 1 3) 前記(Z a 1 1)または(Z a 1 2)に記載の遊技機において、前記第1当接部と前記第2当接部とが着色または有色部材で形成されることで、前記前面側部材を介して前記第1当接部と前記第2当接部が視認され易くされていることを特徴とする遊技機。

【1131】

前記(Z a 1 3)に記載の遊技機によれば、前面側部材の背後の第1当接部と第2当接部を目立たせることができる。

【1132】

(Z a 1 4) 前記(Z a 1 1)から(Z a 1 3)のいずれかに記載の遊技機において前記第1当接部と前記第2当接部の前面側は透過性を有する所定の装飾が施された前記前面側部材で構成され、前記第1当接部と前記第2当接部とが前記所定の装飾の背面側から視認可能とされていることを特徴とする遊技機。

【1133】

前記(Z a 1 4)に記載の遊技機によれば、透過性を有する所定の装飾とその背後の第1当接部と第2当接部とを、ドキドキ感を持って見せることができる。

【1134】

(Z a 1 5) 前記(Z a 1 1)から(Z a 1 3)のいずれかに記載の遊技機によれば、前記第1当接部と前記第2当接部の前面側は透過性を有しない特定の装飾が施された前記前面側部材で構成され、前記特定の装飾によって、前記第1当接部と前記第2当接部とが視認し難くされていることを特徴とする遊技機。

【1135】

前記(Z a 1 5)に記載の遊技機によれば、透過性を有しない特定の装飾の背後に見え隠れする第1当接部と第2当接部とを、ドキドキ感を持って見せることができる。

【1136】

(Z a 1 6) 前記(Z a 1 1)から(Z a 1 3)に記載の遊技機によれば、前記第1当接部と前記第2当接部の背面側には特別の装飾が施された背面側部材があり、前記特別の装飾によって、前記第1当接部と前記第2当接部とが視認し難くされていることを特徴とする遊技機。

【1137】

前記(Z a 1 6)に記載の遊技機によれば、背面側の特別の装飾の混ざってしまう第1当接部と第2当接部とを、ドキドキ感を持って見せることができる。

< 球が当たり続ければ戻る例 >

【1138】

< 課題Z b >

従来、この種の遊技機として、例えば、遊技球が流下する流下領域を有する遊技盤を備えるものがあり、流下領域を流下する遊技球が特定の流路を通過するか否かを振り分けるものがある(例えば、特開2021-120045号公報(図3, 図4))。

しかしながら、このような構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、流下領域に改良の余地がある。すなわち、従来流下領域では、不正な手段によって特定の流路に連続して遊技球を通過させようとする不正行為が行われるおそれがある。

下記(Z b 1)に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、好適な流下領域を備える遊技機を提供することを目的とする。

10

20

30

40

50

下記（Z b 1）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【1139】

（Z b 1）

遊技球が流下する流下領域（遊技領域30aや特図2用始動入賞装置33bなどの入球装置の内部）を有する遊技盤（遊技盤30）と、

前記流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちいずれかに振り分ける振分手段（連球防止装置Z40）と、を備え、

前記振分手段は、

前記流下領域に設けられ、前記流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転部材（回転案内部材Z41）と、

前記回転部材に遊技球を流下させる上側流路（遊技球通路Z22）と、

前記回転部材によって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な第1下側流路（入賞口通路Z23）と、前記第1下側流路よりも有利さが劣る第2下側流路（排出通路Z25）とを備え、

前記回転部材は、

前記回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、第1当接部（右側壁部Z44）と前記第1当接部に隣接する第2当接部（左側壁部Z43）とで形成される当接領域（特定接触部位Z42）を少なくとも備え、

前記上側流路を流下した遊技球を前記当接領域に受け入れ可能となるように回転停止した所定停止状態（左回転停止姿勢）では、前記回転部材に接触した遊技球を前記第1当接部に当接させた状態で前記第1当接部から前記第1下側流路に流下させるように第1方向に回転（右回転）することが可能であり、前記第1方向への回転に伴って、前記第2当接部を前記上側流路の所定部位（分岐点Z30）に近付けることが可能であって、

前記第2当接部が前記所定部位に近付いた状態（右回転停止姿勢）で前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球を前記第2下側流路に流下させ易いように構成され、

前記第2当接部が前記所定部位に近付いた状態で、少なくとも1以上の遊技球（例えば4球）が前記回転部材に接触することで、前記第2当接部が前記所定部位に近付いた状態から、前記所定停止状態に向けて戻るように、前記第1方向とは反対の第2方向に回転することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【1140】

前記（Z b 1）に記載の遊技機によれば、回転部材は、上側流路を流下した遊技球を当接領域に受け入れ可能な状態では、回転部材に接触した遊技球を第1当接部に当接させた状態で第1当接部から前記第1下側流路に流下させるように第1方向に回転するので、遊技球は第1下側流路に振り分けられる。回転部材は、第1方向への回転に伴って、第2当接部を前記上側流路の所定部位に近付ける。回転部材は、第2当接部が前記所定部位に近付いた状態で前記上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触した場合に、回転部材に接触した遊技球を第2下側流路に流下させ易いように構成されているので、次に流下してきた遊技球は第2下側流路に振り分けられる。したがって、不正行為でしかなし得ないような所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な第1下側流路に流下させずに、それよりも劣る第2下側流路に流下させることができる。また、第2当接部が所定部位に近付いた状態となった後は、自動的に所定停止状態に戻るわけではなく、少なくとも1以上の遊技球を回転部材に接触させなければ所定停止状態に戻らないので、自動的に所定停止状態に戻る毎に遊技球を不正に投入し第1下側流路に流下させるような不正行為も行い難くすることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。

【1141】

（Z b 2）

前記（Z b 1）に記載の遊技機において、

前記回転部材は、前記第2当接部が前記所定部位に近付いた状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に当接されることで、前記第2当接部が前記所定部位に近付いた状態と前記所定停止状態との間の中間状態に戻ることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【1142】

前記(Zb2)に記載の遊技機によれば、第2当接部が所定部位に近付いた状態で、上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触しても、いきなりは所定停止状態に戻らないので、第2当接部が所定部位に近付いた状態になってから次に所定停止状態となるまでに手順を掛けさせることで、さらに上述したような不正行為を行い難くすることができる。

【1143】

(Zb3)

前記(Zb2)に記載の遊技機において、

前記回転部材は、前記中間状態に戻った状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触することで、前記中間状態と前記所定停止状態との間の第2中間状態に戻ることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【1144】

前記(Zb3)に記載の遊技機によれば、上述した中間状態で、上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触しても、ただちには所定停止状態に戻らないので、第1当接部が所定部位に近付いた状態になってから次に所定停止状態となるまでにさらに手順を掛けさせることで、より一層上述したような不正行為を行い難くすることができる。

【1145】

(Zb4)

前記(Zb2)または(Zb3)に記載の遊技機において、

前記回転部材は、前記中間状態または前記第2中間状態に戻った状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触することで、前記中間状態または前記第2中間状態から前記所定停止状態に戻ることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【1146】

前記(Zb4)に記載の遊技機によれば、上述した中間状態または第2中間状態から、上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触したときに、所定停止状態に戻る場合もあるので、正常に遊技を行う遊技者に、意外性のある遊技を楽しませることもできる。

【1147】

(Zb5)

前記(Zb1)から(Zb4)のいずれかに記載の遊技機において、

前記回転部材は、前記第2当接部が前記所定部位に近付いた状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触することで、前記所定停止状態に戻ることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【1148】

前記(Zb5)に記載の遊技機によれば、上述した第2当接部が所定部位に近付いた状態から、前記上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触したときに、所定停止状態に戻る場合もあるので、正常に遊技を行う遊技者に、さらに意外性のある遊技を楽しませることもできる。

【1149】

(Zb6)

前記(Zb1)から(Zb5)に記載の遊技機において、

前記回転部材は、前記第2当接部が前記所定部位に近付いた状態となった後、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記回転部材を前記第2方向に回転させるための第3当接部(凸部Z48)を備える

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 5 0 】

前記 ( Z b 6 ) に記載の遊技機によれば、不正行為者に対しては上側流路から流下した遊技球を第 3 当接部に接触させて回転部材を所定停止状態に戻すという手順を増やし、正当な遊技者には上側流路から流下した遊技球を第 3 当接部に接触させれば回転部材を所定停止状態に戻すことができるという遊技を楽しませることができる。

【 1 1 5 1 】

( Z b 7 )

前記 ( Z b 1 ) から ( Z b 6 ) に記載の遊技機において、

前記回転部材は、前記回転部材が前記所定停止状態であるか前記第 2 当接部が前記所定部位に近付いた状態であるかを視認し難くする目隠し手段を備えている

10

ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 5 2 】

前記 ( Z b 7 ) に記載の遊技機によれば、目隠し手段によって、回転部材が所定停止状態であるか第 1 当接部が所定部位に近付いた状態であるかを視認し難くされているので、不正行為者に対しては、回転部材が所定停止状態になった時点を狙って不正行為が行われることを抑止し易くなる。また、正当な遊技者に対しては、回転部材が所定停止状態になるまでは遊技球を発射し続けるが、回転部材が所定停止状態になった後は必要なときだけ遊技球を発射するような止め打ちを抑止し易くなる。

【 1 1 5 3 】

20

( Z b 8 )

前記 ( Z b 7 ) に記載の遊技機において、

前記目隠し手段は、前記第 1 当接部と前記第 2 当接部と第 3 当接部の全部または一部を視認し難くする所定の装飾である

ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 5 4 】

前記 ( Z b 8 ) に記載の遊技機によれば、目隠し手段を、第 1 当接部と第 2 当接部と第 3 当接部の全部または一部を視認し難くする所定の装飾とすることによって、遊技盤の盤面の装飾性を高めつつも、上述した不正行為や止め打ちを抑止し易くなる。なお、目隠し手段を遊技盤の盤面の装飾との共通性を持たせた所定の装飾とすれば、さらに目隠し手段を遊技盤に馴染ませることができる。

30

【 1 1 5 5 】

( Z b 9 )

前記 ( Z b 7 ) または ( Z b 8 ) に記載の遊技機において、

前記目隠し手段は、前記回転部材とともに回転しても装飾性を損ない難い回転装飾として形成されている

ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 5 6 】

前記 ( Z b 9 ) に記載の遊技機によれば、目隠し手段は、前記回転部材とともに回転しても装飾性を損ない難い回転装飾として形成されているので、第 1 当接部と第 2 当接部と第 3 当接部が回転しても、これらがどの位置にあるかを気付かれ難くすることができる。

40

【 1 1 5 7 】

( Z b 1 0 )

前記 ( Z b 7 ) から ( Z b 9 ) のいずれかに記載の遊技機において、

前記第 1 当接部と前記第 2 当接部と前記第 3 当接部は、前記目隠し手段からはみ出さないように形成されている

ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 5 8 】

前記 ( Z b 1 0 ) に記載の遊技機によれば、第 1 当接部と第 2 当接部と第 3 当接部が目隠し手段からはみ出すことで、第 1 当接部と第 2 当接部と第 3 当接部がどの位置にあるか

50

を気付かれることを抑止することができる。

【 1 1 5 9 】

( Z b 1 1 )

前記 ( Z b 1 ) から ( Z b 1 0 ) のいずれかに記載の遊技機において、

前記回転部材は、遊技球の流下方向を前記第 1 下側流路側に振り分けた状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記第 2 方向への回転が前記第 1 方向への回転よりも遅くなるように構成されている (ワンウェイダンパー Z 5 5 を回転軸に備える構成とされている)

ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 6 0 】

前記 ( Z b 1 1 ) に記載の遊技機によれば、回転部材が遊技球の流下方向を第 1 下側流路側に振り分けた後に上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触して第 2 下側流路に流下する様子をゆっくりと遊技者に見せ易くなる。

【 1 1 6 1 】

( Z b 1 2 )

前記 ( Z b 1 ) から ( Z b 1 0 ) のいずれかに記載の遊技機において、

前記回転部材は、遊技球の流下方向を前記第 1 下側流路側に振り分けた状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記第 2 下側流路へ振り分けられる遊技球の速度が前記第 1 下側流路へ振り分けられる遊技球の速度よりも遅くなるように構成されている (ワンウェイダンパー Z 5 5 を回転軸に備える構成とされている)

ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 6 2 】

前記 ( Z b 1 2 ) に記載の遊技機によれば、回転部材が遊技球の流下方向を第 1 下側流路側に振り分けた後に上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触して第 2 下側流路に流下する様子をゆっくりと遊技者に見せ易くなる。

【 1 1 6 3 】

( Z b 1 3 )

前記 ( Z b 1 ) から ( Z b 1 2 ) のいずれかに記載の遊技機において、

前記回転部材は、遊技球の流下方向を前記第 1 下側流路側に振り分けた状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記所定停止状態に戻る場合と、前記所定停止状態に戻らない場合とがあるように構成されている (ピン Z 7 0 を備える構成とされている)

ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 6 4 】

前記 ( Z b 1 3 ) に記載の遊技機によれば、遊技球の流下方向を前記第 1 下側流路側に振り分けた状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、所定停止状態に戻る場合と、所定停止状態に戻らない場合とがあるので、意外性のある遊技を実現できる。

【 1 1 6 5 】

( Z b 1 4 )

前記 ( Z b 1 ) から ( Z b 1 3 ) に記載の遊技機において、

前記 ( Z a 2 ) から前記 ( Z a 1 6 ) の構成を備えることを特徴とする遊技機。

【 1 1 6 6 】

前記 ( Z b 1 4 ) に記載の遊技機によれば、( Z a 2 ) から ( Z a 1 6 ) の構成と同様の作用効果を奏することができる。

【 1 1 6 7 】

< 課題 Z c >

従来、この種の遊技機として、例えば、遊技球が流下する流下領域を有する遊技盤を備えるものがあり、流下領域を流下する遊技球が特定の流路を通過するか否かを振り分けるものがある (例えば、特開 2 0 2 1 - 1 2 0 0 4 5 号公報 (図 3 , 図 4 ))。

10

20

30

40

50

しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、流下領域に改良の余地がある。すなわち、従来の流下領域では、不正な手段によって特定の流路に連続して遊技球を通過させようとする不正行為が行われるおそれがある。

下記（Zc1）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、好適な流下領域を備える遊技機を提供することを目的とする。

下記（Zc1）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【1168】

（Zc1）

遊技球が流下する流下領域（遊技領域30aや特図2用始動入賞装置33bなどの入球装置の内部）を有する遊技盤（遊技盤30）と、 10

前記流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちいずれかに振り分ける振分手段（連球防止装置Z40）と、を備え、

前記振分手段は、

前記流下領域に設けられ、前記流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転部材（回転案内部材Z41）と、

前記回転部材に遊技球を流下させる上側流路（遊技球通路Z22）と、

前記回転部材によって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な第1下側流路（入賞口通路Z23）と、前記第1下側流路よりも有利さが劣る第2下側流路（排出通路Z25）とを備え、 20

前記回転部材は、

前記回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、第1当接部（右側壁部Z44）と前記第1当接部に隣接する第2当接部（左側壁部Z43）とで形成される当接領域（特定接触部位Z42）を少なくとも備え、

前記上側流路を流下した遊技球を前記当接領域に受け入れ可能となるように回転停止した所定停止状態（初期姿勢）では、前記回転部材に接触した遊技球を前記第1当接部と前記第2当接部に当接させた状態で、遊技球を前記第2当接部から離れさせ、前記第1当接部から前記第1下側流路に流下させるように第1方向に回転（右回転）することが可能であり、前記第1方向への回転に伴って、前記第2当接部を前記上側流路の所定部位（分岐点Z30）に近付けることが可能であって、 30

前記第2当接部が前記所定部位に近付いた状態（右回転停止姿勢）で前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球を前記第2下側流路に流下させ易いように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【1169】

前記（Zc1）に記載の遊技機において、回転部材は、上側流路を流下した遊技球を当接領域に受け入れ可能な状態では、回転部材に接触した遊技球を第1当接部と第2当接部に当接させた状態で、遊技球を第2当接部から離れさせ、第1当接部から第1下側流路に流下させるように第1方向に回転するので、遊技球は第1下側流路に振り分けられる。回転部材は、第1方向への回転に伴って、第2当接部を上側流路の所定部位に近付ける。回転部材は、第2当接部が所定部位に近付いた状態で次に回転部材に接触した遊技球を第2下側流路に流下させ易いように構成されているので、次に流下してきた遊技球は第2下側流路に振り分けられる。したがって、不正行為でしかなし得ないような所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な第1下側流路に流下させずに、それよりも劣る第2下側流路に流下させることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。 40

【1170】

（Zc2）

前記（Zc1）に記載の遊技機において、

前記（Za2）から（Za16）または前記（Zb1）から（Zb13）のいずれかの 50

構成を備えることを特徴とする遊技機。

【1171】

前記(Zc2)に記載の遊技機によれば、(Za2)から(Za16)または(Zb1)から(Zb13)の構成と同様の作用効果を奏することができる。

【1172】

<課題Zd>

従来、この種の遊技機として、例えば、遊技球が流下する流下領域を有する遊技盤を備えるものがあり、流下領域を流下する遊技球が特定の流路を通過するか否かを振り分けるものがある(例えば、特開2021-120045号公報(図3, 図4))。

しかしながら、このような構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、流下領域に改良の余地がある。すなわち、従来の流下領域では、不正な手段によって特定の流路に連続して遊技球を通過させようとする不正行為が行われるおそれがある。

下記(Zd1)に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、好適な流下領域を備える遊技機を提供することを目的とする。

下記(Zd1)に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【1173】

(Zd1)

遊技球が流下する流下領域(遊技領域30aや特図2用始動入賞装置33bなどの入球装置の内部)を有する遊技盤(遊技盤30)と、

前記流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちいずれかに振り分ける振分手段(連球防止装置Z40)と、を備え、

前記振分手段は、

前記流下領域に設けられ、前記流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転部材(回転案内部材Z41)と、

前記回転部材に遊技球を流下させる上側流路(遊技球通路Z22)と、

前記回転部材によって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な第1下側流路(入賞口通路Z23)と、前記第1下側流路よりも有利さが劣る第2下側流路(排出通路Z25)とを備え、

前記回転部材は、

前記回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、第1当接部(右側壁部Z44)と前記第1当接部に隣接する第2当接部(左側壁部Z43)とで形成される当接領域(特定接触部位Z42)を少なくとも備え、

前記上側流路を流下した遊技球を前記当接領域に受け入れ可能となるように回転停止した所定停止状態(左回転停止姿勢)では、前記回転部材に接触した遊技球を前記第1当接部に当接させた状態で前記第1当接部から前記第1下側流路に流下させるように第1方向に回転(右回転)することが可能であり、前記第1方向への回転に伴って、前記第2当接部を前記上側流路の所定部位(分岐点Z30)に近付けることが可能であって、

前記第2当接部が前記所定部位に近付いた状態(右回転停止姿勢)で前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球を前記第2下側流路に流下させ易いように構成され、

前記第2当接部が前記所定部位に近付いた状態から、前記回転部材に接触した遊技球が前記回転部材に与える運動エネルギーを利用することで、前記第2当接部が前記所定部位に近付いた状態から、前記第1方向とは反対の第2方向に回転することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【1174】

前記(Zd1)に記載の遊技機によれば、回転部材は、上側流路を流下した遊技球を当接領域に受け入れ可能な状態では、回転部材に接触した遊技球を第1当接部に当接させた状態で第1当接部から第1下側流路に流下させるように第1方向に回転するので、遊技球は第1下側流路に振り分けられる。回転部材は、第1方向への回転に伴って、第2当接部

10

20

30

40

50

を上側流路の所定部位に近付ける。回転部材は、第2当接部が所定部位に近付いた状態で上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触した場合に、回転部材に接触した遊技球を第2下側流路に流下させ易いように構成されているので、次に流下してきた遊技球は第2下側流路に振り分けられる。したがって、不正行為でしかなし得ないような所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な第1下側流路に流下させずに、それよりも劣る第2下側流路に流下させることができる。また、第2当接部が所定部位に近付いた状態となった後は、重りなどの重さで所定停止状態に戻すのではなく、回転部材に接触した遊技球が回転部材に与える運動エネルギーを利用することで、第1方向とは反対の第2方向に回転させるので、回転部材の動きに意外性を持たせることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。

10

## 【1175】

(Zd2)

前記(Zd1)に記載の遊技機において、

前記運動エネルギーは、前記所定停止状態(左回転停止姿勢)で前記上側流路を流下して前記回転部材に接触した遊技球が前記第1当接部に当接したときに、前記第1当接部を介して前記回転部材に与える運動エネルギーである

ことを特徴とする遊技機。

## 【1176】

前記(Zd2)に記載の遊技機によれば、回転部材は、第2当接部が所定部位に近付いた状態から所定停止状態に戻す際に、一般的な回転部材に備わるような重りなどの重さを利用するのではなく、所定停止状態で上側流路を流下して回転部材に接触した遊技球が第1当接部に当接したときに、第1当接部を介して回転部材に与える運動エネルギーを利用するので、上側流路を流下してきた遊技球が第1下側流路に振り分けられた場合にどのような勢いで回転部材に接触したのかにも注目させることができる。

20

## 【1177】

(Zd3)

前記(Zd1)に記載の遊技機において、

前記運動エネルギーは、前記第2当接部が前記所定部位に近付いた状態(右回転停止姿勢)で前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記回転部材に与える運動エネルギーである

ことを特徴とする遊技機。

30

## 【1178】

前記(Zd3)に記載の遊技機によれば、回転部材は、第2当接部が所定部位に近付いた状態から所定停止状態に戻す際に、一般的な回転部材に備わるような重りなどの重さを利用するのではなく、第2当接部が前記所定部位に近付いた状態で上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、回転部材に与える運動エネルギーを利用するので、上側流路を流下してきた遊技球が第2下側流路に振り分けられた場合にどのような勢いで回転部材に接触したのかにも注目させることができる。

## 【1179】

(Zd4)

前記(Zd1)から(Zd3)のいずれかに記載の遊技機において、

前記(Za2)から(Za16)または前記(Zb1)から(Zb14)のいずれかの構成を備えることを特徴とする遊技機。

40

## 【1180】

前記(Zd4)に記載の遊技機によれば、(Za2)から(Za16)または(Zb1)から(Zb14)の構成と同様の作用効果を奏することができる。

## 【1181】

&lt;課題Aa&gt;

従来、この種の遊技機として、例えば、当否抽選において特定結果となった場合に特典

50

が付与されるものがある（例えば、特開 2013 - 42936 号公報（図 41））。

しかしながら、このような構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、特定結果とならなかった場合の遊技の興趣性に向上の余地がある。

下記（A a 1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（A a 1）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

### 【1182】

（A a 1）

遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（特図 1 用始動入賞装置 33 a、特図 2 用始動入賞装置 33 b）と、

前記入球手段への入球に基づいて遊技者に特典（大当たり状態に付随する時短 A 状態、時短 C 状態）を付与する特定結果（大当たり、小当たり）とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な当否抽選手段（主制御装置 261 による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理）と、

前記当否抽選に関する情報（大当たり乱数カウンタ C1、大当たり図柄カウンタ C2 等の値）を予め定められた所定数を上限に保留記憶することが可能な保留記憶手段（保留球格納エリア）と、

前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に前記特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置 261 による次回遊技状態設定処理における時短 A フラグを立てるステップ A a 152、時短 C フラグを立てるステップ A a 158）と、

を備える遊技機であって、

前記当否抽選において前記特定結果としない（外れ）と決定される場合に、特別期間（時短 B 状態）を設定するか否かを決定する特別抽選（特別抽選用テーブルを用いた抽選）を実行可能な特別抽選手段（主制御装置 261 による特別抽選用テーブルを用いた抽選処理（第 1 図柄変動処理におけるステップ A a 113））と、

前記特別抽選によって前記特別期間を設定すると決定された場合に前記特別期間を設定することが可能な特別期間設定手段（主制御装置 261 による第 1 図柄変動処理における時短 B 状態を設定する処理（時短 B フラグを立て、時短状態の終了時の残保留の数に基づき時短 B カウンタのカウント値を設定するステップ A a 114）を行う機能）と、を備え、

前記特典付与手段は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する前記当否抽選が前記特別期間中に実行され、前記特別期間中の前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に、前記特別期間とは異なる期間（通常状態、時短 A 状態、時短 C 状態）中に前記特定結果とすると判定された場合よりも高い割合で、特定の特典（時短 C 状態）を付与することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

### 【1183】

前記（A a 1）に記載の遊技機によれば、当否抽選において特定結果とすると決定された場合に特典を付与することが可能である。また、当否抽選において特定結果としないと決定された場合であっても、特別期間を設定するか否かを決定する特別抽選が行われる場合には、特別期間が設定される場合があり、特別期間において保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する当否抽選が特定結果とすると決定された場合に、特別期間とは異なる期間中に特定結果とすると判定された場合よりも高い割合で、特定の特典を付与することが可能であるので、当否抽選において特定結果としないと決定された場合であっても、特別期間が設定された場合には、特定の特典が付与され易くすることができる。その結果、特定結果としないと決定された場合であっても特定の特典が付与され易い状態にすることができる。

10

20

30

40

50

## 【 1 1 8 4 】

( A a 2 ) 前記 ( A a 1 ) に記載の遊技機において、

前記特典付与手段は、前記特別期間とは異なる期間中に前記特定結果とすると判定された場合に、前記特別期間中の前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合よりも低い割合で、前記特定の特典を付与することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 1 8 5 】

前記 ( A a 2 ) に記載の遊技機によれば、特別期間とは異なる期間中に特定結果とすると判定された場合に、特別期間中の当否抽選において特定結果とすると決定された場合よりも低い割合で、特定の特典を付与することができるので、特別期間中の当否抽選において特定結果とすると決定された場合よりも低い割合ではあるが、特別期間とは異なる期間中に特定結果とすると判定された場合であっても特定の特典を付与することができる。

10

## 【 1 1 8 6 】

( A a 3 ) 前記 ( A a 1 ) から ( A a 2 ) のいずれかに記載の遊技機において、

前記特典付与手段は、前記特別期間とは異なる期間中に前記特定結果とすると判定された場合に、前記特定の特典より不利な特典を付与することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 1 8 7 】

前記 ( A a 3 ) に記載の遊技機によれば、特別期間とは異なる期間中に特定結果とすると判定された場合に、特定の特典より不利な特典を付与することが可能であるので、特別期間とは異なる期間中に特定結果とすると判定された場合に、特定の特典より不利な特典を付与することができ、特別期間とは異なる期間中に特定結果とすると判定された場合に付与される特典に多様性を持たせることができる。

20

## 【 1 1 8 8 】

( A a 4 ) 前記 ( A a 1 ) から ( A a 3 ) のいずれかに記載の遊技機において、

前記特別抽選手段は、少なくとも前記特典が付与された後に前記特別抽選を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 1 8 9 】

前記 ( A a 4 ) に記載の遊技機によれば、特定結果となり少なくとも特典が付与された後で特別抽選が実行されるので、特定結果となる前の状態では特別期間を設定されないことができる。したがって、特典が付与される前と特典が付与された後で特定の特典が付与される割合を異ならせることができる。

30

## 【 1 1 9 0 】

( A a 5 ) 前記 ( A a 1 ) から ( A a 4 ) のいずれかに記載の遊技機において、

前記特別期間中に前記当否抽選が規定回数 ( 残保留の数に相当する回数 ) 実行された場合に前記特別期間を解除する特別期間解除手段 ( 主制御装置 2 6 1 による変動開始処理における時短 B 状態を解除する処理 ( 時短 B カウンタが 0 になることに基づき時短 B フラグを下ろすステップ A a 1 3 4 ) を行う機能 ) を備える

ことを特徴とする遊技機。

40

## 【 1 1 9 1 】

前記 ( A a 5 ) に記載の遊技機によれば、特別期間中に当否抽選が規定回数実行された場合に特別期間を解除することができる。したがって、当否抽選が規定回数実行されるまでに特定結果とすると判定されなければ特定の特典が付与され難い状態にすることができる。

## 【 1 1 9 2 】

( A a 6 ) 前記 ( A a 1 ) から ( A a 5 ) のいずれかに記載の遊技機において、

前記特別期間は、少なくとも前記特典が付与された後に設定される期間である

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 1 9 3 】

50

前記（A a 6）に記載の遊技機によれば、特定結果となり少なくとも特典が付与された後に特別期間が設定されるので、特定結果となる前の状態では特別期間が設定されないようにすることができる。したがって、特典が付与される前と特典が付与された後に特定の特典が付与される割合を異ならせることができる。

【1194】

（A a 7） 前記（A a 1）から（A a 6）のいずれかに記載の遊技機において、前記特別期間は、前記特典が付与されていない状態において設定される期間であることを特徴とする遊技機。

【1195】

前記（A a 7）に記載の遊技機によれば、特典が付与されていない状態において特別期間が設定されるので特典が付与されていない状態においても特定の特典が付与される割合を高くすることができる。

【1196】

（A a 8） 前記（A a 1）から（A a 7）のいずれかに記載の遊技機において、前記特別期間とは異なる期間は、前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に付与することが可能な前記特典のうち前記特定の特典と異なる所定の特典が付与された期間であることを特徴とする遊技機。

【1197】

前記（A a 8）に記載の遊技機によれば、特別期間とは異なる期間を当否抽選において特定結果とすると決定された場合に付与することが可能な特典のうち特定の特典と異なる所定の特典が付与された期間とすることで、所定の特典が付与された期間と特別期間とで特定の特典を付与する割合を異ならせることができる。

【1198】

（A a 9） 前記（A a 1）から（A a 8）のいずれかに記載の遊技機において、前記特別期間とは異なる期間は、前記特典が付与されていない通常状態の期間であることを特徴とする遊技機。

【1199】

前記（A a 9）に記載の遊技機によれば、特別期間とは異なる期間を特典が付与されていない通常状態の期間とすることで、通常状態の期間と特別期間とで特定の特典を付与する割合を異ならせることができる。

【1200】

（A a 10） 前記（A a 1）から（A a 9）のいずれかに記載の遊技機において、前記特別期間とは異なる期間は、前記特別抽選において前記特別期間を設定しないと決定された場合に、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する前記当否抽選が実行される期間（残保留期間）であることを特徴とする遊技機。

【1201】

前記（A a 10）に記載の遊技機によれば、特別期間とは異なる期間を特別抽選において特別期間を設定しないと決定された場合に、保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する当否抽選が実行される期間とすることで、この保留記憶に対応する当否抽選が実行される期間と、特別期間とで、特定の特典を付与する割合を異ならせることができる。

【1202】

< 課題 A b >

従来、この種の遊技機として、例えば、当否抽選において特定結果となった場合に特典が付与されるものがある（例えば、特開2013-42936号公報（図41））。

しかしながら、このような構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、特定結果とならなかった場合の遊技の興趣性に向上の余地がある。

下記（A b 1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、特定結果

とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（A b 1）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【1203】

（A b 1）

遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33b）と、

前記入球手段への入球に基づいて遊技者に特典（大当たり状態やこれに付帯する時短状態）を付与する特定結果（大当たり、小当たり）とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な当否抽選手段（主制御装置261による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理）と、

前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に前記特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置261による次回遊技状態設定処理）と、

を備える遊技機において、

前記当否抽選において前記特定結果としない（外れ）と決定される場合に、所定の条件（特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選）が成立するか否かを判定することが可能な条件成立判定手段（主制御装置261による特別抽選用テーブルを用いた抽選処理）と、

前記所定の条件が成立すると判定された場合に、特別期間（時短B状態）を設定することが可能な特別期間設定手段（時短Bカウンタ）と、

を備えており、

前記所定の条件は、少なくとも特定期間（時短A状態）における前記当否抽選の実行回数が予め定められた所定数（最終変動（7回目））であることを含み、

前記特別期間は、複数回（5回）の前記当否抽選を実行することが可能な期間であって、

前記特典付与手段は、前記特別期間中の前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に、前記特別期間とは異なる所定の期間中（通常状態、時短A状態、時短C状態）に前記特定結果と判定された場合よりも高い割合で、特定の特典（時短C）を付与することが可能であって、

遊技の進行状況に対応した表示制御が可能であって、前記特定期間において第1表示制御（右打ちランプ点灯）を実行しているときに前記特別期間へ移行する場合、当該特別期間に対応している前記第1表示制御とは異なる第2表示制御（右打ちランプ消灯）を実行することが可能な第1表示手段（サブ制御装置262による右打ちランプ、状態ランプ点灯表示態様設定処理が実行される右打ちランプAb1）と、

前記入球手段への入球状況に係る所定の表示制御（時短状態であるか否かを示す状態ランプ点灯表示制御）を実行可能な第2表示手段（サブ制御装置262による右打ちランプ、状態ランプ点灯表示態様設定処理が実行される状態ランプAb2）と、を備え、

前記第2表示手段は、前記特定期間において前記所定の表示制御を実行しているときに前記特別期間へ移行する場合、当該特別期間においても前記所定の表示制御を実行することが可能に構成される

ことを特徴とする遊技機。

【1204】

前記（A b 1）に記載の遊技機によれば、当否抽選において特定結果とすると決定された場合に特典を付与することが可能である。特定期間における当否抽選の実行回数が予め定められた所定数である場合であって、当否抽選において特定結果としないと決定される場合に、所定の条件が成立するか否かが判定されるので、特定期間において所定数特定結果としないと決定される場合にのみ所定の条件が成立するか否かを判定させることができる。所定の条件が成立すると判定された場合に特別期間が設定され、特別期間は複数回の当否抽選が実行可能であり、当否抽選において特定結果とすると決定された場合に特別期間とは異なる所定の期間中に特定結果と判定された場合よりも高い割合で特定の特典を付

10

20

30

40

50

与することが可能であるので、特別期間において特定の特典を付与し易くなっている。また、遊技の進行状況に対応した表示制御が可能であって、特定期間において第1表示制御を実行しているときに特別期間へ移行する場合に特別期間に対応している第1表示制御とは異なる第2表示制御を実行することが可能であるので、特定期間から特別期間へ移行したことを第1表示手段において確認することができる。また、入球手段への入球状況に係る所定の表示制御を実行可能な第2表示手段を備え、第2表示手段は、特定期間において所定の表示制御を実行しているときに特別期間へ移行する場合、特別期間においても所定の表示制御を実行することが可能に構成されているので、特定期間から特別期間へ移行する場合であっても入球手段への入球状況に係る所定の表示制御を継続することができる。したがって、特定期間から特別期間へ移行した場合に遊技の進行状況に対応した表示制御を変えらなければならないのであれば、これに応じて入球手段への入球状況に係る所定の表示制御も変えるべきと思われるところを、遊技の進行状況に対応した表示制御は制御を変えつつも、入球手段への入球状況に係る所定の表示制御を継続するという状態を敢えて作ることができる。その結果、特定期間から特別状態への移行した結果、遊技の進行状況に対応した表示制御が変わった場合に、これに応じて入球手段への入球状況までも変わってしまったというような誤った認識を遊技者に与えることを低減できるので、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。なお、所定の特典とは、上述した特別期間が設定されることであり、その結果、その期間中に行われる当否抽選において特定結果とすると決定された場合に高い割合で特定の特典が付与されることである。

10

20

## 【1205】

(A b 2) 前記(A b 1)に記載の遊技機において、

前記特定期間は、前記特定結果とすると決定された場合に終了する期間であることを特徴とする遊技機。

## 【1206】

前記(A b 2)に記載の遊技機によれば、特定期間は、特定結果とすると決定された場合に終了する期間であるので、特定期間において所定数特定結果としないと決定される場合にのみ特別期間を設定することができる。したがって、特定期間において特定結果とならずに特典が付与されずに特定期間が終了した場合にのみ特別期間が設定される場合があるので、特定結果となって特典が付く場合と特定結果とならずに所定の特典が付く場合とのバランスが取れるため、所定の特典が付与される遊技の興趣性を向上することができる。

30

## 【1207】

(A b 3) 前記(A b 1)から(A b 2)のいずれかに記載の遊技機において、

前記所定の期間とは、通常状態で遊技を行う期間(通常状態、特図2の残保留で遊技を行う期間)を含むことを特徴とする遊技機。

## 【1208】

前記(A b 3)に記載の遊技機によれば、特別期間中の当否抽選において特定結果とすると決定された場合に、通常状態で遊技を行う期間中に特定結果と判定された場合よりも高い割合で特定の特典を付与することができる。したがって、特別期間中の遊技の興趣性を向上することができる。

40

## 【1209】

(A b 4) 前記(A b 1)から(A b 3)のいずれかに記載の遊技機において、

前記所定の期間とは、遊技者が右打ちで遊技を行う期間を含むことを特徴とする遊技機。

## 【1210】

前記(A b 4)に記載の遊技機によれば、特別期間中の当否抽選において特定結果とすると決定された場合に、遊技者が右打ちで遊技を行う期間中に特定結果と判定された場合よりも高い割合で特定の特典を付与することができる。したがって、特別期間中の遊技の

50

興趣性を向上することができる。

【1211】

(Ab5) 前記(Ab1)から(Ab4)のいずれかに記載の遊技機において、前記第1表示手段とは、右打ち遊技を行った方が遊技的に有利な状態であることを示すものである

ことを特徴とする遊技機。

【1212】

前記(Ab5)に記載の遊技機によれば、右打ち遊技を行った方が遊技的に有利な状態であることを第1表示手段において示すことができる。したがって、遊技者に右打ち遊技を行った方が遊技的に有利な状態であることを報知することができる。

10

【1213】

(Ab6) 前記(Ab1)から(Ab5)のいずれかに記載の遊技機において、前記所定の表示制御は、前記特定期間においては第1の所定表示制御(状態ランプAb2の青色点灯)として行われ、前記特別期間においては第2の所定表示制御(状態ランプAb2の赤色点灯)として行われる

ことを特徴とする遊技機。

【1214】

前記(Ab6)に記載の遊技機によれば、第2表示手段が第1の所定表示制御をされているときは特定期間であることを示し、第2表示手段が第2の所定表示制御をされているときは特別期間であることを示すことができる。したがって、遊技者は、第2表示手段を見ることで特定期間または特別期間であることを認識することができる。

20

【1215】

(Ab7) 前記(Ab1)から(Ab5)のいずれかに記載の遊技機において、前記所定の表示制御を実行中に、前記特定期間であることを認識させ易くする特定期間演出(「Aラッシュスタート」「Aラッシュ中」の表示)を実行し、前記特別期間に移行した場合は、前記特別期間であることを認識させ易くする特別期間演出(「スーパークラッシュチャレンジスタート」「スーパークラッシュチャレンジ中」の表示)を実行する演出制御手段(サブ制御装置262による次回遊技状態表示態様設定処理における表示用時短A状態移行コマンド等をセットする機能(ステップAa182、ステップAa184)、表示用時短B状態移行コマンドをセットする機能(ステップAa192))を備える

30

ことを特徴とする遊技機。

【1216】

前記(Ab7)に記載の遊技機によれば、所定の表示制御を実行中に、特定期間演出を実行することで遊技者に特定期間であることを認識させ易く、特別期間演出を実行することで遊技者に特別期間であることを認識させ易くすることができる。したがって、遊技者は、所定の表示制御だけでなく、演出制御手段で行われる演出によっても特定期間または特別期間であることを認識することができる。

【1217】

(Ab8) 前記(Ab7)に記載の遊技機において、

前記特定期間演出と前記特別期間演出は、前記第2表示手段とは異なる第1演出手段(第3図柄表示装置42)によって行われる

40

ことを特徴とする遊技機。

【1218】

前記(Ab8)に記載の遊技機によれば、第2表示手段とは異なる第1演出手段によって特定期間演出と特別期間演出が行われるので、所定の表示制御と演出制御を異なる手段によって出力することができる。したがって遊技者は、第2表示手段による所定の表示制御だけでなく第1演出手段によって行われる演出によって特定期間または特別期間であることを認識することができる。

【1219】

(Ab9) 前記(Ab8)に記載の遊技機において、

50

前記特定期間演出と前記特別期間演出は、前記第1演出手段とは演出効果が視覚的または聴覚的に異なる第2演出手段（音出力部24、電飾部300）によっても行われることを特徴とする遊技機。

【1220】

前記（Ab9）に記載の遊技機によれば、第1演出手段とは演出効果が視覚的または聴覚的に異なる第2演出手段によっても特定期間演出と特別期間演出を行うことができる。例えば、第1演出手段で視覚的な演出によって特定期間演出と特別期間演出を行っている場合に、第2演出手段では聴覚的な演出によって特定期間演出と特別期間演出を行うことができる。したがって遊技者は、視覚的または聴覚的に異なる演出手段によって特定期間または特別期間であることを認識することができる。

10

【1221】

（Ab10）前記（Ab6）から（Ab9）のいずれかに記載の遊技機において、前記第2の所定表示制御は、前記所定の条件とは異なる特別条件（残保留が貯まっていること。最終変動の外れの確定期間を経過すること。時短B状態の開始から所定時間を経過すること。）が成立していることを条件として行われることを特徴とする遊技機。

【1222】

前記（Ab10）に記載の遊技機によれば、第2の所定表示制御は、所定の条件とは異なる特別条件が成立していることを条件として行われるので、所定の条件が成立した後に特別条件が成立してから第2の所定表示制御を行うことができる。したがって、特別期間になってから特別条件が成立するまでは第2の所定表示制御を行わないようにすることができる。

20

【1223】

（Ab11）前記（Ab10）に記載の遊技機において、前記特別条件は、遊技者の遊技球発射操作に基づく特別操作条件（残保留が貯まっていること）が成立していることを条件とし、前記特別操作条件が成立していない場合は、前記特別期間が設定されないことを示す特別期間未設定演出（「ああ・・・」や「ざんねん・・・」の表示）が実行されることを特徴とする遊技機。

【1224】

前記（Ab11）に記載の遊技機によれば、遊技者の遊技球発射操作に基づく特別操作条件が成立することで特別条件が成立し、特別操作条件が成立していない場合は、特別期間が設定されないことを示す特別期間未設定演出を実行することができる。したがって、遊技者の遊技球発射操作に基づく特別操作条件が成立していない場合に特別期間未設定演出を実行することで、遊技者に特別期間が設定されないことを示すことができ、遊技者に遊技球発射操作を促すことができる。

30

【1225】

（Ab12）前記（Ab10）に記載の遊技機において、前記特別条件は、前記所定の条件の成立を伴う前記当否抽選の結果を表示後、所定時間（外れ結果の確定時間）を経過したことを条件とすることを特徴とする遊技機。

40

【1226】

前記（Ab12）に記載の遊技機によれば、所定の条件の成立を伴う当否抽選の結果を表示後、所定時間を経過したことを特別条件を成立させることができる。したがって、所定の条件の成立を伴う当否抽選の結果を表示後、所定時間を経過までは第2の所定表示制御を行わないようにして、遊技者をじらすことができる。所定時間は、当否抽選の結果の確定期間でもよいし、特別期間の開始から所定時間でもよい。

【1227】

（Ab13）前記（Ab1）から（Ab12）のいずれかに記載の遊技機において、前記（Aa2）から（Aa3）、（Aa5）から（Aa7）のいずれかの構成を備える

50

ことを特徴とする遊技機。

【 1 2 2 8 】

前記 ( A b 1 3 ) に記載の遊技機によれば、前記 ( A a 2 ) から ( A a 3 )、( A a 5 ) から ( A a 7 ) の構成と同様の作用効果を奏することができる。

【 1 2 2 9 】

< 課題 A c >

従来、この種の遊技機として、例えば、当否抽選において特定結果となった場合に特典が付与されるものがある ( 例えば、特開 2 0 1 3 - 4 2 9 3 6 号公報 ( 図 4 1 ) ) 。

しかしながら、このような構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、特定結果とならなかった場合の遊技の興趣性に向上の余地がある。 10

下記 ( A c 1 ) に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

下記 ( A c 1 ) に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【 1 2 3 0 】

( A c 1 )

遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段 ( 特図 1 用始動入賞装置 3 3 a、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b ) と、 20

前記入球手段への入球に基づいて遊技者に特典 ( 大当たり状態やこれに付帯する時短状態 ) を付与する特定結果 ( 大当たり、小当たり ) とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な当否抽選手段 ( 主制御装置 2 6 1 による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理 ) と、

前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に前記特典を付与することが可能な特典付与手段 ( 主制御装置 2 6 1 による次回遊技状態設定処理 ) と、

遊技の進行状況に対応した表示制御に基づいて所定の表示 ( 図柄の変動表示、停止表示、遊技状態の変遷に応じて点灯または消灯する表示等 ) が実行される表示手段 ( 第 1 図柄表示装置 4 0、第 3 図柄表示装置 4 2 ) と、

を備える遊技機において、 30

前記当否抽選において前記特定結果としない ( 外れ ) と決定される場合に、所定の条件 ( 特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選 ) が成立するか否かを判定することが可能な条件成立判定手段 ( 主制御装置 2 6 1 による特別抽選用テーブルを用いた抽選処理 ) と、

前記所定の条件が成立すると判定された場合に、特別期間 ( 時短 B 状態 ) を設定することが可能な特別期間設定手段 ( 時短 B カウンタ ) と、

を備えており、

前記所定の条件は、少なくとも特定期間 ( 時短 A 状態 ) における前記当否抽選の実行回数が予め定められた所定数 ( 最終変動 ( 7 回目 ) ) であることを含み、

前記特別期間は、複数回 ( 5 回 ) の前記当否抽選を実行することが可能な期間であって、 40

前記特典付与手段は、前記特別期間中の前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に、前記特別期間とは異なる所定の期間中 ( 通常状態、時短 A 状態、時短 C 状態 ) に前記特定結果と判定された場合よりも高い割合で、特定の特典 ( 時短 C ) を付与することが可能であって、

前記当否抽選が実行されるよりも前に前記入球手段への入球によって取得された情報 ( 大当たり乱数カウンタ C 1 の値 ) に基づいて前記特定結果とするか否かを事前判別することが可能な事前判別手段 ( 主制御装置 2 6 1 による先読み抽選処理 ) と、

前記事前判別の結果を参照することなく、前記特定期間における前記当否抽選の実行回数が前記所定数となるよりも前に前記所定の条件の成立に係る報知を実行することが可能な報知手段 ( サブ制御装置 2 6 2 による先読み用変動パターン指定コマンド受信時処理に 50

おける表示用特別抽選当選表示コマンドを設定する処理（ステップ A c 1 1 4）を行う機能）と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 1 2 3 1 】

前記（ A c 1 ）に記載の遊技機によれば、当否抽選において特定結果とすると決定された場合に特典を付与することが可能である。特定期間における当否抽選の実行回数が予め定められた所定数である場合であって、当否抽選において特定結果としないと決定される場合に、所定の条件が成立するか否かが判定されるので、特定期間において所定数特定結果としないと決定される場合にのみ所定の条件が成立するか否かを判定させることができる。所定の条件が成立すると判定された場合に特別期間が設定され、特別期間は複数回の当否抽選が実行可能であり、当否抽選において特定結果とすると決定された場合に特別期間とは異なる所定の期間中に特定結果と判定された場合よりも高い割合で特定の特典を付与することが可能であるので、特別期間において特定の特典を付与し易くなっている。また、表示手段において遊技の進行状況に対応した表示制御に基づいて所定の表示が実行されるので、遊技の進行状況を表示手段において確認することができる。事前判別手段によって、当否抽選が実行されるよりも前に入球手段への入球によって取得された情報に基づいて特定結果とするか否かを事前判別することが可能であり、当否抽選の結果を当否抽選が実行されるよりも前に判別することができる。報知手段は、事前判別の結果を参照することなく、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数となるよりも前に所定の条件の成立に係る報知を実行することが可能であるので、特別期間の設定に係る所定の条件の成立を特定期間における当否抽選の実行回数が所定数となるよりも前から期待させることができる。したがって、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

10

20

【 1 2 3 2 】

（ A c 2 ） 前記（ A c 1 ）に記載の遊技機において、

前記所定の条件が成立するか否かの判定が実行されるよりも前に前記入球手段への入球に基づいて前記所定の条件の成立に係る報知を実行するタイミング（時短 A 状態の最終変動に関する保留先読みを行うタイミング、時短 A 状態の開始時）になったか否かを判別することが可能な報知タイミング判別手段（サブ制御装置 2 6 2 による先読み抽選処理におけるステップ A c 1 0 4、ステップ A c 1 0 2 の処理を行う機能）を備え、

30

前記所定の条件の成立に係る報知は、前記報知を実行するタイミングで行われることを特徴とする遊技機。

【 1 2 3 3 】

前記（ A c 2 ）に記載の遊技機によれば、所定の条件が成立するか否かの判定が実行されるよりも前に入球手段への入球に基づいて所定の条件の成立に係る報知を実行するタイミングと判別されたときに所定の条件の成立に係る報知を行うことができる。したがって、入球手段への入球に基づいて所定の条件の成立に係る報知を実行するタイミングになるときを遊技者に期待させることができる。

【 1 2 3 4 】

（ A c 3 ） 前記（ A c 1 ）から（ A c 2 ）のいずれかに記載の遊技機において、

前記所定の条件の成立に係る報知は、前記特定期間における前記当否抽選の実行回数が前記所定数となるまでに実行可能な前記当否抽選の実行回数に応じて報知の態様（特別抽選の当選を示唆する吹き出しに付された数字の表示、または、表示画面 4 2 a の背景色）を異ならせるものである

40

ことを特徴とする遊技機。

【 1 2 3 5 】

前記（ A c 3 ）に記載の遊技機によれば、所定の条件の成立に係る報知は、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数となるまでに実行可能な当否抽選の実行回数に応じて報知の態様を異ならせることができる。したがって、所定の条件の成立に係る報知の態様によって所定の条件の成立のまでの当否抽選の実行回数が減ることにより所定の条件が成

50

立し易くなっていること認識することができる。その結果、所定の条件の成立に係る報知がされた後の遊技において特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【 1 2 3 6 】

( A c 4 ) 前記 ( A c 3 ) に記載の遊技機において、

前記報知の態様を異ならせるとは、前記特定期間における前記当否抽選の実行に応じて前記特定期間における前記当否抽選の実行回数が前記所定数となるまでに実行可能な前記当否抽選の実行回数を示すものである

ことを特徴とする遊技機。

【 1 2 3 7 】

前記 ( A c 4 ) に記載の遊技機によれば、特定期間における当否抽選の実行に応じて特定期間における当否抽選の実行回数が所定数となるまでに実行可能な当否抽選の実行回数を示すように報知の態様を異ならせているので、所定の条件の成立にまでに実行される当否抽選の実行回数を報知することができる。したがって、遊技者は、あと何回特定結果とならなかったら特別期間が設定されるのかを把握することができ、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【 1 2 3 8 】

( A c 5 ) 前記 ( A c 3 ) から ( A c 4 ) のいずれかに記載の遊技機において、

前記報知の態様を異ならせるとは、前記特定期間における前記当否抽選の実行回数が前記所定数に近づくとつれて前記報知の頻度が多くなる ( 表示画面 4 2 a の背景色の変化が多くなる )

ことを特徴とする遊技機。

【 1 2 3 9 】

前記 ( A c 5 ) に記載の遊技機によれば、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数に近づくとつれて報知の頻度が多くなるので、所定の条件の成立が近づいてきたことを認識させることができる。したがって、遊技者は、特定期間における最初のうちは当否抽選が特定結果となることを期待することができ、当否抽選の実行回数が所定数に近づくとつれて所定の条件が成立するために特定結果とならないことを期待することができる。その結果、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【 1 2 4 0 】

( A c 6 ) 前記 ( A c 2 ) に記載の遊技機において、

前記報知を実行するタイミングにおいて、前記所定の条件が成立するか否か事前判別されたタイミング ( 時短 A 状態の最終変動に関する保留先読みされたタイミング ) か、または、前記所定の条件が成立するか否か事前判別されうるタイミング ( 時短 A 状態の開始時 ) かを判別する所定条件事前判別手段 ( サブ制御装置 2 6 2 による先読み抽選処理におけるステップ A c 1 0 4 の処理を行う機能、また、ステップ A c 1 0 2 の処理を行う機能 ) を備え、

前記所定の条件の成立に係る報知は、前記事前判別されたタイミング、または、前記事前判別されうるタイミングで行われる

ことを特徴とする遊技機。

【 1 2 4 1 】

前記 ( A c 6 ) に記載の遊技機によれば、報知を実行するタイミングにおいて、所定の条件が成立するか否か事前判別されたタイミングか、または、所定の条件が成立するか否か事前判別されうるタイミングかを判別する所定条件事前判別手段を備え、所定の条件の成立に係る報知は、事前判別の結果に基づいて行うことができる。したがって、事前判別されたタイミング、または、事前判別されうるタイミングで特別期間が設定される可能性が有ることを報知することができ、事前判別されたタイミング、または、事前判別されうるタイミングになるときを遊技者に期待させることができる。

【 1 2 4 2 】

10

20

30

40

50

( A c 7 ) 前記 ( A c 1 ) または ( A c 6 ) のいずれかに記載の遊技機において、  
前記所定の条件の成立に係る報知とは、前記所定の条件が成立すると前記事前判別された場合に前記所定の条件の成立までの前記当否抽選の実行回数に応じて報知の態様を異ならせるものである

ことを特徴とする遊技機。

【 1 2 4 3 】

前記 ( A c 7 ) に記載の遊技機によれば、所定の条件の成立に係る報知は、所定の条件が成立すると事前判別された場合に所定の条件の成立までの当否抽選の実行回数に応じて報知の態様を異ならせることができる。したがって、遊技者は、所定の条件の成立に係る報知の態様によって所定の条件の成立のまでの当否抽選の実行回数が減り所定の条件が成立し易くなってきていること認識することができる。その結果、所定の条件の成立に係る報知がされた後の遊技において特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

10

【 1 2 4 4 】

( A c 8 ) 前記 ( A c 1 ) または ( A c 6 ) のいずれかに記載の遊技機において、  
前記所定の条件の成立に係る報知とは、前記所定の条件が成立しうる場合 ( 7 回目の変動表示に係る保留が成立していない時点 ) に前記所定の条件の成立までの前記当否抽選の実行回数に応じて報知の態様を異ならせるものである

ことを特徴とする遊技機。

【 1 2 4 5 】

前記 ( A c 8 ) に記載の遊技機によれば、所定の条件の成立に係る報知は、所定の条件が成立しうる場合に所定の条件の成立までの当否抽選の実行回数に応じて報知の態様を異ならせることができる。したがって、遊技者は、所定の条件の成立に係る報知の態様によって所定の条件が成立しうるまでの当否抽選の実行回数が減り所定の条件が成立し易くなってきていること認識することができる。その結果、所定の条件の成立に係る報知がされた後の遊技において特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

20

【 1 2 4 6 】

( A c 9 ) 前記 ( A c 3 ) から ( A c 5 ) のいずれかに記載の遊技機において、  
前記報知の態様を異ならせるとは、前記特定期間における前記当否抽選の実行に応じて前記所定の条件の成立までの前記当否抽選の実行回数を示すものである

30

ことを特徴とする遊技機。

【 1 2 4 7 】

前記 ( A c 9 ) に記載の遊技機によれば、特定期間における当否抽選の実行に応じて所定の条件の成立までの当否抽選の実行回数を示すように報知の態様を異ならせているので、所定の条件の成立にまでに実行される当否抽選の実行回数を報知することができる。したがって、遊技者は、あと何回特定結果とならなかったら所定の条件が成立する可能性があるかを把握することができ、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【 1 2 4 8 】

( A c 1 0 ) 前記 ( A c 3 ) から ( A c 5 ) または ( A c 9 ) のいずれかに記載の遊技機において、

前記報知の態様を異ならせるとは、前記特定期間における前記当否抽選の実行回数が前記所定数に近づくとつれて前記報知の頻度が多くなる

40

ことを特徴とする遊技機。

【 1 2 4 9 】

前記 ( A c 1 0 ) に記載の遊技機によれば、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数に近づくとつれて報知の頻度が多くなるように報知の態様を異ならせているので、所定の条件の成立が近づいてきたことを認識させることができる。したがって、遊技者は、特定期間における最初のうちは当否抽選が特定結果となることを期待することができ、当

50

否抽選の実行回数が所定数に近づくとつれて所定の条件が成立するために特定結果とならないことを期待することができる。その結果、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【1250】

(Ac11) 前記(Ac1)に記載の遊技機において、

前記(Aa5)から(Aa7)または前記(Ab2)から(Ab4)のいずれかの構成を備えることを特徴とする遊技機。

【1251】

前記(Ac11)に記載の遊技機によれば、前記(Aa5)から(Aa7)または前記(Ab2)から(Ab4)の構成と同様の作用効果を奏することができる。

10

【1252】

<課題Ad>

従来、この種の遊技機として、例えば、当否抽選において特定結果となった場合に特典が付与されるものがある(例えば、特開2013-42936号公報(図41))。

しかしながら、このような構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、特定結果とならなかった場合の遊技の興趣性に向上の余地がある。

下記(Ad1)に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

20

下記(Ad1)に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【1253】

(Ad1)

遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段(特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33b)と、

前記入球手段への入球に基づいて遊技者に特典(大当たり状態やこれに付帯する時短状態)を付与する特定結果(大当たり、小当たり)とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な当否抽選手段(主制御装置261による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理)と、

30

前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に前記特典を付与することが可能な特典付与手段(主制御装置261による次回遊技状態設定処理)と、

を備える遊技機において、

前記当否抽選において前記特定結果としない(外れ)と決定される場合に、所定の条件(特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選)が成立するか否かを判定することが可能な条件成立判定手段(主制御装置261による特別抽選用テーブルを用いた抽選処理)と、

前記所定の条件が成立すると判定された場合に、特別期間(時短B状態)を設定することが可能な特別期間設定手段(時短Bカウンタ)と、

を備えており、

前記所定の条件は、少なくとも特定期間(時短A状態)における前記当否抽選の実行回数が予め定められた所定数(最終変動(7回目))であることを含み、

40

前記特別期間は、複数回(5回)の前記当否抽選を実行することが可能な期間であって、

前記特典付与手段は、前記特別期間中の前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に、前記特別期間とは異なる所定の期間中(通常状態、時短A状態)に前記特定結果と判定された場合よりも高い割合で、特定の特典(時短C)を付与することが可能であって、

前記所定の条件の成立に係る報知を実行することが可能な報知手段(第1図柄表示装置40、第3図柄表示装置42(第1~第4保留表示H1~H4)、音声出力制御装置46等)を備え、

50

前記特典付与手段は、

前記所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様（特別抽選当選濃厚の演出「外れても大丈夫だよ」）である場合に前記当否抽選により前記特定結果と決定された場合、遊技者に前記特典を付与することが可能であり、

前記所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様である場合に前記当否抽選により前記特定結果とは異なる所定の結果（外れ、外れの中の特別の結果（チャンス目））と決定された場合、遊技者に前記特典とは異なる特典（時短B）を付与することが可能であることを特徴とする遊技機。

【1254】

前記（Ad1）に記載の遊技機によれば、当否抽選において特定結果とすると決定された場合に特典を付与することが可能である。特定期間における当否抽選の実行回数が予め定められた所定数である場合であって、当否抽選において特定結果としないと決定される場合に、所定の条件が成立するか否かが判定されるので、特定期間において所定数特定結果としないと決定される場合にのみ所定の条件が成立するか否かを判定させることができる。所定の条件が成立すると判定された場合に特別期間が設定され、特別期間は複数回の当否抽選が実行可能であり、当否抽選において特定結果とすると決定された場合に特別期間とは異なる所定の期間中に特定結果と判定された場合よりも高い割合で特定の特典を付与することが可能であるので、特別期間において特定の特典を付与し易くなっている。また、所定の条件の成立に係る報知を実行することが可能なので、所定の条件の成立に係る状況を確認することができる。所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様である場合に当否抽選により特定結果と決定された場合、遊技者に特典を付与することが可能であり、所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様である場合に当否抽選により特定結果とは異なる所定の結果と決定された場合、遊技者に特典とは異なる特典を付与することが可能であるので、特定結果とならなかった場合においても異なる特典を付与される可能性が有るので、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【1255】

（Ad2）前記（Ad1）に記載の遊技機において、

前記特定の態様で行われる前記所定の条件の成立に係る報知は、前記当否抽選により前記特定結果とは異なる所定の結果と決定されており、遊技者に前記特典とは異なる特典を付与する場合に実行される

ことを特徴とする遊技機。

【1256】

前記（Ad2）に記載の遊技機によれば、所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様である場合に当否抽選により特定結果とは異なる所定の結果と決定された場合、遊技者に特典とは異なる特典を付与することができるので、所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様である場合に特定結果とならなかった場合に異なる特典が付与されるので、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【1257】

（Ad3）前記（Ad1）から（Ad2）のいずれかに記載の遊技機において、

前記特典付与手段は、

前記特定の態様で報知される場合、遊技者に前記特典または前記異なる特典のいずれかを付与する

ことを特徴とする遊技機。

【1258】

前記（Ad3）に記載の遊技機によれば、特定の態様で報知される場合、遊技者に特典または異なる特典のいずれかを付与することができるので、所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様である場合に特定結果と決定された場合は特典が付与され、特定結果とは異なる所定の結果と決定された場合に異なる特典が付与することができる。したがっ

10

20

30

40

50

て、所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様である場合には、特典または異なる特典のいずれかが付与され、特定結果とならなかった場合であっても異なる特典が付与されるので、特定結果とならなかった場合であっても所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【 1 2 5 9 】

( A d 4 ) 前記 ( A d 1 ) から ( A d 3 ) のいずれかに記載の遊技機において、前記特定の態様は、前記異なる特典を付与することを示唆するものであることを特徴とする遊技機。

【 1 2 6 0 】

前記 ( A d 4 ) に記載の遊技機によれば、特定の態様は、異なる特典を付与することを示唆することができる。したがって、所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様である場合には、異なる特典が付与されることが示唆されているので、特定結果とならなかった場合であっても異なる特典が付与され、特定結果とならなかった場合であっても所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

10

【 1 2 6 1 】

( A d 5 ) 前記 ( A d 1 ) から ( A d 4 ) のいずれかに記載の遊技機において、前記所定の結果は、前記異なる特典が付与されることを認識させることが可能な態様で表示されることを特徴とする遊技機。

【 1 2 6 2 】

前記 ( A d 5 ) に記載の遊技機によれば、所定の結果は、異なる特典が付与されることを認識させることが可能な態様で表示されるので、所定の結果が異なる特典が付与されることを認識させることが可能な態様で表示された場合に、異なる特典が付与されることを認識させることができる。したがって、遊技者は、所定の結果が表示された場合に異なる特典が付与されることが認識でき、特定結果とならなかった場合であっても異なる特典が付与され、特定結果とならなかった場合であっても所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

20

【 1 2 6 3 】

( A d 6 ) 前記 ( A d 1 ) から ( A d 5 ) のいずれかに記載の遊技機において、前記特典付与手段は、

30

前記所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様 ( 「最後だよ」 ( 特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約 1 3 % ) 、 「いいことあるかも」 ( 特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約 5 6 % ) ) である場合に前記当否抽選により前記特定結果と決定された場合、遊技者に前記特典を付与することが可能であり、

前記所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合に前記当否抽選により前記特定結果とは異なる所定の結果と決定された場合、遊技者に前記特典とは異なる特典 ( 時短 B ) を付与しないことが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 1 2 6 4 】

前記 ( A d 6 ) に記載の遊技機によれば、特典付与手段は、所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合に当否抽選により特定結果と決定された場合、遊技者に特典を付与することが可能であり、所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合に当否抽選により特定結果とは異なる所定の結果と決定された場合、遊技者に特典とは異なる特典を付与しないことが可能であるので、所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合は、特定結果と決定された場合に特典を付与することができ、所定の結果と決定された場合、異なる特典を付与しないことができる。したがって、遊技者は、所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合は異なる特典が付与されないことを認識することができ、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与されない場合があることで、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

40

50

## 【 1 2 6 5 】

( A d 7 ) 前記 ( A d 1 ) から ( A d 6 ) のいずれかに記載の遊技機において、  
前記特典付与手段は、

前記所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様 ( 特別抽選の抽選結果が当選である確率が 0 % である「最後だよ」 ) である場合に前記当否抽選により前記特定結果としないと決定された場合、遊技者に前記特典とは異なる特典を付与しない

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 2 6 6 】

前記 ( A d 7 ) に記載の遊技機によれば、特典付与手段は、所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合に当否抽選により特定結果としないと決定された場合、遊技者に特典とは異なる特典を付与しないので、所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合は、特定結果としないと決定された場合、異なる特典を付与しない。したがって、遊技者は、所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合は異なる特典が付与されないことを認識することができ、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与されない場合があることで、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

10

## 【 1 2 6 7 】

( A d 8 ) 前記 ( A d 6 ) から ( A d 7 ) のいずれかに記載の遊技機において、

前記非特定の態様 ( 特別抽選の抽選結果が当選である確率が 0 % である「最後だよ」。特別抽選の抽選結果が当選である確率が約 1 3 % である「最後だよ」 ) は、前記異なる特典が付与されない、または、前記異なる特典が付与され難いことを認識させる態様である

ことを特徴とする遊技機。

20

## 【 1 2 6 8 】

前記 ( A d 8 ) に記載の遊技機によれば、非特定の態様は、異なる特典が付与されない、または、異なる特典が付与され難いことを認識させる態様であるので、所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合は、異なる特典が付与されない、または、異なる特典が付与され難いことを認識させることができる。したがって、遊技者は、所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合は異なる特典が付与されない、または、異なる特典が付与され難いので、特定結果と決定され、特典が付与されることを期待して遊技を行うことができ、特定結果とならなかった場合に所定の特典が付与されない場合があることで、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

30

## 【 1 2 6 9 】

( A d 9 ) 前記 ( A d 6 ) から ( A d 8 ) のいずれかに記載の遊技機において、

前記非特定の態様 ( 勝利濃厚演出、「敗北か・・・」の敗北演出 ) は、前記当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に報知される

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 2 7 0 】

前記 ( A d 9 ) に記載の遊技機によれば、非特定の態様は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に報知されるので、当否抽選の結果が表示されるよりも前に異なる特典が付与されない、または、異なる特典が付与され難いことを認識させることができる。したがって、遊技者は、当否抽選の結果が表示されるよりも前に所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合は異なる特典が付与されない、または、異なる特典が付与され難いことを認識することができ、特定結果と決定され、特典が付与されることを期待して遊技を行うことができ、特定結果とならなかった場合に所定の特典が付与されない場合があることで、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

40

## 【 1 2 7 1 】

( A d 1 0 ) 前記 ( A d 6 ) から ( A d 9 ) のいずれかに記載の遊技機において、

前記非特定の態様 ( 「おめでとう」の表示、「いいことあるよ」の表示、ハズレ目の太

50

文字による強調)は、前記当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示された後に報知される

ことを特徴とする遊技機。

【1272】

前記(A d 1 0)に記載の遊技機によれば、非特定の態様は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示された後に報知されるので、当否抽選の結果が表示されるよりも後に異なる特典が付与されない、または、異なる特典が付与され難いことを認識させることができる。したがって、遊技者は、当否抽選の結果が表示された後まで異なる特典が付与されることに期待を持って遊技を行うことができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

10

【1273】

(A d 1 1) 前記(A d 6)から(A d 1 0)のいずれかに記載の遊技機において、前記非特定の態様で報知される場合に、遊技者に前記特典または前記異なる特典の付与を期待させる演出を行う

ことを特徴とする遊技機。

【1274】

前記(A d 1 1)に記載の遊技機によれば、非特定の態様で報知される場合に、遊技者に特典または異なる特典の付与を期待させる演出を行うことができる。したがって、遊技者は、特典または異なる特典の付与されることに期待を持って遊技を行うことができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

20

【1275】

(A d 1 2) 前記(A d 1 1)に記載の遊技機において、前記特典または前記異なる特典の付与を期待させる演出は、前記当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に行われる

ことを特徴とする遊技機。

【1276】

前記(A d 1 2)に記載の遊技機によれば、特典または前記異なる特典の付与を期待させる演出は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に行うことができる。したがって、遊技者は、特典または異なる特典の付与されることに期待を持って否抽選の結果を見ることができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

30

【1277】

(A d 1 3) 前記(A d 1 1)から(A d 1 2)のいずれかに記載の遊技機において、前記特典または前記異なる特典の付与を期待させる演出は、前記当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示された後に行われる

ことを特徴とする遊技機。

【1278】

前記(A d 1 3)に記載の遊技機によれば、特典または前記異なる特典の付与を期待させる演出は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示された後に行うことができる。したがって、遊技者は、当否抽選の結果が表示された後に特典または異なる特典の付与されることに期待を持つことができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

40

【1279】

(A d 1 4) 前記(A d 1 1)から(A d 1 3)のいずれかに記載の遊技機において、前記特定の態様で報知される場合に、遊技者に前記特典または前記異なる特典の付与が期待される演出が行われる

ことを特徴とする遊技機。

【1280】

前記(A d 1 4)に記載の遊技機によれば、特定の態様で報知される場合に、遊技者に

50

特典または異なる特典の付与が期待される演出を行うことができる。したがって、遊技者は、特定の態様で報知される場合に特典または異なる特典の付与を期待することができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【1281】

(Ad15) 前記(Ad14)に記載の遊技機において、  
前記特典または前記異なる特典の付与が期待される演出は、前記当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に行われる  
ことを特徴とする遊技機。

【1282】

前記(Ad15)に記載の遊技機によれば、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に特典または異なる特典の付与が期待される演出を行うことができる。したがって、遊技者は、当否抽選の結果が表示されるよりも前に特典または異なる特典の付与を期待することができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【1283】

(Ad16) 前記(Ad14)から(Ad15)のいずれかに記載の遊技機において、  
前記特典または前記異なる特典の付与が期待される演出は、前記当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示した後に行われる  
ことを特徴とする遊技機。

【1284】

前記(Ad16)に記載の遊技機によれば、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示した後に特典または異なる特典の付与が期待される演出を行うことができる。したがって、遊技者は、当否抽選の結果が表示された後に特典または異なる特典の付与を期待することができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【1285】

(Ad17) 前記(Ad1)から(Ad16)のいずれかに記載の遊技機において、  
前記特定の態様は、前記所定の条件が成立する可能性が高いことを示す報知の態様である  
ことを特徴とする遊技機。

【1286】

前記(Ad17)に記載の遊技機によれば、所定の条件が成立する可能性が高いことを特定の態様で報知することで示すことができる。したがって、遊技者は、特定の態様で報知が行われると所定の条件が成立する可能性が高いことを認識することができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【1287】

(Ad18) 前記(Ad6)から(Ad17)のいずれかに記載の遊技機において、  
前記非特定の態様は、前記特定の態様よりも前記所定の条件が成立する可能性が低いことを示す報知の態様である  
ことを特徴とする遊技機。

【1288】

前記(Ad18)に記載の遊技機によれば、非特定の態様で報知することで、特定の態様よりも所定の条件が成立する可能性が低いことを示すことができる。したがって、遊技者は、非特定の態様で報知が行われると特定の態様で報知が行われる時よりも所定の条件が成立する可能性が低いことを認識することができる。特定結果と決定され特典が付与されることに期待を持ちつつも、まだ、異なる特典が付与される可能性はあることに期待することができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 8 9 】

( A d 1 9 ) 前記 ( A d 1 ) から ( A d 1 8 ) のいずれかに記載の遊技機において、前記特典とは異なる特典は、前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合には付与されないことを特徴とする遊技機。

## 【 1 2 9 0 】

前記 ( A d 1 9 ) に記載の遊技機によれば、特典とは異なる特典は、当否抽選において特定結果とすると決定された場合には付与されないもので、特定結果としない決定された場合にのみ特典とは異なる特典を付与することができる。したがって、遊技者は、特定結果とすると決定され特典が付与されるのか、特定結果としない決定され異なる特典が付与されるのかに興味を持って遊技を行うことができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

10

## 【 1 2 9 1 】

## &lt; 第 6 4 課題 &gt;

従来、この種の遊技機として、例えば、所定条件が成立すると遊技者が所定の操作を行うことが可能な特別期間を設定し、特別期間中に遊技者に対して所定の操作を促す表示を表示手段に実行させ、特別期間を終了すると遊技者に対して所定の操作とは異なる操作を促す表示を表示手段に実行させるものがある ( 例 えば、特 開 2 0 1 3 - 4 2 9 3 6 号 公 報 ) 。

しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

20

すなわち、この種の遊技機では、所定の操作が行われる特別期間が設定された後の操作を促す表示に改善の余地がある。

下記 ( A e 1 ) に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、所定の操作が行われる特別期間が設定された後の操作を促す表示を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

下記 ( A e 1 ) に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

## 【 1 2 9 2 】

## ( A e 1 )

遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、  
遊技に関する表示を行う表示手段 ( 第 3 図柄表示装置 4 2 ) と、  
を備える遊技機であって、

30

所定条件 ( 時短 A の最終変動で特別抽選に当選 ) が成立すると遊技者が所定の操作 ( 右打ち操作 ) を行うことが可能な特別期間 ( 時短 B 状態 ) を設定することが可能な特別期間設定手段 ( 主制御装置 2 6 1 による第 1 図柄変動処理における時短 B 状態を設定する処理を行う機能 ) と、

前記特別期間中に遊技者に対して前記所定の操作を促す表示 ( 「右打ちしてもいいよ」の表示 ) を前記表示手段に実行させ、前記特別期間中に特定条件 ( 時短 B 状態における 4 回目の変動終了 ) が成立すると遊技者に対して前記所定の操作とは異なる操作を促す表示 ( 「左を狙ってね」画像 ) を前記表示手段に実行させる表示制御手段 ( サブ制御装置 2 6 2 による右打ちエラーフラグ設定処理における表示用左を狙ってねコマンドをセットする機能 ( ステップ A e 1 2 0 ) ) と、を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 2 9 3 】

前記 ( A e 1 ) に記載の遊技機によれば、特別期間中は所定の操作を行うものと認識している遊技者に対しても、特別期間中に所定の操作によって特定条件が成立したときには、所定の操作とは異なる操作を促すことで、特別期間中の操作を的確に行わせることができる。その結果、所定の操作が行われる特別期間が設定された後の操作を促す表示を好適に行うことができる。

## 【 1 2 9 4 】

## ( A e 2 )

50

前記（A e 1）に記載の遊技機において、

前記特別期間中に前記異なる操作を促す表示がされた後、所定期間（特図1用始動入賞装置33aまたは特図2用始動入賞装置33bへの入賞までの期間）を空けてから、前記所定の操作を禁止する状態（右打ちエラーフラグのオン状態）とする

ことを特徴とする遊技機。

【1295】

前記（A e 2）に記載の遊技機によれば、特別期間中に異なる操作を促す表示がされた後、所定期間を空けてから、所定の操作を禁止する状態とする。所定の操作を禁止する状態は、異なる操作を促す表示がされた後所定期間を空けてから、所定の操作が行われると、禁止されている所定の操作が行われたことを音声または表示によって報知することが好ましい。このようにすれば、特別期間中はずっと所定の操作を行うことができると認識している遊技者に、特別期間中であっても所定の操作が禁止されている場合があることを好適に認識させる間を作ることができる。なお、所定の操作を禁止する状態は、所定の操作を物理的に不可能とする（例えば操作をロックする）構成でもよい。

10

【1296】

（A e 3）

前記（A e 2）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記特別期間の終了後、遊技者が前記所定の操作を行うと、前記所定の操作を禁止する表示（「右打ちエラー」の画像）を前記表示手段に実行させる

ことを特徴とする遊技機。

20

【1297】

前記（A e 3）に記載の遊技機によれば、所定の操作が禁止されている期間は、少なくとも特別期間の終了後であると遊技者に認識し易くなる。したがって、特別期間中に所定の操作とは異なる操作を促す表示を出す必要性が生じる。

【1298】

（A e 4）

前記（A e 2）に記載の遊技機において、

前記特別期間中において前記異なる操作を促す表示の後、前記所定の操作が許可された状態とする

ことを特徴とする遊技機。

30

【1299】

前記（A e 4）に記載の遊技機によれば、特別期間中は所定の操作を行うものだという遊技者の認識に基づく行動を可能な限り尊重することができる。なお、所定の操作が許可された状態は、特別期間中において異なる操作を促す表示の後ずっとでもよいし、特別期間中において異なる操作を促す表示の後の一部の期間でもよい。

【1300】

（A e 5）

前記特別期間中における前記異なる操作を促す表示がなされると、前記所定の操作を禁止する状態とする

ことを特徴とする遊技機。

40

【1301】

前記（A e 5）に記載の遊技機によれば、特別期間中における異なる操作を促す表示を認識して異なる操作を行った遊技者が、異なる操作を行わずに所定の操作を続けた遊技者に比べて損をすることを低減することができる。

【1302】

（A e 6）

前記（A e 1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記特典の付与前（通常状態）に遊技者が前記所定の操作を行うと、前記所定の操作を禁止する表示（「右打ちエラー」の画像）を前記表示手段に実行させる

50

ことを特徴とする遊技機。

【1303】

前記(Ae6)に記載の遊技機によれば、所定の操作が禁止されている期間は、少なくとも特典の付与前であると遊技者に認識させ易くなる。したがって、特別期間中に所定の操作とは異なる操作を促す表示を出す必要性が生じる。

【1304】

(Ae7)

前記(Ae1)に記載の遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段(特図1用始動入賞装置33a)と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて遊技者に特典(時短A状態)を付与する特定結果(小当たり)とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な当否抽選手段(主制御装置261による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理)と、

前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に前記特典を付与することが可能な特典付与手段(主制御装置261による次回遊技状態設定処理における時短Aフラグを立てるステップAa152等)と、を備え

前記特別期間設定手段は、前記特典が付与され、前記所定条件が成立すると前記特別期間を設定する

ことを特徴とする遊技機。

【1305】

前記(Ae7)に記載の遊技機によれば、入球手段への遊技球の入球に基づいて当否抽選において特定結果とすると決定され、特典が付与され、所定条件の成立に基づき設定される特別期間においては、所定の操作を促すが、特別期間中に特定条件が成立すると所定の操作とは異なる操作を促すことができる。

【1306】

<第65課題>

従来、この種の遊技機として、例えば、特典の付与に係る当否抽選の変動表示を表示手段に実行させるにあたって、変動表示の時間を特典の種別に応じて所定の規則に基づいて異ならせるものがある(例えば、特開2013-42936号公報)。

しかしながら、このような構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、当否抽選の変動表示の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題がある。

下記(Af1)に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、当否抽選の変動表示の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記(Af1)に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【1307】

(Af1)

遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、

当否抽選の変動表示を行う表示手段(第3図柄表示装置42)と、

前記変動表示が複数回実行される特別期間(時短A状態)を設定することが可能な特別期間設定手段(主制御装置261による第1図柄変動処理における時短B状態を設定する処理を行う機能)と、

を備える遊技機であって、

特典を付与することが可能な特典付与手段(主制御装置261による次回遊技状態設定処理における時短Aフラグを立てるステップAa152等)と、

前記変動表示を前記表示手段に実行させる表示制御手段(サブ制御装置262や表示制御手段45)とを備え、

前記表示制御手段は、時短A状態における変動表示の時間を前記特典の種別に応じて所定の規則(図627に示す特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(時短A最終変動以外))に基づいて異ならせ、時短A状態における最後の変動表示の時間を特典の種別

10

20

30

40

50

に応じて所定の規則とは異なる規則（図626に示す特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短A最終変動））に基づいて異ならせる

ことを特徴とする遊技機。

【1308】

前記（Af1）に記載の遊技機によれば、特別期間における変動表示の時間は、特典の種別に応じて所定の規則に基づいて異なるが、特別期間における最後の変動表示の時間は、特典の種別に応じて所定の規則とは異なる規則に基づいて異なるので、特別期間における最後の変動表示の面白味を向上することができる。したがって、当否抽選の変動表示の興趣性を向上させることができる。なお、異なる規則は、例えば、その規則性を所定の規則よりも遊技者が認識し易いものである。

10

【1309】

（Af2）

前記（Af1）に記載の遊技機において、

前記変動表示の結果が特典を付与しない場合、前記変動表示の結果が特典を付与する場合と比べて、変動表示の時間が短い

ことを特徴とする遊技機。

【1310】

前記（Af2）に記載の遊技機によれば、特別期間における変動表示の時間は、特典の種別に応じて所定の規則に基づいて、変動表示の結果が特典を付与しないものよりも、変動表示の結果が特典を付与するものが長くなっているが、特別期間における最後の変動表示の時間は、特典の種別に応じて所定の規則とは異なる規則に基づいて、変動表示の結果が特典を付与しないものよりも、変動表示の結果が特典を付与するものが長くなっているため、最後の変動表示の面白味を向上することができる。

20

【1311】

（Af3）

前記（Af2）に記載の遊技機において、

前記最後の変動表示において、変動表示の開始から所定時間が経過すると、前記変動表示の結果に関わらず前記特典が付与される

ことを特徴とする遊技機。

【1312】

前記（Af3）に記載の遊技機によれば、特別期間における変動表示においては、変動表示の開始から所定時間が経過しても変動表示の結果が特典を付与しない結果となる場合があるが、最後の変動表示においては、変動表示の開始から所定時間が経過すると、変動表示の結果に関わらず特典が付与されるので、最後の変動表示の面白味を向上することができる。

30

【1313】

（Af4）

前記（Af1）に記載の遊技機において、

前記最後の変動表示において前記変動時間が長いほど前記特典の価値が高いことを遊技者に期待させる構成となっている

ことを特徴とする遊技機。

40

【1314】

前記（Af4）に記載の遊技機によれば、特別期間における変動表示においては、変動時間が長くても特典の価値が高いことを遊技者に期待させることができない場合もあるが、最後の変動表示においては、変動時間が長いほど特典の価値が高いことを遊技者に期待させるので、最後の変動表示の面白味を向上することができる。

【1315】

（Af5）

前記（Af1）に記載の遊技機において、

前記所定の規則は、変動時間が所定の長さとなっても前記特典を付与しない場合があり

50

、前記異なる規則は、変動時間が所定の長さとなると前記特典を付与することを特徴する遊技機。

【1316】

前記(Af5)に記載の遊技機によれば、特別期間における変動表示においては、変動時間が所定の長さとなっても特典を付与しない場合があるが、最後の変動表示においては、変動時間が所定の長さとなると特典を付与するので、最後の変動表示の面白味を向上することができる。

【1317】

<課題Ba>

従来、この種の遊技機として、例えば、遊技に関する制御を行う電子部品を過電流から保護するヒューズと、ヒューズが挿入される支持基板を備え、ヒューズは、所定以上の電流が流れると溶断される溶断部を有するヒューズ線を備えるものがある(例えば、特開2003-250986号公報(第4頁、図1~3参照))。

しかしながら、このような構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、ホールに設置された遊技機の扉を開けた状態でヒューズ等の部品を確認する確認作業を行う場合、明るいとは言えない環境下でヒューズ等の部品の確認をするため、確認作業を行いにくいという問題がある。

とくに、例えばヒューズ(管ヒューズ)が搭載される電源基板は、レジストが緑色でその上にヒューズが配置されている構成となっており、ヒューズ内のヒューズ線は白色銀(白色みを帯びた銀色。あるいは銀白色、銀色、灰色)のような色をしている。そのため、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ると、白色銀をしたヒューズ線の下が緑色であるため、レジストの色とヒューズ線の色とのコントラストが十分でなく確認しづらいという状況が発生し、確認作業の行いにくさが増している。

下記(Ba1)に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

下記(Ba1)に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【1318】

(Ba1)

遊技に関する制御を行う電子部品(主制御装置261,サブ制御装置262,払出制御装置311,電源装置313などに搭載される各種電子部品)と、

前記電子部品を過電流から保護するヒューズ(ガラス管ヒューズBa37)と、

前記ヒューズを支持する支持基板(例えば電源基板Ba10)とを備え、

前記ヒューズは、所定以上の電流が流れると溶断される溶断部(溶断部B4)を有するヒューズ線(ヒューズ線B3)を備える遊技機であって、

前記遊技機は、少なくとも所定方向視で前記溶断部の奥側の位置に対応する、前記支持基板の所定部とは異なる配色がされた特定部(暗色領域B7)を備え、

前記特定部の配色は、前記支持基板における前記所定部の配色よりも暗い色となっている

ことを特徴とする遊技機。

【1319】

前記(Ba1)に記載の遊技機によれば、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ても、ヒューズ線の溶断部の奥側に位置する特定部の配色が、ヒューズを支持する支持基板の所定部の配色よりも暗い色であるため、特定部の色とヒューズ線の色とのコントラストが高くなる。したがって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる。

【1320】

(Ba2)

前記(Ba1)に記載の遊技機において、

10

20

30

40

50

前記特定部は、少なくとも前記溶断部に対向する部位が無地となっていることを特徴とする遊技機。

【 1 3 2 1 】

前記 ( B a 2 ) に記載の遊技機によれば、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見たときに、ヒューズの周りに線や文字などの情報が見られても、ヒューズ線の溶断部と対向位置にいる特定部にはこれらの情報が見られないので、薄暗い状況下でも、これらの情報がヒューズ線の溶断の有無の判別作業の邪魔になることを低減することができる。

【 1 3 2 2 】

( B a 3 )

前記 ( B a 1 ) に記載の遊技機において、  
前記特定部は、黒色である  
ことを特徴とする遊技機。

10

【 1 3 2 3 】

前記 ( B a 3 ) に記載の遊技機によれば、ヒューズ線の溶断部と対向位置にいる特定部の配色が、ヒューズを支持する支持基板の配色よりも最も暗い色であるため、特定部の色とヒューズ線の色とのコントラストを最も高くすることができる。

【 1 3 2 4 】

( B a 4 )

前記 ( B a 1 ) に記載の遊技機において、  
前記特定部は、前記支持基板の一部である  
ことを特徴とする遊技機。

20

【 1 3 2 5 】

前記 ( B a 4 ) に記載の遊技機によれば、特定部の色は、支持基板の一部であるために一定であり、ヒューズを交換しても通常、ヒューズ線の色は変わらないので、特定部の色とヒューズ線の色とのコントラストを高くした状態を維持することができる。

【 1 3 2 6 】

( B a 5 )

前記 ( B a 1 ) に記載の遊技機において、  
前記特定部は、前記所定方向から見たときヒューズの奥側に位置した状態で視認可能である  
ことを特徴とする遊技機。

30

【 1 3 2 7 】

前記 ( B a 5 ) に記載の遊技機によれば、特定部は、所定方向から見たときヒューズの奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、その時に見ることができる方向からヒューズを見たときヒューズの奥側に特定部がいる状態を発生させることができる。

【 1 3 2 8 】

( B a 6 )

前記 ( B a 5 ) に記載の遊技機において、  
前記所定方向は、前記支持基板の直交方向とは異なる方向である  
ことを特徴とする遊技機。

40

【 1 3 2 9 】

前記 ( B a 6 ) に記載の遊技機によれば、特定部は、支持基板の直交方向とは異なる方向から見たときヒューズの奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、遊技機の扉を全開することができず、正面からヒューズを確認できなくても、その時に見ることができる方向からヒューズを見たときヒューズの奥側に特定部がいる状態を発生させることができる。したがって、遊技機の扉を全開することができない状況下でも、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる。

50

## 【 1 3 3 0 】

( B a 7 )

前記 ( B a 1 ) に記載の遊技機において、  
前記特定部は、平滑な平面または曲面となっている  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 3 3 1 】

前記 ( B a 7 ) に記載の遊技機によれば、特定部は、例えば支持基板の一部のような平滑な平面に設けることもできるし、例えばヒューズ ( ヒューズ管 ) の側面のような平滑な曲面に設けることもできる。平滑な曲面である特定部は、平滑な平面である特定部よりも多方向に向いている分、多方向からヒューズを見易くすることができる。

10

## 【 1 3 3 2 】

( B a 8 )

前記 ( B a 1 ) に記載の遊技機において、  
前記特定部は、前記支持基板の板面から所定高さだけ離間している  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 3 3 3 】

前記 ( B a 8 ) に記載の遊技機によれば、特定部は、例えばヒューズ管の側面のような支持基板の盤面から所定高さだけ離間した位置に設けることもできる。支持基板の板面から所定高さだけ離間している特定部は、支持基板の板面に設けられている特定部よりも確認作業を行う者に近付いている分だけ、多方向からヒューズを見易くすることができる。

20

## 【 1 3 3 4 】

( B a 9 )

前記 ( B a 1 ) に記載の遊技機において、  
前記特定部の幅は、前記ヒューズを構成する管の直径以下となっている  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 3 3 5 】

前記 ( B a 9 ) に記載の遊技機によれば、特定部の幅がヒューズを構成する管の直径以下であっても、少し離れた位置から基板を見た時に、特定部の手前側にヒューズ線があることが分かる程度に特定部の幅が構成されていれば、特定部の色とヒューズ線の色とのコントラストによって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上  
することができる。なお、この条件を満たす特定部の幅は、ヒューズ管の直径より小さくヒューズ線の幅よりも太いものであってもよいし、ヒューズ線の幅と同程度でもよいし、ヒューズ線の幅よりも小さくてもよい。

30

## 【 1 3 3 6 】

( B a 1 0 )

前記 ( B a 1 ) に記載の遊技機において、  
前記特定部の幅は、前記ヒューズを構成する管の直径よりも広い  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 3 3 7 】

前記 ( B a 1 0 ) に記載の遊技機によれば、遊技機の扉を大きく開けられなかったり、  
確認作業を行う者がヒューズと同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、正面から基板を見ることができず、大きく角度が付いた状態で基板を見る時でも、視線の先に特定部とヒューズとを重ねた状態で位置させ易くすることができる。

40

## 【 1 3 3 8 】

( B a 1 1 )

前記 ( B a 1 ) に記載の遊技機において、  
前記特定部は、ヒューズ線の近傍に設けられた湾曲部材に設けられている  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 3 3 9 】

前記 ( B a 1 1 ) に記載の遊技機によれば、特定部は、例えばヒューズ線を収容するヒ

50

ューズ管のようなヒューズ線の近傍に設けられた湾曲部材に設けることもできる。湾曲部材である特定部は、平面である特定部よりも多方向に向いている分、多方向からヒューズを見易くすることができる。

## 【 1 3 4 0 】

( B a 1 2 )

前記 ( B a 1 ) に記載の遊技機において、

前記特定部の長さは、前記ヒューズの長手方向の長さよりも長いことを特徴とする遊技機。

## 【 1 3 4 1 】

前記 ( B a 1 2 ) に記載の遊技機によれば、遊技機の扉を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がヒューズと同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、ヒューズの長手方向側にいる確認作業を行う者が、大きく角度が付いた状態で基板を見る時でも、視線の先に特定部とヒューズとを重ねた状態で位置させ易くすることができる。

10

## 【 1 3 4 2 】

( B a 1 3 )

前記 ( B a 1 ) に記載の遊技機において、

少なくとも前記ヒューズを覆う透明なカバー ( 基板ボックスのカバー部材 ) を有し、前記カバーは、前記カバーの奥側に位置する前記特定部に相当する部位を視認し易く形成された領域 ( カバー部材の平坦面 , 熱を逃すための通風孔 ) を有していることを特徴とする遊技機。

20

## 【 1 3 4 3 】

前記 ( B a 1 3 ) に記載の遊技機によれば、カバーを介してヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ても、ヒューズの確認作業のし易さを向上することができる。

## 【 1 3 4 4 】

( B a 1 4 )

前記 ( B a 1 ) に記載の遊技機において、

前記支持基板は、前記電子部品が実装された所定の電子基板 ( 主制御装置 2 6 1 の主制御基板 2 6 1 a , サブ制御装置 2 6 2 のサブ制御基板 2 6 2 a , 払出制御装置 3 1 1 の払出制御基板 3 1 1 a , 電源装置 B a A の電源基板 B a 1 0 など ) であることを特徴とする遊技機。

30

## 【 1 3 4 5 】

前記 ( B a 1 4 ) に記載の遊技機によれば、ヒューズは、電子部品が実装された所定の電子基板に支持されている。

## 【 1 3 4 6 】

( B a 1 5 )

前記 ( B a 1 ) に記載の遊技機において、

前記支持基板は、前記電子部品が実装された所定の電子基板に電氣的に前記ヒューズを接続するための入力端子と出力端子とを備えるものであり、前記所定の電子基板よりも前記ヒューズが外部から視認し易い位置に設けられているものである ( ガラス管ヒューズ B a 3 7 が搭載された電源装置 B a A の基板ボックス B a A のカバー部材 )

40

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 3 4 7 】

前記 ( B a 1 5 ) に記載の遊技機によれば、ヒューズは、そのヒューズが保護する所定の電子基板よりも外部から視認し易い支持基板に設けられているので、ヒューズの確認作業をさらに行い易くなる。

## 【 1 3 4 8 】

&lt; 課題 B b &gt;

従来、この種の遊技機として、例えば、遊技に関する制御を行う電子部品を過電流から保護するヒューズと、ヒューズが挿入される支持基板を備え、ヒューズは、所定以上の電

50

流が流れると溶断される溶断部を有するヒューズ線を備えるものがある（例えば、特開 2003-250986号公報（第4頁、図1～3参照））。

しかしながら、このような構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、ホールに設置された遊技機の扉を開けた状態でヒューズ等の部品を確認する確認作業を行う場合、明るいとは言えない環境下でヒューズ等の部品の確認をするため、確認作業を行にくいという問題がある。

とくに、例えばヒューズ（管ヒューズ）が搭載される電源基板は、レジストが緑色でその上にヒューズが配置されている構成となっており、ヒューズ内のヒューズ線は白色銀（白色みを帯びた銀色。あるいは銀白色，銀色，灰色）のような色をしている。そのため、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ると、白色銀をしたヒューズ線の下が緑色であるため、レジストの色とヒューズ線の色とのコントラストが十分でなく確認しづらいという状況が発生し、確認作業の行いにくさが増している。

10

下記（B b 1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業においてヒューズ線の断線発生部を発見し易い遊技機を提供することを目的とする。

下記（B b 1）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【1349】

（B b 1）

遊技に関する制御を行う電子部品（主制御装置261，サブ制御装置262，払出制御装置311，電源装置313などに搭載される各種電子部品）と、

20

前記電子部品を過電流から保護するヒューズ（ガラス管ヒューズBa37）と、

前記ヒューズを支持する支持基板（例えば電源基板Ba10）を備え、

前記ヒューズは、所定以上の電流が流れると溶断される溶断部（溶断部B4）を有するヒューズ線（ヒューズ線B3）を備える遊技機であって、

前記ヒューズ線は、過電流が流れ前記溶断部が溶断して溶断発生部（溶断発生部B4a）を形成し、

前記遊技機は、少なくとも所定方向視で前記溶断発生部の奥側の位置に対応する、前記支持基板の所定部とは異なる配色がされた特定部（暗色領域B7）を備え、

前記特定部の配色は、前記支持基板における前記所定部の配色よりも暗い色となっている

30

ことを特徴とする遊技機。

【1350】

前記（B b 1）に記載の遊技機によれば、ヒューズ線の溶断発生部を確認する際、少し離れた位置から基板を見ても、少なくともヒューズ線の溶断発生部の奥側に位置する特定部の配色が、ヒューズを支持する支持基板の配色よりも暗い色であるため、少なくとも溶断発生部の奥側の特定部の色とヒューズ線の色とのコントラストが高くなる。したがって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業においてヒューズ線の断線発生部を発見し易くすることができる。

【1351】

40

（B b 2）

前記（B b 1）に記載の遊技機において、

前記特定部は、少なくとも前記溶断発生部に対向する部位が無地となっている

ことを特徴とする遊技機。

【1352】

前記（B b 2）に記載の遊技機によれば、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見たときに、ヒューズの周りに線や文字などの情報が見られても、ヒューズ線の溶断発生部の奥側に位置する特定部にはこれらの情報が見られないので、薄暗い状況下でも、これらの情報がヒューズ線の溶断の有無の判別作業の邪魔になることを低減することができる。

50

## 【 1 3 5 3 】

## ( B b 3 )

前記 ( B b 1 ) に記載の遊技機において、  
前記特定部は、黒色である  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 3 5 4 】

前記 ( B b 3 ) に記載の遊技機によれば、ヒューズ線の溶断発生部の奥側に位置する特定部の配色が、ヒューズを支持する支持基板の配色よりも最も暗い色であるため、特定部の色とヒューズ線の色とのコントラストを最も高くすることができる。

## 【 1 3 5 5 】

## ( B b 4 )

前記 ( B b 1 ) に記載の遊技機において、  
前記特定部は、前記支持基板の一部である  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 3 5 6 】

前記 ( B b 4 ) に記載の遊技機によれば、特定部の色は、支持基板の一部であるために一定であり、ヒューズを交換しても通常、ヒューズ線の色は変わらないので、特定部の色とヒューズ線の色とのコントラストを高くした状態を維持することができる。

## 【 1 3 5 7 】

## ( B b 5 )

前記 ( B b 1 ) に記載の遊技機において、  
前記特定部は、前記所定方向から見たとき前記溶断発生部の奥側に位置した状態で視認可能である  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 3 5 8 】

前記 ( B b 5 ) に記載の遊技機によれば、特定部は、所定方向から見たとき溶断発生部の奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、溶断発生部の確認作業を行う際、その時に見ることができる方向からヒューズを見たとき溶断発生部の奥側に特定部がいる状態を発生させることができる。

## 【 1 3 5 9 】

## ( B b 6 )

前記 ( B b 5 ) に記載の遊技機において、  
前記所定方向は、前記支持基板の直交方向とは異なる方向である  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 3 6 0 】

前記 ( B b 6 ) に記載の遊技機によれば、特定部は、支持基板の直交方向とは異なる方向から見たときヒューズの奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、遊技機の扉を全開することができず、正面からヒューズを確認できなくても、その時に見ることができる方向からヒューズを見たとき少なくとも溶断発生部の奥側に特定部がいる状態を発生させることができる。したがって、遊技機の扉を全開することができない状況下でも、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業において溶断発生部を発見し易くすることができる。

## 【 1 3 6 1 】

## ( B b 7 )

前記 ( B b 1 ) に記載の遊技機において、  
前記特定部は、平滑な平面または曲面となっている  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 3 6 2 】

前記 ( B b 7 ) に記載の遊技機によれば、特定部は、例えば支持基板の一部のような平

10

20

30

40

50

滑な平面に設けることもできるし、例えばヒューズ（ヒューズ管）の側面のような平滑な曲面に設けることもできる。平滑な曲面である特定部は、平滑な平面である特定部よりも多方向に向いている分、多方向から溶断発生部を発見し易くすることができる。

## 【 1 3 6 3 】

( B b 8 )

前記 ( B b 1 ) に記載の遊技機において、

前記特定部は、前記支持基板の板面から所定高さだけ離間していることを特徴とする遊技機。

## 【 1 3 6 4 】

前記 ( B a 8 ) に記載の遊技機によれば、特定部は、例えばヒューズ管の側面のような支持基板の盤面から所定高さだけ離間した位置に設けることもできる。支持基板の板面から所定高さだけ離間している特定部は、支持基板の板面に設けられている特定部よりも確認作業を行う者に近付いている分だけ、多方向から溶断発生部を発見し易くすることができる。

10

## 【 1 3 6 5 】

( B b 9 )

前記 ( B b 1 ) に記載の遊技機において、

前記特定部の幅は、前記ヒューズ線の幅以下となっていることを特徴とする遊技機。

## 【 1 3 6 6 】

前記 ( B a 9 ) に記載の遊技機によれば、特定部の幅がヒューズ線の幅以下であっても、少し離れた位置から基板を見た時に、特定部の手前側に溶断発生部があることが分かる程度に特定部の幅が構成されていれば、特定部の色とヒューズ線の色とのコントラストによって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業において、溶断発生部の発見し易さを向上することができる。

20

## 【 1 3 6 7 】

( B b 1 0 )

前記 ( B b 1 ) に記載の遊技機において、

前記特定部の幅は、前記ヒューズ線の幅よりも広いことを特徴とする遊技機。

30

## 【 1 3 6 8 】

前記 ( B b 1 0 ) に記載の遊技機によれば、遊技機の扉を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がヒューズと同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、正面から基板を見ることができず、大きく角度が付いた状態で基板を見る時でも、視線の先に特定部と溶断発生部とを重ねた状態で位置させ易くすることができる。

## 【 1 3 6 9 】

( B b 1 1 )

前記 ( B b 1 ) に記載の遊技機において、

前記特定部は、ヒューズ線の近傍に設けられた湾曲部材に設けられていることを特徴とする遊技機。

40

## 【 1 3 7 0 】

前記 ( B b 1 1 ) に記載の遊技機によれば、特定部は、例えばヒューズ線を収容するヒューズ管のようなヒューズ線の近傍に設けられた湾曲部材に設けることもできる。湾曲部材である特定部は、平面である特定部よりも多方向に向いている分、多方向から溶断発生部を発見し易くすることができる。

## 【 1 3 7 1 】

( B b 1 2 )

前記 ( B b 1 ) に記載の遊技機において、

前記特定部の長さは、前記ヒューズの長手方向の長さよりも長いことを特徴とする遊技機。

50

## 【 1 3 7 2 】

前記（ B b 1 2 ）に記載の遊技機によれば、遊技機の扉を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がヒューズと同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、ヒューズの長手方向側にいる確認作業を行う者が、大きく角度が付いた状態で基板を見る時でも、視線の先に特定部と溶断発生部とを重ねた状態で位置させ易くすることができる。

## 【 1 3 7 3 】

## （ B b 1 3 ）

前記（ B b 1 ）に記載の遊技機において、

少なくとも前記ヒューズを覆う透明なカバー（基板ボックスのカバー部材）を有し、

前記カバーは、前記カバーの奥側に位置する前記溶断発生部を発見し易く形成された領域（カバー部材の平坦面，熱を逃すための通風孔）を有している

10

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 3 7 4 】

前記（ B b 1 3 ）に記載の遊技機によれば、カバーを介してヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ても、ヒューズの確認作業において溶断発生部の発見し易さを向上することができる。

## 【 1 3 7 5 】

## （ B b 1 4 ）

前記（ B b 1 ）に記載の遊技機において、

前記支持基板は、前記電子部品が実装された所定の電子基板（主制御装置 2 6 1 の主制御基板 2 6 1 a ，サブ制御装置 2 6 2 のサブ制御基板 2 6 2 a ，払出制御装置 3 1 1 の払出制御基板 3 1 1 a ，電源装置 B a A の電源基板 B a 1 0 など）である

20

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 3 7 6 】

前記（ B b 1 4 ）に記載の遊技機によれば、ヒューズは、電子部品が実装された所定の電子基板に支持されている。

## 【 1 3 7 7 】

## （ B b 1 5 ）

前記（ B b 1 ）に記載の遊技機において、

前記支持基板は、前記電子部品が実装された所定の電子基板に電氣的に前記ヒューズを接続するための入力端子と出力端子とを備えるものであり、前記所定の電子基板よりも前記ヒューズが外部から視認し易い位置に設けられているものである（ガラス管ヒューズ B a 3 7 が搭載された電源装置 B a A の基板ボックス B a A のカバー部材）

30

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 3 7 8 】

前記（ B b 1 5 ）に記載の遊技機によれば、ヒューズは、そのヒューズが保護する所定の電子基板よりも外部から視認し易い支持基板に設けられているので、ヒューズの確認作業において溶断発生部をさらに発見し易くなる。

## 【 1 3 7 9 】

## &lt; 課題 B c &gt;

従来、この種の遊技機として、例えば、遊技に関する制御を行う電子部品を過電流から保護するヒューズと、ヒューズが挿入される支持基板を備え、ヒューズは、所定以上の電流が流れると溶断される溶断部を有するヒューズ線を備えるものがある（例えば、特開 2 0 0 3 - 2 5 0 9 8 6 号公報（第 4 頁、図 1 ~ 3 参照））。

40

しかしながら、このような構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、ホールに設置された遊技機の扉を開けた状態でヒューズ等の部品を確認する確認作業を行う場合、明るいとは言えない環境下でヒューズ等の部品の確認をするため、確認作業を行いにくいという問題がある。

とくに、例えばヒューズ（管ヒューズ）が搭載される電源基板は、レジストが緑色でその上にヒューズが配置されている構成となっており、ヒューズ内のヒューズ線は白色銀（

50

白色みを帯びた銀色。あるいは銀白色，銀色，灰色)のような色をしている。そのため、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ると、白色銀をしたヒューズ線の下が緑色であるため、レジストの色とヒューズ線の色とのコントラストが十分でなく確認しづらいという状況が発生し、確認作業の行いにくさが増している。

下記(B c 1)に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

下記(B c 1)に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【1380】

10

(B c 1)

遊技に関する制御を行う電子部品(主制御装置261,サブ制御装置262,払出制御装置311,電源装置313などに搭載される各種電子部品)と、

前記電子部品を過電流から保護するヒューズ(ガラス管ヒューズBa37)と、

前記ヒューズを支持する支持基板(例えば電源基板Ba10)を備え、

前記ヒューズは、所定以上の電流が流れると電氣的に絶縁状態となるヒューズ線(ヒューズ線B13)を備える遊技機であって、

前記遊技機は、前記ヒューズが電氣的に絶縁状態となると、前記支持基板よりも上方で変色する変色領域(変色領域B27)を備えている

ことを特徴とする遊技機。

20

【1381】

前記(B c 1)に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていれば、支持基板よりも上方にある変色領域に相当する領域が変色するので、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ても、支持基板上で変色した変色領域を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。したがって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる。

【1382】

(B c 2)

前記(B c 1)に記載の遊技機において、

前記ヒューズは、内部が視認可能な状態を維持したまま電氣的に絶縁状態となる

ことを特徴とする遊技機。

30

【1383】

前記(B c 2)に記載の遊技機によれば、ヒューズは、内部が視認可能な状態を維持したまま電氣的に絶縁状態となるものである。

【1384】

(B c 3)

前記(B c 1)に記載の遊技機において、

前記ヒューズは、所定以上の電流が流れると絶縁状態となるヒューズ線(ヒューズ線B13)を備え、

前記ヒューズ線は、絶縁状態となると、変色する

ことを特徴とする遊技機。

40

【1385】

前記(B c 3)に記載の遊技機によれば、確認作業を行う者は、ヒューズの内部においてヒューズ線が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、ヒューズを全体的に観察することができれば、ヒューズ内での変色が発生したか否かを確認するだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【1386】

(B c 4)

前記(B c 1)に記載の遊技機において、

50

前記ヒューズは、所定以上の電流が流れると絶縁状態となるヒューズ線（ヒューズ線 B 1 3）を密閉する透明なヒューズ管（ヒューズ管 B 2）を備え、

前記ヒューズ管は、前記ヒューズ線が絶縁状態となると、着色することを特徴とする遊技機。

【1387】

前記（B c 4）に記載の遊技機によれば、確認作業を行う者は、ヒューズの内部においてヒューズ線が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、ヒューズ管を観察することができれば、ヒューズ管での変色が発生したか否かを確認するだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【1388】

（B c 5）

前記（B c 1）に記載の遊技機において、

前記変色領域は、前記ヒューズの長手方向における中心部に位置することを特徴とする遊技機。

【1389】

前記（B c 5）に記載の遊技機によれば、確認作業を行う者は、ヒューズの内部においてヒューズ線が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、ヒューズの中心部を部分的にでも観察することができれば、ヒューズの中心部での変色が発生したか否かを確認するだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【1390】

（B c 6）

前記（B c 1）に記載の遊技機において、

前記変色領域は、前記ヒューズが絶縁状態になると、前記支持基板の色よりも暗い色に変色する

ことを特徴とする遊技機。

【1391】

前記（B c 6）に記載の遊技機によれば、確認作業を行う者は、ヒューズの内部においてヒューズ線が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、ヒューズが支持基板の色よりも暗い色に変色したか否かだけでも観察することができれば、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【1392】

（B c 7）

前記（B c 1）に記載の遊技機において、

前記ヒューズは、円柱形状となっており、

前記変色領域は、視認方向に応じた箇所が発生する

ことを特徴とする遊技機。

【1393】

前記（B c 7）に記載の遊技機によれば、確認作業を行う者は、ヒューズの内部においてヒューズ線が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、円柱形状となっているヒューズのいずれかの箇所を観察することができれば、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【1394】

（B c 8）

前記（B c 1）に記載の遊技機において、

前記変色領域は、少なくとも前記ヒューズと対向する位置に特定の配色がされた特定部を備え、

前記特定部は、導電状態の前記ヒューズが絶縁状態の前記ヒューズよりも目立つ色に配色されている

ことを特徴とする遊技機。

【1395】

10

20

30

40

50

前記（B c 8）に記載の遊技機によれば、確認作業を行う者は、ヒューズの内部においてヒューズ線が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、特定の配色がされた特定部を奥側に置いた状態でヒューズを観察することができれば、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【1396】

< 課題 B d >

従来、この種の遊技機として、例えば、遊技に関する制御を行う電子部品を過電流から保護するヒューズと、ヒューズが挿入される支持基板を備え、ヒューズは、所定以上の電流が流れると溶断される溶断部を有するヒューズ線を備えるものがある（例えば、特開2003-250986号公報（第4頁、図1～3参照））。

10

しかしながら、このような構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、ホールに設置された遊技機の扉を開けた状態でヒューズ等の部品を確認する確認作業を行う場合、明るいとは言えない環境下でヒューズ等の部品の確認をするため、確認作業を行いにくいという問題がある。

とくに、例えばヒューズ（管ヒューズ）が搭載される電源基板は、レジストが緑色でその上にヒューズが配置されている構成となっており、ヒューズ内のヒューズ線は白色銀（白色みを帯びた銀色。あるいは銀白色，銀色，灰色）のような色をしている。そのため、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ると、白色銀をしたヒューズ線の下が緑色であるため、レジストの色とヒューズ線の色とのコントラストが十分でなく確認しづらいという状況が発生し、確認作業の行いにくさが増している。

20

下記（B d 1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（B d 1）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【1397】

（B d 1）

遊技に関する制御を行う電子部品（主制御装置261，サブ制御装置262，払出制御装置311，電源装置313などに搭載される各種電子部品）と、

前記電子部品を過電流から保護するヒューズ（ガラス管ヒューズBa37）と、

30

前記ヒューズを支持する支持基板（例えば電源基板Ba10）を備え、

前記ヒューズは、所定以上の電流が流れると電氣的に絶縁状態となるヒューズ線（ヒューズ線B13）を備える遊技機であって、

前記遊技機は、

前記ヒューズが電氣的に絶縁状態となると、発光状態が変化する発光部（例えば、発光線Bd11）を備えている

ことを特徴とする遊技機。

【1398】

前記（B d 1）に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていれば、発光状態が変化する発光部を備えているので、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ても、発光状態が変化した発光部を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。したがって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる。

40

【1399】

（B d 2）

前記（B d 1）に記載の遊技機において、

前記発光部は、前記ヒューズ線に対応して設けられ（通常状態で発光するヒューズ線Bd12、または、ヒューズ線本体Bd13aに沿って設けられる発光線Bd11a，Bd11b）、

50

前記ヒューズ線が電氣的に絶縁状態になると、前記発光部は、発光状態から消光状態に変化するか、または、消光状態から発光状態に変化することを特徴とする遊技機。

## 【1400】

前記(Bd2)に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、発光状態から消光状態、または、消光状態から発光状態に変化したヒューズ線を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

## 【1401】

(Bd3)

前記(Bd1)に記載の遊技機において、

前記発光部は、前記ヒューズ線に対応して設けられ(ヒューズ線本体Bd13aに巻き付けられた通常時発光線Bd11aと、ヒューズ線本体Bd13aに平行に設けられた断線時発光線Bd11b)、

前記ヒューズ線が電氣的に絶縁状態になると、前記発光部は、第1発光状態(通常時発光線Bd11aによる第1発光態様Bd1a)から第2発光状態(断線時発光線Bd11bによる第2発光態様Bd1b)に変化する

ことを特徴とする遊技機。

## 【1402】

前記(Bd3)に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、第1発光状態から第2発光状態に変化したヒューズ線を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

## 【1403】

(Bd4)

前記(Bd1)に記載の遊技機において、

前記ヒューズは、前記ヒューズ線を収容するヒューズ管を備え、

前記発光部は、前記ヒューズ管(ヒューズ線B13と並列に電気接続されたガラス管B2の発光面Bd15、または、ヒューズ線B13と直列に電気接続されたガラス管B2の発光面Bd15)に対応して設けられ、

前記発光部は、前記ヒューズ線が電氣的に絶縁状態になると、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化する

ことを特徴とする遊技機。

## 【1404】

前記(Bd4)に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、ヒューズ管に対応して設けられた発光部の消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態への変化を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

## 【1405】

(Bd5)

前記(Bd1)に記載の遊技機において、

前記ヒューズは、前記ヒューズ線を収容するヒューズ管を備え、

前記発光部は、前記ヒューズ管(ヒューズ線B13に直列に電気接続された第1発光面Bd15aと、ヒューズ線B13に並列に電気接続された第2発光面Bd15b)に対応して設けられ、

前記発光部は、前記ヒューズ線が電氣的に絶縁状態になると、第1発光状態(第1発光面Bd15aによる第1発光態様Bd1c)から第2発光状態(第2発光面Bd15bによる第2発光態様Bd1d)に変化する

ことを特徴とする遊技機。

## 【1406】

前記(Bd5)に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認

10

20

30

40

50

する確認作業を行う際、ヒューズ管に対応して設けられた発光部の第1発光状態から第2発光状態への変化を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【1407】

(Bd6)

前記(Bd1)に記載の遊技機において、

前記発光部は、前記ヒューズの周辺領域(ヒューズ線B13と並列に接続されたガラス管ヒューズBa37の近傍のLED25B、または、ヒューズ線B13と直列に接続されたガラス管ヒューズBa37の近傍のLED25B)に設けられ、

前記周辺領域は、前記ヒューズ線が電氣的に絶縁状態になると、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化する

ことを特徴とする遊技機。

【1408】

前記(Bd6)に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化したヒューズの周辺領域を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【1409】

(Bd7)

前記(Bd1)に記載の遊技機において、

前記発光部は、前記ヒューズの周辺領域(ヒューズ線B13と直列に接続されたガラス管ヒューズBa37の近傍のLED25B1と、ヒューズ線B13と並列に接続されたガラス管ヒューズBa37の近傍のLED25B2)に設けられ、

前記周辺領域は、前記ヒューズ線が電氣的に絶縁状態になると、第1発光状態(LED25B1による第1発光状態様Bd1e)から第2発光状態(LED25B2による第2発光状態様Bd1f)に変化する

ことを特徴とする遊技機。

【1410】

前記(Bd7)に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、第1発光状態から第2発光状態に変化したヒューズの周辺領域を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【1411】

(Bd8)

前記(Bd1)に記載の遊技機において、

前記発光部は、前記支持基板上の特定領域(ヒューズ線B13と並列に接続された電源基板Ba10上におけるLED26B)に設けられ、

前記特定領域は、前記ヒューズ線が電氣的に絶縁状態になると、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化する

ことを特徴とする遊技機。

【1412】

前記(Bd8)に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化した支持基板上の特定領域を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【1413】

(Bd9)

前記(Bd1)に記載の遊技機において、

前記発光部は、前記支持基板上の特定領域(ヒューズ線B13と直列に接続された電源基板Ba10上におけるLED26B1と、ヒューズ線B13と並列に接続された電源基

10

20

30

40

50

板 B a 1 0 上における L E D 2 6 B 2 ) に設けられ、

前記特定領域は、前記ヒューズ線が電氣的に絶縁状態になると、第 1 発光状態 ( L E D 2 6 B 1 による第 1 発光態様 B d 1 e ) から第 2 発光状態 ( L E D 2 6 B 2 による第 2 発光態様 B d 1 f ) に変化する

ことを特徴とする遊技機。

【 1 4 1 4 】

前記 ( B d 9 ) に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、第 1 発光状態から第 2 発光状態に変化した支持基板上の特定領域を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

10

【 1 4 1 5 】

< 課題 C A >

従来、この種の遊技機として、例えば、入球口に対する遊技球の入球を契機とする抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると可動役物に所定の動作をさせるものがある ( 例えば、特開 2 0 1 2 - 7 0 9 9 5 号公報 ( 第 1 頁、図 1 5 参照 ) ) 。また、可動役物に所定の動作とともに、所定の動作に対応する所定の表示を表示手段に実行させるものがある。

しかしながら、このような構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、所定の表示を表示手段に実行させているにも関わらず、これに対応する所定の動作が行われないことが生じる場合がある。このような場合に、その所定の動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されると、遊技者に違和感を生じさせるという問題がある。だからと言って、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段に特別な表示を行うことによって所定の表示が行われたことを補完しようとする、表示制御が煩雑になるという別の問題が生じる。その結果、可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題がある。

20

下記 ( C A 1 ) に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記 ( C A 1 ) に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【 1 4 1 6 】

30

( C A 1 )

遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤 ( 遊技盤 3 0 ) と、

遊技者に視認可能な態様で所定の動作 ( 支持部材 C 1 の落下動作と、装飾部材 C 2 の回転動作 ) を行う可動役物 ( 支持部材 C 1 , 装飾部材 C 2 からなる可動役物 C 1 , C 2 ) と

、

遊技に関する表示を実行する表示手段 ( 第 3 図柄表示装置 4 2 ) と、

前記可動役物の動作に伴って生じる所定事象 ( 支持部材 C 1 の落下動作に伴う装飾部材 C 2 の回転動作 ) を検出する検出手段 ( 装飾部材 C 2 の回転動作を検出するセンサ ) と、

前記遊技領域に設けられた遊技球を入球させる入球口 ( 特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b ) と、

40

前記入球口に対する遊技球の入球を契機として遊技に関する抽選を実行する抽選手段 ( 主制御装置 2 6 1 による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能 ) と、

前記抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件 ( 所定の長変動の変動パターンコマンド ) が成立すると所定の制御 ( 支持部材 C 1 を落下動作させ、装飾部材 C 2 を回転動作させる制御 ) で前記可動役物を制御することで前記可動役物に前記所定の動作をさせる制御手段 ( サブ制御装置 2 6 2 による期待演出を実行させる処理を行う機能 ) と、

前記所定条件が成立すると前記所定の動作に対応する所定の表示 ( 回転動作後の装飾部材 C 2 背後のエフェクト ) を前記表示手段に実行させる表示制御手段 ( 表示制御装置 4 5 によるエフェクト表示を実行する機能 ) を備え、

前記制御手段は、前記表示手段が前記所定の表示を実行しているにも関わらず前記検出

50

手段が前記所定事象を検出しなかった場合、前記所定の表示を継続しつつ、前記所定の制御と異なる特定の制御（例えば、落下動作を行った支持部材 C 1 を上下に往復させる制御）に基づいて前記可動役物を制御することで前記可動役物に前記所定の動作をさせないことを特徴とする遊技機。

【 1 4 1 7 】

前記（ C A 1 ）に記載の遊技機によれば、可動役物は、入球口に対する遊技球の入球を契機として抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると、制御手段による所定の制御によって所定の動作を行う。表示手段では、この所定条件が成立すると、この所定の動作に対応する所定の表示が表示制御手段によって実行される。しかしながら、この所定条件が成立していたとしても、可動役物は、表示手段が所定の表示を実行しているにも関わらず検出手段が可動役物の動作に伴って生じる所定事象を検出しなかった場合、制御手段による所定の制御と異なる特定の制御に基づいて所定の動作を行わない。したがって、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、所定の動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されても、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。その結果、可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる。

10

【 1 4 1 8 】

（ C A 2 ）

前記（ C A 1 ）に記載の遊技機において、

前記特定の制御は、前記所定の動作とは異なる特定の動作で前記可動役物を動作させることを特徴とする遊技機。

20

【 1 4 1 9 】

前記（ C A 2 ）に記載の遊技機によれば、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、所定の表示を表示手段に実行させていたとしても、所定の動作とは異なる特定の動作で可動役物を動作させることによって、その所定の動作に対応させる所定の表示が遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

【 1 4 2 0 】

なお、特定の制御は、所定の動作とは異なる特定の動作で可動役物を動作させる制御の他にも、例えば、他の可動役物または役物ではない可動物を動作させる制御や、可動役物または他の可動役物に付属の発光部を発光させる制御や、音声を出力する制御であってもよい。

30

【 1 4 2 1 】

（ C A 3 ）

前記（ C A 2 ）に記載の遊技機において、

前記特定の動作は、前記所定の動作の動作開始時点における可動役物の動作態様に引き続き行われる

ことを特徴とする遊技機。

【 1 4 2 2 】

前記（ C A 3 ）に記載の遊技機によれば、所定の動作の動作開始時点から特定の動作への連続性が失われないので、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示に対応して行われる所定の動作とは異なる動作への違和感を低減することができる。

40

【 1 4 2 3 】

（ C A 4 ）

前記（ C A 2 ）に記載の遊技機において、

前記特定の動作は、前記所定の動作の動作終了時点における可動役物の動作態様を有している

ことを特徴とする遊技機。

【 1 4 2 4 】

前記（ C A 4 ）に記載の遊技機によれば、所定の動作と特定の動作との動作終了時点に

50

おける可動役物の動作態様が共通しているので、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示に対応して行われる所定の動作とは異なる動作への違和感を低減することができる。

【1425】

(CA5)

前記(CA2)に記載の遊技機において、

前記特定の動作は、前記可動役物が前記所定の動作によって到達する位置である所定位置を経由する

ことを特徴とする遊技機。

【1426】

前記(CA5)に記載の遊技機によれば、所定の動作と特定の動作との経由する位置が共通しているので、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示に対応して行われる所定の動作とは異なる動作への違和感を低減することができる。

【1427】

(CA6)

前記(CA1)に記載の遊技機において、

前記特定の制御は、前記表示手段が前記所定の表示を実行している最中に実行されることを特徴とする遊技機。

【1428】

前記(CA6)に記載の遊技機によれば、可動役物の動作に不具合が発生した場合に実行される、表示手段における所定の表示と、特定の制御との違和感を低減することができる。

【1429】

(CA7)

前記(CA1)に記載の遊技機において、

前記所定の表示は、前記特定の動作の終了後に終了するように設定されていることを特徴とする遊技機。

【1430】

前記(CA7)に記載の遊技機によれば、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示と、特定の制御との違和感を低減することができる。

【1431】

なお、「前記特定の動作の終了後」は、例えば特定の動作の終了の直後であるが、直後とは言えないタイミングでもよい。なお、「前記特定の動作の終了後」であるが、特定の動作の終了と同時に、特定の動作の終了の直前でもよい。「特定の制御」に含まれば「前記特定の動作」以外の制御でも構わない。

【1432】

(CA8)

前記(CA1)に記載の遊技機において

前記特定の制御の開始タイミングは、前記可動役物が初期位置にあったときのタイミングよりも後である

ことを特徴とする遊技機。

【1433】

前記(CA8)に記載の遊技機によれば、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、可動役物の動作と、特定の制御との違和感を低減することができる。

【1434】

(CA9)

前記(CA1)に記載の遊技機において、

前記所定の動作と前記所定の表示は、同一の演出に属していることを特徴とする遊技機。

【1435】

10

20

30

40

50

前記（C A 9）に記載の遊技機によれば、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示が行われたにも関わらず所定の動作が行われないうちに、特別な制御を行わなければ違和感が生じ易い状況が発生させることができる。

【1436】

< 課題 C B >

従来、この種の遊技機として、例えば、入球口に対する遊技球の入球を契機とする抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると可動役物に所定の動作をさせるものがある（例えば、特開2012-70995号公報（第1頁、図15参照））。また、可動役物に所定の動作とともに、所定の動作に対応する所定の表示を表示手段に実行させるものがある。

しかしながら、このような構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、所定の表示を表示手段に実行させているにも関わらず、これに対応する所定の動作が行われないうちが生じる場合がある。このような場合に、その所定の動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されると、遊技者に違和感を生じさせるという問題がある。だからと言って、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段に特別な表示を行うことによって所定の表示が行われたことを補完しようとする、表示制御が煩雑になるという別の問題が生じる。その結果、可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題がある。

下記（C B 1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（C B 1）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【1437】

（C B 1）

遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤（遊技盤30）と、

遊技者に視認可能な態様で所定の動作（可動役物C1，C2の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作）を行う可動役物（支持部材C1，装飾部材C2からなる可動役物C1，C2）と、

遊技に関する表示を実行する表示手段（第3図柄表示装置42）と、

前記可動役物の動作に伴って生じる所定事象（可動役物C1，C2の回転動作、落下動作）を検出する検出手段（位置センサC C 10、抵抗式ポジションセンサC a 7）と、

前記遊技領域に設けられた遊技球を入球させる入球口（特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33b）と、

前記入球口に対する遊技球の入球を契機として遊技に関する抽選を実行する抽選手段（主制御装置261による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能）と、

前記抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件（例えば、スーパーリーチE1の変動パターンコマンド）が成立すると所定の制御（可動役物C1，C2の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作させる制御）で前記可動役物を制御することで前記可動役物に前記所定の動作をさせる制御手段（サブ制御装置262による役物落下演出を実行させる処理を行う機能）と、

前記所定条件が成立すると前記所定の動作に対応する所定の表示（落下前兆エフェクトef10、装飾エフェクトef2、上昇エフェクトef3）を前記表示手段に実行させる表示制御手段（表示制御装置45によるエフェクト表示を実行する機能）を備え、

前記表示制御手段は、前記所定条件が成立したにも関わらず、前記検出手段が前記所定事象を検出しなかった場合、前記所定の表示と異なる特定の表示（例えば、装飾エフェクトef2とは異なる暗転表示Db1）を行うように前記表示手段を制御する

ことを特徴とする遊技機。

【1438】

前記（C B 1）に記載の遊技機によれば、可動役物は、入球口に対する遊技球の入球を契機として抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると、制御手段による

所定の制御によって所定の動作を行う。表示手段では、この所定条件が成立すると、この所定の動作に対応する所定の表示が表示制御手段によって実行される。しかしながら、この所定条件が成立していたとしても、表示手段は、表示手段が所定の表示を実行しているにも関わらず検出手段が可動役物の動作に伴って生じる所定事象を検出しなかった場合、所定の表示と異なる特定の表示を行う。したがって、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、可動役物の所定の動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されてしまい遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。その結果、可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる。

【 1 4 3 9 】

( C B 2 )

前記 ( C B 1 ) に記載の遊技機において、

前記制御手段は、前記所定条件が成立したにも関わらず、前記検出手段が前記所定事象を検出しなかった場合、前記所定の動作とは異なる特定の動作 ( 可動役物 C 1 , C 2 の上昇動作、落下動作を繰り返す動作 ) で前記可動役物を動作させる

ことを特徴とする遊技機。

【 1 4 4 0 】

前記 ( C B 2 ) に記載の遊技機によれば、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、特定の表示を表示手段に実行させることに加えて、( C A 2 ) のように、所定の動作とは異なる特定の動作で可動役物を動作させることによって、所定の動作に対応させる所定の表示が遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

【 1 4 4 1 】

( C B 3 )

前記 ( C B 2 ) に記載の遊技機において、

前記特定の動作は、前記所定の動作の動作開始時点における可動役物の動作態様に引き続き行われる ( 可動役物 C 1 , C 2 の上昇動作、落下動作を繰り返す動作は可動役物 C 1 , C 2 を落下動作に続いて行われる。 )

ことを特徴とする遊技機。

【 1 4 4 2 】

前記 ( C B 3 ) に記載の遊技機によれば、( C A 3 ) のように、所定の動作の動作開始時点から特定の動作への連続性が失われないので、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示に対応して行われる所定の動作とは異なる動作への違和感を低減することができる。

【 1 4 4 3 】

( C B 4 )

前記 ( C B 2 ) に記載の遊技機において、

前記特定の動作は、前記所定の動作の動作終了時点における可動役物の動作態様を有している ( 可動役物 C 1 , C 2 の上昇動作、落下動作を繰り返す動作は可動役物 C 1 , C 2 の可動役物 C 1 , C 2 の上昇動作で終了する。 )

ことを特徴とする遊技機。

【 1 4 4 4 】

前記 ( C B 4 ) に記載の遊技機によれば、( C A 4 ) のように、所定の動作と特定の動作との動作終了時点における可動役物の動作態様が共通しているため、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示に対応して行われる所定の動作とは異なる動作への違和感を低減することができる。

【 1 4 4 5 】

( C B 5 )

前記 ( C B 2 ) に記載の遊技機において、

前記特定の動作は、前記可動役物が前記所定の動作によって到達する位置である所定位置 ( 可動役物 C 1 , C 2 が落下動作したときの落下位置 ) を経由する

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

## 【 1 4 4 6 】

前記（ C B 5 ）に記載の遊技機によれば、（ C A 5 ）のように、所定の動作と特定の動作との経路する位置が共通しているので、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示に対応して行われる所定の動作とは異なる動作への違和感を低減することができる。

## 【 1 4 4 7 】

（ C B 6 ）

前記（ C B 1 ）に記載の遊技機において、

前記特定の表示は、前記表示手段が前記所定の表示を実行している最中に実行される（暗転表示 D b 1 は、装飾エフェクト e f 2 を実行している最中に実行される。）

10

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 4 4 8 】

前記（ C B 6 ）に記載の遊技機によれば、所定の表示を実行しつつ特定の表示を実行することができる所定の表示に係る演出を変えなく制御することができる。

## 【 1 4 4 9 】

（ C B 7 ）

前記（ C B 1 ）に記載の遊技機において、

前記所定の表示は、前記特定の表示の開始時点で終了するように設定されている（エフェクト表示は、暗転表示の開始時点で終了するように設定されている）

ことを特徴とする遊技機。

20

## 【 1 4 5 0 】

前記（ C B 7 ）に記載の遊技機によれば、所定の表示に係る演出を変えなく終了するだけで特定の表示を実行することができる。

## 【 1 4 5 1 】

（ C B 8 ）

前記（ C B 1 ）に記載の遊技機において

前記特定の表示の開始タイミングは、前記所定の表示の開始のタイミングよりも後である（暗転表示の開始タイミングは、エフェクト表示の開始タイミングよりも後である）

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 4 5 2 】

前記（ C B 8 ）に記載の遊技機によれば、所定の表示に係る演出時間を変えなく特定の表示を実行することができる。

30

## 【 1 4 5 3 】

（ C B 9 ）

前記（ C B 1 ）に記載の遊技機において、

前記所定の動作と前記所定の表示は、同一の演出（リーチ演出における期待演出）に属している

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 4 5 4 】

前記（ C B 9 ）に記載の遊技機によれば、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示が行われたにも関わらず所定の動作が行われないうちに、特別な制御を行わなければ違和感が生じ易い状況が発生させることができる。

40

## 【 1 4 5 5 】

（ C B 1 0 ）

前記（ C B 1 ）に記載の遊技機において、

前記特定の表示に要する時間は、前記所定の表示に要する時間よりも短い（暗転表示を行う時間は、エフェクト表示を行う時間よりも短い）

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 4 5 6 】

前記（ C B 1 0 ）に記載の遊技機によれば、所定の表示に係る演出時間を変えなく

50

く特定の表示を実行することができる。

【 1 4 5 7 】

( C B 1 1 )

前記表示手段は、前記抽選手段の抽選結果を表示（抽選結果を表示する第 3 図柄表示装置 4 2）する

ことを特徴とする遊技機。

【 1 4 5 8 】

前記（ C B 1 1 ）に記載の遊技機によれば、抽選結果を表示と所定の表示、特定の表示を同じ表示手段で行うことができる。

【 1 4 5 9 】

< 課題 C C >

従来、この種の遊技機として、例えば、入球口に対する遊技球の入球を契機とする抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると可動物に所定の動作をさせるものがある（例えば、特開 2 0 1 2 - 7 0 9 9 5 号公報（第 1 頁、図 1 5 参照））。また、可動物に所定の動作とともに、所定の動作に対応する所定の表示を表示手段に実行させるものがある。

しかしながら、このような構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、可動物の動作に不具合が発生した場合に、所定の表示を表示手段に実行させているにも関わらず、これに対応する所定の動作が行われなことが生じる場合がある。このような場合に、その所定の動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されると、遊技者に違和感を生じさせるという問題がある。だからと言って、可動物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段に特別な表示を行うことによって所定の表示が行われたことを補完しようとする、表示制御が煩雑になるという別の問題が生じる。その結果、可動物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題がある。

下記（ C C 1 ）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、可動物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（ C C 1 ）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【 1 4 6 0 】

( C C 1 )

遊技が行われる遊技領域を備えた遊技盤（遊技盤 3 0）と、

前記遊技盤の前面側で遊技者に視認可能な態様で動作する可動物（可動物 C 1 , C c 2）と、

遊技に関する表示を実行する表示手段（第 3 図柄表示装置 4 2）と、

前記可動物を検出する検出手段（先端センサ C c 3 , 基部センサ C c 4）と、

前記検出手段の検出に基づいて前記可動物の動作に伴う所定事象（センサ C c 3 , C c 4 の検出に基づいて可動物 C 1 , C c 2 の動作に伴う同数検出）が発生したか否かを判定する判定手段（サブ制御装置 2 6 2 が期待演出制御処理においてステップ C c 1 2 1 による処理を実行する機能）と、

始動条件の成立を契機として遊技に関する抽選を実行する抽選手段（主制御装置 2 6 1 による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能）と、

前記抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件（例えばスーパーリーチ E の変動パターンコマンド）が成立すると、前記可動物に所定の動作（可動物 C 1 , C c 2 の往復動作）をさせる所定状態（期待演出状態）に制御することが可能な制御手段（サブ制御装置 2 6 2 が期待演出制御処理において可動物 C 1 , C c 2 の往復動作処理を行う機能）と、

前記所定状態において、前記所定の動作に対応する所定の表示（落下エフェクト e f 1 , 上昇エフェクト e f 3）を前記表示手段に実行させることを含む遊技に関する報知を制御する報知制御手段（サブ制御装置によるエフェクト表示を実行させる機能）と、

前記報知制御手段は、前記所定状態において、前記検出手段が前記可動物を検出したにも係らず前記所定事象が発生しなかった場合、特定の報知（暗転表示、導光板表示）を

10

20

30

40

50

実行する

ことを特徴とする遊技機。

【1461】

前記（CC1）に記載の遊技機によれば、検出手段の検出に基づいて可動物の動作に伴う所定事象が発生したか否かを判定する判定手段を備え、報知制御手段は、検出手段が可動物を検出したにも係わらず所定事象が発生しなかった場合、特定の報知を実行する。つまり、本発明によれば、可動物の動作が正常で所定事象が発生すれば特定の報知の必要はないので、当該報知を実行せず、可動物の動作に異常があり所定事象が発生しなければ、特定の報知を行う必要があり、当該報知を実行する。本発明によれば、遊技者は特定の報知に気を取られて可動物の動作と所定の表示の間に齟齬が生じていることを感じにくく、遊技の興趣性が損なわれない遊技機が提供できる。

10

【1462】

（CC2）

前記（CC1）に記載の遊技機において、

前記検出手段は、前記可動物の第1事象を検出する第1検出手段と、前記可動物の第2事象を検出する第2検出手段を備え、

前記判定手段は、前記第1事象の回数と前記第2事象の回数を比較することにより、前記所定事象が発生したか否かを判定する

ことを特徴とする遊技機。

【1463】

前記（CC2）に記載の遊技機によれば、検出手段として可動物の第1事象を検出する第1検出手段と、可動物の第2事象を検出する第2検出手段が備えられ、第1事象の回数と第2事象の回数を比較することにより所定事象に発生の有無が判定される。この様に構成すると、可動物が発生させる複数の事象に基づいて所定事象の判定がなされるので、可動物の挙動をより正確に把握して所定事象の判定が可能となる。

20

【1464】

（CC3）

前記（CC2）に記載の遊技機において、

前記第1検出手段は、前記第2検出手段が前記第2事象を検出する前に前記第1事象を検出する

ことを特徴とする遊技機。

【1465】

前記（CC3）に記載の遊技機によれば、第1検出手段は、第2検出手段が第2事象を検出する前に第1事象を検出する。この様に同一の可動物に対して時間差をもって2回の検出を行うことで、可動物の挙動をより正確に把握して所定事象を判定することが可能となる。

30

【1466】

（CC4）

前記（CC1）に記載の遊技機において、

前記検出手段は、前記可動物が所定位置に存在するか否かを検出する

ことを特徴とする遊技機。

40

【1467】

前記（CC4）に記載の遊技機によれば、検出手段は、可動物が所定位置に存在するか否かを検出する。このような構成とすれば、検出手段が可動物の移動について検出することができるので、可動物の挙動を正確に把握して所定事象の判定が可能となる。

【1468】

（CC5）

前記（CC1）に記載の遊技機において、

前記報知制御手段は、前記表示手段が前記所定の表示を実行中に前記特定の報知を開始する

50

ことを特徴とする遊技機。

【1469】

前記（CC5）に記載の遊技機によれば、表示手段が所定の表示を実行中に特定の報知が開始される。この様に構成すれば、所定の表示の終了を待たずに特定の報知がなされるので、可動物が所定事象が発生できなかった場合に対応して特定の報知がなされることになる。したがって上述の構成によれば、特定の報知はしかるべきときに確実になされることになる。

【1470】

（CC6）

前記（CC1）に記載の遊技機において、

前記報知制御手段は、前記特定の報知を実行した後、前記所定事象が発生すると前記特定の報知を中止する

ことを特徴とする遊技機。

10

【1471】

前記（CC6）に記載の遊技機によれば、特定の報知を実行した後、所定事象が発生すると特定の報知が中止される。この様に構成すれば、所定事象が発生しなかったことに伴う特定の報知が所定事象の発生により中止されるので、不要な報知が続けられることがない遊技機が提供できる。

【1472】

（CC7）

前記（CC1）に記載の遊技機において、

前記報知制御手段は、前記特定の報知をすることにより、前記所定の表示の少なくとも一部を遊技者に視認不可能にする

ことを特徴とする遊技機。

20

【1473】

前記（CC7）に記載の遊技機によれば、特定の報知をすることにより、所定の表示の少なくとも一部を遊技者に視認不可能にする。この様にすれば、特定の報知に伴って表示手段の表示が変化するので、遊技者が気付きやすい確実な報知が実現できる。

【1474】

（CC8）

前記（CC1）に記載の遊技機において、

前記報知制御手段が実行する前記特定の報知は、前記所定の表示よりも目立つ

ことを特徴とする遊技機。

30

【1475】

前記（CC8）に記載の遊技機によれば、特定の報知が所定の表示よりも目立つ。この様な構成とすれば、遊技者が特定の報知を気付きやすくなるので、確実な報知が実現できる。

【1476】

（CC9）

前記（CC1）に記載の遊技機において、

前記報知制御手段は、音声により前記特定の報知を実行する

ことを特徴とする遊技機。

40

【1477】

前記（CC9）に記載の遊技機によれば、所定の表示と独立して特定の報知が実行されるので、確実に特定の報知が実現できる。

【1478】

（CC10）

前記（CC1）に記載の遊技機において、

前記検出手段は、前記可動物の第1事象を検出する第1検出手段と、前記可動物の第2事象を検出する第2検出手段を備え、

50

前記判定手段は、前記第 1 事象が検出されてから所定時間内に前記第 2 事象が検出された場合に前記所定事象が発生したと判定する

ことを特徴とする遊技機。

【 1 4 7 9 】

前記（ C C 1 0 ）に記載の遊技機は、検出手段として可動物の第 1 事象を検出する第 1 検出手段と、可動物の第 2 事象を検出する第 2 検出手段を備え、第 1 事象が検出されてから所定時間内に第 2 事象が検出された場合に所定事象が発生したと判定する。この様な構成は第 1 事象から第 2 事象が発生するまでの時間が決まっている場合に適用できる。すなわち、第 1 事象が発生した後、正常であれば所定時間内に第 2 事象が発生するところ、当該第 2 事象の発生が検出されないことで確実に可動物の動作異常を検知できる。

10

【 1 4 8 0 】

（ C C 1 1 ）

前記（ C C 1 ）に記載の遊技機において、

前記判定手段は、前記検出手段が前記可動物を検出している期間が所定の長さ以下である場合に前記所定事象が発生したと判定する

ことを特徴とする遊技機。

【 1 4 8 1 】

前記（ C C 1 1 ）に記載の遊技機は、検出手段が可動物を検出している期間が所定の長さ以下である場合に所定事象が発生したと判定する。この様な構成は可動物の検出時間が決まっている場合に適用できる。すなわち、可動物は正常ならば所定期間だけにしか検出されないところ、可動物が所定期間を超えて検出され続けている場合、可動物が故障し正常に動作していないことになる。この様に、当該構成によれば、確実に可動物の動作異常を検知できる。

20

【 1 4 8 2 】

< 課題 C D >

従来、この種の遊技機として、例えば、入球口に対する遊技球の入球を契機とする抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると可動物に所定の動作をさせるものがある（例えば、特開 2 0 1 2 - 7 0 9 9 5 号公報（第 1 頁、図 1 5 参照））。また、複数の可動物にそれぞれ異なる所定の動作を行わせ、それぞれ動作に対応する所定の表示を表示手段に実行させるものがある。

30

しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、複数の可動物のいずれかの動作に不具合が発生した場合に、所定の表示を表示手段に実行させているにも関わらず、これに対応する所定の動作が行われなことが生じる場合がある。このような場合に、その所定の動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されると、遊技者に違和感を生じさせるという問題がある。だからと言って、複数の可動物のいずれかの動作に不具合が発生した場合に、表示手段に特別な表示を行うことによって所定の表示が行われたことを補完しようとする、可動物の数が増える分だけさらに表示制御が煩雑になるという別の問題が生じる。その結果、複数の可動物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題がある。

40

下記（ C D 1 ）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、複数の可動物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（ C D 1 ）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【 1 4 8 3 】

（ C D 1 ）

遊技が行われる遊技領域を備えた遊技盤（遊技盤 3 0 ）と、

前記遊技盤に対して遊技者に視認可能な態様で動作する複数の可動物（第 1 可動物 C d 1 , C d 2 から第 4 可動物 C d 7 , C d 8 ）を検出する複数の検出手段（第 1 先端センサ C d 1 1 , 第 1 基端センサ C d 1 2 から第 4 先端センサ C d 1 7 , 第 4 基端センサ C d 1

50

8)と、

前記検出手段の検出に基づいて特定事象(第1可動物Cd1, Cd2が正常に動作しないエラーから第4可動物Cd7, Cd8が正常に動作しないエラー)が発生したか否かを判定する判定手段(サブ制御装置262のCPU551による期待演出制御処理にてエラー判定を行う機能)と、

所定条件(スーパーリーチB~Eの変動パターンコマンド)が成立すると、前記可動物に所定の動作(第1可動物Cd1, Cd2の回動動作から第4可動物Cd7, Cd8の回動動作)をさせる所定の制御を行うことが可能な制御手段(サブ制御装置262による期待演出制御処理にて役物制御を行う機能)と、

前記所定条件が成立すると、前記所定の動作に対応する所定の表示(第1エフェクトCf21から第4エフェクトCf24、)を実行させる表示制御手段(サブ制御装置によるエフェクト表示を実行させる機能)とを備え、

前記所定条件が成立したにも関わらず、前記判定手段によって前記特定事象が発生したと判定された場合、前記特定事象が前記複数の検出手段のうちいずれの検出手段の検出に基づいて発生したと判定されたかに応じて、前記所定の表示とは異なる特定の表示(第1導光板Cf31による導光板表示から第4導光板Cf34による導光板表示)が実行される

ことを特徴とする遊技機。

#### 【1484】

前記(CD1)に記載の遊技機によれば、検出手段の検出に基づいて特定事象が発生したか否かを判定する判定手段を備え、判定手段によって特定事象が発生したと判定された場合、その特定事象が複数の検出手段のうちいずれの検出手段の検出に基づいて発生したと判定されたかに応じて、所定の表示とは異なる特定の表示を実行する。つまり、本発明によれば、複数の可動物の動作のいずれもが正常であれば特定の表示を実行しないが、複数の可動物の動作のいずれかによって特定事象が発生すれば、特定の表示を実行する。この特定の表示は、その特定事象が複数の検出手段のうちいずれの検出手段の検出に基づいて発生したと判定されたかに応じているので、いずれかの可動物の動作とそれに対応する所定の表示とが見られなくても、遊技の現状を的確に認識することができる。その結果、複数の可動物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性が損なわれない遊技機が提供できる。

#### 【1485】

(CD2)

前記(CD1)に記載の遊技機において、

前記特定の表示は、所定期間表示され、

前記所定期間内であっても、前記判定手段によって前記特定事象が解消されたと判定された場合は、前記特定の表示は終了する

ことを特徴とする遊技機。

#### 【1486】

前記(CD2)に記載の遊技機によれば、特定の表示は所定期間表示されるので、複数の可動物の動作のいずれかによって特定事象が発生したときに、遊技の現状を認識し易くすることができる。また、所定期間内であっても特定事象が無くなった場合は特定の表示も終了するので、必要がないのにいつまでも表示されている不都合が低減される。

#### 【1487】

(CD3)

前記(CD1)に記載の遊技機において、

前記特定の表示は、前記特定事象が前記複数の検出手段のうちいずれの検出手段の検出に基づいて発生したと判定されたかに応じて異なる所定の示唆ないし報知である

ことを特徴とする遊技機。

#### 【1488】

前記(CD3)に記載の遊技機によれば、特定の表示は、特定事象が複数の検出手段の

うちいずれの検出手段の検出に基づいて発生したと判定されたかに応じて異なる所定の示唆ないし報知であるので、遊技の現状を的確に認識させることができる。

【1489】

(CD4)

前記(CD1)に記載の遊技機において、

前記特定の表示は、前記特定事象が前記複数の検出手段のうちいずれの検出手段の検出に基づいて発生したと判定されたかを遊技者または当該遊技機が設置されるホール従業員に認識可能な所定の示唆ないし報知である

ことを特徴とする遊技機。

【1490】

前記(CD4)に記載の遊技機によれば、特定の表示は、前記特定事象が前記複数の検出手段のうちいずれの検出手段の検出に基づいて発生したと判定されたかを遊技者または当該遊技機が設置されるホール従業員に認識可能な所定の示唆ないし報知であるので、遊技の現状を的確に認識させることができる。

【1491】

(CD5)

前記(CD1)に記載の遊技機において、

前記特定の表示は、前記所定の表示よりも目立つ態様で表示される

ことを特徴とする遊技機。

【1492】

前記(CD5)に記載の遊技機によれば、特定の表示は、所定の表示よりも目立つ態様で表示されるので、遊技者の注目を集め易くすることができる。

【1493】

(CD6)

前記(CD1)に記載の遊技機において、

前記特定の表示に対応する特定の音声または特定の発光の少なくともいずれか一方が出力され、

前記特定の音声または前記特定の発光は、通常の遊技において出力される音声または発光よりも目立つ態様で出力される

ことを特徴とする遊技機。

【1494】

前記(CD6)に記載の遊技機によれば、特定の表示に対応する特定の音声または特定の発光の出力も目立つ態様で行われるので、遊技者だけでなく、当該遊技機が設置されるホールの従業員にも認識し易くすることができる。

【1495】

(CD7)

前記(CD1)に記載の遊技機において、

遊技機本体は、外枠と、外枠の前面側で開放可能な内枠を備え、

前記特定事象は、前記外枠に対して前記内枠を開放し、所定の作業が行われることで解消可能な事象である

ことを特徴とする遊技機。

【1496】

前記(CD7)に記載の遊技機によれば、特定事象は、外枠に対して内枠を開放し、所定の作業が行われることで解消可能な事象であるので、特定の表示によって遊技者またはホール等の従業員に気付かせるメリットがある。

【1497】

(CD8)

前記(CD1)に記載の遊技機において、

前記特定事象は、前記内枠の前面側に設けられた特定の操作手段(役物バイブレータボタン)を遊技者が操作することによって解消可能な事象であり、

10

20

30

40

50

前記遊技機は、前記特定の操作手段を遊技者が操作することによって前記特定事象を解消可能な手段（パイプレータ装置）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【1498】

前記（CD8）に記載の遊技機によれば、特定事象は、内枠の前面側に設けられた特定の操作手段を遊技者が操作することによって解消できるので、ホール等の従業者が来るまで待つ必要がなくなる。

【1499】

<課題CE>

従来、この種の遊技機として、例えば、入球口に対する遊技球の入球を契機とする抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると可動役物に所定の動作をさせるものがある（例えば、特開2012-70995号公報（第1頁、図15参照））。また、可動役物に所定の動作とともに、所定の動作に対応する所定の表示を表示手段に実行させるものがある。

しかしながら、このような構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、複数の可動役物のいずれかの動作に不具合が発生した場合に、所定の表示を表示手段に実行させているにも関わらず、これに対応する所定の動作が行われなことが生じる場合がある。このような場合に、その所定の動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されると、遊技者に違和感を生じさせるという問題がある。だからと言って、複数の可動役物のいずれかの動作に不具合が発生した場合に、表示手段に特別な表示を行うことによって所定の表示が行われたことを補完しようとする、表示制御が煩雑になるという別の問題が生じる。その結果、複数の可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題がある。

下記（CE1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、複数の可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（CE1）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【1500】

（CE1）

遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤（遊技盤30）と、

遊技者に視認可能な態様で第1の動作（第1支持部材C3と第1装飾部材C4の落下動作）を行う第1可動役物（第1支持部材C3，第1装飾部材C4からなる第1可動役物C3，C4）と、

遊技者に視認可能な態様で第2の動作（第2支持部材C5と第2装飾部材C6の落下動作）を行う第2可動役物（第2支持部材C5，第2装飾部材C6からなる第2可動役物C5，C6）と、

遊技に関する表示を実行する表示手段（第3図柄表示装置42）と、

前記第1可動役物の動作（第1可動役物C3，C4の落下動作）に伴って生じる所定事象（原点位置から離れたという所定事象）を検出する検出手段（位置センサCc3）と、

前記遊技領域に設けられた遊技球を入球させる入球口（特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33b）と、

前記入球口に対する遊技球の入球を契機として遊技に関する抽選を実行する抽選手段（主制御装置261による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能）と、

前記抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件（スーパーリーチE1が選択されるという条件）が成立すると前記第1の動作（第1可動役物C3，C4の落下動作）をするように前記第1可動役物を制御し、前記検出手段が前記第1可動役物に係る前記所定事象を検出した場合、前記第2の動作に対応する制御で前記第2可動役物を制御する制御手段（サブ制御装置262による期待演出を実行させる処理を行う機能）と、

前記所定条件が成立すると前記第1の動作に対応する所定の表示（第1可動役物C3，C4，第2可動役物C5，C6の落下位置に相当する位置での装飾エフェクト表示ef2

10

20

30

40

50

1) を前記表示手段に実行させる表示制御手段(表示制御装置45による装飾エフェクト表示を実行する機能)を備え、

前記制御手段は、前記所定条件が成立したにも関わらず、前記検出手段が前記第1可動役物に係る前記所定事象を検出しなかった場合、前記第2の動作に対応する制御と異なる制御(例えば、第2可動役物C5, C6を動作させない制御等)で前記第2可動役物を制御する

ことを特徴とする遊技機。

【1501】

前記(CE1)に記載の遊技機によれば、第1可動役物は、入球口に対する遊技球の入球を契機として抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると、制御手段による制御によって第1の動作を行い、第1可動役物に係る(動作に伴って生じる)所定事象が検出された場合、第2可動役物は、制御手段による制御によって第2の動作を行う。表示手段では、この所定条件が成立すると、第1の動作に対応する所定の表示を行う。しかしながら、この所定条件が成立していたとしても、第2可動役物は、表示手段が所定の表示を実行しているにも関わらず検出手段が第1可動役物の動作に伴って生じる所定事象を検出しなかった場合、第2の動作に対応する制御と異なる制御に基づいて制御される。したがって、第1可動役物の動作に不具合が発生した場合に、第1の動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されても、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。その結果、複数の可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる。

【1502】

(CE2)

前記(CE1)に記載の遊技機において、

前記異なる制御(第2可動役物C5, C6を動作させない制御)は、前記第2の動作(第2可動役物C5, C6の落下動作)とは異なる特定の態様で前記第2可動役物を制御する

ことを特徴とする遊技機。

【1503】

前記(CE2)に記載の遊技機によれば、第1可動役物の動作に不具合が発生した場合に、所定の表示を表示手段に実行させていたとしても、第2の動作とは異なる特定の態様で第2可動役物を制御させることによって、第1の動作に対応させる所定の表示が遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

【1504】

(CE3)

前記(CE1)に記載の遊技機において、

前記異なる制御(第2可動役物C5, C6を動作させない制御)は、前記第2可動役物(第2可動役物C5, C6)を動作させない制御である

ことを特徴とする遊技機。

【1505】

前記(CE3)に記載の遊技機によれば、第1可動役物の動作に不具合が発生した場合に、所定の表示を表示手段に実行させていたとしても、第2可動役物のみが動作してしまうことによって生じる、第1の動作に対応させる所定の表示との違和感を生じさせることを低減することができる。

【1506】

(CE4)

前記(CE1)に記載の遊技機において、

前記制御手段は、前記所定条件(所定変動パターンコマンド)が成立し、前記第1可動役物が動作(第1可動役物C3, C4の落下動作)したにも関わらず、前記検出手段が前記第1可動役物に係る前記所定事象(第1可動役物C3, C4の回転動作)を検出しなかった場合、前記異なる制御(第2可動役物C5, C6を落下動作させない制御)で前記第

## 2 可動役物を制御する

ことを特徴とする遊技機。

### 【1507】

前記（CE4）に記載の遊技機によれば、第1可動役物が動作したにも関わらず、第1可動役物の動作に不具合が発生した場合に、第1の動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されても、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

### 【1508】

（CE5）

前記（CE1）に記載の遊技機において、

前記第1可動役物は、前記第1の動作により所定幅（所定角度）だけ移動し、

前記第2可動役物は、前記第2の動作により、前記所定幅（同じ角度）だけ移動することを特徴とする遊技機。

10

### 【1509】

前記（CE5）に記載の遊技機によれば、第1可動役物と第2可動役物は、同じ所定幅だけ移動するので、第1可動役物の動作に不具合が発生した場合に、仮に第2可動役物の動作が実行されてしまうと、違和感を生じさせ易くなっているが、上述した構成によって、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

### 【1510】

（CE6）

前記（CE1）に記載の遊技機において、

前記第1可動役物は、前記第1の動作により前記遊技盤に対して所定方向（盤面に平行な方向）に移動可能であり、

前記第2可動役物は、前記第2の動作により前記遊技盤に対して前記所定方向（同じ方向）に移動可能である

ことを特徴とする遊技機。

20

### 【1511】

前記（CE6）に記載の遊技機によれば、第1可動役物と第2可動役物は、同じ遊技盤に対して所定方向に移動するので、第1可動役物の動作に不具合が発生した場合に、仮に第2可動役物の動作が実行されてしまうと、違和感を生じさせ易くなっているが、上述した構成によって、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

30

### 【1512】

（CE7）

前記（CE1）に記載の遊技機において、

前記異なる制御（例えば、第2可動役物C5，C6を動作させない制御および第2可動役物C5，C6の発光文字部Cc2を中心とするフラッシュfr2）は、前記所定の表示（第1装飾エフェクト表示ef21）の終了後に実行されるように設定されている

ことを特徴とする遊技機。

### 【1513】

前記（CE7）に記載の遊技機によれば、第1可動役物の動作に不具合が発生した場合に、この不具合が発生したまま所定の表示が終了したことによる違和感を低減することができる。

40

### 【1514】

（CE8）

前記（CE1）に記載の遊技機において

前記異なる制御（可動役物C5，C6を動作させない制御）の開始タイミングは、前記第1可動役物の制御開始のタイミングよりも後である

ことを特徴とする遊技機。

### 【1515】

前記（CE8）に記載の遊技機によれば、第1可動役物の動作に不具合が発生した場合に、第1可動役物の制御開始のタイミングよりも後に行われる制御に対する違和感を低減

50

することができる。

【 1 5 1 6 】

( C E 9 )

前記 ( C E 1 ) に記載の遊技機において、

前記第 1 の動作と前記第 2 の動作と前記所定の表示は、同一の演出に属していることを特徴とする遊技機。

【 1 5 1 7 】

前記 ( C E 9 ) に記載の遊技機によれば、第 1 可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示が行われたにも関わらず第 1 の動作も第 2 の動作も行われないうちに、違和感が生じ易い状況が発生させるが、上述した構成によって、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。 10

【 1 5 1 8 】

( C E 1 0 )

前記 ( C E 1 ) に記載の遊技機において、

前記第 1 可動役物は、遊技者に視認しがたい退避位置と遊技者に視認しやすい露出位置との間を往復移動することが可能となっており、

前記第 2 可動役物は、遊技者に視認しがたい退避位置と遊技者に視認しやすい露出位置との間を往復移動することが可能となっている

ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 1 9 】

前記 ( C E 1 0 ) に記載の遊技機によれば、第 1 可動役物、第 2 可動役物に、遊技者に視認しがたい退避位置と遊技者に視認しやすい露出位置との間を往復移動させるといふ、とくに見せたい演出において、違和感が生じ易い状況が発生させるが、上述した構成によって、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。 20

【 1 5 2 0 】

なお、このよう構成は、上述した ( C A 1 ) ( C B 1 ) 等の可動役物が 1 つの構成についてもあてはまる。

【 1 5 2 1 】

< 課題 C F >

従来、この種の遊技機として、例えば、入球口に対する遊技球の入球を契機とする抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると第 1 の遊技部品を可動させる一方で、第 2 の遊技部品を可動させないで所定の出力 ( 発光 , 音声などの出力 ) を行わせる所定の制御を行うものがある ( 例えば、特開 2 0 1 2 - 7 0 9 9 5 号公報 ( 第 1 頁、図 1 5 参照 ) ) 。 30

しかしながら、このような構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、第 1 の遊技部品の動作に不具合が発生した場合に、第 1 の遊技部品が動作を行っていないにも関わらず、所定の制御が行われ続けると、遊技者に違和感を生じさせるという問題がある。だからと言って、第 1 の遊技部品の動作に不具合が発生した場合に、表示手段に特別な表示を行うことによって補完しようとする、表示制御が煩雑になるという別の問題が生じる。その結果、複数の遊技部品による所定の制御を行う遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題がある。 40

下記 ( C F 1 ) に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、複数の遊技部品による所定の制御を行う遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記 ( C F 1 ) に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【 1 5 2 2 】

( C F 1 )

遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤 ( 遊技盤 3 0 ) と、

遊技に関する第 1 の制御 ( 初期位置から中央上側演出位置への平行移動 ) が行われる第 1 遊技部品 ( 可動役物 C 7 , C 8 ) と、

遊技に関する第 2 の制御 ( 可動役物 C 7 , C 8 が中央上側演出位置に来たタイミングで 50

の発光制御)が行われる第2遊技部品(発光装飾部品C9, C10)と、

前記遊技盤に設けられ、遊技に関する表示を実行する表示手段(第3図柄表示装置42)と、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる入球口(特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33b)と、

前記入球口に対する遊技球の入球を契機として遊技に関する抽選を実行する抽選手段(主制御装置261による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能)と、

前記抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件(スーパーリーチE, Fに係る変動パターンコマンド)が成立すると、前記第1の制御で前記第1遊技部品を制御し、前記第2の制御で前記第2遊技部品を制御する制御手段(サブ制御装置262による期待演出制御処理を実行する機能)と、を備える遊技機であって、

前記第1の制御は、前記第1遊技部品を遊技者に視認可能な態様で可動させて行われる可動制御であり、

前記第2の制御は、前記第2遊技部品を可動させないで行われる非可動制御であり、

前記遊技機は、

前記第1遊技部品に対する前記第1の制御に伴って生じる事象(可動役物C7, C8が初期位置にいなくなる事象)を検出する検出手段(ロータリーエンコーダーcf2)を備え、

前記所定条件の成立後、前記制御手段は、前記事象が検出されなかったことを条件に、前記第1の制御および前記第2の制御のいずれとも異なる第3の制御(例えば、可動役物C7, C8が故障で初期位置から動かない場合に、発光装飾部品C9, C10を強烈に全面発光させる全面発光制御)を行い、

前記遊技機は、前記所定条件が成立すると、前記第3の制御が実行されているか否かに関わらず所定の表示(中央上側演出位置の背後のエフェクト表示C33)を前記表示手段に実行させる表示制御手段(表示制御装置45)を備える

ことを特徴とする遊技機。

#### 【1523】

前記(CF1)に記載の遊技機によれば、入球口に対する遊技球の入球を契機として抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると、第1遊技部品は第1の制御で可動制御され、第2遊技部品は第2の制御で非可動制御される(第1の制御と第2の制御とを合わせて所定の制御と呼ぶ)。この所定条件の成立後、第1遊技部品に対する第1の制御に伴って生じる事象が検出されなかったことを条件に、第3の制御が行われる。これにより、第1の制御または第2の制御を行ったにも関わらず、第1の制御に伴って生じる事象が検出されていない場合に、その事象が検出されていない第2の制御がそのまま行われることによって生じる違和感を低減できる。このとき、表示手段は、第3の制御が実行されているか否かに関わらず所定の表示が実行されるので、表示制御が煩雑になることも低減できる。その結果、複数の遊技部品による所定の制御を行う遊技の興趣性を向上させることができる。

#### 【1524】

(CF2)

前記(CF1)に記載の遊技機において、

前記第3の制御は、前記第1の制御または前記第2の制御の少なくともいずれか一方に代えて実行される

ことを特徴とする遊技機。

#### 【1525】

前記(CF2)に記載の遊技機によれば、第1の制御または第2の制御いずれか一方が実現化されない場合に、いずれか他方の実行によって違和感が生じることを低減できる。また、第1の制御または第2の制御のいずれも実現化されない場合に、それによって生じる違和感が生じることを低減できる。

#### 【1526】

10

20

30

40

50

( C F 3 )

前記 ( C F 1 ) に記載の遊技機において、

前記第 3 の制御は、前記第 1 の制御または前記第 2 の制御の少なくともいずれか一方の実行中に開始される

ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 2 7 】

前記 ( C F 3 ) に記載の遊技機によれば、第 1 の制御または第 2 の制御いずれか一方が実現化されているがその目標に達していない場合に、その制御の実行中に違和感が生じることを低減できる。また、第 1 の制御または第 2 の制御のいずれも実現化されているが、

どちらもその目標に達していない場合に、それらによって生じる違和感が生じることを低減できる。

【 1 5 2 8 】

( C F 4 )

前記 ( C F 1 ) に記載の遊技機において、

前記第 1 の制御は、前記第 1 遊技部品の動作に関する制御であり、

前記事象は、前記第 1 遊技部品の動作に関する制御に伴って生じる事象である

ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 2 9 】

前記 ( C F 4 ) に記載の遊技機によれば、第 1 遊技部品の動作に関する制御に伴って生じる事象が検出されてないという遊技者に違和感を生じ易い状況が発生する場合に、違和感が発生することを低減できる。

【 1 5 3 0 】

( C F 5 )

前記 ( C F 1 ) に記載の遊技機において、

前記第 2 の制御は、前記第 2 遊技部品を変位させないで行われる所定の出力に関する制御である

ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 3 1 】

前記 ( C F 5 ) に記載の遊技機によれば、第 2 遊技部品を変位させないで行われる所定の出力に関する制御に伴って遊技者に違和感を生じ易い状況が発生する場合に、違和感が発生することを低減できる。

【 1 5 3 2 】

( C F 6 )

前記 ( C F 1 ) に記載の遊技機において、

前記第 3 の制御は、前記第 2 遊技部品に関する制御に連続して行われる

ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 3 3 】

前記 ( C F 6 ) に記載の遊技機によれば、正常に制御されている第 2 遊技部品の制御に連続して第 3 の制御が行われるので、違和感が発生することを低減できる。

【 1 5 3 4 】

( C F 7 )

前記 ( C F 1 ) に記載の遊技機において、

前記第 2 遊技部品は、発光体を備え、

前記第 3 の制御は、前記発光体に関する制御である

ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 3 5 】

前記 ( C F 7 ) に記載の遊技機によれば、遊技者に違和感を生じ易い状況が発生する場合に、第 2 遊技部品に備えられた発光体に関する制御によって、違和感が発生することを低減できる。

【 1 5 3 6 】

10

20

30

40

50

( C F 8 )

前記 ( C F 1 ) に記載の遊技機において、  
前記第 2 遊技部品は、音声出力部を備え、  
前記第 3 の制御は、前記音声出力部に関する制御である  
ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 3 7 】

前記 ( C F 8 ) に記載の遊技機によれば、遊技者に違和感を生じ易い状況が発生する場合に、第 2 遊技部品に備えられた音声出力部に関する制御によって、違和感が発生することを低減できる。

【 1 5 3 8 】

( C F 9 )

前記 ( C F 1 ) に記載の遊技機において、  
前記第 3 の制御は、前記第 2 の制御の終了に合わせて終了するように設定されている  
ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 3 9 】

前記 ( C F 9 ) に記載の遊技機によれば、第 3 の制御の終了と第 2 の制御の終了とが合わないことによる違和感が発生することを低減できる。

【 1 5 4 0 】

( C F 1 0 )

前記 ( C F 1 ) に記載の遊技機において、  
前記所定の表示は、前記第 3 の制御の終了に合わせて終了するように設定されている  
ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 4 1 】

前記 ( C F 1 0 ) に記載の遊技機によれば、所定の表示の終了と第 3 の制御の終了とが合わないことによる違和感が発生することを低減できる。

【 実施例 1 】

【 1 5 4 2 】

実施例 1 のパチンコ機を、図面に基づいて詳細に説明する。図 1 は、本発明の実施例 1 のパチンコ機 1 0 の正面図である。図 2 は、パチンコ機 1 0 の前方斜視図である。図 3 は、パチンコ機 1 0 の背面図である。図 4 は、パチンコ機 1 0 の右側面図である。図 5 は、パチンコ機 1 0 の左側面図である。図 6 は、パチンコ機 1 0 の平面図である。図 7 は、遊技盤 3 0 の正面図である。図 8 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。図 9 は、( a ) は第 3 図柄表示装置 4 2 の表示内容を示し、( b ) は保留表示を示す説明図である。

【 1 5 4 3 】

なお、以下の実施例において特に断りのない限り、上下左右及び前後（あるいは奥、手前）の方向は、遊技盤を正面から見た状態、すなわち遊技盤の正面視を基準にして説明する。

【 1 5 4 4 】

図 1 , 図 2 に示すように、パチンコ機 1 0 は、当該パチンコ機 1 0 の外殻を形成し遊技場（ホール）の遊技島に固定される外枠 1 1 と、この外枠 1 1 の一側部（例えば正面視における左側部）を開閉軸 J 1 として外枠 1 1 に対して開閉可能に支持された内枠 1 2 と、この内枠 1 2 の一側部（例えば正面視における左側部）を開閉軸 J 2 として内枠 1 2 に対して開閉自在に取り付けられる前面枠セット 1 4 とを備えている。

【 1 5 4 5 】

外枠 1 1 は、木製の板材により全体として正面視で矩形状に構成され、小ネジ等の離脱可能な締結具により各板材が組み付けられている。本実施の形態では、例えば、外枠 1 1 の上下方向の外寸は 8 0 9 m m （内寸 7 7 1 m m ）、左右方向の外寸は 5 1 8 m m （内寸 4 8 0 m m ）としている。なお、外枠 1 1 は、樹脂やアルミニウム等の軽金属などにより構成されていてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 1 5 4 6 】

内枠 1 2 は、大別すると、その外形を形成する主要部材としての樹脂ベース 1 2 a ( 図 2 参照 ) と、この樹脂ベース 1 2 a に取り付けられる遊技盤 3 0 ( 図 7 参照 ) とを備えている。また、内枠 1 2 は、図 1 , 図 2 に示すように、樹脂ベース 1 2 a の前面側で片開き自在な前面枠セット 1 4 を備えている。

## 【 1 5 4 7 】

具体的には、樹脂ベース 1 2 a は、正面視で、その外形が略矩形状で、かつ、その略中央箇所を開口中心とする開口部 ( 後述する遊技領域 3 0 a ( 図 7 参照 ) と同等の大きさの開口 ) が形成された板状部材としている。

## 【 1 5 4 8 】

前面枠セット 1 4 は、正面視左側で上下方向の開閉軸 J 2 を軸心にして当該内枠 1 2 に対して開閉可能に取り付けられている。詳細には、前面枠セット 1 4 は、正面視で左側を開閉基端側とし右側を開閉先端側として前方へ回動可能とされている。

## 【 1 5 4 9 】

遊技盤 3 0 ( 図 7 参照 ) は、その遊技領域 3 0 a を樹脂ベース 1 2 a の開口部に位置させるようにして当該樹脂ベース 1 2 a の背面側より着脱自在に取り付けられる。

## 【 1 5 5 0 】

ここで、もう少し詳細に前面枠セット 1 4 について説明する。

## 【 1 5 5 1 】

前面枠セット 1 4 は、図 1 に示すように、内枠 1 2 に対して開閉可能に取り付けられており、内枠 1 2 と同様、パチンコ機 1 0 の正面からみて左側に上下に延びる開閉軸 J 2 を軸心にして前方側に開放可能とされている。

## 【 1 5 5 2 】

前面枠セット 1 4 は、図 1 に示すように、それを正面視すると、最下部に位置する下皿部 1 3 と、この下皿部 1 3 の上側に位置する上皿部 2 1 と、この上皿部 2 1 の上側に位置するガラス枠部 2 3 とに大別される。

## 【 1 5 5 3 】

これらの下皿部 1 3、上皿部 2 1、ガラス枠部 2 3 を、前面枠セット 1 4 の樹脂成形部品であるベース板体 1 4 a の前面側各箇所にそれぞれ取り付けすることで、前面枠セット 1 4 が構成されている。

## 【 1 5 5 4 】

下皿部 1 3 は、図 1 に示すように、下皿 1 5 を形成する部品とその部品を囲う部品等とが一体化された部品であり、前面枠セット 1 4 の最下部箇所に位置するように、ネジ等の締結具によりベース板体 1 4 a の正面視で最下部箇所に固定されている。この下皿部 1 3 は、その前面側に、下皿 1 5 と球抜きレバー 1 7 とを備えている。

## 【 1 5 5 5 】

球受皿としての下皿 1 5 は、図 1 , 図 2 に示すように、前面枠セット 1 4 の横幅を略三等分した場合の左端から「 2 / 3 」にわたる箇所まで設けられており、排出口 1 6 より排出された遊技球が下皿 1 5 内に貯留可能である。球抜きレバー 1 7 は、下皿 1 5 内の遊技球を抜く ( 排出する ) ためのものであり、この球抜きレバー 1 7 を図 1 で左側に移動させることにより、下皿 1 5 の底面の所定箇所 ( 例えば略中央箇所 ) が開口され、下皿 1 5 内に貯留された遊技球を下皿 1 5 の底面の開口部分を通して下方向外部に抜くことができる。また、パチンコ機 1 0 は、下皿 1 5 が満杯状態、すなわち下皿 1 5 に遊技球を供給する流路に遊技球が満杯になった状態となったことが、供給流路の特定箇所に配置された特定検出部品である下皿満杯センサによって検出される構成を備える。また、パチンコ機 1 0 は、下皿満杯センサによって上述した下皿満杯状態である場合、下皿 1 5 への遊技球の供給が阻害される特定阻害事象となる下皿満杯エラーと判定し、遊技者に球抜きレバー 1 7 を操作するように促す特定阻害表示である下皿満杯エラー報知 ( 「 球を抜いて下さい 」 という音声や画像表示 ) を行う構成を備えている。

## 【 1 5 5 6 】

10

20

30

40

50

遊技球発射ハンドル 18 は、遊技用操作手段として、下皿 15 よりも右方で手前側に突出して配設されている。遊技者による遊技球発射ハンドル 18 の操作に応じて、発射装置 229 (図 3、図 8 参照) によって遊技球が遊技盤 30 (図 7 参照) の方へ打ち込まれる。遊技球発射ハンドル 18 は、遊技者による操作が可能となっているため、別の実施形態における別操作として採用してもよい。

【1557】

音出力部 24 は、図 1 に示すように、前面枠セット 14 の正面視で上部の左右 2 箇所 に設けられ、その前面枠セット 14 の内部あるいは背面箇所に設けられたスピーカからの音 を出力するための複数個の出力口で形成されている。この出力口は、図 1 では一部のみ図 示し、全体図示を省略している。

10

【1558】

上皿部 21 は、図 1 に示すように、上皿 19 を形成する部品とその部品を囲う部品等と が一体化された部品であり、前面枠セット 14 の下部箇所 (前述の下皿 15 の上方位置) に位置するように、ネジ等の締結具によりベース板体 14a の正面視で下部箇所に固定さ れており、遊技球の受皿としての上皿 19 を備えている。ここで、上皿 19 は、遊技球を 一旦貯留し、一列に整列させながら発射装置 229 の方へ導出するための球受皿である。

【1559】

また、上皿部 21 は、図 1 に示すように、その上面箇所に、遊技者によって操作される 各種の操作ボタンを備えている。これらの操作ボタンとしては、複数個の押しボタンから なる枠ボタン 80 が設けられている。枠ボタン 80 は、決定ボタン 81 と、決定ボタン 8 1 の左右両側に配される左選択ボタン 82 , 右選択ボタン 83 を備えている。決定ボタン 8 1 は、図 4 に示すように、ボタン本体 81a と、検出部 81b と、ボタンケース 81c とを備えている。ボタン本体 81a は、遊技者が検出部 81b に対して遠い位置から近か い位置に近付ける近接対象である。ボタン本体 81a は、その裏面から下方向に突出した 突出片 81d を備える。検出部 81b は、遊技者によるボタン本体 81a を接近させる接 近操作を検知する接近操作検知手段である。ここでは検出部 81b は、投光器と受光器と を有するフォトセンサである。なお、検出部 81b は、突出片 81d が接点を押下したこ とを検出するリミットスイッチでも構わない。突出片 81d が所定位置までしっかりと押 下されたときに行われる接近操作の検知によって、接近操作が正しく行われたと判断され る。ボタンケース 81c は、ボタン本体に倣った筒状の部材である。ボタンケース 81c は、遊技者の押下によってボタン本体 81a を検出部 81b に接近させることができ る被 接近部材である。具体的には、ボタンケース 81c は、遊技者に押下されたときには下方向 へ、遊技者の押下が終わったときにはバネの反発力によって上方向へボタン本体 81a を移動可能に保持している。押しボタン式以外にも、例えば、レバー式、タッチセンサー 式などであってもよい。後述する実施形態における別操作として、左選択ボタン 82 , 右 選択ボタン 83 の操作を採用してもよい。

20

30

【1560】

ガラス枠部 23 は、図 1 に示すように、上皿部 21 の上側に形成された窓部 101 と、 この窓部 101 の周囲に設けられた各種の電飾部とを備えている。

【1561】

つまり、前面枠セット 14 には、図 1 に示すように、上皿部 21 の上側に位置するガラ ス枠部 23 の中央箇所に、遊技盤 30 の遊技領域 30a (図 7 参照) のほとんどを外部から 視認することができるよう略縦長楕円形状の窓部 101 が形成されている。詳しくは、 窓部 101 は、略縦長楕円形状で中央が空洞 (開口部 101a) となっており、その開口 部 101a を略縦長楕円形状等のガラス板 137 で覆うように、図示省略のガラスユニッ トが前面枠セット 14 の背面側に取り付けられたものである。ガラスユニット 140 は、 二枚のガラス板 137 を前後方向に近設させて並べた二重ガラス構造としている。なお、 窓部 101 の略中央部が直線状になるようにし、ガラス板 137 もその形状に合わせるよ うにしてもよい。また、ガラス板 137 は、ガラスに限定されず、所定の強度がある透明 板であればその材質などは問わない。

40

50

## 【 1 5 6 2 】

さらに、ガラス枠部 2 3 は、図 1 に示すように、窓部 1 0 1 の周囲に各種の電飾部 3 0 0 ( 第 1 電飾部 3 0 1、第 2 電飾部 3 0 2 及び第 3 電飾部 3 0 3 ) を備えている。つまり、前面枠セット 1 4 は、図 1 に示すように、その正面視した状態で窓部 1 0 1 の周囲で左箇所に、LED 等を内蔵した第 1 電飾部 3 0 1 ( 左側電飾部 ) を、窓部 1 0 1 の周囲で右箇所に、LED 等を内蔵した第 2 電飾部 3 0 2 ( 右側電飾部 ) を、窓部 1 0 1 の周囲で上箇所に、LED 等を内蔵した第 3 電飾部 3 0 3 ( 上側電飾部 ) を備えている。これらの電飾部は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯、点滅のように発光態様を変更制御され遊技中の演出効果を高める役割を果たすものである。

## 【 1 5 6 3 】

本パチンコ機 1 0 では、第 1 電飾部 3 0 1、第 2 電飾部 3 0 2 及び第 3 電飾部 3 0 3 は、大当たりランプとして機能し、大当たり時に点灯や点滅を行うことにより、大当たり中であることを報知する。その他、本パチンコ機 1 0 の第 1 電飾部 3 0 1 及び第 2 電飾部 3 0 2 には、賞球払出し中に点灯する賞球ランプ 1 0 5 と、所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ 1 0 6 とが備えられている。

## 【 1 5 6 4 】

また、窓部 1 0 1 の周縁で右斜め下箇所には、内枠 1 2 表面や遊技盤 3 0 表面等の一部を視認できるよう透明樹脂からなる小窓 1 0 7 が設けられている。この小窓 1 0 7 の所定箇所を平面状としているので、遊技盤 3 0 の右下隅部に貼り付けられた証紙などを、小窓 1 0 7 の当該平面状箇所から機械で好適に読み取ることができる。

## 【 1 5 6 5 】

また、窓部 1 0 1 の右下方には貸球操作部 1 2 0 が配設されており、貸球操作部 1 2 0 には球貸しボタン 1 2 1 と返却ボタン 1 2 2 とが設けられている。パチンコ機 1 0 の側方に配置された図示しないカードユニット ( 球貸しユニット ) に紙幣やカード ( 例えばプリペイドカード ) 等を投入した状態で貸球操作部 1 2 0 が操作されると、その操作に応じて遊技球の貸出が行われる。球貸しボタン 1 2 1 は、カード等 ( 記録媒体 ) に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 1 9 に供給される。返却ボタン 1 2 2 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、貸球操作部 1 2 0 にさらに度数表示部 ( 図示省略 ) を設けるようにしてもよい。この度数表示部 ( 図示省略 ) は、カード等の残額情報を表示するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿に遊技球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 1 2 0 が不要となる。故に、貸球操作部 1 2 0 の設置部分に、飾りシール等が付されるようになっている。これにより、カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との貸球操作部の共通化が図れる。

## 【 1 5 6 6 】

次に、図 7 を用いて遊技盤 3 0 の構成を説明する。遊技盤 3 0 は、図 7 に示すように、正面視で四角形状の木製 ( 例えば、合板 ) でその左側の両角部が取れたような形状の遊技板 3 0 b を備えており、その周縁部 ( 後述するルール 5 1、5 2 の外側部分 ) が内枠 1 2 の樹脂ベース 1 2 a の裏側に当接した状態で取り付けられている。この遊技盤 3 0 の前面側の略中央部分たる遊技領域 3 0 a は、前面枠セット 1 4 のベース板体 ( 図示省略 ) の略楕円形状の図 1 に示した窓部 1 0 1 のガラス板 1 3 7 を通じて、当該前面枠セット 1 4 の前方外側から視認可能である。

## 【 1 5 6 7 】

また、遊技盤 3 0 は、一般入賞口 3 1、可変入賞装置 3 2、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b、普通図柄用始動口 3 4 及び可変表示装置ユニット 3 5 を備えている。これらは、遊技盤 3 0 における、ルータ加工によって形成された各貫通穴にそれぞれに配設され、遊技盤 3 0 前面側から木ネジ等により取り付けられている。

## 【 1 5 6 8 】

特図 1 用始動入賞装置 3 3 a は、遊技球が入球する入球口を開閉する電動役物を有しな

10

20

30

40

50

いわゆるヘソタイプの始動口（スタートチャッカー）である。特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は、遊技球が入球する入球口を開閉する電動役物を有するいわゆる電チュータイプの始動口（スタートチャッカー）である。普通図柄用始動口 3 4 は、遊技球がゲート（スルーゲート）を通過することを起因として、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物を所定回数開放させる始動口（スルーチャッカー）である。可変入賞装置 3 2 は、特図 1 始動入賞装置 3 3 a および特図 2 始動入賞装置 3 3 b の抽選結果に基づいて大入賞口を開閉する電動役物（扉部材：アタッカー）を有する入賞装置である。

【 1 5 6 9 】

なお、上記の遊技盤 3 0 の盤面構成は、一種パチンコ機の一例であるから、一種二種混合パチンコ機であれば V 入賞装置（V 入賞スイッチ）を備え、V 入賞を契機として可変入賞装置 3 2 への入球可能となる構成であっても構わない。V 入賞装置は、特図 1 始動入賞装置 3 3 a および特図 2 始動入賞装置 3 3 b の抽選結果に基づく V 動作制御によって V 入賞口を開放し、特定事象検出部品である V 入賞スイッチの通過によって V 入賞という動作関連事象を検出したことに基づいて閉鎖する電動役物（可動遊技部品である V 扉部材：V アタッカー）を有する入賞装置である。この V 入賞スイッチと、V 入賞口に入賞した遊技球の下流の誘導通路への排出を検出する別検出スイッチとを備える構成でもよい。これにより、主制御装置 2 6 1 が、特定事象検出部品である 2 つの V 入賞スイッチと別検出スイッチとの検出に基づき、V 入賞期間に係る入賞数と排出数とを比較し、入賞数と排出数が一致していることを前提とする所定前提事象が成立していれば正常と判断し、これが成立していない場合を V 入賞口エラーとして音声または画像表示等によって報知することができる。また、V 入賞を検出しないまま最大開放時間を経過すれば、V 入賞が未達成であってもこれ以降は V 入賞できなくするために、未達成制御である最大開放時間経過による V 入賞口閉鎖を行う。

【 1 5 7 0 】

特定位置可動部材である電動役物（扉部材：アタッカー。V 扉部材：V アタッカー）の開閉は、図示の回動するタイプに限らず、前後または左右に直線的に進退するタイプであってもよい。例えば、第 1 特定位置可動部材であるアタッカー、第 2 特定位置可動部材である V アタッカーは、前後に直線的に進退する。また、小当たり抽選の結果が確定すると、センターフレーム 4 7 などパチンコ機前面に取り付けられ、V アタッカーとは異なる態様で遊技者に認識され易い動作を行い、V 入賞可能な期間であることを報知する別遊技部品が備えられている。

【 1 5 7 1 】

特図 1 用始動入賞装置 3 3 a は、可変表示装置ユニット 3 5 の左側に設けられた左側遊技領域 3 0 a l を流下した遊技球のうち、ステージ部 4 7 B を転動して真上から落下した遊技球を入球可能な始動口である。特図 1 用始動入賞装置 3 3 a の上方には、左側遊技領域 3 0 a l を流下した遊技球を水平方向に揺動（往復）させるステージ部 4 7 B が設けられている。ステージ部 4 7 B のうち特図 1 用始動入賞装置 3 3 a の真上箇所から落下した遊技球などが特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球する。

【 1 5 7 2 】

特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は、可変表示装置ユニット 3 5 の右側に設けられた右側遊技領域 3 0 a r において遊技球が入球可能な位置に設けられた始動口である。特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の上方には、普通図柄用始動口（スルーゲート）3 4 が設けられている。普通図柄用始動口 3 4 への通過検出に基づく普通図柄の抽選の結果が当たりである場合に、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物が開放されて、遊技球が入球可能となっている。

【 1 5 7 3 】

なお、右側遊技領域 3 0 a r は、右側遊技領域 3 0 a r に発射された遊技球のうち一部の遊技球を普通図柄用始動口 3 4 に通過させるように構成してもよいし、右側遊技領域 3 0 a r に発射された遊技球を全部普通図柄用始動口 3 4 に通過させるように構成してもよい。

10

20

30

40

50

## 【 1 5 7 4 】

可変入賞装置 3 2 は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の左斜め下側に設けられ、右側遊技領域 3 0 a r を流下する遊技球のみが入球可能となっている。すなわち、右打ち操作により発射された遊技球は、可変入賞装置 3 2 が開状態となっていれば、可変入賞装置 3 2 に入球可能となっている。

## 【 1 5 7 5 】

一般入賞口 3 1 , 可変入賞装置 3 2 , 特図 1 用始動入賞装置 3 3 a , 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b , 普通図柄用始動口 3 4 には、それぞれ遊技球の入球または通過を検出する図示省略の検出スイッチが設けられ、この特図 1 用始動入賞装置 3 3 a , 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b , 普通図柄用始動口 3 4 への入球は、それぞれの検出スイッチにより個別に検出される。

10

## 【 1 5 7 6 】

また、一般入賞口 3 1 , 特図 1 用始動入賞装置 3 3 a , 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球が検出スイッチ（図示省略の入賞口スイッチ）で検出され、可変入賞装置 3 2 への入球が検出スイッチ（図示省略のカウントスイッチ）でそれぞれに検出され、この検出スイッチの出力に基づいて、上皿 1 9（または下皿 1 5）へ所定数の賞球が払い出される。

## 【 1 5 7 7 】

例えば、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a , 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球の場合には、3 個の賞球払い出しがされる。また、一般入賞口 3 1 及び可変入賞装置 3 2 への入球の場合には、1 0 個の賞球払い出しがされる。なお、これらの賞球の個数は任意であり、種々の個数としてもよい。

20

## 【 1 5 7 8 】

なお、普通図柄用始動口 3 4 を遊技球が通過し、当該通過が検出スイッチ（図示省略の通過検出スイッチ）で検出されるが、当該普通図柄用始動口 3 4 へ入球しても、遊技球の払い出しは実行されない。

## 【 1 5 7 9 】

その他に、図 7 に示すように、遊技盤 3 0 にはアウト口 3 6 が設けられており、各種入賞装置等に入球しなかった遊技球はこのアウト口 3 6 を通って図示しない球排出路の方へと案内される。遊技盤 3 0 には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘 3 9 が植設されている。この他にも風車 3 7 等の各種部材（役物）が配設されてもよい。風車 3 7 とその上流および下流の釘列は、遊技球の流下方向を、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球可能な流下方向（下流側の上段の釘列）か、または、一般入賞装置 3 1 に入球可能な流下方向（下流側の下段の釘列）のいずれかに振り分ける流下方向振分機構として働いている。風車 3 7 は、透明樹脂で形成された円盤の背面から 3 枚の羽根が Y 字状になって盤面に向けて突出されており、釘で支持された回転軸を中心に、遊技球の重みによって右方向・左方向に回転自在に構成されている。風車 3 7 の回転軸は、上流側の釘列によって形成された流路に対してやや左寄りに配設されているが、真ん中もしくはやや右寄りでも構わない。風車による遊技球の方向は、上部の釘列の影響も受ける。風車 3 7 が 3 本の羽根を Y の字の形となる状態で停止している場合は、上流からの遊技球はそのまま右側に方向転換され易い。右側に方向転換された遊技球は、下流側の上段の釘列に案内されて特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球し易くなる。風車 3 7 が 3 本の羽根を Y の字を上下逆さにした形となる状態で停止している場合は、上流側の釘列に近い垂直姿勢もしくは右上の釘列に向けて傾いた略垂直姿勢をとる羽根の影響を受けて、左側に方向転換され易くなる。左側に方向転換された遊技球は、下流側の下段の釘列に案内されて一般入賞口 3 1 に入球し易くなる。

30

40

## 【 1 5 8 0 】

可変表示装置ユニット 3 5 は、図 7 に示すように、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a , 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞をトリガとして、識別情報としての第 1 図柄（例えば特別図柄）を変動表示する第 1 図柄表示装置 4 0 と、普通図柄用始動口 3 4 の通過をトリガとして、第 2 図柄（例えば普通図柄）を変動表示する第 2 図柄表示装置 4 1 と、特図 1 用

50

始動入賞装置 3 3 a , 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞をトリガとして、第 3 図柄 (例えば装飾図柄) を変動表示する第 3 図柄表示装置 4 2 とを備えている。第 3 図柄表示装置 4 2 は、例えば、表示演出専用の表示装置や、ガラス板 1 3 7 の代わり又はガラス板 1 3 7 とともに設けられる画像を表示可能なアクリルパネルなどの光透過性樹脂板であつてもよい。

#### 【 1 5 8 1 】

第 1 図柄表示装置 4 0 は、図 7 に示すように、例えば、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器 (例えば、小数点付き 7 セグメント LED 表示器) である第 1 セグメント表示部 4 0 a を備えている。この第 1 セグメント表示部 4 0 a は、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a , 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球に基づいて変動発光等する。さらに、第 1 図柄表示装置 4 0 は、図 7 に示すように、第 1 セグメント表示部 4 0 a における変動表示の保留数を示す保留ランプ 4 0 c を備えている。保留ランプ 4 0 c は、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a にも表示する構成とされている。

10

#### 【 1 5 8 2 】

具体的には、図 9 ( a ) に示すように、第 3 図柄表示装置 4 2 には、4 個の保留ランプ 4 0 c に対応する第 1 ~ 第 4 保留表示 H 1 ~ H 4 と現在実行中の変動パターンに対応する当該保留表示 T H とが設けられている。図 9 ( a ) では、保留数が 4 である場合において当該保留表示 T H に対応する図柄変動表示の開始時、保留数が 4 である場合において当該保留表示 T H に対応する図柄変動表示の外れ確定時、または、保留数が 4 である場合において当該保留表示 T H に対応する図柄変動表示における主装飾図柄 S Z 及び副装飾図柄 F Z からなる装飾図柄 (第 3 図柄) の変動表示時を示している。第 1 ~ 第 4 保留表示 H 1 ~ H 4 及び当該保留表示 T H は、大当たりとなる可能性の高さに応じた色で表示される。

20

#### 【 1 5 8 3 】

すなわち、図 9 ( b ) に示すように、大当たりとなる可能性が低い方から順に示すと、白色、青色、赤色、虹色の順に大当たりとなる可能性が高くなる。白色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなる可能性を示唆していない状態か、大当たり組合せとなる可能性が低いことを示唆している。青色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たりとなる可能性が白色の保留に対応する変動パターンに比べて高いが、赤色の保留に対応する変動パターンに比べて大当たりとなる可能性が比較的低いことを示唆している。赤色は、その保留に対応する変動パターンが、青色の保留に対応する変動パターンに比べて高いことを示唆している。虹色の保留は、大当たりとなる可能性が最も高く、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなることが確定されていることを示唆している。なお、図 9 ( a ) は、第 1 ~ 第 4 保留表示 H 1 ~ H 4 及び当該保留表示 T H が白色であることを示している。

30

#### 【 1 5 8 4 】

第 1 セグメント表示部 4 0 a は、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a , 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球に基づいて、各セグメント発光部をランダムあるいは順番に発光変更することで、第 1 図柄の変動表示状態 (本実施例では各セグメント発光部の発光変動態様) を発生させ、その発光変動の停止時に、その発光表示態様により、大当たりであるか外れであるかを表示する。なお、大当たりであるか外れであるかだけでなく、大当たりである場合はその大当たりの種類を表示してもよい。例えば、第 1 記号 (例えば数字や文字など) を発光表示すると第 1 大当たりを意味し、第 2 記号 (例えば数字や文字など) を発光表示すると第 2 大当たりを意味し、第 3 記号 (例えば数字や文字など) を発光表示すると第 3 大当たりを意味し、第 4 記号 (例えば数字や文字など) を発光表示すると外れを意味する。なお、第 1 セグメント表示部 4 0 a による発光表示は、一般の遊技者が見ても何を意味するのか知らないため、遊技者がそれを見ただけでは、大当たりであるか外れであるか、どの種類の大当たりであるか分からない (あるいは分かり難い) 表示としている。

40

#### 【 1 5 8 5 】

また、本実施例では、特定種別の大当たりに基づく大当たりラウンド終了後は、遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入賞し易いようにサポートするサポート状態となる。遊

50

技者は、サポート状態中は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入賞させる特定動作を行わせるために右打ちを行う。特定可動体である右打ちされた遊技球が、普通図柄用始動口 3 4 を通過した場合、極めて短い時間内に第 2 図柄による当否抽選から結果表示までが行われる。第 2 図柄による抽選の結果が当たりである場合、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物が所定時間、開放される。そのため、時短状態または確変状態中、普通図柄用始動口 3 4 を通過した遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球し易くなっている。時短状態または確変状態は、特別有利状態ともよぶ。

【 1 5 8 6 】

なお、時短状態による特別有利状態は、その特別有利状態が発生する前に大当たりラウンド遊技の発生を必要とするものに限らない。例えば、時短状態による特別有利状態が発生する前に設定される前置期間において、特図 1 または特図 2 に係る特別抽選の外れ結果が規定回数（例えば 1 0 0 0 回）続いた場合に、その次の変動から特別有利期間（例えば 1 0 0 回の時短状態）が発生するものでも構わない。

10

【 1 5 8 7 】

なお、この第 1 図柄表示装置 4 0 として、少なくとも 2 色以上の発光が可能なタイプの単一又は複数個の LED を採用してもよい。具体的には、第 1 図柄表示装置 4 0 として、例えば赤色と青色に発光可能な 2 個の LED を採用した場合を例に挙げると、各 LED の発光色を交互に変更させることで、第 1 図柄（各 LED の発光色態様）の変動表示状態が発生させ、例えば、両方の LED が赤色発光状態で停止すると第 1 大当たりを示し、一方の LED が赤色発光状態で停止しかつ他方の LED が消灯すると第 2 大当たりを示し、両方の LED が青色発光状態で停止すると第 3 大当たりを示し、両方の LED が互いに異なる色の発光状態で停止すると外れを示す。また、第 1 図柄表示装置 4 0 を構成する第 1 セグメント表示部 4 0 a 及び保留ランプ 4 0 c のうち少なくとも一つを、液晶表示装置、有機 EL 表示装置、CRT またはドットマトリクス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成してもよいし、特に第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a に表示する構成としてもよい。また、第 1 図柄表示装置 4 0 にて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成または複数種の色が表示される構成などが考えられる。

20

【 1 5 8 8 】

第 2 図柄表示装置 4 1 は、第 2 図柄用としての例えば「」表示部 4 1 a と、第 2 図柄用としての例えば「x」が描かれた表示部 4 1 b と、保留ランプ 4 1 c とを有し、遊技球が第 3 の始動口 3 4 を通過する毎に例えば表示部 4 1 a , 4 1 b による表示図柄（普通図柄）が変動し、その変動表示が所定図柄で停止した場合に下部側の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。遊技球が第 3 の始動口 3 4 を通過した回数は最大 4 回まで保留され、その保留回数が保留ランプ 4 1 c にて点灯表示される。なお、表示部 4 1 a , 4 1 b は、その内部に LED（発光ダイオード）を有しており、この LED の発光（あるいはランプの点灯）を切り換えることにより変動表示される構成としている。また、第 2 図柄表示装置 4 1 及び保留ランプ 4 1 c のうち少なくとも一つを、液晶表示装置、有機 EL 表示装置、CRT またはドットマトリクス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成してもよいし、特に第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a に表示する構成としてもよい。

30

40

【 1 5 8 9 】

第 3 図柄表示装置 4 2 では特図 1 用始動入賞装置 3 3 a , 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞に基づき第 1 図柄表示装置 4 0 にて第 1 図柄の変動表示と所定の表示（停止表示）が行われる場合にそれに合わせて第 3 図柄の変動表示と所定の表示（停止表示）が行われる。なお、第 3 図柄表示装置 4 2 では、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a , 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞をトリガとした表示演出だけでなく、大当たり当選となった後に移行する特定遊技状態中の表示演出などが行われる。

【 1 5 9 0 】

第 3 図柄表示装置 4 2 は、例えば液晶表示装置で構成されており、後述する表示制御装

50

置 4 5 により表示内容が制御される。第 3 図柄表示装置 4 2 には、例えば図 9 に示すように、左、中及び右の 3 つの装飾図柄列 L, M, R が表示される。各装飾図柄列 L, M, R は複数の装飾図柄によって構成されており、これら装飾図柄が装飾図柄列 L, M, R 毎にスクロールされるようにして第 3 図柄表示装置 4 2 に可変表示される。なお本実施の形態では、第 3 図柄表示装置 4 2 (液晶表示装置) は、例えば、11 インチサイズの大型の液晶ディスプレイを備える。可変表示装置ユニット 3 5 には、正面視した状態で第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a をほぼ囲むようにしてこの第 3 図柄表示装置 4 2 の前方側にセンターフレーム 4 7 A が配設されている。本実施形態では第 3 図柄表示装置 4 2 として液晶表示装置を採用するが他の種類の画像表示装置 (例えば、PDP: プラズマ・ディスプレイ・パネルや、EL: エレクトロ・ルミネッセンス・ディスプレイや、有機 EL など) を採用してもよい。

10

**【1591】**

図 7 に示す可変入賞装置 3 2 は、通常は遊技球が入賞できない閉状態 (あるいは、入賞し難い閉状態としてもよい) になっており、大当たりの際に遊技球が入賞しやすい開状態と通常の開状態とに繰り返し作動されるものである。可変入賞装置 3 2 が開状態となつてから閉状態となる期間をラウンドと呼ぶ。大当たり状態では、このラウンド遊技が所定回数繰り返し行う。

**【1592】**

このように、大当たりラウンド遊技は、可変入賞装置 3 2 が開状態と通常の開状態とに繰り返し作動され、可変入賞装置 3 2 に多数の遊技球が入球 (入賞) し、その入賞に対して大量の遊技球が賞球払い出しされることから、遊技者にとって有利な遊技状態となっている。ただし、大当たりラウンド遊技は、可変入賞装置 3 2 が開状態となる期間が極めて短く、開状態であっても遊技球が入賞し難い場合もあるが、そのような大当たりラウンド遊技は終了後にサポート状態に移行されるため、遊技者の持ち玉が減りにくくなっており、遊技者にとって有利な遊技状態となっている。つまり、本実施例のパチンコ機 1 0 は、遊技球の投入数 (発射装置 2 2 9 による遊技球の遊技領域 3 0 a への発射数) の方が、遊技球の賞球払出数 (一般入賞口 3 1、可変入賞装置 3 2、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b などへの遊技球の入球に基づく賞球払出数) よりも多い通常遊技状態 (遊技球消費状態) と、遊技球の賞球払出数の方が遊技球の投入数より多いか、同数か、もしくは、通常遊技状態に比べてその差が少ない有利遊技状態 (例えば、大当たりラウンド遊技状態およびその後が発生するサポート状態) とに状態変移可能なものである。

20

30

**【1593】**

より詳しくは、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a または特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に対し遊技球が入賞すると、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a の変動表示に合わせて、第 3 図柄表示装置 4 2 の第 3 図柄が変動表示させる。そのため、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 図柄の変動表示や、第 3 図柄表示装置 4 2 の第 3 図柄の変動表示は、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a または特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に対して遊技球がどのように入球しているのかを表示する入球状態表示制御として行われているともいえる。なお、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞に基づく変動表示は、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への入賞に基づく変動表示よりも優先的に変動されるが、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞順に変動することも可能である。それぞれの変動停止後の第 1 セグメント表示部 4 0 a 及び第 3 図柄表示装置 4 2 の表示が予め設定した大当たりを示す記号及び組み合わせとなることが確定した場合に、大当たりラウンド遊技状態が発生可能な状態となる。

40

**【1594】**

そして、可変入賞装置 3 2 は、その大入賞口 3 2 a が所定の開放状態となるよう構成されている。具体的には、当該開放状態についての所定時間の経過又は所定個数の入賞を 1 ラウンドとして、可変入賞装置 3 2 の大入賞口 3 2 a が所定回数 (例えば 2, 8, 16 ラウンド数) 繰り返し開放される。また、遊技球が特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 及び特図 2

50

用始動入賞装置 3 3 b を通過した回数は最大 4 回まで保留され、その保留回数が保留ランプ 4 0 c 1 , 4 0 c 2 , 4 0 c 3 , 4 0 c 4 ( 総称する場合は保留ランプ 4 0 c と呼ぶ ) にて表示される。保留ランプ 4 0 c は、4 0 c 1 , 4 0 c 2 , 4 0 c 3 , 4 0 c 4 の順に順番に点灯される。なお、保留ランプ 4 0 c は、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a の一部で保留表示等される構成等であっても良い。

#### 【 1 5 9 5 】

また、遊技盤 3 0 には、図 7 に示すように、発射装置 2 2 9 ( 図 3 参照 ) から発射された遊技球を遊技盤 3 0 上部へ案内するための 2 本のレール 5 1 , 5 2 が取り付けられており、遊技球発射ハンドル 1 8 の回動操作に伴い発射された遊技球は 2 本のレール 5 1 , 5 2 の後述する球案内通路 4 9 を通じて所定の遊技領域 3 0 a に案内される。2 本のレール 5 1 , 5 2 は長尺状をなすステンレス製の金属带状部材であり、内外二重に遊技盤 3 0 に取り付けられている。内レール 5 1 は、遊技盤 3 0 の正面視で、略縦楕円のうちでその左斜め上から時計回りで右斜め下までの箇所を除いた形状に形成されている。外レール 5 2 は、一部 ( 主に左側部 ) が内レール 5 1 に向かい合うようにして形成されている。かかる場合、内レール 5 1 と外レール 5 2 とにより誘導レールが構成され、これら各レール 5 1 , 5 2 が所定間隔を隔てて並行する部分 ( 向かって左側の部分 ) により球案内通路 4 9 が形成されている。なお、球案内通路 4 9 は、遊技盤 3 0 との当接面を有した溝状、すなわち手前側を開放した溝状に形成されている。

#### 【 1 5 9 6 】

内レール 5 1 の先端部分 ( 図 7 の左上部 ) には戻り球防止部材 5 3 が取付されている。これにより、一旦、内レール 5 1 及び外レール 5 2 間の球案内通路 4 9 から遊技盤 3 0 の上部へと案内された遊技球が再度球案内通路 4 9 内に戻ってしまうといった事態が防止される。戻り球防止部材 5 3 は、遊技領域 3 0 a に遊技球を送り出す方向を、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球し易い斜め上方向か、または、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球し難い鉛直下方向のいずれかに振り分ける送出方向振分機構として働いている。具体的には、遊技者が通常の強度で発射操作を行えば、遊技球歯戻り球防止部材 5 3 を押しのけて、遊技領域 3 0 a に斜め上方向に送り出されるので、中央付近まで到達した遊技球は、その勢いを利用して、下流側の釘等でしっかりと弾かれ、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球し易くなる。他方、遊技者が通常よりも弱く発射操作を行うと、遊技領域 3 0 a のやや手前側の釘に弾かれた遊技球が、戻り球防止部材 5 3 に当たってさらに勢いが弱められて、遊技領域 3 0 a に鉛直下方向に送り出されるので、下流側の釘等での跳ね返りも弱くなり、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球し難くなる。また、遊技盤 3 0 が内枠 1 2 に取り付けられた状態において、外レール 5 2 における、遊技球の最大飛翔部分に対応する位置 ( 図 7 の右上部 : 外レール 5 2 の先端部に相当する部位 ) には、返しゴム 5 4 が位置している。従って、所定以上の勢いで発射された遊技球は、返しゴム 5 4 に当たって跳ね返されるようになっている。外レール 5 2 は、長尺状をなすステンレス製の金属帯としているので、遊技球の飛翔をより滑らかなものとする、つまり遊技球の摩擦抵抗を少なくすることができる。なお、図 7 に示すように、外レール 5 2 の先端部 ( 図 7 の右上部 ) から内レール 5 1 の右側先端部 ( 図 7 の右下部 ) までは、第 1 図柄表示装置 4 0 での遊技領域 3 0 a 側の壁部 5 6 と、内枠 1 2 に形成された壁部 5 5 ( 図 7 に破線で示す ) とが位置することにより、遊技領域 3 0 a が仕切られている。

#### 【 1 5 9 7 】

なお、図 7 に示すように、遊技盤 3 0 の右下隅部は、証紙 ( 例えば製造番号が記載されている ) 等のシール S L ( プレートとしてもよい ) を貼付するためのスペースである。遊技盤 3 0 の右下隅部に、証紙等のシール S L を貼付することで、遊技盤 3 0 と証紙との一義性を持たせることができる。

#### 【 1 5 9 8 】

次に、遊技盤 3 0 の遊技領域 3 0 a について説明する。遊技領域 3 0 a は、図 7 に示すように、内レール 5 1 と外レール 5 2 との内周部 ( 内外レール ) により略縦長円形状に区画形成されており、特に本実施の形態では、遊技盤 3 0 の盤面上に区画される当該遊技領

域 3 0 a が大きく構成されている。

【 1 5 9 9 】

本実施の形態では、遊技領域 3 0 a を、パチンコ機 1 0 の正面から見て、内レール 5 1 及び外レール 5 2 によって囲まれる領域のうち、内外レール 5 1 , 5 2 の並行部分である誘導レールの領域を除いた領域としている。従って、遊技領域 3 0 a と言った場合には誘導レール部分は含まないため、遊技領域 3 0 a の向かって左側限界位置は外レール 5 2 によってではなく内レール 5 1 によって特定される。また、遊技領域 3 0 a の向かって右側限界位置は壁部 5 5 ( 内枠 1 2 の一部 ) によって特定される。また、遊技領域 3 0 a の下側限界位置は内レール 5 1 によって特定される。また、遊技領域 3 0 a の上側限界位置は外レール 5 2 によって特定される。

10

【 1 6 0 0 】

なお、詳しい図面の開示は省略するが、発射装置 2 2 9 には、前面枠セット 1 4 の図示省略の球出口 ( 上皿 1 9 の最下流部より通じる球出口 ) から遊技球が 1 つずつ供給される。

【 1 6 0 1 】

次に、パチンコ機 1 0 の背面の構成について説明する。図 3 に示すように、パチンコ機 1 0 は、その背面 ( 実際には内枠 1 2 及び遊技盤 3 0 の背面 ) において、各種制御基板が上下左右に並べられるとともに所定の制御基板が前後に重ねられる ( 例えば、後述する図 8 の払出制御基板 3 1 1 a が背面視で手前側で、電源装置 3 1 3 の電源制御基板及び発射制御装置 3 1 2 の発射制御基板が払出制御基板 3 1 1 a よりも奥側に位置する ) ようにして配置されており、さらに、遊技球を供給するための遊技球供給装置 ( 払出機構部 3 5 2 ) や樹脂製の保護カバー 3 5 3 等が取り付けられている。本実施の形態では、各種制御基板を図 3 に示す複数 ( 3 個 ) の取付台 2 3 0 ~ 2 3 2 に分けて搭載してそれらを各制御基板ユニットとし、各制御基板ユニットが個別に内枠 1 2 又は遊技盤 3 0 の背面に装着するようにしている。具体的には、図 3 に示すように、主制御装置 2 6 1 を取付台 2 3 0 に搭載し、サブ制御装置 2 6 2 を取付台 2 3 2 に搭載してそれぞれユニット化すると共に、払出制御装置 3 1 1、発射制御装置 3 1 2 及び電源装置 3 1 3 を取付台 2 3 1 に搭載してユニット化している。

20

【 1 6 0 2 】

また、払出機構部 3 5 2 は、図 3 に示すように、各種部品 ( 後述するタンク 3 5 5、タンクレール 3 5 6、ケースレール 3 5 7、払出装置 3 5 8 及び電源スイッチ基板 3 8 2 ) がパチンコ機 1 0 の背面視で逆 L の字状に配設されて構成されており、払出機構部 3 5 2 及び保護カバー 3 5 3 も 1 ユニットとして一体化されており、当該ユニットを裏パックと称することもあるため、ここではそのユニットを「裏パックユニット 2 0 3」と称する。

30

【 1 6 0 3 】

裏パックユニット 2 0 3 は、ユニット単位で何ら工具等を用いずに着脱できるよう構成されており、さらにこれに加え、一部に支軸部を設けて内枠 1 2 又は遊技盤 3 0 の背面に対して開閉できる構成としている。これは、裏パックユニット 2 0 3 とその他構成とが前後に重ねて配置されても、隠れた構成等を容易に確認することを可能とするための工夫でもある。

40

【 1 6 0 4 】

また、遊技盤 3 0 の背面には、各種入賞口などの遊技球の通過を検出するための入賞感知機構などが設けられている。具体的には、遊技盤 3 0 表側の一般入賞口 3 1 に対応する位置には入賞口スイッチ ( 図示省略 ) が設けられ、可変入賞装置 3 2 にはカウントスイッチ ( 図示省略 ) が設けられている。カウントスイッチは入賞球をカウントするスイッチである。また、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に対応する位置には特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 用の作動口スイッチ ( 図示省略 ) と特図 2 用始動入賞装置 3 3 b 用の作動口スイッチ ( 図示省略 ) ( 図示省略 ) とがそれぞれ設けられ、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球をそれぞれの作動口スイッチで検出される。普通図柄用始動口 3 4 に対応する位置にはゲートスイッチが設け

50

られ、普通図柄用始動口 3 4 への遊技球の通過を当該ゲートスイッチで検出される。

【 1 6 0 5 】

一般入賞口 3 1 の入賞口スイッチ（図示省略）及び普通図柄用始動口 3 4 のゲートスイッチは、図示しない電気配線を通じて盤面接続基板（図示省略）に接続され、さらにこの盤面接続基板が後述する主制御装置 2 6 1 内の主制御基板 2 6 1 a（図 8 参照）に接続されている。また、可変入賞装置 3 2 のカウントスイッチは大入賞口中継端子基板（図示省略）に接続され、さらにこの大入賞口中継端子基板がやはり主制御基板 2 6 1 a に接続されている。これに対し、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 及び特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の各作動口スイッチは中継基板を介さずに直接に主制御基板 2 6 1 a に接続されている。

【 1 6 0 6 】

その他図示は省略するが、可変入賞装置 3 2 には、大入賞口 3 2 a を開放するための大入賞口ソレノイドが設けられ、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b には、電動役物を開放するための作動口ソレノイドが設けられている。なお、背面側のその他の構成として、後述する R A M 消去スイッチ 3 2 3 や、設定付きパチンコ機であれば設定変更の O N / O F F を切り換える設定 O N / O F F スイッチ，作業者による設定変更操作を受ける設定変更スイッチ，現在の設定をリセットする設定リセットスイッチなどを、他の操作手段とは異なる態様で操作者が設定変更を行う別態様操作手段として備える。

【 1 6 0 7 】

上記入賞感知機構にて各々検出された検出結果は、後述する主制御装置 2 6 1 内の主制御基板 2 6 1 a に取り込まれ、該主制御基板 2 6 1 a よりその都度の入賞状況に応じた払出指令（遊技球の払出個数）が払出制御基板 3 1 1 a に送信される。そして、該払出制御基板 3 1 1 a の出力により所定数の遊技球の払出が実施される。

【 1 6 0 8 】

図 3 に示すように、主制御装置 2 6 1 は、パチンコ機 1 0 の背面視における下側の取付台 2 3 0 に搭載され、サブ制御装置 2 6 2 は、パチンコ機 1 0 の背面視における上側の取付台 2 3 2 に搭載されている。ここで、主制御装置 2 6 1 は、図 8 に示すように、主たる制御を司る C P U 5 0 1 と、遊技プログラムを記憶した R O M 5 0 2 と、遊技の進行に応じた必要なデータを記憶する R A M 5 0 3 と、各種機器との連絡をとる入出力ポート 5 0 5 と、各種抽選の際に用いられる乱数発生器（図示省略）と、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路（図示省略）などを含む主制御基板 2 6 1 a を具備しており、この主制御基板 2 6 1 a が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス 2 6 3（被包手段）に収容されて構成されている。なお、基板ボックス 2 6 3 は、略直方体形状のボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとを備えている。これらボックススペースとボックスカバーとは、封印ユニット 2 6 1 c によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス 2 6 3 が封印されている。

【 1 6 0 9 】

また、サブ制御装置 2 6 2 は、例えば主制御装置 2 6 1 内の主制御基板 2 6 1 a からの指示に従い音声やランプ表示の制御や表示制御装置 4 5 の制御を司る C P U 5 5 1 や、その他 R O M 5 5 2、R A M 5 5 3、バスライン 5 5 4 及び入出力ポート 5 5 5 等を含むサブ制御基板 2 6 2 a を具備しており、このサブ制御基板 2 6 2 a が透明樹脂材料等よりなる基板ボックスに収容されて構成されている。後述する電源基板より供給される電源はサブ制御装置 2 6 2 を介して表示制御装置 4 5 に出力される。

【 1 6 1 0 】

図 3 に示すように、払出制御装置 3 1 1、発射制御装置 3 1 2、電源装置 3 1 3 及びカードユニット接続基板 3 1 4 が取付台 2 3 1 に搭載されている。払出制御装置 3 1 1 は制御の中枢をなす C P U や、その他 R O M、R A M、各種ポート等を含む制御基板を具備している。また、発射制御装置 3 1 2 は発射制御基板を具備している。また、電源装置 3 1 3 は電源制御基板を具備している。払出制御装置 3 1 1 の払出制御基板 3 1 1 a は、賞球や貸出球の払出を制御する。また、発射制御装置 3 1 2 の発射制御基板により、遊技者による遊技球発射ハンドル 1 8 の操作に従い発射装置 2 2 9（図 8 参照）の制御が行われ、

10

20

30

40

50

電源装置 3 1 3 の電源基板により、各種制御装置等で要する所定の電源電圧が生成され出力される。本実施例の発射装置 2 2 9 は、遊技球を遊技領域 4 2 a に移動させる駆動力を発生させる駆動手段である発射ソレノイド（図示省略）への通電／非通電に従って進退自在な発射槌部（図示省略）で遊技球を打ちつけて発射させるソレノイド式発射部品を採用している。なお、それ以外の発射装置 2 2 9 として、発射モータの駆動に従って動作する発射杵で遊技球を打ちつけて発射させる機械式発射部品や、電磁場を発生させることで遊技球を発射させる電磁式発射部品など種々のタイプのものを採用してもよい。カードユニット接続基板 3 1 4 は、パチンコ機前面の貸球操作部 1 2 0（図 1 参照）及び図示しないカードユニットに電氣的に接続され、遊技者による球貸し操作の指令を取り込んでそれを払出制御装置 3 1 1 に出力するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 1 9 に遊技球が直接貸し出される現金機では、カードユニット接続基板 3 1 4 は不要である。

#### 【 1 6 1 1 】

上記払出制御装置 3 1 1、発射制御装置 3 1 2、電源装置 3 1 3 及びカードユニット接続基板 3 1 4 は、透明樹脂材料等よりなる基板ボックスにそれぞれ収容されて構成されている。特に、払出制御装置 3 1 1 では、前述した主制御装置 2 6 1 と同様、基板ボックス 3 1 1 b（被包手段）を構成するボックスベースとボックスカバーとが封印ユニット（封印手段）によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス 3 1 1 b が封印されている。

#### 【 1 6 1 2 】

払出制御装置 3 1 1 には、図 3 に示すように、状態復帰スイッチ 3 1 1 c が設けられている。例えば、払出モータ部の球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ 3 1 1 c が押下されると、払出モータ 3 5 8 a（図 8 参照）がゆっくり正回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られている。

#### 【 1 6 1 3 】

また、電源監視基板 2 6 1 b には R A M 消去スイッチ 3 2 3 が設けられている。パチンコ機 1 0 はバックアップ機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰（復電）の際には停電時の状態に復帰できる。従って、通常手順で（例えばホールの営業終了時に）電源遮断すると電源遮断前の状態が記憶保持されることから、電源投入時に初期状態に戻したい場合には、R A M 消去スイッチ 3 2 3 を押しながら電源を投入することとしている。

#### 【 1 6 1 4 】

次に、裏パックユニット 2 0 3 の構成を説明する。裏パックユニット 2 0 3 は、図 3 に示すように、樹脂成形された保護カバー 3 5 3 と遊技球の払出機構部 3 5 2 とを一体化したものである。

#### 【 1 6 1 5 】

裏パックユニット 2 0 3 は、その最上部に上方に開口したタンク 3 5 5 が設けられており、このタンク 3 5 5 には遊技ホールの島設備（遊技島設備）から供給される遊技球が逐次補給される。タンク 3 5 5 の下方には、例えば横方向 2 列の球通路を有し下流側に向けて緩やかに下り傾斜するタンクレール 3 5 6 が連結され、さらにタンクレール 3 5 6 の下流側には縦向きにケースレール 3 5 7 が連結されている。ケースレール 3 5 7 の最下流部には、払出装置 3 5 8 が設けられ、払出モータ 3 5 8 a 等の所定の電氣的構成により必要個数の遊技球の払出が適宜行われる。そして、払出装置 3 5 8 より払い出された遊技球は払出通路（図示省略）等を通じて上皿 1 9 に供給される。

#### 【 1 6 1 6 】

また、タンクレール 3 5 6 には、当該タンクレール 3 5 6 に振動を付加するためのバイブレータ 3 6 0 が設けられている。例えば、バイブレータ 3 6 0 が例えば 2 本のネジでタンクレール 3 5 6 に締結されて取り付けられる。さらに、バイブレータ 3 6 0 は、タンクレール 3 5 6 に面接触するのではなく、当該 2 本のネジの部分で接触しており、バイブレータ 3 6 0 による振動がより効果的にタンクレール 3 5 6 に伝わる。従って、仮にタンク

レール 3 5 6 付近で球詰まりが生じた際、パイプレータ 3 6 0 が駆動されることで球詰まりが解消される。

【 1 6 1 7 】

払出機構部 3 5 2 には、払出制御装置 3 1 1 から払出装 3 5 8 への払出指令の信号を中継する払出中継基板（図示省略）が設置されると共に、外部より主電源を取り込むための電源スイッチ基板 3 8 2 が設置されている。電源スイッチ基板 3 8 2 には、電圧変換器を介して例えば交流 2 4 V の主電源が供給され、電源スイッチ 3 8 2 a の切替操作により電源 ON または電源 OFF とされる。

【 1 6 1 8 】

タンク 3 5 5 から払出通路（図示省略）に至るまでの払出機構部 3 5 2 は何れも導電性を有する樹脂材料（例えば導電性ポリカーボネート樹脂）にて成形され、その一部にて接地（アース）されている。これにより、遊技球の帯電によるノイズの発生が抑制される。

【 1 6 1 9 】

なお、図 3 に示すように、内枠 1 2 の右上側には、内枠 1 2 が外枠 1 1 に対して開かれたことを検出する内枠開検出スイッチ 3 8 8 が設けられている。内枠 1 2 が開かれると、内枠開検出スイッチ 3 8 8 からホール内（パチンコ店内）用コンピュータへ出力される。

【 1 6 2 0 】

次に、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について、図 8 を用いて説明する。パチンコ機 1 0 は、主制御装置 2 6 1 と、払出制御装置 3 1 1 と、発射制御装置 3 1 2 と、サブ制御装置 2 6 2 と、表示制御装置 4 5 と、音声出力制御装置 4 7 と、電源装置 3 1 3 などを備えている。これらの装置の電子基板には、遊技の制御に関する各種の電子部品やコネクタが搭載されている。電子部品やコネクタは、基板上で見易く、かつ、それぞれを区別して視認し易くするために特定の形状や色が施された部位を特定視認領域として備えている。以下に、これらの装置を個別に詳細に説明する。

【 1 6 2 1 】

パチンコ機 1 0 の主制御装置 2 6 1 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての CPU 5 0 1 が搭載されている。CPU 5 0 1 には、該 CPU 5 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 5 0 2 と、その ROM 5 0 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 5 0 3 と、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

【 1 6 2 2 】

RAM 5 0 3 は、パチンコ機 1 0 の電源のオフ後においても電源装置 3 1 3 からバックアップ電圧が供給されてデータが保持（バックアップ）できる構成としており、RAM 5 0 3 には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアを備えている。

【 1 6 2 3 】

つまり、停電などの発生により電源が切断された場合において、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、通常処理を最後までを実行するので、RAM 5 0 3 は、電源切断時（停電発生時を含む。以下同様）のカウンタ用バッファや保留球格納エリアの内容を記憶保持するだけでよく、電源の再入時にパチンコ機 1 0 の状態を電源切断前の状態に復帰させることができる。具体的には、電源切断時における通常処理の途中の遊技情報についての各レジスタや I / O 等の値を記憶しておくための専用のバックアップエリアを RAM 5 0 3 に設ける必要がない。なお、CPU 5 0 1 の NMI 端子（ノンマスクブル割込端子）には、停電等の発生による電源断時に、後述する停電監視回路 5 4 2 から出力される停電信号 S 1 が入力されるように構成されており、停電の発生により、停電処理（NMI 割込み処理）が即座に実行される。

【 1 6 2 4 】

かかる ROM 5 0 2 及び RAM 5 0 3 を内蔵した CPU 5 0 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 5 0 4 を介して入出力ポート 5 0 5 が接続されている。入出力ポート 5 0 5 には、後述する RAM 消去スイッチ回路 5 4 3、払出制御装置 3 1

10

20

30

40

50

1、発射制御装置312、サブ制御装置262、第1図柄表示装置40、第2図柄表示装置41や、その他図示しないスイッチ群などが接続されている。また、主制御装置261は、第1図柄表示装置40における第1図柄の変動表示と、第2図柄表示装置41における第2図柄の変動表示とを制御する機能を備えている。

【1625】

払出制御装置311のRAM513は、前述した主制御装置261のRAM503と同様に、パチンコ機10の電源のオフ後においても電源装置313からバックアップ電圧が供給されてデータが保持（バックアップ）できる構成としており、RAM513には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアを備えている。

【1626】

RAM513は、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機10の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時の状態に関する情報を記憶保持する。つまり、このRAM513の記憶保持は、NMI割込み処理と払出制御処理の後半部分のステップとによって電源切断時に実行され、逆にRAM513の記憶情報の復帰は、電源入時の復電処理において実行される。

【1627】

かかるROM512及びRAM513を内蔵したCPU511には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン514を介して入出力ポート515が接続されている。入出力ポート515には、主制御装置261、発射制御装置312、払出モータ358aなどがそれぞれ接続されている。

【1628】

図8に示すように、発射制御装置312は、発射装置229による遊技球の発射を許可又は禁止するものであり、発射装置229は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、発射制御装置312は、払出制御装置311からのカードユニット接続信号S4（前述したカードユニットがパチンコ機10に接続されている場合に出力される信号である）と、遊技者が遊技球発射ハンドル18をタッチしている場合に出力されるタッチ検出信号S5と、遊技球発射ハンドル18に設けられている、発射を停止させるための発射停止スイッチ18aが操作されていない場合に出力される発射維持信号S6との全てが入力されていることを条件に、発射許可信号S7を主制御装置261に出力する。また、遊技球発射ハンドル18の操作量に応じたボリューム信号S10が当該遊技球発射ハンドル18から発射制御装置312に入力されており、発射制御装置312はこのボリューム信号S10を主制御装置261に出力する。

【1629】

すなわち、発射許可信号S7がON（ハイレベル）である期間は発射許可状態であり、発射許可信号S7がOFF（ローレベル）である期間は発射不許可状態である。つまり、主制御装置261は、入力される発射許可信号S7がONである期間において、遊技球を発射する発射ソレノイド（図示省略）の制御を行う発射制御信号S8（パルス信号）と、発射レールに遊技球を送る球送りソレノイドの制御を行う球送り制御信号S9（パルス信号）とを、発射制御装置312に所定の繰り返し周期で繰り返し出力する。なお、発射制御信号S8（パルス信号）の振幅値は、主制御装置261においてボリューム信号S10に基づいて決定されており、例えば遊技球発射ハンドル18の操作量が大きいほど発射制御信号S8（パルス信号）の振幅値が大きくなる。発射制御装置312は、発射制御信号S8及び球送り制御信号S9に基づいて発射装置229を駆動制御し、遊技球発射ハンドル18の操作量に応じた強度で遊技球が発射される。逆に、主制御装置261は、入力される発射許可信号S7がOFFである期間においては、発射制御信号S8及び球送り制御信号S9を発射制御装置312に出力せず、発射装置229によって遊技球が発射されることはない。

【1630】

表示制御装置45は、第3図柄表示装置42における第3図柄（装飾図柄）の変動表示を制御するものである。この表示制御装置45は、CPU521と、ROM（プログラム

10

20

30

40

50

R O M ) 5 2 2 と、ワーク R A M 5 2 3 と、ビデオ R A M 5 2 4 と、キャラクタ R O M 5 2 5 と、画像コントローラ 5 2 6 と、入力ポート 5 2 7 と、出力ポート 5 2 9 と、バスライン 5 3 0 , 5 3 1 とを備えている。入力ポート 5 2 7 の入力にはサブ制御装置 2 6 2 の出力が接続され、入力ポート 5 2 7 の出力には、C P U 5 2 1、R O M 5 2 2、ワーク R A M 5 2 3、画像コントローラ 5 2 6 が接続されている。また、画像コントローラ 5 2 6 にはバスライン 5 3 1 を介して出力ポート 5 2 9 が接続されており、その出力ポート 5 2 9 の出力には液晶表示装置である第 3 図柄表示装置 4 2 が接続されている。

【 1 6 3 1 】

表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、主制御装置 2 6 1 からの各種コマンドがサブ制御装置 2 6 2 で編集等されて送信される各種コマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 4 2 における装飾図柄表示を制御する。R O M 5 2 2 は、その C P U 5 2 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、ワーク R A M 5 2 3 は、C P U 5 2 1 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。

10

【 1 6 3 2 】

ビデオ R A M 5 2 4 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される表示データを記憶するためのメモリであり、このビデオ R A M 5 2 4 の内容を書き替えることにより、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示内容が変更される。キャラクタ R O M 5 2 5 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される装飾図柄などのキャラクタデータを記憶するためのメモリである。画像コントローラ 5 2 6 は、C P U 5 2 1、ビデオ R A M 5 2 4、出力ポート 5 2 9 のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在すると共に、ビデオ R A M 5 2 4 に記憶される表示データを、キャラクタ R O M 5 2 5 から所定のタイミングで読み出して第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させるものである。

20

【 1 6 3 3 】

音声出力制御装置 4 6 は、音出力部 2 4 a における音声の出力を制御するものである。この音声出力制御装置 4 6 は、C P U と、R O M と、R A M などとを備え、第 3 図柄表示装置 4 2 での表示演出に合わせて通常音声の出力や特定音の出力を制御する処理を実行するものである。また、音声出力制御装置 4 6 は、後述するように、左選択ボタン 8 2 , 右選択ボタン 8 3 の操作を通じて、音量を調整する制御を行う。R O M は、音声出力処理用のプログラムや音データが記憶されている。音出力部 2 4 a は、音声を出力するためのアンプとスピーカなどを備えている。

30

【 1 6 3 4 】

また、電源装置 3 1 3 は、パチンコ機 1 0 の各部に電力を供給するための電源部 5 4 1 とを備えている。電源部 5 4 1 は、図示しない電源経路を通じて、主制御装置 2 6 1 や払出制御装置 3 1 1 等に対して各々に必要な動作電源を供給する。その概要としては、電源部 5 4 1 は、外部より供給される交流 2 4 ボルト電源を取り込み、各種スイッチやモータ等を駆動するための + 1 2 V 電源、ロジック用の + 5 V 電源、R A M バックアップ用のバックアップ電源などを生成し、これら + 1 2 V 電源、+ 5 V 電源及びバックアップ電源を主制御装置 2 6 1 や払出制御装置 3 1 1 等に対して供給する。なお、発射制御装置 3 1 2 に対しては払出制御装置 3 1 1 を介して動作電源 ( + 1 2 V 電源、+ 5 V 電源等 ) が供給される。

40

【 1 6 3 5 】

図 8 に示すように、主制御装置 2 6 1 は、透明樹脂材料等よりなる基板ボックス 2 6 3 内に、主制御基板 2 6 1 a と、この主制御基板 2 6 1 a とは別体の電源監視基板 2 6 1 b とを備えている。電源監視基板 2 6 1 b は、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路 5 4 2 と、R A M 消去スイッチ 3 2 3 に接続されてなる R A M 消去スイッチ回路 5 4 3 とを備えている。

【 1 6 3 6 】

停電監視回路 5 4 2 は、停電等の発生による電源断時に、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 及び払出制御装置 3 1 1 の C P U 5 1 1 の各 N M I 端子へ停電信号 S 1 を出力するた

50

めの回路である。停電監視回路 5 4 2 は、電源部 5 4 1 で交流 2 4 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 2 2 ボルト未満になった時間が例えば 2 0 ミリ秒を超えた場合に停電（電源断）の発生と判断して、停電信号 S 1 を主制御装置 2 6 1 及び払出制御装置 3 1 1 へ出力する。この停電信号 S 1 の出力によって、主制御装置 2 6 1 及び払出制御装置 3 1 1 は、停電の発生を認識し、停電時処理（NMI 割込み処理）を実行する。

【1637】

なお、電源部 5 4 1 は、電源部 5 4 1 で監視している交流 2 4 ボルトが 2 2 ボルト未満となった時間が 2 0 ミリ秒を越えた後においても、かかる停電時処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置 2 6 1 及び払出制御装置 3 1 1 は、停電時処理を正常に実行し完了することができる。

10

【1638】

RAM 消去スイッチ回路 5 4 3 は、RAM 消去スイッチ 3 2 3 のスイッチ信号を取り込み、そのスイッチ 3 2 3 の状態に応じて主制御装置 2 6 1 の RAM 5 0 3 及び払出制御装置 3 1 1 の RAM 5 1 3 のバックアップデータをクリアするための回路である。RAM 消去スイッチ 3 2 3 が押下された際、RAM 消去スイッチ回路 5 4 3 は、RAM 消去信号 S 2 を主制御基板 2 6 1 a に出力する。RAM 消去スイッチ 3 2 3 が押下された状態でパチンコ機 1 0 の電源が投入されると（停電解消による電源入を含む）、主制御装置 2 6 1 において RAM 5 0 3 のデータがクリアされ、払出制御装置 3 1 1 は主制御装置 2 6 1 からの初期化コマンドを受けると RAM 5 1 3 のデータがクリアされる。

20

【1639】

ところで、第 3 図柄表示装置 4 2（液晶表示装置）には、図 9 に示すように、左・中・右の 3 つの装飾図柄列 L, M, R が設定されており、装飾図柄列 L, M, R 毎に上装飾図柄、中装飾図柄、下装飾図柄の 3 個ずつの装飾図柄が変動表示される。本実施の形態では、一連の図柄は、「0」～「9」の数字を各々付した主装飾図柄 S Z と、菱形状の絵図柄からなる副装飾図柄 F Z とにより構成されており、数字の昇順又は降順に主装飾図柄 S Z が表示されると共に各主装飾図柄 S Z の間に副装飾図柄 F Z が配されて一連の装飾図柄列 L, M, R が構成されている。そして、周期性を持って主装飾図柄 S Z と副装飾図柄 F Z が上から下へと変動表示されるようになっている。

【1640】

30

かかる場合、左装飾図柄列 L においては、上記一連の装飾図柄が降順（すなわち、主装飾図柄 S Z の番号が減る順）に表示され、中装飾図柄列 M 及び右装飾図柄列 R においては、同じく上記一連の装飾図柄が昇順（すなわち、主装飾図柄 S Z の番号が増える順）に表示される。そして、左装飾図柄列 L 右装飾図柄列 R 中装飾図柄列 M の順に変動表示が停止し、その停止時に第 3 図柄表示装置 4 2 上の 5 つの有効ライン、すなわち上ライン L 1、中ライン L 2、下ライン L 3、右上がりライン L 4、左上がりライン L 5 の何れかで主装飾図柄 S Z が大当たり図柄の組合せ（本実施の形態では、同一の主装飾図柄 S Z の組合せ）で揃えば大当たりとして特別遊技動画が表示される。

【1641】

主装飾図柄 S Z は、数字が描かれた数字部 S Z a と、人物、動物などのキャラクタが装飾的に描かれた装飾部 S Z b とで構成されている。例えば 3 つの装飾図柄列 L, M, R に配設される主装飾図柄 S Z 「1」はそれぞれ、数字部 S Z a 「1」と、「1」を囲む枠内に同じキャラクタ（「2」～「9」とは異なるキャラクタ）が描かれた装飾部 S Z b とで構成されている。主装飾図柄 S Z 「2」～「9」も同様である。

40

【1642】

次に、上記の如く構成されたパチンコ機 1 0 の動作について説明する。

【1643】

本実施の形態では、主制御装置 2 6 1 内の CPU 5 0 1 は、役物作動に係る乱数と、遊技の用に供するその他の乱数とを用いて、第 1 図柄表示装置 4 0 の抽選（大当たり抽選：第 1 図柄の大当たり抽選）や図柄表示の設定や、第 2 図柄表示装置 4 1 の抽選（第 2 図柄

50

の当たり抽選)や図柄表示の設定や、第3図柄表示装置42の装飾図柄(第3図柄)の変動表示に関する抽選やその設定を行うこととしている。

【1644】

具体的には、本実施例のパチンコ機10では、役物作動に係る乱数として、図10に示すように、第1図柄表示装置40の大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、第1図柄表示装置40の大当たり図柄の選択に使用する大当たり図柄カウンタC2と、大当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタCINI1と、第2図柄表示装置41の当たりの抽選に使用する第2図柄乱数カウンタC4と、第2図柄乱数カウンタC4の初期値設定に使用する初期値第2図柄乱数カウンタCINI2と、を用いている。

10

【1645】

また、このパチンコ機10では、遊技の用に供するその他の乱数として、図10に示すように、第3図柄表示装置42の装飾図柄の変動パターン選択に際して大まかにその変動パターンの種類を特定するための停止パターンの選択に使用する停止パターン選択カウンタC3と、第3図柄表示装置42の装飾図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタCS1, CS2, CS3と、第2図柄表示装置41の外れ図柄選択に使用する第2図柄外れ図柄カウンタC5と、を用いている。上述した各カウンタは、CPU501で実行されるプログラムにより構成されている。

【1646】

例えば、「停止パターン0」は複数種類の完全外れ変動パターンからなる完全外れ変動パターン群を示すものであり、「停止パターン1」は複数種類の前後外れリーチ変動パターンからなる前後外れリーチ変動パターン群を示すものであり、「停止パターン2」は複数種類の前後外れ以外リーチ変動パターンからなる前後外れ以外リーチ変動パターン群を示すものであり、「停止パターン3」は複数種類の大当たり変動パターンからなる大当たり変動パターン群を示すものである。

20

【1647】

これら全てのカウンタC1~C5, CINI1~CINI2, CS1~CS3は、その更新の都度、前回値に「1」が加算され(以下、「更新」という)、最大値に達した後「0」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは定期的に更新され、その更新値が図10に示すRAM503の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜それぞれ格納される。また、RAM503には、1つの実行エリアと、4つの保留エリア(第1保留エリア, 第2保留エリア, 第3保留エリア, 第4保留エリア)からなる保留球格納エリアとが設けられており、これらの各エリアには、特図1用始動入賞装置33a, 特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及び停止パターン選択カウンタC3といった各値が時系列的に格納されるようになっていく。なお、特図1用始動入賞装置33a, 特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入賞を、始動条件の成立とも呼ぶ。実行エリアに格納された各値を、実行分の変動表示と呼び、保留球格納エリアに格納される各値を、未実行分の変動表示とも呼ぶ。

30

【1648】

具体的には、実行エリアおよび保留球格納エリアに実行分および未実行分のいずれの変動表示も格納されていない期間に、始動条件の成立があった場合は、実行エリアに実行分の変動表示が格納される。実行エリアに実行分の変動表示が格納されている期間に、始動条件の成立があった場合は、第1保留エリア, 第2保留エリア, 第3保留エリア, 第4保留エリアの順に未実行分の変動表示が格納される。実行エリアに実行分の変動表示が格納されている場合は、保留球格納エリアに格納された未実行分の変動表示に関して、図柄の変動表示を実行しない変動未実行条件が成立している。

40

【1649】

第1保留エリア, 第2保留エリア, 第3保留エリア, 第4保留エリアに格納された未実行分の変動表示を、第1保留, 第2保留, 第3保留, 第4保留とも呼ぶ。

50

## 【 1 6 5 0 】

上述した各カウンタについて図 1 0 を用いて以下に詳細に説明する。大当たり乱数カウンタ C 1 は、例えば「 0 」～「 5 9 9 」の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり「 5 9 9 」）に達した後「 0 」に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の初期値乱数カウンタ C I N I 1 の値が当該大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 と同様のループカウンタであり（値 = 0 ~ 5 9 9 ）、後述するタイマ割込み（図 2 6 参照）毎に 1 回更新されるとともに、後述する通常処理（図 1 9 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。大当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に（本実施の形態では後述するタイマ割込み（図 2 6 参照）毎に 1 回）更新され、遊技球が特図 1 用始動入賞装置 3 3 a , 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入賞したタイミングで R A M 5 0 3 の保留球格納エリアに格納される。

10

## 【 1 6 5 1 】

大当たり乱数カウンタ C 1 の当たり値、つまり、大当たりとなる乱数の値の数は、低確率時と高確率時とで 2 種類設定されており、低確率時に大当たりとなる乱数の値の個数は 2 個で、その値は「 1 5 0 , 4 5 0 」であり、高確率時に大当たりとなる乱数の値の個数は 1 6 個で、その値は「 5 0 ~ 5 7 , 3 5 0 ~ 3 5 7 」である。つまり、低確率時では大当たり確率が 1 / 3 0 0 であり、高確率時では大当たり確率が 1 6 / 3 0 0 である。なお、高確率時とは、例えば予め定められた確率変動図柄によって大当たりになり、付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる「確変」の時をいい、通常時（低確率時）とはそのような確変状態でない時をいう。また、高確率時（確変状態）は、確変大当たりまたは潜伏確変大当たりの終了後（可変入賞装置 3 2 の大入賞口 3 2 a が例えば 1 6 ラウンドにわたって開放動作した後）、次回の大当たり、または、所定回数の変動が行われるまで継続される。本実施例では、確変状態は、大当たりラウンドの終了後 1 0 0 回の変動が行われるまで継続されるものとする。なお、本実施例および後述する実施例では、大当たりとなる乱数の値が低確率時の値のみ設定されており、大当たり図柄カウンタ C 2 の値に応じて通常当たりか時短付き当たりが決定されるタイプのパチンコ機 1 0 であってもよい。この種のパチンコ機 1 0 は、時短状態中、特図 2 の大当たり乱数カウンタ C 1 の値によって小当たり判定が行われ、低確率時の値よりも高い確率で小当たり当選し、大当たり図柄カウンタ C 2 の値に応じて通常当たりか時短付き当たりが決定され、V 入賞を契機として、大当たり状態および時短状態が発生する 1 種 2 種混合タイプのものが好ましい。また、本実施例では、確変状態を導出する特図の変動表示演出においては、一定数の保留があるなどの一定の期間においては当たりになったときに必ず確変状態が付与される演出 A 状態と、それ以外であれば異なる割合で確変状態が付与される演出 B 状態とがあってもよい。

20

30

## 【 1 6 5 2 】

大当たり図柄カウンタ C 2 は、大当たりの際における、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a の変動停止時の図柄（本実施例では、第 1 セグメント表示部 4 0 a の変動表示後の最終表示記号）を決定するものである。本実施例では、大当たり図柄カウンタ C 2 は、例えば「 0 」～「 9 9 」の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり「 9 9 」）に達した後「 0 」に戻る構成となっている。大当たり図柄カウンタ C 2 は、前述の大当たり乱数カウンタ C 1 の場合と同様に、定期的に（後述するタイマ割込み（図 2 6 参照）毎に 1 回）更新され、遊技球が特図 1 用始動入賞装置 3 3 a , 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入賞したタイミングで R A M 5 0 3 の保留球格納エリアに格納される。

40

## 【 1 6 5 3 】

この大当たり乱数カウンタ C 1 及び大当たり図柄カウンタ C 2 を用いた大当たり抽選テーブルについて図 1 1 を参照して説明する。図 1 1 ( a ) は特図 1 大当たり抽選用テーブルであり、( b ) は特図 2 用大当たり抽選用テーブルである。

## 【 1 6 5 4 】

( a ) に示すように、特図 1 大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタ C 1

50

が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタC2の値が「0」～「9」の場合には、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第3記号で停止し、後述するように装飾図柄が「7」図柄で揃う。次に、前述の大当たり乱数カウンタC1が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタC2の値が「10」～「49」の場合には、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第2記号で停止し、装飾図柄が「1」、「3」、「5」、「9」のように「7」を除く奇数図柄で揃う。また、前述の大当たり乱数カウンタC1が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタC2の値が「50」～「99」の場合には、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第1記号で停止し、「2」、「4」、「6」、「8」のように偶数図柄で揃う。なお、大当たり乱数カウンタC1が外れの場合には、大当たり図柄カウンタC2の値に関わらず、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第4記号で停止し、装飾図柄が外れを示す組み合わせとなる。

10

【1655】

(b)に示すように、特図2大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタC1が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタC2の値が「0」～「19」の場合には、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第3記号で停止し、後述するように装飾図柄が「7」図柄で揃う。次に、前述の大当たり乱数カウンタC1が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタC2の値が「20」～「49」の場合には、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第2記号で停止し、装飾図柄が「1」、「3」、「5」、「9」のように「7」を除く奇数図柄で揃う。また、前述の大当たり乱数カウンタC1が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタC2の値が「50」～「99」の場合には、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第3記号で停止し、「2」、「4」、「6」、「8」のように偶数図柄で揃う。なお、大当たり乱数カウンタC1が外れの場合には、大当たり図柄カウンタC2の値に関わらず、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第4記号で停止し、装飾図柄が外れを示す組み合わせとなる。

20

【1656】

大当たり図柄と当たり種別の関係について説明する。この関係は特図1大当たり抽選用テーブル、特図2大当たり抽選用テーブルで共通である。大当たり図柄が「7」図柄であれば、当たり種別は、16ラウンドが振り分けられ、確変状態が付く16R確変大当たりとなる。大当たり図柄が「1」、「3」、「5」、「9」の奇数図柄であれば、当たり種別は、8ラウンドが振り分けられ、確変状態が付く8R確変大当たりとなる。大当たり図柄が「2」、「4」、「6」、「8」の偶数図柄であれば、当たり種別は、8ラウンドが振り分けられ、確変状態が付かない8R通常大当たりとなる。

30

【1657】

当たり種別とエンディング時間との関係について説明する。オープニング時間とは、大当たり遊技状態の開始から第1ラウンドの開始までのオープニング演出を行う時間である。オープニング時間は、全ての当たり種別に共通の10秒に設定されている。オープニング時間は、特図1、特図2大当たり抽選用テーブルで共通である。

【1658】

当たり種別とエンディング時間との関係について説明する。エンディング時間とは、最終ラウンドの終了から次の遊技状態の開始までのエンディング演出を行う時間である。特図1大当たり抽選用テーブルでは、16R確変大当たりのエンディング時間は35秒に設定され、8R確変大当たり及び8R通常大当たりのエンディング時間は25秒に設定されている。特図2大当たり抽選用テーブルでは、16R確変大当たりのエンディング時間は30秒に設定され、8R確変大当たり及び8R通常大当たりのエンディング時間は20秒に設定されている。特図2大当たりのエンディング時間は、特図1大当たり抽選用テーブルのエンディング時間よりも5秒短い時間に設定されている。これにより、特図1用始動入賞装置33aへの入賞に基づく大当たりラウンドの終了時には、より多くの情報を遊技者に見せつつも、特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づくような連続して2回以上の大当たりが発生する場合にはエンディング演出時間を短くすることで、遊技者には、同じ演出を1回出せば分かるところを、同じ演出を何回も出すことによる繰り返し感を与え

40

50

ることを低減させることができる。

【 1 6 5 9 】

当たり種別とサポート状態が付く遊技回数との関係について説明する。サポート状態とは、大当たりラウンド遊技の終了後に、通常の遊技状態よりも特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞し易くなるように、普通図柄の抽選の結果が当たりになり易くするとともに、電動役物の開放時間を長くしたり開放回数を多くしたりする状態である。サポート状態は、右打ちが行われる遊技状態である。特図 1 大当たり抽選用テーブルでは、1 6 R 確変大当たり，8 R 確変大当たり，8 R 通常大当たりのサポート状態は 1 0 0 回に設定されている。特図 2 大当たり抽選用テーブルでは、1 6 R 確変大当たり，8 R 確変大当たりのサポート状態は 1 0 0 回に設定されているが、8 R 通常大当たりのサポート状態は 0 回 10  
に設定されている。なお、上述した 1 種 2 種混合タイプのパチンコ機 1 0 において、特図 1 の時短回数を特図 2 の時短回数よりも十分多くするものであってもよい。その一例は、特図 1 の時短回数が 1 0 0 回であり、特図 2 の時短回数が 5 回であるといった例である。このような例では、特図 2 の時短状態中は時短回数が少ないため時短付き小当たりに当選しない事態が生じ易いが、特図 1 の時短状態中は時短回数が多いため時短付き小当たりに当選し易い。つまり、特図 1 の大当たり時には特図 2 での遊技を行うことができる R U S H 状態が継続し易いが、特図 2 の小当たり時には R U S H 状態が継続し難いという遊技性を実現するときには、特図 1 の時短回数と特図 2 の時短回数とに差を付けることによって実現してもよい。なお、2 つの時短状態は、1 0 0 回と 5 回というような時短回数の違い 20  
に限らず、時短状態を契機として付与される価値に大きく差がある時短状態であってもよい。

【 1 6 6 0 】

また、1 種 2 種混合タイプのパチンコ機に替えて、特図 1 または特図 2 の大当たり乱数 C 1 の値および大当たり図柄カウンタ C 2 の値に応じて確変大当たりとなった場合に、通常状態よりも特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入球する頻度を高める特典を付与するか、または、この特典を付与しない代わりに、低頻度で開放する特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球に基づいて、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球しなかった遊技球が入球可能な位置に設けられた可変入賞装置 3 2 とは別の可変入賞装置のアタッカーが開放することで、小当たりに基づく入賞が頻繁に発生する特別な特典を付与するパチンコ機であってもよい。この種のパチンコ機では、後述する実施例のパチンコ機と同様に、遊 30  
技者に不利益となる結果が生じる場合がある。すなわち、後者の特典は、この後者の特典状態において前者の特典を付与する確変付き大当たりに当選した場合に通常状態に戻るといった不利益となる結果が生じる。しかし、通常状態においては、前者の特典を付与する確変付き大当たりに当選しても小当たりに当選してこの種の不利益結果となる状態は生じない。

【 1 6 6 1 】

また、停止パターン選択カウンタ C 3 は、例えば「0」～「2 3 8」の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 2 3 8）に達した後「0」に戻る構成となっている。本実施の形態では、停止パターン選択カウンタ C 3 によって、第 3 図柄表示装置 4 2 での装飾 40  
図柄のリーチ発生した後最終停止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後に 1 つだけずれて停止する「前後外れリーチ」と、同じくリーチ発生した後最終停止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」と、リーチ発生しない「完全外れ」とを抽選することとしている。例えば、C 3 = 0 ~ 2 0 1 が完全外れに該当し、C 3 = 2 0 2 ~ 2 0 8 が前後外れリーチに該当し、C 3 = 2 0 9 ~ 2 3 8 が前後外れ以外リーチに該当する。なお、停止パターン選択カウンタ C 3 の抽選（リーチの抽通）内容は、パチンコ機 1 0 が低確率時であるか高確率時であるか、第 1 図柄表示装置 4 0 の変動時間短縮機能が未 40  
作動であるか作動であるか、第 1 図柄の変動開始時の作動保留球数が何個であるか等に応じて各々個別に設定されるものであっても良い。停止パターン選択カウンタ C 3 は、定期的に（後述するタイマ割込み（図 2 6 参照）毎に 1 回）更新され、遊技球が特図 1 用始動入賞装置 3 3 a，特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入賞したタイミングで R A M 5 0 3 の保 50

留球格納エリアに格納される。

【1662】

また、3つの変動種別カウンタCS1～CS3のうち、変動種別カウンタCS1は、例えば「0～198」の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり「198」）に達した後「0」に戻る構成となっており、変動種別カウンタCS2は、例えば「0～240」の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり「240」）に達した後「0」に戻る構成となっており、変動種別カウンタCS3は、例えば「0～162」の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり「162」）に達した後「0」に戻る構成となっている。以下の説明では、変動種別カウンタCS1を「第1変動種別カウンタ」、変動種別カウンタCS2を「第2変動種別カウンタ」、変動種別カウンタCS3を「第3変動種別カウンタ」とも適宜に呼ぶこととする。

10

【1663】

第1変動種別カウンタCS1によって、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等のように装飾図柄（第3図柄）のリーチ種別や、完全外れの種別など、大まかな装飾図柄の変動パターン群が決定される。続いて、このように第1変動種別カウンタCS1で決定された変動パターン群の中からさらに一の変動パターンが、第2変動種別カウンタCS2によって決定される。

【1664】

特図1用装飾図柄の変動パターンは、図12に示す主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルを用いて決定される。なお、特図2用の装飾図柄の変動パターンも同様である。

20

【1665】

なお、後述する実施例における遊技に関する数の情報は、特図1用装飾図柄、特図2用装飾図柄の変動パターンが選択されるごとにポイントが獲得されるような遊技機であれば、その獲得されるポイントであってもよい。これらのポイントが計数され、獲得されたポイントの数の合計に応じて、有利遊技状態の発生し易さが異なるように構成されてもよい。具体的には、変動表示演出中に1の変動毎に獲得されるポイントが計数され、獲得したポイントが第3図柄表示装置42に表示され、大当たり抽選の当選に基づいてオープニング演出が行われる期間が選択されるが、獲得したポイントの数に応じてオープニング演出の期間の長さが異なるように設定される。このオープニング演出の期間の長さに応じて、例えば後述する実施例におけるV入賞確変の発生し易さが異なるような遊技機である。

30

【1666】

すなわち、大当たり図柄カウンタC2が「0」～「9」のいずれかである場合に、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「30」、「31」～「140」または「141」～「198」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「30」の場合、第2変動種別カウンタCS2が「0」～「120」であれば大当たりスーパーリーチA（変動時間：30秒）が決定され、第2変動種別カウンタCS2が「121」～「240」であれば大当たりスーパーリーチB（変動時間：30秒）が決定される。第1変動種別カウンタCS1が「31」～「140」の場合、第2変動種別カウンタCS2が「0」～「120」であれば大当たりスーパーリーチC（変動時間：60秒）が決定され、第2変動種別カウンタCS2が「121」～「240」であれば大当たりスーパーリーチD（変動時間：60秒）が決定される。第1変動種別カウンタCS1が「141」～「198」の場合、第2変動種別カウンタCS2が「0」～「120」であれば大当たりスーパーリーチE（変動時間：120秒）が決定され、第2変動種別カウンタCS2が「121」～「240」であれば大当たりスーパーリーチF（変動時間：120秒）が決定される。大当たりスーパーリーチA、Cは、特殊演出として所定の有効期間内に決定ボタン81の押下によって大当たり当選となる可能性を示唆する大当たり示唆情報を報知することが決定され、大当たりスーパーリーチEは、大当たり示唆情報の報知と、リーチ外れの仮停止から大当たり組み合わせに変化させる際に行われる復活演出を実行することが決定される。

40

【1667】

50

大当たり図柄カウンタC2が「10」～「39」または「40」～「89」のいずれかである場合に、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「65」であればノーマルリーチ群（大当たりノーマルリーチ群）が決定され、「66」～「132」または「133」～「198」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「65」の場合、第2変動種別カウンタCS2が「0」～「120」であれば大当たりノーマルリーチA（変動時間：20秒）が決定され、第2変動種別カウンタCS2が「121」～「240」であれば大当たりノーマルリーチB（変動時間：20秒）が決定される。第1変動種別カウンタCS1が「66」～「132」の場合、第2変動種別カウンタCS2が「0」～「120」であれば大当たりスーパーリーチA（変動時間：30秒）が決定され、第2変動種別カウンタCS2が「121」～「240」であれば大当たりスーパーリーチBが決定される。第1変動種別カウンタCS1が「133」～「198」の場合、第2変動種別カウンタCS2が「0」～「121」であれば大当たりスーパーリーチC（変動時間：60秒）が決定され、第2変動種別カウンタCS2が「121」～「240」であれば大当たりスーパーリーチD（変動時間：60秒）が決定される。発生頻度は、大当たりノーマルリーチA、大当たりスーパーリーチA, B, 大当たりノーマルリーチC, Dでほぼ同じである。大当たりノーマルリーチA, 大当たりスーパーリーチA, Cは、決定ボタン81を使用する大当たり示唆情報を報知することが決定される。

10

#### 【1668】

次に、停止パターン選択カウンタC3が「0」～「201」のいずれかであれば完全外れが決定され、停止パターン選択カウンタC3が「202」～「208」のいずれかであれば前後外れノーマルリーチまたは前後外れスーパーリーチのいずれかが決定され、停止パターン選択カウンタC3が「209」から「238」のいずれかであれば前後以外外れノーマルリーチまたは前後以外外れスーパーリーチのいずれかが決定される。このように、大当たり抽選が外れの場合、完全外れになり易く設定されている。

20

#### 【1669】

次に、停止パターン選択カウンタC3が「0」～「201」のいずれかである場合に、詳細な変動パターンの種別は、次のように決定される。第1変動種別カウンタCS1が「0」～「100」である場合は、完全外れA（変動時間：10秒）が決定される。第1変動種別カウンタCS1が「101」～「150」である場合は、完全外れB（変動時間：15秒）が決定される。第1変動種別カウンタCS1が「151」～「198」である場合は、完全外れC（変動時間：20秒）が決定される。なお、完全外れA, B, Cの場合も、決定ボタン81を使用する大当たり示唆情報を報知する場合がある。そのため、大当たり示唆情報の報知の有無のみによっては、大当たりか外れかを判別することはできない。

30

#### 【1670】

次に、停止パターン選択カウンタC3が「202」～「208」のいずれかである場合に、詳細な変動パターンの種別は、次のように決定される。第1変動種別カウンタCS1が「0」～「100」である場合は、前後外れノーマルリーチA（変動時間：20秒）が決定される。また、第1変動種別カウンタCS1が「101」～「150」である場合は、前後外れスーパーリーチA（変動時間：30秒）が決定される。第1変動種別カウンタCS1が「151」～「170」である場合は、前後外れスーパーリーチC（変動時間：60秒）が決定される。第1変動種別カウンタCS1が「171」～「198」である場合は、変動種別カウンタCS2が「0」～「199」であれば前後外れスーパーリーチE, F（変動時間：100秒）が決定される。前後外れノーマルリーチA, 前後外れスーパーリーチA, Cも、上述と同様に、大当たり示唆情報を報知する場合と、大当たり示唆情報を報知しない場合とがある。前後外れスーパーリーチE, Fの変動時間（100秒）は、大当たりスーパーリーチE, Fにおいて復活演出があると見せかけて外れ結果で終わるパターンに相当する。そのため、大当たりスーパーリーチE, Fにおいても、復活演出が行われるまでは、大当たり示唆情報によって示唆されている場合を除き、遊技者が変動表

40

50

示の結果を判別し難くなっている。

【1671】

次に、停止パターン選択カウンタC3が「209」～「238」のいずれかである場合は、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「100」である場合は、前後以外外れノーマルリーチA（変動時間：20秒）が決定され、第1変動種別カウンタCS1が「101」～「150」である場合は、前後以外外れスーパーリーチA（変動時間：30秒）が決定される点は、停止パターン選択カウンタC3が「202」～「208」のいずれかである場合と同様である。第1変動種別カウンタCS1が「151」～「198」である場合、前後以外外れスーパーリーチC（変動時間：60秒）が決定される。前後以外外れノーマルリーチA，前後以外外れスーパーリーチA，Cも、上述と同様に、決定ボタン81を使用する大当たり示唆情報を報知する場合がある。

10

【1672】

変動種別カウンタCS1～CS3は、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、始動入賞処理時に変動種別カウンタCS1～CS3のバッファ値が取得される。

【1673】

なお、上述した各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。但し、大当たり乱数カウンタC1、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1～CS3の大きさは何れも異なる素数とし、いかなる場合にも同期しない数値としておくのが望ましい。

20

【1674】

次に、主装飾図柄SZの変動表示演出の一例を説明する。図13(a)は、大当たりノーマルリーチA，外れノーマルリーチAの変動表示演出の例示であり、(b)は、大当たりスーパーリーチA，外れスーパーリーチAの変動表示演出の例示である。

【1675】

まず、大当たりノーマルリーチA，外れノーマルリーチAについて説明する。第3図柄表示装置42は、通常背景の前面に主装飾図柄SZが表示されている（つまり、通常画面43aが表示されている）。始動入賞の発生に基づき、主装飾図柄SZの変動表示が開始される。この変動表示は高速変動である（つまり、高速変動中画面43cが表示されている）。高速変動中に、大当たり示唆情報が報知される場合がある。報知を行うか否かは、変動種別カウンタCS2の値に基づき抽選によって決定してもよい。大当たり示唆情報の報知は、まず、高速変動中に決定ボタン81の押下を促す画像が表示され、この画像の表示中に決定ボタン81を押下することによって、大当たり結果となる可能性を示唆する画像が表示される。例えば、「チャンス！」という画像が表示された場合、大当たり結果となる可能性が高いことを示唆している。これにより、高速変動中に決定ボタン81の押下を促す画像が表示された場合、遊技者は、大当たり結果となる可能性が高いかを知るために、決定ボタン81を押下する。報知画像が消去された後、右列，左列の主装飾図柄SZがリーチ組み合わせで停止表示され（つまり、ノーマルリーチ表示画面43fが表示される）、大当たりまたはリーチ外れいずれかの組み合わせが確定表示される（つまり、全図柄停止画面43eが表示される）。

30

40

【1676】

この大当たり結果となる可能性を示唆する画像の代わりに、決定ボタン81を押下することによって、可動役物を駆動させてもよい。

【1677】

次に、大当たりスーパーリーチA，外れスーパーリーチAについて説明する。始動入賞の発生に基づき、主装飾図柄SZの高速変動が開始される。高速変動中に決定ボタン81の押下を促す画像が表示され、決定ボタン81を押下することによって、大当たり結果となる可能性を示唆する画像が表示される。主装飾図柄SZがリーチ組み合わせで停止表示された後、リーチ組み合わせを示す図柄が発展図柄HZに変化して、リーチ発展演出が実

50

行される（つまり、発展リーチ表示画面43gが表示される）。例えば、リーチ発展演出におけるプレイヤーP Yがミッションをクリアすれば大当たり結果となり、プレイヤーP Yがミッションに失敗すればリーチ外れ結果となる、というリーチ表示演出である。このような演出を経て、発展図柄H Zによる大当たりまたはリーチ外れいずれかの組み合わせが停止表示された後、主装飾図柄S Zによって確定表示される。

【1678】

変動表示演出の別の例を説明する。図14(a)は、大当たりノーマルリーチC、外れノーマルリーチCの変動表示演出の例示であり、(b)は、大当たりスーパーリーチE、外れスーパーリーチEの変動表示演出の例示である。

【1679】

まず、大当たりスーパーリーチC、外れスーパーリーチCについて説明する。スーパーリーチCでは、スーパーリーチAよりも長い時間リーチ発展演出が実行される。例えば、スーパーリーチCでは、リーチ発展演出におけるプレイヤーP Yと敵キャラクターTKとの対決演出が表示される。また、スーパーリーチCでは、ボタン示唆演出の一部として、決定ボタン81と選択ボタン82とを用いて所定の選択及び決定を行う選択画像が表示される。具体的には、対決演出の開始時に、決定ボタン81と選択ボタン82とを用いたキャラクタ選択演出が実行される。例えば、選択可能な複数のプレイヤーP Yが表示され、選択ボタン82によって好みのプレイヤーP Yが選択され、決定ボタン81によって決定される。プレイヤーP Yの選択後に表示される敵キャラクターTKは、大当たり結果となる可能性（期待度）に応じた適切なキャラクタが決定される。これにより、プレイヤーP Yと敵キャラクターTKとの関係性によって、プレイヤーP Yが勝ちそうかどうか（大当たり結果となりそうかどうか）が示唆される。プレイヤーP Yと敵キャラクターTKが決まると、互いに攻撃を行う。大当たり結果となる場合は、プレイヤーP Yが勝利を確信させるような画像（プレイヤーP Yの周囲が光輝く画像）が表示される。リーチ外れ結果となる場合は、プレイヤーP Yが敗北することを予期させるような画像（敵キャラクターTKの周囲が黒く光る画像）が表示される。このような演出を経て、発展図柄H Zによる大当たりまたはリーチ外れいずれかの組み合わせが停止表示された後、主装飾図柄S Zによって確定表示される。

【1680】

このプレイヤーP Yが勝利を確信させるような画像の代わりに、可動役物を駆動させてもよい。

【1681】

次に、大当たりスーパーリーチE、外れスーパーリーチEについて説明する。スーパーリーチEでは、スーパーリーチAよりも長い時間リーチ発展演出が実行される。例えば、スーパーリーチEでは、リーチ発展演出においても対決演出が表示される。対決演出では、キャラクタ選択演出が実行される。リーチ外れ結果となる場合は、プレイヤーP Yの敗北を予期させる画像が表示される。大当たり結果となる場合は、プレイヤーP Yが敗北を予期させる画像が表示された後、決定ボタン81の押下を促す画像が表示される。決定ボタン81を押下すると、第3図柄表示装置42の表示画面42aが強い発光を伴い激しく点滅を繰り返す（強発光点滅画面43g-1）。表示画面42aの点滅後、プレイヤーP Yの勝利を確信させる画像が表示され、発展図柄H Zによる大当たり組み合わせが停止表示された後、主装飾図柄S Zによって確定表示される。この第3図柄表示装置42の表示画面42aが強い発光を伴い激しく点滅を繰り返す代わりに、決定ボタン81を押下することによって、可動役物を駆動させてもよい。

【1682】

なお、上述の説明では、スーパーリーチC、スーパーリーチEに対応する変動パターンコマンドと敵キャラクターTKとが対応しているものであったが、これに限らない。例えば、大当たり抽選とは異なるサブ制御装置262や表示制御装置45が行うキャラクタを抽選するための当否外抽選によって敵キャラクターTKを決定するものであってもよい。また、敵キャラクターTKを大当たりの期待度に対応させてもよい。また、抽選によって決定さ

10

20

30

40

50

れた敵キャラクターTKをどのように出現させるかを、サブ制御装置262のCPU551が行う演出モードの抽選によって決定するものであってもよい。例えば、演出モードが非有利モード（プレイヤーPYが特定の勝利演出を見ることが難しいモード）に決定されている場合は、大当たり図柄カウンタC2が通常大当たりを決定している場合に、確変期待度が低い敵キャラクター（例えばラスボスキャラ）が決定され易いように設定され、リーチ発展演出においてはラスボスキャラとのバトルに負けて通常大当たり状態に移行する特定勝利演出をサブ制御装置262が選択し易いように設定される。なおこの場合、大当たり図柄カウンタC2が確変大当たりを決定している場合に、ラスボスキャラではない別のボスキャラが決定され易いように設定される。他方、演出モードが有利モード（プレイヤーPYが特定の勝利演出を見ることが可能なモード）に決定されている場合は、大当たり図柄カウンタC2が確変大当たりを決定している場合に、ラスボスキャラが決定できるように設定され、リーチ発展演出においてはラスボスキャラに勝利して確変大当たり状態に移行する特定勝利演出をサブ制御装置262が選択できるように設定される。この場合、大当たり図柄カウンタC2が通常大当たりを決定している場合に、ラスボスキャラではない他の敵キャラクターが決定されるように設定される。なお、規定された期間、例えば通常状態もしくは確変状態中の変動回数に応じて演出モードが切り換えられる構成であつてもよい。

10

#### 【1683】

本実施例では、1のリーチ演出の中で特定の演出が1回ずつ行われるものであつたが、特定の演出が複数回連続して実行されるものであつてもよい。例えば、1の変動表示遊技中に、疑似的にリーチ外れ演出を複数回連続して行う疑似連演出や、大当たり期待度を示唆するなどの予告演出を連続して行う連続予告演出を実行してもよい。後述する実施例における遊技に関する数の情報は、この疑似連回数や、連続予告回数であつてもよい。この場合、疑似連回数や連続予告回数の情報を計数する機能と、疑似連回数や連続予告回数の情報を表示可能な第3図柄表示装置42と、疑似連演出や連続予告演出の実行の決定に基づいて、疑似連演出や連続予告演出を実行する機能と、疑似連演出や連続予告演出の実行の決定に基づいて、疑似連演出や連続予告演出が行われる期間を選択する機能と、を備え、疑似連演出や連続予告演出の期間は、疑似連回数や連続予告回数の情報に応じて当該期間の長さが変わり、疑似連演出や連続予告演出は、その演出期間の長さが長い程、遊技者にとって有利な情報を含むものであつてもよい。

20

30

#### 【1684】

次に、エンディング演出について説明する。図15は、エンディング演出パターン決定用テーブルである。

#### 【1685】

大当たりラウンド遊技の終了後、第3図柄表示装置42には、遊技者に休息を与えたり、最終ラウンドまで到達できたことを祝福したり、遊技者に遊技に有用な情報を示唆ないし報知したり、種々の注意を報知したりするための画像を表示するエンディング演出が表示される。本実施例では、エンディング演出は、演出状態が変化するときの手段として用いられ、所定のパターンで組み合わせられた画像が表示される。エンディング演出パターンを構成するエンディング情報44jには、例えば、大当たりラウンド遊技の終了後に確変状態又は時短状態に移行することを示唆する次遊技状態示唆情報44w（図中では「もう1回」または「チャンス」と記す）と、製造者を示す製造者情報44x（図中では「ロゴ」と示す）と、プリペイドカードの抜き忘れを注意喚起するカード抜き忘れ防止情報44y（図中では「プリペイドカード」と記す）と、パチンコ、パチスロは適度に楽しむ遊技であることを注意喚起するのめり込み防止情報44z（図中では「適度に楽しむ」と記す）とがある。次遊技状態示唆情報44w、カード抜き忘れ防止情報44y、のめり込み防止情報44zは、例えばそれぞれ10秒間表示され、製造者情報44xは5秒間表示される。これにより、エンディング演出は、演出状態が大当たりラウンド演出から確変状態演出又は時短状態演出に変化するときのつなぎとなるので、演出状態が変化するときの違和感が生じることを低減する。

40

50

## 【 1 6 8 6 】

特図 1 の 1 6 R 確変大当たりのエンディング演出は、3 5 秒間に、次遊技状態示唆情報 4 4 w , 製造者情報 4 4 x , カード抜き忘れ防止情報 4 4 y , のめり込み防止情報 4 4 z がその順番に表示されるパターンである。特図 2 の 1 6 R 確変大当たりの場合、エンディング演出は、3 0 秒間に、次遊技状態示唆情報 4 4 w , カード抜き忘れ防止情報 4 4 y , のめり込み防止情報 4 4 z がその順番に表示されるパターンである。

## 【 1 6 8 7 】

特図 1 の 8 R 確変大当たりのエンディング演出は、2 5 秒間に、次遊技状態示唆情報 4 4 w , 製造者情報 4 4 x , カード抜き忘れ防止情報 4 4 y がその順番に表示されるパターンである。特図 2 の 8 R 確変大当たりのエンディング演出は、2 0 秒間に、次遊技状態示唆情報 4 4 w , カード抜き忘れ防止情報 4 4 y がその順番に表示されるパターンである。特図 1 , 特図 2 の 8 R 通常大当たりのエンディング演出は、上述の特図 1 , 特図 2 の 8 R 確変大当たりエンディング演出と同様であるが、次遊技状態示唆情報 4 4 w が「チャンス」(次の遊技状態が時短状態となることを示唆する)である点が異なる。

## 【 1 6 8 8 】

また、図 1 0 に示すように、第 2 図柄表示装置 4 1 の第 2 図柄の抽選には、第 2 図柄乱数カウンタ C 4 が用いられる。第 2 図柄乱数カウンタ C 4 は、例えば「0」~「2 5 0」の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値(つまり 2 5 0)に達した後「0」に戻るループカウンタとして構成されている。第 2 図柄乱数カウンタ C 4 は、定期的に(後述するタイマ割込み(図 2 3 参照)毎に 1 回)更新され、遊技球が左右何れかの普通図柄用始動入賞装置 3 4 を通過した時に取得される。当選することとなる乱数の値の数は 1 4 9 個あり、その範囲は「5 ~ 1 5 3」である。

## 【 1 6 8 9 】

特に、第 2 図柄乱数カウンタ C 4 が 1 周した場合、その時点の初期値第 2 図柄乱数カウンタ C I N I 2 の値が当該第 2 図柄乱数カウンタ C 4 の初期値として読み込まれる。なお、初期値第 2 図柄乱数カウンタ C I N I 2 は、第 2 図柄乱数カウンタ C 4 と同様のループカウンタであり(値 = 0 ~ 2 5 0)、後述するタイマ割込み(図 2 3 参照)毎に 1 回更新されるとともに、後述する通常処理(図 1 9 参照)の残余時間内で繰り返し更新される。第 2 図柄乱数カウンタ C 4 は定期的に(本実施の形態では後述するタイマ割込み(図 2 3 参照)毎に 1 回)更新され、遊技球が普通図柄用始動入賞装置 3 4 を通過したタイミングで R A M 5 0 3 の第 2 図柄保留格納エリアに格納される。

## 【 1 6 9 0 】

つまり、R A M 5 0 3 には、保留球格納エリアとは別のエリアたる第 2 図柄保留格納エリアも有しており、1 つの第 2 図柄用の実行エリアと 4 つの第 2 図柄用の保留エリア(第 2 図柄用保留第 1 ~ 第 4 エリア)とからなる第 2 図柄保留格納エリアが設けられており、これらの各エリアには、普通図柄用始動入賞装置 3 4 への遊技球の入賞履歴に合わせて、第 2 図柄乱数カウンタ C 4 の各値が時系列的に格納されるようになっている。

## 【 1 6 9 1 】

また、第 2 図柄外れ図柄カウンタ C 5 は、後述する図 1 9 での通常処理の第 2 図柄制御処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、その値がカウンタ用バッファの第 2 図柄外れ図柄カウンタ C 5 に更新取得され、第 2 図柄乱数カウンタ C 4 の第 2 図柄保留球格納エリアへの記憶の際に、この第 2 図柄外れ図柄カウンタ C 5 に更新取得された第 2 図柄外れ図柄カウンタ C 5 も第 2 図柄保留球格納エリアに記憶される。したがって、図 1 0 に示すように、第 2 図柄乱数カウンタ C 4 の値が落選の場合には、第 2 図柄保留球格納エリアの第 2 図柄外れ図柄カウンタ C 5 の値に基づいて、「x」が描かれた表示部 4 1 b の点灯表示される。なお、第 2 図柄外れ図柄カウンタ C 5 を備えず、第 2 図柄乱数カウンタ C 4 のみに基づいて第 2 図柄変動表示結果を行うようにしてもよい。つまり、第 2 図柄乱数カウンタ C 4 が当選なら「」が描かれた表示部 4 1 a を点灯表示し、落選なら「x」が描かれた表示部 4 1 b の点灯表示のごとくである。

## 【 1 6 9 2 】

10

20

30

40

50

次いで、主制御装置 261 内の CPU 501 により実行される各制御処理を図 16 ~ 図 27 のフローチャートを参照しながら説明する。かかる CPU 501 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では 2 msec 周期で）起動されるタイマ割込み処理と、NMI 端子（ノンマスクابل端子）への停電信号の入力により起動される NMI 割込み処理とがあり、説明の便宜上ここでは、先ずタイマ割込み処理と、タイマ割込み処理において実行される始動入賞処理と、始動入賞処理において実行される先読み抽選処理と、NMI 割込み処理とを説明し、その後でメイン処理を説明する。

【1693】

図 23 は、タイマ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は主制御装置 261 の CPU 501 により例えば 2 msec 毎に実行される。 10

【1694】

図 23 において、先ずステップ S601 では、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 261 に接続されている各種スイッチ（但し、RAM 消去スイッチ 323 を除く）の状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【1695】

その後、ステップ S602 では、初期値乱数カウンタ CINI1 と初期値第 2 図柄乱数カウンタ CINI2 との更新を実行する。具体的には、初期値乱数カウンタ CINI1 を 1 インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「599」）に達した際「0」にクリアし、初期値第 2 図柄乱数カウンタ CINI2 を 1 インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「250」）に達した後の 1 インクリメントの際に「0」にクリアする。そして、初期値乱数カウンタ CINI1 の更新値を、RAM 503 の該当するバッファ領域に格納する（図 10 参照）。 20

【1696】

また、続くステップ S603 では、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり図柄カウンタ C2 及び停止パターン選択カウンタ C3 の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり図柄カウンタ C2 及び停止パターン選択カウンタ C3 をそれぞれ 1 インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態ではそれぞれ、「599」、「9」、「250」）に達した後の 1 インクリメントの際にそれぞれ「0」にクリアする。そして、各カウンタ C1 ~ C3 の更新値を、RAM 503 の該当するバッファ領域に格納する（図 10 参照）。 30

【1697】

その後、ステップ S604 では、特図 1 用始動入賞装置 33a、特図 2 用始動入賞装置 33b への入賞に伴う始動入賞処理を実行する。この始動入賞処理については、後述する図 24 のフローチャートにより説明する。

【1698】

その後、ステップ S605 では、発射制御処理を実行する。以下、この発射制御処理について、図 26 のフローチャートを参照して説明する。

【1699】

具体的には、ステップ S721 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、図 8 に示すように、発射制御装置 312 からの発射許可信号 S7 が ON であるか否かを判定する。発射許可信号 S7 が ON である場合は、ステップ S722 に進み、OFF である場合は本処理を終了する。ステップ S722 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、発射制御信号 S8 及び球送り制御信号 S9 を発射制御装置 312 に出力し、発射装置 229 による遊技球発射制御を行い、ステップ S723 へ進む。ステップ S723 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、遊技球発射操作が行われたことを示す発射操作コマンドをセットする。このように発射制御処理をした後、CPU 501 は本タイマ割込処理を一旦終了する。

【1700】

40

50

図 2 4 を参照して主制御装置 2 6 1 にて行われる始動入賞処理について説明する。

【 1 7 0 1 】

ステップ S 7 0 1 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、遊技球が特図 1 用始動入賞装置 3 3 a , 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入賞したか否かを作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップ S 7 0 2 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【 1 7 0 2 】

ステップ S 7 0 2 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、第 1 図柄表示装置 4 0 の作動保留球数 N が上限値（本実施の形態では 4 ）未満であるか否かを判別する。作動保留球数 N が上限値未満であればステップ S 7 0 3 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 7 0 3 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、作動保留球数 N を 1 インクリメントする。ステップ S 7 0 4 では、主制御装置 2 6 1 は、ステップ S 7 0 3 でインクリメントされた作動保留球数 N を保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置 2 6 2 に出力できるようにセットする。

10

【 1 7 0 3 】

ステップ S 7 0 5 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、第 1 図柄の当落及び第 3 図柄の変動パターンの決定に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップ S 6 0 3 で更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり図柄カウンタ C 2 及び停止パターン選択カウンタ C 3 と、変動種別カウンタ C S 1 ~ C S 3 の各値を、図 1 0 に示した R A M 5 0 3 の保留球格納エリアにおける第 1 ~ 第 4 保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。

20

【 1 7 0 4 】

ステップ S 7 0 6 では、主制御装置 2 6 1 は上述した図 1 9 に示す変動開始処理に先立って行われる先読み抽選処理を実行する。

【 1 7 0 5 】

図 2 5 を参照して先読み抽選処理について説明する。

【 1 7 0 6 】

ステップ S 7 1 1 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて大当たりか否かを当該格納時点で判別する先読み抽選を行う。具体的には、先読み抽選の結果が大当たりか否かは大当たり乱数カウンタ C 1 の値とその時々モード（確変状態であるのか通常状態であるのか）との関係に基づいて判別される。大当たり乱数カウンタ C 1 の当たり値は、前述した通りである。

30

【 1 7 0 7 】

ステップ S 7 1 2 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、先読み抽選の結果が大当たりであると判別した場合に、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタ C 2 の値に対応する大当たり図柄を何れかとするかを決定する。

【 1 7 0 8 】

ステップ S 7 1 3 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、大当たり時における変動パターン（大当たり演出パターン）を事前に決定する。具体的には、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、前述した変動開始処理と同様に R A M 5 0 3 のカウンタ用バッファに格納されている大当たり図柄カウンタ C 2 の値及び変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。

40

【 1 7 0 9 】

ステップ S 7 1 1 で先読み抽選の結果が大当たりではないと判別された場合には、ステップ S 7 1 4 において、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、先読み抽選の結果を外れ図柄で停止表示させるといった停止図柄に設定する。

【 1 7 1 0 】

ステップ S 7 1 5 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、外れ時における変動パタ

50

ーン（外れ演出パターン）を事前に決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、主制御装置 261 の CPU 501 は、RAM 503 の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている停止パターン選択カウンタ C3 及び変動種別カウンタ CS1, CS2 の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。

#### 【1711】

ステップ S716 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、演出時間加算の決定、つまり、ステップ S713 で決定された大当たり変動パターンまたはステップ S715 で決定された外れ変動パターンの演出時間の加算の決定を事前に行う。より具体的には、変動種別カウンタ CS3 の値に基づいて、第3図柄表示装置 42 での中装飾図柄列の装飾図柄（第3図柄）が滑り停止するなどによる演出時間の増加（当該中装飾図柄列の装飾図柄が滑りそれが停止表示されるまでの時間の増加）を含む変動パターンが事前に決定される。

#### 【1712】

ステップ S717 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、ステップ S713 で事前に決定された大当たり変動パターンに対応する変動パターン指定コマンド、または、ステップ S505 で決定された外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定する。

#### 【1713】

ステップ S718 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、ステップ S712, S713 を経てきた場合には、ステップ S712 で決定された第1図柄表示装置 40 の大当たり図柄（「第1特定当たり図柄」、「第2特定当たり図柄」または「非特定当たり図柄」）に対応する装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップ S714, S715 を経てきた場合には、ステップ S714 で事前に決定された第1図柄表示装置 40 の外れ図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定する。

#### 【1714】

ステップ S719 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、ステップ S716 で事前に決定された演出時間加算に対応する演出時間加算指定コマンドを設定し、本処理を終了する。

#### 【1715】

図 27 は、NMI 割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は、主制御装置 261 の CPU 501 により停電の発生等によるパチンコ機 10 の電源断時に実行される。この NMI 割込みにより、電源断時の主制御装置 261 の状態が RAM 503 のバックアップエリアに記憶される。

#### 【1716】

すなわち、停電の発生等によりパチンコ機 10 の電源が遮断されると、停電信号 S1 が停電監視回路 542 から主制御装置 261 内の CPU 501 の NMI 端子に出力される。すると、CPU 501 は実行中の制御を中断して図 27 の NMI 割込み処理を開始する。図 27 の NMI 割込み処理は、主制御装置 261 の ROM 502 に記憶されている。停電信号 S1 が出力された後所定時間は、主制御装置 261 の処理が実行可能となるように電源部 541 から電源供給がなされており、この所定時間内に NMI 割込み処理が実行される。

#### 【1717】

図 27 の NMI 割込み処理において、ステップ S801 では、電源断の発生情報をバックアップエリアに設定する。本実施例では、電源断の発生情報のフラグを立ててバックアップエリアに記憶させる。

#### 【1718】

次に、主制御装置 261 の CPU 501 にて行われるメイン処理について説明する。

図 16 は、主制御装置 261 内の CPU 501 により実行されるメイン処理の一例を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

#### 【1719】

先ず、ステップ S101 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、電源投入に伴う初

期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。また、ステップ S 1 0 2 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、サブ側の制御装置（サブ制御装置 2 6 2、払出制御装置 3 1 1 等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば 1 秒程度、ウェイト処理を実行する。続くステップ S 1 0 3 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、RAM アクセスを許可する。

#### 【 1 7 2 0 】

その後、CPU 5 0 1 内の RAM 5 0 3 に関してデータバックアップの処理を実行する。つまり、ステップ S 1 0 4 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、電源監視基板 2 6 1 b に設けた RAM 消去スイッチ 3 2 3 が押下（ON）されているか否かを判別し、オフであればステップ S 1 0 5 に進み、オンであればステップ S 1 1 3 に進む。続くステップ S 1 0 5 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、RAM 5 0 3 のバックアップエリアに電源断の発生情報が設定されているか否か（電源断の発生情報のフラグが立っているか否か）を判別する。また、ステップ S 1 0 6 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、RAM 判定値を算出し、続くステップ S 1 0 7 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、その RAM 判定値が電源断時に保存した RAM 判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。RAM 判定値は、例えば RAM 5 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、RAM 5 0 3 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

#### 【 1 7 2 1 】

上述したように、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に初期状態に戻したい場合には RAM 消去スイッチ 3 2 3 を押しながら電源が投入される。従って、RAM 消去スイッチ 3 2 3 が ON されていれば、RAM 5 0 3 の初期化処理（ステップ S 1 1 3 等）に移行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、RAM 判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、使用 RAM 領域をクリアおよび RAM 5 0 3 の初期化処理（ステップ S 1 1 3 等）に移行する。つまり、ステップ S 1 1 3 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、RAM 5 0 3 の使用領域を「0」にクリアし、RAM 5 0 3 の初期化処理を実行する。

#### 【 1 7 2 2 】

続くステップ S 1 1 4 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、払出初期化コマンドを送信する。このように、払出初期化コマンドは、主制御装置 2 6 1 が初期化された時に払出制御装置 3 1 1 に出力される。

#### 【 1 7 2 3 】

また、ステップ S 1 1 5 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、電源投入時のコマンドをサブ制御基板 2 6 2 a に送信する。この電源投入時のコマンドは、パチンコ機の機種を判別するためのコマンドを含むものであるため、サブ制御基板 2 6 2 a や表示制御装置 4 5 などのサブ側で当該コマンド内容に基づいて機種を判別することができる。

#### 【 1 7 2 4 】

また、ステップ S 1 1 6 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、CTC（Counter / Timer Circuit）の初期設定を実行する。ステップ S 1 1 7 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、割込み許可を設定し、後述する通常処理（図 1 7 参照）に移行する。

#### 【 1 7 2 5 】

一方、RAM 消去スイッチ 3 2 3 が押されていない場合には、電源断の発生情報が設定されていること、及び RAM 判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、復電時の処理（電源断復旧時の処理）を実行する。つまり、ステップ S 1 0 8 では、電源断の発生情報をクリアする。ステップ S 1 0 9 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、払出復帰コマンドを払出制御装置 3 1 1 に送信し、払出制御開始を払出制御装置 3 1 1 に指示する。詳細は後述するが、払出制御装置 3 1 1 は、主制御装置 2 6 1 から払出復帰コマンドを受信すると、復帰し、払出制御を開始する。

#### 【 1 7 2 6 】

ステップ S 1 1 0 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、サブ側の制御装置を電源断時の遊技状態に復帰させるためのコマンドを送信し、ステップ S 1 1 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、CTC (Counter / Timer Circuit) の初期設定を実行する。さらに、ステップ S 1 1 2 では、割込み許可を設定し、それから後述する通常処理 (図 1 7 参照) に移行する。例えば、通常処理の途中で電源断が発生したとしても、当該通常処理の最後のステップ (図 1 7 に示す「RAM アクセス禁止」のステップ) まで実行してから電源断状態となるので、復電後は通常処理の最初のステップたるステップ S 2 0 1 から実行されることになる。

#### 【 1 7 2 7 】

次に、通常処理の流れを図 1 7 のフローチャートを参照しながら説明する。この通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップ S 2 0 1 ~ S 2 0 7 の処理が 4 m s e c 周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップ S 2 1 0 , S 2 1 1 のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

10

#### 【 1 7 2 8 】

図 1 7 において、先ずステップ S 2 0 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、前回の処理で更新されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信するという外部出力処理を行う。具体的には、入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置 3 1 1 に対して獲得遊技球数に対応する賞球払出コマンドを送信する。また、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 図柄変動表示 (第 1 セグメント表示部 4 0 a の変動表示) に連動して第 3 図柄表示装置 4 2 による装飾図柄 (第 3 図柄) の変動表示も行われるのであるが、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 図柄の変動表示に際して変動パターン指定コマンド、装飾図柄指定コマンド、全停止コマンド (確定コマンド) 等を外部出力処理においてサブ制御装置 2 6 2 に送信する。

20

#### 【 1 7 2 9 】

なお、このパチンコ機 1 0 では、第 1 図柄の変動開始時において、変動パターン指定コマンド 演出コマンド (変動時間の変更等を指定するためのコマンド) 装飾図柄指定コマンドの順で通常処理の外部出力処理の都度所定個数 (例えば 3 つ) ずつ (すなわち、4 m s e c 毎に 3 つずつ) コマンドが送出され、変動時間経過のタイミングで全停止コマンドが送出されるようになっている。また、第 1 図柄の変動開始後において、変動パターン指定コマンド 演出コマンド 装飾図柄指定コマンドの順で通常処理の外部出力処理の都度所定個数 (例えば 3 つ) ずつ (すなわち、4 m s e c 毎に 3 つずつ) コマンドが送出され、変動時間経過のタイミングで全停止コマンドが送出されるようにしてもよい。

30

#### 【 1 7 3 0 】

変動パターン指定コマンドは、第 3 図柄表示装置 4 2 で変動表示される装飾図柄 (第 3 図柄) の変動パターンを指定するためのコマンドである。変動パターン指定コマンドは、主制御装置 2 6 1 からサブ制御装置 2 6 2 に送信され、サブ制御装置 2 6 2 から表示制御装置 4 5 に送信される。表示制御装置 4 5 は、送信されてきた変動パターン指定コマンドに基づいて、装飾図柄の変動パターンを表示実行するように第 3 図柄表示装置 4 2 を制御する。

#### 【 1 7 3 1 】

装飾図柄指定コマンドは、第 3 図柄表示装置 4 2 での装飾図柄 (第 3 図柄) の変動表示演出が、第 1 大当たり、第 2 大当たり、第 3 大当たり、外れの何れとなるかを指定するためのコマンドである。装飾図柄指定コマンドは、主制御装置 2 6 1 からサブ制御装置 2 6 2 に送信され、サブ制御装置 2 6 2 から表示制御装置 4 5 に送信される。表示制御装置 4 5 は、装飾図柄の変動パターンの表示結果を、送信されてきた装飾図柄指定コマンドに応じた結果 (第 1 大当たり、第 2 大当たり、第 3 大当たり) となるように第 3 図柄表示装置 4 2 を表示制御する。

40

#### 【 1 7 3 2 】

全停止コマンドは、第 3 図柄表示装置 4 2 で変動表示される装飾図柄 (第 3 図柄) の変動パターンの停止を指示するためのコマンドである。全停止コマンドは、主制御装置 2 6

50

1 からサブ制御装置 2 6 2 に送信され、サブ制御装置 2 6 2 から表示制御装置 4 5 に送信される。表示制御装置 4 5 は、送信されてきた全停止コマンドに基づいて、装飾図柄の変動パターンを停止表示するように第 3 図柄表示装置 4 2 を制御する。全停止コマンドは、大当たりまたは小当たり確定を示すコマンドであれば、アタッカーまたは V アタッカーの開動作という所定動作前提条件となる。

#### 【 1 7 3 3 】

また、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、通常処理の外部出力処理（ステップ S 2 0 1）にて、変動パターン指定コマンドと演出コマンド（変動時間の変更等を指定するためのコマンド）とをサブ制御装置 2 6 2 に送信することがある。つまり、変動種別カウンタ CS 3 の値に基づいて変動時間加算（前述した装飾図柄の滑り演出による附加時間）を何れの時間とするかが決定され、このような加算時間を適切にサブ制御装置 2 6 2 に指示するために、演出コマンドが用いられるのである。したがって、第 1 図柄の変動開始後において、変動パターン指定コマンド 演出コマンド 装飾図柄指定コマンドの順で通常処理の外部出力処理の都度所定個数（例えば 3 つ）ずつ（すなわち、4 m s e c 毎に 3 つずつ）コマンドが送出され、変動時間経過のタイミングで全停止コマンドが送出されることがある。

10

#### 【 1 7 3 4 】

次に、ステップ S 2 0 2 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、変動種別カウンタ CS 1 ~ CS 3 の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ CS 1 ~ CS 3 をそれぞれ 1 インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態では 1 9 8 , 2 4 0 , 1 6 2）に達した後の 1 インクリメントの際にそれぞれ「0」にクリアする。そして、変動種別カウンタ CS 1 ~ CS 3 の更新値を、RAM 5 0 3 の該当する図 1 0 に示すバッファ領域に格納する。

20

#### 【 1 7 3 5 】

続く図 1 7 のステップ S 2 0 3 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、払出制御装置 3 1 1 より受信した賞球計数信号や払出異常信号や下皿満タン信号を読み込む。その後、ステップ S 2 0 4 では、第 1 図柄表示装置 4 0 による第 1 図柄の変動表示を行うための第 1 図柄変動処理を実行する。この第 1 図柄変動処理により、大当たり判定や第 1 図柄の変動パターンの設定などが行われる。但し、第 1 図柄変動処理の詳細は後述する。

#### 【 1 7 3 6 】

ステップ S 2 0 5 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、大当たり遊技状態の終了後、次の遊技状態における大当たり抽選確率を設定するための次回遊技状態設定処理を実行する。次回遊技状態設定処理の詳細も後述する。

30

#### 【 1 7 3 7 】

その後、ステップ S 2 0 6 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、大当たりラウンド遊技状態において可変入賞装置 3 2 の大入賞口 3 2 a を開放又は閉鎖するための大入賞口開閉処理を実行する。すなわち、大当たり状態のラウンド毎に大入賞口 3 2 a を開放し、そのラウンド毎に、大入賞口 3 2 a の最大開放時間が経過したか、又は大入賞口 3 2 a に遊技球が規定数だけ入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると、最大開放時間が経過したことを示すフラグが立っているか、または、遊技者の操作が特定の操作条件を満たしたことを示すフラグがたっているか、そのフラグの有無を判断して、そのラウンドにおける大入賞口 3 2 a の開放を止めて閉鎖し、残りのラウンドがある場合には、大入賞口 3 2 a の開放を残りラウンド数繰返し実行する。

40

#### 【 1 7 3 8 】

なお、後述する実施例では、変動回数やその他の遊技に関する数をカウントする機能を備え、所定のカウントになったことに基づいて、所定のカウントになるまで入球させることが難しかった所定入球部に遊技球を入球し易くする遊技機がある。この種の遊技機では、カウントする対象は、大当たりラウンド遊技の終了後の特定の有利な遊技状態（例えば潜伏確変のようなサポート状態がつかない確変状態中の変動回数）を挙げているが、特定の有利な遊技状態である否かを問わず、大当たりラウンド遊技の終了後、次に大当たり当選

50

が発生するまでの変動回数をカウントするものであってもよい。すなわち、この種の遊技機では、大当たりラウンド遊技の終了後のハマリ回数をカウントし、所定回数（例えば900回）に達した場合に、規定回数（例えば901～1000回）に達するまで、そのときの遊技状態（例えば通常遊技状態）から時短状態を発生させるものであってもよい。これによって、規定回数に達するまでは、電チューに遊技球を入球させ易い状態となるので、ハマリ時の救済として機能させることができる。

【1739】

また、カウントする対象は、潜伏確変の変動回数に限らず、大当たりラウンド遊技の終了後の有利遊技状態として、所定回数の時短状態と所定回数の確変状態の両方が付く場合は、その時短状態と確変状態とにおける変動回数をカウントするものであってもよい。

10

【1740】

すなわち、この種の遊技機では、時短状態中は電チューに高い頻度で且つ長く開放するため遊技球がよく拾われて、その下流の小当たり用のアタッカーへの遊技球の入球が難しい状態となっているが、変動回数が100回を越えると時短状態が消化され、101回～200回までは確変状態のみに変更される。確変状態では、電チュー高い頻度で開放するが、開放時間は通常であるため、電チューに入球しなかった遊技球が、その下流の小当たり用のアタッカーへ流下して、小当たり用のアタッカーへ入球し易い状態となる。これにより、大当たりラウンド遊技の終了後の有利遊技状態が、時短状態付き確変状態から、時短状態無しの確変状態に切り替わるタイミングに合わせて、小当たり遊技状態での賞球の獲得を機械を与えることができる。

20

【1741】

また、ステップS207では、主制御装置261のCPU501は、第2図柄表示装置41による第2図柄の表示制御を実行する。簡単に説明すると、遊技球が普通図柄用始動入賞装置34を通過したことを条件に、その都度の第2図柄乱数カウンタC4が取得されると共に第2図柄表示装置41の表示部41a, 41bにて第2図柄の変動表示が実施される。そして、第2図柄乱数カウンタC4の値により第2図柄の抽選が実施され、第2図柄の当たり状態になると、主制御装置261のCPU501は、ステップS208に示すように、特図2用始動入賞装置33bを所定時間開放する特図2用始動入賞装置33bの開放処理を行う。なお説明は省略したが、第2図柄乱数カウンタC4も、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及び停止パターン選択カウンタC3と同様に、図

30

【1742】

ステップS208Aでは、主制御装置261のCPU501は、通常遊技すなわち左打ち遊技中に右打ち行った場合に、これをエラーとして判定するために、後述する遊技中の任意のタイミングで発生するエラーを判定する任意判定処理である右打ちエラー判定処理を行う。

【1743】

また、ステップS209では、主制御装置261のCPU501は、RAM503のバックアップエリアに電源断の発生情報が設定されているか否か（電源断の発生情報のフラグが立っているか否か）を判別する。電源断の発生情報が設定されていない場合には、ス

40

【1744】

その後、ステップS210では、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では4msec）が経過したか否かを判別する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、初期値乱数カウンタCINI1、初期値第2図柄乱数カウンタCINI2及び変動種別カウンタCS1～CS3の更新を繰り返し実行する（ステップS211, S212）。つまり、ステップS211では、初期値乱数カウンタCINI1及び初期値第2図柄乱数カウンタCINI2の更新を実行する。具体的には、初期値乱数カウンタCINI1を1イ

50

ンクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「599」）に達した後の1インクリメントの際に「0」にクリアする。そして、初期値乱数カウンタCINI1の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する。これと同様に、初期値第2図柄乱数カウンタCINI2を1インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「250」）に達した後の1インクリメントの際に「0」にクリアする。そして、初期値第2図柄乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する。

【1745】

また、ステップS212では、変動種別カウンタCS1～CS3の更新を実行する（ステップS202と同様）。具体的には、変動種別カウンタCS1～CS3を1インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「198」、「240」、「162」）に達した後の1インクリメントの際にそれぞれ「0」にクリアする。そして、変動種別カウンタCS1～CS3の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する。

10

【1746】

ここで、ステップS201～S208の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して初期値乱数カウンタCINI1、初期値第2図柄乱数カウンタCINI2の更新を繰り返し実行することにより、初期値乱数カウンタCINI1（すなわち、大当たり乱数カウンタC1の初期値）及び初期値第2図柄乱数カウンタCINI2（すなわち、第2図柄乱数カウンタC4の初期値）をランダムに更新することができるようになる。

20

【1747】

また、ステップS209において、電源断の発生情報が設定されていて、ステップS213に進んだ場合には、主制御装置261のCPU501は、割込み禁止を設定する。続いて、ステップS214では、主制御装置261のCPU501は、電源が速断されたことを示す電源断通知コマンドを他の制御装置に対して送信する。続いて、ステップS215では、主制御装置261のCPU501は、制御信号の出力を停止する。続いて、ステップS216では、主制御装置261のCPU501は、RAM判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。RAM判定値は、例えば、RAM503の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。続いて、ステップS217では、主制御装置261のCPU501は、RAMアクセスを禁止する。その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。

30

【1748】

次に、ステップS204の第1図柄変動処理を図18のフローチャートを参照して説明する。

【1749】

図18において、ステップS401では、主制御装置261のCPU501は、今現在大当たり中であるか否かを判別する。なお、大当たり中には、大当たりの際に第3図柄表示装置42で表示される特別遊技の最中と特別遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。続くステップS402では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄表示装置40による第1図柄の変動表示中であるか否かを判別する。そして、大当たり中でなくさらに第1図柄の変動表示中でもない場合、ステップS403に進み、主制御装置261のCPU501は、第1図柄表示装置40の作動保留球数Nが「0」よりも大きいかなんかを判別する。このとき、大当たり中であるか、又は作動保留球数Nが「0」である場合、そのまま本処理を終了する。

40

【1750】

また、大当たり中、第1図柄の変動表示中の何れでもなく且つ作動保留球数N>0であれば、ステップS404に進む。ステップS404では、主制御装置261のCPU501は、作動保留球数Nを「1」減算する。ステップS405では、保留球格納エリアに格

50

納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、保留球格納エリアの保留第1～第4エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第1エリア 実行エリア、保留第2エリア 保留第1エリア、保留第3エリア 保留第2エリア、保留第4エリア 保留第3エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

#### 【1751】

その後、ステップS406では、主制御装置261のCPU501は、変動開始処理を実行する。ここで、図19のフローチャートを用いて変動開始処理を詳細に説明すると、ステップS501では、主制御装置261のCPU501は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて大当たりか否かを判別する。具体的には、大当たりか否かは大当たり乱数カウンタC1の値とその時々モード（確変状態であるのか通常状態であるのか）との関係に基づいて判別され、前述した通り通常の低確率時には大当たり乱数カウンタC1の数値「0」～「599」のうち「150、450」が当たり値（2個）であり、高確率時には「50、150、350、450」が当たり値（4個）である。

10

#### 【1752】

主制御装置261のCPU501は、大当たりであると判別した場合、ステップS502では、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタC2の値に対応する大当たり図柄、すなわち、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aで表示する第1記号～第3記号の何れかとするかを求める。つまり、大当たり図柄カウンタC2の値と図柄との対応関係を表す特図1大当たり抽選用テーブルまたは特図2大当たり抽選用テーブル（図11参照）に基づいて、大当たり図柄カウンタC2の値に対応する大当たり図柄（「第1大当たり図柄」、「第2大当たり図柄」または「第3大当たり図柄」）を求める。

20

#### 【1753】

次に、ステップS503では、主制御装置261のCPU501は、大当たり時における変動パターン（大当たり演出パターン）を決定する。具体的には、主制御装置261のCPU501は、停止パターン選択カウンタC3を用いることなく、RAM503のカウンタ用バッファに格納されている大当たり図柄カウンタC2の値及び変動種別カウンタCS1、CS2の値をその順に確認し、変動パターンを決定する。

30

#### 【1754】

つまり、大当たり図柄カウンタC2の値に基づいて、第3図柄表示装置42での装飾図柄を通常大当たり（非特定当たり）の「停止パターン3」で表示するのか、又は第3図柄表示装置42での装飾図柄を確変大当たり（特定当たり）の「停止パターン4」で表示するのかを決定する。このように決定した「停止パターン3」または「停止パターン4」の種別をさらに第1変動種別カウンタCS1の値に基づいて決定する。つまり、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等のように装飾図柄（第3図柄）のリーチ種別など、大まかな装飾図柄の変動パターン群を決定する。続いて、このように決定した大まかな装飾図柄の変動パターン群の中から、第2変動種別カウンタCS2の値に基づいて、一の変動パターンを決定する。例えば、第2変動種別カウンタCS2の値に基づいて、リーチ発生後に最終停止装飾図柄（本実施の形態では中装飾図柄）が停止するまでの経過時間を所定時間にする等、より細かな装飾図柄変動態様を決定する。なお、大当たりの場合における次の各関係、つまり、大当たり図柄カウンタC2の数値と停止パターンとの関係、第1変動種別カウンタCS1の数値と変動パターンとの関係、第2変動種別カウンタCS2の数値と停止図柄時間との関係は、それぞれに大当たり用のテーブル等により予め規定されている。

40

#### 【1755】

一方、ステップS501で大当たりではないと判別された場合には、ステップS504において、主制御装置261のCPU501は、外れ図柄、すなわち第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aを第4記号で停止表示させるという停止図柄に設定する

50

## 【 1756 】

次に、ステップ S 5 0 5 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、RAM 5 0 3 の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 の値をその順に確認し、変動パターンを決定する。

## 【 1757 】

つまり、停止パターン選択カウンタ C 3 の値に基づいて、第 3 図柄表示装置 4 2 での装飾図柄のリーチ発生した後最終停止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後に 1 つだけずれて停止する「前後外れリーチ」である「停止パターン 1」と、同じくリーチ発生した後最終停止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」である「停止パターン 2」と、リーチ発生しない「完全外れ」である「停止パターン 0」との何れの停止パターンにするかを決定する。例えば、この決定した停止パターンが例えば前後外れリーチとなる「停止パターン 1」である場合には、第 1 変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて、前後外れリーチ変動パターン群の中からノーマルリーチ、スーパーリーチ等のような装飾図柄（第 3 図柄）のリーチ種別が特定された変動パターンが決定されるなど、大まかな装飾図柄の変動パターン群を決定する。なおここではノーマルリーチが決定されたとする。続いて、このように決定した大まかな装飾図柄のノーマルリーチ変動パターン群の中から、第 2 変動種別カウンタ C S 2 の値に基づいて、さらに一の変動パターンを決定する。例えば、第 2 変動種別カウンタ C S 2 の値に基づいて、リーチ発生後に最終停止装飾図柄（本実施の形態では中装飾図柄）が停止するまでの経過時間を所定時間にする等、より細かな装飾図柄変動態様を決定する。なお、外れの場合における次の各関係、つまり、停止パターン選択カウンタ C 3 の数値と停止パターンとの関係、第 1 変動種別カウンタ C S 1 の数値と変動パターンとの関係、第 2 変動種別カウンタ C S 2 の数値と停止図柄時間との関係は、それぞれに外れ用のテーブル等により予め規定されている。

## 【 1758 】

本実施の形態では、上述の外れ用のテーブルのうちの一つとしては、例えば、低確率時で、第 1 図柄表示装置 4 0 の変動時間短縮機能の状態、第 1 図柄の変動開始時の当該第 1 図柄の作動保留数が「0」の場合に採用されるものがあり、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が「0 ~ 2 0 1」の場合にはリーチなし（完全外れ）に該当し、「2 0 2 ~ 2 0 8」が前後外れリーチに該当し、「2 0 9 ~ 2 3 8」が前後外れ以外リーチに該当するものが挙げられる。

## 【 1759 】

続いて、ステップ S 5 0 6 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、演出時間加算の決定、つまり、ステップ S 5 0 3 で決定された大当たり変動パターンまたはステップ S 5 0 5 で決定された外れ変動パターンの演出時間の加算の決定を行う。より具体的には、変動種別カウンタ C S 3 の値に基づいて、第 3 図柄表示装置 4 2 での中装飾図柄列の装飾図柄（第 3 図柄）が滑り停止するなどによる演出時間の増加（当該中装飾図柄列の装飾図柄が滑りそれが停止表示されるまでの時間の増加）を含む変動パターンが決定される。

## 【 1760 】

また、ステップ S 5 0 7 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ステップ S 5 0 3 で決定された大当たり変動パターンに対応する変動パターン指定コマンド、または、ステップ S 5 0 5 で決定された外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定する。

## 【 1761 】

続いて、ステップ S 5 0 8 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ステップ S 5 0 2 , S 5 0 3 を経てきた場合には、ステップ S 5 0 2 で決定された第 1 図柄表示装置 4 0 の大当たり図柄（「第 1 特定当たり図柄」、「第 2 特定当たり図柄」または「非特定当たり図柄」）に対応する装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップ S 5 0 4 , S 5 0 5 を経

10

20

30

40

50

てきた場合には、ステップ S 5 0 4 で決定された第 1 図柄表示装置 4 0 の外れ図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定する。

【 1 7 6 2 】

続いて、ステップ S 5 0 9 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ステップ S 5 0 6 で決定された演出時間加算に対応する演出時間加算指定コマンドを設定する。

【 1 7 6 3 】

図 1 8 の説明に戻り、ステップ S 4 0 2 が YES、すなわち第 1 図柄の変動表示中である場合には、ステップ S 4 0 7 に進み、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 1 図柄の変動時間が経過したか否かを判別する。この第 1 図柄の変動時間は、図 1 9 を用いて前述したように決定された変動パターン及び演出時間加算に基づいて決められており、つまり、第 1 図柄の変動パターンに応じて当該第 1 図柄の変動時間が決められており、この変動時間が経過した時にステップ S 4 0 7 が肯定判別される。変動時間が経過していなければステップ S 4 0 8 に進み、変動時間が経過していればステップ S 4 0 9 に進む。

10

【 1 7 6 4 】

そして、ステップ S 4 0 8 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 1 図柄表示装置 4 0 での第 1 図柄の変動表示を更新する。つまり、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a の変動表示を継続し、本処理を終了する。

【 1 7 6 5 】

一方、ステップ S 4 0 9 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 1 図柄の変動表示を停止し、第 1 図柄の停止図柄を表示図柄へ設定する。つまり、図 1 9 のステップ S 5 0 2 で第 1 大当たり図柄に決定された場合には、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a の変動表示後に、この第 1 セグメント表示部 4 0 a を第 1 記号で停止表示する。図 1 9 のステップ S 5 0 2 で第 2 大当たり図柄に決定された場合には、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a の変動表示後に、この第 1 セグメント表示部 4 0 a を第 2 記号で停止表示する。図 1 9 のステップ S 5 0 2 で第 3 大当たり図柄に決定された場合には、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a の変動表示後に、この第 1 セグメント表示部 4 0 a を第 3 記号で停止表示する。図 1 9 のステップ S 5 0 4 で外れ図柄に決定された場合には、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a の変動表示後に、この第 1 セグメント表示部 4 0 a を第 4 記号で停止表示する（外れを意味する）。

20

30

【 1 7 6 6 】

続いて、ステップ S 4 1 0 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 で変動表示される装飾図柄（第 3 図柄）の変動パターンの停止を指示するための全停止コマンドを設定し、本処理を終了する。

【 1 7 6 7 】

次に、ステップ S 2 0 5 の次回遊技状態設定処理を図 2 0 のフローチャートを参照して説明する。

【 1 7 6 8 】

ステップ S 5 6 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、大当たり図柄カウンタ C 2 の値に基づいて、確変大当たりとなったか否かを判断する。確変大当たりとなっている場合はステップ S 5 6 2 に進み、そうでない場合はステップ S 5 6 4 に進む。

40

【 1 7 6 9 】

なお、確変大当たりとなったか否かの判断は、大入賞口 3 2 a 内の特定領域（V 領域）を通過することで確変を発生させる遊技機であれば、V 領域に遊技球が入球したか否かで判断してもよい。

【 1 7 7 0 】

なお、後述する実施例では、操作手段の第 1 の態様での操作に基づく第 1 の計数情報を計数し、第 1 の数情報が第 1 の所定数を計数した場合に、第 2 の態様での操作に変更された状態で、第 2 の態様での操作に基づく所定条件が達成したか否かを判定し、所定条件が達成した場合に、特定の事象として V 領域に遊技球を入球し易くするという事象を発生さ

50

せていた。この特定の事象は、実行中の変動表示演出が大当たり期待度の高い演出であることの示唆でもよい。例えば、決定ボタン 8 1 の連打操作に基づく連打回数情報（第 1 の計数情報）を計数し、連打回数情報が所定の回数（第 1 の所定数）を計数した場合に、決定ボタン 8 1 の長押し操作（第 2 の態様での操作）に変更された状態で、長押し操作に基づくエネルギー満タンチャージ（所定条件）が達成したか否かを判定し、エネルギー満タンと判定された場合に、大当たり期待度の高い演出であることを音や文字や画像で示唆ないし報知する有利報知演出を行うようにしてもよい。また、決定ボタン 8 1 の長押し操作に変えて、例えばジョイスティックの長引き操作に変更された状態で、一撃必殺技を出すという所定条件を達成したと判定された場合に、大当たり期待度の高い演出であることを示唆するようにしてもよい。なお、特定の特定の大当たり変動パターンである場合には、決定ボタン 8 1 の連打操作がなされなくても、あるいは、連打が所定の連打回数に達しなかった場合でも、大当たり確定であることを知らせるために、連続操作期間の経過により大当たり期待度の高い演出であることを示唆ないし報知してもよい。このような場合に、連続操作期間は、所定回数の連続操作が行われるに十分な長さを確保し、連続操作期間の開始から遅れて期間の半ば頃から連続操作を開始しても、所定回数に間に合うように設定することが好ましい。

10

## 【1771】

ステップ S 5 6 2 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、図 1 1 に示す特図 1 ，特図 2 大当たり抽選用テーブルの大当たり乱数カウンタ C 1 の値を高確率時の値にセットして、ステップ S 5 6 3 に進む。ステップ S 5 6 3 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、高確率サポート状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、次回の大当たり判定時に大当たり乱数カウンタ C 1 の値として高確率時の値を参照する。

20

## 【1772】

ステップ S 5 6 4 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、大当たり図柄カウンタ C 2 の値に基づいて、通常大当たりとなったか否かを判断する。通常大当たりとなっている場合はステップ S 5 6 5 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

## 【1773】

ステップ S 5 6 5 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 1 ，特図 2 大当たり抽選用テーブルの大当たり乱数カウンタ C 1 の値を低確率時の値にセットして、ステップ S 5 6 6 に進む。これにより、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、次回の大当たり判定時に大当たり乱数カウンタ C 1 の値として低確率時の値を参照する。

30

## 【1774】

ステップ S 5 6 6 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ステップ S 5 6 4 における参照先が特図 1 大当たり抽選用テーブルであったか否かを判断する。参照先が特図 1 大当たり抽選用テーブルであれば、ステップ S 5 6 7 に進み、そうでなければステップ S 5 6 9 に進む。ステップ S 5 6 7 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、低確率サポート状態移行コマンドをセットする。低確率サポート状態移行コマンドは、通常大当たりの大当たりラウンド遊技の終了後に 1 0 0 回の時短状態の発生を示すコマンドである。

## 【1775】

ステップ S 5 6 8 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ステップ S 5 6 4 における参照先が特図 2 大当たり抽選用テーブルであったか否かを判断する。参照先が特図 2 大当たり抽選用テーブルであれば、ステップ S 5 6 9 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 5 6 9 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、低確率状態移行コマンドをセットする。低確率状態移行コマンドは、通常大当たりの大当たりラウンド終了後に、時短が付かないことを示すコマンドである。

40

## 【1776】

次に、上述したステップ S 2 0 6 の大入賞口開閉処理について説明する。図 2 1 は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。なお、1 種 2 種混合タイプのパチンコ機であれば、この大入賞口開閉処理に先立って、小当たり当選に基づき V 入賞口開放する第 1

50

特定制御としてV入賞口開閉処理が行われる。これに伴い、サブ制御装置262では、V入賞口の開放中にV入賞口への遊技球の入賞を促す小当たり第2特定制御として所定の遊技部品を動作させるV入賞促進報知処理が行われ、動作期間中に遊技球の入賞がない場合に、V入賞口への遊技球の入賞をさらに強く促すために第3特定制御として第3図柄表示装置42にV入賞を強く促す画像・音声を出力させるV入賞警告処理が行われる。なお、サブ制御装置262は、このV入賞促進報知期間とV入賞警告の出力期間において、V入賞口が開放中であることに対応して遊技者にV入賞を促す「Vを狙って下さい」や「右打ちして下さい」のような特定動作対応表示（または音声）を行わせる特定報知制御を行っている。すなわち、所定の遊技部品の動作やV入賞警告は、「Vを狙って下さい」や「右打ちして下さい」のような特定の表示をそのタイミングに応じた態様（強さ）で促す狙いがある。

10

#### 【1777】

ステップS571では、主制御装置261のCPU501は、ラウンド開始フラグがオンとなっているか否かを判断する。ラウンド開始フラグがオンであればステップS572に進み、そうでなければ本処理を終了する。ラウンド開始フラグのオンは、本実施例のパチンコ機10であれば大当たり抽選に当選していれば成立するが、1種2種混合タイプのパチンコ機であれば、小当たり抽選に当選し且つVアタッカーにて入賞検出されることで成立する。もし小当たり抽選に当選したにも関わらず、Vアタッカーにて入賞検出されなかった場合には、大当たりラウンド遊技状態に達することはないので、未達成制御である大入賞口アタッカーを開放しない制御を行い、本処理を終了する。ステップS572では、主制御装置261のCPU501は、第nラウンド（最初であれば第1ラウンド）の開始タイミングであるか否かを判断する。第nラウンドの開始タイミングであれば、ステップS573に進み、そうでなければ本処理を終了する。

20

#### 【1778】

ステップS573では、主制御装置261のCPU501は、大入賞口32aを開放し、ステップS574に進む。具体的には、主制御装置261のCPU501は、可変入賞装置32における大入賞口32aの扉を開放するためにソレノイドをオンする。ステップS574では、主制御装置261のCPU501は、第nラウンドの終了タイミングであるか否かを判断する。各ラウンドの終了タイミングは、CPU501の機能である大入賞口開放時間カウンタによって大入賞口32aが所定時間（最大30秒）開放されたことが検出されるか、または、CPU501の機能である大入賞口入賞数カウンタおよび特定事象検出部品である可変入賞スイッチによって所定数（例えば10球）入賞が検出されるタイミングである。所定数入賞を検出しないまま所定時間を経過すれば、所定数入賞が未達成であってもこれ以降は入賞できなくするために、未達成制御である所定時間経過による大入賞口閉鎖を行う。大入賞口32aの開放時間は、大当たり図柄カウンタC2の値に基づいて予め定められていてもよい。大当たり図柄カウンタC2の値が90～99の場合は、大入賞口32aの開放時間は、遊技球が入球し難い程の短い時間（例えば1秒）に設定される。それ以外の大当たり図柄カウンタC2の値の場合は、上限数の遊技球が入球するために十分な時間（例えば30秒）が設定される。

30

#### 【1779】

ステップS574にて第nラウンドの終了タイミングであればステップS575に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS575では、主制御装置261のCPU501は、大入賞口32aを閉鎖し、ステップS576に進む。具体的には、主制御装置261のCPU501は、可変入賞装置32における大入賞口32aの扉を閉鎖するためにソレノイドをオフする。各ラウンド間の大入賞口32aの閉鎖時間、すなわちラウンド間のインターバル時間は予め定められている。

40

#### 【1780】

ステップS576では、主制御装置261のCPU501は、最終ラウンドであるか否かを判断する。最終ラウンドであればステップS577に進み、そうでなければステップS572に戻る。ステップS577では、主制御装置261のCPU501は、ラウンド

50

開始フラグをオフにして本処理を終了する。

【1781】

次に、上述したステップS208Aの右打ちエラー判定処理について説明する。図22は、右打ちエラー判定処理を示すフローチャートである。

【1782】

ステップS581では、主制御装置261のCPU501は、遊技状態が低確率（通常）状態であるか否かを判断する。低確率状態において、左打ちによって遊技が行われるため、右打ちは、その遊技状態における正しい発射操作である所定態様操作が行われていないエラーとして扱われる。低確率状態であればステップS582に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS582では、主制御装置261のCPU501は、遊技球が普通図柄用始動口34であるゲート（スルーゲート）を通過したか否かを判断する。普通図柄用始動口34は、右側遊技領域30aに配設されている。右打ちによって発射された遊技球は、普通図柄用始動口34を通過するため、ゲートを通過したか否かによって右打ちが行われたか否かが判断される。ゲートを通過した場合はステップS583に進み、そうでない場合は後述するステップS590に進む。

10

【1783】

ステップS583では、主制御装置261のCPU501は、普通図柄用始動口34を通過した遊技球をカウントするゲート通過カウンタに1を加算してステップS584に進む。後述するように、このゲート通過カウンタによって加算された数値によって、右打ちエラー報知の実行条件が成立したか否かが判断される。ステップS584では、主制御装置261のCPU501は、右打ちエラーフラグが1であるか否かを判定する。右打ちエラーフラグが1でない場合すなわち右打ちエラーが発生していない場合はステップS585に進み、右打ちエラーフラグが1である場合すなわちすでに右打ちエラーが発生している場合はステップS589に進む。

20

【1784】

ステップS585では、主制御装置261のCPU501は、普通図柄用始動口34に2球目の遊技球が通過したか否かを判断する。普通図柄用始動口34に2球目の遊技球が通過することが右打ちエラー報知の実行条件である。2球目の遊技球が通過した場合はステップS586に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップS586では、主制御装置261のCPU501は、右打ちエラータイマーを起動し、ステップS587に進む。

30

【1785】

ステップS589では、主制御装置261のCPU501は、起動中の右打ちエラー報知タイマーを終了し、新たに右打ちエラー報知タイマーを起動して、ステップS587に進む。すなわち、上述したステップS584にてすでに右打ちエラーが発生していると判断された場合には、1個の遊技球がゲート通過カウンタで検出された場合でも、新たに右打ちエラー報知が実行される。そのため、遊技者が低確率中に右打ちを続ける場合、右打ちエラー報知も継続して実行される。

【1786】

ステップS587では、主制御装置261のCPU501は、右打ちエラーフラグを1に設定して、ステップS588に進む。ステップS588では、主制御装置261のCPU501は、右打ちエラーコマンドをセットして、本処理を終了する。

40

【1787】

ステップS590からステップS593では、右打ちエラー報知の終了条件の成否が判断される。すなわち、ステップS590では、主制御装置261のCPU501は、右打ちエラーフラグが1であるか否かを判断する。右打ちエラーフラグが1であればステップS591に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS591では、主制御装置261のCPU501は、右打ちエラー報知タイマーが報知時間のカウントを満了しているか否かを判断する。報知時間のカウントが満了していればステップS592に進み、そうでなければ本処理を終了する。

50

## 【 1788 】

ステップ S 5 9 2 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、右打ちエラー報知を終了するため、右打ちエラーフラグを 0 に設定し、ステップ S 5 9 3 に進む。また、ステップ S 5 9 3 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、右打ちエラー解消コマンドをセットして、本処理を終了する。

## 【 1789 】

次に、払出制御装置 3 1 1 内の CPU 5 1 1 により実行される払出制御について説明する。図 2 8 は、払出制御装置 3 1 1 のメイン処理を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

## 【 1790 】

まず、ステップ S 9 0 1 では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、払出制御装置 3 1 1 の CPU 5 1 1 は、スタックアドレスと割り込みモードを設定する。また、ステップ S 9 0 2 では、払出制御装置 3 1 1 の CPU 5 1 1 は RAM アクセスを許可し、ステップ S 9 0 3 では、払出制御装置 3 1 1 の CPU 5 1 1 は外部割り込みベクタの設定を行う。

## 【 1791 】

その後、ステップ S 9 0 4 では、払出制御装置 3 1 1 の CPU 5 1 1 は、RAM 5 1 3 のバックアップエリアに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。また、ステップ S 9 0 5 では、払出制御装置 3 1 1 の CPU 5 1 1 は、RAM 判定値を算出し、続くステップ S 9 0 6 では、その RAM 判定値が電源断時に保存した RAM 判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。RAM 判定値は、例えば RAM 5 1 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、RAM 5 1 3 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

## 【 1792 】

続いて、ステップ S 9 0 7 では、払出制御装置 3 1 1 の CPU 5 1 1 は、復電時の RAM 5 1 3 の初期設定を行う。具体的には、主制御装置 2 6 1 が初期化されるとこの主制御装置 2 6 1 から払出初期化コマンドが払出制御装置 3 1 1 に送信され、払出制御装置 3 1 1 の CPU 5 1 1 は、主制御装置 2 6 1 からの払出初期化コマンドを受けると、このステップ S 9 0 7 で復電時の RAM 5 1 3 の初期設定を行う。つまり、RAM 領域の初期化を行い、遊技球の払出しの制御を開始する。

## 【 1793 】

したがって、電源投入時に RAM 消去スイッチ 3 2 3 が押下 (ON) されている場合には、主制御装置 2 6 1 が初期化されるとともに、この主制御装置 2 6 1 から払出制御装置 3 1 1 に払出初期化コマンドが送信されることになり、払出制御装置 3 1 1 の CPU 5 1 1 は、主制御装置 2 6 1 からの払出初期化コマンドに基づいて、RAM 5 1 3 の初期化処理が行われる。

## 【 1794 】

続いて、ステップ S 9 0 8 では、払出制御装置 3 1 1 の CPU 5 1 1 は、当該 CPU 5 1 1 の周辺デバイスの初期設定を行う。具体的には、CPU 周辺デバイスとは、CTC (Counter / Timer Circuit) と呼ばれるタイマ制御デバイスであり、この CTC を所定値に設定してタイマ割り込みを 2 ミリ秒 (ms) 毎に発生させる。

## 【 1795 】

続いて、ステップ S 9 0 9 では、払出制御装置 3 1 1 の CPU 5 1 1 は、割り込み許可設定し、後述する払出制御処理に移行する。

## 【 1796 】

一方、ステップ S 9 0 4 にて電源断の発生情報が設定されていない場合や、ステップ S 9 0 6 にて RAM 判定値 (チェックサム値等) によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、払出制御装置 3 1 1 の CPU 5 1 1 は RAM 5 1 3 の全領域を「0」にクリア (ステップ S 9 1 0) し、初期化処理を行う (ステップ S 9 1 1)。

10

20

30

40

50

## 【 1 7 9 7 】

次に、払出制御処理の流れを図 2 9 のフローチャートを参照しながら説明する。

## 【 1 7 9 8 】

図 2 9 において、ステップ S 1 0 0 1 では、払出制御装置 3 1 1 の CPU 5 1 1 は、主制御装置 2 6 1 からのコマンドを取得し記憶する。ここで、この記憶するコマンドとしては、所定数の賞球を払い出す所定動作前提条件となる 1 5 種類の賞球コマンド（1 個 ~ 1 5 個の払出しを指示するための 1 5 種類の賞球コマンド）や、払出制御装置 3 1 1 への払出制御開始を指示するための払出復帰コマンドや、払出制御装置 3 1 1 への払出初期化を指示するための払出初期化コマンドの合わせて 1 7 種類のコマンドが挙げられる。

## 【 1 7 9 9 】

ステップ S 1 0 0 2 では、払出制御装置 3 1 1 の CPU 5 1 1 は、払出許可を受信済みか否かを判別する。つまり、払出復帰コマンドや賞球コマンドを受けたか否かを判別する。また、ステップ S 1 0 0 3 では、払出制御装置 3 1 1 の CPU 5 1 1 は、状態復帰スイッチ（図示省略）をチェックして、状態復帰動作開始と判定した場合に状態復帰動作を実行する。

## 【 1 8 0 0 】

その後、ステップ S 1 0 0 4 では、払出制御装置 3 1 1 の CPU 5 1 1 は、下皿 1 5 の状態の変化に応じて下皿満タン状態又は下皿満タン解除状態の設定を実行する。すなわち、下皿満タンスイッチの検出信号により下皿 1 5 の満タン状態を判別し、下皿満タンになった時、下皿満タン状態の設定を実行し、下皿満タンでなくなった時、下皿満タン解除状態の設定を実行する。

## 【 1 8 0 1 】

また、ステップ S 1 0 0 5 では、払出制御装置 3 1 1 の CPU 5 1 1 は、タンク球の状態の変化に応じてタンク球無し状態又はタンク球無し解除状態の設定を実行する。すなわち、タンク球無しスイッチの検出信号によりタンク球無し状態を判別し、タンク球無しになった時、タンク球無し状態の設定を実行し、タンク球無しでなくなった時、タンク球無し解除状態の設定を実行する。

## 【 1 8 0 2 】

その後、ステップ S 1 0 0 6 では、払出制御装置 3 1 1 の CPU 5 1 1 は、報知する状態の有無を判別し、報知する状態が有る場合には払出制御装置 3 1 1 に設けた 7 セグメント LED により報知する。

## 【 1 8 0 3 】

ステップ S 1 0 0 7 ~ S 1 0 0 9 では、賞球払出の処理を実行する。この場合、賞球の払出不可状態でなく、且つステップ S 1 0 0 1 で記憶した総賞球個数が「 0 」でなければ（ステップ S 1 0 0 7 , S 1 0 0 8 が共に NO）、ステップ S 1 0 0 9 に進み、賞球制御処理（後述する図 3 0）を開始する。また、賞球の払出不可状態、又は総賞球個数が 0 であれば（ステップ S 1 0 0 7 , S 1 0 0 8 の何れかが YES）、貸球払出の処理に移行する。なお、払出不可状態は、タンクレール 3 5 6 またはケースレール 3 5 7 の特定箇所に配置された特定検出部品である球切れ検出センサによって検出する構成である。具体的には、ひずみセンサ、フォトセンサなどによって、賞球払出に必要な数の遊技球が足りないために、賞球払出を阻害する特定阻害事象となる球切れエラーを、貯留球の重さによるひずみ・貯留球の位置に基づいて検出し、賞球不足を解消することを促す特定阻害表示である球切れエラー報知（「弾切れエラー」という音声や画像表示や遊技盤または前面枠の所定箇所の発光）をする構成である。

## 【 1 8 0 4 】

その後、ステップ S 1 0 1 0 ~ S 1 0 1 2 では、貸球払出の処理を実行する。この場合、貸球の払出不可状態でなく、且つカードユニットからの貸球払出要求を受信していれば（ステップ S 1 0 1 0 が NO、S 1 0 1 1 が YES）、ステップ S 1 0 1 2 に進み、貸球制御処理（後述する図 3 1）を開始する。また、貸球の払出不可状態、又は貸球払出要求を受信していなければ（ステップ S 1 0 1 0 が YES 又は S 1 0 1 1 が NO）、後続のバ

10

20

30

40

50

イブモータ制御（ステップ S 1 0 1 3）を実行する。

【 1 8 0 5 】

ステップ S 1 0 1 3 では、払出制御装置 3 1 1 の CPU 5 1 1 は、パイプレータ 3 6 0（図 3 参照）の制御（パイプモータ制御）を実行する。その後、ステップ S 1 0 1 4 では、払出制御装置 3 1 1 の CPU 5 1 1 は、停電発生か否かを判別する。停電発生であればステップ S 1 0 1 5 に進み、そうでなければステップ S 1 0 0 1 に戻る。ステップ S 1 0 1 5 では、払出制御装置 3 1 1 の CPU 5 1 1 は、電源断の発生情報を設定し、ステップ S 1 0 1 6 では、RAM 判定値を作成する。その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。

【 1 8 0 6 】

ここで、図 3 0 に示す賞球制御処理において、ステップ S 1 1 0 1 では、払出モータ 3 5 8 a を駆動させて賞球の払出を実行する。このとき、第 3 図柄表示装置 4 2 では、主制御装置 2 6 1 では、賞球払い出しを示す特定動作対応表示である賞球払出の表示（例えば遊技球が 1 球大入賞口に入賞すれば「賞球 1 0 球」の表示が行われる。続くステップ S 1 1 0 2 では、払出モータ 3 5 8 a の回転が正常であるかを払出回転センサの検出結果により判別する。払出モータ 3 5 8 a の回転が正常であれば、払出モータ 3 5 8 a の回転は賞球払出の表示に適應している。所定適應動作である払出モータ 3 5 8 a の回転が正常でなければ、ステップ S 1 1 0 3 に進み、払出モータ 3 5 8 a を駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ 3 5 8 a の停止処理を実行し、その後、図 2 9 の払出制御処理に戻る。払出回転センサは、払出モータ 3 5 8 a によって回転される払出スプロケット近傍の特定位置に配置され、払出モータ 3 5 8 a による払出スプロケットの回転を検出するセンサのような特定検出部品である。払出流路の途中の特定位置に配置され、遊技球の通過を検出する遊技球検出センサなどでもよい。パチンコ機 1 0 は、リトライ処理によっても正常とならない場合（例えばモータ・スプロケットの故障・断線が発生している場合）、賞球の払い出しを阻害する特定阻害事象である払出エラーと判定し、払い出し機構の故障を直すよう促す特定阻害表示である払出エラー報知（「払い出しエラー」という音声や画像表示や、遊技盤または前面枠の所定箇所の発光）を行う。

【 1 8 0 7 】

また、払出モータ 3 5 8 a の回転が正常であれば、ステップ S 1 1 0 4 に進み、遊技球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチの検出結果により判別する。遊技球のカウントが正常でなければ、ステップ S 1 1 0 5 に進み、払出モータ 3 5 8 a を駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ 3 5 8 a の停止処理を実行し、その後、図 2 9 の払出制御処理に戻る。

【 1 8 0 8 】

さらに、遊技球のカウントが正常であれば、ステップ S 1 1 0 6 に進み、払出カウントスイッチによる遊技球のカウント数が総賞球個数に達して払出が完了したか否かを判別する。払出が完了していれば、ステップ S 1 1 0 7 で払出モータ 3 5 8 a の停止処理を実行し、その後、図 2 9 の払出制御処理に戻る。

【 1 8 0 9 】

また、図 3 1 に示す貸球制御処理において、ステップ S 1 2 0 1 では、払出モータ 3 5 8 a を駆動させて貸球の払出を実行する。続くステップ S 1 2 0 2 では、払出モータ 3 5 8 a の回転が正常であるかを払出回転センサの検出結果により判別する。払出モータ 3 5 8 a の回転が正常でなければ、ステップ S 1 2 0 3 に進み、払出モータ 3 5 8 a を駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ 3 5 8 a の停止処理を実行し、その後、図 2 9 の払出制御処理に戻る。

【 1 8 1 0 】

また、払出モータ 3 5 8 a の回転が正常であれば、ステップ S 1 2 0 4 に進み、遊技球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチの検出結果により判別する。遊技球のカウントが正常でなければ、ステップ S 1 2 0 5 に進み、払出モータ 3 5 8 a を駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ 3 5 8 a の停止処理を実行し、

10

20

30

40

50

その後、図 29 の払出制御処理に戻る。

【 1 8 1 1 】

さらに、遊技球のカウントが正常であれば、ステップ S 1 2 0 6 に進み、払出カウントスイッチによる遊技球のカウント数が所定の貸球個数 ( 2 5 個 ) に達して払出が完了したか否かを判別する。払出が完了していれば、ステップ S 1 2 0 7 で払出モータ 3 5 8 a の停止処理を実行し、その後、図 29 の払出制御処理に戻る。

【 1 8 1 2 】

なお、上記の N M I 割込み処理は払出制御装置 3 1 1 でも同様に実行され、かかる N M I 割込みにより、停電の発生等による電源断時の払出制御装置 3 1 1 の状態が R A M 5 1 3 のバックアップエリアに記憶される。停電信号 S 1 が出力された後所定時間は、払出制御装置 3 1 1 の処理が実行可能となるように電源部 5 4 1 から電源供給がなされるのも同様である。すなわち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S 1 が停電監視回路 5 4 2 から払出制御装置 3 1 1 内の C P U 5 1 1 の N M I 端子に出力され、C P U 5 1 1 は実行中の制御を中断して図 2 7 の N M I 割込み処理を開始する。その内容は図 2 7 で説明した通りである。

【 1 8 1 3 】

次に、サブ制御装置 2 6 2 のメイン処理と通常処理とについて図 3 2 及び図 3 3 を用いて説明する。図 3 2 は、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 により実行されるメイン処理の一例を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。図 3 3 は、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 により実行される通常処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 8 1 4 】

まず、ステップ S 2 0 0 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、ポートの設定 ( ポート I / O 切り替えおよび初期値出力 ) と、タイマの設定 ( 1 ミリ秒インターバルタイマ、液晶コマンドストロープ出力タイマ ) と、割込み設定 ( サブコマンドストロープ割込み ) とを行う。

【 1 8 1 5 】

また、ステップ S 2 0 0 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、電源断処理が未完了か否かを判別する。具体的には、パチンコ機 1 0 の前面枠セット 1 4 の各種ランプ ( 環状電飾部 1 0 2 や中央電飾部 1 0 3 等 ) が全消灯しており、かつ、スピーカが消音状態となっているか否かを判別する。そして、電源断処理が未完了であればステップ S 2 0 0 4 に進み、そうでなければステップ S 2 0 0 3 に進む。

【 1 8 1 6 】

続いて、ステップ S 2 0 0 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、サブ制御装置 2 6 2 の R A M が破壊されているか否かを判別し、破壊されていればステップ S 2 0 0 4 に進み、そうでなければステップ S 2 0 0 7 に進む。ステップ S 2 0 0 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、サブ制御装置 2 6 2 の R A M 領域読み書きチェックを行う。そして、ステップ S 2 0 0 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、サブ制御装置 2 6 2 の R A M は正常か否かを判別する。サブ制御装置 2 6 2 の R A M が正常であればステップ S 2 0 0 6 に進み、異常であればステップ S 2 0 1 2 に進む。ステップ S 2 0 0 6 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、R A M 5 5 3 のエリア毎に R A M 破壊チェック用のデータを書き込み、その読み出し異常があれば破壊されていると判別するための R A M 破壊チェックデータの設定を行う。

【 1 8 1 7 】

そして、ステップ S 2 0 0 7 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、電源断後の電源投入であるのか否かを判別する。電源断後の電源投入であればステップ S 2 0 0 8 に進み、そうでなければステップ S 2 0 0 9 に進む。

【 1 8 1 8 】

ステップ S 2 0 0 8 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、未処理化 R A M 領域以外の R A M 領域をクリアする。具体的には、未処理化 R A M 領域は、データをクリアす

10

20

30

40

50

るとシステム上問題となる情報を保存する領域であり、RAM領域破壊時以外は残したい情報のエリアのことである。例えば、サブコマンド受信バッファや電源投入情報などが挙げられる。主制御装置261が電源断して、サブ制御装置262がリセットした場合（主制御装置261から電源断通知コマンドを受信した場合）に、未処理RAM領域以外のRAM領域をクリアする。

**【1819】**

ステップS2009では、サブ制御装置262のCPU551は、割込み許可を設定する。ステップS2010では、サブ制御装置262のCPU551は、サブ制御装置262のRAMの初期値設定を行う。ステップS2011では、サブ制御装置262のCPU551は、演出用初期化フラグを「1」に設定し、図33に示す通常処理に移行する。

10

**【1820】**

なお、ステップS2012では、サブ制御装置262のCPU551は、RAM異常報知を行い、無限ループに入る。例えば、所定のランプを無条件で点灯させるなどの報知を行うことが挙げられる。

**【1821】**

図33に示すように、ステップS2101では、サブ制御装置262のCPU551は、通常処理開始時から1ms以上経過したか否かを判別する。1ms以上経過していれば、ステップS2102に進み、経過していなければステップS2110に進む。

**【1822】**

ステップS2102では、サブ制御装置262のCPU551は、ランプ出力処理を行う。具体的には、第3図柄表示装置42での装飾図柄（第3図柄）の変動パターン演出に合わせたランプ出力を行う。

20

**【1823】**

ステップS2103では、サブ制御装置262のCPU551は、電源投入報知を行う。具体的には、電源投入コマンドによる30秒間の報知を行う。具体的には、電源投入報知は、第3図柄標示装置42にて電源投入を知らせる画像を表示したり、電飾部300にて電源投入を知らせるパターンでのランプ点灯が行われる。

**【1824】**

ステップS2104では、サブ制御装置262のCPU551は、客待ち演出を行う。具体的には、タイトル/静止画の切り替えを行う。つまり、いわゆるデモ画面表示を行う。

30

**【1825】**

ステップS2105では、サブ制御装置262のCPU551は、第1図柄変動の保留個数表示更新処理を行う。具体的には、この保留個数表示更新処理は、第1図柄表示装置40の保留ランプ40cに対応した表示を第3図柄表示装置42でも行うための処理である。

**【1826】**

ステップS2106では、サブ制御装置262のCPU551は、枠ボタン入力監視・演出処理を行う。具体的には、この枠ボタン入力監視・演出処理は、遊技者が押下可能な枠ボタン（例えば、図1に示した上選択ボタン71，下選択ボタン72，枠ボタン80など）を備えたパチンコ機において、枠ボタンの押下による機種別の演出を行うためのものである。したがって、このような枠ボタンを備えないパチンコ機においては、本処理は不要である。

40

**【1827】**

ステップS2107では、サブ制御装置262のCPU551は、ランプ編集処理を行う。具体的には、第3図柄表示装置42での装飾図柄の変動パターン演出に対応（同期）した電飾部300でのランプ点灯パターンを編集する処理を行う。

**【1828】**

ステップS2108では、サブ制御装置262のCPU551は、音編集・出力処理を行う。具体的には、第3図柄表示装置42での装飾図柄の変動パターン演出に対応（同期

50

)した音を鳴らす(音声、音楽、効果音などを音声出力する)処理を行う。

【1829】

ステップS2109では、サブ制御装置262のCPU551は、演出実行管理処理を行う。具体的には、ランプと音声と液晶演出(第3図柄表示装置42での装飾図柄の変動パターン演出)とを同期させる時間管理等を行う。

【1830】

この液晶演出(例えば大当たり/外れスーパーリーチA~Eのリーチ表示演出)を、後述する遊技盤30内の動作可能な電飾部を可動役物として動作させる演出と同期させる場合は、表示用変動パターン指定コマンドに相当する役物動作パターン指定コマンドがセットされ、可動役物を動作させる駆動制御部に送信される。

10

【1831】

ステップS2110では、サブ制御装置262のCPU551は、第3図柄表示装置42で行うべき装飾図柄の変動パターンおよび音声ランプの演出を決定するための乱数の値を更新する処理を行う。具体的には、この乱数は例えば「0」~「32767」の値をとるものであって、上限値「37268」に達すると「0」に戻るものが挙げられる。

【1832】

ステップS2111では、サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261からコマンドを受信した場合に、各コマンドに対応した処理を行う。

【1833】

具体的には、サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261からの変動パターン指定コマンドを受信した場合に、この変動パターン指定コマンドをコマンド変換した表示コマンドを表示制御装置45に送信する。なお、変動パターン指定コマンドをそのままルー出力するようにしてもよい。また、サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261からの装飾図柄指定コマンドを受信した場合に、この装飾図柄指定コマンドをコマンド変換した停止表示コマンドを表示制御装置45に送信する。また、装飾図柄指定コマンドのコマンド変換において、停止表示コマンド以外に予告コマンドが生成された場合には予告コマンドも表示制御装置45に送信する。この予告コマンドとしては、予告としての例えば魚群の出現の有無が挙げられる。また、サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261からの全停止コマンド(確定コマンド)を受信した場合に、この全停止コマンドをそのまま表示制御装置45に送信する。

20

30

【1834】

また、サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261からの変動パターン指定コマンドを受信した場合に、この変動パターン指定コマンドをコマンド変換したランプ点灯コマンドを、電飾部300を制御する電飾制御装置に送信する。また、この変動パターン指定コマンドをコマンド変換した音声出力コマンドを、音出力部24を制御する音出力制御装置46に送信する。

【1835】

ステップS2112では、サブ制御装置262のCPU551は、表示制御装置45などにコマンドを出力するコマンド出力処理を行う。サブ制御装置262のCPU551は、例えば、前述の表示コマンドや停止表示コマンドなど各種のコマンドを表示制御装置45に送信する。

40

【1836】

ステップS2113では、サブ制御装置262のCPU551は、サブ制御装置262のRAMが破壊されているか否かを判別する。RAM破壊されていなければステップS1401に戻り、破壊されていれば無限ループに入る。

【1837】

ここで、サブ制御装置262による図33に示したステップS2104の客待演出処理について、図34を用いて説明する。図34は、サブ制御装置262による客待演出処理を示すフローチャートである。

【1838】

50

ステップS 2 2 2 1では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、電源投入から30秒以上経過したか否かを判断する。30秒経過した場合はステップS 2 2 2 2に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップS 2 2 2 2では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、第3図柄表示装置4 2に通常画面を表示させるためのコマンドをセットしてステップS 2 2 2 3に進む。ステップS 2 2 2 3では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、通常画面表示フラグを1にする。

【1 8 3 9】

ステップS 2 2 2 4では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、発射操作コマンドを受信したか否かを判断する。受信していない場合はステップS 2 2 2 5に進み、受信した場合はステップS 2 2 2 9に進む。

【1 8 4 0】

ステップS 2 2 2 5では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、通常画面を表示してから待機時間（例えば60秒）を経過したか否かを判定する。60秒を経過した場合はステップS 2 2 2 6に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップS 2 2 2 6では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、第3図柄表示装置4 2にデモ画面を表示させるためのデモ画面表示コマンドをセットして、ステップS 2 2 2 7, S 2 2 2 8に進む。

【1 8 4 1】

サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、ステップS 2 2 2 7にてデモ画面表示フラグを1にするとともに、ステップS 2 2 2 8にて通常画面表示フラグを0にして、本処理を終了する。

【1 8 4 2】

上述したステップS 2 2 2 9では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、デモ画面表示フラグが1であるか否かを判断する。1であればステップS 2 2 3 0に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS 2 2 3 0では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、第3図柄表示装置4 2に通常画面を表示させるための通常画面表示コマンドをセットして、ステップS 2 2 3 1, S 2 2 3 2に進む。

【1 8 4 3】

サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、ステップS 2 2 3 1にて通常画面表示フラグを1にするとともに、ステップS 2 2 3 2にてデモ画面表示フラグを0にして本処理を終了する。

【1 8 4 4】

ここで、サブ制御装置2 6 2による図3 3に示したステップS 2 1 0 6の枠ボタン入力監視・演出処理について、図3 5を用いて説明する。図3 5は、サブ制御装置2 6 2による枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【1 8 4 5】

サブ制御装置2 6 2は、図3 5に示すように、枠ボタン入力監視・演出処理を行う。具体的には、まず、ステップS 2 3 0 1では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、決定ボタン入力監視・演出処理を行う。具体的には、表示画面4 2 aにおいて遊技者が決定ボタン8 1を操作して所定の演出実行を指示することが要求される場合に、遊技者による決定ボタン8 1の押下操作に応じて、所定の演出実行が指示されることが表示される。例えば、決定ボタン8 1の押下を要求する場合に、決定ボタン8 1に相当する画像と「押せ！」の文字画像が表示される。なお、所定の演出実行を指示するための後述する特定の操作条件は、決定ボタン8 1の押下に限らず、遊技球発射ハンドル1 8の操作であってもよい。例えば、大当たりラウンド中でなければ特図1用始動入賞装置3 3 aに3球入球（入球検出）させるという条件や、特図2用始動入賞装置3 3 bに10球入球させるという条件や、大当たりラウンド中であれば大入賞口3 2 aに遊技球を10球入球させるという条件である。遊技球発射ハンドル1 8の操作を要求する「打て！」の文字画像の表示と、そのように遊技球発射ハンドル1 8が操作されたことに応じて、所定の演出実行が指示されるものであってもよい。

【1 8 4 6】

10

20

30

40

50

ステップS 2 3 0 2では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、選択ボタン入力監視・演出処理を行い、本処理を終了する。具体的には、表示画面4 2 aにおいて遊技者が選択ボタン8 2, 8 3を操作して所定の選択を指示することが要求される場合に、遊技者による選択ボタン8 2, 8 3の選択操作に応じて、所定の選択が行われることを表示する。例えば、選択ボタン8 2, 8 3の押下を要求する場合に、選択ボタン8 2, 8 3を押下することを促す選択対象となる画像（例えば複数のキャラクタ画像）と「キャラクタを選択して下さい」のような文字画像が表示される。

【1 8 4 7】

次に、上述した決定ボタン入力監視・演出処理の詳細を説明する。図3 6は、決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

10

【1 8 4 8】

ステップS 2 3 1 1では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、決定ボタン8 1の入力を監視している。ステップS 2 3 1 2では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、決定ボタン8 1の押下が検出された場合はステップS 2 3 1 2 Aに進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップS 2 3 1 2 Aでは、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、決定ボタン8 1の押下の検出が有効であるか否かを判断する。例えば、通常画面表示中、デモ画面表示中、図柄の高速変動表示中などのタイミングで決定ボタン8 1の押下が検出されたことや、決定ボタン8 1の押下が例えば2 0 m s e cの期間検出されたなどの押下有効条件が成立した場合、押下の検出が有効であると判断される。ステップS 2 3 1 2 Bでは、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、決定ボタン8 1の押下の検出が有効であったことを示す押下検出有効フラグをONする。この決定ボタン8 1の押下検出有効フラグがONになることによって、通常画面表示中、デモ画面表示中、図柄の高速変動表示中、などのタイミングで、選択ボタンを用いた音量の変更に関する音量変更情報の受け付けが可能となる変更可能状態（音量変更可能状態）を確立する。サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、この音量変更可能状態において音量の変更の受け付けを実行可能とする変更受付実行手段としての機能を有する。その後、ステップS 2 3 1 3以下の判別ステップに進み、ステップS 2 3 1 2 Aにおいて検出が有効でない場合は本処理を終了する。

20

【1 8 4 9】

サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、通常画面表示フラグが1であるか否か（ステップS 2 3 1 3）、デモ画面表示フラグが1であるか否か（ステップS 2 3 1 4）、高速変動中フラグが1であるか否か（ステップS 2 3 1 5）、大当たりオープニングフラグが1であるか否か（ステップS 2 3 1 6）、大当たりエンディングフラグが1であるか否かを判断し、いずれも1でない場合はステップS 2 3 2 1に進む。

30

【1 8 5 0】

ステップS 2 3 2 1では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、ボタン示唆演出フラグが1であるか否かを判断する。ボタン示唆演出フラグは、ボタン示唆演出において決定ボタン8 1の押下を要求する画像が表示されている期間は1にされ、当該期間が終わる（決定ボタン8 1の押下要求が終わる）ことによって0にされる。ボタン示唆演出フラグが1である場合は、ステップS 2 3 2 2に進む。そうでない場合は本処理を終了する。ステップS 2 3 2 2では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、決定ボタン8 1の押下要求画像の表示期間中に決定ボタン8 1が押下されたと判断して、ボタン示唆演出実行コマンドをセットして、本処理を終了する。

40

【1 8 5 1】

ステップS 2 3 1 3に戻る。ステップS 2 3 1 3からステップS 2 3 1 8までの判別ステップでは、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、音量変更操作を実行できるタイミングであるか否かを判別している。

【1 8 5 2】

具体的には、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、ステップS 2 3 1 3にて通常画面表示フラグが1（通常画面が表示中）であるか、ステップS 2 3 1 4にてデモ画面表示フラグが1（デモ画面が表示中）であるか、ステップS 2 3 1 5にて高速変動中フラグが1

50

(主装飾図柄 S Z が高速変動中)である場合は、ステップ S 2 3 2 0 に進む。ステップ S 2 3 2 0 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、特定操作画面を表示させるための表示用特定操作画面表示コマンドをセットする。特定操作画面とは、音出力部 2 4 から出力される音声の音量を操作するための画面である。

【 1 8 5 3 】

また、ステップ S 2 3 1 6 にて大当たりオープニングフラグが 1 (オープニング演出中)である場合は、ステップ S 2 3 1 7 に進む。ステップ S 2 3 1 7 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、オープニング演出中に特定操作画面を表示できるタイミングになったか否かを判断するために、オープニング演出の開始から 5 秒を経過したか否かを判断する。5 秒を経過した場合は、ステップ S 2 3 2 0 に進み、そうでない場合はステップ S 2 3 1 8 に進む。

10

【 1 8 5 4 】

また、ステップ S 2 3 1 8 にて大当たりエンディングフラグが 1 (エンディング演出中)である場合は、ステップ S 2 3 1 9 に進む。ステップ S 2 3 1 9 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、エンディング演出中に特定操作画面 (例えば音量操作画面) を表示できなくなるタイミングになったか否かを判断するために、エンディング演出の終了前 3 秒を経過したか否かを判断する。エンディング演出の終了前 3 秒を経過していない場合は、上述したステップ S 2 3 2 0 に進み、表示用特定操作画面表示コマンドをセットする。そうでない場合は上述したステップ S 2 3 2 1 に進むが、否の判定となるため、そのまま本処理が終了される。

20

【 1 8 5 5 】

次に、上述した選択ボタン入力監視・演出処理の詳細を説明する。図 3 7 は、選択ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【 1 8 5 6 】

ステップ S 2 3 3 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、選択ボタン 8 2 , 8 3 の入力を監視している。ステップ S 2 3 3 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、選択ボタン 8 2 , 8 3 の押下が検出されたか否かを判断する。押下が検出された場合はステップ S 2 3 3 3 のステップに進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【 1 8 5 7 】

ステップ S 2 3 3 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に特定操作画面が表示されているか否かを判断する。表示されている場合はステップ S 2 3 3 4 に進み、そうでなければステップ S 2 3 3 5 に進む。ステップ S 2 3 3 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、特定操作画面において選択操作の結果を反映させる選択操作コマンドをセットする。具体的には、音量のレベルが増減される。

30

【 1 8 5 8 】

ステップ S 2 3 3 5 では、第 3 図柄表示装置 4 2 にボタン示唆演出選択画面が表示されているか否かを判断する。表示されている場合は、ステップ S 2 3 3 4 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップ S 2 3 3 4 では、上述と同様に、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、ボタン示唆演出操作画面において選択操作の結果を反映させる選択操作コマンドをセットする。具体的には、選択肢 (図 1 4 を用いて上述したプレイヤー P Y の選択など) が示された示唆演出画面においていずれかの選択肢が選ばれる。以上で本処理を終了する。

40

【 1 8 5 9 】

次に、サブ制御装置 2 6 2 による図 3 3 に示したステップ S 2 1 0 8 の音編集・出力管理処理について図 3 8 を用いて説明する。図 3 8 は、サブ制御装置 2 6 2 による音編集・出力管理処理を示すフローチャートである。

【 1 8 6 0 】

ステップ S 2 3 4 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、主制御装置 2 6 1 からコマンドを受信したか否かを判断する。コマンドを受信した場合は、ステップ S 2 3 4 2 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップ S 2 3 4 2 では、サブ制御装置

50

262のCPU551は、受信したコマンドが変動パターンコマンドであるか否かを判断する。変動パターンコマンドであればステップS2343に進み、そうでなければステップS2347に進む。なお、音編集の必要があるコマンドであれば、変動パターンコマンド以外のコマンド、例えば大当たりラウンドの開始時のオープニングコマンド等であってもよい。

【1861】

ステップS2343では、サブ制御装置262のCPU551は、変動パターンコマンドによって実行される変動表示演出において出力する演出音を設定するための演出音設定処理を行い、ステップS2344に進む。演出音設定処理によって演出音の種類が設定される。ステップS2344では、サブ制御装置262のCPU551は、現在の音量を読み込むための音量変更操作読込処理を行い、ステップS2345に進む。演出の音量は、遊技者に操作によって変更可能であるので、音量変更操作によって設定された現在の音量が読み込まれる。もちろん、遊技者が音量変更操作を行っていない場合は現在の音量のままよいので、遊技者が音量変更操作を行ったという変更操作条件が成立している場合に音量変更操作読込処理を行い、変更操作条件が成立していない場合は音量変更操作読込処理を飛ばすようにしてもよい。ステップS2345では、サブ制御装置262のCPU551は、読み込まれた現在の音量に基づき演出音の音量設定を行い、ステップS2346に進む。ステップS2346では、サブ制御装置262のCPU551は、設定された演出音と音量でスピーカーを駆動する音主力処理を行い、本処理を終了する。

【1862】

ステップS2347からステップS2352までは上述した変動パターンコマンド等に基づいて設定される演出音以外の演出音を設定する処理である。ステップS2347では、サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261から右打ちエラーコマンド（上述したステップS588参照）を受信したか否かを判断する。右打ちエラーコマンドを受信した場合は、ステップS2348に進み、そうでない場合はステップS2351へ進む。ステップS2348では、サブ制御装置262のCPU551は、遊技者に異なる態様で識別させる態様識別情報としての右打ちエラー報知音を設定する右打ちエラー報知音設定処理を行い、ステップS2349へ進む。右打ちエラー報知音設定処理によって右打ちエラー報知音の種類が設定される。右打ちエラー報知音の種類は、例えば「左に戻して下さい。」や「左に戻して下さい。左打ちは禁止されています。」というようなメッセージ音である。右打ちエラーコマンドを受信した回数に応じて右打ちエラー報知音の種類を分けることができる。なお、エラー報知音は、右打ち遊技中に左打ちを行った場合の「右狙って下さい」のような左打ちエラー報知音や、遊技者が遊技機本体に衝撃を与えるなど不正を検知して遊技エラーコマンドを発生させ、これを受信した場合に出力される遊技エラー報知音など複数種類あってもよい。

【1863】

ステップS2349では、サブ制御装置262のCPU551は、ステップS2344と同様に、設定音量を読み込み、ステップS2350に進む。音量は、変動表示演出の開始後に変更される場合もあるので、右打ちエラー報知を実行する時点での設定音量が読み込まれる。ステップS2350では、設定音量を反映させることが不可能な設定発生不能条件（言い換えれば、遊技者が操作を行っていても設定音量を変更できる無変更操作条件）が成立した場合の処理であって、サブ制御装置262のCPU551は、設定音量よりも例えば1つレベルが高い音量を設定して、上述したステップS2346の音出力処理へ進む。もちろん、1以上の高いレベルで音量を上げる、あるいは遊技者が変更可能な音量設定には含まれない程の高いレベルまで音量を上げる方が、エラー音が演出音とは異なる態様の音であることを遊技者に容易に識別させることができる。これにより、右打ちエラー報知時に実行されている変動表示演出の演出音よりも大きい音量で右打ちエラー報知を行うことができる。

【1864】

ステップS2351では、サブ制御装置262のCPU551は、右打ちエラー解消コ

マンドを受信したか否かを判断する。右打ちエラー解消コマンド（上述したステップ S 5 9 3 参照）を受信していれば、遊技者は低確率状態において右打ちを止めていると判断されているので、ステップ S 2 3 5 2 へ進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 2 3 5 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、右打ちエラー報知を終了するため、右打ちエラー報知音停止処理を行い、本処理を終了する。

【 1 8 6 5 】

次に、サブ制御装置 2 6 2 による図 3 3 に示したステップ S 2 1 0 9 の演出実行管理処理について図 3 9 を用いて説明する。

【 1 8 6 6 】

ステップ S 2 4 0 1 において、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、先読み変動パターン指定コマンド受信時処理を行う。以下、先読み変動パターン指定コマンド受信時処理について説明する。図 4 0 は、サブ制御装置 2 6 2 による先読み変動パターン指定コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

10

【 1 8 6 7 】

ステップ S 2 4 1 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、先読み用変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。先読み用変動パターン指定コマンドを受信していればステップ S 2 4 1 2 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【 1 8 6 8 】

ステップ S 2 4 1 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、保留球格納エリア指定コマンドを受信したか否かを判定する。保留球格納エリア指定コマンドを受信していればステップ S 2 4 1 3 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

20

【 1 8 6 9 】

ステップ S 2 4 1 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、保留球格納エリア指定コマンドが指定する保留球格納エリアに、今回受信した先読み用変動パターン指定コマンドを格納する。サブ制御装置 2 6 2 の RAM 5 5 3 には、主制御装置 2 6 1 の RAM 5 0 3 に設けられた保留球格納エリア（実行エリアおよび第 1 ～ 第 4 保留エリア）に対応する保留球格納エリアが設けられている。サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、受信したコマンドを先読み用変動パターン指定コマンドが指定する第 1 ～ 第 4 保留エリアのいずれかに格納する。

【 1 8 7 0 】

ステップ S 2 4 1 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、保留表示パターン選択用テーブルを参照して今回受信した先読み用変動パターン指定コマンドに対応する保留表示パターンを決定する。ステップ S 2 4 1 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、決定された保留表示パターンを表示用保留表示コマンドに変換して、この表示用保留表示コマンドと上述した保留球格納エリア指定コマンドを表示制御装置 4 5 に出力できるように設定する。以上で本処理を終了する。

30

【 1 8 7 1 】

< 開閉モード（大当たり）表示設定処理 >

図 3 9 に示す演出管理実行処理に戻って、ステップ S 2 4 0 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、開閉モード（大当たり）表示設定処理を行う。この開閉モード（大当たり）表示設定処理について、図 4 1 を用いて以下に説明する。

40

【 1 8 7 2 】

ステップ S 2 4 3 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、オープニングコマンドを受信していればステップ S 2 4 3 2 に進み、そうでなければステップ S 2 4 3 4 に進む。

【 1 8 7 3 】

ステップ S 2 4 3 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、表示用オープニングコマンドをセットする。

【 1 8 7 4 】

ステップ S 2 4 3 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、エンディングコマン

50

ドを受信していればステップ S 2 4 3 5 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【 1 8 7 5 】

ステップ S 2 4 3 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、表示用エンディングコマンドをセットし、本処理を終了する。

【 1 8 7 6 】

< 変動表示態様設定処理 >

図 3 9 に示す演出管理実行処理に戻って、ステップ S 2 4 0 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、変動表示態様設定処理を行う。この変動表示態様設定処理について、図 4 2 を用いて以下に説明する。

【 1 8 7 7 】

ステップ S 2 4 7 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、変動パターン指定コマンドを受信していればステップ S 2 4 7 2 に進み、受信していなければステップ S 2 4 8 0 に進む。

【 1 8 7 8 】

ステップ S 2 4 7 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、RAM 5 5 3 に設けられた保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、保留球格納エリアの第 1 ~ 第 4 保留エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 保留エリア 実行エリア、第 2 保留エリア 第 1 保留エリア、第 3 保留エリア 第 2 保留エリア、第 4 保留エリア 第 3 保留エリアというように各エリア内のデータがシフトされる。

【 1 8 7 9 】

ステップ S 2 4 7 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、RAM 5 5 3 の実行エリアにシフトされた変動パターン指定コマンドに応じた装飾図柄変動を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させるための表示用変動パターン指定コマンドをセットして、ステップ S 2 4 7 4 に進む。表示用変動パターン指定コマンドは、例えば、大当たりノーマルリーチ A , B や大当たりスーパーリーチ A ~ E や前後外れノーマルリーチ A , B や前後外れスーパーリーチ A ~ D や前後以外外れノーマルリーチ A , B や前後以外外れスーパーリーチ A ~ D や完全外れ A ~ F といった変動パターンにて装飾図柄変動表示を実行するための表示用コマンドである。

【 1 8 8 0 】

ステップ S 2 4 7 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、変動パターン指定コマンドがボタン示唆演出有りのコマンドであるか否かを判断する。具体的には、変動パターン指定コマンドは、変動種別カウンタ CS 2 の値と主装飾図柄変動パターン選択用テーブルとを用いてボタン示唆演出の有無が定められている。ボタン示唆演出がある場合はステップ S 2 4 7 5 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【 1 8 8 1 】

ステップ S 2 4 7 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 にボタン示唆演出を表示させるための表示用ボタン示唆演出指定コマンドを設定し、ステップ S 2 4 7 6 に進む。ステップ S 2 4 7 6 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、ボタン示唆演出フラグを 1 に設定する。

【 1 8 8 2 】

ステップ S 2 4 7 7 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、装飾図柄指定コマンドを受信しているか否かを判定する。装飾図柄指定コマンドを受信していればステップ S 2 4 7 8 に進み、そうでなければ本処理を終了する。なお、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、装飾図柄指定コマンドを受信しているか否かを判定する替わりに、受信した変動パターン指定コマンドに応じた変動時間の終了タイミングになっているか否かを判定してもよい。この場合、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、変動パターン指定コマンドを受信した場合に、そのコマンドから変動時間を読み出して、タイマーによって変動時間を計測して、変動時間の終了タイミングを把握する。

【 1 8 8 3 】

10

20

30

40

50

ステップS 2 4 7 8では、サブ制御装置 2 6 2のCPU 5 5 1は、第3図柄表示装置 4 2に表示されている装飾図柄の変動表示を停止(確定)させるための停止表示コマンド(確定コマンド)をセットし、本処理を終了する。

【1884】

<変動表示態様設定処理>

図39に示す演出管理実行処理に戻って、ステップS 2 4 0 4では、サブ制御装置 2 6 2のCPU 5 5 1は、次回遊技状態表示態様設定処理を行う。この次回遊技状態表示態様設定処理について、図43を用いて以下に説明する。

【1885】

ステップS 2 4 9 1では、サブ制御装置 2 6 2のCPU 5 5 1は、高確率・サポート状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップS 2 4 9 2に進み、そうでない場合はステップS 2 4 9 3に進む。

【1886】

ステップS 2 4 9 2では、サブ制御装置 2 6 2のCPU 5 5 1は、第3図柄表示装置 4 2に高確率・サポート状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用高確率・サポート状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。

【1887】

ステップS 2 4 9 3では、サブ制御装置 2 6 2のCPU 5 5 1は、低確率・サポート状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップS 2 4 9 4に進み、そうでない場合はステップS 2 4 9 5に進む。

【1888】

ステップS 2 4 9 4では、サブ制御装置 2 6 2のCPU 5 5 1は、第3図柄表示装置 4 2に低確率・サポート状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用低確率・サポート状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。

【1889】

ステップS 2 4 9 5では、サブ制御装置 2 6 2のCPU 5 5 1は、低確率状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。低確率状態移行コマンド受信している場合は、ステップS 2 4 9 6に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【1890】

ステップS 2 4 9 6では、サブ制御装置 2 6 2のCPU 5 5 1は、第3図柄表示装置 4 2に低確率状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用低確率状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。

【1891】

<右打ちエラー報知表示態様設定処理>

図39に示す演出管理実行処理に戻って、ステップS 2 4 0 5では、サブ制御装置 2 6 2のCPU 5 5 1は、右打ちエラー報知表示態様設定処理を行う。この右打ちエラー報知表示態様設定処理について、図44を用いて以下に説明する。図44は、サブ制御装置 2 6 2による右打ちエラー報知表示態様設定処理を示すフローチャートである。

【1892】

ステップS 2 5 0 1では、サブ制御装置 2 6 2のCPU 5 5 1は、右打ちエラーコマンドを受信したか否かを判断する。右打ちエラーフラグを受信した場合はステップS 2 5 0 2に進み、そうでない場合は、ステップS 2 5 0 4に進む。ステップS 2 4 0 2では、サブ制御装置 2 6 2のCPU 5 5 1は、右打ちエラー報知の表示態様を決定し、ステップS 2 5 0 3に進む。すなわち、右打ちエラー報知の表示内容、表示優先度を読み出す。右打ちエラー報知の表示内容は、上述した右打ちエラー報知音に対応する例えば「左に戻して下さい。」や「左に戻して下さい。左打ちは禁止されています。」というようなメッセージ表示である。右打ちエラー報知の表示優先度は、最も高く設定されているため、右打ちエラー報知は、第3図柄表示装置 4 2の表示画面 4 2 aの最前面に表示される。

【1893】

ステップS 2 5 0 3では、サブ制御装置 2 6 2のCPU 5 5 1は、第3図柄表示装置 4

10

20

30

40

50

2に右打ちエラー報知を表示させるための表示用右打ちエラー表示コマンドを設定し、本処理を終了する。

【1894】

ステップS2504およびステップS2505は、右打ちエラー報知の表示を終了するための処理である。ステップS2504では、サブ制御装置262のCPU551は、右打ちエラー解消コマンドを受信しているか否かを判断する。右打ちエラー解消コマンドを受信していたらステップS2505に進み、そうでなければ本処理を終了する。右打ちエラー解消コマンドを受信するタイミングは、一の変動表示の変動時間中である場合もあるが、遊技者が一の変動表示の変動時間内で右打ちを止めない場合は、次の変動表示の変動時間にまたがって場合もある。ステップS2505では、サブ制御装置262のCPU551は、右打ちエラー報知の表示を終了するために、右打ちエラー表示を停止し、本処理を終了する。

10

【1895】

次に、表示制御装置45の通常処理及び表示モード等の切り替え処理について、図45及び図46を用いて説明する。図45は表示制御装置の通常処理を示すフローチャートである。図46は表示制御装置による表示モード等の切り替え処理を示すフローチャートである。

【1896】

図45に示すように、ステップS3001では、表示制御装置45のCPU521は、サブ制御装置262から送信されてきた各種コマンドを入力処理するコマンド入力処理を行い、ステップS3002に進む。この各種コマンドとしては、例えば、表示コマンド、停止表示コマンド、表示用オープニングコマンド、表示用エンディングコマンド、デモ開始コマンド、図柄列変動開始コマンドなどが挙げられる。

20

【1897】

ステップS3002では、表示制御装置45のCPU521は、表示モード等(図柄列変動、大当たりオープニング、大当たりエンディング等の表示)の切り替え処理を行い、ステップS3003に進む。ここで、この表示モード等の切り替え処理について図46を用いて説明する。

【1898】

図46に示すように、ステップS3101では、表示制御装置45のCPU521は、通常画面表示コマンドを受信しているか否かを判定する。通常画面表示コマンドを受信していればステップS3102に進み、そうでなければステップS3103に進む。表示コマンドは、サブ制御装置262から送信されるコマンドであって、パチンコ機への電源投入に伴い第3図柄表示装置42への通常画面の表示を許可するためのコマンドや、大当たりラウンド終了後における第3図柄表示装置42の表示モードを、通常画面を表示する通常モードに戻すためのコマンドである。

30

【1899】

ステップS3102では、表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42に通常画面を表示する。通常画面は、図9に示すように、通常背景画像の手前側に主装飾図柄S2や副装飾図柄F2が大当たり組合せを構成しない態様で停止表示される画面である。通常背景画像は、表示制御装置45のビデオRAM524に記憶されている。

40

【1900】

ステップS3103では、表示制御装置45のCPU521は、デモ画面表示コマンドを受信しているか否かを判定する。デモ画面表示コマンドを受信していればステップS3104に進み、そうでなければステップS3105に進む。デモ画面表示コマンドは、サブ制御装置262から受信されるコマンドであって、遊技者が遊技球を発射しない状態で所定時間が経過する場合に通常画面からデモ画面への切り替えを指示するためのコマンドである。

【1901】

ステップS3104では、表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42

50

にデモ画面を表示する。デモ画面は、遊技の方法や遊技の特徴を紹介する画像であって、表示制御装置45のビデオRAM524に記憶されている。

【1902】

ステップS3105では、表示制御装置45のCPU521は、表示用変動パターン指定コマンドを受信しているか否かを判定する。表示用変動パターン指定コマンドを受信していれば、ステップS3106に進み、そうでなければステップS3107に進む。

【1903】

ステップS3106では、表示制御装置45のCPU521は、図9に示す3つの装飾図柄列L, M, Rの主装飾図柄SZ及び副装飾図柄FZの変動を開始し、最終的に停止表示する変動表示を行うように第3図柄表示装置42を表示制御する。具体的には、主装飾図柄SZ及び副装飾図柄FZの変動表示制御は、後述するステップS3003～ステップS3007を実行する制御である。このステップS3106にて実行される図柄列変動表示処理については後述する。

10

【1904】

ステップS3107では、表示制御装置45のCPU521は、上述したステップS320で設定された表示用特定操作画面表示コマンドを受信したか否かを判定する。表示用特定操作画面表示コマンドを受信していれば、ステップS3108に進み、そうでなければステップS3109に進む。

【1905】

ステップS3108では、表示制御装置のCPU521は、後述する特定操作画面表示処理を行う。

20

【1906】

ステップS3109では、表示制御装置45のCPU521は、表示用オープニングコマンドを受信しているか否かを判断する。表示用オープニングコマンドを受信していれば、ステップS3110に進み、そうでなければステップS3111に進む。

【1907】

ステップS3110では、表示制御装置45のCPU521は、大当たりオープニング画像の表示を開始するように第3図柄表示装置42を表示制御する。大当たりオープニング画像は、装飾図柄変動表示が大当たり組合せで確定した後に表示される画像であって、大当たり当選を祝福するような画像である。また、表示制御装置45のCPU521は、大当たりオープニングの表示が終われば、続けて大当たりラウンド画像の表示を開始する。大当たりラウンド画像は、大当たりラウンド中に表示される画像であって、例えば、大当たりラウンド中にのみ見ることができる特典画像である。大当たりオープニング画像や大当たりラウンド画像は、表示制御装置45のビデオRAM524に記憶されている。このステップS3110にて実行される大当たりオープニング・ラウンド表示処理については後述する。

30

【1908】

ステップS3111では、表示制御装置45のCPU521は、表示用エンディングコマンドを受信しているか否かを判断する。表示用エンディングコマンドを受信していれば、ステップS3112に進み、そうでなければステップS3113に進む。ステップS3112では、表示制御装置45のCPU521は、大当たりエンディング画像の表示を開始するように第3図柄表示装置42を表示制御する。大当たりエンディング画像は、表示制御装置45のビデオRAMに記憶されている。このステップS3112にて実行される大当たりエンディング表示処理については後述する。

40

【1909】

ステップS3113では、表示制御装置45のCPU521は、表示用高確率・サポート状態移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用高確率・サポート状態移行コマンドを受信していればステップS3114に進み、そうでなければステップS3115に進む。

【1910】

50

ステップ S 3 1 1 4 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、後述する高確率・サポート状態移行表示処理を実行する。

【 1 9 1 1 】

ステップ S 3 1 1 5 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、表示用低確率・サポート状態移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用低確率・サポート状態移行コマンドを受信していればステップ S 3 1 1 6 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【 1 9 1 2 】

ステップ S 3 1 1 6 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、後述する表示用低確率・サポート状態移行処理を実行する。以上で本処理を終了する。

10

【 1 9 1 3 】

図 4 5 に戻って、ステップ S 3 0 0 3 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、停止図柄を決定し、ステップ S 3 0 0 4 に進む。具体的には、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、サブ制御装置 2 6 2 から受信される表示用変動パターン指定コマンドによって決められた選択可能な停止図柄群の中から所定の停止図柄を決定する。大当たり変動パターンであれば、奇数図柄または偶数図柄の中から所定の停止図柄が決定される。外れ変動パターンであれば、前後外れ図柄、前後以外外れ図柄、完全外れの中から所定の停止図柄が決定される。

【 1 9 1 4 】

ステップ S 3 0 0 4 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される装飾図柄の変動表示態様の決定を行い、ステップ S 3 0 0 5 に進む。

20

【 1 9 1 5 】

具体的には、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、サブ制御装置 2 6 2 から受信される表示用変動パターン指定コマンドによって示された変動パターンに対応する装飾図柄の変動表示態様を決定する。例えば、コマンドが大当たりノーマルリーチ A を示す場合は大当たりノーマルリーチ A に対応する変動表示態様が決定される。上述した各変動表示態様は、表示制御装置 4 5 のプログラム ROM に記憶されている。

【 1 9 1 6 】

ステップ S 3 0 0 5 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、補助演出（遊技者に提供表示するメッセージなどの示唆画像の表示態様）の決定を行い、ステップ S 3 0 0 6 に進む。示唆画像は、第 3 図柄表示装置 4 2 で実行される図柄変動表示が大当たり組合せとなる可能性を示唆する画像である。

30

【 1 9 1 7 】

ステップ S 3 0 0 6 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画像制御を行う。

【 1 9 1 8 】

具体的には、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に図柄変動表示画像を表示する場合であれば、ステップ S 3 0 0 4 にて決められた変動表示態様に従って各装飾図柄列 L, M, R における主装飾図柄 S Z 及び副装飾図柄 F Z の図柄変動表示を、ステップ S 3 0 0 3 にて決められた停止図柄に従って最終的に停止表示する変動表示を行うように第 3 図柄表示装置 4 2 を表示制御する。

40

【 1 9 1 9 】

表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に大当たりラウンド画像を表示する表示画像制御も行う。大当たりラウンド画像であれば、大当たりラウンド中に表示される特典画像とともに現在のラウンド数を示す画像などが表示される。また、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される常駐画像があれば、常駐画像を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示する表示画像制御も行う。

【 1 9 2 0 】

ステップ S 3 0 0 7 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 において保留表示を実行する保留表示制御を行う。

50

## 【 1 9 2 1 】

具体的には、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、サブ制御装置 2 6 2 から受信した表示用保留表示コマンドに対応する処理を実行する。表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、サブ制御装置 2 6 2 から受信した表示用保留表示コマンドすると、受信した表示用保留表示コマンドによって示される保留表示パターンに対応する保留表示実行プログラムをプログラム ROM 5 5 2 から読み出して実行する。保留表示実行プログラムは、第 1 ~ 第 4 保留表示エリアでの保留表示の実行パターンと、当該保留表示エリアでの保留表示の実行パターンとが予め定められている。

## 【 1 9 2 2 】

また、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、装飾図柄変動表示の実行を終えるごとに、保留表示エリアに表示される保留表示をシフトする処理を行う。具体的には、装飾図柄変動表示の実行が終われば実行表示エリアの保留表示を消去して、第 1 保留表示エリア 実行表示エリア、第 2 保留表示エリア 第 1 保留表示エリア、第 3 保留表示エリア 第 2 保留表示エリア、第 4 保留表示エリア 第 3 保留表示エリアというように保留表示をシフトする。保留球数が 0 の場合は、実行表示エリアに保留表示が行われる。

10

## 【 1 9 2 3 】

ステップ S 3 0 0 8 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 にて音量変更のような特定操作を実行可能な期間を報知する特定操作期間報知処理を実行する。特定操作期間報知処理については後述する。

## 【 1 9 2 4 】

ステップ S 3 0 0 9 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 にて遊技者に右打ち操作を実行させるための右打ち報知処理を実行する。右打ち報知処理については後述する。

20

## 【 1 9 2 5 】

ステップ S 3 0 1 0 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 にて次の遊技状態が近付いている状況であることを報知する次遊技状態近接状況報知処理を実行する。次遊技状態近接状況報知処理については後述する。

## 【 1 9 2 6 】

ステップ S 3 0 1 1 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、デモ表示などのその他の処理を行う。

30

## 【 1 9 2 7 】

ステップ S 3 0 1 2 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、通常処理開始時から 1 m s 以上経過したか否かを判別する。1 m s 以上経過していれば、ステップ S 3 0 0 1 に戻り、経過していなければステップ S 3 0 0 8 に戻る。

## 【 1 9 2 8 】

次に、ステップ S 3 1 0 6 にて上述した図柄列変動処理について図 4 7 を用いて説明する。図 4 7 は、図柄列変動処理を示すフローチャートである。

## 【 1 9 2 9 】

ステップ S 3 2 0 1 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 にて右、中、左の主装飾図柄 S z の高速変動を所定時間表示させる。ステップ S 3 2 0 2 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、高速変動中であることを示す高速変動中フラグを 1 に設定する。高速変動中フラグは RAM 5 2 3 に設定される。

40

## 【 1 9 3 0 】

ステップ S 3 2 0 3 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、実行中の変動表示がリーチを含むものか否かを判断する。具体的には、受信した表示用変動パターン指定コマンドに基づき判断される。リーチを有る場合はステップ S 3 2 0 4 に進み、リーチが無い場合はステップ S 3 2 1 1 に進む。

## 【 1 9 3 1 】

ステップ S 3 2 0 4 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、リーチタイミングか否かを判断する。リーチタイミングであればステップ S 3 2 0 5 に進み、そうでなければス

50

ステップ S 3 2 0 8 に進む。ステップ S 3 2 0 5 では、左右の主装飾図柄 S z を所定のリーチ組み合わせで停止させ、真ん中の主装飾図柄 S z を変動させ続ける。高速変動はこのリーチ表示時に終わったので、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、ステップ S 3 2 0 6 にて、高速変動中フラグを 0 に設定するとともに、ステップ S 3 2 0 7 にて、リーチ変動中であることを示すリーチ変動中フラグを 1 に設定する。

【 1 9 3 2 】

ステップ S 3 2 0 8 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、停止表示コマンドを受信したか否かを判断する。停止表示コマンドを受信していればステップ S 3 2 0 9 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 3 2 0 9 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、リーチ変動中の主装飾図柄 S z を停止させて、右、中、左の主装飾図柄 S z を所定の組み合わせで停止させる。この時点で再び変動させる演出などなければ、停止図柄が確定される。これにより、ステップ S 3 2 1 0 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、リーチ変動中フラグを 0 に設定する。

10

【 1 9 3 3 】

ステップ S 3 2 1 1 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、非リーチの変動表示において、停止表示コマンドを受信したか否かを判断する。停止表示コマンドを受信していればステップ S 3 2 1 2 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 3 2 1 2 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、右、中、左の主装飾図柄 S z を所定の組み合わせで停止させる。この時点で再び変動させる演出などなければ、停止図柄が確定される。これにより、ステップ S 3 2 1 3 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、高速変動中フラグを 0 に設定する。以上で本処理を終了する。

20

【 1 9 3 4 】

次に、上述したステップ S 3 1 0 8 に示す特定操作画面表示処理について図 4 8 を用いて説明する。図 4 8 は、特定操作画面表示処理を示すフローチャートである。

【 1 9 3 5 】

ステップ S 3 2 2 1 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、上述したステップ S 3 1 0 7 にて表示用特定操作画面表示コマンドを受信したことに基づき、第 3 図柄表示装置 4 2 に特定操作画面を表示する。特定操作画面は、遊技者が選択ボタン 8 2 , 8 3 を操作して音量を上げたり下げたりする画面である。

【 1 9 3 6 】

ステップ S 3 2 2 2 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、遊技者が選択ボタン 8 2 , 8 3 を押下したことに基づく選択操作コマンドを受信したか否かを判断する。選択操作コマンドを受信した場合はステップ S 3 2 2 3 に進み、そうでない場合はステップ S 3 2 2 4 に進む。ステップ S 3 2 2 3 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、選択ボタン 8 2 , 8 3 いずれが操作されたかに応じて、第 3 図柄表示装置 4 2 にて音量を変更する表示を行う。

30

【 1 9 3 7 】

ステップ S 3 2 2 4 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、遊技者が決定ボタン 8 1 を押下したことに基づく決定コマンドを受信したか否かを判断する。決定コマンドを受信した場合はステップ S 3 2 2 5 に進み、そうでない場合はステップ S 3 2 2 6 に進む。ステップ S 3 2 2 5 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、特定操作画面の表示を消去する。すなわち、特定操作画面の表示中に選択ボタン 8 2 , 8 3 を押下せずに決定ボタン 8 1 が押下された場合は、特定操作画面の表示が終了される。

40

【 1 9 3 8 】

ステップ S 3 2 2 6 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、特定操作画面の表示開始から 3 0 秒を経過したか否かを判断する。3 0 秒を経過していればステップ S 3 2 2 5 に進み特定操作画面の表示が終了される。そうでなければステップ S 3 2 2 7 に進む。

【 1 9 3 9 】

ステップ S 3 2 2 7 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、高速変動停止の 5 秒前であるか否かを判断する。高速変動停止の 5 秒前であればステップ S 3 2 2 5 に進み、特

50

定操作画面の表示が終了される。すなわち、特定操作画面の表示は、高速変動の停止 5 秒前に強制的に終了される。

【 1 9 4 0 】

ステップ S 3 2 2 8 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、エンディング演出の終了 3 秒前であるか否かを判断する。エンディング演出の終了 3 前であればステップ S 3 2 2 5 に進み、特定操作画面の表示が終了される。すなわち、特定操作画面の表示は、エンディング演出の終了 3 秒前に強制的に終了される。

【 1 9 4 1 】

次に、上述したステップ S 3 1 1 0 に示す大当たりオープニング・ラウンド表示処理について図 4 9 を用いて説明する。図 4 9 は、大当たりオープニング・ラウンド表示処理を示すフローチャートである。

10

【 1 9 4 2 】

ステップ S 3 2 3 1 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、上述したステップ S 3 1 0 9 にて表示用オープニングコマンドを受信したことに基づき、第 3 図柄表示装置 4 2 に大当たりオープニング画像を表示する。続いて、ステップ S 3 2 3 2 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、このオープニング演出の期間中に、次のラウンド遊技における遊技方法を説明するオープニング中右打ち説明情報を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示する。

【 1 9 4 3 】

続いて、ステップ S 3 2 3 3 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、オープニング演出の終了タイミングが到来したか否かを判断する。オープニング演出の終了タイミングであればステップ S 3 2 3 4 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

20

【 1 9 4 4 】

ステップ S 3 2 3 4 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、オープニング画像の表示を終了するとともに、大当たりラウンド画像を表示する。ステップ S 3 2 3 5 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、大当たりラウンド画像の表示とともに、大当たりラウンド中は右打ちを行うことを遊技者に報知するためのラウンド中右打ち情報を表示する。このラウンド中右打ち情報の表示態様は、第 3 図柄表示装置 4 2 にて遊技者に目立つ態様で表示される。ここでは、後述する非ラウンド中に表示される右打ち情報よりも大きく表示されているので、拡大表示と呼ぶ。

【 1 9 4 5 】

30

ステップ S 3 2 3 6 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、1 のラウンド中に大入賞口 3 2 a ( その検出スイッチ ) にて 1 0 球の入賞 ( 入賞検出 ) があつたか、または、大入賞口 3 2 a の開放期間が 3 0 秒を経過したかを判断する。1 0 球の入賞または 3 0 秒の開放があれば、ステップ S 3 2 3 7 に進み、そうでなければステップ S 3 2 3 4 に戻る。ステップ S 3 2 3 7 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、大当たりラウンドが最終ラウンドであるか否かを判断する。最終ラウンドであればステップ S 3 2 3 8 に進み、そうでなければステップ S 3 2 3 4 に戻る。

【 1 9 4 6 】

ステップ S 3 2 3 8 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、大当たりラウンド画像の表示を終了する。続いて、ステップ S 3 2 3 9 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、ラウンド中右打ち情報の表示 ( 拡大表示 ) を終了する。以上で本処理を終了する。

40

【 1 9 4 7 】

次に、上述したステップ S 3 1 1 2 に示す大当たりエンディング表示処理について図 5 0 を用いて説明する。図 5 0 は、大当たりエンディング表示処理を示すフローチャートである。

【 1 9 4 8 】

ステップ S 3 2 4 1 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、上述したステップ S 3 1 1 1 にて表示用エンディングコマンドを受信したことに基づき、第 3 図柄表示装置 4 2 に大当たりエンディング画像を表示する。また、ステップ S 3 2 4 2 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、大当たりエンディング演出が実行中であることを示す大当たりラ

50

ウンドフラグを 1 に設定する。

【 1 9 4 9 】

また、ステップ S 3 2 4 3 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、このエンディング期間中に特定操作を受け付けていることを示すエンディング中特定操作受付フラグを 1 に設定し、ステップ S 3 2 4 4 に進む。特定操作は、エンディング期間中に決定ボタン 8 1 を押下することで実行される音量変更の操作である。

【 1 9 5 0 】

ステップ S 3 2 4 4 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態移行フラグが 1 であるか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態移行フラグが 1 であればステップ S 3 2 4 5 に進み、そうでなければステップ S 3 2 5 1 へ進む。

【 1 9 5 1 】

ステップ S 3 2 4 5 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、エンディング演出後に移行する高確率・サポート状態等における遊技方法が右打ちであることを遊技者に報知する、エンディング中右打ち情報を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示する。このエンディング中右打ち情報は、ラウンド中右打ち情報よりも遊技者に目立ち難い態様で表示される。例えば、エンディング中右打ち情報は、ラウンド中右打ち情報よりも十分に小さく縮小表示される。また、エンディング中右打ち情報の表示とともに、エンディング期間をカウントダウンするカウントダウン表示も行う。

【 1 9 5 2 】

ステップ S 3 2 4 6 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、エンディング期間の終了 3 秒前になったか否かを判断する。エンディング期間の終了 3 秒前になった場合はステップ S 3 2 4 7 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【 1 9 5 3 】

ステップ S 3 2 4 7 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、エンディング中右打ち情報を用いて、次の遊技状態が近付いていることを遊技者に知らせる次遊技状態近接情報を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示する。次の遊技状態とは、エンディング演出の終了後に移行する遊技状態であり、ここでは高確率・サポート状態である。

【 1 9 5 4 】

また、ステップ S 3 2 4 8 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、エンディング期間の終了 3 秒前になったことを受けて、エンディング期間中の特定操作の受け付けが終わったことを示すエンディング中特定操作受付フラグを 0 に設定し、ステップ S 3 2 4 9 に進む。

【 1 9 5 5 】

ステップ S 3 2 4 9 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、エンディング期間の終了タイミングになったか否かを判断する。エンディング期間の終了タイミングになった場合はステップ S 4 2 5 0 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【 1 9 5 6 】

ステップ S 4 2 5 0 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、エンディング中右打ち情報を用いた次遊技状態近接情報の表示を終了する。同時に、エンディング期間のカウントダウン表示がカウント時間満了により終了する。ステップ S 4 2 5 1 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、大当たりエンディングフラグを 0 に設定する。以上で本処理を終了する。

【 1 9 5 7 】

次に、上述したステップ S 3 1 1 4 に示す高確率・サポート状態移行表示処理について図 5 1 を用いて説明する。図 5 1 は、高確率・サポート状態移行表示処理を示すフローチャートである。

【 1 9 5 8 】

ステップ S 3 2 6 1 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、上述したステップ S 3 1 1 3 にて表示用高確率・サポート状態移行コマンドを受信したことに基づき、高確率・

10

20

30

40

50

サポート状態移行フラグが0であるか否かを判断する。つまり、確変大当たりに当選した時点での遊技状態が高確率・サポート状態であったか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグが0である（すなわち確変大当たりへの当選時が低確率状態である）場合はステップS3262に進み、そうでない場合はステップS3263に進む。

【1959】

ステップS3262では、表示制御装置45のCPU521は、高確率・サポート状態移行フラグを1にセットする。ステップS3263では、表示制御装置45のCPU521は、大当たりエンディングフラグが0であるか否かを判断する。大当たりエンディングフラグが0であればステップS3264に進み、そうでなければステップS3266に進む。

10

【1960】

ステップS3264では、表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42に高確率・サポート状態移行時の背景画面を表示する。ステップS3265では、表示制御装置45のCPU521は、高確率・サポート状態中右打ち情報を第3図柄表示装置42に表示する。高確率・サポート状態中右打ち情報は、エンディング中右打ち情報よりも遊技者に目立たせ易い態様で表示される。例えば、高確率・サポート状態中右打ち情報は、エンディング中右打ち情報より拡大表示される。

【1961】

ステップS3226では、表示制御装置45のCPU521は、高確率・サポート状態の終了タイミングか否かを判断する。本実施例では、高確率・サポート状態は、変動回数：100回で終了するものとしている。高確率・サポート状態の終了タイミングであればステップS3267に進み、そうでなければ本処理を終了する。

20

【1962】

ステップS3267では、表示制御装置45のCPU521は、高確率・サポート状態中右打ち情報の拡大表示を終了する。ステップS3268では、表示制御装置45のCPU521は、高確率・サポート状態移行フラグを0に設定する。以上で本処理を終了する。

【1963】

次に、上述したステップS3116に示す低確率・サポート状態移行表示処理について図52を参照して説明する。図52は、低確率・サポート状態移行表示処理を示すフローチャートである。

30

【1964】

ステップS3271では、表示制御装置45のCPU521は、上述したステップS3115にて低確率・サポート状態移行フラグを受信したことに基づき、高確率・サポート状態移行フラグが1であるか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグが1であればステップS3272に進み、そうでない場合はステップS3274に進む。

【1965】

ステップS3272では、表示制御装置45のCPU521は、高確率・サポート状態移行フラグを0に設定し、ステップS3273に進む。ステップS3273では、表示制御装置45のCPU521は、低確率・サポート状態移行フラグを1に設定する。

40

【1966】

ステップS3274では、表示制御装置45のCPU521は、大当たりエンディングフラグが0であるか否かを判断する。大当たりエンディングフラグが0である場合は、ステップS3275に進み、そうでない場合はステップS3276に進む。

【1967】

ステップS3275では、表示制御装置45のCPU521は、低確率・サポート状態中の画面を第3図柄表示装置42に表示する。また、ステップS3276では、表示制御装置45のCPU521は、低確率・サポート状態中右打ち情報を第3図柄表示装置42に表示する。低確率・サポート状態中右打ち情報は、高確率・サポート状態中右打ち情報と同様に、エンディング中右打ち情報よりも遊技者に目立ち易い態様で表示される。

50

## 【 1 9 6 8 】

ステップ S 3 2 7 7 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、低確率・サポート状態の終了タイミングが到来したか否かを判断する。低確率・サポート状態の終了タイミングであればステップ S 3 2 7 8 に進み、そうでなければステップ S 3 2 7 9 に進む。

## 【 1 9 6 9 】

ステップ S 3 2 7 8 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、低確率・サポート状態中右打ち情報を第 3 図柄表示装置 4 2 から消去する。ステップ S 3 2 7 9 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、低確率・サポート状態移行フラグを 0 に設定する。以上で本処理を終了する。

## 【 1 9 7 0 】

次に、上述したステップ S 3 0 0 8 に示す特定操作期間報知処理について図 5 3 を用いて説明する。図 5 3 は、特定操作期間報知処理を説明するフローチャートである。

## 【 1 9 7 1 】

ステップ S 3 3 0 1 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、通常画面表示コマンドを受信したか否かを判断する。通常画面表示コマンドを受信した場合はステップ S 3 3 0 2 に進み、そうでない場合はステップ S 3 3 0 3 に進む。

## 【 1 9 7 2 】

ステップ S 3 3 0 2 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、特定操作期間中情報を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示する。特定操作期間中情報とは、決定ボタン 8 1 を用いた特定操作を実行できる期間中であることを遊技者に報知する情報である。特定操作は、例えば音量変更の操作画面を表示するために決定ボタン 8 1 を押下する操作である。

## 【 1 9 7 3 】

ステップ S 3 3 0 3 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、デモ画面表示コマンドを受信したか否かを判断する。デモ画面表示コマンドを受信した場合はステップ S 3 3 0 2 に進んで特定操作期間中情報の表示を行い、そうでない場合はステップ S 3 3 0 4 に進む。

## 【 1 9 7 4 】

ステップ S 3 3 0 4 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、表示用オープニングコマンドを受信したか否かを判断する。表示用オープニングコマンドを受信した場合はステップ S 3 3 0 5 に進み、そうでない場合はステップ S 3 3 0 6 に進む。

## 【 1 9 7 5 】

ステップ S 3 3 0 5 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、大当たりオープニング演出において上述した特定操作期間中情報の表示タイミングとなったか否かを判断する。大当たりオープニング演出における特定操作期間中情報の表示タイミングは、大当たりオープニング演出の開始から 5 秒後のタイミングである。表示タイミングとなっている場合はステップ S 3 3 0 2 に進み、そうでない場合はステップ S 3 3 0 6 に進む。

## 【 1 9 7 6 】

ステップ S 3 3 0 6 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、表示用変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判断する。表示用変動パターン指定コマンドを受信している場合はステップ S 3 3 0 7 に進み、そうでない場合はステップ S 3 3 1 1 に進む。

## 【 1 9 7 7 】

ステップ S 3 3 0 7 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、高確率・サポート状態移行フラグが 1 であるか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグが 1 である場合は、高確率・サポート状態中であるため音量変更のような特定操作を行えないので、本処理を終了し、そうでない場合はステップ S 3 3 0 8 に進む。

## 【 1 9 7 8 】

ステップ S 3 3 0 8 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、特定操作期間終期近接情報を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示する。特定操作期間終期近接情報は、特定操作期間の終了タイミングが近付いていることを遊技者に知らせる情報である。特定操作は、例えば音量変更のための操作である。

10

20

30

40

50

## 【 1 9 7 9 】

ステップ S 3 3 0 9 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、特定操作期間終期近接情報の表示の終了タイミングとなったか否かを判断する。終了タイミングとなった場合はステップ S 3 3 1 0 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

## 【 1 9 8 0 】

ステップ S 3 3 1 0 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、特定操作期間終期近接情報を第 3 図柄表示装置 4 2 から消去して、本処理を終了する。

## 【 1 9 8 1 】

ステップ S 3 3 1 1 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、表示用エンディングコマンドを受信したか否かを判断する。表示用エンディングコマンドを受信した場合はステップ S 3 3 1 2 に進むみ、そうでない場合は本処理を終了する。

10

## 【 1 9 8 2 】

ステップ S 3 3 1 2 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態移行フラグが 1 であるか否かを判断する。つまり、エンディング演出の次に移行される遊技状態が高確率・サポート状態または低確率・サポート状態であるか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態移行フラグが 1 である場合は、ステップ S 3 3 0 8 に進み、特定操作期間終期近接情報を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示する。高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態のいずれも 1 でない ( 0 である ) 場合は、ステップ S 3 3 1 3 に進む。

## 【 1 9 8 3 】

ステップ S 3 3 1 3 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、エンディング演出の終了後、通常の高確率状態に移行するので、エンディング期間中も大当たりラウンド中と同じく特定操作期間中情報を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示する。以上で本処理を終了する。

20

## 【 1 9 8 4 】

次に、第 3 図柄表示装置 4 2 における特定操作期間中の表示態様について図 5 4 を用いて説明する。図 5 4 ( a ) ~ ( e ) は、第 3 図柄表示装置 4 2 における特定操作期間中の表示態様を説明する図である。

## 【 1 9 8 5 】

第 3 図柄表示装置 4 2 に通常画面が表示されている期間は、遊技者が決定ボタン 8 1 を押下することによって、音出力部 2 4 から出力される音声の音量を変更するなどの特定操作が行われる期間である。音出力部 2 4 から出力される音声は、第 3 図柄表示装置 4 2 における変動表示の開始に伴って出力される、変動表示中、大当たり遊技状態中、大当たり終了後の有利遊技状態中などの音声である。

30

## 【 1 9 8 6 】

第 3 図柄表示装置 4 2 には、( a ) に示すように通常画面 4 3 a が表示されている期間において、音量変更などの特定操作を実行できる期間中であることを遊技者に報知するための特定操作期間中情報 4 4 a が表示されている。例えば、第 3 図柄表示装置 4 2 の通常画面 4 3 a の右上に表示される「音量変更可」の文字情報である。

## 【 1 9 8 7 】

また、第 3 図柄表示装置 4 2 には、( d ) に示すようにデモ画面 4 3 b が表示されている期間においても、特定操作期間中情報 4 4 a が表示されている。デモ画面 4 3 b は、静止画でもよいし、動画でもよい。

40

## 【 1 9 8 8 】

通常画面 4 3 a またはデモ画面 4 3 b に特定操作期間中情報 4 4 a が表示されている期間中に、遊技者が決定ボタン 8 1 を押下した場合、第 3 図柄表示装置 4 2 には、( b ) に示すように音量変更操作のための特定操作画面 4 4 b が表示される。特定操作画面 4 4 b は、通常画面 4 3 a またはデモ画面 4 3 b に替えて表示してもよいし、通常画面 4 3 a またはデモ画面 4 3 b の一部に重ねて表示してもよい。

## 【 1 9 8 9 】

特定操作画面 4 4 b は、特定操作によって変更可能な情報が表示される変更情報表示部

50

4 4 c と、特定操作の方法を遊技者に示す操作方法表示部 4 4 d とを含む。変更情報表示部 4 4 c は、例えば音量変更操作画面であれば現在の音量と音量の変更可能な範囲とを示す音量表示部である。操作方法表示部 4 4 d は、例えば決定ボタン 8 1 及び選択ボタン 8 2 , 8 3 を用いた音量変更の操作方法を図示する音量変更方法表示部である。操作方法表示部 4 4 d では、音量変更方法として、決定ボタン 8 1 を押下すれば音量が決定され、左選択ボタン 8 2 を押下すれば音量が下げられ、右選択ボタン 8 3 を押下すれば音量が上げられることが図示されている。

【 1 9 9 0 】

遊技者が右選択ボタン 8 3 を押下した場合、変更情報表示部 4 4 c には、( c ) に示すように現在の音量（五段階の 3 段階目の音量）が一つ上の音量に変更される様子が表示される。遊技者が左選択ボタン 8 2 を押下した場合、変更情報表示部 4 4 c には、現在の音量から一つ下の音量に変更される様子が表示される。

10

【 1 9 9 1 】

遊技者が決定ボタン 8 1 を押下した場合、第 3 図柄表示装置 4 2 には、( e ) に示すように特定操作画面 4 4 b に替えて通常画面 4 3 a が表示される。

【 1 9 9 2 】

次に、主装飾図柄 S z の高速変動中における特定操作期間中の表示態様について図 5 5 を参照して説明する。図 5 5 ( a ) ~ ( h ) は、主装飾図柄 S z の高速変動中における特定操作期間中の表示態様を説明する図である。

【 1 9 9 3 】

( a ) に示すように、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、通常画面 4 3 a が表示され、その右上に「音量変更可」と示された特定操作期間中情報 4 4 a が表示されている。始動条件が成立すると、( b ) に示すように、表示画面 4 2 a には、通常画面 4 3 a に替えて高速変動中画面 4 3 c が表示される。通常画面 4 3 a が高速変動中画面 4 3 c に切り替わると同時に、特定操作期間中情報 4 4 a が特定操作期間終期近接情報 4 4 f に切り替わる。特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、特定操作期間の終了タイミングが近付いていることを遊技者に知らせる情報である。例えば、特定操作期間中情報 4 4 a に対して特定操作期間の終了タイミングが近付いていることを示唆するような情報を付加する。具体的には、例えば ( b ) ~ ( d ) に示すように「音量変更可」の文字画像の周囲が所定の時間間隔で異なる色に点滅表示して、終了タイミングが近付いていることを示唆する。点滅表示は、一定の時間間隔でもよいが、終了タイミングが近づくに従って短い間隔で点滅表示してもよい。これにより、遊技者は、特定操作を行える期間中であるが、その終了タイミングが近付いていることを実感できる。

20

30

【 1 9 9 4 】

( e ) に示すように、特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、高速変動が終わる前の所定のタイミングで消去される。つまり、音量変更の操作（決定ボタン 8 1 の押下）は、高速変動中も可能であるが、遅くても特定操作期間終期近接情報 4 4 e が表示されている期間中に実行されなければならない。特定操作期間終期近接情報 4 4 e が消去されるタイミングは、高速変動中画面 4 3 c が左図柄停止画面 4 3 d に切り替わる直前のタイミングである（( e ) ( f ) 参照）。これにより、遊技者に、高速変動中の変動表示が完全外れになるか、リーチになるかを確実に見せることができる。

40

【 1 9 9 5 】

左図柄停止画面 4 3 d は、所定の時間後、全図柄停止画面 4 3 e となる。全図柄停止画面 4 3 e において停止図柄が完全外れとなる場合、( g ) に示すように始動条件成立の保留がなければ、( i ) に示すように、全図柄停止画面 4 3 e は通常画面 4 3 a に戻る。( i ) に示すように、通常画面 4 3 a は、全図柄停止画面 4 3 e と同様であるが、再び特定操作期間中情報 4 4 a が表示される。他方、全図柄停止画面 4 3 e において停止図柄が完全外れとなる場合でも、( h ) に示すように始動条件成立の保留があれば、( j ) に示すように、全図柄停止画面 4 3 e から高速変動中画面 4 3 c に替わるとともに、特定操作期間終期近接情報 4 4 e が表示され、上述した ( b ) 以降の表示態様をくり返す。

50

## 【 1 9 9 6 】

このように、遊技者は特定操作期間終期近接情報 4 4 e を見ることで、高速変動中のどのタイミングまで音量変更などの特定操作が可能であることを認識することができる。

## 【 1 9 9 7 】

次に、リーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様について図 5 6 を用いて説明する。図 5 6 ( a ) ~ ( o ) は、リーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様を説明する図である。

## 【 1 9 9 8 】

( a ) に示すノーマルリーチ表示画面 4 3 f 及び ( b ) に示す発展リーチ表示画面 4 3 g では、リーチ表示期間中は音量変動が不可であるので、特定操作期間中情報 4 4 a は非表示とされている。 ( c ) に示す全図柄停止画面 4 3 e では、リーチ表示の結果が大当たり組み合わせとなることを示している。全図柄停止画面 4 3 の表示中も特定操作期間中情報 4 4 a は非表示とされている。大当たり組み合わせの確定後、全図柄停止画面 4 3 からオープニング画面 4 3 h に替わる。オープニング画面 4 3 には、 ( d ) に示す遊技者に大当たり成立を知らせるオープニング情報 4 4 f ( 例えば「おめでとう」のような遊技者を祝福する文字情報 ) が表示された後、 ( e ) に示すラウンド遊技中の操作方法をオープニング中に遊技者に説明する、オープニング中右打ち説明情報 4 4 g ( 例えば「右を狙ってね」という文字情報と右矢印の図示 ) が表示される。オープニング画面 4 3 の表示中であっても ( d ) ( e ) の期間中は特定操作期間中情報 4 4 a が表示されない。これらの情報を確実に遊技者に見せるためである。

## 【 1 9 9 9 】

特定操作期間中情報 4 4 a は、 ( e ) に示すオープニング中右打ち情報 4 4 g の表示期間の終盤のタイミングから、大当たりラウンド状態の終了まで表示され続ける。つまり、オープニング中右打ち情報 4 4 g の表示期間の終盤の期間と、 ( f ) に示す大当たりラウンド状態の開始から ( g ) に示す大当たりラウンド状態の終了までの期間とにおいて、特定操作期間中情報 4 4 a が表示される。

## 【 2 0 0 0 】

具体的には、 ( g ) に示すラウンド画面 4 3 i では、大当たりラウンド状態中は右打ちであることを遊技者に視認し易い態様で示すラウンド中右打ち情報 4 4 h と、大当たりラウンド状態の進行状況を示すラウンド数情報 4 4 i とともに、特定操作期間中情報 4 4 a が表示される。ラウンド中右打ち情報 4 4 h は、例えば、大きな文字や図示ではっきりと右打ちであることを表示する情報である。ラウンド数情報 4 4 i は、第 1 ラウンドであることが表示されている。ラウンド中右打ち情報 4 4 h やラウンド数情報 4 4 i は、アタッカーが開動作を行ったことに対応する情報を表示する特定動作対応表示であってもよい。例えば「右を狙って」や「第 1 ラウンド」の傍に表示される「OPEN!」ような情報である。なお、Vアタッカーを備える構成であれば、ラウンド中右打ち情報 4 4 h やラウンド数情報 4 4 i よりも前に、Vアタッカーが開動作を行ったことに対応する情報を表示してもよい。また、Vアタッカーの最大開放時間内にV入賞が検出されなかった場合に、大当たりラウンドに移行しないことに対応する情報を明示ないし示唆する非検出対応表示を表示してもよい。また、V入賞検出を2つの検出手段の検出によって判定する構成において、Vアタッカーの最大開放時間内に2球以上の遊技球が入球したことが検出されたが、そのうち1球分の排出しか検出されなかった場合、つまり、V入賞検出後にVアタッカー内に残存球が残っていると判定された場合に、異常判定時表示として所定のエラー報知を行ってもよい。

## 【 2 0 0 1 】

また、 ( h ) に示すラウンド画面 4 3 i では、ラウンド中右打ち情報 4 4 h と、最終ラウンド ( 第 1 6 ラウンド ) を示すラウンド数情報 4 4 i とともに、特定操作期間中情報 4 4 a が表示される。

## 【 2 0 0 2 】

最終ラウンドの終了後、ラウンド画面 4 3 i は ( i ) に示すエンディング画面 4 3 j に

替わる。エンディング画面 4 3 j には、エンディング期間であることを示すエンディング情報 4 4 j が表示される。また、エンディング画面 4 3 j には、エンディング時間をカウントダウンするカウントダウン情報が表示される。

【 2 0 0 3 】

エンディング情報 4 4 j は、例えば、( i ) ~ ( o ) に示すエンディングカウントダウン情報 4 4 v と、( i ) に示す次遊技状態示唆情報 4 4 w と、( j ) に示す製造者情報 4 4 x と、( k ) ( l ) に示すカード抜き忘れ防止情報 4 4 y と、( m ) ~ ( o ) に示すのめり込み防止情報 4 4 z とからなる。

【 2 0 0 4 】

エンディングカウントダウン情報 4 4 v は、エンディング時間をカウントダウンする表示である。エンディングカウントダウン情報 4 4 v は、時間の経過に沿って例えば 1 秒ずつカウントダウンされる。例えば、( i ) はエンディング期間の開始直後であるため「エンディング時間：後 3 5 秒」と表示され、( j ) ではエンディング開始から 1 0 秒を経過したため「エンディング時間：後 2 5 秒」と表示され、( k ) ではエンディング開始から 1 5 秒を経過したため「エンディング時間：後 2 0 秒」と表示され、( l ) ではエンディング開始からエンディング開始から 1 6 秒を経過したため「エンディング時間：後 1 9 秒」と表示され、( m ) ではエンディング開始から 3 2 秒を経過したため「エンディング時間：後 3 秒」と表示され、( n ) ではエンディング開始から 3 3 秒を経過したため「エンディング時間：後 2 秒」と表示され、( o ) ではエンディング開始から 3 4 秒を経過したため「エンディング時間：後 1 秒」と表示されている。

【 2 0 0 5 】

次遊技状態示唆情報 4 4 w は、エンディング期間の終了後の遊技状態が確変状態であることを示唆したり、サポート状態付きの通常状態であることを示唆したりする。ここでは、「もう 1 回」という文字情報によって次に高確率・サポート状態が発生することが示唆される。次に低確率・サポート状態が発生する場合は、「チャンス!」という文字情報が表示される。次遊技状態示唆情報 4 4 w は例えば 1 0 秒間表示される。

【 2 0 0 6 】

製造者情報 4 4 x は、例えば製造者を示すロゴ(例えば「S A N Y O」おいう文字情報)である。製造者情報 4 4 x は例えば 5 秒間表示される。カード抜き忘れ防止情報 4 4 y は、例えばプリペイドカードを示す図示と「プリペイドカードの抜き忘れにご注意下さい」というような文字画像である。カード抜き忘れ防止情報 4 4 y は例えば 1 0 秒間表示される。のめり込み防止情報 4 4 z は、例えば「パチンコ、パチスロは適度に楽しむ遊技です」というような文字情報である。のめり込み防止情報 4 4 z は例えば 1 0 秒間表示される。

【 2 0 0 7 】

このように、エンディング画面 4 3 j には、一連のエンディング情報 4 4 j が 3 5 秒間表示される。

【 2 0 0 8 】

エンディング画面 4 3 j には、ラウンド中右打ち情報 4 4 h よりも遊技者に目立ち難い態様で表示されるエンディング中右打ち情報 4 4 k が表示される。例えば、エンディング中右打ち情報 4 4 k は、ラウンド中右打ち情報 4 4 h よりも十分に縮小された大きさで表示される。その結果、遊技者は、ラウンド中の右打ち遊技が終わったのではないか、という錯覚を引き起こされる。これにより、遊技者がエンディング期間中に右打ちすることを抑止し易くなる。

【 2 0 0 9 】

エンディング画面 4 3 j には、特定操作期間終期近接情報 4 4 e が表示される。特定操作期間近接情報 4 4 e は、例えばエンディング演出の( i ) に示すエンディング演出の開始タイミングから、( l ) に示すエンディング演出の終盤のタイミングまで表示される。当該エンディング期間が含まれる大当たりが確変大当たりやサポート状態付きの通常大当たりである場合、エンディング期間の終了後に移行される高確率または低確率のサポート状態中は特定操作を行えなくなる。例えば、高確率または低確率のサポート状態において

音出力部 2 4 から出力される音声、遊技者の興趣性を煽るために、その前までの遊技状態よりも大きくなる場合に、エンディング期間が音声変更の最後の機会となるので、音声変更操作の終了タイミングが近付いていることを表示することは遊技者の快適な遊技を助けることができる。

【 2 0 1 0 】

エンディング画面 4 3 j には、次遊技状態近接情報 4 4 l が表示される。次遊技状態近接情報 4 4 l は、次の遊技状態に移行するタイミングが近付いていることを遊技者に知らせる情報である。例えば、次遊技状態近接情報 4 4 l は、エンディング中右打ち情報 4 4 k の周辺を点滅表示させる情報である。次遊技状態近接情報 4 4 l は、( m ) から ( o ) に示すのめり込み防止表示 4 4 z の表示中のうち、エンディング期間の終了前 3 秒間に表示される。これにより、遊技者は、右打ち表示が再開されるのではないかと認識することができる。

10

【 2 0 1 1 】

次に、図 5 6 に続くリーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様について図 5 7 を用いて説明する。図 5 7 ( a ) ~ ( o ) は、図 5 6 に続くリーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様を説明する図である。

【 2 0 1 2 】

( a ) に示すように、確変大当たり状態のエンディング演出の終了後、表示画面 4 2 a には、高確率状態画面 4 3 k が表示される。高確率状態画面 4 3 k は、主装飾図柄 S z が表示される点で通常画面 4 3 a と同じであるが、背景画像は色や表示内容が通常画面 4 3 a と明確に区別できるような態様で表示されている。高確率状態画面 4 3 k では、高確率・サポート状態中右打ち情報 4 4 m が表示されている。高確率・サポート状態中右打ち情報 4 4 m は、エンディング中右打ち情報 4 4 k よりも、遊技者に目立つ態様（拡大された態様）で表示される。

20

【 2 0 1 3 】

上述のエンディング中右打ち情報 4 4 k、次遊技状態近接情報 4 4 l およびエンディングカウントダウン情報 4 4 v によって、遊技者はエンディング演出中の不必要なタイミングで誤って右打ち操作を行い、その遊技球が無駄玉になることを低減することができる。また、これらの情報によって、この ( a ) に示す高確率・サポート状態の開始タイミングに合わせて、遊技球を発射することができる。

30

【 2 0 1 4 】

( b ) ~ ( f ) に示すように、高確率・サポート状態中右打ち情報 4 4 m は、高確率・サポート状態に移行後、高速変動中画面 4 3 c、高確率状態中リーチ表示画面 4 3 f および全図柄停止画面 4 3 e においても表示され続けている。高確率・サポート状態中右打ち情報 4 4 m は、( g ) に示すオープニング画面 4 3 h に合わせて非表示とされる。( j ) に示すオープニング中右打ち説明情報 4 4 g の表示後は、ラウンド中右打ち情報 4 4 h が表示される。

【 2 0 1 5 】

ここで、( f ) に示すように、高確率状態中のリーチ変動は、サポート状態無し ( 0 回 ) の 8 R 通常大当たりを示す組み合わせ ( 例えば「 6 6 6 」 ) で確定されている。そのため、次の遊技状態がサポート状態無しの低確率状態であるので、( k ) ~ ( m ) に示すエンディング画面 4 3 l では、エンディング中右打ち情報 4 4 k や次遊技状態近接情報 4 4 l は表示されないが、エンディングカウントダウン情報 4 4 v は表示される。このエンディングカウントダウン情報 4 4 v により、エンディング演出の期間中に遊技者が次の遊技状態のための左打ち遊技を開始することによるデメリットを低減することができる。すなわち、エンディング演出の期間中に左打ち遊技を行う場合、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入賞させることで賞球が払い出されるが、入賞せずにアウト口にも入球するので、持ち玉を減らす可能性がある。エンディングカウントダウン情報 4 4 v によってエンディング時間の終了タイミングを適切に把握できれば、そのような事態も低減することができる。

40

【 2 0 1 6 】

50

エンディング画面 4 3 1 では、次遊技状態近接情報 4 4 1 が表示されないで、特定操作期間中情報 4 4 a が表示され続ける。

【 2 0 1 7 】

( n ) に示すように、エンディング演出が終わると、サポート状態無しの低確率状態である通常画面 4 3 a が表示される。特定操作期間中情報 4 4 a は、このタイミングまで表示され続ける。( o ) に示すように、通常画面 4 3 a が高速変動中画面 4 3 c に替わると、保留がある場合は特定操作期間中情報 4 4 a が特定操作期間終期近接情報 4 4 e として表示される。これ以降は、図 5 5 ( c ) 以降に示す画面表示と同様になる。

【 2 0 1 8 】

このように、エンディング演出の終了後に発生する遊技状態が、高確率・サポート状態 ( 低確率・サポート状態も同様 ) となるか、サポート状態無しの低確率状態となるかに応じて、適切な態様で右打ち情報や特定操作期間中情報 4 4 a が表示されるので、遊技者は右打ち操作の必要なタイミングや音声変更可能なタイミングを分かりやすくなる。

10

【 2 0 1 9 】

次に、高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン 8 1 が押下されたまま放置された場合の表示態様について図 5 8 を用いて説明する。図 5 8 ( a ) ~ ( g ) は、高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン 8 1 が押下されたまま放置された場合の表示態様を説明する図である。

【 2 0 2 0 】

( a ) に示すように、高速変動中画面 4 3 c の表示中は、特定操作期間終期近接情報 4 4 e が表示されており、「音量変更可」の文字画像が点滅表示されている。遊技者がこのタイミングで決定ボタン 8 1 を押下すると、( b ) に示すように特定操作画面 4 4 b が表示される。高速変動中画面 4 3 c を特定操作画面 4 4 b の背後に透けて表示させてもよい。高速変動中であることを確認しながらであれば、安心して特定操作を行える。

20

【 2 0 2 1 】

特定操作画面 4 4 b の表示後、に示すように遊技者が選択ボタン 8 2 , 8 3 を操作しないまま放置している場合、( c ) ( d ) に示すように、特定操作画面 4 4 b の表示中も特定操作期間終期近接情報 4 4 e が表示される。これにより、音量変更などの特定操作をしなければ特定操作期間が終わってしまうことを遊技者に示唆することができる。

【 2 0 2 2 】

それでもなお、遊技者が選択ボタン 8 2 , 8 3 を操作しないまま放置している場合は、( e ) に示すように左図柄停止画面 4 3 d になる前に特定操作画面 4 4 b は非表示とされる。これにより、遊技者は、特定操作画面 4 4 b を表示させたまま放置している場合でも、確実に ( f ) に示す全図柄停止画面 4 3 e や ( g ) に示すノーマルリーチ表示画面 4 3 f を見せることができる。

30

【 2 0 2 3 】

なお、特定操作画面 4 4 b は、一の変動表示期間内で表示されるに留まらず、連続する複数の変動表示期間に亘って表示されてもよい。複数の変動表示期間に亘る特定操作画面 4 4 b の表示時間を設定して音量変更の操作を行えるようにしてもよい。特定操作画面 4 4 b の表示終了を決定する遊技者の操作を受けるまでの間に複数の変動表示が行われるような構成でもよい。この場合、特定操作画面 4 4 b は、変動表示の結果が分かるように縮小されて表示してもよいし、特定操作画面 4 4 b を縮小せずに、変動表示を縮小して表示してもよい。

40

【 2 0 2 4 】

次に、高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン 8 1 及び選択ボタン 8 2 , 8 3 が押下された場合の表示態様について図 5 9 を用いて説明する。図 5 9 ( a ) ~ ( g ) は、高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン 8 1 及び選択ボタン 8 2 , 8 3 が押下された場合の表示態様を説明する図である。

【 2 0 2 5 】

( a ) に示すように、高速変動中画面 4 3 c の表示中に、遊技者が決定ボタン 8 1 を押

50

下すると、特定操作画面 4 4 b が表示される。( b ) に示すように特定操作画面 4 4 b の表示中に、選択ボタン 8 2 , 8 3 が操作されると、変更情報表示部 4 3 c において音量変更が表示される。この状態で遊技者が決定ボタン 8 1 を押下すると、( d ) に示すようにそのタイミングで高速変動中画面 4 3 c に戻る。これにより、高速変動中画面 4 3 c から、( e ) に示す左図柄停止画面 4 3 d、( f ) に示す全図柄停止画面 4 3 e または ( g ) に示すノーマルリーチ画面 4 3 f に至る変動表示を十分に見せることができる。

#### 【 2 0 2 6 】

なお、高速変動中画面 4 3 c の表示中に特定操作が行われる場合は、一度特定操作を行った後の期間は特定操作をできないように設定してもよい。高速変動の時間が短いため、仮に再び特定操作画面 4 4 b を表示させても、特定操作を実行できる十分な時間が残されていない可能性が高いからである。他方、ラウンド画面 4 3 i の表示中に特定操作が行われる場合は、再び特定操作を行う十分な時間が残されているので、再び特定操作画面 4 4 b を表示してもよい。

10

#### 【 2 0 2 7 】

上述したように、本実施例 1 のパチンコ機 1 0 によれば、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が次の次の高確率・サポート状態等であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。

#### 【 2 0 2 8 】

ここで本実施例のさらなる特徴部分について説明する。

#### 【 2 0 2 9 】

実施例 1 のパチンコ機 1 0 は、枠ボタン 8 0 のうち例えば決定ボタン 8 1 が長押し操作された場合に、この長押し操作に対応する演出を実行するものである。この実施例 1 のパチンコ機 1 0 について、まず制御系から説明する。

20

#### 【 2 0 3 0 】

なお、長押し操作が行われる操作手段は、決定ボタン 8 1 のようなボタンを押下する操作手段に限らず、操作レバーのようなレバーを傾倒する操作手段であってもよいし、タッチパネルのような手をかざして操作するような操作手段であってもよい。なお、長押し操作の替わりに、決定ボタン 8 1 を連打する連打操作であってもよい。また、長押し操作を行うことで第 3 図柄表示装置 4 2 のような表示手段では連打を示す表示情報が表示されるオート連打を実行するための操作であってもよい。これらの長押し、連打操作などが行われる期間は、一定の期間内に遊技者が連続して操作を行うほど有利な結果(所定の回数の計数)を獲得し易い連続操作有利状態である。

30

#### 【 2 0 3 1 】

図 6 0 は、実施例 1 のサブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。図 6 1 は、サブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。図 6 2 は、サブ制御装置 2 6 2 によるボタン長押し演出設定処理を示すフローチャートである。図 6 3 は、表示制御装置 4 5 によるボタン長押し演出表示処理を示すフローチャートである。

#### 【 2 0 3 2 】

主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、遊技に関する主たる制御を行う。サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 による大当たり判定の結果に基づき、第 3 図柄表示装置 4 2 に所定の表示演出を実行させる演出実行機能(図 6 1 に示す変動表示態様設定機能)を備える。サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、この演出実行機能によって、決定ボタン 8 1 の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン 8 1 の操作が特定態様(例えば長押し態様)で所定期間(例えば長押し開始から 3 秒間)行われた場合に、所定の表示演出中に長押し対応演出を実行する。

40

#### 【 2 0 3 3 】

長押し対応演出は、例えば、遊技者が決定ボタン 8 1 を長押し態様で操作した時間(最大 3 秒間)に応じてチャージカウンタの値が増えていく長押しチャージ演出と、長押しチャージ演出の結果として獲得されたパワーに基づいて自キャラクタが敵キャラクタを攻撃

50

するチャージ攻撃演出とで構成される長押しチャージ攻撃演出である。

【2034】

サブ制御装置262のCPU551は、この演出実行機能として、決定ボタン81の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作が無いと判定された場合にも、長押しチャージ演出の実行を継続する。具体的には、例えば、以下に示す操作検出機能（図60に示すステップS2312の決定ボタン検出機能と、ステップS4501のボタン長押し演出フラグの判定機能と、ステップS4502の有効期間の判定機能）と、操作継続判定機能（図60に示すステップS4509のチェックポイント通過判定機能）とを備える。

【2035】

すなわち、サブ制御装置262のCPU551は、この操作検出機能によって、有効期間内を所定時間間隔（例えば0.01秒間隔）で、遊技者による決定ボタン81の操作を検出可能である。また、サブ制御装置262のCPU551は、この操作継続判定機能によって、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた場合に、その後、0.01秒間隔よりも長い特定時間間隔毎（例えば0.30秒毎）に設けられた判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン81の操作の検出の有無に基づいて、長押し態様の操作が継続されているか否かを判定する。

【2036】

サブ制御装置262のCPU551は、上述の各機能で構成される演出実行機能を備えることによって、判定タイミングにおける長押し態様の操作が継続されているか否かの判定結果に基づき、長押し対応演出の実行を制御する。

【2037】

これにより、長押しチャージ演出が開始された後、決定ボタン81の長押し態様での操作が途切れたとしても、長押し態様での操作の有無が判定される期間内に長押し態様での操作が再開されれば、長押しチャージ演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン81の操作をやり直して、長押しチャージ演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要をなくすることができる。例えば、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、所定期間（特定時間間隔）を経過するまでに遊技者の操作の検出が途切れたとしても、次の判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン81の操作が再開されれば、長押し態様の操作が継続されていると判定されるので、一から決定ボタン81の操作が長押し態様で所定期間となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【2038】

上述した長押し対応演出の実行を制御する機能について説明する。

【2039】

図60に示すように、サブ制御装置262のCPU551は、ステップS2312にて決定ボタンの操作が検出されたが、通常画面表示、デモ画面表示、高速変動、オープニング演出、エンディング演出、ボタン示唆演出のいずれのタイミングでもない場合は、ステップS4501に進む。ステップS2312にて決定ボタンの操作が検出されなかった場合には、ステップS4512に進む。

【2040】

ステップS4501では、サブ制御装置262のCPU551は、ボタン長押し演出フラグが1であるか否かを判断する。ボタン長押し演出が1である場合はステップS4502に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップS4502では、サブ制御装置262のCPU551は、ボタン長押し演出を実行するための決定ボタン81の長押し操作が有効となる有効期間内か否かを判断する。なお、この有効期間とは、後述する決定ボタン81の長押し態様での操作の有無が判定される期間（例えば長押しチャージ演出の開始から長押しチャージ演出の最大実行時間（6.00秒）までの期間）のうち、演出時間を考慮して決まる長押し演出の開始のための有効期間（例えば長押しチャージ演出の開始から4.00秒までの期間）である。後述する有効期間内であればステップS4503に

10

20

30

40

50

進み、そうでなければ本処理を終了する。

【2041】

ステップS4503では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しフラグが0であるか否かを判断する。長押しフラグが0である場合、すなわち長押し操作の開始時点である場合は、ステップS4504に進み、そうでない場合、すなわち長押し操作の実行中である場合は、ステップS4507に進む。

【2042】

ステップS4504では、サブ制御装置262のCPU551は、長押し演出のための長押しタイマーを起動させ、ステップS4505に進む。ステップS4505では、サブ制御装置262のCPU551は、決定ボタン81の押下検出が0.10秒継続したか否かを判断する。0.10秒継続した場合は、長押し操作が成立したと判断して、ステップS4506に進み、そうでない場合は、長押し操作がまだ成っていないため、本処理を終了する。

10

【2043】

ステップS4506では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しフラグを1に設定して、ステップS4507に進む。ステップS4507では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しタイマーが0.03n秒（nは1～100までの整数）をカウントしたか否かを判断する。長押しタイマーが0.03n秒をカウントした場合はステップS4508に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【2044】

ステップS4508では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しタイマーが0.03n秒をカウントする毎に、長押しチャージカウンタを+1して、ステップS4509に進む。長押しチャージ演出は、3.00秒間行われるので、チャージカウンタの値は1～100まで増える。

20

【2045】

ステップS4509では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しタイマーのカウント時間が0.3n秒（n=1～10までの整数）であるか否かを判断する。長押しタイマーが0.3n秒をカウントした場合はステップS4510に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【2046】

ステップS4510では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しタイマーが0.3n秒をカウントする毎に、チェックポイント通過カウンタを+1し、本処理を終了する。0.3n秒は、長押しチャージ演出のチェックポイントである。長押しチャージ演出は、3.00秒間行われるので、チェックポイントは1～10まで10個ある。

30

【2047】

サブ制御装置262のCPU551は、上述したステップS4503にて長押しフラグが0でないと判定された場合、つまり既に決定ボタン81を長押し態様で操作していると判定された場合、ステップS4504～ステップS4506を飛ばして、上述したステップS4507～ステップS4510を実行する。このように、長押し態様での操作中に決定ボタン81の押下が検出される毎に上述した処理を繰り返すことで、長押し態様での操作が継続していることが判断される。

40

【2048】

ステップS4512では、サブ制御装置262のCPU551は、上述したステップS2312にて決定ボタン81の押下の検出が無いと判定された場合に、ボタン長押し演出フラグが1であるか否かを判断する。ボタン長押し演出フラグが1である場合はステップS4513に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップS4513では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しフラグが1であるか否かを判断する。長押しフラグが1である場合は、ステップS4514に進み、そうでない場合は本処理を終了する。つまり、ステップS4512およびステップS4513では、ボタン長押し演出の実行中に、長押し態様での決定ボタン81の操作の中断が発生したか否かを検出している。

50

## 【 2 0 4 9 】

ステップ S 4 5 1 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、上述したステップ S 4 5 1 0 のチェックポイント通過カウンタの値を読み出し、ステップ S 4 5 1 5 に進む。ステップ S 4 5 1 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、検出無しが次のチェックポイントの経過時点まで継続したか否かを判断する。言い換えれば、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、このステップ S 4 5 1 5 にて、次のチェックポイントまでに操作が再開されるという再開条件が成立したか否かを判断する。この次のチェックポイントの経過時点は、長押しタイマーが、 $0.3n + 0.3$  [秒] (ただし  $n$  は上述したステップ S 4 5 1 0 で読み出したチェックポイント通過カウンタの値) をカウントしたか否かで判断される。検出無しが次のチェックポイントの経過時点まで継続した場合にはステップ S 4 5 1 6 に進み、そうでなければ本処理を終了し、再び決定ボタン 8 1 の操作の検出があるか否かを判断を繰り返す。つまり、ステップ S 4 5 1 4 およびステップ S 4 5 1 5 では、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での決定ボタン 8 1 の操作の中断が発生した場合に、その長押し対応演出中における決定ボタン 8 1 の操作の中断が次のチェックポイントを越えるか否かを検出している。長押し対応演出中における決定ボタン 8 1 の操作の中断が次のチェックポイントを越えていない場合は、本処理が繰り返されるので、次のチェックポイントを越えるまでに決定ボタン 8 1 の操作の再検出があれば、長押し対応演出が継続される。

10

## 【 2 0 5 0 】

検出無しが次のチェックポイントの経過時点まで継続した場合には、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、ステップ S 4 5 1 6 にて長押しフラグを 0 に変更して、ステップ S 4 5 1 7 にて長押しタイマーを 0 に戻して、ステップ S 4 5 1 8 にて長押しチャージカウンタを 0 に戻して、ステップ S 4 5 1 9 にてチェックポイント通過カウンタを 0 に戻して、長押しチャージ演出を終了する。これにより本処理が終了する。つまり、ステップ S 4 5 1 6 からステップ S 4 5 1 9 では、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での決定ボタン 8 1 の操作の中断が発生した場合に、その長押し対応演出中における決定ボタン 8 1 の操作の中断が次のチェックポイントを越えた場合は、その時点で長押し対応演出が終了される。

20

## 【 2 0 5 1 】

このように、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン 8 1 の操作が再開されれば、長押し対応演出 (長押しチャージ演出と、長押しチャージ演出の結果行われる長押しチャージ攻撃演出) の実行が継続されるので、一から決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様となるまでの時間を待つ必要を無くすることができる。また、とくに長押しチャージ演出に関しては、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、その途切れた時間の長さに関わりなく、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン 8 1 の操作が再開されれば、この判定タイミング後も長押しチャージ演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様となるまでの時間を待つ必要を無くすることができる。また、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れた後、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン 8 1 の操作が再開されなければ、この判定タイミングにて長押し対応演出が終了する (長押しチャージ演出が終了し、長押しチャージ演出の結果行われる長押しチャージ攻撃演出も行われない) ので、操作を怠ることが低減し易くなる。

30

40

## 【 2 0 5 2 】

次に、図 6 1 を用いて、上述した本実施例の変動表示態様設定処理について説明する。なお、図 4 2 に示す変動表示態様設定処理と同じ処理は説明を省略する。

## 【 2 0 5 3 】

ステップ S 2 4 7 4 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、上述したステップ S 2 4 7 1 にて変動パターン指定コマンドを受信した場合に、ボタン長押し演出有りのコマンドを受信したか否かを判断する。ボタン長押し有りのコマンドを受信した場合は、ステップ S 2 4 7 4 B に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

50

## 【2054】

ステップS2474Bでは、サブ制御装置262のCPU551は、ボタン長押し演出フラグを1に設定し、ステップS2474Cに進む。ステップS2474Cでは、サブ制御装置262のCPU551は、以下に述べるボタン長押し演出設定処理を実行する。

## 【2055】

次に、図62を用いて、ボタン長押し演出設定処理について説明する。

## 【2056】

ステップS4601では、サブ制御装置262のCPU551は、長押し対応演出の開始を予告する予告開始タイミングであるか否かを判断する。予告開始タイミングであればステップS4602に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS4602では、サブ制御装置262のCPU551は、長押し予告表示コマンドをセットし、ステップS4603に進む。ステップS4603では、予告時間の終了であるか否かを判断する。予告時間の終了であればステップS4604に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS4604では、サブ制御装置262のCPU551は、長押し演出開始コマンドをセットし、本処理を終了する。

## 【2057】

ステップS4605では、サブ制御装置262のCPU551は、上述したステップS4601にて予告開始タイミングでないと判定された場合、決定ボタン81の検出の有効時間内であるか否かを判断する。有効時間内であればステップS4606に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS4606では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しフラグの値を読み出し、ステップS4607に進む。ステップS4607では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しフラグが1であるか否かを判断する。長押しフラグが1であればステップS4608に進み、そうでなければステップS4622に進む。

## 【2058】

ステップS4608では、サブ制御装置262のCPU551は、直前の長押しフラグが0であるか否かを判断する。直前の長押しフラグが0であれば、長押し態様での操作の開始時点と判断して、ステップS4609に進む。ステップS4609では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しチャージ開始コマンドをセットして、ステップS4610に進む。

## 【2059】

ステップS4610では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しチャージカウンタが+1されたか否かを判断する。長押しチャージカウンタが+1されていればステップS4611に進み、そうでなければステップS4612に進む。ステップS4611では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しチャージ+1コマンドをセットし、ステップS4612に進む。

## 【2060】

ステップS4612では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しチャージ時間が終了したか否かを判断する。長押しチャージ時間が終了していればステップS4613に進み、そうでなければステップS4615に進む。ステップS4613では、サブ制御装置262のCPU551は、91~100パーセントのチャージであるか否かを判断する。91~100パーセントのチャージであればステップS4614に進み、そうでなければステップS4615に進む。ステップS4614では、サブ制御装置262のCPU551は、チャージコマンドAをセットして、ステップS4618に進む。このチャージコマンドAは、後述する「奥義Aアタック」と称するチャージ攻撃画像45d-Aを表示させるためのコマンドである。

## 【2061】

ステップS4615では、サブ制御装置262のCPU551は、50~90パーセントのチャージであるか否かを判断する。50~90パーセントのチャージであればステップS4616に進み、そうでなければ（つまり1~49パーセントのチャージであれば）

10

20

30

40

50

ステップS 4 6 1 7に進む。ステップS 4 6 1 6では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、チャージコマンドBをセットして、ステップS 4 6 1 8に進む。チャージコマンドBは、後述する「真Bアタック」と称するチャージ攻撃画像4 5 d - Bを表示させるためのコマンドである。ステップS 4 6 1 7では、5 0未満のチャージであるので、チャージコマンドCをセットして、ステップS 4 6 1 8へ進む。チャージコマンドCは、後述する「速攻Cアタック」と称するチャージ攻撃画像4 5 d - Cを表示させるためのコマンドである。

【2 0 6 2】

ステップS 4 6 1 8では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、長押しチャージ演出時間が終了したか否かを判断する。長押しチャージ演出時間が終了していればステップS 4 6 1 9 Aに進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS 4 6 1 9では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、長押し演出終了コマンドをセットして、ステップS 4 6 2 0に進む。

10

【2 0 6 3】

ステップS 4 6 2 0では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、ボタン長押し演出フラグを0に戻し、ステップS 4 6 2 1に進む。ステップS 4 6 2 1では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、長押しフラグ、長押しタイマー、長押しチャージカウンタ、チェックポイント通過カウンタを0に戻して、本処理を終了する。

【2 0 6 4】

ステップS 4 6 2 2では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、上述したステップS 4 6 0 7にて長押しフラグが1でないと判定された場合に、直前の長押しフラグが1であったか否かを判断する。直前の長押しフラグが1である場合、すなわち長押し態様での操作が中断された場合は、ステップS 4 6 2 3に進み、そうでなければ本処理を終了する。

20

【2 0 6 5】

ステップS 4 6 2 3では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、長押しチャージ演出をやり直し可能な残り時間があるか否かを判断する。やり直し可能な残り時間がなければステップS 4 6 1 2に進む。やり直し可能な残り時間が残っていればステップS 4 6 2 4に進む。ステップS 4 6 2 4では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、長押しチャージ演出をやり直すためのやり直しコマンドをセットして、ステップS 4 6 2 1に進む。ステップS 4 6 2 1では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、長押し態様の操作が中断されたことを受けて、上述の各フラグを0に戻し、本処理を終了する。

30

【2 0 6 6】

次に、図6 3を用いて、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1が行うボタン長押し演出表示処理について説明する。

【2 0 6 7】

ステップS 4 7 0 1では、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1は、上述したステップS 4 6 0 2の長押し予告表示コマンドを受信したか否かを判断する。長押し予告表示コマンドを受信していればステップS 4 7 0 2に進み、そうでなければステップS 4 7 0 6に進む。ステップS 4 7 0 2では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、第3図柄表示装置4 2に長押し予告画像を表示する表示制御を行い、ステップS 4 7 0 3に進む。

40

【2 0 6 8】

ステップS 4 7 0 3では、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1は、長押し予告時間を終了したか否かを判断する。長押し予告時間を終了していればステップS 4 7 0 4に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS 4 7 0 4では、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1は、第3図柄表示装置4 2から長押し予告画像を消去し、ステップS 4 7 0 5に進む。ステップS 4 7 0 5では、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1は、第3図柄表示装置4 2に長押し演出画像を表示する表示制御を行い、本処理を終了する。

【2 0 6 9】

ステップS 4 7 0 6では、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1は、長押しチャージ開始コマンドを受信したか否かを判断する。長押しチャージ開始コマンドを受信していればステ

50

ップ S 4 7 0 7 に進み、そうでなければステップ S 4 7 2 5 に進む。ステップ S 4 7 0 7 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に長押しチャージ画像を表示する表示制御を行い、ステップ S 4 7 0 8 に進む。例えば、長押し態様での操作が開始されるまでは、「チャージ 0 パーセント」などの情報が表示される。

【 2 0 7 0 】

ステップ S 4 7 0 8 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、長押しチャージ + 1 コマンドを受信したか否かを判断する。長押しチャージ + 1 コマンドを受信していればステップ S 4 7 0 9 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 4 7 0 9 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、長押しチャージ + 1 コマンド画像を表示し、表示されていた長押しチャージの値を更新して、ステップ S 4 7 1 0 に進む。このとき、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、長押しチャージの現在の値としてメモリに記憶された表示値に 1 を足して、記憶された表示値を更新する。例えば、「チャージ 1 パーセント」「チャージ 2 パーセント」・・・「チャージ 1 0 パーセント」のように更新される。

10

【 2 0 7 1 】

ステップ S 4 7 1 0 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、長押しチャージ時間の終了か否かを判断する。長押しチャージ時間の終了であればステップ S 4 7 1 1 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 4 7 1 1 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に長押しチャージ終了画像を表示する表示制御を行い、ステップ S 4 7 1 2 に進む。

【 2 0 7 2 】

ステップ S 4 7 1 2 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、チャージコマンド A を受信したか否かを判断する。チャージコマンド A を受信していればステップ S 4 7 1 4 に進み、そうでなければステップ S 4 7 1 6 に進む。ステップ S 4 7 1 4 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に「奥義 A アタック」と称するチャージ攻撃画像 4 5 d - A ( 図中ではチャージ攻撃画像 A ) を表示する表示制御を行い、ステップ S 4 7 2 3 に進む。

20

【 2 0 7 3 】

ステップ S 4 7 1 6 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、チャージコマンド B を受信したか否かを判断する。チャージコマンド B を受信していればステップ S 4 7 1 8 に進み、そうでなければステップ S 4 7 2 0 に進む。ステップ S 4 7 1 8 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に「真 B アタック」と称するチャージ攻撃画像 4 5 d - B ( 図中ではチャージ攻撃画像 B ) を表示する表示制御を行い、ステップ S 4 7 2 3 に進む。

30

【 2 0 7 4 】

ステップ S 4 7 2 0 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、チャージコマンド C を受信したか否かを判断する。チャージコマンド C を受信していればステップ S 4 7 2 1 へ進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 4 7 2 1 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に「速攻 C アタック」と称するチャージ攻撃画像 4 5 d - C ( 図中ではチャージ攻撃画像 C ) を表示する表示制御を行い、ステップ S 4 7 2 3 に進む。

40

【 2 0 7 5 】

ステップ S 4 7 2 3 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、長押し演出時間を終了したか否かを判断する。長押し演出時間を終了していればステップ S 4 7 2 4 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 4 7 2 4 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、長押しチャージ対応画像を消去して、本処理を終了する。

【 2 0 7 6 】

次に、上述した長押し対応演出のタイミングについて説明する。

【 2 0 7 7 】

図 6 4 は、長押し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図 6 5 は、図 6 4 とは異なる態様での長押し操作が行われた場合の長押し対応演出を示す

50

タイムチャートである。図 6 6 は、図 6 4 , 図 6 5 とは異なる態様での長押し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。

【 2 0 7 8 】

サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、上述した演出実行機能として、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が有ることに基づき、長押しチャージ演出の実行を継続する。

【 2 0 7 9 】

図 6 4 を用いて、長押し操作が行われた場合の長押し対応演出について説明する。

【 2 0 8 0 】

( a ) に示す検出タイミングは、決定ボタン 8 1 の検出タイミングである。例えば 0 . 0 1 秒毎に決定ボタン 8 1 の押下を検出できるタイミングが設定されている。なお、検出タイミングは、チェックポイントの間隔 ( 0 . 3 秒毎 ) よりも短い時間であればよいので、例えば 0 . 1 秒毎やこれに相当する割込数毎であってもよい。

【 2 0 8 1 】

( b ) に示す有効タイミングは、長押しチャージ演出が最大 6 . 0 0 秒間実行されるにあたり、決定ボタン 8 1 の押下操作を検出できる有効期間として設定されている。ここで、有効タイミングのうち、長押しチャージ演出の開始から開始後 4 . 0 0 秒までを示している。この長押しチャージ演出の開始から長押しチャージ演出の最大実行時間 ( 上述した 6 . 0 0 秒 ) までの期間は、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作の有無が判定される期間である。なお、長押しチャージ演出の開始から 4 . 0 0 秒を経過して初めて決定ボタン 8 1 の押下操作した場合、演出時間を確保するため、その操作は無効と判定されるので、長押しチャージが実行されない。

【 2 0 8 2 】

( c ) に示す操作タイミングは、遊技者が決定ボタン 8 1 を長押し態様で操作するタイミングを示している。図 6 4 では、遊技者は、長押しチャージ演出の開始 0 . 9 0 秒後に、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作を開始し、長押し態様の判定時間 ( 0 . 1 0 秒 ) を経過後、長押しチャージ演出の開始 1 . 0 0 秒後から 3 . 0 0 秒間、長押し態様での操作を継続している。つまり、長押しチャージ演出中、長押し態様での操作が連続して実行されている。

【 2 0 8 3 】

( d ) に示す長押しタイマーは、遊技者が決定ボタン 8 1 を押下したことに基づき、決定ボタン 8 1 の検出がオンになっている時間を計測する。本図では、長押しチャージ演出の開始 0 . 9 0 秒後に決定ボタン 8 1 が押下されてから、( c ) に示すように、長押しチャージ演出が終了するタイミング ( 長押しチャージ演出の開始 4 . 0 0 秒後 ) まで計測され続けている。

【 2 0 8 4 】

( e ) に示す長押しチェックポイントは、遊技者が決定ボタン 8 1 を長押し態様で操作しているかどうかの判定が行われる時点を示している。具体的には、長押し態様の判定時間 ( 0 . 1 0 秒 ) を経過後、0 . 3 0 秒毎にチェックポイントが設けられている。本図に示す押下タイミングでは、長押しチャージ演出の開始 1 . 3 0 秒後に 1 回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始 1 . 6 0 秒後に 2 回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始 1 . 9 0 秒後に 3 回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始 2 . 2 0 秒後に 4 回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始 2 . 5 0 秒後に 5 回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始 2 . 8 0 秒後に 6 回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始 3 . 1 0 秒後に 7 回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始 3 . 4 0 秒後に 8 回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始 3 . 7 0 秒後に 9 回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始 4 . 0 0 秒後に 1 0 回目のチェックポイントが到来する。1 0 回目のチェックポイントが到来するタイミングで、長押しチャージ演出が終了する。

## 【 2 0 8 5 】

( f ) に示す長押しフラグは、遊技者が決定ボタン 8 1 を長押し態様で操作していることを示す信号である。具体的には、長押し態様の操作であると判定された時点から、長押し態様の操作が終了するまで(本図では、長押しチャージ演出が終了する時点まで)立ち上がり(「 1 」)を示している。

## 【 2 0 8 6 】

( g ) に示す長押しチャージ画像は、遊技者が決定ボタン 8 1 を長押し態様で操作している間に表示される表示演出画像である。具体的には、長押しチャージ演出の開始から長押し態様の判定時点までの期間は、チャージ 0 パーセントを示す画像が表示されている。長押し態様の判定後は、長押し態様での操作が 0 . 0 3 秒続くごとに、長押しチャージが 1 パーセントずつ上昇するように長押しチャージ画像が表示される。つまり、長押し態様での操作が 0 . 3 0 秒続くごとに、長押しチャージが 1 0 パーセントずつ上昇するように長押しチャージ画像が表示される。

10

## 【 2 0 8 7 】

本図に示す押下タイミングでは、長押しチャージ演出の開始 1 . 3 0 秒後( 1 回目のチェックポイント)で押下検出されていれば、1 0 パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始 1 . 6 0 秒後( 2 回目のチェックポイント)で押下検出されていれば、2 0 パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始 1 . 9 0 秒後( 3 回目のチェックポイント)で押下検出されていれば、3 0 パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始 2 . 2 0 秒後( 4 回目のチェックポイント)で押下検出されていれば、4 0 パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始 2 . 5 0 秒後( 5 回目のチェックポイント)で押下検出されていれば、5 0 パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始 2 . 8 0 秒後、6 回目のチェックポイントで押下検出されていれば、6 0 パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始 3 . 1 0 秒後( 7 回目のチェックポイント)で押下検出されていれば、7 0 パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始 3 . 4 0 秒後( 8 回目のチェックポイント)で押下検出されていれば、8 0 パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始 3 . 7 0 秒後( 9 回目のチェックポイント)で押下検出されていれば、9 0 パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始 4 . 0 0 秒後( 1 0 回目のチェックポイント)で押下検出されていれば、1 0 0 パーセントを示す画像が表示される。

20

30

## 【 2 0 8 8 】

この長押しチャージ演出の結果に基づき長押しチャージ攻撃演出が実行される。長押しチャージ攻撃演出は、遊技者が決定ボタン 8 1 を長押し態様で長押しチャージ演出が実行される所定期間(例えば 3 . 0 0 秒間)操作したことに基づき、長押しチャージ演出の終了に合わせて実行される表示演出にてチャージ攻撃画像 4 5 d - A , 4 5 d - B , 4 5 d - C のいずれかを表示する演出である。

## 【 2 0 8 9 】

例えば、チャージ攻撃画像 4 5 d - A は、パワーが 9 1 ~ 1 0 0 パーセントチャージされるまで待った状態で繰り出されるので、「奥義 A アタック」と称してパンチの形を模した画像が表示される。チャージ攻撃画像 4 5 d - B は、パワーが 5 0 ~ 9 0 パーセントチャージされた状態、つまりチャージ攻撃画像 4 5 d - A よりも短い時間で繰り出されるので、「真 B アタック」と称してパンチの形を模した画像が表示される。チャージ攻撃画像 4 5 d - C は、パワーが 1 ~ 4 9 パーセントチャージされた状態、つまりチャージ攻撃画像 4 5 d - B よりも短い時間で繰り出されるので、「速攻 C アタック」と称してパンチの形を模した画像が表示される。

40

## 【 2 0 9 0 】

図 6 5 を用いて、図 6 4 とは別の長押し操作が行われた場合の長押しチャージ演出について説明する。なお、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作の開始タイミングは、図 6 5 に示すタイミングと同じである。以下では、図 6 4 に示す長押しチャージ演出とは異なる

50

点について説明する。

【2091】

(c) に示す操作タイミングは、長押しチャージ演出の開始後に決定ボタン81の長押し態様での操作が途切れる例を説明する。決定ボタン81の長押し態様での操作が途切れる場合には、長押し態様とは異なる操作として、検出タイミングより短く決定ボタン81が離される場合や、検出タイミングより長く決定ボタン81が離される場合がある。ここでは、長押しチャージ演出の開始2.30秒後に一旦中断され、その後、長押しチャージ演出の開始2.45秒後に再開される。すなわち、長押しチャージ演出の開始2.30秒後から2.45秒後までの1.15秒間、決定ボタン81の長押し態様での操作が中断される検出タイミングより長い無操作期間となるが、上述した検出タイミングより短い無操作期間でもよい。この無操作期間は、長押しチャージ演出の開始2.20に到来する4回目のチェックポイントから長押しチャージ演出の開始2.50秒後に到来する5回目のチェックポイントまでの期間に位置している。すなわち、この長押し態様での操作の中断は、4回目のチェックポイントより後に始まり、5回目のチェックポイントが到来する前に終わっている。つまり、この無操作期間は、各チェックポイント間、すなわち操作再開による演出継続可能期間内に位置している。

10

【2092】

(d) に示す長押しタイマーは、この長押し態様での操作が中断されている期間も、時間が計測されている。

【2093】

(e) に示す長押しチェックポイントは、上述の無操作期間が、4回目のチェックポイントより後に始まり、5回目のチェックポイントが到来する前に終わっているため、図64(e) に示すチェックポイントと同様に、この無操作期間も、長押し態様での操作が継続していると判定されている。(f) に示す長押しフラグも、同様に、この無操作期間も、「1」を示している。

20

【2094】

(g) に示す長押しチャージ画像は、上述の無操作期間が、4回目のチェックポイントより後に始まり、5回目のチェックポイントが到来する前に終わっているため、図64(g) に示す長押しチャージ画像と同様に、この無操作期間も、長押しチャージが上昇する画像が表示されている。

30

【2095】

このように、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、チェックポイント(判定タイミング)以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、チェックポイントにて、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が有ることに基つき、長押し対応演出の実行をさらに継続する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、次のチェックポイントが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができ、操作を再開すれば、さらに長押し対応演出を楽しむことができる。

【2096】

図66を用いて、図64, 図65とは別の長押し操作が行われた場合の長押しチャージ演出について説明する。以下では、図64, 図65に示す長押しチャージ演出とは異なる点について説明する。

40

【2097】

この説明では、サブ制御装置262のCPU551は、上述した演出実行機能として、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、所定の判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が有った後、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無くなった場合であって、次の判定タイミングまでに、遊技者による決定ボタン81の操作の再検出が無い場合には、長押しチャージ演出の実行を終了する。

【2098】

(c) に示す操作タイミングは、長押しチャージ演出の開始2.30秒後に一旦中断さ

50

れ、その後、長押しチャージ演出の開始 2.60 秒後に再開される。すなわち、長押しチャージ演出の開始 2.30 秒後から 2.60 秒後までの 0.30 秒間、決定ボタン 81 の長押し態様での操作が中断される。

【2099】

(d) に示す長押しタイマーは、この長押し態様での操作が中断されている期間も、時間が計測されている。

【2100】

(e) に示す長押しチェックポイントは、長押しチャージ演出の開始 2.50 秒後(5 回目のチェックポイント)が、(c) に示す無操作期間中に到来する。そのため、5 回目のチェックポイントでは、決定ボタン 81 の長押し態様での操作がないと判定される。これにより、長押しチャージ演出は終了する。なお、(c) に示すように、その後、操作が再開された場合は、残り時間で長押しチャージ演出を実行可能な場合は、長押しチャージ演出が初めからやり直されてもよい。

10

【2101】

例えば、長押しチャージ演出の開始 2.60 秒から 0.10 秒間長押し態様での操作があると判別されたことに基づき、長押しチャージ演出の開始 2.70 秒から 5.70 秒まで長押し態様での操作を続ければ、3.00 秒間の長押し態様での操作を達成できる。

【2102】

(f) に示す長押しフラグは、長押しチャージ演出の開始 2.50 秒後(5 回目のチェックポイント)に、決定ボタン 81 の長押し態様での操作がないと判定されたことに基づき、立ち下がる(「0」になる)。なお、長押しチャージ演出の再開がある場合は、長押し態様での操作が再開されると、長押しチャージ演出の開始 2.70 秒から再び立ち上がる(「1」になる)。長押しフラグは、再び立ち上がった状態で、長押しチャージ演出の開始 5.70 秒後まで続く。

20

【2103】

(g) に示す長押しチャージ画像は、長押しチャージ演出の開始 2.47 秒後に 49 パーセントチャージを示す長押しチャージ画像を表示してから 0.03 秒後、すなわち長押しチャージ演出の開始 2.50 秒後(5 回目のチェックポイント)に、0 パーセントに戻る。なお、その後、長押し態様での操作が再開されると、長押しチャージ演出の開始 2.70 秒から長押しチャージ画像の上昇が再開される。

30

【2104】

このように、決定ボタン 81 の操作が長押し態様で行われた後、チェックポイント(判定タイミング)以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、チェックポイントにて、遊技者による決定ボタン 81 の操作の検出が無いことに基づき、長押し対応演出の実行を終了する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができるが、操作を怠れば、それ以上長押し対応演出を楽しむことができないようにすることができる。

【2105】

次に、図 67 を用いて、長押し対応演出の表示態様を説明する。図 67 は、長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

40

【2106】

長押し対応演出は、第 3 図柄表示装置 42 に表示される変動表示演出の実行中、例えば(a) に示すようなリーチ表示演出であって、(b) に示すようなリーチ発展演出の表示中に実行される。リーチ発展演出は、例えばスーパーリーチであることを示唆する自キャラクタと敵キャラクタとの対決演出である。長押し対応演出は、この対決演出において、自キャラクタが敵キャラクタを攻撃するときに、決定ボタン 81 の長押し態様での操作の時間に応じて攻撃のためのパワーをためる長押しチャージ演出と、長押しチャージ演出の結果、ためられたパワーに基づいて攻撃を行う長押しチャージ攻撃演出である。

【2107】

50

長押し対応演出を実行する前に、第3図柄表示装置42には、(c)に示すような長押し対応演出の開始を予告する予告演出が実行される。例えば、「ボタンを長押ししてチャージをためて敵をたおせ!」のような、決定ボタン81の長押し態様での操作を予告する長押し予告画像45aが第3図柄表示装置42に表示される。長押し予告画像45aの表示時間は、例えば2秒程度である。

【2108】

長押し予告画像45aの表示が終了すると、第3図柄表示装置42には、(d)に示すような決定ボタン81の長押し態様での操作を要求する長押し要求画像45bと、チャージが0パーセントであることを示す長押しチャージ画像45cとが表示される。長押し要求画像45bは、例えば、決定ボタン81の絵柄情報と「長押し!」の文字情報とを含む画像である。長押しチャージ画像45cは、ここでは、決定ボタン81の長押し態様での操作が実行されていないか、決定ボタン81の押下はあったが長押し態様に至っていないことを示す「チャージ0パーセント」という文字情報である。長押し対応演出の開始タイミングは、長押しチャージ演出の開始タイミングであり、長押し要求画像45bと長押しチャージ画像45cの表示タイミングである。

10

【2109】

決定ボタン81の長押し態様での操作が実行されない場合は、長押し要求画像45bと長押しチャージ画像45cの表示開始(すなわち、長押しチャージ演出の開始)から3秒後まで表示される。この期間内に決定ボタン81の長押し態様での操作が実行されない場合は、長押しチャージ演出は終了する。

20

【2110】

決定ボタン81の操作が長押し態様での操作であると判定された場合は、その判定後から、(e)~(g)に示すように、長押し態様での操作が継続する時間に応じた攻撃パワーのチャージが上昇する画像が表示される。(e)は、長押し態様での操作であると判定されたタイミング(長押しチャージ演出の開始から1.00秒後)から0.03秒後の画像であり、チャージ1パーセントという長押しチャージ画像45cが表示されている。(f)は、長押し態様での操作であると判定されたタイミングから1.50秒後(長押しチャージ演出の開始から2.50秒後)の画像であり、チャージ50パーセントという長押しチャージ画像45cが表示されている。(g)は、長押し態様での操作であると判定されたタイミングから3.00秒後(長押しチャージ演出の開始から4.00秒後)の画像であり、チャージ100パーセントという長押しチャージ画像45cが表示されている。なお、長押し要求画像45bは、長押しチャージ画像45cが表示されている期間にも表示されている。

30

【2111】

長押しチャージ画像45cがチャージ100パーセントに達すると、(h)に示すように、長押し態様での操作が規定時間のうち91~100パーセントの時間実行されたことに基づき、「奥義Aアタック」と称するチャージ攻撃画像45d-Aが表示される。「奥義Aアタック」は、変動表示の結果が大当たりになる場合もあるし、外れになる場合もある。変動表示の結果が大当たりになる場合には、その後のリーチ発展演出において、(i)に示す自キャラクタの勝利が濃厚である様子が表示され、(j)に示すように、リーチ発展演出における自キャラクタの勝利、すなわち発展図柄の大当たり組合せが表示され、(k)に示すように、通常画面に戻って装飾図柄の大当たり組合せが表示される。

40

【2112】

次に、図68を用いて、図67とは別の長押し対応演出の表示態様を説明する。図68は、図67とは異なる長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【2113】

上述した図67を用いた説明では、遊技者が決定ボタン81の長押し態様での操作を継続して実行していた場合の長押し対応演出について説明したが、ここでは、遊技者が決定ボタン81の長押し態様での操作を中断し、再開した場合の長押し対応演出について説明

50

する。なお、ここでは、長押しチャージ演出の開始時点から説明する。

【2114】

第3図柄表示装置42には、長押しチャージ演出の開始時点にて、(a)に示す長押し要求画像45bと長押しチャージ画像45cとが表示される。遊技者による決定ボタン81の操作が長押し態様での操作になったと判定されると、(b)に示すように、長押しチャージ画像45cのチャージが上昇する。長押しチャージ画像45cは、長押しチャージ演出の開始2.26秒後に、(c)に示すチャージ42パーセントになる。その0.03秒後(すなわち長押しチャージ演出の開始2.29秒後)に、(d)に示すチャージ43パーセントになる。

【2115】

ここで、遊技者は、(d)に示す長押しチャージ画像45cがチャージ43パーセントを表示しているタイミングで(長押しチャージ演出の開始2.30秒後に)、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離し、長押し態様での操作を中断する。この中断中、長押しチャージ画像45cは、長押しチャージ演出の開始2.32秒後にはチャージ44パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始2.35秒後にはチャージ45パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始2.38秒後にはチャージ46パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始2.41秒後には(e)に示すチャージ47パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始2.44秒後には(f)に示すチャージ48パーセントに上昇する。

【2116】

(f)に示す長押しチャージ画像45cがチャージ48パーセントを表示しているタイミングで(長押しチャージ演出の開始2.45秒後に)、決定ボタン81を再び押下することで、長押し態様での操作が再開される。再開後、長押しチャージ画像45cは、長押しチャージ演出の開始2.47秒後にはチャージ49パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始2.50秒後には(g)に示すチャージ50パーセントに上昇する。その後も、長押し態様での操作が継続されることで、長押しチャージ画像45cは、長押しチャージ演出の開始4.00秒後には(h)に示すチャージ100パーセントに到達する。長押しチャージ画像45cがチャージ100パーセントに達すると、(i)に示す「奥義Aアタック」と称するチャージ攻撃画像45d-Aが表示される。変動表示の結果が大当たりになる場合には、その後のリーチ発展演出において、(j)に示すように、自キャラクタの勝利が濃厚である様子が表示され、(k)に示すように、リーチ発展演出における自キャラクタの勝利、すなわち発展図柄の大当たり組合せが表示され、(l)に示すように、通常画面に戻って装飾図柄の大当たり組合せが表示される。

【2117】

このように、長押しチャージ演出の実行中に決定ボタン81の操作の検出が無くなった場合に、長押しチャージ演出を終了せずに、所定期間(決定ボタン81の操作の検出が無くなってから次のチェックポイントが到来するまでの期間、もしくは、決定ボタン81の操作の検出が無くなってから次のチェックポイントが到来する前に操作が再開されるまでの期間)、所定演出(例えば長押しチャージ演出)が実行されるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【2118】

また、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、長押しチャージ演出が継続されるので、操作の検出が途切れた前後で演出の一体性を持たせることができる。また、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、決定ボタン81の操作の検出が無いと判定された時点で実行されていた長押しチャージ演出の表示態様の変化が継続されるので、表示態様の変化が継続させるために長押し態様での操作を続ける必要があることを、好適に知らせることができる。

10

20

30

40

50

【 2 1 1 9 】

次に、図 6 9 を用いて、図 6 7 , 図 6 8 とは別の長押し対応演出の表示態様を説明する。図 6 9 は、図 6 7 , 図 6 8 とは異なる長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【 2 1 2 0 】

ここでは、遊技者が決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作を中断した後、長押しチャージ演出が終了し、再開した時点から長押しチャージ演出が新たに実行される場合の表示態様について説明する。なお、ここでも、長押しチャージ演出の開始時点から説明する。

【 2 1 2 1 】

第 3 図柄表示装置 4 2 には、開始時点にて、( a ) に示す長押し要求画像 4 5 b と長押しチャージ画像 4 5 c とが表示される。遊技者による決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様での操作になったと判定されると、( b ) に示すように、長押しチャージ画像 4 5 c のチャージが上昇する。長押しチャージ画像 4 5 c は、長押しチャージ演出の開始 2 . 2 6 秒後に、( c ) に示すチャージ 4 2 パーセントになる。その 0 . 0 3 秒後(すなわち長押しチャージ演出の開始 2 . 2 9 秒後)に、( d ) に示すチャージ 4 3 パーセントになる。

10

【 2 1 2 2 】

遊技者は、( d ) に示す長押しチャージ画像 4 5 c がチャージ 4 3 パーセントを表示しているタイミングで(長押しチャージ演出の開始 2 . 3 0 秒後に)、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離し、長押し態様での操作を中断する。この中断中、長押しチャージ画像 4 5 c は、長押しチャージ演出の開始 2 . 3 2 秒後にはチャージ 4 4 パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始 2 . 3 5 秒後にはチャージ 4 5 パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始 2 . 3 8 秒後にはチャージ 4 6 パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始 2 . 4 1 秒後には( e ) に示すチャージ 4 7 パーセントに上昇し、( f ) に示す長押しチャージ演出の開始 2 . 4 4 秒後にはチャージ 4 8 パーセントに上昇する。

20

【 2 1 2 3 】

ここで、遊技者は、長押しチャージ画像 4 5 c がチャージ 4 8 パーセントを表示している期間(長押しチャージ演出の開始 2 . 4 4 秒後から 2 . 4 7 秒後までの期間)に、決定ボタン 8 1 を再び押下していない。遊技者が決定ボタン 8 1 の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始 2 . 4 7 秒後には、( g ) に示すチャージ 4 9 パーセントに上昇する。その後、遊技者が決定ボタン 8 1 の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始 2 . 5 0 秒後に、次の 5 回目のチェックポイントが到来する。5 回目のチェックポイントでは遊技者の長押し態様での操作がないと判定されるので、( h ) に示すように、長押しチャージ画像 4 5 c がチャージ 0 パーセントを示す画像として表示される。長押しチャージ演出は、この時点で終了するが、残り時間にやり直し可能であるので、長押し要求画像 4 5 b は表示され続けている。

30

【 2 1 2 4 】

遊技者は、長押しチャージ演出の開始 2 . 6 0 秒後に、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作を再開すると、長押しチャージ演出の開始 2 . 7 0 秒後から長押しチャージ演出が新たにやり直される。長押しチャージ画像 4 5 c は、長押しチャージ演出の開始 2 . 7 3 秒後には( i ) に示すチャージ 1 パーセントに上昇し、その後も上昇を続けて、長押しチャージ演出の開始 3 . 9 0 秒後には( j ) に示すチャージ 4 0 パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始 5 . 7 0 秒後には( k ) に示すチャージ 1 0 0 パーセントに到達する。長押しチャージ画像 4 5 c がチャージ 1 0 0 パーセントに達すると、( l ) に示す「奥義 A アタック」と称するチャージ攻撃画像 4 5 d - A が表示される。

40

【 2 1 2 5 】

その後、変動表示の結果が大当たりとなる場合は、上述までと同様に、その後のリーチ発展演出において、自キャラクタの勝利が濃厚である様子が表示され、リーチ発展演出における自キャラクタの勝利、すなわち発展図柄の大当たり組合せが表示され、通常画面に戻って装飾図柄の大当たり組合せが表示される。

50

## 【 2 1 2 6 】

長押しチャージ演出の終了時点で長押し対応演出を終了させてもよいし、残り時間で長押しチャージ演出をやり直すことが可能であれば、長押し態様での操作の再開によって長押しチャージ演出がやり直されてもよい。

## 【 2 1 2 7 】

このように、長押しチャージ演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、次のチェックポイントが到来するまでは長押しチャージ演出を楽しませることができ、操作を再開すれば、さらに長押し対応演出を楽しませることができる。また、長押しチャージ演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、次のチェックポイントが到来するまでは長押しチャージ演出を楽しませることができるが、操作を怠れば、それ以上長押しチャージ演出を楽しむことができないようにすることができる。その結果、長押しチャージ演出の興趣性を好適に向上させることができる。

10

## 【 2 1 2 8 】

上述したように、本実施例 1 のパチンコ機 1 0 によれば、遊技者による操作を受ける枠ボタン 8 0 (例えば決定ボタン 8 1) と、遊技に関する主たる制御を行う主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 と、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 による大当たり判定の結果に基づき、第 3 図柄表示装置 4 2 に所定の表示演出(例えば変動表示演出)を実行させるサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 による演出実行機能と、を備え、上述の演出実行機能は、決定ボタン 8 1 の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン 8 1 の操作が特定態様(例えば長押し態様)で行われた場合に、所定の表示演出中に長押し対応演出(例えば長押しチャージ演出や、その結果として行われる長押しチャージ攻撃演出)を実行するものであって、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作の有無が判定される期間(例えば長押しチャージ演出の開始から長押しチャージ演出の最大実行時間 6 . 0 0 秒までの期間)内で、長押し態様での操作が無いと判定された場合にも、長押し対応演出の実行を継続する。なお、所定の表示演出は、変動表示演出に限らず、大当たりラウンド演出などの他の表示演出であってもよい。特定態様での操作は、ボタンの長押し態様に限らず、レバーの長引き、ボタンの連打などであってもよい。

20

## 【 2 1 2 9 】

これにより、長押し対応演出が開始された後、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作が途切れたとしても、長押し態様での操作の有無が判定される期間内に長押し態様での操作が再開されれば、長押し対応演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン 8 1 の操作をやり直して、長押し対応演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の ( P 1 - 0 ) に記載の遊技機の一例である。

30

## 【 2 1 3 0 】

上述の演出実行機能は、有効期間内を所定間隔(例えば 0 . 0 1 秒間隔)で、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作を検出可能なサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 による操作検出機能と、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた場合に、その後、0 . 0 1 秒間隔よりも長い特定間隔毎(例えば 0 . 3 0 秒毎)に設けられた判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出の有無に基づいて、長押し対応演出の実行を継続するか否かを判定する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン 8 1 の操作が再開されれば、長押し対応演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン 8 1 の操作をやり直して、長押し対応演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の ( P 1 - 1 ) に記載の遊技機の一例である。

40

## 【 2 1 3 1 】

上述の演出実行機能は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が有ることに基づき、当該判定タイミング後も長押し対応演出の実行を継続する。これにより、長押し対応演出が開始された

50

後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン 8 1 の操作が再開されれば、この判定タイミング後も長押し対応演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン 8 1 の操作をやり直して、長押し対応演出が長押し態様となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の ( P 1 - 2 ) に記載の遊技機の一例である。

【 2 1 3 2 】

上述の演出実行機能は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無いことに基づき、当該判定タイミングにて長押し対応演出を終了する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れた後、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン 8 1 の操作が再開されなければ、この判定タイミングにて長押し対応演出が終了するので、操作を怠ることが低減され易くなる。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の ( P 1 - 3 ) に記載の遊技機の一例である。

10

【 2 1 3 3 】

上述の演出実行機能は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができる。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の ( P 1 - 4 ) に記載の遊技機の一例である。

20

【 2 1 3 4 】

上述の演出実行機能は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が有ることに基づき、長押し対応演出の実行をさらに継続する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができ、操作を再開すれば、さらに長押し対応演出を楽しむことができる。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の ( P 1 - 5 ) に記載の遊技機の一例である。

30

【 2 1 3 5 】

上述の演出実行機能は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無いことに基づき、長押し対応演出の実行を終了する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができるが、操作を怠れば、それ以上長押し対応演出を楽しむことができない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の ( P 1 - 6 ) に記載の遊技機の一例である。

【 2 1 3 6 】

また、上述の演出実行機能は、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合にも、長押し色変化演出の実行を継続する。これにより、長押し対応演出が開始された後、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされたとしても、長押し対応演出の実行が継続されるので、長押し態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の ( P 2 - 0 ) に記載の遊技機の一例である。

40

【 2 1 3 7 】

上述の演出実行機能は、長押し対応演出の実行中に決定ボタン 8 1 の操作の検出が無くなった場合に、長押し対応演出を終了せずに、所定期間 ( 例えば次のチェックポイントが

50

到来するまでの期間)、所定演出(例えば長押し対応演出)を実行する。これにより、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、長押し対応演出を終了せずに、所定期間、所定演出が実行されるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の(P3-1)に記載の遊技機の一例である。

【2138】

上述の所定演出は、所定期間、特定操作対応演出(例えば長押し対応演出)を継続する演出である。これにより、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、長押し対応演出が係属されるので、操作の検出が途切れた前後で演出の一体性があるため、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の(P3-2)に記載の遊技機の一例である。

10

【2139】

上述の演出実行機能は、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出を実行する。これにより、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出が実行されるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の(P4-3)に記載の遊技機の一例である。

20

【2140】

上述の演出実行機能は、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出を実行した後、判定タイミングにて、決定ボタン81の操作が無くなったことを遊技者に示唆ないし報知するものであってもよい。このように構成すれば、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出が実行された後、判定タイミングにて、操作を再開する必要があることを遊技者に知らせることができるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の(P4-4)に記載の遊技機の一例である。

【2141】

また、上述の継続演出は、上述の所定期間、決定ボタン81の操作の検出が無いと判定された時点で実行されていた長押し対応演出の表示態様の変化を継続する演出である。これにより、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、決定ボタン81の操作の検出が無いと判定された時点で実行されていた長押し対応演出の表示態様の変化が継続されるので、表示態様の変化が継続させるために長押し態様での操作を続ける必要があることを、好適に知らせることができる。これは例えば上述の(P3-3)に記載の遊技機の一例である。

30

【2142】

なお、上述の演出実行機能は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が有ることに基づき抽選を行い、抽選の結果が当たりの場合に、長押し対応演出の実行をさらに継続するものであってもよい。このように構成すれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができ、操作を再開して抽選に当選すれば、さらに特定操作対応演出を楽しむことができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の(P1-7)に記載の遊技機の一例である。

40

【2143】

また、上述の演出実行機能は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、判定

50

タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が有ることに基づき抽選を行い、抽選の結果が外れである場合に、長押し対応演出の実行を終了するものであってもよい。このように構成すれば、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができ、操作を再開して抽選に当選すれば、さらに長押し対応演出を楽しむことができるが、落選すれば、これ以上長押し対応演出を楽しむことができない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の ( P 1 - 8 ) に記載の遊技機の一例である。

【実施例 2】

10

【 2 1 4 4 】

実施例 1 では、長押しチャージ演出中に長押し態様とは異なる操作として長押し中の決定ボタン 8 1 から手を離れたときに、長押しチャージ演出が継続されていたが、長押しチャージ演出とは異なる演出が実行されてもよい。本実施例の長押しチャージ演出の表示態様について説明する。

【 2 1 4 5 】

本実施例では、長押しチャージ演出の実行中に決定ボタン 8 1 の操作の検出が無くなった場合に、所定の期間、第 3 図柄表示装置 4 2 に所定の演出が表示される。この所定の演出は、所定の無操作期間実行される、長押しチャージ演出とは異なる演出である。この所定の演出は、長押しチャージ演出が終了していないことを示す演出でもある。具体的には、この所定の演出は、上述の所定期間、決定ボタン 8 1 の操作が無くなったことや、操作の再開が必要であることを遊技者に示唆ないし報知する演出である。

20

【 2 1 4 6 】

図 7 0 を用いて、決定ボタン 8 1 の操作の検出が無くなった場合に表示される所定の演出について説明する。図 7 0 は、実施例 2 の長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。ここでは、上述の実施例 1 で説明した長押し対応演出を参照し、その長押しチャージ演出の開始時点から説明するが、遊技者が決定ボタン 8 1 の操作を中断した後、操作の再開が実施例 1 よりも遅くなった場合を説明する。

【 2 1 4 7 】

第 3 図柄表示装置 4 2 には、開始時点にて、( a ) に示す長押し要求画像 4 5 b と長押しチャージ画像 4 5 c とが表示される。遊技者による決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様での操作になったと判定されると、( b ) に示すように、長押しチャージ画像 4 5 c のチャージが上昇する。長押しチャージ画像 4 5 c は、長押しチャージ演出の開始 2 . 2 6 秒後に、( c ) に示すチャージ 4 2 パーセントになる。その 0 . 0 3 秒後 ( すなわち長押しチャージ演出の開始 2 . 2 9 秒後 ) に、( d ) に示すチャージ 4 3 パーセントになる。

30

【 2 1 4 8 】

ここで、遊技者は、( d ) に示す長押しチャージ画像 4 5 c がチャージ 4 3 パーセントを表示しているタイミングで ( 長押しチャージ演出の開始 2 . 3 0 秒後に )、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離し、長押し態様での操作を中断する。この中断中、長押しチャージ画像 4 5 c は、長押しチャージ演出の開始 2 . 3 2 秒後にはチャージ 4 4 パーセントに上昇する。このとき、第 3 図柄表示装置 4 2 には、長押し予告画像 4 5 a や長押し要求画像 4 5 b のような長押しチャージ演出を構成する画像とは異なる所定の画像が表示されている。具体的には、この所定の画像は、例えば「長押し出来てないよ！」という文字情報で構成される長押し解除報知画像 4 5 e である。つまり、長押し解除報知画像 4 5 e の表示により、決定ボタン 8 1 の操作がなくなったことが遊技者に報知され、その結果、長押しチャージ演出が終了していないことを示すことができる。

40

【 2 1 4 9 】

この後も、決定ボタン 8 1 の操作がない間は長押し解除報知画像 4 5 e が表示され続け、長押しチャージ演出の開始 2 . 3 5 秒後にはチャージ 4 5 パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始 2 . 3 8 秒後にはチャージ 4 6 パーセントに上昇し、長押しチャージ

50

演出の開始 2.41 秒後には ( e ) に示すチャージ 47 パーセントに上昇し、( f ) に示す長押しチャージ演出の開始 2.44 秒後にはチャージ 48 パーセントに上昇する。

【 2150 】

ここで、遊技者は、長押しチャージ画像 45 c がチャージ 48 パーセントを表示している期間（長押しチャージ演出の開始 2.44 秒後から 2.47 秒後までの期間）に、決定ボタン 81 を再び押下していない。遊技者が決定ボタン 81 の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始 2.47 秒後には、( g ) に示すチャージ 49 パーセントに上昇する。その後、遊技者が決定ボタン 81 の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始 2.50 秒後に、次の 5 回目のチェックポイントが到来する。5 回目のチェックポイントでは遊技者の長押し態様での操作がないと判定されるので、( h ) に示すように、長押しチャージ画像 45 c がチャージ 0 パーセントを示す画像として表示される。

10

【 2151 】

ここで、長押し解除報知画像 45 e を見せるだけでは決定ボタン 81 の操作を再開させることができなかつたので、長押しチャージ画像 45 c がチャージ 0 パーセントになったタイミングで、長押しチャージ画像 45 c と長押し解除報知画像 45 e に替えて、( i ) に示す自キャラクタ P Y に「パワーが足りないと攻撃が出せないよ！長押ししてよ！」という文字画像からなるセリフを発言させる演出（再操作催促画像 45 e 1）が表示される。再操作催促画像 45 e 1 の表示は、今まで表示されていた長押し解除報知画像 45 e のような単に操作を説明するような演出ではなく、リーチ発展演出のこれからのストーリー展開にからめて決定ボタン 81 の操作の再開が必要であることを遊技者に知らせる演出

20

【 2152 】

再操作催促画像 45 e 1 は、「パワーが足りないと攻撃が出せないよ！長押ししてよ！」のセリフを単発で出すだけでなく、このセリフに続いて、「あなたの力を貸して下さい！」のような別のセリフを出してもよい。これにより、決定ボタン 81 の操作が再開されるまでの期間を種々のセリフで、決定ボタン 81 の操作の再開への興趣性を高めることができる。

【 2153 】

遊技者は、この再操作催促画像 45 e 1 によって、長押しチャージ演出の開始 4.60 秒後によく、決定ボタン 81 の長押し態様での操作を再開し、長押しチャージ演出の開始 4.70 秒後から長押しチャージ演出が新たにやり直される。長押しチャージ画像 45 c は、長押しチャージ演出の開始 4.73 秒後には ( j ) に示すチャージ 1 パーセントに上昇する。このとき、長押し解除報知画像 45 e は、消去されている。その後も上昇を続けて、長押しチャージ演出の開始 5.90 秒後には ( k ) に示すチャージ 40 パーセントに上昇するが、演出開始 6.00 秒の到来により、チャージ 40 パーセントで終了する。長押しチャージ画像 45 c は、チャージ 1 ~ 49 パーセントの範囲内であるので、( l ) に示す「速攻 C アタック」と称するチャージ攻撃画像 45 d - C が表示される。

30

【 2154 】

変動表示の結果が大当たりとなる場合には、その後のリーチ発展演出において、リーチ発展演出における自キャラクタの勝利、すなわち発展図柄の大当たり組合せが表示され、通常画面に戻って装飾図柄の大当たり組合せが表示される。変動表示の結果が外れとなる場合には、その後のリーチ発展演出において、リーチ発展演出における敵キャラクタの勝利、すなわち発展図柄のリーチ外れ組合せが表示され、通常画面に戻って装飾図柄のリーチ外れ組合せが表示される。

40

【 2155 】

上述したように、本実施例 2 のパチンコ機 10 によれば、上述の演出実行機能は、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行中に決定ボタン 81 の操作の検出が無くなった場合に、長押しチャージ演出を終了せずに、所定期間、所定演出（例えば長押し解除報知画像 45 e や再操作催促画像 45 e 1）を実行する。この所定演出は、所定期間実行される、長押しチャージ演出（長押しチャージ画像 45 c と長押し解除報知画像 45 e

50

を表示する演出)とは異なる別演出である。これにより、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押しチャージ演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、長押しチャージ演出とは異なる演出が実行されるので、長押しチャージ演出とは異なる演出効果によって、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押しチャージ演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の ( P 4 - 1 ) に記載の遊技機の一例である。

【 2 1 5 6 】

上述の別演出は、所定期間実行される、決定ボタン 8 1 の操作が無くなったことを遊技者に示唆ないし報知する演出 (例えば長押し解除報知画像 4 5 e や再操作催促画像 4 5 e 1 ) である。これにより、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押しチャージ演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れた場合に、所定期間、別演出によって、操作を再開する必要があることを遊技者に知らせることができるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押しチャージ演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の ( P 4 - 2 ) に記載の遊技機の一例である。

【 2 1 5 7 】

上述の演出実行機能は、決定ボタン 8 1 の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中 (変動表示中) に特定操作対応演出 (例えば長押しチャージ演出) を実行するものであって、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作がされた場合に、特定操作対応演出の実行を継続した状態で、特定操作対応演出とは異なる演出 (例えば長押し解除報知画像 4 5 e や再操作催促画像 4 5 e 1 の表示) を実行する。これにより、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続されるとともに特定操作対応演出とは異なる演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の ( P 2 - 0 0 ) に記載の遊技機の一例である。

【 実施例 3 】

【 2 1 5 8 】

長押しチャージ演出中に長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離れたときに実行される演出は、実施例 2 とは異なる演出であってもよい。

【 2 1 5 9 】

本実施例では、長押しチャージ演出中に長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離れたときに実行される演出は、長押しチャージ演出が表示されていた第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a を暗転させる暗転演出である。このような暗転演出が所定期間実行されることで、長押しチャージ演出の終了を示唆ないし報知することができる。本実施例では、上述の実施例 1 , 実施例 2 と異なり、一旦、長押しチャージ演出が終了した後は、長押しチャージ演出は再開されないものとしている。

【 2 1 6 0 】

図 7 1 を用いて本実施例の長押し対応演出の表示態様について説明する。図 7 1 は、実施例 3 の長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。ここでは、上述の実施例 2 で説明した長押し対応演出を参照し、その長押しチャージ演出の開始時点から説明するが、本実施例では、遊技者が決定ボタン 8 1 の操作を中断した後は、操作の再開が不可である構成として説明する。

【 2 1 6 1 】

第 3 図柄表示装置 4 2 には、開始時点にて、( a ) に示す長押し要求画像 4 5 b と長押しチャージ画像 4 5 c とが表示される。遊技者による決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様での操作になったと判定されると、( b ) に示すように、長押しチャージ画像 4 5 c のチャージが上昇する。長押しチャージ画像 4 5 c は、長押しチャージ演出の開始 2 . 2 6 秒後に、( c ) に示すチャージ 4 2 パーセントになる。その 0 . 0 3 秒後 (すなわち長押し

10

20

30

40

50

チャージ演出の開始 2.29 秒後)に、(d)に示すチャージ 43 パーセントになる。

【2162】

ここで、遊技者は、(d)に示す長押しチャージ画像 45c がチャージ 43 パーセントを表示しているタイミングで(長押しチャージ演出の開始 2.30 秒後に)、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 81 から手を離し、長押し態様での操作を中断する。この中断中、長押しチャージ画像 45c は、長押しチャージ演出の開始 2.32 秒後にはチャージ 44 パーセントに上昇する。このとき、第 3 図柄表示装置 42 には、長押し予告画像 45a や長押し要求画像 45b のような長押しチャージ演出を構成する画像とは異なる所定の画像(例えば「長押し出来てないよ!」という長押し解除報知画像 45e)が表示されている。

10

【2163】

この後も、決定ボタン 81 の操作がない間は長押し解除報知画像 45e が表示され続け、長押しチャージ演出の開始 2.35 秒後にはチャージ 45 パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始 2.38 秒後にはチャージ 46 パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始 2.41 秒後には(e)に示すチャージ 47 パーセントに上昇し、(f)に示す長押しチャージ演出の開始 2.44 秒後にはチャージ 48 パーセントに上昇する。

【2164】

ここで、遊技者は、長押しチャージ画像 45c がチャージ 48 パーセントを表示している期間(長押しチャージ演出の開始 2.44 秒後から 2.47 秒後までの期間)に、決定ボタン 81 を再び押下していない。遊技者が決定ボタン 81 の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始 2.47 秒後には、(g)に示すチャージ 49 パーセントに上昇する。その後、遊技者が決定ボタン 81 の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始 2.50 秒後に、次の 5 回目のチェックポイントが到来する。5 回目のチェックポイントでは遊技者の長押し態様での操作がないと判定されると、長押しチャージ演出は、チャージ 49 パーセントで終了する。

20

【2165】

ここで、第 3 図柄表示装置 42 では、長押しチャージ演出を終了させるにあたって、長押し要求画像 46b、長押しチャージ画像 45c、長押し解除報知画像 45e を消去して画面を暗転する暗転画像 45e2 を表示する演出が行われる。この暗転画像 45e2 の表示により、これまで実行されていた長押しチャージ演出が終了したことを遊技者に明確に理解させることができる。この暗転画像 45e2 の表示後に、(l)に示す決定ボタン 81 の長押し態様での操作が必要ないことを示す「チャージ演出終了!もう長押しはできないよ!」のような文字画像(長押し終了報知画像 45e3)が表示される。この長押し終了報知画像 45e3 の表示により、暗転画像 45e2 では長押しチャージ演出の終了に気付かない遊技者にも、これまで実行されていた長押しチャージ演出が終了して、もう長押し操作は無効になったことを遊技者に明確に理解させることができる。

30

【2166】

長押しチャージ演出は、チャージ 49 パーセントで終了したので、長押しチャージ画像 45c がチャージ 1~49 パーセントの範囲内であるから、(l)に示す「速攻 C アタック」と称するチャージ攻撃画像 45d-C が表示される。なお、チャージ攻撃画像 45d-C を表示せずに、暗転画像 45e2 や長押し終了報知画像 45e3 の表示によって完全に長押しチャージ演出が終わるようにしてもよい。

40

【2167】

変動表示の結果が外れになる場合には、その後のリーチ発展演出において、(j)に示すように、自キャラクタの攻撃がそれほど強くない様子で表示され、その後、敵キャラクタから反撃を受けるなどして、(k)に示すように、リーチ発展演出における敵キャラクタの勝利、すなわち発展図柄のリーチ外れ組合せが表示され、(l)に示すように、通常画面に戻って装飾図柄のリーチ外れ組合せが表示される。

【2168】

上述したように、本実施例 3 のパチンコ機 10 によれば、上述の演出実行機能は、判定

50

タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出（例えば長押し解除報知画像 4 5 e の表示）を実行した後、判定タイミングにて、長押しチャージ演出の終了を示唆ないし報知する演出（例えば暗転画像 4 5 e 2 や長押し終了報知画像 4 5 e 3 の表示）を実行する。これにより、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押しチャージ演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出が実行された後、判定タイミングにて、演出の終了を遊技者に知らせることができるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押しチャージ演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 4 - 5）に記載の遊技機の一例である。

【2 1 6 9】

10

上述の長押しチャージ演出の終了を示唆ないし報知する演出は、本実施例では、暗転画像 4 5 e 2 と長押し終了報知画像 4 5 e 3 とを表示する演出としたが、暗転画像 4 5 e 2 または長押し終了報知画像 4 5 e 3 いずれかのみを表示する演出でもよい。

【実施例 4】

【2 1 7 0】

上述した実施例 2 , 実施例 3 では、長押し解除報知画像 4 5 e は、一の変動表示期間内に表示されているに留まっていたが、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手が離されている期間は、複数の変動表示期間に亘って表示可能となってもよい。以下この点について説明する。

【2 1 7 1】

20

サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、上述の演出実行機能として、例えば、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行中に、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作の結果（例えば長押し解除報知画像 4 5 e の表示）を、一の所定の表示演出（例えば変動表示演出）の実行中に示し、一の所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果を、その次の所定の表示演出の実行中、もしくは、それより後の所定の表示演出の実行中において示す。

【2 1 7 2】

この構成において、一の所定の表示演出の実行中に行われた異なる操作の結果が、一の所定の表示演出の実行中においても、それ以降の所定の表示演出の実行中において示される。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

30

【2 1 7 3】

この場合、長押し解除報知画像 4 5 e には、「長押し出来てないよ!」という文字情報に加えて、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手が離されている時間を表示してもよい。つまり、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手が離されている時間をカウントするカウンターがサブ制御装置 2 6 2 に備えられてもよい。

【2 1 7 4】

さらに、この場合、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手が離されている時間の合計が、特定の時間を越えた場合に、それを第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される演出の状態に変化を反映させるものであってもよい。長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手が離されている時間は、一の長押し対応演出中に、一定時間を越えた場合には、カウントが 0 に戻るようにしてもよい。このようにすれば、複数の変動表示演出の各長押し対応演出にて、遊技者に、適度な時間、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作を繰り返させることで、長押し対応演出に飽きさせ難くすることができる。

40

【2 1 7 5】

第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される演出の状態の変化は、例えば、決定ボタン 8 1 から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えた場合に、大当たり期待度に応じて変化する演出の変化を大きくすることである。例えば、大当たり期待度に応じて変化する演出が保留表示であれば、決定ボタン 8 1 から手が離されている時間の合計が特定の時間を越

50

えた場合に、大当たり期待度を高い保留表示には人気が高いキャラクタを近くに表示し、大当たり期待度を低い保留表示にはあまり人気がないキャラクタを近くに表示する。決定ボタン 8 1 から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えていない場合には、保留表示にはこのようなキャラクタを表示せず、保留表示の色のみで保留変化を表示する。これにより、決定ボタン 8 1 から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えた場合には、決定ボタン 8 1 から手が離されている時間の合計が特定の時間を越える前よりも保留変化によって示される大当たり期待度が分かり易くできる。

#### 【 2 1 7 6 】

演出の状態の変化は、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される演出（視覚情報）に限らず、音出力部 2 4 から出力される音（聴覚情報）であってもよい。例えば、決定ボタン 8 1 から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えた場合に、大当たり期待度を高いことを示すための報知音の音量を、決定ボタン 8 1 から手が離されている時間の合計が特定の時間を越える前よりも大きくする。反対に、決定ボタン 8 1 から手が離されている時間の合計が特定の時間を越える前は、聴き取り難いような小さい音量にする。これにより、決定ボタン 8 1 から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えた場合に、報知音の音量の大小によって、大当たり期待度が分かり易くなる。

#### 【 2 1 7 7 】

上述したように、本実施例 4 のパチンコ機 1 0 によれば、上述の演出実行機能は、長押し対応演出の実行中に、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作の結果（例えば長押し解除報知画像 4 5 e の表示）を、一の所定の表示演出（例えば変動表示演出）の実行中に示し、一の所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果を、その次の所定の表示演出の実行中、もしくは、それより後の所定の表示演出の実行中においても示す。すなわち、一の所定の表示演出の実行中に行われた異なる操作の結果が、一の所定の表示演出の実行中においても、それ以降の所定の表示演出の実行中においても示される。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述した（P 2 - 0 A）または（P 2 - 0 0 0）に記載の遊技機の一例である。

#### 【 2 1 7 8 】

また、上述の演出実行機能は、所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果に応じて、所定の表示演出の実行中に実行される演出の状態を変化させる。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性をさらに向上させることができる。

#### 【 2 1 7 9 】

また、上述の演出実行機能は、決定ボタン 8 1 の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中（変動表示中）に特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）を実行するものであって、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作がされた場合に、特定操作対応演出の実行を継続するとともに、特定操作対応演出とは異なる演出（例えば長押し解除報知画像 4 5 e の表示）を実行する。これにより、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続されるとともに別演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 2 - 0 0）に記載の遊技機の一例である。

#### 【 実施例 5 】

#### 【 2 1 8 0 】

長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作の結果は、長押し解除報知画像 4 5 e の表示以外であってもよい。

#### 【 2 1 8 1 】

すなわち、上述の演出実行機能は、例えば、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演

10

20

30

40

50

出)の執行中に、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作の結果(例えば後述する手離し演出画像45jの表示)を、一の所定の表示演出(例えば変動表示演出)の執行中に示し、一の所定の表示演出の執行中に示された異なる操作の結果を、その次の所定の表示演出の執行中、もしくは、それより後の所定の表示演出の執行中において示すものである。

**【2182】**

この構成においても、一の所定の表示演出の執行中に行われた異なる操作の結果が、一の所定の表示演出の執行中においても、それ以降の所定の表示演出の執行中において示される。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

10

**【2183】**

以下では、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作の結果として、手離し演出画像45jが表示される手離し演出を実行し、この手離し演出の結果、保留表示パターンを切り替える演出を実行する構成について説明する。

**【2184】**

まず、手離し演出を実行するための制御系について図72, 図73を参照して説明する。図72は、実施例5のサブ制御装置262による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。図73は、サブ制御装置262による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。

**【2185】**

図72に示すように、本実施例の決定ボタン入力監視・演出処理では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しチャージ演出における有効期間内に初めて決定ボタン81が押下された場合(ステップS4502: YES, ステップS4503: YESの場合)、ステップS4505Aにて、決定ボタン81の押下検出が例えば2.0秒継続しているか否かを判断する。なお、本実施例の長押し判定期間は、長押しチャージ演出の最大実行期間を12秒, 決定ボタン81の検出有効期間を8秒に設定している関係で、上述した実施例1~実施例3の長押し判定期間(0.1秒)よりも長く設定されている。決定ボタンの押下検出が2.0秒継続していれば長押し態様での操作が行われたと判断して(ステップS4506: YES)、ステップS4506Bに進む。

20

**【2186】**

サブ制御装置262のCPU551は、ステップS4506Bにて、後述する手離しタイマーが起動中であるか否かを判断する。手離しタイマーは、長押しチャージ演出の執行中に遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作を行った場合に起動し、長押し態様とは異なる決定ボタン81から手が離す操作がされた時間をカウントするものである。手離しタイマーが起動中であれば、手離し演出の執行中に決定ボタン81が押下されて、手離し演出が終了されたと判断して、ステップS4506C, ステップS4506Dに進む。サブ制御装置262のCPU551は、ステップS4506Cにて、後述する手離しフラグを0に設定し、手離し操作が解除されたことを表示制御装置45に知らせる手離し解除コマンドをセットし、ステップS4506Dにて、後述する手離しタイマーを0に設定して、手離し演出を終了する。

30

**【2187】**

ステップS4506Bにて手離しタイマーが起動されていないと判断されれば、サブ制御装置262のCPU551は、通常に長押しチャージ演出が実行されていると判断して、ステップS4507Bに進む。ステップS4507Bでは、サブ制御装置262のCPU551は、長押しタイマーのカウント値が0.06n秒(nは1~100までの整数)をカウントしたか否かを判断する。長押しタイマーが0.06n秒をカウントした場合は、ステップS4508Bに進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS4508Bでは、サブ制御装置262のCPU551は、0.06n秒をカウントする毎に長押しチャージカウンタを+1して、ステップS4509Bに進む。ステップS4509Bでは、長押しタイマーが0.6n秒をカウントした場合は、ステップS4510Bに進み、そ

40

50

うでなければ本処理を終了する。ステップ S 4 5 1 0 B では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、0 . 6 n 秒をカウントする毎にチェックポイント通過カウンタを + 1 して、本処理を終了する。

【 2 1 8 8 】

サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しチャージ演出の実行中に、決定ボタン 8 1 の押下が検出されていないと判断された場合（ステップ S 2 3 1 2 : N O , ステップ S 4 5 1 2 : Y E S , ステップ S 4 5 1 3 : Y E S ）、ステップ S 4 5 1 4 にてチェックポイント通過カウンタの値（通過したチェックポイントの数）を読み出した後、ステップ S 4 5 1 4 A にて、後述する手離し演出継続中フラグが 0 であるか否かを判断する。手離し演出継続中フラグが 0 であれば、長押しチャージ演出の実行中に初めて長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手が離す操作がされたと判断して、ステップ S 4 5 1 4 B , ステップ S 4 5 1 4 C , ステップ S 4 5 1 4 D に進む。手離し演出継続中フラグが 0 でなければ（すなわち 1 であれば）、長押しチャージ演出の実行中にすでに長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされて、手離し演出が実行されていると判断して、ステップ S 4 5 1 4 E に進む。

10

【 2 1 8 9 】

ステップ S 4 5 1 4 B では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、手離しタイマーを起動して長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされている時間をカウントする。ステップ S 4 5 1 4 C では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、手離しフラグを 1 に設定して、手離し演出が実行中であることを表示制御装置 4 5 に示すために手離し開始コマンドをセットする。ステップ S 4 5 1 4 D では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、手離し演出継続中フラグを 1 に設定して、すでに手離し演出が実行されていることを示して、ステップ S 4 5 1 4 F に進む。

20

【 2 1 9 0 】

ステップ S 4 5 1 4 E では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、すでに手離し演出が実行されている場合に、後述する手離しポイントカウンタのカウント値を読み出し、手離し操作が継続されていることを表示制御装置 4 5 に示すために手離し継続コマンドをセットし、ステップ S 4 5 1 4 F に進む。

【 2 1 9 1 】

ステップ S 4 5 1 4 F では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、手離しタイマーのカウント値が 0 . 0 6 n 秒（n は 1 ~ 1 0 0 までの整数）をカウントしたか否かを判断する。手離しタイマーが 0 . 0 6 n 秒をカウントした場合は、ステップ S 4 5 1 4 G に進み、そうでなければ本処理を終了する。

30

【 2 1 9 2 】

ステップ S 4 5 1 4 G では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、0 . 0 6 n 秒をカウントする毎に手離しポイントカウンタを + 1 して、手離しポイントが 1 加算されたことを表示制御装置 4 5 に示すために手離しポイント + 1 コマンドをセットし、ステップ S 4 5 1 5 C に進む。ステップ S 4 5 1 5 C では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされてから検出無し制限時間を経過したか否か（例えば決定ボタン 8 1 の押下検出無しが検出された時点からチェックポイントを、本実施例では 3 つ通過するまでの時間を経過したか否か）を判断する。制限時間を経過した場合は、長押しチャージ演出と手離し演出とを終了する処理を行うため、ステップ S 4 5 1 6 A , ステップ S 4 5 1 6 B を行う。

40

【 2 1 9 3 】

ステップ S 4 5 1 6 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しチャージ演出を終了するために、長押しフラグ , 長押しタイマー , 長押しチャージカウンタ , チェックポイント通過カウンタといった長押し関連フラグ等を 0 に設定する。ステップ S 4 5 1 6 B では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、手離し演出を終了するために、手離しタイマー , 手離しフラグ , 手離しポイントカウンタ , 手離し演出継続中カウンタ , 手離し演出継続カウンタといった手離し関連フラグ等を 0 に設定して、手離し演出が失敗に終わ

50

ったことを表示制御装置 45 に示すために手離し失敗コマンドをセットして、本処理を終了する。

【 2 1 9 4 】

図 7 3 に示すように、本実施例の変動表示態様設定処理では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、上述の実施例 4 にて図 6 1 を参照して説明したように、主制御装置 261 から受信した変動パターン指定コマンドが、ボタン示唆演出有りのコマンドを含んでおらず（ステップ S 2 4 7 4 : NO）、ボタン長押し演出有りのコマンドを含んでいない場合に（ステップ S 2 4 7 4 A : NO）、ステップ S 2 4 7 4 G では、手離し演出継続中フラグが 1 に設定されているか否かを判断する。手離し演出継続中フラグが 1 に設定されているれば、手離し演出継続中フラグが 1 に設定されているれば、直前の変動表示またはその前の変動表示にて、手離し演出が実行されたと判断して、ステップ S 2 4 7 4 H に進む。

10

【 2 1 9 5 】

ステップ S 2 4 7 4 H では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、ボタン長押し演出フラグを 1 に設定して、手離し演出継続中フラグが 1 に設定された変動表示の次の変動表示またはその次の変動表示においても長押しチャージ演出を実行し、その長押しチャージ演出において再び手離し演出を実行可能にして、ステップ S 2 4 7 4 I に進む。なお、ボタン長押し演出有りのコマンドを含んでいないにも関わらず、手離し演出継続中フラグが 1 であることに基づき、長押し対応演出を実行させるためには、指定され得る変動パターンコマンドに対応する時間長さの長押し対応演出を予め複数種類用意しておくこととよい。ステップ S 2 4 7 4 I では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、上述のステップ S 2 4 7 4 C と同じくボタン長押し演出設定処理（図 6 2）を実行する。

20

【 2 1 9 6 】

サブ制御装置 262 の CPU 551 は、装飾図柄指定コマンドを受信し（ステップ S 2 4 7 7）、停止表示コマンドを設定した後（ステップ S 2 4 7 8）、ステップ S 2 4 7 8 A にて、手離し演出継続中フラグが 1 であるか否かを判断する。手離し演出継続中フラグが 1 であれば、手離し演出が実行されていたと判断して、ステップ S 2 4 7 8 B に進む。そうでなければ、手離し演出が実行されていない、つまり長押しチャージ演出も実行されていないと判断して、本処理を終了する。

【 2 1 9 7 】

ステップ S 2 4 7 8 B では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、次の変動表示を含む所定回数（例えば手離し演出継続中フラグを 1 にした変動表示を含む 3 回）の変動表示において手離し演出を実行するために、手離し演出継続カウンタを + 1 して、ステップ S 2 4 7 8 C に進む。ステップ S 2 4 7 8 C では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、手離し演出継続カウンタのカウント値が 3 であるか否かを判断する。手離し演出継続カウンタのカウント値が 3 であれば、必要な回数の変動表示において手離し演出が実行されたと判断して、ステップ S 2 4 7 8 D、ステップ S 2 4 7 8 E に進む。そうでなければ、必要な回数の変動表示において手離し演出が実行されていないと判断して、本処理を終了する。

30

【 2 1 9 8 】

ステップ S 2 4 7 8 D では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、手離し演出継続カウンタを 0 に設定し、一連の手離し演出を終了する。ステップ S 2 4 7 8 E では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、一連の手離し演出の結果実行される保留変化パターンの切り替えを行うために、手離し演出成立フラグを 1 に設定して、本処理を終了する。

40

【 2 1 9 9 】

次に、手離し演出の結果実行される保留表示パターンの切り替え演出について図 7 4、図 7 5 を参照して説明する。図 7 4 は、サブ制御装置 262 による先読み変動パターン指定コマンド受信時処理を示すフローチャートである。図 7 5 ( a ) は保留表示パターン A を説明する図であり、( b ) は保留表示パターン B を説明する図である。

【 2 2 0 0 】

図 7 4 に示すように、本実施例の先読み変動パターン指定コマンド受信時処理では、上

50

述した一連の手離し演出の結果実行される保留表示パターンの切り替えを行う。具体的には、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、図 40 にも示されるように、主制御装置 261 から先読み用変動パターンコマンド（ステップ S 2411）と、保留球格納エリア指定コマンド（ステップ S 2412）を受信し、指定されたエリアに先読み用変動パターン指定コマンドを格納する（ステップ S 2413）。この後、先読み演出における保留変化のパターンを通常であれば保留表示パターン A に設定し、上述した一連の手離し演出が成立している場合は保留表示パターン B に設定する。

【2201】

すなわち、ステップ S 2414A では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、保留表示パターンを決定するためのテーブルが通常である保留表示テーブル A に設定されているか否かを判断する。サブ制御装置 262 の CPU 551 は、保留表示テーブル A が設定されていればステップ S 2414B に進み、先読み演出における保留変化のパターンを保留表示パターン A に設定し、そうでなければステップ S 2414C に進む。ステップ S 2424C では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、一連の手離し演出の結果として、保留表示パターンを決定するためのテーブルが保留表示テーブル B に設定されているか否かを判断する。サブ制御装置 262 の CPU 551 は、保留表示テーブル B が設定されていればステップ S 2414D に進み、先読み演出における保留変化のパターンを保留表示パターン B に設定し、そうでなければステップ S 2414F に進む。

10

【2202】

ステップ S 2414F では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、上述した手離し演出成立フラグが 1 であるか否かを判断する。手離し演出成立フラグが 1 であれば、ステップ S 2414G に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 2414G では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、一連の手離し演出の結果を反映させるために、現在の保留表示テーブルの設定をクリアして、ステップ S 2414H に進む。ステップ S 2414H では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、一連の手離し演出の結果、手離しポイントカウンタの合計値が 60 ポイントを超えているか否かを判断する。手離しポイントカウンタの合計値が 60 ポイント未満であればステップ S 2414I に進み、60 ポイントを超えていれば、ステップ S 2414J に進む。

20

【2203】

ステップ S 2414I では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、一連の手離し演出の結果、手離しポイントが 60 ポイント未満であることを受けて、保留表示テーブル A を設定して、保留表示パターンを保留表示パターン A に決定する。ステップ S 2414J では、手離しポイントが 60 ポイント以上であることを受けて、保留表示テーブル B を設定して、保留表示パターンを保留表示パターン B に決定する。この後、ステップ S 2414K では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、一連の手離し演出の結果を反映し終えたので、手離しポイントカウンタを 0 に戻して、また、手離し演出成立フラグを 0 に戻して、ステップ S 2415 に進む。ステップ S 2415 では、表示用保留表示コマンドを設定し、本処理を終了する。

30

【2204】

図 75 (a) に示すように、保留表示パターン A が設定されている場合は、保留表示は、白色か青色のいずれかのみに変化する。すなわち、白色の保留は、図 9 を参照して説明したものと同様に、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなる可能性を示唆していない状態か、大当たり組合せとなる可能性が低いことを示唆している。青色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たりとなる可能性が白色の保留に対応する変動パターンに比べて高いことを示している。このように、一連の手離し演出の結果が良くない結果（60 ポイント未満である）場合、保留表示パターン A では、遊技者は、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなる可能性が高いか低いかが、あまりよく判断できない。

40

【2205】

図 75 (b) に示すように、保留表示パターン B が設定されている場合は、保留表示は

50

、白色，青色，赤色，虹色のいずれかに変化する。すなわち、白色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなる可能性を示唆していない状態か、大当たり組合せとなる可能性が低いことを示唆している。青色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たりとなる可能性が白色の保留に対応する変動パターンに比べて高いが、赤色の保留に対応する変動パターンに比べて大当たりとなる可能性が比較的低いことを示唆している。赤色は、その保留に対応する変動パターンが、青色の保留に対応する変動パターンに比べて高いことを示唆している。虹色の保留は、大当たりとなる可能性が最も高く、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなることが確定されていることを示唆している。このように、一連の手離し演出の結果が良い結果（60ポイント以上である）場合、保留表示パターンBでは、遊技者は、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなる可能性が高いか低いかを判断し易くなる。

10

【2206】

次に、表示制御装置42による手離し演出表示処理について、図76を参照して説明する。図76は、表示制御装置42による手離し演出表示処理を示すフローチャートである。また、適宜上述した図72に示す決定ボタン入力監視処理における手離し演出の説明も参照する。

【2207】

表示制御装置45のCPU521は、通常処理の一つとして手離し演出表示処理を行う。

【2208】

具体的には、ステップS2511では、表示制御装置45のCPU521は、上述したステップS4514Cにてサブ制御装置262から手離し開始コマンドを受信したか否かを判断する。手離し開始コマンドを受信していればステップS2512に進み、そうでなければステップS2515に進む。ステップS2512では、表示制御装置45のCPU521は、手離し演出画像45jを表示し、ステップS2513に進む。このステップS2512では、手離し演出の開始を表示するため、手離し演出画像45jは、手離しポイント合計が0ポイントとして表示される。

20

【2209】

ステップS2513では、表示制御装置45のCPU521は、上述したステップS4514Gにてサブ制御装置262から手離しポイント+1コマンドを受信したか否かを判断する。手離しポイント+1コマンドを受信していればステップS2514に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS2514では、表示制御装置45のCPU521は、手離しポイント合計として表示されているポイント数を1増加させる表示を実行する。

30

【2210】

ステップS2515では、表示制御装置45のCPU521は、上述したステップS4514Eにてサブ制御装置262から手離し継続開始コマンドを受信しているか否かを判断する。手離し継続開始コマンドを受信している場合は、手離し演出が再開されるので、ステップS2515Aに進む。ステップS2515Aでは、表示制御装置45のCPU521は、手離しポイント合計の値を読み出して、上述したステップS2512に進む。ステップS2512では、読み出された手離しポイント合計の値を用いて、手離し演出画像45jを表示する。これにより、2回目以降の手離し操作が行われた場合でも、先に行われた手離し演出を継続することができる。手離し継続開始コマンドを受信していない場合は、ステップS2516に進む。

40

【2211】

ステップS2516では、表示制御装置45のCPU521は、上述したステップS4506Cにてサブ制御装置262から手離し解除コマンドを受信したか否かを判断する。手離し解除コマンドを受信した場合は、手離し演出において3つめのチェックポイントを通過する前に決定ボタン81を押下できたので、ステップS2517に進み、そうでない場合はステップS2522に進む。

50

## 【 2 2 1 2 】

ステップ S 2 5 1 7 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、手離しポイントカウンタの合計数が 6 0 ポイント以上であるか否かを判断する。6 0 ポイント未満であれば手離し演出を引き続き継続するため、ステップ S 2 5 1 8 に進む。ステップ S 2 5 1 8 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、後述する手離し演出継続画像 4 5 k を表示し、ステップ S 2 5 1 9 に進む。ステップ S 2 5 1 9 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、手離しポイント合計の数値を保持（記憶）した状態で、手離し演出画像 4 5 j の表示を終了し、本処理を終了する。

## 【 2 2 1 3 】

上述したステップ S 2 5 1 7 にて手離しポイントカウンタの合計数が 6 0 ポイント以上であれば、手離し演出が成功である（次回から保留変化が良くなる特典を得られる）ため、ステップ S 2 5 2 0 に進む。ステップ S 2 5 2 0 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、後述する手離し演出完了画像 4 5 l を表示し、ステップ S 2 5 2 1 に進む。ステップ S 2 5 2 1 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、手離し演出が成功という結果で終了するため、手離し演出画像 4 5 k の表示を終了して、本処理を終了する。

10

## 【 2 2 1 4 】

ステップ S 2 5 2 2 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、上述したステップ S 4 5 1 6 B にてサブ制御装置 2 6 2 から手離し失敗コマンドを受信したか否かを判断する。手離し失敗コマンドを受信した場合は、手離し演出において決定ボタン 8 1 から手を離れたまま 3 つめのチェックポイントを通過しており、手離し演出が終了されるため、ステップ S 2 5 2 3 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 2 5 2 3 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、後述する手離し演出失敗画像 4 5 m を表示して、ステップ S 2 5 2 3 に進む。ステップ S 2 5 2 3 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、手離し演出が失敗という結果で終了するため、手離し演出画像 4 5 k の表示を終了して、本処理を終了する。

20

## 【 2 2 1 5 】

次に、手離し演出を含む長押しチャージ演出について、図 7 7 ~ 図 8 0 を参照して説明する。図 7 7 は、最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図 7 8 は、次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図 7 9 は、最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図 8 0 は、図 7 9 にて手離し操作が長すぎた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。

30

## 【 2 2 1 6 】

まず、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の概要について説明する。

## 【 2 2 1 7 】

長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、後述する図 7 7 から図 7 9 に示すように、この手離し演出を終了する操作（例えば決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作）が行われた場合に終了される。これにより、手離し演出が実行された場合に、この手離し演出を終了する操作が必要であることを認識させることができる。

40

## 【 2 2 1 8 】

また、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、後述する図 8 0 に示すように、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）が終了した場合に、終了可能である。これにより、長押し対応演出中に限って手離し演出を実行することもできる。

## 【 2 2 1 9 】

また、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、後述する図 7 8 または図 7 9 に示すように、再び長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）が実行される期間内で長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合に、先に実行された手離し演出を引き継いだ状態で

50

、継続可能である。これにより、先に実行されていた手離し演出を引き継いで楽しませることができる。

【 2 2 2 0 】

また、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、後述する図 7 7 または図 7 8 に示すように、先に実行された所定の表示演出（例えば後述する変動表示 A にかかる変動表示演出）の終了後、次に実行される所定の表示演出（例えば後述する変動表示 B にかかる変動表示演出）において、継続可能である。これにより、先の所定の表示演出中に実行されていた手離し演出を、次の所定の表示演出中に引継いで楽しませることができる。

【 2 2 2 1 】

また、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、後述する図 7 7 または図 7 9 に示すように、一の所定の表示演出において、先に実行された長押し対応演出（例えば上述した変動表示 A において実行された長押しチャージ演出）の終了後、次に実行される長押し対応演出（例えば上述した変動表示 B において実行された長押しチャージ演出）において、継続可能である。これにより、一の所定の表示演出において、先の長押し対応演出中に実行されていた手離し演出を、次の長押し対応演出中に引継いで楽しませることができる。

【 2 2 2 2 】

次に、上記図面を用いて、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の具体例について説明する。

【 2 2 2 3 】

図 7 7 ( a ) に示すように、長押し態様とは異なる最初の手離し操作は、長押しチャージ演出を含む変動表示 A が実行される。決定ボタン 8 1 の検出タイミングは、上述した実施例 4 の図 6 4 等と同じで、例えば 0 . 0 1 秒毎である。有効タイミング（すなわち検出ボタン 8 1 の有効期間）は、上述のように、例えば最大 8 秒間に設定されている。（ b ）に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の開始直後から決定ボタン 8 1 が押下され、長押しチャージ演出の開始 4 . 6 0 秒後から開始 5 . 8 0 秒後までの 1 . 2 0 秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされたことを示している。

【 2 2 2 4 】

（ c ）に示すチェックポイントは、長押しチャージ演出が実施例 4 よりも長くなったことに伴い、より長い時間、例えば 0 . 6 0 秒毎に設定されている。本実施例では、チェックポイントを 3 回通過するまでが演出継続可能期間として設定されている。そのため、長押しチャージ演出の実行中、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作をした後、チェックポイントを 3 回通過するまでの間（すなわち最大 1 . 8 0 秒以内）に、再び決定ボタン 8 1 を押下すれば、長押しチャージ演出が継続される。上述の（ b ）に示す操作タイミングの例では、長押しチャージ演出の実行中、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作をしてから 1 . 2 0 秒後に再び決定ボタンを押下しているので、その後も長押しチャージ演出が継続されている。そのため、（ d ）に示す長押しフラグは、1 を示し続けている。（ e ）に示す長押しチャージ画像は、0 . 0 6 秒毎に 1 ずつ増えるように設定されている。

【 2 2 2 5 】

（ f ）に示す長押し手離しタイマーは、長押しチャージ演出中に遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作をしている時間をカウントしている。上述の（ b ）に示す操作タイミングの例では、長押しチャージ演出の開始 4 . 6 0 秒後から開始 5 . 8 0 秒後までの 1 . 2 0 秒間をカウントしている。

【 2 2 2 6 】

（ g ）に示す長押しカウント画像は、長押しチャージ演出中に遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作をしている時間に応じてポイント数が増えていく手離し演出の実行中に表示される画像である。長押しカウント画像は、0 . 0 6 秒毎に 1 ずつ増えるように設定されている。長押しカウント画像は、上述した演出継続可能期間を

10

20

30

40

50

超えて長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされている場合は、演出継続可能期間を越える分はカウントされない。上述の ( b ) に示す操作タイミングの例では、手離しカウント画像は、 1 , 2 , 3 , 4 , 5 と 1 ポイントずつ増えていき、開始 5 . 8 0 秒後に 2 0 ポイントに達するまでカウントされる。長押し態様とは異なる手離し操作が演出継続可能期間内で行われた場合は、次の変動表示においても手離し演出を含む長押しチャージ演出が継続される。

#### 【 2 2 2 7 】

図 7 8 ( a ) に示すように、次の手離し操作は、変動表示 A の次に実行される、長押しチャージ演出を含む変動表示 B において実行される。( b ) に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の実行中、長押しチャージ演出の開始 4 . 5 0 秒後から開始 6 . 0 0 秒後の 1 . 5 0 秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す手離し操作が実行されている。この 1 . 5 0 秒間の手離し操作は、演出継続可能期間 ( 最大 1 . 8 0 秒 ) 内である。( f ) に示す手離しタイマーでは、この 1 . 5 0 秒間をカウントしている。変動表示 B において実行される手離し演出は、上述の変動表示 A において実行された手離し演出の続きとして表示される。( g ) に示す手離し画像は、変動表示 A の手離し演出の終了時点の 2 0 ポイントからカウントを開始し、 2 1 , 2 2 , 2 3 , 2 4 , 2 5 と 1 ポイントずつ増えていき、開始 6 . 0 0 秒後に 4 5 ポイントに達するまでカウントされる。変動表示 B においても手離し操作が演出継続可能期間内で行われたので、次の変動表示 C においても手離し演出を含む長押しチャージ演出が継続される。

#### 【 2 2 2 8 】

図 7 9 ( a ) に示すように、次の ( 最後の ) 手離し操作は、変動表示 B の次に実行される、長押しチャージ演出を含む変動表示 C において実行される。( b ) に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の実行中、長押しチャージ演出の開始 4 . 6 0 秒後から開始 5 . 8 0 秒後の 1 . 2 0 秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す手離し操作が実行されている。この 1 . 2 0 秒間の手離し操作は、演出継続可能期間 ( 最大 1 . 8 0 秒 ) 内である。( f ) に示す手離しタイマーでは、この 1 . 2 0 秒間をカウントしている。変動表示 C において実行される手離し演出は、上述の変動表示 B において実行された手離し演出の続きとして表示される。( g ) に示す手離し画像は、変動表示 B の手離し演出の終了時点の 4 5 ポイントからカウントを開始し、 4 6 , 4 7 , 4 8 , 4 9 , 5 0 と 1 ポイントずつ増えていき、開始 5 . 8 0 秒後に 6 5 ポイントに達するまでカウントされる。一連の手離し演出は、この変動表示 C において実行される手離し演出で最後である。一連の手離し演出の結果、手離し画像に示された手離しポイントの合計が 6 0 ポイント以上であるので、手離し演出が成功したものと判断される。その結果、上述した保留表示パターン B が設定される。

#### 【 2 2 2 9 】

図 8 0 に示すように、手離し操作が演出継続可能期間を超えて行われた場合、手離し演出および長押しチャージ演出を終了させる結果となる。ここでは、上述した図 7 9 に示す変動表示 C において実行される手離し演出を例に説明するが、図 7 7 , 図 7 8 において行われた手離し演出においても同様である。( b ) に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の実行中、長押しチャージ演出の開始 4 . 6 0 秒後から開始 6 . 2 0 秒までの 1 . 6 0 秒間を越えても ( 開始 6 . 2 6 秒後まで ) 、決定ボタン 8 1 から手を離す手離し操作が実行されている。この 1 . 6 0 秒間を超える手離し操作によって、演出継続可能期間である手離し操作の開始から 3 つめのチェックポイント ( 開始 6 . 2 0 秒後 ) を超えている。手離し演出は、手離し操作が 3 つめのチェックポイントである開始 6 . 2 0 秒後に到達した時点で終了される。そのため、( g ) に示す手離し画像は、開始 6 . 2 0 秒に到達する 7 1 ポイントを表示した時点で終了になるが、一連の手離し演出は不成立となる。その結果、上述した保留表示パターン A が設定される。

#### 【 2 2 3 0 】

次に、手離し演出を含む長押しチャージ演出の表示態様について、図 8 1 から図 8 4 を用いて説明する。図 8 1 は、最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態

様を示す図である。図 8 2 は、次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図 8 3 は、最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示すタイムチャートである。図 8 4 は、図 8 3 にて手離し操作が長すぎた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。なお、図 8 1 に示す表示態様は、図 7 7 に示すタイムチャートに対応し、図 8 2 に示す表示態様は、図 7 8 に示すタイムチャートに対応し、図 8 3 に示す表示態様は、図 7 9 に示すタイムチャートに対応し、図 8 4 に示す表示態様は、図 8 0 に示すタイムチャートに対応する。

【 2 2 3 1 】

まず、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の表示態様の概要について説明する。

10

【 2 2 3 2 】

長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、手離し操作が行われたことを視覚的に示す特定視覚情報（例えば手離し演出画像 4 5 j）の表示である。これにより、手離し操作がされたにも関わらず長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）が実行されている様子を視覚的に示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを視覚的に認識し易くすることができる。

【 2 2 3 3 】

また、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作の結果行われる異なる手離し演出は、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出（例えば手離し演出画像 4 5 j において手離しタイムにかかる秒数や手離しポイント合計にかかるポイント合計数を変化させる演出）である。これにより、手離し操作がされたにも関わらず数値変化を示すことによって、長押し態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。

20

【 2 2 3 4 】

また、上述の一の手離し演出（例えば上述した変動表示 A で行われた手離し演出）が実行された後、別の手離し演出（例えば上述した変動表示 B で行われた手離し演出）が実行される場合に、一の手離し操作に基づいて変化した数値を用いて、別の手離し操作に基づいて変化する数値を用いた演出が行われる（例えば変動表示 B での手離し演出は変動表示 A での手離し演出において獲得された手離しポイント合計数から始まる）。これにより、手離し操作がされたにも関わらず数値変化を続けて変化させることによって、長押し態様とは異なる操作が続けて行われていることを認識し易くすることができる。

30

【 2 2 3 5 】

次に、上記図面を用いて、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の表示態様の具体例について説明する。

【 2 2 3 6 】

図 8 1 ( a ) に示すように、第 3 図柄表示装置 4 2 には、長押しチャージ演出を含む変動表示 A が開始される。( b ) に示すように、第 3 図柄表示装置 4 2 には、例えばリーチ表示中に、長押し予告画像 4 5 a として、手離し演出を含む長押しチャージ演出の開始を予告する情報が表示される。予告情報は、例えば「ボタンを長押ししてチャージをためて的をたおせ！（長押し中に手を離したら・・・！？（いいことあるかも）」という文字情報である。( c ) ( d ) ( e ) に示すように、遊技者が決定ボタン 8 1 を長押し態様で操作することで長押しチャージ演出が実行されている。( e ) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 4 . 5 2 秒後であり、長押しチャージ画像 4 5 c には、チャージが 4 2 パーセントであることが表示されている。( f ) に示す時点は、開始から 4 . 5 8 秒後である。上述した長押し予告画像 4 5 a に「（長押し中に手を離したらいいことあるかも）」という情報を表示することによって、遊技者に長押しチャージ演出中に手離し操作を試みさせることができる。

40

【 2 2 3 7 】

( g ) に示す時点は、開始から 4 . 6 0 秒後であり、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す手離し操作を行ったタイミングである。長押しチャージ画像 4

50

5 cには、( f )と同じチャージが43%であることが表示されている。この時、第3図柄表示装置42には、長押し要求画像45b, 長押しチャージ画像45cとともに、遊技者の手離し操作にともなって手離し演出画像45jが表示されている。手離し演出画像45jは、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作をした時間を表示する情報(例えば、「手離しタイム0秒」という文字情報)と、遊技者が手離し操作によって獲得したポイントを表示する情報(例えば、「手離しポイント合計0ポイント」という文字情報)とが表示されている。この手離し演出画像45jに示される「手離しタイム」と「手離しポイント」とは、遊技者が手離し操作を実行する時間に応じて増えていく。

#### 【2238】

( h )に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から5.72秒後である。長押しチャージ画像45cにはチャージが62パーセントであることが表示されている。また、手離し操作が続いており、手離し演出画像45jには、「手離しタイム1.12秒」「手離しポイント18ポイント」と表示されている。( i )に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から5.78秒後である。長押しチャージ画像45cにはチャージが63パーセントであることが表示されている。手離し演出画像45jには「手離しタイム1.18秒」「手離しポイント19ポイント」と表示されている。( j )に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から5.80秒後であり、遊技者が長押し態様とは異なる手離し操作を行ったタイミングである。この時、長押しチャージ画像45cにはチャージが63パーセントであることが表示されている。手離し演出画像45jには、「手離しタイム1.20秒」「手離しポイント20ポイント」と表示されている。

#### 【2239】

( k )に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から5.84秒後であり、長押しチャージ画像45cにはチャージが64パーセントであることが表示されている。手離し演出画像45jには、遊技者が長押し態様とは異なる手離し操作を演出継続可能期間内(長押しチャージ演出の開始から6.20秒まで)に終了したことを受けて、手離し演出継続画像45kが表示される。手離し演出継続画像45kは、次の変動表示においても手離し演出が継続されることを示すために、例えば「手離し演出継続!いい反応だったね!」という文字情報が所定時間(例えば2~3秒)表示される。その後、長押しチャージ演出が継続され、開始から8.00秒後まで長押し態様での操作が継続されていれば、長押しチャージ画像45cは100パーセントになる。( l )には、変動表示Aの結果が表示されており、ここでは外れ結果「7」「2」「7」のリーチ外れに終わったことが示されている。これにて、1回目の手離し操作を含む変動表示Aが終了する。

#### 【2240】

図82(a)に示すように、第3図柄表示装置42には、変動表示Aに続く変動表示であって、長押しチャージ演出を含む変動表示Bが開始されている。( b )に示すように、第3図柄表示装置42には、例えばリーチ表示中に、長押し予告画像45aが表示される。( c )( d )( e )に示すように、遊技者が決定ボタン81を長押し態様で操作することで長押しチャージ演出が実行されており、( e )に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から4.46秒後であり、長押しチャージ画像45cには、チャージが41パーセントであることが表示されている。

#### 【2241】

( f )に示す時点は、開始から4.50秒後であり、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す手離し操作を実行したタイミングである。この時、長押しチャージ画像45cには、チャージが41パーセントであることが表示されている。また、手離し演出画像45jには、「手離しタイム0秒」と、前回の手離し演出において獲得した手離しポイントの累積を表示する情報として、例えば、「手離しポイント合計20ポイント」と表示されている。( g )に示す時点は、開始から4.52秒後である。長押しチャージ画像45cには、チャージが42パーセントであることが表示されている。この時、手離し演出画像45jは、「手離しタイム0.02秒」と表示され、( f )と同じく「手

10

20

30

40

50

離しポイント合計 20 ポイント」と表示されている。

【 2 2 4 2 】

( h ) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 5 . 9 0 秒後であり、長押しチャージ画像 4 5 c にはチャージが 6 5 パーセントであることが表示されている。また、手離し操作が続いており、手離し演出画像 4 5 j には、「手離しタイム 1 . 4 0 秒」「手離しポイント合計 4 3 ポイント」と表示されている。( i ) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から約 5 . 9 6 秒後である。長押しチャージ画像 4 5 c にはチャージが 6 6 パーセントであることが表示されている。手離し演出画像 4 5 j には「手離しタイム 1 . 4 6 秒」「手離しポイント 4 4 ポイント」と表示されている。

【 2 2 4 3 】

( j ) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 6 . 0 0 秒後であり、遊技者が再び決定ボタン 8 1 を押下したタイミングである。長押しチャージ画像 4 5 c にはチャージが 6 6 パーセントであることが表示されている。手離し演出画像 4 5 j には、「手離しタイム 1 . 5 0 秒」「手離しポイント 4 5 ポイント」と表示されている。( k ) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 6 . 0 2 秒後である。この時、第 3 図柄表示装置 4 2 には、遊技者が手離し操作を演出継続可能期間内(長押しチャージ演出の開始から 6 . 2 0 秒まで)に終了したことを受けて、手離し演出画像 4 5 j に替えて、手離し演出継続画像 4 5 k が表示されて、手離し演出が継続されることを示している。( l ) には、変動表示 B の結果が表示されており、ここでは外れ結果「 6 」「 3 」「 6 」のリーチ外れに終わったことが示されている。これにて、2 回目の手離し操作を含む変動表示 B が終了する。

【 2 2 4 4 】

図 8 3 ( a ) に示すように、第 3 図柄表示装置 4 2 には、変動表示 B に続く変動表示であって、長押しチャージ演出を含む変動表示 C が開始されている。( b ) に示すように、第 3 図柄表示装置 4 2 には、例えばリーチ表示中に、長押し予告画像 4 5 a が表示される。( c ) ( d ) ( e ) に示すように、遊技者が決定ボタン 8 1 を長押し態様で操作することで長押しチャージ演出が実行されている。( e ) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 4 . 5 2 秒後である。長押しチャージ画像 4 5 c には、チャージが 4 2 パーセントであることが表示されている。( f ) に示す時点は、開始から 4 . 5 8 秒後である。長押しチャージ画像 4 5 c には、チャージが 4 3 パーセントであることが表示されている。

【 2 2 4 5 】

( g ) に示す時点は、開始から 4 . 6 0 秒後であり、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作を行ったタイミングである。長押しチャージ画像 4 5 c には、( f ) と同じチャージが 4 3 % であることが表示されている。この時、手離し演出画像 4 5 j は、「手離しタイム 0 秒」と、前回の変動表示 B の手離し演出において獲得した手離しポイントの累積を表示する情報として、例えば、「手離しポイント合計 4 5 ポイント」と表示されている。

【 2 2 4 6 】

( h ) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 5 . 7 2 秒後であり、長押しチャージ画像 4 5 c にはチャージが 6 2 パーセントであることが表示されている。また、手離し操作が続いており、手離し演出画像 4 5 j には、「手離しタイム 1 . 1 2 秒」「手離しポイント合計 6 3 ポイント」と表示されている。( i ) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 5 . 7 8 秒後である。長押しチャージ画像 4 5 c にはチャージが 6 3 パーセントであることが表示されている。手離し演出画像 4 5 j には「手離しタイム 1 . 1 8 秒」「手離しポイント 6 4 ポイント」と表示されている。

【 2 2 4 7 】

( j ) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 5 . 8 0 秒後であり、遊技者が再び決定ボタン 8 1 を押下したタイミングである。長押しチャージ画像 4 5 c にはチャージが 6 3 パーセントであることが表示されている。手離し演出画像 4 5 j には、「手離しタイム 1 . 2 0 秒」「手離しポイント 6 5 ポイント」と表示されている。( k ) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 5 . 8 4 秒後である。長押しチャージ画像 4 5 c には

10

20

30

40

50

チャージが64パーセントであることが表示されている。また、手離し演出画像45jに替えて、遊技者が手離し操作を演出継続可能期間内（長押しチャージ演出の開始から6.20秒まで）に終了したことを受けて、一連の手離し演出が完了したことを示す手離し演出完了画像45lが表示される。手離し演出完了画像45lは、手離し演出の結果が60ポイント以上であったことから、次の変動表示において保留変化が良くなることを示すために、例えば「手離し演出成功！次から保留変化が良くなるよ！」という文字情報が所定時間（例えば2～3秒）表示される。（1）には、変動表示Cの結果が表示されており、ここでは外れ結果「5」「4」「5」のリーチ外れに終わったことが示されている。これにて、最後の手離し演出を含む変動表示Cが終了する。

【2248】

10

図84に示すように、手離し操作が演出継続可能期間を超えて行われた場合、手離し演出および長押しチャージ演出を終了させる表示態様となる。ここでは、上述した図83に示す変動表示Cにおいて実行される手離し演出を例に説明するが、図81、図82において行われた手離し演出においても同様である。（a）から（g）は、図83と同じであるが、（g）の後、遊技者の手離し操作が、（h）（i）に示す時点まで続く。（h）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から6.14秒後である。この時、長押しチャージ画像45cにはチャージが69パーセントであることが表示されている。手離し演出画像45jには、「手離しタイム1.54秒」「手離しポイント70ポイント」と表示されている。

【2249】

20

（i）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から6.20秒後である。この時、長押しチャージ画像45cにはチャージが70パーセントであることが表示されている。手離し演出画像45jには、「手離しタイム1.60秒」「手離しポイント71ポイント」と表示されている。この時点は、遊技者の手離し操作の開始から3つめのチェックポイントを通過した時点である。したがって、（j）に示す時点では、手離し演出が失敗に終わったことを示す手離し演出失敗画像45mが表示される。手離し演出失敗画像45mは、例えば手離し演出が失敗に終わったことを示す「手離し演出失敗！手を離しすぎです！」という文字情報として表示される。また、長押しチャージ画像45cは、手離し演出失敗の結果、長押しチャージ演出も振り出しに戻ることを示すために、チャージが0パーセントとして表示される。（1）には、変動表示Cの結果が表示されており、ここでは外れ結果「5」「4」「5」のリーチ外れに終わったことが示されている。これにて、最後の手離し演出を含む変動表示Cが終了する。

30

【2250】

上述したように、本実施例5のパチンコ機10によれば、上述の演出実行機能は、決定ボタン81の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中（変動表示中）に特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）を実行するものであって、決定ボタン81の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作がされた場合に、特定操作対応演出の実行を継続した状態で、特定操作対応演出とは異なる演出（例えば手離し演出画像45jの表示）を実行する。これにより、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続した状態で別演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P2-00）に記載の遊技機の一例である。

40

【2251】

また、上述の演出実行機能は、長押し対応演出の実行中に、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作の結果（例えば手離し演出画像45jの表示）を、一の所定の表示演出（例えば変動表示演出）の実行中に示し、一の所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果を、その次の所定の表示演出の実行中、もしくは、それ

50

より後の所定の表示演出の実行中においても示す。すなわち、一の所定の表示演出の実行中に行われた異なる操作の結果が、一の所定の表示演出の実行中においても、それ以降の所定の表示演出の実行中においても示される。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述した ( P 2 - 0 A ) または ( P 2 - 0 0 0 ) に記載の遊技機の一例である。

**【 2 2 5 2 】**

また、上述の決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作 ( 例えば手離し操作 ) の結果行われる異なる演出 ( 例えば手離し演出 ) は、この異なる演出を終了する操作 ( 例えば決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作 ) が行われた場合に終了される。これにより、上述した異なる演出が実行された場合に、この異なる演出を終了する操作が必要であることを認識させることができる。これは例えば上述した ( P 7 - 1 ) に記載の遊技機の一例である。

10

**【 2 2 5 3 】**

また、上述の決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作 ( 例えば手離し操作 ) の結果行われる異なる演出 ( 例えば手離し演出 ) は、特定操作対応演出 ( 例えば長押しチャージ演出 ) が終了した場合に、終了可能である。これにより、特定操作対応演出中に限って上述した異なる演出を実行することもできる。これは例えば上述した ( P 7 - 6 ) に記載の遊技機の一例である。

**【 2 2 5 4 】**

また、上述の決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作 ( 例えば手離し操作 ) の結果行われる異なる演出 ( 例えば手離し演出 ) は、再び特定操作対応演出 ( 例えば長押しチャージ演出 ) が実行される期間内で上述した異なる操作がされた場合に、先に実行された異なる演出を引き継いだ状態で、継続可能である。これにより、先に実行されていた異なる演出を引き継いで楽しませることができる。これは例えば上述した ( P 7 - 8 ) に記載の遊技機の一例である。

20

**【 2 2 5 5 】**

また、上述の決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作 ( 例えば手離し操作 ) の結果行われる異なる演出 ( 例えば手離し演出 ) は、先に実行された所定の表示演出 ( 例えば上述した変動表示 A にかかる変動表示演出 ) の終了後、次に実行される所定の表示演出 ( 例えば上述した変動表示 B にかかる変動表示演出 ) において、継続可能である。これにより、先の所定の表示演出中に実行されていた異なる演出を、次の所定の表示演出中に引継いで楽しませることができる。これは例えば上述した ( P 7 - 9 ) に記載の遊技機の一例である。

30

**【 2 2 5 6 】**

また、上述の決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作 ( 例えば手離し操作 ) の結果行われる異なる演出 ( 例えば手離し演出 ) は、一の所定の表示演出において、先に実行された特定操作対応演出 ( 例えば上述した変動表示 A において実行された長押しチャージ演出 ) の終了後、次に実行される特定操作対応演出 ( 例えば上述した変動表示 B において実行された長押しチャージ演出 ) において、継続可能である。これにより、一の所定の表示演出において、先の特定操作対応演出中に実行されていた異なる演出を、次の特定操作対応演出中に引継いで楽しませることができる。これは例えば上述した ( P 7 - 1 0 ) に記載の遊技機の一例である。

40

**【 2 2 5 7 】**

また、上述の決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作 ( 例えば手離し操作 ) の結果行われる異なる演出 ( 例えば手離し演出 ) は、異なる操作が行われたことを視覚的に示す特定視覚情報 ( 例えば手離し演出画像 4 5 j ) の表示である。これにより、上述した異なる操作がされたにも関わらず特定操作対応演出が実行されている様子を視覚的に示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを視覚的に認識し易くすることができる。これは例えば上述した ( P 8 - 1 ) に記載の遊技機の一例である。

50

## 【 2 2 5 8 】

また、上述の決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出（例えば手離し演出画像 4 5 j において手離しタイムにかかる秒数や手離しポイント合計にかかるポイント合計数を変化させる演出）である。これにより、異なる操作がされたにも関わらず数値変化を示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。なお、この演出は、異なる操作に基づいて変化するインジケータなど、異なる操作に基づく変化を表す情報を用いた演出であってもよい。これは例えば上述した（P 8 - 0）または（P 8 - 3）に記載の遊技機の一例である。

10

## 【 2 2 5 9 】

また、上述の一の異なる演出（例えば上述した変動表示 A での長押しチャージ演出において決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われた異なる演出）が実行された後、別の異なる演出（例えば上述した変動表示 B での長押しチャージ演出において決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われた異なる演出）が実行される場合に、一の異なる操作に基づいて変化した数値を用いて、別の前記異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出が行われる（例えば変動表示 B での異なる演出は変動表示 A での異なる演出において獲得された手離しポイント合計数から始まる）。これにより、異なる操作がされたにも関わらず数値変化を続けて変化させることによって、特定態様とは異なる操作が続けて行われていることを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（P 8 - 4）に記載の遊技機の一例である。

20

## 【 2 2 6 0 】

また、上述の演出実行機能は、所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果（例えば手離し演出画像 4 5 j の表示）に応じて、所定の表示演出の実行中に実行される演出の状態（例えば保留変化パターン）を変化させる。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性をさらに向上させることができる。

## 【 実施例 6 】

## 【 2 2 6 1 】

上述した実施例 5 では、長押し態様での操作とは異なる手離し操作がされた場合に実行される手離し演出（例えば手離し演出画像 4 5 j の表示）は、1 つの長押しチャージ演出の終了毎にその表示を終了させていたが、長押しチャージ演出が終了した後も継続して表示されるような態様であってもよい。以下この点について詳細に説明する。

30

## 【 2 2 6 2 】

まず、本実施例の特徴の概要を説明する。本実施例では、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる手離し操作の結果行われる手離し演出は、後述する図 8 7 , 図 9 0 に示すように、特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）が含まれていた所定の表示演出の終了後も（例えば変動表示 B の終了後変動表示 C においても）、継続可能であることを特徴とする。これにより、特定操作対応演出中に発生した手離し演出を、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出の終了後も長く楽しませることができる。

40

## 【 2 2 6 3 】

とくに、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる手離し操作の結果行われる手離し演出は、上述の手離し操作が実行されるタイミングが所定の表示演出（例えば変動表示演出）の終盤である場合、例えば図 8 7 , 図 9 0 に示すように、所定の表示演出の実行が終了した後も（例えば変動表示 B の終了後、変動表示 C において）継続可能である。これにより、遅いタイミングで手離し操作がされた場合には、所定の表示演出後の期間も利用して、手離し演出を楽しませることができる。

## 【 2 2 6 4 】

次に、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出内容の概要を説明する。決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる手離し操作の結

50

果行われる手離し演出が実行された後の特定操作対応演出（後述する長押しチャージ演出）において、後述する図 87，図 90 に示すように、手離し操作に基づいて変化した数値を用いて特定操作対応演出が継続される。これにより、手離し演出が実行された後の特定対応演出において手離し操作が行われていなくても、特定態様とは異なる手離し操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。

【 2 2 6 5 】

次に、決定ボタン 81 の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる各異なる演出の概要について説明する。決定ボタン 81 の長押し態様での操作とは異なる手離し操作の結果行われる手離し演出は、後述する図 87，図 90 に示すように、この手離し演出が実行された一の所定の表示演出（後述する変動表示 B）と、次の所定の表示演出（後述する変動表示 C）とをまたいで実行される。これにより、所定の所持演出をまたいで特定態様とは異なる手離し操作が行われていることを認識し易くすることができる。

10

【 2 2 6 6 】

以下、手離し演出について詳細に説明する。

【 2 2 6 7 】

本実施例の表示制御装置 45 による手離し演出表示処理について図 85 を参照して説明する。図 85 は、実施例 6 の表示制御装置 45 による手離し演出表示処理を示すフローチャートである。なお、本実施例の手離し演出表示処理は、基本的には図 76 に示した手離し演出表示処理と共通するため、これとの異なる点を説明する。

【 2 2 6 8 】

上述した実施例 5 のステップ S 2519 では、手離し解除コマンドを受信し、手離しポイント合計が 60 未満であった場合に、手離しポイント合計の数値を保持した状態で、手離し演出画像 45j の表示を終了していたが、本実施例のステップ S 2519A では、手離し演出画像 45j の表示を終了せずに表示を継続している。

20

【 2 2 6 9 】

上述した実施例 5 のステップ S 2512 では、手離し継続開始コマンドを受信した場合、手離しポイント合計の数値を読み出し、この読み出した数値を用いて手離し演出画像 45j を表示していたが、本実施例では、手離し演出画像 45j の表示を終了せずに表示を継続しているため、手離し継続開始コマンドを受信した場合、そのまま手離し演出を継続するため、ステップ S 2515 に進んでいる。

30

【 2 2 7 0 】

次に、上記図面を用いて、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の具体例について図 86 ~ 図 88 を参照して説明する。図 86 は、最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図 87 は、次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図 88 は、最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。

【 2 2 7 1 】

図 86 (a) に示すように、長押し態様とは異なる最初の手離し操作は、長押しチャージ演出を含む変動表示 A にて実行される。決定ボタン 81 の検出タイミングは、例えば 0.01 秒毎である。有効タイミング（すなわち検出ボタン 81 の有効期間）は、上述のように、例えば最大 8 秒間に設定されている。変動表示 A および後述する変動表示 B，C の変動時間も 8 秒に設定されているが、これより長い時間であっても構わない。後述するように、変動表示 A ~ C は、それぞれを実行するための保留がすでに貯まっており、それぞれの変動表示の結果はいずれも外れであるため、連続して実行されるものとする。

40

【 2 2 7 2 】

(b) に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の開始 1.00 秒後から決定ボタン 81 が押下され、2.00 秒後に長押し態様での操作が成立したと判断される。長押しチャージ演出の開始 7.00 秒後から開始 10.00 秒後（すなわち次の変動表示 B の開始後 2.00 秒）までの 3.00 秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す操作がされたことを示している。長押しチャージ演出は、200 パーセントまで貯め

50

ることで、次回から変動表示演出が特典として好ましい映像が付与される。すなわち、遊技者は、変動表示をまたがって長押し態様での操作を実行し、長押しチャージを200パーセントまで貯める付加的遊技を楽しむことになる。

【2273】

(c)に示すチェックポイントは、実施例5と同様に、例えば0.60秒毎に設定されている。また、実施例5と同様に、チェックポイントを3回通過するまでが演出継続可能期間として設定されている。上述の(b)に示す操作タイミングの例では、長押しチャージ演出の実行中、長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作をしてから3.00秒後まで手を離す操作を続けているので、長押しチャージ演出が継続されない例を示している。そのため、(d)に示す長押しフラグは、3つめのチェックポイントを通過する変動表示Aの開始8.60秒後(すなわち変動表示Bの開始0.60秒後)に0に変化する。

10

【2274】

(e)に示す長押しチャージ画像は、実施例5と同様に、0.06秒毎に1ずつ増えるように設定されている。変動表示Aの開始8.60秒後(すなわち変動表示Bの開始0.60秒後)までに110ポイントまで増加するが、このタイミングで0ポイントに戻される。

【2275】

(f)に示す長押し手離しタイマーは、長押しチャージ演出中に遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作をしている時間をカウントしている。上述の(b)に示す操作タイミングの例では、変動表示Aの開始7.00秒後から開始8.60秒後(すなわち変動表示Bの開始0.60秒後)までの1.60秒間をカウントしている。

20

【2276】

(g)に示す手離しカウント画像は、変動表示Aの開始7.00秒後から開始8.60秒後(すなわち変動表示Bの開始0.60秒後)までに、26ポイントに達するまでカウントされるが、26ポイント目で0ポイントに戻される。そのため、次の変動表示Bにおいて新たに手離し演出を含む長押しチャージ演出が実行される。

【2277】

図87(a)に示すように、変動表示Bは、図86(a)に示す変動表示Aの開始後8.00秒後から開始され、変動表示Aの開始後16.00秒後で終了する。次の手離し操作は、変動表示B内のタイミングと、変動表示Bとその次の変動表示Cにまたがったタイミングとにおいて実行される。(b)に示す操作タイミングでは、変動表示Bにおける長押しチャージ演出の実行中、まず、変動表示Aの開始12.80秒後(すなわち変動表示Bの開始4.80秒後)から開始14.40秒後(すなわち変動表示Bの開始6.40秒後)までの1.60秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す手離し操作が実行されている。次に、変動表示Aの開始15.50秒後(すなわち変動表示Bの開始7.50秒後)から開始16.70秒後(すなわち変動表示Cの開始0.70秒後)の1.20秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す手離し操作が実行されている。

30

【2278】

(f)に示す手離しタイマーでは、この1.60秒間と1.20秒間とをカウントしている。上述した変動表示Bと変動表示Cとにまたがって実行される手離し演出は、変動表示B中に実行される手離し演出の続きとして表示される。(g)に示す手離し画像は、変動表示B中に実行される手離し演出の終了時点で26ポイントをカウントし、変動表示Bと変動表示Cとにまたがって実行される手離し演出の終了時点で47ポイントをカウントする。すなわち、変動表示B中に実行された手離し演出が、同じ変動表示B中に開始される手離し演出に継続されている。また、変動表示B中に開始される手離し演出は、変動表示Cにおいても継続されている。

40

【2279】

図88(a)に示すように、次の(最後の)手離し操作は、変動表示Bの次に実行され

50

る、長押しチャージ演出を含む変動表示 C の終盤から長押しチャージ演出の終了後にまたがって実行される。(b) に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の実行中、変動表示 A の開始 22.50 秒後(すなわち変動表示 C の開始 6.50 秒後)から開始 24.00 秒後(すなわち変動表示 C の開始 8.00 秒後)の 1.50 秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す手離し操作が実行されている。(f) に示す手離しタイマーでは、この 1.50 秒間をカウントしている。変動表示 C において実行される手離し演出は、上述の変動表示 B から変動表示 C にまたがって実行された手離し演出の続きとして表示される。(g) に示す手離し画像は、長押しチャージ演出の終了時点(長押しチャージポイントが 200 点貯まった時点)で 56 ポイントに達し、変動表示 C の終了時点で 73 ポイントに達するまでカウントされる。

10

#### 【2280】

一連の手離し演出は、この変動表示 C において実行される手離し演出で最後である。一連の手離し演出の結果、手離し画像に示された手離しポイントの合計が 60 ポイント以上であるので、手離し演出が成功したものと判断される。その結果、上述した次回から保留変化が良くなる保留表示パターン B が設定される。

#### 【2281】

次に、上記図面を用いて、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の表示態様の具体例について図 89 ~ 図 91 を参照して説明する。図 89 は、最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図 90 は、次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図 91 は、最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

20

#### 【2282】

図 89 (a) に示すように、第 3 図柄表示装置 42 には、長押しチャージ演出を含む変動表示 A が開始される。(b) に示すように、第 3 図柄表示装置 42 には、例えばリーチ表示中に、長押し予告画像 45 a が表示される。長押し予告画像 45 a は、例えば「チャージを 200 パーセントためて特別モードへ移行させる!(手離しポイント 60 以上で・・・!?(いいことあるかも)」という文字情報である。ここでの特別モードとは、チャージを 200 パーセントまで貯めた(すなわち複数の変動表示にまたがって長押しチャージ演出を継続した)ことの特典として付与される状態であり、例えば変動表示演出において好みの映像が選択される特典である。(c) (d) (e) に示すように、遊技者が決定ボタン 81 を長押し態様で操作することで長押しチャージが 82 パーセントまで貯まっている。(f) に示す開始から 7.00 秒後、長押しチャージが 83 パーセントまで貯まった時点である、長押しチャージ演出の終盤に遊技者が手離し操作を行ったとする。

30

#### 【2283】

(g) に示す時点は、(f) に示した手離し操作の直後のタイミングである。この時、第 3 図柄表示装置 42 に手離し演出画像 45 j が表示される。手離し演出画像 45 j は、例えば、「手離しタイム 0 秒」という文字情報と、「手離しポイント合計 0 ポイント」という文字情報とが表示されている。

#### 【2284】

(h) に示す時点は、変動表示 A の開始から 7.40 秒後である。長押しチャージ画像 45 c にはチャージが 90 パーセントであることが表示されている。また、手離し操作が続いており、手離し演出画像 45 j には、「手離しタイム 0.40 秒」「手離しポイント 6 ポイント」と表示されている。(i) に示す時点は、変動表示 A の開始から 8.00 秒後、すなわち変動表示 A が終了するタイミングである。長押しチャージ画像 45 c にはチャージが 100 パーセントであることが表示されている。手離し演出画像 45 j には「手離しタイム 1.00 秒」「手離しポイント 16 ポイント」と表示されているが、その直後(j) に示すように、変動表示 A の結果としてリーチ外れ結果(「7」「4」「7」)が表示されている。本実施例の手離し演出は、手離し操作が続けられている場合であって、手離し操作の開始から 3 つめのチェックポイントを通過していない場合は、変動表示をまたいで継続される。そのため、(j) に示すように、リーチ外れ結果の表示タイミングに

40

50

おいても手離し演出画像 4 5 j が表示されている。

【 2 2 8 5 】

( k ) に示す時点は、変動表示 A の開始から 8 . 5 0 秒後 ( すなわち変動表示 B の開始 0 . 5 0 秒後 ) である。手離し演出は、( j ) に示した変動表示 A の終了時点から継続されているため、長押しチャージ画像 4 5 c には、チャージが 1 0 8 パーセントであることが表示されている。手離し演出画像 4 5 j には、「手離しタイム 1 . 5 0 秒」「手離しポイント 2 5 ポイント」と表示されている。( l ) に示す時点は、変動表示 A の開始から 8 . 6 0 秒後 ( すなわち変動表示 B の開始から 1 . 6 0 秒後 ) である。長押しチャージ画像 4 5 c には、チャージが 1 1 0 パーセントであることが表示されるが、この時点が手離し操作の開始から 3 つめのチェックポイントの通過時点であるので、この直後に 0 パーセントに 10 戻される。手離し演出画像 4 5 j も、「手離しタイム 1 . 6 0 秒」「手離しポイント 2 6 ポイント」と表示されるが、この直後に 0 秒、0 ポイントに戻される。また、手離し演出失敗画像 4 5 m が表示され、手離し演出が失敗に終わったことを示される。

【 2 2 8 6 】

図 9 0 ( a ) に示す時点は、変動表示 A の開始から 9 . 0 秒後 ( すなわち変動表示 B の開始から 1 . 0 0 秒後 ) である。変動表示 B が実行されている。長押しチャージ演出と手離し演出は失敗に終わったため、長押しチャージ画像 4 5 c には、チャージが 0 パーセントであることが表示されるが、手離し演出画像 4 5 j は表示されていない。( b ) に示す 20 時点は、変動表示 A の開始から 9 . 5 秒後 ( すなわち変動表示 B の開始から 1 . 5 0 秒後 ) である。第 3 図柄表示装置 4 2 には、例えばリーチ表示中に、図 8 9 ( b ) と同様に長押し予告画像 4 5 a が表示される。

【 2 2 8 7 】

変動表示 A の開始から 1 0 . 0 0 秒後 ( すなわち変動表示 B の開始から 2 . 0 0 秒後 ) の時点から、遊技者が決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作を再開するとする。( c ) に示すように、変動表示 A の開始から 1 2 . 8 0 秒後 ( すなわち変動表示 B の開始から 4 . 8 0 秒後 ) の時点では、長押しチャージ画像 4 5 c には、チャージが 3 0 パーセントであることが表示されている。この時点から、遊技者は、再び、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す手離し操作を行ったとする。すると、手離し演出画像 4 5 j が表示され、その 0 . 0 6 秒後には、( d ) に示すように、長押しチャージ画像 4 5 c には、チャージが 3 1 パーセントであることが表示され、手離し演出画像 4 5 j には、「 30 手離しタイム 0 . 0 6 秒」「手離しポイント 1 ポイント」と表示されて、手離し演出が新たに開始される。

【 2 2 8 8 】

( e ) に示す時点は、変動表示 A の開始から 1 4 . 4 0 秒後 ( すなわち変動表示 B の開始から 6 . 4 0 秒後 ) の時点 ) である。長押しチャージ画像 4 5 c には、チャージが 5 6 パーセントであることが表示され、手離し演出画像 4 5 j には、「手離しタイム 1 . 6 0 秒」「手離しポイント 2 6 ポイント」と表示されている。この直後である ( f ) に示す時点で、遊技者は、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作を再開するとする。この時点は、3 つめのチェックポイントを通過する前であるので、長押しチャージ演出は継続される。また、手離し演出継続画像 4 5 k が表示され、手離し演出もこの数値を保持した状態で継続されることが示される。 40

【 2 2 8 9 】

( g ) に示す時点は、変動表示 A の開始から 1 5 . 5 0 秒後 ( すなわち変動表示 B の開始から 7 . 5 0 秒後の時点 ) である。この時点から遊技者は、再び手離し操作を行うとする。長押しチャージ画像 4 5 c には、チャージが 7 5 パーセントであることが表示される。手離し演出画像 4 5 j には、「手離しタイム 0 . 0 0 秒」「手離しポイント 2 6 ポイント」と表示されている。この直後である ( h ) に示す時点では、長押しチャージ画像 4 5 c には、チャージが 7 6 パーセントであることが表示される。手離し演出画像 4 5 j には、「手離しタイム 0 . 0 6 秒」「手離しポイント 2 7 ポイント」と表示されいる。つまり、手離し演出画像 4 5 j では、最初の手離し演出で獲得されたポイント数からさらに増加 50

していることが示されている。

【 2 2 9 0 】

( i ) に示す時点は、変動表示 A の開始から 1 6 . 0 0 秒後 ( すなわち変動表示 B の開始から 8 . 0 0 秒後の時点 ) である。この時点は、変動表示 B の終了タイミングである。第 3 図柄表示装置 4 2 には、変動表示 B の結果としてリーチ外れ結果 ( 「 6 」 「 3 」 「 6 」 ) が表示されているが、長押しチャージ演出と手離し演出は継続されている。長押しチャージ画像 4 5 c には、チャージが 8 3 パーセントであることが表示され、手離し演出画像 4 5 j には、「手離しタイム 0 . 5 0 秒」「手離しポイント 3 5 ポイント」と表示されている。

【 2 2 9 1 】

( j ) に示す時点は、変動表示 A の開始から 1 6 . 7 0 秒後 ( すなわち変動表示 C の開始から 0 . 7 0 秒後の時点 ) である。長押しチャージ画像 4 5 c には、チャージが 9 5 パーセントであることが表示され、手離し演出画像 4 5 j には、「手離しタイム 1 . 2 0 秒」「手離しポイント 4 7 ポイント」と表示されている。つまり、手離し演出は、変動表示 B と変動表示 C とをまたいで実行されている。言い換えれば、手離し演出は、変動表示 B の長押しチャージ演出と変動表示 C の長押しチャージ演出とをまたいで実行されている。この時点で、遊技者は再び決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作を再開する。この時点は、3 つめのチェックポイントの通過前のタイミングであるため、長押しチャージ演出は継続され、手離し演出も継続される。

【 2 2 9 2 】

( k ) に示す時点は、( j ) に示す時点の直後である。長押しチャージ画像 4 5 c には、チャージが 9 6 パーセントであることが表示され、手離し演出画像 4 5 j には、( j ) と同じ「手離しタイム 1 . 2 0 秒」「手離しポイント 4 7 ポイント」と表示されている。また、手離し演出継続画像 4 5 k が表示され、手離し演出もこの数値を保持した状態で継続されることが示される。( l ) に示す時点は、変動表示 A の開始から 1 7 . 6 0 秒後 ( すなわち変動表示 C の開始から 1 . 6 0 秒後の時点 ) である。長押しチャージ画像 4 5 c には、チャージが 1 0 0 パーセントであることが表示され、手離し演出画像 4 5 j には、( j ) と同じ「手離しタイム 0 . 0 0 秒」「手離しポイント 4 7 ポイント」と表示されている。この時点で、上述の ( b ) と同様に長押し予告画像 4 5 a が表示される。

【 2 2 9 3 】

図 9 1 ( a ) に示す時点は、変動表示 A の開始から 2 0 . 0 0 秒後 ( すなわち変動表示 C の開始から 4 . 0 0 秒後の時点 ) である。長押しチャージ画像 4 5 c には、チャージが 1 5 0 パーセントであることが表示され、手離し演出画像 4 5 j には、「手離しタイム 0 . 0 0 秒」「手離しポイント 4 7 ポイント」と表示されている。

【 2 2 9 4 】

( b ) に示す時点は、変動表示 A の開始から 2 2 . 5 0 秒後 ( すなわち変動表示 C の開始から 6 . 5 0 秒後の時点 ) である。長押しチャージ画像 4 5 c には、チャージが 1 9 1 パーセントであることが表示され、手離し演出画像 4 5 j には、「手離しタイム 0 . 0 0 秒」「手離しポイント 4 7 ポイント」と表示されている。この時点から、遊技者は、手離しポイントを 6 0 ポイントに到達させるため、手離し操作を再開するものとする。( c ) に示す時点は、( b ) の直後の時点である。長押しチャージ画像 4 5 c には、チャージが 1 9 2 パーセントであることが表示され、手離し演出画像 4 5 j には、「手離しタイム 0 . 0 6 秒」「手離しポイント 4 8 ポイント」と表示されている。

【 2 2 9 5 】

( c ) に示す時点は、変動表示 A の開始から 2 3 . 0 0 秒後 ( すなわち変動表示 C の開始から 7 . 0 0 秒後の時点 ) である。長押しチャージ画像 4 5 c には、チャージが 2 0 0 パーセントであることが表示され、手離し演出画像 4 5 j には、「手離しタイム 0 . 5 0 秒」「手離しポイント 5 6 ポイント」と表示されている。この時点で長押しチャージは、目標数の 2 0 0 パーセントに達したため終了となる。( d ) に示す時点は、( c ) の直後の時点である。長押しチャージ画像 4 5 c には、「次回から特別モードへ! 」との文字情

10

20

30

40

50

報が表示され、手離し演出画像 45 j には、「手離しタイム 0.56 秒」「手離しポイント 57 ポイント」と表示されている。

【 2296 】

( e ) に示す時点は、変動表示 A の開始から 23.20 秒後から 23.30 秒の間 ( すなわち変動表示 C の開始から 7.20 秒後から 7.30 秒後の間の時点 ) である。長押しチャージ演出が終わったので長押しチャージ画像 45 c は、表示されていないが、手離し演出画像 45 j には、「手離しタイム 0.74 秒」「手離しポイント 60 ポイント」と表示されている。つまり、手離しポイントも目標数の 60 ポイントに到達している。ここで、手離し演出は、手離し操作の開始から 3 つめのチェックポイントを通過するまでに決定ボタン 81 の押下を再開しなければならない。ここでは、変動表示 C の終了タイミングまで決定ボタン 81 から手を離れたままも、3 つめのチェックポイントを通過しない。そのため、ここでの手離し演出は、長押しチャージ演出の終了後も継続されているが、変動表示 C の終了をもって終了される。

10

【 2297 】

( f ) に示す時点は、変動表示 A の開始から 24.00 秒後 ( すなわち変動表示 C の開始から 8.00 秒後の時点 ) である。つまり、変動表示 C の終了タイミングである。手離し演出画像 45 j には、「手離しタイム 1.50 秒」「手離しポイント 73 ポイント」と表示されている。また、第 3 図柄表示装置 42 には、変動表示 C の結果がリーチ外れの結果 ( 「 3 」 「 4 」 「 3 」 ) であることが表示されている。( g ) に示す時点はこの直後の時点である。すなわち変動表示 C の結果を表示した状態で、手離し演出完了画像 45 l が表示され、「手離し演出成功！次から保留変化が良くなるよ！」と表示される。これにより、変動表示をまたいで行われる手離し演出が完了する。

20

【 2298 】

なお、変動表示をまたいで手離し演出が行われる例を示すため、変動表示 A , B は、外れ結果を示したが、例えば変動表示 A の結果が大当たり結果である場合は、手離し演出は 0 に戻されるものとする。

【 2299 】

上述したように、本実施例 6 のパチンコ機 10 によれば、上述の決定ボタン 81 の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、この異なる演出を終了する操作が行われない場合は、例えば図 88 , 図 91 に示すように、特定操作対応演出 ( 例えば長押しチャージ演出 ) の実行が終了した後も継続される。これにより、特定操作対応演出が終了した後も異なる演出が実行された場合に、異なる演出を終了する操作が必要であることを認識させることができる。これは例えば上述した ( P7 - 2 ) に記載の遊技機の一例である。

30

【 2300 】

なお、図 88 , 図 91 に示す長押しチャージ演出は、複数の変動表示演出にまたがるものであったが、1 の変動表示演出内で行われる長押しチャージ演出であっても、同様である。すなわち、長押しチャージ演出が変動表示の終了より所定時間前に終わるよう設定されている場合、長押しチャージ演出の終盤で行われる手離し演出は、長押しチャージ演出の終了後から変動表示の終了までの間で、継続可能となる。

40

【 2301 】

また、上述の決定ボタン 81 の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図 87 , 図 90 に示すように、特定操作対応演出 ( 例えば長押しチャージ演出 ) の実行の中、複数回可能である。すなわち、特定操作対応演出の実行の中、決定ボタン 81 の長押し態様での操作とは異なる操作が複数回行われた場合は、その度に、上述の異なる演出を継続して実行してもよい。これにより、特定操作対応演出中に異なる演出を長く楽しませることができる。これは例えば上述した ( P7 - 3 ) に記載の遊技機の一例である。

【 2302 】

また、上述の決定ボタン 81 の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる

50

る演出は、例えば図 8 8 , 図 9 1 に示すように、特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）が含まれていた所定の表示演出（例えば変動表示演）中に継続される。これにより、特定操作対応演出の終了後に戻った先の所定の表示演出においても異なる演出を長く楽しませることができる。これは例えば上述した（ P 7 - 4 ）に記載の遊技機の一例である。

**【 2 3 0 3 】**

また、上述の決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図 8 7 , 図 9 0 に示すように、特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）が含まれていた所定の表示演出の終了後も（例えば変動表示 B の終了後変動表示 C においても）、継続可能である。これにより、特定操作対応演出中に発生した異なる演出を、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出の終了後も長く楽しませることができる。これは例えば上述した（ P 7 - 0 ）または（ P 7 - 5 ）に記載の遊技機の一例である。

10

**【 2 3 0 4 】**

また、上述の決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図 8 8 , 図 9 1 に示すように、所定の表示演出（例えば変動表示演出）が終了した場合に、終了可能である。これにより、所定の表示演出中に限って上述した異なる演出を実行することもできる。これは例えば上述した上述した（ P 7 - 7 ）に記載の遊技機の一例である。

**【 2 3 0 5 】**

また、上述の決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、上述の異なる操作が実行されるタイミングが特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）の終盤である場合、例えば図 8 8 , 図 9 1 に示すように、特定操作対応演出の実行が終了した後も継続可能である。これにより、遅いタイミングで上述の異なる操作がされた場合には、特定操作対応演出後の期間も利用して、異なる演出を楽しませることができる。これは例えば上述した（ P 7 - 1 1 ）に記載の遊技機の一例である。

20

**【 2 3 0 6 】**

また、上述の決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、上述の異なる操作が実行されるタイミングが所定の表示演出（例えば変動表示演出）の終盤である場合、例えば図 8 7 , 図 9 0 に示すように、所定の表示演出の実行が終了した後も（例えば変動表示 B の終了後、変動表示 C において）継続可能である。これにより、遅いタイミングで異なる操作がされた場合には、所定の表示演出後の期間も利用して、異なる演出を楽しませることができる。これは例えば上述した（ P 7 - 1 2 ）に記載の遊技機の一例である。

30

**【 2 3 0 7 】**

また、上述の決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出が実行された後の特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）において、例えば図 8 7 , 図 9 0 に示すように、異なる操作に基づいて変化した数値を用いて特定操作対応演出が継続される。これにより、異なる演出が実行された後の特定対応演出において異なる操作が行われていなくても、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（ P 8 - 5 ）に記載の遊技機の一例である。

40

**【 2 3 0 8 】**

また、上述の一の所定の表示演出（例えば変動表示 B ）において上述の決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出が実行された後、別の所定の表示演出（例えば変動表示 C ）においてこの異なる操作に基づいて変化した数値を用いて特定操作対応演出が継続される（例えば図 8 7 , 図 9 0 参照）。これにより、異なる演出が実行された後の所定の表示演出において異なる操作が行われていなくても、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（ P 8 - 6 ）に記載の遊技機の一例である。

50

## 【 2 3 0 9 】

また、上述の別の所定の表示演出（例えば変動表示 C）において上述の決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出が実行される場合、一の所定の表示演出（例えば変動表示 B）において異なる操作に基づいて変化した数値を用いて、数値の変化が行われる（例えば図 8 7 , 図 9 0 参照）。これにより、別の所定の表示演出において異なる演出を行う場合に、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（ P 8 - 7 ）に記載の遊技機の一例である。

## 【 2 3 1 0 】

また、上述の決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図 8 7 , 図 9 0 に示すように、この異なる演出が実行された一の所定の表示演出（例えば変動表示 B）と、次の所定の表示演出（例えば変動表示 C）とをまたいで実行可能なものである。これにより、所定の所持演出をまたいで特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（ P 9 - 0 ）（ P 9 - 1 ）に記載の遊技機の一例である。

## 【 2 3 1 1 】

また、上述の決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図 8 7 , 図 9 0 に示すように、この異なる演出が実行された特定操作対応演出（例えば変動表示 B において先に実行される長押しチャージ演出）と、次に実行される特定操作対応演出（例えば変動表示 B において後に実行される長押しチャージ演出）とをまたいで実行される。これにより、特定操作対応演出から次の特定操作対応演出にまたがって特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（ P 9 - 2 ）に記載の遊技機の一例である。

## 【 2 3 1 2 】

また、上述の決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図 8 7 , 図 9 0 に示すように、この異なる演出が実行された一の所定の表示演出における特定操作対応演出（例えば変動表示 B において実行される長押しチャージ演出）と、次に実行される別の所定の表示演出における特定操作対応演出（例えば変動表示 C において実行される長押しチャージ演出）とをまたいで実行される。これにより、特定操作対応演出から次の所定の表示演出における特定操作対応演出をまたいで特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（ P 9 - 3 ）に記載の遊技機の一例である。

## 【 実施例 7 】

## 【 2 3 1 3 】

上述した実施例 5 , 実施例 6 では、長押し態様での操作とは異なる操作がされた場合に実行される異なる演出は、例えば、手離し演出画像 4 5 j が長押し要求画像 4 5 b や長押しチャージ画像 4 5 c と並べられた状態で「手離しタイム」や「手離しポイント合計」の情報を表示するだけであったが、表示の仕方を変えたり、表示とは異なる態様で報知したりしても構わない。以下この点について詳細に説明する。

## 【 2 3 1 4 】

まず、本実施例の表示制御装置 4 5 による手離し演出表示処理について図 9 2 を参照して説明する。図 9 2 は、実施例 7 の表示制御装置 4 5 による手離し演出表示処理を示すフローチャートである。なお、図 9 2 は、基本的には、上述した実施例 5 の図 7 6 および実施例 6 の図 8 5 に示した手離し演出表示処理と共通しているため、これと異なる箇所について説明する。

## 【 2 3 1 5 】

実施例 5 , 実施例 6 のステップ S 2 5 1 2 に示す手離し演出画像 4 5 j の表示処理では、手離し演出画像 4 5 j を、他の長押し要求画像 4 5 b , 長押しチャージ画像 4 5 c と同じ表示優先度で表示していた。このような表示の仕方は、それぞれの画像を均等に見せることができるという利点があるものの、長押しチャージ演出中に手離し操作が行われ、手

10

20

30

40

50

離し演出が実行されていることを特に遊技者の注意を引くためにはまだ十分とは言えない。そこで、本実施例では、手離し演出画像 4 5 j の表示優先度を、他の長押し要求画像 4 5 b 長押しチャージ画像 4 5 c の表示優先度よりも高く設定することで、手離し操作が行われ、手離し演出が実行されていることを特に遊技者の注意を引くことができる。

【 2 3 1 6 】

具体的には、本実施例のステップ S 2 5 1 2 A では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、手離し演出画像 4 5 j を長押し要求画像 4 5 b , 長押しチャージ画像 4 5 c 等よりも前面に表示する。そのために、手離し演出画像 4 5 j は、長押し要求画像 4 5 b , 長押しチャージ画像 4 5 c よりも表示優先度が高く設定されている。なお、これに限らず、通常画面 4 3 a や高速変動中画面 4 3 c を表示中であれば、これらよりも表示優先度が高く設定されて、装飾図柄 S Z の前面に表示されるように設定されていてもよい。

10

【 2 3 1 7 】

また、ステップ S 2 5 1 8 A では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、手離し演出継続画像 4 5 k を長押し要求画像 4 5 b , 長押しチャージ画像 4 5 c 等よりも前面に表示する。そのために、手離し演出継続画像 4 5 k は、長押し要求画像 4 5 b , 長押しチャージ画像 4 5 c 等よりも表示優先度が高く設定されている。なお、これに限らず手離し演出画像 4 5 j の前面に表示されるように設定してもよい。

【 2 3 1 8 】

また、ステップ S 2 5 2 0 A では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、手離し演出完了画像 4 5 l を長押し要求画像 4 5 b , 長押しチャージ画像 4 5 c 等よりも前面に表示する。そのために、手離し演出完了画像 4 5 l は、長押し要求画像 4 5 b , 長押しチャージ画像 4 5 c 等よりも表示優先度が高く設定されている。なお、これに限らず手離し演出画像 4 5 j の前面に表示されるように設定してもよい。

20

【 2 3 1 9 】

また、ステップ S 2 5 2 3 A では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、手離し演出失敗画像 4 5 m を、長押し要求画像 4 5 b , 長押しチャージ画像 4 5 c 等よりも前面に表示する。そのために、手離し演出失敗画像 4 5 m は、長押し要求画像 4 5 b , 長押しチャージ画像 4 5 c 等よりも表示優先度が高く設定されている。なお、これに限らず手離し演出画像 4 5 j の前面に表示されるように設定してもよい。

【 2 3 2 0 】

次に、サブ制御装置 2 6 2 による長押し演出音設定処理について、図 9 3 を参照して説明する。図 9 3 は、サブ制御装置 2 6 2 による長押し演出音設定処理を示すフローチャートである。なお適宜、実施例 5 の図 7 2 に示す決定ボタン入力監視処理における長押し演出や手離し演出のフローを参照して説明する。

30

【 2 3 2 1 】

長押し演出音設定処理は、サブ制御装置 2 6 2 の通常処理の一つとして実行される。

【 2 3 2 2 】

ステップ S 2 3 6 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、上述したステップ S 4 5 0 6 に示すボタン長押し演出フラグが 1 であるか否かを判断する。ボタン長押し演出フラグが 1 であればステップ S 2 3 6 2 へ進み、そうでなければステップ S 2 3 6 6 に進む。ステップ S 2 3 6 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しチャージ演出音を設定するための長押しチャージ音設定処理を行い、ステップ S 2 3 6 3 に進む。長押しチャージ演出音は、例えば変動表示演出の演出音とは異なる楽曲であって、変動表示演出よりもアップテンポの曲などが使用される。長押しチャージ演出が実行される変動表示 A ~ C で曲を変えることもできる。例えば、変動表示 A 変動表示 B 変動表示 C の順に曲のテンポが速くなる。

40

【 2 3 2 3 】

ステップ S 2 3 6 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、設定音量読込を行い、ステップ S 2 3 6 4 に進む。演出音の音量が遊技者の操作によって変更されている場合、長押しチャージ演出音の音量もこれに合わせることができる。ステップ S 2 3 6 4 では

50

、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、読み込まれた音量に基づき、音量設定を行い、ステップ S 2365 に進む。ステップ S 2365 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、設定された演出音と音量とで、スピーカーを駆動して、長押しチャージ演出音を出力する。

【2324】

ステップ S 2366 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、上述したステップ S 3514C に示す手離しフラグが 1 になっているか否かを判断する。手離しフラグが 1 であればステップ S 2367 に進み、そうでなければステップ S 2370 に進む。ステップ S 2367 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、手離し演出音設定処理を行い、ステップ S 2368 に進む。手離し演出音は、長押しチャージ演出音とは異なる音であることが好ましい。例えば、長押しチャージ演出音が楽曲であるとすれば、手離し演出音は、「手が離れています」というような音声やベルの音のような異なる音である。手離し演出音は、変動表示 A ~ C ごとに異なる音にすることもできる。例えば、変動表示 A での手離し演出音は、1 つの種類の音（一人の音声あるいは一つのベルの音）とし、変動表示 B での手離し演出音は、2 つの種類の音（二人の音声あるいは二つのベルの音）とし、変動表示 C での手離し演出音は、3 つの種類（三人の音声あるいは三つのベルの音）の音とすることができる。これにより、手離し演出の目標値に近づくにつれて期待感をもたせる音演出が実現できる。

10

【2325】

ステップ S 2368 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、設定音量を読み込む設定音量読み込み処理を行い、ステップ S 2369 に進む。演出音の音量は、遊技者の音量変更操作によって変更されている可能性があるため、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、手離し演出の音量を設定する前に、演出音の現在の音量を読み込んでいる。

20

【2326】

ステップ S 2369 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、手離し演出音の音量を、長押しチャージ演出音の音量よりも例えば +1 大きく設定し、上述したステップ S 2365 の音出力を行う。また、手離し演出音の音量を大きくする代わりに、手離し演出の実行中、長押しチャージ演出音の音量を低くしてもよい。このように、手離し演出音の音量が長押しチャージ演出音の音量よりも大きくすることで、長押しチャージ演出の実行中であっても、手離し演出が実行されていることを、聴覚的にも容易に認識できるようにしている。

30

【2327】

ステップ S 2370 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、手離しフラグが 0 であるか否かを判断する。手離しフラグが 0 であれば、手離し演出中に決定ボタン 81 が押されたので、ステップ S 2371 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 2371 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、手離し演出音の出力を停止し、本処理を終了する。

【2328】

次に、このような手離し演出が行われる長押し対応演出の表示態様について、図 94 から図 96 を参照して説明する。

40

【2329】

図 94 は、最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図 95 は、次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図 96 は、最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【2330】

図 94 では、(g) から (l) に示すように、変動表示 A における手離し演出の実行中は、手離し演出画像 45j の表示優先度は、長押し要求画像 45b, 長押しチャージ画像 45c の表示優先度より高くなっているため、手離し演出画像 45j は、長押し要求画像 45b, 長押しチャージ画像 45c よりも前面側に表示されているように見える。したが

50

って、長押しチャージ演出の実行中に、長押し態様とは異なる手離し操作を行っていることが認識し易くなっている。

【 2 3 3 1 】

図 9 4 の ( b ) ( c ) に示す長押し態様での操作が行われたとの判定になる前 ( すなわち長押しフラグが 1 にされる前 ) は、決定ボタン 8 1 の長押し態様とは異なる手離し操作をしても、手離し演出画像 4 5 j は表示されないし、手離し演出音も出力されない。

【 2 3 3 2 】

変動表示 A では、( 1 ) に示すように、手離し演出は失敗に終わるので、その時点で、手離し演出画像 4 5 j の表示が終わる。なお、手離し演出は失敗に終わった場合でも、手離しタイム 0 秒、手離しポイント合計 0 ポイントという手離し演出画像 4 5 j の表示を継続してもよい。このように表示すれば、次にまだ手離し演出が行われる可能性があることを示唆することができる。

10

【 2 3 3 3 】

また、音出力部 2 4 からは、変動表示演出中、長押しチャージ演出中、手離し演出中に、それぞれ異なる演出音が出力されている。( a ) に示す変動表示演出中は、変動パターンコマンドに基づいて設定された楽曲が出力され、( b ) から ( f ) に示す長押しチャージ演出中は、変動表示演出中よりもテンポの速い楽曲が出力され、( g ) から ( j ) に示す手離し演出中は、これらの楽曲とは異なる演出音をこれらの楽曲よりも大きな音量で ( 例えば「手が離れています」という音声や、ベルの音 ) 出力されている。( 1 ) に示す手離し演出の結果表示時には、失敗という結果に沿って、「手を離しすぎです。」という音声のような異なる演出音も出力されてもよい。手離し演出が失敗に終わると、再び、長押しチャージ演出中の楽曲または変動表示演出中の楽曲が演出音として出力される。

20

【 2 3 3 4 】

図 9 5 では、( c ) から ( 1 ) に示すように、変動表示 B 中の手離し演出と、変動表示 B から変動表示 C にまたがる手離し演出との実行中は、上述と同様に、手離し演出画像 4 5 j の表示優先度が長押し要求画像 4 5 b、長押しチャージ画像 4 5 c の表示優先度より高くなっている。そのため、変動表示 B から変動表示 C にまたがる際にも、手離し演出画像 4 5 j が長押し要求画像 4 5 b、長押しチャージ画像 4 5 c よりも前面側に表示されているように見える。

【 2 3 3 5 】

また、音出力部 2 4 からは、( i ) ( j ) に示すように、変動表示 B から変動表示 C にまたがって手離し演出が継続される際に、手離し演出画像 4 5 j の表示と同様に、変動表示演出中や長押しチャージ演出中よりも大きな音量で、手離し演出音の出力も継続されている。したがって、変動表示 B から変動表示 C に変わった時でも、手離し演出が続いていることを聴覚的にも認識し易くすることができる。

30

【 2 3 3 6 】

図 9 6 では、( f ) から ( g ) に示すように、長押しチャージ演出が終了した後も手離し演出が継続されている場合も、手離し演出画像 4 5 j の表示優先度が長押し要求画像 4 5 b、長押しチャージ画像 4 5 c の表示優先度より高い状態が継続されている。また、音出力部 2 4 からは、( f ) から ( j ) に示すように、変動表示演出中や長押しチャージ演出中よりも大きな音量で、手離し演出音の出力が継続されている。したがって、長押しチャージ演出が終了した後も、手離し操作が続いている場合には、これを視覚的もしくは聴覚的に容易に認識させることができる。

40

【 2 3 3 7 】

なお、上述の説明では、手離し演出において手離し演出画像 4 5 j の表示と手離し演出音の出力とを両方同時に実行していたが、手離し演出音の出力のみを実行する構成でも構わない。その場合、手離しポイント合計のポイント数や、手離しタイムを、音声で知らせるようにするとよい。計数に応じてポイント数や時間を報知してもよいし、区切りのよいポイント数や時間を報知してもよい。

【 2 3 3 8 】

50

上述したように、本実施例 7 のパチンコ機 10 によれば、上述の決定ボタン 81 の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図 9 4 から図 9 6 に示すように、特定態様での操作を実行中に、異なる操作が行われた場合に、実行中の特定操作対応演出よりも遊技者が認識し易い態様で、異なる操作が行われたことを報知するので、異なる操作が行われたことをはっきりと認識させることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述した ( P 10 - 0 ) に記載の遊技機の一例である。

【 2 3 3 9 】

また、上述の決定ボタン 81 の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図 9 4 から図 9 6 に示すように、特定態様での操作を実行中に、この異なる操作が行われた場合に、特定操作対応演出の実行中に出力される音量よりも大きな音量で、この異なる操作が行われたことを報知する。これにより、決定ボタン 81 の長押し態様での操作とは異なる操作が行われたことを聴覚的にはっきりと認識させることができる。これは例えば上述した ( P 10 - 1 ) に記載の遊技機の一例である。

10

【 2 3 4 0 】

また、上述の決定ボタン 81 の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図 9 4 から図 9 6 に示すように、特定態様での操作を実行中に、この異なる操作が行われた場合に、特定操作対応演出の実行中の画像が表示される表示領域よりも手前側の表示領域にて、上述の異なる操作が行われたことを報知する。これにより、決定ボタン 81 の長押し態様での操作とは異なる操作が行われたことを視覚的にはっきりと認識させることができる。これは例えば上述した ( P 10 - 2 ) に記載の遊技機の一例である。

20

【 2 3 4 1 】

また、上述の決定ボタン 81 の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図 9 5 , 図 9 6 に示すように、特定態様での操作を実行中に、決定ボタン 81 の長押し態様での操作とは異なる操作が一の所定の表示演出を越えて行われた場合に、一の所定の表示演出と次の所定の表示演出とをまたいで、この異なる操作が行われたことを報知する。これにより、一の所定の表示演出を越えて決定ボタン 81 の長押し態様での操作とは異なる操作が行われた場合でもはっきりと認識させることができる。これは例えば上述した ( P 10 - 3 ) に記載の遊技機の一例である。

30

【 2 3 4 2 】

また、上述の決定ボタン 81 の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図 9 4 から図 9 6 に示すように、特定態様での操作が継続したことで成立する所定条件が成立した場合に、この異なる操作が行われたことを報知する。これにより、特定態様での操作が継続して行われた場合に、これと異なる操作が行われたことをはっきりと認識させることができる。これは例えば上述した ( P 10 - 4 ) に記載の遊技機の一例である。これは例えば上述した ( P 10 - 4 ) に記載の遊技機の一例である。

【 実施例 8 】

【 2 3 4 3 】

上述した実施例 4 , 実施例 5 では、長押し対応演出の実行中、第 3 図柄表示装置 4 2 には、決定ボタン 81 が押下されている様子を表した絵柄情報と「長押し！」の文字情報とを含む長押し要求画像 4 5 b が表示されていたが、決定ボタン 81 が長押しされている状態と、長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す操作がされた状態とを遊技者が視覚的に認識できるような態様で表示されてもよい。以下この点について図 9 7 ~ 図 10 0 を参照して説明する。なお、本実施例の長押し対応演出は、実施例 5 の長押しチャージ演出と同様であるが、

40

【 2 3 4 4 】

図 9 7 は、実施例 8 のサブ制御装置 2 6 2 による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。図 9 8 は、長押しチャージ演出におけるチャージパターン選択用テーブルである。図 9 9 は、長押し操作が途切れずに行われた場合の長押し対応演出の表

50

示態様を示す図である。図 100 は、長押し操作が一瞬途切れた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【 2 3 4 5 】

上述のサブ制御装置 262 の CPU 551 による演出実行機能は、第 3 図柄表示装置 42 に表示される変動表示演出の実行中に、決定ボタン 81 が操作された場合に、第 3 図柄表示装置 42 に所定の情報を表示させる。所定の情報は、長押しチャージ演出の実行中であれば、長押し操作画像 45b1 である。上述の演出実行機能によって、この長押し操作画像 45b1 は、長押しチャージ演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で表示されるが、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 81 から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で表示される。

10

【 2 3 4 6 】

図 97 を参照して、サブ制御装置 262 による決定ボタン入力監視・演出処理について説明する。

【 2 3 4 7 】

サブ制御装置 262 の CPU 551 は、長押しチャージ演出の実行開始時に決定ボタン 81 が押下検出された場合（ステップ S2312：YES，ステップ S4501：YES，ステップ S4502：YES，ステップ S4503：YES の場合）、長押しタイマーを起動し（ステップ S4504）、決定ボタン 81 の押下検出が 1.0 秒間継続しているか否かの長押し判定を行う（ステップ S4505A）。長押しチャージ演出の実行開始時において、第 3 図柄表示装置 42 には、決定ボタン 81 が押下されていない様子を表した画像が表示されている。サブ制御装置 262 の CPU 551 は、長押しチャージ演出にて最初に決定ボタン 81 が押下された場合に、長押しタイマーを起動するとともに、ステップ S4504A にて、決定ボタン 81 が押下されていない様子を表した画像に替えて、決定ボタン 81 が押下された様子を表した画像を第 3 図柄表示装置 42 に表示させるためのボタン押下コマンドをセットする。

20

【 2 3 4 8 】

サブ制御装置 262 の CPU 551 は、決定ボタン 81 の押下検出が無いと判断された場合（ステップ S2312：NO）で、ボタン長押し演出フラグが 1 である場合（ステップ S4512：YES）に、決定ボタン 81 の押下検出が無いと判断されたタイミングが長押しフラグが 1 になっていないタイミングである場合（ステップ S4513：NO）、ステップ S4513A では、長押しタイマーを起動中であるか否かが判断される。決定ボタン 81 の押下検出が無いと判断されたタイミングが長押しタイマーの起動中であれば、ステップ S4513B に進み、長押しタイマーを起動中でなければ、ステップ S4513D に進む。

30

【 2 3 4 9 】

ステップ S4513B では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、長押し判定をやり直すために、長押しタイマーを 0 に戻して、ステップ S4513C に進む。ステップ S4513C では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、決定ボタン 81 が押下された様子を表した画像に替えて、決定ボタン 81 が押下されていない様子（もしくは長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す操作がされた様子）を表した画像を表示させるために、ボタン復帰コマンドをセットする。

40

【 2 3 5 0 】

ステップ S4513D では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、（決定ボタン 81 の押下検出無しと判断されたタイミングが）長押しチャージ演出の有効期間内であるか否かを判断する。有効期間内でなければ、決定ボタン 81 を押下せずに有効期間が経過しているので、長押しチャージ演出を終了するためにステップ S4513E に進む。有効期間内であれば、決定ボタン 81 の押下検出があるかどうか判断するために本処理を終了する。ステップ S4513E では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、長押しチャージ演出を終了させるために、ボタン長押し演出フラグを 0 に設定して本処理を終了する。

50

## 【 2 3 5 1 】

長押しチャージ演出中に決定ボタン 8 1 の押下検出無しと判断された場合（ステップ S 4 5 1 3 : Y E S ）であって検出無しが次のチェックポイントまで継続しなかった場合（ステップ S 4 5 1 5 : N O ）は、再び決定ボタン 8 1 が押下されているので、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、長押しチャージ演出を継続させるために、引き続き、決定ボタン 8 1 が押下された様子を表した画像を表示させ続ける。

## 【 2 3 5 2 】

長押しチャージ演出中に決定ボタン 8 1 の押下検出無しと判断された場合（ステップ S 4 5 1 3 : Y E S ）であって検出無しが次のチェックポイントまで継続した場合（ステップ S 4 5 1 5 : Y E S ）は、実行中の長押しチャージ演出を終了させるために、長押しフ  
ラグ，長押しタイマー，長押しチャージカウンタ，チェックポイント通過カウンタを 0 に  
設定する処理（ステップ S 4 5 1 6 からステップ S 4 5 1 9 ）を行い、ステップ S 4 5 1  
9 A に進む。ステップ S 4 5 1 9 A では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、次のチ  
ェックポイントを通過するまでに表示されていた決定ボタン 8 1 が押下された様子を表し  
た画像に替えて、決定ボタン 8 1 が押下されていない様子（もしくは長押し態様とは異なる  
決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた様子）を表した画像を表示させるために、ボ  
タン復帰コマンドをセットする。

## 【 2 3 5 3 】

このように、長押しチャージ演出中に決定ボタン 8 1 の操作が有る（長押し態様の操作  
が有る場合も含む）と判断された場合には、実際の操作に同期させて、決定ボタン 8 1 が  
押下されている様子を表した画像を表示し、長押しチャージ演出中に決定ボタン 8 1 の長  
押し態様の操作が無いと判断された場合（ステップ S 4 5 1 5 : Y E S ）には、実際の操  
作に同期させて、決定ボタン 8 1 が押下されていない様子を表した画像を表示するが、長  
押しチャージ演出中に決定ボタン 8 1 の長押し態様とは異なる一瞬手を離す操作を行った  
と判断された場合（ステップ S 4 5 1 5 : N O ）には、実際の操作には同期させずに、決  
定ボタン 8 1 が押下されている様子を表した画像を表示することができる。

## 【 2 3 5 4 】

図 9 8 を参照して、長押しチャージ演出におけるチャージパターンの抽選について説明  
する。上述した実施例 1 から実施例 5 までの長押しチャージ演出では、長押しチャージ演  
出の結果、チャージが何パーセントまで上がるかは、長押し態様での操作の時間に応じて  
決まっていたが、本実施例ではチャージが何パーセントまで上がったかに応じて大当たり  
期待度が示唆されるように、長押し態様での操作の時間と変動種別カウンタの値に応じた  
抽選によってチャージが何パーセントまで上がるかを決定している。

## 【 2 3 5 5 】

長押しチャージ演出は、特定の変動パターンにおいて実行される。具体的には、大当たり  
結果となる場合は、変動種別カウンタ C S 1 ( 0 ~ 1 9 8 ) が「 1 4 1 ~ 1 9 8 」の範  
囲であって変動種別カウンタ C S 2 ( 0 ~ 2 4 0 ) が「 0 ~ 1 2 0 」の範囲にある場合、  
すなわち大当たりスーパーリーチ E ( 1 2 0 秒 ) である場合に実行される。外れ結果とな  
る場合は、変動種別カウンタ C S 1 ( 0 ~ 1 9 8 ) が「 1 7 1 ~ 1 9 8 」の範囲であって  
変動種別カウンタ C S 2 ( 0 ~ 2 4 0 ) が「 0 ~ 1 9 9 」の範囲にある場合、すなわち外  
れスーパーリーチ E である場合に実行される。

## 【 2 3 5 6 】

長押しチャージ演出におけるチャージパターンは、大当たりスーパーリーチ E である場  
合は、変動種別カウンタ C S 2 ( 0 ~ 2 4 0 ) が「 0 ~ 9 0 」の範囲であればチャージパ  
ターン A が選択される。チャージパターン A は、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作を  
少なくとも、実施例 1 から実施例 4 であれば 2 . 7 0 秒から 3 . 0 0 秒間まで（実施例 5  
であれば 5 . 4 0 秒から 6 . 0 0 秒までであるが、以下では実施例 1 から実施例 4 の時間  
を用いて説明する。）行った場合に、チャージが 9 0 ~ 1 0 0 パーセントまでたまるパタ  
ーンである。例えば、 2 . 7 0 秒であれば 9 0 パーセント， 2 . 7 3 秒であれば 9 1 パー  
セント， 2 . 7 6 秒であれば 9 2 パーセント， . . . 3 . 0 0 秒であれば 1 0 0 パーセン

10

20

30

40

50

トというようにたまる。なお、チャージパターン A であっても、疑似的にチャージが 90 ~ 100 パーセントまでたまらないパターン（例えばチャージパターン B のようなパターン）を設けてもよい。

【2357】

変動種別カウンタ CS2 (0 ~ 240) が「91 ~ 110」の範囲であればチャージパターン B が選択される。チャージパターン B は、決定ボタン 81 の長押し態様での操作を少なくとも 2.40 秒から 3.00 秒まで行った場合に、チャージが 80 ~ 89 パーセントまでたまるパターンである。つまり、本実施例では、長押し態様での操作を 2.70 秒以上行っても、チャージパターン B が選択されている場合は、チャージが 90 ~ 100 パーセントまでたまらずに、80 ~ 89 パーセントで止まるように設定されている。例えば、2.40 秒であれば 80 パーセント、2.43 秒であれば 81 パーセント、2.46 秒であれば 82 パーセント・・・2.67 秒以上であれば 89 パーセントのようにたまる。なお、チャージパターン B であっても、疑似的にチャージが 90 ~ 100 パーセントまでたまるパターン（例えばチャージパターン A のようなパターン）を設けてもよい。

10

【2358】

変動種別カウンタ CS2 (0 ~ 240) が「111 ~ 120」の範囲であればチャージパターン C が選択される。チャージパターン C は、決定ボタン 81 の長押し態様での操作を少なくとも 2.10 秒から 3.00 秒まで行った場合に、チャージが 70 ~ 79 パーセントになるパターンである。つまり、本実施例では、長押し態様での操作を 2.40 秒以上行っても、チャージパターン C が選択されている場合は、チャージが 80 ~ 100 パーセントまでたまらずに、70 ~ 79 パーセントで止まるように設定されている。例えば、2.10 秒であれば 70 パーセント、2.13 秒であれば 81 パーセント、2.16 秒であれば 72 パーセント・・・2.37 秒以上であれば 79 パーセントのようにたまる。なお、チャージパターン C であっても、疑似的にチャージが 80 ~ 100 パーセントまでたまるパターン（例えばチャージパターン A またはチャージパターン B のようなパターン）を設けてもよい。

20

【2359】

また、外れスーパーリーチ E である場合も、同様に、変動種別カウンタ CS2 (0 ~ 240) が「0 ~ 99」の範囲であればチャージパターン B が選択され、変動種別カウンタ CS2 (0 ~ 240) が「100 ~ 199」の範囲であればチャージパターン C が選択される。チャージパターン A は、大当たりの場合にのみ選択されて、外れの場合には選択されないように設定されている。

30

【2360】

このように、チャージが 90 ~ 100 パーセントまでたまった場合、すなわち内部的にチャージパターン A が選択された場合は、スーパーリーチ E の中で大当たり期待度が最も高いことを示唆することができる。90 チャージが 80 ~ 89 パーセントまでたまった場合、すなわち内部的にチャージパターン B が選択された場合は、スーパーリーチ E の中で大当たり期待度がチャージパターン A よりも低いチャージパターン C よりも高いことを示唆することができる。チャージが 70 ~ 79 パーセントまでたまった場合、すなわち内部的にチャージパターン C が選択された場合は、スーパーリーチ E の中で大当たり期待度が最も低いことを示唆することができる。また、後述するように、長押しチャージ演出の終了時に、長押しチャージ演出の結果として、大当たり期待度を示唆する示唆画像 45c3 が表示される。

40

【2361】

図 99 を参照して、長押し操作が途切れずに行われた場合の長押し対応演出の表示態様について説明する。

【2362】

(a) に示すように、長押しチャージ演出を含む変動演出が実行される場合、第 3 図柄表示装置 42 には、例えばリーチ表示中に長押し予告の表示期間が設けられ、長押し予告画像 45a が表示される。長押し予告画像 45a の表示期間の終了後、長押しチャージ演

50

出が開始される。長押しチャージ演出では、(b)に示すように、決定ボタン81の長押し態様での操作を反映させることが可能な長押し操作画像45b1と、長押し判定中であることを示す長押し判定画像45b2とが表示される。ここで、長押し操作画像45b1は、例えば決定ボタン81が押下されていない様子を表した画像であり、長押し判定画像45b2は、例えば決定ボタン81を押下する時間に応じて0秒から1.0秒まで変化するインジケータのような画像と「長押し判定中」との文字画像である。

【2363】

なお、遊技者が決定ボタン81の操作を一度も行わなければ、(b)に示す長押し操作画像45b1が表示されたまま、長押しチャージ演出の有効期間の経過にともなって、長押しチャージ演出が終了する。その後、リーチ表示演出が実行され、その結果が表示される。

10

【2364】

(c)に示すように、決定ボタン81が押下された場合、長押し操作画像45b1は、決定ボタン81が押下されていない様子を表した画像から、決定ボタン81が押下されている様子を表した画像に切り替えられる。長押し判定画像45b2は、決定ボタン81を押下し続けた時間に応じてインジケータが変化する。長押しチャージ演出の開始から0.50秒間、決定ボタン81が押下された場合は、インジケータが0.5秒の位置まで変化する。

【2365】

(d)に示すように、開始から1.00秒間、決定ボタン81が押下された場合、長押し操作画像45b1は、決定ボタン81が押下されている様子を表した画像のまま表示されている。長押し判定画像45b2は、インジケータが1.0秒の位置まで変化して、長押し判定が完了したことを示している。

20

【2366】

(e)に示すように、開始から1.03秒間、決定ボタン81が押下された場合、長押し操作画像45b1は、長押し判定期間から引き続き、決定ボタン81が押下されている様子を表した画像のまま表示されているが、長押し判定画像45b2に替えて長押しチャージ画像45cが表示される。長押しチャージ画像45cは、チャージが1パーセントであることを示している。その後も決定ボタン81の長押し態様での操作が続くことで、0.03秒に1パーセントずつチャージが増え続ける。

30

【2367】

(f)に示すように、開始から2.50秒間、決定ボタン81が押下された場合、長押し操作画像45b1は、決定ボタン81が押下されている様子を表した画像のまま表示されている。長押しチャージ画像45cは、チャージが50パーセントであることを示している。(g)に示すように、開始から4.00秒間、決定ボタン81が押下された場合、長押し操作画像45b1は、決定ボタン81が押下されている様子を表した画像のまま表示されている。長押しチャージ画像45cは、チャージが100パーセントであることを示している。つまり、この長押しチャージ演出は、大当たりスーパーリーチEのうち大当たり期待度が最も高いものである(内部的にはチャージパターンAが選択されている)ことが遊技者に認識可能となる。

40

【2368】

(h)に示すように、長押しチャージ演出の終了時には、この長押しチャージ演出の結果が大当たり期待度が高いものであることを遊技者に示唆するために、例えば「チャージ率90パーセントオーバー！げき熱！？」のような文字情報を含む大当たり期待度が高いことを示唆する示唆画像45c3が表示される。チャージパターンAは、大当たり確定のパターンであるので、リーチ表示演出の結果が表示された後、(i)に示すように、大当たり結果が表示される。

【2369】

なお、チャージパターンBが選択された場合は、長押しチャージ演出の終了時に、長押しチャージ演出の結果として、例えば「チャージ率80パーセントオーバー！熱い！？」

50

のような大当たり期待度を示唆する示唆画像 4 5 c 3 が表示される。チャージパターン C が選択された場合は、長押しチャージ演出の終了時に、長押しチャージ演出の結果として、例えば「チャージ率 70 パーセントオーバー！まだ分からない！？」のような大当たり期待度を示唆する示唆画像 4 5 c 3 が表示される。これらにより、遊技者に長押しチャージ演出の結果を認識し易くすることができる。

#### 【 2 3 7 0 】

図 1 0 0 を参照して、長押し操作が一瞬途切れた場合の長押し対応演出の表示態様を説明する。具体的には、長押しチャージ演出の開始時の長押し判定中と、長押しチャージ演出の中盤の実行中とにおいて、長押し操作が一瞬途切れた場合を説明する。図 9 9 と同じ箇所は説明を省略し、異なる点を説明する。

10

#### 【 2 3 7 1 】

( c ) に示すように、長押しチャージ演出の開始から 0 . 5 0 秒間、決定ボタン 8 1 が押下された時点で、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から一瞬手を離す操作を行ったとすると、( d ) に示すように、長押し操作画像 4 5 b 1 は、決定ボタン 8 1 が押下されている様子を表した画像から、決定ボタン 8 1 が押下されていない様子を表した画像に切り替えられるとともに、長押し判定画像 4 5 b 2 は、インジケータが 0 . 5 秒の位置から 0 秒の位置へ逆戻りする。遊技者が再び決定ボタン 8 1 を押下すると、( e ) に示すように、長押し操作画像 4 5 b 1 は、決定ボタン 8 1 が押下されていない様子を表した画像から、決定ボタン 8 1 が押下されている様子を表した画像に切り替えられるとともに、長押し判定画像 4 5 b 2 は、インジケータが 0 秒の位置から再び増加して、長押し判定がやり直される。( f ) に示すように、長押し判定画像 4 5 b 2 のインジケータが 1 . 0 秒の位置まで変化すれば、長押し判定が完了する。

20

#### 【 2 3 7 2 】

その後も、( g ) ( h ) に示すように、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作が続くことで、長押し操作画像 4 5 b 1 は、決定ボタン 8 1 が押下されている様子を表した画像を表示したまま、長押しチャージ画像 4 5 c のチャージが増え続ける。( i ) に示すように、例えば長押しチャージ画像 4 5 c のチャージが 4 3 パーセントを表示する時点で遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作をした場合でも、上述した実施例 1 から実施例 4 の説明と同様に、次のチェックポイント（チャージが 5 0 パーセントになるタイミング）が到来するまではチャージが増え続ける。具体的には、( j ) に示すように、チャージが 4 7 パーセントになるまでは長押しチャージ画像 4 5 c のチャージが増え続ける。この ( i ) から ( j ) の期間、長押し操作画像 4 5 b 1 は、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされているにも関わらず、決定ボタン 8 1 が押下されている様子を表した画像を表示し続ける。( k ) に示すように、チャージが 4 8 パーセントになったタイミングで遊技者が決定ボタン 8 1 を再び押下すると、長押し操作画像 4 5 b 1 は、決定ボタン 8 1 が押下されている様子を表した画像を表示したまま、( l ) に示すように、長押しチャージ画像 4 5 c のチャージが増え続ける。

30

#### 【 2 3 7 3 】

なお、遊技者が ( i ) に示すような長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作をした後、遊技者が決定ボタン 8 1 を再び押下せずに、次のチェックポイントであるチャージ 5 0 パーセントが到来した場合、長押し操作画像 4 5 b 1 は、決定ボタン 8 1 が押下されている様子を表した画像から、決定ボタン 8 1 が押下されていない様子を表した画像に切り替えられ、長押しチャージ演出の開始時に戻り、長押し判定からやり直される。

40

#### 【 2 3 7 4 】

上述したように、本実施例 8 のパチンコ機 1 0 によれば、上述の演出実行機能は、所定の表示演出（例えば変動表示演出）の実行中に第 3 図柄表示装置 4 2 に所定の情報（例えば長押し操作画像 4 5 b 1 ）を表示させる。上述の長押し操作画像 4 5 b 1 は、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で表示されるが、長押し態様での操作とは異なる操作として

50

決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で表示される。

【 2 3 7 5 】

これにより、所定の表示演出の実行中に第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される所定の情報（例えば長押し操作画像 4 5 b 1）は、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で表示されるので、長押し態様での操作を行っているか否かを容易に確認することができる。長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で表示されるので、一から決定ボタン 8 1 の操作をやり直す必要がないことを視覚的に認識させることができる。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（ P 6 - 0 ）に記載の遊技機の一例である。

10

【 2 3 7 6 】

また、演出実行手段は、遊技者の操作を有効とする有効期間内で、遊技者の操作が特定態様（例えば決定ボタン 8 1 の長押し態様）で行われた場合に、所定の表示演出中に特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）を実行し、特定態様での操作の有無が判定される期間内で、特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、特定操作対応演出の実行を継続した状態で、特定態様での操作とは異なる操作の結果を反映させる（例えば特定態様での操作とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作が行われた場合に、所定数チャージを上げる演出を行った状態で、それまでボタンが押されていた態様で表示されていた長押し操作画像 4 5 b 1 を、ボタンが押されていない態様で表示する）。これにより、特定操作対応演出の実行が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定態様での操作とは異なる操作の結果を反映させるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを、特定操作対応演出内において違和感なく認識させることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（ P 6 - 0 0 ）に記載の遊技機の一例である。

20

【実施例 9】

【 2 3 7 7 】

上述した実施例 8 では、長押し操作画像 4 5 b 1 は、1 種類の画像（長押し操作画像 4 5 b 1）で、決定ボタン 8 1 が長押しされている状態と、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた状態とを遊技者が視覚的に認識できるような態様で表示するものであったが、2 種類の画像で、これらを表示するものであってもよい。以下この点について図 1 0 1 を参照して説明する。図 1 0 1 は、実施例 9 の長押し態様演出の表示態様を示す図である。

30

【 2 3 7 8 】

（ a ）から（ h ）までは、上述した実施例 8 の図 1 0 0 と同様に、長押し判定、長押しチャージ演出が実行されている。遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作を行った場合、（ i ）に示すように、決定ボタン 8 1 が押下されている様子を表した画像を表示する長押し操作画像 4 5 b 1 とともに、手離し操作が行われたことを報知する画像であるとともに長押し解除までの時間を表示する長押し解除時間報知画像 4 5 e 4 が表示される。長押し解除時間報知画像 4 5 e 4 は、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作をした時点から、次のチェックポイントが到来するまでの時間を視覚的に遊技者に認識させる画像である。また、長押し解除時間報知画像 4 5 e 4 は、長押し解除時間報知画像 4 5 e 4 が表示されている期間、実際には長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作をしているが、内部的には長押し態様での操作がされていることを遊技者に認識させることができる。これにより、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から一瞬手を離す操作がされてしまっても、長押し解除時間報知画像 4 5 e 4 が表示されている期間は、一から操作をやり直す必要がないことを容易に理解することができる。

40

50

## 【 2 3 7 9 】

長押し解除時間報知画像 4 5 e 4 は、例えば、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作をした時点から次のチェックポイントが到来するまでの時間に相当する長さのインジケータが、長押し態様とは異なる決定ボタンから手を離す操作がされた時間に応じて減少するような演出で表示される。上述の実施例 1 の図 6 5 を参照すれば、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作をした時点から次のチェックポイントが到来する時間は、例えば 0 . 2 0 秒である（なお、実施例 4 のように長い演出時間を設定してもよい）。長押し解除時間報知画像 4 5 e 4 は、( j ) に示すように、インジケータが 0 . 2 0 秒から 0 . 0 0 秒になるまでの過程を示す。( k ) に示すように、長押し解除時間報知画像 4 5 e 4 のインジケータが 0 秒になるまでに決定ボタン 8 1 が再び押下されれば、( l ) に示すように、長押し解除時間報知画像 4 5 e 4 は消去されて、引き続き、長押しチャージ演出が継続される。

10

## 【 2 3 8 0 】

なお、長押し解除時間報知画像 4 5 e 4 のインジケータが 0 秒になるまでに決定ボタン 8 1 が再び押下されなければ、インジケータが 0 秒になった時点で、長押しチャージ画像 4 5 c が 0 パーセントに戻され、有効期間内であれば、長押しチャージ演出がやり直される。

## 【 2 3 8 1 】

上述したように、本実施例 9 のパチンコ機 1 0 によれば、上述の所定の情報（例えば長押し操作画像 4 5 b 1 ）は、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で表示可能な第 1 情報（例えば長押し操作画像 4 5 b 1 ）と、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で表示可能な第 2 情報（例えば長押し解除時間報知画像 4 5 e 4 ）とである。これにより、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で第 1 情報が表示されるので、長押し態様での操作を行っているか否かを容易に確認することができる。また、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で第 2 情報が表示されるので、一から決定ボタン 8 1 の操作をやり直す必要がないことを視覚的に分かり易く認識させることができる。これは例えば上述の（ P 6 - 1 ）

20

30

## 【 実施例 1 0 】

## 【 2 3 8 2 】

上述した実施例 9 では、第 1 情報は、決定ボタン 8 1 を模した態様で表示される長押し操作画像 4 5 b 1 であり、第 2 情報は、インジケータで表示される長押し解除時間報知画像 4 5 e 4 であったが、第 1 情報、第 2 情報を、1 種類の画像、例えば、長押し対応演出の目的となる情報（長押し操作画像 4 5 b 1 や長押しチャージ画像 4 5 c ）としてもよい。この点について図 1 0 2 を参照して説明する。図 1 0 2 は、実施例 1 0 の長押し態様演出の表示態様を示す図である。

## 【 2 3 8 3 】

本実施例の長押しチャージ演出では、長押し判定の表示期間に、長押し判定画像 4 5 b 2 は表示されずに、( b ) から ( f ) に示すように、長押し操作画像 4 5 b 1 と長押しチャージ画像 4 5 c とが表示される。すなわち、長押し操作画像 4 5 b 1 は、上述の実施例 8 , 実施例 9 の説明と同様に、判定期間中は、決定ボタン 8 1 の操作に同期して、決定ボタン 8 1 が押下されている様子を表した画像になったり、決定ボタン 8 1 が押下されていない様子を表した画像になったりする。長押しチャージ画像 4 5 c も、これに合わせて、判定期間中は、決定ボタン 8 1 の押下に合わせて、チャージが増加したり、チャージが 0 に戻ったりする。これにより、遊技者はいずれの画像を見ても、長押し態様での操作がきているか否かを容易に認識することができる。

40

## 【 2 3 8 4 】

50

また、判定期間の経過後は、長押し操作画像 4 5 b 1 も長押しチャージ画像 4 5 c も、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた時点では、決定ボタン 8 1 が押下されている様子を表した画像や、チャージが増加する画像を表示する。次のチェックポイントが到来する時点で、再び決定ボタン 8 1 が押下されていれば、引き続き、決定ボタン 8 1 が押下されている様子を表した画像や、チャージが増加する画像を表示する。次のチェックポイントが到来する時点で、決定ボタン 8 1 が押下されていなければ、その時点で、決定ボタン 8 1 が押下されていない様子を表した画像に切り替わり、チャージが 0 に戻る画像が表示される。これにより、遊技者は、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作をしても、決定ボタン 8 1 が押下されている様子を表した画像が表示され、チャージが増加する画像が表示されている期間は、一から決定ボタン 8 1 を長押し態様で操作し直す必要がないことを容易に認識することができる。

10

#### 【 2 3 8 5 】

上述したように、本実施例 1 0 のパチンコ機 1 0 によれば、上述の第 1 情報は、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように決定ボタン 8 1 を模した態様で表示される第 1 操作情報（例えば長押し判定の表示期間中の長押し操作画像 4 5 b 1）であり、上述の第 2 情報は、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能なように決定ボタン 8 1 を模した態様で表示される第 2 操作情報（例えばチャージが増えている期間中の長押し操作画像 4 5 b 1）とである。これにより、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように決定ボタン 8 1 を模した態様で第 1 情報が表示されるので、長押し態様での操作を行っているか否かを直感的に認識することができる。また、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能なように決定ボタン 8 1 を模した態様で第 2 情報が表示されるので、一から決定ボタン 8 1 の操作をやり直す必要がないことを直感的に認識させることができる。これは例えば上述の（P 6 - 2）に記載の遊技機の一例である。

20

#### 【 2 3 8 6 】

また、上述の第 1 情報は、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で表示される、長押し対応演出の目的となる第 1 長押し対応情報（例えば長押し判定の表示期間中の長押しチャージ画像 4 5 c）であり、上述の第 2 情報は、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で表示される、長押し対応演出の目的となる第 2 長押し対応情報（例えばチャージが増えている期間中の長押しチャージ画像 4 5 c）とである。これにより、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で長押し対応演出の目的となる第 1 長押し対応情報が表示されるので、長押し対応演出の目的を楽しみながら、長押し態様での操作を行っているか否かを直感的に認識することができる。また、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で長押し対応演出の目的となる第 2 長押し対応情報が表示されるので、長押し対応演出の目的を楽しみながら、一から決定ボタン 8 1 の操作をやり直す必要がないことを直感的に認識させることができる。これは例えば上述の（P 6 - 3）に記載の遊技機の一例である。

30

40

#### 【 実施例 1 1 】

#### 【 2 3 8 7 】

上述した実施例では、長押し対応演出は、所定時間（3 秒間）の長押し操作に基づいてチャージがためられる長押しチャージ演出について説明したが、長押し対応演出は、長押しチャージ演出とは異なる演出であってもよい。本実施例での長押し対応演出は、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作に合わせて、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される後述する色変化画像 4 5 h（図 1 1 2）の色が変化する長押し色変化演出である。以下、この長押し色変化演出を実行するための各構成について説明する。

50

## 【 2 3 8 8 】

長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作に合わせて、色変化画像 4 5 h が複数回変化する演出であり、色変化画像 4 5 h が変化する回数に応じて大当たり期待度が高くなる演出である。例えば、色変化画像 4 5 h は、白色 青色 黄色 虹色に変化する。色変化画像 4 5 h は、白色の期待度が最も低く、虹色の期待度が最も高くなるように設定されている。

## 【 2 3 8 9 】

サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、演出実行機能のひとつとして、決定ボタン 8 1 の操作を有効とする有効期間内であって決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われている期間内に、この長押し色変化演出を継続するか否かを抽選する演出継続抽選機能を備える。演出継続抽選機能は、後述する色変化抽選処理（図 1 0 5）のステップ S 4 8 0 1 C ~ ステップ S 4 8 0 5 , ステップ S 4 8 0 8 ~ ステップ S 4 8 1 1 , ステップ S 4 8 1 5 ~ ステップ S 4 8 1 8 , ステップ S 4 8 2 2 ~ ステップ S 4 8 2 5 にて実行されている。サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、チェックポイント（判定タイミング）にて遊技者が決定ボタン 8 1 を操作していると判定された場合であって、演出継続抽選（色変化抽選）の抽選結果が長押し色変化演出の実行（色変化）を継続する結果である場合に、次の特定間隔（例えば次のチェックポイントまでの期間）にて長押し色変化演出の実行（色変化）を継続する。

## 【 2 3 9 0 】

長押し色変化演出を実行するための制御について図 1 0 3 から図 1 0 6 までを用いて説明する。図 1 0 3 は、実施例 1 1 のサブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。図 1 0 4 は、サブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。図 1 0 5 は、サブ制御装置による色変化抽選処理を示すフローチャートである。図 1 0 6 は、図 1 0 5 に続く色変化抽選処理を示すフローチャートである。

## 【 2 3 9 1 】

図 1 0 3 を用いてサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 が行う変動表示態様設定処理について説明する。なお、図 4 2 を用いて説明した変動表示態様設定処理と同じ処理については上述までの説明を参照し、本実施例に特有の長押し色変化演出に関する処理について説明する。

## 【 2 3 9 2 】

ステップ S 2 4 7 4 D では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、受信された変動パターン指定コマンドが長押し色変化演出有りのコマンドであるか否かを判断する。具体的には、変動パターン指定コマンドは、後述する長押し色変化パターン選択用テーブル（図 1 0 9）を用いて長押し色変化演出の有無が定められている。長押し色変化演出がある場合は、ステップ S 2 4 7 4 E に進み、そうでない場合は、本処理を終了する。

## 【 2 3 9 3 】

ステップ S 2 4 7 4 E では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押し色変化パターンの決定を行う。具体的には、後述する長押し色変化パターン選択用テーブルを用いて、A, B, C, D の 4 つの長押し色変化パターンの中から長押し色変化パターンを選択し、ステップ S 2 4 7 4 F に進む。

## 【 2 3 9 4 】

ステップ S 2 7 4 7 F では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押し色変化演出フラグを 1 に設定し、ステップ S 2 7 4 7 G に進む。ステップ S 2 7 4 7 G では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、後述の長押し色変化演出設定処理を行い、本処理を終了する。

## 【 2 3 9 5 】

次に、図 1 0 4 を用いてサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 が行う決定ボタン入力監視・演出処理について説明する。なお、図 6 0 を用いて説明した決定ボタン入力監視・演出処理と同じ処理については上述までの説明を参照し、本実施例に特有の長押し色変化演出

10

20

30

40

50

に関する処理について説明する。

【2396】

ステップS2312にて決定ボタン81の押下が検出された場合に、ステップS4501Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、上述した長押し色変化演出フラグが1であるか否かを判断する。長押し色変化演出フラグが1である場合は、ステップS4502に進み、そうでない場合は本処理を終了する。サブ制御装置262のCPU551は、長押し色変化演出の操作の有効期間内であり（ステップS4502）、長押しフラグが0であれば（ステップS4503）、長押しタイマーを起動し（ステップS4504）、長押し判定を行い（ステップS4504、ステップS4505、ステップS4506）、ステップS4506Aに進む。長押しフラグが1であれば、長押し操作中であるので、ステップS4507Aに進む。

10

【2397】

ステップS4506Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、長押し色変化演出の開始時を白色で表示するために、白色表示フラグを1に設定して、ステップS4507Aに進む。ステップS4507Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、以下に説明する色変化抽選処理を行う。色変化抽選処理は、決定ボタン81の長押し態様での操作が行われている期間に、継続的に実行される処理である。

【2398】

ステップS2312にて決定ボタン81の押下の検出が無しである場合、ステップS4512AおよびステップS4513では、サブ制御装置262のCPU551は、長押し色変化演出中に長押し態様での操作が無くなったものであるか否かを判断する。ステップS4514からステップS4515では、サブ制御装置262のCPU551は、次のチェックポイントの到来までに長押し態様での操作が再開されるか否かを判断する。次のチェックポイントの到来までに長押し態様での操作が再開されていなければ、ステップS4516からステップS4519にて、サブ制御装置262のCPU551は、長押し色変化演出を終了する。次のチェックポイントの到来までに長押し態様での操作が再開されれば、長押し色変化演出を継続する。

20

【2399】

このように、長押し色変化演出においても、長押し色変化演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、次のチェックポイント（判定タイミング）までに遊技者による決定ボタン81の操作が再開されれば、長押し色変化演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン81の操作が長押し態様となるまでの時間を待つ必要を無くすことができる。

30

【2400】

次に、図105、図106を用いてサブ制御装置262のCPU551が行う色変化抽選処理について説明する。

【2401】

ステップS4801Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、チェックポイント通過カウンタが0であるか否かを判断する。チェックポイント通過カウンタが0であれば、ステップS4801Bに進み、そうでなければステップS4801Cに進む。すなわち、長押し色変化演出の開始時点であればステップS4801Bから以下の処理が行われ、1回でもチェックポイントを通過した後はステップS4801Cから以下の処理が行われる。

40

【2402】

ステップS4801Bでは、サブ制御装置262のCPU551は、後述する色変化パターン選択用テーブルを参照して長押し色変化パターンを読み出し、ステップS4801Cに進む。色変化パターン選択用テーブルには、変動パターンと、色変化で変化し得る最高色との関係が記憶されている。これにより、サブ制御装置262のCPU551は、後述するステップにおいて1回目、2回目、3回目の色変化の可能性があるか否かを判断することができる。

50

## 【2403】

ステップS4801Cでは、サブ制御装置262のCPU551は、色変化抽選タイミングであるか否かを判断する。色変化抽選は、長押し態様での操作が行われている期間に、定期的に行われている。色変化抽選タイミングは、チェックポイント間に複数回到来するように、例えば、長押し色変化演出フラグが1になった場合で長押しフラグが1になった場合に、所定時間（例えば0.1秒）もしくはそれに相当する所定数の割込毎に到来するタイミングである。色変化抽選タイミングは、より短い時間（例えば操作検出のタイミングである0.01秒毎）もしくはそれに相当する所定数の割込毎であってもよい。色変化抽選タイミングであればステップS4802に進み、そうでなければ本処理を終了する。

10

## 【2404】

ステップS4802では、サブ制御装置262のCPU551は、色変化抽選の当否を判定するための色変化抽選カウンタの値を取得し、ステップS4803に進む。ステップS4803では、サブ制御装置262のCPU551は、後述する色変化抽選用テーブルを参照して、色変化抽選カウンタの値が当たりであるか否かを判断する。色変化抽選カウンタの値の当たり易さは、後述するように長押し色変化パターンの種類や、チェックポイント通過回数に応じて変えられている。色変化抽選カウンタの値が当たりであれば、ステップS4804に進み、色変化抽選カウンタの値が外れであればステップS4805に進む。

## 【2405】

ステップS4804では、サブ制御装置262のCPU551は、色変化フラグの値を1にして、ステップS4806Aに進む。ステップS4805では、サブ制御装置262のCPU551は、色変化フラグの値を0にして、ステップS4806Aに進む。色変化フラグを1にするか0にするかは、例えば、チェックポイントの直前に行われる色変化抽選において色変化抽選カウンタの値が当たりになっているか否かで決定される。このようにすれば、チェックポイントのタイミングが大きく変わるような色変化パターンを含めても、色変化抽選のタイミングを柔軟に対応させることができる。

20

## 【2406】

なお、色変化フラグを1にするか0にするかは、チェックポイント間に行われる色変化抽選において1回でも色変化抽選カウンタの値が当たりになれば、次に到来するチェックポイントにおいて色変化フラグを1にすると判定してもよい。このようにすれば、長押し態様での操作が行われる期間が長いほど、色変化抽選の機会を多く与えることができる。

30

## 【2407】

ステップS4806Aは、サブ制御装置262のCPU551は、1回目の色変化（白色 青色の色変化）の可能性があるか否かを判断する。長押し色変化パターンDを除き、長押し色変化パターンA～Cである場合は、1回目の色変化の可能性はある。1回目の色変化の可能性のある場合はステップS4806Bに進み、1回目の色変化の可能性がない場合はステップS4806Cに進む。ステップS4806Cでは、サブ制御装置262のCPU551は、演出開始時点の白色を維持して、本処理を終了する。

## 【2408】

ステップS4806Bは、サブ制御装置262のCPU551は、1回目の色変化タイミングであるか否かを判断する。1回目の色変化タイミングは、1回目のチェックポイントに合わせている。1回目の色変化タイミングであれば、ステップS4807Aに進み、そうでなければステップS4812Aに進む。

40

## 【2409】

ステップS4807Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、長押しフラグが1であるか否かを判断する。長押しフラグが1であればステップS4807Bに進む。ステップS4807Bでは、サブ制御装置262のCPU551は、チェックポイント通過カウンタを+1にして、ステップS4808に進む。

## 【2410】

50

ステップ S 4 8 0 7 A にて長押しフラグが 1 でなければステップ S 4 8 0 7 C に進む。長押しフラグが 1 でない場合とは、上述したステップ S 4 5 1 5 ( 図 1 0 4 ) にて、長押し態様での操作の検出が無い状態で 1 回目のチェックポイントに到達した場合である。この場合、ステップ S 4 8 0 7 C では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、色変化画像 4 5 h の色を演出開始時の色に戻すために、色戻しフラグを 1 に設定し、本処理を終了する。残り時間で長押し操作がやり直された場合は、初めから本処理がやり直される。

【 2 4 1 1 】

ステップ S 4 8 0 8 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、上述した色変化抽選フラグが 1 であるか否かを判断する。色変化フラグが 1 であればステップ S 4 8 0 9 に進み、そうでなければ ( 色変化フラグが 0 であれば ) ステップ S 4 8 1 1 に進む。ステップ S 4 8 0 9 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、1 回目の色変化を実行するため、青色表示フラグを 1 に設定して、ステップ S 4 8 1 0 に進む。ステップ S 4 8 1 0 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、色変化フラグの値を 0 に戻して、ステップ S 4 8 1 2 に進む。ステップ S 4 8 1 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、演出開始当初の色 ( 白色 ) を維持して、ステップ S 4 8 1 2 A に進む。

【 2 4 1 2 】

ここで、長押し色変化パターン A である場合は、色変化抽選により最高で 3 回 ( 0 回から 3 回のいずれか ) の色変化が行われる。長押し色変化パターン B である場合は、色変化抽選により最高で 2 回 ( 0 回から 2 回のいずれか ) の色変化が行われる。長押し色変化パターン C である場合は、色変化抽選により最高で 1 回 ( 0 回または 1 回のいずれか ) の色変化が行われる可能性がある。長押し色変化パターン D である場合は、色変化抽選による色変化が 0 回である。

【 2 4 1 3 】

なお、0 回とは、1 回目の色変化タイミングで色変化しなかった場合 ( 色変化フラグが 0 である場合 ) を示す。この場合は、色は、演出当初の色のみである。1 回とは、1 回目の色変化タイミングで色変化したが、2 回目の色変化タイミングで色変化しなかった場合を示す。2 回とは、1 回目と 2 回目の色変化タイミングで色変化し、3 回目の色変化タイミングで色変化しなかった場合を示す。3 回とは、1 回目から 3 回目まですべての色変化タイミングで色変化した場合を示す。

【 2 4 1 4 】

ステップ S 4 8 1 2 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、2 回目の色変化 ( 青色 黄色の色変化 ) の可能性があるか否かを判断する。長押し色変化パターン C , D を除き、長押し色変化パターン A , B である場合は、2 回目の色変化の可能性はある。2 回目の色変化があればステップ S 4 8 1 3 に進み、そうでなければステップ S 4 8 1 2 B に進む。ステップ S 4 8 1 2 B では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、1 回目の色変化時の色を維持して、本処理を終了する。

【 2 4 1 5 】

ステップ S 4 8 1 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、2 回目の色変化タイミングであるか否かを判断する。2 回目の色変化タイミングは、2 回目のチェックポイントに合わせている。2 回目の色変化タイミングであれば、ステップ S 4 8 1 4 A に進み、そうでなければステップ S 4 8 1 9 に進む。

【 2 4 1 6 】

ステップ S 4 8 1 4 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しフラグが 1 であるか否かを判断する。長押しフラグが 1 であればステップ S 4 8 1 4 B に進む。ステップ S 4 8 1 4 B では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、チェックポイント通過カウンタを + 1 にして、ステップ S 4 8 1 5 に進む。

【 2 4 1 7 】

ステップ S 4 8 1 4 A にて長押しフラグが 1 でなければステップ S 4 8 1 4 C に進む。長押しフラグが 1 でない場合とは、上述したステップ S 4 5 1 5 ( 図 1 0 4 ) にて、長押し態様での操作の検出が無い状態で 2 回目のチェックポイントに到達した場合である。こ

10

20

30

40

50

の場合、ステップ S 4 8 1 4 C では、実施例 1 と同様に、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、色変化画像 4 5 h の色を演出開始時の色（白色）に戻すために、色戻しフラグを 1 に設定し、本処理を終了する。残り時間で長押し操作がやり直された場合は、初めから本処理がやり直される。

【 2 4 1 8 】

ステップ S 4 8 1 5 では、色変化フラグが 1 であるか否かを判断する。サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、2 回目の色変化タイミングの到達時点における色変化抽選の結果に基づいて色変化を実行するか否かを判断する。色変化フラグが 1 であればステップ S 4 8 1 6 に進み、そうでなければステップ S 4 8 1 8 に進む。

【 2 4 1 9 】

ステップ S 4 8 1 6 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、2 回目の色変化を実行するため、黄色変化フラグを 1 に設定して、ステップ S 4 8 1 7 に進む。ステップ S 4 8 1 7 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、色変化フラグを 0 に戻してステップ S 4 8 1 9 に進む。ステップ S 4 8 1 8 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、1 回目の色変化された色（青色）を維持して、本処理を終了する。

【 2 4 2 0 】

ステップ S 4 8 1 9 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、3 回目の色変化の可能性はあるか否かを判断する。長押し色変化パターン B, C, D を除き、長押し色変化パターン A である場合は、3 回目の色変の可能性はある。3 回目の色変化があればステップ S 4 8 2 0 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【 2 4 2 1 】

ステップ S 4 8 2 0 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、3 回目の色変化タイミングであるか否かを判断する。3 回目の色変化タイミングは、3 回目のチェックポイントに合わせている。3 回目の色変化タイミングであればステップ S 4 8 2 1 A に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【 2 4 2 2 】

ステップ S 4 8 2 1 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しフラグが 1 であるか否かを判断する。長押しフラグが 1 であればステップ S 4 8 2 1 B に進む。ステップ S 4 8 2 1 B では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、チェックポイント通過カウンタを + 1 にして、ステップ S 4 8 2 2 に進む。

【 2 4 2 3 】

ステップ S 4 8 2 1 A にて長押しフラグが 1 でなければステップ S 4 8 2 1 C に進む。長押しフラグが 1 でない場合とは、上述したステップ S 4 5 1 5（図 1 0 4）にて、長押し態様での操作の検出が無い状態で 3 回目のチェックポイントに到達した場合である。この場合、ステップ S 4 8 0 7 C では、実施例 1 と同様に、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、色変化画像 4 5 h の色を演出開始時の色（白色）に戻すために、色戻しフラグを 1 に設定し、本処理を終了する。残り時間で長押し操作がやり直された場合は、初めから本処理がやり直される。

【 2 4 2 4 】

ステップ S 4 8 2 2 では、色変化フラグが 1 であるか否かを判断する。サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、3 回目の色変化タイミングの到達時点における色変化抽選の結果に基づいて色変化を実行するか否かを判断する。色変化フラグが 1 であればステップ S 4 8 2 3 に進み、そうでなければステップ S 4 8 2 5 に進む。

【 2 4 2 5 】

ステップ S 4 8 2 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、3 回目の色変化を実行するため、虹色変化フラグを 1 に設定するとともに、2 回目の黄色変化フラグを 0 に戻して、ステップ S 4 8 2 4 に進む。ステップ S 4 8 2 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、色変化フラグを 0 に戻して本処理を終了する。ステップ S 4 8 2 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、2 回目の色変化された色（黄色）を維持して、本処理を終了する。

10

20

30

40

50

## 【 2 4 2 6 】

このように長押し色変化演出は、大当たり判定の結果として得られる所定条件（後述する長押し色変化パターン選択用テーブル）に応じて長押し対応演出の表示態様（例えば色変化パターン A , B , C , D）を異ならせる。例えば色変化パターン A であれば最高で 3 回の色変化が行われ、色変化パターン B であれば最高で 2 回の色変化が行われ、色変化パターン C であれば最高で 1 回の色変化が行われ、色変化パターン D であれば色変化は行われない。これにより、大当たり判定の結果として得られる所定条件に応じた長押し色変化演出の表示態様の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。

## 【 2 4 2 7 】

また、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 による演出継続抽選機能によって、判定タイミング（チェックポイント）にて操作の検出があることと、演出継続抽選の抽選結果（色変化抽選の当たり）とに基づいて長押し色変化演出の実行（色変化）が継続されるので、操作の検出が続いていれば長押し対応演出の実行が継続される場合よりも、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

## 【 2 4 2 8 】

また、演出継続抽選（色変化抽選）が特定間隔（チェックポイントの間隔）よりも短い間隔で行われるので、判定タイミング（チェックポイント）で抽選される場合よりも抽選の機会が増えるため、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

## 【 2 4 2 9 】

次に、図 1 0 7 を用いて長押し色変化演出設定処理について説明する。図 1 0 7 は、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 が行う長押し色変化演出設定処理を示すフローチャートである。長押し色変化演出設定処理は、サブ制御装置 2 6 2 から表示制御装置 4 5 への長押し色変化演出を実行するためのコマンドを設定する処理である。なお、図 6 2 のボタン長押し演出設定処理と同じ処理は説明を省略する。

## 【 2 4 3 0 】

ステップ S 4 6 0 5 にて決定ボタン 8 1 の操作の有効期間内であるか否かを判断され、ステップ S 4 6 0 6 にて長押しフラグの値が 1 であると判断され、直前の長押しフラグが 0 であると判断された場合、ステップ S 4 6 0 9 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、後述する戻し済みフラグが 1 であるか否かを判断する。戻し済みフラグが 1 でなければステップ S 4 6 0 9 B に進み、戻し済みフラグが 1 であればステップ S 4 6 0 9 L に進む。

## 【 2 4 3 1 】

ステップ S 4 6 0 9 B では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押し色変化演出を開始するために白色表示コマンドをセットし、ステップ S 4 6 0 9 C へ進む。ステップ S 4 6 0 9 C では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、青色変化フラグが 1 であるか否かを判断する。青色変化フラグが 1 であればステップ S 4 6 0 9 D に進み、そうでなければステップ S 4 6 0 9 E に進む。ステップ S 4 6 0 9 D では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、色変化画像 4 5 h の色を白色から青色に変化するために、青色変化コマンドをセットして、ステップ S 4 6 1 8 に進む。

## 【 2 4 3 2 】

ステップ S 4 6 0 9 E では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、黄色変化フラグが 1 であるか否かを判断する。黄色変化フラグが 1 であればステップ S 4 6 0 9 F に進み、そうでなければステップ S 4 6 0 9 G に進む。ステップ S 4 6 0 9 F では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、色変化画像 4 5 h の色を青色から黄色に変化するために、黄色変化コマンドをセットして、ステップ S 4 6 1 8 に進む。

## 【 2 4 3 3 】

ステップ S 4 6 0 9 G では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、虹色変化フラグが 1 であるか否かを判断する。虹色変化フラグが 1 であればステップ S 4 6 0 9 H に進み、そうでなければステップ S 4 6 0 9 I に進む。ステップ S 4 6 0 9 H では、サブ制御装置

10

20

30

40

50

262のCPU551は、色変化画像45hの色を黄色から虹色に変化するために、虹色変化コマンドをセットして、ステップS4618に進む。

【2434】

ステップS4609Iでは、サブ制御装置262のCPU551は、上述のステップS4807C、ステップS4814C、ステップS4821Cで説明した戻しフラグが1であるか否かを判断する。戻しフラグが1であればステップS4609Jに進み、そうでなければステップS4618に進む。ステップS4609Jでは、サブ制御装置262のCPU551は、色変化画像45hの色を演出開始当初の色（白色）に戻すために、戻しコマンドをセットして、ステップS4609Kに進む。

【2435】

ステップS4609Kでは、サブ制御装置262のCPU551は、色変化画像45hの色が演出当初の色に戻されたことを示す戻し済みフラグを1に設定する。これにより、サブ制御装置262のCPU551は、上述したステップS4609Aにおいて、長押しフラグが0から1への変化が、長押し色変化演出の開始時点の事象であるのか、長押し色変化演出中に長押し態様とは異なる操作として遊技者が決定ボタン81から手を離れた状態でチェックポイントを通過したことに起因する事象であるのかを判別することができる。

【2436】

上述したステップS4609Aにて戻し済みフラグが1であると判断された場合、ステップS4609Lでは、サブ制御装置262のCPU551は、再び決定ボタン81の長押し態様での操作が行われた時点での長押し色変化演出可能時間（例えば6秒）の残り時間が、長押し色変化パターンの最高色に到達するまでの時間（最高色到達時間）未満であるか否かを判断する。長押し色変化パターンAの最高色（虹色）到達時間は、変化開始から2.1秒である。長押し色変化パターンBの最高色（黄色）到達時間は、変化開始から0.9秒である。長押し色変化パターンCの最高色（青色）到達時間は、変化開始から0.3秒である。残り時間が最高色到達時間未満であればステップS4609Mに進み、そうでなければステップS4609Nに進む。

【2437】

ステップS4609Mでは、サブ制御装置262のCPU551は、残り時間で再び長押し色変化演出を実行するために、戻し済みフラグを0に戻して、上述したステップS4609Bに進み、ステップS4609C以下の処理を実行する。ステップS4609Nでは、サブ制御装置262のCPU551は、残り時間で長押し色変化演出を実行できないことを遊技者に知らせる色変化不能報知コマンドをセットして、ステップS4618に進む。

【2438】

ステップS4618では、サブ制御装置262のCPU551は、長押し色変化演出の終了時間、すなわち上述した長押し色変化演出可能時間（6秒）が終了したか否かを判断する。長押し色変化演出が終了時間に到達すればステップS4619に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【2439】

ステップS4619では、サブ制御装置262のCPU551は、長押し演出終了コマンドをセットして、ステップS4620に進む。ステップS4620では、サブ制御装置262のCPU551は、ボタン長押し演出フラグを0に戻し、ステップS4621に進む。ステップS4621では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しフラグ、長押しタイマー、チェックポイント通過カウンタ、白・青・黄・虹の色変化フラグ、戻し済みフラグなどを0に戻して、本処理を終了する。

【2440】

次に、図108を用いて長押し色変化演出表示処理について説明する。図108は、表示制御装置45のCPU521が行う長押し色変化演出表示処理を示すフローチャートである。長押し色変化演出表示処理は、表示制御装置45が第3図柄表示装置42に対して

10

20

30

40

50

長押し色変化演出を表示させるための処理である。図 6 3 のボタン長押し演出表示処理と同じ処理は説明を省略する。

【 2 4 4 1 】

ステップ S 4 7 0 6 A では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、白色表示コマンドを受信したか否かを判断する。白色表示コマンドを受信していればステップ S 4 7 0 6 B に進み、そうでなければステップ S 4 7 0 6 C に進む。ステップ S 4 7 0 6 B では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、長押し色変化演出を開始するために、第 3 図柄表示装置 4 2 に白色画像を表示し、本処理を終了する。この白色画像が色変化画像 4 5 h である。

【 2 4 4 2 】

ステップ S 4 7 0 6 C では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、青色表示コマンドを受信したか否かを判断する。青色表示コマンドを受信していればステップ S 4 7 0 6 D に進み、そうでなければステップ S 4 7 0 6 E に進む。ステップ S 4 7 0 6 D では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に青色画像を表示して、本処理を終了する。色変化画像 4 5 h は、白色画像から青色画像に置き換わってもよいし、白色画像を表示したまま青色画像を表示してもよい。

10

【 2 4 4 3 】

ステップ S 4 7 0 6 E では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、黄色表示コマンドを受信したか否かを判断する。黄色表示コマンドを受信していればステップ S 4 7 0 6 F に進み、そうでなければステップ S 4 7 0 6 G に進む。ステップ S 4 7 0 6 F では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に黄色画像を表示して、本処理を終了する。色変化画像 4 5 h は、青色画像から黄色画像に置き換わってもよいし、青色画像を表示したまま黄色画像を表示してもよい。

20

【 2 4 4 4 】

ステップ S 4 7 0 6 G では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、虹色表示コマンドを受信したか否かを判断する。虹色表示コマンドを受信していればステップ S 4 7 0 6 H に進み、そうでなければステップ S 4 7 0 6 I に進む。ステップ S 4 7 0 6 H では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に虹色画像を表示して、本処理を終了する。色変化画像 4 5 h は、黄色画像から虹色画像に置き換わってもよいし、黄色画像を表示したまま虹色画像を表示してもよい。

【 2 4 4 5 】

ステップ S 4 7 0 6 I では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、戻しコマンドを受信したか否かを判断する。戻しコマンドを受信していればステップ S 4 7 0 6 J に進み、そうでなければステップ S 4 7 0 6 K に進む。ステップ S 4 7 0 6 J では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に演出開始時点の色変化画像 4 5 h を表示して、本処理を終了する。色変化画像 4 5 h は、演出開始時点が白色であれば白色に戻してもよいし、演出開始時点が無色もしくは非表示であれば無色もしくは表示としてもよい。

30

【 2 4 4 6 】

ステップ S 4 7 0 6 K では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、色変化不能報知コマンドを受信したか否かを判断する。色変化不能報知コマンドを受信していればステップ S 4 7 0 6 L に進み、そうでなければステップ S 4 7 2 3 (演出時間終了判定) に進む。ステップ S 4 7 0 6 L では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に長押し色変化演出を実行できないことを遊技者に知らせる色変化不能報知画像を表示して、本処理を終了する。色変化不能報知画像は、長押し色変化演出を実行できないことを明示する画像でもよいし、長押し色変化演出を実行できないことを示唆する画像でもよい。また、長押し色変化演出を実行できないことを遊技者に報知できれば、画像でなくも音声など他の伝達方法でもよい。

40

【 2 4 4 7 】

次に、図 1 0 9 を用いて上述した長押し色変化演出に用いられる色変化パターンの選択について説明する。図 1 0 9 は、色変化パターン選択用テーブルである。

【 2 4 4 8 】

50

長押し色変化演出は、特定の変動パターンにおいて実行される。特定の変動パターンは、変動表示演出の中でも大当たり期待度が高い変動表示演出である。例えば、特定の変動パターンは、大当たり結果となる場合は、変動種別カウンタCS1(0~198)のうち「141~198」の範囲にて実行され、外れ結果となる場合は、変動種別カウンタCS1(0~198)のうち「171~198」の範囲にて実行される大当たり期待度が高い変動時間120秒のスーパーリーチである。詳細には、この変動時間120秒のスーパーリーチ(スーパーリーチE,F)のうち、大当たり結果となる場合は、変動種別カウンタCS2(0~240)が「0~120」の範囲にある大当たりスーパーリーチE(120秒)にて実行され、外れ結果となる場合は、変動種別カウンタCS2(0~240)が「0~199」の範囲にある外れスーパーリーチEにて実行される。

10

#### 【2449】

長押し色変化演出における色変化パターンは、大当たりスーパーリーチEである場合は、変動種別カウンタCS2(0~240)が「0~85」の範囲であれば色変化パターンAが選択され、変動種別カウンタCS2(0~240)が「86~105」の範囲であれば色変化パターンBが選択され、変動種別カウンタCS2(0~240)が「106~115」の範囲であれば色変化パターンCが選択され、変動種別カウンタCS2(0~240)が「116~120」の範囲であれば色変化パターンDが選択される。また、外れスーパーリーチEである場合は、変動種別カウンタCS2(0~240)が「0~59」の範囲であれば色変化パターンBが選択され、変動種別カウンタCS2(0~240)が「60~119」の範囲であれば色変化パターンCが選択され、変動種別カウンタCS2(0~240)が「120~199」の範囲であれば色変化パターンDが選択される。色変化パターンAは、当たりの場合にのみ選択されて、外れの場合には選択されないように設定されているが、いずれの場合も選択されるように設定されてもよい。

20

#### 【2450】

このように、長押し色変化演出は、大当たり判定の結果が特定結果(例えば大当たり結果)となる期待度に応じて表示態様(色変化パターン)が異ならせられているので、長押し色変化演出の表示態様の違い(色変化パターンA~E)によって、大当たり判定の結果が特定結果となる期待度を示唆することができる。

#### 【2451】

なお、長押し対応演出が長押し色変化演出であるため、大当たり期待度に応じて色変化画像45hの表示態様を異ならせているが、長押し対応演出が異なる表示演出であれば、異なる対象の表示態様を異ならせてもよい。例えば、長押し操作に応じて宝箱を次々と開けていく長押し対応演出(長押し宝探し演出)である場合、大当たり期待度が高いほど、宝箱を発見できる数が増えて、宝箱から価値が高い宝物が出るようなものでもよい。

30

#### 【2452】

次に、図110を用いて上述した長押し色変化演出に用いられる色変化抽選について説明する。図110は、色変化抽選用テーブルである。

#### 【2453】

(a)に示す色変化パターンAが選択された場合、チェックポイント通過カウンタのカウント回数が0回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ(0~99)のうち「0~44」が当たり(青色に変化)になり、「45~99」が外れ(白色のまま)になる。チェックポイント通過カウンタのカウント回数が1回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ(0~99)のうち「0~29」が当たり(黄色に変化)になり、「30~99」が外れ(青色のまま)になる。チェックポイント通過カウンタのカウント回数が3回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ(0~99)のうち「0~19」が当たり(虹色に変化)になり、「20~99」が外れ(黄色のまま)になる。

40

#### 【2454】

(b)に示す色変化パターンBが選択された場合、チェックポイント通過カウンタのカウント回数が0回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ(0~99

50

)のうち「0～44」が当たり(青色に変化)になり、「45～99」が外れ(白色のまま)になる。チェックポイント通過カウンタのカウント回数が1回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ(0～99)のうち「0～29」が当たり(黄色に変化)になり、「30～99」が外れ(青色のまま)になる。

【2455】

(c)に示す色変化パターンCが選択された場合、チェックポイント通過カウンタのカウント回数が0回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ(0～99)のうち「0～44」が当たり(青色に変化)になり、「45～99」が外れ(白色のまま)になる。

【2456】

(d)に示す色変化パターンDが選択された場合、チェックポイント通過カウンタのカウント回数が0回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ(0～99)のうち「0～99」すべてが外れ(白色のまま)になる。

【2457】

このように、色変化抽選の回数が進むほど、期待度が高い色への色変化が選択され難いように設定されているので、色変化が進むほど大当たり期待度が高まることを遊技者に示唆することができる。

【2458】

次に、図111を用いて長押し色変化演出における色変化表示について説明する。図111は、色変化パターンごとの色変化表示を示すグラフである。図112は、色変化パターンA～Dの色変化の表示態様を説明する図である。ここでは、遊技者が長押し色変化演出中、遊技者が決定ボタン81をずっと長押し態様で操作していたか、あるいは、操作の中断があってもチェックポイントはまたがない範囲であったものとして説明する。

【2459】

表示制御装置45のCPU521は、色変化パターンA～Dにおいて色変化抽選が行われた場合に、図111(a)～(d)に示す色変化グラフに従って、色変化表示を行う。(a)～(d)にはそれぞれのタイミングでの操作態様(押下のON状態か、非押下のOFF状態か)を示している。操作態様とともに示された(g1)(g2)等の符号は、図112に示すそれぞれのタイミングでの色変化画像45hを示している。なお、図112(a)～(1)に示す色変化の表示態様は、後述する色変化パターンA1に対応しているが、それぞれのタイミングでの他の色変化パターンの説明にも流用している。

【2460】

(a)には、長押し色変化演出の最終結果として虹色になる可能性がある色変化パターンAが示されている。説明の便宜で、色変化パターンAを、色変化抽選ごとの抽選結果に応じて、色変化パターンA1～A4に分ける。色変化パターンA4は、破線で示すように、1回目の色変化タイミング(図示ではチェックポイントCP1。以下同じ)において色変化抽選の結果が外れであるため白色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始0.3秒後までは図112(c)(d)に示す白色の範囲で色変化する色変化画像45h(g1)(g2)が表示され、変化開始0.3秒後から変化終了(すなわち変化開始3.0秒)まで、白色の色変化画像45h(g2)が維持される。

【2461】

色変化パターンA3は、一点鎖線で示すように、1回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、2回目の色変化タイミング(図示ではチェックポイントCP2。以下同じ)において色変化抽選の結果が外れであるため青色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始0.3秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像45h(g1)(g2)が表示され、変化開始0.3秒後から0.9秒後までは図112(e)(f)に示す青色の範囲で色変化する色変化画像45h(g3)(g4)が表示され、変化開始0.9秒後から変化終了まで、青色の色変化画像45h(g4)が維持される。

【2462】

10

20

30

40

50

色変化パターン A 2 は、二点鎖線で示すように、1 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、2 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため青色から黄色に変化し、3 回目の色変化タイミング（図示ではチェックポイント CP 3。以下同じ）において色変化抽選の結果が外れであるため黄色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始 0.3 秒後までは図 112 (g) (h) に示す黄色の範囲で色変化する色変化画像 45 h (g 5) (g 6) が表示され、変化開始 2.1 秒後から変化終了まで、黄色の色変化画像 45 h (g 6) が維持される。

10

## 【2463】

色変化パターン A 1 は、実線で示すように、1 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、2 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため青色から黄色に変化し、3 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため黄色から虹色に変化するパターンである。具外的には、変化開始 0.3 秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像 45 h (g 1) (g 2) が表示され、変化開始 0.3 秒後から 0.9 秒後までは青色の範囲で色変化する色変化画像 45 h (g 3) (g 4) が表示され、変化開始 0.9 秒後から 2.1 秒後までは黄色の範囲で色変化する色変化画像 45 h (g 5) (g 6) が表示され、変化開始 2.1 秒後から変化終了まで、図 112 (i) に示す虹色の色変化画像 45 h (g 7) が表示される。

20

## 【2464】

(b) には、長押し色変化演出の最終結果として黄色になる可能性がある色変化パターン B が示されている。説明の便宜で、色変化パターン B を、色変化抽選ごとの抽選結果に応じて、色変化パターン B 1 ~ B 3 に分ける。色変化パターン B は、黄色の最高点に到達するまでの時間が色変化パターン A よりも早い、という点に特徴がある。

## 【2465】

色変化パターン B 3 は、破線で示すように、1 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため白色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始 0.3 秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像 45 h (g 1) (g 2) が表示され、変化開始 0.3 秒後から変化終了（すなわち変化開始 3.0 秒）まで、白色の色変化画像 45 h (g 2) が維持される。色変化パターン B 3 は、上述の (a) に示す色変化パターン A 4 と同じ色変化が行われる。

30

## 【2466】

色変化パターン B 2 は、一点鎖線で示すように、1 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、2 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため青色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始 0.3 秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像 45 h (g 1) (g 2) が表示され、変化開始 0.3 秒後から 0.9 秒後までは青色の範囲で色変化する色変化画像 45 h (g 3) (g 4) が表示され、変化開始 0.9 秒後から変化終了まで、青色の色変化画像 45 h (g 4) が維持される。色変化パターン B 2 は、上述の (a) に示す色変化パターン A 3 と同じ色変化が行われる。

40

## 【2467】

色変化パターン B 1 は、二点鎖線で示すように、1 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、2 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため青色から黄色に変化し、3 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため黄色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始 0.3 秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像 45 h (g 1) (g 2) が表示され、変化開始 0.3 秒後から 0.9 秒後までは青色の範囲で色変化する色変化画像 45 h (g 3) (g 4) が表示され、変化開始 0.9 秒後から 1.8 秒後まで

50

は黄色の範囲で色変化する色変化画像45h(g5)(g6)が表示され、変化開始1.8秒後から変化終了まで、黄色の色変化画像45h(g6)が維持される。このように、色変化パターンB1は、黄色の最高点に到達するまでの時間が上述の(a)に示す色変化パターンA2よりも0.3秒早い、という点に特徴がある。

#### 【2468】

(c)には、長押し色変化演出の最終結果として青色になる可能性がある色変化パターンCが示されている。説明の便宜で、色変化パターンCを、色変化抽選ごとの抽選結果に応じて、色変化パターンC1, C2に分ける。色変化パターンC2は、破線で示すように、1回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため白色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始0.3秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像45h(g1)(g2)が表示され、変化開始0.3秒後から変化終了(すなわち変化開始3.0秒)まで、白色の色変化画像45h(g2)が維持される。色変化パターンC2は、上述の(a)に示す色変化パターンA4, (b)に示すB3と同じ色変化が行われる。

10

#### 【2469】

色変化パターンC1は、一点鎖線で示すように、1回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、2回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため青色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始0.3秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像45h(g1)(g2)が表示され、変化開始0.3秒後から0.9秒後までは青色の範囲で色変化する色変化画像45h(g3)(g4)が表示され、変化開始0.9秒後から変化終了まで、青色の色変化画像45h(g4)が維持される。色変化パターンC1は、上述の(a)に示す色変化パターンA3, (b)に示すB2と同じ色変化が行われる。

20

#### 【2470】

(d)には、長押し色変化演出の最終結果として白色のままである色変化パターンDが示されている。色変化パターンDは、破線で示すように、1回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため白色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始0.3秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像45h(g1)(g2)が表示され、変化開始0.3秒後から変化終了(すなわち変化開始3.0秒)まで、白色の色変化画像45h(g2)が維持される。色変化パターンDは、上述の(a)に示す色変化パターンA4, (b)に示す色変化パターンB3, (c)に示す色変化パターンC2と同じ色変化が行われる。

30

#### 【2471】

このように、変化パターンA4, B3, C2, Dは、いずれも色変化画像45hが白色にしかないので、いずれであるか区別することは難しい。変化パターンA3, B2, C1は、いずれも色変化画像45hが1回(青色まで)の色変化に留まるので、遊技者は、変化パターンA4, B3, C2, Dよりも大当たり期待度は高いことまでは分かる。変化パターンA2, B1は、いずれも色変化画像45hが2回(黄色まで)色変化するので、変化パターンA3, B2, C1よりも大当たり期待度は高いことまでは分かる。変化パターンA1は、大当たり確定であるので、遊技者の期待感を最も高めることができる。

40

#### 【2472】

次に、長押し色変化演出において決定ボタン81に長押し態様の操作とは異なる操作が行われた場合の色変化について説明する。図113は、長押し態様の操作とは異なる操作が行われた場合の色変化パターンごとの色変化を示すグラフである。

#### 【2473】

ここでは、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば、遊技者は、決定ボタン81を長押しする動作と、決定ボタン81から手を離す動作とを、0.3秒間隔で繰り返す操作を行ったとする。なお、操作開始から最初の0.1秒間は、長押し態様での操作であるか否かの判定に費やされている。

#### 【2474】

50

長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン 8 1 から手を離したり、再び決定ボタン 8 1 を押ししたりする操作）が行われた場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり期待度が示唆されるように設定されている。すなわち、長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が有る場合に、表示態様が異なることによって、大当たり期待度が示唆されるように設定されている。以下、この点について詳細に説明する。

#### 【 2 4 7 5 】

10

( a ) では、色変化パターン A が選択されている。操作開始 0 . 1 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が開始される。変化開始 0 . 3 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 0 . 3 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 1 1 4 の ( a 1 ) に示す。遊技者は、変化開始 0 . 3 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す。1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 0 . 4 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 0 . 4 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 1 1 4 の ( a 2 ) に示す。

#### 【 2 4 7 6 】

20

遊技者は、変化開始 0 . 5 秒後、決定ボタン 8 1 の操作を再開する ( 2 回目の長押し ) 。変化開始 0 . 6 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始 0 . 6 秒後から変化開始 0 . 9 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 0 . 9 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 1 1 4 の ( a 3 ) に示す。遊技者は、再び、変化開始 0 . 9 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から再び手を離す。2 度目の 1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 1 . 0 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 1 . 0 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 1 1 4 の ( a 4 ) に示す。

30

#### 【 2 4 7 7 】

遊技者は、変化開始 1 . 1 秒後、決定ボタン 8 1 の操作を再開する ( 3 回目の長押し ) 。しかし、変化開始 1 . 2 秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。すなわち、再開時点が色変化パターン A の最高レベル ( 色変化パターン A 1 の最高色である虹色 ) まで変化を実行できないタイミングである場合は、その色変化は再開されない。この変化開始 1 . 2 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 1 1 4 の ( a 5 ) に示す。また変化開始 1 . 5 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 1 1 4 の ( a 6 ) に示す。

#### 【 2 4 7 8 】

遊技者は、変化開始 1 . 7 秒後、決定ボタン 8 1 の操作を再開する ( 4 回目の長押し ) 。しかし、変化開始 1 . 8 秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。この変化開始 1 . 8 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 1 1 4 の ( a 7 ) に示す。また変化開始 2 . 1 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 1 1 4 の ( a 8 ) に示す。

40

#### 【 2 4 7 9 】

遊技者は、変化開始 2 . 3 秒後、決定ボタン 8 1 の操作を再開する ( 5 回目の長押し ) 。しかし、変化開始 2 . 4 秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。この変化開始 2 . 4 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する Z C 8 の ( a 9 ) に示す。また変化開始 2 . 7 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する Z C 8 の ( a 1 0 ) に示す。

50

## 【 2 4 8 0 】

このように、大当たり期待度が最も高い色変化パターン A が選択されている場合には、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 8 1 を長押しする操作と、決定ボタン 8 1 から手を離す操作とを、0.3 秒間隔で繰り返す操作を行った場合、1 回目の長押しと 2 回目の長押しでは、決定ボタン 8 1 の長押しに応じて色変化画像 4 5 h が白色の範囲で色変化するが、3 回目から 5 回目の長押しでは、決定ボタン 8 1 を長押ししても色変化画像 4 5 h の色変化が行われず、という特徴が出る。

## 【 2 4 8 1 】

(b) では、色変化パターン B が選択されている。操作開始 0.1 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が開始される。変化開始 0.3 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 0.3 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 1 1 5 の (b 1) に示す。遊技者は、変化開始 0.3 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す。1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 0.4 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 0.4 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 1 1 5 の (b 2) に示す。

## 【 2 4 8 2 】

遊技者は、変化開始 0.5 秒後、決定ボタン 8 1 の操作を再開する (2 回目の長押し)。変化開始 0.6 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始 0.6 秒後から変化開始 0.9 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 0.9 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 1 1 5 の (b 3) に示す。遊技者は、再び、変化開始 0.9 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から再び手を離す。2 度目の 1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 1.0 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 1.0 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 1 1 5 の (b 4) に示す。

## 【 2 4 8 3 】

遊技者は、変化開始 1.1 秒後、決定ボタン 8 1 の操作を再開する (3 回目の長押し)。変化開始 1.2 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始 1.2 秒後から変化開始 1.5 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 1.5 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 1 1 5 の (b 5) に示す。遊技者は、再び、変化開始 1.5 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から再び手を離す。3 度目の 1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 1.6 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 1.6 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 1 1 5 の (b 6) に示す。

## 【 2 4 8 4 】

遊技者は、変化開始 1.7 秒後、決定ボタン 8 1 の操作を再開する (4 回目の長押し)。しかし、変化開始 1.8 秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。すなわち、再開時点が色変化パターン B の最高レベル (色変化パターン B 1 の最高色である黄色) まで変化を実行できないタイミングである場合は、その色変化は再開されない。この変化開始 1.8 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 1 1 5 の (b 7) に示す。また変化開始 2.1 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 1 1 5 の (b 8) に示す。

## 【 2 4 8 5 】

遊技者は、変化開始 2.3 秒後、決定ボタン 8 1 の操作を再開する (5 回目の長押し)。しかし、変化開始 2.4 秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再

10

20

30

40

50

開されない。この変化開始 2.4 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 115 の (b9) に示す。また変化開始 2.7 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 115 の (b10) に示す。

**【2486】**

このように、大当たり期待度が色変化パターン A の次に高い色変化パターン B が選択されている場合には、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 81 を長押しする操作と、決定ボタン 81 から手を離す操作とを、0.3 秒間隔で繰り返す操作を行った場合、1 回目の長押しから 3 回目の長押しまでは、決定ボタン 81 の長押しに応じて色変化画像 45 h が白色の範囲で色変化するが、4 回目と 5 回目の長押しでは、決定ボタン 81 を長押ししても色変化画像 45 h の色変化が行われぬ、という特徴が出る。このことから、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 81 を長押しする操作と、決定ボタン 81 から手を離す操作とを、0.3 秒間隔で繰り返す操作を行った場合、2 回繰り返して白色の範囲で色変化が行われたならば、色変化パターン A ではないことが分かる。

10

**【2487】**

(c) では、色変化パターン C が選択されている。操作開始 0.1 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が開始される。変化開始 0.3 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 0.3 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 116 の (c1) に示す。遊技者は、変化開始 0.3 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 81 から手を離す。1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 81 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 0.4 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 0.4 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 116 の (c2) に示す。

20

**【2488】**

遊技者は、変化開始 0.5 秒後、決定ボタン 81 の操作を再開する (2 回目の長押し)。変化開始 0.6 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始 0.6 秒後から変化開始 0.9 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 0.3 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 116 の (c3) に示す。遊技者は、再び、変化開始 0.9 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 81 から再び手を離す。2 度目の 1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 81 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 1.0 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 1.0 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 116 の (c4) に示す。

30

**【2489】**

遊技者は、変化開始 1.1 秒後、決定ボタン 81 の操作を再開する (3 回目の長押し)。変化開始 1.2 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始 1.2 秒後から変化開始 1.5 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 1.5 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 116 の (c5) に示す。遊技者は、再び、変化開始 1.5 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 81 から再び手を離す。3 度目の 1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 81 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 1.6 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 1.6 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 116 の (c6) に示す。

40

**【2490】**

遊技者は、変化開始 1.7 秒後、決定ボタン 81 の操作を再開する (4 回目の長押し)。変化開始 1.8 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始 1.8 秒後から変化開始 2.1 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 2.1 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 116 の (c7) に示す。

50

に示す。遊技者は、再び、変化開始 2.0 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 81 から再び手を離す。4 度目の 1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 81 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 2.2 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 2.2 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 116 の (c8) に示す。

#### 【2491】

遊技者は、変化開始 2.3 秒後、決定ボタン 81 の操作を再開する (5 回目の長押し)。しかし、変化開始 2.4 秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。すなわち、再開時点が色変化パターン C の最高レベル (色変化パターン C1 の最高色である青色) まで変化を実行できないタイミングである場合は、その色変化は再開されない。この変化開始 2.4 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 116 の (c9) に示す。また変化開始 2.7 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 116 の (c10) に示す。

#### 【2492】

このように、大当たり期待度が色変化パターン B の次に高い色変化パターン C が選択されている場合には、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 81 を長押しする操作と、決定ボタン 81 から手を離す操作とを、0.3 秒間隔で繰り返す操作を行った場合、1 回目の長押しから 4 回目の長押しまでは、決定ボタン 81 の長押しに応じて色変化画像 45 h が白色の範囲で色変化するが、5 回目の長押しでは、決定ボタン 81 を長押ししても色変化画像 45 h の色変化が行われず、という特徴が出る。このことから、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 81 を長押しする操作と、決定ボタン 81 から手を離す操作とを、0.3 秒間隔で繰り返す操作を行った場合、4 回繰り返して白色の範囲で色変化が行われたならば、色変化パターン A, B ではない (色変化パターン A, B ができる場合よりも大当たり期待度が低い) ことが分かる。

#### 【2493】

(d) では、色変化パターン D が選択されている。操作開始 0.1 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が開始される。変化開始 0.3 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 0.3 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 117 の (d1) に示す。遊技者は、変化開始 0.3 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 81 から手を離す。1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 81 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 0.4 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 0.4 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 117 の (d2) に示す。

#### 【2494】

遊技者は、変化開始 0.5 秒後、決定ボタン 81 の操作を再開する (2 回目の長押し)。変化開始 0.6 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始 0.6 秒後から変化開始 0.9 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 0.3 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 117 の (d3) に示す。遊技者は、再び、変化開始 0.9 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 81 から再び手を離す。2 度目の 1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 81 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 1.0 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 1.0 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 117 の (d4) に示す。

#### 【2495】

遊技者は、変化開始 1.1 秒後、決定ボタン 81 の操作を再開する (3 回目の長押し)。変化開始 1.2 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始 1.2 秒後から変化開始 1.5 秒後までは、色変化が白色の範囲内

10

20

30

40

50

で行われる。この変化開始 1.5 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 117 の (d5) に示す。遊技者は、再び、変化開始 1.5 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 81 から再び手を離す。3 度目の 1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 81 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 1.6 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 1.6 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 117 の (d6) に示す。

#### 【2496】

遊技者は、変化開始 1.7 秒後、決定ボタン 81 の操作を再開する (4 回目の長押し)。変化開始 1.8 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始 1.8 秒後から変化開始 2.1 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 2.1 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 117 の (d7) に示す。遊技者は、再び、変化開始 2.1 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 81 から再び手を離す。4 度目の 1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 81 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 2.2 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 2.2 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 117 の (d8) に示す。

#### 【2497】

遊技者は、変化開始 2.3 秒後、決定ボタン 81 の操作を再開する (5 回目の長押し)。変化開始 2.4 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始 2.4 秒後から変化開始 2.7 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 2.7 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 117 の (d9) に示す。遊技者は、再び、変化開始 2.7 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 81 から再び手を離す。5 度目の 1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 81 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 2.8 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 2.8 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 117 の (d10) に示す。

#### 【2498】

このように、大当たり期待度が最も低い色変化パターン D が選択されている場合には、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 81 を長押しする操作と、決定ボタン 81 から手を離す操作とを、0.3 秒間隔で繰り返す操作を行った場合、1 回目の長押しから 5 回目の長押しまですべて、決定ボタン 81 の長押しに応じて色変化画像 45 h が白色の範囲で色変化するという特徴が出る。このことから、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 81 を長押しする操作と、決定ボタン 81 から手を離す操作とを、0.3 秒間隔で繰り返す操作を行った場合、5 回すべて繰り返して白色の範囲で色変化が行われたならば、色変化パターン A, B, C ではないこと (大当たり期待度が低い) ことが分かる。

#### 【2499】

このように、長押し色変化演出は、色変化パターン A ~ D の実行中に、決定ボタン 81 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作 (例えば決定ボタン 81 から手を離したり、再び決定ボタン 81 を押したりする操作) が行われた場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり期待度を示唆することができる。具体的には、長押し色変化演出は、決定ボタン 81 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン 81 の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン 81 の操作の検出が有る場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり期待度を示唆することができる。これにより、長押し色変化演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン 81 から手を離したり、再び決定ボタン 81 を押したりするという別操作を行って大当たり期待度の示唆が与えられるという面白味が生じる。

10

20

30

40

50

## 【 2 5 0 0 】

次に、色変化パターンごとの長押し色変化演出の表示態様を説明する。図 1 1 4 は、色変化パターン A の長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。図 1 1 5 は、色変化パターン B の長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。図 1 1 6 は、色変化パターン C の長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。図 1 1 7 は、色変化パターン D の長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。

## 【 2 5 0 1 】

すなわち、長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン 8 1 から手を離したり、再び決定ボタン 8 1 を押したりする操作）が行われた場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり判定の結果として得られた所定条件（大当たり期待度）が示唆される。具体的には、長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が有る場合に、特定報知（後述する特定報知画像 4 5 i の表示）の実行の有無が異なる。以下この点について詳細に説明する。

## 【 2 5 0 2 】

図 1 1 4 に示すように、遊技者は、色変化パターン A が選択されている場合に、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 8 1 を長押しする動作と、決定ボタン 8 1 から手を離す動作とを繰り返す操作を行い、1 回目から 2 回目の長押しでは白色の範囲で色変化が行われるとする。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、1 回目の長押し期間には ( a 1 ) に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、1 回目の決定ボタン 8 1 から手を離れた期間には ( a 2 ) に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、2 回目の長押し期間には ( a 3 ) に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、2 回目の決定ボタン 8 1 から手を離れた期間には ( a 4 ) に示す元に戻す画像が表示される。

## 【 2 5 0 3 】

また、3 回目から 5 回目の長押し期間では、色変化が行われないことを示す、「もう上がらないよ！」という特定報知画像 4 5 i が 3 回表示される。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、3 回目の長押し期間には ( a 5 ) に示す「もう上がらないよ！」という特定報知画像 4 5 i が表示され、3 回目の決定ボタン 8 1 から手を離れた期間には ( a 6 ) に示す元の画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、4 回目の長押し期間には ( a 7 ) に示す「もう上がらないよ！」という特定報知画像 4 5 i が表示され、4 回目の決定ボタン 8 1 から手を離れた期間には ( a 8 ) に示す元の画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、5 回目の長押し期間には ( a 9 ) に示す「もう上がらないよ！」という特定報知画像 4 5 i が表示され、5 回目の決定ボタン 8 1 から手を離れた期間には ( a 1 0 ) に示す元の画像が表示される。

## 【 2 5 0 4 】

このように、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 8 1 を長押しする操作と、決定ボタン 8 1 から手を離す操作とを、繰り返す操作を行った場合、長押し色変化演出の序盤に白色の範囲での色変化が行われたが、中盤から終盤にかけては色変化が行われない代わりに特定報知画像 4 5 i が表示されたならば、大当たり期待度が最も高い色変化パターン A であることが分かる。

## 【 2 5 0 5 】

図 1 1 5 に示すように、遊技者は、色変化パターン B が選択されている場合に、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 8 1 を長押しする動作と、決定ボタン 8 1 から手を離す動作とを、0 . 3 秒間隔で繰り返す操作を行ったとすると、色変化パターン A が選択されている場合と同様に、1 回目から 3 回目の長押しでは白色の範囲で色変化が行われる。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、1 回目の長押し期間には ( b 1 ) に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、1 回目の決定ボタン 8 1 から手を離れた期間には ( b 2 ) に示す元に戻す画像が表示される。また、長押し態様とは異なる操作として

、2回目の長押し期間には(b3)に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、2回目の決定ボタン81から手を離れた期間には(b4)に示す元に戻す画像が表示される。また、長押し態様とは異なる操作として、3回目の長押し期間には(b5)に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、3回目の決定ボタン81から手を離れた期間には(b6)に示す元に戻す画像が表示される。

【2506】

また、4回目と5回目の長押し期間では、特定報知画像45iが2回表示される。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、4回目の長押し期間には(b7)に示す「もう上がらないよ!」という特定報知画像45iが表示され、4回目の決定ボタン81から手を離れた期間には(b8)に示す元の画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、5回目の長押し期間には(b9)に示す「もう上がらないよ!」という特定報知画像45iが表示され、5回目の決定ボタン81から手を離れた期間には(b10)に示す元の画像が表示される。このように、4回目と5回目の長押し期間では色変化が行われず、「もう上がらないよ!」という文字画像が2回表示される。

10

【2507】

このように、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン81を長押しする操作と、決定ボタン81から手を離す操作とを、繰り返す操作を行った場合、長押し色変化演出の中盤までは白色の範囲での色変化が行われたが、終盤は色変化が行われない代わりに特定報知画像45iが表示されたならば、大当たり期待度が2番目に高い色変化パターンBであることが分かる。

20

【2508】

図116に示すように、遊技者は、色変化パターンCが選択されている場合に、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン81を長押しする動作と、決定ボタン81から手を離す動作とを、0.3秒間隔で繰り返す操作を行ったとすると、1回目から4回目の長押しでは白色の範囲で色変化が行われる。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、1回目の長押し期間には(c1)に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、1回目の決定ボタン81から手を離れた期間には(c2)に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、2回目の長押し期間には(c3)に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、2回目の決定ボタン81から手を離れた期間には(c4)に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、3回目の長押し期間には(c5)に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、3回目の決定ボタン81から手を離れた期間には(c6)に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、4回目の長押し期間には(c7)に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、4回目の決定ボタン81から手を離れた期間には(c8)に示す元に戻す画像が表示される。

30

【2509】

また、5回目の長押しでは色変化が行われず、特定報知画像45iが1回表示される。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、5回目の長押し期間には(c9)に示す「もう上がらないよ!」という特定報知画像45iが表示され、5回目の決定ボタン81から手を離れた期間には(c10)に示す元の画像が表示される。

40

【2510】

このように、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン81を長押しする操作と、決定ボタン81から手を離す操作とを、繰り返す操作を行った場合、長押し色変化演出の終盤までは白色の範囲での色変化が行われたが、最後に色変化が行われない代わりに特定報知画像45iが表示されたならば、大当たり期待度が3番目に高い色変化パターンCであることが分かる。また、色変化パターンCでは、色変化パターンAや色変化パターンBに比べて、「もう上がらないよ!」という特定報知画像45iが表示される回数が少ない。そのため、遊技者は、長押し色変化演出の期間中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、決定ボタン81を長押しする操作と、決定ボタン81から手を離す操作とを、繰り返す操作をした場合に、「もう上がらないよ!」という特定報知画像45iが表示され

50

る回数が多いほど、大当たりの期待度が高いことに気付く。これにより、長押し色変化演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、決定ボタン 8 1 から手を離す操作とを、繰り返す操作を行って大当たり期待度の示唆が与えられるという面白味が生じる。

#### 【 2 5 1 1 】

図 1 1 7 に示すように、遊技者は、色変化パターン D が選択されている場合に、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 8 1 を長押しする動作と、決定ボタン 8 1 から手を離す動作とを、0.3 秒間隔で繰り返す操作を行ったとすると、1 回目から 5 回目のすべての長押しで白色の範囲で色変化が行われる。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、1 回目の長押し期間には ( d 1 ) に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、1 回目の決定ボタン 8 1 から手を離れた期間には ( d 2 ) に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、2 回目の長押し期間には ( d 3 ) に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、2 回目の決定ボタン 8 1 から手を離れた期間には ( d 4 ) に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、3 回目の長押し期間には ( d 5 ) に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、3 回目の決定ボタン 8 1 から手を離れた期間には ( d 6 ) に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、4 回目の長押し期間には ( d 7 ) に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、4 回目の決定ボタン 8 1 から手を離れた期間には ( d 8 ) に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、5 回目の長押し期間には ( d 9 ) に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、5 回目の決定ボタン 8 1 から手を離れた期間には ( d 1 0 ) に示す元に戻す画像が表示される。

#### 【 2 5 1 2 】

つまり、色変化パターン D では、色変化パターン A から色変化パターン C と異なり、「もう上がらないよ！」という特定報知画像 4 5 i が表示されない。そのため、遊技者は、長押し色変化演出の期間中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、決定ボタン 8 1 を長押しする操作と、決定ボタン 8 1 から手を離す操作とを、繰り返す操作をした場合に、「もう上がらないよ！」という特定報知画像 4 5 i が表示されなければ、大当たりの期待度が低いことに気付く。これにより、長押し色変化演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、決定ボタン 8 1 を長押しする操作と、決定ボタン 8 1 から手を離す操作とを、繰り返す操作を行って大当たり期待度の示唆が与えられるという面白味が生じる。

#### 【 2 5 1 3 】

このように、長押し色変化演出は、色変化パターン A ~ D の実行中に、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン 8 1 から手を離したり、再び決定ボタン 8 1 を押し戻す操作）が行われた場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり期待度を示唆することができる。具体的には、長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が有る場合に、色変化画像 4 5 h と特定報知画像 4 5 i の表示態様の違いによって、大当たり期待度を示唆することができる。これにより、長押し色変化演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン 8 1 を長押しする操作と、決定ボタン 8 1 から手を離す操作とを、繰り返す操作を行って大当たり期待度の示唆が与えられるという面白味が生じる。

#### 【 2 5 1 4 】

上述したように、本実施例 1 1 のパチンコ機 1 0 によれば、遊技者による操作を受ける決定ボタン 8 1 と、遊技に関する主たる制御を行う主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 と、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 による大当たり判定の結果に基づき、第 3 図柄表示装置 4 2 に所定の表示演出を実行させるサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 による演出実行機能と、を備え、上述の演出実行機能は、決定ボタン 8 1 の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中に長押し対応演出（例えば長押し色変化演出）を実行するものであって、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作の有無が判定される期間（例えば長押し色変化演出の開始から長押し色変化演出

の最大実行時間 6 . 0 0 秒までの期間) 内で、長押し態様での操作が無いと判定された場合にも、長押し色変化演出の実行を継続する。

【 2 5 1 5 】

これにより、長押し色変化演出が開始された後、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作が途切れたとしても、長押し態様での操作の有無が判定される期間内に長押し態様での操作が再開されれば、長押し色変化演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン 8 1 の操作をやり直して、長押し色変化演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の ( P 1 - 0 ) に記載の遊技機の一例である。

【 2 5 1 6 】

また、上述の演出実行機能は、有効期間内を所定間隔 ( 例えば 0 . 0 1 秒間隔 ) で、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作を検出可能な操作検出機能と、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた場合に、その後、所定間隔よりも長い特定間隔毎に設けられた判定タイミング ( 例えば各色変化パターンにおける 1 ~ 3 回目の色変化タイミング ) にて、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出の有無に基づいて、長押し色変化演出の実行を継続するか否かを判定する。これにより、長押し色変化演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン 8 1 の操作が再開されれば、長押し色変化演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン 8 1 の操作をやり直して、長押し色変化演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の ( P 1 - 1 ) に記載の遊技機の一例である。

【 2 5 1 7 】

また、上述の演出実行機能は、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合にも、長押し色変化演出の実行を継続する。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされたとしても、長押し色変化演出の実行が継続されるので、長押し態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がない。その結果、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の ( P 2 - 0 ) に記載の遊技機の一例である。

【 2 5 1 8 】

また、上述の長押し対応演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作 ( 例えば決定ボタン 8 1 から手を離したり、再び決定ボタン 8 1 を押したりする操作 ) が行われた場合に、長押し対応演出の表示態様の違い ( 例えば色変化パターン A ~ D は大当たり期待度が高いほど色変化の発生回数が少ないこと ) によって、大当たり判定の結果として得られた所定条件 ( 例えば大当たり期待度 ) が示唆される。例えば、色変化パターン A ~ D は異なる操作による色変化の再開数が多く発生するほど、大当たり期待度が低い。これにより、大当たり判定の結果として得られる所定条件に応じた長押し対応演出の表示態様の違いによって、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。また、長押し対応演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン 8 1 から手を離したり、再び決定ボタン 8 1 を押したりする操作を行って大当たり判定の結果として得られた所定条件の示唆が与えられるという面白味が生じる。これは例えば上述の ( P 2 - 0 B ) に記載の遊技機の一例である。

【 2 5 1 9 】

上述の演出実行機能は、大当たり判定の結果として得られる所定条件 ( 例えば大当たり乱数カウンタ C 1 の値から得られる大当たりか外れか、変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 の値から得られる変動パターンの種類 ) に応じて長押し対応演出の表示態様 ( 例えば色変化パターン A , B , C , D ) を異ならせる。例えば色変化パターン A であれば最高で 3 回の色変化が行われ、色変化パターン B であれば最高で 2 回の色変化が行われ、色変化パターン C であれば最高で 1 回の色変化が行われ、色変化パターン D であれば色変化は行われ

10

20

30

40

50

ない。これにより、大当たり判定の結果として得られる所定条件に応じた長押し色変化演出の表示態様の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P2-1）に記載の遊技機の一例である。

#### 【2520】

上述の長押し色変化演出は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン81から手を離したり、再び決定ボタン81を押したりする操作）が行われた場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり判定の結果として得られた所定条件（大当たり期待度）が示唆される。これにより、長押し色変化演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン81から手を離したり、再び決定ボタン81を押したりする操作を行って大当たり期待度の示唆が与えられるという面白味が生じる。これは例えば上述の（P2-2）に記載の遊技機の一例である。

10

#### 【2521】

また、上述の長押し色変化演出は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無い場合に、表示態様が異なる。例えば、色変化パターンA、Bであれば、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後（例えば変化開始1.2秒後以降）に、遊技者による決定ボタン81の操作の検出（再検出）がある場合に、色変化が再開されないことを示唆ないし報知する画像（例えば「もう上がらないよ！」という文字画像）が表示される。色変化パターンCであれば、例えば変化開始2.4秒後以降に、遊技者による決定ボタン81の操作の再検出がある場合に、色変化が再開されないことを示唆ないし報知する画像が表示される。色変化パターンDであれば、遊技者による決定ボタン81の操作の再検出がある場合であっても、そもそも色変化が行われないパターンであるので、色変化が再開されないことを示唆ないし報知する画像は表示されない。これにより、長押し色変化演出が開始された後、決定ボタン81の操作が解除された場合に、その解除後の表示態様の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P2-3）に記載の遊技機の一例である。

20

#### 【2522】

また、上述の長押し色変化演出は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が有る場合に、特定報知（例えば「もう上がらないよ！」という文字からなる特定報知画像45i）の実行の有無が異なる。例えば、色変化パターンA～Cであれば、遊技者による決定ボタン81の操作の再検出がある場合に、再開時点が当該色変化パターンの最高レベルまで変化を実行できないタイミングである場合は、特定報知画像45iが表示されるが、色変化パターンDであれば、そもそも色変化が行われないので、特定報知画像45iが表示されない。これにより、長押し色変化演出が開始された後、決定ボタン81の操作が解除されたが、その後、操作が再開された場合に、特定報知の実行の有無によって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P2-6）に記載の遊技機の一例である。

30

40

#### 【2523】

また、上述の所定条件は、大当たり判定の結果が特定結果（例えば大当たり結果）となる期待度である。例えば、大当たり結果となる期待度は、大当たり結果となる場合のみ選ばれる色変化パターンAが最も高く、大当たり結果となる場合には色変化パターンC、Dよりも選ばれ易い色変化パターンBが2番目に高く、大当たり結果となる場合には色変化パターンDよりも選ばれ易い色変化パターンCが3番目に高く、大当たり結果となる場合には最も選ばれ難い色変化パターンDが最も低い。これにより、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり判定の結果が特定結果となる期待度が示唆されるので、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P2-8）に記載の遊技機の一例である。

50

## 【 2 5 2 4 】

また、上述の所定条件は、期待度に応じて定められる長押し色変化演出の表示態様の变化パターンである。これにより、長押し色変化演出の表示態様の变化パターンの違いによって、大当たり判定の結果が特定結果となる期待度が示唆されるので、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（ P 2 - 9 ）に記載の遊技機の一例である。

## 【 2 5 2 5 】

また、上述の演出実行機能は、長押し対応演出の実行中に操作手段の操作の検出が無くなった場合に、長押し対応演出を終了せずに、所定期間、所定演出を実行する。この所定演出は、所定期間、特定操作対応演出の表示態様の变化を継続する演出である。これにより、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、表示態様の变化が継続されるので、操作の検出が途切れた前後で表示態様の变化の連続性があるため、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（ P 3 - 3 ）に記載の遊技機の一例である。

## 【 2 5 2 6 】

また、長押し対応演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン 8 1 から手を離したり、再び決定ボタン 8 1 を押ししたりする操作）が行われた場合に、長押し対応演出中に実行される長押し対応演出とは異なる別演出の態様と長押し対応演出の態様（例えば「もう上がらないよ！」という文字画像と、長押し色変化演出で表示される白色画像）とによって、大当たり判定の結果が示唆可能である。これにより、長押し対応演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン 8 1 から手を離したり、再び決定ボタン 8 1 を押ししたりする操作によって示される長押し対応演出とは異なる別演出の態様と長押し対応演出の態様とによって大当たり判定の結果の示唆が与えられるという面白味が生じる。これは例えば上述の（ P 4 - 0 ）に記載の遊技機の一例である。

## 【 2 5 2 7 】

また、上述の演出実行機能は、決定ボタン 8 1 の操作を有効とする有効期間内であって決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われている期間内に、長押し対応演出を継続するか否かを抽選する演出継続抽選機能（サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 が色変化抽選処理のステップ S 4 8 0 1 C ~ ステップ S 4 8 0 5 , ステップ S 4 8 0 8 ~ ステップ S 4 8 1 1 , ステップ S 4 8 1 5 ~ ステップ S 4 8 1 8 , ステップ S 4 8 2 2 ~ ステップ S 4 8 2 5 のにて行う処理）を備え、上述の演出実行機能は、判定タイミングにて遊技者が決定ボタン 8 1 を操作していると判定された場合であって、演出継続抽選の抽選結果が長押し対応演出の実行を継続する結果である場合に、次の特定間隔にて長押し対応演出の実行を継続する。これにより、判定タイミングにて操作の検出があることと、演出継続抽選の抽選結果とに基づいて長押し対応演出の実行が継続されるので、操作の検出が続いていれば長押し対応演出の実行が継続される場合よりも、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（ P 5 - 0 ）及び（ P 5 - 1 ）に記載の遊技機の一例である。

## 【 2 5 2 8 】

上述の演出継続抽選機能は、特定間隔よりも短い間隔（例えば 0 . 1 秒間隔または数割込毎）で、次の特定間隔にて操作対応演出を継続するか否かを抽選する。これにより、演出継続抽選が特定間隔よりも短い間隔で行われるので、判定タイミングで抽選される場合よりも抽選の機会が増えるため、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（ P 5 - 3 ）に記載の遊技機の一例である。

## 【 2 5 2 9 】

なお、上述の演出継続抽選機能は、特定間隔よりも短い間隔で、次の特定間隔にて操作対応演出を継続するか否かを抽選していたが、判定タイミングにて、次の特定間隔にて長押し対応演出を継続するか否かを抽選するものであってもよい。これにより、演出継続抽

10

20

30

40

50

選が判定タイミングで行われるので、長押し対応演出が演出開始時に抽選で決められる場合よりも抽選機会が増えるため、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P5-2）に記載の遊技機の一例である。

【実施例12】

【2530】

上述した実施例11の長押し色変化演出では、長押し態様とは異なる操作として遊技者が決定ボタン81から手を離れた状態でチェックポイントを通過した場合に、色変化画像45hの色を変化開始時の色に戻していたが、変化開始時の色に戻さず、その時点の色を維持してもよい。

【2531】

図118を用いて長押し色変化演出において決定ボタン81に長押し態様の操作とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作が行われた場合の色変化の別の例について説明する。図118は、実施例12の長押し態様の操作とは異なる操作が行われた場合の色変化パターンごとの色変化を示すグラフである。なお、色変化パターンや長押し態様の操作とは異なる操作は、上述した実施例11と同じ色変化パターンや長押し態様の操作とは異なる操作である。

【2532】

すなわち、長押し色変化演出は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無い場合に、表示態様が異なる。具体的には、長押し色変化演出は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、チェックポイント（判定タイミング）にて、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無い場合に、表示態様の变化の仕方が異なる。より詳細には、長押し色変化演出は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、チェックポイントにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無い場合であって、チェックポイントの経過後に、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が有る場合に、表示態様の变化の仕方が異なる。以下この点を詳細に説明する。

【2533】

（a）では、色変化パターンAが選択されている。操作開始0.1秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が開始される。変化開始0.3秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始0.3秒後の色変化画像45hを後述する図119の（a1）に示す。ここで、遊技者は、変化開始0.3秒後から0.5秒後まで、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離し、変化開始0.5秒後から0.9秒後まで、再び決定ボタン81を長押ししている。

【2534】

色変化は、1回目のチェックポイント（変化開始0.3秒後）に到達するまで続き、1回目のチェックポイントを経過時に、色抽選の結果が当たりであれば色変化を継続し、色変化の結果が外れである場合や後述するように長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン81の操作の検出が無くなっている場合には1回目のチェックポイントに到達した時点の色を維持する。例えば、1回目の色抽選の結果が外れである場合や、後述するように長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン81の操作の検出が無くなっている場合の变化開始0.4秒後の色変化画像45hを後述する図119の（a2）に示す。色の維持は、後述するように長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン81の操作の検出が無くなっている場合には、決定ボタン81の操作が再び長押し態様になったと判定されており、かつ、色抽選の結果が当たりになった時点（例えば変化開始0.6秒後）で終わる。この変化開始0.6秒後の色変化画像45hを後述する図119の（a3）に示す。長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン81の操作の検出が無いままであったり、色抽選の結果が外れであったりする場合には、色の維持はそのまま継続される。

【2535】

変化開始0.6秒後から、色変化が再開される。再開された色変化は、色変化パターン

10

20

30

40

50

Aに従って行われる。すなわち、ここでは、1回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、2回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため青色から黄色に変化し、3回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため黄色から虹色に変化する。具外的には、変化開始0.6秒後から1.2秒後までは青色が表示され、変化開始1.2秒後から2.4秒後までは黄色が表示され、変化開始2.4秒後から変化終了まで、虹色が表示される。

【2536】

この場合の変化開始0.9秒後の色変化画像45hを後述する図119の(a4)に示し、変化開始1.2秒後の色変化画像45hを同(a5)に示し、変化開始1.8秒後の色変化画像45hを同(a6)に示し、変化開始2.4秒後の色変化画像45hを同(a7)に示し、変化開始2.7秒後の色変化画像45hを同(a8)に示す。

10

【2537】

(b)では、色変化パターンBが選択されている。色変化パターンBが選択された場合の色変化画像45hの色変化は、3回目の色変化タイミングまでは色変化パターンAが選択された場合と同様であるが、最高の色変化が黄色までであるため、変化開始2.4秒後から(a7)に示す色変化画像45hが維持される。

【2538】

(c)では、色変化パターンCが選択されている。色変化パターンCが選択された場合の色変化画像45hの色変化は、2回目の色変化タイミングまでは色変化パターンAが選択された場合と同様であるが、最高の色変化が青色までであるため、変化開始1.2秒後から(c5)に示す色変化画像45hが維持される。

20

【2539】

(d)では、色変化パターンDが選択されている。色変化パターンDが選択された場合の色変化画像45hの色変化は、白色の範囲までであるため、変化開始0.3秒後から(a3')に示す色変化画像45hが維持される。

【2540】

次に、色変化パターンごとの色変化の表示態様を説明する。図119は、色変化パターンごとの色変化の表示態様を説明する図である。なお、色変化パターンや長押し態様の操作とは異なる操作は、上述した実施例11と同じ色変化パターンや長押し態様の操作とは異なる操作である。

30

【2541】

(c)示すように、色変化パターンAが選択されている場合に、1回目の長押しから長押し態様とは異なる操作として1回目の決定ボタン81から手を離している期間であって1回目のチェックポイントを通るまでは白色の範囲で色変化が行われる。すなわち、その期間には白色の範囲で色変化する色変化画像45h(a1)が表示される。1回目のチェックポイントを通してから長押し態様とは異なる操作として1回目の決定ボタン81から手を離している期間及び2回目の長押しになるまでの期間までは、色変化した白色画像(a1)が維持される。すなわち、(d)に示すように、この期間には白色を維持した色変化画像45h(a2)が表示される。このように、1回目のチェックポイントを通してから長押し態様とは異なる操作として1回目の決定ボタン81から手を離している期間において、色変化した色変化画像45h(a2)の表示が維持されているので、色変化が元に戻る場合に比べて、遊技者はチェックポイントを通したことが分かりにくくなっている。

40

【2542】

2回目の長押しの時点で、色変化抽選の結果が当たりであれば、操作が再開された時点から、色変化パターンAに従って色変化画像45hの色変化が再開される。この2回目の長押しの時点では、色変化を再開するタイミングで、残りの色変化を最後まで行うことができるタイミングで長押し態様での操作が再開されたことを示す画像が表示される。具体的には(e)に示すように、「スタート!」という文字画像(特定報知画像45i)が表示され、色変化が再開されることを示す。そして、(f)に示すように、色変化画像45

50

hの青色の範囲で色変化が開始される。このように、長押し態様での操作が再開された時点で「スタート！」の文字画像が表示されることで、遊技者は、これから色変化が続くような期待度が高い変動表示演出が実行されているのではないかと、という示唆を得ることができる。

#### 【2543】

この「スタート！」の文字画像の表示や音声出力は、2回目の長押しの時点で、色変化抽選の結果が当たりである場合だけでなく、色変化抽選の結果が外れである場合にも実行される。このとき、(d)に示す白色を維持した色変化画像45h(a2)は、一見すると期待度が低い色変化パターンDのようであるが、(e)に示す「スタート！」の文字画像が表示されることで、色変化パターンDとは異なるものという印象を与えることができる。これにより、決定ボタン81に対して長押し態様の操作とは異なる操作を行うことで、期待度が低い色変化パターンDのように見える色変化が実行される場合であっても、実際には期待度が高い変動表示演出が実行されているかもしれないという示唆を得ることができる。

10

#### 【2544】

色変化抽選の結果が当たりである場合、この「スタート！」の文字画像が表示された後、長押し態様とは異なる操作として2回目の決定ボタン81から手を離している期間も、チェックポイントを超えない限りは、(f)に示すように色変化画像45h(a4)の青色の範囲での色変化が継続される。3回目の長押しの期間では、色変化画像45hが青色から黄色に色変化され、4回目の長押しの期間では、(h)(i)に示すように色変化画像45h(a6)(a7)の色変化が黄色の範囲で継続される。5回目の長押しの期間では、色変化画像45hが黄色から虹色に色変化される。長押し態様とは異なる操作として5回目の決定ボタン81から手を離れた期間では、(j)に示すように色変化画像45h(a8)の色変化が虹色の範囲で維持される。このように、「スタート！」の文字画像が表示された後、色変化画像45hの色変化が続くことで、遊技者は、長押し態様での操作が再開された時点で「スタート！」の文字画像が表示されることが期待度の高さの示唆であることに気づくことができる。

20

#### 【2545】

なお、上述の説明は、長押し態様とは異なる操作によって、1回目の判定タイミングで決定ボタン81の操作の検出が無くなっている場合だけでなく、2回目の判定タイミングや3回目の判定タイミングをまたいで決定ボタン81の操作の検出が無くなっている場合も、同様である。

30

#### 【2546】

色変化パターンBが選択されている場合は、色変化パターンAが選択されている場合と同様に、色変化画像45hの色変化の表示が行われる。すなわち、1回目のチェックポイントを通過してから長押し態様とは異なる操作として1回目の決定ボタン81から手を離している期間において、色変化した色変化画像45h(a1)の表示が維持されているので、遊技者はチェックポイントを通過したことが分かりにくくなっている。また、2回目の長押しの時点では、色変化抽選の結果が当たりである場合には、色変化を開始するタイミングで、最後まで色変化を行うことができるタイミングで長押し態様での操作が再開されたことを示す画像(「スタート！」という文字画像)が表示されるので、遊技者は、これから色変化が続くような期待度が高い変動表示演出が実行されているという示唆を得ることができる。この「スタート！」の文字画像が表示された後、色変化画像45hの色変化が黄色まで続くことで、遊技者は、長押し態様での操作が再開された時点で「スタート！」の文字画像が表示されることが期待度の高さの示唆であることに気づくことができる。

40

#### 【2547】

(c)に示すように、色変化パターンCが選択されている場合も、色変化パターンAが選択されている場合と同様に、色変化画像45hの色変化の表示が行われる。すなわち、1回目のチェックポイントを通過してから長押し態様とは異なる操作として1回目の決定

50

ボタン 8 1 から手を離している期間において、色変化した色変化画像 4 5 h の表示が維持されているので、遊技者はチェックポイントを通過したことが分かりにくくなっている。また、2 回目の長押しの時点では、色変化抽選の結果が当たりである場合には、色変化を開始するタイミングで、最後まで色変化を行うことができるタイミングで長押し態様での操作が再開されたことを示す画像（「スタート！」という文字画像）が表示されるので、遊技者は、これから色変化が続くような期待度が高い変動表示演出が実行されているという示唆を得ることができる。しかし、この「スタート！」の文字画像が表示された後、色変化画像 4 5 h の色変化が青色の範囲であるため、遊技者は、長押し態様での操作が再開された時点で「スタート！」の文字画像が表示されても、大当たり期待度の高さがそれほど上がらない場合もあることに気づくことができる。

10

## 【2548】

(d) に示すように、色変化パターン D が選択されている場合も、色変化パターン A が選択されている場合と同様に、色変化画像 4 5 h の色変化の表示が行われる。すなわち、1 回目のチェックポイントを通過してから長押し態様とは異なる操作として 1 回目の決定ボタン 8 1 から手を離している期間において、色変化した色変化画像 4 5 h の表示が維持されているので、遊技者はチェックポイントを通過したことが分かりにくくなっている。また、2 回目の長押しの時点では、色変化を開始するタイミングで、色変化が行われなため、上述した「スタート！」という文字画像が表示されない（図中では (a 3') としている）。そのため、遊技者は、色変化が起こらないような期待度が低い変動表示演出が実行されているという示唆を得ることができる。しかし、この「スタート！」の文字画像が表示された後、色変化画像 4 5 h の色変化が白色の範囲であり、遊技者は、長押し態様での操作が再開された時点で「スタート！」の文字画像が表示されなければ、大当たり期待度の高さがそれほど上がらないことに気づくことができる。

20

## 【2549】

上述したように、本実施例 1 2 のパチンコ機 1 0 によれば、上述の演出実行機能は、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合にも、長押し色変化演出の実行を継続する。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされたとしても、長押し色変化演出の実行が継続されるので、長押し態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がない。その結果、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の (P 2 - 0) に記載の遊技機の一例である。

30

## 【2550】

上述の長押し対応演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン 8 1 から手を離したり、再び決定ボタン 8 1 を押ししたりする操作）が行われた場合に、長押し対応演出の表示態様の違い（例えば異なる操作によって色変化パターン A ~ C は色が維持された後に色変化が再開されるが、色変化パターン D は色が維持されたままであること）によって、大当たり判定の結果として得られた所定条件（例えば大当たり期待度）が示唆される。例えば、異なる操作によって色が維持された後に色変化が再開された場合は、色の維持がされたままの場合よりも、大当たり期待度が高い。これにより、長押し対応演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン 8 1 から手を離したり、再び決定ボタン 8 1 を押ししたりする操作を行って大当たり判定の結果として得られた所定条件の示唆が与えられるという面白味が生じる。これは例えば上述の (P 2 - 0 B) に記載の遊技機の一例である。

40

## 【2551】

また、上述の長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合に、以下で説明するように表示態様が異なる。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 の操作が

50

解除された場合に、その解除後の表示態様の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 2 - 3）に記載の遊技機の一例である。

【2552】

また、上述の長押し色変化演出は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無い場合に、以下に説明するように表示態様の变化の仕方が異なる。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン81の操作が解除された場合に、その解除後の表示態様の变化の仕方の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 2 - 4）に記載の遊技機の一例である。

10

【2553】

また、長押し色変化演出は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が有る場合に、表示態様の变化の仕方が異なる。例えば、色変化パターンA～Cであれば、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン81の操作の検出（再検出）があるまでは、その時点での色が維持されており、その後、遊技者による決定ボタン81の操作の再検出がある場合に、次の色変化抽選に当選していれば、その維持されていた色から色変化が再開される。色変化パターンDであれば、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無い場合に、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン81の操作の再検出があるまでも、その後、遊技者による決定ボタン81の操作の再検出がある場合も、そもそも色変化がないパターンであるので、白色が維持される。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン81の操作が解除されたが、その後、操作が再開された場合に、表示態様の变化の仕方の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 2 - 5）に記載の遊技機の一例である。

20

【2554】

また、長押し色変化演出は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が有る場合に、以下に説明するように特定報知の実行の有無（例えば「スタート！」の文字画像からなる特定報知画像45iの表示の有無）が異なる。例えば、色変化パターンA～Cであれば、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン81の操作の再検出がある場合に、「スタート！」の文字画像を表示する特定報知が実行される。色変化パターンDであれば、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無い場合に、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン81の操作の再検出がある場合でも、そもそも色変化がないパターンであるので、「スタート！」の文字画像を表示する特定報知は実行されない。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン81の操作が解除されたが、その後、操作が再開された場合に、特定報知の実行の有無によって、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 2 - 6）に記載の遊技機の一例である。

30

40

【2555】

また、上述の特定報知は、長押し色変化演出の再開の有無の報知（例えば色変化が再開されることを示す「スタート！」の文字画像の表示の有無）であってもよい。例えば、例

50

例えば、色変化パターン A ~ C において、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の再検出がある場合であって、かつ、色変化抽選の結果が当たりである場合に、「スタート！」の文字画像を表示する特定報知が実行されてもよい。つまり、実際に色変化が再開される場合に限り「スタート！」の文字画像を表示するようにしてもよい。これにより、長押し色変化演出が開始された後、決定ボタン 8 1 の操作が解除されたが、その後、操作が再開された場合に、長押し色変化演出の再開の有無の報知によって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の ( P 2 - 7 ) に記載の遊技機の一例である。

10

## 【 2 5 5 6 】

また、上述の所定条件は、大当たり判定の結果が特定結果 ( 例えば大当たり結果 ) となる大当たり期待度である。これにより、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり判定の結果が特定結果となる大当たり期待度が示唆されるので、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の ( P 2 - 8 ) に記載の遊技機の一例である。

## 【 2 5 5 7 】

また、上述の所定条件は、大当たり期待度に応じて定められる長押し色変化演出の表示態様の变化パターン ( 例えば色変化パターン A ~ D ) である。これにより、長押し色変化演出の表示態様の变化パターンの違いによって、大当たり判定の結果が特定結果となる大

20

## 【 2 5 5 8 】

また、上述の演出実行機能は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、有効期間内であって遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無くなった場合に、演出継続抽選 ( 例えば上述の色変化抽選 ) の抽選結果に基づいて、決定ボタン 8 1 の操作の検出が無くなった後も、長押し色変化演出を継続する。これにより、長押し色変化演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れた場合に、演出継続抽選の抽選結果に応じて特定操作対応演出の実行を継続するか否かが決まるので、遊技者の操作の検出が途切れた場合の演出のバリエーションが広がるため、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させること

30

## 【 実施例 1 3 】

## 【 2 5 5 9 】

上述した実施例 1 の長押し対応演出 ( 長押しチャージ演出 ) では、長押し態様での操作が中断された場合に、中断された時点でのチャージカウンタの値が表示されていた。そのため、中断された時点でのチャージカウンタの値が特定の値である場合 ( 例えばその一の位が「7」であったり、一の位と二の位が「7」「7」であったりする場合 )、何か遊技者にとって有利な結果を導く値がそろったのではないかと誤信してしまう恐れがある。また、長押し対応演出が数を積み重ねる系統の演出 ( 例えばポイントを獲得する演出、倒した敵の数が表示される演出など ) の場合、上限の数が分からないため、このような特定の値になった場合に、このような誤信が生じ易くなる恐れがある。そこで、本実施例では、中断された時点での長押し対応演出 ( 例えば長押しポイントゲット演出 ) にて表示される値が特定の値にならないような制御を行う。このような実施例 1 の遊技機 1 0 が長押しポイントゲット演出を実行するための制御系から説明する。

40

## 【 2 5 6 0 】

図 1 2 0 は、実施例 1 3 のサブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。図 1 2 1 は、ポイントゲットパターン選択用テーブルである。図 1 2 2 は、各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選用テーブルである。図 1 2 3 は、各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果である。

## 【 2 5 6 1 】

50

図 120 を参照して、サブ制御装置 262 の CPU 551 による決定ボタン入力監視・演出処理について説明する。なお、図 60 を用いて説明した決定ボタン入力監視・演出処理と同じ処理については上述までの説明を参照し、本実施例に特有の長押しポイントゲット演出に関する処理について説明する。

【2562】

ステップ S 4501B からステップ S 4506 にて、長押しポイントゲット演出フラグが 1 であり、有効期間内であり、長押しフラグが 0 である場合であって決定ボタン 81 の長押し態様での操作が検出された場合は、長押しフラグを 1 にしてステップ S 4509 に進む。ステップ S 4509 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、長押しタイマーのカウント時間が 0.3n 秒 (n = 1 ~ 10 までの整数) であるか否かを判断する。長押しタイマーが 0.3n 秒をカウントした場合はステップ S 4510 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

10

【2563】

ステップ S 4510 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、長押しタイマーが 0.3n 秒をカウントする毎に、チェックポイント通過カウンタを +1 し、ステップ S 4510A に進む。0.3n 秒は、長押しポイントゲット演出のチェックポイントである。長押しポイントゲット演出は、3 秒間行われるので、チェックポイントは 1 ~ 10 まで 10 個ある。

【2564】

ステップ S 4510A では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、長押しポイント抽選カウンタの値を取得する。長押しポイント抽選カウンタは、その更新の都度、前回値に「1」が加算され、最大値に達した後「0」に戻るループカウンタ (0 ~ 100) となっている。カウンタは定期的に更新され、その更新値がサブ制御装置 262 の RAM 553 に格納される。サブ制御装置 262 の CPU 551 は、長押しポイント抽選カウンタの値と、後述する長押しポイント加算値テーブルとを参照して、長押しポイント加算値を決定する。

20

【2565】

ステップ S 4510B では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、現在の長押しポイント合計値に、長押しポイント抽選カウンタの値を加算して、ステップ S 4510C に進む。ステップ S 4510C では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、長押しポイントゲット演出の終了タイミングであるか否かを判断する。決定ボタン 81 の長押し態様での操作が 3 秒間継続した場合は、長押しポイントゲット演出の終了タイミングであると判断される。終了タイミングであればステップ S 4510D に進み、そうでなければ本処理を終了する。

30

【2566】

ステップ S 4510D では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、長押し操作の終了時点での長押しポイント合計値が特定値であるか否かを判断する。特定値は例えば「77」である。特定値である場合はステップ S 4510E に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップ S 4510E では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、長押しポイント合計値に対して特定値回避処理を行い、本処理を終了する。特定値回避処理は、具体的には、長押しポイントゲット演出の終了時点で特定値になる長押しポイント合計値に対して所定数を加算、減算等して特定値で終了することを回避する処理である。

40

【2567】

これにより、長押し操作の終了時点で長押しポイント合計値が特定値となる場合に、長押しポイント合計値が特定値ではないと認識されるようにできる。長押しポイント合計値を特定値ではないと認識されるようにする手法は、「1」を加算する方法に限らず、「1」でない所定数を加算してもよいし、「1」または「1」ではない所定数を減算してもよいし、所定数倍にしてもよい。

【2568】

ステップ S 4512 からステップ S 4515 では、サブ制御装置 262 の CPU 551

50

は、決定ボタン 8 1 の操作の検出が無いと判断された場合に、その時点が長押しポイント  
 ゲット演出中であって、長押し態様での操作をしていた場合に、検出無しが次のチェック  
 ポイントの経過時点まで継続しているか否かを判断する。検出無しが次のチェックポイント  
 の経過時点まで継続している場合は、長押し操作が中断されたと判断してステップ S 4  
 5 1 5 A に進み、そうでない場合は、本処理を終了する。

【 2 5 6 9 】

ステップ S 4 5 1 5 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押し操作の中断  
 時点での長押しポイント合計値が特定値であるか否かを判断する。特定値は例えば「 7 7  
 」である。特定値である場合はステップ S 4 5 1 5 B に進み、そうでない場合はステップ  
 S 4 5 1 6 に進む。

10

【 2 5 7 0 】

ステップ S 4 5 1 5 B では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しポイント合  
 計値に対して特定値回避処理を行い、ステップ S 4 5 1 6 に進む。特定値回避処理は、具  
 体的には、長押しポイントゲット演出の中断時点で特定値になる長押しポイント合計値に  
 対して所定数を加算、減算等して特定値で終了することを回避する処理である。これによ  
 り、長押し操作の中断時点に長押しポイント合計値が特定値となりそうな場合に、長押し  
 ポイント合計値が特定値ではないと認識されるようにできる。

【 2 5 7 1 】

ステップ S 4 5 1 6 , ステップ S 4 5 1 7 , ステップ S 4 5 1 9 では、サブ制御装置 2  
 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しフラグ , 長押しタイマー , チェックポイント通過カウンタ  
 を 0 に戻して、長押しポイントゲット演出を終了する。これにより本処理が終了する。

20

【 2 5 7 2 】

このように、長押しポイントゲット演出では、長押しポイントゲット演出が終了もしく  
 は中断された時点で表示される長押しポイント合計値が、遊技者にとって有利な状態の発  
 生を示す特定値になるとしても、実際に表示される長押しポイント合計値はそれに所定数  
 を加算もしくは減算することで特定値を回避した値となるので、遊技者にとって有利な状  
 態になるとの誤信をまねくことを簡易な方法で低減できる。

【 2 5 7 3 】

次に、図 1 2 1 を参照して、長押しポイントゲット演出におけるポイントゲットパター  
 ンの抽選について説明する。

30

【 2 5 7 4 】

長押しポイントゲット演出は、特定の変動パターンにおいて実行される。具体的には、  
 大当たり結果となる場合は、変動種別カウンタ CS 1 ( 0 ~ 1 9 8 ) が「 1 4 1 ~ 1 9 8  
 」の範囲であって変動種別カウンタ CS 2 ( 0 ~ 2 4 0 ) が「 0 ~ 1 2 0 」の範囲にある  
 場合、すなわち大当たりスーパーリーチ E ( 1 2 0 秒 ) である場合に実行される。外れ結  
 果となる場合は、変動種別カウンタ CS 1 ( 0 ~ 1 9 8 ) が「 1 7 1 ~ 1 9 8 」の範囲で  
 あって変動種別カウンタ CS 2 ( 0 ~ 2 4 0 ) が「 0 ~ 1 9 9 」の範囲にある場合、すな  
 わち外れスーパーリーチ E である場合に実行される。

【 2 5 7 5 】

長押しポイントゲット演出におけるポイントゲットパターンは、大当たりスーパーリー  
 チ E である場合は、変動種別カウンタ CS 2 ( 0 ~ 2 4 0 ) が「 0 ~ 9 0 」の範囲であれ  
 ばポイントゲットパターン A が選択される。ポイントゲットパターン A は、決定ボタン 8  
 1 の長押し態様での操作を 3 秒間行った場合に、その 3 秒間の長押しによる長押しポ  
 イント合計値が 9 0 ~ 1 0 0 ポイントになるパターンである。変動種別カウンタ CS 2 ( 0 ~  
 2 4 0 ) が「 9 1 ~ 1 1 0 」の範囲であればポイントゲットパターン B が選択される。ポ  
 イントゲットパターン B は、3 秒間の長押しによる長押しポイント合計値が 8 0 ~ 8 9 ポ  
 イントになるパターンである。変動種別カウンタ CS 2 ( 0 ~ 2 4 0 ) が「 1 1 1 ~ 1 2  
 0 」の範囲であればポイントゲットパターン C が選択される。ポイントゲットパターン C  
 は、3 秒間の長押しによる長押しポイント合計値が 7 0 ~ 7 9 ポイントになるパターンで  
 ある。また、外れスーパーリーチ E である場合は、変動種別カウンタ CS 2 ( 0 ~ 2 4 0

40

50

）が「0～99」の範囲であればポイントゲットパターンBが選択され、変動種別カウンタCS2（0～240）が「100～199」の範囲であればポイントゲットパターンCが選択される。ポイントゲットパターンAは、当たりの場合にのみ選択されて、外れの場合には選択されないように設定されているが、いずれの場合も選択されるように設定されてもよい。

【2576】

次に、図122を参照して、各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選用テーブルについて説明する。

【2577】

長押しポイントゲット演出では、3秒間の長押しを行った場合に、チェックポイント通過ごとに、10回の長押しポイント抽選が行われるようになっていく。この10回の長押しポイント抽選において、長押しポイント抽選用テーブルが用いられる。この長押しポイント抽選用テーブルは、サブ制御装置262のCPU551のROM552に記憶されている。

【2578】

各回の長押しポイント抽選で選ばれるポイントは、ポイントゲットパターンの種類に応じて異なる。ポイントゲットパターンAでは、例えば、1回目から7回目の抽選では10ポイントが選ばれ、8回目の抽選では7から10ポイントのいずれかが選ばれ、9回目の抽選では7から10ポイントのいずれかが選ばれ、10回目の抽選では6から10ポイントのいずれかが選ばれる。これによりポイントゲットパターンAでは、3秒間の長押しによる長押しポイント合計値が90から100ポイントになる。

【2579】

ポイントゲットパターンBでは、例えば、1回目から4回目の抽選では10ポイントが選ばれ、5回目の抽選では9または10ポイントが選ばれ、6回目の抽選では8または9ポイントが選ばれ、7回目の抽選では7から9ポイントが選ばれ、8回目の抽選では6から8ポイントが選ばれ、9回目の抽選では5から7ポイントが選ばれ、10回目の抽選では5または6ポイントが選ばれる。これによりポイントゲットパターンBでは、3秒間の長押しによる長押しポイント合計値が80から89ポイントになる。

【2580】

ポイントゲットパターンCでは、例えば、1回目と2回目の抽選では10ポイントが選ばれ、3回目と4回目の抽選では9または10ポイントが選ばれ、5回目の抽選では8または9ポイントが選ばれ、6回目の抽選では7または8ポイントが選ばれ、7回目の抽選では6または7ポイントが選ばれ、8回目の抽選では5または6ポイントが選ばれ、9回目の抽選では4または5ポイントが選ばれ、10回目の抽選では3または4ポイントが選ばれる。これによりポイントゲットパターンCでは、3秒間の長押しによる長押しポイント合計値が70から79ポイントになる。

【2581】

次に、図123を参照して、各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果について説明する。

【2582】

(a)は、ポイントゲットパターンAが選択された場合のそれぞれの長押しポイント合計値ごとに、各回の抽選で選ばれたポイントを示している。ここで、長押しポイント合計値が特定値（例えば「77」）になるものは、1回目から7回目までの抽選で10ポイントが選ばれ、8回目の抽選で7ポイントが選ばれた後、9回目の抽選が行われるまでに長押し操作が中断される場合である。これは二重鎖線で囲まれた、長押しポイント抽選が10回目まで行われれば90または91ポイントになる場合において、8回目まで長押しポイント抽選が行われた場合のポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果に対応する。つまり、ポイントゲットパターンAでは、8回目の長押しポイント抽選が行われた時点で中断された場合に、抽選結果の次第で、長押しポイント合計値が特定値になる可能性がある。

10

20

30

40

50

## 【 2 5 8 3 】

( b ) は、ポイントゲットパターン B が選択された場合のそれぞれの長押しポイント合計値ごとに、各回の抽選で選ばれたポイントを示している。ここで、長押しポイント合計値が特定値 ( 例えば「 7 7 」 ) になるものは、1 回目から 4 回目までの抽選で 1 0 ポイントが選ばれ、5 回目の抽選で 9 ポイントが選ばれ、6 回目の抽選で 8 ポイントが選ばれ、7 回目の抽選で 7 ポイントが選ばれ、8 回目の抽選で 7 ポイントが選ばれ、9 回目の抽選で 6 ポイントが選ばれた後、1 0 回目の抽選が行われるまでに長押し操作が中断される場合である。これは二重鎖線で囲まれた、長押しポイント抽選が 1 0 回目まで行われれば 8 2 ポイントになる場合において、9 回目まで長押しポイント抽選が行われた場合のポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果に対応する。つまり、ポイントゲットパターン B では、9 回目の長押しポイント抽選が行われた時点で中断された場合に、抽選結果の次第で、長押しポイント合計値が特定値になる可能性がある。

10

## 【 2 5 8 4 】

( c ) は、ポイントゲットパターン C が選択された場合のそれぞれの長押しポイント合計値ごとに、各回の抽選で選ばれるポイントを示している。ここで、中断時点の長押しポイント合計値が特定値 ( 例えば「 7 7 」 ) になるものは、1 回目から 3 回目までの抽選で 1 0 ポイントが選ばれ、4 回目の抽選で 9 ポイントが選ばれ、5 回目の抽選で 8 ポイントが選ばれ、6 回目の抽選で 8 ポイントが選ばれ、7 回目の抽選で 7 ポイントが選ばれ、8 回目の抽選で 6 ポイントが選ばれ、9 回目の抽選で 5 ポイントが選ばれ、1 0 回目の抽選で 4 ポイントが選ばれて、長押しポイントゲット演出を終了する場合である。これは二重鎖線で囲まれた、長押しポイント抽選が 1 0 回目まで行われれば 7 7 ポイントになる場合において、1 0 回目まで長押しポイント抽選が行われた場合のポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果に対応する。つまり、ポイントゲットパターン C では、長押しポイント抽選が終了する場合に、抽選結果の次第で、長押しポイント合計値が特定値になる可能性がある。

20

## 【 2 5 8 5 】

図 1 2 4 は、ポイントゲットパターン A のタイムチャートである。図 1 2 5 は、図 1 2 4 に示すポイントゲットパターン A の別のタイムチャートである。図 1 2 6 は、ポイントゲットパターン C のタイムチャートである。図 1 2 7 は、図 1 2 6 に示すポイントゲットパターン C の別のタイムチャートである。

30

## 【 2 5 8 6 】

ここでは、長押しポイントゲット演出が特定値にならない場合と、長押しポイントゲット演出が中断時点もしくは終了時点で特定値になることが回避される場合について説明する。

## 【 2 5 8 7 】

図 1 2 4 を参照して、ポイントゲットパターン A が選ばれた場合で、3 秒間の長押し操作が行われた場合の長押しポイントゲット演出のタイミングについて説明する。なお、( a ) 検出タイミング、( b ) 有効タイミング、( c ) 操作タイミング、( d ) 長押しタイマー、( e ) 長押しチェックポイント、( f ) 長押しフラグの説明は、図 6 4 と同じであるので、省略する。

40

## 【 2 5 8 8 】

( g ) に示す長押しポイントゲット画像では、1 回目から 1 0 回目までのチェックポイントですべて長押し操作していると判定された場合の例である。

## 【 2 5 8 9 】

具体的には、長押しポイントゲット演出の開始 1 . 3 秒後 ( 1 回目のチェックポイント ) で押下検出されていれば、開始 1 . 6 秒後に 1 0 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 1 . 6 秒後 ( 2 回目のチェックポイント ) で押下検出されていれば、開始 1 . 9 秒後にさらに 1 0 ポイント加算されて、合計 2 0 ポイントを示す画像が表示される。開始 1 . 9 秒後 ( 3 回目のチェックポイント ) で押下検出されていれば、開始 2 . 2 秒後にさらに 1 0 ポイント加算されて、合計 3 0 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 2 . 2

50

秒後（４回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始２．５秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計４０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始２．５秒後（５回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始２．８秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計５０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始２．８秒後、６回目のチェックポイントで押下検出されていれば、開始３．１秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計６０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始３．１秒後（７回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始３．４秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計６９ポイント獲得を示す画像が表示される。

**【 2 5 9 0 】**

開始３．４秒後（８回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始３．７秒後にさらに７ポイント加算されて、合計７７ポイント獲得を示す画像が表示される。開始３．７秒後（９回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始４．０秒後にさらに７ポイント加算されて、合計８５ポイント獲得を示す画像が表示される。開始４．０秒後（１０回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始４．３秒後にさらに６ポイント加算されて、合計９０ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了する。

10

**【 2 5 9 1 】**

このように、長押しポイントゲット演出の長押しポイント合計値が特定値にならない場合は、そのまま長押しポイント合計値を表示することができる。

**【 2 5 9 2 】**

20

図 1 2 5 を参照して、ポイントゲットパターン A が選ばれた場合で、図 1 2 4 で示す操作が途中で中断された場合で、特定値となることが回避された場合の長押しポイントゲット演出のタイミングについて説明する。

**【 2 5 9 3 】**

（ c ）に示す操作タイミングは、長押しポイントゲット演出の開始 3 . 5 0 秒後に長押し操作が中断されて、長押しポイントゲット演出が終了することを示している。（ d ）に示す長押しタイマーは、この長押し態様での操作が中断されタイミングでは、時間を計測し続け、長押しフラグが 0 になるタイミングで時間の計測を終えている。（ e ）に示すチェックポイントは、図 1 2 4 （ e ）に示すチェックポイントと同様に、１回目から 1 0 回目までの判定タイミングを示している。（ f ）に示す長押しフラグは、長押し操作が中断されたタイミング（ 8 回目のチェックポイントを経過 ）の次に到来する 9 回目のチェックポイントの前まで続いている。

30

**【 2 5 9 4 】**

（ g ）に示す長押しポイントゲット画像は、１回目から 7 回目までのチェックポイントでの押下検出に対しては、図 1 2 4 （ g ）に示す 1 回目から 7 回目までのチェックポイントに対応する長押しポイントゲット画像と同じ画像が表示される。すなわち、長押しポイントゲット演出の開始 1 . 3 秒後（ 1 回目のチェックポイント ）で押下検出されているので、開始 1 . 6 秒後に 1 0 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 1 . 6 秒後（ 2 回目のチェックポイント ）で押下検出されているので、開始 1 . 9 秒後にさらに 1 0 ポイント加算されて、合計 2 0 ポイントを示す画像が表示される。開始 1 . 9 秒後（ 3 回目のチェックポイント ）で押下検出されているので、開始 2 . 2 秒後にさらに 1 0 ポイント加算されて、合計 3 0 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 2 . 2 秒後（ 4 回目のチェックポイント ）で押下検出されているので、開始 2 . 5 秒後にさらに 1 0 ポイント加算されて、合計 4 0 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 2 . 5 秒後（ 5 回目のチェックポイント ）で押下検出されているので、開始 2 . 8 秒後にさらに 1 0 ポイント加算されて、合計 5 0 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 2 . 8 秒後、 6 回目のチェックポイントで押下検出されているので、開始 3 . 1 秒後にさらに 1 0 ポイント加算されて、合計 6 0 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 3 . 1 秒後（ 7 回目のチェックポイント ）で押下検出されているので、開始 3 . 4 秒後にさらに 9 ポイント加算されて、合計 6 9 ポイント獲得を示す画像が表示される。

40

50

## 【 2 5 9 5 】

開始 3 . 4 秒後 ( 8 回目のチェックポイント ) で押下検出されているので、本来であれば開始 3 . 7 秒後にさらに 8 ポイント加算されて、合計 7 7 ポイント獲得を示す画像が表示されて、中断により終了するはずであるが、合計 7 7 ポイント獲得を示す画像が表示されても終わりにはならない。すなわち、合計 7 7 ポイントという特定値を回避するために、開始 4 . 0 秒後に 1 ポイント減算されて、合計 7 6 ポイント獲得を示す画像が表示されて終了する。これにより、中断による終了時点で合計 7 6 ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了するので、遊技者が演出終了時にこの画像を見ても、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れが低減される。

## 【 2 5 9 6 】

このように、長押しポイントゲット演出の中断時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合に、特定値を回避した長押しポイント合計値を表示することができる。なお、ここでは、一旦特定値になった長押しポイント合計値を表示した後、特定値でない長押しポイント合計値を表示したが、初めから特定値でない長押しポイント合計値を表示してもよい。例えば、長押しポイント抽選ごとの加算値が表示されない構成であれば、違和感なく、初めから特定値でない長押しポイント合計値を表示することができる。

## 【 2 5 9 7 】

図 1 2 6 を参照して、ポイントゲットパターン C が選ばれた場合で、3 秒間長押し操作が行われた場合に、特定値となることが回避された場合の長押しポイントゲット演出のタイミングについて説明する。

## 【 2 5 9 8 】

( g ) に示す長押しポイントゲット画像は、長押しポイントゲット演出の開始 1 . 3 秒後 ( 1 回目のチェックポイント ) で押下検出されているので、開始 1 . 6 秒後に 1 0 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 1 . 6 秒後 ( 2 回目のチェックポイント ) で押下検出されているので、開始 1 . 9 秒後にさらに 1 0 ポイント加算されて、合計 2 0 ポイントを示す画像が表示される。開始 1 . 9 秒後 ( 3 回目のチェックポイント ) で押下検出されているので、開始 2 . 2 秒後にさらに 1 0 ポイント加算されて、合計 3 0 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 2 . 2 秒後 ( 4 回目のチェックポイント ) で押下検出されているので、開始 2 . 5 秒後にさらに 9 ポイント加算されて、合計 3 9 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 2 . 5 秒後 ( 5 回目のチェックポイント ) で押下検出されているので、開始 2 . 8 秒後にさらに 8 ポイント加算されて、合計 4 7 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 2 . 8 秒後 ( 6 回目のチェックポイント ) で押下検出されているので、開始 3 . 1 秒後にさらに 8 ポイント加算されて、合計 5 5 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 3 . 1 秒後 ( 7 回目のチェックポイント ) で押下検出されているので、開始 3 . 4 秒後にさらに 7 ポイント加算されて、合計 6 2 ポイント獲得を示す画像が表示される。

## 【 2 5 9 9 】

開始 3 . 4 秒後 ( 8 回目のチェックポイント ) で押下検出されているので、開始 3 . 7 秒後にさらに 6 ポイント加算されて、合計 6 8 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 3 . 7 秒後 ( 9 回目のチェックポイント ) で押下検出されているので、開始 4 . 0 秒後にさらに 5 ポイント加算されて、合計 7 3 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 4 . 0 秒後 ( 1 0 回目のチェックポイント ) で押下検出されているので、本来であれば、開始 4 . 3 秒後にさらに 4 ポイント加算されて、合計 7 7 ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了するはずであるが、合計 7 7 ポイントという特定値で終了することを回避するために、開始 4 . 3 秒後に 1 ポイントを加算して、合計 7 8 ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了する。これにより、この合計 7 8 ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了するので、遊技者が演出終了時にこの画像を見ても、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れが低減される。

## 【 2 6 0 0 】

10

20

30

40

50

このように、長押しポイントゲット演出の終了時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合にも、特定値を回避した長押しポイント合計値を表示することができる。

【2601】

図127を参照して、ポイントゲットパターンBが選ばれた場合で、図124で示す操作が途中で中断された場合で、特定値が表示されたが、特定値が遊技者にとって有利な状態になることを示すものであるとの誤認を生じさせ難くされた場合の長押しポイントゲット演出のタイミングについて説明する。

【2602】

(g)に示す長押しポイントゲット画像は、長押しポイントゲット演出の開始1.3秒後(1回目のチェックポイント)で押下検出されているので、開始1.6秒後に10ポイント獲得を示す画像が表示される。開始1.6秒後(2回目のチェックポイント)で押下検出されているので、開始1.9秒後にさらに10ポイント加算されて、合計20ポイントを示す画像が表示される。開始1.9秒後(3回目のチェックポイント)で押下検出されているので、開始2.2秒後にさらに10ポイント加算されて、合計30ポイント獲得を示す画像が表示される。開始2.2秒後(4回目のチェックポイント)で押下検出されているので、開始2.5秒後にさらに10ポイント加算されて、合計40ポイント獲得を示す画像が表示される。開始2.5秒後(5回目のチェックポイント)で押下検出されているので、開始2.8秒後にさらに9ポイント加算されて、合計49ポイント獲得を示す画像が表示される。開始2.8秒後(6回目のチェックポイント)で押下検出されているので、開始3.1秒後にさらに8ポイント加算されて、合計57ポイント獲得を示す画像が表示される。開始3.1秒後(7回目のチェックポイント)で押下検出されているので、開始3.4秒後にさらに7ポイント加算されて、合計64ポイント獲得を示す画像が表示される。

【2603】

開始3.4秒後(8回目のチェックポイント)で押下検出されているので、開始3.7秒後にさらに7ポイント加算されて、合計71ポイント獲得を示す画像が表示される。開始3.7秒後(9回目のチェックポイント)で押下検出されているので、本来であれば、開始4.0秒後にさらに6ポイント加算されて、合計77ポイント獲得を示す画像が表示されて中断により終了するはずであるが、開始4.3秒後に合計77ポイント獲得を示す画像の表示とともに、後述する付加画像(図131に示す「本当はもっと上がるはず・・・」という文字画像)を表示する。これにより、中断による終了時点で合計77ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了されても、遊技者が演出終了時にこの付加画像を見ることで、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れが低減される。

【2604】

このように、長押しポイントゲット演出の中断時点もしくは終了時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合に、特定値を表示したままでも、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れを低減することができる。

【2605】

次に、長押しポイントゲット演出における各ポイントゲットパターンの表示態様を説明する。図128は、ポイントゲットパターンAの図124に対応する表示態様を示す図である。図129は、ポイントゲットパターンAの図125に対応する表示態様を示す図である。図130は、ポイントゲットパターンCの図126に対応する表示態様を示す図である。図131は、ポイントゲットパターンCの図127に対応する表示態様を示す図である。

【2606】

図128を参照して、ポイントゲットパターンAの図124に対応する表示態様を説明する。なお、図67を用いて説明した長押しチャージ演出での表示態様と同じものは、同じ符号を用いて説明を省略する。

【2607】

10

20

30

40

50

長押しポイントゲット演出は、図 6 7 を用いて説明した長押しチャージ演出と同様に、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される変動表示演出の実行中、例えばリーチ表示演出中のリーチ発展演出中に実行される。このリーチ発展演出中の長押しポイントゲット演出は、例えばポイントの獲得数を競う演出であって、獲得されたポイントが多いほど、大当たりが発生する期待度が高いリーチ発展演出であることを示唆する演出である。ポイントは、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作の時間に応じて獲得される。

【 2 6 0 8 】

長押しポイントゲット演出を実行する前に、第 3 図柄表示装置 4 2 には、( a ) に示すような長押しポイントゲット演出の開始を予告する予告演出が実行される。例えば、「ボタン長押しでポイントゲット！（ポイントが高いほど熱い！？）」のような、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作と、長押しポイントゲット演出を予告する長押し予告画像 4 5 a が第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される。長押し予告画像 4 5 a の表示時間は、例えば 2 秒程度である。

10

【 2 6 0 9 】

長押し予告画像 4 5 a の表示が終了すると、第 3 図柄表示装置 4 2 には、( b ) に示すような決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作を要求する長押し要求画像 4 5 b と、獲得されたポイントを示す長押しポイント画像 4 5 c 1 とが表示される。( b ) は、長押しポイントゲット演出が開始時点を示す。長押しポイント画像 4 5 c 1 は、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作が実行されていないので、「0 ポイント」と表示されている。

20

【 2 6 1 0 】

決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様での操作であると判定された場合は、( c ) 以降に示すように、長押し態様での操作が継続する時間に応じたポイントが加算される画像が表示される。( c ) は、長押しポイントゲット演出の開始から 1 . 3 0 秒後（1 回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、現在の長押しポイントが「0 ポイント」と表示された長押しポイント画像 4 5 c 1 と、1 0 ポイント獲得したことを示す「+ 1 0」という長押しポイント加算画像 4 5 c 2 とが表示されている。( d ) は、長押しポイントゲット演出の開始から 1 . 6 0 秒後（2 回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、1 0 ポイントが加算されたことで「1 0 ポイント」と表示された長押しポイント画像 4 5 c 1 と、さらに 1 0 ポイント獲得したことを示す「+ 1 0」という長押しポイント加算画像 4 5 c 2 とが表示されている。

30

【 2 6 1 1 】

上述の図 1 2 4 に示すように、3 回目から 1 0 回目までのチェック通過時点も長押し操作が続けられ、ポイントが加算されていく。( e ) は、演出開始から 3 . 4 0 秒後（8 回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、「7 0 ポイント」と表示された長押しポイント画像 4 5 c 1 と、さらに 7 ポイント獲得したことを示す「+ 7」という長押しポイント加算画像 4 5 c 2 とが表示されている。( f ) は、演出開始から 3 . 7 0 秒後（9 回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、7 ポイントが加算されたことで「7 7 ポイント」と表示された長押しポイント画像 4 5 c 1 と、さらに 7 ポイント獲得したことを示す「+ 7」という長押しポイント加算画像 4 5 c 2 とが表示されている。( g ) は、演出開始から 4 . 0 0 秒後（1 0 回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、7 ポイントが加算されたことで「8 4 ポイント」と表示された長押しポイント画像 4 5 c 1 と、さらに 6 ポイント獲得したことを示す「+ 6」という長押しポイント加算画像 4 5 c 2 とが表示されている。( h ) は、演出開始から 4 . 3 0 秒後の画像であり、6 ポイントが加算されたことで「9 0 ポイント」と表示された長押しポイント画像 4 5 c 1 が表示されている。

40

【 2 6 1 2 】

( i ) のように、演出開始から 6 . 0 0 秒後つまり長押しポイントゲット演出の終了時に、大当たり期待度が高いことを示唆する「合計 9 0 ポイントオーバー！げき熱！？」という文字画像からなる示唆画像 4 5 c 3 を表示してもよい。

【 2 6 1 3 】

50

このように、長押しポイントゲット演出の長押しポイント合計値が特定値にならない場合は、そのまま長押しポイント合計値を表示することができる。

【2614】

図129を参照して、ポイントゲットパターンAの図125に対応する表示態様を説明する。なお、図129を用いて説明した長押しポイントゲット演出での表示態様と同じものは、同じ符号を用いて説明を省略する。

【2615】

ここでは、すでに、決定ボタン81の操作が長押し態様での操作であると判定されているものとする。(a)は、演出開始から1.30秒後(1回目のチェックポイント通過時点)の画像であり、「0ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1と、10ポイント獲得したことを示す「+10」という長押しポイント加算画像45c2とが表示されている。上述の図125に示すように、2回目から5回目までのチェックポイントを通過する。(b)は、長押しポイントゲット演出の開始から2.80秒後(6回目のチェックポイント通過時点)の画像であり、「50ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1と、さらに10ポイント獲得したことを示す「+10」という長押しポイント加算画像45c2とが表示されている。

10

【2616】

(c)は、演出開始から3.10秒後(7回目のチェックポイント通過時点)の画像であり、10ポイント加算されて「60ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1と、さらに9ポイント獲得したことを示す「+9」という長押しポイント加算画像45c2とが表示されている。(d)は、演出開始から3.40秒後(8回目のチェックポイント通過時点)の画像であり、9ポイントが加算されたことで「69ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1と、さらに8ポイント獲得したことを示す「+8」という長押しポイント加算画像45c2とが表示されている。(e)は、演出開始から3.50秒後(9回目のチェックポイントの到来前)の画像であり、(d)と同じ長押しポイント画像45c1と長押しポイント加算画像45c2とが表示されている。また(e)は、このタイミングで決定ボタン81から手が離されたことが示している。

20

【2617】

(f)は、演出開始から3.70秒後(9回目のチェックポイント通過時点)の画像であり、このタイミングでも決定ボタン81から手が離されていることが示されており、8ポイントが加算されたことで「77ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1が表示されている。(g)は、演出開始から3.80秒後の画像であり、77ポイントを回避するために1ポイント減算することを示す「-1」と表示された特定値回避画像45c4と、「77ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1が表示されている。(h)は、演出開始から4.00秒後の画像であり、1ポイント減算されたことを示す「76ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1が表示されている。

30

【2618】

(i)のように、演出開始から4.30秒後つまり長押しポイントゲット演出の終了時に、中断により本来の大当たり期待度を示唆できていないことを示唆する「合計70ポイント台!まだ分からないよ!」という文字画像からなる示唆画像45c5を表示してもよい。

40

【2619】

このように、長押しポイントゲット演出の中断時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合に、特定値を回避した長押しポイント合計値が表示されるので、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れを低減することができる。

【2620】

図130を参照して、ポイントゲットパターンCの図126に対応する表示態様を説明する。なお、図129を用いて説明した長押しポイントゲット演出での表示態様と同じものは、同じ符号を用いて説明を省略する。

【2621】

50

ここでも、すでに、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様での操作であると判定されているものとする。(a) は、演出開始から 1.30 秒後(1 回目のチェックポイント通過時点)の画像であり、「0 ポイント」と表示された長押しポイント画像 4 5 c 1 と、10 ポイント獲得したことを示す「+ 10」という長押しポイント加算画像 4 5 c 2 とが表示されている。上述の図 1 2 6 に示すように、2 回目から 6 回目までのチェックポイントを通過する。(b) は、長押しポイントゲット演出の開始から 3.10 秒後(7 回目のチェックポイント通過時点)の画像であり、「55 ポイント」と表示された長押しポイント画像 4 5 c 1 と、さらに 7 ポイント獲得したことを示す「+ 7」という長押しポイント加算画像 4 5 c 2 とが表示されている。

【2 6 2 2】

(c) は、演出開始から 3.40 秒後(8 回目のチェックポイント通過時点)の画像であり、7 ポイント加算されて「62 ポイント」と表示された長押しポイント画像 4 5 c 1 と、さらに 6 ポイント獲得したことを示す「+ 6」という長押しポイント加算画像 4 5 c 2 とが表示されている。(d) は、演出開始から 3.70 秒後(9 回目のチェックポイント通過時点)の画像であり、6 ポイントが加算されたことで「68 ポイント」と表示された長押しポイント画像 4 5 c 1 と、さらに 5 ポイント獲得したことを示す「+ 5」という長押しポイント加算画像 4 5 c 2 とが表示されている。(e) は、演出開始から 4.00 秒後(10 回目のチェックポイント通過時点)の画像であり、5 ポイントが加算されたことで「73 ポイント」と表示された長押しポイント画像 4 5 c 1 と、さらに 4 ポイント獲得したことを示す「+ 4」という長押しポイント加算画像 4 5 c 2 とが表示されている。

【2 6 2 3】

(f) は、演出開始から 4.30 秒後の画像であり、4 ポイントが加算されたことで「77 ポイント」と表示された長押しポイント画像 4 5 c 1 が表示されている。(g) は、演出開始から 4.60 秒後の画像であり、77 ポイントを回避するために 1 ポイント減算することを示す「+ 1」と表示された特定値回避画像 4 5 c 4 と、「77 ポイント」と表示された長押しポイント画像 4 5 c 1 が表示されている。(h) は、演出開始から 4.90 秒後の画像であり、1 ポイント加算されたことを示す「78 ポイント」と表示された長押しポイント画像 4 5 c 1 が表示されている。

【2 6 2 4】

(i) のように、演出開始から 5.20 秒後つまり長押しポイントゲット演出の終了時に、大当たり期待度がそれほど高くないことを示唆する「合計 70 ポイント台! まだ分からないよ!」という文字画像からなる示唆画像 4 5 c 5 を表示してもよい。

【2 6 2 5】

このように、長押しポイントゲット演出の終了時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合にも、特定値を回避した長押しポイント合計値が表示されるので、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れを低減することができる。

【2 6 2 6】

図 1 3 1 を参照して、ポイントゲットパターン B の図 1 2 7 に対応する表示態様を説明する。なお、図 1 2 9 を用いて説明した長押しポイントゲット演出での表示態様と同じものは、同じ符号を用いて説明を省略する。

【2 6 2 7】

ここでも、すでに、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様での操作であると判定されているものとする。(a) は、演出開始から 1.30 秒後(1 回目のチェックポイント通過時点)の画像であり、「0 ポイント」と表示された長押しポイント画像 4 5 c 1 と、10 ポイント獲得したことを示す「+ 10」という長押しポイント加算画像 4 5 c 2 とが表示されている。上述の図 1 2 6 に示すように、2 回目から 6 回目までのチェックポイントを通過する。(b) は、長押しポイントゲット演出の開始から 3.10 秒後(7 回目のチェックポイント通過時点)の画像であり、「57 ポイント」と表示された長押しポイント画像 4 5 c 1 と、さらに 7 ポイント獲得したことを示す「+ 7」という長押しポイント加算画像 4 5 c 2 とが表示されている。

10

20

30

40

50

## 【 2 6 2 8 】

( c ) は、演出開始から 3 . 4 0 秒後 ( 8 回目のチェックポイント通過時点 ) の画像であり、7 ポイント加算されて「 6 4 ポイント」と表示された長押しポイント画像 4 5 c 1 と、さらに 7 ポイント獲得したことを示す「 + 7 」という長押しポイント加算画像 4 5 c 2 とが表示されている。( d ) は、演出開始から 3 . 7 0 秒後 ( 9 回目のチェックポイント通過時点 ) の画像であり、7 ポイントが加算されたことで「 7 1 ポイント」と表示された長押しポイント画像 4 5 c 1 と、さらに 6 ポイント獲得したことを示す「 + 6 」という長押しポイント加算画像 4 5 c 2 とが表示されている。( e ) は、演出開始から 3 . 8 0 秒後 ( 1 0 回目のチェックポイントの到来前 ) の画像であり、( d ) と同じ長押しポイント画像 4 5 c 1 と長押しポイント加算画像 4 5 c 2 とが表示されているが、このタイミングで決定ボタン 8 1 から手が離されている。 10

## 【 2 6 2 9 】

( f ) は、演出開始から 4 . 0 0 秒後 ( 1 0 回目のチェックポイント通過時点 ) の画像であり、6 ポイントが加算されたことで「 7 7 ポイント」と表示された長押しポイント画像 4 5 c 1 が表示されている。( g ) は、演出開始から 4 . 3 0 秒後の画像であり、「 7 7 ポイント」と表示された長押しポイント画像 4 5 c 1 と、表示された「 7 7 ポイント」が特定値ではないことを示唆するための情報を付加する「もっと上がったはず・・・」という文字画像からなる付加画像 4 5 c 6 が表示されている。

## 【 2 6 3 0 】

( h ) のように、演出開始から 4 . 6 0 秒後つまり長押しポイントゲット演出の終了時に、大当たり期待度がそれほど高くないことを示唆する「合計 7 0 ポイント台！まだ分からないよ！」という文字画像からなる示唆画像 4 5 c 5 を表示してもよい。 20

## 【 2 6 3 1 】

このように、長押しポイントゲット演出の中断時点もしくは終了時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合に、特定値を表示したままでも、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れを低減することができる。

## 【 2 6 3 2 】

上述したように、本実施例 1 3 のパチンコ機 1 0 によれば、遊技者による操作を受ける決定ボタン 8 1 と、遊技に関する主たる制御を行う主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 と、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 による大当たり判定の結果に基づき、第 3 図柄表示装置 4 2 に所定の表示演出を実行させるサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による演出実行機能と、を備え、上述の演出実行機能は、決定ボタン 8 1 の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン 8 1 の操作に基づいて、所定の表示演出中に数値情報 ( 例えば長押しポイント合計値 ) を表示させる数値情報表示演出 ( 例えば長押しポイントゲット演出 ) を実行する数値情報表示演出実行機能を備え、上述の数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出 ( 例えば長押しポイントゲット演出 ) にて所定の数値情報 ( 例えば 7 7 ポイントあるいは所定ポイントを足せば 7 7 ポイントになる数値 ) が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報 ( 例えば「 7 6 ポイント」, 「 7 8 ポイント」, 「 7 7 ポイント」に付加情報を付した態様 ) に変化する特定変化演出を実行する。このような表示の意外さによって、数値変化演出をともなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の ( Q 0 ) に記載の遊技機の一例である。 30 40

## 【 2 6 3 3 】

また、上述の数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出の結果として表示される数値情報が特定情報 ( 例えば大当たり当選情報 ) を示唆する特定示唆情報 ( 例えば「 7 7 」のような特定値 ) とならないようにする特定変化演出を実行する。これにより、表示演出の結果への誤解が低減され、表示演出に対する信頼性を向上させることができる。これは例えば上述の ( Q 1 ) に記載の遊技機の一例である。

## 【 2 6 3 4 】

また、上述の特定変化演出は、決定ボタン 8 1 の操作に基づいて数値情報を増加または減少した結果、数値情報表示演出 ( 例えば長押しポイントゲット演出 ) の結果として表示 50

される数値情報が特定示唆情報となる場合に、特定示唆情報を、特定情報を示唆しない非特定情報（例えば77に1を加算した78や、77から1を減算した76）に変化させるものである。これにより、表示演出に対する信頼性を向上させることができる。これは例えば上述の（Q2）に記載の遊技機の一例である。

【2635】

また、上述の特定変化演出は、決定ボタン81の操作に基づいて数値情報を増加または減少した結果、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）の結果として表示される数値情報が特定示唆情報となる場合に、特定示唆情報に、特定情報を示唆しない非特定情報（例えば「もっと上がるはず・・・」のような付加情報）を付加させるものである。これにより、表示演出に対する信頼性を向上させることができる。これは例えば上述の（Q3）に記載の遊技機の一例である。

10

【2636】

また、上述の数値情報表示演出は、決定ボタン81の操作を有効とする有効期間内で、所定の表示演出中に表示される数値情報を、決定ボタン81の操作に基づいて増加または減少させる数値変化演出（例えば長押しポイントゲット演出）である。これにより、数値変化演出を伴う表示演出に対する信頼性を向上させることができる。これは例えば上述の（Q4）に記載の遊技機の一例である。

【2637】

また、上述の数値変化演出は、決定ボタン81の操作回数に応じて数値を増加または減少させるものであってもよい。これにより、決定ボタン81の操作回数に応じて数値情報を変化させる数値変化演出を伴う表示演出に対する信頼性を向上させることができる。これは例えば上述の（Q5）に記載の遊技機の一例である。

20

【実施例14】

【2638】

上述した実施例13では、遊技者が長押しポイントゲット演出にて最初から最後まで長押し態様での操作を行った場合、3秒間の長押し有効期間を終了した時点で、長押しポイント画像45c1が「77ポイント」を表示する例があった。この「77ポイント」を表示する変動パターンは、大当たりスーパーリーチEと外れスーパーリーチEのいずれもあるため、長押し有効期間の終了後に表示される示唆画像45c5は、「合計70ポイント台！まだ分からないよ！」というやや熱い（げき熱とまでは言えない）示唆内容を示すに留まっていた。

30

【2639】

本実施例では、3秒間の長押し有効期間を終了した時点で、長押しポイント画像45c1が「77ポイント」を表示する変動パターンとして、大当たりスーパーリーチEと外れスーパーリーチEのいずれもあるようなやや熱い変動パターンだけでなく、大当たりスーパーリーチEのみであるような、遊技者にとって非常に熱い変動パターンが決定されている例について説明する。

【2640】

また、上述した実施例13では、遊技者にとってげき熱な変動パターンを示唆する場合に、長押し有効期間の終了後に表示される示唆画像45c3は、「合計90ポイントオーバー！げき熱！？」というように90ポイント以上であることを示していたが、本実施例では、70ポイント台（77ポイント）でげき熱であるため、異なる態様で表示する。すなわち、長押し終了時点で「77ポイント」を表示する場合に、当たりスーパーリーチEと外れスーパーリーチEのいずれもある変動パターンである場合（図121に示す大当たりスーパーリーチEのうち変動種別カウンタCS2が111～120または外れスーパーリーチEの変動種別カウンタCS2が100～199である場合）は、そのままの文字サイズで表示されるが、当たりスーパーリーチEのみの変動パターンである場合（図121に示す大当たりスーパーリーチEの変動種別カウンタCS2が0～90である場合）は、そのままの文字サイズから拡大された文字サイズに変化される。これにより、遊技者に、長押し有効期間の終了時に「77ポイント」で終了することに期待感を持たせることがで

40

50

きる。

【 2 6 4 1 】

このように、本実施例では、長押し有効期間の終了時に高ポイント（90ポイント以上）を獲得する場合か、長押し有効期間の終了時に77ポイントを獲得しており、その77ポイントが拡大された文字サイズに変化される場合に、大当たりの期待度が最も高い内容となっている。なお、大当たり確定でもよいし、わずかに外れの可能性があってもよい。

【 2 6 4 2 】

このように「77ポイント」で終了することに期待感を持たせることで、長押しポイントゲット演出において、長押し有効期間が終了するまで長押し態様での操作を続けることで長押し有効期間の終了時に高ポイント（90ポイント以上）を獲得することを期待するゲーム性と、長押しポイントゲット演出の途中であえて77ポイント獲得時点で長押し態様での操作を止めることで、77ポイントで維持して、長押し有効期間の終了時に、その77ポイントが拡大された文字サイズに変化するか否かによって、大当たり期待度を見極めるゲーム性とを遊技者に提供することができる。

【 2 6 4 3 】

このような構成について図132から図136を参照してもう少し詳細に説明する。図132(a)は、実施例14のポイントゲットパターン選択用テーブルであり、(b)は、ポイントゲットパターンSでの長押しポイント抽選の抽選結果である。図133は、ポイントゲットパターンSのタイムチャートである。図134は、ポイントゲットパターンSによく似た別のポイントゲットパターンのタイムチャートである。図135は、ポイントゲットパターンSに対応する表示態様である。図136は、ポイントゲットパターンSによく似た別のポイントゲットパターンに対応する表示態様である。

【 2 6 4 4 】

図132に示すように、本実施例では、長押しポイントゲット演出が終了した時点で「77」が表示されるポイントゲットパターンとして、大当たりスーパーリーチEのみで実行されるポイントゲットパターンSが存在する。具体的には、(a)に示すように、変動カウンタCS2(0~240)のうち0~30を、大当たりスーパーリーチEで実行される、長押しポイントゲット演出が終了した時点で、拡大された文字サイズの「77」(後述する『7』『7』)が表示されるポイントゲットパターンSに対応させている。

【 2 6 4 5 】

また、(b)に示すように、ポイントゲットパターンSは、「77」の結果が表示されるタイミングに応じて、S1からS3までの3種類がある。ポイントゲットパターンS1は、1回目から7回目までの抽選では10ポイントが付与されるが、8回目の抽選では7ポイントが付与されて、合計77ポイントで終了するパターンである。ポイントゲットパターンS2は、1回目から4回目までの抽選では10ポイントが付与されるが、5回目の抽選では9ポイントが付与され、6回目の抽選では8ポイントが付与され、7回目の抽選では7ポイントが付与され、8回目の抽選では7ポイントが付与され、9回目の抽選では6ポイントが付与されて、合計77ポイントで終了するパターンである。ポイントゲットパターンS3は、1回目から3回目までの抽選では10ポイントが付与されるが、4回目の抽選では9ポイントが付与され、5回目の抽選では8ポイントが付与され、6回目の抽選では8ポイントが付与され、7回目の抽選では7ポイントが付与され、8回目の抽選では6ポイントが付与され、9回目の抽選では5ポイントが付与されて、10回目の抽選では4ポイントが付与されて、合計77ポイントで終了するパターンである。

【 2 6 4 6 】

図133を参照して、ポイントゲットパターンS2で行われる長押しポイントゲット演出のタイムチャートについて説明する。(a)に示す決定ボタン81の検出タイミングや、(b)に示す決定ボタンの有効期間は、実施例13と同じである。(c)に示す操作タイミング、(d)に示す長押しタイマー、(f)に示す長押しフラグは、長押しポイントゲット演出の実行中、継続して長押し操作が行われていたことを示している。(e)に示す長押しチェックポイントは、ポイントゲットパターンS2では、9回目の抽選が最終で

10

20

30

40

50

あるため、チェックポイントが9個である。(g)に示す長押しポイント画像は、各チェックポイントを通過した直後に長押しポイント画像が表示されるものであることを示している。

【2647】

すなわち、ポイントゲットパターンS2は、1回目からの抽選結果が行われる開始1.30秒の直後に10ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。2回目の抽選結果が行われる開始1.60秒の直後に合計20ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。3回目の抽選結果が行われる開始1.90秒の直後に合計30ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。4回目の抽選結果が行われる開始2.20秒の直後に合計40ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。5回目の抽選結果が行われる開始2.50秒の直後に合計49ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。6回目の抽選結果が行われる開始2.80秒の直後に合計57ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。7回目の抽選結果が行われる開始3.10秒の直後に合計64ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。8回目の抽選結果が行われる開始3.40秒の直後に合計71ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。9回目の抽選結果が行われる開始3.70秒の直後に合計77ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。

10

【2648】

後述するように、9回目の抽選結果は、開始4.00秒後も表示され続ける。その後、例えば開始6.00秒後から開始8.00秒後までのような長押しポイントゲット演出の終了時に、異なる表示態様『7』『7』に変更(拡大もしくは強調)して表示される。『7』『7』は、大当たり期待度が高いことを示唆する。これにより、遊技者に、長押しポイントゲット演出が「77ポイント」で終了することに期待感を持たせることができる。

20

【2649】

図134を参照して、ポイントゲットパターンS2によく似たポイントゲットパターンで行われる長押しポイントゲット演出のタイムチャートについて説明する。ここでは、10回目の抽選まで行われれば合計ポイントが82となるが、9回目の抽選後に長押し操作が止められることによって合計ポイントが77で終わる、ポイントゲットパターンBについて説明する。(a)に示す決定ボタン81の検出タイミングや、(b)に示す決定ボタンの有効期間は、実施例13と同じである。(c)に示す操作タイミング、(d)に示す長押しタイマー、(f)に示す長押しフラグは、長押しポイントゲット演出の開始3.80秒後、すなわち9回目の抽選が行われる開始3.70秒の直後で、終了する。(e)に示す長押しチェックポイントは、10個存在するが、抽選は9回目までしか行われない。(g)に示す長押しポイント画像は、各チェックポイントを通過した直後に長押しポイント画像が表示されるものであることを示している。なお、9回目の長押しポイント画像の表示後に、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作をし、この長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作をした状態が10回目のチェックポイントの到来時まで続いているが、本実施例では0ポイントに戻さずに、手を離す前に表示されていた長押しポイント画像の表示が維持されている。

30

【2650】

すなわち、本来は合計ポイントが82で終わるはずのポイントゲットパターンBは、ポイントゲットパターンS2と同様に、1回目からの抽選結果が行われる開始1.30秒の直後に10ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。2回目の抽選結果が行われる開始1.60秒の直後に合計20ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。3回目の抽選結果が行われる開始1.90秒の直後に合計30ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。4回目の抽選結果が行われる開始2.20秒の直後に合計40ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。5回目の抽選結果が行われる開始2.50秒の直後に合計49ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。6回目の抽選結果が行われる開始2.80秒の直後に合計57ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。7回目の抽選結果が行われる開始3.10秒の直後に合

40

50

計 6 4 ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。8 回目の抽選結果が行われる開始 3 . 4 0 秒の直後に合計 7 1 ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。9 回目の抽選結果が行われる開始 3 . 7 0 秒の直後に合計 7 7 ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。その後、開始 3 . 8 0 秒後に決定ボタン 8 1 の操作が止められるので、1 0 回目の抽選は行われないが、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作を行う前に表示されていた長押しポイント画像の表示である合計ポイントの 7 7 ポイントのまま終了する。

【 2 6 5 1 】

この 9 回目の抽選結果が表示された時点での決定ボタン 8 1 の操作の中断は、遊技者によって意図的に行われる場合がある。すなわち、長押しポイントゲット演出の途中であえて 7 7 ポイント獲得時点で長押し態様での操作を止めることで、7 7 ポイントで維持して、長押し有効期間の終了時に、その 7 7 ポイントが拡大された文字サイズに変化するかどうかによって、ポイントゲットパターン S であるかどうか、つまり大当たり期待度が高いか否かを見極めることができる。

10

【 2 6 5 2 】

図 1 3 5 を参照して、ポイントゲットパターン S 2 で行われる長押しポイントゲット演出の表示態様について説明する。第 3 図柄表示装置 4 2 には、( a ) に示すように、例えばリーチ表示中に長押し予告画像 4 5 a が表示され、( b ) に示すように、長押しポイントゲット演出の開始時に、0 ポイントを示す長押しポイント画像 4 5 c 1 が表示される。決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作により、長押しポイントゲット演出が開始され、長押し時間に応じて行われる抽選によって、長押しポイント画像 4 5 c 1 に表示されるポイントが加算される。

20

【 2 6 5 3 】

( c ) に示すように、長押しポイントゲット演出の開始 2 . 8 0 秒後には、長押しポイント画像 4 5 c 1 は、6 回目の抽選結果に基づき、合計 5 7 ポイントであることが表示される。( d ) に示すように、開始 3 . 1 0 秒後には、長押しポイント画像 4 5 c 1 は、7 回目の抽選結果に基づき、合計 6 4 ポイントであることが表示される。( e ) に示すように、開始 3 . 4 0 秒後には、長押しポイント画像 4 5 c 1 は、8 回目の抽選結果に基づき、合計 7 1 ポイントであることが表示される。( f ) に示すように、開始 3 . 7 0 秒後には、長押しポイント画像 4 5 c 1 は、9 回目の抽選結果に基づき、合計 7 7 ポイントであることが表示される。この合計 7 7 ポイントを示す長押しポイント画像 4 5 c 1 は、( g ) に示すように、開始 4 . 0 0 秒後、つまり長押しポイントゲット演出の加算の終了タイミングまで表示される。その後、( h ) に示すように、長押しポイントゲット演出の終了時に、合計ポイントの「 7 」 「 7 」 が、これまでの表示態様とは異なる態様『 7 』 『 7 』 に変更（拡大もしくは強調）され、この拡大もしくは強調された『 7 』 『 7 』 が大当たり期待度が高いことを示唆するために、「『 7 』 『 7 』 ポイント！げき熱！？」という文字情報からなる示唆画像 4 5 c 3 が表示される。( i ) では、示唆画像 4 5 c 3 が表示された後の変動表示の結果、大当たり結果（例えば 7 7 7 ）が表示されている。

30

【 2 6 5 4 】

図 1 3 6 を参照して、本来は合計ポイントが 8 2 で終わるはずのポイントゲットパターン B で行われる長押しポイントゲット演出の表示態様について説明する。第 3 図柄表示装置 4 2 には、( a ) から ( e ) に示すように、決定ボタン 8 1 を長押し態様で操作することによって、長押しポイント画像 4 5 c 1 は、8 回目の抽選結果として、合計 7 1 ポイントまで表示されている。( g ) に示すように、開始 3 . 7 0 秒後には、長押しポイント画像 4 5 c 1 は、9 回目の抽選結果として、合計 7 7 ポイントが表示されるが、この直後の開始 3 . 8 0 秒後に、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作を行う。この長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた状態のまま、1 0 回目のチェックポイントである開始 4 . 0 0 秒後が到来するので、1 0 回目の抽選は行われず、合計 7 7 ポイントが長押しポイントゲット演出の加算の結果となる。

40

【 2 6 5 5 】

50

ここでの合計 77 ポイントは、本来は合計ポイントが 82 で終わるはずのポイントゲットパターン B で行われているので、その後、(h) に示すように、長押しポイントゲット演出の終了時に、大当たり期待度がそれほど高くないことを示唆する「合計 70 ポイント台！まだ分からないよ！」という文字画像からなる示唆画像 45c5 を表示する。その後、示唆画像 45c3 が表示された後の変動表示の結果として、(i) に示すように、大当たり結果または外れ結果のいずれかが表示される。

#### 【2656】

ポイントゲットパターン S2 で行われる長押しポイントゲット演出においては、遊技者はポイントゲットパターン S2 で行われているとは知らずに、9 回目の長押しポイント画像 (77 ポイント) が表示された時点で、長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す操作を行った場合に、長押しポイントゲット演出の終了時に、拡大された文字サイズの『7』『7』ポイントに変化することによって、大きな喜びを得ることができる。そのため、長押しポイントゲット演出の途中で長押しポイント画像が 77 ポイントとなった時点で、決定ボタン 81 から手を離して、長押しポイントゲット演出の終了時に、拡大された文字サイズの『7』『7』になるかどうかによって大当たり期待度を予測しようとする楽しみが生じる。

#### 【2657】

このように、上述のポイントゲットパターン S にて「77 ポイント」で終了することに期待感を持たせることで、長押しポイントゲット演出において、長押し有効期間が終了するまで長押し態様での操作を続けることで長押し有効期間の終了時に高ポイント (90 ポイント以上) を獲得することを期待するゲーム性と、長押しポイントゲット演出の途中であえて 77 ポイント獲得時点で長押し態様での操作を止めることで、77 ポイントで維持して、長押し有効期間の終了時に、その 77 ポイントが拡大された文字サイズに変化するかどうかによって、ポイントゲットパターン S であるかどうか、つまり大当たり期待度が高いかどうかを見極めるゲーム性とを遊技者に提供することができる。

#### 【2658】

上述したように、本実施例 14 のパチンコ機 10 によれば、上述した数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出 (例えば長押しポイントゲット演出) にて所定の数値情報 (例えば 77 ポイント) が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報 (拡大サイズの「77」) に変化する特定変化演出を実行する。これにより、数値変化演出をとともなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の (Q0) に記載の遊技機の一例である。

#### 【2659】

また、上述した演出実行機能は、決定ボタン 81 の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン 81 の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中 (例えば変動表示演出中) に特定操作対応演出 (例えば長押しポイントゲット演出) を実行し、当該演出の態様によって大当たり判定の結果が示唆可能な特定示唆 (例えば拡大された文字サイズの『7』『7』ポイントのような特定情報の表示) を実行するものであり、この特定操作対応演出は、決定ボタン 81 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す操作が行われた場合に、特定操作対応演出中に実行される特定操作対応演出とは異なる演出の態様 (例えばポイントゲット演出を意図的に 77 ポイントで止める) によっても、この特定示唆を実行可能である。これにより、特定操作対応演出中に、特定態様の操作を行う場合だけでなく、特定態様の操作とは異なる操作を行っても、特定操作対応演出とは異なる演出の態様によって、特定態様の操作を行った場合と同じ判定の結果の示唆 (特定示唆) が与えられるという面白味が生じる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは、例えば上述の (P4-00) に記載の遊技機の一例である。

#### 【実施例 15】

#### 【2660】

上述した実施例 14 では、長押し有効期間の終了時に「77 ポイント」を表示し、その

10

20

30

40

50

後、「77ポイント」の文字サイズを通常の文字サイズから拡大された文字サイズに変化する演出を実行していたが、「77ポイント」を表示する前に、大当たり期待度が高いかどうかを示す演出を実行してもよい。

【2661】

例えば、本実施例では、「77ポイント」を獲得する1つ前の「73ポイント」(図123(c)、図126参照)を獲得した時点で、カットイン画像を表示して、カットイン画像の表示中に、「77ポイント」になるか否かを示唆する演出を行う。なお、「77ポイント」になるか否かの示唆に限らず、「90ポイント」以上になるか否かの示唆でもよい。

【2662】

具体的には、例えば、カットイン画像では、キャラクタ画像として示された「77」に別のキャラクタ画像として示された「73」が追いつけば、「77ポイント」獲得となり、「77」が「73」から逃げ切ったら、「77ポイント」獲得できない(つまり「73ポイント」で終了する)結果となる。

【2663】

上述したように、本実施例15のパチンコ機10によれば、上述した数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出(例えば長押しポイントゲット演出)にて所定の数値情報(例えば77ポイントの1つ前の73ポイント)が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報(例えば77ポイントになるか否かを示唆するカットイン画像)に変化する特定変化演出(例えばカットイン画像表示演出)を実行する。これにより、数値変化演出をとまなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の(Q0)に記載の遊技機の一例である。

【実施例16】

【2664】

上述した実施例13では、長押しポイント画像45c1(「77ポイント」)を表示した状態で、「77」に加算や減算を行ったり付加情報を表示したりすることで、「77ポイント」が特定値ではないことを遊技者に認識させていたが、長押しポイント画像45c1を表示せずに、「77ポイント」が特定値ではないことを遊技者に認識させてもよい。以下この点について図137,図138を参照して説明する。図137は、実施例16に示すポイントゲットパターンAのタイムチャートである。図138は、ポイントゲットパターンAに対応する表示態様を示す図である。

【2665】

図137では、(e)に示すように、ポイントゲットパターンAのうち10回目の抽選が行われれば、合計ポイントが91ポイントになるポイントゲットパターンが実行されているが、(c)に示すように、長押しポイントゲット演出の開始から3.5秒後から、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作をした状態となるので、8回目の抽選までしか行われぬ。(g)に示すように、8回目の抽選の結果が加算されれば、長押しポイントは77ポイントとなる。この後、長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作が行われた場合、後述するカットイン画像45c9が、本実施例の長押しポイントゲット演出の終了時点の直前(例えば開始6.00秒後)まで表示される。カットイン画像45c9では、最終的に77ポイントになるか否かの演出が行われる。この後、開始6.00秒後に、特定値となることが回避された「76」が表示される。なお、長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作が行われなかった場合は、本来の終了時点(例えば開始4.00秒後)で、特定値となることが回避された「76」が表示される。

【2666】

なお、本実施例も、上述の実施例14のように、特定値となる77ポイントがポイントゲットパターンS2のように大当たり期待度が高いものである場合は、同様にして、最終的に「77」が表示される場合もある。

【2667】

10

20

30

40

50

図 1 3 8 を参照して、ポイントゲットパターン A に対応する表示態様を説明する。( a ) から ( e ) では、遊技者が決定ボタン 8 1 を長押し態様で操作することで、長押しポイントゲット演出が実行されている。本実施例では、長押しポイント画像 4 5 c 1 は、抽選結果として得られたポイント数は表示されず、抽選結果を加算したポイント数が表示される。( f ) に示すように、8 回目の加算が表示された時点で、長押しポイント画像 4 5 c 1 は、7 7 ポイントが表示されるが、この時、後述するカットイン演出を経るまで最終結果が分からないことを示唆する「7 7 ポイント! ?」のように表示される。また、長押し要求画像 4 5 b は、「手を離して!」のような手離し操作予告画像 4 5 b 3 に切り替えられる。

#### 【 2 6 6 8 】

その後、( g ) に示すように、長押しポイント画像 4 5 c 1 に替えて、最終的に 7 7 ポイントになるか否かを示唆するカットイン画像 4 5 c 9 が表示される。カットイン画像 4 5 c 9 は、例えば 7 4 から 7 8 までの数字が回転し、7 7 で停止するか、その他の数字で停止するかを示す。その後、( h ) に示すように、カットイン画像 4 5 c 9 の結果として、特定値となることが回避された「7 6」が表示される。なお、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作が行われなかった場合は、本来の終了時点で、特定値となることが回避された「7 6」が表示されるが、もし「7 7」で終わる場合は「! ?」の表示を外した「7 7 ポイント」として表示される。その後、( i ) から ( j ) に示すように、長押しポイントゲット演出の結果の期待度を示唆する示唆画像 4 5 c 5 が表示され、その後、変動表示の結果が表示される。

#### 【 2 6 6 9 】

なお、本実施例も、上述の実施例 1 4 のように、カットイン画像 4 5 c 9 の終了後に、「7 7」が表示される場合は、通常の文字サイズの「7 7」から、拡大された文字サイズの『7』『7』に変化される。

#### 【 2 6 7 0 】

上述したように、本実施例 1 5 のパチンコ機 1 0 によれば、上述した数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）にて所定の数値情報（例えば 7 7 ポイントより前の数値 7 4 ポイント）が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報（例えば 7 7 ポイントになるか否かを示唆するカットイン画像 4 5 c 9）に変化する特定変化演出（例えばカットイン画像表示演出）を実行する。これにより、数値変化演出をともなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の ( Q 0 ) に記載の遊技機の一例である。

#### 【 2 6 7 1 】

また、上述した演出実行機能は、決定ボタン 8 1 の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中（例えば変動表示演出中）に特定操作対応演出（例えば長押しポイントゲット演出）を実行し、当該演出の態様によって大当たり判定の結果が示唆可能な特定示唆（例えば拡大された文字サイズの『7』『7』ポイントのような特定情報の表示）を実行するものであり、この特定操作対応演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作が行われた場合に、特定操作対応演出中に実行される特定操作対応演出とは異なる演出の態様（例えばカットイン画像表示演出）によっても、この特定示唆を実行可能である。これにより、特定操作対応演出中に、特定態様の操作を行う場合だけでなく、特定態様の操作とは異なる操作を行っても、特定操作対応演出とは異なる演出の態様によって、特定態様の操作を行った場合と同じ判定の結果の示唆（特定示唆）が与えられるという面白味が生じる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは、例えば上述の ( P 4 - 0 0 ) に記載の遊技機の一例である。

#### 【 実施例 1 7 】

#### 【 2 6 7 2 】

上述した実施例 1 3 から実施例 1 5 では、「7 7 ポイント」のような獲得ポイントを示

10

20

30

40

50

す数字によって大当たり期待度を示唆してきたが、数字以外の図柄によって大当たり期待度を示唆する演出でも構わない。

【 2 6 7 3 】

例えば、本実施例では、長押しポイントゲット演出の実行中（例えば図 1 1 7 ( c ) に示す 6 0 ポイントと ( d ) に示す 6 9 ポイントの間の時点）に、大当たり期待度が高い可能性があることを示唆する「 C H A N C E 」という文字画像を表示する。この期間内に決定ボタン 8 1 から手を離す操作を行えば、この期間の終了時点（例えば図 1 1 7 ( d ) に示す 6 9 ポイントの時点）で、長押しポイントゲット演出を消去して、異なる演出である「 C H A N C E 」画像の表示を維持する演出に切り替える。この期間内に決定ボタン 8 1 を押し続けていれば、この期間の終了時点で「 C H A N C E 」画像を消去して長押しポイントゲット演出を継続する。

10

【 2 6 7 4 】

「 C H A N C E 」画像の表示が長押し有効期間の終了時点まで維持された場合、大当たり期待度が高ければ（例えば大当たりスーパーリーチのみの変動パターンであれば）、「 C H A N C E 」画像を「げき熱！」のような大当たり期待度が非常に高いことを示唆する画像に変化して表示する。また、「 C H A N C E 」画像の表示が長押し有効期間の終了時点まで維持された場合、大当たり期待度がそれほど高くなければ（例えば大当たりスーパーリーチも外れスーパーリーチもどちらもある変動パターンであれば）、「 C H A N C E 」画像を変化させないか、「まだ分からないよ！」のような大当たり期待度がそれほど高くないことを示唆する画像を表示する。

20

【 2 6 7 5 】

上述したように、本実施例 1 7 のパチンコ機 1 0 によれば、上述した数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）にて所定の数値情報（例えば 6 0 ポイント）が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報（例えば「 C H A N C E 」画像）に変化する特定変化演出（例えば「 C H A N C E 」画像表示演出）を実行する。これにより、数値変化演出をとまなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の ( Q 0 ) に記載の遊技機の一例である。

【実施例 1 8】

【 2 6 7 6 】

上述した実施例 1 7 とは異なる態様で「 C H A N C E 」画像を表示する長押しポイントゲット演出について、図 1 3 9 , 図 1 4 0 を参照して説明する。図 1 3 9 は、実施例 1 8 のポイントゲットパターンを示すタイムチャートである。図 1 4 0 は、図 1 3 9 のポイントゲットパターンの表示態様を示す図である。

30

【 2 6 7 7 】

図 1 3 9 に示すタイムチャートは、上述した図 1 3 7 のタイムチャートと共通しているが、本実施例では、抽選によって得られたポイントを 1 ずつ加算している点が異なっている。( c ) に示すように、長押しポイントゲット演出の開始 3 . 5 0 秒後に、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作を行う。そのため、( g ) に示すように、長押しポイント画像は、8 回目の抽選によって内部的には 7 7 ポイントまで加算されるはずであるが、7 4 ポイントまで加算された時点で、中断される。7 4 ポイントは次のチェックポイント（もしくはその次のチェックポイント）までの時間表示され続け、その後、「 C H A N C E 」画像表示演出が、長押しポイントゲット演出の終了直前（開始 6 . 0 0 秒）まで表示され、終了時点で大当たり期待度が高いことを示唆する『 7 』『 7 』などの結果、もしくは期待度が低いことを示唆する『 7 』『 7 』以外の結果（例えば「 7 6 」など）が表示される。

40

【 2 6 7 8 】

図 1 4 0 に示す長押しポイントゲット演出では、( a ) に示すように長押し予告画像 4 5 a が表示される。( b ) から ( f ) までは、長押しポイント画像 4 5 c 1 にポイントが 1 ずつ加算され、( f ) の時点（開始 3 . 5 0 秒後）に「 7 4 ポイント」が表示される。「 7 4 ポイント」は、( g ) に示すように、次のチェックポイントに相当する開始 3 . 7

50

0 秒（もしくはその次のチェックポイントに相当する開始 4 . 0 0 秒）まで表示され続ける。これにより遊技者に、異なる変化が起こる可能性を示唆する。

【 2 6 7 9 】

「 7 4 ポイント」が表示されている期間中に、( h ) に示すように、長押し要求画像 4 5 b が「 C H A N C E ! 手を離すといいことがあるかも . . . ! ? 」といった手離し操作予告画像 4 5 b 3 に変更されて、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタンから手を離す操作を行うことが促される。遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタンから手を離す操作を行うと、その後、「 C H A N C E ! 」との C H A N C E 画像 4 5 c 1 0 が ( i ) に示すように開始 6 . 0 0 秒後まで表示される。開始 6 . 0 0 秒後には、( j ) に示すように、C H A N C E 画像表示演出の結果として、大当たり期待度が高いことを示唆する長押しポイント画像 4 5 c 1 ( 『 7 』 『 7 』 ) もしくは、大当たり期待度が低いことを示唆する長押しポイント画像 4 5 c 1 ( 例えば「 7 6 」 ) が表示される。遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタンから手を離す操作を行わなければ、C H A N C E 画像 4 5 c 1 0 を表示せずに、大当たり期待度が高いことを示唆する長押しポイント画像 4 5 c 1 ( 『 7 』 『 7 』 ) もしくは、大当たり期待度が低いことを示唆する長押しポイント画像 4 5 c 1 ( 例えば「 7 6 」 ) が表示される。なお、その後、大当たり期待度を示唆する示唆情報 4 5 c 3 , 示唆情報 4 5 c 5 を表示してもよい。

10

【 2 6 8 0 】

上述したように、本実施例 1 8 のパチンコ機 1 0 によれば、上述した数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）にて所定の数値情報（例えば長押しポイント画像 4 5 c 1 での 7 4 ポイント）が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報（例えば手離し操作予告画像 4 5 b 3 , C H A N C E 画像 4 5 c 1 0 ）に変化する特定変化演出（例えば「 C H A N C E 」画像表示演出）を実行する。これにより、数値変化演出をとまなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の ( Q 0 ) に記載の遊技機の一例である。

20

【 2 6 8 1 】

また、上述した演出実行機能は、決定ボタン 8 1 の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中（例えば変動表示演出中）に特定操作対応演出（例えば長押しポイントゲット演出）を実行し、当該演出の態様によって大当たり判定の結果が示唆可能な特定示唆（例えば拡大された文字サイズの『 7 』 『 7 』 ポイントのような特定情報の表示）を実行するものであり、この特定操作対応演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作が行われた場合に、特定操作対応演出中に実行される特定操作対応演出とは異なる演出の態様（例えば「 C H A N C E 」画像表示演出）によっても、この特定示唆を実行可能である。これにより、特定操作対応演出中に、特定態様の操作を行う場合だけでなく、特定態様の操作とは異なる操作を行っても、特定操作対応演出とは異なる演出の態様によって、特定態様の操作を行った場合と同じ判定の結果の示唆（特定示唆）が与えられるという面白味が生じる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは、例えば上述の ( P 4 - 0 0 ) に記載の遊技機の一例である。

30

40

【 実施例 1 9 】

【 2 6 8 2 】

上述した実施例では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、表示演出に関連して生じる数値情報をカウントし、カウントされた数値情報を表示させるコマンドを表示制御装置 4 5 へ出力し、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、カウントされた数値情報を表示するものであったが、このカウントされた数値情報と表示された数値情報とが正しいかどうかチェックする機能を備えてもよい。以下では、数値情報として、上述の実施例 1 で説明した長押しチャージ演出におけるチャージカウンタの数値を例に挙げて説明するが、長押し色変化演出のように変化する色でも構わないし、長押しポイントゲット演出のように抽選によって獲得されるポイント数でも構わないし、時短回数のような変動回数でも構わない

50

。

## 【 2 6 8 3 】

表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に所定情報（例えば長押しチャージ画像 4 5 c 1）を含む表示情報を表示させるための表示コマンドを出力する。サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 2 1 は、決定ボタン 8 1 の操作に基づき、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 に所定情報がある情報（例えば長押しチャージカウンタの値）から別の情報（例えば長押しチャージカウンタの値を + 1 した値）に変化する表示を指示する指示コマンド（例えば長押しチャージ + 1 コマンド）を出力する。

## 【 2 6 8 4 】

サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、指示コマンドによって指示された別の情報（例えば長押しチャージカウンタの値を + 1 した値）と、表示コマンドによって表示された所定情報（例えば長押しチャージ画像 4 5 c 1 の値）とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定するエラー判定機能を備える。表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 またはサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 の少なくともいずれか一方には、このエラーが発生している場合に、このエラーに対応する所定のエラー対応処理を行うエラー対応機能が備えられる。エラー対応機能としては、例えば、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、エラーの発生を報知するエラー報知機能が備えられる。

10

## 【 2 6 8 5 】

まず、実施例 1 9 のパチンコ機 1 0 のサブ制御装置 2 6 2 における制御系について説明する。図 1 4 1 は、実施例 1 9 のサブ制御装置による通常処理を示すフローチャートである。図 1 4 2 は、サブ制御装置による演出実行管理処理を示すフローチャートである。図 1 4 3 は、サブ制御装置による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理を示すフローチャートである。

20

## 【 2 6 8 6 】

図 1 4 1 を参照して、本実施例のサブ制御装置 2 6 2 による通常処理について説明する。基本的な説明は、上述の実施例 1 で図 3 3 を参照して説明した内容と同じであるので、これと異なる点を説明する。

## 【 2 6 8 7 】

すなわち、本実施例では、ステップ S 2 1 1 1 A に示すように、サブ制御装置 2 6 2 は、表示制御手段 4 5 からコマンドを受信し、表示制御装置 4 5 が上述のカウントされた数値情報を表示したことを確認している。

30

## 【 2 6 8 8 】

図 1 4 2 を参照して、本実施例のサブ制御装置 2 6 2 による演出実行管理処理について説明する。基本的な説明は、上述の実施例 1 で図 3 9 を参照して説明した内容と同じであるので、これと異なる点を説明する。

## 【 2 6 8 9 】

すなわち、本実施例では、ステップ S 2 4 0 4 A に示すように、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、表示制御装置 4 5 とサブ制御装置 2 6 2 との間で、数値情報に関するカウンタの整合性が取れているか確認するための処理を行う。この処理を、表示・サブ間カウンタ整合性確認処理と呼ぶ。

40

## 【 2 6 9 0 】

図 1 4 3 を参照して、本実施例のサブ制御装置 2 6 2 による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理について説明する。

## 【 2 6 9 1 】

ステップ S 4 9 0 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、表示制御装置 4 5 から後述するステップ S 4 7 0 9 A に示す長押しチャージカウンタ + 1 完了コマンドを受信したか否かを判断する。長押しチャージカウンタ + 1 完了コマンドを受信していればステップ S 4 9 0 2 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 4 9 0 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、サブ確認用長押しチャージカウンタに 1 を加算し、ステップ S 4 9 0 3 に進む。これにより、サブ制御装置 2 6 2 は、表示制御装置 4 5 が上

50

述のカウントされた数値情報を第3図柄表示装置42に表示したことを確認できる。

【2692】

ステップS4903では、サブ制御装置262のCPU551は、サブ指示用チャージカウンタの数値情報をサブ制御装置262のRAM553の記憶領域SCに保存して、ステップS4904に進む。サブ指示用チャージカウンタの数値情報は、上述の実施例1のステップS4508において、遊技者が決定ボタン81を長押し態様で操作した時間に応じて1ずつ加算される長押しチャージカウンタの数値情報に相当する。上述の実施例1のステップS4611に示すように、この長押しチャージカウンタの数値情報に基づいて、遊技者が決定ボタン81を長押し態様で操作した時間に応じて長押しチャージの数値を1加算するように表示制御装置45に指示するための長押しチャージ+1コマンドが送信される。

10

【2693】

ステップS4904では、サブ制御装置262のCPU551は、上述のサブ確認用チャージカウンタの数値情報をサブ制御装置262のRAM553の記憶領域KCに保存して、ステップS4905に進む。

【2694】

ステップS4905では、サブ制御装置262のCPU551は、記憶領域SCに保存されたサブ指示用チャージカウンタの数値情報と、記憶領域KCに保存されたサブ確認用チャージカウンタの数値情報とが一致しているか否か判断する。2つの数値情報が一致していれば本処理を終了し、一致していなければステップS4906に進む。

20

【2695】

ステップS4906では、サブ制御装置262のCPU551は、表示カウント情報エラーコマンドをセットする。これにより、サブ制御装置262は、自らがカウントした数値情報と、表示制御装置45が実際に表示した数値情報とが一致していない表示カウント情報エラーが発生したことを外部に報知することができる。

【2696】

次に、表示制御装置45における制御系について説明する。図144は、表示制御装置によるボタン長押し演出表示処理を示すフローチャートである。図145は、表示制御装置による表示カウント情報エラー表示処理を示すフローチャートである。

【2697】

図144を参照して、表示制御装置45によるボタン長押し演出表示処理を説明する。基本的な説明は、上述の実施例1で図63を参照して説明した内容と同じであるので、これと異なる点を説明する。

30

【2698】

ステップS4709Aでは、表示制御装置45のCPU521が長押しチャージ+1コマンドを受信し(ステップS4708)、表示制御装置45のCPU521が長押しチャージ+1画像を表示すると(ステップS4709)、表示制御装置45のCPU521は、上述のように長押しチャージ+1完了コマンドをサブ制御装置262に送信するようにセットする。これにより、表示制御装置45は、サブ制御装置262からのコマンドに基づきカウントされた数値情報の表示を完了したことをサブ制御装置262に知らせることができる。

40

【2699】

図145を参照して、表示制御装置45による表示カウント情報エラー表示処理について説明する。

【2700】

ステップS4921では、表示制御装置45のCPU521は、サブ制御装置262から表示カウント情報エラーコマンドを受信したか否かを判断する。表示カウント情報エラーコマンドを受信していればステップS4922に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【2701】

50

ステップS 4 9 2 2では、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1は、第3図柄表示装置4 2に対して、表示カウント情報エラーを表示するように制御する。なお、表示カウント情報エラーは、第3図柄表示装置4 2に表示される他にも、エラー報知用のランプを点灯させたり、エラー報知用の音声を出力したりしてもよい。これにより、遊技者もしくはホール係員が、表示カウント情報エラーに気づき、表示カウント情報エラーを解消する処置を行うことができる。

【2 7 0 2】

ステップS 4 9 2 3では、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1は、表示カウント情報エラーが解消されたか否かを判断する。例えば、表示カウント情報エラーを解消する処置が表示制御装置4 5に対して行われた場合に、表示制御装置4 5は、表示カウント情報エラーが解消されたと判断する。この表示カウント情報エラーを解消する処置は、サブ制御装置2 6 2に対して行う処置でもよい。この場合、処置を行われたサブ制御装置2 6 2から表示制御装置4 5に対して表示カウント情報エラーが解消されたことを示すコマンドを送信してもよい。これにより、表示制御装置4 5は、表示カウント情報エラーが解消されたことを判断することができる。

10

【2 7 0 3】

ステップS 4 9 2 4では、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1は、第3図柄表示装置4 2に表示された表示カウント情報エラーを消去する。これにより、表示カウント情報エラーが解消されたことが分かる。

【2 7 0 4】

次に、表示カウント情報エラーの表示態様について説明する。図1 4 6は、表示カウント情報エラーの表示態様を説明する図である。

20

【2 7 0 5】

(a)には、上述した実施例1の図6 7(f)に示す長押しチャージ演出の開始2.50秒後の画像が表示されている。第3図柄表示装置4 2には、長押し要求画像4 5 bと、長押しチャージが50パーセントであることを示す長押しチャージ画像4 5 cと、長押し態様での操作の継続時間を示す長押し継続時間画像4 5 fとが表示されている。長押し継続時間画像4 5 fは、1.50秒と表示されている。

【2 7 0 6】

(b)には、上述した(a)の続きである長押しチャージ演出の開始2.80秒後の画像が表示されている。第3図柄表示装置4 2には、長押し要求画像4 5 bと、長押しチャージが60パーセントであることを示す長押しチャージ画像4 5 cと、長押し態様での操作の継続時間が1.80秒であることを示す長押し継続時間画像4 5 fとが表示されている。

30

【2 7 0 7】

(c)には、上述した(b)の続きである長押しチャージ演出の開始3.10秒後の画像が表示されている。第3図柄表示装置4 2には、長押し要求画像4 5 bと、長押し態様での操作の継続時間が2.10秒であることを示す長押し継続時間画像4 5 fとが表示されているが、長押しチャージ画像4 5 cは、長押しチャージが60パーセントのままに止まっている。つまり、長押しチャージ画像4 5 cの表示に、表示カウント情報エラーが発生している。

40

【2 7 0 8】

(d)には、上述した(c)の続きである長押しチャージ演出の開始3.40秒後の画像が表示されている。第3図柄表示装置4 2には、長押し要求画像4 5 bと、長押し態様での操作の継続時間が2.40秒であることを示す長押し継続時間画像4 5 fと、60パーセントのままで止まった長押しチャージ画像4 5 cと、長押しチャージ画像4 5 cの表示に表示カウント情報エラーが発生したことを示す「表示カウント情報エラー発生!」のような文字画像からなる表示カウント情報エラー画像4 5 gとが表示されている。これにより、遊技者もしくはホール係員が、表示カウント情報エラーに気づき、表示カウント情報エラーを解消する処置を行うことができる。

50

## 【 2709 】

この後、ホール係員が、表示カウント情報エラーに気付き、表示カウント情報エラーを解消する処置を行うことで、表示カウント情報エラーが解消される。

## 【 2710 】

なお、本実施例では、エラー対応機能は、例えば、表示カウント情報エラー画像45gの表示によってエラーの発生を報知するエラー報知機能であったが、エラーの発生を報知しせずにエラー対応処理を行ってもよい。例えば、エラーが発生した場合、表示カウント情報エラー画像45gを表示する代わりに、「???'という遊技者にとって意味をなさないエラー隠し画像を表示し、エラー隠し画像を表示している間に、表示制御装置45のCPU521もしくはサブ制御装置262のCPU551の少なくともいずれかがエラー

10

## 【 2711 】

エラーを解消する処理として、例えば、長押しチャージ演出の実行がキャンセルされて、エラー隠し画像が表示され続ける。エラー隠し画像は、「???'の他にも、それまでに表示されていた表示演出のストーリーに関連する画像であってもよい。また、エラーを解消する処理として、例えば、サブ制御装置262のCPU551からの指示コマンドに従って、表示制御装置45のCPU521が長押しチャージ演出の次に表示する予定であった画像(例えば長押しチャージ攻撃画像)を表示する。次に表示する予定であった画像は、大当たり判定の結果に基づいて決定されているので、長押しチャージ演出が途中で「???'によって隠されてもされても、違和感のない表示を継続できる。

20

## 【 2712 】

上述したように、本実施例19のパチンコ機10によれば、遊技者による操作を受ける決定ボタン81と、遊技に関する主たる制御を行う主制御装置261のCPU501と、第3図柄表示装置42に所定情報(例えば長押しチャージ画像45c1)を含む表示情報を表示させるための表示コマンドを出力する表示制御装置45のCPU521と、決定ボタン81の操作に基づき、表示制御装置45のCPU521に所定情報のある情報(例えば長押しチャージカウンタの値)から別の情報(例えば長押しチャージカウンタの値を+1した値)に変化する表示を指示する指示コマンド(例えば長押しチャージ+1コマンド)を出力するサブ制御装置262のCPU521と、を備え、指示コマンドによって指示された別の情報(例えば長押しチャージカウンタの値を+1した値)と、表示コマンドによって表示された所定情報(例えば長押しチャージ画像45c1の値)とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定するエラー判定機能(例えばサブ制御装置262のCPU551による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理機能)と、このエラーが発生している場合に、このエラーに対応する所定のエラー対応処理を行うエラー対応機能(例えば表示制御装置45のCPU521によるカウント情報エラー表示処理機能)と、を備える。

30

## 【 2713 】

これにより、決定ボタン81の操作に基づき所定情報のある情報から別の情報に変化するよう指示されたときに、その指示された別の情報と、表示制御装置45によって表示された所定情報とが一致しない場合に、そのエラーに対応するエラー対応処理が行われるため、そのエラーによって遊技者の気持ちが減衰することを低減でき、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の(R0)に記載の遊技機の一例である。

40

## 【 2714 】

また、エラーの発生を報知するエラー報知機能(例えば表示制御装置45のCPU521によるカウント情報エラー表示処理機能)を備える。これにより、そのエラーの発生が報知されるため、所定情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の(R1)に記載の遊技機の一例である。

## 【 2715 】

また、表示制御装置45は、所定情報の変化を実行した場合に、所定情報の変化を実行

50

したことを示す完了コマンド（例えば長押しチャージ+1完了コマンド）をサブ制御装置262に出力する機能（表示制御装置45のCPU521によるステップS4708、S3709、S4709Aの機能）を備え、サブ制御装置262は、指示コマンドによって指示された別の情報と前記完了コマンドが示す所定情報とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定するエラー判定機能を備える。これにより、サブ制御装置262が別の情報への変化を指示しているにも関わらず、表示制御装置45にて所定情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、所定情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（R2）に記載の遊技機の一例である。

#### 【2716】

10

また、所定情報は、決定ボタン81の操作に基づき変化する操作表示情報（例えば長押しチャージ画像45c1）である。これにより、サブ制御装置262が別の情報（例えば長押しチャージの値を+1した値）への変化を指示しているにも関わらず、表示制御装置45にて操作表示情報（例えば長押しチャージ画像45c1）の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、操作表示情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、操作表示情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（R5）に記載の遊技機の一例である。

#### 【2717】

また、操作表示情報は、決定ボタン81の操作に基づき変化する操作数値情報（例えば長押しチャージ画像45c1）である。これにより、サブ制御装置262が別の情報（例えば長押しチャージの値を+1した値）への変化を指示しているにも関わらず、表示制御装置45にて操作数値情報（例えば長押しチャージ画像45c1）の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、操作数値情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、操作数値情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（R6）に記載の遊技機の一例である。

20

#### 【2718】

また、上述のエラー報知機能は、エラーを表示カウント情報エラー画像45gとして表示演出中に表示するので、エラー発生を気付かせ易くすることができる。これは例えば上述の（R7）に記載の遊技機の一例である。

#### 【実施例20】

30

#### 【2719】

上述した実施例19のパチンコ機10は、決定ボタン81の操作に基づき変化する所定情報（例えば長押しチャージ画像45c1）の変化のエラーを表示するものであったが、有利遊技状態においてカウントされる変動回数のエラーを表示するものであってもよい。以下この点を説明する。

#### 【2720】

主制御装置261のCPU501は、遊技に関する主たる制御として、所定の変動回数または次回大当たり発生までにわたって遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば時短状態や確変状態）を発生させる。表示制御装置45のCPU521は、所定情報として、第3図柄表示装置42に有利遊技状態における現在の変動回数または残りの変動回数を示す遊技回数情報を表示させるための表示コマンドを出力する。

40

#### 【2721】

サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261のCPU501による大当たり判定の結果に基づく変動パターンコマンドを受信する毎に、表示制御装置45のCPU521に遊技回数情報を前の遊技回数情報から次の変動回数情報に変化する表示を指示する指示コマンドを出力する。

#### 【2722】

サブ制御装置262のCPU551は、指示コマンドによって指示された次の変動回数情報と、表示コマンドによって指示された遊技回数情報とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定するエラー判定機能と、このエラーが発生している場合に、このエラー

50

に対応する所定のエラー対応処理を行うエラー対応機能を備える。エラー対応機能として、例えば、第3図柄表示装置42へのエラーの発生を表示させるエラー報知機能が備えられる。エラー報知機能は、エラーを、変動回数情報エラー画像45g1として変動表示演出中に表示する。

【2723】

本実施例のサブ制御装置262の制御系について説明する。図147は、実施例19のサブ制御装置262による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理を示すフローチャートである。

【2724】

ステップS4901Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、表示制御装置45から後述するステップS3216に示す残り変動回数カウンタ-1完了コマンドを受信したか否かを判断する。残り変動回数カウンタ-1完了コマンドを受信していればステップS4902Aに進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS4902Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、サブ確認用残り変動回数カウンタから1を減算し、ステップS4903Aに進む。これにより、サブ制御装置262は、表示制御装置45が上述の1を減算した残り変動回数を第3図柄表示装置42に表示したことを確認できる。

【2725】

ステップS4903Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、サブ指示用残り変動回数カウンタの数値情報をサブ制御装置262のRAM553の記憶領域SCに保存して、ステップS4904Aに進む。サブ指示用残り変動回数カウンタの数値情報は、上述の実施例1のステップS563, S567において、主制御装置261からサブ制御装置262に送信される高確率サポート状態移行コマンドや低確率サポート状態移行コマンドに含まれている。

【2726】

ステップS4904Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、上述のサブ確認用残り変動回数カウンタの数値情報をサブ制御装置262のRAM553の記憶領域KCに保存して、ステップS4905に進む。

【2727】

ステップS4905では、サブ制御装置262のCPU551は、記憶領域SCに保存されたサブ指示用残り変動回数カウンタの数値情報と、記憶領域KCに保存されたサブ確認用残り変動回数カウンタの数値情報とが一致しているか否かを判断する。2つの数値情報が一致していれば本処理を終了し、一致していなければステップS4906に進む。

【2728】

ステップS4906では、サブ制御装置262のCPU551は、表示カウント情報エラーコマンドをセットする。これにより、サブ制御装置262は、自らがカウントした残り回数情報と、表示制御装置45が実際に表示した残り回数情報とが一致していない表示カウント情報エラーが発生したことを外部に報知することができる。

【2729】

次に、表示制御装置45における制御系について説明する。図148は、表示制御装置による図柄列変動表示処理を示すフローチャートである。基本的な説明は、上述の実施例1で図47を参照して説明した内容と同じであるので、これと異なる点を説明する。

【2730】

ステップS3214では、表示制御装置45のCPU521は、ステップS3211ないしステップS3213にて停止表示コマンドを受信して図柄列変動表示を停止させた後、有利遊技状態中であるか否かを判断する。有利遊技中であるか否かの判断は、図46を参照して説明したステップS3113の表示用高確率・サポート状態移行コマンドやステップS3115の表示用低確率・サポート状態移行コマンドを受信したか否かによって判断される。有利遊技状態中であればステップS3215に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【2731】

10

20

30

40

50

ステップ S 3 2 1 5 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される残り変動回数を 1 減算する表示を行い、ステップ S 3 2 1 6 に進む。

【 2 7 3 2 】

ステップ S 3 2 1 6 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される残り変動回数を 1 減算したことを示す残り変動回数 - 1 完了コマンドをサブ制御装置 2 6 2 に送信するようにセットする。これにより、表示制御装置 4 5 は、サブ制御装置 2 6 2 からのコマンドに基づきカウントされている残り変動回数を 1 減らす表示を完了したことをサブ制御装置 2 6 2 に知らせることができる。

【 2 7 3 3 】

サブ制御装置 2 6 2 では、残り変動回数のエラーが発生している場合は、実施例 1 9 で 10  
上述した表示カウント情報エラー表示処理に基づいて、エラー表示を行う。

【 2 7 3 4 】

次に、残り変動回数情報エラー画像の表示態様について説明する。図 1 4 9 は、残り変動回数情報エラーの表示態様を説明する図である。

【 2 7 3 5 】

( a ) には、第 3 図柄表示装置 4 2 には、有利遊技状態として 1 0 0 回のサポート遊技 20  
中における変動表示中の画像が表示されている。第 3 図柄表示装置 4 2 には、高確率・サポート状態中右打ち情報 4 4 m と、サポート状態中変動回数情報が 1 1 回転目つまり残りの変動回数が 8 9 回転であることを示す「残り 8 9 回転」と表示されたサポート状態中変動回数情報 4 4 m 2 と、高速変動中画面 4 3 c が記載されている。( b ) には、1 1 回転目の変動表示が外れであったことを示す全図柄停止画面 4 3 e が表示されている。

【 2 7 3 6 】

( c ) には次の変動表示コマンドに基づいて、有利遊技状態として 1 0 0 回のサポート 30  
遊技中における次の変動表示中の画像が表示されている。第 3 図柄表示装置 4 2 には、高確率・サポート状態中右打ち情報 4 4 m と、「残り 8 9 回転」と表示されたサポート状態中変動回数情報 4 4 m 2 と、高速変動中画面 4 3 c が記載されている。ここで、サポート状態中変動回数情報 4 4 m 2 は、正しくは「残り 8 8 回転」と表示されるべきところを、誤って「残り 8 9 回転」と表示されている。そこで、( d ) には、「残り 8 9 回転」と表示されたサポート状態中変動回数情報 4 4 m 2 が誤りであったことを示す「残り変動回数情報エラー発生！」という文字画像からなる残り変動回数情報エラー画像 4 5 g 1 が表示されている。

【 2 7 3 7 】

この後、遊技者が残り変動回数情報エラー画像 4 5 g 1 に気付いてホール係員を呼び、ホール係員が残り変動回数情報エラーを解消する処置を行うことで、残り変動回数情報エラーが解消される。

【 2 7 3 8 】

上述したように、本実施例 2 0 のパチンコ機 1 0 によれば、所定情報は、主制御装置 2 6 1 による大当たり判定の結果に基づき変化する遊技表示情報（例えば残りの変動回数を示す遊技回数情報）である。これにより、サブ制御装置 2 6 2 が別の情報（例えば変動回数が 1 減算された残りの変動回数）への変化を指示しているにも関わらず、表示制御装置 4 5 にて遊技表示情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、遊技表示情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、遊技表示情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（ R 3 ）に記載の遊技機 40  
の一例である。

【 2 7 3 9 】

また、遊技表示情報は、主制御装置 2 6 1 による判定の結果に基づき変化する遊技数値情報（例えば残りの変動回数を示す遊技回数情報）である。これにより、サブ制御装置 2 6 2 が別の情報への変化を指示しているにも関わらず、表示制御装置 4 5 にて遊技数値情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、遊技数値情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、遊技数値情報の変化を含む表示演出の興趣性 50

を向上させることができる。これは例えば上述の（R4）に記載の遊技機の一例である。

【実施例21】

【2740】

上述した実施例では、変動表示の結果として大当たり結果が発生した後、特典として付与される時短状態、確変状態となった場合に大当たり結果が連続して発生することが難しい構成であったが、本実施例では、変動表示の結果として大当たり結果が発生した後に特典として付与される特定状態において、大当たり結果が連続して発生することが可能である点で、上述した実施例とは異なる。以下、この点について説明する。とくに実施例1のパチンコ機10との異なる構成を中心に説明する。

【2741】

まず、図150を用いて遊技盤30の構成を説明する。図150は、実施例21の遊技盤30の正面図である。

【2742】

遊技盤30は、一般入賞口29、V入賞装置31、可変入賞装置32、特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33b、普通図柄用始動口34、および、可変表示装置ユニット35を備えている。このV入賞装置31が設けられている点の実施例1の遊技盤30とは異なっている。

【2743】

一般入賞口29、特図1用始動入賞装置33aは、左側遊技領域30lを流下する上流から下流に向けて移動する移動物である遊技球が入球可能な位置に設けられている。V入賞装置31、可変入賞装置32、特図2用始動入賞装置33b、普通図柄用始動口34は、右側遊技領域30rを流下する遊技球が入球可能な位置に設けられている。V入賞装置31、可変入賞装置32、特図2用始動入賞装置33bは、1つのユニット（右側入賞ユニット38と呼ぶ）として遊技盤30に取り付けられている。普通図柄用始動口34は、右側入賞ユニット38よりも上流に設けられている。

【2744】

右側入賞ユニット38は、例えば、上流側から、V入賞装置31、特図2用始動入賞装置33b、可変入賞装置32の順に設けられている。そのため、右側遊技領域30rを流下する遊技球は、右側入賞ユニット38の各入賞装置のいずれにも入賞しない場合は、普通図柄用始動口34、V入賞装置31、特図2用始動入賞装置33b、可変入賞装置32の順に通過し、最終的にアウト口36から排出されるように構成されている。このように右側入賞ユニット38の各入賞装置は、右側遊技領域30rを流下する遊技球の流路を形成している。なお、右側入賞ユニット38の各入賞装置は、異なる順に設けられていてもよい。また、各入賞装置は、ユニット化されずに、個別に設けられていてもよい。また、右側入賞ユニット38の各入賞装置に入賞しなかった遊技球は、アウト口36とは別の排出口から排出される構成であってもよい。

【2745】

各入賞装置についてもう少し詳細に説明する。特図1用始動入賞装置33aは、実施例1と同様に遊技球が入球する入球口を開閉する電動役物を有しないいわゆるヘソタイプの始動口（スタートチャッカー）である。

【2746】

V入賞装置31は、普通図柄用始動口34を通過した遊技球が入球可能なV入賞口31aと、V入賞装置31を開閉するV入賞装置開閉部材31b（以下、Vアタッカー31bとも呼ぶ）を備えている。第1位置と第2位置とに変位可能な変位手段であるVアタッカー31bは、遊技盤30の盤面から垂直に（すなわち水平方向に）突出・退避する薄板状部材と、この薄板状部材を水平方向に駆動する駆動手段とを備えている。V入賞装置31の閉状態は、Vアタッカー31bが突出位置に現れており、V入賞装置31の開状態は、Vアタッカー31bが退避位置に隠れている。Vアタッカー31bは、突出位置にある場合に、普通図柄用始動口34を通過した遊技球がVアタッカー31bの上面を下流側に流下するように傾斜されている。Vアタッカー31bが退避位置にある場合は、普通図柄用

10

20

30

40

50

始動口 3 4 を通過した遊技球が V 入賞口 3 1 a に入賞する。V アタッカー 3 1 b が待避位置にある場合は、普通図柄用始動口 3 4 を通過した遊技球が第 1 の移動過程を経て V 入賞口 3 1 a に入賞する。一方、V アタッカー 3 1 b が突出位置にある場合は、普通図柄用始動口 3 4 を通過した遊技球は、第 1 の移動過程を経ないで下流側に流下する。

【 2 7 4 7 】

V アタッカー 3 1 b は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞に基づく抽選の結果が当たりであった場合のラウンド遊技において、第 1 ラウンド目にのみ開閉される。この第 1 ラウンドにおいて V 入賞装置 3 1 に入球した遊技球が V 入賞口 3 1 a に入賞すると、第 2 ラウンド目以降もラウンド遊技が継続可能となる。V アタッカー 3 1 b は、V 入賞口 3 1 a に 1 0 球の遊技球が入賞すると閉状態となる。第 1 ラウンドでは、普通図柄用始動口 3 4 を通過した遊技球は、V アタッカー 3 1 b が開状態であるので、すべて V 入賞口 3 1 a に入賞する。

10

【 2 7 4 8 】

なお、V 入賞装置 3 1 は、V 入賞装置 3 1 に最初に入球した遊技球が V 入賞口 3 1 a に入賞した場合に、その後に入球した遊技球を別の排出口に入球するように切り換える V 切換弁を備える構成であってもよい。

【 2 7 4 9 】

特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は、実施例 1 と同様に、遊技球がゲート（スルーゲート）を通過することを起因として、遊技球が入球する入球口を閉状態から開閉する状態に移行する電動役物を有するいわゆる電チュータイプの始動口（スタートチャッカー）であるが、電動役物の構成が図 7 に示す実施例 1 のものとは異なる。すなわち、第 1 位置と第 2 位置とに変位可能な変位手段である特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物 3 3 b 1 は、遊技盤 3 0 の盤面から垂直に突出・退避する薄板状部材と、この薄板状部材を水平方向に駆動する駆動手段とを備えている。特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の開状態は、電動役物が突出位置に現れており、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の閉状態は、電動役物が退避位置に隠れている。電動役物は、突出位置にある場合に、閉状態の V 入賞装置 3 1 を通過した遊技球が電動役物の上面を下流側に流下するように傾斜されている。電動役物が突出位置にある場合は、閉状態の V 入賞装置 3 1 の上面を通過した遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入賞する。電動役物が突出位置にある場合は、V 入賞装置 3 1 の上面を通過した遊技球が第 2 の移動過程を経て特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入賞する。

20

30

【 2 7 5 0 】

特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は、後述する時短が付かない通常状態において遊技球がゲートを通過してから開閉動作を開始するまでは比較的短時間であるが、当該時間はゲートを通過した遊技球が入球できるほどではない。本実施例の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は、本発明の始動用可変入球手段に相当する。すなわち、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は、遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態のいずれかに可変可能な構成である。本実施例のゲートは、遊技領域を流下する遊技球が通過可能な構成であって本発明の通過検出手段に相当する。

【 2 7 5 1 】

可変入賞装置 3 2 は、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a および特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の抽選結果に基づいて大入賞口 3 2 a を開閉する往復動作部としての開閉部材 3 2 b（以下、アタッカー 3 2 b と呼ぶ）を有する入賞装置であるが、アタッカー 3 2 b の構成が図 7 に示す実施例 1 のものとは異なる。すなわち、第 1 位置と第 2 位置とに変位可能な変位手段であるアタッカー 3 2 b は、遊技盤 3 0 の盤面から垂直に突出・退避する薄板状部材と、この薄板状部材を水平方向に駆動する駆動手段とを備えている。可変入賞装置 3 2 の閉状態は、アタッカー 3 2 b が突出位置に現れており、可変入賞装置 3 2 の開状態は、アタッカー 3 2 b が退避位置に隠れている。アタッカー 3 2 b は、突出位置にある場合に、閉状態の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を通過した遊技球がアタッカー 3 2 b の上面を下流側に流下するように傾斜されている。閉状態のアタッカー 3 2 b の上面を流下した遊技球は、右側入賞ユニット 3 8 から排出される。アタッカー 3 2 b が退避位置にある場合は

40

50

、閉状態の特図2用始動入賞装置33bの上面を通過した遊技球が大入賞口32aに入賞する。アタッカー32bが待避位置にある場合は、閉状態の特図2用始動入賞装置33bの上面を通過した遊技球が第3の移動過程を経て大入賞口32aに入賞する。

【2752】

右側入賞ユニット38内では、遊技球の流下速度が遅くなるように構成されている。例えば、各入賞装置の電動役物の上面に遊技球の流下速度を遅くするための凹凸が形成されている。このように右側入賞ユニット38内での遊技球の流下速度を遅くすることで、第2ラウンド目以降に右側入賞ユニット38に流入する遊技球のほとんどすべてが大入賞口32aに入賞することが可能となっている。

【2753】

次に、図151を参照して本実施例の特図1大当たり抽選用テーブル、特図2大当たり抽選用テーブルについて説明する。図151(a)は特図1大当たり抽選用テーブルであり、(b)は特図2用大当たり抽選用テーブルである。特図1用始動入賞装置33aに遊技球が入球すると、特図1に係る抽選が実行され、特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入球すると、特図2に係る抽選が実行される。

【2754】

図151(a)に示すように、特図1大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタC1(0~599)が「150」「450」の場合が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタC2(0~99)の値が「0」~「47」の場合には、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第2記号で停止する第2大当たりとなり、装飾図柄が「1」「3」「5」「7」「9」のように奇数図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタC1が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタC2の値が「48」~「99」の場合には、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第1記号で停止する第1大当たりとなり、装飾図柄が「2」「4」「6」「8」のように偶数図柄で揃う。

【2755】

特図1大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタC1が外れの場合には、大当たり図柄カウンタC2の値に関わらず、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第7記号で停止し、装飾図柄が外れを示す組み合わせとなる。

【2756】

特図1の当たり図柄と当たり種別の関係について説明する。特図1の当たり図柄が奇数図柄であれば、当たり種別は、6ラウンドが振り分けられ、後述する時短(2)が付く6R時短(2)付き大当たりとなる。特図1の当たり図柄が偶数図柄であれば、当たり種別は、6ラウンドが振り分けられ、時短状態が付かない6R通常大当たりとなる。このように、特図1大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約48パーセントの割合で6R通常大当たりとなり、約52パーセントの割合で6R時短(2)付き大当たりとなる。

【2757】

なお、特図1の当たり図柄と当たり種別の関係は、これに限定されない。例えば「7」図柄のみを6R時短(2)付き大当たり確定と定め、「7」を除く奇数図柄であれば時短(2)付き大当たりか通常大当たりかを明示せず、大当たりラウンド演出中に時短(2)付き大当たりか通常大当たりかが判明するようにしてもよい。

【2758】

特図1の当たりのオープニング時間およびエンディング時間は、それぞれ5秒に設定されている。

【2759】

図151(b)に示すように、特図2大当たり抽選用テーブルでも、大当たり乱数カウンタC1(0~599)が「150」の場合には、上述した第2大当たりとなり、装飾図柄が奇数図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタC1が「450」の場合には、上述した第1大当たりとなり、装飾図柄が偶数図柄で揃う。また、特図2大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタC1が「0」「1」の場合にのみ外れとなる。

10

20

30

40

50

## 【 2 7 6 0 】

すなわち、特図 2 大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタ C 1 ( 0 ~ 5 9 ) が「 0 」 「 1 」 「 1 5 0 」 「 4 5 0 」 以外の値であり、かつ、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「 0 」 ~ 「 1 0 」 の場合には、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a が第 6 記号で停止する第 4 小当たりとなり、装飾図柄が「 2 」 「 8 」 図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタ C 1 が「 0 」 「 1 」 「 1 5 0 」 「 4 5 0 」 以外の値であり、かつ、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「 1 1 」 ~ 「 8 5 」 の場合には、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a が第 5 記号で停止する第 3 小当たりとなり、装飾図柄が「 3 」 「 4 」 「 5 」 「 6 」 図柄で揃う。

## 【 2 7 6 1 】

また、大当たり乱数カウンタ C 1 が「 0 」 「 1 」 「 1 5 0 」 「 4 5 0 」 以外の値であり、かつ、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「 8 6 」 ~ 「 9 6 」 の場合には、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a が第 4 記号で停止する第 2 小当たりとなり、装飾図柄が「 1 」 「 9 」 図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタ C 1 が「 0 」 「 1 」 「 1 5 0 」 「 4 5 0 」 以外の値であり、かつ、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「 9 7 」 ~ 「 9 9 」 の場合には、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a が第 3 記号で停止する第 1 小当たりとなり、装飾図柄が「 7 」 図柄で揃う。

## 【 2 7 6 2 】

特図 2 の当たり図柄と当たり種別について説明する。特図 2 の当たり図柄が「 7 」 図柄であり、かつ、V 入賞口 3 1 a への入賞を契機とする当たりであれば、当たり種別は、9 ラウンドが振り分けられ、後述する時短 ( 2 ) が付く 9 R 時短 ( 2 ) 付き大当たりとなる。また、特図 2 の当たり図柄が「 1 」 「 9 」 図柄であり、かつ、V 入賞口 3 1 a への入賞を契機とする当たりであれば、当たり種別は、9 ラウンドが振り分けられ、後述する時短 ( 1 ) が付く 9 R 時短 ( 1 ) 付き大当たりとなる。また、特図 2 の当たり図柄が図柄「 3 」 「 4 」 「 5 」 「 6 」 図柄であり、かつ、V 入賞口 3 1 a への入賞を契機とする当たりであれば、当たり種別は、3 ラウンドが振り分けられ、後述する時短 ( 1 ) が付く 3 R 時短 ( 1 ) 付き大当たりとなる。また、特図 2 の当たり図柄が図柄「 2 」 「 8 」 図柄であり、かつ、V 入賞口 3 1 a への入賞を契機とする当たりであれば、当たり種別は、3 ラウンドが振り分けられ、時短状態が付かない 3 R 通常大当たりとなる。なお、特図 2 の変動表示の結果を指すときは、通常当たり、時短 ( 1 ) 付き当たり、時短 ( 2 ) 付き当たりのように呼ぶ。

## 【 2 7 6 3 】

このように、特図 2 大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約 3 パーセントの割合で V 入賞を契機とする 9 R 時短 ( 2 ) 付き大当たりとなり、約 1 1 パーセントの割合で V 入賞を契機とする 9 R 時短 ( 1 ) 付き大当たりとなり、約 7 5 パーセントの割合で V 入賞を契機とする 3 R 時短 ( 1 ) 付き大当たりとなり、約 9 パーセントの割合で V 入賞を契機とする 3 R 通常大当たりとなる。

## 【 2 7 6 4 】

また、特図 2 大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約 2 パーセントの割合で V 入賞を契機としない直撃大当たりも発生する。すなわち、特図 2 大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約 1 パーセントの割合で V 入賞を契機としない 6 R 通常大当たりとなり、約 1 パーセントの割合で V 入賞を契機としない 6 R 時短 ( 2 ) 付き大当たりとなる。なお、特図 2 大当たり抽選用テーブルは、直撃大当たりを発生させずに、すべて V 入賞を契機とする大当たりを発生させてもよい。

## 【 2 7 6 5 】

特図 2 当たりのオープニング時間およびエンディング時間は、特図 1 大当たりのオープニング時間およびエンディング時間よりも大幅に短く設定されている。例えば、特図 2 当たりでは、オープニング時間が 0 . 3 秒に設定され、エンディング時間が 1 . 0 秒に設定されている。これにより、大当たりラウンド間の時間を短くすることができ、その結果、後述する連チャンゾーン ( 特別 R U S H 状態 ) およびドキドキゾーン ( 通常 R U S H 状態

10

20

30

40

50

) (なお、特別 R U S H 状態と通常 R U S H 状態とをまとめて R U S H 状態とも呼ぶ。) に係る時間を短くすることができる。

【 2 7 6 6 】

次に、図 1 5 2 を参照して普通図柄用始動口 3 4 (ゲート)の通過に基づく抽選についてもう少し詳しく説明する。図 1 5 2 ( a ) は普通当たり抽選用テーブルであり、( b ) は普通図柄変動パターン選択用テーブルである。遊技球がゲートを通ると、普通図柄 (第 2 図柄) に基づく抽選が行われる。この抽選に当選すると特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開状態となる。

【 2 7 6 7 】

第 2 図柄表示装置 4 1 は、第 2 図柄用としての例えば「」表示部 4 1 a と、第 2 図柄用としての例えば「x」が描かれた表示部 4 1 b と、保留ランプ 4 1 c とを有し、遊技球が普通図柄用始動口 3 4 を通過する毎に例えば第 2 図柄表示装置 4 1 による表示図柄 (普通図柄) が変動し、その変動表示が所定図柄 (例えば「」) で停止した場合に下部側の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が所定時間だけ作動状態となる (開放される) よう構成されている。遊技球が普通図柄用始動口 3 4 を通過した回数は最大 4 回まで保留され、その保留回数が保留ランプ 4 1 c にて点灯表示される。第 2 図柄の変動や保留は、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a に表示する構成としてもよい。

【 2 7 6 8 】

図 1 5 2 ( a ) に示すように、普通当たり抽選用テーブルでは、普通当たり乱数カウンタ C 4 ( 0 ~ 2 5 0 ) が「 0 」 ~ 「 2 4 8 」 の場合が当たりである。普通当たり乱数カウンタ C 4 の値が当たりである場合は、第 2 図柄は「」で停止する。普通当たり乱数カウンタ C 4 ( 0 ~ 2 5 0 ) が「 2 4 9 」 , 「 2 5 0 」 の場合が外れである。普通当たり乱数カウンタ C 4 の値が外れである場合は、第 2 図柄は「 x 」で停止する。このように、第 2 図柄は約 9 9 パーセントの確率で当たりになる。

【 2 7 6 9 】

第 2 図柄の当たりと特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放パターンとの関係について説明する。時短状態中に第 2 図柄が当たりになれば、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物は、1 回例えば 0 . 9 秒間開放される。それ以外の遊技状態中 (例えば、通常遊技状態中や大当たり遊技状態中) に第 2 図柄が当たりになれば、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物は、1 回例えば 0 . 2 秒間開放される。そのため、第 2 図柄が当たりになる場合に、時短状態中であれば特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞が容易になるが、時短状態以外の遊技状態中はほとんど特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞が見込まれない。

【 2 7 7 0 】

図 1 5 2 ( b ) に示すように、普通図柄パターン選択用テーブルは、時短状態であるかその他の遊技状態であるかに応じて第 2 図柄の変動時間が異なるように設定されている。時短状態中は第 2 図柄の変動時間が短い時間 (例えば 0 . 5 秒) に設定され、時短状態以外の遊技状態では、第 2 図柄の変動時間が長い時間 (例えば 5 秒) に設定されている。このように設定することで、時短状態中は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞する機会が頻繁に発生するが、時短状態以外の遊技状態では、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞することが難しくなっている。

【 2 7 7 1 】

なお、上述した第 2 図柄の変動時間は一例である。特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放時間に上述した差があれば、時短状態中とそれ以外の遊技状態中とで第 2 図柄の変動時間が同じ時間であってもよい。また、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放時間に上述した差がなくても、時短状態中以外の遊技状態中の第 2 図柄の変動時間を非常に長い時間 (例えば 1 0 分) に設定することでも、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞することが難しくすることができる。

【 2 7 7 2 】

次に、図 1 5 3 を参照して特図 1 用始動入賞装置 3 3 a , 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b

への入賞に基づいて行われる変動表示について説明する。図153(a)は、特定期間における1回目の特図2主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルであり、(b)は、特定期間における2回目以降の特図2主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。

【2773】

第3図柄表示装置42では特図1用始動入賞装置33a, 特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づき第1図柄表示装置40にて第1図柄の変動表示と所定の表示(停止表示)が行われる場合にそれに合わせて第3図柄(主装飾図柄)の変動表示と所定の表示(停止表示)が行われる。本実施例における第3図柄表示装置42は、本発明の変動表示手段に相当する。

【2774】

このように、本実施例に係る遊技機は、特図1用始動入賞装置33a, 特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球を始動条件として複数の図柄を変動表示するが、特図2の主装飾図柄変動パターンは、特図1の主装飾図柄変動パターンよりも変動時間が短くなるように設定されている。また、特図2の主装飾図柄変動パターンは、後述する連チャンゾーンにおける1回目の変動パターンが、連チャンゾーンにおける2回目以降の変動パターンよりも変動時間が長くなるように設定されている。本発明の所定条件は、特に特図1用始動入賞装置33aに係る始動条件に相当する。本実施例における特図1用始動入賞装置33a, 特図2用始動入賞装置33bは、遊技球の入球を所定条件の成立とする本発明の始動入球手段に相当する。

【2775】

図153(a)に示すように、連チャンゾーンにおける1回目の変動における特図2の主装飾図柄変動パターンは、大当たり図柄カウンタCS2が「0」「1」すなわち直撃大当たりである場合、大当たり長変動(例えば11秒)に設定されている。また、大当たり乱数カウンタCS1が「0」~「99」のいずれかである場合、小当たり長変動(例えば10秒)に設定されている。また、外れである場合は、外れ長変動(例えば11秒)に設定されている。このように、特定期間における1回目の変動における特図2の主装飾図柄変動パターンは、その変動表示の結果がいずれになる場合でも、変動時間が特図1のリーチ当たりの変動時間20秒~120秒(図12を参照)に比べて大幅に短く設定されている。これにより、後述する連チャンゾーン(特別RUSH状態)およびドキドキゾーン(通常RUSH状態)に係る時間を短くすることができる。また、このように短くても、特定期間における1回目の変動中、すなわち特定期間における2回目の変動が開始されるまでに、特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づく保留を最大保留数まで貯めることができる。

【2776】

図153(b)に示すように、特定期間における2回目以降の変動における特図2の主装飾図柄変動パターンは、大当たり図柄カウンタCS2が「0」「1」すなわち直撃大当たりである場合、1回目よりも短い時間(例えば4秒)に設定されている。また、大当たり乱数カウンタCS1が「0」~「99」のいずれかである場合、1回目よりも短い時間(例えば3秒)に設定されている。また、外れである場合は、1回目よりも短い時間(例えば4秒)に設定されている。このように、特定期間における2回目以降の変動における特図2の主装飾図柄変動パターンは、その変動表示の結果がいずれになる場合でも、上述のように変動時間が非常に短く設定されている。これにより、連続して大当たり結果が発生する特定期間において、大当たりラウンド遊技間にかかる時間を短くすることができる。その結果、後述する連チャンゾーン(特別RUSH状態)およびドキドキゾーン(通常RUSH状態)に係る時間を短くすることができる。

【2777】

遊技球が特図1用始動入賞装置33aに入球すると、入球した回数が4回を上限に保留され、その保留回数が保留ランプ40b1, 40b2, 40b3, 40b4(総称する場合は保留ランプ40bと呼ぶ)にて表示される。保留ランプ40bは、40b1, 40b2, 40b3, 40b4の順に順番に点灯される。また、保留ランプ40bは、第3図柄

10

20

30

40

50

表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a の一部で第 1 ~ 第 4 保留表示 H 1 ~ H 4 として保留表示される。また、変動中のものは当該保留表示 T H として表示される。また、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球すると、入球した回数が 4 回を上限に保留され、その保留回数が保留ランプ 4 0 c 1 , 4 0 c 2 , 4 0 c 3 , 4 0 c 4 ( 総称する場合は保留ランプ 4 0 c と呼ぶ ) にて表示される。保留ランプ 4 0 c は、4 0 c 1 , 4 0 c 2 , 4 0 c 3 , 4 0 c 4 の順に順番に点灯される。また、保留ランプ 4 0 c は、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a の一部で第 1 ~ 第 4 保留表示 H 1 ~ H 4 として保留表示される。また、変動中のものは当該保留表示 T H として表示される。

#### 【 2 7 7 8 】

ここで、大当たりの種類について説明する。本実施例における大当たりは、特図 1 変動における大当たりとしては、通常大当たりと、時短 ( 2 ) 付き大当たりの 2 種類がある。特図 2 変動における大当たりとしては、V 入賞を契機として発生する大当たりとして、通常大当たりと、時短 ( 1 ) 付き大当たりと時短 ( 2 ) 付大当たりの 3 種類がある。なお、特図 1 変動における大当たりに時短 ( 1 ) 付き大当たりを追加するようにしてもよい。

#### 【 2 7 7 9 】

各種大当たりについて具体的に説明する。時短付き大当たりとは、大当たりに伴うエンディングの表示が終了した時点で、時短状態を発生させる大当たりである。通常大当たりとは、大当たりに伴うラウンドおよび、それに伴うエンディングの表示が終了した時点で、時短状態を発生させない大当たりである。したがって、時短付き大当たりの方が時短状態の付帯という意味で通常大当たりよりも遊技者にとって有利である。

#### 【 2 7 8 0 】

時短状態について説明する。時短状態の時短とは、遊技球がゲートを通過してから普通図柄に係る変動時間が通常よりも短いことを示す、時間短縮の略であるが、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞頻度が高くなるものであれば、普通図柄の変動時間が他の状態よりも短くなる状態であっても、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放時間が他の状態よりも長くなる状態であってもよいし、これらを組み合わせただけであってもよい。他の状態とは、通常遊技状態であるが、大当たりラウンド遊技状態を含めてもよい。以下、特に断りのない限り他の状態に大当たりラウンド遊技状態を含めた例について説明する。

#### 【 2 7 8 1 】

上述の図 1 5 2 を参照して説明した例では、時短状態においては特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放時間を遊技球が入賞し易い時間 ( 例えば 0 . 9 秒 ) に設定しており他の遊技状態においては特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放時間を遊技球の入賞し難い時間 ( 例えば 0 . 2 秒 ) に設定していたため、時短状態においては遊技球を特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入賞させ易く、他の遊技状態においては遊技球を特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入賞させ難くすることができた。時短状態は、このような構成に限らず、例えば、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放時間は変えずに、普通図柄の変動時間の設定のみによって、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入賞し易さを異ならせる構成であってもよい。

#### 【 2 7 8 2 】

上述の例では時短状態以外の他の遊技状態における普通図柄の変動時間は 1 0 秒に設定されていたが、通常状態においてはこの時間が非常に長く ( 例えば上述した図 1 5 2 の例では 1 0 分 ) 設定されてもよい。このようにすれば、遊技者は、ゲートを狙ってから普通図柄に係る抽選で当選し、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識できないので、通常状態においてゲートに遊技球を通過させられても、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入賞させることを難しくすることができる。

#### 【 2 7 8 3 】

一方、時短状態においては、遊技球がゲートを通過してから普通図柄が停止するまでの時間が短縮されているので、遊技球のゲート通過に伴い開始された普通図柄の変動は、速やかに ( 例えば 5 秒 ) 終了し、普通図柄に変動表示の結果が表示される。したがって、時

10

20

30

40

50

短状態において遊技者は、ゲートを狙ってから特図2用始動入賞装置33bが長い時間（例えば3秒）開状態となり、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球入球に伴い特図2に係る変動表示がされるまでの動作を一連の遊技として認識できるので、特図2用始動入賞装置33bに遊技球を容易に入賞させることができるようになる。普通図柄に変動表示の結果が当たりとなると特図2用始動入賞装置33bが開状態となることからすれば、時短状態とは、遊技球のゲート通過の検出から特図2用始動入賞装置33bが開状態となるまでの時間が短くなる特典であると捉えることもできる。なお、上述の図152を参照して説明した通り、遊技球のゲート通過に伴う普通図柄に係る抽選で当たりとなる確率は後述する特図2に係る4回の保留が貯めることが可能な程度に高い確率（例えば約99パーセント）に設定されている。

10

#### 【2784】

時短(1)と時短(2)の違いについて説明する。時短(1)とは、時短状態が第3図柄表示装置42による表示図柄(特図2)の変動が開始されると終了する時短状態である。以下、時短(1)による時短状態を、時短(1)または時短(1)状態とも呼ぶ。第3図柄表示装置42の特図2に係る変動表示が時短(1)付き当たりの場合、時短状態は、当該大当たり演出が終了すると開始される。その後、遊技球のゲート通過および、開状態となった特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入球すると、時短状態は終了することになる。特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球に伴い、特図2に係る変動が開始されるからである。これは、時短(1)に係る時短状態の終了条件である。

#### 【2785】

20

ところで、時短(1)は、大当たり演出後に遊技球がゲートを通過しなくても終了する場合がある。具体的には、特図2に係る変動表示が保留されている場合にこの現象は生じる。この保留がある場合においては、特図2に係る変動表示動作が立て続けに実行されることになるが、この場合の時短(1)に係る時短状態の寿命は、時短(1)付き大当たり演出が終了してから、保留に係る特図2の変動表示が開始されるまでとなる。時短(1)付きの大当たり演出が終了すると保留に係る特図2の変動表示が直ちに開始されるので、この時点で時短(1)に係る時短状態が終了する条件が成立する。

#### 【2786】

このように、時短(1)は、特図2において当該変動分を含む保留が貯まっていない場合に、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入賞に基づき1回の特図2の変動を可能とするものである。また、時短(1)は、特図2において当該変動分を含む保留が貯まっている場合には、特図2用始動入賞装置33bに遊技球を入賞させることができないので、保留が増えることはなく、1回分の保留が消化されるものである。

30

#### 【2787】

続いて、時短(2)について説明する。時短(2)とは、特図2に係る変動が2回なされると終了する時短状態である。以下では、時短(2)による時短状態を、時短(2)または時短(2)状態とも呼ぶ。変動の結果が時短(2)付き当たりの場合、時短状態は、当該大当たり状態が終了すると開始される。その後、遊技球のゲート通過に伴う特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球があっても時短状態は終了しない。遊技球の入球に伴い、特図2に係る変動が開始されても、1回目の変動表示が開始されたに過ぎず、2回目の変動の開始を終了条件とする時短(2)に係る時短状態は終了しない。

40

#### 【2788】

時短(2)は、時短(1)に比べ時短状態が長く続くという点で有利である。時短(1)では、時短状態開始から特図2に係る変動表示が始まると時短状態が終了してしまうのに対し、時短(2)では、変動表示が開始しても時短状態は終了せず、その後、特図2に係る変動表示が再び開始されると終了する。したがって、時短(2)に係る時短状態は、時短(1)に係る時短状態を1回目の変動表示の時間分延長したものとなっている。

#### 【2789】

したがって、本実施例の構成によれば、通常状態において時短(2)付き大当たりとなった方が、連チャンゾーン(特別RUSH状態)において時短(1)付き大当たりとなった

50

ときよりも遊技者に有利な状態（つまり、時短状態が長いという点で有利な状態）となる。また、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）では、1 回目から 4 回目の変動で時短（2）付き当たりに当選した場合は、その時点で連チャンゾーンが中止されるので、その分だけ連チャン回数が減少するものである。これに対して、通常状態において時短付き大当たりに当選すれば、連続して時短付き大当たりに当選したとしても、連チャンゾーンは中止されないで、連チャン回数が減少することはない。このような意味で、通常状態において時短（2）付き当たりとなった方が、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）において時短（2）付き当たりとなったときよりも遊技者に有利な状態（つまり、時短付き大当たりに当選した場合に長い時短状態が必ず付く点で有利な状態）とさせることが可能である。したがって、通常状態における時短の意義と、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における時短の意義とを互いに異ならせることができる。このように構成すれば、通常状態と連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

10

#### 【2790】

なお、時短状態が大当たりラウンド遊技状態中にも及ぶ例であれば、時短（2）に係る時短状態は、時短（1）に係る時短状態を1 回目の変動表示とそれに伴う大当たり演出1 回分に相当する時間だけ延長したものとなる。このように構成すれば、仮に遊技者が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を1 球入賞させて、特図 2 の1 回目の変動を開始させた後、遊技球を発射しなかったとしても、大当たりラウンド遊技中に右打ちで遊技球を発射すれば、自ずとゲートに遊技球を通過し、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入賞させることができる。

20

#### 【2791】

このように、時短（2）は、特図 2 において当該変動分を含む保留が貯まっていない場合に、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入賞に基づき1 回目の特図 2 の変動を可能とするものであり、当該変動分を除く保留に空きがある場合は、1 回目の特図 2 の変動中に保留を増やすことができるものである。

#### 【2792】

また、特図 1 の時短付き大当たりに当選すると、遊技者は特図 2 に係る遊技が行える。時短状態の発生によってゲート、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を狙えるようになるからである。本実施例によれば、特図 2 に係る変動の方が特図 1 に係る変動よりも抽選の結果が当たりになる確率が高く、特図 2 に係る変動はその点で有利である。時短状態が終了しても、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球に基づく変動が保留されていれば、特図 2 に係る遊技が継続することになる。

30

#### 【2793】

< 遊技の流れ >

続いて遊技の流れについて図 1 5 4 を参照して大まかに説明する。図 1 5 4 は、遊技の流れを説明する図である。

#### 【2794】

遊技は、まず通常状態から始まり、通常状態において特図 1 の時短（2）付き大当たりに当選すると、その後大当たり状態を経て、遊技は、通常状態から特図 2 の大当たりが連続で発生する（連チャンする）ことが実質的に保証される連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）に移行する。とくに、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）では、遊技者が右打ち操作を続けていれば、特図 2 の大当たりが5 回連続で発生することが実質的に保証される。そして、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における最後の（5 回目の）変動において時短（1）付き当たりに当選すると、遊技は連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）と比べて大当たりの連チャンが起こりにくいドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）に移行する。これら遊技の流れについて順を追って説明する。なお、以下では、「連チャンゾーン」での遊技が行われるパチンコ機 1 0 の内部状態を「特別 R U S H 状態」と呼び、「ドキドキゾーン」での遊技が行われるパチンコ機 1 0 の内部状態を「通常 R U S H 状態」と呼ぶ。また、「連チャンゾーン」での遊技において、遊技者が右打ち操作を続けており、大当

40

50

たりが多数回連続で発生することが確実にになった状態を「多連チャン状態」と呼び、とくに当該保留1回と保留上限数4回とを合わせた5回連続で発生することが確実にになった状態を「5連チャン状態」と呼ぶ。特図2の1回目の保留および当該保留が貯まった状態となれば少なくとも特図2の大当たりが2回連続で発生するので、「多連チャン状態」は、少なくとも特図2の1回目の保留および当該保留が貯まった状態である。

#### 【2795】

次に、上述した遊技の流れを図155～図161を参照してもう少し詳細に説明する。図155は、特図2の抽選結果がすべて時短(1)付き当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図156は、特図2の6回目の抽選結果が通常当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図157は、特図2の2回目の抽選結果が時短(2)付き当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図158は、特図2の6回目の抽選結果が時短(2)付き当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図159は、特図2の5回目の抽選結果が時短(2)付き当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図160は、特図2の5回目の抽選結果が通常当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図161は、特図2の1回目の変動表示中に遊技球が発射されなかった場合の遊技の流れを示す図である。なお、上述した図154も適宜参照しながら説明する。

10

#### 【2796】

##### <通常状態>

図155に示すように、通常状態とは、左打ちで特図1用始動入賞装置33aを狙う通常遊技が行われるパチンコ機10の内部状態であって、特図1用始動入賞装置33aへの遊技球の入球に伴って特図1の抽選と、それに基づく特図1の変動表示が行われる時短なしの状態である。このときの抽選では大当たり確率が約1/300であるためほぼハズレとなる。そうでありながらも特図1に係る抽選の結果、時短(2)付き大当たりに当選すると、オープニング演出を経て、大当たりラウンド遊技が開始される大当たり状態となる。通常状態中の変動においては、大当たりとなった場合に、当該大当たりが時短(2)付き大当たりとなる確率は、例えば52%である。

20

#### 【2797】

特図1において時短(2)付き大当たりで当選すると、閉状態となっていた大入賞口が開閉し、大入賞口に遊技球が入球可能となる。特図1において時短(2)付き大当たりで当選すると、100球の賞球が得られるラウンド遊技が6回繰り返されるので、遊技者は、当該大当たりを通じて例えば600球の賞球を得ることができる。なお、特図1における通常大当たりにおける賞球数とラウンド数は、時短(2)付き大当たりと同様である。

30

#### 【2798】

6回のラウンドが終了すると、大当たりラウンド遊技の終了を示すエンディング演出が第3図柄表示装置42に表示される。この動作例においては、時短(2)付き大当たりに関するものなので、大当たり状態(エンディング演出も含む)が終了すると、時短状態となり、遊技者はゲートおよび特図2用始動入賞装置33bを狙うことができる。したがって、次回の変動表示は、特図2に係るものとなる。このとき、遊技状態は、通常状態から連チャンゾーン(特別RUSH状態)に移行するが、この詳細は後述する。なお、通常状態における変動の結果が時短(2)付き大当たりとならなかった場合、遊技者は特図1用始動入賞装置33aを狙うことになり、次回の変動表示は通常通り特図1で行われる。

40

#### 【2799】

なお、通常状態でゲートに遊技球が入球すると、遊技機は遊技者に特図1用始動入賞装置33aを狙うように「ハンドルを左に戻して下さい」などと報知する。時短状態になる前においては、ゲートを通り過ぎることができても特図2用始動入賞装置33bに遊技球を入賞させることは困難であるので、遊技者としてはゲートを狙うよりも特図1用始動入賞装置33aを狙った方が変動表示を発生させやすいという意味で遥かに有利である。一方、時短(2)状態においては、遊技球を向かわせにくく、当たりが出にくい特図1に係る特図1用始動入賞装置33aを狙うよりも、遊技球を向かわせやすく、当たりが出やすい特図2に係る特図2用始動入賞装置33bを狙った方が遥かに有利である。連チャンゾ

50

ーン（特別 R U S H 状態）においては、1 回目の変動表示の結果に関わらず、2 回目の変動表示の開始まで時短（2）が発生する。このように、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）において特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入球させやすくなるという特典が付与されない確率は、例えば 0 % である。

#### 【2800】

< 連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）：1 回目の変動表示 >

特図 1 の大当たり状態の終了後、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球があるまでの間は、第 3 図柄表示装置 4 2 は待機状態となっており、例えば「連チャンゾーン突入！」のような表示がされている。この表示中において、すでに時短（2）に係る時短状態となっている。時短（2）に係る時短状態において、遊技球のゲート通過に基づく普通図柄の当選およびそれに伴う特図 2 用始動入賞装置 3 3 b のロング開放中に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球が検出されると、今度は、特図 2 に係る 1 回目の変動表示が実行される。特図 1 の大当たり状態が終了する時点で、遊技は通常状態から連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）に移行する。連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）とは、基本的には、時短（2）付き大当たりに係る大当たり状態の終了後、時短（2）付き大当たりに当選した後に実行される 1 回目の変動表示と、後述する 4 回の保留が消化されるまでの状態のことである。したがって、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における変動回数は最初の 1 回と、1 回目の変動中に貯めることができる保留に係る 4 回の計 5 回であり、この計 5 回の変動すべてにおいて大当たりが発生する。時短（2）付き大当たりは、特図 1 抽選、特図 2 抽選の両方で発生し得るが、今回の時短（2）付き大当たりは、特図 1 に関するものである。なお、現在の連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）を中止させて新たな連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）を開始することもあるが、この動作については後述する。また、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の保留が 4 回以下の場合もあるが、この点についても後述する。

#### 【2801】

このように、通常状態において時短（2）付き大当たりに当選するか、通常大当たりに当選するかに応じて、その後の状態を有利または不利とすることができる。このように構成することで、例え、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）から通常状態に転落することがあったとしても、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）を復活させることができる可能性が生じ、通常状態に対する興趣性を向上させることができる。

#### 【2802】

連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）開始後に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b へ遊技球が入球すると特図 2 に係る 1 回目の変動表示の結果が第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される。このとき、特図 2 に関する抽選が行われることになり、抽選結果がほとんどの場合当たり（通常当たり、時短（1）付き当たり、時短（2）付き当たりのいずれか）となり、V 入賞を契機として、それぞれ大当たりとなる。こうして、通常大当たり、時短（1）付き大当たり、時短（2）付き大当たりのいずれかが発生する。なお、特図 2 に関する変動ではハズレとなる確率は非常に少ない。特図 2 の 1 回目の変動における抽選結果は、説明の便宜上、通常当たりとなったものとする。特図 2 における通常大当たりの場合、遊技球の V ゾーン入賞を条件に例えば 100 球の賞球が得られるラウンドが例えば 3 回繰り返されるので、遊技者は、当該大当たりを通じて例えば 300 球の賞球を得ることができる。

#### 【2803】

仮に、特図 2 に係る 1 回目の変動において、時短（1）付き当たりに当選した場合、遊技球の V ゾーン入賞を条件に例えば 100 球の賞球が得られるラウンドが例えば 3 回または 9 回繰り返されるので、遊技者は、大当たりの内容により例えば 300 球または 900 球の賞球を得ることができる。特図 2 に係る 1 回目の変動において、時短（2）付き当たりに当選した場合は、遊技球の V ゾーン入賞を条件に例えば 100 球の賞球が得られるラウンドが例えば 9 回繰り返されるので、遊技者は、当該大当たりを通じて例えば 900 球の賞球を得ることができる。なお、各時短付き当たりに当選すると遊技の状態が変化することがあるが、この点については後述する。

10

20

30

40

50

## 【 2 8 0 4 】

特図 2 の 1 回目の変動（連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における初めての特図 2 の変動表示）の実行中においても、時短状態は維持される。時短（2）に係る時短状態は、特図 2 に係る変動が 2 回なされないと終了しないからである。従って、遊技者は、特図 2 の 1 回目の変動中も右打ちを継続してゲート、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を狙うことで特図 2 に係る変動表示の開始条件となっている特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球を立て続けに起こすことができる。すなわち、特図 2 の 1 回目の変動中に特図 2 の保留を上限（4 回分）まで増やすことができる。このとき、遊技球を向かわせにくく、当たりが出にくい特図 1 に係る特図 1 用始動入賞装置 3 3 a を狙うよりも、遊技球を向かわせやすく、当たりが出やすい特図 2 に係る特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を狙った方が遙かに有利である。そして、遊技球のゲート通過に基づく普通図柄の変動時間は、時短（2）付き大当たりで当選すると短い時間（例えば 0.5 秒）となる。したがって、遊技者は、特図 2 の 1 回目の変動時間がそれほど長くない時間（例えば 10 秒程度）であっても、上限数まで特図 2 の保留を増やすことができる。特図 2 の 1 回目の変動中に特図 2 の保留が上限数まで貯まった時点で、特図 2 の大当たりが確実に 5 回生じる、多連チャン状態のうちの 5 連チャン状態が発生している。

10

## 【 2 8 0 5 】

本実施例では、時短状態における特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放時間は最大 0.9 秒に設定されているが、遊技球が 1 球入賞検出される毎に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物が閉鎖して、1 回の開放で 2 球以上の遊技球が連続して検出されないように設定されている。これにより時短（1）付き当たりと時短（2）付き当たりとを区別することができる。すなわち、時短（1）の場合、遊技球が 1 球しか入球できない特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の開放が一度しか起こらない一方、時短（2）の場合、遊技球が 1 球しか入球できない特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の開放が複数回起こる。したがって、時短（2）に係る特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の開放期間は、後述の時短（1）に係る特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の開放時間より長い。

20

## 【 2 8 0 6 】

特図 2 の当該変動分を含む保留がない場合、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球があると、その時点で特図 2 に係る変動表示が実行されることになる。特図 2 の 1 回目の変動中に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球がある場合は、特図 2 の変動が 4 回を上限に保留される。保留された特図 2 の変動は、実行中の変動表示およびそれに伴う大当たり演出が終了すると逐次実行されることになる。このように本実施例の遊技機によれば、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における大当たりが連続する回数は、特図 2 の変動の保留数によって上限が定められているので、保留上限数という確実に発生させることができる一定期間、大当たりが連続して発生するという遊技を楽しませることができる。

30

## 【 2 8 0 7 】

本実施例の遊技機は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 1 回目の変動表示の前後において時短状態が長時間維持され、遊技球がゲートを通過すると高い確率で特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開状態となるので、遊技者は容易に保留を複数回貯めることができる。連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）中の変動表示は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の序盤において特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を開状態とし易い状態で成立した遊技球の入球に基づいて行われる。したがって、遊技者は連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）において立て続けに連続して例えば時短（1）付き当たりを発生させることができる。また、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における変動表示は、変動表示が連続する前（すなわち、多連チャン状態となる前）に成立している特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球の回数に応じて行われるので、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における最初の変動表示の前後において入球を増やそうと遊技者は特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を狙うことになる。遊技者が右打ちを続けていれば、確実に保留が 4 回貯まり、5 連チャンすることが確実な状態（5 連チャン状態）となる。このようにすることで、遊技者の遊技に対する意欲を一層向上させることができる。以下、遊技者によって保留が 4 回

40

50

貯められた場合について説明する。

【 2 8 0 8 】

< 連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）： 2 回目～ 4 回目の変動表示 >

保留された変動表示がある場合、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における特図 2 に係る 1 回目の大当たり状態が終了すると特図 2 に係る 2 回目の変動表示が直ちに開始される。時短（ 2 ）に係る時短状態は、後述する図 1 6 1 に示すようにこの 2 回目の変動表示の開始時点で終了する。したがって、時短（ 2 ）の発生期間は、通常状態における時短（ 2 ）付き大当たりラウンドのエンディング演出の終了から連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 2 回目の変動表示の開始までである。当該時短状態は、特図 2 に係る変動が 2 回なされると終了するからである。ただし、この図 1 5 5 に示す保留がある例では、大当たり状態の開始時に一旦終了した時点で終了している。従って、遊技者は、右打ちを継続していても、2 回目の変動表示中に右側遊技領域 3 0 r を流下する遊技球がゲート、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球しても、特図 2 に係る保留を貯めることはできない。

10

【 2 8 0 9 】

この 2 回目の変動表示の結果が時短（ 1 ）付き当たりとなっても保留を貯めることができないのでこの点について説明する。2 回目の変動表示の結果が時短（ 1 ）付き当たりとなった場合も、大当たり演出の後で時短状態が発生する。従って、この時点で右側遊技領域 3 0 r を流下する遊技球がゲート、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球して、保留を貯めることができそうである。

20

【 2 8 1 0 】

しかし、現状 3 回分の変動表示動作が保留されているので、2 回目の変動表示に係る大当たり演出が終了すると、直ちに 3 回目の変動表示が開始され、時短（ 1 ）に係る時短状態は終了してしまう。当該時短状態は、特図 2 の変動が開始されると終了するからである。結局、2 回目の変動表示に係る大当たり演出が終了する時点で、右側遊技領域 3 0 r を流下する遊技球がゲートを通過しても、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が長時間開放する機会が与えられず、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）において時短（ 1 ）付き当たりにも当選しても保留を貯めることはできない。また当然ながら、2 回目の変動表示の結果が時短状態を発生させない通常当たりとなっても保留を貯めることはできない。2 回目の変動表示の結果が時短（ 2 ）付き当たりとなった場合については後述する。

30

【 2 8 1 1 】

特図 2 に係る 3 回目、4 回目の変動表示において、いずれも時短（ 1 ）当たりにも当選したものとすると、3 回目、4 回目の変動表示においても 2 回目の変動表示と同様、大当たり状態が終了する時点で、右側遊技領域 3 0 r を流下する遊技球がゲートを通過しても、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が長時間開放する機会が与えられず、変動表示動作の保留を貯めることはできない。したがって、変動表示が回数を重ねる度に保留は減り続け、ついに保留は 1 回だけとなる。なお、3 回目、4 回目の変動表示において時短状態を発生させない通常当たりにも当選しても保留を貯めることはできないのは 2 回目の変動表示のときと同様である。3 回目、4 回目の変動表示において時短（ 2 ）付き大当たりにも当選した場合については後述するが、2 回目～ 4 回目の変動表示の結果が時短（ 1 ）付き当たりとなつたとしても、その時点で連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）は終了するわけではない。したがって、遊技者としては、特図 2 の 1 回目～ 4 回目の変動表示の結果がどの種別の当たり（ V 入賞を契機とする大当たり）になっても、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が終了しないという確証を持って安心して連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）を楽しむことができる。

40

【 2 8 1 2 】

< 連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）： 5 回目の変動表示 >

保留が 1 回だけとなったときの当該変動である 4 回目の変動表示とそれに伴う大当たり演出が終了すると、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における最後の変動表示である 5 回目の変動表示が開始される。連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 5 回目の

50

変動表示は、保留がないという点で、上述した2回目～4回目の変動表示とは異なる。5回目の変動表示においても時短(1)付き当たりには当選したものとする。2回目～4回目の変動表示と異なり、5回目の変動表示は、5回目の変動表示に係る大当たり演出が終了する時点で、右側遊技領域30rを流下する遊技球がゲートを通り抜けると、特図2用始動入賞装置33bが長時間開放するので、特図2用始動入賞装置33bに入賞させることができる。5回目の変動表示は、保留なしの状態での変動表示なので、5回目の変動表示に係る大当たり演出が終了しても時短(2)期間中の保留に係る、いわば6回目の変動表示は実行されない。時短(1)に係る時短状態は、特図2の変動が開始されないと終了しないから、5回目の変動表示に係る大当たり演出が終了しても、しばらくは時短状態が維持される。この時短状態において、右側遊技領域30rを流下する遊技球がゲートを通り抜けると、特図2用始動入賞装置33bに入賞させることができる。

10

## 【2813】

<ドキドキゾーン(通常RUSH状態)>

右側遊技領域30rを流下する遊技球がゲートを通り抜けると、特図2用始動入賞装置33bが長時間開放された結果、右側遊技領域30rを流下する遊技球が特図2用始動入賞装置33bに入球すると時短(1)に係る時短状態が終了する。遊技球の入球に伴い特図2に係る変動表示が実行され、これが時短(1)に係る時短状態の終了条件となっているからである。なお、この時点で連チャンゾーン(特別RUSH状態)は終了し、遊技はドキドキゾーン(通常RUSH状態)に移行する。ドキドキゾーン(通常RUSH状態)とは、連チャンゾーン(特別RUSH状態)に係る保留消化の後、特図2に係る変動表示が行われる状態のことである。

20

## 【2814】

このように、連チャンゾーン(特別RUSH状態)の1回目～4回目に時短(1)付き当たりには当選するか、5回目に時短(1)付き当たりには当選するかによって、その後の状態が遊技者にとって有利な連チャンゾーン(特別RUSH状態)の継続か、遊技者にとって不利なドキドキゾーン(通常RUSH状態)への移行かのいずれかになるので、連チャンゾーン(特別RUSH状態)において時短(1)付き当たりには当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。

## 【2815】

ドキドキゾーン(通常RUSH状態)の変動は特図2に係るものであるから、変動表示の結果が時短(1)付き当たりには当選することがある。時短(1)付き当たりには当選し大当たり状態が終了すると、時短状態が発生し、大当たり状態が終了する時点で右側遊技領域30rを流下する遊技球がゲートを通り抜けると、特図2用始動入賞装置33bに入球させることができるようになる。その結果、特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入球すると時短状態が終了し、特図2に係る変動表示が実行される。このようにして、ドキドキゾーン(通常RUSH状態)においては時短(1)付き大当たりが連続することがあるが、それは1回ずつであって、連チャンゾーン(特別RUSH状態)のような確実に2回以上の複数回数、大当たりが連続するものではない。以降、ドキドキゾーン(通常RUSH状態)において時短(1)付き大当たりには連続して当選すればそれだけドキドキゾーン(通常RUSH状態)が継続する。ドキドキゾーン(通常RUSH状態)を継続させるには、時短(1)付き当たりには当選し続けなければならない。ドキドキゾーン(通常RUSH状態)中においては、遊技者は、遊技球を特図2用始動入賞装置33bに入球させやすいという特典を享受することができる。ドキドキゾーン(通常RUSH状態)中においては、時短(1)の発生が連続しやすいからである。具体的には特図2における変動表示の結果が時短(1)付き当たりとなる確率は、例えば86%である。当該特典は、ドキドキゾーン(通常RUSH状態)において遊技者に付与される特典ということができる。このように、ドキドキゾーン(通常RUSH状態)においては、当該特典が付与されるので、ドキドキゾーン(通常RUSH状態)を遊技者にとって遊技的に価値のあるものとする

30

40

## 【2816】

50

ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）における時短について説明する。本実施例においては、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）中において時短状態が時短（1）しかない。時短（2）付き当たりとなった時点でドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）は終了して、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が開始されるからである。時短（2）付き大当たりは時短（1）付き大当たりよりも特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球し易い状態が長く続くことからすれば、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の方がドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）よりも有利であると言える。このように、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）によって有利または不利となるので、遊技に関する状態を多様なものとすることができる。

#### 【2817】

また、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）の変動は特図 2 に係るものであるから、変動表示の結果が通常当りに当選することがある。この点について、図 1 5 6 を参照する。通常当りに当選し大当たり演出が終了しても時短状態が発生しないので、大当たり演出が終了する時点で右側遊技領域 3 0 r を流下する遊技球がゲートを通しても、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入球させることができない。その結果、特図 2 に係るドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）は終了し、遊技は特図 1 に係る通常状態に戻る。このように、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）においては、通常当りに当選するか時短（1）付き当りに当選するかによって、その後の状態が有利または不利となるのでドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）において当選の結果となった場合でも、その後の状態を多様なものとするすることができる。

#### 【2818】

なお、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）は、1 回目の変動表示において通常当りに当選し、時短（1）が発動することなく終了する場合がある。したがって、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）において特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入球させやすくなるという特典が付与されない確率は、例えば 0 % ではない。このようにすれば、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）において不利な結果となる確率（例えば 0 %）の方がドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）において不利な結果となる確率よりも低くすることができる。すると、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）かドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）かよって通常当りに当選した後の状態を有利または不利にすることができるようにすることで、通常当りになった後の状態を多様なものとするすることができる。

#### 【2819】

また、当然ながら、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）においては 2 回目以降の変動表示において通常当りに当選することもあるから、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）における変動表示の結果が時短（1）付き当たりである場合に、当該特典が継続され、通常当たりである場合に当該特典が消失される。このようにすれば、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）における変動表示の結果が時短（1）付き当たりであるか否かについて遊技者に期待感を持たせることができる。

#### 【2820】

< 時短（2）付き大当たりについて >

連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）における変動は特図 2 に係るものであるから、変動表示の結果が時短（2）付き当りに当選することがある。連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）中の変動においては、当たりとなった場合に、当該当たりが時短（2）付き大当たりである確率は例えば 3 % である。連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の 2 回目の変動において時短（2）付き当りに当選した場合の例を、図 1 5 7 を参照して説明する。この場合は、上述した通常状態における時短（2）付き大当たりのときと同様な結果となる。すなわち、2 回目の変動における大当たり状態が終了すると、遊技は時短（2）に係る時短状態となる。連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）中に新たに時短（2）に係る時短状態が発生する場合、通常、2 回目の変動における大当たり状態が終了すると、次の保留に基づく新たな特図 2 の変動が直ちに開始される。この変動中が新たな時短（2）に係る時短

10

20

30

40

50

状態であるので、右側遊技領域 30r を流下する遊技球がゲートを通過すると、特図 2 用始動入賞装置 33b を長時間開放させることができる。その結果として、この変動中に特図 2 用始動入賞装置 33b に遊技球が入球し、特図 2 に係る変動が開始されても時短状態は終了しない。時短 (2) に係る時短状態は、特図 2 に係る変動が 2 回なされないで終了しないからである。従って、遊技者は、この変動中に特図 2 用始動入賞装置 33b に遊技球を入球させることで、その時点での特図 2 に係る変動の保留を上限数まで増やすことができる。ここでは、遊技球の入球により保留 3, 保留 4 が増えて、変動表示動作が 4 回を上限に保留される。

#### 【2821】

ドキドキゾーン (通常 RUSH 状態) において時短 (2) 付き当たりに当選した場合の例を、図 158 を参照して説明する。ドキドキゾーン (通常 RUSH 状態) において新たに時短 (2) に係る時短状態が発生する場合、ドキドキゾーン (通常 RUSH 状態) において発生した大当たり状態が終了した時点で保留は貯まってない。そのため、新たに時短 (2) に係る時短状態が発生すると、大当たり状態が終了した時点で右側遊技領域 30r を流下する遊技球のゲート通過を契機に、遊技球を特図 2 用始動入賞装置 33b に入球させることができるようになる。特図 2 用始動入賞装置 33b に遊技球が入球すると、特図 2 に係る変動表示が開始される。この変動中、右側遊技領域 30r を流下する遊技球がゲートを通過すると、さらに特図 2 用始動入賞装置 33b に入球させることができるようになる。その結果、この変動中に、特図 2 の変動の保留を上限数まで貯めることができる。

#### 【2822】

つまり、連チャンゾーン (特別 RUSH 状態) において時短 (1) 付き当たりに当選すると、3 ラウンドまたは 9 ラウンドの大当たりラウンド遊技を行い、次も特図 2 の変動表示を行うことができるが、保留を増やすことはできない。連チャンゾーン (特別 RUSH 状態) において時短 (2) 付き当たりに当選すると、連チャンゾーン (特別 RUSH 状態) が新たに初めから開始される。この場合、現在の連チャンゾーン (特別 RUSH 状態) は、残存している保留が消化されないまま中止することになるが、この消化されなかった保留は、新たな連チャンゾーン (特別 RUSH 状態) に引き継がれてそこで消化される。新たな連チャンゾーン (特別 RUSH 状態) の最初の変動中に、上限数まで、すなわち上限数からこの引き継がれた保留数を引いた数だけ、保留を増やすことができる。したがって、連チャンゾーン (特別 RUSH 状態) における時短 (2) 付き大当たりは、現在の連チャンゾーン (特別 RUSH 状態) が序盤において保留を貯めることができる新たな連チャンゾーン (特別 RUSH 状態) に置き換わるという意味で、時短 (1) 付き大当たりなどの他の大当たりよりも遊技的に有利である。このように連チャンゾーン (特別 RUSH 状態) の維持に係る時短 (1) 付き大当たりは、時短 (2) 付き大当たりよりも遊技者にとって価値の低い結果であるので、連チャンゾーン (特別 RUSH 状態) において時短 (1) 付き大当たりが連続しても、遊技者に付与される価値と遊技機を設置するホールの利益とのバランスをとることができる。

#### 【2823】

連チャンゾーン (特別 RUSH 状態) における保留が後続の連チャンゾーン (特別 RUSH 状態) に引き継がれる様子について説明する。例えば、連チャンゾーン (特別 RUSH 状態) における 2 回目の変動表示において時短 (2) 付き当たりに当選したとすると、上述の図 157 を参照して説明したように、当該大当たり演出の終了後、時短 (2) に係る時短状態が発生し、連チャンゾーン (特別 RUSH 状態) は 3 回の保留を残したまま中止になる。この時点では大当たり演出は既に終了しているので、3 回の保留のうちの 1 回が当該変動に移行する。そして、当該変動に伴う変動表示が開始されると、2 回の保留を伴って新たな連チャンゾーン (特別 RUSH 状態) が発生する。この変動が新たな連チャンゾーン (特別 RUSH 状態) における 1 回目の変動である。この新たな連チャンゾーン (特別 RUSH 状態) の 1 回目の変動中には時短状態が発生しているので、遊技者は変動表示動作の保留を貯めることができる。しかし、貯めることができる保留回数は 4 回に制限されているから、遊技者が今回貯めることができる保留は 2 回だけである。新たな連チ

10

20

30

40

50

チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 1 回目の変動表示が終了し、大当たり演出も終了すると、4 回分の保留の消化が開始される。説明の便宜のため 4 回分の変動表示の結果が全て時短（2）付き当たりでない当たりに当選したとすると、右打ち遊技中に合計で、特図 2 に係る変動表示の結果が 7 回連続で当たり（V 入賞を契機とする大当たり）になる。その内訳は、先の連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における変動表示の当たりが 2 回と、後の連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における変動表示の大当たりが 5 回である。このように、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）は、変動表示の結果が少なくとも 5 回連続で当たり（V 入賞を契機に大当たりを発生する当たり）になるまでは途中で終了することがない。したがって、遊技者は連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）において確実に大当たりが連続して発生する遊技を楽しむことができる。

10

## 【 2 8 2 4 】

以上の事情から、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 2 回目の変動表示において時短（2）付き当たりに当選するよりも、5 回目の変動表示において時短（2）付き当たりに当選したほうが、遊技者にとって有利となる。5 回目の変動表示において時短（2）付き当たりに当選すれば、特図 2 に係る変動表示を 10 回連続させることができるからである。その内訳は、先の連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における変動表示が 5 回と、後の連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における変動表示が 5 回である。このように、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）においては、1 回目～4 回目の変動表示において時短（2）付き当たりに当選するか、5 回目の変動表示において時短（2）付き当たりに当選するかによってその後の状態の有利さが異なる。したがって、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）において時短（2）付き当たりに当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。

20

## 【 2 8 2 5 】

なお、特図 2 に係る変動においては、時短（1）付き当たりが 5 回連続する方が時短（2）付き当たりとなるよりも発生し易い。このようにすれば、より確実に 5 回の変動表示から構成される連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）を確実に発生させることができる。

## 【 2 8 2 6 】

また、例えば、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 5 回目の変動表示において時短（2）付き当たりに当選したとすると、図 1 5 9 に示すように、当該大当たり演出および連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の終了後、時短（2）に係る時短状態が発生し、再び連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が発生する。したがって、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）中における 5 回目の変動表示の結果によっては、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が連続することになる。連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）は、通常状態よりも遊技者にとって有利な状態である。連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が終了してしまうのは、遊技者にとって望ましいとはいえないから、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における変動表示の保留が減ることは、遊技者にとって不利である。しかしながら、本実施例によれば、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が進行するにつれ遊技者の遊技に対する意欲を次第に消沈させることがない。連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 5 回目の変動表示の結果いかんで連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が継続することがあり得、遊技者はそれに期待をすることができるからである。

30

40

## 【 2 8 2 7 】

本実施例の構成では、時短なし通常状態において、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a へ遊技球が入球し大当たりとなる場合、当該大当たりが時短（2）付きである確率は例えば 5 2 % である。一方、時短（2）が発生している連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の 1 回目の変動表示において、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b へ遊技球が入球し当たりとなる場合、当該大当たりが時短（2）付きである確率は、例えば 3 % である。遊技機をこのように構成すれば、遊技者に対して時短状態における変動表示の結果が当たりとなることだけでなく、時短なし通常状態における変動表示の結果が大当たりとなることに対しても遊技者に高い関心を持たせることができる。

## 【 2 8 2 8 】

50

## &lt; ハズレについて &gt;

特図 1 , 特図 2 に係る変動において、抽選結果がハズレとなる場合がある。通常状態の変動表示においてハズレの結果が出た場合は、特図 1 に係る通常状態が継続される。連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 1 回目～ 4 回目の変動表示においてハズレの結果が出たとしても、ハズレ結果の表示の時点で 1 回～ 4 回の保留が貯められているので、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）は維持される。連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 5 回目の変動表示においてハズレの結果が出た場合は、時短状態が発生せず、遊技は特図 1 に係る通常状態に移行する。ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）の変動表示においてハズレの結果が出た場合も遊技は特図 1 に係る通常状態に移行する。

## 【 2 8 2 9 】

10

## &lt; 通常当たりについて &gt;

また、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 5 回目の変動表示の結果が通常当りに当選することがある。このような場合、図 1 6 0 に示すように、大当たり状態の終了後に時短状態が発生せず、遊技は特図 1 に係る通常状態に移行する。ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）の変動表示において通常当たりの結果が出た場合も遊技は特図 1 に係る通常状態に移行する。

## 【 2 8 3 0 】

連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）における変動は特図 2 に係るものであるから、変動表示の結果が通常当りに当選することがある。連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）において通常当りに当選しても、5 回の変動表示が連続する連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が維持されるという意味で遊技者にとって有利であり不利な状態とはならない。一方、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）において通常当りに当選すると、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）が終了するという意味で遊技者にとって不利な状態となる。このように、本実施例に係る遊技機によれば、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）において通常当りに当選するか、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）において通常当りに当選するかによって、その後に遊技者が不利となるか否かが変わる。このようにすれば、通常当たりとなった場合にその後の状態を多様なものとすることができる。その結果、遊技の興趣性を向上させることができる。またこのようにすれば、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における通常当たりの当選後の状態と、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）における通常当たりの当選後の状態とを確実に差を付けることができる。具体的には、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）をドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）よりも確実に有利にすることができる。

20

30

## 【 2 8 3 1 】

換言すれば、通常当りに当選したときの状態が連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）かドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）かによって特図 2 に係る変動表示という遊技者にとって有利な結果が連続して発生する状態が維持されるか否かが異なる。このように、同じ通常当たりでも状況によってその後の状態を多様なものとするすることができる。

## 【 2 8 3 2 】

その一方で、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 5 回目の変動表示で通常当りに当選すると、時短状態が発生しないので遊技者はゲート、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を狙う遊技を行えない。その結果、特図 2 に係る連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）は終了し、遊技は特図 1 に係る通常状態に戻る。その様子は、通常当たりとなっても特図 2 に係る変動表示が実行される連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 1 回目～ 4 回目の変動表示とは異なっている。このようにすることで、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）において 1 回目～ 4 回目の変動表示で通常当りに当選するか、5 回目の変動表示で通常当りに当選するかによって、その後の状態が有利または不利となるので、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）において通常当りに当選した場合でも、その後の状態を多様なものとするすることができる。

40

## 【 2 8 3 3 】

## &lt; 時短（ 1 ）付き大当たりについて &gt;

50

連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）における変動は特図 2 に係るものであるから、変動表示の結果が時短（1）付き当たりに当選することがある。連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）において時短（1）付き当たりに当選すると各ゾーンが維持されるという意味で遊技者にとって不利な状態とはならない。上述した通常当たり後の遊技の多様性に対して、時短（1）付き当たりとなった後の遊技の安定性が確保されている。その結果、遊技の興趣性を向上させることができる。

【2834】

また、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 1 回目の変動表示の結果が時短（1）付き当たりに当選することがある。このようになっても上述した遊技の流れに変化はない。仮に当該時短（1）に係る時短状態が発生したとしても当該時短状態は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 2 回目の変動表示の開始とともに終了する。この終了タイミングは、既に発動している時短（2）に係る時短状態の終了タイミングと同一である。つまり、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の 1 回目の変動表示の結果が時短（1）付き当たりに当選したからといって、現状において継続している時短状態が延長されることはない。

【2835】

< 特殊なケースでの連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）について >

連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の 1 回目の変動表示中であるにも関わらず、遊技者がそれを知らないか不注意によって遊技球が発射されない場合もある。このような場合でも、図 161 に示すように、時短（2）に係る時短状態の終了は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の 2 回目の変動開始までであるので、1 回目の変動に係る大当たり状態の終了後、時短（2）に係る時短状態が発生する。この時短（2）に係る時短状態は、遊技者が右打ちを行い、特図 2 用始動入賞装置 33b に遊技球を入球させ、2 回目の変動表示が開始される時点で、終了となる。そのため、仮に連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の 1 回目の変動表示中に遊技球が発射されなかった場合であっても、この 2 回目の変動表示における大当たり状態を発生させることはできる。したがって、連チャンゾーン中に、特図 2 の大当たりを 2 回（2 連チャン）享受できるので、不注意な遊技者であってもそれなりに連チャンの楽しみを受けることができる。

【2836】

次に、上述した連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）の内部状態である特別 R U S H 状態、通常 R U S H 状態を発生させる仕組みについて、図 162 ~ 図 169 を参照してもう少し詳細に説明する。図 162 は、始動入賞処理を示すフローチャートである。図 163 は、第 1 図柄変動処理を示すフローチャートである。図 164 は、特図 2 変動開始処理を示すフローチャートである。図 165 は、第 2 図柄変動処理を示すフローチャートである。図 166 は、第 2 図柄変動開始処理を示すフローチャートである。図 167 は、普通電動役物開閉処理を示すフローチャートである。図 168 は、次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。図 169 は、図 168 に続く次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【2837】

図 162 を参照して主制御装置 261 にて行われるタイマー割込み処理（図 23 参照）における始動入賞処理について説明する。本実施例の始動入賞処理では、特図 1 用始動入賞装置 33a の入賞に基づく保留と、特図 2 用始動入賞装置 33b に入賞に基づく保留とを分けて格納されている点が上述した実施例 1 の図 24 に示す始動入賞処理と異なっている。

【2838】

ステップ S701A では、主制御装置 261 の CPU 501 は、遊技球が特図 1 用始動入賞装置 33a に入賞したか否かを特図 1 用の作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップ S702A に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【2839】

10

20

30

40

50

ステップS702Aでは、主制御装置261のCPU501は、第1図柄表示装置40の特図1の作動保留球数N1が上限値（本実施の形態では4）未満であるか否かを判別する。特図1の作動保留球数N1が上限値未満であればステップS703Aに進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS703Aでは、主制御装置261のCPU501は、特図1の作動保留球数N1を1インクリメントする。ステップS704Aでは、主制御装置261は、ステップS703Aでインクリメントされた特図1の作動保留球数N1を保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置262に出力できるようにセットする。

【2840】

ステップS705Aでは、主制御装置261のCPU501は、第1図柄の当落及び第3図柄の変動パターンの決定に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップS603で更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及び停止パターン選択カウンタC3と、変動種別カウンタCS1～CS3の各値を、図10に示したRAM503の特図1の保留球格納エリアにおける第1～第4保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。

【2841】

ステップS707では、主制御装置261のCPU501は、遊技球が特図2用始動入賞装置33bに入賞したか否かを特図2用の作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップS708に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【2842】

ステップS708では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄表示装置40の特図2の作動保留球数N2が上限値（本実施の形態では4）未満であるか否かを判別する。特図2の作動保留球数N2が上限値未満であればステップS709に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS709では、主制御装置261のCPU501は、特図2の作動保留球数N2を1インクリメントする。ステップS710では、主制御装置261は、ステップS709でインクリメントされた特図2の作動保留球数N1を保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置262に出力できるようにセットする。

【2843】

ステップS711では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄の当落及び第3図柄の変動パターンの決定に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップS603で更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及び停止パターン選択カウンタC3と、変動種別カウンタCS1～CS3の各値を、図10に示したRAM503の特図2の保留球格納エリアにおける第1～第4保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。

【2844】

ステップS712では、主制御装置261は後述する特図1もしくは特図2の変動開始処理に先立って行われる先読み抽選処理を実行する。

【2845】

次に、図163を参照して主制御装置261にて行われる通常処理（図17参照）における第1図柄変動処理について説明する。本実施例では、特図2の保留が優先的に消化されていく点が、上述した実施例1の図18に示す第1図柄変動処理と異なる。

【2846】

ステップS401では、主制御装置261のCPU501は、今現在大当たり中であるか否かを判別する。続くステップS402では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄表示装置40による第1図柄の変動表示中であるか否かを判別する。そして、大当たり中でなくさらに第1図柄の変動表示中でもない場合、ステップS403Aに進み、主制御装置261のCPU501は、第1図柄表示装置40の特図2の作動保留球数N2が「0」よりも大きいか否かを判別する。このとき、大当たり中である場合はそのまま本処理を終了し、特図2の作動保留球数Nが「0」である場合は後述するステップS403B

10

20

30

40

50

に進む。

【 2 8 4 7 】

また、大当たり中、第 1 図柄の変動表示中の何れでもなく且つ特図 2 の作動保留球数  $N2 > 0$  であれば、ステップ S 4 0 4 A に進む。ステップ S 4 0 4 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 の作動保留球数  $N2$  を「 1 」減算する。ステップ S 4 0 5 A では、特図 2 の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、特図 2 の保留球格納エリアの保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第 1 エリア 実行エリア、保留第 2 エリア 保留第 1 エリア、保留第 3 エリア 保留第 2 エリア、保留第 4 エリア 保留第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

10

【 2 8 4 8 】

その後、ステップ S 4 0 6 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 の変動開始処理を実行する。ここで、図 1 6 4 のフローチャートを用いて特図 2 変動開始処理を詳細に説明すると、ステップ S 5 0 1 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて特図 2 当たりか否かを判別する。具体的には、特図 2 当たりか否かは大当たり乱数カウンタ C 1 に基づいて判別され、前述した通り約 1 / 1 の確率で特図 2 当たりに当選する。

【 2 8 4 9 】

主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 当たりであると判別した場合、ステップ S 5 0 2 A では、特図 2 の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタ C 2 の値に対応する特図 2 当たり図柄、すなわち、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a で表示する第 1 記号 ~ 第 6 記号の何れかとするかを求める。つまり、大当たり図柄カウンタ C 2 の値と図柄との対応関係を表す特図 2 大当たり抽選用テーブル（図 1 5 1 参照）に基づいて、大当たり図柄カウンタ C 2 の値に対応する特図 2 当たり図柄を求める。

20

【 2 8 5 0 】

次に、ステップ S 5 0 3 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、大当たり時における変動パターン（大当たり演出パターン）を決定する。具体的には、上述した図 1 5 3 ( a ) に示した特図 2 の 1 回目の変動用の変動パターン選択用テーブルと、図 1 5 3 ( b ) に示した特図 2 の 2 ~ 5 回目の変動用に基づいて、当たり変動パターンを決定する。

30

【 2 8 5 1 】

一方、ステップ S 5 0 1 A で特図 2 当たりではないと判別された場合には、ステップ S 5 0 4 において、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、外れ図柄、すなわち第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a を第 7 記号で停止表示させるという停止図柄に設定する。

【 2 8 5 2 】

次に、ステップ S 5 0 5 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、上述した図 1 5 3 ( a ) に示した特図 2 の 1 回目の変動用の変動パターン選択用テーブルと、図 1 5 3 ( b ) に示した特図 2 の 2 回目 ~ 5 回目の変動用に基づいて、外れ変動パターンを決定する。

40

【 2 8 5 3 】

また、ステップ S 5 0 7 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ステップ S 5 0 3 A で決定された特図 2 当たり変動パターンに対応する特図 2 変動パターン指定コマンド、または、ステップ S 5 0 5 A で決定された特図 2 外れ変動パターンに対応する特図 2 変動パターン指定コマンドを設定する。

【 2 8 5 4 】

続いて、ステップ S 5 0 8 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ステップ S 5 0 2 A , S 5 0 3 A を経てきた場合には、ステップ S 5 0 2 A で決定された第 1 図柄表示

50

装置 40 の特図 2 当たり図柄に対応する特図 2 装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップ S 504A, S 505A を経てきた場合には、ステップ S 504A で決定された第 1 図柄表示装置 40 の特図 2 外れ図柄に対応する特図 2 装飾図柄指定コマンドを設定する。

【 2855 】

続いて、ステップ S 510 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、特図 2 変動回数カウンタを 1 加算して、本処理を終了する。特図 2 変動回数カウンタは、例えば、特図 1 の時短 (2) 状態や、時短 (1) 状態における特図 2 の変動回数をカウントするものである。

【 2856 】

次に、図 165 を参照して、主制御装置 261 が行う通常処理 (図 17 参照) における第 2 図柄制御処理について説明する。 10

【 2857 】

ステップ S 421 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、今現在第 2 図柄当たり中 (特図 2 用始動入賞装置 33b の電動役物の開放中) であるか否かを判別する。続くステップ S 422 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、第 2 図柄表示装置 41 による第 2 図柄の変動表示中であるか否かを判別する。そして、第 2 図柄当たり中でなくさらに第 2 図柄の変動表示中でもない場合、ステップ S 423 に進み、主制御装置 261 の CPU 501 は、第 1 図柄表示装置 40 の第 2 図柄の作動保留球数 M が「0」よりも大きいか否かを判別する。このとき、第 2 図柄当たり中である場合はそのまま本処理を終了し、第 2 図柄の作動保留球数 M が「0」である場合は後述するステップ S 425 に進む。 20

【 2858 】

また、大当たり中、第 2 図柄の変動表示中の何れでもなく且つ第 2 図柄の作動保留球数  $M > 0$  であれば、ステップ S 424 に進む。ステップ S 424 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、第 2 図柄の作動保留球数 M を「1」減算する。ステップ S 425 では、第 2 図柄の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 2 図柄の保留球格納エリアの保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第 1 エリア 実行エリア、保留第 2 エリア 保留第 1 エリア、保留第 3 エリア 保留第 2 エリア、保留第 4 エリア 保留第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【 2859 】

その後、ステップ S 426 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、第 2 図柄の変動開始処理を実行する。ここで、図 166 のフローチャートを用いて第 2 図柄変動開始処理を詳細に説明すると、ステップ S 521 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、第 2 図柄の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている第 2 図柄乱数カウンタ C4 の値に基づいて第 2 図柄当たりか否かを判別する。具体的には、上述した図 152 (a) に示した普通当たり抽選用テーブルに基づいて、約 1 / 1 の確率で第 2 図柄当たりに当選する。 30

【 2860 】

主制御装置 261 の CPU 501 は、第 2 図柄当たりであると判別した場合、ステップ S 522 では、第 2 図柄の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている第 2 図柄乱数カウンタ C4 の値に対応する第 2 図柄の当たり図柄を設定し、ステップ S 524 に進む。主制御装置 261 の CPU 501 は、第 2 図柄当たりでないと判別した場合、ステップ S 523 では、第 2 図柄の外れ図柄を設定し、ステップ S 524 に進む。 40

【 2861 】

次に、ステップ S 524 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、RAM 503 に格納される時短 (1) フラグまたは時短 (2) フラグが 1 であるか否かを判断する。時短 (1) フラグが 1 であれば、時短 (1) 付き当たりに当選を示し、時短 (2) フラグが 1 であれば、時短 (2) 付き当たりまたは時短 (2) 付き大当たりに当選を示す。

【 2862 】

ステップ S 525 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、時短 (1) フラグまたは時短 (2) フラグが 1 である場合に、変動時間が短い方の第 2 図柄変動パターンを決定す 50

る。ステップ S 5 2 6 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 ( 1 ) フラグまたは時短 ( 2 ) フラグが 1 でない場合に、変動時間が長い方の第 2 図柄変動パターンを決定する。具体的には、上述した図 1 5 2 ( b ) に示した普通図柄変動パターン及び普通電動役物開放パターン選択用テーブルに基づいて、第 2 図柄変動パターンを決定する。

【 2 8 6 3 】

次に、ステップ S 5 2 7 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放時間を決定するために、第 2 図柄当たりであるか否かを判断する。第 2 図柄当たりであればステップ S 5 2 8 に進み、第 2 図柄当たりでなければ本処理を終了する。ステップ S 5 2 8 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 ( 1 ) フラグまたは時短 ( 2 ) フラグが 1 であるか否かを判断する。

10

【 2 8 6 4 】

ステップ S 5 2 9 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 ( 1 ) フラグまたは時短 ( 2 ) フラグが 1 である場合に、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放時間を長い時間に決定する。ステップ S 5 3 0 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 ( 1 ) フラグまたは時短 ( 2 ) フラグが 1 でない場合に、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放時間を短い時間に決定する。具体的には、上述した図 1 5 2 ( b ) に示した普通図柄変動パターン及び普通電動役物開放パターン選択用テーブルに基づいて、電動役物の開放パターンを決定する。これにより本処理を終了する。

【 2 8 6 5 】

図 1 6 5 の説明に戻り、ステップ S 4 2 2 が YES、すなわち第 2 図柄の変動表示中である場合には、ステップ S 4 2 7 に進み、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 2 図柄の変動時間が経過したか否かを判別する。この第 2 図柄の変動時間は、図 1 6 6 を用いて前述した通りであり、この変動時間が経過した時にステップ S 4 2 7 が肯定判別される。変動時間が経過していなければステップ S 4 2 8 に進み、変動時間が経過していればステップ S 4 2 9 に進む。

20

【 2 8 6 6 】

そして、ステップ S 4 2 8 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 2 図柄表示装置 4 1 での第 1 図柄の変動表示を更新する。つまり、第 2 図柄表示装置 4 1 の表示部 4 1 a , 4 1 b の変動表示を継続し、本処理を終了する。

【 2 8 6 7 】

一方、ステップ S 4 2 9 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 2 図柄の変動表示を停止し、第 2 図柄の停止図柄を表示図柄へ設定する。つまり、図 1 6 6 のステップ S 5 2 2 で第 2 図柄の当たり図柄に決定された場合には、第 2 図柄表示装置 4 1 の「○」表示部 4 1 a , 「x」表示部 4 1 b の変動表示後に、「○」表示部 4 1 a を点灯表示する。図 1 6 6 のステップ S 5 2 3 で第 2 図柄の外れ図柄に決定された場合には、第 2 図柄表示装置 4 1 の「○」表示部 4 1 a , 「x」表示部 4 1 b の変動表示後に、「x」表示部 4 1 b を点灯表示する。

30

【 2 8 6 8 】

続いて、ステップ S 4 3 0 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 2 図柄表示装置 4 1 で変動表示される第 2 図柄の変動パターンの停止を指示するための全停止コマンドを設定し、本処理を終了する。

40

【 2 8 6 9 】

次に、図 1 6 7 を参照して、主制御装置 2 6 1 が行う通常処理 ( 図 1 7 ) における普通電動役物開放処理について説明する。

【 2 8 7 0 】

ステップ S 5 4 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 2 図柄当たりであるか否かを判断する。第 2 図柄当たりであればステップ S 5 4 2 に進み、外れであれば本処理を終了する。ステップ S 5 4 2 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 ( 1 ) フラグまたは時短 ( 2 ) フラグが 1 であるか否かを判断する。時短 ( 1 ) フラグまたは時短 ( 2 ) フラグが 1 であればステップ S 5 4 3 に進み、1 でなければステップ S 5 4 7 に進む

50

。

## 【 2 8 7 1 】

ステップ S 5 4 3 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、短い開放時間の普通電動役物開放パターンにて特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物を開放させる。ステップ S 5 4 4 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の作動口スイッチによって 1 球の遊技球の入球が検出されたか否かを判断する。1 球の遊技球の入球が検出されていないならば、ステップ S 5 4 5 へ進み、1 球の遊技球の入球が検出されればステップ S 5 4 6 へ進む。

## 【 2 8 7 2 】

ステップ S 5 4 5 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、長い開放時間に設定された最大開放時間を経過したか否かを判断する。最大開放時間を経過すればステップ S 5 4 6 へ進み、そうでなければ最大開放時間を経過するかどうかを判断する。ステップ S 5 4 6 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物を閉鎖して、本処理を終了する。

10

## 【 2 8 7 3 】

ステップ S 5 4 7 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、長い開放時間の普通電動役物開放パターンにて特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物を開放させる。ステップ S 5 4 8 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の作動口スイッチによって 1 球の遊技球の入球が検出されたか否かを判断する。1 球の遊技球の入球が検出されていないならば、ステップ S 5 4 9 へ進み、1 球の遊技球の入球が検出されればステップ S 5 5 0 へ進む。

20

## 【 2 8 7 4 】

ステップ S 5 4 9 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、短い開放時間に設定された最大開放時間を経過したか否かを判断する。最大開放時間を経過すればステップ S 5 5 0 へ進み、そうでなければ最大開放時間を経過するかどうかを判断する。ステップ S 5 5 0 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物を閉鎖して、本処理を終了する。

## 【 2 8 7 5 】

次に、図 1 6 8 , 図 1 6 9 を参照して、主制御装置 2 6 1 が行う通常処理 ( 図 1 7 ) における次回遊技状態設定処理について説明する。

30

## 【 2 8 7 6 】

ステップ S 5 6 1 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 1 の時短 ( 2 ) 付き大当たりに当選しているか否かを判断する。特図 1 の時短 ( 2 ) 付き大当たりに当選している場合はステップ S 5 6 1 B に進み、そうでなければステップ S 5 6 1 D に進む。ステップ S 5 6 1 B では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、次の遊技から通常状態ではなく連チャンゾーン ( 特別 R U S H 状態 ) に移行することをサブ制御装置 2 6 2 に伝達するために、連チャンゾーン移行コマンドをセットし、ステップ S 5 6 1 C に進む。ステップ S 5 6 1 C では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 ( 2 ) フラグを 1 にセットし、本処理を終了する。

## 【 2 8 7 7 】

このように、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 が次回遊技状態設定処理において時短 ( 2 ) フラグを 1 にセットすることによって、特図 1 の大当たり状態の終了後の遊技を特別 R U S H 状態として開始することができる。

40

## 【 2 8 7 8 】

ステップ S 5 6 1 D では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 1 の通常大当たりに当選しているか否かを判断する。特図 1 の通常大当たりに当選している場合は、次の遊技も通常状態のまま変わらないので、本処理を終了する。そうでない場合は、ステップ S 5 6 2 A に進む。

## 【 2 8 7 9 】

ステップ S 5 6 2 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 の時短 ( 2 ) 付

50

き当たりに当選しているか否かを判断する。特図 2 の時短 ( 2 ) 付き大当たりに当選している場合はステップ S 5 6 2 B へ進み、そうでない場合はステップ S 5 6 3 A に進む。

【 2 8 8 0 】

ステップ S 5 6 2 B では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、V 入賞口 3 1 a への V 入賞が V 検出スイッチによって検出されているか否かを判断する。V 入賞が検出されている場合はステップ S 5 6 2 C に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【 2 8 8 1 】

ステップ S 5 6 2 C では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、次の遊技も連チャンゾーン ( 特別 R U S H 状態 ) が継続することをサブ制御装置 2 6 2 に伝達するために、連チャンゾーン継続コマンドをセットし、ステップ S 5 6 2 E に進む。

【 2 8 8 2 】

ステップ S 5 6 2 E では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 ( 2 ) フラグが 0 であるか否かを判断する。特図 2 の時短 ( 2 ) 付き大当たりに当選したタイミングが時短 ( 2 ) に係る時短状態の終了後であれば、その時点での時短 ( 2 ) フラグは 0 である。時短 ( 2 ) フラグが 0 であればステップ S 5 6 2 F に進む。ステップ S 5 6 2 F では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時間 ( 2 ) フラグを再び 1 にセットしてステップ S 5 6 2 G へ進む。

【 2 8 8 3 】

ステップ S 5 6 2 E にて時短 ( 2 ) フラグが 0 でないと判断された場合、特図 2 の時短 ( 2 ) 付き大当たりに当選したタイミングが時短 ( 2 ) に係る時短状態中、つまり特図 2 の 1 回目の変動表示における当選であるので、その時点での時短 ( 2 ) フラグは 1 である。この場合、時短 ( 2 ) フラグは 1 のままにしておき、ステップ S 5 6 2 G へ進む。

【 2 8 8 4 】

ステップ S 5 6 2 G では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、新たな連チャンゾーン ( 特別 R U S H 状態 ) において特図 2 の変動回数を新たにカウントするために、特図 2 変動回数カウンタを 0 に戻し、本処理を終了する。

【 2 8 8 5 】

このように、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 が次回遊技状態設定処理において連チャンゾーン ( 特別 R U S H 状態 ) 中に時短 ( 2 ) フラグを 1 にセットすることによって、特図 2 の大当たり状態の終了後の遊技を新たな特別 R U S H 状態として開始することができる。

【 2 8 8 6 】

ステップ S 5 6 3 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 の時短 ( 1 ) 付き当たりに当選しているか否かを判断する。ステップ S 5 6 3 B では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、V 入賞口 3 1 a への V 入賞が検出されているか否かを判断する。V 入賞が検出されている場合はステップ S 5 6 3 C に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【 2 8 8 7 】

ステップ S 5 6 3 C では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 変動回数カウンタによってカウントされた特図 2 の変動回数が 4 回以下であるか否かを判断する。連チャンゾーン ( 特別 R U S H 状態 ) において特図 2 の変動回数が 4 回以下で時短 ( 1 ) 付き当たりに当選した場合、時短 ( 1 ) に係る時短状態が発生する間も無く、次の変動が開始されるので、時短 ( 1 ) フラグをセットする必要はない。そのため、ステップ S 5 6 3 C にて特図 2 の変動回数が 4 回以下であるとは判断された場合は、そのまま本処理を終了するが、そうでない場合はステップ S 5 6 3 D に進む。

【 2 8 8 8 】

ステップ S 5 6 3 D では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 変動回数カウンタによってカウントされた特図 2 の変動回数が 5 回であるか否かを判断する。特図 2 の変動回数が 5 回である場合はステップ S 5 6 3 E へ進み、そうでない場合は、ステップ S 5 6 3 G へ進む。

10

20

30

40

50

## 【 2 8 8 9 】

ステップ S 5 6 3 E では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、次の遊技からは連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）からドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）へ移行することをサブ制御装置 2 6 2 に伝達するため、ドキドキゾーン移行コマンドをセットし、ステップ S 5 6 3 F に進む。ステップ S 5 6 3 F では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、時短（1）フラグを 1 にセットして本処理を終了する。なお、特図 2 の変動回数が 4 回以下の場合の処理と異なる理由は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）において特図 2 の変動回数が 5 回で時短（1）付き当たりに当選した場合、次に移行するドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）において保留が 0 であるため、時短（1）に係る時短状態が発生するからである。

10

## 【 2 8 9 0 】

このように、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 が次回遊技状態設定処理において連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の最後に（すなわち保留が 0 の状態で）時短（1）フラグを 1 にセットすることによって、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が継続されないことが確定される。これにより、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）を終了し、特図 2 の大当たり状態の終了後の遊技をドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）として開始することができる。

## 【 2 8 9 1 】

ステップ S 5 6 3 G では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、特図 2 変動回数カウンタによってカウントされた特図 2 の変動回数が 6 回以上であるか否かを判断する。特図 2 の変動回数が 6 回以上である場合はステップ S 5 6 3 H へ進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップ S 5 6 3 H では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、次の遊技もドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）が継続することをサブ制御装置 2 6 2 に伝達するため、ドキドキゾーン継続コマンドをセットして、本処理を終了する。

20

## 【 2 8 9 2 】

ステップ S 5 6 4 A では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、特図 2 の通常当たりに当選したか否かを判断する。特図 2 の通常当たりに当選した場合はステップ S 5 6 4 B に進み、そうでない場合は、図 1 6 9 に示すステップ S 5 6 5 A に進む。ステップ S 5 6 4 B では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、V 入賞口 3 1 a への V 入賞が検出されているか否かを判断する。V 入賞が検出されている場合はステップ S 5 6 4 C に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

30

## 【 2 8 9 3 】

ステップ S 5 6 4 C では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、特図 2 変動回数カウンタによってカウントされた特図 2 の変動回数が 4 回以下であるか否かを判断する。連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）において特図 2 の変動回数が 4 回以下で通常当たりに当選した場合、次の保留によって次の変動を開始することができるため、そのまま本処理を終了するが、そうでない場合はステップ S 5 6 4 D に進む。

## 【 2 8 9 4 】

ステップ S 5 6 4 D では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、特図 2 変動回数カウンタによってカウントされた特図 2 の変動回数が 5 回以上であるか否かを判断する。特図 2 の変動回数が 5 回以上である場合はステップ S 5 6 4 E へ進み、そうでない場合は、本処理を終了する。

40

## 【 2 8 9 5 】

ステップ S 5 6 4 E では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、次の遊技から通常状態へ移行することをサブ制御装置 2 6 2 に伝達するため、通常状態移行コマンドをセットし、ステップ S 5 6 4 F に進む。例えば、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の 5 回目の抽選結果が通常当たりである場合や、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）における抽選結果が通常当たりである場合に、通常状態移行コマンドがセットされる。ステップ S 5 6 3 F では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、特図 2 変動回数カウンタのカウント値を 0 に戻して本処理を終了する。

50

## 【 2 8 9 6 】

このように、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 が次回遊技状態設定処理において連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の最後に（すなわち保留が 0 の状態で）時短（ 1 ）フラグおよび時短（ 2 ）フラグのいずれも 1 にセットしないことによって、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が継続されないことが確定される。これにより、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）を終了し、特図 2 の大当たり状態の終了後の遊技を通常状態として開始することができる。

## 【 2 8 9 7 】

なお、上述の通り、特図 2 変動回数が 5 未満（例えば 1 回）であっても、残りの保留が 0 である場合（遊技者が右打ちを継続しなかった場合）には、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は同様に連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）を終了する。この場合、特図 2 当たりの種別に応じて、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）が通常状態に移行される。

## 【 2 8 9 8 】

ステップ S 5 6 5 A からステップ S 5 6 6 C では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短（ 2 ）や時短（ 1 ）に係る時短状態が終了タイミングであるか否かを判断する。

## 【 2 8 9 9 】

すなわち、ステップ S 5 6 5 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 2 フラグが 1 であるか否かを判断する。時短（ 2 ）フラグが 1 である場合はステップ S 5 6 5 B に進み、そうでない場合はステップ S 5 6 6 A に進む。ステップ S 5 6 5 B では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 変動回数カウンタによってカウントされた特図 2 の変動回数が 2 回になったか否かを判断する。特図 2 の変動回数が 2 回になっていない場合は、いまだ時短（ 2 ）に係る時短状態中であるので、本処理を終了する。特図 2 の変動回数が 2 回になった場合、すなわち連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 2 回目の変動表示の開始タイミングになった場合は、時短（ 2 ）フラグを 0 に戻し、本処理を終了する。これにより、時短（ 2 ）に係る時短状態が終了する。

## 【 2 9 0 0 】

ステップ S 5 6 6 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短（ 1 ）フラグが 1 であるか否かを判断する。時短（ 1 ）フラグが 1 である場合はステップ S 5 6 6 B に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップ S 5 6 6 B では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 変動回数カウンタによってカウントされた特図 2 の変動回数が 1 回になったか否かを判断する。特図 2 の変動回数が 1 回になっていない場合は、すなわち連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）においていまだ 1 球も特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入球させていない場合は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球するまで待機するため、本処理を終了する。特図 2 の変動回数が 1 回になった場合、すなわち連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 1 回目の変動表示の開始タイミングになった場合は、時短（ 1 ）フラグを 0 に戻し、本処理を終了する。これにより、時短（ 1 ）に係る時短状態が終了する。

## 【 2 9 0 1 】

次に、図 1 7 0 を参照して、サブ制御装置 2 6 2 によって行われる通常処理（図 3 3 参照）中の演出管理実行処理（図 3 9 参照）における次回遊技状態表示態様設定処理について説明する。図 1 7 0 は、次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである。なお、この処理は、実施例 1 で図 4 3 を参照して説明したものと同一部分があるが、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）やドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）への移行等のコマンドになっている点が異なっている。

## 【 2 9 0 2 】

ステップ S 2 4 9 1 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、連チャンゾーン移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップ S 2 4 9 2 A に進み、そうでない場合はステップ S 2 4 9 3 A に進む。

## 【 2 9 0 3 】

ステップ S 2 4 9 2 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、第 3 図柄表示装置

10

20

30

40

50

42に連チャンゾーン（特別RUSH状態）への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用連チャンゾーン移行コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置45に、特図1の大当たり状態の終了後に「連チャンゾーン突入」のような表示を行わせる。

【2904】

ステップS2493Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、ドキドキゾーン移行もしくは継続コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップS2494Aに進み、そうでない場合はステップS2495Aに進む。

【2905】

ステップS2494Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、第3図柄表示装置42にドキドキゾーン（通常RUSH状態）への移行もしくは継続を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示するドキドキゾーン移行/継続コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置45に、特図2の大当たり状態の終了後に「ドキドキゾーン突入」もしくは「ドキドキゾーン継続」のような表示を行わせる。

10

【2906】

ステップS2495Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、通常状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。通常状態移行コマンド受信している場合は、ステップS2496Aに進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【2907】

ステップS2496Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、第3図柄表示装置42に通常状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用通常状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置45に、特図2の大当たり状態の終了後に「左打ちに戻して下さい」のような表示を行わせる。

20

【2908】

次に、図171を参照して、表示制御装置45が行う通常処理（図45参照）における表示モード等の切り替え処理について説明する。なお、この処理は、実施例1で図46を参照して説明したものと同一部分があるが、連チャンゾーン（特別RUSH状態）やドキドキゾーン（通常RUSH状態）への移行表示を行う点が異なっている。以下では、この異なる点について説明する。

30

【2909】

ステップS3113Aでは、表示制御装置45のCPU521は、表示用連チャンゾーン移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用連チャンゾーン移行コマンドを受信していればステップS3114Aに進み、そうでなければステップS3115Aに進む。

【2910】

ステップS3114Aでは、表示制御装置45のCPU521は、連チャンゾーン移行表示処理を実行する。例えば、第3図柄表示装置42に特図1の大当たり状態の終了後に「連チャンゾーン突入」の文字画像を表示し、特図2用始動入賞装置33bへの入球があった時点で表示を終了する。

40

【2911】

ステップS3115Aでは、表示制御装置45のCPU521は、表示用ドキドキゾーン移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用ドキドキゾーン移行コマンドを受信していればステップS3116Aに進み、そうでなければ本処理を終了する。

【2912】

ステップS3116Aでは、表示制御装置45のCPU521は、ドキドキゾーン移行表示処理を実行する。例えば、第3図柄表示装置42に、特図2の大当たり状態の終了後に「ドキドキゾーン突入」もしくは「ドキドキゾーン継続」のような文字画像を表示し、特図2用始動入賞装置33bへの入球があった時点で表示を終了する。

50

## 【 2 9 1 3 】

ステップ S 3 1 1 7 A では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、表示用通常状態移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用通常状態移行コマンドを受信していればステップ S 3 1 1 8 A に進み、そうでなければ本処理を終了する。

## 【 2 9 1 4 】

ステップ S 3 1 1 8 A では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、通常状態移行表示処理を実行する。例えば、第 3 図柄表示装置 4 2 に、特図 2 の大当たり状態の終了後に「左打ちに戻して下さい」のような文字画像を表示し、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球があった時点で表示を終了する。以上で本処理を終了する。

## 【 2 9 1 5 】

< 本実施例における特徴的な構成 >

以下、本実施例における ( S a ) に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、上述した次回遊技状態設定処理によって、第 3 図柄表示装置 4 2 の変動表示の結果が時短 ( 2 ) 付き当たりとなった後の状態を連チャンゾーン ( 特別 R U S H 状態 ) とすることが可能な状態制御機能を備える。また、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 における状態制御機能は、連チャンゾーン ( 特別 R U S H 状態 ) において変動表示の結果が連続して時短 ( 2 ) 付き当たりとならないこと ( 通常当たり、または時短 ( 1 ) 付き当たりとなる ) ことを連チャンゾーン ( 特別 R U S H 状態 ) の終了条件としている。主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 における状態制御機能は、連チャンゾーン ( 特別 R U S H 状態 ) における 5 回目の変動において時短 ( 2 ) 付き当たり以外の結果

## 【 2 9 1 6 】

なお、本発明における状態制御手段は、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 が上述した次回遊技状態設定処理によって実行する状態制御機能に相当する。本発明の特定の結果は、本実施例の時短 ( 2 ) 付き当たりと相当し、本発明の第 1 特定状態は、本実施例の連チャンゾーン ( 特別 R U S H 状態 ) に相当する。本実施例の連チャンゾーン ( 特別 R U S H 状態 ) は、例えば、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 が上述した次回遊技状態設定処理において、特図 1 の時短 ( 2 ) 付き大当たりに基づく時短 ( 2 ) フラグが 1 になった時点から、連チャンゾーン ( 特別 R U S H 状態 ) の最後 ( 特図 2 変動回数カウンタが 5 の時点あるいは保留が 0 の時点 ) において、特図 2 の時短 ( 1 ) 付き当たりに基づく時短 ( 1 ) フラグが 1 になるか、特図 2 の通常当たりに基づいて時短 ( 1 ) フラグおよび時短 ( 2 ) フラグいずれも 1 にならない時点までの状態に相当する。本発明における所定の結果は、本実施例の時短 ( 2 ) 付き当たりとならないことに相当する。

## 【 2 9 1 7 】

また、本実施例では、連チャンゾーン ( 特別 R U S H 状態 ) の終了条件となる変動表示の結果 ( 時短 ( 2 ) 付き当たり以外の結果 ) が連続する回数は、上限回数 ( 特図 2 の 1 回目の変動表示における当たりが 1 回と、4 個の保留に基づく 2 ~ 5 回目の変動表示における当たりが 4 回の計 5 回 ) が予め定められている。すなわち、当該保留を含む保留の上限は 5 回と定められているので、この 5 回分は当たり結果が確実に連続するため、連チャンゾーン ( 特別 R U S H 状態 ) において確実に特図 2 の 5 回目の変動表示が行われるまでの一定期間、5 回連続で大当たりが発生するという特別 R U S H 状態に係る遊技を行うことができる。

## 【 2 9 1 8 】

また、この特図 2 の 5 回目までの変動表示の結果が全て時短 ( 2 ) 付き当たりではないことが連チャンゾーン ( 特別 R U S H 状態 ) の終了条件となっている。したがって、連チャンゾーン ( 特別 R U S H 状態 ) において変動表示の結果が連チャンゾーン ( 特別 R U S H 状態 ) を発生させた結果 ( 時短 ( 2 ) 付き当たり ) とは異なる結果 ( 時短 ( 1 ) 付き当たり、通常当たり ) となったとしても、その時点で連チャンゾーン ( 特別 R U S H 状態 ) を終了させるのではないので、安心して連チャンゾーン ( 特別 R U S H 状態 ) に係る遊技

10

20

30

40

50

を行わせることができる。

【 2 9 1 9 】

また、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）中の変動においては、当たりとなった場合に、当該当たりが時短（ 2 ）付き当たりになり分けられる確率は例えば 3 % と低い。したがって、時短（ 2 ）付き当たりでない当たりで当選する事象の方が時短（ 2 ）付き当たりで当選する事象よりも発生し易い。したがって、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）を発生させた当選結果（時短（ 2 ）付き当たり）が出なくても、頻繁に出やすい時短（ 1 ）付き当たりや通常当たりが出ればよいので、より確実に、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）に係る遊技を行わせることができる。

【 2 9 2 0 】

また、時短（ 2 ）付き当たりは、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）を始めから行うことができる時短（ 2 ）という特典が付帯しているから、時短（ 2 ）付き当たりでない当たりで当選する方が時短（ 2 ）付き当たりで当選するよりも遊技者にとって価値が低い。本実施例に係る遊技機は、高価値な時短（ 2 ）付き当たりの発生確率を低く抑えることにより、当たりで付帯する特典と当該特典の発生確率のバランスがとれている。

【 2 9 2 1 】

また、上述したように、本実施例における連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における連続した変動表示は、変動表示が連続する前（すなわち、多連チャン状態が発生する前）に成立している特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球した遊技球の個数（ 5 球）に応じて行われる。変動表示を連続させるために所定条件の数を増やそうと、遊技者は特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を狙うので、遊技者の遊技に対する意欲を一層向上させることができる。

【 2 9 2 2 】

本実施例における連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における変動表示は、遊技者にとって複数の意味がある。例えば、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 2 回目～ 4 回目の変動表示は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の維持に関する。つまり、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における中盤の状態のときに当選した当たりの種別によって、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が継続するかが決定される。具体的には、当該入球によって時短（ 2 ）付き当たりで当選すれば、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）は中止（および更新）され、その他の当たりで当選すれば連チャンゾーン状態は継続される。

【 2 9 2 3 】

また、例えば、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 5 回目の変動表示は、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）の開始に関連している。つまり、当該抽選によって通常当たりで当選すれば、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）は終了し、時短（ 1 ）付き当たりで当選すればドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）が継続する。つまり、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 5 回目の変動表示の結果が、時短（ 1 ）付き当たりとなると、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の終了後の状態を特図 2 に係る変動表示の結果が時短（ 1 ）付き当たりとならないことが終了の条件であるドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）にし、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 5 回目の変動表示の結果が、通常当たりとなると、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の終了後の状態を特図 1 抽選に係る時短（ 2 ）付き大当たり当選前の通常遊技となる。

【 2 9 2 4 】

本実施例における連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における序盤である 1 回目の変動表示に係る演出が実行される期間においては、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球は、後の変動表示動作の保留に関連している。つまり、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が開始されたときに成立した特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球した遊技球の個数は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）において実行される変動表示の回数を意味している。上述の動作説明では、1 回目の変動表示に係る演出が実行される期間に 4 球の遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球し、4 回の保留が発生する場合について説明したが、

10

20

30

40

50

当該期間において特図 2 用始動入賞装置 3 3 b へ 3 球しか遊技球が入球しなかった場合は、保留は 3 回しか貯められず、4 回の保留が発生する場合と比べて、連チャンゾーン状態で発生する変動表示および特図 2 の大当たりの連チャン回数は 1 回分減少する。つまり、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における変動表示の回数は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が開始されたときに成立した特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球回数に応じて決定される。

**【 2 9 2 5 】**

また、本実施例に係る遊技機は、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、上述した特図 1 変動開始処理および特図 2 変動開始処理によって、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a , 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球を始動条件として実行される第 3 図柄表示装置 4 2 の変動表示の変動時間を設定する変動時間設定機能（変動時間設定手段）を備えている。そして、変動時間設定機能は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 2 回目～4 回目における変動表示の変動時間は、少なくとも通常遊技における特図 1 に係る変動表示の結果が時短（2）付き大当たりとなる前の状態（当初状態）における変動表示の変動時間よりも短くなるように変動時間を設定する。これにより、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）において短い変動時間で連続して特図 2 の当たり結果を発生させることができる。

10

**【 2 9 2 6 】**

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような状態の制御を実行することが特徴的である。

20

**【 2 9 2 7 】**

第 1 に、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、上述した次回遊技状態設定処理によって、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 5 回目の変動表示の結果が時短（2）付き当たりとなると、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の終了後の状態を連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）とすることが可能である。

**【 2 9 2 8 】**

第 2 に、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、上述した次回遊技状態設定処理によって、連チャンゾーン状態における 5 回目の変動表示の結果が、通常大当たりとなると、連チャンゾーン状態終了後の状態を特図 1 の時短（2）付き当たりに当選する前の通常遊技の状態にすることが可能である。

30

**【 2 9 2 9 】**

第 3 に、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）における変動表示で付与された特典が時短（1）であるか、時短（2）であるか、それとも特典がないかに応じて、それぞれドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）を維持するか、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）を連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）にするか、または、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）を特図 1 抽選に係る時短（2）付き当たり当選前の通常遊技にするかを決定することが可能である。

**【 2 9 3 0 】**

第 4 に、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における最後の変動表示（5 回目の変動表示）の結果が通常当たりとなることに応じ、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の終了後の状態を時短（2）付き当たりとなる前の通常状態にすることが可能である。

40

**【 2 9 3 1 】**

第 5 に、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、上述した次回遊技状態設定処理によって、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 1 回目～5 回目の変動表示の結果が、時短（2）付き当たりとなると、現在の連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）を中止して、5 回を上限とする複数回の変動表示が可能な新たな連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）を開始させるようにし、特図 2 に係る変動表示を 6 回以上連続させることが可能である。

**【 2 9 3 2 】**

50

以下、本実施例における（S b）に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、遊技中に少なくとも連チャンゾーン（特別RUSH状態）、ドキドキゾーン（通常RUSH状態）を発生させることが可能であり、連チャンゾーン（特別RUSH状態）において通常当たりには当選すると、その後を遊技者にとって不利な状態とさせないことが可能な状態制御機能を備える。通常当たりの当選が連チャンゾーン（特別RUSH状態）の終了条件とはなっていないからである。連チャンゾーン（特別RUSH状態）は、時短（2）付き当たりには当選し、当該当たり演出が終了してから、4回目の保留が消化されるまでの状態をいうのであって、計5回の変動表示がいかなる結果となろうとも連チャンゾーン（特別RUSH状態）が途中で終了することはない。連チャンゾーン（特別RUSH状態）中に通常当たりには当選すると、その後も遊技者にとって通常遊技よりも有利な状態となる。当該有利な状態とは、連チャンゾーン（特別RUSH状態）における次回以降の変動表示においても特図1に係る変動表示よりも大当たりとなり易い特図2に係る変動表示が連続する状態のことである。

10

**【2933】**

その一方で、主制御装置261のCPU501は、ドキドキゾーン（通常RUSH状態）中に通常当たりには当選すると、その後を遊技者にとって不利な状態とする。通常当たりの当選がドキドキゾーン（通常RUSH状態）の終了条件の一つとなっているからである。ドキドキゾーン（通常RUSH状態）を継続させるには、時短（1）付き当たりには当選し続けなければならない。さもないと、遊技の状態はドキドキゾーン（通常RUSH状態）から通常状態に戻る。この不利な状態は、遊技者にとって好ましくない不利益結果となる状態である。

20

**【2934】**

ドキドキゾーン（通常RUSH状態）において発生する不利な状態とは、具体的には、ドキドキゾーン（通常RUSH状態）において時短（1）付き当たりには当選した後で発生するドキドキゾーン（通常RUSH状態）が継続した状態よりも遊技者にとって不利な通常状態である。この場合の不利な状態とは、ドキドキゾーン（通常RUSH状態）中の変動表示により遊技者にとって有利な結果である時短（1）付き当たりが連続して発生することが可能な状態から転落した通常状態のことである。一方、連チャンゾーン（特別RUSH状態）において不利な状態とならない場合とは、連チャンゾーン（特別RUSH状態）中の変動表示により遊技者にとって有利な結果である大当たりが連続して発生することが可能な状態のことである。したがって、本実施例において不利な状態とは、特図2に係る変動表示により遊技者にとって有利な結果が連続して発生することが可能な状態のことである。

30

**【2935】**

ドキドキゾーン（通常RUSH状態）において発生する不利な状態についてももう少し詳しく説明する。ドキドキゾーン（通常RUSH状態）においては、遊技者に付与される特典がある。その特典とは、遊技球を特図2用始動入賞装置33bに入球させやすいというものである。この特典は、ドキドキゾーン（通常RUSH状態）中に時短（1）付き当たりが出た場合に継続され、ドキドキゾーン（通常RUSH状態）中に通常当たりが出た場合に消失し、遊技の状態は通常状態に移行する。従って、通常状態においては当該特典の付与はない。つまり、ドキドキゾーン（通常RUSH状態）において発生する不利な状態は、この特典を失うという意味で不利である。ドキドキゾーン（通常RUSH状態）においては、当該特典により、大当たりが発生し易い特図2に係る変動表示が起こり易い状態となっていたところ、通常状態においては、当該特典がなく、特図2に係る変動表示の発生はほぼないので、遊技者は、特図2に係る変動表示よりも大当たりが発生しにくい特図1に係る変動表示を起こるようすべく特図1用始動入賞装置33aを狙わざるを得ない。

40

**【2936】**

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような状態の制御を実行することが特徴的である。

50

## 【 2 9 3 7 】

第 1 に、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）において時短（ 1 ）付き当たりで当選する場合も、その後を遊技者にとって不利な状態としないことが可能である。時短（ 1 ）付き当たりの当選が連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の終了条件とはなっていないからである。連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）は、時短（ 2 ）付き当たりで当選し、当該当たり演出が終了してから、4 回目の保留が消化されるまでの状態をいうのであって、計 5 回の変動表示がいかなる結果となろうとも連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が途中で終了することはない。

## 【 2 9 3 8 】

第 2 に、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）において時短（ 1 ）付き当たりで当選すると、その後を遊技者にとって不利な状態とさせないことが可能である。時短（ 1 ）付き当たりの当選がドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）の継続条件となっているからである。

10

## 【 2 9 3 9 】

第 3 に、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 1 回目～ 4 回目の変動表示の結果が時短（ 1 ）付き当たりとなった場合は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）を継続させ、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 5 回目の変動表示の結果が時短（ 1 ）付き当たりである場合は連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）をドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）に移行するようにさせることが可能である。

20

## 【 2 9 4 0 】

第 4 に、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 1 回目～ 4 回目の変動表示の結果が通常当たりである場合は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）を継続させ、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 5 回目の変動表示の結果が通常当たりである場合は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）を終了して遊技を通常状態に移行させることが可能である。

## 【 2 9 4 1 】

第 5 に、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 5 回目の変動表示の結果が時短（ 2 ）付き当たりである場合は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）を新たに発生させ、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 1 回目～ 4 回目の変動表示の結果が時短（ 2 ）付き当たりである場合は、現在の連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）を終了させ、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）を新たに発生させることが可能である。

30

## 【 2 9 4 2 】

第 6 に、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 1 回目の変動表示の開始から 2 回目の変動表示が開始されるまで、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入球させやすいという特典を付与し、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）における 1 回目の変動表示で時短（ 1 ）付き当たりで当選し、当該大当たり演出が終了した後から 2 回目の変動表示が開始されるまで、当該特典が付与させることが可能である。したがって、特典は、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）で付与されるときよりも連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）で付与されるときの方が長く続く。

40

## 【 2 9 4 3 】

第 7 に、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 5 回目の変動表示の結果が通常当たりである場合に、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）を通常状態に移行させ、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 1 回目～ 4 回目の変動表示の結果が通常当たりである場合に、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）を通常状態に移行させないことが可能である。

## 【 2 9 4 4 】

第 8 に、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、通常状態における変動表

50

示の結果が時短(2)付き当たりである場合に、通常状態を連チャンゾーン(特別RUSH状態)に移行させ、通常状態における変動表示の結果が時短(1)付き当たりである場合に、通常状態を連チャンゾーン(特別RUSH状態)に移行させないことが可能である。

【2945】

第9に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、連チャンゾーン(特別RUSH状態)において変動表示の結果が遊技球を特図2用始動入賞装置33bに入球させにくくなる結果になる確率は0%であり、ドキドキゾーン(通常RUSH状態)において当該結果となる確率よりも低くさせることが可能である。

【2946】

以下、本実施例における(Sc)に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、時短なし通常状態において特図1用始動入賞装置33aへ遊技球が入球して大当たりになると、ラウンド状態を発生させる。そして当該ラウンド状態の終了後において、通常状態よりも遊技者にとって有利な時短(2)を発生させ、遊技の状態を通常状態から連チャンゾーン状態に移行させることが可能な状態制御機能を備える。

【2947】

本実施例の構成では、通常状態において、特図1用始動入賞装置33aへ遊技球が入球し大当たりとなる場合、当該大当たりが時短(2)大当たりとなる確率は例えば52%である。一方、時短(2)が発生している連チャンゾーン(特別RUSH状態)の序盤において、特図2用始動入賞装置33bへ遊技球が入球し当たりとなる場合、当該当たりが時短(2)当たりとなる確率は、例えば3%である。このように状態制御手段は、通常状態に係る大当たりが時短(2)付き大当たりとなる事象の方が、時短(2)付き遊技に係る当たりが時短(2)付き当たりになり分けられる事象よりも発生し易い設定としている。その結果、通常状態に係る大当たりの方が、時短(2)付き遊技に係る当たりよりもRUSH状態を発生し易くすることができる。

【2948】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような状態の制御を実行することが特徴的である。

【2949】

第1に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、通常状態において特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球は成立しにくいようにすることが可能である。通常状態においては、遊技球のゲート通過に伴って開く特図2用始動入賞装置33bの電動役物の開放時間が短く、遊技球は特図2用始動入賞装置33bに入球し難い。

【2950】

第2に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、時短(2)発生中の遊技において特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球は成立し易いようにすることが可能である。時短状態においては、遊技球のゲート通過に伴って開く特図2用始動入賞装置33bの電動役物の開放時間が長く、遊技球は特図2用始動入賞装置33bに入球し易い。

【2951】

第3に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、時短(2)発生中において特図1用始動入賞装置33aへの遊技球の入球を成立させるよりも、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球を成立させる方が変動表示を発生させやすく、遊技者に有利な状態(その後も当たりが連続して発生する状態)を発生させやすいようにすることが可能である。

【2952】

第4に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、時短(1)発生時において所定期間(例えば変動表示1回分)だけ遊技者にとって有利な状態(例えば当たりが発生する状態)とするように状態の制御が行われ、時短(2)発生時において時短(1)に

10

20

30

40

50

係る所定期間よりも長い時間（例えば変動表示 5 回分）遊技者にとって有利な状態とすることが可能である。

【 2 9 5 3 】

第 5 に、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短（ 1 ）発生時において所定期間（例えば時短（ 1 ）発生から 1 回目の変動が開始されるまで）、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球を成立させやすくし、時短（ 2 ）発生時において当該所定期間よりも長い時間（例えば時短（ 2 ）発生から 2 回目の変動が開始されるまで）、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球を成立させやすくすることが可能である。

【 2 9 5 4 】

第 6 に、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短（ 1 ）発生時において大当たりが出た場合に、所定期間（例えば時短（ 1 ）発生から 1 回目の変動が開始されるまで）、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を開状態とし、時短（ 2 ）発生時において大当たりが出た場合に、所定期間よりも長い期間（例えば時短（ 2 ）発生から 2 回目の変動が開始されるまで）、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を開状態とすることが可能である。

【 2 9 5 5 】

第 7 に、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短状態において遊技球のゲート通過の検出から特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開状態となるまでの時間（例えば 5 秒）の方が、通常状態において遊技球のゲート通過の検出から特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開状態となるまでの時間（例えば 1 0 分）よりも短くなるようにすることも可能である。

【 2 9 5 6 】

第 8 に、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短（ 1 ）発生時において所定期間、大当たりが出やすく、時短（ 2 ）発生時において所定期間よりも長い期間、大当たりが出やすくすることが可能である。時短（ 1 ）発生時においては、遊技球がゲートを通してから普通図柄に係る変動時間が通常よりも短く、遊技者は、ゲートを狙ってから特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識できるうえ、特図 2 に係る変動にはほぼハズレがないからである。また、時短（ 2 ）は時短（ 1 ）よりも長い時間時短状態が維持されるから、大当たりが出やすくなる期間は時短（ 1 ）発生時よりも時短（ 2 ）発生時の方が長いと言える。

【 2 9 5 7 】

第 9 に、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、通常状態において特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入球したことに伴う変動表示の結果により通常状態を時短（ 2 ）状態に移行させることが可能であり、第 3 図柄表示装置 4 2 は、時短（ 2 ）発生時における最初の変動表示開始（連チャンゾーン状態における 1 回目の変動表示開始）の前から開始される時短（ 2 ）発生期間において特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球が入球した回数に応じて動作するようにすることが可能である。

【 2 9 5 8 】

第 1 0 に、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、変動表示の結果により遊技球のゲート通過の検出から特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開状態となるまでの時間が短くなる時短という特典の付与が可能であり、当該特典は、通常状態のときよりも時短状態のときの方が付与されやすくすることが可能である。通常状態における特図 1 を用いた変動表示はほぼハズレであるのに対し、時短状態における特図 2 を用いた変動表示にはハズレがほぼないからである。

【 2 9 5 9 】

以下、本実施例における（ S d ）に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、通常状態と、往復動作部としての V アタッカー 3 1 b が開閉されるラウンド状態と、当該ラウンド状態の終了後において通常状態よりも遊技者にとって有利な連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）を発生させ、通常状態において時短（ 2 ）付き当たりとなった方が、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）において時短（ 1 ）付き当たりとなったときよりも遊技者に有利な状態（つまり、時短状態が長いとい

10

20

30

40

50

う点で有利な状態)とさせることが可能な状態制御機能を備える。

【2960】

なお、連チャンゾーン(特別RUSH状態)では、1回目から4回目の変動で時短(2)付き当たりに当選した場合は、その時点で連チャンゾーンが中止されるので、その分だけ連チャン回数が減少するものである。これに対して、通常状態において時短付き大当たりに当選すれば、連続して時短付き大当たりに当選したとしても、連チャンゾーンは中止されないの、連チャン回数が減少することはない。このような意味で、通常状態において時短(2)付き当たりとなった方が、連チャンゾーン(特別RUSH状態)において時短(2)付き当たりとなったときよりも遊技者に有利な状態(つまり、時短付き大当たりに当選した場合に長い時短状態が必ず付く点で有利な状態)とさせることが可能である。

10

【2961】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような状態の制御を実行することが特徴的である。

【2962】

第1に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、通常状態において特図1用始動入賞装置33aに遊技球が入球したことに伴う変動表示の結果により通常状態を連チャンゾーン(特別RUSH状態)に移行させることが可能であり、第3図柄表示装置42は、連チャンゾーン(特別RUSH状態)の移行の前から開始される時短(2)発生期間において特図2用始動入賞装置33bへの遊技球が入球した回数に応じて動作することが可能である。なお、時短(2)発生期間は、通常状態における時短(2)付き大当たりに伴う演出の終了から、連チャンゾーン(特別RUSH状態)における2回目の変動表示の開始までである。そして、第3図柄表示装置42は、連チャンゾーン(特別RUSH状態)における1回目の変動表示の開始から次の変動表示の開始までの特定期間において特図2用始動入賞装置33bへの遊技球が入球した回数に応じて変動表示が連続するように動作する。

20

【2963】

第2に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、通常状態において特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球は成立しにくいようにすることが可能である。通常状態においては、遊技球のゲート通過に伴って開く特図2用始動入賞装置33bの電動役物の開放時間が短く、遊技球は特図2用始動入賞装置33bに入球し難い。

30

【2964】

第3に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、時短(2)発生中の遊技において特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球は成立し易いようにすることが可能である。時短状態においては、遊技球のゲート通過に伴って開く特図2用始動入賞装置33bの電動役物の開放時間が長く、遊技球は特図2用始動入賞装置33bに入球し易い。

【2965】

第4に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、連チャンゾーン(特別RUSH状態)において特図1用始動入賞装置33aへの遊技球の入球を成立させるよりも、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球を成立させる方が変動表示を発生させやすく、遊技者に有利な状態(その後も当たりが連続して発生する状態)を発生させやすくすることが可能である。

40

【2966】

第5に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、連チャンゾーン(特別RUSH状態)に係る時短(1)の発生時において所定期間(例えば次の1回の遊技において)だけ遊技者にとって有利な状態(例えば当たりが発生する状態)とするように状態の制御が行われ、通常状態に係る時短(2)の発生時において時短(1)に係る所定期間よりも長い時間(例えば次の5回の遊技において)遊技者にとって有利な状態とすることが可能である。

【2967】

50

第 6 に、本実施例に係る主制御装置 261 の CPU 501 は、連チャンゾーン（特別 RUSH 状態）に係る時短（1）の発生時において所定期間（例えば 1 回目の変動が開始されるまで）、特図 2 用始動入賞装置 33b への遊技球の入球を成立させやすくし、通常状態に係る時短（2）の発生時において当該所定期間よりも長い時間（例えば 2 回目の変動が開始されるまで）、特図 2 用始動入賞装置 33b への遊技球の入球を成立させやすくすることが可能である。

【2968】

第 7 に、本実施例に係る主制御装置 261 の CPU 501 は、連チャンゾーン（特別 RUSH 状態）に係る時短（1）の発生時において大当たりが出た場合に、所定期間（例えば時短（1）発生から 1 回目の変動が開始されるまで）、特図 2 用始動入賞装置 33b を開状態とし、通常状態に係る時短（2）の発生時において大当たりが出た場合に、所定期間よりも長い期間（例えば時短（2）発生から 2 回目の変動が開始されるまで）、特図 2 用始動入賞装置 33b を開状態とすることが可能である。

10

【2969】

第 8 に、本実施例に係る主制御装置 261 の CPU 501 は、連チャンゾーン（特別 RUSH 状態）において遊技球のゲート通過の検出から特図 2 用始動入賞装置 33b が開状態となるまでの時間（例えば 5 秒）の方が、時短なし通常状態において遊技球のゲート通過の検出から特図 2 用始動入賞装置 33b が開状態となるまでの時間（例えば 10 分）よりも短くすることが可能である。

【2970】

20

第 9 に、本実施例に係る主制御装置 261 の CPU 501 は、連チャンゾーン（特別 RUSH 状態）に係る時短（1）の発生時において所定期間（例えば変動表示 1 回分）、大当たりが出やすく、通常状態に係る時短（2）の発生時において所定期間よりも長い期間（例えば変動表示 5 回分）、大当たりが出やすくすることが可能である。時短（1）発生時においては、遊技球がゲートを通過してから普通図柄に係る変動時間が通常よりも短く、遊技者は、ゲートを狙ってから特図 2 用始動入賞装置 33b が開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識できるうえ、特図 2 に係る変動にはほぼハズレがないからである。また、時短（2）は時短（1）よりも長い時間時短状態が維持されるから、大当たりが出やすくなる期間は時短（1）発生時よりも時短（2）発生時の方が長いと言える。

【実施例 22】

30

【2971】

上述した実施例 21 では、変動表示の結果として大当たり結果が発生した後に特典として付与される連チャンゾーン（特別 RUSH 状態）やドキドキゾーン（通常 RUSH 状態）において、大当たり結果が連続して発生することが可能である構成について説明したが、本実施例では、この連チャンゾーン（特別 RUSH 状態）やドキドキゾーン（通常 RUSH 状態）において、大当たり結果が連続して発生する可能性があることを示す連チャン演出を実行することが可能である構成について説明する。とくに実施例 21 のパチンコ機 10 との異なる構成を中心に説明する。

【2972】

まず、本実施例のパチンコ機 10 の概要について説明する。

40

【2973】

本実施例のパチンコ機 10 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、上述した状態制御機能によって、第 3 図柄表示装置 42 に第 3 図柄（主装飾図柄）の変動表示の結果が例えば特図 1 の時短（2）当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な連チャンゾーン（特別 RUSH 状態）を発生させることが可能である。サブ制御装置 262 の CPU 551 は、主制御装置 261 の CPU 501 で行われた抽選の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行機能を有する。サブ制御装置 262 の CPU 551 は、この演出実行機能によって、始動情報が RAM 503 に格納されている場合に、連チャンゾーン（特別 RUSH 状態）において、特図 2 用始動入賞装置 33b への遊技球の入球に基づく特図 2 抽選の結果に基づき、格納上限数（5 回）を超えて特

50

図 2 当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを示す連チャン示唆演出を実行することが可能である。

【 2 9 7 4 】

具体的には、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、上述した演出実行機能によって、第 3 図柄表示装置 4 2 に第 3 図柄（主装飾図柄）を変動表示中に RAM 5 0 3 に格納上限数（5 球）まで始動情報が格納された状態で、格納上限数よりも多い連チャン数（例えば 6 連チャンから 1 0 連チャン）の連チャン示唆演出を実行することができる。

【 2 9 7 5 】

以下、図 1 7 2 ~ 図 1 7 4 を用いて上述の構成について詳しく説明する。図 1 7 2 は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 1 回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。図 1 7 3 は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 2 回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。図 1 7 4 は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 5 回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。

10

【 2 9 7 6 】

以下の説明では、図 1 7 2 ~ 図 1 7 4 の（ a ）に示す普通図柄用始動口 3 4（スルー）通過タイミングと、（ b ）に示す普通図柄変動タイミングと、（ c ）に示す特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物作動タイミングと、（ d ）に示す特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への到達タイミングと、（ e ）に示す特図 2 用始動入賞装置 3 3 b（電チュー）への入賞 / 非入賞と、（ f ）に示す特図 2 変動タイミングと、（ g ）に示す V 入賞装置開閉部材 3 1 b（V アタッカー）開放タイミングと、（ h ）に示す V 切替弁（V 入賞口）開放タイミングと、（ i ）に示す可変入賞装置 3 2（アタッカー）開放タイミングと、（ j ）に示す遊技状態とを参照して、（ k ）に示す第 3 図柄表示装置 4 2 での表示演出を中心に説明する。また、その説明の際に、（ l ）に示す後述する図 1 7 9 ~ 図 1 8 1 の表示画面についても簡単に説明する。

20

【 2 9 7 7 】

< 連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 1 回目の変動表示と大当たりラウンド >  
連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）について説明する。一例として、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）において 1 ~ 4 球目までは 3 R 時短（ 1 ）当たり、5 球目が時短（ 2 ）当たりになった場合について説明する。

30

【 2 9 7 8 】

特図 1 で時短（ 2 ）大当たりになった場合には、大当たりラウンド遊技の終了後に連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）に移行する。図 1 7 2 に示すように、特図 1 の大当たりラウンド遊技の終了を示すエンディング演出において連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）に移行することを示す表示演出を行う。具体的には後述する図 1 7 9（ a ）に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a で行われるエンディング演出のエンディング画面 4 3 j にエンディング情報 4 4 j として例えば「連チャンゾーン突入！」と表示する。

【 2 9 7 9 】

特図 1 の大当たりラウンド遊技が終了すると時短（ 2 ）状態が発生し、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が開始される。第 3 図柄表示装置 4 2 で連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が開始されたことを示す右打ちの表示演出を行う。具体的には後述する図 1 7 9（ b ）に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a の特別 R U S H 中画面 4 3 m に R U S H 中右打ち情報 4 4 m として例えば「右を狙ってね」と表示する。

40

【 2 9 8 0 】

遊技者が右打ち操作を行うと、遊技球が普通図柄用始動口 3 4 を通過し普通図柄（第 2 図柄）に基づく抽選が行われ、普通図柄当選に基づき開状態となった特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が 1 球入賞する。この 1 球目の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞に基づいて 1 回目の特図 2 変動が開始され、第 3 図柄表示装置 4 2 に第 3 図柄（主装飾図柄）の変動表示（特図 2 変動表示）が行われる。1 球目の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞により特図 2 変動表示がおこなわれていること示す当該保留表示をし、1 球目の特図

50

2用始動入賞装置33bへの入賞(当該保留)が時短(2)当たりになるか否かを示唆する連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図179(c)に示す当該保留表示thと連チャン示唆情報RSを表示する。

【2981】

1回目の特図2変動表示中に特図2用始動入賞装置33bに2球目の遊技球が入賞すると、2球目の特図2変動が保留されたことを示す保留表示をし、2球目の特図2用始動入賞装置33bへの入賞(第1保留)が時短(2)当たりになるか示唆する連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図179(d)に示す第1保留表示h1と連チャン示唆情報RSを表示する。

【2982】

1回目の特図2変動表示中に特図2用始動入賞装置33bに3球目の遊技球が入賞すると、3球目の特図2変動が保留されたことを示す保留表示をし、3球目の特図2用始動入賞装置33bへの入賞(第2保留)が時短(2)当たりになるか示唆する連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図179(e)に示す第2保留表示h2と連チャン示唆情報RSを表示する。

【2983】

1回目の特図2変動表示中に特図2用始動入賞装置33bに4球目の遊技球が入賞すると、4球目の特図2変動が保留されたことを示す保留表示をし、4球目の特図2用始動入賞装置33bへの入賞(第3保留)が時短(2)当たりになるか示唆する連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図179(f)に示す第3保留表示h3と連チャン示唆情報RSを表示する。

【2984】

1回目の特図2変動表示中に特図2用始動入賞装置33bに5球目の遊技球が入賞すると、5球目の特図2変動が保留されたことを示す保留表示をし、5球目の特図2用始動入賞装置33bへの入賞(第4保留)が時短(2)当たりになるか示唆する連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図179(g)に示す第4保留表示h4と連チャン示唆情報RSを表示する。

【2985】

本一例では、5球目は時短(2)当たりなのでこれから6連チャン以上の大当たり状態の発生が見込まれることを示す連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図179(h)に示す連チャン示唆情報RSを表示する。

【2986】

1回目の特図2変動表示中に6球目以降も特図2用始動入賞装置33bに入賞するが、保留上限に達しているので保留されない。

【2987】

1回目の特図2変動が終了し、第3図柄表示装置42に第3図柄(主装飾図柄)の所定の表示(停止表示)が行われ、1球目の3R時短(1)当たりが確定する。具体的には後述する図179(i)に示す全図柄停止画面43eが表示される。

【2988】

ここで、1回目の特図2変動表示の時間は、10秒に設定されている。この時間は、上述した普通図柄変動の時間と、特図2用始動入賞装置33bの電動役物の開放時間と、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の到達時間から入賞までの時間とを考慮して設定されている。すなわち、本実施例では、上述した実施例21と同様に、時短状態中の普通図柄の変動時間が極めて短く且つ当選し易いため、右打ち操作が継続して行われていれば、特図2用始動入賞装置33bの電動役物に到達した遊技球の概ね2球に1球は入賞できるようになっている。そのため、1回目の特図2変動表示の時間は、10秒に設定されているが、5球目の入賞が確実になる時間であれば、さらに短い時間(例えば7秒~8秒)であってもよい。このように、時短(2)状態において特図2用始動入賞装置33bへの5球の入賞を確保しても、1回目の特図2変動表示の時間を極めて短い時間に設定することができる。

10

20

30

40

50

## 【 2 9 8 9 】

3 R 時短 ( 1 ) 当たりのオープニング演出が行われ、V 入賞装置 3 1 が開状態となることを示す演出が行われる。具体的には後述する図 1 7 9 ( j ) に示すオープニング画面 4 3 h が表示される。

## 【 2 9 9 0 】

1 ラウンド目が開始されると V 入賞装置 3 1 が開状態となり V 入賞装置 3 1 に遊技球が入賞すると第 3 図柄表示装置 4 2 に V 入賞したことを示す演出が行われる。具体的には後述する図 1 7 9 ( k ) に示す V 入賞獲得情報 4 4 i 2 が表示される。

## 【 2 9 9 1 】

1 ラウンド目の大当たり遊技は V 入賞装置 3 1 で行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図 1 7 9 ( l ) に示すラウンド画面 4 3 i が表示される。V 入賞装置 3 1 が閉状態となり 1 ラウンド目が終了する。 10

## 【 2 9 9 2 】

2 ラウンド目以降の大当たり遊技は可変入賞装置 3 2 で行われる。可変入賞装置 3 2 が開状態となり可変入賞装置 3 2 おいて 2 ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。可変入賞装置 3 2 が閉状態となり 2 ラウンド目が終了する。

## 【 2 9 9 3 】

可変入賞装置 3 2 が開状態となり可変入賞装置 3 2 おいて 3 ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図 1 8 0 ( m ) に示すラウンド画面 4 3 i が表示される。 20

## 【 2 9 9 4 】

可変入賞装置 3 2 が閉状態となり 3 ラウンド目が終了すると、大当たり状態 1 回目のエンディング演出が行われる。具体的には後述する図 1 8 0 ( n ) に示すエンディング画面 4 3 j にエンディング情報 4 4 j として例えば「連チャンゾーン中」と表示する。

## 【 2 9 9 5 】

ここで、V 入賞装置 3 1 および可変入賞装置 3 2 では、大当たりラウンド遊技中に右打ちされた遊技球のほとんどすべてが入賞する構成となっており、上述した実施例 2 1 と同じく、例えばオープニング時間は 0 . 3 秒、インターバル時間は 0 . 2 秒、エンディング時間は 1 . 0 秒という極めて短い時間に設定されているので、大当たり状態中も右打ち操作を継続していても、遊技球が無駄にならないようになっている。そのため、1 回目の変動表示の終了から 2 回目の変動表示の開始までの時間を短くすることができている。 30

## 【 2 9 9 6 】

< 連チャンゾーン ( 特別 R U S H 状態 ) における 2 回目の変動表示と大当たりラウンド >  
1 回目の大当たりラウンド遊技が終了すると保留された 2 球目の特図 2 変動が開始される。図 1 7 3 に示すように、2 球目による 2 回目の特図 2 変動が開始されると時短 ( 2 ) 状態は終了し通常状態となり、第 3 図柄表示装置 4 2 に第 3 図柄 ( 主装飾図柄 ) の 2 回目の変動表示 ( 特図 2 変動表示 ) が行われる。具体的には後述する図 1 8 0 ( o ) に示す変動中画面 4 3 c を表示する。

## 【 2 9 9 7 】

2 回目の特図 2 変動が終了し、第 3 図柄表示装置 4 2 に第 3 図柄 ( 主装飾図柄 ) の所定の表示 ( 停止表示 ) が行われ、2 球目の 3 R 時短 ( 1 ) 当たりが確定する。具体的には後述する図 1 8 0 ( p ) に示す全図柄停止画面 4 3 e が表示される。 40

## 【 2 9 9 8 】

ここで、2 回目以降の特図 2 変動表示の時間は、3 秒に設定されている。2 回目以降の特図 2 変動表示では、時短状態が発生しないので、最低限の変動表示に必要な時間と、連チャン演出の時間を考慮して設定されている。そのため、3 秒よりも短い時間に設定されてもよい。このように、2 回目以降の特図 2 変動表示の時間も極めて短い時間に設定することで、1 回目の大当たり状態の終了から 2 回目の大当たり状態の発生までの間隔を短くすることができる。その結果、連チャンゾーン ( 特別 R U S H 状態 ) 全体にかかる時間も短くすることができる。 50

## 【 2 9 9 9 】

3 R 時短 ( 1 ) 当たりのオープニング演出が行われ、V 入賞装置 3 1 が開状態となることを示す演出が行われる。具体的には後述する図 1 8 0 ( q ) に示すオープニング画面 4 3 h が表示される。

## 【 3 0 0 0 】

1 ラウンド目が開始されると V 入賞装置 3 1 が開状態となり V 入賞装置 3 1 に遊技球が入賞すると第 3 図柄表示装置 4 2 に V 入賞したことを示す演出が行われる。具体的には後述する図 1 8 0 ( r ) に示す V 入賞獲得情報 4 4 i 2 が表示される。

## 【 3 0 0 1 】

1 ラウンド目の大当たり遊技は V 入賞装置 3 1 で行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図 1 8 0 ( s ) に示すラウンド画面 4 3 i が表示される。V 入賞装置 3 1 が閉状態となり 1 ラウンド目が終了する。

## 【 3 0 0 2 】

可変入賞装置 3 2 が開状態となり可変入賞装置 3 2 おいて 2 ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。可変入賞装置 3 2 が閉状態となり 2 ラウンド目が終了する。

## 【 3 0 0 3 】

可変入賞装置 3 2 が開状態となり可変入賞装置 3 2 おいて 3 ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図 1 8 0 ( t ) に示すラウンド画面 4 3 i が表示される。

## 【 3 0 0 4 】

可変入賞装置 3 2 が閉状態となり 3 ラウンド目が終了すると、大当たり状態 2 回目のエンディング演出が行われる。具体的には後述する図 1 8 0 ( u ) に示すエンディング画面 4 3 j にエンディング情報 4 4 j として例えば「連チャンゾーン中」と表示する。

## 【 3 0 0 5 】

< 連チャンゾーン ( 特別 R U S H 状態 ) における 3 ~ 4 回目の変動表示と大当たりラウンド >

保留された 3 ~ 4 球目による 3 ~ 4 回目の変動表示と大当たりラウンドは、保留された 2 球目による 2 回目の変動表示と大当たりラウンドと同様の表示演出が行われる。

## 【 3 0 0 6 】

< 連チャンゾーン ( 特別 R U S H 状態 ) における 5 回目の変動表示と大当たりラウンド >

4 回目の大当たりラウンド遊技が終了すると保留された 5 球目の特図 2 変動が開始される。図 1 7 4 に示すように、5 球目による 5 回目の特図 2 変動が開始され、第 3 図柄表示装置 4 2 に第 3 図柄 ( 主装飾図柄 ) の 5 回目の変動表示 ( 特図 2 変動表示 ) が行われる。具体的には後述する図 1 8 0 ( v ) に示す変動中画面 4 3 c を表示する。

## 【 3 0 0 7 】

5 回目の特図 2 変動が終了し、第 3 図柄表示装置 4 2 に第 3 図柄 ( 主装飾図柄 ) の所定の表示 ( 停止表示 ) が行われ、5 球目の 9 R 時短 ( 2 ) 当たりが確定する。具体的には後述する図 1 8 0 ( w ) に示す全図柄停止画面 4 3 e が表示される。

## 【 3 0 0 8 】

9 R 時短 ( 2 ) 当たりのオープニング演出が行われ、V 入賞装置 3 1 が開状態となることを示す演出が行われる。具体的には後述する図 1 8 0 ( x ) に示すオープニング画面 4 3 h が表示される。

## 【 3 0 0 9 】

1 ラウンド目が開始されると V 入賞装置 3 1 が開状態となり V 入賞装置 3 1 に遊技球が入賞すると第 3 図柄表示装置 4 2 に V 入賞したことを示す演出が行われる。具体的には後述する図 1 8 1 ( y ) に示す V 入賞獲得情報 4 4 i 2 が表示される。

## 【 3 0 1 0 】

1 ラウンド目の大当たり遊技は V 入賞装置 3 1 で行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図 1 8 1 ( z 1 ) に示すラウンド画面 4 3 i が表示される。V 入賞装置

10

20

30

40

50

3 1 が閉状態となり 1 ラウンド目が終了する。

【 3 0 1 1 】

可変入賞装置 3 2 が開状態となり可変入賞装置 3 2 おいて 2 ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。可変入賞装置 3 2 が閉状態となり 2 ラウンド目が終了する。以降 3 ~ 8 ラウンド目は 2 ラウンド目と同様のラウンド演出が行われる。可変入賞装置 3 2 が閉状態となり 8 ラウンド目が終了する。

【 3 0 1 2 】

可変入賞装置 3 2 が開状態となり可変入賞装置 3 2 おいて 9 ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図 1 8 1 ( z 2 ) に示すラウンド画面 4 3 i が表示される。

【 3 0 1 3 】

可変入賞装置 3 2 が閉状態となり 9 ラウンド目が終了すると、大当たり状態 5 回目のエンディング演出が行われる。具体的には後述する図 1 8 1 ( z 3 ) に示すエンディング画面 4 3 j にエンディング情報 4 4 j として例えば「連チャンゾーン突入！」と表示する。

【 3 0 1 4 】

ここで、上述のように連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）にかかる時間も短くて済むので、2 回目以降の連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）にかかる時間も短くて済むことが予想される。その結果、5 連チャン以上の大当たり状態が発生しても、遊技にかかる時間を短くすることができる。

【 3 0 1 5 】

< 連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブル >

図 1 7 5 を用いて、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 が用いる連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブルについて説明する。この連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブルは、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 の R O M 5 5 2 に記憶されている。なお、図 1 7 5 は、連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブルである。

【 3 0 1 6 】

大当たり図柄カウンタ C 1 が「0」、「1」、「150」、「450」以外であり、大当たり図柄カウンタ C 2 が「97」~「99」のいずれかである場合、すなわち、9 R 時短（2）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「0」の場合に、連チャン示唆演出表示パターン A 1 が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターン A 1 の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、後述する連チャン示唆演出情報 R S のチャージが 20% 上がり、連チャン見込数（連チャン見込数 = （保留番号 + 1） + 5 × 連チャンゾーン突入回数）を表示し、5 連チャンを超えることはできたが超えた数が最も少ないことを示唆する「もっと上を目指してね」と説明画像を表示することが決定される。

【 3 0 1 7 】

なお、保留番号 0 は、当該保留に対応し、保留番号 1 ~ 4 は、第 1 ~ 第 4 保留に対応している。また、図 1 7 5 において、0（連）は、連チャンゾーンでの当該保留に対応し、0（ドキ）は連チャンゾーンでの当該保留に対応している。また、1（連）、2（連）は、連チャンゾーンでの第 1 保留、第 2 保留に対応している。

【 3 0 1 8 】

9 R 時短（2）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「1」の場合に、連チャン示唆演出表示パターン A 2 が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターン A 2 の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報 R S のチャージが 20% 上がり、連チャン見込数を表示し、5 連チャンを超えることはできたが超えた数が次に少ないことを示唆する「これ位普通よね」と説明画像を表示することが決定される。

【 3 0 1 9 】

9 R 時短（2）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「2」の場合に、連チャン示唆演出表示パターン A 3 が決定される。具体的には、連チャン

10

20

30

40

50

示唆演出表示パターン A 3 の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報 R S のチャージが 20% 上がり、連チャン見込数を表示し、5 連チャンを超えることはできたが超えた数とその次に少ないことを示唆する「これ位では喜べないよね」と説明画像を表示することが決定される。

【3020】

9 R 時短 (2) 当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「3」の場合に、連チャン示唆演出表示パターン A 4 が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターン A 4 の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報 R S のチャージが 20% 上がり、連チャン見込数を表示し、5 連チャンを超えることはできたが超えた数が上限数よりも 1 つ少ないことを示唆する「あと一歩だったね」と説明画像を表示することが決定される。

10

【3021】

9 R 時短 (2) 当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「4」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「0」の場合に、連チャン示唆演出表示パターン A 5 が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターン A 5 の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報 R S のチャージが 20% 上がり、連チャン見込数を表示し、5 連チャンを超えることはでき且つ超えた数が上限数であることを示唆する「最高の引きだね」と説明画像を表示し、チャージが虹色に変化することが決定される。

【3022】

大当たり図柄カウンタ C 1 が「0」、「1」、「150」、「450」以外であり、大当たり図柄カウンタ C 2 が「11」～「85」のいずれかである場合、すなわち、3 R 時短 (1) 当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「0」～「3」の場合に、連チャン示唆演出表示パターン B 1 が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターン B 1 の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報 R S のチャージが 20% 上がることを決定される。

20

【3023】

3 R 時短 (1) 当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「4」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「0」の場合に、連チャン示唆演出表示パターン B 2 が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターン B 2 の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報 R S のチャージが 20% 上がり、連チャン見込数を表示し、「もっと上を目指してね」と説明画像を表示することが決定される。

30

【3024】

大当たり図柄カウンタ C 1 が「0」、「1」、「150」、「450」以外であり、大当たり図柄カウンタ C 2 が「86」～「96」のいずれかである場合、すなわち、9 R 時短 (1) 当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「0」～「3」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターン B 1 が決定される。

【3025】

9 R 時短 (1) 当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「4」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「0」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターン B 2 が決定される。

40

【3026】

大当たり図柄カウンタ C 1 が「0」、「1」、「150」、「450」以外であり、大当たり図柄カウンタ C 2 が「0」～「10」のいずれかである場合、すなわち、3 R 通常当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「0」～「3」の場合に、連チャン示唆演出表示パターン C 1 が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターン C 1 の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報 R S のチャージが 20% 上がることを決定される。

【3027】

50

3 R 通常当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「4」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「0」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンC2が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンC2の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報RSのチャージが10%上がり、5連チャンを超えることができなかつたことを示唆する「ここまでか・・・」と説明画像を表示することが決定される。

【3028】

大当たり図柄カウンタC1が「150」である場合、すなわち、6R時短(2)大当たり(直撃)になる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「0」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンA1が決定され、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「1」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンA2が決定され、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「2」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンA3が決定され、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「3」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンA4が決定され、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「4」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「0」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンA5が決定される。

10

【3029】

大当たり図柄カウンタC1が「450」である場合、すなわち、6R通常大当たり(直撃)になる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「0」~「3」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンC1が決定され、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「4」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「0」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンC2が決定される。

20

【3030】

大当たり図柄カウンタC1が「0」または「1」である場合、すなわち、外れになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「0」~「3」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンD1が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンD1の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報RSのチャージが20%上がることが決定される。

【3031】

外れになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「4」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「0」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンD2が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンD2の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報RSのチャージが10%上がることが決定される。

30

【3032】

連チャン示唆演出表示パターンD2では、連チャン示唆演出表示パターンC2で表示した「ここまでか・・・」の文字画像が表示されないので、遊技者は、第4保留が貯まった時点でチャージが10%上がった場合に、「ここまでか・・・」の文字画像が出るか否かによって、5連チャンできるか4連チャンに留まるかの示唆を得ることができる。なお、連チャン示唆演出表示パターンD2において「ここまでか・・・」の文字画像を表示することで、敢えて第4保留でチャージが10%上がった時点では通常当たりか外れかの認識できないようにしてもよい。こうすることでも遊技者の興味を向上させることができる。

40

【3033】

<特図2先読み抽選処理>

図176を参照して特図2先読み抽選処理について説明する。図176は、特図2先読み抽選処理を示すフローチャートである。

【3034】

ステップS711Aでは、主制御装置261のCPU501は、特図2用始動入賞装置33bに入賞する毎に、保留球格納エリアの実行エリアまたは第1~第4保留エリアに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて特図2当たりか否かを当該格納時

50

点で判別する先読み抽選を行う。具体的には、先読み抽選の結果が特図 2 当たりか否かは、大当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて判別される。大当たり乱数カウンタ C 1 の当たり値は、前述した通りである。

【 3 0 3 5 】

ステップ S 7 1 2 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、先読み抽選の結果が特図 2 当たりであると判別した場合に、保留球格納エリアの実行エリアまたは第 1 ~ 第 4 保留エリアに格納されている大当たり図柄カウンタ C 2 の値に対応する特図 2 当たり図柄を何れかとするかを決定する。

【 3 0 3 6 】

ステップ S 7 1 3 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 当たり時における変動パターン（特図 2 当たり演出パターン）を事前に決定する。具体的には、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、前述した変動開始処理と同様に RAM 5 0 3 のカウンタ用バッファに格納されている大当たり図柄カウンタ C 2 の値及び変動種別カウンタ CS 1 , CS 2 の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。

10

【 3 0 3 7 】

ステップ S 7 1 1 A で先読み抽選の結果が特図 2 当たりではないと判別された場合には、ステップ S 7 1 4 A において、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、先読み抽選の結果を特図 2 外れ図柄で停止表示させるという停止図柄に設定する。

【 3 0 3 8 】

ステップ S 7 1 5 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を事前に決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、RAM 5 0 3 の保留球格納エリアの実行エリアまたは第 1 ~ 第 4 保留エリアに格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ CS 1 , CS 2 の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。

20

【 3 0 3 9 】

ステップ S 7 1 7 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ステップ S 7 1 3 A で事前に決定された特図 2 当たり変動パターンに対応する変動パターン指定コマンド、または、ステップ S 7 1 5 A で決定された特図 2 外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定する。

30

【 3 0 4 0 】

ステップ S 7 1 8 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ステップ S 7 1 2 A , S 7 1 3 A を経てきた場合には、ステップ S 7 1 2 A で決定された第 1 図柄表示装置 4 0 の特図 2 当たり図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップ S 7 1 4 A , S 7 1 5 A を経てきた場合には、ステップ S 7 1 4 A で事前に決定された第 1 図柄表示装置 4 0 の特図 2 外れ図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定する。

【 3 0 4 1 】

< 特図 2 先読み用変動パターン指定コマンド受信時処理 >

次に、図 1 7 7 を用いて特図 2 先読み用変動パターン指定コマンドを受信した場合の処理について説明する。図 1 7 7 は、特図 2 先読み用変動パターン指定コマンド受信処理を示すフローチャートである。

40

【 3 0 4 2 】

ステップ S 2 4 1 1 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、特図 2 先読み用変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。特図 2 先読み用変動パターン指定コマンドを受信していればステップ S 2 4 1 2 A に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【 3 0 4 3 】

ステップ S 2 4 1 2 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、特図 2 保留球格納エリア指定コマンドを受信したか否かを判定する。特図 2 保留球格納エリア指定コマンドを受信していればステップ S 2 4 1 3 A に進み、そうでなければ本処理を終了する。

50

## 【 3 0 4 4 】

ステップ S 2 4 1 3 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、特図 2 保留球格納エリア指定コマンドが指定する特図 2 保留球格納エリアに、今回受信した特図 2 先読み用変動パターン指定コマンドを格納する。サブ制御装置 2 6 2 の RAM 5 5 3 には、主制御装置 2 6 1 の RAM 5 0 3 に設けられた特図 2 保留球格納エリア（実行エリアおよび第 1 ～ 第 4 保留エリア）に対応する特図 2 保留球格納エリアが設けられている。サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、受信したコマンドを特図 2 先読み用変動パターン指定コマンドが指定する実行エリアまたは第 1 ～ 第 4 保留エリアのいずれかに格納する。

## 【 3 0 4 5 】

ステップ S 2 4 1 4 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、上述した連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブルおよび図示を省略する特図 2 保留表示パターン選択用テーブルを参照して今回受信した特図 2 先読み用変動パターン指定コマンドに対応する連チャン示唆演出表示パターンおよび特図 2 保留表示パターンを決定する。ステップ S 2 4 1 5 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、決定された連チャン示唆演出表示パターン、特図 2 保留表示パターンを表示用連チャン示唆演出表示パターンコマンド、表示用保留表示コマンドに変換して、この表示用連チャン示唆演出表示パターンコマンド、表示用保留表示コマンドと上述した特図 2 保留球格納エリア指定コマンドを表示制御装置 4 5 に出力できるように設定する。以上で本処理を終了する。

## 【 3 0 4 6 】

< 表示モード等切り替え処理 >

図 1 7 8 を参照して、表示制御装置 4 5 が行う表示モード等の切り替え処理について説明する。なお、この処理は、実施例 2 1 で図 1 7 1 を参照して説明したものと同一部分があるが、連チャン示唆演出の表示を行う点が異なっている。以下では、この異なる点について説明する。

## 【 3 0 4 7 】

ステップ S 3 1 1 3 A ～ ステップ S 3 1 1 8 A については、上述の実施例 2 1 で説明している。

## 【 3 0 4 8 】

ステップ S 3 1 1 7 A で表示用通常移行コマンドを受信していなければステップ S 3 1 1 9 に進む。

## 【 3 0 4 9 】

ステップ S 3 1 1 9 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、連チャン示唆演出移行コマンドを受信しているか否かを判断する。連チャン示唆演出移行コマンドを受信していればステップ S 3 1 2 0 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

## 【 3 0 5 0 】

ステップ S 3 1 2 0 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、連チャン示唆演出表示処理を実行する。以上で本処理を終了する。

## 【 3 0 5 1 】

< 連チャン示唆演出 >

次に、図 1 7 9 ～ 図 1 8 1 を用いて連チャン示唆演出について説明する。図 1 7 9 ～ 図 1 8 1 は、図 1 7 2 ～ 図 1 7 4 のタイムチャートに対応する連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。図 1 7 2 ～ 図 1 7 4 のタイムチャートに対応して連チャン示唆演出を行っている。

## 【 3 0 5 2 】

ここでは、実行エリアおよび第 1 ～ 第 3 保留エリアにそれぞれ 3 R 時短（1）当たりが格納され、第 4 保留エリアに 9 R 時短（2）当たりが格納された例について説明する。参考のため、各図の下部には、それぞれの図に示すタイミングで、右側入賞ユニット 3 8 の V 入賞口 3 1、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b、可変入賞装置 3 2 に遊技球が入賞する様子や入賞せずに排出される様子を示している。

## 【 3 0 5 3 】

10

20

30

40

50

(a) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特図1の大当たりラウンド遊技の終了を示すエンディング演出においてエンディング画面43jに連チャンゾーン(特別RUSH状態)に移行することを示すエンディング情報44jとして「連チャンゾーン突入!」が表示されている。

【3054】

(b) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、連チャンゾーン(特別RUSH状態)が開始されて特図2用始動入賞装置33bに入賞があるまでの間に特別RUSH中画面43mに連チャンゾーン(特別RUSH状態)が開始されたことを示すRUSH中右打情報44mとして「右を狙ってね」が表示されている。

【3055】

(c) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、当該保留(1球目入賞)が貯まったことを示す当該保留表示thが表示され、連チャンゾーン(特別RUSH状態)の突入回数と変動回数を示すRUSH中変動回数情報44m2として「連チャンゾーン1」「変動1回目」が表示され、連チャン示唆情報RSには、「チャージが100まで貯まれば6連以上確定!？」という説明画像と20パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が表示されている。

【3056】

(d) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、第1保留(2球目入賞)が貯まったことを示す第1保留表示h1が表示され、連チャン示唆情報RSには、40パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が表示されている。

【3057】

(e) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、第2保留(3球目入賞)が貯まったことを示す第2保留表示h2が表示され、連チャン示唆情報RSには、60パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が表示されている。

【3058】

(f) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、第3保留(4球目入賞)が貯まったことを示す第3保留表示h3が表示され、連チャン示唆情報RSには、80パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が表示されている。

【3059】

(g) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、第4保留(5球目入賞)が貯まったことを示す第4保留表示h4が表示され、連チャン示唆情報RSには、100パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が表示されている。

【3060】

(h) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、第4保留(5球目入賞)が9R時短(2)当たりに当選しているとの先読みに基づき「10連できるかも」の連チャン示唆情報RSを表示し、100パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が虹色に変化されて表示される。また、連チャン示唆情報RSは、「最高の引きだね」という連チャンゾーンでの第4保留が時短(2)当たりに当選した場合に、5連チャン+5連チャンを保証するという最も高い利益であることを示唆する情報も表示する。このように、最も価値(レベル)の高い10連チャンを示唆する連チャン示唆演出は、チャージ画像を虹色に変化させることでさらに遊技者への認識力を高め、「最高の引きだね」というコメントを出すことで遊技者のへの認識力を高めている。

【3061】

なお、連チャン示唆情報RSは、「10連できるかも」という連チャン見込数と、「最高の引きだね」という連チャンレベルの示唆情報とを表示しているが、連チャン見込数のみの表示でもよいし、連チャンレベルの示唆情報のみの表示でもよい。連チャンレベルの示唆情報のみの表示であれば、遊技者は表示された示唆情報から連チャン見込数を予測することができる。

【3062】

(i) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、全図柄表示画面43eが表

10

20

30

40

50

示されており、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）中の変動 1 回目の変動表示の結果が 3 R 時短（1）当たりを示す組合せで表示されている。

【3063】

（j）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、3R時短（1）当たりのオープニング演出が行われオープニング画面43hが表示され、「おめでとう！」のオープニング情報44fと、V入賞装置31が開状態となることを示す「Vを狙って右打ちしてね！」のオープニング中右打ち説明情報44gが表示されている。

【3064】

（k）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、ラウンド画面43iが表示され、V入賞したことを示す「V入賞！」「1連チャン目スタート」のV入賞獲得情報44i2と、「右を狙ってね」のラウンド中右打ち情報44hが表示されている。

10

【3065】

（l）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1ラウンド目のラウンド演出として「1stラウンド」のラウンド数情報44iが表示されている。

【3066】

（m）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、3ラウンド目のラウンド演出として「3rdラウンド」のラウンド数情報44iが表示されている。

【3067】

（n）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1回目の大当たりのエンディング演出としてエンディング画面43jに「連チャンゾーン中」「1連チャン目終了」のエンディング情報44jが表示されている。

20

【3068】

（o）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、変動中画面43cが表示されており、第4保留表示h4が非表示にされ、2回目の変動中であることを示すR U S H 中変動回数情報44m2として「連チャンゾーン1」「変動2回目」が表示されている。

【3069】

（p）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、全図柄表示画面43eが表示されており、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）中の変動 2 回目の変動表示の結果が 3 R 時短（1）当たりを示す組合せで表示されている。

【3070】

（q）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、3R時短（1）当たりのオープニング演出が行われオープニング画面43hが表示され、「おめでとう！」のオープニング情報44fと、V入賞装置31が開状態となることを示す「Vを狙って右打ちしてね！」のオープニング中右打ち説明情報44gが表示されている。

30

【3071】

（r）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、ラウンド画面43iが表示され、V入賞したことを示す「V入賞！」「2連チャン目スタート」のV入賞獲得情報44i2と、「右を狙ってね」のラウンド中右打ち情報44hが表示されている。

【3072】

（s）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1ラウンド目のラウンド演出として「1stラウンド」のラウンド数情報44iが表示されている。

40

【3073】

（t）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、3ラウンド目のラウンド演出として「3rdラウンド」のラウンド数情報44iが表示されている。

【3074】

（u）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、2回目の大当たりのエンディング演出としてエンディング画面43jに「連チャンゾーン中」「2連チャン目終了」のエンディング情報44jが表示されている。

【3075】

（v）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、変動中画面43cが表示さ

50

れており、当該保留表示 t h のみが表示され、5 回目の変動中であることを示す R U S H 中変動回数情報 4 4 m 2 として「連チャンゾーン 1」「変動 5 回目」が表示されている。

【3076】

(w) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、全図柄表示画面 4 3 e が表示されており、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）中の変動 5 回目の変動表示の結果が 9 R 時短（2）当たりを示す組合せで表示されている。

【3077】

(x) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、9 R 時短（2）当たりのオープニング演出が行われオープニング画面 4 3 h が表示され、「おめでとう！」のオープニング情報 4 4 f と、V 入賞装置 3 1 が開状態となることを示す「V を狙って右打ちしてね！」のオープニング中右打ち説明情報 4 4 g が表示されている。

10

【3078】

(y) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、ラウンド画面 4 3 i が表示され、V 入賞したことを示す「V 入賞！」「5 連チャン目スタート」の V 入賞獲得情報 4 4 i 2 と、「右を狙ってね」のラウンド中右打ち情報 4 4 h が表示されている。

【3079】

(z 1) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、1 ラウンド目のラウンド演出として「1 s t ラウンド」のラウンド数情報 4 4 i が表示されている。

【3080】

(z 2) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、9 ラウンド目のラウンド演出として「9 t h ラウンド」のラウンド数情報 4 4 i が表示されている。

20

【3081】

(z 3) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、5 回目の大当たりのエンディング演出としてエンディング画面 4 3 j に「5 連チャン目終了」「連チャンゾーン 2 回目突入！」のエンディング情報 4 4 j が表示されている。この後、連チャンゾーン 2 回目において、時短（2）状態中にも右打ちを継続していれば当該保留および第 1 ～ 第 4 保留までの 5 球の遊技球が保留されるので、最初の 5 連チャンの壁を突破して、さらに 5 連チャンの大当たりラウンド遊技を行うことができる。このようにして、上述した（h）に示した「10 連できるかも。最高の引きだね」の連チャン示唆情報 R S S の示唆内容が実現されることになる。

30

【3082】

次に、図 1 8 2 を参照して、図 1 7 9 ～ 図 1 8 1 とは別の連チャン示唆演出の例について説明する。図 1 8 2 は、図 1 7 9 ～ 図 1 8 1 とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【3083】

ここでは、連チャンゾーン中の 1 回目の変動中に、実行エリアに特図 2 通常当たりが格納され、第 1 ～ 第 4 保留エリアにそれぞれ時短（1）当たりが格納された例について説明する。なお、この例は、上述した実施例 2 1 の図 1 5 5 に示す遊技の流れに対応している。

【3084】

(a) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、1 周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン 1）の変動 1 回目において、当該保留から第 3 保留までが貯まった状態の変動中画面 4 3 c（特別 R U S H 中画面 4 3 m）が表示されている。連チャン示唆情報 R S は、100 パーセント中の 80 パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。

40

【3085】

(b) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、1 周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン 1）の変動 1 回目において、当該保留から第 4 保留までが貯まった状態（保留満タンの状態）の変動中画面 4 3 c が表示されている。連チャン示唆情報 R S には、100 パーセント中の 100 パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像

50

が表示されている。

【3086】

(c) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、連チャン示唆情報RSとして、100パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「6連できるかも」「もっと上を目指してね。」という説明画像とが表示されている。「6連できるかも」は、5球目の保留が時短(1)当たりに当選しているとの先読みに基づき、すでに成立している当該保留から第4保留までに基づく5連チャンと、5連チャン目の大当たりラウンド遊技後の時短(1)状態にて成立する当該保留に基づき1連チャンとを加えた6連チャンが保証されていることを示す。「もっと上を目指してね」は、5球目の保留が時短(2)当たりに当選した場合には10連できるので、抽選結果が良ければもっと連チャン回数を伸ばすことができることを示唆する表示である。

10

【3087】

つまり、第4保留が貯まった時点で時短(1)当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「6連できるかも」「もっと上を目指してね」との連チャン示唆情報RSは、第4保留が貯まった時点で時短(2)当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「10連できるかも」「最高の引きだね!」という表示よりも、遊技者の興趣の向上力が低い表示態様である。そのため、遊技者は、「6連できるかも」「もっと上を目指してね」の連チャン示唆情報RSが表示されるよりも、「10連できるかも」「最高の引きだね!」の連チャン示唆情報RSが表示されることを期待して遊技を行う。

【3088】

(d) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、全図柄表示画面43eが表示されており、連チャンゾーン中の変動1回目の変動表示の結果が例えば通常当たりを示す組合せで表示され、V入賞を契機として1連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン中の変動2~5回目の変動表示の結果が例えば時短(1)当たりを示す組合せで表示され、V入賞を契機として2連チャン目~5連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

20

【3089】

(e) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、5連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面43jが表示されている。エンディング画面43jには、次の状態がドキドキゾーン(通常RUSH状態)に移行することを示す「5連チャン目終了」「ドキドキゾーン突入」というエンディング情報44jが表示されている。

30

【3090】

(f) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、通常RUSH状態であることを示す通常RUSH中画面43m1が表示されている。通常RUSH中画面43m1は、通常RUSH状態中は保留が貯まっていないため、右打ちが必要であることを示すRUSH中右打ち情報43m2が表示される。RUSH中右打ち情報43m1は、例えば「ドキドキゾーン突入」「右を狙ってね」のような文字画像が表示されている。

【3091】

(g) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、RUSH中変動回数情報44m2として「ドキドキゾーン」という文字画像が表示されている。ドキドキゾーンは、1回ごとに継続されるか否かが決まるので、連チャンゾーンのような変動回数は明示されていないが、個別にまたは累積して表示しても構わない。特図2用始動入賞装置33bへの入球があった場合は、変動中画面43cが表示される。変動中画面43cには、連チャン示唆情報RSが表示されている。連チャン示唆情報RSには、「チャージが120まで貯まれば7連以上確定!？」という説明画像と、100パーセントから120パーセントまでチャージが貯まった状態のチャージ画像が表示されている。なお、この画面は、特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく抽選の結果が時短(1)当たりであることに基づいて、チャージが100パーセントから120パーセントまで上がった状態を示している。つまり、この後の大当たりラウンド遊技の終了後も、もう1回当たりの連チャンがあることを示唆している。

40

50

## 【3092】

(h) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく抽選の結果が時短(1)当たり(例えば「3」「3」「3」)であることを示す全図柄停止画面43eが表示されている。

## 【3093】

(i) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、エンディング画面43jとして、「6連チャン目終了!」「ドキドキゾーン継続!」のエンディング情報44jが表示されている。

## 【3094】

このように、連チャン示唆演出は、当該保留~第4保留が貯まった状態で上規格納数(5回)を1つ超えて特図2当たり結果が発生する可能性があることを示す「6連できるかも」「もっと上を目指してね」のような連チャン示唆情報RSの表示と、当該保留~第4保留が貯まった状態で上規格納数(5回)を5つ超えて特図2当たり結果が発生する可能性があることを示す「10連できるかも」「最高の引きだね」のような連チャン示唆情報RSの表示とで、演出の態様を異ならせることで、連チャン示唆演出において遊技者に自らの興趣をより向上させる態様になるか否かに高い関心を持たせることができる。

## 【3095】

次に、図183を参照して、図179~図182とは別の連チャン示唆演出の例について説明する。図183は、図179~図182とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

## 【3096】

ここでは、連チャンゾーン中の1回目の変動中に、実行エリアに特図2通常当たりが格納され、第1~第3保留エリアにそれぞれ時短(1)当たりが格納され、第4保留エリアに通常当たりが格納された例について説明する。なお、この例は、上述した実施例21の図160に示す遊技の流れに対応している。

## 【3097】

(a) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aは、図182(a)に示した表示画面42aと同じである。

## 【3098】

(b) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1周目の連チャンゾーン(連チャンゾーン1)の変動1回目において、当該保留から第4保留までが貯まった状態(保留満タンの状態)の変動中画面43cが表示されている。変動中画面43cには、100パーセント中の90パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像を含む連チャン示唆情報RSが表示されている。

## 【3099】

(c) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、連チャン示唆情報RSとして、90パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「5連できるかも」「ここまでか・・・」という説明画像とが表示されている。「5連できるかも」は、5球目の保留が通常当たりで当選しているか、または、外れであるとの先読みに基づき、すでに成立している当該保留から第4保留までに基づき5連チャンが保証されているが、ごく稀に外れがあることを示唆している。「ここまでかあ・・・」は、5球目の保留が時短(2)当たりで当選した場合には10連できるので、抽選結果が良ければもっと連チャン回数を伸ばすことができることを示唆する表示である。なお、「5連できるかも」は、6連以上でないことが示唆されているともいえる。「ここまでかあ・・・」は、連チャン回数を6連以上に伸ばすことができなかつた、すなわち最初の5連チャンの壁を超えることができなかつたことを示唆しているともいえる。

## 【3100】

つまり、第4保留が貯まった時点で通常当たりで当選しているか、または、外れであるとの先読みに基づいて表示される「5連できるかも」「ここまでかあ・・・」との連チャン示唆情報RSは、第4保留が貯まった時点で時短(1)当たりまたは時短(2)当たり

10

20

30

40

50

に当選しているとの先読みに基づいて表示される「6連できるかも」「もっと上を目指してね」または「10連できるかも」「最高の引きだね!」という表示よりも、遊技者の興趣の向上力が低い表示態様である。そのため、遊技者は、「5連できるかも」「ここまでかあ・・・」の連チャン示唆情報RSが表示されるよりも、「6連できるかも」「もっと上を目指してね」または「10連できるかも」「最高の引きだね!」の連チャン示唆情報RSが表示されることを期待して遊技を行う。

#### 【3101】

(d)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、全図柄表示画面43eが表示されており、連チャンゾーン中の変動1回目の変動表示の結果が例えば通常当たりを示す組合せで表示され、V入賞を契機として1連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン中の変動2～5回目の変動表示の結果が例えば時短(1)当たりを示す組合せで表示され、V入賞を契機として2連チャン目～5連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

10

#### 【3102】

(e)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、5連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面43jが表示されている。エンディング画面43jには、次の状態が通常ゾーン(通常状態)に戻ることを示す「5連チャン目終了!」「通常ゾーンに戻ります!」というエンディング情報44jが表示されている。

#### 【3103】

(f)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、通常状態であることを示す通常画面43aが表示されている。通常画面43aは、左打ちが必要であることを示す、例えば「左打ちに戻して下さい」のような通常状態中左打ち情報43a1が表示されている。

20

#### 【3104】

このように、連チャン示唆演出は、当該保留～第4保留が貯まった状態で上規格納数(5回)までしか特図2当たり結果が発生しない、または、上規格納数より少ない回数しか特図2当たり結果が発生しない可能性があることを示す「5連できるかも」「ここまでかあ・・・」のような連チャン示唆情報RSの表示と、当該保留～第4保留が貯まった状態で上規格納数(5回)を1つまたは5つ超えて特図2当たり結果が発生する可能性があることを示す「6連できるかも」「もっと上を目指してね。」または「10連できるかも」「最高の引きだね。」のような連チャン示唆情報RSの表示とで、演出の態様を異ならせることで、5連チャン以下の連チャン示唆演出または6連チャン以上の連チャン示唆演出のようなバリエーションが生じるので、連チャン示唆演出において遊技者に自らの興趣をより向上させる態様になるか否かに高い関心を持たせることができる。

30

#### 【3105】

次に、図184を参照して、図179～図183とは別の連チャン示唆演出の例について説明する。図184は、図179～図183とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

#### 【3106】

ここでは、連チャンゾーン中の1回目の変動中に、実行エリアに特図2通常当たりが格納され、第1保留エリアに時短(2)当たりが格納され、第2～第4保留エリアにそれぞれ時短(1)当たりが格納された例について説明する。なお、この例は、上述した実施例21の図157に示す遊技の流れに対応している。

40

#### 【3107】

(a)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1周目の連チャンゾーン(連チャンゾーン1)の変動1回目において、当該保留が貯まった状態の変動中画面43c(特別RUSH中画面43m)が表示されている。連チャン示唆情報RSは、100パーセント中の20パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。

#### 【3108】

(b)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1周目の連チャンゾーン(

50

連チャンゾーン 1) の変動 1 回目において、第 1 保留までが貯まった状態の変動中画面 4 3 c が表示されている。連チャン示唆情報 RS は、100 パーセント中の 40 パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。

【3109】

(c) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、連チャン示唆情報 RS として、40 パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「7 連できるかも」「これ位では喜べないよね。」という説明画像とが表示されている。「7 連できるかも」は、2 球目の保留が時短 (2) 当たりに当選しているとの先読みに基づき、すでに成立している当該保留から第 1 保留までに基づく 2 連チャンと、2 連チャン目の大当たりラウンド遊技後の時短 (2) 状態にて成立する当該保留から第 4 保留までに基づく 5 連チャンとを加えた 7 連チャンが保証されていることを示す。「これ位では喜べないよね」は、5 球目の保留が時短 (2) 当たりに当選した場合には 10 連できるので、もっと後の保留で時短 (2) 当たりを引けばもっと連チャン回数を伸ばすことができたことを示唆する表示である。

10

【3110】

つまり、第 2 保留が貯まった時点で時短 (2) 当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「7 連できるかも」「これ位では喜べないよね」との連チャン示唆情報 RS は、第 4 保留が貯まった時点で時短 (2) 当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「10 連できるかも」「最高の引きだね!」という表示よりも、遊技者の興趣の向上力が低い表示態様である。そのため、遊技者は、「7 連できるかも」「これ位では喜べないよね」の連チャン示唆情報 RS が表示されるよりも、「10 連できるかも」「最高の引きだね!」の連チャン示唆情報 RS が表示されることを期待して遊技を行う。

20

【3111】

(d) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、1 周目の連チャンゾーン (連チャンゾーン 1) の変動 1 回目において、第 2 保留まで貯まった状態の変動中画面 4 3 c が表示されている。連チャン示唆情報 RS は、100 パーセント中の 60 パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「チャージが 90 以上になるまで貯めよう」という説明画像とが表示されている。「チャージが 90 以上になるまで貯めよう」という説明画像は、上述した 7 連チャンを発生させるためには少なくともチャージが 90 パーセントになるまで右打ちを続けなければならないことを示唆している。

30

【3112】

(e) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、1 周目の連チャンゾーン (連チャンゾーン 1) の変動 1 回目において、第 3 保留まで貯まった状態の変動中画面 4 3 c が表示されている。連チャン示唆情報 RS は、100 パーセント中の 80 パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「チャージが 90 以上になるまで貯めよう」という説明画像とが表示されている。

【3113】

(f) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、1 周目の連チャンゾーン (連チャンゾーン 1) の変動 1 回目において、第 4 保留まで貯まった状態の変動中画面 4 3 c が表示されている。連チャン示唆情報 RS は、100 パーセント中の 100 パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「チャージが 90 以上になるまで貯めよう」という説明画像とが表示されている。

40

【3114】

(g) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、全図柄表示画面 4 3 e が表示されており、連チャンゾーン中の変動 1 回目の変動表示の結果が例えば通常当たりを示す組合せ (例えば「2」「2」「2」) で表示され、V 入賞を契機として 1 連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン中の変動 2 回目の変動表示の結果が例えば時短 (2) 当たりを示す組合せ (例えば「7」「7」「7」) で表示され、V 入賞を契機として 2 連チャン目 ~ 5 連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

50

## 【 3 1 1 5 】

(h) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、5連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面43jが表示されている。エンディング画面43jには、次の状態が連チャンゾーン(特別RUSH状態)に移行することを示す「5連チャン目終了!」「連チャンゾーン突入!」というエンディング情報44jが表示されている。

## 【 3 1 1 6 】

(i) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特別RUSH状態であることを示す特別RUSH中画面43mが表示されている。特別RUSH中画面43mは、特図2用始動入賞装置33bに連チャンゾーン2における1球目の入球があったことで、第3保留が変動中画面43cに表示されている。変動中画面43cには、RUSH中変動回数情報44m2として2回目の連チャンゾーンにおける変動1回目であることを示す「連チャンゾーン2」「変動1回目」という文字情報と、連チャン示唆情報RSとが表示されている。連チャン示唆情報RSには、「チャージが140まで貯まれば8連以上確定!?!」という説明画像と、チャージが120パーセントまで貯まっているが、120パーセント~140パーセントまでにチャージが貯まっていない状態のチャージ画像が表示されている。なお、特図2用始動入賞装置33bへの入球がある前は、100パーセント~140パーセントまでにチャージが貯まっていない状態のチャージ画像が表示されていたが、特図2用始動入賞装置33bに連チャンゾーン2における1球目の入球があったことでチャージが20パーセント増加した状態を示している。特図2用始動入賞装置33bへの1球目の入球に基づく抽選の結果は、この例では時短(1)当たりである。

## 【 3 1 1 7 】

(j) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特図2用始動入賞装置33bに連チャンゾーン2における2球目の入球があったことで、第4保留と、連チャン示唆情報RSには、チャージが140パーセントまで貯まっているチャージ画像が表示されている。特図2用始動入賞装置33bへの2球目の入球に基づく抽選の結果は、例えば時短(1)当たりである。

## 【 3 1 1 8 】

(k) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、全図柄表示画面43eが表示されており、連チャンゾーン2の変動1回目の変動表示の結果が例えば時短(1)当たりを示す組合せ(例えば「3」「3」「3」)で表示され、V入賞を契機として3連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン2の変動2~5回目の変動表示の結果が例えば時短(1)当たりを示す組合せで表示され、V入賞を契機として4連チャン目~7連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

## 【 3 1 1 9 】

(l) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、7連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面43jが表示されている。エンディング画面43jには、次の状態がドキドキゾーン(通常RUSH状態)に移行することを示す「7連チャン目終了!」「ドキドキゾーン突入!」というエンディング情報44jが表示されている。ドキドキゾーンにおいて特図2用始動入賞装置33bへの1球目の遊技球の入球に基づく抽選の結果が通常当たりまたは時短(1)当たりであれば、8連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

## 【 3 1 2 0 】

このように、連チャン示唆演出は、当該保留~第4保留が貯まった状態で上限格納数(5回)を5つ超えて特図2当たり結果が発生する可能性があることを示す「10連できるかも」「最高の引きだね。」のような連チャン示唆情報RSの表示と、例えば当該保留~第1保留が貯まった状態で上限格納数(5回)を2つ超えて特図2当たり結果が発生する可能性があることを示す「7連できるかも」「これ位では喜べないよね」のような連チャン示唆情報RSの表示とで、演出の態様を異ならせることで、連チャン示唆演出において遊技者に自らの興趣をより向上させる態様になるか否かに高い関心を持たせることができる。

10

20

30

40

50

## 【 3 1 2 1 】

次に、図 1 8 5 を参照して、図 1 7 9 ~ 図 1 8 4 とは別の連チャン示唆演出の例について説明する。図 1 8 5 は、図 1 7 9 ~ 図 1 8 4 とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

## 【 3 1 2 2 】

ここでは、連チャンゾーン中の 1 回目の変動中に、実行エリアに特図 2 通常当たりが格納され、第 1 ~ 第 2 保留エリアに時短 ( 1 ) 当たりが格納され、第 3 保留エリアに時短 ( 2 ) 当たりが格納され、第 4 保留エリアに時短 ( 1 ) 当たりが格納された例について説明する。

## 【 3 1 2 3 】

( a ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、1 周目の連チャンゾーン ( 連チャンゾーン 1 ) の変動 1 回目において、当該保留 ~ 第 2 保留まで貯まった状態の変動中画面 4 3 c ( 特別 R U S H 中画面 4 3 m ) が表示されている。連チャン示唆情報 R S は、1 0 0 パーセント中の 6 0 パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。

## 【 3 1 2 4 】

( b ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、1 周目の連チャンゾーン ( 連チャンゾーン 1 ) の変動 1 回目において、第 3 保留が貯まった状態の変動中画面 4 3 c が表示されている。連チャン示唆情報 R S は、1 0 0 パーセント中の 8 0 パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。

## 【 3 1 2 5 】

( c ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、連チャン示唆情報 R S として、8 0 パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「9 連できるかも」「あと 1 歩だったね」という説明画像とが表示されている。「9 連できるかも」は、4 球目の保留が時短 ( 2 ) 当たりに当選しているとの先読みに基づき、すでに成立している当該保留から第 3 保留までに基づく 4 連チャンと、4 連チャン目の大当たりラウンド遊技後に第 4 保留からシフトされた当該保留に基づく 1 連チャンと、4 連チャン目の大当たりラウンド遊技後の時短 ( 2 ) 状態にて成立する第 1 保留から第 4 保留までに基づく 4 連チャンとを加えた 9 連チャンが保証されていることを示す。「あと 1 歩だったね」は、5 球目の保留が時短 ( 2 ) 当たりに当選した場合には 1 0 連できるので、あと 1 つ後の保留で時短 ( 2 ) 当たりを引けばもっと連チャン回数を伸ばすことができたことを示唆する表示である。

## 【 3 1 2 6 】

つまり、第 4 保留が貯まった時点で時短 ( 2 ) 当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「9 連できるかも」「あと 1 歩だったね」との連チャン示唆情報 R S は、第 4 保留が貯まった時点で時短 ( 2 ) 当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「1 0 連できるかも」「最高の引きだね!」という表示よりも、遊技者の興趣の向上力が低い表示態様である。そのため、遊技者は、「9 連できるかも」「あと 1 歩だったね」の連チャン示唆情報 R S が表示されるよりも、「1 0 連できるかも」「最高の引きだね!」の連チャン示唆情報 R S が表示されることを期待して遊技を行う。

## 【 3 1 2 7 】

( d ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、1 周目の連チャンゾーン ( 連チャンゾーン 1 ) の変動 1 回目において、第 4 保留まで貯まった状態の変動中画面 4 3 c が表示されている。連チャン示唆情報 R S は、1 0 0 パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「チャージが 9 0 以上になるまで貯めよう」という説明画像とが表示されている。「チャージが 9 0 以上になるまで貯めよう」という説明画像は、上述した 9 連チャンを発生させるためには少なくともチャージが 9 0 パーセントになるまで右打ちを続けなければならないことを示唆している。

## 【 3 1 2 8 】

( e ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、全図柄表示画面 4 3 e が表示されており、連チャンゾーン中の変動 1 回目の変動表示の結果が例えば通常当たりを示

10

20

30

40

50

す組合せ（例えば「2」「2」「2」）で表示され、V入賞を契機として1連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。その後、連チャンゾーン中の変動2回目～4回目の変動表示の結果が上述した時短（1）当たり 時短（1）当たり 時短（2）当たりの順に発生し、V入賞を契機としてそれぞれ2連チャン目～4連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【3129】

（f）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、4連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面43jが表示されている。エンディング画面43jには、次の状態が連チャンゾーン（特別RUSH状態）に移行することを示す「4連チャン目終了!」「連チャンゾーン突入!」というエンディング情報44jが表示されている。

10

【3130】

（g）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特別RUSH状態であることを示す特別RUSH中画面43mが表示されており、第4保留に基づく変動中画面43cが表示されている。変動中画面43cには、RUSH中変動回数情報44m2として2回目の連チャンゾーンにおける変動1回目であることを示す「連チャンゾーン2」「変動1回目」という文字情報と、連チャン示唆情報RSとが表示されている。連チャン示唆情報RSには、「チャージが180まで貯まれば10連以上確定!？」という説明画像と、チャージが100パーセントまで貯まっているが、100パーセント～180パーセントまでにチャージが貯まっていない状態のチャージ画像が表示されている。

【3131】

（h）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特図2用始動入賞装置33bに連チャンゾーン2における1球目の入球があったことで、第1保留と、連チャン示唆情報RSには、チャージが120パーセントまで貯まっているチャージ画像が表示されている。特図2用始動入賞装置33bへの1球目の入球に基づく抽選の結果は、例えば時短（1）当たりである。

20

【3132】

（i）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特図2用始動入賞装置33bに連チャンゾーン2における2球目の入球があったことで、第2保留と、連チャン示唆情報RSには、チャージが140パーセントまで貯まっているチャージ画像が表示されている。特図2用始動入賞装置33bへの2球目の入球に基づく抽選の結果は、例えば時短（1）当たりである。特図2用始動入賞装置33bに連チャンゾーン2における3球目の入球があった場合も同様である。

30

【3133】

（j）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特図2用始動入賞装置33bに連チャンゾーン2における4球目の入球があったことで、第4保留と、連チャン示唆情報RSには、チャージが180パーセントまで貯まっているチャージ画像が表示されている。特図2用始動入賞装置33bへの4球目の入球に基づく抽選の結果は、例えば時短（1）当たりである。

【3134】

（k）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、全図柄表示画面43eが表示されており、連チャンゾーン2の変動1回目の変動表示の結果が例えば時短（1）当たりを示す組合せ（例えば「3」「3」「3」）で表示され、V入賞を契機として3連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。その後、連チャンゾーン2の変動2～5回目の変動表示の結果が例えば時短（1）当たりを示す組合せで表示され、V入賞を契機として5連チャン目～9連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

40

【3135】

（l）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、9連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面43jが表示されている。エンディング画面43jには、次の状態がドキドキゾーン（通常RUSH状態）に移行することを示す「9連チャン目終了!」「ドキドキゾーン突入!」というエンディング情報44jが表示されている。ドキ

50

ドキゾーンにおいて特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への 1 球目の遊技球の入球に基づく抽選の結果が通常当たりまたは時短 ( 1 ) 当たりであれば、10 連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【 3 1 3 6 】

このように、連チャン示唆演出は、当該保留～第 3 保留が貯まった状態で上限格納数 ( 5 回 ) を 4 つ超えて特図 2 当たり結果が発生する可能性があることを示す「 9 連できるかも」「あと 1 歩だったね」のような連チャン示唆情報 R S の表示と、例えば当該保留～第 4 保留が貯まった状態で上限格納数 ( 5 回 ) を 5 つ超えて特図 2 当たり結果が発生する可能性があることを示す「 10 連できるかも」「最高の引きだね!」のような連チャン示唆情報 R S の表示とで、演出の態様を異ならせることで、連チャン示唆演出において遊技者に自らの興趣をより向上させる態様になるか否かに高い関心を持たせることができる。

10

【 3 1 3 7 】

次に、図 1 8 6 を参照して、図 1 7 9 ~ 図 1 8 5 とは別の連チャン示唆演出の例について説明する。図 1 8 6 は、図 1 7 9 ~ 図 1 8 5 とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【 3 1 3 8 】

ここでは、連チャンゾーン中の 1 回目の変動中に、実行エリアに特図 2 通常当たりが格納され、第 1 ~ 第 4 保留エリアに時短 ( 1 ) 当たりが格納された後、ドキドキゾーンの変動中に、実行エリアに時短 ( 2 ) 当たりが格納された例について説明する。なお、この例は、上述した実施例 2 1 の図 1 5 8 に示す遊技の流れに対応している。

20

【 3 1 3 9 】

( a ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、5 連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面 4 3 j が表示されている。エンディング画面 4 3 j には、次の状態がドキドキゾーン ( 通常 R U S H 状態 ) に移行することを示す「 5 連チャン目終了!」「ドキドキゾーン突入!」というエンディング情報 4 4 j が表示されている。

【 3 1 4 0 】

( b ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球があった場合の変動中画面 4 3 c が表示される。変動中画面 4 3 c には、連チャン示唆情報 R S が表示されている。連チャン示唆情報 R S には、「チャージが 1 2 0 まで貯まれば 7 連以上確定! ?」という説明画像と、チャージが 1 2 0 パーセントまで貯まった状態のチャージ画像が表示されている。

30

【 3 1 4 1 】

( c ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、連チャン示唆情報 R S として、1 2 0 パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像が虹色に変化した変化後画像と、「 1 1 連できるかも」「最高の引きだね!」という説明画像とが表示されている。「 1 1 連できるかも」は、この保留が時短 ( 2 ) 当たりで当選しているとの先読みに基づき、この保留に基づく 6 連チャン目の大当たりラウンド遊技後、時短 ( 2 ) 状態にて成立する当該保留～第 4 保留に基づく 5 連チャンが保証されていることを示す。「最高の引きだね!」は、ドキドキゾーンでの保留が時短 ( 2 ) 当たりで当選した場合には 5 連チャン保証という最も高い利益を示唆する表示である。

40

【 3 1 4 2 】

なお、チャージが 1 2 0 パーセントまで貯まった状態のままである場合、すなわち時短 ( 1 ) 当たりで当選しているとの先読みである場合は、「 7 連できるかも」「もっと上を目指してね」という説明画像とが表示される。また、チャージが 1 1 0 パーセントまで貯まった状態で止まった場合である場合、すなわち時短 ( 1 ) 当たりで当選しているとの先読みである場合は、「 6 連できるかも」「ここまでかあ・・・」という説明画像とが表示されている。

【 3 1 4 3 】

つまり、ドキドキゾーンで時短 ( 2 ) 当たりで当選しているとの先読みに基づいて表示される「 1 1 連できるかも」「最高の引きだね!」との連チャン示唆情報 R S は、ドキド

50

キゾーンで時短(1)当たりで当選しているとの先読みに基づいて表示される「7連できるかも」「もっと上を目指してね。」という表示や、ドキドキゾーンで通常当たりで当選しているとの先読みに基づいて表示される「6連できるかも」「ここまでかあ・・・」という表示よりも、遊技者の興趣の向上力が高い表示態様である。そのため、遊技者は、「11連できるかも。最高の引きだね！」の連チャン示唆情報RSが表示されることを、「7連できるかも」「もっと上を目指してね。」や「6連できるかも」「ここまでかあ・・・」の連チャン示唆情報RSが表示されるよりも期待して遊技を行う。

【3144】

(d)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく抽選の結果が時短(2)当たり組合せ(「7」「7」「7」)であることを示す全図柄停止画面43eが表示されている。

10

【3145】

(e)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、エンディング画面43jとして、「6連チャン目終了!」「連チャンゾーン突入!」のエンディング情報44jが表示されている。

【3146】

このように、連チャン示唆演出は、ドキドキゾーンで上規格納数(1回)を4つ超えて特図2当たり結果が発生する可能性があることを示す「11連できるかも」「最高の引きだね!」のような連チャン示唆情報RSの表示と、当該保留~第4保留が貯まった状態で上規格納数(1回)を1つ超えてまたは1つも超えないで特図2当たり結果が発生する可能性があることを示す「7連できるかも」「もっと上を目指してね」や「6連できるかも」「ここまでかあ・・・」のような連チャン示唆情報RSの表示とで、演出の態様を異ならせることで、連チャン示唆演出において遊技者に自らの興趣をより向上させる態様になるか否かに高い関心を持たせることができる。

20

【3147】

<本実施例の変形例>

上述した本実施例では、1球目の特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づいて1回目の特図2変動が開始され、特図2変動表示がおこなわれている間に遊技球が入賞すると、特図2変動が保留されたことを示す保留表示をするような構成になっていたが、1回目の特図2変動が開始される前に保留を貯める期間があり、1球目の特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づいて1回目の特図2変動が所定期間開始されずに保留され、所定期間に遊技球が入賞すると、特図2変動が保留されたことを示す保留表示し、所定期間経過後に変動を開始する構成であってもよい。この所定期間は、保留1から保留4を貯めることができる十分な時間として例えば10~20秒間である。この所定期間を終了すると、特図2用始動入賞装置33bを閉状態にすることが好ましい。この場合、特図2の変動開始前に保留を満タンにできるので、特図2の1回目の変動表示時間と、特図2の2回目から5回目の変動表示時間を同じ程度の時間としてもよい。また、この変動時間を上述した実施例の2回目以降の変動時間のように短い時間としてもよい。また、この期間に、第3図柄表示装置42に、「保留が満タンになるまで貯めて下さい」のような保留を貯める期間であることを報知する画像を表示してもよい。

30

40

<本実施例における特徴的な構成>

上述したように、本実施例22のパチンコ機10によれば、以下の特徴的な構成を備える。

【3148】

本実施例に係る主制御装置261は、特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球を始動条件として大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及び停止パターン選択カウンタC3といった各値を始動情報としてRAM503にある1つの実行エリアと、4つの保留エリア(第1保留エリア、第2保留エリア、第3保留エリア、第4保留エリア)からなる保留球格納エリアに格納上限数(以下5個ともいう)まで格納する機能を有する。主制御装置261のCPU501は、保留球格納工

50

リアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う。第3図柄表示装置42は、主制御装置261のCPU501で行われた抽選の結果に基づいて第3図柄（主装飾図柄）の変動表示と所定の表示（停止表示）を行う。サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261のCPU501で行われた抽選の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行機能を有する。主制御装置261のCPU501は、通常状態や大当たり状態、時短状態などの遊技に関する状態を制御する状態制御機能を有する。主制御装置261のCPU501は、第3図柄表示装置42に第3図柄（主装飾図柄）の変動表示の結果が例えば特図1の時短（2）付き大当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な特別RUSH状態（連チャンゾーン）を発生させることが可能である。サブ制御装置262のCPU551は、始動情報がRAM503に格納されている場合に、特別RUSH状態において、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球に基づく特図2抽選の結果に基づき、特図2当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを示す連チャン示唆演出を実行することが可能である。これにより、始動情報がRAM503に格納されている場合に、特別RUSH状態において、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球に基づく特図2抽選の結果に基づき、特図2当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを、連チャン示唆演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。これは、上述した（Se0）の遊技機の一例である。

#### 【3149】

本実施例に係る主制御装置261は、特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球を始動条件として大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及び停止パターン選択カウンタC3といった各値を始動情報としてRAM503にある1つの実行エリアと、4つの保留エリア（第1保留エリア、第2保留エリア、第3保留エリア、第4保留エリア）からなる保留球格納エリアに格納上限数（以下5個ともいう）まで格納する機能を有する。主制御装置261のCPU501は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う。第3図柄表示装置42は、主制御装置261のCPU501で行われた抽選の結果に基づいて第3図柄（主装飾図柄）の変動表示と所定の表示（停止表示）を行う。主制御装置261のCPU501は、各保留球格納エリアに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて大当たりか否かを先読みする機能を有する。サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261のCPU501で行われた先読みの結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行機能を有する。主制御装置261のCPU501は、通常状態や大当たり状態、時短状態などの遊技に関する状態を制御する状態制御機能を有する。主制御装置261のCPU501は、第3図柄表示装置42に第3図柄（主装飾図柄）の変動表示の結果が例えば特図1の時短（2）付き大当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な特別RUSH状態（連チャンゾーン）を発生させることが可能である。サブ制御装置262のCPU551は、始動情報がRAM503に格納されている場合に、特別RUSH状態において、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球に基づく特図2抽選の先読みの結果に基づき、5回を超えて結果が特図2当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを示す連チャン示唆演出を実行することが可能である。これにより、始動情報がRAM503に格納されている場合に、特別RUSH状態において、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球に基づく特図2抽選の結果に基づき、5回を超えて特図2当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを、連チャン示唆演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。これは、上述した（Se1）の遊技機の一例である。

#### 【3150】

本実施例に係る主制御装置261は、特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球を始動条件として大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及び停止パターン選択カウンタC3といった各値を始動情報としてRAM5

03にある1つの実行エリアと、4つの保留エリア（第1保留エリア，第2保留エリア，第3保留エリア，第4保留エリア）からなる保留球格納エリアに格納上限数（以下5個ともいう）まで格納する機能を有する。主制御装置261のCPU501は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う。第3図柄表示装置42は、主制御装置261のCPU501で行われた抽選の結果に基づいて第3図柄（主装飾図柄）の変動表示と所定の表示（停止表示）を行う。サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261のCPU501で行われた抽選の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行機能を有する。主制御装置261のCPU501は、通常状態や大当たり状態、時短状態などの遊技に関する状態を制御する状態制御機能を有する。主制御装置261のCPU501は、第3図柄表示装置42に第3図柄（主装飾図柄）の変動表示の結果が例えば特図1の時短（2）付き大当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な特別RUSH状態（連チャンゾーン）を発生させることが可能である。サブ制御装置262のCPU551は、始動情報がRAM503に格納されている場合に、特別RUSH状態において、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球に基づく特図2抽選の結果に基づき、特図2当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを示す連チャン示唆演出を実行することが可能である。これにより、始動情報がRAM503に格納されている場合に、特別RUSH状態において、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球に基づく特図2抽選の結果に基づき、特図2当たりの結果になることが5回連続して発生する可能性があることを、連チャン示唆演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。これは、上述した（Se18）の遊技機の一例である。

#### 【3151】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような連チャン示唆演出を実行することが特徴的である。

#### 【3152】

サブ制御装置262のCPU551は、第3図柄表示装置42に第3図柄（主装飾図柄）を変動表示中にRAM503に始動情報が格納された状態での所定タイミングで、連チャン示唆演出を実行する。変動表示中にRAM503に始動情報が格納された状態での所定タイミングで、5回を超えて特図2当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

#### 【3153】

なお、本実施例の説明では、変動表示中の所定タイミングは、変動表示中にRAM503に始動情報が格納されたタイミングを例に挙げて説明してきたが、始動情報が格納されたタイミングよりも後のタイミングで連チャン示唆演出を実行してもよい。例えば、第4保留まで貯まった後のタイミングで、最も価値の高い連チャン示唆情報RSを表示してもよい。例えば、当該保留で時短（2）当たりを引いていれば6連チャンであるが、第4保留でも時短（2）当たりを引いていれば11連チャンであるので、最も価値の高い11連チャンを連チャン示唆情報RSとして表示してもよい。この場合、遊技者は、連チャン示唆演出と始動情報が格納されたタイミングとを対応付けて認識し難くなるが、変動表示中に貯まったいずれかの保留で価値の高い連チャンが引かれていることを認識できる点で、遊技者の興趣を向上させることができる。

#### 【3154】

サブ制御装置262のCPU551は、格納上限数（以下5個ともいう）を超えて特図2当たりの結果が連続して発生する回数に応じて連チャン示唆演出の演出態様を異ならせることが可能である。これにより、連チャン示唆演出の演出態様に応じて、5回を超えて特図2当たりの結果になることがどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。

#### 【3155】

主制御装置261のCPU501は、大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選の結果を先読みする機能を有する。サブ制御装置262のCPU

551は、特別RUSH状態において、始動条件成立に基づき大当たり乱数カウンタC1の先読みの結果に基づき、連チャン示唆演出を実行することが可能である。先読みの結果に基づき、5回を超えて特図2当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【3156】

特別RUSH状態は、始動条件が成立し易い時短(2)状態を契機として発生する特図2当たりの結果が5回連続して発生し易い状態である。これにより、特別RUSH状態において、通常状態よりも始動条件が成立し易い時短(2)状態を経過しているため、特図2当たりの結果が5回連続して発生し易い状態を生じ易くすることができる。

【3157】

連チャン示唆演出は、RAM503に5個目または1~4個目の始動情報が格納された状態で、5回を超えて特図2当たりの結果が発生する可能性があることを示す演出である。これにより、格納上限数の範囲でしか特図2当たりの結果が発生する可能性があることを示す演出を実行できない構成に比べて、遊技の興趣性を向上させることができる。

【3158】

連チャン示唆演出は、RAM503に5個目の始動情報が格納された状態で、格納上限数を1回(第1数)を超えて特図2当たりの結果になる可能性があることを示す演出(例えば「6連できるかも」「もっと上を目指してね」を表示する連チャン示唆情報RS)と、格納上限数を1回よりも多い5回(第1数よりも多い第2数)を超えて特図2当たりの結果になる可能性があることを示す演出(例えば「7連できるかも」「これ位で喜べないよね」を表示する連チャン示唆情報RS)とで、演出の態様が異なる。これにより、いずれの演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。

【3159】

連チャン示唆演出は、RAM503に5個目の始動情報が格納された状態で、5回を超えて特図2当たりの結果になる可能性があることを示す演出(例えば「10連できるかも」「最高の引きだね」を表示する連チャン示唆情報RS)と、RAM503に1~4個目の始動情報が格納された状態で、5回を超えて特図2当たりの結果になる可能性があることを示す演出(例えば「7連できるかも」「これ位で喜べないよね」を表示する連チャン示唆情報RS)とで、演出の態様が異なる。これにより、いずれの演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。

【3160】

連チャン示唆演出は、RAM503に例えば1個目の始動情報が格納された状態で、格納上限数を1回を超えて特図2当たりの結果になる可能性があることを示す演出(例えば「6連できるかも」「もっと上を目指してね」を表示する連チャン示唆情報RS)と、RAM503に例えば4個目に格納された始動情報が、格納上限数を4回を超えて特図2当たりの結果になる可能性があることを示す演出(例えば「9連できるかも」「あと一歩だったね」を表示する連チャン示唆情報RS)とで、演出の態様が異なる。これにより、いずれの演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。

【3161】

RAM503は、1の始動情報を記憶可能な1つの実行エリアと、4つの保留エリア(第1保留エリア, 第2保留エリア, 第3保留エリア, 第4保留エリア)の5個のエリアを有し、始動情報を5個まで記憶可能なものであり、サブ制御装置262のCPU551は、RAM503に1~4個目の始動情報が格納された状態で、主制御装置261のCPU501の抽選の結果または先読みの結果に基づき連チャン示唆演出を実行する。実行エリアまたは第1~第3保留エリアに記憶された始動情報の先読みの結果に基づき、5回を超えて、特図2当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【3162】

RAM503は、1の始動情報を記憶可能な1つの実行エリアと、4つの保留エリア(第1保留エリア, 第2保留エリア, 第3保留エリア, 第4保留エリア)の5個のエリアを

10

20

30

40

50

有し、始動情報を5個まで記憶可能なものであり、サブ制御装置262のCPU551は、RAM503に5個目の始動情報が格納された状態で、主制御装置261のCPU501の先読みの結果に基づき連チャン示唆演出を実行する。これにより、第4保留エリアに記憶された始動情報の先読みの結果に基づき、5回を超えて、特図2当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

**【3163】**

サブ制御装置262のCPU551は、第3図柄表示装置42において、RAM503に1~4個目に格納された始動情報に基づく第3図柄(主装飾図柄)の変動表示の実行中に、連チャン示唆演出を表示する。これにより、RAM503に1~4個目に記憶された始動情報に基づく第3図柄(主装飾図柄)の変動表示の実行中に、5回を超えて、特図2

10

**【3164】**

サブ制御装置262のCPU551は、第3図柄表示装置42において、RAM503に5個目に格納された始動情報に基づく第3図柄(主装飾図柄)の変動表示の実行中に、連チャン示唆演出を表示する。これにより、RAM503に5個目に記憶された始動情報に基づく第3図柄(主装飾図柄)の変動表示の実行中に、5回を超えて、特図2当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

**【3165】**

サブ制御装置262のCPU551は、連チャン示唆演出として複数種類の演出が有る場合に、5回を超えて特図2当たりの結果になる回数が多いほど、遊技者に認識されやすい態様で、連チャン示唆演出の態様を変化させる。例えば、最も価値の高い10連チャンを示唆する連チャン示唆演出は、チャージ画像を虹色に変化させることで遊技者への認識力を高め、「最高の引きだね」というコメントを出すことで遊技者のへの認識力を高めている。これにより、5回を超えて特図2当たりの結果が発生する回数が多いほど、連チャン示唆演出の態様の変化を、遊技者に認識されやすくすることができる。

20

**【3166】**

なお、本実施例では、連チャン示唆演出は、連チャン示唆情報RSの表示であるが、連チャン示唆情報RSの表示とともに、または、連チャン示唆情報RSの表示に変えて、保留表示を行う構成であってもよい。以下この点を説明する。

**【3167】**

サブ制御装置262のCPU551は、RAM503に始動情報が格納されていることを示す保留表示情報を第3図柄表示装置42の表示画面42aの一部に表示する機能を有し、サブ制御装置262のCPU551は、連チャン示唆演出として、5回を超えて特図2当たりの結果になる可能性があることを示す虹色の保留表示情報として表示してもよい。なお、保留表示情報は、後述する保留表示情報th及び第1~第4保留表示情報h1~h4であってもよいが、保留表示情報th及び第1~第4保留表示情報h1~h4の替わりに、保留が存在することを包括的に表す表示情報であってもよい。これにより、5回を超えて特別RUSH状態が発生する可能性があることを示す虹色の保留表示情報を保留表示情報として表示することで、5回を超えて、特図2当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

30

40

**【3168】**

サブ制御装置262のCPU551は、RAM503に始動情報が格納されていることを個別的に示す個別保留表示情報(当該保留表示情報th及び第1~第4保留表示情報h1~h4)を表示する機能を有し、サブ制御装置262のCPU551は、連チャン示唆演出として、5回を超えて特図2当たりの結果になる可能性があることを示す虹色の保留表示情報として表示してもよい。これにより、5回を超えて特図2当たりの結果になる可能性があることを示す虹色の保留表示情報を個別保留表示情報として表示することで、5回を超えて、特図2当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

**【3169】**

50

サブ制御装置 262 の CPU 551 は、連チャン示唆演出として、表示されている保留表示情報または個別保留表示情報を虹色に変化させてもよい。これにより、表示されている記憶情報または個別記憶情報を特別記憶情報に変化させることで、始動情報を記憶可能な記憶領域の数を超えて、変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。これにより、表示されている保留表示情報または個別保留表示情報を特別記憶情報に変化させることで、5回を超えて、特図 2 当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

#### 【3170】

また、本実施例では、連チャン示唆演出は、第 3 図柄表示装置 42 で行われているが、第 3 図柄表示装置 42 とは異なる構成（例えば、後述する音声出力や振動）で行われてもよい。以下この点を説明する。 10

#### 【3171】

本実施例のパチンコ機 10 は、連チャン示唆演出を、第 3 図柄表示装置 42 による表示とは異なる態様で報知する特定演出報知手段を備える。特定演出報知手段は、例えば、後述する音出力部 24a から音声を出力させる構成や、遊技球発射ハンドルを振動させる構成であるが、これ以外の構成であっても構わない。これにより、第 3 図柄表示装置 42 による表示とは異なる態様でも、5回を超えて、特図 2 当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

#### 【3172】

本実施例のパチンコ機 10 は、遊技者が遊技に関する操作を行う遊技球発射ハンドル 18 と、遊技球発射ハンドル 18 を振動させる振動発生器および振動制御装置と、を備えてもよい。サブ制御装置 262 の CPU 551 は、上述した演出実行機能から振動制御装置にコマンドを送ることによって、連チャン示唆演出として、連チャン示唆演出が実行されることを認識させることが可能な態様で操作部を振動させてもよい。連チャン示唆演出が実行されることを振動で認識させることが可能な態様は、例えば、10 連チャンを示唆する態様であれば、リーチ演出中に大当たり期待度が高いときに遊技球発射ハンドル 18 を特定の振動で振動させている場合に、その特定の振動と同じ態様である。これにより、遊技球発射ハンドル 18 を振動させることでも、5回を超えて、特図 2 当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。 20

#### 【3173】

本実施例のパチンコ機 10 は、音声を出力する音出力部 24a 及び音声出力制御装置 46 を備え、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、上述した演出実行機能から音声出力制御装置 46 にコマンドを送ることで、連チャン示唆演出として、連チャン示唆演出が実行されることを認識させることが可能な態様で音声を出力してもよい。連チャン示唆演出が実行されることを音声で認識させることが可能な態様は、例えば、10 連チャンを示唆する態様であれば、リーチ演出中に大当たり期待度が高いときに音出力部 24a から特定の音量で例えば「げきあつ！」のような音声を出力させている場合に、その特定の音量で音声を出力するときと同じくらいの音量で連チャン示唆（例えば「10 連チャン」のような直接的な内容や、「げきあつ」「ややあつい」「ふつう」のような間接的な内容）の音声を出力する態様である。これにより、音声を出力することでも、5回を超えて、特図 2 当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。 30 40

#### 【実施例 23】

#### 【3174】

上述した実施例 22 では、連チャン示唆演出は、連チャンゾーンにおける 1 回目の変動表示中や、ドキドキゾーンにおける変動表示中に実行されていたが、連チャン示唆演出は、他のタイミングで実行しても構わない。本実施例では、例えば大当たり状態におけるエンディング演出中に連チャン示唆演出を実行する。以下、この点について図 187 ~ 図 190 を参照して詳細に説明する。図 187 は、実施例 23 のエンディング時間決定用テーブルである。図 188 は、エンディング演出パターン決定用テーブルである。図 189 は、エンディング演出における連チャン示唆演出の表示態様を説明する図である。図 190 50

は、図 189 とは異なる表示態様を含む連チャン示唆演出の表示態様を説明する図である。

【3175】

図 187 を参照して、主制御装置 261 の CPU 501 がエンディング時間を決定する際に用いるエンディング時間決定用テーブルについて説明する。エンディング時間決定用テーブルは、主制御装置 261 の ROM 502 に記憶されている。

【3176】

当たり種別が 3R 通常当たりであり、特図 2 始動入賞装置 33b への入賞時の保留番号が 0～3 である場合、エンディング時間が 1 秒に決定される。なお、保留番号 0 は、当該保留に対応し、保留番号 1～3 は、第 1～第 3 保留に対応している。これは、入賞時の保留番号が 0～3 に対応する連チャンゾーン中の大当たり状態では、次に大当たり状態が発生するまでの時間を極力短くするために、エンディング時間が短く設定されているからである。この短いエンディング時間で行われるエンディング演出では、連チャン示唆演出は行われない。

10

【3177】

当たり種別が 3R 通常当たりであり、入賞時の保留番号が 4 である場合であって、大当たり乱数カウンタ C2 (0～99) の値が 0～1 であれば、エンディング時間が 4 秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタ C2 (0～99) の値が 2～3 であれば、エンディング時間を 7 秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタ C2 (0～99) の値が 4～6 であれば、エンディング時間を 10 秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタ C2 (0～99) の値が 7～10 であれば、エンディング時間を 31 秒に決定される。この 4 秒、7 秒、10 秒、31 秒のエンディング時間で後述するエンディング演出シナリオに沿って通常当たりを示す連チャン示唆演出が行われる。

20

【3178】

当たり種別が 3R 通常当たりであり、入賞時の保留番号が 4 である場合のうち、エンディング時間 4 秒および 7 秒は全体の 2 パーセントであり、エンディング時間 10 秒は全体の 3 パーセントであり、エンディング時間 31 秒は全体の 4 パーセントである。つまり、当たり種別が 3R 通常当たりであることを示すエンディング演出は、全体的に出にくいが、エンディング時間が長いほど出やすくなるように設定されている。

【3179】

当たり種別が 3R 時短 (1) 当たりであり、特図 2 始動入賞装置 33b への入賞時の保留番号が 0～3 である場合には、上述した 3R 通常当たりと同様に、エンディング時間が 1 秒に決定される。

30

【3180】

当たり種別が 3R 時短 (1) 当たりであり、入賞時の保留番号が 4 である場合であって、大当たり乱数カウンタ C2 (0～99) の値が 11～31 であれば、エンディング時間が 4 秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタ C2 (0～99) の値が 32～50 であれば、エンディング時間を 7 秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタ C2 (0～99) の値が 51～68 であれば、エンディング時間を 10 秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタ C2 (0～99) の値が 69～85 であれば、エンディング時間を 31 秒に決定される。この 4 秒、7 秒、10 秒、31 秒のエンディング時間で後述するエンディング演出シナリオに沿って 3R 時短 (1) 当たり連チャン示唆演出が行われる。

40

【3181】

当たり種別が 3R 時短 (1) 当たりであり、入賞時の保留番号が 4 である場合のうち、エンディング時間 4 秒は全体の 21 パーセントであり、エンディング時間 7 秒は全体の 19 パーセントであり、エンディング時間 10 秒は全体の 18 パーセントであり、エンディング時間 17 秒は全体の 17 パーセントである。つまり、当たり種別が 3R 時短 (1) 当たりであることを示すエンディング演出は、どの長さのエンディング時間でも出やすいが、エンディング時間が短いほど出やすいように設定されている。

【3182】

50

当たり種別が 9 R 時短 ( 1 ) 当たりであり、特図 2 始動入賞装置 3 3 b への入賞時の保留番号が 0 ~ 3 である場合には、上述した 3 R 通常当たり、3 R 時短 ( 1 ) 当たりと同様に、エンディング時間が 1 秒に決定される。

【 3 1 8 3 】

当たり種別が 9 R 時短 ( 1 ) 当たりであり、入賞時の保留番号が 4 である場合であって、大当たり乱数カウンタ C 2 ( 0 ~ 9 9 ) の値が 8 6 ~ 8 9 であれば、エンディング時間が 4 秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタ C 2 ( 0 ~ 9 9 ) の値が 9 0 ~ 9 2 であれば、エンディング時間を 7 秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタ C 2 ( 0 ~ 9 9 ) の値が 9 3 ~ 9 4 であれば、エンディング時間を 1 0 秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタ C 2 ( 0 ~ 9 9 ) の値が 9 5 ~ 9 6 であれば、エンディング時間を 3 1 秒に決定される。この 4 秒、7 秒、1 0 秒、3 1 秒のエンディング時間で後述するエンディング演出シナリオに沿って 9 R 時短 ( 1 ) 当たりを示す連チャン示唆演出が行われる。

10

【 3 1 8 4 】

当たり種別が 9 R 時短 ( 1 ) 当たりであり、入賞時の保留番号が 4 である場合のうち、エンディング時間 4 秒は全体の 4 パーセントであり、エンディング時間 7 秒は全体の 3 パーセントであり、エンディング時間 1 0 秒および 3 1 秒は全体の 2 パーセントである。つまり、当たり種別が 9 R 時短 ( 1 ) 当たりであることを示すエンディング演出は、全体的に出にくい、3 R 時短 ( 1 ) 当たりと同様に、エンディング時間が短いほど出やすいように設定されている。

【 3 1 8 5 】

当たり種別が 9 R 時短 ( 2 ) 当たりであり、特図 2 始動入賞装置 3 3 b への入賞時の保留番号が 0 ~ 3 である場合には、上述した 3 R 通常当たり、3 R 時短 ( 1 ) 当たり、9 R 時短 ( 1 ) 当たりと同様に、エンディング時間が 1 秒に決定される。

20

【 3 1 8 6 】

当たり種別が 9 R 時短 ( 2 ) 当たりである場合すなわち大当たり乱数カウンタ C 2 ( 0 ~ 9 9 ) の値が 9 7 ~ 9 9 である場合であって、入賞時の保留番号が 4 である場合は、エンディング時間が 3 1 秒に決定される。この 3 1 秒のエンディング時間で後述するエンディング演出シナリオに沿って 9 R 時短 ( 2 ) 当たりを示す連チャン示唆演出が行われる。

【 3 1 8 7 】

当たり種別が 9 R 時短 ( 2 ) 当たりであり、入賞時の保留番号が 4 である場合は、すべてエンディング時間が 3 1 秒である。9 R 時短 ( 2 ) 当たりは全体の 3 パーセントである。つまり、当たり種別が 9 R 時短 ( 2 ) 当たりであることを示すエンディング演出は、エンディング時間が 3 1 秒の場合にのみ出る。つまり、エンディング時間が 3 1 秒の場合は、3 R 通常当たり、3 R 時短 ( 1 ) 当たり、9 R 時短 ( 1 ) 当たり、9 R 時短 ( 2 ) 当たりのいずれが出る可能性もあるように設定されている。

30

【 3 1 8 8 】

なお、上述の例に限らず、いずれかの長さのエンディング時間が特定の当たり種別を出すように対応付けても構わないし、どの長さのエンディング時間でもすべての当たり種別を出すように対応付けても構わない。

【 3 1 8 9 】

次に、図 1 8 8 を参照して、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 がエンディング演出パターンを決定する際に用いるエンディング演出パターン決定用テーブルについて説明する。エンディング演出パターン決定用テーブルは、サブ制御装置 2 6 2 の R O M 5 5 2 に記憶されている。

40

【 3 1 9 0 】

当たり種別が 3 R 通常当たりであり、エンディング時間が 4 秒である場合、エンディング演出パターンが S n 1 に決定される。エンディング演出パターン S n 1 は、後述するように、0 ~ 1 秒までの 3 カウントで当たり種別を明示することを示すカウント表示と、1 ~ 3 秒までのカウント 3 を表示する 3 表示と、3 ~ 4 秒までの当たり種別が 3 R 通常当たりであることを示す通常ゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応し

50

ている。また、エンディング時間が7秒である場合はエンディング演出パターンがS n 2に決定される。エンディング演出パターンS n 2は、後述するように、0～1秒までのカウント表示と、1～4秒までの3表示と、4～6秒までのカウント2を表示する2表示と、6～7秒までの通常ゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。

【3191】

また、この場合、エンディング時間が10秒である場合はエンディング演出パターンがS n 3に決定される。エンディング演出パターンS n 3は、後述するように、0～1秒までのカウント表示と、1～4秒までの3表示と、4～7秒までの2表示と、7～9秒までのカウント1を表示する1表示と、9～10秒までの通常ゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。また、エンディング時間が31秒である場合はエンディング演出パターンがS n 4に決定される。エンディング演出パターンS n 4は、後述するように、0～1秒までのカウント表示と、1～4秒までの3表示と、4～7秒までの2表示と、7～10秒までの1表示と、10～28秒までのいずれの種別の当たりになるかを示すどうなるか表示と、28～31秒までの通常ゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。

10

【3192】

当たり種別が3R時短(1)当たりであり、エンディング時間が4秒である場合、エンディング演出パターンがS n 5に決定される。エンディング演出パターンS n 5は、後述するように、0～1秒までのカウント表示と、1～3秒までの3表示と、3～4秒までの当たり種別が3R時短(1)当たりであることを示すドキドキゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。また、エンディング時間が7秒である場合はエンディング演出パターンがS n 6に決定される。エンディング演出パターンS n 6は、後述するように、0～1秒までのカウント表示と、1～4秒までの3表示と、4～6秒までの2表示と、6～7秒までのドキドキゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。

20

【3193】

また、この場合、エンディング時間が10秒である場合はエンディング演出パターンがS n 7に決定される。エンディング演出パターンS n 7は、後述するように、0～1秒までのカウント表示と、1～4秒までの3表示と、4～7秒までの2表示と、7～9秒までの1表示と、9～10秒までのドキドキゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。また、エンディング時間が31秒である場合はエンディング演出パターンがS n 8に決定される。エンディング演出パターンS n 8は、後述するように、0～1秒までのカウント表示と、1～4秒までの3表示と、4～7秒までの2表示と、7～10秒までの1表示と、10～28秒までのどうなるか表示と、28～31秒までのドキドキゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。

30

【3194】

当たり種別が9R時短(1)当たりであり、エンディング時間が4秒である場合、エンディング演出パターンが上述したS n 5に決定される。また、エンディング時間が7秒である場合はエンディング演出パターンが上述したS n 6に決定される。また、この場合、エンディング時間が10秒である場合はエンディング演出パターンが上述したS n 7に決定される。また、エンディング時間が31秒である場合はエンディング演出パターンが上述したS n 8に決定される。なお、上述した3R時短(1)当たりも9R時短(1)当たりも、エンディング演出では遊技者に時短(1)当たりであるかどうかを知らせる意味で同じであるので、同じエンディング演出パターンが決定されている。

40

【3195】

当たり種別が9R時短(2)当たりである場合すなわちエンディング時間が31秒である場合、エンディング演出パターンがS n 9に決定される。エンディング演出パターンS n 9は、後述するように、0～1秒までのカウント表示と、1～4秒までの3表示と、4～7秒までの2表示と、7～10秒までの1表示と、10～28秒までのどうなるか表示

50

と、28～31秒までの9R時短(2)当たりであることを示す連チャンゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。

【3196】

次に、図189を参照して、エンディング演出における連チャン示唆演出の表示態様を説明する。なお、以下では上述したエンディング演出パターンのうちエンディング演出パターンSn4が決定された場合の表示態様について説明する。

【3197】

サブ制御装置262のCPU551が上述したように決定されたエンディング演出パターンSn1～Sn9のいずれかを表示制御装置45のCPU521に伝達すると、表示制御装置45のCPU521は、伝達されたエンディング演出パターンSn1～Sn9のい

10

【3198】

(a)に示すように、第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1周目の連チャンゾーン(連チャンゾーン1)の変動1回目の変動中画面43cにおいて、当該保留が貯まった状態が当該保留表示thとして表示されている。ここで、変動中画面43cでは、連チャンゾーンの変動1回目の保留タイミングでは連チャン示唆情報RSを表示しない。そのため、変動中画面43cでは、主装飾図柄SZの変動表示を上述した実施例22よりも大きく表示している。保留タイミングでは今後の連チャン数を知らせず、エンディング演出において初めて今後の連チャン数について知ることができるようにするためである。

20

【3199】

(b)に示すように、第3図柄表示装置42の表示画面42aには、連チャンゾーン1の変動1回目の変動中画面43cにおいて、(a)に示す当該保留が貯まったタイミングの後、第1保留～第4保留が貯まった状態が第1～第4保留表示h1～h4として表示されている。上述と同様に、第1保留～第4保留が貯まったタイミングでは、今後の連チャン数は知らせていない。

【3200】

(c)に示すように、第3図柄表示装置42の表示画面42aには、全図柄停止画面43eが表示されており、連チャンゾーン1の変動1回目の変動表示の結果が例えば「2」「2」「2」として表示される。この「2」「2」「2」は、上述した実施例21、実施例22では、通常当たりに対応する組合せであったが、本実施例ではエンディング演出において初めて当たり種別が分かるようにするため、当たり図柄の組合せは任意に決定されるものとする。つまり、当たり図柄の組み合わせからは今後の連チャン数について知ることができないようになっている。この後、V入賞を契機として1連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。さらにその後、連チャンゾーン1の変動2回目～変動4回目の変動表示の結果が例えば内部的には時短(1)当たりを示す組合せとして表示され、変動5回目の変動表示の結果が例えば内部的には通常当たりを示す組合せとして表示される。

30

【3201】

(d)に示すように、第3図柄表示装置42の表示画面42aには、5連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面43jが表示されている。エンディング画面43jには、例えば「5連チャン目終了。次のゾーンの発表まで後、3カウント」というエンディング情報43jが表示されている。本実施例のエンディング情報43jは、上述した実施例21、実施例22と異なり、次に移行するゾーンについての情報は表示されていない。「次のゾーンの発表まで後、3カウント」は、エンディング演出において次に移行するゾーンが知られることを遊技者に報知する情報である。この情報により、遊技者は、この当たり種別が何であったのか、この後何連チャンすることが見込まれるかを知ることができる。

40

【3202】

(e)に示すように、第3図柄表示装置42の表示画面42aには、カウント3であることを示す3表示cd1がエンディング画面43jに表示されている。エンディング演出

50

パターン S n 4 では、カウント 3 の時点で次のゾーンを知らせないので、3 表示 c d 1 が 3 秒間表示されている。3 表示 c d 1 に合わせて、「さーん」のようなカウント 3 であることを知らせる音声を音声出力部 2 4 a から出力させてもよい。

【3 2 0 3】

( f ) に示すように、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、カウント 2 であることを示す 2 表示 c d 2 がエンディング画面 4 3 j に表示されている。エンディング演出パターン S n 4 では、カウント 2 の時点で次のゾーンを知らせないので、2 表示 c d 2 が 3 秒間表示されている。2 表示 c d 2 に合わせて、「にーい」のようなカウント 2 であることを知らせる音声を音声出力部 2 4 a にかから出力させてもよい。

【3 2 0 4】

( g ) に示すように、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、カウント 1 であることを示す 1 表示 c d 3 がエンディング画面 4 3 j に表示されている。エンディング演出パターン S n 4 では、カウント 1 の時点で次のゾーンを知らせないので、1 表示 c d 3 が 3 秒間表示されている。1 表示 c d 3 に合わせて、「いーち」のようなカウント 1 であることを知らせる音声を音声出力部 2 4 a にかから出力させてもよい。

【3 2 0 5】

( h ) に示すように、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、3 カウント後に、次のゾーンがどれに移行するかを知らせるどうなるか表示 c d 4 がエンディング画面 4 3 j に表示されている。エンディング演出パターン S n 4 では、どうなるか表示を行う時点で次のゾーンを知らせるので、どうなるか表示 c d 4 が 18 秒間表示される。どうなるか表示 c d 4 は、18 秒間もあるので、この期間に、次のゾーンがいずれである可能性が高いかを示唆する演出を行ってもよい。例えば、どうなるか表示 c d 4 を最初は白色で表示しておき、虹色に変化すれば次のゾーンが連チャンゾーン確定であるとか、青色に変化すれば連チャンゾーンとドキドキゾーンの可能性が半々であるなどである。また、味方キャラクタと敵キャラクタが対決を行い、味方キャラクタが勝利すれば連チャンゾーンが確定し、引き分ければドキドキゾーンへ移行し、負ければ通常ゾーンに戻るような演出を行ってもよい。

【3 2 0 6】

( i ) に示すように、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、どうなるか表示 c d 4 を 18 秒間表示した後、次のゾーンが通常ゾーンであることを知らせる「通常ゾーンへ戻ります」との通常表示 c d 5 をエンディング画面 4 3 j に表示する。通常表示 c d 5 は 3 秒間表示される。

【3 2 0 7】

次に、図 1 9 0 を参照して、上述した図 1 8 9 とは異なる表示態様を含む連チャン示唆演出の表示態様を説明する。ここでは、上述したエンディング演出パターン S n 1 ~ S n 9 に対応する表示態様をまとめて説明する。

【3 2 0 8】

エンディング演出パターン S n 1 , S n 5 が決定された場合、3 表示 c d 1 が表示された後、通常ゾーン表示 c d 5 またはドキドキゾーン表示 c d 6 が表示される。3 表示 c d 1 のタイミングで通常ゾーン表示 c d 5 が表示されると、遊技者はエンディング演出が始まってすぐに失望する結果になるので、通常ゾーン表示 c d 5 の出現率を低くしている ( 2 % ) 。この割合をさらに低くしたり、0 にしたりしてもよい。3 表示 c d 1 のタイミングでドキドキゾーン表示 c d 6 が表示されると、遊技者は連チャンゾーン表示 c d 7 が表示される場合に比べて残念な気持ちになるが、最低ラインの連チャン数 ( 5 回 ) よりも多く連チャンしているので、失望は少ないと推測される。そのため、ドキドキゾーン表示 c d 6 の出現率は、エンディング演出の序盤ほど多くしている ( 2 1 % ) 。3 表示 c d 1 が表示されるタイミングでは、連チャンゾーン表示 c d 7 は表示されないので、遊技者に、次のカウント 2 の表示内容に期待を持たせることができる。

【3 2 0 9】

エンディング演出パターン S n 2 , S n 6 が決定された場合、3 表示 c d 1 , 2 表示 c

10

20

30

40

50

d 2 が表示された後、通常ゾーン表示 c d 5 またはドキドキゾーン表示 c d 6 が表示される。3 表示 c d 1 のタイミングもエンディング演出の序盤であるので、通常ゾーン c d 5 の出現率を低くしている（2%）。ドキドキゾーン表示 c d 6 の出現率は、3 表示 c d 1 の表示タイミングよりも低くなっている（19%）。2 表示 c d 2 が表示されるタイミングでは、連チャンゾーン表示 c d 7 は表示されないの、遊技者に、次のカウント 1 の表示内容に期待を持たせることができる。

#### 【3 2 1 0】

エンディング演出パターン S n 3 , S n 7 が決定された場合、3 表示 c d 1 , 2 表示 c d 2 , 1 表示 c d 3 が表示された後、通常ゾーン表示 c d 5 またはドキドキゾーン表示 c d 6 が表示される。1 表示 c d 3 のタイミングでは、通常ゾーン c d 5 の出現率はやや高くしている（3%）。ドキドキゾーン表示 c d 6 の出現率は、2 表示 c d 2 の表示タイミングよりも低くなっている（18%）。1 表示 c d 3 が表示されるタイミングでは、連チャンゾーン表示 c d 7 は表示されないの、遊技者に、次のどうなるか表示のタイミングでの表示内容に期待を持たせることができる。

#### 【3 2 1 1】

エンディング演出パターン S n 4 , S n 8 , S n 9 が決定された場合、3 表示 c d 1 , 2 表示 c d 2 , 1 表示 c d 3 , どうなるか表示 c d 4 が表示された後、通常ゾーン表示 c d 5 、ドキドキゾーン表示 c d 6 または連チャンゾーン表示 c d 7 が表示される。どうなるか表示 c d 4 のタイミングでは、通常ゾーン c d 5 の出現率を最も高くしている（4%）。ドキドキゾーン表示 c d 6 の出現率は、1 表示 c d 3 の表示タイミングよりも低くなっている（17%）。どうなるか c d 4 が表示されるタイミングでは、通常ゾーン表示 c d 5 、ドキドキゾーン表示 c d 6 または連チャンゾーン表示 c d 7 のいずれも表示される可能性があるが、いままでのタイミングに比べて、通常ゾーン表示 c d 5 が出やすくなり、ドキドキゾーン表示 c d 6 が出にくくなっているの、遊技者に、よりスリリングな展開を与えることができる。

#### 【3 2 1 2】

< 本実施例における特徴的な構成 >

上述したように、本実施例 2 3 のパチンコ機 1 0 によれば、以下の特徴的な構成を備える。

#### 【3 2 1 3】

主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、上述した状態制御機能によって、変動表示の結果が特図 2 当たりである場合に、V 入賞を契機として、大当たり状態を発生させることが可能である。サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、上述した演出実行機能によって、大当たり状態中の所定タイミングで連チャン示唆演出を実行する。これにより、大当たり状態中の所定タイミングで、5 回を超えて特図 2 当たり結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

#### 【3 2 1 4】

サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、上述した演出実行機能によって、大当たり状態中のエンディング演出中に特定演出を実行する。これにより、大当たり状態中のエンディング演出中に、5 回を超えて特図 2 当たり結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

#### 【3 2 1 5】

サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、上述した演出実行機能によって、5 回を超えて特図 2 当たり結果が連続して発生する回数に応じてエンディング演出の時間を異ならせることが可能である。例えば、エンディング演出の時間が 3 1 秒であれば、1 0 連チャン（5 回を超えて特図 2 当たり結果が連続して発生する回数が 5 回）である可能性があることが分かる。これにより、エンディング演出の時間に応じて、5 回を超えて特図 2 当たり結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。

#### 【3 2 1 6】

サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、上述した演出実行機能によって、エンディング

演出中の異なるタイミング（例えば４秒，７秒，１０秒，３１秒）で連チャン示唆演出の結果を遊技者に報知することが可能である。これにより、エンディング演出中の様々なタイミングで、５回を超えて特図２当たり結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【３２１７】

なお、本実施例では、連チャン示唆演出は、大当たり状態中のエンディング演出中に実行されていたが、大当たり状態中の他の演出中（例えば大当たりラウンド中）に実行されてもよい。以下この点を説明する。

【３２１８】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能によって、大当たり状態中のラウンド遊技中に連チャン示唆演出を実行する。連チャン示唆演出は、大当たりラウンド中の所定タイミングで、本実施例のような３表示ｃｄ１，２表示ｃｄ２，１表示ｃｄ３，どうなるか表示ｃｄ４を用いた３カウントダウン演出によって行うことができる。これにより、大当たり状態中のラウンド遊技中においても、５回を超えて特図２当たり結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

10

【３２１９】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能によって、５回を超えて特図２当たり結果が連続して発生する回数に応じて連チャン示唆演出の演出態様を異ならせてもよい。これにより、大当たりラウンド中に連チャン示唆演出を実行する構成においても、連チャン示唆演出の演出態様に依りて、５回を超えて特図２当たり結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。

20

【実施例２４】

【３２２０】

上述した実施例２１から実施例２３では、特図１での時短（２）付き大当たりに基づいて発生する時短（２）状態も、特図２での時短（２）付き大当たりに基づいて発生する時短（２）状態も、いずれも５連チャンを発生させる同じ価値であったが、これを異なる価値とするものであってもよい。以下この点について図１９１から図１９４を用いて説明する。図１９１（ａ）（ｂ）は、実施例２４のＶ入賞口開閉パターン決定用テーブルを示す図である。図１９２は、遊技の流れを示す図である。図１９３は、特図１大当たり抽選用テーブルを示す図である。図１９４は、図１９２とは別の遊技の流れを示す図である。

30

【３２２１】

まず、本実施例の制御系の概要について説明する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、上述した実施例２１から実施例２３と同様に、通常状態において特図１用始動入賞装置３３ａへの入球に基づいて記憶される第１始動情報に基づく変動表示の結果が時短（２）付き大当たり結果となった場合に特別ＲＵＳＨ状態（以下、第１の特別ＲＵＳＨ状態）を発生させることが可能であり、第１の特別ＲＵＳＨ状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて記憶される第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が時短（２）付き当たり結果となった場合に新たな特別ＲＵＳＨ状態（以下、第２の特別ＲＵＳＨ状態）を発生させることが可能である。本実施例では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、この第１の特別

40

【３２２２】

この第１の特別ＲＵＳＨ状態の価値と第２の特別ＲＵＳＨ状態の価値とが異なるとは、具体的には、第１の特別ＲＵＳＨ状態において第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が当たり結果となる回数と、第２の特別ＲＵＳＨ状態において第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が当たり結果となる回数とが、異なり易くなっていることである。例えば、第２の特別ＲＵＳＨ状態においては、保留を満タンまで貯めれば、第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が５回、当たり結果となり易くなっているが、第１の特別ＲＵＳＨ状態においては、保留を満タンまで貯めても、第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が当たり結果となる回数は５回よりも少なくなる。

50

## 【 3 2 2 3 】

この第 1 の特別 R U S H 状態と第 2 の特別 R U S H 状態とにおいて第 2 始動情報に基づく特図 2 の変動表示の結果が当たり結果となり易い回数を異ならせる構成について説明する。第 1 の構成は、第 1 の特別 R U S H 状態と第 2 の特別 R U S H 状態とで V 入賞口 3 1 a への遊技球の入球し易さを異ならせる構成である。第 2 の構成は、特図 1 の時短 ( 2 ) 状態の終期と特図 2 の時短 ( 2 ) 状態の終期とを異ならせる構成である。

## 【 3 2 2 4 】

まず第 1 の構成について図 1 9 1 を参照して説明する。( a ) に示すように、第 1 の特別 R U S H 状態では、直前の ( もしくは現在の ) 時短 ( 2 ) 状態が特図 1 によって発生した時短 ( 2 ) 状態である場合に、V 入賞口 3 1 a を開閉する弁 ( 実施例 2 1 で説明した V 切替弁 ) を開閉するパターンが、右打ちで発射された遊技球がおよそ 5 0 パーセントの確率で V 入賞口 3 1 a に入球する第 1 パターンに設定されている。これに対して、第 2 の特別 R U S H 状態では、( b ) に示すように、直前の時短状態が特図 2 によって発生した時短 ( 2 ) 状態である場合に、V 入賞口 3 1 a を開閉する弁が開閉するパターンが、右打ちで発射された遊技球がおよそ 1 0 0 パーセントの確率で V 入賞口 3 1 a に入球する第 2 パターンに設定されている。

## 【 3 2 2 5 】

第 1 パターンと第 2 パターンは、V 入賞口 3 1 a への入賞確率に応じて開放時間やインターバル時間が定められる開閉パターンである。第 1 パターンは、例えば、第 1 ラウンドの任意のタイミングで V 入賞口 3 1 a が 2 回、0 . 6 秒間開放する開閉パターンである。第 2 パターンは、例えば、第 1 ラウンド中、V 入賞口 3 1 a を開放する開閉パターンである。

## 【 3 2 2 6 】

なお、V 入賞口 3 1 a の開閉パターンは、特図 1 の時短 ( 2 ) 当たりの種別に応じてさらに細かく分けてもよい。具体的には、特図 1 の時短 ( 2 ) 当たりの図柄の種別が、大当たり図柄カウンタ C 2 「 2 ~ 1 4 」のものであれば V 入賞率 3 0 パーセントに設定され、大当たり図柄カウンタ C 2 「 1 5 ~ 2 7 」のものであれば V 入賞率 6 0 パーセントに設定され、大当たり図柄カウンタ C 2 「 2 8 ~ 4 7 」のものであれば V 入賞率 9 0 パーセントに設定される、などである。

## 【 3 2 2 7 】

第 1 の特別 R U S H 状態において特図 2 の変動表示が時短 ( 2 ) 付き当たり結果となった場合に第 1 パターンで開閉される V 入賞口 3 1 a に遊技球を入賞させることができなかった場合は、その後の第 1 の特別 R U S H 状態においては、V 入賞口 3 1 a は引き続き第 1 パターンで開閉される。これに対して、第 1 の特別 R U S H 状態において特図 2 の変動表示が時短 ( 2 ) 付き当たり結果となった場合に第 1 パターンで開閉される V 入賞口 3 1 a に遊技球を入賞させることができた場合、その後の第 1 の特別 R U S H 状態においては、V 入賞口 3 1 a は第 2 パターンで開閉される。

## 【 3 2 2 8 】

V 入賞口 3 1 a が第 1 パターンまたは第 2 パターンのいずれで開閉されるかは、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 における状態制御機能によって決定される。つまり、V 入賞口 3 1 a が第 1 パターンまたは第 2 パターンのいずれで開閉されるかは、その直前 ( もしくは現在 ) において特図 1 の時短 ( 2 ) 付き大当たりまたは特図 2 の時短 ( 2 ) 付き当たりのいずれが成立しているかによって判断される。例えば、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、状態制御機能を担う次回遊技状態設定処理において、特図 1 または特図 2 いずれの時短 ( 2 ) フラグが立っているかをチェックする機能によって、上述した判断を行う。

## 【 3 2 2 9 】

次に、遊技の流れについて図 1 9 2 を参照して説明する。図 1 9 2 は、第 1 の特別 R U S H 状態の 1 回目の特図 2 当たりにおいて V 入賞しなかった場合を示している。なお、以下では説明の便宜上、第 1 の特別 R U S H 状態の 1 回目から 5 回目すべての特図 2 当たりにおいて V 入賞した場合を先に説明し、次に、第 1 の特別 R U S H 状態の 1 回目の特図 2

10

20

30

40

50

当たりにおいてV入賞しなかった場合を説明する。最後に、図示を省略するが、第1の特別RUSH状態において特図2の時短(2)当たりとなった後の第2の特別RUSH状態について説明する。

【3230】

特図1の時短(2)付き大当たり当選後、第1の特別RUSH状態において最初の特図2の変動中すなわち時短(2)状態中に4球の遊技球を保留できた場合であって、第1の特別RUSH状態において最初の特図2の変動表示が時短(1)付き当たり結果となり、第1パターンで開閉するV入賞口31aに遊技球を入賞させることができた場合を想定すると、第1の特別RUSH状態において残り4回の特図2の変動表示も当たり結果となり、第2パターンで開閉するV入賞口31aに遊技球をほぼ確実に入賞させることができる。つまり、この場合、第1の特別RUSH状態において合計5連チャンとなる。

10

【3231】

他方、図192に示すように、上述の遊技の流れにおいて、第1の特別RUSH状態において1回目の特図2当たりではV入賞できず、大当たり状態を発生させることができず、2回目の特図2の変動表示が時短(1)付き当たり結果となって、初めて第1パターンで開閉するV入賞口31aに遊技球を入賞させることができた場合を想定すると、第1の特別RUSH状態において残り4回しか、特図2当たりとなってV入賞口31aに遊技球を入賞させる機会がない。つまり、この場合、第1の特別RUSH状態において合計4連チャンしかできない。

20

【3232】

これに対して、上述した第1の特別RUSH状態中に特図2の時短(2)付き当たり当選し、V入賞口31aに遊技球を入賞させることができた場合に新たに発生する第2の特別RUSH状態においては、特図2当たりとなった場合にV入賞口31aは初めから第2パターンで開閉されるので、第2の特別RUSH状態の最初の特図2の変動中に消化された分の保留を満タンに補充することができれば、第2の特別RUSH状態においては合計5連チャンさせることができる。

【3233】

このように、特別RUSH状態が特図1の時短(2)大当たり当選に基づいて発生するものであるか、特図2の時短(2)当たり当選に基づいて発生するものであるかによって、それぞれの特別RUSH状態において何連チャンできるかという価値に差を付けることができる。また、第1の特別RUSH状態においては、何回目の変動で最初の特図2当たりを引くかによって、第1の特別RUSH状態において何連チャンできるかという価値に差を付けることができる。

30

【3234】

このように、第1の構成では、第1の特別RUSH状態における価値と第2の特別RUSH状態における価値をV入賞率によって異ならせることで、第1の特別RUSH状態においてどれだけ早くV入賞させることができるかが、連チャン数の増加の決め手となるという遊技性を実現でき、特別RUSH状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

【3235】

次に、第2の構成について図193を参照して説明する。上述した実施例21(図151も参照)では、特図1の時短(2)状態の終期は特図2の時短(2)状態の終期と同じ2回目の変動表示の開始までであったが、第2の構成では、特図1の時短(2)状態の終期を上述した実施例21のものと異ならせている。そのため、本実施例の特図1の時短(2)状態の終期は、特図2の時短(2)状態の終期とも異なる。

40

【3236】

具体的には、図193に示すように、特図1大当たり抽選用テーブルにおける特図1の時短状態の終期は、実施例21に示す特図1の時短(2)状態の終期よりも遅い終期、例えば3回目の特図2の変動開始までとしている。これにより、第1の特別RUSH状態においては、1回目の特図2の変動表示が当たり結果となったがV入賞させることができな

50

かった場合に、2回目の特図2の変動中においてこの消化された分の保留を補充することができる。

【3237】

次に、第2の構成における遊技の流れを、図194を参照して説明する。特図1の時短(2)状態の終期を3回目の特図2の変動開始までとすることで、上述したV入賞口31aが第1パターン(50パーセントのV入賞率)で開閉されているため、特図2当たりとなったがV入賞しなかった場合が生じて、その消化された分の保留を補充することで、5回連チャンできる状態となる。すなわち、3回目の特図2の変動開始となるまでは、例えば2回目の特図2の変動時間中に特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球に基づき始動情報を保留することができる。

10

【3238】

保留できる数は、2回目以降の特図2の変動時間が短いこととの関係で1球としているが、時短状態の終期や、保留を補充できる数は、V入賞率との関係で変更してもよい。例えば、V入賞率が30パーセントといった低い確率である場合、第1の特別RUSH状態中に複数回数、V入賞できない事態が生じる可能性もある。このような場合、時短状態の終期をさらに長くするか(例えば4回目の特図2の変動開始までとするか)、2回目以降の変動時間を長くして保留を補充できる数を増やすなどしてもよい。

【3239】

そうすると、2回目の特図2の変動が当たり結果となった場合に初めてV入賞口31aに遊技球を入賞させることができたとなると、その時点で保留は満タンに維持されているので、その後、さらに4回目の特図2の変動が当たり結果となった場合にV入賞口31aに遊技球を入賞させることができる。つまり、特図1の時短(2)状態の終期を、特図2の時短(2)状態の終期よりも遅い終期(例えば3回目の特図2の変動開始まで)とすることで、仮に第1の特別RUSH状態において特図2当たりとなったがV入賞させることができなかつたとしても、その後、満タンまで補充できた保留に基づいて第1の特別RUSH状態において5連チャンさせることができる。

20

【3240】

なお、第1の特別RUSH状態における2回目の特図2の変動が当たり結果となったときにV入賞させることができなかった場合には、3回目の特図2の変動中は時短状態が終了しているので、2回目の特図2の変動中に補充できた保留を含めても、最大でも4連チャンしかできないことになるので、第1の特別RUSH状態は、第2の特別RUSH状態に比べて遊技上の価値が低いといえる。

30

【3241】

次に、第1の構成と第2の構成の別例について図195、図196を参照して説明する。図195は、別例のV入賞口開閉パターン決定用テーブルを示す図である。図196は、別例の特図2大当たり抽選用テーブルを示す図である。

【3242】

この別例では、図195に示すように、第1の特別RUSH状態と第2の特別RUSH状態におけるV入賞率が上述した図191に示すテーブルとは逆に設定されている。つまり、第1の特別RUSH状態では、V入賞口31aを開閉するパターンが第1のパターン(V入賞率100パーセント)に設定されているが、第2の特別RUSH状態では、V入賞口31aを開閉するパターンが第2パターン(V入賞率50パーセント)に設定されている。すなわち、この別例では、第1の特別RUSH状態よりも第2の特別RUSH状態の方がV入賞させることが難しくなっている。

40

【3243】

そのため、この別例では、第2の特別RUSH状態でのV入賞し難さを補うために、図196に示すように、特図2の時短(2)状態の終期を、特図1の時短(2)状態の終期よりも遅い終期、例えば3回目の特図2の変動開始までとしている。このようにすれば、例えば、第2の特別RUSH状態において1回目の特図2の変動が当たりとなったがV入賞させることができず、2回目の特図2の変動が当たり結果となったときに初めてV入賞

50

させることができたとする、第2の特別RUSH状態における特図2の変動中に消化された分の特図2の保留を補充することができるので、その後、さらに4回目の特図2の変動が当たり結果となった場合にV入賞口31aに遊技球を入賞させて、5連チャンさせることも可能となる。

【3244】

なお、第2の特別RUSH状態における2回目の特図2の変動が当たり結果となったときにV入賞させることができなかつた場合には、3回目の特図2の変動中は時短状態が終了しているので、2回目の特図2の変動中に補充できた保留を含めても、最大でも4連チャンしかできないことになる。

【3245】

このように構成することで、この別例では、第1の特別RUSH状態では5連チャンを保証するが、その後、第2の特別RUSH状態に移行した場合は、簡単には5連チャンできない構成とすることができる。

【3246】

<本実施例における特徴的な構成>

このように本実施例の遊技機によれば、主制御装置261のCPU501は、上述した状態制御機能によって、通常状態において第1始動情報に基づく特図1の変動表示の結果が時短(2)大当たりとなった場合に第1の特別RUSH状態を発生させることが可能であり、第1の特別RUSH状態において第2始動情報に基づく特図2の変動表示の結果が時短(2)当たりとなった場合に第2の特別RUSH状態を発生させることが可能であり、第1の特別RUSH状態の価値と、第2の特別RUSH状態の価値とを異ならせる。これにより、通常状態において特図1の変動表示の結果が時短付き大当たり結果となった場合に発生する第1のRUSH状態の価値も、この第1のRUSH状態において第2始動情報に基づく特図2の変動表示の結果が時短付き当たり結果となった場合に発生する第2のRUSH状態の価値も異なる遊技機と比べて、特別RUSH状態における遊技の興趣性を向上することができる。これは例えば上述した(Sf1)の遊技機の一例である。

【3247】

また、第1の特別RUSH状態においては、第2始動情報に基づく特図2の変動表示の結果が所定回数、特図2当たり結果となり易く、第2の特別RUSH状態においては、第2始動情報に基づく特図2の変動表示の結果が所定回数とは異なる回数(例えば第1の時短(2)状態よりも多い回数)、特図2当たり結果となり易い。これにより、第1のRUSH状態において特図2の変動表示の結果が当たり結果となる回数と、第2のRUSH状態において特図2の変動表示の結果が当たり結果となる回数とが異なり難い遊技機よりも、特別RUSH状態における遊技の興趣性を向上することができる。これは例えば上述した(Sf2)の遊技機の一例である。

【3248】

また、主制御装置261のCPU501は、その状態制御機能によって、第1の特別RUSH状態および第2の特別RUSH状態において、第2始動情報に基づく特図2の変動表示の結果が時短(2)当たり結果となった場合であって遊技領域30aを流下する遊技球がV入賞口31aに入球した場合に、第2の特別RUSH状態を発生させるものであり、第1の特別RUSH状態と第2の特別RUSH状態とで、V入賞口31aへの遊技球の入球し易さを異ならせる。これにより、特図2の変動表示の結果が時短付き当たり結果となった場合に、遊技領域を流下する遊技球をV入賞口31aに入球させようとするときに、第1のRUSH状態と第2のRUSH状態とでV入賞口31aへの遊技球の入球し易さが異なる遊技機に比べて、特別RUSH状態における遊技の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述した(Sf3)の遊技機の一例である。

【3249】

また、第1の特別RUSH状態および第2の特別RUSH状態は、通常状態よりも特図2用始動入賞装置33bへの入球が成立し易い状態が所定期間発生する時短(2)状態を契機として発生するものであり、主制御装置261のCPU501は、その状態制御機能

10

20

30

40

50

によって、第1の特別RUSH状態と第2の特別RUSH状態とで、時短(2)状態の終期を異ならせる。これにより、第1のRUSH状態と第2のRUSH状態とで、時短状態の終期が異なる遊技機に比べて、特別RUSH状態における遊技の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述した(Sf4)の遊技機の一例である。

【実施例25】

【3250】

上述した実施例21から実施例24では、ほぼ1/1の確率で特図2当たりに当選していたが、特図2当たりの確率はこれより低い確率、例えば1/2のような確率であってもよい。また、これに合わせて、連チャンゾーンおよびドキドキゾーンにかかる演出を実施例24と異なる演出としてもよい。以下、これらの点を図197から図201を参照して説明する。図197は、実施例25の特図2大当たり抽選用テーブルである。図198は、遊技の流れを説明する図である。図199は、連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。図200は、図199とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。図201は、図200に続く連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

10

【3251】

本実施例の制御系の概要を説明する。本実施例では、上述した連チャンゾーンおよびドキドキゾーンを演出上の連チャンゾーンおよびドキドキゾーンという観点から説明する。つまり、本実施例では、遊技の状態を特別RUSH状態および通常RUSH状態として説明し、演出の状態を連チャンゾーン(演出上の連チャンゾーンまたは連チャンゾーン演出とも呼ぶ)およびドキドキゾーン(演出上のドキドキゾーンまたはドキドキゾーン演出とも呼ぶ)として分けて説明する。

20

【3252】

サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261のCPU501の状態制御機能に対応する機能として、演出状態を制御する演出状態制御機能を備える。演出状態制御機能は、上述した実施例21においてサブ制御装置262のCPU551が行う次回遊技状態表示態様設定処理(図170参照)を実行する機能に対応する。

【3253】

サブ制御装置262のCPU551は、上述した演出状態制御機能によって、特図2の変動表示の結果が時短(2)付き当たりとなった後の状態を演出上の連チャンゾーンとすることが可能であり、演出上の連チャンゾーンにおいて特図2の変動表示の結果が所定の上限回数以下の回数、時短(2)付き当たりよりも発生し易く時短(2)付き当たりよりも遊技者にとっての価値が低い時短(1)付き当たり、通常当たり、外れとなることを、演出上の連チャンゾーンの終了条件とすることが可能であり、演出上の連チャンゾーンにおける最後のまたは最後に到るまでの所定のタイミングの特図2の変動表示の結果が外れとなることに応じ、演出上の連チャンゾーンの終了後の状態を連チャンゾーンとは異なる演出上のドキドキゾーンとすることが可能である。

30

【3254】

具体的には、サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261のCPU501の状態制御機能から特別RUSH状態において最初に特図2の外れ結果が送られてきた時点(例えばその外れ結果の変動表示の開始時点)で、演出状態を連チャンゾーンからドキドキゾーンに変更する。また、サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261のCPU501の状態制御機能からドキドキゾーンが終了する時点で、演出上のドキドキゾーンも終了する。

40

【3255】

このように構成することで、特別RUSH状態中に遊技者にとって好ましくない外れ結果になることが先読みされているような場合は、遊技の状態としては特別RUSH状態中であっても、連チャンゾーンに係る演出を最後まで遊技者に見せ続ける必要はないので、遊技者は特別RUSH状態中に外れ結果となる前のタイミングで、演出上は連チャンゾーンからドキドキゾーンに変更し、特別RUSH状態のうちの外れを含む期間を、ドキドキゾーンに係る演出として楽しませることができる。

50

## 【 3 2 5 6 】

本実施例の特図2大当たり抽選用テーブルは、図197に示すように、大当たり乱数カウンタC1(0~599)が「300」~「449」および「451」~「599」の値である場合に当たりとなる。つまり、特図2大当たり抽選用テーブルは、特図2当たり確率が約1/2となるように設定されている。

## 【 3 2 5 7 】

本実施例の遊技の流れを説明する。図198に示すように、特別RUSH状態において1回目と2回目の特図2の変動表示の結果が時短(1)当たりまたは通常当たりであり、3回目と4回目の特図2の変動表示の結果が外れであり、5回目の特図2の変動表示の結果が時短(1)当たりであるとする。この場合、遊技の状態としては、5回目の特図2当

10

## 【 3 2 5 8 】

本実施例の連チャン示唆演出について説明する。まず、図199を参照して、特別RUSH状態中の1回目から4回目の特図2の変動表示の結果が時短(1)当たりまたは通常当たりとなり、5回目の特図2の変動表示の結果が時短(1)当たりとなる場合について説明する。

20

## 【 3 2 5 9 】

(a)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特別RUSH状態(演出上は連チャンゾーン)の変動1回目(以下、変動回数は特別RUSH状態と通常RUSH状態とを通した回数)を示すRUSH中変動回数情報44m2と、当該保留から第3保留までが貯まった状態の変動中画面43c(特別RUSH中画面43m)が表示されている。連チャン示唆情報RSは、「チャージを100まで貯めて下さい」という遊技方法に関する文字情報と、100パーセント中の80パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。なお、本実施例の連チャン示唆演出では、チャージが100まで貯まったことは保留が満タンになったことのみを示し、実施例22,実施例23のような連チャン回数の示唆は行わない。

30

## 【 3 2 6 0 】

(b)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特別RUSH状態の変動1回目において、当該保留から第4保留までが貯まった状態(保留満タンの状態)の変動中画面43cが表示されている。連チャン示唆情報RSには、「チャージを100まで貯めて下さい」という遊技方法に関する文字情報と、100パーセント中の100パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像が表示されている。

## 【 3 2 6 1 】

(c)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、100パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像が連チャン示唆情報RSとして表示された状態の変動中画面43cが表示されている。

40

## 【 3 2 6 2 】

(d)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、全図柄表示画面43eが表示されており、特別RUSH状態中の変動1回目の変動表示の結果が例えば時短(1)当たりまたは通常当たりを示す組合せで表示されている。この後、V入賞を契機として1連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

## 【 3 2 6 3 】

(e)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面43jが表示されている。エンディング画面43jには、次の状態が特別RUSH状態(演出上は連チャンゾーン)が継続することを示す「連チャンゾーン中」「1連チャン目終了」というエンディング情報44jが表示されている。

50

## 【3264】

また、この後、特別RUSH状態中の変動2～4回目の変動表示の結果が例えば時短(1)当たりを示す組合せで表示され、V入賞を契機として2連チャン目～4連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

## 【3265】

(f)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特別RUSH状態の5回目の特図2の変動表示が行われている状態の変動中画面43cが表示されている。

## 【3266】

(g)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、全図柄表示画面43eが表示されており、特別RUSH状態中の変動5回目の変動表示の結果が例えば時短(1)当たりを示す組合せで表示されている。この後、V入賞を契機として5連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

10

## 【3267】

(h)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、5連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面43jが表示されている。エンディング画面43jには、次の状態が通常RUSH状態(演出上はドキドキゾーン)に移行することを示す「5連チャン目終了」「ドキドキゾーン突入」というエンディング情報44jが表示されている。

## 【3268】

(i)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、通常RUSH状態であることを示す通常RUSH中画面43m1が表示されている。通常RUSH中画面43m1は、右打ちが必要であることを示すRUSH中右打ち情報43m2が表示される。RUSH中右打ち情報43m1は、例えば「ドキドキゾーン突入」「右を狙ってね」のような文字画像である。

20

## 【3269】

(j)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、RUSH中変動回数情報44m2として「ドキドキゾーン」「変動6回目」という文字画像が表示された状態の変動中画面43cが表示されている。変動中画面43cには、連チャン示唆情報RSが表示されている。連チャン示唆情報RSには、「バトルに勝てばもう1連チャン」という説明画像が表示されている。なお、この画面は、バトル演出の結果が勝利であれば特図2の変動表示の結果が時短(1)当たり(通常RUSH状態の継続)であることを示している。

30

## 【3270】

(k)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、バトル演出の結果が遊技者側の勝利結果であることを示す「バトル勝利」を示す画像と、特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく抽選の結果が時短(1)当たり(例えば「3」「3」「3」)であることを示す全図柄停止画面43eが表示されている。

## 【3271】

(l)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、エンディング画面43jとして、「6連チャン目終了!」「ドキドキゾーン継続!」のエンディング情報44jが表示されている。

## 【3272】

このように、特別RUSH状態において1回目から5回目の特図2の変動表示がいずれも時短(1)当たりまたは通常当たりとなる場合の連チャンゾーン演出は、当たり結果を迅速に出すことを旨としている。もちろん、特図2の変動表示が当たり結果となる場合に、その背景画像で当たり結果を示唆する表示を行ってもよい。これにより、遊技者は、特別RUSH状態は、1回目から5回目の特図2の当たり結果が短い時間で連続して出されるものであることを実感できる。

40

## 【3273】

次に、図200, 図201を参照して、特別RUSH状態中の1回目から2回目の特図2の変動表示の結果が時短(1)当たりまたは通常当たりとなり、3回目と4回目の特図2の変動表示の結果が外れとなり、5回目の特図2の変動表示の結果が時短(1)当たり

50

となる場合について説明する。これは、上述した図 1 9 8 の遊技の流れに対応している。

【 3 2 7 4 】

( a ) から ( d ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a は、上述した図 1 9 9 の表示画面 4 2 a と同じである。ただし、1 回目の特図 2 の変動表示中に表示されている当該保留表示 t h および第 1 保留表示 h 1 は、内部的には時短 ( 1 ) 当たりまたは通常当たりに対応し、第 2 保留表示 h 2 および第 3 保留表示 h 3 は、内部的には外れに対応し、第 4 保留表示 h 4 は、内部的には時短 ( 1 ) 当たりに対応している点が相違している。

【 3 2 7 5 】

( e ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、2 回目の特図 2 の変動表示の結果が時短 ( 1 ) または通常当たりであったため、2 連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面 4 3 j が表示されている。ただし、3 回目以降の特図 2 の変動結果 ( 始動情報 ) の中に外れが含まれており、遊技の状態としては通常 R U S H 状態に似た状態となるので、エンディング画面 4 3 j には、ドキドキゾーンに突入することを示す「2 連チャン目終了」「ドキドキゾーン中」というエンディング情報 4 4 j が表示されている。

10

【 3 2 7 6 】

( f ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、見かけ上、通常 R U S H 状態 ( ドキドキゾーン ) であることを示す通常 R U S H 中画面 4 3 m 1 と、R U S H 中右打ち情報 4 3 m 1 が表示されている。例えば「ドキドキゾーン突入」「右を狙ってね」のような文字画像が表示されている。

20

【 3 2 7 7 】

( g ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、ドキドキゾーンの変動 3 回目において、当該保留表示 t h から第 2 保留表示 h 2 までが表示された状態の変動中画面 4 3 c と連チャン示唆情報 R S が表示されている。連チャン示唆情報 R S には、上述した図 1 9 9 ( j ) と同様に、「バトルに勝てばもう 1 連チャン」という説明画像が表示されている。

【 3 2 7 8 】

( h ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、ドキドキゾーンの変動 3 回目において、バトル演出の結果が遊技者側の敗北結果であることを示す「バトル敗北」を示す画像と、特図 2 の変動結果が外れ ( 例えば「3」「4」「3」 ) であることを示す全図柄停止画面 4 3 e が表示されている。

30

【 3 2 7 9 】

( i ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、ドキドキゾーンの変動 4 回目において、当該保留表示 t h から第 1 保留表示 h 1 までが表示された状態の変動中画面 4 3 c と連チャン示唆情報 R S が表示されている。連チャン示唆情報 R S には、上述の ( g ) と同様に、「バトルに勝てばもう 1 連チャン」という説明画像が表示されている。

【 3 2 8 0 】

( j ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、ドキドキゾーンの変動 4 回目において、バトル演出の結果が遊技者側の敗北結果であることを示す「バトル敗北」を示す画像と、特図 2 の変動結果が外れ ( 例えば「5」「6」「5」 ) であることを示す全図柄停止画面 4 3 e が表示されている。

40

【 3 2 8 1 】

( k ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、ドキドキゾーンの変動 5 回目において、当該保留表示 t h が表示された状態の変動中画面 4 3 c と連チャン示唆情報 R S が表示されている。連チャン示唆情報 R S には、上述の ( g ) と同様に、「バトルに勝てばもう 1 連チャン」という説明画像が表示されている。

【 3 2 8 2 】

( l ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、ドキドキゾーンの変動 5 回目において、バトル演出の結果が遊技者側の処理結果であることを示す「バトル勝利」を示す画像と、特図 2 の変動結果が時短 ( 1 ) 当たり ( 例えば「5」「5」「5」 ) である

50

ことを示す全図柄停止画面 4 3 e が表示されている。

【 3 2 8 3 】

次に、図 2 0 1 を参照する。( m ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、3 連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面 4 3 j が表示されている。エンディング画面 4 3 j には、次の状態が内部的には通常 R U S H 状態へ突入（演出上は連チャンゾーンが継続）することを示す「3 連チャン目終了」「ドキドキゾーン継続」というエンディング情報 4 4 j が表示されている。

【 3 2 8 4 】

( n ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、ドキドキゾーンの変動 6 回目において、当該保留表示 t h が表示された状態の変動中画面 4 3 c と連チャン示唆情報 R S が表示されている。連チャン示唆情報 R S には、上述の ( g ) ( i ) ( k ) と同様に、「バトルに勝てばもう 1 連チャン」という説明画像が表示されている。

10

【 3 2 8 5 】

( o ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、ドキドキゾーンの変動 6 回目において、バトル演出の結果が遊技者側の敗北結果であることを示す「バトル敗北」を示す画像と、特図 2 の変動結果が外れ（例えば「6」「7」「6」）であることを示す全図柄停止画面 4 3 e が表示されている。

【 3 2 8 6 】

( p ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、ドキドキゾーンの変動 6 目が外れ（通常状態）であることを示す通常画面 4 3 a が表示されている。通常画面 4 3 a は、左打ちが必要であることを示す、例えば「左打ちに戻して下さい」のような通常状態中左打ち情報 4 3 a 1 が表示されている。

20

【 3 2 8 7 】

このように、特別 R U S H 状態において外れを含む場合の連チャンゾーン演出は、外れを含む期間の特別 R U S H 状態が見かけ上、通常 R U S H 状態に似た状態となるため、この期間をドキドキゾーン演出として表示することで、外れを含む期間の特別 R U S H 状態について連チャンが続かないにも関わらず連チャンゾーン演出が行われることに対する遊技者の違和感を低減することができる。これにより、実際の遊技の状態に即した演出態様を遊技者に見せることで、特別 R U S H 状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

30

【 3 2 8 8 】

< 本実施例における特徴的な構成 >

このように本実施例の遊技機によれば、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、上述した演出状態制御機能によって、特図 2 の変動表示の結果が時短 ( 2 ) 付き当たりとなった後の状態を演出上の連チャンゾーンとすることが可能であり、演出上の連チャンゾーンにおいて特図 2 の変動表示の結果が所定の上限回数以下の回数、時短 ( 1 ) 付き当たり、通常当たりまたは外れ結果となることを、演出上の連チャンゾーンの終了条件とすることが可能であり、演出上の連チャンゾーンにおける最後のまたは最後に到るまでの所定のタイミングの特図 2 の変動表示の結果が外れ結果となることに応じ、演出上の連チャンゾーンの終了後の状態を演出上のドキドキゾーンとすることが可能である。これにより、特別 R U S H 状態中に外れ結果になることが先読みされているような場合は、連チャンゾーン演出を最後まで遊技者に見せ続ける必要はないので、遊技者は特図 2 の変動表示の結果が最後に到るまでの所定のタイミング（外れ結果にかかる変動表示の開始時点）で、連チャンゾーン演出に替えてドキドキゾーン演出を楽しむこともできる。これにより、実際の遊技の状態に即した演出態様を遊技者に見せることで、特別 R U S H 状態における遊技の興趣性を向上させることができる。これは上述した ( S a 1 6 ) の遊技機の一例である。

40

【 実施例 2 6 】

【 3 2 8 9 】

上述した実施例 2 1 ~ 実施例 2 3 では、変動表示の結果として大当たり結果が発生した後に特典として付与される例えば時短 ( 2 ) によって発生する特定状態において、大当た

50

り結果が連続して発生することが可能である構成であったが、本実施例では異なる特定状態によって、上述した実施例 2 1 ~ 実施例 2 3 とは異なる態様で大当たり結果が連続して発生することが可能である点で、上述した実施例とは異なる。以下、この点について説明する。特に実施例 1 および実施例 2 1 ~ 実施例 2 3 のパチンコ機 1 0 との異なる構成を中心に説明する。

### 【 3 2 9 0 】

第 1 図柄表示装置 4 0 は、図 2 0 2 に示すように、例えば、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器（例えば、小数点付き 7 セグメント LED 表示器）である第 1 セグメント表示部 4 0 a 1 , 4 0 a 2 を備えている。第 1 セグメント表示部 4 0 a 1 は、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への遊技球の入球に基づいて変動発光等し、第 1 セグメント表示部 4 0 a 2 は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球に基づいて変動発光等する。さらに、第 1 図柄表示装置 4 0 は、図 7 に示すように、第 1 セグメント表示部 4 0 a における変動表示の保留数を示す保留ランプ 4 0 b , 4 0 c を備えている。保留ランプ 4 0 b は、特図 1 に関する変動動作の保留数を示し、保留ランプ 4 0 c は、特図 2 に関する変動動作の保留数を示している。

10

### 【 3 2 9 1 】

遊技盤 3 0 上におけるゲートは、遊技球の通過を検出するスルーゲートである。遊技者が右打ちをして特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を狙うと、発射された遊技球は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の上流に設けられたゲートを通ることになる。遊技球がゲートを通ると、普通図柄の抽選が実行される。普通図柄に係る抽選に当選すると、閉状態となっている特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が一定期間開状態となる。普通図柄の抽選に落選すると、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は閉状態のまま動作しない。普通図柄の当たり確率は、例えば 1 / 1 5 である。なお、通常状態においては、すべて普通図柄の抽選に落選する結果とすることで、普通図柄の変動パターンを遊技者に判別し難い構成としてもよい。

20

### 【 3 2 9 2 】

次に、図 2 0 3 を参照して本実施例の特図 1 大当たり抽選用テーブル、特図 2 大当たり抽選用テーブルについて説明する。図 2 0 3 ( a ) は特図 1 大当たり抽選用テーブルであり、( b ) は特図 2 用大当たり抽選用テーブルである。特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入球すると、特図 1 に係る抽選が実行され、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球すると、特図 2 に係る抽選が実行される。

30

### 【 3 2 9 3 】

図 2 0 3 ( a ) に示すように、特図 1 大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタ C 1 ( 0 ~ 5 9 9 ) が「 1 5 0 」, 「 3 0 0 」, 「 4 5 0 」の場合が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタ C 2 ( 0 ~ 9 9 ) の値が「 0 」 ~ 「 4 7 」の場合には、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a が第 2 記号で停止する第 2 大当たりとなり、装飾図柄が「 1 」, 「 3 」, 「 5 」, 「 7 」, 「 9 」のように奇数図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタ C 1 が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「 4 8 」 ~ 「 9 9 」の場合には、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a が第 1 記号で停止する第 1 大当たりとなり、装飾図柄が「 2 」, 「 4 」, 「 6 」, 「 8 」のように偶数図柄で揃う。

40

### 【 3 2 9 4 】

特図 1 大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタ C 1 が外れの場合には、大当たり図柄カウンタ C 2 の値に関わらず、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a が第 7 記号で停止し、装飾図柄が外れを示す組み合わせとなる。

### 【 3 2 9 5 】

特図 1 の当たり図柄と当たり種別の関係について説明する。特図 1 の当たり図柄が奇数図柄であれば、当たり種別は、6 ラウンドが振り分けられ、後述する時短 A が付く 6 R 時短 A 付き大当たりとなる。特図 1 の当たり図柄が偶数図柄であれば、当たり種別は、6 ラウンドが振り分けられ、時短状態が付かない 6 R 通常大当たりとなる。このように、特図 1 大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約 4 8 パーセントの割合で 6

50

R 通常大当たりとなり、約 5.2 パーセントの割合で 6 R 時短 A 付き大当たりとなる。

【 3 2 9 6 】

なお、本実施例においては、大当たり図柄カウンタ C 2 によって、当たり種別が異なる。大当たり図柄カウンタ C 2 が「 0 」～「 1 9 」の場合は、時短 A 1 が付く 6 R 時短 A 1 付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタ C 2 が「 2 0 」～「 3 4 」の場合は、時短 A 2 が付く 6 R 時短 A 2 付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタ C 2 が「 3 5 」～「 4 4 」の場合は、時短 A 3 が付く 6 R 時短 A 3 付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタ C 2 が「 4 5 」～「 4 7 」の場合は、時短 A 4 が付く 6 R 時短 A 4 付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタ C 2 が「 4 8 」～「 9 9 」の場合は、通常大当たりとなる。

【 3 2 9 7 】

時短 A 1 ないし時短 A 4 は、後述する保留ルートに突入するための特図 2 に係る保留数が異なっているが、一定の期間内に遊技者が連続して操作を行うほど有利な結果を獲得し易い連続操作有利特典である。すなわち、時短 A 1 の場合、特図 2 に係る保留が 4 回貯まると遊技状態は保留ルートに突入し、時短 A 状態は終了する。時短 A 2 の場合、特図 2 に係る保留が 3 回貯まると遊技状態は保留ルートに突入し、時短 A 状態は終了する。時短 A 3 の場合、特図 2 に係る保留が 2 回貯まると遊技状態は保留ルートに突入し、時短 A 状態は終了する。時短 A 4 の場合、特図 2 に係る保留が 1 回貯まると遊技状態は保留ルートに突入し、時短 A 状態は終了する。この他、連続操作有利特典である時短 A 1 ～時短 A 4 は、普通図柄変動が 2 0 回発生すると遊技状態は普通図柄ルートに突入し、保留ルートの突入を待たず終了する。普通図柄ルート、保留ルートの詳細については後述する。付与された時短が連続操作有利特典である時短 A 1 ～時短 A 4 のいずれであるか（保留を何回貯める必要があるのか）は遊技者は知らされていないので、遊技者は普通図柄変動が 2 0 回発生するまでに、連続して操作を行うほど保留ルートが成立し易くなる。

【 3 2 9 8 】

なお、特図 1 の当たり図柄と当たり種別の関係は、これに限定されない。例えば「 7 」図柄のみを 6 R 時短 A 付き大当たり確定と定め、「 7 」を除く奇数図柄であれば時短 A 付き大当たりか通常大当たりかを明示せず、大当たりラウンド演出中に時短 A 付き大当たりか通常大当たりかが判明するようにしてもよい。

【 3 2 9 9 】

図 2 0 3 ( b ) は、時短状態中における特図 2 大当たり抽選用テーブルであり、特に後述の時短 A に係るテーブルである。図 2 0 3 ( b ) に示すように、特図 2 大当たり抽選用テーブルでも、大当たり乱数カウンタ C 1 ( 0 ~ 5 9 9 ) が「 1 5 0 」, 「 3 0 0 」の場合には、上述した第 2 大当たりとなり、装飾図柄が奇数図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタ C 1 が「 4 5 0 」の場合には、上述した第 1 大当たりとなり、装飾図柄が偶数図柄で揃う。また、特図 2 大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタ C 1 が「 0 」, 「 1 」の場合にのみ外れとなる。

【 3 3 0 0 】

大当たり乱数カウンタ C 1 が「 1 5 0 」, 「 3 0 0 」の場合の当たり種別は、時短 A 4 または、後述する時短 B が付く 6 R 時短付き大当たりである。大当たり乱数カウンタ C 1 が「 4 5 0 」の場合の当たり種別は、時短が付かない 6 R 通常大当たりである。

【 3 3 0 1 】

特図 2 大当たり抽選用テーブルにおいて、大当たり乱数カウンタ C 1 ( 0 ~ 5 9 9 ) が「 0 」, 「 1 」, 「 1 5 0 」, 「 3 0 0 」, 「 4 5 0 」以外の値となった場合について説明する。この場合において、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「 0 」～「 5 1 」の場合には、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a 2 が第 3 記号で停止する第 1 小当たりとなり、装飾図柄が「 2 」, 「 4 」, 「 6 」, 「 8 」図柄で揃う。また、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「 5 2 」～「 9 9 」の場合には、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a 2 が第 4 記号で停止する第 2 小当たりとなり、装飾図柄が「 1 」, 「 3 」, 「 5 」, 「 7 」, 「 9 」図柄で揃う。

【 3 3 0 2 】

10

20

30

40

50

なお、本実施例においては、大当たり乱数カウンタC1が「0」、「1」、「150」、「300」、「450」以外の値となった場合において、大当たり図柄カウンタC2が変化すると、当たり種別も変化する。大当たり図柄カウンタC2が「0」～「51」の場合は、時短が付かない通常大当たりとなる。大当たり図柄カウンタC2が「52」～「71」の場合は、時短A1が付く3R時短付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタC2が「72」～「86」の場合は、時短A2が付く3R時短大当たりとなる。大当たり図柄カウンタC2が「87」～「96」の場合は、時短A4が付く3R時短付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタC2が「97」～「99」の場合は、時短A4が付く3R時短付き大当たりとなる。時短A1～時短A4は、時短の終期の設定が互いに異なっているが、一定の期間内に遊技者が連続して操作を行うほど有利な結果を獲得し易い連続操作有利状態である。

10

#### 【3303】

また、特図2大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約3パーセントの割合でV入賞を契機としない直撃大当たりも発生する。すなわち、特図2大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約1パーセントの割合でV入賞を契機としない6R通常大当たりとなり、約2パーセントの割合でV入賞を契機としない6R時短付き大当たりとなる。なお、特図2大当たり抽選用テーブルは、直撃大当たりを発生させずに、すべてV入賞を契機とする大当たりを発生させてもよい。

#### 【3304】

図204は、時短状態中における特図2大当たり抽選用テーブルであり、特に後述の時短Bに係るテーブルである。時短Bは、時短A状態の次に現れる時短状態であって遊技者にとって有利な有利演出である。本実施例では、時短A状態から時短B状態となるまでに、後述する保留ルートまたは普通図柄ルートを通る構成となっている。時短B状態は普通図柄変動が30回発生する有利演出が行われると終了し、遊技状態は時短なしの通常状態に戻る。

20

#### 【3305】

時短Bに係る特図2大当たり抽選用テーブルは、図203(b)で説明した時短Aに係る特図2大当たり抽選用テーブルとほぼ同様である。ただし、時短の終期が互いに異なっている。時短Bの終期は、全て普通図柄変動30回の有利演出が行われるまでとなっている。

30

#### 【3306】

次に、図205を参照して普通図柄用始動口34(ゲート)の通過に基づく抽選についてももう少し詳しく説明する。図205(a)は時短状態における普通当たり抽選用テーブルであり、(b)は通常状態または大当たりラウンド遊技状態における普通当たり選択用テーブルであり、(c)は、普通図柄変動パターン選択用テーブルである。遊技球がゲートを通過すると、普通図柄(第2図柄)に基づく抽選が行われる。この抽選に当選すると特図2用始動入賞装置33bが開状態となる。

#### 【3307】

第2図柄表示装置41における表示部41bが特図2用始動入賞装置33と連動して発光する様子は、実施例21における第2図柄表示装置41と同様である。また、第2図柄表示装置41における保留ランプ41cが普通図柄変動を保留する様子も実施例21における第2図柄表示装置41と同様である。表示部41b、保留ランプ41cが行う表示を第3図柄表示装置42に行わせるようにしてもよい。

40

#### 【3308】

図205(a)に示すように、時短状態における普通当たり抽選用テーブルでは、普通当たり乱数カウンタCS3(0~250)が「0」～「16」の場合が当たりである。普通当たり乱数カウンタCS3の値が当たりである場合は、第2図柄は「 $\square$ 」で停止する。普通当たり乱数カウンタCS3(0~250)が「17」～「250」の場合が外れである。普通当たり乱数カウンタCS3の値が外れである場合は、第2図柄は「x」で停止する。このように、第2図柄は約1/15の確率で当たりになる。

50

## 【 3 3 0 9 】

図 2 0 5 ( b ) に示すように、通常状態または大当たりラウンド遊技状態における普通当たり抽選用テーブルでは、普通当たり乱数カウンタ C S 3 ( 0 ~ 2 5 0 ) が「 0 」 ~ 「 2 5 0 」の場合、外れである。通常状態や大当たり状態中は特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球できないようにしている。なお、当たりを含めても構わないが、開放タイミングは、遊技者に認識され難くするように変動時間等を設定することが好ましい。

## 【 3 3 1 0 】

図 2 0 5 ( c ) に示すように、普通図柄パターン選択用テーブルは、時短状態であるかその他の遊技状態であるかに応じて第 2 図柄の変動時間が異なるように設定されている。時短 A 状態中は第 2 図柄の変動時間が短い時間 ( 例えば 3 秒、 1 0 秒、 1 5 秒 ) に設定され、時短 B 状態中も第 2 図柄の変動時間が短い時間 ( 例えば 3 秒、 1 5 秒、 3 0 秒 ) に設定され、時短状態以外の遊技状態では、第 2 図柄の変動時間が長い時間 ( 例えば 6 0 秒 ) に設定されている。このように設定することで、時短状態中は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞する機会が頻繁に発生するが、時短状態以外の遊技状態では、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞することが難しくなっている。

10

## 【 3 3 1 1 】

なお、時短状態における第 2 図柄の変動時間は、普通当たり乱数カウンタ C S 3 の値によって変化する。すなわち、時短 A 状態において、普通当たり乱数カウンタ C S 3 が「 0 」 ~ 「 8 3 」の場合、第 2 図柄の変動時間は 3 秒であり、普通当たり乱数カウンタ C S 3 が「 8 4 」 ~ 「 1 6 7 」の場合、第 2 図柄の変動時間は 1 0 秒であり、普通当たり乱数カウンタ C S 3 が「 1 6 8 」 ~ 「 2 5 0 」の場合、第 2 図柄の変動時間は 1 5 秒である。

20

## 【 3 3 1 2 】

同様に、時短 B 状態において、普通当たり乱数カウンタ C S 3 が「 0 」 ~ 「 8 3 」の場合、第 2 図柄の変動時間は 3 秒であり、普通当たり乱数カウンタ C S 3 が「 8 4 」 ~ 「 1 6 7 」の場合、第 2 図柄の変動時間は 1 5 秒であり、普通当たり乱数カウンタ C S 3 が「 1 6 8 」 ~ 「 2 5 0 」の場合、第 2 図柄の変動時間は 3 0 秒である。

## 【 3 3 1 3 】

なお、上述した第 2 図柄の変動時間は一例である。特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物 3 3 b 1 の開放時間に上述した差があれば、時短状態中とそれ以外の遊技状態中とで第 2 図柄の変動時間が同じ時間であってもよい。また、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物 3 3 b 1 の開放時間に上述した差がなくても、時短状態中以外の遊技状態中の第 2 図柄の変動時間を非常に長い時間 ( 例えば 1 0 分 ) に設定することでも、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞することが難しくすることができる。

30

## 【 3 3 1 4 】

特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の開放時間について説明する。通常状態、大当たりラウンド遊技状態においては、図 2 0 5 ( b ) を用いて説明したように、第 2 図柄の変動は全て外れとなるので、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開放される場合はない。したがって、普通図柄変動パターン抽選用テーブルにおいて当該状態に対応する開放時間は設定されていない。一方、時短 A , 時短 B 状態における特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の開放時間は、 0 . 9 秒に設定されている。

40

## 【 3 3 1 5 】

次に、図 2 0 6 を参照して特図 1 用始動入賞装置 3 3 a , 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞に基づいて行われる変動表示について説明する。図 2 0 6 ( a ) は、時短 A における特図 2 主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルであり、( b ) は、時短 B における特図 2 主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。

## 【 3 3 1 6 】

図 2 0 6 ( a ) に示すように、時短 A 状態における特図 2 の主装飾図柄変動パターンは、大当たり乱数カウンタ C 1 が「 1 5 0 」, 「 3 0 0 」, 「 4 5 0 」すなわち直撃大当たりである場合、大当たり長変動 ( 例えば 3 0 秒 ) に設定されている。また、大当たり乱数

50

カウンタC1が「2」～「149」,「151」～「299」,「301」～「499」,「451」～「599」のいずれかである場合、小当たり長変動(例えば30秒、60秒、90秒)に設定されている。また、外れである場合は、ハズレ長変動(例えば30秒)に設定されている。

【3317】

小当たり長変動には変動時間が30秒のパターンA,変動時間が60秒のパターンB,変動時間が90秒のパターンCが存在する。小当たりには上述したように、通常当たり、時短A1付き当たり、時短A2付き当たり、時短A3付き当たり、および時短A4付き当たりの5通りがあることからすると、小当たり長変動には、通常当たり(パターンA)、通常当たり(パターンB)・・・時短A4付き当たり(パターンC)の15通りがある。

10

【3318】

変動種別カウンタCS1は、小当たりの変動時間を決定する。すなわち、変動種別カウンタCS1が「0」～「30」の時には、小当たりはパターンAとなり、小当たりの変動時間は、30秒に設定される。変動種別カウンタCS1が「31」～「140」の時には、小当たりはパターンBとなり、小当たりの変動時間は、60秒に設定される。変動種別カウンタCS1が「141」～「198」の時には、小当たりはパターンCとなり、小当たりの変動時間は、30秒に設定される。

【3319】

図206(b)に示すように、時短B状態における特図2の主装飾図柄変動パターンは、大当たり乱数カウンタC1が「150」,「300」,「450」すなわち直撃大当たりである場合、大当たり短変動(例えば2秒)に設定されている。また、大当たり乱数カウンタC1が「2」～「149」,「151」～「299」,「301」～「499」,「451」～「599」のいずれかである場合、小当たり短変動(例えば2秒)に設定されている。また、外れである場合は、ハズレ短変動(例えば2秒)に設定されている。

20

【3320】

図206を参照すれば明らかなように、時短A状態における特図2に係る変動時間は、時短B状態における特図2に係る変動時間より長い。時短B状態における変動時間は2秒なので、時短B状態において特図2に係る保留を貯めることはほぼ見込めないが、時短A状態における変動時間は30秒～90秒なので、時短A状態において特図2に係る保留を貯めることは比較的容易である。

30

【3321】

ここで、大当たりの種別について説明する。特図1変動における大当たりとしては、特図1の大当たり当選後に発生する通常大当たりと、時短付き大当たりの2種類がある。特図2変動における大当たりとしては、特図2の当たり(小当たり。以下、単に当たりと呼ぶ。)当選後にV入賞を契機として発生する大当たりとして、通常大当たりと、時短付き当たりと、V入賞に関わりなく発生する大当たりとして直撃大当たり(通常大当たり,時短付き大当たりを含む)の2種類がある。なお、直撃大当たりを省く構成としてもよい。

【3322】

各種大当たりについて具体的に説明する。時短付き大当たりとは、大当たりに伴うエンディングの表示が終了した時点で、時短状態を発生させる大当たりである。通常大当たりとは、大当たりに伴うラウンドおよび、それに伴うエンディングの表示が終了した時点で、時短状態を発生させない大当たりである。したがって、時短付き大当たりの方が時短状態の付帯という意味で通常大当たりよりも遊技者にとって有利である。

40

【3323】

時短状態について説明する。時短状態の時短とは、遊技球がゲートを通過してから普通図柄に係る変動時間が通常よりも短いことを示す、時間短縮の略であり、特図2用始動入賞装置33bへの入賞頻度が高くなるものである。より具体的には、時短状態とは、普通図柄の変動時間が他の状態よりも短くなる状態である。他の状態とは、通常遊技状態であるが、大当たりラウンド遊技状態を含めてもよい。以下、特に断りのない限り他の状態に大当たりラウンド遊技状態を含めた例について説明する。

50

## 【 3 3 2 4 】

時短状態について具体的に説明する。本実施例の構成では、時短には時短 A と時短 B の 2 種類がある。時短 A は、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a へ遊技球が入賞したことに伴う初当たりが時短付き大当たりとなった場合、または、後述する移行条件の成立前に時短 A 中に特図 2 当たりが時短付き当たりとなった場合に、当該大当たりのエンディング後に付与される特典である。時短 A が初当たりや上述した時短 A 中の特図 2 当たりに付与されると、ゲート通過に伴う普通図柄に係る変動および特図 2 用始動入賞装置 3 3 a への遊技球入賞に伴う特図 2 に係る変動時間がそれぞれ短縮する。時短 A の発生により、普通図柄に係る変動時間は、例えば 1 分～10 分から例えば 3 秒～15 秒に短縮され、遊技者はゲートを狙ってから普通図柄に係る抽選に当選して、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識することができるようになる。特図 2 に係る抽選は、特図 1 に係る抽選よりも当たりが発生し易いので、この時点より、遊技者にとって、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a を狙うよりゲートおよび特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を狙った方が特図に係る変動表示を発生させやすいという意味で遥かに有利となる。このように、時短 A は、特図 2 に係る遊技に関している。この点は、時短 B 状態も同様である。

10

## 【 3 3 2 5 】

時短 A は、特図 2 に係る変動表示の時間も短縮させるのでこの点について説明する。通常状態において、特図 2 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入賞したことに伴う特図 2 に係る変動時間は例えば 3 分～10 分であり、遊技者が開状態の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入賞させ、V アタッカー 3 1 b が開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識することができない。ところが、時短 A が発生すると、特図 2 に係る変動時間は、例えば 30 秒～90 秒に短縮される。時短 A 状態においては、遊技者は開状態の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入賞させ、V アタッカー 3 1 b が開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識することができる。時短 A の発生中は、後述する時短 B 状態中に比べて特図 2 の変動に係る保留を貯めることが容易であるがこの点については後述する。

20

## 【 3 3 2 6 】

続いて時短 B について説明する。時短 B は、時短 A 状態において時短 A から時短 B に移行するための所定条件が成立した状態で特図 2 当たりとなったときに付与される特典である。時短 A から時短 B に移行するための所定条件が成立するには、時短 A 状態において特図 2 の変動に係る保留が規定数（例えば 4 回）貯まるか、時短 A 状態において普通図柄の変動が 20 回なされている必要がある。

30

## 【 3 3 2 7 】

時短 B も時短 A と同様、ゲート通過に伴う普通図柄に係る変動および特図 2 用始動入賞装置 3 3 a への遊技球入賞に伴う特図 2 に係る変動時間をそれぞれ短縮する。時短 B の発生により、普通図柄に係る変動時間は、10 分から例えば 3 秒～30 秒に短縮され、特図 2 に係る変動時間は、例えば 2 秒に短縮される。時短 B の発生中は、上述した時短 A 状態に比べて特図 2 の変動に係る保留を貯めることが困難であるがこの点については後述する。

## 【 3 3 2 8 】

時短状態の終了条件について説明する。時短 A は、上述した時短 A から時短 B に移行する条件が成立した状態で特図 2 当たりとなった時点で終了する。時短 B は、時短 B 状態において時短 B から通常状態に移行（転落）する条件が成立した状態で特図 2 当たりとなった時点で終了する。時短 B から通常状態に移行（転落）する条件は、普通図柄変動 30 回の有利演出が行われるなされることである。

40

## 【 3 3 2 9 】

## &lt; 遊技の流れ &gt;

続いて遊技の流れの一例について説明する。本実施例に係る遊技機は、通常状態、時短 A 状態、時短 B 状態の少なくとも 3 つの遊技状態を発生させることができる。遊技は図 207 に示すように、通常状態から始まり、第 1 の条件が満たされると、遊技状態は、通常状態から時短 A 状態へ移行する。その後、第 2 の条件が満たされると、遊技状態は、時短

50

A 状態が終了して通常状態となり、時短付き当たりが成立することによって時短 B 状態へ移行する。その後、第 3 の条件が満たされ、時短付き当たりが成立すると、遊技状態は、時短 B 状態から通常状態へ移行する。以下、図 207 に示した遊技の流れについて説明する。

### 【3330】

なお、特図 2 大当たり抽選用テーブルは、時短 A 状態中・時短 B 状態中で分けているが、これは変動開始時に時短 A 状態中であるか時短 B 状態中であることを示す。特図 2 の変動中に例えば規定数保留または規定回数普図変動の成立によって時短 A 状態が終了して通常状態となったが、特図 2 の変動が外れになる場合、残保留の抽選時は通常状態であるが、この残保留の変動開始時には、時短 B 状態中の特図 2 大当たり抽選用テーブルと同じものを参照するものとする。

10

### 【3331】

#### < 通常状態 >

通常状態とは、左打ちで特図 1 用始動入賞装置 33a を狙う通常遊技が行われるパチンコ機 10 の内部状態であって、特図 1 用始動入賞装置 33a への遊技球の入球に伴って特図 1 の抽選と、それに基づく特図 1 の変動表示が行われる時短なしの状態である。このときの抽選結果は、ほぼハズレとなる。そうでありながらも特図 1 に係る抽選の結果、通常大当たりまたは時短付き大当たり当選すると、オープニング演出を経て、大当たりラウンド遊技が開始される大当たり状態となる。大当たり状態はエンディング演出の終了とともに終了する。

20

### 【3332】

通常状態においてはゲートを狙うと遊技者にとって不利なのでこの点について説明する。時短 A、B が付かない通常状態において、遊技球のゲート通過に伴う普通図柄の変動時間は、例えば 1 分～10 分であり、遊技者がゲートを狙ってから普通図柄に係る抽選に当選して、特図 2 用始動入賞装置 33b が開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識することができない。したがって、時短状態ではない通常状態において遊技者としては特図 2 に係る変動表示を発生させることが極めて困難なゲートを狙うよりも特図 1 用始動入賞装置 33a を狙った方が特図に係る変動表示を発生させやすいという意味で遥かに有利である。なお、普通図柄の当たり確率を通常状態と時短状態で一定としない構成としてもよい。

30

### 【3333】

#### < 時短 A 状態 >

特図 1 の変動表示において時短付き大当たり当選した場合について説明する。特図 1 の時短付き大当たり当選すると、大当たり状態のエンディング演出の後、遊技状態に時短 A が付与される。特図 1 の時短付き大当たりの当選が上述した第 1 の条件である。なお、特図 1 の変動表示において通常大当たり当選すると、大当たり状態のエンディング演出の後、遊技の状態が特図 1 用始動入賞装置 33a への遊技球の入球前の状態に戻り、時短 A は付与されない。

### 【3334】

特図 1 に係る時短付き大当たり状態のエンディング演出が終了した時点で、遊技球のゲート通過に伴う普通図柄抽選の変動時間が短縮されるので、遊技状態は、ゲート及び特図 2 用始動入賞装置 33b を狙う右打ち遊技が行われるパチンコ機 10 の内部状態である時短 A 状態に移行する。時短 A には、厳密には時短 A 1～時短 A 4 の 4 種類の連続操作有利特典があるが、この時発生する時短 A は、時短 A 1 であったとする。時短 A 1～時短 A 4 の連続操作有利特典は、後述する保留ルートに関する規定数が異なる。この点は、保留ルートの説明とともに後述する。

40

### 【3335】

時短 A 状態の開始時においては、特図 2 用始動入賞装置 33b は開状態となっていないので、遊技者は、特図 2 用始動入賞装置 33b を開状態とすべく、ゲートを狙うことになる。もっとも、本実施例のゲートは、右側遊技領域 30r から特図 2 用始動入賞装置 3

50

3 b へ向かうまでの遊技球の通り道にあるので、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を狙うように遊技球を発射させれば、発射された遊技球のほとんどはゲートを通過することになる。

【 3 3 3 6 】

右打ち遊技中において、遊技球がゲートを通過すると、普通図柄に係る変動が開始される。普通図柄の抽選に係る図柄の変動時間は例えば 3 秒 ~ 1 5 秒なので、時短なしの通常状態と比較して速やかに普通図柄に係る抽選結果が出る。普通図柄の当たり確率は例えば 1 / 1 5 である。普通図柄に係る抽選に当選すると、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開状態となり、遊技球は特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球することができるようになる。

【 3 3 3 7 】

なお、普通図柄の変動表示結果がハズレとなると、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は開状態とならないので、遊技球は特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球することができない。この場合でも、右打ちに係る時短 A は継続しているので、遊技球は再びゲートを通過し、普通図柄に係る変動が開始され、速やかに抽選の結果が出る。

10

【 3 3 3 8 】

普通図柄に係る抽選に当選し、1 球の遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球すると、特図 2 に係る変動表示が開始され、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は閉状態となる。この時点で、第 3 図柄表示装置 4 2 には、「保留を 4 つ貯めて下さい」といった 4 回分の保留を促す表示をしてもよい。この表示は、後述する時短 B への移行に必要な保留数を示している。このような表示は、特図 2 に係る変動動作の保留が例えば 1 つ貯まった状態で行ってもよく、この場合、第 3 図柄表示装置 4 2 には、「保留をあと 3 つ貯めて下さい」といった時短 B への移行に必要な保留数に達しつつある状況が表示されることになる。なお、このような時短 B への移行に関する情報を第 3 図柄表示装置 4 2 等に報知させない構成とすることもできる。

20

【 3 3 3 9 】

特図 2 に係る変動時間は、時短 A 状態において例えば 3 0 秒 ~ 9 0 秒と比較的長い。したがって、遊技者は、この間に特図 2 に係る保留を貯めることができる。すなわち、特図 2 抽選に係る変動中の遊技状態は、時短 A 状態であるので、遊技者がこの間に右打ちを行うと、発射された遊技球は、ゲートを通過し、例えば、その 3 秒 ~ 1 5 秒後に普通図柄に係る抽選結果が出る。この抽選に当選すると、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は再び開状態となり、遊技球は特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球することができるようになる。1 球の遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球すると、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は再び閉状態となる。この時点で通常ならば、特図 2 抽選に係る変動表示が開始されるが、当該変動の消化中は新たな変動を開始することができない。そこで、変動中において特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球すると、当該変動の後に行われる次回の変動として 1 回分の変動動作に係る保留が貯まる。

30

【 3 3 4 0 】

なお、保留を貯める際に 1 球の遊技球を特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球させると、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は閉状態となったが、本実施例はこの構成に限られず、開状態となっている特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に複数の遊技球が入球することで複数回分の変動動作に係る保留を一度に貯める構成としてもよい。また、遊技球のゲート通過に伴い普通図柄が当選となった場合、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を複数回開閉させるように構成してもよい。この場合も、1 球の遊技球がゲートを通過しただけで、複数の保留を貯める機会が遊技者に与えられる。

40

【 3 3 4 1 】

時短 A から時短 B に移行する条件の成立前に特図 2 に係る抽選が特図 2 当たりに当選すると、時短 A は一時的に停止し、遊技状態は通常状態に戻る。この時点で、V 入賞装置 3 1 へ遊技球が入賞すると、遊技状態は大当たり状態となり、ラウンド遊技が開始される。ラウンド遊技が終了すると、エンディング演出が実行される。特図 2 当たりが時短付き当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、時短 A 状態に戻る。例えば、この条件の成立前に当選した特図 2 の時短付き当たりに基づき新たな時短 A 状態が

50

発生し、新たに時短 A から時短 B に移行する条件（普通図柄の変動回数に関する条件）が成立するまで時短 A 状態が続く。もちろん、時短付当たり毎に新たな時短 A 状態が発生する構成に限らず、初当たりで発生した時短 A 状態がその後時短付き当たりに当選してもそのまま続き、時短 A から時短 B に移行する条件が成立した時点で、時短 B 状態への移行の条件成立とする構成であってもよい。特図 2 当たりが通常当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、そのまま通常状態になる。なお、特図 2 に係る抽選がハズレになると、時短 A は停止しないので、遊技者はハズレ結果が出た後直ちにゲートを狙って再び特図 2 に係る変動表示を発生させる遊技に移行することができる。

#### 【 3 3 4 2 】

特図 2 の大当たり状態に係るエンディング演出後の遊技状態についてももう少し詳しく説明する。まず、特図 2 に係る変動中に保留が貯まっていない場合、遊技は、時短 A が付与された直後の状態に戻る。この時点で遊技者は、再び遊技球をゲートに通過させ、普通図柄の当選を経て開状態となった特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を狙うことになる。一方、特図 2 に係る変動中に保留が貯まっている場合、エンディング演出後に 1 回分の保留が当該変動に移行し、再び特図 2 に係る変動が開始されることになる。この 2 回目の変動は、時短 A 状態中における変動なので、変動時間は、例えば 30 秒～90 秒であり、この間に新たな変動動作の保留を貯めることができる。

10

#### 【 3 3 4 3 】

< 時短 A 状態から時短 B 状態への移行 >

時短 A 状態は、時短 A から時短 B に移行する所定条件が成立すると時短 B 状態に移行する。時短 A 状態においては、ゲートの通過と普通図柄の抽選および変動が何度も繰り返される。この時短 A 状態における普通図柄の 20 回目の変動を終えると、時短 A から時短 B に移行する 1 つ目の条件が成立し、時短 A 状態が終了して、遊技の状態は通常状態に戻る。そして、当該変動が終了し、変動の結果が時短付き当たりとなると、この時短付き当たりは時短 B が付く。この時点で、V 入賞装置 3 1 へ遊技球が入賞すると 2 つ目の条件が成立し、大当たり状態の終了後に時短 B 状態となることが確定する。すなわち、まず遊技状態は大当たり状態となり、ラウンドが開始される。ラウンド演出が終了すると、エンディング演出が実行される。エンディング演出が終了すると時短 A から時短 B に移行し、遊技状態は、時短 A 状態から時短 B 状態となる。時短 A は時短 B に移行する前に終了する。このような時短 A から時短 B への移行の方式を説明の便宜上、普通図柄ルートとよぶ。

20

30

#### 【 3 3 4 4 】

普通図柄ルートにおける時短 A の終期としては、上述した 1 つ目の条件が成立したときでもよいし、上述した 2 つ目の条件が成立したときでもよい。

#### 【 3 3 4 5 】

なお、普通図柄における 20 回の変動の全てがハズレとなった場合は、時短 A 状態の終了に関する条件は満たされているので、図 2 0 8 に示すように、時短 A は終了して、遊技状態は通常状態に戻る。時短 A 状態の終了に関する条件成立後、特図 2 の変動が時短付き当たりとなったにも関わらず V 入賞させなかった場合は、通常状態に移行させるものでもよいし、時短 B 状態に移行せず、時短 A 状態のままとなるものでもよい。

#### 【 3 3 4 6 】

普通図柄ルートと新たな時短 A 状態の関係について説明する。時短 A 状態において、特図 2 に係る時短付き当たりに当選すると、上述したように、新たな時短 A が発生する。このとき、先の時短 A において計数されていた普通図柄の変動回数は、0 回にリセットされ、新たな時短 A が始めると、普通図柄の変動がある度に変動回数が 1 回、2 回・・・20 回と計数される。

40

#### 【 3 3 4 7 】

その一方で、時短 A は、特図 2 の変動中に特図 2 に係る変動の保留が規定数（時短 A 1 においては 4 回、時短 A 2 においては 3 回、時短 A 3 においては 2 回、時短 A 4 においては 1 回）貯まった状態で、当該特図 2 の変動が時短付き当たりに当選しても時短 B に移行する。本例では、発生した時短 A は、時短 A 1 であったので、上述の規定数は 4 である。

50

時短 A 状態においては、ゲートの通過と普通図柄の抽選が何度も繰り返される。この抽選回数が 20 回を越えない間に、上述した変動動作の保留が 4 回分貯まる場合がある。この場合とは具体的には、特図 2 に係る当該変動の実行中に特図 2 用始動入賞装置 33b への遊技球入賞が複数発生し、変動動作の保留が 4 回分貯まる場合が考えられる。保留が 4 回分貯まると、時短 A から時短 B に移行する 1 つ目の条件が成立し、遊技の状態は通常状態に戻る。そして、当該変動が終了し、変動の結果が時短付き当たりとなると、この時短付き当たりは時短 B が付く。この時点で、V 入賞装置 31 へ遊技球が入賞すると 2 つ目の条件が成立し、大当たり状態の終了後に時短 B 状態となることが確定する。すなわち、まず遊技状態は大当たり状態となり、ラウンドが開始される。ラウンド演出が終了すると、エンディング演出が実行される。エンディング演出が終了すると通常状態から時短 B に移行し、遊技状態は、通常状態から時短 B 状態となる。時短 A は時短 B に移行する前に終了する。このような時短 A から時短 B への移行の方式を説明の便宜上、保留ルートとよぶ。普通図柄ルートを発生させるための条件または保留ルートを発生させるための条件が上述の第 2 の条件である。

10

**【 3 3 4 8 】**

保留ルートにおける時短 A の終期としては、普通図柄ルートと同様、上述した 1 つ目の条件が成立したときでもよいし、上述した 2 つ目の条件が成立したときでもよい。

**【 3 3 4 9 】**

保留ルートにおいて、1 つ目の条件（保留 4 回貯留）が成立した場合、遊技の状態が通常状態に移行しない場合があるので、この例について説明する。1 つ目の条件が成立すると、遊技の状態を通常状態に移行させる前に時短 A を継続させるか否かの抽選（時短 A 継続可否抽選）が実行される。この抽選は、変動表示を伴わず、開始されると即座に結果が出る。当該抽選に落選すると、上述したように、遊技の状態は通常状態に戻る。しかし、当該抽選に当選すると、時短 A が継続される。いずれの場合も、2 つ目の条件（V 入賞）が成立すると、遊技状態は時短 B に移行する。当該抽選に当選する確率は、例えば 50 % である。

20

**【 3 3 5 0 】**

時短 A 継続可否抽選の意義について説明する。当該抽選で当選すると、特図 2 に係る保留を更に貯めることができる機会が与えられる。1 つ目の条件が成立しても時短 A が継続するからである。本例における 1 つ目の条件における保留個数は、保留が貯められる上限の 4 回であるので、時短 A 継続可否抽選に当選してもこれ以上特図 2 に係る保留を増やすことはできないが、1 つ目の条件が、3 回の保留を貯めることであれば、1 つ目の条件の成立後においても、保留が 1 つ分だけ空きとなっている。とはいえ、時短 A 継続可否抽選に落選してしまうと、遊技の状態は通常状態に戻るため、特図 2 に係る保留は貯めることができない。一方、時短 A 継続可否抽選に当選すると、時短 A は継続するので、時短 B が始まるまでに保留を 1 だけ増やすことができる。すなわち、時短 A 継続可否抽選は、時短 B 以降直前における遊技の状態を通常状態とするか、保留が貯められる特典付きの時短 A 状態とするかを定める抽選である。

30

**【 3 3 5 1 】**

なお、時短 A 状態の終了に関する条件成立後、特図 2 の変動が時短付き当たりとなったにも関わらず V 入賞させなかった場合は、通常状態に移行させるものでもよいし、時短 B 状態に移行せず、時短 A 状態のままとなるものでもよい。

40

**【 3 3 5 2 】**

保留ルートと新たな時短 A 状態の関係について説明する。時短 A 状態において、特図 2 に係る時短付き当たりで当選すると、上述したように、新たな時短 A が発生する。このとき、先の時短 A において計数されていた特図 2 に係る保留回数は、新たな時短 A に引き継がれる。新たな時短 A は、先の時短 A 状態において貯められた保留と、当該時短 A 状態において貯められた保留回数の合計が 4 回になると終了する。

**【 3 3 5 3 】**

なお、上述の保留ルートにおいて特図 2 の時短付き当たりで時短 B が付く条件は、保留

50

が4回貯まることになっている。また、上述した図203(b)の通り、大当たり図柄カウンタC2の値に応じて保留ルート突入に必要な保留の回数が例えば1回～4回に変化する。つまり、本実施例では、予め定められた保留回数(1回～4回)の中から選択された回数を保留ルートの突入条件として設定される。このように、保留ルート突入の難易度が可変なので時短Aにおける遊技が単調でなくなる。

#### 【3354】

また、図203(b)のように、保留ルート突入に必要な保留の回数に応じて時短B状態になるタイミングが異なるので、保留ルート突入の難易度が変化する。したがって、時短Aにおける遊技が単調でなくなる。また、当該保留ルート突入に必要な保留回数は、抽選結果によって変化する。このような構成とすれば、特図1に係る抽選に新たな価値を付加することができるので、通常状態における遊技が単調でなくなる。

10

#### 【3355】

また、状況に応じて保留ルート突入に必要な保留の回数を変化させる例としては、時短A状態が長引くほど保留ルート突入に必要な保留の回数が減少するような構成が考えられる。この場合、例えば、時短A状態において、普通図柄の変動が0回～4回の期間は、保留ルート突入に必要な保留の回数が4回に設定され、時短A状態において、普通図柄の変動が5回～9回の期間は、保留ルート突入に必要な保留の回数が3回に設定され、時短A状態において、普通図柄の変動が10回～15回の期間は、保留ルート突入に必要な保留の回数が2回に設定され、時短A状態において、普通図柄の変動が16回～19回の期間は、保留ルート突入に必要な保留の回数が1回に設定される。このように、本例では、保留ルート突入に必要な保留回数を所定のタイミングで別の回数に変更するので、遊技を行っている間に遊技状態が自動的に変化し、時短Aにおける遊技が単調でなくなる。

20

#### 【3356】

##### < 保留あり時短B状態 >

時短B移行後、特図2に係る保留が4回分貯まっている場合は、時短B状態において当該保留が消化される。この状態を説明の便宜上、保留あり時短B状態と呼ぶ。保留あり時短B状態において4回分の保留が消化される様子について説明する。変動動作に係る保留の消化が始まると、まず、特図2に係る変動表示が開始される。特図2に係る変動時間は、時短B状態において例えば2秒と比較的短い。したがって、遊技者は、この間に特図2に係る保留を貯めることができないか、あるいは、特図2に係る保留を貯めることができても、それは時短A中に比べて難しい。

30

#### 【3357】

時短Bから通常状態に移行(転落)する条件の成立前に特図2に係る抽選に当選すると、時短Bは一時的に停止し、遊技状態は通常状態に戻る。この時点で、V入賞装置31へ遊技球が入賞すると、遊技状態は大当たり状態となり、ラウンド遊技が開始される。ラウンド遊技が終了すると、エンディング演出が実行される。特図2当たりが時短付き当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、時短B状態に戻る。すなわち、この条件の成立前に当選した特図2の時短付き当たりに基づき新たな時短B状態が発生し、新たに発生した時短Bから通常状態に移行(転落)する条件(普通図柄の変動回数に関する条件)が成立するまで時短B状態が続く。もちろん、時短付き当たりが発生する毎に新たな時短B状態が発生する構成に限らず、最初に発生した時短B状態がその後時短付き当たりで当選してもそのまま続き、時短Bから通常状態に移行する条件が成立した時点で、通常状態への移行の条件成立とする構成であってもよい。特図2当たりが通常当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、そのまま通常状態になる。なお、特図2に係る抽選がハズレになると、時短Bは停止しないまま、遊技は次の保留消化に移行する。いずれにせよ、特図2に係る抽選結果が出た時点で貯められている保留は1回分減少する。

40

#### 【3358】

このような特図2に係る変動表示に係る動作は、保留された回数だけ繰り返される。本実施例では、保留は4回分貯められているので、同様の動作が4回繰り返される。

50

## 【 3 3 5 9 】

## &lt; 保留なし時短 B 状態 &gt;

やがて、時短 B が継続した状態で全ての保留が消化される。すると、遊技の状態は、上述した保留消化に係る、保留あり時短 B 状態から、遊技球のゲート通過に伴う特図 2 大当たりを狙う、保留なし時短 B 状態へ移行する。なお、上述したように、本実施例に係る時短 B は、4 回の保留に関する保留ルートに依らなくても、保留とは無関係の普通図柄ルートでも発生する。したがって、普通図柄ルートに関する時短 B は、保留あり時短 B を経ることなく、保留なし時短 B から開始されることがある。保留が 1 つも貯まっていない状態で 20 回目の普通図柄に係る変動終了後の特図 2 の変動が時短付き当たりとなることあり得るからである。もっとも、保留が 4 回に満たないまま普通図柄ルートで時短 B に移行する場合もあるから、時短 B は、保留が 4 回に満たない保留あり時短 B を経て、保留なし時短 B に移行することもある。普通図柄ルートで時短 B が発生した場合は、消化される保留の回数は 0 回 ~ 3 回のいずれかとなる。

10

## 【 3 3 6 0 】

保留なし時短 B 状態が開始された後の様子について説明する。保留なし時短 B 状態の開始時においては、特図 2 に係る変動表示は自動的に発生せず、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b も開状態となっていないので、遊技者は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を開状態とすべく、ゲートを狙うことになる。右打ちされた遊技球のほとんどはゲートを通過することになるという事情は時短 A 状態と同様である。

20

## 【 3 3 6 1 】

保留なし時短 B 状態において、遊技球がゲートを通過すると、普通図柄に係る変動が開始される。普通図柄の抽選に係る図柄の変動時間は時短 A のときよりもやや長い 3 秒 ~ 30 秒である。そして、普通図柄の当たり確率は時短 A のときと同じ例えば 1 / 15 である。普通図柄に係る抽選に当選すると、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開状態となり、遊技球は特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球することができるようになる。

## 【 3 3 6 2 】

なお、普通図柄の変動表示結果がハズレとなった場合、ゲートを狙えば、再び普通図柄の抽選が実行される点も時短 A のときと同様である。

## 【 3 3 6 3 】

普通図柄に係る抽選に当選し、1 球の遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球すると、特図 2 に係る変動表示が開始され、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は閉状態となる。特図 2 に係る変動時間は、時短 B 状態において例えば 2 秒と比較的短い。したがって、遊技者は、この間に特図 2 に係る保留を貯めることができないか、あるいは、特図 2 に係る保留を貯めることができても、それは時短 A 中に比べて難しい。この点は、上述した保留あり時短 B 状態と同様である。

30

## 【 3 3 6 4 】

時短 B から通常状態に移行（転落）する条件の成立前に特図 2 に係る抽選が特図 2 当たりで当選すると、時短 B は一時的に停止し、遊技状態は通常状態に戻る。この時点で、V 入賞装置 3 1 へ遊技球が入賞すると、遊技状態は大当たり状態となり、ラウンド遊技が開始される。ラウンド遊技が終了すると、エンディング演出が実行される。特図 2 当たりが時短付き当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、時短 B 状態に戻る。特図 2 当たりが通常当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、そのまま通常状態になる。なお、特図 2 に係る抽選がハズレになると、時短 B は停止しないので、遊技者はハズレ結果が出た後直ちにゲートを狙って再び特図 2 に係る変動表示を発生させる遊技に移行することができる。

40

## 【 3 3 6 5 】

このように、時短 B 状態においては、新たに特図 2 に係る保留を貯めることはできないか、あるいは、特図 2 に係る保留を貯めることができても、それは時短 A 中に比べて難しい。特図 2 に係る変動時間が 2 秒だからである。この点が特図 2 に係る保留を貯めることができる時短 A 状態とは異なる。特図 2 当たりが通常当たりである場合は、エンディング

50

演出が終了すると、遊技状態は、そのまま通常状態になる。なお、特図 2 に係る抽選がハズレになると、時短 B は、停止しないので、遊技者はハズレ結果が出た後直ちにゲートを狙って再び特図 2 に係る変動表示を発生させる遊技に移行することができる。

【 3 3 6 6 】

< 時短 B 状態の終了 >

上述したように時短 B 状態は、時短 B 状態において普通図柄変動例えば 30 回の有利演出が行われると終了する。保留なし時短 B 状態においては、ゲートの通過と普通図柄の抽選および変動が何度も繰り返される。この時短 B 状態における普通図柄変動 30 回目の有利演出を終えると、時短 B 状態は終了する。時短 B 状態が終了すると、遊技は、特図 1 に係る通常状態に戻る。すなわち、遊技は、右打ちをしてゲートを狙うよりも左打ちをして特図 1 用始動入賞装置 33a を狙う方が遥かに有利な通常の状態に戻る。時短 B 状態において普通図柄変動 30 回の有利演出が行われることが上述した第 3 の条件である。

10

【 3 3 6 7 】

時短 B の終了時点としては、保留なし時短 B 状態において、特図 2 に係る変動表示の実行中である場合もあれば、保留なし時短 B 状態において、特図 2 に係る変動表示が開始される前の場合もある。なお、本実施例における大当たりラウンド演出中、エンディング演出中の遊技状態は時短 B 状態ではないので、この期間に時短 B 状態の終了条件が成立することはない。

【 3 3 6 8 】

時短 B 状態における普通図柄の抽選は、主に保留なし時短 B 状態において行われるのでこの点について説明する。保留あり時短 B 状態は、遊技者は特図 2 の変動に係る 4 回の保留が消化されるまでは、V 入賞装置 31 および可変入賞装置 32 へ遊技球を入賞させる目的以外では遊技者は通常、右打ちを行わない。V 入賞装置 31 および可変入賞装置 32 へ遊技球を入賞できるのは、特図 2 に係る変動表示の当たり確定後であるので、V 入賞装置 31 および可変入賞装置 32 へ遊技球を入賞させる時点は、時短 B 状態ではなく、通常状態に属している。通常状態において遊技球がゲートを通過しても、時短 B 状態における通常図柄の抽選がなされることはない。従って、保留あり時短 B 状態において、時短 B 状態の終了条件となる 30 回の有利演出が行われる時短回数が消費されることはほぼ無く、時短 B 状態の終了条件となっている 30 回の有利演出が行われる時短回数は、ほぼ保留なし時短 B 状態において費やされる。

20

30

【 3 3 6 9 】

図 209 は、以上で説明した遊技全体の流れを模式的に示している。遊技は時短が付かない通常状態から始まり、当該状態は時短付き当たりで当選するまで維持される。通常状態において時短付き当たりで当選すると、時短 A が発生し、保留ルートまたは普通図柄ルートに係る条件が成立するまで時短 A 状態が維持される。保留ルートまたは通常図柄ルートが成立すると、時短 A は時短 B に移行する。時短 B は、普通図柄が 30 回変動する有利演出が行われると終了して遊技は通常状態に戻る。

【 3 3 7 0 】

新たな時短 B 状態の終期について説明する。時短 B 状態において、特図 2 に係る時短付き当たりで当選すると、上述したように、新たな時短 B が発生する。このとき、先の時短 B において計数されていた普通図柄の変動回数は、0 回にリセットされ、新たな時短 B は、当該時短 B 状態において時短付き当たりで当選しなければ、普通図柄変動 30 回の有利演出が行われると終了する。

40

【 3 3 7 1 】

< 本実施例に関する変形例 >

ここで、本実施例に関する変形例について説明する。

< 変形例 67 - 1 >

上述の構成では、第 1 の条件、第 2 の条件、第 3 の条件の成立によって、遊技の状態が通常状態、時短 A 状態、時短 B 状態に切り替わっていたが、本発明はこの構成に限られない。第 1 の条件が満たされると、遊技状態は、通常状態から時短 A 状態へ移行し、第 2 の

50

条件が満たされると、遊技状態は、時短 A 状態から通常状態へ移行する構成とすることもできる。従って、本変形例によれば、時短 A 状態において、普通図柄の変動が 20 回となるか、特図 2 に係る保留が 4 回貯まった後、特図 2 当たりとなると時短 A 状態は通常状態へと転落する。

### 【3372】

#### <変形例 67 - 2>

上述の構成では、図 2 1 4 で示したような特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の開放および閉鎖動作により、時短 A 状態における特図 2 に関する保留数を規定数に制限するようにしていたが、本発明はこの構成に限られない。同様の構成を、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を非電動役物とする構成により実現することもできる。本変形例によれば、V 入賞口 3 1 a の遊技盤裏面側には、V 入賞口 3 1 a に入球した遊技球が通過する V 入賞条件充足ゲート、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の遊技盤裏面側には、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球した遊技球が通過する保留条件充足ゲートを備え、V 入賞条件充足ゲートは、入球した遊技球の重みを利用して、保留条件充足ゲートの上流側に設けられた特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の遊技盤裏面側に設けられた非電動役物を開放させる。ここでいう開放とは、非電動役物が遊技球の通過を許容する状態である。一方、保留条件充足ゲートは、非電動役物を通過した遊技球が規定数（例えば 3 球）になると、入球した 3 球目の遊技球の重みを利用して、非電動役物を閉鎖させる。ここでいう閉鎖とは、非電動役物が遊技球の通過を禁止する状態である。V 入賞条件充足ゲート、保留条件充足ゲートおよび非電動役物は、互いに機械的に連動して動作するリンク機構を構成している。

### 【3373】

本変形例における遊技機の動作について説明する。時短 A 中に特図 2 当たりが生じて、V アタッカー 3 1 b が開状態となると、遊技球は V 入賞条件充足ゲートを通過して、V 入賞口 3 1 a に入球する。その際に、V 入賞条件充足ゲートは、遊技球の重みを利用して非電動役物を開状態にする。その後、遊技球が普通図柄用始動口 3 4 を通過し、その通過検出に基づく普通図柄の抽選結果が当たりになり、それによって電動役物 3 3 b 1 が開放し、遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に向けて進入可能となると、その時点から遊技者は特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入球させることができるようになる。上述までの記載の通り、電動役物 3 3 b 1 は、おおむね遊技球が 1 球通過したタイミングで開状態（突出位置）から閉状態（退避位置）に戻るため、1 球の遊技球を特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入球させた後は、次に普通図柄の抽選結果が当たりになった後で入球させることができるようになる。

### 【3374】

非電動役物が開状態となった後、3 球の遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球して保留が 3 回貯まると、保留条件充足ゲートは、遊技球の重みを利用して非電動役物を閉状態にする。この時点から遊技者は、電動役物 3 3 b 1 が開状態となったとしても、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入球させることができなくなる。このようにして本変形例では、リンク機構を利用して特図 2 に係る保留を規定数以上としないようにしている。なお、本変形例によれば、時短 A 付き当たりについて、図 2 0 3、図 2 0 4 で説明したような複数の当たり種別はなく、設定されている当たり種別は、時短 A 2 に相当する単一の当たり種別であるが、周知のリンク機構を利用して特図 2 の当たり図柄の種別（時短 A 1 から時短 A 4 の種別）に応じて規定数を変えることができるならば、そのように構成しても構わない。

### 【3375】

以上のように本実施例によれば、時短 A 付き大当たり状態が終了した後の遊技状態での時短 A 状態は所定の条件を満たすと、時短 B 状態になるので、時短状態における遊技が単調とならない。

### 【3376】

また、本実施例では、時短 B に至る方法として、普通図柄ルートと保留ルートがあるので、時短 A 状態の単調さを抑制することができる。

## 【 3 3 7 7 】

次に、上述した時短 A 状態（通常 R U S H 状態）、時短 B 状態（特別 R U S H 状態）を発生させる仕組みについて、図 2 1 0 ~ 図 2 1 5 を参照してもう少し詳細に説明する。図 2 1 0 は、始動入賞処理を示すフローチャートである。図 2 1 1 は、第 1 図柄変動処理を示すフローチャートである。図 2 1 2 は、特図 2 変動開始処理を示すフローチャートである。図 2 1 3 は、第 2 図柄変動開始処理を示すフローチャートである。図 2 1 4 は、普通電動役物開閉処理を示すフローチャートである。図 2 1 5 は、次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

## 【 3 3 7 8 】

図 2 1 0 を参照して主制御装置 2 6 1 にて行われるタイマー割込み処理（図 2 3 参照）における始動入賞処理について説明する。時短 B 移行条件成立フラグに関する処理が含まれているところが上述した実施例 2 1 の図 1 6 2 に示す始動入賞処理と異なっている。

## 【 3 3 7 9 】

ステップ S 7 1 1 の後、ステップ T 7 1 1 a では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、特図 2 の作動保留球数 N 2 が上限値である 4 に達したか否かを判別する。特図 2 の作動保留球数 N 2 が 4 であればステップ T 7 1 1 b に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ T 7 1 1 b では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、遊技状態が時短 A 状態となっていることを示す時短 A フラグが 1 か否かを判別する。時短 A フラグが 1 であればステップ T 7 1 1 c に進み、そうでなければ本処理を終了する。

## 【 3 3 8 0 】

ステップ T 7 1 1 c では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、時短 A フラグを 0 にセットし、時短 B 移行条件成立フラグを 1 にセットした後、図 1 6 2 で説明した先読み抽選処理 S 7 1 2 を実行する。

## 【 3 3 8 1 】

図 2 1 1 は、本実施例における第 1 図柄変動処理を示している。本処理は、図 1 6 3 で説明した実施例 2 1 に係る第 1 図柄変動処理と同様である。ただし、図 1 6 3 におけるステップ S 4 0 3 C が時短フラグの成立・不成立を判別するステップ T 4 0 3 C に置換されている。すなわち、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、ステップ T 4 0 3 C において、時短状態が発生していることを示す時短 A o r B フラグが 1 か否かを判別する。当該フラグが 0 であればステップ S 4 0 3 B に進み、1 であれば本処理を終了する。

## 【 3 3 8 2 】

図 2 1 2 は、本実施例における特図 2 変動開始処理を示している。本処理は、図 1 6 4 で説明した実施例 2 1 に係る特図 2 変動処理と同様である。ただし、図 1 6 4 におけるステップ S 5 0 2 A が、テーブルに基づいて第 1 ~ 第 2 大当たり図柄、第 1 ~ 第 2 小当たり図柄を停止位置に設定するステップ T 5 0 2 A に置換されている。また、大当たり o r 小当たりの判別で Y E S の場合、特図 2 装飾図柄指定コマンドを設定すると、本処理は終了となる。

## 【 3 3 8 3 】

本実施例における第 2 図柄変動処理は、実施例 2 1 における図 1 6 5 で説明した第 2 図柄変動処理と同様である。

## 【 3 3 8 4 】

図 2 1 3 は、本実施例における第 2 図柄変動開始処理を示している。ステップ S 5 2 1 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、第 2 図柄の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている普通当たり乱数用カウンタ C S 3 の値に基づいて第 2 図柄当たりか否かを判別する。具体的には、時短状態においては、上述した図 2 0 5 ( a ) に示した普通当たり抽選用テーブルに基づいて、第 2 図柄の変動は約 1 / 1 5 の確率で第 2 図柄当たりか否かを判別する。通常状態または大当たりラウンド遊技状態においては、上述した図 2 0 5 ( b ) に示した普通当たり抽選用テーブルに基づいて、第 2 図柄の変動は全てハズレとなる。

## 【 3 3 8 5 】

主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、第 2 図柄当たりであると判別した場合、ステップ

10

20

30

40

50

S 5 2 2 では、第 2 図柄の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている普通当たり乱数用カウンタ C S 3 の値に対応する第 2 図柄の当たり図柄を設定し、ステップ S 5 2 4 に進む。主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、第 2 図柄当たりでないとは判断した場合、ステップ S 5 2 3 では、第 2 図柄の外れ図柄を設定し、ステップ S 5 2 4 に進む。

【 3 3 8 6 】

次に、ステップ S 5 2 4 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、R A M 5 0 3 に格納される時短 A フラグが 1 であるか否かを判断する。時短 A フラグが 1 であれば、処理はステップ S 5 2 5 に進み、第 2 図柄変動時間を普通当たり乱数用カウンタの値に応じて 3 , 1 0 , 1 5 秒のいずれかに決定してステップ T 5 2 6 b に進む。時短 A フラグが 0 であれば、処理は、ステップ T 5 2 4 a に進み、R A M 5 0 3 に格納される時短 B フラグが 1 であるか否かを判断する。時短 B フラグが 1 であれば、処理は、第 2 図柄変動時間を普通当たり乱数用カウンタの値に応じて 3 , 1 5 , 3 0 秒のいずれかに決定して、ステップ T 5 2 6 b に進む。

10

【 3 3 8 7 】

ステップ T 5 2 4 a において、時短 B フラグが 0 であれば、処理はステップ T 5 2 6 a に進み、第 2 図柄変動時間を 6 0 秒に決定してステップ T 5 2 6 b に進む。ステップ T 5 2 6 b では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、第 2 図柄変動回数カウンタを 1 だけインクリメントする。その後、処理はステップ T 5 2 6 c に進む。ステップ T 5 2 6 c では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、R A M 5 0 3 に格納される時短 A フラグが 1 であるか否かを判断する。処理は、時短 A フラグが 1 であればステップ T 5 2 6 d に進み、0 であればステップ T 5 2 6 f に進む。ステップ S 5 2 6 d では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、第 2 図柄変動回数カウンタが 2 0 であるか否かを判断する。第 2 図柄変動回数カウンタが 2 0 であれば処理は、ステップ T 5 2 6 e に進んで、時短 B 移行成立フラグを 1 にセットし、ステップ S 5 2 7 に進む。ステップ S 5 2 6 d にて、第 2 図柄変動回数カウンタが 2 0 でなければ、本処理は終了となる。

20

【 3 3 8 8 】

ステップ T 5 2 6 f では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、R A M 5 0 3 に格納される時短 B フラグが 1 であるか否かを判断する。処理は、時短 B フラグが 1 であればステップ T 5 2 6 g に進み、0 であれば本処理を終了する。ステップ S 5 2 6 g では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、第 2 図柄変動回数カウンタが 3 0 であるか否かを判断する。第 2 図柄変動回数カウンタが 3 0 であれば処理は、ステップ T 5 2 6 h に進んで、通常状態移行成立フラグを 1 にセットし、ステップ S 5 2 7 に進む。ステップ S 5 2 6 g にて、第 2 図柄変動回数カウンタが 3 0 でなければ、本処理は終了となる。

30

【 3 3 8 9 】

次に、ステップ S 5 2 7 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放時間を決定するために、第 2 図柄当たりであるか否かを判断する。第 2 図柄当たりであればステップ S 5 2 8 に進み、第 2 図柄当たりでなければ本処理を終了する。ステップ S 5 2 8 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、時短 A フラグまたは時短 B フラグが 1 であるか否かを判断する。

【 3 3 9 0 】

ステップ S 5 2 9 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、ステップ S 5 2 8 において時短 A フラグまたは時短 B フラグが 1 である場合に、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放時間を長い時間に決定する。ステップ S 5 3 0 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、時短 A フラグまたは時短 B フラグが 1 でない場合に、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放時間を短い時間に決定する。具体的には、上述した図 2 0 5 ( c ) に示した普通図柄変動パターン及び普通電動役物開放パターン選択用テーブルに基づいて、電動役物の開放パターンを決定する。これにより本処理を終了する。

40

【 3 3 9 1 】

図 2 1 4 は、本実施例における普通電動役物開閉処理を示している。本処理は、図 1 6 7 で説明した実施例 2 1 に係る普通電動役物開閉処理と同様であるが、時短 A 状態におい

50

ては特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に規定数の遊技球の入賞があった場合には、それ以上特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入賞させないために普通電動役物を開放しない処理を行う点で異なっている。普通電動役物開閉処理が開始されると、まずステップ S 5 4 1 が開始される。ステップ S 5 4 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 2 図柄が当たりである場合に、RAM 5 0 3 に格納される時短 A フラグが 1 であるか否かを判断する（ステップ T 5 4 2）。ステップ S 5 4 1 において第 2 図柄が外れの場合は、本処理は終了となる。

【 3 3 9 2 】

ステップ T 5 4 2 において、時短 A フラグが 1 ならば、処理は、ステップ T 5 4 2 に進み、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、保留が規定数に達したか否かを判断する。本実施例においては時短 A 1 に当選しているから、規定数は 4 である。保留が規定数に達していない場合は、処理は、ステップ S 5 4 3 に進み、そうでなければ、本処理は終了となる。

10

【 3 3 9 3 】

一方、ステップ T 5 4 2 において時短 A フラグが 1 ではない場合、処理は、ステップ T 5 4 2 b に進み、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 B フラグが 1 であるか否かを判断する。時短 B フラグが 1 ならば、処理は、ステップ S 5 4 3 に進み、そうでなければ、本処理は終了となる。

【 3 3 9 4 】

ステップ S 5 4 3 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を開放させるように制御する。その後、ステップ S 5 4 4、ステップ S 5 4 5 に係る所定の条件が成立すると、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を閉鎖させるように制御して（ステップ S 5 4 6）、本処理は終了となる。

20

【 3 3 9 5 】

ステップ S 5 4 4 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が 1 球入球したか否かを判断する。遊技球の入球があれば、ステップ S 5 4 6 に進み、入球がなければ、処理は、ステップ S 5 4 5 に進む。ステップ S 5 4 5 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の開放から 0.9 秒経過したか否かを判断する。0.9 秒が経過した場合はステップ S 5 4 6 に進み、そうでなければ、ステップ S 5 4 4 に進む。

30

【 3 3 9 6 】

このように、時短 A 状態においては特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に規定数の遊技球の入賞があった場合には、それ以上特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入賞させないために普通電動役物を開放しない処理を行うことで、時短 A 状態の次に発生する時短 B 状態においては、規定数に応じた保留しか持ち続けることができなくなるので、時短 B 状態においては規定数に応じて連チャン回数に差を付けることができる。

【 3 3 9 7 】

図 2 1 5 は、本実施例における次回遊技状態設定処理を示している。ステップ S 5 6 1 A 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 1 の時短 A 付き大当たり当選しているか否かを判断する。特図 1 の時短 A 付き大当たり当選している場合はステップ S 5 6 1 B 1 に進み、そうでなければステップ S 5 6 1 D に進む。ステップ S 5 6 1 B 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、次の遊技から通常状態ではなく時短 A 状態（通常 RUSH 状態）に移行することをサブ制御装置 2 6 2 に伝達するために、時短 A 移行コマンドをセットし、ステップ S 5 6 1 C 1 に進む。ステップ S 5 6 1 C 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 A フラグを 1 にセットし、本処理を終了する。

40

【 3 3 9 8 】

このように、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 が次回遊技状態設定処理において時短 A フラグを 1 にセットすることによって、特図 1 の大当たり状態の終了後の遊技を通常 RUSH 状態として開始することができる。

【 3 3 9 9 】

50

ステップ S 5 6 1 D では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 1 の通常大当たりに当選しているか否かを判断する。特図 1 の通常大当たりに当選している場合は、次の遊技も通常状態のまま変わらないので、本処理を終了する。そうでない場合は、ステップ S 5 6 2 A に進む。

【 3 4 0 0 】

ステップ S 5 6 2 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 の時短付き当たりに当選しているか否かを判断する。特図 2 の時短付き大当たりに当選している場合はステップ S 5 6 2 B へ進み、そうでない場合はステップ S 5 6 4 A に進む。

【 3 4 0 1 】

ステップ S 5 6 2 B では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、V 入賞口 3 1 a への V 入賞が V 検出スイッチによって検出されているか否かを判断する。V 入賞が検出されている場合はステップ S 5 6 2 B 1 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【 3 4 0 2 】

ステップ S 5 6 2 B 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 B 移行条件成立フラグが 1 か否かを判断する。時短 B 移行条件成立フラグが 1 の場合は、ステップ S 5 6 2 B 2 に進み、0 の場合は、ステップ S 5 6 2 B 4 に進む。

【 3 4 0 3 】

ステップ S 5 6 2 B 2 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 B 移行コマンドをサブ制御装置 2 6 2 に出力できるようにセットする。その後、処理は、ステップ S 5 6 2 B 3 に進み、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 A フラグを 0 にセットし、時短 B フラグを 1 にセットする。そして、処理はステップ S 5 6 2 G に進む。

【 3 4 0 4 】

処理がステップ S 5 6 2 B 4 に進んだ場合は、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、通常状態移行条件成立フラグが 1 か否かを判断する。通常状態移行条件成立フラグが 1 の場合は、時短 B フラグを 0 にセットするステップ S 5 6 2 B 5 に進み、0 の場合は、本処理を終了する。処理がステップ S 5 6 2 B 5 に進んだ場合は、処理はステップ S 5 6 2 G に進む。

【 3 4 0 5 】

ステップ S 5 6 2 G では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、新たな時短 A (通常 R U S H 状態) において特図 2 の変動回数を新たにカウントするために、特図 2 変動回数カウンタを 0 に戻し、本処理を終了する。

【 3 4 0 6 】

ステップ S 5 6 4 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 の通常当たりに当選したか否かを判断する。特図 2 の通常当たりに当選した場合はステップ S 5 6 4 B に進み、そうでない場合は、図 2 1 6 に示すステップ T 5 6 5 A に進む。ステップ S 5 6 4 B では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、V 入賞口 3 1 a への V 入賞が検出されているか否かを判断する。V 入賞が検出されている場合はステップ S 5 6 4 C に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【 3 4 0 7 】

ステップ T 5 6 4 C では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 A フラグが 1 であるか否かを判断する。時短 A フラグが 1 の場合は、処理は時短 A フラグを 0 にセットするステップ T 5 6 4 C 1 に進み、その後ステップ S 5 6 4 E 1 に進む。時短 A フラグが 0 の場合は、処理はステップ T 5 6 4 D に進む。ステップ T 5 6 4 D では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 B フラグが 1 であるか否かを判断する。時短 A フラグが 1 の場合は、処理は時短 A フラグを 0 にセットするステップ T 5 6 4 E に進み、その後ステップ S 5 6 4 E 1 に進む。時短 A フラグが 0 の場合は、本処理は終了となる。

【 3 4 0 8 】

ステップ S 5 6 4 E 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、次の遊技から通常状態へ移行することをサブ制御装置 2 6 2 に伝達するため、通常状態移行コマンドをセットし、ステップ S 5 6 4 F に進む。例えば、時短 B 状態 (特別 R U S H 状態) における普通

10

20

30

40

50

図柄変動30回の有利演出に達した場合に、通常状態移行コマンドがセットされる。ステップS563Fでは、主制御装置261のCPU501は、特図2変動回数カウンタのカウンタ値を0に戻して本処理を終了する。

【3409】

図216におけるステップT565AからステップT566Cでは、主制御装置261のCPU501は、時短Aや時短Bに係る時短状態が終了タイミングであるか否かを判断する。

【3410】

すなわち、ステップT565Aでは、主制御装置261のCPU501は、時短Aフラグが1であるか否かを判断する。時短Aフラグが1である場合はステップT565Bに進み、そうでない場合はステップT566Aに進む。ステップT565Bでは、主制御装置261のCPU501は、第2図柄変動回数カウンタによってカウントされた普通図柄の変動回数が20回になったか否かを判断する。普通図柄の変動回数が20回になっていない場合は、いまだ時短Aに係る時短状態中であるので、本処理を終了する。普通図柄の変動回数が20回になった場合は、特図2が変動していないことを条件に時短Aフラグを0に戻し、通常状態移行コマンドをセットし(T565C1)、第2図柄変動回数カウンタを0に戻して(T565C2)、本処理を終了する。これにより、時短Aに係る時短状態が終了する。

【3411】

ステップT566Aでは、主制御装置261のCPU501は、時短Bフラグが1であるか否かを判断する。時短Bフラグが1である場合はステップT566Bに進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップT566Bでは、主制御装置261のCPU501は、第2図柄変動回数カウンタによってカウントされた普通図柄変動30回の有利演出が行われたか否かを判断する。普通図柄変動30回の有利演出が行われていない場合は、本処理を終了する。普通図柄変動30回の有利演出が行われた場合、特図2が変動していないことを条件に時短Bフラグを0に戻し、通常状態移行コマンドをセットし(T565C1)、第2図柄変動回数カウンタを0に戻して(T565C2)、本処理を終了する。これにより、時短Bに係る時短状態が終了する。

【3412】

次に、図217を参照して、サブ制御装置262によって行われる通常処理(図33参照)中の演出管理実行処理(図39参照)における次回遊技状態表示態様設定処理について説明する。図217は、次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである。なお、この処理は、実施例1で図43を参照して説明したものと同一部分があるが、時短A状態(通常RUSH状態)や時短B状態(特別RUSH状態)への移行等のコマンドになっている点が異なっている。

【3413】

ステップT2491Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、時短A移行/継続コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップT2492Aに進み、そうでない場合はステップT2493Aに進む。

【3414】

ステップT2492Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、第3図柄表示装置42に時短A状態(通常RUSH状態)への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用時短A移行/継続コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置45に、特図1の大当たり状態の終了後に「時短A突入」のような表示を行わせる。

【3415】

ステップT2493Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、時短B移行/継続コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップT2494Aに進み、そうでない場合はステップT2495Aに進む。

【3416】

10

20

30

40

50

ステップ T 2 4 9 4 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に時短 B 状態（特別 R U S H 状態）への移行もしくは継続を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する時短 B 移行 / 継続コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置 4 5 に、特図 2 の大当たり状態の終了後に「時短 B 突入」もしくは「時短 B 継続」のような表示を行わせる。

【 3 4 1 7 】

ステップ T 2 4 9 5 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、通常状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。通常状態移行コマンド受信している場合は、ステップ T 2 4 9 6 A に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【 3 4 1 8 】

ステップ T 2 4 9 6 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に通常状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用通常状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置 4 5 に、特図 2 の大当たり状態の終了後に「左打ちに戻して下さい」のような表示を行わせる。

【 3 4 1 9 】

次に、図 2 1 8 を参照して、表示制御装置 4 5 が行う通常処理（図 4 5 参照）における表示モード等の切り替え処理について説明する。なお、この処理は、実施例 1 で図 4 6 を参照して説明したものと同一部分があるが、時短 A（通常 R U S H 状態）や時短 B（特別 R U S H 状態）への移行表示を行う点が異なっている。以下では、この異なる点について

【 3 4 2 0 】

ステップ T 3 1 1 3 A では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、表示用時短 A 移行 / 継続コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用時短 A 移行 / 継続コマンドを受信していればステップ T 3 1 1 4 A に進み、そうでなければステップ T 3 1 1 5 A に進む。

【 3 4 2 1 】

ステップ T 3 1 1 4 A では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、時短 A 移行表示処理を実行する。例えば、第 3 図柄表示装置 4 2 に特図 1 の大当たり状態の終了後に「時短 A 突入」の文字画像を表示し、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球があった時点で表示を終了する。また、この時短 A 移行表示処理によって、後述する実施例 2 8 から実施例 3 3

【 3 4 2 2 】

ステップ T 3 1 1 5 A では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、表示用時短 B 移行 / 継続コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用時短 B 移行 / 継続コマンドを受信していればステップ T 3 1 1 6 A に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【 3 4 2 3 】

ステップ T 3 1 1 6 A では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、時短 B 移行表示処理を実行する。例えば、第 3 図柄表示装置 4 2 に、特図 2 の大当たり状態の終了後に「時短 B 突入」もしくは「時短 B 継続」のような文字画像を表示し、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球があった時点で表示を終了する。また、この時短 B 移行表示処理によって、後

【 3 4 2 4 】

ステップ T 3 1 1 7 A では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、表示用通常状態移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用通常状態移行コマンドを受信していればステップ T 3 1 1 8 A に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【 3 4 2 5 】

ステップ T 3 1 1 8 A では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、通常状態移行表示処理を実行する。例えば、第 3 図柄表示装置 4 2 に、特図 2 の大当たり状態の終了後に「左打ちに戻して下さい」のような文字画像を表示し、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球があった時点で表示を終了する。以上で本処理を終了する。

10

20

30

40

50

## 【 3 4 2 6 】

< 本発明の特徴的な構成 >

続いて、本発明の特徴的な構成について説明する。( T a 1 ) に関し、本発明の遊技機は、大当たり状態の後の時短 A 状態中において、特図 2 に係る保留のカウントが所定条件(カウント数が 1 ないし 4 )を満たし、当該所定条件とは異なる遊技者にとって有利な特定条件(抽選により時短 A が通常状態に転落せず継続するのに必要な条件)を満たす場合、遊技の状態を時短 A から時短 B に制御することが可能である。

## 【 3 4 2 7 】

その他、本発明に係る遊技機は以下の点で特徴的である。

## 【 3 4 2 8 】

第 1 に、( T a 2 ) に関し、上述の所定条件は、遊技者による操作に基づき、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球に基づいて満たされる。

## 【 3 4 2 9 】

第 2 に、( T a 3 ) に関し、上述の特定条件は、遊技者による操作に基づき、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球に基づいて満たされる。

ことを特徴とする遊技機。

## 【 3 4 3 0 】

第 3 に、( T a 4 ) に関し、上述の特定条件は、特図 2 での抽選の結果に基づいて満たされる。

## 【 3 4 3 1 】

第 4 に、( T a 5 ) に関し、上述の特定条件は、所定条件を満たしたときに実行中の特図 2 に係る動的表示が外れ結果であった場合に、特図 2 に係る保留の消化中における抽選の結果が当たりであることに基づいて満たされる。

## 【 3 4 3 2 】

第 5 に、( T a 6 ) に関し、上述の特定条件は、特図 2 に係る保留のカウントが所定条件を満たした場合であって当該所定条件を満たしたときに実行中の特図 2 に係る動的表示の結果が当たりであることに基づいて満たされる。

## 【 3 4 3 3 】

第 6 に、( T a 7 ) に関し、特図 2 に係る抽選の結果が V 入賞装置 3 1 での入球を条件とする当たりになる確率は、特図 1 に係る抽選の結果が当たりとなる確率より高い。

## 【 3 4 3 4 】

第 7 に、( T a 8 ) に関し、特図 2 に係る抽選の結果が V 入賞装置 3 1 での入球を条件としない当たりになるは、特図 1 に係る抽選の結果が当たりとなる確率と同じである。

ことを特徴とする遊技機。

## 【 3 4 3 5 】

第 8 に、( T a 9 ) に関し、保留された特図 2 に係る抽選を実行中である場合は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球頻度が時短 A 中の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球頻度よりも低くなる。

## 【 3 4 3 6 】

第 9 に、( T a 1 0 ) に関し、時短 A において、少なくとも所定条件を満たされるまでは特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球頻度が高く、時短 B において、時短 A よりも長く特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球頻度が高い状態が継続する。

## 【 3 4 3 7 】

また、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 が特図 2 に係る当該変動に関する表示の実行中に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球した回数に応じ所定数(4 回)を上限として特図 2 抽選処理の保留をカウントする。そして、C P U 5 0 1 は、特図 1 , 特図 2 に係る抽選処理の結果が時短付き当たりとなった後の状態を大当たり状態とすることが可能であり、大当たり状態が終了した後の遊技の状態を時短 A 状態に制御することが可能であり、保留のカウントが予め定められた 4 回である場合、遊技の状態を時短 A 状態から時短 A とは異なる時短 B 状態に制御することが可能な

10

20

30

40

50

状態制御機能を備える。これは、上述した ( T a 1 1 ) , ( T a 2 5 ) の遊技機の一例である。

【 3 4 3 8 】

また、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、予め定められた複数のカウント数 ( 1 回 ~ 4 回 ) の中から選択されたカウント数 ( 例えば 4 回 ) を読み出して、これを時短 A 状態から時短 B 状態に変更するときに必要なカウント数として設定することも可能である。これは、上述した ( T a 1 2 ) の遊技機の一例である。

【 3 4 3 9 】

また、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、設定されたカウント数 ( 4 回 ) を、時短 A 状態中に普通図柄の変動が 5 回あると別のカウント数 ( 3 回 ) に変更し、変更されたカウント数を時短 B への移行に必要な保留数に設定することが可能である。これは、上述した ( T a 1 3 ) の遊技機の一例である。

10

【 3 4 4 0 】

また、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、特図 1 の抽選の結果である大当たり A ~ 大当たり D に応じたカウント数 ( 1 回 ~ 4 回 ) を時短 A から時短 B へ移行するときに必要な保留数として設定することが可能である。これは、上述した ( T a 1 4 ) の遊技機の一例である。

【 3 4 4 1 】

また、本実施例に係る第 3 図柄表示装置 4 2 は、時短 A 状態において、特図 2 に係る変動表示が開始されると時短 B への移行に必要な保留数を遊技者に表示することができる。これは、上述した ( T a 1 5 ) , ( T a 1 6 ) の遊技機の一例である。

20

【 3 4 4 2 】

このように、本実施例の遊技機によれば、特図 2 に係る変動表示が開始されると保留ルート突入に必要な保留回数が遊技者に報知されるので、遊技者に達成すべき目標を提示することができる。したがって、時短 A における遊技が単調でなくなる。

【 3 4 4 3 】

その一方で、本実施例においては、時短 B への移行に必要な保留数を遊技者に示唆させないように構成することもできる。これは、上述した ( T a 1 7 ) の遊技機の一例である。

【 3 4 4 4 】

このように、本実施例の遊技機によれば、保留ルート突入に必要な保留回数が貯まった後でも、遊技者が退屈を感じることがない。

30

【 3 4 4 5 】

また、本実施例における時短 B は、有利報知演出として、30 回の普通図柄変動表示が行われると特図 2 の抽選に当たることを条件に終了する。これは、普通図柄の変動表示が 20 回に達すると特図 2 の抽選に当たることを条件に終了する時短 B と比べて、時短状態の継続期間が長い。このように、時短 A は、遊技者にとっての有利な期間が時短 B とは異なっている。これは、上述した ( T a 1 8 ) , ( T a 1 9 ) の遊技機の一例である。

【 3 4 4 6 】

このように、本実施例の遊技機によれば、時短 B は、遊技者にとってより有利という意味で時短 A とは異なっている。すなわち、時短 A と時短 B とでは大当たりラウンド後に付与される時短回数 ( R U S H 状態 ) が同じでないので、得られる価値も異なるため、大当たり状態の終了後における遊技が単調でなくなる。

40

【 3 4 4 7 】

また、本実施例に関する変形例では、時短 A 状態の方が、保留数が 4 回貯まった後に生じる通常状態よりも遊技者にとって有利である。これは、上述した ( T a 2 0 ) の遊技機の一例である。

【 3 4 4 8 】

このように、本実施例に関する変形例の遊技機によれば、時短 A は、通常状態よりも遊技者にとって有利である。時短 A から通常状態に転落する可能性があることからすれば、

50

大当たりラウンド後における遊技が単調でなくなる。

【 3 4 4 9 】

また、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、保留数が 4 回貯まらない状態で遊技球ゲート通過に伴う普通図柄の変動 2 0 回分の時間が経過すると遊技の状態を時短 A 状態から時短 B 状態に制御することが可能である。これは、上述した ( T a 2 1 ) , ( T a 2 2 ) の一例である。

【 3 4 5 0 】

このように、本実施例の遊技機によれば、保留ルートが満たされない状態で通常図柄の変動が 2 0 回となるだけの期間が経過すると、時短 A 状態は終了し、時短 B 状態となるので、遊技者は、2 種類の時短状態を楽しむことができ、結果として、時短 A における遊技が単調でなくなる。

10

【 3 4 5 1 】

また、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 が遊技の状態を時短 A 状態に設定すると、設定前より特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開状態になりやすくなり、CPU 5 0 1 が遊技の状態を時短 B 状態に設定すると、設定前より特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が更に開状態となり易くなる。より具体的には、時短 A 状態は、普通図柄の変動 2 0 回分に相当する期間だけ発生するのに対し、時短 B 状態は、普通図柄の変動 3 0 回分に相当する期間だけ発生する。これは、上述した ( T a 2 3 ) の一例である。

【 3 4 5 2 】

このように、本実施例の遊技機によれば、時短 A 状態よりも時短 B 状態の方が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の開放頻度が高い。したがって、遊技者は、2 種類の時短状態を楽しむことができ、結果として、時短 A における遊技が単調でなくなる。

20

【 3 4 5 3 】

また、本実施例に関する変形例の遊技機によれば、遊技の状態を時短 B に設定すると、時短 A とは異なる態様で特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の開放頻度が高まる。これは上述した ( T a 2 4 ) の遊技機の一例である。

【 3 4 5 4 】

< 本発明の特徴的な構成 >

続いて、本発明の特徴的な構成について説明する。( T b 1 ) に関し、本発明の遊技機は、時短 A 状態中に保留が規定数となり所定条件が成立すると、V 入賞さえあれば時短 B となる状態が発生し、時短 A 状態中に所定条件が成立しないで時短 A が終了した場合に普通図柄に係る変動が 2 0 回あると、時短 B に移行する。

30

【 3 4 5 5 】

その他、本発明は、次の様な構成が特徴的である。

【 3 4 5 6 】

第 1 に、( T b 2 ) に関し、時短には、少なくとも特図 1 に係る抽選の結果が時短付き大当たりであったことに基づいて、可変入賞装置 3 2 を開状態としてから閉状態とするまでを 1 ラウンドとするラウンド遊技が所定回数行われるラウンド遊技状態の終了後、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の入球頻度を高める時短 A と、少なくとも特図 2 に係る抽選の結果が時短付き当たりであった場合に開状態中の V 入賞装置 3 1 に遊技球が入球することに基づいて、または、特図 2 に係る抽選の結果が直撃大当たりであることに基づいて、ラウンド遊技状態の終了後、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の入球頻度を高める時短がある。

40

【 3 4 5 7 】

第 2 に、( T b 2 ) に関し、時短 A 状態において所定条件 ( 規定数の保留 ) が成立すると、時短 B を付与し易い状態とし、時短 A 状態において所定条件が成立しないで時短 A が終了した場合に普通図柄に係る変動が 2 0 回あると、時短 B が発生する。

【 3 4 5 8 】

第 3 に、( T b 3 ) に関し、時短 A 状態において所定条件が成立しないで時短 A が終了した場合に普通図柄に係る変動が 2 0 回あると、時短 B が発生しやすい。

【 3 4 5 9 】

50

第 4 に、( T b 4 ) に関し、所定条件は、遊技者の操作に基づき、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球に基づいて満たされる。

【 3 4 6 0 】

第 5 に、( T b 5 ) に関し、特定条件は、遊技者の操作に基づき、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球に基づいて満たされる。

【 3 4 6 1 】

第 6 に、( T b 6 ) に関し、特定条件は、特図 2 に係る抽選の結果に基づいて発生する。

【 3 4 6 2 】

第 7 に、( T b 7 ) に関し、特定条件は、所定条件を満たしたときに実行中の特図 2 に係る動的表示の結果が外れ結果であった場合に、保留された特図 2 に係る抽選の結果が直撃大当たりであることに基づいて満たされる。

10

【 3 4 6 3 】

第 8 に、( T b 8 ) に関し、特定条件は、所定条件を満たしたときに実行中の特図 2 に係る動的表示の結果が直撃大当たりであることに基づいて満たされる。

【 3 4 6 4 】

第 9 に、( T b 9 ) に関し、特図 2 に係る抽選の結果が第 3 特別結果になる確率は、特図 1 に係る抽選の結果が第 1 特別結果となる確率と同じである。

ことを特徴とする遊技機。

【 3 4 6 5 】

第 1 0 に、( T b 1 0 ) に関し、特図 2 に係る抽選の結果が V 入賞を大当たりの条件とする当たりになる確率は、特図 1 に係る抽選の結果が大当たりあとなる確率より高い。

20

【 3 4 6 6 】

第 1 1 に、( T b 1 1 ) に関し、保留された特図 2 に係る抽選に基づく動的表示を実行中である場合、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球頻度が時短 A 状態中の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球頻度よりも低くなる。

ことを特徴とする遊技機。

【 3 4 6 7 】

第 1 2 に、( T b 1 2 ) に関し、時短 A においては、少なくとも所定条件を満たされるまでは特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球頻度が高く、時短 B においては、時短 A よりも長く特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球頻度が高い状態が継続する。

30

【 3 4 6 8 】

上述の所定条件および特定条件は、ゲートへの遊技球の通過または、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入賞という遊技領域を流下する遊技球によって成立する条件である。これは、上述した ( T b 1 3 ) の一例である。

【 3 4 6 9 】

このように、本実施例の遊技機によれば、遊技状態に時短 A が付与された後に時短 B を付与し易い状態とするルートとして、遊技領域を流下する遊技球によって成立する保留ルートおよび普通図柄ルートがあるので、遊技が単純とならず、時短 A が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

40

【 3 4 7 0 】

また、上述の所定条件は、遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に所定回数 ( 例えば 4 回 ) 入球することであり、特定条件は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を開状態または閉状態とし得る遊技球のゲート通過および普通図柄当選が所定回数 ( 例えば 1 回 ) 発生することである。これは、上述した ( T b 1 4 ) の一例である。

【 3 4 7 1 】

また、上述の所定条件は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を開状態または閉状態とし得る遊技球のゲート通過および普通図柄当選が所定回数 ( 例えば 2 0 回 ) 発生することであり、特定条件は、時短 A 状態において所定条件が成立しないまま 1 回目 ~ 3 回目の保留が貯まる期間が経過した状態で、4 回目の保留が貯まることである。これは、上述した ( T b

50

15) の一例である。

【3472】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述の2ルートとして、特図2用始動入賞装置33bへの入球が所定回数発生するという保留ルートと、特図2用始動入賞装置33bの入球の契機が20回発生するという普通図柄ルートがあるので、遊技が単純とならず、時短Aが付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【3473】

また、上述の所定条件、特定条件は、いずれも右打ち遊技中に成立する条件である。これは、上述した(Tb16)の一例である。

【3474】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述の2ルートは右打ち中に成立するので、遊技に時短Aが付与された後の右打ち遊技の単調さを低減することができる。なお、遊技に時短Aが付与された後、左打ち遊技が行われ、その後、右打ち遊技となる例であれば、左打ち遊技中に保留ルートに係る条件が成立し、右打ち遊技中に普通図柄ルートに係る条件が成立するという例でもよい。

【3475】

また、上述の所定条件、特定条件は、いずれも時短A状態における特図2変動表示中に成立し得る。これは、上述した(Tb17)の一例である。

【3476】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述の2ルートは特図2変動中に成立するので、特図2の変動時間を利用して、新たな遊技ができるので、変動時間中に感じられ可能性がある遊技の単調さを低減することができる。

【3477】

また、上述の所定条件、特定条件は、特図2の変動動作の保留または普通図柄の変動に関係している。したがって、いずれの条件も特図2の変動表示の契機となる動作である。これは、上述した(Tb18)の一例である。

【3478】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述の2ルートは動的表示の契機となるので、2ルートを目指す面白が生じ、時短Aが付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【3479】

また、特定条件に関する所定期間は、遊技者の操作に応じて決定される。すなわち、時短A状態において、遊技者が右打ちを続けると、所定期間(1回目から19回目までの普通図柄変動に相当する期間または、1回目~3回目の保留が貯まる期間)が短くなる。時短A状態において、遊技者が右打ちを断続的に行うと、所定期間が長くなる。これは、上述した(Tb19)の一例である。

【3480】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述の2ルートには遊技球を発射するための遊技者の操作に応じて決定される所定期間を経過することが発生条件のルートがあるので、遊技者の遊技次第で時短Bを発生させることができる。したがって、時短Aが付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【3481】

また、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、特図1に係る抽選の結果が時短付き大当たりとなった後の遊技の状態を大当たり状態とし、当該大当たり状態の終了後、遊技の状態に時短Aを付与することが可能である。これは、上述した(Tb20)の一例である。

【3482】

このように、本実施例の遊技機によれば、大当たりラウンドの終了後、遊技に時短Aを付与することが可能なので、大当たりラウンド後における遊技の単調さを低減することができる。

10

20

30

40

50

## 【 3 4 8 3 】

また、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 が遊技の状態を時短 A 状態に設定すると、設定前より特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開状態になりやすくなり、CPU 5 0 1 が遊技の状態を時短 B 状態に設定すると、設定前より特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が更に開状態となり易くなる。より具体的には、時短 A 状態は、普通図柄の変動 2 0 回分に相当する期間だけ発生するのに対し、時短 B 状態は、普通図柄の変動 3 0 回分に相当する期間だけ発生する。これは、上述した ( T b 2 1 ) の一例である。

## 【 3 4 8 4 】

このように、本実施例の遊技機によれば、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の開放頻度は 2 段階で高まるので、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の開放頻度を高めた後の遊技の単調さを低減することができる。

10

## 【 3 4 8 5 】

また、上述の所定期間は、時短 A 状態が発生してから遊技球のゲート通過の検出が所定回数 ( 1 9 回 ) に達するまでの期間である。これは、上述した ( T b 2 2 ) の一例である。

## 【 3 4 8 6 】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述の 2 ルートとして、遊技球の通過の検出を 2 0 回に達成させるルートがあるので、時短 A が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

## 【 3 4 8 7 】

また、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 1 に係る抽選が時短付き大当たりとなったことを契機として遊技状態に時短 A を付与し、時短 A 状態において特図 2 に係る変動動作の保留が 4 回貯まって所定条件が満たされると、遊技状態に時短 B を付与しやすい特図 2 当選待ちの状態とする。この状態において特図 2 当たりとなると、時短 A は時短 B に移行する。そして、CPU 5 0 1 は、時短 A 状態において特図 2 に係る変動動作の保留が 4 回に満たず、時短 A が発生してから実行される 1 回目から 1 9 回目までの普通図柄変動に相当する期間が経過した状態で、2 0 回目の普通図柄変動が実行されて特定条件が満たされると、遊技状態に時短 B を付与しやすい特図 2 当選待ちの状態とする。この状態において特図 2 当たりとなると、時短 A は時短 B に移行する。これは、上述した ( T b 2 4 ) の一例である。

20

30

## 【 3 4 8 8 】

その一方で、CPU 5 0 1 は、時短 A 状態において 2 0 回目の普通図柄変動が実行されて所定条件が満たされると、遊技状態に時短 B を付与しやすい特図 2 当選待ちの状態とする。この状態において特図 2 当たりとなると、時短 A は時短 B に移行する。そして、CPU 5 0 1 は、時短 A 状態において普通図柄変動が 2 0 回に満たず、時短 A 状態において 1 回目 ~ 3 回目の保留が貯まる期間が経過した状態で、4 回目の保留が貯まって特定条件が満たされると、遊技状態に時短 B を付与しやすい特図 2 当選待ちの状態とする。この状態において特図 2 当たりとなると、時短 A は時短 B に移行する。これは、上述した ( T b 2 4 ) の一例である。

## 【 実施例 2 7 】

40

## 【 3 4 8 9 】

実施例 2 7 のパチンコ機の構成は、実施例 2 6 のパチンコ機とは異なり、時短状態において特図 1 の同時変動が行われる構成とすることによって、時短 B の価値が可変である点が異なる。

## 【 3 4 9 0 】

図 2 1 9 を参照して、本実施例の特図 1 大当たり抽選用テーブル、特図 2 大当たり抽選用テーブルについて説明する。図 2 1 9 ( a ) に示す様に、本実施例の特図 1 大当たり抽選用テーブルは、図 2 0 3 ( a ) を参照して説明した実施例 2 6 におけるテーブルと同様である。ただし、時短状態の終期について、普通図柄変動 2 0 回までとなっていた部分が特図 1 変動 1 回終了に置換されている。また、図 2 1 9 ( b ) に示す様に、本実施例の時

50

短 A 状態中における特図 2 大当たり抽選用テーブルは、図 2 0 3 ( b ) を参照して説明した実施例 2 6 におけるテーブルと同様である。ただし、時短状態の終期について、普通図柄変動 2 0 回までとなっていた部分が特図 1 変動 1 回終了に置換されている。

【 3 4 9 1 】

図 2 2 0 ( a ) は、本実施例の時短 B 状態中における特図 2 大当たり抽選用テーブルを示している。当該テーブルは、図 2 0 4 を参照して説明した実施例 2 6 におけるテーブルと同様である。ただし、時短状態の終期について、普通図柄変動 3 0 回までとなっていた部分が特図 1 変動 2 回終了に置換されている。

【 3 4 9 2 】

図 2 2 0 ( b ) は、時短 A , 時短 B 状態における特図 1 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示している。図 2 1 9 を参照して説明したように、特図 1 大当たりの当たり種別は、連続操作有利特典である時短 A 1 ~ 時短 A 4 の 4 通りがある。このいずれにおいても、変動パターンは、変動時間が 1 2 0 秒の大当たり長変動となる。特図 1 に係る抽選で外れとなった場合の変動パターンは、変動時間が 1 2 0 秒のハズレ長変動となる。

【 3 4 9 3 】

図 2 2 1 ( a ) は、本実施例に係る普通図柄変動パターン抽選用テーブルを示している。当該テーブルは、実施例 2 6 に係る図 2 0 5 ( c ) のテーブルと同様であるが、時短 A 状態、時短 B 状態における変動時間が 3 段階あるうちの各段階に対応する普通当たり乱数用カウンタ C S 3 の値が異なっている。すなわち、本実施例における普通図柄変動パターン抽選用テーブルは、実施例 2 6 における同じテーブルと比べて、変動時間が短くなるよう上述の 3 段階に対する普通当たり乱数用カウンタ C S 3 の配分を変更している。また、時短 B の変動時間も実施例 2 6 と比べて短くなっている。普通図柄の変動時間は、特図 1 の変動時間内に普通図柄の抽選が 2 0 回消化できる程度に短く設定されている。

【 3 4 9 4 】

図 2 2 1 ( b ) は、本実施例の時短 A 状態に係る特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示している。特図 2 の変動時間は、実施例 2 6 と比べて短くなるように設定される。

【 3 4 9 5 】

< 遊技の流れ >

本実施例に係る遊技の流れの一例について説明する。本実施例に係る遊技機は、通常状態、時短 A 状態、時短 B 状態の少なくとも 3 つの遊技状態を発生させることができる。遊技は通常状態から始まり、第 1 の条件が満たされると、遊技状態は、通常状態から時短 A 状態へ移行する。その後、第 2 の条件が満たされると、遊技状態は、時短 A 状態から時短 B 状態へ移行する。その後、第 3 の条件が満たされると、遊技状態は、時短 B 状態から通常状態へ移行する。この点は、実施例 2 6 と同様であるが、第 2 の条件、第 3 の条件が実施例 2 6 のものとは異なる。以降、各条件の具体例について遊技の流れの順を追って説明する。

【 3 4 9 6 】

図 2 2 2 は、以上で説明した遊技全体の流れを模式的に示している。遊技は時短が付かない通常状態から始まり、当該状態は時短付き当たりに当選するまで維持される。通常状態において時短付き当たりに当選すると、時短 A が発生し、保留ルートまたは後述する変動終了ルートに係る条件（特図 1 の同時変動が 1 回終了すること）が成立するまで時短 A 状態が維持される。保留ルートまたは変動終了ルートが成立すると、時短 A は時短 B に移行する。時短 B は、特図 1 の同時変動が 2 回終了すると終了して遊技は通常状態に戻る。

【 3 4 9 7 】

図 2 2 3 は、以下に説明する遊技全体の流れを具体的に示している。以下、図 2 2 2 および図 2 2 3 を参照して説明する。

【 3 4 9 8 】

< 通常状態 >

通常状態において、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a へ遊技球が入球すると、特図 1 に係る

10

20

30

40

50

変動表示が開始される。遊技者が特図 1 の変動表示中に左打ちを行い、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入球したとすると、特図 1 に係る変動動作が保留される。遊技球が特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球すると、通常ならば、特図 1 抽選に係る変動表示が開始されるが、当該変動の消化中は新たな変動を開始することができない。そこで、変動中において特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入球すると、当該変動の後に行われる次回の変動として 1 回分の変動動作に係る保留が貯まる。本実施例では、特図 1 の変動表示中に特図 1 に係る変動動作の保留が 3 回分貯まったものとする。特図 1 に係る保留を区別のため保留 ( 1 ) とよぶ。

#### 【 3 4 9 9 】

保留 ( 1 ) に係る変動は、後述する特図 2 に係る変動と同時に実行されるのでこの点について説明する。特図 1 に係る変動表示の結果が時短付き大当たりとなった場合、ラウンド遊技の終了後の遊技の状態は特図 1 に係る左打ち遊技から特図 2 に係る右打ち遊技に移行する。時短 A の付与により、ゲートを狙ってから普通図柄に係る抽選に当選して、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識することができるようになるからである。

#### 【 3 5 0 0 】

しかし、左打ち遊技において貯められた 2 つの保留 ( 1 ) は、右打ち遊技時においても無効となることはない。すなわち、特図 1 に係る保留は、いずれ当該変動に移行して消化される。そこで本実施例に係る遊技機では、保留 ( 1 ) の消化と特図 2 に係る遊技とを同時に実行するようになっている。したがって、本実施例では、特図 1 の変動表示において時短付き大当たり当選して、当該当選に係るエンディング演出が終了すると、特図 2 に係る時短 A が発生するが、保留 ( 1 ) に係る変動表示も実行される。したがって、本実施例では、特図 1 に係る変動と特図 2 に係る変動とが同時になされる場合がある。また、この場合の保留 ( 1 ) に係る変動表示は、時短 A 状態中に実行される。時短 A 状態における特図 1 に係る変動時間は、例えば 1 2 0 秒である。

#### 【 3 5 0 1 】

##### < 時短 A 状態 >

特図 1 の変動表示中に 3 つの保留 ( 1 ) が生じ、その後、時短付き大当たり当選すると、大当たり状態のエンディング演出の後、遊技状態に時短 A が付与される。なお、特図 1 の変動表示において通常大当たり当選すると、大当たり状態のエンディング演出の後、保留 ( 1 ) が当該変動に移行し、それに伴い特図 1 に係る変動表示が実行されるが、このときには、時短 A の付与はない。

#### 【 3 5 0 2 】

##### < 1 つ目の保留 ( 1 ) の消化開始 >

遊技状態に時短 A が付与される際、1 つ目の保留 ( 1 ) に係る変動が開始される。この変動期間は例えば 1 2 0 秒と長く、時短も発生しているので、この間に右打ち遊技が行われる。この保留 ( 1 ) に係る変動中に、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球すれば、特図 2 も同時に変動される。この同時変動が行われる期間は、第 3 図柄表示装置 3 2 では、特図 2 の変動表示をメイン表示としており、特図 1 の変動表示は表示されないか、あるいは「○」「×」のような簡易な態様でサブ表示されるに留まる。もちろん、この同時変動中も、第 1 セグメント表示部 4 0 a 1 には、第 3 図柄表示装置 3 2 のメイン表示に対応する特図 1 の変動表示が行われ、第 2 セグメント表示部 4 0 a 2 には、第 3 図柄表示装置 3 2 のサブ表示 ( 非表示の場合も含む ) に対応する特図 2 の変動表示が行われている。

#### 【 3 5 0 3 】

##### < その後の時短 A 状態 >

遊技者が時短 A 状態において右打ち遊技をすることにより、遊技球がゲートに通過し、普通図柄の抽選に当選し、1 球の遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球すると、特図 2 に係る変動表示が開始され、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は閉状態となる。特図 2 に係る変動時間は、時短 A 状態において例えば 1 0 秒 ~ 5 0 秒と比較的長い。したがって、

遊技者は、この間に特図 2 の変動動作に係る保留を貯めることができる。このときの保留を区別のため保留 ( 2 ) とよぶ。

【 3 5 0 4 】

特図 2 の大当たり状態に係るエンディング演出後の遊技状態について説明する。まず、特図 2 に係る変動中に保留 ( 2 ) が貯まっていない場合、遊技は、時短 A が付与された直後の状態に戻る。この時点で遊技者は、再び遊技球をゲートに通過させ、普通図柄の当選を経て開状態となった特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を狙うことになる。一方、保留 ( 2 ) が貯まっている場合、エンディング演出後に 1 回分の保留が当該変動に移行し、再び特図 2 に係る変動が開始されることになる。この 2 回目の変動の間にも新たな保留 ( 2 ) を貯めることができる。

10

【 3 5 0 5 】

特図 1 に係る変動と特図 2 に係る変動の関係について説明する。特図 1 に係る変動は、遊技状態が時短 A 状態に移行してから遊技球のゲート通過および遊技球の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球して生じる特図 2 に係る変動が終了するまで継続する。そして、特図 2 に係る変動表示が当たりとなった場合、特図 1 に係る変動は一時的に停止する。特図 1 に係る変動は、V 入賞装置 3 1 へ遊技球が入球して、ラウンド遊技、エンディング演出中は一時停止の状態で待機しているが、エンディング演出が終了すると再開する。

【 3 5 0 6 】

< 時短 A 状態から時短 B 状態への移行 >

時短 A 状態は、時短 A から時点 B に移行する所定条件が成立した状態で特図 2 の時短付き当たりに当選すると時短 B に移行する。時短 A 状態においては、ゲートの通過と普通図柄の抽選および変動が何度も繰り返される。この時短状態 A において、1 つ目の保留 ( 1 ) に係る変動が終了すると時短 A から時短 B に移行する条件が成立する。実際には、当該条件が成立した時点において変動している特図 2 に係る変動表示が時短付き当たりとなり、V 入賞した時点で時短 A 状態から時短 B 状態に移行することが確定される。また、当該特図 2 の変動がハズレとなった場合、時短 A から時短 B には移行しない。ただし、時短 A から時短 B に移行する所定条件の成立は維持されているので、以降の特図 2 に係る変動において時短付き当たりとなり、V 入賞すれば、時短 A 状態から時短 B 状態に移行する。なお、V 入賞させなかった場合は、時短 B 状態に移行せず、時短 A 状態のままとなる。時短 B に移行することが確定すると、時短 A は終了する。このような時短 A から時短 B への移行の方式を説明の便宜上、変動終了ルートとよぶ。

20

30

【 3 5 0 7 】

その一方で、時短 A は、特図 2 の変動中に特図 2 に係る変動の保留が規定数 ( 例えば 4 回 ) 貯まった状態で、当該特図 2 の変動が時短付き当たりに当選しても時短 B に移行する。すなわち、本実施例では、実施例 2 6 で説明した保留ルートによっても遊技状態は時短 A から時短 B へ移行する。なお、特図 2 の時短付き当たりに当選しても、上述した時短 A から時短 B に移行するための 2 つの所定条件がいずれも成立していない場合は、この時短付き当たりは時短 A が付く。変動終了ルートを発生させるための条件または保留ルートを発生させるための条件が上述の第 2 の条件である。

【 3 5 0 8 】

変動終了ルートと新たな時短 A 状態の関係について説明する。時短 A 状態において、特図 2 に係る時短付き当たりに当選すると、新たな時短 A が発生する。このとき、先の時短 A において計数されていた特図 1 の変動時間は、新たな時短 A に引き継がれる。新たな時短 A は、1 つ目の保留 ( 1 ) に係る変動が終了すると終了する。保留ルートにおいて、保留回数が新たな時短 A に引き継がれる様子は、実施例 2 6 と同様である。

40

【 3 5 0 9 】

< 2 つ目の保留 ( 1 ) の消化開始 >

通常状態において保留 ( 1 ) は 3 つ貯められていたので、時短状態において特図 1 に係る変動はそれだけ連続することになる。時短 A 状態から時短 B 状態への移行した際に終了した特図 1 に係る変動は、1 つ目の保留 ( 1 ) に係る変動である。したがって、時短 B 状

50

態において、2つ目の保留(1)に係る変動が実行されることになる。もっとも、時短Aから時短Bへ移行する時点は、特図1に係る変動の終了の後であるから、実際には、2つ目の保留(1)に係る変動の開始は、遊技状態が時短A状態となっている期間の終盤に起こる。

#### 【3510】

この事情について例を示して説明する。まず、時短A状態の開始から100秒かけて特図2に係る変動時間50秒の変動が2回実行されたとする。保留(1)に係る変動時間は120秒であるから、2回の特図2変動の終了後も、1つ目の保留(1)に係る変動は継続している。その後、3回目の特図2に係る変動が実行され、その変動時間が50秒だったとする。1つ目の保留(1)消化は、この3回目の変動時間中に終了する。1つ目の保留(1)消化が終了すると、直ちに2つ目の保留(1)消化が開始されるから、2つ目の保留(1)の消化中に3回目の特図2に係る変動が実行される場合がある。

10

#### 【3511】

変動終了ルートにおいて、時短Aから時短Bへの移行条件は、1つ目の保留(1)の変動終了であるが、実際に時短Bが開始されるのは、1つ目の保留(1)の変動が終了した後で、初めて特図2に係る時短付き当たりになったときである。本例では、3回目の特図2に係る変動の結果が時短付き当たりになったときがこれに該当する。従って、2つ目の保留(1)の消化は、時短Bの発生よりも、3回目の特図2の変動期間において1つ目の保留(1)に係る変動が終了した時点から3回目の特図2に係る時短付き当たりの結果が出るまでの期間だけ先行して開始される。

20

#### 【3512】

時短B状態は、時短B状態において特図1の変動が2回終了すると終了する。本例では、時短B状態は、2つ目の保留(1)、3つ目の保留(1)に係る変動が終了すると終了することになる。しかし、時短B状態の発生期間は、2つ目の保留(1)、3つ目の保留(1)に係る変動期間と同じとはならない。時短B状態の発生期間は、2つ目の保留(1)消化開始が時短Bの発生時点よりも先行した分だけ短くなる。

#### 【3513】

一方、2つ目の保留(1)消化が始まる時点と、時短付き当たりが出た時点がより大きく乖離すると、それだけ時短Bの発生期間はより短くなる。例えば、特図2に係る3回目の変動が外れて、4回目の変動において時短付き当たりとなったとした場合でも、2つ目の保留(1)の消化は、3回目の変動期間中に既に始まっている。したがって、時短B状態の発生期間は、4回目の変動に必要な時間の分だけ更に短くなる。したがって、時短B状態において保留(1)が消化された場合、速やかに特図2当たりが出た方が遊技者にとって有利である。保留(1)消化後、特図2当たりが早く出ると、それだけ特図2変動をより高頻度に行える時短Bの継続時間が長くなる。

30

#### 【3514】

<保留(2)あり時短B状態>

時短B移行後、特図2に係る保留(2)が4回分貯まっている場合は、時短B状態において当該保留(2)が消化される。この最中も特図1に係る変動が連続している。しかし、特図2に係る変動表示に伴うラウンド遊技、エンディング演出中は、特図1に係る変動は一時的に停止しているから、保留(2)あり時短B状態において、特図1に係る変動の持ち時間である120秒はほとんど消費されない。確かに、特図1に係る変動は、特図2に係る変動表示の期間中には実行されるが、当該特図2の変動表示が実行されるのは2秒と短く、保留(2)あり時短B状態において特図1に係る変動が動作できる時間は保留(2)4回分に相当する8秒である。

40

#### 【3515】

このような特図2に係る変動表示に係る動作は、保留された保留(2)の回数だけ繰り返される。本実施例では、保留は4回分貯められているので、同様の動作が4回繰り返される。保留(2)あり時短B状態においては、特図1に係る変動はほとんど停止した状態となる。

50

## 【 3 5 1 6 】

< 保留 ( 2 ) なし時短 B 状態 >

やがて、時短 B が継続した状態で全ての保留 ( 2 ) が消化される。すると、遊技の状態は、上述した保留消化に係る、保留 ( 2 ) あり時短 B 状態から、遊技球のゲート通過に伴う特図 2 大当たりを狙う、保留 ( 2 ) なし時短 B 状態へ移行する。その間にも、2 つ目の保留 ( 1 ) 消化に係る変動が 1 2 0 秒間継続している。なお、時短 B 状態において保留 ( 2 ) を貯めることが困難なのは、実施例 2 6 で説明した通りである。

## 【 3 5 1 7 】

< 3 つ目の保留 ( 1 ) の消化開始 >

当該変動に係る抽選結果が出て 2 つ目の保留 ( 1 ) 消化は終了すると、3 つ目の保留 ( 1 ) の消化が開始される。3 つ目の保留 ( 1 ) 消化は、時短 B 状態において開始され、時短 B は、3 つ目の保留 ( 1 ) 消化中には終了しない。

## 【 3 5 1 8 】

< 時短 B の終了 >

時短 B 状態は、時短 B 状態において特図 1 の変動が 2 回終了すると終了する。保留 ( 2 ) なし時短 B 状態においては、ゲートの通過と普通図柄の抽選および変動が何度も繰り返される。この時短 B 状態において 3 つ目の保留 ( 1 ) に係る特図 1 の変動が終了し、その後特図 2 当たりとなると、時短 B 状態の終了が確定する。時短 B 状態が終了すると、遊技は、時短なしの通常状態に戻る。すなわち、遊技は、右打ちをしてゲートを狙うよりも左打ちをして特図 1 用始動入賞装置 3 3 a を狙う方が遥かに有利な通常の状態に戻る。時短 B 状態において特図 1 の変動が 2 回終了した後、特図 2 当たりとなるのが上述した第 3 の条件である。

## 【 3 5 1 9 】

また、時短 B 状態は、特図 1 の変動が終了していない場合でも、保留 ( 2 ) なしの状態となった場合に、特図 2 の変動が通常当たりの結果となった場合にも終了する。この場合は、大当たり状態の終了後、通常状態となる。

## 【 3 5 2 0 】

< 保留 ( 1 ) が 4 つ貯まった場合 >

時短 A 発生前の通常状態において、遊技者が保留 ( 1 ) を 4 つ貯めた場合について説明する。この場合でも、通常状態において特図 1 大当たりが時短付きであれば、遊技は通常状態から時短 A 状態に移行する。その後の遊技の流れは、時短 B が終了するまでは上述した保留 ( 1 ) が 3 つ貯められた場合と同様である。しかし、本例では、通常状態において保留 ( 1 ) を 4 つ貯めた状態で時短状態に突入しているから、時短 B が終了しても、保留 ( 1 ) は 1 回分だけ残存している。そこで、4 つ目の保留 ( 1 ) に係る特図 1 の変動は、3 つ目の保留 ( 1 ) に係る特図 1 の変動が終了した時点で開始される。従って、4 つ目の保留 ( 1 ) 消化の開始は、時短 B 状態の終盤で起こる。時短 B が終了するのは、3 つ目の保留 ( 1 ) の消化が終了して、特図 2 に係る変動の結果が当たりとなり、V 入賞、ラウンド遊技およびエンディング演出終了後だからである。

## 【 3 5 2 1 】

< 保留 ( 1 ) が 3 つ貯められなかった場合を想定した変形例 >

続いて、通常状態において、遊技者が保留 ( 1 ) を 3 つ貯められなかった場合について説明する。この場合でも、通常状態において特図 1 大当たりが時短付きであれば、遊技は通常状態から時短 A 状態に移行し、その後、遊技は時短 B 状態に移行する。しかし、時短 B に移行した状態で特図 1 に係る変動は 2 回行われないので、上述した第 3 の条件が成立しない。したがって、上述の説明によっては、保留 ( 1 ) が貯まっていないことの報知を第 3 図柄表示装置 4 2 などで行い、遊技者が新たに保留 ( 1 ) を貯める遊技球発射操作を行い、新たに特図 1 に係る変動が行われなければ、時短 B が終了しないことになる。そこで、このような場合を想定して、本実施例においては、貯められた保留数に応じて時短 B の終了条件が複数設けられている変形例を採用してもよい。以下この点について説明する。

10

20

30

40

50

## 【 3 5 2 2 】

通常状態において、保留（１）が２回しか貯められなかった場合について説明する。この場合でも通常状態において特図１大当たりが時短付きであれば、遊技は通常状態から時短Ａ状態に移行する。時短Ａの終盤において始まった２つ目の保留（１）の消化が終わると、全ての保留（１）が消化されたことになる。本例では、時短Ｂは、時短Ｂ状態において普通図柄変動３０回の有利演出が行われた後、２つ目の保留（１）に係る変動の終了を待って、特図２当たりに係るエンディング演出が終了すると終了する。なお、普通図柄変動３０回の有利演出が行われた時点で２つ目の保留（１）に係る変動が終了している場合は、時短Ｂ状態は、その時点で終了する。

## 【 3 5 2 3 】

通常状態において、保留（１）が１回しか貯められなかった場合について説明する。この場合でも通常状態において特図１大当たりが時短付きであれば、遊技は通常状態から時短Ａ状態に移行する。時短Ａと同時に始まった保留（１）の消化が終わると、全ての保留（１）が消化されたことになる。本例では、時短Ｂは、時短Ｂ状態において普通図柄変動３０回の有利演出が行われた後、特図２当たりに係るエンディング演出が終了すると終了する。この動作は、実施例２６における時短Ｂの終了に関する動作と同様である。

## 【 3 5 2 4 】

< 保留（１）が１つも貯められなかった場合における動作 >

通常状態において、保留（１）が１つも貯められなかった状態で特図１に係る抽選で時短付き大当たり当選した場合について説明する。この場合でも、当該大当たりに係るエンディング演出の後、時短Ａが発生する。この時短Ａが時短Ｂに移行する条件は、上述したように変動終了ルートが発生させるための条件または保留ルートが発生させるための条件の２つが用意されているが、本例では、時短Ａ状態の開始時において保留（１）の消化が始まらない。したがって、本例では、変動終了ルートによって時短Ａが終了する場合はなく、時短Ａは、常に保留ルートにより時短Ｂに移行することになる。なお、実施例２６で説明した普通図柄ルートを発生させるための条件を時短Ａの終了条件として追加するようにしてもよい。一方、発生した時短Ｂが終了する条件は、実施例２６における時短Ｂの終了に関する条件と同様である。

## 【 3 5 2 5 】

< 保留（１）の数と遊技の有利さについて >

本実施例における遊技では、通常状態において特図１時短付き大当たりが出たときに貯められている保留（１）の数によって、時短Ｂの有利さが異なるのでこの点について説明する。まず、時短状態移行の前に貯められている保留（１）が３つまたは４つの場合は、時短Ｂは２つ目の保留（１）および３つ目の保留消化時間だけ（特図１変動２回分だけ）継続するので、この場合の時短Ｂは遊技者にとって最も有利となる。すなわち、１２０秒という特図１の変動時間は、この変動時間内に普通図柄変動が約２０回行われるように設定されたものであるので、時短Ｂの継続時間は、普通図柄変動の約４０回分となる。実際には、上述したように、時短Ｂ状態は、２つ目の保留（１）消化開始から遅れて発生するので、時短Ｂ状態において普通図柄が変動できるのは、４０回よりも少なくなる場合もある。いずれにしても、時短状態移行の前に貯められている保留（１）が３つまたは４つの場合には、普通図柄変動が当たりになる確率が例えば１／１５に設定されていることを考慮しても、普通図柄当たり時に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させることができたとすれば、特図２の保留分の連チャンとは別に、時短Ｂ状態において２連チャンから４連チャン程度を期待することができるので、遊技者にとって最も有利となる。

## 【 3 5 2 6 】

続いて、時短状態移行の前に貯められている保留（１）が２つの場合は、時短Ｂは、２つ目の保留（１）消化時点（または上述した変形例であれば普通図柄変動３０回分の終了時点のいずれか遅いとき）まで継続するので、このときの時短Ｂは、保留（１）が３つ以上貯められているときと比べて有利さが劣る。また、時短状態移行の前に貯められている保留（１）が１つの場合は、時短Ｂは、上述した変形例であれば普通図柄が３０回変動す

10

20

30

40

50

ると終了するので、このときの時短 B は、保留 ( 1 ) が 2 つ以上貯められているときと比べて有利さが劣る。

【 3 5 2 7 】

その一方で、時短状態移行時に貯められている保留 ( 1 ) がない場合、上述のように遊技者が新たに保留 ( 1 ) を貯める遊技球発射操作を行い、新たに特図 1 に係る変動が行われなければ、時短 B 自体の発生が難しくなるのでこの点について説明する。貯められている保留 ( 1 ) がない場合、時短 A から時短 B に移行する方法は、上述のように遊技者が新たに保留 ( 1 ) を貯める遊技球発射操作を行い、新たに特図 1 に係る変動が行われない場合を想定して、保留ルートを採用してもよい。変動終了ルートは、本例では起こりえない保留 ( 1 ) に係る変動終了を成立条件としているからである。この点、保留 ( 1 ) が 1 つでも存在する遊技であれば、時短 A から時短 B に移行する方法として変動終了ルートも存在するから、遊技者が保留 ( 2 ) を 4 つ貯めなくても、時短 A は自動的により有利な時短 B に突入する。しかし、貯められている保留 ( 1 ) が 1 つもない本例においては、遊技者は保留 ( 2 ) を 4 つ貯めて自力で時短 B を発生させなければならない。この点において、貯められている保留 ( 1 ) がない場合の保留 B は、保留 ( 1 ) がある他の場合の保留 B と比べて不利である。

10

【 3 5 2 8 】

このように、時短状態移行時において貯められている保留 ( 1 ) の数が多いほど、時短 B 状態において連チャンが多く発生する可能性があるので、時短 B 状態を遊技者にとって有利にすることができる。加えて、保留 ( 1 ) の数が多いほど特図 1 に係る抽選に当選する可能性も高まるので、遊技者に対して、時短状態において有利になる可能性を高めるために、通常状態において、より保留 ( 1 ) を増やしすべく特図 1 用始動入賞装置 3 3 a を狙わせることができる。

20

【 3 5 2 9 】

以上のように本実施例によれば、時短 B に至る方法として、保留ルートと変動終了ルートがあるので、時短 A 状態の単調さだけでなく、時短状態が発生する前の通常遊技の単調さをも抑制することができる。

【 3 5 3 0 】

次に、上述した時短 A 状態 ( 通常 R U S H 状態 )、時短 B 状態 ( 特別 R U S H 状態 ) を発生させる仕組みについて、図 2 2 4 ~ 図 2 2 5 を参照してもう少し詳細に説明する。

30

【 3 5 3 1 】

図 2 2 4 は、主制御装置 2 6 1 にて行われる通常処理 ( 図 1 7 参照 ) における特図 1 変動処理について説明している。特図 1 変動処理は、ステップ S 4 0 1 から開始される。ステップ S 4 0 1 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、今現在大当たり中であるか否かを判別する。大当たり中でなければ、処理はステップ S 4 0 2 に進み、大当たり中の場合は、本処理を終了する。続くステップ S 4 0 2 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、第 1 図柄表示装置 4 0 による特図 1 の変動表示中であるか否かを判別する。そして、大当たり中でなくさらに特図 1 の変動表示中でもない場合、ステップ S 4 0 3 A に進み、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、第 1 図柄表示装置 4 0 の特図 1 の作動保留球数 N 1 が「 0 」よりも大きいか否かを判別する。このとき、大当たり中である場合はそのまま本処理を終了し、特図 2 の作動保留球数 N が「 0 」である場合は、本処理を終了する。

40

【 3 5 3 2 】

また、大当たり中、第 1 図柄の変動表示中の何れでもなく且つ特図 1 の作動保留球数 N 1 > 0 であれば、ステップ S 4 0 4 A に進む。ステップ S 4 0 4 A では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、特図 1 の作動保留球数 N 1 を「 1 」減算する。ステップ S 4 0 5 A では、特図 1 の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。当該処理は、図 1 6 3 を参照して説明した特図 2 の保留球格納エリアに係るデータのシフト処理と同様である。

【 3 5 3 3 】

その後、ステップ S 4 0 6 A では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、特図 1 の変動

50

開始処理を実行して、処理はステップ T 4 0 6 a に進む。ステップ T 4 0 6 a では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 A フラグ、時短 B フラグのいずれかが 1 であるか否かを判断する。当該判断が真ならば、処理は、ステップ T 4 0 6 b に進み、偽ならば、本処理は終了となる。ステップ T 4 0 6 b では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 1 図柄表示装置 4 0 の特図 2 の作動保留球数 N 2 が「0」よりも大きいか否かを判別する。このとき、当該判別が真ならば、処理はステップ T 4 0 6 c に進み、偽ならば、本処理は終了となる。

【3534】

ステップ T 4 0 6 c では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 の作動保留球数 N 2 を「1」減算する。それに続くステップ S 4 0 6 d では、特図 2 の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。当該処理は、図 1 6 3 を参照して説明した特図 2 の保留球格納エリアに係るデータのシフト処理と同様である。その後、ステップ T 4 0 6 e では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 の変動開始処理を実行して、本処理は終了となる。

10

【3535】

ステップ S 4 0 2 において、特図 1 の変動表示中と判断された場合、処理は、ステップ S 4 0 7 に進む。ステップ S 4 0 7 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、変動時間が経過したか否かを判断する。当該判断が真ならば、特図 1 の変動表示図柄を更新することで特図 1 の変動を実行し、本処理を終了する。

【3536】

ステップ S 4 0 7 における判断が偽ならば、処理は、ステップ S 4 0 9 , ステップ S 4 1 0 に進み、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 1 の停止図柄を表示図柄として設定した後、全停止コマンドを設定する。その後、処理は、ステップ T 4 1 0 a に進み、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 A フラグ、時短 B フラグのいずれかが 1 か否かを判断する。当該判断が真ならば、処理はステップ T 4 1 0 b に進み、特図 1 変動回数カウンタが 1 だけインクリメントされ、処理は、ステップ T 4 1 0 c に進む。また、ステップ T 4 1 0 a の判断が偽ならば、本処理は終了となる。

20

【3537】

ステップ T 4 1 0 c では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 A フラグが 1 か否かを判断する。当該判断が真なら処理は、ステップ T 4 1 0 d に進み、偽なら、ステップ T 4 1 0 f に進む。ステップ T 4 1 0 d では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 1 変動回数カウンタが 1 か否かを判断する。当該判断が真なら、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 B 移行条件成立フラグを 1 に設定し (ステップ T 4 1 0 e )、偽なら、本処理は終了となる。

30

【3538】

ステップ T 4 0 1 c における判断が偽ならば、処理は、ステップ T 4 0 1 f に進み、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 B フラグが 1 であるか否かを判断する。当該判断が真なら、処理はステップ T 4 1 0 g に進み、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 1 変動回数カウンタが 3 であるか否かを判断する。なお、当該判断が偽なら、本処理は終了となる。

40

【3539】

処理はステップ T 4 1 0 g における判断が偽なら、本処理は終了となり、真ならば、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、通常状態移行条件成立フラグを 1 に設定し (ステップ T 4 1 0 h ) 本処理は終了となる。

【3540】

このようにして、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 A 状態における時短状態の終期の一つである特図 1 変動 1 回終了と、時短 B 状態における時短状態の終期である特図 1 変動 2 回終了を判断している。

【3541】

図 2 2 5 は、本実施例に係る特図 1 変動開始処理を説明している。特図 1 変動開始処理

50

は、ステップ S 5 0 1 A から開始される。ステップ S 5 0 1 A は、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 1 に係る変動の結果が大当たりとなったか否かを判断する。大当たりの場合は、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 1 大当たり抽選用テーブル（図 2 1 9 参照）に基づいて第 1 大当たりまたは第 2 大当たり図柄を停止図柄として設定し、（ステップ T 5 0 2 a）、処理はステップ T 5 0 2 b に進む。ステップ T 5 0 2 b では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 A フラグまたは時短 B フラグのいずれかが 1 か否かを判断する。当該判断が真ならば、処理は、ステップ T 5 0 2 c に進み、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 1 主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（図 2 2 0（b）参照）に基づいて時短状態の大当たり変動パターンを決定して、特図 1 変動パターン指定コマンドを設定し（ステップ T 5 0 2 d）、特図 1 装飾図柄指定コマンドを設定して（ステップ T 5 0 2 e）、本処理を終える。ステップ T 5 0 2 b における判断が偽ならば、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、通常状態の大当たり変動パターンを決定し（ステップ T 5 0 2 f）、処理は上述のステップ T 5 0 2 d に進む。ステップ T 5 0 2 d 以降の処理は、上述したとおりである。

10

#### 【 3 5 4 2 】

一方、ステップ S 5 0 1 A において、特図 1 に係る変動の結果が外れとなった場合は、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、外れ図柄を停止図柄に設定し（ステップ S 5 0 4）、処理は、ステップ T 5 0 4 a に進む。ステップ T 5 0 4 a では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 A フラグまたは時短 B フラグのいずれかが 1 か否かを判断する。当該判断が偽ならば、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、通常状態の外れ変動パターンを決定し（ステップ T 5 0 4 b）、処理は、上述のステップ T 5 0 2 d に進む。ステップ T 5 0 2 d 以降の処理は、上述したとおりである。

20

#### 【 3 5 4 3 】

ステップ T 5 0 4 a における判断が真となった場合は、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短状態の外れ変動パターンを決定し（ステップ T 5 0 4 c）、処理は、上述のステップ T 5 0 2 d に進む。ステップ T 5 0 2 d 以降の処理は、上述したとおりである。

#### 【 3 5 4 4 】

このようにして、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 A 状態または時短 B 状態において実行される同時変動用の特図 1 の長変動を設定している。

#### 【 3 5 4 5 】

< 本実施例における特徴的な構成 >

以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。

30

#### 【 3 5 4 6 】

本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 1 の抽選が時短付き大当たりとなったことを契機として時短 A を付与し、時短 A 状態において特図 2 に係る変動動作の保留が 4 回貯まるか、または、時短 A が発生してから実行される特図 1 の変動表示（同時変動）が 1 回終わるという所定条件が満たされると、遊技状態に時短 B を付与しやすい特図 2 当選待ちの状態とする。この状態において特図 2 当たりとなると、時短 A は時短 B に移行する。そして、CPU 5 0 1 は、時短 A 状態において特図 2 に係る変動動作の保留が 4 回に満たず、時短 A が発生してから実行される特図 1 の変動時間に相当する期間が経過した状態で、この特図 1 の 1 回目の変動表示の結果が当たりまたは外れになるという特定条件が満たされると、遊技状態に時短 B を付与しやすい特図 2 当選待ちの状態とする。この状態において時短付き特図 2 当たりとなると、時短 A は時短 B に移行する。

40

#### 【 3 5 4 7 】

特図 1 の変動表示の結果が外れの場合について具体的に説明する。特図 1 の 1 回目の変動表示の結果が出るのは、特図 2 の変動表示中である。当該特図 1 の変動表示の結果として外れが出た場合、その時点で特図 1 に関する遊技は終了するので、当該特図の変動表示の結果が時短付き特図 2 当たりとなると、エンディング演出の後、時短 B が直ちに開始される。

#### 【 3 5 4 8 】

50

続いて、特図 1 の変動表示の結果が当たりの場合について具体的に説明する。特図 1 の 1 回目の変動表示の結果が出るのは、特図 2 の変動表示中である。当該特図 1 の変動表示の結果として当たりが出た場合、この特図 1 当たりに係るラウンド遊技およびエンディング演出（特図 1 に係るラウンド遊技等）が行われることになる。当該ラウンド遊技等は、特図 2 の変動表示の結果が出た後も継続される。このときの特図 2 の変動表示の結果は時短付き当たりであったとする。特図 1 に係るラウンド遊技等が終了すると、今度は、特図 2 当たりに係るラウンド遊技およびエンディング演出（特図 2 に係るラウンド遊技等）が開始され、それが終了すると時短 B が発生する。このように、特図 2 変動中に特図 1 当たりとなると特図 1 に係るラウンド遊技等が実行される。特図 2 の変動表示の結果が時短付き当たりであれば、特図 1 に係るラウンド遊技等の終了後、特図 2 に係るラウンド遊技等 10 が実行され、その終了後、時短状態は時短 A から時短 B に移行する。

【 3 5 4 9 】

このように、本実施例に記載の遊技機によれば、時短 A が付与された後に時短 B を付与し易い状態とするルートとして、保留が規定数たまるという保留ルートと、保留が規定数たまらないで時短 A が発生してから実行される特図 1 の変動時間に相当する期間が経過した状態でこの特図 1 の 1 回目の変動表示の結果が外れになるという変動終了ルートがあるので、時短 A が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。これは、上述した（ T b 2 4 ）の遊技機の一例である。

【 3 5 5 0 】

また、本実施例において、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への遊技球の入球に基づく動的表示中に特図 1 用始動入賞装置 3 3 a へ入球した遊技球に基づく動的表示を、時短 A の付与後に実行される特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球に基づく動的表示と同時に実行する場合に、時短 A が開始されてから特図 1 に係る動的表示が終了すると時短 B が付与され易い状態になる。 20

【 3 5 5 1 】

このように、本実施例に記載の遊技機によれば、時短 A が付与された後に時短 B を付与し易い状態とするルートとして、同時変動が行われる場合に、上述した変動終了ルートができるので、第 1 特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。これは、上述した（ T b 2 3 ）の遊技機の一例である。

【 実施例 2 8 】

【 3 5 5 2 】

本実施例では、上述した実施例 2 6 ，実施例 2 7 において時短 A 状態から時短 B 状態に移行するために特図 2 当たりを狙う右打ち遊技中に行われる表示演出について説明する。

【 3 5 5 3 】

まず、本実施例の表示演出を実行するための構成について説明する。本実施例のパチンコ機 1 0 は、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a ，特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球に基づいて特図 1 ，特図 2 の変動表示を実行した後、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a ，特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球に基づいて主制御装置 2 6 1 による抽選処理の結果を表示することが可能な第 1 図柄表示装置 3 0 ，第 3 図柄表示装置 3 2 と、特図 1 ，特図 2 の変動表示を含む演出を制御するサブ制御装置 2 6 2 による演出実行機能と、抽選処理の結果に応じて、遊技の状態を少なくとも、所定の遊技価値が付与される大当たり状態と、通常状態よりも遊技者に有利であって大当たり状態の終了後に発生する時短 A 状態と、時短 A 状態よりも遊技者に有利な時短 B 状態とのいずれかに制御する主制御装置 2 6 2 による状態制御機能と、を備えている。 40

【 3 5 5 4 】

上述したサブ制御装置 2 6 2 による演出制御機能は、時短 A 状態における特図 2 の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき移行示唆条件（所定条件）が成立した場合に、時短 A 状態から時短 B 状態への移行し易さを示唆する移行示唆情報を第 3 図柄表示装置 3 2 に表示させる。移行示唆条件とは、時短 A 状態から時短 B 状態に移行される場合に、遊技者が時短 B 状態において遊技を開始するまでに成立する条件である。このようにし 50

て、単に抽選処理の結果に応じて表示演出を行うのではなく、時短 A 状態における変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき後述する所定条件が成立した場合に、時短 A 状態から時短 B 状態に移行し易さを示唆するので、時短 A 状態における変動表示中における表示演出が単調になることを低減できる。

#### 【 3 5 5 5 】

上述した移行示唆条件は、例えば、実施例 2 6 , 実施例 2 7 において説明した時短 A から時短 B に移行するための条件（時短 A 状態において特図 2 の変動に係る保留が規定数（例えば 4 回）貯まることや、時短 A 状態において普通図柄の変動が 2 0 回なされること）である。移行示唆情報は、時短 A 状態において第 3 図柄表示装置 3 2 にて実行される移行示唆演出において表示される。移行示唆演出は、その演出実行中に特図 2 の変動表示が実行されている場合であって、遊技者による遊技球発射操作に基づき移行示唆条件（所定条件）が成立した場合に、時短 A 状態から時短 B 状態への移行し易さを示唆する移行示唆情報を表示する演出である。

10

#### 【 3 5 5 6 】

また、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 による演出実行機能は、上述した移行示唆条件（所定条件）が成立していない状態で、時短 A 状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件（例えば時短 A 状態において特図 1 の変動表示が 1 回終了するという条件）が成立した場合に、時短 A 状態から時短 B 状態への移行し易さを第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させることが可能である。このように、時短 A 状態から時短 B 状態への移行し易さは、時短 A 状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき移行示唆条件が成立した場合と、移行示唆条件が成立していない状態で、時短 A 状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件が成立した場合に、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示されているので、時短 A 状態における表示演出が単調となることを低減できる。

20

#### 【 3 5 5 7 】

次に、図 2 2 6 を参照して、時短 A 状態において第 3 図柄表示装置 3 2 にて実行される移行示唆演出について説明する。図 2 2 6 は、実施例 2 8 の移行示唆演出の表示態様を示す図である。なお、参考のため、各図の下部には、それぞれの図に示すタイミングで、普通図柄用始動口 3 4 を遊技球が通過する様子や、右側入賞ユニット 3 8 の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞する様子や入賞せずに排出される様子を示している。

30

#### 【 3 5 5 8 】

( a ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、全図柄停止画面 4 3 e が表示されており、特図 1 の変動表示の結果が時短付き大当たりを示す組み合わせ（「 1 」 「 1 」 「 1 」 ）で表示されている。( b ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、特図 1 の時短付き大当たり状態のエンディング画面 4 3 j が表示されている。エンディング画面 4 3 j には、「大当たりラウンド終了！通常 R U S H 突入！」というエンディング情報 4 4 j が表示されている。特図 1 の変動表示の結果が時短付き大当たりである場合、そのエンディング演出の終了後、時短 A 状態が発生する。本実施例では、この時短 A 状態を通常 R U S H 状態と呼ぶ。

40

#### 【 3 5 5 9 】

( c ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、通常 R U S H 状態であることを示す通常 R U S H 中画面 4 3 m 1 が表示されている。通常 R U S H 中画面 4 3 m 1 は、移行示唆演出開始時に、右打ちが必要であることを示す R U S H 中右打ち情報 4 3 m 2 と、時短 A 状態における特図 2 の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき後述する第 1 の条件または第 2 の条件が成立した場合に時短 A 状態から時短 B 状態に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報 I S が表示されている。通常 R U S H 状態の開始時の移行示唆情報 I S は、例えば「次のいずれかが成立したら特別 R U S H 状態へ移行！？」 「 1 . 保留が 4 個貯まる」 「 2 . 普通図回転メーターが 2 0 になる」と表示されている。この通常 R U S H 状態の開始時の移行示唆情報 I S によって、時短 A 状態から時短 B 状態に移行するための条件が 2 種類あり、そのいずれかの条件を成立させれば時短 A 状態か

50

ら時短 B 状態に移行すること、及び、普図回転メーターが 20 になるまでの一定の期間内に遊技者が連続して操作を行うほど有利な結果（特別 R U S H 状態）を獲得し易いことを遊技者は認識することができる。また実際に、時短 A 状態における特図 2 の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき後述する第 1 の条件または第 2 の条件が成立した場合に、その成立した時点で移行示唆情報 I S として記載されていた条件が成立したことに気付くことができる。

#### 【 3 5 6 0 】

具体的には、移行示唆情報 I S は次のように決定されている。特図 1 または特図 2 の変動表示の結果が時短 A 1 付き当たりである場合は「 1 . 保留が 4 個たまる」ことと表示することで、保留 4 個は貯まり難いので、時短 A 状態から時短 B 状態に移行し難いことを示唆することができる。特図 1 または特図 2 の変動表示の結果が時短 A 2 付き当たりである場合は「 1 . 保留が 3 個たまる」ことと表示することで、保留 3 個は保留 4 個に比べれば貯まり易いので、保留 4 個に比べれば時短 A 状態から時短 B 状態に移行し易いことを示唆することができる。特図 1 または特図 2 の変動表示の結果が時短 A 3 付き当たりである場合は「 1 . 保留が 2 個たまる」ことと表示することで、保留 2 個は保留 3 個に比べれば貯まり易いので、保留 3 個に比べれば時短 A 状態から時短 B 状態に移行し易いことを示唆することができる。特図 1 または特図 2 の変動表示の結果が時短 A 4 付き当たりである場合は「 1 . 保留が 1 個たまる」ことと表示することで、保留 1 個は最も貯まり易いので、時短 A 状態から時短 B 状態に最も移行し易いことを示唆することができる。いずれの場合も、普図回転メーターが 20 になるまでの一定の期間内に遊技者が連続して操作を行うほど有利な結果（特別 R U S H 状態）を獲得し易いことが示唆することができる。

#### 【 3 5 6 1 】

( d ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、通常 R U S H 中画面 4 3 m 1 が表示されている。通常 R U S H 中画面 4 3 m 1 には、時短 A 状態において最初に普通図柄用始動口 3 4 を遊技球が通過したことに基づいて、時短 A 状態における特図 2 の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第 1 の条件が成立した場合に時短 A 状態から時短 A 状態に移行し易さを保留の数によって示唆することが可能な、第 1 の移行示唆情報 I S 1 は、当該保留表示 t h と第 1 保留表示 h 1 ~ 第 4 保留表示 h 4 から構成された第 1 の移行示唆情報 I S 1 と、時短 A 状態における特図 2 の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第 2 の条件が成立した場合に時短 A 状態から時短 A 状態に移行し易さを普図回転メーターによって示唆することが可能な第 2 の移行示唆情報 I S 2 とが表示されている。なお、( d ) では、普通図柄用始動口 3 4 に遊技球が通過していないので、第 1 の移行示唆情報 I S 1 も第 2 の移行示唆情報 I S 2 も変化していない。

#### 【 3 5 6 2 】

このように、移行示唆情報 I S は、特図 1 または特図 2 の変動表示の結果が時短 A 1 付き当たりである場合は第 1 の条件を「 1 . 保留が 4 個たまる」ことと表示し、第 2 の条件を「 2 . 普図回転メーターが 20 になる」ことと表示することで、普通図柄の変動表示が外れ続けても（保留が 4 個貯まらなくても）、普通図柄の外れ（変動）が 20 回続けば時短 B 状態に移行できる、ということを示唆することができる。

#### 【 3 5 6 3 】

( e ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、2 回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞したことに基づいて、1 回目の特図 2 の変動中画面 4 3 c が表示されている。変動中画面 4 3 c には、第 1 の移行示唆情報 I S 1 に相当する当該保留表示 t h と、第 2 の移行示唆情報 I S 2 に相当する普図回転メーターが表示されている。普図回転メーターは、2 回目の普通図柄の変動表示および普通図柄の当たり状態（電チューの開放）が終わったため、次の保留に基づく 3 回目の普通図柄の変動表示が実行されているため、3 目盛りまで変動している。

#### 【 3 5 6 4 】

( f ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、1 回目の特図 2 の変動表示中に行われた 1 7 回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであったことに基づき、特図

10

20

30

40

50

2用始動入賞装置33bに遊技球が入賞したことを示している。つまり、第1の移行示唆情報IS1には、当該保留表示thと第1保留表示h1とが表示されている。第2の移行示唆情報IS2には、普図回転メーターが17目盛りまで変動している。

【3565】

(g)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、全図柄表示画面43eが表示されており、1回目の特図2の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ(「3」「3」「3」)で表示されている。また、全図柄表示画面43eには、第1の移行示唆情報IS1と、第2の移行示唆情報IS2も表示された時点で停止されている。第1の移行示唆情報IS1は、(f)と同じであるため、保留数は規定数(4個)に達していない。第2の移行示唆情報IS2は、普図回転メーターが18目盛りまで変動した時点で停止されている。つまり、第1の条件も第2の条件も成立していないので、1回目の特図2の変動表示の結果が時短付き当たりとなっても、時短Aから時短Bに移行し難い状態であることが示唆されている。

10

【3566】

(h)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特図2の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面43hが表示され、「おめでとう!」のオープニング情報44fと、V入賞装置31が開状態となることを示す「Vを狙って右打ちしてね!」のオープニング中右打ち説明情報44gが表示されている。

【3567】

(i)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、ラウンド画面43iが表示され、V入賞したことを示す「V入賞! B O U N U S 1回目」のV入賞獲得情報44i2と、「右を狙ってね」のラウンド中右打ち情報44hが表示されている。上述のように第1の条件も第2の条件も成立していないので、特図2の時短付き当たりにも当選していても、V入賞の時点で移行条件成立フラグは立たない。

20

【3568】

(j)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1ラウンド目のラウンド演出として「1stラウンド」のラウンド数情報44iが表示されている。

【3569】

(k)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、最終の6ラウンド目のラウンド演出として「6thラウンド」のラウンド数情報44iが表示されている。

30

【3570】

(l)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、大当たりのエンディング演出としてエンディング画面43jに「大当たりラウンド終了! 通常R U S H継続!」のエンディング情報44jが表示されている。上述のように第1の条件も第2の条件も成立していないため、V入賞の時点で移行条件成立フラグが立っていないので、時短B状態へは移行せず、エンディング演出終了後は再び時短A状態が発生することになる。

【3571】

エンディング演出の終了後、第1保留表示h1に対応する第1保留エリアに格納された始動情報が当該保留表示thに対応する当該保留エリアにシフトされて、2回目の特図2の変動表示が開始される。2回目の特図2の変動表示は、再び時短A状態で行われる。

40

【3572】

2回目の特図2の変動表示でも、1回目の特図2の変動表示と同様に、2回目の特図2の変動表示中に2回目の特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入球する機会が発生するものとする。つまり、2回目の特図2の変動表示中に第1保留表示h1と第2保留表示h2とが点灯する。2回目の特図2の変動表示中における普通図柄の変動回数も、20回に達していないものとする。2回目の特図2の変動表示の結果も、時短付き当たり組み合わせであるものとする。このように、2回目の特図2の変動表示中においても第1の条件も第2の条件も成立しない場合、2回目の特図2の時短付き当たりにかかるV入賞の時点でも移行条件成立フラグが立っていないので、時短B状態には移行せず、2回目の大当たりラウンド遊技を行い、エンディング演出終了後は再び時短A状態が発生する。

50

## 【 3 5 7 3 】

エンディング演出の終了後、第 1 保留表示 h 1 および第 2 保留表示 h 2 に対応する第 1 保留エリアおよび第 2 保留エリアに格納された始動情報は、当該保留エリアおよび第 1 保留エリアにシフトされて、3 回目の特図 2 の変動表示が開始される。

## 【 3 5 7 4 】

3 回目の特図 2 の変動表示でも、1 回目、2 回目の特図 2 の変動表示と同様に、3 回目の特図 2 の変動表示中に 2 回の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球する機会が発生するものとする。つまり、3 回目の特図 2 の変動表示中に第 2 保留表示 h 2 と第 3 保留表示 h 3 とが点灯する。3 回目の特図 2 の変動表示中における普通図柄の変動回数も、2 0 回に達していないものとする。3 回目の特図 2 の変動表示の結果も、時短付き当たり組み合わせであるものとする。このように、3 回目の特図 2 の変動表示中においても第 1 の条件も第 2 の条件も成立しない場合、3 回目の特図 2 の時短付き当たりにかかる V 入賞の時点でも移行条件成立フラグが立っていないので、時短 B 状態には移行せず、3 回目の大当たりラウンド遊技を行い、エンディング演出終了後は再び時短 A 状態が発生する。

10

## 【 3 5 7 5 】

エンディング演出の終了後、第 1 保留表示 h 1 から第 3 保留表示 h 3 に対応する第 1 保留エリアから第 3 保留エリアに格納された始動情報は、当該保留エリアと第 1 保留エリアと第 2 保留エリアにシフトされて、4 回目の特図 2 の変動表示が開始される。

## 【 3 5 7 6 】

4 回目の特図 2 の変動表示でも、1 回目から 3 回目までの特図 2 の変動表示と同様に、4 回目の特図 2 の変動表示中に 2 回の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球する機会が発生するものとする。つまり、4 回目の特図 2 の変動表示中に第 3 保留表示 h 3 と第 4 保留表示 h 4 とが点灯する。4 回目の特図 2 の変動表示中における普通図柄の変動回数は、2 0 回に達しないものとする。4 回目の特図 2 の変動表示の結果は、時短付き当たり組み合わせであるものとする。そうすると、4 回目の特図 2 の変動表示中において第 1 の条件がするので、4 回目の特図 2 の時短付き当たりにかかる V 入賞の時点でも移行条件成立フラグが立っているので、時短 B 状態に移行し、4 回目の大当たりラウンド遊技を行い、エンディング演出終了後は時短 B 状態が発生する。

20

## 【 3 5 7 7 】

この場合、エンディング演出の終了後、第 1 保留表示 h 1 から第 4 保留表示 h 4 に対応する第 1 保留エリアから第 4 保留エリアに格納された始動情報は、当該保留エリアと第 1 保留エリアと第 2 保留エリアと第 3 保留エリアにシフトされて、時短 B 状態での 1 回目の特図 2 の変動表示が開始される。

30

## 【 3 5 7 8 】

この 4 回目の特図 2 の変動表示中に、図 2 2 7 を参照して第 3 図柄表示装置 4 2 において図 2 2 6 の移行示唆演出に続いて実行される移行示唆演出について説明する。図 2 2 7 は、図 2 2 6 に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。

## 【 3 5 7 9 】

( a ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、通常 R U S H 中画面 4 3 m 1 が表示され、移行示唆情報 I S が表示されている。( b ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、当該保留エリアに記憶された始動情報に基づく 4 回目の特図 2 の変動表示の変動中画面 4 3 c が表示され、第 1 の移行示唆情報 I S 1 には保留表示 h 1 と保留表示 h 2 とが表示されている。( c ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、変動中画面 4 3 c が表示され、2 回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞したことに基づいて第 3 保留エリアに始動情報が記憶され、第 1 の移行示唆情報 I S 1 には新たに保留表示 h 3 が表示されている。( d ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、変動中画面 4 3 c が表示され、変動 1 6 回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞したことに基づいて第 4 保留エリアに始動情報が記憶され、第 1 の移行示唆情報 I S 1 には新たに保留表示 h 4 が表示されている。この第 4 保留エリアに始動情報

40

50

が記憶されることによって、第 1 の条件による移行示唆条件が成立する。第 1 の移行示唆情報 I S 1 には新たに保留表示 h 4 が表示されることによって、時短 A 状態から時短 B 状態に移行する可能性があることが示唆される。

【 3 5 8 0 】

( e ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、( d ) に示す移行示唆条件の成立直後に、時短 A 状態における特図 2 の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第 1 の条件が成立した場合に時短 A 状態から時短 B 状態に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報 I S 3 が表示される。例えば、移行示唆情報 I S 3 は、「特別 R U S H 状態にいけるかも! ? 」という文字情報である。このように、遊技球発射操作を続けていれば、特図の変動表示中に時短 B 状態に移行できる可能性が高いことを示唆する表示を見ることができるようになることで、遊技者に遊技球発射操作を積極的に行わせることができる。

10

【 3 5 8 1 】

( f ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、全図柄表示画面 4 3 e が表示されており、4 回目の特図 2 の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ(「5」「5」「5」)で表示されている。この時点で、第 2 の移行示唆情報 I S 2 に示される普通図柄の変動回数は 1 9 回目であるので、第 2 の条件は成立していないことが分かる。( g ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、特図 2 の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面 4 3 h が表示される。( h ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、「V 入賞! B O U N U S 4 回目」と表示された V 入賞獲得情報 4 4 i 2 を含むラウンド画面 4 3 i が表示される。( i ) から( j ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、1 ラウンド目のラウンド演出から最終の 6 ラウンド目のラウンド演出が表示されている。( k ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、エンディング画面 4 3 j に「大当たりラウンド終了! 特別 R U S H 突入! 」のエンディング情報 4 4 j が表示されている。上述のように第 1 の条件が成立したため、V 入賞の時点で移行条件成立フラグが立っているので、エンディング演出終了後は時短 B 状態に突入することになる。

20

【 3 5 8 2 】

異なる例として、4 回目の特図 2 の変動表示では、4 回目の特図 2 の変動表示中に 1 回の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球する機会しか発生しないものとする。つまり、4 回目の特図 2 の変動表示中に第 3 保留表示 h 3 が点灯するに留まる。その一方で、4 回目の特図 2 の変動表示中における普通図柄の変動回数は、2 0 回に達するものとする。4 回目の特図 2 の変動表示の結果は、時短付き当たり組み合わせであるものとする。そうすると、4 回目の特図 2 の変動表示中において第 2 の条件がするので、4 回目の特図 2 の時短付き当たりにかかる V 入賞の時点でも移行条件成立フラグが立っているので、時短 B 状態に移行し、エンディング演出終了後は時短 B 状態が発生する。

30

【 3 5 8 3 】

この場合、エンディング演出の終了後、第 1 保留表示 h 1 から第 3 保留表示 h 3 に対応する第 1 保留エリアから第 3 保留エリアに格納された始動情報は、当該保留エリアと第 1 保留エリアと第 2 保留エリアにシフトされて、時短 B 状態での 1 回目の特図 2 の変動表示が開始される。

40

【 3 5 8 4 】

このように、サブ制御装置 2 6 2 による演出制御機能は、図 2 2 6 ( c ) および図 2 2 7 ( a ) に示すように時短 A 状態の開始時に移行示唆条件を遊技者に報知することで、時短 A 状態における目標を明確に意識して遊技に臨ませることができる。また、サブ制御装置 2 6 2 による演出制御機能は、図 2 2 7 ( e ) に示すように移行示唆条件が成立した時点で移行示唆情報を第 3 図柄表示装置 3 2 に表示させることで、時短 A 状態における変動表示中に行われる遊技者による遊技球発射操作が単調になることを低減できる。

【 3 5 8 5 】

なお、本実施例では、移行示唆演出は、時短 A 状態の開始時と移行示唆条件が成立した時

50

点とに行われていたが、時短 A 状態の開始時または移行示唆条件のいずれか一つのタイミングで実行するものであってもよい。

【3586】

次に、図 228 を参照して、図 227 の移行示唆演出に続いて実行される移行示唆演出について説明する。図 228 は、図 227 に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【3587】

(a) に示す第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42a には、特別 RUSH 状態であることを示す特別 RUSH 中画面 43m が表示されている。特別 RUSH 中画面 43m は、移行示唆演出の開始時に、右打ちが必要であることを示す RUSH 中右打ち情報 43m2 と、時短 B 状態における特図 2 の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づいて第 3 の条件が成立した場合に時短 B 状態から通常状態に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報 IS4 が表示されている。移行示唆情報 IS4 は、例えば「次の条件が成立したら通常状態へ移行!」「普図回転メーターが 30 になる」と表示されている。この移行示唆情報 IS4 によって、時短 B 状態が通常状態に転落する条件(時短回数)が示され、その条件が成立するまでは時短 B 状態において遊技を継続できることを遊技者は認識することができるが、普図回転メーターが 30 に近づくにつれて、時短 B 状態から通常状態に移行する可能性が高まっていることを認識する。実施例 28 で上述した通り、時短状態 B では、普図回転メーターが 30 になった時点で、特図 2 の変動中であれば特図 2 当たりが発生して再び時短 B 状態が継続し、特図 2 の変動中でなければそのまま通常状態に移行する。

10

20

【3588】

(b) に示す第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42a には、当該保留エリアに記憶された始動情報に基づいて、時短 B 状態において 1 回目の特図 2 の変動表示が行われる変動中画面 43c が表示されている。上述した図 227 の(e) に示すように、保留の数が規定数(4 個)まで貯まったことによって移行条件成立となったため、(b) では、すでに第 1 保留エリアから第 3 保留エリアまでの 3 個の保留が貯まっているものとする。また、変動中画面 43c には、時短 B 状態から通常状態に移行(転落)し易さを普図回転メーターによって示唆する第 3 の移行示唆情報 IS5 が表示されている。第 3 の移行示唆情報 IS5 は、普通図柄変動表示が 30 回であるという有利さを報知する普図回転メーターが 0 と表示されている。なお、時短 B 状態では、時短 A 状態とは異なり、保留の数によって状態が移行することはないので、第 1 の移行示唆情報 IS1 は設けられていない。

30

【3589】

(c) に示す第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42a には、全図柄表示画面 43e が表示されており、時短 B 状態における 1 回目の特図 2 の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ(「1」「1」「1」)で表示されている。時短 B 状態における特図 2 の変動表示時間は 2 秒である。時短 B 状態における普通図柄の変動表示時間は 3 条から 30 秒である。そのため、時短 B 状態において保留が貯まっている場合は、普通図柄の変動表示の結果が出るまでに、特図 2 の変動表示の結果が出るので、普図回転メーターは変化していない。

【3590】

(d) に示す第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42a には、V 入賞した時点において、「V 入賞! BONUS 5 回目」と表示された V 入賞獲得情報 44i2 を含むラウンド画面 43i が表示される。これにより、通常 RUSH 状態(時短 A 状態)に移行した時から数えて、5 回目(連チャン 5 回目)の大当たり状態が発生することを遊技者に示している。

40

【3591】

(e) に示す第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42a には、時短 B 状態における 1 回目の特図 2 の大当たり状態のエンディング画面 43j が表示されている。エンディング画面 43j には、「大当たりラウンド終了! 特別 RUSH 継続!」というエンディング情報 44j が表示されている。特図 2 の変動表示の結果が時短付き大当たりである場合であって

50

、通常状態に転落する条件が成立していない場合は、そのエンディング演出の終了後、時短 B 状態が継続する。

【 3 5 9 2 】

この後、第 1 保留エリアから第 3 保留エリアまでの保留が消化されるまでは、大当たり状態が連続して発生するものとする。すなわち、このエンディング演出の終了後、第 1 保留エリアから第 3 保留エリアまでに貯まっていた始動情報が当該保留エリアから第 2 保留エリアにシフトして（保留 2 個の状態）、時短 B 状態において 2 回目の特図 2 の変動表示が行われ、時短 B 状態での当たり結果となり、時短 A 状態から数えて 6 回目の大当たり状態が発生する。この連チャン 6 回目のエンディング演出の終了後、第 1 保留エリアから第 2 保留エリアまでに貯まっていた始動情報が当該保留エリアから第 1 保留エリアにシフトして（保留 1 個の状態）、時短 B 状態において 3 回目の特図 2 の変動表示が行われ、時短 B 状態での当たり結果となり、時短 A 状態から数えて 7 回目の大当たり状態が発生する。この連チャン 7 回目のエンディング演出の終了後、第 1 保留エリアに貯まっていた始動情報が当該保留エリアにシフトして（保留 0 個の状態）、時短 B 状態において 4 回目の特図 2 の変動表示が行われ、時短 B 状態での当たり結果となり、時短 A 状態から数えて 8 回目の緒切り状態が発生する。

10

【 3 5 9 3 】

この連チャン 8 回目のエンディング演出の終了後は、保留が貯まっておらず、特図 2 の変動表示は開始されないが、時短 B 状態中であるので、普通図柄用始動口 3 4 に遊技球を通過させるべく、右打ち操作が開始される。ここでは、例えば、普通図柄の 1 ~ 9 回転目までは普通図柄外れが続き、普通図柄の 1 0 回転目に普通図柄当たりが出るとする。

20

【 3 5 9 4 】

( f ) に示すように、第 3 の移行示唆情報 I S 5 が 1 0 の目盛りまで変動した時点で、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開放して遊技球が 1 球入球したことにより、当該保留エリアに始動情報が格納されて、当該保留表示 t h が点灯され、時短 B 状態における 5 回目の特図 2 の変動表示が開始される。このとき、第 3 の移行示唆情報 I S 5 は、3 0 の目盛りのうち 1 0 までしか変動していないので、時短 B 状態が終了するまであと普通図柄の 2 0 回転分あることを認識させることができる。

【 3 5 9 5 】

( g ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、全図柄表示画面 4 3 e が表示されており、時短 B 状態における 5 回目の特図 2 の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「 9 」 「 9 」 「 9 」）で表示されている。この 5 回目の特図 2 の変動表示中にも保留が貯まらなかったものとする。

30

【 3 5 9 6 】

( h ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、V 入賞した時点において、「 V 入賞！ B O U N U S 9 回目」と表示された V 入賞獲得情報 4 4 i 2 を含むラウンド画面 4 3 i が表示される。これにより、通常 R U S H 状態（時短 A 状態）に移行した時から数えて、9 回目（連チャン 9 回目）の大当たり状態が発生することを遊技者に示している。

【 3 5 9 7 】

( i ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、特図 2 の時短付き大当たり状態のエンディング画面 4 3 j が表示されている。エンディング画面 4 3 j には、「大当たりラウンド終了！ 特別 R U S H 継続！」というエンディング情報 4 4 j が表示されている。

40

【 3 5 9 8 】

この連チャン 5 回目のエンディング演出の終了後、保留が貯まっておらず、特図 2 の変動表示は開始されないが、時短 B 状態中であるので、普通図柄用始動口 3 4 に遊技球を通過させるべく、右打ち操作が開始される。ここでは、例えば、普通図柄の 1 ~ 2 6 回転目までは普通図柄外れが続き、2 7 回転目の普通図柄の変動が行われるものとする。

【 3 5 9 9 】

50

(j) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、第3の移行示唆情報IS5が27の目盛りまで変動した時点で、「メーターがあと3増えたら通常状態に移行!？」という文字情報からなる移行示唆情報IS4を表示し、時短B状態から通常状態に移行する可能性があることを遊技者に報知する。これにより、第3の移行示唆情報IS5は、遊技者に、時短B状態の残り時短回数が3回となっており、時短回数が0になった時点で特図2の変動が発生していなければ時短B状態が終了するという、時短B状態から通常状態に転落する可能性が高い状態となっていることを認識させることができる。

【3600】

この後、第3の移行示唆情報IS5は、普通図柄の28回転目の変動時には28目盛りを指した状態で、「メーターがあと2増えたら通常状態に転落!？」という文字情報からなる移行示唆情報IS4が表示される。また、第3の移行示唆情報IS5は、普通図柄の29回転目の変動時には29目盛りを指した状態で、「メーターがあと1増えたら通常状態に転落!？」という文字情報からなる移行示唆情報IS4が表示される。

10

【3601】

(k) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aは、この30回転目での普通図柄の外れの時点である。第3の移行示唆情報IS5は、普通図柄の30回転目の変動時には30目盛りを指した状態で、且つ、特図2の変動が発生していないので、時短B状態から通常状態に移行(転落)する可能性が高いことを示唆するために「メーターが30に到達!ここまでかも・・・」という文字情報からなる移行示唆情報IS4が表示される。その後、普通図柄の30回転目の変動が外れ結果となった場合は、時短B状態は時短回数をすべて消化したことにより終了する。普通図柄の30回転目の変動が当たり結果となった場合は、特図2用始動入賞装置33bが開放するので、特図2用始動入賞装置33bに遊技球を入賞させることができれば、特図2の変動が始まり、特図2当たりとなる。そのため、普通図柄の30回転目の変動が当たり結果となった場合は、特別RUSH(時短B状態)が継続するという結果となる。

20

【3602】

(l) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aは、通常状態であることを示す通常画面43aが表示される。通常画面43aは、左打ちが必要であることを示す、例えば「左打ちに戻して下さい」のような通常状態中左打ち情報43a1が表示される。

【3603】

このように、時短B状態では、普通図柄の変動回数が時短B状態から通常状態に移行(転落)する条件を満たした時点で特図2の変動中でなければ、通常状態に移行する。つまり、時短B状態において普通図柄の変動回数が時短B状態から通常状態に移行(転落)する第3の条件を満たした時点で、時短回数がすべて消化されたことになるので、その時点で実行中の特図2の変動がなければ、通常状態への転落となる。

30

【3604】

なお、この普通図柄の変動回数のカウントダウン演出は、時短B状態だけでなく、時短A状態においても行ってよい。すなわち、時短A状態においても時短回数(20回)がすべて消化された時点で実行中の特図2の変動がなければ、通常状態への転落となる。

【3605】

なお、上述の説明では、保留が規定数貯まること(第1の条件)と、普通図柄の変動回数が20回に達すること(第2の条件)とを時短A状態から時短B状態へ移行する条件としていたが、第1の条件のみまたは第2の条件のみとしても構わない。

40

【3606】

また、上述の説明では、第2の条件は、普通図柄の変動回数が20回に達することの1種類のみであったが、10回、20回、30回、40回のように複数種類設けても構わない。この場合、当たりの種類に応じて普通図柄の変動回数を設定するとよい。例えば、第1の条件と同じ移行し易さに合わせて、時短A1付き当たりであれば普通図柄の変動回数を40回に設定し、時短A2付き当たりであれば普通図柄の変動回数を30回に設定し、時短A3付き当たりであれば普通図柄の変動回数を20回に設定し、時短A4付き当たり

50

であれば普通図柄の変動回数を10回に設定する。また、第1の条件の移行し易さと反対に普通図柄の変動回数を設定してもよい。

【3607】

また、上述の説明では、時短A状態から時短B状態に移行する可能性があることを遊技者に直接的に報知する移行示唆情報IS3は、第1の条件（保留が規定数貯まること）が成立した時点で表示していたが、第2の条件（普通図柄の変動回数が20回に達すること）が成立した時点で表示してもよい。

【3608】

<本実施例における特徴的な構成>

以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。本実施例に係るパチンコ機10によれば、特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球に基づいて特図1、特図2の変動表示を実行した後、特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球に基づいて主制御装置261のCPU501による抽選処理の結果を表示することが可能な第3図柄表示装置42の表示画面42aと、特図1、特図2の変動表示を含む演出を制御するサブ制御装置262のCPU551の演出制御機能と、主制御装置261のCPU501による抽選処理の結果に応じて、遊技の状態を少なくとも、所定の遊技価値が付与される大当たり状態と、通常状態よりも遊技者に有利であって大当たり状態の終了後に発生する時短A状態と、時短A状態よりも遊技者に有利な時短B状態とのいずれかに制御する主制御装置261のCPU501による状態制御機能と、を備え、上述したサブ制御装置262のCPU551による演出制御機能は、時短A状態における特図2の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第1の条件または第2の条件（所定条件）が成立した場合に時短A状態（第1所定状態）から時短B状態（第2所定状態）に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報IS、IS1、IS2、IS3、IS7（特定示唆情報）を第3図柄表示装置42の表示画面42aに表示させる。これにより、単に抽選処理の結果に応じて表示演出を行うのではなく、時短A状態における特図2の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第1の条件または第2の条件が成立した場合に、時短A状態から時短B状態に移行し易さを示唆するので、時短A状態における特図2の変動表示中における表示演出が単調になることを低減できる。これは上述した（Tc1）に記載の遊技機の一例である。

【3609】

また、上述したサブ制御装置262のCPU551による演出制御機能は、時短B状態における特図2の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第3の条件（所定条件）が成立した場合に時短B状態（第1所定状態）から通常状態（第2所定状態）に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報ISを第3図柄表示装置42の表示画面42aに表示させる。これにより、単に抽選処理の結果に応じて表示演出を行うのではなく、時短B状態における特図2の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第3の条件が成立した場合に時短B状態から通常状態に移行し易さを示唆するので、時短A状態における特図2の変動表示中における表示演出が単調になることを低減できる。これは上述した（Tc1）に記載の遊技機の一例である。

【3610】

また、上述したサブ制御装置262のCPU551による演出制御機能は、第1の条件または第2の条件の種類に応じて、時短A状態から時短B状態に移行し易さの示唆を異ならせる。例えば、特図1または特図2の変動表示の結果が時短A1付き当たりである場合は第1の条件を「1．保留が4個たまる」と表示し、第2の条件を「2．普通図回転メーターが20になる」と表示することで、普通図柄の変動表示が外れ続けても（保留が4個貯まらなくても）、普通図柄の外れ（変動）が20回続けば時短B状態に移行できる、ということを示唆することである。これにより、単一の条件が決定ないし成立した場合に時短A状態から時短B状態に移行し易さを示唆するのではなく、第1の条件または第2の条件の種類に応じて時短A状態から時短B状態に移行し易さの示唆が異なるので、時短A状態における特図2の変動表示中における表示演出が単調になることを低減できる。

これは上述した（ T c 2 ）に記載の遊技機の一例である。

【 3 6 1 1 】

また、上述したサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による演出制御機能は、第 1 の条件または第 2 の条件が第 1 の種類であることに応じて、時短 A 状態から時短 B 状態に移行し易さが第 1 の高さであることを示唆し、第 1 の条件または第 2 の条件が第 1 の種類よりも遊技者にとって有利な第 2 の種類であることに応じて、時短 A 状態から時短 B 状態に移行し易さが第 1 の高さよりも高い第 2 の高さであることを示唆する。例えば、特図 1 または特図 2 の変動表示の結果が時短 A 1 付き当たりである場合は「 1 . 保留が 4 個たまる」ことと表示することで、保留 4 個は貯まり難いので、時短 A 状態から時短 B 状態に移行し難いことを示唆する。これにより、第 1 の条件または第 2 の条件と移行し易さの示唆との関係

10

【 3 6 1 2 】

また、上述したサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による演出制御機能は、第 1 の条件または第 2 の条件が成立した時点で移行示唆情報 I S 3（例えば「特別 R U S H 状態にいけるかも！？」）を第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a に表示させる。これにより、時短 A 状態における特図 2 の変動表示中に行われる遊技者による遊技球発射操作が単調になることを低減できる。これは上述した（ T c 4 ）に記載の遊技機の一例である。

20

【 3 6 1 3 】

また、上述したサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による演出制御機能は、第 1 の条件または第 2 の条件が成立した時点よりも後で、特定示唆情報 I S 7 を第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a に表示させる。これにより、時短 A 状態における特図 2 の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第 1 の条件または第 2 の条件が成立した後の表示演出が単調になることを低減できる。これは上述した（ T c 5 ）に記載の遊技機の一例である。

【 3 6 1 4 】

また、上述したサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による演出制御機能は、時短 A 状態の開始時に第 1 の条件または第 2 の条件を遊技者に報知する。例えば、上述した時短 A 状態の開始時に表示される「次のいずれかが成立したら特別 R U S H 状態へ移行！？」「 1 . 保留が 4 個貯まる」「 2 . 普図回転メーターが 2 0 になる」と表示された移行示唆情報 I S である。これにより、時短 A 状態における目標を明確に意識して遊技に臨ませることができる。これは上述した（ T c 6 ）に記載の遊技機の一例である。

30

【 3 6 1 5 】

また、上述した主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、その演出実行機能（例えば上述した実施例 2 6 のステップ T 3 1 1 4 A に示す時短 A 移行表示処理機能）によって、時短 A 状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件（例えば、時短 A 状態において特図 2 の変動表示中に特図 2 の変動に係る保留が規定数貯まるという条件）が成立した場合に、時短 A 状態から時短 B 状態への移行し易いことを第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させることが可能である。また、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、その演出実行機能によって、上述した所定条件が成立していない状態で、時短 A 状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件（例えば時短 A 状態において特図 2 の変動表示中に普通図柄の変動が 2 0 回なされるという条件）が成立した場合に、時短 A 状態から時短 B 状態への移行し易いことを第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させることが可能である。これにより、時短 A 状態から時短 B 状態への移行し易さは、時短 A 状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件が成立した場合と、所定条件が成立していない状態で、時短 A 状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件が成立した場合に、表示手段に表示されているので、時短 A 状態における表示演出が単調となることを低減できる

40

50

。これは、上述した（T d 1）の一例である。

【3616】

また、サブ制御装置262のCPU551は、その演出制御機能によって、時短A状態における変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件（例えば、時短A状態において特図2の変動表示中に特図2の変動に係る保留が規定数貯まるという条件）が成立した場合に、上述した所定条件が成立したことを示す所定条件成立表示（例えば上述した第1の移行示唆情報IS1，移行示唆情報IS3など）によって、時短A状態から時短B状態への移行し易いことを第3図柄表示装置42に表示させることが可能であり、上述した所定条件が成立していない状態で、時短A状態における変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件（例えば時短A状態において特図2の変動表示中に普通図柄の変動が20回なされるという条件）が成立した場合に、上述した特定条件が成立したことを示す特定条件成立表示（例えば上述した第2の移行示唆情報IS2，移行示唆情報IS3など）によって、時短A状態から時短B状態への移行し易いことを第3図柄表示装置42に表示させることが可能である。これにより、時短A状態から時短B状態への移行し易さは、所定条件成立表示と特定条件成立表示とに異ならせて、第3図柄表示装置42に表示されているので、時短A状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（T d 2）の一例である。

10

【3617】

また、サブ制御装置262のCPU551は、その演出制御機能によって、上述した所定条件（例えば、時短A状態において特図2の変動表示中に特図2の変動に係る保留が例えば4個貯まるという条件）の成立に近付いている場合に、所定条件成立表示（例えば上述した第1の移行示唆情報IS1として4個の保留表示）に近付いていることを示す所定条件未満表示（1～3個の保留表示）によって、時短A状態から時短B状態への移行し易さを、第3図柄表示装置42に表示させることが可能である。これにより、上述した所定条件の成立に近付いている場合にその途中経過を見せることで、所定条件成立表示に達するまでの時短A状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（T d 3）の一例である。

20

【3618】

また、サブ制御装置262のCPU551は、その演出制御機能によって、特定条件（例えば時短A状態において特図2の変動表示中に普通図柄の変動が20回なされるという条件）の成立に近付いている場合に、特定条件成立表示（例えば上述した第2の移行示唆情報IS2として20回の普図回転数表示）に近付いていることを示す特定条件未満表示（1～19回の普図回転数表示）によって、時短A状態から時短B状態への移行し易さを、第3図柄表示装置42に表示させることが可能である。これにより、上述した特定条件の成立に近付いている場合にその途中経過を見せることで、特定条件成立表示に達するまでの時短A状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（T d 4）の一例である。

30

【3619】

また、上述した所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、それぞれの条件成立表示に至るまでの時間が、保留表示が4個に達するまでの時間と普図回転数が20回に達するまでの時間というように、異なる。これにより、所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、それぞれの条件が成立に至るまでの時間が異なるので、遊技者にその違いを見せることで、時短A状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（T d 5）の一例である。

40

【3620】

また、上述した所定条件未満表示（例えば保留表示）が特定条件未満表示（例えば普図回転数表示）より先に条件成立表示（例えば規定数の保留表示）に至る場合と、上述した特定条件未満表示が所定条件未満表示より先に条件成立表示（例えば規定回転数の普図回転数表示）に至る場合とを有する。これにより、遊技者にどちらが先に成立するかを見せることで、時短A状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述し

50

た ( T d 6 ) の一例である。

【 3 6 2 1 】

また、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、その演出制御機能によって、所定条件未  
満表示 ( 例えば保留表示 ) と特定条件未満表示 ( 例えば普図回転数表示 ) のどちらが先に  
条件成立表示に至るかを示唆する表示 ( 例えば「あと保留 1 個で特別 R U S H へ移行！？」  
」や「普図回転メーターがあと 3 増えたら特別 R U S H 状態に移行！？」のような表示 )  
を行ってもよい。これにより、遊技者にどちらが先に成立しそうか示唆を与えることで、  
時短 A 状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した ( T d 7  
) の一例である。

【 3 6 2 2 】

また、上述した所定条件未満表示 ( 例えば保留表示 ) と特定条件未満表示 ( 例えば普図  
回転数表示 ) とは、1 の特図 2 の変動表示中にそれぞれの条件が成立に至る場合もある。  
これにより、1 の特図 2 の変動表示中に遊技者にその違いを見せることで、時短 A 状態に  
おける表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した ( T d 8 ) の一例であ  
る。

【 3 6 2 3 】

また、上述した所定条件未満表示 ( 例えば保留表示 ) と特定条件未満表示 ( 例えば普図  
回転数表示 ) とは、複数の特図 2 の変動表示を経てそれぞれの条件が成立に至る場合もあ  
る。これにより、複数の特図 2 の変動表示に亘って遊技者にその違いを見せることで、時  
短 A 状態における複数の特図 2 の変動表示に亘って表示演出が単調となることを低減でき  
る。これは、上述した ( T d 9 ) の一例である。

【 実施例 2 9 】

【 3 6 2 4 】

次に、実施例 2 9 を参照して、図 2 2 6 , 図 2 2 7 とは異なる態様で行われる時短 A 状  
態において第 3 図柄表示装置 4 2 にて実行される移行示唆演出について説明する。図 2 2  
9 は、実施例 2 9 の移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【 3 6 2 5 】

実施例 2 8 では、移行示唆演出開始時に表示される移行示唆情報 I S において、第 1 の  
条件となる保留の規定数を例えば「4 個」と明示し、第 2 の条件となる普通図柄の変動回  
数を例えば「20 回」と明示していたが、本実施例では、第 1 の条件となる保留の規定数  
や第 2 の条件となる普通図柄の変動回数を、移行示唆演出の開始時点に明示しない点で上  
述した実施例 2 8 とは異なる。以下のこの点について説明する。

【 3 6 2 6 】

( a ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、移行示唆演出開始時に、具  
体的な保留の規定数と普通図柄の変動回数を「？」で伏せた「次のいずれかが成立したら  
特別 R U S H へ移行！？」、「1 . 保留が ? 個たまる」「2 . 普図回転メーターが ? になる  
」という文字情報として移行示唆情報 I S 7 が表示される。これにより、遊技者は、特別  
R U S H へ移行するためには、保留をためるか、あるいは、普通図柄を変動させる必要が  
あることが分かるが、具体的に何個保留を貯めるか、あるいは、何回普通図柄を変動させ  
るかまでは認識することができない。ただし、内部的には、第 1 の条件となる保留の規定  
数が例えば「4 個」と設定され、第 2 の条件となる普通図柄の変動回数が例えば「20 回  
」と設定されているものとする。

【 3 6 2 7 】

( b ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、その後、複数回の特図 2 の  
変動および大当たり状態を経て、時短 A 状態が複数回繰り返された後、時短 A の開始時に  
第 2 保留エリアまで始動情報が記憶されており、当該保留表示 t h から第 2 保留表示 h 2  
までが表示されているものとする。

【 3 6 2 8 】

( c ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、普通図柄の例えば 2 回目の  
変動が当たりであることによって、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開放し、遊技球が入球

10

20

30

40

50

し、第 3 保留エリアに始動情報が記憶され、第 3 保留表示 h 3 が表示されている。つまり、第 3 保留エリアに始動情報が記憶された時点で、保留の規定数である 4 個まであと 1 球となっている。

【 3 6 2 9 】

( d ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、特図 2 の変動表示中に第 3 保留表示 h 3 が表示されたことに基づいて、第 1 の条件を報知する「あと保留 1 個で特別 R U S H へ移行！？」という文字情報として移行条件情報 I Z が表示される。これにより、特図 2 の変動表示中の最適なタイミング（あと保留 1 個貯まれば第 1 の条件が成立するというタイミング）で、成立しそうな条件（第 1 の条件である保留の規定数まであと 1 球であること）を報知することによって、条件成立に向けての遊技者の遊技意欲を引き起こすことができる。

10

【 3 6 3 0 】

( e ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、( d ) に示す移行条件情報 I Z の表示後、普通図柄の例えば 1 8 回目の変動が当たりであることによって、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開放し、遊技球が入球し、第 4 保留エリアに始動情報が記憶され、第 3 保留表示 h 4 が表示されている。この時点で、「特別 R U S H 状態にいけるかも！？」という移行示唆情報 I S 3 が表示される。移行示唆情報 I S 3 によって、時短 A 状態における特図 2 の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第 1 の条件が成立し、時短 A 状態から時短 B 状態に移行し易い状態となったことが示唆される。

【 3 6 3 1 】

( f ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、全図柄表示画面 4 3 e が表示されており、4 回目の特図 2 の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「 5 」 「 5 」 「 5 」）で表示されている。( g ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、特図 2 の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面 4 3 h が表示される。( h ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、例えば「 V 入賞！ B O U N U S 4 回目」と表示された V 入賞獲得情報 4 4 i 2 を含むラウンド画面 4 3 i が表示される。( i ) から ( j ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、1 ラウンド目のラウンド演出から最終の 6 ラウンド目のラウンド演出が表示されている。( k ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、エンディング画面 4 3 j に「大当たりラウンド終了！特別 R U S H 突入！」のエンディング情報 4 4 j が表示されている。上述のように第 1 の条件が成立したため、V 入賞の時点で移行条件成立フラグが立っているので、エンディング演出終了後は時短 B 状態に突入することになる。

20

30

【 3 6 3 2 】

このように、移行示唆演出開始時に、具体的な保留の規定数と普通図柄の変動回数を伏せた移行示唆情報 I S 7 を表示し、あと少しで移行条件が成立する状態となった時点で「あと保留 1 個で特別 R U S H へ移行！？」という移行条件情報 I Z を表示することで、移行条件が成立した後に遊技球発射操作が止められてしまい、移行条件が成立した後の遊技が単調になることを低減できる。

【 3 6 3 3 】

< 本実施例における特徴的な構成 >

40

以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。上述したサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による演出制御機能は、時短 A 状態から時短 B 状態に移行し易い状態が発生する特図 2 の変動表示が実行されることに基づいて、第 1 の条件または第 2 の条件を遊技者に報知する。例えば、第 1 の条件を報知する「あと保留 1 個で特別 R U S H へ移行！？」という文字情報として表示される移行条件情報 I Z である。これにより、時短 A 状態から時短 B 状態に移行し易い状態が発生すると決まっている特図 2 の変動表示における目標（あと保留 1 個）を明確に意識して遊技に臨ませることができる。これは例えば上述した ( T c 7 ) に記載の遊技機の一例である。

【 実施例 3 0 】

【 3 6 3 4 】

50

次に、図 230 を参照して、図 226 , 図 227 とは異なる態様で行われる時短 A 状態において第 3 図柄表示装置 42 にて実行される移行示唆演出について説明する。図 230 は、実施例 30 の移行示唆演出の表示態様を示す図である。

### 【3635】

図 226 , 図 227 にて上述した移行示唆演出では、時短 A 状態から時短 B 状態へ移行するための内部的な条件（保留数が規定数になることの第 1 の条件と、普通図柄の変動回数が 20 回になることの第 2 の条件）を予め遊技者に報知しており、その条件が成立した時点で、遊技者にそれを報知するものであったが、図 229 を参照して説明する移行示唆演出では、時短 A 状態から時短 B 状態へ移行するための内部的な条件を遊技者に報知せず、条件が成立した時点でもそれを遊技者に報知せずに、その後の演出の結果に応じて、時短 A 状態から時短 B 状態へ移行するか否かを遊技者に報知するものである。

10

### 【3636】

(a) に示す第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42a には、RUSH 中右打ち情報 43m2 と、時短 A 状態における特図 2 の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第 1 の条件または第 2 の条件（所定条件）が成立した場合に時短 A 状態（第 1 所定状態）から時短 B 状態（第 2 所定状態）に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報 IS8 とが表示された通常 RUSH 中画面 43m1 が表示されている。移行示唆情報 IS8 は、上述した実施例 28 , 実施例 29 とは異なり、これから行われる移行示唆演出の仕方の説明として記載されており、「保留が貯まる毎に武器がランクアップ！敵キャラを倒せば特別 RUSH へ移行！？」という文字情報が表示されている。移行示唆演出は、時短 A 状態での特図 2 の変動表示中、プレイヤー P Y が旅を続けながら武器をランクアップさせてゆき、大当たり状態中にプレイヤー P Y と敵キャラクター T K とがバトル演出を行い、プレイヤー P Y が敵キャラクター T K に勝つことが特別 RUSH 状態（時短 B 状態）への移行の示唆となり、プレイヤー P Y が敵キャラクター T K に負けることが通常 RUSH 状態（時短 A 状態）の継続の示唆となり、という演出である。保留の規定数は、内部的に 4 個に定められているとする。

20

### 【3637】

武器のランクアップは、保留が貯まるごとに行われる毎に武器のパワーアップが行われる。プレイヤー P Y が所持する武器も移行示唆情報 IS8 である。移行示唆情報 IS8 は、保留が貯まるごとにランブアップしていく。武器は、細い木の棒 IS8a , 太い木の棒 IS8b , 木づち IS8c , 金づち IS8d , 大きな金づち IS8e の順に大きくなる。細い木の棒 IS8a のままでは時短 A 状態から時短 B 状態に移行しない。時短 A 状態から時短 B 状態への移行し易さは、太い木の棒 IS8b , 木づち IS8c , 金づち IS8d , 大きな金づち IS8e の順に大きくなる。大きな金づち IS8e は時短 A 状態から時短 B 状態への移行がほぼ確定（V 入賞を条件とする）であることを示す。

30

### 【3638】

具体的には、細い木の棒 IS8a は、当該保留がある（当該保留表示 th が点灯している）場合に表示される。太い木の棒 IS8b は、保留が 1 個貯まっている（第 1 保留表示 h1 が点灯している）場合に表示される。木づち IS8c は、保留が 2 個貯まっている（第 2 保留表示 h2 が点灯している）場合に表示される。金づち IS8d は、保留が 3 個貯まっている（第 3 保留表示 h3 が点灯している）場合に表示される。大きな金づち IS8e は、保留が 4 個貯まっている（第 4 保留表示 h4 が点灯している）場合に表示される。細い木の棒 IS8a から太い木の棒 IS8b への変化を 1 回目のランクアップと呼ぶ。太い木の棒 IS8b から木づち IS8c への変化を 2 回目のランクアップと呼ぶ。木づち IS8c から金づち IS8d への変化を 3 回目のランクアップと呼ぶ。金づち IS8c から大きな金づち IS8d への変化を 4 回目のランクアップと呼ぶ。つまり、バトル演出では、移行示唆情報 IS8 として、プレイヤーが所持している武器が太い木の棒 IS8b , 木づち IS8c , 金づち IS8d , 大きな金づち IS8e の順に、プレイヤー P Y が勝利する期待度（時短 A 状態から時短 B 状態へ移行する可能性の示唆）が高くなる。

40

### 【3639】

50

(b) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、通常RUSH中画面43m1が表示されている。通常RUSH中画面43m1には、時短A状態において最初に普通図柄用始動口34を遊技球が通過したことに基づいて普通図柄の変動が例えば「 $\square$ 」「 $\times$ 」の変動表示として表示されている。なお、実施例28のように普通図柄回転メーターを表示してもよい。(b)において破線で示された「 $\square$ 」「 $\times$ 」は変動中を示す。後述する(c)等において実線で示された「 $\square$ 」または「 $\times$ 」は、変動の結果を示す。実線の「 $\square$ 」は普通図柄の当たりを示し、実線の「 $\times$ 」は普通図柄の外れを示す。また、通常RUSH中画面43m1には、プレイヤーPYや背景画像などが表示されている。プレイヤーPYは、特図2の変動が開始されるまでは武器を所持していない。

【3640】

10

(c) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、2回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入賞したことに基づいて、1回目の特図2の変動中画面43cが表示されている。変動中画面43cには、当該保留表示thが表示されている。この当該保留表示thが表示されたことを契機に、変動中画面43cでは、プレイヤーPYが武器を所持する。具体的には、移行示唆情報IS8として、「細い木の棒を所持した!」の文字情報が表示されて、プレイヤーPYが細い木の棒IS8aの武器を所持する表示が行われる。

【3641】

(d) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1回目の特図2の変動表示中に行われた10回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであったことに基づき、特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入賞したことを示している。変動中画面43cには、当該保留表示thと第1保留表示h1とが表示されている。この第1保留表示h1が表示されたことを契機に、変動中画面43cでは、プレイヤーPYが所持する武器の1回目のランクアップが行われる。具体的には、移行示唆情報IS8として、「太い木の棒にランクアップ!」の文字情報が表示されて、プレイヤーPYが所持する武器が細い木の棒IS8aから太い木の棒IS8bに変化する表示が行われる。

20

【3642】

(e) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1回目の特図2の変動表示中に行われた16回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであったことに基づき、特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入賞したことを示している。なお、1変動中に3回も普通図柄の当たりが発生する例は、上述した実施例28では稀であったが、本実施例では説明の都合上、1変動中に3回の普通図柄の当たりが発生したものとする。変動中画面43cには、当該保留表示thと第1保留表示h1と第2保留表示h2とが表示されている。この第2保留表示h2が表示されたことを契機に、変動中画面43cでは、プレイヤーPYが所持する武器の2回目のランクアップが行われる。具体的には、移行示唆情報IS8として、「木づちにランクアップ!」の文字情報が表示されて、プレイヤーPYが所持する武器が太い木の棒IS8bから木づちIS8cに変化する表示が行われる。

30

【3643】

(f) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、全図柄表示画面43eが表示されており、1回目の特図2の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ(「3」「3」「3」)で表示されている。全図柄表示画面43eには、当該保留表示thと第1保留表示h1と第2保留表示h2とが表示されている。

40

【3644】

(g) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特図2の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面43hが表示される。(h) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、例えば「V入賞! BONUS1回目」と表示されたV入賞獲得情報44i2を含むラウンド画面43iが表示される。

【3645】

(i) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、大当たりラウンド遊技における第2ラウンド中のラウンド画面43iが表示されている。このラウンド画面43iには

50

、プレイヤー P Y と敵キャラクター T K とが闘うバトル演出が表示され、「勝てば特別 R U S H ! ? 」という文字情報からなる移行示唆情報 I S 8 が表示されている。プレイヤー P Y が所持する武器は木づち I S 8 c であるので、プレイヤー P Y が勝利する期待度は、上から 3 番目（下から 2 番目）である。したがって、遊技者は、バトルはやや勝利し難く、時短 A 状態から時短 B 状態にやや移行し難いと予想することができる。この場合、( i ) に示したプレイヤー P Y が所持する武器の金づち I S 8 c は、時短 A 状態における特図 2 の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第 1 の条件が成立した場合に時短 A 状態から時短 B 状態に移行し易さ（やや移行し難いこと）を示唆している。

【 3 6 4 6 】

( j ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、大当たりラウンド遊技における第 3 ラウンド中のラウンド画面 4 3 i が表示されている。このラウンド画面 4 3 i には、上述したバトル演出においてプレイヤー P Y が敵キャラクター T K に敗北する様子が表示され、「ざんねん！」という文字情報からなる移行示唆情報 I S 8 が表示されている。これは、上述のように保留の規定数が 4 個と定められていたが、第 2 保留表示 h 2 に示すように 2 個までしか貯まっていなかったからである。これにより、遊技者は、移行示唆情報 I S 8 によってプレイヤー P Y が所持する武器のランクアップが 2 回であること（移行し難いことの示唆）が示された通りに、時短 A 状態から時短 B 状態に移行しないことが確実になったことを知ることができる。

【 3 6 4 7 】

( k ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、大当たりラウンド遊技の終了後のエンディング演出が行われるエンディング画面 4 3 j が表示されている。エンディング画面 4 3 j には、エンディング情報 4 4 j が表示されている。エンディング情報 4 4 j は、「大当たりラウンド終了！通常 R U S H 継続！」という文字情報が表示されている。これにより、遊技者は、時短 A 状態が継続されることを知ることができる。

【 3 6 4 8 】

なお、プレイヤー P Y が所持する武器が期待度が低い場合であっても、バトルに勝利して、特別 R U S H に移行する場合もある。

【 3 6 4 9 】

次に、図 2 3 1 を参照して、図 2 3 0 の移行示唆演出に続いて実行される、図 2 3 0 とは異なる時短 A 状態における移行示唆演出について説明する。図 2 3 1 は、図 2 3 0 に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。図 2 3 1 では、図 2 3 0 に示す大当たりラウンド中のバトル演出がプレイヤー P Y の敗北に続く、時短 A 状態における移行示唆演出を説明する。

【 3 6 5 0 】

( a ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、1 回目の時短 A 状態において保留された普通図柄の始動情報に基づいて普通図柄の変動表示が行われた状態で、1 回目の時短 A 状態において保留された特図 2 の始動情報に基づいて 2 回目の特図 2 の変動表示が行われている変動中画面 4 3 c が表示されている。変動中画面 4 3 c では、当該保留表示 t h から第 1 保留表示 h 1 までが表示されている。プレイヤー P Y が所持する武器は、保留が 1 つ減ったことによって、太い木の棒 I S 8 b にランクダウンして表示され、「太い木の棒を所持」という文字情報からなる移行示唆情報 I S 8 が表示されている。

【 3 6 5 1 】

( b ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、2 回目の特図 2 の変動中に、例えば 2 回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞したことに基づいて、第 2 保留表示 h 2 が表示されている。この第 2 保留表示 h 2 が表示されたことを契機に、変動中画面 4 3 c では、プレイヤー P Y が所持する武器が太い木の棒 I S 8 b から木づち I S 8 c に変化する 2 回目のランクアップが行われて、「木づちにランクアップ！」という文字情報からなる移行示唆情報 I S 8 が表示されている。

【 3 6 5 2 】

10

20

30

40

50

(c) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、2回目の特図2の変動表示中に行われた例えば10回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入賞したことに基づき、第3保留表示h3が表示されている。この第3保留表示h3が表示されたことを契機に、変動中画面43cでは、プレイヤーP Yが所持する武器の3回目のランクアップが行われて、プレイヤーP Yが所持する武器が木づちI S 8 cから金づちI S 8 dに変化する表示が行われ、「金づちにランクアップ!」という文字情報からなる移行示唆情報I S 8が表示されている。

【3653】

(d) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、2回目の特図2の変動表示中に行われた例えば17回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入賞したことに基づき、第4保留表示h4が表示されている。この第4保留表示h4が表示されたことを契機に、変動中画面43cでは、プレイヤーP Yが所持する武器の4回目のランクアップが行われて、プレイヤーP Yが所持する武器が金づちI S 8 dから大きな金づちI S 8 eに変化する表示が行われ、「大きな金づちにランクアップ!」という文字情報からなる移行示唆情報I S 8が表示されている。

【3654】

(e) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、全図柄表示画面43eが表示されており、2回目の特図2の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ(「5」「5」「5」)で表示されている。全図柄表示画面43eには、当該保留表示thから第4保留表示h4までが表示されている。

【3655】

(f) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特図2の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面43hが表示される。(g) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、例えば「V入賞! B O U N U S 2回目」と表示されたV入賞獲得情報44i2を含むラウンド画面43iが表示される。

【3656】

(h) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、大当たりラウンド遊技における第2ラウンド中のラウンド画面43iにおいて、プレイヤーP Yと敵キャラクターT Kとが闘うバトル演出が表示されている。プレイヤーP Yが所持する武器は大きな金づちI S 8 eであるので、プレイヤーP Yが勝利する期待度は、最も高い。したがって、遊技者は、バトルに確実に勝利し、時短A状態から時短B状態に移行することを予想している。

【3657】

(i) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、大当たりラウンド遊技における第3ラウンド中のラウンド画面43iが表示されている。このラウンド画面43iには、上述したバトル演出においてプレイヤーP Yが敵キャラクターT Kに勝利する様子が表示されている。これにより、時短A状態から時短B状態に移行することが確実になったことを知ることができる。

【3658】

(j) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、大当たりラウンド遊技の終了後のエンディング演出が行われるエンディング画面43jが表示されている。エンディング画面43jには、エンディング情報44jが表示されている。エンディング情報44jは、「大当たりラウンド終了! 特別R U S H突入!」という文字情報が表示されている。これにより、遊技者は、時短B状態に移行されることを知ることができる。

【3659】

< 本実施例における特徴的な構成 >

以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。上述したサブ制御装置262のCPU551による演出制御機能は、第1の条件または第2の条件を遊技者に報知しない。例えば、移行示唆演出の開始時に、これから行われる移行示唆演出へのチャレンジの仕方を、「保留が貯まる毎に武器がランクアップ! 敵キャラを倒せば特別R U S Hへ移行! ?」という文字情報によって表示する移行示唆情報I S 8が表示される。これにより、

10

20

30

40

50

第 1 の条件または第 2 の条件が成立した後も遊技球発射操作が止められ難くすることができるので、第 1 の条件または第 2 の条件が成立した後の遊技が単調になることを低減できる。これは例えば上述した ( T c 8 ) に記載の遊技機の一例である。

【 3 6 6 0 】

また、上述したサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による演出制御機能は、第 1 の条件または第 2 の条件と対応関係を有するが、第 1 の条件または第 2 の条件との対応関係を直接感得させ難い情報を表示する。例えば、時短 A 状態において表示されるキャラクタ P Y が所持するランクアップされる武器の画像 ( 細い木の棒 I S 8 a , 太い木の棒 I S 8 b , 木づち I S 8 c , 金づち I S 8 d , 大きな金づち I S 8 e ) である。武器の画像そのものは、第 1 の条件または第 2 の条件との対応関係を直接感得させ難いが、保留が増えるごとにランクアップさせたり、普通図柄の変動回数が 2 0 回に達した時点でいきなり大きな金づち I S 8 e にランクアップさせたりすることで、第 1 の条件または第 2 の条件との対応関係を持たせることができる。これにより、第 1 の条件または第 2 の条件を成立させることを意識させることなく、遊技球発射操作を行わせることができる。これは例えば上述した ( T c 9 ) に記載の遊技機の一例である。

10

【 実施例 3 1 】

【 3 6 6 1 】

上述した実施例 3 0 では、時短 A 状態から時短 B 状態へ移行させる条件として普通図柄の変動回数も存在することを遊技者に示唆していなかったが、これを報知する構成であってもよい。また、実施例 3 0 では、普通図柄の変動表示中は、「 」 「 x 」 の点滅表示のみであったが、特図 1 と同様にリーチ表示を行ってもよい。以下、上述までとは異なる表示態様での時短 A 状態における移行示唆演出について図 2 3 2 を参照して説明する。図 2 3 2 は、実施例 3 1 の移行示唆演出の表示態様を示す図である。

20

【 3 6 6 2 】

( a ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、移行示唆情報 I S 9 が表示された通常 R U S H 中画面 4 3 m 1 が表示されている。移行示唆情報 I S 9 は、上述した実施例 3 0 とは異なり、時短 A 状態から時短 B 状態へ移行させる条件として普通図柄の変動回数も存在することを遊技者に示唆するために「保留が普図回数で武器がランクアップ！敵キャラを倒せば特別 R U S H へ移行！？」という文字情報が表示されている。

【 3 6 6 3 】

( b ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、普通図柄の変動表示 ( 「 」 「 x 」 図柄 ) と、普通図柄の変動回数を示す移行示唆情報 I S 1 0 とが表示されている。本実施例では、破線で「 」 と「 x 」 とが表示された場合は高速変動中を示す。実線で「 」 が示され且つ破線で「 x 」 が示された場合は「 」 が停止表示された状態で「 x 」 のみ変動するリーチ表示を示す。実線で「 x 」 が示され且つ破線で「 」 が示された場合は「 x 」 が停止表示された状態で「 」 のみ変動するリーチ表示を示す。リーチ表示が行われる普通図柄の変動表示は、その変動時間が例えば 6 0 秒のように他の変動時間に比べて長い時間のものであるとする。実線で示された「 」 または「 x 」 のみが表示された場合は、変動の結果を示す。実線の「 」 は普通図柄の当たりを示し、実線の「 x 」 は普通図柄の外れを示す。( b ) は、普通図柄の変動表示が高速変動中であり、移行示唆情報 I S 1 0 が 1 回目の普通図柄の変動表示であることを示している。1 回目の普通図柄の変動表示は外れとする。

30

40

【 3 6 6 4 】

( c ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、2 回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであったことを示している。その結果、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開放し、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球し、特図 2 の変動表示が開始されている。移行示唆情報 I S 1 0 は 2 回目の普通図柄の変動表示であることを示している。なお、3 回目から 1 8 回目までの普通図柄の変動表示は外れであるとする。

【 3 6 6 5 】

( d ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、1 9 回目の普通図柄の変動

50

表示中を示している。移行示唆情報 I S 1 0 が 1 9 回目の普通図柄の変動表示であることを示している。普通図柄の 1 9 回目は、あと 1 回の普通図柄の変動表示で、移行条件である 2 0 回に到達するタイミングである。時短 A 状態において普通図柄の変動表示が 2 0 回転に到達すると、どの武器からも大きな金づち I S 8 e にランクアップして、時短 B 状態に移行することが確実であることを示唆する。そのため、「あと普図 1 回転で大きな金づちにランクアップ! ?」という文字情報からなる移行示唆情報 I S 9 が表示される。( d ) の時点では、普通図柄は高速変動で表示されている。

【 3 6 6 6 】

( e ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、例えば 1 9 回目の普通図柄の変動表示中を示している。移行示唆情報 I S 1 0 が 1 9 回目の普通図柄の変動表示であることを示しているが、( e ) の時点では普通図柄はリーチ変動となっているため、「普図 1 9 回転 (リーチ)」と表示されている。すなわち、1 9 回目の普通図柄の変動表示は、6 0 秒のような長い変動時間が選択されたことを示している。そのため、「あと普図 1 回転で大きな金づちにランクアップ! ?」という文字情報からなる移行示唆情報 I S 1 0 が表示されているにも関わらず、普図変動が中々終わる気配を見せない。

10

【 3 6 6 7 】

( f ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、全図柄表示画面 4 3 e が表示されており、1 回目の特図 2 の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ ( 「 3 」 「 3 」 「 3 」 ) で表示されている。( f ) の時点でも、普通図柄はリーチ変動を続けているので、移行示唆情報 I S 1 0 が「普図 1 9 回転 (リーチ)」と表示されている。時短付き当たり組合せが確定した時点で、普通図柄のリーチ変動は一旦停止される。この普通図柄のリーチ変動は、大当たり状態の終了後 (エンディング演出の終了後) に再開される。

20

【 3 6 6 8 】

( g ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、特図 2 の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面 4 3 h が表示される。( h ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、例えば「V 入賞! B O U N U S 1 回目」と表示された V 入賞獲得情報 4 4 i 2 を含むラウンド画面 4 3 i が表示される。

【 3 6 6 9 】

( i ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、大当たりラウンド遊技における第 2 ラウンド中のラウンド画面 4 3 i が表示され、バトル演出が表示される。( j ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、大当たりラウンド遊技における第 3 ラウンド中のラウンド画面 4 3 i が表示され、上述したバトル演出においてプレイヤー P Y が敵キャラクター T K に敗北する様子が表示される。

30

【 3 6 7 0 】

( k ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、大当たりラウンド遊技の終了後のエンディング演出が行われるエンディング画面 4 3 j が表示され、エンディング終了後、時短 A 状態が継続される。

【 3 6 7 1 】

このように、特図 2 の変動表示中の普図変動表示がリーチ付きのような変動時間が長いものである場合、その特図 2 の変動表示中にその普図変動表示が終わらない場合がある。その場合、時短 A 状態から時短 B 状態に移行する条件が成立しないので、時短 B 状態には移行できない。つまり、リーチ表示は、特図 1 ではリーチ無しの変動に比べて大当たり期待度が高くなるものであるが、時短 A 状態での普通図柄では普図変動時間が長くなる分だけ、普図変動の消化回数が少なくなるため、遊技者に有利とは言えない表示態様である。

40

【 実施例 3 2 】

【 3 6 7 2 】

上述した実施例 2 8 から実施例 3 1 では、時短 A 状態において特図 2 の時短付き当たり に 当 選 す る 場 合 に つ い て 説 明 し て き た が、特図 2 の通常当たり に 当 選 す る 場 合 も あ る。また、上述した実施例 2 8 から実施例 3 1 では、遊技者は時短 A 状態において遊技球発射操作を継続して行っていたが、途中で遊技球発射操作が止められてしまう場合もある。以下

50

、上述までとは異なる表示態様での時短 A 状態における移行示唆演出について図 2 3 3 を参照して説明する。図 2 3 3 は、実施例 3 2 の移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【3 6 7 3】

( a ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、移行示唆情報 I S 9 が表示された通常 R U S H 中画面 4 3 m 1 が表示されている。

【3 6 7 4】

( b ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、普通図柄の変動表示(「」 「 x 」図柄)と、普通図柄の変動回数を示す移行示唆情報 I S 1 0 とが表示されている。1 回目の普通図柄の変動表示は外れとする。

【3 6 7 5】

( c ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、2 回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであったことを示している。その結果、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開放し、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球し、1 回目の特図 2 の変動表示が開始されている。この後、遊技者は、特図 2 の変動表示が開始されたことに満足して、遊技球発射操作を行わず、特図 2 の変動表示の結果を待っているものとする。

【3 6 7 6】

( d ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、1 回目の特図 2 の変動表示の変動時間が例えば 9 0 秒とすると例えば半分( 4 5 秒)を過ぎた時点の変動中画面 4 3 c が表示されている。

【3 6 7 7】

ここで、1 回目の特図 2 の変動表示は、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 が行う先読み抽選処理の結果、通常当たり結果であることが決まっているものとする。この場合、第 1 保留表示 h 1 に相当する保留は貯まっていないので、このまま通常当たりが確定すると、次の特図 2 の変動は行われないので、左打ち遊技を要求される。そこで、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、このような場合に、遊技者に遊技球発射操作を行わせるための表示を第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a に表示させる。

【3 6 7 8】

( e ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、例えば「保留をためないとヤバいかも・・・」という遊技球発射操作を要求する発射操作要求表示 H S が表示される。これにより、発射操作要求表示 H S を見た遊技者に対して、このまま通常 R U S H 中に遊技球発射操作を止めていると、何か不利になるのではないかと、という不安を抱かせて、遊技球発射操作を再開させることができる。

【3 6 7 9】

なお、発射操作要求表示 H S は、「しっかり保留をためてね！」という単なる発射操作の要求だけでもよい。また、1 回目の特図 2 の変動が開始された時点で、通常当たりか否かに関わらず「保留が満タンになるまで貯めてね！」というように一律の発射操作の要求を行ってもよい。いずれの場合も、もしも通常当たり結果である場合に、保留があれば行われるはずの次の特図 2 の変動が行われずに通常状態に転落してしまうことを防ぐことができる。

【3 6 8 0】

( f ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、遊技球発射操作の再開によって、1 回目の特図 2 の変動表示中に、例えば 4 回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開放し、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球し、第 1 保留表示 h 1 が表示されている。

【3 6 8 1】

( g ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、全図柄表示画面 4 3 e が表示されており、1 回目の特図 2 の変動表示の結果が通常当たり組合せ(「 2 」 「 2 」 「 2 」)で表示されている。

【3 6 8 2】

( h ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、特図 2 の通常当たりのオー

10

20

30

40

50

ブニング演出が行われオープニング画面 4 3 h が表示される。オープニング情報 4 4 f は、第 1 保留表示 h 1 以上の保留が貯まっている場合は、例えば「RUSH 継続おめでとう！」のように表示してもよい。(i) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、例えば「V 入賞! BOUNUS 1 回目」と表示された V 入賞獲得情報 4 4 i 2 を含むラウンド画面 4 3 i が表示される。

【3683】

(i) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、例えば「V 入賞! BOUNUS 1 回目」と表示された V 入賞獲得情報 4 4 i 2 を含むラウンド画面 4 3 i が表示される。

【3684】

(j) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、大当たりラウンド遊技における第 2 ラウンド中のラウンド画面 4 3 i が表示され、バトル演出が表示される。(k) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、大当たりラウンド遊技における第 3 ラウンド中のラウンド画面 4 3 i が表示され、上述したバトル演出においてプレイヤー P Y が敵キャラクター T K に敗北する様子が表示される。

【3685】

(l) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、通常当たりの大当たりラウンド遊技の終了後ではあるが、「大当たりラウンド終了! 通常 RUSH 継続!」のエンディング情報 4 4 j が表示される。すなわち、エンディング終了後、通常状態に移行するが、第 1 保留表示 h 1 に相当する保留が当該保留表示 t h にシフトして、2 回目の特図 2 の変動表示が開始される。

【3686】

なお、通常当りに当選した場合であって、1 日目の特図 1 の変動表示中に遊技者が遊技球発射操作を再開しなかった場合、もしくは、再開したが普通図柄の当りに当選せず、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入賞できなかった場合は、通常状態に移行するので、エンディング情報 4 4 j は「大当たりラウンド終了! 通常状態に移行!」のように表示される。

【3687】

このように、1 回目の特図 2 の変動表示中に、遊技者が遊技球発射操作を行わず、特図 2 の変動表示の結果を待っている場合に、発射操作要求表示 H S を表示することで、1 回目の特図 2 の変動表示が通常当たり結果である場合に、保留があれば行われるはずの次の特図 2 の変動が行われずに通常状態に転落してしまうことを防ぐことができる。

【実施例 33】

【3688】

上述した移行示唆演出が実施例 2 7 で説明した同時変動において実行される例について図 2 3 4 から図 2 3 6 を参照して説明する。図 2 3 4 は、実施例 3 3 の移行示唆演出の表示態様を示す図である。図 2 3 5 は、図 2 3 4 に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。図 2 3 6 は、図 2 3 5 に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【3689】

まず、図 2 3 4 を参照して、時短 A 状態において同時変動中に第 3 図柄表示装置 3 2 にて実行される移行示唆演出について説明する。なお、参考のため、各図の下部には、それぞれの図に示すタイミングで、普通図柄用始動口 3 4 を遊技球が通過する様子や、右側入賞ユニット 3 8 の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞する様子や入賞せずに排出される様子を示している。

【3690】

(a) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、全図柄停止画面 4 3 e が表示されており、特図 1 の変動表示の結果が時短付き大当たりを示す組み合わせ(「1」「1」「1」)で表示されている。このとき、特図 1 の変動中に第 1 保留表示 h 1 , 第 2 保留表示 h 2 , 第 3 保留表示が点灯しており、保留が 3 個貯まっているものとする。

10

20

30

40

50

## 【 3 6 9 1 】

( b ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、特図 1 の時短付き大当たり状態のエンディング画面 4 3 j が表示され、このエンディング演出の終了後、時短 A 状態 ( 通常 R U S H 状態 ) が発生する。

## 【 3 6 9 2 】

( c ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、通常 R U S H 状態であることを示す通常 R U S H 中画面 4 3 m 1 が表示されており、移行示唆情報 I S が表示されている。移行示唆情報 I S は、例えば「次のいずれかが成立したら特別 R U S H 状態へ移行！？」、「1. 保留が 4 個貯まる」「2. 同時変動タイマーが 1 2 0 になる」と表示されている。この移行示唆情報 I S によって、保留が規定数 ( 例えば 4 個 ) 貯まることと、同時変動タイマーが 1 2 0 秒に達することすなわち同時変動が 1 回終了することが、時短 A 状態から時短 B 状態に移行させる条件であることを遊技者は認識することができる。

10

## 【 3 6 9 3 】

( d ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、通常 R U S H 中画面 4 3 m 1 が表示されている。通常 R U S H 中画面 4 3 m 1 には、特図 1 の同時変動表示 D H が小さく表示されており、同時変動中であることを示す文字情報が表示されている。また、通常 R U S H 中画面 4 3 m 1 は、第 1 の移行示唆情報 I S 1 と、第 2 の移行示唆情報 I S 2 とが表示されている。第 1 の移行示唆情報 I S 1 は、保留の数を示す。第 2 の移行示唆情報 I S 2 は、時短 A 状態における特図 2 の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第 2 の条件が成立した場合に時短 A 状態から時短 A 状態に移行し易さを同時変動タイマーによって示唆している。同時変動タイマーは、特図 1 の同時変動にかかる変動時間を計数するタイマーであり、0 から 1 2 0 秒までを計数している。なお、( d ) では、同時変動の開始時点であるので、第 1 の移行示唆情報 I S 1 も第 2 の移行示唆情報 I S 2 も変化していない。

20

## 【 3 6 9 4 】

( e ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、同時変動の開始から例えば 6 秒後に、2 回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞したことに基づいて、1 回目の特図 2 の変動中画面 4 3 c が表示されている。すなわち、変動中画面 4 3 c には、当該保留表示 t h が表示された第 1 の移行示唆情報 I S 1 と、同時変動タイマーが 6 秒で表示された第 2 の移行示唆情報 I S 2 が表示されている。この時点ではまだ、第 1 の移行示唆情報 I S 1 と第 2 の移行示唆情報 I S 2 は、時短 B 状態へは移行し難いことを示している。

30

## 【 3 6 9 5 】

( f ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、同時変動の開始から例えば 3 0 秒後までに、1 回目の特図 2 の変動表示中に発生した 2 回の普通図柄当たりに基づき、保留が 1 個貯まった状態が示されている。すなわち、変動中画面 4 3 c には、第 1 保留表示 h 1 が表示された第 1 の移行示唆情報 I S 1 と、同時変動タイマーが 3 0 秒で表示された第 2 の移行示唆情報 I S 2 が表示されている。この時点でもまだ、第 1 の移行示唆情報 I S 1 と第 2 の移行示唆情報 I S 2 は、時短 B 状態へは移行し難いことを示している。

40

## 【 3 6 9 6 】

( g ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、同時変動の開始から 5 0 秒後に、全図柄表示画面 4 3 e が表示されており、同時変動の開始から 5 0 秒後までに、1 回目の特図 2 の変動表示中に発生した 1 回の普通図柄当たりに基づき、保留がさらに 1 個貯まった状態が示されている。全図柄表示画面 4 3 e には、1 回目の特図 2 の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ ( 「 3 」 「 3 」 「 3 」 ) と、第 1 保留表示 h 1 から第 2 保留表示 h 3 まで表示された第 1 の移行示唆情報 I S 1 と、同時変動タイマーが 5 0 秒で表示された第 2 の移行示唆情報 I S 2 が表示されている。この時点でもまだ、第 1 の移行示唆情報 I S 1 と第 2 の移行示唆情報 I S 2 は、時短 B 状態へは移行し難いことを示している。同時変動タイマーはこのタイミングで一旦停止される。

## 【 3 6 9 7 】

50

(h) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特図2の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面43hが表示されている。(i) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、ラウンド画面43iが表示され、「V入賞! BONUS 1回目」のV入賞獲得情報44i2が表示されている。上述のように第1の条件も第2の条件も成立していないので、特図2の時短付き当たりに当選していても、V入賞の時点で移行条件成立フラグは立たない。

【3698】

(j) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1ラウンド目のラウンド演出として「1stラウンド」のラウンド数情報44iが表示されている。(k) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、最終の6ラウンド目のラウンド演出として「6thラウンド」のラウンド数情報44iが表示されている。

10

【3699】

(l) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、大当たりのエンディング演出としてエンディング画面43jに「大当たりラウンド終了! 通常RUSH継続!」のエンディング情報44jが表示されている。上述のように第1の条件も第2の条件も成立していないため、V入賞の時点で移行条件成立フラグが立っていないので、時短B状態へは移行せず、エンディング演出終了後は再び時短A状態が発生することになる。

【3700】

同時変動中の2回目の時短A状態について、図235を参照する。

【3701】

(a) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、同時変動の開始から51秒後に、2回目の特図2の変動表示の変動中画面43cが表示され、第1の移行示唆情報IS1には当該保留表示thと第1保留表示h1とが表示されている。

20

【3702】

(b) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、同時変動の開始から100秒後に、全図柄表示画面43eが表示されており、同時変動の開始から100秒後までに、2回目の特図2の変動表示中に発生した2回の普通図柄当たりに基づき、保留が2個貯まった状態が示されている。全図柄表示画面43eには、2回目の特図2の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ(「5」「5」「5」)と、第1保留表示h1から第3保留表示h3まで表示された第1の移行示唆情報IS1と、同時変動タイマーが100秒で表示された第2の移行示唆情報IS2が表示されている。この時点では、第1の移行示唆情報IS1と第2の移行示唆情報IS2とは、次の特図2の変動表示中には第1の条件または第2の条件が成立する可能性があることを示唆している。なお、同時変動タイマーはこのタイミングで一旦停止される。

30

【3703】

(c) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、遊技者がV入賞させたことにより、ラウンド画面43iが表示され、「V入賞! BONUS 2回目」のV入賞獲得情報44i2が表示されている。(d) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、遊技者がラウンド遊技を終えたことにより、大当たりのエンディング演出としてエンディング画面43jに「大当たりラウンド終了! 通常RUSH継続!」のエンディング情報44jが表示されている。

40

【3704】

(e) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、同時変動の開始から101秒後に、3回目の特図2の変動表示の変動中画面43cが表示され、第1の移行示唆情報IS1には当該保留表示thから第2保留表示h2までが表示されている。

【3705】

(f) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、同時変動の開始から120秒後に、3回目の特図2の変動表示の変動中画面43cが表示されている。また、変動中画面43cは、同時変動の結果示す画像(例えば「4」「3」「5」の外れ組合せ)が表示されている。また、同時変動の開始から120秒後までに、3回目の特図2の変動表示

50

中に発生した1回の普通図柄当たりに基づき、保留がさらに1個貯まった状態が示されている。すなわち、第1の移行示唆情報IS1には当該保留表示thから第3保留表示h3までが表示されている。また、変動中画面43cには、移行示唆情報IS3は、「特別RUSH状態にいけるかも!？」という文字情報からなる移行示唆情報IS3が表示され、時短A状態から時短B状態に移行し易い状態となったことが示唆されている。

【3706】

(g)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、3回目の同時変動の開始から20秒後に、全図柄表示画面43eが表示されており、3回目の同時変動の開始から20秒後までに、2回目の特図2の変動表示中に発生した1回の普通図柄当たりに基づき、保留がさらに1個貯まった状態が示されている。全図柄表示画面43eには、3回目の特図2の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ(「7」「7」「7」)と、第1保留表示h1から第4保留表示h4まで表示された第1の移行示唆情報IS1が表示されている。なお、時短B状態への移行条件が成立したので、2回目の同時変動中であるが、同時変動タイマーは非表示としている。

10

【3707】

(h)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、遊技者がV入賞させたことにより、ラウンド画面43iが表示され、「V入賞! BONUS3回目」のV入賞獲得情報44i2が表示されている。(i)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、遊技者がラウンド遊技を終えたことにより、大当たりのエンディング演出としてエンディング画面43jに「大当たりラウンド終了! 特別RUSH突入!」のエンディング情報44jが表示されている。

20

【3708】

次に、図236を参照して、時短B状態における同時変動中の移行示唆演出について説明する。

【3709】

(a)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特別RUSH中画面43mが表示され、移行示唆情報IS4が表示されている。移行示唆情報IS4は、例えば「次の条件が成立したら通常状態へ移行!？」「同時変動メーターが2回120になる」と表示されている。この移行示唆情報IS4によって、時短B状態が通常状態に転落する条件(同時変動が2回終了すること)が示され、その条件が成立するまでは時短B状態において遊技を継続できることを遊技者は認識することができる。

30

【3710】

(b)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、移行示唆情報IS4の表示時間(例えば5秒)の終了後、時短A状態に貯まっていた4個の保留に基づいて時短B状態において1回目の特図2の変動表示が行われる変動中画面43cが表示されている。変動中画面43cには、第1保留表示h1から第3保留表示h3までが表示されている。変動中画面43cには、20秒後の時点から再開された3回目の同時変動が表示され、同時変動メーターが予め20秒を指した状態で表示されている。

【3711】

(c)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、2回目の同時変動の開始22秒後、全図柄表示画面43eが表示されており、時短B状態における1回目の特図2の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ(「1」「1」「1」)で表示されている。時短B状態における特図2の変動表示時間は2秒である。そのため、同時変動タイマーは、32秒が表示された時点で、一旦停止される。

40

【3712】

(d)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、V入賞した時点において、「V入賞! BONUS4回目」と表示されたラウンド画面43iが表示される。(e)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、「大当たりラウンド終了! 特別RUSH継続!」というエンディング情報44jが表示されている。

【3713】

50

この後、第 1 保留エリアと第 2 保留エリアの保留が消化され、大当たり状態が連続して発生した後、第 3 保留エリアの保留が消化される時点になるとする。

【 3 7 1 4 】

( f ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、2 回目の同時変動の開始 2 3 秒後、時短 A 状態に貯まっていた 3 保留のうち最後の保留に基づいて時短 B 状態において 4 回目の特図 2 の変動表示が行われる変動中画面 4 3 c が表示されている。変動中画面 4 3 c には、当該保留表示 t h のみが表示されている。変動中画面 4 3 c には、同時変動メーターが 2 3 秒を指した状態で表示されている。

【 3 7 1 5 】

( g ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、2 回目の同時変動の開始 2 4 秒後、全図柄表示画面 4 3 e が表示されており、時短 B 状態における 1 回目の特図 2 の変動表示の結果が時短付き大当たり組合せ(「3」「3」「3」)で表示されている。同時変動タイマーは、2 4 秒が表示された時点で、一旦停止される。なお、特図 2 の変動表示中にが保留が貯まらなかったものとする。

10

【 3 7 1 6 】

( h ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、V 入賞した時点において、「V 入賞! B O U N U S 5 回目」と表示されたラウンド画面 4 3 i が表示される。( i ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、特図 2 の時短付き大当たり状態のエンディング画面 4 3 j が表示されている。エンディング画面 4 3 j には、「大当たりラウンド終了! 特別 R U S H 継続!」というエンディング画面 4 3 j が表示されている。

20

【 3 7 1 7 】

この連チャン 5 回目のエンディング演出の終了後、保留が貯まっておらず、特図 2 の変動表示は開始されないが、時短 B 状態中であるので、普通図柄用始動口 3 4 に遊技球を通過させるべく、右打ち操作が開始される。この後、複数回大当たりは発生したが、保留は貯まらず、時短 B 状態において 2 回目の特図 2 の同時変動が終わりに近付いているものとする。

【 3 7 1 8 】

( j ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、同時変動メーターが 2 回目の同時変動の開始 1 0 0 秒を指した時点で、「メーターがあと 2 0 増えたら通常状態に移行! ?」という文字情報からなる移行示唆情報 I S 4 を表示されている。この後、1 0 1 秒から 1 2 0 秒までをカウントアップする表示を行っても良い。

30

【 3 7 1 9 】

( k ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a は、同時変動メーターが 2 回目の同時変動の開始 1 2 0 秒を指した時点で、「メーターがあと 2 回目の 1 2 0 に到達! ここまでかも・・・」という文字情報からなる移行示唆情報 I S 4 を表示されている。また、2 回目の同時変動の結果示す画像(例えば「6」「2」「1」の外れ組合せ)が表示されている。その後、普通図柄の 3 0 回転目の変動が外れ結果となった場合は、時短 B 状態は時短回数をすべて消化したことにより終了する。

【 3 7 2 0 】

( l ) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a は、通常状態であることを示す通常画面 4 3 a が表示される。通常画面 4 3 a は、左打ちが必要であることを示す、例えば「左打ちに戻して下さい」のような通常状態中左打ち情報 4 3 a 1 が表示される。

40

【 3 7 2 1 】

このように、時短 B 状態では、特図 1 の同時変動が 2 回終了することによって時短 B 状態から通常状態に移行(転落)する条件を満たした時点で特図 2 の変動中でなければ、通常状態に移行する。つまり、時短 B 状態において特図 1 の同時変動が 2 回終了することによって時短 B 状態から通常状態に移行(転落)する第 3 の条件を満たした時点で、時短回数がすべて消化されたことになるので、その時点で実行中の特図 2 の変動がなければ、通常状態への転落となる。

【 3 7 2 2 】

50

< 本実施例における特徴的な構成 >

以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。本実施例に係るサブ制御装置 262 の CPU 551 は、その演出実行機能（例えば上述した実施例 26 のステップ T 3 1 1 4 A に示す時短 A 移行表示処理機能）によって、時短 A 状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件（例えば、時短 A 状態において特図 2 の変動に係る保留が規定数貯まるという条件）が成立した場合に、時短 A 状態から時短 B 状態への移行し易さ（例えば上述した第 1 の移行示唆情報 IS 1 , 移行示唆情報 IS 3 など）を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させることが可能である。また、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、その演出実行機能によって、上述した所定条件が成立していない状態で、時短 A 状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件（例えば時短 A 状態において特図 1 の変動表示が 1 回終了するという条件）が成立した場合に、時短 A 状態から時短 B 状態への移行し易さ（例えば上述した第 2 の移行示唆情報 IS 2 , 移行示唆情報 IS 3 など）を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させることが可能である。これは、上述した（Td 1）の一例である。

10

【3723】

このように、本実施例の遊技機によれば、時短 A 状態から時短 B 状態への移行し易さは、時短 A 状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件が成立した場合と、所定条件が成立していない状態で、時短 A 状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件が成立した場合に、表示手段に表示されているので、時短 A 状態における表示演出が単調となることを低減できる。

20

【3724】

また、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、その演出制御機能によって、時短 A 状態における変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件（例えば、時短 A 状態において特図 2 の変動表示中に特図 2 の変動に係る保留が規定数貯まるという条件）が成立した場合に、上述した所定条件が成立したことを示す所定条件成立表示（例えば上述した第 1 の移行示唆情報 IS 1 , 移行示唆情報 IS 3 など）によって、時短 A 状態から時短 B 状態への移行し易いことを第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させることが可能であり、上述した所定条件が成立していない状態で、時短 A 状態における変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件（例えば時短 A 状態において特図 1 の変動表示が 1 回終了するという条件）が成立した場合に、上述した特定条件が成立したことを示す特定条件成立表示（例えば上述した第 2 の移行示唆情報 IS 2 , 移行示唆情報 IS 3 など）によって、時短 A 状態から時短 B 状態への移行し易いことを第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させることが可能である。これにより、時短 A 状態から時短 B 状態への移行し易さは、所定条件成立表示と特定条件成立表示とに異ならせて、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示されているので、時短 A 状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Td 2）の一例である。

30

【3725】

また、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、その演出制御機能によって、上述した所定条件（例えば、時短 A 状態において特図 2 の変動表示中に特図 2 の変動に係る保留が例えば 4 個貯まるという条件）の成立に近付いている場合に、所定条件成立表示（例えば上述した第 1 の移行示唆情報 IS 1 として 4 個の保留表示）に近付いていることを示す所定条件未満表示（1 ~ 3 個の保留表示）によって、時短 A 状態から時短 B 状態への移行し易さを、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させることが可能である。これにより、時短 A 状態から時短 B 状態への移行し易さは、上述した所定条件の成立に近付いている場合に所定条件成立表示に近付いていることを示す所定条件未満表示によって、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示されるので、所定条件成立表示に達するまでの時短 A 状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Td 3）の一例である。

40

【3726】

また、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、その演出制御機能によって、特定条件（例えば時短 A 状態において特図 2 の変動表示中に普通図柄の変動が 20 回なされるという

50

条件)の成立に近付いている場合に、特定条件成立表示(例えば時短A状態において特図1の変動表示が1回終了したことを示す停止表示)に近付いていることを示す特定条件未満表示(例えば特図1の変動表示)によって、時短A状態から時短B状態への移行し易さを、第3図柄表示装置42に表示させることが可能である。これにより、上述した特定条件の成立に近付いている場合にその途中経過を見せることで、特定条件成立表示に達するまでの時短A状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した(Td4)の一例である。

#### 【3727】

また、上述した所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、それぞれの条件成立表示に至るまでの時間が、保留表示が例えば4個に達するまでの時間と1回の特図1の変動表示が終了するまでの時間というように、異なる。これにより、所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、それぞれの条件が成立に至るまでの時間が異なるので、遊技者にその違いを見せることで、時短A状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した(Td5)の一例である。

10

#### 【3728】

また、上述した所定条件未満表示(例えば保留表示)が特定条件未満表示(例えば特図1の変動表示)より先に条件成立表示(例えば規定数の保留表示)に至る場合と、上述した特定条件未満表示が所定条件未満表示より先に条件成立表示(例えば特図1の変動表示が1回終了したことを示す停止表示)に至る場合とを有する。これにより、遊技者にどちらが先に成立するかを見せることで、時短A状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した(Td6)の一例である。

20

#### 【3729】

また、サブ制御装置262のCPU551は、その演出制御機能によって、所定条件未満表示(例えば保留表示)と特定条件未満表示(例えば特図1の変動表示)のどちらが先に条件成立表示に至るかを示唆する表示(例えば「あと保留1個で特別RUSHへ移行!」や「同時変動メーターがあと20増えたら特別RUSH状態に移行!」のような表示)を行ってもよい。これにより、遊技者にどちらが先に成立しそうか示唆を与えることで、時短A状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した(Td7)の一例である。

#### 【3730】

また、上述した所定条件未満表示(例えば保留表示)と特定条件未満表示(例えば特図1の変動表示)とは、複数の特図2の変動表示を経てそれぞれの条件が成立に至る場合もある。これにより、複数の特図2の変動表示に亘って遊技者にその違いを見せることで、時短A状態における複数の特図2の変動表示に亘って表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した(Td9)の一例である。

30

#### 【実施例34】

##### 【3731】

上述した実施例26~実施例27では、大当たり状態が終了した後に移行する特定の遊技状態において、所定の条件が成立すると特定の遊技状態とは異なる遊技状態に移行する構成について説明したが、本実施例では、大当たり状態が終了した後に移行する特定の遊技状態において、所定の条件が成立すると特定の遊技状態とは異なる遊技状態に移行することが設定される遊技において所定の条件の成立のし易さが変わる構成について説明する。とくに実施例26~実施例27のパチンコ機10との異なる構成を中心に説明する。

40

##### 【3732】

まず、本実施例のパチンコ機10の概要について説明する。

##### 【3733】

本実施例のパチンコ機10では、主制御装置261のCPU501は、上述した状態制御機能によって、例えば、時短A状態において、特図2の保留が規定数貯まるか、または、特図2の変動表示中に普通図柄の変動回数が規定数に達するという条件(所定の条件)が成立した場合に、大当たり状態を終了した後に時短B状態に制御することが可能である

50

。この所定の条件は、予め定められた複数の要素の中から選択される第1要素と、第1要素とは異なる予め定められた複数の要素の中から選択される第2要素と、によって成立のし易さが変化するので、主制御装置261のCPU501は、上述した状態制御機能において、例えば、時短B状態への移行のし易さを変化させることができる。

#### 【3734】

具体的には、主制御装置261のCPU501は、上述した状態制御機能によって、第3図柄表示装置42に第3図柄（主装飾図柄）の変動表示の結果が例えば特図1の時短A大当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な時短A状態を発生させることが可能である。サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261のCPU501で行われた抽選の結果に基づいて識別情報を動的表示することが可能な機能を有する。主制御装置261のCPU501は、この時短A状態において、RAM503の保留球格納エリアに格納されている保留数が時短A大当たりを発生させたときに設定された規定数を満たしているかどうかを判定する保留数判定機能を有する。また、主制御装置261のCPU501における計数機能は、第2図柄表示装置41に表示されて実行される時短A状態中の第2図柄の変動回数を計数し、主制御装置261のCPU501は、第2図柄の変動回数が時短A大当たりを発生させたときに決定された規定数を満たしているかどうかを判定する普図変動回数判定機能を有する。主制御装置261のCPU501は、保留数判定機能および普図変動回数判定機能により所定の条件が成立しているかどうかを判定することが可能である。主制御装置261のCPU501は、普通当たり乱数カウンタC4の値によって第2図柄の変動時間を設定し、変動種別カウンタCS2の値によって第3図柄の変動時間を設定することで特図2の保留され易さを変化させることが可能であり、また、普通当たり乱数カウンタC4の値によって第2図柄の変動時間を設定し、変動種別カウンタCS2の値によって第3図柄の変動時間を設定することで、第3図柄の変動表示中に規定数回目の第2図柄の変動表示の行われ易さを変化させることができる。

#### 【3735】

さらに具体的には、普通図柄用始動口34への通過検出に基づく第2図柄の抽選の結果が当たりである場合に、特図2用始動入賞装置33bの電動役物が開放される。特図2用始動入賞装置33bへの入賞をトリガとして、第3図柄（例えば装飾図柄）を変動表示する構成において、第2図柄の変動時間や第3図柄の変動時間を変化させることで保留され易さを変化させることが可能であり、また、第2図柄の変動時間や第3図柄の変動時間を変化させることで第3図柄の変動表示中に規定数回目の第2図柄の変動表示の行われ易さを変化させることが可能である。

#### 【3736】

また、主制御装置261のCPU501は、上述した状態制御機能によって、例えば、時短B状態において、普通図柄の変動回数が規定数に達するまでに特図2大当たり状態が発生するという条件が成立した場合に、大当たり状態を終了した後に時短B状態に制御することが可能である。この所定の条件は、予め定められた複数の要素の中から選択される第1要素と、第1要素とは異なる予め定められた複数の要素の中から選択される第2要素と、によって成立のし易さが変化するので、主制御装置261のCPU501は、上述した状態制御機能において、例えば、時短B状態への移行のし易さを変化させることもできる。

#### 【3737】

< 所定の条件 >

所定の条件とは、時短A状態において特図2の保留が規定数貯まるか、または、時短A状態において特図2の変動表示が行われている間に、規定数回目の普通図柄（第2図柄）の変動表示が行われた場合に成立する条件である。時短A状態とは、時短A状態において所定の条件が成立すると、大当たり遊技の終了後に時短B状態に移行する遊技状態のことである。

#### 【3738】

10

20

30

40

50

以下、図 237 ~ 図 241 を用いて上述の構成について詳しく説明する。図 237 ( a ) は実施例 34 の特図 1 大当たり抽選用テーブル、( b ) は特図 2 大当たり抽選用テーブルである。図 238 ( a ) , ( b ) は時短状態中、非時短状態中の普通当たり抽選用テーブルであり、( c ) は普通図柄変動パターン抽選用テーブルである。図 239 ( a ) , ( b ) は時短 A 状態、時短 B 状態における特図 2 主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。図 240 は、所定の条件 ( 保留数 1 ) の成立に基づき時短 A 状態から時短 B 状態に移行する場合の遊技機の動作を示すタイムチャートである。図 241 は、時短 B 状態における遊技機の動作を示すタイムチャートである。

### 【 3739 】

< 特図 1 大当たり抽選用テーブル、特図 2 大当たり抽選用テーブル >

図 237 を参照して本実施例の特図 1 大当たり抽選用テーブル、特図 2 大当たり抽選用テーブルについて説明する。図 237 ( a ) は特図 1 大当たり抽選用テーブルであり、( b ) は特図 2 大当たり抽選用テーブルである。

### 【 3740 】

本実施例では、特図 1 で 6 R 時短付き大当たりである場合の時短状態 ( 時短 A 1 ~ 時短 A 4 の連続操作有利特典 ) の振り分けが上述の実施例とは異なっている。図 237 ( a ) に示すように、特図 1 大当たり抽選用テーブルでは、時短状態は、大当たり図柄カウンタ C 2 ( 0 ~ 99 ) によって振り分けられる。大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「 0 」 ~ 「 2 」の場合には、時短 A 1 に振り分けられる。時短 A 1 は、保留が 4 個貯まるか、普通図柄 ( 第 2 図柄 ) が 20 回変動すると終了する時短状態である。大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「 3 」 ~ 「 12 」の場合には、時短 A 2 に振り分けられる。時短 A 2 は、保留が 3 個貯まるか、普通図柄 ( 第 2 図柄 ) が 20 回変動すると終了する時短状態である。大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「 13 」 ~ 「 27 」の場合には、時短 A 3 に振り分けられる。時短 A 3 は、保留が 2 個貯まるか、普通図柄 ( 第 2 図柄 ) が 20 回変動すると終了する時短状態である。大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「 28 」 ~ 「 47 」の場合には、時短 A 4 に振り分けられる。時短 A 4 は、保留が 1 個貯まるか、普通図柄 ( 第 2 図柄 ) が 20 回変動すると終了する時短状態である。本実施例では、時短状態の終期となる保留の数が少ない時短状態に振り分けられ易くなっている。特図 2 の保留が規定数貯まり易い時短状態が設定され易くなっているので時短 A 状態から時短 B 状態に移行し易くなっている。

### 【 3741 】

なお、上述の特図 1 大当たり抽選用テーブルでは、時短状態の終期となる普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の変動回数は、20 回に設定されているが、変動回数は、これに限らずこれ以外の回数であってもよい。また、連続操作有利特典である時短 A 1 ~ 時短 A 4 のすべてが同じ変動回数となっているが、それぞれが異なる変動回数であってもよい。さらに、連続操作有利特典である時短 A 1 ~ 時短 A 4 で規定される保留の数に応じて多い変動回数となってもよいし、規定される保留の数に応じて少ない変動回数となってもよい。

### 【 3742 】

次に、図 237 ( b ) を用いて、特図 2 の当たり種別と時短状態 ( 時短 A 1 ~ 時短 A 4 の連続操作有利特典 ) の振り分けについて説明する。本実施例では、特図 2 の小当たりの場合の当たり種別と時短状態 ( 連続操作有利特典である時短 A 1 ~ 時短 A 4 ) の振り分けが上述の実施例とは異なっている。図 239 ( b ) に示すように、特図 2 大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタ C 1 ( 0 ~ 599 ) が「 2 」 ~ 「 149 」 「 151 」 ~ 「 299 」 「 301 」 ~ 「 449 」 「 451 」 ~ 「 599 」 の場合が当たり ( 小当たり ) である。大当たり乱数カウンタ C 1 が小当たりであり、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「 0 」 ~ 「 2 」の場合には、時短 A 1 または時短 B が振り分けられる。大当たり乱数カウンタ C 1 が小当たりであり、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「 3 」 ~ 「 12 」の場合には、時短 A 2 または時短 B が振り分けられる。大当たり乱数カウンタ C 1 が小当たりであり、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「 13 」 ~ 「 27 」の場合には、時短 A 3 または時短 B が振り分けられる。大当たり乱数カウンタ C 1 が小当たりであり、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「 28 」 ~ 「 86 」の場合には、時短 A 4 または時短 B が振り分けら

れる。大当たり乱数カウンタC 1が小当たりであり、大当たり図柄カウンタC 2の値が「87」～「99」の場合には、時短状態が付かない3R通常小当たりに振り分けられる。なお、時短Aと時短Bの振り分けについては、V入賞時の遊技状態によって決定される。V入賞時の遊技状態が時短Bである場合に、時短Bが振り分けられる。

#### 【3743】

このように、特図2大当たり抽選用テーブルでは、小当たりとなる場合のうち、約3パーセントの割合で時短A1小当たりとなり、約10パーセントの割合で時短A2小当たりとなり、約15パーセントの割合で時短A3小当たりとなり、約59パーセントの割合で時短A4小当たりとなり、約13パーセントの割合で時短状態が付かない通常小当たりとなる。本実施例では、特図1大当たり抽選用テーブルと同様に特図2大当たり抽選用テーブルにおいても時短状態の終期となる保留の数が少ない時短状態に振り分けられ易くなっている。特図2の保留が規定数貯まり易い時短状態が設定され易くなっている。したがって、時短A状態で所定の条件が成立し易いので、時短A状態から時短B状態に移行し、時短B状態で外れまたは通常当たりとならずに時短B状態を継続させるという遊技性がある。

10

#### 【3744】

次に図238を用いて、普通図柄（第2図柄）の抽選について説明する。本実施例では、時短状態中の普通図柄（第2図柄）の抽選に当たる確率が、上述の実施例とは異なっている。また、普通図柄（第2図柄）の変動時間および普通図柄（第2図柄）の変動時間への振り分けが上述の実施例とは異なっている。図238(a)は時短状態中の普通当たり抽選用テーブルであり、(b)は非時短状態中の普通当たり抽選用テーブルであり、(c)は普通図柄変動パターン抽選用テーブルである。

20

#### 【3745】

時短状態中に普通図柄（第2図柄）の抽選に当たる確率について説明する。図238(a)に示すように、普通当たり乱数カウンタC4(0～250)が「0」～「13」「84」～「97」「168」～「181」の場合が当たりであり、普通当たり乱数カウンタC4(0～250)が「14」～「83」「98」～「167」「182」～「250」の場合が外れである。このように、時短状態中の普通図柄（第2図柄）の抽選は約16パーセント(約1/6)の確率で当たりになるように設定されている。時短状態中は、普通図柄（第2図柄）の抽選に当たり易く設定されている。したがって、時短状態中は、特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入賞し易くなり、特図2の保留が貯まり易くなっている。

30

#### 【3746】

非時短状態中に普通図柄（第2図柄）の抽選に当たる確率について説明する。非時短状態中に普通図柄（第2図柄）の抽選に当たる確率は、上述の実施例と同様である。図238(b)に示すように、非時短状態中の普通当たり抽選用テーブルでは、普通当たり乱数カウンタC4(0～250)が「0」～「250」の場合が外れである。

#### 【3747】

次に、普通図柄（第2図柄）の変動時間の振り分けについて説明する。本実施例では、各遊技状態における普通図柄（第2図柄）の変動時間が短くなっている点が、上述の実施例とは異なっている。図238(c)に示すように、普通図柄パターン選択用テーブルは、遊技状態および普通当たり乱数カウンタC4(0～250)の値に応じて普通図柄（第2図柄）の変動時間が異なるように設定されている。

40

#### 【3748】

通常状態や大当たりラウンド遊技状態などの非時短状態の場合には、普通当たり乱数カウンタC4(0～250)が「0」～「125」の場合に普通図柄（第2図柄）の変動時間が例えば3秒に設定され、普通当たり乱数カウンタC4(0～250)が「126」～「225」の場合に普通図柄（第2図柄）の変動時間が例えば4秒に設定され、普通当たり乱数カウンタC4(0～250)が「226」～「250」の場合に普通図柄（第2図柄）の変動時間が例えば5秒に設定されている。

50

## 【 3 7 4 9 】

時短 A 状態の場合には非時短状態の場合と同様に、普通当たり乱数カウンタ C 4 ( 0 ~ 2 5 0 ) が「 0 」 ~ 「 1 2 5 」の場合に普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の変動時間が例えば 3 秒に設定され、普通当たり乱数カウンタ C 4 ( 0 ~ 2 5 0 ) が「 1 2 6 」 ~ 「 2 2 5 」の場合に普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の変動時間が例えば 4 秒に設定され、普通当たり乱数カウンタ C 4 ( 0 ~ 2 5 0 ) が「 2 2 6 」 ~ 「 2 5 0 」の場合に普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の変動時間が例えば 5 秒に設定されている。

## 【 3 7 5 0 】

時短 B 状態の場合には、普通当たり乱数カウンタ C 4 ( 0 ~ 2 5 0 ) によって振り分けられる普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の変動時間が時短 A 状態の場合および非時短状態の場合よりも短い時間に振り分けられるように設定されている。普通当たり乱数カウンタ C 4 ( 0 ~ 2 5 0 ) が「 0 」 ~ 「 1 2 5 」の場合に普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の変動時間が例えば 1 秒に設定され、普通当たり乱数カウンタ C 4 ( 0 ~ 2 5 0 ) が「 1 2 6 」 ~ 「 2 2 5 」の場合に普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の変動時間が例えば 2 秒に設定され、普通当たり乱数カウンタ C 4 ( 0 ~ 2 5 0 ) が「 2 2 6 」 ~ 「 2 5 0 」の場合に普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の変動時間が例えば 3 秒に設定されている。

## 【 3 7 5 1 】

本実施例では、上述の実施例よりも普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の変動時間が短くなるように設定されており、また、短い変動時間が選択され易く設定されているので、普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の抽選に係る時間が短くなる。したがって、特別図柄 ( 第 3 図柄 ) の変動中に行われる普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の抽選が多くすることができ、特別図柄 ( 第 3 図柄 ) の変動中に普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の抽選に当たる機会が多くなる。なお、上述した普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の変動時間は一例である。時短状態において後述する図 2 3 9 に示す特別図柄 ( 第 3 図柄 ) の変動中に普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の変動が複数回変動できる変動時間であればよい。

## 【 3 7 5 2 】

次に、遊技状態と特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放パターンとの関係について説明する。図 2 3 8 ( c ) に示すように、非時短状態中 ( 例えば通常遊技状態中や大当たり遊技状態中 ) には普通図柄 ( 第 2 図柄 ) が当たりにならないので、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物は、開放されない。時短状態中に普通図柄 ( 第 2 図柄 ) が当たりになれば、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物は、所定の回数所定時間 ( 例えば 0 . 9 秒 ) 開放される。そのため、時短状態中であれば普通図柄 ( 第 2 図柄 ) が当たりになった場合に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞が容易になるが、時短状態以外の遊技状態中は普通図柄 ( 第 2 図柄 ) が当たりにならないので図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞が見込まれない。

## 【 3 7 5 3 】

なお、上述した特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放パターンは一例である。上述の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放パターンでは、非時短状態中 ( 例えば、通常遊技状態中や大当たり遊技状態中 ) には普通図柄 ( 第 2 図柄 ) は全て外れに設定されているので、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物は開放されずに、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞しないようになっているが、非時短状態中に普通図柄 ( 第 2 図柄 ) が当たりになるように設定され、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞することが難しい時間 ( 例えば 0 . 2 秒間 ) 開放されるようにして、非時短状態中に普通図柄 ( 第 2 図柄 ) が当たったとしても、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞することが難しければよい。

## 【 3 7 5 4 】

次に、図 2 3 9 を用いて特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞に基づいて行われる特別図柄 ( 第 3 図柄 ) の変動時間について説明する。本実施例では、時短 A 状態における小当たりの場合の特別図柄 ( 第 3 図柄 ) の変動時間および変動時間の振り分けと、時短 B 状態における特別図柄 ( 第 3 図柄 ) の変動時間が上述の実施例とは異なっている。図 2 3 9 は

特図 2 主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。図 2 3 9 ( a ) は時短 A 状態における特図 2 主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルであり、図 2 3 9 ( b ) は時短 B 状態における特図 2 主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。

【 3 7 5 5 】

図 2 3 9 ( a ) に示すように、時短 A 状態における特図 2 の主装飾図柄変動パターンは、大当たり乱数カウンタ C 1 が「 1 5 0 」 「 3 0 0 」 「 3 0 0 」 の値すなわち直撃大当たりである場合には、大当たり長変動（例えば 3 0 秒）に設定されている。また、大当たり乱数カウンタ C 1 が「 2 」 ~ 「 1 4 9 」 「 1 5 1 」 ~ 「 2 9 9 」 「 3 0 1 」 ~ 「 4 4 9 」 「 4 5 1 」 ~ 「 5 9 9 」 の値すなわち小当たりである場合には、変動種別カウンタ C S 2 （ 0 ~ 2 4 0 ） の値が「 0 」 ~ 「 2 0 0 」 である場合に小当たり長変動パターン A （例え 10  
ば 3 6 秒）に設定され、変動種別カウンタ C S 2 の値が「 2 0 1 」 ~ 「 2 3 1 」 である場合に小当たり長変動パターン B （例えば 4 2 秒）に設定され、変動種別カウンタ C S 2 の値が「 2 3 1 」 ~ 「 2 4 0 」 である場合に小当たり長変動パターン C （例えば 4 8 秒）に設定されている。また、大当たり乱数カウンタ C 1 が「 0 」 「 1 」 の値すなわち外れである場合は、ハズレ長変動（例えば 3 0 秒）に設定されている。このように、時短 A 状態における特図 2 の主装飾図柄変動パターンは、小当たりである場合に複数の変動時間が設定されている。また、小当たりである場合に短い変動時間が選択され易くなっている。したがって、時短 A 状態に係る時間を短くすることができる。

【 3 7 5 6 】

図 2 3 9 ( b ) に示すように、時短 B 状態における特図 2 の主装飾図柄変動パターンは、直撃大当たりである場合、小当たりである場合、外れである場合ともに短変動（例えば 6 秒）に設定されている。本実施例では、時短 B 状態における特別図柄（第 3 図柄）の変動時間が上述実施例の変動時間（例えば 2 秒）よりも長く設定されている。これにより、時短 B 状態においても保留が貯まり易くなっている。 20

【 3 7 5 7 】

< 時短 A 状態での継続率を抑え、時短 B 状態での継続率を高める遊技性 >

時短 A 状態において、所定の条件（例えば保留が 1 個貯まる）が成立する場合について図 2 4 0 を用いて説明する。特図 1 で時短 A （連続操作有利特典である時短 A 1 ~ 時短 A 4 ）大当たりになった場合には、大当たりラウンド遊技の終了後に時短 A 状態に移行する。時短 A 状態の一例として、選択され易い時短 A 4 となった場合について説明する。時短 30  
A 4 において所定の条件が成立するのは、特図 2 の保留が 1 個貯まった場合か、特図 2 の変動表示が行われている間に、2 0 回目の普通図柄（第 2 図柄）の変動表示が行われた場合である。

【 3 7 5 8 】

時短状態では、普通図柄（第 2 図柄）に基づく抽選が通常状態（例えば当たりなし）よりも当たり易い確率（例えば約 1 / 6 ）に設定される。時短 A 状態における普通図柄（第 2 図柄）の変動時間は、変動時間が短い 3 秒が選択され易いように設定されている。説明の都合上時短 A 状態で普通図柄（第 2 図柄）の変動時間はすべて 3 秒が選択された場合について記載している。図 2 4 0 に示すように、遊技球が普通図柄用始動口 3 4 を通過すると普通図柄（第 2 図柄）の変動表示が 3 秒間行われ、普通図柄（第 2 図柄）の抽選の結果 40  
が当たりである場合に、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物が作動状態となる（開放される）。図 2 4 0 には、6 回目の普通図柄（第 2 図柄）の抽選の結果が当たりとなって、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が 1 球入賞し、特別図柄（第 3 図柄）が小当たり長変動パターン A ~ 小当たり長変動パターン C のうち変動時間が短い小当たり長変動パターン A が選択され、3 6 秒間変動表示される場合が示されている。

【 3 7 5 9 】

図 2 4 0 には、小当たり長変動パターン A での特別図柄（第 3 図柄）の変動表示中に時短 A 状態になってから 1 2 回目の普通図柄（第 2 図柄）の抽選の結果が当たりとなって、特図 2 の保留が 1 個貯まる様子が示されている。時短 A 4 では特図 2 の保留が 1 個貯まるという所定の条件が成立し、大当たりラウンド遊技の終了後に時短 B 状態に移行すること 50

が決定される。

【 3 7 6 0 】

1 球目の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞に基づく特別図柄（第 3 図柄）の変動表示が終了すると、大当たりラウンド遊技が開始される。時短 A 状態において所定の条件が成立しているため、大当たりラウンド遊技が終了すると時短 B 状態になる。時短 B 状態では、時短 A 状態で保留されていた 2 球目の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞に基づく特別図柄（第 3 図柄）の変動表示が開始され、特別図柄（第 3 図柄）の変動表示が短変動の 6 秒間で行われる。2 球目の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞に基づく特別図柄（第 3 図柄）の変動表示が終了すると大当たりラウンド遊技が開始される。2 球目の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞に基づく特別図柄（第 3 図柄）の抽選が時短突き当りの場合は、大当たりラウンドが終了後に時短 B 状態が継続されるが、時短が付かない通常当たりの場合は、大当たりラウンドが終了後に通常状態になる。

10

【 3 7 6 1 】

< 時短 B 状態 >

時短 B 状態における遊技の流れについて図 2 4 1 を用いて説明する。時短状態では、普通図柄（第 2 図柄）に基づく抽選が通常状態（例えば当たりなし）よりも当たり易い確率（例えば約 1 / 6）に設定される。時短 B 状態は、普通図柄（第 2 図柄）の変動表示が 30 回行われた場合に時短状態が終了するものである。時短 B 状態における普通図柄（第 2 図柄）の変動時間は、図 2 3 8 に上述したように 1 秒 ~ 3 秒のうち 1 秒が選択され易く設定されている。図 2 4 1 では、普通図柄（第 2 図柄）の変動時間はすべて 1 秒が選択された場合について記載している。

20

【 3 7 6 2 】

図 2 4 1 に示すように、遊技球が普通図柄用始動口 3 4 を通過すると普通図柄（第 2 図柄）の変動表示が行われ、普通図柄（第 2 図柄）の抽選の結果が当たりである場合に、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物が作動状態となる（開放される）。図 2 4 1 には、6 回目の普通図柄（第 2 図柄）の抽選の結果が当たった場合に、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が 1 球入賞して、特別図柄（第 3 図柄）が 6 秒間変動表示される様子が示されている。普通図柄（第 2 図柄）の変動表示が 30 回行われるまでに普通図柄（第 2 図柄）の抽選に当たり、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞に基づく特別図柄（第 3 図柄）の抽選が時短突き当たりになった場合は、大当たりラウンド遊技が終了後に時短 B 状態が継続される。

30

【 3 7 6 3 】

2 回目の時短 B 状態では、6 回目の普通図柄（第 2 図柄）の抽選の結果が当たりである場合に、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が 1 球入賞して、1 球目の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞に基づく特別図柄（第 3 図柄）の変動表示中に 1 2 回目の普通図柄（第 2 図柄）の抽選に当たり特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が 1 球入賞し、保留が貯まる様子が示されている。1 球目の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞に基づく特別図柄（第 3 図柄）の抽選が当たりであれば、大当たりラウンド遊技が行われ、大当たりラウンド遊技が終了後に時短 B 状態が継続される。

【 3 7 6 4 】

2 回目の大当たりラウンド遊技が終了後に 3 回目の時短 B 状態になり保留されていた特別図柄（第 3 図柄）の変動が開始される。保留されていた特別図柄（第 3 図柄）の抽選が時短突き当たりであれば、大当たりラウンド遊技が終了後に時短 B 状態が継続される。

40

【 3 7 6 5 】

このように時短 B 状態は、普通図柄（第 2 図柄）の変動表示が 30 回行われると通常状態に移行する。時短 B 状態において時短付き当たりとなれば時短 B 状態を継続する。また、時短 B 状態は、保留がない場合に時短の付かない通常当たりで当たることで通常状態に移行する。したがって、時短 B 状態では、普通図柄（第 2 図柄）に基づく抽選で当たりとなり易いので、大当たりラウンド遊技が発生し易い時短 B 状態が継続し易くなっている。

【 3 7 6 6 】

50

本実施例の遊技機は、時短 A 状態において所定の条件が成立し易い設定になっているので、時短 B 状態に移行し易く、時短 A 状態において大当たりが連続して発生し難くなっているが、時短 B 状態においては、時短 B 状態が継続し易く、大当たりが連続して発生し易くなっている。

【 3 7 6 7 】

< 所定条件の成立し易さを変化させる要素 1 >

時短 A 状態において特図 2 の保留が規定数貯まるという所定の条件が成立するためには、特別図柄（第 3 図柄）が変動表示されている間に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が規定数入賞する必要がある。ここでは、所定の条件の成立のし易さを変化させる要素として、特別図柄（第 3 図柄）の変動時間を変えることによって、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入賞のし易さが変化する構成について説明する。

10

【 3 7 6 8 】

特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入賞のし易さは、普通図柄（第 2 図柄）の抽選の当たり易さによって変わる。したがって、特別図柄（第 3 図柄）の変動表示中に普通図柄（第 2 図柄）の抽選の当たり易さを変える要素について説明する。例えば、普通図柄（第 2 図柄）の変動時間 3 秒とすると、特別図柄（第 3 図柄）が 3 6 秒間変動表示される場合には、普通図柄（第 2 図柄）の抽選を 1 2 回行うことができる。また、特別図柄（第 3 図柄）が 4 8 秒間変動表示される場合には、普通図柄（第 2 図柄）の抽選を 1 6 回行うことができる。普通図柄（第 2 図柄）の抽選回数が増えると普通図柄（第 2 図柄）の抽選に当たり易くなるので、特別図柄（第 3 図柄）の変動時間が長くなると普通図柄（第 2 図柄）の抽選回数が増え、特別図柄（第 3 図柄）の変動表示中に普通図柄（第 2 図柄）の抽選に当たり易くなる。普通図柄（第 2 図柄）の抽選に当たり易くなると特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞し易くなる。つまり、特別図柄（第 3 図柄）の変動時間が長くなると、特別図柄（第 3 図柄）が変動表示されている間に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞し易くなり、時短 A 状態において特図 2 の保留が規定数貯まるという所定の条件は成立し易くなる。

20

【 3 7 6 9 】

対して、特別図柄（第 3 図柄）の変動時間が短くなると普通図柄（第 2 図柄）の抽選回数が減り、特別図柄（第 3 図柄）の変動表示中に普通図柄（第 2 図柄）の抽選に当たり難くなる。普通図柄（第 2 図柄）の抽選に当たり難くなると特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞し難くなる。したがって、特別図柄（第 3 図柄）の変動時間が短くなると、特別図柄（第 3 図柄）が変動表示されている間に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞し難くなり、時短 A 状態において特図 2 の保留が規定数貯まるという所定の条件は成立し難くなる。

30

【 3 7 7 0 】

< 所定条件の成立し易さを変化させる要素 2 >

上述の例では、時短 A 状態において特図 2 の保留が規定数貯まるという所定の条件の成立のし易さを変化させる要素として、特別図柄（第 3 図柄）の変動時間を変えることについて記載したが、本例では、普通図柄（第 2 図柄）の変動時間を変えることによって所定の条件の成立のし易さを変化させる場合について説明する。

40

【 3 7 7 1 】

時短 A 状態において特図 2 の保留が規定数貯まるという所定の条件が成立するためには、特別図柄（第 3 図柄）が変動表示されている間に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が規定数入賞する必要がある。特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入賞のし易さは、普通図柄（第 2 図柄）の抽選の当たり易さによって変わる。したがって、特別図柄（第 3 図柄）の変動表示中に普通図柄（第 2 図柄）の抽選の当たり易さを変える要素について説明する。

【 3 7 7 2 】

例えば、特別図柄（第 3 図柄）が 4 8 秒間変動表示される場合について考える。普通図柄（第 2 図柄）の変動時間が 3 秒の場合は、特別図柄（第 3 図柄）の変動表示中に普通図

50

柄（第2図柄）の抽選を16回行うことができる。普通図柄（第2図柄）の変動時間が5秒の場合は、特別図柄（第3図柄）の変動表示中に普通図柄（第2図柄）の抽選を9回行うことができる。

【3773】

普通図柄（第2図柄）の抽選の抽選回数が増えると普通図柄（第2図柄）の抽選に当たり易くなるので、普通図柄（第2図柄）の変動時間が短くなると特別図柄（第3図柄）の変動表示中に行われる普通図柄（第2図柄）の抽選回数が増え、特別図柄（第3図柄）の変動表示中に普通図柄（第2図柄）の抽選に当たり易くなる。普通図柄（第2図柄）の抽選に当たり易くなると特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入賞し易くなる。したがって、普通図柄（第2図柄）の変動時間が短くなると、特別図柄（第3図柄）が変動表示されている間に特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入賞し易くなり、時短A状態において特図2の保留が規定数貯まるという所定の条件は成立し易くなる。

10

【3774】

対して、普通図柄（第2図柄）の変動時間が長くなると特別図柄（第3図柄）の変動表示中に行われる普通図柄（第2図柄）の抽選回数が減り、特別図柄（第3図柄）の変動表示中に普通図柄（第2図柄）の抽選に当たり難くなる。普通図柄（第2図柄）の抽選に当たり難くなると特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入賞し難くなる。したがって、普通図柄（第2図柄）の変動時間が長くなると、特別図柄（第3図柄）が変動表示されている間に特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入賞し難くなり、時短A状態において特図2の保留が規定数貯まるという所定の条件は成立し難くなる。

20

【3775】

< 所定条件の成立し易さを変化させる要素3 >

上述の2つの例では、時短A状態において特図2の保留が規定数貯まるという所定の条件の成立のし易さを変化させる要素について説明したが、本例では、もう一方の、時短A状態において特図2の変動表示が行われている間に、規定数回目の普通図柄（第2図柄）の変動表示が行われるという所定の条件の成立し易さを変化させる要素について説明する。

【3776】

特別図柄（第3図柄）の変動時間が長くなると、特別図柄（第3図柄）の変動表示が行われている間に普通図柄（第2図柄）の変動が行える回数は増えるので、20回目の普通図柄（第2図柄）の変動表示が行われるまで特別図柄（第3図柄）の変動表示が行われることが多くなる。したがって、特図2の変動表示が行われている間に、規定数回目の普通図柄（第2図柄）の変動表示が行われた場合に成立する所定の条件は特別図柄（第3図柄）の変動時間が長ければ成立し易くなる。

30

【3777】

対して、特別図柄（第3図柄）の変動時間が短くなると、特別図柄（第3図柄）の変動表示が行われている間に普通図柄（第2図柄）の変動が行える回数は減るので、20回目の普通図柄（第2図柄）の変動表示が行われるまでに特別図柄（第3図柄）の変動表示が終了してしまう場合が増えてしまう。したがって、特図2の変動表示が行われている間に、規定数回目の普通図柄（第2図柄）の変動表示が行われた場合に成立する所定の条件は特別図柄（第3図柄）の変動時間が長い時よりも成立し難くなる。

40

【3778】

< 本実施例における特徴的な構成 >

上述したように、実施例34のパチンコ機10によれば、以下の特徴的な構成を備える。

【3779】

主制御装置261のCPU501は、上述した状態制御機能によって、例えば、時短A状態において、特図2の変動表示中に特図2の保留の数が規定数を満たした状態で特図2大当たり状態が発生するという条件または特図2の変動表示中に普通図柄の変動回数が規定数を満たした状態で特図2大当たり状態が発生するという条件（所定の条件）が成立し

50

た場合に、大当たり状態を終了した後に時短 B 状態に制御することが可能である。この所定の条件は、予め定められた複数の要素の中から選択される第 1 要素と、第 1 要素とは異なる予め定められた複数の要素の中から選択される第 2 要素と、によって成立のし易さが変化するので、主制御装置 261 の CPU 501 は、上述した状態制御機能において、例えば、時短 B 状態への移行のし易さを変化させることができる。このように、時短 B 状態へ移行し易くすることができるので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、上述した ( T e 1 ) に記載の遊技機の一例である。

【 3780 】

また、主制御装置 261 の CPU 501 は、上述した状態制御機能によって、例えば、時短 B 状態において、特図 2 の変動表示中に普通図柄の変動回数が規定数に達するまでに特図 2 大当たり状態が発生するという条件 ( 所定の条件 ) が成立した場合に、大当たり状態を終了した後に時短 B 状態に制御することが可能である。この所定の条件は、予め定められた複数の要素の中から選択される第 1 要素と、第 1 要素とは異なる予め定められた複数の要素の中から選択される第 2 要素と、によって成立のし易さが変化するので、主制御装置 261 の CPU 501 は、上述した状態制御機能において、例えば、時短 B 状態への移行のし易さを変化させることができる。このように、時短 B 状態へ移行し易くすることができるので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、上述した ( T e 1 ) に記載の遊技機の一例である。

10

【 3781 】

具体的には、第 3 図柄表示装置 42 に特別図柄 ( 第 3 図柄 ) の変動表示の結果が例えば特図 1 の時短 A 大当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な時短 A 状態を発生させることが可能である。サブ制御装置 262 の CPU 551 は、主制御装置 261 の CPU 501 で行われた抽選の結果に基づいて識別情報を動的表示することが可能な機能を有する。主制御装置 261 の CPU 501 は、この時短 A 状態において、RAM 503 の保留球格納エリアに格納されている保留数が時短 A 大当たりを発生させたときに設定された規定数を満たしているかどうかを判定する保留数判定機能を有する。また、主制御装置 261 の CPU 501 における計数機能は、第 2 図柄表示装置 41 に表示されて実行される時短 A 状態中の第 2 図柄の変動回数を計数し、主制御装置 261 の CPU 501 は、第 2 図柄の変動回数が時短 A 大当たりを発生させたときに決定された規定数を満たしているかどうかを判定する普図変動回数判定機能を有する。主制御装置 261 の CPU 501 は、保留数判定機能および普図変動回数判定機能により所定の条件が成立しているかどうかを判定することが可能である。主制御装置 261 の CPU 501 は、普通当たり乱数カウンタ C4 の値によって第 2 図柄の変動時間を設定し、変動種別カウンタ CS2 の値によって特別図柄 ( 第 3 図柄 ) の変動時間を設定することで特図 2 の保留され易さを変化させることが可能であり、また、普通当たり乱数カウンタ C4 の値によって第 2 図柄の変動時間を設定し、変動種別カウンタ CS2 の値によって特別図柄 ( 第 3 図柄 ) の変動時間を設定することで、特別図柄 ( 第 3 図柄 ) の変動表示中に規定数回目の第 2 図柄の変動表示の行われ易さを変化させることができる。

20

30

【 3782 】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のように所定の条件の成立し易さが変化することが特徴的である。

40

【 3783 】

また、上述した第 1 要素は、時短 A 状態において行われる遊技球発射操作に基づいて満たされる規定数保留が貯まるかまたは規定回数普図が変動するという条件であり、該条件が満たされ易いような規定の保留数が少ないかまたは規定の普図の変動回数が少ない設定にすることにより上述した所定の条件が成立し易くなり、第 2 要素は、始動条件の成立に基づいて設定される特図 2 の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が長いほど上述した所定の条件が成立し易くなるので、主制御装置 261 の CPU 501 は、大当たり状態を終了した後に時短 B 状態へ移行し易くすることができる。これは、上述した ( T e 2 ) に記載の遊技機の一例である。

50

## 【 3 7 8 4 】

具体的には、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、上述のように第 1 要素と第 2 要素とが設定された特図 1 大当たり抽選用テーブルによる時短状態の振り分けで、時短 A 大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定を選択するか、または、普通図柄（第 2 図柄）の変動回数規定数が少ない設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。また、時短 A 状態における特図 2 主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルで特別図柄（第 3 図柄）の変動時間が長い設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。

## 【 3 7 8 5 】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述のように第 1 要素と第 2 要素とが設定された状態で、時短 A 大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定が選択され易い様に設定すること、または、時短 A 大当たりを発生させるときに決定される普通図柄（第 2 図柄）の変動回数規定数が少ない設定が選択され易い様に設定することで時短 B 状態に移行し易くすることができる。また、特別図柄（第 3 図柄）の変動時間が長い設定が選択され易い様に設定することで、時短 B 状態に移行し易くすることができる。したがって、時短 A 状態から時短 B 状態に移行し易くできる。

10

## 【 3 7 8 6 】

また、上述した第 1 要素は、時短 A 状態において行われる遊技球発射操作に基づいて満たされる規定数保留が貯まるかまたは規定回数普図が変動するという条件であり、該条件が満たされ易いような規定の保留数が少ないかまたは規定の普図の変動回数が少ない設定にすることにより上述した所定の条件が成立し易くなり、上述した第 2 要素は、始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される普図の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が短いほど上述した所定の条件が成立し易くなるので、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、大当たり状態を終了した後に時短 B 状態へ移行し易くすることができる。これは、上述した（T e 3）に記載の遊技機の一例である。

20

## 【 3 7 8 7 】

具体的には、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、上述のように第 1 要素が設定された特図 1 大当たり抽選用テーブルによる時短状態の振り分けで、時短 A 大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定を選択するか、または、普通図柄（第 2 図柄）の変動回数規定数が少ない設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。また、上述のように第 2 要素が設定された時短 A 状態における普通図柄変動パターン抽選用テーブルで普通図柄（第 2 図柄）の変動時間が短い設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。

30

## 【 3 7 8 8 】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述のように第 1 要素が設定された状態で、時短 A 大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定が選択され易い様に設定すること、または、時短 A 大当たりを発生させるときに決定される普通図柄（第 2 図柄）の変動回数規定数が少ない設定が選択され易い様に設定することで時短 B 状態に移行し易くすることができる。また、上述のように第 2 要素が設定された状態で、普通図柄（第 2 図柄）の変動時間が短い設定が選択され易い様に設定することで、時短 B 状態に移行し易くすることができる。したがって、時短 A 状態から時短 B 状態に移行し易くできる。

40

## 【 3 7 8 9 】

また、本実施例では、特図 1 大当たり抽選用テーブルによる時短状態の振り分けで、普図の変動回数規定数は 2 0 回に限定されていたが、これとは異なる構成であってもよい。すなわち、上述した第 1 要素は、時短 A 状態において行われる遊技球発射操作に基づいて満たされる規定数保留が貯まるという条件であり、該条件が満たされ易いような規定の保留数が少ない設定にすることにより上述した所定の条件が成立し易くなり、上述した第 2 要素は、時短 A 状態において行われる遊技球発射操作に基づいて満たされる規定回数普図が変動するという条件であり、該条件が満たされ易いような規定の普図の変動回数が少

50

ない設定にすることにより上述した所定の条件が成立し易くなり、一方の要素に設定される条件が満たされ易い設定にされた場合は、他方の要素に設定される条件が満たされ難い設定にされてもよい。このようにすれば、主制御装置 261 の CPU 501 は、大当たり状態を終了した後に時短 B 状態へ適度に移行することができる。これは、上述した (Te 4) に記載の遊技機の一例である。

#### 【3790】

具体的には、主制御装置 261 の CPU 501 は、上述のように第 1 要素および第 2 要素が設定された特図 1 大当たり抽選用テーブルによる時短状態の振り分けで、時短 A 大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。また、時短 A 大当たりを発生させるときに決定される普通図柄 (第 2 図柄) の変動回数規定数が少ない設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。上述のように第 1 要素および第 2 要素において、一方の要素に設定される例えば保留の規定数の条件が満たされ易い設定にされた場合は、他方の要素に設定される例えば普通図柄の変動回数規定数の条件が満たされ難い設定にされる。具体的には、特図 1 大当たり抽選用テーブルにおいて保留 A 4 のように規定数が保留 1 個のものが選ばれ易い設定になっている場合に、普図変動の規定数を 30 回に設定するような例である。したがって、時短 A 状態から時短 B 状態に適度に移行することができる。

10

#### 【3791】

このように、本実施例とは別の遊技機によれば、時短 A 大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定が選択され易い様に設定することで時短 B 状態に移行し易くすることができる。また、時短 A 大当たりを発生させるときに決定される普通図柄 (第 2 図柄) の変動回数規定数が少ない設定が選択され易い様に設定することで時短 B 状態に移行し易くすることができる。このように第 1 要素および第 2 要素を可変に設定した状態で、一方の要素に設定される条件が満たされ易い設定にされた場合は、他方の要素に設定される条件が満たされ難い設定にすることができるので、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。

20

#### 【3792】

また、上述した第 1 要素は、始動条件の成立に基づいて設定される特図 2 の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が長いほど上述した所定の条件が成立し易くなり、上述した第 2 要素は、始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される普図の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が短いほど上述した所定の条件が成立し易くなるので、主制御装置 261 の CPU 501 は、大当たり状態を終了した後に時短 B 状態へ移行し易くすることができる。これは、上述した (Te 5) に記載の遊技機の一例である。

30

#### 【3793】

具体的には、主制御装置 261 の CPU 501 は、上述のように第 1 要素が設定された時短 B 状態における特図 2 主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルで特別図柄 (第 3 図柄) の変動時間が長い設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。また、上述のように第 2 要素が設定された時短 B 状態における普通図柄変動パターン抽選用テーブルで普通図柄 (第 2 図柄) の変動時間が短い設定を選択することで、時短 B 状態において所定の条件を成立し易くすることができる。

40

#### 【3794】

このように、本実施例の遊技機によれば、特別図柄 (第 3 図柄) の変動時間が長い設定が選択され易い様に設定することで時短 B 状態に移行し易くすることができる。また、普通図柄 (第 2 図柄) の変動時間が短い設定が選択され易い様に設定することで時短 B 状態に移行し易くすることができる。したがって、所定の条件が設定された後でも所定の条件の成立し易さを変化させることができる。

#### 【3795】

また、上述した第 1 要素は、始動条件の成立に基づいて設定される特図 2 の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が長いほど上述した所定の条件が成立し

50

易くなり、上述した第2要素は、始動条件の成立に基づいて設定される第1要素に設定されるのとは異なる特図2の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が短いほど上述した所定の条件が成立し難くなるので、主制御装置261のCPU501は、大当たり状態を終了した後に時短B状態へ適度に移行することができる。これは、上述した(Te6)に記載の遊技機の一例である。

【3796】

具体的には、主制御装置261のCPU501は、時短A状態における特図2主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルで特別図柄(第3図柄)の変動時間が長い設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができ、また、時短A状態における特図2主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルで特別図柄(第3図柄)の変動時間が短い設定を選択することで、所定の条件を成立し難くすることができるので、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。

10

【3797】

このように、本実施例の遊技機によれば、特別図柄(第3図柄)の変動時間が長い設定が選択され易い様に設定することで時短B状態に移行し易くすることができる。また、特別図柄(第3図柄)の変動時間が短い設定が選択され易い様に設定することで時短B状態に移行し易くすることができる。したがって、特別図柄(第3図柄)の変動時間が長い設定と、特別図柄(第3図柄)の変動時間が短い設定とが選択される様に設定することで、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。

【3798】

また、上述した第1要素は、始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される普図の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が長いほど上述した所定の条件が成立し難くなり、上述した第2要素は、始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される第1要素に設定されるのとは異なる普図の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が短いほど上述した所定の条件が成立し易くなるので、主制御装置261のCPU501は、大当たり状態を終了した後に時短B状態へ適度に移行することができる。これは、上述した(Te7)に記載の遊技機の一例である。

20

【3799】

具体的には、主制御装置261のCPU501は、時短A状態における普通図柄変動パターン抽選用テーブルで普通図柄(第2図柄)の変動時間が長い設定を選択することで、所定の条件を成立し難くすることができ、また、時短A状態における普通図柄変動パターン抽選用テーブルで普通図柄(第2図柄)の変動時間が短い設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。

30

【3800】

このように、本実施例の遊技機によれば、普通図柄(第2図柄)の変動時間が長い設定が選択され易い様に設定することで時短B状態に移行し難くすることができる。また、普通図柄(第2図柄)の変動時間が短い設定が選択され易い様に設定することで時短B状態に移行し易くすることができる。したがって、普通図柄(第2図柄)の変動時間が短い設定と、普通図柄(第2図柄)の変動時間が長い設定とが選択される様に設定することで、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。

40

【実施例35】

【3801】

以降、実施例35についての遊技機について説明する。本実施例の遊技機の盤面は、実施例21と同様であるが、図242に示す様に、主に第3図柄表示装置42の一部を覆い隠す位置に例えば正面視で円形かつ薄板状(円盤状)の往復可動板であって、所定の往復動作が可能な告知役物Uを備えることが異なる。告知役物Uは、往復可動部として上下に変位可能であり、第3図柄表示装置42の上辺に位置する枠部材と第3図柄表示装置42との隙間に収まった状態から、下方に移動して、告知役物Uの全体が第3図柄表示装置42の一部を覆う状態まで変位することができる。この告知役物Uは、遊技の状態に応じて往

50

復可動部として出沒可能な役物であり、遊技を高揚する所定の演出を実現する。告知役物 U には、「やったね！」などの遊技状態の変化を示す情報が記されている。告知役物 U は、本発明の可動物に相当する。

#### 【3802】

告知役物 U は、可動範囲の上端（上限位置）から可動範囲の下端（下限位置）までを往復可動部として移動可能である。可動範囲の上端にある告知役物 U は、第3図柄表示装置 42 の上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。可動範囲の下端にある告知役物 U は、遊技者から見て第3図柄表示装置 42 の上辺よりも下にあり、遊技者は、告知役物 U の全域を視認することができる。なお、本実施例はこのよう  
10

#### 【3803】

図243は、告知役物 U を往復可動部として上下に移動させるための機構について説明している。図243(a)は、遊技機が有する遊技盤 30 とその周辺の部材についての断面図である。図243(a)に示すように告知役物 U は、遊技盤 30 における遊技者にとっての裏面側に設けられた告知役物支持機構 U a 1, U a 3, U a 4, U a 5 によって支持されている。告知役物 U は、告知役物支持機構 U a 1, U a 3, U a 4, U a 5 により遊技盤 30 と第3図柄表示装置 42 との間に設けられた隙間を往復可動部として鉛直方向に移動することが可能である。

#### 【3804】

告知役物支持機構 U a 1, U a 3, U a 4, U a 5 とその周辺の部材について説明する。告知役物支持機構 U a 1, U a 3, U a 4, U a 5 は、遊技盤 30 の裏面に固定された駆動モータ U a 1 を有している。駆動モータ U a 1 は、正回転および逆回転が可能なステッピングモータで構成することができる。ステッピングモータは、本発明の駆動手段に相当する。サブ制御装置は、ステッピングモータに回転量と回転方向を示す信号を送信することができ、ステッピングモータはサブ制御装置より送信されたパルス信号に相当する回転量だけ正回転または逆回転することが可能である。駆動モータ U a 1 には、回転軸 U a 4 の回転方向と回転量を計測するロータリーエンコーダ U a 2 が設けられている。  
20

#### 【3805】

駆動モータ U a 1 の回転軸 U a 4 の表面には、伸びる方向を回転軸 U a 4 と同じくする螺旋溝が設けられている。回転軸 U a 4 は、駆動モータ U a 1 の下部に設けられた固定板 U a 3 によって回転自在に支持される。固定板 U a 3 は、遊技盤 30 およびセンターフレーム 47 A の裏側に設けられているので、遊技者から視認することはできない。固定板 U a 3 の上端および下端には、回転軸 U a 4 を回転自在に支持する軸受けが設けられている。  
30

#### 【3806】

スライダー U a 5 は、回転軸 U a 4 に沿って移動することができる部材で、告知役物 U の上端が固定されている。スライダー U a 5 には、回転軸 U a 4 に螺合したボールナットが設けられており、回転軸 U a 4 が正回転すると、スライダー U a 5 は、駆動モータ U a 1 から遠ざかるように移動し、回転軸 U a 4 が逆回転すると、スライダー U a 5 は、駆動モータ U a 1 に近づくように移動する。  
40

#### 【3807】

図243(b)は、遊技者側から告知役物支持機構 U a 1, U a 3, U a 4, U a 5 を見たときの図である。図243(b)においては、告知役物支持機構 U a 1, U a 3, U a 4, U a 5 を視認する際に妨げとなる遊技盤 30, センターフレーム 47 A が省かれている。図243(b)に示すように、固定板 U a 3 には、回転軸 U a 4 と延伸方向を同じくする長孔 U a 3 a が設けられている。スライダー U a 5 は、一部が長孔 U a 3 a に嵌め込まれているので、回転軸 U a 4 が回転すると、スライダー U a 5 は、長孔 U a 3 a に案内されて回転軸 U a 4 に沿って直線的に上下動する。スライダー U a 5 にはボールナットを介して回転軸 U a 4 に接しているため、スライダー U a 5 は、長孔 U a 3 a に沿って移  
50

動する際に、回転してしまうことがない。すなわち、スライダー U a 5 は、回転軸 U a 4 に連れて回転しようとしても長孔 U a 3 a によって回転が阻止され、同じ面を遊技者側に向けた状態で上下動する。告知役物 U は、スライダー U a 5 に固定されているので、往復可動部として直線的に上下動する際に回転軸 U a 4 に連れて回転してしまうことがない。

### 【3808】

本実施例のように、告知役物 U を往復可動部として直線的に移動させる構成とすれば、告知役物 U を遊技者に視認させやすくなる。

### 【3809】

スライダー U a 5 には、駆動モータ U a 1 に向かう方向に延びた突起 U a 8 が設けられており、突起 U a 8 は、固定板 U a 3 の上辺（駆動モータ U a 1 に対向する端部）に設けられた3つのフォトセンサ U a 7 における被検出部となっている。フォトセンサ U a 7 は、一对の発光器、検出器で構成されており、発光器は、回転軸 U a 4 を横切るように赤外線信号を検出器に向けて発信する。一方検出器は、発信された赤外線信号を受信して、突起 U a 8 が固定板 U a 3 の上辺にあるか否かを検出する。固定板 U a 3 には、赤外線および突起 U a 8 を通過させるための遊技盤 30 から第3図柄表示装置 42 に向けて凹んだ凹みが設けられている。第1のフォトセンサ U a 7 は、告知役物 U が上限位置にあるか否かを検出することができる。第2のフォトセンサ U a 7 は、告知役物 U が上限位置と下限位置との間にある所定の出現位置にあるか否かを検出することができる。第3のフォトセンサ U a 7 は、告知役物 U が下限位置にあるか否かを検出することができる。出現位置は、上限位置から特定の距離だけ下方の位置であり、後述する期待演出に関係している。

### 【3810】

#### < 落下演出 >

上限位置にある告知役物 U は、遊技の最中に、告知役物 U の全体が第3図柄表示装置 42 の一部を覆う位置（下限位置）まで直線的に移動することがある。このとき、遊技者からすれば、枠部材の裏側に隠れていた告知役物 U が、枠部材から飛び出して第3図柄表示装置 42 の下側領域を覆う落下位置まで落下したように見える。このような告知役物 U の演出を説明の便宜上、落下演出と呼ぶことにする。この落下演出は、告知役物 U を駆動するステッピングモータが例えば10ステップだけ正回転することで、演出状態が期待演出状態から大当たり演出状態に変化する手段として実現される。落下演出の詳細は後述する。

### 【3811】

#### < 期待演出 >

落下演出の前には、落下演出を遊技者に期待させるための期待演出が行われる。この期待演出は、告知役物 U を上限位置からわずかに下方の位置（出現位置）まで直線的に移動させて、今にも告知役物 U が落下しそうに見える演出である。この期待演出では、往復駆動部材である告知役物 U が上限位置から出現位置まで往復運動をして上下に直線的に揺れ動く。この期待演出は、告知役物 U を駆動するステッピングモータが例えば5ステップだけ正回転、逆回転を繰り返すことで実現される。出現位置は、告知役物 U が完全に枠部材から露出することがないように十分に上方に設定される。期待演出の詳細は後述する。

### 【3812】

#### < 決定ボタン >

遊技者が決定ボタン 81（以下、遊技操作部 81）を適当に操作すると、遊技の演出が期待演出から、演出状態が変化するための落下演出に移行することがある。遊技操作部 81 は、ボタンの押下を検出するセンサ付きスイッチである。遊技操作部 81 と期待演出、落下演出の関係については、後述する。

### 【3813】

次に、図 244 を参照して本実施例の特図 1，特図 2 大当たり抽選用テーブルについて説明する。特図 1 用始動入賞装置 33a に遊技球が入球すると、特図 1 に係る抽選が実行され、特図 2 用始動入賞装置 33b に遊技球が入球すると、特図 2 に係る抽選が実行される。いずれの抽選も図 244 に示す特図 1，特図 2 共通のテーブルに基づいて実行される

。

## 【 3 8 1 4 】

図 2 4 4 に示すように、特図 1 , 特図 2 大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタ C 1 ( 0 ~ 5 9 9 ) が「 1 5 0 」 「 4 5 0 」 の場合が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタ C 2 ( 0 ~ 9 9 ) の値が「 0 」 ~ 「 4 9 」 の場合には、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a が第 2 記号で停止する第 2 大当たりとなり、装飾図柄は「 1 」 ~ 「 9 」 のいずれかで揃う。また、大当たり乱数カウンタ C 1 が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「 5 0 」 ~ 「 9 9 」 の場合には、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a が第 1 記号で停止する第 1 大当たりとなり、装飾図柄は「 1 」 ~ 「 9 」 のいずれかで揃う。

10

## 【 3 8 1 5 】

特図 1 , 特図 2 大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタ C 1 が外れの場合には、大当たり図柄カウンタ C 2 の値に関わらず、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a が第 7 記号で停止し、装飾図柄が外れを示す組み合わせとなる。

## 【 3 8 1 6 】

特図 1 , 特図 2 の当たり種別の関係について説明する。第 1 図柄表示装置 4 0 が第 2 大当たりとなった場合、当たり種別は、8 ラウンドが振り分けられ、後述する確変および時短が付く 8 R 確変 + 時短付き大当たりとなる。一方、第 1 図柄表示装置 4 0 が第 1 大当たりとなった場合、当たり種別は、8 ラウンドが振り分けられ、後述する時短のみが付く 8 R 時短付き大当たりとなる。このように、本実施例に係る特図 1 , 特図 2 の当りは、確変が付くか否かが異なる 2 種類の大当たりがある。

20

## 【 3 8 1 7 】

特図 1 , 特図 2 に係る抽選により、8 R 確変 + 時短付き大当たりとなった場合について説明する。当該大当たりで当選すると、確変状態が当該大当たりに係るエンディング演出が終了してから次回の大当たりが発生するまで継続する。一方、時短状態は、当該大当たりに係るエンディング演出が終了してから特図 2 の変動が 3 0 0 回行われるまで継続する。

## 【 3 8 1 8 】

特図 1 , 特図 2 に係る抽選により、8 R 確変 + 時短付き大当たりとなった場合について説明する。当該大当たりで当選すると、時短状態が当該大当たりに係るエンディング演出が終了してから特図 2 の変動が 3 0 0 回行われるまで継続する。

30

## 【 3 8 1 9 】

確変状態について説明する。確変状態の確変とは、特図 1 , 特図 2 に係る抽選が通常状態よりも大当たりが出やすいという意味で有利な確率変動の略である。確変状態になると、次回の特図 1 , 特図 2 に係る抽選において大当たりが出やすくなる。この点について図 2 4 4 を用いて具体的に説明すると、通常状態では、大当たり乱数カウンタ C 1 がとりうる値 ( 0 ~ 5 9 9 ) のうち、大当たりに対応する値は、1 5 0 と 4 5 0 のみである。しかし、確変状態では、大当たり乱数カウンタ C 1 がとりうる値 ( 0 ~ 5 9 9 ) のうち、大当たりに対応する値は、5 0 ~ 5 7 および 3 5 0 ~ 3 5 7 となる。図 2 4 4 においては、通常状態における抽選を「低確率」と表し、確変状態における抽選を「高確率」と表して互

40

## 【 3 8 2 0 】

時短状態について説明する。時短状態の時短とは、遊技球がゲートを通過してから普通図柄に係る変動時間が通常よりも短いことを示す時間短縮の略である。時短状態となると、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入賞させやすくなるという意味で有利となる。

## 【 3 8 2 1 】

< 当たり種別とリーチ演出との関係 >

続いて当たり種別とリーチ演出との関係について説明する。図 2 4 5 は、特図 1 , 特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。当該テーブルは、実施例 1 で説明した特図 1 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルに相当するものである。図 2 4 4 で説明し

50

たように、本実施例においては、抽選の方法は特図 1 , 特図 2 で共通なので、主装飾図柄変動パターン選択用テーブルも特図 1 , 特図 2 で共通となる。ただし、特図 2 に係る変動時間は、特図 1 に係る変動時間の半分である。図 2 4 5 に示されている変動時間 [ 秒 ] は、全て特図 1 に係る変動時間である。

#### 【 3 8 2 2 】

特図 1 , 特図 2 に係る抽選が大当たりとなった場合、大当たりの確定を示す停止図柄が第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される前にリーチ演出が行われる。リーチ演出は、具体的に、大当たりスーパーリーチ A ないし大当たりスーパーリーチ F の 6 種類のうちのいずれかが実行される。大当たりスーパーリーチ A , B は、発展リーチに進むリーチ演出であるが、比較的短時間で終了する。大当たりスーパーリーチ C , D は、大当たりスーパーリーチ A , B よりも時間が長く、例えば、バトル演出に発展する発展リーチを含むリーチ演出で、バトル勝利後に大当たりの確定を示す停止図柄が第 3 図柄表示装置 4 2 に表示されるタイプのリーチ演出である。大当たりスーパーリーチ E , F も、大当たりスーパーリーチ C , D よりも時間が長く、例えば、バトル演出に発展する発展リーチを含むリーチ演出で、バトル敗北後に復活演出を行い、その後、大当たりの確定を示す停止図柄が第 3 図柄表示装置 4 2 に表示されるタイプのリーチ演出である。

10

#### 【 3 8 2 3 】

各スーパーリーチについて簡単に説明する。スーパーリーチ A , スーパーリーチ B は、いずれも変動時間が短い短変動のバトルリーチである。その中でもスーパーリーチ A では、告知役物 U の落下演出が行われるが、期待演出がないので、演出状態の変化はない。スーパーリーチ B は、告知役物 U についての演出は行われぬ。スーパーリーチ C , スーパーリーチ D は、いずれも変動時間が長い長変動のバトルリーチである。その中でもスーパーリーチ C では、告知役物 U の期待演出、及び、演出状態が変化する手段としての落下演出が行われる。スーパーリーチ D は、告知役物 U についての演出は行われぬ。スーパーリーチ E , スーパーリーチ F は、いずれも変動時間が長い長変動のバトルリーチであり、後述する復活演出が付帯する。いずれのスーパーリーチ E , スーパーリーチ F でも、告知役物 U の期待演出、及び、演出状態が変化する手段としての落下演出が行われる。スーパーリーチ E では、遊技者が遊技操作部 8 1 を押下することで期待演出に参加できる。スーパーリーチ F では、遊技操作部 8 1 の入力は無効であるので期待演出に参加できない。

20

#### 【 3 8 2 4 】

図 2 4 5 には、大当たりとなった場合、大当たりスーパーリーチ A ないし大当たりスーパーリーチ F の 6 種類のうちのいずれかのタイプのリーチ演出が行われるが、大当たりの種別により、大当たりが確変付きか否かを第 3 図柄表示装置 4 2 に表示するように構成されている。確変付きについての具体的な表示方法については後述する。

30

#### 【 3 8 2 5 】

##### < 遊技の流れ >

続いて遊技の流れの一例について説明する。本実施例に係る遊技機は、通常状態、大当たり状態、確変付き時短状態、時短状態の少なくとも 4 つの遊技状態を発生させることができる。通常状態において、告知役物 U の動きに特徴がある期待演出、及び、演出状態が変化するときの手段としての落下演出が実行されることがある。

40

#### 【 3 8 2 6 】

##### < 通常状態 >

通常状態とは、左打ちで特図 1 用始動入賞装置 3 3 a を狙う通常遊技が行われるパチンコ機 1 0 の内部状態であって、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への遊技球の入球に伴って特図 1 の抽選と、それに基づく特図 1 の変動表示が行われる確変なし時短なしの状態である。このときの抽選結果は、ほぼハズレとなる。そうでありながらも、特図 1 の抽選結果が大当たりとなる場合もある。すなわち、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が所定の値となると、特図 1 の抽選結果が当たりとなる。

#### 【 3 8 2 7 】

特図 1 の抽選結果としての大当たりには、複数の種類がある。すなわち、大当たりの表

50

示に至るまでに実行される第3図柄表示装置42に表示される変動表示のパターン(変動パターン)は大当たりスーパーリーチAないし大当たりスーパーリーチFの6種類あり、これらのうちのどの変動パターンに基づいて変動表示を行うかは、大当たり図柄カウンタC2の値で決定される。大当たり乱数カウンタC1,大当たり図柄カウンタC2はいずれも特図1用始動入賞装置33aへの遊技球の入球に伴う特図1の抽選時に用いられる乱数のカウンタである。なお、変動パターンとは、第3図柄表示装置42に表示される複数の図柄の変動時間の長さなど、図柄が変動するときの様式のことである。

#### 【3828】

<大当たりスーパーリーチEの場合>

大当たりスーパーリーチE,大当たりスーパーリーチFのときに期待演出、落下演出が実行されるのでこの点について説明する。特図1に係る抽選において、8R確変+時短付き大当たりで当選し、このとき第3図柄表示装置42に表示される図柄の変動パターンが大当たりスーパーリーチEとなった場合について考える。図246は、この場合における第3図柄表示装置42の表示および告知役物Uの動作について説明している。以降、各部材42,Uの動作について図246を参照しながら順を追って説明する。

10

#### 【3829】

通常状態において特図1用始動入賞装置33aに遊技球が入賞する前の状態である初期状態では、3つの主装飾図柄SZが停止した状態で第3図柄表示装置42における表示画面42aの中央に表示されている。このときの告知役物Uは、遊技者が視認できない上限位置にある。

20

#### 【3830】

この状態で、特図1用始動入賞装置33aに遊技球が入球し、抽選の結果が大当たりスーパーリーチEに当選したとすると、まず、表示画面42aの中央に位置する3つの主装飾図柄SZの各々が変動を開始し、例えば、図246に示すように、右端の主装飾図柄SZと左端の主装飾図柄SZが同じ図柄で揃う。図246の例では各主装飾図柄SZが「6」で揃っている。中央の主装飾図柄は、変動した状態を維持する。この時点で、表示画面42aの表示は、リーチ状態となる。

#### 【3831】

大当たりスーパーリーチEは、バトルリーチに発展するパターンのリーチである。従って、表示画面42aがリーチ状態となった後、表示画面42aの中央に例えば「バトルだ！」といったリーチがバトルリーチに発展することを示す表示がされる。バトルリーチにおける変動表示を意味する発展図柄HZは、表示画面42aの例えば右上に主装飾図柄SZよりも小さく表示される。「バトルだ！」の表示があった時点における発展図柄HZは、右端、左端が「6」で揃い、中央が変動する状態となり、変動表示が主装飾図柄SZとして中央に位置していたときと同じ変動の状態が表示画面42aの右上で再現される。

30

#### 【3832】

大当たりスーパーリーチEにおけるバトルリーチは、バトルの復活を意味する復活演出付きであるので、大当たりスーパーリーチEのバトルは、一度敗北したかのように見せかけるようになっている。このとき、表示画面42aの右上には、例えばハズレを意味する「6」「3」「6」の組合せが表示され、表示画面42aの中央には「バトル敗北か・・・」といったあたかもハズレを意味するような表示がされる。しかしながら、大当たりスーパーリーチEに当選した時点で、大当たりは確定しているので、当該表示の後、バトルに復活勝利する演出が実行される。この点、「バトル敗北か・・・」の表示がされたとき、表示画面42aの右上の数列の中央の発展図柄HZ「3」は表示画面42a上で揺れ動く。この表示は、表示画面42aの右上の変動表示が未確定であることを表している。

40

#### 【3833】

「バトル敗北か・・・」の表示がされた状態で、期待演出が実行される。本実施例では、遊技操作部81を通じて遊技者が期待演出に参加できる構成となっている。以降、遊技操作部81を用いた期待演出について具体的に説明する。当該期待演出が開始される前に、表示画面42aの中央には、「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「タイミングに合

50

わせてボタンを押せ！」といった遊技操作部 8 1 が遊技者の操作を受け付けない無効状態から遊技者の操作を受け付ける有効状態になったことを遊技者に示す表示がなされる。なお、このときの表示画面 4 2 a の右上では、上述した発展図柄 H Z 「3」が揺れ動く表示が維持されている。一方、表示画面 4 2 a の左上においては、告知役物 U の出現動作がカウントされる。告知役物 U は、往復可動部として期待演出において表示画面 4 2 a の上部に最大で 3 回出現するが、「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「タイミングに合わせてボタンを押せ！」が表示される。

【 3 8 3 4 】

「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示が終了すると、期待演出が開始され、告知役物 U は往復可動部として縦方向の往復を開始する。告知役物 U が出現位置まで移動すると、表示画面 4 2 a の中央に「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「今だ押せ！」といった表示がされ、これにより遊技者は告知役物 U の出現に合わせて遊技操作部 8 1 を操作するように促される。なお、このときの表示画面 4 2 a の右上では、上述した発展図柄 H Z 「3」が揺れ動く表示が維持されている。告知役物 U に記されている「やったね！」の文字は、告知役物 U が出現位置に移動しても枠部材の奥に隠れており、遊技者はこの文字を視認することができない。なお、この時点で、ただ今より告知役物 U の 1 回目に係る出現が実行されることを示す「1回目」が表示画面 4 2 a の左上に表示される。

10

【 3 8 3 5 】

「今だ押せ！」が表示された時点で、遊技者は、告知役物 U が出現したタイミングで遊技操作部 8 1 を押せなかったとする。すると、表示画面 4 2 a の中央には「タイミング外れだよ！」といった表示がなされ、遊技者が遊技操作部 8 1 を押した時点と、告知役物 U が出現した時点との時間が長すぎたことが示される。この場合、期待演出は続行される。すなわち、ただ今より告知役物 U の 2 回目に係る出現が実行されることを示す「2回目」が表示画面 4 2 a の左上に表示される。なお、このときの表示画面 4 2 a の右上では、上述した発展図柄 H Z 「3」が揺れ動く表示が維持されている。

20

【 3 8 3 6 】

告知役物 U が再び出現位置まで移動すると、表示画面 4 2 a の中央に「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「今だ押せ！」といった表示が再びされ、これにより遊技者は告知役物 U の出現に合わせて遊技操作部 8 1 を操作するように促される。なお、このときの表示画面 4 2 a の右上では、上述した発展図柄 H Z 「3」が揺れ動く表示が維持されている。当該「今だ押せ！」が表示された時点で、遊技者は、告知役物 U が出現したタイミングで遊技操作部 8 1 を押したとする。すると、表示画面 4 2 a の中央には「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「タイミングピッタリ！」といった表示がなされ、遊技者が遊技操作部 8 1 を押した時点と、告知役物 U が出現した時点との時間が十分に短かったことが示される。この場合、出現位置にある告知役物 U が上限位置に戻る動作をした後、期待演出は終了する。期待演出が終了すると、遊技操作部 8 1 は無効状態になる。

30

【 3 8 3 7 】

このように、遊技操作部 8 1 の押下が「今だ押せ！」の表示に間に合ったという特定の条件が成立した状態とするには、告知役物 U が出現位置にある特定期間において遊技操作部 8 1 の操作がされる必要がある。このような構成とすることで、演出状態が変化する手段としての落下演出発生条件の成立をより難しくすることができ、遊技者の遊技に対する意欲を高めることができる。

40

【 3 8 3 8 】

以上のように、期待演出において、遊技者が遊技操作部 8 1 を押した時点と告知役物 U が出現した時点との時間が長すぎた場合、期待演出は続行し、遊技者が遊技操作部 8 1 を押した時点と、告知役物 U が出現した時点との時間が十分に短い場合、期待演出は終了する。

【 3 8 3 9 】

期待演出が終了すると、直ちに、演出状態が変化する手段としての落下演出が実行され、出現位置の告知役物 U は、下限位置まで移動して停止する。この時点で、遊技者は、告

50

知役物 U に記された「やったね！」の文字を視認できる。このように構成すれば、遊技操作部 8 1 押下のタイミングが「今だ押せ！」の表示に間に合ったという特定の条件が成立したことを遊技者に確実に知らせることができる。また、期待演出と落下演出との間で往復可動部としての告知役物 U の動作パターンが異なれば、遊技者に遊技操作部 8 1 押下のタイミングが「今だ押せ！」の表示に間に合ったという特定の操作条件が成立したことを一層確実に知らせることになる。

#### 【3840】

このとき、表示画面 4 2 a には、「バトル敗北か・・・」および「タイミングピッタリ！」の表示が消去され、画面全体が暗転する。このときの表示を暗転表示とよぶ。暗転表示の後、「復活勝利かも・・・」といった復活勝利を示唆する文字が表示画面 4 2 a に表示される。このときの表示を復活示唆表示とよぶ。復活示唆表示の後、表示画面 4 2 a には、図 2 4 6 に示すように、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。この表示は、大当たり当選したことを示しており、このときの表示画面 4 2 a の右上では、上述した発展図柄 H Z 「3」が揺れ動く表示が終了し、大当たりを示す「6」「6」「6」の発展図柄 H Z による組合せが表示された後、「6」「6」「6」の装飾図柄 S Z による組合せが表示されて確定される。

10

#### 【3841】

本例では、大当たりスーパーリーチ E に対応する抽選の結果は確変付き大当たりである。演出状態が変化する手段としての落下演出が行われる場合は、表示画面 4 2 a に、「次は確変が付くよ」といった表示がされる。この表示は、当該大当たりのエンディング演出後の状態が確変状態になることを示している。なお、「次は確変が付くよ」といった直接的な表示に変えて、セリフ画像やキャラクタ画像によって間接的に確変が付くことを示唆する表示でもよい。本実施例では、大当たりとなると時短が付く構成となっているので、エンディング演出後の状態は、より正確には、確変付き時短状態である。

20

#### 【3842】

なお、告知役物 U が下限位置にあるときの表示画面 4 2 a に表示される「復活勝利！」「次は確変が付くよ」のは、表示画面 4 2 a よりも遊技者側に位置する告知役物 U を避けて表示画面 4 2 a の下部に表示される。なお、これら表示画面 4 2 a に表示される文字を下限位置にある告知役物 U の一部と重なるように表示してもよい。

#### 【3843】

「復活勝利！」等の文字が表示画面 4 2 a に表示されてしばらくすると、落下演出は終了し、告知役物 U は、往復可動部として上限位置まで戻る。そして、表示画面 4 2 a に表示されている「復活勝利！」「次は確変が付くよ」の文字と、表示画面 4 2 a の右上に表示されている「6」「6」「6」の組合せは、画面上から消去され、3つの主装飾図柄 S Z 「6」「6」「6」が停止した状態で第3図柄表示装置 4 2 における表示画面 4 2 a の中央に表示される。このようにして、抽選の結果が大当たりであることが遊技者に明示され、遊技状態は、通常状態から大当たり状態に移行する。当該大当たりのエンディング演出後の状態は、確変付き時短状態となる。このようにして、告知役物 U の期待演出、及び、演出状態が変化する手段としての落下演出は実行される。これにより、期待演出から大当たり状態演出（大当たりラウンド演出）への移行に違和感を生じさせにくくなる。

30

40

#### 【3844】

< 決定ボタンの操作タイミングが合わない場合 >

上述したように、期待演出において、遊技操作部 8 1 の操作と、告知役物 U の出現とのタイミングが合わない場合、期待演出が続行されるが、告知役物 U の出現回数が3回となると期待演出は遊技操作部 8 1 の操作態様に関わらず終了するのでこの点について説明する。図 2 4 7 は、3回連続して遊技操作部 8 1 の操作が告知役物 U の出現に間に合わなかった場合について説明している。表示画面 4 2 a の中央に「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示があり、期待演出が開始されると、告知役物 U が出現位置まで移動した時点で表示画面 4 2 a に「今だ押せ！」の文字が表示され、遊技者は遊技操作部 8 1 の操作を促される。遊技者の操作が告知役物 U の出現時点に間に合わず（特定の条件が成立せ

50

ず)、期待演出が続行されると、表示画面42aにおける左上にある告知役物Uの出現動作がカウントアップされる。3回連続して遊技操作部81の操作が告知役物Uの出現に間に合わなかった(特定の条件が成立しなかった)時点においては、表示画面42aにおける左上には「3回目」と表示され、表示画面42aの中央には「タイミング外れだよ!」と表示される。なお、このときの表示画面42aの右上では、上述した数字「3」が揺れ動く表示が維持されている。

#### 【3845】

遊技操作部81の操作タイミングが3回連続して告知役物Uの出現と合わなかった場合、上限位置にない告知役物Uが上限位置に戻る動作をした後、期待演出は終了する。そして、期待演出が終了しても、演出状態が変化するための落下演出が行われることがない。その場合は、演出状態が変化するときの不自然さが生じる恐れがあるので、期待演出の終了後、表示画面42aには「おめでとう」「復活勝利!」といった表示がされる。

10

#### 【3846】

本例では、大当たりスーパーリーチEに対応する抽選の結果は確変付き大当たりである。実施例の構成では、演出状態が変化するための落下演出が行われなくても、期待演出中に遊技操作部81が操作された場合は、表示画面42aに、「次は確変が付くよ」といった表示がされる。すなわち、「復活勝利!」等の文字が表示画面42aに表示されてしばらくすると、表示画面42aに表示されている「おめでとう」「復活勝利!」「次は確変が付くよ」の文字と、表示画面42aの右上に表示されている「6」「6」「6」の組合せは、画面上から消去され、3つの主装飾図柄SZ「6」「6」「6」が停止した状態で第3図柄表示装置42における表示画面42aの中央に表示される。これにより、演出状態が期待演出から大当たり演出状態へ移行するときの違和感が生じにくくなる。

20

#### 【3847】

<決定ボタンの操作をしない場合>

上述したように、期待演出において、期待演出において遊技操作部81が操作されると表示画面42aに「次は確変が付くよ」の表示がされるが、期待演出において遊技操作部81を操作しないと、当該表示がされない点について説明する。図248は、期待演出において告知役物Uが往復可動部として3回出現したにも関わらず、遊技者が遊技操作部81を操作しなかった場合について説明している。表示画面42aの中央に「タイミングに合わせてボタンを押せ!」の表示があり、期待演出が開始されると、告知役物Uが出現位置まで移動した時点で表示画面42aに「今だ押せ!」の文字が表示され、遊技者は遊技操作部81の操作を促される。遊技者が遊技操作部81を操作しなかった場合は、表示画面42aに「ちゃんと押してね」という表示がされ、期待演出が続行される。このとき、表示画面42aにおける左上にある告知役物Uの出現動作がカウントアップされる。期待演出において告知役物Uが往復可動部として3回出現し、表示画面42aにおける左上に「3回目」と表示されたにも関わらず遊技者が遊技操作部81を操作しないまま告知役物Uが出現位置から上限位置まで移動すると、期待演出は終了し、表示画面42aに「ちゃんと押してね」という表示がされる。なお、このときの表示画面42aの右上では、上述した発展図柄HZ「3」が揺れ動く表示が維持されている。

30

#### 【3848】

本例では、大当たりスーパーリーチEに対応する抽選の結果は確変付き大当たりである。実施例の構成では、期待演出中に遊技操作部81が操作されなかった場合は、表示画面42aに、「次は確変が付くよ」といった表示がなされない。すなわち、「復活勝利!」等の文字が表示画面42aに表示されてしばらくすると、表示画面42aに表示されている「おめでとう」「復活勝利!」の文字と、表示画面42aの右上に表示されている「6」「6」「6」の組合せは、画面上から消去され、3つの主装飾図柄SZ「6」「6」「6」が停止した状態で第3図柄表示装置42における表示画面42aの中央に表示される。

40

#### 【3849】

<その他のスーパーリーチについて>

50

以上が大当たりスーパーリーチEに係る表示画面42aおよび告知役物Uの動作である。ここでは、その他のスーパーリーチについて説明する。スーパーリーチBは、短いバトル演出で表示画面42aにおける主装飾図柄SZの変動表示が停止するタイプのリーチ演出であり、スーパーリーチDは、バトル演出に発展するものの、復活勝利に関する演出が行われないタイプのリーチ演出である。従って、スーパーリーチB、Dにおいては、演出状態が変化する方法としての落下演出は行われない。

#### 【3850】

<制御の切り換えについて>

大当たりスーパーリーチEにおける期待演出、及び、演出状態が変化する方法としての落下演出を実現するための遊技機に対する制御は、期待演出に係る第1の制御と期待演出後に係る演出状態が変化する方法としての第2の制御の2つの制御を含んでいる。これら制御の詳細について説明する。

10

#### 【3851】

図249(a)は、大当たりスーパーリーチEにおいて、遊技者の遊技操作部81の押下が告知役物Uの出現に合っていない場合を説明したタイムチャートである。当該タイムチャートでは、期待演出において告知役物Uが3回出現位置に現れ、その度に遊技者は遊技操作部81を操作したが、遊技者の操作が3回とも告知役物Uの出現に間に合わなかった(特定の条件が成立しなかった)場合についてのものである。当該タイムチャートにおける「今だ押せ」は、図246における「今だ押せ!」の表示期間を示し、「外れ」は、図246における「タイミング外れだよ!」の表示期間を示している。当該タイムチャートにおける「復活勝利表示(次、確変)」は、図246における「復活勝利!」「次は確変が付くよ」の表示期間を示し、「確定表示」は、図246における主装飾図柄SZが「6」「6」「6」で揃った状態に対応している。

20

#### 【3852】

図249(a)に示すように、期待演出は、第1の制御のもと実行される。第1の制御により、告知役物Uは、往復可動部として上下動を繰り返し、表示画面42aは、告知役物Uの動作に合わせて種々の文字を表示させる。期待演出がタイムアップとなり終了すると、第2の制御が開始される。第2の制御により表示画面42aは、暗転表示を開始する。したがって、図249(a)の場合、期待演出は遊技操作部81の押下により中断されることがない。

30

#### 【3853】

期待演出に係る遊技機の制御と、その後の演出に係る遊技機の制御とをそれぞれ独立されている理由は、遊技者の遊技操作部81の押下により、第2の制御が図249(a)の場合と比べて早まることがあるからである。本実施例に係る遊技機は、遊技操作部81の押下に起因して制御が切り替わるように構成されている。このようにすると、複雑な制御をしなくても、確実に期待演出および演出状態が変化する方法としての落下演出を実行することができるようになる。すなわち、期待演出は、告知役物Uが往復可動部として最大で3回出現するが、本実施例によれば、1回目の出現時に遊技操作部81が押下された場合、2回目の出現時に遊技操作部81が押下された場合、3回目の出現時に遊技操作部81が押下された場合の3通りについて個別の制御フローを用意する必要がない。

40

#### 【3854】

図249(b)は、告知役物Uが往復可動部として最大で3回出現するうちの2回目の出現時に遊技操作部81が押下された場合に係るタイムチャートである。当該タイムチャートにおける「今だ」は、図246における「今だ押せ!」の表示期間を示している。すなわち、2回目の出現時に遊技操作部81が押されると、「今だ押せ!」となっている表示画面42aの表示が「タイミングピッタリ!」に切り替わり、その後、制御は、演出状態が変化する方法としての暗転表示および落下演出に係る第2の制御に切り替わる。図249(b)の場合は、期待演出は、遊技操作部81の押下により中断され、その結果、図249(a)の場合と比べて期間が短くなったので、第2の制御は、図249(a)の場合と比べて早いタイミングで開始される。一方、大当たりスーパーリーチEの変動時間は

50

、120秒に設定されている。したがって、図249(b)の場合は、暗転表示、復活示唆表示の期間を図249(a)よりも長くして期待演出の期間が短くなった分の時間を補填する。

【3855】

なお、図247で説明したように、スーパーリーチEにおいて、期待演出中に操作ボタン81が押下されたが、操作のタイミングが告知役物Uの出現に合わず、そのまま期待演出が終了した場合について説明する。この場合、期待演出が終了すると、遊技の制御は、「おまけだよ」といった文字を表示画面42aに表示する第3の制御に切り替わる。

【3856】

本実施例の構成によれば、告知役物Uが往復可動部として駆動される期待演出発生状態において遊技操作部81が押下され、これにより「今だ押せ！」の表示に押下が間に合ったという特定の条件が成立すると、遊技の制御が変わるので、特図1用始動入賞装置33aに遊技球が入球した後の遊技を単調となるのを抑制することができる。すなわち、遊技者としてみれば、特図1用始動入賞装置33aに遊技球を入球させると、とりあえずの目的が達成されてしまう。本発明によれば、特図1用始動入賞装置33aに遊技球を入球させると告知役物Uが往復可動部として駆動される期待演出は発生し、遊技者は、この期待演出が発生している間に遊技操作部81を「今だ押せ！」の表示に間に合う(特定の条件が成立する)よう押すべく遊技を行うことができる。したがって、特図1用始動入賞装置33aに遊技球を入球させても遊技は単調とならず、遊技者は面白みを感じながら遊技を続行できる。

【3857】

<その他のスーパーリーチの制御について>

ちなみに、図249(c)は、大当たりスーパーリーチFに係るタイムチャートを示している。この場合は、告知役物Uの出現タイミングに合わせて遊技操作部81を押させる演出がなく、演出状態が変化する手段としての落下演出もない。しかしこの場合でも、期待演出を第1の制御に実行させ、その後の演出を第2の制御に実行させるようにすれば、図249(b)と同様の制御を適用して大当たりスーパーリーチFに関する制御を実現することができる。

【3858】

図250(a)は、大当たりスーパーリーチAに係るタイムチャートを示している。この場合は、復活演出がなく、期待演出がない。バトル演出において勝利すると、一定の時間経過で落下する落下演出が実行される。図250(a)は、大当たりスーパーリーチCに係るタイムチャートを示している。この場合も復活演出がない。バトル演出におけるバトル中に期待演出が実行され、バトル演出において勝利すると、一定の時間経過で落下する落下演出が実行される。

【3859】

<制御の具体例>

次に、本実施例に係る告知役物Uの往復動作部としての動作を実現するための遊技機に対する制御について図251~図254を参照して説明する。図251は、役物原点位置設定処理に関するフローチャートであり、図252~図254は、期待演出制御処理に関するフローチャートである。なお、期待演出制御処理は、図254に示す様に演出状態が変化する手段としての落下演出についての制御も含まれている。従って、本実施例における落下演出に関する制御は、期待演出制御に含まれた構成となっている。なお、図251~図254のフローチャートに関する処理はいずれもサブ制御装置262におけるCPU551が実行する構成となっている。

【3860】

図251を参照して、サブ制御装置262によって行われる役物原点位置設定処理について説明する。当該処理は、期待演出が開始される前の告知役物Uを上限位置に配置させるための処理であり、期待演出前に実行される。すなわち、告知役物Uを用いて期待演出、落下演出を繰り返すと、駆動モータUa1が制御通りに動作しないなどして、落下演出

10

20

30

40

50

終了後に告知役物Uが上限位置に戻ることができない場合がある。当該処理は、このような事態に鑑みて用意されており、期待演出の前に上限位置にない告知役物Uを上限位置まで移動させるための制御である。

**【3861】**

役物原点位置設定処理は、ステップU a 5 1から開始される。ステップU a 5 1では、現在の遊技の状態が特図1または特図2に関する変動中であるか否かが判断される。判断結果が真の場合、処理を終了し、偽の場合、処理はステップU a 5 2に進む。

**【3862】**

ステップU a 5 2では、原点センサ（第1のフォトセンサU a 7）がtrueを出力しているか否かを判断する。告知役物Uが上限位置にあり、スライダーU a 5に設けられた突起U a 8が原点センサの出力する赤外線の通り道に位置すると、原点センサがtrueを出力し、告知役物Uが上限位置になく、突起U a 8が原点センサの出力する赤外線の通り道にないと、原点センサがfalseを出力する。従ってステップU a 5 2では、告知役物Uが上限位置にある場合が真、上限位置にない場合が偽の判定となる。判定が真の場合、処理を終了し、偽の場合、処理はステップU a 5 3に進む。

10

**【3863】**

ステップU a 5 3では、出現位置センサ（第2のフォトセンサU a 7）がtrueを出力しているか否かを判断する。告知役物Uが出現位置にあり、スライダーU a 5に設けられた突起U a 8が出現位置センサの出力する赤外線の通り道に位置すると、出現位置センサがtrueを出力し、告知役物Uが出現位置になく、突起U a 8が出現位置センサの出力する赤外線の通り道にないと、原点センサがfalseを出力する。従ってステップU a 5 3では、告知役物Uが出現位置にある場合が真、出現位置にない場合が偽の判定となる。

20

**【3864】**

ステップU a 5 3における判断が真なら、処理は、ステップU a 5 4に進み、告知役物Uが駆動モータU a 1における5ステップに相当する移動量だけ上昇される。これにより、出現位置にある告知役物Uは、上限位置に移動される。その後、処理は、ステップU a 5 7に進む。

**【3865】**

ステップU a 5 3における判断が偽なら、処理は、ステップU a 5 5に進み、下限位置センサ（第3のフォトセンサU a 7）がtrueを出力しているか否かを判断する。告知役物Uが下限位置にあり、スライダーU a 5に設けられた突起U a 8が下限位置センサの出力する赤外線の通り道に位置すると、下限位置センサがtrueを出力し、告知役物Uが下限位置になく、突起U a 8が下限位置センサの出力する赤外線の通り道にないと、原点センサがfalseを出力する。従ってステップU a 5 5では、告知役物Uが下限位置にある場合が真、下限位置にない場合が偽の判定となる。判定が偽の場合、告知役物Uは、上限位置（原点）、出現位置、下限位置のいずれにもないので、手動による調整が必要である。そこで、この場合、処理はステップU a 5 9に進み、役物エラーコマンドをセットして、告知役物Uの異常をホールに報知する処理が開始される。その後、処理は終了となる。

30

40

**【3866】**

ステップU a 5 5における判断が真なら、処理は、ステップU a 5 6に進み、告知役物Uが駆動モータU a 1における15ステップに相当する移動量だけ上昇される。これにより、下限位置にある告知役物Uは、上限位置に移動される。その後、処理は、ステップU a 5 7に進む。

**【3867】**

ステップU a 5 7では、原点センサがtrueを出力しているか否かがもう一度判断される。ステップU a 5 7では、告知役物Uが上限位置にある場合が真、上限位置にない場合が偽の判定となる。判定が偽の場合、処理を終了し、真の場合、処理はステップU a 5 8に進み、期待演出実行許可フラグがオンにされる。当該フラグは、期待演出の実行を制

50

御するものであり、当該フラグがオンにならないと期待演出を実行することができない。ステップU a 5 8 の処理が終了すると、役物原点位置設定処理は終了となる。

【 3 8 6 8 】

続いて、本実施例に係る期待演出制御処理について図 2 5 2 を用いて説明する。当該処理は、大当たり演出に合わせて期待演出および演出状態が変化するための落下演出を行うときの動作である。当該処理を簡潔に説明するために、以降、特に大当たりスーパーリーチ E に関する動作について説明する。

【 3 8 6 9 】

期待演出制御処理は、ステップ U a 1 0 0 から開始される。ステップ U a 1 0 0 では、特図 1 に係る抽選が大当たりスーパーリーチ E に当選したか否かが判断される。判断結果が偽の場合、処理を終了し、真の場合、処理はステップ U a 1 0 1 に進む。

10

【 3 8 7 0 】

ステップ U a 1 0 1 では、期待演出開始のタイミングが到来したか否かを判断する。期待演出開始のタイミングとは、具体的には、表示画面 4 2 a における変動表示の開始から 1 0 0 秒が経過した時点のことである。スーパーリーチ E の変動表示時間は、1 2 0 秒あるが、このうち 1 0 0 秒は、図柄が中央に表示された状態で実行される変動表示と、バトル演出に用いられる。期待演出および落下演出は、スーパーリーチ E の変動表示時間のうちの残りの 2 0 秒で実行される。ステップ U a 1 0 1 における判断結果が真なら、処理はステップ U a 1 0 2 に進み、偽なら処理は終了となる。

【 3 8 7 1 】

20

ステップ U a 1 0 2 では、期待演出実行許可フラグがオンか否かが判断される。期待演出実行フラグがオンの場合は、告知役物 U は、上限位置ある。ステップ U a 1 0 2 における判断結果が真なら、処理はステップ U a 1 0 3 ないし U a 1 0 9 に進む。判断結果が、偽の場合については後述する。

【 3 8 7 2 】

ステップ U a 1 0 3 では、期待演出実行許可フラグがオフにされる。この動作は、告知役物 U がこれより移動されることに対応している。その後、処理はステップ U a 1 0 4 に進み、当該ステップでは、期待演出実行中フラグがオンにされる。当該フラグは、期待演出が実行されていることを示すフラグであり、より詳しくは、落下演出実行中もオンである。その後、処理はステップ U a 1 0 5 に進み、当該ステップでは、繰り返し動作回数カウンタに初期値をセットする。このときの初期値としては、具体的には 1 である。その後、処理はステップ U a 1 0 6 に進み、当該ステップで繰り返し動作パターンがセットされる。繰り返し動作パターンとは、期待演出における告知役物 U の動作様式をいう。遊技機に期待演出における告知役物 U の動作様式が複数用意されている場合は、当該ステップにおいて複数の繰り返し動作パターンのうちのいずれか 1 つが、これから行う動作パターンとしてセットされる。

30

【 3 8 7 3 】

その後、処理はステップ U a 1 0 7 に進み、当該ステップで期待演出開始表示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面 4 2 a には、「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示が現れる。その後、処理はステップ U a 1 0 8 に進み、当該ステップでは、期待演出開始表示時間の計測が始められる。その後、処理は、ステップ U a 1 0 9 に進み、期待演出開始表示時間が経過したか否かが判断される。期待演出開始表示時間とは、期待演出開始表示「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示が開始されてから 4 秒間である。判断が真なら、処理はステップ U a 1 1 0 に進み、偽なら処理は終了となる。

40

【 3 8 7 4 】

ここで、ステップ U a 1 0 2 において、期待演出実行許可フラグがオフだったときの処理について説明する。この場合、処理は、ステップ U a 1 1 7 に進み、当該ステップでは、期待演出実行中フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップ U a 1 1 0 に進み、偽なら処理は終了となる。

50

## 【3875】

ステップU a 1 0 9またはステップU a 1 0 2を経て処理は、ステップU a 1 1 0に進む。当該処理で、期待演出時間の計測が開始される。期待演出時間とは、告知役物Uを上下させる期待演出が実行される期間をいう。ステップU a 1 1 0は、当該時間の始点に位置している。

## 【3876】

その後、処理はステップU a 1 1 1に進み、当該ステップでは、告知役物動作中フラグがオフか否かが判断される。告知役物動作中フラグとは、告知役物Uが動作中にオンとなるフラグである。当該判断が真なら、処理はステップU a 1 1 2に進み、偽なら処理は終了となる。

10

## 【3877】

その後、処理はステップU a 1 1 2に進み、告知役物動作中フラグがオンされる。そして、処理はステップU a 1 1 3に進み、告知役物Uが下降される。この時の動作はステップモータとなっている駆動モータU a 1を5ステップだけ駆動させる信号を駆動モータU a 1に出力することで実現される。この時点で、告知役物Uは、出現位置まで移動される。その後、処理はステップU a 1 1 4に進み、繰り返し動作回数表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面4 2 aには、「1回目」の表示が現れる。

## 【3878】

その後、処理はステップU a 1 1 5に進み、決定ボタン押下タイミング表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面4 2 aには、「今だ押せ！」の表示が現れる。その後、処理はステップU a 1 1 6に進み、出現位置維持時間が計測される。出現位置維持時間がとは、決定ボタン押下タイミング表示「今だ押せ！」の表示が開始されてから2秒間である。

20

## 【3879】

その後の処理は、図2 5 3に説明されている。ステップU a 1 9 9では、遊技操作部8 1の押下の検出があった場合、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグがオンか否かが判断される。遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグがオンで遊技操作部8 1が押下された場合（「今だ押せ！」の表示に合わせて遊技操作部8 1が操作された場合）、当該ステップでは、真と判断されて、図2 5 4に係るフローが実行される。判断が偽なら、処理は、U a 2 0 0に進む。なお、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグのオン・オフは、図3 5で説明した枠ボタン入力監視・演出処理の中で実行されるものである。

30

## 【3880】

すなわち、図2 5 3は主に期待演出において遊技操作部8 1がタイミング通りに押されなかった場合についてのフローであり、図2 5 4は主に期待演出において遊技操作部8 1がタイミング通りに押された場合についてのフローである。これより、図2 4 6で説明した演出に対応して、先に図2 5 4についての動作を説明する。その後、図2 5 3についての説明を行う。

## 【3881】

40

< 「今だ押せ！」の表示に合わせて遊技操作部8 1が操作された場合 >

ステップU a 1 9 9で遊技操作部8 1の押下の検出があったと判断された場合、処理は、図2 5 4のステップU a 3 0 0に進んで、タイミング不一致フラグがオフか否かが判断される。タイミング不一致フラグとは、遊技操作部8 1が押下されたタイミングが告知役物Uの出現に合っていなかったときにオンになるフラグで、このフローでは、タイミング不一致フラグは、オフになっているべきである。この点、ステップU a 3 0 0において偽の場合は、ステップU a 3 1 4においてタイミング不一致フラグがオフにされ、処理はU a 3 0 1に進む。ステップU a 3 0 0において、判断が真なら、タイミング不一致フラグは既にオフであるから、処理は、ステップU a 3 1 4を介さずに直接ステップU a 3 0 1に進む。

50

## 【 3 8 8 2 】

ステップU a 3 0 1では、タイミング一致表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面4 2 aには、「タイミングピッタリ！」の表示が現れる。その後、処理はステップU a 3 0 2に進み、出現位置維持時間の計測を終了させる。

## 【 3 8 8 3 】

その後、処理は、ステップU a 3 0 3に進み、期待演出残時間が算出される。期待演出残時間は、遊技操作部8 1の押下がなかったときと比べてどの程度早く期待演出が終了したかを示す値である。遊技操作部8 1の押下があると、期待演出は終了する。期待演出において告知役物Uが1回目に出現したのに合わせて遊技操作部8 1が押下されると、告知役物Uが往復可動部として3回出現するはずだった期待演出は、設定されていた時点よりも早く終了することになる。ステップU a 3 0 3では、期待演出がどの程度早く終了したかを具体的な数値として算出する。

10

## 【 3 8 8 4 】

その後、処理は、ステップU a 3 0 4に進み、演出状態が変化する方法としての落下演出が実行される。演出状態が変化する方法としての落下演出は、具体的には、告知役物Uを駆動モータU a 1における10ステップに相当する移動量だけ、下降させることにより実行される。その後、処理は、ステップU a 3 0 5に進み、告知役物Uが下限位置にある状態を維持する時間の計測を開始する。当該ステップは、演出状態が変化する方法としての落下演出を実行し所定時間を経過した時に告知役物Uを上限位置に戻すための動作であり、後述するように、当該ステップの実行から所定時間を経過すると、演出状態が変化する方法としての落下演出は終了し、告知役物Uは上限位置に移動する。

20

## 【 3 8 8 5 】

その後、処理は、ステップU a 3 0 6に進み、大当たりが確変付き当たりであったか否かが判断される。当該判断が真ならば、処理はステップU a 3 0 7に進み、復活および確変・時短付き表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面4 2 aには「復活勝利！」「次は確変が付くよ」の文字が表示画面4 2 aに表示される。ステップU a 3 0 6の判断が偽ならば、処理はステップU a 3 1 5に進み、復活および時短付き表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面4 2 aには「復活勝利！」「次は通常だよ」といった確変が付かなかったことを示す表示がなされる。

## 【 3 8 8 6 】

その後、処理は、ステップU a 3 0 8に進み、期待演出算時間がセットされる。この動作を受けて表示画面4 2 aは、演出状態が変化する方法としての落下演出後において表示時間が調整された暗転表示等を実行する。変動表示の時間は120秒と決まっているので、遊技者が期待演出においてどのタイミングに遊技操作部8 1を押しても、または遊技操作部8 1を押さなくても変動表示の開始から終了までの時間に変化はない。期待演出は、遊技操作部8 1の押下タイミングによっては設定されているよりも早く切り上げられる。この点を考慮しないと、変動表示の時間が遊技操作部8 1の押下タイミングによって変化してしまう。そこで、本実施例においては、期待演出が早めに切り上げられた分だけ暗転表示に関する演出等を長めにするにより、大当たりの度に行われる期待演出にかかる時間が不揃いとなっても、変動表示に費やされる時間が一定となるように構成されている。具体的には、表示画面4 2 aは、期待演出算時間のセットを受けて、期待演出算時間だけ暗転表示を長くする構成となっている。

30

40

## 【 3 8 8 7 】

その後、処理は、ステップU a 3 0 9に進み、ステップU a 3 0 5で計測が開始されている下限位置維持時間が予め定められた時間（例えば5秒）となったか否かを判断する。当該判断が真の場合は、処理はステップU a 3 1 0に進み、告知役物Uが往復可動部として駆動モータU a 1における10ステップに相当する移動量だけ上昇され、上限位置に戻る。判断が偽の場合、処理は終了となる。

## 【 3 8 8 8 】

ステップU a 3 1 0の後、処理は、ステップU a 3 1 1に進み、告知役物動作中フラグ

50

がオフされる、その後、処理は、ステップU a 3 1 2に進み、期待演出実行中フラグがオフされる。こうして、期待演出制御処理は終了する。

【3889】

<「今だ押せ！」の表示に合わせて遊技操作部81が操作されなかった場合>

ステップU a 1 9 9で遊技操作部81の押下の検出がなかったと判断された場合、処理は、ステップU a 2 0 0に進んで、出現位置維持時間が経過したか否かが判断される。当該判断が真ならステップU a 2 0 1に進み、偽なら処理は終了となる。

【3890】

ステップU a 2 0 1では、操作催促表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面42aには、「ちゃんと押してね」の表示が現れる。その後、処理はステップU a 2 0 2に進み、出現位置にある告知役物Uを駆動モータU a 1における5ステップに相当する移動量だけ上昇させる。これにより告知役物Uは、往復可動部として上限位置に戻る。その後、処理は、ステップU a 2 0 3に進み、上限位置が維持される時間の計測が開始される。その後、処理はステップU a 2 0 4に進む。

【3891】

告知役物Uが上限位置にあるときに遊技者が遊技操作部81を押しても演出状態が変化する手段としての落下演出は行われぬ。ステップU a 2 0 4では、このような場合を想定した処理である。すなわち、ステップU a 2 0 4では、遊技操作部81の押下があったか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップU a 2 1 4に進み、遊技操作部81の押下が告知役物Uの出現に合わなかったか否かを示すタイミング不一致フラグがオンになる。その後、処理は、ステップU a 2 1 5に進み、タイミング不一致表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面42aには、「タイミング外れだよ！」の表示が現れる。その後、処理はステップU a 2 0 5に進む。

【3892】

なお、ステップU a 2 0 4において遊技操作部81の押下がなかったと判断された場合は、タイミング外れについての文字を表示画面42aに表示する必要がない。そこで、本実施例は、当該判断があった場合、処理はステップU a 2 1 4, ステップU a 2 1 5を介することなく、直接ステップU a 2 0 5に進むように構成されている。

【3893】

ステップU a 2 0 5では、上限位置維持時間が経過したか否かが判断される。当該判断が真ならステップU a 2 0 6に進み、偽なら処理は終了となる。

【3894】

ステップU a 2 0 6では、告知役物動作中フラグがオフされる。この動作は、上限位置維持時間の経過に伴い、告知役物Uが停止したことに対応したものである。その後、処理はステップU a 2 0 7に進んで、期待演出における告知役物Uが上下する繰り返し動作が最終回(3回)か否かが判断される。当該判断が偽なら、処理はステップU a 2 1 6に進んで繰り返し動作回数カウンタが1だけインクリメントされて終了となる。ステップU a 2 0 7における判断が真なら、処理は、ステップU a 2 0 8に進みタイミング不一致フラグがオンか否かが判断される。

【3895】

ステップU a 2 0 8における判断が真なら、処理は、ステップU a 2 1 7に進み、大当たりが確変付き当たりであったか否かが判断される。当該判断が真ならば、処理はステップU a 2 1 8に進み、おまけ復活および確変・時短付き表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面42aには「おめでとう」「復活勝利!」「次は確変が付くよ」の文字が表示画面42aに表示される。ステップU a 2 0 7の判断が偽ならば、処理はステップU a 2 1 9に進み、おまけ復活および時短付き表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面42aには「おめでとう」「復活勝利!」「次は通常だよ」といった確変が付かなかったことを示す表示がなされる。いずれも場合も、処理は、後述のステップU a 2 1 1に進む。

【3896】

10

20

30

40

50

ステップU a 2 0 8における判断が偽なら、処理は、ステップU a 2 0 9に進み、おまけ復活表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面4 2 aには「おまけだよ」「復活勝利！」の文字が表示画面4 2 aに表示される。その後、処理は、ステップU a 2 1 0に進み、タイミング不一致フラグがオフされる。

【3 8 9 7】

ステップU a 2 1 1は、上述したステップU a 2 1 0, U a 2 1 8, U a 2 1 9の処理の後の処理であり、おまけ復活が表示される時間の計測を開始するものである。その後、処理は、ステップU a 2 1 2に進み、おまけ復活表示時間が所定の時間を経過したか否かが判断される。当該判断が真ならば、処理は、ステップU a 2 1 3に進み、期待演出実行中フラグがオフされる。当該判断が偽ならば、処理は終了となる。こうして、遊技用操作手段である遊技操作部8 1を用いて行われる期待演出制御処理は終了する。

10

【3 8 9 8】

以降、本実施例に関する変形例について説明する。

<変形例1>

変形例1は、図2 5 5に示すように、告知役物が表示画面4 2 aの上部に複数設けられた構成に関する。表示画面4 2 aにおける左側に位置する告知役物を第1告知役物U 1とし、右側に位置する告知役物を第2告知役物U 2とすると、本変形例は、第1告知役物U 1と第2告知役物U 2を使い分けながら復活演出を実行する構成となっている。

【3 8 9 9】

図2 5 5は、特図1に係る抽選結果が大当たりスーパーリーチEに当選した場合について説明している。通常状態において特図1用始動入賞装置3 3 aに遊技球が入賞する前の状態である初期状態では、3つの主装飾図柄S Zが停止した状態で第3図柄表示装置4 2における表示画面4 2 aの中央に表示されている。このときの第1告知役物U 1, 第2告知役物U 2は、いずれも、遊技者が視認できない上限位置にある。

20

【3 9 0 0】

この状態で、特図1用始動入賞装置3 3 aに遊技球が入球し、抽選の結果が大当たりスーパーリーチEに当選したとすると、図2 4 6を用いて説明した動作と同様の動作を経て、「バトル敗北か・・・」の文字が表示画面4 2 aの中央に表示される。ただし、発展図柄H Zは、第1告知役物U 1, 第2告知役物U 2に重ならず視認できるように表示画面4 2 aの画面上部であって、左右方向については画面中央に相当する位置に表示される。画面中央に表示された発展図柄の数列のうちの中央の発展図柄H Z「3」は表示画面4 2 a上で揺れ動く。この表示は、表示画面4 2 aの右上の変動表示が未確定であることを表している。

30

【3 9 0 1】

「バトル敗北か・・・」の表示の後、第1告知役物U 1を用いて期待演出が実行される。その様子は、図2 4 6を用いた説明と同様である。すなわち、「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示が終了すると、期待演出が開始され、第1告知役物U 1は縦方向の往復を開始する。第1告知役物U 1が出現位置まで移動すると、表示画面4 2 aの中央に「今だ押せ！」といった表示がされ、これにより遊技者は第1告知役物U 1の出現に合わせて遊技操作部8 1を操作するように促される。第1告知役物U 1に記されている「おめでとう！」の文字は、第1告知役物U 1が出現位置に移動しても枠部材の奥に隠れており、遊技者はこの文字を視認することができない。

40

【3 9 0 2】

「今だ押せ！」が表示された時点で、遊技者は、告知役物Uが出現したタイミングで遊技操作部8 1を押せなかったとする。すると、表示画面4 2 aの中央には「タイミング外れだよ！」といった表示がなされる。

【3 9 0 3】

第1告知役物U 1が再び出現位置まで移動すると、表示画面4 2 aの中央に「今だ押せ！」といった表示が再びなされる。当該「今だ押せ！」が表示された時点で、遊技者は、告知役物Uが出現したタイミングで遊技操作部8 1を押したとする。すると、表示画面4

50

2 a の中央には「タイミングピッタリ！」といった表示がなされる。この場合、出現位置にある第 1 告知役物 U 1 が上限位置に戻る動作をした後、期待演出は終了する。期待演出が終了すると、遊技操作部 8 1 は無効状態になる。

【3904】

期待演出が終了すると、直ちに第 1 告知役物 U 1 または第 2 告知役物 U 2 を用いた演出状態が変化する手段としての落下演出が実行され、出現位置の第 1 告知役物 U 1 または上限位置の第 2 告知役物 U 2 は、下限位置まで移動する。第 1 告知役物 U 1 は、大当たりスーパーリーチ E に関する大当たりが確変なし時短付き大当たりの場合、演出状態が変化する手段としての落下演出に係る動作をする。第 2 告知役物 U 2 は、大当たりスーパーリーチ E に関する大当たりが確変 + 時短付き大当たりの場合、演出状態が変化する手段としての落下演出に係る動作をする。

10

【3905】

まず、第 2 告知役物 U 2 が演出状態が変化する手段としての落下演出に用いられた場合について説明する。第 2 告知役物 U 2 が演出状態が変化する手段としての落下演出により上限位置から下限位置まで移動すると、遊技者は、第 2 告知役物 U 2 に記された「超おめでとう！」の文字を視認できる。このとき、表示画面 4 2 a には、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。また、第 2 告知役物 U 2 に記された「超おめでとう！」は、将来、時短に加えて確変が付与されることを意味している。その後、「6」「6」「6」の装飾図柄 S Z による組合せが表示される様子は、図 2 4 6 と同様である。

20

【3906】

続いて、第 1 告知役物 U 1 が演出状態が変化する手段としての落下演出に用いられた場合について説明する。第 1 告知役物 U 1 が演出状態が変化する手段としての落下演出により出現位置から下限位置まで移動すると、遊技者は、第 1 告知役物 U 1 に記された「おめでとう！」の文字を視認できる。このとき、表示画面 4 2 a には、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。また、第 1 告知役物 U 1 に記された「おめでとう！」は、将来、時短のみが付与されることを意味している。その後、「6」「6」「6」の装飾図柄 S Z による組合せが表示される様子は、図 2 4 6 と同様である。

30

【3907】

<制御の切り換えについて>

図 2 5 6 は、確変 + 時短付き大当たりに当選したときにスーパーリーチ E が実行される様子を示すタイムチャートである。当該図では、告知役物 U が最大で 3 回出現するうちの 2 回目の出現時に遊技操作部 8 1 が押下された場合を想定している。当該タイムチャートにおける「今だ」は、図 2 4 6 における「今だ押せ！」の表示期間を示している。すなわち、2 回目の出現時に遊技操作部 8 1 が押されると、「今だ押せ！」となっている表示画面 4 2 a の表示が「タイミングピッタリ！」に切り替わり、その後、制御は、暗転表示に係る第 2 の制御に切り替わる。本例では、期待演出を行う告知役物と、演出状態が変化する手段としての落下演出を行う告知役物が完全には一致していないが、その他については図 2 4 9 ( b ) と同様である。

40

【3908】

本例に係る構成によれば、第 1 の制御において第 1 告知役物 U 1 のみを動作させ、第 2 の制御において第 2 告知役物 U 2 のみを動作させる。このように構成すれば、「今だ押せ！」の表示に遊技操作部 8 1 の押下が間に合ったという特定の条件が成立したか否かで動作する告知役物を違えることができるので、押下が間に合ったという特定の条件が成立した事実を確実に遊技者に知らせることができる。

【3909】

また、本例に係る構成によれば、第 2 の制御において、第 2 告知役物 U 2 を動作させることにより、遊技的価値が期待演出とは異なっているので、遊技者に「今だ押せ！」に合わせて遊技操作部 8 1 を押下させる動機を与えることができ、より面白みのある遊技機が

50

提供できる。

【3910】

<変形例2>

変形例2は、図257に示すように、演出状態が変化する方法としての落下演出が複数種類設けられている構成に関している。本変形例は、演出状態が変化する方法としての第1の落下演出と第2の落下演出を使い分けながら復活演出を実行する構成となっている。

【3911】

本例における大当たりスーパーリーチEに係る復活演出は、途中まで図246で説明した構成と同様であるので、説明を省略する。図257は、期待演出における告知役物Uの2回目の出現で遊技者が遊技操作部81を押下することができた場合を示している。遊技者が告知役物Uの出現タイミングに合わせて遊技操作部81を押下すると、期待演出は終了する。

10

【3912】

期待演出が終了すると、直ちに、演出状態が変化する方法としての落下演出が実行され、出現位置の告知役物Uは、下限位置まで移動する。この時点で、遊技者は、告知役物Uに記された「やったね！」の文字を視認できる。このとき、表示画面42aには、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。この表示は、大当たり当選したことを示しており、このときの表示画面42aの右上では、上述した発展図柄HZ「3」が揺れ動く表示が終了し、大当たりを示す「6」「6」「6」の発展図柄HZによる組合せが表示された後、「6」「6」「6」の装飾図柄SZによる組合せが表示されて確定される。

20

【3913】

大当たりスーパーリーチEに対応する抽選の結果が、確変が付かない時短付き大当たりである場合について説明する。「復活勝利！」の文字が表示画面42aに表示されてしばらくすると、演出状態が変化する方法としての落下演出は終了し、告知役物Uは、上限位置まで戻る。そして、表示画面42aに表示されている「復活勝利！」の文字と、表示画面42aの右上に表示されている「6」「6」「6」の組合せは、画面上から消去され、3つの主装飾図柄SZ「6」「6」「6」が停止した状態で第3図柄表示装置42における表示画面42aの中央に表示される。このようにして、抽選の結果が大当たりであることが遊技者に明示される。確変が付かない時短付き大当たりに関する落下演出が第1の落下演出である。

30

【3914】

一方、大当たりスーパーリーチEに対応する抽選の結果が、確変付き時短付き大当たりである場合は、「復活勝利！」の文字が表示画面42aに表示されても演出状態が変化する方法としての落下演出は終了しない。確変付き時短付き大当たりに関する落下演出が第2の落下演出である。当該第2の落下演出は、「復活勝利！」の文字が表示画面42aに表示されてしばらくすると、告知役物Uは、一旦上限位置まで戻る。ここまでは、第1の落下演出が終了したのか、第2の落下演出が継続しているのは判別することはできない。第2の落下演出においては、告知役物Uが再び下限位置まで移動する。この時点で、遊技者は、告知役物Uに記された「やったね！」の文字を再び視認できる。このとき、表示画面42aには、「祝賀！」といった将来確変が付くことを示す表示がされ、表示画面42aの右上には、大当たりを示す「6」「6」「6」の発展図柄HZによる組合せが表示される。「祝賀！」の文字が表示画面42aに表示されてしばらくすると、演出状態が変化する方法としての落下演出は終了し、告知役物Uは、上限位置まで戻る。そして、表示画面42aに表示されている「祝賀！」の文字と、表示画面42aの右上に表示されている「6」「6」「6」の組合せは、画面上から消去され、3つの主装飾図柄SZ「6」「6」「6」が停止した状態で第3図柄表示装置42における表示画面42aの中央に表示される。このようにして、抽選の結果が大当たりであることが遊技者に明示される。

40

【3915】

<変形例3>

50

上述の変形例 2 では、特図 1 の抽選結果が大当たりスーパーリーチ E である場合を示しているが、特図 1 の抽選結果が大当たりスーパーリーチ E (他のリーチも同じ) である場合は第 1 告知役物 U 1 のみを動作させてもよい。もちろん、第 1 告知役物 U 1 のみで期待演出を行ってもよい。本例は、( U e 2 ) の一例である。

【 3 9 1 6 】

< 変形例 4 >

上述の変形例 3 に加えて、特図 2 の抽選結果が大当たりスーパーリーチ E の場合は、変形例 2 のように第 1 告知役物 U 1 と第 2 告知役物 U 2 を用いて期待演出を行ってもよい。また、第 1 告知役物 U 1 と第 2 告知役物 U 2 を用いて行う期待演出は、復活演出より前に、第 1 告知役物 U 1 と第 2 告知役物 U 2 を動作させてもよい。本例は、( U e 3 ) の一例である。

10

【 3 9 1 7 】

< 変形例 5 >

実施例 3 5 は、特図 1 ・特図 2 大当たり抽選テーブルにおける当たり種別は、確変・時短付き当たりか、確変無しの時短付き当たりであったが、確変も時短も付かない通常当たりがあってもよい。通常当たりに当選すると、第 1 告知役物 U 1 または第 2 告知役物 U 2 のいずれかを用いて期待演出がされる。本例は、( U e 4 ) の一例である。

【 3 9 1 8 】

< 変形例 6 >

実施例 3 5 は、特図 1 ・特図 2 大当たり抽選テーブルにおける当たり種別は、すべて 8 R 当たりであったが、確変・時短付き当たりは 1 6 R 当たり、確変無しの時短付き当たりは 8 R 当たりなどのようにラウンド数を異ならせてもよい。また、期待演出における告知役物 U ないし第 1 告知役物 U 1 ・第 2 告知役物 U 2 が往復動作する最大回数を、当たり種別によって異ならせてもよい。例えば、確変・時短付き当たりは最大 8 回動作させ、確変無しの時短付き当たりは合計で最大 4 回動作させるなどである。例えば、第 1 告知役物 U 1 が最大 7 回動き、ボタン押下のタイミングが合えば、第 2 告知役物 U 2 が 1 回動作する。本例は、( U e 5 ) の一例である。

20

【 3 9 1 9 】

< 変形例 7 >

実施例 3 5 は、期待演出中は、遊技操作部 8 1 を 1 回押下する操作であったが、遊技操作部 8 1 を連打する操作であってもよい。例えば、「ボタンを押せ！」が表示されている期間内に遊技操作部 8 1 を 5 回連打すれば、操作が有効(特定条件を満たす)と判定される。本例は、( U e 6 ) の一例である。

30

【 3 9 2 0 】

< 変形例 8 >

変形例 2 において、「左のタイミングに合わせてボタンを押せ!」「タイミングに合わせてボタンを押せ。左が動くかも。」のように第 1 告知役物 U 1 の動作の開始を報知ないし示唆してもよい。変形例 3 , 4 においても同様である。本例は、( U e 7 ) の一例である。

【 3 9 2 1 】

< 変形例 9 >

変形例 4 において、復活演出より前に、第 1 告知役物 U 1 と第 2 告知役物 U 2 を動作させる場合、「右のタイミングに合わせてボタンを押せ!」「タイミングに合わせてボタンを押せ。右が動くかも。」のように第 2 告知役物 U 2 の動作の開始を報知ないし示唆してもよい。本例は、( U e 8 ) の一例である。

40

【 3 9 2 2 】

< 変形例 1 0 >

変形例 9 において、さらに第 2 告知役物 U 2 を用いて期待演出を行ってもよい。例えば、復活演出より前に、第 1 告知役物 U 1 と第 2 告知役物 U 2 を動作させる場合、第 2 告知役物 U 2 のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合に、復活演出や確変報知を行う

50

。本例は、( U e 9 ) の一例である。

【 3 9 2 3 】

本例においては、期待演出が２段階となっていてよい。この場合、１段階目は、第１告知役物 U 1 を用いた期待演出であり、この期待演出中に遊技者が要求されたタイミングで遊技操作部 8 1 を押下すると、２段階目の第２告知役物 U 2 を用いた新たな期待演出が始まり、この期待演出中に遊技者が要求されたタイミングで遊技操作部 8 1 を押下すると、復活演出や確変報知が行われる。このような制御方法を便宜上、２段階期待演出制御とよぶ。

【 3 9 2 4 】

続いて、２段階期待演出制御処理について説明する。当該処理は、大当たり演出に合わせて期待演出および演出状態が変化するための落下演出を行うときの動作である。当該処理を簡潔に説明するために、以降、特に大当たりスーパーリーチ E に関する動作について説明する。

【 3 9 2 5 】

期待演出制御処理は、第１告知役物 U 1 の期待演出に係る処理（第１期待演出制御処理）と、第２告知役物 U 2 の期待演出に係る処理に分かれる。期待検出制御処理は、まず第１期待演出制御処理から始まり、その制御フローの前半は、図 2 5 2 と同様である。図 2 5 2 のステップ U a 1 1 3 における「告知役物」は、第１期待演出制御処理においては「第１告知役物」のことである。

【 3 9 2 6 】

図 2 5 8 は、第１期待演出制御処理の後半を示している。このうち、ステップ U e 1 9 9 ~ ステップ U e 2 0 6 に関する制御フローは、図 2 5 4 のステップ U a 1 9 9 ~ ステップ U a 2 0 6 に関する制御フローに相当する。図 2 5 4 のステップ U a 2 0 2 における「告知役物」は、第１期待演出制御処理においては「第１告知役物」のことである。

【 3 9 2 7 】

図 2 5 8 のステップ U e 2 0 6 により告知役物動作中フラグがオフにされると、処理は、ステップ U e 2 0 7 に進む。当該ステップでは、第１告知役物 U 1 の繰り返し動作が最終回か否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップ U e 2 0 8 に進み、偽なら、ステップ U e 2 1 6 において第１告知役物 U 1 の繰り返し動作回数カウンタを１だけインクリメントして処理は終了となる。

【 3 9 2 8 】

ステップ U e 2 0 8 においては、タイミング不一致フラグがオンか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理は、ステップ U e 2 1 3 に進み、真なら、ステップ U e 2 1 7 において現在の大当たりが確変付きであるか否かが判断される。当該判断が真なら、後述する第２期待演出制御処理が実行され（ステップ U e 2 1 8 ）、当該処理が終了すると期待演出制御処理は終了となる。当該判断が偽なら、時短付き表示指示コマンドがセットされて（ステップ U e 2 1 9 ）、処理はステップ U e 2 1 3 に進む。

【 3 9 2 9 】

ステップ U e 2 1 3 においては、期待演出実行中フラグがオフされる。これにより、期待演出制御処理は終了となる。

【 3 9 3 0 】

第１期待演出制御処理が第２期待演出制御処理に移行する場合は、期待演出処理は終了しない。本例では、第２期待演出制御処理に移行するルートが２つある。１つは、第１期待演出制御処理において、遊技操作部 8 1 が押下されなかった場合で、ステップ U e 2 1 7 の判断が真の場合に相当する。もう１つは、遊技操作部 8 1 が押下された場合である。

【 3 9 3 1 】

図 2 5 9 は、第１期待演出制御処理のステップ U e 1 9 9 （図 2 5 8 参照）において遊技操作部 8 1 が押下された場合について説明している。ステップ U e 1 9 9 において、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグがオンと判断された場合、図 2 5 9 に説明されている処理が行われる。当該処理は、第１期待演出制

10

20

30

40

50

御処理の一部である。

【3932】

図259に係る処理は、ステップUe300から始まり、ここでタイミング不一致フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップUe301に進み、偽ならステップUe314にてタイミング不一致フラグがオフされて、処理はステップUe301に進む。

【3933】

ステップUe301では、タイミング一致表示コマンドがセットされる。その後、出現位置維持時間の計数が終了され（ステップUe302）、処理はステップUe306に進む。

【3934】

ステップUe306では、現在の大当たりが時短付きであるか否かが判断される。当該判断が真なら、復活および確変・時短付き表示指示コマンドがセットされる（ステップUe307）。本例では、大当たりには必ず時短が付く構成となっているので、当該ステップの判断は必ず真となるが、大当たり抽選れーブルにおいて時短が付かない大当たりを加えるような構成としてもよく、当該ステップはそのためのものである。

【3935】

その後、処理はステップUe308に進み、第2期待演出制御処理が実行される。当該処理が終了すると、期待演出制御処理は終了となる。

【3936】

続いて、第2期待演出制御処理について説明する。第2期待演出制御処理の前半は、図252と同様である。図252のステップUa113における「告知役物」は、第2期待演出制御処理においては「第2告知役物」のことである。

【3937】

図260は、第2期待演出制御処理の後半を示している。このうち、ステップUe399～ステップUe406に関する制御フローは、図254のステップUa199～ステップUa206に関する制御フローに相当する。図254のステップUa202における「告知役物」は、第2期待演出制御処理においては「第2告知役物」のことである。

【3938】

図260のステップUe406により告知役物動作中フラグがオフにされると、処理は、ステップUe407に進む。当該ステップでは、第2告知役物U2の繰り返し動作が最終回か否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップUe408に進み、偽なら、ステップUe416において第2告知役物U2の繰り返し動作回数カウンタを1だけインクリメントして処理は終了となる。

【3939】

ステップUe408においては、タイミング不一致フラグがオンか否かが判断される。当該判断が偽なら、第2期待演出制御処理は、終了し、処理は、第1期待演出制御処理に戻る。ステップUe408の判断が真なら、ステップUe417において現在の大当たりが確変付きであるか否かが判断される。当該判断が真なら、確変・時短付き表示指示コマンドがセットされ（ステップUe418）、当該処理が終了すると第2期待演出制御処理は終了し、処理は第1期待演出制御処理に戻る。当該判断が偽なら、確変なし表示指示コマンドがセットされて（ステップUe419）、第2期待演出制御処理は終了し、処理は第1期待演出制御処理に戻る。

【3940】

図261は、第2期待演出制御処理のステップUe399（図260参照）において遊技操作部81が押下された場合について説明している。ステップUe399において、ボタン押下フラグがオンと判断された場合、図261に説明されている処理が行われる。当該処理は、第2期待演出制御処理の一部である。

【3941】

図261で説明されている処理フローは、図254に係る処理フローと同様なので説明

10

20

30

40

50

を省略する。図 2 5 4 のステップ U a 3 0 4 , U a 3 1 0 における「告知役物」は、第 2 期待演出制御処理においては「第 2 告知役物」のことである。

【 3 9 4 2 】

図 2 6 1 におけるステップ U e 5 0 6 では、現在の大当たりが確変付きであるか否かが判断される。当該判断が真なら、復活および確変付き表示指示コマンドがセットされ（ステップ U e 5 0 7 ）、偽なら、確変なし表示指示コマンドがセットされる（ステップ U e 5 1 5 ）。いずれの場合も処理は、ステップ U e 5 0 8 に進む。第 2 期待演出制御処理は最終的には、ステップ U e 5 1 2 を実行すると終了し、処理は、第 1 期待演出制御処理に戻る。

【 3 9 4 3 】

< 変形例 1 1 >

変形例 4 において、復活演出より前に、第 1 告知役物 U 1 と第 2 告知役物 U 2 を動作させる場合、第 2 告知役物 U 2 のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合には、第 2 告知役物 U 2 を落下させる落下演出を行う。本例は、（ U e 1 0 ）の一例である。

【 3 9 4 4 】

< 変形例 1 2 >

変形例 2 において、上述した第 2 告知役物 U 2 を落下させる落下演出の代わりに、第 2 告知役物 U 2 を第 1 告知役物 U 1 と同じ態様で（同じストロークの往復動作として）動作させてもよいし、第 1 告知役物 U 1 と異なる態様（同じストロークの往復動作であるが短い時間の往復動作）で動作させてもよい。本例は、（ U e 1 1 ）の一例である。

【 3 9 4 5 】

< 変形例 1 3 >

変形例 4 において、復活演出より前に、第 1 告知役物 U 1 と第 2 告知役物 U 2 を動作させる場合、第 2 告知役物 U 2 のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合には、リーチ演出（通常状態）が復活勝利という結果で終わることの報知（例えば「復活勝利！」などの表示）を行う。本例は、（ U e 1 2 ）の一例である。

【 3 9 4 6 】

< 変形例 1 4 >

変形例 4 において、復活演出より前に、第 1 告知役物 U 1 と第 2 告知役物 U 2 を動作させる場合、第 2 告知役物 U 2 のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合には、通常状態から大当たり状態の終了後に確変状態に移行することの報知（例えば「復活勝利！次は確変が付くよ！」の表示）を行う。本例は、（ U e 1 3 ）の一例である。

【 3 9 4 7 】

< 変形例 1 5 >

上述の変形例 4 において、復活演出より前に、第 1 告知役物 U 1 と第 2 告知役物 U 2 を動作させる場合、第 1 告知役物 U 1 のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合には、次の遊技状態の示唆ないし報知が得られるという利益（例えば「時短が付くよ！」か「通常のままだよ！」の表示）があり、第 2 告知役物 U 2 のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合には、次の遊技状態の示唆ないし報知が得られるという利益（例えば「復活勝利！次は確変が付くよ！」の表示）があってもよい。本例は、（ U e 1 4 ）の一例である。

【 3 9 4 8 】

< 変形例 1 6 >

上述の変形例 4 において、復活演出より前に、第 1 告知役物 U 1 と第 2 告知役物 U 2 を動作させる場合、第 1 告知役物 U 1 は出現位置で 2 秒停止するような動作パターンとし、第 2 告知役物 U 2 は出現位置で 1 秒停止するような動作パターンとしてもよい。タイミングに合わせて押下する難しさを変えることができる。本例は、（ U e 1 5 ）の一例である。

【 3 9 4 9 】

< 変形例 1 7 >

10

20

30

40

50

変形例 17 は、図 262 に示すように、期待演出の終了後、演出状態が変化する方法としての落下演出の開始前に「どうなる!？」という文字が表示画面 42a に表示される構成である。本例における大当たりスーパーリーチ E に係る復活演出は、途中まで図 246 で説明した構成と同様であるので、説明を省略する。図 262 は、期待演出における告知役物 U の 2 回目の出現で遊技者が遊技操作部 81 を押下することができた場合を示している。遊技者が告知役物 U の出現タイミングに合わせて遊技操作部 81 を押下すると、期待演出は終了する。

【3950】

期待演出が終了すると、告知役物 U は上限位置まで戻り、表示画面 42a には「どうなる!？」といった落下演出が行われるか否か定まっていないかのような演出が行われる。なお、このときの表示画面 42a の右上では、上述した発展図柄 HZ「3」が揺れ動く表示が維持されている。

10

【3951】

大当たりスーパーリーチ E に対応する抽選の結果が、確変が付かない時短付き大当たりである場合について説明する。「どうなる!？」の文字が出現してからしばらくすると、表示画面 42a に表示されている「どうなる!？」の文字は、画面上から消去され、表示画面 42a には、「復活勝利!」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。そして、表示画面 42a には「次は通常だよ」といった確変が付かなかったことを示す表示がなされる。表示画面 42a の右上では、上述した発展図柄 HZ「3」が揺れ動く表示が終了し、大当たりを示す「6」「6」「6」の発展図柄 HZ による組合せが表示された後、「6」「6」「6」の装飾図柄 SZ による組合せが表示されて確定される点は、図 246 に係る実施例と同様である。

20

【3952】

一方、大当たりスーパーリーチ E に対応する抽選の結果が、確変付き時短付き大当たりである場合も、「どうなる!？」の文字が出現してからしばらくすると、表示画面 42a に表示されている「どうなる!？」の文字は、画面上から消去され、演出状態が変化する方法としての落下演出が開始される。上限位置の告知役物 U は、出現位置を通り過ぎて下限位置まで移動する。この時点で、遊技者は、告知役物 U に記された「やったね!」の文字を視認できる。このとき、表示画面 42a には、「復活勝利!」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。そして、表示画面 42a には「次は確変が付くよ」といった将来確変が付くことを示す表示がなされる。表示画面 42a の右上では、上述した発展図柄 HZ「3」が揺れ動く表示が終了し、大当たりを示す「6」「6」「6」の発展図柄 HZ による組合せが表示された後、「6」「6」「6」の装飾図柄 SZ による組合せが表示されて確定される点は、図 246 に係る実施例と同様である。

30

【3953】

本変形例によれば、期待演出において「今だ押せ!」の表示に合わせて遊技操作部 81 が押下されると、遊技的価値が高いことを示す落下演出を含む動作パターンまたは遊技的価値が低いことを示す落下演出を含まない動作パターンのいずれかにより告知役物 U を動作させる。このように構成することで、「今だ押せ!」の表示に合わせて遊技操作部 81 が押下された後の状態を多様なものとするので、より面白みのある遊技機が提供できる。

40

【3954】

< 変形例 18 >

変形例 18 は、図 263 に示すように、期待演出において、告知役物 U と遊技操作部 81 とのタイミングの判定方法が簡略化された構成例である。すなわち、本例においては、告知役物 U が出現位置に現れていないときには遊技操作部 81 は無効となっており、告知役物 U が出現位置にないときに遊技操作部 81 を押しても、図 246 に示した「タイミング外れだよ!」の文字が表示画面 42a に表示されない。すなわち、図 263 は、期待演出において遊技操作部 81 の操作が告知役物 U の出現に間に合わなかった(特定の条件が成立しなかった)場合について説明しており、告知役物 U が出現位置にないときに遊技操

50

作部 8 1 を押しても、表示画面 4 2 a は反応しない。

【 3 9 5 5 】

< 変形例 1 9 >

変形例 1 9 は、図 2 6 4 に示すように、期待演出において、告知役物 U の出現に合わせて遊技操作部 8 1 を押下しなくても演出状態が変化する手段としての落下演出が実行される構成例である。以降、図 2 6 4 を参照して本例に係る演出の様式について具体的に説明する。特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入球し、抽選の結果が大当たりスーパーリーチ E に当選したとすると、図 2 4 6 を用いて説明した動作と同様の動作を経て、「バトル敗北か・・・」の文字が表示画面 4 2 a の中央に表示される。

【 3 9 5 6 】

「バトル敗北か・・・」の表示がされた状態で、期待演出が実行される。当該期待演出が開始される前に、表示画面 4 2 a の中央には、「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「円盤が上下している間にボタンを押せ!」といった遊技操作部 8 1 が遊技者の操作を受け付けられない無効状態から遊技者の操作を受け付ける有効状態になったことを遊技者に示す表示がなされる。この表示における「円盤」は告知役物 U を意味している。なお、このときの表示画面 4 2 a の右上では、上述した発展図柄 H Z 「3」が揺れ動く表示が維持されている。一方、表示画面 4 2 a の左上においては、告知役物 U の出現動作がカウントされる。

【 3 9 5 7 】

「円盤が上下している間にボタンを押せ!」の表示が終了すると、期待演出が開始され、告知役物 U は縦方向の往復を開始する。そして、表示画面 4 2 a の中央に「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「今だ押せ!」といった表示がされ、これにより遊技者は遊技操作部 8 1 を操作するように促される。期待演出における告知役物 U の 1 回目の出現中に遊技操作部 8 1 が押されなかったとする。この場合、期待演出は続行される。すなわち、ただ今より告知役物 U の 2 回目に係る出現が実行されることを示す「2回目」が表示画面 4 2 a の左上に表示される。

【 3 9 5 8 】

期待演出中に遊技者が遊技操作部 8 1 を押下すると、期待演出が終了し、直ちに、演出状態が変化する手段としての落下演出が実行される。その後の演出の様子は、図 2 4 6 で説明した通りである。

【 3 9 5 9 】

図 2 6 5 は、本例の期待演出において遊技操作部 8 1 が押下されなかった場合について説明している。期待演出において、遊技者が遊技操作部 8 1 を操作しなかった場合は、表示画面 4 2 a に「今だ押せ!」という表示が継続され、期待演出が続行される。このとき、表示画面 4 2 a における左上にある告知役物 U の出現動作がカウントアップされる。期待演出において告知役物 U が 3 回出現し、表示画面 4 2 a における左上に「3回目」と表示されたにも関わらず遊技者が遊技操作部 8 1 を操作しないまま告知役物 U が出現位置から上限位置まで移動すると、期待演出は終了し、「今だ押せ!」の文字は表示画面 4 2 a から消去される。その後、表示画面 4 2 a に「おまけだよ」等の文字が表示されるが、その様子は図 2 4 8 で説明した通りである。図 2 6 5 は、特に、「次は確変が付くよ」の表示がない点も図 2 4 8 と共通している。

【 3 9 6 0 】

< 制御の切り換えについて >

大当たりスーパーリーチ E における期待演出、落下演出を実現するための遊技機に対する制御は、期待演出に係る第 1 の制御と期待演出後に係る第 2 の制御の 2 つの制御を含んでいる。これら制御の詳細について説明する。

【 3 9 6 1 】

図 2 6 6 ( a ) は、大当たりスーパーリーチ E において、遊技者の遊技操作部 8 1 の押下がなかった場合を説明したタイムチャートである。当該タイムチャートでは、期待演出において告知役物 U が 3 回出現位置に現れたが、遊技者の操作がなされなかった場合に

10

20

30

40

50

いてのものである。

【3962】

図266(a)に示すように、期待演出は、第1の制御のもと実行される。第1の制御により、告知役物Uは、上下動を繰り返し、表示画面42aは、告知役物Uの動作に合わせて種々の文字を表示させる。期待演出がタイムアップとなり終了すると、第2の制御が開始される。第2の制御により表示画面42aは、暗転表示を開始する。したがって、図266(a)の場合、期待演出は遊技操作部81の押下により中断されることがない。

【3963】

図266(b)は、告知役物Uが最大で3回出現するうちの2回目の出現時に遊技操作部81が押下された場合に係るタイムチャートである。当該タイムチャートにおける「今だ」は、図246における「今だ押せ!」の表示期間を示している。すなわち、2回目の出現時に遊技操作部81が押されると、制御は、暗転表示および落下演出に係る第2の制御に切り替わる。暗転表示、復活示唆表示の期間を図266(a)よりも長くして期待演出の期間が短くなった分の時間を補填する点については、図249に係るタイムチャート同様である。

10

【3964】

図267ないし図269は、本例に関する制御について説明するフローチャートである。図267は上述の図252に、図268は上述の図253，図269は、上述の図254に相当する。

【3965】

図267に係る制御フローは、図252と同様である。すなわち、図267におけるステップUa400ないしステップUa417は、図252におけるステップUa100ないしステップUa117に相当する。

20

【3966】

図267におけるステップUa416以降の制御フローは、図268に示されている。図268における制御フローは、基本的には図253と同様の動作をするが、告知役物Uの出現と、遊技操作部81aの押下とのタイミングの一致・不一致に関するステップが省かれた形となっている。以降、図268に示された制御フローの詳細について説明する。

【3967】

ステップUa499ないしステップUa503に関する動作は、図253におけるステップUa199ないしステップUa203と同様である。ステップUa503による計測が開始されると、処理は、ステップUa504に進む。

30

【3968】

ステップUa504では、遊技操作部81が押下されたか否かが判断される。当該ステップの意義は、ステップUa503を見れば分かるように、告知役物Uが上限位置にあるときに遊技操作部81が押されたか否かを判断することにある。本例では、図253に係る遊技機とは異なり、告知役物Uが上限位置にあっても、遊技操作部81を押下すれば、落下演出に移行する構成となっているので、ステップUa504における判断が真の場合は、落下演出に関する図269に係る制御フローに移行する。当該判断が偽の場合は、処理はステップUa505に進む。

40

【3969】

ステップUa505ないしステップUa507に関する動作は、図253におけるステップUa205ないしステップUa207と同様である。ステップUa207において、期待演出に係る告知役物Uの上下動の繰り返し動作が最終回(3回)である場合は、処理はステップUa509に進み、最終回でない場合は、告知役物Uの上下動の繰り返し動作回数カウンタが1だけインクリメントされて(ステップUa516)、処理は終了となる。

【3970】

ステップUa509ないしステップUa513に関する動作は、図253におけるステップUa209ないしステップUa213と同様である。

50

## 【3971】

図268のステップU a 4 9 9またはステップU a 5 0 4において遊技操作部81の押下があったと判断されると、処理は、図278のステップU a 6 0 1に進む。図269における制御フローは、基本的には図254と同様の動作をするが、告知役物Uの出現と、遊技操作部81の押下とのタイミングの一致・不一致に関するステップが省かれた形となっている。以降、図269に示された制御フローの詳細について説明する。

## 【3972】

ステップU a 6 0 1においは、上限位置維持時間または出現位置維持時間の計測が終了される。その後、処理は、ステップU a 6 0 2に進み、期待演出残時間が算出される。期待演出残時間は、遊技操作部81の押下がなかったときと比べてどの程度早く期待演出が終了したかを示す値である。その後、処理は、ステップU a 6 0 3に進み、告知役物Uが上限位置にあったときに遊技操作部81が押下されたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップU a 6 0 4に進み、告知役物Uが駆動モータU a 1における15ステップに相当する移動量だけ下降される。また、当該判断が偽なら、処理は、ステップU a 6 1 3に進み、告知役物Uが駆動モータU a 1における10ステップに相当する移動量だけ下降される。いずれの場合も、告知役物Uは下限位置まで移動される。ステップU a 6 0 4、ステップU a 6 1 3を終えると、処理は、ステップU a 6 0 5に進む。

10

## 【3973】

ステップU a 6 0 5ないしステップU a 6 1 5に関する動作は、図254におけるステップU a 3 0 5ないしステップU a 3 1 5と同様である。こうして、本例に係る期待演出制御処理は終了となる。

20

## 【3974】

<変形例20>

変形例20は、図270に示すように、告知役物が表示画面42aの上部に複数設けられた構成に関する。表示画面42aにおける左側に位置する告知役物を第1告知役物U1とし、右側に位置する告知役物を第2告知役物U2とする。以降、図270を用いて本例に関する演出について具体的に説明する。

## 【3975】

本例において、特図1用始動入賞装置33aに遊技球が入球し、抽選の結果が確変+時短付き大当たりスーパーリーチEだったとすると、バトル演出が開始される点については、図255で説明した変形例1と同様である。本例は、バトル演出中に告知役物U1、U2の上下運動が実行される。ちなみに、変形例1は、バトル演出後の復活演出において告知役物U1、U2が動作する構成である。

30

## 【3976】

本例の場合は、バトル演出中に「左円盤が上下している間にボタンを押せ!」といった文字が表示画面42aの中央に表示され、遊技者に操作ボタン81の押下を促す。続いて、「右円盤が動き出せば勝利濃厚!」といった文字が表示画面42aに表示され、遊技者に目指すべき状態を提示する。表示画面42aにおける左円盤は、第1告知役物U1を意味しており、右円盤は、第2告知役物U2を意味している。

## 【3977】

「右円盤が動き出せば勝利濃厚!」の文字が表示画面42aから消去されると、第1告知役物U1は、上下動を開始し、上限位置と出現位置との間を往復するようになる。この演出を第1上下動演出と呼ぶことにする。第1上下動演出中、表示画面の上部には、第1告知役物U1の出現回数を示す「1回目」等の文字が表示される。表示画面42aは、第1告知役物U1が出現位置に現れる度に、「2回目」「3回目」と表示し出現回数をカウントする。第1上下動演出においては第1告知役物U1の出現回数は最大で3である。第1上下動演出においては、表示画面42aの中央に「今だ押せ!」の文字が表示される。

40

## 【3978】

第1上下動演出において第1告知役物U1が出現位置にあるときに遊技操作部81が押

50

下されると、第1告知役物U1を上限位置に戻す動作がなされる。このとき表示画面42aでは「今だ押せ！」の表示が継続される。その後、「今だ押せ！」の文字が表示画面42aから消去されると、表示画面に42aには、「勝利濃厚!？」といったこれより勝利となるのが濃厚な勝利濃厚バトルが開始されることを示唆する表示がなされる。同時に、第2告知役物U2が上下動を開始し、上限位置と出現位置との間を往復するようになる。この演出を第2上下動演出と呼ぶことにする。なお、第1上下動演出において第1告知役物U1が上限位置にあるときに遊技操作部81が押下されると、直ちに第2上下動演出が開始され、これに合わせて表示画面42aの表示も切り替わる。

#### 【3979】

第1上下動演出において遊技操作部81が押下されないと、第1上下動演出は、第1告知役物U1が3回目の出現を終えて上限位置に戻った状態で終了し、表示画面42aの中央には「バトル敗北か・・・」といったハズレを示唆するような表示がされる。図270は確変+時短付き大当たりについて説明しているので、最終的には、ハズレの示唆が覆り、表示画面42aの中央に「復活勝利!」の表示がされる。このとき、表示画面42aには確変の付与についての表示はない。その後、表示画面42aの中央に「6」「6」「6」が表示される点は、図246と同様である。

#### 【3980】

<制御の切り換えについて>

上述した大当たりスーパーリーチEにおける遊技機に対する制御は、第1上下動演出に係る第1の制御と第2上下動演出に係る第2の制御の2つの制御を含んでいる。これら制御の詳細について説明する。

#### 【3981】

図271(a)は、大当たりスーパーリーチEにおいて、遊技者の遊技操作部81の押下がなかった場合を説明したタイムチャートである。当該タイムチャートでは、期待演出において告知役物Uが3回出現位置に現れたが、遊技者の操作がなされなかった場合についてのものである。

#### 【3982】

図271(a)に示すように、第1上下動演出は、第1の制御のもと実行される。第1の制御により、第1告知役物U1は、上下動を繰り返し、表示画面42aは、告知役物Uの動作に合わせて種々の文字を表示させる。本例は、大当たりスーパーリーチEに関するものであるから、復活勝利の文字が表示画面42aに表示される。

#### 【3983】

なお、図271(a)は、スーパーリーチEがハズレとなる場合についても記載している。この場合は、復活勝利の文字の代わりに敗北を示す文字が表示画面42aに表示される。

#### 【3984】

図271(b)は、告知役物Uが最大で3回出現するうちの2回目の出現時に遊技操作部81が押下された場合に係るタイムチャートである。2回目の出現時に遊技操作部81が押されると、制御は、第2上下動演出に係る第2の制御に切り替わる。

#### 【3985】

なお、図270に示された(A)(B)(C)の各々は、図271における(A)(B)(C)の各々に示された演出の局面に対応している。

#### 【3986】

本例では、第2の制御において、上限位置と出現位置との間を往復するように第2告知役物U2が動作される。このように構成すれば、第2告知役物U2の往復運動を通じ「今だ押せ！」の表示に遊技操作部81の押下が間に合ったという特定の条件が成立したことについて時間をかけて確実に遊技者に知らせることができる。

#### 【3987】

なお、本例では、2つの告知役物U1, U2を用いて演出を実行する様にしていたが、同様の演出を1つの告知役物Uを移動させる事により実現するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 3 9 8 8 】

## &lt; 変形例 2 1 &gt;

変形例 2 1 は、図 2 7 2 に示すように、告知役物が表示画面 4 2 a の上部に複数設けられた構成に関する。表示画面 4 2 a における左側に位置する告知役物を第 1 告知役物 U 1 とし、右側に位置する告知役物を第 2 告知役物 U 2 とする。以降、図 2 7 2 を用いて本例に関する演出について具体的に説明する。

## 【 3 9 8 9 】

本例において、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入球し、抽選の結果が確変 + 時短付き大当たりスーパーリーチ E だったとすると、バトル演出が開始される点については、図 2 5 5 で説明した変形例 1 と同様である。本例は、バトル演出中に告知役物 U 1 , U 2 の上下運動が実行される。ちなみに、変形例 1 は、バトル演出後の復活演出において告知役物 U 1 , U 2 が動作する構成である。

10

## 【 3 9 9 0 】

本例の場合は、バトル演出中に「チャンス!？」といった文字が表示画面 4 2 a の中央に表示され、第 1 告知役物 U 1 は、上下動を開始する。すなわち、第 1 告知役物 U 1 は、上限位置と出現位置との間を往復するようになる。この演出を上下動演出と呼ぶことにする。

## 【 3 9 9 1 】

上下動演出により第 1 告知役物 U 1 が 3 回出現して上限位置に戻ると、上下動演出は終了する。このとき、「右円盤が動いているうちのボタンを押せ!」といった文字が表示画面 4 2 a の中央に表示され、遊技者に遊技操作部 8 1 の押下が促される。表示画面 4 2 a における右円盤は、第 2 告知役物 U 2 を意味している。

20

## 【 3 9 9 2 】

上下動演出が終了し、それに合わせて表示画面 4 2 a が切り替わると、今度は、第 2 告知役物 U 2 が上下動を開始する。この動作は本例における期待演出である。期待演出中、表示画面の上部には、第 2 告知役物 U 2 の出現回数を示す「1回目」等の文字が表示される。表示画面 4 2 a は、第 2 告知役物 U 2 が出現位置に現れる度に、「2回目」「3回目」と表示し出現回数をカウントする。期待演出においては第 2 告知役物 U 2 の出現回数は最大で 3 である。

## 【 3 9 9 3 】

期待演出において遊技操作部 8 1 が押下されると、「右円盤が動いているうちのボタンを押せ!」の文字が表示画面 4 2 a から消去され、表示画面 4 2 a には、「勝利濃厚!？」といったこれより勝利となるのが濃厚な勝利濃厚バトルが開始されることを示唆する表示がなされる。同時に、第 2 告知役物 U 2 が下限位置まで移動し、この時点で遊技者は、第 2 告知役物 U 2 に付された「やったね!」の文字を視認することができる。この演出が本例における落下演出である。落下演出が終了すると、第 2 告知役物 U 2 は上限位置に戻り、その後、第 1 告知役物 U 1 は、上下動演出を再開する。上下動演出が再開された時点で、表示画面 4 2 a の「勝利濃厚!？」の表示は、「分かったかな?」の表示に置き換わる。その後、勝利することが濃厚な勝利濃厚バトルが表示画面 4 2 a に表示される。

30

## 【 3 9 9 4 】

一方、期待演出において遊技操作部 8 1 が押下されず、第 2 告知役物 U 2 が 3 回目の出現を終えて上限位置に戻り、期待演出が終了する。この時点で「右円盤が動いているうちのボタンを押せ!」の文字が表示画面 4 2 a から消去され、表示画面 4 2 a には、「分かったかな?」といった表示がなされる。同時に、第 1 告知役物 U 1 は、上下動演出を再開する。その後、敗北することが濃厚な「バトル敗北か・・・」の文字が表示画面 4 2 a に表示される。

40

## 【 3 9 9 5 】

## &lt; 制御の切り換えについて &gt;

上述した大当たりスーパーリーチ E における遊技機に対する制御は、期待演出に係る第 1 の制御と落下演出に係る第 2 の制御の 2 つの制御を含んでいる。これら制御の詳細につ

50

いて説明する。

【3996】

図273(a)は、大当たりスーパーリーチEにおいて、遊技者の遊技操作部81の押下がなかった場合を説明したタイムチャートである。当該タイムチャートでは、期待演出において告知役物Uが3回出現位置に現れたが、遊技者の操作がなされなかった場合についてのものである。図中の「ボタンを押せ!」は、図272における「右円盤が動いているうちにボタンを押せ!」を省略したものである。

【3997】

図273(a)に示すように、第1告知役物U1は、上下動演出のもと上下動を繰り返し、表示画面42aは、告知役物Uの動作に合わせて種々の文字を表示させる。

10

【3998】

その後、表示画面42aに「ボタンを押せ!」の表示がなされると、期待演出が実行される。当該演出は、第1の制御のもと実行される。第2告知役物U2は、上下動を繰り返す。そして、表示画面42aに「分かったかな?」の表示がなされると、制御は、第2の制御に切り替わって期待演出は終了し、第1告知役物U1の上下動演出が実行される。当該演出は、第1の制御のもと実行される。表示画面42aに「バトル敗北か・・・」の表示がされると、上下動演出は終了する。本例は、大当たりスーパーリーチEに関するものであるから、その後、復活勝利の文字が表示画面42aに表示される。

【3999】

なお、図273(a)は、スーパーリーチEがハズレとなる場合についても記載している。この場合は、復活勝利の文字の代わりに敗北を示す文字が表示画面42aに表示される。

20

【4000】

図273(b)は、期待演出において第2告知役物U2が最大で3回出現するうちの2回目の出現時に遊技操作部81が押下された場合に係るタイムチャートである。2回目の出現時に遊技操作部81が押されると、制御は、落下演出に係る第2の制御に切り替わる。そして、表示画面42aに「分かったかな?」の表示がなされると、第1告知役物U1の上下動演出が実行される。

【4001】

なお、本例では、2つの告知役物U1, U2を用いて演出を実行する様にしていたが、同様の演出を1つの告知役物Uを移動させる事により実現するようにしてもよい。この場合、駆動モータUa1は、第2の制御の開始時において、告知役物Uを上限位置側から出現位置側に向けて動作させることになる。このような構成とすることで、第2の制御における告知役物Uの駆動様式と第1の制御における告知役物Uの駆動様式とを部分的に一致させることができるので、可動物の駆動機構を単純化できる。

30

【4002】

<変形例22>

上述の実施例では、告知役物Uを直線的に上下動させる構成だったが、本発明はこの構成に限られない。回動するアームの先に告知役物Uを設けて、告知役物Uを駆動モータにより回動させる構成としてもよいし、ソレノイドと告知役物Uとを機械的に結合して遊技盤30を構成する面に直交する方向に告知役物Uを移動させる構成としてもよい。このような構成とすることで、告知役物Uを駆動する機構を単純なものとし、組み立てがし易い遊技機を提供することができる。

40

【4003】

<変形例23>

上述の実施例では、時短付き+確変当たりに関する大当たりスーパーリーチEにおける期待演出は、時短付き当たり(確変なし)に関する大当たりスーパーリーチEにおける期待演出と同様であったが、これを違えるようにしてもよい。例えば、時短付き当たり(確変なし)に関する大当たりスーパーリーチEは、告知役物Uが期待演出中に3回出現する構成とし、時短付き+確変当たりに関する大当たりスーパーリーチEは、告知役物Uが期

50

待演出中に5回出現する構成としてよい。当たりに確変が付くと期待演出中の告知役物の出現回数が増えるようにすることで、遊技者に遊技操作部81を押下する機会を増やすことができ、期待演出が落下演出に進む可能性を高めることができる。

【4004】

<変形例24>

上述の実施例では、遊技操作部81は、告知役物Uを用いた演出中に用いられる構成となっていたが、遊技操作部81を通常状態において実行される告知役物Uを用いないミニゲームに対して用いるようにしてもよい。

【4005】

<変形例25>

上述の実施例では、特図1に係る当たりにおける期待演出は、特図2に係る当たりにおいて期待演出と同様であったが、これを違えるようにしてもよい。例えば、特図1に係る当たりにおける期待演出は、期待演出中に告知役物Uが3回出現する構成とし、特図2に係る当たりにおける期待演出は、期待演出中に告知役物Uが1回出現する構成としてもよい。特図2に係る当たりは、既に特図1に係る当たりを経験した遊技者に提示されるものであり、特図1と特図2で同じ期待演出をすると、遊技者としては、遊技が間延びしたように感じられることがある。特図2において当たりが出たときに告知役物Uの出現を一部省略するようにすれば、このような間延びを遊技者に感じさせないようにすることができる。

【4006】

<変形例26>

上述の実施例では、期待演出において「今だ押せ！」の表示があったときに遊技操作部81を一度押下しさえすれば、落下演出が開始されるようになっていたが、落下演出の開始条件をより厳しくすることもできる。例えば、期待演出において告知役物Uを3回出現させる度に遊技操作部81を押下しなければ、落下演出が行われないようにしてもよい。この場合、遊技者は「今だ押せ！」が3回表示される度に遊技操作部81を操作しなければ落下演出を見ることができない。

【4007】

<変形例27>

変形例26では、期待演出中に3回出現する告知役物Uにタイミングを合わせて遊技操作部81を押下することになるが、タイミングを合わせる難易度は3回とも同じである。この点、当該難易度に変化を付けるようにしてもしてもよい。例えば、期待演出中に告知役物Uの出現に合わせて遊技操作部81を押下していくと、難易度が下がるようにしてもよい。1回目の告知役物Uの出現時間が1秒だったところ、告知役物Uの出現に合わせて遊技操作部81を押下すると、押下が告知役物Uの出現と合っていたこと（本発明の事象に相当）に付与される特典として、次回における告知役物Uの出現時間を長くする（例えば2秒とする）ようにしてもよい。

【4008】

<変形例28>

上述の実施例の期待演出において、告知役物Uの出現が最後となる時、告知役物Uの往復動作の回数が最終回であることを示す表示を行ってもよい。具体的な表示方法としては、第3図柄表示装置42の表示画面42aにおける「3回目」の表示に「最後のチャンスだよ！」といった表示を付加する構成が考えられる。

【4009】

<本実施例における特徴的な構成>

以下、本実施例における（Ua1）に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る遊技機は、遊技盤30に設けられた所定の往復動作が可能な可動物（告知役物U）を備える。そして、駆動モータUa1は、告知役物Uに駆動力を付与する。本実施例に係るサブ制御装置262のCPU551は、所定の遊技状態において、遊技球の特図1用始動入賞装置33aまたは特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく当たり抽選に基づい

10

20

30

40

50

て特定のリーチ（例えば大当たりスーパーリーチE）が成立すると判定された場合に、告知役物Uが所定の往復動作を行う期待演出状態に制御する期待演出制御（第1の制御）に基づいて遊技を制御することが可能である。サブ制御装置262のCPU551は、期待演出状態において遊技操作部81が操作されたことに基づき「いまだ押し！」のタイミングに間に合うという特定の条件が成立したか否かを、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグの有無によって判定する。サブ制御装置262のCPU551は、期待演出状態において「いまだ押し！」のタイミングに間に合うという特定の条件が成立すると、この特定の条件の成立時点で、所定の往復動作を、告知役物Uを現在の出現位置からこの現在の出現位置とは異なる下限位置に向けて動作させる落下演出動作に切り替えて期待演出状態を終了させる落下演出制御（第2の制御）に基づいて遊技を制御する。

10

【4010】

また、上述の（Ua2）に関し、変形例6に係る遊技機は、当たり抽選の結果が第1特定結果（確変無しの時短付き当たり）である場合に、告知役物Uは第1所定回数（最大4回）、往復動作を行い、当たり抽選の結果が第2特定結果（確変・時短付き当たり）である場合に告知役物Uは第1所定回数よりも多い第2所定回数（最大8回）、往復動作を行ってもよい。

【4011】

また、上述の（Ua3）に関し、本実施例に係る遊技機は、期待演出制御は、通常状態が終了することを報知する終了報知制御（リーチ演出つまり通常状態の終了を報知する「復活勝利！」の表示制御）を含む。上述の（Ua4）に関し、本実施例に係る遊技機は、期待演出が行われる通常状態は、復活大当たりを示唆する落下演出制御の終了後、大当たり状態に変更される。落下演出制御は、遊技状態が通常状態から大当たり状態に変更されることを報知する変更報知制御（復活大当たりを報知する「復活勝利！」の表示制御）を含む。

20

【4012】

また、上述の（Ua5）に関し、変形例7に係る遊技機は、「いまだ押し！」のタイミングに間に合うという特定の条件は、遊技操作部81の操作に基づき例えば5回の連打（所定回数の事象）が成立することによって成立するものであってもよい。

【4013】

また、上述の（Ua6）に関し、本実施例に係る遊技機は、期待演出状態は、当たり抽選に基づき特定のリーチ（大当たりまたは外れスーパーリーチE）が成立しない場合には実行されない。

30

【4014】

また、上述の（Ua7）に関し、変形例25に係る遊技機は、特図1に係る当たり抽選の抽選結果に基づき第1所定条件（特図1大当たりまたは外れスーパーリーチE）が成立する場合は、第1の態様（告知役物Uが3回出現）で往復動作が行われ、特図2に係る当たり抽選の抽選結果に基づく第2所定条件（特図2大当たりまたは外れスーパーリーチE）が成立する場合は、第2の態様（告知役物Uが1回出現）で往復動作が行われる。

【4015】

また、上述の（Ua8）に関し、本実施例に係る遊技機は、第1制御が行われる前に第1制御の開始を示唆する手段（「タイミングに合わせてボタンを押し！」の表示制御。「円盤の役物に注目した方がよいかも。」のような示唆でもよい。）を備える

40

【4016】

また、上述の（Ua9）に関し、本実施例に係る遊技機は、第2制御が行われる前に第2制御の開始を示唆する手段（「いまだ押し！」の表示制御。「円盤が動くかも。」のような示唆でもよい）を備える。

【4017】

また、上述の（Ua10）に関し、変形例7に係る遊技機は、「いまだ押し！」のタイミングに間に合うという特定の条件は、告知役物Uの初期位置である上限位置では成立せ

50

ず、初期位置から離れた出現位置では成立する。

【4018】

また、上述の(U a 1 1)に関し、変形例7に係る遊技機は、遊技操作部81の連打操作を1つ増やすごとに、復活演出やその後の遊技状態の報知に近付くことができるという、遊技者に有利な利益が付与される。この場合、遊技者に分かり易く、「5回連打すれば、いいことがあるかも」のような連打回数を意識させる報知を行ってもよい。

【4019】

また、上述の(U a 1 5)に関し、変形例1に係る遊技機は、可動物として「おめでとう！」と記された第1告知役物U1と、「超おめでとう！」と記された第2告知役物U2を有している。サブ制御装置262のCPU551は、確変+時短付きスーパーリーチEに係る変動時に実行される第1の制御において可動物のうちの第1告知役物U1のみを動作させ期待演出を実行することが可能であり、第2の制御において可動物のうちの第2告知役物U2のみを動作させ落下演出を実行することが可能である。

10

【4020】

また、上述の(U a 1 6)に関し、変形例1に係る遊技機は、「超おめでとう！」と記された第2告知役物U2を落下演出に用いることにより、大当たりで当選したかどうか分からない期待演出の状態から、大当たりで当選したことが明確な状態に変化する。つまり、第2告知役物U2を動作させることにより、遊技的価値が期待演出時の状態とは異なっていることが示唆される。

【4021】

また、上述の(U a 1 7)に関し、変形例17に係る遊技機は、大当たりスーパーリーチEが成立したときに、遊技操作部81に操作がされ、表示画面42aの「今だ押せ！」に間に合ったという特定の条件が成立すると、告知役物Uが、遊技的価値が高いことを示す動作パターン(出現位置、上限位置、落下位置の順に告知役物Uが動作するパターン)か、もしくは、遊技的価値が低いことを示す動作パターン(出現位置、上限位置の順に告知役物Uが動作するパターン)のいずれかにより告知役物Uが動作される。

20

【4022】

また、上述の(U a 1 8)に関し、本実施例の駆動モータU a 1は、第1の制御において、告知役物Uを直線的に往復動作させる。

【4023】

また、上述の(U a 1 9)に関し、変形例22の駆動モータは、第1の制御において、告知役物Uを回動させるように往復運動させる。

30

【4024】

また、上述の(U a 2 0)に関し、変形例21の駆動モータU a 1は、第2の制御の開始時において、告知役物Uを上限位置側から出現位置側に向けて動作させ、下限位置まで移動させることにより、落下演出を実現する。

【4025】

また、上述の(U a 2 1)に関し、本実施例において遊技の制御が第1の制御から第2の制御に移行するのに必要な特定条件は、少なくとも成立に、告知役物Uが出現位置にある特定期間において遊技操作部81の操作が必要である。

40

【4026】

その他、本実施例に係るサブ制御装置262は、次の様な制御を行うことが特徴的である。

【4027】

第1に、上述の(U a 1 2)に関し、本実施例に係るサブ制御装置262のCPU551は、第2の制御において、期待演出における告知役物Uの往復運動を停止させることが可能である。

【4028】

第2に、上述の(U a 1 3)に関し、本実施例に係るサブ制御装置262のCPU551は、第2の制御において、期待演出における告知役物Uの動作パターンとは異なるパタ

50

ーンである、落下演出を告知役物 U にさせることが可能である。

【 4 0 2 9 】

第 3 に、上述の ( U a 1 4 ) に関し、変形例 6 に係るサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、第 2 の制御において、上限位置と前記第 2 位置との間を往復するように告知役物 U を動作させることが可能である。

【 4 0 3 0 】

第 4 に、上述の ( U a 2 2 ) に関し、本実施例に係るサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、遊技操作部 8 1 のセンサによるボタン押下の検出に基づいて、遊技操作部 8 1 の操作が表示画面 4 2 a の「今だ押せ！」に間に合ったという特定の条件が成立したか否かを判定する。

10

【 4 0 3 1 】

第 5 に、上述の ( U a 2 3 ) に関し、本実施例に係るサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、遊技操作部 8 1 の操作が表示画面 4 2 a の「今だ押せ！」に間に合ったという特定の条件が成立したか否かの判定を告知役物 U が出現位置にあるときに判定を行う。

【 4 0 3 2 】

第 6 に、上述の ( U a 2 4 ) に関し、変形例 7 に係るサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、遊技操作部 8 1 の操作が表示画面 4 2 a の「今だ押せ！」に間に合ったか否かという特定の条件の判定を告知役物 U が上限位置または出現位置にあるときに判定を行う。

【 4 0 3 3 】

第 7 に、上述の ( U a 2 5 ) に関し、本実施例に係るサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、遊技操作部 8 1 の操作が表示画面 4 2 a の「今だ押せ！」に間に合っていない ( 特定の条件が成立していない ) 場合、「おまけだよ」といった文字を表示画面 4 2 a に表示させる、第 1 の制御、第 2 の制御とは異なる第 3 の制御を行うことが可能である。

20

【 4 0 3 4 】

以下、本実施例における ( U d ) に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、( U d 1 ) に係る発明に関し、ステップ U a 1 0 0 において、特図 1 , 特図 2 に係る抽選に基づいて所定条件が成立するか否かを判定し、ステップ U a 1 0 6 において、所定条件が成立すると判定された場合に、告知役物 U が上限位置と出現位置との間を複数回往復動作する所定状態とする期待演出に係る制御を実行するための動作パターンを設定し、ステップ U a 1 1 3 ) において、設定した動作パターンに基づいて第 1 制御を実行する。

30

【 4 0 3 5 】

そして、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、ステップ U a 1 9 9 において、告知役物 U が往復動作を行うごとに、枠ボタン入力監視・演出処理によりオンとされる遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されているか否かを判定し、ステップ U a 2 0 2 において、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されていないと判定された場合にはそのまま期待演出に係る制御を継続し、ステップ U a 3 0 4 において、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されていると判定された場合には期待演出に係る制御を落下演出に係る制御に切り替える。このように構成することで、遊技操作部 8 1 を通じた操作に応じて期待演出から落下演出に移行したり、期待演出のままとなったりする構成となっているので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

40

【 4 0 3 6 】

また、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、以下のような動作をすることが特徴的である。

【 4 0 3 7 】

第 1 に、( U d 2 ) の発明に関し、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 が行うステップ U a 1 9 9 の判定は、告知役物 U が上限位置から出現位置に変位されるごとに実行される。

【 4 0 3 8 】

50

第 2 に、( U d 3 ) の発明に関し、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されていると判定された場合には、告知役物 U が出現位置に維持される期間の途中であっても、期待演出に係る制御を落下演出に係る制御に切り替える。

【 4 0 3 9 】

第 3 に、( U d 4 ) の発明に関し、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、告知役物 U が出現位置に維持される期間の途中で遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されていると判定された場合には、当該期間の終了を待たずに期待演出に係る制御から落下演出に係る制御に切り替える。

【 4 0 4 0 】

第 4 に、( U d 5 ) の発明に関し、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されていない状態で期待演出に係る制御を終了する場合にも、落下演出に係る制御を実行する。

【 4 0 4 1 】

第 5 に、( U d 6 ) の発明に関し、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、特図 1 ，特図 2 の抽選の結果に基づいて、落下演出に係る制御に関する情報を表示画面 4 2 a に表示させる。

【 4 0 4 2 】

第 6 に、( U d 7 ) の発明に関し、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、ステップ U a 1 1 4 において、告知役物 U が往復動作を行うごとに往復動作の回数を表示画面 4 2 a に表示させる。

【 4 0 4 3 】

第 7 に、( U d 8 ) の発明に関し、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、ステップ U a 1 1 4 において、期待演出中に告知役物 U が最後の往復動作を行う場合に、往復動作の回数の最終回であることを表示画面 4 2 a に表示させる。

【 4 0 4 4 】

第 8 に、( U d 9 ) の発明に関し、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、ステップ U a 3 0 1 において、遊技操作部 8 1 が操作のタイミングが告知役物 U の動作に合っていると判定された場合に、その旨を表示画面 4 2 a に表示させる。

【 4 0 4 5 】

第 9 に、( U d 1 0 ) の発明に関し、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、ステップ U a 1 0 7 において、告知役物 U が往復動作を行う前に、遊技操作部 8 1 の操作に関する情報(「タイミングに合わせてボタンを押せ!」)を表示画面 4 2 a に表示させる。

【 4 0 4 6 】

第 1 0 に、( U d 1 1 ) の発明に関し、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、ステップ U a 1 1 5 において、告知役物 U が往復動作を行う期間に、遊技操作部 8 1 の操作を要求する情報(「今だ押せ!」)を表示画面 4 2 a に表示させる。

【 4 0 4 7 】

第 1 1 に、( U d 1 2 ) の発明に関し、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、ステップ U a 2 1 5 において、告知役物 U が往復動作を行う期間に、遊技操作部 8 1 の操作が落下演出を実行させる操作とは異なる場合に、その旨を示す情報(「タイミング外れだよ」)を表示画面 4 2 a に表示させる。

【 4 0 4 8 】

第 1 2 に、( U d 1 3 ) の発明に関し、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、図 2 5 1 に示す役物原点位置設定処理において、告知役物 U が正常に動作できるか状態であるか否かを判定する。

【 4 0 4 9 】

第 1 3 に、( U d 1 4 ) の発明に関し、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、図 2 5 1 に示す役物原点位置設定処理において、特図 1 ，特図 2 の抽選に基づく動的表示が実行されていない期間に行われる。

10

20

30

40

50

## 【 4 0 5 0 】

第 1 4 に、( U d 1 5 ) の発明に関し、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、ステップ U a 5 9 において、告知役物 U が正常に動作できる状態でないとは判定された場合、可動物が正常に動作でないエラー状態であると設定する。

## 【 4 0 5 1 】

< 本実施例における特徴的な構成 >

以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。( U e 1 ) に関し、本発明のサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、特図 1 , 特図 2 に係る抽選に基づいて期待演出開始に係る所定条件が成立する場合に、第 1 告知役物 U 1 が上限位置と出現位置との間を往復動作する第 1 の制御に基づいて遊技を制御することが可能である。第 1 告知役物 U 1 が出現位置にある特定期間において遊技操作部 8 1 が操作され特定条件が成立すると、第 1 の制御を終了し、第 2 告知役物 U 2 が上限位置と出現位置との間を往復動作する第 2 の制御を開始させる。

## 【 4 0 5 2 】

その他、本発明に係る遊技機は、以下の点で特徴的である。

## 【 4 0 5 3 】

第 1 に、( U e 2 ) に関し、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、特図 1 に係る抽選に基づいて特図 1 のスーパーリーチ E が成立する場合には、第 1 告知役物 U 1 のみに基づいて遊技を制御することが可能である。

## 【 4 0 5 4 】

第 2 に、( U e 3 ) に関し、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、特図 2 に係る抽選に基づいて特図 2 のスーパーリーチ E が成立する場合には、第 1 告知役物 U 1 と第 2 告知役物 U 2 に基づいて遊技を制御することが可能である。

## 【 4 0 5 5 】

第 3 に、( U e 4 ) に関し、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、特図 2 に係る抽選に基づいて通常当たりが成立する場合には、第 1 告知役物 U 1 または第 2 告知役物 U 2 のいずれか一方のみに基づいて遊技を制御することが可能である。

## 【 4 0 5 6 】

第 4 に、( U e 5 ) に関し、本例に係る遊技機は、特図 1 , 特図 2 の抽選の結果が確変なし時短付き大当たりの場合、期待演出における第 1 告知役物 U 1 , 第 2 告知役物 U 2 の往復動作を合計 4 回とし、特図 1 , 特図 2 の抽選の結果が確変 + 時短付き大当たりの場合は、期待演出における第 1 告知役物 U 1 , 第 2 告知役物 U 2 の往復動作を合計 8 回とすることが可能である。

## 【 4 0 5 7 】

第 5 に、( U e 6 ) に関し、第 1 告知役物 U 1 の往復動作は、初期位置である上限位置と、初期位置から変位した出現位置とを往復する動作であり、往復動作は、出現位置において所定時間を経過するか、またはその前に遊技操作部 8 1 の操作に基づく所定事象(第 1 告知役物 U 1 の出現に合わせた遊技操作部 8 1 の押下が発生したという事象)が複数回発生する(所定回数連打が成立する)かによって出現位置にある第 1 告知役物 U 1 が上限位置に復帰する。

## 【 4 0 5 8 】

第 6 に、( U e 7 ) に関し、本例の遊技機は、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a に「タイミングに合わせてボタンを押せ。左が動くかも。」という表示をすることにより第 1 告知役物 U 1 による期待演出が行われる前に当該期待演出の開始を示唆する。

## 【 4 0 5 9 】

第 7 に、( U e 8 ) に関し、本例の遊技機は、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a に「タイミングに合わせてボタンを押せ。右が動くかも。」という表示をすることにより第 2 告知役物 U 1 による期待演出が行われる前に当該期待演出の開始を示唆する。

## 【 4 0 6 0 】

第 8 に、( U e 9 ) に関し、本例の遊技機は、第 1 告知役物が出現位置にある出現期間

10

20

30

40

50

において、遊技操作部 8 1 に操作がなされ第 1 告知役物 U 1 のタイミングに合う操作が成立したか否かを判定し、当該判定が真であり、第 2 告知役物 U 2 に係る制御が開始された場合に、さらに、第 2 告知役物 U 2 が出現位置にある出現期間において遊技操作部 8 1 に操作がなされ第 2 告知役物 U 2 のタイミングに合う操作が成立したか否かを判定し、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、第 2 告知役物 U 2 に係る判定が真であると、第 2 告知役物 U 2 に係る期待演出を終了させ、復活演出に係る制御に基づいて遊技を制御する。

【 4 0 6 1 】

第 9 に、( U e 1 0 ) に関し、本例の復活演出に係る制御は、期待演出とは異なる態様で第 2 を動作させる。

【 4 0 6 2 】

第 1 0 に、( U e 1 1 ) に関し、本例の復活演出に係る制御は、第 2 告知役物 U 2 に係る期待演出を終了し、第 1 告知役物 U 1 を動作させる。

【 4 0 6 3 】

第 1 1 に、( U e 1 2 ) に関し、本例の復活演出に係る制御は、期待演出が行われた通常状態が終了することを「復活勝利！」「おめでとう」「次は大当たりラウンドだよ」等で報知する。

【 4 0 6 4 】

第 1 2 に、( U e 1 3 ) に関し、本例の復活演出に係る制御は、期待演出中において遊技状態に特典が付くことを「復活勝利！次は確変が付くよ！」等で報知する。

【 4 0 6 5 】

第 1 3 に、( U e 1 4 ) に関し、本例の遊技機は、第 1 告知役物 U 1 に係る期待演出において、第 2 告知役物に係る期待演出への移行条件が成立した場合には「時短が付くよ！」か「通常のままだよ！」等の報知がされるという利益が付与され、第 1 告知役物 U 1 に係る期待演出において、復活演出への移行条件が成立した場合には「確変が付くよ！」等の報知がされるという利益が付与される。

【 4 0 6 6 】

第 1 4 に、( U e 1 5 ) に関し、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、第 1 告知役物 U 1 に係る期待演出で第 1 動作パターン（出現位置で 1 秒停止）により第 1 告知役物 U 1 を動作させ、第 2 告知役物 U 2 に係る期待演出では第 2 動作パターン（出現位置で 2 秒停止）により、第 2 告知役物 U 2 を動作させる。

【 実施例 3 6 】

【 4 0 6 7 】

上述した実施例 3 5 では、告知役物 U は縦方向の往復を開始する期待演出が開始され、告知役物 U が出現したタイミングで遊技操作部 8 1 が押された場合に、期待演出から落下演出に移行する構成について説明したが、本実施例では、期待演出と落下演出とで表示画面 4 2 a で行う演出表示について説明する。とくに実施例 3 5 のパチンコ機 1 0 との異なる構成を中心に説明する。

【 4 0 6 8 】

まず、本実施例のパチンコ機 1 0 の概要について説明する。

【 4 0 6 9 】

本実施例のパチンコ機 1 0 では、遊技盤 3 0 における第 1 位置（上限位置）と遊技盤 3 0 における第 2 位置（出現位置）との間を動作可能な可動物（告知役物 U）を備える。特図 1 用始動入賞装置 3 3 a または特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球に基づいて第 3 図柄表示装置 4 2 に演出表示を行う表示機能を有する。遊技者が操作可能な遊技操作部 8 1 を有し、サブ制御装置 2 6 2 は、遊技操作部 8 1 の操作に基づいて所定条件（操作有効期間に遊技操作部 8 1 を所定時間（例えば 3 秒間）長押しする操作が行われる）が成立するか否かを判定する判定機能を有する。サブ制御装置 2 6 2 は、遊技に関する制御を行う制御機能を有し、スーパーリーチ E が成立した場合に告知役物 U を上限位置と出現位置との間を所定回数繰り返し動作させ、告知役物 U を動作させている間に期待演出を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させる期待演出状態において、判定機能によって特定条件（操

10

20

30

40

50

作有効期間に遊技操作部 8 1 を所定時間長押しする操作が所定回数行われる ) が成立すると判定された場合に特定演出 ( 復活演出としてバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出と次の遊技状態を報知 ) を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させることが可能である。

【 4 0 7 0 】

以下、図 2 7 4 ~ 図 2 7 5 を用いて上述の構成について詳しく説明する。図 2 7 4 は、操作がある場合の演出表示および可動物の動作を示す図である。図 2 7 5 は、操作がない場合の演出表示および可動物の動作を示す図である。

【 4 0 7 1 】

< 所定演出 >

所定演出 ( 第 1 制御状態における演出 ) について説明する。所定演出は、期待演出を行っているときに第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a で行われる演出表示である。具体的には、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入球し、抽選の結果が大当たりスーパーリーチ E に当選した場合に、バトルリーチに発展し、告知役物 U を所定回数上限位置と出現位置との間を変位させる動作に対応させて第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a で行う所定の演出表示である。上限位置は、本発明の第 1 位置に相当する。また、出現位置は、本発明の第 2 位置に相当する。

10

【 4 0 7 2 】

< 特定演出 >

特定演出 ( 第 2 制御状態における演出 ) について説明する。特定演出は、期待演出を行っているときに遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部 8 1 が操作された場合に第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a で行われる演出表示である。上述した実施例の期待演出では、遊技者が有効期間中に遊技操作部 8 1 を押下すれば、その時点で告知役物 U が落下したが、本実施例では、遊技者が有効期間中に遊技操作部 8 1 を押下する操作を積み重ねることによって、告知役物 U が落下する演出が行われる。期待演出中の操作は、上述した実施例と同様に遊技操作部 8 1 の 1 回の押下でもよいが、本実施例では、遊技操作部 8 1 の長押しとして説明する。もちろん、遊技操作部 8 1 の長押しに限らず、遊技操作部 8 1 の連打 ( 所定回数の連打 ) や、遊技操作部 8 1 の長押しによって実行されるオート連打 ( オート連打による所定回数の連打 ) のような態様でもよい。

20

【 4 0 7 3 】

図 2 7 4 を用いてバトルリーチの復活演出について説明する。特図 1 用始動入賞装置 3 3 a または特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球して、確変または時短大当たりスーパーリーチ E が実行された場合に図 2 7 4 ( a ) に示すように、表示画面 4 2 a にリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われる。図 2 7 4 ( b ) は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の表示画面 4 2 a と告知役物 U の様子を示している。表示画面 4 2 a には、期待演出での遊技操作部 8 1 の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の操作説明情報 U b 1 が表示され、演出内容を説明する「エネルギーが満タンにたまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報 U b 2 が表示される。告知役物 U は、上限位置に位置し、表示画面 4 2 a の上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。

30

40

【 4 0 7 4 】

< 10 回中 10 回長押しされた場合 >

期待演出が実行された場合に 10 回の告知役物 U の動作中に、遊技操作部 8 1 が 10 回長押しされた場合について説明する。期待演出が開始されると、告知役物 U を所定回数 ( 例えば、10 回 ) 上限位置と出現位置との間を変位させる動作が行われる。告知役物 U が出現位置に変位すると図 2 7 4 ( c ) に示すように告知役物 U の動作回数を示す「1回目」の役物動作回数情報 U b 3 が表示され、遊技操作部 8 1 の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報 U b 4 と、遊技操作部 8 1 の操作有効期間 ( 例えば、10 秒 ) を示す操作有効期間情報 U b 5 と、遊技操作部 8 1 の操作状態を示す宝箱の操作判定情報 U b 6

50

と、長押し操作の達成度を示す演出経過説明情報 U b 7 が表示される。操作判定情報 U b 6 は、期待演出中の 1 回ごとの演出に係る情報である。表示に従って遊技操作部 8 1 が長押しされると図 2 7 4 ( d ) に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部 8 1 が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。エネルギーカプセルにエネルギーがたまるには所定時間 (例えば、3 秒) が必要で、10 秒の操作有効期間の間に遊技操作部 8 1 が 3 秒間押されている必要がある。演出経過説明情報 U b 7 は、期待演出全体に係る情報であって、操作有効期間の間に遊技操作部 8 1 が所定時間押されているという条件を満たす度にエネルギーメーターが 1 ずつ増えていく。図 2 7 4 ( d ) は遊技操作部 8 1 が押されてから 1 秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、1 / 3 エネルギーがたまった状態が示されている。つまり、操作判定情報 U b 6 は、期待演出中の 1 回目の演出がまだ達成されていないことを遊技者に示すことができる。遊技操作部 8 1 が押されてから 3 秒経つと図 2 7 4 ( e ) に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまる。告知役物 U が上限位置に変位して、演出経過説明情報 U b 7 の目盛が 1 つ増えてエネルギーカプセルが 1 個たまったこと示す表示がされる。つまり、操作判定情報 U b 6 は、期待演出中の 1 回目の演出が達成されたことを示し、演出経過説明情報 U b 7 は、期待演出の中に達成しようとする目標に一步近付いたことを遊技者に示すことができる。その後、図 2 7 4 ( f ) に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報 U b 8 が表示される。つまり、次回演出情報 U b 8 は、期待演出がまだ続くことを示すことができる。図 2 7 4 ( c ) から図 2 7 4 ( f ) まだが 1 回目の告知役物 U の動作となる。

10

20

#### 【 4 0 7 5 】

つづいて、2 回目の告知役物 U の動作が開始される。図 2 7 4 ( g ) に示すように告知役物 U が出現位置に変位すると告知役物 U の動作回数を示す「2 回目」の役物動作回数情報 U b 3 が表示され、遊技操作部 8 1 の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報 U b 4 と、遊技操作部 8 1 の操作有効期間を示す 10 秒の操作有効期間情報 U b 5 と、遊技操作部 8 1 の操作状態を示す宝箱の操作判定情報 U b 6 とが表示される。表示に従って遊技操作部 8 1 が長押しされると図 2 7 4 ( h ) に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部 8 1 が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図 2 7 4 ( h ) は遊技操作部 8 1 が押されてから 1 秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、1 / 3 エネルギーがたまった状態が示されている。つまり、操作判定情報 U b 6 は、期待演出中の 2 回目の演出がまだ達成されていないことを遊技者に示すことができる。遊技操作部 8 1 が押されてから 3 秒経つと図 2 7 4 ( i ) に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまる。告知役物 U が上限位置に変位して、演出経過説明情報 U b 7 の目盛が 1 つ増えてエネルギーカプセルが 2 個たまったこと示す表示がされる。つまり、操作判定情報 U b 6 は、期待演出中の 2 回目の演出が達成されたことを示し、演出経過説明情報 U b 7 は、期待演出の中に達成しようとする目標にまた一步近付いたことを遊技者に示すことができる。その後、図 2 7 4 ( j ) に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報 U b 8 が表示される。つまり、次回演出情報 U b 8 は、期待演出がまだ続くことを遊技者に示すことができる。図 2 7 4 ( g ) から図 2 7 4 ( j ) まだが 2 回目の告知役物 U の動作となる。

30

40

#### 【 4 0 7 6 】

3 回目から 9 回目の告知役物 U の動作も 1 回目、2 回目の場合と同様にエネルギーカプセルをためることができる。図 2 7 4 ( k ) は、9 回目の告知役物 U の動作が終了した時の状態を示し、演出経過説明情報 U b 7 は目盛が 9 つまでたまり、9 個のエネルギーカプセルがたまったことを示している。エネルギーが満タンでなくエネルギーカプセルをためる機会があと 1 回であることを示す「ラスト 1 回だ！」の次回演出情報 U b 8 が表示される。つまり、次回演出情報 U b 8 は、告知役物 U の上下変位が繰り返される期待演出がようやく終わることを遊技者に示すことができる。

#### 【 4 0 7 7 】

最後の 10 回目の告知役物 U の動作が開始される。告知役物 U が出現位置に変位すると

50

図 274 (1) に示すように告知役物 U の動作回数を示す「10 回目」の役物動作回数情報 U b 3 が表示され、遊技操作部 81 の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報 U b 4 と、遊技操作部 81 の操作有効期間を示す 10 秒の操作有効期間情報 U b 5 と、遊技操作部 81 の操作状態を示す宝箱の操作判定情報 U b 6 が表示される。告知役物 U は、出現位置に変位してから 10 秒間を最大時間として上限位置に復帰するが、その時間内に 3 秒間の長押しを行えば、その時点で上限位置に復帰する。表示に従って遊技操作部 81 が長押しされると図 274 (m) に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部 81 が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図 274 (m) は遊技操作部 81 が押されてから 1 秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、1 / 3 エネルギーがたまった状態が示されている。つまり、操作判定情報 U b 6 は、期待演出中の 10 回目の演出がまだ達成されていないことを遊技者に示すことができる。遊技操作部 81 が押されてから 3 秒経つと図 274 (n) に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、演出経過説明情報 U b 7 のエネルギーメーターの目盛が 10 までたまったので、落下演出が実行されて、告知役物 U は下限位置に変位し、告知役物 U に記された「やったね！」の文字を視認できる。つまり、操作判定情報 U b 6 は、期待演出中の 10 回目の演出が達成されたことを示し、演出経過説明情報 U b 7 は、期待演出の中に達成しようとする目標に到達したことを遊技者に示すことができる。これにより、操作判定情報 U b 6 および演出経過説明情報 U b 7 を目標にしながら操作を行った遊技者に、確実に告知役物 U の変化を見せることができる。その後、図 274 (o) に示すように告知役物 U は上限位置に変位し、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報 U b 9 と、当該大当たりが確変付き大当たりである場合は「次は確変が付くよ」といった演出特典情報 U b 10 が表示され、当該大当たりが時短付き大当たりである場合は「次は時短が付くよ」といった演出特典情報 U b 10 が表示される。

10

20

したがって、告知役物 U が出現位置に位置している間に遊技操作部 81 が長押しされる操作が 10 回行われると落下演出が実行され、その後に発生する遊技状態を報知することができる。

#### 【4078】

< 10 回中 9 回押下有 (10 回目に操作されなかった場合) >

上述の例では、期待演出が実行された場合に 10 回の告知役物 U の動作中に、遊技操作部 81 が 10 回長押しされた場合について説明したが、ここでは、10 回目の告知役物 U の動作が開始されても、遊技操作部 81 が押されなかった場合について説明する。図 275 (a) から図 275 (k) に示すように 1 回目から 9 回目までの告知役物 U の動作および告知役物 U が出現位置に位置している間に遊技操作部 81 が長押しされた場合の演出は上述の例と同様に行われる。

30

#### 【4079】

10 回目の告知役物 U の動作について説明する。告知役物 U が出現位置に変位すると図 275 (1) に示すように告知役物 U の動作回数を示す「10 回目」の役物動作回数情報 U b 3 が表示され、遊技操作部 81 の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報 U b 4 と、遊技操作部 81 の操作有効期間を示す 10 秒の操作有効期間情報 U b 5 と、遊技操作部 81 の操作状態を示す宝箱の操作判定情報 U b 6 が表示される。10 回の告知役物 U の動作中は遊技操作部 81 が押されないので宝箱は開かない。操作有効期間は時間の経過とともに短くなっていき操作有効期間情報 U b 5 は減っていく。告知役物 U が出現位置に変位してから 10 秒経過すると、図 275 (m) に示すように操作有効期間は終了し、操作有効期間情報 U b 5 はメータが空になり、告知役物 U は上限位置に変位する。エネルギーカプセルがたまっていないので、演出経過説明情報 U b 7 のエネルギーメーターの目盛は増えない。したがって、演出経過説明情報 U b 7 の目盛は 10 に増えずにエネルギーが満タンにはなっていないが、図 275 (n) に示すように所定個数 (例えば 7 個) 以上エネルギーカプセルがたまっていればエネルギーが満タンになるようになっている。「おまけだよ」のおまけ情報 U b 11 が表示され、演出経過説明情報 U b 7 は目盛が 10 まで増

40

50

やされる。この場合エネルギーが満タンになっているが、落下演出が実行されない。その後、図 275 (o) に示すように「復活勝利!」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報 U b 9 と、当該大当たりが確変付き大当たりである場合は「次は確変が付くよ」といった演出特典情報 U b 10 が表示され、当該大当たりが時短付き大当たりである場合は「次は時短が付くよ」といった演出特典情報 U b 10 が表示される。

したがって、告知役物 U が出現位置に位置している間に遊技操作部 8 1 が長押しされる操作が所定回数以上行われるとその後発生する遊技状態を報知することができる。

#### 【4080】

< 操作有効期間が変わる場合 >

上述の例では、操作有効期間が一定 (10 秒間) である場合について説明したが、操作有効期間が変わるように構成されていてもよい。また、上述の例では、操作有効期間に伴って上下変位する告知役物 U の動作パターンが一定であったが、操作有効期間が変わるに従って告知役物 U の動作パターンが変わるように構成されていてもよい。また、この例は、後述するように特典演出の付与を得られない例であるが、上述の例と同様に確変もしくは時短大当たりスーパーリーチ E が成立した場合に実行されるものとしてもよい。また、この例は、確変付きか時短付きかを報知しない例として、特典の付与を得られない場合もしくは特典の付与を得られ難い場合に時短付きであることを示唆するものとしてもよい。図 276 を用いて説明する。図 276 は、可動物の動作パターンが変わることを示す図である。

#### 【4081】

図 276 を用いてバトルリーチの復活演出について説明する。特図 1 用始動入賞装置 3 3 a または特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球して、大当たりスーパーリーチ E が実行された場合に図 276 (a) に示すように、表示画面 4 2 a にリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われる。図 276 (b) は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の表示画面 4 2 a と告知役物 U の様子を示している。表示画面 4 2 a には、期待演出での遊技操作部 8 1 の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ!」の操作説明情報 U b 1 が表示され、演出内容を説明する「エネルギーが満タンにたまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報 U b 2 が表示される。告知役物 U は、上限位置に位置し、表示画面 4 2 a の上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。

#### 【4082】

期待演出が開始されると、告知役物 U を例えば 10 回上限位置と出現位置との間を変位させる動作が行われる。告知役物 U が出現位置に変位すると図 276 (c) に示すように告知役物 U の動作回数を示す「1 回目」の役物動作回数情報 U b 3 が表示され、遊技操作部 8 1 の押下を促す「長押し!」の操作タイミング情報 U b 4 と、遊技操作部 8 1 の操作有効期間を示す 10 秒の操作有効期間情報 U b 5 と、遊技操作部 8 1 の操作状態を示す宝箱の操作判定情報 U b 6 と、長押し操作の達成度を示す演出経過説明情報 U b 7 が表示される。表示に従って遊技操作部 8 1 が長押しされると図 276 (d) に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部 8 1 が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。エネルギーカプセルにエネルギーがたまるには 3 秒必要で、10 秒の操作有効期間の間に遊技操作部 8 1 が 3 秒間押されている必要がある。図 276 (d) は遊技操作部 8 1 が押されてから 1 秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、1/3 エネルギーがたまった状態が示されている。遊技操作部 8 1 が押されてから 3 秒経つと図 276 (e) に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、告知役物 U が上限位置に変位して、演出経過説明情報 U b 7 の目盛りが 1 つ増えてエネルギーカプセルが 1 個たまったこと示す表示がされる。その後、図 276 (f) に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ!」の次回演出情報 U b 8 が表示される。図 276 (c) から図 276 (f) まだが 1 回目の告知役物 U の動作となる。

10

20

30

40

50

## 【 4 0 8 3 】

つづいて、2回目の告知役物Uの動作が開始される。2回目は、操作有効期間および動作パターンが変化する。すなわち、2回目の告知役物Uの動作から操作有効期間が2秒になるように設定されている。2秒は、上述した3秒間の長押し操作という条件を満たすことがほぼ不可能な時間である。つまり、2回目および後述する10回目までは、遊技操作部81を長押ししても条件を満たすことができない回として設定されている。これにより、この例が選択される変動パターンコマンドでは、そもそも特典を得ることができない。図276(g)に示すように告知役物Uが出現位置に変位すると告知役物Uの動作回数を示す「2回目」の役物動作回数情報Ub3が表示され、遊技操作部81の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ub4と、遊技操作部81の操作有効期間を示す2秒の操作有効期間情報Ub5と、遊技操作部81の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ub6とが表示される。表示に従って遊技操作部81が長押しされると図276(h)に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部81が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図276(h)は遊技操作部81が押されてから1秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、1/3エネルギーがたまった状態が示されている。エネルギーカプセルにエネルギーをためるには操作有効期間に3秒間遊技操作部81を押している必要があるが、操作有効期間が2秒に設定されているので、図276(i)に示すようにエネルギーカプセルにエネルギーをためることができない。操作有効期間終了すると告知役物Uが上限位置に変位して、演出経過説明情報Ub7の目盛りは増えない。その後、図276(j)に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ub8が表示される。図276(g)から図276(j)までが2回目の告知役物Uの動作となる。

10

20

## 【 4 0 8 4 】

3回目から9回目の告知役物Uの動作も2回目の場合と同様にエネルギーカプセルをためることができない。したがって、本例では、1回目の告知役物Uの動作の時にしかエネルギーカプセルをためることができずに9回目の告知役物Uの動作が終了した時点で図276(k)に示すようにエネルギーカプセルがたまった状態を示す演出経過説明情報Ub7は目盛りが1つになっている。エネルギーが満タンではなくエネルギーカプセルをためる機会があと1回であることを示す「ラスト1回だ！」の次回演出情報Ub8が表示される。

30

## 【 4 0 8 5 】

最後の10回目の告知役物Uの動作が開始される。告知役物Uが出現位置に変位すると図276(l)に示すように告知役物Uの動作回数を示す「10回目」の役物動作回数情報Ub3が表示され、遊技操作部81の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ub4と、遊技操作部81の操作有効期間を示す2秒の操作有効期間情報Ub5と、遊技操作部81の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ub6が表示される。表示に従って遊技操作部81が長押しされると図276(m)に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部81が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図276(m)は遊技操作部81が押されてから1秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、1/3エネルギーがたまった状態が示されている。エネルギーカプセルにエネルギーをためるには操作有効期間に3秒間遊技操作部81を押している必要があるが、操作有効期間が2秒に設定されているので、図276(n)に示すようにエネルギーカプセルにエネルギーをためることができない。操作有効期間が終了すると告知役物Uが上限位置に変位して、演出経過説明情報Ub7の目盛りは増えない。所定個数(例えば7個)以上エネルギーカプセルがたまっていないのでおまけでもエネルギーが満タンならず、落下演出も実行されない。その後、図276(o)に示すように「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報Ub9が表示され、「次は確変が付くよ」や「次は時短が付くよ」といった演出特典情報Ub10は表示されない。

40

## 【 4 0 8 6 】

本例では、長い操作有効期間から短い操作有効期間に変わる場合について説明したが、

50

これに限らず、逆に、短い操作有効期間から長い操作有効期間に変わってもよい。また、操作有効期間が変わらなくてもよい。

したがって、操作有効期間が変わることで、エネルギーカプセルのたまり易さを変化させることができる。

#### 【4087】

<可動物が複数ある場合>

上述の例では、告知役物が1つの場合の演出表示について説明したが、告知役物が複数設けられている場合であって告知役物の価値に差がある場合の演出表示について図277を用いて説明する。図277は、演出表示および複数の可動物の動作を示す図である。

#### 【4088】

特図1用始動入賞装置33aまたは特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入球して、大当たりスーパーリーチEが実行された場合に図277(a)に示すように、第3図柄表示装置42の表示画面42aにリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われ、期待演出が開始される。図277(b)は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の第3図柄表示装置42の表示画面42aと第1告知役物U1と第2告知役物U2の告知役物の様子を示している。表示画面42aには、期待演出での遊技操作部81の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ!」の操作説明情報Ub1が表示され、演出内容を説明する「エネルギーが満タンにたまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報Ub2が表示される。告知役物は、上限位置に位置し、表示画面42aの上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。演出内容説明情報Ub2は、告知役物Uの価値に差があることを説明してもよい。例えば「右の役物が動くと良い結果がでるかも」などである。ただし、告知役物Uの価値に差があることの説明を敢えてしない場合は、後述する演出表示によって告知役物Uの価値の差を気付かせる。

#### 【4089】

期待演出が開始されると、第1告知役物U1が出現位置に変位し図277(c)に示すように告知役物の動作回数を示す「1回目」の役物動作回数情報Ub3が表示され、遊技操作部81の押下を促す「長押し!」の操作タイミング情報Ub4と、遊技操作部81の操作有効期間を示す10秒の操作有効期間情報Ub5と、遊技操作部81の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ub6と、長押し操作の達成度を示す演出経過説明情報Ub7が表示される。表示に従って遊技操作部81が長押しされると図277(d)に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部81が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。エネルギーカプセルにエネルギーがたまるには3秒必要で、10秒の操作有効期間の間に遊技操作部81が3秒間押されている必要がある。図277(d)は遊技操作部81が押されてから1秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、1/3エネルギーがたまった状態が示されている。遊技操作部81が押されてから3秒経つと図277(e)に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、第1告知役物U1が上限位置に変位して、演出経過説明情報Ub7の目盛りが1つ増えてエネルギーカプセルが1個たまったこと示す表示がされる。その後、図277(f)に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ!」の次回演出情報Ub8が表示される。図277(c)から図277(f)までが1回目の告知役物の動作となる。

#### 【4090】

つづいて、2回目の告知役物の動作が開始される。図277(g)に示すように第1告知役物U1が出現位置に変位すると告知役物の動作回数を示す「2回目」の役物動作回数情報Ub3が表示され、遊技操作部81の押下を促す「長押し!」の操作タイミング情報Ub4と、遊技操作部81の操作有効期間を示す10秒の操作有効期間情報Ub5と、遊技操作部81の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ub6とが表示される。表示に従って遊技操作部81が長押しされると図277(h)に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部81が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図277(h)は遊技操作部81が押されてから1秒後の状態を示し、エネル

10

20

30

40

50

ギーカプセルには、1/3エネルギーがたまった状態が示されている。遊技操作部81が押されてから3秒経つと図277(i)に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、第1告知役物U1が上限位置に変位して、演出経過説明情報Ub7の目盛りが1つ増えてエネルギーカプセルが2個たまったこと示す表示がされる。その後、図277(j)に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ub8が表示される。図277(g)から図277(j)までが2回目の告知役物の動作となる。

#### 【4091】

3回目の告知役物の動作が開始される。3回目は第2告知役物U2が動作する。この第2告知役物U2の動作によって価値に差があることを知っている遊技者であればその違いを認識することができる。すなわち、第1告知役物U1のみが動く場合は、確変大当たりスーパーリーチEではないか、その期待度が低い変動パターンであることを認識することができる。そのような違いを認識しない遊技者にとってはこれから説明する演出が有意義になる。第2告知役物U2が出現位置に変位すると図277(k)に示すように告知役物の動作回数を示す「3回目」の役物動作回数情報Ub3が表示され、遊技操作部81の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ub4と、遊技操作部81の操作有効期間を示す10秒の操作有効期間情報Ub5と、遊技操作部81の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ub6が表示される。表示に従って遊技操作部81が長押しされると図277(l)に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部81が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図277(l)は遊技操作部81が押されてから1秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、1/3エネルギーがたまった状態が示されている。遊技操作部81が押されてから3秒経つと図277(m)に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、演出経過説明情報Ub7の目盛りが1つ増えてエネルギーカプセルが3個たまったこと示す表示がされる。その後、図277(n)に示すように第2告知役物U2が動作したときには、Vカプセルが表示される。Vカプセルは、先取りの表示される演出特典情報Ub10であって、例えば「V」という文字が表示されており、この「V」は確変を示唆する文字である。「V」に替えて「確変」と表示してもよいし、「Vかも」や「確変かも」や特別なキャラクタ画像などと表示してもよい。つまり、演出特典情報Ub10は、第2告知役物U2が動作したことの価値が、第1告知役物U1が動作したことの価値よりも高いことを示唆している。Vカプセルは当該大当たりが確変付き大当たりであることを示唆するものであり、「次は確変が付くよ」といった演出特典情報Ub10が表示されるよりも前に確変付き大当たりであることを報知するものである。その後、図277(o)に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ub8が表示される。図277(k)から図277(o)までが3回目の告知役物Uの動作となる。4回目以降の告知役物の動作は第1告知役物U1が動作する。

したがって、特定回数目の告知役物の動作中にその後に発生する遊技状態を報知することができる。

#### 【4092】

<ポイントがたまる場合>

上述の例では、期待演出の演出回毎に遊技操作部81の押下によってエネルギーカプセルにエネルギーがたまることで、特典を付与するか否かを示唆する演出経過説明情報Ub7の目盛りが増える構成であったが、本例のように、期待演出の演出回毎にエネルギーカプセルにエネルギーがたまるとポイントがたまる演出であって、最終的にそのたまったポイントを表示する構成であってもよい。図278を用いて説明する。図278は、ポイントがたまる演出表示および可動物の動作を示す図である。

#### 【4093】

図278を用いてバトルリーチの復活演出について説明する。特図1用始動入賞装置33aまたは特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入球して、大当たりスーパーリーチEが実行された場合に、図278(a)に示すように表示画面42aにリーチ演出が表示さ

10

20

30

40

50

れる。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われる。図278(b)は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の表示画面42aと告知役物Uの様子を示している。表示画面42aには、期待演出での遊技操作部81の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の操作説明情報Ub1が表示され、演出内容を説明する「1500Pたまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報Ub2が表示される。告知役物Uは、上限位置に位置し、表示画面42aの上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。なお、演出内容説明情報Ub2は、「1500Pたまれば特典が付くよ」に限らず「ポイントがたくさんたまれば特典が付くよ」というような具体的な数値を示さない示唆であってよい。

10

#### 【4094】

期待演出が開始されると、告知役物Uを例えば10回上限位置と出現位置との間を変位させる動作が行われる。告知役物Uが出現位置に変位すると図278(c)に示すように告知役物Uの動作回数を示す「1回目」の役物動作回数情報Ub3が表示され、遊技操作部81の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ub4と、遊技操作部81の操作有効期間を示す10秒の操作有効期間情報Ub5と、遊技操作部81の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ub6と、長押し操作で得られたポイントを示す「0P」の特典付与情報Ub12が表示される。なお、上述のように演出内容説明情報Ub2が「ポイントがたくさんたまれば特典が付くよ」というような示唆であれば、特典付与情報Ub12が表示されるだけでは目標までの達成度は分からないが、特典付与情報Ub12が表示されることで、とにかくたくさんポイントをためようという目標を遊技者に与えることができる。表示に従って遊技操作部81が長押しされると図278(d)に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部81が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。エネルギーカプセルにエネルギーがたまるには3秒必要で、10秒の操作有効期間の間に遊技操作部81が3秒間押されている必要がある。また、ポイントは例えば、長押し1秒につき50Pが付与され、3秒で得られるポイントは150Pである。図278(d)は遊技操作部81が押されてから1秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、1/3エネルギーがたまった状態が示されている。長押し操作で得られたポイントを示す「50P」の特典付与情報Ub12が表示される。遊技操作部81が押されてから3秒経つと図278(e)に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、告知役物Uが上限位置に変位して、長押し操作で得られたポイントを示す「150P」の特典付与情報Ub12が表示される。その後、図278(f)に示すようにポイントがまだ1500Pたまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ub8が表示される。図278(c)から図278(f)までが1回目の告知役物Uの動作となる。

20

30

#### 【4095】

つづいて、2回目の告知役物Uの動作が開始される。図278(g)に示すように告知役物Uが出現位置に変位すると告知役物Uの動作回数を示す「2回目」の役物動作回数情報Ub3が表示され、遊技操作部81の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ub4と、遊技操作部81の操作有効期間を示す10秒の操作有効期間情報Ub5と、遊技操作部81の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ub6とが表示される。表示に従って遊技操作部81が長押しされると図278(h)に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部81が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図278(h)は遊技操作部81が押されてから1秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、1/3エネルギーがたまった状態が示されている。長押し操作で得られたポイントを示す特典付与情報Ub12には1回目の長押し操作で得られた150Pに50Pが加算された「200P」が表示される。遊技操作部81が押されてから3秒経つと図278(i)に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、長押し操作で得られたポイントを示す「300P」の特典付与情報Ub12が表示される。その後、図278(j)に示すようにポイントがまだ1500Pたまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ub8が表示される。図278(g)から図278(j)までが2回目

40

50

の告知役物 U の動作となる。

【 4 0 9 6 】

3 回目から 9 回目の告知役物 U の動作も 1 回目、2 回目の場合と同様にポイントをためることができる。9 回目の告知役物 U の動作終了まですべてポイントをためていれば 1 3 5 0 P ためることができ、図 2 7 8 ( k ) に示すように 1 3 5 0 P たまった状態を示す特典付与情報 U b 1 2 が表示される。また、ポイントがまだ 1 5 0 0 P たまっておらずポイントをためる機会があと 1 回であることを示す「ラスト 1 回だ！」の次回演出情報 U b 8 が表示される。

【 4 0 9 7 】

最後の 1 0 回目の告知役物 U の動作が開始される。告知役物 U が出現位置に変位すると図 2 7 8 ( l ) に示すように告知役物 U の動作回数を示す「1 0 回目」の役物動作回数情報 U b 3 が表示され、遊技操作部 8 1 の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報 U b 4 と、遊技操作部 8 1 の操作有効期間を示す 1 0 秒の操作有効期間情報 U b 5 と、遊技操作部 8 1 の操作状態を示す宝箱の操作判定情報 U b 6 が表示される。表示に従って遊技操作部 8 1 が長押しされると図 2 7 8 ( m ) に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部 8 1 が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。遊技操作部 8 1 が押されてから 3 秒経つとエネルギーカプセルにエネルギーがたまり、ポイントが 1 5 0 0 P になる。ポイントが 1 5 0 0 P たまったので、落下演出が実行される。告知役物 U は下限位置に変位し、告知役物 U に記された「やったね！」の文字を視認できる。その後、図 2 7 8 ( n ) に示すように告知役物 U は上限位置に変位し、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報 U b 9 が表示される。このように、告知役物 U に特定の変位を行わせた後、特定の情報を表示することで、特定の情報の表示に強いインパクトを与えることができる。つづいて、図 2 7 8 ( o ) に示すように当該大当たりが確変付き大当たりであることを示す「次は確変が付くよ」といった演出特典情報 U b 1 0 が表示され、期待演出中に獲得したポイントの結果を示す特典付与結果情報 U b 1 3 が表示される。獲得したポイントが 1 5 0 0 P 未満である時には時短が付くことを示す「次は時短が付くよ」といった演出特典情報 U b 1 0 が表示される。なお、上述のように演出内容説明情報 U b 2 が「ポイントがたくさんたまれば特典が付くよ」というような示唆であって、このポイント獲得ゲームの結果を表示する時点で初めて特典が付くことを報知する構成であれば、1 0 回目の遊技操作部 8 1 の長押しが成立した時点で結果を示す図 2 7 8 ( o ) の画面を表示し、そこで 1 5 0 0 P が確変付与の報知（「次は確変が付くよ」というような表示）を示した後に（もしくは同時に）告知役物 U を落下させる落下演出を実行してもよい。もちろん、時短当たりであるような場合は、1 0 回目の遊技操作部 8 1 の長押しが成立した時点で結果を示す図 2 7 8 ( o ) の画面を表示し、そこで時短当たりである旨の報知を行ってもよい。このように、特定の情報を表示した後、告知役物 U に特定の変位を行わせることで、特定の情報の内容を、告知役物 U の特定の動作によって確認的に知らせることができる。

【 4 0 9 8 】

< ポイントがたまらない場合 >

上述の例では、遊技操作部 8 1 が長押しされてポイントがたまる場合について説明したが、本例では長押しされずにポイントがたまらない場合について図 2 7 9 を用いて説明する。図 2 7 9 は、ポイントがたまらない演出表示および可動物の動作を示す図である。図 2 7 9 ( a ) ~ 図 2 7 9 ( e ) は、1 回目の告知役物 U の動作の時に操作されなかった場合を示している。図 2 7 9 ( f ) ~ 図 2 7 9 ( i ) は、1 回目の告知役物 U の動作の時に操作され 2 回目には操作されなかった場合を示している。図 2 7 9 ( j ) ~ 図 2 7 9 ( n ) は、9 回目までの告知役物 U の動作の時にすべて操作され 1 0 回目には操作されなかった場合を示している。

【 4 0 9 9 】

1 回目の告知役物 U の動作の時に操作されなかった場合について説明する。特図 1 用始動入賞装置 3 3 a または特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球して、大当たりスーパ

ーリーチEが実行された場合に図279(a)に示すように、表示画面42aにリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われる。図279(b)は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の表示画面42aと告知役物Uの様子を示している。表示画面42aには、期待演出での遊技操作部81の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の操作説明情報Ub1が表示され、演出内容を説明する「1500Pたまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報Ub2が表示される。告知役物Uは、上限位置に位置し、表示画面42aの上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。

#### 【4100】

期待演出が開始されると、告知役物Uが出現位置に変位し、図279(c)に示すように告知役物Uの動作回数を示す「1回目」の役物動作回数情報Ub3が表示され、遊技操作部81の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ub4と、遊技操作部81の操作有効期間を示す10秒の操作有効期間情報Ub5と、遊技操作部81の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ub6が表示される。長押し操作で得られたポイントを示す特典付与情報Ub12は、まだポイントが得られていないので表示されない。遊技操作部81は押されないで宝箱は開かず、操作有効期間は時間の経過とともに短くなっていき操作有効期間情報Ub5は減っていく。告知役物Uが出現位置に変位してから10秒経過すると、図279(d)に示すように操作有効期間は終了し、操作有効期間情報Ub5はメータが空になり、告知役物Uは上限位置に変位する。その後、図279(e)に示すようにポイントがまだ1500Pたまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ub8が表示される。ポイントは得られなかったので、長押し操作で得られたポイントを示す特典付与情報Ub12は表示されない。

#### 【4101】

1回目の告知役物Uの動作の時に操作され2回目には操作されなかった場合について説明する。図279(f)は、1回目の告知役物Uの動作の時にポイントが150P付与されているので、長押し操作で得られたポイントを示す「150P」の特典付与情報Ub12が表示され、ポイントがまだ1500Pたまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ub8が表示されている。

#### 【4102】

2回目の告知役物Uの動作が開始される。図279(g)に示すように告知役物Uが出現位置に変位すると告知役物Uの動作回数を示す「2回目」の役物動作回数情報Ub3が表示され、遊技操作部81の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ub4と、遊技操作部81の操作有効期間を示す10秒の操作有効期間情報Ub5と、遊技操作部81の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ub6とが表示される。遊技操作部81は押されないで宝箱は開かず、操作有効期間は時間の経過とともに短くなっていき操作有効期間情報Ub5は減っていく。告知役物Uが出現位置に変位してから10秒経過すると、図279(h)に示すように操作有効期間は終了し、操作有効期間情報Ub5はメータが空になり、告知役物Uは上限位置に変位する。その後、図279(i)に示すようにポイントがまだ1500Pたまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ub8が表示される。ポイントは得られなかったので、特典付与情報Ub12は「150P」のままである。

#### 【4103】

9回目までの告知役物Uの動作の時にすべて操作され10回目には操作されなかった場合について説明する。9回目までの告知役物Uの動作の時にすべて操作された場合に付与されるポイントは1350Pであり、図279(j)に示すように、9回目までの告知役物Uの動作の時に全て操作されているのでポイントが1350P付与され、長押し操作で得られたポイントを示す「1350P」の特典付与情報Ub12は表示され、ポイントがまだ1500Pたまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ub8が表示されている。

#### 【4104】

10

20

30

40

50

10回目の告知役物Uの動作が開始される。図279(k)に示すように告知役物Uが出現位置に変位すると告知役物Uの動作回数を示す「10回目」の役物動作回数情報Ub3が表示され、遊技操作部81の押下を促す「長押し!」の操作タイミング情報Ub4と、遊技操作部81の操作有効期間を示す10秒の操作有効期間情報Ub5と、遊技操作部81の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ub6とが表示される。遊技操作部81は押されないで宝箱は開かず、操作有効期間は時間の経過とともに短くなっていき操作有効期間情報Ub5は減っていく。告知役物Uが出現位置に変位してから10秒経過すると、図279(l)に示すように操作有効期間は終了し、操作有効期間情報Ub5はメータが空になり、告知役物Uは上限位置に変位する。ポイントは付与されないで、特典付与情報Ub12は「1350P」のままである。その後、図279(m)に示すように「復活勝利!」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報Ub9が表示される。つづいて、図279(n)に示すように期待演出中に獲得したポイントの結果を示す特典付与結果情報Ub13が表示される。その後が発生する遊技状態を報知することができる演出特典情報Ub10は表示されない。

10

#### 【4105】

<時短中または確変中にスーパーリーチEになった場合>

前回の期待演出(特図1の時短もしくは確変大当たりスーパーリーチE)で付与されたポイントに継続して、次回以降の期待演出(例えば特図2の時短もしくは確変大当たりスーパーリーチE)でポイントを付与する演出が行われる場合について図280を用いて説明する。図280は、期待演出で付与されたポイントに継続してポイントを付与する場合を示す図である。

20

#### 【4106】

特図1のスーパーリーチEにおける大当たり状態の終了後の時短中または確変中に特図2のスーパーリーチEになった場合について説明する。図280(a)は、通常状態における期待演出の9回目の告知役物Uの動作が終了した時の状態を示している。1350Pたまった状態を示す特典付与情報Ub12が表示され、ポイントがまだ1500Pたまっておらずポイントをためる機会があと1回であることを示す「ラスト1回だ!」の次回演出情報Ub8が表示される。

#### 【4107】

最後の10回目の告知役物Uの動作が開始される。告知役物Uが出現位置に変位すると図280(b)に示すように告知役物Uの動作回数を示す「10回目」の役物動作回数情報Ub3が表示され、遊技操作部81の押下を促す「長押し!」の操作タイミング情報Ub4と、遊技操作部81の操作有効期間を示す10秒の操作有効期間情報Ub5と、遊技操作部81の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ub6が表示される。表示に従って遊技操作部81が押されてから3秒経つと図280(c)に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、ポイントが1500Pたまったので、落下演出が実行されて、告知役物Uは下限位置に変位し、告知役物Uに記された「やったね!」の文字を視認できる。その後、図280(d)に示すように告知役物Uは上限位置に変位し、「復活勝利A!」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報Ub9と、当該大当たりが確変付き大当たりである場合は「次は確変が付くよ」といった演出特典情報Ub10が表示される。つづいて、図280(e)に示すように期待演出中に獲得したポイントの結果を示す特典付与結果情報Ub13と、復活演出Aが行われたことを示す「復活A×1」の復活演出種別情報Ub14が表示される。その後、図280(f)に示すように大当たりが確定表示される。

30

40

#### 【4108】

大当たりラウンドが行われ、確変状態に移行する。移行した確変状態においてスーパーリーチEになった場合に図280(g)に示すように表示画面42aにリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われる。図280(h)は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の表示画面42aと告知役物Uの様子を示している。表示画面42aに

50

は、期待演出での遊技操作部 8 1 の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の操作説明情報 U b 1 が表示され、演出内容を説明する「1500P たまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報 U b 2 が表示され、別の演出内容を説明する「3000P たまればさらに特典が付くよ」の付加演出内容説明情報 U b 1 5 が表示され、確変状態または時短状態において復活演出が発生したことを示す「復活 2 回目」の非通常発生情報 U b 1 6 が表示される。告知役物 U は、上限位置に位置し、表示画面 4 2 a の上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。なお、付加演出内容説明情報 U b 1 5 は、具体的な数値を示さなくても、「ポイントがたまるほどさらに特典が付くよ」のような示唆であってもよい。さらなる特典とは、例えば後述するように最初の復活演出 A では見られないような希少な画像を表示して行われる復活演出（後述する復活演出 B）である。さらなる特典は、特図 2 の時短もしくは確変大当たりスーパーリーチが発生するごとに、復活演出 C、復活演出 D のように変わっていてもよい。また、さらなる特典は、回数に制限を設け、例えば 5 回（復活演出 E）に達した場合には、次は復活演出 A（特図 1 の時短もしくは確変大当たりスーパーリーチ E の場合の復活演出）に戻ってもよい。

10

#### 【4109】

期待演出が開始されると、告知役物 U が出現位置に変位し、図 2 8 0 ( i ) に示すように告知役物 U の動作回数を示す「1 回目」の役物動作回数情報 U b 3 が表示され、遊技操作部 8 1 の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報 U b 4 と、遊技操作部 8 1 の操作有効期間を示す 10 秒の操作有効期間情報 U b 5 と、遊技操作部 8 1 の操作状態を示す宝箱の操作判定情報 U b 6 と、前回の期待演出の長押し操作で得られたポイントを示す「1500P」の特典付与情報 U b 1 2 が表示される。表示に従って遊技操作部 8 1 が長押しされると図 2 8 0 ( j ) に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部 8 1 が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。遊技操作部 8 1 が押されてから 3 秒経つとエネルギーカプセルにエネルギーがたまり、告知役物 U が上限位置に変位して、長押し操作で得られたポイントを示す「1650P」の特典付与情報 U b 1 2 が表示される。

20

#### 【4110】

2 回目から 9 回目の告知役物 U の動作中も 1 回目の場合と同様にポイントをためることができる。図 2 8 0 ( k ) は、9 回目までの告知役物 U の動作の時にすべて操作された場合の 9 回目までの告知役物 U の動作が終了した状態を示しており、2850P たまった状態を示す「2850P」の特典付与情報 U b 1 2 が表示される。また、まだポイントをためる機会があと 1 回であることを示す「ラスト 1 回だ！」の次回演出情報 U b 8 が表示される。

30

#### 【4111】

最後の 10 回目の告知役物 U の動作が開始される。告知役物 U が出現位置に変位すると図 2 8 0 ( l ) に示すように告知役物 U の動作回数を示す「10 回目」の役物動作回数情報 U b 3 が表示され、遊技操作部 8 1 の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報 U b 4 と、遊技操作部 8 1 の操作有効期間を示す 10 秒の操作有効期間情報 U b 5 と、遊技操作部 8 1 の操作状態を示す宝箱の操作判定情報 U b 6 が表示される。表示に従って遊技操作部 8 1 が長押しされると図 2 8 0 ( m ) に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部 8 1 が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。遊技操作部 8 1 が押されてから 3 秒経つとエネルギーカプセルにエネルギーがたまり、ポイントが 3000P たまったので、落下演出が実行されて、告知役物 U は下限位置に変位し、告知役物 U に記された「やったね！」の文字を視認できる。その後、図 2 8 0 ( n ) に示すように告知役物 U は上限位置に変位し、「復活勝利 A！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報 U b 9 と、当該大当たりが確変付き大当たりである場合は「次は確変が付くよ」といった演出特典情報 U b 1 0 が表示される。つづいて、図 2 8 0 ( o ) に示すように期待演出中に獲得したポイントの結果を示す特典付与結果情報 U b 1 3 と、復活演出 A が行われたことおよびさらに次に発生する確変

40

50

状態または時短状態においてスーパーリーチ E になった場合には、希少な演出である復活演出 B が行われることを示す「復活 A × 2 (次は復活 B だよ)」の復活演出種別情報 U b 1 4 が表示される。

したがって、時短状態または確変状態が継続して続いた場合に、希少な演出である復活演出 B を表示することができる。

#### 【 4 1 1 2 】

なお、次に発生する復活演出の示唆は、大当たりの種別に応じて異ならせてもよい。例えば、確変大当たりスーパーリーチ E であれば次の復活演出は復活演出 B を表示し、時短大当たりスーパーリーチ E であれば次の復活演出は復活演出 C を表示する。なお、上述した実施例では、当たり種別に確変も時短も付かない通常大当たりが無かったが、通常当たりを含めてもよい。この場合は、通常大当たりスーパーリーチ E であれば次の復活演出は復活演出 A とする。これにより、この期待演出におけるミニゲームの結果、遊技者に示される次の復活演出に関する情報によって、次の遊技状態が確変状態、時短状態、通常状態のいずれであるかの示唆を与えることができる。なお、確変状態、時短状態、通常状態の 3 つをすべて示唆しなくても、そのうちの少なくともいずれか 1 つを示唆する態様であってもよい。

10

#### 【 4 1 1 3 】

なお、上述の例では、期待演出は、スーパーリーチ E のみで行われていたが、他の種別のリーチ演出でも行える構成であってもよい。

#### 【 4 1 1 4 】

< 変形例 1 > 上述した実施例では、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a または特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球に基づいてスーパーリーチ E が成立し期待演出を行っているときに遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部 8 1 が操作された場合に第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a で行われる特定演出が同じである場合について説明したが、特定演出が複数 (例えば特定演出 A と特定演出 B の 2 つ) あり、特図 1 用始動入賞 3 3 a への遊技球の入球に基づいてスーパーリーチ E が成立し期待演出を行っているときに遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部 8 1 が操作された場合に第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a で行われる特定演出 (例えば特定演出 A) と、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球に基づいてスーパーリーチ E が成立し期待演出を行っているときに遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部 8 1 が操作された場合に第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a で行われる特定演出 (例えば特定演出 B) とを異ならせるようにしてもよい。これにより、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球を入球させる遊技状態と特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入球させる遊技状態とにより特定演出を異ならせることができ、通常状態で確変当たりや時短当たりとなったときに次の遊技状態を報知する「次は確変が付くよ」や「次は時短が付くよ」といった演出特典情報 U b 1 0 を確変状態で確変当たりとなったときに「次も確変が付くよ」といった演出特典情報 U b 1 0 や時短状態で時短当たりとなったときに「次も時短が付くよ」といった演出特典情報 U b 1 0 表示することで次の遊技状態を報知するだけでなく現在の遊技状態も報知することができる。

20

30

#### 【 4 1 1 5 】

< 変形例 2 > 上述した実施例では、告知役物 U が出現位置に位置している間に遊技操作部 8 1 が長押しされる操作が所定回数行われると落下演出が実行され告知役物 U が下限位置に変位する制御について説明したが、告知役物 U が出現位置に位置している間に遊技操作部 8 1 が長押しされる操作が所定回数行われると出現位置に位置している告知役物 U が上限位置に変位してから下限位置に変位する制御であってもよい。これにより、告知役物 U が出現位置に位置しているために表示画面 4 2 a と重なる部分の情報が見えなくなっているが告知役物 U を上限位置に変位させることにより表示画面 4 2 a と重なっていた部分の情報を見せることができる。例えば、告知役物 U が出現位置に位置しているときに操作判定情報 U b 6 の宝箱からでてきたエネルギーカプセルと告知役物 U が重なっていた場合には遊技操作部 8 1 が押されている間はエネルギーカプセルにエネルギーがたまっていく

40

50

演出がみえないのでエネルギーカプセルにエネルギーがたまったことを確認することができないが、告知役物Uを上限位置に変位させることによりエネルギーカプセルにエネルギーがたまったことを確認することができる。

【 4 1 1 6 】

< 変形例 3 > 上述した実施例では、期待演出状態において遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部 8 1 が長押しされる操作が所定回数行われた場合に特定演出を実行するように制御していたが、期待演出状態において期待演出を実行する期間としてあらかじめ決められた時間の経過後（遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部 8 1 が長押しされる操作が所定回数行われなかった場合でも）に特定演出を実行するように制御していてもよい。

10

【 4 1 1 7 】

< 本実施例における特徴的な構成 >

上述したように、本実施例 3 6 のパチンコ機 1 0 によれば、以下の特徴的な構成を備える。

【 4 1 1 8 】

本実施例のパチンコ機 1 0 では、遊技盤 3 0 における第 1 位置（上限位置）と遊技盤 3 0 における第 2 位置（出現位置）との間を動作可能な可動物（告知役物 U）を備える。特図 1 用始動入賞装置 3 3 a または特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球に基づいて第 3 図柄表示装置 4 2 に演出表示を行う表示機能を有する。遊技者が操作可能な遊技操作部 8 1 を有し、サブ制御装置 2 6 2 は、遊技操作部 8 1 の操作に基づいて所定条件（操作有効期間に遊技操作部 8 1 を所定時間（例えば 3 秒間）長押しする操作が行われる）が成立するか否かを判定する判定機能を有する。サブ制御装置 2 6 2 は、遊技に関する制御を行う制御機能を有し、スーパーリーチ E が成立した場合に告知役物 U を上限位置と出現位置との間を所定回数繰り返し動作させ、告知役物 U を動作させている間に期待演出を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させる期待演出状態において、判定機能によって特定条件（操作有効期間に遊技操作部 8 1 を所定時間長押しする操作が所定回数行われる）が成立すると判定された場合に特定演出（復活演出としてバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出と次の遊技状態を報知）を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させることが可能である。これは、上述した（U b 1）の遊技機の一例である。

20

【 4 1 1 9 】

また、サブ制御装置 2 6 2 は、スーパーリーチ E が成立した場合の期待演出状態において、期待演出状態において告知役物 U を出現位置に動作させてから 1 0 秒を経過した場合に、（所定時間長押しする操作がなくても）復活演出の制御に移行する。これは、上述した（U b 2）の遊技機の一例である。

30

【 4 1 2 0 】

また、サブ制御装置 2 6 2 は、スーパーリーチ E が成立した場合の期待演出状態において、告知役物 U を上限位置から出現位置に動作させてから（所定時間長押しする操作がなくても）第 1 時間（例えば 1 0 秒）経過後に出現位置から上限位置に動作させる状態と、告知役物 U を上限位置から出現位置に動作させてから第 1 時間（例えば 2 秒）経過後に出現位置から上限位置に動作させる状態を有する。これは、上述した（U b 3）の遊技機の一例である。

40

【 4 1 2 1 】

また、告知役物 U は、第 1 告知役物 U 1 と第 2 告知役物 U 2 とを有する。サブ制御装置 2 6 2 は、スーパーリーチ E が成立した場合の期待演出状態において、第 1 告知役物 U 1 が動作する状態と第 2 告知役物 U 2 が動作する状態を有し、第 2 告知役物 U 2 が動作する状態において操作有効期間に遊技操作部 8 1 を所定時間（例えば 3 秒間）長押しする操作が行われた場合に当該大当たりが確変付き大当たりであることを示唆する演出特典情報 U b 1 0 を先取りの表示することができる。これは、上述した（U b 4）の遊技機の一例である。

【 4 1 2 2 】

50

また、表示制御装置 4 5 は、スーパーリーチ E が成立した場合の期待演出状態において、操作有効期間に遊技操作部 8 1 を所定時間（例えば 1 秒間）長押しする操作が行われた場合に長押し操作で得られたポイントを示す特典付与情報 U b 1 2 を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させる機能を有し、スーパーリーチ E が成立した場合の期待演出状態において、操作有効期間に遊技操作部 8 1 を所定時間（例えば 1 秒間）長押しする操作が行われた回数に応じて、特典付与情報 U b 1 2 のポイント数を更新し、復活演出で長押しする操作が行われた回数に対応するポイントの結果を示す特典付与結果情報 U b 1 3 を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させることが可能である。これは、上述した（U b 5）の遊技機の一例である。

#### 【 4 1 2 3 】

10

また、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a と特図 2 用始動入賞装置 3 3 b とを備え、サブ制御装置 2 6 2 は、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a または特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球に基づいてスーパーリーチ E が成立した場合に期待演出を実行可能で、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への遊技球の入球に基づいて期待演出が実行された場合は、復活演出として復活演出 A を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させ、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球に基づいて期待演出が実行された場合は、復活演出として復活演出 B を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させることが可能である。これは、上述した（U b 6）の遊技機の一例である。

#### 【 4 1 2 4 】

また、サブ制御装置 2 6 2 は、期待演出状態において告知役物 U が出現位置に位置しているときに操作有効期間に遊技操作部 8 1 を所定時間長押しする操作が所定回数行われた場合に告知役物 U を上限位置に動作させてから落下演出に移行することが可能である。これは、上述した（U b 7）の遊技機の一例である。

20

#### 【 4 1 2 5 】

また、サブ制御装置 2 6 2 は、期待演出状態において所定時間経過後に復活演出に移行することが可能である。これは、上述した（U b 8）の遊技機の一例である。

#### 【 実施例 3 7 】

#### 【 4 1 2 6 】

以降、実施例 3 7 についてのパチンコ機 1 0 について説明する。本実施例のパチンコ機 1 0 は、上述までの実施例 3 5 , 実施例 3 6 のパチンコ機 1 0 とは、遊技盤 3 0 の構成がとくにセンターフレーム 4 7 A に関して異なるので、異なる部分について具体的に説明し、同じ構成部分については同一符号を付すに留める。なお、本実施例においても、上述した実施例 3 5 , 実施例 3 6 と同じく、告知役物 U による期待演出を実行する構成であってもよい。

30

#### 【 4 1 2 7 】

図 2 8 1 は、実施例 3 7 のパチンコ機 1 0 に係る遊技盤 3 0 の正面図である。図 2 8 2 は、センターフレーム 4 7 A を裏面から見た分解斜視図である。

#### 【 4 1 2 8 】

センターフレーム 4 7 A は、略円形の中央に第 3 図柄表示装置 4 2 を囲うように収納する開口が形成された略リング形状をしている。センターフレーム 4 7 A は、その底部分の中央からやや左寄りの位置とやや右寄りの位置とに 2 つの開口 U c 2 が形成されている。また、センターフレーム 4 7 A は、この左側および右側の開口 U c 2 から入球した遊技球をセンターフレーム 4 7 A の下部のステージ装置 U c 1 に誘導する誘導通路 U c 7 が、第 1 フレーム U c 3 の内部の左右両側に形成されている。すなわち、通常遊技中は、左側の開口 U c 2 に入球した遊技球が、左側の誘導通路 U c 7 に誘導されて、ステージ装置 U c 1 上を転動する。確変状態や時短状態中は、右打ち遊技が行われるので、右側の開口 U c 2 に入球した遊技球が、右側の誘導通路 U c 7 に誘導されて、ステージ装置 U c 1 上を転動する。

40

#### 【 4 1 2 9 】

次に、図 2 8 2 を参照してこのセンターフレーム 4 7 A の構造について説明する。セン

50

ターフレーム 47A は、大きく分けて、遊技盤 30 の前面側にくる第 1 フレーム Uc3 と、この第 1 フレーム Uc3 の裏面側に組み合わされる第 2 フレーム Uc4 と、センターフレーム 47A の下部に位置するステージ装置 Uc1 と、このステージ装置 Uc1 に組み付けられる可動装飾機構 Uc10 とから構成されている。以下、各構成について具体的に説明する。

#### 【4130】

第 1 フレーム Uc3 は、その上部中央からやや左寄りと右寄りの地位に遊技球の入球可能な大きさの矩形状の切り欠きが形成されており、この切り欠きが開口 Uc2 として機能する。また、第 1 フレーム Uc3 は、開口 Uc2 の左側と右側には、左右それぞれの開口 Uc2 に入球した遊技球を左右それぞれに誘導する誘導通路 Uc7 が形成されている。

10

#### 【4131】

誘導通路 Uc7 は、第 1 フレーム Uc3 の左右それぞれの下端にて、ステージ装置 Uc1 に向けて遊技球を排出している。そのため、誘導通路 Uc7 は、ステージ装置 Uc1 の手前側から遊技球を排出している。なお、誘導通路 Uc7 は、第 1 フレーム Uc3 の左右それぞれの下端にて、遊技球の転動方向が遊技盤 30 の奥側に変更されるように構成して、ステージ装置 Uc1 の奥側から遊技球を排出するものであってもよい。

#### 【4132】

次に、ステージ装置 Uc1 は、第 1 フレーム Uc3 の下部内側に水平姿勢で取り付けられている。このステージ装置 Uc1 の表面は、概ね、左右両端および中央が山なり高く波打った形状をしている。そのため、遊技球は、ステージ装置 1 の表面を左右両方向に転動しないし揺動されることが可能である。このステージ装置 Uc1 は、さらに、中央の山部を挟む左右の谷部の面は、斜め前下がりになっており、中央山部の頭頂部は遊技盤 30 の奥側から手前側に向けて幅狭のテーパ状であり、かつ、前下がりの溝（後述する前方傾斜部 Uc27）が形成されている。

20

#### 【4133】

本実施例のステージ装置 Uc1 は、その転動面 c21a を構成する部材およびその近傍の遊技者の視野に入る部材がアクリル樹脂などの透明材料によって成形されている。

#### 【4134】

第 2 フレーム Uc4 は、ステージ装置 Uc1 が取り付けられた状態の第 1 フレーム Uc3 の裏面側から取り付けられる部材である。第 2 フレーム Uc4 は、略中央に第 3 図柄表示装置 42 の液晶パネルが収まる横長矩形状の開口が形成されている。フレーム上部には、センターフレーム 47A に取り付けられる電球や LED などの電飾や遊技物品などに電力を供給するための電源ラインをまとめて一箇所に接続するためのコネクタ基板が取り付けられる。

30

#### 【4135】

次に、ステージ装置 Uc1 の構造について説明する。図 283 は、ステージ装置 Uc1 を正面から見た斜視図である。図 284 は、ステージ装置 Uc1 を裏面から見た斜視図である。図 285 は、可動装飾部 Uc30 が動作位置（突出位置）にあるステージ装置 Uc1 の正面図である。図 286 は、可動装飾部 Uc30 が退避位置にあるステージ装置 Uc1 の正面図である。図 287 は、可動装飾部 Uc30 が動作位置（突出位置）にあるステージ装置 Uc1 の上面図である。図 288 は、可動装飾部 Uc30 が退避位置にあるステージ装置 Uc1 の上面図である。図 289 は、ステージ装置 Uc1 の分解斜視図である。図 290 は、第 2 支持部 Uc50 の分解斜視図である。なお、図 285 は、可動装飾部 Uc30 が動作位置（突出位置）にあるときの右側の駆動部 Uc60 の前面側カバーを取り除いて内部構成を見やすく記載している。また、図 286 は、可動装飾部 Uc30 が退避位置にあるときの右側の駆動部 Uc60 の前面側カバーを取り除いて内部構成を見やすく記載している。

40

#### 【4136】

ステージ装置 Uc1 は、大きく分けると、遊技球が揺動する揺動面 Uc21 を有するステージ部 Uc20 と、一部が揺動面 Uc21 に露出するようにステージ装置 Uc1 に組み

50

付けられる2つの可動装飾機構U c 1 0とを備えている。2つの可動装飾機構U c 1 0は、それぞれ、揺動面に装飾部位が露出するように組み付けられた状態で、所定の軸を中心に往復可動部として所定の往復動作を行う2組の可動装飾部U c 3 0と、可動装飾部U c 3 0（可動物、可動部材、可動役物とも呼ぶ）を回動可能に支持する第1支持部U c 4 0と、第1支持部U c 4 0を支持する第2支持部U c 5 0と、第2支持部U c 5 0に支持された状態で可動装飾部U c 3 0を往復可動部として動作させる駆動力を発生させる駆動部U c 6 0とを備える。

#### 【4137】

ステージ部U c 2 0の構成について説明する。ステージ部U c 2 0は、通路出口U c 8から排出された遊技球が転動する転動面U c 2 1と、転動面U c 2 1に形成された可動装飾部U c 3 0を露出させるための開口部U c 2 3と、転動面U c 2 1の後端を形成する後壁部U c 2 4と、通路出口U c 8から排出された遊技球を可動装飾物である可動装飾部U c 3 0に向けて付勢するように傾斜する傾斜面U c 2 5と、転動面U c 2 1の幅方向の中央部に揺動してきた遊技球を前方へ案内する前方傾斜部U c 2 7と、前方傾斜部U c 2 7の前端に相当する中央排出部U c 2 9とを備える。

#### 【4138】

転動面U c 2 1は、左右両端および中央が山なり高く波打った形状をしている。さらに、中央の山部を挟む左右の谷部の面は、斜め前下がりになっており、中央山部の頭頂部は遊技盤30の奥前から手前側に向けて幅狭のテーパ状であり、かつ、前下がり傾斜する前方傾斜部U c 2 7が形成されている。可動装飾部U c 3 0の上面と開口部U c 2 3の周囲との高さがほぼ揃っている退避位置に位置するときは、通路出口U c 8から排出されて傾斜面U c 2 5を傾斜した遊技球は、そのときの勢いと方向とに応じて可動装飾部U c 3 0の上面を含めて転動面U c 2 1を転動する。このとき、遊技球は、可動装飾部U c 3 0の上面を転動した後壁部U c 2 4で弾かれて、中央山部の方向へ転動される。遊技球に勢いがあれば、中央山部を登り切り、前方傾斜部U c 2 7によって前方に付勢されて、中央排出部U c 2 9から遊技領域30aに排出される。

#### 【4139】

開口部U c 2 3は、転動面U c 2 1の谷部に形成された4個の開口部U c 2 3 a, U c 2 3 b, U c 2 3 c, U c 2 3 d（総称するときは開口U c 2 3とも呼ぶ）である。開口U c 2 3は、可動装飾部U c 3 0の上面視の形状（やや細長い六角形）よりもやや大きい相似形になるように形成されている。開口U c 2 3は、横並びに形成されている。開口部U c 2 3 aは、可動装飾部U c 3 0 aが往復可動部として動作するための空間を形成している。開口部U c 2 3 bは、可動装飾部U c 3 0 bが往復可動部として動作するための空間を形成している。開口部U c 2 3 cは、可動装飾部U c 3 0 cが往復可動部として動作するための空間を形成している。開口部U c 2 3 dは、可動装飾部U c 3 0 dが往復可動部として動作するための空間を形成している。

#### 【4140】

以下では、左側の開口U c 2 3について説明するが、右側の開口U c 2 3も左右対称に形成されている。開口部U c 2 3 dは、最も中央山部寄りに形成され、六角形の長軸が遊技機正面を向くように形成されている。開口部U c 2 3 cは、開口部U c 2 3 dの左側に形成され、六角形の長軸が遊技機正面よりもやや右側を向くように形成されている。開口部U c 2 3 bは、開口部U c 2 3 cの左側に形成され、六角形の長軸が開口部U c 2 3 cよりも右側を向くように形成されている。開口部U c 2 3 aは、開口部U c 2 3 bの左側に形成され、六角形の長軸が開口部U c 2 3 bよりも右側を向くように形成されている。開口部U c 2 3の形状は、後述する可動装飾部U c 3 0による遊技球の転動態様への影響を考慮して種々の形状（例えば上面視で円形、正方形、長方形など）決定されている。

#### 【4141】

転動面U c 2 1における遊技球の転動態様について説明する。通路出口U c 8から排出されて傾斜面U c 2 5を下った遊技球は、誘導通路U c 7および通路出口U c 8から排出されたときの遊技球の勢いや傾斜面U c 2 5を通過する箇所に応じて、転動面U c 2 1を

10

20

30

40

50

転動する経路が変わってくる。具体的には、遊技球の勢いが最も弱い（４番目に強い）場合は第１経路 U c 2 1 a を転動し易く、遊技球の勢いが次に弱い（３番目に強い）場合は第２経路 U c 2 1 b を転動し易く、遊技球の勢いが次に弱い（２番目に強い）場合は第３経路 U c 2 1 c を転動し易く、遊技球の勢いが次に弱い（１番目に強い）場合は第４経路 U c 2 1 d を転動し易い。

#### 【４１４２】

可動装飾部 U c 3 0 による影響を受けない場合、通路出口 U c 8 から排出されて傾斜面 U c 2 5 を下った遊技球は、後壁部 U c 2 4 に衝突および反射されて中央山部に乗り上げて、前方傾斜部 U c 2 7 に入って、中央排出部 U c 2 9 から排出され易い。すなわち、第１経路 U c 2 1 a を転動する遊技球は、後壁部 U c 2 4 の左側半分の中央付近で右斜め前方に反射されるため、中央山部の前方を乗り越えず、前方傾斜部 U c 2 7 に入り難い。しかし、第２経路 U c 2 1 b および第３経路 U c 2 1 c を転動する遊技球は、左側半分のやや右寄り付近で右斜め前方に反射されるので、中央山部の中央に乗り上げて、前方傾斜部 U c 2 7 の中央に入って、中央排出部 U c 2 9 から排出され易い。また、第４経路 U c 2 1 d を転動する遊技球は、後壁部 U c 2 4 の左側半分の右端付近で反射されるので、中央山部のやや奥側に乗り上げて、前方傾斜部 U c 2 7 の上部に入って、中央排出部 U c 2 9 から排出され易い。中央排出部 U c 2 9 から排出された遊技球は、高い確率で特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球する。本例では、可動装飾部 U c 3 0 による影響を受けない場合は、中央排出部 U c 2 9 から排出され易いようにしたが、前方傾斜部 U c 2 7 に入り難い態様を半分ずつになるようにしてもよい。そのような場合は、ステージ装置 U c 1 の動作不良が遊技に与える影響が大きくなるので、ステージ装置 U c 1 の組み付けの正確さがより一層求められる。

10

20

#### 【４１４３】

可動装飾部 U c 3 0 による影響を受ける場合について説明する。可動装飾部 U c 3 0 による影響を受ける場合とは、転動面 U c 2 1 を転動する遊技球が、転動面 U c 2 1 から突出した可動装飾部 U c 3 0 に衝突および反射して、中央山部を乗り越えられずに、中央排出部 U c 2 9 以外の箇所から前方に排出され易いことである。具体的には、第１経路 U c 2 1 a を転動する遊技球は、突出状態の第１可動装飾部 U c 3 0 a の左側面 U c 3 1 a に反射され、そのまま谷部を右前方に転動するので、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a には入球し難い。第２経路 U c 2 1 b を転動する遊技球は、突出状態の第２可動装飾部 U c 3 0 b の左側面 U c 3 1 b に反射され、谷部と中央山部との間を右前方に転動するので、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a には入球し難い。第３経路 U c 2 1 c を転動する遊技球は、突出状態の第３可動装飾部 U c 3 0 c の左側面 U c 3 1 c に反射され、中央山部の上り始めの箇所を右前方に転動するので、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a には入球し難い。第４経路 U c 2 1 d を転動する遊技球は、突出状態の第４可動装飾部 U c 3 0 d の左側面 U c 3 1 d に反射され、中央山部の中間の箇所を右前方に転動するので、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a にはやや入球し難い。

30

#### 【４１４４】

このように、可動装飾部 U c 3 0 による影響を受けない場合と、可動装飾部 U c 3 0 による影響を受ける場合とで、転動部 4 2 1 での遊技球の転動態様が異なる。本例では、可動装飾部 U c 3 0 による影響を受ける状態を通常状態（特図 1 用始動入賞装置 3 3 a には入球し難い状態）とし、可動装飾部 U c 3 0 による影響を受けない状態（特図 1 用始動入賞装置 3 3 a には入球し易い状態）を通常状態よりも有利な有利状態としている。

40

#### 【４１４５】

ステージ装置 U c 1 の組み立て態様について説明する。ステージ装置 U c 1 は、ステージ部 U c 2 0 と第２支持部 U c 5 0 との間に、可動装飾部 U c 3 0 と第１支持部 U c 4 0 とを挟み込んだ状態で、ネジ止めによって固定されることによって組み立てられる。

#### 【４１４６】

可動装飾部 U c 3 0 は、ステージ部 U c 2 0 に形成された開口 4 2 3 にわずかな隙間を残して挿入されるキャップ状のキャップ部 U c 3 1 が横一列に４つ連続している部材であ

50

る。キャップ部 U c 3 1 は、ステージ部 U c 2 0 から露出する部位が、導光部材 U c 5 5 から導光された光を発散するように構成され、装飾部材として機能している。可動装飾部 U c 3 0 は、キャップ部 U c 3 1 の開口側に 1 開口につき 2 ~ 3 本の支持用突起 U c 3 2 が配設され、この支持用突起 U c 3 2 が第 1 支持部 U c 4 0 の上面に形成された支持用穴 U c 4 1 に挿入されることで、第 1 支持部 U c 4 0 の上面に位置決めされて支持（組み付け）されている。可動装飾部 U c 3 0 は、この支持状態で、後述する駆動部 U c 6 0 の駆動力の供給および停止によって、開口 U c 2 3 から僅かに突出したり、開口 U c 2 3 の周面とほぼ同じ高さに戻ったりする所定の往復動作を行う往復動作部として機能している。可動装飾部 U c 3 0 は、キャップ部 U c 3 1 が、ステージ部 U c 2 0 などの遊技者に視認される部位を含めて、同じ有色もしくは無色の光透過性樹脂で成形するとよい。そのよ  
10  
うにすれば、同じ揺動面 U c 2 1 であるように視認されていても、可動装飾部 U c 3 0 の動作態様によっては異なる転動を楽しませることができる。また、可動装飾部 U c 3 0 のキャップ部 U c 3 1 のみを異なる色に着色してもよい。そのようにすれば、可動装飾部 U c 3 0 の態様が遊技者に有利な態様か否かに注目を集めて、転動面 U c 2 1 での遊技をより一層楽しませることができる。

#### 【 4 1 4 7 】

第 1 支持部 U c 4 0 は、第 2 支持部 U c 5 0 に配設された導光部材 U c 5 5 が挿入される挿入孔 U c 4 2 が形成されており、この挿入孔 U c 4 2 の周辺に上述した支持用穴 U c 4 1 が形成されている。また、第 1 支持部 U c 4 0 は、その一方の端部に、第 2 支持部 U c 5 0 に軸支されるための支軸 U c 4 3 と、後述する駆動部 U c 6 0 の駆動力を受ける駆  
20  
動力受け部 U c 4 4 を備えている。

#### 【 4 1 4 8 】

駆動部 U c 6 0 は、図 2 8 5 に示すように、駆動部ケース U c 6 1 と、駆動部ケース U c 6 1 に収容されるソレノイド U c 6 2 と、ソレノイド U c 6 2 のプランジャに固定された上下方向に駆動される上下可動板 U c 6 3 と、上下可動板 U c 6 3 に接続された回動アーム U c 6 4 と、回動アーム U c 6 4 の回動の中心となる支軸 U c 6 5 と、回動アーム U c 6 4 が変位した場合に回動アーム U c 6 4 を元の位置に戻す付勢力を発生させる板バネなどの弾性部材 U c 6 6 と、駆動部ケース U c 6 1 の上面に形成され、回動アーム U c 6 4 の先端が出入りする開口 U c 6 7 と、駆動部ケース U c 6 1 を第 2 支持部 U c 5 0 にネジ止めによって固定するためのネジ孔が形成された締結部 U c 6 8 と、ステージ装置 U c  
30  
1 に組み付けられた状態の駆動部ケース U c 6 1 を第 1 フレーム U c 3 の下側載置部 U c 3 a の奥面にネジ止めによって固定するためのネジ孔が形成された締結部 U c 6 9 とを備える。

#### 【 4 1 4 9 】

ソレノイド U c 6 2 は、プランジャの先端を下方に向けて取り付けられており、非通電時にはプランジャに備えられた戻しバネの復元力によって上下可動板 U c 6 3 がソレノイド本体の近傍に位置している。プランジャの後端は、ソレノイド本体の後端から付き出ている。また、ソレノイド U c 6 2 は、通電時には上下可動板 U c 6 3 がソレノイド本体から離れた離間位置に変位される。上下可動板 U c 6 3 が離間位置に変位されると、回動アーム U c 6 4 の先端は、駆動力受け部 U c 4 4 から離されて、開口 U c 6 7 の近傍まで戻  
40  
される。上下可動板 U c 6 3 が近傍位置に変位されると、回動アーム U c 6 4 の先端は、開口部 U c 6 7 の近傍から駆動力受け部 U c 4 4 に向けて突出されて、駆動力受け部 U c 4 4 に駆動力を伝達する。これにより、通常時において駆動力受け部 U c 4 4 を介して第 1 支持部 U c 4 0 が回動変位され、第 1 支持部 U c 4 0 に接続された可動装飾部 U c 3 0 も回動変位される。

#### 【 4 1 5 0 】

第 2 支持部 U c 5 0 の組み立て態様について説明する。第 2 支持部 U c 5 0 は、大きく分けて、ベースとなるベース部材 U c 5 1 と、ベース部材 U c 5 1 に取り付けられる発光基板 U c 5 2 と、発光基板 U c 5 2 をベース部材 U c 5 1 に取り付けるための発光基板取  
50  
付用部材 U c 5 3 と、ベース部材 U c 5 1 , 発光基板 U c 5 2 および発光基板取付用部材

U c 5 3 を覆うカバー部材 U c 5 4 と、発光基板 U c 5 2 から発せられた光を導く導光部材 U c 5 5 と、導光部材 U c 5 5 をベース部材 U c 5 1 に取り付けるための導光部材取付用部材 U c 5 6 とを備える。発光基板 U c 5 2 は、実施例 1 などによって上述した保留ランプ 4 0 c を点灯させるための発光基板であってもよい。すなわち、発光基板 U c 5 2 の LED によって点灯される可動装飾部 U c 3 0 のキャップ部 U c 3 1 は、保留ランプであってもよい。具体的には、4 つ横並びのキャップ部 U c 3 1 を、左側から順に 1 ~ 4 の保留ランプにそれぞれ対応させる。このように構成すれば、例えば後述するように、左から 4 つ目の可動装飾部 U c 3 0 が点灯し、その点灯がスーパーリーチ E を示す色（例えば赤色）であった場合、当該スーパーリーチ E に係る変動表示中に、可動装飾部 U c 3 0 が退避位置に位置する有利な状態になることが示唆される。

10

#### 【 4 1 5 1 】

ベース部材 U c 5 1 は、第 1 支持部 U c 4 0 の支軸 4 0 3 を保持する軸受け部 U c 5 1 a と、発光基板 U c 5 2 と発光基板取付用部材 U c 5 3 とカバー部材 U c 5 4 とをネジ止めによって固定するための締結部 U c 5 1 b とを備える。発光基板 U c 5 2 は、導光部材 U c 5 5 側に光を発する LED U c 5 2 a と、締結部 U c 5 1 b に連通した状態でネジ止めによって固定するための締結部 U c 5 2 b とを備える。発光基板取付用部材 U c 5 3 は、LED U c 5 2 a から発光された光を各導光部材 U c 5 5 に案内するように 4 箇所形成された筒状の光ガイド部 U c 5 3 a と、締結部 U c 5 1 b , 締結部 U c 5 2 b に連通する締結部 U c 5 3 b とを備える。カバー部材 U c 5 4 は、光透過性樹脂で形成された部材であって、締結部 U c 5 1 b , 締結部 U c 5 3 b に連通する締結部 U c 5 4 b を備える。導光部材取付用部材 U c 5 6 は、導光部材 U c 5 5 が横一列に並んだ状態で挿入される挿入孔と、締結部 U c 5 1 b , 締結部 U c 5 2 b , 締結部 U c 5 3 b , 締結部 U c 5 4 b と連通する締結部 U c 5 6 b とを備える。

20

#### 【 4 1 5 2 】

このように、ベース部材 U c 5 1 と発光基板 U c 5 2 と発光基板取付用部材 U c 5 3 とカバー部材 U c 5 4 と導光部材 U c 5 5 と導光部材取付用部材 U c 5 6 とが正しく組み立てられることによって、ステージ装置 U c 1 を正しく組み立てるための第 2 支持部 U c 5 0 を構成することができる。もし仮に、ベース部材 U c 5 1 と発光基板 U c 5 2 と発光基板取付用部材 U c 5 3 とカバー部材 U c 5 4 と導光部材 U c 5 5 と導光部材取付用部材 U c 5 6 とが正しく組み立てられていなければ、これらの部材間に不要な隙間が生じるなどして、正しい第 2 支持部 U c 5 0 を構成することはできない。そのため、正しく組み立てられなかった第 2 支持部 U c 5 0 を用いてステージ装置 U c 1 を組み立てようとすると、第 1 支持部 U c 4 0 の支軸 U c 4 3 が第 2 支持部 U c 5 0 の軸受け部 U c 5 1 a に正しく収まらないなどのため、ステージ装置 U c 1 を正しく組み立てることはできない。なお、一応組み立てることができたとしても、ステージ装置 U c 1 では部品間に不要な隙間が生じてしまい、可動装飾部 U c 3 0 を動作させる際に、転動面 U c 2 1 と同じ高さ（退避位置）にしようとしても、浮き上がってしまい、可動装飾部 U c 3 0 が有利状態であるにも関わらず、遊技者に不利な態様となる恐れがある。このような組み立てを許容するような不良が残ってしまうことがある。このような不良をも検出できるように以下の検出機構を用いることが望ましい。

30

40

#### 【 4 1 5 3 】

ステージ装置 U c 1 の組み立て状態を検出する構成について図 2 9 1 および図 2 9 2 を参照して説明する。図 2 9 1 ( a ) ( b ) ( c ) は、支軸取付検出部 U c 5 1 c の要部、機能ブロック部、役物エラー発生の表示態様である。図 2 9 2 は、役物エラー判別処理を示すフローチャートである。

#### 【 4 1 5 4 】

第 2 支持部 U c 5 0 は、正しい第 1 支持部 U c 4 0 が取り付けられているか、または、第 1 支持部 U c 4 0 が正しく取り付けられているかどうかを検出する構成を備える。具体的には、第 2 支持部 4 6 0 のベース部材 U c 5 1 は、第 1 支持部 U c 4 0 の支軸 U c 4 3 が軸受け部 U c 5 1 a に収まっているかどうかを検出する支軸取付検出部 U c 5 1 c を備

50

えている。例えば、支軸取付検出部 U c 5 1 c は、軸受け部 U c 5 1 a の対向する位置に配設された発光素子と受光素子からなるフォトセンサである。ステージ装置 U c 1 が光透過性樹脂で成形されている場合は、正しく取り付けられた場合の発光素子と受光素子との間にくる箇所に、遮光部材（被検出部）を配置するとよい。また、フォトセンサと被検出部との発光と受光を行うことができる範囲を狭くすることで、正確に取り付けられなかった場合に、取り付け不良を検出しやすくしてもよい。また、支軸取付検出部 U c 5 1 c は、支軸 U c 4 3 の左右両端にそれぞれ設けるとよい。そうすれば、支軸 U c 4 3 の左右のいずれか一方で取り付け不良が生じても、それぞれ検出することができる。

#### 【 4 1 5 5 】

支軸取付検出部 U c 5 1 c は、支軸 U c 4 3 が軸受け部 U c 5 1 a に収まると、信号をサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 に送信する。サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、受信した信号レベルに基づき、正しい第 1 支持部 U c 4 0 が正しく第 2 支持部 U c 5 0 に取り付けられているか否かを判別するための支軸取付エラー判別部を備える。支軸取付エラー判別部は、正しい第 1 支持部 U c 4 0 が正しく第 2 支持部 4 6 0 に取り付けられていないと判別された場合、第 3 図柄表示装置 4 2 に役物エラーが発生したことを表示させる指示コマンドを表示制御装置 4 5 に送信するための取付エラー表示指示部を備える。

10

#### 【 4 1 5 6 】

第 3 図柄表示装置 4 2 には、役物エラー表示指示コマンドが送られた場合、例えば、表示画面の隅に「役物エラー発生」のような役物エラー画像 U c 7 1 が表示される。

#### 【 4 1 5 7 】

図 2 9 2 を参照して、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 が行う役物エラー判別処理について説明する。

20

#### 【 4 1 5 8 】

ステップ U c 1 0 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、後述する支軸取付エラーフラグがオンであるか否かを判断する。支軸取付エラーフラグがオンであれば、すでに第 1 支持部 U c 4 0 と第 2 支持部 U c 5 0 とが正常に取り付けられていない役物取付エラーが発生しているので、ステップ U c 1 0 5 に進む。支軸取り付けエラーフラグがオフであれば、ステップ U c 1 0 2 に進む。

#### 【 4 1 5 9 】

ステップ U c 1 0 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、支軸取付検出部 U c 5 1 c によって支軸 U c 4 3 が検出されたか否かを判断する。つまり、第 1 支持部 U c 4 0 が第 2 支持部 U c 5 0 に正しく取り付けられたか否かを判断する。支軸取付検出がある（正しく取り付けられている）場合は本処理を終了し、そうでない場合はステップ U c 1 0 3 に進む。

30

#### 【 4 1 6 0 】

ステップ U c 1 0 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に役物取付エラーを表示させるための指示コマンドを表示制御装置 4 5 に送信する。ステップ U c 1 0 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、役物取付エラーフラグをオンにする。これにより、この役物取付エラーが解消されるまで（つまり、第 1 支持部 U c 4 0 が第 2 支持部 U c 5 0 に正しく取り付けられるまで）第 3 図柄表示装置 4 2 には役物取付エラーが継続して表示される。

40

#### 【 4 1 6 1 】

ステップ U c 1 0 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、役物取付エラー解除スイッチが押下されたか否かを判定する。役物取付エラー解除スイッチは、例えば、サブ制御装置 2 6 2 の基板ボックスの遊技機正面視での裏面側などに設けられている。役物取付エラー解除スイッチの押下が検出されれば、検出信号がサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 に送信されるように構成されている。エラー解除スイッチの押下があればステップ U c 1 0 6 に進む。ステップ U c 1 0 6 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、役物取付エラー表示解除指示コマンドをセットする。エラー解除スイッチの押下がなければ本処理を終了する。

50

## 【 4 1 6 2 】

このように、役物取付エラー解除スイッチの押下があるまで第3図柄表示装置42には役物取付エラーが継続して表示される。その一方で、役物取付エラーが発生していても、遊技者に影響を与えない遊技の最中である場合など、遊技者が役物取付エラー状態を承知の上で遊技を続けたい場合もあるので、そのような場合には、強制的に役物取付エラー表示を消去できるようにしているので、遊技の状況や遊技者の希望に柔軟に対応することができる。

## 【 4 1 6 3 】

ステージ装置Uc1と第1フレームUc3との取り付け状態を検出する構成について図293および図294を参照して説明する。図293(a)(b)(c)は、ステージ取付検出部Uc3の要部、機能ブロック部、ステージ取付エラー発生の表示態様である。図294は、ステージ取付エラー判別処理を示すフローチャートである。

## 【 4 1 6 4 】

ステージ装置Uc1は、センターフレーム47Aの下部において、第1フレームUc3と第2フレームUc4とに挟まれるように配設されている。具体的には、ステージ装置Uc1は、第1フレームUc3の下側載置部Uc3aに載置された状態で第1フレームUc3にネジ止めによって固定されている。ステージ装置Uc1に設けられる締結部Uc69と第1フレームUc3に設けられる締結部Uc3bにネジが挿入されることによって固定される。ネジ頭側に位置する締結部Uc69は、ステージ装置Uc1の外側面(駆動部Uc60の外側面)に設けられている。ネジ先端側に位置する締結部Uc3bは、第1フレームUc3の下側載置部Uc3aの側壁面に設けられている。

## 【 4 1 6 5 】

また、第1フレームUc3には、図282に示すように、ステージ装置Uc1が第1フレームUc3に取り付けられことを検出するためのステージ取付検出部Uc3が設けられている。ステージ取付検出部Uc3は、フォトセンサであって、投光素子および受光素子が第1フレームUc3の下側載置部Uc3aの奥面に配設されている。ステージ取付検出部Uc3によって検出されるステージ取付被検出部Uc3dは、図283に示すように、ステージ装置Uc1の前面側(駆動部Uc60の前面側)に設けられる被検出部位であって、下側載置部Uc3aに取り付けられた状態でステージ取付被検出部Uc3dがフォトセンサによって検出されるように構成されている。

## 【 4 1 6 6 】

ステージ取付検出部Uc3は、サブ制御装置262のCPU551に接続されており、ステージ取付検出部Uc3がステージ取付被検出部Uc3dを検出しているか否かは、サブ制御装置262のCPU551によって判定できるように構成されている。また、後述するように、パチンコ機10の電源がONされた状態でステージ取付検出部Uc3がステージ取付被検出部Uc3dを検出していない場合には、第3図柄表示装置42に「役物部品が取り付けられていません」というような役物取付エラー画像Uc72が表示されるように構成されている。これによって、ステージ装置Uc1が第1フレームUc3に取り付けされていない状態や、誤ったステージ装置が第1フレームUc3に取り付けられた状態を検出することができる。また、ステージ装置Uc1が正しく組み立てられていない状態で第1フレームUc3に取り付けられた場合には、ステージ取付検出部Uc3に対するステージ取付被検出部Uc3dの位置関係に誤差が生じるため、ステージ取付検出部Uc3がステージ取付被検出部Uc3dを検出できなくなる。これによって、上述した支軸Uc43とは異なる部分に役物取付エラーが発生した場合にも、これをステージ取付エラーとして検出することができる。また、ステージ取付検出部Uc3は、下側載置部Uc3aの上下左右の異なる箇所に複数設けるとよい。例えば、下側載置部Uc3aに水平方向に少なくとも2つ設ければ、ステージ装置Uc1の取り付け不良が生じて、ステージ装置Uc1が傾いて取り付けられた場合にも、これを検出することができる。

## 【 4 1 6 7 】

図294を参照して、サブ制御装置262のCPU551が行うステージ取付エラー判

別処理について説明する。

【 4 1 6 8 】

ステップ U c 2 0 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、後述するステージ取付エラーフラグがオンであるか否かを判断する。ステージ取付エラーフラグがオンであれば、すでに上述したようなステージ装置 U c 1 と第 1 フレーム U c 3 との取り付けが正常でないステージ取付エラーが発生しているので、ステップ U c 2 0 5 に進む。ステージ取付エラーフラグがオフであれば、ステップ U c 2 0 2 に進む。

【 4 1 6 9 】

ステップ U c 2 0 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、ステージ取付検出部 U c 3 c によってステージ取付被検出部 U c 3 d が検出されたか否かを判断する。つまり、ステージ装置 U c 1 が第 1 フレーム U c 3 に正しく取り付けられたか否かを判断する。ステージ取付検出がある（正しく取り付けられている）場合は本処理を終了し、そうでない場合はステップ U c 2 0 3 に進む。

【 4 1 7 0 】

ステップ U c 2 0 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 にステージ取付エラーを表示させるための指示コマンドを表示制御装置 4 5 に送信する。ステップ U c 2 0 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、ステージ取付エラーフラグをオンにする。これにより、このステージ取付エラーが解消されるまで（つまり、ステージ装置 U c 1 と第 1 フレーム U c 3 との取り付けが正常になるまで）第 3 図柄表示装置 4 2 にはステージ取付エラーが継続して表示される。

【 4 1 7 1 】

ステップ U c 2 0 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、ステージ取付エラー解除スイッチが押下されたか否かを判定する。ステージ取付エラー解除スイッチは、例えば、サブ制御装置 2 6 2 の基板ボックスの遊技機正面視での裏面側などに設けられている。ステージ取付エラー解除スイッチは、上述した役物エラー解除スイッチと兼用されている。ステージ取付エラー解除スイッチの押下が検出されれば、検出信号がサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 に送信されるように構成されている。ステージ取付エラー解除スイッチの押下があればステップ U c 2 0 6 に進む。ステップ U c 2 0 6 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、ステージ取付エラー表示解除指示コマンドをセットする。ステージ取付エラー解除スイッチの押下がなければ本処理を終了する。

【 4 1 7 2 】

このように、ステージ取付エラー解除スイッチの押下があるまで第 3 図柄表示装置 4 2 にはステージ取付エラーが継続して表示される。その一方で、ステージ取付エラーが発生していても、遊技者に影響を与えない遊技の最中である場合など、遊技者がステージ取付エラー状態を承知の上で遊技を続けたい場合もあるので、そのような場合には、強制的にステージ取付エラー表示を消去できるようにしているので、遊技の状況や遊技者の希望に柔軟に対応することができる。

【 4 1 7 3 】

可動装飾部 U c 3 0 の動作状態を検出する構成について図 2 9 5 および図 2 9 6 を参照して説明する。図 2 9 5 ( a ) ( b ) ( c ) は、役物動作位置検出部 U c 6 4 a 等の要部、機能ブロック部、役物動作エラー発生の表示態様である。図 2 9 6 は、役物動作エラー判別処理を示すフローチャートである。

【 4 1 7 4 】

この可動装飾部 U c 3 0 の動作状態を検出する構成によって、可動装飾部 U c 3 0 が動作時間に従って動作を行っているか否かが判別される。これによって、可動装飾部 U c 3 0 が動作時間に達したにも関わらず、本来の動作を行っていない状態が発生した場合に、これを検出することができる。とくに、可動装飾部 U c 3 0 の動作は、転動面 U c 2 1 を転動する遊技球に影響を与えるので、不正な手段によって可動装飾部 U c 3 0 の動作を為そうとする恐れがあるため、このような不正な行為を低減することができる。

【 4 1 7 5 】

10

20

30

40

50

可動装飾部 U c 3 0 の動作状態を検出する構成は、例えば駆動部 U c 6 0 に備えられる。具体的には、駆動部 U c 6 0 は、例えば回動アーム U c 6 4 の動作範囲に含まれる 2 箇所、すなわち、回動アーム U c 6 4 が可動装飾部 U c 3 0 を突出させる時の二点鎖線に示す役物突出位置と、回動アーム U c 6 4 が可動装飾部 U c 3 0 を突出させない時の役物退避位置とに、回動アーム U c 6 4 が存在するか否かを検出する検出部を備える。役物突出位置に回動アーム U c 6 4 が存在するか否かを検出する検出部を役物突出位置検出部 U c 6 4 a と呼び、役物退避位置に回動アーム U c 6 4 が存在するか否かを検出する検出部を役物退避位置検出部 U c 6 4 b と呼ぶ。

#### 【 4 1 7 6 】

役物突出位置検出部 U c 6 4 a , 役物退避位置検出部 U c 6 4 b は、例えばフォトセンサであり、駆動部ケース U c 6 1 の前後もしくは左右に発光素子、受光素子を備えて、回動アーム U c 6 4 が存在するか否かを検出する。役物突出位置検出部 U c 6 4 a , 役物退避位置検出部 U c 6 4 b が回動アーム U c 6 4 を検出した場合、それぞれ別の信号がサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 に出力される。サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、回動アーム U c 6 4 が遊技者にとって有利な状態に変化させられている時間を計測するタイマー機能を備えている。このタイマー機能を役物動作時間タイマーと呼ぶ。回動アーム U c 6 4 が遊技者にとって有利な状態は、本実施例では、回動アーム 6 4 が退避位置に位置することで、可動装飾部 U c 3 0 が転動面 U c 2 1 と同じ位置に下がり、転動面 U c 2 1 での遊技球の転動に遊技者に不利な影響を与え難い状態である。

#### 【 4 1 7 7 】

サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、役物突出位置検出部 U c 6 4 a , 役物退避位置検出部 U c 6 4 b , 役物動作時間タイマーによって、不正な手段によって可動装飾部 U c 3 0 の突出が妨げられる役物動作エラーが発生していないかどうか判別している。役物動作エラーが発生した場合、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 から表示制御装置 4 5 や音声出力制御装置 4 7 に対して、この役物動作エラーを報知するための指示コマンドを送る。表示制御装置 4 5 や音声出力制御装置 4 6 は、この役物動作エラーを表示または音声出力するための役物動作エラー報知部をそれぞれ備える。

#### 【 4 1 7 8 】

役物動作エラーは、例えば第 3 図柄表示装置 4 2 に、「役物動作エラー発生」のような役物動作エラー画像 U c 7 3 が表示される。役物動作エラー画像 U c 7 3 は、エラー発生時点で表示されている画面（例えば変動表示中画面）よりも手前側もしくは最も手前側に表示される。また、役物動作エラーは、例えば音出力部 2 4 a から、「役物動作エラー発生」のような役物動作エラー音声出力される。役物動作エラー音声は、エラー発生時点で出力されている音声よりも大きい音量で出力される。エラー発生時点で出力されている音量を小さくしてもよい。これらにより、役物動作エラーの発生が気付かれ易くなっている。

#### 【 4 1 7 9 】

図 2 9 6 を参照して、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 が行う役物動作エラー判別処理について説明する。

#### 【 4 1 8 0 】

ステップ U c 3 0 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、後述する役物動作エラーフラグがオンであるか否かを判断する。役物動作エラーフラグがオンであれば、すでに上述したような可動装飾部 U c 3 0 の動作状態のエラーが発生しているので、ステップ U c 3 0 4 に進む。役物動作エラーフラグがオフであれば、ステップ U c 3 0 2 に進む。

#### 【 4 1 8 1 】

ステップ U c 3 0 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、役物退避位置検出部 U c 6 4 b によって回動アーム U c 6 4 が検出されたか否かを判断する。つまり、可動装飾部 U c 3 0 が転動面 U c 2 1 での遊技球の転動に対して遊技者に不利な影響を与えないように動作している状態か否かを判断する。回動アーム U c 6 4 が役物退避位置にいる場合はステップ U c 3 0 3 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

10

20

30

40

50

## 【 4 1 8 2 】

ステップ U c 3 0 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、回動アーム U c 6 4 が役物退避位置にいる時間が予め定められた時間（役物動作時間）を経過したか否かを判断する。つまり、可動装飾部 U c 3 0 が転動面 U c 2 1 での遊技球の転動に対して遊技者に不利な影響を与えないように動作している時間が役物動作時間内であるか否かを判断する。役物動作時間を経過した場合は、ステップ U c 3 0 4 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

## 【 4 1 8 3 】

ステップ U c 3 0 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、役物突出位置検出部によって回動アーム U c 6 4 が検出されたか否かを判断する。つまり、可動装飾部 U c 3 0 が通常の状態（突出位置）に、すなわち、転動面 U c 2 1 での遊技球の転動に対して遊技者に不利な影響を与えるように動作している状態か否かを判断する。回動アーム U c 6 4 が役物突出位置にいない場合はステップ U c 3 0 5 に進み、役物突出位置にいる場合はステップ U c 3 0 7 に進む。

## 【 4 1 8 4 】

ステップ U c 3 0 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 または音声出力制御装置 4 6 に役物動作エラーを報知させるための指示コマンドを第 3 図柄表示装置 4 2 または音声出力制御装置 4 6 に送信する。ステップ U c 3 0 6 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、役物動作エラーフラグをオンにする。これにより、この役物動作エラーが解消されるまで（つまり、可動装飾部 U c 3 0 が役物動作位置に戻るまで）第 3 図柄表示装置 4 2 や音声出力制御装置 4 6 は役物動作エラーが継続して報知される。

## 【 4 1 8 5 】

ステップ U c 3 0 7 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、役物動作エラーフラグがオンであるか否かを判断する。ステップ U c 3 0 4 で回動アーム U c 6 4 が役物突出位置にいることが検出されており、このステップ U c 3 0 7 にて役物動作エラーフラグがオンである場合は、役物動作エラーが解消されているため、ステップ U c 3 0 8 に進む。そうでない場合は本処理を終了する。

## 【 4 1 8 6 】

ステップ U c 3 0 8 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、役物動作エラー報知を解除するための指示コマンドを第 3 図柄表示装置 4 2 または音声出力制御装置 4 6 に送信する。ステップ U c 3 0 9 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、役物動作エラーフラグをオフにして、本処理を終了する。

## 【 4 1 8 7 】

このように、可動装飾部 U c 3 0 が不正な手段によって役物動作時間を越えて転動面 U c 2 1 での遊技球の転動に対して遊技者に有利な影響を与えられている場合は、役物動作エラーを報知し、不正な手段の行使が排除されるまで、第 3 図柄表示装置 4 2 や音出力部 2 4 a には役物動作エラーが継続して報知されるので、可動装飾部 U c 3 0 に対する不正行為を低減することができる。

## 【 4 1 8 8 】

可動装飾部 U c 3 0 を動作させる処理について図 2 9 7 を用いて説明する。図 2 9 7 は、可動装飾部動作制御処理を示すフローチャートである。可動装飾部動作制御処理は、例えばサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 が通常処理（その中の演出実行管理処理の一部）として行う。

## 【 4 1 8 9 】

ステップ U c 4 0 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、後述する左可動装飾部動作中フラグがオンであるか否かを判断する。左可動装飾部動作中フラグがオフであればステップ 4 0 2 に進み、オンであればステップ U c 4 1 1 に進む。

## 【 4 1 9 0 】

ステップ U c 4 0 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、後述する右可動装飾

10

20

30

40

50

部動作中フラグがオンであるか否かを判断する。右可動装飾部動作中フラグがオフであればステップU c 4 0 3に進み、そうでなければステップU c 4 1 5に進む。

【 4 1 9 1 】

ステップU c 4 0 3では、サブ制御装置262のCPU551は、特図1大当たりスーパーリーチEもしくは特図1外れスーパーリーチEに係る変動パターンコマンドを受信したか否かを判断する。つまり、特図1の変動パターンのうち特定のリーチ演出（例えば特図1スーパーリーチE）を実行する変動パターンが実行されるか否かを判断する。特図1スーパーリーチEに係る変動パターンコマンドを受信した場合は、ステップU c 4 0 4に進み、そうでない場合はステップU c 4 0 7に進む。

【 4 1 9 2 】

ステップU c 4 0 4では、サブ制御装置262のCPU551は、特図1始動入賞装置33aへの入球に基づく特図1保留が4個になったか否かを判断する。これにより、スーパーリーチEに係る変動パターンコマンドを受信した場合であって、このスーパーリーチEの変動表示中に特図1の4個目の保留となった場合に、可動装飾部U c 3 0を動作させることができる。特図1保留が4個である場合はステップU c 4 0 5に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【 4 1 9 3 】

ステップU c 4 0 5では、サブ制御装置262のCPU551は、可動装飾部U c 3 0のうち遊技機正面視で左側に位置する可動装飾部U c 3 0を、その先端部が転動面U c 2 1よりも上方に付きだした突出位置から転動面U c 2 1と同じ高さに引き込んだ退避位置へ変位させる。具体的には、サブ制御装置262のCPU551は、左側の可動装飾部U c 3 0を変位させる左側のソレノイドU c 6 2に電圧を印加して、プランジャを押し出して、左側の可動装飾部U c 3 0を退避位置に変位させる。ステップU c 4 0 6では、サブ制御装置262のCPU551は、左可動装飾部動作中フラグをオンにして、本処理を終了する。

【 4 1 9 4 】

ステップU c 4 0 7では、サブ制御装置262のCPU551は、特図2の変動パターンコマンドを受信したか否かを判断する。受信していなければ本処理を終了する。ここで、特図2では、例えばすべての変動パターンコマンドを受信した場合のように、特図1よりも高い頻度で可動装飾部U c 3 0が動作するようにしている。特図2始動入賞装置33bは、確変状態または時短状態中に入賞頻度が高くなるので、特図1用始動入賞装置33aの下方側に特図2用始動入賞装置33bが配置されるような盤面構成であって、盤面構成が中央排出部U c 2 9から排出された遊技球が特図2用始動入賞装置33bにも入球可能となるように構成されており、遊技領域30の釘配設領域からよりもステージ部U c 2 0からの方が特図2用始動入賞装置33bに入球させ易いように構成されていれば、特図2の変動パターンコマンドを受信した場合に可動装飾部U c 3 0が動作するように設定することで、高い頻度で開放する特図2用始動入賞装置33bに遊技球を入球させ易くなる。特図2の変動パターンコマンドを受信した場合はステップU c 4 0 8へ進み、そうでない場合は本処理を終了する。なお、特図2においても特図1と同様にスーパーリーチEに係る変動パターンコマンドを受信したことを条件としてもよい。

【 4 1 9 5 】

ステップU c 4 0 8では、サブ制御装置262のCPU551は、特図2保留が4個であるか否かを判断する。これにより、特図2の変動パターンコマンドを受信した場合であって、その変動表示中に特図2の4個目の保留となった場合に、可動装飾部U c 3 0を動作させることができる。特図2保留が4個であればステップU c 4 0 9に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【 4 1 9 6 】

ステップU c 4 0 9では、サブ制御装置262のCPU551は、可動装飾部U c 3 0のうち遊技機正面視で右側に位置する可動装飾部U c 3 0を、その先端部が転動面U c 2 1よりも上方に付きだした突出位置から転動面U c 2 1と同じ高さに引き込んだ退避位置

10

20

30

40

50

へ変位させる。具体的には、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、右側の可動装飾部 Uc 30 を変位させる右側のソレノイド Uc 62 に電圧を印加して、プランジャを押し出して、右側の可動装飾部 Uc 30 を退避位置に変位させる。ステップ Uc 410 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、右可動装飾部動作中フラグをオンにして、本処理を終了する。

【4197】

ステップ Uc 411 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、左可動装飾部動作中フラグがオンである期間に特図 1 用始動入賞装置 33a に遊技球が入球したか否か（例えば 4 球入球検出したか否か）を判断する。この期間に特図 1 用始動入賞装置 33a に遊技球の入球があればステップ Uc 412 へ進み、そうでなければステップ Uc 414 に進む。なお、この例では、可動装飾部 Uc 30 の退避動作を終える条件は、入球検出数としているが、他の条件、例えば退避動作の契機となったスーパーリーチ E の変動表示の終了や、単に所定時間の経過（ステップ Uc 414）を条件としてもよい。

10

【4198】

ステップ Uc 412 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、左側の可動装飾部 Uc 30 を突出位置に引き上げるために、ソレノイド Uc 62 への電圧の印加を止める。これにより、ソレノイド Uc 62 のプランジャが引き込まれて、可動装飾部 Uc 30 が突出位置に引き上がる。ステップ Uc 413 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、左可動装飾部動作中フラグをオフにして本処理を終了する。

【4199】

ステップ Uc 414 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、左側のソレノイド Uc 62 への電圧印加を開始してから 30 秒を経過したか否かを判断する。30 秒を経過していれば上述したステップ Uc 412 へ進み、そうでない場合は本処理を終了する。つまり、可動装飾部 Uc 30 が動作開始してから 30 秒を経過しても可動装飾部 Uc 30 が突出位置に戻らない場合は、強制的に終了させることができる。これにより、可動装飾部 Uc 30 が定められた時間以上に退避位置にいることで、遊技者に有利な状態になり過ぎないようにすることができる。

20

【4200】

ステップ Uc 415 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、右可動装飾部動作中フラグがオンである期間に特図 2 用始動入賞装置 33a に遊技球が入球したか否か（例えば 4 球入球検出したか否か）を判断する。この期間に特図 2 用始動入賞装置 33b に遊技球の入球があればステップ Uc 416 へ進み、そうでなければステップ Uc 418 に進む。

30

【4201】

ステップ Uc 416 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、右側の可動装飾部 Uc 30 を突出位置に引き上げるために、右側のソレノイド Uc 62 への電圧の印加を止める。これにより、右側のソレノイド Uc 62 のプランジャが引き込まれ、右側の可動装飾部 Uc 30 が突出位置に引き上がる。ステップ Uc 417 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、右可動装飾部動作中フラグをオフにして本処理を終了する。

【4202】

ステップ Uc 418 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、右側のソレノイド Uc 62 への電圧印加を開始してから 30 秒を経過したか否かを判断する。30 秒を経過していれば上述したステップ Uc 416 へ進み、そうでない場合は本処理を終了する。つまり、右側の可動装飾部 Uc 30 が動作開始してから 30 秒を経過しても右側の可動装飾部 Uc 30 が突出位置に戻らない場合は、可動装飾部 Uc 30 を変位させる演出を強制的に終了させることができる。これにより、可動装飾部 Uc 30 が定められた時間以上に退避位置にいることで、遊技者に有利な状態になり過ぎないようにすることができる。

40

【4203】

<変形例 1> 上述した実施例では、左側の可動装飾部 Uc 30 と右側の可動装飾部 Uc 30 の 2 つに分けて説明していたが、可動装飾部 Uc 30 を 1 つとしてもよい。1 つの可

50

動装飾部 U c 3 0 も、転動面 U c 2 1 での遊技球が転動する態様に影響を与えるように作用する。この場合、1つの可動装飾部 U c 3 0 は、特図 1 用始動入賞 3 3 a への遊技球の入球と特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球のいずれに基づいても動作してもよいし、片方のみに基づいてもよい。

【 4 2 0 4 】

< 変形例 2 > 上述した実施例では、左側の可動装飾部 U c 3 0 は特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への遊技球の入球に基づく抽選の結果が所定条件（例えば大当たりスーパーリーチ E または外れスーパーリーチ E の変動パターンであること）が成立した場合に動作し、右側の可動装飾部 U c 3 0 は特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球に基づき所定条件（例えば特図 2 のすべての変動パターン）が成立した場合に動作していたが、特図 1 の所定条件と特図 2 の所定条件とを両方とも大当たりまたは外れスーパーリーチ E の変動パターンであることとしてもよい。

10

【 4 2 0 5 】

< 変形例 3 > 上述した実施例では、特図 1 と特図 2 の変動パターン選択用テーブルを共通のものとしていたが、特図 1 と特図 2 の変動パターン選択用テーブルとを別々にしてもよい。例えば、特図 2 の変動パターン選択用テーブルでは、スーパーリーチ E が特図 1 の変動パターン選択用テーブルよりも選択され易いように変動種別カウンタ C S 2 を設定してもよい。その場合、上述した特図 1 の所定条件と特図 2 の所定条件とを両方ともスーパーリーチ E の変動パターンであっても、特図 2 のスーパーリーチ E の方が特図 2 のスーパーリーチ E よりも選択され易い。そのため、特図 1 と特図 2 とが同じ変動パターンを所定条件としても、左側の可動装飾部 U c 3 0 と右側の可動装飾部 U c 3 0 とで動作の頻度もしくは発生し易さを異ならせることができる。

20

【 4 2 0 6 】

< 変形例 4 > 上述した実施例では、右側の可動装飾部 U c 3 0 は特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球に基づき所定条件（例えば特図 2 の入賞）が成立した場合に動作していたが、右側の可動装飾部 U c 3 0 は特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球を発生させる契機となる普通図柄用始動口 3 4 の遊技球の通過に基づき所定条件（例えば普通図柄の当選結果の発生）が成立した場合に動作させてもよい。

【 4 2 0 7 】

< 変形例 5 > 上述した実施例では、左側および右側の可動装飾部 U c 3 0 を動作させる所定条件は、変動パターンに関する条件と保留の数に関する条件であったが、変動パターンに関する条件のみでもよいし、保留の数に関する条件のみでもよい。

30

【 4 2 0 8 】

< 変形例 6 > 上述した実施例では、左側の可動装飾部 U c 3 0 と右側の可動装飾部 U c 3 0 とは同じ形状および大きさであったが、異なる形状や大きさであってもよい。例えば、左側の可動装飾部 U c 3 0 を右側の可動装飾部 U c 3 0 よりも大きくすると、左側の可動装飾部 U c 3 0 が動作する方が右側の可動装飾部 U c 3 0 が動作するよりも転動面 U c 2 1 での遊技球が転動する態様に与える影響が大きい。つまり、左側の可動装飾部 U c 3 0 が動作すると転動面 U c 2 1 を転動する遊技球は入賞しにくい、右側の可動装飾部 U c 3 0 が動作しても転動面 U c 2 1 を転動する遊技球はそれほど入賞しにくくならない。形状についても同様である。

40

【 4 2 0 9 】

< 変形例 7 > 上述した実施例では、左側の可動装飾部 U c 3 0 と右側の可動装飾部 U c 3 0 とは同じ奥行きで配設されていたが、左側の可動装飾部 U c 3 0 と右側の可動装飾部 U c 3 0 とで奥行きを異ならせてもよい。例えば、左側の可動装飾部 U c 3 0 を右側の可動装飾部 U c 3 0 よりも手前側に配設することで、センターフレーム 4 7 A の左側の通路出口 U c 8 から排出される遊技球が左側の可動装飾部 U c 3 0 に衝突する地点と、センターフレーム 4 7 A の右側の通路出口 U c 8 から排出される遊技球が右側の可動装飾部 U c 3 0 に衝突する地点との位置関係が異なるため、転動面 U c 2 1 を転動する遊技球の入賞し易さに変化を付けることができる。

50

## 【 4 2 1 0 】

< 変形例 8 > 上述した実施例では、左側の可動装飾部 U c 3 0 と右側の可動装飾部 U c 3 0 とは同じ回転方向での駆動力受け部 U c 4 4 の回転に伴って動作していたが、左側の可動装飾部 U c 3 0 と右側の可動装飾部 U c 3 0 との向き（並び方向）を変化させる場合には、左側の駆動力受け部 U c 4 4 の回転軸と右側の駆動力受け部 U c 4 4 の回転軸とを異ならせてもよい。左側の可動装飾部 U c 3 0 と右側の可動装飾部 U c 3 0 との向きを変化させることで、左側と右側とで転動面 U c 2 1 を転動する遊技球の入賞し易さをさらに変化することができる。

## 【 4 2 1 1 】

< 変形例 8 > 上述した実施例では、可動装飾部 U c 3 0 を退避位置に動作させる演出は 10  
、実施例 3 5 , 実施例 3 6 も同様であるが、変動中に所定条件（例えば所定数の保留が貯まる）もしくは抽選の結果が所定条件を満たした（例えば特定のスーパーリーチであった）場合に実行されていたが、変動中や抽選の結果以外の条件を満たした場合に実行してもよい。例えば、大当たりラウンド遊技中の所定タイミング（例えば所定ラウンド）で行われる、当該大当たりラウンド 8 R で終わるかそれ以上続くかが分かるラウンド昇格演出において実行してもよい。例えば、告知役物 U を繰り返し上下動させる期待演出によってラウンド昇格演出の開始を示唆し、ボタンを押下した結果、落下演出が行われれば、その時点で速やかにラウンド昇格演出を終了し、昇格を獲得した場合に特別のラウンド演出を実行してもよい。また、可動装飾部 U c 3 0 を小刻みに動作位置と退避位置に動かすことで 20  
ラウンド昇格演出の開始を示唆し、ラウンド昇格が成立した場合に、可動装飾部 U c 3 0 を退避位置に維持することで、ラウンド昇格演出を示唆する演出であってもよい。

## 【 4 2 1 2 】

< 本実施例における特徴的な構成 >

以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。本実施例に係る遊技機は、支軸 U c 4 3 を中心に所定の回動動作をする可動装飾部 U c 3 0 と、可動装飾部 U c 3 0 が支軸 U c 4 3 を中心に動作するための駆動力を供給する駆動部 U c 6 0 と、可動装飾部 U c 3 0 が組み付けられた状態で可動装飾部 U c 3 0 を支持する第 1 支持部 U c 4 0 と、第 1 支持部 U c 4 0 が組み付けられた状態で第 1 支持部 U c 4 0 を支持する第 2 支持部 U c 5 0 と、第 2 支持部 U c 5 0 が組み付けられた状態で第 2 支持部 U c 5 0 を支持するステージ装置 U c 1 , 第 1 フレーム U c 3 とを少なくとも備えたセンターフレーム 4 7 A と、 30  
センターフレーム 4 7 A が正しく組み付けられた状態であるか否かを判定するサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 による役物エラー判別機能やステージ取付エラー判別機能を備える。可動装飾部 U c 3 0 は、センターフレーム 4 7 A が正しく組み付けられた状態で所定の回動動作をする。主制御装置 2 6 1 による当たり抽選に基づいて、サブ制御装置 2 6 2 によって、所定の回動動作によって遊技球に接触し難い退避位置と遊技球に接触し易い突出位置とに変位するように制御され、退避位置または突出位置のいずれか一方（本例では退避位置）に位置する状態で、遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える。退避位置または突出位置のいずれか他方（本例では突出位置）に位置する状態で、遊技者にとって有利となり難い影響を遊技球に与える。これにより、センターフレーム 4 7 A が可動装飾部 U c 3 0 と駆動部 U c 6 0 と第 1 支持部 U c 4 0 と第 2 支持部 U c 5 0 とステージ装置 U c 1 , 第 1 フレーム U c 3 とを正しく組み付けられた状態で可動装飾部 U c 3 0 40  
に所定の回動動作を行わせるので、センターフレーム 4 7 A が正しく組み付けられた状態で可動装飾部 U c 3 0 の動作を遊技者に見せることができる。遊技手段が正しく組み付けられた状態で可動装飾部 U c 3 0 が遊技者にとって有利となり易い影響・有利となり難い影響を遊技球に与える様子を見せることができる。したがって、可動装飾部 U c 3 0 の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（U c 1）に記載の遊技機の一例である。

## 【 4 2 1 3 】

遊技盤 3 0 は、遊技球の入球に対して所定の遊技価値が付与される所定入賞口として例えば特図 1 用始動入賞装置 3 3 a を備え、遊技者にとって有利となり易い影響は、例えば 50

特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球し易くなる影響を遊技球に与えることであり、遊技者にとって有利となり難い影響は、例えば特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球し難くなる影響を遊技球に与えることである。これにより、可動装飾部 U c 3 0 が遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与えると、遊技球は例えば特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球し易くなるので、可動装飾部 U c 3 0 の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した ( U c 2 ) に記載の遊技機の一例である。

#### 【 4 2 1 4 】

上述した遊技者にとって有利となり易い影響は、退避位置にある可動装飾部 U c 3 0 が遊技球に接触しないことで、所定入賞口として例えば特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球し易くなる影響を遊技球に与えることであり、遊技者にとって有利となり難い影響は、突出位置にある可動装飾部 U c 3 0 が遊技球に接触することで、例えば特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球し難くなる影響を遊技球に与えることである。これにより、退避位置にある可動装飾部 U c 3 0 が遊技球に接触しないことによって遊技球は例えば特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球し易くなるので、可動装飾部 U c 3 0 の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した ( U c 3 ) に記載の遊技機の一例である。

10

#### 【 4 2 1 5 】

なお、上述した遊技者にとって有利となり易い影響は、突出位置にある可動装飾部 U c 3 0 が遊技球に接触することで、所定入賞口として例えば特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球し易くなる影響を遊技球に与えることであってもよく、遊技者にとって有利となり難い影響は、退避位置にある前記可動役物が遊技球に接触しないことで、例えば特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球し難くなる影響を遊技球に与えることであってもよい。具体的には、突出位置にある可動装飾部 U c 3 0 が遊技球に接触および反射することで、遊技球は特図 1 用始動入賞装置 3 3 a の上方に位置するステージ部 U c 2 0 の中央部 (ただし、前方傾斜部 U c 2 7 , 中央排出部 U c 2 9 は設けられていない) から集まり易くなるため、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入賞させ易くする構成である。また、可動装飾部 U c 3 0 が退避位置にあるため、遊技球が可動装飾部 U c 3 0 に接触および反射しない場合には、遊技球はステージ部 U c 2 0 の中央部に集まり難くなるため、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入賞させ難くする構成である。これにより、本例の構成とは反対に、突出位置にある可動装飾部 U c 3 0 が遊技球に接触することによって遊技球は例えば特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球し易くなるので、可動装飾部 U c 3 0 の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した ( U c 4 ) に記載の遊技機の一例である。

20

30

#### 【 4 2 1 6 】

上述した所定の動作は、可動装飾部 U c 3 0 を退避位置に変位させる退避動作と、可動装飾部 U c 3 0 を突出位置に変位させる突出動作とを含み、遊技者にとって有利となり易い影響は、退避動作または突出動作のいずれか一方 (本例では突出位置からの退避動作) によって与えられ、遊技者にとって有利となり難い影響は、退避動作または突出動作のいずれか他方 (本例では退避位置からの突出動作) によって与えられる。これにより、可動装飾部 U c 3 0 が退避動作または突出動作のいずれか一方の動作を行うことによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、可動装飾部 U c 3 0 の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した ( U c 5 ) に記載の遊技機の一例である。

40

#### 【 4 2 1 7 】

なお、上述した遊技者にとって有利となり易い影響は、退避動作と突出動作とを所定回数繰り返すことによって与えられるものであってもよく、遊技者にとって有利となり難い影響は、退避動作または突出動作のうち遊技者にとって有利となり易い影響を与える動作 (可動装飾部 U c 3 0 の初期位置を突出位置としている構成であれば、突出位置からの退避動作) を行わないことによって与えられるものであってもよい。これにより、可動装飾部 U c 3 0 が退避動作と突出動作とを所定回数繰り返し行うことによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、可動装飾部 U c 3 0 の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した ( U c 6 ) に記載の遊技機の一例で

50

ある。

【 4 2 1 8 】

上述した可動装飾部 U c 3 0 は、主制御装置 2 5 1 の抽選の結果が遊技者にとって有利な結果（例えば、大当たり期待度が高い大当たりスーパーリーチ E または外れスーパーリーチ E の変動パターン）である場合に、遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える状態となり、可動装飾部 U c 3 0 は、主制御装置 2 5 1 の抽選の結果が遊技者にとって不利な結果（例えば、大当たりスーパーリーチ E または外れスーパーリーチ E よりも大当たり期待度が低い変動パターン）である場合に、遊技者にとって有利となり難い影響を遊技球に与える状態となる。これにより、主制御装置 2 5 1 の抽選の結果が遊技者にとって有利な結果（大当たり期待度が高い、すなわち、変動時間が長い変動パターン）となること  
10  
によって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、抽選の結果に対しても遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（U c 7）に記載の遊技機の一例である。

【 4 2 1 9 】

なお、上述した可動装飾部 U c 3 0 は、主制御装置 2 5 1 の抽選の結果が遊技者にとって有利な第 1 有利結果（例えば大当たりスーパーリーチ C または外れスーパーリーチ C）である場合に、遊技者にとって有利となり易い第 1 の影響（例えば、退避動作と突出動作をくり返すこと  
20  
によって、遊技球の入賞経路を成立させたり外させたりする影響）を遊技球に与える状態となり、可動装飾部 U c 3 0 は、主制御装置 2 5 1 の抽選の結果が遊技者にとって有利な第 2 有利結果（例えば大当たりスーパーリーチ E または外れスーパーリーチ E）である場合に、第 1 の影響よりも遊技者にとって有利となり易い第 2 の影響（例えば、退避動作を行った後、退避位置を維持することによって、遊技球の入賞経路を成立させ続ける影響）を遊技球に与える状態となるものであってもよい。これにより、主制御装置 2 5 1 の抽選の結果が第 1 有利結果となるか第 2 有利結果となるかによって、遊技者にとって有利となり易い影響が異なるので、抽選の結果に対しても遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（U c 8）に記載の遊技機の一例である。

【 4 2 2 0 】

また、センターフレーム 4 7 A が正しく組み付けられた状態でないと判定された場合に、可動装飾部 U c 3 0 に所定の可動動作をさせない構成であってもよい。例えば、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、このように判定された場合に、可動装飾部 U c 3 0 に所  
30  
定の可動動作を行わせるためのソレノイド U c 6 2 に駆動指示信号を送信しない。これにより、センターフレーム 4 7 A が正しく組み付けられていない状態で可動装飾部 U c 3 0 の動作を遊技者に見せることを低減できる。これは、上述した（U c 9）に記載の遊技機の一例である。

【 4 2 2 1 】

また、センターフレーム 4 7 A が正しく組み付けられた状態でないと判定された場合に、センターフレーム 4 7 A が正しく組み付けられた状態でないことを報知するサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 によるエラー報知機能および第 3 図柄表示装置 4 2 や音出力部 2 4 a を備える。これにより、センターフレーム 4 7 A が正しく組み付けられた状態でない  
40  
ことを遊技者またはホール係員に気付かせ易くすることで、センターフレーム 4 7 A が正しく組み付けられていない状態で可動装飾部 U c 3 0 の動作を遊技者に見せることを低減できる。これは、上述した（U c 1 0）に記載の遊技機の一例である。

【 4 2 2 2 】

また、可動装飾部 U c 3 0（右側、左側の可動装飾部 U c 3 0）は、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a または特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球に基づく抽選の結果に基づいて第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される特図 1 または特図 2 の変動表示が所定条件（例  
50  
えば、左側の可動装飾部 U c 3 0 であれば特図 1 の大当たりまたは外れスーパーリーチ E に係る変動パターンであるという第 1 所定条件。右側の可動装飾部 U c 3 0 であれば特図 2 のすべての変動パターンであるという第 2 所定条件）を満たす場合に動作する。これにより、始動入賞装置への遊技球の入球に基づく抽選の結果に基づいて第 3 図柄表示装置 4

2 に表示される変動表示が所定条件を満たしたにも関わらず、センターフレーム 47A が正しく組み付けられていない状態で可動装飾部 Uc 30 の動作が行われることを低減できる。これは、上述した (Uc 11) (Uc 12) (Uc 15) に記載の遊技機の一例である。

#### 【4223】

また、可動装飾部 Uc 30 はステージ装置 Uc 1 の左側および右側に設けられた複数の可動装飾部 Uc 30 であって、駆動部 Uc 60 は複数の可動装飾部 Uc 30 ごとに設けられ、複数の可動装飾部 Uc 30 は、個別に動作する。これにより、複数の可動装飾部 Uc 30 が個別に動作するときに、センターフレーム 47A が正しく組み付けられていない状態で可動装飾部 Uc 30 の動作が行われることを低減できる。すなわち、センターフレーム 47A が正しく組み付けられていない状態であると、本来、複数の可動装飾部 Uc 30 が個別に動作するにも関わらず、複数の可動装飾部 Uc 30 が同時に動作する状態となったり、片方の可動装飾部 Uc 30 のみが動作する状態となったりする恐れがある。このような誤動作は、本来であれば有利を示すはずが不利を示したり、その逆であったりする恐れがある。このような恐れを低減することができる。これは、上述した (Uc 13) に記載の遊技機の一例である。

10

#### 【4224】

また、複数の可動装飾部 Uc 30 (右側の可動装飾部 Uc 30 と左側の可動装飾部 Uc 30) は、異なる契機 (例えば、左側の可動装飾部 Uc 30 は上述した第 1 所定条件の成立。右側の可動装飾部 Uc 30 は上述した第 2 所定条件の成立) で個別に動作する。これにより、複数の可動装飾部 Uc 30 が異なる契機で個別に動作するときに、センターフレーム 47A が正しく組み付けられていない状態で可動装飾部 Uc 30 の動作が行われることを低減できる。すなわち、本来であれば異なる契機で動作するはずの複数の可動装飾部 Uc 30 が、同時に動作する状態となったり、いずれの契機でも動作しない状態となったりすること恐れがある。このような恐れを低減することができる。これは、上述した (Uc 14) に記載の遊技機の一例である。

20

#### 【4225】

また、左側の可動装飾部 Uc 30 と右側の可動装飾部 Uc 30 との間は、遊技球が通過できる程度に離間している。これにより、遊技球の流れが左側の可動装飾部 Uc 30 によって影響を与えられる場合に、左側の可動装飾部 Uc 30 と右側の可動装飾部 Uc 30 との間を遊技球が通過できる程度に離間しているので、その影響を、右側の可動装飾部 Uc 30 の影響を受ける遊技球の流れに及びにくくすることができる。仮に、左側の可動装飾部 Uc 30 にエラー状態が発生したとしても、エラー状態で左側の遊技球の流れに与えられた影響は、右側の可動装飾部 Uc 30 には及びにくくすることができる。これは、上述した (Uc 16) に記載の遊技機の一例である。

30

#### 【4226】

なお、左側の可動装飾部 Uc 30 と右側の可動装飾部 Uc 30 との間は、遊技球の流路で繋がっていてもよい。例えば、前方傾斜部 Uc 27 を設ける代わりに、転動面 Uc 21 を左側から右側および右側から左側へ揺動できる領域と、可動装飾部 Uc 30 による影響。これにより、遊技球の流れが左側の可動装飾部 Uc 30 によって影響を与えられる場合に、左側の可動装飾部 Uc 30 と右側の可動装飾部 Uc 30 との間が遊技球の流路で繋がっているため、その影響は、右側の可動装飾部 Uc 30 の影響を受ける遊技球の流れに及びるので、センターフレーム 47A が正しく組み付けられた状態であることが重要になる。これは、上述した (Uc 17) に記載の遊技機の一例である。

40

#### 【実施例 38】

#### 【4227】

以下、実施例 38 に係る遊技機について説明する。実施例 38 に係る遊技機は、変動表示中における数値対応情報である主装飾図柄 SZ の表示のさせ方が実施例 1 の構成と異なっている。

#### 【4228】

50

以下、実施例 38 に係る遊技機について図 298 から図 310 を用いて詳細に説明する。図 298 は、実施例 38 の装飾図柄・決め台詞対応テーブルを示す図である。図 299 は、第 3 図柄表示装置を示す図である。図 300 は、左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。図 301 は、左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。図 302 は、右装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。図 303 は、左装飾図柄列、右装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。図 304 は、左装飾図柄列の停止態様を示す図である。図 305 は、左装飾図柄列の異なるタイミングでの停止態様を示す図である。図 306 は、左装飾図柄列の高期待度での停止態様を示す図である。図 307 は、左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様を示す図である。図 308 は、左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様を示す図である。図 309 は、有利遊技状態中にのみ左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。図 310 は、装飾部を変えずに数値情報である数字部に規則性がある変動表示態様を示す図である。

10

#### 【4229】

< 主装飾図柄 SZ の具体的構成 >

始めに、遊技機の表示画面 42a に表示される数値対応情報である主装飾図柄 SZ の具体的な構成について説明する。図 298 に示すように、本実施例に係る数値対応情報である主装飾図柄 SZ は、数字が描かれた数値情報である数字部 SZa と、人物、動物などのキャラクタが装飾的に描かれた付加情報である装飾部 SZb とで構成されている。図 298 を参照すれば分かるように、数値対応情報である主装飾図柄 SZ には、11 種類あり、その 11 種類の各々に異なる図柄が割り当てられている。すなわち、11 種類の数値対応情報である主装飾図柄 SZ における数値情報である数字部 SZa は、「1」から「11」までの数字の各々が割り当てられており、数値情報である数字部が「7」となっている数値対応情報である主装飾図柄 SZ を除く 10 種類の数値対応情報である主装飾図柄 SZ における付加情報である装飾部 SZb は、キャラクタ「A」からキャラクタ「J」までの 10 種類のキャラクタが割り当てられている。

20

#### 【4230】

すなわち、数値情報である数字部が「1」となっている数値対応情報である主装飾図柄 SZ には、キャラクタ「A」が付属しており、以下同様に、数値情報である数字部が「2」となっている数値対応情報である主装飾図柄 SZ にはキャラクタ「B」、数値情報である数字部が「3」となっている数値対応情報である主装飾図柄 SZ にはキャラクタ「C」、数値情報である数字部が「4」となっている数値対応情報である主装飾図柄 SZ にはキャラクタ「D」、数値情報である数字部が「5」となっている数値対応情報である主装飾図柄 SZ にはキャラクタ「E」、数値情報である数字部が「6」となっている数値対応情報である主装飾図柄 SZ にはキャラクタ「F」が付属している。なお、数値情報である数字部が「7」となっている数値対応情報である主装飾図柄 SZ にはキャラクタが付属しない。

30

#### 【4231】

同様に、数値情報である数字部が「8」となっている数値対応情報である主装飾図柄 SZ にはキャラクタ「G」、数値情報である数字部が「9」となっている数値対応情報である主装飾図柄 SZ にはキャラクタ「H」、数値情報である数字部が「10」となっている数値対応情報である主装飾図柄 SZ にはキャラクタ「I」、数値情報である数字部が「11」となっている数値対応情報である主装飾図柄 SZ にはキャラクタ「J」が付属している。

40

#### 【4232】

各キャラクタには、表示画面 42a に現れるときの決め台詞が設定されている。例えば、キャラクタ「A」には、決め台詞「A 見参」が対応づけられている。以下同様に、キャラクタ「B」には、決め台詞「B が来たよ」が対応づけられ、キャラクタ「C」には、決め台詞「C だよ」が対応づけられ、キャラクタ「D」には、決め台詞「D である」が対応づけられ、キャラクタ「E」には、決め台詞「E を待っていたよね」が対応づけられ、キャラクタ「F」には、決め台詞「F ですわよ」が対応づけられ、キャラクタ「G」には、

50

決め台詞「Gが来たからね」が対応づけられ、キャラクター「H」には、決め台詞「Hのこと好き？」が対応づけられ、キャラクター「I」には、決め台詞「Iを愛している？」が対応づけられ、キャラクター「J」には、決め台詞「Jと呼んでくれ」が対応づけられている。これら決め台詞は、以降の説明では、数値対応情報である主装飾図柄SZを構成せず、キャラクターの出現とともに一時的に表示部42aの定まった箇所に表示されるものである。なお、これら決め台詞も数値対応情報である主装飾図柄SZを構成するようにしてもよい。また、数値対応情報である主装飾図柄SZの一部を構成する決め台詞が変化する構成としてもよい。この場合は、左停止位置に停止する数字に対応して所定の決め台詞が表示される。

#### 【4233】

具体的には、表示制御装置45のCPU521は、図298に示したテーブルを参照してキャラクターに対応する決め台詞を取得して動作する。なお、この動作をサブ制御装置262に行わせるようにしてもよい。

#### 【4234】

図299は、これら数値対応情報である主装飾図柄SZが表示部42aにおいて実際どのように表示されるかを説明している。実施例38における変動表示中の数値対応情報である主装飾図柄SZの表示方法は、図9で説明した実施例1の構成と同様である。実施例38の構成は、表示部42aに副装飾図柄FZが表示されないのが特徴的である。

#### 【4235】

<遊技の流れ>

遊技は、まず通常状態から始まる。通常状態とは、左打ちで特図1用始動入賞装置33aを狙う通常遊技が行われるパチンコ機10の内部状態であって、特図1用始動入賞装置33aへの遊技球の入球に伴って、特図1の抽選と、それに基づく特図1の変動表示が行われる時短・確変なしの状態である。

#### 【4236】

図300における(a)ないし(1)は、通常状態における変動表示の具体的な構成について説明している。特図1用始動入賞装置33aに遊技球が入賞し、特図1の抽選が行われると、図300(a)に示すように、通常状態における表示画面42aは、通常画面43aの表示中に、左装飾図柄列L、中装飾図柄列M、右装飾図柄列Rが高速変動する高速変動中画面43cとなる。この高速変動中画面43cの表示は、左装飾図柄列Lが停止すると終了する。その後、通常画面43aにおいて、右装飾図柄列R、中装飾図柄列Mの順に変動が停止し、全列L、M、Rにおいて数値対応情報である主装飾図柄SZが停止して表示される。

#### 【4237】

図300(b)は、左装飾図柄列Lが停止した状態を示している。パチンコ機10の電源投入後、初めて特図1に係る変動表示が行われると、左装飾図柄列Lは、数字「1」に対応する数値対応情報である主装飾図柄SZで停止する。この動作は、後述する規則に則った動作である。なお、この数値対応情報である主装飾図柄SZには、キャラクター「A」が付属しているので、通常画面43aの左停止位置には、「1」およびキャラクター「A」が表示される。

#### 【4238】

左装飾図柄列Lは、高速変動中画面43cが終了した直後に停止する装飾図柄列であり、左装飾図柄列Lの停止は、変動が開始されてからキャラクターが初めて登場する場面である。実施例38においては、キャラクターを特徴付ける目的で上述のようにキャラクターの各々に決め台詞が設定されている。本例では、通常画面43aの左停止位置にキャラクター「A」が表示されたので、通常画面43aには、キャラクター「A」の決め台詞である「A見参」の文字が表示される。キャラクター「A」が左停止位置に停止するとき、「バン」「ダン」などの停止音が再生される。この停止音は、他のキャラクターが左停止位置に停止するときと共通の音であり、任意のキャラクターが中停止位置、右停止位置に停止するときの停止音と同じである。より具体的には、停止音が出力された直後に決め台詞が表示画面42

10

20

30

40

50

aに表示されるか、または、上述したキャラクタ毎の決め台詞が音声として再生される。これによって、共通の停止音に対して、キャラクタ毎に異なる決め台詞が再生されることで、図柄停止時の演出の興趣性が向上する。なお、図柄「7」は、キャラクタを伴わないが、左停止位置等に停止するときは停止音が再生される。このときの停止音は、上述したキャラクタに係る停止音と同じとしてもよいし、特別な停止音（例えば「キューーン」のような音）にしてもよい。

#### 【4239】

その後、図300(c)に示すように、通常画面43aにおける右装飾図柄列Rが停止する。このときは、数字「11」に対応する数値対応情報である主装飾図柄SZで停止するものとする。この数値対応情報である主装飾図柄SZには、キャラクタ「J」が付属している。通常画面43aの左停止位置には、「11」およびキャラクタ「J」が表示されることになる。図300(d)は、通常画面43aにおける中装飾図柄列Mが停止した状態を表している。このときは、数字「7」に対応する数値対応情報である主装飾図柄SZで停止するものとする。この数値対応情報である主装飾図柄SZには、キャラクタが付属しない。このように、特図1に係る変動の結果は、「1」「7」「11」でハズレである。

#### 【4240】

各キャラクタには、表示画面42aにハズレ図柄が現れるときの決め台詞が設定されている。例えば、キャラクタ「A」には、決め台詞「無念」が対応づけられている。以下同様に、キャラクタ「B」には、決め台詞「ざんねん」が対応づけられ、キャラクタ「C」には、決め台詞「ざんねんだよ」が対応づけられ、キャラクタ「D」には、決め台詞「ざんねんである」が対応づけられ、キャラクタ「E」には、決め台詞「ざんねんだったね」が対応づけられ、キャラクタ「F」には、決め台詞「ざんねんですわ」が対応づけられ、キャラクタ「G」には、決め台詞「ざんねんだね」が対応づけられ、キャラクタ「H」には、決め台詞「ハズレ嫌い！」が対応づけられ、キャラクタ「I」には、決め台詞「ハズレ大嫌い！」が対応づけられ、キャラクタ「J」には、決め台詞「ハズレだぜ」が対応づけられている。これら決め台詞は、数値対応情報である主装飾図柄SZを構成せず、キャラクタの出現とともに一時的に表示部42aの定まった箇所に表示されるものである。

#### 【4241】

本例では、左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄SZは「1」についてのものである。このため、「1」「7」「11」のハズレが表示画面42aに表示された後で、表示画面42aに決め台詞「無念」が表示されることになる。なお、表示画面42aにおける決め台詞の表示に合わせて、「無念」という音声を出力するようにしてもよいし、表示画面42aにおける決め台詞の表示の代わりに「無念」という音声を出力するようにしてもよい。このような音声を使った演出は、以降の決め台詞が表示画面42aに表示される点が説明されている部分において適用することが可能である。

#### 【4242】

ここで、特図1に係る保留について説明する。特図1に係る変動表示が開始されてから、「1」「7」「11」に係る3つの数値対応情報である主装飾図柄SZが停止して表示されるまでに、特図1用始動入賞装置33aへ遊技球が入球した場合について考える。特図1用始動入賞装置33aへ遊技球が入球すると、上述したように通常画面43aにおいて変動表示が開始されるはずであるが、通常画面43aは、現在変動表示中であり、3つの数値対応情報である主装飾図柄SZが停止して表示される前に新たな変動表示を開始することができない。そこで、変動表示中に特図1用始動入賞装置33aへ遊技球が入球すると、現在の変動表示が終了した後、新たな変動表示が開始されるように変動表示が保留される。本例では、特図1に係る変動表示が開始されてから、「1」「7」「11」に係る3つの数値対応情報である主装飾図柄SZが停止するまでに、いくつかの保留が貯まったものとして以下の説明をする。

#### 【4243】

図300(d)で3つの数値対応情報である主装飾図柄SZが停止しハズレが示される

と、1つ目の保留が当該変動に移行し、直ちに次の変動表示が開始される(図300(e)参照)。高速変動している各列L, M, Rのうち、左装飾図柄列Lが先に停止する。

【4244】

<遊技の流れにおいて最も特徴的な構成>

ここで、本実施例における最も特徴的な構成について説明する。すなわち、本実施例では、特図1に係る変動が繰り返される場合、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄SZに規則性がある。すなわち、本例では、数値対応情報である主装飾図柄SZは、左停止位置に「1」「2」「3」「4」「5」「6」「7」or「8」「9」「10」「11」「1」「2」・・・の順に出現するように設定されている。図300(b)が示す1回目の変動に関する左停止位置に表示された数値対応情報である主装飾図柄SZは規則によれば、「1」と定められている。したがって、図300(f)が示す2回目の変動に関する左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄SZは「2」となる。つまり、図300(f)においては、通常画面43aには、「2」とこれに対応するキャラクタ「B」が左停止位置に表示され、これに伴い、キャラクタを特徴付ける決め台詞「Bが来たよ」が通常画面43aに表示される。

【4245】

なお、この規則に従えば、「6」が出現した後、「7」または「8」が出現する。「7」はラッキーナンバーであり、これが左停止位置に出現するときは、大当たりの期待度が高い。一方「8」はラッキーナンバーではなく「1」等と同等の価値を有している。なお、上述の規則は、「7」または「8」が出現した後、「9」が出現するように数値対応情報である主装飾図柄SZの出現順序を定めている。

【4246】

なお、本例の規則によれば、数値対応情報である主装飾図柄SZは、「1」・・・「11」「1」・・・「11」・・・というように、「1」から「11」まで数値対応情報である主装飾図柄SZが一巡すると、規則は二巡目となり「1」から「11」までの数値対応情報である主装飾図柄SZが再び一巡する。本例では、この一巡目におけるキャラクタの表示と、二巡目におけるキャラクタに表示に変化を持たせるようにしてもよい。具体的な構成としては、一巡目と二巡目との間でキャラクタのポーズが変わったり、決め台詞が変わったりしてよい。このように、本実施例は、遊技を行っている間に好みのキャラクタが多様な表現を行う構成となっているので遊技者は遊技により面白みを感じることができる。

【4247】

数値対応情報である主装飾図柄SZの登場に係る規則性としては、必ずしも数値情報である数字部の順番に従うものに限られず、例えば、「1」「3」「5」「7」or「8」「9」「11」「2」「4」「6」「7」or「8」「10」「1」「3」・・・のような他の規則性としてもよい。また、「1」「11」「10」「9」「7」or「8」「6」「5」「4」「3」「2」「1」「11」・・・のように、本例の逆順になるように規則を定めてもよい。

【4248】

<その後の遊技の流れ>

図300(g), 図300(h)は、2回目の変動の結果が「2」「8」「5」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図300(c), 図300(d)と同様である。このようにハズレが連続している間にも、特図1用始動入賞装置33aに遊技球が入賞して特図1に係る保留が貯まり、以降、保留は常に幾らか貯まった状態となっているものとする。したがって、2回目の変動の結果「2」「8」「5」が出ると表示画面42aに決め台詞「ざんねん」が表示され、直ちに3回目の変動が開始される。

【4249】

図300(i)は、3回目の変動表示が実行される様子を示している。そして、図300(j)には、変動表示における左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄SZが「3」となっている様子が示されている。数値対応情報である主装飾図柄SZの出

現規則に従えば、2回の変動表示における左停止位置に表示された数値対応情報である主装飾図柄S Z「2」の次に定められた「3」に係る数値対応情報である主装飾図柄S Zが3回目の変動表示において左停止位置に表示されることになる。したがって、図300(j)においては、通常画面43aには、「3」とこれに対応するキャラクタ「C」が左停止位置に表示され、これに伴い、キャラクタを特徴付ける決め台詞「Cだよ」が通常画面43aに表示される。

#### 【4250】

図300(k), 図300(l)は、3回目の変動の結果が「3」「6」「3」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図300(k)においてリーチ演出が行われ、リーチ表示画面43fが表示画面42aに表示される以外は図300(c), 図300(d)と同様である。このとき表示画面42aに表示される決め台詞は、「ざんねんだよ」である。

10

#### 【4251】

リーチ演出について具体的に説明する。各キャラクタには、リーチ演出中の決め台詞が設定されている。例えば、キャラクタ「A」には、決め台詞「リーチ也」が対応づけられている。以下同様に、キャラクタ「B」には、決め台詞「リーチよ」が対応づけられ、キャラクタ「C」には、決め台詞「リーチだよ」が対応づけられ、キャラクタ「D」には、決め台詞「リーチである」が対応づけられ、キャラクタ「E」には、決め台詞「リーチになったね」が対応づけられ、キャラクタ「F」には、決め台詞「リーチですわよ」が対応づけられ、キャラクタ「G」には、決め台詞「リーチ来たからね」が対応づけられ、キャラクタ「H」には、決め台詞「リーチ好き？」が対応づけられ、キャラクタ「I」には、決め台詞「リーチ愛している？」が対応づけられ、キャラクタ「J」には、決め台詞「リーチだぜ」が対応づけられている。これら決め台詞は、数値対応情報である主装飾図柄S Zを構成せず、キャラクタの出現とともに一時的に表示部42aの定まった箇所に表示されるものである。

20

#### 【4252】

本例では、左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄S Zは「3」についてのものであるので、「3」「3」「3」のリーチが表示画面42aに表示された時点で表示画面42aに決め台詞「リーチだよ」は表示されることになる。

#### 【4253】

なお、リーチ演出の実際は、特図1に係る抽選の結果によってスーパーリーチが実行されることになる。スーパーリーチになると、数値対応情報である主装飾図柄S Zは、表示画面42aの上部に小さく表示され、表示画面42aの中央部では、バトル演出や、「ミッションをクリアせよ」といった表示がなされ、リーチ演出が盛り上がる。このような終了に時間がかかるリーチ演出があることで、遊技者としては、好みのキャラクタが左停止位置に登場するまで焦らされることになる。このように、本実施例の遊技機は、リーチなしのハズレが連続し、左停止位置に登場するキャラクタがあっけなく次々と変化することを防ぎ、より面白みが感じられるように工夫がされている。

30

#### 【4254】

図301は、図300で説明した遊技の流れの続きを示している。図300(l)で説明した3回目の変動の結果「3」「6」「3」が出ると表示画面42aに決め台詞「ざんねんだよ」が表示され、直ちに4回目の変動が開始される(図301(a)参照)。そして、図301(b)には、変動表示における左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄S Zが「4」となっている様子が示されている。この表示は、上述の規則に従っている。通常画面43aには、「4」とこれに対応するキャラクタ「D」が左停止位置に表示され、これに伴い、キャラクタを特徴付ける決め台詞「Dである」が通常画面43aに表示される。

40

#### 【4255】

図301(c), 図301(d)は、4回目の変動の結果が「4」「4」「4」で大当たり表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図301(c)においてリーチ演

50

出が行われ、リーチ表示画面 4 3 f が表示画面 4 2 a に表示される以外は図 3 0 0 ( c ) , 図 3 0 0 ( d ) と同様である。

【 4 2 5 6 】

変動の結果が大当たりとなったときの演出について説明する。各キャラクタには、大当たりに係る決め台詞が設定されている。例えば、キャラクタ「A」には、決め台詞「感涙」が対応づけられている。以下同様に、キャラクタ「B」には、決め台詞「やったね」が対応づけられ、キャラクタ「C」には、決め台詞「やっただよ」が対応づけられ、キャラクタ「D」には、決め台詞「当たりである」が対応づけられ、キャラクタ「E」には、決め台詞「当たりが来たね」が対応づけられ、キャラクタ「F」には、決め台詞「当たりですわ」が対応づけられ、キャラクタ「G」には、決め台詞「当たりだね」が対応づけられ、キャラクタ「H」には、決め台詞「当たり大好き」が対応づけられ、キャラクタ「I」には、決め台詞「当たり愛している」が対応づけられ、キャラクタ「J」には、決め台詞「当たりだぜ」が対応づけられている。これら決め台詞は、数値対応情報である主装飾図柄 S Z を構成せず、キャラクタの出現とともに一時的に表示部 4 2 a の定まった箇所に表示されるものである。

10

【 4 2 5 7 】

本例では、左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄 S Z は「4」についてのものであるので、「4」「4」「4」の当たりが表示画面 4 2 a に表示された後で、表示画面 4 2 a に決め台詞「当たりである」は表示されることになる。

【 4 2 5 8 】

4 回目の変動によって、大当たりとなったことにより、遊技状態は、通常状態から大当たりに係る遊技状態（大当たり状態）に変化する。図 3 0 1 ( e ) は、大当たりに係るラウンド遊技に先立つオープニング演出が実行される様子を示している。図 3 0 1 ( f ) , 図 3 0 1 ( g ) は、右打ちをしてアタッカーを狙う 1 ~ 8 ラウンドが実行されているときに表示されるラウンド画面 4 3 i を示している。

20

【 4 2 5 9 】

図 3 0 1 ( h ) は、大当たり状態に係るエンディング演出を示しており、エンディング画面 4 3 j が表示される。4 回目の変動に係る大当たりは、通常大当たりであったとすれば、遊技状態は、その後、通常状態に戻る。

【 4 2 6 0 】

この状態でも特図 1 に係る保留は枯渇していないので、遊技状態が通常状態に戻った後、直ちに 5 回目の変動が開始される（図 3 0 1 ( i ) 参照）。そして、図 3 0 1 ( j ) には、変動表示における左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄 S Z が「5」となっている様子が示されている。この表示は、上述の規則に従っている。通常画面 4 3 a には、「5」とこれに対応するキャラクタ「E」が左停止位置に表示され、これに伴い、キャラクタを特徴付ける決め台詞「Eを待っていたよね」が通常画面 4 3 a に表示される。

30

【 4 2 6 1 】

図 3 0 1 ( k ) , 図 3 0 1 ( l ) は、5 回目の変動の結果が「5」「1」「9」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図 3 0 0 ( c ) , 図 3 0 0 ( d ) と同様である。このとき表示画面 4 2 a に表示される決め台詞は、「さんねんだったね」である。

40

【 4 2 6 2 】

以上のように本実施例の遊技機を構成すれば、次の様に従来の遊技機の問題点を克服することができる。すなわち、従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、数字図柄にキャラクタなどの付加情報が付属した数値対応情報の変動表示が実行されるものがある。この種の従来例では、変動表示の興趣性を向上しようとする、登場させるキャラクタを増やす傾向がある。しかしながら、キャラクタなどの数値対応情報の表示に規則性がない。これは、表示するキャラクタに対応する図柄が乱数で決まるためである。そのため、変動表示および抽選結果表示が繰り返

50

される場合、遊技者が好みのキャラクタを早く見たいと思っても、次の変動表示および抽選結果表示において出現するキャラクタを予想することができない。このように従来構成は、好みのキャラクタを早く見たいと思いながら遊技を行う遊技者の興趣性を損なう。

【 4 2 6 3 】

本実施例によれば、変動表示が実行される度に異なるキャラクタがある規則に従って登場するように構成されているので、遊技者は、好みのキャラクタを目指して遊技を続けることができ、パチンコ機 10 の興趣性を高めることができる。また、変動が連続しキャラクタが一巡すると、二巡目からはキャラクタのポーズ等が変わるようにすれば、好みのキャラクタがある遊技者としては、同じキャラクタでもポーズ違いを次々と登場させることにより、満足感を得ることができる。

10

【 4 2 6 4 】

上述の数値対応情報は、数値を包含する情報であって、数値を包含する情報の例としては、数字と付加情報とが一体となって全体として 1 つの意味を表すものである。

【 4 2 6 5 】

以下、本実施例は以下のような変形実施が可能である。

【 4 2 6 6 】

< 変形例 1 >

上述の実施例においては、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄 S Z の出現順に規則性を持たせていたが、図 3 0 2 ( a ) ないし図 3 0 2 ( 1 ) が示す様に、右停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄 S Z の出現順に規則性を持たせるようにしてもよい。この場合、キャラクタの決め台詞は、キャラクタが右停止位置に登場した時点で行われる。このように構成すると、通常は、面白みがないハズレ表示も、キャラクタの決め台詞が表示されることになり、遊技に面白みを持たせることができる。また、右停止位置における数値対応情報である主装飾図柄 S Z は、リーチになるか否かが決まる遊技者にとって関心の高い数値対応情報である主装飾図柄 S Z である。本例によれば、リーチになるか否かの演出を盛り上げる構成となっているので、遊技者にとって面白みのある遊技機が提供できる。

20

【 4 2 6 7 】

本例を具体的に説明する。特図 1 の抽選が 3 回連続リーチ演出なしハズレとなった場合、変動表示の結果は、例えば「 3 」 「 3 」 「 1 」 / 「 8 」 「 6 」 「 2 」 / 「 1 」 「 1 0 」 「 3 」 というように、右停止位置の数値対応情報である主装飾図柄 S Z が規則に則って表示される。ここで、4 回目における特図 1 の抽選がリーチ演出ありハズレとなった場合、規則では、次の右停止位置の数値対応情報である主装飾図柄 S Z は「 4 」なので、左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄 S Z は、自ずと「 4 」に決まる。従って、この場合は、例えば変動表示の結果は「 4 」 「 6 」 「 4 」でハズレとなる。

30

【 4 2 6 8 】

このように、右停止位置の数値対応情報である主装飾図柄 S Z の出現方法に規則性があれば、当該規則にリーチ演出が関わってくるようになる。従って、遊技者としては、左停止位置に「 4 」が出現した時点でリーチを予感することができるので、本例によれば、遊技者にとって面白みのある遊技機が提供できる。

40

【 4 2 6 9 】

< 変形例 2 >

上述の実施例においては、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄 S Z の出現順に規則性を持たせていたが、図 3 0 3 ( a ) ないし図 3 0 3 ( 1 ) が示す様に、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄 S Z の出現順と、右停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄 S Z の出現順の両方に規則性を持たせるようにしてもよい。図 3 0 3 の例では、左停止位置に係る規則性と右停止位置に係る規則性とが同じであったが、互いの規則性を違えるようにしてもよい。このように構成すれば、左停止位置および右停止位置において決め台詞が出現する機会が増えるので、より面白みのある遊技機が提供できる。

50

## 【 4 2 7 0 】

上述した変形例 2 の構成に加えてホールド演出を追加するようにしてもよい。ホールド演出とは、左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄 S Z を所定期間だけ一定にする演出である。例えば、確変状態における最初の 3 変動は、同じ数値対応情報である主装飾図柄 S Z を左停止位置に停止させるようにしてもよい。この場合、確変状態における最初の 3 変動における左停止位置には、高速変動を伴わずに 3 連続して例えば「5」が停止したままになる。一方、上述のように、右列においては、図柄が規則性をもって出現する。したがって、ホールド演出で停止している左停止図柄のキャラクタと、規則に則って順番に出現するキャラクタとが一致すれば、リーチが発生することになる。したがって、遊技者は、リーチの発生を予期しながら遊技を行うことができる。ホールド演出に関する他の例としては、例えば、3 変動の間、左停止位置に「5」が停止し続ける構成が考えられる。この場合、3 変動の間、左装飾図柄列は高速変動せずに、中装飾図柄列、右装飾図柄列が高速変動することにより変動表示が実行される。

10

## 【 4 2 7 1 】

また、変動表示中の所定のタイミングで「ボタンを押せ!」のような操作要求画像が表示され、遊技者が決定ボタン 8 1 を押下すると、所定期間だけホールド演出を実行するようにしてもよい。この場合の所定期間は、例えば、所定の変動回数で定まる期間(上述のように 3 回や、10 回、50 回、100 回などの期間)で規定されてもよいし、決定ボタン 8 1 が押下されてからの経過時間で規定されてもよい。この場合、決定ボタン 8 1 を押さなければホールド演出は実行されないようにすれば、遊技者の好みのキャラクタが出たときにだけホールド演出を楽しむこともできる。

20

## 【 4 2 7 2 】

本変形例の他の一例としては、例えば、5 変動毎にホールド演出のオン・オフを切り換える構成としてもよい。この場合は、キャラクタが変化しない期間とキャラクタが規則性をもって変化する期間とが 5 変動毎に繰り返されることになる。

## 【 4 2 7 3 】

本変形例の別の一例としては、大当たり図柄を大当たり種別カウンタ C 2 の値に基づいて定める例であれば、大当たり種別カウンタ C 2 の値を参照してホールド演出を実行するようにしてもよい。例えば、ホールド演出が実行される期間を大当たり種別カウンタ C 2 の値で決定してもよい。その場合、例えば、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「5」であった場合は、5 変動の間ホールド演出が実行される。また、大当たり種別カウンタ C 2 の値に基づいてホールド演出を行う図柄を決定してもよい。例えば、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「0」(大当たり図柄は「1」「1」「1」)であれば、確変状態で最初に「1 A」が左停止位置に表示されるタイミングでホールド演出が実行される。したがって、遊技者は、好みのキャラクタで大当たり図柄(大当たり種別)となった場合には、その後に行われるホールド演出も楽しみにすることができる。

30

## 【 4 2 7 4 】

ホールド演出終了後の動作について説明する。ホールド演出が終了すると、左停止パターン選択カウンタ C 3 A の固定が解除され、以降、規則通りに左停止パターン選択カウンタ C 3 A がインクリメントされる。

40

## 【 4 2 7 5 】

## &lt; 変形例 3 &gt;

上述の実施例においては、左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄 S Z は、始めから数値情報である数字部 S Z a に付加情報である装飾部 S Z b が結合していたが、本実施例はこの構成に限られない。図 3 0 4 に示す様に、数値情報である数字部 S Z a と付加情報である装飾部 S Z b を始めは分離した状態で表示し、後に、数値情報である数字部 S Z a と付加情報である装飾部 S Z b を結合した状態で表示するようにしてもよい。

## 【 4 2 7 6 】

図 3 0 4 に基づいて、本例をより詳細に説明する。図 3 0 4 ( a ) は、1 回目の特図 1

50

に係る変動を示しており、図300(a)と同じ状態を示している。図304(b)は、左装飾図柄列Lが「1」で停止した状態を示している。この「1」に対応する数値対応情報である主装飾図柄SZには、通常はキャラクター「A」が付属しているが、本例の場合、直ちにキャラクター「A」は表示されない。

#### 【4277】

左停止位置にキャラクター「A」なしで「1」のみが表示された後、図304(c)に示す様に、キャラクター「A」が「1」なしの単独で表示画面42aの右側から現れる。なお、本例では、キャラクター「A」が表示画面42aの右側から必ず現れる必要はなく、表示画面42aにおける左停止位置以外の任意の箇所でキャラクター「A」を登場させることもできる。そして、図304(d)に示す様に、キャラクター「A」は、変動中の右装飾図柄列R，中装飾図柄列Mを遮りながら横切って左停止位置まで移動する。図304(e)は、左停止位置において数字「1」とキャラクター「A」とが一体化して、決め台詞「A見参」が表示画面42aに表示された状態を示している。図304(f)，図304(g)は、変動の結果が「1」「7」「11」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図300(c)，図300(d)と同様である。

10

#### 【4278】

なお、図305に示すように、左停止位置にキャラクター「A」なしで「1」のみが表示され、右停止位置に数値対応情報である主装飾図柄SZが停止した後にキャラクター「A」が表示画面42aの右端に現れて左停止位置まで移動するようにしてもよい。この演出は、当該変動がより大当たり期待度が高い変動であることを表している。この大当たり期待度が高い変動は、「1」「11」「11」のチャンス目停止を契機として行われる疑似連演出を伴うものであってもよく、疑似連を契機としてスーパーリーチに反転すれば、大当たり期待度を高くするものであってもよい。このスーパーリーチにおいても、主装飾図柄SZを用いることができる。

20

#### 【4279】

また、スーパーリーチにおいては、主装飾図柄SZを小さくして表示してもよいし、小さくして表示する代わりにスーパーリーチに発展した期間中、主装飾図柄SZを消去してもよい。主装飾図柄SZの消去は、スーパーリーチ発展中の所定期間に限られる。例えば、この場合、スーパーリーチの終了間際には、主装飾図柄SZを再表示して、スーパーリーチの結果を表示する。

30

#### 【4280】

なお、図306に示すように、本例と本実施例の構成と組み合わせて演出を行うようにしてもよい。この場合、例えば、変動においてキャラクター「A」が「1」と結合した状態で左停止位置に停止し、次の変動においてキャラクター「B」が「2」と分離して現れて、後に互いが結合するような演出が行われる。なお、図306に係る演出では、数値情報である数字部SZaとキャラクターが結合した状態で左停止位置に出現するときよりも、数値情報である数字部SZaがキャラクターと分離して左停止位置に出現した場合の方が大当たりの期待度が高い。

#### 【4281】

本例のように構成すれば、キャラクターに変動表示とは異なる特有の動きを付与することができるので、キャラクターをより際立たせて表示することができる。このようにすることで、より一層面白みのある遊技機が提供できる。

40

#### 【4282】

##### < 変形例4 >

上述の変形例3に係る構成の更なる変形例としては、大当たりの期待度の高さに応じて、左停止位置に停止している数値情報である数字部SZaに異なるキャラクターを結合させるようにしてもよい。以降、図307を参照して本例の具体的な構成を説明する。

#### 【4283】

図307(a)，図307(b)は、上述の図304(a)，図304(b)に相当し、「1」がキャラクターを伴わず左停止位置で停止する様子を示している。本例の場合、こ

50

の時点で「ボタンを押せ！」という遊技者に決定ボタン 8 1 の押下を促す文字が表示画面 4 2 a の特定の位置に表示される。

【 4 2 8 4 】

図 3 0 7 ( d ) ~ 図 3 0 7 ( g ) は、当該変動の大当たり期待度が低い場合において、遊技者が「ボタンを押せ！」の表示に従い決定ボタン 8 1 を押下したときの様子を示している。図 3 0 7 ( d ) ~ 図 3 0 7 ( g ) は、図 3 0 4 ( c ) ~ 図 3 0 4 ( g ) に示したように、変動が「 1 」 「 7 」 「 1 1 」 でハズレとなるまでの様子を示している。

【 4 2 8 5 】

一方、図 3 0 7 ( h ) ~ 図 3 0 7 ( k ) は、当該変動の大当たり期待度が高い場合において、遊技者が「ボタンを押せ！」の表示に従い決定ボタン 8 1 を押下したときの様子 10  
を示している。この場合、表示画面 4 2 a には、本来は「 1 0 」に対応しているはずのキャラクタ「 J 」が単独で現れる。やがて、キャラクタ「 J 」は、変動中の右装飾図柄列 R , 中装飾図柄列 M を遮りながら横切って左停止位置まで移動して、左停止位置に停止中の「 1 」と結合する。このとき、表示画面 4 2 a に現れる決め台詞は「 I を愛している？」である。

【 4 2 8 6 】

図 3 0 7 ( k ) は、その後、変動の結果が「 1 」 「 1 」 「 1 」 で大当たりとなる様子 20  
を示している。各「 1 」には、本来ならばキャラクタ「 A 」が付属するはずであるが、今回の場合は、表示画面 4 2 a 上には、キャラクタ「 I 」が各「 1 」と結合し、3つのキャラクタ「 I 」が表示画面 4 2 a の左・中・右で揃う。この表示は、図 3 0 7 ( h ) において、キャラクタ「 I 」が表示画面 4 2 a に現れたことに対応している。このように、本例によれば、大当たりの期待度によって出現するキャラクタが変わる構成となっている。

【 4 2 8 7 】

続いて、図 3 0 7 ( c ) において、「ボタンを押せ！」の催促があったのに遊技者が決定ボタン 8 1 を押さなかった場合について説明する。この場合、大当たりの期待度の高低に関わらず、図 3 0 7 ( c ) に引き続く演出は、ボタン押下ありで大当たり期待度が低いときと同様の図 3 0 7 ( d ) ~ 図 3 0 7 ( g ) で説明した演出となる。本例によれば、遊技者が遊技中の演出に参加することができ、より面白みのある遊技機が提供できる。

【 4 2 8 8 】

本例では、キャラクタを単独で変動中の右装飾図柄列 R , 中装飾図柄列 M を遮りながら 30  
横切って左停止位置まで移動させる様にしていたが、同じ動作を数値情報である数字部にさせるようにしてもよい。図 3 0 8 は、変動の結果が大当たりとなる期待度が高い場合、左停止位置に「 7 」を停止させ、結果的に変動が「 7 」 「 7 」 「 7 」 で停止する様子 40  
を示している。図 3 0 8 ( d ) ~ 図 3 0 8 ( h ) は、当該変動の大当たり期待度が高い場合において、遊技者が「ボタンを押せ！」の表示に従い決定ボタン 8 1 を押下したときの様子 50  
を示している。この場合、表示画面 4 2 a の端には、「 7 」が現れる。やがて、「 7 」は、変動中の右装飾図柄列 R , 中装飾図柄列 M を遮りながら横切って左停止位置まで移動して、左停止位置に停止中の「 1 」を覆い隠す。こうして、左停止位置に出現した「 1 」は「 7 」に置き換わる。なお、図 3 0 8 ( a ) ~ 図 3 0 8 ( c ) は、図 3 0 7 ( a ) ~ 図 3 0 7 ( c ) と同様の演出を表している。

【 4 2 8 9 】

< 変形例 5 >

上述の実施例では、通常状態が前提だったが、時短状態または確変状態となると数値対応情報である主装飾図柄 S Z の表示の順番に規則性が出る構成としてもよい。図 3 0 9 に基づいて、本例をより詳細に説明する。図 3 0 9 ( a ) は、通常状態における 1 回目の特図 1 に係る変動を示しており、図 3 0 0 ( a ) と同じ状態を示している。図 3 0 9 ( b ) ないし図 3 0 9 ( d ) は、変動の結果が「 8 」 「 8 」 「 8 」 で確変付き大当たりとなるまでの過程を示している。

【 4 2 9 0 】

なお、通常状態においては、数値対応情報である主装飾図柄 S Z の表示の順番に規則性 50

はない。したがって、図309(a)に係る変動から数えて1つ前の変動における左停止位置には、「6」が停止していた必然性はなく、「1」ないし「11」のいずれかが停止していた。

【4291】

大当たりに関するラウンド遊技の終了後、遊技状態は確変状態となる。図309(e)は、このとき高確率状態画面43kが表示されたときの様子を示している。高確率状態画面43kの背景色は、通常画面43cの背景色が異なるので、図309では、高確率状態画面43kを斜線模様で表している。

【4292】

図309(e)は、確変状態における1回目の変動を示しており、この変動から数値対応情報である主装飾図柄SZの表示は、上述した規則に従う。実施例の規則によれば、1回目の変動では、「1」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが表示されるものと定められているので、まず、左停止位置には、「1」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが表示される(図309(f)参照)。図309(g)、図309(h)は、1回目の変動の結果が「1」「6」「11」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図300(c)、図300(d)と同様である。

【4293】

本例でも特図1の保留は常に幾らか貯まっているとしているので、変動の結果が「1」「6」「11」でハズレ表示となった後、直ちに2回目の変動が開始される(図309(i)参照)。図309(f)が示す1回目の変動に関する左停止位置に表示された数値対応情報である主装飾図柄SZは「1」と定められているから、図309(j)が示す2回目の変動に関する左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄SZは規則に則り「2」となる。なお、図309(k)、図309(l)は、2回目の変動の結果が「2」「9」「5」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図300(c)、図300(d)と同様である。

【4294】

本例のように構成すれば、時短状態、確変状態に特別感を出すことができる。すなわち、本例によれば、時短状態、確変状態における数値対応情報である主装飾図柄SZの出現方法が通常状態と異なるので、時短状態、確変状態の興趣性を高める構成とすることができる。

【4295】

<変形例6>

上述の実施例の数値対応情報である主装飾図柄SZは、数値情報である数字部SZaと数値情報である数字部SZaの各々に対応する付加情報である装飾部SZbとが結合した構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、図310に示すように、数値対応情報である主装飾図柄SZに同じ付加情報である装飾部SZbを有する構成としてもよい。具体的には、数値情報である数字部SZa「1」~「6」,「8」~「11」の間で同じキャラクタを付加情報である装飾部SZbに対応づけるようにしてもよいし、付加情報である装飾部SZbを模様などのキャラクタ以外の表示としてもよい。このように構成することで、10種類のキャラクタが出現する状態にプレミアム感を持たせることができる。すなわち、具体的には、通常状態において数値対応情報である主装飾図柄SZの種別に関わらず同じ付加情報である装飾部SZbを表示し、時短状態、確変状態となると数値対応情報である主装飾図柄SZの種別に応じて10種類の付加情報である装飾部SZb(キャラクタ)を表示するようにする構成が考えられる。

【4296】

<変形例7>

上述した実施例では、遊技機に供給される電力が遊技中に遮断される状況について考慮されていなかったが、これを考慮する構成としてもよい。本実施例に係る遊技機において、変動表示中に一時的な停電が発生したとしても、カウンタ用のバッファ、保留球格納エリアの内容、例えば変動パターン、変動表示の結果に関する情報だけでなく、左停止パタ

10

20

30

40

50

ーン選択カウンタC3Aの値も主制御装置261に保持される。一方、サブ制御装置262はこれら情報を保持できない。また、停電直前の変動表示の結果の大当たり種別等の情報は、主制御装置261により保持されており、電力が復旧すると、遊技機が起動して変動表示が再開され、当該変動表示に係る停電前に実行された抽選結果に応じて、確変付き大当たり、時短付き大当たり、通常大当たりの種別に対応する演出および遊技状態の変更が実行される。

#### 【4297】

変動表示が再開された際、11種類の数値対応情報である主装飾図柄SZのいずれを左停止位置に停止させるかについて説明する。停電が発生する前の段階における変動表示は、前回の変動表示の停止図柄に基づいて決定されていた。すなわち、前回実行された変動表示の左停止位置に「3C」が停止した場合は、今回の変動表示の左停止位置に「4D」が停止するように決められていた。本例の遊技機において停電が発生して電力が復旧すると、「4D」が左停止位置に停止する。これにより、停電に関わらずキャラクタの出現順序は保持される。これは、主制御装置261が停電復旧後に左停止パターン選択カウンタC3Aをサブ制御装置262に送信した場合の動作である。

10

#### 【4298】

主制御装置261が停電復旧後に左停止パターン選択カウンタC3Aをサブ制御装置262に送信できなかった場合について説明する。この場合は、電力の復旧後、左停止位置には共通の図柄、例えば「1」が停止する。この数値対応情報である主装飾図柄SZ「1」は、遊技機に電源投入後、初めて変動表示がなされたときに左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄SZと一致している。なお、変動表示が電源の復旧に伴い再開された場合において、左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄SZをランダムに選択するようにしてもよい。再開した変動表示に係る停止図柄が表示された後の動作は、上述した実施例38と同様である。

20

#### 【4299】

また、本変形例において、停電が発生して電力が復旧すると、左停止位置に共通の図柄として「？」等の通常の数値対応情報である主装飾図柄SZとは異なる表示を行うようにしてもよい。この表示は、今回の変動表示における左停止位置に表示させるキャラクタが認識できない(すなわち、主制御装置261が停電復旧後に左停止パターン選択カウンタC3Aをサブ制御装置262に送信できなかった)ことを示している。今回の変動表示の結果が大当たりの場合、表示画面42aには共通の大当たり図柄として「?」「?」「?」が表示されて3つの図柄が「?」で揃う。一方、今回の変動表示の結果がハズレの場合、表示画面42aには、共通のハズレ目、例えば「?」「x」「x」が表示される。次回の変動表示については、上述したように遊技機に電源投入後、初めて変動表示がなされたときに左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄SZ(例えば「1」)を左停止位置に表示させてもよいし、左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄SZをランダムに選択するようにしてもよい。

30

#### 【4300】

##### <変形例8>

上述の実施例では、変動表示が例えば「10」「1」「2」で停止した後、次の変動表示では左装飾図柄列が高速変動して、左停止位置に「11」が停止していたが、この高速変動を省いた構成とすることもできる。一例としては、変動開始と同時に左停止位置に表示されている「10」が裏返し、「11」に変化する構成が考えられる。また、別の一例としては、変動開始と同時に、左停止位置に表示されている「10」の表示が次第に薄くなって消え、代わりに「11」が表示される構成が考えられる。このような数値対応情報である主装飾図柄SZが変化する演出は、変動表示が開始される同時に行われるので、変動表示の開始時には、左停止位置の「10」が「11」に移行しつつある状態となる。従って、変動開始と同時に、次に出現するキャラクタが何であるかがおおよそ判別可能となる。これにより、好きなキャラクタの出現を待ち焦がれている遊技者にいち早く、その好きなキャラクタの出現を見せることができる。

40

50

## 【 4 3 0 1 】

## &lt; 変形例 9 &gt;

上述の実施例では、キャラクタと数字が一体となった数値対応情報である主装飾図柄 S Z について説明しているが、本発明はこの構成に限られない。キャラクタのみで数値対応情報である主装飾図柄 S Z を構成するようにしてもよい。本例のキャラクタには定まった順番が割り当てられている。この場合、キャラクタは順番を示す数値と対応づけられていることになるから、キャラクタ自体が数値対応情報であると言える。順番が定まったキャラクタ群としては、例えば干支を構成する動物を模したものが考えられる。上述の実施例と同様に、そのように模した人物のキャラクタが好ましい。このように構成することにより、一見すると数字図柄が無いように見えるが、キャラクタが順番に出るという法則性まで熟知している遊技者には、遊技の興趣性を高めることができる。なお、本例の場合、本実施例における「7」は、キャラクタを有していないから、「7」に代えて、実施例 38 で説明しなかった新たなキャラクタを主装飾図柄 S Z にしてもよい。本実施例における「7」はラッキーナンバーなので、「7」に対応するキャラクタとしては、一連のキャラクタ「A」～「J」とは系統が異なる、特別感があるキャラクタが考えられる。

10

## 【 4 3 0 2 】

また、本変形例において表示画面 4 2 a の中央に表示される 3 体のキャラクタに加えて、各キャラクタに対応する数字を表示画面 4 2 a の上端部や下端部に表示するようにしてもよい。この場合、表示画面 4 2 a の中央に「A」「C」「D」の並びで 3 体のキャラクタが表示されると、表示画面 4 2 a の下端部にキャラクタの演出を損なわない程度に小さな（例えばパチンコ球の直径と同じ程度の小ささの）「1」「3」「4」のハズレ図柄が表示される。本変形例においては、キャラクタの高速変動に連動して表示画面 4 2 a の下端部で 3 桁の数字の高速変動を行うようにしてもよい。この場合、キャラクタの高速変動が停止すると、これに連動して 3 桁の数字の高速変動も停止する。

20

## 【 4 3 0 3 】

## &lt; 変形例 10 &gt;

上述の実施例では、大当たり種別カウンタ C 2 が左停止図柄に影響することはなかったが、大当たり種別カウンタ C 2 を参照して、大当たり図柄を決定してもよい。例を挙げて説明する。特図 1 に係る抽選が開始され、結果がハズレだとすると、大当たり種別カウンタ C 2 を参照せずに、左停止パターン選択カウンタ C 3 A を参照して当該変動の左停止図柄を決定する。これにより、左停止図柄の出現順序は規則通りとなる。一方、抽選の結果が大当たりだとすると、大当たり種別カウンタ C 2 を参照して、当該大当たりの結果としての大当たり図柄における左停止図柄を決定する。

30

## 【 4 3 0 4 】

具体的には、大当たり種別カウンタ C 2 ( 0 ~ 9 9 ) の下一桁が「0」だとすると、左停止図柄は、「1」に決定される。同様に、大当たり種別カウンタ C 2 の下一桁が「1」だとすると、左停止図柄は、「2」に決定され、大当たり種別カウンタ C 2 の下一桁が「2」だとすると、左停止図柄は、「3」に決定される。また、大当たり種別カウンタ C 2 の下一桁が「3」だとすると、左停止図柄は、「4」に決定され、大当たり種別カウンタ C 2 の下一桁が「4」だとすると、左停止図柄は、「5」に決定される。そして、大当たり種別カウンタ C 2 の下一桁が「5」だとすると、左停止図柄は、「6」に決定され、大当たり種別カウンタ C 2 の下一桁が「6」だとすると、左停止図柄は、「8」に決定される。大当たり種別カウンタ C 2 の下一桁が「7」だとすると、左停止図柄は、「9」に決定され、大当たり種別カウンタ C 2 の下一桁が「8」だとすると、左停止図柄は、「10」に決定される。そして、大当たり種別カウンタ C 2 の下一桁が「9」だとすると、左停止図柄は、「11」に決定される。

40

## 【 4 3 0 5 】

大当たりの場合であっても、大当たり図柄が表示されるまでは、本例のパチンコ機は規則を鑑みて動作することについて説明する。特図 1 に係る抽選結果が、大当たりとなると、最終的な左停止図柄は、規則通りとならないが、変動表示の過程において、規則通りの

50

左停止図柄が左停止位置に表示される。例えば、大当たり種別カウンタC2の下一桁が「2」だとすると、大当たり図柄としての左停止図柄は、「3」に決定されるが、変動中の左停止位置には、規則に則った図柄（例えば「5」）が最初に停止され、左停止位置に「5」が停止した後も、中列、右列においては高速変動が継続している。この場合においても、最終的な当たり目は「3」「3」「3」である。そのため、その後の変動表示演出において最終的に「3」図柄に変わる演出が実行される。

#### 【4306】

上述の場合において「5」「5」でリーチ表示になった場合には、疑似連や再変動などの演出によって「3」「3」のリーチ表示への変更を経て、最終的な当たり目は「3」「3」「3」となる。大当たりの次回の変動表示において最初に左停止位置に表示される図柄は、大当たり種別カウンタC2を参照して決定される。例えば、前回の大当たりは大当たり種別カウンタC2の下一桁が「2」であったので、大当たり種別カウンタC2の下一桁が「3」となる図柄すなわち「4」が左停止位置に停止する。大当たり時にはこのような規則で表示することで、変動表示中に多様な演出を盛り込むことができるので、変動表示の興趣性を向上させることができる。

10

#### 【4307】

また上述の場合において、「5」「5」でリーチ表示になり、疑似連や再変動などの演出を経て最終的にハズレ目「3」「4」「3」が出た場合は、当該図柄「3」は、規則を成立させるときに考慮せずに、次回の変動表示における左停止位置には、規則に従って図柄「6」を停止させればよい。

20

#### 【4308】

次に、上述した遊技を実現するための制御系について、図311から図317を用いて詳細に説明する。図311は、遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。図312(a)は特図1大当たり抽選用テーブルであり、(b)は特図2用大当たり抽選用テーブルである。図313は、主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。図314は、主装飾図柄の大当たり図柄停止パターン選択用テーブルである。図315は、主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルである。図316は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。図317は、始動入賞処理を示すフローチャートである。

#### 【4309】

図311を参照して、遊技制御に用いる各種カウンタの概要を説明する。遊技制御に用いる各種カウンタは、基本的には上述した実施例1のものと同じであるが、第3図柄表示装置42における装飾図柄の停止位置の一部、例えば左停止位置に現れる主装飾図柄SZに規則性があるため、次の点で異なっている。なお、主装飾図柄SZは、キャラクタと数字が一体となった態様、キャラクタの形状を数字に近づけた態様、または数字を絵のように模した態様等の数値包含情報であってよい。

30

#### 【4310】

すなわち、左停止パターン選択カウンタC3Aは、左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄SZを決めるカウンタであって、「1」「2」「3」「4」「5」「6」「8」「9」「10」「11」の10個の数値対応情報である主装飾図柄SZに対応するように、「0」～「9」の10個の値が割り振られている。左停止パターン選択カウンタC3Aは、所定の規則性、例えば後述するように1変動ごとにカウントが増えていく規則性を持っている。右中停止パターン選択カウンタC3Bは、右停止位置および中停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄SZを、規則性無く(ランダムに)定めるためのカウンタである。

40

#### 【4311】

また、大当たり種別カウンタC2は、実施例1の大当たり図柄カウンタC2に対比されるものであるが、大当たり図柄カウンタC2とは異なり、第1図柄の大当たり図柄を決定するに留まり、第3図柄の大当たり図柄の決定には寄与しておらず、実質的には大当たり種別を決定するものであるため、大当たり種別カウンタC2としている。これは、数値対

50

応情報である主装飾図柄S Z（第3図柄）は、左停止位置に「1」「2」「3」「4」「5」「6」「7」or「8」（「7」は特殊な場合のみ）「9」「10」「11」「1」「2」・・・の順に出現するように設定されているので、第3図柄の大当たり図柄は、その変動において左停止位置に出現した図柄に決まるからである。大当たり種別は、実施例1の大当たり図柄カウンタC2のように大当たり図柄によって定めてもよいが、本例では、大当たり種別カウンタC2によって大当たり図柄によらずに定めることによって、大当たり状態の終了後の遊技の面白味を向上させている。

#### 【4312】

図312を参照して、特図1大当たり抽選用テーブルと、特図2用大当たり抽選用テーブルについて説明する。大当たり抽選用テーブルは、基本的には上述した実施例1のものと同じであるが、大当たり図柄カウンタC2ではなく、大当たり種別カウンタC2を用いているので、大当たり図柄と大当たり種別とが対応していないものを含む点で、異なっている。また、当たり種別やその特典内容（確変or時短回数）も異なっている。

10

#### 【4313】

すなわち、(a)に示すように、特図1大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタC1が当たりで、かつ、大当たり種別カウンタC2の値が「0」～「9」の場合には、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第3記号で停止するが、第3図柄表示装置42での第3図柄は、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄S Zに規則性に従って「1」～「6」,「8」～「11」のいずれの装飾図柄で揃う。ただし、大当たり種別カウンタC2の値が「0」～「9」の場合であって、大当たり期待度が高い特定の変動パターンである場合は、例外的に「7」の装飾図柄で揃う。次に、前述の大当たり乱数カウンタC1が当たりで、かつ、大当たり種別カウンタC2の値が「10」～「49」の場合には、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第2記号で停止するが、第3図柄表示装置42での第3図柄は、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄S Zに規則性に従って「1」～「6」,「8」～「11」のいずれの装飾図柄で揃う。また、前述の大当たり乱数カウンタC1が当たりで、かつ、大当たり種別カウンタC2の値が「50」～「99」の場合には、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第1記号で停止するが、第3図柄表示装置42での第3図柄は、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄S Zに規則性に従って「1」～「6」,「8」～「11」のいずれの装飾図柄で揃う。なお、大当たり乱数カウンタC1が外れの場合には、大当たり種別カウンタC2の値に関わらず、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第4記号で停止するが、第3図柄表示装置42での第3図柄は、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄S Zに規則性に従って「1」～「6」,「8」～「11」のいずれかの装飾図柄で停止され、中停止位置および右停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄S Zが外れを示す組み合わせとなる。

20

30

#### 【4314】

(b)に示すように、特図2大当たり抽選用テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の値が第3記号（第3大当たり, 8R確変）となる場合が「0」～「19」に増えて、第2記号（第2大当たり, 8R時短）となる場合が「20」～「49」に減っている点を除き、各カウンタの値と当たり図柄の関係は特図1大当たり抽選用テーブルと同じである。なお、本例で定めるテーブルは一例であり、他の実施例で定めるテーブルを用いて、当該実施例で定める遊技性の下で本例の構成を実現してもよい。

40

#### 【4315】

大当たり図柄と当たり種別の関係について説明する。この関係は特図1大当たり抽選用テーブル, 特図2大当たり抽選用テーブルで共通としているが、異ならせてもよい。大当たり種別カウンタC2「0」～「9」であれば、当たり図柄に関わらず、当たり種別は、8ラウンドが振り分けられ、確変状態が付く8R確変大当たりとなる。大当たり種別カウンタC2が「10」～「49」であれば、当たり図柄に関わらず、当たり種別は、8ラウンドが振り分けられ、時短状態が付く8R時短大当たりとなる。大当たり種別カウンタC2が「50」～「99」であれば、当たり図柄に関わらず、当たり種別は、8ラウンドが

50

振り分けられ、確変状態及び時短状態が付かない 8 R 通常大当たりとなる。

【 4 3 1 6 】

オープニング時間は、特図 1 , 特図 2 大当たり抽選用テーブルで共通して、全ての当たり種別に共通の 10 秒に設定されている。エンディング時間は、特図 1 大当たり抽選用テーブルでは、全ての当たり種別に共通の 25 秒に設定され、特図 1 大当たり抽選用テーブルでは、全ての当たり種別に共通の 20 秒に設定されている。このように、当たり図柄と当たり種別との関連性を無くしていることから、オープニング時間およびエンディング時間も当たり図柄と当たり種別との関連性を無くしている。

【 4 3 1 7 】

当たり種別とサポート状態が付く遊技回数との関係について説明する。特図 1 大当たり抽選用テーブルおよび特図 2 大当たり抽選用テーブルでは、例えば、8 R 確変大当たりは次回大当たりまでサポート状態が続き、8 R 時短大当たりのサポート状態は 100 回に設定されている。なお、サポート状態中の表示演出においては、大当たりラウンド終了後 100 回が経過するまでは、遊技状態が時短状態か確変状態かを区別が付きにくくなるように設定されている。

【 4 3 1 8 】

次に、図 3 1 3 を参照して、主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルについて説明する。まず、左停止パターン選択カウンタ C 3 A が数値対応情報である主装飾図柄 S Z 「 1 」 (大当たり図柄が「 1 」) に対応する「 0 」である場合の主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルについて説明するが、左停止パターン選択カウンタ C 3 A の値が「 1 」 ~ 「 9 」になる場合 (主装飾図柄 S 「 2 」 ~ 「 6 」 「 8 」 ~ 「 1 1 」) の主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルについても同様である。

【 4 3 1 9 】

実施例 1 では、数値対応情報である主装飾図柄 S Z の変動パターン選択用テーブルは、大当たり図柄カウンタ C 2 と停止パターン選択カウンタ C 3 と変動種別カウンタ C S 1 と変動種別カウンタ C S 2 とで構成されていたが、本例では、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄 S Z に規則性があるため、大当たり種別カウンタ C 2 と、左停止パターン選択カウンタ C 3 A と、右中停止パターン選択カウンタ C 3 B と変動種別カウンタ C S 1 と変動種別カウンタ C S 2 とで構成されている点で異なる。

【 4 3 2 0 】

左停止パターン選択カウンタ C 3 A は、「 0 」から「 9 」までのループカウンタであり、各カウンタ値が数値対応情報である主装飾図柄 S Z を構成する数値部 S Z a 「 1 」 ~ 「 6 」 , 「 8 」 ~ 「 1 1 」および装飾部 S z a 「 A 」 ~ 「 J 」に対応付けられおり、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄 S Z を、規則性をもって定めるためのカウンタである。左停止パターン選択カウンタ C 3 A は、例えば、各停止パターンにおいて、左停止位置に「 1 」 「 2 」 「 3 」 「 4 」 「 5 」 「 6 」 「 7 」 or 「 8 」 「 9 」 「 1 0 」 「 1 1 」 「 1 」 「 2 」 . . . の順に出現するように設定されている。なお、左停止パターン選択カウンタ C 3 A は、左停止パターンの原則を定めるものであって、後述の実施例のように、特定の変動パターンコマンドが定められた場合に、規則性に反して同じ数値対応情報である主装飾図柄 S Z を左停止位置に出現させたり、数値情報である数字部 S Z a は規則性に沿って出現させるが付属情報である装飾部 S Z b は規則性に反して同じものを左停止位置に出現させたりすることを妨げるものではない。

【 4 3 2 1 】

右中停止パターン選択カウンタ C 3 B は、「 0 」から「 2 3 8 」までのループカウンタであり、右停止位置および中停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄 S Z を、規則性無く (ランダムに) 定めるためのカウンタである。すなわち、右中停止パターン選択カウンタ C 3 B は、通常の前停止パターン選択カウンタと同様に、始動入賞のタイミングで取得されるため、ランダムに取得される。

【 4 3 2 2 】

特図 1 用装飾図柄の変動パターンは、この数値対応情報である主装飾図柄 S Z の変動パ

10

20

30

40

50

ターン選択用テーブルを用いて決定される。特図 2 用装飾図柄の変動パターンも、この数値対応情報である主装飾図柄 S Z の変動パターン選択用テーブルと同様に決定される。

【 4 3 2 3 】

すなわち、大当たり種別カウンタ C 2 が「 0 」～「 9 」のいずれかである場合であって左停止パターン選択カウンタ C 3 A が数値対応情報である主装飾図柄 S Z 「 1 」に対応する「 0 」である場合に、第 1 変動種別カウンタ C S 1 が「 0 」～「 3 0 」, 「 3 1 」～「 1 4 0 」または「 1 4 1 」～「 1 9 8 」であれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄 S Z を「 1 」とするスーパーリーチ群（変動時間 3 0 秒の大当たりスーパーリーチ A , B、変動時間 6 0 秒の大当たりスーパーリーチ C , D、または、変動時間 1 2 0 秒の大当たりスーパーリーチ E , F からなる大当たりスーパーリーチ群）が決定される。なお、大当たりスーパーリーチ A , C , E は、特殊演出として所定の有効期間内に決定ボタン 8 1 の押下によって大当たり当選となる可能性を示唆する大当たり示唆情報を報知することもできる。

10

【 4 3 2 4 】

大当たり種別カウンタ C 2 が「 1 0 」～「 4 9 」または「 5 0 」～「 9 9 」のいずれかである場合であって左停止パターン選択カウンタ C 3 A が数値対応情報である主装飾図柄 S Z 「 1 」に対応する「 0 」である場合に、第 1 変動種別カウンタ C S 1 が「 0 」～「 6 5 」であれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄 S Z を「 1 」とするノーマルリーチ群（変動時間 2 0 秒の大当たりノーマルリーチ A , B、変動時間 3 0 秒の大当たりスーパーリーチ A , B、または、変動時間 6 0 秒の大当たりスーパーリーチ C , D からなる大当たりノーマル・スーパーリーチ群）が決定される。各リーチ演出においては、決定ボタン 8 1 を使用する大当たり示唆情報を報知することもできる。

20

【 4 3 2 5 】

次に、大当たり抽選テーブルの説明で上述したように、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 」～「 9 」のいずれであっても、大当たり期待度が高い特定の変動パターンが選択された場合には、例外的に「 7 」の数値対応情報である主装飾図柄 S Z で揃う大当たり組合せとなる。この例外的に「 7 」の数値対応情報である主装飾図柄 S Z で揃う場合の大当たり変動パターンが選択される点について説明する。

【 4 3 2 6 】

すなわち、大当たり種別カウンタ C 2 が「 0 」～「 9 」のいずれかである場合には、左停止パターン選択カウンタ C 3 A の値が「 0 」～「 9 」のいずれであっても、第 1 変動種別カウンタ C S 1 が「 1 7 0 」～「 1 9 8 」であれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄 S Z を「 7 」とすること（すなわち、「 7 」 「 7 」 「 7 」の大当たり組合せで揃う）が決定され、この場合の変動パターンとしてスーパーリーチ E , F（変動時間 1 2 0 秒）を選択することが決定される。

30

【 4 3 2 7 】

これに対して、大当たり種別カウンタ C 2 が「 0 」～「 9 」のいずれかである場合であって、第 1 変動種別カウンタ C S 1 が「 0 」～「 1 6 9 」であれば、左停止パターン選択カウンタ C 3 A 「 0 」～「 9 」に対応する数値対応情報である主装飾図柄 S Z が「 1 」～「 6 」, 「 8 」～「 1 1 」のいずれかで、第 1 変動種別カウンタ C S 1 に対応する大当たりスーパーリーチ A ~ F（変動時間 3 0 秒, 6 0 秒, 1 2 0 秒）が決定される。なお、大当たり種別カウンタ C 2 が「 1 0 」～「 9 9 」のいずれかである場合には、第 1 変動種別カウンタ C S 1 が「 1 7 0 」～「 1 9 8 」であっても、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄 S Z が「 7 」となることはなく、左停止パターン選択カウンタ C 3 A 「 0 」～「 9 」に対応する数値対応情報である主装飾図柄 S Z が「 1 」～「 6 」, 「 8 」～「 1 1 」のいずれかで、第 1 変動種別カウンタ C S 1 の値に対応する大当たりスーパーリーチ A ~ F（変動時間 3 0 秒, 6 0 秒, 1 2 0 秒）が決定される。

40

【 4 3 2 8 】

次に、左停止パターン選択カウンタ C 3 A が数値対応情報である主装飾図柄 S Z 「 1 」に対応する「 0 」である場合であって右中停止パターン選択カウンタ C 3 が「 0 」～「 2

50

01」のいずれかであれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄SZを「1」とする完全外れが決定される。左停止パターン選択カウンタC3Aが数値対応情報である主装飾図柄SZ「1」に対応する「0」である場合であって右中停止パターン選択カウンタC3が「202」～「208」のいずれかであれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄SZを「1」とする前後外れノーマルリーチまたは前後外れスーパーリーチのいずれかが決定される。左停止パターン選択カウンタC3Aが数値対応情報である主装飾図柄SZ「1」に対応する「0」である場合であって右中停止パターン選択カウンタC3が「209」から「238」のいずれかであれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄SZを「1」とする前後外れノーマルリーチまたは前後外れスーパーリーチのいずれかが決定される。

10

#### 【4329】

次に、左停止パターン選択カウンタC3Aが数値対応情報である主装飾図柄SZ「1」に対応する「0」である場合であって右中停止パターン選択カウンタC3が「0」～「201」のいずれかである場合は、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄SZを「1」とする完全外れA（変動時間：10秒）、完全外れB（変動時間：15秒）または完全外れC（変動時間：20秒）のいずれかに決定される。なお、完全外れA、B、Cの場合も、決定ボタン81を使用する大当たり示唆情報を報知する可能性がある。そのため、大当たり示唆情報の報知の有無のみによっては、大当たりか外れかを判別することはできない。

#### 【4330】

次に、左停止パターン選択カウンタC3Aが数値対応情報である主装飾図柄SZ「1」に対応する「0」である場合であって右中停止パターン選択カウンタC3Bが「202」～「208」のいずれかである場合は、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄SZを「1」とする前後外れノーマルリーチA、B（変動時間：20秒）、前後外れスーパーリーチA、B（変動時間：30秒）、前後外れスーパーリーチC、D（変動時間：60秒）または前後外れスーパーリーチE、F（変動時間：100秒）のいずれかに決定される。なお、前後外れノーマルリーチA、前後外れスーパーリーチA、Cも、上述と同様に、大当たり示唆情報を報知する場合と、大当たり示唆情報を報知しない場合とがある。

20

#### 【4331】

次に、左停止パターン選択カウンタC3Aが数値対応情報である主装飾図柄SZ「1」に対応する「0」である場合であって右中停止パターン選択カウンタC3Bが「209」～「238」のいずれかである場合は、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄SZを「1」とする前後外れノーマルリーチA、B（変動時間：20秒）、前後外れスーパーリーチA、B（変動時間：30秒）または前後外れスーパーリーチC、D（変動時間：60秒）のいずれかに決定される。前後外れノーマルリーチA、前後外れスーパーリーチA、Cも、上述と同様に、決定ボタン81を使用する大当たり示唆情報を報知する可能性がある。

30

#### 【4332】

このように、上述した数値対応情報である主装飾図柄SZの変動パターン選択用テーブルでは、左停止パターン選択カウンタC3Aが数値対応情報である主装飾図柄SZ「1」に対応する「0」である場合の数値対応情報である主装飾図柄SZの変動パターンの選択について説明したが、左停止パターン選択カウンタC3Aが数値対応情報である主装飾図柄SZ「2」に対応する「1」以降も同様に選択される。この場合、左停止パターン選択カウンタC3Aのカウント値ごとに変動パターンを異ならせてもよい。例えば、左停止パターン選択カウンタC3Aのカウント値が「8」図柄に対応する「6」である場合は、「8」図柄以外の場合に比べて、変動時間を長く設定して、変動時間の長さの違いによって表示演出を異ならせてもよい。このようにすれば、左停止パターン選択カウンタC3Aのカウント値が人気のあるキャラクタを付加情報である装飾部SZbに含む数値対応情報である主装飾図柄SZに相当する場合、他の数値対応情報である主装飾図柄SZの場合に比

40

50

べて長い時間の表示演出（リーチ演出）を楽しませることができる。

【4333】

次に、図314を参照して、主装飾図柄の大当たり図柄停止パターン選択用テーブルについて説明する。実施例1において図19を参照して説明した変動開始処理における大当たり時の装飾図柄指定コマンドは、本実施例では、この主装飾図柄の大当たり図柄停止パターン選択用テーブルに示される大当たり種別カウンタC2と左停止パターン選択カウンタC3Aと変動種別カウンタCS1との関係に従って設定される。

【4334】

大当たり種別カウンタC2の値が確変大当たり当選を示すカウンタ値「0」～「9」である場合であって、変動種別カウンタCS1が「170」～「198」である場合には、大当たり図柄停止パターンは、左停止パターン選択カウンタC3Aの値に関わらず、数値対応情報である主装飾図柄SZが「7」「7」「7」で揃う。大当たり種別カウンタC2の値が確変大当たり当選を示すカウンタ値「0」～「9」である場合であっても、変動種別カウンタCS1が「0」～「169」である場合には、大当たり図柄停止パターンは、左停止パターン選択カウンタC3Aの値「0」～「9」に順番に応じて、数値対応情報である主装飾図柄SZは「1」「1」「1」～「6」「6」「6」,「8」「8」「8」～「11」「11」「11」で揃う。大当たり種別カウンタC2の値が時短大当たり当選を示すカウンタ値「10」～「49」である場合と、通常大当たり当選を示すカウンタ値「50」～「99」である場合には、変動種別カウンタCS1の値に関わらず、大当たり図柄停止パターンは、左停止パターン選択カウンタC3Aの値「0」～「9」に順番に応じて、数値対応情報である主装飾図柄SZは「1」「1」「1」～「6」「6」「6」,「8」「8」「8」～「11」「11」「11」で揃う。

【4335】

次に、図315を参照して、主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルについて説明する。実施例1において図19を参照して説明した変動開始処理における外れ時の装飾図柄指定コマンドは、本実施例では、この主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルに示される左停止パターン選択カウンタC3Aと右中停止パターン選択カウンタC3Bとの関係に従って設定される。

【4336】

左停止パターン選択カウンタC3Aが数値対応情報である主装飾図柄SZ「1」に対応する「0」である場合、右中停止パターン選択カウンタC3Bが「0」であれば、右停止図柄は「2」に設定され、中停止図柄は「1」に設定され、第3図柄の外れ図柄停止パターンは「1」「1」「2」の組合せとなる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタC3Bが「1」であれば、右停止図柄は「2」に設定され、中停止図柄は「2」に設定され、第3図柄の外れ図柄停止パターンは「1」「2」「2」の組合せとなる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタC3Bが「2」であれば、右停止図柄は「2」に設定され、中停止図柄は「3」に設定され、第3図柄の外れ図柄停止パターンは「1」「3」「2」の組合せとなる。以降、右中停止パターン選択カウンタC3Bの値が「201」となり、対応する第3図柄の外れ停止パターンが「1」「11」「11」（なお、後述する実施例のように、これをチャンス目と呼び、外れ停止パターンとは異なる特定の外れ停止パターンとしてもよい）となるまで、対応する右停止図柄と左停止図柄が完全外れの組合せとして決定される。

【4337】

左停止パターン選択カウンタC3Aが数値対応情報である主装飾図柄SZ「1」に対応する「0」である場合のリーチ外れ図柄停止パターンは、右中停止パターン選択カウンタC3Bが「202」～「208」であれば、前後外れでのリーチ外れの組合せ「1」「2」「1」または「1」「11」「1」のいずれかに設定される。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタC3Bが「209」～「238」であれば、前後以外外れでのリーチ外れの組合せ「1」「3」「1」から「1」「10」「1」のいずれかに設定される。なお、右中停止パターン選択カウンタC3Bの値は、第3図柄の完全外れの組み合わせ

10

20

30

40

50

と1対1で対応するものに限らず、複数のカウント値が1つの完全外れの組み合わせと対応していてもよい。

【4338】

また、左停止パターン選択カウンタC3Aが数値対応情報である主装飾図柄SZ「2」に対応する「1」である場合、右中停止パターン選択カウンタC3Bが「0」であれば、右停止図柄は「1」に設定され、中停止図柄は「1」に設定され、第3図柄の外れ図柄停止パターンは「2」「1」「1」の組合せとなる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタC3Bが「1」であれば、右停止図柄は「1」に設定され、中停止図柄は「2」に設定され、第3図柄の外れ図柄停止パターンは「2」「2」「1」の組合せとなる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタC3が「2」であれば、右停止図柄は「1」に設定され、中停止図柄は「3」に設定され、第3図柄の外れ図柄停止パターンは「2」「3」「1」の組合せとなる。以降、右中停止パターン選択カウンタC3Bの値が「201」となり、対応する第3図柄の外れ停止パターンが「2」「11」「11」となるまで、対応する右停止図柄と左停止図柄が完全外れの組合せとして決定される。

10

【4339】

左停止パターン選択カウンタC3Aが数値対応情報である主装飾図柄SZ「2」に対応する「1」である場合のリーチ外れ図柄停止パターンは、右中停止パターン選択カウンタC3Bが「202」～「208」であれば、前後外れでのリーチ外れの組合せ「2」「1」「2」または「2」「3」「2」のいずれかに設定される。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタC3Bが「209」～「238」であれば、前後以外外れでのリーチ外れの組合せ「2」「4」「2」から「2」「11」「2」のいずれかに設定される。なお、右中停止パターン選択カウンタC3Bの値は、上述と同様に、第3図柄の完全外れの組み合わせと1対1で対応するものに限らず、複数のカウント値が1つの完全外れの組み合わせと対応していてもよい。

20

【4340】

次に、左停止パターン選択カウンタC3Aが数値対応情報である主装飾図柄SZ「11」に対応する「9」である場合、について説明する。

【4341】

左停止パターン選択カウンタC3Aが数値対応情報である主装飾図柄SZ「11」に対応する「9」である場合、右中停止パターン選択カウンタC3Bが「0」であれば、右停止図柄は「1」に設定され、中停止図柄は「11」に設定され、第3図柄の外れ図柄停止パターンは「11」「11」「1」の組合せ（なお、後述する実施例のように、これをチャンス目と呼び、外れ停止パターンとは異なる特定の外れ停止パターンとしてもよい）となる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタC3Bが「1」であれば、右停止図柄は「1」に設定され、中停止図柄は「2」に設定され、第3図柄の外れ図柄停止パターンは「11」「2」「1」の組合せとなる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタC3Bが「2」であれば、右停止図柄は「1」に設定され、中停止図柄は「3」に設定され、第3図柄の外れ図柄停止パターンは「11」「3」「1」の組合せとなる。以降、右中停止パターン選択カウンタC3Bの値が「201」となり、対応する第3図柄の外れ停止パターンが「11」「11」「10」となるまで、対応する右停止図柄と左停止図柄が完全外れの組合せとして決定される。

30

40

【4342】

左停止パターン選択カウンタC3Aが数値対応情報である主装飾図柄SZ「11」に対応する「9」である場合のリーチ外れ停止パターンは、右中停止パターン選択カウンタC3Bが「202」～「208」であれば、前後外れでのリーチ外れの組合せ「11」「10」「11」または「11」「1」「11」のいずれかに設定される。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタC3Bが「209」～「238」であれば、前後外れでのリーチ外れの組合せ「11」「2」「11」から「11」「9」「11」のいずれかに設定される。なお、右中停止パターン選択カウンタC3Bの値は、上述と同様に、第3図柄の完全外れの組み合わせと1対1で対応するものに限らず、複数のカウント値が1つの完

50

全外れの組み合わせと対応していてもよい。

【4343】

次に、図316を参照して、タイマ割込み処理を示すフローチャートについて説明する。タイマ割込み処理は、基本的には上述した実施例1のものと同じであるが、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄SZに規則性があるため、おもにステップS603Vaが異なっている。

【4344】

ステップS601では、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する。

【4345】

ステップS602では、初期値乱数カウンタCINI1と初期値第2図柄乱数カウンタCINI2との更新を実行し、大当たり乱数カウンタC1と第2図柄乱数カウンタC4の初期値設定に使用するカウンタを更新する。

【4346】

ステップS603Vaでは、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び右中停止パターン選択カウンタC3Bの更新を実行する。具体的には、実施例1と同様にして、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び右中停止パターン選択カウンタC3Bをそれぞれ1インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態ではそれぞれ、「599」、「99」、「238」）に達した後の1インクリメントの際にそれぞれ「0」にクリアする。そして、各カウンタC1～C3の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する（図10参照）。

【4347】

ステップS604では、特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bへの入賞に伴う始動入賞処理を実行する。この始動入賞処理については、後述する図317のフローチャートにより説明する。

【4348】

このようにして、右中停止パターン選択カウンタC3Bは、2ms毎に行われるタイマ割込み処理によって更新されるので、規則性をもって停止される左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄SZに対して、右停止位置及び中停止位置の数値対応情報である主装飾図柄SZをランダムに停止させることができる。

【4349】

図317を参照して主制御装置261にて行われる始動入賞処理について説明する。始動入賞処理は、基本的には上述した実施例1のものと同じであるが、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄SZに規則性があるため、ステップS704Va、ステップS705Vaが異なっている。

【4350】

ステップS701では、主制御装置261のCPU501は、遊技球が特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bに入賞したか否かを作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップS702に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【4351】

ステップS702では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄表示装置40の作動保留球数Nが上限値（本実施の形態では4）未満であるか否かを判別する。作動保留球数Nが上限値未満であればステップS703に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS703では、主制御装置261のCPU501は、作動保留球数Nを1インクリメントする。ステップS704では、主制御装置261は、ステップS703でインクリメントされた作動保留球数Nを保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置262に出力できるようにセットする。

【4352】

ステップS704Vaでは、主制御装置261のCPU501は、特図1用始動入賞装

10

20

30

40

50

置 3 3 a , 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入賞した場合であって、保留数が上限未満である場合に、左停止パターン選択カウンタ C 3 A の更新を実行する。具体的には、左停止パターン選択カウンタ C 3 A を 1 インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態ではそれぞれ、「10」）に達した後の 1 インクリメントの際にそれぞれ「0」にクリアする。そして、カウンタ 3 A の更新値を、RAM 5 0 3 の該当するバッファ領域に格納する（図 1 0 参照）。

#### 【 4 3 5 3 】

ステップ S 7 0 5 V a では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 1 図柄の当落及び第 3 図柄の変動パターンの決定に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップ S 6 0 3 V a 及びステップ S 7 0 4 V a で更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、左停止パターン選択カウンタ C 3 A 及び右中停止パターン選択カウンタ C 3 B と、変動種別カウンタ C S 1 ~ C S 3 の各値を、図 1 0 に示した RAM 5 0 3 の保留球格納エリアにおける第 1 ~ 第 4 保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。

10

#### 【 4 3 5 4 】

ステップ S 7 0 6 では、主制御装置 2 6 1 は上述した図 1 9 に示す変動開始処理に先立って行われる先読み抽選処理を実行する。

#### 【 4 3 5 5 】

このようにして、左停止パターン選択カウンタ C 3 A は、始動入賞処理によって保留球格納エリアに各種カウント値が格納される毎に更新されるので、ランダムに停止される右停止位置及び中停止位置の数値対応情報である主装飾図柄 S Z に対して、左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄 S Z を、規則性をもって停止させることができる。

20

#### 【 4 3 5 6 】

これにより、遊技者は、好みのキャラクタの画像（例えば男性の遊技者が多い機種では女性キャラクタの画像、女性の遊技者が多い機種では男性キャラクタの画像など）を伴う数値対応情報である主装飾図柄 S Z を、所定の位置（例えば左停止位置）にて 1 0 回の変動毎に見ることができるので、遊技者が遊技を終えようとするときに、好みのキャラクタの画像を伴う数値対応情報である主装飾図柄 S Z が次に左停止位置に停止される順番になるまで、もう少し遊技を続けようという意欲を生じさせることで、遊技の興趣性を向上することができる。

#### 【 4 3 5 7 】

< 本実施例における特徴的な構成 >

このように本実施例の遊技機は（V a 1）に関し、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、遊技球が特図 1 用始動入賞装置 3 3 a または特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の入球に基づいて、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、左停止図柄カウンタ C 3 A 及び右中停止パターン選択カウンタ C 3 B から各値を取得し、大当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う抽選機能を有する。サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 もしくは表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 で行われた抽選の結果に基づいて数値対応情報である主装飾図柄 S Z の変動表示を実行させる変動表示制御機能を有する。サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 もしくは表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、所定の並びとなることでハズレや大当たりなどの遊技情報を示す数値情報である数字部 S Z a と対応する付加情報である装飾部 S Z b を含む数値対応情報である主装飾図柄 S Z を表示画面 4 2 a に表示をする表示機能を有する。サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 もしくは表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、例えば、「1」から「11」までの数値情報である数字部 S Z a で構成された 1 1 種類の数値対応情報である主装飾図柄 S Z を、例えば、左装飾図柄列 L の左停止位置に「1」「2」「3」「4」「5」「6」「7」or「8」「9」「10」「11」「1」「2」・・・の順に出現するように表示させる表示制御機能を有し、変動表示が例えば、「1」「7」「11」のハズレで停止することを契機として、「1」の数値情報である数字部 S Z a で構成された数値対応情報である主装飾図柄 S Z を「2」の数値情報である数字部 S Z a で構成された数値対応情報である主装飾図柄 S Z に更新させて左装飾

30

40

50

図柄列 L の左停止位置に表示することができる。

【 4 3 5 8 】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

【 4 3 5 9 】

本実施例の遊技機は ( V a 2 ) に関し、数値対応情報である主装飾図柄 S Z が停止する位置は、少なくとも左装飾図柄列 L の左停止位置と右装飾図柄列 R の右停止位置があり、左装飾図柄列 L の左停止位置に表示される数値情報である数字部 S Z a は変動表示の所定の結果が所定数出る毎に更新されるように設定されていてもよい。例えば、「 1 」 「 ? 」 「 ? 」 「 ? 」 「 ? 」 「 ? 」 「 ? 」 「 ? 」 「 ? 」 「 ? 」 「 2 」 ・ ・ ・ のように変動表示の所定の結果が 1 0 回出る毎に左停止位置に表示される数値情報である数字部 S Z a を更新するように設定されていてもよい。更新されない時の左停止位置に表示される数値情報である数字部 S Z a は、ランダムに選択されて所定の結果が出る毎に左停止位置に表示されるもの ( 例えば、「 1 」 「 5 」 「 9 」 「 1 1 」 「 3 」 「 7 」 「 6 」 「 1 0 」 「 8 」 「 4 」 「 2 」 ・ ・ ・ ) であってもよいし、左停止位置に表示された数値情報である数字部 S Z a が連続して表示されるもの ( 「 1 」 「 1 」 「 1 」 「 1 」 「 1 」 「 1 」 「 1 」 「 1 」 「 1 」 「 2 」 ・ ・ ・ ) であってもよい。

10

【 4 3 6 0 】

本実施例 ( 変形例 1 ) に係る遊技機は ( V a 3 ) に関し、数値対応情報である主装飾図柄 S Z が停止する位置は、少なくとも左装飾図柄列 L の左停止位置と右装飾図柄列 R の右停止位置があり、右装飾図柄列 R の右停止位置に表示される数値情報である数字部 S Z a は変動表示の所定の結果が出る毎に更新されるように設定されていてもよい。

20

【 4 3 6 1 】

本実施例 ( 変形例 2 ) に係る遊技機は ( V a 4 ) に関し、数値対応情報である主装飾図柄 S Z が停止する位置は、少なくとも左装飾図柄列 L の左停止位置と右装飾図柄列 R の右停止位置があり、左装飾図柄列 L の左停止位置に表示される数値情報である数字部 S Z a と右装飾図柄列 R の右停止位置に表示される数値情報である数字部 S Z a は異なる規則性で表示され、変動表示の所定の結果が所定数出る毎に更新するように設定されていてもよい。

30

【 4 3 6 2 】

本実施例 ( 変形例 3 ) に係る遊技機は ( V a 5 ) に関し、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、表示画面 4 2 a に数値対応情報である主装飾図柄 S Z を所定の位置 ( 例えば、左装飾図柄列 L の左停止位置や右装飾図柄列 R の右停止位置 ) に表示させる際に変動表示中に表示される表示情報よりも遊技者に対して手前側に数値対応情報である主装飾図柄 S Z を表示させることが可能であってもよい。

【 4 3 6 3 】

本実施例 ( 変形例 5 ) に係る遊技機は ( V a 6 ) に関し、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、抽選の結果が大当たりである場合に時短状態または確変状態とすることが可能な遊技状態制御機能を有し、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、時短状態または確変状態においてハズレで停止した場合に、例えば、左装飾図柄列 L の左停止位置に表示された「 1 」の数値情報である数字部 S Z a で構成された数値対応情報である主装飾図柄 S Z を、ハズレで停止することを契機として、例えば、「 1 」の数値情報である数字部 S Z a を次の順番に相当する「 2 」の数値情報である数字部 S Z a で構成された数値対応情報である主装飾図柄 S Z に更新させて左装飾図柄列 L の左停止位置に表示してもよい。なお、通常状態においてハズレで停止した場合に、「 1 」の数値情報である数字部 S Z a を次の順番に相当する「 2 」の数値情報である数字部 S Z a で構成された数値対応情報である主装飾図柄 S Z に更新させて左装飾図柄列 L の左停止位置に表示してもよい。

40

【 4 3 6 4 】

本実施例 ( 変形例 6 ) に係る遊技機は ( V a 7 ) に関し、サブ制御装置 2 6 2 の C P U

50

551は、数値対応情報である主装飾図柄SZを更新する際に数値情報である数字部SZa「1」～「6」、「8」～「11」に同じキャラクタを付加情報である装飾部SZbに対応づけて付加情報である装飾部SZbを変えずに数値情報である数字部SZaを更新するようにしてもよい。

【4365】

本実施例に係る遊技機は(Va8)に関し、サブ制御装置262のCPU551は、付加情報である装飾部SZbを数値情報である数字部SZaの表示位置の隣に表示することができる。また、付加情報である装飾部SZbを数値情報である数字部SZaからもう少し離れた位置に表示してもよい。

【実施例39】

【4366】

以下、実施例39に係る遊技機について説明する。実施例39に係る遊技機は、実施例38に係る遊技機の構成を基本としているが、チャンス目の構成を有していることが特徴的である。

【4367】

以下、実施例39に係る遊技機について図318から図324を用いて詳細に説明する。図318は、実施例39のチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。図319は、チャンス目不成立を示す変動表示態様を示す図である。図320は、チャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。図321は、異なるチャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。図322は、チャンス目の数値情報である数字部を強調する変動表示態様を示す図である。図323は、チャンス目の装飾部を変化する変動表示態様を示す図である。図324は、チャンス目成立の際に役物動作する変動表示態様を示す図である。

【4368】

<遊技の流れ>

遊技は、まず実施例38で説明した通常状態から始まる。図318における(a)ないし(1)は、通常状態における変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図318(a)は、特図1用始動入賞装置33aに遊技球が入球し、特図1に係る変動表示が表示画面42a上で行われている状態を示している。

【4369】

図318(b)は、左停止位置に「10」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄SZにはキャラクタ「I」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「10」とキャラクタ「I」とキャラクタ「I」の登場に伴う決め台詞「Iのこと愛している？」が表示画面42aに表示される。

【4370】

図318(c)は、右停止位置に「3」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄SZにはキャラクタ「C」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「3」とキャラクタ「C」が表示画面42aに表示される。図318(d)は、変動表示の結果が「10」「7」「3」でハズレとなる様子が示されている。このとき表示画面42aに表示される決め台詞は、「ハズレ大嫌い！」である。

【4371】

ここで、特図1に係る保留について説明する。特図1に係る保留は実施例38で説明した通り、特図1用始動入賞装置33aへの遊技球の入球が変動表示中に生じた場合に、この遊技球の入球に基づく変動表示を一時的に保留するものである。本例では、図318(a)に示した変動表示の開始から図318(d)においてハズレの表示が出るまでに、特図1用始動入賞装置33aへの遊技球の入球が2回あったとする。この場合、図318(c)に示す様に、表示画面42aの下側に第1保留表示h1、第2保留表示h2が点灯し、2つの保留が貯まっていることを遊技者に示す。第1保留表示h1に係る変動は、これ

10

20

30

40

50

から行われる 2 回目の変動に対応し、第 2 保留表示 h 2 に係る変動は、その後に行われる 3 回目の変動に対応している。なお、表示画面 4 2 a における t h は、当該保留と呼ばれ、点灯することにより当該変動が実行されていることを示す。

#### 【 4 3 7 2 】

保留と抽選との関係について説明する。上述のように保留に係る変動は、当該変動が終了してから実行されるが、この保留に関する抽選は、変動表示の前に既に行われている。従って、第 1 保留表示 h 1 に係る保留、第 2 保留表示 h 2 に係る保留は、変動表示が実行に移される前に、大当たりになるか、ハズレになるか決定されている。本例では、第 1 保留表示 h 1 に係る保留は、将来ハズレとなる保留であり、第 2 保留表示 h 2 に係る保留は、将来大当たりとなる保留であるものとする。表示画面 4 2 には、第 1 保留表示を白色として、ハズレの可能性が高いことが示されており、第 2 保留表示を赤色として、大当たりの可能性が高いことが示されている。

10

#### 【 4 3 7 3 】

図 3 1 8 ( d ) の段階で、保留が枯渇していないので、ハズレ表示の後、保留に係る変動が直ちに開始される ( V b a ( e ) 参照 )。この 2 回目の変動は、第 1 保留表示 h 1 で示されていたとおり、ハズレの可能性が高く、本例では実際にハズレとなったとする。図 3 1 8 ( f ) ~ 図 3 1 8 ( h ) は、2 回目の変動表示の結果が「 1 1 」 「 1 」 「 1 」 でハズレとなるまでの様子を示している。左停止位置において「 1 1 」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z が停止した理由は、1 回目の変動の結果における左停止位置に「 1 0 」が出現したからである。実施例 3 8 で説明した規則に従えば、左停止位置に「 1 0 」が出現すると、次の変動では左停止位置に「 1 1 」が出現する。図 3 1 8 ( g ) はこの規則に則った動作を説明している。なお、チャンス目においては、キャラクタの決め台詞は表示画面 4 2 a に表示されない。

20

#### 【 4 3 7 4 】

< 遊技の流れにおいて最も特徴的な構成 >

ここで、本実施例における最も特徴的な構成について説明する。すなわち、本実施例では、2 回目の変動表示の結果である「 1 1 」 「 1 」 「 1 」に関する数値対応情報である主装飾図柄 S Z の並びが意味を持っている。この並びは、「 1 」 「 1 」 「 1 」などのような大当たりに関するものではないものの、数字の「 1 」のみで構成されることが他の並びと異なり特徴的である。本実施例では、「 1 1 」 「 1 」 「 1 」のような並びをチャンス目と呼ぶ。チャンス目は、同じ数字が 3 つ揃ったわけではないので、変動表示の結果としてはハズレを意味する。しかし、チャンス目は、次回またはそれ以降の変動が大当たりの結果になる可能性が高いことを示す。図 3 1 8 ( h ) では、変動表示の結果がチャンス目となっており、チャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示が表示画面 4 2 に出ている。さらにチャンス目を強調するために、数値対応情報である主装飾図柄 S Z ( 特にキャラクタ ) の配色を図 3 1 8 ( a ) ~ 図 3 1 8 ( g ) における通常のキャラクタから変化させている。配色の変更方法の具体例としては、キャラクタの赤みを全体的に強くするようなものが考えられる。この配色の違いを、図 3 1 8 ( h ) では、斜線からなる模様で示している。

30

#### 【 4 3 7 5 】

なお、上述のように、保留表示における赤色の点灯は、大当たりの可能性が高いことを示している。チャンス目の発生は、この保留表示と合致している。

40

#### 【 4 3 7 6 】

< その後の遊技の流れ >

図 3 1 8 ( i ) ~ 図 3 1 8 ( l ) は、3 回目の変動が開始されてから「 1 」 「 1 」 「 1 」で大当たりとなるまでの様子を示している。左停止位置において「 1 」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z が停止した理由は、2 回目の変動の結果における左停止位置に「 1 1 」が出現したからである。実施例 3 8 で説明した規則に従えば、左停止位置に「 1 1 」が出現すると、次の変動では左停止位置に「 1 」が出現する。図 3 1 8 ( j ) はこの規則に則った動作を説明している。なお、左停止位置に「 1 」が出現したときにキャラク

50

タ「A」が登場し、それに伴い「A見参」の決め台詞が表示画面42aに表示される様子は、実施例38で説明したとおりである。

【4377】

<チャンス目が現れないときの別例>

図319は、チャンス目が現れないときの遊技を説明している。図319における動作としては、図319(f)までは図318(f)と同様である。図318(g)では、チャンス目に係る「1」が右停止位置に現れるが、図319(g)における右停止位置には、「2」が現れ、この時点で変動の結果がチャンス目となる可能性がなくなる。

【4378】

図319(h)は、変動表示の結果がチャンス目でも当たりでもない「11」「1」「2」である完全ハズレの状態を示しており、図318(h)を用いて説明したチャンス目を強調するような演出は行われぬ。このとき表示画面42aに表示される決め台詞は、「ハズレだけ」である。チャンス目が出現しないことにより、次回の変動がハズレとなる可能性はチャンス目が出現するときと比べて高いことが遊技者に示される。

10

【4379】

図319(i)~図319(l)は、3回目の変動が開始されてから「1」「9」「1」でハズレとなるまでの様子を示している。このとき表示画面42aに表示される決め台詞は、「無念」である。左停止位置において「1」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが停止した理由は、2回目の変動の結果における左停止位置に「11」が出現したからである。実施例38で説明した規則に従えば、左停止位置に「11」が出現すると、次の変動では左停止位置に「1」が出現する。図318(j)はこの規則に則った動作を説明している。なお、左停止位置に「1」が出現したときにキャラクタ「A」が登場し、それに伴い「A見参」の決め台詞が表示画面42aに表示される様子は、実施例38で説明したとおりである。

20

【4380】

なお、3回目の変動表示の結果は「1」「9」「1」であるので、図319(k)から図319(l)までの間にリーチ演出が実行される。このとき表示画面42aに表示される決め台詞は、「リーチ也」である。本例では、リーチ演出にも関わらず変動はハズレの結果となる。これは、前回の変動が「11」「1」「2」で完全ハズレとなったことにより示されていた結果である。

30

【4381】

本実施例によれば、実施例38の構成に加え、変動の結果としてチャンス目が出ることによって、次回の変動が大当たりとなる可能性が高いことが示されるので、ハズレ表示にも面白みを持たせることができ、興趣性の高い遊技機を提供することができる。

【4382】

以下、本実施例は、以下のような変形実施が可能である。

【4383】

<変形例1>

上述の実施例では、チャンス目は「11」「1」「1」の1種類だったが、チャンス目を複数種類としてもよい。

40

【4384】

チャンス目として第1チャンス目「11」「1」「1」と、第2チャンス目「11」「11」「1」の2種類がある例について図320を参照しながら説明する。なお、本実施例の第1チャンス目、第2チャンス目は、時短状態、確変状態を盛り上げる演出に利用することができる。すなわち、図320は、時短状態または確変状態の場合における表示画面42aの表示内容を示している。図320は、通常状態とは異なる状態下で表示画面42aに表示される内容を示しており、通常状態と比べて背景色が異なっている。図320は、この様な事情を鑑みて図318における通常状態の背景色と異なる背景色を斜線の模様で表している。

【4385】

50

以降、確変状態を例にとって説明する。図320(a)~図320(d)は、確変状態における1回目の変動として、第1チャンス目「11」「1」「1」が出たときの様子を示している。確変状態の変動中に遊技機が何度か特図1用始動入賞装置33aへ入賞することにより、図320(b)から図320(l)まで保留が枯渇しないと仮定する。このとき、確変状態における変動が何度も繰り返されることになる。

【4386】

図320(d)においてチャンス目が出たにも関わらず、9変動連続して大当たりが出なかったものとする。9変動の間でも本実施例に係る遊技機は、上述した規則に従い、変動がある度に数値対応情報である主装飾図柄SZを「1」「2」「3」・・・の順で左停止位置に表示しているため、数値対応情報である主装飾図柄SZが一巡し、10回目の変動では、図320(e)、図320(f)が示す様に、左停止位置には再び「11」が表示される。この10回目の変動では、第2チャンス目「11」「11」「1」が出る(図320(g)、図320(h)参照)。

10

【4387】

図320(h)において第2チャンス目が出たにも関わらず、9変動連続して大当たりが出なかったものとする。すると、数値対応情報である主装飾図柄SZが再び一巡し、20回目の変動では、図320(i)、図320(j)が示す様に、左停止位置には再び「11」が表示される。この20回目の変動では、第1チャンス目「11」「1」「1」が出る(図320(k)、図320(l)参照)。このように、本例においては、第1チャンス目「11」「1」「1」、第2チャンス目「11」「11」「1」が10変動毎に交互に現れる。なお、このときのチャンス目は、必ずしも次回またはそれ以降の変動が大当たりとなる可能性を示すものである必要はない。

20

【4388】

なお、図320(d)における第1チャンス目の表示に合わせて表示画面42aに「良い事あるかもよ」の表示がされ、図320(h)における第2チャンス目の表示に合わせて表示画面42aに「がんばれよ」の表示がされ、図320(l)における第1チャンス目の表示に合わせて表示画面42aに「あきらめるなよ」の表示がされる。このように本例は、チャンス目の出現に合わせて表示画面42aの表示を変えて遊技者を飽きさせないようにしている。

【4389】

以上のように本例では、時短状態、確変状態を盛り上げる演出として、例えば10変動毎に次回の変動が有利となっていることを示す演出が実行される。このように構成すれば、ハズレが連続する場合であっても演出で遊技者を楽しませることができ、興趣性が向上された遊技機が提供できる。

30

【4390】

<変形例2>

上述の実施例では、チャンス目は「11」「1」「1」の1種類だったが、チャンス目を複数種類としてもよい。

【4391】

チャンス目が第1チャンス目「11」「1」「1」と、第3チャンス目「1」「11」「11」の2種類がある例について図321を参照しながら説明する。図321(a)~図321(h)は、通常状態において、2回目の変動が第1チャンス目「11」「1」「1」となるまでを示しており、その様子は図318(a)~図318(h)と同様である。異なる点は、Vbd(e)において、第1保留表示h1、第2保留表示h2が、白以外(具体的には赤)で点灯していることである。つまり、Vbd(e)では、これから2連続して大当たりとなりやすい変動表示が行われることが表されている。

40

【4392】

図321(i)~図321(l)は、3回目の変動がハズレ図柄の一種である第3チャンス目「1」「11」「11」となるまでを示している。この並びは、「1」「1」「1」などのような大当たりに関するものではないものの、数字の「1」のみで構成されるこ

50

とが他の並びと異なり特徴的であり、「11」「1」「1」と同様、チャンス目である。左停止位置において「1」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが停止した理由は、2回目の変動の結果における左停止位置に「11」が出現したからである。実施例38で説明した規則に従えば、左停止位置に「11」が出現すると、次の変動では左停止位置に「1」が出現する。図321(j)はこの規則に則った動作を説明している。このように本例では、2回の変動の結果が連続してチャンス目となる。なお、図示は省略するが、図321(l)の後、次回の変動の結果は「2」「2」「2」で大当たりとなる。このとき表示画面42aに表示される決め台詞は、「やったね」である。

【4393】

なお、図320(h)におけるチャンス目の表示に合わせて表示画面42aに「そろそろ当たるかも」の表示がされ、図320(l)におけるチャンス目の表示に合わせて表示画面42aに「次こそ当たるかも」の表示がされる。このように本例は、チャンス目の種別によって表示画面42aの表示を変えて遊技者を飽きさせないようにしている。

【4394】

以上のように本例では、時短状態、確変状態を盛り上げる演出として、例えば2変動連続して次回の変動が有利となっていることを示す演出が実行される。このように構成すれば、ハズレが連続する場合であっても演出で遊技者を楽しませることができ、興趣性が向上された遊技機が提供できる。

【4395】

<変形例3>

上述の実施例では、チャンス目において完全ハズレ(チャンス目でないハズレ図柄)とは異なる配色でキャラクタを表示画面42aに表示させる様にしていたが、本発明はこの構成に限られない。チャンス目を強調するために、図322に示すように、チャンス目における数値対応情報である主装飾図柄SZ(特に数値情報である数字部SZa)の配色を完全ハズレから変化させるようにしてもよい。この配色の違いを、図322(h)では、斜線からなる模様で示している。

【4396】

<変形例4>

上述の実施例では、チャンス目において完全ハズレ(チャンス目でないハズレ図柄)とは異なる配色でキャラクタを表示画面42aに表示させる様にしていたが、本発明はこの構成に限られない。図323に示す様に、各キャラクタの形状(ポーズ等)をチャンス目が発生してから、少なくとも次の変動が終わるまでチャンス目が発生する前の状態から変化させるようにしてもよい。これによりチャンス目が発生した以降の変動が遊技者にとって有利であることが示される。

【4397】

<変形例5>

上述の実施例の構成に加え、遊技の演出を盛り上げる役物を用いることもできる。このような構成について図324を参照しながら説明する。本例においては、表示画面42aの上端に上下方向に出没自在の役物Vを有している。役物Vは、チャンス目が出現する前後で表示画面42aを盛り上げる構成である。遊技の流れとしては、図318での説明と同様であるので、適宜説明を省略する。

【4398】

図324(g)は、2回目の変動において、左停止位置に「11」、右停止位置に「1」が出現し、中停止位置に「11」が来ればチャンス目となるチャンス目に先立つ先行段階を示している。このとき、可動範囲の上限位置にあり、表示画面42aの上端で隠れていた役物Vは、一部が表示画面42aの上端に現れ、再び表示画面42aの上端で隠れるという上下運動を行い、先行段階の到来を強調する。そして、実際にチャンス目が出現すると、役物Vは、上下運動を続け、チャンス目の出現を強調する。役物Vは、3回目の変動表示が開始される前に、表示画面42aの上端から隠れる位置において格納される。なお、仮に先行段階になったにも関わらずチャンス目が出現しなかった場合は、中停止位置

10

20

30

40

50

に数値対応情報である主装飾図柄 S Z が出現する前に、表示画面 4 2 a の上端から隠れる位置において格納される。

【 4 3 9 9 】

本例では、チャンス目出現後の変動開始に合わせて、表示画面 4 2 a の背景色を変化させている。この背景色の違いを、図 3 2 4 ( i ) ~ 図 3 2 4 ( l ) では、斜線からなる模様で示している。

【 4 4 0 0 】

また、本例では、チャンス目出現後の変動開始に合わせて、通常状態における遊技に合わせて流れる音楽に変化を付けるようにしている。このような音楽の変更は、遊技機に付属のスピーカ 2 4 を制御することで実現できる。

【 4 4 0 1 】

背景色の変更、音楽の変更は、当該変動が遊技者にとって有利であることを示している。これら変更された背景色、音楽は、当該変動が終了すると、元の状態に戻る。

【 4 4 0 2 】

次に、上述した遊技を実現するための制御系について、図 3 2 5 から図 3 2 6 を用いて詳細に説明する。図 3 2 5 は、主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルである。図 3 2 6 は、変動開始処理を示すフローチャートである。

【 4 4 0 3 】

次に、図 3 2 5 を参照して、主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルについて説明する。以下では、本例で「 1 1 」 「 1 」 「 1 」 のチャンス目を採用したことに伴い上述した実施例 3 8 と異なる点を中心に説明する。

【 4 4 0 4 】

実施例 3 8 では左停止パターン選択カウンタ C 3 A が「 9 」、右中停止パターン選択カウンタ C 3 B が「 0 」である場合、第 3 図柄の外れ図柄停止パターンを「 1 1 」 「 1 」 「 1 」 の組合せとしていたが、本例では「 1 1 」 「 1 」 「 1 」 の外れ図柄を通常の外れ図柄停止パターンではなくチャンス目としているので、主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルにはチャンス目が含まれないようにしている。すなわち、左停止パターン選択カウンタ C 3 A が数値対応情報である主装飾図柄 S Z 「 1 1 」 に対応する「 9 」である場合、右中停止パターン選択カウンタ C 3 B が「 0 」であれば、右停止図柄は「 1 」に設定され、中停止図柄は「 2 」に設定され、第 3 図柄の外れ図柄停止パターンは「 1 1 」 「 2 」 「 1 」 の組合せとなる。

【 4 4 0 5 】

以降、右中停止図柄カウンタ C 3 B が「 1 」から「 2 0 1 」までを、第 3 図柄の外れ図柄停止パターン「 1 1 」 「 2 」 「 1 」から「 1 1 」 「 1 1 」 「 1 0 」までの組合せとなるように対応させる。このように、右中停止パターン選択カウンタ C 3 B の値が「 0 」は、上述した実施例 3 8 では「 1 1 」 「 1 」 「 1 」 に対応させていたが、本例では、この「 1 1 」 「 1 」 「 1 」 をチャンス目と呼び、通常の外れ停止パターンとは異なる特定の外れ停止パターンとしているので、大当たり期待度に応じてチャンス目を表示することができる。

【 4 4 0 6 】

次に、図 3 2 6 を参照して、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 が行う変動開始処理について説明する。変動開始処理は、上述した実施例 1 のものと基本的に同じであるので、異なる点（チャンス目停止図柄の設定）を中心に説明する。

【 4 4 0 7 】

ステップ S 5 0 1 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて大当たりか否かを判別する。大当たりである場合はステップ S 5 0 2 に進み、外れである場合はステップ S 5 0 4 に進む。

【 4 4 0 8 】

ステップ S 5 0 2 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、保留球格納エリアの実行

10

20

30

40

50

エリアに格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応する第 1 図柄によって示される大当たり図柄、すなわち、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a で表示する第 1 記号 ~ 第 3 記号の何れかとするかを求めて、ステップ S 5 0 3 に進む。

【 4 4 0 9 】

ステップ S 5 0 3 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、大当たり時における変動パターン（大当たり演出パターン）を決定する。具体的には、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、右中停止パターン選択カウンタ C 3 B を用いることなく、RAM 5 0 3 のカウンタ用バッファに格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値、左停止パターン選択カウンタ C 3 A 及び変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 の値をその順に確認し、変動パターンを決定し、ステップ S 5 0 7 に進む。

10

【 4 4 1 0 】

ステップ S 5 0 4 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、外れ図柄、すなわち第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a を第 4 記号で停止表示させるという停止図柄に設定し、ステップ S 5 0 5 に進む。

【 4 4 1 1 】

ステップ S 5 0 5 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、RAM 5 0 3 のカウンタ用バッファに格納されている左停止パターン選択カウンタ C 3 A、右中停止パターン選択カウンタ C 3 B 及び変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 の値をその順に確認し、変動パターンを決定し、ステップ S 5 0 7 に進む。

20

【 4 4 1 2 】

ステップ S 5 0 7 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ステップ S 5 0 3 で決定された大当たり変動パターンに対応する変動パターン指定コマンド、または、ステップ S 5 0 5 で決定された外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定し、ステップ S 5 0 8 V b 1 に進む。

【 4 4 1 3 】

ステップ S 5 0 8 V b 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、装飾図柄指定コマンドを設定するに先立って、チャンス目停止条件を満たしているか否かを判断する。チャンス目停止条件とは、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が外れを示し、左停止パターン選択カウンタ C 3 A の値が数値対応情報である主装飾図柄 S Z 「 1 1 」に対応する値を示し、保留球格納エリアの例えば保留第 1 エリアに先読み抽選の結果としての例えば大当たり結果が格納されていることである。これらの条件を満たす場合は、停止図柄をチャンス目「 1 1 」「 1 」「 1 」とする。チャンス目停止条件を満たしている場合はステップ S 5 0 8 V b 2 に進み、チャンス目停止条件を満たしていない場合はステップ S 5 0 8 V b 3 に進む。

30

【 4 4 1 4 】

なお、チャンス目停止条件として、保留球格納エリアを保留第 1 エリアとしたが、これに限らず、保留第 2 エリア、保留第 3 エリア、保留第 4 エリアとしてもよい。保留第 2 エリアとした場合は、この保留第 2 エリアに格納中の変動が実行されるまで、2 回続けてチャンス目停止をすることができる。また、チャンス目停止条件として、先読み抽選の結果を大当たり結果としたが、これに限らず、例えばスーパーリーチ E , F のような大当たり期待度の高い変動パターンとしてもよい。また、チャンス目は、停止図柄が「 1 1 」「 1 」「 1 」に限らず、「 1 」「 1 1 」「 1 1 」などでもよい。

40

【 4 4 1 5 】

ステップ S 5 0 8 V b 2 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ステップ S 5 0 2 , S 5 0 3 を経てきた場合には、図 3 1 4 に示す大当たり図柄停止パターン選択用テーブルに基づいて装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップ S 5 0 4 , ステップ S 5 0 5 を経てきた場合には、図 3 1 5 に示す外れ図柄停止パターン選択用テーブルに基づいて装飾図柄指定コマンドを設定して本処理を終了する。

50

## 【 4 4 1 6 】

ステップ S 5 0 8 V b 3 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、チャンス目停止条件を満たしているので、例えば「 1 1 」「 1 」「 1 」のようなチャンス目に対応する装飾図柄指定コマンドを設定して本処理を終了する。

## 【 4 4 1 7 】

このようにして、規則性を持って左停止図柄を停止させる場合でも、左停止図柄が「 1 1 」である場合であって、保留エリアに大当たり当選や大当たりの可能性が高い変動が保留されている場合には、「 1 1 」「 1 」「 1 」チャンス目外れの変動表示を行い、その後の変動において大当たり期待度が高いことを示唆することができる。

## 【 4 4 1 8 】

なお、チャンス目は、本例のように大当たり期待度が高い変動が保留されている場合に表示する構成に限らず、当該変動の大当たり期待度が高い場合に、仮停止と再変動を繰り返す疑似連演出を行う場合に、疑似連演出の契機となる仮停止においてチャンス目を表示してもよい。例えば、疑似連 1 回目に規則に沿って左停止位置に「 1 1 」を表示し、「 1 1 」「 1 」「 1 」という仮停止図柄を表示し、再変動では「 1 1 」のリーチおよびスーパーリーチへの発展演出を表示し、スーパーリーチを「 1 1 」「 1 1 」「 1 1 」の当たり組合せで表示してもよい。

## 【 4 4 1 9 】

なお、チャンス目は、「 1 1 」「 1 」「 1 」や「 1 」「 1 1 」「 1 1 」のような「 1 」の並びに限定されず、「 1 」「 2 」「 3 」、 「 2 」「 3 」「 4 」、 「 3 」「 4 」「 5 」・  
・「 1 1 」「 1 」「 2 」のような図柄ごとに連続する並びをチャンス目としてもよい。このようにすれば、左停止図柄が「 1 」や「 1 1 」以外の図柄であっても、チャンス目表示演出を実行することができる。

## 【 4 4 2 0 】

< 本実施例における特徴的な構成 >

このように本実施例の遊技機は ( V b 1 ) に関し、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、遊技球が特図 1 用始動入賞装置 3 3 a または特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の入球に基づいて、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、左停止図柄カウンタ C 3 A 及び右中停止パターン選択カウンタ C 3 B から各値を取得し、大当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う抽選機能を有する。サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 もしくは表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 で行われた抽選の結果に基づいて数値対応情報である主装飾図柄 S Z の変動表示を実行させる変動表示制御機能を有する。サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 もしくは表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、所定の並びとなることでハズレや大当たりなどの遊技情報を示す数値情報である数字部 S Z a と対応する付加情報である装飾部 S Z b を含む数値対応情報である主装飾図柄 S Z を表示画面 4 2 a に表示をする表示機能を有する。サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 もしくは表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、例えば、「 1 」から「 1 1 」までの数値情報である数字部 S Z a で構成された 1 1 種類の数値対応情報である主装飾図柄 S Z を、例えば、左装飾図柄列 L の左停止位置に「 1 」「 2 」「 3 」「 4 」「 5 」「 6 」「 7 」 or 「 8 」「 9 」「 1 0 」「 1 1 」「 1 」「 2 」「 3 」の順に出現するように表示させる表示制御機能を有し、変動表示が例えば、「 1 0 」「 7 」「 3 」のハズレで停止することを契機として、「 1 0 」の数値情報である数字部 S Z a で構成された数値対応情報である主装飾図柄 S Z を「 1 1 」の数値情報である数字部 S Z a で構成された数値対応情報である主装飾図柄 S Z に更新させて左装飾図柄列 L の左停止位置に表示し、変動表示が例えば、「 1 1 」「 1 」「 1 」のチャンス目で停止した場合に表示画面 4 2 にチャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示を所定の演出として実行させることができる。なお、所定の演出は、例えば、「そろそろ当たるかも」という音声であってもよい。また、数値対応情報である主装飾図柄 S Z ( 特に付加情報である装飾部 S Z b ) の配色を通常の付加情報である装飾部 S Z b から変化させる演出であってもよいし、役物 V を用いて演出を行ってもよい。また、こ

10

20

30

40

50

のチャンス目停止は、大当たり期待度の高い変動において行われる疑似連演出における仮停止図柄として用いられ、疑似連演出を発生させる契機としてもよい。

【 4 4 2 1 】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

【 4 4 2 2 】

本実施例（変形例 1）に係る遊技機は（V b 2）に関し、特定の並び（チャンス目）は、例えば、数字の「1」のみで構成される第 1 チャンス目「1 1」「1」「1」と、第 2 チャンス目「1 1」「1 1」「1」など複数あり、特定の並び（チャンス目）は、例えば、「1 1」「1」「1」が出てから、例えば、9 変動連続して大当たりが出なかった場合に数値対応情報である主装飾図柄 S Z が一巡し、10 回目の変動では、左停止位置には再び「1 1」が表示されチャンス目「1 1」「1 1」「1」が出るように設定されていてもよい。

10

【 4 4 2 3 】

なお、実施例では、チャンス目は、次回またはそれ以降の変動が大当たりの結果になる可能性が高いことを示していたが、これに限らず、チャンス目がでたらその変動がリーチに発展することを示すものであってもよいし、次回の変動がリーチに発展することを示すものであってもよい。

【 4 4 2 4 】

本実施例（変形例 2）に係る遊技機は（V b 3）に関し、特定の並び（チャンス目）は、例えば、数字の「1」のみで構成される第 1 チャンス目「1 1」「1」「1」と、第 2 チャンス目「1」「1 1」「1 1」など複数あり、特定の並び（チャンス目）は、例えば、第 1 チャンス目「1 1」「1」「1」が出た場合に、左装飾図柄列 L の左停止位置の「1 1」の数値情報である数字部 S Z a で構成された数値対応情報である主装飾図柄 S Z を「1」の数値情報である数字部 S Z a で構成された数値対応情報である主装飾図柄 S Z に所定の規則に従って更新させて次に第 2 チャンス目「1」「1 1」「1 1」が出るという特定の規則性を持っていてもよい。

20

【 4 4 2 5 】

本実施例に係る遊技機は（V b 4）に関し、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、例えば、特定の並び（チャンス目）となった数値対応情報である主装飾図柄 S Z（特に付加情報である装飾部 S Z b）の配色を通常付加情報である装飾部 S Z b から変化させたり、数値対応情報である主装飾図柄 S Z の付加情報である装飾部 S Z b（各キャラクタ）の形状（ポーズ等）を変化させて、数値対応情報である主装飾図柄 S Z が特定の並び（チャンス目）となる前とは異なる態様となるような変化を与えるように制御する。

30

【 4 4 2 6 】

本実施例（変形例 3）に係る遊技機は（V b 5）に関し、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、例えば、特定の並び（チャンス目）となった数値対応情報である主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a の配色を完全ハズレ（チャンス目でないハズレ図柄）数値対応情報である主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a の配色から変化させるように制御していてもよい。

40

【 4 4 2 7 】

本実施例（変形例 4）に係る遊技機は（V b 6）に関し、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、例えば、特定の並び（チャンス目）となった際に数値対応情報である主装飾図柄 S Z の付加情報である装飾部 S Z b（各キャラクタ）の形状（ポーズ等）をチャンス目が発生してから、少なくとも次の変動が終わるまでチャンス目が発生する前の状態から変化させるように制御していてもよい。

【 4 4 2 8 】

本実施例に係る遊技機は（V b 7）に関し、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、例えば、表示画面 4 2 にチャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示を実行させる、または、例えば、数値対応情報である主装飾図柄 S Z の数値情報である数字

50

部 S Z a の配色を変化させたり数値対応情報である主装飾図柄 S Z の付加情報である装飾部 S Z b (各キャラクタ) の形状 (ポーズ等) を変化させてチャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示を実行させる。

【 4 4 2 9 】

本実施例 (変形例 5) に係る遊技機は ( V b 8 ) に関し、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、例えば、表示画面 4 2 a の上端で隠れていた役物 V は、一部が表示画面 4 2 a の上端に現れ、再び表示画面 4 2 a の上端で隠れるという上下運動させる、または、例えば、数値対応情報である主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a の配色を変化させたり数値対応情報である主装飾図柄 S Z の付加情報である装飾部 S Z b (各キャラクタ) の形状 (ポーズ等) を変化させて表示画面 4 2 a の上端で隠れていた役物 V は、一部が表

10

【 4 4 3 0 】

本実施例に係る遊技機は ( V b 9 ) に関し、遊技者に認識され易い態様で表示するとは、例えば、数値対応情報である主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a の配色を変化させたり数値対応情報である主装飾図柄 S Z の付加情報である装飾部 S Z b (各キャラクタ) の形状 (ポーズ等) を変化させること、また、表示画面 4 2 にチャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示を実行させることであり、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、特定の並び (チャンス目) となったことを、遊技者に認識され易い態様で表示する。

20

【 4 4 3 1 】

本実施例 (変形例 5) に係る遊技機は ( V b 1 0 ) に関し、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、チャンス目出現後の変動開始に合わせて、表示画面 4 2 a の背景色を変化させるなど演出状態を変化させるように制御していてもよい。また、チャンス目出現後の変動開始に合わせて、通常状態における遊技に合わせて流れる音楽に変化させるなど演出状態を変化させるように制御していてもよい。

【 4 4 3 2 】

本実施例 (変形例 5) に係る遊技機は ( V b 1 1 ) に関し、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、例えば、チャンス目となる直前のチャンス目に先立つ先行段階において、表示画面 4 2 a の上端で隠れていた役物 V を一部が表示画面 4 2 a の上端に現れ、再び表示画面 4 2 a の上端で隠れるという上下運動をおこない、チャンス目となった直後、または、同じタイミングで、チャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示が表示画面 4 2 に出し、さらにチャンス目を強調するために、数値対応情報である主装飾図柄 S Z の付加情報である装飾部 S Z b (各キャラクタ) の配色を通常のキャラクタから変化させるように制御していてもよい。

30

【 4 4 3 3 】

本実施例に係る遊技機は ( V b 1 2 ) に関し、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、抽選の結果が大当たりである場合に時短状態または確変状態とすることが可能な遊技状態制御機能を有し、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、時短状態または確変状態において変動表示が例えば、「 1 0 」 「 7 」 「 3 」 のハズレで停止した場合に、「 1 0 」 の数値情報である数字部 S Z a で構成された数値対応情報である主装飾図柄 S Z を 「 1 1 」 の数値情報である数字部 S Z a で構成された数値対応情報である主装飾図柄 S Z に更新させて左装飾図柄列 L の左停止位置に表示し、変動表示が例えば、「 1 1 」 「 1 」 「 1 」 のチャンス目で停止した場合に表示画面 4 2 にチャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示を実行させてもよい。

40

【 実施例 4 0 】

【 4 4 3 4 】

以下、実施例 4 0 に係る遊技機について説明する。実施例 4 0 に係る遊技機は、実施例 3 8 に係る遊技機の構成を基本としているが、チャンス目の構成を有していることが特徴的である。

50

## 【 4 4 3 5 】

以下、実施例 4 0 に係る遊技機について図 3 2 7 から図 3 3 1 を用いて詳細に説明する。図 3 2 7 は、実施例 4 0 のチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。図 3 2 8 は、チャンス目成立であってボタン押下を伴う変動表示態様を示す図である。図 3 2 9 は、同じチャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。図 3 3 0 は、左停止位置のみ同じ図柄が連続する変動表示態様を示す図である。図 3 3 1 は、異なるチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。

## 【 4 4 3 6 】

## &lt; 遊技の流れ &gt;

遊技は、まず実施例 3 8 で説明した通常状態から始まる。図 3 2 7 における ( a ) ないし ( 1 ) は、通常状態における変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図 3 2 7 ( a ) は、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入球し、特図 1 に係る変動表示が表示画面 4 2 a 上で行われている状態を示している。

## 【 4 4 3 7 】

図 3 2 7 ( b ) は、左停止位置に「 1 0 」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z が現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクター「 I 」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「 1 0 」とキャラクター「 I 」とキャラクター「 I 」の登場に伴う決め台詞「 I のこと愛している？」が表示画面 4 2 a に表示される。

## 【 4 4 3 8 】

図 3 2 7 ( c ) は、右停止位置に「 3 」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z が現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクター「 C 」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「 3 」とキャラクター「 C 」が表示画面 4 2 a に表示される。図 3 2 7 ( d ) は、変動表示の結果が「 1 0 」「 7 」「 3 」でハズレとなる様子が示されている。このとき表示画面 4 2 a に表示される決め台詞は、「ハズレ大嫌い！」である。

## 【 4 4 3 9 】

本例では、図 3 2 7 ( a ) に示した変動表示の開始から図 3 2 7 ( d ) においてハズレの表示が出るまでに、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への遊技球の入球が 2 回あったとする。この場合、図 3 2 7 ( c ) に示す様に、表示画面 4 2 a の下側に第 1 保留表示 h 1 , 第 2 保留表示 h 2 が点灯し、2 つの保留が貯まっていることを遊技者に示す。この点は、実施例 3 9 と同様である。

## 【 4 4 4 0 】

本例では、第 1 保留表示 h 1 に係る保留は、将来ハズレとなる保留であり、第 2 保留表示 h 2 に係る保留は、将来大当たりとなる保留であるものとする。表示画面 4 2 には、第 1 保留表示を白色として、ハズレの可能性が高いことが示されており、第 2 保留表示を赤色として、当たりの可能性が高いことが示されている。

## 【 4 4 4 1 】

図 3 2 7 ( d ) の段階で、保留が枯渇していないので、ハズレ表示の後、保留に係る変動が直ちに開始される ( 図 3 2 7 ( e ) 参照 ) 。この 2 回目の変動は、第 1 保留表示 h 1 で示されていたとおり、ハズレの可能性が高く、本例では実際にハズレとなったとする。図 3 2 7 ( f ) ~ 図 3 2 7 ( h ) は、2 回目の変動表示の結果が「 1 1 」「 1 」「 1 」でハズレとなるまでの様子を示している。左停止位置において「 1 1 」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z が停止した理由は、1 回目の変動の結果における左停止位置に「 1 0 」が出現したからである。実施例 3 8 で説明した規則に従えば、左停止位置に「 1 0 」が出現すると、次の変動では左停止位置に「 1 1 」が出現する。図 3 2 7 ( g ) はこの規則に則った動作を説明している。なお、チャンス目においては、キャラクターの決め台詞は表示画面 4 2 a に表示されない。

## 【 4 4 4 2 】

## &lt; 遊技の流れにおいて最も特徴的な構成 &gt;

10

20

30

40

50

ここで、本実施例における最も特徴的な構成について説明する。すなわち、本実施例では、2回目の変動表示の結果である「11」「1」「1」に関する数値対応情報である主装飾図柄S Zの並びが意味を持っている。この並びは、実施例39で説明したように大当たりの可能性が高いことを示すチャンス目である。図327(h)では、変動表示の結果がチャンス目となっており、実施例39と異なるのは、チャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示等が表示画面42に出ない。さらに、実施例39で説明したチャンス目を強調するキャラクタの配色の変更もなされない。したがって、本実施例によれば、「11」「1」「1」という並びのみで次回の大当たりを予期する演出をしている。

#### 【4443】

もっとも、本例では、チャンス目以外にも赤色の保留表示によって次回の変動が大当たりとなる可能性が高く、チャンス目の発生は、この保留表示と合致しているが、この表示は、チャンス目による大当たりの可能性の示唆と独立したものであり、チャンス目を強調するための演出ではない。すなわち、赤色の保留表示はチャンス目の表示よりも先に表示されるものであるし、赤色の保留表示があるからといってチャンス目が必ず表示されるとは限らず、チャンス目が表示されたからといって保留表示が必ず赤色になっていることでもない。

#### 【4444】

<その後の遊技の流れ>

図327(i)~図327(l)は、3回目の変動が開始されてから「1」「1」「1」で大当たりとなるまでの様子を示している。左停止位置において「1」に係る数値対応情報である主装飾図柄S Zが停止した理由は、2回目の変動の結果における左停止位置に「11」が出現したからである。実施例38で説明した規則に従えば、左停止位置に「11」が出現すると、次の変動では左停止位置に「1」が出現する。図327(j)はこの規則に則った動作を説明している。なお、左停止位置に「1」が出現したときにキャラクタ「A」が登場し、それに伴い「A見参」の決め台詞が表示画面42aに表示される様子は、実施例38で説明したとおりである。

#### 【4445】

本実施例は、下記の様に変形実施が可能である。

#### 【4446】

<変形例1>

実施例によれば、チャンス目が表示画面42aに表示された後の状態は1通りだったが、遊技者が遊技中に押下が可能な決定ボタン81の操作によってチャンス目表示後における表示画面42aの表示を変えるようにしてもよい。

#### 【4447】

図328は本例を説明する図である。図328(a)~図328(g)までは、図327(a)~図327(g)と同様、1回目の変動および2回目の変動の途中を示している。図328(h)は、2回目の変動において、チャンス目が表示画面42aに表示された状態を表している。このとき、「ボタンを押せ!」という文字と、「3秒」という制限時間を示す文字が表示画面42aの定まった箇所に表示される。これら文字の表示は、単に遊技者に決定ボタン81の押下を促す表示であり、これから大当たりになる可能性が高いことを示すものではない。本例はこの点が実施例39とは異なる。

#### 【4448】

図328(i)は、遊技者が3秒以内に決定ボタン81を押下した場合を示している。すると、「ボタンを押せ!」等の文字の代わりに「そろそろ当たるかも」という文字が表示画面42aの定まった箇所に表示される。

#### 【4449】

このように、本例では、遊技者が表示画面42aに促された通りに決定ボタン81を押下すると、大当たりのチャンスが近づいていることが明示される。確かに、図328(h)の時点で、チャンス目により次回の変動が大当たりとなる可能性が高いことは暗示され

10

20

30

40

50

ているが、実施例 39 の場合と違い、チャンス目の表示に合わせて当たりの可能性に触れた表示が出ないので、遊技者からすればチャンス到来が分かりづらい。

【 4 4 5 0 】

図 3 2 8 ( j ) は、決定ボタン 8 1 の押下が促されたにも関わらず遊技者が決定ボタン 8 1 を押さなかった場合を示している。すると、「ボタンを押せ！」等の文字の代わりに「・・・！？」という文字が表示画面 4 2 a の定まった箇所に表示される。

【 4 4 5 1 】

このように、本例では、決定ボタン 8 1 の押下が促されたにも関わらず遊技者が決定ボタン 8 1 を押さなかった場合、大当たりのチャンスが近づいていることが明示されない。つまり、決定ボタン 8 1 を指定した期間内に押下しないと、チャンス目以外に当たりの可能性に触れた表示が出ないので、遊技者からすればチャンス到来が分かりづらいためである。つまり、この場合、遊技者がチャンス目を見逃すと、次の変動が大当たりになるチャンスが到来していることを認識できないことになる。

10

【 4 4 5 2 】

なお、本例では、チャンス目の表示に合わせて「ボタンを押せ！」の表示をしていたが、チャンス目の表示の直前（変動中）において「ボタンを押せ！」の表示をしてもよい。

【 4 4 5 3 】

< 変形例 2 >

上述の実施例では、規則に従って数値対応情報である主装飾図柄 S Z の表示順を決定する構成となっていたが、必ずしも規則に従う必要はない。図 3 2 9 は本例を説明する図である。図 3 2 9 ( a ) ~ 図 3 2 9 ( h ) までは、図 3 2 7 ( a ) ~ 図 3 2 7 ( h ) と同様、1 回目の変動および 2 回目の変動を示している。図 3 2 9 ( h ) では、次回変動が大当たりとなる可能性が高いことを示すチャンス目「1 1」「1」「1」が表示画面 4 2 a に表示されている。

20

【 4 4 5 4 】

図 3 2 9 ( h ) において図 3 2 7 ( h ) と異なる点は、保留表示が 2 連続して赤色となっていることである。これは、次回行われる 3 回目の変動、次々行われる 4 回目の変動のそれぞれが大当たりとなる可能性が高いことを表している。3 回目の変動に関して大当たりのチャンスが到来していることはチャンス目の表示により示唆されたことになる。

【 4 4 5 5 】

本例において、特徴的なのは、チャンス目が連続して表示される場合があることである。すなわち、3 回目の変動の結果は 2 回目の変動の結果と同じチャンス目「1 1」「1」「1」となっている。つまり、大当たりとなる可能性が高かったにも関わらず 3 回目の変動の結果はハズレである。

30

【 4 4 5 6 】

このようにチャンス目が連続して表示される構成は、左停止位置において変動表示が実行される度に数値対応情報である主装飾図柄 S Z が「1」「2」・・・「1 1」「1」の順に表示される規則に反している。すなわち、2 回目の変動において左停止位置に出現したのは「1 1」であるにも関わらず、3 回目の変動表示において左停止位置に出現したのは「1」ではなく「1 1」である。このように本例では、大当たりのチャンスが連続する場合、チャンス目も連続させる。3 回目の変動表示においても、2 回目の変動表示と同様、実施例 39 における「次は当たるかも」といった当たりの可能性に触れた表示はない。

40

【 4 4 5 7 】

上述の例では、「1 1」が 2 回、左停止位置に出現し、それに合わせてキャラクタ「J」が 2 回、左停止位置に出現するようになっていたが、キャラクタについて必ずしも規則に反する必要はなく、2 回目の「1 1」の出現に合わせて、キャラクタ「J」の代わりに規則通りの「1」に対応するキャラクタ「A」を表示するようによい。

【 4 4 5 8 】

< 変形例 3 >

50

上述の実施例では、チャンス目により大当たりのチャンスが到来したことを示唆するようにしていたが、チャンス目以外の方法でチャンス到来を示唆するようにしてもよい。図330は、この構成を説明している。図330(a)～図330(f)までは、図327(a)～図327(f)と同様、1回目の変動および2回目の変動の途中を示している。  
【4459】

図330(f)～図330(h)は、2回目の変動の結果が「11」「3」「6」でハズレとなるまでの様子を説明している。図330(g)において左停止位置に数値対応情報である主装飾図柄SZ「11」が停止したときに表示画面42aに表示される決め台詞は、「Jと呼んでくれ」である。図330(h)で示したハズレが出た後、直ちに3回目の変動表示が開始される(図330(i)参照)。  
【4460】

4回目の変動の結果が大当たりであるとする、本例では、3回目の変動において次回の変動の結果が大当たりとなりやすいことを示す表示を行う。すなわち、本例では、図330(j)において、左停止位置に「11」が停止するのである。このように「11」が左停止位置に連続して表示される構成は、左停止位置において変動表示が実行される度に数値対応情報である主装飾図柄SZが「1」「2」・・・「11」「1」の順に表示される規則に反している。すなわち、2回目の変動において左停止位置に出現したのは「11」であるにも関わらず、3回目の変動表示において左停止位置に出現したのは「1」ではなく「11」である。このように本例では、大当たりのチャンスが到来した場合、複数の変動に亘って連続して同じ数値対応情報である主装飾図柄SZを表示させる。本例における3回目の変動表示においても、実施例39における「次は当たるかも」といった当たりの可能性に触れた表示はない。  
【4461】

図330(k)、図330(l)は、3回目の変動が「11」「5」「9」でハズレとなるまでの様子を示している。  
【4462】

一方、ハズレ図柄「11」「3」「6」が出た後の変動表示が規則通りとなる場合(左停止位置において「11」ではなく「1」が出現した場合)、大当たりのチャンスが到来していないことが示唆される。  
【4463】

#### <変形例4>

上述の実施例では、チャンス目は1種類しかなかったが、チャンス目を複数とし、各チャンス目を使い分けるように構成してもよい。図331は、この構成を説明している。図331(a)～図331(d)までは、図327(a)～図327(d)と同様、1回目の変動を示している。ただし、説明の便宜上、1回目の変動に係る左停止位置には、「11」が出現するものとする。このとき表示画面42aに表示される決め台詞は「Jと呼んでくれ」である。  
【4464】

図331(e)～図331(h)は、2回目の変動がハズレかつ、チャンス目「1」「11」「11」となるまでを示している。この並びは「11」「1」「1」と同様、数字「1」のみからなり、本例においてチャンス目である。左停止位置において「1」が停止した理由は、2回目の変動の結果における左停止位置において「11」が出現したからである。この動作は、上述した規則に則っている。  
【4465】

図331(i)～図331(l)は、3回目の変動表示の結果が「2」「2」「2」で大当たりとなる様子を示している。図331(l)において表示画面42aに表示される決め台詞は「やったね」である。  
【4466】

本例では、第1チャンス目「11」「1」「1」と第2チャンス目「1」「11」「1」とが互いに異なる意味を持っている。本例においては、第1チャンス目は、次の変動

10

20

30

40

50

が当たれば確変付き大当たりとなることを示している。もちろん、第1チャンス目が出現しても、次の変動がハズレとなる場合もある。また、第2チャンス目は、次の変動が当たれば時短付き大当たりとなることを示している。もちろん、第2チャンス目が出現しても、次の変動がハズレとなる場合もある。

【4467】

<変形例5>

なお、本変形例では、特図1に係る変動でチャンス目「11」「1」「1」を表示する構成としていたが、特図2に係る変動でチャンス目「11」「1」「1」を表示する構成としてもよい。また、特図1に係る変動では、停止図柄をランダムに決定するが、特図2に係る変動では、規則性に従って左停止図柄を決定してチャンス目「11」「1」「1」

10

【4468】

<本実施例における特徴的な構成>

このように本実施例の遊技機は(Vc1)に関し、一連の数値対応情報である主装飾図柄SZを所定の規則「1」「2」「3」「4」「5」「6」「7」or「8」「9」「10」「11」「1」「2」・・・に従って、表示画面上に表示させる構成であり、変動表示が停止すると、前回表示された「10」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZを所定の規則に従って定まる次の「11」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZに更新させ、この「11」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZがチャンス目「11」「1」「1」の並びのとき、次の遊技状態を示唆する。

20

【4469】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

【4470】

本実施例(変形例1)の遊技機は(Vc2)に関し、遊技者が決定ボタン81を押下したとき表示画面42aに「そろそろ当たるかも」と表示し、押下せず表示画面42aに「・・・！？」が表示されるときよりも早いタイミングで、次の遊技状態を示唆する。

【4471】

本実施例(変形例2)の遊技機は(Vc3)に関し、変動表示がチャンス目「11」「1」「1」で停止した後の変動表示が規則に反し再びチャンス目「11」「1」「1」となる場合がある。このようにして、大当たりのチャンスが連続していることが示唆されるのである。一方、チャンス目「11」「1」「1」後の変動表示が規則通りとなる場合、大当たりのチャンスが連続していないことが示唆される。

30

【4472】

本実施例の遊技機は(Vc4)に関し、変動表示がチャンス目「11」「1」「1」で停止する場合は、次の遊技状態が遊技者にとって有利であり、変動表示がチャンス目で停止しない場合は、次の遊技状態が遊技者にとって有利でないことが示唆される。

【4473】

本実施例(変形例3)の遊技機は(Vc5)に関し、変動表示がチャンス目以外「11」「3」「6」で停止した後の変動表示が規則に反し再びチャンス目以外「11」「5」「9」となる場合がある。つまり、左停止位置の図柄が「11」で外れが確定した後、規則に反して再び左停止位置の図柄を「11」とする外れを確定させる。このようにして、大当たりのチャンスが到来していることが示唆されるのである。一方、ハズレ図柄「11」「3」「6」が出た後の変動表示が規則通りとなる場合(左停止位置において「1」が出現した場合)、大当たりのチャンスが到来していないことが示唆される。

40

【4474】

本実施例(変形例1)の遊技機は(Vc6)に関し、変動表示がチャンス目「11」「1」「1」で停止する場合は、表示画面42a上で「ボタンを押せ!」「そろそろ当たるかも」という表示をし、次の遊技状態を示唆する所定の演出を行う。

【4475】

50

本実施例（変形例 5）の遊技機は（Vc7）に関し、特図 1 に係る変動でチャンス目「11」「1」「1」を表示する構成としていたが、特図 2 に係る変動でチャンス目「11」「1」「1」を表示する構成としてもよい。また、特図 1 に係る変動では、停止図柄をランダムに決定するが、特図 2 に係る変動では、規則性に従って左停止図柄を決定してチャンス目「11」「1」「1」を表示する構成としてもよい。

【4476】

本実施例（変形例 4）の遊技機は（Vc8）に関し、2種類のチャンス目を設定し、第1チャンス目「11」「1」「1」が表示画面42aに表示されたときは、次の変動が当たれば確変付き大当たりになることが示唆され、第2チャンス目「1」「11」「11」が表示画面42aに表示されたときは、次の変動が当たれば時短付き大当たりになることが示唆されるように構成してもよい。

10

【実施例 41】

【4477】

以下、実施例 41 に係る遊技機について説明する。実施例 41 に係る遊技機は、実施例 38 に係る遊技機の構成を基本としているが、規則に反する場合があることが特徴的である。

【4478】

以下、実施例 41 に係る遊技機について図 332 から図 333 を用いて詳細に説明する。図 332 は、実施例 41 の左装飾図柄列が規則に反する変動表示態様を示す図である。図 333 は、左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。

20

【4479】

<遊技の流れ>

遊技は、まず実施例 38 で説明した通常状態から始まる。図 332 における（a）ないし（1）は、変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図 332（a）は、特図 1 用始動入賞装置 33a に遊技球が入球し、特図 1 に係る変動表示が表示画面 42a 上で行われている状態を示している。

【4480】

図 332（b）は、左停止位置に「4」に係る数値対応情報である主装飾図柄 SZ が現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄 SZ にはキャラクター「D」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「4」とキャラクター「D」とキャラクター「D」の登場に伴う決め台詞「Dである」が表示画面 42a に表示される。

30

【4481】

図 332（c）は、右停止位置に「4」に係る数値対応情報である主装飾図柄 SZ が現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄 SZ にはキャラクター「D」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「4」とキャラクター「D」が表示画面 42a に表示され、リーチ状態となる。このようになると、リーチに関する演出が実行される。

【4482】

図 332（d）は、リーチ演出後の変動表示の結果が「4」「4」「4」で大当たりとなる様子が示されている。このとき表示画面 42a に表示される決め台詞は、「当たりである」である。なお、この大当たりは確変付きである。

40

【4483】

本例では、図 332（a）に示した変動表示の開始から図 332（d）において当たりの表示が出るまでに、特図 1 用始動入賞装置 33a への遊技球の入球が何度かあったとする。すなわち、本例においては、図 332（a）～図 332（1）の間、保留は枯渇せず、変動が次々と実行される。

【4484】

図 332（e）は、2回目の変動（特図 2 に係る 1 回目の変動）が実行される様子を示している。この変動は確変が付いているので、背景色が図 332（a）～図 332（d）で説明した通常状態の背景色と異なる。背景色の変更は、図 332（e）においては斜線

50

で示す模様で表されている。

【 4 4 8 5 】

なお、図 3 3 2 ( e ) において背景色が変わることにより、遊技者は遊技状態が変化したことが理解できる。しかし、現在の遊技状態が時短状態なのかそれとも確変状態なのか、この時点では区別することができない。

【 4 4 8 6 】

図 3 3 2 ( f ) は、2 回目の変動において左停止位置に「 4 」が停止した状態を表している。上述のように 1 回目の変動の結果は、「 4 」 「 4 」 「 4 」であり、左停止位置には「 4 」が出現していたことからすれば、2 回目の変動において左停止位置に「 4 」が出現するのは、実施例 3 8 における規則に反している。なお、数値情報である数字部「 4 」には、キャラクタ「 D 」が付属するので、左停止位置にはキャラクタ「 D 」が登場する。このとき、左停止位置における「 4 」の出現は、現在の遊技状態が確変状態であることを示唆している。

10

【 4 4 8 7 】

図 3 3 2 ( f ) の後の図 3 3 2 ( g ) , 図 3 3 2 ( h ) は、2 回目の変動の結果が「 4 」 「 3 」 「 1 0 」でハズレとなる様子を示している。このとき表示部 4 2 a に表示される決め台詞は、「 ざんねんである 」である。

【 4 4 8 8 】

図 3 3 2 ( i ) ~ 図 3 3 2 ( l ) は、3 回目の変動の結果が「 5 」 「 1 1 」 「 6 」でハズレとなる様子を示している。図 3 3 2 ( j ) において、左停止位置に「 5 」が止まった理由は、2 回目の変動表示において左停止位置に「 4 」が停止していたからである。この動作は、上述した規則に則っている。

20

【 4 4 8 9 】

< 時短付き大当たりの場合 >

1 回目の変動の結果「 4 」 「 4 」 「 4 」が時短付き大当たりの場合は、2 回目の変動において左停止位置に「 5 」が停止する。この「 5 」が出現は、実施例 3 8 における規則に則っている。従って、2 回目の変動において左停止位置に規則に反する「 4 」が出現するか、それとも規則に則った「 5 」が停止するかによって、遊技者は、現在の遊技状態の有利さを知ることができる。本実施例によれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄 S Z の出現が規則に反している場合、有利な遊技状態（確変状態）を示しており、規則に則っている場合、確変状態よりも不利な遊技状態（時短状態）を示している。従って、遊技者からすれば、遊技を行っているうちに数値対応情報である主装飾図柄 S Z の出現規則に慣れてきていたところ、規則に反する数値対応情報である主装飾図柄 S Z が左停止位置に出現することで、違和感を覚えることになる。このようにすることで、単調な遊技を防止し、より面白みのある遊技機が提供できる。

30

【 4 4 9 0 】

本実施例は、以下のような変形実施が可能である。

【 4 4 9 1 】

< 変形例 1 >

上述の実施例では、左停止位置に出現する数値情報である数字部 S Z a の違いで確変状態、時短状態を区別して示唆するように構成されていたが、例えば同じ数値情報である数字部「 4 」を表示することで確変状態、時短状態を区別して示唆するようにしてもよい。図 3 3 3 ( a ) ~ 図 3 3 3 ( d ) は、1 回目の変動が始まってから、リーチ演出を経て、変動表示の結果が「 4 」 「 4 」 「 4 」で大当たりとなる様子が示されている。このとき表示画面 4 2 a に表示される決め台詞は、「 当たりである 」である。なお、この大当たりは確変付きまたは時短付きである。

40

【 4 4 9 2 】

本例では、図 3 3 3 ( a ) に示した変動表示の開始から図 3 3 3 ( d ) において当たりの表示が出るまでに、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への遊技球の入球が何度かあったとする。すなわち、本例においては、保留は枯渇せず、変動が次々と実行される。

50

## 【 4 4 9 3 】

図 3 3 3 ( e ) は、2 回目の変動が実行される様子を示している。この変動は、確変または時短が付いているので、背景色が図 3 3 3 ( a ) ~ 図 3 3 3 ( d ) で説明した通常状態の背景色と異なる。背景色の変更は、図 3 3 3 ( e ) においては斜線で示す模様で表されている。

## 【 4 4 9 4 】

なお、図 3 3 3 ( e ) において背景色が変わることにより、遊技者は遊技状態が変化したことが理解できる。しかし、現在の遊技状態が時短状態なのかそれとも確変状態なのか、この時点では区別することができない。

## 【 4 4 9 5 】

そこで、本例では、現在の遊技状態が確変状態なのか時短状態なのかを遊技者に示唆する構成を有している。すなわち、現在の遊技状態が時短状態の場合、2 回目の変動表示において、左停止位置に止まるのは 1 本の角付きのキャラクタ「D」である。キャラクタ「D」は数値情報である数字部「4」に付属する付加情報である装飾部 S Z b なので、左停止位置には、「4」が止まる。また、数値部には左下がり斜線で示す青色の「4」が表示されている。これらの事象がそれぞれ時短状態の発生を示唆している(図 3 3 3 ( f ) 参照)。また、現在の遊技状態が確変状態の 2 回目の変動表示において、左停止位置に止まるのは 2 本の角付きのキャラクタ「D」である。キャラクタ「D」は数値情報である数字部「4」に付属する付加情報である装飾部 S Z b なので、左停止位置には、「1」が止まる。また、数値部には右下がり斜線で示す赤色の「4」が表示されている。これらの事象が確変状態の発生を示唆している(図 3 3 3 ( i ) 参照)。このように、いずれの場合も左停止位置には「4」が止まるものの、本例は、付属するキャラクタ「D」の形状の違いや数値部の色味により現在の遊技状態の種別を示唆している。

## 【 4 4 9 6 】

## &lt; 変形例 2 &gt;

上述の実施例では、「4」「4」「4」の大当たりの後、遊技状態が確変状態を示すために次回の変動表示における左停止位置に、大当たり図柄と同じ図柄である「4」を停止させていたが、大当たり図柄と同じ図柄「4」の代わりに、大当たり図柄「4」よりも 1 小さい「3」、または大当たり図柄「4」と隣接しない「2」等を停止させるようにしてもよい。

## 【 4 4 9 7 】

## &lt; 変形例 3 &gt;

上述の実施例では、所定の規則は、数値対応情報である主装飾図柄 S Z を「1」「2」「3」「4」「5」「6」「7」or「8」「9」「10」「11」「1」「2」・・・のように数値情報である数字部 S Z a を増加させる順番で表示画面 4 2 a に表示するというものだったが、本発明はこの構成に限られない。数値情報である数字部 S Z a を減少させる順番で表示画面 4 2 a に表示するように所定の規則を定めてもよい。この際、「4」「4」「4」の大当たりの後、遊技状態が時短状態を示すために次回の変動表示における左停止位置に大当たり図柄と同じ図柄「4」を停止させる必要はなく、「4」の代わりに、大当たり図柄と同じ図柄「4」よりも 1 大きい「5」、または大当たり図柄と同じ図柄「4」と隣接しない「6」等を停止させるようにしてもよい。

## 【 4 4 9 8 】

## &lt; 変形例 4 &gt;

上述の実施例では、数値対応情報である主装飾図柄 S Z が規則に反した出現をした場合、確変状態を示し、規則に則った出現をした場合、時短状態を示していたが、この対応関係を逆にし、数値対応情報である主装飾図柄 S Z が規則に反した出現をした場合、時短状態を示し、規則に則った出現をした場合、確変状態を示すようにしてもよい。この場合において、数値対応情報である主装飾図柄 S Z が規則に反した出現をするのは、変動 1 0 0 回に係る時短であることが定められている場合、遊技者は、数値対応情報である主装飾図柄 S Z の表示が規則に反すると、変動 1 0 0 回の期間中、時短状態が連続するという示唆

10

20

30

40

50

を認識することができる。

【 4 4 9 9 】

次に、上述した遊技を実現するための制御系について、図 3 3 4 を用いて詳細に説明する。図 3 3 4 は、変動開始処理を示すフローチャートである。

【 4 5 0 0 】

次に、図 3 3 4 を参照して、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 が行う変動開始処理について説明する。変動開始処理は、上述した実施例 1 のものと基本的に同じであるので、異なる点（ステップ S 5 0 8 V d 1 以降における確変・時短大当たり後の停止図柄の設定）を中心に説明する。

【 4 5 0 1 】

ステップ S 5 0 8 V d 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、装飾図柄指定コマンドを設定するに先立って、この変動開始処理が確変大当たり後の初回変動であるか否かを判断する。確変大当たり後の初回変動でなければステップ S 5 0 8 V d 2 に進み、確変大当たり後の初回変動であればステップ S 5 0 8 V d 3 に進む。

【 4 5 0 2 】

ステップ S 5 0 8 V d 2 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、この変動開始処理が時短大当たり後の初回変動であるか否かを判断する。時短大当たり後の初回変動でなければステップ S 5 0 8 V d 5 に進み、時短大当たり後の初回変動であればステップ S 5 0 8 V d 4 に進む。

【 4 5 0 3 】

ステップ S 5 0 8 V d 3 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、この変動開始処理が確変大当たり後の初回変動であるので、左停止図柄を規則に反して大当たり図柄と同じ図柄を表示し、その左停止図柄を特別な左停止図柄（赤みを帯びた図柄）とする装飾図柄指定コマンドを設定する。例えば、大当たり図柄が「 4 」 「 4 」 「 4 」 の揃いであれば、次の変動開始処理での左停止図柄は「 4 」 となり、赤みを帯びた態様で表示される。これによって、大当たり後の初回変動で左停止図柄が大当たり図柄と同じ図柄で且つ左停止図柄が赤みを帯びた態様で表示された場合は、その大当たりは確変大当たりであることを示唆することができる。

【 4 5 0 4 】

ステップ S 5 0 8 V d 4 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、この変動開始処理が時短大当たり後の初回変動であるので、左停止図柄を規則に反して大当たり図柄と同じ図柄を表示し、その左停止図柄を特別な左停止図柄（青みを帯びた図柄）とする装飾図柄指定コマンドを設定する。例えば、大当たり図柄が「 4 」 「 4 」 「 4 」 の揃いであれば、次の変動開始処理での左停止図柄は「 4 」 となり、青みを帯びた態様で表示される。これによって、大当たり後の初回変動で左停止図柄が大当たり図柄と同じ図柄で且つ左停止図柄が青みを帯びた態様で表示された場合は、その大当たりは時短大当たりであることを示唆することができる。

【 4 5 0 5 】

ステップ S 5 0 8 V d 5 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、この変動開始処理が通常大当たり後の初回変動であるか、または、確変・時短大当たり後で 2 回目以降の変動であるので、通常通りに、大当たり図柄停止パターン選択用テーブルまたは外れ図柄停止パターン選択用テーブルに基づいて装飾図柄指定コマンドを設定する。

【 4 5 0 6 】

このようにして、大当たりが確変大当たりか時短大当たりか分からない設定の下で、大当たり後の初回変動における左停止図柄が規則に反した図柄で表示されるか、規則に従った図柄が表示されるかに応じて、確変・時短大当たりであったか否かを示唆することができる。また、左停止図柄が規則に反した図柄である場合に、その表示態様の違い（例えば色味の違い）によって、確変大当たりであったか時短大当たりであったかを示唆することができる。

【 4 5 0 7 】

10

20

30

40

50

< 本実施例における特徴的な構成 >

このように本実施例の遊技機は ( V d 1 ) に関し、一連の数値対応情報である主装飾図柄 S Z を所定の規則「 1 」 「 2 」 「 3 」 「 4 」 「 5 」 「 6 」 「 7 」 or 「 8 」 「 9 」 「 10 」 「 11 」 「 1 」 「 2 」 ・ ・ ・ に従って、表示画面上に表示させる構成であり、変動表示が大当たり「 4 」 「 4 」 「 4 」 で停止することを契機として、所定の規則に関わらず、次の数値対応情報である主装飾図柄 S Z として遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する主装飾図柄「 4 」を左停止位置に表示する。

【 4 5 0 8 】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

【 4 5 0 9 】

本実施例に係る遊技機は ( V d 2 ) に関し、変動表示が規則に従っていない契機となる変動表示の結果は、大当たりであり、変動表示が規則に従っている契機となる変動表示の結果であるハズレよりも遊技者にとって有利である。

【 4 5 1 0 】

本実施例 ( 変形例 2 ) に係る遊技機は ( V d 3 ) に関し、所定の規則は、数値対応情報である主装飾図柄 S Z を増加させる規則であり、変動表示が「 4 」 「 4 」 「 4 」 で大当たりとなると、主装飾図柄「 4 」を減少させて「 3 」を表示する構成としてもよい。

【 4 5 1 1 】

本実施例 ( 変形例 3 ) に係る遊技機は ( V d 4 ) に関し、所定の規則は、数値対応情報である主装飾図柄 S Z を減少させる規則であり、変動表示が「 4 」 「 4 」 「 4 」 で大当たりとなると、主装飾図柄「 4 」を増加させて「 5 」を表示する構成としてもよい。

【 4 5 1 2 】

本実施例 ( 変形例 2 , 変形例 3 ) に係る遊技機は ( V d 5 ) に関し、上述の ( V d 3 ) において「 4 」の後「 3 」を表示しないで、その代わりに主装飾図柄「 4 」を減少させた「 4 」と隣接しない「 2 」を表示することもできる。また、上述の ( V d 4 ) において「 4 」の後「 5 」を表示しないで、その代わりに主装飾図柄「 4 」を増加させて「 4 」と隣接しない「 6 」を表示することもできる。

【 4 5 1 3 】

本実施例に係る遊技機は ( V d 6 ) に関し、大当たりの結果が出ると、次回の変動表示において主装飾図柄「 4 」を表示画面 4 2 a 上の左停止位置に表示する。

【 4 5 1 4 】

本実施例 ( 変形例 4 ) に係る遊技機は ( V d 7 ) に関し、大当たりの結果が出ると、主装飾図柄「 4 」を表示画面 4 2 a の左停止位置に表示することにより、時短状態が連続する期間を示唆する。

【 4 5 1 5 】

本実施例 ( 変形例 1 ) に係る遊技機は ( V d 8 ) に関し、大当たりの結果が出ると、キャラクタ「 D 」の形状の違いにより、現在の遊技状態の種別を示唆する。

【 4 5 1 6 】

本実施例 ( 変形例 1 ) に係る遊技機は ( V d 9 ) に関し、大当たりの結果が出ると、数値情報である数字部「 4 」の色分けにより、現在の遊技状態の種別を示唆する。

【 実施例 4 2 】

【 4 5 1 7 】

以下、実施例 4 2 に係る遊技機について説明する。実施例 4 2 に係る遊技機は、実施例 3 8 に係る遊技機の構成を基本としているが、規則に反する場合があることが特徴的である。

【 4 5 1 8 】

以下、実施例 4 2 に係る遊技機について図 3 3 5 から図 3 3 8 を用いて詳細に説明する。図 3 3 5 は、実施例 4 2 の左装飾図柄列が規則に反する変動表示態様を示す図である。図 3 3 6 は、左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。図 3 3 7 は

10

20

30

40

50

、左装飾図柄列が途中から規則に反する変動表示態様を示す図である。図 3 3 8 は、左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。

【 4 5 1 9 】

< 遊技の流れ >

遊技は、まず実施例 3 8 で説明した通常状態から始まる。図 3 3 5 における ( a ) ないし ( 1 ) は、変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図 3 3 5 ( a ) は、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入球し、特図 1 に係る変動表示が表示画面 4 2 a 上で行われている状態を示している。

【 4 5 2 0 】

図 3 3 5 ( b ) は、左停止位置に「 4 」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z が現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクター「 D 」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「 4 」とキャラクター「 D 」とキャラクター「 D 」の登場に伴う決め台詞「 D である 」が表示画面 4 2 a に表示される。

【 4 5 2 1 】

図 3 3 5 ( c ) は、右停止位置に「 4 」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z が現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクター「 D 」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「 4 」とキャラクター「 D 」が表示画面 4 2 a に表示され、リーチ状態となる。このようになると、リーチに関する演出が実行される。

【 4 5 2 2 】

図 3 3 5 ( d ) は、リーチ演出後の変動表示の結果が「 4 」 「 4 」 「 4 」 で大当たりとなる様子が示されている。このとき表示画面 4 2 a に表示される決め台詞は、「当たりである 」である。なお、この大当たりは確変付きである。

【 4 5 2 3 】

本例では、図 3 3 5 ( a ) に示した変動表示の開始から図 3 3 5 ( d ) において当たりの表示が出るまでに、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への遊技球の入球が何度かあったとする。すなわち、本例においては、図 3 3 5 ( a ) ~ 図 3 3 5 ( 1 ) の間、保留は枯渇せず、変動が次々と実行される。

【 4 5 2 4 】

図 3 3 5 ( e ) は、2 回目の変動 ( 特図 2 に係る 1 回目の変動 ) が実行される様子を示している。この変動は確変が付いているので、背景色が図 3 3 5 ( a ) ~ 図 3 3 5 ( d ) で説明した通常状態の背景色と異なる。背景色の変更は、図 3 3 5 ( e ) においては斜線で示す模様で表されている。

【 4 5 2 5 】

なお、図 3 3 5 ( e ) において背景色が変わることにより、遊技者は遊技状態が変化したことが理解できる。しかし、現在の遊技状態が時短状態なのかそれとも確変状態なのか、この時点では区別することができない。

【 4 5 2 6 】

そこで、本例では、現在の遊技状態が確変状態であることを遊技者に示唆する構成を有している。すなわち、本例における 2 回目の変動表示において、左停止位置に止まるのは「 8 」であり、この事象が確変状態の発生を示唆している ( 図 3 3 5 ( f ) 参照 ) 。このように「 4 」が左停止位置に表示された後、左停止位置に「 8 」が止まる構成は、左停止位置において変動表示が実行される度に数値対応情報である主装飾図柄 S Z が「 1 」 「 2 」 … 「 1 1 」 「 1 」の順に表示される規則に反している。すなわち、1 回目の変動において左停止位置に出現したのは「 4 」であるにも関わらず、2 回目の変動表示において左停止位置に出現したのは「 5 」ではなく「 8 」である。このように本例では、規則に反して数値対応情報である主装飾図柄 S Z を表示することで現在の遊技状態が確変状態であることを示唆する構成となっている。この示唆は、パチンコ機 1 0 で遊技をよく行う遊技者にとって認識されやすい。本例における 1 回目の変動表示の終了時においては、「次は確変だよ」といった確変に触れた表示はない。

10

20

30

40

50

## 【 4 5 2 7 】

このような動作は、次の変動開始時に、主制御装置 2 6 1 が大当たり種別カウンタ C 2 に基づいて、前の大当たり時の大当たり種別の情報を含む変動パターンコマンドをサブ制御装置 2 6 2 に送付することにより実現する。前の大当たりが確変付き大当たりであることを示す情報を含む変動パターンコマンドを受信したサブ制御装置 2 6 2 は、「 8 」を左停止位置に止めるように第 3 図柄表示装置 4 2 を制御する。

## 【 4 5 2 8 】

なお、1 回目の変動において、時短付き大当たりには当選した場合には後述する。

## 【 4 5 2 9 】

図 3 3 5 ( f ) の後の図 3 3 5 ( g ) , 図 3 3 5 ( h ) は、2 回目の変動の結果が「 8 」 「 3 」 「 1 0 」でハズレとなる様子を示している。このとき表示部 4 2 a に表示される決め台詞は、「 ざんねんだね 」である。

## 【 4 5 3 0 】

図 3 3 5 ( i ) ~ 図 3 3 5 ( l ) は、3 回目の変動の結果が「 9 」 「 1 1 」 「 6 」でハズレとなる様子を示している。図 3 3 5 ( j ) において、左停止位置に「 9 」が止まった理由は、2 回目の変動表示において左停止位置に「 8 」が停止していたからである。この動作は、上述した規則に則っている。

## 【 4 5 3 1 】

< 時短付き大当たりの場合 >

続いて、1 回目の大当たりが時短付きである場合について説明する。遊技は、まず実施例 3 8 で説明した通常状態から始まる。図 3 3 6 における ( a ) ないし ( l ) は、変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図 3 3 6 ( a ) は、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入球し、特図 1 に係る変動表示が表示画面 4 2 a 上で行われている状態を示している。

## 【 4 5 3 2 】

図 3 3 6 ( a ) ~ 図 3 3 6 ( d ) は、1 回目の変動が始まってから、リーチ演出を経て、変動表示の結果が「 4 」 「 4 」 「 4 」で大当たりとなる様子が示されている。このとき表示画面 4 2 a に表示される決め台詞は、「 当たりである 」である。なお、この大当たりは時短付きである。

## 【 4 5 3 3 】

本例では、図 3 3 6 ( a ) に示した変動表示の開始から図 3 3 6 ( d ) において当たりの表示が出るまでに、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への遊技球の入球が何度かあったとする。すなわち、本例においては、図 3 3 6 ( a ) ~ 図 3 3 6 ( h ) の間、保留は枯渇せず、変動が次々と実行される。

## 【 4 5 3 4 】

図 3 3 6 ( e ) は、2 回目の変動が実行される様子を示している。この変動は時短が付いているので、背景色が図 3 3 6 ( a ) ~ 図 3 3 6 ( d ) で説明した通常状態の背景色と異なる。背景色の変更は、図 3 3 6 ( e ) においては斜線で示す模様で表されている。

## 【 4 5 3 5 】

なお、図 3 3 6 ( e ) において背景色が変わることにより、遊技者は遊技状態が変化しただことが理解できる。しかし、現在の遊技状態が時短状態なのかそれとも確変状態なのか、この時点では区別することができない。

## 【 4 5 3 6 】

そこで、本例では、現在の遊技状態が時短状態であることを遊技者に示唆する構成を有している。すなわち、本例における 2 回目の変動表示において、左停止位置に止まるのは「 1 」であり、この事象が時短状態の発生を示唆している ( 図 3 3 6 ( f ) 参照 ) 。このように「 4 」が左停止位置に表示された後、左停止位置に「 1 」が止まる構成は、左停止位置において変動表示が実行される度に数値対応情報である主装飾図柄 S Z が「 1 」 「 2 」 ・ ・ ・ 「 1 1 」 「 1 」の順に表示される規則に反している。すなわち、1 回目の変動において左停止位置に出現したのは「 4 」であるにも関わらず、2 回目の変動表示

10

20

30

40

50

において左停止位置に出現したのは「5」ではなく「1」である。このように本例では、規則に反して数値対応情報である主装飾図柄SZを表示することで現在の遊技状態が上述の確変状態よりも不利な時短状態であることを示唆する構成となっている。本例における1回目の変動表示の終了時においては、「次は時短だよ」といった時短に触れた表示はない。

#### 【4537】

このような動作は、次の変動開始時に、主制御装置261が大当たり種別カウンタC2に基づいて、前の大当たり時の大当たり種別の情報を含む変動パターンコマンドをサブ制御装置262に送出することにより実現する。前の大当たりが時短付き大当たりであることを示す情報を含む変動パターンコマンドを受信したサブ制御装置262は、「1」を左停止位置に止めるように第3図柄表示装置42を制御する。

10

#### 【4538】

このように、遊技者は数値対応情報である主装飾図柄SZの表示が規則に反し、左停止位置に「8」が出現した場合、現在の遊技状態が確変状態であることを認識し、左停止位置に「1」が出現した場合、現在の遊技状態が時短状態であることを認識することができる。

#### 【4539】

図336(f)の後の図336(g)、図336(h)は、2回目の変動の結果が「1」「3」「10」でハズレとなる様子を示している。図336(h)では、表示画面42aに決め台詞「無念」が表示される。

20

#### 【4540】

なお、上述の「8」「1」に関する数値対応情報である主装飾図柄SZの配色等を通常の数値対応情報である主装飾図柄SZに関する配色等と違いのようにしてもよい。

#### 【4541】

本実施例は、以下のような変形実施が可能である。

#### 【4542】

##### <変形例1>

上述の実施例では、確変付き、時短付き当たり「4」「4」「4」の直後の変動(2回目の変動)において「8」、「1」を出現させ、確変状態、時短状態を区別して示唆する構成のみ説明していたが、この実施例に加えて、確変、時短の区別をより焦らすような演出も行うようにしてもよい。例えば、2回目の変動において規則通り「5」を左停止位置に出現させておいて、3回目以降の変動において規則に反した数値情報である数字部を左停止位置に出現させることにより、確変状態、時短状態を区別して示唆するようにしてもよい。図337(a)~図337(d)は、1回目の変動が始まってから、リーチ演出を経て、変動表示の結果が「4」「4」「4」で大当たりとなる様子が示されている。このとき表示画面42aに表示される決め台詞は、「当たりである」である。なお、この大当たりは確変付きである。

30

#### 【4543】

通常ならば、上述の実施例で説明したように、2回目の変動における左停止位置には確変状態を示す「8」が出現する。本例においては、変動何回か毎に(例えば20回毎に)、確変、時短の区別をより焦らす演出を実行する。以降、この演出について具体的に説明する。なお、本例では、図337(a)に示した変動表示の開始から図337(d)において当たりの表示が出るまでに、特図1用始動入賞装置33aへの遊技球の入球が何度かあったとする。すなわち、本例においては、保留は枯渇せず、変動が次々と実行される。

40

#### 【4544】

図337(e)は、2回目の変動が実行される様子を示している。この変動は、確変または時短が付いているので、背景色が図337(a)~図337(d)で説明した通常状態の背景色と異なる。背景色の変更は、図337(e)においては斜線で示す模様で表されている。

#### 【4545】

50

なお、図 3 3 7 ( e ) において背景色が変わることにより、遊技者は遊技状態が変化したことが理解できる。しかし、現在の遊技状態が時短状態なのかそれとも確変状態なのか、この時点では区別することができない。

【 4 5 4 6 】

本変形例において焦らず演出が実行される場合は、図 3 3 7 ( f ) に示すように、表示画面 4 2 a の背景色が変化し、確変状態となっているのに、2 回目の変動における左停止位置には、「 8 」ではなく「 5 」が出現する。この「 5 」の出現は実施例 3 8 で説明した規則に則った事象であり、やはりこの時点でも遊技者は現在の遊技状態が確変状態、時短状態のどちらなのか言い当てることができない。

【 4 5 4 7 】

図 3 3 7 ( f ) の後の図 3 3 7 ( g ) , 図 3 3 7 ( h ) は、2 回目の変動の結果が「 5 」 「 3 」 「 1 0 」でハズレとなる様子を示している。

【 4 5 4 8 】

図 3 3 7 ( i ) は、3 回目の変動表示の開始を示している。このとき左停止位置には実施例 3 8 で説明した規則に反して「 9 」およびキャラクタ「 H 」が出現する ( 図 3 3 7 ( j ) 参照 ) 。この数値対応情報である主装飾図柄 S Z の出現は、現在の遊技状態が確変状態であることを示している。遊技者は、この時点で現在の遊技状態を認識することができる。なお、規則に反した装飾図柄を表示させるタイミングは、これ以降の変動表示であってもよい。その場合は、そのタイミングに対応する規則に反した装飾図柄を表示させる。

【 4 5 4 9 】

図 3 3 7 ( j ) の後の図 3 3 7 ( k ) , 図 3 3 7 ( l ) は、3 回目の変動の結果が「 9 」 「 1 」 「 3 」でハズレとなる様子を示している。

【 4 5 5 0 】

なお、図 3 3 7 ( d ) における大当たり「 4 」 「 4 」 「 4 」が時短付きであった場合は、3 回目の変動において図 3 3 7 ( j ) で説明した「 9 」ではなく「 2 」が左停止位置に出現する。この数値対応情報である主装飾図柄 S Z の出現は、現在の遊技状態が時短状態であることを示している。遊技者は、この時点で現在の遊技状態を認識することができる。

【 4 5 5 1 】

なお、本変形例では、2 0 回毎に遊技状態の報知を焦らず演出を行っていたが、例えば、特図 1 に係る変動では、2 回目の変動で「 8 」を左停止位置に出現させる実施例通りの演出を行い、特図 2 に係る変動では、2 回目の変動で「 5 」を左停止位置に出現させる焦らず演出を行うようにし、特図 1、特図 2 で演出を使い分けるようにしてもよい。

【 4 5 5 2 】

< 変形例 2 >

変形例 2 は、実施例の構成とほぼ同様であるが、左停止位置「 4 」が確変状態を示す「 8 」に変化するまでに左停止位置に「 4 」と「 8 」との中間の数値「 5 」 「 6 」が出現する例である。本例は、図 3 3 8 で説明がされている。図 3 3 8 ( a ) ~ 図 3 3 8 ( d ) は、1 回目の変動が確変付き大当たり「 4 」 「 4 」 「 4 」となる様子を示している。その様子は、図 3 3 5 ( a ) ~ 図 3 3 5 ( d ) と同様である。

【 4 5 5 3 】

本例で最も特徴的なのは、図 3 3 8 ( e ) の構成である。実施例の構成では、2 回目の変動は、左装飾図柄列 L , 中装飾図柄列 M , 右装飾図柄列 R のいずれもが高速変動するところから開始されるが、本例では、2 回目の変動において高速変動するのは、中装飾図柄列 M , 右装飾図柄列 R のみであり、左装飾図柄列 L には、1 回目の変動の結果「 4 」から 2 回目の変動の結果「 8 」に向けて低速で数値対応情報である主装飾図柄 S Z の配列が繰り出される。従って、図 3 3 8 ( d ) における左停止位置の「 4 」は、「 5 」 , 「 6 」を経て、ゆっくりと「 8 」に変化する ( 図 3 3 8 ( f ) 参照 ) 。

【 4 5 5 4 】

図 3 3 8 ( f ) の後の図 3 3 8 ( g ) , 図 3 3 8 ( h ) は、2 回目の変動の結果が「 8

10

20

30

40

50

」「 3 」「 1 0 」でハズレとなる様子を示している。

【 4 5 5 5 】

なお、本変形例では、図 3 3 8 ( d )における左停止位置の「 4 」は、「 5 」,「 6 」を経て、「 8 」に変化していたが、この変化を逆順に行ってもよい。すなわち、左停止位置の「 4 」が「 8 」に変化する間に、「 3 」,「 2 」,「 1 」,「 1 1 」,「 1 0 」,「 9 」をゆっくりと表示するようにしてもよい。

【 4 5 5 6 】

< 変形例 3 >

上述の実施例では、時短状態が確変状態よりも不利である構成となっていたが、各状態の条件を変更することにより、時短状態が確変状態よりも有利である構成としてもよい。

【 4 5 5 7 】

< 変形例 4 >

上述の変形例では、確変は 1 種類のみであり、それに合わせて確変を示唆する数値対応情報である主装飾図柄 S Z は「 8 」のみだったが、確変の種類を複数種類とし、それに合わせて確変を示唆する数値対応情報である主装飾図柄 S Z を複数としてよい。本例において、確変付き大当たりの結果が出ると、確変の種別に応じて、より有利な確変(次回大当たりまでの確変状態)を示唆する「 8 」を表示画面 4 2 a に表示させるか、または、「 8 」と異なる主装飾図柄「 1 1 」を表示画面 4 2 a に表示させてより不利な確変(例えば変動回数 1 0 0 回までの確変状態)を示唆する。

【 4 5 5 8 】

次に、上述した遊技を実現するための制御系について、図 3 3 9 を用いて詳細に説明する。図 3 3 9 は、変動開始処理を示すフローチャートである。

【 4 5 5 9 】

次に、図 3 3 9 を参照して、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 が行う変動開始処理について説明する。変動開始処理は、上述した実施例 1 のものと基本的に同じであるので、異なる点(ステップ S 5 0 8 V e 1 以降における確変・時短大当たり後の停止図柄の設定)を中心に説明する。

【 4 5 6 0 】

ステップ S 5 0 8 V e 1 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、装飾図柄指定コマンドを設定するに先立って、この変動開始処理が確変大当たり後の初回変動であるか否かを判断する。確変大当たり後の初回変動でなければステップ S 5 0 8 V e 2 に進み、確変大当たり後の初回変動であればステップ S 5 0 8 V e 3 に進む。

【 4 5 6 1 】

ステップ S 5 0 8 V e 2 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、この変動開始処理が時短大当たり後の初回変動であるか否かを判断する。時短大当たり後の初回変動でなければステップ S 5 0 8 V e 5 に進み、時短大当たり後の初回変動であればステップ S 5 0 8 V e 4 に進む。

【 4 5 6 2 】

ステップ S 5 0 8 V e 3 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、この変動開始処理が確変大当たり後の初回変動であるので、左停止図柄を規則に反して、確変大当たりである場合の初期値である「 8 」とする装飾図柄指定コマンドを設定する。例えば、大当たり図柄が「 4 」,「 4 」,「 4 」の揃いであれば、次の変動開始処理での左停止図柄は確変大当たりの初期値である「 8 」で表示される。これによって、大当たり後の初回変動で左停止図柄が「 8 」で表示された場合は、その大当たりは確変大当たりである可能性が高いことを示唆することができる。なお、初期値である場合は左停止図柄を通常とは異なる色で表示すれば、示唆の確実性を高めることができる。

【 4 5 6 3 】

ステップ S 5 0 8 V e 4 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、この変動開始処理が時短大当たり後の初回変動であるので、左停止図柄を規則に反して、時短大当たりである場合の初期値である「 1 」とする装飾図柄指定コマンドを設定する。例えば、大当たり

10

20

30

40

50

図柄が「4」「4」「4」の揃いであれば、次の変動開始処理での左停止図柄は時短大当たりの初期値である「1」で表示される。これによって、大当たり後の初回変動で左停止図柄が「1」で表示された場合は、その大当たりは時短大当たりである可能性が高いことを示唆することができる。なお、初期値である場合は左停止図柄を通常とは異なる色で表示すれば、示唆の確実性を高めることができる。

【4564】

ステップS508Ve5では、主制御装置261のCPU501は、この変動開始処理が通常大当たり後の初回変動であるか、または、確変・時短大当たり後で2回目以降の変動であるので、通常通りに、大当たり図柄停止パターン選択用テーブルまたは外れ図柄停止パターン選択用テーブルに基づいて装飾図柄指定コマンドを設定する。

10

【4565】

このようにして、大当たりが確変大当たりか時短大当たりか分からない設定の下で、大当たり後の初回変動において確変大当たりの初期値または時間大当たりの初期値のいずれかの図柄で表示されるか、規則に従った図柄が表示されるかに応じて、確変・時短大当たりであったか否かを示唆することができる。また、確変大当たりの初期値または時間大当たりの初期値のいずれの図柄であるかによって、確変大当たりであったか時短大当たりであったかを示唆することができる。

【4566】

<本実施例における特徴的な構成>

このように本実施例の遊技機は(Ve1)に関し、一連の数値対応情報である主装飾図柄SZを所定の規則「1」「2」「3」「4」「5」「6」「7」or「8」「9」「10」「11」「1」「2」・・・に従って、表示画面42上に表示させる構成であり、変動表示が確変付き大当たりで停止することを契機として、所定の規則に関わらず、次の数値対応情報である主装飾図柄SZとして遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する初期値「8」を左停止位置に表示する。以降、変動表示がある毎に、主装飾図柄「9」「10」「11」・・・を左停止位置に表示する。その一方で、変動表示が時短付き大当たりで停止した場合、これを契機として所定の規則に関わらず、次の数値対応情報である主装飾図柄SZとして遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する初期値「1」を左停止位置に表示する。以降、変動表示がある毎に、主装飾図柄「2」「3」「4」・・・を左停止位置に表示する。

20

30

【4567】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

【4568】

本実施例に係る遊技機は(Ve2)に関し、確変の示唆に係る初期値「8」は、時短の示唆に係る初期値「1」よりも大きい。本実施例によれば、大当たりの種別が遊技者にとって有利であると、大当たりの種別を示唆する数値対応情報である主装飾図柄SZの数値情報である数字部SZaは大きくなるように設定されている。

【4569】

本実施例に係る遊技機は(Ve3)に関し、確変・時短の示唆に係る初期値「8」「1」は、所定の規則が定める主装飾図柄「1」・・・「11」に含まれている。

40

【4570】

本実施例(変形例4)に係る遊技機は(Ve4)に関し、確変付き大当たりの結果が出ると、確変の種別に応じて、より有利な確変を示唆する「8」を表示画面42aに表示させるか、または、「8」と異なる主装飾図柄「11」を表示画面42aに表示させてより不利な確変を示唆する。

【4571】

本実施例に係る遊技機は(Ve5)に関し、ハズレの結果が出ると、(Ve4)で説明した初期値「8」を所定の規則に従って定まる次の主装飾図柄「9」に更新させる。

【4572】

50

本実施例（変形例１）に係る遊技機は（V e 6）に関し、確変付き大当たりとなりその後、ハズレの結果が出ると、一度規則通りに数値対応情報である主装飾図柄S Zを左停止位置に出現させ、再びハズレの結果が出ると、表示されている数値対応情報である主装飾図柄S Zを主装飾図柄「9」に更新させて所定の位置に表示させる。この主装飾図柄「9」は、上述した確変状態を示唆する初期値「8」の次に相当する数値対応情報である主装飾図柄S Zである。

【4573】

本実施例に係る遊技機は（V e 7）に関し、大当たりの結果が出て確変を示唆する「8」を表示画面42aに表示させる際、数値対応情報である主装飾図柄S Zを前回更新したときとは異なる配色で表示してもよい。

【4574】

本実施例（変形例２）に係る遊技機は（V e 8）に関し、「4」「4」「4」で大当たりとなると、確変を示唆する「8」が表示される前に「4」と「8」の中間の主装飾図柄「5」、「6」を表示させる。

【4575】

本実施例（変形例２）に係る遊技機は（V e 9）に関し、「4」「4」「4」で大当たりとなると、確変を示唆する「8」が表示される前に、「3」「2」「1」「11」「10」「9」を表示画面42aの左停止位置に表示する。

【実施例43】

【4576】

以下、実施例43に係る遊技機について説明する。実施例43に係る遊技機は、実施例38に係る遊技機の構成を基本としているが、変動表示が仮停止する構成を有していることが特徴的である。すなわち、本例は、変動表示の仮停止が連続する疑似連に関している。

【4577】

以下、実施例43に係る遊技機について図340から図343を用いて詳細に説明する。図340は、実施例43の疑似連2回（ハズレ）を示す変動表示態様を示す図である。図341は、疑似連3回（当たり）を示す変動表示態様を示す図である。図342は、疑似連1～3回（装飾図柄を変化）を示す変動表示態様を示す図である。図343は、疑似連リーチ3回（当たり）を示す変動表示態様を示す図である。

【4578】

<遊技の流れ>

遊技は、まず実施例38で説明した通常状態から始まる。図340における（a）ないし（1）は、通常状態における変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図340（a）は、特図1用始動入賞装置33aに遊技球が入球し、特図1に係る変動表示が表示画面42a上で行われている状態を示している。このとき、表示画面42aにおける左装飾図柄列L、中装飾図柄列M、右装飾図柄列Rでは、数値対応情報である主装飾図柄S Zが縦向きに高速でスライドする高速変動をしている。

【4579】

図340（b）は、左停止位置に「1」に係る数値対応情報である主装飾図柄S Zが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄S Zにはキャラクター「A」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「1」とキャラクター「A」が表示され、キャラクター「A」の登場に伴う決め台詞「A見参」が表示画面42aに表示される。

【4580】

図340（c）は、右停止位置に「3」に係る数値対応情報である主装飾図柄S Zが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄S Zにはキャラクター「C」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「3」とキャラクター「C」が表示画面42aに表示される。

【4581】

10

20

30

40

50

図340(d)は、中停止位置に「2」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄SZにはキャラクター「B」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「2」とキャラクター「B」が表示画面42aに表示される。

【4582】

通常ならば、この時点で、1回目の変動は「1」「2」「3」でハズレとなるが、本実施例は、そうではない。表示画面42aに現れた「1」「2」「3」の各々は、停止しておらず細かく揺れ動いている(図340(d)参照)。つまり、1回目の変動は未確定の状態であり、表示画面42aに現れた「1」「2」「3」は、仮停止の状態である。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面42aは、再び高速変動の状態となる(図340(e)参照)。「1」「2」「3」は、疑似連を示唆するチャンス目である。

10

【4583】

図340(f)は、左停止位置に「1」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄SZにはキャラクター「A」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「1」とキャラクター「A」とキャラクター「A」の登場に伴う決め台詞「A見参」が表示画面42aに表示される。このとき、キャラクター「A」は、2連続して左停止位置に出現したので、「A見参」の文字の前に「二たび」が付され、これらを合わせて「二たびA見参」の文字が表示画面42aに表示される。

【4584】

20

図340(g)は、右停止位置に「3」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄SZにはキャラクター「C」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「3」とキャラクター「C」が表示画面42aに表示される。

【4585】

図340(h)は、中停止位置に「2」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄SZにはキャラクター「B」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「2」とキャラクター「B」が表示画面42aに表示される。

【4586】

30

この図340(h)における「1」「2」「3」も仮停止であり、1回目の変動は未確定の状態である。このように、仮停止は連続することがある。変動が確定するまでに仮停止の回数が多いほど、変動確定時に大当たりとなる可能性が高いようになっている。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面42aは、再び高速変動の状態となる(図340(i)参照)。「1」「2」「3」は、疑似連であることを示唆するチャンス目である。

【4587】

図340(j)は、左停止位置に「1」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄SZにはキャラクター「A」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「1」とキャラクター「A」が表示され、キャラクター「A」の登場に伴う決め台詞「A見参」が表示画面42aに表示される。このとき、キャラクター「A」は、3連続して左停止位置に出現したので、「A見参」の文字の前に「三たび」が付され、これらを合わせて「三たびA見参」の文字が表示画面42aに表示される。

40

【4588】

図340(k)は、右停止位置に「3」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄SZにはキャラクター「C」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「3」とキャラクター「C」が表示画面42aに表示される。

【4589】

50

図340(1)は、中停止位置に「4」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄SZにはキャラクター「D」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「4」とキャラクター「D」が表示画面42aに表示される。

【4590】

図340(1)に示された「1」「4」「3」の表示は仮停止ではなく、変動の結果を示す表示である。したがって、今回の変動は、2回の疑似連があり、それに見合う分だけ大当たりの期待度が高かったにも関わらずハズレの結果となった。

【4591】

図303(a)~図303(1)が説明する動作では「1」「2」「3」に係る1回目の仮停止、「1」「2」「3」に係る2回目の仮停止、そして「1」「4」「3」に係る停止図柄において、全て「1」を左停止位置に出現させている。このように「1」が左停止位置に表示された後、左停止位置に「2」ではなく「1」が出現する構成は、実施例38で説明した規則に反している。このように本例では、規則に反して数値対応情報である主装飾図柄SZを表示することで現在の遊技状態が有利であることを示唆する構成となっている。

10

【4592】

図340(1)の後の変動は、左停止位置に「2」が停止、または仮停止するというものである。この数値対応情報である主装飾図柄SZの表示のさせ方は、実施例38で説明した規則に則っている。

20

【4593】

<大当たりとなる場合>

図341は、図340(h)の続きであり、3回の仮停止を経て、変動の結果が「1」「1」「1」で大当たりとなるまでの様子を示している。図340(h)における仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面42aは、再び高速変動の状態となる(図341(i)参照)。

【4594】

図341(j)は、左停止位置に「1」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この場合、キャラクター「A」は、3連続して左停止位置に出現したので、「A見参」の文字の前に「三たび」が付され、これらを合わせて「三たびA見参」の文字が表示画面42aに表示される。

30

【4595】

図341(k)は、右停止位置に「3」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄SZにはキャラクター「C」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「3」とキャラクター「C」が表示画面42aに表示される。

【4596】

図341(l)は、中停止位置に「2」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄SZにはキャラクター「B」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「2」とキャラクター「B」が表示画面42aに表示される。

40

【4597】

この図341(1)における「1」「2」「3」も仮停止であり、1回目の変動は未確定の状態である。このように、疑似連が3回繰り返されることがある。変動が確定するまでに疑似連の回数が多いほど、変動確定時に大当たりとなる可能性が高いようになっていたことからすると、2回の仮停止に係る図340(h)の状態よりも図341(1)の状態の方が有利な状態である。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面42aは、再び高速変動の状態となる(図340(m)参照)。

【4598】

図341(n)は、左停止位置に「1」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現

50

れたときの様子を示している。この場合、キャラクタ「A」は、4連続して左停止位置に出現したので、「A見参」の文字の前に「四たび」が付され、これらを合わせて「四たびA見参」の文字が表示画面42aに表示される。

【4599】

図341(o)は、右停止位置に「1」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄SZにはキャラクタ「A」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「1」とキャラクタ「A」が表示画面42aに表示され、変動は「1」「1」「1」でリーチとなる。このとき表示画面42aに表示される決め台詞は「リーチ也」である。

【4600】

図341(p)は、中停止位置に「1」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄SZにはキャラクタ「A」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「1」とキャラクタ「A」が表示画面42aに表示される。

【4601】

図341(p)に示された「1」「1」「1」の表示は仮停止ではなく、変動の結果を示す表示である。したがって、今回の変動は、3回の疑似連により示された高い大当たり期待度のもと、実際に大当たりの結果となった。このとき表示画面42aに表示される決め台詞は「感涙」である。

【4602】

図341(p)の後の変動は、左停止位置に「2」が停止、または仮停止するというものである。この数値対応情報である主装飾図柄SZの表示のさせ方は、実施例38で説明した規則に則っている。

【4603】

なお、疑似連が実行されるかは、変動に関する抽選により決定される。疑似連の実行が決定すると、仮停止中に表示する数値対応情報である主装飾図柄SZが決定される。本例では、決定された3列の数値対応情報である主装飾図柄SZは、「1」「2」「3」である。

【4604】

本実施例は、下記の様に変形実施が可能である。

【4605】

<変形例1>

上述の構成では、仮停止が繰り返されても、表示画面42aにおける変動表示に特に変化はなかったが、図342に示す様に、数値対応情報である主装飾図柄SZ(キャラクタのみでもよい)の色みを変更することにより、仮停止演出を盛り上げるような構成としてもよい。本例は、大当たりの期待度が次第に高まっていることをキャラクタの色みの変化で示唆する構成である。

【4606】

図342(a)は、1回目の仮停止を示し、図342(b)は、2回目の仮停止を示し、図342(d)は、3回目の仮停止を示している。図342(f)は、変動の結果が3回の仮停止を経て「1」「1」「1」で停止して大当たりとなった様子を示している。そして、図342(c)は、変動の結果が1回の仮停止を経て「1」「4」「3」で停止してハズレとなった様子を示している。図342(e)は、変動の結果が2回の仮停止を経て「1」「4」「3」で停止してハズレとなった様子を示している。

【4607】

図342(b), 図342(c)は、2回目の仮停止を表示するキャラクタおよび1回の仮停止を経てハズレの結果を表示するキャラクタが、図342(a)で示した1回目の仮停止に係るキャラクタよりも青みを帯びている状態を示している。図342(d), 図342(e)は、3回目の仮停止を表示するキャラクタおよび2回の仮停止を経てハズレの結果を表示するキャラクタが、図342(a)で示した1回目の仮停止に係るキャラク

10

20

30

40

50

タよりも赤みを帯びている状態を示している。図 3 4 2 ( f ) は、3 回の仮停止を経て当たりの結果を表示するキャラクタが、虹色に輝いている状態を示している。

【 4 6 0 8 】

< 変形例 2 >

上述の実施例では、ハズレ図柄 ( チャンス目 ) を仮停止させ、遊技者に有利な状態を報知していたが、この報知をリーチ表示により行うようにしてもよい。図 3 4 3 は、本例を具体的に説明している。

【 4 6 0 9 】

図 3 4 3 ( a ) は、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入球し、特図 1 に係る変動表示が表示画面 4 2 a 上で行われている状態を示している。このとき、表示画面 4 2 a における左装飾図柄列 L , 中装飾図柄列 M , 右装飾図柄列 R では、数値対応情報である主装飾図柄 S Z が縦向きに高速でスライドする高速変動をしている。

10

【 4 6 1 0 】

図 3 4 3 ( b ) は、左停止位置に「 1 」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z が現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクタ「 A 」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「 1 」とキャラクタ「 A 」が表示され、キャラクタ「 A 」の登場に伴う決め台詞「 A 見参」が表示画面 4 2 a に表示される。

【 4 6 1 1 】

図 3 4 3 ( c ) は、右停止位置に「 1 」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z が現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクタ「 A 」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「 1 」とキャラクタ「 A 」が表示画面 4 2 a に表示され、変動は「 1 」 「 1 」 「 1 」でリーチとなる。このとき表示画面 4 2 a に表示される決め台詞は「リーチ也」である。

20

【 4 6 1 2 】

図 3 4 3 ( d ) は、中停止位置に「 3 」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z が現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクタ「 C 」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「 3 」とキャラクタ「 C 」が表示画面 4 2 a に表示される。

【 4 6 1 3 】

この図 3 4 3 ( d ) における「 1 」 「 3 」 「 1 」も仮停止であり、1 回目の変動は未確定の状態である。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面 4 2 a は、再び高速変動の状態となる。

30

【 4 6 1 4 】

本例で特徴的なのは、図 3 4 3 ( e ) に示す様に、リーチ状態の仮停止後の高速変動は、中装飾図柄列 M のみで実行されることである。すなわち、この高速変動においても、リーチ状態が維持され、左停止位置 , 右停止位置のいずれも「 1 」が出現している。このとき、左停止位置 , 右停止位置の「 1 」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z は、揺れ動かず停止している。

【 4 6 1 5 】

図 3 4 3 ( f ) は、中停止位置に「 1 0 」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z が現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクタ「 I 」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「 1 0 」とキャラクタ「 I 」が表示される。

40

【 4 6 1 6 】

この図 3 4 3 ( f ) における「 1 」 「 1 0 」 「 1 」も仮停止であり、1 回目の変動は未確定の状態である。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面 4 2 a は、再び中装飾図柄列 M のみ高速変動の状態となる ( 図 3 4 3 ( g ) 参照 ) 。

【 4 6 1 7 】

図 3 4 3 ( h ) は、中停止位置に「 2 」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z が現

50

れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクター「B」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「2」とキャラクター「B」が表示画面 4 2 a に表示される。

【4 6 1 8】

この図 3 4 3 ( h ) における「1」「2」「1」も仮停止であり、1 回目の変動は未確定の状態である。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面 4 2 a は、再び中装飾図柄列 M のみ高速変動の状態となる ( 図 3 4 3 ( i ) 参照 )。

【4 6 1 9】

図 3 4 3 ( j ) は、図 3 4 3 ( d ) , 図 3 4 3 ( f ) , 図 3 4 3 ( h ) で説明した 3 回の仮停止を経て、リーチ表示「1」「1」「1」が「1」「1」「1」となることで変動の結果が大当たりとなったときの様子を示している。今回の変動は、2 回の仮停止により示された高い大当たり期待度のもと、実際に大当たりの結果となった。

【4 6 2 0】

なお、本例では、仮停止の回数を重ねる毎に表示画面 4 2 a 上の背景色を変化させ、大当たりが近づいて来ているような演出を行う構成となっている。背景色の配色の違いは、図 3 4 3 においては、互いに異なる斜線の模様で示している。

【4 6 2 1】

次に、上述した遊技を実現するための制御系について、図 3 4 4 を用いて詳細に説明する。図 3 4 4 は、主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルは、基本的には実施例 3 8 の図 3 13 のものと同じであるが、本例では疑似連演出の有無についてもこのテーブルを用いて説明する。具体的には、図 3 13 において「決定ボタン使用演出」を説明していた箇所を「疑似連演出」に替えて説明する。なお、決定ボタン使用演出は本実施例においても行われてもよい。

【4 6 2 2】

疑似連演出は、疑似連 1 回、疑似連 2 回、疑似連 3 回の 3 パターンある。疑似連 3 回は、本例では大当たり確定の疑似連演出である。例えば、数値対応情報である主装飾図柄 S Z が「7」という特殊な図柄で揃う大当たりスーパーリーチ F ( 変動時間 1 2 0 秒 ) においては、疑似連 3 回が実行される。この場合、「7」は、本例では当たり確定を示唆する図柄であるので、疑似連 3 回目の変動で左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄 S Z が「7」に変化して停止し、リーチおよび大当たりとなる演出が好ましい。「7」で揃う大当たりスーパーリーチ E ( 変動時間 9 0 秒 ) は、疑似連 2 回であるが、これも同様である。このように、疑似連演出中に、「7」が左停止図柄に停止すれば、その疑似連演出は大当たり確定であることが示唆される。

【4 6 2 3】

数値対応情報である主装飾図柄 S Z が「1」～「6」「8」～「11」の通常の図柄で揃う大当たりスーパーリーチ F ( 変動時間 1 2 0 秒 ) においては、疑似連 3 回が実行される。この場合も、疑似連 3 回目が行われることは、大当たり確定を示唆している。数値対応情報である主装飾図柄 S Z が「1」～「6」「8」～「11」の通常の図柄で揃う大当たりスーパーリーチ E ( 変動時間 9 0 秒 ) においては、疑似連 2 回が行われるが、外れスーパーリーチ E ( 変動時間 9 0 秒 ) においても、疑似連 2 回が行われる場合がある。そのため、疑似連 2 回は、大当たりとなる可能性が疑似連 1 回に比べて高いことを示唆するに留まる。

【4 6 2 4】

数値対応情報である主装飾図柄 S Z が「1」～「6」「8」～「11」の通常の図柄で揃う大当たりスーパーリーチ C ( 変動時間 6 0 秒 ) において疑似連 1 回が行われる場合も、外れスーパーリーチ C ( 変動時間 6 0 秒 ) において疑似連 1 回が行われる場合もある。疑似連 1 回は、大当たりの可能性がそれほど高くない。

【4 6 2 5】

各疑似連での仮停止図柄は、左停止図柄は、左停止パターン選択カウンタ C 3 A の値に対応する図柄になるが、右停止図柄および中停止図柄は自由に決めることができるので、

10

20

30

40

50

チャンス目で仮停止させることができる。チャンス目は、「11」「1」「1」や「1」「11」「11」のような「1」が並ぶ特定の外れ目でもよいし、「1」「2」「3」、「2」「3」「4」、「3」「4」「5」・・・「11」「1」「2」のような図柄ごとに存在する連続する並びであってもよい。疑似連をチャンス目で仮停止させることで、チャンス目の意味を知っている遊技者に対しては、大当たり期待度が高いことを期待できる疑似連演出の開始を示唆することができる。もちろん、右停止図柄および中停止図柄を完全外れ（バラケ目）として表示してもよい。この場合でも、左停止図柄に同じ図柄が続いて仮停止されれば、疑似連演出であることを遊技者に認識させることができる。

【4626】

疑似連1回の変動時間は、例えば30秒としている。つまり、疑似連が1回増えるごとに30秒変動時間が増え、最後の30秒は疑似連ではない本変動が行われるように設定している。

10

【4627】

また、疑似連ごとの仮停止図柄は、例えば、疑似連1回目の左停止図柄が「1」であれば、その後の疑似連の左停止図柄も同じ「1」図柄とすることが好ましい。このようにすれば、疑似連中に左停止図柄に来るキャラクタが遊技者の好みのキャラクタであれば、その好みのキャラクタが疑似連の度に見ることができるので、遊技の興趣を高めることができる。また、仮に疑似連中のキャラクタが遊技者の好みでなくても、遊技者の好みのキャラクタが左停止図柄にくるタイミングが規則性によって決まっているので、次に好みのキャラクタが左停止図柄にくるタイミングまで遊技を続けさせることができるため、遊技の興趣性を高めることができる。

20

【4628】

<変形例3>

上述の構成では、疑似連が繰り返されるときに左停止位置に同一の主装飾図柄SZが停止していたが、これを異なる主装飾図柄SZを停止させるようにしてもよい。例えば、疑似連が繰り返されるときに、「1」「2」「3」「2」「3」「4」「3」「4」「5」のように、上述の規則性に則って主装飾図柄SZを順番に出現させるようにしてもよい。この場合、疑似連変動が終了した後の次の変動では、「1」「2」「3」の「1」が規則に従って左停止位置に表示されたとすると、「2」を左停止位置に表示される。

【4629】

30

<本実施例における特徴的な構成>

このように本実施例の遊技機は(Vf1)に関し、一連の数値対応情報である主装飾図柄SZを所定の規則「1」「2」「3」「4」「5」「6」「7」or「8」「9」「10」「11」「1」「2」・・・に従って、表示画面上に表示させる構成であり、数値対応情報である主装飾図柄SZが更新される前に変動表示を仮停止させる期間を設定し、この期間内に、所定の規則に関わらず、次の数値対応情報である主装飾図柄SZを表示して、遊技者に有利な大当たりを示唆する疑似連を実行する。疑似連は例えば、擬似的なチャンス目「1」「2」「3」を表示することで実行される。

【4630】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

40

【4631】

本実施例に係る遊技機は(Vf2)に関し、期間内に仮停止と再変動を複数回繰り返し、仮停止が繰り返される度に擬似的なチャンス目「1」「2」「3」を表示して、遊技者にとってより有利な遊技状態を示唆する。

【4632】

本実施例に係る遊技機は(Vf3)に関し、仮停止が繰り返される度に同一の数値対応情報である主装飾図柄SZを左停止位置に表示する。

【4633】

本実施例に係る遊技機は(Vf4)に関し、仮停止が繰り返される度に擬似的なチャン

50

ス目「1」「2」「3」を繰り返し表示し、数値対応情報である主装飾図柄SZの表示を所定の規則に従わせないことにより、遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する。

【4634】

本実施例に係る遊技機は(Vf5)に関し、仮停止が繰り返される度に擬似的なチャンス目「1」「2」「3」を繰り返し表示し、同一の並びで複数の数値対応情報である主装飾図柄SZを表示する。

【4635】

本実施例(変形例1)に係る遊技機は(Vf6)に関し、仮停止が繰り返されると2回目の仮停止時にはキャラクタが青色を帯び、3回目の仮停止時にはキャラクタが赤みを帯びるといように、数値対応情報である主装飾図柄SZの色みの変化が生じ、仮停止でない場合は、色みの変化が生じずに数値対応情報である主装飾図柄SZの表示がなされる。

10

【4636】

本実施例に係る遊技機は(Vf7)に関し、仮停止が繰り返されると数値対応情報である主装飾図柄SZに基づく表示とは異なる「A見参」の表示を「二たびA見参」「三たびA見参」といように変化させ、これにより遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する。

【4637】

本実施例(変形例2)に係る遊技機は(Vf8)に関し、リーチを伴う疑似連に関する再変動中において、表示画面42aの左停止位置、右停止位置に仮停止中と同じ主装飾図柄「1」を表示する。

【4638】

本実施例に係る遊技機は(Vf9)に関し、変動表示が疑似連を終えて確定したときに大当たりとなる場合には、疑似連における仮停止の繰り返しの回数が多くなり易く、ハズレとなる場合には、仮停止の繰り返しの回数が少くなり易い。

20

【4639】

本実施例(変形例1)に係る遊技機は(Vf10)に関し、仮停止が繰り返されるとキャラクタの色みを変えてキャラクタの表示を変化させることにより遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する。

【4640】

本実施例に係る遊技機は(Vf11)に関し、疑似連が実行されるか否かは、変動に関する抽選により決定される。疑似連の実行が決定すると、仮停止中に表示する数値対応情報である主装飾図柄SZが決定される。

30

【実施例44】

【4641】

続いて、実施例44に係るパチンコ機10について説明する。実施例38~実施例43においては、主装飾図柄SZが「1」等の数値情報である数字部とキャラクタ「A」などの付加情報である装飾部SZbとから構成されていたが、本実施例では、主装飾図柄SZは数値情報である数字部SZaで構成され、キャラクタは付属しない。本例の規則性に従って表示される数値情報である数字部および装飾部(キャラクタ)は、保留表示に出現する。

【4642】

以下、実施例44に係る遊技機について図345から図347を用いて詳細に説明する。図345は、実施例44の保留表示に規則性がある変動表示態様を示す図である。図346は、保留表示が規則性に反して連続する変動表示態様を示す図である。図347は、保留表示が規則性に反して変化する変動表示態様を示す図である。

40

【4643】

図345(a)等を参照すれば分かるように、本実施例における表示画面42aの下部に表示される数値対応情報である保留表示th, hは、数値情報である数字部vg1と付加情報である装飾部vg2とが結合した図柄で表される。数値情報である数字部vg1と付加情報である装飾部vg2とは、キャラクタが数字に寄り添うように2つに区分されていてもよいし、キャラクタが数字を抱きかかえるように数値情報である数字部vg1と付

50

加情報である装飾部 v g 2 とが重なるように表示されていてもよい。

【 4 6 4 4 】

具体的には、数値対応情報である保留表示 t h , h に表示される保留表示画像は、主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a 「 1 」に対応する数値情報である数字部 v g 1 「 1 」および付加情報である装飾部 v g 2 「 A 」と、主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a 「 2 」に対応する数値情報である数字部 v g 1 「 2 」および付加情報である装飾部 v g 2 「 B 」と、主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a 「 3 」に対応する数値情報である数字部 v g 1 「 3 」および付加情報である装飾部 v g 2 「 B 」と、主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a 「 4 」に対応する数値情報である数字部 v g 1 「 4 」および付加情報である装飾部 v g 2 「 D 」と、主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a 「 5 」に対応する数値情報である数字部 v g 1 「 5 」および付加情報である装飾部 v g 2 「 E 」と、主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a 「 6 」に対応する数値情報である数字部 v g 1 「 6 」および付加情報である装飾部 v g 2 「 F 」と、主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a 「 8 」に対応する数値情報である数字部 v g 1 「 8 」および付加情報である装飾部 v g 2 「 G 」と、主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a 「 9 」に対応する数値情報である数字部 v g 1 「 9 」および付加情報である装飾部 v g 2 「 H 」と、主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a 「 1 0 」に対応する数値情報である数字部 v g 1 「 1 0 」および付加情報である装飾部 v g 2 「 I 」と、主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a 「 1 1 」に対応する数値情報である数字部 v g 1 「 1 1 」および付加情報である装飾部 v g 2 「 J 」と、で構成されている。また、数値情報である数字部 S Z a 「 7 」である主装飾図柄 S Z は、特別な図柄であるので、これに対応するように保留表示画像も、主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a 「 7 」に対応する数値情報である数字部 v g 1 「 7 」で構成されている。

10

20

【 4 6 4 5 】

また、キャラクタごとの決め台詞は、キャラクタに対応する主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a が変動表示において左停止位置に停止表示された時と、そのリーチ時、外れ時、大当たり時に画像表示や音声出力がなされる。キャラクタと決め台詞との対応関係は、図 2 9 8 を用いて上述した通りである。

【 4 6 4 6 】

数値対応情報である保留表示 t h は、表示画面 4 2 a の左下隅に位置する当該保留表示領域 t h a に表示され、数値対応情報である保留表示 h 1 ~ h 4 ( 図示では h 3 までの表示としている ) は、当該保留表示領域 t h a の右横から表示画面 4 2 a の右下隅に位置する事前保留表示領域 h a に表示されている。当該保留表示領域 t h a と事前保留表示領域 h a とをまとめて保留表示領域 H と呼ぶ。

30

【 4 6 4 7 】

図 3 4 5 ( a ) では、当該変動に対応する当該保留を示す保留表示 「 1 A 」 ( 数値情報である数字部 「 1 」とキャラクタ 「 A 」が結合した保留表示 ) が当該保留表示領域 t h a に格納されている。もっとも、保留表示 「 1 A 」に付属するキャラクタ 「 A 」は、例えば顔のみとし、実施例 3 8 等に示された主装飾図柄 S Z に付属の付加情報である装飾部 S Z b に登場するキャラクタ 「 A 」よりも簡略化されていてもよい。なお、保留表示 「 1 A 」は、数値情報である数字部 「 1 」と装飾部 「 A 」とが 1 つの図柄として認識しうる態様を示すものであり、説明の便宜上、数値情報である数字部 「 1 」と装飾部 「 A 」を組み合わせた表記としている。これ以降の 「 2 B 」等の保留表示もこの表記に倣った便宜的なものである。

40

【 4 6 4 8 】

図 3 4 5 ( a ) は、当該保留に関する保留表示 「 1 A 」が当該保留表示領域 t h a に格納に格納されている状態で、左・中・右の三列とも高速変動が実行されている様子が描かれている。やがて、表示画面 4 2 a 上の左停止位置には 「 1 」が出現する ( 図 3 4 5 ( b ) 参照 ) 。このとき停止する主装飾図柄 「 1 」は、当該保留に係る保留表示 「 1 」と一致している。

50

## 【 4 6 4 9 】

なお、主装飾図柄「1」には、実施例38～実施例43で説明したようなキャラクタの付属はない。その代わりに、本例では、表示画面42aの右上端にキャラクタ表示領域vg3が設けられ、左停止位置に「1」が出現したのに合わせてキャラクタ表示領域vg3に「1」に対応するキャラクタ「A」が表示される。このとき表示されるキャラクタ「A」は、保留表示「1A」よりも大きく表示され、例えば全身など顔以外も描かれる。表示画面42aのキャラクタ表示領域vg3付近に表示される決め台詞は、「A見参」である。

## 【 4 6 5 0 】

図345(b)～図345(d)は、表示画面42a上の左停止位置に「1」が出現してから、変動の結果が「1」「7」「11」でハズレとなり、決め台詞「無念」が表示画面42aに表示されるまでの様子が描かれている。

10

## 【 4 6 5 1 】

この1回目の変動が始まってからハズレの結果となるまでに、遊技球が特図1用始動入賞装置33aに入球したとする。この入球に伴う変動表示は、図345(a)～図345(d)における1回目の変動表示の後に実行される。この2回目の変動表示は、1回目の変動表示が終了されるまで保留され、この状況が保留表示として表示画面42aの下部に表示される。

## 【 4 6 5 2 】

この2回目の変動表示に係る保留表示は、数値情報である数字部「2」とキャラクタ「B」が結合した「2B」となっており、表示画面42a上において当該保留表示「1A」の右隣に表示される。以降、変動の保留が発生する度に、保留表示「3C」が保留表示「2B」の右隣に表示され、保留表示「4D」が保留表示「3C」の右隣に表示され、保留表示「5E」が保留表示「4D」の右隣に表示され、保留表示「6F」が保留表示「5E」の右隣に表示される。このように、保留表示の各々には1, 2, 3・・・というように特定の規則を持った数列に倣った数字が付されており、この数字は、対応するキャラクタA, B, C・・・の各々が付属した状態で表示画面42a下部に表示される。

20

## 【 4 6 5 3 】

図345(e)は、保留表示「2B」が当該保留表示領域thaにシフトし、2回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面42a上の左停止位置には「2」が出現する(図345(f)参照)。このとき停止する主装飾図柄「2」は、当該保留に係る保留表示「2」と一致している。このとき表示画面42aのキャラクタ表示領域vg3には、キャラクタ「B」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「Bが来たよ」である。

30

## 【 4 6 5 4 】

このように、本実施例によれば、変動表示の結果が出ることを契機として、前回当該保留表示領域thaに表示された保留表示「1A」を所定の規則に従って定まる次の保留表示「2B」に更新させて表示画面上に表示する。

## 【 4 6 5 5 】

図345(f)～図345(h)は、表示画面42a上の左停止位置には「2」が出現してから、変動の結果が「2」「8」「5」でハズレとなり、決め台詞「ざんねん」が表示画面42aに表示されるまでの様子が描かれている。

40

## 【 4 6 5 6 】

図345(i)は、保留表示「3C」が当該保留表示領域thaにシフトし、3回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面42a上の左停止位置には「3」が出現する(図345(j)参照)。このとき停止する主装飾図柄「3」は、当該保留に係る保留表示「3」と一致している。このとき表示画面42aのキャラクタ表示領域vg3には、キャラクタ「C」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「Cだよ」である。

## 【 4 6 5 7 】

図345(k)は、変動表示が「3」「3」でリーチとなった様子を示している

50

。この場合、表示画面 4 2 a のキャラクタ表示領域 v g 3 に表示されているキャラクタ「C」の付近に決め台詞「リーチだよ」が表示される。

【 4 6 5 8 】

図 3 4 5 ( h ) には、変動の結果が「3」「6」「3」でハズレとなり、決め台詞「さんねんだよ」が表示画面 4 2 a に表示される様子が描かれている。

【 4 6 5 9 】

本実施例は、以下のように変形実施が可能である。

【 4 6 6 0 】

< 変形例 1 >

上述した実施例では、保留表示におけるキャラクタ登場順が A , B , C . . . の規則に従っていたが、このような構成に加えて、保留表示に係る変動の大当たり期待度が高い場合、保留表示が規則に反するように構成してもよい。この構成は具体的に図 3 4 6 で説明されている。

【 4 6 6 1 】

図 3 4 6 ( a ) ~ 図 3 4 6 ( d ) は、1 回目の変動表示が開始されてから表示画面 4 2 a 上の左停止位置に「1」が出現し、変動の結果が「1」「7」「11」でハズレとなり、決め台詞「無念」が表示画面 4 2 a に表示されるまでの様子が描かれている。

【 4 6 6 2 】

1 回目の変動表示が開始されてから変動の結果が「1」「7」「11」となるまでの間に特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入球すると、当該変動に係る保留表示「1 A」の右隣に保留表示「2 A」が出現する。

【 4 6 6 3 】

この 2 つ目の保留表示「2 A」の出現は、上述した 1 , 2 , 3 . . . の規則に則っている。しかし、当該保留表示領域 t h a の保留表示「1 A」に関わらず、保留表示「1 A」の右隣には保留表示「2 B」でなく保留表示「2 A」が出現する。このように、2 つ目の保留表示が「2 B」となるよりも「2 A」となって数字とキャラクタの対応関係についての法則が崩れて保留表示に同じキャラクタが連続して登場することで、この 2 つ目の保留表示「2 A」における変動の大当たり期待度が高まっている（例えば、スーパーリーチ C , D が実行される）ことが示唆される。

【 4 6 6 4 】

図 3 4 6 ( e ) は、保留表示「2 A」が当該保留表示領域 t h a にシフトし、2 回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面 4 2 a 上の左停止位置には「2」が出現する（図 3 4 6 ( f ) 参照）。このとき停止する主装飾図柄「2」は、当該保留に係る保留表示「2」と一致している。このとき表示画面 4 2 a のキャラクタ表示領域 v g 3 には、キャラクタ「A」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「A 見参」である。

【 4 6 6 5 】

図 3 4 6 ( g ) は、変動表示が「2」「」「2」でリーチとなった様子を示している。この場合、表示画面 4 2 a のキャラクタ表示領域 v g 3 に表示されているキャラクタ「A」の付近に決め台詞「リーチ也」が表示される。

【 4 6 6 6 】

図 3 4 6 ( h ) には、変動の結果が「2」「8」「2」でハズレとなり、決め台詞「無念」が表示画面 4 2 a に表示される様子が描かれている。

【 4 6 6 7 】

2 回目の変動表示が開始されてから変動の結果が「2」「8」「2」となるまでの間に特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入球すると、当該変動に係る保留表示「1 A」の右隣に保留表示「3 A」が出現する。

【 4 6 6 8 】

この 2 つ目の保留表示「3 A」の出現は、上述した 1 , 2 , 3 . . . の規則に則っている。しかし、当該保留表示領域 t h a の保留表示「2 A」に関わらず、保留表示「2 A」

10

20

30

40

50

の右隣には保留表示「3C」や「2B」でなく保留表示「3A」が出現する。このように、2つ目の保留表示が「3C」や「2B」となるよりも「3A」となって数字とキャラクターの対応関係の法則が崩れ、保留表示に同じキャラクターが連続して登場することで、この3つ目の保留表示「3A」における変動の大当たり期待度が「2A」が表示されたときよりも更に高い（例えば、スーパーリーチE、Fが実行される）ことが示唆される。

【4669】

図346(i)は、保留表示「3A」が当該保留表示領域thaにシフトし、3回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面42a上の左停止位置には「3」が出現する（図346(j)参照）。このとき停止する主装飾図柄「3」は、当該保留に係る保留表示「3」と一致している。このとき表示画面42aのキャラクター表示領域vg3には、キャラクター「A」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「A見参」である。

10

【4670】

図346(k)は、変動表示が「3」「3」「3」でリーチとなった様子を示している。この場合、表示画面42aのキャラクター表示領域vg3に表示されているキャラクター「A」の付近に決め台詞「リーチ也」が表示される。

【4671】

図346(l)には、変動の結果が「3」「3」「3」で大当たりとなり、決め台詞「感涙」が表示画面42aに表示される様子が描かれている。

【4672】

20

<変形例2>

上述の変形例1を更に工夫して、変動中に大当たり期待度の表示を変更する構成とすることもできる。この構成は具体的に図347で説明されている。

【4673】

図347(a)~図347(d)は、1回目の変動表示が開始されてから表示画面42a上の左停止位置に「1」が出現し、変動の結果が「1」「7」「11」でハズレとなり、決め台詞「無念」が表示画面42aに表示されるまでの様子が描かれている。

【4674】

1回目の変動表示が開始されてから変動の結果が「1」「7」「11」となるまでの間に特図1用始動入賞装置33aに遊技球が2回入球すると、当該変動に係る保留表示「1A」の右隣に保留表示「2B」が出現し、その右隣に保留表示「3C」が出現する。この「2」「3」の出現は規則に則っている。そして、表示「2」には法則通りの「B」が付属し、表示「3」には法則通りの「C」が付属する。このような構成は、本実施例通りである。

30

【4675】

図347(e)は、保留表示「2B」が当該保留表示領域thaにシフトし、2回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面42a上の左停止位置には「2」が出現する（図347(f)参照）。このとき停止する主装飾図柄「2」は、当該保留に係る保留表示「2」と一致している。このとき表示画面42aのキャラクター表示領域vg3には、キャラクター「B」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「Bが来たよ」である。そして、図347(g)は、その後、右停止位置に「5」が出現した状態を表している。

40

【4676】

保留表示「3C」の大当たり期待度が高いことを示す表示が実行される様子について説明する。現状、保留表示「3C」におけるキャラクターはA、B、C・・・の規則に則ったものであり、大当たりの期待度は普通であることが示されている。図347(g)において、この法則通りの「3C」が法則崩れの「3B」に変化する演出が実行される。この様な演出は保留変化演出と呼ばれる。保留変化演出におけるキャラクター表示領域vg3付近には保留変化を示す「次の保留を変えてやる」が表示される。保留変化演出は、この表示の後、キャラクター表示領域vg3に表示されているキャラクター「B」が保留表示「3C」

50

を破壊する演出が行われ、その後、保留表示は「3C」から「3B」に変化する。このように、実施例38では、法則通りの保留表示が、しばらくして大当たりの期待度が高いことを示唆する法則崩れの表示に切り替わる。

【4677】

このような保留変化演出が可能なのは、保留の先読みが実行されたからである。まずは、保留の先読みについて説明する。各保留は、貯められた状態において既に抽選が行われている。従って、保留に基づく変動が開始される前に、この変動表示の結果は出ている。この保留に関する変動表示の結果を実際の変動表示の前に先んじて読み取ることが先読みと呼ぶ。保留変化演出が実現できるのは、保留表示「3C」に係る保留が遊技者にとって有利な保留（例えば、スーパーリーチC、Dとなる保留）であることが先読みにより保留変化演出を実行する前に判明しているからである。

10

【4678】

保留変化演出を実現する制御について説明する。保留表示「3C」に関する保留の抽選が行われ、変動種別カウンタCS1がスーパーリーチC、Dへの当選、かつ保留変化演出の実行を示す値となった場合、主制御装置261のCPU501は、保留変化演出の実行に関するコマンドをサブ制御装置262に送出する。サブ制御装置262のCPU551は、このコマンドを受けて、保留の先読みをして、保留変化演出の実行に関する命令を表示制御装置45に送出する。表示制御装置45のCPU521は、この命令を受けて動作する。

【4679】

図347(h)には、保留変化演出後の様子が示されており、変動の結果が「2」「8」「5」でハズレとなり、決め台詞「無念」が表示画面42aに表示される様子が描かれている。

20

【4680】

図347(i)は、保留表示「3B」が当該保留表示領域thaにシフトし、3回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面42a上の左停止位置には「3」が出現する(図347(j)参照)。このとき停止する主装飾図柄「3」は、当該保留に係る保留表示「3」と一致している。このとき表示画面42aのキャラクタ表示領域vg3には、キャラクタ「B」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「Bが来たよ」である。

30

【4681】

図347(k)は、変動表示が「3」「3」「3」でリーチとなった様子を示している。この場合、表示画面42aのキャラクタ表示領域vg3に表示されているキャラクタ「B」の付近に決め台詞「リーチよ」が表示される。

【4682】

図347(l)には、変動の結果が「3」「3」「3」で大当たりとなり、決め台詞「やったね」が表示画面42aに表示される様子が描かれている。

【4683】

<変形例3>

上述の実施例では、当該保留表示領域tha、事前保留表示領域haには、変動表示がある度に「1A」「2B」「3C」「4D」・・・というように、数値情報である数字部が「1」「2」「3」「4」の順に増加していったが本発明はこの構成に限られない。演出状態を変化させる所定条件(例えば、変動回数や演出抽選)の成立を契機として、「1A」「1B」「1C」「1D」・・・のように、キャラクタが「A」「B」「C」「D」の順に変化していくのに従わず、数値情報である数字部を例えば10変動毎に1ずつ増加させるようにしてもよい。このようにすれば、10変動の期間は同じ図柄が左停止位置に停止するので、遊技者にリーチが成立し易い、当たり易いように感じさせることができる。また実際に、同じ図柄が左停止位置に停止する期間は、その図柄でのリーチが成立し易いように変動パターン選択用テーブルを設定してもよい。また、当該保留表示領域thaでは、同じ図柄が左停止位置に停止する期間、「1A」「

40

50

「1 A」 「1 A」 「1 A」・・・、「2 B」 「2 B」 「2 B」 「2 B」・・・のように数字部 v g 1 も付加情報である装飾部 v g 2 が変化されないで表示されてもよい。このようにすれば、同じキャラクタが 10 変動の期間表示され続けるので、そのキャラクタを好きな遊技者にとって、より一層、遊技の興趣性を向上させることができる。

【4684】

また、上述の実施例では、当該保留表示領域 t h a に表示される当該保留表示領域 t h も、事前保留表示領域 h a に表示される数値対応情報である保留表示 h も、両方とも変動毎に、数値対応情報である保留表示 t h , h が「1 A」 「2 B」 「3 C」 「4 D」・・・のように変化していたが、この変化は、事前保留表示領域 h a において保留表示が発生する場合のみ生じるようにしてもよい。この場合、当該保留表示領域 t h では、キャラクタや数字を伴わない保留表示として表示されるが、そのキャラクタや数字は、変動表示中に表示画面 4 2 a に表示されるので、遊技者に不満は生じにくいと考えられる。

10

【4685】

また、上述の実施例では、当該保留表示領域 t h a に表示される当該保留表示領域 t h も、事前保留表示領域 h a に表示される数値対応情報である保留表示 h も、両方とも変動毎に、数値対応情報である保留表示 t h , h が「1 A」 「2 B」 「3 C」 「4 D」・・・のように変化していたが、この変化は、当該保留表示領域 t h a においてのみ生じるようにしてもよい。この場合、事前保留表示領域 h a では、キャラクタや数字を伴わない保留表示として表示されるので、キャラクタが事前保留表示領域 h a に登場し過ぎて却って分かりにくくなるおそれを低減できる。

20

【4686】

<変形例 4>

上述の実施例では、主装飾図柄 S Z と当該保留表示領域 t h a は、表示画面上の異なる位置に表示されていたが、当該保留表示領域 t h a の数値対応情報である保留表示 t h を一部が主装飾図柄 S Z と重なるようにより大きく表示し、数値対応情報である保留表示 t h を主装飾図柄 S Z よりも手前側に表示させることもできる。

【4687】

<変形例 5>

上述の実施例は遊技状態に付いての制限はなかったが、当該保留表示領域 t h a の数値対応情報である保留表示 t h の変化が「1 A」 「2 B」 「3 C」 「4 D」の規則通りとなるには現在の遊技状態が例えば、時短状態、確変状態であることを条件とすることもできる。

30

【4688】

<変形例 6>

上述の実施例では、当該保留表示領域 t h a の数値対応情報である保留表示 t h には、変動表示がある度に「1 A」 「2 B」 「3 C」 「4 D」・・・というように、キャラクタが「A」, 「B」, 「C」, 「D」の順に変化していったが本発明はこの構成に限られない。「1 A」 「2 A」 「3 A」 「4 A」・・・のように、数値情報である数字部が「1」, 「2」, 「3」, 「4」の順に変化していくのに従わず、キャラクタを例えば固定としてもよい。

40

【4689】

<本実施例における特徴的な構成>

このように本実施例の遊技機は ( V a 1 ) に関し、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、遊技球が特図 1 用始動入賞装置 3 3 a または特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の入球に基づいて、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、左停止図柄カウンタ C 3 A 及び右中停止パターン選択カウンタ C 3 B から各値を取得し、大当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う抽選機能を有する。サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 もしくは表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 で行われた抽選の結果に基づいて主装飾図柄 S Z の変動表示を実行させる変動表示制御機能を有する。サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 もしくは表示制御装置 4 5

50

のCPU521は、所定の並びとなることでハズレや大当たりなどの遊技情報を示す数値情報である数字部SZaと対応する付加情報である装飾部SZbを含む主装飾図柄SZを表示画面42aに表示をする表示機能を有する。サブ制御装置262のCPU551もしくは表示制御装置45のCPU521は、例えば、「1」から「11」までの数値情報である数字部vg1および「A」から「J」までの付加情報である装飾部vg2（「7」は数値情報である数字部vg1のみ）で構成された11種類の数値対応情報である保留表示th, hを、例えば、保留表示領域Hに「1A」「2B」「3C」「4D」「5E」「6F」「7」or「8G」「9H」「10I」「11J」「1A」「2B」・・・の順に出現するように表示させる表示制御機能を有し、変動表示が例えばハズレで停止することを契機として、「1A」で構成された数値対応情報である保留表示th, hを「2B」で構成された数値対応情報である保留表示th, hに更新させて保留表示領域Hに表示することができる。例えば、一連の保留表示を所定の規則「1A」「2B」「3C」「4D」・・・に従って、表示画面上に表示させる構成であり、変動表示の結果が出ることを契機として、前回保留表示領域Hに表示された保留表示「1A」を所定の規則に従って定まる次の保留表示「2B」に更新させて保留表示領域Hに表示する。

10

## 【4690】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

## 【4691】

20

本実施例（変形例3）に係る遊技機は（Va2）に関し、当該保留表示領域thaのみにおいて、変動がある毎に、「1A」「1B」「1C」「1D」・・・のように数値対応情報である保留表示thを変化させ、付加情報である装飾部vg2のキャラクタが「A」「B」「C」「D」の順に変化していくのに従わず、数値情報である数字部vg1を例えば10変動毎に1ずつ増加させるようにしてもよい。

## 【4692】

本実施例（変形例3）に係る遊技機は（Va3）に関し、事前保留表示領域haのみにおいて、変動がある毎に、「1A」「1B」「1C」「1D」・・・のように数値対応情報である保留表示hを変化させ、数値情報である数字部vg1が例えば10変動毎に1ずつ増加するように変化していくのに従わず、付加情報である装飾部vg2のキャラクタを「A」「B」「C」「D」の順に変化させていくようにしてもよい。

30

## 【4693】

本実施例（変形例3）に係る遊技機は（Va4）に関し、当該保留表示領域th, 事前保留表示領域haの両方において、変動がある毎に、「1A」「1B」「1C」「1D」・・・のように数値対応情報である保留表示th, hを変化させ、付加情報である装飾部vg2のキャラクタが「A」「B」「C」「D」の順に変化していくのに従わず、数字部vg1を例えば10変動毎に1ずつ増加させるようにしてもよい。

## 【4694】

本実施例（変形例4）に係る遊技機は（Va5）に関し、当該保留表示領域thaの数値対応情報である保留表示thを一部が主装飾図柄SZと重なるようにより大きく表示し、数値対応情報である保留表示thを主装飾図柄SZよりも手前側に表示させることもできる。

40

## 【4695】

本実施例（変形例5）に係る遊技機は（Va6）に関し、時短状態において変動表示の結果が表示されたときの当該保留表示領域thaの数値対応情報である保留表示thを所定の規則に従って定まる次の数値対応情報である保留表示thに更新させて当該保留表示領域thaに表示する。

## 【4696】

本実施例（変形例6）に係る遊技機は（Va7）に関し、変動がある毎に表示が変化する当該保留表示領域thaにおいて、「1A」「2A」「3A」「4A」・・・の

50

ように数値対応情報である保留表示 t h を変化させ、数値情報である数字部 v g 1 が「 1 」, 「 2 」, 「 3 」, 「 4 」の順に変化していくのに従わず、付加情報である装飾部 v g 2 のキャラクタを例えば固定としてもよい。

【 4 6 9 7 】

本実施例に係る遊技機は ( V a 8 ) に関し、付加情報である装飾部 v g 2 のキャラクタは、数値部 V g 1 の表示位置とは異なる位置に表示させる。

【 4 6 9 8 】

本実施例 ( 変形例 7 ) に係る遊技機は ( V a 9 ) に関し、変動表示中に遊技機に対して停電が生じた場合において、給電が復旧すると、停電が生じなかった場合に表示される数値対応情報である主装飾図柄 S Z と同一の主装飾図柄 S Z を、停電が生じなかった場合に 10  
表示される主装飾図柄 S Z とは異なる停電対応情報 ( 例えば「 ? 」, 「 ? 」, 「 ? 」や「 ? 」, 「 X 」, 「 X 」) を、左、右、中列の停止位置所定の位置に表示させてもよい。

【 実施例 4 5 】

【 4 6 9 9 】

以降、実施例 4 5 に係るパチンコ機について説明する。実施例 4 5 に係るパチンコ機は、実施例 1 と同様な構成となっているが、遊技中の演出に合わせて落下する板状の可動役物を有する点で大きく異なる ( 図 3 4 8 参照 )。上流から下流に向けて移動する移動体である可動役物 W 1 は、上下方向の移動経路に沿って移動可能な矩形の役物であり、自由落下により下方向に移動する。可動役物 W 1 は、有利な遊技状態の発生を遊技者に予期させるものであり、例えば「チャンス！」の文字が記されている。可動役物 W 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 の一部を覆うことが可能であり、第 3 図柄表示装置 4 2 に注目していた遊技者にとっては目立つ存在である。本実施例の可動役物 W 1 は、矩形でなくてもよく ( 例えば円形でもよく )、例えば、キャラクタを象った形状としてもよい。可動役物 W 1 は、本例では第 3 図柄表示装置 4 2 の上方に配置され、落下することで第 3 図柄表示装置 4 2 に重なるように配置されているが、第 3 図柄表示装置 4 2 の左側・右側・下側などに配置され、落下しても第 3 図柄表示装置 4 2 に重ならないものでもよい。可動役物 W 1 は、本例のように正面視で遊技者に視認し易い大きさ・形状である必要はない。例えば、可動役物 W 1 は、正面視で縦 1 センチ、横 7 センチの細長い長方形状のように、一見すると遊技者に視認し難いが、ある程度注視すれば認識できるような大きさ・形状であってもよい。可動役物 W 1 は、さらに小さく・細い形状でもよい。また、可動役物 W 1 は、例えば 5 0 0 20  
円玉程度の大きさ・形状の役物であってもよい。また、可動役物 W 1 は、抽選結果を示唆する文字や記号などが記されていなくてもよい。

【 4 7 0 0 】

図 3 4 9 ( a ) は、可動役物 W 1 とその周辺の構成を説明している。横長で矩形の可動役物 W 1 は、可動役物 W 1 を支持する横方向に伸びた支持ロッド W 2 と一体化している。なお、以下では可動役物 W 1 と支持ロッド W 2 を総称して呼ぶときは、可動部材 W 1 , W 2 と呼ぶ。支持ロッド W 2 の右端は、可動役物 W 1 の右側に設けられた縦方向に伸びる基板 W 3 R にスライド可能に支持されており、支持ロッド W 2 の左端は、可動役物 W 1 の左側に設けられた縦方向に伸びる基板 W 3 L にスライド可能に支持されている。より詳しく説明すると、支持ロッド W 2 の右端は、基板 W 3 R に設けられた縦方向に伸びる案内レール W 4 R に接触しており、支持ロッド W 2 の右端は、案内レール W 4 R に沿って上下に移動可能である。また、支持ロッド W 2 の左端は、基板 W 3 L に設けられた縦方向に伸びる案内レール W 4 L に接触しており、支持ロッド W 2 の左端は、案内レール W 4 L に沿って上下に移動可能である。支持ロッド W 2 が上下動すると、それに連れて支持ロッド W 2 に固定されている可動役物 W 1 も上下動する。 40

【 4 7 0 1 】

可動役物 W 1 は、4 箇所停止可能となっている。各箇所は、縦方向に間隔を開けて定められた停止位置であり、各停止位置は、上から順に、最上位置、第 1 中間位置、第 2 中間位置、最下位置である。また、最上位置から第 1 中間位置までが第 1 移動軌跡の長さである第 1 移動幅であり、最上位置から第 2 中間位置までが第 2 移動軌跡の長さである第 2 50

移動幅であり、最上位置から最下位置までが第3移動軌跡の長さである第3移動幅である。基板W3R, W3Lの各々には、各位置に対応する可動支持部品W5R, W5L, W6R, W6L, W7R, W7L、および当接部材W10R, W10Lが備えられている。なお、本例の可動支持部品は左右両方に設けられているが、いずれ一方に設けられる構成でも構わない。

#### 【4702】

最上位置に設けられている駆動部品である可動支持部品W5Rは、基板W3Rの上部に設置された本体と、本体から左側（支持ロッドW2側）に向けて伸縮自在の可動ピンである第1位置と第2位置とに変位可能な変位部品である当接部材W11Rとで構成される。当接部材W11Rは、支持ロッドW2の右先端に当接可能な伸長状態と、支持ロッドW2の右先端に当接不可能な収縮状態との間で状態の変化ができる。同様に、最上位置に設けられている駆動部品である可動支持部品W5Lは、基板W3Lの上部に設置された本体と、本体から右側（支持ロッドW2側）に向けて伸縮自在の可動ピンである当接部材W11Lとで構成される。当接部材W11Lは、支持ロッドW2の左先端に接触可能な伸長状態と、支持ロッドW2の左先端に接触不可能な収縮状態との間で状態の変化ができる。可動支持部品W5R, W5Lは、例えば電磁ソレノイドで実現できる。当接部材W11R, W11Lには、その先端に支持ロッドW2を受け止める衝撃吸収材から構成される当接面W12を有している。また、可動支持部品W6, W7にも可動ピンで構成される当接部材を有するが、これらについても、当接部材W11R, W11Lと同様な当接面W14, W16を有している。

10

20

#### 【4703】

可動支持部品W5R, W5L, W6R, W6L, W7R, W7Lは、本例では、案内レールW4L, W4Rの左右いずれかに設けられているが、案内レールW4L, W4Rの後側に設けられても構わない。特に、可動支持部品W6R, W6L, W7R, W7Lは、第3図柄表示装置42の側方に位置し、当接部材W13, W15を駆動力により水平方向に移動させる駆動手段であるので、第3図柄表示装置42の大画面化に伴う遊技領域30aの縮小を避ける場合には、後側に設けることが好ましい。この場合、当接部材は、本体から前側（支持ロッドW2側）に向けて伸縮するように構成される。

#### 【4704】

図349(a)では、可動支持部品W5R, W5Lが有する当接部材W11R, W11Lが伸長状態となっており、支持ロッドW2の右先端, 左先端が当接部材W11R, W11Lの各々に当接している状態を表している。このように、通常の遊技状態においては、当接部材W11R, W11Lはともに伸長状態となっており、支持ロッドW2は、最上位置に留め置かれる。このとき、可動役物W1は、第3図柄表示装置42を覆わない位置（遊技者から視認し難い位置）であって第3図柄表示装置42の上側で停止している。なお、最上位置をより下部に設定し、可動役物W1の下端を第3図柄表示装置42に一部重ねる構成とすることもできる。この場合、可動役物W1の下端は、通常の状態において常に遊技者に視認される。

30

#### 【4705】

なお、当接部材W11R, W11Lは、同期的に伸縮する。すなわち、伸長状態の当接部材W11R, W11Lは同時に収縮状態となり、収縮状態の当接部材W11R, W11Lは同時に伸長状態となる。

40

#### 【4706】

第1中間位置、第2中間位置には、最上位置に設けられた機構と同様の機構が設けられている。すなわち、第1中間位置には、上述した可動支持部品W5Rに相当する可動支持部品W6Rが基板W3Rに設けられており、可動支持部品W5Lに相当する可動支持部品W6Lが基板W3Lに設けられている。駆動部品である可動支持部品W6R, 駆動部品である可動支持部品W6Lは、当接部材W13を同期的に伸長させることにより、支持ロッドW2を第1中間位置に留め置くことができる。同様に、第2中間位置には、上述した可動支持部品W5Rに相当する可動支持部品W7Rが基板W3Rに設けられており、可動支

50

持部品 W 5 L に相当する可動支持部品 W 7 L が基板 W 3 L に設けられている。可動支持部品 W 7 R , 可動支持部品 W 7 L は、当接部材 W 1 5 を同期的に伸長させることにより、支持ロッド W 2 を第 2 中間位置に留め置くことができる。

【 4 7 0 7 】

最下位置には、支持ロッド W 2 の右先端 , 左先端を当接させるストッパーである当接部材 W 1 0 R , W 1 0 L が基板 W 3 R , W 3 L の各々に設けられている。当接部材 W 1 0 R , W 1 0 L は、支持ロッド W 2 がこれ以上落下することがないように設けられている可動部品を有しない部材である。すなわち、可動支持部品 W 5 R , W 5 L , W 6 R , W 6 L , W 7 R , W 7 L が有する当接部材 W 1 1 , W 1 3 , W 1 5 が全て収縮状態となり、支持ロッド W 2 がこれら部品に支持されない状態となったとしても、支持ロッド W 2 は、図 3 4 9 ( a ) の破線が示す様に当接部材 W 1 0 R , W 1 0 L により制止され、それに連れて可動役物 W 1 も停止する。当接部材 W 1 0 R , W 1 0 L には、その先端に支持ロッド W 2 を受け止める衝撃吸収材から構成される当接面 W 1 2 を有している。

10

【 4 7 0 8 】

最下位置に関する別の構成として、当接部材 W 1 0 R , W 1 0 L を備えない構成としてもよい。この場合、ワイヤ W 2 0 が最長まで繰り出して支持ロッド W 2 を停止させると可動役物 W 1 は、最下位置で停止することになる。

【 4 7 0 9 】

続いて、図 3 4 9 ( a ) で説明した各部材と、パチンコ機を構成する他の部材との位置関係について説明する。図 3 4 9 ( b ) は、パチンコ機の側面から見たときの各部材を図示している。基板 W 3 は、遊技盤 3 2 および第 3 図柄表示装置 4 2 との間の隙間に設けられており、可動役物 W 1 は、遊技盤 3 2 に設けられた奥側の第 3 図柄表示装置 4 2 を遊技者に視認させるためのセンターフレーム 4 7 の窓部 W H の裏側を上下方向に移動可能である。

20

【 4 7 1 0 】

図 3 4 9 ( b ) は、可動役物 W 1 が最上位置にある場合について説明している。図 3 4 9 ( b ) を参照すれば分かるように、最上位置にある可動役物 W 1 は、窓部 W H から露出せず、全域が遊技盤 3 2 によって隠れる位置にある。なお、当該図においては、可動役物 W 1 を最上位置に留め置いている可動支持部品 W 5 R は省略されている。

【 4 7 1 1 】

図 3 4 9 ( c ) は、図 3 4 9 ( b ) における基板 W 3 の上端部を拡大した図であって、落下した可動役物 W 1 を最上位置まで引き上げる機構について説明している。支持ロッド W 2 の端部には、上下方向に延びるワイヤ W 2 0 が接続されており、このワイヤ W 2 0 が巻き上げられることにより支持ロッド W 2 が最上位置を上限に上方に移動する。これに伴い、移動第 1 中間位置、第 2 中間位置、最下位置にあった可動役物 W 1 が最上位置まで上昇する。ワイヤ W 2 0 は、基板 W 3 の上端に設けられた上方プーリ W 2 1 に巻きかけられ、基板 W 3 の裏側に位置し上方プーリ W 2 1 よりも下方にある巻き取りプーリ W 2 2 まで伸びている。巻き取りプーリ W 2 2 は、ワイヤ W 2 0 を巻き取る糸巻きであり、ワイヤ W 2 0 における支持ロッド W 2 に接続されている一端とは反対側の他端は、巻き取りプーリ W 2 2 に接続されている。上方プーリ W 2 1 の回転軸は、支持ロッド W 2 に沿っており、巻き取りプーリ W 2 2 の回転軸は、第 3 図柄表示装置 4 2 を貫通する方向に延びる。

30

40

【 4 7 1 2 】

巻き取りプーリ W 2 2 は、モータ W 2 3 によって回転可能であり、モーターの回転力によりワイヤ W 2 0 を巻き取る。巻き取りプーリ W 2 2 とモータ W 2 3 との間には、動力の伝達を制御するクラッチ W 2 4 が設けられている。クラッチ W 2 4 が接続状態となると、モータ W 2 3 の回転力は巻き取りプーリ W 2 2 に伝達される。クラッチ W 2 4 が切断状態となると、モータ W 2 3 の制止力が巻き取りプーリ W 2 2 に伝達されないので可動役物 W 1 は、自由落下することができる。

【 4 7 1 3 】

モータ W 2 3 の回転軸の回転は、モータ W 2 3 に付属のエンコーダ W 2 5 により検出さ

50

れる。このエンコーダW 2 5は、モータW 2 3の回転方向と回転量に関する信号を出力する。当該信号によれば、モータW 2 3が動作しているか否かも判別することができる。

【4714】

ワイヤW 2 0，上方プーリW 2 1，巻き取りプーリW 2 2，モータW 2 3およびクラッチW 2 4で構成される可動役物上昇機構は、基板W 3 R，W 3 Lのそれぞれに1つずつ設けられている。基板W 3 Rに設けられたモータW 2 3およびクラッチW 2 4と、基板W 3 Lに設けられたモータW 2 3およびクラッチW 2 4が同じ動作をすることで水平状態の支持ロッドW 2を上下動させる。

【4715】

なお、可動役物上昇機構は、上述した構成に限らない。例えば、可動役物に上下方向に配設されたラックと、ラックに噛み合っ

10

【4716】

て回転することで可動役物W 1を上昇させ、ラックとの噛み合いを解除することによって可動役物を自由落下させるギアと、ギアに可動役物を上昇させる駆動力を与えるモーターとを備える構成である。

【4717】

基板W 3 R，W 3 Lに設けられた可動支持部品W 5 R，W 5 L，W 6 R，W 6 L，W 7 R，W 7 Lが有する当接部材W 1 1，W 1 3，W 1 5は、全て収縮状態となっている。このようにすることで、下方にある可動役物W 1を最上位置まで上昇させる際に支持ロッドW 2の移動が伸長した当接部材W 1 1，W 1 3，W 1 5に妨げられないようになっている。

20

【4718】

<落下演出の実際>

図350は、可動役物W 1を用いた落下演出の実際を説明している。図350(a)は、最上位置にあった可動役物W 1が第1中間位置まで落下する様子を示している。この場合、伸長状態となっていた可動支持部品W 5 R，W 5 Lが収縮状態となり、収縮状態となっていた可動支持部品W 6 R，W 6 Lが伸長状態となるような制御が基板W 3 R，W 3 Lに対してなされる。このように可動支持部品W 5 R，W 5 L，W 6 R，W 6 Lを制御すると、支持ロッドW 2に当接していた可動支持部品W 5 R，W 5 Lが有する当接部材W 1 1 R，W 1 1 Lが収縮する。これに伴い、支持ロッドW 2は支えを失い、可動役物W 1とともに第1中間位置まで落下する。そして、支持ロッドW 2の両端が可動支持部品W 6 R，W 6 Lの伸長した当接部材W 1 3に当接して停止する。このように可動役物W 1が最上位置から第1中間位置まで移動すると、可動役物W 1は、遊技者に近づくことになる。

30

【4719】

図350(b)は、最上位置にあった可動役物W 1が第2中間位置まで落下する様子を示している。この場合、伸長状態となっていた可動支持部品W 5 R，W 5 Lが収縮状態となり、収縮状態となっていた可動支持部品W 7 R，W 7 Lが伸長状態となるような制御が基板W 3 R，W 3 Lに対してなされる。なお、可動支持部品W 6 R，W 6 Lの収縮状態は保たれる。このように可動支持部品W 5 R，W 5 L，W 6 R，W 6 L，W 7 R，W 7 Lを制御すると、支持ロッドW 2に当接していた可動支持部品W 5 R，W 5 Lが有する当接部材W 1 1 R，W 1 1 Lが収縮する。これに伴い、支持ロッドW 2は支えを失い、可動役物W 1とともに第1中間位置を通過して第2中間位置まで落下する。そして、支持ロッドW 2の両端が可動支持部品W 7 R，W 7 Lの伸長した当接部材W 1 5に当接して停止する。このように可動役物W 1が最上位置から第2中間位置まで移動すると、可動役物W 1は、遊技者に近づくことになる。

40

50

## 【 4 7 2 0 】

なお、図 3 5 0 ( a ) において、可動支持部品 W 6 R , W 6 L の伸長動作は、可動支持部品 W 5 R , W 5 L の収縮動作よりも先に実行される。同様に、図 3 5 0 ( b ) において、可動支持部品 W 7 R , W 7 L の伸長動作は、可動支持部品 W 5 R , W 5 L の収縮動作よりも先に実行される。このようにすることで、可動役物 W 1 の落下開始よりも先に支持ロッド W 2 を所望の位置で停止させる準備を完了させ、確実に第 1 中間位置、第 2 中間位置で可動役物 W 1 を停止させることができる。

## 【 4 7 2 1 】

図 3 5 0 ( c ) は、最上位置にあった可動役物 W 1 が最下位置まで落下する様子を示している。この場合、伸長状態となっていた可動支持部品 W 5 R , W 5 L が収縮状態となるような制御が基板 W 3 R , W 3 L に対してなされる。なお、可動支持部品 W 6 R , W 6 L , W 7 R , W 7 L の収縮状態は保たれる。このように可動支持部品 W 5 R , W 5 L , W 6 R , W 6 L , W 7 R , W 7 L を制御すると、支持ロッド W 2 に当接していた可動支持部品 W 5 R , W 5 L が有する当接部材 W 1 1 R , W 1 1 L が収縮する。これに伴い、支持ロッド W 2 は支えを失い、可動役物 W 1 とともに第 1 中間位置、第 2 中間位置を通過して最下位置まで落下する。そして、支持ロッド W 2 の両端が当接部材 W 1 0 R , W 1 0 L に当接して停止する。

## 【 4 7 2 2 】

< 上昇動作の実際 >

最上位置よりも下方にある可動役物 W 1 を最上位置まで上昇させるには、まず、クラッチ W 2 4 が接続状態となる。この状態で、モータ W 2 3 が駆動すれば、ワイヤ W 2 0 の巻き取りに合わせて可動役物 W 1 が最上位置まで上昇する。この際、可動支持部品 W 5 R , W 5 L , W 6 R , W 6 L , W 7 R , W 7 L が有する当接部材 W 1 1 , W 1 3 , W 1 5 が全て収縮状態となっているのは上述した通りである。

## 【 4 7 2 3 】

< 大当たり抽選用テーブルについて >

続いて、本実施例における大当たり抽選用テーブルについて説明する。図 3 5 1 ( a ) は、特図 1 に係る大当たり抽選用テーブルであり、遊技球が特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球したときに実行される抽選に関するものである。一方、図 3 5 1 ( b ) は、特図 2 に係る大当たり抽選用テーブルであり、遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球したときに実行される抽選に関するものである。

## 【 4 7 2 4 】

特図 1 に係る大当たり抽選用テーブルについて説明する。特図 1 に係る大当たりには、確変付き大当たり、時短付き大当たり、通常大当たりの 3 種類がある。大当たりの有利さとしては、確変付き大当たりが最も有利であり、次いで時短付き大当たりが有利である。通常大当たりは、3 種類の中で最も不利な大当たりである。3 種類の大当たりは、全て 8 ラウンドであり、ラウンド数のみでは大当たりの区別ができない。もっとも、変動結果が偶数図柄で揃って大当たりとなった場合は、現状の大当たりを通常大当たりと判別することができる。しかし、変動結果が奇数図柄で揃って大当たりとなった場合は、現状の大当たりが確変付き大当たりであるか、それとも時短付き大当たりであるかを判別することは難しい。

## 【 4 7 2 5 】

また、上述の特図 1 に係る大当たり抽選用テーブルは、適宜の変更が可能である。例えば、大当たり図柄カウンタ C 2 が 0 ~ 9 のとき、次回の大当たりまで継続する確変付きの大当たりに当選し、大当たり図柄カウンタ C 2 が 1 0 ~ 4 9 のとき、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が 1 0 回入賞するまで継続する確変付きの大当たりに当選する構成としてもよい。また、大当たり図柄カウンタ C 2 が 0 ~ 9 のとき、次回の大当たりまで継続する時短付きの大当たりに当選し、大当たり図柄カウンタ C 2 が 1 0 ~ 4 9 のとき、特図 2 に係る変動が 1 0 回継続する時短付きの大当たりに当選する構成としてもよい。その他、大当たり当選後、V 領域への遊技球の入球 ( V 入賞 ) を契機として確変状態に移行するタ

イブの遊技機において、確変状態における利益を異ならせるように上述のような構成を適用してもよい。また、小当たり当選後、V領域への遊技球の入球（V入賞）を契機として時短状態に移行するタイプの遊技機において、時短状態における利益を異ならせるように上述のような構成を適用してもよい。

【4726】

特図2に係る大当たり抽選用テーブルは、特図1に係る大当たり抽選用テーブルと同様であるが、確変付き大当たりが発生し易くなっている点において、遊技者にとって有利なテーブルとなっている。

【4727】

< 変動パターンについて >

図352は、特図1に係る変動パターンについて説明している。遊技球が特図1用始動入賞装置33aに入球すると、主装飾図柄SZの変動が開始され、当該変動は、最終的には大当たりまたはハズレを示す主装飾図柄SZの並びで停止する。変動パターンとは、遊技球の入球があつてから主装飾図柄SZが停止するまでの間に実行される変動の種別を意味しており、変動パターンによって変動時間や実行される演出が異なる。より具体的には、変動パターンの中にはリーチ演出が行われるにも関わらず変動時間が20秒と短いものもあり、リーチ演出が行われ、変動時間が120秒と長いものもある。また、変動パターンの中には、リーチ演出とともに期待演出（可動役物W1を用いた演出）を行うものもあり、リーチ演出とともに期待演出を実行しないものもある。

【4728】

すなわち、図352を参照すれば分かるように、特図1に係る抽選により変動パターンが大当たりスーパーリーチA、C、Eとなった場合、期待演出が実行される。また、大当たりスーパーリーチB、D、Fは、演出が大当たりスーパーリーチA、C、Eのそれぞれと同様な変動パターンである。大当たりスーパーリーチB、D、Fは、可動役物W1を用いた期待演出が実行されないことが大当たりスーパーリーチA、C、Eと大きく異なる。

【4729】

もちろん、前後外れスーパーリーチA、C、Eにおいても期待演出を実行する様にしてもよい。この場合、スーパーリーチA、C、Eが発生すると、大当たりへの当落に関わらず期待演出が実行され、スーパーリーチB、D、Fが発生すると、大当たりへの当落に関わらず期待演出が実行されない。本例において、期待演出が実行されるスーパーリーチA、C、Eの方が、期待演出が実行されないスーパーリーチB、D、Fよりも大当たりに当選し易いように設定することもできる。

【4730】

本実施例の期待演出は3種類あり、大当たりの種別によって使い分けられるのでこの点について説明する。図350(a)は、可動役物W1が第1中間位置で停止する期待演出である。この期待演出は、変動表示の結果が通常大当たりとなる場合（変動結果が偶数図柄で揃った場合）実行される。一方、図350(b)は、可動役物W1が第2中間位置で停止する期待演出である。この期待演出は、変動表示の結果が時短付き大当たりとなる場合、実行される。そして、図350(c)は、可動役物W1が最下位置で停止する期待演出である。この期待演出は、変動表示の結果が確変付き大当たりとなる場合、実行される。つまり、大当たりの種別が遊技者にとって有利である程、期待演出において可動役物W1がより下方まで落下する構成となっている。

【4731】

もっとも、本実施例における3種類の期待演出を、大当たりの発生確率によって使い分けられるようにしてもよい。具体的には、期待演出がない場合、最も大当たりの発生確率が低く、第1中間位置に係る期待演出、第2中間位置に係る期待演出、最下位置に係る期待演出の順に大当たりの発生確率が高くなるように構成することもできる。本例は、可動支持部品として可動部材W1、W2を停止させて特図1、特図2に係る抽選結果が遊技者にとって有利な通常大当たりとなる可能性を示唆する第1中間位置上の可動支持部品W6R、W6Lが有する当接面W14と、可動部材W1、W2を停止させて抽選結果が時短付き大

10

20

30

40

50

当たりとなる可能性が可動支持部品 W 6 R , W 6 L が有する当接面の停止が示す可能性よりも高いことを示唆する可動支持部品 W 7 R , W 7 L が有する当接面 W 1 6 を備えることが特徴的である。また、可動支持部品 W 7 R , W 7 L が有する当接面 W 1 6 は、可動支持部品 W 6 R , W 6 L が有する当接面 W 1 4 よりも可動部材 W 1 , W 2 を長い距離だけ移動させて停止させることが本例にとって特徴的な点である。

#### 【 4 7 3 2 】

図 3 5 3 は、図 3 5 0 ( a ) , ( b ) , ( c ) に係る 3 種類の期待演出を実現する制御について説明している。図 3 5 3 ( a ) は、各可動支持部品 W 5 , W 6 , W 7 が有する当接部材 W 1 1 , W 1 3 , W 1 5 の制御について説明している。最上位置に係る可動支持部品 W 5 が有する当接部材 W 1 1 は、期待演出が実行される前の状態 ( 図 3 4 9 ( a ) に示す可動役物 W 1 が最上位置で停止している状態 ) において、伸長しており、可動役物 W 1 を支持している。一方、可動支持部品 W 6 , W 7 は、期待演出が実行される前の状態では、収縮している。可動支持部品 W 5 , W 6 , W 7 の制御方式は、この伸縮状態に則したものとなっている。すなわち、最上位置に係る可動支持部品 W 5 は、オフとされたときに伸長状態となるように設定されている。そして、第 1 中間位置の可動支持部品 W 6 は、オフとされたときに収縮状態となるように設定されている。同様に、第 2 中間位置の可動支持部品 W 6 は、オフとされたときに収縮状態となるように設定されている。

10

#### 【 4 7 3 3 】

最上位置に係る可動支持部品 W 5 が有する当接部材 W 1 1 は、期待演出が実行されるときには、可動役物 W 1 を落下させる必要性から、収縮状態となる。一方、可動支持部品 W 6 , W 7 は、期待演出が実行されるときには、伸長することがある。可動支持部品 W 5 , W 6 , W 7 の制御方式は、この伸縮状態に則したものとなっている。すなわち、最上位置に係る可動支持部品 W 5 は、オンとされたときに収縮状態となるように設定されている。そして、第 1 中間位置の可動支持部品 W 6 は、オンとされたときに伸長状態となるように設定されている。同様に、第 2 中間位置の可動支持部品 W 6 は、オンとされたときに伸長状態となるように設定されている。

20

#### 【 4 7 3 4 】

この場合において、第 1 中間位置の可動支持部品 W 6 は、オンとされたときに収縮状態となるように設定されていてもよく。同様に、第 2 中間位置の可動支持部品 W 6 は、オンとされたときに収縮状態となるように設定されていてもよい。

30

#### 【 4 7 3 5 】

可動支持部品 W 6 , W 7 が有する当接部材 W 1 3 , W 1 5 は、それぞれ伸縮して 3 種類の期待演出を実現する。図 3 5 3 ( b ) における伸縮パターン A は、第 1 中間位置に係る可動支持部品 W 6 がオン ( 伸長状態 ) で第 2 中間位置に係る可動支持部品 W 7 がオフ ( 収縮状態 ) となっている。この場合、可動役物 W 1 は、可動支持部品 W 6 が有する当接部材 W 1 3 によって支持され、第 1 中間位置で停止する。

#### 【 4 7 3 6 】

図 3 5 3 ( b ) における伸縮パターン B は、第 1 中間位置に係る可動支持部品 W 6 がオフ ( 収縮状態 ) で第 2 中間位置に係る可動支持部品 W 7 がオン ( 伸長状態 ) となっている。この場合、可動役物 W 1 は、可動支持部品 W 7 が有する当接部材 W 1 5 によって支持され、第 2 中間位置で停止する。

40

#### 【 4 7 3 7 】

図 3 5 3 ( b ) における伸縮パターン C は、第 1 中間位置に係る可動支持部品 W 6 がオフ ( 収縮状態 ) で第 2 中間位置に係る可動支持部品 W 7 がオフ ( 収縮状態 ) となっている。この場合、可動役物 W 1 は、当接部材 W 1 0 によって支持され、最下位置で停止する。

#### 【 4 7 3 8 】

図 3 5 2 には、各変動パターンと伸縮パターンとが対応付けられているのでこの点について説明する。まず、特図 1 に係る大当たり乱数カウンタ C 1 の抽選結果が 0 ~ 9 となり、大当たりが確変付きとなった場合について説明する。この場合において、変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 の抽選結果が期待演出付きの大当たりスーパーリーチ A , C , E とな

50

ったとする。このとき実行される期待演出は、伸縮パターンCの制御に基づき可動役物W1を最下位置で停止させる。

【4739】

その一方で、特図1に係る大当たり乱数カウンタC1の抽選結果が10～49となり、大当たりが時短付きとなった場合について説明する。この場合において、変動種別カウンタCS1, CS2の抽選結果が期待演出付きの大当たりスーパーリーチA, Cとなったとする。このとき実行される期待演出は、伸縮パターンBの制御に基づき可動役物W1を第2中間位置で停止させる。また、特図1に係る大当たり乱数カウンタC1の抽選結果が50～99となり、大当たりが通常となった場合について説明する。この場合において、変動種別カウンタCS1, CS2の抽選結果が期待演出付きの大当たりスーパーリーチA, Cとなったとする。このとき実行される期待演出は、伸縮パターンAの制御に基づき可動役物W1を第1中間位置で停止させる。

10

【4740】

図353(c)は、変動パターンと可動役物W1を用いた期待演出の開始タイミングとの関係を図示している。特図1に係る抽選の結果が確変付き大当たりとなった場合の変動パターンが変動時間30秒の大当たりスーパーリーチA, 変動時間60秒の大当たりスーパーリーチC, 変動時間120秒の大当たりスーパーリーチEのいずれかとなると、期待演出が実行される。まず、変動パターンが大当たりスーパーリーチAであった場合における期待演出の開始タイミングについて説明する。大当たりスーパーリーチAが開始されてから20秒が経過すると、可動支持部品W6, W7が伸縮パターンCで制御された後、可動支持部品W5がオンされて当接部材W11が収縮状態となる。このような制御により最上位置にある可動役物W1は最下位置まで落下する。

20

【4741】

一方、変動パターンが大当たりスーパーリーチCであった場合における期待演出の開始タイミングは、大当たりスーパーリーチCが開始されてから40秒が経過した時点である。同様に、変動パターンが大当たりスーパーリーチEであった場合における期待演出の開始タイミングは、大当たりスーパーリーチEが開始されてから80秒が経過した時点である。

【4742】

特図1に係る抽選の結果が時短付き大当たりとなった場合の変動パターンが大当たりスーパーリーチA, 大当たりスーパーリーチCのいずれかとなると、伸縮パターンBにより可動支持部品W6, W7が制御されて期待演出が実行される。変動パターンが大当たりスーパーリーチAであった場合における期待演出の開始タイミングは、大当たりスーパーリーチAが開始されてから20秒が経過した時点である。同様に、変動パターンが大当たりスーパーリーチCであった場合における期待演出の開始タイミングは、大当たりスーパーリーチCが開始されてから40秒が経過した時点である。

30

【4743】

特図1に係る抽選の結果が通常大当たりとなった場合の変動パターンが大当たりスーパーリーチA, 大当たりスーパーリーチCのいずれかとなると、伸縮パターンAにより可動支持部品W6, W7が制御されて期待演出が実行される。変動パターンが大当たりスーパーリーチAであった場合における期待演出の開始タイミングは、大当たりスーパーリーチAが開始されてから20秒が経過した時点である。同様に、変動パターンが大当たりスーパーリーチCであった場合における期待演出の開始タイミングは、大当たりスーパーリーチCが開始されてから40秒が経過した時点である。このようにすることで、期待演出を変動時間の序盤で実行されることが抑制され、各大当たりスーパーリーチの演出の面白みを向上させることができる。なお、期待演出の開始タイミングを各大当たりスーパーリーチの終了間際(例えば5秒前)とし、演出の流れのうちの決まったタイミングで行うようにしてもよい。

40

【4744】

図354は、期待演出の実際を図示している。期待演出は、可動支持部品W6, W7が

50

伸縮パターン A , B , C のいずれかにより制御されて実行される。図 3 5 4 ( a ) は、可動支持部品 W 6 , W 7 が伸縮パターン A で制御されたときの期待演出を説明している。主装飾図柄 S Z が「 7 」 「 5 」 「 4 」 で停止し、可動役物 W 1 が表示画面 4 2 a の上部に対応する最上位置で停止している状態において、遊技球が特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球すると、主装飾図柄 S Z の表示が「 6 」 「 6 」 「 6 」 となり、リーチ演出が実行される。このとき特図 1 に係る抽選の結果が通常大当たりであったとすると、期待演出により可動役物 W 1 が最上位置から第 1 中間位置まで落下する。このときの可動役物 W 1 は、遊技者からすれば、表示画面 4 2 a の上辺から出現して、表示画面 4 2 a の上部を覆う位置で停止するように見える。このときの表示画面 4 2 a の下部には、可動役物 W 1 に覆われない位置においてリーチ状態の発展図柄 H Z が表示される。やがて、可動役物 W 1 は、上昇して最上位置で停止し、それに伴い主装飾図柄 S Z が再び表示される。そして、主装飾図柄 S Z は、「 6 」 「 6 」 「 6 」 で停止し、大当たり状態が発生する。この時の大当たりは種別としては通常大当たりである。

10

#### 【 4 7 4 5 】

図 3 5 4 ( b ) は、可動支持部品 W 6 , W 7 が伸縮パターン B で制御されたときの期待演出を説明している。特図 1 に係る抽選の結果が時短付き大当たりであったとすると、期待演出により可動役物 W 1 が最上位置から第 2 中間位置まで落下する。このときの可動役物 W 1 は、遊技者からすれば、表示画面 4 2 a の上辺から出現して、表示画面 4 2 a の中央部を覆う位置で停止するように見える。このときの表示画面 4 2 a の上部には、可動役物 W 1 に覆われない位置においてリーチ状態の発展図柄 H Z が表示される。やがて、可動役物 W 1 は、上昇し、それに伴い、主装飾図柄 S Z が再び表示されることになる。そして、主装飾図柄 S Z は、「 6 」 「 6 」 「 6 」 で停止し、大当たり状態が発生する。この時の大当たりは種別としては時短付き大当たりである。

20

#### 【 4 7 4 6 】

図 3 5 4 ( c ) は、可動支持部品 W 6 , W 7 が伸縮パターン C で制御されたときの期待演出を説明している。特図 1 に係る抽選の結果が確変付き大当たりであったとすると、期待演出により可動役物 W 1 が最上位置から最下位置まで落下する。このときの可動役物 W 1 は、遊技者からすれば、表示画面 4 2 a の上辺から出現して、表示画面 4 2 a の下部を覆う位置で停止するように見える。このときの表示画面 4 2 a の上部には、可動役物 W 1 に覆われない位置においてリーチ状態の発展図柄 H Z が表示される。やがて、可動役物 W 1 は、上昇し、それに伴い、主装飾図柄 S Z が再び表示されることになる。そして、主装飾図柄 S Z は、「 6 」 「 6 」 「 6 」 で停止し、大当たり状態が発生する。この時の大当たりは種別としては確変付き大当たりである。

30

#### 【 4 7 4 7 】

このように、遊技者からすれば、期待演出における可動役物 W 1 の停止位置を把握することで、大当たりの種別を認識することができる。すなわち、可動役物 W 1 が表示画面 4 2 a の下部で停止すれば、大当たりは確変付きであり、可動役物 W 1 が表示画面 4 2 a の中央部で停止すれば、大当たりは時短付きであることが判断できる。なお、確変付き当たり、時短付き当たりをラウンド数で区別することはできない。

40

#### 【 4 7 4 8 】

< 本実施例に係る制御：役物原点位置設定処理 >

続いて、本実施例に係る制御についてフローチャートを参照して説明する。図 3 5 5 は、可動役物 W 1 を用いた期待演出に先だって実行される役物原点位置設定処理を示している。この処理は、可動役物 W 1 を最上位置に停止させることを目的としている。図 3 5 5 を構成する各ステップは、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 により実行される。なお、表示制御装置 4 5 または主制御装置 2 6 1 が各ステップを行うようにしてもよい。

#### 【 4 7 4 9 】

役物原点位置設定処理は、遊技の状態が変動中であるか否かを判断するステップから始まり（ステップ W 1 0 1 参照）、当該判断が真ならステップ W 1 0 2 に進み、偽なら処理を終了する。ステップ W 1 0 2 では、基板 W 3 L に設けられた接触センサの出力が T r u

50

eであるか否かが判断される。当該判断が真で、可動役物W1が最上位置で停止していると判断された場合は、処理は終了となる。また、ステップW102の判断が偽なら、処理はステップW103に進む。

【4750】

ステップW103では、期待演出実行許可フラグがオフされる。これにより、期待演出の実行が禁止される。後述するステップW112において期待演出実行許可フラグはオンにされるので、期待演出実行の禁止は一時的である。ステップW103が終了すると、処理は、ステップW104に進み、モータW23を停止させる制御がなされる。当該ステップは、可動役物W1を上昇させる動作を開始するに当たり、事前にモータW23を確実に停止させる目的でなされる。モータW23は、可動役物W1を上昇させるとき以外は回転しないので、ステップW104は、ステップW103の終了後においてモータW23が予期しない動作をしたときに備えたものである。

10

【4751】

ステップW105は、ステップW104が終了した後の過程であり、当該ステップにおいて全ての可動支持部品W5, W6, W7が有する当接部材W11, W13, W15が全て収縮状態となる。これにより、下方にある可動役物W1を最上位置に向けて上昇させたとしても支持ロッドW2が当接部材W11, W13, W15に当接することがない。ステップW106は、ステップW105が終了した後の過程であり、当該ステップにおいてクラッチW24が接続状態に制御される。これにより、可動役物W1の上昇に必要な駆動力をモータW23により付与することが可能となる。

20

【4752】

ステップW107は、ステップW106が終了した後の過程であり、当該ステップにおいてモータW23の回転が開始される。これにより、ワイヤW20が巻き上げられ、可動役物W1の上昇が開始される。ステップW108は、ステップW107に続く過程であり、当該ステップでは、基板W3Lに設けられた接触センサの出力がTrueであるか否かが判断される。判断が真の場合は、処理はステップW109に進み、偽の場合は、処理は終了となる。

【4753】

ステップW109では、モータW23の停止制御が実行される。前のステップW108が真ならば、可動役物W1が最上位置にあることになるから、ステップW109は、可動役物W1がこれ以上上昇しないようにモータW23が停止される。ステップW110は、ステップW109が終了した後の過程であり、最上位置に係る可動支持部品W5が有する当接部材W11が伸長状態にされる。これにより支持ロッドW2の下部に可動支持部品W5が有する当接部材W11が位置する。

30

【4754】

ステップW111は、上述のステップW110が終了した後の過程であり、当該ステップでクラッチW24が切断状態に制御される。これにより、ワイヤW20により懸垂されていた可動役物W1は、ワイヤW20ではなく可動支持部品W5の伸長した当接部材W11により支持されることになる。仮に、この時点で可動支持部品W5が有する当接部材W11が収縮すれば、可動役物W1は、支えを失って自由落下することになる。

40

【4755】

ステップW112は、上述のステップW111が終了した後の過程であり、当該ステップで期待演出実行許可フラグがオンされる。これをもって、期待演出の実行が可能となる。以上の動作により、本実施例に係る役物原点位置設定処理は終了となる。

【4756】

<本実施例に係る制御：期待演出制御処理>

続いて、可動役物W1を落下させる期待演出の制御処理について説明する。図356は、可動役物W1を用いた期待演出を実行するときの制御に係る期待演出制御処理を示している。この処理は、最上位置にある可動役物W1を第1中間位置、第2中間位置または最下位置のいずれかに停止させた後、可動役物W1を最上位置まで戻すことを目的としてい

50

る。図 3 5 6 を構成する各ステップは、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 により実行される。

【 4 7 5 7 】

期待演出制御処理は、大当たりスーパーリーチに当選したか否かを判断するステップから始まり（ステップ W 2 0 1 参照）、当該判断が真ならステップ W 2 0 2 に進み、偽なら処理を終了する。ステップ W 2 0 1 では、期待演出実行許可フラグがオンであるか否かが判断され、当該判断が真なら、処理はステップ W 2 0 3 に進み、偽なら処理は終了となる。

【 4 7 5 8 】

ステップ W 2 0 3 では、変動が開始されたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップ W 2 0 4 に進み期待演出開始時間の計測が開始される。期待演出開始時間とは、変動の開始を起点とした経過時間であり、期待演出の開始時点を規定するのに用いられる。

10

【 4 7 5 9 】

ステップ W 2 0 5 は、ステップ W 2 0 4 が終了した後の過程であり、現在のリーチがスーパーリーチ A であるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップ W 2 0 6 に進み、期待演出開始タイミングが 2 0 秒に設定される。期待演出開始タイミングとは、期待演出が開始される時点を規定する時間であり、期待演出開始時間が期待演出開始タイミングと等しくなると期待演出が開始される。従って、この場合、期待演出開始時間が 2 0 秒となると、期待演出が開始され可動役物 W 1 が落下することになる。ステップ W 2 0 5 の判断が偽なら、処理は後述のステップ W 2 2 1 に進む。

20

【 4 7 6 0 】

ステップ W 2 0 7 は、ステップ W 2 0 6 が終了した後の過程であり、可動支持部品 W 5 が有する当接部材 W 1 1 を収縮させ、可動支持部品 W 6 , W 7 を所定の伸縮パターンで伸縮させる制御を行うことにより、可動役物 W 1 を落下させ期待演出を実行させる。なお、現在のリーチに係る抽選結果が確変付き大当たりとなる場合は、可動支持部品 W 6 , W 7 は伸縮パターン C の動作を行うように制御される。現在のリーチに係る抽選結果が時短付き大当たりとなる場合は、可動支持部品 W 6 , W 7 は伸縮パターン B の動作を行うように制御される。そして、現在のリーチに係る抽選結果が通常大当たりとなる場合は、可動支持部品 W 6 , W 7 は伸縮パターン A の動作を行うように制御される。

30

【 4 7 6 1 】

ステップ W 2 0 8 は、ステップ W 2 0 7 が終了した後の過程であり、当該ステップによって伸縮維持時間が計測される。伸縮維持時間とは、可動役物 W 1 の落下が開始されたときを起点とした経過時間であり、可動役物 W 1 の上昇開始時点を規定するのに用いられる。

【 4 7 6 2 】

ステップ W 2 0 9 は、ステップ W 2 0 8 が終了した後の過程であり、当該ステップによって伸縮維持時間が所定の時間（例えば 3 秒）経過したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップ W 2 1 0 に進み、可動役物 W 1 の上昇処理が実行される。また、当該判断が偽なら、処理は終了となる。

40

【 4 7 6 3 】

ステップ W 2 2 1 について説明する。ステップ W 2 0 5 の判断が偽の場合（現在のリーチがスーパーリーチ A でなかった場合）、処理は、ステップ W 2 2 1 に進み現在のリーチがスーパーリーチ C であるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップ W 2 2 2 に進み、期待演出開始タイミングが 4 0 秒に設定される。従って、期待演出開始時間が 4 0 秒となると、期待演出が開始され可動役物 W 1 が落下することになる。ステップ W 2 2 1 の判断が偽なら、処理は後述のステップ W 2 3 1 に進む。

【 4 7 6 4 】

ステップ W 2 2 2 が終了した後の処理は、スーパーリーチ A の場合と同様である。すなわち、ステップ W 2 2 2 が終了すると、処理はステップ W 2 0 7 に進み、可動支持部品制

50

御処理が実行され、最終的には可動役物 W 1 の上昇処理が実行される。

【 4 7 6 5 】

ステップ W 2 3 1 について説明する。ステップ W 2 2 1 の判断が偽の場合（現在のリーチがスーパーリーチ C でなかった場合）、処理は、ステップ W 2 3 1 に進み現在のリーチがスーパーリーチ E であるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップ W 2 3 2 に進み、期待演出開始タイミングが 8 0 秒に設定される。従って、期待演出開始時間が 8 0 秒となると、期待演出が開始され可動役物 W 1 が落下することになる。ステップ W 2 3 1 の判断が偽なら、処理は終了となる。

【 4 7 6 6 】

ステップ W 2 3 3 は、ステップ W 2 3 2 が終了した後の過程であり、可動支持部品 W 5 が有する当接部材 W 1 1 を収縮させ、可動支持部品 W 6 , W 7 を伸縮パターン C で伸縮させる制御を行うことにより、可動役物 W 1 を最下位置まで落下させ期待演出を実行させる。

【 4 7 6 7 】

ステップ W 2 3 3 が終了した後の処理は、スーパーリーチ A の場合と同様である。すなわち、ステップ W 2 3 3 が終了すると、処理はステップ W 2 0 8 に進み、伸縮維持時間の計測が実行され、最終的には可動役物 W 1 の上昇処理が実行される。

【 4 7 6 8 】

< 本実施例に係る制御：役物上昇処理 >

図 3 5 7 は、可動役物 W 1 を用いた期待演出の最後の処理である役物上昇処理を示している。この処理は、可動役物 W 1 を第 1 中間位置、第 2 中間位置、最下位置のいずれかから最上位置に停止させることを目的としている。図 3 5 7 を構成する各ステップは、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 により実行される。

【 4 7 6 9 】

役物上昇処理は、期待演出実行許可フラグをオフするステップから始まる（ステップ W 3 0 1 参照）。これにより、期待演出の実行が禁止される。後述するステップ W 3 0 9 において期待演出実行許可フラグはオンにされるので、期待演出実行の禁止は一時的である。ステップ W 3 0 1 が終了すると、処理は、ステップ W 3 0 2 に進み、モータ W 2 3 を停止させる制御がなされる。当該ステップは、可動役物 W 1 を上昇させる動作を開始するに当たり、事前にモータ W 2 3 を確実に停止させる目的でなされるものであり、上述のステップ W 1 0 4 と同様の理由で設けられている。

【 4 7 7 0 】

ステップ W 3 0 3 は、ステップ W 3 0 2 が終了した後の過程であり、当該ステップにおいて全ての可動支持部品 W 5 , W 6 , W 7 が有する当接部材 W 1 1 , W 1 3 , W 1 5 が全て収縮状態となる。ステップ W 3 0 4 は、ステップ W 3 0 3 が終了した後の過程であり、当該ステップにおいてクラッチ W 2 4 が接続状態に制御される。

【 4 7 7 1 】

ステップ W 3 0 5 は、ステップ W 3 0 4 が終了した後の過程であり、当該ステップにおいてモータ W 2 3 の回転が開始される。これにより、ワイヤ W 2 0 が巻き上げられ、可動役物 W 1 の上昇が開始される。つまり、当接面 W 1 4 , W 1 6 に可動部材 W 1 , W 2 を当接させなくする制御がモータ W 2 3 によってなされる。ステップ W 3 0 6 は、ステップ W 3 0 5 に続く過程であり、当該ステップでは、基板 W 3 L に設けられた接触センサの出力が True であるか否かが判断される。当該判断が真で可動役物 W 1 が最上位置にある場合は、処理はステップ W 3 0 7 に進み、偽の場合は、処理は後述のステップ W 3 2 1 に進む。

【 4 7 7 2 】

ステップ W 3 0 7 では、モータ W 2 3 の停止制御が実行される。ステップ W 3 0 8 は、ステップ W 3 0 7 が終了した後の過程であり、最上位置に係る可動支持部品 W 5 が有する当接部材 W 1 1 が伸長状態にされる。これにより支持ロッド W 2 の下部に可動支持部品 W 5 が有する当接部材 W 1 1 が位置する。

## 【 4 7 7 3 】

ステップW 3 0 9は、上述のステップW 3 0 8が終了した後の過程であり、当該ステップでクラッチW 2 4が切断状態に制御される。これにより、ワイヤW 2 0により懸垂されていた可動役物W 1は、ワイヤW 2 0ではなく可動支持部品W 5の伸長した当接部材W 1 1により支持されることになる。

## 【 4 7 7 4 】

ステップW 3 1 0は、上述のステップW 3 0 9が終了した後の過程であり、当該ステップで期待演出実行許可フラグがオンされる。この過程により、処理は終了となる。

## 【 4 7 7 5 】

ステップW 3 2 1について説明する。ステップW 3 0 6における判断が偽（接触センサの出力がFalseで可動役物W 1が最上位置にない場合）、処理はステップW 3 2 1に進み、モータW 2 3が回転しているか否かが判断される。モータW 2 3が回転しているか否かは、上述のエンコーダW 2 5の出力を参照すれば判断することができる。モータW 2 3が回転している場合、処理は終了となる。モータW 2 3が回転していない場合は、可動役物W 1が最上位置にないにもかかわらずモータW 2 3が可動役物W 1を上昇させていないという異常が発生していることになる。この場合、処理は、ステップW 3 2 2に進み、エラー制御が実行される。このエラー制御により、エラーの報知が実行される。エラーの報知の実際としては、第3図柄表示装置4 2にエラーメッセージを表示することによって遊技者にエラーを通知する方式にしてもよいし、前面枠セット1 4に設けられたエラー状態を点灯で知らせるランプを設けてホールスタッフにエラーを通知する方式にしてもよい。これにより、エラーを通知された遊技者に呼ばれるなどして駆けつけたホールスタッフがエラー状態の原因の解消を試みる。エラー報知の解除は、遊技機の裏面側にエラー報知を停止させるスイッチを設け、駆けつけたホールスタッフによって解除できるとよい。ステップW 3 2 2が終了すると、処理は終了となる。以上の動作により、本実施例に係る役物上昇処理は終了となる。

## 【 4 7 7 6 】

本実施例は、下記の様に変形実施が可能である。

## 【 4 7 7 7 】

## &lt; 変形例 1 &gt;

上述の実施例では、期待演出に「チャンス！」の文字が描かれた可動役物W 1を用いていたが、本発明は、この構成に限られない。窓部W Hを移動する可動役物W 1に代えて、液晶パネルや有機ELパネルなどから構成される表示パネルW 1 aを用いるようにしてもよい。この表示パネルW 1 aは、第3図柄表示装置4 2とは独立した構成であり、可動役物W 1と同様に第3図柄表示装置4 2における表示面を上下方向に縦断するように移動することができる。

## 【 4 7 7 8 】

本例においても、前後外れスーパーリーチA, C, Eにおいて期待演出を実行する様にしてもよい。そして、本例においても、期待演出が実行されるスーパーリーチA, C, Eの方が、期待演出が実行されないスーパーリーチB, D, Fよりも大当たりに当選し易いように設定することもできる。

## 【 4 7 7 9 】

図3 5 8は、本例に係る期待演出を説明している。期待演出が実行される前の初期状態において、表示パネルW 1 aが上限位置にあるとき、表示パネルW 1 aの表示も初期状態となっている。この状態から表示パネルW 1 aが第1中間位置まで落下する期待演出が実行されるものとする。まず、落下前の準備として、表示パネルW 1 aが例えば何も表示されていない初期状態から「チャンス！」が表示される状態に切り替わる（図3 5 8（a）参照）。この「チャンス！」の文字列は、第1中間位置と対応づけられており、表示パネルW 1 aが第1中間位置で停止する期待演出が実行されると、「チャンス！」と表示された表示パネルW 1 aが第3図柄表示装置4 2の上辺から現れて、第1中間位置で停止する。

。

10

20

30

40

50

## 【 4 7 8 0 】

なお、表示パネルW 1 aが表示する「チャンス！」の代わりに「通常大当たり！」の文字列を表示パネルW 1 aに表示するようにしてもよい。この場合で前後外れスーパーリーチにおいて期待演出が行われるときは「通常大当たり？」の文字列を表示パネルW 1 aに表示させるようにしてもよい。このように「通常大当たり」の後の文字が「！」であるかそれとも「？」であるかを認識することにより遊技者は通常大当たりか否かを知ることができる。もっとも、表示パネルW 1 aにおける「通常大当たり！」または「通常大当たり？」の表示は例えば1秒程度しかなされないので、遊技者は、その瞬間の表示を的確に認識しなければならない。なお、「通常大当たり！」または「通常大当たり？」の表示に代えて、キャラクタ画像を表示パネルW 1 aに表示するようにしてもよい。この場合、通常大当たりか否かに当選している場合と、通常大当たりから落選している場合とでキャラクタの表情が異なる。

10

## 【 4 7 8 1 】

一方、初期状態の表示パネルW 1 aが第2中間位置まで落下する期待演出が実行されるものとする。まず、落下前の準備として、表示パネルW 1 aが例えば何も表示されていない初期状態から「熱い！」が表示される状態に切り替わる（図358（b）参照）。この「熱い！」の文字列は、第2中間位置と対応づけられており、表示パネルW 1 aが第2中間位置で停止する期待演出が実行されると、「熱い！」と表示された表示パネルW 1 aが第3図柄表示装置42の上辺から現れて、第2中間位置で停止する。

## 【 4 7 8 2 】

なお、表示パネルW 1 aが表示する「熱い！」の代わりに「時短大当たり！」の文字列を表示パネルW 1 aに表示するようにしてもよい。この場合において、前後外れスーパーリーチにおいて期待演出が行われるときは「時短大当たり？」の文字列を表示パネルW 1 aに表示させるようにしてもよい。当該表示は、1秒程度しかなされない。なお、「時短大当たり！」、「時短大当たり？」の表示に代えて、それぞれに対応する表情の異なるキャラクタ画像を表示パネルW 1 aに表示するようにしてもよい。

20

## 【 4 7 8 3 】

そして、初期状態の表示パネルW 1 aが最下位置まで落下する期待演出が実行されるものとする。まず、落下前の準備として、表示パネルW 1 aが例えば何も表示されていない初期状態から「激熱！」が表示される状態に切り替わる（図358（c）参照）。この「激熱！」の文字列は、最下位置と対応づけられており、表示パネルW 1 aが最下位置で停止する期待演出が実行されると、「激熱！」と表示された表示パネルW 1 aが第3図柄表示装置42の上辺から現れて、最下位置で停止する。

30

## 【 4 7 8 4 】

なお、表示パネルW 1 aが表示する「激熱！」の代わりに「確変大当たり！」の文字列を表示パネルW 1 aに表示するようにしてもよい。この場合において、前後外れスーパーリーチにおいて期待演出が行われるときは「確変大当たり？」の文字列を表示パネルW 1 aに表示させるようにしてもよい。当該表示は、1秒程度しかなされない。なお、「確変大当たり！」、「確変大当たり？」の表示に代えて、それぞれに対応する表情の異なるキャラクタ画像を表示パネルW 1 aに表示するようにしてもよい。

40

## 【 4 7 8 5 】

本例の遊技機は、以下の点で特徴的である、すなわち、本例の遊技機は、遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤32と、遊技球を入球させる遊技盤32に設けられた特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bと、特図1、特図2に係る抽選を実行する主制御装置261のCPU501とを備え、期待演出は、抽選に基づいて演出を行う表示手段となっている表示パネルW 1 aを落下させることにより実行される。

## 【 4 7 8 6 】

本例の表示パネルW 1 aは、抽選に基づく変動表示を行う第3図柄表示装置42に対して移動可能な副表示装置である。

## 【 4 7 8 7 】

50

## &lt; 変形例 2 &gt;

上述の実施例では、期待演出に「チャンス！」の文字が描かれた可動役物W1を用いていたが、本発明は、この構成に限られない。可動役物W1に代えて透明板体W1bを用いるようにしてもよい。透明板体W1bは、例えば3枚の透明部材W1cが積層されて構成される。透明部材W1cは、例えばアクリルパネルで構成される導光板である。

## 【4788】

本例においても、前後外れスーパーリーチA, C, Eにおいて期待演出を実行する様にしてもよい。そして、本例においても、期待演出が実行されるスーパーリーチA, C, Eの方が、期待演出が実行されないスーパーリーチB, D, Fよりも大当たりにも当選し易いように設定することもできる。

## 【4789】

図359は、本例の透明板体W1bの斜視図である。当該図に示すように、透明板体W1bは、「チャンス！」の文字が彫り込まれた透明部材W1cを有している。透明板体W1bは、遊技者に近い側から順に、透明部材W1c, 透明部材W1d, 透明部材W1eが積層されて構成され、透明部材W1dには、「熱い！」の文字が彫り込まれ、透明部材W1eには、「激熱！」の文字が彫り込まれている。透明部材W1c, 透明部材W1d, 透明部材W1eの各々には、透明部材に彫り込まれた文字を発光させる例えばLEDから構成される発光体W1fが設けられている。透明部材W1cに配設された発光体W1fが発光すると、光が透明部材W1cに入射し、彫り込まれた「チャンス！」の文字列を浮かび上がらせる。同様に、透明部材W1dに配置された発光体W1fが発光すると、透明部材W1dに入射した光は、彫り込まれた「熱い！」の文字列を浮かび上がらせ、透明部材W1eに配置された発光体W1fが発光すると、透明部材W1eに入射した光は、彫り込まれた「激熱！」の文字列を浮かび上がらせる。

## 【4790】

図359(b)~図359(d)は、期待演出において、発光体W1fが発光することにより各文字列が浮かび上がる様子を示している。透明板体W1bにおいて「チャンス！」の文字を浮かび上がらせる場合は、透明部材W1cに配設された発光体W1fが点灯され、その他の発光体W1fは消灯される。同様に透明板体W1bにおいて「熱い！」の文字を浮かび上がらせる場合は、透明部材W1dに配設された発光体W1fが点灯され、その他の発光体W1fは消灯され、透明板体W1bにおいて「激熱！」の文字を浮かび上がらせる場合は、透明部材W1eに配設された発光体W1fが点灯され、その他の発光体W1fは消灯される。各透明部材W1c, 透明部材W1d, 透明部材W1eは、光を透過させるので、例えば最下層の透明部材W1eに彫り込まれた「激熱！」の文字が発光体W1fの発光により浮かび上がると、「激熱！」の文字は、上層の透明部材W1c, 透明部材W1dを透過して遊技者まで届く。これにより、遊技者は「激熱！」の文字を認識することができる。

## 【4791】

その他、「チャンス！」等の文字が期待演出前に表示される点、「チャンス！」「熱い！」「激熱！」が第1中間位置、第2中間位置、最下位置に対応づけられている等は変形例1と同様である。

## 【4792】

そして、「チャンス！」「熱い！」「激熱！」の代わりに「通常大当たり！」「時短大当たり！」「確変大当たり！」の文字列を各透明部材W1c, 透明部材W1d, 透明部材W1eに表示させることもできる。前後外れスーパーリーチにおいて期待演出を行う場合は、「通常大当たり？」「時短大当たり？」「確変大当たり？」と彫り込まれた3枚の透明部材を更に備えることにより、上述の変形例1で説明したものと同様の演出が可能である。

## 【4793】

本例の遊技機は、以下の点で特徴的である、すなわち、本例の遊技機は、第3図柄表示装置42の前面に重なる透明部材である。

10

20

30

40

50

## 【 4 7 9 4 】

## &lt; 変形例 3 &gt;

上述の実施例によれば、可動役物 W 1 を用いた期待演出が実行されると、大当たりが発生するように構成されていたが、本発明は、この構成に限られない。期待演出を大当たりリーチ状態のみならず外れリーチ状態でも発生させて、期待演出によっては、大当たり当選したか否かが分からないが、同じ変動パターンであっても、期待演出が出る変動パターンは、期待演出が出ない変動パターンよりも大当たり期待度が高い構成としてもよい。

## 【 4 7 9 5 】

図 3 6 0 は、本例の特図 1 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。当該テーブルにおける大当たりスーパーリーチに関する構成は、実施例に係る図 3 5 2 と同様である。本例においては、前後外れスーパーリーチ A, C, E においても期待演出が実行される。すなわち、前後外れスーパーリーチ A 状態では、可動役物 W 1 が第 1 中間位置または第 2 中間位置で停止する期待演出が実行される。いずれの期待演出が実行されるかは、停止パターン選択カウンタ C 3 の値によって決定される。同様に、前後外れスーパーリーチ C 状態では、可動役物 W 1 が第 1 中間位置または第 2 中間位置で停止する期待演出が実行される。いずれの期待演出が実行されるかは、停止パターン選択カウンタ C 3 の値によって決定される。そして、前後外れスーパーリーチ E 状態では、可動役物 W 1 が最下位置で停止する期待演出が実行される。いずれのリーチ状態においても、期待演出の後、変動はハズレ目で停止する。

## 【 4 7 9 6 】

図 3 6 1 は、変動パターンと可動役物 W 1 を用いた期待演出の開始タイミングとの関係を図示している。大当たりスーパーリーチに関する期待演出の開始タイミングは、上述した図 3 5 3 と同様である。

## 【 4 7 9 7 】

変動パターンが前後外れスーパーリーチ E であった場合における期待演出の開始タイミングは、前後外れスーパーリーチ E が開始されてから 8 0 秒が経過した時点である。同様に、変動パターンが前後外れスーパーリーチ A であった場合における期待演出の開始タイミングは、前後外れスーパーリーチ A が開始されてから 2 0 秒が経過した時点である。そして、変動パターンが前後外れスーパーリーチ C であった場合における期待演出の開始タイミングは、前後外れスーパーリーチ C が開始されてから 4 0 秒が経過した時点である。

## 【 4 7 9 8 】

## &lt; 変形例 4 &gt;

上述した実施例に加え、決定ボタン 8 1 の押下に関する動作を加えた構成としてもよい。図 3 6 2 は、本例における遊技の流れについて説明している。特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入球すると特図 1 に係る抽選がなされる。図 3 6 2 ( a ) は、特図 1 に係る抽選の結果が通常大当たりであったときになされる演出について説明している。変動表示がリーチに発展した場合、例えば「6」「6」が発展図柄 H Z において表示される。このとき、表示画面 4 2 a の中央には「ボタンを押せ!」といった遊技者に決定ボタン 8 1 を押下することを促す表示がされる。この時点で、決定ボタン 8 1 の操作が可能となり、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、決定ボタン 8 1 による入力を受付を開始する。決定ボタン 8 1 の操作が可能となる時間は、例えば 3 秒間である。表示画面 4 2 a における「ボタンを押せ!」の表示の下には、プログレスバー P B が表示され、当該プログレスバー P B により決定ボタン 8 1 の操作が可能となる時間が経過しつつあることが遊技者に示される。プログレスバー P B が決定ボタン 8 1 の操作が可能となる時間の終了を表示すると、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、決定ボタン 8 1 による入力を受付を終了する。

## 【 4 7 9 9 】

図 3 6 2 ( a ) は、決定ボタン 8 1 の操作が可能となる時間において決定ボタン 8 1 が遊技者に押下された場合を示している。決定ボタン 8 1 が押下されると、期待演出が実行され、「チャンス!」の文字が記された可動役物 W 1 が第 1 中間位置まで落下する。当該変動の結果が通常大当たり当選する場合、このような演出が実行される。やがて(例えば 1

秒程度の短い時間)、可動役物W1は、最下位置まで落下する。落下後しばらくすると、可動役物W1は、最上位置まで上昇する。このとき、表示画面42aには、主装飾図柄SZが表示され、主装飾図柄SZは、「6」「6」「6」の当たり目となっている。遊技者は、可動役物W1が一時的に第1中間位置で停止して、それを認識することができれば、当該変動に係る当たりが、通常大当たりであることを知ることができる。

【4800】

図362(b)は、特図1に係る抽選の結果が時短付き大当たりであったときになされる演出について説明している。変動表示がリーチに発展した場合、例えば「6」「6」「6」が発展図柄HZにおいて表示される。このとき、表示画面42aの中央には「ボタンを押せ!」といった遊技者に決定ボタン81を押下することを促す表示がされる。

10

【4801】

図362(b)は、決定ボタン81の操作が可能な時間において決定ボタン81が遊技者に押下された場合を示している。決定ボタン81が押下されると、期待演出が実行され、「チャンス!」の文字が記された可動役物W1が第2中間位置まで落下する。当該変動の結果が時短付き大当たり当選する場合、このような演出が実行される。やがて(例えば1秒程度の短い時間)、可動役物W1は、最下位置まで落下する。落下後しばらくすると、可動役物W1は、最上位置まで上昇する。このとき、表示画面42aには、主装飾図柄SZが表示され、主装飾図柄SZは、「6」「6」「6」の当たり目となっている。遊技者は、可動役物W1が一時的に第2中間位置で停止して、それを認識することができれば、当該変動に係る当たりが、時短付き大当たりであることを知ることができる。

20

【4802】

図362(c)は、特図1に係る抽選の結果が確変付き大当たりであったときになされる演出について説明している。変動表示がリーチに発展した場合、例えば「6」「6」「6」が発展図柄HZにおいて表示される。このとき、表示画面42aの中央には「ボタンを押せ!」といった遊技者に決定ボタン81を押下することを促す表示がされる。

【4803】

図362(c)は、決定ボタン81が操作可能な時間において決定ボタン81が遊技者に押下された場合を示している。決定ボタン81が押下されると、期待演出が実行され、「チャンス!」の文字が記された可動役物W1が最下位置まで落下する。当該変動の結果が確変付き大当たり当選する場合、このような演出が実行される。しばらくすると、可動役物W1は、最上位置まで上昇する。このとき、表示画面42aには、主装飾図柄SZが表示され、主装飾図柄SZは、「6」「6」「6」の当たり目となっている。遊技者は、可動役物W1が第1中間位置、第2中間位置に停止しなかったことにより、当該変動に係る当たりが、確変付き大当たりであることを知ることができる。

30

【4804】

このように、本例においては、通常大当たり、時短付き大当たり、確変付き大当たりのいずれにおいても、最終的には可動役物W1は、最下位置まで移動する。したがって、遊技者としては第1中間位置、第2中間位置に可動役物W1が停止したことを認識できなければ、当たりの種別を知ることができない。このように構成することにより、可動役物W1が最下位置に至るまでの過程にも遊技者の注目を向けることができる。

40

【4805】

なお、決定ボタン81が操作可能な時間において決定ボタン81が遊技者に押下されなかった場合は、期待演出は実行されない。この場合、期待演出を実行するようにしてもよく、例えば、当該変動の結果が通常大当たり、時短付き大当たりであっても可動役物W1が第1中間位置、第2中間位置に停止せず、当たりの種別によらず可動役物W1を最上位置から最下位置まで落下させるようにする構成とすることもできる。いずれの場合も、単に、可動役物W1が最下位置まで落下したという結果だけでは、当該変動の結果が通常大当たり、時短付き大当たり、確変付き大当たりいずれであるか判断をすることができない。

【4806】

50

< 本例に係る制御：期待演出制御処理 >

続いて、上述の演出を実行させるための期待演出制御処理について説明する。以降の説明における各ステップは、サブ制御装置 262 の CPU 551 が実行する。

【4807】

図 363 は、本例に係る期待演出制御処理を説明している。本例に係る期待演出制御処理は、図 356 に示した期待演出制御処理と同様である。既出の構成については、適宜説明を省略する。本例に係る期待演出制御処理は、ステップ W201～ステップ W204 までは、図 356 と同様である。ステップ W204 の後、処理は、ステップ W204a に進み、期待演出開始タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップ W204b に進み、偽なら処理は終了する。

10

【4808】

ステップ W204b においては、ボタン押下有効期間の表示が表示画面 42a に表示される。具体的には、表示画面 42a に「ボタンを押せ！」およびプログレスバーが表示される（図 362 参照）。その後、処理はステップ W204c に進み、有効期間内に決定ボタン 81 が押下されたか否かが判断される。このときの有効期間とは、上述した決定ボタン 81 の操作が可能な時間を意味する。当該判断が真なら、落下演出が実行される（ステップ W205～ステップ W207，ステップ W221，ステップ W222，ステップ W231～ステップ W233）。このときの動作の詳細は、図 356 を用いて既に説明済みである。

【4809】

図 364 は、その後の処理を説明している。ステップ W208，ステップ W209 において、可動役物 W1 を第 1 停止位置、第 2 停止位置、最下位置に所定時間留め置いた後、処理は、ステップ W209a に進み、可動役物 W1 が第 1 停止位置、第 2 停止位置にある場合は、可動役物 W1 を最下位置まで落下させる。可動役物 W1 が最下位置にある場合は、最下位置における可動役物 W1 の停止を継続させる。そして、処理は、ステップ W209b に進み、可動役物 W1 を所定の時間（例えば 1 秒）だけ最下位置で停止させる。そして、処理はステップ W210 に進み、可動役物 W1 が最上位置まで上昇される。このようにして、本例における期待演出制御処理は終了する。

20

【4810】

上述した例では、所定の時間を短い時間としていたが、演出を遊技者に分かり易くする構成とする場合は、所定の時間を長い時間（例えば 10 秒）としてもよい。

30

【4811】

< 変形例 5 >

上述の実施例は、期待演出において最上位置にある可動役物 W1 が第 1 中間位置、第 2 中間位置、最下位置のいずれかまで落下する構成であったが、所定の方向に向けて移動する移動物であれば、図 365（a）が示す様に最下位置にあって下方から上方へ向けて移動する可動役物 W1 であって電磁ソレノイドにより上方に突き動かして期待演出が実行されるものでもよい。また、駆動力を付与して可動役物 W1 を移動させる駆動手段は、可動役物 W1 を上流から下流へ向けて移動するための駆動力を付与するものに限らず、可動役物 W1 を下流から上流へ向けて移動するための駆動力を付与するものでもよい。具体的には、最下位置にある可動役物 W1 を電磁ソレノイドにより最上位置にまで跳ね上げることができる構成である。そのため、可動役物 W1 は、後述の可動支持部品 W8L，W8R によって跳ね上げられる程度に軽く、可動支持部品 W8L，W8R は、可動役物 W1 を跳ね上げることができる程度に強い駆動力を発生させることができるものである。可動役物 W1 を跳ね上げる駆動力を発生させる駆動力発生手段は、可動支持部品 W8L，W8R に限らず、

40

【4812】

本例の構成について説明する。図 365（a）は、可動役物 W1 とその周辺の部材について説明している。可動役物 W1 は、期待演出が実行される前の初期位置において最下位置にあり、底辺が可動支持部品 W8L，W8R における可動ピン（当接部材 W18）によ

50

って支持されている。当接部材W 1 8の先端には、可動役物W 1に当接する当接面W 1 9が設けられている。可動支持部品W 8 L, W 8 Rは、垂直上向きに当接部材W 1 8を伸長することができる。基板W 3 Cは、基板W 3 L, 基板W 3 Rの下端を連結するように設けられており、基板W 3 Cには、可動支持部品W 8 L, W 8 Rが設けられている。なお、最下位置にある可動役物W 1は、第3図柄表示装置4 2の底辺よりも下側に位置し、センターフレーム4 7の奥側に隠れている。従って、初期状態において、遊技者は可動役物W 1を視認できない。もちろん、初期状態における可動役物W 1の上部または全部をセンターフレーム4 7の窓部内に位置させ、可動役物W 1を遊技者に視認可能な構成とすることもできるし、初期状態における可動役物W 1を第3図柄表示装置4 2の下部と重ねて配置することもできる。

10

#### 【4 8 1 3】

基板W 3 L, W 3 Rの最上位置（可動役物W 1が上昇可能な最上の位置）には、ストッパーW 1 0 L, W 1 0 Rが設けられている。このストッパーW 1 0 L, W 1 0 Rにより最上位置まで上昇してきた可動役物W 1は、これ以上上方に移動しない。つまり、可動役物W 1は、少なくともこの最上位置に位置するストッパーW 1 0 L, W 1 0 Rに衝突する程度の駆動力によって跳ね上げられる。最上位置まで上がった場合は、例えば確変大当たりが示唆される。本実施例で説明したワイヤW 2 0とその周辺の部材は、本例においては必ずしも必要ではない。

#### 【4 8 1 4】

図3 6 5 ( a ) は、最下位置にある可動役物W 1が期待演出により第1中間位置まで上昇する様子を示している当接部材W 1 8が収縮状態から伸長状態となると、上下に移動自在に構成された可動役物W 1は、最上位置に向けて突き動かされる。第1中間位置に係る期待演出を行う場合は、可動支持部品W 6の当接部材W 1 3が伸長状態に、可動支持部品W 7の当接部材W 1 4が収縮状態となっている。したがって、最下位置から上昇してきた可動役物W 1は、支持ロッドW 2が当接部材W 1 3の下部に接触して第1中間位置ではじき返され、そこから、自由落下して最下位置まで戻る。より具体的には、最下位置から跳ね上げられた可動役物W 1は、第1中間位置で停止する当接部材W 1 3によって弾き返されて、最下位置まで落下する。遊技者は、この可動役物W 1が第1中間位置で弾き返される瞬間を見ていなければならない。第1中間位置で弾き返され場合は、例えば時短付き大当たりが示唆される。

20

30

#### 【4 8 1 5】

なお、最下位置にある可動役物W 1を期待演出により第2中間位置まで上昇させる場合は、当接部材W 1 3が収縮状態または伸長状態に、当接部材W 1 4が伸長状態になっている。したがって、当接部材W 1 8によって上方に突き動かされた可動役物W 1は、支持ロッドW 2が当接部材W 1 4の下部に接触して第2中間位置ではじき返され、そこから自由落下して最下位置まで戻る。より具体的には、最下位置から跳ね上げられた可動役物W 1は、第2中間位置で停止する当接部材W 1 4によって弾き返されて、最下位置まで落下する。遊技者は、この可動役物W 1が第2中間位置で弾き返される瞬間を見ていなければならない。第2中間位置で弾き返された場合は、例えば通常付き大当たりが示唆される。

#### 【4 8 1 6】

最下位置にある可動役物W 1を期待演出により最上位置まで上昇させる場合は、当接部材W 1 3が収縮状態に、当接部材W 1 4が収縮状態になっている。したがって、当接部材W 1 8によって上方に突き動かされた可動役物W 1は、支持ロッドW 2がストッパーW 1 0の当接部材W 1 7の下部に接触して最上位置ではじき返され、そこから自由落下して最下位置まで戻る。より具体的には、最下位置から跳ね上げられた可動役物W 1は、最上位置に位置する当接部材W 1 7によって弾き返されて、最下位置まで落下する。遊技者は、第2中間地位よりも上に可動役物W 1が位置する様子を見ていなければならない。

40

#### 【4 8 1 7】

また、図3 6 5 ( b ) に示す様に、本変形例においては、最下位置の可動役物W 1が当接部材W 1 8に当接している必要はなく、最下位置にある可動役物W 1の底辺を支持スト

50

ッパーW 9に当接させることで、収縮状態の当接部材W 1 8と可動役物W 1との間に隙間を構成することもできる。支持ストッパーW 9は、例えば、可動役物W 1が落下してきたときの衝撃を吸収するゴムやバネなどの弾性部材である。

【4818】

なお、本例においては、必ずしも可動支持部品W 8を備える必要はない。可動支持部品W 8の代わりに送風装置を備え、可動役物W 1の代わりに設けられた浮動する役物を空気の力で浮かせることにより期待演出を行うようにしてもよい。

【4819】

<変形例6>

実施例の構成では、最上位置、第1中間位置、第2中間位置、最下位置が上下に等間隔に設定されていたが、本発明はこの構成に限られない。第1中間位置、第2中間位置を最上位置側に設けるようにしてもよいし、第1中間位置、第2中間位置を最下位置側に設けるようにしてもよい。このように構成することで、遊技者が可動役物W 1を注視しないと可動役物W 1がどの位置で停止したかの確に認識することができなくなり、可動役物W 1に注目を集める構成とすることができる。

10

【4820】

<変形例7>

上述の実施例では、最上位置、最下位置の他に第1中間位置、第2中間位置が設けられていたが、中間位置の数は適宜増減することができる。例えば、中間位置が1つの場合、可動役物W 1が中間位置に停止すると、大当たり期待度が低く、可動役物W 1が最下位置に停止すると大当たり期待度が高くなるように構成することができる。また、例えば、中間位置が3つの場合、第1中間位置を通常当たりに対応させ、第2中間位置を時短付き大当たりに対応させるようにし、第2中間位置の下部に位置する第3中間位置に可動役物W 1が停止すると、確変付き大当たりの期待度が低く、最下位置に可動役物W 1が停止すると確変付き大当たりの期待度が高くなるように構成することができる。

20

【4821】

<変形例8>

上述の(WA12)に関し、当接面W 1 4, W 1 6に可動部材W 1, W 2を当接させなくする制御がモータW 2 3になされたにも関わらず、当接面W 1 4, W 1 6に可動部材W 1, W 2が当接可能な状態が続いた場合は、エラーを報知するサブ制御装置262のCPU551を備える構成としてもよい。すなわち、上述のステップW 3 2 1では、モータW 2 3の回転の有無を検出することによりエラー制御を行っていたが、これに代えて当接部材W 1 3, W 1 5の位置に応じてエラー制御を行うようにしてもよい。

30

【4822】

<変形例9>

上述の実施例における第1位置と第2位置とに変位可能な変位手段である当接部材W 1 3, W 1 5は、第1位置と第2位置とに変位可能な構成であれば、例えば、可動ピンとリンク機構などによって機械的に連結され、可動ピンの駆動を受けて回動もしくは直線的に変位する受動的な可動性部材であってもよい。

【4823】

40

<変形例10>

上述の実施例における可動役物W 1の移動幅における移動過程は、必ずしも直線的でなくともよい。例えば、案内レールW 4 L, W 4 Rが曲線となっている場合は、案内レールW 4 L, W 4 Rに倣って曲線となる。

【4824】

<変形例11>

上述の実施例の構成では、支持ロッドW 2が常に水平となっていたが、本実施例の遊技機は、支持ロッドW 2が傾斜するように支持ロッドW 2を支持して、可動役物W 1を傾斜させて停止する演出を実行するように構成してもよい。

【4825】

50

図366(a)は、本例の可動役物W1とその周辺の部材について説明している。本例の基板W3Lには、支持ロッドW2を案内する案内レールが設けられていないことが上述の実施例とは大きく異なる。なお、図366(a)では、基板W3Rに案内レールW4が設けられている構成となっていたが、基板W3Rに代えて基板W3Lに案内レールW4を設けるようにしてもよい。本例の遊技機は支持ロッドW2の右側にしか案内レールW4が設けられていないので、可動支持部品W6, W7の制御方式によっては、支持ロッドW2の左端が上下動して、支持ロッドW2が傾斜する。

#### 【4826】

図366(b)は、支持ロッドW2が第1中間位置に係る可動支持部品W6Lと、第2中間位置に係る可動支持部品W7Rに支持される様子を説明している。このように、本例では、縦方向の位置が異なる2つの可動支持部品W6L, W7Rを伸長状態とすることにより、支持ロッドW2を傾斜させた状態で停止させることができる。図366(c)は、第2中間位置に係る可動支持部品W7Lと、第1中間位置に係る可動支持部品W6Rに支持される様子を説明している。このように、本例では、支持ロッドW2の左端が上方に位置するように支持ロッドW2を傾斜させて停止させることもできれば、支持ロッドW2の右端が上方に位置するように支持ロッドW2を傾斜させて停止させることもできる。支持ロッドW2が傾斜して停止すると、斜めの可動役物W1が遊技者に視認されることになる。

10

#### 【4827】

図367は、可動役物W1を斜めとすることができる本例の遊技機が各種の演出を実行する様子を説明している。本例の遊技機は、例えば、図367(a)が示すように、変動表示開始後の期待演出において、可動役物W1が第1中間に一時的に停止した後、可動役物W1が斜めの状態で停止することにより、当該変動表示の結果がハズレとなることが示唆される演出を実行可能である。つまり本例によれば、可動役物W1が第1中間位置で停止したからといって必ず変動表示が大当たりの結果となるとは限らない。斜めの状態の可動役物W1は、最下位置まで落下するが、変動表示の結果は結局ハズレとなる。

20

#### 【4828】

また、図367(b)は、可動役物W1が斜めに停止したとしても、変動表示の結果が大当たりとなる場合の演出を説明している。本例の遊技機は、例えば、変動表示開始後の期待演出において、可動役物W1が第1中間に一時的に停止した後、可動役物W1が斜めの状態で停止し、その後可動役物W1が第2中間位置に停止することにより、当該変動表示の結果が大当たりとなることが示唆される演出を実行可能である。つまり本例によれば、可動役物W1が斜めの状態で停止したからといって必ず変動表示がハズレの結果となるとは限らない。第2中間位置で停止した可動役物W1は、最下位置まで落下して変動表示の結果は大当たりとなる。

30

#### 【4829】

##### <変形例12>

変形例12は、遊技者に当接部材W13, W15の移動が明確に視認可能となるように構成されている遊技機に関する。図面を参照しながら本例に係る遊技機について説明する。

40

#### 【4830】

図368(a)は、本例の可動役物W1とその周辺部材を説明している。本例の支持ロッドW2は、上述の実施例の支持ロッドW2よりも短く、可動支持部品W5, W6, W7が有する当接部材W11, 13, 15は、短い支持ロッドW2に当接が可能となるように十分長い構成となっている。

#### 【4831】

第1中間位置、第2中間位置に配置されている可動支持部品W6, W7が有する当接部材13, W15の先端には矢印を模した部材が設けられている。矢印状部材W1a, Wa2は、当接部材W13, W15を覆い隠す位置に設けられている板状の部材である。支持ロッドW2は、前側の矢印状部材W1a, Wa2ではなく、奥側の当接部材W13, W1

50

5に当接する構成となっている。本変形例は、この構成に限られず、矢印状部材W1a, W a 2をより肉厚とし、支持ロッドW2を矢印状部材W a 1, W a 2に当接させるように構成してもよい。

#### 【4832】

この矢印状部材W a 1, W a 2の先端部は、当接部材W13, W15の伸長、収縮に関わらず窓部WHの内側に位置するので、遊技者は矢印状部材W a 1, W a 2が水平方向に移動するところを視認することで当接部材W13, W15が伸長状態であるかそれとも収縮状態であるかを知ることができる。第1中間位置に可動役物W1が停止する場合には、図368(b)が示す様に、可動支持部品W6が有する左右の矢印状部材W a 1が互いに接近状態となる。左右の矢印状部材が接近状態となると、窓部WHが有する枠部に隠されていた矢印状部材の基部が窓部WHの縁部から現れる。本例の接近状態となった矢印状部材は、全体が窓部WHから露出しない構成となっているが、この構成に代えて、接近状態にある矢印状部材の全体を窓部WHから露出するように構成してもよい。このように、左右の矢印状部材W a 1が互いに接近状態となっている場合は、可動支持部品W6の当接部材W13は伸長状態となっている。ちなみに、左右の矢印状部材W a 1が互いに離れた状態となっている場合は、可動支持部品W6の当接部材W13は収縮状態となっている。

10

#### 【4833】

一方、第2中間位置に可動役物W1が停止する場合には、図368(c)が示す様に、可動支持部品W7が有する左右の矢印状部材W a 2が互いに接近状態となる。このように、左右の矢印状部材W a 2が互いに接近状態となっている場合は、可動支持部品W7の当接部材W15は伸長状態となっている。ちなみに、左右の矢印状部材W a 2が互いに離れた状態となっている場合は、可動支持部品W7の当接部材W15は収縮状態となっている。

20

#### 【4834】

このような事情があるので、遊技者からすれば、可動役物W1が落下する前の段階で矢印状部材W a 1, W a 2の位置を視認することにより可動役物W1がどの位置で停止し、どの種別の大当たりに当選するか予想をすることができる。例えば、図369(a)に示す様に、左右の矢印状部材W a 1が互いに接近状態となり、左右の矢印状部材W a 2が互いに接近状態となっている状態で可動役物W1が最上位置から落下すると、可動役物W1は、左右の矢印状部材W a 1が示す通り第1中間位置で停止する。なお、遊技者に対する視認性は劣るが、矢印状部材を設けずに当接部材W13, W15を直接的に視認可能とすることもできる。

30

#### 【4835】

図369(b)は、図369(a)を派生させた演出を示している。当該演出においては、可動役物W1が最上位置にあるときに左右の矢印状部材W a 1が互いに接近状態となり、左右の矢印状部材W a 2が互いに接近状態となっている。この状態からは可動役物W1が第1中間位置で停止し、通常大当たりに当選することが予想される。本例では、可動役物W1が第1中間位置に到達する前に接近状態にある左右の矢印状部材W a 1を互いに遠ざける演出が実行される。この場合、可動役物W1は、第1中間位置を通過して、第2中間位置に向かう。この時点においても左右の矢印状部材W a 2が互いに接近状態となっているから、可動役物W1は、伸長状態の当接部材15に支持ロッドW2が当接することにより第2中間位置で停止して、時短付き大当たりに当選することが示唆される。

40

#### 【4836】

このように、左右の矢印状部材W a 1が接近状態、および、左右の矢印状部材W a 2が接近状態となっている場合、遊技者からすれば、図369(a)(b)で示したように第1中間位置で可動役物W1が停止して、通常大当たりに当選するか、あるいは、第2中間位置で可動役物が停止して時短付き大当たりに当選するか、何れになるか予め知ることができない。このような構成とすることで、左右の矢印状部材W a 1が接近状態、および、左右の矢印状部材W a 2が接近状態となった場合において、大当たり種別を予想させる演出をより面白みを持ったものとするることができる。

50

## 【 4 8 3 7 】

上述した本例の構成では、可動役物 W 1 が何れの位置で停止するかによって大当たり種別が示される構成となっていたが、この構成に代えて、大当たり期待度を可動役物 W 1 の停止位置で示すような構成とすることもできる。

## 【 4 8 3 8 】

図 3 6 9 ( c ) は、図 3 6 9 ( a ) を派生させた演出を示している。当該演出においては、可動役物 W 1 が最上位置にあるときに左右の矢印状部材 W a 1 が互いに離れた状態となり、左右の矢印状部材 W a 2 が互いに接近状態となっている。従って、遊技者からすれば、可動役物 W 1 は、第 2 中間位置に停止して時短付き大当たりで当選すると予想することができる。実際に、矢印状部材 W 1 , W 2 がこの状態を維持したまま可動役物 W 1 が落下する場合は、可動役物 W 1 は、遊技者の予想通り第 2 中間位置で停止して時短付き大当たりで当選する。

10

## 【 4 8 3 9 】

この点、図 3 6 9 ( c ) においては、可動役物 W 1 が第 1 中間位置に到達する前に離れた状態にある左右の矢印状部材 W a 1 を互いに接近させる演出が実行される。この場合、可動役物 W 1 は、第 1 中間位置を通過せず、この場で停止し、第 2 中間位置には向かわない。

## 【 4 8 4 0 】

このように、左右の矢印状部材 W a 1 が離れた状態、および、左右の矢印状部材 W a 2 が接近状態となっている場合、遊技者からすれば、図 3 6 9 ( c ) で示したように第 1 中間位置で可動役物 W 1 が停止して、通常大当たりで当選するか、あるいは、第 2 中間位置で可動役物が停止して、時短付き大当たりで当選するか、何れになるか予め知ることができない。このような構成とすることで、左右の矢印状部材 W a 1 が離れた状態、および、左右の矢印状部材 W a 2 が接近状態となった場合において、大当たり種別を予想させる演出をより面白みを持ったものとするることができる。

20

## 【 4 8 4 1 】

図 3 6 9 ( d ) は、図 3 6 9 ( a ) を派生させた演出を示している。当該演出においては、可動役物 W 1 が最上位置にあるときに左右の矢印状部材 W a 1 が互いに接近状態となり、左右の矢印状部材 W a 2 が互いに離れた状態となっている。従って、遊技者からすれば、可動役物 W 1 は、第 1 中間位置に停止すると予想することができる。実際に、矢印状部材 W 1 , W 2 がこの状態を維持したまま可動役物 W 1 が落下する場合は、可動役物 W 1 は、遊技者の予想通り第 1 中間位置で停止する。

30

## 【 4 8 4 2 】

この点、図 3 6 9 ( d ) においては、可動役物 W 1 が第 1 中間位置に到達する前に接近状態にある左右の矢印状部材 W a 1 を互いに離れさせる演出、および、離れた状態にある左右の矢印状部材 W a 2 を互いに接近させる演出が実行される。この場合、可動役物 W 1 は、第 1 中間位置を通過して、第 2 中間位置で停止する。

## 【 4 8 4 3 】

このように、左右の矢印状部材 W a 1 が接近状態、および、左右の矢印状部材 W a 2 が離れた状態となっている場合、遊技者からすれば、図 3 6 9 ( d ) で示したように第 1 中間位置で可動役物 W 1 が停止するか、あるいは、第 2 中間位置で可動役物が停止するか、何れになるか予め知ることができない。このような構成とすることで、左右の矢印状部材 W a 1 が接近状態、および、左右の矢印状部材 W a 2 が離れた状態となっている演出をより面白みを持ったものとするることができる。

40

## 【 4 8 4 4 】

また、可動役物 W 1 の落下前ならば、矢印状部材 W a 1 , W a 2 を多様な方式で移動させる構成とすることもできる。例えば、期待演出開始当初は、図 3 6 9 ( b ) の左側が示す様に、左右の矢印状部材 W a 1 を接近状態にし、左右の矢印状部材 W a 2 を接近状態として、遊技者に期待演出の結果を予想させた後、可動役物 W 1 が落下する前に図 3 6 9 ( c ) の左側が示す様に、左右の矢印状部材 W a 1 を離れた状態にして遊技者に期待演出の

50

結果を新たに予想させるように構成することもできる。同様に、図369(b)左側の状態から図369(d)左側の状態に矢印状部材を変化させる構成としてもよい。つまり、本例の遊技機は、期待演出において可動役物W1の落下前に図369(b)左側、図369(c)左側、図369(d)左側に示す3状態のいずれかから、図369(b)左側、図369(c)左側、図369(d)左側のいずれかの状態へ変化する構成とすることができる。この状態の変更は、所定の時間が経過すると実行される。図369に関する構成においては、各状態を往復させるようにしてもよいし、状態が3状態の間で変化するように矢印状部材を動作させるようにしてもよい。

#### 【4845】

変形例12は、以下の点で特徴的である。

上述の(WA3)に関し、本例のサブ制御装置262のCPU551は、所定の当接部材W13、および、所定の移動経路における所定の当接部材W13の下流側に設けられている特定の当接部材W15を同時に、または、異なるタイミングで伸長状態とするように可動支持部品W6R、W6L、W7R、W7Lを制御する。

#### 【4846】

また、上述の(WA4)に関し、本例の当接部材W13、W15の状態の変化は、遊技者にとって視認可能となっている。

#### 【4847】

##### <変形例13>

変形例12においては、矢印状部材Wa1、Wa2の間で視認性に違いはなかったが、一方の矢印状部材Waを他方の矢印状部材よりも目立たせる構成とすることもできる。例えば、図370(a)に示す様に、一方の矢印状部材Waを他方の矢印状部材よりも大きくすることで一方の当接部材の移動の視認性をより高めることもできる。

#### 【4848】

一方の当接部材の移動の視認性を他方の当接部材の移動の視認性よりも高める構成の具体例としては、図370(a)の例の他、例えば、図370(b)~(e)のようなものがある。図370(b)は、第1中間位置の当接部材W13に矢印状部材Wa1を配設し、第2中間位置の当接部材W15に矢印状部材を配設しない構成について説明している。

#### 【4849】

図370(c)は、当接部材W13、W15の各々に発光ダイオードWa3、Wa4を配設した構成である。発光ダイオードの輝度を調整することにより、一方の当接部材の移動を他方の当接部材の移動よりも目立たせることができる。この構成は、当接部材W13、W15に発光ダイオードWa3、Wa4を配設させる必要は必ずしもなく、光拡散性を有する部材で当接部材を構成し、当接部材の裏側に当接部材に可視光を供給する発光ダイオードを設けるようにしてもよい。

#### 【4850】

図370(d)は、矢印状部材Wa2を覆うように「チャンスアップ」と記された半透明の小型役物を配設した構成を説明している。当該小型役物は、矢印状部材Wa2の存在を完全に覆い隠してしまうわけではないものの、矢印状部材Wa2の視認性に影響を与える。そして、小型役物は、矢印状部材Wa2の移動に合わせて移動することはない。したがって、本例によれば、矢印状部材Wa1を矢印状部材Wa2よりも目立たせることができる。

#### 【4851】

図370(d)は、当接部材W13が回動可能なカムW13bを有する構成である。カムW13bは、支持ロッドW2に直接接触する部材となっている。このカムW13bには、出没自在の可動ピンW13aが接触しており、可動ピンW13aが出没すると、カムW13bが可動ピンW13aと常に接触した状態を保つように回動する。回転移動するカムW13bは、直線移動する当接部材W15よりも目立つ。このようにして、本例によれば、当接部材W13を当接部材W15よりも目立たせることができる。

#### 【4852】

10

20

30

40

50

図 3 7 0 ( d ) の構成は、以下の点で特徴的である。

上述の ( W A 6 ) に関し、各当接部材 1 3 , 1 5 の動作態様は、当接部材 1 3 , 1 5 の間で互いに異なる。

【 4 8 5 3 】

各当接部材 W 1 3 , W 1 5 の状態の動作態様が互いに異なる別の例としては、例えば、期待演出において可動役物 W 1 が落下する前に各当接部材 W 1 3 , W 1 5 を往復移動させる構成がある。この構成に関し、例えば、当接部材 W 1 3 を当接部材 W 1 5 よりも速く往復移動させるようにすれば、各当接部材 W 1 3 , W 1 5 の状態の動作態様を異ならせつつ、当接部材 W 1 3 を当接部材 W 1 5 よりも目立たせることができる。

【 4 8 5 4 】

変形例 1 3 は、以下の点で特徴的である。

上述の ( W A 5 ) に関し、当接部材 W 1 3 , W 1 5 の状態の変化の視認性は、当接部材 W 1 3 , W 1 5 の間で異なっている。

【 4 8 5 5 】

< 変形例 1 4 >

上述の実施例においては、可動役物 W 1 が下部で停止するほど遊技者にとってより有利な状態となることが示唆されていたが、本発明はこの構成に限られず、可動役物 W 1 が上部で停止するほど遊技者にとってより有利な状態となることが示唆されるようにしてもよい。

【 4 8 5 6 】

図 3 7 1 は、本例の可動役物 W 1 とその周辺部材について説明している。本例の最下位置は、可動役物 W 1 が完全に窓部 W H の下部に至るのに十分な程度に下に設定されている。したがって、期待演出において、可動役物 W 1 が第 2 中間位置に停止せず可動役物 W 1 が最下位置で停止すると、遊技者は可動役物 W 1 を視認することができなくなる。

【 4 8 5 7 】

本例において、可動役物 W 1 が第 1 中間位置で停止すると、確変付き大当たりが示唆され、第 2 中間位置で停止すると時短付き大当たりが示唆される。また、可動役物 W 1 が最下位置で停止すると、通常大当たりが示唆される。

【 4 8 5 8 】

変形例 1 4 は、以下の点で特徴的である。

上述の ( W A 1 1 ) に関し、本例の遊技機は、可動部材 W 1 , W 2 が上下の移動経路の終端に至らない状態において、例えば確変に係る特典の付与を報知または示唆させることが可能である。

【 4 8 5 9 】

< 実施例における特徴的な構成 >

【 4 8 6 0 】

上述の ( W A 1 ) に関し、本実施例の遊技機は、駆動力を付与して所定の移動経路に沿って最上位置にある可動部材 W 1 , W 2 を下方方向に移動させることが可能な可動支持部品 W 5 R , W 5 L と、当接面 W 1 4 , W 1 6 を有し、可動部材 W 1 , W 2 が当接面 W 1 4 , W 1 6 に当接することによって可動部材 W 1 , W 2 の移動幅が複数種類 ( 可動部材 W 1 , W 2 の移動幅が最上位置から第 1 中間位置までの第 1 移動幅、最上位置から第 2 中間位置までの第 2 移動幅 ) のいずれかとなるように設けられた複数の当接部材 W 1 3 , W 1 5 と、複数の当接部材 W 1 3 , W 1 5 のうちの所定の当接部材を駆動力により移動させる可動支持部品 W 6 R , W 6 L , W 7 R , W 7 L と、可動支持部品 W 6 R , W 6 L , W 7 R , W 7 L を制御して、可動物の移動幅が第 1 移動幅、第 2 移動幅のいずれかになるようにすることが可能なサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 を備え、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、移動経路に沿って落下する可動部材 W 1 , W 2 に所定の当接部材の当接面を当接させる伸長状態と、移動経路に沿って落下する可動部材 W 1 , W 2 に所定の当接部材の当接面に当接させない収縮状態との間を切り替えるように可動支持部品 W 6 R , W 6 L , W 7 R , W 7 L を制御する。

10

20

30

40

50

## 【 4 8 6 1 】

また、上述の（ W B 1 ）に関して、本実施例の遊技機は、可動部材 W 1 , W 2 が所定の移動経路を移動する移動態様（第 1 中間位置や第 2 中間位置での当接があるか否か）に応じて、遊技者にとって有利な特典の付与を報知または示唆可能である。

## 【 4 8 6 2 】

また、上述の（ W C 1 ）に関して、本実施例または変形例の遊技機は、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、所定の当接部材 W 1 3、および、所定の移動経路における所定の当接部材 W 1 3 の下流側に設けられている特定の当接部材 W 1 5 を同時に、または、異なるタイミングで伸長状態とするように可動支持部品 W 6 R , W 6 L , W 7 R , W 7 L を制御することが可能である。

10

## 【 4 8 6 3 】

また、本発明の遊技機は、以下の点で特徴的である。

## 【 4 8 6 4 】

上述の（ W A 2 ）に関し、本実施例の当接部材 W 1 3 , W 1 5 は、可動部材 W 1 , W 2 の移動経路に沿って上下に亘り設けられており、当接部材 W 1 3 , W 1 5 が有する当接面 W 1 4 , W 1 6 の各々は、上下方向から可動部材 W 1 , W 2 に接触して可動部材 W 1 , W 2 の移動幅を変化させることが可能である。すなわち、当接部材 W 1 3 , W 1 5 が可動部材 W 1 , W 2 と接触するときには、当接部材 W 1 3 , W 1 5 の上側が可動部材 W 1 , W 2 の下側に接触する。

## 【 4 8 6 5 】

上述の（ W A 7 ）に関し、本実施例の当接部材 W 1 3 , W 1 5 は、2つの移動幅および停止位置に応じて第 1 中間位置、第 2 中間位置にそれぞれ 2 つずつ設けられており、当接部材 W 1 3 , W 1 5 のいずれが可動部材 W 1 , W 2 に当接するかで可動部材 W 1 , W 2 の移動幅を変化させることができる。

20

## 【 4 8 6 6 】

上述の（ W A 8 ）に関し、本実施例のパチンコ機は、遊技者にとって有利な確変付き大当たりを付与するか否かを決定する主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 を備え、最上位置にある可動部材 W 1 , W 2 が上下方向に係る移動経路を通過し終えて、最下位置まで達した状態において、確変付き大当たりを示唆することが可能である。なお、本構成においては、上述の確変付き大当たりを代えて、確変付き当たりとは異なる種類の大当たり（時短付き大当たり、通常大当たり）や小当たりを適用することができる。

30

## 【 4 8 6 7 】

上述の（ W A 9 ）に関し、本実施例のパチンコ機は、最上位置にある可動部材 W 1 , W 2 が上下方向に係る移動経路の終端に至らず、第 1 中間位置、第 2 中間位置で停止した状態において、可動部材 W 1 , W 2 が移動経路を通過し終えて、最下位置まで達した場合と比べて確変付き大当たりの示唆をさせ難いように構成されている。

## 【 4 8 6 8 】

上述の（ W A 1 0 ）に関し、本実施例のパチンコ機は、可動部材 W 1 , W 2 が上下方向に移動経路の終端に至らない状態において、確変付き大当たりとは異なる通常大当たり、時短付き大当たりの付与を示唆させることが可能である。

40

## 【 4 8 6 9 】

上述の（ W A 1 3 ）に関し、本実施例のパチンコ機は、上下方向に係る移動経路に沿った可動部材 W 1 , W 2 の移動は、少なくとも確変大当たりが付与されることが決定された場合に実行可能である。

## 【 4 8 7 0 】

上述の（ W A 1 4 ）関し、本実施例のパチンコ機は、上下方向に係る移動経路は、可動部材 W 1 , W 2 の自重による落下に起因した経路である。

## 【 4 8 7 1 】

上述の（ W A 1 5 ）関し、本実施例のパチンコ機は、当接部材 W 1 3 , W 1 5 は、上下方向に係る移動経路と直交する方向に駆動する。

50

## 【実施例 4 6】

## 【4 8 7 2】

以降、実施例 4 6 に係るパチンコ機について説明する。実施例 4 6 に係るパチンコ機は、実施例 4 5 と同様な構成となっているが、可動支持部品 W 5 , W 6 , W 7 を有しない点で実施例 4 5 と大きく異なる。すなわち、実施例 4 5 における可動役物 W 1 は、支持ロッド W 2 が可動支持部品 W 5 , W 6 , W 7 の可動ピンに当接することで最上位置 , 第 1 中間位置 , 第 2 中間位置で停止するが、実施例 4 6 における可動役物 W 1 は、ワイヤ W 2 0 が支持ロッド W 2 を吊り下げることによって最上位置 , 第 1 中間位置 , 第 2 中間位置で停止する。

## 【4 8 7 3】

図 3 7 2 ( a ) は、可動役物 W 1 とその周辺の構成を説明しており、特に可動役物 W 1 が最上位置にある状態を示している。最上位置に位置する支持ロッド W 2 を挟むように赤外線発光部 W 3 5 と赤外線受光部 W 4 5 を備えている。より具体的には、赤外線発光部 W 3 5 は、基板 W 3 L の上部に設けられ、赤外線受光部 W 4 5 は、基板 W 3 R の上部に設けられている。

## 【4 8 7 4】

赤外線発光部 W 3 5 は、赤外線受光部 W 4 5 に向けて赤外線を発射し、赤外線受光部 W 4 5 は、到達した赤外線を検出する光センサとなっている。赤外線発光部 W 3 5 , 赤外線受光部 W 4 5 は最上位置にあるので、赤外線は赤外線発光部 W 3 5 から横方向に伝播して赤外線受光部 W 4 5 で検出される。

## 【4 8 7 5】

赤外線発光部 W 3 5 , 赤外線受光部 W 4 5 は、最上位置にある支持ロッド W 2 と同じ高さに設けられており、赤外線発光部 W 3 5 から発射する赤外線は、最上位置にある支持ロッド W 2 に遮られて赤外線受光部 W 4 5 まで到達しない。支持ロッド W 2 が最上位置よりも下方にある場合は、赤外線を遮るものがないので、発射された赤外線は、第 3 図柄表示装置 4 2 を横切って赤外線受光部 W 4 5 で検出される。赤外線発光部 W 3 5 は常に赤外線を発射しているので、赤外線受光部 W 4 5 の出力で支持ロッド W 2 が最上位置にあるか否かが分かる。すなわち、赤外線受光部 W 4 5 が赤外線を検出しない場合は、支持ロッド W 2 は最上位置にあり、赤外線受光部 W 4 5 が赤外線を検出する場合は、支持ロッド W 2 は最上位置以外にある。赤外線発光部 W 3 5 と赤外線受光部 W 4 5 はいずれも駆動部を有さず、常に可動役物 W 1 , 支持ロッド W 2 に接触しない。

## 【4 8 7 6】

なお、本実施例においては、実施例 4 5 で説明した接触センサを必ずしも必要としない。

## 【4 8 7 7】

赤外線発光部と赤外線受光部のペアは、基板 W 3 の第 1 中間位置にも設けられている。赤外線発光部 W 3 6 , 赤外線受光部 W 4 6 は、第 1 中間位置にある支持ロッド W 2 と同じ高さに設けられており、支持ロッド W 2 が第 1 中間位置にあるときは、赤外線が支持ロッド W 2 に遮られて赤外線受光部 W 4 6 で検出されず、支持ロッド W 2 が第 1 中間位置にないときは、赤外線が支持ロッド W 2 に遮られず赤外線受光部 W 4 6 で検出される。

## 【4 8 7 8】

赤外線発光部と赤外線受光部のペアは、基板 W 3 の第 2 中間位置にも設けられている。赤外線発光部 W 3 7 , 赤外線受光部 W 4 7 は、第 2 中間位置にある支持ロッド W 2 と同じ高さに設けられており、支持ロッド W 2 が第 2 中間位置にあるときは、赤外線が支持ロッド W 2 に遮られて赤外線受光部 W 4 7 で検出されず、支持ロッド W 2 が第 2 中間位置にないときは、赤外線が支持ロッド W 2 に遮られず赤外線受光部 W 4 7 で検出される。

## 【4 8 7 9】

最下位置には、支持ロッド W 2 の右先端 , 左先端を当接させるストッパー W 1 0 R , W 1 0 L が基板 W 3 R , W 3 L の各々に設けられている。

## 【4 8 8 0】

続いて、図 3 7 2 ( a ) で説明した各部材と、パチンコ機を構成する他の部材との位置

10

20

30

40

50

関係について説明する。図372(b)は、パチンコ機の側面から見たときの各部材を示している。基板W3は、遊技盤32および第3図柄表示装置42との間の隙間に設けられており、可動役物W1は、遊技盤32に設けられた奥側の第3図柄表示装置42を遊技者に視認させるための窓部WHの裏側を上下方向に移動可能である。

【4881】

図372(b)は、可動役物W1が最上位置にある場合について説明している。図372(b)を参照すれば分かるように、最上位置にある可動役物W1は、窓部WHから露出せず、全域が遊技盤32によって隠れる位置にある。なお、当該図においては、最上位置にある赤外線受光部W45は省略されている。

【4882】

図372(c)は、図372(b)における基板W3の上端部を拡大した図であって、落下した可動役物W1を上下動させる機構について説明している。具体的な構成は、実施例45に係る図349(c)と同様であるが、本実施例においては、巻き取りプーリW22とモータW23の間にはクラッチW24の代わりに回転軸の回転を制止するブレーキW26が設けられている。ブレーキW26は、可動役物W1および支持ロッドW2の重みによりワイヤW20が巻き取りプーリW22から自然に繰り出されるのを防止する目的で設けられている。

【4883】

実施例45と本実施例との大きな差異は、実施例45に係る機構は自由落下を利用して可動役物W1を落下させ、モータW23は、可動役物W1を上昇させる構成であるのに対し、実施例46に係る機構は、モータW23が正回転、逆回転することにより、可動役物W1が上下動する構成である点である。すなわち、本実施例に係る可動役物W1は、常にワイヤW20により吊り下げられており、モータW23によるワイヤW20の繰り出しに合わせて下降し、モータW23によるワイヤW20の巻き取りに合わせて上昇する。

【4884】

<落下演出の実際>

図373は、可動役物W1を用いた落下演出の実際を説明している。図373(a)は、最上位置にあった可動役物W1が第1中間位置まで落下する様子を示している。可動役物W1が最上位置にあるときには、モータW23はオフ状態であるが、ブレーキW26がオン状態となっているので、可動役物W1、支持ロッドW2の重みによりモータW23の回転軸が自然に回転することがない。

【4885】

可動役物W1が第1中間位置まで落下させようとする場合、ブレーキW26がオフ状態となるとともにオフ状態のモータW23が正回転するオン状態となるような制御がなされる。このようにモータW23を制御すると、支持ロッドW2は下降し、可動役物W1とともに第1中間位置まで落下する。第1中間位置には、赤外線発光部W36、赤外線受光部W46が設けられているから、赤外線受光部W46の出力を監視すれば、可動役物W1が第1中間位置まで下降したことが検出できる。可動役物W1が第1中間位置まで下降すると、ブレーキW26がオン状態となるとともにモータW23がオフ状態となるような制御がなされる。これにより、ワイヤW20の繰り出しが終了し、可動役物W1が第1中間位置で停止する。

【4886】

図373(b)は、最上位置にあった可動役物W1が第2中間位置まで落下する様子を示している。可動役物W1が第1中間位置まで落下させようとする場合、ブレーキW26がオフ状態となるとともにオフ状態のモータW23が正回転するオン状態となるような制御がなされる。このようにモータW23を制御すると、支持ロッドW2は下降し、可動役物W1とともに第2中間位置まで落下する。第2中間位置には、赤外線発光部W37、赤外線受光部W47が設けられているから、赤外線受光部W47の出力を監視すれば、可動役物W1が第2中間位置まで下降したことが検出できる。可動役物W1が第2中間位置まで下降すると、ブレーキW26がオン状態となるとともにモータW23がオフ状態となる

10

20

30

40

50

ような制御がなされる。これにより、ワイヤW 2 0の繰り出しが終了し、可動役物W 1が第2中間位置で停止する。

【4887】

図373(c)は、最上位置にあった可動役物W 1が第2中間位置まで落下する様子を示している。可動役物W 1が第1中間位置まで落下させようとする場合、ブレーキW 26がオフ状態となるとともにオフ状態のモータW 23が正回転するオン状態となるような制御がなされる。このようにモータW 23を制御すると、支持ロッドW 2は下降し、可動役物W 1とともに最下位置まで落下する。そして、支持ロッドW 2の両端がストッパーW 10R, W 10Lに当接して停止する。

【4888】

<上昇動作>

最上位置よりも下方にある可動役物W 1を最上位置まで上昇させるには、まず、ブレーキW 26がオン状態となる。この状態で、モータW 23がオン状態となって逆回転すれば、ワイヤW 20の巻き取りに合わせて可動役物W 1が最上位置まで上昇する。最上位置には、赤外線発光部W 35, 赤外線受光部W 45が設けられているから、赤外線受光部W 45の出力を監視すれば、可動役物W 1が最上位置まで上昇したことが検出できる。可動役物W 1が最上位置まで上昇すると、ブレーキW 26がオン状態となるとともにモータW 23がオフ状態となるような制御がなされる。これにより、ワイヤW 20の巻き取りが終了し、可動役物W 1が最上位置で停止する。

【4889】

可動役物W 1は下降することで変動表示の結果を期待させる期待演出を実行する。期待演出の実際は、実施例45と同様である。

【4890】

<第3電飾カバー>

本実施例は、第3電飾カバー609にも特徴があるので、この構成について図374を参照しながら説明する。すなわち、遊技盤に設けられた可動役物W 1に限らず、前面枠セット14に設けられる第3電飾カバー609を可動役物W 1としても構わない。なお、可動役物W 1としての第3電飾カバー609の構成は、図89を参照して上述した実施例11の構成に対応しているが、本実施例では、第3電飾カバー609どの位置まで移動するかによって大当たり種別の示唆や大当たり期待度の示唆が異なっている点に特徴がある。第3電飾カバー609におけるラック661が設けられている移動可能なスライド面W 51には、赤外線を遮断する突起W 52が設けられている。ピニオン662が回転することによって、突起W 52は、図374の矢印に示す方向に移動する。図374において図示はしないが、突起W 52の通過する経路には、図372で説明した赤外線発光部および赤外線受光部が設けられている。赤外線発光部は、図374における紙面貫通方向に赤外線を出射し、赤外線受光部は、この赤外線を受ける構成となっている。

【4891】

発光部と受光部のペアは複数設けられている。すなわち、第1位置には第1の赤外線発光部、第1の赤外線受光部から構成されるペアが設けられており、第1位置とは異なる第2位置には第2の赤外線発光部、第2の赤外線受光部から構成されるペアが設けられている。突起W 52が第1位置まで移動すると、第1の赤外線発光部から出射した赤外線は、突起W 52に遮られて第1の赤外線受光部で検出されない。サブ制御装置262のCPU551は、第1の赤外線受光部が赤外線を検出したか否かで突起W 52が第1位置にあるか否かが判断できる。また、突起W 52が第2位置まで移動すると、第2の赤外線発光部から出射した赤外線は、突起W 52に遮られて第2の赤外線受光部で検出されない。サブ制御装置262のCPU551は、第2の赤外線受光部が赤外線を検出したか否かで突起W 52が第2位置にあるか否かが判断できる。

【4892】

サブ制御装置262のCPU551は、上述の構成により、突起W 52がいずれの位置にあるかを検出して、第3電飾カバー609を制御して各種の演出を行う。すなわち、サ

10

20

30

40

50

ブ制御蔵置 262 の CPU 551 が突起 W52 を第 1 位置で停止させる操作を第 3 電飾カバー 609 に対して行うと、先端部 658 は、先端部 658 が最も下部にある位置（最下位置）と最も上部にある位置（最上位置）との間の位置である第 1 中間位置で停止する。そして、サブ制御蔵置 262 の CPU 551 が突起 W52 を第 2 位置で停止させる操作を第 3 電飾カバー 609 に対して行うと、先端部 658 は、先端部 658 が最下位置と最上位置との間で、第 1 中間位置よりも最上位置に近い第 2 中間位置で停止する。

【4893】

本実施例の第 3 電飾カバー 609 の可動役物 W1 は、斜め上方向に移動する構成だったが、この移動方向は、自由に変更することができる。例えば、移動方向を遊技者に向かう方向としてもよいし、下方向としてもよい。また、移動方向を水平方向としてもよい。

10

【4894】

例えば、第 3 電飾カバー 609 が中間位置まで移動すれば大当たり期待度が低いことを示唆し、最上位置まで移動すれば大当たりを示唆するか、もしくは、大当たり期待度が高いことを示唆する。もちろん、第 3 電飾カバー 609 が移動できる位置を、第 1 中間位置・第 2 中間位置・最上位置として、それぞれに通常・時短付き・確変付き大当たりを対応付けてもよい。

【4895】

具体的には、図 374 (a) は、突起 W52 が最下位置にある場合であって、通常状態における第 3 電飾カバー 609 を表している。一方、図 374 (b) は、突起 W52 が最上位置にある場合であって、大当たりを示唆する状態における第 3 電飾カバー 609 を表している。

20

【4896】

このように、突起 W52 を当接させないで可動役物 W1 を停止させる構成は、第 3 電飾カバー 609 のような衝撃によって破損し易い部品を停止させる構成に適している。

【4897】

このように、本実施例は、本実施例の遊技機は、外枠 11 と、外枠 11 の前面側で開閉可能な前面枠セット 14 とを備え、可動役物 W1 は前面枠セット 14 の前面側に設けられた装飾部品であって、前面枠セット 14 から所定の方向（図 374 の矢印が示す方向）に向けて移動可能である。

【4898】

本実施例は、下記の様に変形実施が可能である。

30

【4899】

<変形例 1>

上述した実施例の構成においては、可動役物 W1 をワイヤ W20 により懸垂して、ワイヤ W20 を繰り出したり巻き取りしたりすることで可動役物 W1 を上下に移動させる構成としていたが、本発明はこの構成に限られない。可動役物 W1 をワイヤ W20 以外の構成により上下に移動させるようにしてもよい。例えば、上下方向に伸びるボールネジと可動役物 W1 を螺合させる構成とし、ボールネジを回転させることにより、可動役物 W1 を上下に移動させる構成としてもよい。

【4900】

<変形例 2>

上述した実施例の構成においては、赤外線発光部 W35, W36, W37 および赤外線受光部 W45, W46, W47 が可動役物 W1 と接触せずに可動役物 W1 を検出する構成となっていたが、これら非接触型のセンサを接触センサで構成することもできる。本例は、干渉手段が支持ロッド W2 と接触して可動役物 W1 を検出する検出手段であることが特徴的である。

40

【4901】

<変形例 3>

上述した実施例の構成においては、ブレーキ W26 が機能することで、ワイヤ W20 の繰り出しが止まり、可動役物 W1 が第 1 中間位置、第 2 中間位置で停止する構成となって

50

いたが、ブレーキW 2 6を備えない構成とすることもできる。この構成では、電磁ソレノイドで構成される可動支持部品が第1中間位置、第2中間位置に備えられており、可動支持部品は、支持ロッドW 2と接触する可動ピンを有している。この可動ピンは水平方向に伸縮自在である。可動支持部品は、赤外線発光部W 3 6 , W 3 7および赤外線受光部W 4 6 , W 4 7により可動役物W 1の到来が検出されると、収縮状態となっていた可動ピンを伸長状態とすることが可能である。可動ピンが伸長状態となると、可動ピンは支持ロッドW 2に当接する。これにより、下降していた支持ロッドW 2は、停止し、それに連れて可動役物W 1が第1中間位置または第2中間位置に停止する。本例は、赤外線受光部W 4 6 , W 4 7の検出結果に基づいて、可動役物W 1を検出した赤外線受光部W 4 6 , W 4 7に対応する位置において可動役物W 1に当接して可動役物W 1を停止させる可動支持部品を更に備える点で特徴的である。また、本例において、ブレーキW 2 6を備える構成としてもよい。

#### 【4902】

##### <変形例4>

本実施例における3種類の期待演出を、大当たりの発生確率によって使い分けるようにしてもよい。具体的には、期待演出がない場合、最も大当たりの発生確率が低く、第1中間位置に係る期待演出、第2中間位置に係る期待演出、最下位置に係る期待演出の順に大当たりの発生確率が高くなるように構成することもできる。本例は、サブ制御装置262のCPU551が、特図1の変動に係る抽選結果が大当たりとなる可能性を示唆する第1中間位置と、抽選結果が大当たりとなる可能性がより高いことを示唆する第2中間位置とのいずれかに可動役物W 1を停止させることが特徴的である。また、本例は、第2中間位置が、第1中間位置よりも駆動前の最上位置にある可動役物W 1にとって離れた位置に設けられていることが特徴的である。

#### 【4903】

##### <変形例5>

実施例45と同様、本実施例は、可動役物W 1に代えて液晶パネルや有機ELパネルなどから構成される各種演出を実行する表示パネルW 1 aを用いる構成としてもよい。本例は、表示パネルW 1 aが、特図1用始動入賞装置33a , 特図2用始動入賞装置33bへ遊技球が入球すると実行される抽選に基づいて演出を行う表示手段となっていることが特徴的である。また、本例の表示パネルW 1 aは、抽選に基づく変動表示を行う第3図柄表示装置42に対して移動可能な副表示手段であることが特徴的である。

#### 【4904】

##### <変形例6>

実施例45と同様、本実施例は、可動役物W 1に代えて透明板体W 1 bを用いるようにしてもよい。本例における透明板体W 1 bは、抽選に基づく変動表示を行う第3図柄表示装置42の前面に重なる透明部材であることが特徴的である。

#### 【4905】

##### <実施例における特徴的な構成>

本実施例に係る遊技機は、所定の移動軌跡に沿って移動可能であって、遊技者に視認可能な可動役物W 1と、可動役物W 1と干渉可能な複数個の赤外線発光部W 3 6 , W 3 7および赤外線受光部W 4 6 , W 4 7と、可動役物W 1に干渉した赤外線受光部W 4 6 , W 4 7に対応する位置である第1中間位置、第2中間位置に可動役物W 1を停止させるサブ制御装置262のCPU551を備える。

#### 【4906】

このように構成することで、可動役物W 1の動作が複雑なものとなり、可動役物W 1を用いた遊技の興趣性を向上させることができる。

#### 【4907】

また、本発明の遊技機は、以下の点で特徴的である。

#### 【4908】

本発明の赤外線発光部W 3 6 , W 3 7および赤外線受光部W 4 6 , W 4 7は、可動役物

W 1 と接触せずに可動役物 W 1 を検出する検出手段である。

【 4 9 0 9 】

本発明のサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、モータ W 2 3 , ブレーキ W 2 6 の制御を通じて可動役物 W 1 の駆動の制御が可能であり、赤外線受光部 W 4 6 , W 4 7 の検出結果に基づいて、可動役物 W 1 を検出した赤外線受光部 W 4 6 , W 4 7 に対応する位置である第 1 中間位置、第 2 中間位置において可動役物 W 1 の駆動を停止させる。

【 4 9 1 0 】

本発明のストッパー W 1 0 R , W 1 0 L は、上下方向となっている可動役物 W 1 の移動軌跡の下端で可動役物 W 1 を停止させるものであり、支持ロッド W 2 と当接する当接面を有している。

【 4 9 1 1 】

本発明の遊技機は、センターフレーム 4 7 の窓部 W H を備え、当該窓部 W H の周囲に遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤 3 2 と、遊技球を入球させる遊技盤 3 2 に設けられた特図 1 用始動入賞装置 3 3 a , 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b と、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a , 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 とを備え、センターフレーム 4 7 の窓部 W H から視認可能であって抽選に基づく変動表示を行う第 3 図柄表示装置 4 2 を備え、可動役物 W 1 は、移動されることにより第 3 図柄表示装置 4 2 の少なくとも一部を覆う。

【 実施例 4 7 】

【 4 9 1 2 】

以降、実施例 4 7 に係るパチンコ機について説明する。実施例 4 7 に係るパチンコ機は、実施例 4 5 と同様な構成となっているが、可動役物が横方向にスライドする構成を有している点が実施例 4 5 と大きく異なっている。すなわち、実施例 4 5 における「チャンス！」の文字は、上下方向に係る経路に沿って移動する構成だったが、実施例 4 7 における「チャンス！」は、上下方向、水平方向に係る経路（実施例 4 5 に係る経路とは異なる経路）に沿って移動する構成となっている。

【 4 9 1 3 】

本実施例における構成のうち、実施例 4 5 と異なる点について説明する。本実施例に係る可動役物は、図 3 7 5 ( a ) に示す様に支持ロッド W 2 と一体となっている矩形の役物基体 W 1 a と、役物基体 W 1 a に対して水平方向にスライド可能で「チャンス！」の文字が記された矩形の可動体 W 1 b を備える。可動体 W 1 b は、役物基体 W 1 a に設けられた凹部 W 1 c に配備されている。凹部 W 1 c は可動体 W 1 b と大きさが略同じであるが、可動体 W 1 b が水平方向に移動可能なように縦方向にやや大きく、横方向に動く可動体 W 1 b の移動量だけ右方向に延長された構成となっている。このように構成することで、可動体 W 1 b は、凹部内を自在に移動することができる。

【 4 9 1 4 】

可動体 W 1 b には、左方向に伸びる突出部 W 2 a が付設されている。突出部 W 2 a は、可動体 W 1 b の左端部から基板 W 3 L に水平に伸びており、支持ロッド W 2 の下側に位置している。突出部 W 2 a における先端は、支持ロッド W 2 の左端よりも可動体 W 1 b 側に位置している。以下、可動体 W 1 b 、支持ロッド W 2 および突出部 W 2 a を総称して可動部材 W 1 b , W 2 , W 2 a と呼ぶ。

【 4 9 1 5 】

図示しないが、可動体 W 1 b はバネによって役物基体 W 1 a に係止されている。バネは、可動体 W 1 b が凹部 W 1 c の左端で当接するように張力を可動体 W 1 b に付与している。したがって、突出部 W 2 a の先端が押されると、凹部 W 1 c の左端部にあった可動体 W 1 b は右方向に移動し、突出部 W 2 a の先端を自由にすると、バネの力により可動体 W 1 b は左方向に移動し、元の位置に戻る。

【 4 9 1 6 】

その他、本実施例は、可動支持部品 W 6 L , 可動支持部品 W 7 L の当接部材（可動ピン）のストロークが可動支持部品 W 5 , W 6 R , W 7 R よりも長いことが特徴的である。ま

10

20

30

40

50

た、可動支持部品W 6 L、可動支持部品W 7 Lは、落下してきた支持ロッドW 2を載置させ、可動体W 1 bを第1中間位置、第2中間位置に停止させる機能と、第1中間位置、第2中間位置で停止している可動体W 1 bを水平方向に移動させる機能の2つの機能を有している。これにより、可動体W 1 bの移動軌跡である移動経路を決定することができる。つまり、可動支持部品W 6 L、可動支持部品W 7 Lは、2段階に伸びるソレノイドで構成される。なお、上述の2つの機能を、個別の電磁ソレノイドによって実現してもよい。例えば、当接部材のストロークが互いに異なる電磁ソレノイドを上下に並べて配置して、上の電磁ソレノイドで第1中間位置、第2中間位置で支持ロッドW 2を停止させ、下の電磁ソレノイドで可動体W 1 bを水平方向に移動させる構成としてよい。

【4917】

10

図375(b)は、落下してきた支持ロッドW 2を可動支持部品W 6 Lに載置させる場合について説明している。この場合、可動支持部品W 6 Lが有する当接部材W 13は実施例45と同様に伸長した状態となっている。このとき、可動支持部品W 6 Lが有する当接部材W 13は、突出部W 2 aの先端に対向するが、当接部材W 13と突出部W 2 aの間には間隙が存在している。この間隙により、可動支持部品W 6 Lが有する当接部材W 13が落下してきた突出部W 2 aに接触することがない。可動支持部品W 6 Lが落下してきた支持ロッドW 2を載置させる場合、支持ロッドW 2は、左側が可動支持部品W 6 Lが有する当接部材W 13に支持され、右側が可動支持部品W 6 Rが有する当接部材W 13に支持される。このとき、支持ロッドW 2の左端において、突出部W 2 aの先端が支持ロッドW 2と可動支持部品W 6 Lが有する当接部材W 13に挟まれてしまうことがない。

20

【4918】

図375(c)は、可動支持部品W 6 Lが、第1中間位置で停止している可動体W 1 bを水平方向に移動させる場合について説明している。この場合、可動支持部品W 6 Lが有する当接部材W 13が図375(b)の状態から更に伸長し、突出部W 2 aの先端に当接した後、突出部W 2 aの先端を右方向に押し込む。可動体W 1 bは、突出部W 2 aと一体となっているから、突出部W 2 aが押し込まれるに連れて可動体W 1 bが右方向に移動する。

【4919】

この状態から可動支持部品W 6 Lが有する当接部材W 13を収縮させると、突出部W 2 aの先端は、バネの力により当接部材W 13に当接した状態で左方向に移動する。それに連れて、可動体W 1 bは、左方向に移動する。やがて可動体W 1 bは、凹部W 1 cの左壁に当接し、可動体W 1 bおよび突出部W 2 aは、これ以上左方向に移動しなくなる。この状態から更に当接部材W 13を収縮させると、当接部材W 13は、突出部W 2 aから離れて図375(b)の状態に戻る。

30

【4920】

図375(a)における第2中間位置に設けられた可動支持部品W 7 Lも可動支持部品W 6 Lと同様の構成である。可動支持部品W 7 Lは、落下してきた支持ロッドW 2を載置させ、可動体W 1 bを第2中間位置に停止させる機能と、第2中間位置で停止している可動体W 1 bを水平方向に移動させる機能の2つの機能を有している。なお、上述の2つの機能を、個別のソレノイドによって実現してもよい。

40

【4921】

本実施例に係る遊技の流れについて説明する。図376は、本実施例に係る演出を具体的に説明している。特図1用始動入賞装置33aに遊技球が入球すると特図1に係る抽選がなされる。図376(a)は、期待演出が実行された後、通常大当たりになる場合を示している。すなわち、変動表示が「6」「6」でリーチ状態となると、期待演出が実行され、可動体W 1 bが最上位置から第1中間位置まで落下する。通常大当たりとなる場合は、この時点で可動体W 1 bが水平方向に往復し(図中における水平方向の矢印参照)、大当たり当選していることの示唆がなされる。このときの変動表示は、発展図柄H Zとして表示画面42aの右下に表示される。やがて、可動体W 1 bは、最下位置まで落下する。この可動体W 1 bの移動経路を第1の移動経路と呼ぶことにする。なお、可動体

50

W 1 b が第 1 中間位置に停止してから、水平方向に往復し、再び動き始めるまでの時間は、例えば 2 秒間である。この 2 秒間は、外れの場合の可動体 W 1 b が第 1 中間位置に停止する時間（1 秒間）に近く、遊技者がよそ見などをしていると、可動体 W 1 b が水平方向に動いたかどうかを見逃してしまうような時間に設定している。もちろん、遊技者に易しい設計にするのであれば、より長い時間を設定しても構わない。

【 4 9 2 2 】

落下後しばらくすると可動体 W 1 b は、最上位置まで上昇する。このとき、表示画面 4 2 a には、主装飾図柄 S Z が表示され、主装飾図柄 S Z は、「 6 」 「 6 」 「 6 」 の当たり目となっている。遊技者は、可動体 W 1 b が一時的に第 1 中間位置で停止し、水平方向に往復したことにより、当該変動に係る当たりが、通常大当たりであることを知ることができる。

10

【 4 9 2 3 】

一方、図 3 7 6 ( b ) は、期待演出が実行された後、リーチ外れになる場合を示している。すなわち、変動表示が「 6 」 「 」 「 6 」 でリーチ状態となると、期待演出が実行され、可動体 W 1 b が最上位置から第 1 中間位置まで落下する。リーチ外れとなる場合は、この時点で可動体 W 1 b が停止し、水平方向に往復する動作を行わないことで大当たりから落選していることの示唆がなされる。このときの変動表示は、発展図柄 H Z として表示画面 4 2 a の右下に表示される。やがて、可動体 W 1 b は、最下位置まで落下する。なお、外れの場合の可動体 W 1 b が第 2 中間位置に停止している時間は、上述の通りである。

【 4 9 2 4 】

20

落下後しばらくすると、可動体 W 1 b は、最上位置まで上昇する。このとき、表示画面 4 2 a には、主装飾図柄 S Z が表示され、主装飾図柄 S Z は、「 6 」 「 7 」 「 6 」 のリーチ外れ目となっている。遊技者は、第 1 中間位置で停止した可動体 W 1 b が水平方向に往復しなかったことにより、当該変動が外れの結果となることを知ることができる。

【 4 9 2 5 】

なお、当該変動が時短付き大当たりの場合については、可動体 W b 1 は図 3 7 6 ( a ) と同様の動作をする。ただし、この場合の可動体 W 1 b は、第 1 中間位置でなく第 2 中間位置で往復動作をすることが通常大当たりの場合と異なる。遊技者は、可動体 W 1 b が一時的に第 2 中間位置で停止し、水平方向に往復したことにより、当該変動に係る当たりが、時短付き大当たりであることを知ることができる。この可動体 W 1 b の移動経路を第 2

30

【 4 9 2 6 】

このように、本実施例のパチンコ機は、可動体 W 1 b の移動経路を変化させることで可動体 W 1 b の動き方に違いを出すようにしている。具体的には、可動体 W 1 b における上下方向の移動経路の間に水平方向の移動経路が挿入されることにより、可動体 W 1 b が第 1 中間位置で停止して水平方向に往復する、第 1 の移動経路が設定され、可動体 W 1 b が第 2 中間位置で停止して水平方向に往復する、第 2 の移動経路が設定される。

【 4 9 2 7 】

なお、当該変動がリーチ外れの場合において、図 3 7 6 ( b ) では、可動体 W 1 b が第 1 中間位置で停止していたが、可動体 W 1 b を第 2 中間位置で停止させて上述したのと同様な演出を実行する様にしてもよい。これにより、遊技者は、第 2 中間位置で停止した可動体 W 1 b が水平方向に往復しなかったことにより、当該変動が外れの結果となることを知ることができる。

40

【 4 9 2 8 】

図 3 7 6 ( c ) は、特図 1 に係る抽選の結果が確変付き大当たりであったときになされる演出について説明している。変動表示がリーチに発展した場合、例えば「 6 」 「 」 「 6 」 が発展図柄 H Z において表示される。期待演出が実行されると、「チャンス！」の文字が記された可動体 W 1 b が最下位置まで落下する。当該変動の結果が確変付き大当たり

50

図柄SZは、「6」「6」「6」の当たり目となっている。遊技者は、可動体W1bが第1中間位置、第2中間位置に停止しなかったことにより、当該変動に係る当たりが、確変付き大当たりであることを知ることができる。可動体W1bが第1中間位置、第2中間位置で停止せず、最下位置まで到達する移動経路は第3の移動経路である。このように、本実施例では、最上位置にある可動体W1bがいずれの経路を通じて最下位置に至ったかを認識することにより、大当たりの種別を知ることができるようになっている。

【4929】

図377(a)は、第1の経路を図示している。第1の経路に示す移動軌跡は、可動体W1bの左端部がどのような移動過程を経て動いたかを示している。また、可動体W1bの水平方向の往復移動を分かり易くするために、進行方向を示す補足的な矢印を第1の経路に付している。なお、これは他の経路の説明も同様である。第1の経路は、可動体W1bが第1中間位置で停止した場合についての経路となっている。第1の経路においては、可動体W1bは最終的には、最上位置から最下位置まで上下方向に移動するが、最下位置まで移動する前に第1中間位置で停止し、水平方向に往復移動する。このような動作は、特図1に係る抽選の結果が通常大当たりの場合に実行される。図377(b)は、特図1に係る抽選の結果がハズレだった場合における可動体W1の移動経路の一例を示している。前後外れスーパーリーチにおいて期待演出を行う場合、図377(b)に示す様に、可動体W1bは最終的には、最上位置から最下位置まで上下方向に移動するが、最下位置まで移動する前に第1中間位置で停止する。図377(b)の図示では、停止を丸印で示している。図377(a)に示す第1の経路においても第1中間位置で停止するが、その停止時間が図377(b)に示す外れの場合の経路での停止時間よりも十分に短いため、図示では丸印を示していない。

10

20

【4930】

図377(c)は第2の経路を図示している。第2の経路においては、可動体W1bは最終的には、最上位置から最下位置まで上下方向に移動するが、最下位置まで移動する前に第2中間位置で停止して水平方向に往復移動する。このような動作は、特図1に係る抽選の結果が時短付き大当たりの場合に実行される。図377(d)は、特図1に係る抽選の結果がハズレだった場合における可動体W1の移動経路の一例を示している。前後外れスーパーリーチにおいて期待演出を行う場合、図377(d)に示す様に、可動体W1bは最終的には、最上位置から最下位置まで上下方向に移動するが、最下位置まで移動する前に第2中間位置で停止する。図377(e)は第3の経路を図示している。第3の経路においては、可動体W1bは、水平移動することなく最上位置から最下位置まで移動する。このような動作は、特図1に係る抽選の結果が確変付き大当たりの場合に実行される。

30

【4931】

このように構成することで、移動する可動体W1bに遊技者の意識を向けさせることができる。すなわち、可動体W1bが単に落下したか否かではなく、可動体W1bが落下の途中で停止したか否か、どの位置で停止したのか、停止したのであればさらに異なる方向に移動したか否かという移動経路にまでに意識を向けさせることができる。遊技者は、可動体W1bの移動経路を識別しなければ、当該変動に係る当否結果や大当たりの種別を知ることができないからである。

40

【4932】

本実施例は、下記の様な変形実施が可能である。

【4933】

<変形例1>

上述した実施例では、可動支持部品W6Lが有する当接部材W13、可動支持部品W7Lが有する当接部材W15が同一のストロークを有していたが、図378(a)に示す様に、可動支持部品W7Lが有する当接部材W15のストロークを可動支持部品W6Lが有する当接部材W13のストロークよりも長くすることもできる。本例では、第2中間位置における可動体W1bの水平方向の移動幅は、第1中間位置における可動体W1bの水平方向の移動幅よりも大きくなっている。

50

## 【 4 9 3 4 】

図 3 7 8 ( b ) は、本例の第 1 の経路、第 2 の経路、第 3 の経路を図示している。図 3 7 8 ( b ) の左側における第 1 の経路は、可動体 W 1 b が第 1 中間位置で停止した場合についての経路であり、図 3 7 8 ( b ) の中間における第 2 の経路は、可動体 W 1 b が第 2 中間位置で停止した場合についての経路である。第 1 の経路における第 1 中間位置での水平方向の往復移動の幅は小さく、第 2 の経路における第 2 中間位置での水平方向の往復移動の幅は大きい。図 3 7 8 ( b ) 右側の第 3 の経路においては、可動体 W 1 b は、水平動することなく最上位置から最下位置まで移動する。

## 【 4 9 3 5 】

図 3 7 9 は、本例における遊技の流れを示している。まず図 3 7 9 ( a ) について説明する。当該図は、第 1 中間位置で可動体 W 1 b が停止する第 1 の経路に基づいて可動体 W b 1 が移動する場合を示している。特図 1 に係る変動表示が実行され、そのときの当該変動が通常大当たりであった場合、最上位置にあった可動体 W 1 b が第 1 中間位置まで下降する。そして、可動体 W 1 b は、水平方向に小さく往復移動する。そして、可動体 W 1 b は、水平移動する前の元の位置まで戻ったあと最下位置まで下降する。

## 【 4 9 3 6 】

続いて図 3 7 9 ( b ) について説明する。当該図は、第 2 中間位置で可動体 W 1 b が停止する第 2 の経路に基づいて可動体 W b 1 が移動する場合を示している。特図 1 に係る変動表示が実行され、そのときの当該変動が通常大当たりであった場合、最上位置にあった可動体 W 1 b が第 2 中間位置まで下降する。そして、可動体 W 1 b は、水平方向に大きく往復移動する。そして、可動体 W 1 b は、水平移動する前の元の位置まで戻ったあと最下位置まで下降する。このように第 1 の経路、第 2 の経路の間で可動体 W 1 b における水平方向の移動量を変えることで、通常大当たりよりも遊技者にとって有利な時短付き大当たりの当選を盛り上げて興趣性に優れた構成とすることができる。

## 【 4 9 3 7 】

## &lt; 変形例 2 &gt;

変形例 1 では、第 1 中間位置、第 2 中間位置の間で可動体 W 1 b の水平方向における移動量を変更するようにしていたが、単一の中間位置において、可動体 W 1 b を小さく往復させる動作と、可動体 W 1 b を大きく往復させる動作の両方を行うようにしてもよい。例えば、第 2 中間位置において、可動体 W 1 b の移動量を 2 通りにする構成とする場合、可動支持部品 W 7 L は、落下してきた支持ロッド W 2 を載置させ、可動体 W 1 b を第 2 中間位置に停止させる機能と、第 2 中間位置で停止している可動体 W 1 b を水平方向に小さく移動させる機能と、第 2 中間位置で停止している可動体 W 1 b を水平方向に大きく移動させる機能の 3 つの機能を有している。つまり、可動支持部品 W 7 L は、3 段階に伸びる電磁ソレノイドで構成される。なお、上述の 3 つの機能を、個別の電磁ソレノイドによって実現してもよい。

## 【 4 9 3 8 】

従って第 2 中間位置に可動体 W 1 b が停止した後の動作は、3 通りあることになる。1 つは、可動体 W 1 b が左側の初期位置から移動しない場合である。この場合、大当たりになる可能性は、最も低い。もう 1 つは、可動体 W 1 b が大きく水平方向に移動し凹部 W 1 c の右側まで達する場合である。この場合、この場合、大当たりになる可能性は、最も高い。そして、最後の 1 つは、可動体 W 1 b が小さく水平方向に移動し凹部 W 1 c の中央部まで達する場合である。この場合、この場合、大当たりになる可能性は、中間的である。このように構成することで、移動する可動体 W 1 b に遊技者の意識を向けさせることができる。遊技者は、可動体 W 1 b の移動経路を識別しなければ、当該変動に係る大当たりの可能性の高さを知ることができないからである。

## 【 4 9 3 9 】

なお、本例では第 1 中間位置または、第 1 中間位置と第 2 中間位置の両方において、可動体 W 1 b を小さく往復させる動作と、可動体 W 1 b を大きく往復させる動作の両方を行うようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 4 9 4 0 】

## &lt; 変形例 3 &gt;

上述の実施例では、第 1 中間位置が通常大当たりに対応し、第 2 中間位置が時短付き大当たりに対応し、最下位置が確変付き大当たりに対応していたが、本発明はこの構成に限られない。第 1 中間位置に確変付き大当たりに対応させ、最下位置に通常大当たりを対応させてもよい。その他、任意の組み合わせで対応関係を変更することが可能である。

## 【 4 9 4 1 】

## &lt; 変形例 4 &gt;

上述の実施例では、リーチ状態において可動体 W 1 b が第 1 中間位置または第 2 中間位置まで下降し、この状態から可動体 W 1 b が水平方向に移動することで、大当たりに対応していることを示唆する構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。可動体 W 1 b が下降することで遊技者に大当たりが時短付きまたは確変付きであることを示唆し、可動体 W 1 b が水平方向に移動することで遊技者に大当たりが確変付きであることを示唆するようにしてもよい。

## 【 4 9 4 2 】

## &lt; 本実施例の特徴的な構成 &gt;

上述の ( W D 1 ) に関し、本実施例の遊技機は、駆動力を付与して所定の移動経路 ( 例えば第 3 の移動経路 ) に沿って最上位置にある可動体 W 1 b を下方向に移動させる可動支持部品 W 5 R , W 5 L と、当接面 W 1 4 , W 1 6 を有し、可動部材 W 1 b , W 2 , W 2 a に当接することにより移動経路が複数種類となるように設けられた複数の当接部材 W 1 3 , W 1 5 と、複数の当接部材 W 1 3 , W 1 5 のうちの所定の当接部材 W 1 3 , W 1 5 を駆動力により移動させる可動支持部品 W 6 , W 7 と、可動支持部品 W 6 , W 7 を制御して、可動部材 W 1 b , W 2 , W 2 a の移動経路を上下方向に係る第 3 の移動経路とは異なる水平方向に係る別経路 ( 第 1 の移動経路または第 2 の移動経路 ) とさせるサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 と、を備え、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、上下方向に係る移動経路に沿って移動される可動部材 W 1 b , W 2 , W 2 a に当接面 W 1 4 , W 1 6 を当接させる第 1 状態 ( 伸長状態 ) と、当接させない第 2 状態 ( 収縮状態 ) の間を切り替えるように可動支持部品 W 6 , W 7 を制御する。

## 【 4 9 4 3 】

また、上述の ( W E 1 ) に関し、本実施例の遊技機は、所定の移動経路または別経路のいずれを通過するかに応じて遊技者にとっての有利な特典の付与を報知または示唆可能である。

## 【 4 9 4 4 】

また、本実施例は、以下の点で特徴的である。

## 【 4 9 4 5 】

上述の ( W D 2 ) に関し、可動部材 W 1 b , W 2 , W 2 a の移動距離は、上下方向に係る第 3 の移動経路と水平方向に係る別経路 ( 第 1 の移動経路または第 2 の移動経路 ) の間で異なる。

## 【 4 9 4 6 】

上述の ( W D 3 ) に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材 W 1 b , W 2 , W 2 a の移動距離に応じて遊技者にとっての有利さが異なる特典の付与を報知または示唆可能である。すなわち、可動部材 W 1 b , W 2 , W 2 a が最上位置から最下位置まで移動すると、確変付き大当たりの報知または示唆となる。また、第 1 中間位置にある可動部材 W 1 b , W 2 , W 2 a が水平方向に移動すると、通常大当たりの報知または示唆となる。

## 【 4 9 4 7 】

上述の ( W D 4 ) に関し、可動部材 W 1 b , W 2 , W 2 a の移動方向は、上下方向に係る第 3 の移動経路と水平方向に係る別経路 ( 第 1 の移動経路または第 2 の移動経路 ) の間で異なる。

## 【 4 9 4 8 】

上述の ( W D 5 ) に関し、可動部材 W 1 b , W 2 , W 2 a の移動方向に応じて遊技者に

10

20

30

40

50

とっての有利さが異なる特典の付与を報知または示唆可能である。すなわち、可動部材 W 1 b , W 2 , W 2 a が最上位置から最下位置まで上下方向に移動すると、確変付き大当たりの報知または示唆となる。また、第 1 中間位置にある可動部材 W 1 b , W 2 , W 2 a が水平方向に移動すると、通常大当たりの報知または示唆となる。

【 4 9 4 9 】

上述の ( W D 6 ) に関し、本実施例に係るパチンコ機は、複数の当接部材 W 1 3 , W 1 5 は、上下方向に係る移動経路に沿って設けられ、可動部材 W 1 b , W 2 , W 2 a を第 1 中間位置における水平方向の移動経路、または第 2 中間位置における水平方向の移動経路のうちのいずれかの経路 ( 別経路 ) に移動させるものであり、可動部材 W 1 b , W 2 , W 2 a が複数の当接面 W 1 4 , W 1 6 のうちのいずれかに通過するかに応じて遊技者にとっての有利さが異なる特典の付与を報知または示唆可能である。すなわち、可動部材 W 1 b , W 2 , W 2 a が最上位置から最下位置に向かう間に第 1 中間位置で停止し、そこで水平方向に移動する場合、可動部材 W 1 b , W 2 , W 2 a は、可動支持部品 W 6 が有する当接面 W 1 4 を通過したことになる。この場合、遊技者には通常大当たりの特典の付与が報知または示唆される。一方、可動部材 W 1 b , W 2 , W 2 a が最上位置から最下位置に向かう間に第 2 中間位置で停止し、そこで水平方向に移動する場合、可動部材 W 1 b , W 2 , W 2 a は、可動支持部品 W 7 が有する当接面 W 1 6 を通過したことになる。この場合、遊技者には通常大当たりの特典の付与が報知または示唆される。

【 4 9 5 0 】

上述の ( W D 7 ) に関し、垂直方向と水平方向とに移動する経路 ( 図 3 7 7 ( a ) に示す第 1 経路や、同 ( c ) に示す第 2 経路 ) を所定の移動経路、垂直方向のみに移動する経路 ( 同 ( b ) ( d ) に示す外れ経路、同 ( e ) に示す第 3 経路 ) を別経路と捉えてもよい。すなわち、当接部材 W 1 3 , W 1 5 は、伸長状態となることで、可動部材 W 1 , W 2 , W 2 a を垂直方向から水平方向に移動する所定の移動経路に沿って移動させ、収縮状態となることで、垂直方向のみに移動する別経路に沿って移動させる。

【 4 9 5 1 】

また、上述の ( W D 7 ) に関し、本実施例の構成を次のように捉えることもできる。当接部材 W 1 3 は、可動部材 W 1 b , W 2 , W 2 a と接触する第 1 状態となることで、可動部材 W 1 b , W 2 , W 2 a を最上位置から第 1 中間位置までの経路である所定の移動経路に沿って移動させる構成としてもよい。この場合、可動支持部品 W 6 の当接面 W 1 4 は、当接部材 W 1 3 が可動体 W 1 b を押し込んで、可動体 W 1 b が右側に位置する状態 ( 図 3 7 5 ( c ) 参照 ) から、可動体 W 1 b の水平方向における移動速度よりも速く収縮して収縮状態となることで可動部材 W 1 b , W 2 , W 2 a に接触しない第 2 状態となって、可動部材 W 1 b , W 2 , W 2 a を右側から左側に向かう別経路に沿って移動させるようにすることもできる。

【 4 9 5 2 】

上述の ( W D 8 ) に関し、本実施例の当接部材 W 1 3 , W 1 5 は、可動部材 W 1 b , W 2 , W 2 a に接触しない第 2 状態となることで、例えば、最上位置から最下位置まで可動部材 W 1 b , W 2 , W 2 a を移動させる。また、当接部材 W 1 3 , W 1 5 は、可動部材 W 1 b , W 2 , W 2 a に接触して水平方向に押し込む第 1 状態となることで、可動部材 W 1 b , W 2 , W 2 a を水平方向に係る別経路に沿って移動させる。

【 4 9 5 3 】

上述の ( W D 9 ) に関し、当接部材 W 1 3 , W 1 5 は、上下方向に係る所定の移動経路に沿って複数あり、当接部材 W 1 3 , W 1 5 の状態が切り替わる期間が、複数の当接部材 W 1 3 , W 1 5 の間で異なる。

【 4 9 5 4 】

上述の ( W D 1 0 ) に関し、水平方向に係る別経路は、第 1 中間位置における別経路と第 2 中間位置における別経路とがあり、別経路の種別に応じて複数の当接部材 W 1 3 , W 1 5 を有し、複数ある別経路のうち第 1 中間位置における別経路に関する当接部材 W 1 3 の状態が切り替わるパターンと、第 2 中間位置における当接部材 W 1 5 の状態が切り替わ

10

20

30

40

50

るパターンとが互いに異なる。すなわち、第1中間位置における水平方向の別経路に関する当接部材W13の状態が切り替わるのは、通常大当たり時に当選したときであり、第2中間位置における水平方向の別経路に関する当接部材W15の状態が切り替わるのは、時短付き大当たり時に当選したときである。

【4955】

上述の(WD11)に関し、可動部材W1b, W2, W2aを第1中間位置における水平方向の別経路に通過させる間、サブ制御装置262のCPU551は、可動部材W1b, W2, W2aを第1中間位置に係る別経路に通過させるように可動支持部品W6が有する当接部材W13の状態の切り替えを実行し、その際、可動支持部品W7が有する当接部材W15の状態の切り替えを実行しない。そして、可動部材W1b, W2, W2aを第2中間位置に係る別経路に通過させるように可動支持部品W7が有する当接部材W15の状態の切り替えを実行し、その際、可動支持部品W6が有する当接部材W13の状態の切り替えを実行しない。また、可動部材W1b, W2, W2aを最上位置から最下位置に向かう第3の移動経路に通過させる間、サブ制御装置262のCPU551は、可動部材W1b, W2, W2aを上下方向に通過させるように可動支持部品W6, 可動支持部品W7における当接部材W13, W15の状態の切り替えを実行しない。

【実施例48】

【4956】

以降、実施例48に係るパチンコ機について説明する。実施例48に係るパチンコ機は、実施例45と同様な構成となっているが、可動役物を用いた演出の様相が大きく異なる(図380参照)。可動部材W1, W2は、移動経路に沿って移動可能する点は共通しているが、可動部材W1, W2が中間位置で停止するか否かではなく、可動部材W1, W2の中間位置における当接部材W13, W15との当接態様および当接後の可動役物W1, W2の移動態様に着目するものである。そのために、可動部材W1, W2と当接部材W13, W15との当接態様を見せるための演出視認領域Wf1R, Wf1Lがセンターフレーム47の左右対象位置に設けられている。演出視認領域Wf1については後述する。

【4957】

図381(a)は、可動役物W1とその周辺の構成を説明している。図示では、センターフレーム47を省略しているため、演出視認領域wf1から見える領域も実線で示している。本例では、可動役物W1を支持する支持ロッドW2の左端と右端の形状が実施例45と異なる。本例では、支持ロッドW2を支持ロッドWf2と呼ぶ。支持ロッドWf2については後述する。なお、以下では可動役物W1と支持ロッドWf2を総称して呼ぶときは、可動部材W1, Wf2と呼ぶ。

【4958】

図381(b)は、可動役物W1が最上位置にある場合について説明している。演出視認領域Wf1R, Wf1Lは左右対称であるので、演出視認領域Wf1Rについて説明する。演出視認領域Wf1Rは、(b)ではやや広い左斜め斜線で示す領域、すなわち、センターフレーム47の背面側に位置する可動支持部品W6R, W7Rの一部が視認可能となる領域である。可動支持部品W6R, W7Rの一部とは、第1中間位置の当接部材W13と、第2中間位置の当接部材W15である。当接部材W13, W15を変位させるソレノイド本体は、美観の観点から演出視認領域wf1から外れた位置に配設されているが、ソレノイド本体が演出視認領域Wf1から見えていても構わない。演出視認領域Wf1は、センターフレーム47が透過性がない(背後が見えない)もしくは透過性が低い(磨りガラスのように背後が見える)樹脂で形成されている場合は、当接部材W13, W15を視認可能とするためのアクリル樹脂などの透過性の高い樹脂(無色透明もしくは有色透明)で形成された窓部である。また、演出視認領域Wf1は、センターフレーム47が透過性の高い樹脂で形成されている場合は、当接部材W13, W15の前面以外を背後が視認し難い装飾で覆い、当接部材W13, W15の前面を視認し易くされた領域であってもよい。

【4959】

10

20

30

40

50

図381(c)は、図381(b)における基板W3の上端部を拡大した図であって、落下した可動役物W1を最上位置まで引き上げる機構について説明している。上述した実施例45では、可動役物上昇機構は、ワイヤW20，上方プーリW21，巻き取りプーリW22，モータW23およびクラッチW24で構成されていたが、本例では、ギア機構Wf4が加わっている。このギア機構Wf4は、可動役物W1を落下させる際に、可動役物W1の落下速度を落とすための低速用ギアを備える。本例では、後述するように可動役物W1をゆっくりと落下させながら演出を行うからである。ギア機構Wf4は、可動役物W1を上昇させる際には、素早く巻き上げることができるように、高速用ギアに切り換えることができるものであってもよい。なお、本例は、可動役物W1をゆっくりと落下させながら演出を行うことが好ましいが、実施例45のように可動役物W1を自由落下させながら後述する演出を行うことも可能である。 10

【4960】

次に、可動部材W1，Wf2をゆっくりと落下させながら行う演出について、もう少し詳細に説明する。

【4961】

可動部材W1，Wf2をゆっくりと落下させながら行う演出は、可動部材W1，Wf2が当接部材W13，W15の先端部に当接する際の可動部材W1，Wf2と当接部材W13，W15の先端部との位置関係に応じて遊技者にとっての有利さが変化するように構成されている。このような演出を実現するために、支持ロッドWf2の遊技機正面視で左端部と右端部の形状は、当接部材W13，W15の先端部に当接される際の被当接箇所的位置に応じて異なる形状としている。 20

【4962】

図382(a)は、支持ロッドWf2の右側の被当接箇所を拡大した図である。支持ロッドWf2は左右対称の形状であるので、左側にも被当接箇所を有する。右側を被当接箇所Wf3Rと呼び、左側を被当接箇所Wf3Lと呼ぶ。なお、以下では断りのない限り遊技機正面視を基準として、被当接箇所Wf3Rについて説明する。支持ロッドWf2の被当接箇所Wf3Rは、支持ロッドWf2の右端部である。被当接箇所Wf3Rは、略台形状であって、その上辺が右端に位置する形状である。詳細には、被当接箇所Wf3Rは、上述した略台形状の上辺に相当する垂直辺と、略台形状の斜辺とを有する。つまり、支持ロッドWf2の側面視では、支持ロッドWf2は、上述した垂直片を一辺とする矩形形状の上側当接面Wf3aと、上述した斜辺を一辺とする矩形形状の下側当接面Wf3bとを有する。 30

【4963】

図382(a)には、被当接箇所Wf3Rに当接される当接部材W13が示されている。ここで、以下での説明のために被当接箇所Wf3Rと当接部材W13との位置について説明する。被当接箇所Wf3Rは、上から順番に、上側当接面Wf3aの上端と同じ高さである上位置Aと、上側当接面Wf3aと下側当接面Wf3bとの境界である中位置Bと、下側当接面Wf3bの下端と同じ高さである下位置Cとに分けられる。当接部材W13は、当接部材W13の上端と同じ高さである上位置Dと、当接部材W13の下端と同じ高さである下位置Eとに分けられる。なお、当接部材W15も同じである。 40

【4964】

図382(b)は、支持ロッドWf2と当接部材W13とが第1の態様で当接した状態を拡大した図である。第1の態様は、可動部材W1，Wf2が中間位置で僅かに持ち上げる態様である。具体的には、第1の態様は、被当接箇所Wf3Rのうち下側当接面Wf3bに当接部材W13の先端(その上部)が当接し、ソレノイドの付勢力が可動部材W1，Wf2の荷重に勝ることによって可動部材W1，Wf2を押し上げる態様である。なお、当接部材W13にリンク機構などを用いて可動部材W1，Wf2を大きく持ち上げてよい。

【4965】

図382(c)は、支持ロッドWf2と当接部材W13とが第2の態様で当接した状態 50

を拡大した図である。第2の態様は、可動部材W1, Wf2が中間位置からずれ落ちていく態様である。具体的には、第2の態様は、被当接箇所Wf3Rのうち上側当接面Wf3aに当接部材W13の先端面が当接するが、可動部材W1, Wf2の自重と上側当接面Wf3aの滑らかさによって、可動部材W1, Wf2がゆっくりとずれ落ちていく態様である。

【4966】

図382(d)~(f)は、可動支持部品の制御の詳細を示す図である。(d)は、各伸縮パターンと各中間位置での可動支持部品との関係を示す。(e)は、各伸縮パターンと各中間位置での可動部材の被当接箇所との関係を示す。(f)は、各伸縮パターンと各中間位置での当接部材W13, 15の先端部の移動幅との関係を示す。以下、(d)~(f)を詳細に説明する。

10

【4967】

ここで、本例における可動部材W1, Wf2の伸縮パターンD, E, Fについて説明する。実施例45と同様に、伸縮パターンDは、通常大当たりを示唆する伸縮パターンであり、伸縮パターンEは、時短大当たりを示唆する伸縮パターンであり、伸縮パターンFは、確変大当たりを示唆する伸縮パターンである。なお、伸縮パターンによって示唆される情報は、遊技者にとって有利な情報であれば、大当たり期待度の大きさを示唆のものであってもよい。大当たり期待度の示唆は、例えば伸縮パターンDであれば大当たり期待度30パーセントを示唆し、伸縮パターンEであれば大当たり期待度60パーセントを示唆し、伸縮パターンFであれば大当たり期待度90パーセントを示唆するものである。また、伸縮パターンによって示唆される情報は、下にゆくほど有利なものであってもよいし、上にゆくほど有利なものであってもよい。

20

【4968】

(d)を参照して各伸縮パターンにおける各中間位置での可動支持部品W6R, W7Rの伸縮タイミングについて説明する。伸縮パターンDにおいて、第1中間位置での可動支持部品W6Rは、被当接箇所Wf3Rの下位置Cが概ね当接部材W13の上位置Dにくるタイミングで伸長し、第2中間位置での可動支持部品W7Rは、被当接箇所Wf3Rの中位置Bが概ね当接部材W15の下位置Eにくるタイミングで伸長する。この伸縮パターンDにおいて、可動部材W1, Wf2は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第1中間位置においてわずかに停止するように見え(実際にはわずかに持ち上がり)、第2中間位置においてもわずかに停止しているように見える(実際には落下速度よりもゆっくりとずれ落ちる)落下態様をとる。ただし、可動部材W1, Wf2では、その背後では動画像が激しく動く変動表示演出が表示されていることから、第1中間位置でのわずかな持ち上がりやゆっくりとしたずれ落ちを、可動部材W1, Wf2のみを見るだけでは把握することが難しい。そのため、遊技者は、被当接箇所Wf3L, Wf3Rを注視することで、このわずかな持ち上がりや、ゆっくりとしたずれ落ちを見分けることができる。これは、以下の伸縮パターンE, Fにおいても同様である。遊技者は、少なくとも第1中間位置において被当接箇所Wf3Rがわずかに持ち上がることを視認できれば、通常大当たりの示唆であることを把握することができる。もちろん、可動部材W1, Wf2の移動態様によって把握しても構わない。

30

40

【4969】

伸縮パターンEにおいて、第1中間位置での可動支持部品W6Rは、被当接箇所Wf3Rの中位置Bが概ね当接部材W13の下位置Eにくるタイミングで伸長し、第2中間位置での可動支持部品W7Rは、被当接箇所Wf3Rの下位置Cが概ね当接部材W15の上位置Dにくるタイミングで伸長する。この伸縮パターンEにおいて、可動部材W1, Wf2は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第1中間位置においてわずかに停止するように見え(実際には落下速度よりもゆっくりとずれ落ち)、第2中間位置においてもわずかに停止しているように見える(実際にはわずかに持ち上がり)落下態様をとる。遊技者は、少なくとも第2中間位置において被当接箇所Wf3Rがわずかに持ち上がることを視認できれば、時短大当たりの示唆であることを把握することができる。

50

## 【 4 9 7 0 】

伸縮パターンFにおいて、第1中間位置での可動支持部品W6Rは、被当接箇所Wf3Rの中位置Bが概ね当接部材W13の下位置Eにくるタイミングで伸長し、第2中間位置での可動支持部品W7Rは、被当接箇所Wf3Rの中位置Bが概ね当接部材W15の下位置Eにくるタイミングで伸長する。この伸縮パターンFにおいて、可動部材W1, Wf2は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第1中間位置においてわずかに停止するように見え（実際には落下速度よりもゆっくりとずれ落ち）、第2中間位置においてもわずかに停止しているように見える（実際には落下速度よりもゆっくりとずれ落ちる）落下態様をとる。遊技者は、少なくとも第1中間位置および第2中間位置において被当接箇所Wf3Rの持ち上がりが無いことを視認できれば、確変大当たりの示唆であることを把握することができる。

## 【 4 9 7 1 】

(e)を参照して各伸縮パターンにおける各中間位置での可動部材W1, Wf2の被当接箇所Wf3L, Wf3Rについて説明する。伸縮パターンDにおいて、第1中間位置での被当接箇所Wf3Rは、下側当接面Wf3bとなり、第2中間位置での被当接箇所Wf3Rは、上側当接面Wf3aとなる。伸縮パターンEにおいて、第1中間位置での被当接箇所Wf3Rは、上側当接面Wf3aとなり、第2中間位置での被当接箇所Wf3Rは、下側当接面Wf3bとなる。伸縮パターンFにおいて、第1中間位置での被当接箇所Wf3Rは、上側当接面Wf3aとなり、第2中間位置での被当接箇所Wf3Rは、上側当接面Wf3aとなる。このように、遊技者にとっての有利さ（ここでは大当たり種別）に応じて第1中間位置および第2中間位置における被当接箇所Wf3Rがどこであるかが異なるので、遊技者は、第1中間位置および第2中間位置における被当接箇所Wf3Rがどこであるかに応じて、遊技者にとっての有利な情報の示唆を得ることができる。

## 【 4 9 7 2 】

(f)を参照して各伸縮パターンにおける各中間位置での当接部材W13, W15の先端部の移動幅（移動距離）について説明する。伸縮パターンDにおいて、第1中間位置での当接部材W13の先端部の移動幅は、第2中間位置における当接部材W15の先端部の移動幅gよりも広い移動幅f（図中では「広い（f）」と呼ぶ）であり、第2中間位置での当接部材W15の先端部の移動幅は、第1中間位置における当接部材W13の先端部の移動幅fよりも短い移動幅g（図中では「狭い（g）」）である。伸縮パターンEにおいて、第1中間位置での当接部材W13の先端部の移動幅は狭い移動幅gであり、第2中間位置での当接部材W15の先端部の移動幅は広い移動幅fである。伸縮パターンFにおいて、第1中間位置での当接部材W13の先端部の移動幅は狭い移動幅gであり、第2中間位置での当接部材W15の先端部の移動幅は狭い移動幅gである。すなわち、遊技者にとっての有利さに応じて第1中間位置および第2中間位置における当接部材W13, W15の先端部の移動幅が広い・狭いが異なるので、遊技者は、第1中間位置および第2中間位置における当接部材W13, W15の先端部の移動幅が広いか狭いかに応じて、遊技者にとっての有利な情報の示唆を得ることもできる。

## 【 4 9 7 3 】

図383(a)から(c)は、伸縮パターンDにおける可動部材W1, Wf2の動作を説明する図である。図384(d)から(f)は、図383に続く伸縮パターンDにおける可動部材W1, Wf2の動作を説明する図である。各図において当接箇所は、右側を拡大して示している。以下の説明でも右側の当接箇所を中心に説明する。可動部材W1, Wf2の動作は、実施例45と同様に変動表示演出中に実行されているものとする。

## 【 4 9 7 4 】

(a)に示すように、可動部材W1, Wf2は、初期位置である最上位置に位置する。伸縮パターンDにおける動作が開始されると、可動部材W1, Wf2は、例えば約2秒を掛けて最上位置から第1中間位置に到達するというような非常にゆっくりとした速度で落下する。(b)に示すように、可動部材W1, Wf2の被当接箇所Wf3Rが第1中間位置にゆっくりと近付いてくる。これにより、このタイミングで当接部材W13が伸長すれ

ば、少なくとも通常大当たりで当選しているという期待感を抱かせることができる。(b)に示すように被当接箇所Wf3Rの下位置Cが当接部材W13の上位置Dを過ぎた直後のタイミングで、当接部材W13は被当接箇所Wf3Rにおける下側当接面Wf3bに当接するように伸長される。このとき、遊技者は、被当接箇所Wf3Rにおける当接箇所の場所が下側当接面Wf3bであることや、当接部材W13の移動幅が広い移動幅fであることを見極めることができれば、この可動部材W1, Wf2の落下演出が通常大当たりを示唆するものであると認識することができる。

【4975】

(c)に示すように、当接部材W13が被当接箇所Wf3Rにおける下側当接面Wf3bに当接した直後、ソレノイドによる当接部材W13の付勢力が可動部材W1, Wf2の荷重に勝ることによって、第1中間位置において可動部材W1, Wf2がわずかに持ち上がる。このように、上述した(b)に示すタイミングで被当接箇所Wf3Rにおける当接箇所の場所や当接部材W13の移動幅を見極めることができなくても、第1中間位置における被当接箇所Wf3Rの全体的な動きによって落下演出の示唆内容を認識することもできる。

10

【4976】

(d)に示すように、第1中間位置において可動部材W1, Wf2がわずかに持ち上がった後、可動部材W1, Wf2は経路に沿ってゆっくりと落下していく。可動部材W1, Wf2は、例えば約2秒を掛けて第1中間から第2中間位置に到達するというような非常にゆっくりとした速度で落下する。(d)に示すように、可動部材W1, Wf2の被当接箇所Wf3Rが第2中間位置にゆっくりと近付いてくる。もし、第1中間位置における当接態様を見逃していたとしても、このタイミングで当接部材W15が伸長すれば、少なくとも時短大当たりで当選しているという期待感を抱かせることができる。もちろん、第1中間位置における当接態様をしっかりと確認できていれば、通常大当たりであるという確信をもって第2中間位置における当接態様を見ることができるともできる。

20

【4977】

(e)に示すように被当接箇所Wf3Rの中位置Bが当接部材W13の下位置Eを過ぎた直後のタイミングで、当接部材W13は被当接箇所Wf3Rにおける上側当接面Wf3aに当接するように伸長される。このとき、遊技者は、被当接箇所Wf3Rにおける当接箇所の場所が上側当接面Wf3aであることや、当接部材W13の移動幅が狭い移動幅gであることを見極めることができれば、この可動部材W1, Wf2の落下演出が通常大当たりの示唆であると確信を持つことができる。

30

【4978】

(f)に示すように第2中間位置をゆっくりとずれ落ちた可動部材Wf1, Wf2は、最下位置までゆっくりと落下する。その後、可動部材Wf1, Wf2は最上位置まで巻き上げられる。これにより伸縮パターンDの動作が終了する。

【4979】

図385(a)から(c)は、伸縮パターンEにおける可動部材W1, Wf2の動作を説明する図である。図386(d)から(f)は、図385に続く伸縮パターンEにおける可動部材W1, Wf2の動作を説明する図である。

40

【4980】

(a)に示すように、可動部材W1, Wf2は、初期位置である最上位置に位置する。伸縮パターンEにおける動作が開始されると、伸縮パターンDと同様にゆっくりとした速度で落下する。(b)に示すように、可動部材W1, Wf2の被当接箇所Wf3Rが第1中間位置にゆっくりと近付いてくる。ここでは、このタイミングで当接部材W13が伸長すれば少なくとも通常大当たりへの当選が明らかになるが、通常大当たりであるよりも時短大当たりであることを遊技者は望むので、第1中間位置では伸長せずにこのまま通過してほしい、という想いを抱かせることができる。(b)に示すように被当接箇所Wf3Rの中位置Bが当接部材W13の下位置Eを過ぎた直後のタイミングで、当接部材W13は被当接箇所Wf3Rにおける上側当接面Wf3aに当接するように伸長される。このとき

50

、遊技者は、被当接箇所 W f 3 R における当接箇所の場所が上側当接面 W f 3 a であることや、当接部材 W 1 3 の移動幅が狭い移動幅 g であることを見極めることができれば、この可動部材 W 1 , W f 2 の落下演出が時短大当たりの示唆かもしれないと認識することができる。

【 4 9 8 1 】

( c ) に示すように、当接部材 W 1 3 が被当接箇所 W f 3 R における上側当接面 W f 3 a に当接した直後、可動部材 W 1 , W f 2 は第 1 中間位置からゆっくりとずれ落ちる。このように、上述した ( b ) に示すタイミングで被当接箇所 W f 3 R における当接箇所の場所や当接部材 W 1 3 の移動幅を見極めることができなくても、被当接箇所 W f 3 R の全体的な動きによって落下演出の示唆内容を認識することもできる。

10

【 4 9 8 2 】

この後、可動部材 W 1 , W f 2 の被当接箇所 W f 3 R が第 2 中間位置にゆっくりと近付いてくる。ここでは、このタイミングで当接部材 W 1 5 が伸長すれば少なくとも時短大当たりへの当選が明らかになるが、時短大当たりであるよりも確変大当たりであることを遊技者は望むので、第 2 中間位置では伸長せずにこのまま通過してほしい、という想いを抱かせることができる。

【 4 9 8 3 】

( d ) に示すように被当接箇所 W f 3 R の下位置 C が当接部材 W 1 5 の上位置 D を過ぎた直後のタイミングで、当接部材 W 1 5 は被当接箇所 W f 3 R における下側当接面 W f 3 b に当接するように伸長される。このとき、遊技者は、被当接箇所 W f 3 R における当接箇所の場所が下側当接面 W f 3 b であることや、当接部材 W 1 5 の移動幅が広い移動幅 f であることを見極めることができれば、この可動部材 W 1 , W f 2 の落下演出が時短大当たりを示唆するものであると認識することができる。

20

【 4 9 8 4 】

( e ) に示すように、当接部材 W 1 5 が被当接箇所 W f 3 R における下側当接面 W f 3 b に当接した直後、ソレノイドによる当接部材 W 1 3 の付勢力が可動部材 W 1 , W f 2 の荷重に勝ることによって、第 2 中間位置において可動部材 W 1 , W f 2 がわずかに持ち上がる。このように、上述した ( d ) に示すタイミングで被当接箇所 W f 3 R における当接箇所の場所や当接部材 W 1 5 の移動幅を見極めることができなくても、第 2 中間位置における被当接箇所 W f 3 R の全体的な動きによって落下演出の示唆内容を認識することもできる。

30

【 4 9 8 5 】

( f ) に示すように第 2 中間位置においてわずかに持ち上がった可動部材 W f 1 , W f 2 は、最下位置までゆっくりと落下する。その後、可動部材 W f 1 , W f 2 は最上位置まで巻き上げられる。これにより伸縮パターン E の動作が終了する。

【 4 9 8 6 】

図 3 8 7 ( a ) から ( c ) は、伸縮パターン F における可動部材 W 1 , W f 2 の動作を説明する図である。図 3 8 8 ( d ) から ( e ) は、図 3 8 7 に続く伸縮パターン F における可動部材 W 1 , W f 2 の動作を説明する図である。

【 4 9 8 7 】

( a ) に示すように、可動部材 W 1 , W f 2 は、初期位置である最上位置に位置する。伸縮パターン F における動作が開始されると、伸縮パターン E , D と同様にゆっくりとした速度で落下する。( b ) に示すように、可動部材 W 1 , W f 2 の被当接箇所 W f 3 R が第 1 中間位置にゆっくりと近付いてくる。ここでは、このタイミングで当接部材 W 1 3 が伸長すれば少なくとも通常大当たりへの当選が明らかになるが、通常大当たりであるよりも確変大当たりであることを遊技者は望むので、第 1 中間位置では伸長せずにこのまま通過してほしい、という想いを抱かせることができる。( b ) に示すように被当接箇所 W f 3 R の中位置 B が当接部材 W 1 3 の下位置 E を過ぎた直後のタイミングで、当接部材 W 1 3 は被当接箇所 W f 3 R における上側当接面 W f 3 a に当接するように伸長される。このとき、遊技者は、被当接箇所 W f 3 R における当接箇所の場所が上側当接面 W f 3 a であ

40

50

ることや、当接部材 W 1 3 の移動幅が狭い移動幅 g であることを見極めることができれば、この可動部材 W 1 , W f 2 の落下演出が確変大当たりの示唆かもしれないと認識することができる。

【 4 9 8 8 】

( c ) に示すように、当接部材 W 1 3 が被当接箇所 W f 3 R における上側当接面 W f 3 a に当接した直後、可動部材 W 1 , W f 2 は第 1 中間位置からゆっくりとずれ落ちる。このように、上述した ( b ) に示すタイミングで被当接箇所 W f 3 R における当接箇所の場所や当接部材 W 1 3 の移動幅を見極めることができなくても、被当接箇所 W f 3 R の全体的な動きによって落下演出の示唆内容を認識することもできる。

【 4 9 8 9 】

この後、可動部材 W 1 , W f 2 の被当接箇所 W f 3 R が第 2 中間位置にゆっくりと近付いてくる。ここでは、このタイミングで当接部材 W 1 5 が伸長しなければ確変大当たりへの当選が明らかになるので、第 2 中間位置では伸長せずにこのまま通過してほしい、という想いを抱かせることができる。

【 4 9 9 0 】

( d ) に示すように被当接箇所 W f 3 R の中位置 B が当接部材 W 1 5 の下位置 E を過ぎた直後のタイミングで、当接部材 W 1 5 は被当接箇所 W f 3 R における上側当接面 W f 3 a に当接するように伸長される。このとき、遊技者は、被当接箇所 W f 3 R における当接箇所の場所が上側当接面 W f 3 a であることや、当接部材 W 1 5 の移動幅が狭い移動幅 g であることを見極めることができれば、この可動部材 W 1 , W f 2 の落下演出が確変大当たりの示唆であると認識することができる。

【 4 9 9 1 】

( f ) に示すように第 2 中間位置からゆっくりとずれ落ちた可動部材 W f 1 , W f 2 は、最下位置までゆっくりと落下する。その後、可動部材 W f 1 , W f 2 は最上位置まで巻き上げられる。これにより伸縮パターン F の動作が終了する。

【 4 9 9 2 】

このように、伸縮パターン D , E , F では、可動部材 W 1 , W f 2 が当接部材 W 1 3 , 1 5 の先端部に当接する際の可動部材 W 1 , W f 2 と当接部材 W 1 3 , W 1 5 の先端部との位置関係によって、遊技者にとっての有利さが異なることを示唆することができる。

【 4 9 9 3 】

< 変形例 1 >

図 3 8 9 ( a ) は、変形例 1 の支持ロッド W f 2 の右側の被当接箇所を拡大した図である。本例においても、右側を被当接箇所 W f 3 R と呼び、左側を被当接箇所 W f 3 L と呼ぶ。なお、以下では上述した実施例と同様に、右側について説明する。被当接領域 W f 3 R は、上述した実施例の被当接箇所 W f 3 R とは形状が異なる。すなわち、本例の被当接箇所 W f 3 R は、支持ロッド W f 2 の正面視で頂点を右に傾けた略二等辺三角形形状であって、その頂点が右端に位置する形状である。つまり、被当接箇所 W f 3 R は、支持ロッド W f 2 の側面視では、二等辺三角形形状の一方の斜辺を一辺とする矩形形状の上側当接面 W f 3 a と、他方の斜辺を一辺とする矩形形状の下側当接面 W f 3 b とを有する。

【 4 9 9 4 】

被当接箇所 W f 3 R は、上から順番に、上側当接面 W f 3 a の上端と同じ高さである上位置 A と、上側当接面 W f 3 a と下側当接面 W f 3 b との境界 ( 上述した二等辺三角形の頂点 ) と同じ高さである中位置 B と、下側当接面 W f 3 b の下端と同じ高さである下位置 C とに分けられる。当接部材 W 1 3 は、当接部材 W 1 3 の上端と同じ高さである上位置 D と、当接部材 W 1 3 の下端と同じ高さである下位置 E とに分けられる点は、上述した実施例と同じである。ただし、本例での当接部材 W 1 3 は、被当接箇所 W f 3 R の中位置 B の部位 ( 頂点箇所 ) が嵌まる中心凹部 H が当接部材 W 1 3 の先端面の中央部に設けられている点が上述した実施例とは異なる。なお、当接部材 W 1 5 も同じである。

【 4 9 9 5 】

図 3 8 9 ( b ) は、支持ロッド W f 2 と当接部材 W 1 3 とが第 1 の態様で当接した状態

10

20

30

40

50

を拡大した図である。第1の態様は、上述した実施例と同じく、可動部材W1, Wf2が中間位置で僅かに持ち上がる態様である。

【4996】

図389(c)は、支持ロッドWf2と当接部材W13とが第2の態様で当接した状態を拡大した図である。第2の態様は、被当接箇所Wf3Rの先端が当接部材W13の中心凹部Hに嵌まって、可動部材W1, Wf2が停止する態様である。可動部材W1, Wf2が中心凹部Hに嵌まって停止する時間は、可動部材W1, Wf2が僅かに持ち上がる時間や可動部材W1, Wf2がずれ落ちる時間と概ね同じである。

【4997】

図389(d)は、支持ロッドWf2と当接部材W13とが第3の態様で当接した状態を拡大した図である。第3の態様は、可動部材W1, Wf2が中間位置からずれ落ちていく態様である。具体的には、第2の態様は、被当接箇所Wf3Rのうち上側当接面Wf3aに当接部材W13の先端が当接する(こする)が、上側当接面Wf3aの下り傾斜によって、可動部材W1, Wf2がそのまま落ちていく態様である。

10

【4998】

図389(e)~(g)は、可動支持部品の制御の詳細を示す図である。(e)は、各伸縮パターンと各中間位置での可動支持部品との関係を示す。(f)は、各伸縮パターンと各中間位置での可動部材の被当接箇所との関係を示す。(g)は、各伸縮パターンと各中間位置での当接部材W13, 15の先端部の移動幅との関係を示す。以下、(e)~(g)を、上述した図382(d)~(f)との違いを中心に詳細に説明する。

20

【4999】

伸縮パターンD, E, Fは、基本的には上述した実施例の伸縮パターンD, E, Fと同様である。ただし、当接部材W13が被当接箇所Wf3Rの上側当接面Wf3aに当接した際の動作が、上述した実施例ではゆっくりとずれ落ちる動作であったが、本例では当接部材W13の先端によって上側当接面Wf3aがこすられた後、可動部材W1, Wf2がそのままゆっくり落下する動作である点が異なる。

【5000】

本例では、伸縮パターンD, E, Fに加えて、伸縮パターンDfake, Efakeという2種類の伸縮パターンが設けられている点が上述した実施例とは異なる。伸縮パターンDfakeは、通常大当たりと見せかけて外れであることを示す伸縮パターンである。以下では伸縮パターンDと伸縮パターンDfakeとの違いについて説明する。図390も適宜参照する。なお、図390(a)(b)は、伸縮パターンDfakeにおける可動部材W1, Wf2の動作を説明する図である。この図390に示す伸縮パターンDfakeは、図383(a)(b)に示した伸縮パターンDの動作に対応している。

30

【5001】

(e)に示すように、伸縮パターンDにおいて、第1中間位置での可動支持部品W6Rは、被当接箇所Wf3Rの下位置Cが概ね当接部材W13の上位置Dにくるタイミングで伸長し、第2中間位置での可動支持部品W7Rは、被当接箇所Wf3Rの中位置Bが概ね当接部材W15の下位置Eにくるタイミングで伸長する。この伸縮パターンDにおいて、可動部材W1, Wf2は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第1中間位置においてわずかに停止するように見え(実際にはわずかに持ち上がり)、第2中間位置においては当接部材W15にこすられた後は停止せずにゆっくりと落下する落下態様をとる。

40

【5002】

これに対して、伸縮パターンDfakeにおいて、第1中間位置での可動支持部品W6Rは、被当接箇所Wf3Rの中位置Bが概ね当接部材W13の中心凹部Hに合うタイミングで伸長し、第2中間位置での可動支持部品W7Rは、被当接箇所Wf3Rの中位置Bが概ね当接部材W15の下位置Eにくるタイミングで伸長する。この伸縮パターンDfakeにおいて、可動部材W1, Wf2は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第1中間位置においてわずかに停止し(伸縮パターンDのような持ち上がりが無く)、第2中間位置においては当接部材W15にこすられた後は停止せずにゆっくりと落下する落下

50

態様をとる。

【5003】

また、(f)に示すように、伸縮パターンDでは、第1中間位置での被当接箇所Wf3Rが下側当接面Wf3bであり、第2中間位置での被当接箇所Wf3Rが上側当接面Wf3aであるが、伸縮パターンDfakeでは、第1中間位置での被当接箇所Wf3Rが中位置B(上述した頂点箇所)であり、第2中間位置での被当接箇所Wf3Rが上側当接面Wf3aであるという点で、異なっている。

【5004】

(g)を参照して伸縮パターンDfakeにおける当接部材W13, W15の先端部の移動幅(移動距離)について説明する。伸縮パターンDfakeにおいて、第1中間位置での当接部W14の移動幅は、当接部W14の移動幅の中で最も狭い移動幅i(図中では「最も狭い(i)」)であり、第2中間位置での当接部W16の移動幅は、移動幅iよりも広い移動幅h(図中では「(i)よりも広い(h)」)である。すなわち、遊技者にとっての有利さに応じて第1中間位置および第2中間位置における先端部の移動幅が最も狭いか、それよりも広いかが異なるので、遊技者は、第1中間位置および第2中間位置における先端部の移動幅が最も狭いか否かに応じて、伸縮パターンD, Dfakeを識別し、遊技者にとっての有利な情報の示唆を得ることもできる。

【5005】

このように、伸縮パターンDと伸縮パターンDfakeは、互いによく似た動きをしているが、第1中間位置での被当接箇所Wf3Rの場所の違い(上側当接面Wf3aであるか中位置Bであるか)、移動幅の違い(最も狭い移動幅iであるか否か)、または、第1中間位置での被当接箇所Wf3Rの全体的な動きの違い(被当接箇所Wf3Rが持ち上がるか、単に停止するか)を見極めることができれば、識別することができる。

【5006】

次に、以下では、伸縮パターンEと伸縮パターンEfakeとの違いについて説明する。図391も適宜参照する。なお、図391(d)(e)は、伸縮パターンEfakeにおける可動部材W1, Wf2の動作を説明する図である。この図391に示す伸縮パターンEfakeは、図386(e)(f)に示した伸縮パターンEの動作に対応している。

【5007】

(e)に示すように、伸縮パターンEにおいて、第1中間位置での可動支持部品W6Rは、被当接箇所Wf3Rの中位置Bが概ね当接部材W15の下位置Eにくるタイミングで伸長し、第2中間位置での可動支持部品W7Rは、被当接箇所Wf3Rの下位置Cが概ね当接部材W13の上位置Dにくるタイミングで伸長する。この伸縮パターンEにおいて、可動部材W1, Wf2は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第1中間位置においては当接部材W13にこすられた後は停止せずにゆっくりと落下し、第2中間位置においてはわずかに停止するように見える(実際にはわずかに持ち上がる)落下態様をとる。

【5008】

これに対して、伸縮パターンEfakeにおいて、第1中間位置での可動支持部品W6Rは、被当接箇所Wf3Rの中位置Bが概ね当接部材W13の下位置Eにくるタイミングで伸長し、第2中間位置での可動支持部品W7Rは、被当接箇所Wf3Rの中位置Bが概ね当接部材W15の中心凹部Hに合うタイミングで伸長する。この伸縮パターンEfakeにおいて、可動部材W1, Wf2は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第1中間位置においては当接部材W13にこすられた後は停止せずにゆっくりと落下し、第2中間位置においてはわずかに停止する(伸縮パターンEのような持ち上がりが無い)落下態様をとる。

【5009】

また、(f)に示すように、伸縮パターンEでは、第1中間位置での被当接箇所Wf3Rが上側当接面Wf3aであり、第2中間位置での被当接箇所Wf3Rが下側当接面Wf3bであるが、伸縮パターンEfakeでは、第1中間位置での被当接箇所Wf3Rが上側当接面Wf3aであり、第2中間位置での被当接箇所Wf3Rが中位置B(上述した頂

10

20

30

40

50

点箇所)であるという点で、異なっている。

【5010】

(g)を参照して伸縮パターンE f a k eにおける当接部材W 1 3, W 1 5の先端部の移動幅(移動距離)について説明する。伸縮パターンE f a k eにおいて、第1中間位置での当接部材W 1 3の先端部の移動幅は、移動幅iよりも広い移動幅h(図中では「(i)よりも広い(h)」)であり、第2中間位置での当接部材W 1 5の先端部の移動幅は、先端部の移動幅の中で最も狭い移動幅i(図中では「最も狭い(i)」)である。すなわち、遊技者にとっての有利さに応じて第1中間位置および第2中間位置における先端部の移動幅が最も狭いか、それよりも広いかが異なるので、遊技者は、第1中間位置および第2中間位置における先端部の移動幅が最も狭いか否かに応じて、伸縮パターンE, E f a k eを識別し、遊技者にとっての有利な情報の示唆を得ることもできる。

10

【5011】

このように、伸縮パターンEと伸縮パターンE f a k eも、互いによく似た動きをしているが、第2中間位置での被当接箇所W f 3 Rの場所の違い(下側当接面W f 3 bであるか中位置Bであるか)、移動幅の違い(最も狭い移動幅iであるか否か)、または、第2中間位置での被当接箇所W f 3 Rの全体的な動きの違い(被当接箇所W f 3 Rが持ち上がるか、単に停止するか)を見極めることができれば、識別することができる。

【5012】

<変形例2>

図392(a)は、変形例2の支持ロッドW f 2の右側の被当接箇所を拡大した図である。本例においても、右側を被当接箇所W f 3 Rと呼び、左側を被当接箇所W f 3 Lと呼ぶ。なお、以下では上述した実施例と同様に、右側について説明する。被当接領域W f 3 Rは、上述した実施例の被当接箇所W f 3 Rとは形状が異なる。すなわち、本例の被当接箇所W f 3 Rは、支持ロッドW f 2の正面視で円弧が右側に張り出した略半円形状である。つまり、被当接箇所W f 3 Rは、支持ロッドW f 2の半球状(側面視では矩形状もしくは円形状)をしており、中心よりも上半分に上側当接面W f 3 aと、中心よりも下半分に下側当接面W f 3 bとを有する。

20

【5013】

被当接箇所W f 3 Rは、上から順番に、上側当接面W f 3 aの上端と同じ高さである上位置Aと、上側当接面W f 3 aと下側当接面W f 3 bとの境界(被当接箇所W f 3 Rの中心)と同じ高さである中位置Bと、下側当接面W f 3 bの下端と同じ高さである下位置Cとに分けられる。当接部材W 1 3は、当接部材W 1 3の上端と同じ高さである上位置Dと、当接部材W 1 3の下端と同じ高さである下位置Eとに分けられる点は、上述した実施例と同じである。本例は、当接部材W 1 3, W 1 5の先端面が被当接箇所W f 3 Rの中心に当接した場合、被当接箇所W f 3 Rと当接部材W 1 3の先端面との摩擦あるいは挟み込む力によって停止する点が上述した実施例とは異なる。つまり、本例は、中心凹部Hを備えない構成でも中間位置で停止させている点で変形例1と異なる。なお、当接部材W 1 5も同じである。

30

【5014】

図392(b)は、支持ロッドW f 2と当接部材W 1 3とが第1の態様で当接した状態を拡大した図である。第1の態様は、上述した実施例と同じく、可動部材W 1, W f 2が中間位置で僅かに持ち上がる態様である。

40

【5015】

図392(c)は、支持ロッドW f 2と当接部材W 1 3とが第2の態様で当接した状態を拡大した図である。第2の態様は、被当接箇所W f 3 Rの中心が当接部材W 1 3の先端面に当接し、可動部材W 1, W f 2が停止する態様である。

【5016】

図392(d)は、支持ロッドW f 2と当接部材W 1 3とが第3の態様で当接した状態を拡大した図である。第3の態様は、可動部材W 1, W f 2が中間位置からずれ落ちていく態様である。具体的には、第2の態様は、被当接箇所W f 3 Rのうち上側当接面W f 3

50

aに当接部材W 1 3の先端が当接する(こする)が、上側当接面W f 3 aの曲面によって、可動部材W 1 , W f 2がそのまま落ちていく態様である。

【5 0 1 7】

本例における伸縮パターンD , Eにおける可動部材W 1 , W f 2の動作と、第3図柄表示装置4 2の表示態様とを関連付けてもよい。図3 9 3は、伸縮パターンDにおける可動部材W 1 , W f 2の動作と第3図柄表示装置4 2の表示態様を説明する図である。図3 9 4は、伸縮パターンEにおける可動部材W 1 , W f 2の動作と第3図柄表示装置4 2の表示態様を説明する図である。

【5 0 1 8】

本例での伸縮パターンDと表示態様との関係について説明する。図3 9 3に示すように、当接部材W 1 3が被当接領域W f 3 Rに当接することによって可動部材W 1 , W f 2が第1中間位置においてゆっくり持ち上がった後、第3図柄表示装置4 2には、遊技者にとって有利になることを示唆ないし報知する有利画像W f 6 aが表示される。本例では、第1中間位置においてこのゆっくり持ち上がる動作が行われた場合には、通常大当たりが示唆されるので、有利画像W f 6 aは、「熱い」という文字画像が表示される。有利画像W f 6 aは、可動部材W 1 , W f 2と重ならない表示領域に表示される。有利画像W f 6 aは、遊技者にとって有利になることを示唆ないし報知するものであれば、有利になることを示すキャラクタ画像であってもよいし、「第1中間位置、当接良好」のようにあいまいに示唆ないし報知する画像であってもよい。遊技者にとって有利になることを示唆ないし報知するものであれば、音出力、センターフレーム4 7など所定の装飾部の発光であつてもよい。

【5 0 1 9】

有利画像W f 6 aは、可動部材W 1 , W f 2が持ち上がった位置を維持する例えば1秒間は表示されるように設定されている。有利画像W f 6 aの表示終了のタイミングは、可動部材W 1 , W f 2が所定の位置(例えば第1中間位置と第2中間位置との距離の半分)まで落下したタイミングであつてもよい。

【5 0 2 0】

このように、可動部材W 1 , W f 2が第1中間位置においてゆっくり持ち上がった後のタイミングで、第3図柄表示装置4 2に有利画像W f 6 aを表示することで、被当接箇所W f 3 Rの当接場所や全体の動作などを見極めることができなかつた遊技者に対しても、有利さの示唆を与えることができる。

【5 0 2 1】

次に、伸縮パターンEと表示態様との関係について説明する。図3 9 4に示すように、当接部材W 1 5が被当接領域W f 3 Rに当接することによって可動部材W 1 , W f 2が第2中間位置においてゆっくり持ち上がった後には、第3図柄表示装置4 2には、有利画像W f 6 bが表示される。本例では、第2中間位置においてこのゆっくり持ち上がる動作が行われた場合には、時短大当たりが示唆されるので、有利画像W f 6 bは、「激熱」という文字画像が表示される。有利画像W f 6 bは、第1中間位置での当接後よりも有利になることを示す別のキャラクタ画像であってもよいし、「第2中間位置、当接良好」のような画像であってもよい。別の音出力、発光であってもよい。

【5 0 2 2】

有利画像W f 6 bの表示終了のタイミングは、第1中間位置での当接後と同じ時間でもよいが、より有利の示唆であることを考慮し、1秒よりも長い時間としてもよい。有利画像W f 6 bの表示終了のタイミングは、第1中間位置での当接後よりも短い/長い距離を移動したタイミングでもよい。

【5 0 2 3】

このように、可動部材W 1 , W f 2が第1中間位置, 第2中間位置においてゆっくり持ち上がった後のタイミングで、第3図柄表示装置4 2に有利画像W f 6 bを表示することで、被当接箇所W f 3 Rの当接場所や全体の動作などを見極めることができなかつた遊技者に対しても、有利さの示唆を与えることができる。

10

20

30

40

50

## 【5024】

## &lt;変形例3&gt;

本例における伸縮パターンD、Eにおける可動部材W1、Wf2の動作だけでなく、伸縮パターンDfake、Efakeにおける可動部材W1、Wf2の動作と、第3図柄表示装置42の表示態様とを関連付けてもよい。図395は、伸縮パターンDfakeにおける可動部材W1、Wf2の動作と第3図柄表示装置42の表示態様を説明する図である。図396は、伸縮パターンEfakeにおける可動部材W1、Wf2の動作と第3図柄表示装置42の表示態様を説明する図である。

## 【5025】

図395を参照して本例での伸縮パターンDfakeと表示態様との関係について説明する。(b)は、当接部材W13が被当接領域Wf3Rに当接することによって可動部材W1、Wf2が第1中間位置において停止している状態を示している。(c)は、(b)の後、当接部材W13が被当接領域Wf3Rから離間することによって、可動部材W1、Wf2が落下している状態を示している。このとき、(c)に示すように、第3図柄表示装置42には、有利さが低いことを示唆ないし報知する低有利画像Wf7aが表示される。本例での伸縮パターンDfakeは、通常大当たりで当選する可能性が50パーセントであるときに選択される設定となっており、伸縮パターンDは、通常大当たりで当選する可能性が90パーセントであるときに選択される設定となっている。低有利画像Wf7aは、「熱い!？」という文字画像が表示される。低有利画像Wf7aは、可動部材W1、Wf2と重ならない表示領域に表示される。低有利画像Wf7aは、上述した有利画像Wf6aと同様にキャラクタ画像であってもよいし、「第1中間位置、当接良い?」のようにあいまいに示唆ないし報知する画像であってもよい。もちろん音出力、発光であってもよい。表示位置や表示終了タイミングは、有利画像Wf6aと同じでもよいし、異なってもよい。

## 【5026】

このように、可動部材W1、Wf2が第1中間位置において停止した後のタイミングで、第3図柄表示装置42に低有利画像Wf7aを表示することで、伸縮パターンDと伸縮パターンDfakeとの違いを見極めることができなかつた遊技者に対しても、有利さの示唆の違いから見極める機会を与えることができる。

## 【5027】

図396を参照して本例での伸縮パターンEfakeと表示態様との関係について説明する。(d)は、当接部材W15が被当接領域Wf3Rに当接することによって可動部材W1、Wf2が第2中間位置において停止している状態を示している。(e)は、(d)の後、当接部材W15が被当接領域Wf3Rから離間することによって、可動部材W1、Wf2が落下している状態を示している。このとき、(e)に示すように、第3図柄表示装置42には、有利さが低いことを示唆ないし報知する低有利画像Wf7bが表示される。本例での伸縮パターンEfakeは、時短大当たりで当選する可能性が50パーセントであるときに選択される設定となっており、伸縮パターンEは、時短大当たりで当選する可能性が90パーセントであるときに選択される設定となっている。低有利画像Wf7bは、「まあまあ熱い!？」という文字画像が表示される。低有利画像Wf7bは、可動部材W1、Wf2と重ならない表示領域に表示される。低有利画像Wf7bは、上述した有利画像Wf6bと同様にキャラクタ画像であってもよいし、「第2中間位置、当接まあまあ良い」のようにあいまいに示唆ないし報知する画像であってもよい。もちろん音出力、発光であってもよい。表示位置や表示終了タイミングは、有利画像Wf6bと同じでもよいし、異なってもよい。

## 【5028】

このように、可動部材W1、Wf2が第2中間位置において停止した後のタイミングで、第3図柄表示装置42に低有利画像Wf7bを表示することで、伸縮パターンEと伸縮パターンEfakeとの違いを見極めることができなかつた遊技者に対しても、有利さの示唆の違いから見極める機会を与えることができる。

10

20

30

40

50

## 【5029】

## &lt;変形例4&gt;

本実施例では、センターフレーム47には演出視認領域Wf1R, Wf1Lが設けられていたが、演出視認領域Wf1R, Wf1Lが設けられていない構成であってもよい。このような構成の場合、可動部材W1, Wf2と当接面W14, W16との当接は視認できないか、視認できたとしても視認し難い状態であるので、可動役物W1の方が視認し易い。遊技者は、可動部材W1, Wf2と当接面W14, W16とが当接するときの可動役物W1の移動態様を視認することによって、遊技者にとっての有利さの違いを容易に認識することができる。なお、この場合は、落下演出が行われる期間は、可動部材W1, Wf2の背後で行われる表示演出を目立ちにくくするなど、視認の妨げにならないようにすることが好ましい。

10

## 【5030】

## &lt;実施例における特徴的な構成&gt;

本実施例に係る遊技機は、上述の(WF1)に関し、駆動力を付与して所定の移動経路に沿って最上位置にある可動部材W1, Wf2を下方方向に移動させる駆動部品である可動支持部品W5R, W5Lと、可動部材W1, Wf2に当接する先端部を有する当接部材W13, W15と、当接部材W13, W15を駆動力により移動させる可動支持部品W6R, W6L, W7R, W7Lと、移動経路に沿って移動される可動部材W1, Wf2に当接部材W13, W15の先端部を当接させる第1状態と、移動経路に沿って移動される可動部材W1, Wf2に当接部材W13, W15の先端部を当接させない第2状態の間を切り替えるように可動支持部品W6R, W6L, W7R, W7Lを制御するサブ制御装置262のCPU551を備え、サブ制御装置262のCPU551が可動部材W1, Wf2に当接部材W13, W15の先端部を当接させるように可動支持部品W6R, W6L, W7R, W7Lを制御した場合において、可動部材W1, Wf2が当接部材W13, W15の先端部に当接する際の可動部材W1, Wf2と当接部材W13, W15の先端部の位置関係に応じ遊技者にとっての有利さの違い(例えば、通常大当たり、時短付き大当たり、確変付き大当たりのいずれかが付与されるか)を認識させることが可能となる。

20

## 【5031】

このように構成することで、所定の移動経路に沿って移動する可動部材W1, Wf2が当接部材W13, W15の先端部に当接する際の可動部材W1, Wf2と当接部材W13, W15の先端部の位置関係によって、有利さの違いを認識させることができる。したがって、可動部材W1, Wf2を用いた遊技の興趣性を向上することができる。

30

## 【5032】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の(WG1)に関し、可動部材W1, Wf2と当接部材W13, W15の先端部との当接が遊技者に視認可能となるように構成されている。このように構成することで、遊技者は、所定の移動経路に沿って移動する可動部材W1, Wf2が当接部材W13, W15の先端部に当接する際の可動部材W1, Wf2と当接部材W13, W15の先端部の位置関係を視認することによって有利さの違いを認識することができる。したがって、可動部材W1, Wf2を用いた遊技の興趣性を向上することができる。

40

## 【5033】

また、本実施例に係る遊技機は、以下の点で特徴的である。

## 【5034】

上述の(WF2)に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材W1, Wf2と当接部材W13, W15の先端部の位置関係に応じ遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となるように可動部材W1, Wf2の移動態様が変化することにより、可動部材W1, Wf2と当接部材W13, W15の先端部の位置関係によって可動部材W1, Wf2が停止したり、持ち上ったり、落ちたりするなど移動態様が変化することによって、遊技者は、可動部材W1, Wf2の移動態様の違いからも遊技者にとっての有利さの違いを認識することができる。

50

## 【5035】

上述の(WF3)に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材W1, Wf2が当接部材W13, W15の先端部に当接した場合において、可動部材W1, Wf2が移動経路の下流側に進むか否か(例えば、下流側にずれ落ちるか上流側に持ち上がるか、または、下流側にずれ落ちるか停止するか等)によって遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となる。これにより、遊技者は、可動部材W1, Wf2が当接部材W13, W15の先端部に当接した場合に、可動部材W1, Wf2が下流側に進むか否かによっても有利さの違いを認識することができる。

## 【5036】

上述の(WF4)に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材W1, Wf2の当接部材W13, W15の先端部に当接する被当接箇所Wf3R, Wf3Lは、上側当接面Wf3a(垂直面)と下側当接面Wf3b(傾斜面)を少なくとも備え、下側当接面Wf3bに当接部材W13, W15の先端部が当接する場合には、遊技者に有利となることを認識させることが可能となり、上側当接面Wf3aに当接部材W13, W15の先端部が当接する場合には、遊技者に不利となることを認識させることが可能となる。これにより、下側当接面Wf3bに当接部材W13, W15の先端部が当接するか、上側当接面Wf3aに当接部材W13, W15の先端部が当接するかによって、遊技者は有利となるか、不利となるかを認識することができる。

## 【5037】

上述の(WF5)に関し、本実施例に係る遊技機は、下側当接面Wf3bは上側当接面Wf3aよりも鉛直下側にある。これにより、下側にある下側当接面Wf3bに当接部材W13, W15の先端部が当接した場合に有利となることを認識させることが可能となる。これにより、遊技者は、下側にある下側当接面Wf3bに当接部材W13, W15の先端部が当接することを見ることで、有利となることを認識することができる。

## 【5038】

上述の(WF6)に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材W1, Wf2が当接部材W13, W15の先端部に当接する際の可動部材W1, Wf2に対する当接部材W13, W15の先端部の移動距離に応じ遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となる。これにより、遊技者は、可動部材W1, Wf2が当接部材W13, W15の先端部に当接する際に当接部材W13, W15の先端部が移動した移動距離(移動幅)を見ることで有利さを認識することができる。

## 【5039】

上述の(WF7)に関し、本実施例に係る遊技機は、当接部材W13, W15の先端部の移動距離が短い場合(移動幅gである場合)は、当接部材W13, W15の先端部の移動距離が長い場合(移動幅fである場合)と比べてより遊技者に不利となることを認識させることが可能となる。これにより、遊技者は、可動部材W1, Wf2が当接部材W13, W15の先端部に当接する際の当接部材W13, W15の先端部の移動距離が短い場合は不利であることを認識することができる。

## 【5040】

上述の(WF8)に関し、本実施例の変形例1に係る遊技機は、当接部材W13, W15の先端部の移動距離が最も短い場合(最も短い移動幅iである場合)、遊技者に不利となることを認識させることが可能となる。これにより、遊技者は、可動部材W1, Wf2が当接部材W13, W15の先端部に当接する際の当接部材W13, W15の先端部の移動距離が最も短い(狭い移動幅iである)場合は不利であることを認識することができる。

## 【5041】

上述の(WF9)に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材W1, Wf2と当接部材W13, W15の先端部の位置関係によって定まる可動部材W1, Wf2の移動態様によって遊技者に有利な特典が付与されることを認識させることが可能となる。これにより、遊技者は、可動部材W1, Wf2と当接部材W13, W15の先端部の位置関係によって

10

20

30

40

50

定まる可動部材 W 1 , W f 2 の移動態様によって遊技者に有利な特典が付与されるか否かを認識することができる。

【 5 0 4 2 】

上述の ( W F 1 0 ) に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材 W 1 , W f 2 と当接部材 W 1 3 , W 1 5 の先端部の位置関係によって定まる可動部材 W 1 , W f 2 の移動態様によって、遊技者にとって有利であることを認識させることが可能な所定の報知または示唆を行うか否かが異なる (例えば、第 1 中間位置で可動部材 W 1 , W f 2 が持ち上げれば有利画像 W f 6 a が表示されるが、第 1 中間位置で可動部材 W 1 , W f 2 が持ち上げられなければ有利画像 W f 6 a が表示されない)。これにより、遊技者は、可動部材 W 1 , W f 2 の移動態様によっては、所定の報知または示唆を認識することもできる。

10

【 5 0 4 3 】

上述の ( W F 1 1 ) に関し、本実施例の変形例 4 に係る遊技機は、可動部材 W 1 , W f 2 と当接部材 W 1 3 , W 1 5 の先端部との当接よりも、可動部材 W 1 , W f 2 と当接部材 W 1 3 , W 1 5 の先端部とが当接するときの可動部材 W 1 , W f 2 の移動態様の方が遊技者に視認し易いように構成されている (例えば、支持ロッド W f 2 の被当接箇所 W f 3 L , W f 3 R はセンターフレーム 4 7 の背後で視認し難いが、可動部材 W 1 は視認し易い)。これにより、遊技者は、可動部材 W 1 , W f 2 と当接部材 W 1 3 , W 1 5 の先端部とが当接するときの可動部材 W 1 , W f 2 の移動態様を視認することによって、遊技者にとっての有利さの違いを容易に認識することができる。なお、この場合は、可動部材 W 1 , W f 2 の背景が視認の妨げにならないようにすることが好ましい。

20

【 5 0 4 4 】

上記 ( W F 1 2 ) に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材 W 1 , W f 2 と当接部材 W 1 3 , W 1 5 の先端部との当接も遊技者に視認可能となるように構成されている (例えば、演出視認領域 W f 1 R , W f 1 L が設けられている)。これにより、遊技者は、可動部材 W 1 , W f 2 と当接部材 W 1 3 , W 1 5 の先端部との当接も楽に見ることができる。なお、演出視認領域 W f 1 R , W f 1 L を設ける構成に替えて、当接部材 W 1 3 , W 1 5 の先端部をセンターフレーム 4 7 の窓部 W H から露出させてもよい。また、当接部材 W 1 3 , W 1 5 の先端部を、他の実施例の矢印状部材 W a 1 , W a 2 のように強調された形にしてもよい。

【 実施例 4 9 】

30

【 5 0 4 5 】

以降、実施例 4 9 についてのパチンコ機 1 0 について説明する。上述までの実施例とは、確変状態において確変状態から通常状態に移行するか否かを決定する転落抽選を行う点と、転落抽選により確変状態から移行することが決定された場合であっても、特定の条件を満たすことで、遊技者に有利な遊技状態 (例えば、特殊時短状態) に移行する点がある点異なっている。

【 5 0 4 6 】

まず、本実施例のパチンコ機 1 0 の概要について説明する。

【 5 0 4 7 】

本実施例のパチンコ機 1 0 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a または特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球に基づいて、大当たり乱数カウンタ C 1 から値を取得し、大当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う抽選機能を有する。主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、通常状態と、通常状態よりも有利度の高い確変状態とに制御することが可能な遊技状態制御機能を備える。主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、確変状態に制御されている場合に、転落乱数カウンタ C 6 の値に基づいて、非当否抽選である転落抽選に当選するか否かを判別する抽選を実行することが可能な特別抽選機能を有する。上述の遊技状態制御機能は、確変状態に制御されてから 3 1 回目以降の変動が保留が貯められない程度で行われる段階において転落抽選に当選した場合に通常状態に移行させることが可能である。また、上述の遊技状態制御機能は、確変状態に制御されてから 1 回転目 ~ 3 0 回転目の変動が保

40

50

留が貯められる程度の時間で行われる段階において転落抽選に当選した場合に通常状態よりも有利な時短回数10000回の特殊時短状態に移行させることが可能である。これにより、本来であれば不利な状態への契機である転落抽選の当選が特定条件下において有利な状態に移行する契機とすることができる。

#### 【5048】

以下、図397～図407を用いて上述の構成について詳しく説明する。図397は、実施例49の遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。図398(a)は低確率時の特図1、特図2大当たり抽選用テーブルであり、(b)は高確率時の特図1、特図2大当たり抽選用テーブルであり、(c)は転落抽選用テーブルであり、(d)は特図2特殊時短抽選用テーブルである。図399(a)は1回転～30回転で転落落選した時の特図2変動パターン選択用テーブルであり、(b)は転落当選した時の特図2変動パターン選択用テーブルであり、(c)は31回転以降で転落落選した時の特図2変動パターン選択用テーブルであり、(d)は特図2特殊時短時変動パターン選択用テーブルである。図400は、遊技の流れを示す模式図である。図401は、始動入賞処理を示すフローチャートである。図402は、第1図柄変動処理を示すフローチャートである。図403は、特図1変動開始処理を示すフローチャートである。図404は、特図2変動開始処理を示すフローチャートである。図405は、次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。図406は、サブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。図407は、表示制御装置による表示モード等の切り替え処理を示すフローチャートである。

#### 【5049】

実施例49の遊技制御に用いる各種カウンタについて図397を用いて説明する。本実施例では、主制御装置261内のCPU501は、遊技の用に供する乱数を用いて、第1図柄表示装置40の抽選(大当たり抽選：第1図柄の大当たり抽選)や図柄表示の設定や、第2図柄表示装置41の抽選(第2図柄の当たり抽選)や図柄表示の設定や、第3図柄表示装置42の装飾図柄(第3図柄)の変動表示に関する抽選やその設定を行うこととしている。

#### 【5050】

具体的には、図397に示すように、第1図柄表示装置40の大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、第1図柄表示装置40の大当たり図柄の選択に使用する大当たり図柄カウンタC2と、大当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタCINI1と、第2図柄表示装置41の当たりの抽選に使用する第2図柄乱数カウンタC4と、第2図柄乱数カウンタC4の初期値設定に使用する初期値第2図柄乱数カウンタCINI2と、を用いている。また、本実施例のパチンコ機10では、遊技の用に供する乱数として、確変状態からの転落抽選に使用する転落乱数カウンタC6と、特殊時短抽選に使用する特殊時短乱数カウンタC7と、を加えて用いている点が上述の実施例とは異なる。転落乱数カウンタC6と、特殊時短乱数カウンタC7の初期値設定に初期値乱数カウンタCINI1を使用している。

#### 【5051】

また、このパチンコ機10では、遊技の用に供するその他の乱数として、図397に示すように、第3図柄表示装置42の装飾図柄の変動パターン選択に際して大まかにその変動パターンの種類を特定するための停止パターンの選択に使用する停止パターン選択カウンタCS1と、第3図柄表示装置42の装飾図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタCS2、CS3と、第2図柄表示装置41の外れ図柄選択に使用する第2図柄外れ図柄カウンタC5と、を用いている。上述した各カウンタは、CPU501で実行されるプログラムにより構成されている。

#### 【5052】

これら全てのカウンタC1～C7、CINI1～CINI2、CS1～CS3は、その更新の都度、前回値に「1」が加算され(以下、「更新」という)、最大値に達した後「0」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは定期的に更新され、その更新値が

図 3 9 7 に示す R A M 5 0 3 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜それぞれ格納される。また、R A M 5 0 3 には、1つの実行エリアと、特図 1 保留球格納エリア、特図 2 保留球格納エリアとが設けられ、特図 1 保留球格納エリアと特図 2 保留球格納エリアとはそれぞれ 4 つの保留エリア（第 1 保留エリア，第 2 保留エリア，第 3 保留エリア，第 4 保留エリア）が設けられている。特図 1 保留球格納エリアの各エリアには、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり図柄カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び転落乱数カウンタ C 6 といった各値が時系列的に格納されるようになっている。特図 2 保留球格納エリアには、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり図柄カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、転落乱数カウンタ C 6 及び特殊時短乱数カウンタ C 7 といった各値が時系列的に格納されるようになっている。なお、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a，特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入賞を、始動条件の成立とも呼ぶ。実行エリアに格納された各値を、実行分の変動表示と呼び、特図 1 保留球格納エリアと特図 2 保留球格納エリアとに格納される各値を、未実行分の変動表示とも呼ぶ。

10

#### 【 5 0 5 3 】

具体的には、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への遊技球の入賞により始動条件の成立があった場合は、特図 1 保留球格納エリアの第 1 保留エリア，第 2 保留エリア，第 3 保留エリア，第 4 保留エリアの順に未実行分の変動表示が格納され、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入賞により始動条件の成立があった場合は、特図 2 保留球格納エリアの第 1 保留エリア，第 2 保留エリア，第 3 保留エリア，第 4 保留エリアの順に未実行分の変動表示が格納される。実行エリアに実行分の変動表示が格納されていない場合には、特図 1 保留球格納エリアまたは特図 2 保留球格納エリアに格納された各値を特図 2 保留球格納エリアに格納された各値を優先的に実行エリアに移動し、実行エリアにおいて変動表示を実行する。本実施例では、特図 1 保留球格納エリア及び特図 2 保留球格納エリアともに未実行分の変動表示が格納されている場合は、特図 2 保留球格納エリアの未実行分の変動表示を優先的に実行エリアに移動するようにしているが、本実施例とは反対に特図 1 保留球格納エリアの未実行分の変動表示を優先的に実行エリアに移動するようにしてもよい。また、特図 1 保留球格納エリアまたは特図 2 保留球格納エリアを問わずに各保留球格納エリアに格納された順に実行エリアに移動するようにしてもよい。

20

30

#### 【 5 0 5 4 】

第 1 保留エリア，第 2 保留エリア，第 3 保留エリア，第 4 保留エリアに格納された未実行分の変動表示を、第 1 保留，第 2 保留，第 3 保留，第 4 保留とも呼ぶ。また、特図 1 保留球格納エリアに格納された未実行分の変動表示を特図 1 保留とも呼ぶ、特図 2 保留球格納エリアに格納された未実行分の変動表示を特図 2 保留とも呼ぶ。

#### 【 5 0 5 5 】

本実施例で追加した確変状態からの転落抽選に使用する転落乱数カウンタ C 6 と、特殊時短抽選に使用する特殊時短乱数カウンタ C 7 とについて図 3 9 7 を用いて詳細に説明する。転落乱数カウンタ C 6 は、例えば「0」～「599」の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり「599」）に達した後「0」に戻る構成となっている。特に転落乱数カウンタ C 6 が 1 周した場合、その時点の初期値乱数カウンタ C I N I 1 の値が当該転落乱数カウンタ C 6 の初期値として読み込まれる。転落乱数カウンタ C 6 は定期的に（本実施の形態では上述のタイマ割込み（図 2 6 参照）毎に 1 回）更新され、遊技球が特図 1 用始動入賞装置 3 3 a，特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入賞したタイミングで R A M 5 0 3 の対応する各保留球格納エリアに格納される。

40

#### 【 5 0 5 6 】

特殊時短乱数カウンタ C 7 は、例えば「0」～「599」の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり「599」）に達した後「0」に戻る構成となっている。特に特殊時短乱数カウンタ C 7 が 1 周した場合、その時点の初期値乱数カウンタ C I N I 1 の値が当該特殊時短乱数カウンタ C 7 の初期値として読み込まれる。特殊時短乱数カウンタ C 7 は

50

定期的に（本実施の形態では上述のタイマ割込み（図 2 6 参照）毎に 1 回）更新され、遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入賞したタイミングで R A M 5 0 3 の対応する特図 2 保留球格納エリアに格納される。

【 5 0 5 7 】

なお、上述した各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。また、本実施例では、特殊時短乱数カウンタ C 7 の値は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入賞したタイミングで R A M 5 0 3 の対応する特図 2 保留球格納エリアに格納されるようになっていいるが、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入賞したタイミングで R A M 5 0 3 の対応する特図 1 保留球格納エリアに格納されるようになっていてもよい。

【 5 0 5 8 】

本実施例における大当たり乱数カウンタ C 1 及び大当たり図柄カウンタ C 2 を用いた大当たり抽選テーブル、転落乱数カウンタ C 6 を用いた転落抽選用テーブルおよび特殊時短乱数カウンタ C 7 を用いた特図 2 特殊時短抽選用テーブルについて図 3 9 8 を参照して説明する。図 3 9 8 ( a ) は低確率時の特図 1、特図 2 大当たり抽選用テーブルであり、( b ) は高確率時の特図 1、特図 2 大当たり抽選用テーブルであり、( c ) は転落抽選用テーブルであり、( d ) は特図 2 特殊時短抽選用テーブルである。

【 5 0 5 9 】

大当たり乱数カウンタ C 1 の当たり値、つまり、大当たりとなる乱数の値の数は、図 3 9 8 ( a )、( b ) に示すように、低確率時と高確率時とで 2 種類設定されており、低確率時に大当たりとなる乱数の値の個数は 3 個で、その値は「 1 5 0 , 3 0 0 , 4 5 0 」であり、高確率時に大当たりとなる乱数の値の個数は 2 0 個で、その値は「 3 0 , 6 0 , 9 0 , 1 2 0 , 1 5 0 , 1 8 0 , 2 1 0 , 2 4 0 , 2 7 0 , 3 0 0 , 3 3 0 , 3 6 0 , 3 9 0 , 4 2 0 , 4 5 0 , 4 8 0 , 5 1 0 , 5 4 0 , 5 7 0 , 5 9 9 」である。つまり、低確率時では大当たり確率が 1 / 2 0 0 であり、高確率時では大当たり確率が 1 / 3 0 である。なお、高確率時とは、大当たりになり、付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる「確変」の時をいい、通常時（低確率時）とはそのような確変状態でない時をいう。本実施例の高確率時（確変状態）は、大当たりの終了後（可変入賞装置 3 2 の大入賞口 3 2 a が例えば 1 6 ラウンドにわたって開放動作した後）、転落抽選に当選（以下、転落当選ともいう）するまで継続される。

【 5 0 6 0 】

転落乱数カウンタ C 6 の当選値、つまり、確変状態から通常状態に移行する転落抽選に当選（転落当選）となる乱数の値の数は、図 3 9 8 ( c ) に示すように 6 個で、その値は「 0 , 1 0 0 , 2 0 0 , 3 0 0 , 4 0 0 , 5 0 0 」である。つまり、転落当選確率が 1 / 1 0 0 である。転落当選すると遊技状態は、確変状態から通常状態に移行する。

【 5 0 6 1 】

特殊時短乱数カウンタ C 7 の当たり値、つまり、特殊時短当選となる乱数の値の数は、図 3 9 8 ( d ) に示すように 6 0 0 個で、その値は「 0 ~ 5 9 9 」である。つまり、特殊時短当選確率が 1 / 1 である。特殊時短当選すると例えば、1 0 0 0 0 回の時短が付与される特殊時短状態に移行する。付与される時短回数は任意であるが、付与された時短状態において大当たりとなる可能性が高くなるように時短回数を多くしておくのが望ましい。

【 5 0 6 2 】

なお、上述した各カウンタの当たり値や当選値は一例にすぎず任意に変更できる。また、転落乱数カウンタ C 6 は、大当たり抽選を行う大当たり乱数カウンタ C 1 以外のカウンタを用いて大当たり抽選とは異なる当否外抽選を行うものであったが、大当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて大当たり値「 3 0 , 6 0 , 9 0 , 1 2 0 , 1 5 0 , 1 8 0 , 2 1 0 , 2 4 0 , 2 7 0 , 3 0 0 , 3 3 0 , 3 6 0 , 3 9 0 , 4 2 0 , 4 5 0 , 4 8 0 , 5 1 0 , 5 4 0 , 5 7 0 , 5 9 9 」以外の値（例えば大当たり乱数カウンタ C 1 の 1 , 1 0 1 , 2 0 1 , 3 0 1 , 4 0 1 , 5 0 1 ）を当選値として大当たり抽選とは異なる抽選を行うものであってもよい。

【 5 0 6 3 】

10

20

30

40

50

本実施例のパチンコ機 10 の確変状態における特図 2 用始動入賞装置 33b への入賞に基づく変動時間と、特殊時短状態における特図 2 用始動入賞装置 33b への入賞に基づく変動時間と、について、図 399 を用いて説明する。図 399 (a) は 1 回転 ~ 30 回転で転落落選した時の特図 2 変動パターン選択用テーブルであり、(b) は転落当選した時の特図 2 変動パターン選択用テーブルであり、(c) は 31 回転以降で転落落選した時の特図 2 変動パターン選択用テーブルであり、(d) は特図 2 特殊時短時変動パターン選択用テーブルである。

【5064】

確変状態の変動時間には、保留が貯められる程度の時間（例えば、3 秒）と、保留が貯められない程度の時間（例えば、0.5 秒）と、特殊時短状態に繋がるような演出を実行する時間（例えば、30 秒）と、大当たりか転落かを煽る演出を実行する時間（例えば、30 秒）と、大当たりか転落かを煽った後に大当たりであることを報知する時間（例えば、45 秒）とが設定されている。

10

【5065】

確変状態において大当たり抽選の結果が外れの場合の変動時間は、確変状態になってからの変動回数によって、保留が貯められる程度の時間と保留が貯められない程度の時間とに変わるように設定されている。また、確変状態において転落抽選の結果が当選（転落当選）の場合の変動時間は、確変状態になってからの変動回数によって、特殊時短状態に繋がるような演出を実行する時間と、大当たりか転落かを煽る演出を実行する時間とに変わるように設定されている。また、確変状態において大当たり抽選の結果が当たりの場合の変動時間は、確変状態になってからの変動回数によらずに、大当たりか転落かを煽った後に大当たりであることを報知する時間に設定されている。

20

【5066】

確変状態において特図 2 用始動入賞装置 33b への入賞に基づく 1 回転目 ~ 30 回転目の変動で転落落選した場合の変動パターンについて図 399 (a) を用いて説明する。

【5067】

確変状態になってから 1 回転目 ~ 30 回転目の変動では、転落落選し転落乱数カウンタ C6 が「0, 100, 200, 300, 400, 500」以外の値であって、大当たり抽選に大当たりし大当たり図柄カウンタ C2 が「0」~「9」または「10」~「99」のいずれかである場合に、第 1 変動種別カウンタ CS1 が「0」~「30」, 「31」~「140」または「141」~「198」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第 1 変動種別カウンタ CS1 が「0」~「30」であれば大当たりスーパーリーチ A（変動時間：45 秒）が決定され、第 1 変動種別カウンタ CS1 が「31」~「140」であれば大当たりスーパーリーチ B（変動時間：45 秒）が決定され、第 1 変動種別カウンタ CS1 が「141」~「198」であれば大当たりスーパーリーチ C（変動時間：45 秒）が決定される。大当たり期待度は大当たりスーパーリーチ C が一番高く、次に大当たりスーパーリーチ B, 大当たりスーパーリーチ A の順になっている。

30

【5068】

大当たり抽選に外れ、停止パターン選択カウンタ C3 が「0」~「198」のいずれかである場合に、第 1 変動種別カウンタ CS1 が「0」~「140」のいずれかであれば外れが決定され、外れ変動パターン A（変動時間：3 秒）が決定される。第 1 変動種別カウンタ CS1 が「141」~「198」のいずれかであれば外れが決定され、外れスーパーリーチ A、B、C（変動時間：30 秒）のいずれかが決定される。

40

【5069】

確変状態において特図 2 用始動入賞装置 33b への入賞に基づく変動で転落当選した場合の変動パターンについて図 399 (b) を用いて説明する。

【5070】

確変状態において転落当選した場合の変動では、転落当選し転落乱数カウンタ C6 が「0, 100, 200, 300, 400, 500」の値であって、大当たり抽選に大当たり

50

し大当たり図柄カウンタC2が「0」～「9」または「10」～「99」のいずれかである場合に、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「30」、「31」～「140」または「141」～「198」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「30」であれば大当たりスーパーリーチA（変動時間：45秒）が決定され、第1変動種別カウンタCS1が「31」～「140」であれば大当たりスーパーリーチB（変動時間：45秒）が決定され、第1変動種別カウンタCS1が「141」～「198」であれば大当たりスーパーリーチC（変動時間：45秒）が決定される。

【5071】

転落当選し転落乱数カウンタC6が「0, 100, 200, 300, 400, 500」の値であって、大当たり抽選に外れ、停止パターン選択カウンタC3が「0」～「198」のいずれかであれば外れが決定され、転落変動パターン（変動時間：30秒）が決定される。

【5072】

確変状態において特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づく31回転目以降の変動で転落落選した場合の変動パターンについて図399(c)を用いて説明する。

【5073】

確変状態になってから31回転目以降の変動では、転落落選し転落乱数カウンタC6が「0, 100, 200, 300, 400, 500」以外の値であって、大当たり抽選に大当たりし大当たり図柄カウンタC2が「0」～「9」または「10」～「99」のいずれかである場合に、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「30」、「31」～「140」または「141」～「198」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「30」であれば大当たりスーパーリーチA（変動時間：45秒）が決定され、第1変動種別カウンタCS1が「31」～「140」であれば大当たりスーパーリーチB（変動時間：45秒）が決定され、第1変動種別カウンタCS1が「141」～「198」であれば大当たりスーパーリーチC（変動時間：45秒）が決定される。

【5074】

大当たり抽選に外れ、停止パターン選択カウンタC3が「0」～「198」のいずれかであれば外れが決定され、外れ変動パターンB（変動時間：0.5秒）が決定される。

【5075】

なお、上述した各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。また、上述したスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）の変動時間は同じに設定されているが大当たりスーパーリーチごとに異なってもよい、例えば、大当たりスーパーリーチA（変動時間：40秒）、大当たりスーパーリーチB（変動時間：45秒）、大当たりスーパーリーチC（変動時間：50秒）のように大当たりの期待度が高くなるほど変動時間が長くなるように設定されていてもよく、逆に、大当たりの期待度が高くなるほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。

【5076】

なお、特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づく変動時間は任意であり、確変状態になってからの変動回数によって保留が貯められる程度の時間と保留が貯められない程度の時間に変わるようになっていけばよい。ここでは、確変状態における特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づく変動時間について説明したが、確変状態における特図1用始動入賞装置33aへの入賞に基づく変動時間も同様に設定されていてもよい。

【5077】

次に、図399(d)を用いて特殊時短状態における特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づく変動パターンについて説明する。

【5078】

特殊時短状態における特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づく変動パターンは、大当たりか外れかを報知する時間（例えば、2秒）に設定されている。具体的には、特殊

時短状態における特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞に基づく変動パターンは、大当たり図柄カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、第 1 変動種別カウンタ C S 1 の値によって決定される。

【5079】

特殊時短状態の変動では、大当たり抽選に大当たりし大当たり図柄カウンタ C 2 が「0」～「9」のいずれかである場合に、第 1 変動種別カウンタ C S 1 が「0」～「198」であれば特殊時短時大当たり変動パターン A（変動時間：2 秒）が決定される。大当たり抽選に大当たりし大当たり図柄カウンタ C 2 が「10」～「99」のいずれかである場合に、第 1 変動種別カウンタ C S 1 が「0」～「198」であれば特殊時短時変動パターン B（変動時間：2 秒）が決定される。

10

【5080】

大当たり抽選に外れ、停止パターン選択カウンタ C 3 が「0」～「198」のいずれかであれば外れが決定され、特殊時短時外れ変動パターン（変動時間：2 秒）が決定される。

【5081】

なお、上述した各カウンタの大きさや範囲および変動時間は一例にすぎず任意に変更できる。また、上述の特殊時短時大当たり変動パターン A、B、特殊時短時外れ変動パターンの変動時間は同じに設定されているが異なってもよい。

【5082】

<遊技の流れ>

20

本実施例のパチンコ機 10 における遊技の流れについて図 400 を用いて説明する。図 400 は、遊技の流れを示す模式図である。

【5083】

<通常状態>

通常状態では、後述するサポート状態ではないので遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球し難くなっている。遊技球が特図 1 用始動入賞装置 3 3 a へ入賞すると、低確率時の特図 1 大当たり抽選用テーブルを用いて大当たり抽選が実行される。大当たり抽選の結果が外れの場合は、遊技状態は通常状態のままであり、大当たり抽選の結果が大当たりの場合は、確変状態に移行する。

【5084】

30

<確変状態>

確変状態になると、遊技球が普通図柄用始動口 3 4 を通過した場合、極めて短い時間内に第 2 図柄による当否抽選から結果表示までが行われ、第 2 図柄による抽選の結果が当たりである場合、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物が所定時間経過するかまたは遊技球が所定数（例えば、1 個）入賞するまで開放されるサポート状態になる。したがって、確変状態中は、遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球し易くなっており、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入賞を狙った右打ちで遊技が行われる。なお、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物は所定数（例えば、1 個）入賞しても所定時間経過するまで開放されるものであってもよい。

【5085】

40

確変状態中は、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞に基づいて大当たり抽選とともに転落抽選が行われる。転落抽選とは、大当たり抽選とは無関係に行われる抽選であり、転落抽選に当選（転落当選）すると確変状態から通常状態に移行し、転落抽選に落選（転落落選）すると通常状態に移行せずに確変状態が継続される。

【5086】

確変状態では、確変状態になってからの変動回数に応じて大当たり抽選に外れた場合の変動時間が変わるように設定されている。特定期間（特定段階）で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められる程度の変動時間（例えば、3 秒）で変動が行われ、特定期間（特定段階）と異なる所定期間（所定段階）で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯めら

50

れない程度の変動時間（例えば、0.5秒）で変動が行われる。例えば、確変状態になってから1回転目～30回転目を特定期間（特定段階）、31回転目以降を所定期間（所定段階）とした場合、確変状態になってから1回転目～30回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められる程度の変動時間（例えば、3秒）で変動が行われ、31回転目以降に大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められない程度の変動時間（例えば、0.5秒）で変動が行われる。

#### 【5087】

上述のように、確変状態になってからの変動回数に応じて大当たり抽選に外れた場合の変動時間が変わるように設定されることにより、確変状態には、次の3つの状態（モード）がある。保留が貯められる程度の変動時間（例えば、3秒）で変動が行われ保留を貯めることができる（蓄積可能な）蓄積モードと、保留が貯められない程度の変動時間（例えば、0.5秒）で変動が行われ保留は貯められないが蓄積モードで蓄積された保留がありその保留により転落抽選や大当たり抽選が行われる（保留を消費する）消費モードと、保留がない状態または保留が消費された状態で保留が貯められない程度の変動時間（例えば、0.5秒）で変動が行われ保留が貯められない消耗モードがある。

#### 【5088】

確変状態では、特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づき、大当たり抽選とともに転落抽選が行われるが大当たり抽選より前に転落抽選が行われるようになっている。そのため、転落抽選は、大当たり抽選の結果に影響されことなく抽選される。転落抽選に当選（転落当選）すると確変状態から通常状態（低確率時）に移行し、転落抽選より後に行われる大当たり抽選は通常状態（低確率時）で行われ、大当たり抽選に大当たりすると、新たに確変状態に移行する。一方、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合は、概ね、上記モードの何れで遊技が行われているかによって遊技状態が決定される。保留容易モードである蓄積モードで遊技が行われている（右打ちで遊技が行われている）場合には、通常、保留があるので保留により後述する特殊時短抽選が実行され、特殊時短抽選に当選すると特殊時短状態に移行する。保留使用モードである消費モードでは、最後の保留を除いて保留があるので、保留により特殊時短抽選が実行され、特殊時短抽選に当選すると特殊時短状態に移行する。保留困難モードである消耗モードでは、通常、保留がないので、特殊時短抽選が実行されずに、通常状態のままになる。なお、蓄積モードでも転落抽選に当選（転落当選）した時に保留がなければ特殊時短抽選が実行されずに、通常状態のままになる。消耗モードでも運よく保留が貯まった場合には、保留により特殊時短抽選が実行され、特殊時短抽選に当選すると特殊時短状態に移行する。

#### 【5089】

##### < 特殊時短抽選 >

特殊時短抽選は、サポート状態でないときの特図2によって実行される抽選であり、特殊時短抽選に当選すると所定回（例えば、10000回）の時短が特典として付与される。具体的には、上述の蓄積モードまたは消費モードにおいて保留があるときに転落抽選に当選（転落当選）した場合には行われる抽選であり、例えば、1/1の確率で当選する抽選である。特殊時短抽選に当選すると所定回（例えば、10000回）の時短が特典として付与される。なお、本実施例では、特殊時短抽選の当選確率を1/1として全てが当選するようにしているが、当選確率を例えば1/10として落選する場合があるように構成してもよい。

#### 【5090】

##### < 蓄積モード >

確変状態での変動回数が所定回数（例えば、30回）までは、特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づいて保留が貯められる程度の変動時間（例えば、3秒）で変動が行われる蓄積モードとなる。蓄積モードでは、転落抽選に当選（転落当選）した場合に特図2保留があった場合は、特図2保留に基づいて特殊時短抽選が行われ、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）すると特殊時短状態に移行する。具体的には、実行エリアに格納されて

いる転落乱数カウンタC6の値に基づいて転落抽選が行われ、転落抽選に当選（転落当選）した場合に特図2の第1保留があれば、特図2の第1保留に基づいて特殊時短抽選が行われ、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）すると特殊時短状態に移行する。蓄積モードは、確変状態での変動回数が所定回数（例えば、30回）までおこなわれ、確変状態での変動回数が所定回数（例えば、30回）での保留の数に応じて、直接、消耗モードへ移行するか、消費モードを経てから消耗モードへ移行するかが決定される。

【5091】

蓄積モードが消費モードを経てから消耗モードへ移行する場合について説明する。蓄積モードは、確変状態での変動回数が所定回数（例えば、30回）で転落抽選に落選（転落落選）した場合に特図2保留があれば消費モードに移行する。具体的には、実行エリアにおいて実行される変動表示が確変状態になってから30回目の変動表示であった場合に、実行エリアに格納されている転落乱数カウンタC6の値に基づいて転落抽選が行われ、転落抽選に落選（転落落選）した場合に特図2の第1保留があった場合に消費モードに移行する。

10

【5092】

確変状態で変動回数が所定回数（例えば、30回）で転落抽選に落選（転落落選）した場合に、特図2保留がなかった場合には、直接、消耗モードに移行する。

【5093】

<消費モード>

消費モードは、確変状態で変動回数が所定回数（例えば、30回）を超えた状態であり、保留が貯められない程度の変動時間（例えば、0.5秒）で変動が行われる。したがって、消費モードにおいて特図2保留はほとんど貯まることはなく、蓄積モードで貯めた特図2保留を消化することになる。特図2保留によって転落抽選が行われ、転落抽選に当選（転落当選）した場合に特図2保留があった場合は、特図2保留に基づいて特殊時短抽選が行われ、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）すると特殊時短状態に移行する。消費モードで特図2保留が消化され特図2保留がなくなると、消耗モードに移行する。なお、消費モードは通常保留が貯まることはないが、ごくまれに保留が貯められない程度の変動時間（例えば、0.5秒）の間に特図2用始動入賞装置33bに入賞することで保留が貯まることはある。

20

【5094】

<消耗モード>

消費モードの終了時に転落抽選に落選（転落落選）して大当たり抽選が外れであると消耗モードに移行する。蓄積モードにおいて確変状態で変動回数が所定回数（例えば、30回）行われた場合に特図2保留がなければ、消耗モードに移行する。消耗モードでは保留が貯められない程度の変動時間（例えば、0.5秒）で変動が行われる。消耗モードで転落抽選に当選（転落当選）すると確変状態から通常状態に移行し、低確率で大当たり抽選が行われる。大当たり抽選に大当たりすると、新たに確変状態に移行する。大当たり抽選に外れた場合は、通常状態のままになる。なお、消耗モードは通常保留が貯まることはないが、ごくまれに保留が貯められない程度の変動時間（例えば、0.5秒）の間に特図2用始動入賞装置33bに入賞することで保留が貯まることはある。

30

40

【5095】

なお、蓄積モードは、確変状態中に当否抽選とは異なる非当否抽選の結果が遊技者にとって不利な結果になったにも関わらず遊技者に有利な第3遊技状態への移行を示すことができる変動回数期間として規定される有利モードであったが、変動回数期間に限らず、当否抽選とは異なる非当否抽選の結果が遊技者にとって不利な結果になったにも関わらず遊技者に有利な第3遊技状態への移行を示すことができる条件が成立した状態であればよい。また、消耗モードは、確変状態中に上述した変動回数期間以外の期間においては非当否抽選の結果が不利な結果になった場合には遊技者に有利ではない第1遊技状態への移行を示すことができる変動回数期間として規定される非有利モードであったが、変動回数期間に限らず、非当否抽選の結果が不利な結果になった場合には遊技者に有利ではない第1遊

50

技状態への移行を示すことができる条件が成立した状態であればよい。

【5096】

< 特殊時短状態 >

特殊時短状態では、変動が所定回（例えば、10000回）行われるまで、遊技球が特図2用始動入賞装置33bに入球し易くなるサポート状態となる。特殊時短状態では、大当たり抽選は低確率で行われ、大当たり抽選に大当たりした場合は確変状態に移行する。一方、特殊時短状態で、大当たり抽選に大当たりせずに変動が所定回（例えば、10000回）行われると通常状態に移行する。時短回数が10000回あれば、通常、特殊時短状態の間に大当たり抽選に大当たりするので、確変状態の間に大当たり抽選に大当たりせずに転落抽選に当選し通常状態に移行する可能性のある確変状態よりも有利な状態である。しかし、特殊時短状態は、大当たり抽選が低確率で行われるという点で確変状態よりも有利さが劣る。

10

【5097】

図401を参照して主制御装置261にて行われる始動入賞処理について説明する。本実施例の始動入賞処理では、特図1用始動入賞装置33aの入賞に基づく保留と、特図2用始動入賞装置33bに入賞に基づく保留とを分けて格納されている点と、格納されるカウンタに転落乱数カウンタC6、特殊時短乱数カウンタC7を加えている点が上述した実施例1の図24に示す始動入賞処理と異なっている。

【5098】

ステップXa701では、主制御装置261のCPU501は、遊技球が特図1用始動入賞装置33aに入賞したか否かを作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップXa702に進み、そうでなければステップXa706に進む。

20

【5099】

ステップXa702では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄表示装置40の特図1の作動保留球数N1が上限値（本実施の形態では4）未満であるか否かを判別する。特図1の作動保留球数N1が上限値未満であればステップXa703に進み、そうでなければステップXa706に進む。ステップXa703では、主制御装置261のCPU501は、特図1の作動保留球数N1を1インクリメントする。ステップXa704では、主制御装置261は、ステップXa703でインクリメントされた特図1の作動保留球数N1を保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置262に出力できるようにセットする。

30

【5100】

ステップXa705では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄の当落及び第3図柄の変動パターンの決定に関わる乱数と転落抽選の当落に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップS603で更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及び停止パターン選択カウンタC3と、転落乱数カウンタC6の各値を、図397に示したRAM503の特図1保留球格納エリアにおける第1～第4保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。

【5101】

ステップXa706では、主制御装置261のCPU501は、遊技球が特図2用始動入賞装置33bに入賞したか否かを作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップXa707に進み、そうでなければステップXa711に進む。

40

【5102】

ステップXa707では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄表示装置40の特図2の作動保留球数N2が上限値（本実施の形態では4）未満であるか否かを判別する。特図2の作動保留球数N2が上限値未満であればステップXa708に進み、そうでなければステップXa711に進む。ステップXa708では、主制御装置261のCPU501は、特図2の作動保留球数N2を1インクリメントする。ステップXa709では、主制御装置261は、ステップXa708でインクリメントされた特図2の作動保留球数N2を保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指

50

定コマンドと共にサブ制御装置 262 に出力できるようにセットする。

【5103】

ステップ X a 710 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、第 1 図柄の当落及び第 3 図柄の変動パターンの決定に関わる乱数、転落抽選の当落に関わる乱数、特殊時短抽選の当落に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップ S 603 で更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり図柄カウンタ C 2 及び停止パターン選択カウンタ C 3 と、転落乱数カウンタ C 6 と、特殊時短乱数カウンタ C 7 の各値を、図 397 に示した RAM 503 の特図 2 保留球格納エリアにおける第 1 ~ 第 4 保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。

【5104】

ステップ X a 711 では、主制御装置 261 は特図 1 もしくは特図 2 の変動開始処理に先立って行われる先読み抽選処理を実行する。

【5105】

次に、図 402 を参照して主制御装置 261 にて行われる通常処理（図 17 参照）における第 1 図柄変動処理について説明する。本実施例では、特図 2 の保留が優先的に消化されていく点が、上述した実施例 1 の図 18 に示す第 1 図柄変動処理と異なる。

【5106】

ステップ X a 401 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、今現在大当たり中であるか否かを判別する。続くステップ X a 402 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、第 1 図柄表示装置 40 による第 1 図柄の変動表示中であるか否かを判別する。そして、大当たり中ではなくさらに第 1 図柄の変動表示中でもない場合、ステップ X a 403 に進み、主制御装置 261 の CPU 501 は、第 1 図柄表示装置 40 の特図 2 の作動保留球数 N 2 が「0」よりも大きいか否かを判別する。このとき、大当たり中である場合はそのまま本処理を終了し、特図 2 の作動保留球数 N が「0」である場合は後述するステップ X a 407 に進む。

【5107】

また、大当たり中、第 1 図柄の変動表示中の何れでもなく且つ特図 2 の作動保留球数  $N > 0$  であれば、ステップ X a 404 に進む。ステップ X a 404 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、特図 2 の作動保留球数 N 2 を「1」減算する。ステップ X a 405 では、特図 2 の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、特図 2 の保留球格納エリアの保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第 1 エリア 実行エリア、保留第 2 エリア 保留第 1 エリア、保留第 3 エリア 保留第 2 エリア、保留第 4 エリア 保留第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【5108】

その後、ステップ X a 406 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、図 404 を用いて後述する特図 2 変動開始処理を実行する。

【5109】

ステップ X a 407 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、第 1 図柄表示装置 40 の特図 1 の作動保留球数 N 1 が「0」よりも大きいか否かを判別する。特図 1 の作動保留球数  $N > 0$  であれば、ステップ X a 408 に進み、特図 1 の作動保留球数 N 1 が「0」である場合はそのまま本処理を終了する。ステップ X a 408 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、特図 1 の作動保留球数 N 1 を「1」減算する。ステップ X a 409 では、特図 2 の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、特図 1 の保留球格納エリアの保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第 1 エリア 実行エリア、保留第 2 エリア 保留第 1 エリア、保留第 3 エリア 保留第 2 エリア、保留第 4 エリア 保留第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【5110】

その後、ステップ X a 410 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、図 403 を用

10

20

30

40

50

いて後述する特図 1 変動開始処理を実行する。

【 5 1 1 1 】

図 4 0 3 を用いて本実施例における特図 1 変動開始処理を説明する。特図 1 変動開始処理は、ステップ X a 5 0 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 1 図柄変動回数カウンタを 1 だけインクリメントし、ステップ X a 5 0 2 に進む。これにより、確変状態または特殊時短状態における変動回数をカウントすることができる。

【 5 1 1 2 】

ステップ X a 5 0 2 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、遊技状態が特殊時短状態であるか否かを判別する。特殊時短状態である場合は、ステップ X a 5 0 8 に進み、特殊時短状態でない場合は、ステップ X a 5 0 3 に進む。

10

【 5 1 1 3 】

ステップ X a 5 0 3 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、遊技状態が確変状態であるか否かを判別する。確変状態である場合は、ステップ X a 5 0 4 に進み、確変状態でない場合は、ステップ X a 5 0 8 に進む。

【 5 1 1 4 】

ステップ X a 5 0 4 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 1 に係る転落抽選の結果が当選となったか否かを判別する。転落当選となった場合は、ステップ X a 5 0 5 に進み、転落落選となった場合は、ステップ X a 5 0 7 に進む。これにより、確変状態において特図 1 においても転落抽選がおこなわれ、転落抽選に当選することで通常状態に移行することができる。したがって、確変状態において特図 2 で遊技を行わずに特図 1 で遊技を行っている場合や、偶然、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a へ遊技球が入賞し特図 1 にて遊技が行われた場合にも、特図 2 と同様に転落させることができる。

20

【 5 1 1 5 】

ステップ X a 5 0 5 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、転落当選コマンドを設定し、ステップ X a 5 0 6 に進む。

【 5 1 1 6 】

ステップ X a 5 0 6 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、大当たり抽選テーブルを低確率に設定し、ステップ X a 5 0 8 に進む。

【 5 1 1 7 】

ステップ X a 5 0 7 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、転落落選コマンドを設定し、ステップ X a 5 0 8 に進む。

30

【 5 1 1 8 】

ステップ X a 5 0 8 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 1 に係る大当たり抽選の結果が大当たりとなったか否かを判別する。大当たりの場合は、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、大当たり図柄を停止図柄として設定 (ステップ X a 5 0 9) し、処理はステップ X a 5 1 0 に進み、大当たりではないと判別された場合には、ステップ X a 5 1 1 に進む。

【 5 1 1 9 】

ステップ X a 5 1 0 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、大当たり時における変動パターン (大当たり演出パターン) を決定し、ステップ X a 5 1 3 に進む。

40

【 5 1 2 0 】

ステップ X a 5 1 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、外れ図柄を停止図柄に設定し、ステップ X a 5 1 2 に進む。

【 5 1 2 1 】

ステップ X a 5 1 2 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、外れ変動パターンを決定し、ステップ X a 5 1 3 に進む。

【 5 1 2 2 】

ステップ X a 5 1 3 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ステップ X a 5 1 0 で決定された大当たり変動パターンに対応する特図 1 変動パターン指定コマンド、または、ステップ X a 5 1 2 で決定された外れ変動パターンに対応する特図 1 変動パターン指定コ

50

マンドを設定し、ステップ X a 5 1 4 に進む。

【 5 1 2 3 】

続いて、ステップ X a 5 1 4 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ステップ X a 5 0 9 , ステップ X a 5 1 0 を経てきた場合には、ステップ X a 5 0 9 で決定された第 1 図柄表示装置 4 0 の大当たり図柄に対応する特図 1 装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップ X a 5 1 1 , ステップ X a 5 1 2 を経てきた場合には、ステップ X a 5 1 1 で決定された第 1 図柄表示装置 4 0 の外れ図柄に対応する特図 1 装飾図柄指定コマンドを設定し、本処理を終了する。

【 5 1 2 4 】

図 4 0 4 を用いて本実施例における特図 2 変動開始処理を説明する。特図 2 変動開始処理は、ステップ X a 5 0 1 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 1 図柄変動回数カウンタを 1 だけインクリメントし、ステップ X a 5 0 2 A に進む。

10

【 5 1 2 5 】

ステップ X a 5 0 2 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特殊時短抽選を実行するか否かを判別する。具体的には、図 4 0 5 で後述する次回遊技状態設定処理のステップ X a 5 7 1 で設定される特殊時短抽選実行フラグが 1 であるか否かによって判別し、特殊時短抽選実行フラグが 1 である場合には、ステップ X a 5 0 3 A に進み、そうでなければ、ステップ X a 5 0 7 A に進む。

【 5 1 2 6 】

ステップ X a 5 0 3 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特殊時短抽選の結果が当選となったか否かを判別する。特殊時短抽選の結果が当選となった場合は、ステップ X a 5 0 4 A に進み、特殊時短抽選の結果が落選となった場合は、ステップ X a 5 0 7 A に進む。

20

【 5 1 2 7 】

ステップ X a 5 0 4 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特殊時短フラグを 1 にして、ステップ X a 5 0 5 A に進む。

【 5 1 2 8 】

ステップ X a 5 0 5 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特殊時短抽選実行フラグを 0 にして、ステップ X a 5 0 6 A に進む。これにより、特殊時短状態では、特殊時短抽選は行われない。

30

【 5 1 2 9 】

ステップ X a 5 0 6 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 1 図柄変動回数カウンタを 1 にして、ステップ X a 5 1 3 A に進む。これにより、特殊時短状態の 1 回目からカウントできる。

【 5 1 3 0 】

ステップ X a 5 0 7 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、遊技状態が特殊時短状態であるか否かを判別する。特殊時短状態である場合は、ステップ X a 5 1 3 A に進み、特殊時短状態でない場合は、ステップ X a 5 0 8 A に進む。

【 5 1 3 1 】

ステップ X a 5 0 8 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、遊技状態が確変状態であるか否かを判別する。確変状態である場合は、ステップ X a 5 0 9 A に進み、確変状態でない場合は、ステップ X a 5 1 3 A に進む。ここで、確変状態でない場合とは、後述する変形例 1 で説明するように特殊時短抽選の当選確率を本実施例のように 1 / 1 とせず例えば 1 / 1 0 とした場合の遊技機で、転落抽選に当選（転落当選）した時に特図 2 保留があるときに生じる状態である。例えば、転落抽選に当選（転落当選）した時に特図 2 保留があったとする。特殊時短抽選が実行されるときには転落抽選に当選（転落当選）しているので確変状態から通常状態に移行している。保留において特殊時短抽選が実行され特殊時短抽選に落選すれば、ステップ X a 5 0 3 A で特殊時短抽選の結果が落選と判別され、ステップ X a 5 0 7 A へ進み、まだ、特殊時短抽選には当選していないのでステップ X a 5 0 7 A で特殊時短状態でないと判別され、本ステップ X a 5 0 8 A に戻ってくる。

40

50

この時の遊技状態は通常状態であり確変状態でないとは判別される。

【5132】

ステップX a 5 0 9 Aでは、主制御装置261のCPU501は、特図2に係る転落抽選の結果が当選となったか否かを判別する。転落当選となった場合は、ステップX a 5 1 0 Aに進み、転落落選となった場合は、ステップX a 5 1 2 Aに進む。

【5133】

ステップX a 5 1 0 Aでは、主制御装置261のCPU501は、転落当選コマンドを設定し、ステップX a 5 1 1 Aに進む。この転落当選コマンドは、サブ制御装置262に送られる。これにより、変動表示演出に転落当選の演出を反映させることができる。

【5134】

ステップX a 5 1 1 Aでは、主制御装置261のCPU501は、大当たり抽選テーブルを低確率に設定し、ステップX a 5 1 3 Aに進む。

【5135】

ステップX a 5 1 2 Aでは、主制御装置261のCPU501は、転落落選コマンドを設定し、ステップX a 5 1 3 Aに進む。この転落落選コマンドは、サブ制御装置262に送られる。これにより、変動表示演出に転落落選の演出を反映させることができる。

【5136】

ステップX a 5 1 3 Aでは、主制御装置261のCPU501は、特図2に係る大当たり抽選の結果が大当たりとなったか否かを判別する。大当たりの場合は、主制御装置261のCPU501は、大当たり図柄を停止図柄として設定(ステップX a 5 1 4 A)し、処理はステップX a 5 1 5 Aに進み、大当たりではないと判別された場合には、ステップX a 5 1 6 Aに進む。

【5137】

ステップX a 5 1 5 Aでは、主制御装置261のCPU501は、大当たり時に図399(a)、(b)、(c)の特図2変動パターン選択用テーブルを参照して変動パターン(大当たり演出パターン)を決定し、ステップX a 5 1 8 Aに進む。

【5138】

ステップX a 5 1 6 Aでは、主制御装置261のCPU501は、外れ図柄を停止図柄に設定し、ステップX a 5 1 7 Aに進む。

【5139】

ステップX a 5 1 7 Aでは、主制御装置261のCPU501は、図399(a)、(b)、(c)の特図2変動パターン選択用テーブルを参照して外れ変動パターンを決定し、ステップX a 5 1 8 Aに進む。

【5140】

ステップX a 5 1 8 Aでは、主制御装置261のCPU501は、ステップX a 5 1 5 Aで決定された大当たり変動パターンに対応する特図2変動パターン指定コマンド、または、ステップX a 5 1 7 Aで決定された外れ変動パターンに対応する特図2変動パターン指定コマンドを設定し、ステップX a 5 1 9 Aに進む。

【5141】

続いて、ステップX a 5 1 9 Aでは、主制御装置261のCPU501は、ステップX a 5 1 4 A, ステップX a 5 1 5 Aを経てきた場合には、ステップX a 5 1 4 Aで決定された第1図柄表示装置40の大当たり図柄に対応する特図2装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップX a 5 1 6 A, ステップX a 5 1 7 Aを経てきた場合には、ステップX a 5 1 6 Aで決定された第1図柄表示装置40の外れ図柄に対応する特図2装飾図柄指定コマンドを設定し、本処理を終了する。

【5142】

次に、図405を参照して本実施例における次回遊技状態設定処理について説明する。なお、本処理では、特殊時短状態移行の場合のように、当該遊技状態を設定する処理を含むものとする。

【5143】

10

20

30

40

50

ステップ X a 5 6 1 では、特殊時短フラグを用いて遊技状態が特殊時短状態であるか否かを判別する。特殊時短フラグが 1 である場合は、特殊時短状態であると判別してステップ X a 5 8 2 に進み、特殊時短フラグが 0 である場合は、特殊時短状態でないと判別して、ステップ X a 5 6 2 に進む。

【 5 1 4 4 】

ステップ X a 5 6 2 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、遊技状態が確変状態であるか否かを判別する。確変状態である場合は、ステップ X a 5 6 3 に進み、確変状態でない場合は、ステップ X a 5 7 9 に進む。

【 5 1 4 5 】

ステップ X a 5 6 3 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、転落抽選の結果が当選となったか否かを判別する。転落当選となった場合は、ステップ X a 5 6 4 に進み、転落落選となった場合は、ステップ X a 5 7 2 に進む。

10

【 5 1 4 6 】

ステップ X a 5 6 4 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 1 図柄変動回数カウンタが 3 0 より大きいかなにかについて判別する。第 1 図柄変動回数カウンタが 3 0 より大きい場合には、後述のステップ X a 5 7 8 で短時間変動フラグが 1 にされ確変状態になってから 3 1 回転目以降の変動時間 ( 0 . 5 秒 ) が短くなっていたのを通常の変動時間 ( 3 秒 ) に戻すために短時間変動フラグを 0 にして ( ステップ X a 5 6 5 )、ステップ X a 5 6 6 に進む。第 1 図柄変動回数カウンタが 3 0 より大きくない場合は、短時間変動フラグが 0 なのでそのままステップ X a 5 6 6 に進む。

20

【 5 1 4 7 】

ステップ X a 5 6 6 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、低確率時の特図 1、特図 2 大当たり抽選用テーブル ( 図 3 9 8 ( a ) 参照 ) を用いて大当たり抽選の結果が当たりであるか否かについて判別する。当たりの場合は、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、確変状態移行コマンドをセットし ( ステップ X a 5 6 7 )、次に発生する確変状態における変動回数を 0 からカウントできるように第 1 図柄変動回数カウンタを 0 にして ( ステップ X a 5 6 8 )、本処理を終了する。当たりではないと判別された場合には、ステップ X a 5 6 9 に進む。

【 5 1 4 8 】

ステップ X a 5 6 9 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 保留が有るか否かについて判別する。具体的には、特図 2 の作動保留球数 N 2 が 1 以上である否かによって特殊時短抽選を行うか否かを決定する。特図 2 の作動保留球数 N 2 が 1 以上であれば、特殊時短抽選実行コマンドをセットし ( ステップ X a 5 7 0 )、特殊時短抽選実行フラグを 1 にして ( ステップ X a 5 7 1 )、本処理を終了する。特図 2 の作動保留球数 N 2 が 1 以上でなければ、本処理を終了する。これにより、特図 2 の作動保留球数 N 2 が 1 以上残っている場合にのみ特殊時短状態に移行させることができる。

30

【 5 1 4 9 】

ステップ X a 5 7 2 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、高確率時の特図 1、特図 2 大当たり抽選用テーブル ( 図 3 9 8 ( b ) 参照 ) を用いて大当たり抽選の結果が当たりであるか否かについて判別する。当たりの場合は、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、確変状態移行コマンドをセットし ( ステップ X a 5 7 3 )、次に発生する確変状態における変動回数を 1 からカウントできるように第 1 図柄変動回数カウンタを 0 にして ( ステップ X a 5 7 4 )、ステップ X a 5 7 5 に進む。当たりではないと判別された場合には、ステップ X a 5 7 7 に進む。

40

【 5 1 5 0 】

ステップ X a 5 7 5 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 1 図柄変動回数カウンタが 3 0 より大きいかなにかについて判別する。第 1 図柄変動回数カウンタが 3 0 より大きい場合には、後述のステップ X a 5 7 8 で短時間変動フラグが 1 にされ確変状態になってから 3 1 回転目以降の変動時間 ( 0 . 5 秒 ) が短くなっていたのを通常の変動時間 ( 3 秒 ) に戻すために短時間変動フラグを 0 にして ( ステップ X a 5 7 6 )、本処理を終了す

50

る。第1図柄変動回数カウンタが30より大きくない場合は、本処理を終了する。

【5151】

ステップX a 5 7 7では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄変動回数カウンタが30であるか否かについて判別する。第1図柄変動回数カウンタが30である場合には、確変状態になってから1回転目～30回転目の変動は通常の変動時間(3秒)で行われていたものを31回転目以降の変動は短い変動時間(0.5秒)で行われるように短時間変動フラグを1にして(ステップX a 5 7 8)、本処理を終了する。第1図柄変動回数カウンタが30でない場合には、本処理を終了する。

【5152】

ステップX a 5 7 9では、主制御装置261のCPU501は、低確率時の特図1、特図2大当たり抽選用テーブル(図398(a)参照)を用いて大当たり抽選の結果が当たりであるか否かについて判別する。当たりの場合は、主制御装置261のCPU501は、確変状態移行コマンドをセットし(ステップX a 5 8 0)、第1図柄変動回数カウンタを0にして(ステップX a 5 8 1)、本処理を終了する。これにより、次に発生する確変状態における変動回数を1からカウントできる。当たりではないと判別された場合には、本処理を終了する。

【5153】

特殊時短抽選と大当たり抽選は同じ保留に基づいて実行され、特殊時短抽選に当選した時の保留は、特殊時短状態1回目の変動として大当たり抽選が行われる。したがって、ステップX a 5 8 2とステップX a 5 8 3は、当該遊技状態を設定する処理である。ステップX a 5 8 2では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄変動回数カウンタが1であるか否かについて判別する。特殊時短抽選に当選した場合は、図404のステップX a 5 0 6 Aで第1図柄変動回数カウンタが1にされる。第1図柄変動回数カウンタが1である場合には、大当たり抽選が特殊時短状態1回目として行われるように特殊時短状態移行コマンドをセットして(ステップX a 5 8 3)、ステップX a 5 8 4に進む。第1図柄変動回数カウンタが1でない場合には、ステップX a 5 8 4に進む。なお、ステップX a 5 8 2とステップX a 5 8 3は、図404のステップX a 5 0 6 Aの次のステップで行ってもよい。

【5154】

ステップX a 5 8 4では、主制御装置261のCPU501は、低確率時の特図1、特図2大当たり抽選用テーブル(図398(a)参照)を用いて大当たり抽選の結果が当たりであるか否かについて判別する。当たりの場合は、主制御装置261のCPU501は、確変状態移行コマンドをセットし(ステップX a 5 8 5)、第1図柄変動回数カウンタを0にし(ステップX a 5 8 6)、特殊時短フラグを0にして(ステップX a 5 8 7)、本処理を終了する。当たりではないと判別された場合には、ステップX a 5 8 8に進む。

【5155】

ステップX a 5 8 8では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄変動回数カウンタが10000であるか否かについて判別する。第1図柄変動回数カウンタが10000である場合には、通常状態移行コマンドをセットし(ステップX a 5 8 9)、特殊時短フラグを0にして(ステップX a 5 9 0)、本処理を終了する。第1図柄変動回数カウンタが10000でない場合には、本処理を終了する。

【5156】

次に、図406を用いて本実施例における変動表示態様設定処理を説明する。なお、図42に示す変動表示態様設定処理と同じ処理は説明を省略する。

【5157】

ステップX a 2 4 7 4では、サブ制御装置262のCPU551は、上述したステップS 2 4 7 1にて変動パターン指定コマンドを受信した場合に、上述の図404のステップX a 5 1 0 Aに示す転落当選コマンドを受信したか否かを判別する。転落当選コマンドを受信した場合は、ステップX a 2 4 7 5に進み、そうでない場合はステップX a 2 4 7 6

10

20

30

40

50

に進む。

【5158】

ステップX a 2 4 7 5では、サブ制御装置262のCPU551は、RAM553の実行エリアにシフトされた転落当選コマンドに伴う表示演出を表示制御装置45によって第3図柄表示装置42に表示させるための表示用転落当選コマンドをセットして、ステップS2476に進む。表示用転落当選コマンドは、例えば、確変状態になってからの変動回数によって、特殊時短状態に繋がるような演出か大当たりか転落かを煽る演出かを変えて実行するための表示用コマンドである。

【5159】

ステップX a 2 4 7 6では、サブ制御装置262のCPU551は、転落落選コマンドを受信したか否かを判別する。転落落選コマンドを受信した場合は、ステップX a 2 4 7 7に進み、そうでない場合は、本処理を終了する。 10

【5160】

ステップX a 2 4 7 7では、サブ制御装置262のCPU551は、転落落選コマンドに応じた表示演出を表示制御装置45によって第3図柄表示装置42に表示させるための表示用転落落選コマンドをセットして、本処理を終了する。

【5161】

次に、図407を用いて本実施例における表示モード等の切り替え処理を説明する。なお、本実施例における表示モード等の切り替え処理は、図46に示す表示モード等の切り替え処理のステップS3106とステップS3107との間に数ステップの処理を加えたものであり、図46に示す表示モード等の切り替え処理と同じ処理は説明を省略する。 20

【5162】

ステップS3106にて実行される図柄列変動表示処理が実行されると、ステップX a 3 1 1 7に進む。

【5163】

ステップX a 3 1 1 7では、表示制御装置45のCPU521は、上述した図406のステップX a 2 4 7 5で設定された表示用転落当選コマンドを受信したか否かを判定する。表示用転落当選コマンドを受信していれば、ステップX a 3 1 1 8に進み、そうでなければステップX a 3 1 1 9に進む。

【5164】

ステップX a 3 1 1 8では、表示制御装置45のCPU521は、後述する確変状態になってからの変動回数によって、特殊時短状態に繋がるような演出か大当たりか転落かを煽る演出かを変えて実行するための転落当選時表示を行う。 30

【5165】

ステップX a 3 1 1 9では、表示制御装置45のCPU521は、上述したステップX a 2 4 7 7で設定された表示用転落落選コマンドを受信したか否かを判定する。表示用転落落選コマンドを受信していれば、ステップX a 3 1 2 0に進み、そうでなければステップS3107に進む。

【5166】

ステップX a 3 1 2 0では、表示制御装置45のCPU521は、後述する転落落選時表示を行う。 40

【5167】

以降、本実施例に関する変形例について説明する。

【5168】

<変形例1>

上述した実施例では、特殊時短抽選の当選確率が1/1として特殊時短抽選に全て当選する場合について説明したが、当選確率を例えば1/10として落選する場合があるように構成してもよい。

【5169】

以下、図408～図413を用いて特殊時短抽選の当選確率を1/10とした構成につ 50

いて詳しく説明する。

【5170】

図408を用いて、特殊時短抽選について説明する。図408(a)は特図2特殊時短抽選用テーブルであり、(b)は特図2特殊時短抽選変動パターン選択用テーブルである。

【5171】

特殊時短乱数カウンタC7(「0」～「599」)の当たり値、つまり、特殊時短当選となる乱数の値の数は、図408(a)に示すように60個で、その値は「0～9、100～109、200～209、300～309、400～409、500～509」である。つまり、特殊時短当選確率が1/10である。特殊時短当選すると例えば、1000 10  
0回の時短が付与される特殊時短状態に移行する。付与される時短回数は任意であるが、付与された時短状態において大当たりとなる可能性が高くなるように時短回数を多くしておくのが望ましい。

【5172】

なお、上述した各カウンタの当たり値や当選値は一例にすぎず任意に変更できる。

【5173】

特図2保留に基づく特殊時短抽選における特図2特殊時短抽選変動パターンについて図408(b)を用いて説明する。

【5174】

特殊時短抽選における変動では、特殊時短乱数カウンタC7が「0～9、100～109、200～209、300～309、400～409、500～509」の値であれば 20  
特殊時短当選変動パターン(変動時間：2秒)が決定され、特殊時短乱数カウンタC7が「0～9、100～109、200～209、300～309、400～409、500～509」以外の値であれば特殊時短落選変動パターン(変動時間：2秒)が決定される。これにより、特殊時短状態に繋がるか否かの演出を実行することができる。本変形例での特殊時短当選変動パターン、特殊時短落選変動パターンの変動時間は同じに設定されているが異なってもよい。

【5175】

<遊技の流れ>

本変形例のパチンコ機10における遊技の流れについて図409を用いて説明する。図 30  
409は、遊技の流れを示す模式図である。本変形例では、特殊時短抽選実行状態において実行される特殊時短抽選に落選する点がある点が上述の実施例(図400参照)とは異なっている。なお、図400に示す遊技の流れと同じ部分については説明を省略する。

【5176】

<特殊時短抽選実行状態>

上述の蓄積モードまたは消費モードにおいて転落抽選に当選(転落当選)し、大当たり抽選に外れた場合に特図2保留があれば、特図2保留に基づき特殊時短抽選を実行する特殊時短抽選実行状態に移行する。特殊時短抽選実行状態では、転落抽選に当選(転落当選)した時にある特図2保留の数に応じた回数特殊時短抽選が行われる。本変形例における特殊時短抽選の当選確率は1/10である。特殊時短抽選に当選(特殊時短当選)し、大 40  
当たり抽選に外れた場合に特殊時短状態に移行する。特殊時短抽選に当選(特殊時短当選)した場合であっても、大当たり抽選に大当たりした場合は、新たに確変状態に移行する。

【5177】

特殊時短抽選に落選(特殊時短落選)した場合であっても、大当たり抽選に大当たりした場合は、新たに確変状態に移行する。また、特殊時短抽選に落選(特殊時短落選)した場合に、大当たり抽選に外れた場合は、さらに特図2保留があればその特図2保留を基に特殊時短抽選が実行され、特図2保留がなければ特殊時短抽選が実行されずに通常状態に移行する。

【5178】

したがって、蓄積モードまたは消費モードにおいては、特図 2 保留があれば、特図 2 保留の数だけ特殊時短抽選が行われるので特殊時短抽選に当選する割合は特図 2 保留の数に応じて高くなる。対して、消耗モードにおいては、通常、特図 2 保留はないので特殊時短抽選は行われないが、ごくまれに特図 2 保留が貯められない程度の変動時間（例えば、0.5 秒）の間に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入賞することで特図 2 保留が貯まり、特殊時短抽選が行われることはあるので、特殊時短抽選に当選する割合は低いがある。

【5 1 7 9】

図 4 1 0 を用いて本変形例における特図 2 変動開始処理を説明する。図 4 1 0 は、特図 2 変動開始処理を示すフローチャートである。本変形例では、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）した場合は特殊時短状態に繋がるような演出を実行し、特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）した場合は特殊時短状態に繋がらないような演出を実行する点が上述の実施例 4 9（図 4 0 4 参照）とは異なっている。なお、図 4 0 4 に示す特図 2 変動開始処理と同じ処理については説明を省略する。

10

【5 1 8 0】

ステップ X a 5 0 3 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特殊時短抽選の結果が当選となったか否かを判別する。特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）となった場合は、ステップ X a 5 0 3 1 A に進み、特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）となった場合は、ステップ X a 5 0 3 2 A に進む。

【5 1 8 1】

ステップ X a 5 0 3 1 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に特殊時短状態に繋がるような演出を実行するための特殊時短当選コマンドをセットしてステップ X a 5 1 3 A に進む。

20

【5 1 8 2】

ステップ X a 5 0 3 2 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に特殊時短状態に繋がらないような演出を実行するための特殊時短落選コマンドをセットしてステップ X a 5 1 3 A に進む。

【5 1 8 3】

図 4 1 1 ~ 図 4 1 3 を用いて本変形例における次回遊技状態設定処理について説明する。図 4 1 1 ~ 図 4 1 3 は、次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。本変形例における次回遊技状態設定処理では、ステップ X a 5 6 1 で特殊時短状態でないと判別された場合にステップ X a 5 6 1 0 ~ ステップ X a 5 6 2 0 が追加されている点が図 4 0 5 に示した本実施例の次回遊技状態設定処理とは異なっている。これにより、転落抽選に当選（転落当選）した場合に特図 2 保留があれば、特図 2 保留がなくなるまで特殊時短抽選を実行し、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）すれば特殊時短状態に移行させ、特図 2 保留がなくなれば通常状態に移行させることができる。なお、図 4 0 5 に示す次回遊技状態設定処理と同じ処理については説明を省略する。

30

【5 1 8 4】

図 4 1 1 に示すステップ X a 5 6 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特殊時短フラグを用いて遊技状態が特殊時短状態であるか否かを判別する。特殊時短フラグが 1 である場合は、特殊時短状態であると判別してステップ X a 5 8 4（図 4 1 3 参照）に進み、特殊時短フラグが 0 である場合は、特殊時短状態でないと判別して、ステップ X a 5 6 1 0 に進む。なお、ステップ X a 5 8 4 ~ ステップ X a 5 9 0（図 4 1 3 参照）の処理については図 4 0 5 に示した本実施例の次回遊技状態設定処理と同じであり説明を省略する。

40

【5 1 8 5】

ステップ X a 5 6 1 0 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特殊時短抽選実行フラグを用いて特殊時短抽選を実行するか否かを判別する。特殊時短抽選実行フラグが 1 である場合は、特殊時短抽選を実行すると判別してステップ X a 5 6 1 1（図 4 1 2 参照）に進み、特殊時短抽選実行フラグが 0 である場合は、特殊時短抽選を実行しないと判別して、ステップ X a 5 6 2 に進む。ステップ X a 5 6 2 ~ ステップ X a 5 8 1 の処理につい

50

ては図405に示した本実施例の次回遊技状態設定処理と同じであり説明を省略する。

【5186】

図412に示すステップXa5611では、主制御装置261のCPU501は、特殊時短抽選に当選したか否かを判別する。特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）した場合は、ステップXa5612に進み、特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）した場合は、ステップXa5618に進む。

【5187】

ステップXa5612では、主制御装置261のCPU501は、特殊時短フラグを1にして、ステップXa5613に進む。

【5188】

ステップXa5613では、主制御装置261のCPU501は、特殊時短抽選実行フラグを0にして、ステップXa5614に進む。これにより、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）した時には、特殊時短抽選が行われないようにすることができる。

【5189】

ステップXa5614では、主制御装置261のCPU501は、低確率時の特図1、特図2大当たり抽選用テーブル（図398（a）参照）を用いて大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かについて判別する。大当たりの場合は、主制御装置261のCPU501は、確変状態移行コマンドをセットし（ステップXa5615）、第1図柄変動回数カウンタを0にし（ステップXa5616）、特殊時短フラグを0にして（ステップXa5617）、本処理を終了する。大当たりではないと判別された場合には、本処理を終了する。

【5190】

ステップXa5618では、主制御装置261のCPU501は、特図2保留が0であるか否かを判別する。特図2保留が0である場合は、通常状態移行コマンドをセットし（ステップXa5619）、特殊時短抽選実行フラグを0にして（ステップXa5620）、本処理を終了する。特図2保留が0でない場合には、本処理を終了する。

【5191】

<変形例2>

上述した実施例では、確変状態において大当たり抽選に外れた場合、確変状態になってから1回転目～30回転目の変動は、保留が貯められる程度の時間（例えば、3秒）で行われ、確変状態になってから31回転目以降の変動は、保留が貯められない程度の時間（例えば、0.5秒）で行われるように設定されている構成について説明したが、所定回数ごとに保留が貯められる程度の時間（例えば、3秒）と保留が貯められない程度の時間（例えば、0.5秒）とに変動が切り替わるように設定されていてもよい。

【5192】

kを正の整数、nを自然数とした時に、 $k(2n-2)+1$ 回転目～ $k(2n-1)$ 回転目の変動は、保留が貯められる程度の時間（例えば、3秒）で行われ、 $k(2n-1)+1$ 回転目～ $k(2n)$ 回転目の変動は、保留が貯められない程度の時間（例えば、0.5秒）で行われるように設定することで、所定回数（例えば、30回転： $k=30$ ）の変動ごとに保留が貯められる程度の時間（例えば、3秒）と保留が貯められない程度の時間（例えば、0.5秒）とに変動時間が切り替わり、確変状態になってからの変動回数に応じて蓄積モードと消耗モードが繰り返して切り替えられる。例えば、1回転目～30回転目の変動は、保留が貯められる程度の時間（例えば、3秒）で行われ、31～60回転目の変動は、保留が貯められない程度の時間（例えば、0.5秒）で行われ、61回転目～90回転目の変動は、保留が貯められる程度の時間（例えば、3秒）で行われるように設定されている場合は、蓄積モードまたは消費モードから消耗モードに移行して、消耗モードから再び蓄積モードに移行することができる。

【5193】

以下、図414～図418を用いて所定回数ごとに保留が貯められる程度の時間（例えば、3秒）と保留が貯められない程度の時間（例えば、0.5秒）とに変動が切り替わる

10

20

30

40

50

構成について詳しく説明する。

【5194】

図414を用いて、確変状態の変動パターンが確変状態になってからの変動回数に応じて切り替わる構成について説明する。図414(a)は保留が貯められる特図2変動パターン選択用テーブルであり、(b)は保留が貯められない特図2変動パターン選択用テーブルである。

【5195】

確変状態において特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づく $k(2n-2)+1$ 回転目～ $k(2n-1)$ 回転目の変動で転落落選した場合の変動パターン時間について図414(a)を用いて説明する。

【5196】

確変状態になってから $k(2n-2)+1$ 回転目～ $k(2n-1)$ 回転目の変動では、転落落選し転落乱数カウンタC6が「0,100,200,300,400,500」以外の値であって、大当たり抽選に大当たりし大当たり図柄カウンタC2が「0」～「9」または「10」～「99」のいずれかである場合に、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「30」,「31」～「140」または「141」～「198」であればスーパーリーチ群(大当たりスーパーリーチ群)が決定される。具体的には、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「30」であれば大当たりスーパーリーチA(変動時間:45秒)が決定され、第1変動種別カウンタCS1が「31」～「140」であれば大当たりスーパーリーチB(変動時間:45秒)が決定され、第1変動種別カウンタCS1が「141」～「198」であれば大当たりスーパーリーチC(変動時間:45秒)が決定される。大当たり期待度は大当たりスーパーリーチCが一番高く、次に大当たりスーパーリーチB,大当たりスーパーリーチAの順になっている。

【5197】

大当たり抽選に外れ、停止パターン選択カウンタC3が「0」～「198」のいずれかである場合に、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「140」のいずれかであれば外れが決定され、外れ変動パターンA(変動時間:3秒)が決定される。第1変動種別カウンタCS1が「141」～「198」のいずれかであれば外れが決定され、外れスーパーリーチA、B、C(変動時間:30秒)のいずれかが決定される。

【5198】

確変状態において特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づく $k(2n-1)+1$ 回転目～ $k(2n)$ 回転目の変動で転落落選した場合の変動パターンについて図414(b)を用いて説明する。

【5199】

確変状態になってから $k(2n-1)+1$ 回転目～ $k(2n)$ 回転目の変動では、転落落選し転落乱数カウンタC6が「0,100,200,300,400,500」以外の値であって、大当たり抽選に大当たりし大当たり図柄カウンタC2が「0」～「9」または「10」～「99」のいずれかである場合に、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「30」,「31」～「140」または「141」～「198」であればスーパーリーチ群(大当たりスーパーリーチ群)が決定される。具体的には、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「30」であれば大当たりスーパーリーチA(変動時間:45秒)が決定され、第1変動種別カウンタCS1が「31」～「140」であれば大当たりスーパーリーチB(変動時間:45秒)が決定され、第1変動種別カウンタCS1が「141」～「198」であれば大当たりスーパーリーチC(変動時間:45秒)が決定される。

【5200】

大当たり抽選に外れ、停止パターン選択カウンタC3が「0」～「198」のいずれかであれば外れが決定され、外れ変動パターンB(変動時間:0.5秒)が決定される。

【5201】

なお、上述した各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。また、上述したスーパーリーチ群(大当たりスーパーリーチ群)の変動時間は同じに設定されてい

10

20

30

40

50

るが大当たりスーパーリーチごとに異なってもよい、例えば、大当たりスーパーリーチ A (変動時間: 40 秒)、大当たりスーパーリーチ B (変動時間: 45 秒)、大当たりスーパーリーチ C (変動時間: 50 秒) のように大当たりの期待度が高くなるほど変動時間が長くなるように設定されていてもよく、逆に、大当たりの期待度が高くなるほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。

#### 【5202】

##### <遊技の流れ>

本変形例のパチンコ機 10 における遊技の流れについて図 415 を用いて説明する。図 415 は、遊技の流れを示す模式図である。本変形例では、特殊時短抽選実行状態において実行される特殊時短抽選に落選する点と消耗モードから再び蓄積モードに移行することがある点が上述の実施例 (図 400 参照) とは異なっている。なお、図 400 に示す遊技の流れと同じ部分については説明を省略する。

10

#### 【5203】

確変状態では、確変状態になってからの変動回数に応じて大当たり抽選に外れた場合の変動時間が変わるように設定されている。具体的には、確変状態になってから、 $k$  を正の整数 (例えば、30)、 $n$  を自然数 (1、2、3、...) とした時に、 $k(2n-2)+1$  回転目 ~  $k(2n-1)$  回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められる程度の変動時間 (例えば、3 秒) で変動が行われ、 $k(2n-1)+1$  回転目 ~  $k(2n)$  回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められない程度の変動時間 (例えば、0.5 秒) で変動が行われる。具体的には、1 回転目 ~ 30 回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められる程度の変動時間 (例えば、3 秒) で変動が行われ、31 回転目 ~ 60 回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められない程度の変動時間 (例えば、0.5 秒) で変動が行われる。さらに、61 回転目 ~ 90 回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められる程度の変動時間 (例えば、3 秒) で変動が行われ、91 回転目 ~ 120 回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められない程度の変動時間 (例えば、0.5 秒) で変動が行われる。このように、 $k$  (例えば、30) 回転ごとに保留が貯められる程度の変動時間 (例えば、3 秒) と保留が貯められない程度の変動時間 (例えば、0.5 秒) が繰り返し切り替わるようになっている。

20

#### 【5204】

これにより、確変状態で蓄積モードまたは消費モードから消耗モードに移行するだけでなく、消耗モードから蓄積モードに移行することができる。

30

#### 【5205】

図 416 ~ 図 418 を用いて本変形例における次回遊技状態設定処理について説明する。図 416 ~ 図 418 は、次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。本変形例における次回遊技状態設定処理では、ステップ X a 572 で大当たりでないかと判別された場合にステップ X a 577 A ~ ステップ X a 578 B による処理が行われる点が図 411 に示した変形例 1 の次回遊技状態設定処理とは異なっている。また、ステップ X a 563 で転落当選と判別された場合にステップ X a 564 A による処理が行われ、ステップ X a 574 で第 1 図柄変動回数カウンタを 0 にした後ステップ X a 575 A による処理が行われる点も異なっている。これにより、確変状態になってからの変動回数に応じて大当たり抽選に外れた場合の変動時間を変えることができる。なお、図 411 に示す次回遊技状態設定処理と同じ処理については説明を省略する。

40

#### 【5206】

図 416 に示すステップ X a 563 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、特図 2 に係る転落抽選の結果が当選となったか否かを判別する。転落当選となった場合は、ステップ X a 564 A に進み、転落落選となった場合は、ステップ X a 572 に進む。

#### 【5207】

ステップ X a 564 A では、主制御装置 261 の CPU 501 は、短時間変動フラグが 1 であるか否かについて判別する。短時間変動フラグが 1 である場合には、短時間変動フラグを 0 にして (ステップ X a 565)、ステップ X a 566 に進む。短時間変動フラグ

50

が1でない場合は、そのままステップX a 5 6 6に進む。

【5 2 0 8】

図4 1 6に示すステップX a 5 7 4では、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、次に発生する確変状態における変動回数を1からカウントできるように第1図柄変動回数カウンタを0にしてステップX a 5 7 5 Aに進み。

【5 2 0 9】

ステップX a 5 7 5 Aでは、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、短時間変動フラグが1であるか否かについて判別する。短時間変動フラグが1である場合には、短時間変動フラグを0にして(ステップX a 5 7 6)、本処理を終了する。短時間変動フラグが1でない場合は、本処理を終了する。

10

【5 2 1 0】

図4 1 6に示すステップX a 5 7 2では、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、高確率時の特図1、特図2大当たり抽選用テーブル(図3 9 8 (b)参照)を用いて大当たり抽選の結果が当たりであるか否かについて判別する。大当たりではないと判別された場合には、ステップX a 5 7 7 Aに進む。

【5 2 1 1】

ステップX a 5 7 7 Aでは、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、第1図柄変動回数カウンタが $k(2n - 1)$ であるか否かについて判別する。第1図柄変動回数カウンタが $k(2n - 1)$ である場合には、保留が貯められる程度の変動時間(例えば、3秒)で行われていたものを保留が貯められない程度の変動時間(例えば、0.5秒)で行われるように短時間変動フラグを1にして(ステップX a 5 7 8 A)、ステップX a 5 7 7 Bに進む。第1図柄変動回数カウンタが $k(2n - 1)$ でない場合には、ステップX a 5 7 7 Bに進む。

20

【5 2 1 2】

ステップX a 5 7 7 Bでは、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、第1図柄変動回数カウンタが $k(2n)$ であるか否かについて判別する。第1図柄変動回数カウンタが $k(2n)$ である場合には、保留が貯められない程度の変動時間(例えば、0.5秒)で行われていたものを保留が貯められる程度の変動時間(例えば、3秒)で行われるように短時間変動フラグを0にして(ステップX a 5 7 8 B)、本処理を終了する。第1図柄変動回数カウンタが $k(2n)$ でない場合には、本処理を終了する。

30

【5 2 1 3】

<変形例3>

上述の実施例では、確変状態になってから、例えば、1回転目~30回転目は特定期間(特定段階)で大当たり抽選に外れた場合に保留が貯められる程度の変動時間(例えば、3秒)で変動が行われ、確変状態になってから、例えば、31回転目以降は特定期間(特定段階)と異なる所定期間(所定段階)で大当たり抽選に外れた場合は保留が貯められない程度の変動時間(例えば、0.5秒)で変動が行われ、特定期間(特定段階)の後に所定期間(所定段階)が設定されていたが、逆に、所定期間(所定段階)の後に特定期間(特定段階)が設定されていてもよい。例えば、確変状態になってから、例えば、1回転目~30回転目は所定期間(所定段階)で大当たり抽選に外れた場合は保留が貯められない程度の変動時間(例えば、0.5秒)で変動が行われ、確変状態になってから、例えば、31回転目以降は特定期間(特定段階)で大当たり抽選に外れた場合に保留が貯められる程度の変動時間(例えば、3秒)で変動が行われていてもよい。

40

【5 2 1 4】

これにより、所定期間(所定段階)から特定期間(特定段階)に移行する際に「あと〇変動で〇〇ゾーンへ突入」などの表示をすることで不利な期間から有利な期間への移行を遊技者に期待させることができる。特定期間(特定段階)から所定期間(所定段階)へ移行する際は上記のような表示をしてしまうと有利な期間から不利な期間へ移行することが強調されてしまうため、表示を行わない構成とすることで遊技者の落胆を軽減させることができる。

50

## 【 5 2 1 5 】

## &lt; 変形例 4 &gt;

上述の実施例では、蓄積モードにおいては転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に、特図 2 保留があれば特図 2 保留により特殊時短抽選が実行され、特殊時短抽選に当選すると有利な状態（特殊時短状態）に移行するようになっていたが、特殊時短抽選を行わないで有利な状態に移行させる構成であってもよい。すなわち、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に、所定数（例えば 1 つ以上）の特図 2 保留があれば有利な状態（特殊時短状態）に移行するようになっていてもよい。これにより、蓄積モードにおいては特図 2 保留があるときに転落抽選に当選（転落当選）すれば、有利な状態に容易に移行させることができる。

10

## 【 5 2 1 6 】

## &lt; 変形例 5 &gt;

上述の実施例では、特殊時短当選すると例えば、10000 回の時短が付与される特殊時短状態に移行していたが、特殊時短当選した場合に付与される特典は、特殊時短状態のような実質的に次回大当たりを保証するものでなくてもよい。また、特殊時短当選すると、大当たり当選によって付与される遊技状態とは異なる遊技者に有利な遊技状態に移行してもよい。例えば、特殊時短当選すると 100 回の時短が付与される時短状態に移行してもよい。これにより、蓄積モードにおいては特殊時短抽選により大当たり当選によって付与される遊技状態とは有利さの異なる遊技状態に容易に移行させることができる。

20

## 【 5 2 1 7 】

## &lt; 変形例 6 &gt;

上述の実施例では、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に、特図 2 保留があれば特図 2 保留により特殊時短抽選が実行され、特殊時短抽選に当選すると有利な状態（特殊時短状態）に移行するようになっていたが、特図 2 保留の有無や特殊時短抽選への当選を条件としない構成であってもよい。すなわち、蓄積モードにおいては、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に、特図 2 保留がなくても有利な状態（特殊時短状態）に移行するようになっていてもよい。これにより、蓄積モードにおいては、転落抽選への当選を、有利な状態に移行する契機とすることができる。

## 【 5 2 1 8 】

## &lt; 変形例 7 &gt;

上述した変形例 1 では、特殊時短抽選の当選確率を例えば  $1/10$  として落選する場合について転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特図 2 保留があれば、特図 2 保留に基づき特殊時短抽選を実行する構成について説明したが、特殊時短抽選の当選確率を例えば  $1/10$  として落選する場合について転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特殊時短抽選を実行する構成にしてもよい。つまり、転落抽選と大当たり抽選と特殊時短抽選とが同じ遊技回で行われるように構成されていてもよい。

30

## 【 5 2 1 9 】

以下、図 4 1 9 ~ 図 4 2 2 を用いて転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特殊時短抽選を行う構成について詳しく説明する。

40

## 【 5 2 2 0 】

## &lt; 遊技の流れ &gt;

本変形例のパチンコ機 10 における遊技の流れについて図 4 1 9 を用いて説明する。図 4 1 9 は、遊技の流れを示す模式図である。本変形例では、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特殊時短抽選を行う点が上述の変形例 1（図 4 0 9 参照）とは異なっている。なお、図 4 0 9 に示す遊技の流れと同じ部分については説明を省略する。

## 【 5 2 2 1 】

## &lt; 確変状態 &gt;

確変状態では、転落抽選に当選（転落当選）すると確変状態から通常状態（低確率時）

50

に移行し、転落抽選より後に行われる大当たり抽選は通常状態（低確率時）で行われ、大当たり抽選に大当たりすると、新たに確変状態に移行する。一方、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合は、特殊時短抽選実行状態に移行する

【 5 2 2 2 】

< 特殊時短抽選実行状態 >

上述の蓄積モードまたは消費モードにおいて転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特殊時短抽選を実行する特殊時短抽選実行状態に移行する。特殊時短抽選実行状態では、転落抽選に当選（転落当選）した時の実行分の変動表示と転落抽選に当選（転落当選）した時にある特図 2 保留とにより特殊時短抽選が行われる。つまり、転落抽選に当選（転落当選）した時に特図 2 保留がなくても、確変状態で転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）により特殊時短抽選が行われる。転落抽選に当選（転落当選）した時に特図 2 保留があれば特図 2 保留分を追加して特殊時短抽選が行われる。なお、説明の都合上、図 4 1 9 に示す特殊時短抽選実行状態には、特殊時短抽選が行われた後に大当たり抽選が実行されるように示されているが、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）により特殊時短抽選が行われた場合は、既に大当たり抽選は行われており、大当たり抽選に外れているので特殊時短抽選が行われた後に大当たり抽選は行われぬ。図 4 1 9 に示す特殊時短抽選実行状態での大当たり抽選は、特図 2 保留で行われる特殊時短抽選が行われた時に示される大当たり抽選を示しており、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）で行われる大当たり抽選ではない。

【 5 2 2 3 】

具体的には、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特殊時短状態に移行する。特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）した場合であっても、大当たり抽選に大当たりした場合は、新たに確変状態に移行する。特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）し、大当たり抽選に大当たりした場合は、新たに確変状態に移行する。特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）し、大当たり抽選に外れた場合に、特図 2 保留があれば、再度特殊時短抽選を実行し、特図 2 保留がなければ通常状態に移行する。

【 5 2 2 4 】

上述の変形例 1 では、転落抽選に当選（転落当選）した時に特図 2 保留がなければ特殊時短抽選実行状態に移行しなかつたので、消耗モードから特殊時短抽選実行状態に移行することはなかつたが、本変形例では、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特殊時短抽選を実行する特殊時短抽選実行状態に移行するので、消耗モードから特殊時短抽選実行状態に移行することがある。具体的には、特図 2 保留が貯まりにくい消耗モードにおいて、特図 2 保留がなくても、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）により、特殊時短抽選が実行される特殊時短抽選実行状態に移行する。

【 5 2 2 5 】

したがって、蓄積モードまたは消費モードにおいては、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）と転落抽選に当選（転落当選）したときの特図 2 保留とにより、特殊時短抽選が行われるので特殊時短抽選に当選する割合は特図 2 保留の数に応じて高くなる。対して、消耗モードにおいては、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）のみで、特殊時短抽選が行われるので特殊時短抽選に当選する割合は低い。

【 5 2 2 6 】

図 4 2 0 を用いて本変形例における特図 2 変動開始処理を説明する。図 4 2 0 は、特図 2 変動開始処理を示すフローチャートである。本変形例では、特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）した場合に特図 2 保留がある否かによって特殊時短抽選を再度実行するか否かを決定している点が上述の変形例（図 4 1 0 参照）とは異なっている。

【 5 2 2 7 】

特図 2 変動開始処理は、ステップ X a 1 5 0 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1

は、第1図柄変動回数カウンタを1だけインクリメントし、ステップX a 1 5 0 2に進む。

【5 2 2 8】

ステップX a 1 5 0 2では、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、遊技状態が特殊時短状態であるか否かを判別する。特殊時短状態である場合は、ステップX a 1 5 0 9に進み、特殊時短状態でない場合は、ステップX a 1 5 0 3に進む。

【5 2 2 9】

ステップX a 1 5 0 3では、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、特殊時短抽選を実行するか否かを判別する。具体的には、後述するステップX a 1 5 1 6で設定される特殊時短抽選実行フラグが1であるか否かによって判別し、特殊時短抽選実行フラグが1である場合は、ステップX a 1 5 0 8に進み、そうでなければ、ステップX a 1 5 0 4に進む。

10

【5 2 3 0】

ステップX a 1 5 0 4では、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、遊技状態が確変状態であるか否かを判別する。確変状態である場合は、ステップX a 1 5 0 5に進み、確変状態でない場合は、ステップX a 1 5 0 9に進む。

【5 2 3 1】

ステップX a 1 5 0 5では、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、転落抽選の結果が当選となったか否かを判別する。転落当選となった場合は、転落当選コマンドを設定(ステップX a 1 5 0 6)し、大当たり抽選テーブルを低確率に設定(ステップX a 1 5 0 7)し、ステップX a 1 5 0 8に進む。転落落選となった場合は、転落落選コマンドを設定(ステップX a 1 5 1 4)し、ステップX a 1 5 0 9に進む。

20

【5 2 3 2】

ステップX a 1 5 0 8では、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、特殊時短抽選の結果が当選となったか否かを判別する。特殊時短抽選の結果が当選となった場合は、ステップX a 1 5 0 9に進み、特殊時短抽選の結果が落選となった場合は、ステップX a 1 5 1 5に進む。

【5 2 3 3】

ステップX a 1 5 1 5では、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、特図2保留が有るか否かについて判別する。具体的には、特図2の作動保留球数N 2が1以上であるかによって特殊時短抽選を再度行うか否かを決定する。特図2の作動保留球数N 2が1以上であれば、特殊時短抽選実行フラグを1にして(ステップX a 1 5 1 6)、ステップX a 1 5 0 9に進む。特図2の作動保留球数N 2が1以上でなければ、特殊時短抽選実行フラグを0にして(ステップX a 1 5 1 6)、ステップX a 1 5 0 9に進む。これにより、特図2の作動保留球数N 2が1以上残っている場合にのみ特殊時短抽選を再度実行させることができる。

30

【5 2 3 4】

ステップX a 1 5 0 9では、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、大当たり抽選の結果が大当たりとなったか否かを判別する。大当たりの場合は、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、大当たり図柄を停止図柄として設定(ステップX a 1 5 1 0)し、処理はステップX a 1 5 1 1に進み、大当たりではないと判別された場合は、ステップX a 1 5 1 7に進む。

40

【5 2 3 5】

ステップX a 1 5 1 1では、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、大当たり時に図3 9 9 ( a )、( b )、( c )の特図2変動パターン選択用テーブルを参照して変動パターン(大当たり演出パターン)を決定し、ステップX a 1 5 1 2に進む。

【5 2 3 6】

ステップX a 1 5 1 7では、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、外れ図柄を停止図柄に設定し、ステップX a 1 5 1 8に進む。

【5 2 3 7】

50

ステップ X a 1 5 1 8 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、図 3 9 9 ( a )、( b )、( c ) の特図 2 変動パターン選択用テーブルを参照して外れ変動パターンを決定し、ステップ X a 1 5 1 2 に進む。

【 5 2 3 8 】

ステップ X a 1 5 1 2 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ステップ X a 1 5 1 1 で決定された大当たり変動パターンに対応する特図 2 変動パターン指定コマンド、または、ステップ X a 1 5 1 8 で決定された外れ変動パターンに対応する特図 2 変動パターン指定コマンドを設定し、ステップ X a 1 5 1 3 に進む。

【 5 2 3 9 】

続いて、ステップ X a 1 5 1 3 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ステップ X a 1 5 1 0 , ステップ X a 1 5 1 1 を経てきた場合には、ステップ X a 1 5 1 0 で決定された第 1 図柄表示装置 4 0 の大当たり図柄に対応する特図 2 装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップ X a 1 5 1 7 , ステップ X a 1 5 1 8 を経てきた場合には、ステップ X a 1 5 1 7 で決定された第 1 図柄表示装置 4 0 の外れ図柄に対応する特図 2 装飾図柄指定コマンドを設定し、本処理を終了する。

10

【 5 2 4 0 】

図 4 2 1 ~ 図 4 2 2 を用いて本変形例における次回遊技状態設定処理について説明する。図 4 2 1 ~ 図 4 2 2 は、次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。本変形例における次回遊技状態設定処理では、ステップ X a 5 6 1 で特殊時短状態でないと判別された場合に特殊時短抽選を実行するか否かを判別するステップ X a 5 6 1 0 がなく、ステップ X a 5 6 6 で大当たりでないと判別された時に特殊時短抽選に当選しているか否かを判別する点が図 4 1 1 ~ 図 4 1 3 に示した変形例 1 の次回遊技状態設定処理とは異なっている。これにより、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）で特殊時短抽選を実行し、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）すれば特殊時短状態に移行させることができる。なお、図 4 1 1 ~ 図 4 1 3 に示す次回遊技状態設定処理と同じ処理については説明を省略する。

20

【 5 2 4 1 】

図 4 2 1 に示すステップ X a 5 6 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特殊時短フラグを用いて遊技状態が特殊時短状態であるか否かを判別する。特殊時短フラグが 1 である場合は、特殊時短状態であると判別してステップ X a 5 8 4 ( 図 4 2 2 参照 ) に進み、特殊時短フラグが 0 である場合は、特殊時短状態でないと判別して、ステップ X a 5 6 2 に進む。なお、ステップ X a 5 8 4 ~ ステップ X a 5 9 0 ( 図 4 2 2 参照 ) の処理については図 4 1 3 に示した変形例 1 の次回遊技状態設定処理と同じであり説明を省略する。

30

【 5 2 4 2 】

ステップ X a 5 6 2 ~ ステップ X a 5 6 5 の処理については図 4 1 1 に示した変形例 1 の次回遊技状態設定処理と同じであり説明を省略する。

【 5 2 4 3 】

ステップ X a 5 6 6 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、低確率時の特図 1、特図 2 大当たり抽選用テーブル ( 図 3 9 8 ( a ) 参照 ) を用いて大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かについて判別する。大当たりの場合は、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、確変状態移行コマンドをセットし ( ステップ X a 5 6 7 )、次に発生する確変状態における変動回数を 0 からカウントできるように第 1 図柄変動回数カウンタを 0 にして ( ステップ X a 5 6 8 )、本処理を終了する。大当たりではないと判別された場合には、ステップ X a 5 6 9 A に進む。

40

【 5 2 4 4 】

ステップ X a 5 6 9 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特殊時短抽選の結果が当選となったか否かを判別する。特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）となった場合は、特殊時短フラグを 1 にし ( ステップ X a 5 7 1 A )、本処理を終了する。特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）となった場合は、本処理を終了する。

50

## 【 5 2 4 5 】

## &lt; 変形例 8 &gt;

本実施例や変形例 2 では蓄積モードや消耗モードの変動回数が 1 種類の変動回数に予め定められていたが、これに限られない。例えば、確変状態では、まず、蓄積モードが 1 回転目～50 回転目、消耗モードが 51 回転目～100 回転目（消費モードは考慮しない）と定め、次に、蓄積モードが 101 回転目～140 回転目、消耗モードが 141 回転目から 180 回転目のように徐々に少ない変動回数にする等、異なる種類の変動回数に定めてもよい。また、蓄積モードや消耗モードの変動回数が大当たり抽選とは異なるモード抽選によって定められるものであってもよい。モード抽選は、主制御装置 261 が行っても、サブ制御装置 262 や表示制御装置 45 が行ってもよい。このようにすれば、各モードが徐々に頻繁に切り替わる等の一様で無い印象を与えることで、確変状態の面白味を向上させることができる。

10

## 【 5 2 4 6 】

## &lt; 変形例 9 &gt;

上述した実施例では、蓄積モードは、変動回数期間として規定されるものであったが、当否抽選とは異なる非当否抽選の結果が遊技者にとって不利な結果になったにも関わらず遊技者に有利な第 3 遊技状態への移行を示すことができる条件を成立させることができる状態であってもよい。また、消耗モードは、変動回数期間として規定されるものであったが、変動回数期間に限らず、非当否抽選の結果が不利な結果になった場合には遊技者に有利ではない第 1 遊技状態への移行を示すことができる条件を成立させることができる状態を示すものであってもよい。

20

## 【 5 2 4 7 】

具体的には、図 399 ( a ) に示す蓄積モードにおける特図 2 変動パターン選択用テーブルは、外れの場合、変動種別カウンタ C S 1 のうち 0～140 が全て変動時間 3 秒の外れ変動パターンであったが、例えば、変動種別カウンタ C S 1 の 0～140 のうち 0～70 を変動時間 3 秒の外れ変動パターン、71～140 を変動時間 0.5 秒の外れ変動パターンとしてもよい。また、図 399 ( c ) に示す消耗モードにおける特図 2 変動パターン選択用テーブルは、外れの場合、変動種別カウンタ C S 1 ( 0～198 ) が全て変動時間 0.5 秒の外れ変動パターンであったが、例えば、変動種別カウンタ C S 1 のうち 0～100 が 0.5 秒の外れ変動パターン、101～198 が 3.0 秒の外れ変動パターンとしてもよい。これにより、転落変動より前の変動において、変動種別カウンタ C S 1 の値を用いた抽選によって、変動時間 3.0 秒の外れ変動パターンが選択された場合であって、その後の変動が転落変動であった場合に、当否抽選とは異なる非当否抽選の結果が遊技者にとって不利な結果になったにも関わらず遊技者に有利な第 3 遊技状態への移行を示すことができる条件が成立した状態とすることができ、変動時間 0.5 秒の外れ変動パターンが選択された場合であって、その後の変動が転落変動である場合には、非当否抽選の結果が不利な結果になった場合には遊技者に有利ではない第 1 遊技状態への移行を示すことができる条件が成立した状態とすることができ、

30

## 【 5 2 4 8 】

## &lt; 本実施例における特徴的な構成 &gt;

このように本実施例の遊技機によれば、主制御装置 261 の CPU 501 は、特図 1 用始動入賞装置 33 a または特図 2 用始動入賞装置 33 b への遊技球の入球に基づいて、大当たり乱数カウンタ C 1 から値を取得し、大当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う抽選機能を有する。主制御装置 261 の CPU 501 は、通常状態と、通常状態よりも有利度の高い確変状態とに制御することが可能な遊技状態制御機能を備える。主制御装置 261 の CPU 501 は、確変状態に制御されている場合に、転落乱数カウンタ C 6 の値に基づいて、転落抽選に当選するか否かを判別する抽選を実行することが可能な特別抽選機能を有する。上述の遊技状態制御機能は、確変状態に制御されてから 31 回目以降の変動で保留が貯められない程度で行われる段階（消耗モード）において転落抽選に当選した場合に通常状態に移行させることが可能である。ま

40

50

た、上述の遊技状態制御機能は、確変状態に制御されてから1回転目～30回転目の変動で保留が貯められる程度の時間で行われる段階（蓄積モード）において転落抽選に当選した場合に通常状態よりも有利な時短回数10000回の特殊時短状態に移行させることが可能である。これにより、本来であれば不利な状態への契機である転落抽選の当選が特定条件下において有利な状態に移行する契機とすることができる。これは、上述した（XA1）の遊技機の一例である。

【5249】

本実施例、変形例1および変形例7の遊技機によれば、主制御装置261のCPU501は、特図1用始動入賞装置33aまたは特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球に基づいて、大当たり乱数カウンタC1から値を取得し、大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う抽選機能を有する。主制御装置261のCPU501は、所定の確率で大当たり当選する大当たり抽選を実行する通常状態と、所定の確率よりも高い確率で大当たり当選する大当たり抽選を実行する確変状態とに制御することが可能な遊技状態制御機能を備える。主制御装置261のCPU501は、確変状態に制御されている場合に、大当たり抽選とは異なる、転落乱数カウンタC6の値に基づいて、転落抽選に当選するか否かを判別する抽選を実行することが可能な特別抽選機能を有する。遊技機は、確変状態のうち保留が貯められない期間（消耗モード）において転落抽選に当選した場合、確変状態のうち保留が貯められる期間（蓄積モード）において転落抽選に当選した場合よりも、時短10000回が付与されることなく通常状態に移行する割合を高くし、確変状態のうち保留が貯められる期間（蓄積モード）において転落抽選に当選した場合、確変状態のうち保留が貯められない期間（消耗モード）において転落抽選に当選した場合よりも時短10000回が付与される割合を高くし、保留が貯められない期間（蓄積モード）および保留が貯められる期間（消耗モード）において転落抽選に落選した場合、所定の確率よりも高い確率で大当たり抽選を実行させることができる。また、時短10000回が付与されるか否かの抽選を保留に基づいて行う構成とした場合に、消耗モードにおいては、偶発的に保留が貯まり時短10000回が付与されるか否かの抽選が行われることはあるが、通常、保留が貯まることはないので、時短10000回が付与されることなく通常状態に移行する割合が高く、蓄積モードや消費モードでは、通常、保留が貯まっているので、時短10000回が付与される割合を高くすることができる。また、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）においても時短10000回が付与されるか否かの抽選を行う構成とした場合に、消耗モードでは、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）において時短10000回が付与されるか否かの抽選が行われ、時短10000回が付与されることなく通常状態に移行する割合は高く、蓄積モードや消費モードでは、通常、保留が貯まっているので、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）と保留に基づいて時短10000回が付与されるか否かの抽選が行われるので、時短10000回が付与される割合を高くすることができる。これにより、保留が貯められない期間において転落抽選に当選した場合、通常状態に移行する割合が高くなり、保留が貯められる期間において転落抽選に当選した場合、時短10000回が付与される割合が高くなる。保留が貯められない期間および保留が貯められる期間において転落抽選に落選した場合、所定の確率よりも高い確率で大当たり抽選を実行させることができる。これは、上述した（XB1）および<変形例1>および<変形例7>の遊技機の一例である。

【5250】

特殊時短状態（または時短10000回が付与されている状態）は、確変状態よりも遊技者にとって有利さが劣る状態であってもよい。例えば、特殊時短状態（または時短10000回が付与されている状態）は、確変状態よりも大当たり抽選が低確率で行われていてもよい。これにより、特殊時短状態（または時短10000回が付与されている状態）を確変状態より遊技者にとって有利さが劣る状態とすることができる。これは、上述した（XA2）および（XB2）の遊技機の一例である。

【5251】

10

20

30

40

50

特殊時短状態（または時短10000回が付与されている状態）は、確変状態よりも遊技者にとって有利であってもよい。例えば、時短回数が10000回あれば、通常、特殊時短状態の間に大当たり抽選に大当たりするので、転落抽選に当選し通常状態に移行する可能性のある確変状態よりも有利な状態である。これにより、特殊時短状態（または時短10000回が付与されている状態）を確変状態より遊技者にとって有利にすることができる。これは、上述した（XA3）および（XB3）の遊技機の一例である。

【5252】

上述の遊技状態制御機能は、確変状態に制御されてから31回目以降の変動で保留が貯められない程度の時間で行われる段階（または確変状態に制御されてから保留が貯められない期間）において転落抽選に当選しない場合に通常状態に移行させないことが可能であつてもよい。これにより、確変状態は、転落抽選において転落抽選に当選しなければ通常状態に移行しないようにすることができる。これは、上述した（XA4）および（XB4）の遊技機の一例である。

10

【5253】

遊技者による遊技球発射ハンドル18の操作に応じて、発射装置229によって遊技球が遊技盤30の方へ打ち込まれる。確変状態になってから打ち込まれた遊技球が特図2用始動入賞装置33bに入賞すると1回転目～30回転目の変動で保留が貯められる程度の時間で行われる特定段階（または1回転目～30回転目の保留が貯められる期間）が発生し、31回目以降の変動で保留が貯められない程度の時間で行われる所定段階（または31回転目以降の保留が貯められない期間）が発生するようになっていてもよい。これにより、遊技者の操作により、所定段階（または保留が貯められない期間）および特定段階（または保留が貯められる期間）を発生させることができる。これは、上述した（XA5）および（XB5）の遊技機の一例である。

20

【5254】

遊技者による遊技球発射ハンドル18の操作に応じて、発射装置229によって遊技球が遊技盤30の方へ打ち込まれ、確変状態で特図2用始動入賞装置33bに入賞すると1回転目～30回転目は特定段階（または1回転目～30回転目の保留が貯められる期間）が発生し、31回転目以降は所定段階（または31回転目以降の保留が貯められない期間）が発生するようになっていてもよい。これにより、遊技者の操作により、特図2用始動入賞装置33bが設けられた遊技領域に遊技球が発射されることで、所定段階（または保留が貯められない期間）および特定段階（または保留が貯められる期間）を発生させることができる。これは、上述した（XA6）および（XB6）の遊技機の一例である。

30

【5255】

特図1用始動入賞装置33aと、遊技球が入球しやすい開状態と遊技球が入球し難い閉状態とに可変可能な特図2用始動入賞装置33bを備え、主制御装置261のCPU501は、特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入賞したことを契機として、転落抽選を実行することができるようになっていてもよい。これにより、遊技球が入球しやすい開状態と遊技球が入球し難い閉状態とに可変可能な特図2用始動入賞装置33bを用いて転落抽選を実行することができる。これは、上述した（XA7）および（XB7）の遊技機の一例である。

40

【5256】

主制御装置261のCPU501は、確変状態における1回転目～30回転目の特定段階において、転落抽選に当選し、大当たり抽選の結果が大当たりとなった場合に、特殊時短状態に移行させずに確変状態を新たに発生させることが可能（または時短10000回を付与しないことが可能）であってもよい。これにより、転落抽選に当選して、大当たり抽選の結果が大当たりとなった場合に確変状態を新たに発生させることができる。これは、上述した（XA8）および（XB8）の遊技機の一例である。

【5257】

大当たり抽選は、大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて動作し、転落抽選は、転落乱数カウンタC6の値に基づいて動作する。これにより、転落抽選は、大当たり抽選の結

50

果に影響されることなく抽選することができる。これは、上述した（X A 9）および（X B 9）の遊技機の一例である。

【実施例 5 0】

【5 2 5 8】

本実施例では、上述の実施例 4 9 に示した遊技が実行される場合の表示態様について、図 4 2 3 から図 4 3 5 を用いて詳細に説明する。図 4 2 3（a）は蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に外れる遊技の流れ，（b）は蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に当選する遊技の流れ，（c）は蓄積モードから転落当選する遊技の流れを示す実施例 5 0 のタイムチャートである。図 4 2 4 は、消耗モードから転落当選する遊技の流れを示すタイムチャートである。図 4 2 5（a）（b）は、それぞれ蓄積モードから転落当選する遊技の流れを示す図 4 2 3 とは別のタイムチャートである。図 4 2 6 は、図 4 2 3（a）に対応する表示態様を示す図である。図 4 2 7 は、図 4 2 3（b）に対応する表示態様を示す図である。図 4 2 8 は、図 4 2 3（c）に対応する表示態様を示す図である。図 4 2 9 は、図 4 2 8 に続く表示態様を示す図である。図 4 3 0 は、消費モードから転落当選する場合の表示態様を示す図である。図 4 3 1 は、図 4 2 4 に対応する表示態様を示す図である。図 4 3 2 は、図 4 3 1 に続く表示態様を示す図である。図 4 3 3 は、消耗モードにおいて偶発的に連続始動入賞して転落当選する場合の表示態様を示す図である。図 4 3 4 は、図 4 2 5（a）に対応する表示態様を示す図である。図 4 3 5 は、図 4 2 5（b）に対応する表示態様を示す図である。

【5 2 5 9】

図 4 2 3（a）から（c）を参照して、基本的な遊技の流れについて説明する。基本的な遊技の流れとして、蓄積モードでは、転落抽選に落選して（つまり転落しないで）大当たりとなる／外れとなる遊技の流れと、転落抽選に当選して（つまり転落して）大当たりとなる／外れとなる遊技の流れとがある。（a）は、転落抽選に落選して大当たり抽選に外れとなる遊技の流れである。（b）は、転落抽選に落選して大当たりとなる遊技の流れである。（c）は、転落抽選に当選して大当たり抽選に外れとなる（つまり遊技者にとっては通常であれば不利な）遊技の流れであるが、蓄積モードであるために遊技者に有利な状態に移行できる遊技の流れである。

【5 2 6 0】

（a）を参照して、蓄積モードにおいて転落抽選に落選して大当たり抽選に外れる遊技の流れを説明する。まず、特図 1 にて大当たり当選結果となり、大当たり状態が終了した後、確変状態にて遊技が進行している。第 1 回目、第 3 回目の変動のように、転落抽選は外れ（確変状態のまま）であった場合で、外れ変動パターン（3 秒）である場合は、その変動中に保留を貯めることができる。第 2 回目の変動のように、転落抽選は外れであった場合で、外れスーパーリーチ（A～C のいずれでも構わない）の変動パターン（30 秒）である場合は、大当たり結果になるか否かを示唆するパワーアップチャレンジ演出を実行することができる。この蓄積モードにおいて転落落選したときに行われるパワーアップチャレンジ演出は、後述するラストチャレンジ演出ではないという意味で、特殊時短状態が付与されないことを示唆している。

【5 2 6 1】

（b）を参照して、蓄積モードにおいて転落抽選に落選して大当たりとなる遊技の流れを説明する。第 2 回目の変動のように、転落抽選は外れであった場合で、大当たりスーパーリーチ（A～C のいずれでも構わない）の変動パターン（45 秒）である場合にも、大当たり結果になるか否かを示唆するパワーアップチャレンジ演出を実行することができる。このように、蓄積モードでは、転落抽選に落選している段階からパワーアップチャレンジ演出を見せているので、遊技者はパワーアップチャレンジ演出が実行されれば、大当たり期待度が高まっていることを理解することができる。

【5 2 6 2】

（c）を参照して、蓄積モードから転落当選する遊技の流れについて説明する。（c）では、第 1 回目、第 2 回目の変動では、転落抽選に落選して大当たり抽選に外れるが、第 3

10

20

30

40

50

回目の変動では、転落抽選に当選して大当たり抽選に外れたものとする。転落抽選に当選した場合、通常状態に一旦転落した状態で、転落変動パターン（30秒）での変動表示が実行される。この転落変動パターン（30秒）での変動表示においては、パワーアップチャレンジ演出に類似するラストチャレンジ演出が実行される。ラストチャレンジ演出では、大当たり結果になるか否かだけでなく、特殊時短状態に近付いているか否かも示唆することができる。転落当選時に保留が貯まっていれば、次の変動から特殊時短状態が発生する。蓄積モードでは、転落当選時に保留が貯まっている可能性が高い。特殊時短状態は、10000回の時短状態であるので、大当たり抽選は低確率で行われるが、10000回の時短状態中に大当たり当選が見込まれる。

#### 【5263】

10

次に、図424を参照して、消耗モードから転落当選する遊技の流れを説明する。本例では、消耗モードである第50回目の変動になるまで、転落抽選も大当たり抽選も外れであったとする。消耗モードである第50回目の変動では、転落抽選に当選して大当たり抽選に外れたものとする。転落抽選に当選した場合、上述した転落変動パターン（30秒）での変動表示が実行される。この転落変動パターン（30秒）での変動表示においては、上述したラストチャレンジ演出が実行される。ただし、消耗モードでは、短変動パターン（0.5秒）で変動が行われるので、通常、保留は貯まらない。そのため、消耗モードでは、ラストチャレンジ演出は成功し難く、大当たり抽選に当選しない限り、通常状態への転落が確定する。

#### 【5264】

20

次に、図425(a)(b)を参照して、蓄積モードから転落当選する、図423の例とは異なる2つの遊技の流れを説明する。(a)に示すように、蓄積モードにおいて、第3回目の特図2変動の開始時における転落抽選が当選になったが、第3回目の特図2変動の結果も大当たり当選になったとする。この場合、第3回目の特図2変動は通常状態で行われ、保留1,2が貯まった状態となっているが、第3回目の特図2変動が大当たり当選となるので、特殊時短状態には移行せず。大当たり状態の終了後、確変状態となる。

#### 【5265】

(b)に示すように、第3回目の特図2変動の開始時における転落抽選が当選になったが、第3回目の特図2変動の結果が外れになったとする。ここで、特図2の保留は、第1回目の変動中に保留1,2まで貯まったが、その後は遊技者が遊技球を発射しなかったため、第2回目の変動表示の開始時には保留1つ、第3回目の変動表示の開始時には保留0になったものとする。第3回目の特図2変動は通常状態で行われるので、保留0のまま増えない。第3回目の特図2変動は外れとなった。この転落抽選に当選時に保留が貯まっていないので、第3回目の特図2変動の終了後は、転落抽選への当選の通り、通常状態のままとなる。

30

#### 【5266】

次に、図426を参照して、図423(a)で示した蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に外れる遊技の流れに対応する表示態様を説明する。

#### 【5267】

(a)に示す表示画面42aは、特図1の大当たり状態の終了後の確変状態における最初の表示画面である。この最初の表示画面では、右打ち報知と、これから確変状態において行われる遊技の説明が表示されている。この遊技の説明は、例えば確変状態において行われるバトル演出を説明する「バトル説明」と「パワーアップが勝負の決め手」とが表示されている。すなわち、後述するパワーアップ演出の成否によって勝負の結果（大当たりか外れか）が示唆されている。

40

#### 【5268】

(b)に示す表示画面42aは、確変状態において第1回目の特図2の変動表示が開始された状態を示している。(b)に示す表示画面42aには、確変状態における変動回数を表示する右打ち状態中変動回数情報xc1と、確変状態中の現在の状態（モード）を表示する確変状態中モード情報xc2と、確変状態にて行われるバトル演出を表示する確変

50

状態中バトル演出情報 x c 3 とが表示されている。また、主装飾図柄 S Z が小さく縮小された状態で右上隅で高速変動を開始している。

【 5 2 6 9 】

右打ち状態中変動回数情報 x c 1 は、確変状態を含む右打ち状態における第 1 回目の特図 2 の変動表示であることを示す「 1 回目」が表示されている。確変状態中モード情報 x c 2 は、確変状態中の現在の状態が、上述した蓄積モード、消費モード、消耗モードのいずれであるかを表示している。現在の変動表示は、確変状態中の 3 0 回目以内であるので、確変状態中モード情報 x c 2 は「蓄積モード」と表示されている。蓄積モード中に特図 2 の変動表示の結果が外れとなる外れ変動の変動時間は、保留を蓄積可能な時間（例えば 3 秒間）である。消費モード、消耗モード中の外れ変動の変動時間は、保留を蓄積し難い時間（例えば 0 . 5 秒間）である。

10

【 5 2 7 0 】

確変状態中バトル演出情報 x c 3 は、プレイヤー P Y と敵キャラクタ T K とがバトル（格闘や競技やゲームなど）を行う様子が表示される。（ b ）に示す確変状態中バトル演出情報 x c 3 は、プレイヤー P Y との対戦相手として敵キャラクタ T K が定められた状態で、プレイヤー P Y と敵キャラクタ T K とのバトルが開始される様子が表示されているものとする。プレイヤー P Y が敵キャラクタ T K に勝利すれば大当たり当選結果となる。プレイヤー P Y が敵キャラクタ T K に敗北すれば確変状態から通常状態への転落確定が示唆され、次の遊技からは左打ち報知（表示、音声）が実行される。

【 5 2 7 1 】

（ c ）に示す表示画面 4 2 a は、第 1 回目の特図 2 の変動表示の結果が表示された状態を示している。確変状態中バトル演出情報 x c 3 は、プレイヤー P Y と敵キャラクタ T K とがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「 1 」「 3 」「 5 」が表示されている。第 1 回目の特図 2 の変動表示の終了までに保留が 2 つ蓄積されるものとする。

20

【 5 2 7 2 】

（ d ）に示す表示画面 4 2 a は、確変状態の開始から数えて第 2 回目の特図 2 の変動表示が開始された状態を示している。なお、リーチ状態は発展図柄 H Z であっても構わない。転落抽選には当選していないので、確変状態中モード情報 x c 2 は「蓄積モード」と表示されている。第 2 回目の特図 2 の変動表示は、変動時間が 3 0 秒の外れスーパーリーチ C の変動パターンにて実行される。確変状態中バトル演出情報 x c 3 は、プレイヤー P Y と敵キャラクタ T K とがバトルを行が、決着が付いていない様子が表示されている。

30

【 5 2 7 3 】

（ e ）に示す表示画面 4 2 a は、第 2 回目の特図 2 の変動表示が主装飾図柄 S Z による「 5 」「 5 」のリーチ組合せとなった状態を示している。このバトル演出の結果を示唆する勝敗示唆情報 x c 3 a が表示されている。勝敗示唆情報 x c 3 a は、蓄積モードにおいて転落抽選に落選した場合に表示される情報である。勝敗示唆情報 x c 3 a は、当該スーパーリーチ演出の結果が大当たりとなるか外れとなるかを示唆する情報である。本例では、勝敗示唆情報 x c 3 a は、パワーアップに成功するか否かを示すパワーアップチャレンジ演出として実行されるので、（ e ）に示す表示画面 4 2 a では、「パワーアップチャレンジ」の文字画像が表示されている。

40

【 5 2 7 4 】

（ f ）に示す表示画面 4 2 a は、（ e ）に続く表示画面である。（ f ）に示す勝敗示唆情報 x c 4 は、パワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、「パワーアップしてバトルに勝利しよう」と表示されている。これにより、このパワーアップ演出においてパワーアップしてバトルに勝利すれば大当たり結果となることが示唆されている。

【 5 2 7 5 】

（ g ）から（ i ）に示す表示画面 4 2 a は、（ f ）に続く一連の表示画面である。（ g ）に示す勝敗示唆情報 x c 3 a は、プレイヤー P Y がパワーアップを図るためにジムに通

50

う様子が表示される。(h)に示す勝敗示唆情報xc3aは、プレイヤーPYがジムでトレーニングを行う様子が表示される。(i)に示す勝敗示唆情報xc3aは、トレーニングを終えたプレイヤーPYがジムから出てくる様子が表示されている。

【5276】

(j)に示す表示画面42aは、(i)に続く表示画面であって、スーパーリーチ演出の終盤の状態を示している。勝敗示唆情報xc3aは、パワーアップチャレンジ演出の結果に繋がる「パワーアップできたか?」という文字情報が表示されている。

【5277】

(k)に示す表示画面42aは、(j)に続く表示画面であって、第2回目の特図2の変動表示の結果が表示された状態を示している。勝敗示唆情報xc3aは、パワーアップチャレンジ演出の結果を示す情報が表示される。なお、勝敗示唆情報xc3aは、勝敗を示唆するという意味では、変動表示の結果が表示される少し前のタイミングで、パワーアップチャレンジ演出の結果を表示することが好ましい。具体的には、勝敗示唆情報xc3aは、「パワーアップできなかった」という文字情報と、パワーアップされていない態様のプレイヤーPYの画像とが表示されている。第2回目の特図2の変動表示の結果は、リーチ外れを示す「5」「2」「5」が表示されている。

【5278】

パワーアップできなければ、次回以降の変動に係るバトル演出において再びパワーアップして勝利を目指す。(l)に示す表示画面42aは、確変状態の開始から数えて第3回目の特図2の変動表示が開始された状態を示している。第3回目の特図2の変動表示の開始時も、転落抽選に落選しているため、確変状態中バトル演出情報xc3は、プレイヤーPYと敵キャラクターTKとのバトル演出を表示している。

【5279】

次に、図427を参照して、図423(b)で示した蓄積モードにおいて転落落選して大当たりになる遊技の流れに対応する表示態様を説明する。なお、遊技の流れは、図426(a)から(j)までと同じである。図427では、図426(j)以降に対比される表示態様を説明する。

【5280】

(a)に示す表示画面42aでは、図426(j)に相当する表示画面であって、第2回目の特図2の変動表示のリーチ状態でのパワーアップチャレンジ演出において、「パワーアップできたか?」という勝敗示唆情報xc3aが表示されている。

【5281】

(b)に示す表示画面42aでは、(a)に続く表示画面であって、第2回目の特図2の変動表示の結果が示唆された状態を示している。勝敗示唆情報xc3aは、「パワーアップ成功!」という文字情報と、パワーアップされた態様のプレイヤーPYの画像とが表示されている。第2回目の特図2の変動表示は、リーチ変動の態様で表示されている。

【5282】

(c)に示す表示画面42aでは、(b)に続く表示画面であって、第2回目の特図2の変動表示の終盤の状態を示している。勝敗示唆情報xc3aは、パワーアップされた態様のプレイヤーPYと敵キャラクターTKとのバトルが実行される画像が表示されている。第2回目の特図2の変動表示は、リーチ変動の態様で表示されている。

【5283】

(d)に示す表示画面42aでは、(c)に続く表示画面であって、第2回目の特図2の変動表示の結果が表示された状態を示している。勝敗示唆情報xc3aは、パワーアップされた態様のプレイヤーPYと敵キャラクターTKとのバトルに勝利する画像が表示されている。第2回目の特図2の変動表示は、大当たり結果を示す「5」「5」「5」が表示されている。

【5284】

このように、蓄積モード中の転落抽選に落選した場合は、変動表示において大当たり・外れスーパーリーチの変動パターン(45秒・30秒)が実行される場合があり、その実

10

20

30

40

50

行中に行われるパワーアップチャレンジ演出においてパワーアップするか否かによって大当たり結果となるか否かが示唆されるようになってきている。この蓄積モード中のパワーアップチャレンジ演出では、パワーアップしなくても（外れ結果となっても）、通常状態への転落確定というような不利な状態にはならないので、遊技者は安心して遊技を続けることができる。

【5285】

次に、図428、図429を参照して、図423(c)で示した蓄積モードから転落当選する遊技の流れに対応する表示態様を説明する。

【5286】

(a)に示す表示画面42aは、特図1の大当たり状態の終了後の確変状態における最初の表示画面である。この最初の表示画面では、これから確変状態において行われる遊技の説明が表示されている。この遊技の説明は、例えば確変状態において行われるバトル演出を説明する「バトル説明」と「パワーアップが勝負の決め手」とが表示されている。すなわち、後述するパワーアップ演出の成否によって勝負（大当たりか外れか）が左右されることが示唆されている。

【5287】

(b)に示す表示画面42aは、確変状態において第1回目の特図2の変動表示が開始された状態を示している。(b)に示す表示画面42aには、確変状態における変動回数を表示する右打ち状態中変動回数情報xc1と、確変状態中の現在の状態(モード)を表示する確変状態中モード情報xc2と、確変状態にて行われるバトル演出を表示する確変状態中バトル演出情報xc3とが表示されている。

【5288】

右打ち状態中変動回数情報xc1は、確変状態を含む右打ち状態における第1回目の特図2の変動表示であることを示す「1回目」が表示されている。確変状態中モード情報xc2は、確変状態中の現在の状態が、上述した蓄積モード、消費モード、消耗モードのいずれであるかを表示している。現在の変動表示は、確変状態中の30回目以内であるので、確変状態中モード情報xc2は「蓄積モード」と表示されている。蓄積モード中に特図2の変動表示の結果が外れとなる外れ変動の変動時間は、保留を蓄積可能な時間(例えば3秒間)である。消費モード、消耗モード中の外れ変動の変動時間は、保留を蓄積し難い時間(例えば0.5秒間)である。

【5289】

確変状態中バトル演出情報xc3は、プレイヤーPYと敵キャラクターTKとがバトル(格闘や競技やゲームなど)を行う様子が表示される。(b)に示す確変状態中バトル演出情報xc3は、プレイヤーPYとの対戦相手として敵キャラクターTKが定められた状態で、プレイヤーPYと敵キャラクターTKとのバトルが開始される様子が表示されているものとする。プレイヤーPYが敵キャラクターTKに勝利すれば大当たり当選結果となる。プレイヤーPYが敵キャラクターTKに敗北すれば確変状態から通常状態に移行する転落結果となり、次の遊技からは左打ち報知(表示、音声)が実行される。

【5290】

(c)に示す表示画面42aは、第1回目の特図2の変動表示の結果が表示された状態を示している。確変状態中バトル演出情報xc3は、プレイヤーPYと敵キャラクターTKとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「1」「3」「5」が表示されている。第1回目の特図2の変動表示の終了までに保留が2つ蓄積されるものとする。

【5291】

(d)に示す表示画面42aは、確変状態の開始から数えて第2回目の特図2の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報xc1は、「2回目」と表示されている。確変状態中バトル演出情報xc3は、プレイヤーPYと敵キャラクターTKとのバトルが継続されているが、決着が付いていない様子が表示されている。第2回目の変動表示の結果は、外れを示す「5」「9」「1」が表示されている。

10

20

30

40

50

## 【 5 2 9 2 】

( e ) に示す表示画面 4 2 a は、確変状態の開始から数えて第 3 回目の特図 2 の変動表示が開始された状態を示している。第 3 回目の特図 2 の変動表示の開始時は、上述した図 4 2 3 に示すように転落抽選に当選している。そのため、確変状態中モード情報 x c 2 は消去されている。なお、確変状態中モード情報 x c 2 を消去する代わりに転落当選を知らせる「転落モード」のような文字情報からなる転落モード情報を表示してもよい。第 3 回目の特図 2 の変動表示は、通常状態に転落した状態で、変動時間が 3 0 秒の転落変動パターンにて実行される。転落変動パターンでの変動表示中は、通常状態であるので、保留は貯まらない。

## 【 5 2 9 3 】

第 3 回目の特図 2 の変動表示は、内部的には通常状態に転落した状態であるが、外部的には右打ち状態が続いている。そのため、右打ち状態中変動回数情報 x c 1 は「 3 回目」と表示されている。また、( e ) に示す表示画面 4 2 a は、このバトル演出での勝利が近付いている状態となったことを示す勝利近接情報 x c 4 が表示される。勝利近接情報 x c 4 は、蓄積モードにおいて転落抽選に当選した場合に表示される情報であって、蓄積モードにおいては、当該変動表示が外れ結果となっても保留条件（保留が 1 以上ある）を満たしている可能性が高いので、特殊時短状態の発生が近付いている状態であることを示唆する情報である。

## 【 5 2 9 4 】

本例では、勝利近接情報 x c 4 は、パワーアップに成功するか否かを示すパワーアップチャレンジ演出として実行されるが、転落確定となる場合も含むために、パワーアップの最後のチャンスであるので、( e ) に示す表示画面 4 2 a では、「ラストチャレンジ」の文字画像が表示される。勝利近接情報 x c 4 は、当該変動表示が大当たり結果となる状態であるか、当該変動表示が外れ結果となった状態において保留条件（保留が 1 以上ある）を満たしており次の変動表示から特殊時短状態が発生する状態であるか、当該変動表示が外れ結果となった状態において保留条件を満たしておらず次の変動表示から通常状態への転落が確定する状態であるかも示唆する。

## 【 5 2 9 5 】

( f ) に示す表示画面 4 2 a は、( e ) に続く表示画面である。( f ) に示す勝利近接情報 x c 4 は、パワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、「パワーアップすれば勝利は近いよ」と表示されている。これにより、このバトル演出での勝利が近付いている状態であることが示唆されている。

## 【 5 2 9 6 】

( g ) から ( i ) に示す表示画面 4 2 a は、( f ) に続く一連の表示画面である。( g ) に示す勝利近接情報 x c 4 は、プレイヤー P Y がパワーアップを図るためにジムに通う様子が表示される。( h ) に示す勝利近接情報 x c 4 は、プレイヤー P Y がジムでトレーニングを行う様子が表示される。( i ) に示す勝利近接情報 x c 4 は、トレーニングを終えたプレイヤー P Y がジムから出てくる様子が表示されている。

## 【 5 2 9 7 】

( j ) に示す表示画面 4 2 a は、( k ) に続く表示画面であって、第 3 回目の特図 2 の変動表示の結果が表示された状態を示している。第 3 回目の特図 2 の変動表示の結果は、外れを示す「 3 」 「 7 」 「 2 」 が表示されている。勝利近接情報 x c 4 は、「パワーアップできたか？」という、図 4 2 8 ( a ) に示すパワーアップ演出の結果表示に繋がる文字情報が表示されている。

## 【 5 2 9 8 】

図 4 2 9 ( a ) に示す表示画面 4 2 a は、図 4 2 8 ( j ) に続く表示画面であって、確変状態の開始から数えて第 4 回目の変動表示が開始された状態を示している。第 4 回目の変動表示の開始時に当選確率 1 / 1 の特殊時短抽選が行われている。特殊時短抽選に当選しているので、第 4 回目の変動表示の開始から特殊時短状態が発生している。つまり、第 4 回目の変動表示は、特殊時短状態のあと 1 0 0 0 0 回の変動表示である。特殊時短残り

10

20

30

40

50

回数情報 x c 5 は、「あと 1 0 0 0 0 回」と表示されている。特殊時短状態中バトル情報 x c 6 は、「パワーアップ成功！ラストバトル行くぞ」というパワーアップ演出の結果を示す文字情報と、パワーアップされた態様のプレイヤー P Y の画像とが表示されている。これにより、遊技者は、パワーアップ演出が成功している（すなわち、特殊時短状態が発生している）ので大当たり当選が見込まれる、あるいは、ラストバトルでの勝利（大当たり当選）に近付いている、と推測することができる。

【 5 2 9 9 】

( b ) に示す表示画面 4 2 a は、( a ) に続く表示画面であって、特殊時短状態あと 1 0 0 0 0 回の変動表示の結果が表示された状態を示している。あと 1 0 0 0 0 回の変動表示の結果は、外れを示す「 4 」 「 6 」 「 1 」である。特殊時短状態中バトル情報 x c 6 は、パワーアップされた態様のプレイヤー P Y と敵キャラクター T K とのバトルが開始されているが、決着が付いていない様子が表示されている。特殊時短状態中の変動表示時間は 2 秒であるが、表示演出の内容に応じて長い時間であってもよい。

10

【 5 3 0 0 】

( c ) に示す表示画面 4 2 a は、特殊時短状態あと 9 9 9 9 回の変動表示が開始された状態である。特殊時短残り回数情報 x c 5 は、「あと 9 9 9 9 回」と表示されている。特殊時短状態中バトル演出情報 x c 6 は、パワーアップされた態様のプレイヤー P Y と敵キャラクター T K とのバトルが継続されている様子が表示されている。

【 5 3 0 1 】

( d ) に示す表示画面 4 2 a は、特殊時短状態あと 9 9 9 9 回の変動表示の結果が表示された状態である。特殊時短状態中バトル演出情報 x c 6 は、パワーアップされた態様のプレイヤー P Y と敵キャラクター T K とのバトルが継続されているが、決着が付いていない様子が表示されている。あと 9 9 9 9 回の変動表示の結果は、外れを示す「 3 」 「 6 」 「 2 」が表示されている。

20

【 5 3 0 2 】

( e ) に示す表示画面 4 2 a は、特殊時短状態あと 9 9 9 0 回の変動表示が開始された状態である。特殊時短残り回数情報 x c 5 は、「あと 9 9 9 0 回」と表示されている。特殊時短状態中バトル演出情報 x c 6 は、パワーアップされた態様のプレイヤー P Y と敵キャラクター T K とのバトルが継続されている様子が表示されている。

【 5 3 0 3 】

( f ) に示す表示画面 4 2 a は、特殊時短状態あと 9 9 9 0 回の変動表示の結果が表示された状態である。特殊時短状態中バトル演出情報 x c 6 は、ラストバトルにおいてプレイヤー P Y が勝利したことを示す画像が表示される。また、変動表示の結果として大当たり当選を示す「 3 」 「 3 」 「 3 」が表示されている。

30

【 5 3 0 4 】

このように、確変状態における蓄積モードにおいては、転落抽選結果が転落当選（しかも変動表示の結果が外れる）という遊技者にとって不利な条件の成立を、次回以降の変動表示において大当たり当選を見込める特殊時短状態という遊技者にとって有利な遊技状態が発生させる契機とすることができる。これにより、転落当選という結果になれば一律に遊技者に不利な状態になるような従来の遊技機にはない面白味を提供することができる。

40

【 5 3 0 5 】

次に、図 4 3 0 を参照して、消費モードから転落当選する場合の表示態様を説明する。

【 5 3 0 6 】

( a ) に示す表示画面 4 2 a は、確変状態（蓄積モード）における第 3 0 回目の特図 2 の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報 x c 1 は、「 3 0 回目」と表示されている。確変状態中バトル演出情報 x c 3 は、プレイヤー P Y と敵キャラクター T K とのバトルが継続されているが、決着が付いていない様子が表示されている。第 3 0 回目の変動表示の結果は、外れを示す「 3 」 「 8 」 「 1 」が表示されている。なお、蓄積モードでの特図 2 の外れ変動時間は 3 秒であるので、プレイヤー P Y と敵キャラクター T K とのバトル演出画像は、9 0 秒間、複数の変動をまたいで続くように設定さ

50

れていることになるが、もちろん、バトル演出画像は、変動ごとに異なる敵キャラクターTKとのバトルを行うものでもよい。

【5307】

(b)に示す表示画面42aは、第30回目の特図2の変動表示の終了直後の表示画面を示している。この表示画面42aには、第30回目の特図2の変動表示の終了時に2つ以上の保留(ここでは保留4つ)があることに伴って、確変状態中のモードが蓄積モードから消費モードに変わったことを知らせる情報が表示されている。具体的には、この表示画面42aには、「消費モード突入。あと3変動以内にパワーアップすれば勝利が近いよ」という文字画像が表示されている。「3変動」は、第30回目の特図2の変動終了時の保留が4つの場合である。保留が3つであれば「2変動」であり、保留が2つであれば「1変動」である。もし保留が1つであれば消費モードを飛ばして後述する消費モードに突入する。

10

【5308】

(c)に示す表示画面42aは、第31回目の特図2の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報xc1は、「31回目」と表示されている。確変状態中モード情報xc2は、「消費モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報xc3は、第31回目の特図2の変動表示とともに新たに開始されたバトル演出が表示されている。ここでは、新たなバトル演出は、プレイヤーPYと敵キャラクターTKとのバトルとしているが、異なる敵キャラクターであってもよい。確変状態中バトル演出情報xc3は、プレイヤーPYと敵キャラクターTKとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「5」「1」「8」が表示されている。消費モードでは、特図2の変動時間が0.5秒なので、新たな保留は貯まらない。そのため、変動終了時に保留は3つになっている。

20

【5309】

(d)に示す表示画面42aは、第32回目の特図2の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報xc1は、「32回目」と表示されている。確変状態中モード情報xc2は、「消費モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報xc3は、プレイヤーPYと敵キャラクターTKとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「2」「9」「7」が表示されている。変動終了時に保留は2つになっている。

30

【5310】

(e)に示す表示画面42aは、第33回目の特図2の変動表示が開始された状態を示している。変動開始時に保留は1つになっている。右打ち状態中変動回数情報xc1は、「33回目」と表示されている。第33回目の特図2の変動表示の開始時は、図428(e)と同様に転落抽選に当選しているので、確変状態中モード情報xc2は消去されている。第3回目の特図2の変動表示は、通常状態に転落した状態で、変動時間が30秒の転落変動パターンにて実行される。転落変動パターンでの変動表示中は、通常状態であるので、保留はこれ以上貯まらない。

【5311】

また、(e)に示す表示画面42aは、勝利近接情報xc4が表示される。勝利近接情報xc4は、消費モードにおいて転落抽選に当選した場合に表示される情報であって、消費モードにおいて当該変動表示が外れ結果となっても保留条件(保留が1以上ある)を満たしている場合に、特殊時短状態の発生が近付いている状態であることを示唆する情報である。また、(e)に示す表示画面42aでは、勝利近接情報xc4は、ラストチャレンジ演出の開始を示す「ラストチャレンジ」の文字画像として表示されている。

40

【5312】

(f)に示す表示画面42aは、(e)に続く表示画面である。(f)に示す勝利近接情報xc4は、パワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、「パワーアップすれば勝利は近いよ」と表示されている。これにより、消費モードにおいてこのバトル演出での勝利が近付いている状態であることが示唆されている。

50

## 【 5 3 1 3 】

( g ) から ( i ) に示す表示画面 4 2 a は、( f ) に続く一連の表示画面である。( g ) に示す勝利近接情報 x c 4 は、プレイヤー P Y がパワーアップを図るためにジムに通う様子が表示される。( h ) に示す勝利近接情報 x c 4 は、プレイヤー P Y がジムでトレーニングを行う様子が表示される。( i ) に示す勝利近接情報 x c 4 は、トレーニングを終えたプレイヤー P Y がジムから出てくる様子が表示されている。

## 【 5 3 1 4 】

( j ) に示す表示画面 4 2 a は、( k ) に続く表示画面であって、第 3 3 回目の特図 2 の変動表示の結果が表示された状態を示している。第 3 3 回目の特図 2 の変動表示の結果は、外れを示す「 3 」 「 7 」 「 2 」 が表示されている。勝利近接情報 x c 4 は、「パワーアップできたか？」という、パワーアップ演出の結果表示に繋がる文字情報が表示されている。消費モードにおいて当該変動表示が外れ結果となり、保留が 1 以上あるという保留条件を満たしているので、パワーアップの条件を満たしている。

10

## 【 5 3 1 5 】

( k ) に示す表示画面 4 2 a は、( j ) に続く表示画面であって、確変状態の開始から数えて第 3 4 回目の変動表示が開始された状態を示している。第 3 4 回目の変動表示の開始時に当選確率 1 / 1 の特殊時短抽選に当選しているので、右打ち状態中変動回数情報 x c 1 に代えて特殊時短状態の開始を示す「あと 1 0 0 0 0 回」の特殊時短残り回数情報 x c 5 が表示されている。特殊時短状態中バトル情報 x c 6 は、「パワーアップ成功！ラストバトル行くぞ」というパワーアップ演出の結果を示す文字情報と、パワーアップされた状態様のプレイヤー P Y の画像とが表示されている。これにより、遊技者は、パワーアップ演出が成功している（すなわち、特殊時短状態が発生している）ので大当たり当選が見込まれる、あるいは、ラストバトルでの勝利（大当たり当選）に近付いている、と推測することができる。

20

## 【 5 3 1 6 】

次に、図 4 3 1, 図 4 3 2 を参照して、図 4 2 4 に示す消費モードから転落当選する遊技の流れに対応する表示態様について説明する。

## 【 5 3 1 7 】

図 4 3 1 ( a ) に示す表示画面 4 2 a は、確変状態（蓄積モード）における第 3 0 回目の特図 2 の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報 x c 1 は、「 3 0 回目」と表示されている。確変状態中バトル演出情報 x c 3 は、プレイヤー P Y と敵キャラクター T K とのバトルが継続されているが、決着が付いていない様子が表示されている。第 3 0 回目の変動表示の結果は、外れを示す「 3 」 「 8 」 「 1 」 が表示されている。

30

## 【 5 3 1 8 】

( b ) に示す表示画面 4 2 a は、第 3 0 回目の特図 2 の変動表示の終了直後の表示画面を示している。この表示画面 4 2 a には、第 3 0 回目の特図 2 の変動表示の終了時に 2 つ以上の保留（ここでは保留 4 つ）があることに伴って、確変状態中のモードが蓄積モードから消費モードに変わったことを知らせる「消費モード突入。あと 3 変動以内にパワーアップすれば勝利が近いよ」という文字画像が表示されている。

40

## 【 5 3 1 9 】

( c ) に示す表示画面 4 2 a は、第 3 1 回目の特図 2 の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報 x c 1 は、「 3 1 回目」と表示されている。確変状態中モード情報 x c 2 は、「消費モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報 x c 3 は、プレイヤー P Y と敵キャラクター T K とがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「 5 」 「 1 」 「 8 」 が表示されている。変動終了時に保留は 3 つになっている。

## 【 5 3 2 0 】

( d ) に示す表示画面 4 2 a は、第 3 2 回目の特図 2 の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報 x c 1 は、「 3 2 回目」と表示されている。

50

確変状態中モード情報 x c 2 は、「消費モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報 x c 3 は、プレイヤー P Y と敵キャラクター T K とがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「2」「9」「7」が表示されている。変動終了時に保留は2つになっている。

【5321】

(e) に示す表示画面 4 2 a は、第 3 3 回目の特図 2 の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報 x c 1 は、「33 回目」と表示されている。確変状態中モード情報 x c 2 は、「消費モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報 x c 3 は、プレイヤー P Y と敵キャラクター T K とがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「1」「7」「3」が表示されている。変動終了時に保留は1つになっている。

10

【5322】

(f) に示す表示画面 4 2 a は、第 3 3 回目の特図 2 の変動表示の終了直後の表示画面を示している。この表示画面 4 2 a には、確変状態での第 3 3 回目(消費モードでの3回目)の特図 2 の変動表示の終了に伴って、確変状態中のモードが消費モードから消耗モードに変わったことを知らせる情報が表示されている。具体的には、この表示画面 4 2 a には、「消耗モード突入。超パワーアップが勝負の決め手だよ」という文字画像が表示されている。これにより、消耗モードでは、変動表示演出において超パワーアップという演出結果が出た場合のみ、大当たり当選結果に繋がることを示唆することができる。

【5323】

(g) に示す表示画面 4 2 a は、第 3 4 回目の特図 2 の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報 x c 1 は、「34 回目」と表示されている。確変状態中モード情報 x c 2 は、「消耗モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報 x c 3 は、第 3 4 回目の特図 2 の変動表示とともに新たに開始されたバトル演出が表示されている。ここでは、新たなバトル演出は、プレイヤー P Y と敵キャラクター T K とのバトルとしているが、異なる敵キャラクターであってもよい。確変状態中バトル演出情報 x c 3 は、プレイヤー P Y と敵キャラクター T K とがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「2」「3」「7」が表示されている。消耗モードも、特図 2 の変動時間が 0.5 秒なので、新たな保留は貯まらない。そのため、変動終了時に保留は0のままである。

20

30

【5324】

(h) に示す表示画面 4 2 a は、第 3 5 回目の特図 2 の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報 x c 1 は、「35 回目」と表示されている。確変状態中モード情報 x c 2 は、「消耗モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報 x c 3 は、プレイヤー P Y と敵キャラクター T K とがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「6」「3」「1」が表示されている。変動終了時に保留は0のままである。この後、第 3 6 回目から第 4 9 回目の特図 2 の変動表示も、0.5 秒の外れ変動が繰り返されるとする。

【5325】

(i) に示す表示画面 4 2 a は、第 5 0 回目の特図 2 の変動表示が開始された状態を示している。第 5 0 回目の特図 2 の変動表示の開始時は、上述した図 4 2 4 に示すように転落抽選に当選している。第 5 0 回目の特図 2 の変動表示は、通常状態に転落した状態で、大当たり抽選結果が外れであれば変動時間が 3 0 秒の転落変動パターンにて実行され、大当たり抽選結果が大当たりであれば変動時間が 4 5 秒の大当たり変動パターンにて実行される。どちらの変動パターンも変動表示中は、通常状態であるので、消耗モード中と同じく保留は貯まらない。

40

【5326】

なお、本例では、第 5 0 回目の特図 2 の変動表示の開始時に転落抽選に当選している場合を例にとって説明したが、転落抽選に落選している場合にも、大当たり抽選結果が外れであれば変動時間が 3 0 秒の転落変動パターンにて実行され、大当たり抽選結果が大当た

50

りであれば変動時間が45秒の大当たり変動パターンにて実行されるように構成しても構わない。この場合、大当たり抽選結果が外れであっても転落落選しているため、確変状態が継続する。また、大当たり抽選結果が大当たりであれば、確変状態が新たに発生する。また、この場合、ラストチャレンジ演出は、転落落選しているためラストチャレンジではないので、大当たり抽選結果が外れであっても、復活して転落確定しないような演出を採用することが好ましい。

#### 【5327】

第50回目の特図2の変動表示は、内部的には通常状態に転落した状態であるが、外部的には右打ち状態が続いている。そのため、右打ち状態中変動回数情報xc1は「50回目」と表示されている。また、(i)に示す表示画面42aは、このバトル演出は超パワーアップしなければ勝利することが難しく、超パワーアップしなければ敗北すなわち通常状態への転落確定となる大勝負であるが、そのような大勝負において勝つか負けるかを煽る大勝負煽り情報xc7が表示されている。本例では、大勝負煽り情報xc7は、プレイヤーPYがバトルで勝利するための超パワーアップに成功するか否かを示す超パワーアップチャレンジ演出として表示される。(i)に示す大勝負煽り情報xc7では、パワーアップチャレンジ演出が行われる最後の機会であることを示す「ラストチャレンジ」の文字画像が表示される。

10

#### 【5328】

(j)に示す表示画面42aは、(i)に続く表示画面である。(j)に示す大勝負煽り情報xc7は、超パワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、「超パワーアップのみ勝利。それ以外は敗北だよ」と表示されている。これにより、このバトル演出において勝つことが難しく、負ければそこで確変状態が終わることが示唆されている。

20

#### 【5329】

(k)(l), 図432(a)~(d)に示す表示画面42aは、大当たり結果となる場合の(j)に続く一連の表示画面である。(k)に示す大勝負煽り情報xc7は、プレイヤーPYがパワーアップを図るためにジムに通う様子が表示される。(l)に示す大勝負煽り情報xc7は、プレイヤーPYがジムでトレーニングを行う様子が表示される。図432(a)に示す大勝負煽り情報xc7は、トレーニングを終えたプレイヤーPYがジムから出てくる様子が表示されている。超パワーアップチャレンジ演出では、ジムから出てきたプレイヤーPYが超パワーアップした態様であるか否かによって、その後の結果が示唆される。(a)に示す大勝負煽り情報xc7では、当該変動表示が大当たり結果となるので、プレイヤーPYが超パワーアップされた態様(図示では太い斜線を付した態様)でジムから出てくる様子が表示されている。

30

#### 【5330】

(b)に示す表示画面42aは、(a)に続く表示画面である。(a)に示す大勝負煽り情報xc7では、超パワーアップチャレンジ演出の結果、すなわち、超パワーアップされた態様のプレイヤーPYと、「超パワーアップ成功」という文字画像とが表示されている。これにより、遊技者は、当該変動表示の結果は大当たり当選である、と推測することができる。

40

#### 【5331】

(c)に示す表示画面42aは、(b)に続く表示画面である。大勝負煽り情報xc7は、超パワーアップされた態様のプレイヤーPYと敵キャラクターTKとのバトルを示す画像と、このバトルが最後のバトルであることを示す「ラストバトル」という文字画像とが表示される。「ラストバトル」は、当該変動表示の結果が外れ結果となれば、通常状態への転落が確定するという意味である。

#### 【5332】

(d)に示す表示画面42aは、第50回目の変動表示の結果が、大当たり当選の結果となった状態を示している。大勝負煽り情報xc7は、ラストバトルにおいて超パワーアップされた態様のプレイヤーPYが勝利したことを示す画像が表示される。また、変動表

50

示の結果として大当たり当選を示す「7」「7」「7」が表示されている。

【5333】

(k)(1), 図432(e)~(h)に示す表示画面42aは、外れ結果となる場合の(j)に続く一連の表示画面である。(k)(1)は、上述した当たり結果となる場合と同じであるので、図432(e)から説明する。(e)に示す大勝負煽り情報xc7では、当該変動表示が外れ結果となるので、プレイヤーPYがパワーアップされていない態様でジムから出てくる様子が表示されている。

【5334】

(f)に示す表示画面42aは、(e)に続く表示画面である。(f)に示す大勝負煽り情報xc7では、ここでの超パワーアップチャレンジ演出の結果、すなわち、パワーアップされていない態様のプレイヤーPYと、「パワーアップしなかったけどラストバトル行くね」という文字画像とが表示されている。これにより、遊技者は、当該変動表示の結果は外れである、と推測することができる。もちろん、パワーアップされていない態様で表示しておいて、ラストバトルで逆転勝利するような演出を含んでもよい。この場合、(f)に示す大勝負煽り情報xc7を見た遊技者は、当該変動表示の結果は外れである可能性が高い、と推測することができる。

10

【5335】

(g)に示す表示画面42aは、(f)に続く表示画面である。大勝負煽り情報xc7は、ほとんどパワーアップされていない態様のプレイヤーPYと敵キャラクターTKとのバトルを示す画像と、「ラストバトル」という文字画像とが表示される。

20

【5336】

(h)に示す表示画面42aは、第50回目の変動表示の結果が、外れ結果となった状態を示している。大勝負煽り情報xc7は、ラストバトルにおいて敵キャラクターTKが勝利したことを示す画像が表示される。また、変動表示の結果として外れを示す「3」「7」「1」が表示されている。

【5337】

このように、確変状態において蓄積モードという限られた期間内では、転落抽選結果が転落当選という遊技者にとって不利な条件の成立を有利な遊技状態を発生させる契機としつつも、その他の期間(消耗モード中)では、転落抽選結果が転落当選という遊技者にとって不利な条件が成立すると通常状態への転落確定という不利な遊技状態を発生させる契機とすることができる。これにより、転落当選という結果になれば一律に遊技者に不利な状態になるような従来の遊技機にはない面白味を提供することができる。

30

【5338】

次に、図433を参照して、消耗モードにおいて偶発的に連続始動入賞して転落当選する場合の表示態様を説明する。ここでは、上述した図431(a)から(h)に示す態様で消耗モードが始まっており、その第49回目の特図2の変動表示中に偶発的に2球連続して特図2用始動入賞装置33bへの入賞が発生したものとする。

【5339】

(a)に示す表示画面42aは、第49回目の特図2の変動表示が開始された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報xc1は、「49回目」と表示されている。確変状態中モード情報xc2は、「消耗モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報xc3は、プレイヤーPYと敵キャラクターTKとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動開始時の保留は0であるので、当該保留表示thのみが表示されている。

40

【5340】

(b)に示す表示画面42aは、第49回目の特図2の変動表示が開始された直後の状態を示している。このとき、偶発的に特図2用始動入賞装置33bへの1回目の入賞が発生し、第1保留表示h1が表示される。もし、第49回目の特図2の変動終了までにさらなる入賞が発生しなければ、この第1保留表示h1に基づいて次の第50回目の特図2の変動が開始される。この場合は、図431, 図432での説明と同じである。

50

## 【 5 3 4 1 】

( c ) に示す表示画面 4 2 a は、( b ) に示す表示画面 4 2 a の直後の状態を示している。このとき、偶発的に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への 2 回目の入賞が発生し、第 2 保留表示 h 2 が表示される。この 2 つめの保留によって、次の第 5 0 回目の特図 2 の変動開始時において転落抽選に当選した場合に、1 / 1 の当選確率の特殊時短抽選が実行されるための条件が満たされる。そのため、第 2 保留表示 h 2 の表示と同時に、表示画面 4 2 a の例えば保留表示エリア近くには、このバトルでの勝利が近付いている可能性があることを示唆する「チャンス到来!？」の文字情報からなる勝利近接示唆情報 x c 4 a が表示される。ここで、「チャンス到来!？」としている理由は、1 つめの保留(第 5 0 回目の特図 2 の変動)が転落抽選に落選していれば、2 つめの保留はその次の第 5 1 回目の特図 2

10

## 【 5 3 4 2 】

なお、0 . 5 秒の変動時間中に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞が発生することは稀であるが、図 1 5 0 に示す遊技盤 3 0 のように遊技球が連続して特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の近傍を通過するタイプの遊技盤であるので、このような偶発的な事象が発生することもあり得る。もちろん、変動時間をもう少し長くすることで、例えば 1 0 回転位に 1 回はこのような稀な入賞が発生するようにしてもよい。

## 【 5 3 4 3 】

( d ) に示す表示画面 4 2 a は、第 4 9 回目の特図 2 の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報 x c 1 は、「4 9 回目」と表示されている。確変状態中モード情報 x c 2 は、「消耗モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報 x c 3 は、プレイヤー P Y と敵キャラクター T K とがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「2」「3」「7」が表示されている。変動終了時に保留は 2 つである。

20

## 【 5 3 4 4 】

( e ) に示す表示画面 4 2 a は、第 5 0 回目の特図 2 の変動表示が開始された状態を示している。変動開始時に保留は 1 つになっている。右打ち状態中変動回数情報 x c 1 は、「5 0 回目」と表示されている。第 5 0 回目の特図 2 の変動表示の開始時は、図 4 2 8 ( e ) と同様に転落抽選に当選しているので、確変状態中モード情報 x c 2 は消去されている。第 3 回目の特図 2 の変動表示は、通常状態に転落した状態で、変動時間が 3 0 秒の転落変動パターンにて実行される。転落変動パターンでの変動表示中は、通常状態であるので、保留はこれ以上貯まらない。

30

## 【 5 3 4 5 】

また、( e ) に示す表示画面 4 2 a は、勝利近接情報 x c 4 が表示される。勝利近接情報 x c 4 は、本来、蓄積モードや消費モードにおいては表示されやすい情報であるが、消費モードでは大勝負煽り情報 x c 7 が表示されることが多い。しかし、消費モードにおいて偶発的に連続した始動入賞に基づいて転落抽選に当選した場合には、消費モードにおいても勝利近接情報 x c 4 が表示され得る。勝利近接情報 x c 4 は、この消費モードにおいて転落抽選に当選した場合に表示される情報であって、この消費モードにおいて当該変動表示が外れ結果となったが、偶発的に保留条件(保留が 1 以上ある)を満たした場合に、特殊時短状態の発生が近付いている状態であることを示唆する情報である。また、( e ) に示す表示画面 4 2 a では、勝利近接情報 x c 4 は、ラストチャレンジ演出の開始を示す「ラストチャレンジ」の文字画像として表示されている。

40

## 【 5 3 4 6 】

( f ) に示す表示画面 4 2 a は、( e ) に続く表示画面である。( f ) に示す勝利近接情報 x c 4 は、パワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、「パワーアップすれば勝利は近いよ」と表示されている。これにより、この消費モードにおいてこのバトル演出での勝利が近付いている状態であることが示唆されている。

## 【 5 3 4 7 】

( g ) から ( i ) に示す表示画面 4 2 a は、( f ) に続く一連の表示画面である。( g

50

)に示す勝利近接情報 x c 4 は、プレイヤー P Y がパワーアップを図るためにジムに通う様子が表示される。( h )に示す勝利近接情報 x c 4 は、プレイヤー P Y がジムでトレーニングを行う様子が表示される。( i )に示す勝利近接情報 x c 4 は、トレーニングを終えたプレイヤー P Y がジムから出てくる様子が表示されている。

【 5 3 4 8 】

( j )に示す表示画面 4 2 a は、( k )に続く表示画面であって、第 5 0 回目の特図 2 の変動表示の結果が表示された状態を示している。第 5 0 回目の特図 2 の変動表示の結果は、外れを示す「 3 」 「 7 」 「 2 」が表示されている。勝利近接情報 x c 4 は、「パワーアップできたか? 」という、パワーアップ演出の結果表示に繋がる文字情報が表示されている。当該変動表示が外れ結果となり、消耗モードであるが偶発的に保留が 1 以上あると

10

【 5 3 4 9 】

( k )に示す表示画面 4 2 a は、( j )に続く表示画面であって、確変状態の開始から数えて第 5 0 回目の変動表示が開始された状態を示している。第 5 0 回目の変動表示の開始時に当選確率 1 / 1 の特殊時短抽選に当選しているので、右打ち状態中変動回数情報 x c 1 に代えて特殊時短状態の開始を示す「あと 1 0 0 0 0 回」の特殊時短残り回数情報 x c 5 が表示されている。特殊時短状態中バトル情報 x c 6 は、「パワーアップ成功! ラストバトル行くぞ」というパワーアップ演出の結果を示す文字情報と、パワーアップされた態様のプレイヤー P Y の画像とが表示されている。これにより、遊技者は、パワーアップ演出が成功している(すなわち、特殊時短状態が発生している)ので大当たり当選が見込まれる、あるいは、ラストバトルでの勝利(大当たり当選)に近付いている、と推測することができる。

20

【 5 3 5 0 】

次に、図 4 3 4 を参照して、図 4 2 5 ( a )に示す蓄積モードから大当たり当選する遊技の流れに対応する表示態様を説明する。

【 5 3 5 1 】

図 4 3 4 ( a )から( d )に示す表示態様は、図 4 2 8 ( e )から( h )に示す表示態様と共通している。すなわち、( a )に示す第 3 回目の変動開始時において転落抽選に当選しているため、パワーアップチャレンジ演出を「ラストチャレンジ」演出として実行する勝利近接情報 x c 4 が表示されている。勝利近接情報 x c 4 は、( a )から( d )に示すように、ラストチャレンジとなるパワーアップチャレンジ演出が開始され、プレイヤー P Y がパワーアップを目指してジムに通い、トレーニングを行う様子が表示されている。

30

【 5 3 5 2 】

( e )に示す表示画面 4 2 a は、大当たり当選する場合に特有の表示画面である。すなわち、勝利近接情報 x c 4 は、( d )に示すトレーニングを行う様子を表示した後、( e )に示す別のトレーニングを行う様子が表示されている。別のトレーニングは、「 J I M トレーニング 2 」として表示している。「 J I M トレーニング 2 」は、大当たり変動時間が外れ変動時間よりも 1 5 秒長い 4 5 秒であることを利用している。

【 5 3 5 3 】

( f )に示す表示画面 4 2 a は、トレーニングを終えたプレイヤー P Y がジムから出てくる様子が表示されている。勝利近接情報 x c 4 は、トレーニングの結果、超パワーアップした態様(図 4 3 2 ( a )と同様に太い斜線を付した態様)のプレイヤー P Y がジムから出てくる様子が表示されている。

40

【 5 3 5 4 】

( g )に示す表示画面 4 2 a は、( f )に続く表示画面である。( g )に示す勝利近接情報 x c 4 では、パワーアップチャレンジ演出の結果、すなわち、超パワーアップされた態様のプレイヤー P Y と、「超パワーアップ成功。ラストバトル行くぞ」という文字画像とが表示されている。これにより、遊技者は、当該変動表示の結果は大当たり当選である、と推測することができる。

50

## 【 5 3 5 5 】

( h ) に示す表示画面 4 2 a は、( g ) に続く表示画面である。勝利近接情報 x c 4 は、超パワーアップされた態様のプレイヤー P Y と敵キャラクター T K とのバトルを示す画像と、このバトルが最後のバトルであることを示す「ラストバトル」という文字画像とが表示される。「ラストバトル」は、当該変動表示の結果が大当たり当選結果となれば、現在の確変状態が終了し、大当たり状態の終了後、新たに確変状態が発生するという意味である。

## 【 5 3 5 6 】

( i ) に示す表示画面 4 2 a は、第 3 回目の変動表示の結果が、大当たり当選の結果となった状態を示している。勝利近接情報 x c 4 は、ラストバトルにおいて超パワーアップされた態様のプレイヤー P Y が勝利したことを示す画像が表示される。また、変動表示の結果として大当たり当選を示す「7」「7」「7」が表示されている。

10

## 【 5 3 5 7 】

このように、確変状態中の蓄積モードにおいて転落抽選に当選した場合、すなわちパワーアップチャレンジ演出がラストチャレンジ演出として実行される場合に、超パワーアップに成功、すなわち当該変動表示の結果が大当たり当選結果となり、再び確変状態が発生する場合もある。

## 【 5 3 5 8 】

次に、図 4 3 5 を参照して、図 4 2 5 ( b ) に示す蓄積モードから通常状態に転落する遊技の流れに対応する表示態様を説明する。

20

## 【 5 3 5 9 】

図 4 3 5 ( a ) から ( d ) に示す表示態様は、図 4 2 8 ( e ) から ( h ) に示す表示態様と共通している。すなわち、( a ) に示す第 3 回目の変動開始時において転落抽選に当選しているため、パワーアップチャレンジ演出を「ラストチャレンジ」演出として実行する勝利近接情報 x c 4 が表示されている。勝利近接情報 x c 4 は、( a ) から ( d ) に示すように、ラストチャレンジ演出としてのパワーアップチャレンジ演出が開始され、プレイヤー P Y がパワーアップを目指してジムに通い、トレーニングを行う様子が表示されている。ただし、図 4 3 5 では、( a ) に示す第 3 回目の特図 2 の変動開始までに保留を貯めていない点が図 4 2 8 ( e ) から ( h ) と異なっている

## 【 5 3 6 0 】

( e ) に示す表示画面 4 2 a は、転落抽選に当選した時点で保留が貯められていない場合に特有の表示画面である。すなわち、勝利近接情報 x c 4 は、( d ) に示すトレーニングを行う様子を表示した後、トレーニングを終えたプレイヤー P Y がジムから出てくる様子が表示されている。勝利近接情報 x c 4 は、トレーニングを行ったにも関わらず、パワーアップしていない態様のプレイヤー P Y がジムから出てくる様子が表示されている。

30

## 【 5 3 6 1 】

( f ) に示す表示画面 4 2 a は、( e ) に続く表示画面である。( f ) に示す勝利近接情報 x c 4 では、パワーアップチャレンジ演出の結果、すなわち、パワーアップされていない態様のプレイヤー P Y と「パワーアップできなかったけどラストバトル行くね」という文字画像とが表示されている。これにより、遊技者は、当該変動表示の結果は外れである(逆転勝利のパターンもある場合は外れの可能性が高い)、と推測することができる。

40

## 【 5 3 6 2 】

( g ) に示す表示画面 4 2 a は、( f ) に続く表示画面である。勝利近接情報 x c 4 は、ほとんどパワーアップされていない態様のプレイヤー P Y と敵キャラクター T K とのバトルを示す画像と、このバトルが最後のバトルであることを示す「ラストバトル」という文字画像とが表示される。「ラストバトル」は、当該変動表示の結果が外れ結果となれば、通常状態への転落が確定するという意味である。

## 【 5 3 6 3 】

( h ) に示す表示画面 4 2 a は、第 3 回目の変動表示の結果が、外れ結果となった状態を示している。勝利近接情報 x c 4 は、ラストバトルにおいて敵キャラクター T K が勝利し

50

たことを示す画像が表示される。また、変動表示の結果として外れを示す「3」「7」「2」が表示されている。

【5364】

このように、確変状態中の蓄積モードにおいて転落抽選に当選した場合、すなわちパワーアップチャレンジ演出がラストチャレンジ演出として実行される場合には、転落当選時までに保留が貯まっていなければ、有利な遊技状態（特殊時短状態）に移行できず、通常状態への転落が確定してしまう場合もある。なお、蓄積モードにおいて転落抽選に当選していない場合に行われる通常のパワーアップチャレンジ演出では、保留が貯まっていなくても、転落確定という不利な結果にはならない。

【5365】

<変形例1>

上述した遊技では、特殊時短抽選の当選確率が1/1である場合の表示態様について説明したが、特殊時短抽選の当選確率が1/1でない場合（例えば上述した実施例に示す1/10の割合で特殊時短抽選に当選する構成）であってもよい。以下では、特殊時短抽選の当選確率が1/1でない場合の遊技が実行される表示態様について、図436から図437を用いて詳細に説明する。図436(a)は、蓄積モードから転落当選して特殊時短抽選（1/10）に当選する遊技の流れ、(b)は、特殊時短抽選に落選し続ける遊技の流れを示す変形例1のタイムチャートである。図437は、図436に対応する表示態様を示す図である。

【5366】

図436(a)を参照して蓄積モードから転落当選して特殊時短抽選に最終的に当選する遊技の流れについて説明する。(a)では、図423(c)と同様に、第1回目、第2回目の変動では、転落抽選に落選して大当たり抽選に外れるが、第3回目の変動では、転落抽選に当選して大当たり抽選に外れたものとする。転落抽選に当選した場合、通常状態に一旦転落した状態で、転落変動パターン（30秒）での変動表示が実行される。この転落変動パターン（30秒）での変動表示においては、ラストチャレンジ演出が実行される。転落当選時に保留が2つ貯まっているので、次の変動開始時を含めて2回の特殊時短抽選のうち当選結果となれば特殊時短状態が発生する。(a)では、次の変動（確変状態の開始から第4回目の変動）開始時の特殊時短抽選に落選しており、特図2の抽選結果も外れであるため、特図2の変動表示が行われる。この特図2の変動時間は、特殊時短状態に当選した場合の変動時間と同じ時間とするために、2秒間としている。これは、特殊時短抽選に落選した場合もスピーディーに遊技を進行させるためである。すなわち、第4回目の変動は特殊時短状態に落選した状態で2秒間の外れ変動として実行され、第5回目の変動は、特殊時短状態に当選した状態で2秒間の当たり変動として実行される。この第5回目の変動は、特殊時短状態（あと10000回）で実行される。

【5367】

(b)では、第1回目から第4回目の変動では、(a)と同様に変動が行われる。すなわち、転落当選時に保留が2つ貯まっているので、転落変動の次の変動開始時を含めて2回の特殊時短抽選が可能である。転落変動の次の変動（確変状態の開始から第4回目の変動）では、特殊時短抽選に落選しており、特図2の抽選結果も外れである。第5回目の変動でも、特殊時短抽選に落選しており、特図2の抽選結果も外れである。そのため、転落当選時に貯まっていた保留を使い果たしてしまったので、通常状態への転落が確定する。すなわち、第5回目の変動の終了後は、「左に戻して下さい」というような左打ち報知が行われる。

【5368】

図437を参照して、図436(a)(b)に示す蓄積モードから転落当選して特殊時短抽選に最終的に当選する遊技の流れと、特殊時短抽選に落選し続ける遊技の流れに対応する表示態様を説明する。なお、第1回目と第2回目の特図2の変動表示の表示態様は、図428(a)から(d)と同じであるので、第3回目の特図2の変動表示から説明を開始する。

10

20

30

40

50

## 【 5 3 6 9 】

( a ) に示す表示画面 4 2 a は、第 3 回目の特図 2 の変動表示が開始された状態を示している。第 3 回目の特図 2 の変動表示の開始時に、転落抽選に当選しているため、変動時間が 30 秒の転落変動パターンが実行される。第 3 回目の特図 2 の変動表示の開始時点で、保留は 2 つ貯まっているが、転落当選によって第 3 回目の特図 2 の変動表示は通常状態で行われるので、保留はこれ以上増えない。勝利近接情報 x c 4 は、転落抽選に当選を示唆する「ラストチャレンジ」の文字画像が表示されている。

## 【 5 3 7 0 】

( b ) に示す表示画面 4 2 a は、( a ) に続く第 3 回目の変動中の表示画面 4 2 a である。勝利近接情報 x c 4 は、特殊時短抽選の当選確率が 1 / 1 でない場合に、ラストチャレンジとして行われるパワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、勝利近接情報 x c 4 には、「2 回以内にパワーアップすれば勝利は近いよ。(パワーアップが) できなければ終了だよ。」と表示されている。この 2 回の回数は、転落抽選時の保留の個数 ( 2 つ ) に対応している。これにより、ラストチャレンジとして行われるパワーアップチャレンジ演出において規定された回数内にパワーアップしなければ、通常状態への転落が確定してしまうことが示唆されている。

10

## 【 5 3 7 1 】

( c ) に示す表示画面 4 2 a は、( b ) に続く第 3 回目の変動中の一連の表示画面 4 2 a である。すなわち、( c ) に示す勝利近接情報 x c 4 は、プレイヤー P Y がパワーアップを図るためにジムに通う様子が表示される。( d ) に示す勝利近接情報 x c 4 は、プレイヤー P Y がジムでトレーニングを行う様子が表示される。( e ) に示す表示画面 4 2 a は、第 3 回目の変動表示の結果が表示された画像である。勝利近接情報 x c 4 は、特殊時短抽選の当選確率が 1 / 1 でないことに合わせて、トレーニングの結果パワーアップができたかを煽る「パワーアップできたか?」という文字情報が表示されている。第 3 回目の変動表示の結果は、外れを示す「1」「5」「6」である。

20

## 【 5 3 7 2 】

( f ) に示す表示画面 4 2 a は、第 4 回目の変動表示が開始されている状態を示す表示画面 4 2 a である。第 4 回目の変動表示の開始時に、保留は 1 つである。勝利近接情報 x c 4 には、( e ) に示した「パワーアップできたか?」という煽りに対する結果として、パワーアップできなかったことを示す「パワーアップできなかった。もう 1 回トレーニングだ」という文字情報が表示される。これにより、1 回目のトレーニングではパワーアップできなかったが、あと 1 回トレーニングしてパワーアップするチャンス ( 特殊時短抽選のチャンス ) が残っていることが示唆されている。なお、第 4 回目の変動表示における勝利近接情報 x c 4 では、「パワーアップできなかった」という結果を示す情報と、「もう 1 回トレーニング」というあと 1 回のチャンスがあることを示す情報とを分けて表示しても構わない。そのためには、変動時間が長くなっても構わない。

30

## 【 5 3 7 3 】

( g ) に示す表示画面 4 2 a は、第 4 回目の変動表示の結果を示す表示画面 4 2 a である。第 4 回目の変動表示の結果は、外れを示す「2」「3」「7」である。なお、特殊時短抽選中の変動表示の時間は、特殊時短状態中の変動時間に合わせて 2 秒に設定されているが、表示演出の内容に応じて長い時間を設定しても構わない。勝利近接情報 x c 4 には、2 回目のトレーニングの結果パワーアップができたかを煽る「パワーアップできたか?」という文字情報が表示されている。

40

## 【 5 3 7 4 】

( h ) に示す表示画面 4 2 a は、第 5 回目の変動表示が開始された状態を示す表示画面 4 2 a であるが、第 5 回目の変動表示は、その変動開始時に特殊時短抽選に当選しているため、特殊時短状態あと 10000 回の変動表示が開始された状態を示す表示画面 4 2 a である。表示画面 4 2 a には、「あと 10000 回」という特殊時短残り回数情報 x c 5 が表示されている。勝利近接情報 x c 4 に代えて、「パワーアップ成功!ラストバトル行くぞ」というパワーアップ演出の結果が特殊時短抽選への当選を示す文字情報と、パワー

50

アップされた態様のプレイヤー P Y の画像からなる特殊時短状態中バトル情報 x c 6 が表示されている。特殊時短状態中の変動表示の変動時間は 2 秒であるので、( h ) に示す表示画面の後すぐに、上述した図 4 2 9 ( b ) に示すように変動表示の結果 ( 大当たりか外れか ) が表示される。

【 5 3 7 5 】

( i ) に示す表示画面 4 2 a は、( g ) に続く第 5 回目の変動表示の結果が表示された状態を示す表示画面 4 2 a である。第 5 回目の変動表示は、その変動開始時に特殊時短抽選に落選しているため、その変動中は転落当選による通常状態のままである。第 5 回目の変動表示の開始時に保留は 0 になっており、変動終了時も保留は 0 のままであるので、特殊時短状態の抽選が行われる最後の機会となる。勝利近接情報 x c 4 には、第 4 回目の変動表示中に「もう 1 回トレーニング」( 2 回目のトレーニング ) を行ったが、パワーアップできない結果となったことと、2 回の変動中にパワーアップできなかったため通常状態への転落が確定することを示す「パワーアップできなかった。これで終了」という文字情報が表示される。また、変動表示の結果として外れを示す「3」「1」「7」が表示されている。なお、( i ) では、第 5 回目の変動表示の開始時の表示画面 4 2 a を省略したが、特殊時短抽選中の変動表示の変動時間は 2 秒であるので、結果表示時の勝利近接情報 x c 4 と同じ内容が表示されているものとする。

10

【 5 3 7 6 】

この後、( i ) に続く表示画面 4 2 a では、通常状態への転落確定により左打ちに戻すことを報知する「左へ戻して下さい」という文字情報が表示されている。

20

【 5 3 7 7 】

これにより、ラストチャレンジとして行われたパワーアップチャレンジ演出において規定された回数内にパワーアップできなかったため、通常状態への転落が確定することを示唆することができる。

【 5 3 7 8 】

< 変形例 2 >

上述した遊技では、消耗モードにおいて転落抽選に当選した場合には、偶発的に保留が貯まっている場合を除き通常、保留が 0 であるため、特殊時短抽選は行われない構成であったが、消耗モードにおいて転落抽選に当選した場合にも特殊時短抽選が行われる構成であってもよい。以下、この構成について説明する。

30

【 5 3 7 9 】

変形例 2 の構成は、図 4 2 3 ( c ) を参照して説明した実施例と同じく特殊時短抽選の当選確率が 1 / 1 であってもよいが、ここでは、図 4 3 6 を参照して説明した変形例 1 と同じく特殊時短抽選の当選確率が 1 / 1 0 である場合を例に挙げて説明する。

【 5 3 8 0 】

図 4 3 8 ( a ) は、蓄積モードから転落当選と同時に特殊時短抽選 ( 1 / 1 0 ) が行われ、最終的に当選する遊技の流れ、( b ) は、特殊時短抽選に落選し続ける遊技の流れを示す変形例 2 のタイムチャートである。図 4 3 9 は、図 4 3 8 に対応する表示態様を示す図である。図 4 4 0 ( a ) は、消耗モードから転落当選と同時に特殊時短抽選 ( 1 / 1 0 ) が行われ、当選する遊技の流れ、( b ) は、特殊時短抽選に落選する遊技の流れを示すタイムチャートである。図 4 4 1 は、図 4 4 0 に対応する表示態様を示す図である。

40

【 5 3 8 1 】

図 4 3 8 ( a ) を参照して蓄積モードから転落当選と同時に特殊時短抽選 ( 1 / 1 0 ) が行われ、最終的に当選する遊技の流れについて説明する。( a ) では、図 4 2 3 ( c ) と同様に、第 1 回目、第 2 回目の変動では、転落抽選に落選して大当たり抽選に外れるが、第 3 回目の変動では、その変動開始時に、転落抽選に当選して、転落当選と同時に ( すなわち、転落当選に基づいて行われる ) 特殊時短抽選にも当選して、大当たり抽選に外れたものとする。転落抽選に当選した場合、通常状態に一旦転落した状態で、転落変動パターン ( 3 0 秒 ) での変動表示が実行される。この転落変動パターン ( 3 0 秒 ) での変動表示においては、ラストチャレンジ演出が実行される。この転落当選と同時に、特殊時短抽選

50

も行われ、当たり結果となっている。転落当選時に保留が2つ貯まっているので、当該変動開始時を含めて3回（変形例1では転落当選時に保留が2つ貯まっている場合は2回）の特殊時短抽選のうち当選結果となれば特殊時短状態が発生する。（a）では、次の変動（確変状態の開始から第4回目の変動）開始時の特殊時短抽選に落選しており、特図2の抽選結果も外れであるため、特図2の変動表示（2秒）が行われる。また、その次の変動（確変状態の開始から第5回目の変動）開始時の特殊時短抽選に落選しており、特図2の抽選結果も外れであるため、特図2の変動表示（2秒）が行われる。すなわち、第4回目の変動は特殊時短状態に落選した状態で2秒間の外れ変動として実行され、第5回目の変動は特殊時短状態に落選した状態で2秒間の外れ変動として実行され、第6回目の変動は、特殊時短状態に当選した状態で2秒間の当たり変動として実行される。この第5回目の変動は、特殊時短状態（あと10000回）で実行される。

10

## 【5382】

（b）では、第1回目から第4回目の変動では、（a）と同様に変動が行われる。すなわち、転落当選時に保留が2つ貯まっているので、当該変動開始時を含めて3回の特殊時短抽選が可能である。転落変動時の変動（確変状態の開始から第3回目の変動）では、特殊時短抽選に落選しており、特図2の抽選結果も外れである。第4回目、第5回目の変動でも、特殊時短抽選に落選しており、特図2の抽選結果も外れである。そのため、転落当選時に貯まっていた保留を使い果たしてしまったので、通常状態への転落が確定する。すなわち、第5回目の変動の終了後は、「左に戻して下さい」というような左打ち報知が行われる。

20

## 【5383】

図439を参照して、図438（a）（b）に示す蓄積モードから転落当選と同時に特殊時短抽選（1/10）に当選する遊技の流れと、特殊時短抽選に落選し続ける遊技の流れに対応する表示態様を説明する。なお、第1回目と第2回目の特図2の変動表示の表示態様は、図428（a）から（d）と同じであるので、第3回目の特図2の変動表示から説明を開始する。

## 【5384】

（a）に示す表示画面42aは、第3回目の特図2の変動表示が開始された状態を示している。第3回目の特図2の変動表示の開始時に、転落抽選に当選しているので、変動時間が30秒の転落変動パターンが実行される。第3回目の特図2の変動表示の開始時点で、保留は2つ貯まっているが、転落当選によって第3回目の特図2の変動表示は通常状態で行われるので、保留はこれ以上増えない。勝利近接情報xc4は、転落抽選に当選を唆する「ラストチャレンジ」の文字画像が表示されている。

30

## 【5385】

（b）に示す表示画面42aは、（a）に続く第3回目の変動中の表示画面42aである。勝利近接情報xc4は、特殊時短抽選の当選確率が1/1でない場合に、ラストチャレンジとして行われるパワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、勝利近接情報xc4には、「3回以内にパワーアップすれば勝利は近いよ。（パワーアップが）できなければ終了だよ。」と表示されている。この3回の回数は、転落当選と同時に行われた特殊時短抽選1回と、転落抽選時の保留の個数に応じた特殊時短抽選回数（2回）とを足した回数である。これにより、同じ保留の数である場合でも、変形例1よりも多くの回数の特殊時短抽選を実行することが可能となる。例えば、最大では、転落当選の直前の変動終了までに保留が4つ貯まっていれば、転落当選時には当該変動分の1回と、保留分の3回とを足した合計4回の特殊時短抽選を実行することが可能となる。これにより、特殊時短抽選の当選確率が1/1でない場合でも、蓄積モードにおいては特殊時短抽選に当選する割合を高めることができる。

40

## 【5386】

（c）に示す表示画面42aは、（b）に続く第3回目の変動（転落変動）中の表示画面42aである。プレイヤーPYがパワーアップを図るためにジムに通う様子や、プレイヤーPYがジムでトレーニング等は、同様であるため説明を省略している。（c）に示す

50

表示画面 4 2 a は、1 回目トレーニングを行った結果、パワーアップできたか否かを煽る「1 回目トレーニングだ。パワーアップできたか?」といった文字情報からなる勝利近接情報 x c 4 が表示されている。

【5 3 8 7】

(d) に示す表示画面 4 2 a は、(d) に続く第 3 回目の変動終了時の表示画面 4 2 a である。第 3 回目の変動表示の結果は、外れを示す「1」「5」「6」が表示されている。勝利近接情報 x c 4 は、まだ特殊時短抽選のチャンスが残っていることを示唆する「パワーアップできなかった。もう 1 回トレーニングだ。」という文字情報が表示されている。もちろん、「トレーニングできるチャンスはあと 2 回だ。」のように特殊時短抽選の残り回数を示唆する文字情報を表示してもよい。

10

【5 3 8 8】

(e) に示す表示画面 4 2 a は、第 4 回目の変動表示が開始されている状態を示す表示画面 4 2 a である。勝利近接情報 x c 4 は、2 回目トレーニングによってパワーアップできたか否かを煽る「2 回目トレーニングだ。パワーアップできたか?」という文字情報が表示されている。2 回目のトレーニングは、特殊時短抽選が行われた場合の変動時間(2 秒)中に収まる程度に簡略化されて表示されている。

【5 3 8 9】

(f) に示す表示画面 4 2 a は、第 4 回目の変動表示の結果を示す表示画面 4 2 a である。第 4 回目の変動開始時に 2 回目の特殊時短抽選が行われているが、外れであったとする。第 4 回目の変動表示の結果は、外れを示す「2」「3」「7」が表示されている。勝利近接情報 x c 4 は、まだ特殊時短抽選のチャンスが残っていることを示唆する「パワーアップできなかった。もう 1 回トレーニングだ。」という文字情報が表示されている。

20

【5 3 9 0】

(g) に示す表示画面 4 2 a は、第 5 回目の変動表示が開始されている状態を示す表示画面 4 2 a である。勝利近接情報 x c 4 は、3 回目トレーニングによってパワーアップできたか否かを煽る「3 回目トレーニングだ。パワーアップできたか?」という文字情報が表示されている。

【5 3 9 1】

(h) に示す表示画面 4 2 a は、第 5 回目の変動表示の結果を示す表示画面 4 2 a である。第 4 回目の変動開始時に 2 回目の特殊時短抽選が行われているが、ここでは当たりであったとする。第 5 回目の変動表示の結果は、外れを示す「3」「1」「7」が表示されている。勝利近接情報 x c 4 は、特殊時短抽選に当選したことを示唆する「パワーアップ成功!ラストバトル行くぞ」という文字情報が表示されている。

30

【5 3 9 2】

(i) に示す表示画面 4 2 a は、第 5 回目の変動表示の結果を示す表示画面 4 2 a である。第 4 回目の変動開始時に 2 回目の特殊時短抽選が行われているが、ここでは外れであったとする。第 5 回目の変動表示の結果は、外れを示す「3」「1」「7」が表示されている。勝利近接情報 x c 4 は、特殊時短抽選が 3 回とも外れであったので、通常状態への転落が確定することを示唆する「パワーアップできなかった。これで終了」という文字情報が表示されている。

40

【5 3 9 3】

図 4 4 0 (a) を参照して消耗モードから転落当選と同時に特殊時短抽選(1/10)が行われ、当選する遊技の流れについて説明する。

【5 3 9 4】

本例では、消耗モードである第 5 0 回目の変動になるまで、転落抽選も大当たり抽選も外れであったとする。消耗モードである第 5 0 回目の変動では、転落抽選に当選して大当たり抽選に外れたものとする。変形例 2 では、転落抽選に当選した場合は転落抽選と同時に特殊時短抽選が行われるので、消耗モードにおいても特殊時短抽選が行われる点が上述した変形例 1 と異なる。

【5 3 9 5】

50

( a ) では、特殊時短抽選が当たりであったとする。転落抽選に当選した場合、上述した転落変動パターン( 30 秒)での変動表示が実行される。この転落変動パターン( 30 秒)での変動表示においては、上述したラストチャレンジ演出が実行される。ラストチャレンジ演出の結果は、特殊時短抽選に当選したことを示す結果となる。転落変動パターンでの変動表示の終了後、上述した特殊時短抽選に当選していることに基づき、特殊時短状態が発生する。

【 5 3 9 6 】

( b ) では、特殊時短抽選が外れであったとする。転落抽選に当選した場合、上述した転落変動パターン( 30 秒)での変動表示が実行される。この転落変動パターン( 30 秒)での変動表示においては、上述したラストチャレンジ演出が実行される。ラストチャレンジ演出の結果は、特殊時短抽選に落選したことを示す結果となる。転落変動パターンでの変動表示の終了後、上述した特殊時短抽選に落選していることに基づき、通常状態への転落が確定する。

10

【 5 3 9 7 】

図 4 4 1 を参照して、図 4 4 0 ( a ) ( b ) に示す消耗モードにおいて転落して特殊時短抽選( 1 / 1 0 ) に当選する遊技の流れと、特殊時短抽選に落選する遊技の流れに対応する表示態様を説明する。なお、第 1 回目と第 2 回目の特図 2 の変動表示の表示態様は、図 4 2 8 ( a ) から ( d ) と同じであるので、第 3 回目の特図 2 の変動表示から説明を開始する。

【 5 3 9 8 】

( a ) に示す表示画面 4 2 a は、第 5 0 回目の特図 2 の変動表示が開始された状態を示している。第 5 0 回目の特図 2 の変動表示の開始時に、転落抽選に当選しているので、変動時間が 3 0 秒の転落変動パターンが実行される。第 5 0 回目の特図 2 の変動表示の開始時点で、保留は貯まっていない。勝利近接情報 x c 4 は、転落抽選に当選を示唆する「ラストチャレンジ」の文字画像が表示されている。

20

【 5 3 9 9 】

( b ) に示す表示画面 4 2 a は、( a ) に続く第 5 0 回目の変動中の表示画面 4 2 a である。勝利近接情報 x c 4 は、「この 1 回でパワーアップすれば勝利は近いよ。( パワーアップが ) できなければ終了だよ。」と表示されている。この 1 回の回数は、転落当選と同時に行われた特殊時短抽選 1 回である。本実施例や変形例 1 では消耗モードでは偶発的に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に連続入賞した場合を除き、通常は保留が貯まらないので転落当選しても特殊時短抽選が実行されなかった。しかし、変形例 2 では、特殊時短抽選が転落当選と同時に行われるので、消耗モードにおいて転落当選しても特殊時短抽選を実行することが可能である。これにより、消耗モードにおいても特殊時短抽選に当選する割合を低いながらも残すことができる。

30

【 5 4 0 0 】

( c ) に示す表示画面 4 2 a は、( b ) に続く第 5 0 回目の変動( 転落変動 ) 中の表示画面 4 2 a である。プレイヤー P Y がパワーアップを図るためにジムに通う様子や、プレイヤー P Y がジムでトレーニング等は、同様であるため説明を省略している。( c ) に示す表示画面 4 2 a は、この回限りのトレーニングを行った結果、パワーアップできたか否かを煽る「ラストトレーニングだ。パワーアップできたか? 」といった文字情報からなる勝利近接情報 x c 4 が表示されている。

40

【 5 4 0 1 】

( d ) に示す表示画面 4 2 a は、( c ) に続く第 5 0 回目の変動終了時の表示画面 4 2 a である。第 5 0 回目の変動表示の結果は、外れを示す「 3 」 「 1 」 「 7 」 が表示されている。勝利近接情報 x c 4 は、特殊時短抽選に当選していることを示唆する「パワーアップ成功! ラストバトル行くぞ」という文字情報が表示されている。

【 5 4 0 2 】

( e ) に示す表示画面 4 2 a は、( d ) に続く第 5 0 回目の変動終了時の表示画面 4 2 a である。ここでは、第 5 0 回目の変動開始時に行われた特殊時短抽選の結果が外れであ

50

ったとする。第50回目の変動表示の結果は、外れを示す「3」「1」「7」が表示されている。勝利近接情報xc4は、1回限りの特殊時短抽選外れであったので、通常状態への転落が確定することを示唆する「パワーアップできなかった。これで終了」という文字情報が表示されている。

#### 【実施例51】

##### 【5403】

上述した実施例では、確変状態は、蓄積モードから消費モードまたは消耗モードに移行した後、転落抽選に当選するまで消耗モードが続くタイプであったが、消耗モードから蓄積モードに戻るタイプのものであっても構わない。以下、図442、図443を参照して説明する。図442は、蓄積モードから消費モード・消耗モードに移行した後、消耗モードから蓄積モードに戻る遊技の流れを示す実施例51のタイムチャートである。図443は、図442に対応する表示態様を示す図である。

10

##### 【5404】

図442を参照する。この遊技の流れでは、確変状態における特図2の変動表示の結果として外れが連続しているものとする。この場合、蓄積モードは、確変状態の開始から数えて第1回目から第30回目まで続く。第30回目の変動終了までに保留が例えば4つ貯まっている場合に、蓄積モードから消費モードに移行する。この保留のうち1～3までは、消費モードにおいて消費される。消費モードは、第31回目から第33回目まで続く。4つめの保留から、消耗モードにおいて消耗され、以降、保留が貯まらない状態で消耗モードが続く。消耗モードは、第34回目から第63回目までの30変動続く。第63回目の終了後は再び蓄積モードに移行する。蓄積モードは、第64回から第93回目までの30変動続く。以降、蓄積モードと消耗モードとが繰り返される。

20

##### 【5405】

本例では、後述するようにモードが移行される3変動前から「あと\*変動で\*\*モード突入」というモード移行を示唆するモード移行示唆情報xc9が表示される。

##### 【5406】

図443を参照する。(a)から(c)に示す表示画面42aは、蓄積モードの最後から3回分の各変動開始時を示す。それぞれの表示画面42aは、右打ち状態中変動回数情報xc1が「28回目」「29回目」「30回目」を表示し、確変状態中バトル情報xc3がプレイヤーPYと敵キャラクターTKとのバトル演出を表示し、特図2の変動が表示されている。

30

##### 【5407】

また、(a)から(c)に示す表示画面42aは、蓄積モードから消費モードに移行する前に、あと\*回で消費モードに移行するかを事前に示唆ないし報知するモード移行示唆情報xc9が表示されている。なお、(a)から(c)では、確変状態中モード情報xc2(「蓄積モード」との表示)に代えてモード移行示唆情報xc9を表示しているが両方を表示しても構わない。モード移行示唆情報xc9は、例えば、(a)では「あと3回で消費モード突入」と表示され、(b)では「あと2回で消費モード突入」と表示され、(c)では「あと1回で消費モード突入」と表示されている。これにより、蓄積モードから消費モードへ徐々に近付いていることを遊技者に示唆することができる。すなわち、蓄積モードにおいてあと3回転落抽選に落選し続けてしまうと、有利度の高い蓄積モードから、有利度はそれほど低くないが消耗モードへの移行に近付いていく消費モードへ移行してしまうというドキドキ感を遊技者に持たせることができる。

40

##### 【5408】

なお、モード移行示唆情報xc9は、「あと\*回で消費モード突入」のような報知に限らず、「あと\*回で消費モード突入かも・・・」のようにそれとなく示唆する表示や、「あと\*回で熱いモード突入」のように移行先をぼんやりと示唆する表示であってもよい。

##### 【5409】

(d)に示す表示画面42aは、蓄積モードの終了直後の表示画面である。表示画面42aは、消費モードへの移行を示すモード移行情報xc8が表示されている。モード移行

50

情報 x c 8 には、「消費モード突入（有利度：星 2 つ）」と表示されている。蓄積モードは、確変状態において保留が貯まり易い期間であるので有利度が星 3 つとしている。消費モードは、確変状態において保留が貯まりにくい期間であるが、蓄積モードで貯められた保留分にて特殊時短抽選が可能であるので、有利度が星 2 つとしている。消耗モードは、確変状態において保留が貯まりにくい期間であり、特殊時短抽選が行われる可能性が低いので、有利度が星 1 つとしている。この「消費モード突入（有利度：星 2 つ）」との表示は、蓄積モードよりも有利度は劣るが、消耗モードよりは有利度が高いモードに移行することが示唆されている。

【 5 4 1 0 】

( e ) から ( g ) に示す表示画面 4 2 a は、消費モード 3 回分の各変動開始時を示す。それぞれの表示画面 4 2 a は、右打ち状態中変動回数情報 x c 1 が「 3 1 回目」「 3 2 回目」「 3 3 回目」を表示し、確変状態中バトル情報 x c 3 がプレイヤー P Y と敵キャラクター T K とのバトル演出を表示し、特図 2 の変動が表示されている。なお、( e ) から ( g ) では、確変状態中モード情報 x c 2 ( 「消費モード」との表示 ) に代えてモード移行示唆情報 x c 9 を表示しているが両方を表示しても構わない。

10

【 5 4 1 1 】

また、( e ) から ( g ) に示す表示画面 4 2 a は、消費モードから消耗モードに移行する前に、あと \* 回で消耗モードに移行するかを事前に示唆ないし報知するモード移行示唆情報 x c 9 が表示されている。モード移行示唆情報 x c 9 は、例えば、( e ) では「あと 3 回で消耗モード突入」と表示され、( f ) では「あと 2 回で消耗モード突入」と表示され、( g ) では「あと 1 回で消耗モード突入」と表示されている。これにより、消費モードから消耗モードへ徐々に近付いていることを遊技者に示唆することができる。すなわち、消費モードにおいてあと 3 回転落抽選に落選し続けると、特殊時短抽選の可能性があるため有利度はそれほど低くない消費モードから、特殊時短抽選の可能性がほとんどないため有利度が低い消耗モードへ移行してしまうというドキドキ感を遊技者に持たせることができる。

20

【 5 4 1 2 】

( h ) に示す表示画面 4 2 a は、消費モードの終了直後の表示画面である。表示画面 4 2 a は、消耗モードへの移行を示すモード移行情報 x c 8 が表示されている。モード移行情報 x c 8 には、「消耗モード突入（有利度：星 1 つ）」と表示されている。「消耗モード突入（有利度：星 1 つ）」との表示は、有利度が最も劣ることが示唆されている。

30

【 5 4 1 3 】

( i ) から ( k ) に示す表示画面 4 2 a は、蓄積モード 3 回分の各変動開始時を示す。それぞれの表示画面 4 2 a は、右打ち状態中変動回数情報 x c 1 が「 6 1 回目」「 6 2 回目」「 6 3 回目」を表示し、確変状態中バトル情報 x c 3 がプレイヤー P Y と敵キャラクター T K とのバトル演出を表示し、特図 2 の変動が表示されている。なお、( i ) から ( k ) では、確変状態中モード情報 x c 2 ( 「消耗モード」との表示 ) に代えてモード移行示唆情報 x c 9 を表示しているが両方を表示しても構わない。

【 5 4 1 4 】

また、( i ) から ( k ) に示す表示画面 4 2 a は、消耗モードから蓄積モードに移行する前に、あと \* 回で蓄積モードに移行するかを事前に示唆ないし報知するモード移行示唆情報 x c 9 が表示されている。モード移行示唆情報 x c 9 は、例えば、( i ) では「あと 3 回で蓄積モード突入」と表示され、( j ) では「あと 2 回で蓄積モード突入」と表示され、( k ) では「あと 1 回で蓄積モード突入」と表示されている。これにより、消耗モードから蓄積モードへ徐々に近付いていることを遊技者に示唆することができる。すなわち、蓄積モードにおいてあと 3 回転落抽選に落選し続けられれば、特殊時短抽選の可能性がほとんどない有利度が低い消耗モードから、特殊時短抽選になり易いため有利度が高い蓄積モードへ移行することができるというドキドキ感を遊技者に持たせることができる。

40

【 5 4 1 5 】

( l ) に示す表示画面 4 2 a は、消耗モードの終了直後の表示画面である。表示画面 4

50

2 a は、蓄積モードへの移行を示すモード移行情報 x c 8 が表示されている。モード移行情報 x c 8 には、「蓄積モード突入（有利度：星 3 つ）」と表示されている。

【 5 4 1 6 】

この後、第 6 4 回目から 8 3 回目までの変動表示は、蓄積モードで行われ、( a ) から ( c ) と同様の表示態様が繰り返される。

【 5 4 1 7 】

< 変形例 1 >

本例では、モード移行示唆情報 x c 9 は、モード移行がある毎に表示されていたが、それでは有利度が高いモードから有利度が低いモードへの移行が近付いているという遊技者にとって嬉しくない情報を提示することになるので、有利度が低いモードから高いモードへ移行する場合にのみ表示するようにしても構わない。図 4 2 1、図 4 4 5 を参照して説明する。図 4 4 4 は、消耗モードから蓄積モードに移行する場合のみモード移行示唆情報を表示する遊技の流れを示すタイムチャートである。図 4 4 5 は、図 4 4 4 に対応する表示態様を示す図である。

10

【 5 4 1 8 】

すなわち、変形例 1 では、蓄積モードから消費モードへの移行や、消費モードから消耗モードへの移行の場合には、モード移行示唆情報 x c 9 を表示せず、消耗モードから蓄積モードへの移行の場合にのみ、モード移行示唆情報 x c 9 を表示する。これにより、蓄積モードから消費モードへの移行や、消費モードから消耗モードへ移行する場合に、遊技者の落胆を低減することができる。

20

【 5 4 1 9 】

< 変形例 2 >

蓄積モードから消費モードへの移行や、消費モードから消耗モードへ移行する場合に、遊技者の落胆を低減するためには、蓄積モードから消費モードへの移行や、消費モードから消耗モードへ移行する場合に、消耗モードから蓄積モードへ移行する場合よりもモード移行示唆情報 x c 9 を目立ち難く表示しても構わない。例えば、蓄積モードから消費モードへの移行や、消費モードから消耗モードへ移行する場合に、モード移行示唆情報 x c 9 を、消耗モードから蓄積モードへ移行する場合よりも小さく表示する等である。

【 5 4 2 0 】

< 変形例 3 >

また、モード移行示唆情報 x c 9 は、消耗モードから蓄積モードへ移行する前に表示されるに留まっていたが、蓄積モードへ移行した後も表示形態を変えて表示されても構わない。例えば、モード移行示唆情報 x c 9 は、上述した図 1 4 ( 1 ) に示すように蓄積モードへの移行完了を契機として、「蓄積モード移行完了」のような移行完了情報として、蓄積モードへの移行完了後の 3 変動程度の間、表示されるとよい。

30

【 5 4 2 1 】

< 変形例 4 >

また、確変状態中モード情報 x c 2 は、「蓄積モード」「消費モード」「消耗モード」という各モードの内容を文字情報で表示するものであったが、背景情報の種類や、敵キャラクター T K の種類によってモード情報を異ならせてもよい。例えば、背景情報であれば、平地でのバトルが蓄積モードに相当し、山地でのバトルが消費モードに相当し、火口でのバトルが消耗モードに相当する。また、敵キャラクター T K であれば、弱い敵キャラクター T K が変動毎に出てくるバトルが蓄積モードに相当し、中ボスクラスの敵キャラクター T K が変動毎に出てくるバトルが消費モードに相当し、ラスボスの敵キャラクター T K と特殊時短状態において闘うバトルが消耗モードに相当する。このような場合に、モードが巡るにつれて、バトルがどのモードなのかが分かりにくくなるので、上述した「蓄積モード移行完了」のような移行完了情報を表示するメリットが生じ易くなる。

40

【 5 4 2 2 】

< 実施例における特徴的な構成 >

本実施例に係る遊技機は、上述の ( X C 1 ) に関し、遊技球が流下する遊技領域 3 0 a

50

を備えた遊技盤 30 と、遊技盤 30 に配設された遊技球が入球可能な特図 1 用始動入賞装置 33 a , 特図 2 用始動入賞装置 33 b と、特図 1 用始動入賞装置 33 a , 特図 2 用始動入賞装置 33 b への入球に基づいて大当たり結果とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な主制御装置 261 の CPU 501 の当否抽選機能と、通常状態とこの通常状態よりも有利度の高い確変状態とに制御することが可能な主制御装置 261 の CPU 501 の遊技状態制御機能と、確変状態に制御されている場合に、当否抽選の結果と無関係に抽選される転落抽選を実行することが可能な主制御装置 261 の CPU 501 の転落抽選機能と、主制御装置 261 の CPU 501 の遊技状態制御機能は、確変状態における第 31 回目以降の変動（消耗モード）において転落抽選の結果として転落当選が成立した場合、通常状態に移行することが可能であり、確変状態における第 1 回目から第 30 回目までの変動もしくは第 30 回目での保留分の変動（蓄積モード・消費モード）において転落当選が成立した場合、通常状態よりも有利な特殊時短状態（時短 10000 回）に移行することが可能である。当否抽選機能の抽選結果の表示を行う第 3 図柄表示装置 42 と、第 3 図柄表示装置 42 を制御してモードの移行に伴ってモード移行情報 x c 8 を表示し、モードが移行する前にモードの移行を示唆することが可能なモード移行示唆情報 x c 9 を表示するサブ制御装置 262 の CPU 551 の表示制御機能を備える。具体的には、モード移行情報 x c 8 は、確変状態の最初や確変状態の途中での蓄積モードの移行に伴う「蓄積モード突入」、蓄積モードから消費モードへの移行に伴う「消費モード突入」、蓄積モードもしくは消費モードから消耗モードへの移行に伴う「消耗モード突入」である。モード移行示唆情報 x c 9 は、蓄積モードから消費モードへの移行する前であれば「あと \* 回で消費モード突入」、蓄積モードもしくは消費モードから消耗モードへの移行する前であれば「あと \* 回で消耗モード突入」、消耗モードから蓄積モードへ移行する前であれば「あと \* 回で蓄積モード突入」である。

#### 【5423】

上述の（XC2）に関し、サブ制御装置 262 の CPU 551 の表示制御機能は、消耗モードから蓄積モードへ移行する前に、モード移行示唆情報 x c 9 を第 3 図柄表示装置 42 に表示させることを特徴とする。なお、第 3 図柄表示装置 42 への表示に変えて、音声出力部からの音声出力であっても構わない。

#### 【5424】

上述の（XC3）に関し、変形例 1 のように、サブ制御装置 262 の CPU 551 の表示制御機能は、蓄積モード・消費モードから消耗モードへ移行する前に、モード移行示唆情報 x c 9 を第 3 図柄表示装置 42 に表示させないものでもよい。

#### 【5425】

上述の（XC4）に関し、変形例 3 のように、消耗モードから蓄積モードへ移行する第 1 移行の場合、モードの移行時点を含んだ所定期間（例えば移行前の 3 変動と、移行後の 3 変動）においてモード移行示唆情報 x c 9 を第 3 図柄表示装置 42 に表示させることが可能であってもよい。なお、この場合、モード移行示唆情報 x c 9 は、モード移行後に表示する場合は、「蓄積モード移行完了」のように表示することが好ましい。

#### 【5426】

上述の（XC5）に関し、変形例 2 のように、蓄積モード・消費モードから消耗モードへ移行する第 2 移行の場合、モードの移行時点を含んだ所定期間（例えば移行前の 3 変動と、移行後の 3 変動）においてモード移行示唆情報 x c 9 を第 1 移行よりもより気付きにくく実行させることが可能であってもよい。

#### 【5427】

上述の（XC6）に関し、モードの移行は、30 回の当否抽選が実行されると発生し、モード移行示唆情報 x c 9 は、「あと 3 回で蓄積モード突入」「あと 2 回で蓄積モード突入」「あと 1 回で蓄積モード突入」のように、当否抽選が実行される毎に、モードの移行が近づいていることを示すことを特徴とする。

#### 【5428】

上述の（XC7）に関し、変形例 3 のように、モード移行示唆情報 x c 9 は、モードの

移行の前後に実行され、モードの移行前においては、モードの移行時点に近づくのに応じて「あと\*回で蓄積モード突入」の「\*回」を変化させ、モード移行示唆情報xc9は、モードの移行後においては、「蓄積モード移行完了」のように、モードの移行が完了したことを示すものであってもよい。

【5429】

上述の(XC8)に関し、モードの移行は、複数回(例えば30回)の当否抽選が実行されると発生し、モード移行示唆情報xc9は、複数回(例えば移行前の3変動)の当否抽選に亘り実行される。

【5430】

上述の(XC9)に関し、モード移行示唆情報xc9をモード移行情報xc8よりも遊技者に認識されやすくすることにより、遊技者にとって有利となったことを示唆する。 10

【実施例52】

【5431】

以降、実施例52に係るパチンコ機10について説明する。図446は、本実施例に係るパチンコ機10の正面図であり、図447は、本実施例に係るパチンコ機10の平面図である。実施例52に係るパチンコ機は、実施例1と同様な構成をしているが、遊技者が遠くから近くに近付けることができる対象物である携帯端末と通信を行うNFC(Near Field Communication)通信部Y1を有する点で大きく異なる(図446参照)。図446に示す様に、携帯端末を接近させることが可能な被接近部材であるNFC通信部Y1は、上皿19を形成する上皿部21の上面箇所における上皿19の球貯留空間に近い箇所 20  
にあり、枠ボタン80の周辺に設けられている。NFC通信部Y1は、パチンコ機10本体と携帯端末とをNFCより多くのデータを送受信可能な無線PAN(Personal Area Network)通信を開始させるための種々のデータを携帯端末に送信する。本実施例に係る携帯端末は、例えばタッチパネル式である。

【5432】

図446を参照すれば分かるように、NFC通信部Y1は、携帯端末をNFC通信部Y1の右側から接近させることを妨げる程度に大きな決定ボタン81の左側に位置し、NFC通信部Y1に設けられた携帯端末近接面Y1a(図447に示すNFCと記された部材の表面)に携帯端末をかざすときには、NFC通信部Y1と平行になるように携帯端末を保持して、そのまま携帯端末が有する表示画面の直交方向に携帯端末を移動させ、携帯端末をNFC通信部Y1の上部から接近させるとよい。また、NFC通信部Y1に携帯端末をかざす別の方法としては、NFC通信部Y1と平行になるように携帯端末を保持して、携帯端末を左から右へ水平に移動させ、携帯端末をNFC通信部Y1の左側から接近させるとよい。これにより、遊技者に携帯端末をNFC通信部Y1に接近させるときにNFC通信部Y1の上側もしくは左側から接近させ易い(すなわち、近接操作が検出されるときに右側からの近接操作を検出し難い)ので、NFC通信部Y1の周囲に十分大きな決定ボタン81が配設されているときに、この十分大きな決定ボタン81の存在感によって、その十分大きな決定ボタン81が配設されている方向から近接させ難くすることができる。 30

【5433】

携帯端末近接面Y1aは、携帯端末をNFC通信部Y1にかざしたときに、NFC通信が確立すれば例えば緑色に発光して知らせ、NFC通信に失敗すれば例えば赤色に発光して知らせる発光部(多色発光可能なLEDユニット)を備える構成であってもよい。また、NFC通信が確立したときと、失敗したときとで異なる音を出力して知らせるために、既存のスピーカーが専用の小型スピーカーを設けてもよい。 40

【5434】

携帯端末をNFC通信部Y1にかざすときには、携帯端末をNFC通信部Y1の携帯端末近接面Y1aに接触させる様にしてもよいし、携帯端末を例えばNFC通信部Y1の携帯端末近接面Y1aに2cm程度浮かせる様にしてもよい。このようにすれば、NFC通信部Y1は、遊技者による携帯端末の接近操作を検出可能である。これにより、遊技者による操作が携帯端末をNFC通信部Y1の携帯端末近接面Y1aに接触させる操作もしくは 50

は非接触により接近させる操作どちらであっても接近操作として検出することができるので、遊技中であっても操作し易くすることができる。

#### 【5435】

NFC通信部Y1の構成について説明する。NFC通信部Y1は、大きく分けると、NFC通信制御用ICとNFC通信用アンテナからなる。NFC通信制御用ICは、上述した携帯端末近接面Y1aの裏面側に、図447が示す様に、携帯端末に各種情報を送信するための送信回路Y4と、携帯端末から各種情報を受信するための受信回路Y5とを備えている。また、NFC通信部Y1は、各種情報を記憶可能なラム(RAM)Y6、ロム(ROM)Y7を備え、送信回路Y4、受信回路Y5は、ラムY6、ロムY7にアクセスして動作が可能である。送信回路Y4、受信回路Y5は、NFC通信部Y1に設けられたアンテナY8に接続されており、送信回路Y4、受信回路Y5は、アンテナY8を介して携帯端末に対する情報の授受を実行する。また、NFC通信部Y1に、ラムY6またはロムY7のいずれかを設けず、またはラムY6およびロムY7のいずれも設けず、サブ制御基板262a上の記憶装置にラムY6、ロムY7の機能を持たせるようにしてもよい。

#### 【5436】

これにより、携帯端末の接近操作は、携帯端末に対して放射されるNFC通信用電波によって検出されるので、遊技中に簡単に、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。また、所定の送信情報と受信情報をNFC通信用電波を介して送受信するという態様で接近操作が検出されるので、接近操作の検出の信頼性が高まる。

#### 【5437】

なお、NFCは、13.56MHz帯の周波数を使った近距離無線通信の規格であり、本例では、例えば通信距離10cm以内(例えば2cm以内)の方式をとる。無線PANは、Bluetooth(登録商標)、Zigbee(登録商標)、IrDA(登録商標)などの通信規格である。本例では、例えばBluetooth(登録商標)を用いるものとする。携帯端末は、NFC通信、無線PAN通信および種々のアプリケーションを実行できるようなオペレーティングシステムを備えたスマートフォンやタブレット端末である。すなわち、携帯端末にも、上述したNFC通信部Y1および後述する無線PAN通信ユニットY2に相当する構成が備えられている。本例では、スマートフォンとして説明するものとする。

#### 【5438】

図448は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。本実施例のパチンコ機10における電氣的構成は、実施例1の構成とほぼ同様であるが、上述したNFC通信部Y1と、無線PAN通信ユニットY2を有する点が実施例1の構成と大きく異なる。NFC通信部Y1は、主制御基板261a、サブ制御基板262a等の外部に設けられており、NFCの近距離無線通信規格にて携帯端末とサブ制御基板262aが有する入出力ポート555との間の情報の送受信に介在する。無線PAN通信ユニットY2は、サブ制御基板262a上にあり、無線PAN通信にて携帯端末とサブ制御基板262aが有する入出力ポート555との間の情報の送受信に介在する。

#### 【5439】

##### < NFC通信 >

本実施例のパチンコ機10は、NFC通信により、パチンコ機側から無線PAN通信を開始するための種々の情報を携帯端末側に送信することができるようになっている。遊技者がNFC通信部Y1に携帯端末をかざすと、NFC通信部Y1は、アンテナY8および受信回路Y5を介して携帯端末の接近を検出して、携帯端末に無線PAN通信の開始に必要な機種名、アドレス、パスワードの情報をロムY7から読み出し、アンテナY8および送信回路Y4を介して携帯端末に向けて送信する。携帯端末はこれら情報を受信することで、続けて、パチンコ機10との無線PAN通信接続状態を確立する処理を行う。すなわち、携帯端末から無線PAN通信の開始に必要な機種名、アドレス、パスワードの情報を含む無線PAN通信接続要求信号を受信したことが検出されると、無線PAN通信ユニットY2は、携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションを介した演出のカスタマイズなど

10

20

30

40

50

の情報の出力態様の変更を受け付ける変更受付状態である無線PAN通信接続状態を確立する。なお、NFC通信部Y1は、携帯端末を近付けることができる被接近部材であれば、上記のパスワード等を含むQRコード（登録商標）が表示されたときに携帯端末を近付けることができる画像表示デバイスでもよい。画像表示デバイスは、第3図柄表示装置42でもよいし、上皿周辺の上面に取り付けられる専用の画像表示デバイスでもよい。

【5440】

<無線PAN通信>

本実施例のパチンコ機10は、無線PAN通信を介して携帯端末からの情報を受信することで種々の遊技に関する設定を変更したり種々の遊技に関するデータを送信したりすることが可能となっている。遊技者パチンコ機10の設定を変更しようとする場合は、パチンコ機10と連動可能なパチンコ機連動アプリケーションを携帯端末上で実行させる。設定が変更可能な上述のパチンコ機連動アプリケーションを遊技者が操作すると、遊技者が入力した設定変更に係る情報が無線PAN通信を介してパチンコ機10に送信される。パチンコ機10は、受信した情報に基づいて遊技に関する設定を変更したり種々の遊技に関するデータを送信したりする。

10

【5441】

<設定変更の実際>

図449は、携帯端末で実行されるパチンコ機連動アプリケーションの操作画面を図示している。なお、図449は、携帯端末を遊技者がNFC通信部Y1にかざす前の状態について説明している。図449(a)は、遊技者が携帯端末を操作してパチンコ機連動アプリケーションを実行させた場合における携帯端末の表示画面Ypの様子を示している。表示画面Ypには複数のアイコンや文字が表示されている。表示画面Ypの上部には「機種を選択してね」というパチンコ機の選択を遊技者に促す文字Y21aが表示されている。遊技者は、これから遊技を行おうとするパチンコ機を文字Y21aの下部において整列しているパチンコ機の種別に対応するアイコンY24a~Y24dの中から見つけ出してタップすることが可能である。アイコンY24a~Y24dをタップすると、携帯端末が遊技者によるパチンコ機の選択を認識する。

20

【5442】

表示画面Ypにおける文字Y21aの更に上部には、携帯端末の状態を示す各種のアイコンが表示される。当該部分には、例えば、携帯端末が無線PAN通信を通じて外部機器に接続されているか否かを示す無線PAN通信アイコンY22が表示される。図449においては、パチンコ機10に対する無線PAN通信の接続は確立されていないので、無線PAN通信アイコンY22はその旨を示す表示となっている。その他、表示画面Ypにおける文字Y21aの更に上部には、バッテリーの残量を示すバッテリー残量アイコンY23等が表示されている。

30

【5443】

図449(a)において、遊技者が携帯端末上で本実施例に係るパチンコ機10を選択すると、表示画面Ypには、図449(b)に示す様に、表示画面Ypの上部に「設定を選んでね」というパチンコ機の設定変更の種別の選択を遊技者に促す文字Y21bが表示される。そして、遊技者は、設定の種別を文字Y21bの下部において整列している設定の種別に対応するアイコンY25a~Y25dの中から見つけ出してタップすることが可能である。各アイコンについて説明する。魚群カスタマイズアイコンY25aは、リーチ状態において後述するように遊技者に異なる態様で認識させる態様認識情報である魚群演出が実行される頻度を設定する際にタップされるアイコンである。画面キャプチャ設定アイコンY25bは、パチンコ機10における表示画面42aの表示を携帯端末に送信する設定を変更する際にタップされるアイコンである。ミッション設定アイコンY25cは、遊技中に表示されるミッションに関する設定を変更する際にタップされるアイコンである。記録設定アイコンY25dは、遊技者の携帯端末とパチンコ機10とが無線通信している状態での遊技結果を示すパチンコ戦績を携帯端末に記録するときの設定を変更する際にタップされるアイコンである。

40

50

## 【 5 4 4 4 】

なお、カスタマイズ可能な演出は、図柄の変動中に遊技結果を示唆する演出であれば、魚群に限らず、種々のキャラクタ画像を用いて行う示唆演出や、遊技結果を示唆する動作を行う可動役物演出や、遊技結果を示唆する音声を出力する音声出力演出であってもよい。また、遊技中に送信できるデータは、静止画だけでなく動画であってもよい。

## 【 5 4 4 5 】

図 4 4 9 ( b ) に示す表示画面 Y p において遊技者が魚群カスタマイズアイコン Y 2 5 a をタップすると、携帯端末の表示画面 Y p は、図 4 4 9 ( c ) の示す表示に遷移する。このときの表示画面 Y p には、携帯端末の状態を示す各種のアイコンの他、「魚群カスタマイズ」という選択画面のタイトル Y 2 1 c が表示される。タイトル Y 2 1 c の下部には、魚群の発生頻度が低いことを示す、ふつうアイコン Y 2 6 a と、魚群の発生頻度が中程度であることを示す、多いアイコン Y 2 6 b と、魚群の発生頻度が高いことを示す、とても多いアイコン Y 2 6 c とが整列されている。ふつうアイコン Y 2 6 a は、繰り返されるリーチ演出のうちの 3 0 % のリーチ演出について後述する魚群演出を実行させるときに遊技者がタップするアイコンである。多いアイコン Y 2 6 b は、繰り返されるリーチ演出のうちの 5 0 % のリーチ演出について魚群演出を実行させるときに遊技者がタップするアイコンである。とても多いアイコン Y 2 6 c は、繰り返されるリーチ演出のうちの 7 0 % のリーチ演出について後述する魚群演出を実行させるときに遊技者がタップするアイコンである。アイコン Y 2 6 a ~ アイコン Y 2 6 c は、複数の選択肢のうちから 1 つを選択させるリストボックスを構成する要素である。遊技者が操作をする前の状態では、多いアイコン Y 2 6 b が選択されている。従って、魚群演出の頻度の初期値は 3 0 % であり、遊技者が魚群のカスタマイズを行わない場合は、魚群演出の頻度を 3 0 % とした状態で遊技が実行される。

## 【 5 4 4 6 】

図 4 4 9 ( b ) に示す表示画面 Y p において遊技者が画面キャプチャ設定アイコン Y 2 5 b をタップすると、携帯端末の表示画面 Y p は、図 4 4 9 ( d ) の示す表示に遷移する。このときの表示画面 Y p には、携帯端末の状態を示す各種のアイコンの他、「リーチ画面クライマックスキャプチャ」という選択画面のタイトル Y 2 1 d が表示される。「リーチ画面クライマックスキャプチャ」とは、リーチ演出中に遊技者が最もかっこいいと思うような予め決められたクライマックス画面を、パチンコ機 1 0 が自動的に保存し、遊技者に送信するサービスのことである。タイトル Y 2 1 d の下部には、キャプチャを行うときにタップされるアイコン Y 2 7 a と、キャプチャを行わないときにタップされるアイコン Y 2 7 b が整列されている。アイコン Y 2 7 a , アイコン Y 2 7 b は、複数の選択肢のうちから 1 つを選択させるリストボックスを構成する要素である。遊技者が操作をする前の状態では、アイコン Y 2 7 b が選択されている。従って、画面キャプチャにおける設定の初期値は F a l s e であり、遊技者が画面キャプチャの設定を行わない場合は、画面のキャプチャが行われない状態で遊技が実行される。

## 【 5 4 4 7 】

図 4 4 9 ( b ) に示す表示画面 Y p において遊技者がミッション設定アイコン Y 2 5 c をタップすると、携帯端末の表示画面 Y p は、図 4 4 9 ( e ) の示す表示に遷移する。このときの表示画面 Y p には、携帯端末の状態を示す各種のアイコンの他、「魚群発生大当たりミッション」という選択画面のタイトル Y 2 1 e が表示される。「魚群発生大当たりミッション」とは、魚群演出有りのリーチ演出を経て大当たり結果となるというミッションに成功した場合に、特典（例えば特典画像、特典音声）が得られるという演出である。特典は、ミッション達成の難しいほどレアな特典となる。後述する魚群発生頻度が低い状態でミッションに成功するほどレアな特典が得られる。すなわち、魚群発生頻度を下げてレアな特典獲得を目指すか、魚群発生頻度を上げて、レアではないが所定の特典をより早く確実に獲得することを目指すか、遊技者に選択させることができる。タイトル Y 2 1 e の下部には、後述のミッションを受けるときにタップされるアイコン Y 2 8 a と、ミッションを受けないときにタップされるアイコン Y 2 8 b が整列されている。アイコン Y 2 8

a, アイコン Y 2 8 b は、複数の選択肢のうちから 1 つを選択させるリストボックスを構成する要素である。遊技者が操作をする前の状態では、アイコン Y 2 8 b が選択されている。従って、魚群発生大当たりミッションにおける設定の初期値は F a l s e であり、遊技者が魚群発生大当たりミッションの設定を行わない場合は、魚群発生大当たりミッションが行われない状態で遊技が実行される。

#### 【 5 4 4 8 】

図 4 4 9 ( b ) に示す表示画面 Y p において遊技者が記録設定アイコン Y 2 5 d をタップすると、携帯端末の表示画面 Y p は、図 4 4 9 ( f ) の示す表示に遷移する。このときの表示画面 Y p には、携帯端末の状態を示す各種のアイコンの他、「遊技結果の記録」という選択画面のタイトル Y 2 1 f が表示される。タイトル Y 2 1 f の下部には、後述のパチンコ戦績の記録を実行するときにタップされるアイコン Y 2 9 a と、記録を実行しないときにタップされるアイコン Y 2 9 b が整列されている。アイコン Y 2 9 a, アイコン Y 2 9 b は、複数の選択肢のうちから 1 つを選択させるリストボックスを構成する要素である。遊技者が操作をする前の状態では、アイコン Y 2 9 b が選択されている。従って、遊技結果の記録における設定の初期値は F a l s e であり、遊技者が遊技結果の記録の設定を行わない場合は、遊技結果の記録が行われない状態で遊技が実行される。

10

#### 【 5 4 4 9 】

その他、図 4 4 9 ( b ) ~ 図 4 4 9 ( f ) に示す表示画面 Y p の下部には、表示画面 Y p を元の状態に戻す、戻るアイコン Y 3 0 が表示されている。図 4 4 9 ( b ) の状態で戻るアイコン Y 3 0 がタップされると携帯端末の表示画面 Y p は、図 4 4 9 ( a ) の状態に戻る。図 4 4 9 ( c ) ~ 図 4 4 9 ( f ) の状態で戻るアイコン Y 3 0 がタップされると携帯端末の表示画面 Y p は、図 4 4 9 ( b ) の状態に戻る。なお、戻るアイコン Y 3 0 を有しないで、同様の機能を携帯端末が表示するナビゲーションバー上のアイコンに割り当てるような構成にしてもよい。

20

#### 【 5 4 5 0 】

##### < 設定変更後の表示 >

図 4 5 0 を参照して、遊技者が携帯端末を通じて遊技に関する設定の変更を行った後の携帯端末の画面表示について説明する。図 4 5 0 ( a ) 左側に図示されている携帯端末の表示画面 Y p は、遊技者が、とても多いアイコン Y 2 6 c をタップすることで魚群演出をカスタマイズした状態を示している。ここでは、遊技者は魚群演出のカスタマイズしか設定変更していないものとする。このカスタマイズ操作は、遊技者がパチンコ機 1 0 の前に座った直後や、遊技がそれほど盛り上がりを見せていない期間や、遊技者がパチンコ機 1 0 の前に座るまで（自宅、ホールに行くまで、ホールでの休憩中など）に行うことが想定される。( a ) では、パチンコ機連動アプリケーションが画面表示（起動）されているが、携帯端末を N F C 通信部 Y 1 にかざすにあたってパチンコ機連動アプリケーションが画面表示（起動）は必須ではない。予めパチンコ機連動アプリケーションで設定変更を行っていたら、画面非表示（画面 O F F ）になっている携帯端末をかざしてもよい。その後、この状態で遊技者が携帯端末をパチンコ機 1 0 に付属の N F C 通信部 Y 1 にかざすと、パチンコ機 1 0 は、無線 P A N 通信の接続に必要な情報を携帯端末に送信し、携帯端末は送信された情報を用いてパチンコ機 1 0 との無線 P A N 通信接続状態を確立する。この時点で携帯端末の表示画面 Y p に表示されている無線 P A N 通信アイコン Y 2 2 は、不通を示す表示から接続中を示す表示に切り替わる。携帯端末は、開通した無線 P A N 通信を通じて遊技者がパチンコ機連動アプリケーションを通じて変更した設定に関する情報をパチンコ機 1 0 の無線 P A N 通信ユニット Y 2 に送信する。そして、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、魚群演出の頻度の設定値が初期値の 3 0 % から携帯端末上の「とても多いアイコン Y 2 6 c」に対応する 7 0 % に変更されたことを認識する。パチンコ機 1 0 において魚群演出の頻度に関する設定が変更されると、その旨を示す信号が無線 P A N 通信を通じて携帯端末に送信され、携帯端末は当該信号に基づいて「送信完了!」という文字 Y 3 3 を表示画面 Y p に表示する。なお、上述した他の演出等（画面キャプチャや遊技結果の記録）に関する設定も変更された場合には、無線 P A N 通信接続状態の確立によって、そ

30

40

50

の他の演出等に関する設定も反映される。

【 5 4 5 1 】

無線 P A N 通信は、N F C 通信よりも大容量のデータを送受信可能であり、携帯端末がパチンコ機 1 0 から多少離れても通信確立状態を継続させておくことができる。従って、上述した他の演出等（画面キャプチャや遊技結果の記録）に関する設定も変更された場合には、無線 P A N 通信を利用すれば、画面キャプチャによって取得された画像の転送が可能となり、一度 N F C 通信部 Y 1 に携帯端末をかざせば、その後は、同じ動作を N F C 通信部 Y 1 に対して行わなくても、無線 P A N 通信ユニット Y 2 を通じて魚群カスタマイズ、画面キャプチャ送信、遊技結果の記録等を逐次実行することも可能となる。

【 5 4 5 2 】

また、大容量のデータとしては、魚群演出以外の大当たり期待度を報知するキャラクタ音声（長台詞）、キャラクタ画像（動画）をカスタマイズ可能に構成してもよい。また、リーチ演出中に流れる比較的長い時間流れる楽曲をカスタマイズ可能に構成してもよい。このようなキャラクタ音声や楽曲を無線 P A N 通信を介して遊技者の携帯端末に送信できるようにしてもよい。

【 5 4 5 3 】

図 4 5 0 ( b ) は、その後の携帯端末の表示画面 Y p を図示している。( b ) では、遊技者は、上述した ( a ) の操作では変更されなかった画面キャプチャの設定変更を、携帯端末を手で持ちながら無線 P A N 通信によって行うこともできる。パチンコ機 1 0 が携帯端末に送信可能な特典画像を保持している場合、パチンコ機 1 0 におけるサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、無線 P A N 通信を通じて携帯端末の表示画面 Y p に「特典画像を保存しますか？」という特典画像保存の要否を遊技者に選択させる文字 Y 3 1 b を表示させる。文字 Y 3 1 b の下部には、特典画像の保存を要求するときにタップされるアイコン Y 3 4 a と、特典画像の保存が不要なときにタップされるアイコン Y 3 4 b が整列されている。遊技者によりアイコン Y 3 4 a がタップされると、その旨を示す信号が無線 P A N 通信を通じてパチンコ機 1 0 側に送信される。文字 3 1 b、アイコン Y 3 4 a、アイコン Y 3 4 b は、例えば、携帯端末の表示画面 Y p が O N 状態にあるときポップアップ画像のように表示される。携帯端末の表示画面 Y p が O F F 状態にあるときは、音声によってこれらの情報の受信を知らせてもよい。サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、この信号を受けて、特典画像を携帯端末に送信する。携帯端末が特典画像の受信を完了すると、表示画面 Y p に「受信完了！」の文字 Y 3 5 が表示される。一方、遊技者が携帯端末の表示画面 Y p 上のアイコン Y 3 4 b をタップすると、特典画像の送受信は行われず、表示画面 Y p は所定の待機画面に遷移する。なお、特典画像の受信は、携帯端末によって一方的に行われるような設定であってもよく、遊技者の操作によって特典画像をその場で確認（表示）するか否かを選択できるものであってもよい。

【 5 4 5 4 】

図 4 5 0 ( c ) も図 4 4 9 後の携帯端末の表示画面 Y p を図示している。( c ) では、遊技者は、上述した ( a ) の操作では変更されなかった遊技結果の記録の設定変更を、携帯端末を手で持ちながら無線 P A N 通信によって行うこともできる。パチンコ機 1 0 が遊技者のパチンコ遊技の終了を認識した場合、パチンコ機 1 0 におけるサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、無線 P A N 通信を通じて携帯端末の表示画面 Y p に「戦績を保存しますか？」というパチンコ戦績保存の要否を遊技者に選択させる文字 Y 3 1 c を表示させる。文字 Y 3 1 c の下部には、パチンコ戦績の保存を要求するときにタップされるアイコン Y 3 6 a と、パチンコ戦績の保存が不要なときにタップされるアイコン Y 3 6 b が整列されている。文字 3 1 c、アイコン Y 3 6 a、アイコン Y 3 6 b は、上述のようにポップアップ画像として表示される。遊技者によりアイコン Y 3 6 a がタップされると、その旨を示す信号が無線 P A N 通信を通じてパチンコ機 1 0 側に送信される。サブ制御装置 2 6 2 a の C P U 5 5 1 は、この信号を受けて、パチンコ戦績に関する情報を携帯端末に送信する。携帯端末が当該情報の受信を完了すると、表示画面 Y p に「受信完了！」の文字 Y 3 5 が表示される。一方、遊技者が携帯端末の表示画面 Y p 上のアイコン Y 3 6 b をタップ

10

20

30

40

50

すると、パチンコ戦績に関する情報の送受信は行われず、表示画面 Y p は所定の待機画面に遷移する。なお、パチンコ戦績に関する情報の受信は、上述のように携帯端末によって一方的に行われるような設定であってもよい。

#### 【 5 4 5 5 】

このように、遊技者による携帯端末を N F C 通信部 Y 1 に接近させる接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線 P A N 通信接続状態が確立されるので、遊技者は携帯端末を N F C 通信部 Y 1 に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この無線 P A N 通信接続状態が確立していれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。

10

#### 【 5 4 5 6 】

< 遊技の流れ >

続いて、図 4 5 1 を参照しながら本実施例に係る遊技の流れについて説明する。図 4 5 1 に示す様に、遊技は、まず「 7 」「 1 」「 2 」のハズレ図柄（あるいは所定の静止画または動画からなるデモ画面）が表示画面 4 2 a に表示されている状態から始まる。図 4 5 1 の説明では、ハズレ図柄が表示されている時点では、携帯端末 Y 3 のパチンコ機連動アプリケーションにおいて遊技者が遊技の設定を完了してはいるものの、未だ携帯端末 Y 3 は N F C 通信部 Y 1 にかざされておらず、パチンコ機 1 0 としては、遊技者が設定の変更を所望していることを未だに認識していない状態となっているものとする。なお、パチンコ機連動アプリケーションを起動した状態で図示しているが、パチンコ機連動アプリケーションを起動していなくても設定変更は可能である。また、携帯端末 Y 3 は、多くの遊技者が携帯するスマートフォン端末を図示しているが、遊技者によって遠くから近くに近付けることができる近接対象であればタブレット端末、ウェアラブル端末などでもよい。また、この状態は、パチンコ機連動アプリケーションを起動した状態でパチンコ機 1 0 との通信を確立したが、携帯端末 Y 3 において遊技者が遊技の設定をしていない設定待ちの状態であってもよく、その後、設定を変更した時点でその変更情報が無線通信される態様でもよい。

20

#### 【 5 4 5 7 】

その後、始動入賞が生じると、表示画面 4 2 a のハズレ図柄の表示は、高速変動の表示に切り替わる。したがって、左列、右列、中列の主装飾図柄 S Z は、それぞれ縦方向に流れるように高速で変動し、遊技者は、始動入賞の結果が大当たりとなるかハズレとなるか判別できない。

30

#### 【 5 4 5 8 】

< 第 1 の場合：全変動中にタッチ操作があった場合 >

図 4 5 1 ( a ) に示す様に左列、右列、中列の主装飾図柄 S Z が何れも高速に変動する全変動中において、遊技者が携帯端末 Y 3 をパチンコ機 1 0 の N F C 通信部 Y 1 をかざした場合、遊技の設定変更が全変動中に受け付けられる。そして、設定変更がパチンコ機 1 0 に受け付けられたことを示す設定完了魚群 Y s が全変動中の表示画面 4 2 a に表示される。設定完了魚群 Y s は、遊技結果を示唆する魚群演出とは表示態様を異ならせている。例えば後述する魚群表示の中に「設定完了」や「 R e c e i v e d 」のような文字が表示され、魚群カスタマイズが受け付けられたことが示されている。設定完了魚群演出の具体的な表示方法としては、例えば、リーチ演出中の魚群演出のように、左を向いた魚類のキャラクタ群を画面右側から出現させて、以降、キャラクタ群を画面左側に向けて移動させて表示を終了する方法がある。このときの魚群は、全変動に係る表示に重畳させてもよいし、逆に全変動に係る表示を魚群に重畳させる様にしてもよい。なお、この時の設定完了魚群演出は、リーチ演出に関係しない、いわば、携帯端末 Y 3 を通じて遊技者の設定変更が受け付けられたことを示唆する設定変更完了示唆演出である。

40

#### 【 5 4 5 9 】

設定変更完了示唆に係る魚群演出が終了すると、全変動の表示は、図 4 5 1 ( a ) に示

50

すように左列の主装飾図柄 S Z が停止する左停止状態に係る表示に移行する。この時点で、魚群演出の頻度は、遊技者の所望通り「とても多い」頻度となり、具体的には 70% の頻度に設定される。以降、リーチ演出に先立つ高速変動において 70% の確率で魚群演出が実行される。このときの魚群演出は、設定変更完了示唆演出ではない、リーチ演出に付帯する、いわば、リーチ付帯演出である。リーチ演出中の魚群演出の表示タイミングは、種々のタイミングがあるが、本例では、魚群演出を表示する場合はリーチ演出の開始時に少なくとも 1 回は魚群表示を行うものとする。

#### 【 5 4 6 0 】

< 第 2 の場合：左停止状態中に（リーチ停止直前のギリギリのタイミングで）タッチ操作があった場合 >

第 2 の場合は、遊技者が携帯端末 Y 3 をパチンコ機 1 0 の N F C 通信部 Y 1 をかざすタイミングが第 1 の場合よりも遅かった場合である。当該場合は、図 4 5 1 においては、図 4 5 1 ( b ) において説明されている。以下では、リーチ停止は、左図柄の停止が発生し、その後すぐに右図柄の停止が発生することで成立するものとする。

#### 【 5 4 6 1 】

図 4 5 1 ( b ) に示す様に左停止状態で遊技者が携帯端末 Y 3 をパチンコ機 1 0 の N F C 通信部 Y 1 をかざした場合、遊技の設定変更が左停止状態中に受け付けられる。この場合、全変動が終了し、その後例えば 0 . 5 秒後（後述する制御との関係でもっと短い例えば 0 . 1 秒などの時間でもよい）に右停止（リーチ停止）状態となるので、パチンコ機 1 0 の内部でカスタマイズ等の設定変更の処理を行う時間が足りない（もしくは無理に行うと制御負担が大きくなる恐れがある）。そのため、本例では、リーチ停止の例えば 0 . 5 秒前からリーチ停止まで上述した設定変更の反映を実行することができないようにしている。また、この場合、設定完了示唆に係る魚群演出を実行する時間もないので、設定完了魚群演出を行うことなく、表示画面 4 2 a の表示は、左列、右列の主装飾図柄 S Z が停止するリーチ状態に移行する。リーチ状態に移行した後、上述したタッチ操作に基づき設定変更された魚群発生頻度とは異なる魚群発生頻度を用いて魚群演出の実行の有無を判定し、その変動パターンが魚群演出を伴うものである場合は、リーチ演出の開始後すぐに魚群表示が行われる。

#### 【 5 4 6 2 】

このように、本実施例において特徴的なのは、図 4 5 1 ( b ) の場合において図 4 5 1 ( a ) で説明したリーチ停止の例えば 0 . 5 秒前からリーチ停止までに設定変更を行うという設定反映不可条件が成立した場合、設定変更を反映できなかったことについて、手当を行っていることである。本実施例のパチンコ機 1 0 は、この場合は、魚群演出の頻度を遊技者の上述した設定変更操作によって所望した頻度とはせず、予め定められた特定の頻度に設定する。このときの特定の頻度は、具体的には 60% であり、遊技者が選択できる頻度（30% , 50% , 70% ）とは異なっている。以降、リーチ演出において 60% の確率で魚群演出が実行される。この場合、遊技者が初期値のふつうから、多いまたはとても多いに設定変更する予定であったとしても、パチンコ機 1 0 によってそれに近い頻度に設定されるので、魚群演出をたくさん見たいと思って操作を行っていた遊技者をがっかりさせ難くすることができる。なお、初期値のままの設定をして魚群演出をあまり見たくない遊技者も考えられるが、魚群の出現頻度が上がることで不利益は生じないので、本例では、魚群演出をたくさん見たいという意思のもと操作を行った遊技者の期待感を優位している。

#### 【 5 4 6 3 】

< 第 3 の場合：リーチ状態中にタッチ操作があった場合 >

第 3 の場合は、遊技者が携帯端末 Y 3 をパチンコ機 1 0 の N F C 通信部 Y 1 をかざすタイミングが第 2 の場合よりも遅かった場合である。当該場合は、図 4 5 1 においては、図 4 5 1 ( c ) において説明されている。

#### 【 5 4 6 4 】

図 4 5 1 ( c ) に示す様にリーチ状態において遊技者が携帯端末 Y 3 をパチンコ機 1 0

10

20

30

40

50

の NFC 通信部 Y 1 をかざした場合、遊技の設定変更がリーチ停止状態中に受け付けられる。この場合、全変動は終了しているので、上述した設定変更完了示唆に係る魚群演出を実行することができない。この場合、設定完了魚群演出を行うことなく、リーチ演出に移行し、現在設定されている頻度のままで魚群演出が実行される。リーチ演出の終了時には、表示画面 4 2 a の表示は、変動中の中列の主装飾図柄 S Z が停止する図柄停止状態に移行する。図柄停止状態における表示画面 4 2 a の表示は、図 4 5 1 ( c ) の説明では「 7 」 「 1 」 「 7 」 でハズレの表示である。

#### 【 5 4 6 5 】

第 3 の場合においては、第 2 の場合で行った手当は行わず初期設定の 3 0 % で行い、次の図柄変動表示における魚群演出の発生確率を、遊技者の所望通りの 7 0 % に設定される。この次の図柄変動表示の高速変動において設定完了魚群表示を行っても構わない。以降、リーチ演出において 7 0 % の確率で魚群演出が実行される。

10

#### 【 5 4 6 6 】

##### < その他の場合 >

その他、本例では、表示画面 4 2 a がデモ画面表示（通常画面）を実行中となっている場合であっても、NFC 通信部 Y 1 に携帯端末をかざせば、無線 P A N 通信が確立され、魚群演出の発生確率等の設定が遊技者の所望通りとなる。

#### 【 5 4 6 7 】

このように、遊技中に簡単に何度もこの変更情報を受け付けさせることができると、上述した第 2 の場合（リーチ停止直前のギリギリのタイミングでタッチ操作があった場合）のように、識別情報の変動表示中に変更情報に基づいて出力態様の変更を行う際のギリギリのタイミングで変更情報を受け付けさせてしまう事象が発生することがある。このような場合でも、この確立された無線 P A N 通信接続状態において、情報の出力態様の変更が受け付けられた状態で、所定の条件が成立することを条件に、複数の設定の中の所定の設定を、この所定の設定とは異なる予め定められた特定の設定に変更し、この特定の設定に基づいた態様で情報を出力することが可能であるので、情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に単にその変更が受け付けられたタイミングでその変更された出力態様で情報が出力されるか出力されないかが決まる訳ではないため、情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することができる。

20

#### 【 5 4 6 8 】

##### < 魚群発生頻度変更の実際 >

本実施例のパチンコ機 1 0 が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて説明する。図 4 5 2 は、魚群演出の所定の頻度で実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。図 4 5 2 ( a ) は、魚群演出の発生頻度を遊技者が所望する 3 0 % , 5 0 % , 7 0 % の何れかにするとき参照されるテーブルである。携帯端末上の魚群カスタマイズにおいて遊技者が「ふつう」を選択した（もしくは初期設定のままの選択）とする。このような選択をすると、始動入賞時の変動種別カウンタ C S 2 が 0 ~ 7 2 のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタ C S 2 が 7 3 ~ 2 4 0 のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機 1 0 は、遊技者が「ふつう」を選択したのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の 3 0 % にする構成となっている。

30

40

#### 【 5 4 6 9 】

また、携帯端末上の魚群カスタマイズにおいて遊技者が「多い」を選択したとする。このような選択をすると、始動入賞時の変動種別カウンタ C S 2 が 0 ~ 1 2 0 のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタ C S 2 が 1 2 1 ~ 2 4 0 のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機 1 0 は、遊技者が「多い」を選択したのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の 5 0 % にする構成となっている。

#### 【 5 4 7 0 】

一方、携帯端末上の魚群カスタマイズにおいて遊技者が「とても多い」を選択したとす

50

る。このような選択をすると、始動入賞時の変動種別カウンタCS2が0～168のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタCS2が169～240のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機10は、遊技者が「とても多い」を選択したのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の70%にする構成となっている。

#### 【5471】

図452(b)は、上述した第2の場合において、魚群演出の発生頻度を60%にするときに参照されるテーブルである。頻度が60%に設定されたとすると、始動入賞時の変動種別カウンタCS2が0～144のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタCS2が97～240のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機10は、頻度が60%に設定されたのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の60%にする構成となっている。

10

#### 【5472】

なお、魚群演出の頻度が30%の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は高くなり、魚群演出の頻度が50%の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は低くなり、また、魚群演出の頻度が60%の場合、魚群発生時の大当たりの期待度はさらに低くなり、また、魚群演出の頻度が70%の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は最低になる。なお、上述では大当たりリーチも外れリーチも魚群の発生頻度を変えたが、外れリーチのみ魚群発生頻度を変えてもよい。そうすれば、大当たり期待度は変えずに、魚群発生頻度を自由に変更することができる。

20

#### 【5473】

<パチンコ機、携帯端末の制御>

以降、以上のような動作をするパチンコ機10、携帯端末を実現するための制御について説明する。図453は、携帯端末をパチンコ機10のNFC通信部Y1にかざしたときに行われる携帯端末の制御を説明するフローチャートである。このフローチャートで説明している各種動作は、全て携帯端末に付属のCPUが実現する。

#### 【5474】

<ペアリング・通信確立処理(携帯端末側)>

携帯端末は、パチンコ機10のNFC通信部Y1にタッチされたか(かざされたか)否かを判定する(ステップYa101)。当該判断が偽なら、処理は終了となる。図453のフローチャートは終了すると、始めから開始される構成となっていることからすれば、ステップYa101が繰り返されることにより、携帯端末は常にNFC通信部Y1の接近を監視していることになる。

30

#### 【5475】

ステップYa101の判断が真なら、処理はステップYa102に進み、パチンコ機10のNFC通信部Y1から送信された無線PAN通信の開通に必要な各種情報を取得したか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理は終了となる。当該判断が真なら、処理は、ステップYa103に進む。

#### 【5476】

ステップYa103では、NFCを介して取得した情報を用いて無線PAN通信に関する接続要求がパチンコ機10の無線PAN通信ユニットY2に対して実行される。ステップYa104はその後の処理であり、パチンコ機10の無線PAN通信ユニットY2から接続に関する応答があったか否かが判断される。当該判断が真なら、無線PAN通信が開通し(ステップYa105)、処理は終了となる。また、当該判断が偽なら、無線PAN接続が失敗されたものと判定され(ステップYa106)、処理は終了となる。

40

#### 【5477】

<通信中処理(携帯端末側)>

図454は、無線PAN通信が開通した後において携帯端末で実行される処理について説明している。無線PAN通信が開通すると、まず、魚群のカスタマイズに対応する設定

50

データ変更の設定が遊技者に実行されたか否かが判断される（ステップ Y a 1 1 1）。当該判断が真なら、魚群のカスタマイズに対応する設定データの変更に関する情報をパチンコ機 1 0 の無線 P A N 通信ユニット Y 2 に送信して（ステップ Y a 1 1 2）、処理は、ステップ Y a 1 1 3 に進む。当該判断が偽なら、処理はステップ Y a 1 1 2 を介さず直接ステップ Y a 1 1 3 に進む。

【 5 4 7 8 】

ステップ Y a 1 1 3 では、画面キャプチャに関する設定（すなわち画面データ送信要求）が遊技者に実行されたか否かが判断される。当該判断が真なら、画面キャプチャ（すなわち画面データ送信要求）に関する情報をパチンコ機 1 0 の無線 P A N 通信ユニット Y 2 に送信して（ステップ Y a 1 1 4）、処理は、ステップ Y a 1 1 5 に進む。当該判断が偽

10

【 5 4 7 9 】

ステップ Y a 1 1 5 では、魚群発生大当たりミッションの設定が遊技者に実行されたか否かが判断される。当該判断が真なら、魚群発生大当たりミッションに関する情報をパチンコ機 1 0 の無線 P A N 通信ユニット Y 2 に送信して（ステップ Y a 1 1 6）、処理は、ステップ Y a 1 1 7 に進む。当該判断が偽なら、処理はステップ Y a 1 1 6 を介さず直接ステップ Y a 1 1 7 に進む。

【 5 4 8 0 】

ステップ Y a 1 1 7 では、通信確率中の遊技結果を含むパチンコ戦績保存の設定が遊技者に実行されたか否かが判断される。当該判断が真なら、パチンコ戦績保存に関する情報をパチンコ機 1 0 の無線 P A N 通信ユニット Y 2 に送信して（ステップ Y a 1 1 8）、処理は、終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップ Y a 1 1 6 を介さずそのまま終了となる。

20

【 5 4 8 1 】

< 切断処理（携帯端末側） >

図 4 5 5 は、無線 P A N 通信を切断する携帯端末側の切断処理について説明している。当該処理は、まずパチンコ機連動アプリケーションにおいてログアウトの操作がなされたか否かが判断される（ステップ Y a 1 2 1）。当該判断が偽なら、処理は終了となる。図 4 5 5 のフローチャートは終了すると、始めから開始される構成となっていることからすれば、ステップ Y a 1 2 1 が繰り返されることにより、携帯端末は常にログアウトを監視

30

【 5 4 8 2 】

ステップ Y a 1 2 1 の判断が真なら、処理はステップ Y a 1 2 2 に進み、パチンコ機 1 0 に対し無線 P A N 通信の切断要求を送出する。ステップ Y a 1 2 3 はその後の処理であり、パチンコ機 1 0 からデータを受信する必要があるか否かが判断される。当該データとしては例えば、画面キャプチャに関するデータ、ミッション達成に係る特典画像に係るデータ、パチンコ戦績データ等である。当該判断が真なら、データの受信が実行され（ステップ Y a 1 2 4）、無線 P A N 通信を切断して（ステップ Y a 1 2 5）処理は終了となる。また、当該判断が偽なら、処理は、ステップ Y a 1 2 4 を介さず、直接ステップ Y a 1 2 5 に進み、終了となる。

40

【 5 4 8 3 】

< 通常処理（パチンコ機側） >

続いて、パチンコ機 1 0 におけるサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 の動作について説明する。図 4 5 6 は、上述の実施例の通常処理と同様であるが、枠ボタン入力監視・処理ステップ S 2 1 0 6 と、ランプ編集ステップ S 2 1 0 7 との間に携帯端末入力監視・演出処理ステップ Y a 1 0 が挿入されていることが上述の実施例 1 とは大きく異なる。当該ステップは、携帯端末による入力を監視し、入力があった場合、種々の演出をさせる各種の別処理を行う構成となっている。

【 5 4 8 4 】

< 演出実行管理処理（パチンコ機側） >

50

続いて、図 4 5 7 を参照して実施例 5 2 におけるパチンコ機 1 0 が有するサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 が実行する演出実行管理処理について説明する。当該処理は、実施例 1 に係る演出実行管理処理と同様であるが、変動表示態様設定ステップ S 2 4 0 3 と次回遊技状態表示態様設定ステップ S 2 4 0 4 との間に魚群演出態様設定ステップ Y a 1 1 が挿入されていることが大きく異なる。魚群演出多様設定ステップ Y a 1 1 は、図 4 5 2 で説明した各テーブルを用いて魚群演出の発生頻度を設定するステップである。

【 5 4 8 5 】

< 魚群演出態様設定処理 >

図 4 5 8 を参照して上述した魚群演出態様設定ステップ Y a 1 1 の具体的構成について説明する。本実施例に係る魚群演出態様設定ステップ Y a 1 1 は、まず、現時点が魚群演出を決定するタイミングとなったか否かを判断する（ステップ Y a 1 4 0）。魚群演出を決定するタイミングは、上述の通り、例えばリーチ停止の 0.5 秒前である。当該判断が真なら、処理はステップ Y a 1 4 1 に進み、当該判断が偽なら処理は終了となる。

10

【 5 4 8 6 】

ステップ Y 1 4 1 では、後述する緊急設定フラグがオンであるか否かが判断される。緊急設定フラグとは、例えばリーチ停止の 0.5 秒前からリーチ停止までの期間に、図 4 5 1 ( b ) が示すタイミングで携帯端末 Y 3 がパチンコ機 1 0 の無線 P A N 通信ユニット Y 2 にかざされた場合にオンとなるフラグである。当該フラグをオンとする処理については後述する。ステップ Y 1 4 1 の判断が真なら処理は、ステップ Y a 1 4 6 に進み、偽なら処理はステップ Y a 1 4 2 に進む。図 4 5 8 は、図 4 5 1 ( a ) が示す全変動中に携帯端末 Y 3 がパチンコ機 1 0 の無線 P A N 通信ユニット Y 2 にかざされた場合を基本としているので、当該判断は通常は、偽となり、処理はステップ Y a 1 4 2 に進む。

20

【 5 4 8 7 】

ステップ Y a 1 4 2 では、無線 P A N 通信ユニット Y 2 を介してサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 に送出された魚群カスタマイズの設定内容が読み出される。遊技者が魚群カスタマイズを行った場合は、当該ステップにより、遊技者が魚群カスタマイズに関し、どの設定を選択したかが読み出される。遊技者が魚群カスタマイズを行わなかった場合は、その旨が当該ステップにて読み出される。

【 5 4 8 8 】

ステップ Y a 1 4 3 は、その後の処理であり、図 4 5 2 ( a ) の魚群発生パターン選択用パターンテーブルを実際の魚群演出に用いるための処理が実行される。

30

【 5 4 8 9 】

ステップ Y a 1 4 4 は、その後の処理であり、リーチ演出有りの変動パターンコマンドを受信したか否かが判断される。リーチ演出有りの変動パターンコマンドは、上述した図 4 5 7 における変動表示態様設定ステップ S 2 4 0 2 においてリーチ演出を含む変動パターンコマンドを実行するとき生成されるコマンドである。当該判断が真なら、処理はステップ Y a 1 4 5 に進み、偽なら処理は終了となる。ステップ Y a 1 4 5 では、変数種別カウンタ C S 2 が魚群演出実行に関する所定値であるか否かが判断される。この判断では、図 4 5 2 に示した魚群発生パターン選択用テーブルが参照される。例えば、魚群演出の発生頻度が 3 0 % に設定されている場合、当該判断における所定値の範囲は、0 ~ 7 2 であり、魚群演出の発生頻度が 5 0 % に設定されている場合、当該判断における所定値の範囲は、0 ~ 1 2 0 である。そして、魚群演出の発生頻度が 7 0 % に設定されている場合、当該判断における所定値の範囲は、0 ~ 1 6 8 である。ちなみに、上述した緊急設定フラグがオンである場合、すなわち、魚群演出の発生頻度が 6 0 % に設定されている場合、当該判断における所定値の範囲は、0 ~ 1 4 4 である。

40

【 5 4 9 0 】

ステップ Y a 1 4 5 の判断が真なら、処理はステップ Y a 1 4 6 に進み、表示用魚群演出指示コマンドがセットされる。表示用魚群演出指示コマンドは、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 から表示制御装置 4 5 に送信される。これにより、表示制御装置 4 5 によって魚群演出の表示が第 3 図柄表示装置 4 2 において実行される。なお、表示用魚群演出指

50

示コマンドは、遊技者に異なる態様で識別させる態様識別情報の出力の指示コマンドであれば、音声出力制御装置 46 に送信されて異なる音声で報知する音声情報の出力指示コマンド、図示は省略するが振動発生回路に送信され異なる態様で発射ハンドルを振動させる振動情報の指示コマンドであってもよい。ステップ Y a 1 4 5 の判断が偽なら、処理は終了となる。

#### 【5491】

ステップ Y a 1 4 1 において、緊急設定フラグがオンである場合、処理はステップ Y a 1 4 6 に進み、緊急テーブル設定処理が実行される。当該処理は、図 4 5 2 ( b ) の魚群発生パターン選択用パターンテーブルを実際の魚群演出に用いるための処理である。ステップ Y a 1 4 6 が終了すると、処理は、上述したステップ 1 4 4 に進む。その後の処理は、上述したとおりである。

10

#### 【5492】

< 携帯端末入力監視・演出処理 ( パチンコ機側 ) >

図 4 5 9 は、パチンコ機 10 が行う携帯端末の通信に関する一連の処理について説明している。本実施例のパチンコ機は、図 4 5 9 に示すように、N F C 作動処理ステップ Y a 1 5 1 , ペアリング・通信確立処理ステップ Y a 1 5 2 , 通信中処理 ( データ受信・設定 ) ステップ Y a 1 5 3 , 通信中処理 ( データ送信 ) ステップ Y a 1 5 4 , 切断処理ステップ Y a 1 5 5 の順に各ステップを実行する。以降、各処理についての具体例を説明する。

#### 【5493】

< N F C 作動処理 >

上述した N F C 作動処理ステップ Y a 1 5 1 は、次のような各ステップを実行することで実現される。すなわち、図 4 6 0 に示すように、N F C 作動処理ステップ Y a 1 5 1 は、N F C 作動用電波 ( 1 3 . 5 6 M h z 帯の周波数の電波 ) を発生させるステップ Y a 1 6 1 a から開始され、その後処理は、携帯端末側が当該電波の応答としての応答信号を送信したかが判断される ( ステップ Y a 1 6 1 b ) 。当該判断が偽なら、処理は終了となるが、真なら、処理はステップ Y a 1 6 1 c に進み、応答信号が正常であるか否かが判断される。応答信号が正常であるとは、携帯端末が N F C 通信を十分に行える状態となったかを示しており、携帯端末が N F C 通信部 Y 1 に十分に近い距離 ( 2 c m 以内 ) にあり、携帯端末が N F C 通信部 Y 1 に接近した時間が十分に長く ( 例えば 0 . 5 秒 ) 、携帯端末が魚群カスタマイズ等に係るパチンコ機連動アプリケーションをインストールしている場合、携帯端末の応答信号は正常である。ステップ Y a 1 6 1 c の判断が真なら処理はステップ Y a 1 6 2 に進む。また当該判断が偽なら、処理は終了となる。

20

30

#### 【5494】

ステップ Y a 1 6 2 は、携帯端末との無線 P A N 通信に関するペアリングが完了しているか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理はステップ Y a 1 6 3 に進み、真なら処理は終了となる。すなわち、すでに携帯端末と無線 P A N 通信ユニット Y 2 とのペアリングが確立している状態では、他の携帯端末 ( 別の遊技者の携帯端末 ) がペアリングを試みようとしても実現できない。これにより、所定時間、携帯端末が N F C 通信部 Y 1 に接近してさえすれば無線 P A N 通信接続状態が確立してしまうことによる予期せぬ事態が生じることを防ぐことができる。

40

#### 【5495】

ステップ Y a 1 6 3 では、N F C 通信を通じてパチンコ機側から携帯端末に向けて無線 P A N 通信の開通に必要な、機器名、アドレス、パスワードが送信される。その後の処理として、パスワード等送信済みフラグがオンされてもよい。以上をもって N F C 作動処理は終了となるが、後述する無線 P A N 通信を確立させるための信号のやり取りも N F C 通信を用いて引き続き行われる。

#### 【5496】

ステップ Y a 1 6 1 c の判断が偽であり、携帯端末の応答信号が正常ではなかったときには、処理はステップ Y a 1 6 4 に進み、表示画面 4 2 a に N F C 通信が異常となったことを示すために携帯端末近接面 Y 1 a を赤色に発光させる異常検出表示が 1 秒間実行され

50

る。当該ステップが終了すると、処理は、ステップ Y a 1 6 5 に進み、N F C 通信を確立するリトライ回数が所定値に達したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は終了となるが、当該判断が偽なら、処理は、ステップ Y a 1 6 6 に進み、リトライ回数が 1 だけインクリメントされ、ステップ Y a 1 6 1 b に戻る。このようにして、遊技者が携帯端末を N F C 通信部 Y 1 にかざしたにも関わらず N F C 通信が確立できなかったときは、N F C 通信開通のリトライが幾度か繰り返される。なお、本例におけるリトライの方式は、リトライ回数を基準としていたが、これを経過時間に置き換えるようにしてもよい。この場合、ステップ Y a 1 6 5 では、N F C 通信を確立するリトライ時間が所定値（例えば 1 ～ 2 秒間）に達したか否かが判断される。ステップ Y a 1 6 6 では、リトライ時間の加算が実行される。これにより、最初の接近操作では検出できなかった場合でも、再度の近接操作がされたときには検出される可能性があるため、円滑に変更情報の受け付けを行うことができる。

10

## 【 5 4 9 7 】

このように、遊技者による携帯端末を N F C 通信部 Y 1 の携帯端末近接面 Y 1 a に接近させる接近操作を検出する接近操作検出手段である N F C 作動処理における応答信号の検出を行う機能を有する N F C 通信部 Y 1 及びサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、携帯端末を N F C 通信部 Y 1 の携帯端末近接面 Y 1 a に接近させるという簡単な操作で接近操作を検出することができる。

## 【 5 4 9 8 】

< ペアリング・通信確立処理 >

20

上述したペアリング・通信確立処理ステップ Y a 1 5 2 は、次のような各ステップを実行することで実現される。すなわち、ペアリング・通信確立処理ステップ Y a 1 5 2 は、携帯端末から無線 P A N 通信の接続を要求する接続要求信号の受信があったか否かを判断するステップ Y a 1 7 1 a から始まり（図 4 6 1 参照）、当該判断が真なら、処理はステップ Y a 1 7 1 b に進む。また当該判断が偽なら、処理は終了となる。

## 【 5 4 9 9 】

ステップ Y a 1 7 1 b では、無線 P A N 通信の開通に必要な、機器名、アドレス、パスワードを受信した携帯端末が正常な接続要求をパチンコ機 1 0 側に送信したか否かが判断される。当該判断は、接続要求信号に含まれるかあるいは接続要求信号とともに受信した信号から、パチンコ機 1 0 が送信した機器名、アドレス、パスワードと携帯端末が送信してきた機器名、アドレス、パスワードが合致する場合、真となり、処理は、ステップ Y a 1 7 2 に進むが、当該判断が偽ならば、処理は終了となる。このステップを実行するには、例えば 0 . 5 秒の時間を要する。このステップが挿入されたことで、パチンコ機 1 0 と当該パチンコ機 1 0 に無線 P A N 接続をしようとしている携帯端末以外の携帯端末とが誤って無線 P A N 接続されてしまうことを防止できる。

30

## 【 5 5 0 0 】

上述のステップ Y a 1 6 1 c の判断が真となるには、0 . 5 秒の時間が必要であり、上述のステップ Y a 1 7 1 b において、判断が真となるには、0 . 5 秒の時間が必要である。したがって、携帯端末からの N F C 通信の応答信号があり、かつ、それが正常であり、無線 P A N 通信の接続応答要求が携帯端末からあり、かつ、それが正常と判断されるには、1 秒程度の時間が必要である。つまり、少なくとも N F C 通信の確立に必要な時間（例えば 0 . 5 秒）と無線 P A N 通信の確立に必要な時間（例えば 0 . 5 秒）とを合わせた時間（例えば 1 . 0 秒）、遊技者は携帯端末を N F C 通信部 Y 1 にかざし続けなければ、無線 P A N 通信を確立させることができない。

40

## 【 5 5 0 1 】

ステップ Y a 1 7 2 は、無線 P A N 通信ユニット Y 2 が携帯端末に対して接続応答を送信して接続を完了させる処理である。その後、パチンコ機 1 0 と携帯端末との間で無線 P A N 通信が開始され、パチンコ機連動アプリケーションを介した演出カスタマイズ等の情報の出力態様の変更に関する変更情報の受け付けが可能となる変更可能状態である無線 P A N 通信接続状態となる（ステップ Y a 1 7 3 ）。以上をもってペアリング・通信確立処理

50

は終了となる。なお、遊技者が予めカスタマイズ等の設定を行っていれば、通信開始後すぐに、以下の通信中処理が実行される。

【5502】

このように、無線PAN通信接続状態を確立し、無線PAN通信接続状態において、少なくとも図柄変動表示中に行われる情報の出力態様の変更を受け付けることが可能な変更受付手段である無線PAN通信ユニットY2及びサブ制御装置262のCPU551におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能は、携帯端末をNFC通信部Y1の携帯端末近接面Y1aに接近させ続けるという簡単な操作で、無線PAN通信接続状態において情報の出力態様の変更を受け付けることができる。また、NFCの応答信号が有り且つ正常であれば、通常、無線PAN通信の接続応答信号も有り且つ正常であるので、例えば1秒間（携帯端末からのNFCの応答信号・無線PAN通信の接続応答要求信号を検出し、携帯端末からのNFCの応答信号が有り且つ正常であり、無線PAN通信の接続応答要求が有り且つ正常であると判断するための所定時間）、携帯端末をNFC通信部Y1の携帯端末近接面Y1aに接近させるという簡易な操作ができれば、無線PAN通信接続状態を確立させることができる。

10

【5503】

<通信中処理（データ受信・設定）>

上述した通信中処理（データ受信・設定）ステップYa153は、次のような各ステップを実行することで実現される。すなわち、通信中処理（データ受信）ステップYa153は、設定データ変更を示す信号を受信したか否かを判断するステップYa181から始まり（図462参照）、当該判断が真なら処理はステップYa182に進む。また当該判断が偽なら、処理はステップYa183に進む。

20

【5504】

ステップYa182は、遊技者が携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションを通じて行った魚群カスタマイズなどの設定の変更をパチンコ機10に反映させる設定データ変更処理である。当該処理の詳細は後述する。ステップYa183はその後の処理であり、遊技者が携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションを通じて上述したリーチクライマックス画面キャプチャが行われた画面データの送信に関する要求がなされたか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップYa184に進み、画像データ送信フラグがオンされる。これにより、パチンコ機10は、必要なときにリーチクライマックス画面などの画像データを携帯端末に送信することが可能となる。ステップYa183の判断が偽なら、処理はステップYa185に進む。同様にステップYa184が終了すると処理はステップYa185に進む。

30

【5505】

ステップYa185は、その後の処理であり、遊技者が携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションを通じて遊技ミッションに関する設定を受信したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップYa186に進み、ミッション実行フラグがオンされる。これにより、パチンコ機10は、必要なときに上述した魚群発生大当たりミッションのような遊技ミッションに関する演出を実行することが可能となる。ステップYa185の判断が偽なら、処理はステップYa187に進む。同様にステップYa186が終了すると処理はステップYa187に進む。

40

【5506】

ステップYa187は、その後の処理であり、遊技者が携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションを通じて通信確立中の遊技結果を含むパチンコ戦績の保存に関する設定を受信したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップYa188に進み、遊技結果のフィードバックフラグがオンされる。これにより、パチンコ機10は、必要なときにパチンコ戦績に関するデータを携帯端末に送信することが可能となる。ステップYa185の判断が偽なら、処理は終了となる。同様にステップYa188が終了すると処理は終了となる。

【5507】

50

## &lt; 設定データ変更処理 &gt;

上述した設定データ変更処理ステップ Y a 1 8 2 は、次のような各ステップを実行することで実現される。すなわち、設定データ変更処理ステップ Y a 1 8 2 は、パチンコ機 1 0 が無線 P A N 通信を通じて携帯端末に接続しているか否かを判断するステップ Y a 1 9 1 から始まり（図 4 6 3 参照）、当該判断が真なら処理はステップ Y a 1 9 2 に進む。また、当該判断が偽なら処理は終了となる。

## 【 5 5 0 8 】

ステップ Y a 1 9 2 においては、高速変動中の特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力が無線 P A N 通信ユニット Y 2 にあったか否かが判断される。この特定タイミングは例えば、上述したリーチ停止の 0 . 5 秒前からリーチ停止までのタイミングである。当該時点の前に無線 P A N 通信ユニット Y 2 が魚群カスタマイズに係る設定を受信した場合、図 4 5 1 ( a ) で説明した設定完了魚群 Y s を出現される演出を実行させることが可能である。また、当該時点の後に無線 P A N 通信ユニット Y 2 が魚群カスタマイズに係る設定を受信した場合、図 4 5 1 ( a ) で説明した設定完了魚群 Y s を出現される演出を実行させることができず、図 4 5 1 ( b ) で説明した設定完了魚群 Y s の出現を伴わない演出が実行される。なお、本例では、リーチ停止の 0 . 5 秒前からリーチ停止までのタイミングで設定変更の入力があった場合にその設定変更を反映不可能とする条件が成立したものとしているが、設定反映不能条件であれば、リーチ開始から 3 0 秒後に魚群演出が実行される場合にリーチ開始後 2 9 . 5 秒からリーチ開始後 3 0 秒までのタイミングで設定変更の入力があったことを条件としてもよい。

## 【 5 5 0 9 】

ステップ Y a 1 9 3 は、ステップ Y a 1 9 2 の判断が真の場合に実行される。当該ステップでは、魚群カスタマイズにおいて、遊技者が魚群の発生頻度として、ふつうの頻度を選んだか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップ Y a 1 9 4 に進む。ステップ Y a 1 9 4 では、現在の設定が、ふつうの頻度に係る設定となっているか否かが判断される。当該判断が偽なら、パチンコ機 1 0 が保持している魚群演出の発生頻度に関する設定データは、ふつうの頻度に係る設定データに更新され（ステップ Y a 1 9 5 ）、処理は、ステップ Y a 1 9 6 に進む。また、当該判断が真なら、処理はステップ Y a 1 9 5 を介さず直接ステップ Y a 1 9 6 に進む。

## 【 5 5 1 0 】

ステップ Y a 1 9 7 は、ステップ Y a 1 9 3 の判断が偽の場合に実行される。当該ステップでは、魚群カスタマイズにおいて、遊技者が魚群の発生頻度として、多い頻度を選んだか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップ Y a 1 9 8 に進む。ステップ Y a 1 9 8 では、現在の設定が、多い頻度に係る設定となっているか否かが判断される。当該判断が偽なら、パチンコ機 1 0 が保持している魚群演出の出現頻度に関する設定データは、多い頻度に係る設定データに更新され（ステップ Y a 1 9 9 ）、処理は、ステップ Y a 1 9 6 に進む。また、当該判断が真なら、処理はステップ Y a 1 9 9 を介さず直接ステップ Y a 1 9 6 に進む。

## 【 5 5 1 1 】

ステップ Y a 2 0 0 は、ステップ Y a 1 9 7 の判断が偽の場合に実行される。当該ステップでは、魚群カスタマイズにおいて、遊技者が魚群の発生頻度として、とても多い頻度を選んだか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップ Y a 2 0 1 に進む。ステップ Y a 2 0 1 では、現在の設定が、とても多い頻度に係る設定となっているか否かが判断される。当該判断が偽なら、パチンコ機 1 0 が保持している魚群演出の出現頻度に関する設定データは、とても多い頻度に係る設定データに更新され（ステップ Y a 2 0 2 ）、処理は、ステップ Y a 1 9 6 に進む。また、当該判断が真なら、処理はステップ Y a 2 0 2 を介さず直接ステップ Y a 1 9 6 に進む。

## 【 5 5 1 2 】

ステップ Y a 2 0 3 は、上述のステップ Y a 1 9 2 が偽の場合に実行される。当該ステップでは、特定タイミング（リーチ停止の 0 . 5 秒前）からリーチ停止までに魚群カスタ

10

20

30

40

50

マイズに係る設定に関する入力が無線 P A N 通信ユニット Y 2 にあったか否かが判断される。当該判断が真なら、図 4 5 8 で説明した緊急設定フラグがオンされる。これにより、魚群演出の発生頻度は、遊技者が選択可能な 3 0 % , 5 0 % , 7 0 % の何れでもない 6 0 % に設定されることが可能となる。その後、処理は、ステップ Y a 1 9 6 に進む。

#### 【 5 5 1 3 】

ステップ Y a 2 0 5 は、上述のステップ Y a 2 0 3 が偽の場合に実行される。当該ステップでは、リーチ停止（リーチ演出開始）後から当該変動終了までに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力が無線 P A N 通信ユニット Y 2 にあったか否かが判断される。当該判断が真なら、次回変動表示演出において、必要に応じ遊技者が設定した魚群演出の頻度が反映され（ステップ Y a 2 0 6 ）、処理はステップ Y a 1 9 6 に進む。当該判断が偽なら、処理はステップ Y a 2 0 6 を介さず直接ステップ Y a 1 9 6 に進む。

10

#### 【 5 5 1 4 】

ステップ Y a 1 9 6 は、無線 P A N 通信を通じ、設定が完了した旨を示すデータを携帯端末に送信する処理である。当該処理をもって、設定データ変更処理は終了となる。なお、この設定完了データの送信は、カスタマイズやその他の設定を含むすべてのデータの送信を完了した時点に表示するようにしてもよい。

#### 【 5 5 1 5 】

< 通信中処理（データ送信） >

上述した通信中処理（データ送信）ステップ Y a 1 5 4 は、画面キャプチャに関する画面キャプチャ処理と、遊技ミッションに関するミッション関連処理と、パチンコ戦績の記録に関する遊技結果出力処理の 3 つの処理に分かれる。各処理について順に説明する。

20

#### 【 5 5 1 6 】

< 画面キャプチャ処理 >

画面キャプチャ処理は、画面データ送信要求フラグがオンか否かを判断するステップ Y a 2 1 1 から始まり（図 4 6 4 参照）、当該判断が真なら処理はステップ Y a 2 1 2 に進み、偽なら処理は終了となる。ステップ Y a 2 1 2 では、パチンコ機 1 0 が無線 P A N 通信を介して携帯端末に接続しているか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップ Y a 2 1 3 に進み、偽なら処理は終了となる。

#### 【 5 5 1 7 】

ステップ Y a 2 1 3 では、画面キャプチャの送信要求がリーチ演出クライマックス画面の表示中における特定タイミングまでにあったか否かが判断される。特定タイミングの具体例としては、例えば、リーチ演出クライマックス画面の表示終了のタイミングである。当該判断が真なら、無線 P A N 通信を通じてリーチ演出クライマックス画面データ（後述するリーチ演出のクライマックス期間で遊技者が最もかっこいいと思う画面データ）が携帯端末に送信される（ステップ Y a 2 1 4 ）。その後、処理は、ステップ Y a 2 1 5 に進む。

30

#### 【 5 5 1 8 】

ステップ Y a 2 1 3 の判断が偽なら、処理はステップ Y a 2 1 6 に進む。当該ステップでは、画面キャプチャの送信要求がリーチ演出クライマックス画面の表示中における特定タイミング後でリーチ発展演出の終了までであったか否かが判断される。当該判断が真なら、無線 P A N 通信を通じてリーチ演出終了画面データ（後述するリーチ演出のクライマックスの終了後に表示される、遊技者がその次にかっこいいと思う画面データ）が携帯端末に送信される（ステップ Y a 2 1 7 ）。その後、処理は、ステップ Y a 2 1 5 に進む。なお、ステップ Y a 2 1 6 の判断が偽なら処理は終了となる。

40

#### 【 5 5 1 9 】

ステップ Y a 2 1 5 は、無線 P A N 通信を通じ、画像の送信が完了した旨を示すデータを携帯端末に送信する処理である。当該処理をもって、設定データ変更処理は終了となる。

#### 【 5 5 2 0 】

< ミッション関連処理・遊技結果出力処理 >

50

図465は、通信中処理（データ送信）ステップY a 1 5 4に含まれるミッション関連処理と遊技結果出力処理をまとめて説明している。図465が示す処理は、ミッション実行フラグがオンか否かを判断するステップY a 2 2 1から始まり、当該判断が真なら処理はステップY a 2 2 2に進む。ステップY a 2 2 2では、パチンコ機10が無線P A N通信を介して携帯端末に接続しているか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップY a 2 2 3に進み、偽なら処理は終了となる。

【5521】

ステップY a 2 2 3では、大当たりオープニングコマンドを受信したか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップY a 2 2 4に進み、偽なら処理は終了となる。ステップY a 2 2 4では、遊技者が設定した魚群に関する遊技ミッションがクリアされたか否かが判断される。魚群に関する遊技ミッションとは例えば、魚群演出を伴うリーチが大当たりの結果となった場合である。大当たりオープニングコマンドを受信しており、リーチ有りの変動パターンコマンドが魚群演出を実行するものであれば、魚群発生大当たりミッションがクリアされたと判断される。当該判断が真なら、処理はステップY a 2 2 5に進み、遊技ミッションに応じた（大当たりの種別に応じた）大当たりミッション達成特典画像データが無線P A N通信を介して携帯端末に送信される。当該判断が偽なら、処理は終了となる。

10

【5522】

ステップY a 2 2 1における判断が偽の場合、処理はステップY a 2 2 6に進み、遊技結果フィールドバックフラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップY a 2 2 7に進み、偽なら処理は終了となる。ステップY a 2 2 7では、パチンコ機10が無線P A N通信を介して携帯端末に接続しているか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップY a 2 2 8に進み、偽なら処理は終了となる。

20

【5523】

ステップY a 2 2 8では、大当たりエンディングフラグがオンか否かが判断される。大当たりエンディングフラグがオンであれば、大当たりラウンド遊技が終了したので、このタイミングを、遊技結果データを遊技者に送信するタイミングと判断する。当該判断が真ならパチンコ戦績を示す遊技結果データが無線P A N通信を介して携帯端末に送信され（ステップY a 2 2 9）、処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップY a 2 2 9を介さず処理は終了となる。

30

【5524】

< 切断処理 >

上述した無線P A N通信の切断に係る切断処理ステップY a 1 5 5は、次のような各ステップを実行することで実現される（図466参照）。すなわち、切断処理ステップY a 1 5 5は、遊技者が携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションにおいてログアウトを行ったか否かが判断される（ステップY a 2 3 0）。当該判断が真なら、処理はステップY a 2 3 1に進み、当該判断が偽なら処理は終了となる。ステップY a 2 3 1は、パチンコ機10が携帯端末に送信していない遊技に関するデータ（特典画像データ等）を保持しているか否かが判断される。当該判断が真なら、パチンコ機10は、無線P A N通信を通じて保持しているデータを携帯端末に送信する（ステップY a 2 3 2）。ステップY a 2 3 3はその後の処理であり、当該ステップにおいて、パチンコ機10は、無線P A N通信を通じて送信完了に関するデータを携帯端末に送信する。このようにして切断処理は終了となる。また、ステップY a 2 3 1における判断が偽の場合は、ステップY a 2 3 2、ステップY a 2 3 3の各ステップは実行されず、処理はそのまま終了となる。なお、上述では遊技者がログアウト処理を行った場合を説明したが、遊技者がログアウトせずにアプリを終了した場合や、遊技者の予期しない形で通信が切断された場合も、この切断要求有りに準じてこの切断処理を実行してもよい。

40

【5525】

< 画面キャプチャの実例 >

続いて、本実施例における画面キャプチャの具体例について説明する。本発明の画面キ

50

ャプチャは、携帯端末をパチンコ機 10 の N F C 通信部 Y 1 にかざすタイミングによって得られる画像が異なることが特徴的である。すなわち、本実施例のパチンコ機 10 において、携帯端末をパチンコ機の N F C 通信部 Y 1 にかざすタイミングが特定タイミング（リーチ演出クライマックス画面が表示し終えるタイミング）よりも早い場合は、リーチ演出クライマックス画面をキャプチャすることが可能であり、タイミングが特定タイミングよりも遅い（リーチ発展演出の終了までのタイミング）場合は、リーチ演出クライマックス画面をキャプチャすることができず、その代わりに、リーチ演出終了画面をキャプチャすることが可能である。

#### 【 5 5 2 6 】

図 4 6 7 は、画像キャプチャの実際を説明している。図 4 6 7 ( a ) は、リーチ演出がバトルリーチに発展した状態（リーチ発展演出）を表している。このときの表示画面 4 2 a には、プレイヤー P Y と敵キャラ T K がこれよりバトルを行う旨と、主装飾図柄 S Z を縮小した発展図柄 H Z が表示される。この時点では、携帯端末 Y 3 は、未だパチンコ機 10 の N F C 通信部 Y 1 にかざされておらず、携帯端末 Y 3 とパチンコ機 10 とは無線 P A N 通信における接続がなされていないものとする。しかしながら、遊技者としては、画面キャプチャを行いたいという意思があるので、その旨が「リーチ画面クライマックスキャプチャ」選択画面において、「する」が選択されているものとする。つまり、図 4 6 7 ( a ) の状態においては、遊技者はパチンコ機連動アプリケーションを通じて画面キャプチャを行う旨の選択を行ったが、その旨は、未だパチンコ機 10 側に送信されていない。

#### 【 5 5 2 7 】

図 4 6 7 ( b ) は、実際にリーチ発展演出においてプレイヤー P Y と敵キャラ T K がバトルを行っている様子を示している。遊技者は、プレイヤー P Y と敵キャラ T K との何れが勝利するか表示画面 4 2 a に表示されるバトルの経過に注目する。

#### 【 5 5 2 8 】

図 4 6 7 ( c ) は、リーチ発展演出においてプレイヤー P Y の状態が変化し、表示画面 4 2 a に大当たりの期待度が高まったことが示されたときの様子を説明している。このとき表示画面 4 2 a には、例えば秘技を繰り出すような態様で状態が変化したプレイヤー P Y が表示される。その際、表示画面 4 2 a に、例えば「秘技渦潮！」といった技名を示す表示を行うようにしてもよい。リーチ演出クライマックス画面は、秘技渦潮演出が最も盛り上がる、この秘技を用いてプレイヤー P Y が敵キャラ T K を打ち倒す場面である。そのため、この秘技を繰り出している様子を認識した遊技者は、この後に出現することが期待されている秘技渦潮演出が最も盛り上がっている画面（リーチ演出クライマックス画面 Y 3 7）を得ようとして、携帯端末 Y 3 をパチンコ機 10 の N F C 通信部 Y 1 にかざす。

#### 【 5 5 2 9 】

図 4 6 7 ( d ) ~ 図 4 6 7 ( g ) は、リーチ演出クライマックス画面の終了タイミングまでの期間、例えば秘技渦潮演出が開始された直後に遊技者が携帯端末 Y 3 をパチンコ機 10 の N F C 通信部 Y 1 にかざした場合について説明している。この場合、携帯端末 Y 3 をパチンコ機 10 の N F C 通信部 Y 1 にかざしたタイミングが十分に早かったので、この後、遊技者は最もカッコいい画面であるリーチ演出クライマックス画面 Y 3 7 を取得することができる。図 4 6 7 ( d ) は、秘技渦潮演出が開始された後、プレイヤー P Y が秘技を繰り出しているタイミングで携帯端末 Y 3 がパチンコ機 10 の N F C 通信部 Y 1 にかざされたときの様子を示している。本例では、当該バトル演出に係る始動入賞の抽選結果が大当たりになるものとする。従って、本例では、リーチ演出終了時（変動終了時）には大当たりを示す「7」「7」「7」の主装飾図柄 S Z が表示されることになるが、ここでは発展図柄 H Z が表示されている。その間も秘技渦潮演出は続行され、図 4 6 7 ( e ) に示す様にプレイヤー P Y が秘技渦潮により敵キャラ T K を打ち負かすところまで進む。この図 4 6 7 ( e ) における表示画面 4 2 a の表示が最もカッコいいリーチ演出クライマックス画面 Y 3 7 である。なお、図 4 6 7 ( e ) は、携帯端末 Y 3 がパチンコ機 10 の N F C 通信部 Y 1 にかざされることにより無線 P A N 通信が確立し、パチンコ機 10 から送信さ

れたリーチ演出クライマックス画面 Y 3 7 の受信完了の旨が携帯端末 Y 3 の表示画面に表示される様子についても説明している。

【 5 5 3 0 】

図 4 6 7 ( f ) は、リーチ発展演出終了画面 Y 3 8 が表示された表示画面 4 2 a を表している。リーチ発展演出終了画面 Y 3 8 では、秘技渦潮演出を終えてプレイヤー P Y が敵キャラ T K を制したことが分かるように、発展図柄 H Z によるリーチ図柄の下部においてプレイヤー P Y と横たわった敵キャラ T K が同時に表示画面 4 2 a に表示される。この時点で、遊技者は、発展図柄 H Z がリーチを示しているにもかかわらず演出内容から大当たりとなることが示唆されている。なお、図 4 6 7 ( f ) は、携帯端末 Y 3 の表示画面 Y p が図 4 6 7 ( c ) の状態に戻った様子が説明されている。携帯端末 Y 3 には、受信完了したリーチ演出クライマックス画面 Y 3 7 が表示されていてもよい。ちなみに、図 4 6 7 ( f ) が示す携帯端末 Y 3 の表示画面 Y p には、無線 P A N 通信の接続を示す表示がなされている。この点が、無線 P A N 通信の切断を示す表示がなされている図 4 6 7 ( c ) と異なる点である。

10

【 5 5 3 1 】

その後、表示画面 4 2 a の表示は、図 4 6 7 ( g ) が示す状態に遷移して一連のリーチ演出を含む変動表示の終了を示す変動終了画面 Y 3 9 が表示される。すなわち、変動終了画面 Y 3 9 においては、敵キャラ T K の表示が終了し、プレイヤー P Y が勝利した旨を示す「 W I N 」の文字が表示され、プレイヤー P Y が勝利のポーズをとり、リーチ演出クライマックス画面 Y 3 7 に次にかっこいいと認識されるような画面が表示され、大当たりが確定したことを示す例えば「 7 」 「 7 」 「 7 」 の主装飾図柄 S Z が表示される。

20

【 5 5 3 2 】

図 4 6 7 ( d ) ~ 図 4 6 7 ( g ) で説明した一連の動作では、携帯端末 Y 3 にリーチ演出クライマックス画面 Y 3 7 が送信されている。したがって、遊技者は、図 4 6 7 ( h ) に示す様に、パチンコ機連動アプリケーションを操作することで、リーチ演出クライマックス画面 Y 3 7 のキャプチャ画像を携帯端末 Y 3 の表示画面 Y p 上に表示されることができ。

【 5 5 3 3 】

図 4 6 7 ( i ) ~ 図 4 6 7 ( l ) は、リーチ演出クライマックス画面 Y 3 7 が終了してから変動表示が終了（リーチ演出が終了）するまでに、遊技者が携帯端末 Y 3 をパチンコ機 1 0 の N F C 通信部 Y 1 にかざした場合について説明している。この場合、携帯端末 Y 3 をパチンコ機 1 0 の N F C 通信部 Y 1 にかざしたタイミングがリーチ演出クライマックス画面 Y 3 7 の終了タイミングより遅かったので、遊技者は最もかっこいい画面であるリーチ演出クライマックス画面 Y 3 7 を取得することができない。図 4 6 7 ( i ) は、秘技渦潮演出が開始された後、プレイヤー P Y が秘技を繰り出しているタイミングでは携帯端末 Y 3 がパチンコ機 1 0 の N F C 通信部 Y 1 に未だかざされていない様子を示している。本例では、当該バトル演出に係る始動入賞の抽選結果が大当たりになるものとする。従って、本例では、リーチ演出終了時（変動終了時）には大当たりを示す「 7 」 「 7 」 「 7 」 の主装飾図柄 S Z が表示されることになるが、ここでは発展図柄 H Z が表示されている。その間も秘技渦潮演出は続行され、図 4 6 7 ( j ) に示す様にプレイヤー P Y が秘技渦潮により敵キャラ T K を打ち負かすリーチ演出クライマックス画面 Y 3 7 まで進む。やがて、図 4 6 7 ( k ) に示すように、秘技渦潮演出を終えた後、リーチ発展演出終了画面 Y 3 8 が表示され、この時点で、遊技者が携帯端末 Y 3 をパチンコ機 1 0 の N F C 通信部 Y 1 にかざしたものとする。

30

40

【 5 5 3 4 】

遊技者が携帯端末 Y 3 をかざすのが遅れたので、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は次のような動作をする。まず、携帯端末 Y 3 がパチンコ機 1 0 の N F C 通信部 Y 1 にかざされることにより無線 P A N 通信を確立させる。

【 5 5 3 5 】

図 4 6 7 ( k ) に示すように、リーチ発展演出終了画面 Y 3 8 では、発展図柄 H Z の下

50

部においてプレイヤー P Y と横たわった敵キャラ T K が同時に表示画面 4 2 a に表示される。このリーチ発展演出終了画面 Y 3 8 は、遊技者にとってそれほどカッコいいと思われ画面ではないので、キャプチャされない。その後、表示画面 4 2 a の表示は、図 4 6 7 ( 1 ) が示す状態に遷移して一連のリーチ演出 ( 変動表示 ) が終了する変動終了画面 Y 3 9 となる。すなわち、変動終了画面 Y 3 9 では、表示画面 4 2 a においては、敵キャラ T K の表示が終了し、プレイヤー P Y が勝利した旨を示す「W I N」の文字が表示され、プレイヤー P Y が勝利のポーズをとる。この状態の画面がリーチ演出終了画面 ( 変動終了画面 Y 3 9 ) であり、リーチ演出のクライマックスの次にかっこいいと画面データであるので、この画面がキャプチャされる。

【 5 5 3 6 】

図 4 6 7 ( 1 ) において、パチンコ機 1 0 から携帯端末 Y 3 に対してリーチ演出終了画面データの送信がなされる。なお、図 4 6 7 ( 1 ) は、パチンコ機 1 0 から送信されたリーチ演出終了画面の受信完了の旨が携帯端末 Y 3 の表示画面に表示される様子についても説明している。

【 5 5 3 7 】

図 4 6 7 ( i ) ~ 図 4 6 7 ( l ) で説明した一連の動作では、携帯端末 Y 3 にリーチ演出終了画面が送信されている。したがって、遊技者は、図 4 6 7 ( m ) に示す様に、パチンコ機連動アプリケーションを操作することで、リーチ演出終了画面のキャプチャ画像を携帯端末 Y 3 の表示画面 Y p 上に表示させることができる。このように、携帯端末 Y 3 をパチンコ機 1 0 の N F C 通信部 Y 1 にかざしたタイミングが特定タイミング ( リーチ演出クライマックス画面秘技渦潮演出の終了タイミング ) までに間に合えば、遊技者が欲しいと思うリーチ演出クライマックス画面 Y 3 7 を得られるし、このタイミングを過ぎて携帯端末 Y 3 をかざした場合でも、遊技者が次に欲しいと思う変動終了画面 Y 3 9 を得ることができる。

【 5 5 3 8 】

< 遊技ミッションの実際 >

続いて、遊技ミッションの実際について説明する。本実施例の遊技ミッションは、魚群演出有りで大当たり当選するという条件のもと、当該条件が成立すると、遊技者が特典画像を取得できるというものである。以降、携帯端末 Y 3 のパチンコ機連動アプリケーションを通じて遊技ミッションを行うという遊技者の選択が予めパチンコ機 1 0 側に送信されているものとする。そして、無線 P A N 通信は、接続状態を維持しているものとする。

【 5 5 3 9 】

図 4 6 8 ( a ) は、パチンコ機 1 0 の表示画面 4 2 a においてリーチ状態で魚群 Y s が表示されたときの様子を示している。その後、パチンコ機 1 0 の表示画面 4 2 a の主装飾図柄 S Z が大当たり状態で停止すると、遊技ミッションは達成となる。すると、大当たりオープニング演出において、パチンコ機 1 0 の表示画面 4 2 a に「おめでとう」といった大当たりを祝福する文字と、「大当たりミッション達成」といったミッション達成に関する文字が表示される。その後、パチンコ機 1 0 の表示画面 4 2 a に「右を狙ってね」といったラウンド開始に関する文字と、「特典画像をプレゼントします」といった特典画像の送信に関する文字が表示される。この時点で、遊技ミッションの特典画像データが無線 P A N 通信を通じてパチンコ機 1 0 から携帯端末 Y 3 へ送信される。当該データを受信した携帯端末 Y 3 は、「受信完了」といったデータ受信の完了に関する文字を表示画面 Y p に表示させることが可能である。そして、パチンコ機 1 0 の表示画面 4 2 a の表示は、ラウンド遊技に関する表示に遷移する。

【 5 5 4 0 】

なお、遊技ミッションによって得られる特典画像は、魚群演出の頻度によって変化する。すなわち、魚群演出の頻度が低いほど遊技ミッション達成時の特典画像は、よりレア度の高いものとなる。

【 5 5 4 1 】

< パチンコ戦績記録の実際 >

10

20

30

40

50

続いて、パチンコ戦績を記録する具体例について説明する。以降、携帯端末 Y 3 のパチンコ機連動アプリケーションを通じてパチンコ戦績の記録を行うという遊技者の選択が予めパチンコ機 1 0 側に送信されているものとする。そして、無線 P A N 通信は、接続状態を維持しているものとする。

【 5 5 4 2 】

まず、図 4 6 8 ( b ) に示す様に、大当たりに伴う一連のラウンド遊技 ( 例えば 1 6 R ) が終了したものとする。すると、パチンコ機 1 0 の表示画面 4 2 a には、エンディング演出が実行され、遊技結果として「大当たりまでの変動回数」「大当たりリーチの種類」「大当たりの種類」「獲得賞球数」といったパチンコ戦績に関する情報が表示される。

【 5 5 4 3 】

本例では、遊技者は事前にパチンコ戦績を記録する選択をしているから、パチンコ機 1 0 は、無線 P A N 通信を通じて表示画面 4 2 a に表示された情報を携帯端末 Y 3 に送信することになる。したがって、パチンコ機 1 0 の表示画面 4 2 a には、「プリペイドカードの取り忘れにご注意下さい」といったプリペイドカードに関する注意喚起の文字の他、「遊技結果を送信します」というパチンコ戦績の送信に関する表示がなされる。当該データを受信した携帯端末 Y 3 は、「受信完了」といったデータ受信の完了に関する文字を表示画面 Y p に表示させることが可能である。遊技者が更に遊技を続ける場合は、始動入賞に伴い新たな変動表示が表示画面 4 2 a に表示される。

【 5 5 4 4 】

本実施例のパチンコ機 1 0 は以下のような変形実施が可能である。

【 5 5 4 5 】

< 変形例 1 >

上述の実施例では、遊技者が携帯端末 Y 3 をパチンコ機 1 0 の N F C 通信部 Y 1 にかざす操作が左列、右列、中列の主装飾図柄 S Z が何れも高速に変動する全変動中にできず、全変動が終了してから当該操作が実行されると、設定完了魚群演出を行わないでリーチ状態中の魚群演出の頻度を 6 0 % にする設定が自動でなされる構成となっていたが、本発明はこの構成とは限られない。遊技者による魚群演出の頻度の設定変更の意思が確認できた状態で実際の設定変更がなされなかった状況が発生すると、設定完了魚群演出を行わないでリーチ状態中の魚群演出の頻度を 6 0 % にする設定が自動でなされる構成としてもよい。

【 5 5 4 6 】

本例では、遊技者が携帯端末を N F C 通信部 Y 1 にかざした後、図 4 4 9 で説明したパチンコ機連動アプリケーションを操作する状況を想定している。遊技者がパチンコ機連動アプリケーションを操作すると、操作の内容を示す信号が無線 P A N 通信を通じてパチンコ機 1 0 におけるサブ制御装置 2 6 2 上の C P U 5 5 1 に逐次送出される。従って、図 4 4 9 ( b ) の状態において、遊技者が携帯端末の表示画面 Y p 上の魚群カスタマイズアイコン Y 2 5 a をタップすると、その旨がパチンコ機 1 0 のサブ制御装置 2 6 2 に送信される。これにより、パチンコ機 1 0 としては、魚群演出の頻度のカスタマイズに関する遊技者の意思を認識することができる。

【 5 5 4 7 】

携帯端末の魚群カスタマイズの設定画面において、初期状態が「ふつう」であることからすれば、遊技者は、魚群演出の頻度を「ふつう」から「多い」または「とても多い」に設定しようとしていることになる。従って、上述した遊技者の意思とは、魚群演出の頻度を高めようとする意思であるという予想ができる。

【 5 5 4 8 】

遊技者が携帯端末の表示画面 Y p 上の魚群カスタマイズアイコン Y 2 5 a をタップした後、無線 P A N 通信の接続が解除されたものとする。このような状況が生じるのは、例えば、無線 P A N 通信が外部電波によって妨害を受けた場合や、遊技者が誤って携帯端末の無線 P A N 機能を無効にした場合などが考えられる。

【 5 5 4 9 】

10

20

30

40

50

本例のパチンコ機 10 によれば、このような場合、全変動中（左列、右列、中列の主装飾図柄 SZ が何れも高速に変動する様式の変動表示中）に設定完了魚群演出を実行しない。しかし、魚群演出の頻度は、30%となっているところを60%に変更される。この60%という頻度は、遊技者が選択可能な魚群演出の頻度、30%、50%、70%の何れでもない。

【5550】

以上のように、本例は、遊技者による魚群演出の頻度を高めようという意思が確認されると、具体的な頻度の設定ができない場合であっても、遊技者の意思を尊重して魚群演出の頻度を30%から60%とするような構成となっている。しかし、この場合、遊技者の意思を完全に反映できなかったため、本例のパチンコ機 10 は、設定完了魚群演出を実行しない構成となっている。

10

【5551】

<変形例 2>

上述の実施例における図 463 で説明した設定データ変更処理の具体例として、携帯端末をパチンコ機 10 の NFC 通信部 Y1 にかざす操作を事前にしなければ魚群演出の頻度を変更できない構成とすることもできる。本例に係る設定データ変更処理は、図 463 で説明した処理と同様であるが、ステップ Ya191 とステップ Ya192 の間にステップ Ya241 が挿入されていることが大きく異なる（図 469 参照）。以降、本例における設定データ変更処理について具体的に説明する。

【5552】

ステップ Ya191 において、無線 PAN 通信が接続中であると判断された場合、処理はステップ Ya241 に進み、NFC 通信部 Y1 に携帯端末がかざされたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップ Ya192 に進む。また、当該処理が偽なら処理はステップ Ya196 に進む。本例の設定データ変更処理におけるその他の処理は、上述の実施例と同様である。

20

【5553】

<変形例 3>

上述の実施例では、携帯端末側でのペアリング・通信確立処理において、パチンコ機 10 の無線 PAN 通信ユニット Y2 から接続に関する応答が無かったと判断された場合に、直ちに無線 PAN 接続が失敗されたものと判定されていたが、直ちに無線 PAN 接続が失敗されたものと判定しなくてもよい。この構成について、図 470 を参照して説明する。図 470 は、変形例 3 に係るペアリング・通信確立処理（携帯端末側）を示すフローチャートである。具体的には、パチンコ機 10 の無線 PAN 通信ユニット Y2 から接続に関する応答が無かったと判断された場合に、接続応答待ち時間を設定し、接続応答待ち時間内は、パチンコ機 10 の無線 PAN 通信ユニット Y2 に対して再度接続要求を行い、接続応答を待つ処理を行っても構わない（ステップ Ya301）。これにより、通信状況に一時的に不具合が生じている場合に、再度の接続機会を与えて、円滑にペアリング・通信確立動作を行わせることができる。

30

【5554】

また、パチンコ機 10 の無線 PAN 通信ユニット Y2 から接続に関する応答が無かったと判断された場合の対処方法は、接続応答待ち時間の設定以外であってもよい。この構成について、図 471 を参照して説明する。図 471 は、図 470 とは異なるペアリング・通信確立処理（携帯端末側）を示すフローチャートである。具体的には、パチンコ機 10 の無線 PAN 通信ユニット Y2 から接続に関する応答が無かったと判断された場合に、接続応答待ち時間を設定する代わりに、再度接続要求を行う回数（リトライ回数：例えば 10 回）を設定し、リトライ回数として設定された所定値内であれば、パチンコ機 10 の無線 PAN 通信ユニット Y2 に対して再度接続要求を行い、接続応答を待つ処理を行っても構わない（ステップ Ya311、ステップ Ya312）。

40

【5555】

<変形例 4>

50

上述の実施例では、パチンコ機側の NFC 作動処理において、ペアリング済み（すなわち無線 P A N 通信接続済み）である場合に、第三者からの携帯端末のタッチがあったときは、その第三者の携帯端末のタッチを受け付けない構成であったが、第三者の携帯端末のタッチを受け付ける構成であっても構わない。この構成について、図 4 7 2 を参照して説明する。図 4 7 2 は、変形例 4 に係る NFC 作動処理を示すフローチャートである。具体的には、ステップ Y a 1 6 2 においてペアリング済みでない判定された場合、ステップ Y a 3 2 1 に進み、無線 P A N 通信接続済みであるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップ Y a 3 2 2 に進み、前の遊技者の無線 P A N 通信切断の処理を行う。当該判断が偽なら、ステップ Y a 1 6 3 に進み、上述と同様に NFC 通信を通じてパチンコ機側から携帯端末に向けて無線 P A N 通信の開通に必要な、機器名、アドレス、パスワードが送信される。これにより、遊技者が座席を離れた場合、次の遊技者が円滑に遊技および携帯端末を通じたカスタマイズを行うことができる。

10

## 【 5 5 5 6 】

また、第三者の携帯端末のタッチを受け付ける構成は、以下のような構成であっても構わない。この構成について、図 4 7 3 を参照して説明する。図 4 7 3 は、図 4 7 2 とは異なる NFC 作動処理を示すフローチャートである。ステップ Y a 3 2 1 において、無線 P A N 通信接続済みであると判定された場合、無線 P A N 通信切断待機コマンドが前の遊技者の携帯端末に送信される（ステップ Y a 3 2 1 a）。この無線 P A N 通信切断待機コマンドは、前の遊技者の携帯端末において「まもなくこの無線 P A N 通信は切断されます」などのお知らせ画像を表示させるためのコマンドである。次に、ステップ Y a 3 2 1 b に進み、切断待機時間（例えば 6 0 秒）を経過したか否かが判断される。切断待機時間を経過すれば、ステップ Y a 3 2 2 に進み、上述と同様に無線 P A N 通信切断処理が行われる。これにより、前の遊技者は、まだ遊技を実行中であれば戻って対処することができるし、すでに遊技を終えたのであればそのまま放置することができるので、前の遊技者の利益にも配慮しつつ、次の遊技者が円滑に遊技および携帯端末を通じたカスタマイズを行うことができる。

20

## 【 5 5 5 7 】

## &lt; 変形例 5 &gt;

上述の実施例では、パチンコ機側での通信中処理における画面キャプチャ処理において、遊技者からのデータ送信要求があれば、リーチ演出毎にリーチ演出クライマックス画面データを無線 P A N 通信ユニットで送信していたが、必ずしもリーチ演出毎に送信しなくてもよい。すなわち、画面キャプチャ処理は、上述の実施例では、特定のリーチ演出において行われる秘技渦潮演出のみであったが、その他にも秘技演出はリーチ演出の種別に応じて複数種類あり、秘技演出が行われる毎に画面キャプチャの機会が多数発生することが考えられる。この構成について、図 4 7 4 を参照して説明する。図 4 7 4 は、通信中処理（画面キャプチャ処理）を示すフローチャートである。

30

## 【 5 5 5 8 】

具体的には、ステップ Y a 2 1 3 およびステップ Y a 2 1 6 において、画面データ送信要求があったと判断された場合に、リーチ演出クライマックス画面データまたはリーチ演出終了画面データは、一旦、サブ制御装置 2 6 2 の R A M 5 5 3 に設けられたバッファ領域に格納される。このバッファ領域には、例えば、所定回数分のリーチ演出クライマックス画面データまたはリーチ演出終了画面データを記憶できるものとする。ステップ Y a 3 3 2 では、格納された画面データが格納上限値（1 0 回分）であるか否かが判断される。当該判断が真であればステップ Y a 3 3 3 に進み、格納データを無線 P A N 通信ユニット Y 2 で携帯端末へ送信する。当該判断が偽であれば本処理を終了し、バッファ領域が満杯になるまで格納が続けられる。なお、格納された画面データを送信するタイミングは、リーチ演出の回数に限らず、変動表示が所定回数（1 0 0 回）行われたタイミングや、大当たりや当選したタイミングや、遊技者がパチンコ機連動アプリケーションをログアウトしたタイミングなどでもよい。携帯端末では、格納されていたリーチ演出クライマックス画面データまたはリーチ演出終了画面データをまとめて閲覧することができる。

40

50

## 【 5 5 5 9 】

## &lt; 変形例 6 &gt;

上述の実施例では、遊技機側の切断処理において、遊技者がパチンコ機連動アプリケーションをログアウトした場合に遊技機側が無線 P A N 通信を切断する構成を例にとって説明していたが、無線 P A N 通信の切断はこれ以外でもよい。本例では、携帯端末側の電源がオフされたり、携帯端末側から無線 P A N 通信が切断されたりして無線 P A N 通信が切断される状況を想定している。さらに本例では、切断後、所定時間を経過した場合には格納されたデータを消去するようにしているが、例外的に遊技者が所定時間内に再度携帯端末をタッチした場合にはデータが残されるようにしている。この構成について、図 4 7 5 を参照して説明する。図 4 7 5 は、変形例 6 に係る切断処理（遊技機側）を示すフローチャートである。

10

## 【 5 5 6 0 】

具体的には、ステップ Y a 3 4 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、無線 P A N 通信が切断されたか否かを監視している。当該判断が真であれば、ステップ Y a 3 4 2 に進む。当該判断が偽であれば本処理を終了する。ステップ Y a 3 4 2 では、同じ遊技者の携帯端末によって再び無線 P A N 通信に接続されたか否かが判断される。これは、無線 P A N 通信接続の際に遊技者の携帯端末から送信された遊技者の携帯端末を特定する情報に基づいて判断される。当該判断が偽であれば、データ消去のための所定時間のカウントに進む（ステップ Y a 3 4 3）。当該判断が真であれば、遊技者が再び無線 P A N 通信に接続したので、データを消去せずに、本処理を終了する。ステップ Y a 3 4 3 では、所定時間（例えば 3 分）を経過したか否かが判断される。当該判断が真であれば格納されたデータ（カスタマイズの設定や画面データや遊技戦績のデータなど）を消去して本処理を終了する。当該判断が偽であれば、3 分を経過するまで遊技者からの再接続があるか否かの判断を繰り返す。これにより、予期せぬ無線 P A N 通信の切断があっても、所定時間内であれば再接続によってパチンコ機連動遊技を継続させることができる。

20

## 【 5 5 6 1 】

また、上述した遊技機側の切断処理は、無線 P A N 通信が開始されてから所定時間を経過すると自動的に切断される構成であってもよい。この構成について、図 4 7 6 を参照して説明する。図 4 7 6 は、図 4 7 5 とは異なる切断処理（遊技機側）を示すフローチャートである。具体的には、ステップ Y a 3 5 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、無線 P A N 通信が開始されたか否かを監視および判断している。当該判断が偽であれば本処理を終了するが、当該判断が真であればステップ Y a 3 5 2 に進み、無線 P A N 通信時間計測タイマーを始動させる。無線 P A N 通信時間計測タイマーは所定時間（例えば 1 0 分。もっと短い時間（1 分）でもよい。）を計測する。ステップ Y a 3 5 3 では、この時間経過前に、遊技者が携帯端末側で切断操作（パチンコ機連動アプリケーションのログアウト）があったか否かが判断される。当該判断が真であればステップ Y a 3 5 6 へ進み、通信時間計測タイマーをクリアする。当該判断が偽であれば無線 P A N 通信時間計測タイマーが 1 0 分を計測したか否かを判断する。当該判断が真であれば無線 P A N 通信が切断される。当該判断が偽であればタイマー計測を続ける。これにより、遊技者がパチンコ機連動アプリケーションをログアウトせずに遊技を終了して離席した場合に、次の遊技者がパチンコ機連動アプリケーションによる設定変更を行えない事態を回避することができる。なお、上述の実施例においても、パチンコ機連動アプリケーションをログアウトした場合には、携帯端末が画面 O F F（スリープ状態）になったり、所定時間アプリを操作しないことで、パチンコ機連動アプリケーションをログアウトしたものとみなすことができるため、延延と無線 P A N 接続が続く訳ではないが、本例の方が短い時間で無線 P A N 通信を切断することが可能となる。

30

40

## 【 5 5 6 2 】

## &lt; 変形例 7 &gt;

上述の実施例では、通信切断するためには遊技者がパチンコ機連動アプリケーションをログアウト操作する必要があったが、携帯端末を所定箇所にかざすだけで通信切断できる

50

ようにしてもよい。この構成について、図 4 7 7 , 図 4 7 8 を参照して説明する。図 4 7 7 は、変形例 7 に係る概念図である。図 4 7 8 は、変形例 7 に係る切断処理（遊技機側）を示すフローチャートである。具体的には、パチンコ機 1 0 が設置されるホールには、切断用 N F C を備えた機器が配置されている。パチンコ機 1 0 が複数集まる島ごとに切断用 N F C を設置してもよいし、ホールの出入り口に切断用 N F C を設置してもよい。遊技者がパチンコ機 A での遊技を終了して離席する場合、携帯端末 Y 3 を操作して、パチンコ機連動アプリケーションをログアウトしていなくても、この切断用 N F C に携帯端末 Y 3 をタッチすれば携帯端末 Y 3 から切断用 N F C にパチンコ機 A に係る無線 P A N 通信ユニット Y 2 の機器名 A とアドレス a とが送信される。切断用 N F C は、ホールに設置されるパチンコ機 A , B , C ・ ・ ・ と無線または有線で接続されている。切断用 N F C は、この機器名 A とアドレス a を含む切断要求（切断コマンド）をパチンコ機 A , B , C ・ ・ ・ へ送信する。パチンコ機 A , B , C ・ ・ ・ は、受信した切断コマンドが自らの無線 P A N 通信ユニット Y 2 に対するものであるか否かを判断する。パチンコ機 A は、この切断コマンドが自らの無線 P A N 通信ユニット Y 2 に対するものであると判断すると、上述した切断処理を行う。このように、遊技者は、携帯端末 Y 3 を操作してパチンコ機連動アプリケーションにおいてログアウトをしなくても、携帯端末 Y 3 を切断用 N F C にタッチする簡単な操作だけで、無線 P A N 接続を切断することができる。これにより、無線 P A N 接続が切断されずに放置される事態を低減することができる。なお、切断用 N F C は、パチンコ機 1 0 に備え付けられていても構わないし、N F C 通信部 Y 1 がその機能を兼ね備えても構わない。

10

20

#### 【 5 5 6 3 】

図 4 7 8 を参照する。ステップ Y a 3 6 1 は、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、切断用 N F C を介して、無線 P A N 通信ユニットの機器名とアドレスを含んだ切断要求を受信したか否かを判断する。当該判断が真であればこの切断要求に含まれる無線 P A N 通信ユニットの機器名とアドレスが、自らの無線 P A N 通信ユニットの機器名とアドレスに一致しているか否かを判断する。当該判断が真であれば無線 P A N 通信を切断する。切断要求を受信していない場合、および、切断要求に含まれる無線 P A N 通信ユニットの機器名とアドレスが、自らの無線 P A N 通信ユニットの機器名とアドレスに一致していない場合は、無線 P A N 通信を開始してから所定時間（ 1 0 分）を経過したか否かが判断される。無線 P A N 通信を開始してから所定時間（ 1 0 分）を経過すれば上述のように無線 P A N 通信を切断する。

30

#### 【 5 5 6 4 】

##### < 変形例 8 >

上述の実施例では、あるパチンコ機 1 0 に備えられた無線 P A N 通信ユニットの機器名とアドレスとパスワードは、そのパチンコ機 1 0 において共通に使用されるものであったので、これらの情報が不正に使用されて、他の遊技者が遊技を実行中に多重接続状態にされる可能性がある。このような多重接続状態（不正マルチアクセス）を防止する構成を採用しても構わない。この構成について図 4 7 9 を用いて説明する。図 4 7 9 は、不正マルチアクセス防止用切断処理（遊技機側）を示すフローチャートである。具体的には、ステップ Y a 3 7 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションにおいてログアウト操作がなされ、携帯端末から無線 P A N 接続の切断要求を受信したか否かを判断する。当該判断が偽であれば本処理を終了するが、当該判断が真であればステップ Y a 3 7 2 へ進み、無線 P A N 接続を切断する。その後、ステップ Y a 3 7 3 に進み、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、無線 P A N 通信ユニットのパスワードを変更する処理を行い、ステップ Y a 3 7 4 において N F C 通信部から送信される無線 P A N 通信ユニットのパスワードにもこの変更を反映させる。以上で本処理を終了する。これにより、不正マルチアクセスを防止することができる。

40

#### 【 5 5 6 5 】

##### < 変形例 9 >

上述の実施例では、発展図柄 H Z 中の変動表示（リーチ演出表示）を実行中に携帯端末

50

を N F C 通信部 Y 1 にかざしても、無線 P A N 通信が確立できる構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、当該リーチ演出表示の実行中に携帯端末を N F C 通信部 Y 1 にかざすと、N F C 通信部 Y 1 が携帯端末の接近操作を検出したという情報がサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 に到達しないように N F C 通信部 Y 1 を構成することもできる。これにより、第 3 図柄表示装置 4 2 にデモ画面（通常画面）、主装飾図柄 S Z の変動表示が実行されているかリーチ演出表示が実行されているかに応じて、無線 P A N 通信接続状態を確立させることができるか否かが変わるので、無線 P A N 通信接続状態を確立させることができる状態か否かを容易に見分けることができる。

**【 5 5 6 6 】**

## &lt; 変形例 1 0 &gt;

上述の実施例では、N F C 通信確立に異常があると、N F C 通信を再試行（リトライ）する構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、再試行動作を省略する構成とすることもできる。

**【 5 5 6 7 】**

## &lt; 変形例 1 1 &gt;

上述の実施例では、N F C 通信部 Y 1 を有していたが、赤外線通信を通じて携帯端末との情報（無線 P A N 通信ユニットの機器名、アドレス、パスワード情報）の受け渡しが可能な赤外線通信部を N F C 通信部 Y 1 の代わりに備える構成とすることもできる。この構成においても、携帯端末が赤外線通信部にかざされることで、赤外線通信を介して自動的に情報の受け渡しを行うことができる。また、これに対応して、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、遊技者による携帯端末を接近させる接近操作を検知する接近操作検知手段として N F C 作動処理における応答信号の検出を行う機能を備えていたが、遊技者による携帯端末を接近させる接近操作を検知することができれば、赤外線通信作動処理における赤外線応答信号の検出を行う機能を備えるものでも構わない。また、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、無線 P A N 通信接続状態において情報の出力態様の変更の受け付けを実行可能とする変更受付実行手段として無線 P A N 通信ユニット Y 2 及びペアリング・通信確立処理における接続応答信号の検出を行う機能を備えていたが、情報の出力態様の変更の受け付けができる状態であれば、赤外線通信状態において情報の出力態様の変更の受け付けを実行するものでも構わない。

**【 5 5 6 8 】**

## &lt; 変形例 1 2 &gt;

上述の実施例では、N F C 通信は、無線 P A N 通信の前段階の通信確立に必要な情報を携帯端末に送信する構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、無線 P A N 通信に関する構成を有さず、N F C 通信を通じて魚群カスタマイズ等を直接行う構成としてもよい。この場合、画面キャプチャによる容量の大きな画像（静止画、動画）の送受信には不向きであるが、魚群カスタマイズや遊技結果であれば問題なく送受信できる。この場合は、設定変更の度に携帯端末をかざして、N F C 通信状態を確立させることが必要な構成となる。

**【 5 5 6 9 】**

## &lt; 変形例 1 3 &gt;

上述の実施例では、N F C 通信では、携帯端末を N F C 通信部 Y 1 の携帯端末近接面 Y 1 a に接触させなくても N F C 通信を正常に行える構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、N F C 通信を正常に行うには、携帯端末を N F C 通信部 Y 1 の携帯端末近接面 Y 1 a（携帯端末接触面）に接触させることを必須とする構成とすることもできる。この場合、N F C 通信は、携帯端末をかざす距離が極近距離（例えば 1 c m 以下）のような規格のものを選んでよいし、N F C 通信部 Y 1 のアンテナ Y 8 の位置をより下側に下げることで携帯端末の接触が必要なように構成してもよい。この場合、携帯端末接触面には、携帯端末を接触させるよう求める表示をすることが好ましい（本実施例でも同じである）。これにより、遊技者による操作が携帯端末を N F C 通信部 Y 1 の携帯端末接触面に接触させる接触操作でなければ検出されないため、検出エラーがないように遊技者にしっ

10

20

30

40

50

かりと操作させることもできる。

【 5 5 7 0 】

< 本実施例における特徴的な構成 >

本実施例に係る遊技機は、上述の ( Y a 1 ) に関し、始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う第 3 図柄標示装置 4 2 と、識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる「ふつう」, 「多い」, 「とても多い」などの魚群発生頻度で認識させる魚群演出で表示される魚群 Y g のような画像情報、音声情報、光情報、振動情報の出力を制御するサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置 4 5 を制御する機能と、魚群演出の表示態様と関連付けられた 3 0 % , 5 0 % , 7 0 % などの複数の設定を有し、複数の設定のうちいずれかを設定可能なサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、 R O M 5 5 2 に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能と、携帯端末を接近させることが可能な N F C 通信部 Y 1 と、遊技者により携帯端末が N F C 通信部 Y 1 に接近される接近操作を検出可能なサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による N F C 作動処理における応答信号の検出およびペアリング・通信確立処理において接続応答信号の検出を行う機能と、この応答信号・接続応答信号の検出を行う機能による接近操作の検出結果 ( 携帯端末からの N F C の応答信号が有り且つ正常であり、無線 P A N 通信の接続応答要求が有り且つ正常であること ) に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線 P A N 通信接続状態とさせ、無線 P A N 通信接続状態において、魚群演出設定データ等の設定に関する所定のデータの送信が行われた場合少なくとも識別情報の変動表示中のリーチ停止までに行われる情報の出力態様の変更を受け付けることが可能なサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能と、通信中処理 ( 携帯端末データ受信時 ) を実行する機能 ( 変更受付手段 ) と、変更受付手段によって受け付けられた魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データに基づき少なくとも識別情報の変動表示中に行われる情報の出力態様の変更を行うサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能と、を備え、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置 4 5 を制御する機能は、「ふつう」から「とても多い」に設定変更が行われた状態で、それがリーチ停止直前のギリギリのタイミング ( 例えば、リーチ停止の 0 . 5 秒前からリーチ停止までの特定タイミング。魚群演出直前のタイミング。 ) であるという条件が成立した場合に、現在の設定が「ふつう」であれば 3 0 % , 5 0 % , 7 0 % の中の 3 0 % を、この 3 0 % の設定とは異なる予め定められた 6 0 % の設定に変更し、6 0 % の設定に基づいた「少し多い」の魚群発生頻度で魚群演出を出力することが可能である。

【 5 5 7 1 】

これにより、遊技者による携帯端末を N F C 通信部 Y 1 に接近させる接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線 P A N 通信接続状態とされるので、遊技者は携帯端末を N F C 通信部 Y 1 に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この無線 P A N 通信接続状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。このように遊技中に簡単に何度もこの変更情報を受け付けさせることができると、識別情報の変動表示中に変更情報に基づいて出力態様の変更を行う際のギリギリのタイミングで変更情報を受け付けさせてしまう事象が発生することがある。このような場合でも、この無線 P A N 通信接続状態において、情報の出力態様の変更 ( 「ふつう」から「とても多い」への変更 ) が行われた状態で、所定の条件 ( 変更受付がリーチ停止直前のギリギリのタイミング ) が成立することを条件に、複数の設定の中の所定の設定 ( 「ふつう」 ) を、この所定の設定とは異なる予め定められた特定の設定 ( 「少し多い」 ) に変更し、この特定の設定に基づいた態様で情報を出力することが可能であるので、情報の出力態様の変更を受け付けられた場合に単にその変更を受け付けられたタイミングでその変更された

出力態様で情報が出力されるか出力されないかが決まる訳ではないため、情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することができる。

【 5 5 7 2 】

具体的には、携帯端末の表示画面 Y p で多いアイコン Y 2 6 b をタップした状態で、リーチ停止の 0 . 5 秒前からリーチ停止までの特定タイミングに N F C 通信部 Y 1 にかざされた場合に、「ふつう」「多い」「とても多い」の中から設定された現在の設定を、予め定められた特定の設定（例えば「少し多い」の設定）に変更し、特定の設定に基づいた態様（例えば 6 0 % の魚群発生頻度）で情報（例えば魚群演出）を出力することが可能である。したがって、リーチ演出の開始直前すなわち魚群 Y g の表示タイミング直前に設定変更があった場合であって、そのタイミングで変更設定の確認、対応するテーブルの読み出し、現在の設定との一致・不一致、テーブルの変更、変更完了の表示など適切な態様で変更後の魚群演出を行うための処理を行っている間に合わない場合に、変更内容に関わらず特定のテーブルに基づいて演出を行うことで、設定変更を可能な限り長く受け付けることができ、遊技者は携帯端末を通じて可能な限り自由に設定変更操作をすることができる。その結果、情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することができる。

10

【 5 5 7 3 】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

【 5 5 7 4 】

本実施例の遊技機は（ Y a 2 ）に関し、リーチ停止の 0 . 5 秒前からリーチ停止までの特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力（所定事象）を検出するサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による通信中処理における携帯端末データ受信時処理、設定データ変更処理においてこの特定タイミングでの入力を検出する機能を備え、リーチ停止の 0 . 5 秒前からリーチ停止までの特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力が発生した場合に特定タイミング（リーチ停止の 0 . 5 秒前）からリーチ停止までに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力がある場合に成立する。

20

【 5 5 7 5 】

本実施例の遊技機は（ Y a 3 ）に関し、所定事象は、検出が所定の時間が経過したタイミングで行われること、すなわち、検出手段によって時間の経過に合わせて検出されるリーチ停止の 0 . 5 秒前からリーチ停止までの特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力があった場合である。

30

【 5 5 7 6 】

本実施例の遊技機は（ Y a 4 ）に関し、所定事象は、リーチ停止の 0 . 5 秒前からリーチ停止までの特定タイミングで発生するので、「ふつう」「多い」「とても多い」に対応する魚群発生頻度での魚群演出表示が妨げられる事象である。

【 5 5 7 7 】

本実施例の遊技機は（ Y a 5 ）に関し、識別情報は、複数列の図柄が所定方向に装飾図柄 S Z の高速変動可能であり、変更受付手段は、装飾図柄 S Z の高速変動中に情報の出力態様の変更をリーチ停止の 0 . 5 秒前まで魚群カスタマイズを受け付け可能である。

【 5 5 7 8 】

本実施例の遊技機は（ Y a 6 ）に関し、変更受付手段は、装飾図柄 S Z の高速変動中に情報の出力態様の再変更をリーチ停止の 0 . 5 秒前まで魚群カスタマイズの再受け付け可能である。

40

【 5 5 7 9 】

本実施例の遊技機は（ Y a 7 ）に関し、変更受付手段は、遊技者による魚群発生頻度に属する「ふつう」, 「多い」, 「とても多い」の入力データうちの 1 つを受け付けることにより変更情報を認識する。

【 5 5 8 0 】

本実施例の遊技機は（ Y a 8 ）に関し、変更受付手段は、魚群のカスタマイズ、リーチ画面クライマックスキャプチャ、魚群発生大当たりミッションの各々について遊技者の選択を受け付ける。

50

## 【 5 5 8 1 】

本実施例の遊技機は ( Y a 9 ) に関し、変更受付手段は、設定完了魚群 Y s の表示させることが可能である。

## 【 5 5 8 2 】

本実施例の遊技機は ( Y a 1 0 ) に関し、変更受付手段は、変動中、ラウンド中になるか否かで受け付ける遊技者からの変更の魚群カスタマイズ、遊技結果の記録を選別する。

## 【 5 5 8 3 】

本実施例の遊技機は ( Y a 1 1 ) に関し、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、携帯端末を少なくとも N F C 通信部 Y 1 の上側もしくは左側 ( 所定方向 ) から N F C 通信部 Y 1 に接近させた場合に接近操作を検出する。

10

## 【 5 5 8 4 】

本実施例の遊技機は ( Y a 1 2 ) に関し、N F C 通信部 Y 1 は、携帯端末を N F C 通信部 Y 1 の上側もしくは左側から接近させ易く、携帯端末を N F C 通信部 Y 1 の上側もしくは左側以外から接近させ難いように配置 ( N F C 通信部 Y 1 のすぐ右側には携帯端末の接近を妨げる程に大きな決定ボタン 8 1 が配置 ) されている。

## 【 5 5 8 5 】

本実施例の遊技機は ( Y a 1 3 ) に関し、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、例えば 1 秒間 ( 携帯端末からの N F C の応答信号が有り且つ正常であり、無線 P A N 通信の接続応答要求が有り且つ正常であると判断するための所定時間 )、携帯端末が N F C 通信部 Y 1 に接近したときに、無線 P A N 通信接続状態を確立させる検出結果となる。

20

## 【 5 5 8 6 】

本実施例の変形例 9 の遊技機は ( Y a 1 4 ) に関し、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 がデモ画面 ( 通常画面 )、主装飾図柄 S Z の変動表示を実行中に、携帯端末が N F C 通信部 Y 1 に接近したときに、無線 P A N 通信接続状態を確立させる検出結果となり、第 3 図柄表示装置 4 2 が発展図柄 H Z の変動表示 ( リーチ演出表示 ) を実行中に、携帯端末が N F C 通信部 Y 1 に接近したときに、無線 P A N 通信接続状態を確立させる検出結果とならない。

## 【 5 5 8 7 】

本実施例の遊技機は ( Y a 1 5 ) に関し、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、所定時間 ( 例えば 1 秒間 )、携帯端末が N F C 通信部 Y 1 に接近したとしても、ペアリング済みでないことが成立していなければ無線 P A N 通信接続状態を確立させる検出結果とならない。

30

## 【 5 5 8 8 】

( Y a 1 6 )

本実施例の遊技機は ( Y a 1 6 ) に関し、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、携帯端末が N F C 通信部 Y 1 から離れ過ぎている場合、携帯端末が N F C 通信部 Y 1 にタッチされた時間が短すぎる場合、N F C 通信部 Y 1 にタッチされた携帯端末にパチンコ機連動アプリケーションがインストールされていない場合 ( N F C 通信部 Y 1 に対する携帯端末の接近を検出し難く、接近操作を検出できなかった場合 ) においても、所定期間 ( リトライ回数 1 0 回 o r 検出時間経過後さらに 1 ~ 2 秒間 )、接近操作の検出を継続する。

40

## 【 5 5 8 9 】

本実施例の遊技機は ( Y a 1 7 ) に関し、N F C 通信部 Y 1 は、携帯端末に対して放射される N F C 通信用電波を発することにより携帯端末の接近操作を示す N F C の応答信号をサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 に送信する。

## 【 5 5 9 0 】

本実施例の遊技機は ( Y a 1 8 ) に関し、N F C 通信部 Y 1 の接近方向の奥側 ( 携帯端末近接面 Y 1 a の裏面側 ) には、携帯端末に対して N F C 通信用電波を送信するアンテナ Y 8 および送信回路 Y 4 と、N F C 通信用電波を受信するアンテナ Y 8 と受信回路 Y 5 を備える。これにより、受信回路 Y 5 や受信回路 Y 5 やアンテナ Y 8 を気にすること無く、円滑に、携帯端末を N F C 通信部 Y 1 の接近方向に接近させることができる。

50

## 【 5 5 9 1 】

本実施例の遊技機は ( Y a 1 9 ) に関し、 N F C 通信用電波を介して送信される送信情報 ( 無線 P A N 通信ユニットの機器名、アドレス、パスワード ) または受信される受信情報 ( 携帯端末からの応答信号に含まれるパチンコ機連動アプリケーションの有無を示す情報 ) を記憶するロム ( R O M ) Y 7 , ラム ( R A M ) Y 6 を備える。

## 【 5 5 9 2 】

本実施例の遊技機は ( Y a 2 0 ) に関し、 N F C 通信部 Y 1 は、携帯端末を接触もしくは非接触にさせる携帯端末近接面 Y 1 a を備える部材であり、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、遊技者による携帯端末を N F C 通信部 Y 1 の携帯端末近接面 Y 1 a に接触もしくは非接触による接近操作を検出する。

10

## 【 5 5 9 3 】

本実施例の変形例 1 3 の遊技機は ( Y a 2 1 ) に関し、 N F C 通信部 Y 1 は、携帯端末を接触させる携帯端末接触面を備える部材であり、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、遊技者による携帯端末を N F C 通信部 Y 1 の携帯端末接触面に接触させる接触操作を検出する構成であってもよい。

## 【 実施例 5 3 】

## 【 5 5 9 4 】

以降、実施例 5 3 に係るパチンコ機 1 0 について説明する。実施例 5 3 に係るパチンコ機は、実施例 5 2 に係るパチンコ機 1 0 と同様、遊技者が携帯端末を通じた魚群のカスタマイズをすることが可能である。実施例 5 3 に係るパチンコ機 1 0 は、遊技者による携帯端末を通じた魚群カスタマイズ後、遊技者の設定変更操作によらないで魚群発生頻度が変わる点が実施例 5 2 のパチンコ機 1 0 と大きく異なる。また、リーチ種別によっては魚群のカスタマイズが一時的にできなくなる場合がある点も実施例 5 2 のパチンコ機 1 0 と異なる。

20

## 【 5 5 9 5 】

## &lt; 遊技の流れ &gt;

本実施例に係るパチンコ機 1 0 の遊技の流れについて説明する。図 4 8 0 は、始動入賞に伴う変動表示中に遊技者が携帯端末 Y 3 をパチンコ機 1 0 の N F C 通信部 Y 1 にかざすことで、魚群演出の頻度を 5 0 % に設定した後の状態について説明している。すなわち、図 4 8 0 は、遊技者が携帯端末 Y 3 の表示画面 Y p に表示された魚群カスタマイズ画面 ( 図 4 4 9 ( c ) 参照 ) において、多いアイコン Y 2 6 b をタップし、その後、携帯端末 Y 3 をパチンコ機 1 0 の N F C 通信部 Y 1 にかざすことで確立した無線 P A N 通信を通じて携帯端末 Y 3 が保持する魚群カスタマイズに関する情報がパチンコ機 1 0 のサブ制御装置 2 6 2 に送信された後の状態である。サブ制御装置 2 6 2 は、当該情報を受けて、全変動中 ( 左列、右列、中列の主装飾図柄 S Z が何れも高速に変動する変動中 ) に設定完了魚群 Y s をパチンコ機 1 0 の表示画面 4 2 a に表示させる。そして、サブ制御装置 2 6 2 は、繰り返されるリーチ演出の 5 0 % に魚群演出を付加する制御を行う。遊技者が携帯端末 Y 3 上の魚群カスタマイズ画面において、多いアイコン Y 2 6 b を選択すると、魚群演出の頻度は 5 0 % に設定される。

30

## 【 5 5 9 6 】

図 4 8 0 では、魚群演出を伴うリーチ演出の結果が「 7 」 「 6 」 「 7 」 でハズレとなった場合について説明している。また、図 4 8 0 では、リーチ演出の結果がハズレとなる前のリーチ演出中に始動入賞があったので、1 つの保留が貯められている状態となっている。この保留は、将来プレミアムリーチに発展する保留である。パチンコ機 1 0 の表示画面 4 2 a の下部には、当該変動を示す当該保留表示 T H と、保留を示す保留表示 H 1 が表示されるが、保留表示 H 1 は、プレミアムリーチに関したものであるため、通常の保留表示とは異なる配色がなされている。なお、本例では、プレミアムリーチは、大当たり確定の変動パターンコマンドが選ばれた場合のリーチ演出に対応させている。もちろん、大当たり期待度が高いが外れを含むリーチ演出に対応させてもよい。

40

## 【 5 5 9 7 】

50

リーチ演出終了に伴う主装飾図柄列「7」「6」「7」の表示の後、保留表示H1に関する保留の消化が開始される。すると、主装飾図柄SZは、3列とも高速変動の状態となる。この時の当該変動は、プレミアムリーチに関するものであるため、上述した遊技者の設定変更操作によらない。従って、パチンコ機10の表紙画面42aの下部に表示される当該保留表示THは、通常の当該保留表示とは異なる配色がなされている。

【5598】

プレミアムリーチに関する保留の消化中に遊技者が携帯端末Y3を通じて魚群のカスタマイズを行ったとする。図480では、遊技者は、魚群演出の発生を「多い」設定から、「とても多い」設定に変更しようとしている。すなわち、遊技者は、魚群演出の頻度を50%から70%に変更しようとしている。

10

【5599】

本実施例で特徴的なのは、プレミアムリーチに発展する変動表示中には、遊技者の操作によらないで魚群演出の頻度が自動的に10%になることである。この頻度は、遊技者が設定可能な頻度である30%、50%、70%の何れでもない値であれば、10%よりもっと小さい値であっても、10%よりもっと大きい値であってもよい。このプレミアムリーチに発展する変動表示は、魚群演出の頻度を10%にして各種演出が実行されるように設定されている。従って、図480に示すように、プレミアムリーチに発展する変動表示中に遊技者が携帯端末を通じ、魚群演出の頻度を70%に変更しようとしても「カスタマイズできません」といった魚群演出の発生頻度の変更ができないことを示す表示がパチンコ機10の表示画面42aに表示される。なお、プレミアムリーチに発展する変動表示中に遊技者が魚群演出の発生頻度を変更しようとしなない場合は、当該表示は表示画面42aに表示されない。

20

【5600】

その後、パチンコ機10の表示画面42aの変動表示は、「6」「6」「6」のプレミアムリーチを示す表示となる。この表示の後、魚群演出が行われる確率は10%に過ぎない。しかしながら、魚群演出が実行される場合は、魚群演出が実行されない場合と比べて、プレミアムリーチが大当たりとなる可能性が高くなるように設定がなされている。したがって、魚群演出がプレミアムリーチ中に発生すると、大当たりの信頼度が高い。

【5601】

このように構成することで、携帯端末Y3で頻繁に設定変更操作をしていれば、当該変動表示がプレミアムリーチに相当する変動パターンコマンドに基づくものである場合に、大当たりの可能性の非常に高いことを、高速変動中に「カスタマイズできません」という表示によって気づかせることができる。これは、プレミアムリーチに限らず、異なる期待度の変動パターンコマンドである場合に行ってもよい。携帯端末Y3をかざした場合に、何回かに1回は「カスタマイズできません」を表示する構成でもよい。また、変動パターンコマンドの期待度に応じて、「カスタマイズできません」の表示させ方を変えてもよい。

30

【5602】

プレミアムリーチ中に魚群Ygを表示させる場合は、図480に示すように、配色を通常の魚群とは異なる配色（例えば金色）とする。この金色の魚群Ygを出現させる演出は、プレミアムリーチ演出に含まれる。そして、金色の魚群演出が終了すると、大当たり期待度が高いリーチ発展演出が実行され、リーチ発展演出の終了にともない、パチンコ機10の表示画面42aの変動表示は、「6」「6」「6」で停止し、大当たりとなる。

40

【5603】

図480はその後の様子も説明している。プレミアムリーチにおける変動表示の結果が「6」「6」「6」で大当たりとなり、それに伴うラウンド遊技が終了すると、遊技状態は、大当たりの種別に応じた遊技状態に基づく通常遊技に移行する。本例では、プレミアムリーチの変動パターンコマンドに基づく高速変動中は変更を受け付けず、当該変動表示の終了後は変更前の設定に戻すことにしている。そのため、このときの魚群演出の頻度は、プレミアムリーチに発展する変動表示が開始される前の50%に再設定される。従って

50

、上述のように遊技者が魚群演出の頻度を70%に変更しようとしても、その設定はパチンコ機10に反映されることはない。遊技者が当該変更をプレミアムリーチに発展する変動表示中に実行しようとしたからである。なお、プレミアムリーチの変動パターンコマンドに基づく高速変動中は変更を受け付けられない代わりに、その変更は当該変動表示の終了後に反映させるようにしてもよい。

【5604】

< 魚群発生頻度変更の実際 >

本実施例のパチンコ機10が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて説明する。図481は、魚群演出の所定の頻度で実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。当該テーブルは、実施例52における図452で説明したテーブルとほぼ同様であるが、プレミアムリーチについてのテーブルが含まれていることが図452とは大きく異なる。

10

【5605】

図481(c)は、上述したプレミアムリーチの場合において、魚群演出の発生頻度を10%にするときに参照されるテーブルである。頻度が10%に設定されたとすると、始動入賞時の変動種別カウンタCS2が0~24のとき、リーチ状態において金の魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタCS2が25~240のとき、プレミアムリーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機10は、頻度が10%に設定されたのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の10%にする構成となっている。

20

【5606】

以降、実施例53に係るパチンコ機10の制御について説明する。本実施例のパチンコ機10は、実施例52に係るパチンコ機10と同様に制御されるが、本実施例に係る制御は、実施例52において説明した魚群演出態様設定処理と、設定データ変更処理の中に実施例52の制御とは異なる点を有している。

【5607】

< 設定データ変更処理 >

本実施例の設定データ変更処理は、プレミアムリーチに発展する変動表示中において魚群カスタマイズを不可とし、プレミアムリーチ演出終了後に魚群カスタマイズを可能とする制御が実施例52の設定データ変更処理に加えられている。この動作の流れを図482

30

【5608】

処理は、ステップYa191から始まり、当該ステップにおいて、無線PAN通信が接続中であると判断がされると、処理は、ステップYb101に進み、後述する設定データ変更無効フラグがオンであるか否かが判断される。設定データ変更無効フラグは、プレミアムリーチに発展する変動表示が開始するとオンとなるフラグである。当該判断が偽なら処理は、ステップYa192に進む。その後の処理は、実施例52の場合と同様である。

【5609】

ステップYb101の判断が真なら、処理はステップYb102に進み、携帯端末を通じ遊技者から魚群カスタマイズに関する入力があったか否かが判断される。当該判断が真なら表示用変更不可コマンドがセットされる(ステップYb103)。当該コマンドは、「カスタマイズできません」という表示を表示画面42aにさせるときのコマンドである。当該判断が偽ならステップYb103は実行されない。

40

【5610】

ステップYb104はその後の処理であり、当該ステップにおいては、当該変動が終了したか否かを判断するため、装飾図柄指定コマンドが受信されたか否かが判断される。本例では、装飾図柄指定コマンドは、プレミアムリーチ演出の変動表示が終了するときに出されるコマンドである。装飾図柄指定コマンドの代わりに、変動開始から変動終了までの時間をサブ制御装置のタイマーで計測する構成であってもよい。当該判断が真なら設定データ変更無効フラグがオフされ(ステップYb105)、処理は終了となる。また、当

50

該判断が偽ならステップ Y b 1 0 5 は実行されずにそのまま処理は終了となる。

【 5 6 1 1 】

< 魚群演出態様設定処理 >

本実施例の魚群演出態様設定処理は、プレミアムリーチに関する演出態様に関する制御と、上述した設定データ変更無効フラグをオンにする制御が実施例 5 2 の魚群演出態様設定処理に加えられている。この動作の流れを図 4 8 3 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 5 6 1 2 】

処理は、ステップ Y b 1 1 1 から始まり、当該ステップにおいて、プレミアムリーチ変動パターンコマンドを受信したか否かが判断される。プレミアムリーチ変動パターンコマンドは、プレミアムリーチが実行される場合に送出されるコマンドである。当該判断が偽なら処理は、ステップ Y a 1 4 0 に進む。その後の処理は、実施例 5 2 の場合と同様である。

10

【 5 6 1 3 】

ステップ Y b 1 1 1 の判断が真なら、処理はステップ Y b 1 1 2 に進み、プレミアム魚群演出の頻度が 1 0 % となっているプレミアム魚群発生パターン選択用テーブル（図 4 8 1 ( c ) 参照）を魚群演出判定用テーブルにセットする。ステップ Y b 1 1 3 はその後の処理であり、設定データ変更無効フラグがオンされる。これにより、携帯端末を通じた遊技者による魚群カスタマイズの設定変更が一時的に不可能になる。ステップ Y b 1 1 4 はその後の処理であり、魚群演出決定タイミングが到来したか否かが判断される。魚群演出決定タイミングとは、魚群演出を行うか否かが判断されるタイミングである。当該判断が真なら処理はステップ Y b 1 1 5 に進み、偽なら処理は終了となる。ステップ Y b 1 1 5 では、変動種別カウンタ C S 2 の値が 0 ~ 2 4 の範囲内にあるか判断される。当該判断が真なら処理はステップ Y b 1 1 6 に進み、偽なら処理は終了となる。ステップ Y b 1 1 6 では、表示用魚群演出指示コマンドがセットされる。これにより金色の魚群 Y g がパチンコ機 1 0 の表示画面 4 2 a に表示される。当該ステップを終了すると処理は終了となる。

20

【 5 6 1 4 】

本実施例のパチンコ機 1 0 は以下のような変形実施が可能である。

【 5 6 1 5 】

< 変形例 1 >

上述の実施例では、プレミアムリーチ演出が終了すると、魚群演出の頻度をプレミアムリーチに発展する変動表示が実行される前の状態に戻すようにしていたが、本発明はこの構成に限られない。図 4 8 4 に示す様に、プレミアムリーチ演出終了後の 9 変動（プレミアムリーチの変動中も含めると 1 0 変動）にわたって魚群演出の頻度が 1 0 % の状態を維持するように構成してもよい。プレミアムリーチ演出終了後から 1 0 変動目の魚群演出の頻度は、プレミアムリーチに発展する変動表示が開始される前の 5 0 % に再設定される。プレミアムリーチに発展する変動表示中および後の 9 変動における変動表示中は、上述した設定データ変更無効フラグがオンの状態であり、遊技者は携帯端末を通じた魚群カスタマイズを実行することができない。

30

【 5 6 1 6 】

< 設定データ変更処理 >

本例の設定データ変更処理は、ステップ Y a 1 9 1 から始まり（図 4 8 5 参照）、当該ステップにおいて、無線 P A N 通信が接続中であると判断されると、処理は、ステップ Y b 1 0 1 に進み、設定データ変更無効フラグがオンであるか否かが判断される。設定データ変更無効フラグは、プレミアムリーチに発展する変動表示が開始するとオンとなるフラグである。当該判断が偽なら処理は、ステップ Y a 1 9 2 以降に進んで、遊技者の魚群カスタマイズに関する設定をパチンコ機内で反映させる。プレミアムリーチ変動パターンコマンドを受信しておらず携帯端末からの設定変更がある場合は、上述したステップ Y a 1 9 2 , ステップ Y a 2 0 3 , ステップ Y a 2 0 5 に進む。そして、設定が完了した旨を示すデータを携帯端末に送信するステップ Y a 1 9 6 が実行され、処理は終了となる。い

40

50

ずれも偽の場合は、処理は、ステップ Y b 1 2 1 に進む。ステップ Y b 1 2 1 では、プレミアムリーチ変動パターンコマンドが受信されたか否かが判断される。当該判断が真なら、設定データ変更無効フラグをオンにして処理は図 4 8 6 に記載のフローチャートに続く。当該判断が偽であれば、本処理を終了する。

【 5 6 1 7 】

ステップ Y b 1 0 1 の判断が真なら、処理はステップ Y b 1 0 2 に進み、携帯端末を通じ遊技者から魚群カスタマイズに関する入力があったか否かが判断される。当該判断が真なら表示用変更不可コマンドがセットされ（ステップ Y b 1 0 3 ）、処理は上述のステップ Y b 1 2 1 に進む。当該コマンドは、「カスタマイズできません」という表示を表示画面 4 2 a にさせるときのコマンドである。当該判断が偽ならステップ Y b 1 0 3 は実行されず処理は直接ステップ Y b 1 2 1 に進む。

10

【 5 6 1 8 】

< 設定データ変更無効処理 >

図 4 8 6 は、10 変動の間、携帯端末を通じた遊技者による魚群のカスタマイズを受け付けないようにするための処理である。処理は、ステップ Y b 1 3 1 から始まり、設定データ変更無効期間カウンタが 0 であるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップ Y b 1 3 2 に進み、偽なら処理はステップ Y b 1 3 4 に進む。

【 5 6 1 9 】

ステップ Y b 1 3 2 では、設定データ変更無効フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら、設定データ変更無効期間カウンタに 10 が代入され（ステップ Y b 1 3 3 ）、処理はステップ Y b 1 3 4 に進む。当該判断が偽なら処理はステップ Y b 1 3 3 を介さず直接ステップ Y b 1 3 4 に進む。

20

【 5 6 2 0 】

ステップ Y b 1 3 4 では、装飾図柄指定コマンドが受信されたか否かが判断される。当該判断が真の場合は、10 変動（プレミアムリーチ 1 変動 + 後続の 9 変動）のうち、1 変動が終了したことになるので、設定データ変更無効期間カウンタが 1 だけデクリメントされ（ステップ Y b 1 3 5 ）、処理はステップ Y b 1 3 6 に進む。当該判断が偽なら処理はステップ Y b 1 3 5 を介さず直接ステップ Y b 1 3 6 に進む。

【 5 6 2 1 】

ステップ Y b 1 3 6 では、設定データ変更無効期間カウンタが 0 であるか否かが判断される。当該判断が真なら、プレミアムリーチ 1 変動を含んだ 10 変動が終了しているので、設定データ変更無効フラグがオンされ（ステップ Y b 1 3 7 ）、処理は終了となる。当該判断が偽なら処理はステップ Y b 1 3 7 を介さずそのまま終了となる。

30

【 5 6 2 2 】

< 魚群演出態様設定処理 >

本例の魚群演出態様設定処理は、図 4 8 3 で説明した動作手順と異なる点があるので、これについて説明する。より具体的には、プレミアムリーチ変動パターンコマンドを受信したか否かの判断で（ステップ Y b 1 1 1 ）、当該コマンドを受信した場合、処理がステップ Y b 1 1 7 に進む点が図 4 8 3 のフローチャートとは異なっている。この点について図 4 8 7 を参照して説明する。

40

【 5 6 2 3 】

ステップ Y b 1 1 1 おける判断が真である場合、処理は、ステップ Y b 1 1 7 に進み、設定データ変更無効フラグがオンであるか否かが判断される。当該判断が偽なら処理は終了となる。当該判断が真なら、処理は、上述したステップ Y b 1 1 2 に進む。その後の処理は、図 4 8 3 のフローチャートと同様であるが、図 4 8 7 のフローチャートにおいては、図 4 8 3 のフローチャートにおけるステップ Y b 1 1 3 , ステップ Y b 1 1 4 が省略されていることが異なっている。すなわち、ステップ Y b 1 1 5 の判断が偽の場合、ステップ Y b 1 1 6 を介さず処理は終了となる。

【 5 6 2 4 】

< 変形例 2 >

50

上述の実施例では、プレミアムリーチに発展する変動表示中に金の魚群 Y g をパチンコ機 10 の表示画面 4 2 a に表示するように構成されていたが、本発明はこの構成に限られない。プレミアムリーチに発展する変動表示前の変動表示において金の魚群 Y g を表示画面 4 2 a に表示するようにしてもよい。

【 5 6 2 5 】

図 4 8 8 は本例の構成を説明している。図 4 8 8 は、通常のリーチ演出に発展する変動表示が開始される状態を初期状態として説明をしているが、当該変動表示の前の変動表示において、既に遊技者は携帯端末を通じて魚群のカスタマイズを行っているものとする。遊技者による魚群のカスタマイズ操作により、魚群演出の頻度は、初期状態の 30% から遊技者が所望の 50% に変更されている。そして、図 4 8 8 では、当該変動表示中に始動入賞があることで 1 つの保留が貯められ、この保留は、図 4 8 0 と同様、将来プレミアムリーチに発展する保留であるものとする。

10

【 5 6 2 6 】

プレミアムリーチに係る保留が貯められた状態で、当該変動表示は、「6」「6」「6」のリーチ演出に移行したものとする。魚群演出の頻度は 50% に設定されているので、リーチ演出において 50% の確率で魚群 Y s が出現する。図 4 8 8 は、魚群 Y s が出現した場合について説明している。

【 5 6 2 7 】

本例で特徴的なのは、通常の魚群 Y s の出現後、魚群演出の頻度が自動的に 10% に設定されることである。魚群演出の頻度が 10% に設定されると、遊技者は、プレミアムリーチ演出が終了するまで魚群のカスタマイズを行うことができない。すなわち、本例は、金の魚群 Y g に係る演出をプレミアムリーチに係る変動表示の前の変動表示において実行する構成となっている。したがって、図 4 8 8 の説明では、通常の魚群 Y s が出現した後、10% の確率でプレミアムリーチに係る金の魚群 Y g が出現する。図 4 8 8 は、金の魚群 Y g が出現した場合について説明している。金の魚群 Y g は、次回の変動表示に期待が持てることを示す表示となっている。

20

【 5 6 2 8 】

当該変動表示は、結局「6」「4」「6」のハズレ図柄で停止したものとする。この時点においても 1 つの保留が貯められているので、ハズレ図柄の表示の後、この保留に関する変動表示が直ちに開始される。この新たな変動表示は、プレミアムリーチに発展する。図 4 8 8 はその様子をリーチ図柄「7」「7」「7」で表現している。この時、図 4 8 8 においては金の魚群 Y g は表示されないように説明されているが、前回の変動表示において金の魚群 Y g が出現した場合、100% の確率でリーチ図柄「7」「7」「7」に金の魚群 Y g を出現させるようにしてもよいし、前回の変動表示において金の魚群 Y g が出現したか否かに関わらず 10% の確率でリーチ図柄「7」「7」「7」に金の魚群 Y g を出現させるようにしてもよい。その後、図 4 8 8 の説明では、プレミアムリーチ演出の後、「7」「7」「7」で大当たりとなった様子が説明されている。この時点で、遊技者は、魚群のカスタマイズを行うことが可能となる。

30

【 5 6 2 9 】

< 本実施例における特徴的な構成 >

40

本実施例に係る遊技機は、上述の ( Y b 1 ) に関し、始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う第 3 図柄標示装置 4 2 と、識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる「ふつう」、「多い」、「とても多い」などの魚群発生頻度で認識させる魚群演出で表示される魚群 Y g のような画像情報、音声情報、光情報、振動情報の出力を制御するサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置 4 5 を制御する機能 ( 情報出力制御手段 ) と、魚群演出の表示態様と関連付けられた 30% , 50% , 70% などの複数の設定を有し、複数の設定のうちいずれかを設定可能なサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、ROM 5 5 2 に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能と、携帯端末を接近させることが可能な NFC 通信部

50

Y 1 と、遊技者により携帯端末が N F C 通信部 Y 1 に接近される接近操作を検出可能なサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による N F C 作動処理における応答信号の検出およびペアリング・通信確立処理において接続応答信号の検出を行う機能と、この応答信号・接続応答信号の検出を行う機能による接近操作の検出結果（携帯端末からの N F C の応答信号が有り且つ正常であり、無線 P A N 通信の接続応答要求が有り且つ正常であること）に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線 P A N 通信接続状態とさせ、無線 P A N 通信接続状態において、魚群演出設定データ等の設定に関する所定のデータの送信が行われた場合少なくとも識別情報の変動表示中のリーチ停止までに行われる情報の出力態様の変更を受け付けることが可能なサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能と、通信中処理（携帯端末データ受信時）を実行する機能（変更受付手段）と、変更受付手段によって受け付けられた魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データに基づき少なくとも識別情報の変動表示中に行われる情報の出力態様の変更を行うサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能と、を備え、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置 4 5 を制御する機能は、高速変動中において「ふつう」から「多い」に設定変更を受け付けられると 5 0 % の魚群発生頻度（第 1 態様）で魚群演出を出力し、5 0 % の魚群発生頻度で魚群演出を出力後、遊技者の操作によらないで、プレミアムリーチに発展する始動入賞の保留が発生した場合に、その後、その保留に基づくプレミアムリーチ演出中に 1 0 % の魚群発生頻度（第 2 態様）に変更して魚群演出を出力することが可能である。

【 5 6 3 0 】

これにより、遊技者による携帯端末を N F C 通信部 Y 1 に接近させる接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線 P A N 通信接続状態とされるので、遊技者は携帯端末を N F C 通信部 Y 1 に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この無線 P A N 通信接続状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。この無線 P A N 通信接続状態であっても、遊技者による情報の出力態様の変更を受け付けられると遊技者の変更を受け付けられた態様で情報の出力を行うが、遊技者によらないで、プレミアムリーチが保留されると遊技者の変更を受け付けられた態様とは異なる態様で出力することができる。つまり、上述した魚群演出の発生頻度が変更され、変更された発生頻度で魚群演出が出力された場合に、その後その魚群演出の発生頻度が変更されなければ、単にその変更された発生頻度で魚群演出が出力され続ける訳ではないので、魚群演出の発生頻度の変更後の処理に関して好適な遊技機を提供することができる。その結果、情報の出力態様の変更後の処理に関して好適な遊技機を提供することができる。

【 5 6 3 1 】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

【 5 6 3 2 】

本実施例の遊技機は（ Y b 2 ）に関し、第 1 態様と第 2 態様は、少なくとも情報の出力に関する共通の魚群発生頻度によって規定される。

【 5 6 3 3 】

本実施例の遊技機は（ Y b 3 ）に関し、プレミアムリーチの変動表示中には、設定変更手段に設定の変更に関する指令が変更受付手段より出力されない。

【 5 6 3 4 】

本実施例の遊技機は（ Y b 4 ）に関し、情報出力制御手段が出力態様を第 2 態様に変更する際には、変更受付手段に、プレミアムリーチの変動表示における高速変動中、遊技者は携帯端末を通じて入力できない。

【 5 6 3 5 】

10

20

30

40

50

本実施例の遊技機は（Y b 5）に関し、プレミアムリーチの変動の際には、遊技者による携帯端末を通じた魚群カスタマイズを実行することができなくなっている。

【5 6 3 6】

本実施例の遊技機は（Y b 6）に関し、遊技者からの情報の出力態様の変更を受け付け時の変動表示の次の変動表示から第2態様に変更して情報の出力をすることができる。

【5 6 3 7】

本実施例の遊技機は（Y b 7）に関し、第1態様での情報の出力がされた時の変動表示において第2態様に変更して情報の出力をすることができる。

【5 6 3 8】

本実施例の遊技機は（Y b 8）に関し、第1態様と第2態様は、第1態様では通常の魚群発生頻度・色・数の魚群 Y g、第2態様では特別な魚群発生頻度・色・数の魚群 Y g とすることにより、情報の出力における遊技者に対する認識の程度を異ならせる。

【5 6 3 9】

具体的には、遊技者による魚群発生頻度の変更と、特別な変動パターンコマンドによる魚群発生頻度の変更は、共通の魚群発生頻度を異ならせることにより、魚群演出の見せ方を異ならせることができる。

【実施例 5 4】

【5 6 4 0】

以降、実施例 5 4 に係るパチンコ機 1 0 について説明する。実施例 5 4 に係るパチンコ機は、実施例 5 2 に係るパチンコ機 1 0 と同様、遊技者が携帯端末を通じた魚群のカスタマイズをすることが可能である。実施例 5 4 に係るパチンコ機 1 0 は、この機能に加えて、パチンコ機 1 0 本体側でも魚群のカスタマイズを実行することができ、パチンコ機 1 0 本体側で魚群などの図柄変動中の演出のカスタマイズした場合は、携帯端末を通じてカスタマイズされた魚群とは異なる態様の魚群演出が実行されるようになっている。もちろん、本例のようなカスタマイズは、図柄変動中の演出に限らず、ラウンド遊技中の演出、デモ画面表示中の演出であってもよいことは、これまでの他の実施例と同じである。

【5 6 4 1】

実施例 5 4 におけるパチンコ機 1 0 は、上述した魚群演出の出力態様等を変更可能な態様変更操作手段である携帯端末を通じた設定変更が可能であるが、さらに、デモ画面、通常画面（遊技中において高速変動中、大当たりラウンド中でない状態の画面）において、上述した携帯端末に寄らないで魚群演出の出力態様等の変更要求が可能な別操作手段（物理ボタン）である決定ボタン 8 1 を操作すると、図 4 8 9 に示すように、音量の変更、光量の変更、魚群カスタマイズに関する遊技者の設定を可能とする項目の選択画面が表示画面 4 2 a に表示される。このときの表示画面 4 2 a には「項目を選択してね」といった項目の選択を促す表示がされ、当該表示の下に「1 . 音量変更」「2 . 光量変更」「3 . カスタマイズ」といった遊技者が設定可能な項目に応じたアイコンが表示される。図 4 8 9 における項目選択画面は、決定ボタン 8 1 を押下した直後の様子を示しており、音量変更に関するアイコンが強調表示されている。この状態で決定ボタン 8 1 を押下すると、表示画面 4 2 a の表示は音量変更に関する設定画面に切り替わる。音量の変更は物理ボタンである左選択ボタン 8 2 , 右選択ボタン 8 3 を操作することで行われる。この設定画面の表示は、決定ボタン 8 1 を押下することで終了され、表示画面 4 2 a の表示は元のデモ画面等に戻る。

【5 6 4 2】

図 4 8 9 における項目選択画面において、音量変更に関するアイコンが選択されている状態で左選択ボタン 8 2 , 右選択ボタン 8 3 を押下すると、強調表示されるアイコンが変化する。「2 . 光量変更」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン 8 1 が押下されると、表示画面 4 2 a の表示は光量変更に関する設定画面に切り替わる。光量の変更は左選択ボタン 8 2 , 右選択ボタン 8 3 を操作することで行われる。この設定画面の表示は、決定ボタン 8 1 を押下することで終了され、表示画面 4 2 a の表示は元のデモ画面等に戻る。

10

20

30

40

50

## 【 5 6 4 3 】

一方、図 4 8 9 における項目選択画面において、「3 . カスタマイズ」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン 8 1 が押下されると、表示画面 4 2 a の表示は魚群カスタマイズに関する設定画面に切り替わる。魚群のカスタマイズは左選択ボタン 8 2 , 右選択ボタン 8 3 を操作することで行われる。この設定画面の表示は、決定ボタン 8 1 を押下することで終了され、表示画面 4 2 a の表示は元のデモ画面等に戻る。

## 【 5 6 4 4 】

魚群のカスタマイズ画面において、このときの表示画面 4 2 a には「カスタマイズ」といった表示がされ、当該表示の下に「ふつう」「やや多い」「非常に多い」といった遊技者が設定可能な項目に応じたアイコンが表示される。図 4 8 9 における魚群のカスタマイズ画面は、当該画面に切り替わった直後の様子を示しており、「ふつう」に関するアイコンが強調表示されている。この状態で左選択ボタン 8 2 , 右選択ボタン 8 3 を押下すると、強調表示されるアイコンが変化する。「やや多い」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン 8 1 が押下されると、魚群演出の頻度は、やや多くなるように変更される。「非常に多い」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン 8 1 が押下されると、魚群演出の頻度は、非常に多くなるように変更される。この設定画面の表示は、決定ボタン 8 1 を押下することで終了され、表示画面 4 2 a の表示は元のデモ画面等に戻る。

10

## 【 5 6 4 5 】

図 4 8 9 における項目選択画面において、左選択ボタン 8 2 , 右選択ボタン 8 3 を操作することにより「戻る」アイコンを強調表示させることも可能である。「戻る」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン 8 1 が押下されると、項目選択画面の表示は終了され、表示画面 4 2 a の表示は元のデモ画面等に戻る。

20

## 【 5 6 4 6 】

## &lt; 遊技の流れ &gt;

続いて実施例 5 4 に係る遊技の流れについて説明する。図 4 9 0 は、主装飾図柄が「7」「1」「2」で停止している通常画面を示しており、遊技者は、この通常画面が表示される前に既に携帯端末 Y 3 を通じて魚群演出の頻度を 7 0 % に変更しているものとする。この状態で遊技者がパチンコ機 1 0 に付属の決定ボタン 8 1 , 左選択ボタン 8 2 , 右選択ボタン 8 3 を通じて所定の操作をすれば、魚群演出の頻度を「非常に多い」に関する設定に変更することができる。このとき魚群演出の頻度はリーチ演出の 8 0 % であり、遊技者が携帯端末 Y 3 を通じて設定可能な頻度 3 0 % , 5 0 % , 7 0 % の何れでもない。仮に、遊技者がパチンコ機 1 0 の操作により、魚群演出の頻度を「やや多い」に関する設定に変更すると、このとき魚群演出の頻度はリーチ演出の 6 5 % となり、遊技者が携帯端末 Y 3 を通じて設定可能な頻度 3 0 % , 5 0 % , 7 0 % の何れでもない。

30

## 【 5 6 4 7 】

仮に遊技者がパチンコ機 1 0 の操作により、魚群演出の頻度を「ふつう」に関する設定に変更すると、このとき魚群演出の頻度はリーチ演出の 3 0 % となる。この頻度は、遊技者が携帯端末 Y 3 を通じて設定可能な頻度 3 0 % と同じである。

## 【 5 6 4 8 】

サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、魚群演出の頻度が「非常に多い」に設定されると、図 4 9 0 に示すように設定完了魚群 Y s を通常画面上に表示させる。これにより、遊技者は魚群のカスタマイズが完了したことを認識することができる。図 4 9 0 はその後、始動入賞により高速変動が実行される様子までを説明している。

40

## 【 5 6 4 9 】

このように、本例では、パチンコ機 1 0 本体側で魚群のカスタマイズした場合は、携帯端末を通じてカスタマイズされた魚群とは異なる態様の魚群演出が実行されるようになっているので、演出のカスタマイズに際して携帯端末だけでなく演出ボタンを積極的に利用させることができる。これにより、演出ボタンの利用に関して遊技者の興味を引き起こさせることができる。

## 【 5 6 5 0 】

50

< 魚群発生頻度変更の実際 >

本実施例のパチンコ機 10 が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて説明する。図 4 9 1 は、魚群演出の所定の頻度で実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。当該テーブルは、実施例 5 2 における図 4 5 2 で説明したテーブルとほぼ同様であるが、物理ボタンに関するテーブルが含まれていることが図 4 5 2 とは大きく異なる。

【 5 6 5 1 】

図 4 9 1 ( c ) は、物理ボタンを操作して魚群のカスタマイズが実行された場合において、魚群演出の発生頻度を 3 0 % , 6 5 % , 8 0 % にすると参照されるテーブルである。このうち 3 0 % の頻度に係る変動種別カウンタ C S 2 と魚群演出の関係は既に説明済みである。一方、物理ボタンの操作により頻度が 6 5 % に設定されたとすると、始動入賞時の変動種別カウンタ C S 2 が 0 ~ 1 5 6 のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタ C S 2 が 1 5 7 ~ 2 4 0 のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機 10 は、頻度が 6 5 % に設定されたのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の 6 5 % にする構成となっている。

【 5 6 5 2 】

物理ボタンの操作により頻度が 8 0 % に設定されたとすると、始動入賞時の変動種別カウンタ C S 2 が 0 ~ 1 9 2 のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタ C S 2 が 1 9 3 ~ 2 4 0 のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機 10 は、頻度が 8 0 % に設定されたのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の 8 0 % にする構成となっている。

【 5 6 5 3 】

以降、実施例 5 4 に係るパチンコ機 10 の制御について説明する。本実施例のパチンコ機 10 は、実施例 5 2 に係るパチンコ機 10 と同様に制御されるが、本実施例に係る制御は、決定ボタン入力監視・演出処理に特徴を有している。

【 5 6 5 4 】

< 決定ボタン入力監視・演出処理 >

本実施例の決定ボタン入力監視・演出処理について図 4 9 2 のフローチャートを参照しながら説明する。本実施例の決定ボタン入力監視・演出処理は、具体的には実施例 1 における同名の処理とほぼ同様であるが、ステップ S 2 3 1 3 において通常画面表示フラグが 1 のとき、およびステップ S 2 3 1 4 におけるデモ画面表示フラグが 1 のとき処理がステップ Y c 1 0 1 に進む点が異なっている。ステップ Y c 1 0 1 では、表示用操作画面表示コマンドがセットされる。この処理は、図 4 8 9 で説明した項目選択画面を表示画面 4 2 a に表示させるための処理である。当該ステップが終了すると処理はステップ Y c 1 0 2 に進み、音量、光量、魚群カスタマイズに係る設定データの変更が実行される。この処理については後述する。

【 5 6 5 5 】

本実施例においては、変動表示中は物理ボタンを通じた魚群のカスタマイズができない構成となっている。この構成を実現するために、本実施例の決定ボタン入力監視・演出処理は、ステップ S 2 3 1 6 において、高速変動中フラグが 1 ならば、処理はステップ Y c 1 0 3 に進み、表示用操作画面表示コマンドがセットされる構成となっている。この処理は、図 4 8 9 で説明した項目選択画面を表示画面 4 2 a に表示させるための処理である。当該ステップが終了すると処理はステップ Y c 1 0 4 に進み、音量、光量に係る設定データの変更が実行される。この場合における項目選択画面には、魚群カスタマイズに関するアイコンは表示されない。

【 5 6 5 6 】

なお、音量、光量に係る設定の変更は、ラウンド遊技に係るオープニング演出開始から 5 秒経過した時点から可能となる。この構成を実現するために、本実施例の決定ボタン入力監視・演出処理は、ステップ S 2 3 1 7 において、オープニング開始から 5 秒が経過し

10

20

30

40

50

たならば、処理が上述のステップ Y c 1 0 3 に進むように構成されている。

【 5 6 5 7 】

このように、本例においては、デモ画面表示中に決定ボタン 8 1 を押下することで演出のカスタマイズが可能となっているが、デモ画面表示中に限らず、上述した実施例のように変動表示中にも決定ボタン 8 1 を介したカスタマイズが可能となってもよい。その際は、カスタマイズ画面に変動表示を小さく重畳させるなど変動表示に配慮することが好ましい。また、本例では、デモ画面表示中に決定ボタン 8 1 を押下することで演出のカスタマイズが可能となる構成であったが、上述した携帯端末とは異なる態様で魚群演出の出力態様等を変更可能な別態様操作手段であれば、デモ画面表示中に左選択ボタン 8 2 もしくは右選択ボタン 8 3 またはその他の操作ボタンを押下することで演出のカスタマイズが

10

【 5 6 5 8 】

< 音量、光量、魚群カスタマイズに係る設定データの変更処理 >

以降、上述のステップ Y c 1 0 2 について図 4 9 3 を参照しながら具体的に説明する。当該処理は、ステップ Y c 1 1 1 から始まり、音量変更の選択がなされたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップ Y c 1 1 2 に進み、音量変更操作に応じた音量コマンドがセットされ、その後終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップ Y c 1 1 3 に進む。

【 5 6 5 9 】

ステップ Y c 1 1 3 では、光量変更の選択がなされたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップ Y c 1 1 4 に進み、光量変更操作に応じた光量コマンドがセットされ、その後終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップ Y c 1 1 5 に進む。

20

【 5 6 6 0 】

ステップ Y c 1 1 5 では、魚群のカスタマイズに関する選択がなされたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップ Y c 1 1 6 に進む。当該判断が偽なら処理は終了となる。

【 5 6 6 1 】

ステップ Y c 1 1 6 では、魚群カスタマイズにおいて、遊技者が魚群の発生頻度として、ふつうの頻度を選んだか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップ Y c 1 1 7 に進む。ステップ Y c 1 1 7 では、現在の設定が、ふつうの頻度に係る設定となっているか否かが判断される。当該判断が偽なら、パチンコ機 1 0 が保持している魚群演出の発生頻度に関する設定データは、ふつうの頻度に係る設定データに更新され (ステップ Y c 1 1 8 )、処理は終了となる。また、当該判断が真なら、処理はステップ Y c 1 1 8 を介さずそのまま終了となる。

30

【 5 6 6 2 】

ステップ Y c 1 1 9 は、ステップ Y c 1 1 6 の判断が偽の場合に実行される。当該ステップでは、魚群カスタマイズにおいて、遊技者が魚群の発生頻度として、やや多い頻度を選んだか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップ Y c 1 2 0 に進む。ステップ Y c 1 2 0 では、現在の設定が、やや多い頻度に係る設定となっているか否かが判断される。当該判断が偽なら、パチンコ機 1 0 が保持している魚群演出の出現頻度に関する設定データは、やや多い頻度に係る設定データに更新され (ステップ Y c 1 2 1 )、処理は終了となる。また、当該判断が真なら、処理はステップ Y c 1 2 1 を介さずそのまま終了となる。

40

【 5 6 6 3 】

ステップ Y c 1 2 2 は、ステップ Y c 1 1 9 の判断が偽の場合に実行される。当該ステップでは、魚群カスタマイズにおいて、遊技者が魚群の発生頻度として、非常に多い頻度を選んだか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップ Y c 1 2 3 に進む。ステップ Y c 1 2 3 では、現在の設定が、非常に多い頻度に係る設定となっているか否かが判断される。当該判断が偽なら、パチンコ機 1 0 が保持している魚群演出の出現頻度に関する設定データは、非常に多い頻度に係る設定データに更新され (ステップ Y c 1 2 4

50

）、処理は終了となる。また、当該判断が真なら、処理はステップ Y c 1 2 4 を介さずそのまま終了となる。

【 5 6 6 4 】

< 本実施例における特徴的な構成 >

本実施例に係る遊技機は、上述の（ Y c 1 ）に関し、始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う第 3 図柄標示装置 4 2 と、識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる「ふつう」, 「多い」, 「とても多い」などの魚群発生頻度で認識させる魚群演出で表示される魚群 Y g のような画像情報、音声情報、光情報、振動情報の出力を制御するサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 と、魚群演出の表示態様と関連付けられた「ふつう」, 「多い」, 「とても多い」の複数の設定を有し、複数の設定のうちいずれかを設定可能なサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置 4 5 を制御する機能（情報出力制御手段）と、携帯端末を接近させることが可能な N F C 通信部 Y 1 と、遊技者により携帯端末が N F C 通信部 Y 1 に接近される接近操作を検出可能なサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による N F C 作動処理における応答信号の検出およびペアリング・通信確立処理において接続応答信号の検出を行う機能と、この応答信号・接続応答信号の検出を行う機能による接近操作の検出結果（携帯端末からの N F C の応答信号が有り且つ正常であり、無線 P A N 通信の接続応答要求が有り且つ正常であること）に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線 P A N 通信接続状態とさせ、無線 P A N 通信接続状態において、魚群演出設定データ等の設定に関する所定のデータの送信が行われた場合少なくとも識別情報の変動表示中のリーチ停止までに行われる情報の出力態様の変更を受け付けることが可能なサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能と、通信中処理（携帯端末データ受信時）を実行する機能（変更受付手段）と、変更受付手段によって受け付けられた魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データに基づき少なくとも識別情報の変動表示中に行われる情報の出力態様の変更を行うサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能と、を備え、情報出力制御手段は、携帯端末での設定変更操作（所定の操作態様）で遊技者による「ふつう」「多い」「とても多い」のいずれかの魚群発生頻度（第 1 の出力態様）への変更を受け付けられた「ふつう」から「とても多い」に設定変更された状態であっても、決定ボタン 8 1、左選択ボタン 8 2、右選択ボタン 8 3 の操作による「非常に多い」に設定変更がなされると、情報の出力態様を 8 0 % の魚群発生頻度へ変更し、「やや多い」「非常に多い」のいずれかの魚群発生頻度（第 2 の出力態様）で情報を出力することが可能である。

【 5 6 6 5 】

これにより、遊技者による携帯端末を N F C 通信部 Y 1 に接近させる接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線 P A N 通信接続状態とされるので、遊技者は携帯端末を N F C 通信部 Y 1 に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この無線 P A N 通信接続状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。この無線 P A N 通信接続状態で、携帯端末での設定変更操作で「ふつう」, 「多い」, 「とても多い」のいずれかに設定変更された状態であっても、決定ボタン 8 1、左選択ボタン 8 2、右選択ボタン 8 3 の操作により携帯端末での設定変更操作とは異なる設定（「ふつう」, 「やや多い」, 「非常に多い」）のいずれかに設定変更することができるので、出力される情報の出力態様を第 1 の出力態様と第 2 の出力態様とに異ならせることで、遊技者を設定変更操作に飽きさせないようにすることができる。その結果、携帯端末での設定変更操作（近接操作）で情報の出力態様の変更を受け付けられた場合に単に携帯端末での設定変更操作で受け付けられた出力態様で情報が出力されるに留まらないことで、遊技者の操作と情報の出力態様の変更との関係が好適な遊技機を提供することができる。

。

10

20

30

40

50

## 【 5 6 6 6 】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

## 【 5 6 6 7 】

本実施例の遊技機は ( Y c 2 ) に関し、所定の操作態様は、携帯端末の操作態様であり、所定の操作態様に依らない操作態様は、決定ボタン 8 1、左選択ボタン 8 2、右選択ボタン 8 3 の操作態様である。

## 【 5 6 6 8 】

本実施例の遊技機は ( Y c 3 ) に関し、遊技に関する第 1 の制御を行うサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 と、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 より種々の信号を受信して、第 2 の制御を実行する音声出力回路、表示制御装置 4 5 を備え、要求は、第 2 操作手段の操作に基づいて出される種々の信号に属する決定ボタン 8 1、左選択ボタン 8 2、右選択ボタン 8 3 の操作に基づく魚群発生頻度の変更の信号 ( 所定の信号 ) に基づいて生成される。

10

## 【 5 6 6 9 】

本実施例の遊技機は ( Y c 4 ) に関し、所定の信号は、決定ボタン 8 1、左選択ボタン 8 2、右選択ボタン 8 3 の操作に基づく魚群発生頻度の変化 ( 所定の変化 ) を生じさせる場合に生成される信号である。

## 【 5 6 7 0 】

本実施例の遊技機は ( Y c 5 ) に関し、所定の変化は、遊技の状態の変化が遊技者に認識可能な魚群 Y g における魚群発生頻度・色・数の変化である。

20

## 【 5 6 7 1 】

本実施例の遊技機は ( Y c 6 ) に関し、情報出力制御手段は、図柄変動表示の実行中 ( 高速変動中 )、所定の操作態様に依らない第 2 の出力態様への変更を実行する。

## 【 5 6 7 2 】

本実施例の遊技機は ( Y c 7 ) に関し、情報出力制御手段は、所定の操作態様での遊技者の操作は、所定の操作態様に依らない第 2 の出力態様への変更の実行を妨げない。

## 【 5 6 7 3 】

本実施例の遊技機は ( Y c 8 ) に関し、情報出力制御手段は、始動条件の成立に基づく識別情報の変動表示を実行している場合、所定の操作態様に依らない第 2 の出力態様への変更を実行しない。

30

## 【 5 6 7 4 】

本実施例の遊技機は ( Y c 9 ) に関し、第 2 の出力態様は、予め定められた単一の「非常に多い」の魚群発生頻度であってもよい。

## 【 5 6 7 5 】

本実施例の遊技機は ( Y c 1 0 ) に関し、第 1 の出力態様よりも第 2 の出力態様の方が、遊技者に認識しやすく設定することが可能である。

## 【 実施例 5 5 】

## 【 5 6 7 6 】

以降、実施例 5 5 に係るパチンコ機 1 0 について説明する。実施例 5 5 に係るパチンコ機は、実施例 5 2 に係るパチンコ機 1 0 同様、魚群演出のカスタマイズが可能な構成となっている。実施例 5 5 に係るパチンコ機 1 0 は、遊技処理である第 3 図柄表示装置 4 2 での図柄の変動表示処理中 ( 高速変動中だけでなくリーチ表示中も含む。第 1 処理中 ) に、遊技中に任意のタイミングで発生する任意発生処理である他の特定の処理 ( 第 2 処理 ) が行われた場合に、魚群演出の頻度が自動で変更される点の実施例 5 2 に係るパチンコ機 1 0 と大きく異なる。以下では、他の特定の処理として始動入賞処理および先読み抽選処理に基づいてプレミアムリーチの保留が発生した場合に、魚群演出の頻度が自動で変更される点の実施例 5 2 に係るパチンコ機 1 0 と大きく異なる。なお、本例は、プレミアムリーチの保留は、第 1 から第 4 保留領域までの保留を念頭に説明するが、当該保留領域への保留であっても成立する。

40

## 【 5 6 7 7 】

50

## &lt; 遊技の流れ &gt;

以降、本実施例に係る遊技の流れについて説明する。図494は、通常のリーチ演出に発展する変動表示が開始される状態を初期状態として説明をしているが、当該変動表示前の変動表示において、既に遊技者は携帯端末を通じて魚群のカスタマイズを行っているものとする。遊技者による魚群のカスタマイズ操作により、魚群演出の頻度は、初期状態の50%から遊技者が所望の90%に変更されている。なお、本例では演出効果を高めるために、後述するようにデフォルトの魚群発生頻度および遊技者によるカスタマイズ操作により変更可能な魚群発生頻度を今までの実施例よりも高い設定としている。そして、図494では、当該変動表示処理中に始動入賞処理があることで1つの保留が貯められている。この保留は、先読み抽選処理に基づいて通常の保留であり、大当たり確定（もしくはほとんど確定）を示唆するプレミアムリーチに発展しないと判定されている。

## 【5678】

保留が1だけ貯められた状態で、当該変動表示は、「6」「6」のリーチ演出に移行したものとする。魚群演出の頻度は90%に設定されているので、リーチ演出において90%の確率で魚群Ysが出現する。図494は、魚群Ysが出現した場合について説明している。

## 【5679】

この状態で、始動入賞が生じると、もう一つの保留が貯められ、保留の総数は2となる。2つ目の保留は、本例での最初の説明では、先読み抽選処理に基づいて、通常の保留とは異なり、プレミアムリーチに発展する保留であると判定されているものとし、本例での後の説明では、先読み抽選処理に基づいて、プレミアムリーチ以外に発展する保留であると判定されているものとする。

## 【5680】

また、本実施例が実施例53の場合と異なる点は、2つ目の保留がその保留発生時点ではプレミアムリーチに発展する示唆がないこともある。実施例53の場合には、保留表示H1は、プレミアムリーチに関したものであるため、通常のリーチ表示とは異なる配色がなされていたが、本実施例においては、保留発生時点では保留に係る変動表示がプレミアムリーチになるかどうか分からないようにしているので、保留表示H2は、通常のリーチ表示と同じ配色がなされている。従って、本実施例においては、保留表示だけでは遊技者がプレミアムリーチを予感することはできない。なお、プレミアムリーチになるかどうかは分からないが、大当たりが発生する可能性があることを示唆する保留変化を行わせてもよい。

## 【5681】

本実施例で特徴的なのは、高速変動中だけでなくリーチ表示中にも始動入賞によって魚群演出の発生頻度に変更される場合があることである。すなわち、高速変動中だけでなくリーチ表示中にも始動入賞に係る保留がプレミアムリーチに発展する場合、魚群演出の頻度が自動的に10%に設定される。以降、図494を参照して魚群演出の頻度が自動的に設定される様子を具体的に説明する。

## 【5682】

図494においては、プレミアムリーチの可能性のある保留が貯められたときの変動表示が「6」「4」「6」でハズレ表示となった状態を示している。当該状態の後、プレミアムリーチの可能性のある保留が貯められていると「凧！？ゾーン」という魚群が現れにくい状態になる可能性があることを暗示する表示がなされる。この表示に合わせて図494に示すように、魚群頻度を高くしたのに魚群が出ないときはチャンスであることを示す文字画像の表示を行ってもよい。

## 【5683】

図494における説明は、その後、2つの場合に分かれる。第1の場合は、2つ目の保留がプレミアムリーチに発展する場合である。「凧！？ゾーン」に関する表示がなされた後、1つ目の保留の消化が開始されるが、2つ目の保留が将来プレミアムリーチに発展するものであった場合、1つ目の保留の消化時から魚群演出の頻度が自動的に90%から1

0%に設定される。すると、1つ目の保留が通常のリーチに発展したとしても、魚群演出が実行されない可能性が高い。「凧!?ゾーン」に関する表示を認識した遊技者からすれば、1つ目の保留の消化に伴う魚群演出が実行されなかったことで、2つ目の保留がプレミアムリーチに発展するのではないかという期待を持つことができる。なお、プレミアムリーチの保留が発生する前に貯まっている保留の数が多いほどこの期待感が高くなるので、変動中は保留を多く貯めることが好ましい。

【5684】

第2の場合は、2つ目の保留がプレミアムリーチに発展しない場合である。「凧!?ゾーン」に関する表示がなされた後、1つ目の保留の消化が開始されるが、2つ目の保留が将来プレミアムリーチに発展しないもの(例えば大当たり期待度が低いスーパーリーチ)であった場合、魚群演出の頻度は自動的に変更されることはなく、90%の状態を維持する。すると、1つ目の保留において、魚群演出が実行される可能性が高い。「凧!?ゾーン」に関する表示を認識した遊技者からすれば、1つ目の保留の消化に伴う魚群演出が実行されたことで、2つ目の保留がプレミアムリーチに発展しないのではないかという予想をすることができる。

【5685】

もっとも、第1の場合において魚群演出が実行される場合もあるし、第2の場合において魚群演出が実行されない場合もある。したがって、魚群演出のみによってはプレミアムリーチの到来を完全に言い当てることはできない。しかしながら、遊技者としては、予め魚群演出の頻度を高くする設定変更を行っておくことで、魚群演出の頻度が始動入賞により自動的に低く変更されれば始動入賞に伴う保留がプレミアムリーチに発展することを知っているので、遊技者は、魚群の出現の仕方の変化に注目して遊技を楽しむことができる。

【5686】

図494は、第1の場合において1つ目の保留消化に係る変動表示が「5」「6」「5」のハズレとなり、2つ目の保留消化に係る変動表示が実行される様子を説明している。2つ目の保留消化に係る変動表示は、魚群発生頻度は10%のまま維持されるので、プレミアムリーチに発展することが示唆されている。

【5687】

なお、後述するように例えばこの2つ目の保留が大当たり期待度の高いスーパーリーチである場合には、魚群発生頻度を30%に設定する。これにより、例えば保留消化に係る変動表示において、全く魚群Ygが出なければプレミアムリーチの可能性が高いかもしれないという期待感を抱かせ、1回くらい魚群Ygが出ればプレミアムリーチではないが大当たり期待度が高いスーパーリーチであるかもしれないという期待感を抱かせることができる。

【5688】

また、図494は、第2の場合において1つ目の保留消化に係る変動表示が「5」「6」「5」のハズレとなり、2つ目の保留消化に係る変動表示が実行される様子を説明している。2つ目の保留消化に係る変動表示は、将来プレミアムリーチに発展しない(例えば大当たり期待度が低いスーパーリーチである)ので、魚群発生頻度は90%のままである。したがって、この2つ目の保留消化に係る変動表示においても魚群Ygが頻繁に出現していれば、「凧!?モード」にはなっているものの、遊技者はプレミアムリーチの可能性は低いことに気付かせることができる。なお、第2の場合においては、「凧!?モード」は、例えば30変動に1回の割合で表示されるものとすればよい。

【5689】

<魚群発生頻度変更の実際>

本実施例のパチンコ機10が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて説明する。図495は、魚群演出の所定の頻度で実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。図495(a)は、魚群演出の発生頻度を遊技者が所望する50%、80%、90%の何れかにするとき参照されるテーブルである。携帯端末上の魚

10

20

30

40

50

群カスタマイズにおいて遊技者が「ふつう」を選択した（もしくは初期設定のままの選択）とする。このような選択をすると、始動入賞時の変動種別カウンタCS2が0～120のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタCS2が121～240のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機10は、遊技者が「ふつう」を選択したのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の50%にする構成となっている。

【5690】

また、携帯端末上の魚群カスタマイズにおいて遊技者が「多い」を選択したとする。このような選択をすると、始動入賞時の変動種別カウンタCS2が0～192のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタCS2が193～240のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機10は、遊技者が「多い」を選択したのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の80%にする構成となっている。

10

【5691】

一方、携帯端末上の魚群カスタマイズにおいて遊技者が「とても多い」を選択したとする。このような選択をすると、始動入賞時の変動種別カウンタCS2が0～216のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタCS2が217～240のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機10は、遊技者が「とても多い」を選択したのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の90%にする構成となっている。

20

【5692】

図495(b)は、上述した第2の場合において、魚群演出の発生頻度を70%にするときに参照されるテーブルである。これは、左停止状態において遊技者が携帯端末Y3をパチンコ機10のNFC通信部Y1をかざした場合に参照されるテーブルである。頻度が70%に設定されたとする、始動入賞時の変動種別カウンタCS2が0～168のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタCS2が169～240のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機10は、頻度が70%に設定されたのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の70%にする構成となっている。

【5693】

図495(c)は、上述したプレミアムリーチの場合において、魚群演出の発生頻度を10%にするときに参照されるテーブルである。頻度が10%に設定されたとする、始動入賞時の変動種別カウンタCS2が0～24のとき、リーチ状態において金の魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタCS2が25～240のとき、プレミアムリーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機10は、頻度が10%に設定されたのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の10%にする構成となっている。

30

【5694】

図495(d)は、大当たり期待度が高いスーパーリーチの場合において、魚群演出の発生頻度を30%にするときに参照されるテーブルである。頻度が30%に設定されたとする、始動入賞時の変動種別カウンタCS2が0～72のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタCS2が73～240のとき、スーパーリーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機10は、頻度が30%に設定されたのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の30%にする構成となっている。

40

【5695】

なお、魚群演出の頻度が10%の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は最高となり、魚群演出の頻度が30%の場合、魚群発生時の大当たりの期待度はやや高くなる。魚群演出の頻度が50%の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は高くなり、また、魚群演出の頻度が80%の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は低くなり、また、魚群演出の頻度

50

が 90% の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は最低となる。なお、上述では大当たりリーチも外れリーチも魚群の発生頻度を変えたが、外れリーチのみ魚群発生頻度を変えてもよい。そうすれば、大当たり期待度は変えずに、魚群発生頻度を自由に変更することができる。

【5696】

以降、実施例 55 に係るパチンコ機 10 の制御について説明する。本実施例のパチンコ機 10 は、実施例 52 に係るパチンコ機 10 と同様に制御されるが、本実施例に係る制御は、実施例 52 において説明した魚群演出態様設定処理の中に実施例 52 の制御と異なる点を有している。

【5697】

< 魚群演出態様設定処理 >

本実施例の魚群演出態様設定処理は、実施例 52 と異なり、ステップ Yd101 から始まり、通常状態中もしくは図柄変動処理の実行中のような遊技処理中の任意のタイミングで、当該保留領域もしくは第 1 から第 4 保留領域に、始動入賞処理および先読み抽選処理のような任意判定処理が実行されることによってプレミアムリーチ変動パターンコマンドがセットされているか否かが判断される(図 496 参照)。当該判断が真なら、図 495 (c) で説明したプレミアムリーチテーブルが魚群演出に用いるテーブルとして設定され(ステップ Yd104)、処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップ Yd102 に進む。

【5698】

ステップ Yd102 では、当該保留領域もしくは第 1 から第 4 保留領域にスーパーリーチ変動パターンコマンドがセットされているか否かが判断される。当該判断が真なら、図 495 (d) で説明した大当たり期待度が高いスーパーリーチテーブルが魚群演出に用いるテーブルとして設定され(ステップ Yd103)、処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップ Ya140 に進む。その後の処理は、実施例 52 の魚群演出態様設定処理と同様である。これにより、その後の保留消化に係る変動表示において、魚群演出決定タイミングに達した場合に(ステップ Ya140)、このプレミアムリーチテーブルもしくはスーパーリーチテーブルを参照した魚群演出が行われる。そして、プレミアムリーチもしくは大当たり期待度が高いスーパーリーチの保留に係る変動表示が終了すると、魚群演出頻度は遊技者の設定した頻度に戻される。

【5699】

< 変形例 1 >

上述の実施例は、以下のように変形実施が可能である。すなわち、上述した実施例では、第 3 図柄表示装置 42 での図柄変動表示処理中に、他の特定の処理が行われた場合に、魚群演出の頻度が自動で変更されるものであったが、これは図柄変動表示処理に限らず大当たり遊技状態を実行させる処理であっても構わない。この場合、他の特定の処理は、大当たりラウンド遊技が実行される前に発生する V 入賞口への入球検出処理とてよい。そして、本例は、V 入賞を契機として画面キャプチャを実行する構成にしている。

【5700】

< 遊技の流れ >

図 497 は、本例に係る遊技の流れについて説明している。図 497 に係るパチンコ機 10 は、始動入賞に伴い変動表示が例えば「7」「7」「7」で当たり目となり、その後の V 入賞により大当たりに関するラウンド遊技が実行される構成である。図 497 は、始動入賞に伴う変動表示がバトル演出に発展し、バトル演出の結果がプレイヤー P Y の勝利で終了した状態から説明を開始している。このときの変動表示は「7」「7」「7」で当たり目となっているが(図 497 (a) 参照)、上述したように本例の遊技機は、これをもって直ちにラウンド遊技に移行せず、ラウンド遊技を発生させるには、右打ち遊技に係る V 入賞が必要となる。そこで、本例のパチンコ機 10 は、「右打ちで V を狙って下さい。」という文字が表示画面 42 a に表示される(図 497 (b) 参照)。この表示の直後

10

20

30

40

50

、第3図柄表示装置42ではプレイヤーP Yが上述した秘技渦潮よりもさらにレアな秘技大渦潮を成し遂げようとする動画が表示される。遊技者がV入賞させることができれば秘技大渦潮を成し遂げた画像が表示され、遊技者がV入賞させることができれば（右打ちすればV入賞するので、遊技者が右打ちを行わなければ）秘技大渦潮に失敗した画像が表示される。この時点でV入賞が発生すると、遊技を盛り上げる秘技大渦潮を成し遂げたことに関する動画演出が実行され（図497（c）参照）、その後ラウンド遊技に移行する（図497（d）参照）。したがって、図497（b）に示す様に「右打ちでVを狙って下さい。」が表示画面42aに表示されるときに「大渦潮が出たらラウンド突入」といった今後の遊技の流れを示す表示を追加で行ってもよい。

#### 【5701】

本例で特徴的なのは、図497（b）に示す右打ち遊技に係るV入賞待機状態において、V入賞が発生すると、自動で秘技大渦潮の画面がキャプチャされ、キャプチャされた画像データが自動で携帯端末Y3に送信されることである。もっとも、このような動作が実行されるには、秘技大渦潮演出の前に遊技者が携帯端末Y3を通じてリーチクライマックス画面キャプチャを行う旨の設定をパチンコ機10に対して行っておく必要がある。また、画像データが自動で携帯端末Y3には、送信されるには、無線PAN通信が接続状態となっている必要がある。

#### 【5702】

本例において秘技大渦潮演出が発生すると、その様子がキャプチャされ自動で携帯端末Y3に送信される。画像データの送受信が成功すれば、携帯端末Y3の表示画面Ypには、「受信完了」という文字が表示される。図497で説明した一連の動作では、携帯端末Y3に大渦潮演出に係る画面が送信されている。したがって、遊技者は、図497（e）に示す様に、パチンコ機連動アプリケーションを操作することで、リーチ演出終了画面のキャプチャ画像を携帯端末Y3の表示画面Yp上に表示させることができる。

#### 【5703】

##### < ミッション関連処理・遊技結果出力処理 >

以上のような秘技大渦潮演出に係る画面に関する動作は、ミッション関連処理・遊技結果出力処理により実行される（図498参照）。当該処理は、実施例52で説明した同名の処理と同様であるが、本例の処理はステップYa223以降が実施例52の処理とは異なる。

#### 【5704】

すでに大当たりオープニングコマンドを受信し、秘技渦潮の画像キャプチャの特典を受けた後、ステップYa223において、大当たりオープニングコマンドの受信がないと判定されると、処理はステップYd111に進み、V入賞コマンドが受信されたか否かが判断される。当該判断が真なら、秘技大渦潮に係るレア特典画像データが無線PAN通信を通じて携帯端末に送信されて（ステップYd112）処理は終了となる。ステップYd111の判断が偽なら、処理はステップYd112を介さずそのまま終了となる。

#### 【5705】

##### < 変形例2 >

変形例2は、魚群のカスタマイズ操作を行った後、一定期間を経過すると、魚群発生頻度を変化させる構成である。本例では、一定期間（例えば設定変更を行った変動中も含めて100変動）を経過すると、例えば設定された魚群のカスタマイズを継続するか否かを定期的に遊技者に選択させる構成である。なお、本例では、とくに魚群発生頻度を高くすることを意図していないので、上述までの実施例のようにデフォルトで30%の魚群発生頻度が設定されていた例を用いて説明する。図499は、本例の遊技の流れについて説明している。図499では、魚群演出の頻度が50%となるように携帯端末を通じ遊技者による魚群のカスタマイズが既に行われた後の状態を示しており、リーチ演出に伴い、魚群演出の頻度が50%に設定されたことで表示された魚群Ygについて説明がされている。当該リーチ演出に伴う変動表示は「6」「4」「6」でハズレとなり、以降、99変動の間、魚群演出の頻度は50%の状態ですべて遊技が続行されたものとする。なお、この間、遊技

10

20

30

40

50

者による携帯端末を通じた魚群のカスタマイズに関する設定はなされなかったものとする。この場合、遊技者はそろそろこの50%での魚群演出に飽きている可能性があるので、パチンコ機10は、異なる魚群発生頻度に変更してはどうかという問いかけを行うのである。

#### 【5706】

図499は、「6」「4」「6」でハズレとなった変動を含めて100変動が実行された後初めてパチンコ機10の表示画面42aに表示されたリーチ演出を示している。このリーチ演出では50%の確率で魚群Ygが出現する。当該リーチ演出においては、魚群設定を元に戻しますか？という文字が表示画面42aに表示される。この他、表示画面42aには、「YES」アイコンと「NO」アイコンが表示される。図499における魚群頻度設定画面は、当該画面に切り替わった直後の様子を示しており、「YES」に関するアイコンが強調表示されている。この状態で左選択ボタン82、右選択ボタン83を押下すると、強調表示されるアイコンが変化する。「YES」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン81が押下されると、魚群演出の頻度は、30%に変更される。「NO」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン81が押下されると、魚群演出の頻度は50%の状態から変更されない。図499は、決定ボタン81押下後、変動表示が「5」「」「5」のリーチ状態になるまでを説明している。なお、一定期間を経過したときの魚群発生頻度は、デフォルトに戻すだけでなく、別の頻度に変える、例えばもっと高い頻度（例えば上述したデフォルトが50%の設定）にするものであってもよい。

10

#### 【5707】

20

##### < 設定データ変更処理 >

本例の設定データ変更処理は、実施例52における同名の処理と同様である。すなわち、本連の設定データ変更処理は、図500に示されているが、この部分は、実施例52と同様である。異なる点は、ステップYa196以降にステップYd121～Yd127が追加されていることである。

#### 【5708】

ステップYa196が実行されたか、ステップYa191の判断が偽だったか、ステップYa205の判断が偽だった場合、処理は、ステップYd121に進み（図501参照）、設定データの変更があったか否かが判断される。当該判断が真なら、設定データ無変更期間カウンタが100にセットされ（ステップYd122）、処理はステップYd123に進む。当該判断が偽なら、処理はステップYd122を介さず直接ステップYd123に進む。

30

#### 【5709】

ステップYd123では、装飾図柄指定コマンドが受信されたか否かが判断される。当該判断が真なら設定データ無変更期間カウンタが1だけデクリメントされる（ステップYd124）、処理はステップYd125に進む。当該判断が偽なら処理はステップYd124を介さず直接ステップYd125に進む。

#### 【5710】

ステップYd125では、設定データ無変更期間カウンタが0か否かが判断される。当該判断が真なら設定データ無変更フラグがオンされた（ステップYd126）後、表示用設定復帰指定コマンドがセットされて（ステップYd127）、処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップYd126、ステップYd127を介さず処理は終了となる。

40

#### 【5711】

##### < 魚群演出態様設定処理 >

本例の魚群演出態様設定処理は、実施例52における同名の処理と同様である。すなわち、本連の魚群演出態様設定処理は、ステップYa140から始まり、魚群演出決定タイミングが到来したか否かが判断される（図502参照）。当該判断が偽なら処理は終了となる。当該判断が真なら、処理はステップYd131に進む。

#### 【5712】

50

ステップ Y d 1 3 1 では、設定データ無変更フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップ Y d 1 3 2 に進む。当該判断が偽なら処理はステップ Y a 1 4 1 に進み、その後の処理は実施例 5 2 の魚群演出態様設定処理と同様である。当該判断が真なら、処理はステップ Y d 1 3 2 に進み表示画面 4 2 a の「YES」アイコンが選択されたか否かが判断される。当該判断が真なら、魚群演出の頻度がふつうとなるように（30%となるように）テーブルの設定が実行され（ステップ Y d 1 3 3）、処理はステップ Y d 1 3 4 に進む。当該判断が偽なら、処理はステップ Y d 1 3 3 を介さず直接ステップ Y d 1 3 4 に進む。

#### 【5713】

ステップ Y d 1 3 4 では、設定データ無変更フラグがオフされる。その後、処理はステップ Y a 1 4 4 に進む。後の処理は、実施例 5 2 の魚群演出態様設定処理と同様である。

10

#### 【5714】

<本実施例における特徴的な構成>

本実施例に係る遊技機は、上述の（Y d 1）に関し、始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う第3図柄標示装置 4 2 と、識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる「ふつう」、「多い」、「とても多い」などの魚群発生頻度で認識させる魚群演出で表示される魚群 Y g のような画像情報、音声情報、光情報、振動情報の出力を制御するサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置 4 5 を制御する機能と、魚群演出の表示態様と関連付けられた 30%、50%、70%などの複数の設定を有し、複数の設定のうちいずれかを設定可能なサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、ROM 5 5 2 に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能と、携帯端末を接近させることが可能な NFC 通信部 Y 1 と、遊技者により携帯端末が NFC 通信部 Y 1 に接近される接近操作を検出可能なサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 による NFC 作動処理における応答信号の検出およびペアリング・通信確立処理において接続応答信号の検出を行う機能と、この応答信号・接続応答信号の検出を行う機能による接近操作の検出結果（携帯端末からの NFC の応答信号が有り且つ正常であり、無線 PAN 通信の接続応答要求が有り且つ正常であること）に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線 PAN 通信接続状態とさせ、無線 PAN 通信接続状態において、魚群演出設定データ等の設定に関する所定のデータの送信が行われた場合少なくとも識別情報の変動表示中のリーチ停止までに行われる情報の出力態様の変更を受け付けることが可能なサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能と、通信中処理（携帯端末データ受信時）を実行する機能（変更受付手段）と、変更受付手段によって受け付けられた魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データに基づき少なくとも識別情報の変動表示中に行われる情報の出力態様の変更を行うサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能と、少なくとも第1図柄/第3図柄変動表示処理（第1処理）、第1図柄/第3図柄変動表示処理とは異なる始動入賞処理（第2処理）を含む遊技に関する種々の処理を実行する主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 / サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 と、を備え、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置 4 5 を制御する機能は、遊技者による情報の出力態様の変更を NFC 通信部 Y 1、無線 PAN 通信ユニット Y 2 が受け付け可能な第1図柄/第3図柄変動表示処理を実行中の期間（例えば高速変動中）において、遊技者による魚群発生頻度を変えるための携帯端末の操作の受け付けがあった場合、情報の出力態様を「ふつう」、「多い」、「とても多い」などの魚群発生頻度（第1の出力態様）に変更させてその後の遊技を行わせることが可能であり、始動入賞処理が実行されると、情報の出力態様を予め定められた「とても少ない」、「少ない」などの魚群発生頻度（第2の出力態様）とし、「とても少ない」、「少ない」などの魚群発生頻度で情報を出力することが可能である。

20

30

40

#### 【5715】

50

これにより、遊技者による携帯端末をNFC通信部Y1に接近させる接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線PAN通信接続状態とされるので、遊技者は携帯端末をNFC通信部Y1に接近させるといった簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この無線PAN通信接続状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。この無線PAN通信接続状態においては、遊技者による情報の出力態様の変更を変更受付手段が受け付け可能な第1図柄/第3図柄変動表示処理を実行中の期間において、遊技者による変更の指示の受け付けがあった場合、情報の出力態様を「ふつう」、「多い」、「とても多い」などの魚群発生頻度に変更させてその後の遊技を行わせることが可能であり、始動入賞処理が実行されると、情報の出力態様を予め定められた「とても少ない」、「少ない」などの魚群発生頻度とし、「とても少ない」、「少ない」などの魚群発生頻度で魚群演出を出力することが可能であるので、第1図柄/第3図柄変動表示処理を実行中の期間において、遊技者による変更の指示の受け付けがあった場合に、単に情報の出力態様を「ふつう」、「多い」、「とても多い」などの魚群発生頻度に変更させてその魚群発生頻度で出力され続ける訳ではないので、遊技者が意図せぬタイミングで魚群発生頻度が変わる演出を見せることができる。その結果、遊技処理と情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することができる。

10

## 【5716】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

20

## 【5717】

本実施例の遊技機は(Yd2)に関し、第1処理は、始動条件の成立を契機として前記変動表示を実行させる第1図柄/第3図柄変動表示処理である。また、本実施例(変形例1)の遊技機は(Yd2)に関し、第1処理は、変動表示が大当たり結果となった場合に生じる遊技者にとって有利な、V入賞獲得遊技および大当たりラウンド遊技を実行させる処理であってもよい。

## 【5718】

本実施例の遊技機は(Yd3)に関し、第2処理は、変動表示の実行中に実行される始動入賞処理である。また、本実施例(変形例1)の遊技機は(Yd3)に関し、第2処理は、V入賞獲得遊技および大当たりラウンド遊技の実行中に実行されるV入賞発生処理であってよい。

30

## 【5719】

本実施例の遊技機は(Yd4)に関し、第2処理は、遊技者に対する情報の出力態様の変更に関する操作要求を伴わない始動入賞処理である。

## 【5720】

本実施例(変形例2)の遊技機は(Yd5)に関し、第2処理は、第1処理を実行中の期間において遊技者が最後に情報の出力態様の変更を受け付けられてから設定変更を行った変動中も含めて100変動が経過すると実行されるデフォルトの魚群発生頻度に復帰させる処理であってもよい。

## 【5721】

本実施例の遊技機は(Yd6)に関し、第1処理は、遊技において実行される通常処理としての第1図柄/第3図柄変動表示処理であり、第2処理は、第1処理の実行中に割り込みが生じると実行される割り込み処理としての始動入賞処理である。

40

## 【5722】

本実施例の遊技機は(Yd7)に関し、第2の出力態様は、第2処理の内容に応じて予め定められた「とても少ない」、「少ない」などの魚群発生頻度のうちの一つの出力態様である。また、本実施例の遊技機は(Yd7)に関し、第2の出力態様は、所定の基準を満たす予め定められた単一の「少ない」または「とても少ない」いずれかの魚群発生頻度のみであってもよい。

## 【5723】

50

本実施例の遊技機は（Y d 8）に関し、第2処理は、遊技の状態の変化（演出状態の変化）を遊技者に認識させる、保留にプレミアムリーチの変動パターンコマンドが入った可能性があることを報知する、「凧！？ゾーン（魚群頻度を高くしたのに魚群が出ないときはチャンス！）」のようなゾーン変化を知らせる画像表示が行われるときに実行される。

【5724】

本実施例の遊技機は（Y d 9）に関し、第1の出力態様と第2の出力態様は、少なくとも情報の出力に関する魚群発生頻度（共通の設定値）によって規定される。

【5725】

本実施例の遊技機は（Y d 10）に関し、第2処理が実行される場合は、NFC通信部Y1、無線PAN通信ユニットY2に対する遊技者による情報の出力態様の変更の受け付けがなされていない。これは、他の実施例のように保留にプレミアムリーチの変動パターンコマンドが入った場合に遊技者による情報の出力態様の変更の受け付けを不可とすることで、変更の受け付けがなされない状態であってもよいし、遊技者による情報の出力態様の変更の受け付けは可能であるが、変更の受け付けがなされていない状態であってもよい。

10

【5726】

本実施例の遊技機は（Y d 11）に関し、第2処理は、始動入賞処理の実行を契機としてプレミアムリーチの表示がされるまでNFC通信部Y1、無線PAN通信ユニットY2に対する遊技者への受け付けを無効としてもよい。なお、「プレミアムリーチの表示がされるまで」は、例えば、プレミアムリーチに係る変動表示の開始のタイミングまででもよいし、プレミアムリーチに係る変動表示の途中（例えばリーチ演出の開始）のタイミングまででもよいし、プレミアムリーチであったことが最終的に分かるプレミアムリーチに係る変動終了時まででもよい。

20

【実施例56】

【5727】

以降、実施例56に係るパチンコ機10について説明する。実施例56に係るパチンコ機は、実施例52に係るパチンコ機10と同様、遊技者が携帯端末を通じた所定の操作を行うことでパチンコ機の選択および選択されたパチンコ機での演出のカスタマイズ等が可能である。実施例56に係るパチンコ機10は、携帯端末を通じた所定の操作がなされなかった場合にパチンコ機10の表示画面42aに所定の表示が実行される点が実施例52のパチンコ機10と大きく異なる。まず、以下では、所定の操作が携帯端末を通じた機種

30

【5728】

< 携帯端末に表示される機種選択画面 >

図503は、携帯端末の表示画面Ypに表示される機種選択画面について説明している。遊技者が携帯端末を通じてカスタマイズ等の設定変更を行う場合は、以下に述べるように所定の操作態様での操作を行わなければならない。すなわち、図503(a)に示す表示画面Ypの上部には「機種を選択してね」というパチンコ機の選択を遊技者に促す文字Y21aが表示されている。遊技者は、これから遊技を行おうとするパチンコ機を文字Y21aの下部において整列しているパチンコ機の種別に対応するアイコンY24a~Y24dの中から見つけ出してタップしなければならない。アイコンY24aは、魚群表示に係る「海の物語」に関するアイコンであり、アイコンY24bは、「鳥の物語」に関するアイコンである。アイコンY24cは、「馬の物語」に関するアイコンであり、アイコンY24dは、「川の物語」に関するアイコンである。ここでは、遊技者は、「海の物語」のパチンコ機にて遊技を行い、その遊技においてカスタマイズ等の設定変更を行いたいので、所定の操作態様として「海の物語」のアイコンY24aを選択しなければならない。

40

【5729】

遊技者が図503(a)に示す表示画面Ypにおいて「海の物語」に関するアイコンを

50

タップすると、パチンコ機「海の物語」における各種設定を行うことができる設定種別選択画面が表示されるので（図503（b）参照）、カスタマイズ等の設定変更を行う場合は目的とする設定種別を選択しなければならない。設定の種別を選択するときの表示画面Ypの表示は、実施例52と同様である。ここでは、遊技者は、魚群演出をカスタマイズしたいので、所定の操作態様として「魚群カスタマイズ」のアイコンをタップしなければならない。すなわち、遊技者が当該画面において「魚群カスタマイズ」のアイコンをタップすると、魚群カスタマイズに関する設定画面が表示される（図503（c）参照）。その他の設定変更を行いたければ遊技者はさらに操作を行い、パチンコ機10のNFC通信部Y1に携帯端末をかざす。もちろん、先にパチンコ機10のNFC通信部Y1に携帯端末をかざし、その後、携帯端末を通じて設定変更を行ってもよい。ここまでの操作が遊技者の行うべき所定の操作態様である。

#### 【5730】

一方、遊技者が図503（a）に示す表示画面Ypにおいて「鳥の物語」に関するアイコンをタップすると、パチンコ機「鳥の物語」における各種設定を行うことができる設定種別選択画面が表示される（図503（d）参照）。設定の種別を選択するときの表示画面Ypの表示は、実施例52と同様であるが、パチンコ機「鳥の物語」においては、魚群演出は行われないので、設定種別選択画面において魚群カスタマイズに関するアイコンは表示されない。パチンコ機「鳥の物語」においては、鳥の群れに関するカスタマイズが可能となっている。したがって、「鳥の物語」の設定種別選択画面においては、鳥群カスタマイズに関するアイコンが表示される。鳥群カスタマイズアイコンY25aは、パチンコ機「鳥の物語」のリーチ状態において鳥の群れが出現する鳥の群れ演出が実行される頻度を設定する際にタップされるアイコンである。その他のアイコンに関しては、「海の物語」の設定種別選択画面と同様である。

#### 【5731】

遊技者が当該画面において「鳥群カスタマイズ」のアイコンをタップすると、携帯端末の表示画面Ypには、鳥の群れのカスタマイズに関する設定画面が表示される（図503（e）参照）。このときの表示画面Ypには、携帯端末の状態を示す各種のアイコンの他、「鳥群カスタマイズ」という選択画面のタイトルY21cが表示される。タイトルY21cの下部には、鳥の群れの発生頻度が低いことを示す、ふつうアイコンY26aと、鳥の群れの発生頻度が中程度であることを示す、多いアイコンY26bと、鳥の群れの発生頻度が高いことを示す、とても多いアイコンY26aとが整列されている。

#### 【5732】

このように、パチンコ機連動アプリは、複数種別の機種の設定変更を行うことができるので、遊技者は遊技を行う機種で設定変更を行いたいときは、所定の機種を選択し、その機種での設定変更を行った状態（その機種での設定画面を表示させた状態）で、その所定の機種のNFC通信部Y1に携帯端末をかざすという正しい操作態様（正しい操作手順）で操作を行わなければならない。もちろん、先に所定の機種のNFC通信部Y1に携帯端末をかざした場合は、その後、携帯端末を通じてその所定の機種を選択した状態で設定変更を行うという正しい操作態様（正しい操作手順）で操作しなければならない。ここで、遊技者が遊技を行う機種と携帯端末を通じて設定変更を行った機種とが異なっている場合、そのような誤った操作態様（誤った操作手順）による設定変更をただ単に受け付けないことも考えられるが、本例では、演出を介して正しい操作態様（正しい操作手順）で操作が行われていないことを遊技者に知らせることにしている。以下、この点について説明する。

#### 【5733】

##### < 遊技の流れ >

以降、遊技者は、パチンコ機「海の物語」で遊技を行うものとする。図504（a）は、実施例52で説明した設定完了魚群Ysの出現に関する一連の流れを示している。すなわち、遊技者が遊技機「海の物語」を携帯端末上で選択した状態で、魚群のカスタマイズを行い、携帯端末をパチンコ機10のNFC通信部Y1にかざすと、設定完了魚群Ysが

パチンコ機 10 の表示画面 42 a に表示される。図 504 ( a ) はその状態から、リーチ演出に移行した状態までを説明している。

【 5734 】

一方、図 504 ( b ) は、遊技者がパチンコ機「海の物語」で遊技を行おうとしたにも関わらず、携帯端末上で選択されているパチンコ機種が「鳥の物語」となってしまうときの様子を説明している。すなわち、遊技者が遊技機「鳥の物語」を携帯端末上で選択した状態で、鳥の群れのカスタマイズを行い、携帯端末を「海の物語」に係るパチンコ機 10 の NFC 通信部 Y1 にかざすと、パチンコ機種は、遊技者がパチンコ機種の選択を誤っていることを認識して、遊技者に設定が誤っていることを喚起するため、誤設定演出として例えば誤設定鳥群 Yb を表示する鳥の群れ演出を実行する。誤設定鳥群 Yb では、「設定が誤っているよ」などの文字画像を表示してもよいし、通常の鳥群よりも少ない数の鳥群を表示させてもよいし、おどけた表情を作った鳥群を表示させてもよい。誤設定演出は、遊技者に設定が誤っていることを喚起するものであれば、設定完了魚群 Ys とは異なることが認識され易い誤設定魚群のようなものでもよい。誤設定魚群は、例えば「設定が誤っているよ」という文字画像を伴う魚群であってもよいし、通常の魚群よりも少ない数の魚群を表示させてもよいし、おどけた表情を作った魚群を表示させてもよい。図 504 ( b ) はその状態から、リーチ演出に移行した状態までを説明している。誤設定鳥群 Yb を表示する鳥の群れ演出は、リーチ演出の度に繰り返し実行され、その度に遊技者に設定が誤っていることの注意を喚起する構成となっている。これにより、遊技者は、誤設定鳥群 Yb の表示を一目見て、あるいは、仮に最初のうちは気が付かなかつたとしても何度も誤設定鳥群 Yb を見ることで、次第に設定変更の操作が誤っていたのではないかと気づかせ易くなる。

10

20

【 5735 】

< 魚群発生頻度変更の実際 >

本実施例のパチンコ機「海の物語」が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて説明する。図 505 は、魚群演出・鳥の群れ演出が実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。当該テーブルは実施例 52 における同名のテーブルとほぼ同様であるが、鳥の群れ演出に関するテーブルが含まれていることが実施例 52 と大きく異なる。

【 5736 】

図 505 ( c ) は、パチンコ機「海の物語」が記憶しているテーブルであり、誤設定鳥群 Yb を表示する鳥の群れ演出の発生頻度を 100% にするときに参照されるテーブルである。誤設定鳥群 Yb を表示する鳥の群れ演出の発生頻度は、通常の魚群演出とは異なることを遊技者に認識させることができれば、100% でなくてもよい。誤設定鳥群 Yb そのものが目立つので、その時の魚群の発生頻度と同じ頻度で表示させてもよい。パチンコ機種が「鳥の物語」に設定され、始動入賞時の変動種別カウンタ CS2 が 0 ~ 240 となると、リーチ状態において鳥の群れ演出が実行される。

30

【 5737 】

以降、実施例 56 に係るパチンコ機 10 の制御について説明する。本実施例のパチンコ機 10 は、実施例 52 に係るパチンコ機 10 と同様に制御されるが、本実施例に係る制御は、実施例 52 において説明した通信中処理（データ受信・設定）、魚群演出態様設定処理の中に実施例 52 の制御と異なる点を有している。

40

【 5738 】

< 通信中処理（データ受信・設定） >

本実施例の通信中処理（データ受信・設定）は、図 506 に示す様に、ステップ Ye101 から始まり、機種選択データが受信されたか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップ Ye102 に進み、偽なら処理は終了となる。

【 5739 】

ステップ Ye102 では、パチンコ機 10 の機種と携帯端末を通じて設定されたパチンコ機の機種が一致するか否か、すなわち、遊技者の携帯端末を通じた設定変更操作が正し

50

い所定態様操作であるか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップ Y a 1 8 1 に進み、後の処理は実施例 5 2 の通信中処理（データ受信・設定）と同様である。

【5740】

ステップ Y e 1 0 2 における判断が偽なら、異機種設定フラグがオンされて処理は終了となる（ステップ Y e 1 0 3）。

【5741】

< 魚群演出態様設定処理 >

本実施例の魚群演出態様設定処理も実施例 5 2 と同様、ステップ Y a 1 4 0 から始まり、魚群演出決定タイミングが到来したか否かが判断される（図 5 0 7 参照）。当該判断が偽なら処理は終了し、真なら処理はステップ Y e 1 1 1 に進む。ステップ Y e 1 1 1 では、異機種設定フラグがオンか否かが判断される。当該判断が偽なら処理は、ステップ Y a 1 4 1 に進み、後の処理は実施例 5 2 の魚群演出態様設定処理と同様である。

10

【5742】

ステップ Y e 1 1 1 の判断が真なら、処理は、ステップ Y e 1 1 2 に進み、異機種テーブル設定処理が実行される。これにより、リーチ演出中の鳥の群れ演出の発生頻度が図 5 0 5 (c) に基づき 1 0 0 % に設定される。ステップ Y e 1 1 3 はその後の処理であり、表示用鳥群演出指示コマンドがセットされる。当該コマンドは、遊技者に設定が誤っていることの注意を喚起する鳥の群れ演出を実行させるためのコマンドである。

【5743】

< 変形例 1 >

20

上述の実施例は、以下のように変形実施が可能である。すなわち、上述の実施例では、遊技者に設定が誤っていることの注意を喚起する構成となっていたが、本例では、正しい操作態様（操作手順）を遊技者に促すために、遊技者に設定が完了していないことの注意を喚起する構成としてもよい。

【5744】

遊技者は、パチンコ機「海の物語」で遊技を行うものとする。図 5 0 8 は、無線 P A N 通信を通じてパチンコ機 1 0 と接続している状態の携帯端末を示している。携帯端末の表示画面 Y p には、機種選択画面が表示され、遊技者は、パチンコ機「海の物語」に関する表示画面 Y p 上のアイコンをタップしたものとする。すると、表示画面 Y p の表示は、設定種別選択画面に遷移する。このとき、携帯端末から無線 P A N 通信を通じて、設定種別選択画面が表示されたことを示す信号がパチンコ機 1 0 に向けて送信される。

30

【5745】

その後、無線 P A N 接続が遊技者の予期しない形で切断したものとする。実施例 5 2 で説明した通り、携帯端末で実行中のパチンコ機連動アプリケーションは、無線 P A N 通信が接続状態となっていなくても各種の設定変更は可能となっている。従って、無線 P A N 通信接続が切断した後でも、遊技者が設定種別選択画面上のアイコンをタップすれば、「魚群カスタマイズ」「画面キャプチャ」「ミッション」「記録」に係る各種設定が可能である。ただし、無線 P A N 通信は切断状態となっているので、携帯端末は、設定変更に関するデータをパチンコ機 1 0 に向けて送信することができない。

【5746】

40

従って、無線 P A N 接続が切断されたときの携帯端末は、設定変更に関するデータを保持したまま、無線 P A N 接続が回復するまで待機する状態となり、パチンコ機 1 0 は、設定種別選択画面が表示されたことを示す信号の受信後、携帯端末から設定変更に関するデータを受信するべく無線 P A N 接続が回復するまで待機する状態となる。

【5747】

< 遊技の流れ >

図 5 0 9 は、本例に係る遊技の流れについて説明している。始動入賞に基づく変動表示がパチンコ機 1 0 の表示画面 4 2 a に表示された状態で上述のような無線 P A N 通信の切断が発生すると、パチンコ機 1 0 は、次回の変動表示において魚群演出を実行する。この魚群演出においては、「設定できてないよ」といった無線 P A N 通信の切断により魚群カ

50

スタマイズ等の設定が完了していない旨を示す文字が表示画面42aに現れる。それ以降、無線PAN通信が確立し、魚群カスタマイズ等の設定が完了するまでリーチ演出がある度に魚群Yg（未設定魚群）が出現する。なお、無線PAN通信の切断に合わせて現在実行されている高速変動において魚群Yg（未設定魚群）を表示させる様にしてもよい。

【5748】

< 魚群発生頻度変更の実際 >

本例のパチンコ機「海の物語」が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて説明する。図510は、魚群演出が実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。当該テーブルは実施例52における同名のテーブルとほぼ同様であるが、未設定魚群発生パターン選択用のテーブルが含まれていることが実施例52と大きく異なる。

10

【5749】

図510(c)は魚群演出の発生頻度を100%にするときに参照されるテーブルである。パチンコ機10が携帯端末において設定種別選択画面が表示されたことを示す信号を受信したが、実際の変更内容に関するデータが携帯端末より送信されない状態となり、始動入賞時の変動種別カウンタCS2が0~240となると、リーチ状態において魚群演出が実行される。

【5750】

以降、本例に係るパチンコ機10の制御について説明する。本例のパチンコ機10は、実施例52に係るパチンコ機10と同様に制御されるが、本例に係る制御は、実施例52において説明した通信中処理（データ受信・設定）、ペアリング・通信確立処理（遊技機側）、魚群演出態様設定処理の中に実施例52の制御と異なる点を有している。

20

【5751】

< 通信中処理（データ受信・設定） >

本例の通信中処理（データ受信・設定）は、図511に示す様に、ステップYe121から始まり、機種選択データが受信されたか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップYe122に進み、偽なら処理は終了となる。

【5752】

ステップYe122では、無線PAN通信の切断が発生したか否かが判断される。当該判断が偽なら処理はステップYa181に進み、後の処理は実施例52の通信中処理（データ受信・設定）と同様である。

30

【5753】

ステップYe122における判断が真なら、途中切断フラグがオンされて処理は終了となる（ステップYe123）。

【5754】

< ペアリング・通信確立処理（遊技機側） >

ペアリング・通信確立処理（遊技機側）は、ステップYa173まで実施例52で説明した同名の処理と同様である。本例では、図512に示す様にステップYa173の後、途中切断フラグがオンか否かが判断される（ステップYe131）。当該判断が真なら、途中切断フラグがオフされて（ステップYe132）処理は終了となる。当該判断が偽なら、ステップYe132を介さずそのまま処理は終了となる。

40

【5755】

< 魚群演出態様設定処理 >

本例の魚群演出態様設定処理も実施例52と同様、ステップYa140から始まり、魚群演出決定タイミングが到来したか否かが判断される（図513参照）。当該判断が偽なら処理は終了し、真なら処理はステップYe141に進む。ステップYe141では、途中切断フラグがオンか否かが判断される。当該判断が偽なら処理は、ステップYa141に進み、後の処理は実施例52の魚群演出態様設定処理と同様である。

【5756】

ステップYe141の判断が真なら、処理は、ステップYe142に進み、リーチ演出

50

中の魚群演出の発生頻度が図 5 1 0 ( c ) に基づき 1 0 0 % に設定される。ステップ Y e 1 4 3 はその後の処理であり、表示用切断時演出指示コマンドがセットされる。当該コマンドは、遊技者に設定が完了していないことの注意を喚起する魚群演出を実行させるためのコマンドである。

【 5 7 5 7 】

< 変形例 2 >

上述の実施例では、遊技者に設定が誤っていることの注意を喚起する構成となっていたが、本例では、正しい操作態様（操作手順）を遊技者に促すために、遊技者に遊技機の機種を通知する構成としてもよい。

【 5 7 5 8 】

< 遊技の流れ >

図 5 1 4 は、本例に係る遊技の流れについて説明している。無線 P A N 通信が開始された状態で遊技者が所定時間に亘り機種選択画面上のアイコンをタップしなかったものとする。なお、図 5 1 4 においては、始動入賞に伴う変動表示が開始されているものとする。

【 5 7 5 9 】

パチンコ機 1 0 は、遊技者が所定時間に亘り携帯端末を通じたパチンコ機の機種の選択をしなかったことに基づいて、魚群 Y s と「この機種は海の物語だよ」や「海の物語を選択してね」という文字を表示画面 4 2 a に表示させる。このようにすることで、遊技者に遊技中のパチンコ機の機種を認識させ、携帯端末を通じたパチンコ機の機種選択を促す。図 5 1 4 はその状態から、リーチ演出に移行した状態までを説明している。魚群演出は、リーチ演出の度に繰り返し実行され、その度に遊技者に機種選択を促す構成となっている。

【 5 7 6 0 】

< 魚群発生頻度変更の実際 >

本例のパチンコ機「海の物語」が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて説明する。図 5 1 5 は、魚群演出が実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。当該テーブルは実施例 5 2 における同名のテーブルとほぼ同様であるが、未設定魚群発生パターン選択用のテーブルが含まれていることが実施例 5 2 と大きく異なる。

【 5 7 6 1 】

図 5 1 5 ( c ) は魚群演出の発生頻度を 1 0 0 % にするとき参照されるテーブルである。無線 P A N 通信が確立されているにも関わらず、所定時間に亘って遊技者の機種選択に関するデータをパチンコ機 1 0 が携帯端末から受信しない状態となり、始動入賞時の変動種別カウンタ C S 2 が 0 ~ 2 4 0 となると、リーチ状態において魚群演出が実行される。

【 5 7 6 2 】

以降、本例に係るパチンコ機 1 0 の制御について説明する。本例のパチンコ機 1 0 は、実施例 5 2 に係るパチンコ機 1 0 と同様に制御されるが、本例に係る制御は、実施例 5 2 において説明したペアリング・通信確立処理（遊技機側）、通信中処理（データ受信・設定）、魚群演出態様設定処理の中に実施例 5 2 の制御と異なる点を有している。

【 5 7 6 3 】

< ペアリング・通信確立処理（遊技機側） >

ペアリング・通信確立処理（遊技機側）は、ステップ Y a 1 7 3 まで実施例 5 2 で説明した同名の処理と同様である。本例では、図 5 1 6 に示す様にステップ Y a 1 7 3 の後、タイマーが起動されて、機種待ち時間の計測が開始され（ステップ Y e 1 5 1 ）、処理は終了となる。

【 5 7 6 4 】

< 通信中処理（データ受信・設定） >

本例の通信中処理（データ受信・設定）は、図 5 1 7 に示す様に、ステップ Y e 1 6 1 から始まり、タイマーが機種待ち時間を経過したか否かが判断される。当該判断が真なら

10

20

30

40

50

処理はステップ Y e 1 6 5 に進み、機種待ちフラグがオンされ、処理はステップ Y a 1 8 1 に進む。当該判断が偽なら処理はステップ Y e 1 6 2 に進む。

【 5 7 6 5 】

ステップ Y e 1 6 2 では、機種選択データを携帯端末より受信したか否かが判断される。

当該判断が偽なら処理はステップ Y a 1 8 1 に進み、当該判断が真なら処理はステップ Y e 1 6 3 に進む。ステップ Y e 1 6 3 では、機種待ちフラグがオンか否かが判断される。当該判断が偽なら処理はステップ Y a 1 8 1 に進み、当該判断が真なら、機種待ちフラグがオンされて（ステップ Y a 1 6 4）、処理はステップ Y a 1 8 1 に進む。ステップ Y a 1 8 1 以降は、実施例 5 2 の通信中処理（データ受信・設定）と同様である。

10

【 5 7 6 6 】

< 魚群演出態様設定処理 >

本例の魚群演出態様設定処理も実施例 5 2 と同様、ステップ Y a 1 4 0 から始まり、魚群演出決定タイミングが到来したか否かが判断される（図 5 1 8 参照）。当該判断が偽なら処理は終了し、真なら処理はステップ Y e 1 7 1 に進む。ステップ Y e 1 7 1 では、機種待ちフラグがオンか否かが判断される。当該判断が偽なら処理は、ステップ Y a 1 4 1 に進み、後の処理は実施例 5 2 の魚群演出態様設定処理と同様である。

【 5 7 6 7 】

ステップ Y e 1 7 1 の判断が真なら、処理は、ステップ Y e 1 7 2 に進み、リーチ演出中の魚群演出の発生頻度が図 5 1 5 ( c ) に基づき 1 0 0 % に設定される。ステップ Y e 1 7 3 はその後の処理であり、表示用機種待ち演出指示コマンドがセットされる。当該コマンドは、遊技者に遊技機の種別を選択することを促す魚群演出を実行させるためのコマンドである。

20

【 5 7 6 8 】

< 変形例 3 >

上述の実施例では、第三者の携帯端末が N F C 通信部 Y 1 にかざされた場合についてはそれを単に受け付けない構成となっていたため特別な記載がなかったが、正しい操作態様（操作手順）でないことを報知するために、第三者の携帯端末の操作が無効である旨をパチンコ機 1 0 の表示画面 4 2 a に表示する構成としてもよい。

【 5 7 6 9 】

< 遊技の流れ >

図 5 1 9 は、本例における遊技の流れについて説明している。図 5 1 9 は、主装飾図柄が「 7 」 「 1 」 「 2 」 で停止し、携帯端末 Y 3 A と無線 P A N 通信が確立されていない状態から説明を始めている。始動入賞に伴う変動表示中に遊技者がパチンコ機 1 0 の N F C 通信部 Y 1 に携帯端末 Y 3 A をかざすと、無線 P A N 通信が確立され、当該通信を通じてパチンコ機 1 0 と携帯端末 Y 3 A が接続状態となる。この時点で、パチンコ機連動アプリケーションを起動させた状態の携帯端末 Y 3 A とは異なる携帯端末 Y 3 B が N F C 通信部 Y 1 にかざされたとすると、携帯端末 Y 3 B の表示画面に「無効」といった無線 P A N 通信の無効を示す表示がなされ、パチンコ機 1 0 の表示画面 4 2 a に「タッチ無効です」といった操作無効を示す表示がなされる。この状態で始動入賞があると、「タッチ無効です」の文字がパチンコ機 1 0 の表示画面 4 2 a に表示された状態で変動表示が始まり、その後、「タッチ無効です」の文字が表示され続ける。図 5 1 9 においては、変動表示が「 3 」 「 」 「 3 」 のリーチ状態となり、かつ、魚群 Y g が出現した場合を示している。リーチ状態になれば必ず魚群 Y g が出現する。

40

【 5 7 7 0 】

図 5 1 9 は、変動表示中に第三者の携帯端末 Y 3 B が N F C 通信部 Y 1 にかざされた後、次回の変動表示において遊技者が自身の携帯端末 Y 3 A を N F C 通信部 Y 1 にかざした場合についても説明している。この場合は、パチンコ機 1 0 の表示画面 4 2 a から「タッチ無効です」の文字が消去され、その状態で遊技が続行する。図 5 1 9 においては、変動表示が「 3 」 「 」 「 3 」 のリーチ状態となり、かつ、魚群 Y g が出現した場合を示して

50

いる。リーチ状態になれば必ず魚群 Y g が出現することにはならず、リーチ状態となると、例えば、30%の確率で魚群演出が実行される。

【5771】

以降、本例に係るパチンコ機10の制御について説明する。本例のパチンコ機10は、実施例52に係るパチンコ機10と同様に制御されるが、本例に係る制御は、実施例52において説明したペアリング・通信確立処理（遊技機側）の中に実施例52の制御と異なる点を有している。また、本例に係るパチンコ機10の制御は、実施例52には備えられていない各種の制御を備えている。

【5772】

< 通信中の無効入力表示処理（携帯端末側） >

10

当該処理は、本例独自のものであり、携帯端末において実行される。処理は、図520に示すようにステップYe181から始まり、携帯端末が遊技機のNFC通信部Y1にかざされたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップYe182に進み、偽なら処理は終了となる。ステップYe182では、NFC通信部Y1より情報が取得されたか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップYe183に進み、偽なら処理は終了となる。ステップYe183では、パチンコ機10から取得した情報が無効な情報であるか否かが判断される。本来は、パチンコ機10は、NFC通信を通じて携帯端末にアドレスやパスワードなど無線PAN通信に必要な情報を送信するが、既に無線PAN通信が確立した状態のパチンコ機10は、二重の接続を回避するため、後から接続要求をしてきた携帯端末に対し、操作が無効であることを示す情報を送信する。ステップYe183の判断が真なら、無線PAN通信が無効であることが携帯端末の表示画面に表示される（ステップYe184）。ステップYe183の判断が偽なら処理は終了となる。

20

【5773】

ステップYe185はステップYe184に続く処理であり、解消情報をパチンコ機10から取得したか否かが判断される。解消情報は、パチンコ機10のNFC通信部Y1にかざされた携帯端末が当該パチンコ機10との間で既に無線PAN通信を確立していた場合にパチンコ機10から送信される情報である。ステップYe185における判断が真ならステップYe184でなされた表示が携帯端末の表示画面から消去されて（ステップYe186）処理は終了となる。ステップYe185における判断が偽ならステップYe184を介さず処理は終了となる。

30

【5774】

< ペアリング・通信確立処理（遊技機側） >

本例におけるペアリング・通信確立処理は、実施例52における同名の処理と同様であるが、ステップYa172とステップYa173との間にNFC内の無線PAN通信に関する情報を無効なものに書き換えるステップYe191が挿入されていることが実施例52の処理と大きく異なる（図521参照）。この構成を備えることにより、一度無線PAN通信を確立すると、これ以上の無線PAN通信の確立を許容しなくなる構成が実現される。

【5775】

< 通信中処理（再入力判定） >

40

当該処理は、本例独自のものであり、パチンコ機10側で実行される。処理は、図522に示す様にNFC通信部Y1を監視するステップYe201から始まり、続いてNFC通信部Y1がオンとなったか否か（携帯端末がNFC通信部Y1にかざされたか否か）が判断される。当該判断が真なら処理はステップYe203に進み、当該判断が偽なら処理は終了となる。ステップYe203では、既に無線PAN通信の接続が確立されているか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップYe204に進み、偽なら処理は終了となる。

【5776】

ステップYe204では、NFC通信部Y1にかざされた携帯端末が無線PAN通信確立中の携帯端末と同じであるか否かが判断される。当該判断が偽なら、遊技機側表示用無

50

線 P A N 通信無効コマンドがセットされる（ステップ Y e 2 0 5）。これにより、パチンコ機 1 0 の表示部 4 2 a に「タッチ無効です」の文字が表示される。ステップ Y e 2 0 4 の判断が真なら解消情報が携帯端末に送信される（ステップ Y e 2 0 6）。ステップ Y e 2 0 7 はその後の処理であり、解消コマンドがセットされる。このコマンドは、「タッチ無効です」に関する表示部 4 2 a の表示を消去するコマンドである。ステップ Y e 2 0 5 またはステップ Y e 2 0 7 が終了すると処理は終了となる。

#### 【 5 7 7 7 】

< 切断処理（遊技機側） >

本例は、無線 P A N 通信の切断に関し、特徴的な処理を有している点について説明する。処理は、図 5 2 3 に示すように、無線 P A N 通信の切断要求が携帯端末側からあったかが判断され（ステップ Y e 2 1 1）、当該判断が真なら通信が切断され（ステップ Y e 2 1 2）、N F C 内の無線 P A N 通信に係る情報が有効なものに書き換えられる（ステップ Y e 2 1 3）。これにより、無効となっていた無線 P A N 通信の接続開始操作が再び可能となる。その後処理は終了となる。ステップ Y e 2 1 1 の判断が偽の場合は、ステップ Y e 2 1 2、ステップ Y e 2 1 3 を介さず処理はそのまま終了となる。

#### 【 5 7 7 8 】

< 本実施例における特徴的な構成 >

本実施例に係る遊技機は、上述の（Y e 1）に関し、始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う第 3 図柄標示装置 4 2 と、識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる「ふつう」、「多い」、「とても多い」などの魚群発生頻度で認識させる魚群演出で表示される魚群 Y g のような画像情報、音声情報、光情報、振動情報の出力を制御するサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置 4 5 を制御する機能と、魚群演出の表示態様と関連付けられた 3 0 %、5 0 %、7 0 % などの複数の設定を有し、複数の設定のうちいずれかを設定可能なサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、R O M 5 5 2 に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能と、所定の遊技状態において、携帯端末を通じた遊技者の入力正しい機種名・カスタマイズ等を選択する操作が否かを判定するサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による通信中処理の一つとして行われる選択データ機種名一致処理を実行する機能と、携帯端末を接近させることが可能な N F C 通信部 Y 1 と、遊技者により携帯端末が N F C 通信部 Y 1 に接近される接近操作を検出可能なサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による N F C 作動処理における応答信号の検出およびペアリング・通信確立処理において接続応答信号の検出を行う機能と、この応答信号・接続応答信号の検出を行う機能による接近操作の検出結果（携帯端末からの N F C の応答信号が有り且つ正常であり、無線 P A N 通信の接続応答要求が有り且つ正常であること）に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線 P A N 通信接続状態とさせ、無線 P A N 通信接続状態において、魚群演出設定データ等の設定に関する所定のデータの送信が行われた場合少なくとも識別情報の変動表示中のリーチ停止までに行われる情報の出力態様の変更を受け付けることが可能なサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能と、通信中処理（携帯端末データ受信時）を実行する機能（変更受付手段）と、正しい機種名を選択する操作（所定の操作）が行われたと判定されると、魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データに基づき少なくとも識別情報の変動表示中に行われる情報の出力態様の変更を行うサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能と、を備え、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置 4 5 を制御する機能は、「ふつう」から「とても多い」に設定変更された状態で、正しい機種名（例えば「海の物語」）を選択する操作がなされなかったと判定されたことを条件に、設定を予め定められた鳥群頻度 1 0 0 % の設定（特定の設定）に変更し、鳥群頻度 1 0 0 % の設定に基づいた態様で鳥群演出を表示することが可能である。

#### 【 5 7 7 9 】

10

20

30

40

50

これにより、遊技者による携帯端末を NFC 通信部 Y 1 に接近させる接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線 PAN 通信接続状態とされるので、遊技者は携帯端末を NFC 通信部 Y 1 に接近させるといった簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この無線 PAN 通信接続状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。この無線 PAN 通信接続状態においてカスタマイズ等の情報の出力態様の変更を受け付けられた状態で、正しい機種名を選択する操作がなされなかった（例えば「海の物語」で遊技を行うにも関わらず「鳥の物語」のアイコンを選択した）と判定されたことを条件に、設定を予め定められた鳥群頻度 100% の設定に変更し、鳥群頻度 100% の設定に基づいた態様で情報を出力することが可能であるので、正しい機種名を選択する操作がなされなかったと判定された場合には単に設定の変更を受け付けられないのではなく、設定を予め定められた鳥群頻度 100% の設定に変更し、鳥群頻度 100% の設定に基づいた態様で情報を出力することで、正しい操作ではない操作を活かした演出を楽しませつつ、正しい操作ではないことを好適に気付かせることができる。その結果、所定の操作と情報の出力態様の変更との関係に関して好適な遊技機を提供することができる。

10

## 【5780】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

## 【5781】

本実施例の遊技機は (Ye 2) に関し、所定の操作とは、遊技者が携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションを正しい機種名・カスタマイズ等を選択する操作態様 (所定の操作態様) で操作することである。

20

## 【5782】

本実施例 (変形例 1) に係る遊技機は (Ye 3) に関し、無線 PAN 通信が切断された状態で機種名・カスタマイズ等を選択する操作態様で操作された場合に、所定の操作がなされなかったと判定される。

## 【5783】

本実施例の遊技機は (Ye 4) に関し、誤った機種名・カスタマイズ等を選択する操作態様で操作された場合に、所定の操作がなされなかったと判定される。

## 【5784】

本実施例に係る遊技機は (Ye 5) に関し、特定の設定に基づいた態様とは、正しい機種名を選択する操作がなされなかったと判定される前の情報の出力態様 (魚群の表示) よりも、遊技者に情報を認識させ易い「海の物語」の演出において鳥群を表示する態様である。また、本実施例 (変形例 3) に係る遊技機は (Ye 5) に関し、特定の設定に基づいた態様とは、正しい遊技者による操作がなされなかったと判定される前の情報の出力態様 (魚群の表示) よりも、遊技者に情報を認識させ易い「タッチ無効です」を表示する態様である。

30

## 【5785】

本実施例 (変形例 2) に係る遊技機は (Ye 6) に関し、特定の設定に基づいた態様で出力される情報とは、正しい機種名を選択する操作がなされなかったことを、遊技者に認識させ易い「この機種は海の物語だよ」や「海の物語を選択してね」という情報である。

40

## 【実施例 57】

## 【5786】

続いて、実施例 57 に係るパチンコ機 10 について説明する。実施例 57 に係るパチンコ機 10 は、遊技球が特定の態様で連続して所定の入球口、例えば本実施例では 1 種 2 種パチンコ機において特に有利に設定された特図 2 に係る入賞口に入球することを防止するように振り分ける連続球振分機構としての連球防止装置 240 を備えることが実施例 1 のパチンコ機 10 と大きく異なる。

## 【5787】

図 524 を参照しながら実施例 57 に係るパチンコ機 10 の盤面について説明する。実

50

施例 57 に係るパチンコ機 10 には、遊技盤 30 の中央下方に特図 1 用始動入賞装置 33 a が設けられている点は実施例 1 と同じであるが、さらに遊技盤 30 の右側領域 30 b に特図 1 抽選、特図 2 抽選に関する各種役物が備えられている。すなわち、遊技盤 30 の右側領域 30 b には、上から順に、非電動役物である特図 2 用始動入賞装置 33 b、非電動役物である特図 1 用始動入賞装置 33 a 1、特図 1 の非電動役物を開放させる入球口か特図 2 の非電動役物を開放させる入球口かに遊技球を振り分ける回転体機構 33 c が設けられている。この他、遊技盤 30 の右側領域 30 b には、回転体機構 33 c が有する開閉部材 33 c 1 の下側に V 入賞装置 32 V とアタッカー 32 とが設けられている。また、特図 1 用始動入賞装置 33 a 1 における遊技球の入球口の下部にはスルーゲート 34 が設けられている。なお、後述するように特図 2 用始動入賞装置 33 b、回転体機構 33 c の前面側は、透過性樹脂製の（例えば透明な）カバーで覆われているので、それぞれの内部機構は実線で図視されている。なお、回転体機構 33 c の前面は、有色透明なカバーであってもよいし、内部機構を少し見えにくくするために磨りガラス状の樹脂であってもよい。

#### 【5788】

特図 2 用始動入賞装置 33 b には、特図 2 用始動入賞装置 33 b の入球口を開閉可能に設けられた可動式の非電動役物 33 b 2 が設けられている。非電動役物 33 b 2 は、ハネ状の役物であり、通常は閉状態となっているが、後述の回転体機構 33 c が有する上部入球口に遊技球が入球すると、入球した遊技球の重みを原動力に回動して開状態となる。非電動役物 33 b 2 が開状態となると、遊技球が特図 2 用始動入賞装置 33 b の入球口に遊技球が入球することが可能となる。入球口に遊技球が入球すると、入球した遊技球の重みにより非電動役物 33 b 2 は、閉状態となる。このように、特図 2 用始動入賞装置 33 b は、非電動役物として構成されているため、通常 1 球ずつしか遊技球が入球できないように構成されている。後述するように特図 2 に係る抽選が特に有利に設定されているので、非電動役物 33 b 2 は開放され難く、特図 2 に係る入賞口に遊技球が次々と入球できないように構成されている。それゆえ、不正行為者は、磁石等を利用してぴったりと引っ付けた状態の 2 つの遊技球を、開状態となった入球口に連続して投入するような不正な行為によって、特図 2 に係る入賞口に特定態様で連続して入賞させようとすることがある。本実施例の連球防止装置 Z 40 は、このような不正行為者が特定態様で連続して特図 2 に係る入賞口に入球させようとしても、連続して特図 2 に係る入賞口に入球できないように、不正な態様で連続して送り出された遊技球を好適に振り分ける送出態様振分機構としても機能している。

#### 【5789】

すなわち、特図 2 用始動入賞装置 33 b には、入球口から下方に伸びた遊技球通路 Z 2 2 が設けられている。遊技球通路 Z 2 2 は、その下流側が後述する連球防止装置 Z 40 に連絡している。連球防止装置 Z 40 は、この遊技球通路 Z 2 2 の下流側を含めての総称である。連球防止装置 Z 40 は、単一の遊技球が遊技球通路 Z 2 2 を流下してきた場合、当該遊技球を連球防止装置 Z 40 の右奥側に位置する特図 2 始動入賞口に遊技球を案内する入賞口通路 23 に誘導する。一方、連球防止装置 Z 40 は、2 つの遊技球が特定態様で連続して遊技球通路 Z 2 2 を流下してきた場合、当該遊技球の一方を連球防止装置 Z 40 の右奥側に位置する特図 2 始動入賞口に遊技球を案内する入賞口通路 23 に誘導し、もう一方の遊技球を連球防止装置 Z 40 の左側に位置する排出通路 Z 2 5 に誘導する。排出通路 Z 2 5 は、特図 2 用始動入賞装置 33 b から遊技球を盤面 30 上に排出するために設けられている遊技球の通路である。ここで、この 2 つの遊技球は、不正行為によって投入されたものではあるが、1 球目の遊技球は、入球口が正常に開状態となったことに起因して入球した遊技球とみなすことができるので、特図 2 始動入賞口への誘導を許容するが、2 球目の遊技球は、本来入球できなかったはずのものであるので、特図 2 始動入賞口への誘導を許容しない。

#### 【5790】

非電動役物 33 b 2 は、入球口への遊技球の入球を通常 1 球ずつに制限するものであるが、入球口の上流に配設される釘での転動態様、非電動役物 33 b 2 と入球口の大きさな

どによって、入球口が閉状態になる直前に2球目の遊技球の入球を許してしまうことがある。このようなケースは、極めて稀であるので、ラッキーな入球として扱うことができる。すなわち、連球防止装置Z40は、2つの遊技球が特定態様とは異なる非特定態様で連続して遊技球通路を流下してきた場合、最初に入球した遊技球を連球防止装置Z40の右奥側に位置する特図2始動入賞口に案内する入賞口通路Z23に誘導し、次に入球した遊技球も連球防止装置Z40の右奥側に位置する特図2始動入賞口に案内する入賞口通路Z23に誘導する。なお、このようなラッキーな入球は、非電動役物33b2が閉状態になる直前に生じる稀な事象であるので、不正行為者にも狙われ難いものである。このように、連球防止装置Z40は、連続して流下してきた遊技球の流下方向を好適に振り分ける流下方向振分機構であれば、この他にも例えば2種パチンコ機においてVゾーンに連続して入球しようとする遊技球の流下方向を振り分ける機構として用いることもできる。

10

#### 【5791】

特図1用始動入賞装置33a1には、特図1用始動入賞装置33a1の入球口を開閉可能に設けられた可動式の非電動役物33a2が設けられている。非電動役物33a2は、ハネ状の役物であり、通常は閉状態となっているが、後述の回転体機構33cが有する下部入球口に遊技球が入球すると、入球した遊技球の重みを原動力に回動して開状態となる。非電動役物33a2が開状態となると、遊技球が特図1用始動入賞装置33a1の入球口に遊技球が入球することが可能となる。入球口に遊技球が入球すると、入球した遊技球の重みにより非電動役物33a2は、閉状態となる。特図1用始動入賞装置33a1にも、入球口から下方に伸びた遊技球通路が設けられている。遊技球通路は、特図1始動入賞口に連絡している。このように、特図1用始動入賞装置33a1は、非電動役物として構成されているため、通常1球ずつしか遊技球が入球できないように構成されている。しかし、特図1に係る抽選は、遊技者にとって有利に設定されていないので、非電動役物33a2は特図2に係る非電動役物33b2に比べて開放されやすく、特図1に係る入賞口には遊技球が1球ずつではあるが入球しやすく構成されている。

20

#### 【5792】

回転体機構33cには、回転体機構33cの入球口を開閉可能に設けられた電動式の開閉部材33c1が設けられている。開閉部材33c1は、通常は閉状態となっているが、スルーゲート34への遊技球通過に伴う普通図柄抽選において当選すると開状態となる。ただし、通常状態では、スルーゲート34に遊技球が通過してから抽選結果が出るまで非常に長い時間(例えば1分程度もしくはそれより長い時間)が必要であるため、遊技者がスルーゲート34への遊技通過から開閉部材33c1の動作までを一連の遊技として認識するのは難しい。後述する時短状態が発生すると、抽選に必要な時間が短縮され、スルーゲート34に遊技球が通過すると、速やか普通図柄抽選が実行され、その結果によって開閉部材33c1が動作することになる。したがって、通常状態では特図1用始動入賞装置33aを狙って左側領域に遊技球を流下させ、時短状態ではまずスルーゲート34への遊技球の通過を狙って右側領域30bに遊技球を流下させる。普通図柄抽選は、遊技者にとって有利になるように当選しやすく設定されているので、時短状態では開閉部材33c1は頻繁に開放し易くなっている。

30

#### 【5793】

回転体機構33cには、回転体機構33cの入球口から下方に伸びた遊技球通路Z15が設けられている。遊技球通路Z15は、遊技球の受け入れ口を有する円形の回転体Z11まで連絡している。回転体Z11は、回転することにより遊技球の受け入れ口Z12の位置を変動させることができる。回転体Z11の回転様式は、時短状態の種別に応じて変化するがこの点は後述する。

40

#### 【5794】

回転体機構33cが有する回転体Z11の下方には、下部入球口Z14が設けられており、回転体Z11の回転中心の上側には、回転体Z11に隠れる位置に上部入球口Z13が設けられている。下部入球口Z14に遊技球が入球すると、遊技球の重みによって、遊技盤30裏面の図示省略する第1リンク機構が作動し、特図1用始動入賞装置33a1の

50

非電動役物 3 3 a 2 が開放される。上部入球口 Z 1 3 に遊技球が入球すると、遊技球の重みによって、遊技盤 3 0 裏面の図示省略する第 2 リンク機構が作動し、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の非電動役物 3 3 b 2 が開放される。第 1 リンク機構・第 2 リンク機構は、従来から存在する遊技球が開放用入球口に入球した場合に、可変入球口の開閉部材を開放させるための機構と同じである。回転体機構 3 3 c の入球口に入球した遊技球は、回転体の受け入れ口 Z 1 2 に受け入れられると、上部入球口 Z 1 3 に入球するが、回転体 Z 1 1 の受け入れ口 Z 1 2 に受け入れられないと、下部入球口 Z 1 4 に入球する。

【 5 7 9 5 】

回転体 Z 1 1 の上流に設けられた遊技球通路 Z 1 5 には、遊技球の通過を検出するカウントスイッチ Z 1 8 が設けられている。

10

【 5 7 9 6 】

V 入賞装置 3 2 V には、特図 2 に係る V 入賞に関する V 入賞口と、V 入賞口を塞ぐように設けられた出沒自在のシャッター部材 3 2 V 1 が設けられている。シャッター部材 3 2 V は、通常は閉状態であるが、特図 2 に係る抽選が当たりのときに開状態となる。この状態で遊技者が V 入賞口に入賞球を入球させれば、大当たり状態が発生する。

【 5 7 9 7 】

アタッカー 3 2 には、遊技者が大当たり状態のときに狙う大入賞口と、大入賞口を塞ぐように設けられた出沒自在のシャッター部材 3 2 a が設けられている。シャッター部材 3 2 a は、通常は閉状態であるが、大当たりに係るラウンド遊技の際に開状態となる。この状態で遊技者が大入賞口に入賞球を入球させれば、それに応じて賞球を得ることができる。

20

【 5 7 9 8 】

図示を省略しているが、右側領域 3 0 b には、アタッカー 3 2 , V 入賞装置 3 2 V の下流であってアウト口 3 6 の上流に、一般入賞口 3 1 を設けてもよい。これにより、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b から入球せずに排出された遊技球にも、一般入賞口 3 1 への入賞の機会を与えることができる。特図 2 用始動入賞装置 3 3 b において入賞せずに盤面に排出される遊技球が多い場合には、効果的である。

【 5 7 9 9 】

< 遊技の大まかな流れ >

図 5 2 5 は、遊技の大まかな流れについて説明している。遊技は時短が付かない通常状態から始まり、この状態で、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入球し、時短付き大当たりとなると、大当たり遊技の後、時短状態が発生する。この時の時短状態を時短 A と呼ぶ。時短 A 状態は、特図に係る変動が 1 0 0 回または 1 5 0 回になるまで継続して、遊技は通常状態に戻る。

30

【 5 8 0 0 】

時短 A 状態においては、通常状態に比べて回転体機構 3 3 c に遊技球が入球し易くなる。しかし、時短 A 状態においては、回転体機構 3 3 c は、入球した遊技球が回転体 Z 1 1 に到達したタイミングにおいて、当該遊技球が回転体 Z 1 1 の受け入れ口 Z 1 2 に受け入れられ難くなるように構成されている。受け入れ口 Z 1 2 に受け入れられなかった遊技球は下部入球口 Z 1 4 に入球する。この下部入球口 Z 1 4 への入球を契機として、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 1 の非電動役物 3 3 a 2 が開放される。特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 1 に入球した遊技球は、遊技盤 3 0 裏面に配設された特図 1 に係る入賞口（特図 1 始動口センサの開口）を通過する。特図 1 始動口センサは、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a と共通である。特図 1 始動口センサでの遊技球の検出に基づき、第 3 図柄表示装置 4 2 において特図 1 の変動表示が行われる。

40

【 5 8 0 1 】

このように、時短 A 状態においては、主として特図 1 の変動表示が実行される。特図 1 の変動表示中でも回転体機構 3 3 c に遊技球を入球させることが可能である。そのため、時短 A 状態が終了するまでに何度も回転体機構 3 3 c に遊技球を入球させて、遊技球が回転体 Z 1 1 の受け入れ口 Z 1 2 に受け入れられて、上部入球口 Z 1 3 に遊技球が入球するの

50

を待つ。なお、回転体機構 33c の開閉部材 33c1 は、時短 A 状態において頻繁に開放するので、時短 A 状態においては、時短 A 状態中の変動回数よりも多く、回転体機構 33c への入球を生じさせる遊技が行われるが、時短 A 状態中に上部入球口 Z13 に遊技球を入球させることは容易ではなく、1 の時短 A 状態において上部入球口 Z13 に遊技球を入球させることができず、時短 A 状態が終了する場合もある。

#### 【5802】

ただし、時短 A 状態において特図 1 用始動入賞装置 33a1 への入賞が発生し、特図 1 の抽選に当選し、第 3 図柄表示装置 42 において特図 1 の変動表示の結果が大当たり結果となると、大当たり遊技の後、時短 A 状態が更新される。これにより、時短 A 状態において上部入球口 Z13 に遊技球を入球させることができないまま遊技が進行しても、時短 A 状態の終了までに再度、特図 1 大当たりが発生すれば、時短 A 状態が更新されて、再び上部入球口 Z13 に遊技球を入球させるチャンスが到来する。

10

#### 【5803】

時短 A 状態において回転体機構 33c の上部入球口 Z13 に遊技球を入球させることができた場合、特図 2 用始動入賞装置 33b の非電動役物 33b2 が開放される。このとき、右打ちを継続して行っていれば特図 2 用始動入賞装置 33b への入賞が発生し、特図 2 の抽選に当選（小当たり）に当選すると、第 3 図柄表示装置 42 において特図 2 の変動表示の結果が当たり結果となり、V 入賞を経て時短付き大当たり状態となる場合は、大当たり遊技の後、時短状態が発生する。この時の時短状態を時短 B と呼ぶ。時短 B 状態の寿命は、特別図柄変動（主に特図 2）に係る変動 1 回分である。時短 B 状態においては、時短 A 状態よりもさらに回転体機構 33c に遊技球を入球させ易くなっている。また、回転体機構 33c に入球した遊技球が回転体の受け入れ口に受け入れられ易くなっている。つまり、時短 B 状態においては、特図 2 用始動入賞装置 33b の非電動役物 33b2 が開放され易くなっており、特図 2 用始動入賞口に遊技球が入賞し易くなっている。このときに行われる特図 2 に係る抽選の結果は、すべて当選（小当たり）になるように設定されている。しかも、特図 2 に係る抽選は、通常当たりよりも時短付き当たりが付与され易くなっており、時短はすべて時短 B であるので、ひとたび特図 2 用始動入賞装置 33b に入賞した場合は、時短 B は何度も繰り返されるといって非常に大きな利益が遊技者に付与されることになる。とはいえ、特図 2 に係る抽選において当たり結果となっても時短付きとならない場合もあるので、この場合は、その時点で時短 B が終了し、遊技は通常状態に戻ることに

20

30

#### 【5804】

このように特図 2 用始動入賞口への入賞は、遊技者にとって非常に大きな利益をもたらすものであるため、時短 A 状態においても容易に発生するものではない。ましてや、特図 2 用始動入賞口に連続して入賞することは、めったに発生するものではない。そのため、特図 2 用始動入賞口に連続して入賞させようとする不正行為が行われうるが、このような不正行為が行われても特図 2 用始動入賞口のある方向に連続して送り出されないようにしなければならない。特図 2 用始動入賞装置 33b に備えられた連球防止装置 Z40 は、このような不正行為による特定態様で連続して送り出された遊技球を効果的に阻止することができるものである。なお、連球防止装置 Z40 は、不正に連続する態様で到達した遊技球の送出方向を好適に振り分ける送出方向振分機構であれば、不正行為によって連続する態様だけでなく、ラッキーな態様で連続入球した遊技球も特図 2 入賞を認めないように振り分けるものであってもよい。

40

#### 【5805】

< 各種テーブルについて >

以降、以上のような遊技を実現するために参照される各種テーブルについて説明する。図 526 は、特図 1 大当たり抽選用テーブル、特図 2 大当たり抽選用テーブルを示している。特図 1 大当たり抽選用テーブルは、特図 1 に係る抽選が行われるときに参照されるテーブルであり、特図 2 大当たり抽選用テーブルは、特図 2 に係る抽選が行われるときに参照されるテーブルである。

50

## 【 5 8 0 6 】

まず、図 5 2 6 ( a ) に係る特図 1 大当たり抽選用テーブルについて説明する。特図 1 用始動入賞装置 3 3 a , 3 3 a 1 の入賞口に遊技球が入球すると、大当たり乱数カウンタ C 1 , 大当たり図柄カウンタ C 2 を用いた抽選が実行される。大当たり乱数カウンタ C 1 の値が 1 5 0 または 3 0 0 のとき、大当たりが確定し、それ以外の値のときは全てハズレとなる。大当たり図柄カウンタ C 2 は、大当たりの種別を決定する数値であり、値が 0 ~ 4 4 のとき第 2 記号に係る第 2 大当たりとなる。また、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が 4 5 ~ 9 9 のとき第 1 記号に係る第 1 大当たりとなる。いずれの大当たりでも第 3 図柄の区別はなく、第 1 大当たりまたは第 2 大当たりに当選すると、表示画面 4 2 a においては、「 1 」 「 1 」 「 1 」 , 「 2 」 「 2 」 「 2 」 , . . . 「 9 」 「 9 」 「 9 」 といった 9 種の

10

## 【 5 8 0 7 】

第 2 大当たりと第 1 大当たりは当たり種別が互いに異なる。第 2 大当たりは、6 ラウンド時短 A 1 付き大当たりのことであり、第 1 大当たりは、6 ラウンド時短 A 2 付き大当たりのことである。時短 A 1 と時短 A 2 の違いは、時短状態の寿命の長さであり、時短 A 1 は、ラウンド遊技終了後に始まり、特別図柄変動 ( 特図 1 または特図 2 に係る変動 ) 1 5 0 回で終了する。時短 A 2 は、ラウンド遊技終了後に始まり、特別図柄変動 1 0 0 回で終了する。

## 【 5 8 0 8 】

続いて、図 5 2 6 ( b ) に係る特図 2 大当たり抽選用テーブルについて説明する。特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の入賞口に遊技球が入球すると、大当たり乱数カウンタ C 1 の値がいずれの値であっても、抽選結果は当たり ( 小当たり ) となる。本実施例の特図 2 に係る当たり時の種別は 3 種類あり、これら種別の選択は、大当たり図柄カウンタ C 2 の抽選結果によってなされる。すなわち、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が 0 ~ 4 9 のとき、当たり種別は、第 3 記号に係る第 1 小当たりとなり、V 入賞を経て 1 2 ラウンド時短 B 付き当たりとなる。一方、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が 5 0 ~ 6 9 のとき、当たり種別は、第 4 記号に係る第 2 小当たりとなり、V 入賞を経て 6 ラウンド時短 B 付き当たりとなる。なお、時短 B の終期は、上述したように特別図柄変動 ( 特図 1 または特図 2 に係る変動 ) 1 回で終了する。

20

## 【 5 8 0 9 】

大当たり図柄カウンタ C 2 の値が 7 0 ~ 9 9 のとき、当たり種別は、第 5 記号に係る第 3 小当たりとなり、V 入賞を経て 3 ラウンド通常大当たり ( 時短が付かない大当たり ) となる。この場合でも、特図 2 に係る保留があれば、時短 B 状態が続行することがある。いずれの小当たりでも第 3 図柄の区別はなく、第 1 小当たりまたは第 2 小当たりに当選すると、表示画面 4 2 a においては、「 1 」 「 1 」 「 1 」 , 「 2 」 「 2 」 「 2 」 , . . . 「 9 」 「 9 」 「 9 」 といった 9 種の当たり目のいずれかが表示される。

30

## 【 5 8 1 0 】

図 5 2 7 ( a ) は、スルーゲート 3 4 を遊技球が通過すると実施される普通図柄抽選の際に参照される普通当たり抽選用テーブルを示している。スルーゲート 3 4 を遊技球が通過して、普通当たり乱数用カウンタ C 4 が 0 ~ 2 0 0 となったときは、当たりとなり開閉部材 3 3 c 1 が閉状態から開状態となるが、普通当たり乱数用カウンタ C 4 が 2 0 1 ~ 2 5 0 となったときは、ハズレとなり開閉部材 3 3 c 1 が閉状態のままとなる。

40

## 【 5 8 1 1 】

図 5 2 7 ( b ) は、時短状態を発生させるときに参照される普通図柄変動パターン ( 普通電動役物開放パターン ) テーブルである。通常状態または大当たりラウンド遊技状態において遊技球がスルーゲート 3 4 を通過したとすると、遊技球のスルーゲート 3 4 通過に伴う普通図柄抽選に必要な時間は 6 0 秒と長く、開閉部材 3 3 c 1 の開放時間は 0 . 1 秒と短い。したがって、通常状態または大当たりラウンド遊技状態において、開閉部材 3 3 c 1 を開状態とし、回転体機構 3 3 c の入球口に遊技球を入球させることはかなり難しい。一方、時短 A 1 , A 2 状態において遊技球がスルーゲート 3 4 を通過したとすると、遊

50

技球のスルーゲート 3 4 通過に伴う普通図柄抽選に必要な時間は、3 秒と短く、開閉部材 3 3 c 1 の開放時間は 1 秒と長い。したがって、時短 A 1 , A 2 状態において、開閉部材 3 3 c 1 を開状態とし、回転体機構 3 3 c の入球口に遊技球を入球させることは比較的容易である。そして、時短 B 状態において遊技球がスルーゲート 3 4 を通過したとすると、遊技球のスルーゲート 3 4 通過に伴う普通図柄抽選に必要な時間は、1 秒とかなり短く、開閉部材 3 3 c 1 の開放時間は 3 秒とかなり長い。したがって、時短 B 状態において、開閉部材 3 3 c 1 を開状態とし、回転体機構 3 3 c の入球口に遊技球を入球させることはかなり容易である。

#### 【 5 8 1 2 】

時短 A 1 , 時短 A 2 状態における開閉部材 3 3 a 1 とカウントスイッチ Z 1 8 の関係について説明する。時短 A 1 , A 2 状態における開閉部材 3 3 a 1 の開状態となっている時間は、上述の説明では 1 秒だったが、実際の開閉部材 3 3 a 1 は、開状態となってから 1 秒となるのを待たず閉状態となるときがある。それは、開閉部材 3 3 a 1 が開状態となってから 2 球の遊技球が遊技球通路 Z 1 5 を通過したときである。このような構成は、時短 B 状態でも同様である。時短 B 状態における開閉部材 3 3 a 1 の開状態となっている時間は、上述の説明では 3 秒だったが、実際の開閉部材 3 3 a 1 は、開状態となってから 3 秒となるのを待たず閉状態となるときがある。それは、開閉部材 3 3 a 1 が開状態となってから 2 球の遊技球が遊技球通路 Z 1 5 を通過したときである。何球の遊技球が遊技球通路 Z 1 5 を通過したかは、カウントスイッチ Z 1 8 が遊技球の通過を検出することにより知ることができる。

#### 【 5 8 1 3 】

図 5 2 8 ( a ) は、特図 1 に係る抽選に伴う演出を行うときに参照される特図 1 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。このテーブルは、通常状態、時短 A 1 状態、時短 A 2 状態のときに特図 1 用始動入賞装置 3 3 a , 3 3 a 1 の入賞口に遊技球が入賞したときに参照される。大当たり乱数カウンタ C 1 の値が 1 5 0 または 3 0 0 のとき、抽選結果は大当たりとなる。この点は、上述の通りである。本実施例の特図 1 に係る大当たり時の変動パターンは、大当たり種別によって変化しないので、大当たり図柄カウンタ C 2 の値がいずれの値であっても変動パターンは大当たり長変動 ( 9 0 秒 ) となる。これにより、通常状態においては、大当たり時の変動表示演出を長い時間をかけて盛り上げることができる。時短 A 状態においては、長い変動時間を利用して回転体機構 3 3 c の上部入球口 Z 1 3 への入球を狙うことができる。また、本実施例の特図 1 に係る大当たり時の変動パターンは、変動種別によっても変化しないので、変動種別カウンタ C S 1 の値がいずれの値であっても変動パターンは大当たり長変動となるが、変動種別によって大当たり時の変動パターンを変化させても構わない。

#### 【 5 8 1 4 】

図 5 2 8 ( a ) のテーブルは、抽選の結果がハズレとなったときの変動パターンの種別についても規定している。上述したように大当たり乱数カウンタ C 1 の値が 1 5 0 または 3 0 0 以外のとき、抽選結果はハズレとなる。本実施例の特図 1 に係るハズレ時の変動パターンは、4 種類あり、これら種別の選択は、変動種別カウンタ C S 1 の抽選結果によってなされる。すなわち、変動種別カウンタ C S 1 の値が 0 ~ 3 0 のとき、変動パターンはリーチ外れ変動パターン A ( 3 0 秒 ) となり、変動種別カウンタ C S 1 の値が 3 1 ~ 1 4 0 のとき、変動パターンはリーチ外れ変動パターン B ( 6 0 秒 ) となる。また、変動種別カウンタ C S 1 の値が 1 4 1 ~ 1 7 8 のとき、変動パターンはリーチ外れ変動パターン C ( 9 0 秒 ) となり、変動種別カウンタ C S 1 の値が 1 7 9 ~ 1 9 8 のとき、変動パターンは完全ハズレ変動となる。変動パターンと変動時間は、長変動の変動パターンがもっと多く選択されるものでもよい。このように、時短 A 状態においては、リーチ外れの場合の変動時間に長変動が設けられているので、長い変動時間を利用して回転体機構 3 3 c の上部入球口への入球を何度も狙うことができる。

#### 【 5 8 1 5 】

一方、図 5 2 8 ( b ) は、特図 2 に係る抽選に伴う演出を行うときに参照される特図 2

主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。このテーブルは、時短 B 状態のときに特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の入賞口に遊技球が入賞したときに参照される。大当たり乱数カウンタ C 1 の値がいずれの値であっても、抽選結果は、V 入賞を経て大当たりとなる。この点は、上述の通りである。本実施例の特図 2 における大当たり時の変動パターンは、大当たり種別によって変化しないので、大当たり図柄カウンタ C 2 の値がいずれの値であっても変動パターンは大当たり短変動となる。また、本実施例の特図 2 における大当たり時の変動パターンは、変動種別によっても変化しないので、変動種別カウンタ C S 1 の値がいずれの値であっても変動パターンは大当たり短変動となる。

【 5 8 1 6 】

続いて、本例のパチンコ機 1 0 が有する各種機構について説明する。

10

【 5 8 1 7 】

< 非電開放用の回転体について >

図 5 2 4 を参照すれば分かるように、回転体機構 3 3 c は、回転体機構 3 3 c の前面を構成する透過性樹脂で形成された回転体カバー Z 1 0 の背後において、流下してきた遊技球を受け入れる受け入れ口を有する回転体 Z 1 1 を備えている。回転体 Z 1 1 が回転すると、それに連れて受け入れ口も回転する構成となっている。回転体 Z 1 1 の可動パターンは、時短 A のときと時短 B のときとで異なっているのでこの点について説明する。

【 5 8 1 8 】

< 回転体の可動パターン ( 様式 A ) >

図 5 2 9 ( a ) は、時短 A 1 状態、または時短 A 2 状態のときの回転体 Z 1 1 の可動パターンを表にしたものである。時短 A 状態における回転体 Z 1 1 の回転様式を様式 A とよぶ。時短状態が開始すると、回転体 Z 1 1 は反時計回りに回転し、それに連れて、受け入れ口も反時計回りに回転する。したがって、時短 A 状態の場合、受け入れ口が遊技球を受け入れるには、遊技球が回転体 Z 1 1 に到達する際に受け入れ口が右端まで移動し、受け入れ口が回転体機構 3 3 c の遊技球通路 Z 1 5 に連通している必要がある。受け入れ口 Z 1 2 に保持されなかった遊技球は、遊技球通路 Z 1 5 の出口から落下し、下部入球口 Z 1 4 に至る。すなわち、回転体 Z 1 1 と回転体カバー Z 1 0 との間には、遊技球が通過できる程度の隙間が設けられているので、このときの遊技球は、当該隙間を通過して下部入球口 Z 1 4 に至る。一方、受け入れ口 Z 1 2 は、回転体カバー Z 1 0 側に伸びる U 形状の壁部で構成されており、受け入れ口 Z 1 2 に保持された遊技球が壁部をすり抜けて落下することがない。この場合の遊技球は、反時計回りに回転する受け入れ口 Z 1 2 に保持された状態で回転し、上部入球口 Z 1 3 に至る。

20

30

【 5 8 1 9 】

従って、時短 A 状態の場合、回転体機構 3 3 c の遊技球通路を通過してきた遊技球のほとんどは、下部入球口 Z 1 4 に至る。具体的には、回転体機構 3 3 c の遊技球通路 Z 1 5 を通過してきた遊技球の 3 5 0 球に 3 4 9 球は下部入球口 Z 1 4 に入球する。一方、回転体機構 3 3 c の遊技球通路 Z 1 5 を通過してきた遊技球の 3 5 0 球に 1 球は上部入球口 Z 1 3 に入球する ( 図 5 2 9 ( a ) 参照 ) 。

【 5 8 2 0 】

< 回転体の可動パターン ( 様式 B ) >

図 5 2 9 ( b ) は、時短 B 状態のときの回転体 Z 1 1 の可動パターンを表にしたものである。時短 B 状態における回転体 Z 1 1 の回転様式を様式 B とよぶ。時短状態が開始すると、回転体 Z 1 1 は反時計回りに回転し、受け入れ口が右端まで移動した時点で停止する。従って、時短 B 状態の場合、受け入れ口が回転体機構 3 3 c の遊技球通路に連通した状態で停止する。この状態が 1 0 秒続いて、回転体 Z 1 1 は、再び反時計回りに回転を始める。

40

【 5 8 2 1 】

この 1 0 秒間の間に遊技球が受け入れ口に保持されると、当該遊技球は、反時計回りに回転する受け入れ口に保持された状態で回転し、上部入球口 Z 1 3 に至る。従って、時短 B 状態の場合、回転体機構 3 3 c の遊技球通路 Z 1 5 を通過してきた遊技球は、上部入球

50

口 Z 1 3 に入球する（図 5 2 9（a）参照）。

#### 【5822】

図 5 3 0 は、時短 A 状態における回転体 Z 1 1 および受け入れ口 Z 1 2 の動作を説明している。図 5 3 0（a）は、時短 A 状態が開始されたときの回転体 Z 1 1 の様子を表している。すなわち、回転体機構 3 3 c は、受け入れ口 Z 1 2 が遊技球通路 Z 1 5 出口とは反対の方向（9時の方向）を向いている状態を回転体 Z 1 1 の初期位置としている。回転体 Z 1 1 は、この初期位置から時短 A 状態の開始と同時に、背後に設けられた駆動機構によって回転駆動される。図 5 3 0（b）は、その後、遊技球が遊技球通路 Z 1 5 を通じて、回転体 Z 1 1 まで進んだときの様子を表している。大当たりラウンド遊技の終了後から時短 A 状態の開始に掛けて遊技者が右打ちを継続している場合、時短 A 状態の開始と同時に回転体機構 3 3 c に遊技球が入球することも考えられる。しかし、このときの遊技球は、受け入れ口 Z 1 2 に受け入れられることなく、下部入球口 Z 1 4 に入球する。図 5 3 0（c）は、受け入れ口 Z 1 2 と遊技球通路 Z 1 5 とが連通した状態を示している。この状態は速やかに終了し、図 5 3 0（d）に示す様に受け入れ口 Z 1 2 は上方に移動する。このときに遊技球通路 Z 1 5 を通過した遊技球が回転体 Z 1 1 まで進んだとしても、図 5 3 0（b）のときと同様に、遊技球は受け入れ口 Z 1 2 に受け入れられることなく、下部入球口 Z 1 4 に入球する。図 5 3 0（e）は、回転体 Z 1 1 の受け入れ口 Z 1 2 が初期位置まで移動したときの様子を説明している。その後、回転体 Z 1 1 は、時短 A 状態中は反時計回りの回転を続け、時短 A 状態の終了に合わせて初期位置に戻る。このように、時短 A 状態においては受け入れ口 Z 1 2 に遊技球を受け入れさせて上部入球口 Z 1 3 に入球させることは容易でない。

#### 【5823】

図 5 3 1 は、時短 B 状態における回転体 Z 1 1 および受け入れ口 Z 1 2 の動作を説明している。図 5 3 1（a）は、時短 B 状態が開始されたときの回転体 Z 1 1 の様子を表している。すなわち、回転体 Z 1 1 は、時短 A 状態と同じ初期位置から駆動を開始される。図 5 3 1（b）は、その後、遊技球が受け入れ口 Z 1 2 が遊技球通路 Z 1 5 の出口と対向する位置まで移動したときの様子を表している。時短 B の場合、この状態で回転体 Z 1 1 が 10 秒間停止するので、大当たりラウンド遊技の終了後から時短 B 状態の開始に掛けて遊技者が右打ちを継続している場合も、時短 B 状態の開始から右打ちを開始した場合も、この間に遊技球通路 Z 1 5 を通過した遊技球が回転体 Z 1 1 まで進むと、遊技球は容易に受け入れ口 1 2 に保持される（図 5 3 1（c）参照）。その後、遊技球は反時計回りに回転する受け入れ口に保持された状態で回転し、上部入球口 Z 1 3 に入球する（図 5 3 1（d）参照）。図 5 3 1（e）は、回転体 Z 1 1 の受け入れ口 Z 1 2 が初期位置まで移動したときの様子を説明している。その後は、回転体 Z 1 1 は、反時計回りの回転を続け、時短 B 状態の終了に合わせて初期位置に戻る。このように、時短 B 状態においては開始時には受け入れ口 Z 1 2 に遊技球を受け入れさせて上部入球口 Z 1 3 に入球させることは容易となっている。つまり、時短 B 状態において最低 1 球は上部入球口 Z 1 3 に遊技球を入球させることができる構成となっている。なお、その後は、時短 B 状態においても上部入球口 Z 1 3 に遊技球を入球させることは容易でない。

#### 【5824】

< 連球防止機構について >

図 5 3 2 , 図 5 3 3 を参照して連球防止装置 Z 4 0 について説明する。連球防止機構は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に備えられた構成であって、磁石によって 2 つの遊技球を遊技盤 3 0 上の所定位置に停留させて、特図 2 に係る入賞口に遊技球を 2 連続で入球させる、といった不正行為に対抗して設けられている構成である。図 5 3 2（a）は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の外観を示した図であり、図 5 3 2（b）は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の内部構造の説明図となっている。図 5 3 3 は、回転案内部材 Z 4 1 と、その付近の部材を説明する斜視図である。すなわち、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に示す透過性樹脂製のカバー Z 2 1 を取り外すと、図 5 3 2（b）のような各種機構が現れる。カバー Z 2 1 は、アクリルパネルのような無色透明の樹脂であってもよいし、有色透明な樹脂で

あってもよい。いずれであっても、カバー Z 2 1 は、背後が視認可能となっていることで、遊技者に、内部での遊技球の振り分けの様子を見せることができる。

【 5 8 2 5 】

以降、図 5 3 2 ( b ) を参照して特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の各構成について説明する。ハネ状の非電動役物 3 3 b 2 は、中心軸を中心に上端が左側に向かうように回転することができる。このような回転は、上部入球口 Z 1 3 に入球した遊技球の重みを非電動役物 3 3 b 2 に関連したリンク機構が受けることによって実行される。このようにして開状態となった非電動役物 3 3 b 2 は、中心軸の下部にあるハネが遊技球により押し下げられることにより閉状態となる。したがって、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に 1 つの遊技球が入球すると、その遊技球の重みにより非電動役物 3 3 b 2 は、閉状態となる。したがって、通常ならば、上部入球口 Z 1 3 に遊技球が入球するのに伴って、ただ 1 つの遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球できる。

10

【 5 8 2 6 】

特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球した遊技球は、遊技球通路 Z 2 2 を流下する。この遊技球通路 Z 2 2 は、図 5 3 2 ( b ) に示す断面図においては、通路の右側に形成された右側壁と通路の左側に形成された左側壁によって形作られている。遊技球通路 Z 2 2 は、遊技球通路 Z 2 2 の右側下流方向に位置し、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の入賞口に連続した入賞口通路 Z 2 3 と、遊技球通路の左側下流方向に位置し、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b から遊技球を外部に排出する排出通路 Z 2 5 に分岐する。この分岐の基準となるのが右側壁に設けられた分岐点 Z 3 0 である。分岐点 Z 3 0 は、1 球の遊技球が通過できる空間を隔てて後述の回転案内部材 Z 4 1 を囲むように設けられた弧状壁 Z 2 4 と、上下方向に伸びる右側壁とが結合して構成される角部にある。

20

【 5 8 2 7 】

回転案内部材 Z 4 1 は、分岐点 Z 3 0 の下部に位置し、遊技球通路 Z 2 2 を流下してきた遊技球を入賞口通路 Z 2 3 または排出通路 Z 2 5 に案内する。回転案内部材 Z 4 1 は、遊技球通路 Z 2 2 の中心軸 z を基準として入賞口通路 Z 2 3 側に設けられている。

【 5 8 2 8 】

回転案内部材 Z 4 1 の構造についてより詳細に説明する。回転案内部材 Z 4 1 は、図 5 3 3 に示すように遊技球の直径と同じ程度の厚みを持った略円筒部材であり、その外周面の一部が遊技球通路 Z 2 3 を流下した球技球 1 球を受け入れる程度に凹んでいる。すなわち、回転案内部材 Z 4 1 は、この略円筒部材の外周面の一部として、回転案内部材 Z 4 1 の回転中心を中心とする円に沿った円弧状壁部 Z 4 5 を有している。円弧状壁部 Z 4 5 に接触した遊技球は後述のように排出通路 Z 2 5 に案内される。排出通路 Z 2 5 は、排出口 Z 2 6 に連絡している。

30

【 5 8 2 9 】

回転案内部材 Z 4 1 は、この略円筒部材の外周面として円弧状壁部 Z 4 5 以外にも、この円弧状壁部 Z 4 5 に連なる凹部として、遊技球が接する特定接触部位 Z 4 2 を有している。特定接触部位 Z 4 2 は、遊技球を右側から保持する右側壁部 Z 4 4 と、遊技球を左側から保持する左側壁部 Z 4 3 で構成され、右側壁部 Z 4 4 と左側壁部 Z 4 3 とが遊技球 1 球を収容できる間隔を隔て V 字状に配設されている。特定接触部位 Z 4 2 に接触した遊技球は後述のように入賞口通路 Z 2 3 に案内される。左側壁部 Z 4 3 は、円弧状壁部 Z 4 5 との境界を構成している。入賞口通路 Z 2 3 は、奥側に伸びた入賞口上部通路 Z 2 8 に連絡している。なお、特図 2 に係る入賞口は、入賞口上部通路 Z 2 8 の最奥に設けられた特図 2 入賞口センサの開口である。奥側に向かうにつれ先細りのスロープ Z 2 9 は、入賞口通路 Z 2 3 の底部に設けられ、入賞口通路 Z 2 3 を通過してきた遊技球を奥側の入賞口上部通路 Z 2 8 に誘導するための傾斜面を有している。

40

【 5 8 3 0 】

右側壁部 Z 4 4 , 左側壁部 Z 4 3 は、互いに平面の壁となっており、回転案内部材 Z 4 1 を回転軸方向から見たとき、互いの壁部は 1 点で交わっているように見える。この交点は、回転案内部材 Z 4 1 の回転中心と一致していない。すなわち、回転案内部材 Z 4 1 を

50

回転軸方向から見たとき、左側壁部 Z 4 3 を規定する直線は、回転案内部材 Z 4 1 の回転中心を通過せず、直線が回転中心からずれている分だけ、左側壁部 Z 4 3 が肉厚となっている。一方、回転案内部材 Z 4 1 を回転軸方向から見たとき、右側壁部 Z 4 4 を規定する直線は、回転案内部材 Z 4 1 の回転中心を通過する。

【 5 8 3 1 】

右側壁部 Z 4 4 は、円弧状壁部 Z 4 5 を規定する円から突き出して延伸している。この延伸部は、回転案内部材 Z 4 1 の回転中心から離れる方向に伸びた突起となっている。

【 5 8 3 2 】

回転案内部材 Z 4 1 の下部には、回転案内部材 Z 4 1 を回転案内部材 Z 4 1 の回転軸方向に延伸して貫通した貫通孔 Z 4 6 が設けられている。貫通孔 Z 4 6 には、スチールなどの金属部材で構成される円柱形のウェイトが埋設される。当該ウェイトにより、回転案内部材 Z 4 1 は、特定接触部位 Z 4 2 が遊技球通路 Z 2 2 と対向する初期姿勢を維持しようとする。なお、貫通孔 Z 4 6 にウェイトを埋設する代わりに、回転案内部材 Z 4 1 に肉厚部分を設けることで、回転案内部材 Z 4 1 自身のバランスに影響を与え、初期姿勢に戻るようにしてもよい。

【 5 8 3 3 】

貫通孔 Z 4 6 の右側には、回転案内部材 Z 4 1 の左回転を規制するストッパ Z 4 7 が設けられている。ストッパ Z 4 7 は、回転案内部材 Z 4 1 の周縁部に位置する一部分が回転軸方向に伸びた回転軸方向から見て細長状の突起で構成される。このストッパ Z 4 7 により、初期姿勢の回転案内部材 Z 4 1 は、特定接触部位 Z 4 2 に遊技球が接触しても、左回転せずに、右回転をする。

【 5 8 3 4 】

続いて、回転案内部材 Z 4 1 の周辺に位置する部材について説明する。特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は、回転案内部材 Z 4 1 の回転軸を保持する軸受けを有している。軸受けは、回転案内部材 Z 4 1 の回転中心から遠ざかる方向に伸びた連結部 Z 2 7 を通じて特図 2 用始動入賞装置 3 3 b 本体に連続している。連結部 Z 2 7 におけるストッパ Z 4 7 に対向する面は、ストッパ Z 4 7 の当たり面となっており、ストッパ Z 4 7 は、連結部 Z 2 7 の当たり面に当たることで回転案内部材 Z 4 1 の左回転を規制する。

【 5 8 3 5 】

排出通路 Z 2 5 の構成について説明する。排出通路 Z 2 5 は、1 球の遊技球が通過できる空間を隔てて回転案内部材 Z 4 1 を囲むように設けられた弧状壁 Z 3 1 と、弧状壁 Z 3 1 に接続する直線状壁 Z 3 2 で構成されている。

【 5 8 3 6 】

< 連球防止機構の動作：遊技球通路に 1 球の遊技球が流下した場合 >

以降、連球防止機構の動作について説明する。図 5 3 4 は、回転案内部材 Z 4 1 の上流にある遊技球通路 Z 2 2 から 1 球の遊技球が流下してきた場合について説明している。この点、図 5 3 4 ( a ) においては、遊技球が遊技球通路 Z 2 2 に位置している状態について説明している。

【 5 8 3 7 】

図 5 3 4 ( b ) は、遊技球が回転案内部材 Z 4 1 まで到達したときの様子を示している。遊技球は、初期姿勢の回転案内部材 Z 4 1 の左側壁部 Z 4 3 に当接する。左側壁部 Z 4 3 は、回転案内部材 Z 4 1 が初期姿勢のとき、左側から右側へ向けて下降する傾斜面となっているので、左側壁部 Z 4 3 に当接した遊技球は、右方向に案内される。そして、図 5 3 4 ( c ) に示す様に、遊技球は、右側壁部 Z 4 4 に当接する。このときの遊技球は、左側壁部 Z 4 3 および右側壁部 4 4 のいずれにも当接している。

【 5 8 3 8 】

図 5 3 4 ( c ) の状態における遊技球の重心は、回転案内部材 Z 4 1 の回転中心よりも右側に位置しているので、回転案内部材 Z 4 1 は、遊技球の重みにより右回転しようとする。貫通孔 Z 4 6 に埋設されたウェイトは、この回転を妨げない程度の重さとなっているので、回転案内部材 Z 4 1 は実際に右回転して、遊技球を右側に案内する。

10

20

30

40

50

## 【 5 8 3 9 】

図 5 3 4 ( d ) は、回転案内材 Z 4 1 の右側壁部 4 4 が入賞口通路 Z 2 3 の底部に設けられた当たり面に当接して停止したときの様子を示している。このときの回転案内材 Z 4 1 の姿勢を右回転停止姿勢とよぶことにする。このとき、突起となっている右側壁部 Z 4 4 の延伸部は、入賞口通路 Z 2 3 の底部に設けられた当たり面の下流側を立ち上げて形成された当該延伸部を収納する収納部に収まり、右側壁部 Z 4 4 は、左側から右側へ向けて下降する傾斜面となる。この状態で遊技球が流下可能な入賞口通路 Z 2 3 となる。したがって、左側壁部 Z 4 3 から離れ、右側壁部 Z 4 4 に当接している遊技球は、入賞口通路 Z 2 3 , 入賞口上部通路 Z 2 8 に案内される。

## 【 5 8 4 0 】

右回転停止姿勢における右側壁部 Z 4 4 の延伸部は、当該延伸部よりも大きな収納部に収まっている。したがって、右側壁部 Z 4 4 と入賞口通路 Z 2 3 の収納部を形成する壁との間には、隙間が生じる。この隙間は、遊技球が挟まって停止することがないように十分に小さなものとなっている。

## 【 5 8 4 1 】

図 5 3 4 ( e ) は、入賞口通路 Z 2 3 に設けられたスロープ Z 2 9 に遊技球が乗り上げた状態を示している。このときの回転案内材 Z 4 1 は、遊技球の重みから解放され、ウェイトの重みにより、図 5 3 4 ( a ) に示されているような初期姿勢に戻ろうとし、左回転を開始する。

## 【 5 8 4 2 】

図 5 3 4 ( f ) は、遊技球がスロープ Z 2 9 を伝って入賞口上部通路 Z 2 8 まで誘導された状態を示している。当該図では、遊技球の下部が既に入賞口に落ち込んでおり、回転案内材 Z 4 1 は初期姿勢に戻っている。このようにして、回転案内材 Z 4 1 は、遊技球を入賞口側に案内する。

## 【 5 8 4 3 】

< 連球防止機構の動作：不正行為により遊技球通路に 2 球の遊技球が極めて近い間隔で連続して流下した場合 >

図 5 3 5 は、回転案内材 Z 4 1 の上流にある遊技球通路 Z 2 2 から上述した不正行為によって 2 球の遊技球が極めて近い間隔で連続的に流下してきた場合について説明している。この点、図 5 3 5 ( a ) においては、不正に 2 球の遊技球が遊技球通路に位置している状態について説明している。

## 【 5 8 4 4 】

この場合も、図 5 3 4 の場合と同様に、先行する遊技球がまず回転案内材 Z 4 1 の左側壁部 Z 4 3 に当接し、右側へと案内される ( 図 5 3 5 ( b ) 参照 )。左側壁部 Z 4 3 , 右側壁部 Z 4 4 で構成される特定接触部位 Z 4 2 は、図 5 3 5 ( c ) に示すように 1 球の遊技球しか許容できない。後続の遊技球は、遊技球通路 Z 2 2 内の出口近くに存する。この状態で回転案内材 Z 4 1 が先行する遊技球の重みにより右回転すると、先行する遊技球は、回転案内材 Z 4 1 により、入賞口通路 Z 2 3 へと案内される。先行する遊技球が前進したのに伴い、後続の遊技球が遊技球通路 Z 2 2 の出口を通じて回転案内材 Z 4 1 に到達する ( 図 5 3 5 ( d ) 参照 )。しかし、このときの回転案内材 Z 4 1 は、右回転停止姿勢となっているので、円弧状壁部 Z 4 5 の端部すなわち左側壁部 Z 4 3 の先端を分岐点 Z 3 0 に近付けている。そのため、後続の遊技球は回転案内材 Z 4 1 の円弧状壁部 Z 4 5 に当接する。回転案内材 Z 4 1 が右回転停止姿勢をとっているタイミングである円弧状壁部 Z 4 5 の端部すなわち左側壁部 Z 4 3 の先端が分岐点 Z 3 0 に近付いた状態で、分岐点 Z 3 0 から円弧状壁部 Z 4 5 の先端すなわち左側壁部 Z 4 3 の先端までの距離 ( 図 5 3 5 ( d ) にて実線の両矢印に示す距離 ) は、最短で遊技球の幅よりも小さいので、遊技球は、分岐点 Z 3 0 から右側には通過できない。一方、排出口 Z 2 6 側の弧状壁 Z 2 4 から回転案内材 Z 4 1 が右回転停止姿勢となっているときの円弧状壁部 Z 4 5 までの距離 ( 図 5 3 5 ( d ) にて破線の両矢印に示す距離 ) は、最短で遊技球の幅よりも十分に大きいので、遊技球は、回転案内材 Z 4 1 の円弧状壁部 Z 4 5 により排出通路 Z 2 5 ,

10

20

30

40

50

排出口 Z 2 6 側に案内される ( 図 5 3 5 ( e ) 参照 ) 。

【 5 8 4 5 】

先行する遊技球が回転案内材 Z 4 1 から離れると、回転案内材 Z 4 1 は、先行の遊技球の重みから解放されるので、図 5 3 4 を用いて説明した通り、左回転して初期姿勢に戻る ( 図 5 3 5 ( e ) , 図 5 3 5 ( f ) 参照 ) 。なお、この左回転の途中のタイミングであっても、分岐点 Z 3 0 から円弧状壁部 Z 4 5 の先端すなわち左側壁部 Z 4 3 の先端までの距離 ( 図 5 3 5 ( d ) にて実線の両矢印に示す距離 ) が、遊技球の幅よりも小さい範囲であるときは、上述した円弧状壁部 Z 4 5 の端部すなわち左側壁部 Z 4 3 の先端が分岐点 Z 3 0 に近付いた状態であるので、遊技球は、分岐点 Z 3 0 から右側には通過できない。

【 5 8 4 6 】

このようにして、回転案内材 Z 4 1 は、上述した不正行為によって 2 球の遊技球が極めて近い間隔で連続して遊技球通路に入球した場合、先行する遊技球を入賞口側に案内し、後続の遊技球を排出口側に案内するので、1 球の入球に極めて価値の高い特図 2 用始動入賞口装置 3 3 b に連続して遊技球が入球することを阻止することができる。

【 5 8 4 7 】

< 連球防止機構の動作 : イレギュラーで遊技球通路に 2 球の遊技球が連続して流下した場合 : その 1 >

図 5 3 6 も図 5 3 5 と同様に遊技球通路に 2 球の遊技球が連続して流下した場合における連球防止機構の動作を示しているが、ここでは不正行為ではなく正当なイレギュラーである。図 5 3 6 は、先行する遊技球と後続の遊技球との間隔が図 5 3 5 のときよりも広い場合を説明している。図 5 3 6 ( a ) ~ 図 5 3 6 ( d ) は、上述の図 5 3 4 ( a ) ~ 図 5 3 4 ( d ) の動作と同様である。すなわち、先行の遊技球が回転案内材 Z 4 1 の特定接触部位 Z 4 2 に収まると、回転案内材 Z 4 1 が右回転し、それに伴い先行する遊技球は入賞口通路 Z 2 3 へと案内される。

【 5 8 4 8 】

先行する遊技球が回転案内材 Z 4 1 から離れると、回転案内材 Z 4 1 は、先行の遊技球の重みから解放されるので、図 5 3 4 を用いて説明した通り、右回転停止姿勢から左回転して初期姿勢に戻ろうとする。図 5 3 6 ( e ) は、回転案内材 Z 4 1 が左回転をしている最中に後続の遊技球が回転案内材 Z 4 1 に当接した場合を説明している。図 5 3 6 ( e ) においては、後続の遊技球は、回転案内材 Z 4 1 の円弧状壁部 Z 4 5 に当接するので、図 5 3 5 を用いた説明と同様に排出通路 Z 2 5 , 排出口 Z 2 6 側に案内される ( 図 5 3 6 ( f ) , 図 5 3 6 ( h ) 参照 ) 。

【 5 8 4 9 】

< 連球防止機構の動作 : イレギュラーで遊技球通路に 2 球の遊技球が連続して流下した場合 : その 2 >

図 5 3 7 も図 5 3 5 , 図 5 3 6 と同様にイレギュラーで遊技球通路に 2 球の遊技球が連続して流下した場合における連球防止機構の動作を示している。図 5 3 7 は、先行する遊技球と後続の遊技球との間隔が図 5 3 6 のときよりも広い場合を説明している。図 5 3 7 ( a ) ~ 図 5 3 7 ( e ) は、上述の図 5 3 4 ( a ) ~ 図 5 3 4 ( e ) の動作と同様であるが、先行する遊技球と後続の遊技球との間隔が広いので、後続する遊技球は図 5 3 7 ( d ) ではなく図 5 3 7 ( e ) に示すタイミングで図面上に現れる点が異なる。すなわち、先行の遊技球が回転案内材 Z 4 1 の特定接触部位 Z 4 2 に収まると、回転案内材 Z 4 1 が右回転し、それに伴い先行する遊技球は入賞口通路 Z 2 3 へと案内される。

【 5 8 5 0 】

先行する遊技球が回転案内材 Z 4 1 から離れると、回転案内材 Z 4 1 は、先行の遊技球の重みから解放されるので、図 5 3 4 を用いて説明した通り、右回転停止姿勢から左回転して初期姿勢に戻ろうとする。図 5 3 7 ( f ) は、回転案内材 Z 4 1 が左回転をしている最中に後続の遊技球が回転案内材 Z 4 1 に当接した場合を説明している。図 5 3 7 ( f ) においては、後続の遊技球は、円弧状壁部 Z 4 5 ではなく、回転案内材 Z 4 1 の左側壁部 Z 4 3 に当接するので、図 5 3 4 を用いた説明と同様に入賞口通路 Z 2 3 側に

10

20

30

40

50

案内される（図 5 3 7（g），図 5 3 7（h）参照）。

【 5 8 5 1 】

このようにして、回転案内材 Z 4 1 は、上述した不正行為ではないイレギュラーで 2 球の遊技球が連続して遊技球通路に入球した場合に、わずかなタイミングの相違によって、後続する遊技球が入賞口通路 Z 2 3 側に案内される場合と、後続する遊技球が排出通路 Z 2 6 側に案内される場合とがあるので、このようなイレギュラーな入球にも楽しみを見出すことができる。本実施例ではイレギュラーな入球を特図 2 の保留として扱っているので、イレギュラーな入球は遊技者の利益にも繋がる。

【 5 8 5 2 】

なお、イレギュラーな入球を特図 2 の保留と認めない構成とするならば、入賞口通路 Z 2 3 の途中にセンサを設け、先行する遊技球の通過を検出した場合は、入賞口上部通路 Z 2 8 に遊技球を案内し、その後、後続する遊技球がきた場合は、異なる排出通路に遊技球を案内するように切り換える駆動式の開閉弁を備えてもよい。

【 5 8 5 3 】

< 遊技の流れ >

このようなテーブルおよび機構を有する本実施例のパチンコ機 1 0 によりどのような遊技が実現されるかについて図 5 2 5 を参照して説明する。遊技は時短が付かない通常状態から始まり、この時点では遊技者は、左打ちを行って特図 1 用始動入賞装置 3 3 a の入賞口に遊技球を入賞させるヘソ入賞を狙う。ヘソ入賞が成立すると、特図 1 に係る抽選が実行される。当該抽選に当選すると、抽選結果は、時短 A 1 付き大当たり、または時短 A 2 付き大当たりのいずれかとなる。大当たりに伴うラウンド遊技が終了すると、遊技状態は、通常状態から時短 A 1，または時短 A 2 状態に移行する。この状態の移行に伴い、回転体 Z 1 1 の回転が開始される。この回転体 Z 1 1 の回転様式は、様式 A である。

【 5 8 5 4 】

遊技状態が時短 A 状態となると、遊技球のスルーゲート 3 4 通過に伴う普通図柄抽選に要する時間が短縮される。したがって、遊技者は、この時点から遊技球をスルーゲート 3 4 に通過させるべく、右打ちを行うことになる。スルーゲート 3 4 に遊技球が通過すると、普通図柄抽選が実行される。この抽選で当たりとなると、回転体機構 3 3 c の遊技球通路 Z 1 5 の入口に配置されている開閉部材 3 3 c 1 が閉状態から開状態となる。

【 5 8 5 5 】

< 遊技球が回転体機構の下部入球口に入球した場合 >

時短 A 1 状態において回転体機構 3 3 c に遊技球が入球すると、ほとんどの場合、当該遊技球は回転体機構 3 3 c の下部入球口 Z 1 4 に入球する。下部入球口 Z 1 4 と特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 1 の非電動役物 3 3 a 2 は、機械的にリンクされており、下部入球口 Z 1 4 に遊技球が入球すると閉状態となっていた非電動役物 3 3 a 2 が開状態となる。ハネ状の非電動役物 3 3 a 2 は、上述した非電動役物 3 3 b 2 と同様に中心軸を中心に上端が左側に向かうように回動することができる。開状態となった非電動役物 3 3 a 2 は、中心軸の下部にあるハネが遊技球により押し下げられることにより閉状態となる。したがって、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 1 に 1 つの遊技球が入球すると、その遊技球の重みにより非電動役物 3 3 a 2 は、閉状態となる。したがって、通常ならば、下部入球口 Z 1 4 に遊技球が入球するのに伴って、ただ 1 つの遊技球が特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 1 に入球できる。

【 5 8 5 6 】

特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 1 の入賞口に遊技球が入賞すると、特図 1 に係る抽選が実行される。当該抽選に当選すると、抽選結果は、時短 A 1 付き大当たり、または時短 A 2 付き大当たりのいずれかとなる。大当たりに伴うラウンド遊技（アタッカー 3 2 を狙う遊技）が終了すると、遊技状態は、新規に時短 A 1，または時短 A 2 状態が開始される。この動作に伴い、回転体 Z 1 1 の回転が開始される。このときの回転体 Z 1 1 の回転様式は、上述した様式 A であり、遊技球は、特図 2 に係る上部入球 1 3 よりも特図 1 に係る下部入球口 Z 1 4 に入りやすい。遊技球が下部入球口 Z 1 4 に入ると、特図 1 の抽選を経て時

10

20

30

40

50

短 A が発生することがあると言える。

【 5 8 5 7 】

このようにして、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入球すると、遊技者は、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 1 に遊技球を次々と入賞させることにより、時短 A 状態に係る遊技を続けて行うことができる。ただし、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 1 に遊技球が入球したとしても、抽選に落選することもあるので、(当選確率は 1 / 3 0 0)、時短 A 状態が継続している間に特図 1 大当たり当選しなければ、遊技状態は時短 A 状態から通常状態に転落してしまう。より具体的には、時短 A 1 状態の寿命は特別図柄(特図 1 または特図 2) 変動 1 5 0 回で尽きるので、時短 A 状態の遊技を継続するには、遊技者はそうなる前に特図 1 に係る大当たりを引かなければならない。一方、時短 A 2 状態の寿命は特別図柄(特図 1 または特図 2) 変動 1 0 0 回で尽きるので、時短 A 状態の遊技を継続するには、そうなる前に特図 1 に係る大当たりを引かなければならない。遊技状態が時短 A 状態から通常状態に戻ると、遊技は、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への入賞(ヘソ入賞)を狙う左打ち遊技に戻る。

10

【 5 8 5 8 】

< 遊技球が回転体機構の上部入球口に入球した場合 >

時短 A 1、時短 A 2 状態においてもまれに遊技球が当該上部入球口 Z 1 3 に入球することもある。上部入球口 Z 1 3 と特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の非電動役物 3 3 b 2 は、機械的にリンクされているから、上部入球口 Z 1 3 に遊技球が入球すると閉状態となっていた非電動役物 3 3 b 2 が開状態となる。開状態となった非電動役物 3 3 a 2 は、中心軸の下部にあるハネが遊技球により押し下げられることにより閉状態となる。このようにして上部入球口 Z 1 3 に遊技球が入球するのに伴って、通常であれば、ただ 1 つの遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球できる。

20

【 5 8 5 9 】

遊技球は、連球防止機構を通過して、特図 2 に係る入賞口に入賞する。すると、1 0 0 % の確率で小当たり(V 入賞を経て大当たり発展する当たり)となり、そのうち、7 0 % の確率で時短 B が付帯される。小当たりが発生すると、V 入賞装置 3 2 V のシャッター部材 3 2 V 1 が開状態となる。V 入賞装置 3 2 V が有する V 入賞口に入賞すると、小当たりは大当たり発展し、ラウンド遊技(アタッカー 3 2 を狙う遊技)の後、遊技状態は、時短 B 状態となる。この動作に伴い、回転体 Z 1 1 の回転が開始される。このときの回転体 Z 1 1 の回転様式は、上述した様式 B であり、遊技球は、特図 1 に係る下部入球口 Z 1 4 よりも特図 2 に係る上部入球口 Z 1 3 に入りやすい。遊技球が上部入球口に入ると、時短 B が発生しやすい。

30

【 5 8 6 0 】

このようにして、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球すると、特図 2 の抽選結果が時短 B 付き当たりであることを条件に、次の時短 B 状態においても、遊技者は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を確実に入賞させることにより、時短 B 状態に係る遊技を何度も続けて行うことができる。ただし、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球したとしても、通常当たり当選することもあるので、(時短 B 付き当たりの当選確率は 7 / 1 0)、時短 B 状態が継続している間に時短 B 付き当たり当選しなければ、遊技状態は時短 B 状態から通常状態に転落してしまう。より具体的には、時短 B 状態の寿命は特別図柄(原則として特図 2) 変動 1 回で尽きるので、時短 B 状態の遊技を継続するには、遊技者は、次の特図 2 に係る変動表示で時短 B 付き当たりを引かなければならない。遊技状態が時短 B 状態から通常状態に戻ると、遊技は、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への入賞(ヘソ入賞)を狙う左打ち遊技に戻る。

40

【 5 8 6 1 】

本発明は、上述の実施例に限られず下記の様に変形実施が可能である。

【 5 8 6 2 】

< 変形例 1 >

上述の実施例における特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の

50

内部に連球防止装置 Z 4 0 を有していたが、本発明はこの構成に限られず、図 5 3 8 に記載されているように連球防止装置 Z 4 0 a は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の外部に、図示では特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の前面側のカバーに覆われない状態で、遊技領域 3 0 a に配設されている構成とすることもできる。つまり、上述の実施例では、連球防止装置 Z 4 0 の上流側に非電動役物 3 3 b 2 が設けられていたため、不正な 2 球目の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球を許容した状態でその不正な 2 球目の入賞を防止する構成であったが、本例では、連球防止装置 Z 4 0 a の下流側に非電動役物 3 3 b 2 が設けられているため、不正な 2 球目の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球を許容せずにシャットアウトできることが特徴的である。

#### 【5863】

図 5 3 9 を参照しながら本例における特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の構成の詳細を説明する。本例の連球防止装置 Z 4 0 a は、上述の実施例と同様な回転案内材 Z 4 1 を有している。回転案内材 Z 4 1 の上流には、釘または他の遊技部品の一部によって、回転案内材 Z 4 1 に遊技球を導く複数の遊技球流路 Z 2 2 a が形成されている。例えば、回転案内材 Z 4 1 の上流には、3 本の遊技球流路 Z 2 2 a が形成されている。3 本の遊技球流路 Z 2 2 a は、回転案内材 Z 4 1 に遊技球を導き易い流路（例えば、中央と右側の遊技球流路 Z 2 2 a）もあれば、回転案内材 Z 4 1 に遊技球を導き難い流路（例えば、左側の遊技球流路 Z 2 2 a）もある。これにより、どの遊技球流路 Z 2 2 a を流下するかによって遊技者をハラハラドキドキさせることができる。

#### 【5864】

また、中央の遊技球流路 Z 2 2 a は、左側が遊技盤 3 0 に設けられた釘で構成され、右側が入賞口通路 Z 2 3 を形作る壁部によって構成されている。もちろん、遊技球流路 Z 2 2 a は、左側も右側も釘のみで構成されてもよいし、左側も右側も他の遊技部品の一部によって構成されてもよい。遊技球流路 Z 2 2 a を通過してきた遊技球は、回転案内材 Z 4 1 の特定接触部位 Z 4 2、または円弧状壁部 Z 4 5 に接触して、回転案内材 Z 4 1 の右側か左側かのいずれかに流下する。左側流路 Z 2 5 a は、回転案内材 Z 4 1 の下流側に設けられた流路であって、回転案内材 Z 4 1 の円弧状壁部 Z 4 5 に接触して左側に進む遊技球が通過する流路である。右側流路 Z 2 5 b は、回転案内材 Z 4 1 の下流側に設けられた流路であって、回転案内材 Z 4 1 の特定接触部位 Z 4 2 に接触して右側に進む遊技球のうち特図 2 用始動入賞装置 3 3 b へ入球不可能な遊技球が通過する流路である。入賞口流路 Z 2 3 a は、回転案内材 Z 4 1 の下流側に設けられた流路であって、回転案内材 Z 4 1 の特定接触部位 Z 4 2 に接触して右側に進む遊技球のうち特図 2 用始動入賞装置 3 3 b へ入球可能な遊技球が通過する流路である。

#### 【5865】

入賞口流路 Z 2 3 a は、特定接触部位 Z 4 2 を構成する右側壁部 Z 4 3 と、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開状態ときの非電動役物 3 3 b 3 とによって下側壁部を構成し、弧状壁 Z 2 4 と入賞口通路 Z 2 3 の上側壁部と間に連なる壁部によって上側壁部を構成している。もちろん、入賞口流路 Z 2 3 a を構成する上側壁部も、釘や他の遊技部品の一部によって構成されてもよい。また、入賞口流路 Z 2 3 a を構成する下側壁部も、釘や他の遊技部品の一部が構成要素に加わってもよい。

#### 【5866】

入賞口通路 Z 2 3 を形作る壁部は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の概観を構成する壁体の一部である。壁体は、回転案内材 Z 4 1 にとっての上流部において、回転案内材 Z 4 1 に向けて突出した突出部を有しており、この突出部が上述した入賞口流路 Z 2 3 a の上側壁部を構成している。突出部の先端は、遊技球流路 Z 2 2 a を流下した遊技球が左右のどちらに流下するかを分岐させるための基準となる基準点 Z 3 0 a となっている。回転案内材 Z 4 1 が初期姿勢にあるとき、特定接触部位 Z 4 2 に当接した遊技球は、基準点 Z 3 0 a から離れた位置にあるので、遊技球は、突出部に妨げられずに、回転案内材 Z 4 1 の右側に流下することが可能である。入賞口流路 Z 2 3 a が形成されていれば入賞口通路 Z 2 3 に案内されて特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球するが、入賞口流路 Z 2 3 a

10

20

30

40

50

が形成されていなければ右側流路 Z 2 5 b に案内されて特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球しない。回転案内部材 Z 4 1 が右回転停止姿勢にあるとき、特定接触部位 Z 4 2 に入球した遊技球は、基準点 3 0 a に近い位置にあるので、遊技球は、突出部に妨げられて、回転案内部材 Z 4 1 の右側に流下できず左側に流下する。そして、遊技球は、左側流路 Z 2 5 a に案内されて特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球しない。

【 5 8 6 7 】

連結部 Z 2 7 a は、ストッパ Z 4 7 の当たり面、回転案内部材 Z 4 1 が有する突起の当たり面を有し、回転案内部材 Z 4 1 の回転軸を保持する軸受けに連結している。本例の連結部 Z 2 7 a は、左側流路 Z 2 5 a , 右側流路 Z 2 5 b を流下する遊技球の通過、および後述する非電動役物 3 3 b 3 の回転を妨げることがないように、十分に小さく形成されている。

10

【 5 8 6 8 】

回転案内部材 Z 4 1 の右側には、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の非電動役物 3 3 b 3 によって開閉される入球口が設けられている。回転案内部材 Z 4 1 と入球口の間には、非電動役物 3 3 b 3 が閉状態であるときは、右側流路 Z 2 5 b が開放されているので、回転案内部材 Z 4 1 の特定接触部位 Z 4 2 に入球した遊技球は、入球口に入球できずに、右側流路 Z 2 5 b を流下する。また、回転案内部材 Z 4 1 と入球口の間には、非電動役物 3 3 b 3 が開状態であるときは、入賞口流路 Z 2 3 a が形成されているので、回転案内部材 Z 4 1 の特定接触部位 Z 4 2 に入球した遊技球は、入賞口流路 Z 2 3 a に沿って流下し、入賞口通路 Z 2 3 を流下する。本例では、入賞口流路 Z 2 3 a に沿って流下した遊技球が、直接、入賞口通路 Z 2 3 に入球するが、もちろん、釘や他の遊技部品の一部を転動して、入賞口通路 Z 2 3 に入球してもよい。

20

【 5 8 6 9 】

このように、本例では、入賞口流路 Z 2 3 a と入球口との間であって右側流路 Z 2 5 b と入球口との間に特図 2 に係る非電動役物 3 3 b 3 が設けられている。通常の状態において、非電動役物 3 3 b 3 は、縦方向に伸びた閉状態となっており、回転案内部材 Z 4 1 の右側に進む遊技球は、右側流路 Z 2 5 b に流入する。非電動役物 3 3 b 3 が回転して横方向に伸びた開状態となると、右側流路 Z 2 5 b の起点がハネ状の非電動役物 3 3 b 3 によって閉塞され、その代わりに、入賞口流路 Z 2 3 a が形成され、非電動役物 3 3 b 3 により閉塞されていた入賞口通路 Z 2 3 が開放される。したがって、回転案内部材 Z 4 1 の右側に進む遊技球は、横方向に伸びた非電動役物 3 3 b 3 の上に形成される入賞口流路 Z 2 3 a、および入賞口通路 Z 2 3 を通過して入賞口上部通路 Z 2 8 に案内され、特図 2 に係る入賞口に入球する。非電動役物 3 3 b 3 が回転体 Z 1 1 の有する上部入球口 Z 1 3 と連動している様子は、上述の実施例と同様である。

30

【 5 8 7 0 】

非電動役物 3 3 b 3 における回転軸方向から見たときの非電動役物 3 3 b 3 は L 字形状となっており、入賞口流路 Z 2 3 a を形成し、遊技球を入賞口通路 Z 2 3 に誘導する主板と、主板の右側（入賞口側）に設けられた主板よりも短い副板 Z 6 0 とを有している。非電動役物 3 3 b 3 の回転軸は、主板と副板 Z 6 0 の連結部にある。非電動役物 3 3 b 3 が開状態となると、遊技球は、非電動役物 3 3 b 3 の主板上を通過して、起立姿勢の副板 Z 6 0 に衝突する。すると、遊技球は、副板 Z 6 0 を押し倒し、それに連れて非電動役物 3 3 b 3 が回転して、閉状態に戻る。非電動役物 3 3 b 3 が閉状態となると、副板 Z 6 0 は、横方向に伸びた姿勢で停止するので、遊技球は、副板 Z 6 0 上を通過して速やかに入賞口通路 Z 2 3 から特図 2 に係る入賞口に入球する。このようにして、本例の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の非電動役物 3 3 b 3 も、遊技球が 1 球入球する毎に、遊技球を入球し難い状態となるように構成されている。

40

【 5 8 7 1 】

非電動役物 3 3 b 3 は、ほとんど特定の遊技球（特図 2 に係る入賞口に入球する遊技球）しか接触しないので、ハネ状の非電動役物 3 3 b 3 が消耗したり、非電動役物 3 3 b 3 を動作させるリンク機構が故障したりすることが抑制される。

50

## 【 5 8 7 2 】

< 連球防止装置 Z 4 0 a の動作 >

図 5 4 0 は、2 球の遊技球が連続して特図 2 に係る入賞口に入賞することを本例の連球防止装置 Z 4 0 a が防止する様子を説明している。図 5 4 0 ( a ) に示すように、連続して 2 球の遊技球が中央の遊技球流路 Z 2 2 a を通過してくると、初期姿勢となっている回転案内材 Z 4 1 が 1 つ目の遊技球を右側に案内する ( 図 5 4 0 ( b ) , 図 5 4 0 ( c ) 参照 ) 。この間に中央の遊技球流路 Z 2 2 a を流下して回転案内材 Z 4 1 に到達した 2 つ目の遊技球は、回転案内材 Z 4 1 の円弧状壁部 Z 4 5 に接触するので、回転案内材 Z 4 1 により左側に案内される。このようにして 2 つ目の遊技球は、左側流路 Z 2 5 a に向かう ( 図 5 4 0 ( c ) ~ 図 5 4 0 ( e ) 参照 ) 。

10

## 【 5 8 7 3 】

図 5 4 0 においては、2 球の遊技球が遊技球流路 Z 2 2 a を通過する前に非電動役物 3 3 b 3 が開状態となっている場合における連球防止装置 Z 4 0 a の動作を説明している。したがって、中央の遊技球流路 Z 2 2 a を流下して特定接触部位 Z 4 2 に当接した 1 つ目の遊技球は、回転案内材 Z 4 1 の右側へ案内された後、回転案内材 Z 4 1 と入賞口通路 Z 2 3 との間を橋渡しするような姿勢となって入賞口流路 Z 2 3 a を形成している非電動役物 3 3 b 3 を通過して、入賞口通路 Z 2 3 側へ案内される ( 図 5 4 0 ( b ) ~ 図 5 4 0 ( e ) 参照 ) 。入賞口通路 Z 2 3 側へ案内された遊技球は、非電動役物 3 3 b 3 の副板 Z 6 0 を押し倒すことで非電動役物 3 3 b 3 を閉状態にして、入賞口上部通路 Z 2 8 を流下し、特図 2 に係る入賞口に入球する。

20

## 【 5 8 7 4 】

図 5 4 1 も中央の遊技球流路 Z 2 2 a を流下した 2 球の遊技球が連続して特図 2 に係る入賞口に入賞することを本例の連球防止装置 Z 4 0 a が防止する様子を説明しているが、非電動役物 3 3 b 3 が閉状態となっているところが図 5 4 0 とは異なる ( 図 5 4 1 ( a ) 参照 ) 。

## 【 5 8 7 5 】

図 5 4 1 において、中央の遊技球流路 Z 2 2 a を流下した 1 つ目の遊技球は、特定接触部位 Z 4 2 に入球し回転案内材 Z 4 1 の右側へ案内された後、非電動役物 3 3 b 3 の主板上には乗らず、そのまま右側通路 Z 2 5 b を流下する ( 図 5 4 1 ( b ) ~ 図 5 4 1 ( e ) 参照 ) 。入賞口流路 Z 2 3 a が形成されておらず、非電動役物 3 3 b 3 が閉状態となっているからである。図 5 4 1 において、2 つ目の遊技球が左側通路 Z 2 5 a を流下する様子は、図 5 4 0 の場合と同様である。

30

## 【 5 8 7 6 】

このように、2 球の遊技球が連続して中央の遊技球流路 Z 2 2 a を流下してきた場合、1 つ目の遊技球は、回転案内材 Z 4 1 の右側に案内される。このとき、非電動役物 3 3 b 3 が開状態となっていれば、当該遊技球は、入賞口流路 Z 2 3 a , 入賞口通路 Z 2 3 , 入賞口上部通路 Z 2 8 を流下し、特図 2 に係る入賞口に入球する。一方、2 つ目の遊技球は回転案内材 Z 4 1 の左側流路 Z 2 5 a に案内され、非電動役物 3 3 b 3 から遠ざけられる。当該遊技球は、非電動役物 3 3 b 3 が開状態となっていたとしても特図 2 に係る入賞口に入球することはない。本例の連球防止装置 Z 4 0 a は、このようにして、2 球の遊技球が連続して特図 2 に係る入賞口に遊技球が入球することがないようにしている。本例においても、右回転停止姿勢にある回転案内材 Z 4 1 は、ウェイトにより初期姿勢に戻るため、通常の右打ちで 0 . 6 秒毎に発射される場合の正常な間隔を空けて遊技球が 1 球ずつ中央の遊技球流路 Z 2 2 a を流下してきた場合は、当該遊技球は、全て回転案内材 Z 4 1 の右側に案内されることになる。

40

## 【 5 8 7 7 】

上述したように遊技球流路 Z 2 2 a は、中央の遊技球流路 Z 2 2 a だけでなく、右側の遊技球流路 Z 2 2 a と左側の遊技球流路 Z 2 2 a にもある。通常に右打ちを行っていったら、遊技球は、中央の遊技球流路 Z 2 2 a を流下するが、時々、釘の跳ね返りの調子によっては、右側や左側の遊技球流路 Z 2 2 a に進入する場合がある。この場合の動作態様につ

50

いて、図 5 4 2 を参照して説明する。

【 5 8 7 8 】

図 5 4 2 ( a ) に示すように、通常に右打ちされた遊技球の中には、矢印 Z 4 8 a に示すように、右側の遊技球流路 Z 2 2 a に進入し、右側の遊技球流路 Z 2 2 a を流下するものもある。右側の遊技球流路 Z 2 2 a は、中央の遊技球流路 Z 2 2 a よりも遊技球の流下に時間がかかる釘配列となるように構成されている。そのため、右打ちで正常な間隔を空けて遊技球が発射されているが、前の遊技球が右側の遊技球流路 Z 2 2 a を流下して、遊技球が釘や他の遊技部品によって転動を繰り返し、後から中央の遊技球流路 Z 2 2 a を流下する遊技球に追い越され、極短い間隔で転案内部材 Z 4 1 に到達してしまう場合がある。

10

【 5 8 7 9 】

また、図 5 4 2 ( b ) に示すように、通常に右打ちされた遊技球の中には、矢印 Z 4 8 b に示すように、左側の遊技球流路 Z 2 2 a に進入し、左側の遊技球流路 Z 2 2 a を流下するものもある。右側の遊技球流路 Z 2 2 a も、右側と同様に、中央の遊技球流路 Z 2 2 a よりも遊技球の流下に時間がかかる釘配列となるように構成されている。そのため、右打ちで正常な間隔を空けて遊技球が発射されているが、前の遊技球が左側の遊技球流路 Z 2 2 a を流下して、遊技球が釘や他の遊技部品によって転動を繰り返し、後から中央の遊技球流路 Z 2 2 a を流下する遊技球に追い越され、極短い間隔で転案内部材 Z 4 1 に到達してしまう場合がある。

20

【 5 8 8 0 】

このように正常に右打ち操作を行っている場合に発生する極短い間隔で連続する遊技球も、非電動役物 3 3 b 3 が開状態であれば、連球防止装置 Z 4 0 a は、1 球目の遊技球のみを入賞口流路 Z 2 3 a , 入賞口通路 Z 2 3 に案内し、2 球目の遊技球を左流路 Z 2 5 a に案内することで、1 球目の遊技球のみ特図 2 に係る入賞口に入球するように振り分けることができる。もちろん、非電動役物 3 3 b 3 が閉状態であれば、連球防止装置 Z 4 0 a は、1 球目の遊技球のみを右側流路 Z 2 5 b に案内し、2 球目の遊技球を左流路 Z 2 5 a に案内することで、いずれも特図 2 に係る入賞口に入球しないように振り分けることができる。このように、連球防止装置 Z 4 0 a の下流側に非電動役物 3 3 b 2 が設けられているため、不正な 2 球目の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b へへの入球を許容せずシャットアウトできるので、不正な連球の阻止能力が高い盤面であることを不正行為者にアピールすることができる。

30

< 変形例 2 >

上述の実施例では、回転案内部材 Z 4 1 が遊技球通路 Z 2 2 の中心軸 z を基準として入賞口通路 Z 2 3 側に設けられていたが、本発明はこの構成に限られない。回転案内部材 Z 4 1 を遊技球通路 Z 2 2 の中心軸 z を基準として排出通路 Z 2 5 側に設けるようにしてもよい。具体的には、回転案内部材 Z 4 1 の回転軸が排出通路 Z 2 5 側にズラすことで、遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球をできる限り右側壁部 Z 4 4 に当接させ易くして、入賞口通路 Z 2 3 に排出することができるようにする。このようにすれば、回転案内部材 Z 4 1 との当接時間を短くでき、遊技球通路 Z 2 2 から入賞口通路 Z 2 3 へ迅速に流入させることができる。具体的には、図 5 4 3 に示す構成では、回転案内部材 Z 4 1 の回転軸が左方向にわずかに偏心されているので、初期姿勢の回転案内部材 Z 4 1 に特定接触部位 4 2 に受け入れられた遊技球は、まず左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 との両方に当接した状態となり、右回転中から右回転停止姿勢にかけて回転案内部材 Z 4 1 において左側壁部 Z 4 4 から離れてゆき、やがて右側壁部 Z 4 4 から入賞口通路 Z 2 3 側へ流下してゆく。また、右回転停止姿勢において、円弧状部位 Z 4 5 の右端部と分岐点 Z 3 0 との間隔が遊技球の直径よりも狭いので、2 球目の遊技球は入賞口通路 Z 2 3 側へ流下できず、排出通路 Z 2 6 側へ流下される。

40

【 5 8 8 1 】

また、図 5 4 4 に示す構成では、回転案内部材 Z 4 1 の回転軸が左方向に図 5 4 3 よりも大きく偏心されているので、初期姿勢の回転案内部材 Z 4 1 に特定接触部位 4 2 に受け

50

入れられた遊技球は、まず右側壁部 Z 4 4 にのみ当接した状態となり、そのまま、右回転停止姿勢の回転案内材 Z 4 1 において右側壁部 Z 4 4 から入賞口通路 Z 2 3 側へ流下してゆく。ただし、この構成では、右回転停止姿勢において、遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球が円弧状壁部 Z 4 5 の右下がり傾斜面に接触するため、2 球目の遊技球も入賞口通路 Z 2 3 に案内されるおそれがある。そこで、円弧状壁部 Z 4 5 の右側端部に左下がり傾斜部 Z 4 9 を設けて、右回転停止姿勢において、遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球が円弧状壁部 Z 4 5 に接触するときに、この左下がり傾斜部 Z 4 9 に案内されて、遊技球が排出通路 Z 2 6 に流下し易くしている。

#### 【 5 8 8 2 】

##### < 変形例 3 >

上述の変形例 2 に関連した別の変形例としては、本発明の回転案内材 Z 4 1 を遊技球通路 Z 2 2 の中心軸 z 上に設ける構成を挙げることができる。本例によれば、遊技球通路 Z 2 2 の中心軸 z を延長した直線は、回転案内材 Z 4 1 の回転軸を通過する。具体的には、図 5 4 5 に示すように、回転案内材 Z 4 1 の回転軸が遊技球通路 Z 2 2 の中心軸 z 上に設けることで、遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球を左側壁部 Z 4 3 で受け止めるが、本実施例において例えば図 5 3 4 ( b ) に示すよりも入賞口通路 Z 2 3 側で受け止めることができるので、できる限り早く入賞口通路 Z 2 3 に排出することができる。したがって、入賞口通路 Z 2 3 に流入する遊技球の間隔を適切に取りつつ遊技球通路 Z 2 2 から入賞口通路 Z 2 3 へ迅速に流入させることができる。もちろん、この構成においても、右回転停止姿勢においては、円弧状部位 Z 4 5 の右端部と分岐点 Z 3 0 との間隔が遊技球の直径よりも狭いので、2 球目の遊技球は入賞口通路 Z 2 3 側へ流下できず、排出通路 Z 2 6 側へ流下される。

#### 【 5 8 8 3 】

このように、変形例 2 , 3 では、回転案内材 Z 4 1 の回転軸を本実施例よりも左方向にずらすことで、遊技球通路 Z 2 2 から入賞口通路 Z 2 3 へ迅速に流入させることができる。

#### 【 5 8 8 4 】

##### < 本実施例における特徴的な構成 >

本実施例に係る遊技機は、上述の ( Z a 1 ) に関し、遊技球が流下する流下領域 ( 遊技領域 3 0 a や特図 2 用始動入賞装置 3 3 b などの入球装置の内部の遊技球通路など ) を有する遊技盤 3 0 と、流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちいずれかに振り分ける機構を有する連球防止装置 Z 4 0 と、を備え、連球防止装置 Z 4 0 は、流下領域に設けられ、流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転案内材 Z 4 1 と、回転案内材 Z 4 1 に遊技球を流下させる遊技球通路 Z 2 2 と、回転案内材 Z 4 1 によって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な入賞口通路 Z 2 3 と、入賞口通路 Z 2 3 よりも有利さが劣る排出通路 Z 2 5 とを備え、回転案内材 Z 4 1 は、回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、右側壁部 Z 4 4 とこの右側壁部 Z 4 4 に隣接する左側壁部 Z 4 3 とで形成される特定接触部位 Z 4 2 を少なくとも備え、遊技球通路 Z 2 2 を流下した遊技球を特定接触部位 Z 4 2 に受け入れ可能となるように回転停止した初期姿勢では、回転案内材 Z 4 1 に接触した遊技球を右側壁部 Z 4 4 に当接させた状態 ( 図 5 3 4 ( d ) に示す状態 ) で右側壁部 Z 4 4 から入賞口通路 Z 2 3 に流下させるように右方向に回転することが可能であり、右方向への回転に伴って、左側壁部 Z 4 3 を遊技球通路 Z 2 2 の分岐点 Z 3 0 に近付けることが可能であって、左側壁部 Z 4 3 が分岐点 Z 3 0 に近付いた状態で遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球が回転案内材 Z 4 1 に接触した場合に、回転案内材 Z 4 1 に接触した遊技球を排出通路 Z 2 5 に流下させ易いように構成されている。これにより、不正行為でしかなし得ないような極めて短い所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な入賞口通路 Z 2 3 に流下させずに、それよりも劣る排出通路 Z 2 5 に流下させることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。

10

20

30

40

50

## 【 5 8 8 5 】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（ Z c 1 ）に関し、遊技球が流下する流下領域（遊技領域 3 0 a と入球装置の内部）を有する遊技盤 3 0 と、流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちいずれかに振り分ける連球防止装置 Z 4 0 と、を備え、連球防止装置 Z 4 0 は、流下領域に設けられ、流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転案内材 Z 4 1 と、回転案内材 Z 4 1 に遊技球を流下させる遊技球通路 Z 2 2 と、回転案内材 Z 4 1 によって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な入賞口通路 Z 2 3 と、入賞口通路 Z 2 3 よりも有利さが劣る排出通路 Z 2 5 とを備え、回転案内材 Z 4 1 は、回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、右側壁部 Z 4 4 とこの右側壁部 Z 4 4 に隣接する左側壁部 Z 4 3 とで形成される特定接触部位 Z 4 2 を少なくとも備え、遊技球通路 Z 2 2 を流下した遊技球を特定接触部位 Z 4 2 に受け入れ可能となるように回転停止した初期姿勢では、回転案内材 Z 4 1 に接触した遊技球を右側壁部 Z 4 4 と左側壁部 Z 4 3 に当接させた状態（図 5 3 4（c）に示す状態）で、遊技球を左側壁部 Z 4 3 から離れさせ、右側壁部 Z 4 4 から入賞口通路 Z 2 3 に流下させるように右回転することが可能であり、右回転に伴って、左側壁部 Z 4 3 を遊技球通路 Z 2 2 の分岐点 Z 3 0 に近付けることが可能であって、左側壁部 Z 4 3 が分岐点 Z 3 0 に近付いた状態（右回転停止姿勢）で遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球が回転案内材 Z 4 1 に接触した場合に、回転案内材 Z 4 1 に接触した遊技球を排出通路 Z 2 5 に流下させ易いように構成されている。これにより、不正行為でしかなし得ないような極めて短い所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な入賞口通路 Z 2 3 に流下させずに、それよりも劣る排出通路 Z 2 5 に流下させることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。

## 【 5 8 8 6 】

なお、連球防止装置 Z 4 0 は、本実施例の変形例 1 において図 5 3 8 ~ 図 5 4 2 を参照して説明した遊技機のように、遊技領域 3 0 a に備えられ、遊技領域 3 0 a を流下する遊技球の流下方向を振り分ける機構を有する連球防止装置 Z 4 0 a であってもよい。

## 【 5 8 8 7 】

なお、連球防止装置 Z 4 0 は、変形例 2 において図 5 4 3 を参照して示したように、初期姿勢の回転案内材 Z 4 1 の左側壁部 Z 4 4 と右側壁部 Z 4 4 とに当接した状態となり、右回転中から右回転停止姿勢の回転案内材 Z 4 1 の右側壁部 Z 4 4 に当接した状態となり、入賞口通路 Z 2 3 に案内されるものであってもよい。また、変形例 2 において図 5 4 4 を参照して示したように、初期姿勢の回転案内材 Z 4 1 の右側壁部 Z 4 4 に当接した状態となり、右回転中から右回転停止姿勢の回転案内材 Z 4 1 の右側壁部 Z 4 4 に当接した状態となり、入賞口通路 Z 2 3 に案内されるものであってもよい。

## 【 5 8 8 8 】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

## 【 5 8 8 9 】

本実施例の遊技機は（ Z a 2 ）に関し、左側壁部 Z 4 3 が分岐点 Z 3 0 に近付いた状態となってから、次に初期姿勢となるまで、遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球が回転案内材 Z 4 1 に接触した場合に、回転案内材 Z 4 1 に接触した遊技球を排出通路 Z 2 5 に流下させ易いように構成されている。これにより、左側壁部 Z 4 3 が分岐点 Z 3 0 に近付いた状態となってから、次に初期姿勢となるまでという非常に短いタイミングで遊技球通路 Z 2 2 から流下して回転案内材 Z 4 1 に接触した遊技球が、連続して入賞口通路 Z 2 3 に流下されることを阻止することができる。

## 【 5 8 9 0 】

本実施例の遊技機は（ Z a 3 ）に関し、回転案内材 Z 4 1 が左方向に回転中に、遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球が回転案内材 Z 4 1 に接触した場合に、回転案内材 Z 4 1 に接触した遊技球は、排出通路 Z 2 5 に流下され易いが、入賞口通路 Z 2 3 に流下される場合もある。これにより、上述した所定のタイミングで遊技球通路 Z 2 2 から流下

して回転案内材 Z 4 1 に接触した遊技球は、排出通路 Z 2 5 に流下され易いが、入賞口通路 Z 2 3 に流下される場合もあるので、流下領域の面白味を向上させることができる。

【 5 8 9 1 】

本実施例の遊技機は ( Z a 4 ) に関し、再び初期姿勢となった場合において、遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球が回転案内材 Z 4 1 に接触した場合に、回転案内材 Z 4 1 に接触した遊技球は、入賞口通路 Z 2 3 に流下させ易い。これにより、再び初期姿勢となるタイミングで入賞口通路 Z 2 3 への流下を期待することができる。

【 5 8 9 2 】

本実施例の遊技機は ( Z a 5 ) に関し、特定接触部位 Z 4 2 を形成する左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 は、遊技球 1 球を収容できる間隔を隔てて配設されている。これにより、回転案内材 Z 4 1 の右方向への回転に伴って、遊技球を 1 球ずつ入賞口通路 Z 2 3 に流下させることができる。

10

【 5 8 9 3 】

本実施例の遊技機は ( Z a 6 ) に関し、回転案内材 Z 4 1 の回転軸は、遊技球通路 Z 2 2 の流下方向の中心を通る中心軸 z 上から、右方向に偏心した位置に設けられている。これにより、回転案内材 Z 4 1 の回転軸が右方向に偏心されているので、遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球をまず左側壁部 Z 4 3 に当接させ、次に右側壁部 Z 4 4 に当接させて、入賞口通路 Z 2 3 に排出することができる。したがって、入賞口通路 Z 2 3 に流入する遊技球の間隔を適切に取ることができる。

【 5 8 9 4 】

本実施例の変形例 2 の遊技機は ( Z a 7 ) に関し、回転案内材 Z 4 1 の回転軸は、遊技球通路 Z 2 2 の流下方向の中心を通る中心軸 z 上から、左方向に偏心した位置に設けられていてもよい。これにより、回転案内材 Z 4 1 の回転軸が左方向に偏心されているので、遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球をいきなり右側壁部 Z 4 4 に当接させたり、左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 の両方に当接させたりして、入賞口通路 Z 2 3 に排出することができる。したがって、遊技球通路 Z 2 2 から入賞口通路 Z 2 3 へ迅速に流入させることができる。

20

【 5 8 9 5 】

本実施例の変形例 3 の遊技機は ( Z a 8 ) に関し、回転案内材 Z 4 1 の回転軸は、遊技球通路 Z 2 2 の流下方向の中心を通る中心軸 z 上に設けられていてもよい。これにより、回転案内材 Z 4 1 の回転軸が遊技球通路 Z 2 2 の中心軸 z 上に設けられているので、遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球を左側壁部 Z 4 3 のやや入賞口通路 Z 2 3 側で受け止めてから、入賞口通路 Z 2 3 に排出することができる。したがって、入賞口通路 Z 2 3 に流入する遊技球の間隔を適切に取りつつ遊技球通路 Z 2 2 から入賞口通路 Z 2 3 へ迅速に流入させることができる。

30

【 5 8 9 6 】

本実施例の遊技機は ( Z a 9 ) に関し、左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 は、回転案内材 Z 4 1 の回転軸方向から見たときに、回転案内材 Z 4 1 の回転軸 ( その中心点 ) と一致しない 1 点で交わっている。これにより、左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 とが回転案内材 Z 4 1 に深く切り込まれていない分、左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 に円滑に遊技球を受け渡すことができる。

40

【 5 8 9 7 】

本実施例の遊技機は ( Z a 1 0 ) に関し、遊技球通路 Z 2 2 の分岐点 Z 3 0 は、遊技球通路 Z 2 2 の出口部である。これにより、特別な構成を設けなくても、左側壁部 Z 4 3 と遊技球通路 Z 2 2 の出口部 ( 分岐点 Z 3 0 ) との位置関係を用いるだけで、次に回転案内材 Z 4 1 に接触した遊技球を排出通路 Z 2 5 に流下させ易いように構成できる。

【 5 8 9 8 】

本実施例の遊技機は ( Z a 1 1 ) に関し、左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 との前面側は少なくとも一部が透過性を有するカバー Z 2 1 が配設されている。これにより、左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 とは、カバー Z 2 1 の背後で視認可能とされているので、回転

50

案内部材 Z 4 1 がどのようなになっているかドキドキさせながら見せることができる。

【 5 8 9 9 】

本実施例の遊技機は ( Z a 1 2 ) に関し、左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 とはカバー Z 2 1 と同じ透過性を有する無色透明部材で構成されている。これにより、カバー Z 2 1 の背後の左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 とを視認し辛くすることができる。

【 実施例 5 8 】

【 5 9 0 0 】

続いて、実施例 5 8 に係るパチンコ機 1 0 について説明する。実施例 5 8 に係るパチンコ機 1 0 は、実施例 5 7 と同様な連球防止装置 Z 4 0 を備えているが、実施例 5 7 とは異なる遊技性を実現するために特図 2 入賞の態様が異なっており、回転案内部材 Z 4 1 a の構造に差異がある。具体的には、実施例 5 7 では特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球すれば通常であれば特図 2 入賞が発生する構成であったが、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が通常に入球させても必ずしも特図 2 入賞が発生するとは限らず、特図 2 入賞が発生するまで何回も遊技球を特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球させる必要がある場合がある点で異なっている。その他、遊技盤 3 0 の盤面も実施例 5 7 とは異なっている。

【 5 9 0 1 】

図 5 4 6 を参照しながら実施例 5 8 に係るパチンコ機 1 0 の盤面について説明する。実施例 5 8 に係るパチンコ機 1 0 には、遊技盤 3 0 の中央下方に実施例 1 と同様な特図 1 用始動入賞装置 3 3 a を有しており、更に、遊技盤 3 0 の右側領域 3 0 b に特図 2 抽選に係る特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が備えられている。その他、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、盤面に実施例 5 7 と同様な回転体機構 3 3 c , V 入賞装置 3 2 V , アタッカー 3 2 , スルーゲート 3 4 を備えている。スルーゲート 3 4 は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b にとっての上流側に配置されている。なお、本実施例には実施例 5 7 での特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 1 は備えられていない。

【 5 9 0 2 】

特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は、透過性のカバーで覆われており、透過性のカバーには「 Chance ! 」 「 Chance ! 」 の表記 Z 5 2 がなされている。当該表記 Z 5 2 は、透過性のカバーよりも透過性が劣る構成となっている。表記 Z 5 2 のアルファベットの部分は、例えば不透明となっており、奥側における遊技球の動きが視認しにくいように工夫がされている。

【 5 9 0 3 】

特図 2 用始動入賞装置 3 3 b には、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の入球口を開閉可能に設けられた可動式の非電動役物 3 3 b 2 が設けられている。非電動役物 3 3 b 2 は、ハネ状の役物であり、通常は閉状態となっているが、回転体機構 3 3 c が有する上部入球口 Z 1 3 に遊技球が入球すると、入球した遊技球の重みを原動力に回動して開状態となる。この点は、実施例 5 7 の非電動役物 3 3 b 2 と同様である。本実施例の非電動役物 3 3 b 2 は、回転体機構 3 3 c が有する下部入球口 Z 1 4 とも機械的にリンクしており、下部入球口 Z 1 4 に遊技球が入球しても入球した遊技球の重みを原動力に回動して開状態となる。遊技球の通過に伴って非電動役物 3 3 b 2 が閉状態となる点は、実施例 5 7 と同様である。

【 5 9 0 4 】

本例の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は、実施例 5 7 と異なり、排出通路 Z 2 5 が遊技盤 3 0 の盤面に連絡しておらず、排出通路 Z 2 5 を通過した遊技球は、遊技盤 3 0 の奥側に向かう。このような構成であるがゆえ、排出通路 Z 2 5 を通過した遊技球が回転体機構 3 3 c に入球することがない。ただし、排出通路 Z 2 5 を通過した遊技球をアウト球と同様に扱おうと、時短状態中に遊技者に与える損失が多くなるので、実施例 5 7 と同様に排出通路 Z 2 5 を通過した遊技球が遊技盤の盤面に排出される構成をとっても構わない。また、いずれの構成であっても、右側領域 3 0 r に一般入賞口 3 1 を配置することで、遊技者に与える損失を補填するようにしてもよい。その他、本例の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は、回転案内部材 Z 4 1 a の構成に実施例 5 7 とは異なる点があるなど、種々の差異点を有

するが、これらについては後述する。

【5905】

<遊技のたまかな流れ>

図547は、遊技のたまかな流れについて説明している。遊技は時短が付かない通常状態から始まり、この状態で特図1用始動入賞装置33aに遊技球が入球し時短付き大当たりとなると、大当たり遊技の後、時短A1状態または時短A2状態が発生する。時短A状態となると、特図2に係る回転体機構33cに遊技球を入球させやすくなる。回転体機構33cに遊技球が入球し、上部入球口Z13，下部入球口Z14に遊技球が入球すると、遊技者は、特図2用始動入賞装置33bを狙うことができるようになる。特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入賞すると、有利な小当たり（V入賞を経て時短B付き大当たり）に発展する当たり）に当選することがある。この時の遊技の流れは後述する。一方、特図2に係る抽選により不利な小当たり（V入賞を経て通常大当たり）に発展する当たり）に当選した場合は、遊技は、V入賞を経てラウンド遊技となり、その後、遊技状態は通常状態に戻る。そして、特図2に係る抽選がハズレとなった場合は、時短A状態は維持され、遊技者は再び特図2抽選を起こすべく回転体機構33cを狙う。しかしながら、時短Aには終期があり、時短A1は、特図1，特図2に係る変動が5回となった時点で終了し、遊技状態は、通常状態に戻る。なお、時短A状態中であるので主に特図2に係る変動が行われるが、もし特図1入賞が発生し、特図1に係る変動が行われた場合は特図1に係る変動を1回の変動とカウントされる。一方、時短A2は、特図1，特図2に係る変動が3回となった時点で終了し、遊技状態は、通常状態に戻る。

10

20

【5906】

特図2に係る抽選により有利な小当たりとなると、V入賞、ラウンド遊技を経て、遊技状態は時短B状態となる。時短B状態となると、時短Aのときよりも特図2に係る回転体機構33cに遊技球を入球させやすくなる。回転体機構33cへの遊技球の入球を経て、特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入賞すると、有利な小当たり（V入賞を経て時短B付き大当たり）に発展する当たり）に当選することがある。この場合は、時短Bが新たに始まるので、時短Bは継続され、遊技者は再び特図2抽選を起こすべく回転体機構33cを狙う。

【5907】

一方、特図2に係る抽選により不利な小当たり（V入賞を経て通常大当たり）に発展する当たり）に当選した場合は、遊技は、V入賞を経てラウンド遊技となり、その後、遊技状態は通常状態に戻る。そして、特図2に係る抽選がハズレとなった場合は、時短B状態は維持され、遊技者は再び特図2抽選を起こすべく回転体機構33cを狙う。しかしながら、時短Bには終期があり、時短Bは、特図1，特図2に係る変動が10回となった時点で終了し、遊技状態は、通常状態に戻る。

30

【5908】

<各種テーブルについて>

以降、以上のような遊技を実現するために参照される各種テーブルについて説明する。図548は、特図1大当たり抽選用テーブル、特図2大当たり抽選用テーブルを示している。特図1大当たり抽選用テーブルは、特図1に係る抽選が行われるときに参照されるテーブルであり、特図2大当たり抽選用テーブルは、特図2に係る抽選が行われるときに参照されるテーブルである。

40

【5909】

まず、図548(a)に係る特図1大当たり抽選用テーブルについて説明する。本実施例の特図1に関し、大当たり乱数カウンタC1，大当たり図柄カウンタC2を用いて時短A1，時短A2に係る抽選が実行される様子は、実施例57と同様である。ただし、時短A1の終期は、特別図柄（特図1，特図2）変動5回までであり、時短A2の終期は、特別図柄（特図1，特図2）変動3回までである。

【5910】

続いて、図548(b)に係る特図2大当たり抽選用テーブルについて説明する。特図

50

2に抽選が実行され、大当たり乱数カウンタC1の値が0～119となると、小当たりの当選が確定する。当該値がそれ以外となった場合は、抽選はハズレとなる。小当たりの種別は、大当たり図柄カウンタC2の値によって決定される。すなわち、大当たり図柄カウンタC2の値が0～49のとき、抽選の結果は第3記号に係る第1小当たりとなる。当該小当たりは、V入賞を経て12ラウンド時短B付き大当たりに発展する当たりである。一方、大当たり図柄カウンタC2の値が50～69のとき、抽選の結果は第4記号に係る第2小当たりとなる。当該小当たりは、V入賞を経て6ラウンド時短B付き大当たりに発展する当たりである。そして、大当たり図柄カウンタC2の値が70～99のとき、抽選の結果は第5記号に係る第3小当たりとなる。当該小当たりは、V入賞を経て3ラウンド通常大当たり（時短が付かない大当たり）に発展する当たりである。

10

## 【5911】

いずれの小当たりでも第3図柄の区別はなく、小当たりに当選すると、表示画面においては、「1」「1」「1」,「2」「2」「2」,・・・「9」「9」「9」といった9種類の当たり目のいずれかが表示される。なお、時短Bは、ラウンド遊技終了後に始まり、特別図柄変動（主に特図2に係る変動）10回で終了する。

## 【5912】

続いて、本例のパチンコ機10が有する各種機構について説明する。

## 【5913】

<非電開放用の回転体について>

回転体機構33cの構造的な特徴は、実施例57とほぼ同様であるが、上述したように、上部入球口Z13のみならず下部入球口Z14も特図2用始動入賞装置33bの有する非電動役物33b2と機械的にリンクしていることが実施例57と大きく異なる。すなわち、下部入球口Z14に遊技球が入球すると、上部入球口Z13に遊技球が入球したときと同様、非電動役物33b2が開状態となる。

20

## 【5914】

また、回転体機構33cは、上部入球口Z13への遊技球の入球を検出する上部センサZ16と、下部入球口Z14への遊技球の入球を検出する下部センサZ17を備えている。上部センサZ16,下部センサZ17は、遊技球が通過する貫通孔を有しており、遊技球を減速させることなく検出することができる。上部センサZ16で遊技球が検出されると、下部センサZ17で遊技球が検出される場合と比べて特図2に係る入賞口に入賞し易くなるため、特図2に係る抽選が生じやすい。その理由については連球防止装置Z40の項で説明する。

30

## 【5915】

本実施例の回転体Z11の可動パターンは、時短Aのときは、実施例57に係る様式Aとは異なる様式Cであり、時短Bのときは、実施例57に係る様式Bとは異なる様式Dである。以降、これらについて具体的に説明する。

## 【5916】

<回転体の可動パターン（様式C）>

図549(a)は、時短A1状態、または時短A2状態のときの回転体Z11の可動パターンを表にしたものである。時短状態が開始すると、初期位置（3時の位置）にあった受け入れ口Z12が上限位置（12時の位置）まで移動する様に回転体Z11が反時計回りに回転する。その後、受け入れ口Z12が初期位置に戻る様に回転体Z11が時計回りに回転する。時短A状態においては、回転体Z11は、この様な反時計回りの回転と、時計回りの回転を繰り返し、それに連れて受け入れ口Z12が往復運動をする。このような様式Cにおいては、遊技球は上部入球口13よりも下部入球口Z14に入球しやすい（入球の確率は89/90）。なお、回転体Z11の可動パターンや入球の確率は、一例であり、もっと上部入球口13に入球し易くなるように可動パターンを調節したり、反対にもっと上部入球口13に入球し難くなるように可動パターンを調節したりしてもよい。

40

## 【5917】

<回転体の可動パターン（様式D）>

50

図 5 4 9 ( b ) は、時短 B 状態のときの回転体 Z 1 1 の可動パターンを表したものである。時短状態が開始すると、初期位置 ( 3 時の位置 ) にあった受け入れ口 Z 1 2 が上限位置 ( 1 2 時の位置 ) まで移動する様に回転体 Z 1 1 が反時計回りに回転する。様式 D においても、受け入れ口 Z 1 2 が上述の初期位置と、上述の上限位置との間を往復するように回転体 Z 1 1 が反時計回りの回転と、時計回りの回転を繰り返す。ただし、様式 D の場合は、受け入れ口 Z 1 2 が初期位置に戻ると、回転体 Z 1 1 が反時計回りに動き出すまでに 2 秒のインターバルが設けられている。これにより、受け入れ口 Z 1 2 が上流の遊技球通路と連通している時間が長くなり、それだけ遊技球が受け入れ口 Z 1 2 に入球し易くなる。このような様式 D においては、遊技球は 1 / 2 の確率で上部入球口 Z 1 3 に入球する。したがって、時短 B の場合、回転体機構 3 3 c に入球した遊技球は、時短 A の場合と比べて上部入球口 Z 1 3 に入球しやすくなる。

#### 【 5 9 1 8 】

以上の説明では、上部入球口 Z 1 3 と下部入球口 Z 1 4 との間に大きな差異はないとも思える。しかし実際は、上部入球口 Z 1 3 に遊技球が入球した方が、下部入球口 Z 1 4 に遊技球が入球するよりも遊技的に有利である。この場合の方が、特図 2 用入賞装置 3 3 b の特図 2 に係る入賞口に遊技球が入賞しやすいからである。その理由は、連球防止装置 Z 4 0 の構造に関係があるので連球防止装置 Z 4 0 の項で説明する。上部入球口 Z 1 3 への遊技球の入球が生じやすいのは時短 B であるから、時短 B 状態の方が時短 A 状態よりも有利な遊技状態であるということがいえる。

#### 【 5 9 1 9 】

##### < 連球防止機構について >

図 5 5 0 , 図 5 5 1 を参照して本例の連球防止装置 Z 4 0 について説明する。連球防止装置 Z 4 0 は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に備えられた構成であって、実施例 5 7 と同様に不正行為により特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が 2 連続して入賞することを防止する構成である。図 5 5 0 ( a ) は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の外観を示した図であり、図 5 5 0 ( b ) は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の内部構造の説明図となっている。図 5 5 1 は、回転案内部材 Z 4 1 a とその付近の部材を説明する斜視図である。すなわち、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に示す透過性のカバー Z 2 1 を取り外すと、図 5 5 0 ( b ) のような各種機構が現れる。カバー Z 2 1 は、実施例 5 7 と同様に、透過性 ( 例えば無色透明 ) となっているので、遊技者は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の内部で遊技球の動きを視認することができる。しかしながら、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の内部の様子が丸見えになってしまうと、上述した不正行為を難しくしても他の不正行為を助長する恐れがあるので、カバー Z 2 1 には種々の表記や装飾が施されることによって、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の内部の様子が丸見えになることを抑制している。本実施例のカバー Z 2 1 には、時短 A 状態、時短 B 状態において特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技者の注目を集めるように「 C h a n c e ! 」と「 C h a n c e ! 」の表記 Z 5 2 が二段に分けてなされているので、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の内部構造において最も遊技者としては ( 不正行為も ) 関心のある遊技球が振り分けられる様子は、当該表記 Z 5 2 によって視認しづらい。すなわち、本実施例の表記 Z 5 2 のうち上段の「 C h a n c e ! 」は、回転案内部材 Z 4 1 a における特定接触部位 Z 4 2 を覆う位置に設けられおり、下段の「 C h a n c e ! 」は、入賞口通路 Z 2 3 , 排出通路 Z 2 5 を覆う位置に設けられている。とはいえ、「 C h a n c e ! 」 「 C h a n c e ! 」の表記 Z 5 2 は、アルファベットの形状の部分だけ透過性が劣る構成であるから、遊技者は、表記 Z 5 2 を形成するアルファベットの各々を囲む透過性領域から遊技球が振り分けられる様子を垣間見ることができる。また、このように構成しても、入賞口通路 Z 2 3 や排出通路 Z 2 5 は見え易くなっているので、遊技者は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球した遊技球がどちらに振り分けられたかという振り分け結果を見ることができる。

#### 【 5 9 2 0 】

なお、「 C h a n c e ! 」の表記 5 2 をもっと増やして、入賞口通路 Z 2 3 や排出通路 Z 2 5 の前面までも覆って、入賞口通路 Z 2 3 や排出通路 Z 2 5 まで見えにくくしても

よい。このようにすれば、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b 内部での不正行為をさらに行い難くすることができる。

#### 【5921】

以降、図 5 5 0 ( b ) を参照して特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の各構成について説明する。ハネ状の非電動役物 3 3 b 2 は、中心軸を中心に上端が左側に向かうように回転することが可能である。このような回転は、上部入球口 Z 1 3 または下部入球口 Z 1 4 に入球した遊技球の重みを非電動役物 3 3 b 2 に関連したリンク機構が受けることによって実行される。通常ならば、上部入球口 Z 1 3 に遊技球が入球するのに伴い、ただ 1 つの遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球することができる点は、実施例 5 7 と同様である。また、通常ならば、下部入球口 Z 1 4 に遊技球が入球するのに伴い、ただ 1 つの遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球することができる。

10

#### 【5922】

本例における遊技球通路 Z 2 2 と分岐点 Z 3 0 の構成は、上述の実施例 5 7 と同様であるので、案内回転部材 4 1 a の回転に伴って左側壁部 Z 4 3 が分岐点 Z 3 0 に近付いてゆき、左側壁部 Z 4 3 と分岐点 Z 3 0 との隙間が遊技球の直径より小さくなると、次の遊技球が案内回転部材 4 1 a に到達しても当該遊技球が入賞口通路 Z 2 3 に進入することを阻止することができる。

#### 【5923】

回転案内部材 Z 4 1 a は、分岐点 Z 3 0 の下部に位置し遊技球通路 Z 2 2 を流下してきた遊技球を入賞口通路 Z 2 2 a または排出通路 Z 2 5 に案内する。回転案内部材 Z 4 1 a は、遊技球通路 Z 2 2 の中心軸を基準として入賞口通路 Z 2 3 側に設けられている。

20

#### 【5924】

回転案内部材 Z 4 1 a の構造についてより詳細に説明する。回転案内部材 Z 4 1 a は、実施例 5 7 の回転案内部材 Z 4 1 とほぼ同様な構成となっているが、大きく異なる点が 2 つある。第 1 の相違点は、回転案内部材 Z 4 1 a には、回転案内部材 Z 4 1 a を初期姿勢に保つためのウエイトが設けられていないことである。回転案内部材 Z 4 1 a には、ウエイトを埋設するための貫通孔を設ける必要は無い。第 2 の相違点は、回転案内部材 Z 4 1 a の円弧状壁部 Z 4 5 には、円弧状壁部 Z 4 5 が規定する円に沿って配設される複数の凸部 Z 4 8 が設けられていることである。当該凸部 Z 4 8 は、遊技球が排出通路 Z 2 5 を通過するとき遊技球に衝突することで回転案内部材 Z 4 1 a を左回転させることが可能である。また、当該凸部 Z 4 8 は、図 5 5 0 ( c ) に示す様に回転案内部材 Z 4 1 a の回転軸方向に伸びた細長状の部材である。

30

#### 【5925】

図 5 5 0 ( b ) においては、回転案内部材 Z 4 1 a が実施例 5 7 における初期姿勢に相当する姿勢で示されている。回転案内部材 Z 4 1 a は、凸部 Z 4 8 の機能により左回転をすることができるが、ストッパ Z 4 7 が連結部 Z 2 7 の当たり面に当接した時点で、これ以上の左回転が規制される。このときの回転案内部材 Z 4 1 a の姿勢を左回転停止姿勢とよぶことにする。左回転停止姿勢は、見かけ上は、実施例 5 7 に係る初期姿勢に相当する。しかし、本実施例においては、回転案内部材 Z 4 1 a は、左回転停止姿勢から右回転停止姿勢までの任意の姿勢で停止することができるので、初期状態における所定の姿勢を意味する初期姿勢の概念がない。図 5 5 0 ( b ) は、回転案内部材 Z 4 1 a の取りうる姿勢のうちの 1 つを例示したものとなっている。

40

#### 【5926】

図 5 5 0 ( c ) は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を上方から見下ろしたときの模式図である。このうち、符号 Z 5 3 a は、排出通路 Z 2 5 の終端に設けられた排出口を説明しており、符号 Z 5 3 b は、入賞口通路 Z 2 3 を通過した遊技球が入賞口 (入賞口センサ 5 1 の遊技球通過孔) に入球できなかったときに遊技球を回収する回収口を説明している。排出口 Z 5 3 a , 回収口 Z 5 3 b に入球した遊技球は、アウト口 3 6 に入球した遊技球と同様な扱いとなるが、上述のように排出口 Z 5 3 a は遊技盤 3 0 の盤面に遊技球を排出し、回収口 Z 5 3 b はアウト口 3 6 と同じ扱いとしてもよい。奥側に向かうにつれ先細りのス

50

ロープ Z 2 9 は、排出通路 Z 2 5 の底部にも設けられており、排出通路 Z 2 5 を通過してきた遊技球を奥側の排出口 Z 5 3 a に誘導するための傾斜面を有している。

【 5 9 2 7 】

図 5 5 0 ( c ) において斜線で示す入賞口シャッター Z 5 0 は、特図 2 に係る入賞口を閉鎖する位置に設けられており、図 5 5 0 ( c ) における水平方向に移動が可能となっている。閉状態の入賞口シャッター Z 5 0 は、左方向に移動することで開状態となり、開状態の入賞口シャッター Z 5 0 は、右方向に移動することで閉状態となる。入賞口シャッター Z 5 0 の後端には、図示しないソレノイドが設けられており、入賞口シャッター Z 5 0 の左右移動のための駆動力を付与する。このソレノイドは、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 によって制御される。入賞口シャッター Z 5 0 の下部には、入賞口への遊技球の入球を検出する入賞口センサ Z 5 1 が設けられている。入賞口センサ Z 5 1 は、遊技球が通過する貫通孔を有しており、遊技球を減速させることなく検出することができる。特図 2 に係る遊技球の入賞は、当該入賞口センサ Z 5 1 が遊技球を検出することで検知される。

10

【 5 9 2 8 】

従って、入賞口通路 Z 2 3 を通過する遊技球は、入賞口シャッター Z 5 0 の状態によって入賞口に入球したり回収口 Z 5 3 b に入球したりする。入賞口シャッター Z 5 0 が開状態の場合は、遊技球は入賞口に入球し、閉状態のときは、遊技球は入賞口シャッター Z 5 0 の上面を通過して回収口 Z 5 3 b に入球する。

【 5 9 2 9 】

入賞口シャッター Z 5 0 の状態は、上述した回転体機構 3 3 c と関連しているのでこれについて説明する。上述のように回転体機構 3 3 c には、上部入球口 Z 1 3 に係る上部センサ Z 1 6 と、下部入球口 Z 1 4 に係る下部センサ Z 1 7 を備えている。上部センサ Z 1 6 と下部センサ Z 1 7 も、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 に接続されている。上部入球口 Z 1 3 に遊技球が入球すると、その入球は上部センサ Z 1 6 で検出され、これに連動して閉状態となっていた特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の入賞口シャッター Z 5 0 が例えば 2 秒間だけ開状態となる。遊技者はこの 2 秒間の間に遊技球を特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球させれば、遊技球を入賞口に誘導できる。つまり、この 2 秒間は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球してから特図 2 に係る入賞口に入球するまでの距離や、回転案内材 Z 4 1 a の回転速度に応じて設定されているので、それぞれの要素が異なれば、この 2 秒間よりも長い時間でも短い時間でも構わない。もっとも、入賞口シャッター Z 5 0 の開期間の終了間際に遊技球を特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球させても遊技球が入賞しない場合もある。遊技球が入賞するには、遊技球通路 Z 2 2 , 回転案内材 Z 4 1 a , 入賞口通路 Z 2 3 を通過する必要があるからである。

20

30

【 5 9 3 0 】

下部入球口 Z 1 4 に遊技球が入球すると、その旨は下部センサ Z 1 7 で検出され、これに連動して閉状態となっていた特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の入賞口シャッター Z 5 0 が例えば 1 秒間だけ開状態となる。このように、下部入球口 Z 1 4 における遊技球の入球があった場合の入賞口シャッター Z 5 0 の開期間は、上部入球口 Z 1 5 における遊技球の入球があった場合の入賞口シャッター Z 5 0 の開期間よりも短い。したがって、下部入球口 Z 1 4 に遊技球が入球すると、上部入球口 Z 1 5 に遊技球が入球したときよりも特図 2 に係る入賞が生じにくい。時短 B 状態のときの方が、時短 A 状態のときよりも上部入球口 Z 1 5 に遊技球が入球しやすかったことからすれば、時短 B 状態の方が、時短 A 状態よりも有利な遊技状態であるといえる。

40

【 5 9 3 1 】

入賞口シャッター Z 5 0 の開期間は、時短 A 状態と時短 B 状態とで異ならせてもよい。例えば、時短 B 状態のときの方が、時短 A 状態のときよりも入賞口シャッター Z 5 0 の開期間を長くする。これにより、時短 B 状態のときの方が、時短 A 状態のときよりも上部入球口 Z 1 5 に遊技球が入球しやすかったことからすれば、より一層、入賞口シャッター Z 5 0 の長期開放に係る時短 B 状態の方が、入賞口シャッター Z 5 0 の短期開放に係る時短 A 状態よりも有利な遊技状態である、いわゆる突破型の遊技性を実現できるといえる。なお、突破

50

型の遊技性とは、時短 A 状態は厳しいが、時短 A 状態から時短 B 状態に移行すれば、何度も時短 B 状態を発生させ易くなる遊技性である。上述した実施例 5 7 もこのパターンである。

#### 【 5 9 3 2 】

< 連球防止機構の動作 >

以降、連球防止機構の動作について説明する。図 5 5 2 ( a ) は、回転案内材 Z 4 1 a が左回転停止姿勢にあるときに遊技球が遊技球通路 Z 2 2 を通過してきたときの様子を示している。このときの回転案内材 Z 4 1 a は、V 字形状の特定接触部位 Z 4 2 が上方を向いた姿勢となっているので、特定接触部位 Z 4 2 は、遊技球を受け入れ、それに伴い回転案内材 Z 4 1 a は、右回転を開始する。図 5 5 2 ( b ) は、回転案内材 Z 4 1 a が遊技球の重みにより右回転停止姿勢となり、遊技球が入賞口通路 Z 2 3 側に案内される様子を説明している。

10

#### 【 5 9 3 3 】

実施例 5 7 と同様なので図示はしないが、不正行為により 2 つの遊技球が連なって遊技球通路 Z 2 2 を通過してきた場合、先行する遊技球が回転案内材 Z 4 1 a の姿勢を右回転停止姿勢とするので、回転案内材 Z 4 1 a に達した後続の遊技球は、回転案内材 Z 4 1 a の円弧状壁部 Z 4 5 に接触する。これにより、後続の遊技球は、回転案内材 Z 4 1 a により排出通路 Z 2 5 側に案内される。

#### 【 5 9 3 4 】

図 5 5 2 ( c ) は、図 5 5 2 ( b ) の状態の後、遊技球が回転案内材 Z 4 1 a から離れていく様子を示している。本実施例の場合、実施例 5 7 で説明したウエイトを回転案内材 Z 4 1 a が有していないので、遊技球が回転案内材 Z 4 1 a を離れても回転案内材 Z 4 1 a は遊技球到来前の姿勢に戻ろうとはせず、そのまま左回転停止姿勢を維持する。なお、図 5 5 2 ( a ) ないし図 5 5 2 ( c ) は、入賞口シャッター 5 0 の開期間の終了間際に遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球した場合について説明しており、図 5 5 2 ( a ) において開状態となっていた入賞口シャッター 5 0 は、遊技球が回転案内材 Z 4 1 a の案内を受けている間に閉状態となる ( 図 5 5 2 ( b ) 参照 )。したがって、この遊技球は、入賞することなく、奥側の回収口 Z 5 3 b に入球する ( 図 5 5 2 ( d ) 参照 )。

20

#### 【 5 9 3 5 】

図 5 5 2 ( e ) は、その後、新たな遊技球が遊技球通路 Z 2 2 を通過してきた状態を示している。回転案内材 Z 4 1 a は、右回転停止姿勢を維持しているので、新たな遊技球を排出通路 Z 2 5 側に案内する。回転案内材 Z 4 1 a の円弧状壁部 Z 4 5 には、複数の凸部 Z 4 8 が設けられているので、遊技球は、凸部 Z 4 8 に衝突しながら排出通路 Z 2 5 に向かい、それに伴い、回転案内材 Z 4 1 a は、わずかに反時計回りに回転する。

30

#### 【 5 9 3 6 】

図 5 5 2 ( f ) ないし図 5 5 3 ( h ) は、その後、新たな遊技球が次々と遊技球通路 Z 2 2 を通過していく様子を示している。回転案内材 Z 4 1 a は、右回転停止姿勢に近い姿勢となっているので、新たな遊技球を全て排出通路 Z 2 5 側に案内する。遊技球が回転案内材 Z 4 1 a の円弧状壁部 Z 4 5 に接触する度に回転案内材 Z 4 1 a は、少しずつ反時計回りに回転していき、最終的には図 5 5 3 ( h ) に示す様に左回転停止姿勢となる。

40

#### 【 5 9 3 7 】

なお、図 5 5 2 ( e ) ないし図 5 5 3 ( h ) における入賞口シャッター Z 5 0 は、作図上の制限から全て閉状態となっているが、実際の入賞口シャッター Z 5 0 は、図 5 5 2 ( e ) ~ 図 5 5 3 ( h ) の間に開閉動作を複数回繰り返している。開閉動作の回数は、図 5 5 2 ( e ) ~ 図 5 5 3 ( h ) の間に遊技球通路 Z 2 2 を通過した遊技球の球数にほぼ一致する。より正確には、開閉動作の回数は、上部入球口 Z 1 3 または下部入球口 Z 1 4 への遊技球の入球回数に一致する。入賞口シャッター Z 5 0 がいずれの状態であっても、遊技球は排出通路 Z 2 5 側に案内されるので、入賞口に入球することはない。

50

## 【 5 9 3 8 】

図 5 5 3 ( i ) は、その後、新たな遊技球が遊技球通路 Z 2 2 を通過してきた状態を示している。回転案内部材 Z 4 1 a は、左回転停止姿勢を維持しているため、新たな遊技球を入賞口通路 Z 2 3 側に案内する ( 図 5 5 3 ( j ) , 図 5 5 3 ( k ) 参照 ) 。

## 【 5 9 3 9 】

図 5 5 3 ( i ) ないし図 5 5 3 ( k ) の場合は、上述の図 5 5 2 ( a ) ないし図 5 5 2 ( c ) の場合と異なり、入賞口シャッター 5 0 の開期間の開始間際に遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球した場合について説明している。図 5 5 3 ( i ) において開状態となっている入球口シャッター 5 0 は、遊技球が回転案内部材 Z 4 1 a の案内を受けている間に閉状態とならず ( 図 5 5 3 ( j ) 参照 ) 、遊技球が入賞口に入球するまで開状態を維持する。

10

## 【 5 9 4 0 】

なお、図 5 4 8 ( a ) ないし図 5 5 3 ( k ) の動作は、一例に過ぎない。例えば、図 5 5 3 ( i ) において遊技球の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球が入賞口シャッター 5 0 の開期間の終了間際であった場合、図 5 5 3 ( i ) の状態の後、図 5 4 8 ( b ) ないし図 5 4 8 ( d ) の状態が再現されることになる。

## 【 5 9 4 1 】

また、図 5 5 2 の説明によれば、回転案内部材 Z 4 1 a が左回転停止姿勢にない場合、全ての遊技球が排出通路 Z 2 5 に案内されていた。しかし、本例における回転案内部材 Z 4 1 a は、左回転停止姿勢でない場合であっても遊技球を入賞口通路 Z 2 5 側に案内することができるとも有りうる。ただし、この場合の回転案内部材 Z 4 1 a は、ほぼ左回転停止姿勢となっていなければならないので、稀なケースであるが、このようなケースが生じる場合も有りうる。

20

## 【 5 9 4 2 】

< 遊技の流れ >

このようなテーブルおよび機構を有する本実施例のパチンコ機 1 0 によりどのような遊技が実現されるかについて図 5 4 7 を参照して説明する。遊技は通常状態から始まり、この時点では遊技者は左打ちを行って特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球を入賞させるヘソ入賞を狙う。ヘソ入賞が成立すると、特図 1 に係る抽選が実行される。当該抽選に当選すると、抽選結果は、時短 A 1 付き大当たり、または時短 A 2 付き大当たりのいずれかとなる。大当たりに伴うラウンド遊技が終了すると、遊技状態は、通常状態から時短 A 1 , または時短 A 2 状態に移行する。この状態の移行に伴い、回転体 Z 1 1 の回転が開始される。この回転体 Z 1 1 の回転様式は、様式 C である。

30

## 【 5 9 4 3 】

遊技状態が時短 A 状態となると、遊技球のスルーゲート 3 4 通過に伴う普通図柄抽選に要する時間が短縮される。したがって、遊技者は、この時点から遊技球をスルーゲート 3 4 に通過させるべく、右打ちを行うことになる。スルーゲート 3 4 に遊技球が通過すると、普通図柄抽選が実行される。この抽選で当たりとなると、回転体機構 3 3 c の遊技球通路 Z 1 5 の入口に配置されている開閉部材 3 3 c 1 が閉状態から開状態となる。

## 【 5 9 4 4 】

< 時短 A 状態における遊技 >

時短 A 状態において回転体機構 3 3 c に遊技球が入球すると、ほとんどの場合、当該遊技球は回転体機構 3 3 c の下部入球口 Z 1 4 に入球する。下部入球口 Z 1 4 と特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の非電動役物 3 3 a 2 は、機械的にリンクされているから、下部入球口 Z 1 4 に遊技球が入球すると閉状態となっていた非電動役物 3 3 a 2 が開状態となる。通常ならば、下部入球口 Z 1 4 に遊技球が入球するのに伴って、ただ 1 つの遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球できる。

40

## 【 5 9 4 5 】

下部入球口 Z 1 4 に入球した遊技球は下部センサ Z 1 7 に検出されて、それに伴い特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が有する入賞口シャッター Z 5 0 が 1 秒間だけ開状態となる。こ

50

のときに特図 2 に係る入賞を実現するのは比較的難しく、多くの場合、遊技球は回収口 Z 5 3 b で回収される。しかし、良いタイミングが重なれば、下部入球口 Z 1 4 にしか入球していない場合であっても、特図 2 に係る入賞が実現することもあり得る。もちろん、時短 A 状態では比較的稀であるが、上部入球口 Z 1 3 に入球すれば、特図 2 に係る入賞が実現することもあり得る。

【 5 9 4 6 】

時短 A 状態において特図 2 に係る入賞が成立し、特図 2 に係る抽選が実行されたとする。当該抽選がハズレの場合、時短 A 状態のまま遊技が継続される。抽選結果が 5 回または 3 回（このときの回数は遊技状態が時短 A 1 状態か時短 A 2 状態か異なる。）連続してハズレとなった場合、遊技状態は通常状態に戻る。5 回または 3 回連続してハズレとなる前に特図 2 に係る抽選結果が時短の付かない通常小当たりとなった場合、遊技状態は、V 入賞を経て通常大当たり状態に発展し、ラウンド遊技の終了後、遊技状態は通常状態に戻る。遊技状態が時短 A 状態から通常状態に戻ると、遊技は、特図 1 始動入賞装置 3 3 a への入賞（ヘソ入賞）を狙う左打ち遊技に戻る。

10

【 5 9 4 7 】

5 回または 3 回連続してハズレとなる前に特図 2 に係る抽選結果が時短 B 付き小当たりとなった場合、遊技状態は、V 入賞を経て時短 B 付き大当たり状態に発展し、ラウンド遊技の終了後、遊技状態は時短 A 状態から時短 B 状態に移行する。この状態の移行に伴い、回転体 Z 1 1 の回転様式が様式 C から様式 D に変更される。

【 5 9 4 8 】

20

< 時短 B 状態における遊技 >

時短 B 状態において回転体機構 3 3 c に遊技球が入球すると、遊技球は回転体機構 3 3 c の上部入球口 Z 1 3 に入球しやすい。上部入球口 Z 1 3 と特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の非電動役物 3 3 a 2 は、機械的にリンクされているから、上部入球口 Z 1 3 に遊技球が入球すると閉状態となっていた非電動役物 3 3 a 2 が開状態となる。通常ならば、上部入球口 Z 1 3 に遊技球が入球するのに伴って、ただ 1 つの遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球できる。

【 5 9 4 9 】

上部入球口 Z 1 3 に入球した遊技球は上部センサ Z 1 6 に検出されて、それに伴い特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が有する入賞口シャッター Z 5 0 が 2 秒間だけ開状態となる。このときに特図 2 に係る入賞を実現するのは比較的容易となる。

30

【 5 9 5 0 】

時短 B 状態において特図 2 に係る入賞が成立し、特図 2 に係る抽選が実行されたとする。当該抽選がハズレの場合、時短 B 状態のまま遊技が継続される。抽選結果が 1 0 回連続してハズレとなった場合、遊技状態は通常状態に戻る。1 0 回連続してハズレとなる前に特図 2 に係る抽選結果が時短の付かない通常小当たりとなった場合、遊技状態は、V 入賞を経て通常大当たり状態に発展し、ラウンド遊技の終了後、遊技状態は通常状態に戻る。1 0 回連続してハズレとなる前に特図 2 に係る抽選結果が時短 B 付き小当たりとなった場合、遊技状態は、V 入賞を経て時短 B 付き大当たり状態に発展し、ラウンド遊技の終了後、新たに時短 B 状態が発生する。遊技状態が時短 B 状態から通常状態に戻ると、遊技は、特図 1 始動入賞装置 3 3 a への入賞（ヘソ入賞）を狙う左打ち遊技に戻る。

40

【 5 9 5 1 】

本発明は、上述した実施例の構成に限られず、下記の様な変形実施ができる。

< 変形例 1 >

上述の実施例においては、回転案内部材 Z 4 1 a は全体が同じ色となっていたが、特定接触部位 Z 4 2 を構成する壁部 Z 4 3 , Z 4 4 を強調させる目的で、壁部 Z 4 3 , Z 4 4 の色を回転案内部材 Z 4 1 a における他の部位と異なる色としてもよい（図 5 5 4 ( a ) 参照）。このような構成とすることで、遊技者に壁部 Z 4 3 , Z 4 4 および壁部 Z 4 3 , Z 4 4 によって振り分けられる遊技球に注意を向かせることができる。壁部 Z 4 3 , Z 4 4 を着色する方法としては、塗料により壁部 Z 4 3 , Z 4 4 を着色する方法や、有色の材

50

料により壁部 Z 4 3 , Z 4 4 を形成してこれを、回転案内部材本体と一体化させて壁部 Z 4 3 , Z 4 4 の色を回転案内部材 Z 4 1 a における他の部位と異なる色とする方法が考えられる。

【 5 9 5 2 】

< 変形例 2 >

上述の実施例においては、「Chance!」の表記が回転案内部材 Z 4 1 a を視認しづらくする構成となっていたが、より回転案内部材 Z 4 1 a の形状に合わせた図形等をカバー Z 2 1 に付すようにしてもよい。なお、カバー Z 2 1 にこの図形からなる装飾を付ける以外にも、回転案内部材 Z 4 1 a の形状に合わせた円盤状の部材（円形装飾部）を回転案内部材 Z 4 1 a の前面に固定した状態で、カバー Z 2 1 内に保持されてもよい。図 5 5 4 ( b ) は、回転案内部材 Z 4 1 a 全体を覆うように円形の装飾が付されている。当該装飾は、細かな市松模様となっており、回転案内部材 Z 4 1 a が有する左側壁部 Z 4 3 , 右側壁部 Z 4 4 , 凸部 Z 4 8 を全体的に視認しづらくする。市松模様は、視認性の良い矩形部位と視認性の悪い矩形部位でモザイク模様が構成されており、市松模様における視認性の良い矩形部位を通じてわずかに回転案内部材 Z 4 1 a が回転する風な様子を垣間見ることができると留まる。視認性の良い矩形部位は、透明であってもよいし、半透明であってもよい。視認性の悪い矩形部位は、半透明であってもよいし、不透明であってもよい。

10

【 5 9 5 3 】

また、この円形の図形は、右側壁部 Z 4 4 の先端をわずかに見せる程度に回転案内部材 Z 4 1 a 全体を覆っている。これにより、市松模様の背後では、左側壁部 Z 4 3 , 右側壁部 Z 4 4 , 凸部 Z 4 8 が視認し辛い、右側壁部 Z 4 4 の先端を見極めることができる、回転案内部材 Z 4 1 a の傾きを予測することができる。

20

【 5 9 5 4 】

< 変形例 3 >

上述の変形例 2 では、回転案内部材 Z 4 1 a を市松模様で覆って見えにくくしていたが、本発明はこの構成に限られず、回転案内部材 Z 4 1 a 全体を半透明な図形で覆うようにしてもよい。この構成によれば、回転案内部材 Z 4 1 a が有する左側壁部 Z 4 3 , 右側壁部 Z 4 4 , 凸部 Z 4 8 の全体が視認しづらい。

【 5 9 5 5 】

< 変形例 4 >

変形例 2 , 3 に関連した別の変形例として、回転案内部材 Z 4 1 a とともに回転する円盤状の部材を回転案内部材 Z 4 1 a から見て遊技者側に設け、当該部材に図形を描く様にしてもよい。図 5 5 4 ( c ) は、変形例 4 の一例であり、円盤状の部材に同心円状の模様が描かれている。同心円状の模様は、回転案内部材 Z 4 1 a が回転しても装飾性に影響を与えにくいものであれば、放射状の模様・円形状に配列された模様などでもよい。変形例 4 においては、回転案内部材 Z 4 1 a の特定接触部位 Z 4 2 に保持された遊技球は全域が円盤状の部材に施された同心円状の模様によって見えにくくなっている。このように、回転する円盤状の部材に同心円状の模様が描かれていれば、回転案内部材 Z 4 1 a が回転しても、その模様からは回転案内部材 Z 4 1 a が回転したことを認識し辛い。これによって、回転案内部材 Z 4 1 a の傾きをさらに認識し辛くすることができる。

30

40

【 5 9 5 6 】

< 変形例 5 >

変形例 4 に関連した別の実施例として、回転案内部材 Z 4 1 a の特定接触部位 Z 4 2 に保持された遊技球の一部が上述した円盤状の部材からはみ出した構成とすることもできる（図 5 5 5 ( a ) 参照）。このように構成することで、円盤状の部材そのものからは回転案内部材 Z 4 1 a の傾きをさらに認識し辛い、このはみ出した部分を見付ることで、遊技球が振り分けられる様子を注視でき、より面白みのあるパチンコ機 1 0 が提供できる。

【 5 9 5 7 】

< 変形例 6 >

上述の実施例では、「Chance!」と「Chance!」の表記 Z 5 2 が二段に分

50

けてなされている構成であったが、本発明はこの構成に限られず、表記 Z 5 2 を一段とすることもできる。図 5 5 5 ( b ) の例では、「Chance!」の表記 Z 5 2 が回転案内部材 Z 4 1 a の特定接触部位 Z 4 2 を覆うように構成されている。なお、本例では、左回転停止姿勢においてのみ前面の表記 Z 5 2 が左側壁部 Z 4 3 , 右側壁部 Z 4 4 の両方を覆っているが、右回転停止姿勢においても前面の表記 Z 5 2 が左側壁部 Z 4 3 , 右側壁部 Z 4 4 の両方を覆うようにしてもよい。

【 5 9 5 8 】

< 変形例 7 >

上述の実施例では、表記 Z 5 2 が回転案内部材 Z 4 1 a から見て遊技者側のカバー Z 2 1 に設けられていたが、本発明はこの構成に限られない。表記 Z 5 2 を回転案内部材 Z 4 1 a の奥側に設け、回転案内部材 Z 4 1 a を見えにくくする構成とすることもできる ( 図 5 5 5 ( c ) 参照 ) 。つまり、回転案内部材 Z 4 1 a は、カバー Z 2 1 と同じく透過性 ( 例えば透明な ) 樹脂で形成されているので、背後の装飾を透過する。背後の装飾と左側壁部 Z 4 3 , 右側壁部 Z 4 4 とが混ざり合っ ( 図示でハッチングを付して示すように ) 、回転案内部材 Z 4 1 a の傾きを認識し辛くすることができる。なお、本例では、左回転停止姿勢においてのみ背後の表記 Z 5 2 が左側壁部 Z 4 3 , 右側壁部 Z 4 4 の両方と混ざり合っているが、右回転停止姿勢においても背後の表記 Z 5 2 が左側壁部 Z 4 3 , 右側壁部 Z 4 4 の両方と混ざり合うように表記 Z 5 2 を大きくしてもよい。

10

【 5 9 5 9 】

< 変形例 8 >

上述の実施例では、複数の小さな凸部 Z 4 8 が回転案内部材 Z 4 1 a の円弧状壁部 Z 4 5 に設けられていたが、本発明はこの構成に限られない。図 5 5 6 ( a ) に示す様に円弧状壁部 Z 4 5 に単一の大きな凸部 Z 4 8 を有する構成としてもよい。このような構成によれば、排出通路 Z 2 5 を通過する遊技球が凸部 Z 4 8 に衝突すると、上述の実施例の場合と比べて大きな回転力が生じるので、右回転停止姿勢の回転案内部材 Z 4 1 a は、一度に左回転停止姿勢となる。これにより、回転案内部材 Z 4 1 a の右回転停止姿勢と左回転停止姿勢とを迅速に切り替えることができる。

20

【 5 9 6 0 】

< 変形例 9 >

上述の変形例 8 に関連した別の変形例としては、図 5 5 6 ( b ) に示す様な突出高さの異なる複数の凸部 Z 4 8 を円弧状壁部 Z 4 5 の異なる位置に備えた回転案内部材 Z 4 1 a を挙げることができる。このような構成によれば、排出通路 Z 2 5 を通過する遊技球が円弧状壁部 Z 4 5 に衝突する箇所に応じて生じる回転力を異ならせることができる。これによって、小さい凸部 Z 4 8 に接触した場合は、遊技球の接触が複数回必要があるが、大きな凸部 Z 4 8 に接触した場合は、遊技球の接触がそれより少ない回数で済むので、いずれの凸部 Z 4 8 に接触するか遊技者にドキドキ感を与えることができる。なお、この場合は、凸部 Z 4 8 を見え易くするために、回転案内部材 Z 4 1 a の前面には表記 Z 5 2 が存在しないか、存在しても凸部 Z 4 8 の視認に影響を与えにくいものであることが好ましい。

30

【 5 9 6 1 】

また、当該凸部 Z 4 8 は、細長状の部材に限らず、点点と設けられる部材であってもよい。点点と設けられる凸部 Z 4 8 に、大きな凸部 Z 4 8 や小さな凸部 Z 4 8 を設けてもよい。これによって、小さい点状の凸部 Z 4 8 に接触した場合は、遊技球の接触が複数回必要があるが、大きな点状の凸部 Z 4 8 に接触した場合は、遊技球の接触がそれより少ない回数で済むので、いずれの凸部 Z 4 8 に接触するか遊技者にドキドキ感を与えることができる。

40

【 5 9 6 2 】

また、凸部 Z 4 8 の大きさや凸部 Z 4 8 の配置を変える代わりに、遊技球通路 Z 2 2 や排出通路 Z 2 5 の内面に凹凸を設けて遊技球が回転案内部材 Z 4 1 a の円弧状壁部 Z 4 5 に接触する際の態様が区々になるようにしてもよい。このようにすることでも、遊技球が回転案内部材 Z 4 1 a の円弧状壁部 Z 4 5 に接触することで生じる回転力を変えることができ

50

る。

【 5 9 6 3 】

< 変形例 1 0 >

上述の実施例では、入賞口シャッター Z 5 0 の開閉動作の回数は、上部入球口 Z 1 3 または下部入球口 Z 1 4 への遊技球の入球回数に一致させていたが、これを一致させない構成としても構わない。例えば、上述した回転体機構 3 3 c において、上部入球口 Z 1 3 に係る上部センサ Z 1 6、下部入球口 Z 1 4 に係る下部センサ Z 1 7 で検出された場合に、抽選によって入賞口シャッター Z 5 0 を開放させるか否かを決定する構成としてもよい。入賞口シャッター Z 5 0 を開放させる当選確率は、例えば 1 / 2 程度とする。このようにすれば、V 形状の特定接触部位 Z 4 2 が上方を向いた姿勢に戻っており、上部入球口 Z 1 3 に係る上部センサ Z 1 6 で検出されたにも関わらず、入賞口シャッター Z 5 0 が開放しない状況が発生させることができる。これにより、接触部位 Z 4 2 が上方を向いた姿勢に戻った状態で、入賞口シャッター Z 5 0 が開放しているか否かという点に、遊技者にドキドキ感を与えることができる。

10

【 5 9 6 4 】

また、上述した入賞口シャッター Z 5 0 の開放抽選は、上部入球口 Z 1 3 に係る上部センサ Z 1 6、下部入球口 Z 1 4 に係る下部センサ Z 1 7 での検出を契機とする構成に限らず、遊技球がスルーゲート 3 4 を通過したことを契機として生じさせてもよい。例えば、入賞口シャッター開放用カウンタ C 5 を新たに設け、1 / 2 程度の確率で、入賞口シャッター Z 5 0 を開放する。入賞口シャッター Z 5 0 の開放時間は、上述と同じ 2 秒間でもよい。すなわち、時短状態での最初の入賞口シャッター Z 5 0 の開放時には、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球が間に合わないが、その後、右打ちを継続していれば、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球と入賞口シャッター Z 5 0 の開放とのタイミングが合う場合が生じ得る。

20

【 5 9 6 5 】

< 変形例 1 1 >

変形例 4 に関連する更なる変形例として、回転案内部材 Z 4 1 a が傾斜する様子を敢えて見えやすくするように構成することもできる。このような例としては、例えば、回転案内部材 Z 4 1 a を覆うように「Chance!」等の文字が印刷された平板を回転案内部材 Z 4 1 a に付設することで、「Chance!」の文字の傾き方により回転案内部材 Z 4 1 a の現在の姿勢が容易に理解できるようになっている。このように構成すれば、遊技者に回転案内部材 Z 4 1 a の姿勢を注目させることができるので、これまでにない面白みを有するパチンコ機 1 0 を提供することができる。

30

【 5 9 6 6 】

< 変形例 1 2 >

上述の実施例では、回転案内部材 Z 4 1 a の回転速度を制限する部材は設けられていなかったが、図 5 5 7 に示すように、回転案内部材 Z 4 1 a の軸受けにワンウェイクラッチ Z 5 5 を設けることで、回転案内部材 Z 4 1 a の回転速度をより遅くするように構成することもできる。本例における回転案内部材 Z 4 1 a は、ワンウェイクラッチ Z 5 5 により、左回転のみに制動がかかるように構成される。したがって、図 5 5 7 ( a ) に示すように、本例の回転案内部材 Z 4 1 a における左回転停止姿勢（実施例 5 7 における初期姿勢に相当）から右回転停止姿勢までの右回転については、制動はかからないので、左回転停止姿勢にある回転案内部材 Z 4 1 a は、特定接触部位 Z 4 2 に入球した遊技球を速やかに特図 2 に係る入賞口に入球させて姿勢を右回転停止姿勢にすることができる。

40

【 5 9 6 7 】

図 5 5 7 ( b ) ~ ( f ) に示すように、右回転停止姿勢となった回転案内部材 Z 4 1 a は、ワンウェイクラッチの作用により、左回転に制動がかけられている。このことにより、上述の実施例にない 2 つの効果を得ることができる。第 1 に、本例によれば、右回転停止姿勢の回転案内部材 Z 4 1 a を左回転停止姿勢に戻りにくくすることで、次の遊技球が特図 2 に係る入賞口に入球するまでに手数を多く掛けさせることにより、特図 2 に係る入

50

賞口に遊技球をより連続して入球させにくくすることができる。すなわち、上述の実施例では、3球の遊技球が回転案内部材Z41aの円弧状壁部Z45に当たれば、右回転停止姿勢の回転案内部材Z41aは、比較的容易に左回転停止姿勢まで戻ることができたが、本例によれば、5球以上（例えば8球）の遊技球が回転案内部材Z41aの円弧状壁部Z45に当たらなければ、回転停止姿勢の回転案内部材Z41aは、左回転停止姿勢まで戻ることがない。ワンウェイクラッチの作用を調整することで、回転案内部材Z41aの回転に必要な遊技球の球数を増減することができる。

#### 【5968】

第2に、本例によれば、排出通路Z25を流下する遊技球の速度をより遅くすることができる。すなわち、右回転停止姿勢の回転案内部材Z41aは、左回転をする際に上述の実施例より多くの運動エネルギーを遊技球から奪う。従って、図557(b)(c)及び(d)(f)に示すように、遊技球が回転案内部材Z41aに衝突して、回転案内部材Z41aが回転する際に、ワンウェイクラッチの作用により、排出通路Z25を流下する遊技球の速度がより遅くなる。このように構成することで、遊技球の流れが追いやすく、回転案内部材Z41aが左回転停止姿勢に戻る過程を目で追いやすいパチンコ機10が提供できる。

10

#### 【5969】

##### <変形例13>

上述の実施例では、1球の遊技球は、回転案内部材Z41aを一方向に回転させるような構成となっていたが、本発明はこのような構成に限られない。1球の遊技球で回転案内部材Z41aがより複雑に動くようにしてもよい。図558は、本例に係る回転案内部材Z541aの具体的な構成を説明している。すなわち、本例の回転案内部材Z41aは、右側壁部Z44が延伸して形成される突起が実施例の突起よりも小さくされている。従って、本例の回転案内部材Z41aは右側壁部Z44が遊技球に接触している時間が上述の実施例よりも短い。したがって、図558に示す様に、左回転停止姿勢にある回転案内部材Z41aの特定接触部位Z42に入球した遊技球は、右側壁部Z44への衝突から生じる運動エネルギーによる回転案内部材Z41aの右回転により、右側に案内される。このとき、回転案内部材Z41aの突起は連結部Z27に接続された収納部に衝突することになる。回転案内部材Z41aは、反動により左回転して左回転停止姿勢に近いが、左回転停止姿勢には達しない姿勢で停止する場合がある。また、回転案内部材Z41aは、より強い反動により左回転して左回転停止姿勢に達して停止する場合もある。つまり、上述の実施例の構成によれば、1球の遊技球により回転案内部材Z41aの回転方向が変化することはなかったが、本例によれば、1球の遊技球により、回転案内部材Z41aは、右回転をした後、右側壁部Z44への衝突から生じる運動エネルギーを利用し、反動により左回転をするように構成されており、しかも、その反動により左回転停止姿勢に戻ったり戻らなかつたりするように構成されている。このような構成とすることにより、遊技の内容がより複雑で、運の要素が増えるので、これまでにない面白みのあるパチンコ機10を提供できる。また、左回転停止姿勢で遊技球流路Z22を流下して回転案内部材Z41aに接触した遊技球が右側壁部Z44に当接したときに、右側壁部Z44を介して回転案内部材Z41aに与える運動エネルギーを利用するので、遊技球通路Z22を流下してきた遊技球が入賞口流路Z23に振り分けられた場合にどのような勢いで回転案内部材Z41aに接触したのかにも注目させることができる。

20

30

40

#### 【5970】

##### <変形例14>

上述の実施例では、右回転停止姿勢または右回転中間姿勢にある回転案内部材Z41aの円弧状壁部Z45に遊技球が衝突すれば、必ず回転案内部材Z41aが左回転する構成であったが、必ずしも回転案内部材Z41aが左回転しない構成であってもよい。具体的には、例えば、上述の実施例では、回転案内部材Z41aを一時的に固定する構成は備えていなかったが、図559に示す様に、回転案内部材Z41aの下部に伸縮自在のピンZ70を備える構成としてもよい。ピンZ70は、回転案内部材Z41aの下部に付設され

50

たソレノイドの先端であって、ソレノイドの動作により、上下方向に出没することができる。図559(a)は、ピンZ70が収縮状態で、ピンZ70の先端は回転案内部材Z41aに接触しておらず、回転案内部材Z41aは、遊技球の重みや、遊技球の衝突により回転することができる。図559(a)においては、回転案内部材Z41aが左回転停止姿勢となっているから、遊技球通路Z22を通過し回転案内部材Z41aに向かった遊技球は、特定接触部部位Z42に入球して、右方向に案内される(図559(b)参照)。この時点で、ピンZ70が伸長状態となったとすると、ピンZ70は回転案内部材Z41aの円弧状壁部Z45における凸部Z48が設けられていない部位(ストッパZ47の右側の部位)に当接して、右回転停止姿勢の回転案内部材Z41aを固定する(図559(c)参照)。このような状況となると、回転案内部材Z41aの円弧状壁部Z45に遊技球が接触しても回転案内部材Z41aは、回転しなくなり、右回転停止姿勢が維持される(図559(c)~図559(e)参照)。したがって、回転案内部材Z41aは、遊技球通路Z22を通過してきた遊技球を常に左側へと案内する。

10

#### 【5971】

図559(f)は、伸長状態のピンZ70が収縮状態に戻った様子を示しており、この時点で、回転案内部材Z41aは、遊技球の重みや、遊技球の衝突により回転することができるようになる。図559(f)においては、右回転停止姿勢となっている回転案内部材Z41aが排出通路Z25を通過する遊技球によって、左回転しつつある様子を示している。

#### 【5972】

20

ピンZ70の動作の契機は、特に限定されないが、例えば、遊技球のスルーゲート34通過に伴う普通図柄抽選において普通図柄当選が発生する度に伸長状態・収縮状態を交互に繰り返すようにピンZ70を制御する構成とすることができる。もちろん、抽選によらず、時短状態が発生すれば、一定の時間間隔または一定周期で変化する時間間隔で伸長状態・収縮状態を交互に繰り返すようにピンZ70を制御する構成であってもよい。このように構成することで、右回転停止姿勢だけでなく、右回転停止姿勢から左回転停止姿勢に戻る途中の姿勢にあるときにも、ピンZ70が伸長状態となって回転案内部材Z41aが固定されてしまう状況も発生する。このようになれば、あと1回遊技球が回転案内部材Z41aに衝突すれば回転案内部材Z41aを左回転停止姿勢に戻すことができる状況で、遊技者をじらすことができる。このような状況で入賞口シャッターZ50が開放されれば、もしピンZ70が収縮状態であれば左回転停止姿勢に戻した状態で特図2に係る入賞口に入賞させることができたにも関わらず、これが出来ないことで、さらにじらすことができる。この場合、ピンZ70の伸長状態の時間は、入賞口シャッターZ50の開放時間よりも長いことが好ましい。また、入賞口シャッターZ50の開放状態は、遊技者が明示できることが好ましい。例えば、入賞口シャッターZ50を有色部材とし、他の部材を無色透明に形成する。また、例えば、第3図柄表示装置42などの表示装置にて入賞口シャッターZ50の開状態を報知する。また、特図2用始動入賞装置33bの普通図柄当選を契機とする構成であれば、このような状況を回避するために、さらに遊技球を発射し続ける必要が生じるので、積極的な発射操作を促すことができる。このように、ピンZ70の動作という新たな要素が遊技に組み込まれ、今までにない面白みを有するパチンコ機10を提供することができる。

30

40

#### 【5973】

##### <変形例15>

上述の実施例における特図2用始動入賞装置33bは、特図2用始動入賞装置33bの内部に連球防止装置Z40aを有していたが、本発明はこの構成に限られず、図538に記載されているように連球防止装置Z40aは、特図2用始動入賞装置33bの外部に、図示では特図2用始動入賞装置33bの前面側のカバーに覆われない状態で(もちろん、回転案内部材Z41aの前面に透過性を有し、回転案内部材Z41aと共に回転するカバーを設けてもよい)、遊技領域30aに配設されている構成とすることもできる。つまり、上述の実施例では、連球防止装置Z40の上流側に非電動役物33b2が設けられてい

50

たため、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への連続入球を許容した状態で 2 球目以降の入賞を防止する構成であったが、本例では、連球防止装置 Z 4 0 a の下流側に非電動役物 3 3 b 2 が設けられているため、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への連続入球を許容せずに 2 球目以降を非電動役物 3 3 b 3 に接触・衝突させずに流下方向を変更できることが特徴的である。これにより、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b 3 の非電動役物 3 3 b 3 に遊技球が頻繁に接触・衝突し続けることに起因する、非電動役物 3 3 b 3 の摩耗による劣化・故障を低減することができる。

#### 【5974】

図 5 6 0 , 図 5 6 1 を参照しながら本例における特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の構成の詳細を説明する。本例の連球防止装置 Z 4 0 a は、上述の実施例と同様な回転案内部材 Z 4 1 a を有している。回転案内部材 Z 4 1 a の上流には、釘または他の遊技部品の一部によって、回転案内部材 Z 4 1 a に遊技球を導く複数の遊技球流路 Z 2 2 a , Z 2 2 b が形成されている。例えば、回転案内部材 Z 4 1 の上流には、2 本の遊技球流路 Z 2 2 a , Z 2 2 b が形成されている。2 本の遊技球流路 Z 2 2 a , Z 2 2 b は、回転案内部材 Z 4 1 に遊技球を導き易い流路（例えば、右側の遊技球流路 Z 2 2 b ）もあれば、回転案内部材 Z 4 1 a に遊技球を導き難い流路（例えば、左側の遊技球流路 Z 2 2 a ）もある。これにより、どの遊技球流路 Z 2 2 a , Z 2 2 b を流下するかによって遊技者をハラハラドキドキさせることができる。

10

#### 【5975】

いずれかの遊技球流路 Z 2 2 a , Z 2 2 b を通過してきた遊技球は、回転案内部材 Z 4 1 a の特定接触部位 Z 4 2 , または円弧状壁部 Z 4 5 に接触して、回転案内部材 Z 4 1 a の右側か左側かのいずれかに案内される。左側流路 Z 2 5 a , 右側流路 Z 2 5 b , 入賞口流路 Z 2 3 a の各々は、実施例 5 7 における本例に対応する変形例と同様の構成であるので説明を省略する。すなわち、本例においても、ハネ状の非電動役物 3 3 b 3 が開閉することによって入賞口流路 Z 2 3 a が生成・消失する構成となっている。非電動役物 3 3 b 3 が基板、副板 Z 6 0 を有する構成も実施例 5 7 の変形例と同様である。非電動役物 3 3 b 3 が L 字形状となっているのも実施例 5 7 の変形例と同様である。

20

#### 【5976】

< 連球防止装置 Z 4 0 a の動作 >

図 5 6 2 は、2 球の遊技球が連続して特図 2 に係る入賞口に入賞することを本例の連球防止装置 Z 4 0 a が防止する様子を説明している。図 5 6 2 ( a ) に示すように、連続して例えば 2 球の遊技球が右側の遊技球流路 Z 2 2 b を通過してくると、回転案内部材 Z 4 1 a が左回転停止姿勢となっている場合は、左回転停止姿勢となっている回転案内部材 Z 4 1 a が 1 つ目の遊技球を右側に案内する（図 5 6 2 ( b ) , 図 5 6 2 ( c ) 参照）。この間に中央の遊技球流路 Z 2 2 a を流下して回転案内部材 Z 4 1 に到達した 2 つ目の遊技球は、回転案内部材 Z 4 1 a の円弧状壁部 Z 4 5 に接触するので、回転案内部材 Z 4 1 により左側に案内される。このようにして 2 つ目の遊技球は、左側流路 Z 2 5 a に向かう（図 5 6 2 ( c ) ~ 図 5 6 2 ( e ) 参照）。

30

#### 【5977】

図 5 6 2 においては、2 球の遊技球が遊技球流路 Z 2 2 a を通過する前に非電動役物 3 3 b 3 が閉状態となっている場合における連球防止装置 Z 4 0 a の動作を説明している。右側の遊技球流路 Z 2 2 b を流下して特定接触部位 Z 4 2 に入球した 1 つ目の遊技球は、回転案内部材 Z 4 1 a の右側へ案内された後、非電動役物 3 3 b 3 の基板には乗らず、そのまま右側排出通路 Z 2 5 b を流下する（図 5 6 2 ( b ) ~ 図 5 6 2 ( e ) 参照）。入賞口流路 Z 2 3 a が形成されておらず、非電動役物 3 3 b 3 が閉状態となっているからである（図 5 6 2 ( b ) ~ 図 5 6 2 ( e ) 参照）。

40

#### 【5978】

図 5 6 2 においては、左側の遊技球流路 Z 2 2 b を通過する 3 つ目の遊技球についても説明している。この 3 つ目の遊技球は、左側の遊技球流路 Z 2 2 b の出口付近の釘に衝突して回転案内部材 Z 4 1 a の方へ跳ね返るが、ほぼ右回転停止勢となっている回転案内部

50

材 Z 4 1 a の円弧状壁部 Z 4 5 に衝突して回転案内材 Z 4 1 a を左回転させながら回転案内材 Z 4 1 a の左側に案内される。もちろん、左側の遊技球流路 Z 2 2 b を流下した遊技球が回転案内材 Z 4 1 a と衝突する位置によっては、回転案内材 Z 4 1 a を左回転させることができない場合があってもよい。3 つ目の遊技球は結局、左側流路 Z 2 5 a を通過して連球防止装置 4 0 a から離れる。なお、左回転停止姿勢となっている回転案内材 Z 4 1 a に左側の遊技球流路 Z 2 2 b を流下する遊技球が衝突する場合は、遊技球は特定接触部位 Z 4 2 に入球する場合もあるが、この場合も、非電動役物 3 3 b 3 が閉状態となっているので、非電動役物 3 3 b 3 に衝突することなく、右側流路 Z 2 5 b を流下する。

#### 【 5 9 7 9 】

図 5 6 3 も右側の遊技球流路 Z 2 2 b を流下した 2 球の遊技球が連続して特図 2 に係る入賞口に入賞することを本例の連球防止装置 Z 4 0 a が防止する様子を説明しているが、非電動役物 3 3 b 3 が開状態となっているところが図 5 6 2 とは異なる。

#### 【 5 9 8 0 】

図 5 6 3 において、左側の遊技球流路 Z 2 2 a を流下した 1 つ目の遊技球は、特定接触部位 Z 4 2 に入球し回転案内材 Z 4 1 a の右側へ案内された後、非電動役物 3 3 b 3 の基板には乗って、特図 2 に係る入賞口に入球する（図 5 6 3 ( b ) ~ 図 5 6 3 ( e ) 参照）。入賞口流路 Z 2 3 a が形成されており、非電動役物 3 3 b 3 が開状態となっているからである。図 5 6 3 において、2 つ目の遊技球、3 つ目の遊技球が回転案内材 Z 4 1 a を左回転させつつ右側通路 Z 2 5 b に案内される様子は、図 5 6 2 の場合と同様である。

#### 【 5 9 8 1 】

このように、2 球以上の遊技球が連続して右側の遊技球流路 Z 2 2 b を流下してきた場合、1 つ目の遊技球は、回転案内材 Z 4 1 a の右側に案内される。このとき、非電動役物 3 3 b 3 が開状態となっていれば、当該遊技球は、非電動役物 3 3 b 3 との接触・衝突し、入賞口流路 Z 2 3 a , 入賞口通路 Z 2 3 , 入賞口上部通路 Z 2 8 を流下し、特図 2 に係る入賞口に入球する。一方、2 つ目以降の遊技球は、次に回転案内材 Z 4 1 a が左回転停止姿勢に戻るまで、回転案内材 Z 4 1 a の左側流路 Z 2 5 a に案内され、非電動役物 3 3 b 3 から遠ざけられる。当該遊技球は、非電動役物 3 3 b 3 が開状態となっていたとしても特図 2 に係る入賞口に入球することはないので、非電動役物 3 3 b 3 との接触・衝突に起因する摩耗が生じ難い。本例の連球防止装置 Z 4 0 a は、このようにして、2 球以上の遊技球が連続して特図 2 に係る入賞口に遊技球が入球することがないようにしている。本例においても、右回転停止姿勢にある回転案内材 Z 4 1 a は、円弧状壁部 Z 4 5 に遊技球が衝突することで左回転停止姿勢に戻るので、遊技者が右打ちを続けていけば、やがて回転案内材 Z 4 1 a により遊技球が右側に案内される機会がくる。また、連球防止機能を伴う遊技球の振り分けを遊技領域 3 0 a 内に見ることができるので、遊技領域 3 0 a 内で行われる遊技球の動きに関する遊技の興趣性も向上する。

#### 【 5 9 8 2 】

< 本実施例における特徴的な構成 >

本実施例に係る遊技機は、上述の ( Z b 1 ) に関し、遊技球が流下する流下領域 ( 遊技領域 3 0 a と入球装置の内部 ) を有する遊技盤 3 0 と、流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちいずれかに振り分ける機構を有する連球防止装置 Z 4 0 と、を備え、連球防止装置 Z 4 0 は、流下領域に設けられ、流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転案内材 Z 4 1 a と、回転案内材 Z 4 1 a に遊技球を流下させる遊技球通路 Z 2 2 と、回転案内材 Z 4 1 a によって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な入賞口通路 Z 2 3 と、入賞口通路 Z 2 3 よりも有利さが劣る排出通路 Z 2 5 とを備え、回転案内材 Z 4 1 a は、回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、右側壁部 Z 4 4 とこの右側壁部 Z 4 4 に隣接する左側壁部 Z 4 3 とで形成される特定接触部位 Z 4 2 を少なくとも備え、入賞口通路 Z 2 3 を流下した遊技球を特定接触部位 Z 4 2 に受け入れ可能となるように回転停止した左回転停止姿勢では、回転案内材 Z 4 1 a に接触した遊技

10

20

30

40

50

球を右側壁部 Z 4 4 に当接させた状態で右側壁部 Z 4 4 から入賞口通路 Z 2 3 に流下させるように右方向に回転することが可能であり、右方向への回転に伴って、左側壁部 Z 4 3 を遊技球通路 Z 2 2 の分岐点 Z 3 0 に近付けることが可能であって、左側壁部 Z 4 3 が分岐点 Z 3 0 に近付いた状態で遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球が回転案内部材 Z 4 1 に接触した場合に、回転案内部材 Z 4 1 a に接触した遊技球を排出通路 Z 2 5 に流下させ易いように構成され、左側壁部 Z 4 3 が分岐点 Z 3 0 に近付いた右回転停止姿勢で、少なくとも 1 以上の遊技球（例えば 4 球）が回転案内部材 Z 4 1 a に接触することで、左側壁部 Z 4 3 が分岐点 Z 3 0 に近付いた右回転停止姿勢から、左回転停止姿勢に向けて戻るように、左方向に回転することが可能である。これにより、不正行為でしかなし得ないような極めて短い所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な入賞口通路 Z 2 3 に流下させずに、それよりも劣る排出通路 Z 2 5 に流下させることができる。また、左側壁部 Z 4 3 が分岐点 Z 3 0 に近付いた右回転停止姿勢となった後は、自動的に左回転停止姿勢に戻るわけではなく、少なくとも 1 以上の遊技球を回転案内部材 Z 4 1 a に接触させなければ左回転停止姿勢に戻らないので、自動的に左回転停止姿勢に戻る毎に遊技球を不正に投入し入賞口通路 Z 2 3 に流下させるような不正行為も行い難くすることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。

10

## 【5983】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

## 【5984】

20

本実施例の遊技機は（Z b 2）に関し、回転案内部材 Z 4 1 a は、左側壁部 Z 4 3 が分岐点 Z 3 0 に近付いた右回転停止姿勢で、遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球が回転案内部材 Z 4 1 a に当接されることで、左側壁部 Z 4 3 が分岐点 Z 3 0 に近付いた状態と左回転停止姿勢との間の中間状態（図 5 5 2（e）から図 5 5 3（g）に示す状態）に戻ることが可能である。これにより、左側壁部 Z 4 3 が分岐点 Z 3 0 に近付いた右回転停止姿勢で、遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球が回転案内部材 Z 4 1 a に接触しても、いきなりは左回転停止姿勢に戻らないので、左側壁部 Z 4 3 が分岐点 Z 3 0 に近付いた右回転停止姿勢になってから次に左回転停止姿勢となるまでに手数を掛けさせることで、さらに上述したような不正行為を行い難くすることができる。

## 【5985】

30

本実施例の遊技機は（Z b 3）に関し、回転案内部材 Z 4 1 a は、図 5 5 2（e）または図 5 5 2（f）に示す中間状態に戻った状態で、遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球が回転案内部材 Z 4 1 a に接触することで、中間状態と左回転停止姿勢との間の第 2 中間状態（中間状態が図 5 5 2（e）であれば第 2 中間状態は図 5 5 2（f）に示す状態。中間状態が図 5 5 2（f）であれば第 2 中間状態は図 5 5 3（g）に示す状態）に戻ることが可能である。これにより、上述した中間状態で、遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球が回転案内部材 Z 4 1 a に接触しても、ただちには左回転停止姿勢に戻らないので、左側壁部 Z 4 3 が分岐点 Z 3 0 に近付いた右回転停止姿勢になってから次に左回転停止姿勢となるまでにさらに手数を掛けさせることで、より一層上述したような不正行為を行い難くすることができる。

40

## 【5986】

本実施例の遊技機は（Z b 4）に関し、回転案内部材 Z 4 1 a は、図 5 5 2（e）に示す中間状態または図 5 5 2（f）に示す第 2 中間状態に戻った状態で、遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球が回転案内部材 Z 4 1 a に接触することで、図 5 5 2（e）に示す中間状態または図 5 5 2（f）に示す第 2 中間状態から左回転停止姿勢に戻ることが可能としてもよい。このような構成とするためには、変形例 9 のように凸部 4 8 の大きさを変えてもよいし、凸部 4 8 の大きさは変えずに、遊技球通路 Z 2 2 や排出通路 Z 2 5 の内面に凹凸を設けて遊技球が回転案内部材 Z 4 1 a の円弧状壁部 Z 4 5 に接触する際の態様が区々になるようにしてもよい。これにより、上述した中間状態または第 2 中間状態から、遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球が回転部材に接触したときに、左回転停止姿勢に戻る

50

場合もあるので、正常に遊技を行う遊技者に、意外性のある遊技を楽しませることもできる。

【5987】

本実施例の遊技機は（Z b 5）に関し、回転案内部材 Z 4 1 a は、左側壁部 Z 4 3 が分岐点 Z 3 0 に近付いた右回転停止姿勢で、遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球が回転案内部材 Z 4 1 a に接触することで、左回転停止姿勢に戻ることが可能としてもよい。これにより、上述した左側壁部 Z 4 3 が分岐点 Z 3 0 に近付いた右回転停止姿勢から、遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球が回転案内部材 Z 4 1 a に接触したときに、左回転停止姿勢に戻る場合もあるので、正常に遊技を行う遊技者に、さらに意外性のある遊技を楽しませることもできる。このような構成とするためには、変形例 8 のように大きな凸部 4 8 を 1 つ設けてもよいし、凸部 4 8 は複数あるが、接触したときの態様がよければ 1 回で左回転停止姿勢に戻るものであってもよい。

10

【5988】

本実施例の遊技機は（Z b 6）に関し、回転案内部材 Z 4 1 a は、左側壁部 Z 4 3 が分岐点 Z 3 0 に近付いた右回転停止姿勢となった後、遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球が回転案内部材 Z 4 1 a に接触した場合に、回転案内部材 Z 4 1 a を左方向に回転させるための凸部 Z 4 8 を備える。これにより、不正行為者に対しては遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球を凸部 Z 4 8 に接触させて回転案内部材 Z 4 1 a を左回転停止姿勢に戻すという手数を増やし、正当な遊技者には遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球を凸部 Z 4 8 に接触させれば回転案内部材 Z 4 1 a を左回転停止姿勢に戻すことができるという遊技を楽しませることができる。

20

【5989】

本実施例の遊技機は（Z b 7）に関し、回転案内部材 Z 4 1 a は、回転案内部材 Z 4 1 a が左回転停止姿勢であるか左側壁部 Z 4 3 が分岐点 Z 3 0 に近付いた右回転停止姿勢であるかを視認し難くする例えばカバー Z 2 1 に施された「Chance!」「Chance!」のような表記 Z 5 2（目隠し手段）を備えている。これにより、表記 Z 5 2 によって、回転案内部材 Z 4 1 a が左回転停止姿勢であるか左側壁部 Z 4 3 が分岐点 Z 3 0 に近付いた右回転停止姿勢であるかを視認し難くされているので、不正行為者に対しては、回転案内部材 Z 4 1 a が左回転停止姿勢になった時点を狙って不正行為が行われることを抑止し易くなる。また、正当な遊技者に対しては、回転案内部材 Z 4 1 a が左回転停止姿勢になるまでは遊技球を発射し続けるが、回転案内部材 Z 4 1 a が左回転停止姿勢になった後は必要なときだけ遊技球を発射するような止め打ちを抑止し易くなる。

30

【5990】

本実施例の遊技機は（Z b 8）に関し、表記 Z 5 2 は、左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 と凸部 Z 4 8 の一部を視認し難くする所定の装飾（二段の「Chance!」「Chance!」の表記 Z 5 2）である。これにより、遊技盤 3 0 の盤面の装飾性を高めつつも、上述した不正行為や止め打ちを抑止し易くなる。なお、目隠し手段を遊技盤の盤面の装飾との共通性を持たせた所定の装飾とすれば、さらに目隠し手段を遊技盤に馴染ませることができる。なお、目隠し手段は、変形例 2 のように、回転案内部材 Z 4 1 a 全体を視認し難くするような、回転案内部材 Z 4 1 a よりもやや大きい円形装飾部であってもよい。円形装飾部は、背後を完全に遮光するものでもよいし、例えば市松模様のように背後が断片的に見えるものでもよい。

40

【5991】

本実施例の遊技機は（Z b 9）に関し、目隠し手段は、変形例 4 のように、回転案内部材 Z 4 1 a とともに回転しても装飾性を損ない難い回転装飾（例えば円盤状部材に施された同心円状の模様）として形成されていてもよい。これにより、同心円状の模様は、回転部材とともに回転しても装飾性を損ない難いので、左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 と凸部 Z 4 8 が回転しても、これらがどの位置にあるかを気付かれ難くすることができる。

【5992】

本実施例の遊技機は（Z b 10）に関し、変形例 4 のように、左側壁部 Z 4 3 と右側壁

50

部 Z 4 4 と凸部 Z 4 8 は、回転案内部材 Z 4 1 a に施された装飾からはみ出さない（装飾の外縁からはみ出さない）ように形成してもよい。これにより、左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 と凸部 Z 4 8 が回転案内部材 Z 4 1 a に施された装飾からはみ出すことで、左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 と凸部 Z 4 8 がどの位置にあるかを気付かれることを抑止することができる。なお、変形例 5 のように、左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 と凸部 Z 4 8 ははみ出さないが、遊技球を回転案内部材 Z 4 1 a に施された装飾からはみ出すように形成してもよい。回転案内部材 Z 4 1 a の傾きは分かり難いが、遊技球を目で追っていれば、どちらに振り分けられたかを見ることができる。

#### 【5993】

本実施例の遊技機は（Z a 1 3）に関し、変形例 1 のように、左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 とが着色または有色部材で形成されることで、無色透明なカバー Z 2 1 を介して左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 が視認され易くされていてもよい。これにより、カバー Z 2 1 の背後の左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 を目立たせることができる。その結果、回転案内部材 Z 4 1 a の左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 がどの方向を向いているかという点にドキドキ感を与えることができる。

10

#### 【5994】

本実施例の遊技機は（Z a 1 4）に関し、左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 の前面側は透過性を有する所定の装飾（「Chance!」「Chance!」や、市松模様や、同心円状の模様）が施されたカバー Z 2 1 で構成され、左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 とが所定の装飾の背面側から視認可能とされていてもよい。これにより、透過性を有する所定の装飾とその背後の左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 とを、ドキドキ感を持って見せることができる。

20

#### 【5995】

本実施例の遊技機は（Z a 1 5）に関し、左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 の前面側は透過性を有しない特定の装飾（「Chance!」「Chance!」や、市松模様や、同心円状の模様）が施されたカバー Z 2 1 で構成され、特定の装飾によって、左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 とが視認し難くされている。これにより、透過性を有しない特定の装飾の背後に見え隠れする左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 とを、ドキドキ感を持って見せることができる。

#### 【5996】

本実施例の遊技機は（Z a 1 6）に関し、変形例 7 のように、左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 の背面側には特別の装飾（「Chance!」）が施された背面側部材があり、特別の装飾によって、左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 とが視認し難くされている。これにより、背面側の特別の装飾の混ざってしまう左側壁部 Z 4 3 と右側壁部 Z 4 4 とを、ドキドキ感を持って見せることができる。

30

#### 【5997】

本実施例の遊技機は、（Z b 1 1）（Z b 1 2）に関し、変形例 1 2 のように、回転案内部材 Z 4 1 a は、遊技球の流下方向を入賞口通路 Z 2 3 側に振り分けた状態で、遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球が回転案内部材 Z 4 1 a に接触した場合に、左回転が右回転よりも遅くなるように構成されているワンウェイクラッチ Z 5 5 を備えている。これは言い換えれば、回転案内部材 Z 4 1 a は、回転案内部材 Z 4 1 a は、遊技球の流下方向を入賞口通路 Z 2 3 側に振り分けた状態で、遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球が回転案内部材 Z 4 1 a に接触した場合に、排出通路 Z 2 6 へ振り分けられる遊技球の速度が入賞口通路 Z 2 3 へ振り分けられる遊技球の速度よりも遅くなるように構成されているワンウェイクラッチ Z 5 5 を備えているとも言える。これにより、回転案内部材 Z 4 1 a が遊技球の流下方向を入賞口通路 Z 2 3 側に振り分けた後に遊技球流路 Z 2 2 から流下した遊技球が回転案内部材 Z 4 1 a に接触して排出通路 Z 2 6 に流下する様子をゆっくりと遊技者に見せ易くなる。

40

#### 【5998】

本実施例の遊技機は、（Z b 1 3）に関し、変形例 1 4 のように、回転案内部材 Z 4 0

50

a は、遊技球の流下方向を入賞口通路 Z 2 3 側に振り分けた状態で、遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球が回転案内材 Z 4 0 a に接触した場合に、左回転停止姿勢に戻る場合と、左回転停止姿勢に戻らない場合とがあるように構成されている伸縮可能なピン Z 7 0 を備えている。これにより、遊技球の流下方向を入賞口通路 Z 2 3 側に振り分けた状態で、遊技球通路から流下した遊技球が回転案内材 Z 4 0 a に接触した場合に、左回転停止姿勢に戻る場合と、左回転停止姿勢に戻らない場合とがあるので、意外性のある遊技を実現できる。

【 5 9 9 9 】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の ( Z d 1 ) に関し、遊技球が流下する流下領域 ( 遊技領域 3 0 a と入球装置の内部 ) を有する遊技盤 3 0 と、流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちのいずれかに振り分ける連球防止装置 Z 4 0 と、を備え、連球防止装置 Z 4 0 は、流下領域に設けられ、流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転案内材 Z 4 1 a と、回転案内材 Z 4 1 a に遊技球を流下させる遊技球通路 Z 2 2 と、回転案内材 Z 4 1 a によって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な入賞口通路 Z 2 3 と、入賞口通路 Z 2 3 よりも有利さが劣る排出通路 Z 2 5 とを備え、回転案内材 Z 4 1 a は、回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、右側壁部 Z 4 4 と右側壁部 Z 4 4 に隣接する左側壁部 Z 4 3 とで形成される特定接触部位 Z 4 2 を少なくとも備え、遊技球通路 Z 2 2 を流下した遊技球を特定接触部位 Z 4 2 に受け入れ可能となるように回転停止した左回転停止姿勢では、回転案内材 Z 4 1 a に接触した遊技球を右側壁部 Z 4 4 に当接させた状態で右側壁部 Z 4 4 から入賞口通路 Z 2 3 に流下させるように右回転することが可能であり、右回転に伴って、左側壁部 Z 4 3 を遊技球通路 Z 2 2 の分岐点 Z 3 0 に近付けることが可能であって、左側壁部 Z 4 3 が分岐点 Z 3 0 に近付いた状態右回転停止姿勢で遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球が回転案内材 Z 4 1 a に接触した場合に、回転案内材 Z 4 1 a に接触した遊技球を排出通路 Z 2 5 に流下させ易いように構成され、左側壁部 Z 4 3 が分岐点 Z 3 0 に近付いた状態から、回転案内材 Z 4 1 a に接触した遊技球が回転案内材 Z 4 1 a に与える運動エネルギーを利用することで、右回転とは反対の左回転することが可能である。これにより、左側壁部 Z 4 3 が分岐点 Z 3 0 に近付いた状態となった後は、重りなどの重さで所定停止状態に戻すのではなく、回転案内材 Z 4 1 a に接触した遊技球が回転案内材に与える運動エネルギーを利用することで、左回転させるので、回転案内材 Z 4 1 a の動きに意外性を持たせることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるとともに、流下領域における遊技球の動きの興趣性が向上するので、好適な流下領域を提供することができる。

【 6 0 0 0 】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

【 6 0 0 1 】

本実施例の遊技機は、( Z d 2 ) に関し、変形例 1 3 のように、上述した運動エネルギーを、左回転停止姿勢で遊技球通路 Z 2 2 を流下して回転案内材 Z 4 1 a に接触した遊技球が右側壁部 Z 4 4 に当接したときに、右側壁部 Z 4 4 を介して回転案内材 Z 4 1 a に与える運動エネルギーとしてもよい。これにより、回転案内材 Z 4 1 a は、左側壁部 Z 4 3 が分岐点 Z 3 0 に近付いた状態 ( 右回転停止姿勢 ) から左回転停止姿勢に戻す際に、一般的な回転案内材に備わるような重りなどの重さを利用するのではなく、左回転停止姿勢で遊技球通路 Z 2 2 を流下して回転案内材 Z 4 1 a に接触した遊技球が右側壁部 Z 4 4 に当接したときに、右側壁部 Z 4 4 を介して回転案内材 Z 4 1 a に与える運動エネルギーを反動として利用するので、遊技球通路 Z 2 2 を流下してきた遊技球が入賞口通路 Z 2 3 に振り分けられた場合にどのような勢いで回転案内材 Z 4 1 a に接触したのかにも注目させることができる。

【 6 0 0 2 】

本実施例の遊技機は、( Z d 3 ) に関し、運動エネルギーは、左側壁部 Z 4 4 が分岐点 Z 3 0 に近付いた状態 ( 右回転停止姿勢 ) で遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球が回転

案内部材 Z 4 1 a に接触した場合に、回転案内部材 Z 4 1 a に与える運動エネルギーである。これにより、回転案内部材 Z 4 1 a は、左側壁部 Z 4 4 が分岐点 Z 3 0 に近付いた状態から左回転停止姿勢に戻す際に、一般的な回転部材に備わるような重りなどの重さを利用するのではなく、左側壁部 Z 4 4 が分岐点 Z 3 0 に近付いた状態で遊技球通路 Z 2 2 から流下した遊技球が回転案内部材 Z 4 1 a に接触した場合に、回転案内部材 Z 4 1 a に与える運動エネルギーを利用するので、遊技球通路 Z 2 2 を流下してきた遊技球が入賞口通路 Z 2 3 に振り分けられた場合にどのような勢いで回転案内部材 Z 4 1 a に接触したのかにも注目させることができる。

【実施例 5 9】

【6 0 0 3】

続いて実施例 5 9 に係るパチンコ機 1 0 について説明する。本例のパチンコ機 1 0 は、上述の実施例 1 に係るパチンコ機 1 0 と同様であるが、遊技状態が変化していく様子が大きく異なる。より具体的には、本例のパチンコ機 1 0 は、遊技状態として通常状態と、通常状態よりも遊技者に有利な時短状態（時短 A 状態、時短 B 状態、時短 C 状態）が用意され、これまでにない面白みを提供できる遊技機となっている。

【6 0 0 4】

図 5 6 4 を参照して、本例に係る盤面の構成について説明する。本例においては、第 3 図柄表示装置 4 2 の中央下方にはヘソタイプの特図 1 用始動入賞装置 3 3 a が設けられている。通常遊技が行われる通常状態においては、左側遊技領域 3 0 a l を狙う左打ちで特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への入賞を狙う遊技が行われる。本例においては、右打ちに係る右側遊技領域 3 0 a r での右打ち中の遊技に特徴がある。右側遊技領域 3 0 a r には、上流側から順に、スルーゲート 3 4、V 入賞口 3 1 a、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b、大入賞口 3 2 a が設けられている。スルーゲート 3 4 は、右打ちされた遊技球が全て通過できるように構成されている。V 入賞口 3 1 a は、右打ち遊技中に小当たりが発生した時に遊技者が狙う入賞口であり、V 入賞口 3 1 a に遊技球が入球すると大当たりとなる。V 入賞口 3 1 a の上側には出没自在の V アタッカー 3 1 b が設けられており、通常は閉状態となっている。このように V アタッカー 3 1 b は、小当たり発生前に遊技球が V 入賞口 3 1 a に入球することがないように構成されている。

【6 0 0 5】

V アタッカー 3 1 b の下流に設けられている特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は、遊技球が入球すると特図 2 に係る抽選が実施される入賞口となっている。特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の右側には、遊技盤 3 0 の盤面から突き出す突出状態と、遊技盤 3 0 の盤面の奥に退く埋没状態に変化する出没自在の電動役物 3 3 b 1 が設けられている。電動役物 3 3 b 1 が埋没状態となると、電動役物 3 3 b 1 上流付近の遊技球は、電動役物 3 3 b 1 の下側へ流下して、アウト口 3 6 側に進む。これが、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の閉状態である。電動役物 3 3 b 1 が突出状態となると、電動役物 3 3 b 1 上流付近の遊技球は、電動役物 3 3 b 1 に乗った状態で左側に進み、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球する。これが、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の開状態である。

【6 0 0 6】

電動役物 3 3 b 1 の下流に設けられている大入賞口 3 2 a は、大当たりラウンド遊技が実行されるラウンド状態において遊技者が狙う入賞口となっている。大入賞口 3 2 a の上側には、出没自在のアタッカー 3 2 b が設けられており、通常は閉状態となっている。このようにアタッカー 3 2 b は、ラウンド状態発生前に遊技球が大入賞口 3 2 a に入球することがないように構成されている。

【6 0 0 7】

< 特図 1 大当たり抽選用テーブル >

本例のパチンコ機 1 0 の動作時に参照される各種テーブルについて説明する。図 5 6 5 ( a ) は、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入球したときに実行される特図 1 に係る抽選に関する特図 1 大当たり抽選用テーブルである。当該テーブルを参照すれば分かるように、抽選時に大当たり乱数カウンタ C 1 の数値が 1 5 0、3 0 0、4 5 0 のいずれか

10

20

30

40

50

となった場合、抽選結果は大当たりとなる。大当たり乱数カウンタ C 1 が上述の数値以外となった場合は、抽選結果はハズレである。

【6008】

大当たりに係る当たり種別は、大当たり図柄カウンタ C 2 の数値により異なる。大当たり発生時に大当たり図柄カウンタ C 2 の数値が 0 ~ 2 のとき、第 2 記号に係る第 2 大当たりが発生する。このときの当たり種別は 6 ラウンド時短 C 付き大当たりである。また、大当たり発生時に大当たり図柄カウンタ C 2 の数値が 3 ~ 99 のとき、第 1 記号に係る第 1 大当たりが発生する。このときの当たり種別は 6 ラウンド時短 A 付き大当たりである。いずれの大当たりでも第 3 図柄の区別はなく、いずれかの当たりに当選すると、表示画面 4 2 a においては、「1」「1」「1」, 「2」「2」「2」, …「9」「9」「9」といった 9 種の当たり目のいずれかが表示される。後述するように、時短 C 付き大当たりは、時短 A 状態を経由せずにいきなり時短 C 状態を発生させる契機となる。このようなケースは極めて稀であるため、特図 1 大当たり抽選用テーブルでは、時短 A 付き大当たりと比べて、時短 C 付き大当たりの割合を極めて低くしている。

10

【6009】

時短 A および時短 C について説明する。時短とは、時間短縮の略であり、時短状態が発生するとスルーゲート 3 4 通過から普通図柄抽選までに要する時間が短縮される。普通図柄抽選に当選すると、特図 2 に係る電動役物 3 3 b 1 が突出状態となることからすれば、遊技者は、時短状態発生に伴い特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を狙う右打ち遊技を行うことになる。

20

【6010】

時短 A , 時短 C は、主に時短状態の終期に差異がある。時短 A 状態は、長くとも特別図柄 (特図 1 , 特図 2 : 実際は主に特図 2 ) 変動 7 回が終了すると、終了する。一方、時短 C 状態は、長くとも特別図柄変動 10 回が終了すると、終了する。また、時短 B については、後述するが、時短 B 状態との関連で言えば、時短 A 状態は、時短 B 状態の発生する前に設定される時短 B 状態の前提期間として機能する。

【6011】

本例においては、特図 2 に係る抽選が行われるときに参照されるテーブルは複数あり、抽選時の遊技状態に応じていずれかのテーブルが参照される。具体的には、特図 2 抽選に係る特図 2 大当たり抽選用テーブルは、時短 A に関するものと、時短 B に関するものと、時短 C に関するものとがある。以降、それぞれのテーブルについて順を追って説明する。

30

【6012】

<時短 A 状態および時短 A , C 状態の残保留において参照される特図 2 大当たり抽選用テーブル>

図 5 6 5 ( b ) は、時短 A 状態中に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球したときに実行される特図 2 に係る抽選に関する特図 2 大当たり抽選用テーブルである。時短 A , C 状態の残保留において参照される。当該テーブルを参照すれば分かるように、抽選時に大当たり乱数カウンタ C 1 の数値が 0 ~ 2 となった場合、抽選結果は第 2 記号に係る第 2 大当たりとなる。当該大当たりは、大当たり図柄カウンタ C 2 の数値に関係なく全て 6 ラウンド時短 C 付き大当たりとなる、いわゆる直撃大当たりである。同様に、大当たり乱数カウンタ C 1 の数値が 3 ~ 79 となった場合、抽選結果は小当たりとなる。大当たり乱数カウンタ C 1 が上述の数値以外となった場合は、抽選結果はハズレである。特図 2 における時短 C 付き大当たりは、時短 A 状態を経由せずにいきなり時短 C 状態を発生させる契機となる。このようなケースは極めて稀であるため、特図 2 大当たり抽選用テーブルでは、後述する時短付き小当たりと比べて、時短 C 付き大当たりの割合を極めて低くしている。特図 1 と特図 2 での時短 C 付き大当たりの振分は、同じでもよいし、異ならせてもよい。

40

【6013】

図 5 6 5 ( b ) を参照すれば分かるように小当たりには 2 種類あり、小当たりがどちらの種別になるかは大当たり図柄カウンタ C 2 の数値によって決定される。大当たり図柄カ

50

ウンタ C 2 が 0 ~ 7 9 となった場合、特図 2 に係る抽選結果は、第 4 記号に係る第 2 小当たりとなる。一方、大当たり図柄カウンタ C 2 が 8 0 ~ 9 9 となった場合、特図 2 に係る抽選結果は、第 3 記号に係る第 1 小当たりとなる。小当たりとは、大当たりとは異なる種別の当たりを説明しており、V 入賞を条件に大当たり状態を発生させることができる当たりである。

【 6 0 1 4 】

第 2 小当たりは、通常状態において V 入賞が発生すると時短 A 付き大当たりが発生する小当たりとなっている点について説明する。第 2 小当たりが発生するとその変動終了時点で時短 A は一旦終了する。従って、遊技者が第 2 小当たりを生じさせる変動終了時から、これに続く V ゾーンを狙う遊技を行っている間の遊技状態は、通常状態となる。すなわち、本例のパチンコ機 1 0 は、第 2 小当たりにおいて通常状態で V 入賞があると時短 A 付き大当たりが発生するように構成されている。V 入賞発生後、ラウンド状態が発生し、ラウンド状態の終了後、再び時短 A 状態が発生する。

10

【 6 0 1 5 】

第 1 小当たりは、通常状態において V 入賞が発生すると時短が付かない通常大当たりが発生する小当たりとなっている点について説明する。第 1 小当たりが発生するとその変動終了時点で時短 A は終了する。従って、遊技者が第 1 小当たりを生じさせる変動終了時から、これに続く V ゾーンを狙う遊技を行っている間の遊技状態は、通常状態となる。すなわち、本例のパチンコ機 1 0 は、第 1 小当たりにおいて通常状態で V 入賞があると通常大当たりが発生するように構成されている。V 入賞発生後、ラウンド状態が発生し、ラウンド状態の終了後、通常状態となり、左打ちで遊技を行わなければならない状態となる。

20

【 6 0 1 6 】

いずれの大当たり、小当たりでも第 3 図柄の区別はなく、いずれかの当たりに当選すると、表示画面 4 2 a においては、「 1 」 「 1 」 「 1 」 , 「 2 」 「 2 」 「 2 」 , ・ ・ ・ 「 9 」 「 9 」 「 9 」 といった 9 種の当たり目のいずれかが表示される。

【 6 0 1 7 】

< 時短 B 状態において参照される特図 2 大当たり抽選用テーブル >

本発明の特徴である時短 B 状態は、時短 A に続く保留が貯められない時短状態である。この時短状態は、後述する時短 A 状態の最終変動に伴う特別抽選に当選し、その最終変動が外れを導出すると発生する。時短 B は、時短 B 状態前に貯められている保留（残保留）に限り有効であって、詳細にはこの保留（残保留）をすべて消化してから次の変動を開始すると終了する。この時短 B 状態により本例の遊技がどのように構成されているかについては後述するが、ここでは、時短 B 状態において特図 2 に係る抽選が実行されたときに参照されるテーブルの内容について説明する。

30

【 6 0 1 8 】

図 5 6 6 ( a ) は、時短 B 状態中に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球したときに実行される特図 2 に係る抽選に関する特図 2 大当たり抽選用テーブルである。当該テーブルを参照すれば分かるように、抽選時に大当たり乱数カウンタ C 1 の数値が 0 ~ 2 となった場合、抽選結果は第 2 記号に係る第 2 大当たりとなる。当該大当たりは、大当たり図柄カウンタ C 2 の数値に関係なく全て 6 ラウンド時短 C 付き大当たりとなる、上述した直撃大当たりである。同様に、大当たり乱数カウンタ C 1 の数値が 3 ~ 7 9 となった場合、抽選結果は小当たりとなる。この小当たりは、第 1 小当たり、第 2 小当たりの両方を合わせたものと見なしてもよい。大当たり乱数カウンタ C 1 が上述の数値以外となった場合は、抽選結果はハズレである。

40

【 6 0 1 9 】

図 5 6 6 ( a ) を参照すれば分かるように小当たりには 1 種類しかなく、大当たり図柄カウンタ C 2 の数値によらず小当たりは第 4 記号に係る第 2 小当たりとなる。

【 6 0 2 0 】

第 2 小当たりは、時短 B 状態において V 入賞が発生すると時短 C 付き大当たりが発生する小当たりとなっている点について説明する。第 2 小当たりを生じさせる変動終了が発生

50

しても時短 B は終了しない。従って、遊技者が第 2 小当たりを生じさせる変動終了時から、これに続く V ゾーンを狙う遊技を行っている間の遊技状態は、時短 B 状態のままとなる。すなわち、本例のパチンコ機 10 は、第 2 小当たりにおいて時短 B 状態で V 入賞があると時短 C 付き大当たりが発生するように構成されている。

【6021】

いずれの大当たり、小当たりでも第 3 図柄の区別はなく、いずれかの当たりに当選すると、表示画面 42a においては、「1」「1」「1」, 「2」「2」「2」, …「9」「9」「9」といった 9 種の当たり目のいずれかが表示される。

【6022】

<時短 C 状態において参照される特図 2 大当たり抽選用テーブル>

図 566 (b) は、時短 C 状態中に特図 2 用始動入賞装置 33b に遊技球が入球したときに実行される特図 2 に係る抽選に関する特図 2 大当たり抽選用テーブルである。当該テーブルを参照すれば分かるように、抽選時に大当たり乱数カウンタ C1 の数値が 0 ~ 2 となった場合、抽選結果は第 2 記号に係る第 2 大当たりとなる。当該大当たりは、大当たり図柄カウンタ C2 の数値に関係なく全て 6 ラウンド時短 C 付き大当たりとなる、上述した直撃大当たりである。同様に、大当たり乱数カウンタ C1 の数値が 3 ~ 79 となった場合、抽選結果は小当たりとなる。大当たり乱数カウンタ C1 が上述の数値以外となった場合は、抽選結果はハズレである。

【6023】

図 566 (b) を参照すれば分かるように小当たりには 2 種類あり、小当たりがどちらの種別になるかは大当たり図柄カウンタ C2 の数値によって決定される。大当たり図柄カウンタ C2 が 0 ~ 79 となった場合、特図 2 に係る抽選結果は、第 4 記号に係る第 2 小当たりとなる。一方、大当たり図柄カウンタ C2 が 80 ~ 99 となった場合、特図 2 に係る抽選結果は、第 3 記号に係る第 1 小当たりとなる。

【6024】

第 2 小当たりは、時短 C 状態において V 入賞が発生すると時短 C 付き大当たりが発生する小当たりとなっている点について説明する。第 2 小当たりが発生しても時短 C は終了しない。従って、遊技者が第 2 小当たりの変動終了に続く V ゾーンを狙う遊技を行っている間の遊技状態は、時短 C 状態のままとなる。すなわち、本例のパチンコ機 10 は、第 2 小当たりにおいて時短 C 状態で V 入賞があると時短 C 付き大当たりが発生するように構成されている。

【6025】

第 1 小当たりは、時短 C 状態において V 入賞が発生すると時短が付かない通常大当たりが発生する小当たりとなっている点について説明する。第 1 小当たりを生じさせる変動終了が発生すると時短 C は終了する。従って、遊技者が第 1 小当たりに続く V ゾーンを狙う遊技を行っている間の遊技状態は、通常状態となる。すなわち、本例のパチンコ機 10 は、第 1 小当たりにおいて通常状態で V 入賞があると通常大当たりが発生するように構成されている。

【6026】

いずれの大当たり、小当たりでも第 3 図柄の区別はなく、いずれかの当たりに当選すると、表示画面 42a においては、「1」「1」「1」, 「2」「2」「2」, …「9」「9」「9」といった 9 種の当たり目のいずれかが表示される。

【6027】

<保留消化中に参照されるテーブル>

なお、時短 A 状態中に貯められた保留の消化は通常状態のもと行われるが、この特図 2 に係る抽選時に参照されるテーブルは、図 565 (b) で説明した時短 A に係るテーブルとなる。従って、当該保留消化中は時短状態ではないものの、特図 2 に係る抽選については、時短 A 状態のときの同じ条件で実行される。もっとも、当該保留の消化は時短 B 状態のもと実行される場合がある。この場合における特図 2 に係る抽選には、後述のように、図 565 (b) ではなく、図 566 (a) で説明した時短 B に係るテーブルが参照される

10

20

30

40

50

## 【6028】

また、時短C状態中に貯められた保留の消化は通常状態のもと行われるが、この特図2に係る抽選時に参照されるテーブルは、図566(b)で説明した時短Cに係るテーブルとなる。従って、当該保留消化中は時短状態ではないものの、特図2に係る抽選については、時短C状態のときの同様の条件で実行される。ただし、時短C状態中に貯められた保留消化中に第2小当たり(時短付き当たり)が発生した場合、遊技者が第2小当たりの変動終了に続くVゾーンを狙う遊技を行っている間の遊技状態は、通常状態のままとなり、通常状態でV入賞があると時短A付き大当たりが発生するように構成されている。

## 【6029】

## &lt;特別抽選用テーブル&gt;

図567を参照して特別抽選用テーブルについて説明する。特別抽選とは、時短A状態における7回目の特別図柄変動の開始時に合わせて行われる抽選であり、特別図柄変動に係る抽選とは独立した別の抽選である。当該特別抽選により、特別抽選カウンタC4(0~99)の数値が0~24となれば、特別抽選の結果は当選となり、その後の特図2に係る抽選(時短A状態のときに貯めた特図2保留の消化に係る抽選)は時短B状態のもと行われる。なお当該特別抽選により、特別抽選カウンタC4の数値が25~99となれば、特別抽選の結果は落選となり、その後の特図2に係る抽選は、図565(a)に示す特図2大当たり抽選用テーブルを用いて通常状態のもと行われる。

## 【6030】

## &lt;普通図柄抽選用テーブル&gt;

図568(a)は、遊技球のスルーゲート34通過に伴って実施される普通図柄抽選時に参照される普通図柄抽選用テーブルである。当該図に示すように、普通図柄乱数用カウンタCS3の値が0~16のとき、抽選結果は落選となり、普通図柄乱数用カウンタCS3の値が17~250のとき抽選結果は当選となる。抽選結果が当選となると、特図2用始動入賞装置33bは、開状態となり、遊技者は、遊技球を特図2用始動入賞装置33bに入球できるようになる。

## 【6031】

## &lt;普通図柄変動パターンテーブル&gt;

図568(b)は、普通図柄変動時に参照される普通図柄変動パターンテーブルを示している。当該図に示すように、遊技状態が通常状態または大当たりラウンド状態のとき、普通図柄乱数用カウンタがいずれの値であっても、変動時間は60秒であり、特図2用始動入賞装置33bの開放時間は0.3秒である。従って、当該遊技状態のとき遊技球を特図2用始動入賞装置33bに入球させるのは極めて難しい。その一方、遊技状態が時短A状態または時短C状態のとき、普通図柄乱数用カウンタがいずれの値であっても、変動時間は10秒であり、特図2用始動入賞装置33bの開放時間は1.0秒である。従って、当該遊技状態のとき遊技球を特図2用始動入賞装置33bに入球させるのは比較的容易である。また、遊技状態が時短B状態のとき、普通図柄乱数用カウンタがいずれの値であっても、変動時間は50秒であり、特図2用始動入賞装置33bの開放時間は0.3秒である。従って、当該遊技状態のとき遊技球を特図2用始動入賞装置33bに入球させるのはかなり難しい。

## 【6032】

## &lt;特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル&gt;

図569(a)は、特図1に係る抽選の結果に応じて表示画面42aに表示される変動のパターンを決定するときに参照される特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。大当たり乱数カウンタの値が150, 300, 450で特図1の抽選結果が大当たりのとき、表示画面42aに表示される変動のパターンは、表示に30秒かかる大当たり変動となる。このとき、大当たりにつけられる時短の種類によらず同じ変動パターンが選択される。大当たり図柄カウンタC2の値によっては変動パターンの区別はないからである。一方、大当たり乱数カウンタの値が150, 300, 450以外で特図1の抽選結果

10

20

30

40

50

がハズレのとき、表示画面 4 2 a に表示される変動パターンは、表示に 3 ~ 3 0 秒かかるハズレ変動となる。

【 6 0 3 3 】

< 特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブル >

図 5 6 9 ( b ) は、特図 2 に係る抽選の結果に応じて表示画面 4 2 a に表示される変動のパターンを決定するときに参照される特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。大当たり乱数カウンタの値が 0 ~ 2 で抽選結果が時短 C 付き大当たり（直撃大当たり）となった場合、表示画面 4 2 a に表示される変動のパターンは、表示に 3 0 秒かかる大当たり変動となる。一方、大当たり乱数カウンタの値が 3 ~ 7 9 で抽選結果が小当たりとなった場合、表示画面 4 2 a に表示される変動のパターンは、表示に 3 0 秒かかる小当たり変動となる。このとき、当選した小当たり種類によらず同じ変動パターンが選択される。大当たり図柄カウンタ C 2 の値によっては変動パターンの区別はないからである。そして、一方、大当たり乱数カウンタの値が 0 ~ 7 9 以外で特図 2 の抽選結果がハズレのとき、表示画面 4 2 a に表示される変動パターンは、表示に 3 ~ 3 0 秒かかるハズレ変動となる。

10

【 6 0 3 4 】

< 遊技の流れ >

続いて、上述のようなテーブルを参照して実行される本例における遊技の流れについて説明する。遊技は、通常状態から始まり、この時点では遊技者は左打ちを行って特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球を入賞させるヘソ入賞を狙う。ヘソ入賞が成立すると、図 5 6 5 ( a ) に示したテーブルが参照され、特図 1 に係る抽選が実行される。当該抽選の大当たりは 2 種類あり、その 1 つは、時短 C 付き大当たりであるが、時短 C 付き大当たりには振り分けられることは稀である。もう 1 つは、時短 A 付き大当たりであるが、こちらが中心である。

20

【 6 0 3 5 】

本例では、上述の特図 1 に係る抽選において時短 A 付き大当たりで当選したものとして説明する。この場合、大当たりに係るラウンド遊技の後、時短 A 状態が発生する。時短 A 状態は、時短 C 状態よりも時短回数が少ないという意味で遊技の有利さが劣る時短状態となつてはいるものの、遊技球を特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球させることができる状態なので、右打ち遊技を行うことになる。すると、遊技球はスルーゲート 3 4 を通過して、これに伴い普通図柄抽選が実行される。当該抽選に当選すると、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開状態となるので、遊技者は特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入賞させることができるようになる。特図 2 に係る入賞が成立すると、特図 2 に係る抽選が実行されることになる。時短 A 状態においては、図 5 6 5 ( b ) で説明したテーブルが参照されて特図 2 に係る抽選が実行される。当該抽選は、大当たりが 1 種類あり、小当たりが 2 種類ある。大当たりは、時短 C 付き大当たり（直撃大当たり）であるが、これは稀である。小当たりの 1 つは、第 1 小当たり（通常当たり）であり、もう 1 つは、第 2 小当たり（時短付き当たり）である。第 1 小当たりと第 2 小当たりは、2 対 8 くらいの割合で振り分けられる。

30

【 6 0 3 6 】

遊技者が右打ちを続ければ、遊技球は次々とスルーゲート 3 4 を通過するから、特図 2 に係る入賞は、比較的容易に成立する。その度に特図 2 に係る抽選が実行されることになる。本例では、時短 A 状態中に遊技者が 6 回連続して特図 2 に係る抽選でハズレを引いたものとする。ちなみに、時短 A 状態中に第 2 小当たり（時短付き当たり）を引いた場合は、その変動終了の時点で時短 A は終了する。この場合、通常状態において V 入賞が成立するので、ラウンド遊技の終了後、新たな時短 A が付く。また、時短 A 状態中に時短 C 付き大当たり（直撃大当たり）を引いた場合は、V 入賞に係る遊技なしでラウンド遊技の終了後、時短 C が付く。

40

【 6 0 3 7 】

時短 A 状態における最後の変動（ 7 回目の変動 ）においても、特図 2 に係る抽選はハズ

50

レとなったとする。従って、仮に特別抽選がハズレとなった場合は、時短状態は、通常状態に戻る。通常は、時短 A 状態中に、特図 2 抽選に係る保留が 4 つ貯められているはずであるから、当該保留の消化時には、特図 2 に係る抽選がなされる。その時の遊技状態は通常状態であるが、時短 A 状態後にくる保留消化中の通常状態においては、図 5 6 5 ( b ) で説明したテーブルが参照されて特図 2 に係る抽選が実行される。もちろん、通常状態において新たに特図 2 に係る保留を貯めることは極めて難しい。

#### 【 6 0 3 8 】

ここで、本実施例では、時短 B 状態を設定するための前提となる期間として時短 A 状態を機能させているため、特別抽選が時短 A 状態中に実行される構成について説明を行ってきたが、時短 B 状態の前置期間として機能する期間であれば、特別抽選を通常状態中（時短 A 状態の残保留中）に実施するようにしてもよい。すなわち、通常状態中に特別抽選が実施される例としては、例えば、時短 A 状態を特図 2 に係る最終変動が外れになると終了するように設定し、特別抽選を時短 A 状態が終了した直後の特図 2 に係る抽選に合わせて実行されるようにしてよい。この例によれば、時短 A 状態が最終変動で終了すると、遊技状態は時短 A 状態から通常状態に移行する。このとき特図 2 に係る保留が貯められている場合は、通常状態で特図 2 に係る抽選が実行されることになる。特別抽選は、時短 A 状態が終了した直後の特図 2 に係る抽選（ 1 つ目の保留に係る抽選）のときに実行される。したがって、特別抽選は、通常状態中（時短 A 状態の 1 つ目の残保留中）に特別抽選が実行されることになる。通常状態中に特別抽選に当選すれば、残りの特図 2 に係る保留は、時短 B 状態のもと消化されることになる。

#### 【 6 0 3 9 】

また、本実施例は、特別抽選が時短 A 状態中に実行される構成について説明を行うが、特別抽選を時短 C 状態の最終変動において実行する様に構成してもよい。

#### 【 6 0 4 0 】

本実施例の説明に戻る。本例においては、特別抽選が当たりとなった場合を説明する。この場合でも、特図 2 抽選に係る保留が 4 つ貯められているはずであるから、当該保留の消化時には、特図 2 に係る抽選がなされる。ただし、その時の遊技状態は時短 B 状態であるから、図 5 6 6 ( a ) で説明したテーブルが参照されて特図 2 に係る抽選が実行される。当該時短 B は、時短状態ではあるものの、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の開閉部材 3 1 b 1 が開状態となる期間が 0 . 3 秒と短く、新たに特図 2 に係る保留を貯めることは極めて難しい。なお、特別抽選は、図 5 6 7 で説明したテーブルが参照されて実行されるものである。

#### 【 6 0 4 1 】

時短 B 状態において、4 つの保留のうちのいずれかが当たりとなると、ラウンド遊技の後、時短 C が付く。時短 B は、時短 B 状態前に貯められている保留（残保留）を消化してから次の変動を開始すると終了することからすれば、時短 B 状態中に小当たりとなった場合、それに伴う V 入賞時における遊技状態は、時短 B 状態であるということになる。例えば 4 つ目の保留（最後の保留）において小当たりとなったとしても、時短 B 状態は、次回の変動の開始まで続いていて、遊技状態は当該小当たりに伴う V 入賞時においても時短 B 状態となっている。従って、時短 B 状態中における 4 つの保留消化に係る特図 2 の抽選は、いずれの保留でも図 5 6 6 ( a ) で説明したテーブルが参照されて実行される。従って時短 B 状態においては、時短 A 状態と比べて遥かに時短 C 状態に移行しやすい。時短 B 状態において、4 つの保留のうちのいずれもハズレとなった場合、遊技状態は、右打ち遊技から特図 1 始動入賞装置 3 3 a を狙う左打ち遊技が行われる通常状態に戻る。保留が消化された時短 B 状態において、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球することはほぼなく、特図 1 始動入賞装置 3 3 a を狙った方が有利だからである。特図 1 始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入賞しヘソ入賞が成立すると、これに伴う変動表示が開始され、時短 B は終了する。

#### 【 6 0 4 2 】

時短 B 状態における保留の消化中に小当たりが発生すると、V 入賞を経て、時短 C 付き

大当たりが発生する。本例のパチンコ機 10 は、V 入賞時の遊技状態が時短 B 状態のとき、V 入賞に伴う大当たりが時短 C 付きとなるように設定されているから、時短 B における小当たりは、V 入賞を経て時短 C 付き大当たりとなる。ちなみに、時短 B 状態中に時短 C 付き大当たり（直撃大当たり）を引いた場合は、V 入賞に係る遊技が省略されてラウンド遊技の終了後、新たな時短 C が付く。なお、時短 B 状態の 7 回目の変動において、時短 C 大当たり（直撃大当たり）に当選した場合は、特別抽選の結果に関わらず、ラウンド遊技の終了後、時短 C が付く。このように、時短 B、時短 C についての抽選のいずれにも当選した場合は、時短 B よりも時短 C の方が優先される。

#### 【6043】

時短 C 付き大当たりが発生すると、大当たりに係るラウンド遊技の後、時短 C 状態が発生する。時短 C 状態は、時短回数が多いという意味で時短 A 状態よりも遊技的に有利な時短状態である。遊技者が時短 C 状態において右打ち遊技を行うと、遊技球はスルーゲート 34 を通過して、これに伴い普通図柄抽選が実行される。当該抽選に当選すると、特図 2 用始動入賞装置 33b が開状態となるので、遊技者は特図 2 用始動入賞装置 33b に遊技球を入賞させることができるようになる。このような特図 2 に係る入賞が成立すると、特図 2 に係る抽選が実行されることになる。時短 C 状態においては、図 566 (b) で説明したテーブルが参照されて特図 2 に係る抽選が実行される。

#### 【6044】

遊技者が右打ちを続ければ、遊技球は次々とスルーゲート 34 を通過するから、特図 2 に係る入賞は、比較的容易に成立する。その度に特図 2 に係る抽選が実行されることになる。本例では、時短 C 状態中に遊技者が 10 回連続して特図 2 に係る抽選でハズレを引いたものとする。ちなみに、時短 C 状態中に小当たりを引いた場合は、時短 C 状態において V 入賞が成立するので、ラウンド遊技の終了後から新たな時短 C が付く。また、時短 C 状態中に時短 C 付き大当たり（直撃大当たり）を引いた場合は、V 入賞に係る遊技が省略されてラウンド遊技の終了後から新たな時短 C が付く。

#### 【6045】

時短 C 状態は、時短 C 状態中に 10 回の特図 2 に係る変動が終了すると終了するので、10 回目の変動がハズレとなった時点で時短 C は終了する。通常は、時短 C 状態中に、特図 2 抽選に係る保留が 4 つ貯められているはずであるから、当該保留の消化時には、特図 2 に係る抽選がなされる。その時の遊技状態は通常状態であるが、当該通常状態においては、図 566 (b) で説明したテーブルが参照されて特図 2 に係る抽選が実行される。もちろん、通常状態において新たに特図 2 に係る保留を貯めることは極めて難しい。4 つの保留消化において、特図 2 に係る抽選結果が全てハズレとなると、遊技は、右打ち遊技から特図 1 始動入賞装置 33a を狙う左打ち遊技へと戻る。ちなみに、時短 C 状態後の保留消化中に小当たりを引いた場合は、通常状態において V 入賞が成立するので、ラウンド遊技の終了後、新たな時短 A が付く。また、時短 C 状態後の保留消化中に時短 C 付き大当たり（直撃大当たり）を引いた場合は、V 入賞に係る遊技なしでラウンド遊技の終了後、新たな時短 C が付く。

#### 【6046】

< 動作に関するフローチャート >

上述のような動作をする本実施例に係るパチンコ機 10 の動作フローについて説明する。これより示すフローチャートにおける各種処理は、実際には上述した実施例 1 の図 17 に示す通常処理において主制御装置 261 の CPU 501 が実行する。

#### 【6047】

< 第 1 図柄変動処理 >

図 570 に示す第 1 図柄変動処理は、第 1 図柄表示装置 40 の表示を制御するときの処理である。本例における第 1 図柄変動処理は、図 18 に示した処理と同様の処理となっている。ただし、本例の場合、ステップ S401 が真の場合、ステップ S403 が偽の場合、ステップ S406 が終了した場合は、処理は後述の (A) に進み、ステップ S410 が終了した場合は、処理は後述の (B) に進む点が実施例 1 の第 1 図柄変動処理とは異なっ

10

20

30

40

50

ている。つまり、第1図柄の変動終了時にいくつかの追加の処理が行われる点に特徴がある。

【6048】

図571は、第1図柄変動処理の一部を図示している。上述の図570において処理が(A)に進んだ場合は、処理は後述の(C)に進んで終了となる(図572参照)。一方、上述の図570において処理が(B)に進んだ場合は、まず時短Aフラグが1か否かが判断される(ステップAa101)。当該判断が真なら、処理はステップAa102に進み、偽なら、処理は後述の(D)に進む。時短Aフラグの値は、主制御装置261のCPU501におけるRAM503に記憶される。特図1に係る抽選の結果が時短A付き大当たりであった場合に、その変動終了後に、時短Aフラグの値が1になる。

10

【6049】

ステップAa102では、実行された変動が第2小当たり(時短付き当たり)に関するものであるか否かが判断される。当該判断が真なら時短Aフラグが0にされ、通常フラグが1にされて(ステップAa103,ステップAa104)処理は後述の(C)に進んで終了となる(図572参照)。このようにして、遊技状態は、第2小当たりに係る当たり変動終了後からV入賞までの期間、一時的に時短A状態から通常状態に切り替わる。ステップAa102における判断が偽なら、処理はステップAa105に進む。

【6050】

ステップAa105では、実行された変動が第1小当たり(通常当たり)に関するものであるか否かが判断される。当該判断が真なら時短Aフラグが0にされ、通常フラグが1にされて(ステップAa106,ステップAa107)処理は後述の(C)に進んで終了となる(図572参照)。このようにして、遊技状態は、時短A状態から通常状態に切り替わる。第1小当たりは通常当たりであるので、V入賞後も通常状態が続く。ステップAa105における判断が偽なら、処理はステップAa108に進む。

20

【6051】

ステップAa108では、実行された変動がハズレに関するものであるか否かが判断される。当該判断が真なら時短カウンタが1だけデクリメントされ(ステップAa109)、偽なら、処理は後述の(C)に進んで終了となる(図572参照)。

【6052】

ステップAa110は、ステップAa109に続く処理であり、ここで時短カウンタが0であるか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップAa110に進み、時短Aフラグが0にされる。このようにして時短A状態は終了する。ステップAa110の判断が偽なら、処理は後述の(C)に進んで終了となる(図572参照)。

30

【6053】

ステップAa112は、ステップAa111に続く処理であり、ここで特図2に係る保留数が1以上であるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップAa113に進む。当該判断が偽なら処理はステップAa116に進み、通常フラグが1にされる。このようにして通常状態が開始される。ステップAa116の後、処理は、ステップAa117に進み、通常状態移行コマンド(ざんねんコマンド)がセットされる。このようにして遊技者に対し右打ち遊技を中止して左打ち遊技を開始することを促す表示がなされる。ステップAa117の後、処理は、後述の(C)に進んで終了となる(図572参照)。

40

【6054】

ステップAa113では、時短Bに係る特別抽選に当選したか否かが判断される。当該判断が真なら、ステップAa114にて時短Bフラグが1にされる。時短Bフラグが1である場合、残保留での当たりは、図566(a)に示すように時短C状態に移行し易い状態となる。その後、ステップAa114aにて時短B状態移行コマンドがセットされる。このコマンドをもとに遊技者に対し時短B状態に移行したことの報知が実行される。ステップAa113の判断が偽ならステップAa115にて通常フラグが1にされる。この通常フラグが1にされると、残保留での当たりは、図565(b)に示すように、時短C状

50

態に移行し難い状態となる。その後、ステップ A a 1 1 5 a にて残保留状態移行コマンドがセットされる。このコマンドをもとに遊技者に対し時短 B 状態に移行しなかった（通常の残保留状態となった）ことの報知が実行される。このようにして、特別抽選の結果に応じて遊技状態が時短 B 状態または通常状態にされる。いずれの場合においても、処理は後述の（C）に進んで終了となる（図 5 7 2 参照）。

【6055】

図 5 7 2 は、ステップ A a 1 0 1 の判断が偽の場合（時短 A フラグが 0 の場合）の処理を説明している。処理は、ステップ A a 1 1 8 から始まり、時短 C フラグが 1 か否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップ A a 1 1 9 に進み、偽なら処理は後述する（E）に進む。

10

【6056】

ステップ A a 1 1 9 は、実行された変動が第 1 小当たりに関するものであるか否かが判断される。当該判断が真なら、時短 C フラグが 0 ，通常フラグが 1 にされて（ステップ A a 1 2 0 ，ステップ A a 1 2 1 ）処理は終了となる。このようにして遊技状態は、時短 C 状態から通常状態に切り替わる。

【6057】

ステップ A a 1 2 2 は、ステップ A a 1 1 9 の判断が偽のとき実行される。当該ステップでは、実行された変動がハズレに関するものであるか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップ A a 1 2 3 に進み、時短カウンタが 1 だけデクリメントされる。また、当該判断が偽なら処理は終了となる。

20

【6058】

ステップ A a 1 2 4 は、時短カウンタが 0 であるか否かが判断される。当該判断が真なら、時短 C フラグが 0 にされる（ステップ A a 1 2 5 ）。このようにして時短 C 状態は終了する。また、当該判断が偽なら処理は終了となる。

【6059】

ステップ A a 1 2 6 は、ステップ A a 1 2 5 に続く処理であり、ここで特図 2 に係る保留数が 1 以上であるか否かが判断される。当該判断が真なら、ステップ A a 1 2 7 にて通常フラグ（残保留フラグ）が 1 とされる。通常フラグ（残保留フラグ）が 1 とされる場合、遊技状態は通常状態に戻る。このとき、時短 C 状態での残保留であるが、図 5 6 5 （b）に示すように、残保留での抽選が当たり結果となっても、時短 C 状態には移行し難い状態となる。その後、ステップ A a 1 2 7 a にて残保留状態移行コマンドがセットされて、このコマンドをもとに残保留状態に移行することが報知される。ステップ A a 1 2 8 の判断が偽であれば、ステップ A a 1 2 8 にて通常フラグ（ざんねんフラグ）が 1 とされる。通常フラグ（ざんねんフラグ）が 1 とされる場合、遊技状態は通常状態に戻る。この場合は、その後、通常状態移行コマンドがセットされる（ステップ A a 1 2 9 ）。このようにして遊技者に対し右打ち遊技を中止して左打ち遊技を開始することを促す表示がなされる。いずれの場合も、その後処理は終了となる。

30

【6060】

図 5 7 3 は、ステップ A a 1 1 8 の判断が偽の場合（時短 C フラグが 0 の場合）の処理を説明している。処理は、ステップ A a 1 2 9 a から始まり、残保留フラグが 1 か否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップ A a 1 2 9 b に進み、偽なら処理は終了する。

40

【6061】

ステップ A a 1 2 9 a は、実行された変動が第 2 小当たりに関するものであるか否かが判断される。当該判断が真なら、残保留フラグが 0 ，通常フラグが 1 にされて（ステップ A a 1 2 9 c ，ステップ A a 1 2 9 d ）、処理は終了となる。

【6062】

ステップ A a 1 2 9 f は、実行された変動が第 1 小当たりに関するものであるか否かが判断される。当該判断が真なら、残保留フラグが 0 ，通常フラグが 1 にされて（ステップ A a 1 2 9 g ，ステップ A a 1 2 9 h ）、処理は終了となる。

50

## 【6063】

ステップ A a 1 2 9 j は、ステップ A a 1 2 9 f の判断が偽のとき実行される。当該ステップでは、実行された変動がハズレに関するものであるか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップ A a 1 2 9 k に進み、残保留カウンタが 1 だけデクリメントされる。ステップ A a 1 2 9 l は、デクリメントされた残保留カウンタの値が 0 であるか否かが判断される。当該判断が真なら、残保留フラグは 0、通常フラグが 1 にされ（ステップ A a 1 2 9 m、ステップ A a 1 2 9 n）、通常状態移行コマンドがセットされて、本処理は終了となる。これにより、残保留状態から通常状態に移行される。ステップ A a 1 2 9 l の判断が偽（残保留カウンタの値が 0 でない）のときも、本処理は終了となる。

## 【6064】

< 変動開始処理 >

続いて、図 5 7 4 を参照しながら図 5 7 0 で説明した変動開始処理 S 4 0 6 の内容について説明する。本実施例の変動開始処理は、図 1 9 で説明したステップ S 5 0 1 から始まり、以降、ステップ S 5 0 8 まで実施例 1 の変動開始処理と同様である。つまり、第 1 図柄の変動開始時にいくつかの追加の処理が行われる点に特徴がある。

## 【6065】

本実施例においては、ステップ S 5 0 8 の後、時短 B フラグが 1 か否かが判断される（ステップ A a 1 3 1）。当該判断が真なら、処理はステップ A a 1 3 2 に進み、偽なら処理は終了となる。

## 【6066】

ステップ A a 1 3 2 では、時短 B において現状 2 回目以降の変動開始時であるか否かが判断される。当該判断が真なら、時短 B カウンタが 1 だけデクリメント（ステップ A a 1 3 3）され、偽なら処理は終了となる。

## 【6067】

ステップ A a 1 3 4 は、その後の処理であり、ここで時短 B カウンタが 0 であるか否かが判断される。当該判断が真なら時短 B フラグが 0 にされ（ステップ A a 1 3 5）、処理は終了となる。当該判断が偽なら、ステップ A a 1 3 5 を介さず処理はそのまま終了となる。

## 【6068】

< 次回遊技状態設定処理 >

続いて、図 5 7 5 を参照しながら本実施例における遊技状態の設定に係る次回遊技状態設定処理について説明する。当該処理はステップ A a 1 4 1 から始まり、ここで特図 1 大当たりが生じたか否かが判断される。当該判断が真なら時短 A または時短 C 状態の移行コマンドがセットされた後、時短 A または時短 C フラグが 1 にされ（ステップ A a 1 4 2、ステップ A a 1 4 3）、処理は終了となる。

## 【6069】

ステップ A a 1 4 4 は、ステップ A a 1 4 1 の判断が偽の場合に実行される処理であり、ここで特図 2 大当たり（直撃大当たり）が生じたか否かが判断される。当該判断が真なら時短 C 状態の移行コマンドがセットされた後、時短 C フラグが 1 にされ（ステップ A a 1 4 5、ステップ A a 1 4 6）、処理は、ステップ A a 1 4 7 に進む。

## 【6070】

ステップ A a 1 4 7 では、第 2 小当たり（時短付き当たり）が生じたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップ A a 1 4 8 に進み、偽なら処理はステップ A a 1 5 9 に進む。

## 【6071】

ステップ A a 1 4 8 では、V 入賞が発生したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップ A a 1 4 9 に進み、偽なら処理は終了となる。V 入賞が発生したか否かは、所定の V 入賞期間（例えば 10 秒）にわたって判断される。V 入賞期間に V 入賞が発生しなければ、第 2 小当たりは無効となって、大当たりラウンド遊技も時短状態も発生せずに通常状態に戻される。なお、後述する第 1 小当たりの場合も同じである。

10

20

30

40

50

## 【 6 0 7 2 】

ステップ A a 1 4 9 では、V 入賞発生時に通常フラグが 1 か否かが判断される。当該判断が真なら、時短 A 状態中に再び時短付き当たりに当選したので、時短 A 状態継続コマンドがセットされ、通常フラグが 0 とされ、時短 A フラグが 1 とされた後、処理は終了となる（ステップ A a 1 5 0 , ステップ A a 1 5 1 , ステップ A a 1 5 2 ）。このようにして遊技状態は、一時的な通常状態から時短 A 状態に切り替わる。

## 【 6 0 7 3 】

一方、ステップ A a 1 5 3 は、ステップ A a 1 4 9 における判断が偽の場合に実行される。ここでは、時短 C フラグが 1 か否かが判断される。当該判断が真なら、時短 C 状態中に再び時短付き当たりに当選したので、時短 C 状態継続コマンドがセットされて処理は終了となる（ステップ A a 1 5 4 ）。当該判断が偽なら処理はステップ A a 1 5 5 に進む。

10

## 【 6 0 7 4 】

ステップ A a 1 5 5 では、時短 B フラグが 1 か否かが判断される。当該判断が真なら、時短 C 状態中に時短付き当たりに当選したので、時短 C 状態移行コマンドがセットされ、時短 B フラグが 0 とされ、時短 C フラグが 1 とされた後、処理は終了となる（ステップ A a 1 5 6 , ステップ A a 1 5 7 , ステップ A a 1 5 8 ）。当該判断が偽なら、各ステップ A a 1 5 6 , A a 1 5 7 , A a 1 5 8 を介さず処理はそのまま終了となる。

## 【 6 0 7 5 】

ステップ A a 1 5 9 は、ステップ A a 1 4 7 の判断が偽の場合に実行される処理である。ステップ A a 1 5 9 は、第 1 小当たりが生じたか否かを判断する処理である。また、ステップ A a 1 6 0 は、V 入賞が発生したか否かを判断する処理である。そして、ステップ A a 1 6 1 は、通常フラグが 1 か否かを判断する処理である。いずれのステップ A a 1 5 9 , A a 1 6 0 , A a 1 6 1 も真ならば、処理はステップ A a 1 6 2 に進み、通常状態移行コマンドがセットされて処理は、本処理は終了となる。一方、ステップ A a 1 5 9 , A a 1 6 0 , A a 1 6 1 のいずれかが偽なら、処理はステップ A a 1 6 2 を介さずそのまま終了となる。

20

## 【 6 0 7 6 】

< 第 2 図柄制御処理 >

続いて図 5 7 6 を参照しながら、第 2 図柄制御処理について説明する。処理は、ステップ A a 1 7 1 から始まり、通常フラグが 1 か否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップ A a 1 7 3 に進み、普通図柄の変動時間が 6 0 秒、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の開放時間が 0 . 3 秒にセットされて処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理は、ステップ A a 1 7 2 に進み、ラウンド開始フラグが 1 か否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップ A a 1 7 3 に進む。つまり、通常状態、大当たりラウンド状態中は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b へ入賞し難いように普通図柄の変動時間、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の開放時間が設定されている。なお、通常状態には、時短 A 状態 , 時短 C 状態の終了後に残保留で遊技が行われる期間を含む。

30

## 【 6 0 7 7 】

ステップ A a 1 7 2 の判断結果が偽なら処理はステップ A a 1 7 4 に進む。当該ステップでは、時短 A フラグが 1 か否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップ A a 1 7 6 に進み、普通図柄の変動時間が 1 0 秒、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の開放時間が 1 秒にセットされて処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理は、ステップ A a 1 7 5 に進み、時短 C フラグが 1 か否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップ A a 1 7 6 に進む。つまり、時短 A 状態、時短 C 状態中は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b へ入賞し易いように普通図柄の変動時間、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の開放時間が設定されている。

40

## 【 6 0 7 8 】

ステップ A a 1 7 5 の判断結果が偽なら処理はステップ A a 1 7 7 に進む。当該ステップでは、時短 B フラグが 1 か否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップ A a 1 7 8 に進み、普通図柄の変動時間が 5 0 秒、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の開放時間が

50

0.3秒にセットされて処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップA a 1 7 8を介さずそのまま終了となる。なお、遊技状態は、上述した通常状態、大当たりラウンド状態、時短A～C状態のいずれかに該当するので、ステップA a 1 7 7が偽の場合を考慮しなくてもよい。つまり、時短B状態中は、時短状態ではあるものの、特図2用始動入賞装置3 3 bへ入賞し難いように普通図柄の変動時間、特図2用始動入賞装置3 3 bの開放時間が設定されている。上述した時間は一例であるので、時短B状態中の普通図柄の変動時間を通常状態と同じにしてもよい。また、時短B状態中の普通図柄の変動時間を時短A, C状態と同じにするが、特図2用始動入賞装置3 3 bの開放時間を通常状態のように非常に短い時間に設定してもよい。

【6079】

10

<次回遊技状態表示態様設定処理>

続いて図577を参照しながら、次回遊技状態表示態様設定処理について説明する。次回遊技状態表示態様設定処理は、サブ制御装置262のCPU551が、演出管理実行処理の一つとして行う処理である。

【6080】

ステップA a 1 8 1では、サブ制御装置262のCPU551は、時短A状態移行コマンドを受信したか、あるいは、時短C状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信した場合は、ステップA a 1 8 2に進み、そうでない場合は、ステップA a 1 8 3に進む。ステップA a 1 8 2では、サブ制御装置262のCPU551は、表示用時短A状態移行コマンドをセットする。表示用時短A状態移行コマンド、表示用時短C状態移行コマンドは、特図1大当たり、特図2直撃大当たりまたは時短B状態での小当たり・V入賞に基づく大当たり状態の終了後、時短A状態または時短C状態の開始を第3図柄表示装置42に表示させるために、表示制御装置45に送信するコマンドである。例えば、「時短Aスタート」「時短Cスタート」のような直接的な表示でもよいし、「Aラッシュスタート」「Cラッシュスタート」(AやCは他の言葉に置き換え可能)のような間接的な表示でもよい。

20

【6081】

ステップA a 1 8 3は、サブ制御装置262のCPU551は、時短A状態継続コマンドまたは時短C状態継続コマンドを受信したか否かを判断する。受信していればステップA a 1 8 4に進み、そうでなければステップA a 1 8 5に進む。ステップA a 1 8 4では、サブ制御装置262のCPU551は、表示用時短A状態継続コマンドまたは表示用時短C状態継続コマンドをセットする。表示用時短A状態継続コマンドは、時短A状態、時短A状態の残保留または時短C状態の残保留において、第2小当たり(時短付き小当たり)に当選してV入賞した場合、大当たり状態の終了後に、時短A状態の継続を第3図柄表示装置42に表示させるために表示制御装置45に送信されるコマンドである。例えば、「時短A継続」「時短C継続」のような直接的な表示でもよいし、「Aラッシュ継続」「Cラッシュ継続」のような間接的な表示でもよい。単に再び「時短Aスタート」のように表示するだけでもよい。

30

【6082】

ステップA a 1 8 5では、サブ制御装置262のCPU551は、通常状態移行コマンド(転落コマンド)を受信したか否かを判断する。受信していればステップA a 1 8 6に進み、そうでなければステップA a 1 8 7に進む。ステップA a 1 8 6では、サブ制御装置262のCPU551は、表示用通常状態移行コマンド(転落コマンド)をセットする。表示用通常状態移行コマンド(転落コマンド)は、時短A状態、時短C状態またはこれらの残保留において第1小当たり(通常当たり)に当選してV入賞した場合、大当たり状態の終了後に、通常状態の開始を第3図柄表示装置42に表示させるために表示制御装置45に送信されるコマンドである。例えば、「通常状態スタート」のような直接的な表示でもよいし、通常状態の背景を表示させるだけでもよい。また、「左打ちして下さい」のような打ち方が変わったことを知らせる表示でもよい。

40

【6083】

50

ステップ A a 1 8 7 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、残保留状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信していればステップ A a 1 8 8 に進み、そうでなければステップ A a 1 8 9 に進む。ステップ A a 1 8 8 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、表示用残保留状態移行コマンドをセットする。表示用残保留状態移行コマンドは、時短 A 状態または時短 C 状態の最終変動において特図 2 の抽選結果が外れであり、かつ、特別抽選に落選した場合、次の変動開始時に、特図 2 の残保留の抽選が行われる通常状態の開始を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させるために表示制御装置 4 5 に送信されるコマンドである。例えば、「残保留状態スタートのような」直接的な表示でもよいし、特別抽選に落選したのであれば「クラッシュチャレンジスタート」のような間接的な表示でもよい。

10

## 【 6 0 8 4 】

ステップ A a 1 8 9 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、通常状態移行コマンド（ざんねんコマンド）を受信したか否かを判断する。受信していればステップ A a 1 9 0 に進み、そうでなければステップ A a 1 9 1 に進む。ステップ A a 1 9 0 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、表示用通常状態移行コマンド（ざんねんコマンド）をセットする。表示用通常状態移行コマンド（ざんねんコマンド）は、時短 A 状態または時短 C 状態の最終変動において特図 2 の抽選結果が外れであり、かつ、残保留が 0 である場合に、通常状態の開始を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させるために表示制御装置 4 5 に送信されるコマンドである。例えば、「通常状態スタート」のような直接的な表示でもよいし、「ざんねん」「左打ちに戻して下さい」のような間接的な表示でもよい。

20

## 【 6 0 8 5 】

ステップ A a 1 9 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、時短 B 状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信していればステップ A a 1 9 2 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ A a 1 9 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、表示用時短 B 状態移行コマンドをセットする。表示用時短 B 状態移行コマンドは、時短 A 状態の最終変動において特図 2 の抽選結果が外れであり、且つ、特別抽選に当選していた場合、次の変動開始時に、時短 B 状態の開始を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させるために表示制御装置 4 5 に送信されるコマンドである。例えば、「時短 B スタート」のような直接的な表示でもよいし、「スーパークラッシュチャレンジ」のような間接的な表示でもよい。

30

## 【 6 0 8 6 】

このように、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、遊技状態が変わるタイミングで、次の遊技状態の開始を遊技者に報知することができる。報知は、第 3 図柄表示装置 4 2 への表示でも、それ以外の表示装置への表示でも、音出力部 2 4 での音声出力でもよい。なお、報知の具体的な表示態様は、後の実施例で説明するため、本実施例の説明では省略する。

## 【 6 0 8 7 】

本実施例は下記の様に変形実施が可能である。

## 【 6 0 8 8 】

## &lt; 変形例 1 &gt;

図 6 0 9 は、図 5 7 1 に示す第 1 図柄変動処理の別例である。図 5 7 1 に示す第 1 図柄変動処理において、ステップ A a 1 1 3 に示す特別抽選は、時短 A 状態において時短カウンタが 0 になった場合、すなわち時短 A 状態における 7 回目においてのみ実行されていたが、図 6 0 9 に示すように、時短 A 状態における毎変動において実行されても構わない。ステップ A a 1 0 1 において時短 A 状態中である（時短 A フラグが立っている）と判断された場合に、ステップ A a 2 0 1 では、特別抽選に当選しているか否かを判断する。特別抽選に当選している場合は、時短 B フラグを 1 に設定する（ステップ A a 2 0 2）。特別抽選に落選している場合は、時短 B フラグを 0 に設定する（ステップ A a 2 0 2）。なお、現在の時短 B フラグが 0 であれば、そのままである。このように、時短 A 状態において毎変動行われる特別抽選に当選している場合は、時短 B フラグを「1」にした状態でその

40

50

後の処理が行われる。

【6089】

その特別抽選が行われた特図2の抽選結果が第2小当たり(時短)である場合(ステップA a 1 0 2)、ステップA a 2 0 4では、時短Bフラグが1であるか否かが判断される。時短Bフラグが1であれば時短Bフラグは0に戻され(ステップA a 2 0 5)、時短Bフラグが0であればそのまま後段に進む。

【6090】

その特別抽選が行われた特図2の抽選結果が第1小当たり(通常)である場合も、ステップA a 2 0 6では、時短Bフラグが1であるか否かが判断される。時短Bフラグが1であれば時短Bフラグは0に戻され(ステップA a 2 0 7)、時短Bフラグが0であればそのまま後段に進む。

10

【6091】

その特別抽選が行われた特図2の抽選結果が外れである場合は、時短A状態における時短カウンタが0である場合(ステップA a 1 1 0)は、ステップA a 2 0 8では、時短Bフラグが1であるか否かが判断される。時短Bフラグが1であれば、時短B状態移行コマンドがセットされる(ステップA a 1 1 4 a)。時短Bフラグが1でなければ、残保留状態っこうコマンドがセットされる(ステップA a 1 1 5 a)。

【6092】

ステップA a 1 1 0に示す時短A状態における時短カウンタが0でない場合、ステップA a 2 0 9に進む。ステップA a 2 0 9では、時短Bフラグが1であるか否かが判断され、時短Bフラグが1であれば時短Bフラグが0に戻される。

20

【6093】

このように、特別抽選は、時短A状態の毎変動ごとに行われるが、時短Bフラグが1になったとしても、そのフラグは、時短A状態における時短カウンタが0になった場合のみ使用できるようにし、時短A状態における時短カウンタが0になっていない場合には使用できなくなるように構成してもよい。

【6094】

<変形例2>

図571に示す第1図柄変動処理において、ステップA a 1 1 3に示す特別抽選は、特図2の保留が1以上ある場合にもみ実行されていたが(ステップA a 1 1 2)、特図2の保留があるか否かに関わらず実行されてもよい。上述した図609に示す特別抽選は、時短A状態における毎変動において実行され、時短A状態における最終変動において特図2の保留が1以上であるか否かにかかわらず、時短Bフラグが1であれば時短B状態移行コマンドがセットされる構成となっている。時短A状態の最終変動において特図2の保留が0の状態の時短B状態に移行した場合は、単に遊技者は特図2の抽選を受ける利益を得られない、または、特図2の抽選を受ける利益を得られにくいというだけである。この場合、遊技者は、左打ちで特図1用始動入賞装置33aに入賞させれば、何ら有利にはならないが、時短B状態を消化することはできる。また、相当多くの数の遊技球を発射することで特図2用始動入賞装置33bに入賞させることができるのであれば、相当多くの数の遊技球が損失することを引き替えに、特図2にて時短B状態を消化することもできる。

30

40

【6095】

<変形例3>

上述した実施例では、特別抽選は、主制御装置261のCPU501によって実行されていたが、制御負担の分担という観点からは、サブ制御装置262のCPU551によって実行されても構わない。

【6096】

<変形例4>

上述した実施例では、時短B状態は、特図2の変動が4回行われた後、特図1の1回目の変動開始時点で終了していたが、特図2の保留消化にも特図2用始動入賞装置33bに入賞可能であれば、特図2の5回目の変動開始時点で終了しても構わない。

50

## 【 6 0 9 7 】

## &lt; 変形例 5 &gt;

上述した実施例では、時短 B 状態は、特図 2 の保留上限数未満の回数（例えば 2 回）であっても構わない。時短 B 状態の終了は、変動開始時点でもなくてもよい。例えば、特図 2 の 2 回目の変動終了時点としても構わない。

## 【 6 0 9 8 】

## &lt; 変形例 6 &gt;

上述した実施例では、時短 B 状態の終了条件は、特図 2 の変動が 4 回行われた後、特図 1 の 1 回目の変動開始時点で終了するという 1 つだけであったが、これに加えて、特図 1 の変動が例えば 1 0 0 回行われることによって終了するという条件があっても構わない。つまり、時短 B 状態になったにも関わらず、右打ちを行わないで左打ちを続けているような遊技者に対しては、特図 1 の変動が規定回数を超えた時点で、時短 B 状態を喪失させることができる。

## 【 6 0 9 9 】

## &lt; 本実施例における特徴的な構成 &gt;

本実施例に係る遊技機は、上述の ( A a 1 ) に関し、遊技球が流下する遊技領域 3 0 a を有する遊技盤 3 0 と、遊技領域 3 0 a を流下する遊技球が入球可能な特図 1 用始動入賞装置 3 3 a、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b と、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球に基づいて遊技者に大当たり状態やこれに付帯する時短 A 状態、時短 C 状態（総称するときは特典と呼ぶ）を付与する大当たり、小当たり（以下、総称して当たりと呼ぶ）とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な主制御装置 2 6 1 による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能と、当否抽選に関する大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり図柄カウンタ C 2 等の値を 4 個を上限に保留記憶することが可能な主制御装置 2 6 1 の R A M 5 0 3 の保留球格納エリアと、当否抽選において当たりとすると決定された場合に時短 A 状態、時短 C 状態を付与することが可能な主制御装置 2 6 1 による次回遊技状態設定処理（時短 A フラグを立てるステップ A a 1 5 2、時短 C フラグを立てるステップ A a 1 5 8）を行う機能と、を備える遊技機であって、当否抽選において外れと決定される場合に、時短 B 状態を設定するか否かを決定する特別抽選用テーブルを用いた抽選を実行可能な主制御装置 2 6 1 による特別抽選用テーブルを用いた抽選処理（第 1 図柄変動処理におけるステップ A a 1 1 3）を行う機能と、特別抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能によって時短 B 状態を設定すると決定された場合に時短 B 状態を設定することが可能な主制御装置 2 6 1 による時短 B 状態を設定する処理（時短 B フラグを立て、時短 A 状態終了時における残保留の数を時短 B カウントのカウント値とするステップ A a 1 1 4）を行う機能を行う機能と、を備え、次回遊技状態設定処理を行う機能は、保留球格納エリアに記憶されている保留記憶に対応する当否抽選が時短 B 状態中に実行され、時短 B 状態中の当否抽選において当たりとすると決定された場合に、通常状態、時短 A 状態、時短 C 状態（時短 B 状態とは異なる期間）中に当たりとすると判定された場合よりも高い割合で、時短 C 状態を付与することが可能である。

## 【 6 1 0 0 】

このような遊技機によれば、当否抽選において当たりとすると決定された場合に特典を付与することが可能である。また、当否抽選において外れと決定された場合であっても、時短 B 状態を設定するか否かを決定する特別抽選が行われる場合には、時短 B 状態が設定される場合があり、時短 B 状態において保留球格納エリアに記憶されている保留記憶に対応する当否抽選が当たりとすると決定された場合に、通常状態、時短 A 状態、時短 C 状態中に当たりとすると判定された場合よりも高い割合で、時短 C 状態を付与することが可能であるので、当否抽選において外れと決定された場合であっても、時短 B 状態が設定された場合には、時短 C 状態が付与され易くすることができる。その結果、外れと決定された場合であっても時短 C 状態が付与され易い状態にすることができる。

## 【 6 1 0 1 】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の ( A a 2 ) に関し、上述した次回遊技状態設定

処理を行う機能は、通常状態、時短 A 状態、時短 C 状態中に当たりとすると判定された場合に、時短 B 状態中の当否抽選において当たりとすると決定された場合よりも低い割合で、時短 C 状態を付与することが可能である。このような遊技機によれば、通常状態、時短 A 状態、時短 C 状態中に当たりとすると判定された場合に、時短 B 状態中の当否抽選において当たりとすると決定された場合よりも低い割合で、特定の特典を付与することができるので、時短 B 状態中の当否抽選において当たりとすると決定された場合よりも低い割合ではあるが、通常状態、時短 A 状態、時短 C 状態中に当たりとすると判定された場合であっても時短 C 状態を付与することができる。

#### 【 6 1 0 2 】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の ( A a 3 ) に関し、上述した次回遊技状態設定処理を行う機能は、通常状態、時短 A 状態、時短 C 状態中に当たりとすると判定された場合に、時短 C 状態より不利な時短 A 状態または時短状態が付かない大当たり状態を付与することが可能である。このような遊技機によれば、通常状態、時短 A 状態、時短 C 状態中に当たりとすると判定された場合に、時短 C 状態より不利な時短 C 状態より不利な時短 A 状態または時短状態が付かない大当たり状態を付与することが可能であるので、通常状態、時短 A 状態、時短 C 状態中に当たりとすると判定された場合に、時短 A 状態または時短状態が付かない大当たり状態を付与ことができ、通常状態、時短 A 状態、時短 C 状態中に当たりとすると判定された場合に付与される特典に多様性を持たせることができる

#### 【 6 1 0 3 】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の ( A a 4 ) に関し、特別抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能は、少なくとも時短 A 状態が付与された後に特別抽選用テーブルを用いた抽選処理を実行可能である。このような遊技機によれば、当たりとなり少なくとも時短 A 状態が付与された後で特別抽選用テーブルを用いた抽選処理が実行されるので、当たりとなる前の状態では時短 B 状態を設定されることがないようにすることができる。したがって、時短 A 状態が付与される前と時短 A 状態が付与された後で時短 C 状態が付与される割合を異ならせることができる。

#### 【 6 1 0 4 】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の ( A a 5 ) に関し、時短 B 状態中に当否抽選が残保留の数に相当する回数実行された場合に時短 B 状態を解除する主制御装置 2 6 1 による変動開始処理における時短 B 状態を解除する処理 ( 時短 B カウンタが 0 になることに基づき時短 B フラグを下ろすステップ A a 1 3 4 ) を行う機能を備える。このような遊技機によれば、時短 B 状態中に当否抽選が残保留の数に相当する回数実行された場合に時短 B 状態を解除することができる。したがって、当否抽選が残保留の数に相当する回数実行されるまでに当たりとすると判定されなければ時短 C 状態が付与され難い状態にすることができる。

#### 【 6 1 0 5 】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の ( A a 6 ) に関し、時短 B 状態は、少なくとも時短 A 状態が付与された後に設定される期間である。このような遊技機によれば、当たりとなり少なくとも時短 A 状態が付与された後に時短 B 状態が設定されるので、当たりとなる前の状態では時短 B 状態が設定されることがないようにすることができる。したがって、時短 A 状態が付与される前と時短 A 状態が付与された後で時短 C 状態が付与される割合を異ならせることができる。

#### 【 6 1 0 6 】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の ( A a 7 ) に関し、時短 B 状態は、時短 A 状態が付与されていない状態において設定される期間である。このような遊技機によれば、時短 A 状態が付与されていない状態において時短 B 状態が設定されるので時短 A 状態が付与されていない状態においても時短 C 状態が付与される割合を高くすることができる。

#### 【 6 1 0 7 】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の ( A a 8 ) に関し、時短 B 状態とは異なる期間は、当否抽選において当たりとすると決定された場合に付与することが可能な特典のうち

時短 C 状態と異なる時短 A 状態が付与された期間である。このような遊技機によれば、時短 B 状態とは異なる期間を当否抽選において当たりとすると決定された場合に付与することが可能な特典のうち時短 C 状態と異なる時短 A 状態が付与された期間とすることで、時短 A 状態が付与された期間と時短 B 状態（が付与された期間）とで時短 C 状態を付与する割合を異ならせることができる。

【 6 1 0 8 】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（ A a 9 ）に関し、時短 B 状態とは異なる期間は、特典が付与されていない通常状態の期間である。このような遊技機によれば、時短 B 状態とは異なる期間を特典が付与されていない通常状態の期間とすることで、通常状態の期間と時短 B 状態（が付与された期間）とで時短 C 状態を付与する割合を異ならせることができる。

10

【 6 1 0 9 】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（ A a 1 0 ）に関し、時短 B 状態とは異なる期間は、特別抽選用テーブルを用いた抽選において時短 B 状態を設定しないと決定された場合に、保留球記憶エリアに記憶されている保留記憶に対応する当否抽選が実行される残保留期間である。このような遊技機によれば、時短 B 状態とは異なる期間を残保留期間とすることで、残保留期間と、時短 B 状態（が付与された期間）とで、時短 C 状態を付与する割合を異ならせることができる。

【 実施例 6 0 】

【 6 1 1 0 】

続いて実施例 6 0 に係るパチンコ機 1 0 について説明する。本例のパチンコ機 1 0 は、上述の実施例 5 9 に係るパチンコ機 1 0 と同様であるが、右打ち遊技を行うことを示す表示、および遊技状態を示す表示を行うことで、遊技者に対して現在の遊技状態においてどのように遊技を行うべきかを認識し易くする構成となっていることに大きな違いがある。

20

【 6 1 1 1 】

図 5 7 8 に示すように本実施例の第 1 図柄表示装置 4 0 には、右打ちランプ A b 1 , 状態ランプ A b 2 が設けられている。右打ちランプ A b 1 は、通常は消灯しているが、大当たり状態、V 入賞口を狙う状態、時短状態のような右打ち遊技を行った方が遊技的に有利な状態において、点灯する構成である。もちろん、点灯と消灯は反対であってもよい。右打ちランプ A b 1 には、そのランプの隣接位置に「右打」の文字が付されている。これにより、遊技者は、右打ちランプ A b 1 のランプが点灯すれば、右打ち遊技を行った方が遊技的に有利な状態であることを理解することができる。具体的には、右打ちランプ A b 1 は、左打ちで遊技が行われる通常状態において消灯しており、右打ちで遊技が行われる大当たり状態、V 入賞口を狙う状態において点灯し、大当たり状態に続く時短状態においても原則、点灯し続ける。もう少し詳細には、例えば、右打ちランプ A b 1 は、大当たり状態において大当たりオープニング演出の開始と同時に点灯し、大当たりラウンド遊技中、エンディング演出中、時間状態中も点灯し続ける。なお、右打ちランプ A b 1 は、大当たりオープニング演出中やエンディング演出中など、遊技者に右打ちで遊技を行わせる必要がなければ、消灯する構成であっても構わない。

30

【 6 1 1 2 】

本実施例では、右打ちランプ A b 1 は、点灯したランプとその隣の「右打」の文字とを見た遊技者に対して、右打ちで遊技を行う必要があることを知らしめる構成であったが、「右打」の文字がない構成であってもよい。この場合、右打ちランプ A b 1 の点灯そのものによって、それを知っている遊技者に対して、右打ちで遊技を行う必要があることを知らしめる構成となる。右打ちランプ A b 1 は、2 つ以上のランプや、特定の文字・記号を表示する LED や液晶などのセグメントで構成されても構わない。

40

【 6 1 1 3 】

状態ランプ A b 2 は、通常は消灯しているが、時短状態において点灯する構成である。つまり、具体的には、状態ランプ A b 2 は、通常状態と大当たり状態において消灯しているが、これに続く時短状態において原則、点灯し続ける。もちろん、点灯と消灯は反対であ

50

ってもよい。これにより、遊技者は、状態ランプ A b 2 が点灯すれば時短状態（遊技者からすれば特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球容易状態）になったと理解することができる。また、状態ランプ A b 2 が消灯すれば非時短状態（遊技者からすれば特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球困難状態）になったと理解することができる。このように、状態ランプ A b 2 を点灯、消灯する点灯表示制御は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が入球容易状態あるいは入球困難状態いずれの入球状況となったかを示す入球状況表示制御として行われているといえる。

#### 【6114】

ここまでの説明では、右打ちランプ A b 1 と状態ランプ A b 2 は、一見すると、時短状態においては両方ともに点灯表示をし続けているだけであるように見えるので、右打ちランプ A b 1 さえあれば、遊技者にとって十分であるように見えるかもしれない。しかしながら、本実施例では、時短状態において右打ちランプ A b 1 と状態ランプ A b 2 とが適切に制御されることで、遊技者に対して現在の遊技状態においてどのように遊技を行うべきかを認識しやすくしている点に特徴がある。以下、この点をさらに詳しく説明する。

#### 【6115】

本例における第 1 図柄表示装置 4 0 に設けられた右打ちランプ A b 1 , 状態ランプ A b 2 は、上述したように、遊技状態の変遷に応じて点灯または消灯する。図 5 7 9 ( a ) は、右打ちランプ A b 1 が右打ち遊技中に点灯し、それ以外のときに消灯する様子を示している。図 5 7 9 ( b ) は、状態ランプ A b 2 が時短 A , 時短 B , 時短 C 状態のいずれかのときに点灯し、通常状態において消灯する様子を示している。

#### 【6116】

右打ちランプ A b 1 , 状態ランプ A b 2 が動作する例として、実施例 5 9 で上述した遊技の流れを例にとって説明する。実施例 5 9 に係る遊技の流れにおいては、遊技状態は通常状態から開始される。このとき、右打ちランプ A b 1 , 状態ランプ A b 2 は、いずれも消灯している。

#### 【6117】

遊技者が左打ちを行って特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球を入賞させるヘソ入賞が成立した場合、特図 1 に係る抽選が実行される。特図 1 に係る抽選の結果、時短 A 付き大当たりで当選した場合、大当たり状態の終了後、実施例 5 9 に係る遊技の流れでは、時短 A 状態が発生する。また、稀であるが、特図 1 に係る抽選の結果、時短 C 付き大当たりで当選した場合、大当たり状態の終了後、時短 C が発生する場合もある。この大当たり状態の開始（例えばオープニング演出の開始）に伴って、消灯していた右打ちランプ A b 1 が点灯する（図 5 8 0 ( a ) 参照）。そして、右打ちランプ A b 1 は、大当たり状態の終了（例えばエンディング演出の終了）から時短 A 状態または時短 C 状態の発生に亘って点灯を継続する。大当たりラウンド遊技の開始に伴い、遊技者が遊技盤 3 0 の右側領域 3 0 a r に位置する特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を狙う方が特図 1 用始動入賞装置 3 3 a を狙うよりも有利となり、時短 A 状態の発生後もその有利な状態が継続する。したがって、通常状態中の左打ち遊技は大当たり状態の開始により右打ち遊技に変更され、時短 A 状態または時短 C 状態の発生により右打ち遊技が継続する。右打ちランプ A b 1 は、この遊技状態の変化を表示すべく、点灯を開始する。このような構成は、右打ち遊技をどの段階で行えば良いか知らない遊技者に対して右打ち遊技が有利な状態の開始を報知する構成であり、遊技者に親切な表示をすることができる。一方、時短 A 状態または時短 C 状態の発生に伴い、通常状態中、大当たり状態中に消灯していた状態ランプ A b 2 も点灯する（図 5 8 0 ( a ) 参照）。状態ランプ A b 2 は、点灯を開始することにより、現在の状態が大当たり状態ではなく時短 A 状態または時短 C 状態であることを遊技者に報知している。

#### 【6118】

このように、右打ちランプ A b 1 は、遊技球の発射の仕方がどの段階で左打ちから右打ちに切り替わるか知らない遊技者に対して右打ちの開始を報知する構成であり、状態ランプ A b 2 は、遊技状態がどの段階で大当たり状態から時短 A 状態または時短 C 状態に切り替わるか知らない遊技者に対して時短 A 状態または時短 C 状態の開始を報知する構成であ

10

20

30

40

50

り、右打ちランプ A b 1 と状態ランプ A b 2 とを適切に表示制御することで、現在の遊技状態においてどのように遊技を行うべきかを認識し易くすることができる。

【 6 1 1 9 】

もっとも、この程度であれば、第 3 図柄表示装置 4 2 において表示画像を見ていれば、通常状態から大当たり状態への切り替わりタイミングや、大当たり状態から時短状態への切り替わりタイミングを容易に理解することができる。右打ちランプ A b 1 と状態ランプ A b 2 は、時短 A 状態以降の遊技の流れにおいて重要な役割を果たしている。

【 6 1 2 0 】

実施例 5 9 に係る遊技の流れでは、遊技状態は、時短 A 状態の後、さらに有利な時短 C 状態に移行する前に、時短 B 状態に移行することがあることを説明した。この時短 B 状態は、時短 A 状態と時短 C 状態のような通常の時短状態のような利益は得られない、わずかな時短状態という意味で微時短状態とも呼ばれる。右打ちランプ A b 1 と状態ランプ A b 2 は、時短 A 状態の後、この微時短状態である時短 B 状態に移行したか否かを適切に把握させ、それに合わせてどのように遊技を行うべきかを認識し易くすることに特徴がある。

10

【 6 1 2 1 】

時短 A 状態の最終変動において特図 2 に係る抽選の結果は外れであったが、特別抽選に当選していたとき、時短 A 状態の最終変動の終了と同時に点灯していた右打ちランプ A b 1 は、点灯を終了する（図 5 8 0 ( b ) 参照）。時短 B 状態は、時短 A 状態での残保留に限って有利な状態であるので、時短 B 状態の発生に伴い、これ以上右打ちを続けても特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球することがなくなる。したがって、時短 B 状態において右打ちをすると、右側領域 3 0 a r に打ち込まれた遊技球が無駄となってしまふ。右打ちランプ A b 1 は、この遊技状態の変化を表示すべく、点灯を終了する。このような構成は、右打ちをどの段階で終了すれば良いか知らない遊技者に対して右打ちの終了を勧告する構成であり、遊技者に親切な表示をすることができる。一方、時短 B 状態の移行によっては、点灯状態の状態ランプ A b 2 に変化はない（図 5 8 0 ( b ) 参照）。状態ランプ A b 2 は、通常の時短状態であるか右打ちを要しない微時短状態であるかに関わらず、時短状態の時に点灯する構成だからである。なお、時短 A 状態から時短 B 状態に移行する直前に遊技状態は一時的に通常状態となるので、状態ランプ A b 2 は、この遊技状態の変化に合わせて一時的に消灯する。ただし、一時的な通常状態であるので、状態ランプ A b 2 を点灯したままにしてもよい。

20

30

【 6 1 2 2 】

図 5 8 0 ( c ) は、時短 A 状態の後、時短 B 状態に移行できなかった場合について示している。この場合とは、具体的な例としては、時短 A 状態における 7 回目の特図 2 に係る変動において、特図 2 に係る抽選がハズレとなり、特別抽選もハズレとなった場合である。時短 A 状態後に時短 B 状態に移行できない場合は、遊技状態は通常状態に戻る。このとき、点灯していた右打ちランプ A b 1 は、点灯を終了する。時短 A 状態の終了に伴い、遊技は右打ち遊技から左打ち遊技に戻る。右打ちランプ A b 1 は、この遊技状態の変化を表示すべく、点灯を終了する。このような構成は、右打ちをどの段階で終了すれば良いか知らない遊技者に対して右打ちの終了を勧告する構成であり、遊技者に親切な表示をすることができる。一方、時短状態の終了によって、点灯状態の状態ランプ A b 2 は、消灯状態となる。状態ランプ A b 2 は、時短状態の時に点灯する構成だからである。

40

【 6 1 2 3 】

実施例 5 9 に係る遊技の流れでは、遊技状態は、時短 B 状態の後、時短 C 状態に移行する。このとき、消灯していた右打ちランプ A b 1 は、点灯を再開する（図 5 8 0 ( d ) 参照）。時短 C 状態の発生に伴い、右打ちを行うことにより特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入球させることが再び可能となる。したがって、時短 C 状態においては、右打ちをした方が遊技的に有利となる。右打ちランプ A b 1 は、この遊技状態の変化を表示すべく、点灯を再開する。このような構成は、右打ち遊技をどの段階で再開すれば良いか知らない遊技者に対して右打ち遊技が有利な状態の再来を報知する構成であり、遊技者に親切な表示をすることができる。一方、時短 C 状態の移行によっては、点灯状態の状態ランプ

50

A b 2 に変化はない（図 5 8 0（d）参照）。状態ランプ A b 2 は、時短状態の時に点灯する構成だからである。

【 6 1 2 4 】

実施例 5 9 に係る遊技の流れでは、遊技状態は、その後、特図 2 に係る残保留に関する通常状態となる。このとき、点灯していた右打ちランプ A b 1 は、再び点灯を終了する（図 5 8 0（e）参照）。時短 C 状態の終了に伴い、遊技は右打ち遊技から左打ち遊技に戻る。右打ちランプ A b 1 は、この遊技状態の変化を表示すべく、点灯を終了する。このような構成は、右打ちをどの段階で終了すれば良いか知らない遊技者に対して右打ちの終了を勧告する構成であり、遊技者に親切な表示をすることができる。一方、時短状態の終了によって、点灯状態の状態ランプ A b 2 は、消灯状態となる（図 5 8 0（e）参照）。状態ランプ A b 2 は、時短状態の時に点灯する構成だからである。

10

【 6 1 2 5 】

< 右打ちランプ、状態ランプ点灯表示態様設定処理 >

続いて図 5 8 1 を参照しながら、右打ちランプ、状態ランプ点灯表示態様設定処理について説明する。次回遊技状態表示態様設定処理は、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 が、演出管理実行処理の一つとして行う処理である。なお、この処理では、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が入球容易状態にあるか入球困難状態にあるかを状態ランプ A b 2 の点灯表示態様によって示しているが、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の入球状態を示すことができるものであれば、他の表示装置（例えば第 3 図柄表示装置 4 2）に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が入球容易状態にあるか入球困難状態にあるかを表示する入球状態表示制御が行われる構成であってもよい。その場合、この処理と同様に、入球状態表示態様を設定する処理も行われるものとする。

20

【 6 1 2 6 】

ステップ A b 1 0 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、時短 A 状態移行コマンドを受信したか、あるいは、時短 C 状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信した場合は、ステップ A b 1 0 2 に進み、そうでない場合は、ステップ A b 1 0 3 に進む。ステップ A b 1 0 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、右打ちランプ点灯、状態ランプ点灯コマンドをセットする。右打ちランプ点灯、状態ランプ点灯コマンドは、特図 1 大当たり、特図 2 直撃大当たりまたは時短 B 状態での小当たり・V 入賞に基づく大当たり状態（右打ちランプ A b 1 は点灯、状態ランプ A b 2 は消灯）の終了後、右打ちランプ A b 1 を点灯状態とし、状態ランプ A b 2 を点灯状態とするものである。

30

【 6 1 2 7 】

ステップ A b 1 0 3 は、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、時短 A 状態継続コマンドまたは時短 C 状態継続コマンドを受信したか否かを判断する。受信していればステップ A b 1 0 4 に進み、そうでなければステップ A b 1 0 5 に進む。ステップ A b 1 0 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、右打ちランプ点灯、状態ランプ点灯コマンドをセットする。右打ちランプ点灯、状態ランプ点灯コマンドは、時短 A 状態、時短 A 状態の残保留または時短 C 状態の残保留において、第 2 小当たり（時短付き小当たり）に当選して V 入賞した場合、大当たり状態の終了後に、右打ちランプ A b 1 を引き続き点灯状態に維持し、状態ランプ A b 2 を点灯状態とするものである。

40

【 6 1 2 8 】

ステップ A b 1 0 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、通常状態移行コマンド（転落コマンド）を受信したか否かを判断する。受信していればステップ A b 1 0 6 に進み、そうでなければステップ A b 1 0 7 に進む。ステップ A b 1 0 6 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、右打ちランプ消灯、状態ランプ消灯コマンドをセットする。右打ちランプ消灯、状態ランプ消灯コマンドは、時短 A 状態、時短 A 状態の残保留または時短 C 状態、時短 C 状態の残保留において、第 1 小当たり（通常小当たり）に当選して V 入賞した場合、大当たり状態の終了後、右打ちランプ A b 1 を消灯状態にし、状態ランプ A b 2 を消灯状態とするものである。なお、大当たり状態中は、状態ランプ A b 2 は消灯しているので、状態ランプ A b 2 は、消灯状態を継続することになる。

50

## 【 6 1 2 9 】

ステップ A b 1 0 7 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、残保留状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信していればステップ A b 1 0 8 に進み、そうでなければステップ A b 1 0 9 に進む。ステップ A b 1 0 8 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、右打ちランプ消灯、状態ランプ消灯コマンドをセットする。右打ちランプ消灯、状態ランプ消灯コマンドは、時短 A 状態の最終変動において特図 2 の抽選結果が外れであり且つ特別抽選に落選した場合、または、時短 C 状態の最終変動において特図 2 の抽選結果が外れた場合に、次の変動開始時に、右打ちランプ A b 1 を消灯状態に変化し、状態ランプ A b 2 も消灯状態に変化するものである。

## 【 6 1 3 0 】

ステップ A b 1 0 9 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、通常状態移行コマンド（ざんねんコマンド）を受信したか否かを判断する。受信していればステップ A b 1 1 0 に進み、そうでなければステップ A b 1 1 1 に進む。ステップ A b 1 1 0 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、右打ちランプ消灯、状態ランプ消灯コマンドをセットする。右打ちランプ消灯、状態ランプ消灯コマンドは、時短 A 状態または時短 C 状態の最終変動において特図 2 の抽選結果が外れであり、かつ、残保留が 0 である場合に、右打ちランプ A b 1 を消灯状態に変化し、状態ランプ A b 2 も消灯状態に変化するものである。

## 【 6 1 3 1 】

ステップ A b 1 1 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、時短 B 状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信していればステップ A b 1 1 2 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ A b 1 1 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、右打ちランプ消灯、状態ランプ点灯コマンドをセットする。右打ちランプ消灯、状態ランプ点灯コマンドは、時短 A 状態の最終変動において特図 2 の抽選結果が外れであり、且つ、特別抽選に当選していた場合、次の変動開始時に、右打ちランプ A b を消灯状態に変化するが、状態ランプ A b 2 を引き続き点灯状態とするものである。

## 【 6 1 3 2 】

このように、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、外見的に遊技が変わることが分かるタイミングで、次の遊技において右打ちを行う必要があるか否か、その際の内部的な遊技状態を遊技者に報知することができる。とくに、通常状態移行コマンド（転落コマンド）、残保留状態移行コマンド、通常状態移行コマンド（ざんねんコマンド）を受信した後の遊技の流れを念頭に置けば、これらのコマンドを受信した場合、右打ちランプ A b 1 が消灯状態となった場合は、その後、遊技者にとって良い事象は発生し難いような印象を持ちやすいが、時短 B 状態移行コマンドを受信した場合は、右打ちランプ A b 1 が消灯状態となるが、その後、遊技者によって良い事象（時短 C 状態）が発生し易くなっている。そこで、このような場合に、状態ランプ A b 2 を設け、前者の場合には右打ちランプ A b 1 の消灯に合わせて状態ランプ A b 2 も消灯するが、後者の場合には敢えて右打ちランプ A b 1 の消灯に合わせて状態ランプ A b 2 を点灯することで、誤った認識を遊技者に与えることを低減できるようにしている。

## 【 6 1 3 3 】

本実施例は、下記の様に変形実施をすることができる。

## &lt; 変形例 1 &gt;

上述の実施例の状態ランプ A b 2 には、点灯状態と消灯状態との 2 通りの状態しかなく表示できる内容が限定されていたが、状態ランプ A b 2 の点灯色を複数設けることにより、より多くの内容を表示できるようにしてもよい。この様な構成の具体例について図 5 8 2 を参照しながら説明する。

## 【 6 1 3 4 】

図 5 8 2 は、本例の右打ちランプ A b 1 , 状態ランプ A b 2 の動作を説明している。本例の右打ちランプ A b 1 の構成は、図 5 8 2 ( a ) に示すように時短 A 状態と時短 B 状態である右打ち遊技中は青色に点灯し、通常状態、時短 B 状態である非右打ち遊技中は、消灯している。さらに、本例で特徴的なのは、状態ランプ A b 2 における点灯色として青色

10

20

30

40

50

と赤色の2色があることである(図582(b)参照)。これにより、状態ランプAb2は、遊技状態をより詳細に示すことができる。すなわち、本例の状態ランプAb2は青色に点灯することで現在の遊技状態が時短A状態、または時短C状態であることを示す。そして、本例の状態ランプAb2は、赤色に点灯することで現在の遊技状態が時短B状態であることを示す。そして、状態ランプAb2は、消灯することで現在の遊技状態が通常状態であることを示す。

【6135】

<遊技の流れ>

以降、図583を参照して本例に係るパチンコ機10の遊技の流れについて説明する。図583(a)は、特図1に係る大当たり状態を示している。当該状態における遊技は、アタッカーを狙う右打ち遊技であるので、右打ちランプAb1は青色に点灯しており、状態ランプAb2は、消灯している。現在の遊技状態は時短状態以外の状態だからである。

10

【6136】

図583(b)は、特図1に係るラウンド遊技が終了し、遊技状態が時短A状態に移行したときのパチンコ機10の様子を示している。この時点の遊技は、スルーゲート34および特図2用始動入賞装置33bを狙う右打ち遊技となっているから、右打ちランプAb1は青色の点灯を継続している。状態ランプAb2は、青色に点灯している。現在の遊技状態は時短A状態だからである。図583(b)には、表示画面42aにおいて「Aラッシュスタート」の文字が表示される。この様に、表示画面42aには、時短状態に関する情報が明確に現れるわけではない。遊技者は、青色に点灯している状態ランプAb2を参考にして現在の遊技状態が時短A状態であることを知る。時短A状態の開始から特別抽選が行われる回までは、通常状態と同様に時短C状態が付与され難いため、遊技者にとっては期待感が低い低演出状態である。

20

【6137】

図583(c)は、時短A状態において7回目の特図2に係る変動表示が実行されるときの様子を示している。主装飾図柄SZの横には、「Aラッシュ中」という文字が表示されている。この文字は、Aラッシュが続いていることを意味するが、直接的な時短状態についての表示は状態ランプAb2が青色に点灯することにより表示される。

【6138】

図583(d)は、時短A状態において7回目の特図2に係る変動表示の結果が「7」「3」「1」でハズレとなる様子を示している。この時の右打ちランプAb1、状態ランプAb2は、図583(c)から変化はない。

30

【6139】

図583(e)は、遊技状態が時短A状態から時短B状態に移行したときのパチンコ機10の様子を示している。時短B状態においては、時短A状態中に貯められた特図2に係る保留を消化する期間であり、図583(e)は、主装飾図柄SZが変動することで1つ目の保留の消化に係る変動表示が実行される様子が示されている。このとき、表示画面42aにおいては「スーパーCラッシュ チャレンジ スタート」の文字が表示される。この表示は、現在の遊技状態がCラッシュ(時短C状態)の前段階の時短B状態にあることを意味する。このことからすれば、時短B状態は、時短C状態が付与され易い状態を導く期間であるから、時短A状態の最終回(7回目)から、時短B状態の最終回までの演出状態である。しかし、時短B状態を直接的に示すのは、状態ボタンである。図583(e)においては、青色に点灯していた状態ランプAb2は、赤色に点灯する。遊技状態は時短A状態から時短B状態に移行したからである。なお、時短B状態においては特図2に係る保留を貯めることができないから、右打ち遊技を行うと、遊技球が無駄になってしまう。このような事情があるので点灯していた右打ちランプAb1は、時短B状態中に消灯する。

40

【6140】

図583(f)は、時短B状態になってから3回目の特図2に係る変動表示が実行されるときの様子を示している。表示画面42a上の主装飾図柄SZの横には、「スーパ

50

「Cラッシュ チャレンジ中」という文字が表示されている。この文字は、スーパーCラッシュのチャレンジが続いていることを意味するが、直接的な時短状態についての表示は状態ランプA b 2が赤色に点灯することにより表示される。

【6141】

一方、図583(g)は、図583(d)の時短A状態(時短A状態における7回目の特図2に係る変動表示中の状態)から通常状態に移行したときのパチンコ機10の様子を示している。通常状態においては、状態ランプA b 2は消灯する。なお、時短状態ではない通常状態においては特図2に係る保留を貯めることは非常に難しいから、右打ち遊技を行うと、遊技球が無駄になってしまう。このような事情があるので点灯していた右打ちランプA b 1は、通常状態中に消灯する。このとき、表示画面42aにおいては「Cラッシュ チャレンジ スタート」の文字が表示される。この表示は、現在の遊技状態がCラッシュ状態に移行することが難しい通常状態にあることを意味するが、通常状態を直接的に示すのは、状態ボタンである。図583(g)においては、青色に点灯していた状態ランプA b 2は、消灯する。遊技状態は時短A状態から通常状態に移行したからである。

10

【6142】

図583(h)は、通常状態になってから3回目の特図2に係る変動表示が実行されているときの様子を示している。表示画面42a上の主装飾図柄SZの横には、「Cラッシュ チャレンジ中」という文字が表示されている。この文字は、Cラッシュのチャレンジが続いていることを意味するが、直接的な通常状態についての表示は状態ランプA b 2が消灯することにより表示される。

20

【6143】

なお、本例においては、遊技状態が変化するのに伴い、パチンコ機10が発する効果音も変化するのでこの点について説明する。特図1に係るラウンド遊技の実行中には、図583(a)が示す様に、パチンコ機10の音出力部24に付属のスピーカーからは「ランラン」といった音色の効果音が流れる。時短A状態中には、図583(b), 図583(c)が示す様に、パチンコ機10に付属のスピーカーからは「ジャンジャンジャン」といった音色の効果音が流れる。そして、時短A状態における最後の変動表示(7回目の特図2に係る変動表示)にかかると主装飾図柄SZが「7」「3」「1」でハズレ目となったとき、効果音は一旦止む。

【6144】

時短B状態中には、図583(e), 図583(f)に示す様にパチンコ機10に付属のスピーカーからは「ダンダンダン」といった音色の効果音が流れる。また、時短A状態から通常状態に移行した時点では図583(g)に示す様にパチンコ機10に付属のスピーカーからは「ターンターン」といった音色の効果音が流れる。

30

【6145】

時短A状態が終了すると、時短C付き直撃大当たりには当選する希少なケースを除き、新たな時短A状態か、時短B状態か、通常状態かのいずれかに移行する。時短A状態の終了間際に効果音を流さないようにすれば、時短A状態に係る効果音「ジャンジャンジャン」の後、流れる効果音は何になるのか遊技者の注意を惹くことができる。仮に効果音が「ジャンジャンジャン」ならば、それは新たな時短A状態の発生を意味し、効果音が「ダンダンダン」ならば、それは時短B状態の発生を意味する。そして、効果音が「ターンターン」ならば、それは通常状態への転落を意味する。

40

【6146】

効果音「ターンターン」は、時短A状態の終了を意味するものであるから、通常状態中の全期間においてこの効果音が流れるわけではない。通常状態になってから3回目の特図2に係る変動表示が実行されているときには、効果音「ターンターン」は、パチンコ機10に付属のスピーカーから流れない(図583(h)参照)。

【6147】

<変形例2>

上述の実施例の状態ランプA b 2には、点灯状態と消灯状態との2通りの状態しかなく

50

表示できる内容が限定されていたが、状態ランプ A b 2 の点灯色を複数設けることにより、より多くの内容を表示できるようにしてもよい。この様な構成の具体例について図 5 8 4 を参照しながら説明する。

【 6 1 4 8 】

図 5 8 4 は、本例の右打ちランプ A b 1 , 状態ランプ A b 2 の動作を説明している。本例の右打ちランプ A b 1 の構成は、図 5 8 4 ( a ) に示すように上述の変形例 1 で図 5 8 2 を参照して説明した右打ちランプ A b 1 と同様である。本例で特徴的なのは、状態ランプ A b 2 における点灯色として青色と赤色と白の 3 色があることである ( 図 5 8 4 ( b ) 参照 ) 。これにより、状態ランプ A b 2 は、遊技状態をより詳細に示すことができる。すなわち、本例の状態ランプ A b 2 は青色に点灯することで現在の遊技状態が時短 A 状態、または時短 C 状態であることを示す。そして、本例の状態ランプ A b 2 は、赤色に点灯することで現在の遊技状態が時短 B 状態であることを示す。本例の状態ランプ A b 2 が白色に点灯するのは、時短 B の終了間際 ( 正確には最終変動の図柄確定時 ) である。状態ランプ A b 2 は、消灯することで現在の遊技状態が通常状態であることを示す。

10

【 6 1 4 9 】

< 遊技の流れ >

以降、図 5 8 5 を参照して本例に係るパチンコ機 1 0 の遊技の流れについて説明する。図 5 8 5 ( a ) は、図 5 8 3 ( c ) に相当する図であり、時短 A 状態において 7 回目の特図 2 に係る変動表示が実行されているときの様子を示している。主装飾図柄 S Z の横には、「 A ラッシュ中」という文字が表示されている。この文字は、 A ラッシュが続いていることを意味するが、直接的な時短状態についての表示は状態ランプ A b 2 が青色に点灯することにより表示される。

20

【 6 1 5 0 】

図 5 8 5 ( b ) は図 5 8 3 ( d ) に相当する図であり、時短 A 状態において 7 回目の特図 2 に係る変動表示が「 7 」 「 3 」 「 1 」 でハズレ目となった時点を表している。この時、時短 A は終了していないので、状態ランプ A b 2 は青色の点灯状態のままである。

【 6 1 5 1 】

本例で特徴的なのは、図 5 8 5 ( c ) の状態における状態ランプ A b 2 の色である。すなわち、図 5 8 5 ( b ) に示したハズレ目での停止表示後、図 5 8 5 ( c ) に示す様に、時短 A 状態において 7 回目の特図 2 に係る変動表示の確定期間 ( 例えば 3 秒間 ) が開始される。このとき、時短 A 状態中には青色に発光していた状態ランプ A b 2 は、白色に発光する。また、「 A ラッシュ中」の文字は、状態ランプ A b 2 が白色に変化したタイミングと同時に、「 . . . . 」という表示に変化する。「 . . . . 」という表示によって、この後、「 A ラッシュ」から何か他の遊技状態 ( 具体的には「スーパー C ラッシュチャレンジ」あるいは「 C ラッシュチャレンジ」) に変化することが示唆されている。したがって、遊技者に対して波、この確定期間の経過をドキドキしながら待たせることができる。

30

【 6 1 5 2 】

図 5 8 5 ( d ) は、図 5 8 3 ( e ) に相当する図であり、特別抽選当選に伴って時短 B 状態が開始される様子を示している。この状態となると、白色に発光していた状態ランプ A b 2 は、赤色に発光する。また、表示画面 4 2 a には、「スーパー C ラッシュチャレンジスタート」と表示され、時短 B 状態に移行したことが示唆されている。

40

【 6 1 5 3 】

図 5 8 5 ( e ) は、図 5 8 3 ( g ) に相当する図であり、特別抽選落選に伴って通常状態が開始される様子を示している。この状態となると、白色に発光していた状態ランプ A b 2 は、消灯する。また、表示画面 4 2 a には、「 C ラッシュチャレンジスタート」と表示され、通常状態で特図 2 の残保留の抽選が行われる状態となったことが示唆されている。

【 6 1 5 4 】

本例によれば、時短 A 状態が終了するときに時短状態が新たに発生するか否かが示される直前に状態ランプ A b 2 の発光色を青色 , 赤色 , 消灯いずれでもない白色に変更するこ

50

とにより、この瞬間に遊技者の注意を惹くことができる。これにより、面白みのあるパチンコ機 10 が提供できる。

【 6 1 5 5 】

< 変形例 3 >

上述の変形例 1, 2 では、時短 A 状態中に遊技者が右打ちを行わず、特図 2 に係る保留を貯めない場合について言及がなかったが、図 5 8 6 ( a ) に示すように、時短 A 状態における 7 回目の特図 2 に係る変動表示中に、右打ちをしない遊技者に対し「右打ちして下さい!!」といった文字を表示画面 4 2 a に表示させることもできる。図 5 8 6 ( b ) は、それでもなお遊技者が右打ちをせず、時短 A 状態における 7 回目の特図 2 に係る変動が「7」「3」「1」でハズレとなった場合を示している。この場合、右打ちをしない遊技者に対し「ああ・・・」や「ざんねん・・・」といった文字を表示画面 4 2 a に表示させることもできる。

10

【 6 1 5 6 】

図 5 8 6 ( c ) はその後の様子を示しており、遊技状態が通常状態に転落したときの様子を示している。このとき、点灯状態だった右打ちランプ A b 1 は、右打ち遊技の終了とともに消灯する。そしてそのとき、右打ち遊技が終了したことを強調して表示する目的で、表示画面 4 2 a に「左打ちして下さい」という文字を表示させることもできる。

【 6 1 5 7 】

< 本実施例における特徴的な構成 >

本実施例に係る遊技機は、上述の ( A b 1 ) に関し、遊技球が流下する遊技領域 3 0 a を有する遊技盤 3 0 と、遊技領域 3 0 a を流下する遊技球が入球可能な特図 1 用始動入賞装置 3 3 a、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b と、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球に基づいて遊技者に大当たり状態やこれに付帯する時短 A 状態、時短 C 状態 ( 総称するときは特典と呼ぶ ) を付与する大当たり、小当たり ( 以下、総称して当たりと呼ぶ ) とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な主制御装置 2 6 1 による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能と、当否抽選において当たりとすると決定された場合に時短 A 状態、時短 C 状態を付与することが可能な主制御装置 2 6 1 による次回遊技状態設定処理 ( 時短 A フラグを立てるステップ A a 1 5 2、時短 C フラグを立てるステップ A a 1 5 8 ) を行う機能と、を備える遊技機において、当否抽選において外れと決定される場合に、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選 ( 所定の条件が成立 ) するか否かを判定することが可能な主制御装置 2 6 1 による特別抽選用テーブルを用いた抽選処理 ( 第 1 図柄変動処理におけるステップ A a 1 1 3 ) を行う機能と、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選すると判定された場合に、時短 B 状態を設定することが可能な主制御装置 2 6 1 による時短 B 状態を設定する処理 ( 時短 B フラグを立て、時短 A 状態終了時における残保留の数を時短 B カウントのカウント値とするステップ A a 1 1 4 ) を行う機能を行う機能と、を備えており、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選するための条件は、少なくとも時短 A 状態における当否抽選の実行回数が予め定められた最終回である 7 回目であることを含み、時短 B 状態は、複数回 ( 5 回以下 ) の当否抽選を実行することが可能な期間であって、主制御装置 2 6 1 による次回遊技状態設定処理を行う機能は、時短 B 状態中の当否抽選において当たりとすると決定された場合に、通常状態、時短 A 状態、時短 C 状態 ( 時短 B 状態とは異なる所定の期間 ) 中に当たりと判定された場合よりも高い割合で、時短 C 状態を付与することが可能であって、遊技の進行状況に対応した表示制御が可能であって、時短 A 状態において右打ちランプ点灯を実行しているときに時短 B 状態へ移行する場合、当該時短 B 状態に対応している右打ちランプ点灯とは異なる右打ちランプ消灯を実行することが可能な、サブ制御装置 2 6 2 による右打ちランプ、状態ランプ点灯表示態様設定処理が実行される右打ちランプ A b 1 と、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a へ入球させる状況 ( 通常状態 ) であれば消灯し、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b へ入球させる状況 ( 時短 A 状態、時短 C 状態 ) であれば点灯する状態ランプ点灯表示制御を実行可能な、サブ制御装置 2 6 2 による右打ちランプ、状態ランプ点灯表示態様設定処理が実行される状態ランプ A b 2 と、を備え、状態ランプ A b 2 は、時短 A 状態、時

20

30

40

50

短C状態において点灯表示制御（点灯）を実行しているときに時短B状態へ移行する場合、当該時短B状態においても点灯表示制御（点灯）を実行することが可能に構成される。

【6158】

このような遊技機によれば、当否抽選において当たりとすると決定された場合に特典を付与することが可能である。時短A状態における当否抽選の実行回数が最終回である7回目である場合であって、当否抽選において外れと決定される場合に、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選する条件が成立するか否かが判定されるので、時短A状態において7回外れと決定される場合にのみ特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選するか否かを判定させることができる。特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選すると判定された場合に時短B状態が設定され、時短B状態は5回以下の当否抽選が実行可能であり、当否抽選において当たりとすると決定された場合に時短A状態、時短C状態（時短B状態とは異なる期間）中に当たりと判定された場合よりも高い割合で時短C状態を付与することが可能であるので、時短B状態において時短C状態を付与し易くなっている。また、遊技の進行状況に対応した表示制御が可能であって、時短A状態において右打ちランプ消灯を実行しているときに時短B状態へ移行する場合に時短B状態に対応している右打ちランプ消灯とは異なる右打ちランプ点灯を実行することが可能であるので、時短A状態から時短B状態へ移行したことを右打ちランプAb1において確認することができる。また、特図1用始動入賞装置33aへ入球させる状況（通常状態）であれば消灯し、特図2用始動入賞装置33bへの入球容易状況（時短A状態、時短C状態）であれば点灯する点灯表示制御を実行可能な状態ランプAb2を備え、状態ランプAb2は、時短A状態において点灯表示制御（点灯）を実行しているときに時短B状態へ移行する場合、時短B状態においても点灯表示制御（点灯）を実行することが可能に構成されているので、時短A状態から時短B状態へ移行する場合（すなわち、右打ちランプAb1が点灯する状況から右打ちランプAb1が消灯する状況へ移行する場合）であっても状態ランプAb2の点灯表示制御（点灯）を継続することができる。したがって、時短A状態から時短B状態へ移行した場合に遊技の進行状況に対応した右打ちランプAb1の点灯制御を変えるのであれば、これに応じて状態ランプAb2の点灯制御も変えるべきと思われるところを、遊技の進行状況に対応した右打ちランプAb1の点灯制御を変えつつも、特図2用始動入賞装置33bへの入球容易状況を示す状態ランプAb2の点灯表示制御を継続するという状態を敢えて作ることができる。その結果、時短A状態から時短B状態へ移行した結果、遊技の進行状況に対応した右打ちランプAb1の点灯制御が変わった場合に、これに応じて特図2用始動入賞装置33bへの入球容易状況までも変わってしまったというような誤った認識を遊技者に与えることを低減できるので、当たりとならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。なお、所定の特典とは、上述した時短B状態が設定されることであり、その結果、その期間中に行われる当否抽選において当たりとすると決定された場合に高い割合で時短C状態が付与されることである。

【6159】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ab2）に関し、時短A状態は、当たりとすると決定された場合に終了する期間である。このような遊技機によれば、時短A状態は、当たりとすると決定された場合に終了する期間であるので、時短A状態において最終回である7回目まで外れと決定される場合にのみ時短B状態を設定することができる。したがって、時短A状態において当たりとならずに特典が付与されずに時短A状態が終了した場合にのみ時短B状態が設定される場合があるので、特定結果となって特典が付く場合と特定結果とならずに所定の特典が付く場合とのバランスが取れるため、所定の特典が付与される遊技の興趣性を向上することができる。

【6160】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ab3）に関し、（上述した時短B状態とは異なる）所定の期間とは、通常状態で遊技を行う通常状態の期間、特図2の残保留で遊技を行う期間を含む。このような遊技機によれば、時短B状態中の当否抽選において当たりとすると決定された場合に、通常状態で遊技を行う通常状態の期間、特図2の残保留で遊

10

20

30

40

50

技を行う期間中に当たりと判定された場合よりも高い割合で時短 C 状態を付与することができる。したがって、時短 B 状態中の遊技の興趣性を向上することができる。なお、特図 2 の残保留は、時短 A 状態での残保留であってもよいし、時短 C 状態での残保留であってもよいし、両方であってもよい。

**【 6 1 6 1 】**

また、本実施例に係る遊技機は、上述の ( A b 4 ) に関し、( 時短 B 状態とは異なる ) 所定の期間とは、遊技者が右打ちで遊技を行う時短 A 状態、時短 C 状態の期間を含む。このような遊技機によれば、時短 B 状態中の当否抽選において当たりとすると決定された場合に、遊技者が右打ちで遊技を行う時短 A 状態、時短 C 状態の期間中に特定結果と判定された場合よりも高い割合で時短 C 状態を付与することができる。したがって、時短 B 状態中の遊技の興趣性を向上することができる。なお、時短 A 状態、時短 C 状態のうち、一方、例えば時短 C 状態が時短 B 状態中と同じ割合で時短 C 状態を付与するものであってもよい。

10

**【 6 1 6 2 】**

また、本実施例に係る遊技機は、上述の ( A b 5 ) に関し、右打ちランプ A b 1 とは、右打ち遊技を行った方が遊技的に有利な状態であることを示すものである。このような遊技機によれば、右打ち遊技を行った方が遊技的に有利な状態であることを右打ちランプ A b 1 において示すことができる。したがって、遊技者に右打ち遊技を行った方が遊技的に有利な状態であることを報知することができる。右打ちランプ A b 1 に限らず、第 3 図柄表示装置 4 2 において報知するものであってもよいし、第 3 図柄表示装置 4 2 に併設される他の表示装置において報知するものであってもよい。報知は、音や遊技部品の動きなどの視覚的、聴覚的な報知のいずれでもよい。

20

**【 6 1 6 3 】**

また、本実施例に係る遊技機は、上述の ( A b 6 ) に関し、状態ランプ A b 2 の点灯制御は、時短 A 状態においては状態ランプ A b 2 の青色点灯として行われ、時短 B 状態においては状態ランプ A b 2 の赤色点灯として行われる。このような遊技機によれば、状態ランプ A b 2 が青色点灯をされているときは時短 A 状態であることを示し、状態ランプ A b 2 が赤色点灯をされているときは時短 B 状態であることを示すことができる。したがって、遊技者は、状態ランプ A b 2 を見ることで時短 A 状態または時短 B 状態であることを認識することができる。

30

**【 6 1 6 4 】**

また、本実施例に係る遊技機は、上述の ( A b 7 ) に関し、状態ランプ点灯表示制御を実行中に、時短 A 状態であることを認識させ易くする時短 A 状態演出 ( 「 A ラッシュスタート」 「 A ラッシュ中」 の表示演出 ) を実行し、時短 B 状態に移行した場合は、時短 B 状態であることを認識させ易くする時短 B 状態演出 ( 「スーパー C ラッシュチャレンジスタート」 「スーパー C ラッシュチャレンジ中」 の表示演出 ) を実行するサブ制御装置 2 6 2 による次回遊技状態表示態様設定処理における表示用時短 A 状態移行コマンド等をセットする機能 ( ステップ A a 1 8 2、ステップ A a 1 8 4 )、表示用時短 B 状態移行コマンドをセットする機能 ( ステップ A a 1 9 2 ) を備える。このような遊技機によれば、状態ランプ点灯表示制御を実行中に、時短 A 状態演出を実行することで遊技者に時短 A 状態であることを認識させ易く、時短 B 状態演出を実行することで遊技者に時短 B 状態であることを認識させ易くすることができる。したがって、遊技者は、状態ランプ点灯表示制御だけでなく、サブ制御装置 2 6 2 による次回遊技状態表示態様設定処理で行われる演出によっても時短 A 状態または時短 B 状態であることを認識することができる。

40

**【 6 1 6 5 】**

また、本実施例に係る遊技機は、上述の ( A b 8 ) に関し、時短 A 状態演出と時短 B 状態演出は、状態ランプ A b 2 とは異なる第 3 図柄表示装置 4 2 によって行われる。このような遊技機によれば、状態ランプ A b 2 とは異なる第 3 図柄表示装置 4 2 によって時短 A 状態演出と時短 B 状態演出が行われるので、状態ランプ点灯表示制御と時短 A 状態演出・時短 B 状態演出制御を異なる手段によって出力することができる。したがって遊技者は、

50

状態ランプ A b 2 による状態ランプ点灯表示制御だけでなく第 3 図柄表示装置 4 2 によって行われる演出によって時短 A 状態または時短 B 状態であることを認識することができる。

【 6 1 6 6 】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の ( A b 9 ) に関し、時短 A 状態演出と時短 B 状態演出は、第 3 図柄表示装置 4 2 とは演出効果が視覚的または聴覚的に異なる音出力部 2 4 によっても行われる。このような遊技機によれば、音出力部 2 4 によっても時短 A 状態演出と時短 B 状態演出を行うことができる。例えば、第 3 図柄表示装置 4 2 で視覚的な演出によって時短 A 状態演出と時短 B 状態演出を行っている場合に、音出力部 2 4 では聴覚的な演出によって時短 A 状態演出と時短 B 状態演出を行うことができる。したがって遊技者は、視覚的または聴覚的に異なる演出手段によって特定期間または特別期間であることを認識することができる。なお、演出手段は、電飾部 3 0 0 であってもよい。この場合、発光パターンや発光色によって、時短 A 状態演出と時短 B 状態演出とを区別させることができる。演出手段は、第 3 図柄表示装置 4 2 とは異なる他の表示装置 ( サブ液晶 ) などで行われてもよい。

10

【 6 1 6 7 】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の ( A b 1 0 ) に関し、時短 B 状態を示す状態ランプ点灯表示制御は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選 ( 所定の条件 ) とは異なる残保留が貯まっていること ( 特別条件 ) が成立していることを条件として行われる。このような遊技機によれば、時短 B 状態を示す状態ランプ点灯表示制御は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選 ( 所定の条件 ) とは異なる残保留が貯まっていること ( 特別条件 ) が成立していることを条件として行われるので、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選という条件が成立した後に、残保留が貯まっているという条件が成立してから時短 B 状態を示す状態ランプ点灯表示制御を行うことができる。したがって、時短 B 状態になってから残保留が貯まっているという条件が成立するまでは時短 B 状態を示す状態ランプ点灯表示制御を行わないようにすることができる。なお、特別条件は、時短 A の最終変動停止後、所定の確定時間を経過するという条件でもよい。さらに、特別条件は、時短 A の最終変動確定後、所定時間を経過するという条件でもよい。例えば、時短 B 状態の変動開始時には時短 B 状態に移行したことを報知せずに ( あるいは分かり難い態様で報知し ) 、最初の変動から所定時間を経過後に報知する ( あるいは分かり易い態様で報知する ) という構成である。

20

30

【 6 1 6 8 】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の ( A b 1 1 ) に関し、特別条件は、遊技者の遊技球発射操作に基づく特別操作条件 ( 残保留が貯まっていること ) が成立していることを条件とし、特別操作条件が成立していない場合は、時短 B 状態が設定されないことを示す特別期間未設定演出 ( 「ああ・・・」や「ざんねん・・・」の表示演出。 ) が実行される。このような遊技機によれば、遊技者の遊技球発射操作に基づく特別操作条件が成立することで特別条件が成立し、特別操作条件が成立していない場合は、特別期間が設定されないことを示す特別期間未設定演出を実行することができる。したがって、遊技者の遊技球発射操作に基づく特別操作条件が成立していない場合に特別期間未設定演出を実行することで、遊技者に特別期間が設定されないことを示すことができ、遊技者に遊技球発射操作を促すことができる。

40

【 6 1 6 9 】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の ( A b 1 2 ) に関し、特別条件は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選 ( 所定の条件 ) の成立を伴う当否抽選の結果を表示後、所定時間 ( 最終変動の外れ結果の確定時間 ) を経過したことを条件とする。このような遊技機によれば、所定の条件の成立を伴う当否抽選の結果を表示後、所定時間を経過したこと特別条件を成立させることができる。したがって、所定の条件の成立を伴う当否抽選の結果を表示後、所定時間を経過までは第 2 の所定表示制御を行わないようにすることができる。所定時間は、最終変動の外れ結果の確定期間でもよいし、時短 B 状態の開始から所定時

50

間でもよい。

【実施例 6 1】

【6 1 7 0】

続いて実施例 6 1 に係るパチンコ機 1 0 について説明する。本例のパチンコ機 1 0 は、上述の実施例 5 9 に係るパチンコ機と同様であるが、保留の先読み機能を利用した演出が実行できるところが大きく異なる。本例のパチンコ機 1 0 は、時短 B 状態の移行に係る特別抽選の結果によって、表示画面 4 2 a に時短 B 状態に関する表示を実行する構成となっている。なお、本例のパチンコ機 1 0 の盤面の構造および動作に必要なテーブルは、実施例 5 9 と同様であるので説明を省略する。

【6 1 7 1】

本例のパチンコ機 1 0 は、表示画面 4 2 a の表示に特徴がある。図 5 8 7 は、特別抽選の結果が当選であったときに実行される演出について説明している。図 5 8 7 ( a ) は、特図 1 に係る抽選の結果が時短 A 付き大当たりとなり、その後のラウンド遊技が終了した後の表示画面 4 2 a を示している。表示画面 4 2 a には「時短 A スタート」という文字が表示され、遊技者に右打ち遊技に係る時短状態が発生したことを知らせる。この時点から遊技は特図 1 用始動入賞装置 3 3 a を狙う左打ち遊技から、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を狙う右打ち遊技に切り替えられる。

【6 1 7 2】

図 5 8 7 ( b ) は、時短 A 状態において特図 2 に係る変動表示が開始されたときの様子を示している。このときの当該変動は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に対する遊技球の入球に伴って実行される変動を意味している。時短 A 状態においては、特図 2 に係る保留が比較的貯まりやすい。図 5 8 7 ( b ) における当該変動の実行時には、既に 4 つの保留が貯められているものとする。これら保留に対応する抽選は、保留が貯められた時点で実行されているので、当該変動の最中でも 4 つの保留に係る抽選がどのような結果となるかは既に決定されている。図 5 8 7 の場合は、4 つの保留に係る特図 2 の抽選はいずれもハズレである。

【6 1 7 3】

図 5 8 7 ( c ) は、2 つ目の保留が当該変動に移行して、それに伴う変動表示が表示画面 4 2 a に表示されている状態を示している。したがって、図 5 8 7 ( c ) は、時短 A 状態における 3 回目の変動が実行される様子を示している。図 5 8 7 ( c ) においては、図 5 8 7 ( b ) で示した 4 つの保留のうち 1 つは既に消化され、代わりに 2 つの保留が新たに貯められている。この新たな 2 つの保留に係る特図 2 の抽選は、いずれもハズレである。従って、図 5 8 7 ( c ) における 4 つ目の保留は、時短 A 状態における 7 回目の変動に係る保留であり、時短 A 状態における最後の変動となる。この保留に係る特図 2 の抽選には、特別抽選が付帯する。したがって、この保留に対しては、互いに独立した 2 つの抽選が実行されることになる。

【6 1 7 4】

図 5 8 7 ( c ) の状態において、7 回目の変動については、特図 2 に係る抽選のみならず、特別抽選も実行されその結果も確定しているので、パチンコ機 1 0 の先読み機能を用いれば、7 回目の変動の結果が表示される前に、大当たり期待度に関する演出に加えて、時短 B に関する演出を実行することができる。すなわち、図 5 8 7 ( c ) においては、7 回目の変動に対応する保留の表示に対して、大当たり期待度に応じた保留変化表示に加えて、時短 B に関する「少なくとも B に行けるよ」と付された吹き出しが表示される。保留変化表示は、大当たり期待度に応じて、白（通常の状態）、青（やや高い期待度）、赤（高い期待度）、虹色（大当たり確定）のように変化させることで、大当たり期待度の高さを遊技者に示唆している。ここでは、4 つ目の保留は赤色に表示されている。「少なくとも B に行けるよ」の表示は、少なくとも時短 B 状態へ移行するための特別抽選に当選するという条件が成立していることを遊技者に示唆している。つまり、図 5 8 7 ( c ) の場合、7 回目の変動に係る特図 2 の抽選の結果は、大当たり期待度が高いものであり、特別抽選の結果は当選となっており、その結果が先読み機能により認識されて、保留変化演出お

10

20

30

40

50

よび時短 B に関する演出が実行されている。当該演出は、時短 A 状態における 3 回目の変動表示実行中にも関わらず実行される。

【 6 1 7 5 】

遊技者は、4 つ目の保留が当たり期待度の高い色を示す表示であり、「少なくとも B に行けるよ」という表示も付されていれば、特図 2 の当たりも期待できるし、もし外れても時短 B 状態に移行できるという二つ期待を持てるので、時短 A 状態の最終変動への期待をより一層高めることができる。もちろん、4 つ目の保留が当たり期待度の低い色を示す表示であっても、「少なくとも B に行けるよ」という表示もされているので、外れても時短 B 状態に移行できるという安心感を持って時短 A 状態の最終変動に臨むことができる。

【 6 1 7 6 】

このように、本例によれば、7 回目の変動に対応する 4 つ目の保留が貯まったときに、4 つ目の保留に関する特図 2 の抽選の結果に関する先読みの結果が当たりであるか外れであるかに関わらず、特別抽選の結果に基づく時短 B の先読み演出が実行される。当該時短 B の先読み演出は、7 回目の変動に対応する保留が 4 つ目の位置にあるときに限られず、7 回目の変動に対応する保留が 3 つ目～1 つ目の位置にあるときに実行されてもよい。なお、7 回目の変動に係る特別抽選に落選した場合は、時短 B に関する演出は実行されない。

【 6 1 7 7 】

図 5 8 7 ( d ) は、時短 A 状態における 7 回目の変動表示が実行される様子を示している。当該図を参照すれば分かるように、この場合の表示画面 4 2 a には「外しても大丈夫だよ」という遊技者を安心させる文字が表示される。この表示は、7 回目の変動表示の結果が仮にハズレとなったとしても次回の保留消化時から時短 B 状態となることを意味するものである。7 回目の変動表示が開始された時点において当該変動に付帯する特別抽選の結果を知ることができる。このように、先読み機能を利用すれば、先読みされた特別抽選の結果に基づいて遊技者を安心させる表示を 7 回目の変動表示の終了前に実行することができる。

【 6 1 7 8 】

上述したように 7 回目の変動表示における特図 2 の抽選はハズレとなる。図 5 8 7 ( e ) は、7 回目の変動表示の結果が「7」「1」「3」でハズレとなった様子を示している。この場合でも 7 回目の変動表示に付帯する特別抽選は当たりとなっているので、特図 2 に係る保留の消化は時短 B 状態のもと行われる。

【 6 1 7 9 】

図 5 8 7 ( f ) は、時短 B 状態が開始したときの表示画面 4 2 a の表示内容を示している。図 5 8 7 ( g ) は、時短 B 状態において時短 C 付き小当たりに当選したときの表示画面 4 2 a の表示内容を示している。図 5 8 7 ( g ) は、時短 B 状態中の変動表示の結果が小当たりに係る「7」「7」「7」という当たり目と、次に V 入賞を狙う遊技を行わせる「おめでとう V を狙ってね」という文字が表示画面 4 2 a に表示される様子を示している。その後、図 5 8 7 ( h ) に示すように、V 入賞成立によって、「V 入賞！時短 C に行けるよ」という文字が表示画面 4 2 に表示されている。

【 6 1 8 0 】

実施例 1 において図 2 5 を参照して説明した主制御装置 2 6 1 が行う先読み抽選処理は、本実施例では以下のように行われる。図 5 8 8 を参照して、主制御装置 2 6 1 が行う先読み抽選処理について説明する。

【 6 1 8 1 】

ステップ A c 1 0 0 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、先読み抽選のタイミングであるか否かを判断する。先読み抽選のタイミングは、保留の数（すなわち作動保留球数 N が 1 インクリメント（ $N + 1$ ）されたタイミングか、1 デクリメント（ $N - 1$ ）されたタイミングである。1 インクリメントされたタイミングは、遊技球が特図 1 用始動入賞装置 3 3 a，特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入賞したタイミングであり、このタイミングでは、その入賞に基づく保留に対して先読み処理が実行される。1 デクリメントされたタ

10

20

30

40

50

イミングは、特別図柄の変動が終了し、保留球格納エリアに格納されたデータをシフトするタイミングであり、このタイミングでは、シフト先のエリアに格納された保留に対して先読み処理が実行される。先読み抽選のタイミングであればステップ S 7 1 1 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【 6 1 8 2 】

ステップ S 7 1 1 では、実施例 1 と同様に、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、保留球格納エリアの実行エリアおよび第 1 ~ 4 エリアに格納されているそれぞれの当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて当たり・小当たりか否かを当該格納時点で判別する先読み抽選を行う。

【 6 1 8 3 】

ステップ S 7 1 2 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、先読み抽選の結果が当たりであると判別した場合に、保留球格納エリアのそれぞれのエリアに格納されている当たり図柄カウンタ C 2 の値に対応する当たり図柄を何れかとするかを決定する。本実施例では、直撃当たりの場合と小当たりの場合とで異なる当たり図柄カウンタ C 2 の値に基づいて決定される。

【 6 1 8 4 】

ステップ S 7 1 3 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、当たり時における変動パターン（当たり演出パターン）を事前に決定する。具体的には、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、保留球格納エリアのそれぞれのエリアに格納されている当たり図柄カウンタ C 2 の値及び変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。つまり、これらの値に基づいて、先読み抽選の結果が当たりである場合の先読み用変動パターンコマンドの期待度が決定される。

【 6 1 8 5 】

ステップ S 7 1 1 で先読み抽選の結果が当たりではないと判別された場合には、ステップ S 7 1 5 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を事前に決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、保留球格納エリアのそれぞれのエリアに格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。つまり、これらの値に基づいて、先読み抽選の結果が外れである場合の先読み用変動パターンコマンドの期待度が決定される。

【 6 1 8 6 】

ステップ S 7 1 7 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ステップ S 7 1 3 で事前に決定された当たり変動パターンに対応する変動パターン指定コマンド、または、ステップ S 7 1 5 で決定された外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定する。

【 6 1 8 7 】

ステップ S 7 1 8 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ステップ S 7 1 2 , S 7 1 3 を経てきた場合には、ステップ S 7 1 2 で決定された第 1 図柄表示装置 4 0 の当たり図柄・小当たり図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定する。ステップ S 7 1 5 を経てきた場合には、本実施例では特に設定は行われない。

【 6 1 8 8 】

ステップ A c 1 0 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、保留の数（すなわち作動保留球数 N）が 1 インクリメント（ $N + 1$ ）されたタイミングか否かを判断する。作動保留球数 N が 1 インクリメントされたタイミングであれば、時短状態中の処理を実行するためにステップ A c 1 0 2 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【 6 1 8 9 】

ステップ A c 1 0 2 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 A フラグが立っているか否かを判断する。時短 A フラグが立っていれば時短状態中であるためステップ A c 1 0 3 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ A c 1 0 3 では、主制御装置

10

20

30

40

50

261のCPU501は、先読み用時短カウンタから1デクリメントし、ステップAc104に進む。先読み用時短カウンタは、通常の時短カウンタと同じように時短状態が発生するとそれに応じたカウント数が設定される。

【6190】

ステップAc104では、主制御装置261のCPU501は、先読み用時短カウンタが0であるか否かを判断する。先読み用時短カウンタが0であれば、先読み抽選を行っているエリアの値は時短A状態の最終変動に関する先読み対象であるので、ステップAc105に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップAc105では、主制御装置261のCPU501は、特別抽選の結果は当たりであるか否かを判断する。特別抽選の結果が当たりであれば、ステップAc106に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップAc106では、入賞時の先読み用特別抽選当選を報知するために、先読み用特別抽選当選コマンドを設定する。先読み用特別抽選の結果が外れであれば、入賞時の先読み用特別抽選当選を報知しないので、本処理を終了する。なお、先読み用特別抽選結果の当たり、外れに関わらず、先読み用特別抽選当たりの期待度を報知する構成であってもよい。また、積極的に外れをする構成であってもよい。

【6191】

次に、実施例1において図40を参照して説明したサブ制御装置262による先読み変動パターン指定コマンド受信時処理は、本実施例では以下の点が異なっている。以下では、図589を参照して本実施例の先読み変動パターン指定コマンド受信時処理について説明する。

【6192】

ステップS2411では、実施例1と同様に、サブ制御装置262のCPU551は、先読み用変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。先読み用変動パターン指定コマンドを受信していればステップS2412に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【6193】

ステップS2412では、サブ制御装置262のCPU551は、保留球格納エリア指定コマンドを受信したか否かを判定する。本実施例では、第4エリアである。保留球格納エリア指定コマンドを受信していればステップS2413に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【6194】

ステップS2413では、サブ制御装置262のCPU551は、保留球格納エリア指定コマンドが指定する保留球格納エリア（本実施例では第4エリア）に、今回受信した先読み用変動パターン指定コマンドを格納する。

【6195】

ステップS2414では、サブ制御装置262のCPU551は、保留表示パターン選択用テーブルを参照して今回受信した先読み用変動パターン指定コマンドに対応する保留表示パターンを決定する。ステップS2415では、サブ制御装置262のCPU551は、決定された保留表示パターンを表示用保留表示コマンドに変換して、この表示用保留表示コマンドと上述した保留球格納エリア指定コマンドを表示制御装置45に出力できるように設定する。その後、ステップAc111へ進む。

【6196】

ステップAc111では、サブ制御装置262のCPU551は、先読み用特別抽選当選コマンドを受信したか否かを判断する。先読み用特別抽選当選コマンドを受信していればステップAc112に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップAc112では、指定されたエリアに先読み用特別抽選当選コマンドを格納する。ステップAc113では、特別抽選当選表示パターンを決定する。特別抽選当選表示パターンは、例えば、入賞時の保留表示に「少なくともBに行けるよ」という吹き出しを表示するパターンである。ステップAc114では、サブ制御装置262のCPU551は、表示制御装置45のCPU551にこの表示制御を実行させるために、表示用特別抽選当選表示コマンドを設

10

20

30

40

50

定する。

【6197】

このように、本実施例では、大当たり期待度を示す先読み演出が行われる。時短A状態においては、時短A状態における最終変動までの変動に対しては大当たり期待度を示す先読み演出が行われるに留まるが、時短A状態における最終変動に対しては、時短B状態への移行の成否を分ける特別抽選の結果を示す先読み演出も行われるので、この2つの先読み演出によって時短A状態における最終変動への期待をより一層高めることができる。

【6198】

<特別抽選実行前に特図2に係る当たりが発生した場合>

図587で説明した例では、保留変化演出と時短Bに関する演出とが同時に行われている場合を示している。しかし、実際には、保留変化演出が行われずに、時短Bに関する演出が行われる場合もある。

【6199】

図590を参照しながら、この様な場合における表示画面42aの表示内容について説明する。図590(a)は、時短A状態において1つ目の保留が貯められた状態を示している。この保留についての特図2に係る抽選の結果は大当たり期待度がやや高いものであり、先読み機能により、図590(a)の段階でその抽選結果が認識される。したがって、図590(a)においては、当該変動の実行中に1つ目の保留の表示に対して当たり期待度がやや高いことを示唆する保留変化表示や、当たり期待度がやや高いことを示唆する「当たるかも」と付された吹き出しを表示画面42aに表示させることができる。

【6200】

図590(b)は、当該変動(時短Aの開始後1回目の変動)が「7」「1」「3」でハズレとなった状態を示している。その後、図590(a)で示した1つ目の保留が当該変動に移行し、それに伴う2回目の変動に係る変動表示が開始される(図590(c)参照)。当該図を参照すれば分かるように、この場合の表示画面42aには当たり期待度を示唆する当該保留表示の変化や、「当たるかも!？」という文字が表示される。2回目の変動表示が開始された時点において先読み機能を利用すれば、このような演出を表示画面42aにさせることが可能である。

【6201】

図590(d)は、2回目の変動表示の結果が「6」「2」「6」というリーチ外れ目  
30  
で表示画面42aに表示される様子を示している。当たり期待度がやや高い保留変化表示や文字表示があったことに対応して、リーチ外れとなっている。

【6202】

図590(e)は、3回目の変動表示が開始された表示画面42aを示している。このとき、保留は2つ目(時短A状態の5回目の変動に係る保留)まで貯まっていることが表示されている。

【6203】

図590(f)は、この3回目の変動表示中に、保留が4つ目(時短A状態の最終変動(7回目)の変動に係る保留)まで貯まった状態が表示されている。ここで、4つ目の保留では、特図2の抽選に係る先読みが行われた結果、大当たり期待度が低いと判断されたため、保留変化表示は行われていない。例えば、4つ目の保留は白色のままである。これに対し、4つ目の保留に対する特別抽選の先読みが行われた結果、特別抽選に当選と判断されたため、「時短Bに行けるよ」という特別抽選当選が先読み表示されている。以降は、上述した本実施例と同じである。

【6204】

このように、本実施例では、特図2の抽選結果に関する先読みが行われているが、先読み結果次第では特図2の抽選結果に係る先読み結果が表示されずに、特別抽選結果の先読み表示のみが行われる場合もある。特図2の抽選結果に係る先読み結果が表示されない場合として、大当たり期待度が低いと判断されたことを例に挙げたが、期待度の高低に関わらず特図2の抽選結果に係る先読み表示を行わないと判断された場合であってもよい。

10

20

30

40

50

## 【 6 2 0 5 】

< 特別抽選実行に係る保留分の入賞時に特図 2 に係る当たり発生する保留がある場合 >

図 5 9 1 は、図 5 9 0 とは異なり、特別抽選実行に係る保留分の入賞時に特図 2 に係る当たり発生する保留がある場合について説明している。図 5 9 1 ( a ) は、時短 A 状態において 3 つ目の保留 ( 時短 A 状態の 4 回目の変動に係る保留 ) が貯められた状態を示している。この保留についての特図 2 に係る抽選の結果は当たりであり、先読み機能により、図 5 9 0 ( a ) の段階でその抽選結果が認識される。したがって、図 5 9 0 ( a ) においては、先読み機能を利用すれば、当該変動の実行中に 3 つ目の保留の表示に対して「当たりかも？」と付された吹き出しを表示画面 4 2 a に表示させることができる。「当たりかも？」は、先読みの対象となる保留が当たり期待度が高いものである場合に表示される内容である。これに合わせて、2 つ目の保留の表示の色を当たり期待度の高い色に変化させることができる。

10

## 【 6 2 0 6 】

時短 A の開始後 1 回目の変動、2 回目の変動がハズレとなった後、図 5 9 1 ( a ) で示した 2 つ目の保留が当該変動に移行し、それに伴う 3 回目の変動に係る変動表示が開始される ( 図 5 9 1 ( b ) 参照 )。時短 A 状態の 4 回目の変動に係る保留は、1 つ目の保留にシフトされている。

## 【 6 2 0 7 】

図 5 9 1 ( c ) は、3 回目の変動表示中に保留が 4 つとなった状態を示している。この状態において、7 回目の変動 ( 4 つ目の保留 ) については、特図 2 に係る抽選のみならず、特別抽選も実行されその結果 ( 特別抽選に当選 ) も確定している。ここで、上述したように 1 つ目の保留の先読み結果が当たり当選となっているため、4 つ目の保留に関して特別抽選に当選したことを示す演出を行っても、実際には時短 B 状態には行くことはない状況となっているが、特別抽選に関する先読み結果の報知は、先行する保留に関する先読み結果に関わらず行われる。そこで、パチンコ機 1 0 の先読み機能を用いれば、7 回目の変動の結果が表示される前に時短 B に関する演出を実行することができる。すなわち、図 5 9 1 ( c ) においては、7 回目の変動に対応する保留の表示に対して「時短 B に行けるよ」と付された吹き出しが表示される。つまり、図 5 9 1 ( c ) の場合、7 回目の変動に係る特別抽選の結果は当選となっており、その結果が先読み機能により認識されて、時短 B に関する演出が実行されている。当該演出は、時短 A 状態における 3 回目の変動表示実行中にも関わらず実行される。

20

30

## 【 6 2 0 8 】

この時短 A 状態における 3 回目の変動表示は、外れ結果に終わるものとする。図 5 9 1 ( d ) は、4 回目の変動に係る変動表示が開始され、その変動表示の結果が「7」「7」「7」で当たりとなった場合を示している。

## 【 6 2 0 9 】

図 5 9 1 ( e ) は、3 回目の変動表示中に保留が 4 つとなった状態の別例を示している。この状態において、7 回目の変動 ( 4 つ目の保留 ) については、特図 2 に係る抽選のみならず、特別抽選も実行されその結果も確定しており、パチンコ機 1 0 の先読み機能を用いれば、7 回目の変動の結果が表示される前に時短 B に関する演出を実行することができるが、本例においては、「時短 B に行けるよ」と付された吹き出しを表示するなど時短 B に関する演出は実行しない。時短 A において当たりとなった時点で時短 B 状態が発生することがないので、本例のパチンコ機 1 0 の演出もそれに合わせて時短 B に関する演出を行わない。

40

## 【 6 2 1 0 】

この時短 A 状態における 3 回目の変動表示は、7 回目の変動 ( 4 つ目の保留 ) に対する特別抽選の結果を報知することなく、外れ結果に終わるものとする。図 5 9 1 ( f ) は、4 回目の変動に係る変動表示が開始され、やはり 7 回目の変動 ( 3 つ目の保留 ) に対する特別抽選の結果を報知することなく、その変動表示の結果が「7」「7」「7」で当たりとなった場合を示している。

50

## 【 6 2 1 1 】

また、図 5 9 1 ( b ) で説明した「当たるかも! ?」の表示は、大当たり期待度が高い変動表示に係る抽選結果がハズレとなった後において実行されてもよい。例えば図 5 9 1 ( g ) に示す様に 4 回目の変動に係る変動表示 ( 大当たり期待度が高い変動表示 ) が開始される。当該変動表示においては、大当たり期待度が高いことを示す演出を行うため、7 回目の変動 ( 3 つ目の保留 ) に対する特別抽選の結果は報知されない。そして、図 5 9 1 ( h ) に示す様にその変動表示の結果が「7」「1」「7」でリーチハズレとなる。4 回目の変動に係る変動表示の結果がハズレの場合は、図 5 9 1 ( h ) で示す様に、5 回目の変動表示の開始時に、7 回目の変動に係る保留に対して時短 B に関する演出が実行される。すなわち、2 つ目の保留に対して「時短 B に行けるよ」という吹き出しが表示される。

10

## 【 6 2 1 2 】

このように、特別抽選の結果の先読み表示は、時短 A 状態の最終変動に係る保留分の入賞時に、すでに特図 2 に係る当たり発生する ( あるいは当たり期待度が高い ) 保留があるか否かに関わらず実行することができるので、時短 A 状態の最終変動までに特図 2 に係る当たり発生する ( あるいは当たり期待度が高い ) 保留がある場合にはその保留表示に期待を抱かせ、最終変動に係る保留が発生した場合にはその保留表示に加えて特別抽選に当選するか否かの先読み表示にも期待を抱かせることができる。

## 【 6 2 1 3 】

上述した最終変動に係る保留分の入賞時に時短 B に関する演出を実行しないための具体的構成について説明する。「当たるかも! ?」の表示は、大当たり期待度が高い特定の変動パターンコマンドに基づいてなされる演出である。先読み抽選結果として当該変動パターンコマンドを受信したサブ制御装置の CPU は、その入賞時には特別抽選の結果に関連する演出を実行しない。「当たるかも! ?」が表示された変動表示が終了した次の変動表示において時短 B に関する演出を行う場合には、当該変動表示に関し大当たり期待度が高い変動パターンコマンドが受信されていないことが条件となる。

20

## 【 6 2 1 4 】

本実施例は下記の様に変形実施が可能である。

## &lt; 変形例 1 &gt;

上述した図 5 8 7 ( c ) の状態 ( 4 つ目の保留が時短 A 期間中の 7 回目の変動を表す状態 ) において「時短 B に行けるよ」と付された吹き出しが表示される。この吹き出しに、変動回数の残数を合わせて表示するようにしてもよい。図 5 9 2 ( a ) は、図 5 8 7 ( c ) に対応する図であり、「時短 B に行けるよ」という吹き出しと、「あと 5 回で」という回数表示が 4 つ目の保留に付されている。このときの 4 つ目の保留は、7 回目の変動表示に相当し、特別抽選の結果は、当たりである。したがって、先読み機能により、4 つ目の保留には、特別抽選の当選を示唆する吹き出しが表示される。吹き出しに付された「あと 5 回で」という回数表示は、時短 B に移行するまでに実行される特図 2 に係る外れ変動の回数が 5 回であることを示している。

30

## 【 6 2 1 5 】

図 5 9 2 ( b ) は、図 5 9 2 ( a ) の状態から 1 回分の変動表示がハズレとなって終了して、3 つ目の保留が 7 回目の変動を表す状態に移行したときの様子を示している。この場合の吹き出し「時短 B に行けるよ」は、この 3 つ目の保留に付される。そして、この吹き出しには、「あと 4 回で」という回数表示がなされる。当該回数表示は、時短 B に移行するまでに実行される特図 2 に係る外れ変動の回数が 4 回であることを示している。図 5 9 2 ( c ) は、図 5 9 2 ( b ) の状態から 1 回分の変動表示がハズレとなって終了して、2 つ目の保留が 7 回目の変動を表す状態に移行したときの様子を示している。この場合の吹き出し「時短 B に行けるよ」は、この 2 つ目の保留に付される。そして、この吹き出しには、「あと 3 回で」という回数表示がなされる。当該回数表示は、時短 B に移行するまでに実行される特図 2 に係る外れ変動の回数が 3 回であることを示している。図 5 9 2 ( d ) は、図 5 9 2 ( c ) の状態から 1 回分の変動表示がハズレとなって終了して、1 つ目の保留が 7 回目の変動を表す状態に移行したときの様子を示している。この場合の吹き出

40

50

し「時短 B に行けるよ」は、この 1 つ目の保留に付される。そして、この吹き出しには、「あと 2 回で」という回数表示がなされる。当該回数表示は、時短 B に移行するまでに実行される特図 2 に係る外れ変動の回数が 2 回であることを示している。

【 6 2 1 6 】

図 5 9 2 ( e ) は、図 5 9 2 ( d ) の状態から 1 回分の変動表示がハズレとなって終了して、当該保留が 7 回目の変動を表す状態に移行したときの様子を示している。この場合の吹き出し「時短 B に行けるよ」は、この当該保留に付される。そして、この吹き出しには、「あと 1 回で」という回数表示がなされる。当該回数表示は、時短 B に移行するまでに実行される特図 2 に係る外れ変動の回数が 1 回であることを示している。つまり、当該変動が外れれば時短 B 状態に移行することを示している。

10

【 6 2 1 7 】

図 5 9 2 ( f ) は、7 回目の変動表示の結果が「7」「1」「3」でハズレとなった様子を示している。具体的には、ハズレの確定画面であり、この画面において「外れたけどチャンスが来るよ」という遊技者を安心させる情報が表示されている。7 回目の変動表示は外れたが、これに付帯する特別抽選は当たりとなっているので、特図 2 に係る残保留の消化は時短 B 状態のもと行われる。したがって、この「外れたけどチャンスが来るよ」という表示は、特図 2 に係る抽選に当選すれば、時短 C 状態に移行できるチャンスが来たことを遊技者に示唆している。

【 6 2 1 8 】

当該変形例における「あと 5 回で」「あと 4 回で」「あと 3 回で」「あと 2 回で」「あと 1 回で」という回数表示は、特図 2 に係る当たりが発生するか、または、特図 2 に係る当たり期待度が高い変動が発生すると中止されるのでこの点について説明する。図 5 9 3 ( a ) は、図 5 9 2 ( a ) と同じ、時短 A 状態の 3 回目の変動表示中に 4 つ目の保留（時短 A 状態の 7 回目の保留）が貯まった状況を表している。すなわち、「時短 B に行けるよ」という吹き出しと、「あと 5 回で」という回数表示が 4 つ目の保留に付されている。

20

【 6 2 1 9 】

図 5 9 3 ( b ) は、図 5 9 3 ( a ) の状態から 1 回分の変動表示がハズレとなって終了して、時短 A 状態の 4 回目の変動開始時に、3 つ目の保留が 7 回目の変動を表す状態に移行したときの様子を示している。この時の表示画面 4 2 a の様子は、図 5 9 2 ( b ) と同様である。すなわち、「時短 B に行けるよ」という吹き出しと、「あと 4 回で」という回数表示が 3 つ目の保留に付されている。

30

【 6 2 2 0 】

図 5 9 3 ( c ) は、図 5 9 3 ( b ) の状態から 1 回分の変動表示がハズレとなって終了して、時短 A 状態の 5 回目の変動開始時に、2 つ目の保留が 7 回目の変動を表す状態に移行したときの様子を示している。この時の表示画面 4 2 a の様子は、図 5 9 2 ( b ) と同様である。すなわち、「時短 B に行けるよ」という吹き出しと、「あと 3 回で」という回数表示が 2 つ目の保留に付されている。

【 6 2 2 1 】

図 5 9 3 ( d ) は、図 5 9 2 ( c ) に示す 5 回目の変動表示において、小当たりが発生したときの様子を示している。このときの装飾図柄 S Z は「7」「7」「7」で大当たりの表示となっている。具体的には、大当たり図柄の組み合わせが確定表示されている期間を示している。このとき、2 つ目の保留に付されていた「時短 B に行けるよ」という吹き出しと、「あと 3 回で」という数字は、表示画面 4 2 a から消去される。時短 A 状態において特図 2 に係る大当たりが発生すると、時短 B 状態は発生しない。本変形例は、時短 B 状態に移行する可能性がなくなったことが遊技者に認識可能となった時点で、時短 B への移行に関する表示を表示画面 4 2 a から消去する構成となっている。

40

【 6 2 2 2 】

図 5 9 3 ( e ) は、図 5 9 2 ( c ) に示す 5 回目の変動表示における別例を示している。すなわち、「時短 B に行けるよ」という吹き出しと、「あと 3 回で」という数字は、5 回目の変動表示において大当たり期待度が高いものであることが判明した時点、例えば

50

一演出が発生した時点で、大当たり期待度が表示画面 4 2 a から消去される。図 5 9 3 ( f ) は、図 5 9 2 ( e ) に示す 5 回目の変動表示のリーチ演出の結果において、小当たりが発生したときの様子を示している。「時短 B に行けるよ」という吹き出しと、「あと 3 回で」という数字とを消去したまま、大当たり図柄の組み合わせが確定表示されている。

#### 【 6 2 2 3 】

図 5 9 3 ( g ) は、図 5 9 2 ( e ) ( g ) に示す 5 回目の変動表示における別例を示している。すなわち、「時短 B に行けるよ」という吹き出しと、「あと 3 回で」という回数表示が 5 回目の変動表示の途中で消去された状態で、5 回目の変動表示が外れ結果となった場合を示している。この場合、6 回目の変動表示が開始された時点で、1 つ目の保留 ( 時短 A 状態の 7 回目の保留 ) 2 対して「時短 B に行けるよ」という吹き出しと、「あと 2 回で」という回数表示が再び付される。

#### 【 6 2 2 4 】

このように、「時短 B に行けるよ」という吹き出しと、「あと 回で」という回数表示は、現在行われている変動表示が当たりである場合や大当たり期待度が高い場合には、7 回目の変動表示が開始される前に消去されるので、「時短 B に行けるよ」という吹き出しと、「あと 回で」という回数表示が当該変動表示の邪魔になり難くすることができる。

#### 【 6 2 2 5 】

なお、数字「あと 5 回で」が表示画面 4 2 a に表示されているときのみ「時短 B に行けるよ」の表示を実行する様にしてもよい。この場合、回数表示「あと 4 回で」「あと 3 回で」「あと 2 回で」「あと 1 回で」が表示されているときは「時短 B に行けるよ」の文字は表示画面 4 2 a に表示されない。また、「あと 4 回で」「あと 3 回で」「あと 2 回で」「あと 1 回で」という回数表示の代わりに、数字「4」「3」「2」「1」を表示するに留めてもよい。この様にすることで、演出における過剰な装飾が抑制されたパチンコ機 1 0 が提供できる。

#### 【 6 2 2 6 】

##### < 変形例 2 >

上述の実施例では、先読み機能を利用することにより時短 B 移行に係る特別抽選の結果を 7 回目の変動表示の前に「時短 B に行けるよ」と表示して示唆する構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。先読み機能を利用しないで時短 B に関する表示を表示画面 4 2 a に行う様にしてもよい。以降、本例の構成について図 5 9 4 を参照しながら説明する。

#### 【 6 2 2 7 】

図 5 9 4 ( a ) は、図 5 8 7 ( a ) に相当する図であり、時短 A が開始された時点における表示画面 4 2 a の表示について説明している。図 5 9 4 ( b ) は、図 5 8 7 ( b ) に相当する図であり、時短 A において 4 つの保留を伴って特図 2 に係る 1 回目の変動表示が実行される様子を示している。

#### 【 6 2 2 8 】

図 5 9 4 ( c ) は、図 5 8 7 ( c ) に相当する図であるが、互いに異なる図となっている。すなわち、本例における 4 つ目の保留が時短 A 期間中の 7 回目の変動を表す状態になると、特別抽選の結果に関わらず、4 つ目の保留に「時短 B に行けるかも」という吹き出しが付される。

#### 【 6 2 2 9 】

図 5 9 4 ( d ) は、時短 A 期間中における 7 回目の変動表示が実行される様子を示している。当該変動に対応する特図 2 に係る抽選は、特別抽選が付帯するので、特別抽選が付かない他の特図 2 に係る抽選とは異なるものである。本例では、この事情を強調するべく「ここは大事だよ」という文字を 7 回目の変動表示を実行中の表示画面 4 2 a に表示させるようにしている。もちろん、7 回目の変動表示中に特別抽選に係る演出を実行してもよい。

#### 【 6 2 3 0 】

10

20

30

40

50

図 5 9 4 ( e ) は、7 回目の変動表示において、特図 2 に係る抽選はハズレとなったものの、特別抽選は当選の結果となった場合の演出を示している。表示画面 4 2 a には、「外れたけど大丈夫だよ」といった現在の状況を示唆する表示がされ、その後、遊技状態は、時短 A 状態から時短 B 状態に移行する。

【 6 2 3 1 】

図 5 9 4 ( f ) は、7 回目の変動表示において、特図 2 に係る抽選がハズレで、特別抽選もハズレの結果となった場合の演出を示している。表示画面 4 2 a には、「残念だったね」といった現在の状況を示唆する表示がされ、その後、遊技状態は、時短 A 状態から通常状態に移行する。

【 6 2 3 2 】

10

< 変形例 3 >

変形例 2 では、7 回目の変動表示に係る保留に対して吹き出しを表示することで時短 B 状態への移行を遊技者に期待させるような構成となっていたが、本例では、7 回目の変動表示に係る保留が貯まる前に時短 B 状態への移行を遊技者に期待させる表示を行うことが特徴的である。本例の構成について図 5 9 5 を参照しながら説明する。

【 6 2 3 3 】

図 5 9 5 ( a ) は、図 5 8 7 ( a ) に相当する図であり、時短 A が開始された時点における表示画面 4 2 a の表示について説明している。図 5 9 5 ( b ) は、図 5 8 7 ( b ) に相当する図であるが、保留を伴わずに特図 2 に係る 1 回目の変動表示が実行されている点で図 5 8 7 ( b ) とは異なる。

20

【 6 2 3 4 】

本例で特徴的なのは、7 回目の変動表示が実行されるか否か未確定の状態である特図 2 に係る 1 回目の変動表示において表示画面 4 2 a に「あと 7 回で時短 B に行けるかも」という表示を行うことにある。このように遊技者に保留を貯めることを促すようにすることで、遊技者に飽きを感じさせない演出が実行できるパチンコ機 1 0 が提供できる。この「あと 7 回で時短 B に行けるかも」という表示は、1 回目の変動表示が終了すると消去される。なお、「あと 7 回で時短 B に行けるかも」という表示は、変動開始時には表示画面 4 2 a の中央に大きく表示しているが、変動中には表示画面 4 2 a の左上隅など変動表示の邪魔にならない位置に縮小されているものとする。

【 6 2 3 5 】

30

図 5 9 5 ( c ) は、図 5 8 7 ( c ) に相当する図であるが、7 回目の変動に係る 4 つ目の保留に時短 B についての吹き出しが表示されていない点で図 5 8 7 ( c ) と異なる。図 5 9 5 ( d ) は、図 5 8 7 ( d ) に相当する図であるが、7 回目の変動中に「外れても大丈夫だよ」の表示がない点で図 5 8 7 ( d ) と異なる。7 回目の変動において特図 2 に係る抽選が外れて時短 B 状態が開始されるときに表示画面 4 2 a の表示は、図 5 8 7 で説明した表示画面 4 2 a の表示と同様である ( 図 5 9 5 ( e ) , 図 5 9 5 ( f ) 参照 ) 。

【 6 2 3 6 】

< 変形例 4 >

変形例 3 では、7 回目の変動表示に係る保留が成立していない時点、例えば 1 回目の変動表示において、7 回目の変動表示における時短 B 状態への移行を遊技者に期待させる表示を行うのみであったが、本例は、変形例 3 の構成に加えて、変形例 2 で説明したような「あと 5 回で」「あと 4 回で」・・・といった数字を付す構成である。本例の構成について図 5 9 6 を参照しながら説明する。

40

【 6 2 3 7 】

図 5 9 6 ( a ) は、図 5 9 5 ( a ) に相当する図であり、時短 A が開始された時点における表示画面 4 2 a の表示について説明している。図 5 9 6 ( b ) は、図 5 9 5 ( b ) に相当する図であるが、表示画面 4 2 a における表示が図 5 9 5 ( b ) とは異なる。本例で特徴的なのは、特図 2 に係る 1 回目の変動表示において「時短 B に行けるかも」という表示と「あと 7 回で」という回数表示が表示画面 4 2 a に表示されることにある。当該「あと 7 回で」という回数表示は、時短 B に移行するまでに実行される特図 2 に係るハズレ変

50

動の回数が7回であることを示している。

【6238】

図596(c)は、特図2に係る1回目の変動表示がハズレとなって終了して、特図2に係る2回目の変動表示が開始された時の様子を示している。本例では、「時短Bに行けるかも」と「あと 回で」という表示は、7回目の変動表示に係る保留において特別抽選に当選するまで続く。もし7回目の変動表示に係る保留において特別抽選に落選していれば、「時短Bに行けるかも」と「あと 回で」という表示は、7回目の変動表示まで続けてもよい。そして、「あと 回で」という回数表示は、新たな変動表示が開始される度に1ずつ減っていく。従って、図596(c)においては、回数表示「あと6回で」が表示画面42aに表示される。当該「あと6回で」という表示は、時短Bに移行するまでに実行される特図2に係るハズレ変動の回数があと6回であることを示している。

10

【6239】

図596(d)は、特図2に係る2回目の変動表示がハズレとなって終了して、特図2に係る3回目の変動表示が開始された時の様子を示している。特図2に係る3回目の変動表示において「時短Bに行けるかも」という表示と「あと5回で」という回数表示が表示画面42aに表示されている。図596(e)は、3回目の変動表示中に4つ目の保留が貯まった様子を示している。3回目の変動表示中は、「あと5回で」という回数表示のみを表示している。このとき、4つ目の保留に対する特別抽選の先読みが行われる。特別抽選の先読みの結果が当たりであったので、4つ目の保留には「時短Bに行けるよ」という吹き出しが表示される。なお、特別抽選の先読みの結果を示す表示は、保留表示に付することに限られない。

20

【6240】

図596(f)は、特図2に係る3回目の変動表示がハズレとなって終了して、特図2に係る4回目の変動表示が開始された時の様子を示している。特図2に係る4回目の変動表示においては、すでに時短Bに行けることが報知されているので、「時短Bに行けるチャンスだよ」という表示と「あと4回で」という回数表示が表示画面42aに表示されている。「時短Bに行けるチャンスだよ」という表示は、4~6回目の変動表示がハズレであれば、7回目の変動表示の結果は外れで且つ特別抽選に当選しているため、時短B状態に移行し易い状態となっていることを示唆している。

【6241】

図596(d)は、特図2に係る4回目~6回目の変動表示が全てハズレとなって終了して、特図2に係る7回目の変動表示が開始された時の様子を示している。特図2に係る7回目の変動表示においては、すでに7回目の変動表示の結果は外れで且つ特別抽選に当選することが決まっているので、「時短Bに行けるよ」という表示と「あと1回で」という回数表示が表示画面42aに表示されている。「時短Bに行けるよ」と「あと1回で」の表示は、この変動表示が終われば、時短B状態に移行することを示唆している。7回目の変動において特図2に係る抽選が外れて時短B状態が開始される時の表示画面42aの表示は、図595で説明した表示画面42aの表示と同様である(図596(h), 図596(i)参照)。

30

【6242】

<変形例5>

変形例1では、図592を参照して示した様に、「あと5回で」「あと4回で」「あと3回で」「あと2回で」「あと1回で」という数字を表示画面42aに表示することにより、特別抽選への当選が先読みによって判別された時点から、時短B状態が次第に近づいていることを示す構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、数字を表示する代わりに表示画面42aの色を次第に変化させるようにしてもよい。本例の構成について図597を参照しながら説明する。

40

【6243】

本例では、変動表示の背景色を変化させる構成について説明するが、変動表示に付随して登場するキャラクター画像の色であってもよい。また、変動表示の背景が切り替わる構

50

成であってもよい。また、本例では、背景色の变化の仕方が、変動回数の残回数に応じて変化する構成について説明するが、背景色の变化の仕方が一定であってもよい。

【6244】

図597(a)は、図592(a)に相当する図であり、時短Aが開始された時点における表示画面42aの表示について説明している。図597(b)は、特図2に係る1回目の変動表示が実行される様子を示している。この時には、表示画面42aの背景の配色に変化はない。1回目の変動表示画面には、「1/7回目」という時短残回数を示す画像が表示されている。

【6245】

図597(c)は、特図2に係る1回目の変動がハズレとなり、特図2に係る2回目の変動表示が実行される時の様子を示している。この時にも、表示画面42aの配色に変化はない。2回目の変動表示画面には、「2/7回目」との画像が表示されている。

10

【6246】

図597(d)は、特図2に係る2回目の変動がハズレとなり、特図2に係る3回目の変動表示が実行される時の様子を示している。3回目の変動表示画面には、「3/7回目」との画像が表示されている。図597(e)は、特図2に係る3回目の変動表示中において4つ目の保留(時短A状態の7回目の変動に係る保留)が貯まった時の様子を示している。本例の場合、7回目の変動に関する特別抽選の結果が当たりの場合、先読み機能により、時短B状態への移行に関する示唆がなされる。図592(b)の場合は、4つ目の保留に「時短Bに行けるよ」といった吹き出しを表示するようにしていたが、本例では、この表示をする代わりに、表示画面42aの配色に変化を加える構成となっている。例えば、表示画面42aには、変動表示の背景色が、時短B状態に一つ近付いたことを示す第1背景色で表示されている。

20

【6247】

背景色の決め方を説明する。最も早いケース、すなわち、3回目の変動表示において7回目の変動に係る保留が貯まり、その保留に対する特別抽選が当選するケースでは、3回目のその時点で背景色が第1背景色になり、4回目の変動表示では第2背景色になり、5回目の変動表示では第3背景色になり、6回目の変動表示では第4背景色になり、7回目の変動表示では第5背景色になり、時短B状態の変動表示では第6背景色になる。時短B状態での変動表示の背景色は、第6背景色とすることが決まっている。そのため、特別抽選が当選すると先読みされた時点から背景色の变化を開始して最終的に第6背景色となるように、最初に変化する際の背景色を決定すればよい。例えば、4回目の変動表示において7回目の変動に係る保留が貯まり、その保留に対する特別抽選が当選するケースでは、最初の変化は第2背景色から始まるとすればよい。

30

【6248】

図597(f)は、特図2に係る3回目の変動がハズレとなり、特図2に係る4回目の変動表示が実行される時の様子を示している。4回目の変動表示画面には、「4/7回目」との画像が表示されている。表示画面42aの配色は、図597(d)から一段階変化し、第2背景色で表示されている。図597(g)は、特図2に係る4回目の変動がハズレとなり、特図2に係る5回目の変動表示が実行される時の様子を示している。5回目の変動表示画面には、「5/7回目」との画像が表示されている。表示画面42aの配色は、図597(f)から一段階変化し、第3背景色で表示されている。

40

【6249】

図597(h)は、特図2に係る5回目の変動がハズレとなり、特図2に係る6回目の変動表示が実行される時の様子を示している。6回目の変動表示画面には、「6/7回目」との画像が表示されている。表示画面42aの配色は、図597(g)から一段階変化し、第4背景色で表示されている。図597(i)は、特図2に係る6回目の変動がハズレとなり、特図2に係る7回目の変動表示が実行される時の様子を示している。7回目の変動表示画面には、「7/7回目」との画像が表示されている。表示画面42aの配色は、図597(h)から一段階変化し、第5背景色で表示されている。

50

## 【 6 2 5 0 】

図 5 9 7 ( j ) は、特図 2 に係る 7 回目の変動がハズレとなり、時短 B 状態において残保留に係る 1 回目の変動表示が実行される時の様子を示している。残保留に係る 1 回目の変動表示画面には、7 回目の変動表示において残保留が 4 個であったので、「 1 / 4 回目」との画像が表示されている。表示画面 4 2 a の配色は、図 5 9 7 ( i ) から一段階変化し、第 6 背景色で表示されている。

## 【 6 2 5 1 】

なお、本例は、特別抽選に落選したときに、特別抽選に当選したときとは異なる態様でも背景色を変化させる構成としてもよい。すなわち、本例では、3 回目の変動表示中に 7 回目の変動に係る保留が貯まった時点で、特別抽選に当選しているか否かに関わらず、背景変化を開始する。この場合、例えば、図 5 9 7 ( i ) に示す 7 回目の変動表示において、第 5 背景色に変化しなければ、特別抽選の落選を示唆し、第 6 背景色に変化すれば特別抽選の当選を示唆する構成とすることもできる。なお特別抽選が落選となった場合、7 回目の変動表示が終了すると、表示画面 4 2 a の背景色は、第 5 背景色のまま、残保留に係る抽選に移行する。

## 【 6 2 5 2 】

## &lt; 変形例 6 &gt;

変形例 5 では、背景色の变化は 1 変動毎に行われていたが、時短 A 状態の終了が近づくにつれて変化の頻度を多くしてもよい。この変形例 5 を、図 5 9 8 を用いて説明する。

## 【 6 2 5 3 】

例えば、変形例 5 と同様に、3 回目の変動表示において 7 回目の変動に係る保留が貯まり、その保留に対する特別抽選が当選するケースでは、3 回目のその時点で背景色が第 1 背景色になり ( 図 5 9 8 ( e ) )、4 回目の変動表示では同じ第 1 背景色のままになり ( 図 5 9 8 ( f ) )、5 回目の変動表示でも同じ第 1 背景色のままになり ( 図 5 9 8 ( g ) )、6 回目の変動表示では第 4 背景色になり ( 図 5 9 8 ( h ) )、7 回目の変動表示では第 5 背景色になり ( 図 5 9 8 ( i ) )、時短 B 状態の変動表示では第 6 背景色になる ( 図 5 9 8 ( j ) )。これにより、時短 A 状態の終了が近づくにつれて、時短 B 状態への移行の期待感を高めることができる。

## 【 6 2 5 4 】

## &lt; 本実施例における特徴的な構成 &gt;

本実施例に係る遊技機は、上述の ( A c 1 ) に関し、遊技球が流下する遊技領域 3 0 a を有する遊技盤 3 0 と、遊技領域 3 0 a を流下する遊技球が入球可能な特図 1 用始動入賞装置 3 3 a、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b と、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球に基づいて遊技者に大当たり状態やこれに付帯する時短 A 状態、時短 C 状態 ( 総称するときには特典と呼ぶ ) を付与する大当たり、小当たり ( 以下、総称して当たりと呼ぶ ) とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な主制御装置 2 6 1 による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能と、当否抽選において当たりとすると決定された場合に時短 A 状態、時短 C 状態を付与することが可能な主制御装置 2 6 1 による次回遊技状態設定処理 ( 時短 A フラグを立てるステップ A a 1 5 2、時短 C フラグを立てるステップ A a 1 5 8 ) を行う機能と、遊技の進行状況に対応した表示制御に基づいて所定の表示 ( 図柄の変動表示、停止表示、遊技状態の変遷に応じて点灯または消灯する表示等 ) が実行される第 1 図柄表示装置 4 0、第 3 図柄表示装置 4 2 と、を備える遊技機において、当否抽選において外れと決定される場合に、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選 ( 所定の条件が成立 ) するか否かを判定することが可能な主制御装置 2 6 1 による特別抽選用テーブルを用いた抽選処理 ( 第 1 図柄変動処理におけるステップ A a 1 1 3 ) を行う機能と、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選すると判定された場合に、時短 B 状態を設定することが可能な主制御装置 2 6 1 による時短 B 状態を設定する処理 ( 時短 B フラグを立て、時短 A 状態終了時における残保留の数を時短 B カウントのカウント値とするステップ A a 1 1 4 ) を行う機能と、を備えており、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選するための条件は、少なくとも時短 A 状態における当否抽選の実行回

10

20

30

40

50

数が予め定められた最終回である7回目であることを含み、時短B状態は、複数回(5回以下)の当否抽選を実行することが可能な期間であって、主制御装置261による次回遊技状態設定処理を行う機能は、時短B状態中の当否抽選において当たりとすると決定された場合に、通常状態、時短A状態、時短C状態(時短B状態とは異なる所定の期間)中に当たりと判定された場合よりも高い割合で、時短C状態を付与することが可能であって、当否抽選が実行されるよりも前に特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bへの入球によって取得された大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて当たりとするか否かを事前判別することが可能な主制御装置261による先読み抽選処理を行う機能と、事前判別の結果を参照することなく、時短A状態における当否抽選の実行回数が7回となるよりも前に特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選(所定の条件が成立)するか否かに係る報知を実行することが可能なサブ制御装置262による先読み用変動パターン指定コマンド受信時処理における表示用特別抽選当選表示コマンドを設定する処理(ステップAc114)を行う機能(報知手段)と、を備え構成される。

10

#### 【6255】

このような遊技機によれば、当否抽選において当たりとすると決定された場合に特典を付与することが可能である。時短A状態における当否抽選の実行回数が最終回である7回目である場合であって、当否抽選において外れと決定される場合に、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選するか否かが判定されるので、時短A状態において7回外れと決定される場合にのみ特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選するか否かを判定させることができる。特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選すると判定された場合に時短B状態が設定され、時短B状態は5回以下の当否抽選が実行可能であり、当否抽選において当たりとすると決定された場合に時短A状態、時短C状態(時短B状態とは異なる期間)中に当たりと判定された場合よりも高い割合で時短C状態を付与することが可能であるので、時短B状態において時短C状態を付与し易くなっている。また、第1図柄表示装置40、第3図柄表示装置42に遊技の進行状況に対応した表示制御に基づいて所定の表示(図柄の変動表示、停止表示、遊技状態の変遷に応じて点灯または消灯する表示等)を実行することができるので第1図柄表示装置40、第3図柄表示装置42において遊技の進行状況を確認することができる。主制御装置261による先読み抽選処理を行う機能によって当否抽選が実行されるよりも前に当否抽選の結果を判別することができる。サブ制御装置262による先読み用変動パターン指定コマンド受信時処理における表示用特別抽選当選表示コマンドを設定する処理(ステップAc114)を行う機能(報知手段)は、主制御装置261による先読み抽選処理を行う機能による当否抽選の結果を参照することなく、時短A状態における当否抽選の実行回数が最終回である7回目となるよりも前に特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選(所定の条件が成立)するか否かに係る報知を実行することが可能であるので、特別期間の設定に係る特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選(所定の条件が成立)するか否かを時短A状態における当否抽選の実行回数が最終回である7回目となるよりも前から期待させることができる。したがって、時短B状態(所定の特典)を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

20

30

#### 【6256】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の(Ac2)に関し、本実施例または変形例3のように、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選(所定の条件が成立)するか否かを判定が実行されるよりも前に特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づいて特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選(所定の条件が成立)に係る報知を実行する時短A状態の最終変動に関する保留先読みを行うタイミング、または、時短A状態の開始時になったか否かを判別することが可能なサブ制御装置262による先読み抽選処理におけるステップAc104、ステップAc102の処理を行う機能を備え、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選(所定の条件が成立)に係る報知は、時短A状態の最終変動に関する保留先読みを行うタイミング、時短A状態の開始時に行われる。このような遊技機によれば、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選(所定の条件が成立)するか否かを判定が実行されるよりも前に特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置

40

50

3 3 b への入球に基づいて特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）に係る報知を実行する時短 A 状態の最終変動に関する保留先読みを行うタイミング、または、時短 A 状態の開始時に特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）に係る報知を行うことができ、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球に基づいて特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）に係る報知を実行する時短 A 状態の最終変動に関する保留先読みを行うタイミング、または、時短 A 状態の開始時になるときを遊技者に期待させることができる。

【 6 2 5 7 】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（ A c 3 ）に関し、変形例 1 または変形例 5 のように、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）に係る報知は、時短 A 状態における当否抽選の実行回数が 7 回となるまでに実行可能な当否抽選の実行回数に応じて特別抽選の当選を示唆する吹き出しに付された数字の表示、または、表示画面 4 2 a の背景色（報知の態様）を異ならせることができる。このような遊技機によれば、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知は、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数となるまでに実行可能な当否抽選の実行回数に応じて特別抽選の当選を示唆する吹き出しに付された数字の表示、または、表示画面 4 2 a の背景色（報知の態様）を異ならせることで、吹き出しに付された数字の表示、または、表示画面 4 2 a の背景色（報知の態様）によって特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）までの当否抽選の実行回数が減ることにより特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）し易くなってきていること認識することができる。その結果、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知がされた後の遊技において当たりとならなかった場合に時短 B 状態を設定する遊技の興趣性を向上することができる。

【 6 2 5 8 】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（ A c 4 ）に関し、変形例 3 のように、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）に係る報知の態様は、時短 A 状態における当否抽選の実行に応じて時短 A 状態における当否抽選の実行回数が 7 回となるまでに実行可能な残りの当否抽選の実行回数を示すことができる。このような遊技機によれば、時短 A 状態における当否抽選の実行に応じて時短 A 状態における当否抽選の実行回数が 7 回となるまでに実行可能な残りの当否抽選の実行回数を示すように報知の態様を異ならせているので、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）までに実行される当否抽選の実行回数を報知することができ、遊技者は、あと何回当たりとならなかったら時短 B 状態が設定されるのかを把握することができ、当たりとならなかった場合に時短 B 状態を設定する遊技の興趣性を向上することができる。

【 6 2 5 9 】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（ A c 5 ）に関し、変形例 5 のように特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）に係る報知は、時短 A 状態における当否抽選の実行回数が 7 回に近づくとつれて表示画面 4 2 a の背景色の変化が多くなることことができる。このような遊技機によれば、時短 A 状態における当否抽選の実行回数が 7 回に近づくとつれて背景色の変化が多くなるので、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）が近づいてきたことを認識させることができ、遊技者は、時短 A 状態における最初のうちは当否抽選が当たりとなることを期待することができ、当否抽選の実行回数が 7 回に近づくとつれて特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するために当たりとならないことを期待することができる。その結果、当たりとならなかった場合に時短 B 状態を設定する遊技の興趣性を向上することができる。なお、表示画面 4 2 a の背景色の変化は、時短 A 状態で実行可能な残りの当否抽選の実行回数を示す表示の変化であってもよい。

【 6 2 6 0 】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（ A c 6 ）に関し、変形例 4 のように、時短 A 状態の最終変動に関する保留先読みされたタイミングか、または、時短 A 状態の開始時に

10

20

30

40

50

特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）に係る報知を実行することができる。このような遊技機によれば、時短 A 状態の最終変動に関する保留先読みされたタイミングか、または、時短 A 状態の開始時に時短 B 状態が設定される可能性が有ることを報知することができ、時短 A 状態の最終変動に関する保留先読みされたタイミングか、または、時短 A 状態の開始時を遊技者に期待させることができる。

【6261】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ac7）に関し、変形例1または変形例5のように、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知を時短 A 状態の最終変動に関する保留先読みされた場合に、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）までの時短 A 状態で実行可能な残りの当否抽選の実行回数を示す表示、または、表示画面42aの背景色（報知の態様）を異ならせることができる。このような遊技機によれば、遊技者は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）までの時短 A 状態で実行可能な残りの当否抽選の実行回数を示す表示、または、表示画面42aの背景色によって特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）し易くなってきていること認識することができる。

10

【6262】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ac8）に関し、変形例4のように、7回目の変動表示に係る保留が成立していない時点で特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）までの時短 A 状態で実行可能な残りの当否抽選の実行回数を示す表示を異ならせることができる。このような遊技機によれば、遊技者は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）までの時短 A 状態で実行可能な残りの当否抽選の実行回数を示す表示によって特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）し易くなってきていること認識することができる。

20

【6263】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ac9）に関し、変形例4のように、時短 A 状態における当否抽選の実行に応じて特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）までの当否抽選の実行回数を示すことができる。このような遊技機によれば、遊技者は、あと何回当たりとならなかつたら特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）する可能性があるのかを把握することができ、当たりとならなかつた場合に時短 B 状態を設定する遊技の興趣性を向上することができる。

30

【6264】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ac10）に関し、変形例6のように、時短 A 状態における当否抽選の実行回数が7回に近づくとつれて表示画面42aの背景色の変化の頻度を多くすることができる。このような遊技機によれば、時短 A 状態における当否抽選の実行回数が7回に近づくとつれて背景色の変化が多くなるので、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）が近づいてきたことを認識させることができ、遊技者は、時短 A 状態における最初のうちは当否抽選が当たりとなることを期待することができる、当否抽選の実行回数が7回に近づくとつれて特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するために当たりとならないことを期待することができる。その結果、当たりとならなかつた場合に時短 B 状態を設定する遊技の興趣性を向上することができる。なお、表示画面42aの背景色の変化は、時短 A 状態で実行可能な残りの当否抽選の実行回数を示す表示の変化であってもよい。

40

【実施例62】

【6265】

続いて、実施例62に係るパチンコ機10について説明する。本実施例に係るパチンコ機10は、実施例61に係るパチンコ機10と多くの共通点を有しているが、特別抽選の結果の表示方法の仕方が異なる点に特徴がある。

【6266】

図599は、実施例62に係る表示用特別抽選用テーブルを説明している。実施例59～実施例61では、特別抽選の結果の表示方法には当選の間で区別はなかつたが、本実施

50

例では、図 5 9 9 のテーブルに示すように、当選結果の表示パターンとして第 1 当選表示パターン、第 2 当選表示パターン、第 3 当選表示パターンというように当選結果の表示方法に 3 パターンが用意されている。同様に実施例 5 9 ~ 実施例 6 1 においては、落選結果は表示しないかあるいはその表示方法に区別はなかったが、図 5 9 9 のテーブルでは、落選結果の表示パターンとして第 1 落選表示パターン、第 2 落選表示パターンというように落選結果の表示方法に 2 パターンが用意されている。

#### 【 6 2 6 7 】

このような表示用特別抽選用テーブルは、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 が記憶しているものである。サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 から特別抽選当選コマンドを受信した場合に、これのテーブルを読み出し、受信したコマンドに応じた抽選結果の表示パターンを決定する。

10

#### 【 6 2 6 8 】

図 5 9 9 を参照して表示用特別抽選用テーブルについて具体的に説明する。特別抽選カウンタ C 4 の値が 0 ~ 9 のとき、特別抽選の抽選結果表示パターンは、第 1 当選表示パターンとなる。第 1 当選表示パターンとなった場合、表示画面 4 2 a に表示される文字は「最後だよ」である。この文字は、実施例 5 9 で説明した「外れても大丈夫だよ」の代わりに表示される文字である。特別抽選カウンタ C 4 の値が 1 0 ~ 1 9 のとき、特別抽選の抽選結果表示パターンは、第 2 当選表示パターンとなる。第 2 当選となった場合、表示画面 4 2 a に表示される文字は「いいことあるかも」である。この文字は、実施例 5 9 で説明した「外れても大丈夫だよ」の代わりに表示される文字である。特別抽選カウンタ C 4 の値が 2 0 ~ 2 4 のとき、特別抽選の抽選結果表示パターンは、第 3 当選表示パターンとなる。第 3 当選となった場合、表示画面 4 2 a に表示される文字は「外れても大丈夫だよ」である。

20

#### 【 6 2 6 9 】

特別抽選カウンタ C 4 の値が 2 5 ~ 9 0 のとき、特別抽選の抽選結果表示パターンは、第 1 落選表示パターンとなり、特別抽選カウンタ C 4 の値が 9 1 ~ 9 9 のとき、特別抽選の抽選結果表示パターンは、第 2 落選表示パターンとなる。

#### 【 6 2 7 0 】

本実施例においては、特別抽選に落選していても 7 回目の変動表示中に「最後だよ」または「いいことあるかも」の文字が表示画面に表示される。すなわち、第 1 落選表示パターンとなった場合、表示画面 4 2 a に表示される文字は「最後だよ」である。第 2 落選表示パターンとなった場合、表示画面 4 2 a に表示される文字は「いいことあるかも」である。

30

#### 【 6 2 7 1 】

従って、7 回目の変動表示中に「最後だよ」が表示された場合、時短 B に係る特別抽選に当選したかどうかは遊技者には分からない。特別抽選カウンタ C 4 の値からすれば、「最後だよ」が表示されたとき特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約 1 3 % となる。一方、7 回目の変動表示中に「いいことあるかも」が表示された場合も時短 B に係る特別抽選に当選したかどうかは遊技者には分からない。特別抽選カウンタ C 4 の値からすれば、「いいことあるかも」が表示されたとき特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約 5 6 % となる。従って、表示画面 4 2 a に「いいことあるかも」が表示された方が「最後だよ」と表示されるよりも時短 B に移行する可能性が高い。遊技者としては、「いいことあるかも」の表示が有する遊技的価値は、「最後だよ」の表示が有する遊技的価値よりも高い。一方、「外れても大丈夫だよ」の表示が有する遊技的価値は、「いいことあるかも」に係る遊技的価値よりも更に高い。特別抽選カウンタ C 4 の値からすれば、「外れても大丈夫だよ」が表示されたとき特別抽選の抽選結果が当選である確率は、1 0 0 % となる。

40

#### 【 6 2 7 2 】

##### < 遊技の流れ >

図 6 0 0 を参照して、本実施例の基本的な遊技の流れについて説明する。図 6 0 0 ( a ) は、図 5 8 7 ( a ) に相当する図であり、時短 A 状態が開始したときの表示を説明して

50

いる。図600(b)は、図587(b)に相当する図であり、時短A状態における1回目の変動表示が実行される様子を示している。図600(c)は、図587(c)に相当する図であり、時短A状態における3回目の変動表示が実行される様子を示している。図600(c)は、「時短Bに行けるよ」の文字が表示画面42aに表示されないところが図587(c)とは異なる。本実施例は、7回目の変動が実際に実行されるまで時短B状態に移行可能であるかどうか判別ができない構成となっている。

#### 【6273】

図600(d)~図600(f)は、時短A状態における7回目の変動表示が実行される様子を示している。このとき表示画面42aに表示される内容は、7回目の変動表示に係る特別抽選の結果により変化する。特別抽選の結果表示パターンが第1当選表示パターンまたは第1落選表示パターンのときは、表示画面42aには、「最後だよ」の表示がなされ(図600(d)参照)、特別抽選の結果表示パターンが第2当選表示パターンまたは第2落選表示パターンのときは、表示画面42aには、「いいことあるかも」の表示がなされる(図600(e)参照)。特別抽選の結果が第3当選表示パターンのときは、表示画面42aには、「外れても大丈夫だよ」の表示がなされる(図600(f)参照)。

10

#### 【6274】

表示画面42aの表示により、遊技者に時短Bの発生のしやすさが示唆される。すなわち、表示画面42aに「最後だよ」の表示がされた場合、遊技者には、単に7回目の変動が時短A状態における最後の変動であることしか分からない。この表示は、他の2つの表示と比べて最も遊技的価値が低い。表示画面42aに「いいことあるかも」の表示がされた場合、遊技者は、7回目の変動が他の6変動とは異なる特別は変動であることが分かる。この表示は、「最後だよ」の表示と比べて遊技的価値が高い。表示画面42aに「外れても大丈夫だよ」の表示がされた場合、遊技者は、7回目の変動の結果がハズレとなっても遊技的に有利な状態が用意されていることが分かる。この表示は、他の2つの表示と比べて最も遊技的価値が高い。

20

#### 【6275】

7回目の変動において特別抽選と特図2に係る抽選は互いに独立しているので、特別抽選が第1当選となった場合でも第1落選となった場合でも特図2に係る抽選が当たりとなる場合もあるし、ハズレとなる場合もある。従って、図600(d)の表示では、特図2に係る抽選の結果までの情報は備えられていない。具体的に、「最後だよ」の表示が表示画面42aになされた場合、特図2に係る抽選結果がハズレとなる場合がある。この場合で更に特別抽選が第1当選となっているとき、遊技状態は、時短A状態から時短B状態に移行する。一方、特別抽選が第1落選となっているとき、遊技状態は、時短A状態から通常状態に移行する。時短A状態は変動7回で終了するからである。

30

#### 【6276】

また、「最後だよ」の表示が表示画面42aになされた場合、特図2に係る抽選結果が第1小当たりになる場合と第2小当たりになる場合がある。第1小当たりは、特別抽選の抽選結果に関わらずV入賞を経て通常大当たりが発展する。第2小当たりは、特別抽選の抽選結果に関わらずV入賞を経て時短A付き大当たりとなる。つまり、第2小当たりの場合は、時短A状態が継続することになる。

40

#### 【6277】

そして、「最後だよ」の表示が表示画面42aになされた場合、特図2に係る抽選結果が第2大当たりとなる場合がある。この場合、特別抽選の抽選結果に関わらず時短C付き大当たりに関する演出が実行される。その後、特図2に係る保留は、時短C状態のもと消化される。

#### 【6278】

「いいことあるかも」の表示が表示画面42aになされた場合も、「最後だよ」の表示が表示画面42aになされた場合と同様に、特図2に係る抽選結果がハズレとなった場合は、特別抽選の結果が第2当選か、それとも第2落選かによって時短B状態が発生するかが定まる。特図2に係る抽選結果が第1小当たり、第2小当たり、第2大当たりとな

50

った場合も「最後だよ」の表示が表示画面42aになされた場合と同様に、特別抽選の結果はその後の遊技状態に影響しない。

【6279】

「外れても大丈夫だよ」の表示が表示画面42aになされた場合は、特別抽選の抽選結果は、第3当選であるから、特図2に係る抽選がハズレとなった場合は、時短B状態が発生する。特図2に係る抽選結果が第1小当たり、第2小当たり、第2大当たりとなった場合は「最後だよ」の表示が表示画面42aになされた場合と同様に、特別抽選の結果はその後の遊技状態に影響しない。

【6280】

本実施例は下記の様に変形実施が可能である。

<変形例1>

上述の実施例に加えて「外れても大丈夫だよ」等の表示に、特図2に係る抽選の結果についての示唆を加えるようにしてもよい。当該変形例の具体例について図601を参照しながら説明する。

【6281】

図601(a)は、図600(a)に相当する図であり、時短A状態が開始したときの表示を説明している。図601(b)は、図600(b)に相当する図であり、時短A状態における1回目の変動表示が実行される様子を示している。図601(c)は、図600(c)に相当する図であり、時短A状態における3回目の変動表示が実行される様子を示している。本例も7回目の変動が実際に実行されるまで時短B状態に移行可能であるかどうか判別ができない構成となっている。

【6282】

図601(d)~図601(f)は、時短A状態における7回目の変動表示が実行される様子を示している。図600とは異なり、表示画面42aが図601(d)~図601(f)のようになった場合は、特別抽選の結果は第3当選となっているので、表示画面42aには「外れても大丈夫だよ」が表示される。

【6283】

図601(d)は、7回目の変動で特図2に係る抽選の結果が第1小当たりとなった場合を示している。この場合、表示画面42aには細字の「外れても大丈夫だよ」が表示される。図601(e)は、特図2に係る抽選の結果が第1小当たりよりも有利な第2小当たりとなった場合を示している。この場合、表示画面42aには「外れても大丈夫だよ」が太字で表示される。図601(f)は、特図2に係る抽選の結果が遊技者にとって最も有利な第2大当たりとなった場合を示している。この場合、表示画面42aには「外れても大丈夫だよ」が極太の太字で表示される。このように、本例によれば、「外れても大丈夫だよ」の表示方法を変更させることにより、特図2に係る当たり種別が示唆される構成となっている。

【6284】

なお、7回目の変動で特図2に係る抽選がハズレとなった場合、表示画面42aは、図601(d)または図601(e)のようになる。特図2に係る抽選で大当たり乱数カウンタC1が80~599のとき抽選はハズレとなるが、この抽選結果は第1ハズレと第2ハズレの2パターンに分かれており、第1ハズレが生じたときには、図601(d)に係る表示が実行され、第2ハズレが生じたときには、図601(e)に係る表示が実行される。

【6285】

図601(d)の様な表示がなされた場合においては、特図2に係る抽選結果が第1小当たりのときは、遊技状態は、V入賞を経て通常大当たり状態となる。特図2に係る抽選がハズレのときは、遊技状態は、時短A状態から時短B状態に移行する。

【6286】

図601(e)の様な表示がなされた場合においては、特図2に係る抽選結果が第2小当たりのときは、遊技状態は、V入賞を経て時短A付き大当たり状態となる。特図2に係

10

20

30

40

50

る抽選がハズレのときは、遊技状態は、時短 A 状態から時短 B 状態に移行する。

【 6 2 8 7 】

図 6 0 1 ( f ) の様な表示がなされた場合においては、特図 2 に係る抽選結果は第 2 大当たりだから、遊技状態は、時短 C 付き大当たり状態となる。

【 6 2 8 8 】

この様な文字の表示方法を変化させて特図 2 に係る抽選結果を示唆する手法は、「いいことあるかも」、「最後だよ」の表示にも適用できる。

【 6 2 8 9 】

「いいことあるかも」の表示を例にとって説明する。図 6 0 2 ( a ) ~ 図 6 0 2 ( c ) は、時短 A 状態における 7 回目の変動表示が実行される様子を示している。図 6 0 1 とは異なり、図 6 0 2 ( a ) ~ 図 6 0 2 ( c ) はいずれも特別抽選の結果が第 2 当選または第 2 落選に関するものなので、表示画面 4 2 a には「いいことあるかも」が表示される。 10

【 6 2 9 0 】

図 6 0 2 ( a ) は、7 回目の変動で特図 2 に係る抽選の結果が第 1 小当たりとなった場合を示している。この場合、表示画面 4 2 a には細字の「いいことあるかも」が表示される。図 6 0 2 ( b ) は、特図 2 に係る抽選の結果が第 1 小当たりよりも有利な第 2 小当たりとなった場合を示している。この場合、表示画面 4 2 a には「いいことあるかも」が太字で表示される。図 6 0 2 ( c ) は、特図 2 に係る抽選の結果が遊技者にとって最も有利な第 2 大当たりとなった場合を示している。この場合、表示画面 4 2 a には「いいことあるかも」が極太の太字で表示される。このように、本例によれば、「いいことあるかも」の表示方法を変更させることにより、特図 2 に係る当たり種別が示唆される構成となっている。 20

【 6 2 9 1 】

なお、7 回目の変動で特図 2 に係る抽選がハズレとなった場合、表示画面 4 2 a は、図 6 0 2 ( a ) または図 6 0 2 ( b ) のようになる。特図 2 に係る抽選で大当たり乱数カウンタ C 1 のうち 8 0 ~ 5 9 9 の範囲を 2 つに分けて、一方を図 6 0 2 ( a ) の表示に振分け、もう一方を図 6 0 2 ( b ) の表示に振分ける構成については「外れても大丈夫だよ」の表示に係る図 6 0 1 と同様である。

【 6 2 9 2 】

図 6 0 2 ( a ) の様な表示がなされた場合においては、特図 2 に係る抽選結果が第 1 小当たりのときは、遊技状態は、V 入賞を経て通常大当たり状態となる。特図 2 に係る抽選がハズレで特別抽選の結果が第 2 当選のときは、遊技状態は、時短 A 状態から時短 B 状態に移行する。特図 2 に係る抽選がハズレで特別抽選の結果が第 2 落選のときは、遊技状態は、時短 A 状態から通常状態に移行する。 30

【 6 2 9 3 】

図 6 0 2 ( b ) の様な表示がなされた場合においては、特図 2 に係る抽選結果が第 2 小当たりのときは、遊技状態は、V 入賞を経て時短 A 付き大当たり状態となる。特図 2 に係る抽選がハズレで特別抽選の結果が第 2 当選のときは、遊技状態は、時短 A 状態から時短 B 状態に移行する。特図 2 に係る抽選がハズレで特別抽選の結果が第 2 落選のときは、遊技状態は、時短 A 状態から通常状態に移行する。 40

【 6 2 9 4 】

図 6 0 2 ( c ) の様な表示がなされた場合においては、特図 2 に係る抽選結果は第 2 大当たりだから、遊技状態は、特別抽選の結果に関わらず時短 C 付き大当たり状態となる。

【 6 2 9 5 】

なお、「最後だよ」の表示により特図 2 の抽選結果を示唆する方法については、「いいことあるかも」で説明した方法と同様であるので説明を省略する。

【 6 2 9 6 】

< 変形例 2 >

上述の変形例 1 では、「外れても大丈夫だよ」の表示方法を 3 通り設けた構成であったが、時短 C 付きの直撃大当たりとなったことを強調して示唆する構成とすることもできる 50

。本例の具体的構成を図 6 0 2 ( d ) ~ 図 6 0 2 ( h ) を用いて説明する。

【 6 2 9 7 】

図 6 0 2 ( d ) は、変形例 1 に係る図 6 0 1 ( c ) に相当する図であり、時短 A 状態における 3 回目の変動表示が実行される様子を示している。本例も 7 回目の変動が実際に実行されるまで時短 B 状態に移行可能であるかどうか判別ができない構成となっている。

【 6 2 9 8 】

図 6 0 2 ( e ) ~ 図 6 0 2 ( h ) は、時短 A 状態における 7 回目の変動表示が実行される様子を示している。図 6 0 1 と同様に、図 6 0 2 ( e ) ~ 図 6 0 2 ( h ) はいずれも特別抽選の結果が第 3 当選となっている場合に関している。

【 6 2 9 9 】

図 6 0 2 ( e ) は、7 回目の変動で特図 2 に係る抽選の結果が第 1 小当たりとなった場合を示している。この場合、表示画面 4 2 a には細字の「外れても大丈夫だよ」が表示される。図 6 0 2 ( f ) は、特図 2 に係る抽選の結果が第 1 小当たりよりも有利な第 2 小当たりとなった場合を示している。この場合、表示画面 4 2 a には「外れても大丈夫だよ」が太字で表示される。

【 6 3 0 0 】

なお、7 回目の変動で特図 2 に係る抽選がハズレとなった場合、表示画面 4 2 a は、図 6 0 2 ( e ) ~ 図 6 0 2 ( g ) のようになる。特図 2 に係る抽選で大当たり乱数カウンタ C 1 のうち 8 0 ~ 5 9 9 の範囲を 3 つに分けて、第 1 の区分を図 6 0 2 ( e ) の表示に振分け、第 2 の区分を図 6 0 2 ( f ) の表示に振分け、第 3 の区分を図 6 0 2 ( g ) の表示に振分ける構成となっている。

【 6 3 0 1 】

図 6 0 2 ( g ) の状態においては、特図 2 に係る抽選の結果はハズレである。しかし、特別抽選には当選している。そこで、表示画面 4 2 a には「外れても大丈夫だよ」が極太の太字で表示される。図 6 0 2 ( g ) の状態は、図 6 0 2 ( e ) , 図 6 0 2 ( f ) の状態よりも遊技者にとって有利である。図 6 0 2 ( g ) の状態となれば、通常状態に移行したり、時短 B 状態よりも遊技的に不利な時短 A 状態に移行したりすることもある図 6 0 2 ( e ) , 図 6 0 2 ( f ) の状態とは異なり、時短 B 状態が確実に発生するからである。このように、本例によれば、「外れても大丈夫だよ」の表示方法を変更させることにより、特図 2 に係る当たり種別が示唆される構成となっている。

【 6 3 0 2 】

図 6 0 2 ( h ) は、特図 2 に係る抽選の結果が遊技者にとって最も有利な第 2 大当たりとなった場合を示している。この場合、表示画面 4 2 a には「熱いぜ！」の文字が表示される。図 6 0 2 ( h ) の状態においては、特図 2 に係る抽選がハズレの結果となることはない。従って、本例は、「外れても大丈夫だよ」という表示をせず、より有利さを際立たせる表示を表示画面 4 2 a に行うような構成となっている。

【 6 3 0 3 】

図 6 0 2 ( e ) の様な表示がなされた場合においては、特図 2 に係る抽選結果が第 1 小当たりのときは、遊技状態は、V 入賞を経て通常大当たり状態となる。特図 2 に係る抽選がハズレのときは、遊技状態は、時短 A 状態から時短 B 状態に移行する。

【 6 3 0 4 】

図 6 0 2 ( f ) の様な表示がなされた場合においては、特図 2 に係る抽選結果が第 2 小当たりのときは、遊技状態は、V 入賞を経て時短 A 付き大当たり状態となる。特図 2 に係る抽選がハズレのときは、遊技状態は、時短 A 状態から時短 B 状態に移行する。

【 6 3 0 5 】

図 6 0 2 ( g ) の様な表示がなされた場合においては、特図 2 に係る抽選結果はハズレであっても特別抽選には当選しているから、遊技状態は、時短 A 状態から時短 B 状態に移行する。

【 6 3 0 6 】

図 6 0 2 ( h ) の様な表示がなされた場合においては、特図 2 に係る抽選結果は第 2 大

10

20

30

40

50

当たりだから、遊技状態は、時短C付き大当たり状態となる。

【6307】

<変形例3>

上述の実施例に加え、表示画面42aに「外れても大丈夫だよ」が表示された後の演出を特図2に係る抽選が当たるか否かによって変更する構成とすることもできる。本例の具体的な構成について図731を参照して説明する。

【6308】

図731(a)は、時短A状態における7回目の変動表示において、特別抽選が第3当選となったときの表示画面42aを説明している。特別抽選は、第3当選となっていて、表示画面42aは「外れても大丈夫だよ」の文字が表示される。

10

【6309】

図731(b)は、その後、特図2に係る変動表示がバトル演出に発展したときの様子を示している。このときの表示画面42aには、これよりバトル演出が開始されることを示す「バトルだ!」の文字が表示される。

【6310】

図731(c)は、バトル演出が勝利濃厚となったときの様子を示している。このような勝利濃厚演出は、特図2に係る抽選が当たり(第1小当たり、第2小当たり、第2大当たり)のときに実行される。図731(d)は、バトル演出に係るバトルに勝利したときの様子を示しており、変動表示が終了し主装飾図柄SZが「7」「7」「7」で当たり目となったときの様子を示している。このときの表示画面には「勝利!」の文字が表示される。ここで、時短A状態は終了するが、特図2に係る当たりの種別に応じてその後の遊技状態は、通常状態、時短A状態または時短C状態となり、いずれかの状態のもと残存した保留の消化が行われる。

20

【6311】

図731(e)は、バトル演出に係るバトルに敗北したときの様子を示しており、このときの表示画面42aには「敗北か・・・」の文字と、ハズレ目の装飾図柄「7」「1」「3」が表示される。このような敗北演出は、特図2に係る抽選がハズレのときに実行される。図731(d)は、敗北演出の後、復活演出が実行される様子が示されている。主装飾図柄SZは変動を終え確定しているからハズレ目「7」「1」「3」から変化はないが、バトル演出は、敗北の状態から復活の状態となって終了する。その後のバトル演出は、復活するところで終了してもよいし、勝利演出を実行して終了してもよい。この復活演出は、特別抽選の当選を示唆している。バトル演出が実行されると、時短B状態が発生し、この状態のもと残存した保留の消化が行われる。この様に本例によれば、特図2に係る抽選の結果と特別抽選に係る抽選の結果を2段階の演出を行うことによりそれぞれを個別に示唆することが可能な構成となっている。

30

【6312】

<変形例4>

本例は変形例3で説明した「外れても大丈夫だよ」が表示された後の演出を特図2に係る抽選が当たるか否かによって変更する構成の別例である。本例の具体的な構成について図732を参照して説明する。

40

【6313】

図732(a)は、時短A状態における7回目の変動表示において、特別抽選が第3当選となったときの表示画面42aを説明している。特別抽選は、第3当選となっていて、表示画面42aは「外れても大丈夫だよ」の文字が表示される。

【6314】

図732(b)は、その後、特図2に係る変動表示がバトル演出に発展したときの様子を示している。このときの表示画面42aには、これよりバトル演出が開始されることを示す「バトルだ!」の文字が表示される。

【6315】

図732(c)は、バトル演出が勝利濃厚となったときの様子を示している。このよう

50

な勝利濃厚演出は、特図 2 に係る抽選の結果に関わらず実行される。図 7 3 2 ( d ) は、バトル演出に係るバトルに勝利したときの様子を示している。この時点で変動表示は終了し主装飾図柄 S Z が「 7 」 「 7 」 「 7 」 で当たり目となる。このときの表示画面には「勝利！」の文字が表示される。このような勝利演出は、特図 2 に係る抽選が当たり（第 1 小当たり、第 2 小当たり、第 2 大当たり）のときに実行される。図 7 3 2 ( e ) は、その後、「勝利！」に代えて「おめでとう」の文字が表示画面 4 2 a に表示されたときの様子を示している。ここで、時短 A 状態は終了するが、特図 2 に係る当たりの種別に応じてその後の遊技状態は、通常状態、時短 A 状態または時短 C 状態となり、いずれかの状態のもと残存した保留の消化が行われる。

【 6 3 1 6 】

10

図 7 3 2 ( f ) もバトル演出に係るバトルに勝利したときの様子を示している。この時点で変動表示は終了し主装飾図柄 S Z が「 7 」 「 1 」 「 3 」 でハズレ目となる。このときの表示画面には「勝利！」の文字が表示される。このような勝利演出は、特図 2 に係る抽選がハズレのときに実行される。この様な構成とすることにより、主装飾図柄 S Z の表示とバトル演出の結果が食い違うかのような状態が実現し、遊技者の関心を惹くことができる。図 7 3 2 ( g ) は、その後、「勝利！」に代えて「いいことあるよ」の文字が表示画面 4 2 a に表示されたときの様子を示している。この表示は、これより遊技状態が時短 B 状態となることを示唆している。

【 6 3 1 7 】

「いいことあるよ」の表示に係る図 7 3 2 ( g ) で特徴的なのは、主装飾図柄 S Z 「 7 」 「 1 」 「 3 」 の数字が太文字に変化していくことである。主装飾図柄 S Z はハズレ目なのであるから特図 2 に係る抽選の結果はハズレである。しかし、その後、主装飾図柄 S Z の数字が強調される演出がなされると、遊技者としてはこれから何か遊技的に有利な状態になるかもしれないという期待を持つことができる。その期待は、時短 B 状態の開始により現実のものとなる。

20

【 6 3 1 8 】

< 変形例 5 >

本実施例の「最後だよ」の表示は、特別抽選の抽選結果が落選である場合に選択され易く構成されている（特別抽選の抽選結果の当選確率約 1 3 %）が、特別抽選の抽選結果が落選である場合にのみ表示されるように構成してもよい。表示内容が「最後だよ」である

30

【 6 3 1 9 】

< 変形例 6 >

上述の変形例 3 に加え、表示画面 4 2 a に復活演出が表示された後の演出を特図 2 に係る抽選が当たるか否かによって変更する構成とすることもできる。本例の具体的な構成について図 6 0 5 , 図 6 0 6 を参照して説明する。図 6 0 5 は、実施例 3 に係る図 6 0 3 に相当する図であり、図 6 0 6 は、復活演出の後バトルに敗北し、遊技状態が通常状態に戻る場合について説明する図である。

【 6 3 2 0 】

図 6 0 5 ( a ) は、時短 A 状態中における 7 回目の特図 2 に係る変動表示が実行される様子を示している。表示画面 4 2 a には、変動状態の主装飾図柄 S Z が表示されている。

40

【 6 3 2 1 】

図 6 0 5 ( b ) は、7 回目の変動表示が「 7 」 「 7 」 「 7 」 のリーチ状態となってバトル演出に発展したときの様子を示している。このときの表示画面 4 2 a には、「バトルだ」の文字が表示される。

【 6 3 2 2 】

図 6 0 5 ( c ) は、バトル演出中の表示画面 4 2 a に「敗北か・・・」という文字が表示されたときの様子を示している。このとき、主装飾図柄 S Z は、変動状態となっているが、遊技者からすれば、当該変動はハズレの結果になるであろうという予想ができる。

【 6 3 2 3 】

50

図 6 0 5 ( d ) は、表示画面 4 2 a に敗北に関する表示が表示された後、復活演出が実行されるときの様子を示している。表示画面 4 2 a には、「復活！」という文字が表示され、一度敗北に関する表示を視認した遊技者は、特図 2 に係る抽選に当たるかもしれないという期待を持つ。この例では、図 6 0 5 ( c ) に係る「敗北か・・・」の表示からバトル演出は直ちに敗北の結果とはならない。図 6 0 5 ( d ) 以降のバトル演出は勝利のチャンスがある状態で続行することになる。

#### 【 6 3 2 4 】

本例で最も特徴的なのは、復活演出の後、遊技状態が必ず時短 B 状態に移行するわけではないことである。図 6 0 5 ( e ) は、表示画面 4 2 a に「勝利！」の文字が表示された様子が示されている。この場合、バトル演出は、敗北濃厚状態、復活状態を経て、勝利の状態 10  
で終了する。このときの主装飾図柄 S Z は、「7」「7」「7」で停止し、特図 2 に係る抽選の結果は当たりである。すなわち、このような表示が実行されるのは、特図 2 に係る抽選が時短 A 付き当たり、時短 C 付き大当たり、または通常当たりのいずれかのときである。

#### 【 6 3 2 5 】

図 6 0 5 ( f ) は、表示画面 4 2 a に「バトルだ」の文字が表示された様子が示されている。この場合、バトル演出は、敗北濃厚状態、復活状態を経て再開する。このときの主装飾図柄 S Z は、「7」「7」「7」となっているが、結局ハズレ目で停止する。この様な表示が実行されるのは、特図 2 に係る抽選がハズレで、時短 A 状態中における 7 回目の特図 2 に係る抽選時に実行される特別抽選に当選したときである。 20

#### 【 6 3 2 6 】

図 6 0 6 ( a ) ~ 図 6 0 6 ( c ) は、上述の図 6 0 5 ( a ) ~ 図 6 0 5 ( c ) と同様なので説明を省略する。図 6 0 6 ( d ) は、表示画面 4 2 a に敗北に関する表示が表示された後、復活演出が実行されるときの様子を示している。表示画面 4 2 a には、「復活？」という文字が表示され、一度敗北に関する表示を視認した遊技者は、特図 2 に係る抽選に当たるかもしれないという期待を持つ。しかし、この例では、図 6 0 6 ( c ) に係る「敗北か・・・」の表示からのバトル演出は、そのまま敗北の結果となる場合がある。図 6 0 6 ( d ) 以降のバトル演出は勝利のチャンスがある状態で続行することになる。

#### 【 6 3 2 7 】

図 6 0 6 ( e ) は、表示画面 4 2 a に「勝利！」の文字が表示された様子が示されている。この場合、バトル演出は、敗北濃厚状態、復活状態を経て、勝利の状態 30  
で終了する。このときの主装飾図柄 S Z は、「7」「7」「7」で停止し、特図 2 に係る抽選の結果は当たりである。すなわち、このような表示が実行されるのは、特図 2 に係る抽選が時短 A 付き当たり、時短 C 付き大当たり、または通常当たりのいずれかのときである。

#### 【 6 3 2 8 】

図 6 0 6 で最も特徴的なのは、復活演出の後、バトルに敗北することがあることである。図 6 0 6 ( f ) は、表示画面 4 2 a に「敗北！」の文字が表示された様子が示されている。この場合、バトル演出は、敗北濃厚状態、復活状態を経て敗北で完結する。このときの主装飾図柄 S Z は、「7」「3」「7」のハズレ目で停止している。この様な表示が実行されるのは、特図 2 に係る抽選がハズレで、時短 A 状態中における 7 回目の特図 2 に係る抽選時に実行される特別抽選に落選したときである。 40

#### 【 6 3 2 9 】

##### < 変形例 7 >

上述の変形例 3 に加え、表示画面 4 2 a に勝利濃厚演出が表示された後の演出を特図 2 に係る抽選が当たるか否かによって変更する構成とすることもできる。本例の具体的な構成について図 6 0 7 , 図 6 0 8 を参照して説明する。図 6 0 7 は、実施例 3 に係る図 6 0 3 に相当する図であり、図 6 0 8 は、図 6 0 7 の続きとなっている。

#### 【 6 3 3 0 】

図 6 0 7 ( a ) は、時短 A 状態中における 7 回目の特図 2 に係る変動表示が実行される様子 50  
を示している。表示画面 4 2 a には、変動状態の主装飾図柄 S Z が表示されている。

## 【 6 3 3 1 】

図 6 0 7 ( b ) は、7 回目の変動表示がバトル演出に発展したときの様子を示している。このときの表示画面 4 2 a には、「バトルだ」の文字が表示される。

## 【 6 3 3 2 】

図 6 0 7 ( c ) は、バトル演出が勝利濃厚演出に移行したときの様子を示している。このとき、主装飾図柄 S Z は、変動状態となっているが、遊技者からすれば、当該変動は当たりの結果になるであろうという予想ができる。

## 【 6 3 3 3 】

図 6 0 7 ( d ) は、バトルの勝利演出が実行されるときの様子を示している。表示画面 4 2 a には、「勝利！」という文字が表示され、主装飾図柄 S Z は「 7 」 「 7 」 「 7 」 で停止する。このようにしてバトルの勝利が確定する。

10

## 【 6 3 3 4 】

図 6 0 8 ( f ) , 図 6 0 8 ( g ) はその後の様子を説明している。図 6 0 8 ( f ) は、表示画面 4 2 a に「おめでとう」の文字が表示された様子が示されている。このときの特図 2 に係る抽選の結果は当たりである。すなわち、この様な表示が実行されるのは、特図 2 に係る抽選が時短 A 付き当たり、時短 C 付き大当たり、または通常当たりのいずれかのときである。

## 【 6 3 3 5 】

図 6 0 8 ( g ) は、表示画面 4 2 a に「いいことあるかも」の文字が表示された様子が示されている。このときの特図 2 に係る抽選の結果はハズレであるものの、特別抽選は当たりとなっている。従って、その後の遊技状態は、時短 B 状態に移行する。

20

## 【 6 3 3 6 】

図 6 0 7 ( e ) は、図 6 0 7 ( c ) の後、図 6 0 7 ( d ) とはならない場合について説明している。表示画面 4 2 a には、「勝利？」という文字が表示され、主装飾図柄 S Z は「 7 」 「 7 」 「 7 」 で停止する。この場合におけるバトルの勝利は未確定である。このように、主装飾図柄 S Z の停止図柄「 7 」 「 7 」 「 7 」 は、通常の当たり目「 7 」 「 7 」 「 7 」 や通常のハズレ目「 7 」 「 3 」 「 1 」 等とは異なり、当たりとハズレの両方を同じ停止図柄で表すことができる。

## 【 6 3 3 7 】

図 6 0 8 ( h ) , 図 6 0 8 ( i ) はその後の様子を説明している。図 6 0 8 ( h ) は、表示画面 4 2 a に「おめでとう」の文字が表示された様子が示されている。このときの特図 2 に係る抽選の結果は当たりである。すなわち、この様な表示が実行されるのは、特図 2 に係る抽選が時短 A 付き当たり、時短 C 付き大当たり、または通常当たりのいずれかのときである。

30

## 【 6 3 3 8 】

図 6 0 8 ( i ) は、表示画面 4 2 a に「敗北！」の文字が表示された様子が示されている。このようにしてバトルの敗北が確定する。このときの特図 2 に係る抽選の結果はハズレであり、特別抽選も落選となっている。従って、その後の遊技状態は、通常状態に移行する。

## 【 6 3 3 9 】

40

< 本実施例における特徴的な構成 >

本実施例に係る遊技機は、上述の ( A d 1 ) に関し、遊技球が流下する遊技領域 3 0 a を有する遊技盤 3 0 と、遊技領域 3 0 a を流下する遊技球が入球可能な特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b と、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a , 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球に基づいて遊技者に大当たり状態やこれに付帯する時短 A 状態、時短 C 状態 ( 総称するときには特典と呼ぶ ) を付与する大当たり、小当たり ( 以下、総称して当たりと呼ぶ ) とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な主制御装置 2 6 1 による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能と、当否抽選において当たりとすると決定された場合に時短 A 状態、時短 C 状態を付与することが可能な主制御装置 2 6 1 による次回遊技状態設定処理 ( 時短 A フラグを立てるステップ A a 1 5 2 、時

50

短Cフラグを立てるステップA a 1 5 8)を行う機能と、を備える遊技機において、当否抽選において外れと決定される場合に、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選(所定の条件が成立)するか否かを判定することが可能な主制御装置261による特別抽選用テーブルを用いた抽選処理(第1図柄変動処理におけるステップA a 1 1 3)を行う機能と、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選すると判定された場合に、時短B状態を設定することが可能な主制御装置261による時短B状態を設定する処理(時短Bフラグを立て、時短A状態終了時における残保留の数を時短Bカウントのカウント値とするステップA a 1 1 4)を行う機能と、を備えており、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選するための条件は、少なくとも時短A状態における当否抽選の実行回数が予め定められた最終回である7回目であることを含み、時短B状態は、複数回(5回以下)の当否抽選を実行することが可能な期間であって、主制御装置261による次回遊技状態設定処理を行う機能は、時短B状態中の当否抽選において当たりとすると決定された場合に、通常状態、時短A状態、時短C状態(時短B状態とは異なる所定の期間)中に当たりと判定された場合よりも高い割合で、時短C状態を付与することが可能であって、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選(所定の条件が成立)するか否かに係る報知を実行することが可能なサブ制御装置262による先読み用変動パターン指定コマンド受信時処理における表示用特別抽選当選表示コマンドを設定する処理(ステップA c 1 1 4)を行う機能(報知手段)と、主制御装置261による次回遊技状態設定処理は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選(所定の条件が成立)するか否かに係る報知が「外れても大丈夫だよ」(特別抽選が当選である確率が100%の表示)である場合に当否抽選により当たりと決定された場合、遊技者に大当たり状態やこれに付帯する時短A状態、時短C状態を付与することが可能であり、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選(所定の条件が成立)するか否かに係る報知が「外れても大丈夫だよ」(特別抽選が当選である確率が100%の表示)である場合に当否抽選により外れと決定された場合、遊技者に時短B状態を付与することが可能である。

#### 【6340】

このような遊技機によれば、当否抽選において当たりとすると決定された場合に特典を付与することが可能である。時短A状態における当否抽選の実行回数が最終回である7回目である場合であって、当否抽選において外れと決定される場合に、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選するか否かが判定されるので、時短A状態において7回外れと決定される場合にのみ特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選するか否かを判定させることができる。特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選すると判定された場合に時短B状態が設定され、時短B状態は5回以下の当否抽選が実行可能であり、当否抽選において当たりとすると決定された場合に時短A状態、時短C状態(時短B状態とは異なる期間)中に当たりと判定された場合よりも高い割合で時短C状態を付与することが可能であるので、時短B状態において時短C状態を付与し易くなっている。また、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選(所定の条件が成立)するか否かに係る報知を実行することが可能なサブ制御装置262による先読み用変動パターン指定コマンド受信時処理における表示用特別抽選当選表示コマンドを設定する処理(ステップA c 1 1 4)を行う機能(報知手段)により、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選(所定の条件が成立)するか否かに係る状況を確認することができる。特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選(所定の条件が成立)するか否かに係る報知が「外れても大丈夫だよ」(特別抽選が当選である確率が100%の表示)である場合に当否抽選により当たりと決定された場合、遊技者に大当たり状態やこれに付帯する時短A状態、時短C状態を付与することが可能であり、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選(所定の条件が成立)するか否かに係る報知が「外れても大丈夫だよ」(特別抽選が当選である確率が100%の表示)である場合に当否抽選により外れと決定された場合、遊技者に時短B状態を付与することが可能である。したがって、「外れても大丈夫だよ」というような特に良い報知がされた後の当否抽選の結果がいずれであっても、好適な態様で遊技者を落胆させ難くすることができるので、当否抽選に当たりとならなかった場合に時短B状態を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

## 【 6 3 4 1 】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（ A d 2 ）に関し、上述の次回遊技状態設定処理を行う機能は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「外れても大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が 1 0 0 % の表示）である場合に当否抽選により当たりとは異なる外れと決定された場合、遊技者に時短 A 状態、時短 C 状態とは異なる時短 B 状態を付与する。このような遊技機によれば、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「外れても大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が 1 0 0 % の表示）である場合に当否抽選により外れと決定された場合に時短 B 状態を付与することができる。

## 【 6 3 4 2 】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（ A d 3 ）に関し、上述の次回遊技状態設定処理を行う機能は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「外れても大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が 1 0 0 % の表示）である場合に大当たり状態やこれに付帯する時短 A 状態、時短 C 状態、または、時短 B 状態を付与する。このような遊技機によれば、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「外れても大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が 1 0 0 % の表示）である場合に大当たり状態やこれに付帯する時短 A 状態、時短 C 状態、または、時短 B 状態のいずれかを付与することができる。

## 【 6 3 4 3 】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（ A d 4 ）に関し、「外れても大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が 1 0 0 % の表示）の表示は、時短 B 状態を付与することを示唆するものである。このような遊技機によれば、「外れても大丈夫だよ」を表示することで時短 B 状態が付与されることを示唆することができる。

## 【 6 3 4 4 】

また、本実施例の変形例 4 に係る遊技機は、上述の（ A d 5 ）に関し、外れ結果が時短 B 状態が付与されることを認識させることが可能な太文字の態様で表示される。このような遊技機によれば、外れ結果が特別な態様（太文字の態様）で表示することで、時短 B 状態が付与されることを認識させることができる。なお、この特別な態様は、チャンス目（例えば「 3 」「 4 」「 1 」）のような特定の外れ結果であってもよい。

## 【 6 3 4 5 】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（ A d 6 ）に関し、上述の次回遊技状態設定処理を行う機能は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「最後だよ」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約 1 3 % ）、「いいことあるかも」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約 5 6 % ）である場合に当否抽選により当たりと決定された場合、遊技者に大当たり状態やこれに付帯する時短 A 状態、時短 C 状態を付与することが可能であり、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「最後だよ」、「いいことあるかも」である場合に当否抽選により外れと決定された場合、遊技者に時短 B 状態を付与しないことが可能である。このような遊技機によれば、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「最後だよ」、「いいことあるかも」である場合は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に外れていることもあるので、当否抽選により外れであった場合でも時短 B 状態を付与しないようにすることができる。

## 【 6 3 4 6 】

また、本実施例の変形例 5 に係る遊技機は、上述の（ A d 7 ）に関し、上述の次回遊技状態設定処理を行う機能は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「最後だよ」である場合に当否抽選により外れと決定された場合、遊技者に時短 B 状態を付与しないように構成してもよい。このような遊技機によれば、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「最後だよ」、「いいことあるかも」である場合は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に外れていることもあるので、当否抽選により外れであった場合でも時短 B 状態を付与しな

10

20

30

40

50

いようにすることができる。

【6347】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の(A d 8)に関し、「最後だよ」(特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約13%)、「いいことあるかも」(特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約56%)の表示は、時短B状態が付与されない、または、時短B状態が付与され難いことを認識させる態様である。このような遊技機によれば、「最後だよ」、「いいことあるかも」の表示がされた場合に時短B状態が付与されない、または、時短B状態が付与され難いことを認識させることができ、時短B状態が付与されない場合があることで、時短B状態を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【6348】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の(A d 9)に関し、「最後だよ」(特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約13%)、「いいことあるかも」(特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約56%)の表示は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に報知される。このような遊技機によれば、遊技者に時短B状態が付与されない、または、時短B状態が付与され難いことを当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に認識させることができ、当否抽選が当たりとなり大当たり状態やこれに付帯する時短A状態、時短C状態されることを期待して遊技を行うことができる。

【6349】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の(A d 10)に関し、「最後だよ」(特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約13%)、「いいことあるかも」(特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約56%)の表示は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示された後に報知される。このような遊技機によれば、当否抽選の結果が外れとなった場合においても時短B状態が付与されることを期待して遊技を行うことができる。

【6350】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の(A d 11)に関し、「最後だよ」(特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約13%)、「いいことあるかも」(特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約56%)の表示される場合に「時短Bかも」、「バトル演出」(時短B状態が付与されることを期待させる演出)や「当たりかも」(大当たり状態やこれに付帯する時短A状態、時短C状態が付与されることを期待させる演出)などを行ってもよい。このような遊技機によれば、時短B状態が付与されない、または、時短B状態が付与され難い場合であっても、他の演出によって時短B状態や大当たり状態やこれに付帯する時短A状態、時短C状態が付与されることを期待させることができる。

【6351】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の(A d 12)に関し、大当たり状態やこれに付帯する時短A状態、時短C状態または時短B状態の付与を期待させる演出は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に行われる。このような遊技機によれば、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に大当たり状態やこれに付帯する時短A状態、時短C状態または時短B状態の付与を期待させることができる。

【6352】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の(A d 13)に関し、大当たり状態やこれに付帯する時短A状態、時短C状態または時短B状態の付与を期待させる演出は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示された後に行われる。このような遊技機によれば、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示された後に大当たり状態やこれに付帯する時短A状態、時短C状態または時短B状態の付与を期待させることができる。

【6353】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の(A d 14)に関し、「外れても大丈夫だよ」(特別抽選が当選である確率が100%の表示)が表示される場合に、「時短Bかも」、「バトル演出」(時短B状態が付与されることを期待させる演出)や「当たりかも」(大当たり状態やこれに付帯する時短A状態、時短C状態が付与されることを期待させる演出

10

20

30

40

50

)の演出が行われる。このような遊技機によれば、「外れても大丈夫だよ」が表示される場合は、時短B状態や大当たり状態やこれに付帯する時短A状態、時短C状態が付与されることを期待して遊技を行うことができる。

【6354】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の(A d 1 5)に関し、「時短Bかも」、「バトル演出」(時短B状態が付与されることを期待させる演出)や「当たりかも」(大当たり状態やこれに付帯する時短A状態、時短C状態が付与されることを期待させる演出)の演出は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に行われる。このような遊技機によれば、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に時短B状態や大当たり状態やこれに付帯する時短A状態、時短C状態が付与されることを期待して遊技を行うことができる。

10

【6355】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の(A d 1 6)に関し、「時短Bかも」、「バトル演出」(時短B状態が付与されることを期待させる演出)や「当たりかも」(大当たり状態やこれに付帯する時短A状態、時短C状態が付与されることを期待させる演出)の演出は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示した後に行われる。このような遊技機によれば、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示した後に時短B状態や大当たり状態やこれに付帯する時短A状態、時短C状態が付与されることを期待して遊技を行うことができる。

【6356】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の(A d 1 7)に関し、「外れても大丈夫だよ」(特別抽選が当選である確率が100%の表示)の表示は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選(所定の条件が成立)する可能性が高いことを示す報知の態様である。このような遊技機によれば、「外れても大丈夫だよ」が表示されると時短B状態が付与されやすいことを示唆することができる。

20

【6357】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の(A d 1 8)に関し、「最後だよ」(特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約13%)、「いいことあるかも」(特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約56%)の表示は、「外れても大丈夫だよ」(特別抽選が当選である確率が100%の表示)の表示よりも特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選(所定の条件が成立)する可能性が低いことを示す報知の態様である。このような遊技機によれば、「最後だよ」、「いいことあるかも」が表示されると時短B状態が付与され難いことを示唆することができる。

30

【6358】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の(A d 1 9)に関し、時短B状態は当否抽選において当たりとすると決定された場合には付与されない。このような遊技機によれば、当否抽選において当たりとすると決定された場合は時短B状態を付与されないようにすることができる。

【実施例63】

【6359】

本実施例は、上述の実施例59に関し、右打ちエラーを表示画面42aに表示させる構成の具体例となっている。本実施例の構成は、実施例59の構成に準じているが、本実施例に設けられたサブ制御装置のCPUは、図610、図611で説明するフローチャートに従って右打ちエラーを表示する構成である。なお、ここで言う右打ちエラーとは、左打ちをすべき遊技状態において遊技者が右打ち遊技を行った場合に発生するエラーであり、遊技者に右打ちを中止して左打ちを行うように警告を行う契機となるエラーである。

40

【6360】

図610は、本実施例における右打ちエラーフラグ設定処理について説明するフローチャートである。右打ちエラーフラグがオンになると、遊技者による右打ちの監視が開始され、遊技者が右打ちを行えば、右打ちエラーが発生する。右打ちエラーフラグがオフとな

50

ると、遊技者による右打ちは許容され、遊技者が右打ちを行っても右打ちエラーは発生しない。

【6361】

以降、図610を参照しながら、右打ちエラーフラグ設定処理について具体的に説明する。右打ちエラーフラグ設定処理は、ステップAe101から始まり、遊技状態が通常状態か否かが判断される。当該判断が真なら、右打ちエラーフラグがオンされ（ステップAe121）、処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップAe102に進む。

【6362】

ステップAe102、ステップAe103、ステップAe104では、遊技状態が右打ち遊技に関するものであるか否かが判断される。具体的には、ステップAe102では、特別抽選落選による残保留消化（図中では「非時短B」または「非時短B状態」と呼ぶ。以下同じ）が開始されたか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理はステップAe103に進む。当該判断が真（非時短B状態中）なら、処理はステップAe102aに進む。

10

【6363】

ステップAe102aでは、表示用打つなコマンドがセットされ、処理はステップAe102bに進む。表示用打つなコマンドは、サブ制御装置262から表示制御装置445に対して、第3図柄表示装置42に「打つな」の画像を表示するよう指示するコマンドである。ステップAe102bでは、非時短B状態中に残保留が4回消化されたか否かが判断される。当該判断が偽ならば、右打ちエラーフラグがオンされ（ステップAe121）、処理は終了となる。当該判断が真ならば、表示用左を狙ってねコマンドがセットされ（ステップAe102c）、処理はステップAe121に進む。表示用左を狙ってねコマンドは、サブ制御装置262から表示制御装置445に対して、第3図柄表示装置42に「左を狙ってね」の画像を表示するよう指示するコマンドである。ステップAe121では、すでに右打ちエラーフラグがオンされているので、そのまま処理を終了する。

20

【6364】

ステップAe103では、V入賞またはラウンド遊技中であるかが判断され、ステップAe104では、遊技状態が時短A状態、時短C状態が消化中であるかが判断される。これらの判断が全て偽なら、処理はステップAe105に進み、いずれかが真なら、処理はステップAe104aに進む。ステップAe104aでは、表示用右打ちコマンドがセットされ、処理はステップAe122に進む。表示用右打ちコマンドは、サブ制御装置262から表示制御装置445に対して、第3図柄表示装置42に右矢印の画像を表示するよう指示するコマンドである。最初に「右を狙ってね」の文字と右矢印の画像を表示し、その後、右矢印の画像のみを画面上部に表示してもよい。ステップAe122では、右打ちエラーフラグがオフされて、処理は終了となる。

30

【6365】

ステップAe105では、時短B状態が開始されたか否かが判断される。当該判断が偽なら、そのまま処理は終了となる。当該判断が真なら、処理はステップAe106に進む。ステップAe106では、時短B状態中に残保留が4回消化されたか否かが判断される。時短B状態中において、1回目～4回目における残保留の消化が実行されている最中は、ステップAe106の判断は偽となり、処理はステップAe106aに進む。ステップAe106aでは、表示用打つなコマンドがセットされ、処理はステップAe122に進む。ステップAe122では、すでに時短A状態から右打ちエラーフラグがオフされているので、そのまま処理は終了となる。ステップAe106の判断が真（時短B状態中）なら、処理はステップAe120に進む。

40

【6366】

ステップAe106の判断が真ならば、4回目における残保留の消化が終了したので、表示用左を狙ってねコマンドがセットされる（ステップAe120）。表示用左を狙ってねコマンドは、サブ制御装置262から表示制御装置445に対して、第3図柄表示装置42に「左を狙ってね」の画像を表示するよう指示するコマンドである。そして、右打ち

50

エラーフラグがオンされて（ステップ A e 1 2 3）処理は終了となる。当該判断が真となるのは、時短 B 状態であって 4 回目の残保留の消化が終了した時点である。

【 6 3 6 7 】

このように、本実施例によれば、時短 B 状態において「左を狙ってね」画像が表示されてからは通常状態となっており、通常状態、非時短 B 状態において遊技者が右打ちを行うと、右打ちエラーが生じる構成となっている。そして、本実施例によれば、遊技状態が、右打ち遊技に係る状態（V 入賞のための遊技状態、ラウンド遊技状態、時短状態）のとき、遊技者の右打ちは許容され、右打ちエラーは、発生しない。ただし、時短 B については、全期間において右打ちが許容されているわけではなく、時短 B の最終盤である 4 つ目の保留の消化後においては、右打ちが禁止され、遊技者が右打ちを行うと右打ちエラーが発生する。また、時短 B 状態、非時短 B 状態においては、「打つな」を表示しているが、時短 B 状態においてはこれに反して右打ちを行ってもそれが 4 つ目の保留消化前であれば右打ちエラーが発生しないが、非時短 B 状態においてはこれに反して右打ちを行うと右打ちエラーが発生する。

10

【 6 3 6 8 】

図 6 1 1 は、右打ちエラーの報知を表示画面 4 2 a に表示させる処理を説明するフローチャートである。当該処理は、ステップ A e 2 0 1 から始まり、右打ちエラーフラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップ A e 2 0 2 に進み、偽なら処理は終了となる。

【 6 3 6 9 】

ステップ A e 2 0 2 では、遊技球が遊技盤 3 0 の右側領域に位置するスルーゲート 3 4 を通過したか否かの判断がなされる。当該判断が真なら、遊技者が右打ちをしていることになり、右打ちエラー表示コマンドがセットされる（ステップ A e 2 0 3）。当該判断が偽なら、処理は終了となる。

20

【 6 3 7 0 】

ステップ A e 2 0 4 は、ステップ A e 2 0 3 後の処理であり、上述したコマンドのセットから 1 0 秒が経過したか否かが判断される。当該判断が真なら、報知終了コマンドがセットされ（ステップ A e 2 0 5）、処理は終了となる。当該判断が偽なら、ステップ A e 2 0 5 を介さず処理は終了となる。

【 6 3 7 1 】

右打ちエラー表示コマンドがセットされると、表示画面 4 2 a には、遊技者に対して右打ち遊技が禁止されていることを報知する右打ちエラーの表示がなされる。右打ちエラーの表示開始後、1 0 秒が経過すると、報知終了コマンドがセットされ、表示画面 4 2 a から右打ちエラーの表示は終了する。

30

【 6 3 7 2 】

< 右打ちエラーフラグ設定処理の別例 >

右打ちエラーフラグ設定処理は、図 6 1 0 の構成に限られず複数の態様を取ることができる。以降、右打ちエラーフラグ設定処理の別例について説明する。

< 別例 1 >

図 6 1 2 は、別例 1 に係る右打ちエラーフラグ設定処理を説明している。処理は、図 6 1 0 と同様、ステップ A e 1 0 1 から始まる。図 6 1 2 は、時短 B 状態、非時短 B 状態における処理が図 6 1 0 とは異なるので、この点を中心に説明する。

40

【 6 3 7 3 】

ステップ A e 1 0 2 では、特別抽選落選による残保留消化（非時短 B 状態）が開始されたか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理はステップ A e 1 0 3 に進む。当該判断が真（非時短 B 状態中）なら、処理はステップ A e 1 0 2 a a に進む。なお、このステップ A e 1 0 2 a a 以下が上述の例と異なる。

【 6 3 7 4 】

ステップ A e 1 0 2 a a では、表示用右打ちいいけどコマンドがセットされ、処理はステップ A e 1 0 2 b に進む。表示用右打ちいいけどコマンドは、サブ制御装置 2 6 2 から

50

表示制御装置 4 4 5 に対して、第 3 図柄表示装置 4 2 に「右打ちしてもいいけど・・・」の画像を表示するよう指示するコマンドである。ステップ A e 1 0 2 b では、非時短 B 状態中に残保留が 4 回消化されたか否かが判断される。当該判断が偽ならば、上述の例とは異なり、右打ちエラーフラグがオフされ（ステップ A e 1 2 2）、処理は終了となる。当該判断が真ならば、表示用左を狙ってねコマンドがセットされ（ステップ A e 1 0 2 c）、処理はステップ A e 1 2 1 に進む。ステップ A e 1 2 1 では、右打ちエラーフラグがオンされて、そのまま処理を終了する。

【 6 3 7 5 】

ステップ A e 1 0 5 では、時短 B 状態が開始されたか否かが判断される。当該判断が偽なら、そのまま処理は終了となる。当該判断が真なら、処理はステップ A e 1 0 6 に進む。ステップ A e 1 0 6 では、時短 B 状態中に残保留が 4 回消化されたか否かが判断される。時短 B 状態中において、1 回目～4 回目における残保留の消化が実行されている最中は、ステップ A e 1 0 6 の判断は偽となり、処理はステップ A e 1 0 6 a a に進む。なお、このステップ A e 1 0 6 a a 以下が上述の例とは異なる。

10

【 6 3 7 6 】

ステップ A e 1 0 6 a a では、表示用右打ちいいよコマンドがセットされ、処理はステップ A e 1 2 2 に進む。表示用右打ちいいよコマンドは、サブ制御装置 2 6 2 から表示制御装置 4 4 5 に対して、第 3 図柄表示装置 4 2 に「右打ちしてもいいよ」の画像を表示するよう指示するコマンドである。ステップ A e 1 2 2 では、すでに時短 A 状態から右打ちエラーフラグがオフされているので、そのまま処理は終了となる。

20

【 6 3 7 7 】

ステップ A e 1 0 6 の判断が真ならば、4 回目における残保留の消化が終了したので、表示用左を狙ってねコマンドがセットされ（ステップ A e 1 2 0）、処理はステップ A e 1 2 0 a に進む。なお、ステップ A e 1 2 0 a 以下の処理も上述の例とは異なる。

【 6 3 7 8 】

ステップ A e 1 2 0 a では、時短 B が終了したか否かが判断される。つまり時短 B 状態における 5 回目の変動が開始したか否かが判断される。ここ状態では、左打ちによって特図 1 始動入賞装置 3 3 a を狙う方が入球し易いので特図 1 の変動とするが、特図 2 の変動でも構わない。当該判断が偽であれば、右打ちエラーフラグをオンせず、そのまま処理を終了する。つまり、時短 B 状態においては、表示用左を狙ってねコマンドがセットされてからも、時短 B 状態における 5 回目の変動が開始するまでは、右打ちが可能な状態となっている。当該判断が真になれば、右打ちエラーフラグがオンされて（ステップ A e 1 2 3）処理は終了となる。つまり、時短 B 状態においては、時短 B 状態における 5 回目の変動が開始すると、右打ちが禁止される状態となる。

30

【 6 3 7 9 】

このように別例 1 では、図 6 1 0 と異なり、特別抽選に落選した場合の非時短 B 状態における残保留消化中も右打ち遊技を行うことができる。また、時短 B 状態においては、図 6 1 0 で説明した動作よりも、右打ちエラーフラグがオンされるタイミングが遅い。すなわち、別例 1 によれば、時短 B 状態中は、全期間において右打ちが可能である一方、図 6 1 0 に係る例によれば、時短 B 状態の最終盤については、右打ちが不可となっている。別例 1 のように構成すれば、時短 B 状態における 4 回目の残保留を消化した後においても、特図 2 始動入賞装置 3 3 b に入賞するまで右打ち遊技をねばり行うこともできる。もちろん、時短 B 状態中は右打ちしてもあまり特図 2 始動入賞装置 3 3 b に入賞しないように設定されているので、損失を伴うことになるが、それでも右打ちしたいという遊技者の意思を尊重することができる。

40

【 6 3 8 0 】

< 別例 2 - 1 >

別例 2 - 1 は、図示は省略するが、図 6 1 0 におけるステップ A e 1 0 2 b に示す非時短 B 状態における 4 回転終了、ステップ A e 1 0 6 に示す時短 B 状態における 4 回転終了を判断する処理が、残保留の枯渇を判断する処理に置き換わった制御方法の例である。こ

50

のように構成すれば、非時短 B 状態、時短 B 状態において残保留が 0 になった時点で、実質的に非時短 B 状態、時短 B 状態が終了するので、時短 A 状態において保留を満タンにし続ける遊技を遊技者に行わせることができる。

#### 【 6 3 8 1 】

このように別例 2 - 1 では、図 6 1 0 で説明した動作よりも、右打ちエラーフラグがオンされるタイミングが同じか、それよりも早い。すなわち、別例 2 は、時短 B 状態となる前の時短 A 状態において、いくつ保留が貯められたによって右打ちができる期間が長短する構成となっている。例えば、時短 B 状態開始時点で保留が 2 つしか貯められていない場合は、この 2 つの保留が消化された時点で、右打ち遊技が禁止され、遊技状態は通常状態に戻る。

10

#### 【 6 3 8 2 】

##### < 別例 2 - 2 >

図 6 1 3 に係る別例 2 - 2 は、図 6 1 2 におけるステップ A e 1 0 2 b に示す非時短 B 状態における 4 回転終了、ステップ A e 1 0 6 に示す時短 B 状態における 4 回転終了を判断する処理が、残保留の枯渇を判断するステップ A e 1 1 1 a、ステップ A e 1 1 1 b に置き換わった制御方法の例である。すなわち、別例 2 によれば、非時短 B 状態が開始されたか否かの判断（ステップ A e 1 0 2）が真となった場合、残保留が 0 となったか否かが判断される（ステップ A e 1 1 1 a）。当該判断が真なら、処理はステップ A e 1 2 1 に進み、右打ちエラーフラグがオンされる。当該判断が偽なら、処理はステップ A e 1 2 2 に進み、右打ちエラーフラグがオフされる。つまり、残保留が 0 にならなければ非時短 B 状態を継続することができるので、遊技者は、非時短 B 状態中は多少の損失を覚悟しても右打ちし続け、残保留が 0 になるまでに 1 球でも特図 2 用始動入賞装置 3 3 b へ入賞することを狙う遊技を楽しむことができる。

20

#### 【 6 3 8 3 】

また、時短 B 状態が開始されたか否かの判断（ステップ A e 1 0 5）が真となった場合、残保留が 0 となったか否かが判断される（ステップ A e 1 1 1 b）。当該判断が真なら、処理はステップ A e 1 2 3 に進み、右打ちエラーフラグがオンされる。当該判断が偽なら、処理はステップ A e 1 2 2 に進み、右打ちエラーフラグがオフされる。つまり、残保留が 0 にならなければ時短 B 状態を継続することができるので、遊技者は、時短 B 状態中は多少の損失を覚悟しても右打ちし続け、残保留が 0 になるまでに 1 球でも特図 2 用始動入賞装置 3 3 b へ入賞することを狙う遊技を楽しむことができる。また、上述の変形例 1 と同様に、残保留が 0 になってからも、右打ちし続けていても、5 回目の変動が開始されるまでは右打ちエラーにはならないので、多少の損失を覚悟しても特図 2 用始動入賞装置 3 3 b へ 1 球入賞するまで右打ちし続ける遊技を楽しむことができる。

30

#### 【 6 3 8 4 】

このように別例 2 - 2 では、図 6 1 2 で説明した動作よりも、遊技者の操作次第では、右打ちエラーフラグがオンされるタイミングを遅くすることができる。すなわち、別例 2 - 2 は、時短 B 状態、非時短 B 状態において、いくつ保留を増やせたかによって特図 2 用抽選テーブルを使用できる期間が長短する構成となっている。例えば、時短 B 状態、非時短状態開始時点で保留が 2 つしか貯められていない場合はもちろんのこと、保留が 3 つ貯まっている場合でもさらに保留数の上乘せを狙う遊技を楽しませることができる。

40

#### 【 6 3 8 5 】

##### < 別例 3 >

図 6 1 4 に係る別例 3 は、図 6 1 0 に係る構成と別例 2 とを組み合わせた構成となっており、図 6 1 3 のステップ A e 1 1 1 b の下流に、時短 B 状態において残保留が 0 でないにも関わらず特図 2 に係る 5 回目の変動が開始された（時短 B 状態が終了した）か否かを判断するステップ A e 1 1 2 を有する。すなわち、ステップ A e 1 1 1 b において、残保留が 0 でなければ（判断が偽であれば）、処理はステップ A e 1 1 2 に進み、時短 B 状態中に 5 回目の変動表示が開始されたか否かが判断される。時短 B 状態中において、1 回目～ 4 回目における残保留の消化が実行されている最中は、当該ステップの判断は偽となり

50

、表示用右打ちいいよコマンドがセットされ（ステップ A e 1 0 6 a a）、右打ちエラーフラグがオフされて（ステップ A e 1 2 2）処理は終了となる。当該判断が真ならば、表示用左を狙ってねコマンドがセットされ（ステップ A e 1 1 2 a）、右打ちエラーフラグがオンされて（ステップ A e 1 2 3）処理は終了となる。なお、上述のステップ A e 1 1 1 bにおいて、残保留が0であれば（判断が真ならば）、表示用左を狙ってねコマンドがセットされ（ステップ A e 1 1 2 a）、時短 B 状態の終了が成立すれば（ステップ A e 1 2 0 a が真）、処理はステップ A e 1 2 3 に進み、右打ちエラーフラグがオンされる。

【 6 3 8 6 】

このように、別例 3 では、時短 B 状態中に残保留が満タンまで増えたときなどのように、残保留が0でないにも関わらず、時短 B 状態が終了したときは、右打ちエラーフラグがオン状態となる。したがって、別例 3 は、時短 B 状態中に右打ち遊技が可能な時間を適切に設定することができる。

10

【 6 3 8 7 】

< 右打ちエラー表示の実際 >

以降、本実施例における右打ちエラー表示の実際について説明する。図 6 1 5 は、右打ちエラーが表示画面 4 2 a に表示される前の前提となる演出の流れから説明している。また、図 6 1 5 及び後述する図 6 1 6 に示すエラー表示は、上述した図 6 1 0 に示す右打ちエラーフラグ設定処理に従って行われている。なお、右打ちランプ A b 1、状態ランプ A b 2 については、実施例 6 0 の構成を参照することができる。

【 6 3 8 8 】

図 6 1 5 は、時短 A 付き小当たりに当選後、V 入賞があったときの表示画面 4 2 a の様子から説明されている。図 6 1 5 ( a ) は、最終ラウンドにおける表示画面 4 2 a である。このときの表示画面 4 2 a には、「第 6 ラウンド」という最終ラウンドの表示が表示画面 4 2 a の中央に表示されており、遊技者の右打ちを促す右矢印が表示画面 4 2 a の上部に表示されている。なお、ラウンド中、右打ちエラーフラグは、オフ状態であり（図 6 1 0 参照）、右打ちランプ A b 1 は、点灯状態である。現状、時短状態ではないから、状態ランプ A b 2 は消灯となっている。

20

【 6 3 8 9 】

図 6 1 5 ( b ) は、ラウンド遊技の後の様子を示している。当該ラウンド遊技は、時短付き小当たりについてのものであるから、ラウンド遊技が終わると、時短 A 状態が開始される。このときの表示画面 4 2 a には、「A ラッシュスタート！」という時短 A 開始の表示と、遊技者の右打ちを促す右矢印が表示されている。なお、図 6 1 5 ( b ) の状態においては、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に 1 球の遊技球が入球しており、特図 2 に関する主装飾図柄 S Z の変動と、右打ちを促す右矢印が表示画面 4 2 a の上部に表示されている。なお、このとき、遊技状態は時短状態となるから、状態ランプ A b 2 は点灯状態となる。

30

【 6 3 9 0 】

図 6 1 5 ( c ) は、時短 A 状態中に特図 2 に係る保留が貯められていく様子を示している。時短 A 状態中には、「A ラッシュ中」の文字が右打ち遊技を促す右矢印の下部に表示される。

【 6 3 9 1 】

図 6 1 5 ( d ) は、時短 A 状態における 7 回目の変動において、特図 2 に係る抽選がハズレとなった場合を示している。図 6 1 5 ( d ) は、時短 A 状態の最終盤であるので、右打ちランプ A b 1 および状態ランプ A b 2 はいずれも点灯状態となる。時短 A 状態における 7 回目変動には特別抽選も実行される。以降、当該特別抽選に当選した場合と、特別抽選に落選した場合の 2 通りについてそれぞれ説明する。

40

【 6 3 9 2 】

図 6 1 5 ( e ) は、時短 A 状態 7 回目の変動表示において特別抽選に当選した場合である。このときの遊技状態は、時短 A 状態から時短 B 状態に移行しており、表示画面 4 2 a の中央には時短 B 状態の発生を示す「スーパー C ラッシュチャレンジスタート」の文字が表示される。時短状態は種別こそ違え、図 6 1 5 ( d ) の状態から続いているので、図 6

50

15 (e)における状態ランプAb2は点灯状態となっている。一方、時短B状態は、特図2に係る特図2用始動入賞装置33bへの入賞が極めて発生しにくいので、それを示すために、右打ちランプAb1は、消灯され、表示画面42aには図615(d)の右矢印に代えて「打つな」の文字が表示される。また、表示画面42aにおける「打つな」の文字の下側には、時短B状態の期間を示す「あと4回」の文字が表示される。この表示は、残保留の回数と一致している。

#### 【6393】

図615(e)の時点では、右打ちエラーフラグはオフ状態となっているので(図610参照)、遊技者の右打ちは許可されている。しかしながら、実施例60で説明したように、時短B状態において右打ちを行っても遊技球が無駄となってしまう。したがって、本実施例のパチンコ機10は、親切な表示として「打つな」の文字を表示画面42aに表示させ、右打ちランプAb1を消灯する。しかし、右打ちエラーフラグはオフ状態のため、遊技者がこの状態で右打ちを行っても、特に右打ちエラーに係る警告が表示画面42aに表示されるわけではない。

10

#### 【6394】

図615(f)は、図615(e)に続く説明であり、時短B状態における特図2の保留が残り1つになった状態を示している。当該図においては、時短B状態中であるから、表示画面42aには、「打つな」の表示の下に「スーパーチャレンジ中」といった時短B状態中を示す表示がなされる。図615(f)では、特図2に係る変動表示は「5」「1」「2」ではハズレの結果となった状態を表している。しかし、この時点で時短B状態は終了せず、時短B状態は、特図1に係る特図1用始動入賞装置33aに遊技球が入球するまで継続する。

20

#### 【6395】

図615(g)は、4つの保留が全て消化されたものの遊技球が未だ特図1用始動入賞装置33aに入賞していない状態を表している。このとき、表示画面42aの中央には、「左を狙ってね」といった左打ちを促す表示がなされている。図610によれば、時短B状態において4つの保留が消化されたこの時点で、右打ちエラーフラグはオンされるので、この図615(g)の時点で、遊技者による右打ちは禁止されることになる。当該図においては、「打つな」の文字が表示画面42aから消去されている。この動作は、「左を狙ってね」の表示を行ったことに対応するものである。なお、「左を狙ってね」に替えて、「左打ちしかダメだよ」や「左打ち以外はエラーだよ」などの表示によって、右打ちが禁止されていることを示唆ないし報知してもよい。また、当該図においては、変動表示に係る主装飾図柄SZが消去されている。この動作は、「左を狙ってね」が表示されたことに対応するものである。

30

#### 【6396】

図615(h)は、保留消化後に係る時短Bの最終盤において、特図1用始動入賞装置33aに遊技球が入賞したときの様子を示している。この時点で時短Bは、終了となり、表示画面42aには、「スーパーチャレンジ終了」といった時短Bが終了したことの表示がなされる。時短B状態後の遊技状態は通常状態であり、特図1用始動入賞装置33aに遊技球が入賞しているので、画面の中央では、当該入賞に伴う変動表示が実行される。従って、状態ランプAb2は点灯状態から消灯状態に遷移する。

40

#### 【6397】

図615(i)は、図615(d)の段階において特別抽選に落選した後における表示画面42aの表示内容を表したものである。このときの遊技状態は、時短A状態から残保留消化中の通常状態(非時短B状態)に移行しており、表示画面42aの中央には残保留消化中の通常状態の開始を示す「クラッシュチャレンジスタート」の文字が表示される。この時点で時短状態が終了したので、図615(i)における状態ランプAb2は点灯状態から消灯状態に切り替わる。一方、通常状態においては、遊技者による右打ちは禁止されているので、それを示すために、右打ちランプAb1は、消灯され、表示画面42aには図615(d)の右矢印に代えて「打つな」の文字が表示される。なお、「打つな」に

50

替えて、「右にだけは打つな」や「右打ち禁止」を表示することによって、右打ちが禁止されていることを示唆ないし報知しても構わない。また、表示画面42aにおける「打つな」の文字の下側には、時短B状態の期間を示す「あと4回」の文字が表示される。この表示は、残保留の回数と一致している。

【6398】

図615(i)の時点では、右打ちエラーフラグはオン状態となっているので(図610参照)、遊技者の右打ちは禁止されている。したがって、遊技者がこの状態で右打ちを行うと、右打ちエラーに係る警告が表示画面42aに表示される。

【6399】

図615(j)は、図615(i)の続きであり、上述の図615(f)に対応している。同様に、図615(k)は、図615(j)の続きであり、上述の図615(g)に対応している。そして、図615(l)は、図615(g)の続きであり、上述の図615(h)に対応している。異なる点は、図615(f)~図615(h)における表示画面42aに表示されていた時短Bに係る「スーパーチャレンジ」が、残保留中の通常状態に係る「チャレンジ」に置き換わっていることと、図615(e)~図615(g)における時短B状態中を示す状態ランプAb2が消灯していることである。なお、図615(k)においては、通常状態(非時短B状態)において残保留の消化が終了しているため、クラッシュチャレンジは終了している。図615(k)では、この遊技状態の変更が分かるように、「チャレンジ終了」といったクラッシュチャレンジが終了したことを表示画面42aに表示している。この点は、図615(k)と図615(g)の間の差異点となっている。このように図615(i)~図615(l)における遊技状態は、全て通常状態(非時短B状態)となっている。

10

20

【6400】

図615(l)は、図615(k)の状態では遊技者が右打ちを行った場合について説明している。右打ち遊技は、図615(i)の段階から既に禁止されているので、図615(k)の状態では遊技者が右打ちを行うと、図615(l)において、表示画面42aに右打ちエラーを示す表示がなされる。

【6401】

続いて、右打ちエラーが実際に表示画面42aに表示される様子について説明する。図616(a)は、図615(g)と同じ図であり、時短B状態中において、先の時短A状態で貯めた4つの保留を消化し終えた状態を示しているが、時短B状態中であればこれ以前でも構わない。特図1用始動入賞装置33aに遊技球が入賞することが時短B終了の条件となっているので、それを示す目的で表示画面42aには「左を狙ってね」の文字が表示される。この状態では、右打ちエラーフラグはオン状態なので(図610参照)、遊技者による右打ちは禁止されている。つまり、時短状態の終了よりも前に右打ちエラーフラグがオン状態となるように設定されている。

30

【6402】

この状態で遊技者が右打ちを行い、遊技球がスルーゲート34を通過すると、サブ制御装置のCPUは、遊技者による右打ちを検出する。すると、CPUは、図611で説明したフローチャートに従い、表示画面42aの中央に「右打ちエラー」の文字を表示させる(図616(b)参照)。図616(c)は、図616(b)の状態から例えば10秒経過した時点の様子を示している。このときには、表示画面42aから「右打ちエラー」の表示は消去され、表示画面42aは、図616(a)の状態に戻る。図616(d)は、右打ちエラーを視認した遊技者が左打ちを行い、遊技球が特図1用始動入賞装置33aに入賞したときの様子を表しており、図615(h)と同じ図である。

40

【6403】

このように、本実施例によれば、時短B状態中において4つの保留が消化されるまで遊技者の右打ちは許容される。図616(e)は、図615(e)と同じ図であり、時短B状態中において、右打ちエラーフラグがオンされる前の状態(すなわち、右打ちエラーフラグがオフ状態)を表している。この時点で遊技者が右打ちを行い、遊技球がスルーゲ-

50

ト 3 4 を通過すると、サブ制御装置の CPU は、遊技者による右打ちを検出する。すると、CPU は、図 6 1 1 で説明したフローチャートに従い動作するが、右打ちエラーフラグはオフ状態なので、表示画面 4 2 a の中央には「右打ちエラー」の文字は表示されない（図 6 1 6 ( f ) 参照）。なお、本実施例においては、時短 B 状態中において、実質的に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞する可能性はほぼないが、時短 B 状態中における時短の条件を緩和することにより、時短 B 状態中に保留を貯めることができる構成としてもよい。

#### 【 6 4 0 4 】

##### < 変形例 1 >

上述実施例では、時短 B 状態および非時短 B 状態（特別抽選落選後の残保留）中に特図 2 に係る保留を増やすことが極めて難しい構成であったが、時短 B 状態および非時短 B 状態中において特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を少し入球し易くする構成とすることもできる。この様な例において、時短 B 状態の終期を決めるのは、時短 A 状態中に貯められた保留数であり、時短 B 状態中に貯められた保留は、時短 C 状態に移行する場合や時短 A 状態に戻る場合は、その時短状態で消化される。通常状態に戻った場合は、特図 1 優先変動の条件下であれば、次に時短 A 状態に移行したときに消化される。本例によれば、右打ちエラーフラグがオンされるのは、時短 B 状態または非時短 B 状態から通常状態に移行した時点、すなわち、時短 B 状態であれば 5 回目の特図変動が開始される時点、非時短 B 状態であれば最後の保留を消化した時点である（図 6 1 2 参照）。

#### 【 6 4 0 5 】

このような場合における右打ちエラー表示の実際について図 6 1 7 を参照して説明する。ラウンド遊技の終了から時短 A の終了までにおける表示画面 4 2 a の表示内容は、図 6 1 5 ( a ) ~ 図 6 1 5 ( d ) と同様であるので説明を省略し、図 6 1 5 ( e ) に対応する図 6 1 7 ( e ) から説明を始める。なお、図 6 1 7 では、非時短 B 状態での右打ちエラー表示について説明し、時短 B 状態での右打ちエラー表示は、後述する図 6 1 8 で説明する。

#### 【 6 4 0 6 】

図 6 1 7 ( e ) は、図 6 1 5 ( e ) に対応する図であるので、時短 A 状態の 7 回目の変動に伴い実行される特別抽選に当選した場合である。本例の場合、時短 B 状態においては右打ちを行えば（時短 A 状態よりは難しいが）通常状態よりも容易に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球する可能性があるため、表示画面 4 2 a において「打つな」の表示はなされない代わりに、「右打してもいいよ」の表示がなされている。「右打してもいいよ」の表示は、上述した大きな右矢印の画像のように積極的に右打ちを要求している訳ではなく、多少の損失を覚悟するならば右打ちをしても構わないと促している。「右打してもいいよ」の代わりに小さな右矢印の画像を表示してもよい。これに対応して、右打ちランプ A b 1 は点灯した状態となる。

#### 【 6 4 0 7 】

図 6 1 7 ( f ) は、図 6 1 7 ( e ) に続く説明であり、時短 B 状態における特図 2 の保留が残り 1 つになった状態を示している。図 6 1 7 ( f ) では、特図 2 に係る変動表示は「 5 」 「 1 」 「 2 」 ではハズレの結果となった状態を表している。しかし、この時点で時短 B 状態は終了せず、時短 B 状態は、5 回目の特別図柄の変動が開始されるまで（つまり、特別図柄に係る遊技球の入賞があるまで）継続する。

#### 【 6 4 0 8 】

図 6 1 7 ( g ) は、4 つの保留が全て消化されたものの遊技球が未だ特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入賞していない状態を表している。このとき、表示画面 4 2 a の中央には、親切のため「左を狙ってね」といった左打ちを促す表示がなされているが、右打ちを行ってよい状態であるため上述した「右打ちをしてもいいよ」の表示は継続している。図 6 1 2 によれば、時短 B 状態において 4 つの保留が消化されたこの時点でも右打ちエラーフラグはオフの状態のままなので、この図 6 1 7 ( g ) の時点で、遊技者による右打ちは許容されていることになる。当該図においては、変動表示に係る主装飾図柄 S Z が消去されて

10

20

30

40

50

いる。この動作は、「左を狙ってね」の表示がなされたことに対応するものであるので、主装飾図柄SZが表示されていても構わない。また、表示画面42aにおける「左を狙ってね」の上方には、現時点が時短B状態であることを示す「スーパーチャレンジ中」といった表示がなされる。

#### 【6409】

図617(h)は、保留消化後に係る時短Bの最終盤において、特図1用始動入賞装置33aまたは、特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入賞したときの様子を示している。この時点で時短Bは、終了となり、表示画面42aには、「右打ちをしてもいいよ」の表示は消去され、「スーパーチャレンジ終了」といった時短Bが終了したことの表示がなされる。これに加えて、左打ちを強く促す「左打ちしかダメだよ」のような表示を行って

10

#### 【6410】

図617(i)は、図615(i)に対応する図であるので、時短A状態の7回目の変動に伴い実行される特別抽選に落選した場合である。本例の場合、通常状態であるので右打ちを行っても特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入球する可能性は少ないが、特図2の残保留の変動中であるので、表示画面42aにおいて「打つな」の表示はなされない代わりに「右打ちしてもいいけど・・・」の表示がなされている。「右打ちしてもいいけど・・・」の表示は、上述した大きな右矢印の画像のように積極的に右打ちを要求している

20

#### 【6411】

図617(j)は、図617(i)の続きであり、上述の図615(j)に対応している。異なる点は、図617(j)における表示画面42aに表示されていた時短Bに係る「スーパーチャレンジ」が、残保留中の通状態に係る「チャレンジ」に置き換わっていることと、右打ちランプAb1が点灯していること、「打つな」の表示がないことである。図617(k)、図617(l)は、図615(k)および図615(l)の各々と同様

30

#### 【6412】

次に、図618を参照して時短B状態における右打ちエラー表示の例を説明する。

#### 【6413】

図618(a)は、図617(g)と同じ図であり、時短B状態において先の時短A状態中に貯めた残保留の消化が終了した時点を表している。この時点の遊技状態は、時短B状態なので、遊技者の右打ちは許容されている(図612参照)。従って、表示画面42aが図618(a)となっている状態で遊技者が右打ちを行い遊技球がスルーゲート34に通過したとしても、右打ちエラーの警告は表示画面42aに表示されず、表示画面42aは図618(a)から変化はない(図618(b)参照)。

40

#### 【6414】

先の時短A状態中に貯めた保留に係る残保留が0となった時短B最終盤である図618(b)の状態では特別図柄に関する遊技球の入賞が発生すると、時短B状態は終了し、表示画面42aは図615(h)と同様となる(図618(c)参照)。特図1用始動入賞装置33aでの入賞が発生していれば、図618(c)での変動は特図1の変動となる。しかし、特別図柄に関する遊技球の入賞が特図2用始動入賞装置33bで発生していれば、この変動は特図2の変動となる。つまり、最後の入賞が特図2用始動入賞装置33bで発生していれば、有利な特図2用抽選テーブルでの当否抽選を行うことができるので、時短B状態は終了したとしても、最後のまで諦めずに特図2用始動入賞装置33bへの入賞をねばるといった遊技も楽しませることができる。

50

## 【6415】

この変動開始後から遊技状態は時短B状態から通常状態に移行するので、右打ちエラーフラグがオンされる。この時点で残保留は0だからである(図612参照)。したがって、図618(c)の状態において遊技者が右打ち遊技を行い遊技球がスルーゲート34に通過すると、右打ちエラーとなり、図618(d)に示す様に右打ちエラーに係る警告が表示画面42aに表示される。

## 【6416】

このように、本実施例によれば、時短B状態が終了するまで遊技者の右打ちは許容される。図618(e)は、図617(e)と同じ図であり、時短B状態中において、右打ちエラーフラグがオンされる前の状態(すなわち、右打ちエラーフラグがオフ状態)を表している。この時点で遊技者が右打ちを行い、遊技球がスルーゲート34を通過すると、サブ制御装置のCPUは、遊技者による右打ちを検出する。すると、CPUは、図611で説明したフローチャートに従い動作するが、右打ちエラーフラグはオフ状態なので、表示画面42aの中央には「右打ちエラー」の文字は表示されない(図618(f)参照)。

## 【6417】

したがって、遊技者は、時短B状態中において保留を減るに任せるのではなく、多少の損失は覚悟しても、時短B状態中から積極的に右打ちを続けることで、時短B状態の終了後にも特図2用抽選テーブルでの当否抽選を行われる状態を作る、という遊技を楽しむこともできる。

## 【6418】

<変形例2>

上述の変形例1においては、時短B状態において保留を増やすことができるとしても、時短B状態の終期は、依然として時短A状態に貯めた保留数で決定されるような構成となっていたが、本発明は当該構成に限られず、時短B状態、非時短B状態中に貯められた保留についても時短B状態、非時短B状態のもと消化するような構成としてもよい。つまり、上述の実施例によれば、時短B状態、非時短B状態の移行時において貯められている保留数が時短B状態、非時短B状態の継続期間となっている。上述の実施例では、時短B状態、非時短B状態に移行する前に最大数である4つの保留が先の時短A状態中に貯められている構成となっていたが、時短A状態中に貯められた保留が4つよりも1つ少ないと、時短B状態、非時短B状態は、3つの保留消化後、特図1に係る変動表示が開始されると終了する。時短A状態中に貯められた保留が4つよりも2つ少ないと、時短B状態は、2つの保留消化後、特図1に係る変動表示が開始されると終了する。しかも、実施例の構成によれば、時短B状態中に保留を貯めることはできない。

## 【6419】

一方、変形例1によれば、時短B状態、非時短B状態中に保留を増やすことができる。すなわち、時短A状態中に貯められた保留が4つよりも1つ少ないとき、時短B状態中に運良く保留を1つ増やすことができれば、時短B状態での特図2の変動は4回行うことができる。また、時短A状態中に貯められた保留が4つであって、時短B状態中に運良く保留を1つ増やすことができれば、時短B状態での4回目の特図2の変動が終了した後、5回目の特別図柄の変動を特図2において行うことができる。しかしながら、時短B状態中に保留が増えたからといって特図2用始動入賞装置33bを狙うことができる時間をそれほど長くすることはできない。すなわち、変形例1では、4回目の特図2の変動が終了した後は、5回目の特別図柄の変動が開始されれば、それ以降は右打ちができなくなる。

## 【6420】

これに比べて本例によれば、別例2-2(図613参照)に従うので、上述した時短B状態中に保留を増やすことができるばかりでなく、特図2用始動入賞装置33bを狙うことができる時間を長くすることができる。すなわち、時短B状態において残保留が0になるまでは右打ちを継続することができるので、時短B状態が終了したとしても残保留が0になるまでは特図2用始動入賞装置33bへ入賞した分だけ特図2の変動を続けることができる。もちろん、時短B状態の終了後は、時短B状態の利益は得られないので、時短C

状態に移行し易い状態ではない。しかし、遊技者にとって有利な特図 2 に係る抽選テーブルで当否抽選が行われるというメリットがある。なお、時短 B 状態の終了後は、残保留が 0 になれば、直ちに右打ちエラーフラグが立つので、時短 B 状態の終了後は特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞が容易でないことから、時短 B 状態の終了後に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞を狙える時間を際限なく長引かせることができるわけではない。

【 6 4 2 1 】

図 6 1 9 を参照して、変形例 2 に係る右打ちエラー表示の実際について説明する。なお、以下の説明は、時短 B 状態を念頭に説明するが、非時短 B 状態でも共通である。

【 6 4 2 2 】

図 6 1 9 ( a ) は、時短 B 状態において保留がない場合について説明している。時短 B 状態において保留がない場合は、時短 B 状態の開始時点から保留がない場合でもよいし、時短 B 状態の途中（例えば 1 回目の変動を終えた時点）で保留がなくなった場合でもよい。図 6 1 9 では後者の例を採用する。表示画面 4 2 a には、保留枯渇に伴い「左を狙う方が球の減りは少ないよ。でもまだ右も狙えるよ。」の文字が表示されている。この「左を狙う方が球の減りは少ないよ。でもまだ右も狙えるよ。」の表示は、右打ちが禁じられていることを示すものではなく、左打ちにて特図 1 用始動入賞装置 3 3 a を狙った方が遊技球の損失が少ないことを示す親切な表示であるが、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞機会があるのだから、右打ちにて特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を狙うことも促している。

【 6 4 2 3 】

そのため、図 6 1 9 ( a ) に示す様に、本例に係る表示画面 4 2 a においては、時短 B 状態の残数「残り 4 回」および「右打ちしてもいいよ」の文字が表示される。この「右打ちしてもいいよ」の文字に従って右打ちを行えば、多少の損失はあれども、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞に基づく保留を増やすことができる。ここでは、遊技球の損失を嫌って、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入賞させ続ける場合もあるので、その場合について説明する。

【 6 4 2 4 】

図 6 1 9 ( a ) の状態は、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入賞しても、時短 B 状態は終了せず、図 6 1 9 ( b ) に示すように、特図 1 の変動が時短 B 状態のもと実行される。このとき、時短 B 状態で消化される特別図柄変動表示の回数は、1 度数減少するので、表示画面 4 2 a には「残り 3 回」「右打ちしてもいいよ」「スーパーチャレンジ中」といった文字が表示される。この状態から特図 1 始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入賞すると、時短 B 状態で消化される特別図柄変動表示の回数は、1 度数減少するので、図 6 1 9 ( c ) に示すように表示画面 4 2 a には「残り 2 回」「右打ちしてもいいよ」「スーパーチャレンジ中」といった文字が表示される。この状態から特図 1 始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入賞すると、時短 B 状態で消化される特別図柄変動表示の回数は、再び 1 度数減少するので、図 6 1 9 ( d ) に示すように表示画面 4 2 a には「残り 1 回」「右打ちしてもいいよ」「スーパーチャレンジ中」といった文字が表示される。

【 6 4 2 5 】

図 6 1 9 ( e ) は、図 6 1 9 ( d ) に示した残り 1 回の変動表示（4 回目の変動表示）の終了（「5」「1」「2」の外れ組合せ）を示している。図 6 1 9 ( f ) は、4 回目の変動表示の終了後、保留が 0 になったことに基づき、「左を狙う方が球の減りは少ないよ。でもまだ右も狙えるよ。」「スーパーチャレンジ中」の文字が表示されている。図 6 1 9 ( g ) は、この後、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への入賞があった場合に、時短 B 状態の 5 回目の変動表示が開始される様子を表している。表示画面 4 2 a には「スーパーチャレンジ終了」の文字が表示されている。この状態で、遊技者が右打ちを行い遊技球がスルーゲート 3 4 を通過すると、表示画面 4 2 a に右打ちエラーの警告が表示される。

【 6 4 2 6 】

時短 B 状態中に保留が 0 になった後も、「右打ちしてもいいよ」の表示があることから分かるように、遊技者に右打ちが禁じられている訳ではないので、時短 B 状態中に保留が 0 になった後も、遊技者は右打ちを続けることができる。以降、時短 B 状態において遊技

10

20

30

40

50

者が、「でもまだ右も狙えるよ。」の表示に従って右打ちを続けた場合、表示画面 4 2 a はどのようになるかについて図 6 2 0 を参照して説明する。

【 6 4 2 7 】

図 6 2 0 ( a ) は、図 6 1 9 ( a ) と同じ図である。図 6 2 0 ( a ) を参照すれば分かるように、表示画面 4 2 a には、「残り 4 回」といった時短 B 状態の残り回数と、「左を狙う方が球の減りは少ないよ。でもまだ右も狙えるよ。」といった、右を狙うより左を狙う方が安全であることを示す表示がなされている。この状態において遊技者が右打ちをして遊技球がスルーゲート 3 4 を通過させることができる。

【 6 4 2 8 】

遊技者が更に右打ちを続け、特図 2 始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入球させることができたとすれば、図 6 2 0 ( b ) に示すように表示画面 4 2 a は、表示画面 4 2 a の上部において、特図 2 に係る変動表示が実行される。特図 2 始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞すると、時短 B 状態で消化される特別図柄変動表示の回数は、1 度数減少するので、図 6 2 0 ( c ) に示すように表示画面 4 2 a には「残り 3 回」といった文字が表示される。以降、特図 2 に係る変動表示が実行される度に、時短 B 状態で消化される特別図柄変動表示の回数は、1 度数ずつ減少していくので、表示画面 4 2 a には、「残り 2 回」「残り 1 回」というように、表示される保留の残り回数が減少していく(図 6 2 0 ( c ) ( d ) 参照)。

【 6 4 2 9 】

図 6 2 0 ( e ) は、残り 1 回の変動表示の終了(「5」「1」「2」の外れ組合せ)を示している。図 6 2 0 ( f ) は、この時短 B 状態の 4 回目の変動表示の終了に基づき、「左を狙う方が球の減りは少ないよ。でもまだ右も狙えるよ。」「スーパーチャレンジ中」の文字が表示されている。図 6 2 0 ( g ) は、時短 B 状態の 5 回目の変動表示が開始される様子を表している。このとき、表示画面 4 2 a には、「スーパーチャレンジ終了」の表示がなされる。すると、右打ちエラーフラグがオンとなり(図 6 1 3 参照)、遊技者の右打ちが禁止される。この状態で遊技者が右打ちを行い遊技球がスルーゲート 3 4 を通過すると、表示画面 4 2 a に右打ちエラーの警告が表示される。

【 6 4 3 0 】

時短 B 状態において遊技者が、「でもまだ右も狙えるよ。」の表示に従って右打ちを続けて、保留が 2 以上増加した場合、表示画面 4 2 a はどのようになるかについて図 6 2 1 を参照して説明する。

【 6 4 3 1 】

< 変形例 3 >

図 6 2 1 は、別例 3 に対応する、時短 B 状態中に保留が満タンまで増えた場合について説明している。図 6 2 1 ( a ) は、時短 B 状態の 4 回目の変動表示が実行されている。時短 B 状態中に貯められた残りの 4 つの保留は、時短 B 状態が通常状態に移行した後で消化される。4 回目の特図 2 に係る変動表示はハズレとなったとする。図 6 2 1 ( b ) は、時短 B 状態中に貯められた残りの 4 つの保留が 1 つシフトし、5 回目の特図 2 に係る変動表示が開始されている。図 6 2 1 ( c ) は、5 回目の特図 2 に係る変動表示の開始から、表示画面 4 2 a には「左を狙ってね」の表示が実行される。この時点から、遊技者による右打ちは禁止される。時短 B 状態が開始されてから 4 つの保留が消化されたからである(図 6 1 4 参照)。図 6 2 1 ( d ) は、実際に遊技者が右打ちを行って右打ちエラーが表示される様子を示している。

【 6 4 3 2 】

< 変形例 4 >

上述の実施例では、時短 B 状態の終期は、特別図柄変動 4 回消化後であって次回の特別図柄変動の開始時点となっていたが、遊技者にとって価値の異なる時短 B 状態を複数種類設ける構成としてもよい。

【 6 4 3 3 】

図 6 2 2 は、本変形例に係る特別抽選用テーブルを示している。特別抽選カウンタ C 4

10

20

30

40

50

が 0 ~ 24 のとき、抽選結果は当選（第 1 特別当選）であるが、この当選は、時短 B 1 に係るものである。時短 B 1 状態の終期は、実施例の時短 B 状態よりも早い段階に到来し、具体的には、3 回目の特別図柄変動の開始時点である。特別抽選カウンタ C 4 が 25 ~ 30 のとき、抽選結果は当選（第 2 特別当選）であり、この当選は、終期が上述の時短 B と同じ条件となっている時短 B 2 に関するものである。特別抽選カウンタ C 4 が 31 ~ 99 のとき、抽選結果は落選である。

#### 【6434】

本例によれば、時短 B 状態における所定の段階で左打ちを促す表示が表示画面 42a に現れるか否かによって、当選した時短状態が時短 B 1 状態か、それとも時短 B 2 状態かが判明する構成となっていることが特徴的である。以降、本例の具体的構成について図 623 を参照して説明する。図 623 は、上述した図 615 の処理において、ステップ Ae106 において、時短 B 1 であれば 2 回転終了か否かを判断し、時短 B 2 であれば 4 回転終了か否かを判断するものとする。

10

#### 【6435】

図 623 (a) は、時短 B 状態が開始されたときの様子を示しており、図 615 (e) に対応している。すなわち、図 623 (a) は、遊技状態が時短 A 状態から時短 B 1 状態または時短 B 2 状態のいずれかに移行した直後における表示画面 42a の表示内容を示している。すなわち、当該図の表示画面 42a には、スーパーラッシュチャレンジスタートといった時短 B 1 状態または時短 B 2 状態が開始されたことを示す表示と、「1 回目」といった時短 B 1 状態または時短 B 2 状態の開始から特別図柄変動が何回転したかを示す表示がされている。この時点で遊技者は、自身が時短 B 1 に関する当選をしたのか、それとも時短 B 2 に関する当選をしたのか判別できない。

20

#### 【6436】

図 623 (b) は、遊技状態が時短 B 状態（時短 B 1 または時短 B 2 状態）となってから 2 回目の特図 2 変動が「5」「1」「2」の停止図柄でハズレの結果となった状態を示している。ここまで、時短 B 1 状態と時短 B 2 状態との間に演出上の差異はない。当該図の表示画面 42a には、「2 回目」といった時短 B 1 状態または時短 B 2 状態の開始から特別図柄変動が何回転したかを示す表示がされている。

#### 【6437】

図 623 (c) は、その後における表示画面 42a の表示内容であって、遊技状態が時短 B 1 状態であったときの表示内容である。時短 B 1 状態中に 2 回転の特図 2 に係る変動が完了したので、時短 B 1 は、特図 1 に係る変動が開始された時点で終了する最終盤となっている。本例によれば、この時点で表示画面 42a に左打ちを促す表示を実行させる。この表示を視認した遊技者は、図 623 (a) で開始された時短状態は、時短 B 1 状態であったことを知ることになる。時短 B 1 状態においては、2 つの保留が消化されると右打ちエラーフラグがオンになるので、図 623 (c) の時点で遊技者が右打ちを行い遊技球がスルーゲート 34 を通過すると、図 623 (d) に示すように表示画面 42a に右打ちエラーの警告が表示される。なお、本例は、図 623 (c) に示す様に表示画面 42a において「スーパーチャレンジ終了」といった時短 B 終了に関する表示を明示的に行うように構成することもできる。

30

40

#### 【6438】

図 623 (e) は、図 623 (b) の後における表示画面 42a の表示内容であって、遊技状態が時短 B 2 状態であったときの表示内容である。以降の表示内容は、本実施例の構成と同様である。すなわち、当該図の表示画面 42a には、「3 回目」といった時短 B 2 状態の開始から数えて特別図柄変動が何回目かを示す表示がされている。この表示を視認した遊技者は、図 623 (a) で開始された時短状態は、時短 B 2 状態であったことを知ることになる。なお、本例は、図 623 (e) に示す様に表示画面 42a において「スーパーチャレンジ中」といった時短 B 継続に関する表示を明示的に行うように構成することもできる。

#### 【6439】

50

本例では、時短 B から数えて 3 回目の特図 2 変動表示中に「スーパーチャレンジ中」を表示する構成であるが、この表示方法は、最も早いタイミングで時短 B 継続に関する表示を明示的に行う例である。時短 B から数えて 4 回目の特図 2 変動表示中に「スーパーチャレンジ中」を表示することで時短 B 継続に関する表示を行うタイミングを遅らせ、遊技者を焦らすような構成とすることもできる。

【 6 4 4 0 】

図 6 2 3 ( f ) は、その後における表示画面 4 2 a の表示内容を示している。当該図によれば、時短 B 2 状態のもと表示画面 4 2 a に表示された特図 2 に係る変動表示が「3」「5」「1」で停止し、特図 2 に係る抽選がハズレの結果となった場合について説明している。時短 B 2 状態中に 4 回転の特図 2 に係る変動が完了したので、時短 B 2 は、特図 1 に係る変動が開始された時点で終了する最終盤となっている。従って、この時点で表示画面 4 2 a に左打ちを促す表示が実行されることになる。時短 B 2 状態においては、4 つの保留が消化されると右打ちエラーフラグがオンになるので、図 6 2 3 ( g ) の時点で遊技者が右打ちを行い遊技球がスルーゲート 3 4 を通過すると、図 6 2 3 ( f ) に示すように表示画面 4 2 a に右打ちエラーの警告が表示される。

10

【 6 4 4 1 】

図 6 2 4 は、時短 A の段階で貯められた保留が少なく、時短 B の開始時点で、保留が 2 つしか存在しない場合について説明している。図 6 2 4 ( a ) は、時短 B 状態開始時点を表しており、その意味で図 6 2 3 ( a ) に対応しているが、保留数は、4 ではなく 2 となっている点が図 6 2 3 ( a ) と異なっている。図 6 2 4 ( b ) は、図 6 2 4 ( a ) の状態から 1 つの保留が消化されたときの様子を示している。

20

【 6 4 4 2 】

図 6 2 4 ( c ) は、その後における表示画面 4 2 a の表示内容であって、遊技状態が時短 B 1 状態であったときの表示内容である。時短 B 1 状態中に 2 回転の特図 2 に係る変動が完了したので、時短 B 1 は、特図 1 に係る変動が開始された時点で終了する最終盤となっている。本例によれば、この時点で表示画面 4 2 a には、時短 B 1 状態の終了を示す「スーパーチャレンジ終了」の表示と、左打ちを促す「左を狙ってね」の表示を実行させる。この表示を視認した遊技者は、図 6 2 4 ( a ) で開始された時短状態は、時短 B 1 状態であったことを知ることになる。時短 B 1 状態においては、2 つの保留が消化されると右打ちエラーフラグがオンになるので、図 6 2 4 ( c ) の時点で遊技者が右打ちを行い遊技球がスルーゲート 3 4 を通過すると、図 6 2 4 ( d ) に示すように表示画面 4 2 a に右打ちエラーの警告が表示される。

30

【 6 4 4 3 】

図 6 2 4 ( e ) は、図 6 2 4 ( b ) の後における表示画面 4 2 a の表示内容であって、遊技状態が時短 B 2 状態であったときの表示内容である。当該図の表示画面 4 2 a には、時短 B 2 状態の実行中を示す「スーパーチャレンジ中」の表示と、左打ちを促す「左を狙ってね」の表示を実行させる。この表示を視認した遊技者は、図 6 2 4 ( a ) で開始された時短状態は、時短 B 2 状態であったことを知ることになる。

【 6 4 4 4 】

図 6 2 4 ( f ) は、図 6 2 4 ( e ) において、右打ちがあったときの様子を示している。この場合は、当該図を参照すれば分かるように、遊技者が右打ちを行い遊技球がスルーゲート 3 4 を通過しても、図 6 2 4 ( f ) に示すように表示画面 4 2 a に右打ちエラーの警告が表示されない。

40

【 6 4 4 5 】

< 本実施例における特徴的な構成 >

本実施例の例えば変形例 1 に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( A e 1 ) に関し、遊技球が流下する遊技領域 3 0 a を有する遊技盤 3 0 と、遊技に関する表示を行う第 3 図柄表示装置 4 2 と、を備え、時短 A 状態の最終変動で特別抽選に当選が成立すると遊技者が右打ち操作を行うことが可能な時短 B 状態を設定することが可能な主制御装置 2 6 1 による第 1 図柄変動処理における時短 B 状態を設定する処理を行う機能 ( 特別期間設定手段 ) と、

50

時短 B 状態中に遊技者に対して右打ち操作を促す「右打ちしてもいいよ」の表示を前記表示手段に実行させ、前記特別期間中に特定条件（時短 B 状態における 4 回目の変動終了）が成立すると遊技者に対して前記所定の操作とは異なる左打ち操作を促す「左を狙ってね」の表示を前記表示手段に実行させる表示制御手段（サブ制御装置 262 による右打ちエラーフラグ設定処理における表示用左を狙ってねコマンドをセットする機能（ステップ A e 120））と、を備える。これによれば、時短 B 状態中は右打ち操作を行うものと認識している遊技者に対しても、時短 B 状態中に特定条件が成立したときには、右打ち操作とは異なる左打ち操作を促すことで、時短 B 状態中の操作を的確に行わせることができる。その結果、右打ち操作が行われる時短 B 状態が設定された後の操作を促す表示を好適に行うことができる。

10

## 【6446】

本実施例の例えば変形例 1 に係るパチンコ機 10 は、上述の（A e 2）に関し、時短 B 状態中に左打ち操作を促す「左を狙ってね」の表示がされた後、特図 1 用始動入賞装置 33a 等への入賞までの期間を空けてから、右打ちエラーフラグのオン状態とする。これによれば、時短 B 状態中はずっと右打ち操作を行うことができると認識している遊技者に、時短 B 状態中であっても右打ち操作が禁止されている場合があることを好適に認識させる間を作ることができる。

## 【6447】

本実施例の例えば変形例 1 に係るパチンコ機 10 は、上述の（A e 3）に関し、時短 B 状態の終了後、遊技者が右打ち操作を行うと、右打ち操作を禁止する「右打ちエラー」の表示を第 3 図柄表示装置 42 に実行させる。これにより、右打ち操作が禁止されている期間は、少なくとも時短 B 状態の終了後であると遊技者に認識し易くなる。したがって、時短 B 状態中に右打ち操作とは異なる左打ち操作を促す「左を狙ってね」の表示を出す必要性が生じる。

20

## 【6448】

本実施例の例えば変形例 1 に係るパチンコ機 10 は、上述の（A e 4）に関し、時短 B 状態中において左打ち操作を促す「左を狙ってね」の表示の後、右打ちの操作が許可された状態とする。これによれば、時短 B 状態中は右打ち操作を行うものだという遊技者の認識に基づく行動を可能な限り尊重することができる。なお、右打ち操作が許可された状態は、特別期間中において異なる操作を促す表示の後ずっとでもよいし、特別期間中において異なる操作を促す表示の後の一部の期間でもよい。

30

## 【6449】

本実施例に係るパチンコ機 10 は、上述の（A e 5）に関し、時短 B 状態中における左打ち操作を促す「左を狙ってね」の表示がなされると、右打ち操作を禁止する右打ちエラーフラグを立てた状態とする。これによれば、時短 B 状態中における左打ち操作を促す「左を狙ってね」の表示を認識して左打ち操作を行った遊技者が、左打ち操作を行わずに右打ち操作を続けた遊技者に比べて損をすることを低減することができる。

## 【6450】

本実施例に係るパチンコ機 10 は、上述の（A e 6）に関し、特典の付与前である通常状態中に遊技者が右打ち操作を行うと、右打ち操作を禁止する「右打ちエラー」の表示を第 3 図柄表示装置 42 に実行させる。これによれば、右打ち操作が禁止されている期間は、少なくとも通常状態であると遊技者に認識させ易くなる。したがって、時短 B 状態中に右打ち操作とは異なる左打ち操作を促す「左を狙ってね」の表示を出す必要性が生じる。

40

## 【実施例 64】

## 【6451】

続いて、実施例 64 に係るパチンコ機 10 について説明する。本実施例に係るパチンコ機 10 は、上述した実施例 59 ~ 本実施例までに係るパチンコ機 10 と多くの共通点を持っているが、変動表示演出に特徴がある。

## 【6452】

図 625 は、実施例 64 に係る特図 1 大当たり抽選用テーブル、特図 2 大当たり抽選用

50

テーブルを示している。上述した実施例 59 では、第 3 図柄（主装飾図柄）として表示される大当たり図柄、小当たり図柄は、大当たり・小当たりの種別に関わらず決定されるものであったが、本実施例では、特図 1 大当たり抽選用テーブル、特図 2 大当たり抽選用テーブルともに、大当たり・小当たり種別ごとに、大当たり図柄、小当たり図柄が予め定められている。（a）に示す特図 1 大当たり抽選用テーブルでは、「7」による大当たり組合せが第 2 大当たり（時短 C 付き大当たり）を示し、それ以外の図柄による大当たり組合せが第 1 大当たり（時短 A 付き大当たり）を示す。（b）に示す特図 2 大当たり抽選用テーブルでは、「7」による大当たり組合せが第 2 大当たり（時短 C 付き大当たり）を示し、「7」を除く奇数図柄による小当たり組合せが第 2 小当たり（時短 A 付き小当たり）を示し、偶数図柄による小当たり組合せが第 1 小当たり（通常小当たり）を示す。なお、（b）に示すテーブルは、時短 A 状態及びその残保留（時短 B 状態を除く）中に使用されるテーブルであったが、時短 B 状態や時短 C 状態やその残保留中に使用されるテーブルも同様である。

10

#### 【6453】

図 626 は、特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短 A 最終変動）を示している。上述した実施例では、時短 A 最終変動における特図 2 の大当たり変動時間は、30 秒で一定であり、ハズレ変動時間は、3 ~ 30 秒としていたが、本実施例では、大当たりの種別ごとに、また、外れであっても特別抽選に当選しているか否かによって変動時間が異なる例を示している。例えば、時短 A 状態の最終変動で参照される特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルでは、大当たり変動パターンの変動時間が 60 秒に設定され、時短 A 付き小当たり変動パターンの変動時間が 30 秒に設定され、通常小当たり変動パターンの変動時間が 60 秒に設定され、特別変動パターン（特図 2 の抽選結果は外れであるが特別抽選に当選している場合の変動パターン）の変動時間が 20 秒に設定され、ハズレ変動パターン（特図 2 の抽選結果も特別抽選も外れである場合の変動パターン）の変動時間が 3 ~ 10 秒に設定されている。したがって、遊技者は、時短 A 最終変動においては、変動時間が 10 秒まではハズレ変動パターンのみであるが、変動時間が 10 秒を越えると、大当たり、小当たり、または、特別抽選当選のいずれかの変動パターンであるという期待感を持つことができる。

20

#### 【6454】

図 627 は、特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短 A 最終変動以外）を示している。上述した実施例では、時短 A 最終変動以外における特図 2 の大当たり変動時間は、最終変動と区別していなかったが、本実施例では、最終変動の変動時間とは異なる部分がある例を示している。例えば、時短 A 状態の最終変動以外で参照される特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルでは、大当たり変動パターンの変動時間が 60 秒に設定されているが、ハズレ変動パターンの変動時間にも 30 秒に設定されているものがある。また、時短 A 付き小当たり変動パターンの変動時間が 30 秒に設定されているが、ハズレ変動パターンの変動時間にも 40 秒に設定されているものがある。また、通常小当たり変動パターンの変動時間が 30 秒に設定されているが、ハズレ変動パターンの変動時間にも 30 秒に設定されているものがある。ハズレ変動パターンの変動時間には、10 秒、20 秒が設定されている。したがって、遊技者は、時短 A 最終変動以外においては、変動時間が 10 秒を越えても、ハズレ変動である場合があるので、最後の瞬間間で大当たり・小当たりかハズレかというドキドキ感を持つことができる。

30

40

#### 【6455】

< 変動表示態様 >

次に、本実施例での時短 A 状態最終変動での変動表示態様を説明する。図 628 は、時短 A 最終変動での変動表示態様の一例を示す図である。

#### 【6456】

図 628（a）は、時短 A 状態の開始画面を示している。

#### 【6457】

図 628（b）以降は、時短 A 状態の最終変動であって、特図 2 の保留が 4 つ貯まった

50

状態を示している。図 6 2 8 ( b ) ( c ) は、時短 A 状態の最終変動の変動時間が 1 0 秒経過した状態を示している。( c ) は、ハズレ変動パターンであるため、この 1 0 秒経過時点でハズレ組合せ(例えば「7」「1」「3」)が確定している。( b ) は、ハズレ変動パターンではないため、この 1 0 秒経過時点で変動表示が続いている。このように、この 1 0 秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、大当たり・小当たりのいずれかであるか、ハズレ組合せとなっても特別抽選に当選しているか、いずれかとなる。したがって、時短 A 状態の最終変動において 1 0 秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、当たりでもハズレでも何らかの特典が得られるという期待感を持つことができる。

#### 【 6 4 5 8 】

10

図 6 2 8 ( d ) ( e ) は、時短 A 状態の最終変動の変動時間が 2 0 秒経過した状態を示している。( e ) は、ハズレ組合せであるが、特別抽選に当選しており、時短 B 状態へ移行することが報知されている状態を示している。例えば、主装飾図柄 S Z が特別な態様でハズレ組合せを示している。ここでは、特別な態様として白抜きの大文字で「7」「1」「3」を示している。その他にも、主装飾図柄 S Z に、特別抽選に当選したことを示す色や模様(虹色、虎柄など)を施してもよい。また、主装飾図柄 S Z の他に、特別抽選に当選したことを示す表示演出の結果(バトルに勝利する等)を表示してもよい。( d ) は、特別抽選に当選していないため、この 2 9 秒経過時点で変動表示が続いている。ここでは、単に変動中である状態を示している。その他にも、主装飾図柄 S Z が特別な態様でハズレ組合せを示さない状態(左右の主装飾図柄が白抜き大文字であるが真ん中の停止図柄が通常字体である状態)で仮停止し、さらに再変動を表示してもよい。また、特別抽選が行われていることを示す演出の結果が特別抽選に当選していないことを示す結果(例えばバトルに敗北する等)で表示してもよい。

20

#### 【 6 4 5 9 】

図示は省略するが、時短 A 状態の最終変動の変動時間が 2 5 秒経過した状態で、特図 2 の左列と右列が奇数図柄、例えば「1」「1」でリーチ停止し、時短 A 付き小当たりに当選するのではないかと期待されるリーチ表示演出が実行される。これにより、遊技者は、時短 C 付き大当たりのリーチではないことに落胆はするが、通常小当たりではないことに安心し、時短 A 状態が続くのであればよいという期待感を持つことができる。

#### 【 6 4 6 0 】

30

図 6 2 8 ( f ) ( g ) は、時短 A 状態の最終変動の変動時間が 3 0 秒経過した状態を示している。ここで、( g ) では、上述したリーチ表示演出が、時短 A 付き小当たりに当選することを示す演出を行い、「1」「1」「1」の第 2 小当たり図柄で停止した状態を示している。これにより、再び時短 A 状態へ移行することが示唆される。( e ) では、上述したリーチ表示演出が、時短 A 付き小当たりに当選しないことを示す演出を行い、「1」「3」「1」のリーチ外れで仮停止した状態を示している。この後、リーチ外れで仮停止した状態から再変動が行われる。これにより、遊技者は、時短 A 付き小当たり以上の特典が得られるので嬉しいが、時短 C 付き大当たりかあるいは通常小当たりのいずれかであるというドキドキ感を持つことができる。

#### 【 6 4 6 1 】

40

図示は省略するが、時短 A 状態の最終変動の変動時間が 3 5 秒経過した状態で、特図 2 の左列と右列が偶数図柄、例えば「2」「2」で再びリーチ停止し、通常小当たりに当選するのではないかと期待されるリーチ表示演出が実行される。これにより、遊技者は、時短 C 付き大当たりではなく通常小当たりに当選するかもしれないリーチであることにまずは落胆するかもしれないが、リーチ演出中に「7」「7」のリーチ停止に昇格する可能性があることや、大当たり停止後の昇格演出で時短 C 付き大当たりに当選する可能性はまだ残されているという期待感を持つことができる。もちろん、「7」「7」でのリーチ停止した場合は、時短 C 付き大当たりに当選確定としてもよい。

#### 【 6 4 6 2 】

図 6 2 8 ( h ) は、時短 A 状態の最終変動の変動時間が 5 5 秒経過した状態を示してい

50

る。ここで、上述したリーチ表示演出の結果、「2」「2」「2」の偶数図柄の大当たり組合せで仮停止した状態を示している。この後、上述した昇格演出が行われる。

【6463】

図628(i)(j)は、時短A状態の最終変動の変動時間が60秒経過した状態を示している。ここで、(j)では、上述した昇格演出が、時短C付き大当たり当選することを示す演出を行い、「7」「7」「7」の大当たり図柄で停止した状態を示している。

また、(

)では、上述した昇格演出が、時短C付き大当たり当選しなかったことを示す演出を行い、「2」「2」「2」等の偶数図柄からなる通常小当たり図柄で停止した状態を示している。

【6464】

このように、時短A状態の最終変動において10秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、当たりでもハズレでも何らかの特典が得られるという期待感を持つことができる。

【6465】

なお、変動時間は、大当たり変動と通常小当たり変動とを同一の時間(60秒)に設定したが、昇格演出への当選報知が追加される分だけ大当たり変動の時間を長い時間(例えば65秒)設定しても構わない。他の同一の時間に設定された変動時間も同様である。

【6466】

本実施例は、下記の様に変形実施をすることができる。

<変形例1>

本実施例では、上述した特別抽選への当選の種別が1つであったが、2以上の種別があっても構わない。例えば、特別抽選への当選の種別が2つである場合を説明する。

【6467】

図630は、変形例1に係る特別抽選用テーブルを示す図である。変形例1に係る特別抽選用テーブルには、特別抽選カウンタC4の値に応じて、時短B状態の回数が異なる複数の特別当選が設定されている。例えば、時短B5回付き特別当選(第1特別当選)と、時短B100回付き特別当選(第2特別当選)である。第1特別当選は、特別抽選カウンタC4が1~24に設定され、第2特別当選は、特別抽選カウンタC4が25~30に設定され、それ以外は特別抽選外れに設定されている。時短B状態の回数は任意であるが、時短B100回は、実施例59から説明してきた例であれば、時短B状態中に必ず1回は小当たり当選し、時短C状態に移行することが見込めるといえる。したがって、時短B100回付き特別当選に当選した場合の特典は、時短C状態付き大当たり当選した場合の特典に匹敵する、遊技者にとって価値の大きい特典である。

【6468】

また、第1特別当選と第2特別当選とは、第3図柄(装飾図柄)の停止組合せにおいて、その種別を識別可能な態様で表示される。例えば、第1特別当選は、白抜き太文字(例えば「7」「1」「3」等)で表示され、第2特別当選は、黒色太文字(例えば「6」「5」「6」等)で表示される。これにより、遊技者は、その停止組合せによって第1特別当選か第2特別当選かを識別することができる。また、変動表示中に、第1特別当選に当選しそうか、第2特別当選に当選しそうかを、第3図柄の表示態様で識別することもできる。特別当選の種別を識別可能な態様は、この他にも、第1特別当選であれば銀色の数字、第2特別当選であれば金色の数字で表示されてもよい。また、変動表示演出によって、第1特別当選か第2特別当選かを識別させるものであってもよい。

【6469】

図631は、特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(時短A最終変動)を示す図である。変形例1に係る特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブルには、第1特別当選と第2特別当選とに応じた変動時間が設定されている。例えば、後述する表示態様との関係で、通常小当たりは、変動時間が40秒のものと、変動時間が60秒のものが設

10

20

30

40

50

定されている。また、時短 B 5 回付き特別当選は、変動時間が 20 秒であり、時短 B 100 回付き特別当選は、変動時間が 40 秒に設定されている。したがって、遊技者は、時短 A 最終変動においては、変動時間が 10 秒まではハズレ変動パターンのみであるが、変動時間が 10 秒を越えると、大当たり、小当たり、または、第 1 特別当選あるいは第 2 特別当選のいずれかの変動パターンであるという期待感を持ち、変動時間が 20 秒を越えると、大当たり、小当たり、または、第 2 特別当選のいずれかの変動パターンであるというお期待感を持つことができる。

【6470】

<変形例 1 の変動表示態様>

次に、図 632、図 633 を参照して本実施例の変形例 1 での時短 A 状態最終変動での変動表示態様を説明する。図 632 は、時短 A 最終変動での変動表示態様の一例を示す図である。図 633 は、図 632 に続く時短 A 最終変動での変動表示態様の一例を示す図である。

10

【6471】

図 632 (a) は、変形例 1 での時短 A 状態の開始画面を示している。

【6472】

図 632 (b) 以降は、時短 A 状態の最終変動であって、特図 2 の保留が 4 つ貯まった状態を示している。図 632 (b) (c) は、時短 A 状態の最終変動の変動時間が 10 秒経過した状態を示している。(c) は、ハズレ変動パターンであるため、この 10 秒経過時点でハズレ組合せ(例えば「7」「1」「3」)が確定している。(b) は、ハズレ変動パターンではないため、この 10 秒経過時点で変動表示が続いている。このように、この 10 秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、大当たり・小当たりのいずれかであるか、ハズレ組合せとなっても特別抽選に当選しているか、いずれかとなる。したがって、時短 A 状態の最終変動において 10 秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、当たりでもハズレでも何らかの特典が得られるという期待感を持つことができる。

20

【6473】

図 632 (d) (e) は、時短 A 状態の最終変動の変動時間が 20 秒経過した状態を示している。(e) は、ハズレ組合せであるが、特別抽選の結果、第 1 特別当選に当選しており、5 回の時短 B 状態へ移行することが報知されている状態を、上述した白抜きの太字で「7」「1」「3」で示している。(d) は、特別抽選の結果、第 1 特別当選に当選していないため、この 20 秒経過時点で変動表示が続いている。これにより、遊技者は、時短 A 状態の最終変動の変動時間が 20 秒経過した時点において、第 1 特別当選でない場合は、時短 A 付き小当たり、時短 B 100 回付き小当たり、時短 C 付き大当たり、または、通常小当たりのいずれかに当選することを期待することができる。

30

【6474】

図示は省略するが、時短 A 状態の最終変動の変動時間が 25 秒経過した状態で、特図 2 の左列と右列が奇数図柄、例えば「1」「1」でリーチ停止し、時短 A 付き小当たりに当選するのではないかと期待されるリーチ表示演出が実行される。

【6475】

図 632 (f) (g) は、時短 A 状態の最終変動の変動時間が 30 秒経過した状態を示している。ここで、(g) では、上述したリーチ表示演出が、時短 A 付き小当たりに当選することを示す演出を行い、「1」「1」「1」の第 2 小当たり図柄で停止した状態を示している。これにより、再び時短 A 状態へ移行することが示唆される。(e) では、上述したリーチ表示演出が、時短 A 付き小当たりに当選しないことを示す演出を行い、「1」「9」「1」のリーチ外れで仮停止した状態を示している。この後、リーチ外れで仮停止した状態から再変動が行われる。これにより、遊技者は、時短 A 状態の最終変動の変動時間が 30 秒経過した時点において、時短 A 付き小当たりでない場合は、時短 B 100 回付き特別当選、時短 C 付き大当たり、または、通常小当たりのいずれかに当選することを期待することができる。

40

50

## 【 6 4 7 6 】

図 6 3 3 ( h ) は、時短 A 状態の最終変動の変動時間が 3 5 秒経過した状態で、特図 2 の左列と右列が偶数図柄、例えば「 2 」 「 2 」 であって、第 2 特別当選の可能性を示す黒色太文字で再びリーチ停止し、第 2 特別当選に当選するのではないかと期待されるリーチ表示演出が実行される。ここでは、「 2 」 「 2 」 「 2 」 で小当たり当選すると通常小当たりであり、外れれば第 2 特別当選 ( 時短 B 1 0 0 回付き特別当選 ) であるので、遊技者は、外れて欲しい ( 第 2 特別当選に当選して欲しい ) ことを期待することができる。

## 【 6 4 7 7 】

図 6 3 2 ( i ) ( j ) ( k ) は、時短 A 状態の最終変動の変動時間が 4 0 秒経過した状態を示している。ここで、( k ) では、上述した第 2 特別当選のリーチ表示演出が、第 2 特別当選に当選せずに、通常小当たり当選したことを示す演出を行い、「 6 」 「 6 」 「 6 」 の小当たり組合せで停止した状態を示している。ここでは主装飾図柄 S Z は通常太さの文字で示されているが、黒色太文字で停止してもよいし、黒色太文字の図柄で停止し、通常太さの図柄で確定してもよい。( j ) では、上述した第 2 特別当選のリーチ表示演出が、第 2 特別当選に当選したことを示す演出を行い、黒色太文字で「 6 」 「 5 」 「 6 」 の特別当選組合せで停止した状態を示している。( i ) では、上述した第 2 特別当選のリーチ表示演出が、通常小当たりにも、第 2 特別当選にも当選せずに、黒色太文字で「 6 」 「 5 」 「 6 」 で仮停止した状態を示している。この後、再変動が行われる。これにより、遊技者は、時短 A 状態の最終変動の変動時間が 4 0 秒経過した時点においても変動が終わっていない場合は、時短 C 付き大当たり、または、通常小当たりのいずれかに当選することを期待することができる。

## 【 6 4 7 8 】

図 6 3 3 ( l ) は、時短 A 状態の最終変動の変動時間が 4 5 秒経過した状態を示している。ここで、通常小当たりの可能性を示す「 2 」 「 2 」 でリーチ停止した状態で、リーチ表示演出が実行される。図 6 3 3 ( m ) は、上述したリーチ表示演出の結果、「 2 」 「 2 」 「 2 」 の偶数図柄の大当たり組合せで仮停止した状態を示している。この後、上述した昇格演出が行われる。

## 【 6 4 7 9 】

図 6 3 3 ( n ) ( o ) は、時短 A 状態の最終変動の変動時間が 6 0 秒経過した状態を示している。ここで、( o ) では、上述した昇格演出が、時短 C 付き大当たり当選したことを示す演出を行い、「 7 」 「 7 」 「 7 」 の大当たり図柄で停止した状態を示している。また、( n ) では、上述した昇格演出が、時短 C 付き大当たり当選しなかったことを示す演出を行い、「 4 」 「 4 」 「 4 」 等の偶数図柄からなる通常小当たり図柄で停止した状態を示している。

## 【 6 4 8 0 】

このように、時短 A 状態の最終変動において 1 0 秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、当たりでもハズレでも何らかの特典が得られるという期待感を持つことができる。また、時短 A 状態の最終変動において 2 0 秒経過時点で第 1 特別当選に当選しなかった場合は、実質的に時短 C 状態への移行が確定する当選 ( 第 2 特別当選か、時短 C 付き大当たり ) が、通常小当たりのいずれかの特典が得られるというドキドキ感を持つことができる。

## 【 6 4 8 1 】

## &lt; 変形例 2 &gt;

本実施例の変形例 1 では、2 つの特別当選変動パターンの変動時間は明確に異なっていたが、変動時間が近くてもよい。

## 【 6 4 8 2 】

図 6 3 4 は、変形例 2 に係る特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブル ( 時短 A 最終変動 ) を示す図である。変形例 2 に係る特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルには、第 1 特別当選と第 2 特別当選とが近似した変動時間に設定されている。例えば、後述する表示態様との関係で、第 1 特別当選の変動時間が 4 0 秒に設定され、第 2 特別当選

の変動時間が45秒に設定されている。したがって、遊技者は、時短A最終変動での表示演出において、第1特別当選、第2特別当選のいずれに当選するのかという期待感を持つことができる。なお、変形例2では、通常小当たり変動の変動時間は、60秒のみに設定されている(変動時間40秒がない)ので、遊技者は、時短A最終変動での変動時間40秒~45秒において、いずれの種別の特別当選に当選するかという期間を持つことができる。

【6483】

<変形例2の変動表示態様>

次に、図635、図636を参照して本実施例の変形例2での時短A状態最終変動での変動表示態様を説明する。図635は、時短A最終変動での変動表示態様の一例を示す図である。図636は、図635に続く時短A最終変動での変動表示態様の一例を示す図である。

10

【6484】

図635(a)は、変形例1での時短A状態の開始画面を示している。

【6485】

図635(b)以降は、時短A状態の最終変動であって、特図2の保留が4つ貯まった状態を示している。図635(b)(c)は、時短A状態の最終変動の変動時間が10秒経過した状態を示している。(c)は、ハズレ変動パターンであるため、この10秒経過時点でハズレ組合せ(例えば「7」「1」「3」)が確定している。(b)は、ハズレ変動パターンではないため、この10秒経過時点で変動表示が続いている。このように、この10秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、大当たり・小当たりのいずれかであるか、ハズレ組合せとなっても特別抽選に当選しているか、いずれかとなる。したがって、時短A状態の最終変動において10秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、当たりでもハズレでも何らかの特典が得られるという期待感を持つことができる。

20

【6486】

図示は省略するが、時短A状態の最終変動の変動時間が15秒経過した状態で、特図2の左列と右列が奇数図柄、例えば「1」「1」でリーチ停止し、時短A付き小当たりに当選するのではないかと期待されるリーチ表示演出が実行される。

【6487】

図635(d)(e)は、時短A状態の最終変動の変動時間が20秒経過した状態を示している。ここで、(e)では、上述したリーチ表示演出が、時短A付き小当たりに当選することを示す演出を行い、「1」「1」「1」の第2小当たり図柄で停止した状態を示している。これにより、再び時短A状態へ移行することが示唆される。(e)では、上述したリーチ表示演出が、時短A付き小当たりに当選しないことを示す演出を行い、「1」「9」「1」のリーチ外れで仮停止した状態を示している。この後、リーチ外れで仮停止した状態から再変動が行われる。これにより、遊技者は、時短A状態の最終変動の変動時間が20秒経過した時点において、時短A付き小当たりでない場合は、時短B100回付き特別当選、時短C付き大当たり、または、通常小当たりのいずれかに当選することを期待することができる。

30

40

【6488】

図635(f)は、時短A状態の最終変動の変動時間が30秒経過した状態を示している。ここで、(f)では、変動表示が続いている状態を示しているが、この時点から、後述する図636(g)に示す演出が開始されてもよい。

【6489】

図636(g)は、時短A状態の最終変動の変動時間が35秒経過した状態で、特図2の左列と右列が偶数図柄、例えば「6」「6」であって、第1特別当選の可能性を示す白色太文字で再びリーチ停止し、第1特別当選に当選するのではないかと期待されるリーチ表示演出が実行される。ここでは、白色太文字でリーチ外れとなると第1特別当選であり、黑色太文字でリーチ外れとなると第2特別当選であるので、遊技者は、黑色太文字に変

50

化して欲しい（第2特別当選に当選して欲しい）ことを期待することができる。

【6490】

図636(h)(i)(j)は、時短A状態の最終変動の変動時間が40秒経過した状態を示し、図636(k)(l)は、時短A状態の最終変動の変動時間が45秒経過した状態を示している。

【6491】

ここで、(j)では、上述した第1特別当選のリーチ表示演出が、第2特別当選に変化せず、第1特別当選のままであることを示す演出を行い、「6」「5」「6」の特別当選組合せで停止した状態を示している。(i)では、上述した第1特別当選のリーチ表示演出が、第1特別当選に当選したように見せる白色太文字の「6」「5」「6」で仮停止した状態を示している。この後、特別当選の昇格演出が行われる。(l)では、特別当選の昇格演出の結果、第2特別当選に当選したことを示す黒色太文字の「6」「5」「6」の特別当選組合せで停止した状態を示している。(h)では、上述した第1特別当選のリーチ表示演出が、「6」「5」「6」の特別当選組合せで停止しそうな状態を示している。この後、「6」「5」「6」で仮停止せずに再変動が行われる。

10

【6492】

図636(k)は、時短A状態の最終変動の変動時間が45秒経過した状態を示している。ここで、通常小当たりの可能性を示す「2」「2」でリーチ停止した状態で、リーチ表示演出が実行される。図636(m)は、上述したリーチ表示演出の結果、「2」「2」「2」の偶数図柄の大当たり組合せで仮停止した状態を示している。この後、上述した昇格演出が行われる。

20

【6493】

図636(n)(o)は、時短A状態の最終変動の変動時間が60秒経過した状態を示している。ここで、(o)では、上述した昇格演出が、時短C付き大当たりに当選することを示す演出を行い、「7」「7」「7」の大当たり図柄で停止した状態を示している。また、(n)では、上述した昇格演出が、時短C付き大当たりに当選しなかったことを示す演出を行い、「4」「4」「4」等の偶数図柄からなる通常小当たり図柄で停止した状態を示している。

【6494】

このように、時短A状態の最終変動において10秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、当たりでもハズレでも何らかの特典が得られるという期待感を持つことができる。また、遊技者は、時短A状態の最終変動の変動時間が40秒～45秒経過するまでの期間において、第1特別当選または第2特別当選のいずれに当選するかというドキドキ感を持つことができる。また、遊技者は、時短A状態の最終変動の変動時間が45秒経過しても変動が終わっていない場合は、時短C付き大当たり、または、通常小当たりのいずれかに当選するかというドキドキ感を持つことができる。

30

【6495】

<変形例3>

本実施例および変形例1、変形例2では、第1特別当選であるか第2特別当選であるかは、変動時間の長さと、それに伴う演出内容によって示唆ないし報知されていたが、第1特別当選であるか第2特別当選であるかを同じ変動時間で表示しても構わない。この点を、本実施例の変形例3では、遊技者の操作を介して第1特別当選であるか第2特別当選であるかを示唆ないし報知する。

40

【6496】

図637は、変形例3に係る特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(時短A最終変動)を示す図である。変形例3に係る特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブルには、第1特別当選と第2特別当選とが近似した変動時間に設定されている。例えば、後述する表示態様との関係で、第1特別当選と第2特別当選の変動時間が40秒、45秒に設定されている。したがって、遊技者は、時短A最終変動での表示演出において、第1特別当選、第2特別当選のいずれに当選するを同時に知ることができる。

50

## 【 6 4 9 7 】

< 変形例 3 の変動表示態様 >

次に、図 6 3 8 を参照して本実施例の変形例 3 での時短 A 状態最終変動での変動表示態様を説明する。図 6 3 8 は、変形例 2 の図 6 3 6 に対比される時短 A 最終変動での変動表示態様の一例を示す図である。なお、図 6 3 8 は、( g ) から説明を開始している。( g ) 以前の変動表示態様は、図 6 3 5 と同じであり、重複記載を避けるため説明を省略している。

## 【 6 4 9 8 】

図 6 3 8 ( g ) は、時短 A 状態の最終変動の変動時間が 3 5 秒経過した状態で、特図 2 の左列と右列が偶数図柄、例えば「 6 」 「 6 」であって、第 1 特別当選の可能性を示す白色太文字で再びリーチ停止し、第 1 特別当選に当選するのではないかと期待されるリーチ表示演出が実行される。

10

## 【 6 4 9 9 】

図 6 3 8 ( h ) ( i ) は、時短 A 状態の最終変動の変動時間が 4 0 秒経過した状態を示し、図 6 3 8 ( k ) ( l ) ( j ) は、時短 A 状態の最終変動の変動時間が 4 5 秒経過した状態を示している。

## 【 6 5 0 0 】

ここで、( i ) では、上述した第 1 特別当選のリーチ表示演出が、第 2 特別当選に変化せず、第 1 特別当選のままであるように見せる演出を行い、「 6 」 「 5 」 「 6 」の第 1 特別当選組合せで仮停止した状態を示している。遊技者は、特別当選に当選したのではないかと期待を持つことになるが、第 1 特別当選、第 2 特別当選のいずれに確定したのかはまだ分かっていない。この時、表示画面 4 2 a には、「ボタンを押せ」という決定ボタン 8 1 の押下を促す画像が表示される。この「ボタンを押せ」画像に従って決定ボタン 8 1 を押下すると、表示画面 4 2 a には、第 1 特別当選に当選している場合であれば、( j ) に示すように「時短 B 5 回当選！」という時短 B 5 回付き特別当選に当選したことを示す画像が表示され、白色太文字で示された「 6 」 「 5 」 「 6 」の第 1 特別当選組合せが確定表示される。第 2 特別当選に当選している場合であれば、( l ) に示すように「時短 B 1 0 0 回当選！」という時短 B 1 0 0 回付き特別当選に当選したことを示す画像が表示され、黒色太文字で示された「 6 」 「 5 」 「 6 」の第 2 特別当選組合せが確定表示される。これにより、( i ) に示した特別抽選の当選が示唆された状態から、いずれの種別の特別抽選に当選したかを知ることができる。

20

30

## 【 6 5 0 1 】

なお、「ボタンを押せ」画像に従わずに遊技者が決定ボタン 8 1 を押下しなかった場合は、時短 B 5 回付き特別当選に当選していることを示す画像も、時短 B 1 0 0 回付き特別当選に当選していることを示す画像も表示されず、そのまま時短 B 状態へ移行する。この場合、少なくとも時短 B 状態に移行したことを報知するが、何回まで時短 B 状態が続くかは時短 B 状態中の演出で行うようにしてもよい。また、時短 B 状態に移行したことも報知せずに、残保留での抽選を行う演出を行っても構わない。

## 【 6 5 0 2 】

( h ) では、上述した第 1 特別当選のリーチ表示演出が、「 6 」 「 5 」 「 6 」の特別当選組合せで停止しそうな状態を示している。この後、「 6 」 「 5 」 「 6 」で仮停止せずに再変動が行われる。

40

## 【 6 5 0 3 】

( k ) は、時短 A 状態の最終変動の変動時間が 4 5 秒経過した状態を示している。ここで、通常小当たりの可能性を示す「 2 」 「 2 」でリーチ停止した状態で、リーチ表示演出が実行される。( m ) は、上述したリーチ表示演出の結果、「 2 」 「 2 」 「 2 」の偶数図柄の大当たり組合せで仮停止した状態を示している。この後、上述した昇格演出が行われる。

## 【 6 5 0 4 】

( n ) ( o ) は、時短 A 状態の最終変動の変動時間が 6 0 秒経過した状態を示している

50

。ここで、(o)では、上述した昇格演出が、時短C付き大当たりで当選することを示す演出を行い、「7」「7」「7」の大当たり図柄で停止した状態を示している。また、(n)では、上述した昇格演出が、時短C付き大当たりで当選しなかったことを示す演出を行い、「1」「1」「1」等の奇数図柄からなる時短A付き小当たり図柄で停止した状態を示している。

#### 【6505】

また、上述までの時短A状態の最終変動において付与される特典の種別に応じた変動時間の違いを変動表示演出に用いる場合は、図639に示すように、時短A状態の最終変動までにおいても、当たり確定のものを除けば、最終変動と同じ時間で外れる変動パターンが設定されていることが好ましい。

10

#### 【6506】

このように、時短A状態の最終変動において10秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、当たりでもハズレでも何らかの特典が得られるという期待感を持つことができる。また、遊技者は、時短A状態の最終変動の変動時間が40秒経過時点における「ボタンを押せ」画像を表示する演出によって、45秒経過時点で第1特別当選または第2特別当選のいずれに当選したか分かるというドキドキ感を持つことができる。また、遊技者は、時短A状態の最終変動の変動時間が45秒経過しても変動が終わっていない場合は、時短C付き大当たり、または、通常小当たりのいずれかに当選するかというドキドキ感を持つことができる。

#### 【6507】

20

<本実施例における特徴的な構成>

本実施例のパチンコ機10は、上述の(Af1)に関し、遊技球が流下する遊技領域30aを有する遊技盤30と、当否抽選の変動表示を行う第3図柄表示装置42と、変動表示が複数回実行される時短A状態を設定することが可能な主制御装置261による第1図柄変動処理における時短A状態を設定する処理を行う機能)と、を備える遊技機であって、特典を付与することが可能な主制御装置261による次回遊技状態設定処理における時短Aフラグを立てるステップAa152等と、変動表示を第3図柄表示装置42に実行させるサブ制御装置262や表示制御手段45とを備え、サブ制御装置262や表示制御手段45は、時短A状態における変動表示の時間を特典の種別に応じて所定の規則(図627に示す特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(時短A最終変動以外))に基づいて異ならせ、時短A状態における最後の変動表示の時間を特典の種別に応じて所定の規則とは異なる規則(図626に示す特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(時短A最終変動))に基づいて異ならせる。これによれば、時短A状態における変動表示の時間は、特典の種別に応じて所定の規則に基づいて異なるが、時短A状態における最後の変動表示の時間は、特典の種別に応じて所定の規則とは異なる規則に基づいて異なるので、時短A状態における最後の変動表示の面白味を向上することができる。したがって、当否抽選の変動表示の興趣性を向上させることができる。

30

#### 【6508】

本実施例のパチンコ機10は、上述の(Af2)に関し、変動表示の結果が特典を付与しない外れの場合、変動表示の結果が特典を付与する当たりの場合と比べて、変動表示の時間が短い。これによれば、時短A状態における変動表示の時間は、特典の種別に応じて所定の規則に基づいて、変動表示の結果が特典を付与しないものよりも、変動表示の結果が特典を付与するものが長くなっているが、時短A状態における最後の変動表示の時間は、特典の種別に応じて所定の規則とは異なる規則に基づいて、変動表示の結果が特典を付与しないものよりも、変動表示の結果が特典を付与するものが長くなっているため、最後の変動表示の面白味を向上することができる。

40

#### 【6509】

本実施例のパチンコ機10は、上述の(Af3)に関し、最後の変動表示において、変動表示の開始から所定時間が経過すると、変動表示の結果に関わらず特典が付与される。これによれば、時短A状態における変動表示においては、変動表示の開始から所定時間が

50

経過しても変動表示の結果が特典を付与しない結果となる場合があるが、時短 A 状態における最後の変動表示においては、変動表示の開始から所定時間が経過すると、変動表示の結果に関わらず特典が付与されるので、最後の変動表示の面白味を向上することができる。

#### 【 6 5 1 0 】

本実施例のパチンコ機 1 0 は、上述の ( A f 4 ) に関し、時短 A 状態における最後の変動表示において変動時間が長いほど特典の価値が高いことを遊技者に期待させる構成となっている。これによれば、時短 A 状態における変動表示においては、変動時間が長くても特典の価値が高いことを遊技者に期待させることができない場合もあるが、時短 A 状態における最後の変動表示においては、変動時間が長いほど特典の価値が高いことを遊技者に期待させるので、最後の変動表示の面白味を向上することができる。

10

#### 【 6 5 1 1 】

本実施例のパチンコ機 1 0 は、上述の ( A f 5 ) に関し、所定の規則は、変動時間が所定の長さ ( 2 0 秒以上 ) となっても特典を付与しない場合があり、異なる規則は、変動時間が所定の長さ ( 2 0 秒以上 ) となると特典を付与する。これによれば、特別期間における変動表示においては、変動時間が所定の長さとなっても特典を付与しない場合があるが、最後の変動表示においては、変動時間が所定の長さとなると特典を付与するので、最後の変動表示の面白味を向上することができる。

#### 【 実施例 6 5 】

#### 【 6 5 1 2 】

続いて、実施例 6 5 に係るパチンコ機 1 0 について説明する。本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述した実施例 5 9 から本実施例までに係るパチンコ機 1 0 と多くの共通点を有しているが、時短 A 状態の最終変動において行われる先読み演出に特徴がある。

20

#### 【 6 5 1 3 】

まず、図 6 3 9 を参照して、この先読み演出を決定するための特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルについて説明する。図 6 3 9 は、特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブル ( 時短 A 状態 ) を示す図である。

#### 【 6 5 1 4 】

本実施例では、特図 2 主装飾図柄変動パターンは、概ね、大当たり・小当たり確定を示す変動パターンと、大当たり・小当たりの期待度が高いことを示す変動パターンと、大当たり・小当たりの期待度が低いことを示す変動パターンとに分けられる。

30

#### 【 6 5 1 5 】

大当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり図柄カウンタ C 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 と変動種別カウンタ C S 2 の分け方は、上述した実施例 6 4 の特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブル ( 時短 A 最終変動以外 ) のものと同じであるが、上述した期待度を示すために、変動種別カウンタ C S 1 の分け方が異なっている。

#### 【 6 5 1 6 】

具体的には、大当たり変動 ( 6 0 秒 ) , 時短 A 付き小当たり変動 ( 4 0 秒 ) , 通常小当たり変動 ( 3 0 秒 ) の変動パターンは、変動種別カウンタ C S 1 が 0 ~ 1 3 9 までの変動パターン A 1 ( 図示の略号は「丸 A 1」。以下同じ ) と、1 4 0 ~ 1 8 9 までの変動パターン A 2 ( 図示の略号は「丸 A 2」。以下同じ ) と、1 9 0 ~ 1 9 8 までの変動パターン A 3 とを有する。リーチ外れ変動 ( 6 0 秒 ) , リーチ外れ変動 ( 4 0 秒 ) , リーチ外れ変動 ( 3 0 秒 ) の変動パターンは、変動種別カウンタ C S 1 が 0 ~ 1 3 9 までの変動パターン A 2 と、1 4 0 ~ 1 9 8 までの変動パターン A 3 ( 図示の略号は「丸 A 3」。以下同じ ) とを有する。完全外れ変動 ( 2 0 秒 ) , 完全外れ変動 ( 1 0 秒 ) の変動パターンは、変動種別カウンタ C S 1 が 0 ~ 4 9 までの変動パターン A 2 と、5 0 ~ 1 9 8 までの変動パターン A 3 とを有する。

40

#### 【 6 5 1 7 】

つまり、大当たり変動 ( 6 0 秒 ) , 時短 A 付き小当たり変動 ( 4 0 秒 ) , 通常小当たり変動 ( 3 0 秒 ) において変動パターン A 1 は、大当たり・小当たり確定を示す変動パター

50

ンであり、変動パターン A 2 は、大当たり・小当たりの期待度が高いことを示す変動パターンであり、変動パターン A 3 は、大当たり・小当たりの期待度が低いことを示す変動パターンコマンドである。また、リーチ外れ変動（60 秒）、リーチ外れ変動（40 秒）、リーチ外れ変動（30 秒）においては、変動パターン A 2 は、大当たり・小当たりの期待度が高いことを示す変動パターンであり、変動パターン A 3 は、大当たり・小当たりの期待度が低いことを示す変動パターンコマンドである。また、完全外れ変動（20 秒）、完全外れ変動（10 秒）においては、変動パターン A 2 は、大当たり・小当たりの期待度が高いことを示す変動パターンであり、変動パターン A 3 は、大当たり・小当たりの期待度が低いことを示す変動パターンコマンドである。

#### 【6518】

次に、特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを参照して行われる先読み抽選の結果を保留表示において表示する際に参照されるテーブルについて説明する。図 640 は、最終変動における特別当選保留表示パターン選択用テーブル、保留表示パターン選択用テーブルを示す図である。このようなテーブルは、主制御装置から変動パターンコマンドを受信したサブ制御装置によって参照される。

#### 【6519】

図 640 (a) に示すように、最終変動での特別当選したことを示す保留表示パターンとしては、第 1 特別当選に当選したことを示す保留表示の周りに所定の表示（一重丸。略号は「丸 S」。）を付した第 1 特別当選表示パターンと、第 2 特別当選に当選したことを示す保留表示の周りに上述した所定の表示とは異なる特定の表示（二重丸。略号は「丸 D」）を付した第 2 特別当選表示パターンと、特別抽選に外れたことを示す保留表示の周りに所定の表示も特定の表示も行わない特別抽選落選表示パターンとがある。第 1 特別当選表示パターンは、時短 B 状態が 3 回（3 回目の変動開始時点で時短 B が終了するもの）であることを示し、第 2 特別当選表示パターンは、時短 B 状態が 5 回（5 回目の変動表示時点で時短 B が終了するもの）であることを示す。

#### 【6520】

図 640 (b) に示す様に、保留表示パターンとしては、当該保留表示 t h , 第 1 保留表示 h 1 から第 4 保留表示 h 4 までの先読み抽選の結果、変動パターン A 1 に対応するコマンドが受信されていれば、保留表示パターン A 1 が設定され、変動パターン A 2 に対応するコマンドが受信されていれば、保留表示パターン A 2 が設定され、変動パターン A 2 に対応するコマンドが受信されていれば、保留表示パターン A 2 が設定される。保留表示パターン A 1 は、直撃大当たり、小当たり確定を示唆し、保留表示パターン A 2 は、直撃大当たり、小当たりの期待度が高いことを示唆し、保留表示パターン A 3 は、直撃大当たり、小当たりの期待度が低いことを示唆する。また、先読みの結果がいずれであっても、それを表示しない保留表示パターンもある。

#### 【6521】

次に、時短 A 状態の最終変動中に保留が満タンになった時点で、特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブル、特別抽選用テーブルを参照して行われる先読み抽選の結果をコメントとして表示する際に参照されるテーブルについて説明する。図 641 は、最終変動中保留満タン時メッセージパターン選択用テーブルを示す図である。このようなテーブルは、主制御装置から先読み用の変動パターンコマンドを受信したサブ制御装置によって参照される。なお、サブ制御装置から先読み用の変動パターンコマンドを受信した表示制御装置によって参照されてもよい。

#### 【6522】

図 641 に示すように、最終変動で第 2 特別当選（時短 B 5 回）に当選し、第 1 保留から第 4 保留までに先読み用の変動パターン A 1 に相当するカウント値が保留されている場合、「激あつ」というメッセージ表示が設定される。「激あつ」のメッセージ表示は、5 回付く時短 B 状態中に大当たり・小当たり確定があるため、時短 C 確定であることを示唆する。

#### 【6523】

10

20

30

40

50

最終変動で第1特別当選(時短B3回)に当選し、第1保留から第4保留までに先読み用の変動パターンA2に相当するカウント値が保留されている場合、「あつい」というメッセージが表示される。「あつい」のメッセージ表示は、2回付く時短B状態中に大当たり・小当たり確定があるため、時短Cに移行する可能性が高いことを示唆する。

【6524】

最終変動で第2特別当選(時短B5回)に当選し、第1保留から第4保留までに先読み用の変動パターンA2,変動パターンA3に相当するカウント値が保留されている場合、「ぬるい」というメッセージが表示される。「ぬるい」のメッセージ表示は、5回付く時短B状態中に大当たり・小当たり確定があるため、時短Cに移行する可能性が低いことを示唆する。なお、「ぬるい」のメッセージ表示は、変動パターンA2と変動パターンA3の両方に対応するものであったが、別々に対応するものでもよい。

10

【6525】

最終変動で特別抽選の結果が外れであり、第1保留から第4保留までに先読み用の変動パターンA1に相当するカウント値が保留されている場合、「もう1回チャンス」というメッセージが表示される。「もう1回チャンス」のメッセージ表示は、特別抽選落選つまり通常状態での大当たり・小当たり確定であるため、時短Cに移行する可能性が低いことを示唆する。

【6526】

最終変動で特別抽選の結果が外れであり、第1保留から第4保留までに先読み用の変動パターンA2に相当するカウント値が保留されている場合、「がんばって」というメッセージが表示される。「がんばって」のメッセージ表示は、特別抽選落選つまり通常状態での大当たり・小当たりの期待度が高いので、大当たり・小当たりの可能性が高いことを示唆する。

20

【6527】

最終変動で特別抽選の結果が外れであり、第1保留から第4保留までに先読み用の変動パターンA3に相当するカウント値が保留されている場合、「残念」というメッセージが表示される。「残念」のメッセージ表示は、特別抽選落選つまり通常状態での大当たり・小当たりの期待度が低いので、大当たり・小当たりの可能性が低いことを示唆する。

【6528】

<先読み表示態様>

図642を参照して時短A状態の最終変動における先読み表示態様を説明する。なお、図642(a)から(e)は、時短A状態の最終変動における先読み表示態様を説明する図であり、(f)から(j)は、(a)から(e)とは異なる先読み表示態様を説明する図である。

30

【6529】

図642(a)は、時短A状態の開始画面を示している。(b)から(e)は、それぞれ最終変動において第4保留が貯まった時点(保留満タン時)に表示される先読み表示態様を示している。

【6530】

(b)は、時短A状態の最終変動における特別抽選の結果、第1特別当選に当選しており、第1保留に変動パターンA1に相当する値が記憶されている場合に、保留表示のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、当該保留表示thにおける第1特別当選表示パターンと、第1保留表示h1における保留表示パターンA1とを見て、時短B状態中に大当たり・小当たり確定によって時短C状態に移行する可能性が高い状況であると理解できる。つまり、(b)では、時短B状態がどこまで続くか明示されない表示態様であっても、良くない方の特別抽選に当選したことと、保留内に大当たり・小当たり確定であることが分かるような表示態様となっているので、遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で時短C状態に移行する可能性が高い状況であると理解できる。

40

【6531】

(c)は、(b)と同じ場合であるが、保留表示は行わず、時短A状態の最終変動にお

50

ける特別抽選が第1特別当選に当選しており、第1保留に変動パターンA1に相当する値が記憶されている場合に、メッセージ表示「あつい」のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で見られるメッセージ表示が「あつい」であることを見て、この保留が満タンに貯まった状態で時短C状態に移行する可能性が高い「あつい」状態であると理解できる。

【6532】

(d)は、時短A状態の最終変動における特別抽選が第2特別当選に当選しており、第1保留に変動パターンA1に相当する値が記憶されている場合に、保留表示のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、当該保留表示thにおける第2特別当選表示パターンと、第1保留表示h1における保留表示パターンA1とを見て、時短B状態中に大当たり・小当たり確定によって時短Cへの移行確定の状況であると理解できる。つまり、(d)では、時短B状態がどこまで続くか明示されない表示態様であっても、特別当選の良い方に当選したことで、保留内に大当たり・小当たり確定であることが分かるような表示態様となっているので、遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で時短C状態に移行確定の高い状況であると理解できる。

10

【6533】

(e)は、(d)と同じ場合であるが、保留表示は行わず、時短A状態の最終変動における特別抽選が第2特別当選に当選しており、第1保留に変動パターンA1に相当する値が記憶されている場合に、メッセージ表示「激あつ」のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で見られるメッセージ表示が「激あつ」であることを見て、この保留が満タンに貯まった状態で時短C状態への移行確定の「激あつ」状態であると理解できる。

20

【6534】

図642(f)は、時短A状態の開始画面を示している。(g)から(j)は、それぞれ最終変動において第4保留が貯まった時点(保留満タン時)に表示される、(a)から(e)とは異なる先読み表示態様を示している。

【6535】

(g)は、時短A状態の最終変動における特別抽選の結果、第1特別当選に当選しており、少なくとも第1特別当選による利益を受ける第1保留、第2保留に変動パターンA3に相当する値が記憶されている場合に、保留表示のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、当該保留表示thにおける第1特別当選表示パターンと、第1保留表示h1、第2保留表示h2における保留表示パターンA3とを見て、時短B状態中に大当たり・小当たりの期待度が低いことによって時短C状態に移行する可能性が低い状況であると理解できる。つまり、(g)では、時短B状態がどこまで続くか明示されない表示態様であっても、良くない方の特別抽選に当選したことで、保留内に大当たり・小当たりの期待度が低いことが分かるような表示態様となっているので、遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で時短C状態に移行する可能性が低い状況であると理解できる。

30

【6536】

(h)は、(g)と同じ場合であるが、保留表示は行わず、時短A状態の最終変動における特別抽選が第1特別当選に当選しており、第1保留、第2保留に変動パターンA3に相当する値が記憶されている場合に、メッセージ表示「激ぬる」のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で見られるメッセージ表示が「激ぬる」であることを見て、この保留が満タンに貯まった状態で時短C状態に移行する可能性が低い「激ぬる」状態であると理解できる。

40

【6537】

(i)は、時短A状態の最終変動における特別抽選が第2特別当選に当選しており、第2特別当選による利益を受ける第1保留から第4保留に変動パターンA2または変動パターンA3に相当する値が記憶されている場合に、保留表示のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、当該保留表示thにおける第2特別当選表示パターンと、第1保留表示h1における保留表示パターンA3、第2保留表示h2における保留表示パターンA2

50

、第3保留表示h3における保留表示パターンA3、第4保留表示h4における保留表示パターンA2とを見て、時短B状態中に大当たり・小当たりの可能性が低いことによって時短Cへの移行可能性が低い状況であると理解できる。つまり、(i)では、時短B状態がどこまで続くか明示されない表示態様であっても、特別当選の良い方に当選したが、保留内に大当たり・小当たりの可能性が低いことが分かるような表示態様となっているので、遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で時短C状態に移行する可能性が低い状況であると理解できる。

【6538】

(j)は、(i)と同じ場合であるが、保留表示は行わず、時短A状態の最終変動における特別抽選が第2特別当選に当選しており、第1保留に変動パターンA3に相当する値が記憶されている場合に、メッセージ表示「ぬるい」のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で見られるメッセージ表示が「ぬるい」であることを見て、この保留が満タンに貯まった状態で時短C状態への移行する可能性が低い「ぬるい」状態であると理解できる。ここで、上述したメッセージ表示「激ぬる」と、このメッセージ表示「ぬるい」とは、「ぬるい」の方が時短Cへの移行可能性がやや高いと言える。これは、「ぬるい」が表示されている場合は、良い方の特別抽選に当選しているため、仮に小当たり当選が発生した場合には時短Cへ移行し易いからである。

10

【6539】

次に、図643を参照して時短A状態の最終変動における別の先読み表示態様を説明する。なお、図643(a)から(e)は、時短A状態の最終変動における先読み表示態様を説明する図である。

20

【6540】

図643(a)は、時短A状態の開始画面を示している。(b)から(e)は、それぞれ最終変動において第4保留が貯まった時点(保留満タン時)に表示される、図642とは異なる先読み表示態様を示している。

【6541】

(b)は、時短A状態の最終変動における特別抽選の結果は落選であるが、第1保留に変動パターンA1に相当する値が記憶されている場合に、保留表示のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、当該保留表示thにおける特別抽選落選表示パターンと、第1保留表示h1における保留表示パターンA1とを見て、時短B状態に移行しないため、大当たり・小当たり確定によって時短C状態に移行する可能性がわずかであるが、再び時短A状態に移行する可能性は高い状況であると理解できる。つまり、(b)では、特別抽選に落選しているが、保留内に大当たり・小当たり確定であることが分かるような表示態様となっているので、遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で時短C状態に移行する可能性がわずかであるが、再び時短A状態に移行する可能性が高い状況であると理解できる。

30

【6542】

(c)は、(b)と同じ場合であるが、保留表示は行わず、時短A状態の最終変動における特別抽選が落選であるが、第1保留に変動パターンA1に相当する値が記憶されている場合に、メッセージ表示「もう1回チャンス」のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で見られるメッセージ表示が「もう1回チャンス」であることを見て、この保留が満タンに貯まった状態で時短C状態に移行する可能性がわずかであるが、再び時短A状態に移行できる可能性が高い「もう1回チャンス」の状態であると理解できる。

40

【6543】

(d)は、時短A状態の最終変動における特別抽選が落選しており、第1保留から第4保留に変動パターンA3に相当する値が記憶されている場合に、保留表示のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、当該保留表示thにおける特別抽選落選表示パターンと、第1保留表示h1から第4保留表示h4における保留表示パターンA3とを見て、時短B状態に移行せず、大当たり・小当たりの可能性が低いことによって時短Cへの移行確

50

定の状況でわずかであり、再び時短 A 状態に移行する可能性も低いと理解できる。つまり、( d ) では、特別抽選に落選しており、保留内に大当たり・小当たりの期待度が低いことが分かるような表示態様となっているので、遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で時短 C 状態に移行する可能性がわずかであり、時短 A 状態に移行する可能性も低い状況であると理解できる。

【 6 5 4 4 】

( e ) は、( d ) と同じ場合であるが、保留表示は行わず、時短 A 状態の最終変動における特別抽選が落選であり、第 1 保留から第 4 保留に変動パターン A 3 に相当する値が記憶されている場合に、メッセージ表示「残念」のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で見られるメッセージ表示が「残念」であることを見て、この保留が満タンに貯まった状態で時短 C 状態への移行する可能性がわずかであり、再び時短 A 状態に移行する可能性も低い「残念」な状態であると理解できる。

10

【 6 5 4 5 】

本実施例は、下記の様に変形実施をすることができる。

< 変形例 1 >

本実施例では、時短 A 状態の最終変動において時短 B 状態に移行するか否かを示唆しないし報知する表示は、遊技者の意思に関わらず表示されていたため、遊技者にとって酷な表示（例えば「残念」のような、時短 C 状態への移行する可能性がわずかであり、再び時短 A 状態に移行する可能性も低いことを示唆しないし報知するメッセージ表示）を強いて見せる場合もあった。そこで、変形例 1 のように、遊技者の操作を介して、時短 A 状態の最終変動において時短 B 状態に移行するか否かを示唆しないし報知する構成を採用してもよい。以下、この構成について図 6 4 4 を参照して説明する。図 6 4 4 は、変形例 1 に係る時短 A 状態の最終変動における先読み表示態様を説明する図である。なお、遊技者の操作を介する構成は、時短 A 状態の最終変動などにおいて 1 回行う構成でもよいし、時短 A 状態の最終変動および時短 B 状態の各変動に毎回行う構成でもよい。

20

【 6 5 4 6 】

図 6 4 4 ( a ) は、時短 A 状態の開始画面を示している。その後、( b ) に示すように、時短 A 状態の最終変動において特別抽選結果先読みを見るか見ないかを遊技者に選択させる画面が表示される。具体的には、遊技者が演出ボタン 8 1、選択ボタン 8 2、8 3 を操作することによって、画面上での「見る」「見ない」を選択・決定する。遊技者が「見る」を選択すると、本実施例で上述したように、時短 A 状態の最終変動の確定前（例えば開始時や保留が満タンに貯まった時点など）に、特別抽選結果の先読み結果が表示される。「見ない」を選択すると、特別抽選結果の先読み結果が表示されない。

30

【 6 5 4 7 】

( b ) に示す選択を終えると、( c ) に示すように、時短 A 状態の最終変動において保留先読みを見るか見ないかを遊技者にせんとさせる画面が表示される。具体的には、遊技者が演出ボタン 8 1、選択ボタン 8 2、8 3 を操作することによって、画面上での「見る」「見ない」を選択・決定する。遊技者が「見る」を選択すると、本実施例で上述したように、時短 A 状態の最終変動の確定前に、最終変動中の保留に対する大当たり・小当たり抽選の先読み結果が表示される。「見ない」を選択すると、大当たり・小当たり抽選の先読み結果が表示されない。

40

【 6 5 4 8 】

なお、特別抽選結果の先読み結果、大当たり・小当たり抽選の先読み結果は、時短 a 状態の最終変動だけでなく、最終変動までの時短 A 状態中を含んでもよい。

【 6 5 4 9 】

< 変形例 2 >

本実施例では、時短 A 状態の最終変動において保留が満タンに貯まった時点で、時短 B 状態に移行するか否かを示唆しないし報知する表示を行う構成を説明したが、時短 A 状態の最終変動におけるその他の時点、例えば時短 A 状態の最終変動開始時に行う構成であっても構わない。以下、変形例 2 に係る構成を図 6 4 5、図 6 4 6 を参照して説明する。なお

50

、図 6 4 5 は、変形例 2 に係る時短 A 状態の最終変動開始時のメッセージ選択用テーブルである。図 6 4 6 は、変形例 2 に係る時短 A 状態の最終変動における先読み表示態様を説明する図である。

【 6 5 5 0 】

時短 A 状態の最終変動開始時は、第 1 保留から第 3 保留までしか保留が貯まっていない。そのため、時短 A 状態の最終変動開始時のメッセージ表示は、それを考慮した表示となっている。

【 6 5 5 1 】

時短 A 状態の最終変動において第 1、第 2 特別当選しており、第 1、第 2 特別当選の利益を受ける保留中（図示では「時短 B 中」と表記。以下、同じ）に、変動パターン A 1 に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短 C 確定」が表示される。これにより、遊技者は、時短 A 状態の最終変動開始時に時短 C への移行が確定であると理解することができる。

10

【 6 5 5 2 】

時短 A 状態の最終変動において第 1、第 2 特別当選しており、第 1、第 2 特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターン A 2 に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短 C 行くかも」が表示される。これにより、遊技者は、時短 A 状態の最終変動開始時に時短 C に移行するかもしれない（その可能性が高い）という示唆を得ることができる。

20

【 6 5 5 3 】

時短 A 状態の最終変動において第 1、第 2 特別当選しており、第 1、第 2 特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターン A 3 に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短 C 難しいかも」が表示される。これにより、遊技者は、時短 A 状態の最終変動開始時に時短 C に移行することは難しい（その可能性が低い）という示唆を得ることができる。

【 6 5 5 4 】

時短 A 状態の最終変動において第 1 特別当選しており、第 1 特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターン A 3 に相当する乱数が入っており、第 1 特別当選の利益を受けない保留中（図示では「時短 B 外」と表示。以下、同じ）に変動パターン A 1 に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短 C 難しいかも でも絶対良い事あるよ」が表示される。これにより、遊技者は、時短 A 状態の最終変動開始時に、時短 C に移行することは難しいが、大当たり・小当たりには当選しているという示唆を得ることができる。

30

【 6 5 5 5 】

時短 A 状態の最終変動において第 1 特別当選しており、第 1 特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターン A 3 に相当する乱数が入っており、第 1 特別当選の利益を受けない保留中（図示では「時短 B 外」と表示。以下、同じ）に変動パターン A 2 に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短 C 難しいかも でも良い事あるよ」が表示される。これにより、遊技者は、時短 A 状態の最終変動開始時に、時短 C に移行することは難しいが、大当たり・小当たりの期待度が高いという示唆を得ることができる。

【 6 5 5 6 】

時短 A 状態の最終変動において第 1 特別当選しており、第 1 特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターン A 3 に相当する乱数が入っており、第 1 特別当選の利益を受けない保留中に変動パターン A 3 に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短 C 難しいかも 良い事ないかも」が表示される。これにより、遊技者は、時短 A 状態の最終変動開始時に、時短 C に移行することは難しいし、大当たり・小当たりにも当選している可能性も低いという示唆を得ることができる。

40

【 6 5 5 7 】

次に、図 6 4 6 を参照して変形例 2 の時短 A 状態の最終変動における先読み表示態様を説明する。

【 6 5 5 8 】

50

図 6 4 6 ( a ) は、時短 A 状態の開始画面を示している。( b ) から ( e ) は、それぞれ最終変動の変動開始時に表示される先読み表示態様を示している。先読み表示態様は、上述の通り、時短 A 状態の最終変動開始時において先読みできる最大範囲である第 3 保留までの先読み結果に基づいて定まる。なお、( b ) ( d ) では、第 1 保留には変動パターン A 1、第 2、第 3 保留には変動パターン A 3 に相当する乱数が入っている場合の先読み表示態様について説明する。( c ) ( e ) では、第 1、第 2 保留には変動パターン A 3、第 3 保留には変動パターン A 1 に相当する乱数が入っている場合の先読み表示態様について説明する。

【 6 5 5 9 】

( b ) は、時短 A 状態の最終変動において例えば第 1 特別当選しており、第 1 特別当選の利益を受ける範囲内の第 1 保留中に、変動パターン A 1 に相当する乱数が入っているので、メッセージ表示として「時短 C 確定」が表示されている例である。( d ) は、時短 A 状態の最終変動において例えば第 2 特別当選しており、第 2 特別当選の利益を受ける範囲内の第 1 保留中に変動パターン A 1 に相当する乱数が入っているため、この範囲内の第 2、第 3 保留中に変動パターン A 3 に相当する乱数が入っているが、メッセージ表示として「時短 C 確定」が表示されている例である。

10

【 6 5 6 0 】

( c ) は、時短 A 状態の最終変動において第 1 特別当選しており、第 1 特別当選の利益を受ける範囲内の第 1 保留、第 2 保留中に、変動パターン A 3 に相当する乱数が入っており、第 1 特別当選の利益を受けない第 3 保留中に変動パターン A 1 に相当する乱数が入っているため、メッセージ表示は「時短 C 難しいかも でも絶対良い事あるよ」が表示される。( e ) は、時短 A 状態の最終変動において例えば第 2 特別当選しており、第 2 特別当選の利益を受ける範囲内の第 1、第 2 保留中に変動パターン A 3 に相当する乱数が入っているが、この範囲内の第 3 保留中に変動パターン A 1 に相当する乱数が入っているため、メッセージ表示として「時短 C 確定」が表示されている例である。

20

【 6 5 6 1 】

このように、( b ) ( d ) では、時短 A 状態の最終変動の変動開始時において、特別抽選に当選している場合に、いずれの特別当選でも利益を受ける範囲内に変動パターン A 1 が入っているため、同じ報知を受けることができる。また、( c ) ( e ) では、時短 A 状態の最終変動の変動開始時において第 1 保留から第 3 保留に入っている変動パターンは同じであるが、特別抽選の当選結果に応じて異なる報知ができる。従って、特別当選の結果と、保留先読みの結果の種別に応じて、時短 A の最終変動をより一層楽しいものとすることができる。

30

【 6 5 6 2 】

図 6 4 6 ( f ) は、時短 A 状態の開始画面を示している。( g ) から ( j ) は、それぞれ最終変動の変動開始時に表示される先読み表示態様を示している。先読み表示態様は、上述の通り、時短 A 状態の最終変動開始時において先読みできる最大範囲である第 3 保留までの先読み結果に基づいて定まる。なお、( g ) から ( j ) では、第 1 保留から第 4 保留には変動パターン A 3 に相当する乱数が入っている場合の先読み表示態様について説明する。

40

【 6 5 6 3 】

( g ) は、時短 A 状態の最終変動において例えば第 1 特別当選しており、第 1 特別当選の利益を受ける範囲内の第 1 保留から第 2 保留中に、変動パターン A 3 に相当する乱数が入っているため、メッセージ表示として「時短 C 難しいかも」が表示されている例である。( i ) は、時短 A 状態の最終変動において例えば第 2 特別当選しており、第 2 特別当選の利益を受ける範囲内の第 1 保留から第 3 保留中に変動パターン A 3 に相当する乱数が入っているため、メッセージ表示として「時短 C 難しいかも」が表示されている例である。

【 6 5 6 4 】

( h ) は、時短 A 状態の最終変動において第 1 特別当選しており、第 1 特別当選の利益を受ける範囲内の第 1 保留、第 2 保留中に、変動パターン A 3 に相当する乱数が入って

50

り、第1特別当選の利益を受けない第3保留中に変動パターンA3に相当する乱数が入っているため、メッセージ表示は「時短C難しいかも 良い事ないかも」が表示される。(i)は、時短A状態の最終変動において例えば第2特別当選しており、第2特別当選の利益を受ける範囲内の第1から第3保留中に変動パターンA3に相当する乱数が入っているため、メッセージ表示として「時短C難しいかも」が表示されている例である。

このように、(g)(i)では、時短A状態の最終変動の変動開始時において、特別抽選に当選している場合に、いずれの特別当選でも利益を受ける範囲内に変動パターンA3が入っているため、同じ報知を受けることができる。また、(h)(j)では、時短A状態の最終変動の変動開始時において第1保留から第3保留に入っている変動パターンは同じであるが、特別抽選の当選結果に応じて異なる報知ができる。従って、特別当選の結果と、保留先読みの結果の種別に応じて、時短Aの最終変動をより一層楽しいものとするることができる。

【6565】

<変形例3>

時短A状態の最終変動において時短B状態に移行するか否かを示唆ないし報知する構成として、時短A状態の最終変動中の保留が満タンに貯まった時点や、時短A状態の最終変動中の変動開始時に行う構成を説明してきたが、その他の時点として、例えば時短A状態の最終変動中の第1から第3保留入賞時に行う構成であっても構わない。もちろん、第4保留入賞時は、上述した保留満タン時と同じであるが、変形例3のように表示しても構わない。以下、変形例3に係る構成について、図647を参照して説明する。なお、図647は、変形例3に係る時短A状態の最終変動開始時のメッセージ選択用テーブルである。

【6566】

時短A状態の最終変動において第1、第2特別当選しており、第1、第2特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターンA1に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短C確定」が表示される。これにより、遊技者は、時短A状態の最終変動開始時に「時短C行くかも」や「時短C難しいかも」といった報知を受けていたとしても、変動パターンA1が入った時点で、時短A状態の最終変動中に時短Cへの移行が確定であると理解することができる。

【6567】

時短A状態の最終変動において第1、第2特別当選しており、第1、第2特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターンA2に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短C行くかも」が表示される。これにより、遊技者は、時短A状態の最終変動開始時に「時短C確定」といった確定の報知を受けていなければ、この変動パターンA2が入った時点で、時短Cに移行するかもしれない(その可能性が高い)という示唆を得ることができる。

【6568】

なお、時短A状態の最終変動開始時に表示される「時短C行くかも」と区別するために、「時短C行くかも 入りました」のような異なる表示をしてもよい。後述する他のメッセージ表示も同様である。

【6569】

時短A状態の最終変動において第1、第2特別当選しており、第1、第2特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターンA3に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短C難しいかも」が表示される。これにより、遊技者は、時短A状態の最終変動開始時に「時短C確定」といった確定の報知を受けていなければ、この変動パターンA3が入った時点で、時短Cに移行することは難しい(その可能性が低い)という示唆を得ることができる。

【6570】

時短A状態の最終変動において第1特別当選しており、第1特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターンA3に相当する乱数が入っており、第1特別当選の利益を受けない保留中に変動パターンA1に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短C

10

20

30

40

50

難しいかも でも絶対良い事あるよ」が表示される。これにより、遊技者は、時短 A 状態の最終変動開始時に「時短 C 確定」といった確定の報知を受けていなければ、この変動パターン A 1 が入った時点で、時短 C に移行することは難しいが、大当たり・小当たりには当選しているという示唆を得ることができる。

【 6 5 7 1 】

時短 A 状態の最終変動において第 1 特別当選しており、第 1 特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターン A 3 に相当する乱数が入っており、第 1 特別当選の利益を受けない保留中に変動パターン A 2 に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短 C 難しいかも でも良い事あるよ」が表示される。これにより、遊技者は、時短 A 状態の最終変動開始時に「時短 C 確定」といった確定の報知を受けていなければ、この変動パターン A 2 が入った時点で、時短 C に移行することは難しいが、大当たり・小当たりの期待度が高いという示唆を得ることができる。

10

【 6 5 7 2 】

時短 A 状態の最終変動において第 1 特別当選しており、第 1 特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターン A 3 に相当する乱数が入っており、第 1 特別当選の利益を受けない保留中に変動パターン A 3 に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短 C 難しいかも 良い事ないかも」が表示される。これにより、遊技者は、時短 A 状態の最終変動開始時に「時短 C 確定」といった確定の報知を受けていなければ、この変動パターン A 3 が入った時点で、時短 C に移行することは難しいし、大当たり・小当たりにも当選している可能性も低いという示唆を得ることができる。

20

【 6 5 7 3 】

このように、時短 A 状態の最終変動において保留が増えるごとに、時短 A 状態の最終変動において時短 B 状態に移行するか否かを示唆ないし報知が実行されるので、時短 A 状態の最終開始時に良い示唆ないし報知が実行されなかったとしても、その後の時短 A 状態の最終変動における保留入賞の楽しさを向上することができる。

【 6 5 7 4 】

< 変形例 4 >

本実施例および変形例では、時短 A 状態の最終変動において時短 B 状態に移行するか否かを示唆ないし報知する画像は、最終変動開始時や、最終変動中の保留入賞時に短い時間（例えば 3 秒間程度）表示されるものを念頭において説明していたが、この示唆ないし報知する画像は、より長い時間表示されるものであってもよい。

30

【 6 5 7 5 】

より長い時間表示される時短 A 状態の最終変動において時短 B 状態に移行するか否かを示唆ないし報知する画像としては、時短 A 状態の最終変動において特別抽選に当選した場合に、時短 A 状態の最終変動中、時短 B 状態に移行し得る状態であることを示す所定の示唆ないし報知を実行することが考えられる。以下、図 6 4 8 を参照して、具体的な表示態様について説明する。なお、図 6 4 8 は、変形例 3 に係る時短 A 状態の最終変動における先読み表示態様を説明する図である。

【 6 5 7 6 】

図 6 4 8 ( a ) は、時短 A 状態の開始画面を示している。( b ) ( c ) ( d ) は、時短 A 状態の最終変動において第 2 特別当選に当選している場合の例である。この変形例 3 では、時短 A 状態の最終変動において第 2 特別当選に当選していれば、第 1 保留から第 4 保留に入る変動パターンの種別に関わりなく、所定の示唆ないし報知を行う。

40

【 6 5 7 7 】

( b ) は、第 2 特別当選に当選している場合の最終変動の変動開始時の画面である。表示画面 4 2 a には、第 2 特別当選に当選したことを示唆ないし報知する「激あつモード」と表示された帯状の画像が表示されている。この「激あつモード」の画像は、内部的には、時短 A 状態の最終変動においては第 2 特別当選に当選していることを、外部的には、この画像が表示されている表示演出が続く限り、時短 C 状態に移行し易い時短 B 状態に移行し得る状態が続いていることを、遊技者に示唆している。

50

## 【 6 5 7 8 】

なお、この帯状の表示領域において、最終変動の変動開始時や、最終変動の変動中の保留入賞時に、上述した「時短 C 確定」「時短 C 行くかも」「時短 C 難しいかも」などのようなメッセージを表示させても構わない。

## 【 6 5 7 9 】

(c) は、時短 B 状態 (時短 3 回目) における変動表示中の画面である。表示画面 4 2 a には、引き続き「激あつモード」と表示された帯状の画像が表示されている。この「激あつモード」の画像は、内部的には、時短 B 状態が発生していることを、外部的には、この画像が表示されている表示演出が続く限り時短 C 状態に移行し得る状態が続いていることを遊技者に示唆している。

10

## 【 6 5 8 0 】

なお、この帯状の表示領域において、時短 B 状態の変動開始時において、その変動が変動パターン A 1 であれば「時短 C 確定」、変動パターン A 2 であれば「時短 C 行くかも」、変動パターン A 3 であれば「時短 C 難しいかも」などのようなメッセージを表示しても構わない。

## 【 6 5 8 1 】

(d) は、時短 B 状態 (時短 3 回目) における変動表示において小当たり当選が確定した場合の画面である。表示画面 4 2 a には、引き続き「激あつモード」と表示された帯状の画像が表示されている。これにより、特図 2 の変動表示の結果が「2」「2」「2」の小当たり組合せであることが遊技者に示唆されている。この後、V 入賞に基づく大当たりラウンドの終了後、時短 C 状態が発生する。

20

## 【 6 5 8 2 】

なお、この帯状の表示領域において、時短 B の大当たり組合せの停止表示中に「時短 C 獲得」のようなメッセージを表示しても構わない。

## 【 6 5 8 3 】

(e) (f) (g) は、時短 A 状態の最終変動において第 1 特別当選に当選している場合の例である。この変形例 3 では、時短 A 状態の最終変動において第 1 特別当選に当選していれば、第 1 保留から第 4 保留に入る変動パターンの種別に関わりなく、上述とは異なる示唆ないし報知を行う。なお、第 1 特別当選に当選した場合に、第 2 特別当選に当選した場合と同じ示唆ないし報知 (上述した「激あつモード」の表示) を行っても構わない。この場合、特別当選 (時短 B 状態) の種別は、時短 B 遊技中に認識されるものとなる

30

## 【 6 5 8 4 】

(e) は、第 1 特別当選に当選している場合の最終変動の変動開始時の画面である。表示画面 4 2 a には、第 1 特別当選に当選したことを示唆ないし報知する「あついモード」と表示された帯状の画像が表示されている。この「あついモード」の画像は、内部的には、時短 A 状態の最終変動においては第 1 特別当選に当選していることを、外部的には、この画像が表示されている表示演出が続く限り、時短 C 状態に移行し易い時短 B 状態に移行し得る状態が続いていることを、遊技者に示唆している。

## 【 6 5 8 5 】

なお、この帯状の表示領域において、最終変動の変動開始時や、最終変動の変動中の保留入賞時に、上述した「時短 C 確定」「時短 C 行くかも」「時短 C 難しいかも」などのようなメッセージを表示させても構わない。

40

## 【 6 5 8 6 】

(f) は、時短 B 状態 (時短 B 状態の開始から数えて 3 回目) における変動表示中の画面である。ここで第 1 特別当選は、時短 B 3 回であり、時短 B 状態の開始から数えて 3 回目の変動開始時に終了する。そのため、表示画面 4 2 a には、3 回目の変動開始時に「あついモード」と表示された帯状の画像が消去されている。これにより、内部的には、一度発生した時短 B 状態が終了していることを、外部的には、時短 C 状態に移行し得る状態が終了したことを遊技者に示唆している。

## 【 6 5 8 7 】

50

(g)は、時短B状態(時短B状態の開始から数えて3回目)における変動表示において小当たり当選が確定した場合の画面である。時短B状態は終了しているため、この小当たり当選は、通常小当たりである。そのため、V入賞に基づく大当たりラウンドの終了後、通常状態に戻る。

【6588】

このように、変形例3では、時短A状態の最終変動において第2特別当選に当選している場合は、この最終変動から、最大で時短B状態が終了する5回目の変動表示が開始されるまで、時短C状態に容易に移行し得る状態が続いていることを示唆ないし報知する「激あつモード」画像を表示し続ける表示演出が実行される。また、時短A状態の最終変動において第1特別当選に当選している場合は、この最終変動から、最大で時短B状態が終了する3回目の変動表示が開始されるまで、時短C状態に容易に移行し得る状態が続いていることを示唆ないし報知する「あるいモード」画像を表示し続ける表示演出が実行される。いずれの場合でも、遊技者は、この期間中、この「激あつモード」「あるいモード」画像を目にすることで、小当たり当選すれば小当たり当選の種別を問わず時短C状態に移行するという時短C状態に容易に移行し得る状態が続いているとの示唆ないし報知を受けることができる。

10

【実施例66】

【6589】

実施例66に係るパチンコ機10の構成を説明する。図649は、実施例66に係るパチンコ機10の背面図である。

20

【6590】

実施例66に係るパチンコ機10は、実施例1の電源装置313と同様に、内枠12の下部背面に電源装置BaAを備えている。ただし、実施例1では、払出装358とともに電源スイッチ基板382および電源スイッチ382aが備えられていたが、本実施例では、電源装置BaAに後述する電源スイッチBa36が備えられている点異なる。

【6591】

電源装置BaAは、パチンコ機10の背面視で、払出制御装置311の奥側に重なっている。電源装置BaAは、後述する電源基板Ba10が基板ボックスBaBの内部空間に収容されたものである。払出制御装置311は、払出制御基板311aが基板ボックス311bの内部空間に収容されたものである。つまり、電源基板Ba10は、払出制御基板311aの奥側に重なるように配設されている。なお、本実施例では、とくに説明がない限り、パチンコ機10の背面視を基準に上下左右、前後を説明する。

30

【6592】

電源基板Ba10は、後述するようにパチンコ機10の電源をON/OFFするためにホール等の従業員によって操作される電源スイッチBa36を備えている。なお、電源スイッチBa36は、ホール等の従業員が内枠12を外枠11に対して開いた状態とすることで、操作することが可能となるものである。そのため、電源装置BaAは、払出制御装置311の奥側に重なった状態であっても、電源スイッチBa36を含む右端部が内枠12の背面に露出するように、電源スイッチ用開口部Ba36Aが基板ボックスBaBに形成されている。

40

【6593】

基板ボックスBaBの右端部には、電源スイッチBa36の近傍に後述するガラス管ヒューズBa37が設けられている。ガラス管ヒューズBa37は、電源スイッチBa36とは異なり、基板ボックスBaBの内部空間に収容されている。すなわち、電源スイッチBa36は、そのON・OFF操作部が基板ボックスBaBの外部に露出しており、そのハウジング部が基板ボックスBaBの内部空間に収容されている。ガラス管ヒューズBa37は、この電源スイッチBa36のハウジング部に隣り合うように設けられている。図649では、図示の便宜のため、透明樹脂で形成された基板ボックスBaBの内部空間に収容されたガラス管ヒューズBa37を、破線で囲んだ四角形で図示している。

【6594】

50

ガラス管ヒューズ B a 3 7 を交換する際には、電源装置 B a A を内枠 1 2 の背面から取り外し、基板ボックス B a B をベース部とカバー部とに分離した状態で、交換作業が行われる。この取り外し・分離作業は大変面倒であるので、通常、この取り外し・分離は行わず、内枠 1 2 を外枠 1 1 に対して開いた状態でガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認作業が行われる。これにより、ホール等の従業員が内枠 1 2 を外枠 1 1 に対して開いた状態とすることで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認作業を行うことも可能となっている。

#### 【 6 5 9 5 】

図 6 5 0 は、基板ボックス B a B に収容された電源装置 B a A を示している。内枠 1 2 を外枠 1 1 に対して開いた状態で、電源装置 B a A が正面から視認された状態を示す。基板ボックス B a B は、そのカバー部のうちガラス管ヒューズ B a 3 7 の前面を覆う領域に、ホール等の従業員がガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認作業を行い易いように平坦面 B a B 2 を位置させている。つまり、基板ボックス B a B のカバー部は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の前面において、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認作業の妨げになるような仕切り壁 B a B 3 などがかからないように構成されている。さらに、本実施例では、電源基板 B a 1 0 上にガラス管ヒューズ B a 3 7 と対向する箇所に暗色領域 B 7 と呼ばれる部位を設けて、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認作業がし易くなるようにしているが、この説明は後に回し、まず、この電源基板 B a 1 0 について詳しく説明する。

10

#### 【 6 5 9 6 】

実施例 6 6 に係るパチンコ機 1 0 は、図 6 5 1 ( a ) に示す様な電源基板 B a 1 0 を備えている。電源基板 B a 1 0 は、外部電源としての商用電源から電圧変換器を介して主電源として供給された 2 4 V の交流電圧を 2 4 V の直流電圧に変換し、さらにその 2 4 V の直流電圧から複数の直流電圧を作成する各種の電子部品を備え、パチンコ機 1 0 の主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 や払出制御装置 3 1 1 の CPU 5 1 1 等に電力を供給する目的で設けられている。以降、図 6 5 1 ( a ) を参照しながら電源基板 B a 1 0 の構成について説明する。

20

#### 【 6 5 9 7 】

電源基板 B a 1 0 は、例えば所定部が緑色となっているプリント基板 B a 1 に各種電子部品が半田付けされて構成される。この緑色は、プリント基板 B a 1 の銅の回路パターンを保護する絶縁膜となるインク（ソルダーレジスト）の色である。電源基板 B a 1 0 は、交流電圧が供給される交流回路と、交流回路から供給された交流電圧を直流電圧に変換する整流回路と、整流回路から供給された直流電圧から任意の大きさの直流電圧を作る直流回路とを備えており、これらの回路は次のような電子部品から構成されている。電解コンデンサ群 B a 2 は、円筒形状をした茶色で、1 0 個の電解コンデンサで構成され、プリント基板 B a 1 の中央部に配置されている。電解コンデンサ群 B a 2 を構成する電解コンデンサよりも電気容量の小さなコンデンサとしては、平板状で青色のフィルムコンデンサ B a 5 , B a 7 や個粒状で緑色のセラミックコンデンサ B a 4 , B a 6 がプリント基板 B a 1 上に設けられている。その他、プリント基板 B a 1 には、後述の DC - DC コンバータ B a 3 1 を囲むように電解コンデンサ B a 1 1 , B a 1 2 , B a 1 3 , B a 1 4 , B a 1 5 , B a 1 6 , B a 1 7 , B a 1 8 , B a 1 9 , B a 2 0 が備えられている。また、電源基板 B a 1 0 には 2 つのパリスタ B a 3 が後述するヒートシンク B a 4 1 の右側に設けられている。電源基板 B a 1 0 の所定部とは、ガラス管ヒューズ B a 3 7 を囲むプリント基板 B a 1 上の板面の領域であって、本例の所定部は、ソルダーレジストの緑色をしており且つ他の情報（部品名や取付箇所を示す線など）が表示されていない領域を意味している。

30

40

#### 【 6 5 9 8 】

インダクタ B a 3 0 は、ドーナツ形状の白色で、電源基板 B a 1 0 上において電解コンデンサ群 B a 2 の右側に設けられている電子部品である。電解コンデンサ群 B a 2 の左側には、銀色で大型の DC - DC コンバータ B a 3 1 が備えられている。電源基板 B a 1 0 は、この他、DC - DC コンバータ B a 3 1 の付近に 4 つの黒色で比較的小型な DC - DC コンバータ B a 3 2 , B a 3 3 , B a 3 4 , B a 3 5 を備えている。

50

## 【 6 5 9 9 】

電源スイッチ B a 3 6 は、黒色で電源基板 B a 1 0 の右端に設けられており、電源基板 B a 1 0 をオン・オフする機能を有している。電源基板 B a 1 0 はパチンコ機 1 0 の遊技に関する制御を実行する電子基板に電力を供給する基板であることからすれば、電源スイッチ B a 3 6 は、パチンコ機 1 0 全体の起動スイッチであることになる。電源スイッチ B a 3 6 は、両端が上方に反るような形状のボタンを有しており、突出している一端を押下すると、回動して他端が突出した状態となるロッカスイッチである。電源スイッチ B a 3 6 が有するボタンの回動軸は、電源基板 B a 1 0 の長手方向となっている。

## 【 6 6 0 0 】

ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、電源スイッチ B a 3 6 の近傍に設けられており、長手方向が電源スイッチ B a 3 6 の伸びる方向（電源スイッチ B a 3 6 が有するボタンの回動軸と直交する方向）に平行となっている。このガラス管ヒューズ B a 3 7 は、入力端子が電源スイッチ B a 3 6 の電源 ON 時に閉じる出力端子側に接続され、出力端子が交流回路側に接続される。ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、電源基板 B a 1 0 を過電流から保護することで、パチンコ機 1 0 が有する遊技に関する各種基板を保護する目的で設けられている。

## 【 6 6 0 1 】

ヒートシンク B a 4 1 は、インダクタ B a 3 0 の付近に設けられた銀色の部材であり、4 つのレギュレータ B a 4 2 を冷却する目的で設けられている。ヒートシンク B a 4 1 は、レギュレータ B a 4 2 が装着される平面部と、平面部の裏面からレギュレータ B a 4 2 に離間する方向に伸びた複数の放熱板とを有している。放熱板は、所定の間隔を隔てて黒色のレギュレータ B a 4 2 の配列方向に配列されている。ヒートシンク B a 4 1 は、平面部がインダクタ B a 3 0 を向くように電源基板 B a 1 0 上に配置されている。

## 【 6 6 0 2 】

電源基板 B a 1 0 には、その左右両端に複数のコネクタが設けられているのでこの点について説明する。コネクタ B a 5 1 , B a 5 2 , B a 5 3 は、白色の比較的小型であり、電源基板 B a 1 0 の右端に設けられている。コネクタ B a 5 1 , B a 5 2 , B a 5 3 は、電圧変換器に変換された A C 2 4 V が供給される電線と交流回路とを接続するコネクタである。コネクタ B a 5 4 , B a 5 5 , B a 5 6 は、比較的大型であり、電源基板 B a 1 0 の左端に設けられている。コネクタ B a 5 4 , B a 5 5 , B a 5 6 は、直流回路と、この直流回路から異なる大きさに変換された直流電圧が供給される電線とを接続するコネクタである。コネクタ B a 5 4 , B a 5 5 , B a 5 6 は、主制御装置 2 6 1 や払出制御装置 3 1 1 等に接続されており、その接続先に応じてオレンジ色、灰色、黒色などのように色分けされている。このように各コネクタは、電源基板 B a 1 0 が整流した電流を出力するのに必要である他、電源基板 B a 1 0 の制御に関する信号を送受信、例えば電源投入時のリセット信号の送信や停電時の停電信号の受信をするのに用いられる。

## 【 6 6 0 3 】

その他、電源基板 B a 1 0 には、コネクタ B a 5 6 の近傍に符号 B a 6 1 で示す 4 つの L E D が備えられている。L E D は、電源基板 B a 1 0 が正常に動作しているか否かを判断するのに用いられる。

## 【 6 6 0 4 】

このように、電源基板 B a 1 0 には、各種の電子部品やコネクタが実装されており、これらの電子部品やコネクタは、電源基板 B a 1 0 上で見易く且つそれぞれの電子部品を区別し易くできるように形状と色彩を異ならせて設けられている。電源基板 B a 1 0 上では、多様な外観の電子部品が密に配設されているため、内枠 1 2 を開放して行う薄暗い環境下においてガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認作業を行うことは容易でない。そこで、電源基板 B a 1 0 上には、ガラス管ヒューズ B a 3 7 と対向する箇所に後述する暗色領域 B 7 が設けられている。

## 【 6 6 0 5 】

なお、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、電源基板 B a 1 0 における電源スイッチ B a 3 6 の近傍以外の箇所に設けられてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 6 6 0 6 】

図 6 5 1 ( b ) は電源基板 B a 1 0 のうち、ガラス管ヒューズ B a 3 7 を支持する構成について説明している。電源基板 B a 1 0 には、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の両端の各々を支持する一対のヒューズホルダ B a 3 8 が配置されている。ヒューズホルダ B a 3 8 は金属製となっており、電源基板 B a 1 0 に挿入されるガラス管ヒューズ B a 3 7 を支持する。ヒューズホルダ B a 3 8 の各々には、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が長手方向に移動するのを制止する突起状の係止体 B a 3 9 が設けられている。

## 【 6 6 0 7 】

図 6 5 1 ( c ) は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の概略を示している。ガラス管ヒューズ B a 3 7 の両端は、口金 B 1 が設けられており、各口金 B 1 は、円筒形のガラス管 B 2 の一端と他端に嵌合される。ヒューズ線 B 3 は、白色銀（白色みを帯びた銀色。あるいは銀白色、銀色、灰色）のような色をしている。ヒューズ線 B 3 は、各口金 B 1 を架橋するように設けられており、過剰な電流が流れると切断される溶断部 B 4 を備えている。溶断部 B 4 は、例えば、ヒューズ線 B 3 の中央部に位置している。図 6 5 1 ( d ) は、過剰な電流により溶断部 B 4 が破壊されたガラス管ヒューズ B 3 7 を表している。当該図によれば、ヒューズ線 B 3 が溶断部 B 5 により分断されている。

10

## 【 6 6 0 8 】

ガラス管ヒューズ B a 3 7 の一方端から他方端までの長さは、例えば約 3 . 0 センチメートルであるとする、両側の口金 B 1 の間で視認可能な溶断部 B 3 の長さは、1 . 5 ~ 2 . 0 センチメートルほどである。そうすると、ヒューズ線 B 4 に溶断が生じたときの溶断部 B 4 の長さは、大きくても 1 . 0 センチメートル程度になる。つまり、ガラス管ヒューズ B a 3 7 とくにその溶断部 B 4 は、非常に小さい部品および部位である。また、パチンコ機 1 0 は、内枠 1 2 の右側（正面視では左側）に外枠 1 1 に対して内枠 1 2 を開閉する開閉軸 J 1 が設けられているので、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、内枠 1 2 の背面部の開閉軸 J 1 に近い箇所に位置しており、内枠 1 2 の影に入り易い。さらに、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、ホール等の従業員が内枠 1 2 の背面側の確認作業を行う際に、従業員から遠くに位置している。このようにガラス管ヒューズ B a 3 7 は、内枠 1 2 を開けた状態で行うガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認作業がしにくい状態で配置されている。

20

## 【 6 6 0 9 】

< 本実施例の特徴 >

本実施例の特徴は、内枠 1 2 を開けた状態で行うガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認作業がし易いように、すなわち具体的にはヒューズ線 B 3 の切断が分かりやすいように、電源基板 B a 1 0 にプリント基板 B a 1 よりも暗い特定領域としての暗色領域 B 7 が設けられていることである。以降、暗色領域 B 7 の具体的な構成の例について説明する。

30

## 【 6 6 1 0 】

< 例 1 >

例 1 は、本実施例で上述した暗色領域の構成である。図 6 5 2 ( a ) , 図 6 5 2 ( b ) は、例 1 に係る暗色領域の構成について説明している。図 6 5 2 では、電源基板 B a 1 0 のソルダーレジストの部分を右斜め下がりのハッチングで示し、回路パターン部分を点線で示している。また、各電子部品の周囲に付された濃い枠線や文字は、白色のシルク印刷が施された部分を示している。ソルダーレジストの部分とは、このシルク印刷が施された部分を除く領域である。図 6 5 2 ( a ) に示す様に、電源基板 B a 1 0 をプリント基板 B a 1 の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の奥側が暗色領域 B 7 となっている。具体的には、電源基板 B a 1 0 のうち、口金 B 1 に隠れた部分を除くガラス管 B 2 に覆われた領域が暗色領域 B 7 となっている。この領域の長手方向は、口金 B 1 に隠れた部分を除くヒューズ線 B 3 の長さと同じ長さである。この様に構成すると、ガラス管 B 2 と同じ領域で暗色領域 B 7 がガラス管 B 2 から透けて見えるので、暗色領域 B 7 が背景となり溶断部 B 4 が強調されて浮かび上がる。

40

## 【 6 6 1 1 】

図 6 5 2 ( b ) は、例 1 に係る暗色領域 B 7 の配置を模式的に説明している。すなわち

50

、図 6 5 2 ( b ) は、溶断部 B 4 を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズ B a 3 7 を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラス管 B 2 と等幅の暗色領域 B 7 が電源基板 B a 1 0 におけるガラス管ヒューズ B a 3 7 の底面に対応する位置に設けられている。プリント基板 B a 1 は、熱硬化性樹脂等から構成されるベース板 B 9 と、ベース板 B 9 の表面に設けられた例えば緑色の絶縁層 B 8 を有しているが、本例のプリント基板 B a 1 には、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の溶断部 B 4 に対応する位置に例えば黒色の層が絶縁層 B 8 の表面に積層され、暗色領域 B 7 を構成している。暗色領域 B 7 は、例えば黒色の塗料をプリント基板 B a 1 に塗布（ベタ塗り）して構成されている。そのため、暗色領域 B 7 は、黒色一色の無地の領域となっている。

【 6 6 1 2 】

このように暗色領域 B 7 が形成されることによって、ヒューズ線 B 3 が切れていないかを確認する確認作業を行う際、薄暗い環境下で離れた位置から電源基板 B a 1 0 を見ても、ヒューズ線 B 3 の溶断部 B 4 と対向位置にいる暗色領域 B 7 の配色が、ガラス管ヒューズ B a 3 7 を支持する電源基板 B a 1 0 の配色よりも暗い色であるため、暗色領域 B 7 の色とヒューズ線 B 3 の色とのコントラストが高くなる。したがって、パチンコ機 1 0 の内枠 1 2 を開けた状態で行うガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認作業のし易さを向上することができる。

【 6 6 1 3 】

また、暗色領域 B 7 が黒色一色の無地の領域とされていることで、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見たときに、ヒューズの周りに線や文字などの情報が見られても、ヒューズ線の溶断部と対向位置にいる特定部にはこれらの情報が見られないので、薄暗い状況下でも、これらの情報がヒューズ線の溶断の有無の判別作業の邪魔になることを低減することができる。

【 6 6 1 4 】

なお、暗色領域 B 7 は、その他の方法で構成されても構わない。電源基板 B a 1 0 上には、文字、記号、線図などの情報（例えば「 F U S E 1 」やガラス管ヒューズ B a 3 7 の周囲を口金 B 1 とガラス管 B 2 とに分けて囲む四角枠線）はプリント基板 B a 1 に対して白色のインクを用いてシルク印刷されている。暗色領域 B 7 は、黒色のインクを用いてプリント基板 B a 1 に対するシルク印刷（ベタ塗り）を行うことで構成することもできる。このような構成であれば、プリント基板 B a 1 に対するシルク印刷という電源基板 B a 1 0 を製作するプロセスにおいて暗色領域 B 7 を形成することができる。

【 6 6 1 5 】

また、黒色のシール（ベタ塗りシール）をプリント基板 B a 1 に貼り付けて暗色領域 B 7 を構成することもできる。このような構成であれば、従来の電源基板 B a 1 0 を製作するプロセスを変える必要がなくて済む。

【 6 6 1 6 】

また、暗色領域 B 7 に相当する部分にだけ黒色のソルダーレジストを塗布する構成にすることもできる。このような構成であれば、暗色領域 B 7 にもスルーホールを設けることができるので、ヒューズホルダ B a 3 8 を電源基板 B a 1 に取り付ける作業の邪魔にならない。

【 6 6 1 7 】

なお、暗色領域 B 7 には、プリント基板 B a 1 上に描かれる記号などが記載されておらず、スルーホールのような構造物も設けられていないが、上述のように暗色領域 B 7 にスルーホールを設けても構わない。そして、暗色領域 B 7 は、プリント基板 B a 1 における金属配線が付設されている領域の色よりも暗く、プリント基板 B a 1 における金属配線が付設されていない領域の色よりも暗い。

【 6 6 1 8 】

なお、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の長手方向に対応する暗色領域 B 7 の長さは、口金 B 1 に隠れた部分を除くヒューズ線 B 3 の長さと同じ長さに形成されているが、これより短くても、少なくとも溶断部 B 4 の長さを超える長さであれば、そのように形成されてい

10

20

30

40

50

もよい。暗色領域 B 7 は、ガラス管 B 2 の一端または両端から突出する構成となっていて  
もよく、暗色領域 B 7 は、一方の口金または両方の口金から突出する構成となっていても  
よい。

【 6 6 1 9 】

< 例 2 >

図 6 5 2 ( c ) , 図 6 5 2 ( d ) は、例 2 に係る暗色領域の構成について説明している。  
図 6 5 2 ( c ) に示す様に、電源基板 B a 1 0 をプリント基板 B a 1 の直交する方向から  
見たとき、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の奥側が暗色領域 B 7 となっている。この様に構  
成すると、暗色領域 B 7 がガラス管 B 2 から透けて見えるので、暗色領域 B 7 が背景とな  
り溶断部 B 4 が強調されて浮かび上がる。

10

【 6 6 2 0 】

図 6 5 2 ( d ) は、例 2 に係る暗色領域 B 7 の配置を模式的に説明している。すなわち  
、図 6 5 2 ( d ) は、溶断部 B 4 を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズ B a 3 7 を横  
切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラ  
ス管 B 2 と等幅の暗色領域 B 7 がガラス管ヒューズ B a 3 7 のガラス管 B 2 における底部  
に設けられている。暗色領域 B 7 は、黒色の塗料をガラス管 B 2 に塗布して構成してもよ  
いし、黒色のインクを用いてガラス管 B 2 に対する印刷を行うことで構成することもでき  
る。また、黒色のシールをガラス管 B に貼り付けて暗色領域 B 7 を構成することもできる  
。

【 6 6 2 1 】

なお、この例では、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の長手方向に対応する暗色領域 B 7 の長  
さは、溶断部 B 4 の長さを超えているが、溶断部 B 4 が発生しそうな位置に相当する部位  
のみを暗色領域 B 7 としてもよい。

20

【 6 6 2 2 】

< 例 3 >

図 6 5 3 ( a ) , 図 6 5 3 ( b ) は、例 3 に係る暗色領域の構成について説明している。  
図 6 5 3 ( a ) に示す様に、電源基板 B a 1 0 をプリント基板 B a 1 の直交する方向から  
見たとき、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の奥側が部分的に暗色領域 B 7 となっている。

【 6 6 2 3 】

図 6 5 3 ( b ) は、例 3 に係る暗色領域 B 7 の配置を模式的に説明している。すなわち  
、図 6 5 3 ( b ) は、溶断部 B 4 を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズ B a 3 7 を横  
切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラ  
ス管 B 2 よりも幅狭の暗色領域 B 7 が電源基板 B a 1 0 のガラス管ヒューズ B a 3 7 の底  
面に対応する位置に設けられている。この様に構成すると、暗色領域 B 7 がガラス管 B 2  
から透けて見えるので、暗色領域 B 7 が背景となり溶断部 B 4 が強調されて浮かび上がる  
。この様に構成すると、暗色領域 B 7 を極力小さくできるので、暗色領域 B 7 がプリント  
基板 B a 1 に形成されるとき、暗色領域 B 7 が他の文字や記号や枠線などシルク印刷が施  
される領域の妨げとなりにくい。なお、他の特徴については、例 1 と同様である。

30

【 6 6 2 4 】

< 例 4 >

図 6 5 3 ( c ) , 図 6 5 3 ( d ) は、例 4 に係る暗色領域の構成について説明している。  
図 6 5 3 ( c ) に示す様に、電源基板 B a 1 0 をプリント基板 B a 1 の直交する方向から  
見たとき、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の奥側が暗色領域 B 7 となっている。この様に構  
成すると、暗色領域 B 7 がガラス管 B 2 から透けて見えるので、暗色領域 B 7 が背景とな  
り溶断部 B 4 が強調されて浮かび上がる。

40

【 6 6 2 5 】

図 6 5 3 ( d ) は、例 4 に係る暗色領域 B 7 の配置を模式的に説明している。すなわち  
、図 6 5 3 ( d ) は、溶断部 B 4 を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズ B a 3 7 を横  
切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラ  
ス管 B 2 の右辺においてガラス管 B 2 から突出した暗色領域 B 7 が電源基板 B a 1 0 に設

50

けられている。この様に構成すると、ガラス管ヒューズ B a 3 7 を斜め方向から見ても溶断部 B 4 を視認しやすい。すなわち、本例によれば、暗色領域 B 7 が例 1 よりも幅広に設けられているので、溶断部 B 4 が暗色領域 B 7 の手前に位置しているように見える方向が多様なものとなる。すなわち、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の中心軸を中心に暗色領域 B 7 が遠ざかる方向に回りながらガラス管ヒューズ B a 3 7 を視認したとしても、溶断部 B 4 の視認性は高い状態が維持される。これにより、内枠 1 2 を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がガラス管ヒューズ B a 3 7 と同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、電源基板 B a 1 0 をプリント基板 B a 1 の直交する方向から見ることができず、大きく角度が付いた状態で斜め方向からプリント基板 B a 1 を見る時でも、視線の先に暗色領域 B 7 とガラス管ヒューズ B a 3 7 とを重ねた状態で位置させ易くすることができる。本例では、暗色領域 B 7 をガラス管 B 2 の右辺において突出させる構成にしていたが、暗色領域 B 7 をガラス管 B 2 の左辺において突出させる構成としてもよい。このように、暗色領域 B 7 は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認作業時に、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の背後に視認される特定視認領域となるものであれば、電源基板 B a 1 0 上のガラス管ヒューズ B a 3 7 の真後ろから外れた領域に形成されてもよい。

10

## 【 6 6 2 6 】

また、本例は例 3 と組み合わせることもできる。すなわち、暗色領域 B 7 をガラス管 B 2 の一辺において例 3 で示した構成とし、ガラス管 B 2 の他辺において例 4 で示した構成とすることもできる。この例では、暗色領域 B 7 は、ガラス管 B 2 の一辺では、ガラス管 B 2 の内側に位置し、ガラス管 B 2 の他辺では、ガラス管 B 2 の外側に突出している。なお、他の特徴については、例 1 と同様である。

20

## 【 6 6 2 7 】

&lt; 例 5 &gt;

図 6 5 4 ( a ) , 図 6 5 4 ( b ) は、例 5 に係る暗色領域の構成について説明している。図 6 5 4 ( a ) に示す様に、電源基板 B a 1 0 をプリント基板 B a 1 の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の奥側が暗色領域 B 7 となっている。この様に構成すると、暗色領域 B 7 がガラス管 B 2 から透けて見えるので、暗色領域 B 7 が背景となり溶断部 B 4 が強調されて浮かび上がる。

## 【 6 6 2 8 】

図 6 5 4 ( b ) は、例 5 に係る暗色領域 B 7 の配置を模式的に説明している。すなわち、図 6 5 4 ( b ) は、溶断部 B 4 を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズ B a 3 7 を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラス管 B 2 の両辺においてガラス管 B 2 から突出した暗色領域 B 7 が電源基板 B a 1 0 のガラス管ヒューズ B a 3 7 の底面に対応する位置に設けられている。この様に構成すると、ガラス管ヒューズ B a 3 7 を斜め方向から見ても溶断部 B 4 を視認しやすい。すなわち、本例によれば、暗色領域 B 7 が例 1 よりも幅広に設けられているので、溶断部 B 4 が暗色領域 B 7 の手前に位置しているように見える方向が多様なものとなる。すなわち、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の中心軸を中心に一方向または一方向とは逆方向に回りながらガラス管ヒューズ B a 3 7 を視認したとしても、溶断部 B 4 の視認性は高い状態が維持される。これにより、電源基板 B a 1 0 をプリント基板 B a 1 の直交する方向から見ることができず、大きく角度が付いた状態で斜め方向からプリント基板 B a 1 を見る時でも、視線の先に暗色領域 B 7 とガラス管ヒューズ B a 3 7 とを重ねた状態で位置させ易くすることができる。なお、他の特徴については、例 1 と同様である。

30

40

## 【 6 6 2 9 】

&lt; 例 6 &gt;

図 6 5 4 ( c ) , 図 6 5 4 ( d ) は、例 6 に係る暗色領域の構成について説明している。図 6 5 4 ( c ) に示す様に、電源基板 B a 1 0 をプリント基板 B a 1 の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の奥側が暗色領域 B 7 となっている。この様に構成すると、暗色領域 B 7 がガラス管 B 2 から透けて見えるので、暗色領域 B 7 が背景となり溶断部 B 4 が強調されて浮かび上がる。

50

## 【 6 6 3 0 】

図 6 5 4 ( d ) は、例 6 に係る暗色領域 B 7 の配置を模式的に説明している。すなわち、図 6 5 4 ( d ) は、溶断部 B 4 を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズ B a 3 7 を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、本例では、ガラス管 B 2 の底部において暗色領域 B 7 を有する板部材がガラス管 B 2 の底部に設けられている。ガラス管 B 2 と板部材は硬化した接着剤 B 1 0 により一体化している。この様に構成すると、より確実に溶断部 B 4 を強調することができる。なお、本例は、上述の例 1 , 例 3 , 例 4 , 例 5 と組み合わせて実施することができる。本例は、上述の例 5 に相当する構成について説明している。

## 【 6 6 3 1 】

なお、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の長手方向に対応する暗色領域 B 7 の長さは、溶断部 B 4 の長さを超えていてもよい。

## 【 6 6 3 2 】

< 例 7 >

図 6 5 5 ( a ) , 図 6 5 5 ( b ) は、例 7 に係る暗色領域の構成について説明している。図 6 5 5 ( a ) に示す様に、電源基板 B a 1 0 をプリント基板 B a 1 の直交する方向とは異なる方向から見たとき、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の奥側が暗色領域 B 7 となっている。この様に構成すると、暗色領域 B 7 がガラス管 B 2 から透けて見えるので、暗色領域 B 7 が背景となり溶断部 B 4 が強調されて浮かび上がる。

## 【 6 6 3 3 】

図 6 5 5 ( b ) は、例 1 に係る暗色領域 B 7 の配置を模式的に説明している。すなわち、図 6 5 5 ( b ) は、溶断部 B 4 を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズ B a 3 7 を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、暗色領域 B 7 がガラス管ヒューズ B a 3 7 の底部を避けてガラス管 B 2 に設けられている。暗色領域 B 7 は、黒色の塗料をガラス管 B 2 に塗布して構成してもよいし、黒色のインクを用いてガラス管 B 2 に対する印刷を行うことで構成することもできる。また、黒色のシールをガラス管 B に貼り付けて暗色領域 B 7 を構成することもできる。

## 【 6 6 3 4 】

なお、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の長手方向に対応する暗色領域 B 7 の長さは、溶断部 B 4 の長さを超えていてもよい。

## 【 6 6 3 5 】

< 例 8 >

図 6 5 5 ( c ) , 図 6 5 5 ( d ) は、例 8 に係る暗色領域の構成について説明している。図 6 5 5 ( c ) に示す様に、電源基板 B a 1 0 をプリント基板 B a 1 の直交する方向とは異なる方向から見たとき、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の奥側が暗色領域 B 7 となっている。この様に構成すると、暗色領域 B 7 がガラス管 B 2 から透けて見えるので、暗色領域 B 7 が背景となり溶断部 B 4 が強調されて浮かび上がる。

## 【 6 6 3 6 】

図 6 5 5 ( d ) は、例 8 に係る暗色領域 B 7 の配置を模式的に説明している。すなわち、図 6 5 5 ( d ) は、溶断部 B 4 を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズ B a 3 7 を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、暗色領域 B 7 が電源基板 B a 1 0 のガラス管ヒューズ B a 3 7 の底面に対応する位置とは異なる位置設けられている。このように構成すれば、電源基板 B a 1 0 をプリント基板 B a 1 の直交する方向から見ることができず、大きく角度が付いた状態で斜め方向からプリント基板 B a 1 を見るのが予め分かっている時に、効果的に視線の先に暗色領域 B 7 とガラス管ヒューズ B a 3 7 とを重ねた状態で位置させ易くすることができる。

## 【 6 6 3 7 】

なお、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の長手方向に対応する暗色領域 B 7 の長さは、溶断部 B 4 の長さを超えていてもよい。暗色領域 B 7 は、ガラス管 B 2 の一端または両端から突出する構成となってもよく、暗色領域 B 7 は、一方の口金または両方の口金から突出

10

20

30

40

50

する構成となっていてよい。

【 6 6 3 8 】

< 例 9 >

図 6 5 6 ( a ) , 図 6 5 6 ( b ) は、例 9 に係る暗色領域の構成について説明している。図 6 5 6 ( a ) に示す様に、電源基板 B a 1 0 をプリント基板 B a 1 の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の奥側が暗色領域 B 7 となっている。この例では、暗色領域 B 7 は、プリント基板 B a 1 に白色でシルク印刷された文字や記号や枠線などの情報 B 8 A に重ならないように設けられている。この様に構成すると、ガラス管 B 2 から透けて見えるので、暗色領域 B 7 が背景となり溶断部 B 4 が強調されて浮かび上がる。しかも、暗色領域 B 7 が情報 B 8 A の識別を妨げになりにくいので、プリント基板 B a 1

10

【 6 6 3 9 】

図 6 5 6 ( b ) は、例 9 に係る暗色領域 B 7 の配置を模式的に説明している。すなわち、図 6 5 6 ( b ) は、溶断部 B 4 を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズ B a 3 7 を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、暗色領域 B 7 が電源基板 B a 1 0 のガラス管ヒューズ B a 3 7 の底面に対応する位置のうち、白色でシルク印刷された文字や記号や枠線などの情報 B 8 A に重ならないように設けられている。具体的には、例えばガラス管ヒューズ B a 3 7 を示す情報 B 8 A は、2 つのヒューズホルダ B a 3 8 の取付位置を示す情報 B 8 A - 1 , 情報 B 8 A - 2 と、これらに挟まれた箇所（ガラス管 B 7 が位置する箇所）を示す情報 B 8 A - 3 とで構成されている。暗色領域 B 7 は、情報 B 8 A - 3 の枠線に沿って、情報 B 8 A - 3 の枠線に重ならないように、所定間隔を開けて印刷されている。また、暗色領域 B 7 は、その下にある配線パターンを確認できる程度の濃さとしてもよい。このように構成すれば、暗色領域 B 7 が情報 B 8 A の識別を妨げになりにくいので、プリント基板 B a 1 にヒューズホルダ B a 3 8 等を取り付ける作業にも影響を与えにくくすることができる。

20

【 6 6 4 0 】

< 例 1 0 >

図 6 5 6 ( c ) , 図 6 5 6 ( d ) は、例 1 0 に係る暗色領域の構成について説明している。図 6 5 6 ( c ) に示す様に、電源基板 B a 1 0 をプリント基板 B a 1 の直交する方向とは異なる方向から見たとき、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の奥側が暗色領域 B 7 となっている。この例では、暗色領域 B 7 は、プリント基板 B a 1 にシルク印刷される文字や記号や枠線などの情報 B 8 A が重なるように設けられているが、これらの情報 B 8 A は、暗色領域 B 7 における溶断部 B 4 の確認の妨げにならないように形成されている。この様に構成すると、ガラス管 B 2 から透けて見えるので、暗色領域 B 7 が背景となり溶断部 B 4 が強調されて浮かび上がる。しかも、情報 B 8 A が暗色領域 B 7 における溶断部 B 4 の識別の妨げになりにくいので、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認作業にも影響を与えにくい。

30

【 6 6 4 1 】

図 6 5 6 ( d ) は、例 9 に係る暗色領域 B 7 の配置を模式的に説明している。すなわち、図 6 5 6 ( d ) は、溶断部 B 4 を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズ B a 3 7 を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、プリント基板 B a 1 にシルク印刷される文字や記号や枠線などの情報 B 8 A は、暗色領域 B 7 における溶断部 B 4 の確認の妨げにならないように、暗色領域 B 7 と同じ色（あるいは暗色領域 B 7 よりも濃い色）で暗色領域 B 7 に重なるように設けられている。具体的には、例えばガラス管ヒューズ B a 3 7 を示す情報 B 8 A は、暗色領域 B 7 と同じ色の濃さ（あるいは暗色領域 B 7 よりも濃い色）のインクで印刷されている。このとき、情報 B 8 A は、上塗りされたインクの分だけ暗色領域 B 7 から盛り上がることで、そこへの光の当たり具合によって、文字や線として認識されるものでもよい。この他に、暗色領域 B 7 内の情報 B 8 A は、電源基板 B a 1 0 よりも暗い色で暗色領域 B 7 よりも明るい色としてもよい。このように構成すれば、暗色領域 B 7 に情報 B 8 A が表示されていても、情報 B 8 A が暗色領域 B 7 における溶断部 B 4 の識別の妨げになりにくいので、ガラス管ヒューズ B a

40

50

37の確認作業にも影響を与えにくくすることができる。

【6642】

本実施例は、下記の様に変形実施をすることができる。

【6643】

<変形例1>

上述した本実施例では、ガラス管ヒューズBa37は、基板ボックスBaBの右端部には位置する電源スイッチBa36の近傍に設けられていたが、ガラス管ヒューズBa37が設けられる位置はこれに限らない。図657(a)に示すように、ガラス管ヒューズBa37は、電源基板Ba10の左端部に取り付けられたコネクタBa54の近傍に設けられている。

10

【6644】

具体的には、ガラス管ヒューズBa37は、コネクタBa54の近傍に設けられており、長手方向がコネクタBa54の伸びる方向(コネクタBa54が有する端子孔の配列方向と直交する方向)に平行となっている。このガラス管ヒューズBa37は、入力端子が電源基板Ba10の直流回路側に接続され、出力端子がコネクタBa54側に接続される。ガラス管ヒューズBa37は、コネクタBa54に接続される他の制御装置を過電流から保護することで、パチンコ機10が有する遊技に関する各種基板を保護することができる。

【6645】

ここで、上述した暗色領域B7は、電源基板Ba10上のこのガラス管ヒューズBa37と対向する箇所に設けられている。つまり、暗色領域B7は、コネクタBa54の近傍に設けられており、長手方向がコネクタBa54の伸びる方向に平行に設けられている。暗色領域B7は、本実施例と同様に黒色ベタ塗りで構成されている。さらに具体的な構成は、例1~例10と同様にすることができる。図657(b)では、例1に示した口金B1に隠れた部分を除くガラス管B2に覆われた領域を暗色領域B7とする構成を示した。

20

【6646】

ガラス管ヒューズBa37と暗色領域B7を電源基板Ba10のコネクタBa54の近傍に設けた場合は、パチンコ機10の内枠12を開けた状態でホール等の従業員の近くに位置する。したがって、より一層、パチンコ機10の内枠12を開けた状態で行うガラス管ヒューズBa37の確認作業のし易さを向上することができる。

30

【6647】

また、コネクタBa54の近傍のガラス管ヒューズBa37は、LEDBa61の近傍でもある。LEDBa61は、+5V、+8.5V等の直流電圧を供給していることを示すライトであるので、電源スイッチBa36のONに伴って、これらのLEDBa61が点灯する。これにより、LEDBa61からの光によってヒューズ線B3が反射されて、ガラス管ヒューズBa37の確認作業のし易さを向上することができる。

【6648】

なお、ガラス管ヒューズBa37は、電源基板Ba10の右端部や左端部に取り付けられたコネクタBa54以外のコネクタの近傍に設けられても構わない。また、ガラス管ヒューズBa37は、電源基板Ba10に取り付けられるコネクタ以外の上述した各種部品の近傍に設けられても構わない。

40

【6649】

<変形例2>

上述した本実施例では、基板ボックスBaBは、ガラス管ヒューズBa37を内部空間に収容した状態で、その前面を完全に覆っていたが、図658に示すように、前面の一部が開口されているものであってもよい。すなわち、基板ボックスBaBは、電源基板Ba10から発生する熱を逃がすための通気口BaB1が設けられており、通気口BaB1の一部は、少なくとも電源基板Ba10に直交する方向から見たときに、ガラス管ヒューズBa37の一部が露出する構成となっている。具体的には、通気口BaB1は、ヒューズ線B3の溶断部B4が露出する位置に形成されている。通気口BaB1は、内枠12が開

50

放された状態で、ホール等の従業員が通気口 B a B 1 によって溶断部 B 4 を見易くなるように、基板ボックス B a B の長手方向に長軸が向くように形成することが望ましい。これにより、ホール等の従業員は、内枠 1 2 が開放された状態で、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認作業を行い易くなる。

#### 【 6 6 5 0 】

##### < 変形例 3 >

上述した変形例 2 では、通気口 B a B 1 は、電源基板 B a 1 0 の長手方向に平行に形成されていた。そのため、通気口 B a B 1 とガラス管ヒューズ B a 3 7 とが重なった（取り付け状態で前後に重なった）ときに、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の溶断部 B 4 が露出するに留まっていた。ここで、図 6 5 9 に示す様に、通気口 B a B 1 は、電源基板 B a 1 0 の長手方向と直交して形成されてもよい。この場合、通気口 B a B 1 とガラス管ヒューズ B a 3 7 とが重なった（取り付け状態で前後に重なった）ときに、少なくとも変形例 2 よりも広くガラス管ヒューズ B a 3 7 を露出させることが可能となる。具体的には、視認可能なガラス管 B 2 の全体が、好ましくは、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の全体である。

10

#### 【 6 6 5 1 】

##### < 変形例 4 >

上述した本実施例では、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、電源基板 B a 1 0 に設けられていたが、その他の基板に設けられても構わない。図 6 6 0 , 図 6 6 1 は、カードユニット接続基板 3 1 4 にガラス管ヒューズ B a 7 8 が備えられている構成を示す。カードユニット接続基板 3 1 4 は、実施例 1 に示すカードユニット接続基板 3 1 4 と同じものである。

20

#### 【 6 6 5 2 】

カードユニット接続基板 3 1 4 は、図 6 4 9 に示すように、パチンコ機 1 0 の背面視で電源装置 B a A の右側、つまり、内枠 1 2 の最も開閉軸 J 1 に近い側に配設されている。

#### 【 6 6 5 3 】

カードユニット接続基板 3 1 4 は、実施例 1 で説明したものと同様に、パチンコ機前面の貸球操作部 1 2 0（図 1 参照）及び図示しないカードユニットに電氣的に接続されている。カードユニット接続基板 3 1 4 は、遊技者による球貸し操作の指令に基づき、球貸しを求める信号をカードユニットに送信し、カードユニットからは所定数の球貸しを行ったことを示す信号を受信するための送受信コネクタ B a 7 1 を備えている。送受信コネクタ B a 7 1 は、ケーブルを備えた 2 5 ピン D - s u b コネクタが挿入される挿入孔群 B a 7 2 が 2 列に形成されており、ハウジング B a 7 3 を介してカードユニット接続基板 3 1 4 に電氣的に接続されている。この他、カードユニット接続基板 3 1 4 は、複数の抵抗 B a 7 2 A などの電子部品も備えられている。なお、挿入孔群 B a 7 2 の上下両端部には、接続されたコネクタの脱落を防ぐクリップ B a 7 4 が設けられている。

30

#### 【 6 6 5 4 】

カードユニット接続基板 3 1 4 は、上述したカードユニット、主制御装置 2 6 1、電源装置 B a A と接続するためのコネクタ B a 7 5 , B a 7 6 , B a 7 7 を備えている。ガラス管ヒューズ B a 7 8 は、送受信コネクタ B a 7 1 の長手方向（挿入孔群 B a 7 2 が延びる方向）に平行に配設されており、例えば、入力端子が送受信コネクタ B a 7 1 側、出力端子がコネクタ B a 7 6（例えば主制御装置 2 6 1 に接続されるコネクタ）側に接続されている。これにより、ガラス管ヒューズ B a 7 8 は、コネクタ B a 7 6 に接続される他の制御装置（例えば主制御装置 2 6 1）を過電流から保護することができる。

40

#### 【 6 6 5 5 】

カードユニット接続基板 3 1 4 は、上述した実施例と同様に、ガラス管ヒューズ B a 7 8 と対向する箇所に暗色領域 B a 7 9 が設けられている。暗色領域 B a 7 9 は、本実施例と同様に、ホール等の従業者が内枠 1 2 を開けた状態でガラス管ヒューズ B a 7 8 の確認作業を行ったときに、ヒューズ線 B a 8 0（とくに溶断部 B a 8 1）と重なるように配設されている。ここでは、暗色領域 B a 7 9 は、本実施例の例 1 のように、ガラス管 B a 8 2 が見える箇所に対応して設けられているが、その他の例 2 ~ 例 1 0 のように設けられていても構わない。

50

## 【 6 6 5 6 】

これにより、カードユニット接続基板 3 1 4 においてヒューズ線 B a 8 0 が切れていないかを確認する確認作業を行う際、電源基板 B a 1 0 よりもさらに薄暗い環境下で離れた位置からカードユニット接続基板 3 1 4 を見ても、ヒューズ線 B a 8 0 の溶断部 B a 8 1 と対向位置にいる暗色領域 B a 7 9 の配色が、ガラス管ヒューズ B a 7 8 を支持するカードユニット接続基板 3 1 4 の配色（電源基板 B a 1 0 と同じ緑色）よりも暗い色（黒色）であるため、暗色領域 B 7 9 の色とヒューズ線 B a 8 0 の色とのコントラストが高くなる。したがって、パチンコ機 1 0 の内枠 1 2 を開けた状態で行うカードユニット接続基板 3 1 4 上のガラス管ヒューズ B a 7 8 の確認作業のし易さを向上することができる。

## 【 6 6 5 7 】

## &lt; 変形例 5 &gt;

上述した本実施例では、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、電源基板 B a 1 0 の右端部であって、電源スイッチ B a 3 6 の近傍に設けられていたが、電源スイッチ B a 3 6 の異なる箇所に設けられても構わない。図 6 6 2 は、電源基板 B a 1 0 の右端部と左端部の拡大図であるが、電源基板 B a 1 0 は、上述した本実施例の電源基板 B a 1 0 を反転させた位置にそれぞれ電子部品が配設されている。そのため、図 6 6 2 ( a ) に示すように、電源基板 B a 1 0 の左端部に電源スイッチ B a 3 6 が取り付けられており、その近傍にガラス管ヒューズ B a 3 7 が設けられている。これにより、電源スイッチ B a 3 6 の近傍のガラス管ヒューズ B a 3 7 は、ホール等の従業員が内枠 1 2 を開放したときに、従業員に近付くので、より一層、確認作業を行い易くなる。

## 【 6 6 5 8 】

また、図 6 6 2 ( b ) に示すように、コネクタ B a 5 4 の近傍に設けられた（直流回路側の）ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、開放軸 J 1 に近い方に位置することになる。この場合、コネクタ B a 5 4 の近傍のガラス管ヒューズ B a 3 7 は、ホール等の従業員が内枠 1 2 を開放したときに、従業員から離れるが、上述したように暗色領域 B 7 によって、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認しやすさを損ないにくくすることができる。

## 【 6 6 5 9 】

## &lt; 変形例 6 &gt;

上述した本実施例では、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、電源基板 B a 1 0 の実装面に設けられていたが、異なる箇所に設けられても構わない。例えば、図 6 6 3 ( a ) に示すように、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、電源装置 B a A の基板ボックス B a B のカバー部材に設けられている。外観的には、基板ボックス B a B 上に設けられたガラス管ヒューズ B a 3 7 は、電源スイッチ B a 3 6 とほぼ同じ高さに突出している。そのため、開放した状態の内枠 1 2 をのぞき込んだときに、本実施例よりもさらにガラス管ヒューズ B a 3 7 が見易くなっている。

## 【 6 6 6 0 】

ここで、基板ボックス B a B のカバー部材には、平坦面 B a B 2 に相当する領域が暗色領域 B 7 として形成されている。このカバー部材の暗色領域 B 7 は、この部位のみに透過性を有する黒色樹脂で形成してもよいし、透明な樹脂の上に黒色のシールを貼り付けてもよい。この暗色領域 B 7 は、長手方向および短手方向においてガラス管ヒューズ B a 3 7 よりも長く形成されている。このように、基板ボックス B a B 上から暗色領域 B 7 がどの位置にあるかを見付けやすくすることができる。暗色領域 B 7 によるガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認のし易さは上述と同様である。

## 【 6 6 6 1 】

図 6 6 3 ( b ) に示すように、基板ボックス B a B のカバー部材は、上述した本実施例のものとは異なり、電源基板 B a 1 0 に電氣的にガラス管ヒューズ B a 3 7 を接続するための入力端子と出力端子とを有するコネクタ B a C を備えている。このコネクタ B a C は、基板ボックス B a B 上に設けられたヒューズホルダに電氣的に接続されている。基板ボックス B a B 上に設けられたガラス管ヒューズ B a 3 7 は、このコネクタを介して、電源基板 B a 1 0 に電氣的に接続されている。

10

20

30

40

50

## 【 6 6 6 2 】

なお、基板ボックス B a B において、確認し易い位置であれば基板ボックス B a B の表面でなくても裏面でもよいし、側面でもよい。また、電源スイッチ B a 3 6 の近傍以外の箇所であってもよい。

## 【 6 6 6 3 】

## &lt; 変形例 7 &gt;

上述した本実施例では、電源基板 B a 1 0 は、その直交する方向から見たときに、ガラス管ヒューズ B a 3 7 に対向する箇所を黒色にすることを除き、緑色の基板面が見えるように構成されていたが、電源基板 B a 1 0 の全部を黒色の基板面としてもよい。黒色の基板面は、黒色のソルダーレジストによって形成することができる。このような構成においても、パチンコ機 1 0 の内枠 1 2 を開けた状態で行う電源基板 B a 1 0 上のガラス管ヒューズ B a 7 8 の確認作業のし易さを向上することができる。

10

## 【 6 6 6 4 】

## &lt; 変形例 8 &gt;

上述した本実施例では、暗色領域 B 7 は、黒色として構成したが、電源基板 B a 1 の基板面の所定部よりも濃い色、すなわち、ヒューズ線 B 3 の色とのコントラストが高くなるような色であれば、他の色であっても構わない。すなわち、ヒューズ線 B 3 は、白色銀（白色みを帯びた銀色。あるいは銀白色、銀色、灰色）のような色をしているので、暗色領域 B 7 の異なる色が赤色、橙色、青色、茶色などであれば、コントラストを高くすることができる。暗色領域 B 7 は、基板面の所定部よりも明度が低い色となっていればよく、暗色領域 B 7 の彩度および色相は、特に限定されない。例えば、緑色の明度であれば、白色、薄い緑色、通常の緑色、濃い緑色、黒色のように移り変わるので、ソルダーレジストの緑色を通常の緑色とすれば、濃い緑色や黒色はこれより暗い色である。また、例えば、緑色の彩度であれば、ソルダーレジストの緑色を鮮やかな緑色とすれば、くすんだ緑色はこれより暗い色である。また、例えば、色相（色み）が異なる色の比較であれば、例えば、ある色相と異なる色相とを所定段階の明度で分けたときに、色相が異なっても、明度が低い方が暗い色である。これは、例えばソルダーレジストと、暗色領域 B 7 との白黒画像を撮影し、その画像における明度の違いを見ることで、暗い色であることを識別することが可能である。

20

## 【 6 6 6 5 】

## &lt; 変形例 9 &gt;

上述した本実施例及び変形例 4 では、ガラス管ヒューズ B a 3 7、B a 7 8 及び暗色領域 B 7 が電源基板 B a 1 0 及びカードユニット接続基板 3 1 4 に備えられる例を説明したが、ガラス管ヒューズ B a 3 7、B a 7 8 は、主制御装置 2 6 1 の主制御基板 2 6 1 a、サブ制御装置 2 6 2 のサブ制御基板 2 6 2 a、払出制御装置 3 1 1 の払出制御基板 3 1 1 a など他の電子基板に備えられるものであっても構わない。また、実施例 1 のように払出装置 3 5 8 とともに電源スイッチ基板 3 8 2 が設けられる場合は、その電源スイッチ基板 3 8 2 に設けられた電源スイッチ 3 8 2 a の近傍に本実施例のガラス管ヒューズ B a 3 7、B a 7 8 及び暗色領域 B 7 が備えられる構成であっても構わない。

30

## 【 6 6 6 6 】

## &lt; 本実施例における特徴的な構成 &gt;

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の（B a 1）に関し、遊技に関する制御を行う電子部品（主制御装置 2 6 1、サブ制御装置 2 6 2、払出制御装置 3 1 1、電源装置 3 1 3 などに搭載される各種電子部品）と、電子部品を過電流から保護するガラス管ヒューズ B a 3 7 と、ガラス管ヒューズ B a 3 7 を支持する電源基板 B a 1 0 を備え、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、所定以上の電流が流れると溶断される溶断部 B 4 を有するヒューズ線 B 3 を備え、パチンコ機 1 0 は、少なくとも所定方向視で溶断部 B 4 の奥側の位置に対応する、電源基板 B a 1 0 のソルダーレジスト部分とは異なる配色がされた暗色領域 B 7 を備え、暗色領域 B 7 の配色は、電源基板 B a 1 0 のソルダーレジスト部分の配色よりも暗い色となっている。このようなパチンコ機 1 0 によれば、ヒューズ線が切れていないかを

40

50

確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から電源基板 B a 1 0 を見ても、ヒューズ線 B 3 の溶断部 B 4 の奥側の位置する暗色領域 B 7 の配色が、ガラス管ヒューズ B a 3 7 を支持する電源基板 B a 1 0 のソルダーレジスト部分の配色よりも暗い色であるため、暗色領域 B 7 の色とヒューズ線 B 3 の色とのコントラストが高くなる。したがって、内枠 1 2 を開けた状態で行うガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認作業のし易さを向上することができる。

**【 6 6 6 7 】**

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B a 2 ) に関し、暗色領域 B 7 は、少なくとも溶断部 B 4 に対向する部位が無地となっている。このようなパチンコ機 1 0 によれば、ヒューズ線 B 3 が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から電源基板 B a 1 0 を見たときに、ヒューズ線 B 3 の周りに線や文字などの情報が見られても、ヒューズ線 B 3 の溶断部 B 4 と対向位置にいる暗色領域 B 7 にはこれらの情報が見られないので、薄暗い状況下でも、これらの情報がヒューズ線 B 3 の溶断の有無の判別作業の邪魔になることを低減することができる。

10

**【 6 6 6 8 】**

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B a 3 ) に関し、暗色領域 B 7 は、黒色である。このようなパチンコ機 1 0 によれば、ヒューズ線の溶断部と対向位置にいる特定部の配色が、ヒューズを支持する支持基板の配色よりも最も暗い色であるため、特定部の色とヒューズ線の色とのコントラストを最も高くすることができる。

**【 6 6 6 9 】**

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B a 4 ) に関し、暗色領域 B 7 は、電源基板 B a 1 0 の一部である。このようなパチンコ機 1 0 によれば、暗色領域 B 7 の色は、電源基板 B a 1 0 の一部であるために一定であり、ガラス管ヒューズ B a 3 7 を交換しても通常、ヒューズ線 B 3 の色は変わらないので、暗色領域 B 7 の色とヒューズ線 B 3 の色とのコントラストを高くした状態を維持することができる。

20

**【 6 6 7 0 】**

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B a 5 ) に関し、暗色領域 B 7 は、所定方向から見たときガラス管ヒューズ B a 3 7 の奥側に位置した状態で視認可能である。このようなパチンコ機 1 0 によれば、暗色領域 B 7 は、所定方向から見たときガラス管ヒューズ B a 3 7 の奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、ヒューズ線 B 3 が切れていないかを確認する確認作業を行う際、その時に見ることができる方向からガラス管ヒューズ B a 3 7 を見たときガラス管ヒューズ B a 3 7 の奥側に暗色領域 B 7 がある状態を発生させることができる。

30

**【 6 6 7 1 】**

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B a 6 ) に関し、所定方向は、電源基板 B a 1 0 の直交方向とは異なる方向である。このようなパチンコ機 1 0 によれば、暗色領域 B 7 は、電源基板 B a 1 0 の直交方向とは異なる方向から見たときガラス管ヒューズ B a 3 7 の奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、ヒューズ線 B 3 が切れていないかを確認する確認作業を行う際、内枠 1 2 を全開することができず、正面からガラス管ヒューズ B a 3 7 を確認できなくても、その時に見ることができる方向からガラス管ヒューズ B a 3 7 を見たときガラス管ヒューズ B a 3 7 の奥側に暗色領域 B 7 がある状態を発生させることができる。したがって、内枠 1 2 を全開することができない状況下でも、内枠 1 2 を開けた状態で行うガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認作業のし易さを向上することができる。

40

**【 6 6 7 2 】**

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B a 7 ) に関し、暗色領域 B 7 は、平滑な平面または曲面となっている。このようなパチンコ機 1 0 によれば、暗色領域 B 7 は、例えば電源基板 B a 1 0 の一部などのような平滑な平面に設けることもできるし、例えば例 2 のように、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の側面のような平滑な曲面に設けることもできる。平滑な曲面である暗色領域 B 7 は、平滑な平面である暗色領域 B 7 よりも多方向

50

に向いている分、多方向からガラス管ヒューズ B a 3 7 を見易くすることができる。

【 6 6 7 3 】

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B a 8 ) に関し、暗色領域 B 7 は、電源基板 B a 1 0 の板面から所定高さだけ離間している。このようなパチンコ機 1 0 によれば、暗色領域 B 7 は、例えば例 2 , 例 5 のように、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の側面のような電源基板 B a 1 0 の板面から所定高さだけ離間した位置に設けることもできる。電源基板 B a 1 0 の板面から所定高さだけ離間している暗色領域 B 7 は、電源基板 B a 1 0 の板面に設けられている暗色領域 B 7 よりも確認作業を行う者に近付いている分だけ、多方向からヒューズを見易くすることができる。

【 6 6 7 4 】

また、本実施例の例 3 に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B a 9 ) に関し、暗色領域 B 7 の幅は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 を構成するガラス管 B 2 の直径以下となっている。このようなパチンコ機 1 0 によれば、暗色領域 B 7 の幅がガラス管ヒューズ B a 3 7 を構成するガラス管 B 2 の直径以下であっても、少し離れた位置から電源基板 B a 1 0 を見た時に、暗色領域 B 7 の手前側にヒューズ線 B 3 があることが分かる程度に暗色領域 B 7 の幅が構成されていれば、暗色領域 B 7 の色とヒューズ線 B 3 の色とのコントラストによって、内枠 1 2 を開けた状態で行うガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認作業のし易さを向上することができる。なお、この条件を満たす暗色領域 B 7 の幅は、ガラス管 B 2 の直径より小さくヒューズ線 B 3 の幅よりも太いものであってもよいし、ヒューズ線 B 3 の幅と同程度でもよいし、ヒューズ線 B 3 の幅よりも小さくてもよい。

【 6 6 7 5 】

また、本実施例の例 4 ~ 例 6 に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B a 1 0 ) に関し、暗色領域 B 7 の幅は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 を構成するガラス管 B 2 の直径よりも広い。このようなパチンコ機 1 0 によれば、内枠 1 2 を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がガラス管ヒューズ B a 3 7 と同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、正面から電源基板 B a 1 0 を見ることができず、大きく角度が付いた状態で電源基板 B a 1 0 を見る時でも、視線の先に暗色領域 B 7 とガラス管ヒューズ B a 3 7 とを重なった状態で位置させ易くすることができる。

【 6 6 7 6 】

また、本実施例の例 2 , 例 7 に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B a 1 1 ) に関し、暗色領域 B 7 は、ヒューズ線 B 3 の近傍に設けられた湾曲部材 ( ガラス管 B 2 、ガラス管 B 2 に貼り付けられるシール ) に設けられている。このようなパチンコ機 1 0 によれば、暗色領域 B 7 は、例えばヒューズ線 B 3 を収容するガラス管 B 2 のようなヒューズ線 B 3 の近傍に設けられた湾曲部材に設けることもできる。湾曲部材である暗色領域 B 7 は、平面である暗色領域 B 7 よりも多方向に向いている分、多方向からガラス管ヒューズ B a 3 7 を見易くすることができる。

【 6 6 7 7 】

また、本実施例の変形例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B a 1 2 ) に関し、暗色領域 B 7 の長さは、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の長手方向の長さよりも長くてもよい。このようなパチンコ機 1 0 によれば、内枠 1 2 を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がヒューズと同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の長手方向側にいる確認作業を行う者が、大きく角度が付いた状態で電源基板 B a 1 0 を見る時でも、視線の先に暗色領域 B 7 とガラス管ヒューズ B a 3 7 とを重なった状態で位置させ易くすることができる。

【 6 6 7 8 】

また、本実施例及び変形例 2 , 変形例 3 に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B a 1 3 ) に関し、少なくともガラス管ヒューズ B a 3 7 を覆う透明な電源装置 B a A のカバー部材を有し、カバー部材は、カバー部材の奥側に位置する暗色領域 B 7 に相当する部位を視認し易く形成された領域 ( カバー部材の平坦面 B a B 2 , 熱を逃すための通風孔 B a B 1 ) を有している。このようなパチンコ機 1 0 によれば、カバー部材を介してヒューズ線 B 3

10

20

30

40

50

が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から電源基板 B a 1 0 を見ても、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認作業のし易さを向上することができる。

【 6 6 7 9 】

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B a 1 4 ) に関し、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、電子部品が実装された電源基板 B a 1 0 に備えられている。本実施例の変形例 4 に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B a 1 4 ) に関し、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、電子部品が実装されたカードユニット接続基板 3 1 4 に備えられている。

【 6 6 8 0 】

また、本実施例の変形例 6 に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B a 1 5 ) に関し、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、電子部品が実装された電源基板 B a 1 0 に電氣的にガラス管ヒューズ B a 3 7 を接続するための入力端子と出力端子とを備える基板ボックス B a B のカバー部材に設けられており、前記所定の電子基板よりも前記ヒューズが外部から視認し易い位置に設けられているものである ( ガラス管ヒューズ B a 3 7 が搭載された電源装置 B a A の基板ボックス B a A のカバー部材 ) 。このようなパチンコ機 1 0 によれば、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、そのガラス管ヒューズ B a 3 7 が保護する電源基板 B a 1 0 よりも外部から視認し易い基板ボックス B a B のカバー部材に設けられているので、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認作業をさらに行い易くなる。

10

【 実施例 6 7 】

【 6 6 8 1 】

実施例 6 7 に係るパチンコ機 1 0 の構成を説明する。

20

【 6 6 8 2 】

本実施例の特徴は、内枠 1 2 を開けた状態で行うガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認作業がし易いように、すなわち具体的にはヒューズ線 B 3 の切断が分かりやすいように、電源基板 B a 1 0 にプリント基板 B a 1 よりも明るい特定領域となる明色領域 B 1 7 が設けられていることである。以降、明色領域 B 1 7 の具体的な構成の例について説明する。

【 6 6 8 3 】

< 例 1 >

図 6 6 4 ( a ) , 図 6 6 4 ( b ) は、例 1 に係る明色領域 B 1 7 の構成について説明している。図 6 6 4 ( a ) に示す様に、電源基板 B a 1 0 をプリント基板 B a 1 の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の奥側が明色領域 B 1 7 となっている。具体的には、電源基板 B a 1 0 のうち、口金 B 1 に隠れた部分を除くガラス管 B 2 に覆われた領域が明色領域 B 1 7 となっている。この領域の長手方向は、口金 B 1 に隠れた部分を除くヒューズ線 B 3 の長さと同じ長さである。この様に構成すると、ガラス管 B 2 と同じ領域で明色領域 B 1 7 がガラス管 B 2 から透けて見えるので、明色領域 B 1 7 が背景となり溶断部 B 4 が強調されて浮かび上がる。

30

【 6 6 8 4 】

図 6 6 4 ( b ) は、例 1 に係る明色領域 B 1 7 の配置を模式的に説明している。すなわち、図 6 6 4 ( b ) は、溶断部 B 4 を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズ B a 3 7 を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラス管 B 2 と等幅の明色領域 B 1 7 が電源基板 B a 1 0 におけるガラス管ヒューズ B a 3 7 の底面に対応する位置に設けられている。プリント基板 B a 1 は、熱硬化性樹脂等から構成されるベース板 B 9 と、ベース板 B 9 の表面に設けられた例えば緑色の絶縁層 B 8 を有しているが、本例のプリント基板 B a 1 には、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の溶断部 B 4 に対応する位置に例えば白色の層が絶縁層 B 8 の表面に積層され、明色領域 B 1 7 を構成している。明色領域 B 1 7 は、例えば白色の塗料をプリント基板 B a 1 に塗布 ( ベタ塗り ) して構成されている。そのため、明色領域 B 1 7 は、白色一色の無地の領域となっている。なお、図視では、他のシルク印刷された文字、記号、枠線を黒色で表示しているため、明色領域 B 1 7 も黒色で表示している。

40

【 6 6 8 5 】

このように明色領域 B 1 7 が形成されることによって、ヒューズ線 B 3 が切れていない

50

かを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から電源基板 B a 1 0 を見ても、薄暗い環境下でも電源基板 B a 1 0 上から明色領域 B 1 7 がどこにあるかの目安になり易い。また、ヒューズ線 B 3 の溶断部 B 4 と対向位置にいる明色領域 B 1 7 の配色が、ガラス管ヒューズ B a 3 7 を支持する電源基板 B a 1 0 の配色よりも明るい色であるため、明色領域 B 1 7 の色とヒューズ線 B 3 の色とのコントラストが高くなる。したがって、パチンコ機 1 0 の内枠 1 2 を開けた状態で行うガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認作業のし易さを向上することができる。

#### 【 6 6 8 6 】

また、明色領域 B 1 7 が白色一色の無地の領域とされていることで、薄暗い環境下でも光を放射し易くなり、電源基板 B a 1 0 上から明色領域 B 1 7 がどこにあるかの目安になり易い。また、ヒューズ線 B 3 が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から明色領域 B 1 7 を見たときに、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の周りに線や文字などの情報が見られても、ヒューズ線 B 3 の溶断部 B 4 と対向位置にいる明色領域 B 1 7 にはこれらの情報が見られないので、薄暗い状況下でも、これらの情報がヒューズ線 B 3 の溶断の有無の判別作業の邪魔になることを低減することができる。

10

#### 【 6 6 8 7 】

なお、明色領域 B 1 7 は、その他の方法で構成されても構わない。電源基板 B a 1 0 上には、文字、記号、線図などの情報（例えば「 F U S E 2 」やガラス管ヒューズ B a 3 7 の周囲を口金 B 1 とガラス管 B 2 とに分けて囲む四角枠線）はプリント基板 B a 1 に対して白色のインクを用いてシルク印刷されている。明色領域 B 1 7 は、同じ白色のインクを用いてプリント基板 B a 1 に対するシルク印刷（ベタ塗り）を行うことで構成することもできる。このような構成であれば、プリント基板 B a 1 に対するシルク印刷という電源基板 B a 1 0 を製作するプロセスにおいて他の文字、記号、線図などの情報と同時に明色領域 B 1 7 を形成することができる。

20

#### 【 6 6 8 8 】

また、白色のシール（ベタ塗りシール）をプリント基板 B a 1 に貼り付けて明色領域 B 1 7 を構成することもできる。このような構成であれば、従来の電源基板 B a 1 0 を製作するプロセスを変える必要がなくて済む。

#### 【 6 6 8 9 】

また、明色領域 B 1 7 に相当する部分にだけ白色のソルダーレジストを塗布する構成にすることもできる。このような構成であれば、明色領域 B 1 7 にもスルーホールを設けることができるので、ヒューズホルダ B a 3 8 を電源基板 B a 1 に取り付ける作業の邪魔にならない。

30

#### 【 6 6 9 0 】

なお、明色領域 B 1 7 には、プリント基板 B a 1 上に描かれる記号などが記載されておらず、スルーホールのような構造物も設けられていないが、上述のように明色領域 B 1 7 にスルーホールを設けても構わない。そして、明色領域 B 1 7 は、プリント基板 B a 1 における金属配線が付設されている領域の色（銅があるためやや明るい緑色に見える）よりも明るく、プリント基板 B a 1 における金属配線が付設されていない領域の色（銅がないためやや濃い緑色に見える）よりも明るい。

40

#### 【 6 6 9 1 】

ここで、明色領域 B 1 7 は、電源基板 B a 1 0 上に印刷される他の白色の文字、記号、枠線その他の識別情報表示領域よりも目立つように構成されていることが好ましい。例えば、電源基板 B a 1 0 には、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の左下に、白色ベタ塗りの横長の矩形領域内に「 A B C D 」という文字だけ抜き取られた（つまり文字部分は基板面と同じ緑色）識別情報表示領域 B 1 8 が設けられている。しかし、明色領域 B 1 7 は、識別情報表示領域 B 1 8 よりもはるかに縦長に構成されているので、内枠 1 2 を開放した薄暗い環境下で斜めから電源基板 B a 1 0 を見たとしても、明色領域 B 1 7 と識別情報表示領域 B 1 8 とを明確に区別することができる。仮に、識別情報表示領域 B 1 8 の文字部分がヒューズ線 B 3 と似たような色で印刷されていれも、明色領域 B 1 7 と識別情報表示領域 B 1

50

8 との大きさ・形状の違いから明確に区別することができる。

【 6 6 9 2 】

なお、電源基板 B a 1 0 上には、必ずしも識別情報表示領域 B 1 8 が印刷されていなくても構わない。明色領域 B 1 7 の色とヒューズ線 B 3 の色とのコントラストが高くなっていけばよい。その他の特徴は、暗色領域 B 7 の例 1 での説明と同じである。

【 6 6 9 3 】

< 例 2 >

図 6 6 4 ( c ) , 図 6 6 4 ( d ) は、例 2 に係る明色領域の構成について説明している。図 6 6 4 ( c ) に示す様に、電源基板 B a 1 0 をプリント基板 B a 1 の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の奥側が明色領域 B 1 7 となっている。この様に構成すると、明色領域 B 1 7 がガラス管 B 2 から透けて見えるので、明色領域 B 1 7 が背景となり溶断部 B 4 が強調されて浮かび上がる。

10

【 6 6 9 4 】

図 6 6 4 ( d ) は、例 2 に係る明色領域 B 1 7 の配置を模式的に説明している。すなわち、図 6 6 4 ( d ) は、溶断部 B 4 を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズ B a 3 7 を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラス管 B 2 と等幅で且つガラス管 B 2 の視認可能な部分と同じ長さの明色領域 B 1 7 がガラス管ヒューズ B a 3 7 のガラス管 B 2 における底部に設けられている。明色領域 B 1 7 は、白色の塗料をガラス管 B 2 に塗布して構成してもよいし、白色のインクを用いてガラス管 B 2 に対する印刷を行うことで構成することもできる。また、白色のシールをガラス管 B に貼り付けて明色領域 B 1 7 を構成することもできる。

20

【 6 6 9 5 】

ここで、明色領域 B 1 7 は、電源基板 B a 1 0 上に配設される他の白色の部品よりも目立つように構成されていることが好ましい。例えば、電源基板 B a 1 0 に、白色のコネクタ B 5 1 , B 5 2 , B 5 3 が設けられているとする。しかし、明色領域 B 1 7 は、コネクタ B 5 1 , B 5 2 , B 5 3 よりもはるかに縦長に構成されているので、内枠 1 2 を開放した薄暗い環境下で斜めから電源基板 B a 1 0 を見たとしても、明色領域 B 1 7 とコネクタ B 5 1 , B 5 2 , B 5 3 とを明確に区別することができる。なお、内枠 1 2 を開放した状態で斜めから電源基板 B a 1 0 を見たときにガラス管ヒューズ B a 3 7 の周囲に見える範囲には、明色領域 B 1 7 と同程度の長さの部品は配設されていないものとする。

30

【 6 6 9 6 】

なお、電源基板 B a 1 0 に取り付けられるコネクタ B 5 1 , B 5 2 , B 5 3 は、必ずしも白色でなくても構わない。明色領域 B 1 7 の色とヒューズ線 B 3 の色とのコントラストが高くなっていけばよい。その他の特徴は、暗色領域 B 7 の例 2 での説明と同じである。

【 6 6 9 7 】

< 例 3 >

図 6 6 5 ( a ) , 図 6 6 5 ( b ) は、例 3 に係る明色領域の構成について説明している。図 6 6 5 ( a ) に示す様に、電源基板 B a 1 0 をプリント基板 B a 1 の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の奥側が部分的に明色領域 B 1 7 となっている。

【 6 6 9 8 】

図 6 6 5 ( b ) は、例 3 に係る明色領域 B 1 7 の配置を模式的に説明している。すなわち、図 6 6 5 ( b ) は、溶断部 B 4 を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズ B a 3 7 を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラス管 B 2 よりも幅狭の明色領域 B 1 7 が電源基板 B a 1 0 のガラス管ヒューズ B a 3 7 の底面に対応する位置に設けられている。この様に構成すると、明色領域 B 1 7 がガラス管 B 2 から透けて見えるので、明色領域 B 1 7 が背景となり溶断部 B 4 が強調されて浮かび上がる。この様に構成すると、明色領域 B 1 7 を極力小さくできるので、明色領域 B 1 7 がプリント基板 B a 1 に形成されるとき、明色領域 B 1 7 が他の文字や記号や枠線などシルク印刷が施される領域の妨げとなりにくい。

40

【 6 6 9 9 】

50

ここで、明色領域 B 1 7 は、電源基板 B a 1 上に配設される銅配線の引き伸ばし部分 B 1 9 a , B 1 9 b , B 1 9 c の幅よりも目立つように構成されていることが好ましい。電源基板 B a 1 上の銅配線部分は、緑色のソルダーレジストが塗布されているが、銅配線がない部分と比べて薄い緑色になりやすい。そのため、銅配線の色と明色領域 B 1 7 の色とのコントラストが付きにくい恐れもある。しかし、明色領域 B 1 7 は、銅配線の引き伸ばし部分 B 1 9 a , B 1 9 b , B 1 9 c の幅よりも十分に幅広に構成されているので、内枠 1 2 を開放した薄暗い環境下で斜めから電源基板 B a 1 を見たとしても、明色領域 B 1 7 と銅配線の引き伸ばし部分 B 1 9 a , B 1 9 b , B 1 9 c とを明確に区別することができる。

**【 6 7 0 0 】**

10

なお、明色領域 B 1 7 は、必ずしも電源基板 B a 1 上に配設される銅配線の引き伸ばし部分 B 1 9 a , B 1 9 b , B 1 9 c よりも幅広でなくても構わない。明色領域 B 1 7 の色とヒューズ線 B 3 の色とのコントラストが高くなっていけばよい。その他の特徴は、暗色領域 B 7 の例 3 での説明と同じである。

**【 6 7 0 1 】**

&lt; 例 4 &gt;

図 6 6 5 ( c ) , 図 6 6 5 ( d ) は、例 4 に係る明色領域の構成について説明している。図 6 6 5 ( c ) に示す様に、電源基板 B a 1 0 をプリント基板 B a 1 の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の奥側が明色領域 B 1 7 となっている。この様に構成すると、明色領域 B 1 7 がガラス管 B 2 から透けて見えるので、明色領域 B 1 7 が背景となり溶断部 B 4 が強調されて浮かび上がる。

20

**【 6 7 0 2 】**

図 6 6 5 ( d ) は、例 4 に係る明色領域 B 1 7 の配置を模式的に説明している。すなわち、図 6 6 5 ( d ) は、溶断部 B 4 を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズ B a 3 7 を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラス管 B 2 の右辺においてガラス管 B 2 から突出した明色領域 B 1 7 が電源基板 B a 1 0 に設けられている。この様に構成すると、ガラス管ヒューズ B a 3 7 を斜め方向から見ても溶断部 B 4 を視認しやすい。すなわち、本例によれば、明色領域 B 1 7 が例 1 よりも幅広に設けられているので、溶断部 B 4 が明色領域 B 1 7 の手前に位置しているように見える方向が多様なものとなる。すなわち、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の中心軸を中心に明色領域 B 1 7 が遠ざかる方向に回りながらガラス管ヒューズ B a 3 7 を視認したとしても、溶断部 B 4 の視認性は高い状態が維持される。これにより、内枠 1 2 を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がガラス管ヒューズ B a 3 7 と同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、電源基板 B a 1 0 をプリント基板 B a 1 の直交する方向から見る事ができず、大きく角度が付いた状態で斜め方向からプリント基板 B a 1 を見る時でも、視線の先に明色領域 B 1 7 とガラス管ヒューズ B a 3 7 とを重ねた状態で位置させ易くすることができる。

30

**【 6 7 0 3 】**

ここで、明色領域 B 1 7 は、電源基板 B a 1 上に配設される他の白色の部品よりも目立つように構成されていることが好ましい。例えば、電源基板 B a 1 0 に、白色のバリスタ B a 3 , セラミックコンデンサ B a 4 , フィルムコンデンサ B a 5 が設けられているとする。しかし、明色領域 B 1 7 は、バリスタ B a 3 , セラミックコンデンサ B a 4 , フィルムコンデンサ B a 5 よりもはるかに横長に構成されているので、内枠 1 2 を開放した薄暗い環境下で斜めから電源基板 B a 1 を見たとしても、明色領域 B 1 7 とバリスタ B a 3 , セラミックコンデンサ B a 4 , フィルムコンデンサ B a 5 とを明確に区別することができる。なお、内枠 1 2 を開放した状態で斜めから電源基板 B a 1 を見たときにガラス管ヒューズ B a 3 7 の周囲に見える範囲には、明色領域 B 1 7 と同程度の横幅の部品は配設されていないものとする。

40

**【 6 7 0 4 】**

なお、電源基板 B a 1 に取り付けられるバリスタ B a 3 , セラミックコンデンサ B a 4

50

、フィルムコンデンサ B a 5 は、必ずしも白色でなくても構わない。明色領域 B 1 7 の色とヒューズ線 B 3 の色とのコントラストが高くなっていけばよい。その他の特徴は、暗色領域 B 7 の例 4 での説明と同じである。

【 6 7 0 5 】

< 例 5 >

図 6 6 6 ( a ) , 図 6 6 6 ( b ) は、例 5 に係る明色領域の構成について説明している。図 6 6 6 ( a ) に示す様に、電源基板 B a 1 0 をプリント基板 B a 1 の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の奥側が明色領域 B 1 7 となっている。この様に構成すると、明色領域 B 1 7 がガラス管 B 2 から透けて見えるので、明色領域 B 1 7 が背景となり溶断部 B 4 が強調されて浮かび上がる。

10

【 6 7 0 6 】

図 6 6 6 ( b ) は、例 5 に係る明色領域 B 1 7 の配置を模式的に説明している。すなわち、図 6 6 6 ( b ) は、溶断部 B 4 を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズ B a 3 7 を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラス管 B 2 の両辺においてガラス管 B 2 から突出した明色領域 B 1 7 が電源基板 B a 1 0 のガラス管ヒューズ B a 3 7 の底面に対応する位置に設けられている。この様に構成すると、ガラス管ヒューズ B a 3 7 を斜め方向から見ても溶断部 B 4 を視認しやすい。すなわち、本例によれば、明色領域 B 1 7 が例 1 よりもはるかに幅広に設けられている。そのため、明色領域 B 1 7 は、その背後に位置する部位（銅配線分とそれ以外の部分。文字や枠線など）が視認できるようなやや透過性のあるインクで形成されている。明色領域 B 1 7 が幅広であることで、溶断部 B 4 が明色領域 B 1 7 の手前に位置しているように見える方向が多様なものとなる。すなわち、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の中心軸を中心に一方向または一方向とは逆方向に回りながらガラス管ヒューズ B a 3 7 を視認したとしても、溶断部 B 4 の視認性は高い状態が維持される。これにより、電源基板 B a 1 0 をプリント基板 B a 1 の直交する方向から見ることができず、大きく角度が付いた状態で斜め方向からプリント基板 B a 1 を見る時でも、視線の先に明色領域 B 1 7 とガラス管ヒューズ B a 3 7 とを重ねた状態で位置させ易くすることができる。

20

【 6 7 0 7 】

ここで、明色領域 B 1 7 は、電源基板 B a 1 上に配設される他の白色の部品よりも目立つように構成されていることが好ましい。例えば、電源基板 B a 1 0 に、白色のコネクタ B 5 1 , B 5 2 , B 5 3 が設けられているとする。しかし、明色領域 B 1 7 は、コネクタ B 5 1 , B 5 2 , B 5 3 よりもはるかに幅広（横方向だけでなく縦方向にも幅広）に構成されているので、内枠 1 2 を開放した薄暗い環境下で斜めから電源基板 B a 1 を見たとしても、明色領域 B 1 7 とコネクタ B 5 1 , B 5 2 , B 5 3 とを明確に区別することができる。なお、内枠 1 2 を開放した状態で斜めから電源基板 B a 1 を見たときにガラス管ヒューズ B a 3 7 の周囲に見える範囲には、明色領域 B 1 7 と同程度の幅広の部品は配設されていないものとする。

30

【 6 7 0 8 】

なお、電源基板 B a 1 に取り付けられるコネクタ B 5 1 , B 5 2 , B 5 3 は、必ずしも白色でなくても構わない。明色領域 B 1 7 の色とヒューズ線 B 3 の色とのコントラストが高くなっていけばよい。その他の特徴は、暗色領域 B 7 の例 5 での説明と同じである。

40

【 6 7 0 9 】

< 例 6 >

図 6 6 6 ( c ) , 図 6 6 6 ( d ) は、例 6 に係る明色領域の構成について説明している。図 6 6 6 ( c ) に示す様に、電源基板 B a 1 0 をプリント基板 B a 1 の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の奥側が明色領域 B 1 7 となっている。この様に構成すると、明色領域 B 1 7 がガラス管 B 2 から透けて見えるので、明色領域 B 1 7 が背景となり溶断部 B 4 が強調されて浮かび上がる。

【 6 7 1 0 】

図 6 6 6 ( d ) は、例 6 に係る明色領域 B 1 7 の配置を模式的に説明している。すなわ

50

ち、図 6 6 6 ( d ) は、溶断部 B 4 を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズ B a 3 7 を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、本例では、ガラス管 B 2 の底部において明色領域 B 1 7 を有する板部材がガラス管 B 2 の底部に設けられている。ガラス管 B 2 と板部材は硬化した接着剤 B 1 0 により一体化している。この様に構成すると、より確実に溶断部 B 4 を強調することができる。なお、本例は、上述の例 1 , 例 3 , 例 4 , 例 5 と組み合わせて実施することができる。本例は、上述の例 5 に相当する構成について説明している。

【 6 7 1 1 】

なお、その他の特徴は、暗色領域 B 7 の例 6 での説明と同じである。

【 6 7 1 2 】

10

< 例 7 >

図 6 6 7 ( a ) , 図 6 6 7 ( b ) は、例 7 に係る明色領域の構成について説明している。図 6 6 7 ( a ) に示す様に、電源基板 B a 1 0 をプリント基板 B a 1 の直交する方向とは異なる方向から見たとき、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の奥側が明色領域 B 1 7 となっている。この様に構成すると、明色領域 B 1 7 がガラス管 B 2 から透けて見えるので、明色領域 B 1 7 が背景となり溶断部 B 4 が強調されて浮かび上がる。

【 6 7 1 3 】

図 6 6 7 ( b ) は、例 1 に係る明色領域 B 1 7 の配置を模式的に説明している。すなわち、図 6 6 7 ( b ) は、溶断部 B 4 を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズ B a 3 7 を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、明色領域 B 1 7 がガラス管ヒューズ B a 3 7 の底部を避けてガラス管 B 2 に設けられている。明色領域 B 1 7 は、白色の塗料をガラス管 B 2 に塗布して構成してもよいし、白色のインクを用いてガラス管 B 2 に対する印刷を行うことで構成することもできる。また、白色のシールをガラス管 B に貼り付けて明色領域 B 1 7 を構成することもできる。

20

【 6 7 1 4 】

ここで、明色領域 B 1 7 は、電源基板 B a 1 上に白色でシルク印刷される太枠線 B 2 0 の幅よりも目立つように構成されていることが好ましい。例えば、電源基板 B a 1 0 にシルク印刷された太枠線 B 2 0 は、上述までに図示された枠線よりもやや太く形成されている。しかし、明色領域 B 1 7 は、太枠線 B 2 0 の幅よりも十分に幅広に構成されているので、内枠 1 2 を開放した薄暗い環境下で斜めから電源基板 B a 1 を見たとしても、明色領域 B 1 7 と太枠線 B 2 0 とを明確に区別することができる。

30

【 6 7 1 5 】

なお、太枠線 B 2 0 でなくても上述までに図示された通常太さの枠線であっても構わない。明色領域 B 1 7 の色とヒューズ線 B 3 の色とのコントラストが高くなっていけばよい。その他の特徴は、暗色領域 B 7 の例 7 での説明と同じである。

【 6 7 1 6 】

< 例 8 >

図 6 6 7 ( c ) , 図 6 6 7 ( d ) は、例 8 に係る明色領域の構成について説明している。図 6 6 7 ( c ) に示す様に、電源基板 B a 1 0 をプリント基板 B a 1 の直交する方向とは異なる方向から見たとき、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の奥側が明色領域 B 1 7 となっている。この様に構成すると、明色領域 B 1 7 がガラス管 B 2 から透けて見えるので、明色領域 B 1 7 が背景となり溶断部 B 4 が強調されて浮かび上がる。

40

【 6 7 1 7 】

図 6 6 7 ( d ) は、例 8 に係る明色領域 B 1 7 の配置を模式的に説明している。すなわち、図 6 6 7 ( d ) は、溶断部 B 4 を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズ B a 3 7 を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、明色領域 B 1 7 が電源基板 B a 1 0 のガラス管ヒューズ B a 3 7 の底面に対応する位置とは異なる位置設けられている。このように構成すれば、電源基板 B a 1 0 をプリント基板 B a 1 の直交する方向から見ることができず、大きく角度が付いた状態で斜め方向からプリント基板 B a 1 を見るのが予め分かっている時に、効果的に視線の先に明色領域 B 1 7

50

とガラス管ヒューズ B a 3 7 とを重ねた状態で位置させ易くすることができる。

【 6 7 1 8 】

ここで、明色領域 B 1 7 は、電源基板 B a 1 0 上に白色でシルク印刷される幅広文字 B 2 1 よりも目立つように構成されていることが好ましい。例えば、電源基板 B a 1 0 にシルク印刷された幅広文字 B 2 1 は、「感電注意」が「F U S E 1」よりも大きく太い文字で印刷されており、明色領域 B 1 7 と同じ方向に印刷されている。しかし、明色領域 B 1 7 は、幅広文字 B 2 1 よりも十分に幅広に構成されているので、内枠 1 2 を開放した薄暗い環境下で斜めから電源基板 B a 1 0 を見たとしても、明色領域 B 1 7 と幅広文字 B 2 1 とを明確に区別することができる。

【 6 7 1 9 】

なお、電源基板 B a 1 上には幅広文字 B 2 1 が印刷されてなくても構わない。明色領域 B 1 7 の色とヒューズ線 B 3 の色とのコントラストが高くなっていけばよい。その他の特徴は、暗色領域 B 1 7 の例 8 での説明と同じである。

【 6 7 2 0 】

なお、暗色領域 B 1 7 の例 9 , 例 1 0 の構成は、本実施例にも適用できるものである。

【 6 7 2 1 】

本実施例は、下記の様に変形実施をすることができる。

【 6 7 2 2 】

< 変形例 1 >

上述した本実施例では、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、基板ボックス B a B の右端部には位置する電源スイッチ B a 3 6 の近傍に設けられていたが、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が設けられる位置はこれに限らない。図 6 6 8 ( a ) に示すように、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、電源基板 B a 1 0 の左端部に取り付けられたコネクタ B a 5 4 の近傍に設けられている。

【 6 7 2 3 】

具体的には、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、コネクタ B a 5 4 の近傍に設けられており、長手方向がコネクタ B a 5 4 の伸びる方向（コネクタ B a 5 4 が有する端子孔の配列方向と直交する方向）に平行となっている。このガラス管ヒューズ B a 3 7 は、入力端子が電源基板 B a 1 0 の直流回路側に接続され、出力端子がコネクタ B a 5 4 側に接続される。ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、コネクタ B a 5 4 に接続される他の制御装置を過電流から保護することで、パチンコ機 1 0 が有する遊技に関する各種基板を保護することができる。

【 6 7 2 4 】

ここで、上述した明色領域 B 1 7 は、電源基板 B a 1 0 上のこのガラス管ヒューズ B a 3 7 と対向する箇所に設けられている。つまり、明色領域 B 1 7 は、コネクタ B a 5 4 の近傍に設けられており、長手方向がコネクタ B a 5 4 の伸びる方向に平行に設けられている。明色領域 B 1 7 は、本実施例の例 1 ~ 例 8 と同様に構成することができる。図 6 6 8 ( b ) では、例 1 に示した口金 B 1 に隠れた部分を除くガラス管 B 2 に覆われた領域を明色領域 B 1 7 とする構成を示した。

【 6 7 2 5 】

ガラス管ヒューズ B a 3 7 と明色領域 B 1 7 を電源基板 B a 1 0 のコネクタ B a 5 4 の近傍に設けた場合は、パチンコ機 1 0 の内枠 1 2 を開けた状態でホール等の従業員の近くに位置する。したがって、より一層、明色領域 B 1 7 が光の反射を受けやすく、パチンコ機 1 0 の内枠 1 2 を開けた状態で行うガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認作業のし易さを向上することができる。

【 6 7 2 6 】

なお、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、電源基板 B a 1 0 の右端部や左端部に取り付けられたコネクタ B a 5 4 以外のコネクタの近傍に設けられても構わない。また、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、電源基板 B a 1 0 に取り付けられるコネクタ以外の上述した各種部品の近傍に設けられても構わない。

10

20

30

40

50

## 【 6 7 2 7 】

## &lt; 変形例 2 &gt;

基板ボックス B a B のカバー部には、電源装置 B a A に関する注意情報や装置名称を示す文字が印刷されている場合がある。例えば、基板ボックス B a B のカバー部には、「感電注意」という注意情報を示す文字が明色領域 B 1 7 と同じ色（白色）のインクで印刷されている場合がある。そのため、ガラス管ヒューズ B a 3 7 を見る方向によっては、明色領域 B 1 7 がこのような文字の下に隠れてしまい、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認作業を行いにいくなくなる場合がある。ここでは、図 6 6 9 に示すように、「感電注意」という注意情報を示すカバー部文字 B a 2 2 は、明色領域 B 1 7 を避けて設けられている。また、

10

カバー部文字 B a 2 2 は、電源基板 B a 1 0 に直交する方向とは異なる方向から見られた場合にも、明色領域 B 1 7 を避けて設けることができる位置に印刷されている。これによって、

## 【 6 7 2 8 】

## &lt; 本実施例における特徴的な構成 &gt;

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、遊技に関する制御を行う電子部品（主制御装置 2 6 1 , サブ制御装置 2 6 2 , 払出制御装置 3 1 1 , 電源装置 3 1 3 など）に搭載される各種電子部品と、電子部品を過電流から保護するガラス管ヒューズ B a 3 7 と、ガラス管ヒューズ B a 3 7 を支持する電源基板 B a 1 0 を備え、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、所定以上の電流が流れると溶断される溶断部 B 4 を有するヒューズ線 B 3 を備え、少なくとも溶断部 B 4 と対向する位置に電源基板 B a 1 0 とは異なる配色がされた明色領域 B 1 7 を備え、明色領域 B 1 7 の配色は、電源基板 B a 1 0 の配色よりも、明るい色となっている。このようなパチンコ機 1 0 によれば、ヒューズ線 B 3 が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から電源基板 B a 1 0 を見ても、薄暗い環境下でも電源基板 B a 1 0 上から明色領域 B 1 7 がどこにあるかの目安になり易い。また、ヒューズ線 B 3 の溶断部 B 4 と対向位置にいる明色領域 B 1 7 の配色が、ガラス管ヒューズ B a 3 7 を支持する電源基板 B a 1 0 の配色よりも明るい色であるため、明色領域 B 1 7 の色とヒューズ線 B 3 の色とのコントラストが高くなる。したがって、内枠 1 2 を開けた状態で行うガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認作業のし易さを向上することができる。

20

30

## 【 6 7 2 9 】

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、明色領域 B 1 7 は、少なくとも溶断部 B 4 に対向する部位が無地となっている。このようなパチンコ機 1 0 によれば、薄暗い環境下でも光を発射し易くなり、電源基板 B a 1 0 上から明色領域 B 1 7 がどこにあるかの目安になり易い。また、( B a 2 ) と同様に、ヒューズ線 B 3 が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から電源基板 B a 1 0 を見たときに、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の周りに線や文字などの情報が見られても、ヒューズ線 B 3 の溶断部 B 4 と対向位置にいる明色領域 B 1 7 にはこれらの情報が見られないので、薄暗い状況下でも、これらの情報がヒューズ線 B 3 の溶断の有無の判別作業の邪魔になることを低減することができる。

## 【 6 7 3 0 】

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、明色領域 B 1 7 は、白色である。このようなパチンコ機 1 0 によれば、薄暗い環境下でも光を最も発射し易くなり、電源基板 B a 1 0 上から明色領域 B 1 7 がどこにあるかの目安になり易い。また、白色は、電源基板 B a 1 0 の基板面（例えば電源基板 B a 1 0 の電子部品の実装面）において例えば部品名称・番号を示す文字や部品の取付位置を示す線図などの基板情報を印刷する際に用いられやすい色であるので、これらの基板情報の印刷と同じ工程で明色領域 B 1 7 を形成することができる。また、ヒューズ線 B 3 の溶断部 B 4 と対向位置にいる明色領域 B 1 7 の配色が、ヒューズ線 B 3 を支持する電源基板 B a 1 0 の配色よりも最も明るい色であるため、明色領域 B 1 7 の色とヒューズ線 B 3 の色とのコントラストを最も高くすることができる。

40

## 【 6 7 3 1 】

50

本実施例に係るパチンコ機 10 は、明色領域 B 17 は、電源基板 B a 10 の一部である。このようなパチンコ機 10 によれば、明色領域 B 17 の色は、電源基板 B a 10 の一部であるために一定であり、ガラス管ヒューズ B a 37 を交換しても通常、ヒューズ線 B 3 の色は変わらないので、明色領域 B 17 の色とヒューズ線 B 3 の色とのコントラストを高くした状態を維持することができる。

#### 【6732】

本実施例に係るパチンコ機 10 は、明色領域 B 17 は、所定方向から見たときガラス管ヒューズ B a 37 の奥側に位置した状態で視認可能である。このようなパチンコ機 10 によれば、明色領域 B 17 は、所定方向から見たときガラス管ヒューズ B a 37 の奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、薄暗い環境下でのヒューズ線 B 3 の奥側であっても光を発射し易くなり、電源基板 B a 10 上から明色領域 B 17 がどこにあるかの目安になり易い。また、ヒューズ線 B 3 が切れていないかを確認する確認作業を行う際、その時に見ることができる方向からガラス管ヒューズ B a 37 を見たときガラス管ヒューズ B a 37 の奥側に明色領域 B 17 がいる状態を発生させることができる。

10

#### 【6733】

本実施例に係るパチンコ機 10 は、所定方向は、電源基板 B a 10 の直交方向とは異なる方向である。このようなパチンコ機 10 によれば、明色領域 B 17 は、電源基板 B a 10 の直交方向とは異なる方向から見たときガラス管ヒューズ B a 37 の奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、ヒューズ線 B 3 が切れていないかを確認する確認作業を行う際、内枠 12 を全開することができず、正面からガラス管ヒューズ B a 37 を確認できなくても、薄暗い環境下で光を発射し易くなり、電源基板 B a 10 上から明色領域 B 17 がどこにあるかの目安になり易い。また、その時に見ることができる方向からガラス管ヒューズ B a 37 を見たときガラス管ヒューズ B a 37 の奥側に明色領域 B 17 がいる状態を発生させることができる。したがって、内枠 12 を全開することができない状況下でも、内枠 12 を開けた状態で行うガラス管ヒューズ B a 37 の確認作業のし易さを向上することができる。

20

#### 【6734】

本実施例に係るパチンコ機 10 は、明色領域 B 17 は、平滑な平面または曲面となっている。このようなパチンコ機 10 によれば、よれば、明色領域 B 17 は、例えば例 1 のように電源基板 B a 10 の一部のような平滑な平面に設けることもできるし、例えば例 2 のようにガラス管ヒューズ B a 37 の側面のような平滑な曲面に設けることもできる。平滑な曲面である明色領域 B 17 は、平滑な平面である明色領域 B 17 よりも多方向に向いている分、多方向から光を反射し易くなり、より一層、多方向からガラス管ヒューズ B a 37 を見易くすることができる。

30

#### 【6735】

本実施例に係るパチンコ機 10 は、明色領域 B 17 は、電源基板 B a 10 の板面から所定高さだけ離間している。このようなパチンコ機 10 によれば、明色領域 B 17 は、例えば例 2、例 5 のようにガラス管ヒューズ B a 37 の側面のような電源基板 B a 10 の板面から所定高さだけ離間した位置に設けることもできる。電源基板 B a 10 の板面から所定高さだけ離間している明色領域 B 17 は、電源基板 B a 10 の板面に設けられている明色領域 B 17 よりも確認作業を行う者に近付いている分だけ、より一層光を反射し易くなり、多方向からガラス管ヒューズ B a 37 を見易くすることができる。

40

#### 【6736】

本実施例の例 3 に係るパチンコ機 10 は、明色領域 B 17 の幅は、ガラス管ヒューズ B a 37 を構成するガラス管 B 2 の直径以下となっている。このようなパチンコ機 10 によれば、明色領域 B 17 の幅がガラス管ヒューズ B a 37 を構成するガラス管 B 2 の直径以下であっても、光を発射し易くなり、電源基板 B a 10 上から明色領域 B 17 がどこにあるかの目安になり易い。また、少し離れた位置から電源基板 B a 10 を見た時に、明色領域 B 17 の手前側にヒューズ線 B 3 があることが分かる程度に明色領域 B 17 の幅が構成

50

されていれば、明色領域 B 1 7 の色とヒューズ線 B 3 の色とのコントラストによって、内枠 1 2 を開けた状態で行うガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認作業のし易さを向上することができる。なお、この条件を満たす明色領域 B 1 7 の幅は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の直径より小さくヒューズ線 B 3 の幅よりも太いものであってもよいし、ヒューズ線 B 3 の幅と同程度でもよいし、ヒューズ線 B 3 の幅よりも小さくてもよい。

【 6 7 3 7 】

本実施例の例 4 に係るパチンコ機 1 0 は、明色領域 B 1 7 の幅は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 を構成するガラス管 B 2 の直径よりも広い。このようなパチンコ機 1 0 によれば、光を発射し易くなり、電源基板 B a 1 0 上から明色領域 B 1 7 がどこにあるかの目安になり易い。また、内枠 1 2 を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がガラス管 B 2 と同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、正面から電源基板 B a 1 0 を見ることができず、大きく角度が付いた状態で電源基板 B a 1 0 を見る時でも、視線の先に明色領域 B 1 7 とガラス管 B 2 とを重ねた状態で位置させ易くすることができる。

10

【 6 7 3 8 】

本実施例の例 2 , 例 5 に係るパチンコ機 1 0 は、明色領域 B 1 7 は、ヒューズ線 B 3 の近傍に設けられた湾曲部材（ガラス管 B 2、ガラス管 B 2 に貼り付けられるシール）に設けられている。このようなパチンコ機 1 0 によれば、明色領域 B 1 7 は、例えばヒューズ線 B 3 を収容するガラス管 B 2 のようなヒューズ線 B 3 の近傍に設けられた湾曲部材に設けることもできる。これにより、多方向からの光を発射し易くなり、電源基板 B a 1 0 上から明色領域 B 1 7 がどこにあるかの目安になり易い。また、湾曲部材である明色領域 B 1 7 は、平面である明色領域 B 1 7 よりも多方向に向いている分、多方向からガラス管ヒューズ B a 3 7 を見易くすることができる。

20

【 6 7 3 9 】

本実施例の変形例に係るパチンコ機 1 0 は、明色領域 B 1 7 の長さは、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の長手方向の長さよりも長くてもよい。このようなパチンコ機 1 0 によれば、より広い範囲で光を発射し易くなり、電源基板 B a 1 0 上から明色領域 B 1 7 がどこにあるかの目安になり易い。また、内枠 1 2 を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がガラス管ヒューズ B a 3 7 と同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の長手方向側にいる確認作業を行う者が、大きく角度が付いた状態で電源基板 B a 1 0 を見る時でも、視線の先に明色領域 B 1 7 とヒューズとを重ねた状態で位置させ易くすることができる。

30

【 6 7 4 0 】

本実施例の変形例 2 に係るパチンコ機 1 0 は、少なくともガラス管ヒューズ B a 3 7 を覆う透明なカバー部材を有し、カバー部材は、カバーの奥側に位置する明色領域 B 1 7 に相当する部位に、所定の情報を表す文字（例えば「感電注意」）、図形、記号が付されていない領域を有している。このようなパチンコ機 1 0 によれば、カバー部材を介してヒューズ線 B 3 が切れていないかを確認する確認作業を行う際、カバー部材の奥側に位置する明色領域 B 1 7 に相当する部位に付された所定の情報を表す文字、図形、記号が、ヒューズの確認作業の邪魔になり難くすることができる。

40

【 実施例 6 8 】

【 6 7 4 1 】

実施例 6 8 に係るパチンコ機 1 0 の構成を説明する。

【 6 7 4 2 】

本実施例の特徴は、内枠 1 2 を開けた状態で行うガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認作業がし易い構成に關している。以降、本実施例の具体的構成について説明する。本実施例は、基板上のガラス管ヒューズに関するものである。従って、本実施例は、パチンコ機 1 0 に設けられたガラス管ヒューズの各々に適用ができる。本実施例では、適用の例として、ガラス管ヒューズが電源基板 B a 1 0 における電源スイッチ B a 3 6 の近傍に設けられている構成について説明する。（電源スイッチ B a 3 6 に関しては、図 6 5 1 ( a ) 参照。

50

## 【 6 7 4 3 】

&lt; 例 1 &gt;

図 6 7 0 ( a ) , 図 6 7 0 ( b ) は、例 1 に係る電源基板 B a 1 0 に設けられたガラス管ヒューズ B a 3 7 , およびその周辺の電子部品を表している。図 6 7 0 ( a ) は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が導電性を有する通常の状態を示し、図 6 7 0 ( b ) は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 に過剰電流が流れたことにより、絶縁状態となった(ガラス管ヒューズ B a 3 7 が切れた)ときの様子を示している。

## 【 6 7 4 4 】

本例におけるガラス管ヒューズ B a 3 7 は、導電性の有機化合物を含んだヒューズ線 B 1 3 を有している。本例のヒューズ線 B 1 3 は、導電性を有する当初の状態では、明るい色(例えば銀色)であるが、絶縁状態となると、ヒューズ線 B 1 3 に含まれる有機化合物が変性して暗い色(例えば黒色)となる。

10

## 【 6 7 4 5 】

ヒューズ線 B 1 3 に含まれる導電性の有機化合物としては、例えば、ヨウ素がドーブされたポリアセチレン等の導電性ポリマーを使用できる。ヒューズ線 B 1 3 は、導電性ポリマー層により被覆されたガラス線であり、過剰電流が流れると、導電性ポリマー層が発熱により変性して変色し、導電性を失う。一方、ガラス線は、過剰電流の影響を受けないので、本例のガラス管ヒューズ B a 3 7 は、絶縁状態となっても、ヒューズ線 B 1 3 自体は破断しない。

## 【 6 7 4 6 】

特定背後領域となる変色領域 B 2 7 は、電源基板 B a 1 0 における領域であり、ヒューズ線 B 1 3 が絶縁状態となると変色が見られる領域である。図 6 7 0 ( a ) で説明されている本例のガラス管ヒューズ B a 3 7 に過剰な電流が流れると、所定の条件下において図 6 7 0 ( b ) に示す様にヒューズ線 B 1 3 全体の色が暗い色となる。従って、本例の変色領域 B 2 7 は、電源基板 B a 1 0 におけるヒューズ線 B 1 3 全体を含んだ領域となっている。なお、本例に適用できるガラス管ヒューズ B a 3 7 としては、導電状態から絶縁状態となることで変色領域 B 2 7 の色が変わる構成のものでよく、導電性の有機化合物を含んだヒューズ線 B 1 3 を備えたものに限られない。

20

## 【 6 7 4 7 】

&lt; 例 2 &gt;

図 6 7 0 ( c ) , 図 6 7 0 ( d ) は、例 2 に係る電源基板 B a 1 0 に設けられたガラス管ヒューズ B a 3 7 , およびその周辺の電子部品を表している。図 6 7 0 ( c ) は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が導電性を有する通常の状態を示し、図 6 7 0 ( d ) は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 に過剰電流が流れたことにより、絶縁状態となった(ガラス管ヒューズ B a 3 7 が切れた)ときの様子を示している。

30

## 【 6 7 4 8 】

本例におけるガラス管ヒューズ B a 3 7 は、導電性の有機化合物で構成されるヒューズ線 B 1 3 , または導電性の有機化合物を含んだヒューズ線 B 1 3 を有している。本例のガラス管 B 2 は、ヒューズ線 B 1 3 が導電性を有する当初の状態では、透明であるが、ヒューズ線 B 1 3 が絶縁状態となると、ガラス管 B 2 の内面にヒューズ線 B 1 3 に含まれる有機化合物が変性したことで生じる粒子が付着して着色し、例えば白色、または黒色となる。

40

## 【 6 7 4 9 】

変色領域 B 2 7 は、電源基板 B a 1 0 における領域であり、ヒューズ線 B 1 3 が絶縁状態となると変色が見られる領域である。図 6 7 0 ( c ) で説明されている本例のガラス管ヒューズ B a 3 7 に過剰な電流が流れると、所定の条件下において図 6 7 0 ( d ) に示す様にガラス管 B 2 全体が着色する。従って、本例の変色領域 B 2 7 は、電源基板 B a 1 0 におけるガラス管 B 2 全体を含んだ領域となっている。なお、本例に適用できるガラス管ヒューズ B a 3 7 としては、導電状態から絶縁状態となることで変色領域 B 2 7 の色が変わる構成のものでよく、導電性の有機化合物を含んだヒューズ線 B 1 3 を備えたものに

50

限られない。

【6750】

<例3>

図670(e), 図670(f)は、例3に係る電源基板Ba10に設けられたガラス管ヒューズBa37, およびその周辺の電子部品を表している。図670(e)は、ガラス管ヒューズBa37が導電性を有する通常の状態を示し、図670(f)は、ガラス管ヒューズBa37に過剰電流が流れたことにより、絶縁状態となった(ガラス管ヒューズBa37が切れた)ときの様子を示している。

【6751】

本例におけるガラス管ヒューズBa37は、導電性の有機化合物で構成されるヒューズ線B13, または導電性の有機化合物を含んだヒューズ線B13を有している。本例のヒューズ線B13は、導電性を有する当初の状態では、明るい色(例えば銀色)であるが、絶縁状態となると、ヒューズ線B13の中央部に含まれる有機化合物が変性して暗い色(例えば黒色)となる。

10

【6752】

変色領域B27は、電源基板Ba10における領域であり、ヒューズ線B13が絶縁状態となると変色が見られる領域である。図670(e)で説明されている本例のガラス管ヒューズBa37に過剰な電流が流れると、所定の条件下において図670(f)に示す様にヒューズ線B13における中央部の色が暗い色となる。従って、本例の変色領域B27は、電源基板Ba10におけるヒューズ線B13の中央部を含んだ領域となっている。

なお、本例に適用できるガラス管ヒューズBa37としては、導電状態から絶縁状態となることで変色領域B27の色が変化する構成のものでよく、導電性の有機化合物を含んだヒューズ線B13を備えたものに限られない。

20

【6753】

<例4>

図671(a), 図671(b)は、例4に係る電源基板Ba10に設けられたガラス管ヒューズBa37, およびその周辺の電子部品を表している。図671(a)は、ガラス管ヒューズBa37が導電性を有する通常の状態を示し、図671(b)は、ガラス管ヒューズBa37に過剰電流が流れたことにより、絶縁状態となった(ガラス管ヒューズBa37が切れた)ときの様子を示している。

30

【6754】

本例におけるガラス管ヒューズBa37は、導電性の有機化合物で構成されるヒューズ線B13, または導電性の有機化合物を含んだヒューズ線B13を有している。本例のガラス管B2は、ヒューズ線B13が導電性を有する当初の状態では、透明であるが、ヒューズ線B13が絶縁状態となると、ガラス管B2中央部の内面にヒューズ線B13に含まれる有機化合物が変性したことで生じる粒子が付着して着色し、例えば白色、または黒色となる。

【6755】

変色領域B27は、電源基板Ba10における領域であり、ヒューズ線B13が絶縁状態となると変色が見られる領域である。図671(a)で説明されている本例のガラス管ヒューズBa37に過剰な電流が流れると、所定の条件下において図671(b)に示す様にガラス管B2中央部が着色する。従って、本例の変色領域B27は、電源基板Ba10におけるガラス管B2中央部を含んだ領域となっている。なお、本例に適用できるガラス管ヒューズBa37としては、導電状態から絶縁状態となることで変色領域B27の色が変化する構成のものでよく、導電性の有機化合物を含んだヒューズ線B13を備えたものに限られない。

40

【6756】

<変形例1>

本実施例は、上述した実施例66, 実施例67と組み合わせることもできる。図671(c), 図671(d)は、組み合わせの例として、実施例67で説明した例1に本実施

50

例における例 2 を適用したときの構成を説明している。図 6 7 1 ( c ) は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が導電性を有する通常の状態を示し、図 6 7 1 ( d ) は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 に過剰電流が流れたことにより、絶縁状態となった ( ガラス管ヒューズ B a 3 7 が切れた ) ときの様子を示している。

【 6 7 5 7 】

変色領域 B 2 7 は、電源基板 B a 1 0 における領域であり、ヒューズ線 B 1 3 が絶縁状態となると変色が見られる領域である。図 6 7 1 ( c ) で説明されている本例のガラス管ヒューズ B a 3 7 に過剰な電流が流れると、所定の条件下において図 6 7 1 ( d ) に示す様にガラス管 B 2 全体が着色する。従って、本例の変色領域 B 2 7 は、電源基板 B a 1 0 におけるガラス管 B 2 全体を含んだ領域となっている。ヒューズ線 B 1 3 が絶縁状態となることで黒色に着色するガラス管 B 2 は、ガラス管 B 2 の奥側に位置している明色領域 B 1 7 により強調されて視認されるので、本例によれば、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の状態を一層視認しやすいパチンコ機 1 0 が提供できる。

10

【 6 7 5 8 】

上述したように、図 6 7 1 ( c ) , 図 6 7 1 ( d ) は取りうる組み合わせの一例を示したに過ぎない。ガラス管ヒューズ B a 3 7 の構成等に応じて、本実施例における各例と実施例 6 6 における各例の間でどのような組み合わせをするかは適宜に選択することができる。同様に、本実施例における各例と実施例 6 7 における各例の間でどのような組み合わせをするかは適宜に選択することができる。

【 6 7 5 9 】

20

< 本実施例における特徴的な構成 >

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B c 1 ) に関し、遊技に関する制御を行う電子部品 ( 主制御装置 2 6 1 , サブ制御装置 2 6 2 , 払出制御装置 3 1 1 , 電源装置 3 1 3 などに搭載される各種電子部品 ) と、前記電子部品を過電流から保護するガラス管ヒューズ B a 3 7 と、ガラス管ヒューズ B a 3 7 を支持する電源基板 B a 1 0 を備え、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、所定以上の電流が流れると電氣的に絶縁状態となるヒューズ線 B 1 3 を備え、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が電氣的に絶縁状態となると、電源基板 B a 1 0 上で変色する変色領域 B 2 7 を備えている。このようなパチンコ機 1 0 によれば、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態となっていれば、電源基板 B a 1 0 上で変色する領域が変色するので、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から電源基板 B a 1 0 を見ても、電源基板 B a 1 0 上で変色した変色領域 B 2 7 を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。したがって、内枠 1 2 を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる。

30

【 6 7 6 0 】

本実施例の例 1 , 例 3 に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B c 2 ) に関し、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、内部が視認可能な状態を維持したまま電氣的に絶縁状態となる。

【 6 7 6 1 】

本実施例の例 1 , 例 3 に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B c 3 ) に関し、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、所定以上の電流が流れると絶縁状態となるヒューズ線 B 1 3 を備え、ヒューズ線 B 1 3 は、絶縁状態となると、変色する。このようなパチンコ機 1 0 によれば、確認作業を行う者は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の内部においてヒューズ線 B 1 3 が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、ガラス管ヒューズ B a 3 7 を全体的に観察することができれば、ガラス管ヒューズ B a 3 7 内での変色が発生したか否かを確認するだけで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

40

【 6 7 6 2 】

本実施例の例 2 , 例 4 , 例 5 に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B c 4 ) に関し、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、所定以上の電流が流れると絶縁状態となるヒューズ線 B 1 3 を密閉する透明なガラス管 B 2 を備え、ガラス管 B 2 は、ヒューズ線 B 1 3 が絶縁状態とな

50

ると、着色する。このようなパチンコ機 10 によれば、確認作業を行う者は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の内部においてヒューズ線 B 1 3 が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、ガラス管 B 2 を観察することができれば、ガラス管 B 2 での変色が発生したか否かを確認するだけで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【6763】

本実施例の例 3, 例 4 に係るパチンコ機 10 は、上述の ( B c 5 ) に関し、変色領域 B 2 7 は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の長手方向における中心部に位置する。このようなパチンコ機 10 によれば、確認作業を行う者は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の内部においてヒューズ線 B 1 3 が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の中心部を部分的にでも観察することができれば、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の中心部での変色が発生したか否かを確認するだけで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

10

【6764】

本実施例の例 1 ~ 例 5 に係るパチンコ機 10 は、上述の ( B c 6 ) に関し、変色領域 B 2 7 は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態になると、電源基板 B a 1 0 の色よりも暗い色に変色する。このようなパチンコ機 10 によれば、確認作業を行う者は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の内部においてヒューズ線 B 1 3 が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が電源基板 B a 1 0 の色よりも暗い色に変色したか否かだけでも観察することができれば、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

20

【6765】

本実施例の例 1 ~ 例 5 に係るパチンコ機 10 は、上述の ( B c 7 ) に関し、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、円柱形状となっており、変色領域 B 2 7 は、視認方向に応じた箇所に発生する。このようなパチンコ機 10 によれば、確認作業を行う者は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の内部においてヒューズ線 B 1 3 が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、円柱形状となっているガラス管ヒューズ B a 3 7 のいずれかの箇所を観察することができれば、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【6766】

本実施例の例 5 に係るパチンコ機 10 は、上述の ( B c 8 ) に関し、変色領域 B 2 7 は、少なくともガラス管ヒューズ B a 3 7 と対向する位置に特定の配色がされた暗色領域 B 1 7 を備え、暗色領域 B 1 7 は、導電状態のガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態のガラス管ヒューズ B a 3 7 よりも目立つ色に配色されている。このようなパチンコ機 10 によれば、確認作業を行う者は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の内部においてヒューズ線 B 1 3 が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、特定の配色がされた暗色領域 B 1 7 を奥側に置いた状態でヒューズを観察することができれば、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

30

【実施例 69】

【6767】

続いて、実施例 69 に係るパチンコ機 10 について説明する。実施例 69 に係るパチンコ機は、実施例 66 に係るパチンコ機 10 と同様な構成となっているが、ガラス管ヒューズ B a 3 7 を構成する溶断部 B 4 が過電流により溶断したときに形成される溶断発生部 B 4 a が好適な態様で視認されやすい構成となっている点が特徴的である。以降、溶断発生部 B 4 a を好適な態様で目立たせる構成の具体例について説明する。

40

【6768】

< 例 1 >

図 672 ( a ) は、実施例 69 の具体的構成の一例である。当該図は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 に過電流が流れ、ガラス管ヒューズ B a 3 7 における溶断部 B 4 が溶断したときの様子を示している。ガラス管ヒューズ B a 3 7 における溶断部 B 4 があった部分は、過電流により溶断部 B 4 が溶断して溶断発生部 B 4 a となっている。溶断発生部 B 4 a は

50

、ヒューズ線 B 3 の中央に位置し、その部分でヒューズ線 B 3 が分断されている。なお、溶断発生部 B 4 a は、実施例 6 6 においても発生するものであるため、溶断発生部 B 4 a が発生する構成は実施例 6 6 においても当てはまるのであるが、本実施例においてはとくに実施例 6 6 において当てはまらない構成を明示的に示している。

#### 【 6 7 6 9 】

図 6 7 2 ( a ) に示すように、例 1 における電源基板 B a 1 0 上には、電源基板 B a 1 0 と直交する方向から電源基板 B a 1 0 を見たとき、溶断発生部 B 4 a の奥側の位置に黒色の配色がされた暗色領域 B 7 を備えている。暗色領域 B 7 は、黒色一色の無地の領域となっている。暗色領域 B 7 の幅は、ヒューズ線 B 3 の幅とほぼ同じであり、暗色領域 B 7 の長さは、溶断発生部 B 4 a の長さとはほぼ同じとなっている。なお、暗色領域 B 7 の幅をヒューズ線 B 3 の幅よりもやや広くしてもよく、暗色領域 B 7 の長さを溶断発生部 B 4 a の長さよりもやや長くしてもよい。このようにすれば、溶断発生部 B 4 a の大きさが多少変わっても、これに対応させることができる。また、溶断発生部 B 4 a を目立たせ易くできれば、暗色領域 B 7 の幅をヒューズ線 B 3 の幅よりも狭くしてもよく、暗色領域 B 7 の長さを溶断発生部 B 4 a の長さよりも狭くしてもよい。

10

#### 【 6 7 7 0 】

なお、暗色領域 B 7 の幅をヒューズ線 B 3 の幅と同じにするときには、実際の寸法を同一にしてもよいし、電源基板 B a 1 0 に向き合う作業者が見かけ上、暗色領域 B 7 の幅がヒューズ線 B 3 の幅があたかも同一であるかのように暗色領域 B 7 の幅を設定してもよい。作業者にとって暗色領域 B 7 は、ヒューズ線 B 3 よりも遠い位置にあることからすれば、暗色領域 B 7 の実際の幅をヒューズ線 B 3 の幅よりもやや広くすると、暗色領域 B 7 の幅が見かけ上、ヒューズ線 B 3 の幅と同様になってよい。暗色領域 B 7 の長さをヒューズ線 B 3 の実際の長さの寸法としてもよく、作業者の見かけ上、暗色領域 B 7 の長さをヒューズ線 B 3 の実際の長さと同じとするように暗色領域 B 7 の長さを設定してもよい点は、暗色領域 B 7 の幅と同じである。

20

#### 【 6 7 7 1 】

本例によれば、過電流によりヒューズ線 B 3 が断線したとき、ヒューズ線 B 3 の断線部に相当する溶断発生部 B 4 a 付近のみが白色に近いヒューズ線 B 3 とは異なる黒色として認識できる。つまり、断線前はヒューズ線 B 3 が白一色の線のように見えたが、断線後はヒューズ線 B 3 と溶断発生部 B 4 a とを含めて白・黒・白の線に変わったように見える。このように、本例のパチンコ機 1 0 は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 におけるヒューズ線 B 3 が断線したか否かが分かりやすい構成となっている。とくに、上述した実施例 6 6 では、暗色領域 B 7 は、基板に直交する方向から見て、ガラス管 B 2 を覆う領域であったり、ヒューズ線 B 3 を覆う領域であったり、これらより広い範囲を覆う領域であったりと、基板面において広い領域であった。つまり、これらの領域が基板面よりも暗い色であるために、ヒューズ線 B 3 の断線の有無を除く他の確認作業はしづらく、このような領域を悪用して電源基板 B a 1 0 を介した不正行為が発生しないとも限らない。本実施例は、暗色領域 B 7 を極力小さい構成とすることで、このような不正行為の発生を低減する好適な態様で、ガラス管ヒューズ B a 3 7 におけるヒューズ線 B 3 が断線したか否かが分かりやすい構成とすることができる。

30

40

#### 【 6 7 7 2 】

図 6 7 2 ( b ) は、例 1 に係る暗色領域 B 7 の配置を模式的に説明している。すなわち、図 6 7 2 ( b ) は、断線前のヒューズ線 B 3 の中央部を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズ B a 3 7 を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、基板面に直交する方向から見て溶断発生部 B 4 a ( 図示では溶断後の端面を示す ) の奥側に、ヒューズ線 B 3 と等幅の暗色領域 B 7 が電源基板 B a 1 0 におけるガラス管ヒューズ B a 3 7 の底面に対応する位置に設けられている。その他、暗色領域 B 7 の具体例、代替例については、実施例 6 6 と同様である。このような態様であるため、例 1 では、ヒューズの確認作業時に、基板に直交する方向から確認できる構成となっている場合に有効である。

50

## 【 6 7 7 3 】

&lt; 例 2 &gt;

図 6 7 2 ( c ) は、実施例 6 9 の具体的構成の一例である。当該図は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 に過電流が流れ、図 6 7 2 ( a ) と同様、ガラス管ヒューズ B a 3 7 における溶断部 B 4 は、溶断して溶断発生部 B 4 a となっている。

## 【 6 7 7 4 】

図 6 7 2 ( d ) は、例 2 に係る構成についての模式図であり、図 6 7 2 ( b ) に対応する図である。当該図に示すように、例 2 におけるガラス管ヒューズ B a 3 7 におけるガラス管 B 2 の底部には、ガラス管 B 2 の表面に暗色領域 B 7 が備えられている。従って、電源基板 B a 1 0 と直交する方向から電源基板 B a 1 0 を見たとき、溶断発生部 B 4 a の奥側の位置に黒色の配色がされた暗色領域 B 7 をガラス管ヒューズ B a 3 7 は備えている。暗色領域 B 7 は、黒色一色の無地の領域となっている。暗色領域 B 7 の幅は、ヒューズ線 B 3 の幅とほぼ同じであり、暗色領域 B 7 の長さは、溶断発生部 B 4 a の長さとはほぼ同じとなっている。つまり、図 6 7 2 ( d ) を参照すれば分かるように、ヒューズ線 B 3 と等幅の暗色領域 B 7 が電源基板 B a 1 0 におけるガラス管ヒューズ B a 3 7 の底面に設けられている。したがって、本例によれば、過電流によりヒューズ線 B 3 が断線したとき、ヒューズ線 B 3 の断線部に相当する溶断発生部 B 4 a が白色に近いヒューズ線 B 3 とは異なる黒色として認識できる。このように、本例のパチンコ機 1 0 は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 におけるヒューズ線 B 3 が断線したか否かが分かりやすい構成となっている。その他、暗色領域 B 7 の具体例、代替例については、実施例 6 6 および本実施例の例 1 と同様である。

10

20

## 【 6 7 7 5 】

&lt; 例 3 &gt;

図 6 7 3 ( a ) は、実施例 6 9 の具体的構成の一例である。当該図は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 に過電流が流れ、図 6 7 2 ( a ) と同様、ガラス管ヒューズ B a 3 7 における溶断部 B 4 は、溶断して溶断発生部 B 4 a となっている。

## 【 6 7 7 6 】

例 3 は、例 1 に類似した具体例であるが、暗色領域 B 7 の幅が溶断発生部 B 4 a よりも広い構成に関している。図 6 7 3 ( b ) は、例 3 に係る構成についての模式図であり、図 6 7 2 ( b ) に対応する図である。当該図を参照すれば分かるように、暗色領域 B 7 の幅を広くしたので、作業者の視線が電源基板 B a 1 0 と直交する方向から傾斜していても、暗色領域 B 7 をヒューズ線 B 3 の奥側に位置させることができる。ヒューズ線 B 3 が暗色領域 B 7 に重なる位置関係となるには、ヒューズ線 B 3 を観察する作業者の視線が電源基板 B a 1 0 と直交する方向か、当該直交方向を所定角度よりも小さい角度だけ傾斜させることで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の中心軸の右側から左側に伸びて電源基板 B a 1 0 に至る傾斜方向、あるいは、当該直交方向を所定角度よりも小さい角度だけ傾斜させることで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の中心軸の左側から右側に伸びて電源基板 B a 1 0 に至る傾斜方向のいずれかであればよい。暗色領域 B 7 の幅を広くするほど所定角度は大きくなる。

30

## 【 6 7 7 7 】

&lt; 例 4 &gt;

図 6 7 3 ( c ) は、実施例 6 9 の具体的構成の一例である。当該図は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 に過電流が流れ、図 6 7 2 ( a ) と同様、ガラス管ヒューズ B a 3 7 における溶断部 B 4 は、溶断して溶断発生部 B 4 a となっている。

## 【 6 7 7 8 】

例 4 は、暗色領域 B 7 の幅がヒューズ線 B 3 の幅よりも広い例 3 に類似した具体例であるが、暗色領域 B 7 の左端の位置がヒューズ線 B 3 の左端の位置に一致している構成に関している。図 6 7 3 ( d ) は、例 4 に係る構成についての模式図であり、図 6 7 2 ( b ) に対応する図である。当該図を参照すれば分かるように、暗色領域 B 7 の幅を広くしたので、作業者の視線が電源基板 B a 1 0 と直交する方向から傾斜していても、暗色領域 B 7

40

50

をヒューズ線 B 3 の奥側に位置させることができる。本例において、ヒューズ線 B 3 が暗色領域 B 7 に重なる位置関係となるには、ヒューズ線 B 3 を観察する作業者の視線が電源基板 B a 1 0 と直交する方向か、当該直交方向を所定角度よりも小さい角度だけ傾斜させることで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の中心軸の左側から右側に伸びて電源基板 B a 1 0 に至る傾斜方向のいずれかであればよい。暗色領域 B 7 の幅を広くするほど所定角度は大きくなる。その他、暗色領域 B 7 の具体例、代替例については、実施例 6 6 および本実施例の例 1 と同様である。このように構成であれば、ヒューズ線の断線の有無の確認作業をする際の作業者の視線（確認体勢）がある程度定まっている場合には、暗色領域 B 7 を例 4 よりも小さくすることができる。

【 6 7 7 9 】

10

< 例 5 >

図 6 7 4 ( a ) は、実施例 6 9 の具体的構成の一例である。当該図は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 に過電流が流れ、図 6 7 2 ( a ) と同様、ガラス管ヒューズ B a 3 7 における溶断部 B 4 は、溶断して溶断発生部 B 4 a となっている。

【 6 7 8 0 】

例 5 は、例 3 に類似した具体例であるが、暗色領域 B 7 の幅がガラス管ヒューズ B a 3 7 よりも広い構成に関する。図 6 7 4 ( b ) は、例 5 に係る構成についての模式図であり、図 6 7 2 ( b ) に対応する図である。当該図を参照すれば分かるように、暗色領域 B 7 の幅を広くしたので、作業者の視線が電源基板 B a 1 0 と直交する方向から傾斜していても、暗色領域 B 7 をヒューズ線 B 3 の奥側に位置させることができる。本例において、ヒューズ線 B 3 が暗色領域 B 7 に重なる位置関係となるには、ヒューズ線 B 3 を観察する作業者の視線が電源基板 B a 1 0 と直交する方向か、当該直交方向を所定角度よりも小さい角度だけ傾斜させることで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の中心軸の右側から左側に伸びて電源基板 B a 1 0 に至る傾斜方向、あるいは、当該直交方向を所定角度よりも小さい角度だけ傾斜させることで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の中心軸の左側から右側に伸びて電源基板 B a 1 0 に至る傾斜方向のいずれかであればよい。例 5 の所定角度は、例 3 の所定角度よりも大きい。その他、暗色領域 B 7 の具体例、代替例については、実施例 6 6 と同様である。なお、本例では、暗色領域 B 7 がヒューズ線 B 3 から右方向はみ出していたが、暗色領域 B 7 をヒューズ線 B 3 から左方向はみ出した構成としてもよい。このように構成であれば、ヒューズ線の断線の有無の確認作業をする際の作業者の視線（確認体勢）があまり定まっていなくても、実施例 6 6 と比べてれば、暗色領域 B 7 を極力小さくすることができる。

20

30

【 6 7 8 1 】

< 例 6 >

図 6 7 4 ( c ) は、実施例 6 9 の具体的構成の一例である。当該図は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 に過電流が流れ、図 6 7 2 ( a ) と同様、ガラス管ヒューズ B a 3 7 における溶断部 B 4 は、溶断して溶断発生部 B 4 a となっている。

【 6 7 8 2 】

例 6 は、例 3 に類似した具体例であるが、ガラス管 B 2 の底部において暗色領域 B 7 を有する板部材を有する構成に関する。図 6 7 4 ( d ) は、例 6 に係る構成についての模式図であり、図 6 7 2 ( b ) に対応する図である。当該図を参照すれば分かるように、本例では、ガラス管 B 2 の底部において暗色領域 B 7 を有する板部材が設けられている。ガラス管 B 2 と板部材は硬化した接着剤 B 1 0 により一体化している。この様に構成すると、より確実に溶断部 B 4 を強調することができる。なお、本例は、上述の例 1 , 例 3 , 例 4 , 例 5 と組み合わせて実施することができる。本例は、上述の例 5 に相当する構成について説明している。

40

【 6 7 8 3 】

本例において、ヒューズ線 B 3 が暗色領域 B 7 に重なる位置関係となるには、ヒューズ線 B 3 を観察する作業者の視線が電源基板 B a 1 0 と直交する方向か、当該直交方向を所定角度よりも小さい角度だけ傾斜させることで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の中心軸の右

50

側から左側に伸びて電源基板 B a 1 0 に至る傾斜方向、あるいは、当該直交方向を所定角度よりも小さい角度だけ傾斜させることで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の中心軸の左側から右側に伸びて電源基板 B a 1 0 に至る傾斜方向のいずれかであればよい。暗色領域 B 7 の幅を広くするほど所定角度は大きくなる。その他、暗色領域 B 7 の具体例、代替例については、実施例 6 6 と同様である。

【 6 7 8 4 】

< 例 7 >

図 6 7 5 ( a ) は、実施例 6 9 の具体的構成の一例である。当該図は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 に過電流が流れ、図 6 7 2 ( a ) と同様、ガラス管ヒューズ B a 3 7 における溶断部 B 4 は、溶断して溶断発生部 B 4 a となっている。

10

【 6 7 8 5 】

例 7 は、暗色領域 B 7 がガラス管 B 2 表面に設けられている例 2 に類似した具体例であるが、暗色領域 B 7 がガラス管 B 2 の底部から右方向にずれた位置に設けられている構成に關している。このように構成すれば、ガラス管 B 2 の底部を極力隠さない暗色領域 B 7 を提供できる。図 6 7 5 ( b ) は、例 7 に係る構成についての模式図であり、図 6 7 2 ( b ) に対応する図である。当該図を参照すれば分かるように、本例では、ガラス管 B 2 の底部右側表面において暗色領域 B 7 が設けられている。本例において、ヒューズ線 B 3 が暗色領域 B 7 に重なる位置関係となるには、ヒューズ線 B 3 を観察する作業者の視線が電源基板 B a 1 0 と直交する方向である直交方向を所定角度だけ傾斜させることで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の中心軸の左側から右側に伸びて電源基板 B a 1 0 に至る傾斜方向であればよい。この傾斜方向からヒューズ線 B 3 を観察すれば、例 1 で説明した効果と同様の効果を得ることができる。その他、暗色領域 B 7 の具体例、代替例については、実施例 6 6 と同様である。なお、本例では、暗色領域 B 7 がガラス管 B 2 の底部から右方向にずれた位置に設けられていたが、暗色領域 B 7 をガラス管 B 2 の底部から左方向にずれた位置に設ける構成としてもよい。

20

【 6 7 8 6 】

< 例 8 >

図 6 7 5 ( c ) は、実施例 6 9 の具体的構成の一例である。当該図は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 に過電流が流れ、図 6 7 2 ( a ) と同様、ガラス管ヒューズ B a 3 7 における溶断部 B 4 は、溶断して溶断発生部 B 4 a となっている。

30

【 6 7 8 7 】

例 8 は、暗色領域 B 7 が電源基板 B a 1 0 に設けられている例 3 に類似した具体例であるが、暗色領域 B 7 がガラス管ヒューズ B a 3 7 の右方向にずれた位置に設けられている構成に關している。このように構成すれば、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の右方向にずれた位置において電源基板 B a 1 0 の板面の情報（例えば図示ではガラス管ヒューズ B a 3 7 の取り付け線）を極力隠さない暗色領域 B 7 を提供できる。図 6 7 5 ( d ) は、例 7 に係る構成についての模式図であり、図 6 7 2 ( b ) に対応する図である本例において、ヒューズ線 B 3 が暗色領域 B 7 に重なる位置関係となるには、ヒューズ線 B 3 を観察する作業者の視線が電源基板 B a 1 0 と直交する方向である直交方向を所定角度だけ傾斜させることで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の中心軸の左側から右側に伸びて電源基板 B a 1 0 に至る傾斜方向であればよい。この傾斜方向からヒューズ線 B 3 を観察すれば、例 1 で説明した効果と同様の効果を得ることができる。その他、暗色領域 B 7 の具体例、代替例については、実施例 6 6 と同様である。

40

【 6 7 8 8 】

< 本実施例における特徴的な構成 >

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B b 1 ) に関し、遊技に関する制御を行う電源装置 3 1 3 などに搭載される各種電子部品と、電子部品を過電流から保護するガラス管ヒューズ B a 3 7 と、ガラス管ヒューズ B a 3 7 を支持する電源基板 B a 1 0 を備え、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、所定以上の電流が流れると溶断される溶断部 B 4 を有するヒューズ線 B 3 を備える遊技機であって、ヒューズ線 B 3 は、過電流が流れ溶断部 B 4 が

50

溶断して溶断発生部 B 4 a を形成し、パチンコ機 1 0 は、少なくとも所定方向視で溶断発生部 B 4 a の奥側の位置に対応する、電源基板 B a 1 0 のソルダレジスト部分とは異なる配色がされた暗色領域 B 7 を備え、暗色領域 B 7 の配色は、電源基板 B a 1 0 におけるソルダレジスト部分の配色よりも、暗い色となっている。これによれば、ヒューズ線 B 3 の溶断発生部 B 4 a を確認する際、少し離れた位置から基板を見ても、少なくともヒューズ線 B 3 の溶断発生部 B 4 a の奥側に位置する暗色領域 B 7 の配色が、ガラス管ヒューズ B a 3 7 を支持する電源基板 B a 1 0 の配色よりも暗い色であるため、少なくとも溶断発生部 B 4 a の奥側の暗色領域 B 7 の色とヒューズ線 B 3 の色とのコントラストが高くなる。したがって、パチンコ機 1 0 の扉を開けた状態で行うガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認作業においてヒューズ線 B 3 の溶断発生部 B 4 a を発見し易くすることができる。

10

**【 6 7 8 9 】**

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B b 2 ) に関し、暗色領域 B 7 は、少なくとも溶断発生部 B 4 a に対向する部位が無地となっている。これによれば、ヒューズ線 B 3 が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見たときに、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の周りに線や文字などの情報が見られても、ヒューズ線 B 3 の溶断発生部 B 4 a の奥側に位置する暗色領域 B 7 にはこれらの情報が見られないので、薄暗い状況下でも、これらの情報がヒューズ線 B 3 の溶断の有無の判別作業の邪魔になることを低減することができる。

**【 6 7 9 0 】**

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B b 3 ) に関し、暗色領域 B 7 は、電源基板 B a 1 0 のソルダレジスト部分よりも明度が低い色 (例えば黒色) である。これによれば、ヒューズ線 B 3 の溶断発生部 B 4 a の奥側に位置する暗色領域 B 7 の配色が、ガラス管ヒューズ B a 3 7 を支持する電源基板 B a 1 0 の配色よりも最も暗い色であるため、暗色領域 B 7 の色とヒューズ線 B 3 の色とのコントラストを最も高くすることができる。

20

**【 6 7 9 1 】**

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B b 4 ) に関し、暗色領域 B 7 は、電源基板 B a 1 0 の一部である。これによれば、暗色領域 B 7 の色は、電源基板 B a 1 0 の一部であるために一定であり、ガラス管ヒューズ B a 3 7 を交換しても通常、ヒューズ線 B 3 の色は変わらないので、暗色領域 B 7 の色とヒューズ線 B 3 の色とのコントラストを高くした状態を維持することができる。

30

**【 6 7 9 2 】**

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B b 5 ) に関し、暗色領域 B 7 は、所定方向から見たとき溶断発生部 B 4 a の奥側に位置した状態で視認可能である。これによれば、暗色領域 B 7 は、所定方向から見たとき溶断発生部 B 4 a の奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、溶断発生部 B 4 a の確認作業を行う際、その時に見ることができる方向からガラス管ヒューズ B a 3 7 を見たとき溶断発生部 B 4 a の奥側に暗色領域 B 7 がある状態を発生させることができる。

**【 6 7 9 3 】**

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B b 6 ) に関し、所定方向は、電源基板 B a 1 0 の直交方向とは異なる方向である。これによれば、暗色領域 B 7 は、電源基板 B a 1 0 の直交方向とは異なる方向から見たときガラス管ヒューズ B a 3 7 の奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、ヒューズ線 B 3 が切れていないかを確認する確認作業を行う際、パチンコ機 1 0 の扉を全開することができず、正面からヒューズを確認できなくても、その時に見ることができる方向からヒューズを見たとき少なくとも溶断発生部 B 4 の奥側に特定部がある状態を発生させることができる。したがって、遊技機の扉を全開することができない状況下でも、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業において溶断発生部 B 4 を発見し易くすることができる。

40

**【 6 7 9 4 】**

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B b 7 ) に関し、暗色領域 B 7 は、平滑な平面または曲面となっている。これによれば、暗色領域 B 7 は、例えば電源基板 B a 1 0

50

の一部のような平滑な平面に設けることもできるし、例えばガラス管ヒューズ B a 3 7 (ヒューズ管 B 2) の側面のような平滑な曲面に設けることもできる。平滑な曲面である暗色領域 B 7 は、平滑な平面である暗色領域 B 7 よりも多方向に向いている分、多方向から溶断発生部 B 4 を発見し易くすることができる。

【 6 7 9 5 】

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B b 8 ) に関し、暗色領域 B 7 は、電源基板 B a 1 0 の板面から所定高さだけ離間している。これによれば、暗色領域 B 7 は、例えばヒューズ管 B 2 の側面のような電源基板 B a 1 0 の板面から所定高さだけ離間した位置に設けることもできる。電源基板 B a 1 0 の板面から所定高さだけ離間している暗色領域 B 7 は、電源基板 B a 1 0 の板面に設けられている暗色領域 B 7 よりも確認作業を行う者に近付いている分だけ、多方向から溶断発生部 B 4 を発見し易くすることができる。

10

【 6 7 9 6 】

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B b 9 ) に関し、暗色領域 B 7 の幅は、ヒューズ線 B 3 の幅以下となっている。これによれば、暗色領域 B 7 の幅がヒューズ線 B 3 の幅以下であっても、少し離れた位置から基板を見た時に、暗色領域 B 7 の手前側に断発生部 B 4 があることが分かる程度に暗色領域 B 7 の幅が構成されていれば、暗色領域 B 7 の色とヒューズ線 B 3 の色とのコントラストによって、パチンコ機 1 0 の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業において、溶断発生部 B 4 の発見し易さを向上することができる。

【 6 7 9 7 】

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B b 1 0 ) に関し、暗色領域 B 7 の幅は、ヒューズ線 B 3 の幅よりも広い。これによれば、パチンコ機 1 0 の扉を大きく開けられなかつたり、確認作業を行う者がガラス管ヒューズ B a 3 7 と同じ程度の高さに目線を合わせられなかつたりして、正面から基板を見ることができず、大きく角度が付いた状態で基板を見る時でも、視線の先に暗色領域 B 7 と溶断発生部 B 4 とを重ねた状態で位置させ易くすることができる。

20

【 6 7 9 8 】

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B b 1 1 ) に関し、暗色領域 B 7 は、ヒューズ線 B 3 の近傍に設けられた湾曲部材に設けられている。これによれば、暗色領域 B 7 は、例えばヒューズ線 B 3 を収容するガラス管ヒューズ B a 3 7 のようなヒューズ線 B 3 の近傍に設けられた湾曲部材に設けることもできる。湾曲部材である暗色領域 B 7 は、平面である暗色領域 B 7 よりも多方向に向いている分、多方向から溶断発生部 B 4 を発見し易くすることができる。

30

【 6 7 9 9 】

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B b 1 2 ) に関し、暗色領域 B 7 の長さは、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の長手方向の長さよりも長くてもよい。これによれば、パチンコ機 1 0 の扉を大きく開けられなかつたり、確認作業を行う者がガラス管ヒューズ B a 3 7 と同じ程度の高さに目線を合わせられなかつたりして、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の長手方向側にいる確認作業を行う者が、大きく角度が付いた状態で基板を見る時でも、視線の先に暗色領域 B 7 と溶断発生部 B 4 とを重ねた状態で位置させ易くすることができる。

40

【 6 8 0 0 】

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B b 1 3 ) に関し、少なくともガラス管ヒューズ B a 3 7 を覆う透明なカバー ( 基板ボックスのカバー部材 ) を有し、カバーは、カバーの奥側に位置する溶断発生部 B 4 を発見し易く形成された領域 ( カバー部材の平坦面 , 熱を逃すための通風孔 ) を有していてもよい。これによれば、カバーを介してヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ても、ヒューズの確認作業において溶断発生部の発見し易さを向上することができる。

【 6 8 0 1 】

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B b 1 4 ) に関し、電源装置 B a A の電源

50

基板 B a 1 0 ( 支持基板 ) は、電子部品が実装された所定の電子基板 ( 主制御装置 2 6 1 の主制御基板 2 6 1 a , サブ制御装置 2 6 2 のサブ制御基板 2 6 2 a , 払出制御装置 3 1 1 の払出制御基板 3 1 1 a , 電源装置 B a A の電源基板 B a 1 0 など ) であってもよい。これによれば、ヒューズは、電子部品が実装された所定の電子基板に支持されている。

【 6 8 0 2 】

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B b 1 5 ) に関し、支持基板は、電子部品が実装された所定の電子基板に電氣的にヒューズを接続するための入力端子と出力端子とを備えるものであり、所定の電子基板よりもヒューズが外部から視認し易い位置に設けられているものである ( ガラス管ヒューズ B a 3 7 が搭載された電源装置 B a A の基板ボックス B a A のカバー部材 ) 。これによれば、ヒューズは、そのヒューズが保護する所定の電子基板よりも外部から視認し易い支持基板に設けられているので、ヒューズの確認作業において溶断発生部をさらに発見し易くなる。

10

【 実施例 7 0 】

【 6 8 0 3 】

続いて、実施例 7 0 に係るパチンコ機 1 0 について説明する。実施例 7 0 に係るパチンコ機は、実施例 6 8 に係るパチンコ機 1 0 と同様な構成となっているが、発光を利用して溶断部 B 4 の溶断が発見しやすくなっている点が特徴的である。以降、発光の具体例について説明する。

【 6 8 0 4 】

< 例 1 >

図 6 7 6 ( a ) は、例 1 に関し、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の内部に溶断部 B 4 を有するヒューズ線 B 1 3 と、所定電流が流れると発光する発光線 B d 1 1 を備える。発光線 B d 1 1 は、電源基板 B a 1 0 上において発光領域 B 2 8 を構成している。発光線 B d 1 1 は、例えばフィラメントである。

20

【 6 8 0 5 】

図 6 7 6 ( a ) は、ヒューズ線 B 1 3 が断線せず、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が通電状態となっているときの様子を示している。ヒューズ線 B 1 3 と発光線 B d 1 1 は並列に電気接続されており、ガラス管ヒューズ B a 3 7 に電気を流すと、電流の大部分は、ほぼ抵抗のないヒューズ線 B 1 3 を流れ、ヒューズ線 B 1 3 と比較して抵抗値が高い発光線 B d 1 1 を流れない。この状態においては発光線 B d 1 1 には電圧が印加されていないので、発光線 B d 1 1 が発光することはない。

30

【 6 8 0 6 】

図 6 7 6 ( b ) は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 に過電流が流れた後の状態を示している。ガラス管ヒューズ B a 3 7 に過電流が流れると、ヒューズ線 B 1 3 が断線して、ヒューズ線 B 1 3 を通じてこれ以上の電流は流れなくなる。発光線 B d 1 1 は、ヒューズ線 B 1 3 と並列に接続されているから、ガラス管ヒューズ B a 3 7 に入力された電流は、発光線 B d 1 1 を通じて、ガラス管ヒューズ B a 3 7 内を流れる。発光線 B d 1 1 は、ヒューズ線 B 1 3 と比較して抵抗値が高いから、電流が流れると電圧降下を生じさせる。これにより発光線 B d 1 1 は発熱して図 6 7 6 ( b ) の符号 B d 1 で示す様に発光を開始する。つまり、本例のガラス管ヒューズ B a 3 7 は、通常状態では発光せず、切れた ( 飛んだ ) 状態では発光する構成となっている。作業者がガラス管ヒューズ B a 3 7 の発光状況を確認することで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の状態を容易に確認することができる。

40

【 6 8 0 7 】

< 例 2 >

図 6 7 6 ( c ) は、例 2 に関し、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の内部に溶断部 B 4 を有するヒューズ線 B d 1 2 が発光する構成となっている。ヒューズ線 B d 1 2 は、電源基板 B a 1 0 上において発光領域 B 2 8 を構成しているヒューズ線 B d 1 2 は、一般的なヒューズ線と比較して抵抗値が高いから、電流が流れると電圧降下を生じさせる。これによりヒューズ線 B d 1 2 は発熱して符号 B d 1 で示す様に発光する。つまり、本例のガラス管ヒューズ B a 3 7 は、通常状態で発光している。

50

## 【 6 8 0 8 】

図 6 7 6 ( d ) は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 に過電流が流れた後の状態を示している。ガラス管ヒューズ B a 3 7 に過電流が流れると、ヒューズ線 B d 1 2 が断線して、それに伴い、ヒューズ線 B d 1 2 の発光が終了する。つまり、本例のガラス管ヒューズ B a 3 7 は、切れた（飛んだ）状態では消光する構成となっている。作業者がガラス管ヒューズ B a 3 7 の発光状況を確認することで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の状態を容易に確認することができる。

## 【 6 8 0 9 】

## &lt; 例 3 &gt;

図 6 7 6 ( e ) は、例 3 に関し、ガラス管ヒューズ B a 3 7 のガラス管 B 2 の内壁が有機 E L による発光面となっている構成である。有機 E L による発光面は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 のガラス管 B 2 の内壁に対応して設けられている。つまり、図 6 7 6 ( e ) は、ヒューズ線 B 1 3 が断線せず、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が通電状態となっている様子を示している。ヒューズ線 B 1 3 と発光面 B d 1 5 の電源端子は並列に電気接続されており、ガラス管ヒューズ B a 3 7 に電気を流すと、電流の大部分は、ほぼ抵抗のないヒューズ線 B 1 3 を流れ、ヒューズ線 B 1 3 と比較して抵抗値が高い発光面 B d 1 5 を流れない。この状態においては発光面 B d 1 5 には電圧が印加されていないので、発光面 B d 1 5 が発光することはない。なお、ガラス管ヒューズ B a 3 7 のガラス管 B 2 の内壁を有機 E L による発光面とする代わりに、ガラス管ヒューズ B a 3 7 のガラス管 B 2 を、有機 E L による発光面を有する発光ガラス管で覆う構成であってもよい。また、ガラス管ヒューズ B a 3 7 のガラス管 B 2 の内壁全体を有機 E L による発光面とする代わりに、ガラス管ヒューズ B a 3 7 のヒューズ線 B 1 3 に対応する箇所（例えば所定方向視でヒューズ線 B 1 3 に重なる箇所）を有機 E L による発光面とする構成であっても構わない。

## 【 6 8 1 0 】

図 6 7 6 ( f ) は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 に過電流が流れた後の状態を示している。ガラス管ヒューズ B a 3 7 に過電流が流れると、ヒューズ線 B 1 3 が断線して、ヒューズ線 B 1 3 を通じてこれ以上の電流は流れなくなる。発光面 B d 1 5 の電源端子は、ヒューズ線 B 1 3 と並列に接続されているから、ガラス管ヒューズ B a 3 7 に入力された電流は、発光面 B d 1 5 に供給され、発光面 B d 1 5 は符号 B d 1 で示す様に発光を開始する。つまり、発光面 B d 1 5 は、発光領域 B 2 8 を構成しており、本例のガラス管ヒューズ B a 3 7 は、通常状態では発光せず、切れた（飛んだ）状態では発光する構成となっている。作業者がガラス管ヒューズ B a 3 7 の発光状況を確認することで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の状態を容易に確認することができる。

## 【 6 8 1 1 】

## &lt; 例 4 &gt;

図 6 7 7 ( a ) は、例 4 に関し、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が有するガラス管 B 2 の内壁が有機 E L による発光面となっている構成である。図 6 7 7 ( a ) は、ヒューズ線 B 1 3 が断線せず、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が通電状態となっている様子を示している。ガラス管ヒューズ B a 3 7 の通電状態では、ガラス管 B 2 は透明であるので、ヒューズ線 B 1 3 の確認作業が容易である。ヒューズ線 B 1 3 と発光面 B d 1 5 の電源端子は直列に電気接続されており、ガラス管ヒューズ B a 3 7 に電気を流すと、発光面 B d 1 5 は符号 B d 1 で示す様に発光を開始する。ガラス管ヒューズ B a 3 7 の断線状態では、ヒューズ線 B 1 3 を目視し難いが、発光状態によって断線発生を容易に知ることができる。なお、本例では、ガラス管 B 2 の内壁全体が有機 E L による発光面になっている構成であったが、ガラス管 B 2 の内壁の一部であっても構わない。ガラス管 B 2 の内壁の一部は、基板に直交する方向から見て、ヒューズ線 B 1 3 の背面全体であってもよいし、溶断発生部に対応する部分であっても構わない。

## 【 6 8 1 2 】

図 6 7 7 ( b ) は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 に過電流が流れた後の状態を示している。ガラス管ヒューズ B a 3 7 に過電流が流れると、ヒューズ線 B 1 3 が断線して、ヒュー

10

20

30

40

50

ズ線 B 1 3 を通じてこれ以上の電流は流れなくなる。発光面 B d 1 5 の電源端子は、ヒューズ線 B 1 3 と直列に接続されているから、ガラス管ヒューズ B a 3 7 に入力された電流は、発光面 B d 1 5 に供給されず、発光面 B d 1 5 は発光を終了する。つまり、発光面 B d 1 5 は、発光領域 B 2 8 を構成しており、本例のガラス管ヒューズ B a 3 7 は、通常状態では発光し、切れた（飛んだ）状態では発光しない構成となっている。作業者がガラス管ヒューズ B a 3 7 の発光状況を確認することで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の状態を容易に確認することができる。

【 6 8 1 3 】

< 例 5 >

図 6 7 7 ( c ) は、例 5 に関し、電源基板 B a 1 0 上におけるガラス管ヒューズ B a 3 7 の近傍に例えば砲弾型の L E D 2 5 B が設けられている構成である。L E D 2 5 B が設けられる電源基板 B a 1 0 上の位置としては、特に限定されないが、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の端部近傍の位置がよい。ヒューズ線 B 1 3 や溶断部 B 4 の近傍位置でもよい。L E D 2 5 B とガラス管ヒューズ B a 3 7 は、並列に接続されていてもよく、直列に接続されていてもよい。L E D 2 5 B とガラス管ヒューズ B a 3 7 が並列に接続されている場合は、L E D 2 5 B の挙動は、例 3 で説明した発光面 B d 1 5 と同様となる。つまり、L E D 2 5 B は、発光領域 B 2 8 を構成しており、本例のガラス管ヒューズ B a 3 7 は、通常状態では発光せず、切れた（飛んだ）状態では発光する構成となっている。

10

【 6 8 1 4 】

L E D 2 5 B とガラス管ヒューズ B a 3 7 が直列に接続されている場合は、L E D 2 5 B の挙動は、例 4 で説明した発光面 B d 1 5 と同様となる。つまり、L E D 2 5 B は、発光領域 B 2 8 を構成しており、本例のガラス管ヒューズ B a 3 7 は、通常状態では発光し、切れた（飛んだ）状態では発光しない構成となっている。

20

【 6 8 1 5 】

図 6 7 7 ( d ) は、L E D 2 5 B を支持するハウジング B d 2 6 を説明している。ハウジング B d 2 6 は、L E D 2 5 B の配線を覆う構成であり、ガラス管ヒューズ B a 3 7 を支持するクリップ B a 3 9 と同程度の高さを有している。この様な構成とすることで、L E D 2 5 B を電源基板 B a 1 0 上に設けられた他の部品に妨げられることなく、確実に作業者に視認させることができる。

【 6 8 1 6 】

また、その他の例としては、ハウジング B d 2 6 の取付箇所を溶断発生部の近傍とし、ハウジング B d 2 6 の高さを、ヒューズ線 B 1 3 と同程度の高さ、あるいは、これよりやや低い高さとしてもよい。この場合、砲弾型の L E D は指向性が高いので、L E D 2 5 B に拡散キャップを被せるか、チップ L E D を採用するなどして、光を拡散させることが好ましい。このように構成すれば、ヒューズ線 B 1 3 の溶断の有無を、ヒューズ線 B 1 3 の奥側に L E D 2 5 B の発光が見えるか（はっきりと見えるか）否かによって判断することもできる。

30

【 6 8 1 7 】

< 例 6 >

図 6 7 7 ( e ) は、例 6 に関し、電源基板 B a 1 0 上におけるガラス管ヒューズ B a 3 7 の近傍に基板実装型の L E D 2 6 B が設けられている構成である。ヒューズ線 B 1 3 や溶断部 B 4 の近傍位置でもよい。このように、本実施例は、例 5 で説明した砲弾型の L E D 2 5 B に代えて、基板実装型の L E D 2 6 B を使用することができる。基板実装型の L E D 2 6 B は、図 6 7 7 ( f ) に示すように、電源基板 B a 1 0 に直接的に装着されている。この様に構成することで、L E D 2 6 B を配置するときのコストを抑制することができる。

40

【 6 8 1 8 】

また、その他の例としては、L E D 2 6 B の取付箇所を溶断発生部の近傍としてもよい。このように構成すれば、ヒューズ線 B 1 3 の溶断の有無を、ヒューズ線 B 1 3 の奥側に L E D 2 6 B の発光が見えるか（はっきりと見えるか）否かによって判断することもでき

50

る。例 5 と同様に、LED 26B に拡散キャップを被せるか、チップ LED を採用するなどして、光を拡散させることが好ましい。

【6819】

<例 7>

図 678 (a) は、ヒューズ線 B13 が断線せず、ガラス管ヒューズ Ba37 が通電状態となっているときの様子を示している。本例では、ヒューズ線 B13 は、通常状態で消灯し、断線状態で発光するように構成されている。すなわち、ヒューズ線 B13 は、ヒューズ線本体 B13a と、ヒューズ線本体 B13a に巻き付けられた発光線 Bd11 とで構成されている。ヒューズ線本体 B13a と発光線 Bd11 は並列に電気接続されており、ガラス管ヒューズ Ba37 に電気を流すと、電流の大部分は、ほぼ抵抗のないヒューズ線本体 B13a を流れ、ヒューズ線本体 B13a と比較して抵抗値が高い発光線 Bd11 を流れない。この状態においては発光線 Bd11 には電圧が印加されていないので、発光線 Bd11 が発光することはない。なお、ヒューズ線本体 B13a に発光線 Bd11 を巻き付ける構成ではなくとも、例えば、ヒューズ線本体 B13a の背面に発光線 Bd11 を配設する構成でもよい。

10

【6820】

図 678 (b) は、ガラス管ヒューズ Ba37 に過電流が流れた後の状態を示している。ガラス管ヒューズ Ba37 に過電流が流れると、ヒューズ線本体 B13a が断線して、ヒューズ線本体 B13a を通じてこれ以上の電流は流れなくなる。発光線 Bd11 は、ヒューズ線本体 B13a と並列に接続されているから、ガラス管ヒューズ Ba37 に入力された電流は、発光線 Bd11 を通じて、ガラス管ヒューズ Ba37 内を流れる。発光線 Bd11 は、ヒューズ線本体 B13a と比較して抵抗値が高いから、電流が流れると電圧降下を生じさせる。これにより発光線 Bd11 は発熱して図 678 (b) の符号 Bd1 で示す様に発光を開始する。つまり、本例のガラス管ヒューズ Ba37 は、通常状態では発光せず、切れた（飛んだ）状態では発光する構成となっている。作業者がガラス管ヒューズ Ba37 の発光状況を確認することで、ガラス管ヒューズ Ba37 の状態を容易に確認することができる。

20

【6821】

<例 8>

図 678 (c) は、パチンコ機 10 が電源 OFF 状態となっているときのガラス管ヒューズ Ba37 の様子を示している。本例では、ヒューズ線 B13 は、通常状態で第 1 発光態様 Bd1a (図 678 (d) 参照) となり、断線状態で第 1 発光態様よりも明るさが弱い第 2 発光態様 Bd1b (図 678 (e) 参照) となるように構成されている。すなわち、ヒューズ線 B13 は、ヒューズ線本体 B13a と、ヒューズ線本体 B13a と直列に電気接続され、ヒューズ線本体 B13a に巻き付けられた通常時発光線 Bd11a と、ヒューズ線本体 B13a と並列に電気接続され、ヒューズ線本体 B13a と平行に取り付けられた断線時発光線 Bd11b とで構成されている。

30

【6822】

図 678 (d) は、ヒューズ線 B13 が断線せず、ガラス管ヒューズ Ba37 が通電状態となっているときの様子を示している。通常時の電流の大部分は、ほぼ抵抗のないヒューズ線本体 B13a を流れ、ヒューズ線本体 B13a と比較して抵抗値が高い断線時発光線 Bd11b を流れない。つまり、通常状態では、通常時発光線 Bd11a は電圧が印加されるので、第 1 発光態様 Bd1a で発光するが、断線時発光線 Bd11b は電圧が印加されないので、発光しない。

40

【6823】

図 678 (e) は、ガラス管ヒューズ Ba37 に過電流が流れた後の状態を示している。ガラス管ヒューズ Ba37 に過電流が流れると、ヒューズ線本体 B13a が断線して、ヒューズ線本体 B13a を通じてこれ以上の電流は流れなくなる。通常時発光線 Bd11a は、ヒューズ線本体 B13a と直列に接続されているから、ガラス管ヒューズ Ba37 に入力された電流は、通常時発光線 Bd11a に供給されず、その代わりに、断線時発光

50

線 B d 1 1 b に供給される。つまり、段電状態では、通常時発光線 B d 1 1 a は第 1 発光態様 B d 1 a での発光を終了し、断線時発光線 B d 1 1 b は第 2 発光態様 B d 1 b での発光を開始する。

【 6 8 2 4 】

このように、通常状態および断線状態のいずれもガラス管ヒューズ B a 3 7 の発光領域 B 2 8 は発光しているので、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の確認作業をし易くすることができる。また、断線状態を示す第 2 発光態様 B d 1 b は通常状態を示す第 1 発光態様 B d 1 a に比べて明るさが弱いので、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の発光領域 B 2 8 からの発光が強いかわかりやすい断線状態を発見し易くすることができる。なお、断線状態を示す第 2 発光態様 B d 1 b を、通常状態を示す第 1 発光態様 B d 1 a に比べて明るさが強くなるようにしてもよい。通常状態を示す第 1 発光態様 B d 1 a と断線状態を示す第 2 発光態様 B d 1 b とで発光色を異ならせてもよい。

10

【 6 8 2 5 】

< 例 9 >

図 6 7 9 ( a ) は、例 9 に関し、ガラス管ヒューズ B a 3 7 のガラス管 B 2 の内壁が有機 E L による第 1 発光面 B d 1 5 a となっており、ガラス管 B 2 を覆う発光ガラス管の内壁も有機 E L による第 2 発光面 B d 1 5 b となっている構成である。すなわち、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、ヒューズ線 B 1 3 に直列に電気接続された第 1 発光面 B d 1 5 a と、ヒューズ線 B 1 3 に並列に電気接続された第 2 発光面 B d 1 5 b とで構成されている。ガラス管ヒューズ B a 3 7 に電気を流すと、電流の大部分は、ほぼ抵抗のないヒューズ線 B 1 3 を流れ、ヒューズ線 B 1 3 と比較して抵抗値が高い第 2 発光面 B d 1 5 b を流れない。この状態においては、第 1 発光面 B d 1 5 a には電圧が印加されるので、第 1 発光面 B d 1 5 a は第 1 発光態様 B d 1 c で発光し、第 2 発光面 B d 1 5 d には電圧が印加されていないので、第 2 発光面 B d 1 5 d が第 2 発光態様 B d 1 d 発光することはない。第 2 発光態様 B d 1 d は、第 1 発光態様 B d 1 c とは異なる発光態様であって、例えば、第 1 発光態様 B d 1 c よりも明るさが弱い。第 1 発光態様 B d 1 c と第 2 発光態様 B d 1 d とで発光色を異ならせてもよい。なお、ヒューズ線 B 1 3 と第 1 発光面 B d 1 5 a および第 2 発光面 B d 1 5 b との直列・並列関係は逆にしても構わない。

20

【 6 8 2 6 】

図 6 7 9 ( b ) は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 に過電流が流れた後の状態を示している。ガラス管ヒューズ B a 3 7 に過電流が流れると、ヒューズ線 B 1 3 が断線して、ヒューズ線 B 1 3 を通じてこれ以上の電流は流れなくなる。第 2 発光面 B d 1 5 b の電源端子は、ヒューズ線 B 1 3 と並列に接続されているから、ガラス管ヒューズ B a 3 7 に入力された電流は、第 2 発光面 B d 1 5 b に供給され、第 2 発光面 B d 1 5 b は第 2 発光態様 B d 1 d で発光を開始する。つまり、第 1 発光面 B d 1 5 a , 第 2 発光面 B d 1 5 b は、発光領域 B 2 8 を構成しており、通常状態では第 1 発光面 B d 1 5 a が第 1 発光態様 B d 1 c で発光し、ヒューズが切れた ( 飛んだ ) 状態では第 2 発光面 B d 1 5 b が第 2 発光態様 B d 1 d で発光する構成となっている。これにより、作業者がガラス管ヒューズ B a 3 7 の発光領域 B 2 8 の発光状況を確認することで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の状態を容易に確認することができる。

30

40

【 6 8 2 7 】

< 例 1 0 >

図 6 7 9 ( c ) は、例 1 0 に関し、電源基板 B a 1 0 上におけるガラス管ヒューズ B a 3 7 の近傍に例えば砲弾型の L E D 2 5 B 1 と L E D 2 5 B 2 が設けられている構成である。L E D 2 5 B 1 , L E D 2 5 B 2 が設けられる電源基板 B a 1 0 上の位置としては、特に限定されないが、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の端部近傍の位置であって、周辺の部品が少ないなど確認作業時に確認し易い箇所がよい。L E D 2 5 B 1 とガラス管ヒューズ B a 3 7 は、直列に接続されており、L E D 2 5 B 2 とガラス管ヒューズ B a 3 7 は、並列に接続されている。つまり、L E D 2 5 B 1 , L E D 2 5 B 2 は、発光領域 B 2 8 を構成しており、本例のガラス管ヒューズ B a 3 7 の発光領域 B 2 8 は、通常状態では第 1 発光

50

態様 B d 1 e で発光し、図 6 7 9 ( d ) に示すように、切れた ( 飛んだ ) 状態では第 2 発光態様 B d 1 f で発光する構成となっている。例えば、第 1 発光態様 B d 1 e は、第 2 発光態様 B d 1 f よりも明るい発光態様であるが、発光色を異ならせる態様でもよい。これにより、作業者は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の周辺の基板面から少し離間した確認し易い箇所、発光領域 B 2 8 の発光状況を確認することで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の状態を容易に確認することができる。なお、2 つの LED ( LED 2 5 B 1 と LED 2 5 B 2 ) を備えているが、1 つの LED で 2 つの発光態様ができるものであってもよい。

#### 【 6 8 2 8 】

##### < 例 1 1 >

図 6 7 9 ( e ) は、例 6 に関し、電源基板 B a 1 0 上におけるガラス管ヒューズ B a 3 7 の近傍に基板実装型の LED 2 6 B 1 と LED 2 6 B 2 が設けられている構成である。このように、本実施例は、例 1 0 で説明した砲弾型の LED 2 5 B 1 , LED 2 5 B 2 に代えて、基板実装型の LED 2 6 B 1 , LED 2 6 B 2 を使用することができる。基板実装型の LED 2 6 B 1 は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 に直列に電気接続されており、基板実装型の LED 2 6 B 2 は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 に並列に電気接続されている。つまり、LED 2 6 B 1 , LED 2 6 B 2 は、発光領域 B 2 8 を構成しており、本例のガラス管ヒューズ B a 3 7 の発光領域 B 2 8 は、通常状態では第 1 発光態様 B d 1 e で発光し、図 6 7 9 ( f ) に示すように、切れた ( 飛んだ ) 状態では第 2 発光態様 B d 1 f で発光する構成となっている。例えば、第 1 発光態様 B d 1 e は、第 2 発光態様 B d 1 f よりも明るい発光態様であるが、発光色を異ならせる態様でもよい。これにより、作業者は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の周辺の基板面上の確認し易い箇所、発光領域 B 2 8 の発光状況を確認することで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の状態を容易に確認することができる。なお、2 つの LED ( LED 2 6 B 1 と LED 2 6 B 2 ) を備えているが、1 つの LED で 2 つの発光態様ができるものであってもよい。

#### 【 6 8 2 9 】

##### < 本実施例における特徴的な構成 >

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B d 1 ) に関し、遊技に関する制御を行う主制御装置 2 6 1 , サブ制御装置 2 6 2 , 払出制御装置 3 1 1 , 電源装置 3 1 3 などに搭載される各種電子部品と、電子部品を過電流から保護するガラス管ヒューズ B a 3 7 と、ガラス管ヒューズ B a 3 7 を支持する例えば電源基板 B a 1 0 のような支持基板を備え、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、所定以上の電流が流れると電氣的に絶縁状態となるヒューズ線 B 1 3 を備えるパチンコ機 1 0 であって、パチンコ機 1 0 は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が電氣的に絶縁状態となると、発光状態が変化する例えば発光線 B d 1 1 などのような発光部を備えている。これによれば、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態となっていれば、発光状態が変化する発光部を備えているので、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ても、発光状態が変化した発光部を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。したがって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる。

#### 【 6 8 3 0 】

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B d 2 ) に関し、発光部は、ヒューズ線 B d 1 2 ( 通常状態において発光するヒューズ線 B d 1 2 ) に対応して設けられ、ヒューズ線 B d 1 2 は電氣的に絶縁状態になると、発光状態から消光状態に変化する。または、発光部は、ヒューズ線 B d 1 3 ( 並列に電気接続されたヒューズ線本体 B d 1 3 a とこれに巻き付けられた発光線 B d 1 1 とからなるヒューズ線 B d 1 3 ) に対応して設けられ、ヒューズ線 B d 1 3 は電氣的に絶縁状態になると、消灯状態から発光状態に変化する。これによれば、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、発光状態から消光状態、または、消光状態から発光状態に変化したヒューズ線 B d 1 2 を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

10

20

30

40

50

## 【 6 8 3 1 】

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B d 3 ) に関し、発光部は、ヒューズ線 B 1 3 に対応して設けられ ( ヒューズ線本体 B d 1 3 a に巻き付けられた通常時発光線 B d 1 1 a と、ヒューズ線本体 ) B d 1 3 a に平行に設けられた断線時発光線 B d 1 1 b とし て設けられ)、前記ヒューズ線が電氣的に絶縁状態になると、発光部は、通常時発光線 B d 1 1 a による第 1 発光態様 B d 1 a から断線時発光線 B d 1 1 b による第 2 発光態様 B d 1 b に変化する。これによれば、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、第 1 発光態様 B d 1 a から第 2 発光態様 B d 1 b に変化したヒューズ線 B 1 3 を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

10

## 【 6 8 3 2 】

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B d 4 ) に関し、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、ヒューズ線 B d 1 3 を収容するガラス管 B 2 を備え、発光部は、ガラス管 B 2 ( ヒューズ線 B 1 3 と並列に電気接続されたガラス管 B 2 の発光面 B d 1 5、または、ヒューズ線 B 1 3 と直列に電気接続されたガラス管 B 2 の発光面 B d 1 5 ) に対応して設けられ、発光部は、ヒューズ線 B 1 3 が電氣的に絶縁状態になると、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化する。これによれば、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化したガラス管 B 2 を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

20

## 【 6 8 3 3 】

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B d 5 ) に関し、ガラス管ヒューズ B a 3 7 は、ヒューズ線 B d 1 3 を収容するガラス管 B 2 を備え、発光部は、ガラス管 B 2 ( ヒューズ線 B 1 3 に直列に電気接続された第 1 発光面 B d 1 5 a と、ヒューズ線 B 1 3 に並列に電気接続された第 2 発光面 B d 1 5 b ) に対応して設けられ、発光部は、ヒューズ線 B d 1 3 が電氣的に絶縁状態になると、第 1 発光面 B d 1 5 a による第 1 発光態様 B d 1 c から第 2 発光面 B d 1 5 b による第 2 発光態様 B d 1 d に変化する。これによれば、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、ガラス管 B 2 に対応して設けられた発光部の第 1 発光面 B d 1 5 a による第 1 発光態様 B d 1 c から第 2 発光面 B d 1 5 b による第 2 発光態様 B d 1 d への変化を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

30

## 【 6 8 3 4 】

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B d 6 ) に関し、発光部は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の周辺領域 ( ヒューズ線 B 1 3 と並列に接続されたガラス管ヒューズ B a 3 7 の近傍の L E D 2 5 B、または、ヒューズ線 B 1 3 と直列に接続されたガラス管ヒューズ B a 3 7 の近傍の L E D 2 5 B ) に設けられ、周辺領域は、ヒューズ線 B d 1 3 が電氣的に絶縁状態になると、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化する。これによれば、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化したガラス管ヒューズ B a 3 7 の周辺領域を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

40

## 【 6 8 3 5 】

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B d 7 ) に関し、発光部は、ガラス管ヒューズ B a 3 7 の周辺領域 ( ヒューズ線 B 1 3 と直列に接続されたガラス管ヒューズ B a 3 7 の近傍の L E D 2 5 B 1 と、ヒューズ線 B 1 3 と並列に接続されたガラス管ヒューズ B a 3 7 の近傍の L E D 2 5 B 2 ) に設けられ、周辺領域は、ヒューズ線 B 1 3 が電氣的に絶縁状態になると、L E D 2 5 B 1 による第 1 発光態様 B d 1 e から L E D 2 5 B 2 による第 2 発光態様 B d 1 f に変化する。これによれば、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、第 1 発光態様 B d 1 e から第 2 発光態

50

様 B d 1 f に変化したガラス管ヒューズ B a 3 7 の周辺領域を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【 6 8 3 6 】

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B d 8 ) に関し、発光部は、電源基板 B a 1 0 上の特定領域 ( ヒューズ線 B 1 3 と並列に接続された電源基板 B a 1 0 上における L E D 2 6 B ) に設けられ、特定領域は、ヒューズ線 B 1 3 が電氣的に絶縁状態になると、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化する。これによれば、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化した電源基板 B a 1 0 上の特定領域を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

10

【 6 8 3 7 】

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( B d 9 ) に関し、発光部は、電源基板 B a 1 0 上の特定領域 ( ヒューズ線 B 1 3 と直列に接続された電源基板 B a 1 0 上における L E D 2 6 B 1 と、ヒューズ線 B 1 3 と並列に接続された電源基板 B a 1 0 上における L E D 2 6 B 2 ) に設けられ、特定領域は、ヒューズ線 B 1 3 が電氣的に絶縁状態になると、L E D 2 6 B 1 による第 1 発光態様 B d 1 e から L E D 2 6 B 2 による第 2 発光態様 B d 1 f に変化する。これによれば、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、第 1 発光態様 B d 1 e から第 2 発光態様 B d 1 f に変化した電源基板 B a 1 0 上の特定領域を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズ B a 3 7 が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

20

【 実施例 7 1 】

【 6 8 3 8 】

続いて、実施例 7 1 に係るパチンコ機 1 0 について説明する。実施例 7 1 に係るパチンコ機 1 0 は、第 3 図柄表示装置 4 2 の一部を覆う位置に回動可能な役物を有する点が特徴的である。

【 6 8 3 9 】

図 6 8 0 は、実施例 7 1 に係るパチンコ機 1 0 の正面図である。実施例 7 1 に係るパチンコ機 1 0 は、実施例 1 に係るパチンコ機 1 0 と同様な構成であるが、第 3 図柄表示装置 4 2 の上方に、遊技盤 3 0 の盤面に対して平行に回動可能に構成することで、第 3 表示装置 4 2 の一部を覆うように回動自在の支持部材 C 1 と、支持部材 C 1 の先端に設けられた、遊技盤 3 0 の盤面に対して平行に回動可能に構成された回動自在の装飾部材 C 2 が設けられている。装飾部材 C 2 には「突撃！」の文字が付されており、支持部材 C 1 および装飾部材 C 2 が回動することで、実施例 7 1 に係るパチンコ機 1 0 は、遊技上のチャンスが到来していることを遊技者に知らせる構成となっている。以下では、支持部材 C 1 と装飾部材 C 2 を総称する場合は可動役物 C 1 , C 2 と呼ぶ。

30

【 6 8 4 0 】

支持部材 C 1 および装飾部材 C 2 の回動を実現する各種機構について説明する。図 6 8 1 ( a ) は、支持部材 C 1 および装飾部材 C 2 の回動に係る各部材を上方から見下ろしたときの模式図である。長板状の支持部材 C 1 は、基端部に設けられたモータ C a 1 の駆動によって、基端部に位置する回動中心を中心に回動する。モータ C a 1 は、支持部材 C 1 の奥側に設けられており、第 3 表示装置 4 2 の前の遊技者は、当該モータ C a 1 を視認することはできない。モータ C a 1 の回転軸 C a 2 は、支持部材 C 1 の基端部に接続されており、モータ C a 1 の回転軸 C a 2 が右回りに回転すると、水平状態となっていた支持部材 C 1 が傾斜する。この状態でモータ C a 1 の回転軸 C a 2 が左回りに回転すると、傾斜状態となっていた支持部材 C 1 が水平状態に戻る。

40

【 6 8 4 1 】

支持部材 C 1 の先端には、「突撃！」と付された板状の装飾部材 C 2 が支持部材 C 1 の先端部の手前側に設けられている。装飾部材 C 2 における支持部材 C 1 の先端側には、装飾部材 C 2 が支持部材 C 1 に対して回動するときの回転中心となる回動軸 C a 3 が設けら

50

れており、支持部材 C 1 は、回動軸 C a 3 を介して装飾部材 C 2 を回動自在に支持する。なお、回動軸 C a 3 は、装飾部材 C 2 に一体化している。

【 6 8 4 2 】

役物駆動ソレノイド C a 4 は、遊技者に視認されることがないように支持部材 C 1 の奥側に設けられた部材であり、装飾部材 C 2 を移動させる駆動ピン C a 5 と、駆動ピン C a 5 を駆動させる駆動部とを有している。駆動部は、支持部材 C 1 の先端に付設されているが、回動軸 C a 3 よりも支持部材 C 1 の基端側に設けられている。駆動ピン C a 5 は、駆動部の動作により、図 6 8 1 ( a ) の紙面奥側に伸び、紙面手前側に縮むことができる伸縮自在の部材である。駆動ピン C a 5 の先端には、装飾部材 C 2 に向けて伸びた接続部材 C a 6 が設けられており、この接続部材 C a 6 が役物駆動ソレノイド C a 4 の駆動力を装飾部材 C 2 に伝達する構成となっている。抵抗式ポジションセンサ C a 7 は、装飾部材 C 2 に設けられた構成であり、遊技者に視認されることがないように装飾部材 C 2 の裏面に設けられている。抵抗式ポジションセンサ C a 7 は、接続部材 C a 6 の先端を案内する構成となっており、接続部材 C a 6 の先端は、抵抗式ポジションセンサ C a 7 が有する端子に接続されている。端子は、抵抗式ポジションセンサ本体上をスライドすることができる構成である。抵抗式ポジションセンサ C a 7 の出力によれば、接続部材 C a 6 が抵抗式ポジションセンサ C a 7 のスライド可能領域のどこに位置するかを知ることができる。したがって、抵抗式ポジションセンサ C a 7 は、特定可動部材である可動役物 C 1 , C 2 の動作に伴って生じる接続部材 C a 6 の移動という所定事象を検出することができる。抵抗式ポジションセンサ C a 7 は、リミットスイッチであっても構わない。

10

20

【 6 8 4 3 】

図 6 8 1 ( b ) は、装飾部材 C 2 が支持部材 C 1 と平行な位置にあるときに支持部材 C 1 を遊技者にとっての奥側から見たときの模式図である。当該図における駆動ピン C 5 は、支持部材 C 1 の伸びる方向と直交する方向に伸縮する構成である。つまり、駆動ピン C 5 は、図 6 8 1 ( b ) の紙面下方向に伸長し、紙面上方向に収縮する。一方、接続部材 C a 6 は、紙面奥側に伸びる構成であって、駆動ピン C 5 と接続部材 C a 6 は 2 つで L 形状を成している。

【 6 8 4 4 】

所定事象検出部品である抵抗式ポジションセンサ C a 7 は、役物 2 の下部において、支持部材 C 1 の伸びる方向に伸びた部材である。支持部材 C 1 の短手方向の幅は、装飾部材 C 2 の短手方向の幅よりも狭くなっているため、上辺が同じ位置にある支持部材 C 1 と装飾部材 C 2 を比較すると、装飾部材 C 2 の下辺は、支持部材 C 1 の下辺よりも下に位置する。したがって、装飾部材 C 2 は、支持部材 C 1 を遊技者にとっての奥側から見たとき、支持部材 C 1 に隠れる被覆部と、支持部材 C 1 から露出する露出部を有することになる。抵抗式ポジションセンサ C a 7 は、装飾部材 C 2 の露出部に設けられている。抵抗式ポジションセンサ C a 7 には、両端が閉塞している支持部材 C 1 の伸びる方向に伸びた溝が設けられており、接続部材 C a 6 の先端部は、当該溝に嵌め込まれている。従って、図 6 8 1 ( b ) の状態にある駆動ピン C a 5 が伸長すると、接続部材 C a 6 の先端は、抵抗式ポジションセンサ C a 7 に設けられた溝に案内されて、装飾部材 C 2 に対して右方向に移動する。

30

40

【 6 8 4 5 】

図 6 8 1 ( b ) の状態から駆動ピン C a 5 が伸長すると、支持部材 C 1 と装飾部材 C 2 の位置関係が変化することになるが、装飾部材 C 2 は回動軸 C a 3 を介して支持部材 C 1 に回動自在に支持されていることからすれば、駆動ピン C a 5 が伸長し、抵抗式ポジションセンサ C a 7 の左側にあった接続部材 C a 6 の先端部が抵抗式ポジションセンサ C a 7 の右側に移動していくに連れ、支持部材 C 1 に対して装飾部材 C 2 が回動することになる。図 6 8 1 ( c ) は、図 6 8 1 ( b ) の状態から駆動ピン C a 5 が伸長状態となることで装飾部材 C 2 が支持部材 C 1 に対して傾斜したときの様子を表している。

【 6 8 4 6 】

なお、図 6 8 1 ( b ) , 図 6 8 1 ( c ) を参照すれば分かるように、装飾部材 C 2 の回

50

動に合わせて支持部材 C 1 の先端が遊技者に対して露出することがないように支持部材 C 1 の先端形状に工夫がされている。すなわち、支持部材 C 1 の先端には、角取りがなされており、これにより、支持部材 C 1 の先端上部の角が装飾部材 C 2 の回動によって遊技者に視認されることがない。

【 6 8 4 7 】

図 6 8 2 は、第 3 図柄表示装置 4 2 上において支持部材 C 1 および装飾部材 C 2 がどのように動作するかについて説明している。図 6 8 2 ( a ) は、支持部材 C 1 および装飾部材 C 2 の初期状態を表しており、支持部材 C 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 の上辺に対して水平となった状態 ( 0 度傾いた状態 ) であり、装飾部材 C 2 は、支持部材 C 1 に対し水平となった状態 ( 0 度傾いた状態 ) である。

10

【 6 8 4 8 】

装飾部材 C 2 に付された「突撃！」の文字が第 3 図柄表示装置 4 2 の中央に移動される役物落下演出が実行されるときには、まず、図 6 8 2 ( b ) に示す様に、図 6 8 2 ( a ) の状態にあった支持部材 C 1 が所定角度 ( 例えば 2 5 度 ) だけ第 3 図柄表示装置 4 2 の上辺に対して傾く。このとき、装飾部材 C 2 は、支持部材 C 1 に対し水平となった状態 ( 0 度傾いた状態 ) である。この様な可動部材 C 1 , C 2 の動作を落下動作とよぶ。

【 6 8 4 9 】

図 6 8 2 ( c ) は、図 6 8 2 ( b ) の状態にあった装飾部材 C 2 が所定角度 ( 例えば - 2 5 度 ) だけ支持部材 C 1 に対して傾いた様子を示している。この様に支持部材 C 1 の傾斜角度をキャンセルするように装飾部材 C 2 を支持部材 C 1 の傾斜方向と逆方向に傾ける構成とすることにより、装飾部材 C 2 は、第 3 図柄表示装置 4 2 の上辺と平行となった状態で第 3 図柄表示装置 4 2 の中央の位置まで移動される。この様な可動部材 C 1 , C 2 の動作を回転動作とよぶ。

20

【 6 8 5 0 】

なお、図 6 8 2 ( c ) で説明した装飾部材 C 2 が図 6 8 2 ( a ) で説明した初期状態に戻る場合は、図 6 8 2 ( b ) の状態を経由する。つまり、まず、図 6 8 2 ( c ) の状態の装飾部材 C 2 が所定角度 ( 例えば 2 5 度 ) だけ支持部材 C 1 に対して回動して図 6 8 2 ( b ) の状態となった後、支持部材 C 1 が所定角度 ( 例えば - 2 5 度 ) だけ回動して、図 6 8 2 ( a ) に示す初期状態となる。図 6 8 2 ( c ) から図 6 8 2 ( b ) に至る可動部材 C 1 , C 2 の動作を逆回転動作とよび、図 6 8 2 ( b ) から図 6 8 2 ( a ) に至る可動部材 C 1 , C 2 の動作を上昇動作とよぶ。

30

【 6 8 5 1 】

なお、本実施例の構成としては、図 6 8 3 ( a ) に示す様に、初期位置にある可動役物 C 1 , C 2 の上部が表示画面 4 2 a を囲む枠の裏に隠れる構成とし、初期位置の可動役物 C 1 , C 2 を遊技者にとってより見えにくい構成とすることもできる。当該構成によれば、図 6 8 3 ( b ) に示すように、落下動作後の装飾部材 C 2 は、図 6 8 2 ( b ) で説明した装飾部材 C 2 よりも上方の位置にあり、図 6 8 3 ( c ) に示すように、回転動作後の装飾部材 C 2 は、図 6 8 2 ( c ) で説明した装飾部材 C 2 よりも上方の位置にある。すなわち、本発明は、遊技者から隠れる位置から遊技者に見えやすい位置までの間を往復する往復動作役物に適用することができる。

40

【 6 8 5 2 】

< 役物落下演出の実際 >

続いて、本実施例に係る役物落下演出の実際について説明する。図 6 8 4 は、特図 1 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルであり、遊技球が特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入賞したのに伴う各種抽選を実行するときに参照されるテーブルである。特図 1 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルは、主制御装置 2 6 1 によって参照されるテーブルであるが、主制御装置 2 6 1 によって変動パターンが選択された場合に、サブ制御装置 2 6 2 によって選択される期待演出 ( 例えば役物落下演出 ) についても記載している。当該図を参照すれば分かるように、抽選結果が大当たりまたは前後外れスーパーリーチ E が選択されたという所定動作条件が成立したときに、可動役物 C 1 , C 2 が落下動作を行う役物落下演

50

出が実行される。いずれのスーパーリーチも他の変動パターンよりも変動時間が120秒と長いので、演出に装飾部材C2を落下させる役物落下演出を組み入れることができる。本例では遊技球が特図1用始動入賞装置33aに入賞したのに伴う抽選結果がスーパーリーチE以外の変動パターンに対応するものである場合は、装飾部材C2の落下にかかる役物落下演出は実行されないが、他の変動パターンにおいても役物落下演出が実行されても構わない。なお、本実施例に係る役物落下演出は、特図1用始動入賞装置33aへの入賞を契機とするに限らず、特図2用始動入賞装置33bへの入賞を契機とするものでも構わない。

#### 【6853】

続いて、役物落下演出の際に表示画面42aに表示されるエフェクトについて説明する。図685(1)~図685(5)、図686(6)~図686(9)は、本実施例に係る役物落下演出を図682よりも詳細に説明するものであり、特に、落下動作、回転動作、逆回転動作、上昇動作に伴って表示画面42aに表示される所定動作対応表示である落下エフェクトef1、装飾エフェクトef2、上昇エフェクトef3のような所定の表示について説明している。本実施例のエフェクトとは、役物落下演出に連動して表示画面42aに表示される図形等のことであり、装飾部材C2の動作を盛り上げることを目的として表示画面42aに表示される。本実施例の役物落下演出は、落下エフェクト、装飾エフェクト、上昇エフェクトという3種類のエフェクトを使い分ける構成となっているので、これらについて順を追って説明する。

#### 【6854】

図685(1)は、大当たりスーパーリーチEの変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示している。図685(1)においては、表示画面42a上の主装飾図柄S2は、「7」「7」「7」のリーチ状態となっており、可動部材C1、C2は、第3図柄表示装置42の上辺と平行な初期状態を維持している。

#### 【6855】

図685(2)は、リーチ演出が役物落下演出まで発展したときの様子を示している。当該図では、初期状態にあった支持部材C1が傾斜して、装飾部材C2が表示画面42aの中央に現れる。このときの表示画面42aには、装飾部材C2の落下動作を盛り上げる目的で下方へ回動する装飾部材C2の残像を示す所定形状(例えば 状)の落下エフェクトef1が装飾部材C2の背後に表示される。この落下エフェクトef1は、大当たりスーパーリーチEの変動パターンに予め組み込まれた像であり、大当たりスーパーリーチEに係る演出が開始されてから可動役物C1、C2の落下動作が実行されるはずのタイミングが到来したときに表示画面42aに表示されるものである。図685(2)の場合は、予定通りに可動役物C1、C2が動作したので、遊技者からすれば、落下エフェクトef1の出現が可動役物C1、C2の動作に同期しているように見える。

#### 【6856】

なお、図685(1)において表示画面42aの中央に表示されていた主装飾図柄は、図685(2)以降、しばらくは画面の左下に小さく表示される。役物落下演出は、リーチ演出中に実行される演出なので、可動役物C1、C2の動作は、主装飾図柄が「7」「7」「7」と表示されている間に実行される。

#### 【6857】

図685(3)は、役物落下演出が回転動作まで進んだときの様子を示している。当該図では、支持部材C1とともに傾斜していた装飾部材C2が表示画面42aの中央で回動して、水平状態となる。このときの表示画面42aには、装飾部材C2を盛り上げる目的で水平状態の装飾部材C2の周囲を囲む所定形状(例えば爆発形状)の装飾エフェクトef2が装飾部材C2の背後に表示される。この装飾エフェクトef2は、大当たりスーパーリーチEの変動パターンに対応する変動表示演出に予め組み込まれた像であり、大当たりスーパーリーチEに係る演出が開始されてから可動役物C1、C2の回転動作が実行されるはずの時刻が到来したときに表示画面42aに表示されるものである。図685(3)の場合は、予定通りに可動役物C1、C2が動作したので、遊技者からすれば、装飾エ

10

20

30

40

50

フェクトef2の出現が可動役物C1, C2の動作に同期しているように見える。図685(4), 図685(5), 図686(6)は、図685(3)の状態が維持される様子を説明している。

【6858】

図686(7)は、役物落下演出が逆回転動作まで進んだときの様子を示している。図685(3)~図685(5), 図686(6)において表示画面42aに表示されていた装飾エフェクトef2は、この時点で消去される。この装飾エフェクトef2の消去動作は、大当たりスーパーリーチEの変動パターンに対応する変動表示演出に予め組み込まれた動作であり、大当たりスーパーリーチEに係る演出が開始されてから可動役物C1, C2の逆回転動作が実行されるはずのタイミングが到来したときに表示画面42aに表示されるものである。図686(7)の場合は、予定通りに可動役物C1, C2が動作したので、遊技者からすれば、装飾エフェクトef2の消滅が可動役物C1, C2の動作に同期しているように見える。

10

【6859】

図686(8)は、役物落下演出が上昇動作まで進んだときの様子を示している。当該図では、傾斜していた支持部材C1が装飾部材C2とともに上昇し始める。このときの表示画面42aには、装飾部材C2の上昇動作を盛り上げる目的で上方へ回動する装飾部材C2の残像を示す所定形状(例えば 状)の上昇エフェクトef3が装飾部材C2の背後に表示される。この上昇エフェクトef3は、大当たりスーパーリーチEの変動パターンに対応する変動表示演出に予め組み込まれた像であり、大当たりスーパーリーチEに係る演出が開始されてから可動役物C1, C2の上昇動作が実行されるはずのタイミングが到来したときに表示画面42aに表示されるものである。図686(8)の場合は、予定通りに可動役物C1, C2が動作したので、遊技者からすれば、上昇エフェクトef3の出現が可動役物C1, C2の動作に同期しているように見える。

20

【6860】

図686(9)は、支持部材C1が水平状態となり、役物落下演出が終了したときの様子を表している。表示画面42a中央には、「7」「7」「7」で揃いそうな主装飾図柄SZが表示される。図685(1)~図685(5), 図686(6)~図686(9)は、大当たりスーパーリーチEに関する動作説明であったので、主装飾図柄SZは、結局「7」「7」「7」で揃って大当たりが発生することになる。

30

【6861】

< 役物落下演出の実際：装飾部材C2が動作しない場合 >

図685(11)~図685(15), 図686(16)~図686(19)は、大当たりスーパーリーチEに係る演出中に装飾部材C2が故障により動作しない場合について説明している。大当たりスーパーリーチEにおける表示画面42aの表示は、装飾部材C2の動作が不良かどうかによって変化しない。本例の場合、可動役物C1, C2は、回転動作、逆回転動作ができないので、可動役物C1, C2の動作と表示画面42a上のエフェクトとの間に齟齬が生じてしまう。本実施例によれば可動役物C1, C2の動作パターンに工夫を加えることで、エフェクトと可動役物C1, C2の動作との間の矛盾を遊技者に極力感じさせない構成となっている。

40

【6862】

まず、大当たりスーパーリーチEにおける表示画面42aの表示は、図685(1)~図685(5), 図686(6)~図686(9)で説明した表示画面42a上の表示と同じものとなる。例えば、図685(11)の表示は図685(1)の表示と同様である。以降、図685(12)~図685(15)の表示は、図685(2)~図685(5)の表示の各々と同様であり、図686(16)~図686(19)の表示は、図686(6)~図686(9)の表示の各々と同様である。

【6863】

ただし、図685(14), 図686(16)に示す様に、装飾エフェクトef2は、図685(4), 図686(6)に示されている表示画面42aにおいて支持部材C1に

50

より隠されている部分にも表示されている。これは、可動役物 C 1 , C 2 が故障したことにより装飾エフェクト e f 2 の態様が変わったわけではなく、装飾エフェクト e f 2 自体は図 6 8 5 ( 1 4 ) と図 6 8 5 ( 4 ) との間で変化はない。図 6 8 5 ( 4 ) においては、装飾エフェクト e f 2 の一部が支持部材 C 1 によって視認不能になっているに過ぎない。このような事情は、図 6 8 6 ( 1 6 ) , 図 6 8 6 ( 6 ) についても同様である。

【 6 8 6 4 】

以降、図 6 8 5 ( 1 1 ) より本例の動作について順を追って説明する。図 6 8 5 ( 1 1 ) は、役物落下演出が実行される前の様子を示しており、図 6 8 5 ( 1 ) と比べて特に変化はない。図 6 8 5 ( 1 2 ) は、落下動作が実行される様子を示しており、図 6 8 5 ( 2 ) と比べて特に変化はない。

10

【 6 8 6 5 】

図 6 8 5 ( 1 3 ) は、本来は回転動作が実行されるときに、装飾部材 C 2 を動作させる機構が故障したことにより、回転動作が実行されなかったときの様子を示している。このようなときでも表示画面 4 2 a の中央に装飾エフェクト e f 2 が表示される。この装飾エフェクト e f 2 は、装飾部材 C 2 が水平状態となっていることを前提としているから、表示画面 4 2 a 上の配置が、回転できずに傾斜したままの装飾部材 C 2 と一致しない。

【 6 8 6 6 】

そこで、本例によれば、抵抗式ポジションセンサ C a 7 が接続部材 C a 6 先端の移動を検出できなかった場合、すなわち役物落下演出が未達成で終わってしまう場合に、図 6 8 5 ( 1 4 ) , 図 6 8 5 ( 1 5 ) , 図 6 8 6 ( 1 6 ) , 図 6 8 6 ( 1 7 ) に示すように装飾部材 C 2 の回動動作を行えていない未到達状態の可動役物 C 1 , C 2 が上昇動作、落下動作の往復動作を繰り返す、未到達制御である繰り返し往復制御を行うことにより、遊技者の注意をこの可動役物 C 1 , C 2 の繰り返し往復動作に向けさせる構成となっている。この様な構成とすれば、正常に役物落下演出が行われている状態では見ることがない繰り返し往復動作に遊技者の注意が集められるため、遊技者に表示画面 4 2 a 上のエフェクトと可動役物 C 1 , C 2 との間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機 1 0 を提供することができる。

20

【 6 8 6 7 】

なお、本例では、落下エフェクト e f 1 , 装飾エフェクト e f 2 , 上昇エフェクト e f 3 は、上昇動作、落下動作のような特定の動作との間に齟齬を生じる場合でも傾斜状態の装飾部材 C 2 の背後の近傍や重なる位置に表示されていたが、装飾部材 C 2 の特定の動作に対応して表示される特定動作対応表示であれば、装飾部材 C 2 から離れた位置に表示される画像であっても構わない。例えば、装飾部材 C 2 が落下動作から回転動作を実行した場合に、水平状態の装飾部材 C 2 から鉛直下方に離れた表示画面 4 2 a の下辺付近に、何かが水平状態のまま落下するような画像を表示させる構成であっても構わない。水平状態のまま落下する何かは、装飾部材 C 2 に対応する画像でもよいし、別の画像でもよい。

30

【 6 8 6 8 】

図 6 8 6 ( 1 7 ) は、可動役物 C 1 , C 2 における 2 回目の往復運動の終了後に装飾エフェクト e f 2 が消去されるときの様子を示している。したがって、このときの支持部材 C 1 は、傾斜状態となる。このような構成とすれば、図 6 8 6 ( 1 8 ) において表示画面 4 2 a 上に表示される上昇エフェクト e f 3 に同期して可動役物 C 1 , C 2 の上昇動作を実現できる。上昇エフェクト e f 3 は、大当たりスーパーリーチ E の変動パターンに予め組み込まれた像であり、大当たりスーパーリーチ E に係る演出が開始されてから可動役物 C 1 , C 2 の上昇動作が実行されるはずの時刻が到来したときに表示画面 4 2 a に表示されるものである。

40

【 6 8 6 9 】

図 6 8 6 ( 1 8 ) においては、この時刻に可動役物 C 1 , C 2 の上昇動作が実行される様子が説明されている。上昇エフェクト e f 3 の出現時に予定されている通りに可動役物 C 1 , C 2 が動作したので、遊技者からすれば、上昇エフェクト e f 3 の出現が可動役物 C 1 , C 2 の動作に同期しているように見える。

50

## 【 6 8 7 0 】

図 6 8 6 ( 1 9 ) は、支持部材 C 1 が水平状態となり、役物落下演出が終了したときの様子を表している。表示画面 4 2 a 中央には、「 7 」 「 7 」 「 7 」 で揃いそうな主装飾図柄 S Z が表示される。図 6 8 5 ( 1 1 ) ~ 図 6 8 5 ( 1 5 ) , 図 6 8 6 ( 1 6 ) ~ 図 6 8 6 ( 1 9 ) は、大当たりスーパーリーチ E に関する動作説明であったので、主装飾図柄 S Z は、結局「 7 」 「 7 」 「 7 」 で揃って大当たりが発生することになる。

## 【 6 8 7 1 】

< 落下演出に係る制御処理 >

以降、可動役物 C 1 , C 2 を動作させるための制御を示すフローチャートについて説明する。以下のフローチャートの各々は、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 が実行するものである。図 6 8 7 は、本例のパチンコ機 1 0 が各種の演出を実行するときに参照される演出実行管理に関するフローチャートである。当該フローチャートは、図 3 9 を用いて説明した演出実行管理とほぼ同様であるが、変動表示対応設定ステップ S 2 4 0 3 と次回遊技状態表示態様設定ステップ S 2 4 0 4 との間に期待演出制御処理ステップ S 2 4 0 3 C a が挿入されている点が大きく異なる。期待演出とは、遊技者に大当たり等の特典の付与を予期させる演出であり、可動役物 C 1 , C 2 の動作に関する落下演出を含んでいる。

10

## 【 6 8 7 2 】

< 期待演出制御処理 >

図 6 8 8 は、図 6 8 7 で説明した期待演出制御処理の実際を説明するフローチャートである。当該フローチャートに係る処理は、ステップ C 1 0 1 から始まり、現在の遊技状態が例えばスーパーリーチ E であるか否かが判断される。なお、可動役物 C 1 , C 2 の動作（所定動作）の前提となる所定動作前提条件であれば、スーパーリーチ E のような変動パターンコマンドの他に、ラウンド開始コマンドであっても構わない。当該判断が真なら処理はステップ C 1 0 2 に進み、偽なら処理は、ステップ C 1 0 1 に戻る。なお、本実施例および本実施例に係る変形例を説明するフローチャートにおいて、所定の条件が成立するか否かを判断するときのステップは、判断が偽のとき、処理は当該ステップの入力に戻る構成として説明するが、本実施例等は、この様な構成に限られず、判断が偽のとき、処理を終了するように構成することもできる。

20

## 【 6 8 7 3 】

ステップ 1 0 2 では、期待演出実行許可フラグがオンであるか否かが判断される。期待演出実行許可フラグは、可動役物 C 1 , C 2 が初期位置にあるときにオンとなるフラグであり、可動役物 C 1 , C 2 に付属のセンサの出力に基づいてオン・オフが切り替わる。演出実行許可フラグの管理は、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 が実行する。可動役物 C 1 , C 2 に付属するセンサとしては、具体的には、例えばモータ C a 1 に付属のエンコーダ、および、役物駆動ソレノイド C a 4 の動作を監視する支持部材 C 1 に付属の抵抗式ポジションセンサ C a 7 で実現できる。抵抗式ポジションセンサ C a 7 は、少なくとも可動役物 C 1 , C 2 の動作開始時点において接続部材 C a 6 が確実に移動したということを検出できる特定事象検出部品であれば、所定位置から傾いたことを検出する傾きセンサであってもよい。検出される事象は、可動役物 C 1 , C 2 の動作開始から所定時間経過後の可動役物 C 1 , C 2 が確実に動作しているタイミング（例えば動作開始から 0 . 5 ミリ秒後）に起こる接続部材 C a 6 の移動である。具体的には、抵抗式ポジションセンサ C a 7 が検出する事象としては、可動役物 C 1 , C 2 が動作されるときに生じると予想される接続部材 C a 6 の移動に関する事象（例えば動作開始から 0 . 5 ミリ秒後に相当する抵抗値）である。検出される事象としては、可動役物 C 1 , C 2 が動作されるときに生じると予想される他の事象（例えば、傾きセンサに検出される動作開始から 0 . 5 ミリ秒後の傾斜角度）であってもよい。ステップ 1 0 2 の判断が真なら、処理はステップ C 1 0 3 に進み、偽なら処理はステップ 1 0 2 に戻る。

30

40

## 【 6 8 7 4 】

ステップ C 1 0 3 では、表示様期待演出コマンドがセットされる。これにより、可動役物 C 1 , C 2 の動作に合わせた表示画面 4 2 a の表示が実行される。その後、処理はステ

50

ップC104に進み、スーパーリーチEに関する変動が開始される。その後、処理はステップC105に進み、期待演出開始時間の計測が開始される。

【6875】

ステップC106は、その後の処理であり、期待演出開始時間を参照することにより、支持部材回動タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップC107に進み、偽なら処理はステップC106に戻る。ステップC107では、支持部材C1を回動させる支持部材回動処理が実行される。

【6876】

ステップC108は、その後の処理であり、期待演出開始時間を参照することにより、装飾部材回転タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップC109に進み、偽なら処理はステップC108に戻る。ステップC109では、装飾部材C2を回転させる装飾部材回転処理が実行される。

10

【6877】

ステップC110はその後の処理であり、装飾部材C2が実際に回転したか否かが判断される。当該判断は、装飾部材C2を駆動させる役物駆動ソレノイドCa4の動作を監視する支持部材C1に付属の抵抗式ポジションセンサCa7の出力に基づいて成される。当該判断が真なら、処理は、ステップC111に進み、期待演出開始時間を参照して装飾部材戻しタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップC112に進み、装飾部材C2が逆回転される。当該判断が偽なら、処理はステップC111に戻る。

20

【6878】

ステップC113は、その後の処理であり、期待演出開始時間を参照して支持部材戻しタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップC114に進み、支持部材C1が初期位置まで回動され、終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップC113に戻る。上述のステップC107は、落下動作に対応し、ステップC109は、回転動作に対応する。そして、上述のステップC112は、逆回転動作に対応し、ステップC114は、上昇動作に対応する。

【6879】

ステップC115は、ステップC110の判断が偽の場合に実行される。当該ステップでは、支持部材C1の往復回動が実行される。そして、処理は、ステップC116に進み、支持部材C1の往復回動がもう一度実行される。その処理は、上述のステップC113に進んで、ステップC114が実行されると終了する。ステップC115、ステップC116のような特定の制御は、可動役物C1、C2を最終的に初期位置まで戻すものであれば他の制御でもよい。例えば、支持部材C1が伸縮可能な構成であって、装飾部材C2の故障により回転ができず、装飾部材C2の配置と表示画面42aに表示されるエフェクトに齟齬が発生したときに、特定の制御により、支持部材C1が伸縮して当該齟齬を目立たせなくすることができる構成において、支持部材C1は、最終的に初期状態まで伸長（または収縮）し、その状態で特定の制御は完了となる。

30

【6880】

<表示モード等切り換え処理>

40

続いて、表示画面42aの制御に関する表示モード等切り換え処理について説明する。本例の表示モード等切り換え処理は、上述の図46で説明されたフローチャートと同様の動作を行うが、特定操作画面表示処理S3108と、ステップS3109との間に、2つのステップが挿入されていることが大きく異なる。挿入されたステップは、表示用期待演出コマンドが受信されたか否かを判断するステップS3107Caと、当該判断が真の場合実行される期待演出表示処理に関するステップS3108Caである。ちなみにステップS3107Caの判断が真なら、処理は、ステップS3109に進む。

【6881】

<期待演出表示処理>

図690は、図689で説明した期待演出表示処理の実際を説明するフローチャートで

50

ある。当該フローチャートに係る処理は、ステップC202から始まり、上述した期待演出実行許可フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップC203に進み、偽なら処理は、ステップC202に戻る。

【6882】

ステップC203では、期待演出開始時間を参照して支持部材回動タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップC204に進み、落下エフェクトef1が表示画面42aに表示される。当該判断が偽なら、処理はステップC203に戻る。ステップC205はその後の処理であり、期待演出開始時間を参照して装飾部材回転タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップC206に進み、落下エフェクトef1が表示画面42aから消去される。当該判断が偽なら、処理はステップC205に戻る。

10

【6883】

ステップC207はその後の処理であり、期待演出開始時間を参照して装飾部材回転タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップC208に進み、装飾エフェクトef2が表示画面42aに表示される。当該判断が偽なら、処理はステップC207に戻る。ステップC209はその後の処理であり、期待演出開始時間を参照して装飾部材戻しタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップC210に進み、装飾エフェクトef2が表示画面42aから消去される。当該判断が偽なら、処理はステップC209に戻る。

【6884】

ステップC211はその後の処理であり、期待演出開始時間を参照して支持部材戻しタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップC212に進み、上昇エフェクトef3が表示画面42aに表示される。当該判断が偽なら、処理はステップC211に戻る。ステップC213はその後の処理であり、期待演出開始時間を参照して支持部材C1が初期位置に到達するタイミングである初期位置到達タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップC214に進み、上昇エフェクトef3が表示画面42aから消去され、処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップC213に戻るが、初期位置到達タイミングが到来すると、処理はステップC214を介して終了となる。

20

【6885】

このように、役物落下演出において可動役物C1、C2が支持部材C1の落下動作を終えたものの装飾部材C2の回動動作を行えず、最終目標としていた水平となった状態となるに至らなかった場合に行われる未達成制御であれば、可動役物C1、C2が回動動作における上昇動作と落下動作の往復動作を繰り返す制御の他に、この予定されていた時間を使って、可動役物C1、C2を回動動作できる範囲で上下に微動させる制御や、可動役物C1、C2を通常とは異なるタイミング・異なる速さで上昇動作させる制御であってもよい。これにより、正常に役物落下演出が行われている状態では見ることがない動作制御に遊技者の注意が集められるため、遊技者に表示画面42a上のエフェクトと可動役物C1、C2との間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機10を提供することができる。

30

40

【6886】

本発明のパチンコ機10は、上述の構成に限られず、下記の様に変形実施をすることができる。

<変形例1>

上述の構成では、装飾部材C2に「突撃！」の文字が付された構成となっていたが、装飾部材C2を表示内容が変更可能な表示可変パネルC2aで構成し、表示可変パネルC2aの表示内容を工夫することにより、可動役物C1、C2aの移動様式と表示画面42aの表示内容との齟齬を目立たせなくする構成としてもよい。なお、本例においても、表示可変パネルC2aが動作したか否かにより表示画面42aに表示される各エフェクトが変更されることはない。

50

## 【 6 8 8 7 】

表示可変パネル C a 2 は、具体的には、LED が縦横に配列されて構成できる。表示可変パネル C a 2 は、LED の点灯を制御することにより、文字や模様などを表示することが可能である。

## 【 6 8 8 8 】

まず、本例における通常の演出内容について説明する。図 6 9 1 ( 1 ) は、大当たりスーパーリーチ E の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示している。図 6 9 1 ( 1 ) は、図 6 8 5 ( 1 ) と同様であるが、表示可変パネル C 2 a に「突撃！」などの表示がされていないことが大きく異なる。

## 【 6 8 8 9 】

図 6 9 1 ( 1 ) は、図 6 8 5 ( 2 ) に対応する図であり、リーチ演出が役物落下演出まで発展したときの様子を示している。当該図では、初期状態にあった支持部材 C 1 が傾斜して、表示可変パネル C 2 a が表示画面 4 2 a の中央に現れ、表示画面 4 2 a には、落下エフェクト e f 1 が現れる。この時にも表示可変パネル C 2 a には、何の表示もなされていない。

## 【 6 8 9 0 】

図 6 9 1 ( 3 ) は、図 6 8 5 ( 3 ) に対応する図であり、役物落下演出が回転動作まで進んだときの様子を示している。当該図では、支持部材 C 1 とともに傾斜していた表示可変パネル C 2 a が表示画面 4 2 a の中央で回動して、水平状態となり、表示画面 4 2 a には、落下エフェクト e f 1 に代えて装飾エフェクト e f 2 が現れる。この時点で表示可変パネル C 2 a には、「トツゲキ」の表示 C 2 b が現れる。図 6 9 1 ( 4 ) , 図 6 9 1 ( 5 ) , 図 6 9 2 ( 6 ) は、図 6 8 5 ( 4 ) , 図 6 8 5 ( 5 ) , 図 6 8 6 ( 6 ) に対応する図であり、図 6 9 1 ( 3 ) の状態が維持される様子を説明している。

## 【 6 8 9 1 】

図 6 9 2 ( 7 ) は、図 6 8 6 ( 7 ) に対応する図であり、役物落下演出が逆回転動作まで進んだときの様子を示している。この時点で表示可変パネル C 2 a 上の「トツゲキ」の表示 C 2 b は消去される。

## 【 6 8 9 2 】

図 6 9 2 ( 8 ) は、図 6 8 6 ( 8 ) に対応する図であり、役物落下演出が上昇動作まで進んだときの様子を示している。図 6 9 2 ( 9 ) は、図 6 8 6 ( 9 ) に対応する図であり、支持部材 C 1 が水平状態となり、役物落下演出が終了したときの様子を表している。

## 【 6 8 9 3 】

以降、表示可変パネル C 2 a が故障により回転動作しない場合について説明する。図 6 9 1 ( 1 1 ) は、役物落下演出が実行される前の様子を示しており、図 6 9 1 ( 1 ) と比べて特に変化はない。図 6 9 1 ( 1 2 ) は、落下動作が実行される様子を示しており、図 6 9 1 ( 2 ) と比べて特に変化はない。

## 【 6 8 9 4 】

図 6 9 1 ( 1 3 ) は、本来は回転動作が実行されるときに、表示可変パネル C 2 a を動作させる機構が故障したことにより、回転動作が実行されなかったときの様子を示している。このようなときでも表示画面 4 2 a の中央に装飾エフェクト e f 2 が表示される。この装飾エフェクト e f 2 は、装飾部材 C 2 が水平状態となっていることを前提としているから、表示画面 4 2 a 上の配置が、回転できずに傾斜したままの装飾部材 C 2 と一致しない。

## 【 6 8 9 5 】

そこで、本例によれば、抵抗式ポジションセンサ C a 7 に付属の位置センサが接続部材 C a 6 先端の移動を検出しなかった場合、支持部材 C 1 を傾斜させたままの状態、図 6 9 1 ( 1 3 ) ~ 図 6 9 1 ( 1 5 ) , 図 6 9 2 ( 1 6 ) に示すように装飾エフェクト e f 2 における表示可変パネル C 2 a により隠れて見えない部分を、表示可変パネル C 2 a に表示する構成となっている。このときに表示可変パネル C 2 a に表示されるのは、装飾エフェクト e f 2 の輪郭と、輪郭よりも内側の内部のそれぞれを装飾エフェクト e f 2 に類似

10

20

30

40

50

させたエフェクト補完表示 C 2 c である。この様な構成とすれば、遊技者に表示画面 4 2 a 上のエフェクトと可動役物 C 1 , C 2 a との間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機 1 0 を提供することができる。

【 6 8 9 6 】

図 6 9 2 ( 1 7 ) は、装飾エフェクト e f 2 が消去される時の様子を示している。この図は、上述の図 6 9 2 ( 7 ) と特に異なる点はない。したがって、エフェクト補完表示 C 2 c は、表示可変パネル C 2 a が逆回転される際に消去される。以降、図 6 9 2 ( 1 8 ) , 図 6 9 2 ( 1 9 ) もそれぞれ対応する図 6 9 2 ( 8 ) , 図 6 9 2 ( 9 ) と特に異なる点はない。

【 6 8 9 7 】

以降、変形例 1 の動作を実現する制御に係るフローチャートについて説明する。図 6 9 3 は、変形例 1 に係る期待演出制御処理である。図 6 9 3 のフローチャートは、図 6 8 8 で説明した期待演出制御処理とほぼ同じ内容となっているが、ステップ C 1 1 0 以降が図 6 8 8 のフローチャートと異なる。すなわち、ステップ C 1 1 0 において、抵抗式ポジションセンサ C a 7 の出力に基づいて表示可変パネル C 2 a が実際に回転したと判断された場合、処理は、ステップ C 1 1 0 a に進み、「トツゲキ」の文字が表示可変パネル C 2 a に表示される。ステップ C 1 1 1 以降は、その後の処理であり、図 6 8 8 で説明した対応する各ステップと同様である。ただし、変形例 1 に係る図 6 9 3 のフローチャートにおいては、ステップ C 1 1 2 の前に表示可変パネル C 2 a から「トツゲキ」の文字を消去するステップ C 1 1 1 a を有している点が図 6 8 8 のフローチャートと異なる。

【 6 8 9 8 】

ステップ C 1 1 5 a は、ステップ C 1 1 0 において、表示可変パネル C 2 a が実際には回転しなかったと判断された場合に実行される処理であり、当該処理によりエフェクト補完表示 C 2 c が表示可変パネル C 2 a に表示される。ステップ C 1 1 5 b はその後の処理であり、期待演出開始時間の計測結果に基づいて、表示可変パネル C 2 a が逆回転されるタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップ C 1 1 6 a に進み、エフェクト補完表示 C 2 c が表示可変パネル C 2 a から消去される。当該判断が偽なら、処理はステップ C 1 1 5 b に戻る。ステップ C 1 1 6 a が終了すると、処理は、図 6 8 8 を用いて説明したステップ C 1 1 3 に進む。その後の処理の様子は、図 6 8 8 を用いた説明と同様である。

【 6 8 9 9 】

< 変形例 2 >

変形例 1 の構成に基づけば、支持部材 C 1 の故障により、可動役物 C 1 , C 2 a が初期位置から動作しない場合についても対応が可能である。以降、この構成を変形例 2 として説明する。

【 6 9 0 0 】

図 6 9 4 ( 1 ) ~ 図 6 9 4 ( 5 ) , 図 6 9 5 ( 6 ) ~ 図 6 9 5 ( 9 ) は、実施例 7 1 に係る可動役物 C 1 , C 2 a に故障がなく、設定通りに落下演出が実行される時の様子を示しており、具体的には、図 6 9 1 ( 1 ) ~ 図 6 9 1 ( 5 ) , 図 6 9 2 ( 6 ) ~ 図 6 9 2 ( 9 ) との間で違いはない。

【 6 9 0 1 】

以降、表示可変パネル C 2 a が故障により回転動作しない場合について説明する。図 6 9 4 ( 1 1 ) は、役物落下演出が実行される前の様子を示しており、図 6 9 4 ( 1 ) と比べて特に変化はない。

【 6 9 0 2 】

図 6 9 4 ( 1 2 ) は、本来は落下動作が実行される時に、支持部材 C 1 を動作させる機構が故障したことにより、落下動作が実行されなかった時の様子を示している。このようなときでも表示画面 4 2 a に落下エフェクト e f 1 が表示される。この落下エフェクト e f 1 は、支持部材 C 1 が傾斜状態となっていることを前提としているから、表示画面 4 2 a 上の配置が、傾斜できずに初期位置のままの可動役物 C 1 , C 2 a と一致しない。

10

20

30

40

50

## 【 6 9 0 3 】

そこで、本例によれば、モータ C a 1 に付属のエンコーダが回転軸 C a 2 の回転を検出しなかった場合、可動役物 C 1 , C 2 a を初期位置に位置させたままの状態、図 6 9 4 ( 1 2 ) に示す様に、「ココみて」の文字を表示可変パネル C 2 a に表示させる様になっている。この様な構成とすれば、遊技者に表示画面 4 2 a 上のエフェクトと可動役物 C 1 , C 2 a との間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機 1 0 を提供することができる。この「ココみて」の文字は、本来表示可変パネル C 2 a に表示される「トツゲキ」の文字よりも目立つ態様で表示される。具体的には、「ココみて」の文字を「トツゲキ」の文字よりも太く表示したり、「ココみて」の文字を「トツゲキ」の文字よりも明るく表示したりすることで当該表示は実現できる。

10

## 【 6 9 0 4 】

なお、図 6 9 4 ( 1 3 ) ~ 図 6 9 4 ( 1 5 ) , 図 6 9 5 ( 1 6 ) に示す様に「ココみて」の文字は、装飾エフェクト e f 2 が表示画面 4 2 a に表示されている間にも表示可変パネル C 2 a に表示される。同様に、図 6 9 5 ( 1 8 ) に示す様に「ココみて」の文字は、上昇エフェクト e f 3 が表示画面 4 2 a に表示されている間にも表示可変パネル C 2 a に表示される。なお、図 6 9 5 ( 1 7 ) においては、表示画面 4 2 a 上にはエフェクトが表示されていないから、表示可変パネル C 2 a では何も表示されていない。図 6 9 5 ( 1 9 ) は、主装飾図柄 S Z が「7」「7」「7」で揃う直前を表している。このタイミングでは、可動役物 C 1 , C 2 が正常に動作する構成においても可動役物 C 1 , C 2 は初期位置にあるから、図 6 9 5 ( 1 9 ) と図 6 9 5 ( 9 ) との間で違いはない。

20

## 【 6 9 0 5 】

以降、変形例 2 の動作を実現する制御に係るフローチャートについて説明する。図 6 9 6 は、変形例 2 に係る期待演出制御処理である。図 6 9 6 のフローチャートは、図 6 9 3 で説明した期待演出制御処理を基本としているが、ステップ C 1 0 7 以降が図 6 9 3 のフローチャートと異なる。すなわち、ステップ C 1 0 7 において、支持部材 C 1 の回動処理が実行された後、ステップ C 1 0 7 a において、モータ C a 1 に付属のエンコーダの出力に基づいて支持部材 C 1 が実際に回動したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップ C 1 0 8 以降に進み、その後、図 6 9 3 で説明した各ステップを実行して処理は終了となる。

## 【 6 9 0 6 】

ステップ C 1 0 7 a の判断が偽の場合（支持部材 C 1 が実際には回動しなかった場合）、処理は、ステップ C 1 0 7 b に進んで表示可変パネル C 2 a に「ココみて」の文字が表示される。ステップ C 1 0 7 c はその後の処理であり、期待演出開始時間の計測に基づいて、支持部材 C 1 の戻りタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップ C 1 0 7 d に進み、「ココみて」の表示が表示可変パネル C 2 から消去される。当該判断が偽なら、処理はステップ C 1 0 7 c に戻る。

30

## 【 6 9 0 7 】

ステップ C 1 0 7 e は、その後の処理であり、期待演出開始時間の計測に基づいて、上昇エフェクト e f 3 の表示のタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップ C 1 0 7 f に進み、「ココみて」の文字が再び表示可変パネル C 2 に表示される。当該判断が偽なら処理は、ステップ C 1 0 7 e に戻る。

40

## 【 6 9 0 8 】

ステップ C 1 0 7 g は、ステップ C 1 0 7 f の後の処理であり、期待演出開始時間の計測に基づいて、上昇エフェクト e f 3 が消去されるタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップ C 1 0 7 h に進み、「ココみて」の文字が再び表示可変パネル C 2 から消去され、処理は終了となる。当該判断が偽ならば、処理はステップ C 1 0 7 g に戻る。

## 【 6 9 0 9 】

< 変形例 3 >

上述の変形例 2 では、支持部材 C 1 が動作しない場合、表示可変パネル C 2 a に「ココ

50

みて」の文字が表示される構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。例えば、表示可変パネル C 2 a に虹を模したグラデーション像を文字の代わりに表示してもよく、当該グラデーション像を表示可変パネル C 2 a 上において移動させるように LED の配色を変化させるようにしてもよい。また、「ココみて」などの文字を表示可変パネル C 2 a に表示させ、あたかも文字が左方向等の所定方向に移動するかのように LED の点灯・消灯を変化させるようにしてもよい。

【 6 9 1 0 】

< 変形例 4 >

上述の実施例 7 1 では、支持部材 C 1 が動作しない場合、表示可変パネル C 2 a に「ココみて」の文字が表示される構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。例えば、図 6 9 4 ( 1 2 ) において落下エフェクト e f 1 の出現に合わせて「ヒュッ」といった落下を連想させるような文字を表示可変パネル C 2 a 表示させる様にしてもよい。また、図 6 9 4 ( 1 3 ) において装飾エフェクト e f 2 の出現に合わせて「バーン」といったエフェクトの出現を表現する文字を表示可変パネル C 2 a 表示させる様にしてもよい。そして、図 6 9 5 ( 1 8 ) において上昇エフェクト e f 3 の出現に合わせて「シュッ」といった上昇を連想させるような文字を表示可変パネル C 2 a 表示させる様にしてもよい。

10

【 6 9 1 1 】

< 変形例 5 >

上述の変形例 1 , 変形例 2 の特徴をいずれも備えた構成を本実施例のパチンコ機 1 0 に適用してもよい。当該構成によれば、表示可変パネル C 2 a の回転動作の不具合、支持部材 C 1 の回動動作の不具合のいずれにも対応が可能なパチンコ機 1 0 が提供できる。

20

【 6 9 1 2 】

< 変形例 6 >

上述の実施例では、可動役物 C 1 , C 2 が協働して装飾部材 C 2 を表示画面 4 2 a の中央に位置させる構成となっていたが、本発明は、この様な機構を有する構成に限られない。本発明は、図 6 9 7 ( a ) に示す様に表示画面 4 2 a の上部から移動せず、回転することにより遊技者の注意を引く円盤状の回転役物 C 1 0 を備えるパチンコ機 1 0 に適用することができる。図 6 9 7 ( a ) を参照すれば分かるように、回転役物 C 1 0 には、「突撃！」の文字とそれを囲む吹き出しが付されており、これが右回りに回転することにより、大当たりのチャンスなどが到来していることを遊技者に知らせる構成となっている。すなわち、図 6 9 7 ( a ) を参照すれば分かるように、「突撃！」および吹き出しは、回転役物 C 1 0 が初期位置にあるときは、表示画面 4 2 a を囲む枠に隠れて遊技者は視認することができない。遊技者は、通常状態においては回転役物 C 1 0 における「突撃！」等が付されていない部分のみ視認できる。

30

【 6 9 1 3 】

図 6 9 7 ( b ) は、回転役物 C 1 0 が回転する回転演出が実行される様子を示している。回転演出は、回転役物 C 1 0 が回転するのに合わせて、回転役物 C 1 0 の周辺に所定のキャラクタを含んだキャラクタエフェクト e f 4 が表示画面 4 2 a 上に表示される。このキャラクタエフェクト e f 4 は、回転役物 C 1 0 に合わせて回転役物 C 1 0 の回転中心を中心として右回りに回転するように表示される。このキャラクタエフェクト e f 4 は、回転役物 C 1 0 の回転開始後、「突撃！」の文字を囲む吹き出しのしっぽが表示画面 4 2 a の右上に出現するのに合わせて表示画面 4 2 a の右上に現れて、回転役物 C 1 0 が半回転する間に、回転役物 C 1 0 の回転中心回りに半回転するように移動し、「突撃！」の文字を囲む吹き出しのしっぽが表示画面 4 2 a の左上において消失するのに合わせて表示画面 4 2 a 左上から消失する。キャラクタエフェクト e f 4 が有する口部はあたかも「と」「つ」「げ」「き」を続けて発音をするときの口の形状を模して変化する。

40

【 6 9 1 4 】

このキャラクタエフェクト e f 4 は、回転役物 C 1 0 の回転演出に対応した変動パターンに予め組み込まれた像であり、回転演出が開始されているはずのタイミングが到来したときに表示画面 4 2 a に表示されるものである。図 6 9 7 ( b ) の場合は、予定通りに回

50

転役物 C 1 0 が動作したので、遊技者からすれば、キャラクタエフェクト e f 4 の出現、口部の動作およびキャラクタエフェクト e f 4 の消失が回転役物 C 1 0 の回転に同期しているように見える。

【 6 9 1 5 】

図 6 9 7 ( c ) は、回転演出において回転役物 C 1 0 が動作しなかった場合を示している。回転役物 C 1 0 が動作しなかった理由としては、回転役物 1 0 を動作させる機構に故障が生じた場合が考えられる。本例の構成によれば、回転役物 1 0 を回転させるモータに付属のエンコーダの出力により、回転役物 1 0 が回転演出の開始時において回転をしないことが判定された場合に、回転役物 C 1 0 に付属の電飾を発光させ、キャラクタエフェクト e f 4 の回転表示を目立たせないようになっている。この様な構成とすれば、遊技者に表示画面 4 2 a 上のエフェクトと回転役物 C 1 0 との間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機 1 0 を提供することができる。

10

【 6 9 1 6 】

< 変形例 7 >

上述の実施例においては、支持部材 C 1 は、基端部に設けられたモータ C a 1 に動作する様な構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。図 6 9 8 に示す様に、支持部材 C 1 の傾斜動作を支持部材 C 1 の基部に設けられた支持部材駆動ソレノイド C a 1 0 を備え、支持部材駆動ソレノイド C a 1 0 に付属の可動ピンが動作することに応じて支持部材 C 1 が水平状態から傾斜状態に姿勢を変更する構成としてよい。本例の支持部材駆動ソレノイド C a 1 0 は、本体部が表示画面 4 2 a を囲む外枠に設けられており、可動ピンは、下方向に突出している。最短状態の可動ピンが伸長して最長状態となると、水平状態の支持部材 C 1 が傾斜状態となり、最長状態の可動ピンが伸長して最短状態となると、傾斜状態の支持部材 C 1 が水平状態となる。支持部材駆動ソレノイド C a 1 0 が動作しているかは、支持部材 C 1 に設けられた抵抗式ポジションセンサによって監視される。当該ポジションセンサに基づいて、「ココみて」の文字を表示可変パネル C 2 a に表示させる変形例 2 に係る構成を実現できる。

20

【 6 9 1 7 】

なお、本例の支持部材駆動ソレノイド C a 1 0 に油圧式のピストンを配置する等のリンク機構を付設することにより、支持部材駆動ソレノイド C a 1 0 が有する可動ピンのストローク以上のストロークに基づいて支持部材 C 1 を移動させるようにしてもよい。また、油圧式のピストンを配置する場合、支持部材駆動ソレノイド C a 1 0 の可動ピンは、支持部材 C 1 側に伸びている必要は無い。

30

【 6 9 1 8 】

< 変形例 8 >

上述の実施例では、装飾部材 C 2 の回転は、支持部材 C 1 に付属の役物駆動ソレノイド C a 4 により実現していたが、本発明はこの構成に限られない。当該回転をモータによって実現するようにしてもよい。この場合、抵抗式ポジションセンサ C a 7 の代わりとしてモータに付属のエンコーダを利用できる。

【 6 9 1 9 】

< 変形例 9 >

上述の実施例は、支持部材 C 1 が回転し、支持部材 C 1 の先端に位置する装飾部材 C 2 が回転する構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。装飾部材 C 2 を有しない構成でも本発明は適用できる。この場合支持部材 C 1 は、表示可変パネル C 2 a と同様に L E D が縦横に配列されており、故障により初期位置から動作しない場合は、落下エフェクト e f 1 , 上昇エフェクト e f 2 に合わせて、例えば「ココみて」などの変形例 2 , 変形例 3 で説明した各表示を行うことができる。

40

【 6 9 2 0 】

上述の実施例は、支持部材 C 1 が回転する構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。すなわち、可動役物 C 1 , C 2 は、所定位置から特定位置まで動作可能な特定位置可動部材であれば、上述した所定の軸を起点として初期位置から特定位置まで回転す

50

る構成でもよいし、初期位置から特定位置に平行移動する構成でもよい。例えば、支持部材 C 1 が平行移動して落下し、平行移動して上昇するような構成とすることもできる。この場合支持部材 C 1 は、表示可変パネル C 2 a と同様に LED が縦横に配列されており、故障により初期位置から動作しない場合は、落下エフェクト e f 1 , 上昇エフェクト e f 2 に合わせて、例えば「ココみて」などの変形例 2 , 変形例 3 で説明した各表示を行うことができる。また、支持部材 C 1 は、初期位置に表示画面 4 2 a の右端（または左端）に位置し、表示画面 4 2 a 上に表示される登場エフェクトとともに左側（右側）に移動し、表示画面 4 2 a 上に表示される退場エフェクトとともに初期状態に戻る構成でもよい。この場合支持部材 C 1 は、表示可変パネル C 2 a と同様に LED が縦横に配列されており、故障により初期位置から動作しない場合は、登場エフェクト , 退場エフェクトに合わせて、例えば「ココみて」などの変形例 2 , 変形例 3 で説明した各表示を行うことができる。

10

#### 【 6 9 2 1 】

その他、回動または回転する支持部材 C 1 , 装飾部材 C 2 の一方または両方を平行移動可能とし、回動または回転とともに部材を平行移動させ、表示画面 4 2 a 上のエフェクトの出現様式を支持部材 C 1 , 装飾部材 C 2 の移動様式に合わせて設定することもできる。

#### 【 6 9 2 2 】

##### < 変形例 1 0 >

本実施例では、装飾エフェクト表示 e f 2 1 は、正面視で可動役物 C 1 , C 2 の背後に重なるように表示されていたが、正面視で可動役物 C 1 , C 2 から離れた位置に表示されても構わない。可動役物 C 1 , C 2 (例えば剣を模した役物) が落下動作を行い落下位置に停止したタイミングで、可動役物 C 1 , C 2 の先に装飾エフェクト表示(例えば炎の画像)が表示されても構わない。例えば、剣が振り下ろされたときに炎が出ると大当たり期待度が高いことを示唆する演出である。

20

#### 【 6 9 2 3 】

##### < 変形例 1 1 >

本実施例では、大当たりまたは外れいずれもあるスーパーリーチ E という所定条件が成立することを契機に可動役物 C 1 , C 2 の落下動作が実行されているが、大当たり確定のスーパーリーチという所定条件が成立することを契機に可動役物 C 1 , C 2 の落下動作が実行されても構わない。

#### 【 6 9 2 4 】

30

##### < 変形例 1 2 >

本実施例では、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作は、例えばスーパーリーチ E のような図柄変動表示において大当たり期待度を示唆するために実行されていたが、大当たりラウンド中において大当たりラウンド数や確変または時短が付くか否かを示唆するために実行されても構わない。

#### 【 6 9 2 5 】

##### < 変形例 1 3 >

本実施例では、期待演出制御処理はサブ制御装置 2 6 2 に実行され、期待演出表示処理は表示制御装置 4 5 に実行されているが、期待演出制御処理は主制御装置 2 6 1 に実行され、期待演出表示処理はサブ制御装置 2 6 2 に実行されても構わない。

40

#### 【 6 9 2 6 】

具体的には、期待演出が当たり期待度の高い場合にのみ実行される場合、期待演出は、遊技上重要な演出となる。この場合、期待演出制御処理(可動役物 C 1 , C 2 の動作制御)は、主制御装置 2 6 1 により実行される。この場合において、サブ制御装置 2 6 2 は、期待演出制御処理に関与しないか、単に主制御装置 2 6 1 からの実行指示に基づいて動作するだけである。

#### 【 6 9 2 7 】

##### < 変形例 1 4 >

上述の実施例では、可動役物 C 1 , C 2 が正常に動作することを前提にエフェクト e f 1 等が表示画面 4 2 a に表示される構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、

50

エフェクト e f 1 等に加えて、可動役物 C 1 , C 2 の動作タイミングに合った音声を流すようにすることもできるし、エフェクト e f 1 等に加えて、可動役物 C 1 , C 2 の動作タイミングに合った動画を表示画面 4 2 a に表示するようにしてもよい。動画および音声は、エフェクト e f 1 に代えて再生するようにしてもよいし、動画および音声を同時に再生する構成とすることもできる。

【 6 9 2 8 】

< 変形例 1 5 >

上述の実施例では、可動役物 C 1 , C 2 が初期位置にあるとき、可動役物 C 1 , C 2 の全体または一部が遊技者に視認可能となっていたが、本発明はこの構成限られない。初期位置にある可動役物 C 1 , C 2 を遊技者に視認させないように第 3 図柄表示装置 4 2 に対して十分に離れた位置に配置することもできる。この様に構成すれば、期待演出において初めて可動役物 C 1 , C 2 が遊技者に視認可能となるので、遊技者に驚きを感じさせ、面白みのあるパチンコ機 1 0 を提供することができる。

10

【 6 9 2 9 】

< 変形例 1 6 >

上述の実施例のように、支持部材 C 1 は、基端部に設けられたモータ C a 1 で動作する様な構成である場合には、支持部材 C 1 は動作状態で停電により電源が切断された場合（電源断の発生情報が設定されていない場合や、R A M 判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合を除く）に支持部材 C 1 は動作状態のまま停止される。ここで、通常、電源の再入時には、電源が切断された時におこなわれていた変動表示は終了し、大当たりであった場合には大当たり状態となり、外れて保留がある場合には、次の遊技に移行してしまう。

20

【 6 9 3 0 】

しかし、本実施例 7 1 では、期待演出が遊技者にとって重要なものであるので、停電により電源が切断された場合にも期待演出を行いたい。

【 6 9 3 1 】

期待演出を行う方法として、動作状態のまま停止された支持部材 C 1 をそのまま途中から再開する方法がある。その場合、停電中は期待演出の途中の状態を見せ続けることになり、一連の流れとしての期待演出が行えなくなるし、演出上の見栄えも悪くなる。例えば、役物の動作が全て終わった時に所定の態様を示す（例えば、キャラクタが完成する）役物演出の場合、停電時に完成していないキャラクタを見せ続けてしまうので興味が薄れてしまう。

30

【 6 9 3 2 】

そこで、本変形例のように、支持部材 C 1 は動作状態で電源が切断された場合に一旦、初期位置に戻る構成としてもよい。これにより、電源が切断された場合に支持部材 C 1 が動作状態のまま停止されるのを防止することができる。こうすることで、遊技途中の状態のまま停電時に見せ続けることによる興味の低減を防ぐことができる。

【 6 9 3 3 】

支持部材 C 1 は、図示しない弾性体（例えば、板バネ、コイルバネ、ゴム等）により水平状態になるように付勢されている。支持部材駆動ソレノイド C a 1 0 は通電時には弾性体による支持部材 C 1 に対する付勢力に抗して可動ピンを最長状態に突出させることで支持部材 C 1 を傾斜状態とする。また、支持部材駆動ソレノイド C a 1 0 は非通電時には、弾性体による付勢力により支持部材 C 1 が水平状態になることで支持部材 C 1 により可動ピンが押され最短状態となる。このようにすれば、支持部材 C 1 は動作状態で電源が切断された場合に初期位置に戻るようにすることができる。

40

【 6 9 3 4 】

したがって、支持部材 C 1 が所定角度（例えば 2 5 度）だけ第 3 図柄表示装置 4 2 の上辺に対して傾く傾斜状態に作動されている時に、電源が切断された場合は、弾性体による付勢力により支持部材 C 1 が初期状態（水平状態）となり、可動部材 C 1 , C 2 は初期位置に戻る。

50

## 【 6 9 3 5 】

パチンコ機 1 0 は、バックアップ機能により動作状態（役物の動作状態と、遊技に関する変動表示演出に係る動作状態とを含む。）を、記憶装置（例えば、主制御装置 2 6 1 の R A M 5 0 3、サブ制御装置 2 6 2 の R A M 5 5 3 等）に記憶保持している。これにより、電源の再入時にパチンコ機 1 0 の動作状態を電源切断時の状態に復帰させることができ、電源切断時の状態から演出を行うことができる。

## 【 6 9 3 6 】

したがって、支持部材 C 1 が傾斜状態（動作状態）で電源が切断された場合には、支持部材 C 1 が初期状態（水平状態）となり、電源の再入時には、サブ制御装置 2 6 2 は、復帰処理の開始時に電源切断時の状態つまり、支持部材 C 1 が傾斜状態に制御する。

10

## 【 6 9 3 7 】

例えば、可動役物 C 1 , C 2 が落下動作を行う役物落下演出が実行されている時に電源が切断された場合には、電源の再入時には、復帰処理が開始されるとともに可動役物 C 1 , C 2 が落下動作を行う役物落下演出が実行される。復帰処理が開始時には、復帰処理に係る情報（例えば、復帰処理中、起動中等）が表示画面 4 2 a に表示されていてもよいし、表示画面 4 2 a には何も表示されていなくてもよい。

## 【 6 9 3 8 】

また、可動役物 C 1 , C 2 の装飾部材 C 2 が故障により動作しない場合に行われる可動役物 C 1 , C 2 が上昇動作、落下動作の往復動作を繰り返す繰り返し往復動作を行っている時に電源が切断された場合には、電源の再入時には、繰り返し往復動作の途中から残りの繰り返し往復動作行ってもよい。なお、往復動作の実行回数に応じて、期待演出の期待度が報知される構成である場合には、往復動作の実行回数を表示画面 4 2 a に表示してもよい。そうすれば、電源の再入時に何回目の往復動作が報知することができ、期待演出の期待度を知らせることができる。

20

## 【 6 9 3 9 】

また、電源が切断された場合に表示画面 4 2 a は表示されずに暗い状態になるが、電源の再入時には復帰処理に係る情報（例えば、復帰処理中、起動中等）を表示する。復帰処理が終わると電源切断時の状態から処理を行うことができる。

## 【 6 9 4 0 】

その他、この復帰処理中の表示期間中に優先的に停電で中断した期待演出の役物の動作のみを再開してもよい。サブ制御装置 2 6 2 は、期待演出の役物の動作のみを優先的に再開することで役物の動作により復帰処理に係る情報を表示するよりも前に復帰処理が正常に行われていることを知らせることができる。これにより、復帰処理中の表示時間を有効に活用し、この表示時間終了後に次の遊技に移行できる。

30

## 【 6 9 4 1 】

電源の再入時の処理は、特定の状態から再開するようにしてもよい。例えば、リーチ演出中に電源が切断された場合には、リーチ演出の開始から再開してもよい。このようにすれば、途中で止まってしまった演出を再度実行することができ一連の演出をすべて実行することができる。

## 【 6 9 4 2 】

また、リーチ演出中に電源が切断された場合に、リーチ演出の次の処理（例えば、大当たりであった場合には特定遊技状態中の処理、外れて保留がある場合には次のリーチ演出）から再開してもよい。このようにすれば、リーチ演出の次の処理から実行することができる。

40

## 【 6 9 4 3 】

その他、復帰処理中の表示時間中から役物の動作のみを再開し、その表示時間中に役物の動作が終われば、その終了に合わせて、残りのリーチ演出を再開してもよい。これにより、全てのリーチ演出をやり直すことによる冗長さを低減できる。

## 【 6 9 4 4 】

< 本実施例における特徴的な構成 >

50

本実施例に係るパチンコ機 10 は、上述の (C A 1) に関し、遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤 30 と、支持部材 C 1 の落下動作と、装飾部材 C 2 の回転動作という所定の動作を行う支持部材 C 1, 装飾部材 C 2 からなる可動役物 C 1, C 2 と、遊技に関する表示を実行する第 3 図柄表示装置 42 と、可動役物 C 1, C 2 の動作に伴って生じる支持部材 C 1 の落下動作に伴う装飾部材 C 2 の回転動作という所定事象を検出する装飾部材 C 2 の回転動作を検出するセンサと、前記遊技領域に設けられた遊技球を入球させる特図 1 用始動入賞装置 33 a、特図 2 用始動入賞装置 33 b と、特図 1 用始動入賞装置 33 a, 特図 2 用始動入賞装置 33 b に対する遊技球の入球を契機として遊技に関する抽選を実行し、当該抽選の結果に基づいてスーパーリーチ E 当選という所定条件が成立すると支持部材 C 1 を落下動作させ、装飾部材 C 2 を回転動作させるという所定の制御で可動役物 C 1, C 2 を制御することで支持部材 C 1 に落下動作、装飾部材 C 2 に回転動作をさせ、スーパーリーチ E に当選すると支持部材 C 1 の落下動作と、装飾部材 C 2 の回転動作に対応する回転動作後の装飾部材 C 2 背後の装飾エフェクト e f 2 という所定の表示を第 3 図柄表示装置 42 に実行させ、第 3 図柄表示装置 42 が装飾エフェクト e f 2 を表示しているにも関わらずセンサが可動役物 C 1, C 2 の動作を検出しなかった場合、装飾エフェクト e f 2 の表示を継続しつつ、支持部材 C 1 の落下動作、装飾部材 C 2 の回転動作とは異なる制御に基づいて可動役物 C 1, C 2 を制御することで可動役物 C 1, C 2 に落下・回転動作をさせない。

10

#### 【6945】

このようなパチンコ機 10 によれば、可動役物 C 1, C 2 は、特図 1 用始動入賞装置 33 a, 特図 2 用始動入賞装置 33 b に対する遊技球の入球を契機とした抽選の結果に基づいてスーパーリーチ E に当選し所定条件が成立すると、支持部材 C 1 の落下動作、装飾部材 C 2 の回転動作という所定の動作が行われる。第 3 図柄表示装置 42 では、スーパーリーチ E に当選すると、支持部材 C 1, 装飾部材 C 2 の動作に対応する装飾エフェクト e f 2 が第 3 図柄表示装置 42 に表示される。しかしながら、スーパーリーチ E に当選したとしても、第 3 図柄表示装置 42 が装飾エフェクト e f 2 を表示しているにも関わらずセンサが可動役物 C 1, C 2 の動作を検出しなかった場合、可動役物 C 1, C 2 の落下・回転動作とは異なる動作に係る特定の制御を可動役物 C 1, C 2 に対して行うことで、予定されていた可動役物 C 1, C 2 の落下・回転動作を行わない。したがって、可動役物 C 1, C 2 の動作に不具合が発生した場合に、予定されていた可動役物 C 1, C 2 動作に対応した装飾エフェクト e f 2 がそのまま第 3 図柄表示装置 42 に表示されても、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。その結果、可動役物 C 1, C 2 による落下・回転動作に対応する装飾エフェクト e f 2 を行う遊技の興趣性を向上させることができる。

20

30

#### 【6946】

また、本実施例に係るパチンコ機 10 は、上述の (C A 2) に関し、可動役物 C 1, C 2 の落下・回転動作を行わせない場合に、落下・回転動作とは異なる特定の動作で可動役物 C 1, C 2 を動作させる制御が実行される。このようなパチンコ機 10 によれば、可動役物 C 1, C 2 の動作に不具合が発生した場合に、第 3 図柄表示装置 42 が装飾エフェクト e f 2 を表示していたとしても、予定されていた可動役物 C 1, C 2 の落下・回転動作とは異なる特定の動作で可動役物を動作させることによって、予定されていた落下・回転動作に対応させる装飾エフェクト e f 2 が遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

40

#### 【6947】

なお、上述した落下・回転動作とは異なる特定の動作で可動役物 C 1, C 2 を動作させる制御を実行する代わりに、落下・回転動作と同じ特定の動作で可動役物 C 1, C 2 を動作させる制御を実行してもよい。例えば、可動役物 C 1, C 2 が故障し易い (故障すると困る) ことが予め予想されるのであれば、役物駆動ソレノイド C a 4 とは別の駆動機構を予め備えておき、役物駆動ソレノイド C a 4 が断線などによって可動役物 C 1, C 2 の回転動作が行われていないことが検出された場合には、別の駆動機構を駆動させることによ

50

って、可動役物 C 1 , C 2 の回転動作を行わせるようにしてもよい。1 の可動役物に対して故障用に別の駆動機構を設けることによるコストは発生するが、少なくとも遊技者がこの期待演出を見られなくなることによる当該パチンコ機 1 0 に対する興趣の低減を抑制できる。

【 6 9 4 8 】

また、故障が生じている可動役物 C 1 , C 2 に対して外力を加え、故障により行うことができなかった回転動作を強制的に実行させることによって、落下・回転動作と同じ特定の動作で可動役物 C 1 , C 2 を動作させる制御を実行してもよい。具体的には、可動役物 C 1 , C 2 の落下・回転動作と、別の可動役物の動作とが連続して行われる構成において、可動役物 C 1 , C 2 が回転動作を行わないまま停止していると、次に動作する別の可動役物と衝突してしまうような構成になっていれば、敢えて、別の可動役物と衝突させることで、可動役物 C 1 , C 2 に回転動作を強制的に実行させるような構成である。このような強制的な解決手段によれば、少なくとも遊技者がこの期待演出を見られなくなることによる当該パチンコ機 1 0 に対する興趣の低減を抑制できる。

【 6 9 4 9 】

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( C A 3 ) に関し、予定されていた可動役物 C 1 , C 2 の落下・回転動作とは異なる特定の動作を、可動役物 C 1 , C 2 の落下・回転動作の開始時点における可動役物 C 1 , C 2 の動作態様に引き続き行う。すなわち、特定の動作である落下動作の繰り返し動作 ( 上昇 落下 上昇 落下 という繰り返し ) は、可動役物 C 1 , C 2 の落下・回転動作の開始時点における落下動作に引き続き行われている。このようなパチンコ機 1 0 によれば、予定されていた可動役物 C 1 , C 2 の落下・回転動作の開始時点から特定の動作への連続性が失われないので、可動役物 C 1 , C 2 の動作に不具合が発生した場合に、第 3 図柄表示装置 4 2 における装飾エフェクト e f 2 に対応して行われる落下・回転動作の代わりに実行される可動役物 C 1 , C 2 の動作への違和感を低減することができる。

【 6 9 5 0 】

なお、落下・回転動作と同じ特定の動作で可動役物 C 1 , C 2 を動作させる制御を実行する構成であれば、可動役物 C 1 , C 2 の落下・回転動作とは異なる特定の動作は、可動役物 C 1 , C 2 の落下・回転動作の開始時点における可動役物 C 1 , C 2 の動作態様に引き続いてなくてもよい。具体的には、上述した構成では、動作自体は落下動作 回転動作というように続いているが、別の駆動機構の動作または別の可動役物の動作が介入するので、可動役物 C 1 , C 2 の落下・回転動作の開始時点における可動役物 C 1 , C 2 の動作態様に引き続いていない。

【 6 9 5 1 】

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( C A 4 ) に関し、予定されていた可動役物 C 1 , C 2 の落下・回転動作とは異なる特定の動作は、落下・回転動作の終了時点における可動役物 C 1 , C 2 の動作態様を有している。すなわち、特定の動作である落下動作の繰り返し動作 ( 上昇 落下 上昇 落下 という繰り返し ) は、可動役物 C 1 , C 2 の落下・回転動作の終了時点における上昇動作を有している。このようなパチンコ機 1 0 によれば、落下・回転動作と特定の動作との動作終了時点における可動役物 C 1 , C 2 の動作態様が共通しているので、可動役物 C 1 , C 2 の動作に不具合が発生した場合に、第 3 図柄表示装置 4 2 における装飾エフェクト e f 2 に対応して行われる落下・回転動作とは異なる特定の動作への違和感を低減することができる。

【 6 9 5 2 】

なお、落下・回転動作と同じ特定の動作で可動役物 C 1 , C 2 を動作させる制御を実行する構成であれば、可動役物 C 1 , C 2 の落下・回転動作とは異なる特定の動作は、落下・回転動作の終了時点における可動役物 C 1 , C 2 の動作態様を有していなくてもよい。具体的には、上述した別の可動役物に衝突させて回転動作を強制的に行わせる構成では、強制的に行われた回転動作の後、この回転位置から落下位置まで復帰させる上昇動作を行う術がない。そのため、落下位置から初期位置まで復帰させる上昇動作 ( 落下・回転動作

10

20

30

40

50

の終了時点における動作)を有していない。このように一方通行的な動作となってしまうので、本実施例の構成の方がより一層、違和感を低減することができる。

【6953】

また、本実施例に係るパチンコ機10は、上述の(CA5)に関し、予定されていた可動役物C1, C2の落下・回転動作とは異なる特定の動作は、可動役物C1, C2が落下・回転動作によって到達する位置である所定位置(図685(2)に示す落下位置)を経由する。このようなパチンコ機10によれば、落下・回転動作と特定の動作との経由する位置が共通しているため、可動役物C1, C2の動作に不具合が発生した場合に、第3図柄表示装置42における装飾エフェクトef2に対応して行われる落下・回転動作とは異なる特定の動作への違和感を低減することができる。

10

【6954】

また、本実施例に係るパチンコ機10は、上述の(CA6)に関し、落下・回転動作とは異なる動作に係る特定の制御は、第3図柄表示装置42が装飾エフェクトef2を実行している最中に実行される(図685(13)~図685(15), 図686(16)参照)。このようなパチンコ機10によれば、可動役物C1, C2の動作に不具合が発生した場合に実行される、第3図柄表示装置42における装飾エフェクトef2と、特定の制御との違和感を低減することができる。

【6955】

なお、装飾エフェクトef2の実行期間は、可動役物C1, C2に回転動作をリトライさせ、装飾エフェクトef2の実行期間内にリトライによる回転動作が実行されなければ、この装飾エフェクトef2の実行期間の終了後に、繰り返し往復動作を行うように構成してもよい。つまり、繰り返し往復動作は、装飾エフェクトef2の実行期間の終了時から開始されるように構成してもよい。これにより、できる限り可動役物C1, C2の正常な動作を見せることができる。

20

【6956】

また、本実施例に係るパチンコ機10は、上述の(CA7)に関し、装飾エフェクトef2は、可動役物C1, C2の落下・回転動作とは異なる特定の動作である2回目の往復運動の終了後に終了するように設定されている(図686(16)~図686(19)参照)。すなわち、(16)に示す2回目の往復運動が終了するまで装飾エフェクトef2が表示されており、(17)に示す2回目の往復運動の終了後の時点では装飾エフェクトef2の表示は終了するように設定されている。このようなパチンコ機10によれば、可動役物C1, C2の動作に不具合が発生した場合に、第3図柄表示装置42における装飾エフェクトef2と、特定の動作との違和感を低減することができる。なお、「特定の動作の終了後」は、例えば特定の動作の終了の直後であるが、直後とは言えないタイミングでもよい。なお、「特定の動作の終了後」であるが、特定の動作の終了と同時に、特定の動作の終了の直前でもよい。「特定の制御」に含まれば「特定の動作」以外の制御でも構わない。

30

【6957】

なお、本実施例では装飾エフェクトef2の表示が行われる時間は、繰り返し往復動作が行われる時間と同じであったが、繰り返し往復動作が行われる時間よりも長くてもよいし、繰り返し往復動作が行われる時間よりも短くてもよい。例えば、装飾エフェクトef2の表示が終わった後も、可動役物C1, C2が回転位置での停止姿勢を維持することに演出効果がある場合には、この回転位置での停止維持時間、繰り返し往復動作を続けてもよい。また、装飾エフェクトef2の表示が終わっていても、すでに済ませた繰り返し往復動作によって違和感を低減できるのであれば、装飾エフェクトef2の表示の途中で繰り返し往復動作を終えても構わない。

40

【6958】

また、本実施例に係るパチンコ機10は、上述の(CA8)に関し、可動役物C1, C2の落下・回転動作に係る制御と異なる特定の制御の開始タイミングは、可動役物C1, C2が初期位置にあったときのタイミングよりも後の可動役物C1, C2が図685(1

50

3)の状態となったときである。ここで、可動役物C1, C2が初期位置にあったときのタイミングとは、可動役物C1, C2の落下・回転動作を伴う期待演出の開始タイミングを意味する。この期待演出の開始時点に相当するタイミングで、実際に落下・回転動作を行う変動パターンであるか否かにかかわらず、センターフレーム背面の奥まった位置から、図685(11)に示す遊技者に視認可能となる初期位置に移動させる構成であっても構わない。このようなパチンコ機10によれば、可動役物C1, C2の動作に不具合が発生した場合に、可動役物C1, C2の動作と、特定の制御との違和感を低減することができる。

#### 【6959】

なお、特定の制御には、可動役物C1, C2の落下・回転動作を伴う期待演出を含む変動パターンコマンドが設定された時点で、この期待演出の開始前に、予め落下・回転動作に係る駆動回路(モータCa1, 役物駆動ソレノイドCa4)が断線していないかをチェックする処理を含んでも構わない。このような構成であれば、特定の制御の開始タイミングは、上述した可動役物C1, C2が初期位置にあったときのタイミングより早くなる。

#### 【6960】

また、本実施例に係るパチンコ機10は、上述の(CA9)に関し、可動役物C1, C2の落下・回転動作と装飾エフェクトef2は、いずれもスーパーリーチE長変動に係る期待演出に属している。このようなパチンコ機10によれば、可動役物C1, C2の動作に不具合が発生した場合に、第3図柄表示装置42において装飾エフェクトef2が表示されたにも関わらず可動役物C1, C2の落下・回転動作が行われないうちに、特定の制御を行わなければ違和感が生じ易い状況が発生させることができる。

#### 【6961】

なお、本実施例では、可動役物C1, C2の落下・回転動作と装飾エフェクトef2は、同一の期待演出に属しているが、可動役物C1, C2の落下・回転動作とその背後に現れる表示画像とが異なる演出に属していてもよい。例えば、可動役物C1, C2の落下・回転動作は、その動作自体によって大当たり期待度を遊技者に示唆するものであり、その背後に現れる表示画像(示唆画像)も、その示唆画像自体によって大当たり期待度を遊技者に示唆するものである構成である。複数の示唆から大当たり期待度の正確さを高めるような構成でもよい。具体的には、可動役物C1, C2の落下・回転動作を正常に実行することを前提とした表示位置に示唆画像が表示されるように設定されている構成において、可動役物C1, C2が故障により回転動作を行えない場合に、示唆画像が完全に隠れてしまうことを避けるために、繰り返し往復動作によって示唆画像を遊技者に視認できるようにする構成である。

#### 【実施例72】

#### 【6962】

上述の実施例では、装飾部材C2を動作させる機構が故障したことにより、抵抗式ポジションセンサCa7が接続部材Ca6先端の移動を検出しなかった場合に可動役物C1, C2が上昇動作、落下動作を繰り返す制御が行われるようになっていたが、本実施例では、支持部材C1や装飾部材C2を動作させる機構が故障したことにより、後述の位置センサCc10や抵抗式ポジションセンサCa7が可動役物C1, C2の落下動作や回転動作を検出しなかった場合に、表示画面42aを暗転することによりエフェクトを表示させないようにする点が異なっている。変形例では、別のエフェクトを表示することによりエフェクトを見えにくくする構成について説明し、さらに別の変形例では、表示画面42aを暗転することによりエフェクトを表示させないようにするのに加えて、可動役物C1, C2が上昇動作、落下動作を繰り返す制御が行われる構成について説明している。

#### 【6963】

以下、実施例72に係る遊技機について図699から図712を用いて詳細に説明する。

#### 【6964】

図699は、実施例72に係るパチンコ機10の正面図である。実施例72に係るパチ

10

20

30

40

50

ンコ機 10 は、実施例 71 に係るパチンコ機 10 と同様の構成であるが、支持部材 C1 が原点位置にあることを検出する位置センサが設けられている点と、表示画面 42a が暗転する点が異なっている。具体的には、表示画面 42a の上部中央には支持部材 C1 が落下動作に伴って原点位置から離れたという事象を検出する位置センサ Cc10 (フォトセンサ、リミットスイッチ) が設けられ、可動役物 C1, C2 の落下動作が行われたか否かを検出する。なお、本実施例において位置センサ Cc10 は、表示画面 42a の上部中央に見えるように設けられているが、支持部材 C1 が原点位置にあることを検出することができればよく、例えば、センターフレーム 47 と重なる位置に見えないように設けられていてもよい。表示画面 42a には暗転表示 Db1 が表示され表示画面 42a を暗転させている様子が示されている。

10

## 【6965】

## &lt; 期待演出の実際 &gt;

図 700、図 701、図 702 を参照して本実施例に係る期待演出の実際について説明する。図 700 は、特図 1 装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。図 701 は、各期待演出の示唆状態を示す図である。図 702 は、役物故障状態における各期待演出の示唆状態を示す図である。

## 【6966】

図 700 に示すように、スーパーリーチ C2、E00、E1、E2、E3 が選択された場合には、期待演出において役物落下演出が行われる。具体的には、いずれも変動時間 60 秒の大当たりスーパーリーチ C1、前後外れスーパーリーチ C1 が設定された場合は、表示画面 42a に表示されるエフェクト演出の一つであり、可動役物 C1, C2 の落下動作がこれからあるかもしれないことを示唆する演出である所定形状 (例えば 状) の落下前兆エフェクト ef10 が装飾部材 C2 の背後に表示されるが、可動役物 C1, C2 が落下動作しない (図 701 (a) も参照)。いずれも変動時間 60 秒の大当たりスーパーリーチ C2、前後外れスーパーリーチ C2 が設定された場合は、所定背後表示である落下前兆エフェクト ef10 が表示され、可動役物 C1, C2 が落下動作する (図 701 (b) も参照)。落下前兆エフェクト ef10 は、可動役物 C1, C2 の落下動作が行われた後まで表示され、可動役物 C1, C2 の落下動作の残像を示すようになっている。いずれも変動時間 60 秒の大当たりスーパーリーチ D、前後外れスーパーリーチ D が設定された場合は、落下前兆エフェクト ef10 が表示 (図 704 (2) も参照) された後に、可動役物 C1, C2 が落下動作をせず (図 704 (3) も参照) に暗転表示 Db1 (図 701 (c) も参照) が表示される。変動時間 120 秒の大当たりスーパーリーチ E1、前後外れスーパーリーチ E1 が設定された場合は、落下前兆エフェクト ef10 が表示 (図 707 (2) も参照) され、可動役物 C1, C2 が落下動作 (図 707 (3) も参照) した後に、装飾部材 C2 が支持部材 C1 に対して回転する可動役物 C1, C2 の回転動作が行われ装飾エフェクト ef2 が表示 (図 701 (d) も参照) される。変動時間 120 秒の大当たりスーパーリーチ E2 が設定された場合は、落下前兆エフェクト ef10 が表示 (図 708 (2) も参照) され、可動役物 C1, C2 が落下動作 (図 708 (3) も参照) した後に、装飾部材 C2 が支持部材 C1 に対して回転する可動役物 C1, C2 の回転動作が行われ装飾エフェクト ef2 が表示 (図 708 (4) も参照) されたのち特定態様 (例えば 暗転) を表示する暗転表示 Db1 が装飾部材 C2 の背後に表示 (図 701 (e) も参照) される。変動時間 120 秒の大当たりスーパーリーチ E3 が設定された場合は、落下前兆エフェクト ef10 が表示 (図 709 (2) も参照) された後に、可動役物 C1, C2 が落下動作し、特定背後表示である暗転表示 Db1 が表示 (図 701 (f) も参照) される。

20

30

40

## 【6967】

なお、落下前兆エフェクト ef10 は、 状のエフェクト表示であったが、可動役物 C1, C2 の落下動作がこれからあるかもしれないことを示唆するエフェクト表示であればよく、例えば、上方から下方に流れ落ちる小さな星のようなエフェクト表示であってもよい。その場合は、例えば、装飾部材 C2 に大きな星が描かれていた場合に、可動役物 C1

50

、C 2 が初期位置あるときに落下前兆エフェクト e f 1 0 が表示されると小さな星が流れてきて、可動役物 C 1 , C 2 が落下動作をすると大きな星がそれを追いかけるような演出を行うことができる。また、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作が落下前兆エフェクト e f 1 0 を越えて行われると大きな星が小さな星を追い抜くような演出を行うことができ、可動役物の動作に対応したエフェクト表示を用いた演出に興味性が増す。

【 6 9 6 8 】

変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 の値に基づけば、落下前兆エフェクト e f 1 0 が表示されるスーパーリーチ C 1 が最も多い頻度で実行され、落下前兆エフェクト e f 1 0 が表示され、可動役物 C 1 , C 2 が落下動作するスーパーリーチ C 2 が次に多い頻度で実行され、落下前兆エフェクト e f 1 0 が表示された後に、可動役物 C 1 , C 2 が落下動作をせずに暗転表示 D b 1 が表示されるスーパーリーチ D がその次に多い頻度で実行され、落下前兆エフェクト e f 1 0 が表示され、可動役物 C 1 , C 2 が落下動作せずに装飾エフェクト e f 2 が表示されるスーパーリーチ E 0 がその次に多い頻度で実行され、落下前兆エフェクト e f 1 0 が表示され、可動役物 C 1 , C 2 が落下動作した後に、可動役物 C 1 , C 2 の回転動作せずに装飾エフェクト e f 2 が表示されるスーパーリーチ E 0 0 がその次に多い頻度で実行され、落下前兆エフェクト e f 1 0 が表示され、可動役物 C 1 , C 2 が落下動作した後に、可動役物 C 1 , C 2 の回転動作が行われ装飾エフェクト e f 2 が表示されるスーパーリーチ E 1 がその次に多い頻度で実行され、落下前兆エフェクト e f 1 0 が表示され、可動役物 C 1 , C 2 が落下動作した後に、可動役物 C 1 , C 2 の回転動作が行われ装飾エフェクト e f 2 が表示されたのち暗転表示 D b 1 が表示されるスーパーリーチ E 2 がその次に多い頻度で実行され、落下前兆エフェクト e f 1 0 が表示された後に、可動役物 C 1 , C 2 が落下動作し、暗転表示 D b 1 が表示されるスーパーリーチ E 3 がその次に多い頻度、つまり、最も少ない頻度で実行される。また、大当たり期待度は高い方から、スーパーリーチ E 3 (外れ無し)、スーパーリーチ E 2、スーパーリーチ E 1、スーパーリーチ E 0 0、スーパーリーチ E 0、スーパーリーチ D、スーパーリーチ C 2、スーパーリーチ C 1 に設定されている。したがって、暗転表示 D b 1 は大当たり期待度が高いことを示唆できる。もっとも、期待演出は、大当たり期待度が相対的に高いスーパーリーチ C 以上で実行されているので、いずれであっても遊技者はある程度高い期待感を抱くものである。

【 6 9 6 9 】

後述するように、スーパーリーチ C 2 に係る演出中に可動役物 C 1 , C 2 が故障により動作しない場合、役物落下演出における落下動作時点で落下動作しない場合は、図 7 0 2 ( a ) に示すように、可動役物 C 1 , C 2 が初期状態で停止した状態 (以下、落下動作不良)での期待演出のタイミングとなるが、暗転表示することで動作不良による可動役物 C 1 , C 2 の動作と表示画面 4 2 a 上のエフェクトとの間の齟齬を気付かせにくくすることができる。スーパーリーチ E 1 に係る演出中に可動役物 C 1 , C 2 が故障により動作しない場合、役物落下演出における落下動作時点で落下動作しない場合は、図 7 0 2 ( b ) に示すように、可動役物 C 1 , C 2 が初期状態で停止した状態での期待演出のタイミングとなるが、暗転表示することで動作不良による可動役物 C 1 , C 2 の動作と表示画面 4 2 a 上のエフェクトとの間の齟齬を気付かせにくくすることができる。また、役物落下演出における回転動作時点で回転動作しない場合は、図 7 0 2 ( c ) に示すように、可動役物 C 1 , C 2 は傾斜し、装飾部材 C 2 は、支持部材 C 1 に対し平行を維持した状態 (以下、回転動作不良)での期待演出のタイミングとなるが、暗転表示することで動作不良による可動役物 C 1 , C 2 の動作と表示画面 4 2 a 上のエフェクトとの間の齟齬を気付かせにくくすることができる。なお、本実施例では、表示画面 4 2 a 全体に暗転表示 D b 1 を表示する暗転表示をしているが、暗転表示は、エフェクト表示を表示させないようにすることができればよく、図 7 0 2 ( d ) に示すようにエフェクトが表示される範囲に暗転表示 D b 1 を表示するようにしていてもよい。

【 6 9 7 0 】

続いて、図 7 0 3 , 図 7 0 4 , 図 7 0 5 , 図 7 0 6 , 図 7 0 7 , 図 7 0 8 , 図 7 0 9 を

参照して各スーパーリーチにおける期待演出での可動役物 C 1 , C 2 の動作態様および表示画面 4 2 a での表示態様について説明する。図 7 0 3 は、スーパーリーチ C 1 , C 2 に係る期待演出の態様を示す図である。図 7 0 4 は、スーパーリーチ D に係る期待演出の態様を示す図である。図 7 0 5 は、スーパーリーチ E 0 に係る期待演出の態様を示す図である。図 7 0 6 は、スーパーリーチ E 0 0 に係る期待演出の態様を示す図である。図 7 0 7 は、スーパーリーチ E 1 に係る期待演出の態様を示す図である。図 7 0 8 は、スーパーリーチ E 2 に係る期待演出の態様を示す図である。図 7 0 9 は、スーパーリーチ E 3 に係る期待演出の態様を示す図である。

【 6 9 7 1 】

まず、図 7 0 3 ( 1 ) ~ ( 4 ) を参照して、スーパーリーチ C 1 に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。 10

【 6 9 7 2 】

図 7 0 3 ( 1 ) は、スーパーリーチ C 1 の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示している。図 7 0 3 ( 1 ) においては、表示画面 4 2 a 上の主装飾図柄 S Z は、「 7 」 「 7 」 「 7 」 のリーチ状態となっており、可動役物 C 1 , C 2 は、第 3 図柄表示装置 4 2 の上辺と平行な初期状態を維持している。

【 6 9 7 3 】

図 7 0 3 ( 2 ) は、リーチ演出が期待演出のエフェクト演出まで発展したとき（例えば、変動開始後 4 5 秒経過）の様子を示している。スーパーリーチ C 1 に係るエフェクト演出が実行され、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作が行われることを窺がわせる落下前兆エフェクト e f 1 0 が可動役物 C 1 , C 2 の下方に表示される。変動時間 6 0 秒のスーパーリーチ C 1 の期待演出において、落下前兆エフェクト e f 1 0 が変動時間 4 5 秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで落下前兆エフェクト e f 1 0 が表示されることで、スーパーリーチ C 1 以上（大当たり期待度が高い）のリーチであることを認識することができる。落下前兆エフェクト e f 1 0 は、スーパーリーチ C 1 以上のリーチであれば表示されるので、落下前兆エフェクト e f 1 0 が表示されると大当たり期待度が高いことが示唆され、落下前兆エフェクト e f 1 0 が表示されなければ大当たり期待度が高いことが示唆されない。したがって、変動時間 4 5 秒のスーパーリーチ A、B は、落下前兆エフェクト e f 1 0 が始まる前にリーチが終了してしまうので大当たり期待度が高いことが示唆されずに遊技者としては少しがっかりする。 20 30

【 6 9 7 4 】

図 7 0 3 ( 3 ) は、所定時間（例えば、9 秒間）エフェクト演出が継続されている様子（例えば、変動開始後 5 0 秒経過）を示している。図 7 0 3 ( 2 ) の状態が継続している。

【 6 9 7 5 】

図 7 0 3 ( 4 ) は、エフェクト演出が終わったときの様子（例えば、変動開始後 5 4 秒経過）を示している。所定時間（例えば、9 秒間）表示画面 4 2 a に表示されていた落下前兆エフェクト e f 1 0 は消去される。スーパーリーチ C 1 では、可動役物 C 1 , C 2 が落下動作しないように設定されている。つまり、落下前兆エフェクト e f 1 0 が可動役物 C 1 , C 2 の落下動作が行われることを窺がわせるが、実際には可動役物 C 1 , C 2 が落下動作しない期待演出となっている。この後、主装飾図柄 S Z 「 7 」 「 7 」 「 7 」 が表示画面 4 2 a の中央に大きく表示され、当たりの場合は、主装飾図柄 S Z が 「 7 」 「 7 」 「 7 」 で揃い停止表示され、外れの場合は、主装飾図柄 S Z が 「 7 」 「 7 」 「 7 」 で揃わず（例えば、「 7 」 「 8 」 「 7 」 等）に停止表示され変動表示が終了する。以下に説明する期待演出において同じ構成である。 40

【 6 9 7 6 】

次に、図 7 0 3 ( 1 1 ) ~ ( 1 4 ) を参照して、スーパーリーチ C 2 に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【 6 9 7 7 】

図 7 0 3 ( 1 1 ) ~ ( 1 2 ) については、図 7 0 3 ( 1 ) ~ ( 2 ) に示したスーパーリーチ 50

ーチ C 1 に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【 6 9 7 8 】

図 7 0 3 ( 1 3 ) は、期待演出が役物落下演出まで発展したとき（例えば、変動開始後 5 0 秒経過）の様子を示している。図 7 0 3 ( 1 2 ) で表示された落下前兆エフェクト e f 1 0 が継続して表示されている。初期状態にあった可動役物 C 1 , C 2 が落下動作を開始して落下前兆エフェクト e f 1 0 を越えて回動した傾斜姿勢となる。したがって、落下前兆エフェクト e f 1 0 が可動役物 C 1 , C 2 が落下動作を誘発して動き出し、落下前兆エフェクト e f 1 0 を可動役物 C 1 , C 2 が追い越したように見える。変動時間 6 0 秒のスーパーリーチ C 2 において、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作が変動時間 5 0 秒目に開始されるようにすれば、このタイミングで可動役物 C 1 , C 2 が落下動作することで、スー  
10  
パーリーチ C 2 であることを認識することができる。可動役物 C 1 , C 2 が落下動作するスーパーリーチ C 2 は、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作がないスーパーリーチ C 1 よりも大当たり期待度が高いので、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作があれば大当たり期待度が高いことが示唆され、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作がなければ大当たり期待度が高いことが示唆されない。

【 6 9 7 9 】

図 7 0 3 ( 1 4 ) は、役物落下演出が終わったときの様子（例えば、変動開始後 5 5 秒経過）を示している。表示画面 4 2 a に表示されていた落下前兆エフェクト e f 1 0 は消去され（例えば、変動開始後 5 4 秒経過）、可動役物 C 1 , C 2 が上昇動作を開始（例  
20  
えば、変動開始後 5 4 秒経過）し、可動役物 C 1 , C 2 は初期状態に戻る。可動役物 C 1 , C 2 が上昇動作し初期状態に戻るのに 1 秒程度かかるようになっている。

【 6 9 8 0 】

図 7 0 4 ( 1 ) ~ ( 5 ) を参照して、スーパーリーチ D に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【 6 9 8 1 】

図 7 0 4 ( 1 ) ~ ( 4 ) については、図 7 0 3 ( 1 ) ~ ( 4 ) に示したスーパーリーチ C 1 に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【 6 9 8 2 】

図 7 0 4 ( 5 ) は、期待演出が暗転演出まで発展したときの様子（例えば、変動開始後 5 5 秒経過）を示している。スーパーリーチ D に係る暗転演出が実行され、暗転表示 D b  
30  
1 が表示画面 4 2 a に表示される。変動時間 6 0 秒のスーパーリーチ D において、暗転表示 D b 1 が変動時間 5 5 秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで暗転表示 D b 1 が表示されることで、スーパーリーチ D であることを認識することができる。このタイミングで暗転表示 D b 1 のあるスーパーリーチ D は、このタイミングで暗転表示 D b 1 のないスーパーリーチ C 2 よりも大当たり期待度が高いので、このタイミングで暗転表示 D b 1 があればスーパーリーチ C 2 よりも大当たり期待度が高いことを示唆することができ、暗転表示 D b 1 がなければスーパーリーチ C 2 よりも大当たり期待度が高いことを示唆することができない。また、スーパーリーチ C 1 の期待演出は、暗転表示 D b 1 が表示されるまでのスーパーリーチ D の期待演出と態様が同じなので、スーパーリーチ C 2 のよう  
40  
な可動役物 C 1 , C 2 の落下動作がないことでスーパーリーチ C 1 と認識し、スーパーリーチ C 1 よりも大当たり期待度が高いスーパーリーチ C 2 であることが示唆されずに少しがっかりしていた遊技者にとって暗転表示 D b 1 があることで、スーパーリーチ C 2 よりも大当たり期待度が高いことが示唆されるのでより大当たりに対する期待感を大きくすることができる。暗転演出が実行された後も、主装飾図柄 S Z は、「 7 」 「 」 「 7 」 のリーチ状態は表示されるように構成されている。暗転表示 D b 1 が表示されるレイヤーよりも前面側のレイヤーにおいて装飾図柄 S Z を表示させることで、表示画面 4 2 a を暗転していても装飾図柄 S Z を表示することができる。これにより、表示画面 4 2 a が故障していないことを認識させることができる。なお、本実施例では、暗転演出を実行中に主装飾図柄 S Z は、「 7 」 「 」 「 7 」 のリーチ状態は表示されるように構成されているが、暗転  
50  
演出を実行中に表示画面 4 2 a に主装飾図柄 S Z は、「 7 」 「 」 「 7 」 のリーチ状態を

表示させない構成としてもよい。これにより、暗転演出に意識を集中させることができ、期待演出に係る遊技の興趣性を向上することができる。

【6983】

図704(6)は、暗転演出が実行された後に所定時間(例えば、3秒)経過して、暗転演出が終わったときの様子(例えば、変動開始後58秒経過)を示している。209(5)において表示画面42aに表示されていた暗転表示Db1は消去される。

【6984】

図705(1)~(9)を参照して、スーパーリーチE0に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【6985】

スーパーリーチE0に係る期待演出は、後述するスーパーリーチE1に係る期待演出とは、役物落下演出(落下動作、回転動作)が行われない点が異なっている。

【6986】

図705(1)~(3)については、図704(1)~(3)に示したスーパーリーチDに係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【6987】

図705(4)は、期待演出がエフェクト演出まで発展したときの様子(例えば、変動開始後55秒経過)を示している。可動役物C1、C2が落下動作も回転動作もしていない状態で装飾エフェクトef2が表示される。変動時間120秒のスーパーリーチE0において、変動時間55秒目に開始され、可動役物C1、C2が落下動作も回転動作もせずに装飾エフェクトef2が表示されるようにすれば、このタイミングで装飾エフェクトef2が表示されることで、スーパーリーチE0であることを認識することができる。スーパーリーチE0は、スーパーリーチC1、スーパーリーチC2、スーパーリーチDよりも大当たり期待度が高いので、このタイミングで可動役物C1、C2が落下動作も回転動作もせずに装飾エフェクトef2を表示させることで、スーパーリーチC1、スーパーリーチC2、スーパーリーチDよりも大当たり期待度が高いことを示唆することができる。

【6988】

図706(1)~(9)を参照して、スーパーリーチE00に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【6989】

スーパーリーチE00に係る期待演出は、後述するスーパーリーチE1に係る期待演出とは、役物落下演出(回転動作)が行われない点が異なっている。

【6990】

図706(1)~(3)については、図703(11)~(13)に示したスーパーリーチC2に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【6991】

図706(4)は、期待演出がエフェクト演出まで発展したときの様子(例えば、変動開始後55秒経過)を示している。可動役物C1、C2が回転動作をしていない状態で装飾エフェクトef2が表示される。変動時間120秒のスーパーリーチE00において、変動時間55秒目に開始され、可動役物C1、C2が回転動作せずに装飾エフェクトef2が表示されるようにすれば、このタイミングで装飾エフェクトef2が表示されることで、スーパーリーチE00であることを認識することができる。スーパーリーチE00は、スーパーリーチC1、スーパーリーチC2、スーパーリーチD、スーパーリーチE0よりも大当たり期待度が高いので、このタイミングで落下動作した可動役物C1、C2を回転動作させずに装飾エフェクトef2を表示させることで、スーパーリーチC1、スーパーリーチC2、スーパーリーチD、スーパーリーチE0よりも大当たり期待度が高いことを示唆することができる。

【6992】

図707(1)~(9)を参照して、スーパーリーチE1に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

10

20

30

40

50

## 【 6 9 9 3 】

図 7 0 7 ( 1 ) ~ ( 3 ) については、図 7 0 3 ( 1 1 ) ~ ( 1 3 ) に示したスーパーリーチ C 2 に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

## 【 6 9 9 4 】

図 7 0 7 ( 4 ) は、期待演出が回転動作演出まで発展したときの様子（例えば、変動開始後 5 5 秒経過）を示している。可動役物 C 1 , C 2 が回転動作し、支持部材 C 1 とともに傾斜していた装飾部材 C 2 が表示画面 4 2 a の中央で回動して、水平状態となる。このときの表示画面 4 2 a には、装飾部材 C 2 を盛り上げる目的で水平状態の装飾部材 C 2 の周囲を囲む装飾エフェクト e f 2 が表示される。変動時間 1 2 0 秒のスーパーリーチ E 1 において、可動役物 C 1 , C 2 の回転動作が変動時間 5 5 秒目に開始され、装飾エフェクト e f 2 が表示されるようにすれば、このタイミングで可動役物 C 1 , C 2 の回転動作が開始され、装飾エフェクト e f 2 が表示されることで、スーパーリーチ E 1 であることを認識することができる。可動役物 C 1 , C 2 の回転動作が開始され、装飾エフェクト e f 2 が表示されるスーパーリーチ E 1 は、可動役物 C 1 , C 2 の回転動作が開始され、装飾エフェクト e f 2 が表示されないスーパーリーチ D よりも大当たり期待度が高いので、可動役物 C 1 , C 2 の回転動作が開始され、装飾エフェクト e f 2 が表示されればスーパーリーチ D より大当たり期待度が高いことを示唆することができ、可動役物 C 1 , C 2 の回転動作が開始され、装飾エフェクト e f 2 が表示されなければスーパーリーチ D より期待度が高いことを示唆することができない。また、スーパーリーチ C 2 の期待演出は、可動役物 C 1 , C 2 の回転動作が開始され、装飾エフェクト e f 2 が表示されるまでのスーパーリーチ E 1 の期待演出と態様が同じなので、暗転表示 D b 1 がなくスーパーリーチ D よりも大当たり期待度が低いスーパーリーチ C 2 であると認識しスーパーリーチ C 2 よりも大当たり期待度が高いことが示唆されずに少しがっかりしていた遊技者にとって可動役物 C 1 , C 2 の回転動作が開始され、装飾エフェクト e f 2 が表示されることで、スーパーリーチ D よりも大当たり期待度が高いことが示唆されるのでより大当たりに対する期待感を大きくすることができる。この装飾エフェクト e f 2 は、スーパーリーチ E 1 の変動パターンに対応する変動表示演出に予め組み込まれた像であり、スーパーリーチ E 1 に係る演出が開始されてから可動役物 C 1 , C 2 の回転動作が実行されるはずのタイミングが到来したときに表示画面 4 2 a に表示されるものである。したがって、装飾エフェクト e f 2 の出現が可動役物 C 1 , C 2 の動作に同期しているように見える。装飾エフェクト e f 2 は、所定時間（例えば、5 秒間）にわたって実行されるため、図 7 0 7 ( 5 ) ~ 図 7 0 7 ( 6 ) は、図 7 0 7 ( 4 ) の状態が維持される様子を説明している。

## 【 6 9 9 5 】

図 7 0 7 ( 7 ) は、期待演出が逆回転動作演出まで進んだときの様子（例えば、変動開始後 6 0 秒経過）を示している。可動役物 C 1 , C 2 が逆回転動作し、水平状態となっていた装飾部材 C 2 が表示画面 4 2 a の中央で回動して、支持部材 C 1 とともに傾斜した状態となる。この時、図 7 0 7 ( 4 ) ~ 図 7 0 7 ( 6 ) に亘って表示画面 4 2 a に表示されていた装飾エフェクト e f 2 は消去される。

## 【 6 9 9 6 】

図 7 0 7 ( 8 ) は、期待演出が上昇動作演出まで進んだときの様子（例えば、変動開始後 6 1 秒経過）を示している。可動役物 C 1 , C 2 が上昇動作し、傾斜していた支持部材 C 1 が装飾部材 C 2 とともに上昇し始める。このときの表示画面 4 2 a には、装飾部材 C 2 の上昇動作を盛り上げる目的で上方へ回動する装飾部材 C 2 の残像を示す状の上昇エフェクト e f 3 が表示される。この上昇エフェクト e f 3 は、スーパーリーチ E 1 の変動パターンに対応する変動表示演出に予め組み込まれた像であり、スーパーリーチ E 1 に係る演出が開始されてから可動役物 C 1 , C 2 の上昇動作が実行されるはずのタイミングが到来したときに表示画面 4 2 a に表示されるものである。したがって、上昇エフェクト e f 3 の出現が可動役物 C 1 , C 2 の動作に同期しているように見える。

## 【 6 9 9 7 】

図 7 0 7 ( 9 ) は、上昇動作演出が終わったときの様子（例えば、変動開始後 6 3 秒経過）

過)を示している。図707(8)において表示画面42aに表示されていた上昇エフェクトef3は消去され、可動役物C1, C2は第3図柄表示装置42の上辺と平行な初期状態に戻る。

【6998】

図708(1)~(9)を参照して、スーパーリーチE2に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【6999】

図708(1)~(4)は、スーパーリーチE2の期待演出がエフェクト演出から役物落下演出を経て回転動作演出まで進んだときの様子を示しているが、この演出態様は、図707(1)~(4)に示したスーパーリーチE1に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

10

【7000】

図708(5)は、期待演出が暗転演出まで発展したときの様子(例えば、変動開始後56秒経過)を示している。スーパーリーチE2に係る暗転演出が実行され、暗転表示Db1が表示画面42aに表示される。変動時間120秒のスーパーリーチE2において、暗転表示Db1が変動時間56秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで暗転表示Db1が表示されることで、スーパーリーチE2であることを認識することができる。このタイミングで暗転表示Db1のあるスーパーリーチE2は、このタイミングで暗転表示Db1のないスーパーリーチE1よりも大当たり期待度が高いので、このタイミングで暗転表示Db1があればスーパーリーチE1より大当たり期待度が高いことが示唆することができ、このタイミングで暗転表示Db1がなければスーパーリーチE1より大当たり期待度が高いことが示唆できない。上述のスーパーリーチDに係る暗転演出では、可動役物C1, C2の落下動作および回転動作のない状態で暗転表示Db1が表示画面42aに表示されていたが、スーパーリーチE2に係る暗転演出では、可動役物C1, C2の落下動作および回転動作が行われた後に暗転表示Db1が表示画面42aに表示される。これにより、可動役物C1, C2の落下動作および回転動作が行われた後に暗転表示Db1が表示画面42aに表示される方が、可動役物C1, C2の落下動作および回転動作のない状態で暗転表示Db1が表示画面42aに表示されよりも大当たりの期待度の高いことを示唆することができる。暗転演出は、所定時間(例えば、4秒)にわたって実行されるため、図708(6)は、図708(5)の状態が維持される様子を示している。

20

30

【7001】

図708(7)~(9)は、スーパーリーチE2の期待演出が逆回転動作演出以降の様子を示しているが、図707(7)~(9)に示したスーパーリーチE1に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【7002】

図709(1)~(9)を参照して、スーパーリーチE3に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【7003】

図709(1)~(2)は、スーパーリーチE3の期待演出がエフェクト演出まで進んだときの様子を示しているが、この演出態様は、図708(1)~(2)に示したスーパーリーチE2に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

40

【7004】

図709(3)は、期待演出が役物落下演出まで発展したとき(例えば、変動開始後50秒経過)に暗転演出が行われる様子を示している。このタイミングで可動役物C1, C2が落下動作し、初期状態にあった可動役物C1, C2が落下動作を開始して傾斜姿勢となる。スーパーリーチE3に係る暗転演出が実行され、暗転表示Db1が表示画面42aに表示される。変動時間120秒のスーパーリーチE3において、可動役物C1, C2が落下動作され、暗転表示Db1が変動時間50秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで可動役物C1, C2が落下動作され、暗転表示Db1が表示されることで、スーパーリーチE3であることを認識することができる。スーパーリーチE3は、大当たり期

50

待度が最も高い大当たり確定のリーチであるので、このタイミングで可動役物 C 1 , C 2 が落下動作され、暗転表示 D b 1 が表示されることで、大当たり期待度が最も高いことを示唆することができ、このタイミングで可動役物 C 1 , C 2 が落下動作され、暗転表示 D b 1 が表示されなければ、大当たり期待度が最も高いことを示唆することができない。また、このタイミングで可動役物 C 1 , C 2 が落下動作され、暗転表示 D b 1 が表示されることで、遊技者は早い段階から最も期待感を高めることができる。暗転演出は、所定時間（例えば、11秒）にわたって実行されるため、図 709（4）～（8）は、図 709（3）の状態が維持される様子を示している。

【7005】

図 709（9）は、暗転演出が終わったときの様子（例えば、変動開始後 63 秒経過）を示している。表示画面 42 a に表示されていた暗転表示 D b 1 は終了し、可動役物 C 1 , C 2 は第 3 図柄表示装置 42 の上辺と平行な初期状態に戻る。

【7006】

< 役物落下演出の実際：動作不良の場合 >

図 710、図 711、図 712 を参照してスーパーリーチに係る演出中に故障により可動役物 C 1 , C 2 が動作しない場合について説明する。可動役物 C 1 , C 2 は、落下動作と回転動作を行うので、各動作について不具合が生じた場合について説明する。図 710 は、落下動作不良が発生した場合のスーパーリーチ C 2 に係る期待演出の態様を示す図である。図 711 は、落下動作不良が発生した場合のスーパーリーチ E 1 に係る期待演出の態様を示す図である。図 712 は、回転動作不良が発生した場合のスーパーリーチ E 1 に係る期待演出の態様を示す図である。

【7007】

図 710（1）～（4）を参照して、可動役物 C 1 , C 2 が落下動作しなかった場合のスーパーリーチ C 2 に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。スーパーリーチ C 2 における期待演出では、既に表示されているエフェクトを暗転することによりエフェクトを表示させないようにすることで可動役物 C 1 , C 2 の動作と表示画面 42 a 上のエフェクトとの間に齟齬を極力生じさせない構成となっている。これにより、表示画面 42 a を暗転させるという容易な制御により可動役物 C 1 , C 2 の動作と表示画面 42 a 上のエフェクトとの間に齟齬を極力感じさせなくすることができる。したがって、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作しなかった場合に備えて特別なエフェクト演出を準備する必要がなくなる。なお、本実施例では、エフェクトが表示されるレイヤーよりも前面側のレイヤーにおいて表示画面 42 a を暗転させる暗転表示 D b 1 を表示させることで、エフェクトを表示させないようにしているが、表示画面の電源を切ることによってエフェクトを表示させないようにしていてもよい。

【7008】

図 710（1）～（2）については、図 703（11）～（12）に示したスーパーリーチ C 2 に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【7009】

図 710（3）は、期待演出が役物落下演出まで発展したとき（例えば、変動開始後 50 秒経過）の様子を示している。可動役物 C 1 , C 2 の落下動作に係る制御が実行されるが支持部材 C 1 を傾斜させる機構に故障が発生し、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作が実行されなかった時の様子を示している。

【7010】

そこで、支持部材 C 1 が落下動作に伴って原点位置から離れたという事象を検出する位置センサ C c 10 が支持部材 C 1 の移動を検出しなかった場合、既に表示されている落下前兆エフェクト e f 10 を表示されないようにするために図 710（3）に示すように表示画面 42 a に暗転表示 D b 1 を表示する。この様な構成とすれば、表示画面 42 a に暗転表示 D b 1 を表示するという簡単な構成によりエフェクトを表示させないようにすることができ、遊技者に表示画面 42 a と可動役物 C 1 , C 2 との間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機 10 を提供することができる。

## 【 7 0 1 1 】

また、スーパーリーチ C 2 に係る期待演出で故障により可動役物 C 1 , C 2 が落下動作しなかった場合に暗転表示 D b 1 を表示しなければ、スーパーリーチ C 2 に係る期待演出は、図 7 0 3 ( 1 ) ~ ( 4 ) に示すようにスーパーリーチ C 1 に係る期待演出と同じになってしまう。したがって、スーパーリーチ C 2 であるにもかかわらずスーパーリーチ C 1 と認識され、大当り期待度は、スーパーリーチ C 2 より低いスーパーリーチ C 1 の大当り期待度であると思われる。そこで、スーパーリーチ C 2 に係る期待演出では、故障により可動役物 C 1 , C 2 の落下動作しなかった場合に暗転表示 D b 1 を表示させることで、スーパーリーチ C 1 よりも大当たり期待度が高いことが示唆されるのでより大当りに対する期待感を大きくすることができる。

10

## 【 7 0 1 2 】

図 7 1 1 ( 1 ) ~ ( 9 ) を参照して、可動役物 C 1 , C 2 が落下動作しなかった場合のスーパーリーチ E 1 に期待演出の全体的な流れについて説明する。スーパーリーチ E 1 における期待演出では、既に表示されているエフェクトを暗転することによりエフェクトを表示させないようにすることで可動役物 C 1 , C 2 の動作と表示画面 4 2 a 上のエフェクトとの間に齟齬を極力生じさせない構成となっている。これにより、表示画面 4 2 a を暗転させるという容易な制御により可動役物 C 1 , C 2 の動作と表示画面 4 2 a 上のエフェクトとの間に齟齬を極力感じさせなくすることができ、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作しなかった場合に備えて特別なエフェクト演出を準備する必要がなくなる。

20

## 【 7 0 1 3 】

図 7 1 1 ( 1 ) ~ ( 2 ) については、図 7 0 7 ( 1 ) ~ ( 2 ) に示したスーパーリーチ E 1 に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

## 【 7 0 1 4 】

図 7 1 1 ( 3 ) は、期待演出が役物落下演出まで発展したときの様子（例えば、変動開始後 5 0 秒経過）を示している。可動役物 C 1 , C 2 の落下動作に係る制御が実行されるが支持部材 C 1 を傾斜させる機構に故障が発生し、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作が実行されなかった時の様子を示している。

## 【 7 0 1 5 】

そこで、支持部材 C 1 が落下動作に伴って原点位置から離れたという事象を検出する位置センサ C c 1 0 が支持部材 C 1 の移動を検出しなかった場合、既に表示されている落下前兆エフェクト e f 1 0 が表示されないようにするために図 7 1 1 ( 3 ) に示すように表示画面 4 2 a に非検出表示である暗転表示 D b 1 を表示する。この様な構成とすれば、表示画面 4 2 a に暗転表示 D b 1 を表示するという簡単な構成によりエフェクトを表示させないようにすることができ、遊技者に表示画面 4 2 a と可動役物 C 1 , C 2 との間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機 1 0 を提供することができる。

30

## 【 7 0 1 6 】

スーパーリーチ E 1 に係る期待演出では、図 7 0 7 ( 4 ) ~ ( 8 ) に示すように支持部材 C 1 が落下動作していることを前提として、可動役物 C 1 , C 2 の動作に同期しているように装飾エフェクト e f 2 や上昇エフェクト e f 3 が表示されるので、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作が実行されなかった時には、図 7 1 1 ( 4 ) ~ ( 8 ) に示すように暗転表示 D b 1 を表示して装飾エフェクト e f 2 や上昇エフェクト e f 3 が表示されないようにして、可動役物 C 1 , C 2 の動作と表示画面 4 2 a 上のエフェクトとの間に齟齬を生じさせないようにしている。

40

## 【 7 0 1 7 】

また、スーパーリーチ E 1 に係る期待演出で故障により可動役物 C 1 , C 2 が落下動作しなかった場合に暗転表示 D b 1 を表示しなければ、スーパーリーチ E 1 に係る期待演出は、図 7 0 5 ( 1 ) ~ ( 9 ) に示すようにスーパーリーチ E 0 に係る期待演出と同じになってしまう。したがって、スーパーリーチ E 1 であるにもかかわらずスーパーリーチ E 0 と認識され、大当り期待度は、スーパーリーチ E 1 より低いスーパーリーチ E 0 の大当り期待度であると思われる。そこで、スーパーリーチ E 1 に係る期待演出では、故障

50

により可動役物 C 1 , C 2 の落下動作しなかった場合に暗転表示 D b 1 を表示させることで、スーパーリーチ E 0 よりも大当たり期待度が高いことが示唆されるのでより大当たりに対する期待感を大きくすることができる。

【 7 0 1 8 】

図 7 1 1 ( 9 ) は、装飾エフェクト e f 2 や上昇エフェクト e f 3 が表示される期間が終了しそれに合わせて暗転表示 D b 1 が終了したときの様子 (例えば、変動開始後 6 3 秒経過) を示している。

【 7 0 1 9 】

図 7 1 2 ( 1 ) ~ ( 9 ) を参照して、可動役物 C 1 , C 2 が回転動作しなかった場合のスーパーリーチ E 1 に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。スーパーリーチ E 1 における期待演出では、既に表示されているエフェクトを暗転することによりエフェクトを表示させないようにすることで可動役物 C 1 , C 2 の動作と表示画面 4 2 a 上のエフェクトとの間に齟齬を極力生じさせない構成となっている。これにより、表示画面 4 2 a を暗転させるという容易な制御により可動役物 C 1 , C 2 の動作と表示画面 4 2 a 上のエフェクトとの間に齟齬を極力感じさせなくすることができ、可動役物 C 1 , C 2 の回転動作しなかった場合に備えて特別なエフェクト演出を準備する必要がなくなる。

【 7 0 2 0 】

図 7 1 2 ( 1 ) ~ ( 3 ) については、図 7 0 7 ( 1 ) ~ ( 3 ) に示したスーパーリーチ E 1 に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【 7 0 2 1 】

図 7 1 2 ( 4 ) は、図 7 0 7 ( 4 ) に示されるように本来は回転動作が実行されるときに、装飾部材 C 2 を動作させる機構が故障したことにより、可動役物 C 1 , C 2 の回転動作が実行されなかったときの様子 (例えば、変動開始後 5 5 秒経過) を示している。このようなときでも表示画面 4 2 a の中央に装飾エフェクト e f 2 が表示される。この装飾エフェクト e f 2 は、装飾部材 C 2 が水平状態となっていることを前提としているから、表示画面 4 2 a 上の配置が、回転できずに傾斜したままの装飾部材 C 2 と一致しない。

【 7 0 2 2 】

そこで、本例によれば、可動役物 C 1 , C 2 が故障により動作できずに抵抗式ポジションセンサ C a 7 が接続部材 C a 6 先端の移動すなわち装飾部材 C 2 の回転動作を検出しなかった場合、既に表示されている装飾エフェクト e f 2 が表示されないようにするために図 7 1 2 ( 5 ) に示すように表示画面 4 2 a に暗転表示 D b 1 を表示する。装飾エフェクト e f 2 は、所定時間 (例えば、5 秒間) にわたって実行されるため、図 7 1 2 ( 5 ) ~ 図 7 1 2 ( 6 ) に示すように装飾エフェクト e f 2 が表示される期間において装飾エフェクト e f 2 が表示されないようにするために表示画面 4 2 a に暗転表示 D b 1 の表示を継続する。この様な構成とすれば、遊技者に表示画面 4 2 a と可動役物 C 1 , C 2 との間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機 1 0 を提供することができる。このように、暗転表示 D b 1 は、抵抗式ポジションセンサ C a 7 が装飾部材 C 2 の回転動作を検出しなかったことに対応してすでに表示されている装飾エフェクト e f 2 を遊技者に見えなくするように表示される非検出対応表示であれば、装飾エフェクト e f 2 の前面に突然現れるシャッターのような画像で覆う表示であってもよい。

【 7 0 2 3 】

また、スーパーリーチ E 1 に係る期待演出で故障により可動役物 C 1 , C 2 が回転動作しなかった場合に暗転表示 D b 1 を表示しなければ、スーパーリーチ E 1 に係る期待演出は、図 7 0 6 ( 1 ) ~ ( 9 ) に示すようにスーパーリーチ E 0 0 に係る期待演出と同じになってしまう。したがって、スーパーリーチ E 1 であるにもかかわらずスーパーリーチ E 0 0 と認識され、大当たり期待度は、スーパーリーチ E 1 より低いスーパーリーチ E 0 0 の大当たり期待度であると思われる。そこで、スーパーリーチ E 1 に係る期待演出では、故障により可動役物 C 1 , C 2 の落下動作しなかった場合に暗転表示 D b 1 を表示させることで、スーパーリーチ E 0 0 よりも大当たり期待度が高いことが示唆されるのでより大当たりに対する期待感を大きくすることができる。

10

20

30

40

50

## 【7024】

図712(7)は、装飾エフェクトef2が表示される期間が終了しそれに合わせて暗転表示Db1が終了したときの様子(例えば、変動開始後60秒経過)を示している。

## 【7025】

図712(8)~(9)については、図707(8)~(9)に示したスーパーリーチE1に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

## 【7026】

<期待演出制御処理>

期待演出制御処理について図713を用いて説明する。図713は、本実施例における期待演出制御処理を説明するフローチャートである。本実施例における期待演出制御処理は図80に示した実施例71における期待演出制御処理とほとんど同じなので、異なる部分について説明する。

10

## 【7027】

ステップC105で期待演出開始時間の計測が開始されると、ステップC105aに進む。

## 【7028】

ステップC105aは、その後の処理であり、期待演出開始時間を参照することにより、落下前兆エフェクト表示のタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップC105bに進み、偽なら処理はステップC105aに戻る。なお、本実施例を説明するフローチャートにおいて、所定の条件が成立するか否かを判断するときのステップは、判断が偽のとき、処理は当該ステップの入力に戻る構成として説明するが、本実施例等は、この様な構成に限られず、判断が偽のとき、処理を終了するように構成することもできる。

20

## 【7029】

ステップC105bでは、落下前兆エフェクト表示コマンドがセットされる。これにより、表示画面42aに落下前兆エフェクトef10が表示される。その後、ステップC106に進む。

## 【7030】

ステップC107で、支持部材C1を回動させる支持部材回動処理が実行されるとステップC107aに進む。

30

## 【7031】

ステップC107aはその後の処理であり、支持部材C1が実際に回動したか否かが判断される。当該判断は、支持部材C1が落下動作に伴って原点位置から離れたという事象を検出する位置センサCc10の出力に基づいて成される。当該判断が真なら、処理は、ステップC108に進み、当該判断が偽なら、処理はステップC107bに進む。

## 【7032】

ステップC107bでは、支持部材C1が落下動作をしなかったことで、可動役物C1, C2の落下動作不良であることを示す落下動作不良フラグをオンにしステップC107cに進む。

## 【7033】

ステップC107cでは、支持部材故障用暗転表示コマンドがセットされ表示制御装置45に送られる。これにより、可動役物C1, C2の落下動作不良で表示画面42aに暗転表示Db1が実行される。その後、ステップC108に進む。

40

## 【7034】

ステップC110で、装飾部材C2が実際に回転していなかったと判断されると、ステップC115aに進む。

## 【7035】

ステップ115aでは、装飾部材C2が回転動作をしなかったことで、可動役物C1, C2の回転動作不良であることを示す回転動作不良フラグをオンにしステップ115bに進む。

50

## 【7036】

ステップC115bでは、装飾部材故障用暗転表示コマンドがセットされ表示制御装置45に送られる。これにより、可動役物C1, C2の回転動作不良で表示画面42aで暗転表示Db1が実行される。その後、ステップC116に進む。

## 【7037】

<期待演出表示処理>

期待演出表示処理について図714を用いて説明する。図714は、本実施例における期待演出表示処理を説明するフローチャートである。本実施例における期待演出表示処理は図690に示した実施例71における期待演出表示処理とほとんど同じなので、異なる部分について説明する。

## 【7038】

ステップC202で期待演出実行許可フラグがオンと判断されるとステップC202aに進む。

## 【7039】

ステップC202aでは、期待演出開始時間を参照することにより、落下前兆エフェクト表示のタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップC202bに進み、偽なら処理はステップC202aに戻る。

## 【7040】

ステップC202bでは、落下前兆エフェクト表示コマンドがセットされ表示制御装置45に送られる。これにより、表示画面42aに落下前兆エフェクトef10が表示される。その後、ステップC203に進む。

## 【7041】

ステップC203で、期待演出開始時間を参照して支持部材回動タイミングが到来したと判断されるとステップC203aに進む。

## 【7042】

ステップC203aでは、期待演出開始時間を参照して支持部材回動終了のタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップC203bに進み、落下前兆エフェクトは終了し、落下前兆エフェクトef10が表示画面42aから消去される。これにより、落下前兆エフェクトef10は、可動役物C1, C2の落下動作が終わるタイミングで消去される。その後、処理は、ステップC203cに進む。当該判断が偽なら、処理はステップC203aに戻る。

## 【7043】

ステップC203cでは、上述した待演出制御処理において落下動作不良フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップC203dに進み、暗転表示を実行し、可動役物C1, C2の落下動作不良での暗転表示Db1が表示画面42aに表示される。その後、処理はステップC205に進む。偽なら処理は、ステップC205に進む。

## 【7044】

ステップC208で、装飾エフェクトef2が表示画面42aに表示されるとステップC208aに進む。

## 【7045】

ステップC208aでは、上述した期待演出制御処理において回転動作不良フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップC208bに進み、暗転表示を実行し、可動役物C1, C2の回転動作不良での暗転表示Db1が表示画面42aに表示される。その後、処理はステップC209に進む。偽なら処理は、ステップC209に進む。

## 【7046】

ステップC210で、装飾エフェクトef2が表示画面42aから消去されるとステップC210aに進む。

## 【7047】

10

20

30

40

50

ステップC 2 1 0 aでは、上述した待演出制御処理において回転動作不良フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップ2 1 0 bに進み、暗転表示が終了され、可動役物C 1, C 2の回転動作不良での暗転表示D b 1が消去される。その後、処理はステップC 2 1 1に進む。偽なら処理は、ステップC 2 1 1に進む。

【7 0 4 8】

ステップC 2 1 4で、上昇エフェクトe f 3が表示画面4 2 aから消去されるとステップC 2 1 4 aに進む。

【7 0 4 9】

ステップC 2 1 4 aでは、上述した待演出制御処理において落下動作不良フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップ2 1 0 bに進み、暗転表示が終了され、可動役物C 1, C 2の落下動作不良での暗転表示D b 1が消去される。これにより、可動役物C 1, C 2の落下動作不良であった場合は、落下前兆エフェクトe f 1 0が開始されてから装飾エフェクトe f 2、上昇エフェクトe f 3が終了するまでエフェクト表示をさせないようにすることができる。その後、処理は終了。偽なら処理は、終了する。

10

< 変形例 1 >

本実施例では、可動役物C 1, C 2に故障が発生した場合に、暗転表示を行う構成であったが、暗転表示に代えて別のエフェクトを表示する構成であってもよい。以下この構成について、図7 1 5、図7 1 6を用いて説明する。図7 1 5は、各期待演出の示唆状態を示す図である。図7 1 6は、役物故障状態における各期待演出の示唆状態を示す図である。

20

【7 0 5 0】

図7 1 5 ( a )に示すように、スーパーリーチC 1が設定された場合は、落下前兆エフェクトe f 1 0が表示されるが、可動役物C 1, C 2が落下動作しない。図7 1 5 ( b )に示すように、スーパーリーチC 2が設定された場合は、落下前兆エフェクトe f 1 0が表示(図7 1 7 ( 1 2 )も参照)され、可動役物C 1, C 2が落下動作する。図7 1 5 ( c )に示すように、スーパーリーチDが設定された場合は、落下前兆エフェクトe f 1 0が表示(図7 1 8 ( 2 )も参照)された後に、可動役物C 1, C 2が落下動作をせず(図7 1 8 ( 3 )も参照)に小蜘蛛の巣エフェクトD b 2が表示される。図7 1 5 ( d )に示すように、スーパーリーチE 1が設定された場合は、落下前兆エフェクトe f 1 0が表示(図7 1 9 ( 2 )も参照)され、可動役物C 1, C 2が落下動作(図7 1 9 ( 3 )も参照)した後に、装飾部材C 2が支持部材C 1に対して回転する可動役物C 1, C 2の回転動作が行われ装飾エフェクトe f 2が表示される。図7 1 5 ( e )に示すように、スーパーリーチE 2が設定された場合は、落下前兆エフェクトe f 1 0が表示(図7 2 0 ( 2 )も参照)され、可動役物C 1, C 2が落下動作(図7 2 0 ( 3 )も参照)した後に、装飾部材C 2が支持部材C 1に対して回転する可動役物C 1, C 2の回転動作が行われ装飾エフェクトe f 2が表示(図7 2 0 ( 4 )も参照)されたのち大蜘蛛の巣エフェクトD b 3が表示される。図7 1 5 ( f )に示すように、スーパーリーチE 3が設定された場合は、落下前兆エフェクトe f 1 0が表示(図7 2 1 ( 2 )も参照)された後に、可動役物C 1, C 2が落下動作し、大蜘蛛の巣エフェクトD b 3が表示される。

30

【7 0 5 1】

役物故障状態における各期待演出は、図7 1 6 ( a )に示すように、スーパーリーチC 2が設定された場合に故障により可動役物C 1, C 2が落下動作をしなかった場合は、小蜘蛛の巣エフェクトD b 2が表示される。図7 1 6 ( b )に示すように、スーパーリーチE 1が設定された場合に故障により可動役物C 1, C 2が落下動作をしなかった場合は、大蜘蛛の巣エフェクトD b 3が表示される。図7 1 6 ( c )に示すように、スーパーリーチE 2が設定された場合に故障により可動役物C 1, C 2が回転動作をしなかった場合は、大蜘蛛の巣エフェクトD b 3が表示される。

40

【7 0 5 2】

続いて、図7 1 7, 図7 1 8, 図7 1 9, 図7 2 0, 図7 2 1を参照して各スーパーリーチにおける期待演出での可動役物C 1, C 2の動作態様および表示画面4 2 aでの表示

50

態様について説明する。図 7 1 7 は、スーパーリーチ C 1 , C 2 に係る期待演出の態様を示す図である。図 7 1 8 は、スーパーリーチ D に係る期待演出の態様を示す図である。図 7 1 9 は、スーパーリーチ E 1 に係る期待演出の態様を示す図である。図 7 2 0 は、スーパーリーチ E 2 に係る期待演出の態様を示す図である。図 7 2 1 は、スーパーリーチ E 3 に係る期待演出の態様を示す図である。

【 7 0 5 3 】

図 7 1 7 に示したスーパーリーチ C 1 , C 2 に係る期待演出は、図 7 0 3 に示した本実施例のスーパーリーチ C 1 , C 2 に係る期待演出と同じなので説明は省略する。

【 7 0 5 4 】

図 7 1 8 ( 1 ) ~ ( 6 ) を参照して、スーパーリーチ D に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。 10

【 7 0 5 5 】

図 7 1 8 ( 1 ) ~ ( 4 ) および ( 6 ) については、図 7 0 4 ( 1 ) ~ ( ) および ( 5 6 ) に示した本実施例のスーパーリーチ D に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【 7 0 5 6 】

図 7 1 8 ( 5 ) は、期待演出がエフェクト演出まで発展したときの様子（例えば、変動開始後 5 5 秒経過）を示している。スーパーリーチ D に係るエフェクト演出が実行され、小蜘蛛の巣エフェクト D b 2 が表示画面 4 2 a に表示される。変動時間 6 0 秒のスーパーリーチ D において、小蜘蛛の巣エフェクト D b 2 が変動時間 5 5 秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで小蜘蛛の巣エフェクト D b 2 が表示されることで、スーパーリーチ D であることを認識することができる。小蜘蛛の巣エフェクト D b 2 のあるスーパーリーチ D は、小蜘蛛の巣エフェクト D b 2 のないスーパーリーチ C 2 よりも大当たり期待度が高いので、小蜘蛛の巣エフェクト D b 2 があればスーパーリーチ C 2 よりも大当たり期待度が高いことを示唆することができる。小蜘蛛の巣エフェクト D b 2 がなければスーパーリーチ C 2 よりも大当たり期待度が高いことを示唆することができない。また、スーパーリーチ C 1 の期待演出は、小蜘蛛の巣エフェクト D b 2 が表示されるまでのスーパーリーチ D の期待演出と態様が同じなので、スーパーリーチ C 2 のような可動役物 C 1 , C 2 の落下動作がないことでスーパーリーチ C 1 と認識し、スーパーリーチ C 1 よりも大当たり期待度が高いスーパーリーチ C 2 であることが示唆されずに少しがっかりしていた遊技者にとって小蜘蛛の巣エフェクト D b 2 があることで、スーパーリーチ C 2 よりも大当たり期待度が高いことが示唆されるのでより大当たりに対する期待感を大きくすることができる。小蜘蛛の巣エフェクト D b 2 が実行された後も、主装飾図柄 S Z は、「 7 」 「 」 「 7 」 のリーチ状態は表示されるように構成されている。小蜘蛛の巣エフェクト D b 2 が表示されるレイヤーよりも前面側のレイヤーにおいて装飾図柄 S Z を表示させることで、小蜘蛛の巣エフェクト D b 2 を表示していても装飾図柄 S Z を表示することができる。これにより、表示画面 4 2 a が故障していないことを認識させることができる。なお、本実施例では、エフェクト演出を実行中に主装飾図柄 S Z は、「 7 」 「 」 「 7 」 のリーチ状態は表示されるように構成されているが、エフェクト演出を実行中に表示画面 4 2 a に何も表示させない構成としてもよい。これにより、エフェクト演出に意識を集中させることができ、期待演出に係る遊技の興趣性を向上することができる。 30 40

【 7 0 5 7 】

図 7 1 9 に示したスーパーリーチ E 1 に係る期待演出は、図 7 0 7 に示した本実施例のスーパーリーチ E 1 に係る期待演出と同じなので説明は省略する。

【 7 0 5 8 】

図 7 2 0 ( 1 ) ~ ( 9 ) を参照して、スーパーリーチ E 2 に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【 7 0 5 9 】

図 7 2 0 ( 1 ) ~ ( 4 ) および ( 7 ) ~ ( 9 ) については、図 7 0 8 ( 1 ) ~ ( 4 ) および ( 7 ) ~ ( 9 ) に示した本実施例のスーパーリーチ E 2 に係る期待演出と同じである 50

ので説明は省略する。

【7060】

図720(5)は、期待演出がエフェクト演出まで発展したときの様子(例えば、変動開始後56秒経過)を示している。スーパーリーチE2に係るエフェクト演出が実行され、大蜘蛛の巣エフェクトDb3が表示画面42aに表示される。変動時間120秒のスーパーリーチE2において、大蜘蛛の巣エフェクトDb3が変動時間56秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで大蜘蛛の巣エフェクトDb3が表示されることで、スーパーリーチE2であることを認識することができる。大蜘蛛の巣エフェクトDb3のあるスーパーリーチE2は、大蜘蛛の巣エフェクトDb3のないスーパーリーチE1よりも大当たり期待度が高いので、大蜘蛛の巣エフェクトDb3があればスーパーリーチE1よりも大当たり期待度が高いことが示唆することができ、大蜘蛛の巣エフェクトDb3がなければスーパーリーチE1よりも大当たり期待度が高いことが示唆できない。上述のスーパーリーチDに係るエフェクト演出では、可動役物C1, C2の落下動作ない状態で小蜘蛛の巣エフェクトDb2が表示画面42aに表示されていたが、スーパーリーチE2に係るエフェクト演出では、可動役物C1, C2の落下動作および回転動作が行われた後に大蜘蛛の巣エフェクトDb3が表示画面42aに表示される。これにより、大当たりの期待度の高いことを示唆することができる。エフェクト演出は、所定時間(例えば、4秒)にわたって実行されるため、図720(6)は、図720(5)の状態が維持される様子を説明している。

10

【7061】

図721(1)~(9)を参照して、スーパーリーチE3に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

20

【7062】

図721(1)~(2)および(9)については、図709(1)~(2)および(9)に示した本実施例のスーパーリーチE3に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【7063】

図721(3)は、期待演出がエフェクト演出まで発展したときの様子(例えば、変動開始後50秒経過)を示している。このタイミングでスーパーリーチE3に係るエフェクト演出が実行され、大蜘蛛の巣エフェクトDb3が表示画面42aに表示される。変動時間120秒のスーパーリーチE3において、可動役物C1, C2が落下動作され、大蜘蛛の巣エフェクトDb3が変動時間50秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで可動役物C1, C2が落下動作され、大蜘蛛の巣エフェクトDb3が表示されることで、スーパーリーチE3であることを認識することができる。スーパーリーチE3は、大当たり期待度が最も高い大当たり確定のリーチであるので、このタイミングで可動役物C1, C2が落下動作され、大蜘蛛の巣エフェクトDb3が表示されることで、大当たり期待度が最も高いことを示唆することができ、このタイミングで可動役物C1, C2が落下動作され、大蜘蛛の巣エフェクトDb3が表示されなければ、大当たり期待度が最も高いことを示唆することができない。また、このタイミングで可動役物C1, C2が落下動作され、大蜘蛛の巣エフェクトDb3が表示されることで、遊技者は早い段階から最も期待感を高めることができる。上述のスーパーリーチE2に係るエフェクト演出では、可動役物C1, C2の落下動作および回転動作が行われた後に大蜘蛛の巣エフェクトDb3が表示画面42aに表示されていたが、スーパーリーチE3に係るエフェクト演出では、可動役物C1, C2の落下動作のタイミングで大蜘蛛の巣エフェクトDb3が表示画面42aに表示される。これにより、大当たりの期待度の高いことを遊技者に認識させることができる。エフェクト演出は、所定時間(例えば、11秒)にわたって実行されるため、図721(4)~(8)は、図721(3)の状態が維持される様子を示している。

30

40

【7064】

< 役物落下演出の実際：動作不良の場合 >

図722、図723、図724を参照してスーパーリーチに係る演出中に故障により可

50

動役物 C 1 , C 2 が動作しない場合について説明する。可動役物 C 1 , C 2 は、落下動作と回転動作を行うので、各動作について不具合が生じた場合について説明する。図 7 2 2 は、落下動作不良が発生した場合のスーパーリーチ C 2 に係る期待演出の態様を示す図である。図 7 2 3 は、落下動作不良が発生した場合のスーパーリーチ E 1 に係る期待演出の態様を示す図である。図 7 2 4 は、回転動作不良が発生した場合のスーパーリーチ E 1 に係る期待演出の態様を示す図である。

【 7 0 6 5 】

図 7 2 2 ( 1 ) ~ ( 4 ) を参照して、可動役物 C 1 , C 2 が落下動作しなかった場合のスーパーリーチ C 2 に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。スーパーリーチ C 2 における表示画面 4 2 a の表示は、支持部材 C 1 の動作が不良となると別のエフェクト ( 小蜘蛛の巣エフェクト D b 2 ) を表示することによりエフェクト ( 落下前兆エフェクト e f 1 0 ) を見えにくくして可動役物 C 1 , C 2 の動作と表示画面 4 2 a 上のエフェクトとの間の齟齬を認識させにくい構成となっている。これにより、表示画面 4 2 a に別のエフェクトを表示させるという容易な制御によりエフェクト見えにくくすることができる。

10

【 7 0 6 6 】

図 7 2 2 ( 1 ) ~ ( 2 ) および ( 4 ) については、図 7 1 0 ( 1 ) ~ ( 2 ) および ( 4 ) に示した本実施例の動作不良時のスーパーリーチ C 2 に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【 7 0 6 7 】

図 7 2 2 ( 3 ) は、期待演出が役物落下演出まで発展したとき ( 例えば、変動開始後 5 0 秒経過 ) の様子を示している。可動役物 C 1 , C 2 の落下動作に係る制御が実行されるが支持部材 C 1 を傾斜させる機構に故障が発生し、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作が実行されなかった時の様子を示している。

20

【 7 0 6 8 】

そこで、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作が故障により動作できずに支持部材 C 1 が落下動作に伴って原点位置から離れたという事象を検出する位置センサ C c 1 0 が支持部材 C 1 の移動を検出しなかった場合、2 3 2 a ( 3 ) に示すように落下前兆エフェクト e f 1 0 を見えにくくするように表示画面 4 2 a に小蜘蛛の巣エフェクト D b 2 を表示する。このような構成とすれば、表示画面 4 2 a に小蜘蛛の巣エフェクト D b 2 を表示するという簡単な構成によりエフェクトを見えにくくして可動役物 C 1 , C 2 の動作と表示画面 4 2 a 上のエフェクトとの間の齟齬を認識させにくい構成となっている。これにより、表示画面 4 2 a に別のエフェクトを表示させるという容易な制御によりエフェクト見えにくくすることができ、遊技者に表示画面 4 2 a と可動役物 C 1 , C 2 とエフェクトとの間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機 1 0 を提供することができる。

30

【 7 0 6 9 】

図 7 2 3 ( 1 ) ~ ( 9 ) を参照して、可動役物 C 1 , C 2 が落下動作しなかった場合のスーパーリーチ E 1 の期待演出の全体的な流れについて説明する。スーパーリーチ E 1 における表示画面 4 2 a の表示は、支持部材 C 1 の動作が不良となると別のエフェクト ( 大蜘蛛の巣エフェクト D b 3 ) を表示することによりエフェクト ( 落下前兆エフェクト e f 1 0 、装飾エフェクト e f 2 、上昇エフェクト e f 3 ) をほぼ見えにくくして可動役物 C 1 , C 2 の動作と表示画面 4 2 a 上のエフェクトとの間の齟齬を認識させにくい構成となっている。これにより、表示画面 4 2 a に別のエフェクトを表示させるという容易な制御によりエフェクトをほぼ見えなくすることができる。

40

【 7 0 7 0 】

図 7 2 3 ( 1 ) ~ ( 2 ) および ( 9 ) については、図 7 1 1 ( 1 ) ~ ( 2 ) および ( 9 ) に示した本実施例の動作不良時のスーパーリーチ E 1 に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【 7 0 7 1 】

図 7 2 3 ( 3 ) は、期待演出が役物落下演出まで発展したとき ( 例えば、変動開始後 5 0 秒経過 ) の様子を示している。可動役物 C 1 , C 2 の落下動作に係る制御が実行される

50

が支持部材 C 1 を傾斜させる機構に故障が発生し、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作が実行されなかった時の様子を示している。

【 7 0 7 2 】

そこで、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作が故障により動作できずに支持部材 C 1 が落下動作に伴って原点位置から離れたという事象を検出する位置センサ C c 1 0 が支持部材 C 1 の移動を検出しなかった場合、図 7 2 3 ( 3 ) に示すように落下前兆エフェクト e f 1 0 がほぼ見えないような大蜘蛛の巣エフェクト D b 3 を表示画面 4 2 a に表示する。この様な構成とすれば、表示画面 4 2 a に大蜘蛛の巣エフェクト D b 3 を表示するという簡単な構成によりエフェクトをほぼ見えなくして可動役物 C 1 , C 2 の動作と表示画面 4 2 a 上のエフェクトとの間の齟齬を認識させにくい構成となっている。これにより、表示画面 4 2 a に別のエフェクトを表示させるという容易な制御によりエフェクトをほぼ見えなくすることができ、遊技者に表示画面 4 2 a と可動役物 C 1 , C 2 とエフェクトとの間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機 1 0 を提供することができる。

10

【 7 0 7 3 】

スーパーリーチ E 1 に係る期待演出では、図 7 1 9 ( 4 ) ~ ( 8 ) に示すように支持部材 C 1 が落下動作していることを前提として、可動役物 C 1 , C 2 の動作に同期しているように装飾エフェクト e f 2 や上昇エフェクト e f 3 が表示されるので、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作が実行されなかった時には、図 7 2 3 ( 4 ) ~ ( 8 ) に示すように大蜘蛛の巣エフェクト D b 3 を表示して装飾エフェクト e f 2 や上昇エフェクト e f 3 もほぼ見えないようにして、可動役物 C 1 , C 2 の動作と表示画面 4 2 a 上のエフェクトとの間に齟齬を生じさせないようにしている。

20

【 7 0 7 4 】

図 7 2 4 ( 1 ) ~ ( 9 ) を参照して、可動役物 C 1 , C 2 が回転動作しなかった場合のスーパーリーチ E 1 の期待演出の全体的な流れについて説明する。スーパーリーチ E 1 における期待演出では、既に表示されているエフェクトを装飾部材 C 2 の動作が不良となると別のエフェクト ( 大蜘蛛の巣エフェクト D b 3 ) を表示することによりエフェクト ( 装飾エフェクト e f 2 ) をほぼ見えなくして可動役物 C 1 , C 2 の動作と表示画面 4 2 a 上のエフェクトとの間の齟齬を認識させにくい構成となっている。これにより、表示画面 4 2 a に別のエフェクトを表示させるという容易な制御によりエフェクト見えにくくすることができる。

30

【 7 0 7 5 】

図 7 2 4 ( 1 ) ~ ( 4 ) および ( 7 ) ~ ( 9 ) については、図 7 1 2 ( 1 ) ~ ( 4 ) および ( 7 ) ~ ( 9 ) に示した本実施例の動作不良時のスーパーリーチ E 1 に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【 7 0 7 6 】

図 7 2 4 ( 4 ) は、図 7 1 9 ( 4 ) に示されるように本来は回転動作が実行されるときに、装飾部材 C 2 を動作させる機構が故障したことにより、回転動作が実行されなかったときの様子 ( 例えば、変動開始後 5 5 秒経過 ) を示している。このようなときでも表示画面 4 2 a の中央に装飾エフェクト e f 2 が表示される。この装飾エフェクト e f 2 は、装飾部材 C 2 が水平状態となっていることを前提としているから、表示画面 4 2 a 上の配置が、回転できずに傾斜したままの装飾部材 C 2 と一致しない。

40

【 7 0 7 7 】

そこで、本例によれば、抵抗式ポジションセンサ C a 7 が接続部材 C a 6 先端の移動を検出しなかった場合、図 7 2 4 ( 5 ) ~ 図 7 2 4 ( 6 ) に示すように装飾エフェクト e f 2 が表示される期間において装飾エフェクト e f 2 がほぼ見えないような大蜘蛛の巣エフェクト D b 3 を表示画面 4 2 a に表示する。この様な構成とすれば、表示画面 4 2 a に大蜘蛛の巣エフェクト D b 3 を表示するという簡単な構成によりエフェクトをほぼ見えなくして可動役物 C 1 , C 2 の動作と表示画面 4 2 a 上のエフェクトとの間の齟齬を認識させにくい構成となっている。これにより、表示画面 4 2 a に別のエフェクトを表示させるという容易な制御によりエフェクトほぼ見えなくすることができ、遊技者に表示画面 4 2

50

aと可動役物C1, C2とエフェクトとの間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機10を提供することができる。

【7078】

図724(7)は、装飾エフェクトef2が表示される期間が終了しそれに合わせて大蜘蛛の巣エフェクトDb3が終了したときの様子(例えば、変動開始後60秒経過)を示している。

【7079】

<変形例2>

上述の実施例では、装飾部材C2は矩形状のものであったが、装飾部材C2は矩形状ものに限られない。本変形例では、可動役物C1, C2の装飾部材C2がウサギを模した装飾部材C2rとなっており、役物の動作に対応したエフェクトが月を模した落下前兆エフェクトef11となっている。変動時間が例えば60秒のスーパーリーチEa1、スーパーリーチEa2、スーパーリーチEa3、スーパーリーチEa4(外れ無し)が設定され、また、大当たり期待度は高い方から、スーパーリーチEa4(外れ無し)、スーパーリーチEa3、スーパーリーチEa2、スーパーリーチEa1に設定されている。

10

【7080】

図725, 図725を参照して各スーパーリーチにおける期待演出での可動役物C1, C2の動作態様および表示画面42aでの表示態様について説明する。図725は、スーパーリーチEa1, Ea2に係る期待演出の態様を示す図である。図727は、スーパーリーチEa3, Ea4に係る期待演出の態様を示す図である。

20

【7081】

まず、図725(1)~(4)を参照して、スーパーリーチEa1に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【7082】

図725(1)は、スーパーリーチEa1の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示している。図725(1)においては、表示画面42a上の主装飾図柄SZは、「7」「7」「7」のリーチ状態となっており、可動役物C1, C2は、第3図柄表示装置42の上辺と平行な初期状態を維持している。

【7083】

図725(2)は、スーパーリーチEa1の期待演出のエフェクト演出まで発展したとき(例えば、変動開始後45秒経過)の様子を示している。スーパーリーチEa1に係るエフェクト演出が実行され、月の形をした落下前兆エフェクトef11が可動役物C1, C2の下方に表示される。変動時間60秒のスーパーリーチEa1の期待演出において、落下前兆エフェクトef11が変動時間45秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで落下前兆エフェクトef11が表示されることで、スーパーリーチEa1または後述のスーパーリーチEa4のリーチであることを認識することができる。落下前兆エフェクトef11は、スーパーリーチEa1またはスーパーリーチEa4であれば表示されるので、落下前兆エフェクトef11が表示されるとスーパーリーチEa1またはスーパーリーチEa4の大当たり期待度であることが示唆される。

30

【7084】

図725(3)は、所定時間(例えば、5秒間)エフェクト演出が継続されている様子(例えば、変動開始後50秒経過)を示している。図725(2)の状態が継続している。

40

【7085】

図703(4)は、エフェクト演出が終わったときの様子(例えば、変動開始後51秒経過)を示している。所定時間(例えば、5秒間)表示画面42aに表示されていた落下前兆エフェクトef11は消去される。スーパーリーチEa1では、可動役物C1, C2が落下動作しないように設定されている。つまり、落下前兆エフェクトef11が可動役物C1, C2の落下動作が行われることを窺がわせるが、実際には可動役物C1, C2が落下動作しない期待演出となっている。

50

## 【 7 0 8 6 】

次に、図 7 2 5 ( 1 1 ) ~ ( 1 4 ) を参照して、スーパーリーチ E a 2 に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

## 【 7 0 8 7 】

図 7 2 5 ( 1 1 ) は、スーパーリーチ E a 2 の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示している。図 7 2 5 ( 1 ) におけるスーパーリーチ E a 1 の期待演出と同じであるので説明は省略する。

## 【 7 0 8 8 】

図 7 2 5 ( 1 2 ) は、スーパーリーチ E a 2 の期待演出がエフェクト演出まで進んだときの様子を示している。スーパーリーチ E a 2 に係るエフェクト演出が実行され、小蜘蛛の巣エフェクト D b 2 が表示画面 4 2 a に表示される。変動時間 6 0 秒のスーパーリーチ E a 2 において、小蜘蛛の巣エフェクト D b 2 が変動時間 4 5 秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで小蜘蛛の巣エフェクト D b 2 が表示されることで、スーパーリーチ E a 2 であることを認識することができる。スーパーリーチ E a 2 はスーパーリーチ E a 1 よりも大当たり期待度が高いので、小蜘蛛の巣エフェクト D b 2 を表示することでスーパーリーチ E a 1 よりも大当たり期待度が高いことを示唆することができる。

10

## 【 7 0 8 9 】

次に、図 7 2 5 ( 1 ) ~ ( 4 ) を参照して、スーパーリーチ E a 3 に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

## 【 7 0 9 0 】

図 7 2 5 ( 1 ) は、スーパーリーチ E a 3 の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示している。図 7 2 5 ( 1 ) におけるスーパーリーチ E a 1 の期待演出と同じであるので説明は省略する。

20

## 【 7 0 9 1 】

図 7 2 5 ( 2 ) は、スーパーリーチ E a 3 の期待演出がエフェクト演出まで進んだときの様子を示している。スーパーリーチ E a 3 に係るエフェクト演出が実行され、大蜘蛛の巣エフェクト D b 3 が表示画面 4 2 a に表示される。変動時間 6 0 秒のスーパーリーチ E a 3 において、大蜘蛛の巣エフェクト D b 3 が変動時間 4 5 秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで大蜘蛛の巣エフェクト D b 3 が表示されることで、スーパーリーチ E a 3 であることを認識することができる。スーパーリーチ E a 3 はスーパーリーチ E a 1、スーパーリーチ E a 2 よりも大当たり期待度が高いので、大蜘蛛の巣エフェクト D b 3 を表示することでスーパーリーチ E a 1、スーパーリーチ E a 2 よりも大当たり期待度が高いことを示唆することができる。

30

## 【 7 0 9 2 】

次に、図 7 2 5 ( 1 1 ) ~ ( 1 4 ) を参照して、スーパーリーチ E a 4 に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

## 【 7 0 9 3 】

図 7 2 5 ( 1 1 ) は、スーパーリーチ E a 4 の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示している。図 7 2 5 ( 1 ) におけるスーパーリーチ E a 1 の期待演出と同じであるので説明は省略する。

40

## 【 7 0 9 4 】

図 7 2 5 ( 1 2 ) は、スーパーリーチ E a 4 の期待演出がエフェクト演出まで進んだときの様子を示している。スーパーリーチ E a 4 に係るエフェクト演出が実行され、月の形をした落下前兆エフェクト e f 1 1 が可動役物 C 1 , C 2 の下方に表示される。変動時間 6 0 秒のスーパーリーチ E a 1 の期待演出において、落下前兆エフェクト e f 1 1 が変動時間 4 5 秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで落下前兆エフェクト e f 1 1 が表示されることで、スーパーリーチ E a 1 またはスーパーリーチ E a 4 のリーチであることを認識することができる。落下前兆エフェクト e f 1 1 は、スーパーリーチ E a 1 またはスーパーリーチ E a 4 であれば表示されるので、落下前兆エフェクト e f 1 1 が表示されるとスーパーリーチ E a 1 またはスーパーリーチ E a 4 の大当たり期待度であること

50

が示唆される。

【7095】

図725(13)は、スーパーリーチEa4の期待演出が役物落下演出まで進んだときの様子を示している。スーパーリーチEa4に係る役物落下演出が実行され、初期状態にあった可動役物C1, C2が落下動作を開始して、落下前兆エフェクトef11に対応する位置まで回動する。表示されている月の形をした落下前兆エフェクトef11にウサギが腰掛けているようになる。変動時間60秒のスーパーリーチEa1の期待演出において、可動役物C1, C2の落下動作が変動時間50秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで可動役物C1, C2の落下動作がありウサギが月に腰掛けているように見ればスーパーリーチEa4であることを認識することができる。スーパーリーチEa4はスーパーリーチEa1、スーパーリーチEa2、スーパーリーチEa3よりも大当たり期待度が高いので、可動役物C1, C2の落下動作がありウサギが月に腰掛けているように見せればスーパーリーチEa1、スーパーリーチEa2、スーパーリーチEa3よりも大当たり期待度が高いことを示唆することができる。

10

【7096】

< 役物落下演出の実際：動作不良の場合 >

図727を参照してスーパーリーチに係る演出中に故障により可動役物C1, C2が動作しない場合について説明する。図727は、落下動作不良が発生した場合のスーパーリーチEa4に係る期待演出の態様を示す図である。

【7097】

図727(1)~(4)を参照して、可動役物C1, C2が落下動作しなかった場合のスーパーリーチEa4の期待演出の全体的な流れについて説明する。スーパーリーチEa4における表示画面42aの表示は、支持部材C1の動作が不良となると別のエフェクト(大蜘蛛の巣エフェクトDb3)を表示することによりエフェクト(落下前兆エフェクトef11)をほぼ見えなくして可動役物C1, C2の動作と表示画面42a上のエフェクトとの間の齟齬を認識させにくい構成となっている。これにより、表示画面42aに別のエフェクトを表示させるという容易な制御によりエフェクトをほぼ見えなくすることができる。

20

【7098】

図727(1)~(2)および(4)については、図725(11)~(12)および(14)に示した可動役物C1, C2が正常に動作するときのスーパーリーチEa4に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

30

【7099】

図727(3)は、期待演出が役物落下演出まで発展したとき(例えば、変動開始後50秒経過)の様子を示している。可動役物C1, C2の落下動作に係る制御が実行されるが支持部材C1を傾斜させる機構に故障が発生し、可動役物C1, C2の落下動作が実行されなかった時の様子を示している。

【7100】

そこで、可動役物C1, C2の落下動作が故障により動作できずに支持部材C1が落下動作に伴って原点位置から離れたという事象を検出する位置センサCc10が支持部材C1の移動を検出しなかった場合、233(3)に示すように落下前兆エフェクトef11がほぼ見えなような大蜘蛛の巣エフェクトDb3を表示画面42aに表示する。このような構成とすれば、表示画面42aに大蜘蛛の巣エフェクトDb3を表示するという簡単な構成によりエフェクトをほぼ見えなくして可動役物C1, C2の動作と表示画面42a上のエフェクトとの間の齟齬を認識させにくい構成となっている。これにより、表示画面42aに他のリーチに係る期待演出で使われている別のエフェクトを表示させるという容易な制御によりエフェクトをほぼ見えなくすることができ、遊技者に表示画面42aと可動役物C1, C2とエフェクトとの間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機10を提供することができる。

40

【7101】

50

また、スーパーリーチE a 4に係る期待演出で故障により可動役物C 1, C 2が落下動作しなかった場合に大蜘蛛の巣エフェクトD b 3を表示しなければ、スーパーリーチE a 4に係る期待演出は、図7 2 5 ( 1 ) ~ ( 4 ) に示すようにスーパーリーチE a 1に係る期待演出と同じになってしまう。したがって、スーパーリーチE a 4であるにもかかわらずスーパーリーチE a 1と認識され、大当たり期待度は、スーパーリーチE a 4より低いスーパーリーチE a 1の大当たり期待度であると思われる。そこで、スーパーリーチE a 4に係る期待演出では、故障により可動役物C 1, C 2の落下動作しなかった場合に大蜘蛛の巣エフェクトD b 3を表示させることで、スーパーリーチE a 1よりも大当たり期待度が高いことが示唆されるのでより大当たりに対する期待感を大きくすることができる。

【7 1 0 2】

10

<変形例3>

本変形例では、上述の実施例7 1に記載した可動役物C 1, C 2の回転動作が不良となると可動役物C 1, C 2の上昇動作、落下動作を繰り返す構成に、本実施例で記載した表示画面4 2 aを暗転することによりエフェクトを表示させない構成を加えることで可動役物C 1, C 2の動作と表示画面4 2 a上のエフェクトとの間に齟齬を生じさせないようにしている。

【7 1 0 3】

図7 2 8、図7 2 9は、抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件（例えば、スーパーリーチE 1）が成立した場合の可動役物C 1, C 2の動作と、第3図柄表示装置4 2の表示画面4 2 aで行われる表示について示した図である。

20

【7 1 0 4】

可動役物C 1, C 2の回転動作が正常に動作する場合の、可動役物C 1, C 2の動作と、第3図柄表示装置4 2の表示画面4 2 aで行われる表示については図7 2 8 ( 1 ) ~ ( 5 ), 図7 2 9 ( 6 ) ~ ( 1 0 ) に示すように図7 0 7 ( 1 ) ~ ( 9 ) 示したスーパーリーチE 1に係る期待演出と同じなので説明は省略する。

【7 1 0 5】

図7 2 8 ( 1 1 ) ~ ( 1 5 ), 図7 2 9 ( 1 6 ) ~ ( 2 0 ) は、スーパーリーチE 1に係る期待演出中に装飾部材C 2の故障により可動役物C 1, C 2の回転動作しない場合について説明している。

【7 1 0 6】

30

図7 2 8 ( 1 1 ) ~ ( 1 3 ) については、図7 2 8 ( 1 ) ~ ( 3 ) に示したスーパーリーチE 1に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【7 1 0 7】

図7 2 8 ( 1 4 ) は、図7 2 8 ( 4 ) に示されるように本来は回転動作が実行されるときに、装飾部材C 2を動作させる機構が故障したことにより、可動役物C 1, C 2の回転動作が実行されなかったときの様子を示している。このようなときでも表示画面4 2 aの中央に装飾エフェクトe f 2が表示される。この装飾エフェクトe f 2は、装飾部材C 2が水平状態となっていることを前提としているから、表示画面4 2 a上の配置が、回転できずに傾斜したままの装飾部材C 2と一致しない。

【7 1 0 8】

40

そこで、本例によれば、抵抗式ポジションセンサC a 7が接続部材C a 6先端の移動を検出しなかった場合、図7 2 8 ( 1 5 ) ~ 図7 2 9 ( 1 7 ) に示すように可動役物C 1, C 2が上昇動作、落下動作を繰り返すことで既に表示されている装飾エフェクトe f 2から注意をそらすとともに、既に表示されているエフェクトを暗転することによりエフェクトを表示させないようにすることで可動役物C 1, C 2の動作と表示画面4 2 a上のエフェクトとの間に齟齬を極力生じさせない構成となっている。装飾エフェクトe f 2が表示される期間において装飾エフェクトe f 2が表示されないように表示画面4 2 aに暗転表示D b 1を表示する。表示画面4 2 aに暗転表示D b 1を表示するという簡単な構成によりエフェクトを表示させないようにすることができ、遊技者に表示画面4 2 aと可動役物C 1, C 2との間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機1 0を提供す

50

ることができる。

【 7 1 0 9 】

図 7 2 9 ( 1 8 ) は、装飾エフェクト e f 2 が表示される期間が終了しそれに合わせて可動役物 C 1 , C 2 が上昇動作、落下動作の繰り返しが終わり、暗転表示 D b 1 が終了したときの様子を示している。

【 7 1 1 0 】

図 7 2 9 ( 1 9 ) ~ ( 2 0 ) については、図 7 2 9 ( 9 ) ~ ( 1 0 ) に示したスーパーリーチ E 1 に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【 7 1 1 1 】

< 変形例 4 >

上述の変形例 1 では、小蜘蛛の巣エフェクト D b 2、大蜘蛛の巣エフェクト D b 3 が表示画面 4 2 a に表示される構成であったが、これに限られず、小蜘蛛の巣エフェクト D b 2、大蜘蛛の巣エフェクト D b 3 が導光板に表示されるようになっている役物で行ってもよい。図 7 3 0 は、表示画面 4 2 a の手前側に 2 枚の導光板を設ける様子を示す図である。

【 7 1 1 2 】

図 7 3 0 ( a ) に示すように導光板 C b 1 には小蜘蛛の巣エフェクト D b 2 が表示されるように加工されている。これにより、図示しない発光部から導光板 C b 1 に光を当てることで小蜘蛛の巣エフェクト D b 2 を表示し、導光板 C b 1 に光を当てなければ小蜘蛛の巣エフェクト D b 2 は表示されない。

【 7 1 1 3 】

図 7 3 0 ( b ) に示すように導光板 C b 2 には大蜘蛛の巣エフェクト D b 3 が表示されるように加工されている。これにより、図示しない発光部から導光板 C b 2 に光を当てることで大蜘蛛の巣エフェクト D b 3 を表示し、導光板 C b 2 に光を当てなければ大蜘蛛の巣エフェクト D b 3 は表示されない。

【 7 1 1 4 】

2 枚の導光板 ( 導光板 C b 1、導光板 C b 2 ) は、図 7 3 0 ( c ) に示すように表示画面 4 2 a の手前側に導光板 C b 1 が表示画面 4 2 a と正面視で重なる様に設けられ、導光板 C b 1 の手前側に導光板 C b 2 が導光板 C b 1 と正面視で重なる様に設けられる。これにより、表示画面 4 2 a による表示と導光板 C b 1 による表示と導光板 C b 2 とによる表示とを重ねて表示することができる。ここで、表示画面 4 2 a、導光板 C b 1、導光板 C b 2 は、本実施例における表示手段に相当する。

【 7 1 1 5 】

また、導光板 ( 導光板 C b 1、導光板 C b 2 ) は、表示画面 4 2 a と平行に可動可能な役物に設けられ、表示位置を移動して小蜘蛛の巣エフェクト D b 2、大蜘蛛の巣エフェクト D b 3 を表示してもよい。

【 7 1 1 6 】

< 変形例 5 >

上述した本実施例では、装飾エフェクト e f 2 は、大蜘蛛の巣エフェクト D b 3 が表示されても、表示画面 4 2 a または導光板 C b 1 に表示され続けるようになっていたが、これに限られず、大蜘蛛の巣エフェクト D b 3 が表示される場合に装飾エフェクト e f 2 を非表示にするようになっていてもよい。

【 7 1 1 7 】

< 変形例 6 >

上述した本実施例では、エフェクトを表示させないようにするのに表示画面 4 2 a を暗転していたが、エフェクトの手前側で、エフェクトを表示させない ( 視認できない ) ようになる表示を行っていてもよい。例えば、エフェクトの行われているレイヤーよりも手前のレイヤーにおいて、表示画面 4 2 a にシャッターが閉じる演出表示を行うことでエフェクトを表示させないようにしてもよい。

【 7 1 1 8 】

10

20

30

40

50

## &lt; 変形例 7 &gt;

上述した本実施例では、落下前兆エフェクト e f 1 0 が可動役物 C 1 , C 2 が落下動作よりも前に行われる構成であったが、落下前兆エフェクト e f 1 0 が、可動役物 C 1 , C 2 が落下動作よりも後に行われるようになっていてもよい。これにより、可動役物 C 1 , C 2 が故障により落下動作しなかった場合に落下前兆エフェクト e f 1 0 が表示されるよりも前に暗転表示を行えば、落下前兆エフェクト e f 1 0 が表示されないようにすることができる。したがって、暗転表示することで動作不良を気付かせないようにすることができる。遊技者に表示画面 4 2 a と可動役物 C 1 , C 2 との間の齟齬を感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機 1 0 を提供することができる。

## 【 7 1 1 9 】

## &lt; 変形例 8 &gt;

上述した本実施例では、暗転表示 D b 1、小蜘蛛の巣エフェクト D b 2、大蜘蛛の巣エフェクト D b 3 が表示されることによって大当たり期待度を異ならせているが、暗転表示 D b 1、小蜘蛛の巣エフェクト D b 2、大蜘蛛の巣エフェクト D b 3 はエフェクトを隠したり見にくくしたりするためだけのものであってもよく、暗転表示 D b 1、小蜘蛛の巣エフェクト D b 2、大蜘蛛の巣エフェクト D b 3 が表示されることによって大当たり期待度を異ならせていなくてもよい。

## 【 7 1 2 0 】

## &lt; 本実施例における特徴的な構成 &gt;

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( C B 1 ) に関し、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作を行う支持部材 C 1 , 装飾部材 C 2 からなる可動役物 C 1 , C 2 と、遊技に関する表示を実行する第 3 図柄表示装置 4 2 と、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作を検出する位置センサ C C 1 0 と、可動役物 C 1 , C 2 の回転動作を検出する抵抗式ポジションセンサ C a 7 と、遊技領域に設けられた遊技球を入球させる特図 1 用始動入賞装置 3 3 a、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b と、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に対する遊技球の入球を契機として遊技に関する抽選を実行する主制御装置 2 6 1 による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能と、抽選の結果に基づいて例えば、スーパーリーチ E 1 の変動パターンコマンドが成立すると可動役物 C 1 , C 2 の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作させる制御で可動役物 C 1 , C 2 にサブ制御装置 2 6 2 による役物落下演出を実行させる処理を行う機能と、スーパーリーチ E 1 の変動パターンコマンドが成立すると可動役物 C 1 , C 2 の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作に対応する落下前兆エフェクト e f 1 0、装飾エフェクト e f 2、上昇エフェクト e f 3 を第 3 図柄表示装置 4 2 に実行させる表示制御装置 4 5 によるエフェクト表示を実行する機能を備え、表示制御装置 4 5 によるエフェクト表示を実行する機能は、スーパーリーチ E 1 の変動パターンコマンドが成立したにも関わらず、位置センサ C C 1 0 が可動役物 C 1 , C 2 の落下動作を検出しなかった場合や抵抗式ポジションセンサ C a 7 が可動役物 C 1 , C 2 の回転動作を検出しなかった場合、エフェクト表示と異なる暗転表示 D b 1 を行うように第 3 図柄表示装置 4 2 を制御する。このようなパチンコ機 1 0 によれば、可動役物 C 1 , C 2 の動作に不具合が発生した場合に、可動役物 C 1 , C 2 の動作に対応させるはずのエフェクト表示がそのまま実行されてしまい遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。その結果、可動役物 C 1 , C 2 の動作に対応させるはずのエフェクト表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる。

## 【 7 1 2 1 】

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( C B 2 ) に関し、サブ制御装置 2 6 2 による役物落下演出を実行させる処理を行う機能は、例えば、スーパーリーチ E 1 の変動パターンコマンドが成立したにも関わらず、抵抗式ポジションセンサ C a 7 が可動役物 C 1 , C 2 の回転動作を検出しなかった場合、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作とは異なる可動役物 C 1 , C 2 の落下動作と上昇動作を繰り返す動作をさせる。このようなパチンコ機 1 0 によれば、可動役物 C 1 , C 2 の回転動作に不

10

20

30

40

50

具合が発生した場合に、暗転表示 D b 1 を実行させることに加えて、( C A 2 ) のように、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作とは異なる可動役物 C 1 , C 2 の落下動作と上昇動作を繰り返す動作で可動役物 C 1 , C 2 を動作させることによって、可動役物 C 1 , C 2 の回転動作に対応させる装飾エフェクト e f 2 が遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

【 7 1 2 2 】

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( C B 3 ) に関し、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作と上昇動作を繰り返す動作は、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作に引き続き行われる。このようなパチンコ機 1 0 によれば、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作開始時点から可動役物 C 1 , C 2 の落下動作と上昇動作を繰り返す動作への連続性が失われないので、可動役物 C 1 , C 2 の回転動作に不具合が発生した場合に、第 3 図柄表示装置 4 2 における装飾エフェクト e f 2 に対応して行われる可動役物 C 1 , C 2 の回転動作とは異なる可動役物 C 1 , C 2 の落下動作と上昇動作を繰り返す動作への違和感を低減することができる。

10

【 7 1 2 3 】

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( C B 4 ) に関し、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作と上昇動作を繰り返す動作は、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作の動作終了時点における可動役物 C 1 , C 2 の上昇動作を有している。このようなパチンコ機 1 0 によれば、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作と可動役物 C 1 , C 2 の落下動作と上昇動作を繰り返す動作との動作終了時点における可動役物 C 1 , C 2 の上昇動作が共通しているので、可動役物 C 1 , C 2 の回転動作に不具合が発生した場合に、第 3 図柄表示装置 4 2 における装飾エフェクト e f 2 に対応して行われる可動役物 C 1 , C 2 の回転動作とは異なる可動役物 C 1 , C 2 の落下動作と上昇動作を繰り返す動作への違和感を低減することができる。

20

【 7 1 2 4 】

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( C B 5 ) に関し、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作と上昇動作を繰り返す動作は、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作によって到達する位置である可動役物 C 1 , C 2 の落下動作位置を経由する。このようなパチンコ機 1 0 によれば、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作と、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作と上昇動作を繰り返す動作との経路する位置が共通しているので、可動役物 C 1 , C 2 の回転動作に不具合が発生した場合に、第 3 図柄表示装置 4 2 における装飾エフェクト e f 2 に対応して行われる可動役物 C 1 , C 2 の回転動作とは異なる可動役物 C 1 , C 2 の落下動作と上昇動作を繰り返す動作への違和感を低減することができる。

30

【 7 1 2 5 】

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( C B 6 ) に関し、暗転表示 D b 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 が装飾エフェクト e f 2 を実行している最中に実行される。このようなパチンコ機 1 0 によれば、可動役物 C 1 , C 2 の回転動作に不具合が発生した場合に実行される、第 3 図柄表示装置 4 2 における装飾エフェクト e f 2 に係る演出を変えることなく制御することができる。

40

【 7 1 2 6 】

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( C B 7 ) に関し、装飾エフェクト e f 2 は、暗転表示 D b 1 の開始時点で終了するように設定されている。このようなパチンコ機 1 0 によれば、装飾エフェクト e f 2 に係る演出を変えることなく終了するだけで暗転表示 D b 1 を実行することができる。

【 7 1 2 7 】

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( C B 8 ) に関し、暗転表示 D b 1 の開始タイミングは、装飾エフェクト e f 2 の開始のタイミングよりも後である。このようなパチンコ機 1 0 によれば、装飾エフェクト e f 2 に係る演出時間を変えることなく暗転表示 D b 1 を実行することができる。

50

## 【 7 1 2 8 】

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( C B 9 ) に関し、可動役物 C 1 , C 2 の回転動作と装飾エフェクト e f 2 は、同一の演出に属している。このようなパチンコ機 1 0 によれば、可動役物 C 1 , C 2 の回転動作に不具合が発生した場合に、装飾エフェクト e f 2 が行われたにも関わらず可動役物 C 1 , C 2 の回転動作が行われないうちに、特別な制御を行わなければ違和感が生じ易い状況が発生させることができる。

## 【 7 1 2 9 】

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( C B 1 0 ) に関し、暗転表示 D b 1 に要する時間は、落下前兆エフェクト e f 1 0、装飾エフェクト e f 2 に要する時間よりも短い。例えば、スーパーリーチ C 2 における落下前兆エフェクト e f 1 0 の表示時間が 9 秒であるので、暗転表示 D b 1 の表示時間はそれよりも短い時間 ( 例えば 6 秒 ) である。すなわち、落下前兆エフェクト e f 1 0 が表示されてから暗転表示 D b 1 に切り替わるまでの 2 秒間に、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作の検出処理や、不検出の場合のリトライ処理が行われる。つまり、この 2 秒間はやむを得ず落下前兆エフェクト e f 1 0 を表示させている期間である。このようなパチンコ機 1 0 によれば、可動役物 C 1 , C 2 の回転動作に不具合が発生した場合に実行される、落下前兆エフェクト e f 1 0、装飾エフェクト e f 2 と、暗転表示 D b 1 との違和感を低減することができる。

## 【 7 1 3 0 】

なお、暗転表示 D b 1 に要する時間が、落下前兆エフェクト e f 1 0、装飾エフェクト e f 2 に要する時間よりも長くてもよい。例えば、可動役物 C 1 , C 2 の落下動作の開始タイミングに先立って、駆動回路に断線等のサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 によって検出可能な故障が発生していないか判断され、故障が検出された場合には、落下前兆エフェクト e f 1 0 の開始前に暗転表示 D b 1 を表示する。このようなパチンコ機 1 0 によれば、落下前兆エフェクト e f 1 0、装飾エフェクト e f 2 を表示されている期間において、暗転表示 D b 1 を表示させることができ、落下前兆エフェクト e f 1 0、装飾エフェクト e f 2 に係る演出時間を変えることなく暗転表示 D b 1 を実行することができる。

## 【 7 1 3 1 】

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( C B 1 1 ) に関し、第 3 図柄表示装置 4 2 は、主制御装置 2 6 1 による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能による抽選結果を表示する。抽選結果を表示と装飾エフェクト e f 2、暗転表示 D b 1 を同じ表示手段で行うことができる。

## 【 実施例 7 3 】

## 【 7 1 3 2 】

以下、実施例 7 3 に係るパチンコ機 1 0 について説明する。実施例 7 3 に係るパチンコ機 1 0 は、実施例 7 1、実施例 7 2 に係るパチンコ機 1 0 と多くの共通点を有するが、往復する役物の動作を監視して、異常があると判定された場合は、エフェクトを目立たなくする表示を表示画面 4 2 a 上で行うことに特徴がある。

## 【 7 1 3 3 】

図 7 3 1 は、本実施例に係るパチンコ機 1 0 の正面図である。本実施例に係る第 3 図柄表示装置 4 2 の上方には、遊技盤 3 0 の盤面に対して平行に回動可能に構成することで、第 3 表示装置 4 2 の一部を覆うように回動自在の支持部材 C 1 と、支持部材 C 1 の先端に設けられた、装飾部材 C c 2 が設けられている。装飾部材 C c 2 には「突撃！」の文字が付されており、支持部材 C 1 が回動することで、実施例 7 3 に係るパチンコ機 1 0 は、遊技上のチャンスが到来していることを遊技者に知らせる構成となっている。以下では、支持部材 C 1 と装飾部材 C c 2 を総称する場合は可動物 ( または可動役物 ) C 1 , C c 2 と呼ぶ。

## 【 7 1 3 4 】

上述した「突撃！」の文字は、それぞれが支持部材 C 1 の回動角度だけ支持部材 C 1 の回動方向と逆方向に傾斜した状態で装飾部材 C c 2 に付されている。この様に構成した理由について説明する。支持部材 C 1 が回動して傾斜した状態となると、「突撃！」の文字

10

20

30

40

50

の各々は支持部材 C 1 が傾斜することによって傾くことになる。本例では、「突撃！」の文字が予め傾いた状態で装飾部材 C c 2 に付されているので、傾斜部材 C 1 が回転することにより生じる「突撃！」の文字の回転が、装飾部材 C c 2 に対する文字の傾きを打ち消す。従って、支持部材 C 1 が回転すると、図 7 3 1 の破線が示すように、「突撃！」の文字が遊技者にとって読みやすい傾きなしの状態となる。

#### 【 7 1 3 5 】

本実施例には、特定可動物である可動物 C 1 , C c 2 が正常に動作しているかを検出する所定事象検出部品である 2 つのセンサ C c 3 , C c 4 が設けられている構成となっているのでこの点について説明する。図 7 3 2 は、センサ C c 3 , C c 4 が可動物 C 1 , C c 2 の回転を検出する様子を説明している。先端センサ C c 3 は、支持部材 C 1 の先端側に位置し、水平状態の支持部材 C 1 の上辺に接触するように第 3 図柄表示装置 4 2 の上側に設けられている。基部センサ C c 4 は、支持部材 C 1 の基部側に位置し、水平状態の支持部材 C 1 の上辺に接触しないように支持部材 C 1 と距離を開けて支持部材 C 1 の上側に設けられている。いずれのセンサ C c 3 , C c 4 も遊技者に視認できない位置か、目立たない位置に設けられる。

10

#### 【 7 1 3 6 】

先端センサ C c 3 は、常閉接点を有するセンサであるから、一般的な接触センサとは異なり、可動物 C 1 , C c 2 に接している状態が OFF , 可動物 C 1 , C c 2 が接していない状態が ON となっている。従って、可動物 C 1 , C c 2 が水平状態のとき、これに接触している先端センサ C c 3 は、図 7 3 2 ( a ) に示すように OFF 状態となる。そして、可動物 C 1 , C c 2 が傾斜状態のとき、これに接触していない先端センサ C c 3 は、図 7 3 2 ( b ) に示すように ON 状態となる。なお、基部センサ C c 4 も常閉接点を有するセンサである。従って、可動物 C 1 , C c 2 が水平状態のとき、これに接触していない基部センサ C c 4 は、図 7 3 2 ( a ) に示すように ON 状態となる。そして、可動物 C 1 , C c 2 が傾斜状態のとき、これに接触していない基部センサ C c 4 は、図 7 3 2 ( b ) に示すように OFF 状態となる。

20

#### 【 7 1 3 7 】

図 7 3 3 は、本例の期待演出の態様を説明している。図 7 3 3 ( 1 ) は、大当たりスーパーリーチ E に当選したときの変動表示が開始されたときの様子を示している。このときの表示画面 4 2 a には「 7 」 「 7 」 「 7 」 のリーチ状態となる。この時点では、可動物 C 1 , C c 2 は、初期位置にあり水平状態を維持している。図 7 3 3 ( 1 ) の状態を第 1 状態と呼ぶ。

30

#### 【 7 1 3 8 】

図 7 3 3 ( 2 ) は、期待演出が開始された時の様子を示している。期待演出が開始されると可動物 C 1 , C c 2 の回転が開始され、その動きに合わせるようにして、表示画面 4 2 a には可動物 C 1 , C c 2 の背後に表示され、装飾部材 C c 2 の残像を示す 形 の落下エフェクト e f 1 が表示される。当該エフェクトは、装飾部材 C c 2 の回転に同期しているように見えるが、実際は、装飾部材 C c 2 が回転すると定められたタイミングに表示画面 4 2 a に表示されているに過ぎない。この点は、実施例 7 1 と同様である。なお、リーチ状態を示す「 7 」 「 7 」 「 7 」 は、エフェクトや装飾図柄 C c 2 を用いた期待演出の妨げにならないように、表示画面 4 2 a の左下に小さく表示される。落下エフェクト e f 1 を伴う可動物 C 1 , C c 2 の回転に係る演出を落下演出と呼び、図 7 3 3 ( 2 ) の状態を第 2 状態と呼ぶ。

40

#### 【 7 1 3 9 】

図 7 3 3 ( 3 ) はその後の様子を説明している。装飾部材 C c 2 は回転して落下位置まで移動し、回転後の装飾部材 C c 2 は、所定期間、傾斜状態を維持する。図 7 3 3 ( 3 ) の表示画面 4 2 a には、エフェクトが表示されていないが、例えば、装飾部材 C c 2 を囲むようなエフェクトをこのタイミングに表示画面 4 2 a に表示させる様にしてもよい。図 7 3 3 ( 3 ) の状態を第 3 状態と呼ぶ。

#### 【 7 1 4 0 】

50

図 7 3 3 ( 4 ) は、その後の様子を説明している。可動物 C 1 , C c 2 は、図 7 3 3 ( 2 ) のときと逆方向に回動を開始する。その動きに合わせるようにして、表示画面 4 2 a には可動物 C 1 , C c 2 の背後に表示され、装飾部材 C c 2 の残像を示す 形の上昇エフェクト e f 3 が表示される。当該エフェクトは、装飾部材 C c 2 の回動に同期しているように見えるが、実際は、装飾部材 C c 2 が回動すると定められたタイミングに表示画面 4 2 a に表示されているに過ぎない。この点は、実施例 7 1 と同様である。図 7 3 3 ( 4 ) の状態を第 4 状態と呼ぶ。

【 7 1 4 1 】

図 7 3 3 ( 5 ) は、その後、可動物 C 1 , C c 2 が水平状態に戻ったときの様子を示している。この時、リーチ状態を示す「 7 」 「 」 「 7 」 の表示は、未だ表示画面 4 2 a の左下に小さく表示される。これは、これより可動物 C 1 , C c 2 の回動動作、逆回動動作が複数回繰り返されることに対応した構成である。つまり、本例においては、第 2 状態 ~ 第 5 状態が 6 回繰り返されて期待演出が終了する構成となっている。期待演出の間、リーチ状態を示す「 7 」 「 」 「 7 」 は、期待演出の妨げにならないように、表示画面 4 2 a の左下に小さく表示される。なお、可動物 C 1 , C c 2 は、特定の状態において特定の動作を行う特定可動体であれば、通常時は単一の落下動作を行い、期待演出状態において往復動作を行うような複数種類の動作を行う可動体であってもよい。また、可動物 C 1 , C c 2 は、平板状でなく立体的なものであってもよい。

10

【 7 1 4 2 】

図 7 3 4 は、期待演出の各ステップにおいて、各センサ C c 3 , C c 4 の状態がどのように変化するかについて説明している。期待演出は大まかには、第 1 状態から始まり、可動物 C 1 , C c 2 が 6 回往復して終了となる。この動作を各ステップに分けて説明したのが図 7 3 4 となる。ステップ 1 ~ ステップ 7 は、1 回目の往復動作「 I 」に対応し、ステップ 7 ~ ステップ 1 3 は、2 回目の往復動作「 I I 」に対応している。ステップ 1 3 ~ ステップ 1 9 は、3 回目の往復動作「 I I I 」に対応し、ステップ 1 9 ~ ステップ 2 5 は、4 回目の往復動作「 I V 」に対応している。ステップ 2 5 ~ ステップ 3 1 は、5 回目の往復動作「 V 」に対応し、ステップ 3 1 ~ ステップ 3 7 は、6 回目の往復動作「 V I 」に対応している。

20

【 7 1 4 3 】

1 回目の往復動作「 I 」に関連するステップ 1 ~ ステップ 7 について説明する。ステップ 1 は、期待演出が開始された時点を示しており、可動物 C 1 , C c 2 の状態は、図 7 3 3 で説明した第 1 状態である。このとき、先端センサ C c 3 は、OFF 状態であり、基部センサ C c 4 は、ON 状態である。このときの表示画面 4 2 a には、エフェクトは表示されていない。

30

【 7 1 4 4 】

ステップ 2 は、演出の状態が上述の第 1 状態から図 7 3 3 で説明した第 2 状態に切り替わりつつある時点を示しており、可動物 C 1 , C c 2 は、先端センサ C c 3 から離れて、先端センサ C c 3 は、OFF 状態から ON 状態となる。OFF 状態となっている先端センサ C c 3 が ON 状態に切り替わることを第 1 事象と呼ぶ。したがって、ステップ 2 においては、第 1 事象が発生している。一方、可動物 C 1 , C c 2 は、基部センサ C c 4 に接触して、基部センサ C c 4 は、ON 状態から OFF 状態となる。なお、表示画面 4 2 a には落下エフェクト e f 1 が表示される。

40

【 7 1 4 5 】

ステップ 3 は、演出の状態が上述の第 2 状態となった時点を示しており、各センサの状態に変化はない。なお、表示画面 4 2 a には落下エフェクト e f 1 が表示される。ステップ 4 は、演出の状態が図 7 3 3 で説明した第 3 状態となった時点を示している。このときも各センサの状態に変化はない。このときの表示画面 4 2 a には、エフェクトは表示されていない。ステップ 5 は、演出の状態が図 7 3 3 で説明した第 4 状態となった時点を示している。このときも各センサの状態に変化はない。なお、表示画面 4 2 a には上昇エフェクト e f 3 が表示される。

50

## 【 7 1 4 6 】

ステップ 6 は、演出の状態が上述の第 4 状態から図 7 3 3 で説明した第 5 状態に切り替わりつつある時点を示しており、可動物 C 1 , C c 2 は、基部センサ C c 4 から離れて、基部センサ C c 4 は、OFF 状態から ON 状態となる。OFF 状態となっている基部センサ C c 4 が ON 状態に切り替わることを第 2 事象と呼ぶ。したがって、ステップ 6 においては、第 2 事象が発生している。一方、可動物 C 1 , C c 2 は、先端センサ C c 3 に接触して、先端センサ C c 3 は、ON 状態から OFF 状態となる。なお、表示画面 4 2 a には上昇エフェクト e f 2 が表示される。

## 【 7 1 4 7 】

ステップ 7 は、演出の状態が上述の第 5 状態となった時点を示しており、各センサの状態に変化はない。 10

## 【 7 1 4 8 】

続いて、2 回目の往復動作「 I I 」に関連するステップ 7 ~ ステップ 1 3 について説明する。ステップ 7 は既出であり説明を省略する。ステップ 8 は、演出の状態が上述の第 5 状態から第 2 状態に切り替わりつつある時点を示しており、可動物 C 1 , C c 2 は、先端センサ C c 3 から離れて、先端センサ C c 3 は、OFF 状態から ON 状態となる。したがって、ステップ 8 においては、第 1 事象が発生している。なお、ステップ 9 ~ ステップ 1 1 は、上述のステップ 3 ~ ステップ 5 と同様である。

## 【 7 1 4 9 】

ステップ 1 2 は、ステップ 6 と同様に第 2 事象が発生する。ステップ 1 3 は、上述のステップ 7 と同様である。 20

## 【 7 1 5 0 】

3 回目の往復動作「 I I I 」も同様に、ステップ 1 4 において事象 1 が発生し、ステップ 1 8 において事象 2 が発生する。

## 【 7 1 5 1 】

この様に、1 回目 ~ 3 回目の往復動作の間に、第 1 事象が 3 回、第 2 事象が 3 回発生している。なお、先端センサ C c 3、基端センサ C c 4 は、可動物 C 1 , C 2 が第 1 事象、第 2 事象が生じさせる動作を行ったことを検出できる特定事象検出部品であれば、基端側と先端側に光センサを備える構成であっても構わない。

## 【 7 1 5 2 】

このような往復動作をあと 3 回繰り返すと、期待演出に係る一連の動作は、期待演出終了に係るステップ 3 7 で終了する。図 7 3 5 ( a ) は、支持部材 C 1 が水平状態となり、期待演出が終了したときの様子を表している。表示画面 4 2 a 中央には、「 7 」 「 7 」 「 7 」 で揃いそうな主装飾図柄 S Z が表示される。 30

## 【 7 1 5 3 】

本発明は、第 1 事象と第 2 事象の発生数を比較して、可動物 C 1 , C c 2 の動作異常を検出する構成となっているのでこの点について説明する。図 7 3 5 ( b ) は、可動物 C 1 , C c 2 が正常に動作しているときの事象発生の態様を説明している。可動物 C 1 , C c 2 の動作に係る期待演出が開始されてから可動物 C 1 , C c 2 が 3 往復するまでに先端センサ C c 3 が OFF 状態から ON 状態となる第 1 事象は、ステップ 2 , ステップ 8 , ステップ 1 4 について 3 回発生する。同様に、期待演出が開始されてから可動物 C 1 , C c 2 が 3 往復するまでに基部センサ C c 4 が OFF 状態から ON 状態となる第 2 事象は、ステップ 6 , ステップ 1 2 , ステップ 1 8 について 3 回発生する。 40

## 【 7 1 5 4 】

図 7 3 5 ( c ) は、可動物 C 1 , C c 2 の動作に異常があるときの事象発生の態様を説明している。可動物 C 1 , C c 2 の動作に係る期待演出が開始されてから可動物 C 1 , C c 2 が 3 往復するまでに先端センサ C c 3 が OFF 状態から ON 状態となる第 1 事象は、ステップ 2 , ステップ 8 について 2 回しか発生していない。つまり、ステップ 1 4 において、先端センサ C c 3 が OFF 状態から ON 状態となっていない。これは、ステップ 1 4 より 2 つ前のステップ 1 2 において、可動物 C 1 , C c 2 が十分に水平状態とならず、O 50

N状態の先端センサCc3がOFF状態にならないまま、期待演出がステップ14まで進んでしまったことを意味している。したがって、図735(c)のステップ14では、ON状態の先端センサCc3は、そのままON状態を維持し、第1事象は発生しない。

【7155】

本実施例のパチンコ機10は、可動物C1, Cc2が3往復するまでに第1事象と第2事象の発生数を数えることにより、可動物C1, Cc2の動作が正常であるかどうかを判断している。図735(b)においては、先端センサCc3に係る第1事象の発生回数と基部センサCc4に係る第2事象の発生回数がいずれも3回で同数なので、可動物C1, Cc2の動作は正常であると判断できる。一方、図735(c)においては、先端センサCc3に係る第1事象の発生回数が2回であるのに対し、基部センサCc4に係る第2事象の発生回数が3回となっており、第1事象と第2事象との間で発生回数が一致しないので、可動物C1, Cc2の動作は異常であると判断できる。

10

【7156】

第1事象と同数の第2事象が検出されることを同数検出と呼び、本発明の所定事象に相当する。可動物C1, Cc2が3往復した時点で、同数検出か否かを判断している理由は、可動物C1, Cc2の動作が検出されない事象が一度発生したとしても、続けて可動物C1, Cc2を動作させているうちに、正常に動作し直すこともあるからである。例えば、小さな駆動機構に虫やゴミのような小さな異物が混入したことにより、一度は可動物C1, Cc2が動作しない事象が発生したが、次の動作のときには、その小さな異物はつぶれてなくなり、正常に動作し直すこともある。このような場合に、最初の同数検出の判定は、可動物C1, Cc2が複数回往復した時点で行うことにより、軽微な異常によって、演出が遮られることによる、遊技者の興趣の低下を防ぐことができる。また、後述するように、暗転表示がされた後は、可動物C1, Cc2が1往復する毎に同数検出か否かを判断している理由は、軽微でない異常が発生していると判定されたのであるから、暗転表示を解消するか否かの判断に慎重を期すためである。

20

【7157】

図735(d)は、1回目～3回目の往復動作において事象発生回数の不一致が発生し、可動物C1, Cc2の動作が異常と判断(エラー判定)された場合、4回目の往復動作における表示画面42aの暗転表示がなされる様子を示している。エラー判定時表示である暗転表示は、センサC1, Cc2の検出に基づき可動物C1, Cc2の往復動作に伴う同数検出が発生していないという判定がされた場合に、それ以降、所定の暗い色調で期待演出に係るエフェクト表示を隠す表示画面42a上の表示である。なお、暗転表示は、図735(d)においては、主装飾図柄SZも覆い隠してしまっているが、これを表示する構成としてもよい。

30

【7158】

このように4回目の往復動作において、暗転表示を行うようにすれば、可動物C1, Cc2の動作異常によって発生する可動物C1, Cc2の動作と落下エフェクトef1, 上昇エフェクトef3の表示との間に齟齬が発生してしまうことを防止することができる。すなわち、表示画面42aに表示されるエフェクトは、可動物C1, Cc2が正常に動作していることを前提に表示されるため、可動物C1, Cc2が正常に動作しないと、エフェクトと可動物C1, Cc2の動作タイミングが合わなくなったり、エフェクトの長さが可動物C1, Cc2の動作長さに合わなくなったりする。そこで本実施例によれば、このような齟齬を遊技者に感じさせることがないように、暗転表示でエフェクトを覆い隠す構成となっている。なお、可動物C1, Cc2の往復動作に対応して表示される所定動作対応表示であれば、可動物C1, Cc2が傾斜状態で表示される装飾エフェクトであっても構わない。

40

【7159】

図735(e)は、期待演出において暗転表示が発生し得る時期を説明している。可動物C1, Cc2の動作が正常な場合は、暗転表示は、6回の往復動作に亘って実施されることがない。可動物C1, Cc2の動作が異常な場合でも、少なくとも最初の3回の往復

50

動作については、暗転表示は実行されないが、最初の3回の往復動作において可動物C1, Cc2の動作に異常があれば、4回目以降の往復動作について暗転表示が実行される。

【7160】

なお、図735(e)の構成においては、4~6回目の往復動作について暗転表示が実行される説明となっているが、4回目の往復動作において第1事象と第2事象の発生数が各1回ずつである場合は、5回目の往復動作において暗転表示は行われぬ。同じく、5回目の往復動作において第1事象と第2事象の発生数が各1回ずつである場合は、6回目の往復動作において暗転表示は行われぬ。

【7161】

以降、このような動作を実現する期待演出制御処理について、図736のフローチャートを参照しながら説明する。これら処理は、全てサブ制御装置262のCPU551が実行する。この期待演出制御処理において、可動物C1, Cc2の動作に伴う同数検出が発生したか否かの判定処理や、可動物C1, Cc2の往復動作処理が実行される。この期待演出制御処理が実行されている状態を期待演出状態とも呼ぶ。処理は、ステップCc101から始まり、変数k, m, nおよび暗転フラグが0にセットされる。暗転フラグとは、暗転表示を制御するフラグであり、これが1となると、暗転表示が実行され、0となると暗転表示が実行されない。

【7162】

続いて処理は、ステップCc102に進み、所定条件として例えばスーパーリーチEが発生したか否かが判断される。所定条件は、スーパーリーチE以外にも、スーパーリーチB, D, Eのいずれかや、大当たり当選に係るスーパーリーチであることであってもよい。当該判断が偽なら処理はステップCc102に戻り、真なら処理はステップCc103に進み、期待演出許可フラグがONか否かが判断される。ステップCc103の判断が偽なら処理はステップCc103に戻り、真なら、処理はステップCc104に進んで表示用期待演出コマンドがセットされる。

【7163】

ステップCc105はその後の処理であり、変動表示の開始を行う。ステップCc106は、その後の処理であり、期待演出開始時間の計測が開始される。ステップCc107は、その後の処理であり、変数kに1が加算される。この変数は、実行された可動物C1, Cc2の往復動作の回数を示すものであり、最大は6である。

【7164】

その後処理は、ステップCc108に進み、変数kが3であるか否かが判断される。当該判断が真なら処理は、ステップCc121に進む。当該判断が偽なら処理はステップCc109に進む。ステップCc109では、支持部材回動タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が偽なら処理はステップCc109に戻る。当該判断が真なら処理は、ステップCc110に進み、可動物C1, Cc2の往復動作処理の一つとして、支持部材C1の回動処理が実行される。これにより可動物C1, Cc2は、水平状態から傾斜状態に移行する。

【7165】

ステップCc110はその後の処理であり、支持部材C1の回動処理に伴い先端センサCc3に係る第1事象が発生したか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップCc111に進み、変数mに1が加算される。この変数は、第1事象を計数するものである。当該判断が偽なら、ステップCc111はスキップされる。

【7166】

ステップCc112は、その後の処理であり、支持部材戻しタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が偽なら処理はステップCc112に戻る。当該判断が真なら処理は、ステップCc113に進み、可動物C1, Cc2の往復動作処理の一つとして、支持部材C1の戻し処理が実行される。これにより可動物C1, Cc2は、傾斜状態から水平状態に戻る。

【7167】

10

20

30

40

50

ステップCc114はその後の処理であり、支持部材C1の戻し処理に伴い基部センサCc4に係る第2事象が発生したか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップCc115に進み、変数nに1が加算される。この変数は、第2事象を計数するものである。当該判断が偽なら、ステップCc115はスキップされる。その後処理はステップCc107に戻って、変数kに1が加算される。

【7168】

変数kが3となり、6回のうち最初の3回の往復動作が終了すると、処理はステップCc121に進んで、変数mが変数nに等しいかが判断される。このステップCc121による処理は、先端センサCc3，基部センサCc4の検出に基づいて可動物C1，Cc2の動作に伴う所定判定事象である同数検出がされたという事象が発生したか否かを判定する処理である。当該判断が偽なら、処理はステップCc122に進み暗転フラグが1にセットされて表示画面42a上で暗転表示が実行される。当該判断が真ならステップCc122はスキップされる。ステップCc121は、単に変数mが変数nに等しいか否かを判断していたが、変数mが3であり、かつ変数nが3となった場合に真となり、変数mまたは変数nのいずれかが3とならなかった場合に偽となる判断をするステップをステップCc122の代わり設けるようにしてもよい。当該ステップの具体例としては例えば、 $m+n$ が6であるか否かを判断させるものでよい。

10

【7169】

ステップCc123は、その後の処理であり、事象を計数する変数m，nが0にセットされる。ステップCc124は、その後の処理であり、往復動作を計数する変数kに1が加算される。その後のステップCc125においては、変数kが6であるか否かが判断される。当該判断が真なら処理は終了となる。偽なら処理は、ステップCc126に進む。

20

【7170】

ステップCc126～ステップCc133は、上述のステップCc109～ステップCc115と同様なので説明を省略する。これらステップにより、第1事象および第2事象が発生したか否かの判断結果が変数m，nに格納される。

【7171】

ステップCc134はその後の処理であり、変数mが変数nに等しいか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップCc135に進み、暗転フラグが0にセットされる。これにより、表示画面42aに表示されていた暗転表示は終了となる。ステップCc134は、単に変数mが変数nに等しいか否かを判断していたが、変数mが1であり、かつ変数nが1となった場合に真となり、変数mまたは変数nの両方またはいずれかが0の場合に偽となる判断をするステップをステップCc134の代わりに設けるようにしてもよい。当該ステップの具体例としては例えば、 $m+n$ が2であるか否かを判断させるものでよい。

30

【7172】

ステップCc134において、判断が真で、可動物C1，Cc2の動作が正常ならば、処理はステップCc135を実行した後、ステップCc123に戻る。ここで、事象を計数する変数m，nが再び0にセットされる。ステップCc134において、判断が偽で、可動物C1，Cc2の動作が異常ならば、処理はステップCc122に戻る。ここで、暗転フラグが1にセットされ、暗転表示が開始または継続される。このように、ステップCc134の判断が異なれば戻り先のステップが異なるが、いずれにせよ、ステップCc134が実行される度にステップCc124が実行され、往復動作を計数する変数kが増加する。そして、往復動作が6回となり、変数kが6になると、ステップCc125が真となり、処理は終了する。

40

【7173】

このように、本実施例によれば、可動物C1，Cc2が実際に動作しているか否かをセンサによって複数回に亘って監視し、可動物C1，Cc2が故障と判断された場合、可動物C1，Cc2とエフェクトef1，ef3との間で生じる齟齬を遊技者が気付くことがないように暗転表示を行うなど表示画面42aの表示方法を工夫する構成となっている。

50

したがって、本発明によれば、可動物 C 1 , C c 2 が故障したとしても快適な遊技が続行できるパチンコ機 1 0 が提供できる。

【 7 1 7 4 】

なお、先端センサ C c 3 , 基部センサ C c 4 の検出に基づいて可動物 C 1 , C c 2 の動作が正常であることを前提とする所定前提事象であれば、可動物 C 1 , C c 2 の往動作にかかる時間と可動物 C 1 , C c 2 の復動作に係る時間とが一致しているという事象であってもよい。

【 7 1 7 5 】

また、暗転表示は、可動物 C 1 , C c 2 の往復動作に伴う同数検出が発生していないという異常判定がされた場合に、落下エフェクト e f 1 , 上昇エフェクト e f 3 を覆い隠すように表示される異常判定時表示であれば、少なくとも表示画面 4 2 a における落下エフェクト e f 1 , 上昇エフェクト e f 3 が表示される部分を部分的に覆い隠すものであってもよいし、グレー表示、赤・緑・青・黄などの明色表示を採用してもよい。また、落下エフェクト e f 1 の一部または全てを覆い隠し、上昇エフェクト e f 3 は覆い隠さないように暗転表示を実行するようにしてもよく、逆に、落下エフェクト e f 1 を覆い隠さず、上昇エフェクト e f 3 の一部または全てを覆い隠すように暗転表示を実行するようにしてもよい。このような構成であっても、可動物 C 1 , C c 2 が故障したとしても快適な遊技が続行できるパチンコ機 1 0 が提供できる。

【 7 1 7 6 】

本発明は、上述の構成の他、下記の様に変形実施ができる。

< 変形例 1 >

上述の実施例によれば、可動物 C 1 , C c 2 が回動動作、または戻し動作をする回数をセンサ C c 3 , C c 4 によって計数する構成となっていたが、本発明はこの様な構成に限られず、可動物 C 1 , C c 2 が戻し動作をするタイミングに基づいて可動物 C 1 , C c 2 の故障を発見する構成としてもよい。

【 7 1 7 7 】

図 7 3 7 ( a ) は、本例の構成を説明するタイムチャートである。期待演出が実行された直後は、先端センサ C c 3 が O F F 状態であり、基部センサ C c 4 が O N 状態である。落下エフェクト e f 1 が表示画面 4 2 a に表示されるタイミングには、可動物 C 1 , C c 2 は、水平状態から回動されて傾斜状態となるので、先端センサ C c 3 が O F F 状態から O N 状態となり、基部センサ C c 4 が O N 状態から O F F 状態となる。やがて、所定の時間 t 1 が経過すると、上昇エフェクト e f 3 が表示画面 4 2 a に表示されて、可動物 C 1 , C c 2 は、戻し動作をして傾斜状態から水平状態となる。本例では、可動物 C 1 , C c 2 が水平状態から回動されて傾斜状態となる時点を開始点として、可動物 C 1 , C c 2 が戻し動作をして傾斜状態から水平状態となるまでの時間を計測して、当該時間が所定の時間 t 1 に等しくなるか否かで可動物 C 1 , C c 2 の異常を検出する。

【 7 1 7 8 】

例えば、図 7 3 7 ( b ) に示すタイムチャートのように、可動物 C 1 , C c 2 が回動動作をしてから戻し動作をするまでにある時間 t 1 よりも長い時間 t 2 を要したとする。この場合であっても、上昇エフェクト e f 3 は、t 2 が経過するよりも前の時間 t 1 後に表示画面 4 2 a 上に表示される。この上昇エフェクト e f 3 は、可動物 C 1 , C c 2 が上昇するときの残像を表していることからすれば、表示画面 4 2 a の表示と可動物 C 1 , C c 2 の動作の間に齟齬が生じることになる。

【 7 1 7 9 】

本例では、可動物 C 1 , C c 2 が回動動作をしてから可動物 C 1 , C c 2 が戻し動作をするまでの時間が t 1 よりも長い場合、可動物 C 1 , C c 2 に異常が発生していることを認識して暗転表示が実行される。実際には、可動物 C 1 , C c 2 が回動動作をしてから t 1 + t の時間が経過したにもかかわらず可動物 C 1 , C c 2 が戻し動作をしない場合、可動物 C 1 , C c 2 に異常が発生していると判断される。 t の具体例としては例えば、0 . 3 秒程度であり、t 1 よりも短い時間が望ましい。

10

20

30

40

50

## 【 7 1 8 0 】

可動物 C 1 , C c 2 が回動動作を実行したか否かは、図 7 3 7 ( c ) に示すように、先端センサ C c 3 が O F F 状態から O N 状態への切り替わりを検知する ( 第 1 事象を検知すること) で判断できる。また、可動物 C 1 , C c 2 が戻し動作を実行したか否かは、図 7 3 7 ( c ) に示すように、基部センサ C c 4 が O F F 状態から O N 状態への切り替わりを検知する ( 第 2 事象を検知すること) で判断できる。本例では、第 1 事象が検出されてから所定時間  $t + t$  内に第 2 事象が検出された場合に暗転表示を行わず、第 1 事象が検出されてから所定時間  $t + t$  内に第 2 事象が検出されなかった場合に暗転表示を行う。

## 【 7 1 8 1 】

本例において、先端センサ C c 3 が O F F 状態から O N 状態へ切り替わってから、 $t 1 + t$  の時間が経過したにもかかわらず基部センサ C c 4 が O F F 状態から O N 状態へ切り替わらない場合は、正常な可動物 C 1 , C c 2 の検出ができず、可動物 C 1 , C c 2 が故障しているものと判断される。暗転表示は、この判断がされた後であれば実行が可能であるから、エフェクト表示中に暗転表示を行うこともできる。また、複数回往復する可動物 C 1 , C 2 の動作を往復毎に監視し、可動物 C 1 , C c 2 の動作が正常に戻ったと判断された時点で暗転表示を中止するようにしてもよい。

## 【 7 1 8 2 】

## &lt; 変形例 2 &gt;

上述の変形例 1 では、可動物 C 1 , C c 2 が戻し動作を実行したか否かを基部センサ C c 4 が O F F 状態から O N 状態への切り替わりを検知することで判断していたが、本発明はこの構成に限られない。図 7 3 7 ( d ) に示すように、先端センサ C c 3 が O F F 状態から O N 状態へ切り替わってから  $t 1 + t$  時間以内に O F F 状態に戻ったことを検知することで可動物 C 1 , C c 2 が正常であることを判断するようにしてもよい。本例のパチンコ機 1 0 は、先端センサ C c 3 が可動物 C 1 , C c 2 を検出している期間が所定の長さ  $t + t$  以下である場合に暗転表示を行わず、先端センサ C c 3 が可動物 C 1 , C c 2 を検出している期間が所定の長さ  $t + t$  を超えた場合に暗転表示を行う。

## 【 7 1 8 3 】

## &lt; 変形例 3 &gt;

上述の変形例 1 では、先端センサ C c 3 が O F F 状態から O N 状態への切り替わりを検知することで可動物 C 1 , C c 2 が回動動作を実行したか否かを判断していたが、本発明はこの構成に限られない。可動物 C 1 , C c 2 が回動動作を実行したか否かを基部センサ C c 4 が O N 状態から O F F 状態への切り替わりを検知することで判断してもよい。この場合、可動物 C 1 , C c 2 が戻し動作を実行したか否かを先端センサ C c 3 が O N 状態から O F F 状態への切り替わりを検知することで判断してもよい。

## 【 7 1 8 4 】

## &lt; 変形例 4 &gt;

上述の変形例 2 では、先端センサ C c 3 が可動物 C 1 , C c 2 を検出している期間が所定の長さ  $t + t$  以下であるか否かで可動物 C 1 , C c 2 が戻し動作を実行したか否かを判断するようしていたが、本発明はこの構成に限られない。基部センサ C c 4 が O N 状態から O F F 状態へ切り替わってから  $t 1 + t$  時間以内に O N 状態に戻ったことを検知することで可動物 C 1 , C c 2 が正常であることを判断するようにしてもよい。本例のパチンコ機 1 0 は、基部センサ C c 4 が可動物 C 1 , C c 2 を検出していない期間が所定の長さ  $t 1 + t$  以下である場合に暗転表示を行わず、基部センサ C c 4 が可動物 C 1 , C c 2 を検出していない期間が所定の長さ  $t 1 + t$  を超えた場合に暗転表示を行う。

## 【 7 1 8 5 】

## &lt; 変形例 5 &gt;

上述の実施例では、暗転表示によりエフェクト e f 1 , e f 3 を隠す構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、第 3 図柄表示装置 4 2 の液晶パネルの前面に設けられた導光板に可視光を供給することにより、導光板に刻まれた模様を浮かび上がらせる導光板表示を行う構成としてよい。導光板表示により、液晶パネルに表示されるエフェクト e

f 1 , e f 3 が見づらくなる。つまり、導光板表示は、エフェクト表示よりも目立つ。

【 7 1 8 6 】

本例は、上述の変形例 1 ~ 変形例 4 と組み合わせて実施することもできるから、エフェクト表示中に導光板表示を行い、エフェクト表示と導光板表示を同時に行うこともできる。

【 7 1 8 7 】

< 変形例 6 >

上述の実施例では、暗転表示によりエフェクト e f 1 , e f 3 を隠す構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、暗転表示を行う代わりに特徴的で遊技者の注意を惹くような音声を再生したり、LED ライトを発光したり、他の可動物を派手に動作させたりすることにより、可動物 C 1 , C c 2 の動作とエフェクト e f 1 , e f 3 の表示の齟齬を遊技者に気付かせにくくする構成とすることもできる。

【 7 1 8 8 】

< 変形例 7 >

上述の実施例では、単一の可動物 C 1 , C c 2 が行う往復動作における往動作と復動作とが正常に行われているか否かを判定していたが、複数の可動物が同期して（同じタイミングで）行う往復動作に関して、正常に（同じタイミングで）行われているか否かを判定してもよい。この場合、同数検出か否かの判定は、複数の可動物が同時に行う例えば往動作を、複数回検出することによって行う。

【 7 1 8 9 】

< 本実施例における特徴的な構成 >

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の（C C 1）に関し、遊技が行われる遊技領域を備えた遊技盤 3 0 と、遊技盤 3 0 の前面側で動作する可動物 C 1 , C c 2 と、遊技に関する表示を実行する第 3 図柄表示装置 4 2 と、可動物 C 1 , C c 2 を検出する先端センサ C c 3 , 基部センサ C c 4 を備え、先端センサ C c 3 , 基部センサ C c 4 の検出に基づいて可動物 C 1 , C c 2 の動作に伴う同数検出がされたか否かを判定し、始動条件の成立を契機として遊技に関する抽選を実行し、抽選の結果に基づいて例えば、スーパーリーチ E となると、可動物 C 1 , C c 2 に所定の動作をさせる期待演出を実行させ、通常遊技状態において可動物 C 1 , C c 2 の回動動作・戻し動作に対応する落下エフェクト e f 1 , 上昇エフェクト e f 3 を第 3 図柄表示装置 4 2 に実行させる構成であって、通常遊技状態において、基部センサ C c 4 が可動物 C 1 , C c 2 の移動を 3 回検出したにも係わらず先端センサ C c 3 が可動物 C 1 , C c 2 の移動を 2 回しか検出せず、同数検出がされなかった場合、表示画面 4 2 a において暗転表示を実行する。

【 7 1 9 0 】

このようなパチンコ機 1 0 によれば、先端センサ C c 3 , 基部センサ C c 4 の検出に基づいて可動物 C 1 , C c 2 の動作に伴う同数検出がされたか否かを判定する判定手段を備え、先端センサ C c 3 , 基部センサ C c 4 が可動物 C 1 , C c 2 を検出したにも係わらず同数検出がなされなかった場合、暗転表示を実行する。つまり、本発明によれば、可動物 C 1 , C c 2 の動作が正常で同数検出なされれば暗転表示の必要はないので、当該表示を実行せず、可動物 C 1 , C c 2 の動作に異常があり同数検出がなされなければ、暗転表示を行う必要があり、当該表示を実行する。またこれによれば、遊技者は暗転表示に気が取られて可動物 C 1 , C c 2 の動作と落下エフェクト e f 1 , 上昇エフェクト e f 3 の間に齟齬が生じていることを感じにくく、遊技の興趣性が損なわれないパチンコ機 1 0 が提供できる。

【 7 1 9 1 】

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の（C C 2）に関し、可動物 C 1 , C c 2 の第 1 事象を検出する第 1 先端センサ C c 3 と、可動物 C 1 , C c 2 の第 2 事象を検出する基部センサ C c 4 を備え、第 1 事象の回数と第 2 事象の回数を比較することにより、所定事象（同数検出すなわち正常な往復動作）が発生したか否かを判定する。このようなパチンコ機 1 0 によれば、可動物 C 1 , C c 2 の第 1 事象を検出する第 1 先端センサ C c

10

20

30

40

50

3と、可動物C1, Cc2の第2事象を検出する基部センサCc4が備えられ、第1事象の回数と第2事象の回数を比較することにより所定事象に発生の有無が判定される。この様に構成すると、可動物C1, Cc2が発生させる複数の事象に基づいて所定事象の判定がなされるので、可動物C1, Cc2の挙動をより正確に把握して所定事象の判定が可能となる。

【7192】

また、本実施例に係るパチンコ機10は、上述の(Cc3)に関し、先端センサCc3は、基部センサCc4が第2事象を検出する前に第1事象を検出する。このようなパチンコ機10によれば、先端センサCc3は、基部センサCc4が第2事象を検出する前に第1事象を検出する。この様に同一の可動物C1, Cc2に対して時間差をもって2回の検出を行うことで、可動物C1, Cc2の挙動をより正確に把握することが可能となる。

10

【7193】

なお、変形例7で上述したように、複数の可動物が同時に行う複数回の往復動作であれば、同数検出か否かの判定は、複数の可動物が同時に行う例えば往動作を、複数回検出することによって行ってもよい。

【7194】

また、本実施例に係るパチンコ機10は、上述の(Cc4)に関し、先端センサCc3は、可動物C1, Cc2が期待演出実行前の初期位置に存在するか否かを検出する。そして、基部センサCc4は、可動物C1, Cc2が落下演出後の落下位置に存在するか否かを検出する。このようなパチンコ機10によれば、先端センサCc3, 基部センサCc4は、可動物C1, Cc2が所定位置に存在するか否かを検出する。この様な構成とすれば、先端センサCc3, 基部センサCc4が可動物C1, Cc2の移動について検出することができるので、可動物C1, Cc2の挙動を正確に把握できる。

20

【7195】

また、変形例5に係るパチンコ機10は、上述の(Cc5)に関し、第3図柄表示装置42が落下エフェクトef1, 上昇エフェクトef3を実行中に暗転表示を開始する。このようなパチンコ機10によれば、第3図柄表示装置42がエフェクトを表示させている最中に暗転表示が開始される。この様に構成すれば、エフェクト表示の終了を待たずに暗転表示がなされるので、可動物C1, Cc2が同数検出を発生できなかった場合に対応して暗転表示がなされることになる。したがって上述の構成によれば、暗転表示はしかるべきときに確実になされることになる。

30

【7196】

なお、本実施例では、実行中の期待演出において同数検出でないと判定された場合に、その実行中の期待演出において暗転表示を実行していたが、実行中の期待演出においては暗転表示を実行せず、その後、すなわち、次に期待演出を行うときに暗転表示を実行するようにしてもよい。このようにすれば、暗転表示が行われる期待演出として認識され易くなり、自然な演出態様となる。

【7197】

また、本実施例に係るパチンコ機10は、上述の(Cc6)に関し、暗転表示を実行した後、4回目以降の往復動作において、同数検出がなされると暗転表示を中止する。このようなパチンコ機10によれば、暗転表示をした後、同数検出がなされると暗転表示が中止される。この様に構成すれば、同数検出がなかったことに伴う暗転表示が後の同数検出の発生により中止されるので、不要な暗転表示が続けられないことがないパチンコ機10が提供できる。

40

【7198】

なお、暗転表示をした後、同数検出がなされると暗転表示を中止するという構成の替わりに、同数検出でないと判定された場合に、期待演出を継続するか否かを遊技者に選択させ、遊技者が期待演出を継続しないことを選択した場合に、暗転表示が中止されるようにしてもよい。この様に構成すれば、遊技者による期待演出を継続するか否かの選択という処理が増えるが、遊技者の判断を尊重することができる。

50

## 【 7 1 9 9 】

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( C C 7 ) に関し、暗転表示をすることにより、エフェクト表示の少なくとも一部を遊技者に視認不可能にする。このようなパチンコ機 1 0 によれば、暗転表示をすることにより、エフェクト表示の少なくとも一部を遊技者に視認不可能にする。この様にすれば、暗転表示に伴って第 3 図柄表示装置 4 2 の表示内容が変化するので、遊技者が暗転表示に気付きやすくなり、エフェクト表示に対する注意を確実に暗転表示に向けさせることができる。

## 【 7 2 0 0 】

なお、暗転表示の代わりに、遊技者の注意を他に向ける音声出力や画像表示や他の役物動作を実行する場合には、エフェクト表示が遊技者に視認可能となってもよい。

10

## 【 7 2 0 1 】

また、変形例 5 に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( C C 8 ) に関し、暗転表示は、エフェクト表示よりも目立つ。このようなパチンコ機 1 0 によれば、遊技者が導光板表示を気付きやすくなるので、暗転表示の効果を確実なものとすることができる。

## 【 7 2 0 2 】

なお、暗転表示の代わりに、可動物 C 1 , C c 2 の動作不良をお詫びするような文字やキャラクターがお詫びをしているような絵柄が現れる導光板表示を行ってもよい。例えば、「動きが悪くてごめんね」のような文字等をエフェクト表示の近くに表示させる。このようなお詫び文字等は、エフェクト表示よりも目立たないが、分かる人には分かる演出として、動作不良を楽しませることができる。

20

## 【 7 2 0 3 】

また、変形例 6 に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( C C 9 ) に関し、音声により特定の報知を実行する。このようなパチンコ機 1 0 によれば、エフェクト表示と独立した音声により、確実に遊技者の気を惹くことができる。

## 【 7 2 0 4 】

また、変形例 1 に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( C C 1 0 ) に関し、可動物 C 1 , C c 2 の第 1 事象を検出する先端センサ C c 3 と、可動物 C 1 , C c 2 の第 2 事象を検出する基部センサ C c 4 を備え、第 1 事象が検出されてから所定時間  $t_1 + t$  内に第 2 事象が検出された場合に正常な可動物 C 1 , C c 2 の検出がなされたと判定する。このような構成は第 1 事象から第 2 事象が発生するまでの時間が決まっている場合に適用できる。すなわち、第 1 事象が発生した後、正常であれば所定時間  $t_1 + t$  内に第 2 事象が発生するところ、所定時間  $t_1 + t$  を過ぎても当該第 2 事象の発生が検出されないことで確実に可動物 C 1 , C c 2 の動作異常を検知できる。

30

## 【 7 2 0 5 】

また、変形例 2 に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( C C 1 1 ) に関し、先端センサ C c 3 が可動物 C 1 , C c 2 を検出している期間が所定の長さ  $t_1 + t$  以下である場合に所定事象が発生したと判定する。このような構成は可動物 C 1 , C c 2 の検出時間が決まっている場合に適用できる。すなわち、可動物 C 1 , C c 2 の動作が正常ならば先端センサ C c 3 は所定期間  $t_1 + t$  だけにしか可動物 C 1 , C c 2 を検出しないところ、可動物 C 1 , C c 2 が所定期間  $t_1 + t$  を超えて先端センサ C c 3 検出され続けている場合、可動物 C 1 , C c 2 が動作不良となっていることになる。この様に、当該構成によれば、確実に可動物 C 1 , C c 2 の動作異常を検知できる。

40

## 【 実施例 7 4 】

## 【 7 2 0 6 】

以下、実施例 7 4 に係るパチンコ機 1 0 について説明する。実施例 7 4 に係るパチンコ機 1 0 は、実施例 7 1 から実施例 7 3 に係るパチンコ機 1 0 と多くの共通点を有するが、第 3 図柄表示装置 4 2 における第 3 図柄の変動表示中に行われる複数の役物の動作を監視して、いずれかの役物に異常がある場合は、その役物に対応するエフェクトを目立たなくする表示を表示画面 4 2 a 上のそれぞれの位置で行うことに特徴がある。

## 【 7 2 0 7 】

50

図 7 3 8 は、本実施例に係るパチンコ機 1 0 の正面図である。本実施例に係る第 3 図柄表示装置 4 2 の四隅には、遊技盤 3 0 の盤面に対して平行に回動可能に構成することで、第 3 図柄表示装置 4 2 の一部を覆うように回動自在の特定可動物である第 1 可動物 C d 1 , C d 2、第 2 可動物 C d 3 , C d 4、第 3 可動物 C d 5 , C d 6、第 4 可動物 C d 7 , C d 8 が設けられている。

【 7 2 0 8 】

第 1 可動物 C d 1 , C d 2 には、第 3 図柄表示装置の左上隅に第 1 支持部材 C d 1 と、第 1 支持部材 C d 1 の先端に第 1 装飾部材 C d 2 が設けられている。第 2 可動物 C d 3 , C d 4 には、第 3 図柄表示装置の左下隅に第 2 支持部材 C d 3 と、第 2 支持部材 C d 3 の先端に第 2 装飾部材 C d e 4 が設けられている。第 3 可動物 C d 5 , C d 6 には、第 3 図柄表示装置の右上隅に第 3 支持部材 C d 5 と、第 3 支持部材 C d 5 の先端に第 3 装飾部材 C d 6 が設けられている。第 4 可動物 C d 7 , C d 8 には、第 3 図柄表示装置の右下隅に第 4 支持部材 C d 7 と、第 4 支持部材 C d 7 の先端に第 4 装飾部材 C d 8 が設けられている。

10

【 7 2 0 9 】

図示では省略するが、第 1 装飾部材 C d 2 には「小突撃」の文字が付されており、第 1 支持部材 C d 1 が回動することで、チャンスが到来していることを遊技者に示唆することが好ましい。また、第 2 装飾部材 C d 4 には「中突撃！」の文字が付されており、第 2 支持部材 C d 3 が回動することで、チャンスが到来していることを遊技者に示唆することが好ましい。第 3 装飾部材 C d 6 には「大突撃」の文字が付されており、第 3 支持部材 C d 5 が回動することで、チャンスが到来していることを遊技者に示唆することが好ましい。第 4 装飾部材 C d 8 には「総突撃」の文字が付されており、第 4 支持部材 C d 7 が回動することで、チャンスが到来していることを遊技者に示唆することが好ましい。

20

【 7 2 1 0 】

上述した「小突撃」の文字は、大当たりとなる可能性が通常の変動表示よりも高いことを遊技者に示唆する。上述した「中突撃」の文字は、大当たりとなる可能性が「小突撃」が現れる変動表示よりも高いことを遊技者に示唆する。上述した「大突撃」の文字は、大当たりとなる可能性が「中突撃」が現れる変動表示よりも高いことを遊技者に示唆する。上述した「総突撃」の文字は、大当たりとなる可能性が「大突撃」が現れる変動表示よりも高いことを遊技者に示唆する。

30

【 7 2 1 1 】

本実施例には、第 1 可動物 C d 1 , C d 2、第 2 可動物 C d 3 , C d 4、第 3 可動物 C d 5 , C d 6、第 4 可動物 C d 7 , C d 8 がそれぞれの特定動作を正常に行っているかを検出する特定検出手段として、第 1 先端センサ C d 1 1 , 第 1 基端センサ C d 1 2 と、第 2 先端センサ C d 1 3 , 第 2 基端センサ C d 1 4 と、第 3 先端センサ C d 1 5 , 第 3 基端センサ C d 1 6 と、第 4 先端センサ C d 1 7 , 第 4 基端センサ C d 1 8 とが設けられている。

【 7 2 1 2 】

図 7 3 9 ( a ) ( b ) は、第 1 先端センサ C d 1 1 , 第 1 基端センサ C d 1 2 が第 1 可動物 C d 1 , C d 2 の回動を検出する様子を説明している。第 1 先端センサ C d 1 1 は、第 1 支持部材 C d 1 の先端側に位置し、水平状態の第 1 支持部材 C d 1 の上辺に接触するように第 3 図柄表示装置 4 2 の左上隅側に設けられている。第 1 基端センサ C d 1 2 は、第 1 支持部材 C d 1 の基部側に位置し、水平状態の第 1 支持部材 C d 1 の上辺に接触しないように第 1 支持部材 C d 1 と距離を開けて第 1 支持部材 C d 1 の上側に設けられている。第 1 先端センサ C d 1 1 , 第 1 基端センサ C d 1 2 は遊技者に視認できない位置か、目立たない位置に設けられる。

40

【 7 2 1 3 】

第 1 先端センサ C d 1 1 は、常閉接点を有するセンサである。第 1 可動物 C d 1 , C d 2 に接している状態が ON , 第 1 可動物 C d 1 , C d 2 が接していない状態が OFF となっている。従って、第 1 可動物 C d 1 , C d 2 が水平状態のとき、これに接触している第

50

1 先端センサ C d 1 1 は、図 7 3 9 ( a ) に示すように O N 状態となる。そして、第 1 可動体 C d 1 , C d 2 が傾斜状態のとき、これに接触していない第 1 先端センサ C d 1 1 は、図 7 3 9 ( b ) に示すように O F F 状態となる。このように、第 1 先端センサ C d 1 1 は、第 1 可動体 C d 1 , C d 2 が水平状態にいるか否かを検出する。

【 7 2 1 4 】

第 1 基端センサ C d 1 2 は、常閉接点を有するセンサである。第 1 可動体 C d 1 , C d 2 に接していない状態が O F F , 第 1 可動体 C d 1 , C d 2 が接している状態が O N となっている。従って、第 1 可動体 C d 1 , C d 2 が水平状態のとき、これに接触していない第 1 基端センサ C d 1 2 は、図 7 3 9 ( a ) に示すように O F F 状態となる。そして、第 1 可動体 C d 1 , C d 2 が傾斜状態のとき、これに接触している第 1 基端センサ C d 1 2 は、図 7 3 9 ( b ) に示すように O N 状態となる。このように、第 1 基端センサ C d 1 2 は、第 1 可動体 C d 1 , C d 2 が第 3 図柄の変動表示期間における所定のタイミングで所定の傾斜位置まで動作したか否かを検出する。

10

【 7 2 1 5 】

図 7 3 9 ( a ) ( c ) は、第 2 先端センサ C d 1 3 , 第 2 基端センサ C d 1 4 が第 2 可動体 C d 3 , C d 4 の回動を検出する様子を説明している。第 2 先端センサ C d 1 3 は、第 2 支持部材 C d 3 の先端側に位置し、水平状態の第 2 支持部材 C d 3 の下辺に接触するように第 3 図柄表示装置 4 2 の左下隅側に設けられている。第 2 基端センサ C d 1 4 は、第 2 支持部材 C d 3 の基部側に位置し、水平状態の第 2 支持部材 C d 3 の下辺に接触しないように第 2 支持部材 C d 3 と距離を開けて第 2 支持部材 C d 3 の下側に設けられている。第 2 先端センサ C d 1 3 , 第 2 基端センサ C d 1 4 は遊技者に視認できない位置か、目立たない位置に設けられる。

20

【 7 2 1 6 】

第 2 先端センサ C d 1 3 は、常閉接点を有するセンサである。第 2 可動体 C d 3 , C d 4 に接している状態が O N , 第 2 可動体 C d 3 , C d 4 が接していない状態が O F F となっている。従って、第 2 可動体 C d 3 , C d 4 が水平状態のとき、これに接触している第 2 先端センサ C d 1 3 は、図 7 3 9 ( a ) に示すように O N 状態となる。そして、第 2 可動体 C d 3 , C d 4 が傾斜状態のとき、これに接触していない第 2 先端センサ C d 1 3 は、図 7 3 9 ( c ) に示すように O F F 状態となる。このように、第 2 先端センサ C d 1 3 は、第 2 可動体 C d 3 , C d 4 が水平状態にいるか否かを検出する。

30

【 7 2 1 7 】

第 2 基端センサ C d 1 4 は、常閉接点を有するセンサである。第 2 可動体 C d 3 , C d 4 に接していない状態が O F F , 第 2 可動役物 C d 1 , C d 2 が接している状態が O N となっている。従って、第 2 可動体 C d 3 , C d 4 が水平状態のとき、これに接触していない第 2 基端センサ C d 1 4 は、図 7 3 9 ( a ) に示すように O F F 状態となる。そして、第 2 可動体 C d 3 , C d 4 が傾斜状態のとき、これに接触している第 2 基端センサ C d 1 4 は、図 7 3 9 ( c ) に示すように O N 状態となる。このように、第 2 基端センサ C d 1 4 は、第 2 可動体 C d 3 , C d 4 が第 3 図柄の変動表示期間における所定のタイミングで所定の傾斜位置まで動作したか否かを検出する。

【 7 2 1 8 】

図 7 3 9 ( a ) , 図 7 4 0 ( a ) は、第 3 先端センサ C d 1 5 , 第 3 基端センサ C d 1 6 が第 3 可動体 C d 5 , C d 6 の回動を検出する様子を説明している。第 3 先端センサ C d 1 5 は、第 3 支持部材 C d 5 の先端側に位置し、水平状態の第 3 支持部材 C d 5 の上辺に接触するように第 3 図柄表示装置 4 2 の右上隅側に設けられている。第 3 基端センサ C d 1 6 は、第 3 支持部材 C d 5 の基部側に位置し、水平状態の第 3 支持部材 C d 5 の上辺に接触しないように第 3 支持部材 C d 5 と距離を開けて第 3 支持部材 C d 5 の上側に設けられている。第 3 先端センサ C d 1 5 , 第 3 基端センサ C d 1 6 は遊技者に視認できない位置か、目立たない位置に設けられる。

40

【 7 2 1 9 】

第 3 先端センサ C d 1 5 は、常閉接点を有するセンサである。第 3 可動体 C d 5 , C d

50

6 に接している状態が ON , 第 3 可動体 C d 5 , C d 6 が接していない状態が OFF となっている。従って、第 3 可動体 C d 5 , C d 6 が水平状態のとき、これに接触している第 3 先端センサ C d 1 5 は、図 7 3 9 ( a ) に示すように ON 状態となる。そして、第 3 可動体 C d 5 , C d 6 が傾斜状態のとき、これに接触していない第 3 先端センサ C d 1 6 は、図 7 4 0 ( a ) に示すように OFF 状態となる。このように、第 3 先端センサ C d 1 5 は、第 3 可動体 C d 5 , C d 6 が水平状態にいるか否かを検出する。

【 7 2 2 0 】

第 3 基端センサ C d 1 6 は、常閉接点を有するセンサである。第 3 可動物 C d 5 , C d 6 に接していない状態が OFF , 第 3 可動物 C d 5 , C d 6 が接している状態が ON となっている。従って、第 3 可動体 C d 5 , C d 6 が水平状態のとき、これに接触していない第 3 基端センサ C d 1 6 は、図 7 4 0 ( a ) に示すように OFF 状態となる。そして、第 3 可動体 C d 5 , C d 6 が傾斜状態のとき、これに接触している第 3 基端センサ C d 1 6 は、図 7 4 0 ( a ) に示すように ON 状態となる。このように、第 3 基端センサ C d 1 6 は、第 3 可動体 C d 5 , C d 6 が第 3 図柄の変動表示期間における所定のタイミングで所定の傾斜位置まで動作したか否かを検出する。

【 7 2 2 1 】

図 7 3 9 ( a ) , 図 7 4 0 ( b ) は、第 4 先端センサ C d 1 7 , 第 4 基端センサ C d 1 8 が第 4 可動体 C d 7 , C d 8 の回動を検出する様子を説明している。第 4 先端センサ C d 1 7 は、第 4 支持部材 C d 7 の先端側に位置し、水平状態の第 4 支持部材 C d 7 の下辺に接触するように第 3 図柄表示装置 4 2 の右下隅側に設けられている。第 4 基端センサ C d 1 8 は、第 4 支持部材 C d 7 の基部側に位置し、水平状態の第 4 支持部材 C d 7 の下辺に接触しないように第 4 支持部材 C d 7 と距離を開けて第 4 支持部材 C d 7 の下側に設けられている。第 4 先端センサ C d 1 7 , 第 4 基端センサ C d 1 8 は遊技者に視認できない位置か、目立たない位置に設けられる。

【 7 2 2 2 】

第 4 先端センサ C d 1 7 は、常閉接点を有するセンサである。第 4 可動体 C d 7 , C d 8 に接している状態が ON , 第 4 可動体 C d 7 , C d 8 が接していない状態が OFF となっている。従って、第 4 可動体 C d 7 , C d 8 が水平状態のとき、これに接触している第 4 先端センサ C d 1 7 は、図 7 3 9 ( a ) に示すように ON 状態となる。そして、第 4 可動体 C d 7 , C d 8 が傾斜状態のとき、これに接触していない第 4 先端センサ C d 1 7 は、図 7 4 0 ( b ) に示すように OFF 状態となる。このように、第 4 先端センサ C d 1 7 は、第 4 可動体 C d 7 , C d 8 が水平状態にいるか否かを検出する。

【 7 2 2 3 】

第 4 基端センサ C d 1 8 は、常閉接点を有するセンサである。第 4 可動体 C d 7 , C d 8 に接していない状態が OFF , 第 4 可動体 C d 7 , C d 8 が接している状態が ON となっている。従って、第 4 可動体 C d 7 , C d 8 が水平状態のとき、これに接触していない第 4 基端センサ C d 1 8 は、図 7 3 9 ( a ) に示すように OFF 状態となる。そして、第 4 可動体 C d 7 , C d 8 が傾斜状態のとき、これに接触している第 4 基端センサ C d 1 8 は、図 7 4 0 ( b ) に示すように ON 状態となる。このように、第 4 基端センサ C d 1 8 は、第 4 可動体 C d 7 , C d 8 が第 3 図柄の変動表示期間における所定のタイミングで所定の傾斜位置まで動作したか否かを検出する。

【 7 2 2 4 】

図 7 4 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 の前面に配設される複数に分割された導光板を説明する図である。( a ) に示すように、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a の前面には、右上、右下、左上、左下の 4 つの導光板表示が行われる領域が設けられている。具体的には、( b ) に示すように、第 3 図柄表示装置 4 2 は、左上部分の前面に配設された第 1 導光板 C d 3 1 と、左下部分の前面に配設された第 2 導光板 C d 3 2 と、右上部分の前面に配設された第 3 導光板 C d 3 3 と、右下部分の前面に配設された第 4 導光板 C d 3 4 とを備えている。これらの導光板による導光板表示は後述する特定エラー表示であり、第 1 可動体 C d 1 , C d 2 、第 2 可動体 C d 3 , C d 4 、第 3 可動体 C d 5 , C d 6 、第 4 可

10

20

30

40

50

動体 C d 7 , C d 8 がそれぞれ正常に動作をしていないことを示すものである。

【 7 2 2 5 】

第 1 導光板 C d 3 1 は、「小突撃」の文字とその周りの蜘蛛の巣状の模様が描かれた導光板表示を実現する。第 2 導光板 C d 3 2 は、「中突撃」の文字とその周りの蜘蛛の巣状の模様が描かれた導光板表示を実現する。第 3 導光板 C d 3 3 は、「大突撃」の文字とその周りの蜘蛛の巣状の模様が描かれた導光板表示を実現する。第 4 導光板 C d 3 4 は、「総突撃」の文字とその周りの蜘蛛の巣状の模様が描かれた導光板表示を実現する。これらの導光板表示は、後述する第 1 可動体 C d 1 , C d 2、第 2 可動体 C d 3 , C d 4、第 3 可動体 C d 5 , C d 6、第 4 可動体 C d 7 , C d 8 に異常が発生した場合に、それぞれの可動役物の替わりに用いられる。

10

【 7 2 2 6 】

図 7 4 2 から図 7 4 5 は、本例の第 1 可動体 C d 1 , C d 2、第 2 可動体 C d 3 , C d 4、第 3 可動体 C d 5 , C d 6、第 4 可動体 C d 7 , C d 8 が所定動作条件である大当たりまたは外れスーパーリーチ B から E のいずれかの変動パターンコマンドに基づき、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される所定動作対応表示である 4 つのエフェクト C d 2 1 ~ C d 2 4 に適合するように、所定適合動作である回動動作を行う演出態様を示している。

【 7 2 2 7 】

図 7 4 2 ( 1 ) ~ ( 5 ) は、本例の第 1 可動体 C d 1 , C d 2 が正常に動作したときの期待演出の態様を説明している。図 7 4 2 ( 1 ) は、大当たりスーパーリーチ B または外れスーパーリーチ B に当選したときの変動表示が開始されたときの様子を示している。このときの表示画面 4 2 a には例えば「 7 」 「 」 「 7 」 のリーチ状態となる。この時点では、第 1 可動体 C d 1 , C d 2 は、初期状態である水平状態を維持している。もちろん、第 2 可動体 C d 3 , C d 4、第 3 可動体 C d 5 , C d 6、第 4 可動体 C d 7 , C d 8 も、初期状態である水平状態を維持している。これは以下の説明でも同じである。

20

【 7 2 2 8 】

図 7 4 2 ( 2 ) は、スーパーリーチ B の所定タイミングで期待演出が開始された時の様子を示している。期待演出が開始されると第 1 可動体 C d 1 , C d 2 は、第 3 図柄表示装置 4 2 の左上隅を回転中心として、水平状態から、時計周りに回動を開始し、約 4 5 度下り傾斜した傾斜状態で回動を停止する。具体的には、第 1 基端センサ C d 1 2 が第 1 可動体 C d 1 , C d 2 を検出すると、モータの駆動が停止される。

30

【 7 2 2 9 】

図 7 4 2 ( 3 ) はその後の様子を説明している。回動後の第 1 装飾部材 C d 2 は、所定期間、傾斜状態を維持する。この所定期間、図 7 4 2 ( 3 ) の表示画面 4 2 a には、右下がり傾斜状態の第 1 装飾部材 C d 2 の背後に第 1 エフェクト C d 2 1 が表示される。第 1 エフェクト C d 2 1 は、正面から見ると、表示画面 4 2 a の左上隅側で、右下がりの傾斜状態の第 1 装飾部材 C d 2 を囲むように表示画面 4 2 a に表示される。ここでは、第 1 エフェクト C d 2 1 は、第 1 可動体 C d 1 , C d 2 の動作に適合している。第 1 エフェクト C d 2 1 は、第 1 可動体 C d 1 , C d 2 に付される「小攻撃」をイメージしたエフェクトである。これにより、当該リーチ表示は、スーパーリーチ B であること（つまりスーパーリーチ B に相当する大当たり期待度であること）が示唆される。

40

【 7 2 3 0 】

図 7 4 2 ( 4 ) は、その後の様子を説明している。第 1 可動体 C d 1 , C d 2 は、図 7 4 2 ( 2 ) のときと逆方向に回動を開始する。第 1 エフェクト C d 2 1 は、この回動開始に合わせて消去される。

【 7 2 3 1 】

図 7 4 2 ( 5 ) は、その後、第 1 可動体 C d 1 , C d 2 が水平状態に戻ったときの様子を示している。具体的には、第 1 先端センサ C d 1 1 が第 1 可動体 C d 1 , C d 2 を検出し、モータの駆動が停止される。

【 7 2 3 2 】

図 7 4 2 ( 1 1 ) ~ ( 1 5 ) は、本例の第 1 可動体 C d 1 , C d 2 が正常に動作しなが

50

ったときの期待演出の態様を説明している。図742(11)は、(1)と同じタイミングであり、大当たりスーパーリーチBまたは外れスーパーリーチBに当選したときの変動表示が開始されたときの様子を示している。

【7233】

図742(12)は、(2)と同じタイミングであり、スーパーリーチBの所定タイミングで期待演出が開始された時の様子を示している。ここでは、第1可動体Cd1, Cd2の駆動機構に異常が発生しており、第1可動体Cd1, Cd2は、第3図柄表示装置42の左上隅での水平状態から、時計周りに回動を開始するが、約45度傾斜した傾斜状態に到達する前に(半分ほど傾斜した状態で)回動を停止する。なお、ここでは駆動機構の異常状態は、半分傾斜した状態であったが、全く傾斜しない状態であってもよい。この点は以下の説明でも同じである。

10

【7234】

このような状態のままでは、(3)と同じタイミングになったときに、第3図柄表示装置42の左上隅で、半分までしか傾斜していない第1可動体Cd1, Cd2と、正常に約45度まで傾斜したときの第1可動体Cd1, Cd2の背後に表示される第1エフェクトCd21との位置に齟齬が生じてしまう。つまり、このままでは、第1エフェクトCd21は、第1可動体Cd1, Cd2の動作に適合しなくなってしまう。そこで、上述の実施例と同様にこの齟齬が目立ちにくくする。

【7235】

図742(13)はその後の様子を説明している。回動後の第1装飾部材Cd2は、半分ほど傾斜した状態のままであり、この状態が正常に動作した場合と同じ所定期間の終了まで続く。この所定期間において、図742(13)の表示画面42aに第1エフェクトCd21が表示されるが、第1エフェクトCd21の前面にある第1導光板Cd31に電圧が印加されて、第1エフェクトCd21を覆い隠すように第1導光板Cd31による表示が行われる。この第1導光板Cd31による表示によっても、当該リーチ表示は、スーパーリーチBであること(つまりスーパーリーチBに相当する大当たり期待度であること)が示唆されるように構成されている。

20

【7236】

図742(14)は、その後の様子を説明している。第1可動体Cd1, Cd2は、図Cd3(12)のときと逆方向に回動を開始する。第1エフェクトCd21、第1導光板Cd31による導光板表示は、この回動開始に合わせて消去される。

30

【7237】

図742(15)は、その後、第3可動役物Cd1, Cd2が水平状態に戻ったときの様子を示している。具体的には、第1先端センサCd11が第1可動物Cd1, Cd2を検出し、モータの駆動が停止される。

【7238】

このように、第1可動体Cd1, Cd2の駆動機構に異常が発生しており、何も対処をせずに演出を実行すれば、正常な位置まで動作していない第1可動体Cd1, Cd2と、正常な地位に表示される第1エフェクトCd21との位置に齟齬が生じてしまい、演出上または遊技上に不都合を生じさせる場合に、第1導光板Cd31による導光板表示のような別個の演出を付加するという簡易な構成によってこのような不都合を生じにくくすることができる。この場合、予め異常を想定して第3図柄表示装置42に表示される表示演出を分岐させるのではないので、第3図柄表示装置42に表示パターンが増えることでの設計負担も減らすことができる。

40

【7239】

図743(1)~(5)は、本例の第2可動体Cd3, Cd4が正常に動作したときの期待演出の態様を説明している。図743(1)は、大当たりスーパーリーチCまたは外れスーパーリーチCに当選したときの変動表示が開始されたときの様子を示している。リーチ状態において、第2可動体Cd3, Cd4は、初期状態である水平状態を維持している。

50

## 【 7 2 4 0 】

図 7 4 3 ( 2 ) は、スーパーリーチ C の所定タイミングで期待演出が開始された時の様子を示している。この所定タイミングは、上述したスーパーリーチ B のタイミングと同じであることが演出上好ましい。期待演出が開始されると第 2 可動体 C d 3 , C d 4 は、第 3 図柄表示装置 4 2 の左下隅を回転中心として、水平状態から、反時計周りに回動を開始し、約 4 5 度上がり傾斜した傾斜状態で回動を停止する。具体的には、第 2 基端センサ C d 1 4 が第 2 可動体 C d 3 , C d 4 を検出し、モータの駆動が停止される。

## 【 7 2 4 1 】

図 7 4 3 ( 3 ) はその後の様子を説明している。回動後の第 2 装飾部材 C d 4 は、所定期間、傾斜状態を維持する。この所定期間、図 7 4 3 ( 3 ) の表示画面 4 2 a には、右上がりの傾斜状態の第 2 装飾部材 C d 4 の背後に第 2 エフェクト C d 2 2 が表示される。第 2 エフェクト C d 2 2 は、正面から見ると、第 2 装飾部材 C d 4 を囲むように表示画面 4 2 a に表示される。ここでは、第 2 エフェクト C d 2 2 は、第 2 可動体 C d 3 , C d 4 の動作に適合している。第 2 エフェクト C d 2 2 は、第 2 可動体 C d 3 , C d 4 に付される「中攻撃」をイメージした、第 1 エフェクトよりも大きな（あるいは、色や明るさが派手な）エフェクトである。これにより、当該リーチ表示は、スーパーリーチ C であること（つまりスーパーリーチ C に相当する大当たり期待度であること）が示唆される。

10

## 【 7 2 4 2 】

図 7 4 3 ( 4 ) は、その後の様子を説明している。第 2 可動体 C d 3 , C d 4 は、図 7 4 3 ( 2 ) のときと逆方向に回動を開始する。第 2 エフェクト C d 2 2 は、この回動開始に合わせて消去される。

20

## 【 7 2 4 3 】

図 7 4 3 ( 5 ) は、その後、第 2 可動体 C d 3 , C d 4 が水平状態に戻ったときの様子を示している。具体的には、第 2 先端センサ C d 1 3 が第 2 可動物 C d 3 , C d 4 を検出し、モータの駆動が停止される。

## 【 7 2 4 4 】

図 7 4 3 ( 1 1 ) ~ ( 1 5 ) は、本例の第 2 可動体 C d 3 , C d 4 が正常に動作しなかったときの期待演出の態様を説明している。図 7 4 3 ( 1 1 ) は、( 1 ) と同じタイミングであり、大当たりスーパーリーチ C または外れスーパーリーチ C に当選したときの変動表示が開始されたときの様子を示している。

30

## 【 7 2 4 5 】

図 7 4 3 ( 1 2 ) は、( 2 ) と同じタイミングであり、スーパーリーチ C の所定タイミングで期待演出が開始された時の様子を示している。ここでは、第 2 可動体 C d 3 , C d 4 の駆動機構に異常が発生しており、第 2 可動体 C d 3 , C d 4 は、第 3 図柄表示装置 4 2 の左下隅での水平状態から、反時計周りに回動を開始するが、約 4 5 度傾斜した傾斜状態に到達する前に（半分ほど傾斜した状態で）回動を停止する。

## 【 7 2 4 6 】

このような状態のままでは、( 3 ) と同じタイミングになったときに、第 3 図柄表示装置 4 2 の左下隅で、半分ほどしか傾斜していない第 2 可動役物 C d 3 , C d 4 と、正常に約 4 5 度まで傾斜したときの第 2 可動体 C d 3 , C d 4 の背後に表示される第 2 エフェクト C d 2 2 との位置に齟齬が生じてしまう。このままでは、第 2 エフェクト C d 2 2 は、第 2 可動体 C d 3 , C d 4 の動作に適合しなくなってしまう。そこで、上述の実施例と同様にこの齟齬が目立ちにくくする。

40

## 【 7 2 4 7 】

図 7 4 3 ( 1 3 ) はその後の様子を説明している。回動後の第 2 装飾部材 C d 4 は、半分ほど傾斜した状態のままであり、この状態が正常に動作した場合と同じ所定期間続く。この所定期間において、図 7 4 3 ( 1 3 ) の表示画面 4 2 a に第 2 エフェクト C d 2 2 が表示されるが、第 2 エフェクト C d 2 2 の前面にある第 2 導光板 C d 3 2 に電圧が印加されて、第 2 エフェクト C d 2 2 を覆い隠すように第 2 導光板 C d 3 2 による表示が行われる。

50

## 【 7 2 4 8 】

図 7 4 3 ( 1 4 ) は、その後の様子を説明している。第 2 可動体 C d 3 , C d 4 は、図 7 4 3 ( 1 2 ) のときと逆方向に回動を開始する。第 2 エフェクト C d 2 2、第 2 導光板 C d 3 2 による導光板表示は、この回動開始に合わせて消去される。

## 【 7 2 4 9 】

図 7 4 3 ( 1 5 ) は、その後、第 2 可動体 C d 3 , C d 4 が水平状態に戻ったときの様子を示している。具体的には、第 2 先端センサ C d 1 3 が第 2 可動体 C d 3 , C d 4 を検出し、モータの駆動が停止される。

## 【 7 2 5 0 】

このように、第 2 可動体 C d 3 , C d 4 の駆動機構に異常が発生しており、何も対処をせずに演出を実行すれば、正常な位置まで動作していない第 2 可動体 C d 3 , C d 4 と、正常な地位に表示される第 2 エフェクト C d 2 2 との位置に齟齬が生じてしまい、演出上または遊技上に不都合を生じさせる場合に、第 2 導光板 C d 3 2 による導光板表示のような別個の演出を付加するという簡易な構成によってこのような不都合を生じにくくすることができる。この場合、予め異常を想定して第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される表示演出を分岐させるのではないので、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示パターンが増えることでの設計負担も減らすことができる。

10

## 【 7 2 5 1 】

図 7 4 4 ( 1 ) ~ ( 5 ) は、本例の第 3 可動体 C d 5 , C d 6 が正常に動作したときの期待演出の態様を説明している。図 7 4 4 ( 1 ) は、大当たりスーパーリーチ D または外れスーパーリーチ D に当選したときの変動表示が開始されたときの様子を示している。リーチ状態において、第 3 可動体 C d 5 , C d 6 は、初期状態である水平状態を維持している。

20

## 【 7 2 5 2 】

図 7 4 4 ( 2 ) は、スーパーリーチ D の所定タイミングで期待演出が開始された時の様子を示している。この所定タイミングは、上述したスーパーリーチ B , C のタイミングと同じであることが演出上好ましいが、変動時間の長短に応じて異なるタイミングでもよい。期待演出が開始されると第 3 可動体 C d 5 , C d 6 は、第 3 図柄表示装置 4 2 の右上隅を回転中心として、水平状態から、反時計周りに回動を開始し、約 4 5 度下がり傾斜した傾斜状態で回動を停止する。具体的には、第 3 基端センサ C d 1 6 が第 3 可動体 C d 5 , C d 6 を検出し、モータの駆動が停止される。

30

## 【 7 2 5 3 】

図 7 4 4 ( 3 ) はその後の様子を説明している。回動後の第 3 装飾部材 C d 6 は、所定期間、傾斜状態を維持する。この所定期間、図 7 4 4 ( 3 ) の表示画面 4 2 a には、左下がりの傾斜状態の第 3 装飾部材 C d 6 の背後に第 3 エフェクト C d 2 3 が表示される。第 3 エフェクト C d 2 3 は、正面から見ると、第 3 装飾部材 C d 6 を囲むように表示画面 4 2 a に表示される。ここでは、第 3 エフェクト C d 2 3 は、第 3 可動体 C d 5 , C d 6 の動作に適合している。第 3 エフェクト C d 2 3 は、第 3 可動体 C d 5 , C d 6 に付される「大攻撃」をイメージした、第 2 エフェクトよりも大きな（あるいは、色や明るさが派手な）エフェクトである。これにより、当該リーチ表示は、スーパーリーチ D であること（つまりスーパーリーチ D に相当する大当たり期待度であること）が示唆される。

40

## 【 7 2 5 4 】

図 7 4 4 ( 4 ) は、その後の様子を説明している。第 3 可動体 C d 5 , C d 6 は、図 7 4 4 ( 2 ) のときと逆方向に回動を開始する。第 3 エフェクト C d 2 3 は、この回動開始に合わせて消去される。

## 【 7 2 5 5 】

図 7 4 4 ( 5 ) は、その後、第 3 可動体 C d 5 , C d 6 が水平状態に戻ったときの様子を示している。具体的には、第 3 先端センサ C d 1 5 が第 3 可動体 C d 5 , C d 6 を検出し、モータの駆動が停止される。

## 【 7 2 5 6 】

50

図744(11)～(15)は、本例の第3可動体Cd5, Cd6が正常に動作しなかったときの期待演出の態様を説明している。図744(11)は、(1)と同じタイミングであり、大当たりスーパーリーチDまたは外れスーパーリーチDに当選したときの変動表示が開始されたときの様子を示している。

【7257】

図744(12)は、(2)と同じタイミングであり、スーパーリーチDの所定タイミングで期待演出が開始された時の様子を示している。ここでは、第3可動体Cd5, Cd6の駆動機構に異常が発生しており、第3可動体Cd5, Cd6は、第3図柄表示装置42の右上隅での水平状態から、反時計周りに回動を開始するが、約45度傾斜した傾斜状態に到達する前に(半分ほど傾斜した状態で)回動を停止する。

10

【7258】

このような状態のままでは、(3)と同じタイミングになったときに、第3図柄表示装置42の右上隅で、半分ほどしか傾斜していない第3可動役物Cd5, Cd6と、正常に約45度まで傾斜したときの第3可動体Cd5, Cd6の背後に表示される第3エフェクトCd23との位置に齟齬が生じてしまう。このままでは、第3エフェクトCd23は、第3可動体Cd5, Cd6の動作に適合しなくなってしまう。そこで、上述の実施例と同様にこの齟齬が目立ちにくくする。

【7259】

図744(13)はその後の様子を説明している。回動後の第3装飾部材Cd6は、半分ほど傾斜した状態のままであり、この状態が正常に動作した場合と同じ所定期間続く。この所定期間において、図744(13)の表示画面42aに第3エフェクトCd23が表示されるが、第3エフェクトCd23の前面にある第3導光板Cd33に電圧が印加されて、第3エフェクトCd23を覆い隠すように第3導光板Cd33による表示が行われる。

20

【7260】

図744(14)は、その後の様子を説明している。第3可動体Cd5, Cd6は、図744(12)のときと逆方向に回動を開始する。第3エフェクトCd23、第3導光板Cd33による導光板表示は、この回動開始に合わせて消去される。

【7261】

図744(15)は、その後、第3可動体Cd5, Cd6が水平状態に戻ったときの様子を示している。具体的には、第3先端センサCd15が第3可動体Cd5, Cd6を検出し、モータの駆動が停止される。

30

【7262】

このように、第3可動体Cd5, Cd6の駆動機構に異常が発生しており、何も対処をせずに演出を実行すれば、正常な位置まで動作していない第3可動体Cd5, Cd6と、正常な地位に表示される第3エフェクトCd23との位置に齟齬が生じてしまい、演出上または遊技上に不都合を生じさせる場合に、第3導光板Cd33による導光板表示のような別個の演出を付加するという簡易な構成によってこのような不都合を生じにくくすることができる。この場合、予め異常を想定して第3図柄表示装置42に表示される表示演出を分岐させるのではないので、第3図柄表示装置42に表示パターンが増えることでの設計負担も減らすことができる。

40

【7263】

図745(1)～(5)は、本例の第4可動体Cd7, Cd8が正常に動作したときの期待演出の態様を説明している。図745(1)は、大当たりスーパーリーチEまたは外れスーパーリーチEに当選したときの変動表示が開始されたときの様子を示している。リーチ状態において、第4可動体Cd7, Cd8は、初期状態である水平状態を維持している。

【7264】

図745(2)は、スーパーリーチEの所定タイミングで期待演出が開始された時の様子を示している。この所定タイミングは、上述したスーパーリーチB, C, Dのタイミン

50

グと同じであることが演出上好ましいが、変動時間の長短に応じて異なるタイミングでもよい。期待演出が開始されると第4可動体Cd7, Cd8は、第3図柄表示装置42の右下隅を回転中心として、水平状態から、時計周りに回動を開始し、約45度上がり傾斜した傾斜状態で回動を停止する。具体的には、第4基端センサCd18が第3可動役物Cd7, Cd8を検出し、モータの駆動が停止される。

【7265】

図745(3)はその後の様子を説明している。回動後の第4装飾部材Cd8は、所定期間、傾斜状態を維持する。この所定期間、図745(3)の表示画面42aには、左上がりの傾斜状態の第4装飾部材Cd8の背後に第4エフェクトCd24が表示される。第4エフェクトCd24は、正面から見ると、第4装飾部材Cd8を囲むように表示画面42aに表示される。ここでは、第4エフェクトCd21は、第4可動体Cd7, Cd8の動作に適合している。第4エフェクトCd24は、第4可動体Cd7, Cd8に付される「総攻撃」をイメージした、第3エフェクトよりも大きな(あるいは、色や明るさが派手な)エフェクトである。これにより、当該リーチ表示は、スーパーリーチEであること(つまりスーパーリーチEに相当する大当たり期待度であること)が示唆される。

10

【7266】

図745(4)は、その後の様子を説明している。第4可動役物Cd7, Cd8は、図745(2)のときと逆方向に回動を開始する。第4エフェクトCd24は、この回動開始に合わせて消去される。

【7267】

図745(5)は、その後、第4可動役物Cd7, Cd8が水平状態に戻ったときの様子を示している。具体的には、第4先端センサCd17が第4可動体Cd7, Cd8を検出し、モータの駆動が停止される。

20

【7268】

図745(11)~(15)は、本例の第4可動体Cd7, Cd8が正常に動作しなかったときの期待演出の態様を説明している。図745(11)は、(1)と同じタイミングであり、大当たりスーパーリーチEまたは外れスーパーリーチEに当選したときの変動表示が開始されたときの様子を示している。

【7269】

図745(12)は、(2)と同じタイミングであり、スーパーリーチEの所定期間中期待演出が開始された時の様子を示している。ここでは、第4可動役物Cd7, Cd8の駆動機構に異常が発生しており、第4可動体Cd7, Cd8は、第3図柄表示装置42の右下隅での水平状態から、時計周りに回動を開始するが、約45度傾斜した傾斜状態に到達する前に(半分ほど傾斜した状態で)回動を停止する。

30

【7270】

このような状態のままでは、(3)と同じタイミングになったときに、第3図柄表示装置42の右下隅で、半分ほどしか傾斜していない第4可動役物Cd7, Cd8と、正常に約45度まで傾斜したときの第4可動体Cd7, Cd8の背後に表示される第4エフェクトCd24との位置に齟齬が生じてしまう。このままでは、第4エフェクトCd24は、第4可動体Cd7, Cd8の動作に適合しなくなってしまう。そこで、上述の実施例と同様にこの齟齬が目立ちにくくする。

40

【7271】

図745(13)はその後の様子を説明している。回動後の第4装飾部材Cd8は、半分ほど傾斜した状態のままであり、この状態が正常に動作した場合と同じ所定期間続く。この所定期間において、図745(13)の表示画面42aに第4エフェクトCd24が表示されるが、第4エフェクトCd24の前面にある第4導光板Cd34に電圧が印加されて、第4エフェクトCd24を覆い隠すように第4導光板Cd34による表示が行われる。

【7272】

図745(14)は、その後の様子を説明している。第4可動体Cd7, Cd8は、図

50

745(12)のときと逆方向に回動を開始する。第4エフェクトCd24、第4導光板Cd34による導光板表示は、この回動開始に合わせて消去される。

【7273】

図745(15)は、その後、第4可動物Cd7、Cd8が水平状態に戻ったときの様子を示している。具体的には、第4先端センサCd17が第4可動物Cd7、Cd8を検出し、モータの駆動が停止される。

【7274】

このように、第4可動物Cd7、Cd8の駆動機構に異常が発生しており、何も対処をせずに演出を実行すれば、正常な位置まで動作していない第4可動物Cd7、Cd8と、正常な地位に表示される第4エフェクトCd24との位置に齟齬が生じてしまい、演出上または遊技上に不都合を生じさせる場合に、第4導光板Cd34による導光板表示のような別個の演出を付加するという簡易な構成によってこのような不都合を生じにくくすることができる。この場合、予め異常を想定して第3図柄表示装置42に表示される表示演出を分岐させるのではないので、第3図柄表示装置42に表示パターンが増えることでの設計負担も減らすことができる。

【7275】

また、第1可動物Cd1、Cd2、第2可動物Cd3、Cd4、第3可動物Cd5、Cd6、第4可動物Cd7、Cd8が行う所定動作の前提条件として、特定の変動パターンコマンド(スーパーリーチB~E)を例に説明してきたが、コマンドの種別に関わらず、単に変動パターンコマンド等のコマンドが送信されたことを所定動作前提条件としても構わない。このようにすれば、変動パターンの種別によらずに頻繁に行われる演出において、表示パターンが増えることでの設計負担をさらに減らすことができる。また、第1可動物Cd1、Cd2、第2可動物Cd3、Cd4、第3可動物Cd5、Cd6、第4可動物Cd7、Cd8は、特定の状態において特定の動作を行う特定可動物であれば、他の演出状態では回動幅・回動速度が異なる落下動作を行うが、この期待演出状態のみ本例のような特定の落下動作を行う可動物であってもよい。このようにすれば、複数種類の落下動作に対応する複数種類の表示パターンが増えることでの設計負担をさらに減らすことができる。

【7276】

また、第3図柄表示装置42に所定のタイミングで表示されるエフェクト表示に適應する所定適應動作であれば、大当たり期待度を示唆する可動物である第1可動物Cd1、Cd2、第2可動物Cd3、Cd4、第3可動物Cd5、Cd6、第4可動物Cd7、Cd8の回動動作の他に、潜伏確変か否かを示唆する可動物の動作や、設定付きパチンコ機における設定値を示唆する可動物の動作でもよい。この場合、エフェクトCd21~Cd24は、これらの特定の動作に対応する特定動作対応表示であれば潜伏確変か否かや設定付きパチンコ機における設定値を示唆する表示でもよい。例えば、第1可動物Cd1、Cd2が第1エフェクトCd21に適應する動作を行えば潜伏確変(あるいは最高値である設定5。以下同じ。)の確率は25%であり、第2可動物Cd3、Cd4が第2エフェクトCd22に適應する動作を行えば潜伏確変の確率は50%であり、第3可動物Cd5、Cd6が第3エフェクトCd23に適應する動作を行えば潜伏確変の確率は75%であり、第4可動物Cd6、Cd7が第4エフェクトCd24に適應する動作を行えば潜伏確変の確率は100%であり、いずれの可動物においてもエフェクト表示に適應しない動作を行えば、潜伏確変の確率は0%であるとする。このようにすれば、第3図柄表示装置42における所定の表示と、可動物の所定の動作との齟齬が遊技者にとって不利益となり、このような不利益を避けるために表示パターンを増やすことが不可避に見えるケースにおいても、表示パターンが増えることでの設計負担を減らすことができる。

【7277】

また、第1可動物Cd1、Cd2、第2可動物Cd3、Cd4、第3可動物Cd5、Cd6、第4可動物Cd7、Cd8は、本例では平板状の可動物であるが、所定のキャラクタを象った立体的な可動物であってもよい。

10

20

30

40

50

## 【 7 2 7 8 】

< 期待演出制御処理 >

図 7 4 6 , 図 7 4 7 は、本実施例においてサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 が行う期待演出制御処理を説明するフローチャートである。このフローチャートは、上述した期待演出制御処理のフローチャートと基本的な流れは共通しているので、共通する説明は適宜省略している。

## 【 7 2 7 9 】

図 7 4 6 に示すステップ C d 1 0 1 からステップ C d 1 1 2 までの処理では、第 1 可動体 C d 1 , C d 2 の動作を伴う期待演出に関する処理である。ステップ C d 1 0 1 では、スーパーリーチ B に係る変動パターンコマンドを受信したか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップ C d 1 0 2 に進み、偽なら処理は、ステップ C d 2 0 1 に進む。

10

## 【 7 2 8 0 】

ステップ C d 1 0 2 では、期待演出実行許可フラグがオンであるか否かが判断される。期待演出実行許可フラグは、第 1 可動体 C d 1 , C d 2 、第 2 可動体 C d 3 , C d 4 、第 3 可動体 C d 5 , C d 6 、第 4 可動体 C d 7 , C d 8 が初期位置にあるときにオンとなるフラグであり、各可動役物に付属された第 1 先端センサ C d 1 1 、第 2 先端センサ C d 1 3 、第 3 先端センサ C d 1 5 、第 4 先端センサ C d 1 7 の出力に基づいてオン・オフが切り替わる。ステップ C d 1 0 2 の判断が真なら、処理はステップ C d 1 0 3 に進み、偽なら処理はステップ C d 1 0 2 に戻る。

## 【 7 2 8 1 】

ステップ C d 1 0 3 では、表示用第 1 期待演出コマンドがセットされる。これにより、第 1 可動体 C d 1 , C d 2 の動作に合わせた表示画面 4 2 a の表示が実行可能となる。その後、処理はステップ C d 1 0 4 に進み、スーパーリーチ B に関する変動が開始される。その後、処理はステップ C d 1 0 5 に進み、期待演出開始時間の計測が開始される。

20

## 【 7 2 8 2 】

ステップ C d 1 0 6 は、その後の処理であり、期待演出開始時間を参照することにより、第 1 支持部材回動タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップ C d 1 0 7 に進み、偽なら処理はステップ C d 1 0 6 に戻る。ステップ C d 1 0 7 では、第 1 支持部材 C d 1 を回動させる第 1 支持部材回動処理が実行される。また、第 1 支持部材回動処理に伴い、第 1 可動体 C d 1 , C d 2 が傾斜状態となったタイミングで、第 1 エフェクト C d 2 1 を表示させるコマンドを表示制御装置 4 5 へ送る。

30

## 【 7 2 8 3 】

ステップ C d 1 0 8 はその後の処理であり、第 1 支持部材 C d 1 が実際に回動したか否かが判断される、特定エラー判定が実行される。この特定エラー判定は、特定エラー事象である第 1 可動物 C d 1 , C d 2 、第 2 可動物 C d 3 , C d 4 、第 3 可動物 C d 5 , C d 6 、第 4 可動物 C d 7 , C d 8 がそれぞれ正常に動作していない事象が発生したか否かを判定する処理である。具体的には、当該ステップでは、第 1 先端センサ 1 1 の検出に基づく第 1 可動体 C d 1 , C d 2 が初期位置から動作したか否かの判断と、第 1 基端センサ 1 2 の検出に基づく第 1 可動体 C d 1 , C d 2 が傾斜位置（傾斜状態）に到達したか否かの判断が行われている。当該判断が真なら、処理は、ステップ C d 1 0 9 に進み、期待演出開始時間を参照して第 1 支持部材戻しタイミングが到来したか否かが判断される。ステップ C d 1 0 9 の判断が真なら、処理は、ステップ C d 1 1 2 に進み、第 1 支持部材 C d 2 が逆回転され、本処理が終了する。当該判断が偽なら、処理はステップ C d 1 0 9 に戻る。

40

## 【 7 2 8 4 】

ステップ C d 1 0 8 の判断が偽なら、第 1 可動体 C d 1 , C d 2 の動作に異常が発生しているので、処理は、ステップ C d 1 1 0 に進む。ステップ C d 1 1 0 では、第 1 落下動作不良フラグがオンとされ、ステップ C d 1 1 1 へ進む。第 1 落下動作不良フラグは、第 1 可動体 C d 1 , C d 2 が正常に回動していないことが検出された場合にオンされるフラグである。当該第 1 落下動作不良フラグは、第 1 可動体 C d 1 , C d 2 が正常に回動すれ

50

ばオフとなる。

【7285】

ステップCd111では、第1支持部材故障用導光板表示コマンドがセットされる。これにより、第1導光板Cd31に電圧を印加し、第1導光板Cd31による導光板表示が行われる。この後、上述したステップCd109の処理に戻る。

【7286】

また、図746に示すステップCd201からステップCd212までの処理では、第2可動体Cd3、Cd4の動作を伴う期待演出に関する処理である。ステップCd201では、上述したステップCd101の判断が偽である場合、スーパーリーチCに係る変動パターンコマンドを受信したか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップCd202に進み、偽なら処理は、ステップCd301に進む。

10

【7287】

ステップCd202では、ステップCd102と同様に、期待演出実行許可フラグがオンであるか否かが判断される。ステップCd202の判断が真なら、処理はステップCd203に進み、偽なら処理はステップCd202に戻る。

【7288】

ステップCd203では、表示用第2期待演出コマンドがセットされる。これにより、第2可動体Cd3、Cd4の動作に合わせた表示画面42aの表示が実行可能となる。その後、処理はステップCd204に進み、スーパーリーチCに関する変動が開始される。その後、処理はステップCd205に進み、期待演出開始時間の計測が開始される。

20

【7289】

ステップCd206は、その後の処理であり、期待演出開始時間を参照することにより、第2支持部材回動タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップCd207に進み、偽なら処理はステップCd206に戻る。ステップCd207では、第2支持部材Cd3を回動させる第2支持部材回動処理が実行される。また、第2支持部材回動処理に伴い、第2可動体Cd3、Cd4が傾斜状態となったタイミングで、第2エフェクトCd22を表示させるコマンドを表示制御装置45へ送る。

【7290】

ステップCd208はその後の処理であり、第2支持部材Cd3が実際に回動したか否かが判断される、特定エラー判定が実行される。具体的には、当該ステップでは、第2先端センサ13の検出に基づく第2可動体Cd3、Cd4が初期位置から動作したか否かの判断と、第2基端センサ14の検出に基づく第2可動体Cd3、Cd4が傾斜位置（傾斜状態）に到達したか否かの判断が行われている。当該判断が真なら、処理は、ステップCd209に進み、期待演出開始時間を参照して第2支持部材戻しタイミングが到来したか否かが判断される。ステップCd209の判断が真なら、処理は、ステップCd212に進み、第2支持部材Cd3が逆回転され、本処理が終了する。当該判断が偽なら、処理はステップCd209に戻る。

30

【7291】

ステップCd208の判断が偽なら、第2可動体Cd3、Cd4の動作に異常が発生しているので、処理は、ステップCd210に進む。ステップCd210では、第2落下動作不良フラグがオンとされ、ステップCd211へ進む。第2落下動作不良フラグは、第2可動体Cd3、Cd4が正常に回動していないことが検出された場合にオンされるフラグである。当該第2落下動作不良フラグは、第2可動体Cd3、Cd4が正常に回動すればオフとなる。

40

【7292】

ステップCd211では、第2支持部材故障用導光板表示コマンドがセットされる。これにより、第2導光板Cd32に電圧を印加し、第2導光板Cd32による導光板表示が行われる。この後、上述したステップCd209の処理に戻る。

【7293】

次に、図747に示すステップCd301からステップCd312までの処理では、第

50

3可動体Cd5, Cd6の動作を伴う期待演出に関する処理である。ステップCd301では、上述したステップCd201の判断が偽である場合、スーパーリーチDに係る変動パターンコマンドを受信したか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップCd302に進み、偽なら処理は、ステップCd401に進む。

【7294】

ステップCd302では、ステップCd102と同様に、期待演出実行許可フラグがオンであるか否かが判断される。ステップCd302の判断が真なら、処理はステップCd303に進み、偽なら処理はステップCd302に戻る。

【7295】

ステップCd303では、表示用第3期待演出コマンドがセットされる。これにより、第3可動体Cd5, Cd6の動作に合わせた表示画面42aの表示が実行可能となる。その後、処理はステップCd304に進み、スーパーリーチDに関する変動が開始される。その後、処理はステップCd305に進み、期待演出開始時間の計測が開始される。

10

【7296】

ステップCd306は、その後の処理であり、期待演出開始時間を参照することにより、第3支持部材回動タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップCd307に進み、偽なら処理はステップCd306に戻る。ステップCd307では、第3支持部材Cd5を回動させる第3支持部材回動処理が実行される。また、第3支持部材回動処理に伴い、第3可動体Cd5, Cd6が傾斜状態となったタイミングで、第3エフェクトCd23を表示させるコマンドを表示制御装置45へ送る。

20

【7297】

ステップCd308はその後の処理であり、第3支持部材Cd5が実際に回動したか否かが判断される、特定エラー判定が実行される。具体的には、当該ステップでは、第3先端センサ15の検出に基づく第3可動体Cd5, Cd6が初期位置から動作したか否かの判断と、第3基端センサ16の検出に基づく第3可動体Cd5, Cd6が傾斜位置(傾斜状態)に到達したか否かの判断が行われている。当該判断が真なら、処理は、ステップCd309に進み、期待演出開始時間を参照して第3支持部材戻しタイミングが到来したか否かが判断される。ステップCd309の判断が真なら、処理は、ステップCd312に進み、第3支持部材Cd5が逆回転され、本処理が終了する。当該判断が偽なら、処理はステップCd309に戻る。

30

【7298】

ステップCd308の判断が偽なら、第3可動体Cd5, Cd6の動作に異常が発生しているので、処理は、ステップCd310に進む。ステップCd310では、第3落下動作不良フラグがオンとされ、ステップCd311へ進む。第3落下動作不良フラグは、第3可動体Cd5, Cd6が正常に回動していないことが検出された場合にオンされるフラグである。当該第3落下動作不良フラグは、第3可動体Cd5, Cd6が正常に回動すればオフとなる。

【7299】

ステップCd311では、第3支持部材故障用導光板表示コマンドがセットされる。これにより、第3導光板Cd33に電圧を印加し、第3導光板Cd33による導光板表示が行われる。この後、上述したステップCd309の処理に戻る。

40

【7300】

また、図747に示すステップCd401からステップCd412までの処理では、第4可動体Cd7, Cd8の動作を伴う期待演出に関する処理である。ステップCd401では、上述したステップCd301の判断が偽である場合、スーパーリーチEに係る変動パターンコマンドを受信したか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップCd402に進み、偽なら処理は、本処理を修了する。

【7301】

ステップCd402では、ステップCd102と同様に、期待演出実行許可フラグがオンであるか否かが判断される。ステップCd402の判断が真なら、処理はステップCd

50

403に進み、偽なら処理はステップCd402に戻る。

【7302】

ステップCd403では、表示用第4期待演出コマンドがセットされる。これにより、第4可動体Cd7, Cd8の動作に合わせた表示画面42aの表示が実行可能となる。その後、処理はステップCd404に進み、スーパーリーチEに関する変動が開始される。その後、処理はステップCd405に進み、期待演出開始時間の計測が開始される。

【7303】

ステップCd406は、その後の処理であり、期待演出開始時間を参照することにより、第4支持部材回動タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップCd407に進み、偽なら処理はステップCd406に戻る。ステップCd407では、第4支持部材Cd7を回動させる第4支持部材回動処理が実行される。また、第4支持部材回動処理に伴い、第4可動体Cd7, Cd8が傾斜状態となったタイミングで、第4エフェクトCd24を表示させるコマンドを表示制御装置45へ送る。

【7304】

ステップCd408はその後の処理であり、第4支持部材Cd7が実際に回動したか否かが判断される、特定エラー判定が実行される。具体的には、当該ステップでは、第4先端センサ17の検出に基づく第4可動体Cd7, Cd8が初期位置から動作したか否かの判断と、第4基端センサ18の検出に基づく第4可動体Cd7, Cd8が傾斜位置(傾斜状態)に到達したか否かの判断が行われている。当該判断が真なら、処理は、ステップCd409に進み、期待演出開始時間を参照して第4支持部材戻しタイミングが到来したか否かが判断される。ステップCd409の判断が真なら、処理は、ステップCd412に進み、第4支持部材Cd7が逆回転され、本処理が終了する。当該判断が偽なら、処理はステップCd409に戻る。

【7305】

ステップCd408の判断が偽なら、第4可動体Cd7, Cd8の動作に異常が発生しているので、処理は、ステップCd410に進む。ステップCd410では、第4落下動作不良フラグがオンとされ、ステップCd411へ進む。第4落下動作不良フラグは、第4可動体Cd7, Cd8が正常に回動していないことが検出された場合にオンされるフラグである。当該第4落下動作不良フラグは、第4可動体Cd7, Cd8が正常に回動すればオフとなる。

【7306】

ステップCd411では、第4支持部材故障用導光板表示コマンドがセットされる。これにより、第4導光板Cd34に電圧を印加し、第4導光板Cd34による導光板表示が行われる。この後、上述したステップCd409の処理に戻る。

【7307】

このように、各可動物がそれぞれの特定の動作を正常に行うことを阻害する特定阻害事象であれば、第1可動物Cd1, Cd2、第2可動物Cd3, Cd4、第3可動物Cd5, Cd6、第4可動物Cd7, Cd8がそれぞれ正常な初期位置、正常な動作位置にいないという事象の他に、可動物が初期位置から動作位置までの移動にかかる時間が正常な時間よりも長い/短いという事象であってもよい。また、各可動物がそれぞれ特定の動作を正常に行うことを阻害される事象が発生したことに応じた特定阻害表示であれば、各可動物がそれぞれ正常な初期位置、正常な動作位置にいないという事象が発生したことに応じた表示の他に、各可動物が初期位置から動作位置までの移動時間が正常な時間よりも長い/短いという事象が発生したことに応じた表示であってもよい。これにより、各可動物の動作とそれぞれに応じた所定の表示との齟齬を埋めることができる。

【7308】

本発明は、上述の構成の他、下記のように変形実施ができる。

【7309】

<変形例1>

本実施例では、第1可動体Cd1, Cd2、第2可動体Cd3, Cd4、第3可動体C

10

20

30

40

50

d 5 , C d 6、第 4 可動体 C d 7 , C d 8 は、それぞれ上下または左右対称な動きをしていたが、それぞれ異なる動きをしても構わない。この異なる動きは、動作方向が異なったり、動作範囲が異なったりする構成でもよい。また、本実施例では、第 1 先端センサ C d 1 1 , 第 1 基端センサ C d 1 2 と、第 2 先端センサ C d 1 3 , 第 2 基端センサ C d 1 4 と、第 3 先端センサ C d 1 5 , 第 3 基端センサ C d 1 6 と、第 4 先端センサ C d 1 7 , 第 4 基端センサ C d 1 8 は、同じセンサが上下または左右対称に設けられる構成であったが、各可動体の形状や動作が異なる場合があることを想定すると、それぞれの特定の動作を検出するために最適な特定検出部品であれば、第 1 先端センサ C d 1 1 , 第 1 基端センサ C d 1 2 を接触センサ、第 2 先端センサ C d 1 3 , 第 2 基端センサ C d 1 4 を光センサのようにセンサの種類を異ならせたり、配置場所を非対称に設けたりしても構わない。

10

【 7 3 1 0 】

&lt; 変形例 2 &gt;

本実施例では、異常が生じた箇所を覆う部分的に覆う第 1 導光板 3 1 から第 4 導光板 3 4 を配していたが、これに代えて表示画面 4 2 a の全体を覆う 4 枚の導光板を配してもよい。また、上述した他の実施例のように、導光板表示を模した画像表示、暗転表示をしても構わない。また、導光板表示や他の画像表示、暗転表示に変えて、特定の音声または特定の発光を出力しても構わない。特定の音声は、例えば各可動役物に対応付けられた「小突撃」「中突撃」「大突撃」「総突撃」のような音声である。特定の発光は、第 3 図柄表示装置 4 2 の周縁で、例えば各可動役物に対応付けられた「小突撃」「中突撃」「大突撃」「総突撃」の表示またはこれに対応する色分けを有する発光領域である。この特定の音声または特定の発光は、通常の遊技において出力される音声または発光よりも目立つ態様（音量が大きい、発光時間が長い、出力時間が長い、または、通常の遊技では光らない発光領域が光る態様）で出力されることが好ましい。

20

【 7 3 1 1 】

&lt; 変形例 3 &gt;

本実施例では、可動役物は、第 3 図柄表示装置 4 2 の四隅に 1 つずつ計 4 個であったが、2 個または 3 個であっても構わない。

【 7 3 1 2 】

&lt; 変形例 4 &gt;

本実施例では、第 1 可動体 C d 1 , C d 2 はスーパーリーチ B、第 2 可動体 C d 3 , C d 4 はスーパーリーチ C、第 3 可動体 C d 5 , C d 6 はスーパーリーチ D に対応付けられ、第 4 可動体 C d 7 , C d 8 はスーパーリーチ E のように 1 対 1 に対応付けられていたが、例えば、スーパーリーチ B であっても大当たり期待度が低い場合は、第 1 可動体 C d 1 , C d 2 のみが動作し、大当たり期待度が高い場合は、第 1 可動体 C d 1 , C d 2 と第 4 可動体 C d 7 , C d 8 とが動作するというように複数の動作態様を備えても構わない。この場合、もし第 1 可動体 C d 1 , C d 2 と第 4 可動体 C d 7 , C d 8 との両方の駆動機構に異常が発生した場合には、第 1 導光板 C d 3 1 , 第 4 導光板 C d 3 4 の両方による導光板表示が行われる。

30

【 7 3 1 3 】

&lt; 変形例 5 &gt;

本実施例では、特定エラー判定によって、第 1 可動体 C d 1 , C d 2、第 2 可動体 C d 3 , C d 4、第 3 可動体 C d 5 , C d 6、第 4 可動体 C d 7 , C d 8 の動作に異常が発生したと判定された場合、それぞれの可動役物が傾斜状態にある所定期間ずっと、第 1 導光板 C d 3 1、第 2 導光板 C d 3 2、第 3 導光板 C d 3 3、第 4 導光板 C d 3 4 による導光板表示が行われる構成であったが、可動役物の動作の異常が所定期間の途中で解消した場合、その時点で導光板表示を解除して、可動役物とエフェクト画像とによる演出を見せるようにしてもよい。

40

【 7 3 1 4 】

ここで、可動役物の動作の異常について説明する。実施例 7 1 において図 6 8 1 を参照して説明した構成であれば、可動役物 C 1 , C 2 を回動させるための回動機構（モータ C

50

a 1 と回転軸 C 2。図示されないギアを含む。) が摩耗により損傷した場合だけでなく、回動機構に対する電気系統の断線、回動機構に異物が挟まるなどの場合がある。後者の異常であれば、内枠 1 2 を開放して断線を修復することや、前面枠セット 1 4 を開放して異物を取り除くことによって解消しうる。また、異物であれば、1 回の動作では異常として検出されるが、次のタイミングでは挟まった異物が落下して、可動役物が正常に動作する(異常が解消される)場合もある。このような異物が挟まる異常であれば、導光板表示が所定期間の途中で終わる構成が望ましい。

【 7 3 1 5 】

< 変形例 6 >

本実施例では、可動役物の動作に異常が発生した場合には、自然に異常が解消されるか、あるいは、ホール等の従業者が作業を行う以外に対処が無かったため、遊技者からすれば、本来であれば見ることができない演出をその間は見られないという不都合が生じる。そこで、このような異常が発生した場合に、遊技者の操作によって異常の解消ができる構成を採用してもよい。例えば、可動役物の駆動機構にバイブレータを設置し、導光板表示が実行された場合には、特定の操作手段の操作によってバイブレータが振動を駆動機構に与えるように構成してもよい。その場合、導光板表示とともに音声によって「役物バイブレータボタンを押して」のような報知を行い、遊技者に異常解消のための操作を促すようにしてもよい。役物バイブレータボタンは、例えば前面枠セット 1 2 の前面側に設けられる。

10

【 7 3 1 6 】

< 変形例 7 >

本実施例では、第 1 装飾部材 C d 2、第 2 装飾部材 C d 4、第 3 装飾部材 C d 6、第 4 装飾部材 C d 8 に「小突撃」、「中突撃」、「大突撃」、「総突撃」の文字を表示し、第 1 導光板 C d 3 1、第 2 導光板 C d 3 2、第 3 導光板 C d 3 3、第 4 導光板 C d 3 4 による導光板表示にも「小突撃」、「中突撃」、「大突撃」、「総突撃」の文字を表示していたが、「小突撃」、「中突撃」、「大突撃」、「総突撃」の文字を表示しなくても構わない。第 1 導光板 C d 3 1、第 2 導光板 C d 3 2、第 3 導光板 C d 3 3、第 4 導光板 C d 3 4 による導光板表示は、それぞれ第 1 装飾部材 C d 2、第 2 装飾部材 C d 4、第 3 装飾部材 C d 6、第 4 装飾部材 C d 8 の背後に表示されるので、スーパーリーチ B ~ E を示唆する各可動役物のいずれに対応しているか明らかだからである。また、各導光板表示の模様を異ならせる(網目の粗密を異ならせる)などして、スーパーリーチ B ~ E を示唆する各可動役物のいずれに対応しているか明らかにしてもよい。

20

30

【 7 3 1 7 】

また、装飾部材の表示と導光板表示とを異ならせても構わない。例えば、第 1 導光板 C d 3 1 による導光板表示は、「小突撃」を示唆する小型動物を表示し、第 2 導光板 C d 3 2 による導光板表示は、「中突撃」を示唆する中型動物を表示し、第 3 導光板 C d 3 3 による導光板表示は、「大突撃」を示唆する大型動物を表示し、第 4 導光板 C d 3 4 による導光板表示は、「総突撃」を示唆する小型動物、中型動物、大型動物を表示してもよい。

【 7 3 1 8 】

< 変形例 8 >

本実施例では、第 1 エフェクト C d 2 1、第 2 エフェクト C d 2 2、第 3 エフェクト C d 2 3、第 4 エフェクト C d 2 4 を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させていたが、第 3 図柄表示装置 4 2 の周囲に配置されるサブ表示装置に表示しても構わない。

40

【 7 3 1 9 】

< 変形例 9 >

本実施例では、第 1 可動体 C d 1、C d 2、第 2 可動体 C d 3、C d 4、第 3 可動体 C d 5、C d 6、第 4 可動体 C d 7、C d 8 には、それぞれ第 1 先端センサ C d 1 1 と第 1 基端センサ C d 1 2、第 2 先端センサ C d 1 3 と第 2 基端センサ C d 1 4、第 3 先端センサ C d 1 5 と第 3 基端センサ C d 1 6、第 4 先端センサ C d 1 7 と第 4 基端センサ C d 1 8 が設けられていたが、第 1 先端センサ C d 1 1、第 2 先端センサ C d 1 3、第 3 先端セ

50

ンサ C d 1 5、第 4 先端センサ C d 1 7 のみが設けられても構わない。また、第 1 基端センサ C d 1 2、第 2 基端センサ C d 1 4、第 3 基端センサ C d 1 6、第 4 基端センサ C d 1 8 のみが設けられても構わない。

【 7 3 2 0 】

< 変形例 1 0 >

本実施例では、第 1 可動体 C d 1、C d 2、第 2 可動体 C d 3、C d 4、第 3 可動体 C d 5、C d 6、第 4 可動体 C d 7、C d 8 は、それぞれ異なる第 1 エフェクト C d 2 1、第 2 エフェクト C d 2 2、第 3 エフェクト C d 2 3、第 4 エフェクト C d 2 4 を表示していたが、共通する 1 つのエフェクト画像を表示するものでも構わない。例えば、第 1 可動体 C d 1、C d 2 が動作すると、表示画面 4 2 a の中央に「突撃」を象徴する特定のエフェクト画像を表示する。第 2 可動体 C d 3、C d 4、第 3 可動体 C d 5、C d 6、第 4 可動体 C d 7、C d 8 が動作するときも、同じ特定のエフェクト画像を表示する。このような場合にも、可動役物の動作に異常が発生した場合に、本実施例のような対処が必要となるからである。

10

【 7 3 2 1 】

< 本実施例における特徴的な構成 >

本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( C D 1 ) に関し、遊技が行われる遊技領域を備えた遊技盤 3 0 と、遊技盤 3 0 に対して動作する第 1 可動体 C d 1、C d 2 から第 4 可動体 C d 7、C d 8 ( 複数の可動物 ) を検出する第 1 先端センサ C d 1 1、第 1 基端センサ C d 1 2 から第 4 先端センサ C d 1 7、第 4 基端センサ C d 1 8 ( 複数の検出手段 ) と、第 1 先端センサ C d 1 1、第 1 基端センサ C d 1 2 から第 4 先端センサ C d 1 7、第 4 基端センサ C d 1 8 の検出に基づいて第 1 可動体 C d 1、C d 2 が正常に動作しない特定エラーから第 4 可動体 C d 7、C d 8 が正常に動作しない特定エラー ( 特定事象 ) が発生したか否かを判定するサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による期待演出制御処理にて特定エラー判定を行う機能 ( 判定手段 ) と、スーパーリーチ B ~ E の変動パターンコマンド ( 所定条件 ) が成立すると、上述した可動物に第 1 可動体 C d 1、C d 2 の回動動作から第 4 可動体 C d 7、C d 8 の回動動作 ( 所定の動作 ) をさせる所定の制御を行うことが可能なサブ制御装置 2 6 2 による期待演出制御処理にて役物制御を行う機能 ( 制御手段 ) と、上述した所定条件が成立すると、上述した所定の動作に対応する第 1 エフェクト C f 2 1 から第 4 エフェクト C f 2 4 ( 所定の表示 ) を実行させるサブ制御装置によるエフェクト表示を実行させる機能 ( 表示制御手段 ) とを備え、上述した所定条件が成立したにも関わらず、上述した判定手段によって上述した特定事象が発生したと判定された場合、その特定事象が上述した複数の検出手段のうちいずれの検出手段の検出に基づいて発生したと判定されたかに応じて、所定の表示とは異なる第 1 導光板 C f 3 1 による導光板表示から第 4 導光板 C f 3 4 による導光板表示 ( 特定の表示 ) が実行される。

20

30

【 7 3 2 2 】

このようなパチンコ機 1 0 によれば、第 1 導光板 C f 3 1 による導光板表示から第 4 導光板 C f 3 4 による導光板表示は、第 1 可動体 C d 1、C d 2 から第 4 可動体 C d 7、C d 8 が正常に動作しない特定エラーが第 1 先端センサ C d 1 1、第 1 基端センサ C d 1 2 から第 4 先端センサ C d 1 7、第 4 基端センサ C d 1 8 のうちいずれのセンサの検出に基づいて発生したと判定されたかに応じているので、第 1 可動体 C d 1、C d 2 から第 4 可動体 C d 7、C d 8 のいずれかの動作とそれに正常に対応する第 1 エフェクト C f 2 1 から第 4 エフェクト C f 2 4 とが見られなくても、遊技の現状を的確に認識することができる。その結果、第 1 可動体 C d 1、C d 2 から第 4 可動体 C d 7、C d 8 による回動動作に対応する第 1 エフェクト C f 2 1 から第 4 エフェクト C f 2 4 を行う遊技の興趣性が損なわれなないようにすることができる。

40

【 7 3 2 3 】

また、本実施例の変形例 5 に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( C D 2 ) に関し、上述した導光板表示は、所定期間表示され、所定期間内であっても、上述した判定手段によって可動役物の特定エラーが解消されたと判定された場合は、導光板表示は終了する。このよ

50

うなパチンコ機 10 によれば、上述した導光板表示は所定期間表示されるので、第 1 導光板 C f 3 1 による導光板表示から第 4 導光板 C f 3 4 のいずれかの動作によって特定エラーが発生したときに、遊技の現状を認識し易くすることができる。また、所定期間内であっても特定エラーが無くなった場合は導光板表示も終了するので、必要がないのにもいつまでも表示されている不都合が低減される。

【 7 3 2 4 】

なお、所定期間内であっても可動役物の特定エラーが解消されたと判定された場合に導光板表示を終了する替わりに、可動役物の特定エラーが解消されたと判定された場合であっても、所定期間を経過するまでは導光板表示は終了しない構成であってもよい。導光板表示を演出と一体付けている場合に、エラー解消の有無にかかわらず、導光板表示を遊技者が認識できる時間を確保することができる。

10

【 7 3 2 5 】

また、本実施例および変形例 7 に係るパチンコ機 10 は、上述の ( C D 3 ) に関し、上述した導光板表示は、可動役物の特定エラーが第 1 先端センサ C d 1 1 , 第 1 基端センサ C d 1 2 から第 4 先端センサ C d 1 7 , 第 4 基端センサ C d 1 8 のうちいずれの検出手段の検出に基づいて発生したと判定されたかに応じて異なる所定の示唆ないし報知 ( 可動役物に対応する位置での導光板表示や、可動役物ごとに異なる導光板表示によって、大当たり期待度を示唆ないし報知する構成 ) である。このようなパチンコ機 10 によれば、導光板表示がどの可動役物に対応しているか分かるので、遊技の現状を的確に認識させることができる。

20

【 7 3 2 6 】

なお、可動役物ごとに異なる導光板表示とする替わりに、同じ導光板表示としてもよい。表示される場所の相違によって、異なる態様であることが認識できるからである。

【 7 3 2 7 】

また、本実施例の変形例 7 に係るパチンコ機 10 は、上述の ( C D 4 ) に関し、上述した導光板表示は、可動役物の特定エラーが第 1 先端センサ C d 1 1 , 第 1 基端センサ C d 1 2 から第 4 先端センサ C d 1 7 , 第 4 基端センサ C d 1 8 のうちいずれのセンサの検出に基づいて発生したと判定されたかを遊技者または当該遊技機が設置されるホール従業員に認識可能な所定の示唆ないし報知 ( 各可動役物に付された「小突撃」「中突撃」「大突撃」「総突撃」の文字に対応する文字ないし絵柄を含む導光板表示 ) である。このようなパチンコ機 10 によれば、導光板表示がどの可動役物に対応しているかより分かり易くなるので、遊技の現状を的確に認識させることができる。

30

【 7 3 2 8 】

なお、上述のように、可動役物ごとに異なる導光板表示とする替わりに、同じ導光板表示としてもよい。表示される場所の相違によって、異なる態様であることが認識できるからである。

【 7 3 2 9 】

また、本実施例に係るパチンコ機 10 は、上述の ( C D 5 ) に関し、導光板表示は、エフェクト表示よりも目立つ態様 ( エフェクト表示を覆い隠す態様 ) で表示される。このようなパチンコ機 10 によれば、可動役物の特定エラーが発生したときに表示される導光板表示に、遊技者の注目を集め易くすることができる。

40

【 7 3 3 0 】

なお、導光板表示をエフェクト表示よりも目立つ態様とする替わりに、導光板表示をエフェクト表示よりも目立たない態様としてもよい。つまり、エフェクト表示の近傍に控えめに文字等を導光板表示させることで、それが分かる人に分からせる演出としてもよい。

【 7 3 3 1 】

また、本実施例の変形例 2 に係るパチンコ機 10 は、上述の ( C D 6 ) に関し、導光板表示に対応する特定の音声 ( 「小突撃」「中突撃」「大突撃」「総突撃」のような音声 ) または特定の発光 ( 第 3 図柄表示装置 4 2 の周縁で「小突撃」「中突撃」「大突撃」「総突撃」の表示またはこれに対応する色分けを有する発光領域 ) の少なくともいずれか一方

50

が出力され、この特定の音声または特定の発光は、通常の遊技において出力される音声または発光よりも目立つ態様（音量が大きい、発光時間が長い、出力時間が長い、または、通常の遊技では光らない発光領域が光る態様）で出力される構成を備えてもよい。このようなパチンコ機 10 によれば、遊技者だけでなく、当該パチンコ機 10 が設置されるホールの従業者にも認識し易くすることができる。

【 7 3 3 2 】

なお、この特定の出力を遊技者に目立つ態様とする替わりに、特定の出力を遊技者に目立たない態様で出力してもよい。これを知っているホールの従業者に認識し易くすることができる。

【 7 3 3 3 】

また、本実施例および変形例 5 に係るパチンコ機 10 は、上述の（CD7）に関し、パチンコ機 10 本体は、外枠 11 と、外枠 11 の前面側で開放可能な内枠 12 を備え、可動役物の特定エラーは、外枠 11 に対して内枠 12 を開放し、所定の作業（内枠 12 の裏面からの駆動機構の電気系統の修理。さらに前面枠セット 14 も開放した状態での故障部品の交換、異物の除去）が行われることで解消可能な事象である。このようなパチンコ機 10 によれば、可動役物の特定エラーは、導光板表示等によって遊技者またはホール等の従業者に気付かせるメリットがある。

【 7 3 3 4 】

なお、この特定エラーは、ホール等で解消可能な事象ではなく、メーカーに持ち込まなければ解消できない事象であってもよい。遊技の進行に支障がないのであれば、このような事象は遊技者やホール等の従業者にそれほど気付かせなくてもよい。遊技の進行に支障があるのであれば、このような事象は遊技者やホール等の従業者に気付かせ易くする方がよい。

【 7 3 3 5 】

また、本実施例の変形例 6 に係るパチンコ機 10 は、上述の（CD8）に関し、可動役物の特定エラーは、内枠 12 の前面側に設けられた役物バイブレータボタンを遊技者が操作することによって解消可能な事象であり、パチンコ機 10 は、役物バイブレータボタンを遊技者が操作することによって可動役物 10 の特定エラーを解消可能な可動役物に接するように配設されたバイブレータ装置を備えてもよい。このようなパチンコ機 10 によれば、可動役物の特定エラーは、役物バイブレータボタンを遊技者が操作することによって解消できるので、ホール等の従業者が来るまで待つ必要がなくなる。

【 実施例 7 5 】

【 7 3 3 6 】

上述の実施例では、1 の可動役物（可動役物 C1, C2）に所定の動作をさせる制御が行われているにも関わらず、その所定の動作の一部が検出されなかった場合に、その可動役物に異なる制御が行われる構成について説明したが、可動役物が複数である点が上述の実施例とは異なる。

【 7 3 3 7 】

以下、実施例 7 5 に係る遊技機について図 7 4 8 から図 7 6 5 を用いて詳細に説明する。

【 7 3 3 8 】

図 7 4 8 は、実施例 7 5 に係るパチンコ機 10 の正面図である。実施例 7 5 に係るパチンコ機 10 は、実施例 7 1, 実施例 7 2 に係るパチンコ機 10 と同様な構成であるが、第 3 図柄表示装置 42 の上方に、2 つの可動役物が設けられている点と、各可動役物に発光部が設けられている点と異なる。すなわち、第 3 図柄表示装置 42 の左上部を覆うように回動自在の第 1 支持部材 C3 と、第 1 支持部材 C3 の先端に設けられた第 1 装飾部材 C4 が設けられている。また、第 3 図柄表示装置 42 の右上部を覆うように回動自在の第 2 支持部材 C5 と、第 2 支持部材 C5 の先端に設けられた第 2 装飾部材 C6 が設けられている。第 1 支持部材 C3, 第 1 装飾部材 C4 は、第 1 特定可動部材である第 1 可動役物 C3, C4 を構成しており、第 2 支持部材 C5, 第 2 装飾部材 C6 は、第 2 特定可動部材である

10

20

30

40

50

第 2 可動役物 C 5 , C 6 を構成している。

【 7 3 3 9 】

また、第 1 装飾部材 C 4 , 第 2 装飾部材 C 6 には、それぞれ発光部 ( L E D ) が設けられており、通常時は消灯しており、演出実行時に点灯するように構成されている。発光部は、例えば発光により文字を表示する発光文字部 C e 1 , 発光文字部 C e 2 である。これは、例えば、 L E D 基板の前面に文字形状の着色部を有するカラーフィルターが配された構造であり、 L E D の発光によって装飾部材のカバー面に有色光による文字を表示させるものである。第 1 装飾部材 C 4 には、発光文字部 C e 1 が設けられ、第 2 装飾部材 C 6 には、発光文字部 C e 2 が設けられている。

【 7 3 4 0 】

なお、本例では、第 1 装飾部材 C 4 , 第 2 装飾部材 C 6 は、回動する構成としてないが、実施例 7 1 と同様に回動する構成としてもよい。また、第 1 装飾部材 C 4 , 第 2 装飾部材 C 6 は、その形状 ( パチンコ機に関連した人物、動物、道具などの形状 ) によって装飾効果を生じる装飾部材とするが、実施例 7 1 のように「突撃！」のような文字が付されていても構わない。

【 7 3 4 1 】

第 1 可動役物 C 3 , C 4 と第 2 可動役物 C 5 , C 6 を回動させる構成は、実施例 7 1 と同様である。第 1 可動役物 C 3 , C 4 は、サブ制御装置によって時計回りの回動動作 ( 以下、第 1 の落下動作 ) を制御されている。第 2 可動役物 C 5 , C 6 は、サブ制御装置によって反時計回りの回動動作 ( 以下、第 2 の落下動作 ) を制御されている。第 1 可動役物 C 3 , C 4 には、原点位置にあることを検出する位置センサ C e 3 ( フォトセンサ、リミットスイッチ ) が設けられている。また、第 2 可動役物 C 5 , C 6 にも、位置センサ C e 4 が設けられている。つまり、位置センサ C e 3 は、第 1 可動役物 C 3 , C 4 がその落下動作に伴って原点位置 ( 位置センサ C e 3 が設けられた位置 ) から離れたという所定事象を検出し、位置センサ C e 4 は、第 2 可動役物 C 5 , C 6 がその落下動作に伴って原点位置 ( 位置センサ C e 4 が設けられた位置 ) から離れたという所定事象を検出する。第 2 可動役物 C 5 , C 6 は、第 1 可動役物 C 3 , C 4 がその落下動作に伴って原点位置から離れたという所定事象が位置センサ C e 3 によって検出されたことに基づいて、落下動作を行うよう制御される。第 1 可動役物 C 3 , C 4 と第 2 可動役物 C 5 , C 6 の落下動作は、いずれも同じ角度まで回転する動作であり、その回転角度は、例えば原点位置から 3 0 度回転した位置である。

【 7 3 4 2 】

< 役物落下演出の実際 >

次に、図 7 4 9 , 図 7 5 0 を参照して本実施例に係る役物落下演出の実際について説明する。図 7 4 9 は、特図 1 装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。図 7 5 0 は、各役物落下演出の示唆状態を示す図である。図 7 4 9 を参照すれば分かるように、抽選結果が複数種類の大当たりスーパーリーチまたは前後外れスーパーリーチに当選したときに役物落下演出が実行される。具体的には、いずれも変動時間 6 0 秒の大当たりスーパーリーチ C 1 , 前後外れスーパーリーチ C 1 が設定された場合は、左側の第 1 可動役物 C 3 , C 4 が落下する役物落下演出 ( 以下、左落下演出。図 7 5 0 ( a ) も参照 ) が実行される。この左落下演出は、その示唆状態となったときの態様が、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の発光文字部 C e 1 ( 「突」 ) と、第 2 可動役物 C 5 , C 6 の発光文字部 C e 2 ( 「撃」 ) とが発光し、発光文字部 C e 1 ( 「突」 ) のみが落下して装飾エフェクト表示 e f 2 1 ( 「行け！」 ) と重なる態様であることから、「突撃行け演出「突行け」成立態様」として遊技者に認識されるものである。

【 7 3 4 3 】

いずれも変動時間 6 0 秒の大当たりスーパーリーチ C 2 , 前後外れスーパーリーチ C 2 が設定された場合は、右側の第 2 可動役物 C 5 , C 6 が落下する役物落下演出 ( 以下、右落下演出。図 7 5 0 ( b ) も参照 ) が実行される。この右落下演出は、その示唆状態となったときの態様が、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の発光文字部 C e 1 ( 「突」 ) と、第 2 可動

10

20

30

40

50

役物 C 5 , C 6 の発光文字部 C e 2 ( 「 撃 」 ) とが発光し、発光文字部 C e 2 ( 「 撃 」 ) のみが落下して装飾エフェクト表示 e f 2 1 ( 「 行け ! 」 ) と重なる態様であることから、「突撃行け演出「撃行け」成立態様」として遊技者に認識されるものである。

【 7 3 4 4 】

変動時間 1 2 0 秒の大当たりまたは前後外れスーパーリーチ E 1 が選択されたという所定動作条件が設定された場合は、左側の第 1 可動役物 C 3 , C 4 と右側の第 2 可動役物 C 5 , C 6 の両方が落下する役物落下演出(以下、両落下演出。図 7 5 0 ( c ) も参照)が実行される。この両落下演出は、その示唆状態となったときの態様が、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の発光文字部 C e 1 ( 「 突 」 ) と、第 2 可動役物 C 5 , C 6 の発光文字部 C e 2 ( 「 撃 」 ) とが発光し、発光文字部 C e 1 ( 「 突 」 ) と発光文字部 C e 2 ( 「 撃 」 ) とが落下して装飾エフェクト表示 e f 2 1 ( 「 行け ! 」 ) と重なる態様であることから、「突撃行け演出「突撃行け」成立態様」として遊技者に認識されるものである。

10

【 7 3 4 5 】

変動時間 1 2 0 秒の大当たりスーパーリーチ E 2 が設定された場合は、左側の第 1 可動役物 C 3 , C 4 も右側の第 2 可動役物 C 5 , C 6 もいずれも落下しない役物演出(以下、両停止演出。図 7 5 0 ( d ) も参照)が実行される。スーパーリーチ E 2 は、大当たりスーパーリーチのみとなっているが、外れスーパーリーチにて選択されても構わない。この両停止演出は、その示唆状態となったときの態様が、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の発光文字部 C e 1 ( 「 突 」 ) と、第 2 可動役物 C 5 , C 6 の発光文字部 C e 2 ( 「 撃 」 ) とが発光し、発光文字部 C e 1 ( 「 突 」 ) と発光文字部 C e 2 ( 「 撃 」 ) とがいずれも落下せず(初期状態のまま)大当たり確定を示唆する「勝利は我らにある！」というメッセージ画像 C e 5 が表示される態様であることから、「突撃大当たり確定態様」として遊技者に認識されるものである。

20

【 7 3 4 6 】

変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 の値に基づけば、大当たり・前後外れスーパーリーチいずれにおいても、左落下演出(「突撃行け演出「突行け」成立態様」)が最も多い頻度で実行され、次に、右落下演出(「突撃行け演出「撃行け」成立態様」)が多い頻度で実行され、次に、両落下演出、(「突撃行け演出「突撃行け」成立態様」)が多い頻度で実行され、最後に、両停止演出(「突撃大当たり確定態様」)が最も少ない頻度で実行される。つまり、大当たり期待度が高い順番でいえば、両停止演出(「突撃大当たり確定態様」)が最も大当たり期待度が高く、両落下演出(「突撃行け演出「突撃行け」成立態様」)が次に大当たり期待度が高く、右落下演出(「突撃行け演出「撃行け」成立態様」)が次に大当たり期待度が高く、左落下演出(「突撃行け演出「突行け」成立態様」)がこの中では最も大当たり期待度が低くなるよう。もっとも、役物落下演出は、大当たり期待度が相対的に高いスーパーリーチ C 以上で実行されているので、いずれであっても遊技者はある程度高い期待感を抱くものである。

30

【 7 3 4 7 】

役物落下演出の開始は、例えば、変動時間 6 0 秒のスーパーリーチ C 1 , C 2 が設定される場合は、左落下演出、右落下演出ともに変動開始 5 0 秒後に開始されるようにすれば、このタイミングで左側の第 1 可動役物 C 3 , C 4 または右側の第 2 可動役物 C 5 , C 6 のいずれかが落下するかに応じて、「突撃行け演出「突撃行け」成立態様」か「突撃行け演出「撃行け」成立態様」かを認識することができる。また、例えば、変動時間 1 2 0 秒のスーパーリーチ E 1 , E 2 が設定される場合も、両落下演出、両停止演出ともに変動開始 5 0 秒後に開始されるようにすれば、このタイミングで左側の第 1 可動役物 C 3 , C 4 と右側の第 2 可動役物 C 5 , C 6 の両方が落下するか、あるいは、両方とも落下しないかに応じて、「突撃行け演出「突撃行け」成立態様」か「突撃大当たり確定態様」かを認識することができる。なお、スーパーリーチ E 1 , E 2 での役物落下演出の開始タイミングは、変動開始 1 0 0 秒後のように、スーパーリーチ C 1 , C 2 と同じでなくてもよい。

40

【 7 3 4 8 】

後述するように、スーパーリーチ C 1 , C 2 , E 1 に係る演出中に第 1 可動役物 C 3 ,

50

C 4 または第 2 可動役物 C 5 , C 6 が故障により動作しない場合、役物落下演出における落下時点（すなわち示唆状態）では、図 7 5 0（e）に示すように、第 1 可動役物 C 3 , C 4 , 第 2 可動役物 C 5 , C 6 が初期状態で停止した状態（以下、役物故障状態）となる。この役物故障状態となったときの態様は、今までの説明を形式的に当てはめれば、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の発光文字部 C e 1（「突」）と、第 2 可動役物 C 5 , C 6 の発光文字部 C e 2（「撃」）とが発光するが、役物故障状態のため発光文字部 C e 1（「突」）と発光文字部 C e 2（「撃」）とがいずれも落下せず、装飾エフェクト表示 e f 2 1（「行け！」）が表示される態様（想定例：「突撃」「行け」離間表示態様）となることが想定される。この「「突撃」「行け」離間表示態様」は、上に「突撃」の点灯表示あり、下に画像表示がある態様である点で、上述した「突撃大当たり確定態様」（「突撃」「行け」離間表示態様）と似てしまう。そのため、仮にこの「「突撃」「行け」離間表示態様」が実行されれば、遊技者にとっては、大当たり確定を示す期待演出の一つであるという誤解を招く恐れがある。そこで、本実施例では、図 7 5 3 ~ 図 7 5 5 で後述するように、故障状態が発生した場合でもこのような誤解を生じさせない表示態様を行っている。

10

#### 【 7 3 4 9 】

続いて、図 7 5 1 , 図 7 5 2 を参照して正常に動作する場合の役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様について説明する。図 7 5 1 は、スーパーリーチ C 1 , C 2 に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を示す図である。図 7 5 2 は、スーパーリーチ E 1 , E 2 に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を示す図である。なお、図 7 5 1（1）~（4）では、スーパーリーチ C 1 に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を示し、図 7 5 1（11）~（14）では、スーパーリーチ C 2 に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を示し、図 7 5 2（1）~（5）では、スーパーリーチ E 1 に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を示し、図 7 5 2（11）~（14）では、スーパーリーチ E 2 に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を示す。

20

#### 【 7 3 5 0 】

図 7 5 1（1）~（4）を参照して、スーパーリーチ C 1 に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

#### 【 7 3 5 1 】

図 7 5 1（1）は、大当たりスーパーリーチ C 1 の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示している。図 7 5 1（1）においては、表示画面 4 2 a 上の主装飾図柄 S Z は、「7」「7」のリーチ状態となっており、第 1 可動役物 C 3 , C 4、第 2 可動役物 C 5 , C 6 は、第 3 図柄表示装置 4 2 の上辺と平行な初期状態を維持している。

30

#### 【 7 3 5 2 】

図 7 5 1（2）は、リーチ演出が役物落下演出まで発展したときの様子を示している。当該図では、スーパーリーチ C 1 に係る役物落下演出が左落下演出であることに基づき、初期状態にあった第 1 可動役物 C 3 , C 4 が落下動作を開始して傾斜姿勢となり、第 1 装飾部材 C 4 が表示画面 4 2 a の中央の落下位置に現れる。この第 1 可動役物 C 3 , C 4 の落下動作の開始と同時に、第 1 装飾部材 C 4 に内蔵された発光文字部 C e 1 が「突」の文字を発光させる。つまり、第 1 可動役物 C 3 , C 4 は、「突」の文字を発光させながら落下動作を行い、落下位置に停止した状態でも発光を続けている。

40

#### 【 7 3 5 3 】

図 7 5 1（3）は、第 1 可動役物 C 3 , C 4 が落下位置に落下した直後の画面である。このときの表示画面 4 2 a には、第 1 装飾部材 C 4 の背後には、少なくとも第 1 装飾部材 C 4 の背後を囲むように装飾エフェクト e f 2 1 が表示される。この装飾エフェクト e f 2 1 は、スーパーリーチ C 1 の変動パターンに対応する変動表示演出に予め組み込まれた像であり、スーパーリーチ C 1 に係る演出が開始されてから第 1 可動役物 C 3 , C 4 が落下位置に到達するはずのタイミングが到来したときに表示画面 4 2 a に表示されるものである。図 7 5 1（3）の場合は、予定通りに第 1 可動役物 C 3 , C 4 が動作したので、遊技者からすれば、装飾エフェクト e f 2 1 の出現が第 1 可動役物 C 3 , C 4 の落下位置へ

50

の到達に同期しているように見える。この点は、役物落下演出における上昇演出においても同じである。

【 7 3 5 4 】

第 1 可動役物 C 3 , C 4 が落下動作の開始に伴って初期位置から離れたことが位置センサ C e 3 によって検出されたことに基づいて、初期状態のままの第 2 可動役物 C 5 , C 6 の発光文字部 C e 2 が「撃」の文字を発光させる。ここでは、この検出に基づいて発光文字部 C e 2 が「撃」の文字を発光させるタイミングが第 1 可動役物 C 3 , C 4 が落下位置に到達したタイミングとほとんど同時であるため、図 7 5 1 ( 3 ) において発光文字部 C e 2 を点灯させているが、第 1 可動役物 C 3 , C 4 が初期位置から離れた検出されると同時に、発光文字部 C e 2 を点灯させても構わない。

10

【 7 3 5 5 】

装飾エフェクト e f 2 1 には、第 1 総称部材 C 4 の背後を囲む装飾表示とともに、「行け！」の文字画像が表示される。このとき、装飾エフェクト e f 2 の前面には、「突」の文字が表示された第 1 装飾部材 C 4 が位置し、装飾エフェクト e f 2 の上側で装飾エフェクト e f 2 と重ならない位置（つまり初期位置）には「撃」の文字が表示された第 2 装飾部材 C 6 が位置する。そのため、遊技者には、「撃」の文字だけがやや離れ、文字とエフェクトとで「突行け！」という示唆演出が実行されたように見える。この示唆演出が、上述した「突撃行け演出「突行け」成立態様」である。なお、当該メッセージは、スーパーリーチ C 1 確定ではなく、スーパーリーチ C 1 である可能性が高いことを示唆するものでもよい。

20

【 7 3 5 6 】

図 7 5 1 ( 4 ) は、落下位置で所定時間待機した後、役物落下演出の上昇動作が終わったときの様子を示している。図 7 5 1 ( 3 ) において表示画面 4 2 a に表示されていた装飾エフェクト e f 2 1 は、上昇動作の開始時点で消去される。また、これと同時に、第 1 装飾部材 C 4 の発光文字部 C e 1、第 2 装飾部材 C 6 の発光文字部 C e 2 も消灯される。この後、リーチ当たりまたはリーチ外れに対応するリーチ変動が表示される。

【 7 3 5 7 】

このように、「突撃行け演出「突行け」成立態様」は、遊技者に、当該変動パターンがスーパーリーチ C 1 であるので、大当たり期待度がやや高いが、スーパーリーチ E 1 , E 2 に比べれば劣るという「中の下」程度の期待感を抱かせるものである。

30

【 7 3 5 8 】

図 7 5 1 ( 1 1 ) ~ ( 1 4 ) を参照して、スーパーリーチ C 2 に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【 7 3 5 9 】

図 7 5 1 ( 1 1 ) は、大当たりスーパーリーチ C 2 の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示しているが、この表示態様は、図 7 5 1 ( 1 ) と同じである。

【 7 3 6 0 】

図 7 5 1 ( 1 2 ) は、リーチ演出が役物落下演出まで発展したときの様子を示している。当該図では、スーパーリーチ C 2 に係る役物落下演出が右落下演出であることに基づき、初期状態にあった第 2 可動役物 C 5 , C 6 が落下動作を開始して傾斜姿勢となり、第 2 装飾部材 C 6 が表示画面 4 2 a の中央の落下位置に現れる。この第 2 可動役物 C 5 , C 6 の落下動作の開始と同時に、第 2 装飾部材 C 6 に内蔵された発光文字部 C e 1 が「撃」の文字を発光させる。つまり、第 2 可動役物 C 5 , C 6 は、「撃」の文字を発光させながら落下動作を行い、落下位置に停止した状態でも発光を続けている。

40

【 7 3 6 1 】

図 7 5 1 ( 1 3 ) は、第 2 可動役物 C 5 , C 6 が落下位置に落下した直後の画面である。このときの表示画面 4 2 a には、第 2 装飾部材 C 6 の背後には、少なくとも第 2 装飾部材 C 6 の背後を囲むように装飾エフェクト e f 2 1 が表示される。この装飾エフェクト e f 2 1 は、スーパーリーチ C 2 の変動パターンに対応する変動表示演出に予め組み込まれた像であり、スーパーリーチ C 2 に係る演出が開始されてから第 2 可動役物 C 5 , C 6 が

50

落下位置に到達するはずのタイミングが到来したときに表示画面 4 2 a に表示されるものである。

【 7 3 6 2 】

第 2 可動役物 C 5 , C 6 が落下動作の開始に伴って初期位置から離れたことが位置センサ C e 4 によって検出されたことに基づいて、初期状態のままの第 1 可動役物 C 3 , C 4 の発光文字部 C e 1 が「突」の文字を発光させる。ここでは、この検出に基づいて発光文字部 C e 1 が「突」の文字を発光させるタイミングが第 2 可動役物 C 5 , C 6 が落下位置に到達したタイミングとほとんど同時であるため、図 7 5 1 ( 1 3 ) において発光文字部 C e 2 を点灯させているが、第 2 可動役物 C 5 , C 6 が初期位置から離れた検出されると同時に、発光文字部 C e 1 を点灯させても構わない。

10

【 7 3 6 3 】

この装飾エフェクト e f 2 1 は、スーパーリーチ C 1 にて表示されたものと同じである。すなわち、装飾エフェクト e f 2 1 は、第 2 装飾部材 C 6 の背後を囲む装飾表示とともに、「行け！」の文字画像が表示される。このとき、装飾エフェクト e f 2 の前面には、「撃」の文字が表示された第 2 装飾部材 C 6 が位置し、装飾エフェクト e f 2 の上側で装飾エフェクト e f 2 と重ならない位置（つまり初期位置）には「突」の文字が表示された第 1 装飾部材 C 4 が位置する。そのため、遊技者には、「突」の文字だけがやや離れ、文字とエフェクトで「撃行け！」という示唆演出が実行されたように見える。この示唆演出が、上述した「突撃行け演出「撃行け」成立態様」である。なお、当該示唆演出は、スーパーリーチ C 2 確定ではなく、スーパーリーチ C 2 である可能性が高いことを示唆するものでもよい。

20

【 7 3 6 4 】

図 7 5 1 ( 1 4 ) は、落下位置で所定時間待機した後、役物落下演出の上昇動作が終わったときの様子を示している。図 7 5 1 ( 1 3 ) において表示画面 4 2 a に表示されていた装飾エフェクト e f 2 1 は、上昇動作の開始時点で消去される。また、これと同時に、第 1 装飾部材 C 4 の発光文字部 C e 1、第 2 装飾部材 C 6 の発光文字部 C e 2 も消灯される。

【 7 3 6 5 】

このように、「突撃行け演出「撃行け」成立態様」は、遊技者に、当該変動パターンがスーパーリーチ C 2 であるので、大当たり期待度がスーパーリーチ C 2 よりも高いが、スーパーリーチ E 1 , E 2 に比べれば劣るといふ「中の上」程度の期待感を抱かせるものである。また、60 秒の変動表示演出の終盤の時点で、左落下演出によって「突撃行け演出「突行け」成立態様」が出るか、右落下演出によって「突撃行け演出「撃行け」成立態様」が出るかに応じて、スーパーリーチ C 1 であるか、スーパーリーチ C 1 よりも大当たり期待度が高いスーパーリーチ C 2 であるかを遊技者に示唆することができる。

30

【 7 3 6 6 】

図 7 5 2 ( 1 ) ~ ( 5 ) を参照して、スーパーリーチ E 1 に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【 7 3 6 7 】

図 7 5 2 ( 1 ) は、大当たりスーパーリーチ E 1 の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示しているが、この表示態様は、図 7 5 1 ( 1 ) と同じである。

40

【 7 3 6 8 】

図 7 5 2 ( 2 ) は、リーチ演出が役物落下演出まで発展したときの様子を示している。当該図では、スーパーリーチ E 1 に係る役物落下演出が両落下演出であることに基づき、初期状態にあった第 1 可動役物 C 3 , C 4 が落下動作を開始して傾斜姿勢となり、第 1 装飾部材 C 2 が表示画面 4 2 a の中央の落下位置に現れる。この第 1 可動役物 C 3 , C 4 の落下動作の開始と同時に、第 1 装飾部材 C 4 に内蔵された発光文字部 C e 1 が「突」の文字を発光させる。つまり、第 1 可動役物 C 3 , C 4 は、「突」の文字を発光させながら落下動作を行い、落下位置に停止した状態でも発光を続けている。

【 7 3 6 9 】

50

図 7 5 2 ( 3 ) は、第 1 可動役物 C 3 , C 4 が落下位置に落下した直後の画面である。このときの表示画面 4 2 a には、第 1 支持部材 C 1 が落下動作の開始に伴って初期位置から離れたと検出されたことが位置センサ C e 3 によって検出されたことに基づき、初期状態にあった第 2 支持部材 C 1 が落下動作を開始して傾斜姿勢となり、第 2 装飾部材 C 2 が表示画面 4 2 a の中央の落下位置に現れる。第 2 可動役物 C 5 , C 6 は、落下動作の開始と同時に、第 2 装飾部材 C 6 に内蔵された発光文字部 C e 2 が「撃」の文字を発光させる。つまり、第 2 可動役物 C 5 , C 6 は、「撃」の文字を発光させながら落下動作を行い、落下位置に停止した状態でも発光を続けている。

【 7 3 7 0 】

図 7 5 2 ( 4 ) は、第 2 可動役物 C 5 , C 6 が落下位置に落下した直後の画面である。このときの表示画面 4 2 a には、第 1 装飾部材 C 4 , 第 2 装飾部材 C 6 の背後には、少なくとも第 1 装飾部材 C 4 , 第 2 装飾部材 C 6 の背後を囲むように装飾エフェクト e f 2 1 が表示される。この装飾エフェクト e f 2 1 は、スーパーリーチ E 1 の変動パターンに対応する変動表示演出に予め組み込まれた像であり、スーパーリーチ E 1 に係る演出が開始されてから第 1 可動役物 C 3 , C 4 、第 2 可動役物 C 5 , C 6 が落下位置に到達するはずのタイミングが到来したときに表示画面 4 2 a に表示されるものである。

10

【 7 3 7 1 】

この装飾エフェクト e f 2 1 は、スーパーリーチ C 1 , C 2 にて表示されたものと同じである。すなわち、装飾エフェクト e f 2 1 は、第 1 装飾部材 C 4 , 第 2 装飾部材 C 6 の背後を囲む装飾表示とともに、「行け！」の文字画像が表示される。このとき、第 1 装飾部材 C 4 に表示された「突」の文字と、第 2 装飾部材 C 6 に表示された「撃」の文字と、装飾エフェクト e f 2 1 に表示された「行け！」とが近いことから、文字とエフェクトとで「突撃行け！」という示唆演出が実行されたように見える。これが上述した「突撃行け演出「撃行け」成立態様」である。

20

【 7 3 7 2 】

図 7 5 2 ( 5 ) は、落下位置で所定時間待機した後、役物落下演出の上昇動作が終わったときの様子を示している。図 7 5 2 ( 4 ) において表示画面 4 2 a に表示されていた装飾エフェクト e f 2 1 は、上昇動作の開始時点で消去される。また、これと同時に、第 1 装飾部材 C 4 の発光文字部 C e 1 、第 2 装飾部材 C 6 の発光文字部 C e 2 も消灯される。この後、変動時間は 6 0 秒程度残っているので、リーチ当たりになるかリーチ外れになるかを見せる動画などの変動表示演出が実行される。

30

【 7 3 7 3 】

図 7 5 2 ( 1 1 ) ~ ( 1 4 ) を参照して、スーパーリーチ E 2 に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【 7 3 7 4 】

図 7 5 2 ( 1 1 ) は、大当たりスーパーリーチ E 2 の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示しているが、この表示態様は、図 7 5 2 ( 1 ) と同じである。

【 7 3 7 5 】

図 7 5 2 ( 1 2 ) は、リーチ演出が役物演出まで発展したときの様子を示している。ただし、当該図では、スーパーリーチ E 1 に係る役物演出が両停止演出であることに基づき、第 1 可動役物 C 3 , C 4 、第 2 可動役物 C 5 , C 6 とともに初期状態のままである様子を表示している。スーパーリーチ E 2 では、スーパーリーチ E 1 の変動パターンであれば第 1 可動役物 C 3 , C 4 、第 2 可動役物 C 5 , C 6 が落下するタイミングで、第 1 装飾部材 C 4 に内蔵された発光文字部 C e 1 ( 「突」の文字 ) を発光させる。

40

【 7 3 7 6 】

図 7 5 2 ( 1 3 ) は、( 1 2 ) の直後の画面である。すなわち、スーパーリーチ E 2 では、スーパーリーチ E 1 の変動パターンであれば第 2 可動役物 C 5 , C 6 が落下するタイミングで、第 2 装飾部材 C 4 に内蔵された発光文字部 C e 2 ( 「撃」の文字 ) を発光させる。

【 7 3 7 7 】

50

図752(14)は、(13)の直後の画面である。表示画面42aには、初期状態にある第1可動役物C3, C4の発光文字部Ce1(「突」)と、第2可動役物C5, C6の発光文字部Ce2(「撃」)とが発光を続けている。このタイミングで、表示画面42aには、大当たり確定であることを示唆するメッセージとして例えば「勝利は我らにある!」というメッセージ画像Ce5が表示されている。なお、このメッセージ表示が、上述した「突撃大当たり確定態様」である。このメッセージ画像Ce5は、スーパーリーチE2の変動パターンに対応する変動表示演出に予め組み込まれた像であり、スーパーリーチE2に係る演出が開始されてから所定のタイミング(例えば、スーパーリーチE1であれば装飾エフェクトef21が表示されるタイミング)が到来したときに表示画面42aに表示されるものである。なお、メッセージ画像Ce5に替えて、スーパーリーチE1と同じ装飾エフェクトef21を表示しても構わない。

10

【7378】

図752(15)は、メッセージ画像Ce5を所定時間表示したときの様子を示している。図752(14)において表示画面42aに表示されていたメッセージ画像Ce5は、この時点で消去される。この後、大当たり確定のリーチ表示演出が実行される。なお、上述のようにスーパーリーチE2は、リーチ外れもある変動パターンとしてもよい。

【7379】

このように、120秒の変動表示演出の終盤の時点で、両落下演出を構成する左可動役物C3, C4と右可動役物C5, C6と装飾エフェクトef21によって「突撃行け演出「突撃行け」成立態様」が出るか、両停止演出を構成する左可動役物C3, C4と右可動役物C5, C6とメッセージ画像Ce5によって「突撃大当たり確定表示」が出るかに応じて、スーパーリーチE1であるか、スーパーリーチE1よりも大当たり期待度が高い(大当たり確定の)スーパーリーチE2であるかを遊技者に示唆することができる。

20

【7380】

< 役物落下演出の実際：第1可動役物C3, C4が動作しない場合 >

図753, 図754を参照してスーパーリーチ演出中に第1可動役物C3, C4または第2可動役物C5, C6が故障により動作しない場合について説明する。図753は、役物故障が発生した場合のスーパーリーチC1に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を示す図である。図754は、役物故障が発生した場合のスーパーリーチE1に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を示す図である。

30

【7381】

図753を参照して、第1可動役物C3, C4に故障が発生した場合のスーパーリーチC1に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。なお、(1)~(4)は、第1可動役物C3, C4が正常に動作する場合の表示態様であり、上述した図751(1)~(4)に示す図と同じであるが、(11)~(14)に示す第1可動役物C3, C4に故障の表示態様と対比させるため、図753にも記載する。

【7382】

図753(11)は、役物落下演出が実行される前の様子を示しており、図751(1), 図753(1)と比べて特に変化はない。

【7383】

図753(12)は、本来は図751(2), 図753(2)に示すように落下動作が実行されるときに、第1可動役物C3, C4を動作させる機構が故障したことにより、落下動作が実行されなかったときの様子を示している。第1可動役物C3, C4は落下していないが、発光パターンに従って第1可動役物C3, C4の落下タイミングに合わせて第1可動役物C3, C4の発光文字部Ce1は発光されている。

40

【7384】

図753(13)は、図751(3), 図753(3)に対応する図である。ここで、第2可動役物C5, C6の発光文字部Ce2の発光制御が時間のみに基づいて実行されているとすれば、第1可動役物C3, C4が故障により動作しなかったとしても、予め定められたタイミングで発光文字部Ce2の発光制御が行われるはずである。その場合、本当

50

は左落下演出を伴うスーパーリーチC1の変動パターンであるにも関わらず、両停止演出を伴うスーパーリーチE2の変動パターンであるかのような誤った印象を与えるおそれがある(図750(e)参照)。本例では、第1可動役物C3, C4が落下動作を開始したことに伴って初期位置から離れたことが位置センサCe5によって検出されないことに基づいて、予め定められたタイミングが到来しても、第1可動役物C3, C4が落下演出状態に至らなかったことを示す未到達制御である、初期状態の第2可動役物C5, C6の発光文字部Ce2を発光しないという不発光制御が行われる。そのため、初期位置で発光文字部Ce1によって「突」の文字が発光し(発光文字部Ce2は「撃」の文字を発光せず)、画面中央で「行け!」の文字を含む装飾エフェクトef21が表示される「突行け!」という示唆演出が表示される。この示唆演出を、「突撃行け演出故障時「撃」不発光態様」と呼ぶ。

10

#### 【7385】

このように、スーパーリーチC1における表示画面42aの表示は、第1可動役物C3, C4の動作が不良かどうかによって変化しない。そのため、本例のような第1可動役物C3, C4が故障により落下動作ができない場合、正常に動作した場合の第1可動役物C3の位置および表示画面42a中央の装飾エフェクトef21と、故障が発生した場合の第1可動役物C3の位置および表示画面42a中央の装飾エフェクトef21との間に齟齬が生じてしまうだけでなく、故障が発生した状態の演出(図750(e)に示す想定例:「突撃」「行け」離間表示態様)によって別の変動パターン(図750(d)に示す「突撃大当たり確定表示」)であるような誤った示唆を与えるおそれもある。本実施例によれば第1可動役物C3, C4の故障を検出した後の第2可動役物C5, C6の発光パターンを、故障がなかった場合の発光パターンと異ならせた「突撃行け演出故障時「撃」不発光態様」とすることで、正常に動作した場合の第1可動役物C3の位置および表示画面42a中央の装飾エフェクトef21と、故障が発生した場合の第1可動役物C3の位置および表示画面42a中央の装飾エフェクトef21との間に齟齬が生じたとしても、故障が発生した状態の演出によって誤った示唆を遊技者に感じさせ難くすることができる。

20

#### 【7386】

この「突撃行け演出故障時「撃」不発光態様」は、文字とエフェクトとで「突行け!」のメッセージを表示する点で、「突撃行け演出「突行け」成立態様」と共通するところもあるので、第1可動役物C3, C4に故障が発生した場合のスーパーリーチC1に係る役物落下演出においても、スーパーリーチC1であるという示唆を与えることができる。

30

#### 【7387】

また、図示は省略するが、第2可動役物C5, C6に故障が発生した場合のスーパーリーチC2に係る役物落下演出においては、第2可動役物C5, C6の故障を検出した後、第1可動役物C3, C4の「突」発光を消灯することで、故障がなかった場合の発光パターンと異ならせた「突撃行け演出故障時「突」不発光態様」とすることで、正常に動作した場合の第1可動役物C3の位置および表示画面42a中央の装飾エフェクトef21と、故障が発生した場合の第1可動役物C3の位置および表示画面42a中央の装飾エフェクトef21との間に齟齬が生じたとしても、故障が発生した状態の演出によって誤った示唆を遊技者に感じさせ難くすることができる。

40

#### 【7388】

この「突撃行け演出故障時「突」不発光態様」は、文字とエフェクトとで「撃行け!」のメッセージを表示する点で、「突撃行け演出「撃行け」成立態様」と共通するところもあるので、第2可動役物C5, C6に故障が発生した場合のスーパーリーチC2に係る役物落下演出においても、スーパーリーチC2であるという示唆を与えることができる。

#### 【7389】

図754(11)~(15)を参照して、第1可動役物C3, C4に故障が発生した場合のスーパーリーチE1に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。なお、図754(1)~(5)は、第1可動役物C3, C4が正常に動作する場合の表示態様であり、上述した図752(1)~(5)に示す図と同じである。

50

## 【 7 3 9 0 】

図 7 5 4 ( 1 1 ) は、役物落下演出が実行される前の様子を示しており、図 7 5 2 ( 1 )、図 7 5 4 ( 1 ) と比べて特に変化はない。

## 【 7 3 9 1 】

図 7 5 4 ( 1 2 ) は、本来は図 7 5 2 ( 2 )、図 7 5 4 ( 2 ) に示すように落下動作が実行されるときに、第 1 可動役物 C 3、C 4 を動作させる機構が故障したことにより、落下動作が実行されなかったときの様子を示している。第 1 可動役物 C 3、C 4 は落下していないが、発光パターンに従って第 1 可動役物 C 3、C 4 の落下タイミングに合わせて第 1 可動役物 C 3、C 4 の発光文字部 C e 1 は発光されている。

## 【 7 3 9 2 】

図 7 5 4 ( 1 3 ) は、図 7 5 2 ( 3 )、図 7 5 4 ( 3 ) に対応する図である。本来は第 1 可動役物 C 3、C 4 が落下動作を開始したことに伴って初期位置から離れたことが位置センサ C e 5 によって検出されたことに基づいて、初期状態の第 2 可動役物 C 5、C 6 も落下動作を開始し、発光文字部 C e 2 が発光するはずであったが、この検出がなされないことに基づいて、初期状態の第 2 可動役物 C 5、C 6 を落下動作させない停止制御と、発光文字部 C e 2 をスーパーリーチ E 1 故障時における特別発光を行う特別発光制御が行われる。また、同時に、発光文字部 C e 1 の発光が、スーパーリーチ E 1 故障時における特別発光を示す特別発光制御に変更される。

## 【 7 3 9 3 】

この特別発光制御は、スーパーリーチ E 1 の変動パターンにおいて役物故障が発生した場合に発光文字部 C e 1 と発光文字部 C e 2 とに採用される発光制御である。特別発光制御は、発光色は、スーパーリーチ E 2 よりも大当たり期待度が低い、スーパーリーチ E 1 に相当する大当たり期待度を示唆する発光色であるとする。例えば、上述した大当たり確定時の「攻」「撃」の発光色を赤色とし、通常の「攻」「撃」の発光色を白色とすれば、特別発光制御における「攻」「撃」の発光色を青色（図示では縦縞模様）とする。この示唆は、文字が所定の色で発光するだけでは成立せず、エフェクト表示等の所定の画像表示が備わったときの示唆としてもよい。

## 【 7 3 9 4 】

図 7 5 4 ( 1 4 ) は、図 7 5 2 ( 4 )、図 7 5 4 ( 4 ) に対応する図である。初期位置で発光文字部 C e 1 によって「突」の文字が特別発光をし、初期位置で発光文字部 C e 2 によって「撃」の文字が特別発光をし、画面中央で「行け！」の文字を含む装飾エフェクト e f 2 1 が表示されることによって、特別発光にて「突」「撃」と「行け！」とがやや離れている「突撃」「行け」離間特別発光表示態様での示唆演出が実行される。

## 【 7 3 9 5 】

このように、スーパーリーチ E 1 における表示画面 4 2 a の表示は、第 1 可動役物 C 3、C 4、第 2 可動役物 C 5、C 6 の動作が不良かどうかによって変化しない。本例の場合、第 1 可動役物 C 3、C 4 は、落下動作ができないので、正常に動作した場合の第 1 可動役物 C 3、C 4、第 2 可動役物 C 5、C 6 の位置および表示画面 4 2 a 中央の装飾エフェクト e f 2 1 と、故障が発生した場合の第 1 可動役物 C 3、C 4、第 2 可動役物 C 5、C 6 の位置および表示画面 4 2 a 中央の装飾エフェクト e f 2 1 との間に齟齬が生じてしまうだけでなく、故障が発生した状態の演出（図 7 5 0 ( e ) に示す想定例：「突撃」「行け」離間表示態様）によって別の変動パターン（図 7 5 0 ( d ) に示す「突撃大当たり確定表示」）であるような誤った示唆を与えるおそれもある。本実施例によれば第 1 可動役物 C 3、C 4 の故障を検出した後の第 2 可動役物 C 5、C 6 の発光パターンを、故障がなかった場合の発光パターンと異ならせた「「突撃」「行け」離間特別発光表示態様」とすることで、正常に動作した場合の第 1 可動役物 C 3 の位置および表示画面 4 2 a 中央の装飾エフェクト e f 2 1 と、故障が発生した場合の第 1 可動役物 C 3 の位置および表示画面 4 2 a 中央の装飾エフェクト e f 2 1 との間に齟齬が生じたとしても、故障が発生した状態の演出によって誤った示唆を遊技者に感じさせ難くすることができる。

## 【 7 3 9 6 】

10

20

30

40

50

この「突撃」「行け」離間特別発光表示態様は、「突撃大当たり確定表示」のように「突撃」の文字とメッセージ表示とをやや離れさせて表示するところに共通点もあるが、「突撃」の文字の発光色を特別発光色としているので、想定例の「特別」「行け」離間表示態様のように、「突撃大当たり確定表示」の文字も同じ色で表示されるほど紛らわしい変動パターンではなくなる。また、「攻撃」の文字を特別発光色で表示させるスーパーリーチE1相当の変動パターンを別に設けていれば、この「突撃」「行け」離間特別発光表示態様からも、スーパーリーチE1のような大当たり期待度が高いスーパーリーチ（スーパーリーチE2ではないが、これに近い期待度の高いスーパーリーチ）であることを示唆することもできる。なお、第1可動役物C1, C2の回動動作（第1の落下動作）の前提となる所定動作前提条件であれば、スーパーリーチE1のような変動パターンコマンドの他に、ラウンド開始コマンドであっても構わない。

10

## 【7397】

図755(11)～(15)を参照して、第2可動役物C5, C6に故障が発生した場合のスーパーリーチE1に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

## 【7398】

図755(11)は、役物落下演出が実行される前の様子を示しており、図754(11)と比べて特に変化はない。

## 【7399】

図755(12)は、役物落下演出の開始直後の様子（第1可動役物C3, C4の落下動作をし、発光文字部Ce1が発光制御されている様子）を示しているが、外見では図754(2)と比べて特に変化はない。しかし、内部的には、第2可動役物C5, C6を動作させる機構が故障している。

20

## 【7400】

図755(13)は、図754(3)に対応する図である。本来は第1可動役物C3, C4が落下動作を開始したことに伴って初期位置から離れたことが位置センサCe5によって検出されたことに基づいて、初期状態の第2可動役物C5, C6も落下動作を開始し、発光文字部Ce2が発光するはずであったが、第2可動役物C5, C6の動作機構が故障していることに基づいて第2可動役物C5, C6は落下動作しないが、位置センサCe5の検出に基づき発光文字部Ce2は発光する。なお、発光文字部Ce2は発光パターンに基づき発光するとしてもよい。

30

## 【7401】

図755(14)は、図754(4)に対応する図である。落下位置で発光文字部Ce1によって「突」の文字が特別発光をし、落下位置から初期位置に戻り、初期位置で発光文字部Ce2は「撃」の文字を通常の発行から特別発光に変化させ、画面中央で「行け！」の文字を含む装飾エフェクトef21が発光する「突撃」「行け」離間特別発光表示態様が実行される。これにより、スーパーリーチE1に係る役物落下演出において第2可動役物C5, C6に故障が発生した場合でも、故障が発生した状態の演出によって誤った示唆を遊技者に感じさせ難くすることができる。このように、一方の可動役物の動作に基づいて他方の可動役物を動作させる演出において、所定の演出実行条件が成立したにも関わらず、故障により一方の可動役物が演出状態に至らなかった場合に行われる未達成制御であれば、他方の可動役物の不発光制御の他に、第1可動役物C3, C4および第2可動役物C5, C6の特別発光制御であっても、故障が発生した状態の演出によって誤った示唆を遊技者に感じさせ難くすることができる。

40

## 【7402】

## &lt;変形例1&gt;

本実施例では、第1可動役物C3, C4、第2可動役物C5, C6に故障が発生した場合に、第1可動役物C3, C4、第2可動役物C5, C6に対して正常時とは異なる制御を行う構成であったが、第1可動役物C3, C4、第2可動役物C5, C6とは異なる部材もしくは役物に対して正常時とは異なる制御を行う構成であってもよい。以下、この構成について図756を参照して説明する。なお、本例では、左落下演出, 右落下演出, 両

50

落下演出においては、第 1 可動役物 C 3 , C 4、第 2 可動役物 C 5 , C 6 は発光せずに、落下動作だけを行うものとする。

【 7 4 0 3 】

まず、図 7 5 6 を参照して、第 1 可動役物 C 3 , C 4、第 2 可動役物 C 5 , C 6 と、これらとは異なる部材もしくは役物とで行う役物落下演出について説明する。図 7 5 6 は、変形例 1 に係る各役物落下演出の示唆状態を示す図である。

【 7 4 0 4 】

図 7 5 6 ( a ) に示すように、変動時間 6 0 秒のスーパーリーチ C 1 が設定された場合は、発光文字部 C e 1 は発光しない態様で第 1 可動役物 C 3 , C 4 が落下する左落下演出 ( 「突撃行け演出「突行け」成立態様」 ) が実行される。図 7 5 6 ( c ) に示すように、  
 10 変動時間 6 0 秒のスーパーリーチ C 2 が設定された場合は、発光文字部 C e 2 は発光しない態様で第 2 可動役物 C 5 , C 6 が落下する右落下演出 ( 「突撃行け演出「撃行け」成立態様」 ) が実行される。図 7 5 6 ( e ) に示すように、変動時間 1 2 0 秒のスーパーリーチ E 1 が設定された場合は、発光文字部 C e 1、発光文字部 C e 2 いずれも発光しない態様で第 1 可動役物 C 3 , C 4、第 2 可動役物 C 5 , C 6 が落下する両落下演出 ( 「突撃行け演出「突撃行け」成立態様」 ) が実行される。図 7 5 6 ( f ) に示すように、変動時間 1 2 0 秒のスーパーリーチ E 2 が設定された場合は、発光文字部 C e 1、発光文字部 C e 2 いずれも発光させる態様で第 1 可動役物 C 3 , C 4、第 2 可動役物 C 5 , C 6 いずれも落下しない両停止演出 ( ) が実行される。図 7 5 6 ( g ) に示すように、変動時間 1 2 0  
 20 秒のスーパーリーチ E 3 が設定された場合は、発光文字部 C e 1、発光文字部 C e 2、第 1 可動役物 C 3 , C 4、第 2 可動役物 C 5 , C 6 をいずれも作動させず、外付け発光文字部 C e 7 , C e 8 を発光させる態様で両文字発光演出が実行される。

【 7 4 0 5 】

後述するように、スーパーリーチ C 1 , C 2 , E 1 に係る演出中に第 1 可動役物 C 3 , C 4 または第 2 可動役物 C 5 , C 6 が故障により動作しない場合、役物落下演出における落下時点 ( すなわち示唆状態 ) については以下ようになる。図 7 5 6 ( b ) に示すように、変動時間 6 0 秒のスーパーリーチ C 1 が設定された場合で、第 1 可動役物 C 3 , C 4 が故障で動作しない場合は、発光文字部 C e 1 が発光しない態様で、第 1 可動役物 C 3 , C 4 とは異なる外付け発光文字部 C e 7 が発光する役物故障状態での「突撃行け演出「突行け」成立態様」 ( 「突」文字発光演出 ) が実行される。図 7 5 6 ( d ) に示すように、  
 30 変動時間 6 0 秒のスーパーリーチ C 2 が設定された場合で、第 2 可動役物 C 5 , C 6 が故障で動作しない場合は、発光文字部 C e 2 が発光しない態様で、第 2 可動役物 C 3 , C 4 とは異なる外付け発光文字部 C e 8 が発光する役物故障状態での「突撃行け演出「撃行け」成立態様」 ( 「撃」文字発光演出 ) が実行される。図 7 5 6 ( h ) に示すように、変動時間 1 2 0 秒のスーパーリーチ E 1 が設定された場合で、第 1 可動役物 C 3 , C 4 が故障で動作しない場合は、第 1 可動役物 C 3 , C 4、第 2 可動役物 C 5 , C 6 いずれも作動させない態様で、外付け発光文字部 C e 7 , 外付け発光文字部 C e 8 いずれも発光する役物故障状態での「突撃行け演出「突撃行け」成立態様」 ( 「突」「撃」文字発光演出 ) が実行される。

【 7 4 0 6 】

続いて、図 7 5 7 , 図 7 5 8 を参照して役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様について説明する。

【 7 4 0 7 】

図 7 5 7 ( 1 ) ~ ( 4 ) を参照して、変形例 1 のスーパーリーチ C 1 に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。変形例 1 のスーパーリーチ C 1 に係る役物落下演出は、基本的には図 7 5 1 ( 1 ) ~ ( 4 ) に示す本実施例のスーパーリーチ C 1 に係る左落下演出と同じであるが、左落下演出において第 1 可動役物 C 3 , C 4 の発光文字部 C e 1 も、第 2 可動役物 C 5 , C 6 の発光文字部 C e 2 もいずれも発光しない点が異なる。なお、本例では外付け発光文字部 C e 7 , C e 8 は作動しない。

【 7 4 0 8 】

10

20

30

40

50

図 7 5 7 ( 1 1 ) ~ ( 1 4 ) を参照して、変形例 1 のスーパーリーチ C 2 に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。変形例 1 のスーパーリーチ C 2 に係る役物落下演出は、基本的には図 7 5 1 ( 1 1 ) ~ ( 1 4 ) に示す本実施例のスーパーリーチ C 2 に係る右落下演出と同じであるが、右落下演出において第 1 可動役物 C 3 , C 4 の発光文字部 C e 1 も、第 2 可動役物 C 5 , C 6 の発光文字部 C e 2 もいずれも発光しない点異なる。

【 7 4 0 9 】

図 7 5 8 ( 1 ) ~ ( 5 ) を参照して、変形例 1 のスーパーリーチ E 1 に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。変形例 1 のスーパーリーチ E 1 に係る役物落下演出は、基本的には図 7 5 2 ( 1 ) ~ ( 5 ) に示す本実施例のスーパーリーチ C 1 に 10  
 係る左落下演出と同じであるが、両落下演出において第 1 可動役物 C 3 , C 4 の発光文字部 C e 1 も、第 2 可動役物 C 5 , C 6 の発光文字部 C e 2 もいずれも発光しない点異なる。なお、本例では外付け発光文字部 C e 7 , C e 8 は作動しない。

【 7 4 1 0 】

図 7 5 8 ( 1 1 ) ( 1 2 ) ( 1 3 A ) ( 1 4 ) を参照して、変形例 1 のスーパーリーチ E 2 に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。変形例 1 のスーパーリーチ E 2 に係る役物落下演出は、図 7 5 2 ( 1 ) ~ ( 5 ) に示す本実施例のスーパーリーチ E 2 に係る両停止演出と同じである。

【 7 4 1 1 】

図 7 5 8 ( 1 1 ) ( 1 2 ) ( 1 3 B ) ( 1 4 ) を参照して、変形例 1 のスーパーリーチ E 3 に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。スーパーリーチ E 3 20  
 は、スーパーリーチ E 2 と同じ大当たり確定のスーパーリーチである。変形例 1 のスーパーリーチ E 3 に係る役物落下演出は、基本的には変形例 1 のスーパーリーチ E 2 に係る両停止演出と同じであるが、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の発光文字部 C e 1、第 2 可動役物 C 5 , C 6 の発光文字部 C e 2 いずれも発光しない代わりに、外付け発光文字部 C e 7 , C e 8 が発光する点異なる。

【 7 4 1 2 】

次に、変形例 1 に係るスーパーリーチ C 1 において第 1 可動役物 C 3 , C 4 が動作しない場合について図 7 5 9 を参照して説明する。

【 7 4 1 3 】

図 7 5 9 ( 1 3 ) は、図 7 5 9 ( 3 ) に対応する図である。ここでは、位置センサ C e 5 は、第 1 可動役物 C 3 , C 4 が落下動作を開始したことに伴って初期位置から離れる所定事象が発生していないことを検出している。本例では、発光文字部 C e 1、発光文字部 C e 2 30  
 いずれも発光しないが、その代わりに、外付け発光文字部 C e 7 が表示画面 4 2 a 上に「突」の文字を、装飾エフェクト e f 2 1 の「行け！」の文字の斜め左上に投光（あるいは投影）する。これにより、「突行け！」というメッセージを表示させることができる。これが、役物故障状態での「突撃行け演出「突行け」成立態様」（「突」文字発光演出）である。

【 7 4 1 4 】

これにより、第 1 可動役物 C 3 , C 4 に故障が発生した場合のスーパーリーチ C 1 に係る役物落下演出において、第 1 可動役物 C 3 , C 4、第 2 可動役物 C 5 , C 6 とは異なる部材または役物を用いても、スーパーリーチ C 1 であるという示唆を与えることができる。また、同様に、第 2 可動役物 C 5 , C 6 に故障が発生した場合のスーパーリーチ C 2 40  
 に係る役物落下演出において、第 1 可動役物 C 3 , C 4、第 2 可動役物 C 5 , C 6 とは異なる部材または役物を用いても、スーパーリーチ C 2 であるという示唆を与えることができる。

【 7 4 1 5 】

次に、変形例 1 に係るスーパーリーチ E 1 において第 1 可動役物 C 3 , C 4 が動作しない場合について図 7 6 0 を参照して説明する。

【 7 4 1 6 】

10

20

30

40

50

図760(14)は、図760(4)に対応する図である。ここでは、位置センサCe5は、第1可動役物C3, C4が落下動作を開始したことに伴って初期位置から離れる所定事象が発生していないことを検出している。本例では、図760(13)に示すように第2可動役物C5, C6を落下動作させない停止制御が行われている。本例では、発光文字部Ce1、発光文字部Ce2いずれも発光しないが、その代わりに、外付け発光文字部Ce7が表示画面42a上に「突」の文字を、外付け発光文字部Ce8が表示画面42a上に「撃」の文字を、装飾エフェクトef21の「行け!」の文字の斜め左上、斜め右上に重なるように投光(あるいは投影)する。これにより、「突撃行け!」というメッセージを表示させることができる。これが、役物故障状態での「突撃行け演出「突撃行け」成立態様」(「突」「撃」文字発光演出)である。

10

## 【7417】

これにより、第1可動役物C3, C4に故障が発生した場合のスーパーリーチE1に係る役物落下演出において、第1可動役物C3, C4、第2可動役物C5, C6とは異なる部材または役物を用いても、スーパーリーチE1であるという示唆を与えることができる。

## 【7418】

## &lt;変形例2&gt;

本実施例および変形例1では、第1可動役物C3, C4、第2可動役物C5, C6いずれも動作させる条件(例えばスーパーリーチE1)が成立した場合において、第1可動役物C3, C4の落下動作に伴って生じる初期位置から離れるという所定事象が検出されなかった場合について説明したが、第1可動役物C3, C4の落下動作に伴って初期位置から離れたが、落下位置に到達するという所定事象が検出されないことに基づいて、第2可動役物C5, C6に対して落下動作をさせないという異なる制御を行う構成であってもよい。このような構成について図761, 図762を参照して説明する。

20

## 【7419】

図761(1)~(5)は、第1可動役物C3, C4、第2可動役物C5, C6が正常に動作を行った場合を示す。これは、図752(1)~(5)に示す正常な動作と同じである。本例では、第1可動役物C3, C4、第2可動役物C5, C6には、例えばモータCe10である駆動部品と、例えばロータリーエンコーダCe11である動作量検出部品がそれぞれ備えられている。サブ制御装置は、ロータリーエンコーダCe11から出力された信号に基づいて、落下動作に伴って生じる落下位置に到達するという所定事象が検出されたか否かを判断する。所定事象は、後述するように第1可動役物C3, C4, 第2可動役物C5, C6の落下動作に伴って検出された回転角度が、目的とする回転角度に到達したこと、言い換えれば、目的とする回転角度に到達しない第1の故障, 第2の故障, 第3の故障いずれにも該当しないことである。すなわち、第2可動役物C5, C6は、第1可動役物C3, C4の落下動作に伴って検出された回転角度が、第1の故障, 第2の故障, 第3の故障いずれにも該当しないことを条件に、正常な動作を行なう。また、第1可動役物C3, C4は、第2可動役物C5, C6の落下動作に伴って検出された回転角度が、第1の故障, 第2の故障, 第3の故障いずれにも該当しないことを条件に、正常な動作のまま本演出に係る動作を終了する。

30

40

## 【7420】

図761(11)~(15), 図762(1)~(5), 図762(11)~(15)は、第1可動役物C3, C4、第2可動役物C5, C6に故障が発生した場合を示す。本例で想定する故障は以下の通りである。第1可動役物C3, Cを例に説明するが、第2可動役物C5, C6でも同じである。

## 【7421】

第1可動役物C3, Cが正常に落下動作を行えば、初期位置(0度)から目的角度(30度)まで傾くとする。故障は、例えば、駆動機構を構成する部品に歪みや詰まりが生じて、第1可動役物C3, C4, 第2可動役物C5, C6を目的停止位置まで動作させることができない場合である。故障としては、微動作(例えば0度より大きく10度未満)で

50

ある場合の第 1 の故障と、微動作よりも大きい動作（例えば 10 度以上、20 度未満）である場合の第 2 の故障と、目的角度に近い動作（例えば 20 度以上、30 度未満）である場合の第 3 の故障とがある。

【 7 4 2 2 】

図 7 6 1 ( 1 1 ) ~ ( 1 5 ) を参照して、第 1 可動役物 C 3 , C 4、第 2 可動役物 C 5 , C 6 に第 1 の故障が発生した場合のスーパーリーチ E 1 に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。スーパーリーチ E 1 は、第 1 可動役物 C 3 , C 4、第 2 可動役物 C 5 , C 6 の落下動作を含む変動パターンである。

【 7 4 2 3 】

図 7 6 1 ( 1 1 ) は、役物落下演出が実行される前の様子を示しており、図 7 5 4 ( 1 1 ) と比べて特に変化はない。 10

【 7 4 2 4 】

図 7 6 1 ( 1 2 ) は、役物落下演出の開始直後の様子を示している。ここで、本例では、両落下動作を含む大当たり第 1 可動役物 C 3 , C 4 が落下動作をするが、第 1 の故障の範囲で停止する様子を示している。すなわち、第 1 可動役物 C 3 , C 4 が初期位置から離れたが、微動作の範囲（0 度より大きく 10 度未満）で停止した場合を示している。

【 7 4 2 5 】

図 7 6 1 ( 1 3 ) は、上記 ( 1 2 ) の直後の状態であり、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の動作が微動作の範囲内であると検出されたことに基づき、第 2 可動役物 C 5 , C 6 を動作させない停止制御が行われる。ここで、スーパーリーチ E 1 は、第 1 可動役物 C 3 , C 4 と第 2 可動役物 C 5 , C 6 との両方が落下する両落下演出であるので、本来であれば、第 1 可動役物 C 3 , C 4 が微動作の範囲で停止し、第 2 可動役物 C 5 , C 6 が目的角度まで回転して停止するはずである。しかし、このようにしてしまうと、この誤動作が目立ってしまい違和感を生じさせる。そこで、一方の役物の誤動作が微動作の範囲内であれば、他方の役物は初期位置から動作しない停止制御を行う。このようにすることで、一方の役物に微動作の範囲の誤動作が発生しても、この誤動作を目立ちにくくすることができる。 20

【 7 4 2 6 】

図 7 6 1 ( 1 4 ) は、上記 ( 1 3 ) の直後の状態であり、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の動作が微動作の範囲内で停止しており、第 2 可動役物 C 5 , C 6 に対して停止制御が行われている状態で、装飾エフェクト表示 e f 2 1 が表示されている状態を示している。このとき、「突」の文字が微動作のためにやや初期位置からずれているが、概ね横並びに「突」「撃」の文字が並び、その下に「行け！」の装飾エフェクト表示がされている。この横並びに「突」「撃」の文字の演出態様は、大当たりスーパーリーチ E 2 に関連付けており、スーパーリーチ E 2 よりも大当たり期待度は低い、スーパーリーチ E 1 程度の期待度であることを示唆している。なお、もちろん、概ね横並びに「突」「撃」の文字が並び、その下に「行け！」の装飾エフェクト表示がされている演出態様の大当たりスーパーリーチ E 3（あるいは、スーパーリーチ E 1 , スーパーリーチ E 2）のような変動パターンを設けてもよい。 30

【 7 4 2 7 】

もし仮に、第 1 可動役物 C 3 , C 4 が微動作の範囲で停止し、第 2 可動役物 C 5 , C 6 が目的角度まで回転して停止する演出態様をとれば、スーパーリーチ C 1 であるかのような誤解を生じるおそれもある。本例のようにすることで、一方の役物に微動作の範囲の誤動作が発生しても、本来意図した大当たり期待度の変動パターン（スーパーリーチ E 1、もしくは、スーパーリーチ E 1 に近い）であることを示唆することができる。 40

【 7 4 2 8 】

図 7 6 2 ( 1 ) ~ ( 5 ) を参照して、第 2 可動役物 C 3 , C 4 に第 2 の故障（大きな動作）が発生した場合のスーパーリーチ E 1 に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【 7 4 2 9 】

図 7 6 2 ( 1 ) は、役物落下演出が実行される前の様子を示している。 50

## 【 7 4 3 0 】

図 7 6 2 ( 2 ) は、役物落下演出の開始直後の様子 ( 第 1 可動役物 C 3 , C 4 の落下動作をし、発光文字部 C e 1 が発光制御されている様子 ) を示している。ここで、本例では、両落下動作を含む大当たり第 1 可動役物 C 3 , C 4 が落下動作をするが、第 2 の故障の範囲で停止する様子を示している。すなわち、第 1 可動役物 C 3 , C 4 が初期位置から離れたが、微動作よりも大きな動作の範囲 ( 1 0 度より大きく 2 0 度未満 ) で停止した場合を示している。

## 【 7 4 3 1 】

図 7 6 2 ( 3 ) は、上記 ( 2 ) の直後の状態であり、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の動作が大きな動作の範囲内であると検出されたことに基づき、第 2 可動役物 C 5 , C 6 を第 1 可動役物 C 3 , C 4 と同じ位置まで落下させる制御が行われる。ここで、スーパーリーチ E 1 は、第 1 可動役物 C 3 , C 4 と第 2 可動役物 C 5 , C 6 との両方が落下する両落下演出であるので、本来であれば、第 1 可動役物 C 3 , C 4 が大きな動作の範囲で停止し、第 2 可動役物 C 5 , C 6 が目的角度まで回転して停止するはずである。しかし、このようにしても、依然としてこの誤動作が目立ってしまい違和感を生じさせる。そこで、一方の役物の誤動作が大きな動作の範囲内であれば、他方の役物を初期位置から一方の役物と同じ位置まで落下させる制御を行う。このようにすることで、一方の役物に大きな動作の範囲の誤動作が発生した場合に、この誤動作を目立ちにくくすることができる。

## 【 7 4 3 2 】

図 7 6 2 ( 4 ) は、上記 ( 3 ) の直後の状態であり、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の動作が大きな動作の範囲内で停止しており、第 2 可動役物 C 5 , C 6 に対して第 1 可動役物 C 3 , C 4 と同じ位置まで落下させる制御が行われている状態で、装飾エフェクト表示 e f 2 1 が表示されている状態を示している。このとき、概ね横並びに「突」「撃」の文字が並び、そのすぐ下に「行け！」の装飾エフェクト表示がされている。この横並びに「突」「撃」の文字の演出態様は、大当たりスーパーリーチ E 2 に関連付けており、スーパーリーチ E 2 よりも大当たり期待度は低い、スーパーリーチ E 1 程度の期待度であることを示唆している。なお、もちろん、概ね横並びに「突」「撃」の文字が並び、そのすぐ下に「行け！」の装飾エフェクト表示がされている演出態様の大当たりスーパーリーチ E 3 ( あるいは、スーパーリーチ E 1 , スーパーリーチ E 2 ) のような変動パターンを設けてもよい。

## 【 7 4 3 3 】

もし仮に、第 1 可動役物 C 3 , C 4 が大きな動作の範囲で停止し、第 2 可動役物 C 5 , C 6 が目的角度まで回転して停止する演出態様をとれば、スーパーリーチ C 1 であるかのような誤解を生じるおそれもある。本例のようにすることで、一方の役物に大きな動作の範囲の誤動作が発生しても、本来意図した大当たり期待度の変動パターン ( スーパーリーチ E 1 、もしくは、スーパーリーチ E 1 に近い ) であることを示唆することができる。

## 【 7 4 3 4 】

図 7 6 2 ( 1 1 ) ~ ( 1 5 ) を参照して、第 2 可動役物 C 3 , C 4 に第 3 の故障 ( 目的角度に近い動作 ) が発生した場合のスーパーリーチ E 1 に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

## 【 7 4 3 5 】

図 7 6 2 ( 1 1 ) は、役物落下演出が実行される前の様子を示している。

## 【 7 4 3 6 】

図 7 6 2 ( 1 2 ) は、役物落下演出の開始直後の様子 ( 第 1 可動役物 C 3 , C 4 の落下動作をし、発光文字部 C e 1 が発光制御されている様子 ) を示している。ここで、本例では、両落下動作を含む大当たり第 1 可動役物 C 3 , C 4 が落下動作をするが、第 3 の故障の範囲で停止する様子を示している。すなわち、第 1 可動役物 C 3 , C 4 が初期位置から離れたが、目的角度に近い動作の範囲 ( 2 0 度より大きく 3 0 度未満 ) で停止した場合を示している。

## 【 7 4 3 7 】

10

20

30

40

50

図 7 6 2 ( 1 3 ) は、上記 ( 1 2 ) の直後の状態であり、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の動作が目的角度に近い動作の範囲内であると検出されたことに基づき、第 2 可動役物 C 5 , C 6 を正常な動作と同じ制御が行われる。ここで、スーパーリーチ E 1 は、第 1 可動役物 C 3 , C 4 と第 2 可動役物 C 5 , C 6 との両方が落下する両落下演出であるので、第 1 可動役物 C 3 , C 4 が目的角度に近い動作の範囲で停止しているならば、第 2 可動役物 C 5 , C 6 を目的角度まで回転させて停止させても、誤動作も目立に難いからである。

【 7 4 3 8 】

図 7 6 2 ( 1 4 ) は、上記 ( 1 3 ) の直後の状態であり、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の目的角度に近い動作の範囲内で停止しており、第 2 可動役物 C 5 , C 6 が目的角度まで動作させる制御が行われている状態で、装飾エフェクト表示 e f 2 1 が表示されている状態を示している。このとき、概ね横並びに「突」「撃」の文字が並び、その後「行け！」の装飾エフェクト表示が重なっているため、スーパーリーチ E 1 の正常な動作とほとんど同じ状態となっている。

10

【 7 4 3 9 】

本例のようにすることで、一方の役物に誤動作が発生したときに、その誤動作が軽微なものであれば、正常な動作をそのまま行うことで、本来の大当たり期待度の変動パターンを示唆することができる。

【 7 4 4 0 】

なお、変形例 2 では、第 1 可動役物 C 3 , C 4 に故障が発生した場合を説明したが、第 2 可動役物 C 5 , C 6 に故障が発生した場合は、本実施例と同様に、第 2 可動役物 C 5 , C 6 の故障を目立ちにくくする制御が行われる。具体的には、第 2 可動役物 C 5 , C 6 の故障が第 1 の故障であれば、第 1 可動役物 C 3 , C 4 に対して初期位置まで戻す制御が実行される。また、第 2 可動役物 C 5 , C 6 の故障が第 2 の故障であれば、第 1 可動役物 C 3 , C 4 に対して第 2 可動役物 C 5 , C 6 と同じ位置まで戻す制御が行われる。また、第 2 可動役物 C 5 , C 6 の故障が第 3 の故障であれば、第 1 可動役物 C 3 , C 4 に対してそのまま停止制御が実行される。

20

【 7 4 4 1 】

< 変形例 3 >

本実施例および第 1 可動役物 C 3 , C 4 および第 2 可動役物 C 5 , C 6 が回転する構成について説明したが、初期位置から特定位置まで動作可能な特定位置可動部材であれば、回転以外の動作（例えば前後、上下、左右などの直線動作）であってもよい。変形例 1 , 変形例 2 では、また、本実施例では、一方の役物の故障が発生し、他方の役物を停止制御した際に、役物とその背後の装飾エフェクト表示とに離間が生じ、一体感が低減している例もあったが、役物とその背後の装飾エフェクト表示との一体感を低減しにくい構成であってもよい。このような構成について図 7 6 3 を参照して説明する。変形例 1 に係るスーパーリーチ E 1 において第 1 可動役物 C 3 , C 4 が動作しない場合について以下に説明するが、他のスーパーリーチである場合や、第 2 可動役物 C 5 , C 6 が動作しない場合は、上述の本実施例、変形例 1 , 2 と同様である。

30

【 7 4 4 2 】

図 7 6 3 ( 1 ) ~ ( 5 ) は、第 1 可動役物 C 3 , C 4 、第 2 可動役物 C 5 , C 6 が正常に動作を行った場合を示す。第 1 可動役物 C 3 , C 4 、第 2 可動役物 C 5 , C 6 には、発光文字部 C e 1 , C e 2 が設けられている。正常に動作している場合には発光文字部 C e 1 , C e 2 は発光しないものとするが、発光しなくても「突」「撃」の文字は遊技者から視認可能になっているものとする。( 4 ) に示す両落下演出では、発光していない「突」「撃」の文字の背後に「行け！」の装飾エフェクト表示 e f 2 1 が表示されている。

40

【 7 4 4 3 】

本例では、第 1 可動役物 C 3 , C 4 、第 2 可動役物 C 5 , C 6 には、例えばモータ C e 1 2 である駆動部品と、例えばロータリーエンコーダ C e 1 3 である動作量検出部品がそれぞれ備えられている。また、モータ C 1 2 には、ボールネジ C 1 4 が連結され、ボールネジ C 1 4 を正逆方向に回転させる。第 1 支持部材 C 3 , 第 2 指示部材 C 5 には、ボール

50

ネジ C 1 4 の回転を直線運動に変換するボールナット C 1 5 が取り付けられている。これにより、第 1 可動役物 C 3 , C 4、第 2 可動役物 C 5 , C 6 は、モータ C e 1 2 の回転に伴い、上下に直線移動が可能となっている。サブ制御装置は、ロータリーエンコーダ C e 1 3 から出力された信号に基づいて、落下動作に伴って生じる所定事象が検出されたか否かを判断する。

【 7 4 4 4 】

図 7 6 3 ( 1 1 ) ~ ( 1 5 ) は、第 1 可動役物 C 3 , C 4 に故障が発生した場合を示す。本例で想定する故障は、変形例 1 のように第 1 可動役物 C 3 , C 4 が動作しない故障であるが、変形例 2 のように第 1 可動役物 C 3 , C 4 が動作するが微動作等で停止する場合でもよい。

10

【 7 4 4 5 】

図 7 6 3 ( 1 2 ) は、図 7 6 3 ( 2 ) に対応する図である。ここでは、第 1 可動役物 C 3 , C 4 は、初期位置から動作しない故障が発生している。そのため、ロータリーエンコーダ C e 1 3 は、第 1 可動役物 C 3 , C 4 が落下動作を開始したことに伴って初期位置から離れる所定事象が発生していないことを検出している。

【 7 4 4 6 】

図 7 6 3 ( 1 3 ) は、図 7 6 3 ( 3 ) に対応する図である。ここでは、ロータリーエンコーダ C e 1 3 の検出に基づいて第 2 可動役物 C 5 , C 6 を落下動作させない停止制御が行われている。

【 7 4 4 7 】

図 7 6 3 ( 1 4 ) は、図 7 6 3 ( 4 ) に対応する図である。ここでは、本来であれば、落下動作を行った第 1 可動役物 C 3 , C 4 , 第 2 可動役物 C 5 , C 6 の背後に装飾エフェクト表示 e f 2 1 が表示されるはずである。しかし、第 1 可動役物 C 3 , C 4 は故障により初期位置であり、第 2 可動役物 C 5 , C 6 は停止制御により初期位置である。そのため、装飾エフェクト表示 e f 2 1 を実行してしまうと、第 1 可動役物 C 3 , C 4 , 第 2 可動役物 C 5 , C 6 と装飾エフェクト表示 e f 2 1 との間に違和感が生じてしまう。そこで、この違和感を低減するために、発光文字部 C e 1、発光文字部 C e 2 を強烈に発光させ、「突撃」の発光文字を中心にフラッシュ f r 1 を生じさせる制御が行われる。これにより、フラッシュ f r 1 と装飾エフェクト表示 e f 2 1 とが重なりあうことで、両者の一体感が増し、第 1 可動役物 C 3 , C 4 , 第 2 可動役物 C 5 , C 6 と装飾エフェクト表示 e f 2 1 との間の違和感を低減することができる。

20

30

【 7 4 4 8 】

< 変形例 4 >

本実施例および変形例 1 ~ 変形例 3 では、第 1 可動役物 C 3 , C 4 に故障が発生した場合に、第 2 可動役物 C 5 , C 6 に対する異なる制御は、表示画面 4 2 a における装飾エフェクト表示 e f 2 1 と同時に実行されてきたが、装飾エフェクト表示 e f 2 1 の終了後に実行されても構わない。また、装飾エフェクト表示は常に装飾エフェクト表示 e f 2 1 であったが、装飾エフェクト表示 e f 2 1 の終了後に、別の装飾エフェクト表示 ( または表示以外の別の演出 ) を実行しても構わない。このような構成について図 7 6 4 を参照して説明する。変形例 4 に係るスーパーリーチ E 1 において第 1 可動役物 C 3 , C 4 が動作しない場合について以下に説明するが、他のスーパーリーチである場合や、第 2 可動役物 C 5 , C 6 が動作しない場合は、上述の本実施例、変形例 1 ~ 変形例 3 と同様である。

40

【 7 4 4 9 】

図 7 6 4 ( 1 ) ~ ( 5 ) は、第 1 可動役物 C 3 , C 4、第 2 可動役物 C 5 , C 6 が正常に動作を行った場合を示す。第 1 可動役物 C 3 , C 4、第 2 可動役物 C 5 , C 6 には、発光文字部 C e 1 , C e 2 が設けられている。発光文字部 C e 1 , C e 2 は、本実施例と同様に、第 1 可動役物 C 3 , C 4、第 2 可動役物 C 5 , C 6 の動作タイミングに合わせて発光するように構成されている。本例では、( 2 ) に示すように、第 1 可動役物 C 3 , C 4 が落下動作および発光文字部 C e 1 の発光を行ったタイミングで、( 3 ) に示すように、表示画面 4 2 a に装飾エフェクト表示 e f 2 1 ( 「行け！」の表示。以下、第 1 装飾エフ

50

エクト表示 e f 2 1 と呼ぶ。) が実行される。スーパーリーチ E 1 であれば、この後、( 4 ) に示すように、第 2 可動役物 C 5 , C 6 が落下動作および発光文字部 C e 2 の発光を行う際、第 1 装飾エフェクト表示 e f 2 1 が終了し、第 2 装飾エフェクト表示 e f 2 2 ( 「行け行け! 」の表示、または、これに相当する表示以外の音声・発光等の別の演出) が実行される。つまり、本例での両落下演出は、「突」の落下と「行け」の表示とがあった後、「撃」の落下と「行け行け」の表示とがあることで、「突撃行け行け! 」のメッセージを表示する。なお、図示は省略するが、スーパーリーチ C 1 であれば、第 1 装飾エフェクト表示 e f 2 1 のままであり、第 2 可動役物 C 5 , C 6 も落下動作と発光文字部 C e 2 の発光も行われない。

【 7 4 5 0 】

10

図 7 6 4 ( 1 1 ) ~ ( 1 5 ) は、第 1 可動役物 C 3 , C 4 に故障が発生した場合を示す。本例で想定する故障は、変形例 1 のように第 1 可動役物 C 3 , C 4 が動作しない故障であるが、変形例 2 のように第 1 可動役物 C 3 , C 4 が動作するが微動作等で停止する場合でもよい。

【 7 4 5 1 】

図 7 6 4 ( 1 2 ) は、図 7 6 4 ( 2 ) に対応する図である。ここでは、第 1 可動役物 C 3 , C 4 は、発光文字部 C e 1 を発光しているが、初期位置から動作しない故障が発生している。そのため、位置センサ C e 3 3 は、第 1 可動役物 C 3 , C 4 が落下動作を開始したことに伴って初期位置から離れる所定事象が発生していないことを検出している。

【 7 4 5 2 】

20

図 7 6 4 ( 1 3 ) は、図 7 6 3 ( 3 ) に対応する図である。ここでは、正常に動作していれば第 1 可動役物 C 3 , C 4 が落下位置に到達するタイミングになったので、表示画面 4 2 a には、第 1 装飾エフェクト表示 e f 2 1 が実行されている。

【 7 4 5 3 】

図 7 6 4 ( 1 4 ) は、図 7 6 3 ( 4 ) に対応する図である。ここでは、位置センサ C e 3 の検出に基づいて第 2 可動役物 C 5 , C 6 を落下動作させない停止制御が行われている。本来であれば、落下動作を行った第 1 可動役物 C 3 , C 4 と第 2 装飾エフェクト表示 e f 2 2 に組合せられるように、第 2 可動役物 C 5 , C 6 が落下動作を行うはずである。しかし、第 2 可動役物 C 5 , C 6 は停止制御により初期位置であるため、そのままでは第 1 可動役物 C 3 , C 4 と第 2 装飾エフェクト表示 e f 2 2 の組合せと、第 2 可動役物 C 5 , C 6 との間に違和感が生じてしまう。そこで、この違和感を低減するために、第 2 可動役物 C 5 , C 6 の停止制御に合わせて、発光文字部 C e 2 (あるいは、第 2 装飾部材 C 6 全体) を強烈に発光させ、「撃」の発光文字を中心にフラッシュ f r 2 (強烈な発光) を生じさせる制御が行われる。これにより、フラッシュ f r 2 と第 2 装飾エフェクト表示 e f 2 2 とが重なりあうことで、「突撃行け行け! 」としての両者の一体感が増す。これにより、第 1 可動役物 C 3 , C 4 が落下動作を行わないまま第 1 装飾エフェクト表示 e f 2 1 が終了したことによる違和感を低減することができる。

30

【 7 4 5 4 】

なお、本例では、第 2 可動役物 C 5 , C 6 に対する異なる制御は、装飾エフェクト表示 e f 2 1 の終了後に実行される構成であったが、装飾エフェクト表示 e f 2 1 の終了よりも前から実行されても構わない。また、本例では、第 2 可動役物 C 5 , C 6 に対する異なる制御は、第 1 装飾エフェクト表示 e f 2 1 の終了後、第 2 装飾エフェクト表示 e f 2 2 と同時に実行される構成であったが、第 2 装飾エフェクト表示 e f 2 2 を表示する構成を含まない構成 (フラッシュ f r 2 のみ) でもよいし、反対に、フラッシュ f r 2 を表示する構成を含まない構成 (第 2 装飾エフェクト表示 e f 2 2 のみ) であってもよい。

40

【 7 4 5 5 】

< 変形例 5 >

本実施例および変形例 1 ~ 変形例 4 では、第 1 可動役物 C 3 , C 4 , 第 2 可動役物 C 5 , C 6 は、パチンコ機 1 0 の正面視で初期位置においても落下位置においても遊技者から視認されていたが、図 7 6 5 に示すように、初期位置においては遊技者から視認し難く、

50

落下動作を始めると遊技者から視認されるようになる構成でも構わない。

【 7 4 5 6 】

< 本実施例における特徴的な構成 >

本実施例に係るパチンコ機 10 は、上述の ( C E 1 ) に関し、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の落下動作を行う第 1 支持部材 C 3 , 第 1 装飾部材 C 4 からなる可動役物 C 3 , C 4 と、第 2 可動役物 C 5 , C 6 の落下動作を行う第 2 支持部材 C 5 , 第 2 装飾部材 C 6 からなる可動役物 C 5 , C 6 と、遊技に関する表示を実行する第 3 図柄表示装置 4 2 と、可動役物 C 3 , C 4 の落下動作に伴って生じる所定事象 ( 例えば、原点位置から離れたという所定事象 ) を検出するセンサ ( 例えば、位置センサ C e 3 等 ) と、前記遊技領域に設けられた遊技球を入球させる入球口 ( 特図 1 用始動入賞装置 3 3 a、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b ) と、前記入球口に対する遊技球の入球を契機として遊技に関する抽選を実行する主制御装置 2 6 1 による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能と、抽選処理を行う機能による抽選の結果に基づいてスーパーリーチ E 1 , E 2 いずれかが選択されたという所定条件が成立すると第 1 可動役物 C 3 , C 4 の落下動作をするように第 1 可動役物 C 3 , C 4 を制御し、位置センサ C e 3 が第 1 可動役物 C 3 , C 4 に係る上述の所定事象を検出した場合、第 2 可動役物 C 5 , C 6 の落下動作に対応する制御で第 2 可動役物 C 5 , C 6 を制御するサブ制御装置 2 6 2 による期待演出を実行させる処理 ( 期待演出制御処理 ) を行う機能と、上述の所定条件が成立すると第 1 可動役物 C 3 , C 4 の落下動作に対応する所定の表示 ( 第 1 可動役物 C 3 , C 4 , 第 2 可動役物 C 5 , C 6 の落下位置に相当する位置での装飾エフェクト表示 e f 2 1 ) を第 3 図柄表示装置 4 2 に実行させる表示制御装置 4 5 による装飾エフェクト表示を実行する機能 ( 期待演出表示処理を実行する機能 ) を備え、サブ制御装置 2 6 2 による期待演出制御処理を行う機能は、上述の所定条件が成立したにも関わらず、位置センサ C e 3 が第 1 可動役物 C 3 , C 4 に係る上述の所定事象を検出しなかった場合、第 2 可動役物 C 5 , C 6 第 2 の動作に対応する制御と異なる制御 ( 例えば、第 2 可動役物 C 5 , C 6 を動作させない制御 ) で第 2 可動役物 C 5 , C 6 を制御する。

10

20

【 7 4 5 7 】

このようなパチンコ機 10 によれば、第 1 可動役物 C 3 , C 4 は、遊技球の始動入賞を契機として抽選手段による抽選の結果に基づいてスーパーリーチ C 1 , C 2 , E 1 , E 2 いずれかが選択されたという所定条件が成立すると、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の落下動作を行い、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の落下動作に伴って生じる原点位置から離れたという所定事象が検出された場合、第 2 可動役物 C 5 , C 6 は、第 2 可動役物 C 5 , C 6 の落下動作を行う。第 3 図柄表示装置 4 2 では、この所定条件が成立すると、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の落下動作に対応する装飾エフェクト表示 e f 2 1 を行う。しかしながら、この所定条件が成立していたとしても、第 2 可動役物 C 5 , C 6 は、第 3 図柄表示装置 4 2 が所定の表示を実行しているにも関わらず位置センサ C e 3 が第 1 可動役物 C 3 , C 4 の動作に伴って生じる所定事象を検出しなかった場合、第 2 可動役物 C 5 , C 6 の落下動作に対応する制御と異なる制御 ( 例えば、第 2 可動役物 C 5 , C 6 を動作させない制御 ) に基づいて制御される。したがって、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の動作に不具合が発生した場合に、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の落下動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されても、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。その結果、複数の可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる。

30

40

【 7 4 5 8 】

また、本実施例に係るパチンコ機 10 は、上述の ( C E 2 ) に関し、上述の異なる制御は、第 2 可動役物 C 5 , C 6 の落下動作とは異なる特定の態様 ( 例えば第 2 可動役物 C 5 , C 6 を動作させない態様 ) で第 2 可動役物 C 5 , C 6 を制御する。このようなパチンコ機 10 によれば、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の動作に不具合が発生した場合に、装飾エフェクト表示 e f 2 1 を第 3 図柄表示装置 4 2 に実行させていたとしても、第 2 可動役物 C 5 , C 6 の落下動作とは異なる特定の態様で第 2 可動役物 C 5 , C 6 を制御させることによ

50

って、第1可動役物C3, C4の落下動作に対応させる装飾エフェクト表示ef21が遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

【7459】

なお、異なる制御は、他の可動役物を第1可動役物C3, C4に衝突させることで、第1可動役物C3, C4に強制的に回動動作を行わせることで、第2可動役物C5, C6の落下動作と同じ動作態様とするものであってもよい。これにより、少なくとも遊技者には当初予定していた演出を見せることができるが、パチンコ機10の継続使用という観点からは、本実施例のように第2可動役物C5, C6の落下動作とは異なる特定の態様で第2可動役物C5, C6を制御する方が好ましい。

【7460】

また、本実施例に係るパチンコ機10は、上述の(CE3)に関し、上述の異なる制御は、第2可動役物C5, C6を動作させない制御である。このようなパチンコ機10によれば、第1可動役物C3, C4の動作に不具合が発生した場合に、装飾エフェクト表示ef21を第3図柄表示装置42に実行させていたとしても、第2可動役物C5, C6のみが動作してしまうことによって生じる、第1可動役物C3, C4の落下動作に対応させる装飾エフェクト表示ef21との違和感を生じさせることを低減することができる。

【7461】

なお、第2可動役物C5, C6を動作させない制御とする代わりに、第2可動役物C5, C6を異なる態様で動作させる制御であってもよい。例えば、第2可動役物C5, C6を本来よりも大きなストロークで動かす制御や、第2可動役物C5, C6を複数回数往復させる制御である。このような構成によっても、第1可動役物C7, C8が動かないことへの違和感を低減することができる。

【7462】

また、本実施例の変形例2に係るパチンコ機10は、上述の(CE4)に関し、サブ制御装置262による期待演出制御処理を行う機能は、スーパーリーチC1, C2, E1, E2いずれかが選択されるという所定条件が成立し、第1可動役物C3, C4が落下動作したにも関わらず、ロータリーエンコーダce13が第1可動役物C3, C4の落下動作に伴って生じる落下位置に到達するという所定事象を検出しなかった場合、上述の異なる制御(第2可動役物C5, C6を落下動作させない制御)で第2可動役物C5, C6を制御する。このようなパチンコ機10によれば、第1可動役物C3, C4が動作したにも関わらず、第1可動役物C3, C4の動作に不具合(落下位置に到達しないという不具合)が発生した場合に、第1可動役物C3, C4の落下動作に対応させるはずの装飾エフェクト表示ef21がそのまま実行されても、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

【7463】

また、本実施例に係るパチンコ機10は、上述の(CE5)に関し、第1可動役物C3, C4は、第1可動役物C3, C4の落下動作により例えば30度だけ移動し、第2可動役物C5, C6は、第2可動役物C5, C6の落下動作により、同じ30度だけ移動する。このようなパチンコ機10によれば、第1可動役物C3, C4と第2可動役物C5, C6は、同じ角度だけ移動するので、第1可動役物C3, C4の動作に不具合が発生した場合に、仮に第2可動役物C5, C6の動作が実行されてしまうと、違和感を生じさせ易くなっているが、上述した構成によって、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

【7464】

なお、第1可動役物C3, C4の動作角度と、第2可動役物C5, C6の動作角度とを異ならせても構わない。とくに、第1可動役物C3, C4の方が、第2可動役物C5, C6よりも大きく動くように設定されている場合は、大きく動く第1可動役物C3, C4が動かないことによる遊技者に与える違和感が大きくなる。そのため、大きく動く第1可動役物C3, C4が動かない場合に、第2可動役物C5, C6に対して異なる制御を行うメリットが大きくなる。

10

20

30

40

50

## 【 7 4 6 5 】

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( C E 6 ) に関し、第 1 可動役物 C 3 , C 4 は、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の落下動作により遊技盤 3 0 に対して例えば盤面に平行な方向である所定方向に移動可能であり、第 2 可動役物 C 5 , C 6 は、第 2 可動役物 C 5 , C 6 の落下動作により遊技盤 3 0 に対して同じ所定方向に移動可能である。このようなパチンコ機 1 0 によれば、第 1 可動役物 C 3 , C 4 と第 2 可動役物 C 5 , C 6 は、同じ遊技盤 3 0 に対して所定方向に移動するので、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の落下動作に不具合が発生した場合に、仮に第 2 可動役物 C 5 , C 6 の落下動作が実行されてしまうと、違和感を生じさせ易くなっているが、上述した構成によって、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

10

## 【 7 4 6 6 】

なお、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の移動方向と、第 2 可動役物 C 5 , C 6 の移動方向とを異ならせても構わない。とくに、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の方が、第 2 可動役物 C 5 , C 6 よりも遊技者に目立つ方向に動く (例えば、第 1 可動役物 C 3 , C 4 が盤面の外側から中心に向かう方向に動き、第 2 可動役物 C 5 , C 6 が盤面の外回りを動く) ように設定されている場合は、目立つ方向に動く第 1 可動役物 C 3 , C 4 が動かないことによる遊技者に与える違和感が大きくなる。そのため、目立つ方向に動く第 1 可動役物 C 3 , C 4 が動かない場合に、第 2 可動役物 C 5 , C 6 に対して異なる制御を行うメリットが大きくなる。

## 【 7 4 6 7 】

なお、本実施例では第 1 可動役物 C 3 , C 4 の落下動作による遊技盤に対する所定方向を盤面に平行な方向としたが、盤面に対して垂直な方向 (例えば、盤面の奥側から手前側に突出するような動作) や、盤面に対して斜め方向 (例えば、平行な方向の成分と、垂直な方向の成分を含む動作) であってもよい。

20

## 【 7 4 6 8 】

また、本実施例の変形例 4 に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( C E 7 ) に関し、上述の異なる制御 (例えば、第 2 可動役物 C 5 , C 6 を動作させない制御および第 2 可動役物 C 5 , C 6 の第 2 発光文字部 C e 2 を中心にフラッシュ f r 2 を生じさせる制御) は、装飾エフェクト表示 e f 2 1 の終了後に実行されるように設定されている。このようなパチンコ機 1 0 によれば、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の落下動作に不具合が発生した場合に、この不具合が発生したまま装飾エフェクト表示 e f 2 1 の終了したことによる違和感を低減することができる。

30

## 【 7 4 6 9 】

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( C E 8 ) に関し、上述の異なる制御 (第 2 可動役物 C 5 , C 6 を動作させない制御) の開始タイミングは、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の制御開始のタイミングよりも後である。このようなパチンコ機 1 0 によれば、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の落下動作に不具合が発生した場合に、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の制御開始のタイミングよりも後に行われる制御に対する違和感を低減することができる。

## 【 7 4 7 0 】

なお、例えば期待演出を開始する前に行われる断線有無の確認処理や、予備動作の実行によって、予め第 1 可動役物 C 3 , C 4 の動作不良が発生することが分かっている場合は、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の制御開始のタイミングよりも前から第 2 可動役物 C 5 , C 6 に対する異なる制御を実行することによって、遊技者の意識を第 2 可動役物 C 5 , C 6 に向けさせてもよい。

40

## 【 7 4 7 1 】

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( C E 9 ) に関し、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の落下動作と第 2 可動役物 C 5 , C 6 の落下動作と装飾エフェクト表示 e f 2 1 は、同一の演出に属している。このようなパチンコ機 1 0 によれば、第 1 可動役物 C 3 , C 4 の落下動作に不具合が発生した場合に、第 3 図柄表示装置 4 2 における装飾エフェクト表示 e f 2 1 が行われたにも関わらず第 1 可動役物 C 3 , C 4 も第 2 可動役物 C 5 , C 6

50

も行われないうきに、上述の異なる制御を行わなければ違和感が生じ易い状況が発生させるが、上述した構成によって、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

【 7 4 7 2 】

また、本実施例の変形例 5 に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( C E 1 0 ) に関し、第 1 可動役物 C 3 , C 4 は、遊技者に視認しがたい退避位置 ( センターフレームの上枠に隠れる位置 ) と遊技者に視認しやすい露出位置との間を往復移動することが可能となっており、第 2 可動役物 C 5 , C 6 は、遊技者に視認しがたい退避位置 ( センターフレームの上枠に隠れる位置 ) と遊技者に視認しやすい露出位置との間を往復移動することが可能となっている。このようなパチンコ機 1 0 によれば、第 1 可動役物 C 3 , C 4 、第 2 可動役物 C 5 , C 6 に、遊技者に視認しがたい退避位置と遊技者に視認しやすい露出位置との間を往復移動させるといふ、とくに見せたい演出において、違和感が生じ易い状況が発生させるが、上述した構成によって、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。なお、このよう構成は、上述した実施例 7 1 、実施例 7 2 等の可動役物が 1 つの構成についてもあてはまる。

10

【 実施例 7 6 】

【 7 4 7 3 】

上述の実施例 7 5 では、可動役物が複数であって、第 1 可動役物 C 3 , C 4 がその回動作に伴って原点位置から離れたという事象が位置センサ C e 3 によって検出されたことに基づいて、第 2 可動役物 C 5 , C 6 が回動作を行うよう制御されていたが、可動する可動役物と可動しない遊技部品とで所定の制御を行う構成において、可動役物の動作が検出されない場合に所定の制御とは異なる制御を行うようにしてもよい。

20

【 7 4 7 4 】

以下、実施例 7 6 に係る遊技機について図 7 6 6 から図 7 7 3 を用いて詳細に説明する。

【 7 4 7 5 】

図 7 6 6 は、実施例 7 6 に係るパチンコ機 1 0 の正面図である。実施例 7 6 に係るパチンコ機 1 0 は、実施例 7 5 に係るパチンコ機 1 0 とは異なり、可動する可動役物 C 7 , C 8 と、可動しない遊技部品である発光装飾部品 C 9 , C 1 0 とを備える。この可動役物 C 7 , C 8 を動作する機構および可動役物 C 7 , C 8 および発光装飾部品 C 9 , C 1 0 に関する制御が実施例 7 5 と異なる。具体的には、第 3 図柄表示装置 4 2 の左上部を基点に第 3 図柄表示装置 4 2 の上辺に平行移動可能な可動支持部材 C 7 と、可動支持部材 C 7 の先端に設けられた可動装飾部材 C 8 が設けられている。また、第 3 図柄表示装置 4 2 の中央上部に固定された発光支持部材 C 9 と、第 2 支持部材 C 9 に設けられた発光装飾部材 C 1 0 が設けられている。可動支持部材 C 7 , 可動装飾部材 C 8 は、第 1 の遊技部品である可動役物 C 7 , C 8 を構成しており、発光支持部材 C 9 , 発光装飾部材 C 1 0 は、第 2 の遊技部品である発光装飾部品 C 9 , C 1 0 を構成している。

30

【 7 4 7 6 】

具体的には、図 7 6 7 ( a ) に示すように、可動役物 C 7 , C 8 は、初期状態では、少なくとも一部が第 3 図柄表示装置 4 2 の左下隅で、センターフレーム 4 7 の背後に隠れた状態で待機している。可動支持部材 C 7 は、後述する ( b ) に示すように動作中に表示画面 4 2 a の前面に重なる部分が、表示画像を視認する妨げにならないように無色もしくは有色の透過性を有する樹脂で形成されている。可動装飾部材 C 8 は、例えば大砲の形を模した平板状の遊技部品であり、初期状態では第 3 図柄表示装置 4 2 の左下隅に砲身を隠し、砲口を右斜め上に向けた状態で発光装飾部品 C 9 , C 1 0 に狙いを合わせるように配設されている。可動装飾部材 C 8 は、可能な限り背後の視認性を良くする観点からは、透過性を有する樹脂で形成されてもよい。透過性を有する樹脂は、有色でも無色でもよいが、無色の場合は、役物としての存在感を確保するために、縁取りを有色で行うとよい。

40

【 7 4 7 7 】

可動装飾部材 C 8 は、この砲口を右斜め上に向けた状態から、この砲口を真上に向けた

50

状態に、姿勢を変える姿勢変換機構 C 1 1 を備えている。姿勢変換機構 C 1 1 は、モータやソレノイドなどの駆動部と、駆動力を姿勢変換のための回動力に変換する変換部とを備えている。可動支持部材 7 は、可動装飾部材 C 8 を上下にスライドするための上下スライド機構 C 1 2 を備えている。上下スライド機構 C 1 2 は、可動装飾部材 C 8 の裏面に取り付けられたボールナット C 1 3 と、可動支持部材 C 7 を構成するボールネジ C 1 4 と、ボールネジ C 1 4 を回転させるモータ C 1 5 によって構成されている。

#### 【 7 4 7 8 】

発光装飾部品 C 9 , C 1 0 は、初期状態では第 3 図柄表示装置 4 2 の中央上部で、センターフレーム 4 7 の前面に露出された状態で固定されている。発光支持部材 C 9 は、センターフレーム 4 7 の中央上部で発光装飾部材 C 1 0 を支持しており、発光装飾部材 C 1 0 は、( a ) にて発光装飾部材 C 1 0 の破断領域で示すように、発光体である LED が縦横にびっしりと配列されている。発光装飾部材 C 1 0 は、この配列された LED のうち、所定の LED のみを発光させることで所定の絵柄 ( 後述する爆発発光表示 C 3 2 ) を発光表示させたり、全部の LED を発光させたり ( 後述する全面発光 C 3 4 ) することができる。

10

#### 【 7 4 7 9 】

図 7 6 7 ( b ) に示すように、可動役物 C 7 , C 8 は、後述するように役物移動演出を行う演出状態になると、センターフレーム 4 7 の左下隅の初期位置を維持するか、または、この初期位置から現れて第 3 図柄表示装置 4 2 の中央やや上側の位置 ( 以下、中央上側演出位置と呼ぶ ) に停止するまでの所定の動作を行わせる制御である第 1 所定制御が行われる。可動役物 C 7 , C 8 が初期位置を維持するかまたは中央上側演出位置に停止する所定のタイミングで、その背後では所定動作対応表示であるエフェクト表示 ( 例えば、初期位置での砲弾発射時における砲口付近での爆発を示すエフェクト表示 C 3 1 または中央上側演出位置での砲弾発射時における砲口付近での爆発を示すエフェクト表示 C 3 3 ) が行われる。発光装飾部品 C 9 , C 1 0 は、このエフェクト表示 C 3 1 またはエフェクト表示 C 3 3 の直後 ( または同時 ) に、発光装飾部材 C 1 0 にて所定の発光表示 ( 例えば、砲弾着弾時の爆発を示す爆発発光表示 C 3 2 ) を行わせる制御である第 2 所定制御が行われる。

20

#### 【 7 4 8 0 】

図 7 6 8 は、可動役物 C 7 , C 8 の駆動機構の詳細を示している。図 7 6 8 ( a ) に示すように、可動役物 C 7 , C 8 は、第 3 図柄表示装置 4 2 の上辺の左側に、第 3 図柄表示装置 4 2 の中央に向けて往復移動可能とする駆動機構を備えている。具体的には、駆動機構は、可動役物 C 7 , C 8 に水平方向の駆動力を付与するモータ C f 1 である駆動部品と、可動役物 C 7 , C 8 が初期位置から水平方向に動作したという動作事象を検出するための例えばロータリーエンコーダ C f 2 のような駆動検出部品と、モータ C f 1 による回転を水平動に変換する動力変換部品であるベルト C f 3 と、可動支持部品 C 7 を支持した状態でベルト C f 3 に沿って平行移動するスライダ C f 4 とを備える。これらの部品は、ユニット化されてセンターフレーム 4 7 の背面に取り付けられる。モータ C f 1 側をベルト C f 3 の基端とするとき、その先端は、第 3 図柄表示装置 4 2 の中央よりもやや右側 ( モータ C f 1 寄り ) に設けられている。なお、駆動機構は、モータ C f 1 とベルト C f 3 によってスライダ C f 4 を移動させる構成に限らず、モータが接続されたボールネジによってスライダを移動させる構成でも構わない。駆動検出部品は、それぞれの位置に配設された位置センサ ( リミットスイッチ、光センサ ) であっても構わない。

30

40

#### 【 7 4 8 1 】

図 7 6 8 ( b ) に示すように、駆動機構は、可動役物 C 7 , C 8 を中央上側演出位置に位置させるときは、姿勢変換機構 C 1 1 によって可動役物 C 7 , C 8 の姿勢を右斜め上向きから鉛直上向きに変化させた状態で、スライダ C f 3 が中央演出位置に到達する回転量に達したとことがロータリーエンコーダ C f 2 によって検出されるまでモータ C f 1 を駆動する。駆動機構は、サブ制御装置によって駆動制御されている。上述した姿勢変換機構 C 1 1 , 上下スライド機構 C 1 2 も同様である。そして、スライダ C f 3 が右中央

50

位置に到達したタイミングで、(c)に示すように、上下スライド機構C12によって可動役物C7, C8は、中央上側演出位置に到達する。

#### 【7482】

ここで、可動役物C7, C8を中央上側演出位置に駆動させる制御が行われるスーパーリーチEまたはスーパーリーチFに係る変動パターンコマンドであったが、可動役物C7, C8が故障により動作しなかった場合、中央上側演出位置の背後で表示されるエフェクト表示E33との齟齬を生じにくくするように、発光装飾部品C9, C10に特別な制御が行われる。すなわち、図768(c)に示すように、発光装飾部品C9, C10に、エフェクト表示E33を覆い隠すように強烈に全面発光させる制御である第3所定制御が行われている。これにより、可動役物C7, C8が中央上側演出位置にいることが遊技者にとって有利な状態を示唆する演出において、故障により可動役物C7, C8を動作させることができない場合に、発光装飾部品C9, C10に強烈に全面発光させることで、故障による可動役物C7, C8とエフェクト表示E33とによって誤って遊技者にとっての価値または期待度の低いスーパーリーチCまたはスーパーリーチDであるかのような誤解が生じることを低減できる。また、発光装飾部品C9, C10による強烈な全面発光を、スーパーリーチE, Fと同程度の高い大当たり期待度の変動パターンにおいて採用することで、このような全面発光も遊技者にとって有利な状態を示唆するものと遊技者に認識させることができる。

10

#### 【7483】

なお、可動役物C7, C8が回動する構成について説明したが、可動役物C7, C8は、初期位置から目的位置まで往復動作可能な可動遊技部品であれば、左右方向以外の直線動作(例えば上下方向や、前後方向の直線動作)であってもよい。発光装飾部品C9, C10は、可動役物C7, C8とは異なる別遊技部品であれば、可動役物C7, C8の演出位置から離れた位置に設けられてもよいし、所定の位置で回転動作される構成でもよいし、可動役物C7, C8の動作に同期した音声出力する遊技部品であってもよい。すなわち、ある態様で特定された動作として第1特定動作を行わせる第1特定制御であれば、上述のような上下方向や、前後方向の直線動作や回動動作を行わせる制御であってもよい。また、異なる態様で特定された第2特定制御であれば、発光の他にも、上述した音声出力や、振動や、メイン液晶もしくはサブ液晶での液晶表示であってもよい。また、可動役物C7, C8が故障により動作しなかった場合に発光装飾部品C9, C10が行った特別な制御についても、可動役物C7, C8の故障を気付かれ難くする第3特定制御であれば、他の実施例で述べたような暗転表示や導光板表示のような可動役物とは異なる制御であってもよい。

20

30

#### 【7484】

次に、図769, 図770を参照して本実施例の役物移動演出の実際について説明する。図769は、特図1装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。図770は、各役物演出および役物移動演出の示唆状態を示す図である。図769を参照すれば分かるように、抽選結果が複数種類の大当たりスーパーリーチまたは前後外れスーパーリーチに当選したときに役物演出および役物移動演出が実行される。役物演出とは、上述した可動役物C7, C8が初期位置を維持した状態で砲撃が行われる演出であり、役物移動演出とは、上述した可動役物C7, C8が中央上側演出位置まで移動した状態で砲撃が行われる演出である。具体的には、いずれも変動時間60秒の大当たりスーパーリーチC, 大当たりまたは前後外れスーパーリーチDが設定された場合は、可動役物C7, C8が初期位置を維持したままで行われる役物演出(図770(a)(b)も参照)が実行される。この役物演出は、大砲を模した可動装飾部材C8が初期状態である右斜め上向き姿勢で砲弾を発射する演出であって、初期位置での砲弾発射時の砲口付近の爆発を示すエフェクト表示C31が表示画面42aに表示される。そして、大当たりスーパーリーチCであれば、狙いである発光装飾部材C10において砲弾着弾時の爆発を示す爆発発光表示C32が表示される。大当たり・前後外れスーパーリーチDであれば狙いである発光装飾部材C10から外れるので、爆発発光表示C32は表示されないが、その後のリーチ演出の展開次第で大当た

40

50

りまたは外れになる。

【 7 4 8 5 】

変動時間 1 2 0 秒の大当たりスーパーリーチ E , 大当たりまたは前後外れスーパーリーチ F が設定された場合は、可動役物 C 7 , C 8 が中央上側演出位置に平行移動する役物移動演出 ( 図 7 7 0 ( c ) ( d ) も参照 ) が実行される。この役物移動演出は、上述した役物演出に比べてもリーチ外れの変動パターンコマンドにおいて出にくく ( 例えば変動種別カウンタ C S 1 ( 0 ~ 1 9 8 ) のうち 1 9 0 ~ 1 9 8 に ) 、大当たり期待度が設定されている。そのため、この役物移動演出は、中央上側演出位置に平行移動する動作そのものにも遊技者の期待感が高まるものである。また、この役物移動演出は、その示唆状態となったときの態様が、可動役物 C 7 , C 8 が中央上側演出位置に到達したタイミングで、大砲を模した可動装飾部材 C 8 が鉛直上向き姿勢で砲弾を発射する演出であって、中央上側演出位置での砲弾発射時の砲口付近の爆発を示すエフェクト表示 C 3 3 が表示画面 4 2 a に表示される。そして、大当たりスーパーリーチ E であれば、狙いである発光装飾部材 C 1 0 において砲弾着弾時の爆発を示す爆発発光表示 C 3 2 が表示される。大当たり・前後外れスーパーリーチ F であれば狙いである発光装飾部材 C 1 0 から外れるので、爆発発光表示 C 3 2 は表示されないが、その後のリーチ演出の展開次第で大当たりまたは外れになる。

10

【 7 4 8 6 】

役物移動演出の開始は、例えば、変動時間 6 0 秒のスーパーリーチ C , D が設定される場合は、役物演出が例えば変動開始 5 0 秒後に開始されるようにすれば、このタイミングで役物演出が実行されるか否かに応じて、スーパーリーチの中でも大当たり期待度が低いスーパーリーチ A , B か、それに比べて大当たり期待度が高いスーパーリーチ C , D かを認識することができる。また、例えば、変動時間 1 2 0 秒のスーパーリーチ E , F が設定される場合、両移動演出が変動開始例えば 5 0 秒後に開始されるようにすれば、このタイミングで可動役物 C 7 , C 8 が平行移動するか否かに応じて、スーパーリーチの中でも大当たり期待度が最も高いスーパーリーチ E , F かを認識することができる。

20

【 7 4 8 7 】

後述するように、スーパーリーチ E , F に係る演出中に可動役物 C 7 , C 8 が故障により動作しない場合、役物移動演出における中央上側演出位置に到達した時点 ( すなわち示唆状態 ) では、図 7 7 0 ( e ) ( f ) に示すように、可動役物 C 7 , C 8 が初期状態で停止した状態 ( 以下、役物故障状態 ) となる。この役物故障状態となったとき、何らの対処も施さなければ、可動役物 C 7 , C 8 が初期位置にある状態で、中央上側演出位置でエフェクト表示 C 3 3 ( 砲弾発射時の爆発表示 ) が表示される。また、スーパーリーチ E であれば、この後、狙いである発光装飾部材 C 1 0 にて爆発発光表示 C 3 2 ( 砲弾着弾時の爆発表示 ) が表示される。これにより、通常大当たりの可能性もある大当たりスーパーリーチ C , D であるかのような誤解を招く恐れがある。また、この役物故障状態では、故障のため初期位置に可動役物 C 7 , C 8 がいるにも関わらず中央上側演出位置でエフェクト表示 C 3 3 が表示されているという違和感も生じるおそれがある。

30

【 7 4 8 8 】

そこで、本実施例では、図 7 7 3 で後述するように、故障状態が発生した場合でもこのような誤解や違和感を生じさせない特別な演出を行っている。なお、エフェクト表示 C 3 1 は、可動役物 C 7 , C 8 が初期位置からの砲弾発射に対応して表示される第 1 特定動作対応表示であれば、初期位置から離れる方向に向けて砲弾が発射されるような画像であってもよい。また、エフェクト表示 C 3 3 は、中央上側演出位置からの砲弾発射に対応して表示される第 2 特定動作対応表示であれば、中央上側演出位置から離れる方向に向けて砲弾が発射されるような画像であってもよい。

40

【 7 4 8 9 】

続いて、図 7 7 1 , 図 7 7 2 を参照して正常に動作する場合の役物演出、役物移動演出を含む変動表示演出の表示態様について説明する。図 7 7 1 は、スーパーリーチ C , D に係る役物演出を含む変動表示演出の表示態様を示す図である。図 7 7 2 は、スーパーリー

50

チ E , F に係る役物移動演出を含む変動表示演出の表示態様を示す図である。なお、図 771 ( 1 ) ~ ( 4 ) では、スーパーリーチ C に係る役物演出を含む変動表示演出の表示態様を示し、図 771 ( 11 ) ~ ( 13 ) では、スーパーリーチ D に係る役物演出を含む変動表示演出の表示態様を示し、図 772 ( 1 ) ~ ( 4 ) では、スーパーリーチ E に係る役物移動演出を含む変動表示演出の表示態様を示し、図 772 ( 11 ) ~ ( 14 ) では、スーパーリーチ F に係る役物移動演出を含む変動表示演出の表示態様を示す。

【 7490 】

図 771 ( 1 ) ~ ( 4 ) を参照して、スーパーリーチ C に係る役物演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【 7491 】

図 771 ( 1 ) は、スーパーリーチ C の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示している。図 771 ( 1 ) においては、表示画面 42 a 上の主装飾図柄 S Z は、「 7 」 「 7 」 「 7 」 のリーチ状態となっており、可動役物 C 7 , C 8 は、第 3 図柄表示装置 42 の左下隅の初期位置における初期状態を維持している。

【 7492 】

図 771 ( 2 ) は、リーチ演出が役物演出まで発展したときの様子を示している。当該図では、スーパーリーチ C に係る期待演出が役物演出であることに基づき、初期状態を維持した状態で、砲弾発射時の爆発表示であるエフェクト表示 C 3 1 が表示画面 42 a に表示されている。

【 7493 】

図 771 ( 3 ) は、エフェクト表示 C 3 1 が表示された直後（またはそれと同時）の様子を示している。当該図では、砲弾発射時の爆発表示であるエフェクト表示 C 3 1 に加えて、発光装飾部材 C 10 には砲弾着弾時の爆発表示である爆発発光表示 C 3 2 が表示されている。これにより、当該スーパーリーチは、大当たりスーパーリーチ C であることを認識することができる。

【 7494 】

図 771 ( 4 ) は、役物演出の終了後、リーチ演出が終了したときの様子を示している。すなわち、当該スーパーリーチは、大当たり組合せを示す結果が表示される。

【 7495 】

このように、役物演出において、可動役物 C 7 , C 8 が初期位置を維持している状態で、右斜め上向きの砲弾発射時の爆発表示を示すエフェクト表示 C 3 1 が表示画面 42 a に表示され、砲弾着弾時の爆発表示を示す爆発発光表示 C 3 2 が発光装飾部材 C 10 に表示されると、当該スーパーリーチは大当たり確定のスーパーリーチ E の示唆であると認識することができる。

【 7496 】

図 771 ( 11 ) ~ ( 14 ) を参照して、大当たりまたは前後外れスーパーリーチ D に係る役物演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【 7497 】

図 771 ( 11 ) は、スーパーリーチ D の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示しているが、この表示態様は、図 771 ( 1 ) と同じである。

【 7498 】

図 771 ( 12 ) は、リーチ演出が役物演出まで発展したときの様子を示しているが、この表示態様は、図 771 ( 2 ) と同じである。

【 7499 】

図 771 ( 13 ) は、エフェクト表示 C 3 1 が表示された直後（またはそれと同時）の様子を示している。当該図では、砲弾発射時の爆発表示であるエフェクト表示 C 3 1 が表示画面 42 a に表示されているが、発光装飾部材 C 10 には爆発発光表示 C 3 2 が表示されていない。これにより、当該スーパーリーチは、大当たりまたは前後外れスーパーリーチ D であることを認識することができる。

【 7500 】

10

20

30

40

50

図 772 ( 1 ) ~ ( 4 ) を参照して、大当たりスーパーリーチ E に係る役物移動演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【 7501 】

図 772 ( 1 ) は、スーパーリーチ E の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示しているが、この表示態様は、図 771 ( 1 ) ( 11 ) と同じである。

【 7502 】

図 772 ( 2 ) は、リーチ演出が役物移動演出まで発展したときの様子を示している。当該図では、スーパーリーチ E の役物移動演出に基づき、初期状態にあった可動役物 C 7 , C 8 が右方向及び上方向への平行移動を行い、中央上側演出位置で停止する。

【 7503 】

図 772 ( 3 ) は、可動役物 C 7 , C 8 が中央上側演出位置に到達した直後の画面である。このときの表示画面 42 a には、中央上側演出位置に到達した可動装飾部材 C 8 の背後には、可動装飾部材 C 8 の砲口付近に、砲弾発射時の爆発表示を示すエフェクト表示 C 33 が表示される。

【 7504 】

図 772 ( 4 ) は、エフェクト表示 C 33 が表示された直後（またはそれと同時）の様子を示している。当該図では、中央上側演出位置での砲弾発射時の爆発表示であるエフェクト表示 C 33 に加えて、発光装飾部材 C 10 には砲弾着弾時の爆発表示である爆発発光表示 C 32 が表示されている。

【 7505 】

このように、役物演出において、可動役物 C 7 , C 8 が中央上側演出位置に到達した状態で、鉛直上向きの砲弾発射時の爆発表示を示すエフェクト表示 C 33 が表示画面 42 a に表示され、砲弾着弾時の爆発表示を示す爆発発光表示 C 32 が発光装飾部材 C 10 に表示されると、当該スーパーリーチは確変または時短付き大当たり確定のスーパーリーチ E であることを示唆することができる。

【 7506 】

図 772 ( 11 ) ~ ( 14 ) を参照して、スーパーリーチ F に係る役物移動演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【 7507 】

図 772 ( 11 ) は、大当たりスーパーリーチ F の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示しているが、この表示態様は、図 772 ( 1 ) と同じである。

【 7508 】

図 772 ( 12 ) は、リーチ演出が役物移動演出まで発展したときの様子を示しているが、この表示態様は、図 772 ( 2 ) と同じである。

【 7509 】

図 772 ( 13 ) は、可動役物 C 7 , C 8 が中央上側演出位置に到達した状態で、鉛直上向きの砲弾発射時の爆発表示を示すエフェクト表示 C 33 が表示画面 42 a に表示されたときの様子を示しているが、この表示態様は、図 772 ( 3 ) と同じである。

【 7510 】

図 772 ( 14 ) は、エフェクト表示 C 33 が表示された直後（またはそれと同時）の様子を示している。当該図では、砲弾発射時の爆発表示であるエフェクト表示 C 33 が表示画面 42 a に表示されているが、発光装飾部材 C 10 には爆発発光表示 C 32 が表示されていない。これにより、当該スーパーリーチは、大当たりまたは前後外れスーパーリーチ F であることを認識することができる。

【 7511 】

図 773 を参照してスーパーリーチ E , F の演出中に可動役物 C 7 , C 8 が故障により動作しない場合について説明する。図 773 は、役物故障が発生した場合のスーパーリーチ E , F に係る役物移動演出を含む変動表示演出の表示態様を示す図である。

【 7512 】

図 773 ( 1 ) ~ ( 4 ) を参照して、可動役物 C 7 , C 8 に故障が発生した場合のスーパー

10

20

30

40

50

パーリーチ E に係る役物移動演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【 7 5 1 3 】

図 7 7 3 ( 1 ) は、大当たりスーパーリーチ E の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示しているが、この表示態様は、図 7 7 2 ( 1 ) と同じである。

【 7 5 1 4 】

図 7 7 3 ( 2 ) は、本来は図 7 7 2 ( 2 ) に示すように可動役物 C 7 , C 8 が初期位置から平行移動する動作が実行されるときに、可動役物 C 7 , C 8 を動作させる機構が故障したことにより、可動役物 C 7 , C 8 の平行移動が実行されていない様子を示している。なお、可動役物 C 7 , C 8 の動作制御に伴って生じた動作関連事象を検出するものであれば、その動作制御によって動作が開始されたことの検出のほかに、その動作制御によつて目的が達成されたことの検出であってもよい。例えば、中央 ( 上側 ) 演出位置への到達を検出できるようにベルト C f 3 ( 図 7 6 8 参照 ) 近傍に近接センサを設けることによって、可動役物 C 7 , C 8 が中央 ( 上側 ) 演出位置へ到達したことを検出することができる。

10

【 7 5 1 5 】

図 7 7 3 ( 3 ) は、本来であれば可動役物 C 7 , C 8 が中央上側演出位置に到達した直後のタイミングでの様子を示している。すなわち、可動役物 C 7 , C 8 が初期位置にいる状態で、中央上側演出位置にて砲弾発射時の爆発表示を示すエフェクト表示 C 3 3 が表示画面 4 2 a に表示されている。ここで、可動役物 C 7 , C 8 が故障状態のまま初期位置にいるので、本来は中央上側演出位置で砲撃を行うスーパーリーチ E の ( この時点ではスーパーリーチ F であるとも思える ) 変動パターンであるにも関わらず、初期位置で砲撃を行うスーパーリーチ C の ( この時点ではスーパーリーチ D であるとも思える ) 変動パターンであるかのような誤った印象を与えるおそれがある。

20

【 7 5 1 6 】

図 7 7 3 ( 4 ) は、図 7 7 3 ( 3 ) の直後の様子を示している。ここで、当該変動は、大当たりスーパーリーチ E に係る変動パターンコマンドであるので、本来であれば、発光装飾部材 C 1 0 には砲弾着弾時の爆発表示を示す爆発発光表示 C 3 2 が表示される。しかし、可動役物 C 7 , C 8 が初期位置にいる状態のまま、中央上側演出位置ではエフェクト表示 C 3 3 が表示され、発光装飾部材 C 1 0 では爆発発光表示 C 3 2 が表示されるとすると、どちらの演出が正しいのかははっきりせず、遊技者に違和感を生じさせる。そこで、本例では、可動役物 C 7 , C 8 を平行移動させる指示を送ったにも関わらず、可動役物 C 7 , C 8 が平行移動を開始したことに伴って初期位置から離れたことがロータリーエンコーダ C f 2 によって検出されないことに基づいて、このエフェクト表示 C 3 3 , 爆発発光表示 C 3 2 を遊技者が視認し難くなるように、発光装飾部材 C 1 0 において強烈的な全面発光を実行する。このような強烈的な全面発光は、図示では発光装飾部材 C 1 0 からはみ出した発光として符号 C 3 4 を付して示す。発光装飾部材 C 1 0 が強烈的に全面発光されれば、仮に全面発光が爆発発光表示 C 3 2 部分を除く LED にて行われたとしても、爆発発光表示 C 3 2 は遊技者に認識し難くなる。

30

【 7 5 1 7 】

これにより、遊技者は、中央上側演出位置での爆発表示であるエフェクト表示 C 3 3 や、発光装飾部材 C 1 0 での爆発発光表示 C 3 2 が行われたことの印象を薄めることができる。さらに、この発光装飾部材 C 1 0 での強烈的な全面発光を、大当たりスーパーリーチ E と同程度に高い大当たり期待度を示す変動パターンコマンドにおいても実行することで、スーパーリーチの種別は分からないが、大当たり期待度が非常に高い演出が行われた、という認識を遊技者に与えることができる。

40

【 7 5 1 8 】

図 7 7 3 ( 1 1 ) ~ ( 1 4 ) を参照して、可動役物 C 7 , C 8 に故障が発生した場合のスーパーリーチ F に係る役物移動演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【 7 5 1 9 】

図 7 7 3 ( 1 1 ) は、大当たりスーパーリーチ F の変動パターンがリーチ演出まで進ん

50

だときの様子を示しているが、この表示態様は、図 773 ( 1 ) と同じである。

【 7520 】

図 773 ( 12 ) は、可動役物 C7 , C8 を動作させる機構が故障したことにより、可動役物 C7 , C8 の平行移動が実行されていない様子を示しているが、この表示態様は、図 773 ( 2 ) と同じである。

【 7521 】

図 773 ( 13 ) は、本来であれば可動役物 C7 , C8 が中央上側演出位置に到達した直後の様子を示しているが、この表示態様は、図 773 ( 3 ) と同じである。

【 7522 】

図 773 ( 14 ) は、図 773 ( 13 ) の直後の様子を示している。ここで、当該変動は、大当たりスーパーリーチ F に係る変動パターンコマンドであるので、発光装飾部材 C10 には爆発発光表示 C32 が表示されないが、可動役物 C7 , C8 が初期位置にいる状態のまま中央上側演出位置にエフェクト表示 C33 が表示されると、遊技者に違和感を生じさせる。そこで、本例では、このような場合にも、このエフェクト表示 C33 を遊技者が視認し難くなるように、発光装飾部材 C10 において強烈な全面発光 C34 を出力する。

10

【 7523 】

これにより、遊技者は、中央上側演出位置での爆発表示であるエフェクト表示 C33 が行われたことの印象を薄めることができる。さらに、この発光装飾部材 C10 での強烈な全面発光を、大当たりスーパーリーチ F と同程度に高い大当たり期待度を示す変動パターンコマンドにおいても実行することで、スーパーリーチの種別は分からないが、大当たり期待度が非常に高い演出が行われた、という認識を遊技者に与えることができる。

20

【 7524 】

< 変形例 1 >

【 7525 】

本実施例では、可動しない遊技部品は、発光装飾部品 C9 , C10 であったが、スピーカーを備える音声出力部品であってもよい。音声出力部品は、図 1 において前面枠セット 14 の正面視で上部の左右 2 箇所 に設けられた音出力部 24 であってもよいし、発光装飾部品 C9 , C10 と同じ位置に設けられる音出力部であってもよい。音出力部は、正常時には、爆発発光表示 C32 を行う代わりに「ドカーン」のような爆発音声出力を行い、故障時には、「キュインキュイン」のような特別な音声出力を行う。また、「ドカーン」のような擬音の代わりに、「目標撃破」のような台詞としてもよい。また、「目標撃破！」のような文字を表示する液晶表示装置であってもよい。この場合は、故障時には「げきあつ！」のような特別な文字表示を行ってもよい。このように、特別な音声出力、文字表示に関する制御によっても、違和感が発生することを低減できる。

30

【 7526 】

< 本実施例における特徴的な構成 >

本実施例に係るパチンコ機 10 は、上述の ( CF1 ) に関し、遊技盤 30 に設けられた可動役物 C7 , C8 と、遊技盤 30 に設けられた発光装飾部品 C9 , C10 と、遊技盤 30 に設けられ、遊技に関する表示を実行する第 3 図柄表示装置 42 と、遊技領域 30a を流下する遊技球を入球させる特図 1 用始動入賞装置 33a、特図 2 用始動入賞装置 33b と、特図 1 用始動入賞装置 33a、特図 2 用始動入賞装置 33b に対する遊技球の入球を契機として遊技に関する抽選を実行する主制御装置 261 による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能と、主制御装置 261 による抽選処理を行う機能による抽選の結果に基づいて例えばスーパーリーチ E , F が選択されるという所定条件が成立すると、第 1 の制御 (例えば、可動役物 C7 , C8 を画面左外側の初期位置から中央上側演出位置へ移動させる移動制御) で可動役物 C7 , C8 を制御し、第 2 の制御 (例えば、可動役物 C7 , C8 が中央上側演出位置に来たタイミングでの発光制御) で発光装飾部品 C9 , C10 を制御するサブ制御装置 262 による期待演出を実行させる処理 (期待演出制御処理) を実行する機能と、可動役物 C7 , C8 に対する第 1 の制御に伴って生じる事象 (例

40

50

例えば可動役物 C 7 , C 8 が初期位置にいなくなる事象)を検出するセンサ(例えばロータリーエンコーダ C f 2 等)を備え、上述の所定条件の成立後、サブ制御装置 2 6 2 による期待演出を実行させる処理(期待演出制御処理)を実行する機能は、可動役物 C 7 , C 8 に係る上述の事象が検出されなかったことを条件に、発光装飾部品 C 9 , C 1 0 に対し第 3 の制御(例えば、可動役物 C 7 , C 8 が故障で初期位置から動かない場合に、発光装飾部品 C 9 , C 1 0 を強烈に全面発光させる全面発光制御)を行い、パチンコ機 1 0 は、上述の所定条件が成立すると、可動役物 C 7 , C 8 に係る上述の事象が検出されたか否かに関わらず中央上側演出位置の背後のエフェクト表示 C 3 3 を第 3 図柄表示装置 4 2 に実行させる表示制御装置 4 5 を備える。

#### 【 7 5 2 7 】

前記(C F 1)に記載の遊技機によれば、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に対する遊技球の入球を契機として主制御装置 2 6 1 による抽選処理を行う機能による抽選の結果に基づいて例えばスーパーリーチ E が選択されるという所定条件が成立すると、可動役物 C 7 , C 8 は第 1 の制御で制御され、音声装飾部品 C 9 , C 1 0 は第 2 の制御で制御される。この所定条件の成立後、可動役物 C 7 , C 8 に対する第 1 の制御に伴って生じる事象が検出されなかったことを条件に、第 2 可動役物 C 9 , C 1 0 に対し第 3 の制御が行われる。これにより、可動役物 C 7 , C 8 に対して第 1 の制御を行ったにも関わらず、その第 1 の制御に伴って生じる事象が検出されていない場合に、そのまま発光装飾部品 C 9 , C 1 0 に対する第 2 の制御が行われることによって生じる違和感を低減できる。このとき、第 3 図柄表示装置 4 2 は、この所定条件が成立すると可動役物 C 7 , C 8 に係る上述の事象が検出された否かに関わらず所定の表示は共通であるので、表示制御が煩雑になることも低減できる。その結果、複数の遊技部品による所定の動作を行う遊技の興趣性を向上させることができる。

#### 【 7 5 2 8 】

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の(C F 2)に関し、第 3 の制御は、第 2 の制御に代えて実行される(可動役物 C 7 , C 8 が故障で初期位置から動かない場合に、発光装飾部品 C 9 , C 1 0 を強烈に全面発光させる)。このようなパチンコ機 1 0 によれば、第 2 の制御の実行によって違和感が生じることを低減できる。

#### 【 7 5 2 9 】

なお、第 2 の制御と第 3 の制御とを同時に実行してもよい。例えば、発光装飾部品 C 9 , C 1 0 において爆発発光表示 C 3 2 を実行中に、発光装飾部品 C 9 , C 1 0 とは異なる発光装飾部品(例えばセンターフレームの枠に沿って配設された L E D)によって全面発光を行う構成である。このような構成であれば、第 2 の制御と第 3 の制御との違いをより明確にすることができる。

#### 【 7 5 3 0 】

また、本実施例の変形例 2 に係るパチンコ機 1 0 は、上述の(C F 3)に関し、第 3 の制御は、第 2 の制御の実行中に開始される、例えば発光装飾部品 C 9 , C 1 0 が爆発発光表示 C 3 2 を実行中に全面発光 C 3 4 を開始させる制御であってもよい。前記(C F 3)に記載の遊技機によれば、第 2 の制御の実行中に違和感が生じることを低減できる。

#### 【 7 5 3 1 】

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の(C F 4)に関し、第 1 の制御は、可動役物 C 7 , C 8 の動作に関する制御(例えば、可動役物 C 7 , C 8 を画面左外側の初期位置から中央上側演出位置へ移動させる移動制御)であり、上述の事象は、可動役物 C 7 , C 8 の動作に関する制御に伴って生じる事象(例えば可動役物 C 7 , C 8 が初期位置にいなくなる事象)である。このようなパチンコ機 1 0 によれば、可動役物 C 7 , C 8 の動作に関する制御に伴って生じる事象が検出されていないという遊技者に違和感を生じ易い状況が発生する場合に、違和感が発生することを低減できる。

#### 【 7 5 3 2 】

なお、本実施例では、第 1 の制御が行われる第 1 遊技部品として可動役物 C 7 , C 8 を例にとって説明したが、第 1 遊技部品は可動しない遊技部品であってもよい。すなわち、

10

20

30

40

50

第1遊技部品が第1発光装飾部品であり、第2遊技部品が第2発光装飾部品である例である。具体的には、第1発光装飾部品が大砲を模した発光装飾部品であり、第2装飾部品が標的を模した発光装飾部品である。第1発光装飾部品が発光することで砲弾の発射を認識させるように構成されている。第1発光装飾部品が故障により発光していないにも関わらず、第2発光装飾部品が爆発発光表示C32を行ってしまう場合には、第2発光装飾部品または他の発光装飾部品の全面発光によって第1発光装飾部品の不発光をごまかすように構成してもよい。

【7533】

また、本実施例に係るパチンコ機10は、上述の(CF5)に関し、第2の制御は、発光装飾部品C9、C10を変位させないで行われる所定の出力に関する制御(例えば、可動役物C7、C8が中央上側演出位置に来たタイミングでの爆発発光表示C32による発光制御)である。このようなパチンコ機10によれば、第1の制御に伴って生じる事象が検出されてないが、発光装飾部品C9、C10を変位させないで行われる所定の出力に関する制御が行われるという遊技者に違和感を生じ易い状況が発生する場合に、違和感が発生することを低減できる。

10

【7534】

なお、本実施例では、第2の制御は、所定の出力に関する制御であったが、所定の出力以外の制御であってもよい。例えば、期待演出が、動作してきた可動役物C7、C8と、発光装飾部品C9、C10とが合体するという演出である場合に、発光装飾部品C9、C10がその合体に必要な形に変形するための動作制御である。

20

【7535】

また、本実施例に係るパチンコ機10は、上述の(CF6)に関し、第3の制御は、発光装飾部品C9、C10に関する制御に連続して行われる。このようなパチンコ機10によれば、正常に制御されている発光装飾部品C9、C10の制御に連続して第3の制御が行われるので、違和感が発生することを低減できる。

【7536】

なお、第3の制御は、発光装飾部品C9、C10に関する制御に連続していなくてもよい。例えば、発光装飾部品C9、C10とは異なる遊技部品がエフェクト表示C33や、爆発発光表示C32を隠す動作を行う構成であってもよい。

【7537】

また、本実施例に係るパチンコ機10は、上述の(CF7)に関し、発光装飾部品C9、C10は、LEDを備え、第3の制御は、LEDの発光に関する制御である。このようなパチンコ機10によれば、遊技者に違和感を生じ易い状況が発生する場合に、発光装飾部品C9、C10に備えられたLEDに関する制御によって、違和感が発生することを低減できる。

30

【7538】

また、本実施例の変形例1に係るパチンコ機10は、上述の(CF8)に関し、発光装飾部品C9、C10の代わりに、スピーカーを備える音声出力部品であってもよく、第3の制御は、音声出力に関する制御であってもよい。このようなパチンコ機10によれば、遊技者に違和感を生じ易い状況が発生する場合に、音声出力に関する制御によって、違和感が発生することを低減できる。

40

【7539】

また、本実施例に係るパチンコ機10は、上述の(CF9)に関し、第3の制御は、第2の制御の終了に合わせて終了するように設定されている。このようなパチンコ機10によれば、第3の制御の終了と第2の制御の終了とが合わないことによる違和感が発生することを低減できる。

【7540】

なお、第3の制御をより強く意識させるために、第2の制御の終了後に終了するように設定されてもよい。例えば、全面発光C34は、エフェクト表示C33や爆発発光表示C32が終了した後も全面発光を続けてもよい。

50

## 【 7 5 4 1 】

また、本実施例に係るパチンコ機 1 0 は、上述の ( C F 1 0 ) に関し、所定の表示は、第 3 の制御の終了に合わせて終了するように設定されている。このようなパチンコ機 1 0 によれば、所定の表示の終了と第 3 の制御の終了とが合わないことによる違和感が発生することを低減できる。

## 【 7 5 4 2 】

なお、第 3 の制御が短時間で強く意識させることができるものであれば、所定の表示が終了する前に第 3 の制御が終了するように設定されてもよい。全面発光 C 3 4 による強烈な発光によって遊技者が気分を悪くすることを低減するために、強烈な発光を短時間に行ってもよい。全面発光 C 3 4 の終了後も遊技者はしばらく目がくらむため、エフェクト表示 C 3 3 や爆発発光表示 C 3 2 に目がいきにくくすることができる。

10

## 【 7 5 4 3 】

この発明は、上記実施形態に限られることはなく、同様の効果を奏する別の構成としてもよく、例えば下記のように変形実施することができる。

## 【 7 5 4 4 】

[ 1 ] 上述した実施例 1 では、エンディングカウントダウン情報 4 4 v は、「エンディング時間：後 秒」のように記述的に表示したが、これに限られない。エンディングカウントダウン情報 4 4 v の他の例は、数値情報を示すタイマー画像がある。遊技者は、エンディング画面 4 4 j を見ればエンディング期間に入ったことを認識できるので、タイマー画像を表示するだけでも、エンディング時間をカウントダウンしていることを認識できる。これにより、エンディング画面 4 4 j をまとめよく表示できる。他の例は、エンディング時間を帯グラフで表し、帯グラフ状のバーの上で現時点の位置を示すことでエンディング時間の残り時間を視覚的に示すシークバーに置き換えてもよい。

20

## 【 7 5 4 5 】

また、実施例 1 では、カウントダウン情報 4 4 v は、エンディング時間をカウントダウンしていたが、エンディング期間を含む大当たりラウンド遊技状態の時間をカウントダウンしてもよい。すなわち、大当たりラウンド遊技の開始時点またはその途中時点からエンディング期間の終了タイミングまでをカウントダウンしてもよい。

## 【 7 5 4 6 】

[ 2 ] 上述した実施例 1 では、本発明の「未到来示唆情報」としてエンディング中右打ち情報 4 4 k、次遊技状態近接情報 4 4 l およびエンディングカウントダウン情報 4 4 v が 3 つがともに表示される構成を例に挙げて説明してきたが、それぞれ単独で「未到来示唆情報」として表示されるものであったり、2 つの組み合わせで「未到来示唆情報」として表示されるものであってもよい。

30

## 【 7 5 4 7 】

[ 3 ] 上述した実施例 1 では、本発明の「所定の遊技状態」を大当たりラウンド遊技状態、「次の遊技状態」を大当たりラウンド遊技状態後の高確率・サポート状態等としていたが、「所定の遊技状態」「次の遊技状態」はその他の遊技状態であってもよい。例えば、「所定の遊技状態」を回数切りの高確率・サポート状態等の有利遊技状態として、「次の遊技状態」をその有利遊技状態の終了後の遊技状態（例えば通常遊技状態）としてもよい。

40

## 【 7 5 4 8 】

[ 4 ] 上述した実施例 1 では、本発明の「特定操作」を音量調節操作としていたが、「特定操作」は他の操作であってもよい。例えば、表示演出に登場させるキャラクター画像を遊技者が選択できる場合で、その選択できる期間が高速変動中や大当たりラウンド遊技状態中に設定されている場合であれば、キャラクター画像の選択操作も本発明の「特定操作」に含まれる。

## 【 7 5 4 9 】

[ 5 ] 上述した実施例 1 では、本発明の「特定操作」が許可された期間は、特定操作期間中情報 4 4 a を表示していたが、特定操作期間中情報 4 4 a を表示せずに、所定のタイ

50

ミングがきたら、特定操作期間終期近接情報 4 4 e を表示するようにしてもよい。

【 7 5 5 0 】

[ 6 ] 上述した実施例 1 では、通常画面 4 3 a やデモ画面 4 3 b や高速変動中画面 4 3 c やオープニング画面 4 3 h やラウンド画面 4 3 i やエンディング画面 4 3 j 等で決定ボタン 8 1 を押下することで、これらの画面が特定操作画面 4 4 b に切り替わったが、決定ボタン 8 1 とは別の左選択ボタン 8 2 や右選択ボタン 8 3 を押下することで、これらの画面が特定操作画面 4 4 b に切り替わるように構成してもよい。この場合、特定操作期間中情報 4 4 a (「音量変更可」) の表示中に枠ボタン 8 0 のいずれかを押下すれば特定操作を実行可能となることが予め遊技者に知らされている。これにより、直感的で分かりやすく、特定操作をし損なうことを低減できる。

10

【 7 5 5 1 】

また、特定操作期間中情報 4 4 a (「音量変更可」) を表示画面 4 2 a するタイミングに合わせて、表示画面 4 2 a の所定領域に手を近付けさせることによって、これらの画面が特定操作画面 4 4 b に切り替わるようにしてもよい。例えば「音量変更するときは画面に手を近付けて」などの情報が表示画面 4 2 a に表示される。これにより、さらに直感的で分かりやすく、特定操作をし損なうことを低減できる。

【 7 5 5 2 】

[ 7 ] 上述した実施例では、例えば、図 6 1 に示すエンディング演出パターンのように、各エンディング情報 (次遊技状態示唆情報 4 4 w , 製造者情報 4 4 x , カード抜き忘れ防止情報 4 4 y , のめり込み防止情報 4 4 z ) の表示時間は、5 秒または 10 秒といった同じ時間であったが、異なる時間であってもよい。例えば、次遊技状態示唆情報 4 4 w が 6 秒であり、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y が 8 秒であり、のめり込み防止情報 4 4 z が 10 秒である。また、同じ種類のエンディング情報であっても、所定の条件ごとに、エンディング情報の表示時間を変えてもよい。例えば、変動時間の長短に応じて、エンディング情報の表示時間を変えるような例である。

20

【 7 5 5 3 】

[ 8 ] 上述した実施例では、例えば、図 6 1 に示すエンディング演出パターンのように、各エンディング情報は、一定の順番 (おおむね、次遊技状態示唆情報 4 4 w , 製造者情報 4 4 x , カード抜き忘れ防止情報 4 4 y , のめり込み防止情報 4 4 z の順番) で表示されていたが、例えば次遊技状態示唆情報 4 4 w を最後に表示したり、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y を最初に表示したりするなど、同じ表示時間のエンディング情報の表示順序を入れ替えるパターンを設けてもよい。

30

【 7 5 5 4 】

なお、同じ表示時間のエンディング情報とは、表示時間が完全同一のものに限らず、演出許容される範囲のものであれば表示時間が近似するものであってもよい。この場合、演出上許容される範囲で、不足分の表示時間を延長するか、または、超過分の表示時間を削減すれば、エンディング情報の表示順序を入れ替えることができる。

【 7 5 5 5 】

[ 9 ] 上述した実施例 2 ~ 実施例 5 では、遊技機本体の前面側に配設される装飾カバーの発光領域として、第 3 電飾部 3 0 4 のようなトップランプを例に挙げて説明したが、第 1 電飾部 3 0 1 や第 2 電飾部 3 0 2 のようなサイドランプであってもよい。また、前面枠セット 1 4 を構成する他のランプであってもよい。

40

【 7 5 5 6 】

[ 10 ] 上述した実施例 6 ~ 実施例 9 では、可動電飾部 3 0 5 の装飾カバーの発光領域として、センターフレーム 3 7 の開口の右縁部の裏側に配設される可動電飾部 3 0 5 を例に挙げて説明したが、センターフレーム 3 7 の開口の左縁部の裏側に配設される可動電飾部 3 0 5 や、センターフレーム 3 7 の開口の上縁部に配設される可動電飾部 3 0 5 であってもよい。また、可動電飾部 3 0 5 は、センターフレーム 3 7 の開口の右縁部や左縁部や上縁部において全部または一部が常時露出しているものであってもよい。

【 7 5 5 7 】

50

[ 1 1 ] 上述した実施例 6 ~ 実施例 9 では、可動電飾部 3 0 5 は、センターフレーム 3 7 に配設されていたが、可動電飾部 3 0 5 は、遊技盤 3 0 のセンターフレーム 3 7 以外の箇所に配設された状態で視認されるものや、内枠 1 2 や可動表示装置ユニット 3 5 に配設された状態で、センターフレーム 3 7 の開口などから視認されるものであってもよい。

【 7 5 5 8 】

[ 1 2 ] 上述した実施例 6 ~ 実施例 9 では、可動電飾部 3 0 5 に光を照射する光照射装置 7 0 7 は、発光基板であったが、発光基板以外のものでも光を照射するものを利用してよい。例えば、第 3 図柄表示装置 4 2 から照射される光を利用して可動電飾部 3 0 5 の装飾カバーを発光させるものであってもよい。

【 7 5 5 9 】

[ 1 3 ] 上述した実施例 2 ~ 実施例 5 では、光照射装置 6 0 7 に対する制御は、発光基板 6 1 1 から照射される光の照射角度を第 1 の照射角度にするための姿勢制御であったり、発光基板 6 1 1 から照射される光の照射面積を第 1 の照射面積にするための照射面積制御であったりしたが、第 1 の発光領域 6 0 5 , 第 2 の発光領域 6 0 6 の所定点 (例えば中心点) と発光基板 6 1 1 の所定点 (例えば中心点) との間の照射距離を変える照射距離制御であってもよい。

【 7 5 6 0 】

[ 1 4 ] 上述した実施例 2 ~ 実施例 1 2 では、照射手段は、回転 (回動)、傾倒、左右方向への移動をするものであったが、折り曲げ、湾曲、伸ばし縮み、前後方向への移動の少なくともいずれかが可能なものであってもよい。また、ヒンジ等で折り曲げることができる構造であれば折り曲げたり、フレキシブル基板であれば湾曲させたり、スライド機構などで伸ばし縮みできる構造であれば伸ばし縮みしたりすることで、照射面積を容易に調整することができる。前後方向への移動によって、照射距離を容易に調整できるようにしてもよい。

【 7 5 6 1 】

[ 1 5 ] 上述した実施例 2 ~ 実施例 5 では、制御手段の入力部に関して、押し込み部 6 1 6 が突起であって、押し込み受け部 6 1 7 がそれを受ける面であったが、これとは逆に、押し込み部 6 1 6 が面であって、押し込み受け部 6 1 7 がその面に接触する突起であってもよい。

【 7 5 6 2 】

[ 1 6 ] 上述した実施例 3 , 実施例 7 では、光照射手段以外のものでも光の態様を制御する構成として、透光板 6 3 1 , 7 3 1 を例に挙げて説明したが、光を反射させる反射部材を傾倒または回動させて光の態様を制御してもよい。

【 7 5 6 3 】

[ 1 7 ] 本発明を各種 (例えば第一種、第三種など) の遊技機に実施してもよいし、上記実施例とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回 (例えば 2 回、3 回) 大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機 (通称、2 回権利物、3 回権利物と称される。) として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞されることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機として実施してもよい。また、球が所定の入賞口に入ることによって特別遊技状態となるパチンコ機として実施してもよい。さらに、パチンコ機以外にも、アレンジボール型パチンコ、雀球など遊技球を使用する各種遊技機として実施するようにしてもよい。

【 7 5 6 4 】

[ 1 8 ] 発明を実施するための各手段や、実施例に記載された発明や、上述した各変形に記載された発明は、各々相反するものでない限り、発明の構成の適宜変更や置換や削除や組み合わせなどした構成とすることも可能である。

【 産業上の利用可能性 】

【 7 5 6 5 】

以上のように、本発明は、パチンコ機等の遊技機に適している。

10

20

30

40

50

## 【符号の説明】

## 【7566】

1 0	パチンコ機	
3 0	遊技盤	
3 3 a	特図 1 用始動入賞装置	
3 3 b	特図 2 用始動入賞装置	
4 2	第 3 図柄表示装置	
C 1	支持部材 (可動役物, 可動物)	
C 2, C c 2	装飾部材 (可動役物, 可動物)	
C c 3	先端センサ	10
C c 4	基部センサ	
C c 1 0	位置センサ	
C d 1	第 1 支持部材 (第 1 可動体, 可動物)	
C d 2	第 1 装飾部材 (第 1 可動体, 可動物)	
C d 3	第 2 支持部材 (第 2 可動体, 可動物)	
C d 4	第 2 装飾部材 (第 2 可動体, 可動物)	
C d 5	第 3 支持部材 (第 3 可動体, 可動物)	
C d 6	第 3 装飾部材 (第 3 可動体, 可動物)	
C d 7	第 4 支持部材 (第 4 可動体, 可動物)	
C d 8	第 4 装飾部材 (第 4 可動体, 可動物)	20
C 3	第 1 支持部材 (第 1 可動役物)	
C 4	第 1 装飾部材 (第 1 可動役物)	
C 5	第 2 支持部材 (第 2 可動役物)	
C 5	第 2 装飾部材 (第 2 可動役物)	
C 7	可動支持部材 (可動役物, 第 1 遊技部品)	
C 8	可動装飾部材 (可動役物, 第 1 遊技部品)	
C 9	発光支持部材 (発光装飾部品, 第 2 遊技部品)	
C 1 0	発光装飾部材 (発光装飾部品, 第 2 遊技部品)	
C d 2 1	第 1 エフェクト	
C d 2 2	第 2 エフェクト	30
C d 2 3	第 3 エフェクト	
C d 2 4	第 4 エフェクト	
D b 1	暗転表示	
e f 1	落下エフェクト	
e f 2	装飾エフェクト	
e f 3	上昇エフェクト	
e f 2 1	装飾エフェクト表示	

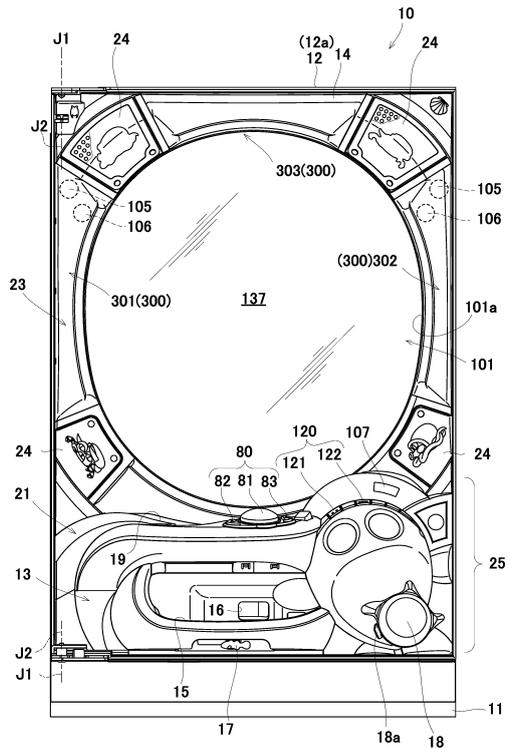
40

50

【 図面 】

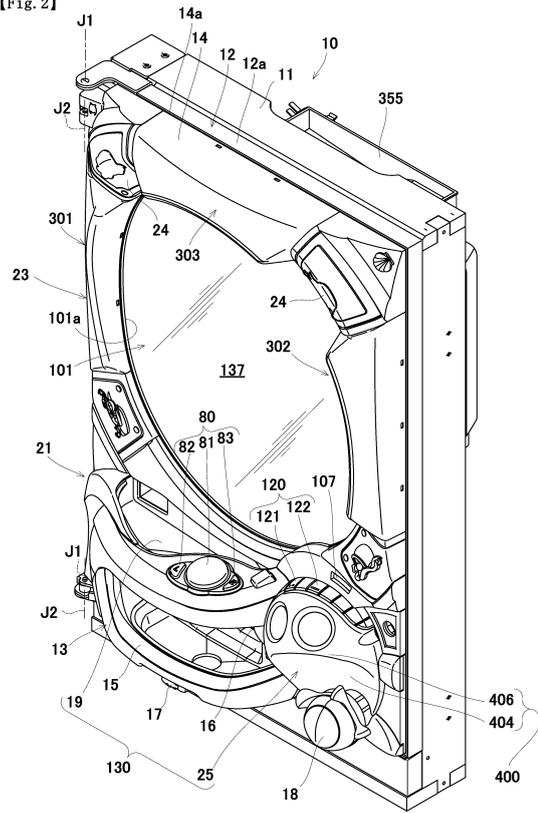
【 図 1 】

【 Fig. 1 】



【 図 2 】

【 Fig. 2 】

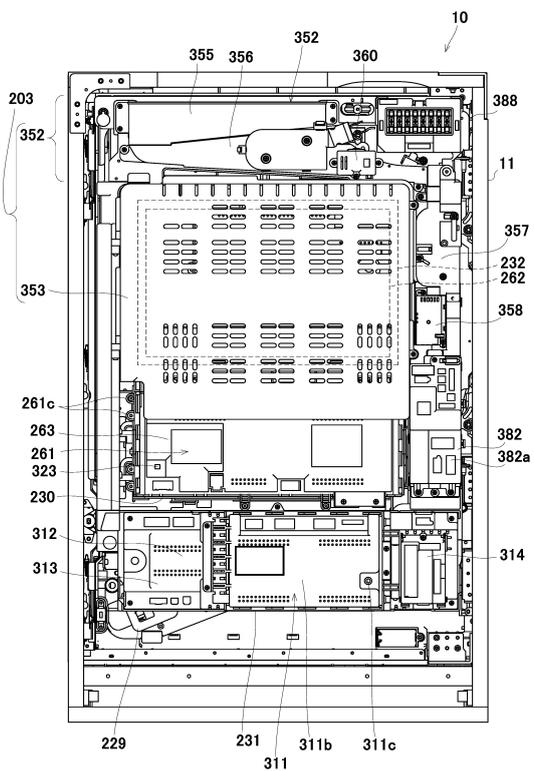


10

20

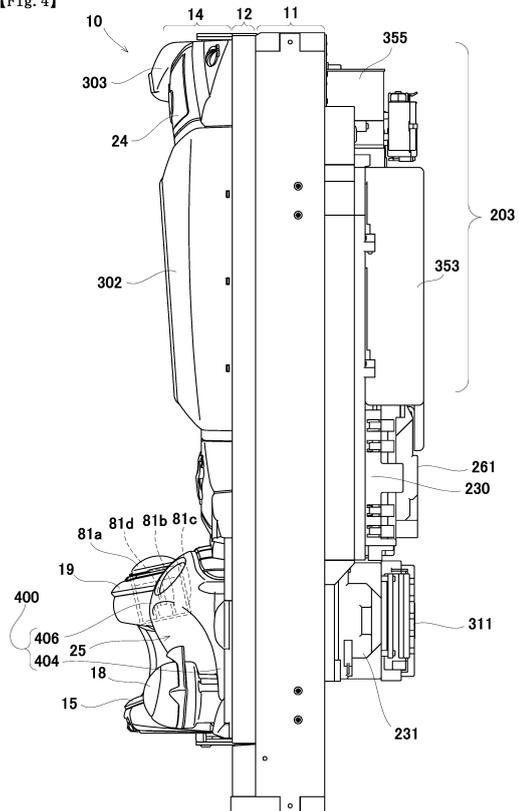
【 図 3 】

【 Fig. 3 】



【 図 4 】

【 Fig. 4 】



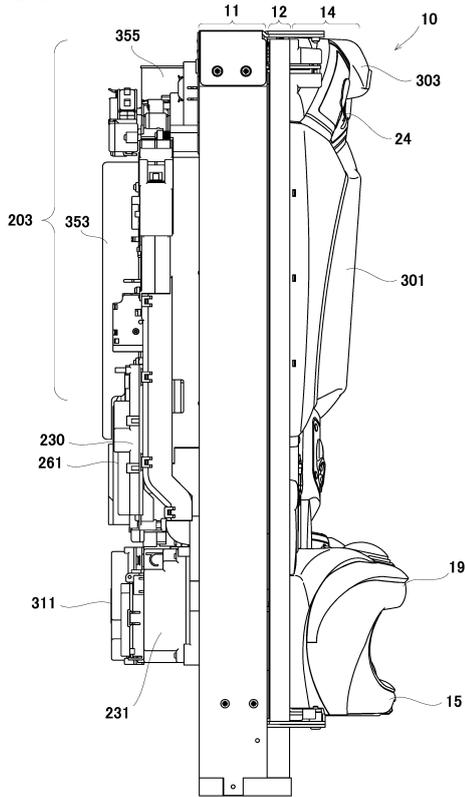
30

40

50

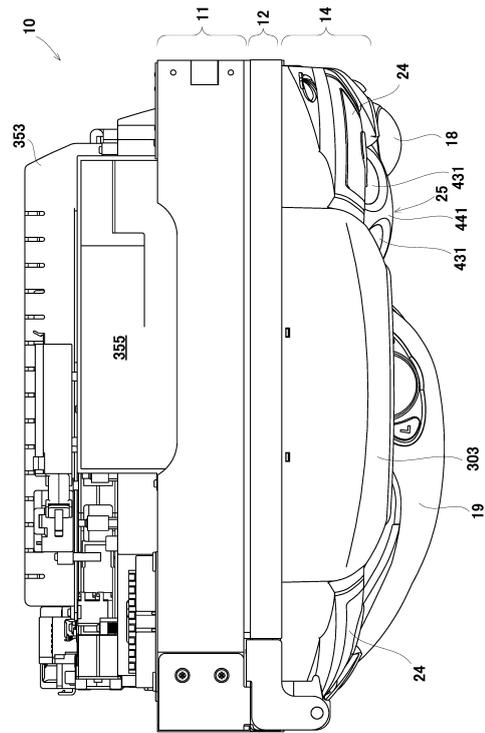
【 図 5 】

【Fig. 5】



【 図 6 】

【Fig. 6】

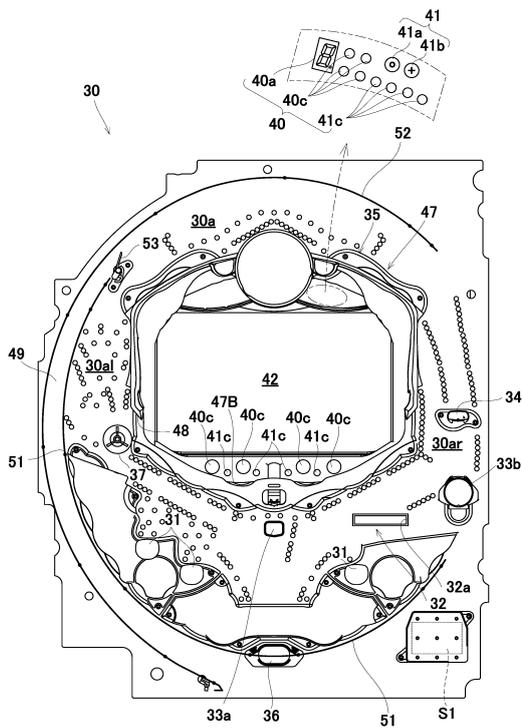


10

20

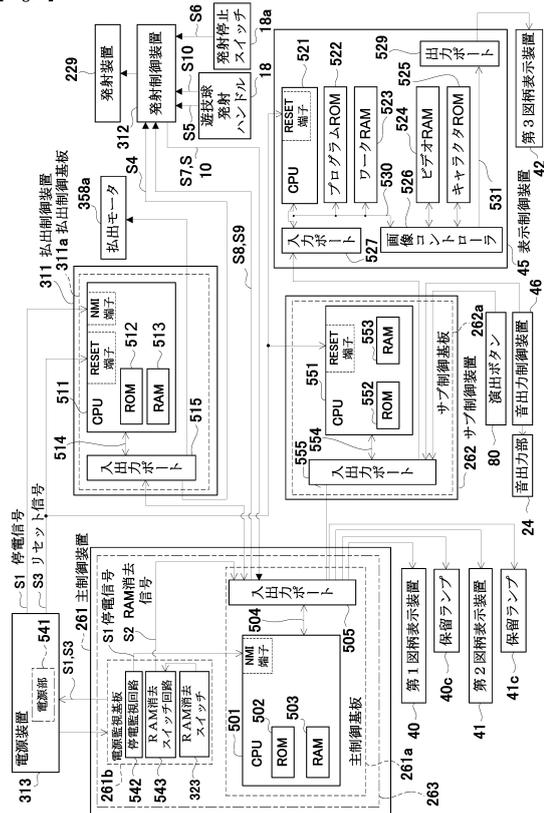
【 図 7 】

【Fig. 7】



【 図 8 】

【Fig. 8】



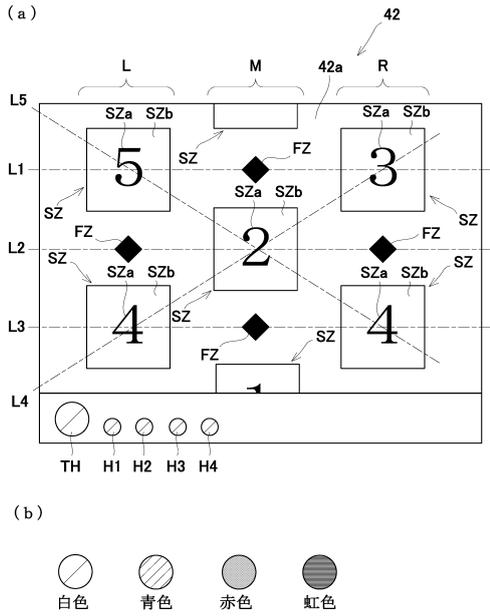
30

40

50

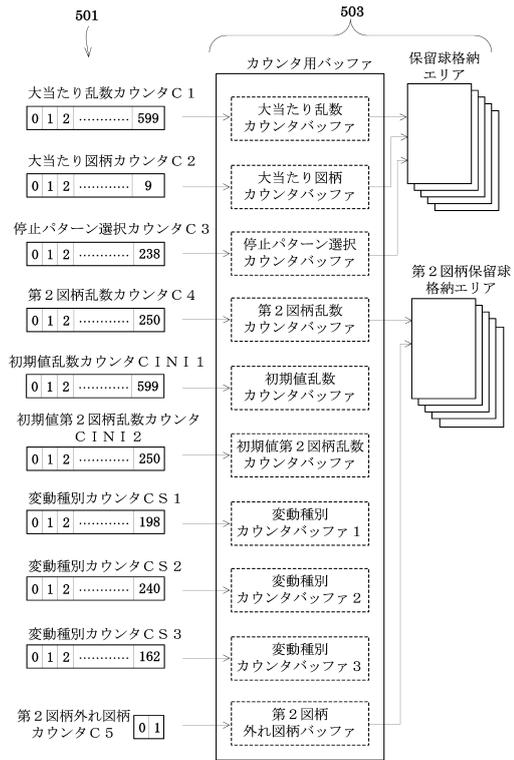
【図 9】

【Fig. 9】



【図 10】

【Fig. 10】



10

20

【図 11】

【Fig. 11】

(a) 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1 (0~599)		大当たり図柄カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	確変継続 & サポート回数
低確率	高確率							
150 450	50~57, 350~357	0~9	第3記号 (第3大当たり)	7	16R確変	10	35	100
		10~49	第2記号 (第2大当たり)	1, 3 5, 9	8R確変	10	25	100
		50~99	第1記号 (第1大当たり)	2, 4 6, 8	8R通常	10	25	100

(b) 特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1 (0~599)		大当たり図柄カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	確変継続 & サポート回数
低確率	高確率							
150 450	50~57, 350~357	0~19	第3記号 (第3大当たり)	7	16R確変	10	30	100
		20~49	第2記号 (第2大当たり)	1, 3 5, 9	8R確変	10	20	100
		50~99	第1記号 (第1大当たり)	2, 4 6, 8	8R通常	10	20	0

【図 12】

【Fig. 12】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタC2 (0~99)	停止パターン選択カウンタC3 (0~198)	変動種別カウンタCS1 (0~198)	変動種別カウンタCS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	決定ボタン使用減出(有:○)	
0~9	/	0~30	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	○	
		121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	-		
		31~140	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	○	
		121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	-		
		141~198	0~120	大当たりスーパーリーチE(120秒)	○	
		121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	-		
10~39	/	0~65	0~120	大当たりノーマルリーチA(20秒)	○	
		121~240	大当たりノーマルリーチB(20秒)	-		
		66~132	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	○	
		121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	-		
		133~198	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	○	
		121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	-		
40~99	/	0~65	0~189	大当たりノーマルリーチA(20秒)	○	
		190~240	大当たりノーマルリーチB(20秒)	-		
		66~132	0~189	大当たりスーパーリーチA(30秒)	○	
		190~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	-		
		133~198	0~189	大当たりスーパーリーチC(60秒)	○	
		190~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	-		
202~208	/	0~100	0~189	前後外れノーマルリーチA(20秒)	-	
		190~240	前後外れノーマルリーチB(20秒)	○		
		101~150	0~189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	-	
		190~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	○		
		151~170	0~189	前後外れスーパーリーチC(60秒)	-	
		190~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	○		
		171~198	0~199	前後外れスーパーリーチE(100秒)	-	
		200~240	前後外れスーパーリーチF(100秒)	-		
		0~100	0~189	前後外れノーマルリーチA(20秒)	-	
		190~240	前後外れノーマルリーチB(20秒)	○		
		209~238	101~150	0~189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	-
		190~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	○		
151~170	0~189	前後外れスーパーリーチC(60秒)	-			
190~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	○				
0~201	/	0~100	0~240	完全外れA(10秒)	○	
		101~150	0~240	完全外れB(15秒)	○	
		151~198	0~240	完全外れE(20秒)	○	

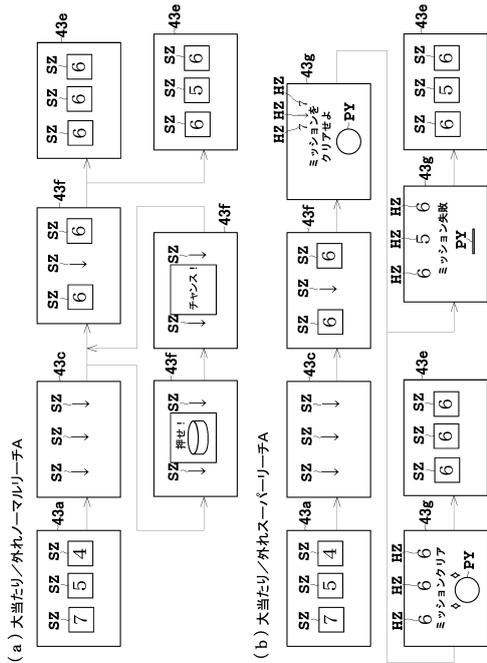
30

40

50

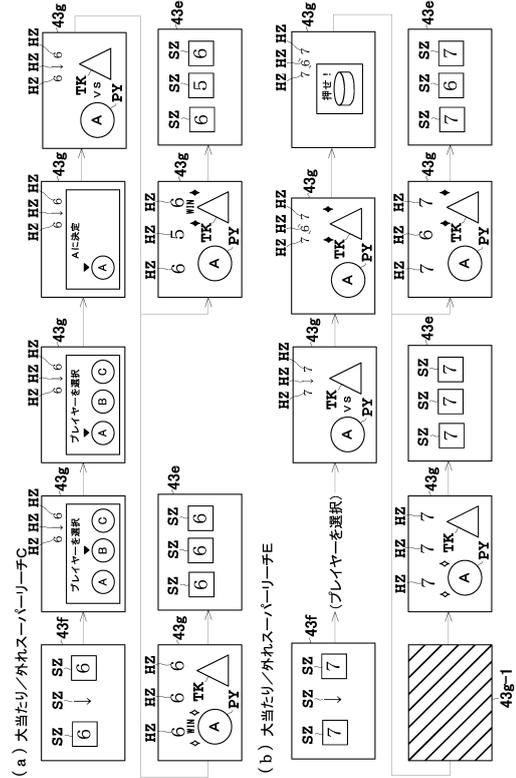
【 図 1 3 】

【Fig. 13】



【 図 1 4 】

【Fig. 14】



10

20

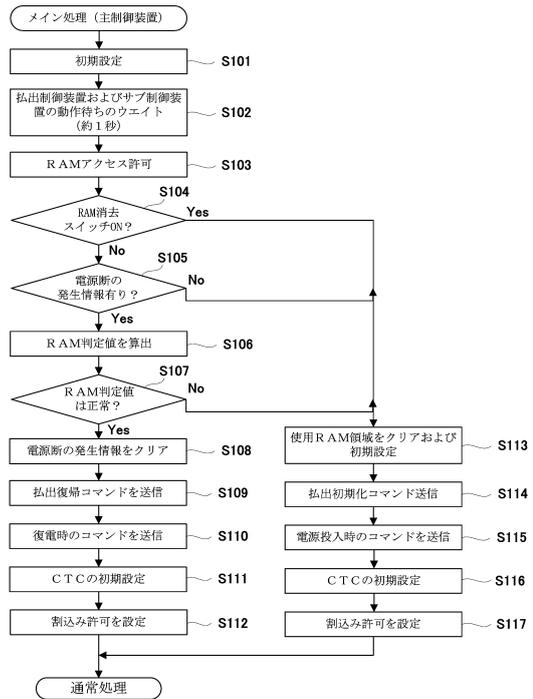
【 図 1 5 】

【Fig. 15】

当たり種別	ED時間 (秒)	エンディング演出パターン
16R確変 (特1)	35	もう1回 <sup>44w</sup> <sub>44x</sub> プリペイドカード <sup>44y</sup> <sub>44n</sub> 適度に楽しむ ← 44j
16R確変 (特2)	30	もう1回 <sup>44w</sup> <sub>44y</sub> プリペイドカード 適度に楽しむ ← 44j
8R確変 (特1)	25	もう1回 <sup>44w</sup> <sub>44x</sub> プリペイドカード ← 44j
8R確変 (特2)	20	もう1回 <sup>44w</sup> <sub>44y</sub> プリペイドカード ← 44j
8R通常 (特1)	25	チャンス <sup>44w</sup> <sub>44x</sub> プリペイドカード ← 44j
8R通常 (特2)	20	チャンス <sup>44w</sup> <sub>44y</sub> プリペイドカード ← 44j

【 図 1 6 】

【Fig. 16】



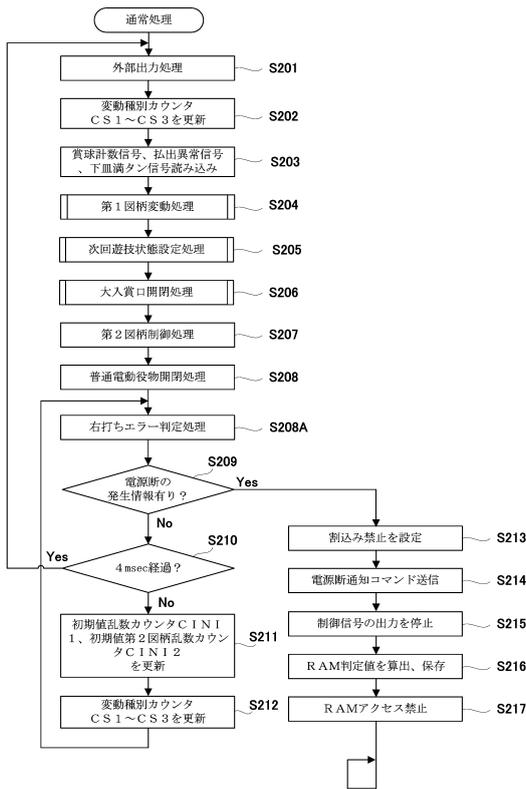
30

40

50

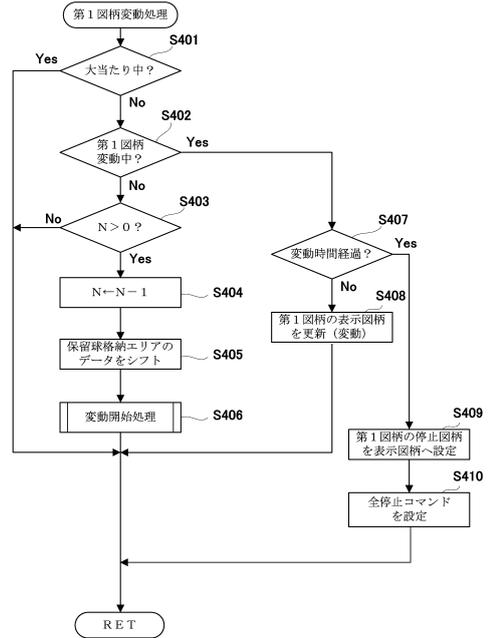
【 図 1 7 】

【Fig. 17】



【 図 1 8 】

【Fig. 18】

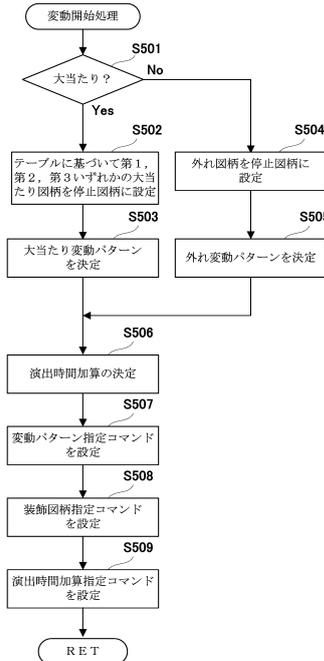


10

20

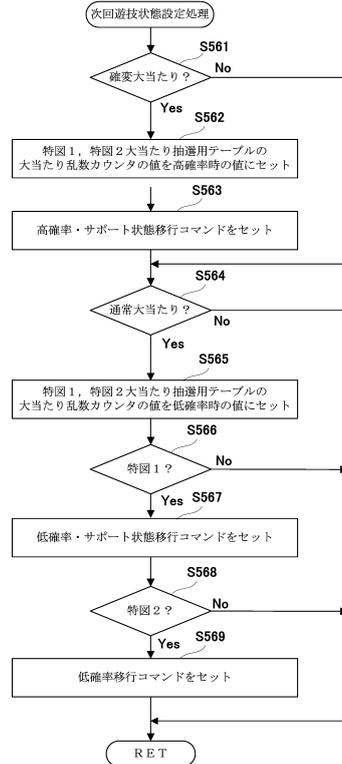
【 図 1 9 】

【Fig. 19】



【 図 2 0 】

【Fig. 20】



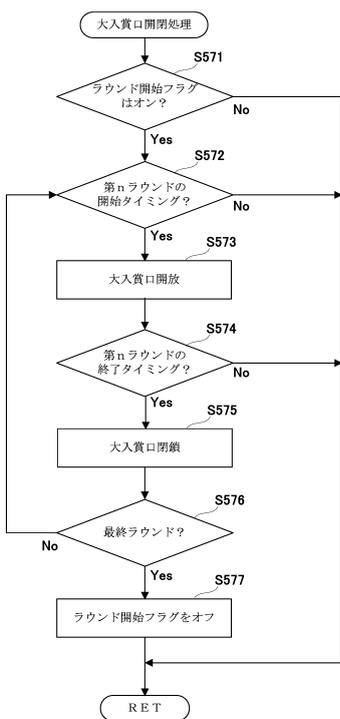
30

40

50

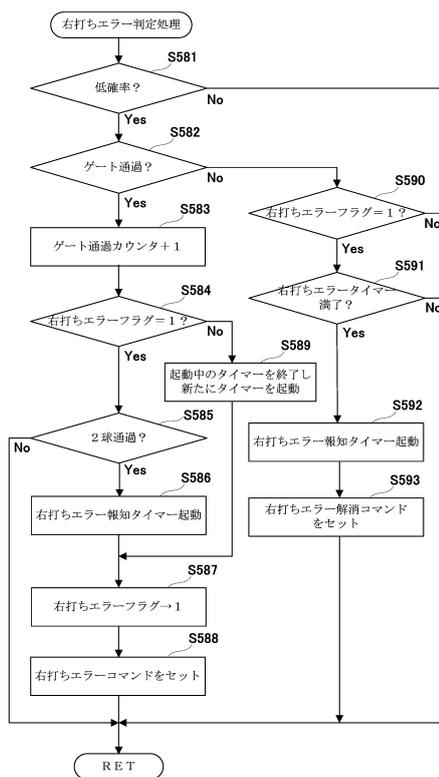
【 図 2 1 】

【Fig. 21】



【 図 2 2 】

【Fig. 22】

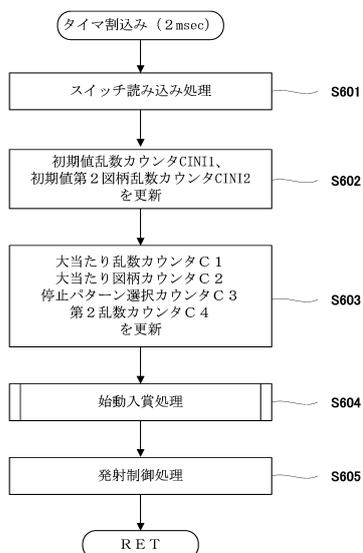


10

20

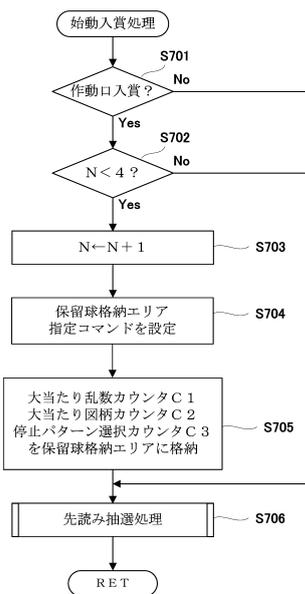
【 図 2 3 】

【Fig. 23】



【 図 2 4 】

【Fig. 24】



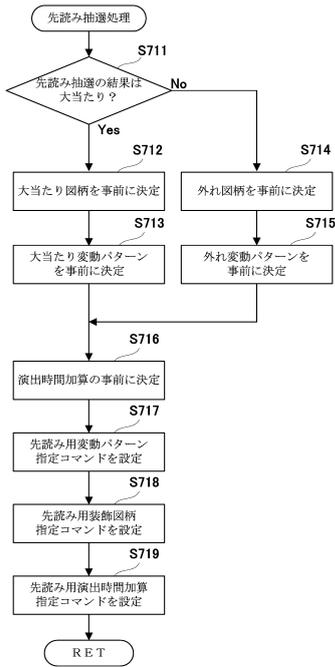
30

40

50

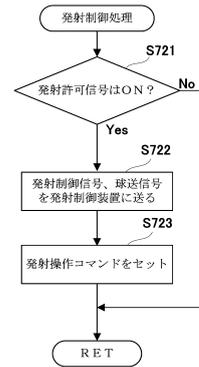
【 図 2 5 】

【Fig. 25】



【 図 2 6 】

【Fig. 26】

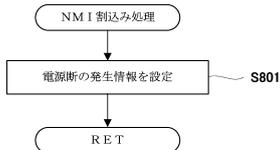


10

20

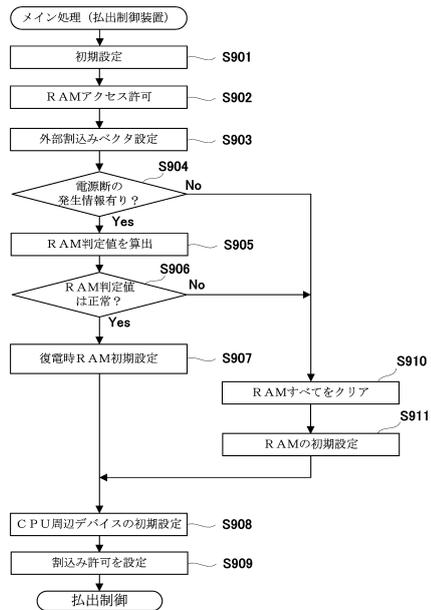
【 図 2 7 】

【Fig. 27】



【 図 2 8 】

【Fig. 28】



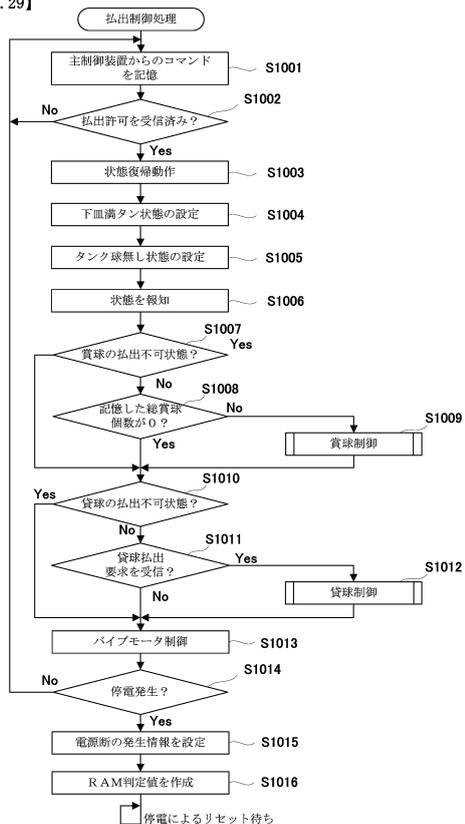
30

40

50

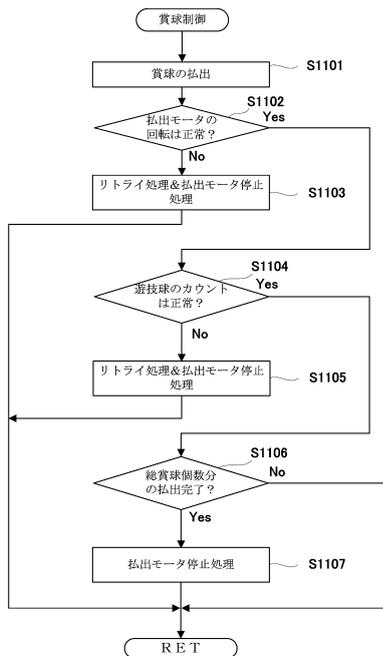
【 図 2 9 】

【Fig. 29】



【 図 3 0 】

【Fig. 30】

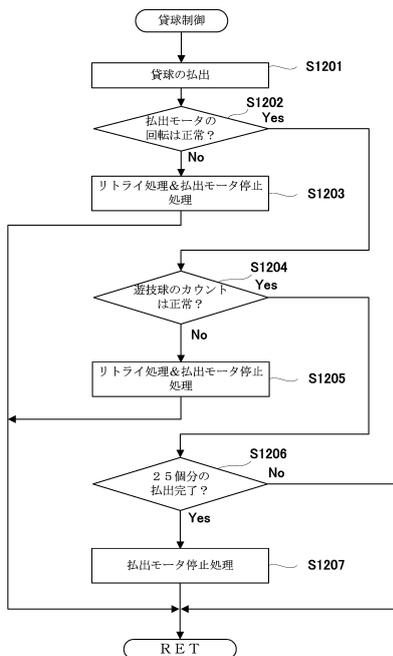


10

20

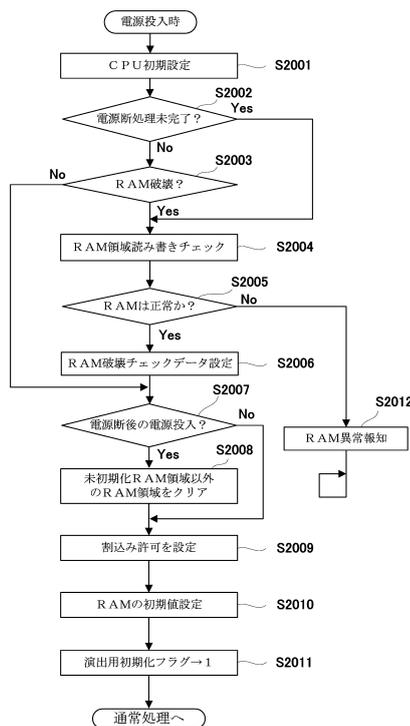
【 図 3 1 】

【Fig. 31】



【 図 3 2 】

【Fig. 32】



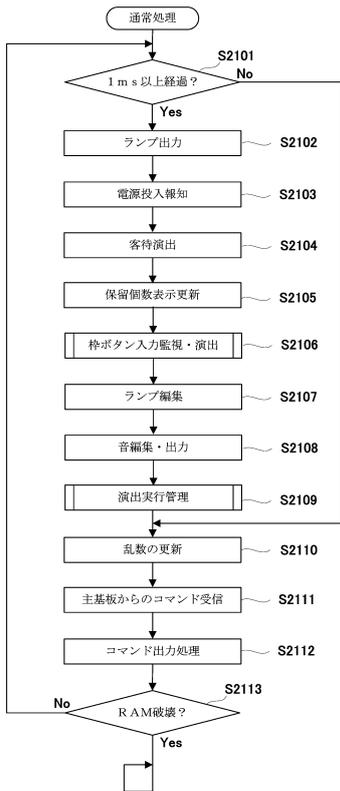
30

40

50

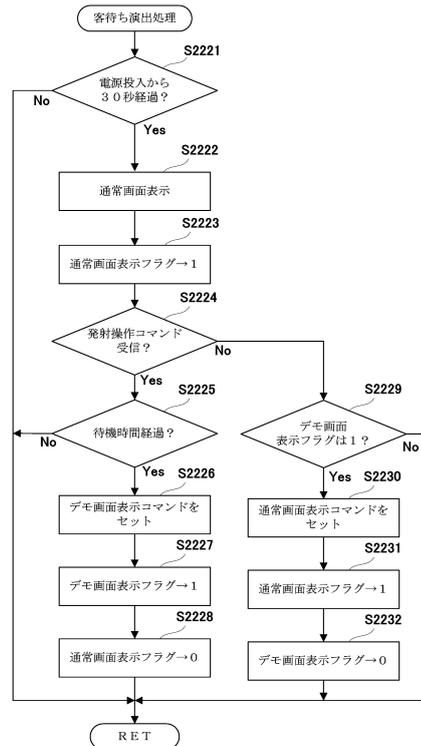
【 図 3 3 】

【Fig. 33】



【 図 3 4 】

【Fig. 34】

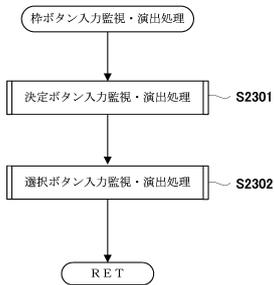


10

20

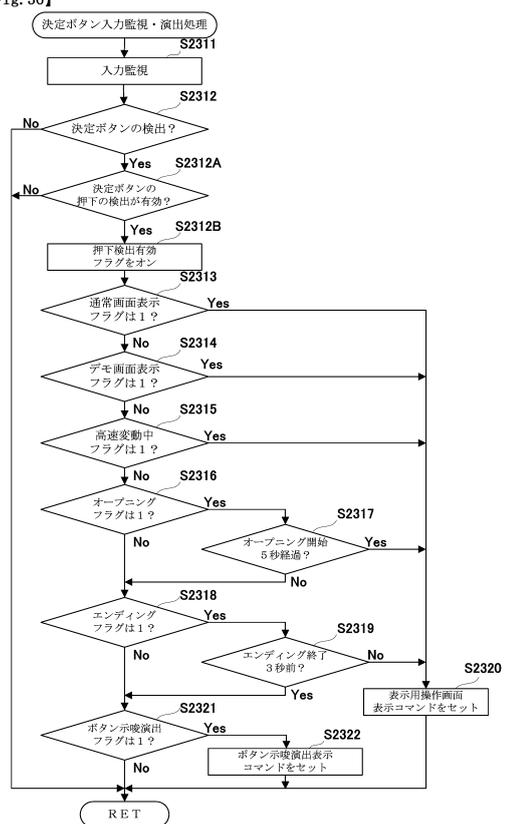
【 図 3 5 】

【Fig. 35】



【 図 3 6 】

【Fig. 36】



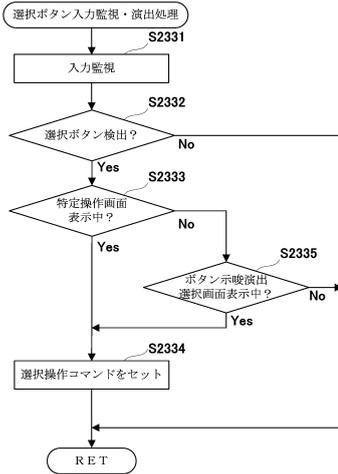
30

40

50

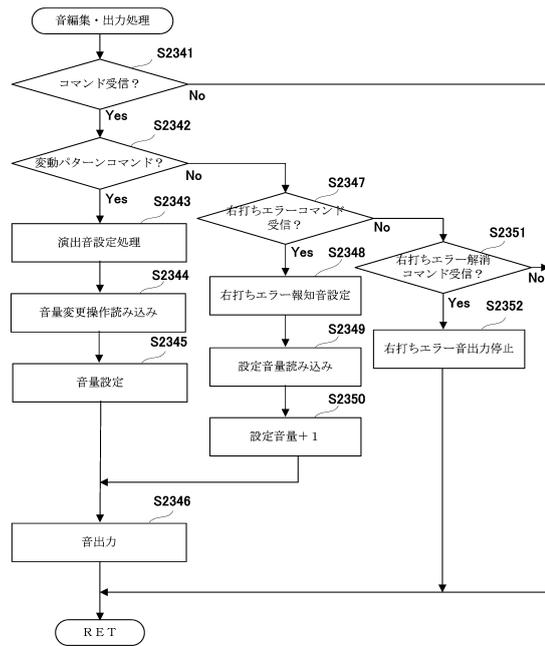
【 図 3 7 】

【Fig. 37】



【 図 3 8 】

【Fig. 38】

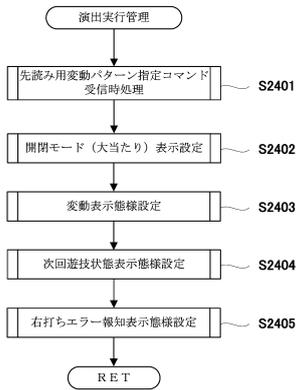


10

20

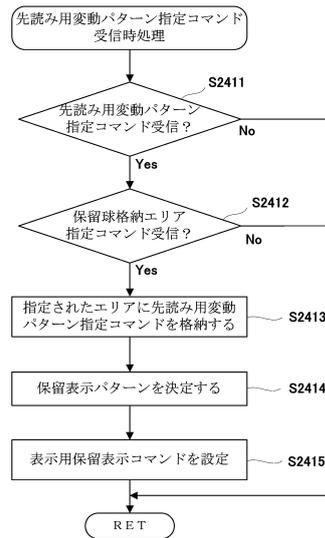
【 図 3 9 】

【Fig. 39】



【 図 4 0 】

【Fig. 40】



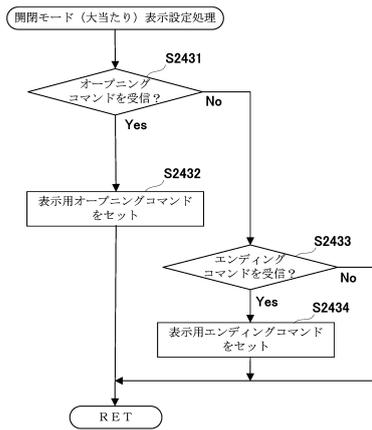
30

40

50

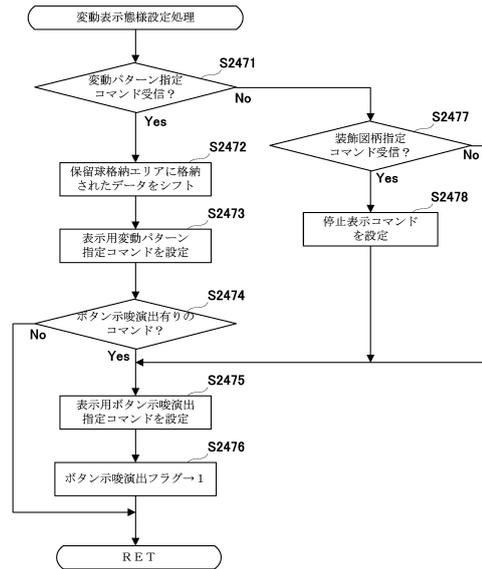
【 図 4 1 】

【Fig. 41】



【 図 4 2 】

【Fig. 42】

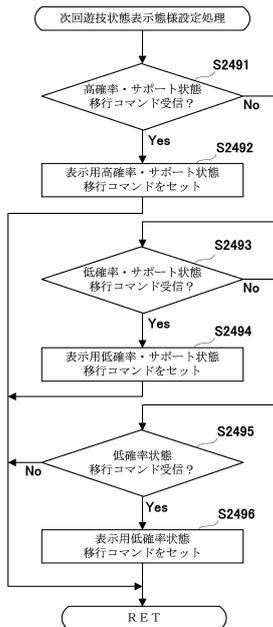


10

20

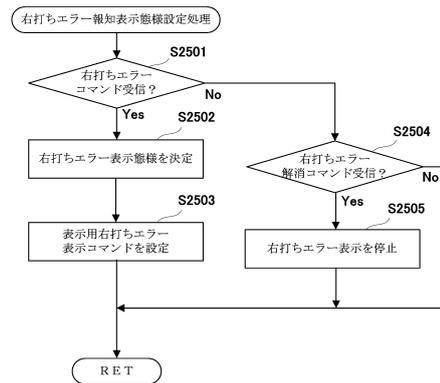
【 図 4 3 】

【Fig. 43】



【 図 4 4 】

【Fig. 44】



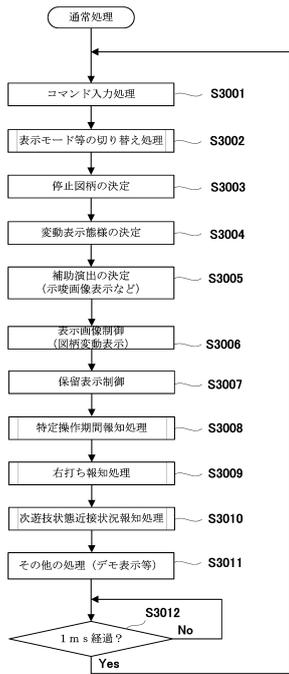
30

40

50

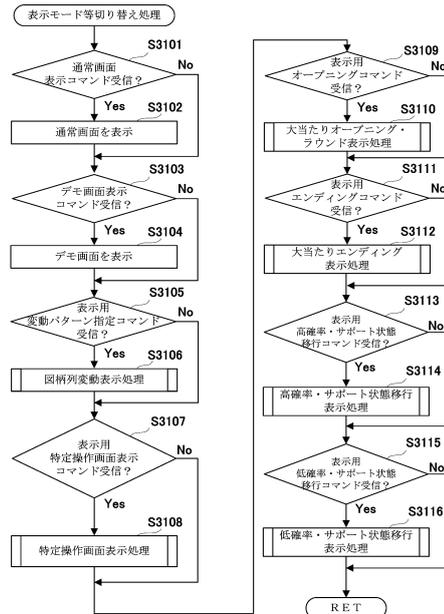
【 図 4 5 】

【Fig. 45】



【 図 4 6 】

【Fig. 46】

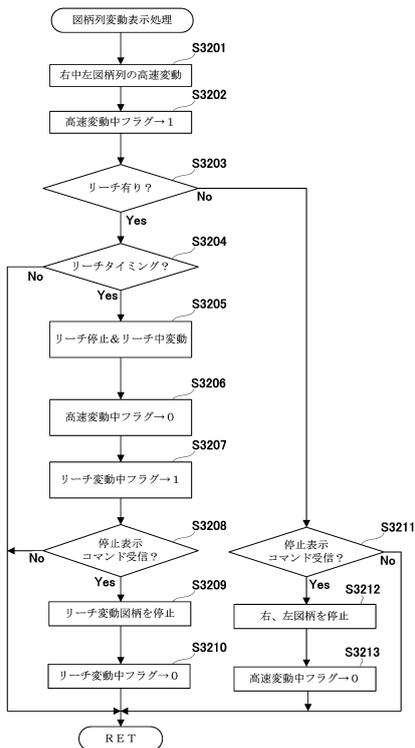


10

20

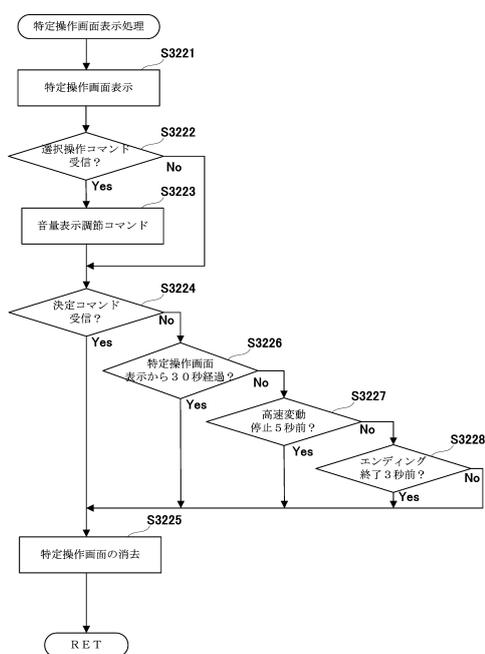
【 図 4 7 】

【Fig. 47】



【 図 4 8 】

【Fig. 48】



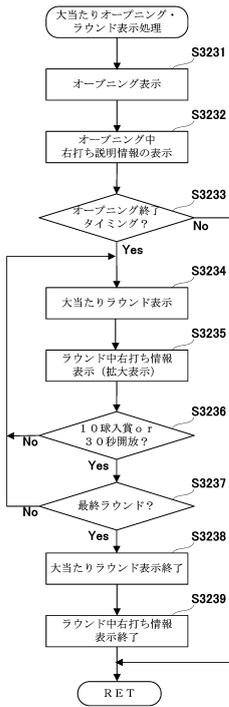
30

40

50

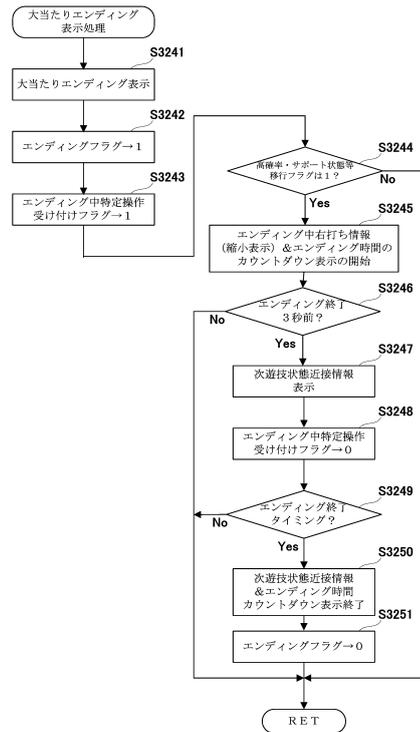
【 図 4 9 】

【Fig. 49】



【 図 5 0 】

【Fig. 50】

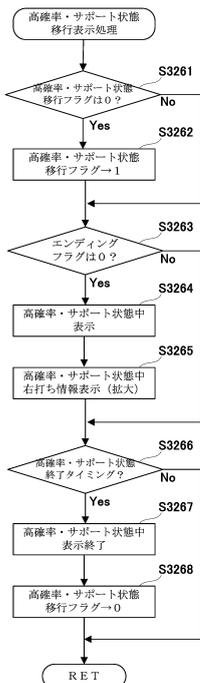


10

20

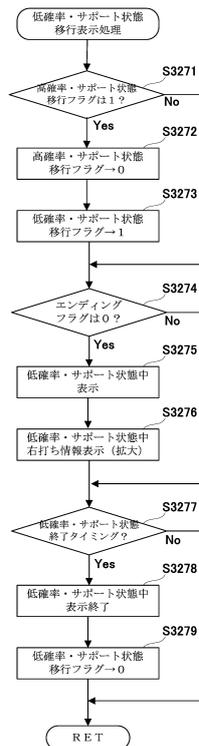
【 図 5 1 】

【Fig. 51】



【 図 5 2 】

【Fig. 52】



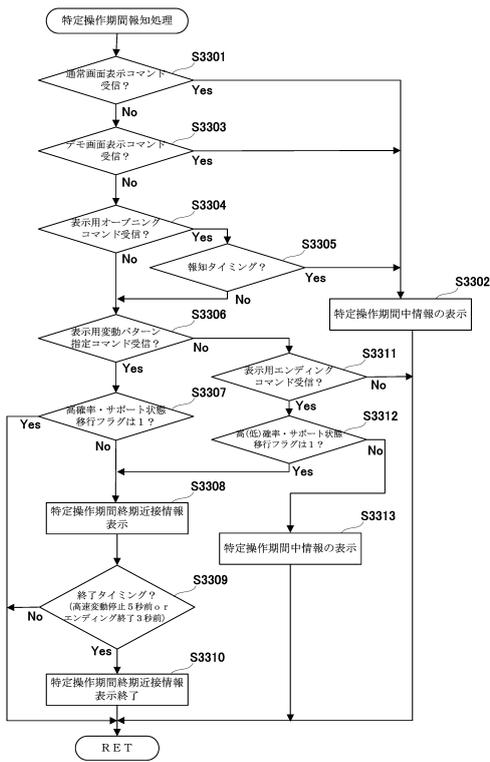
30

40

50

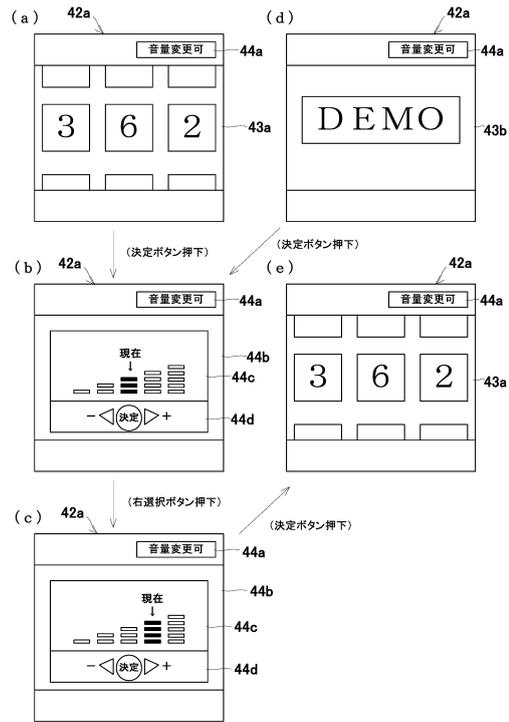
【図 5 3】

【Fig. 53】



【図 5 4】

【Fig. 54】

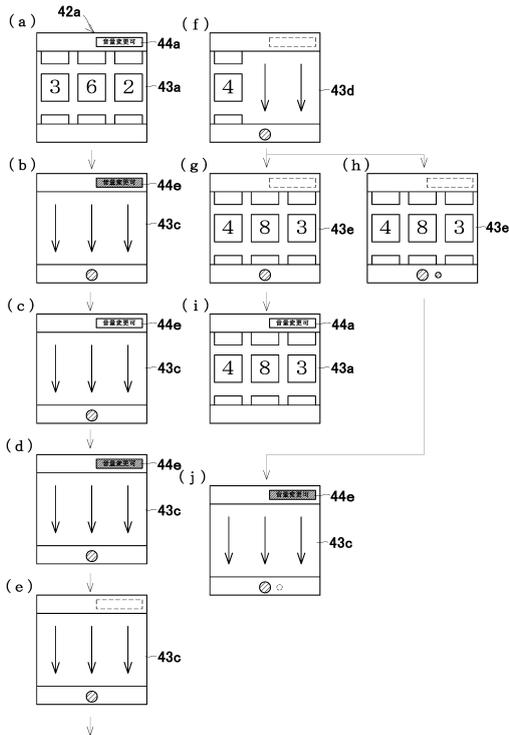


10

20

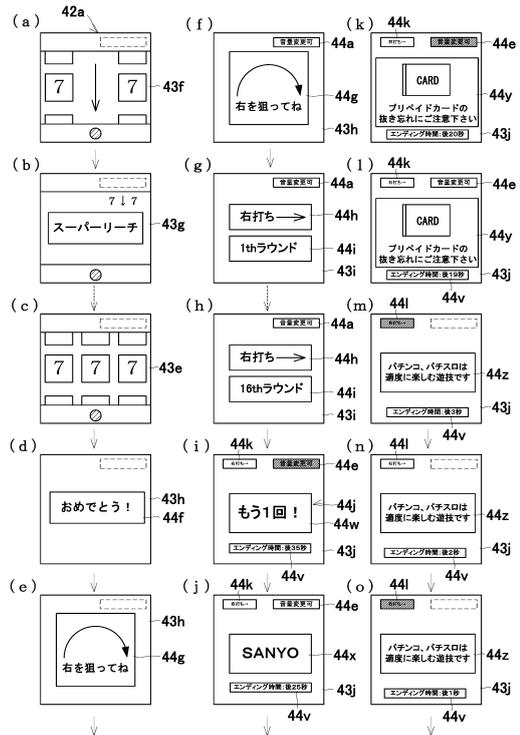
【図 5 5】

【Fig. 55】



【図 5 6】

【Fig. 56】



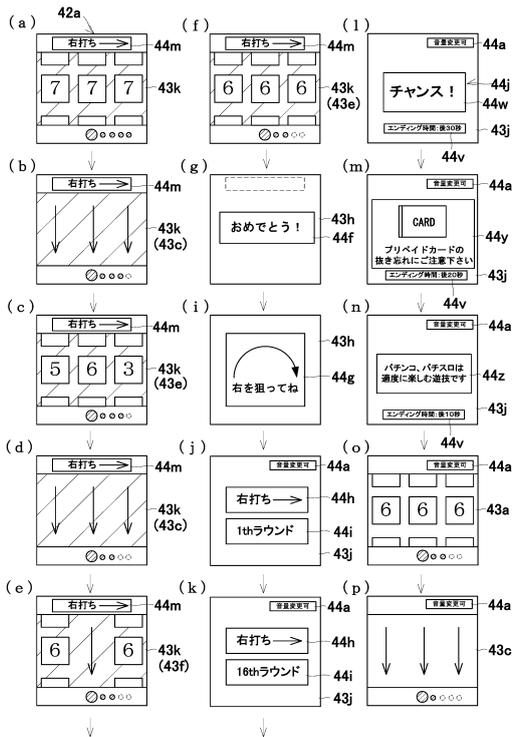
30

40

50

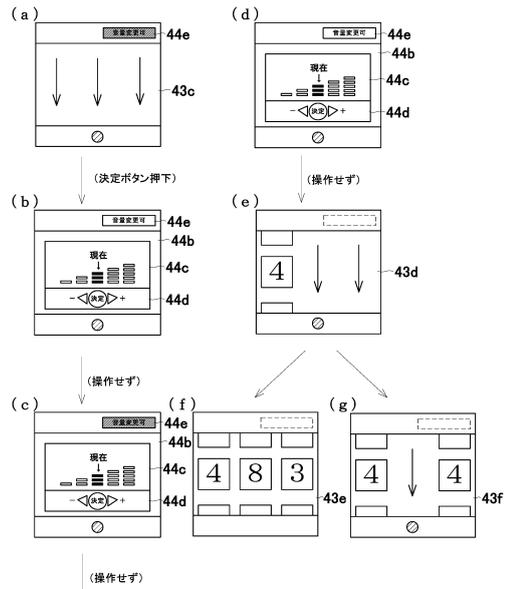
【図 57】

【Fig. 57】



【図 58】

【Fig. 58】

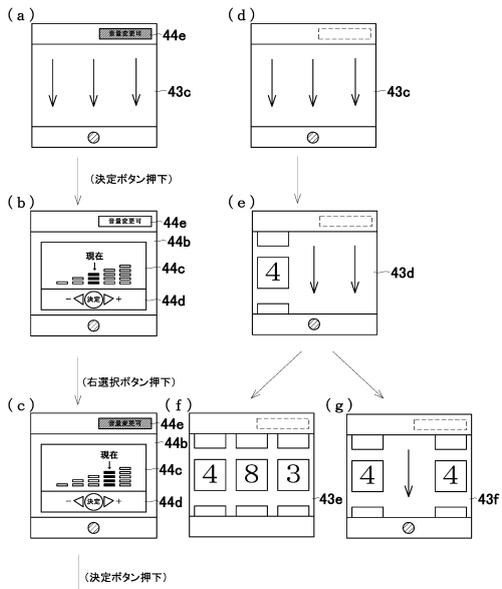


10

20

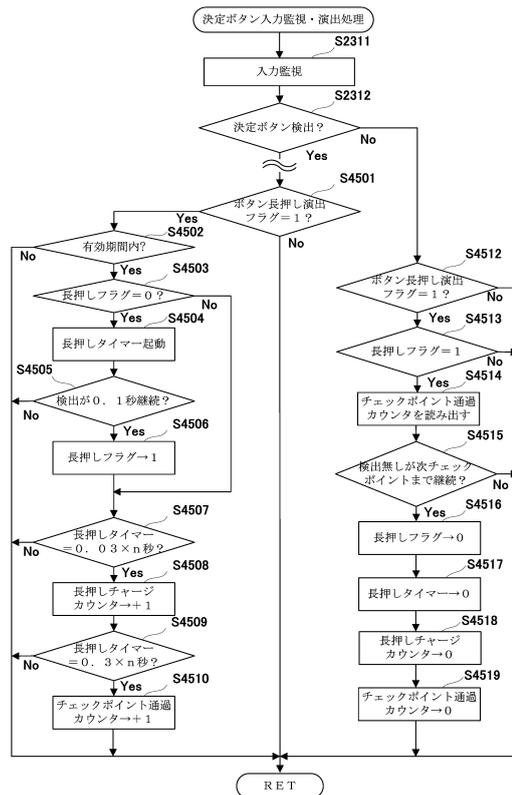
【図 59】

【Fig. 59】



【図 60】

【Fig. 060】



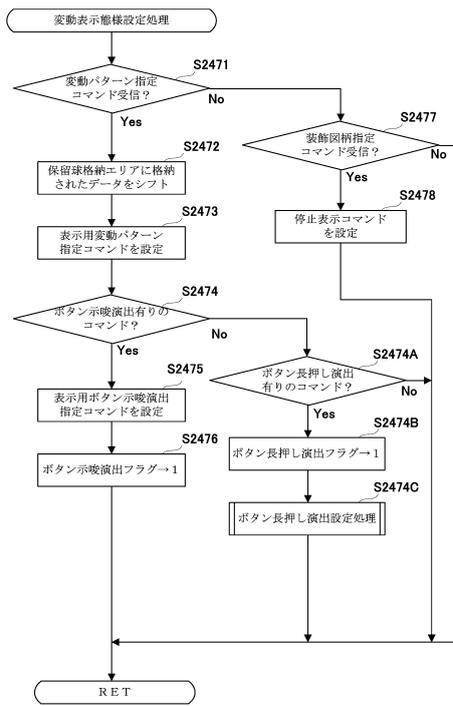
30

40

50

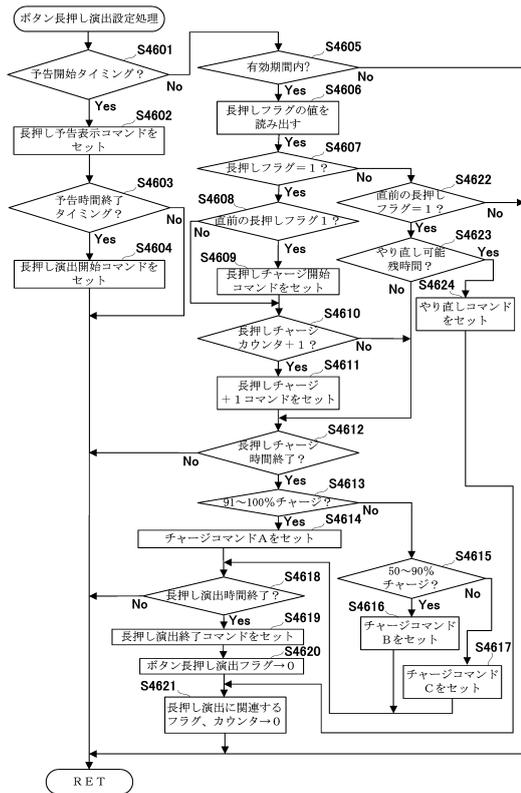
【 図 6 1 】

【Fig. 061】



【 図 6 2 】

【Fig. 062】

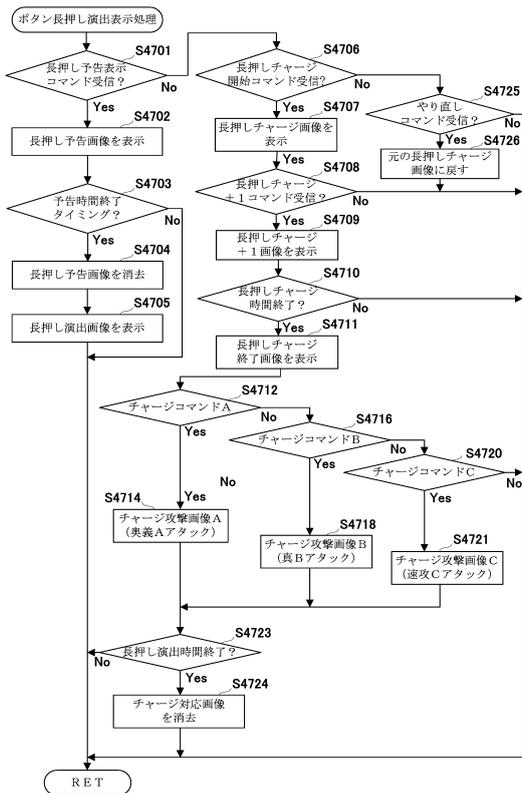


10

20

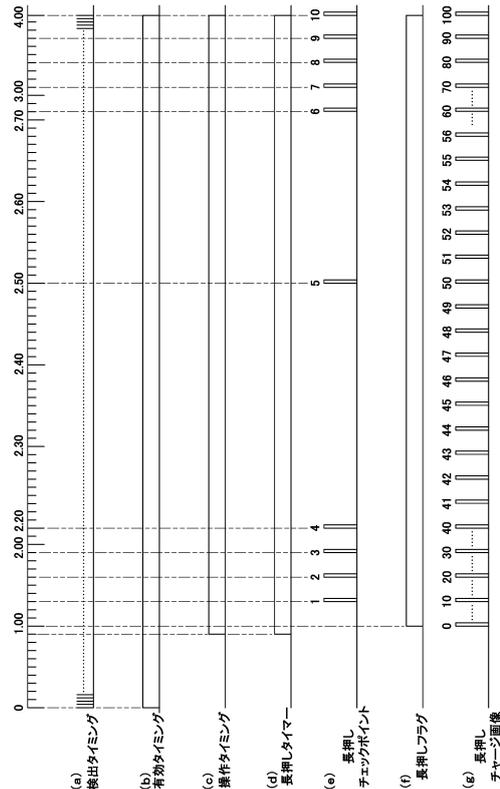
【 図 6 3 】

【Fig. 063】



【 図 6 4 】

【Fig. 064】



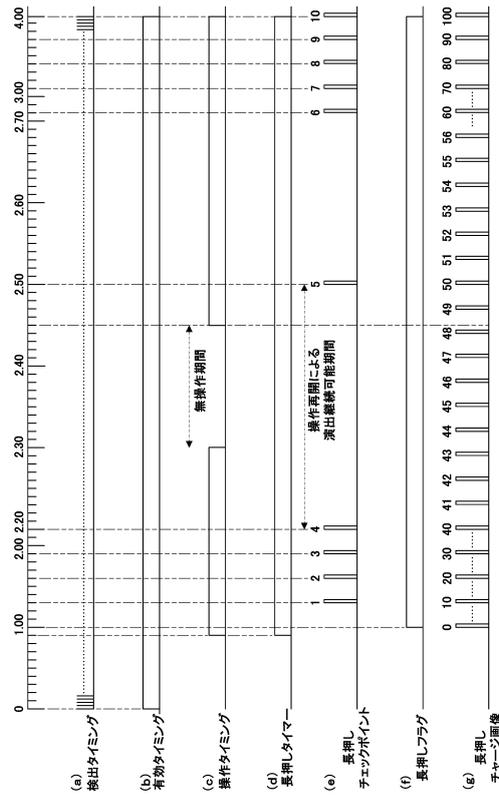
30

40

50

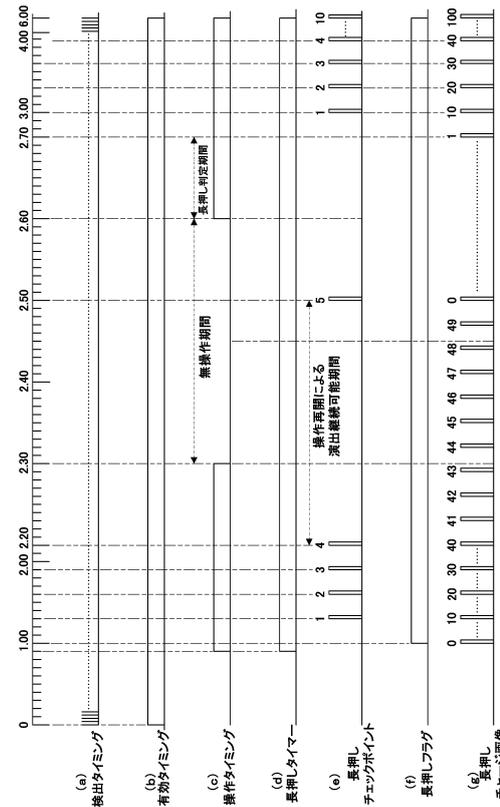
【図 65】

【Fig. 065】



【図 66】

【Fig. 066】

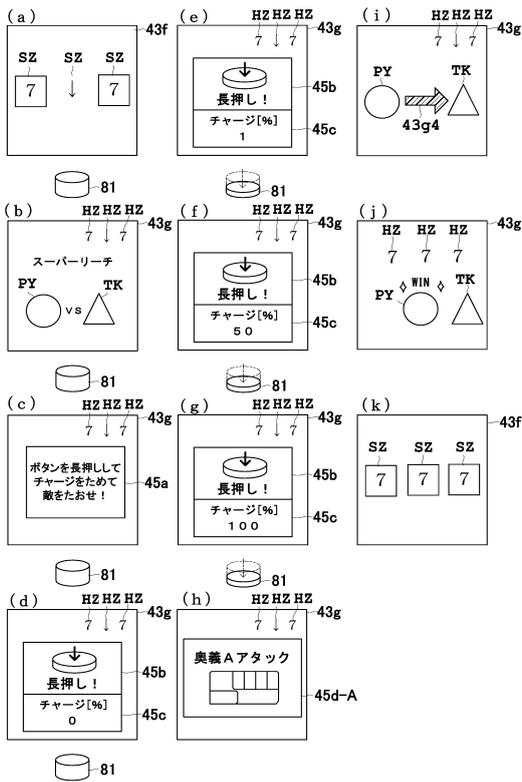


10

20

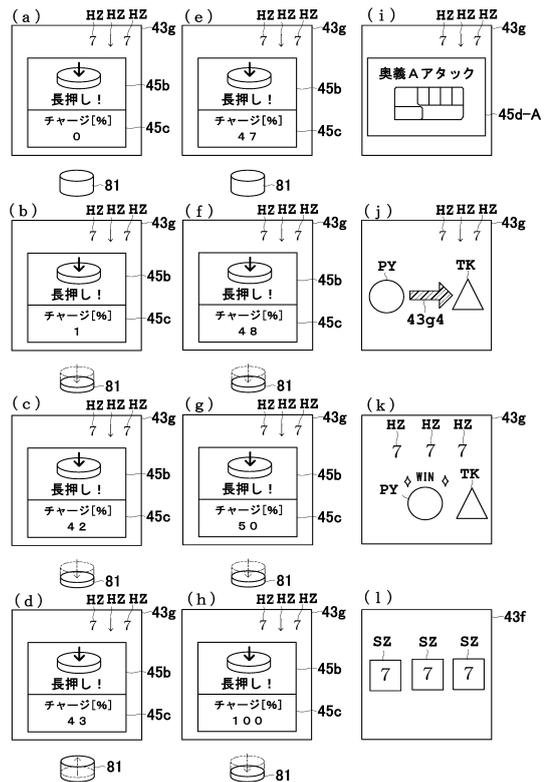
【図 67】

【Fig. 067】



【図 68】

【Fig. 068】



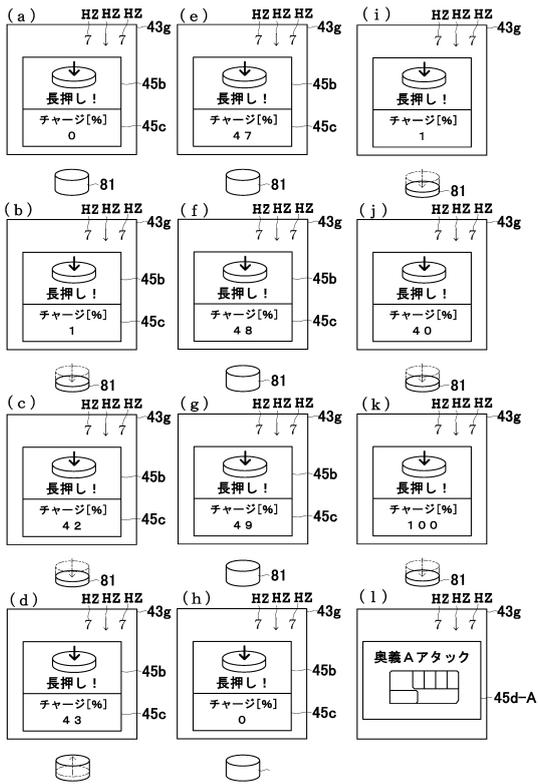
30

40

50

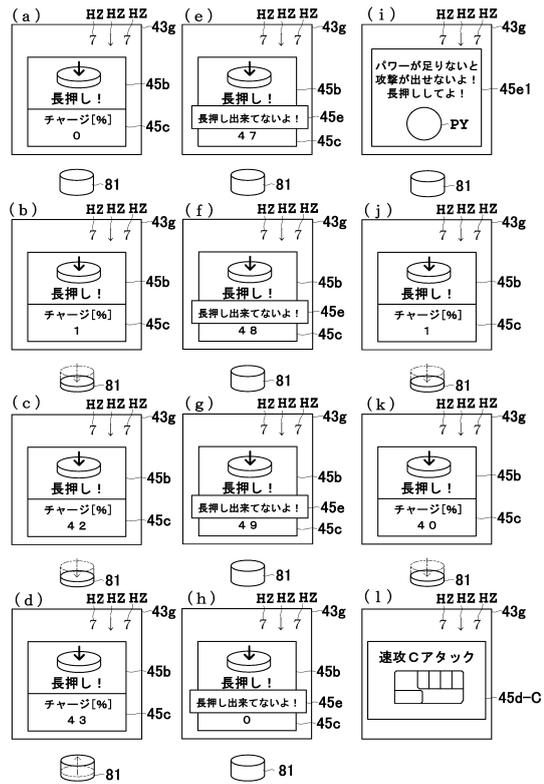
【図 69】

【Fig. 069】



【図 70】

【Fig. 070】

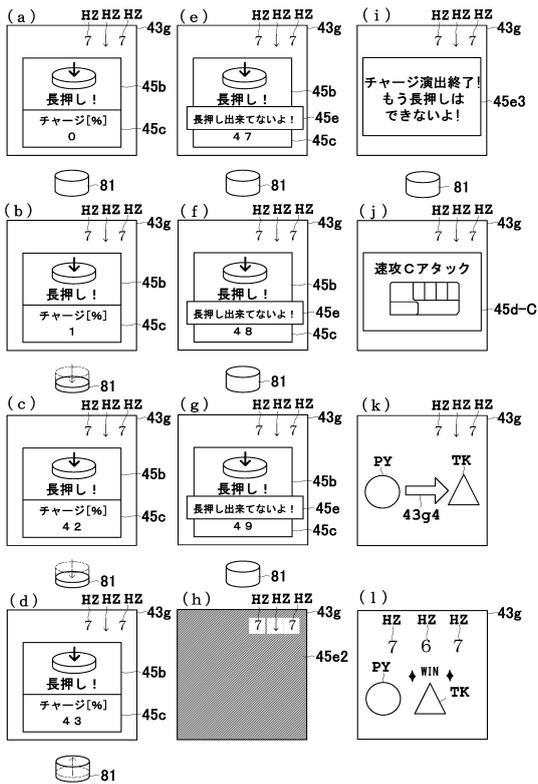


10

20

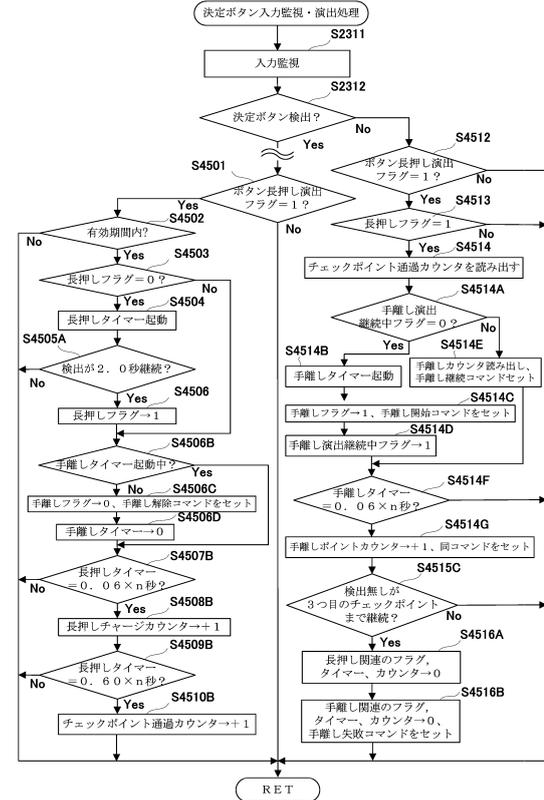
【図 71】

【Fig. 071】



【図 72】

【Fig. 072】

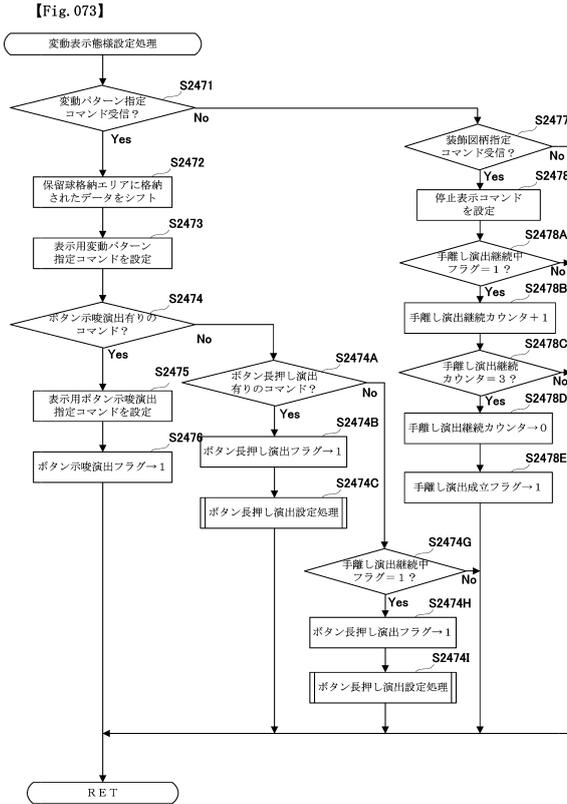


30

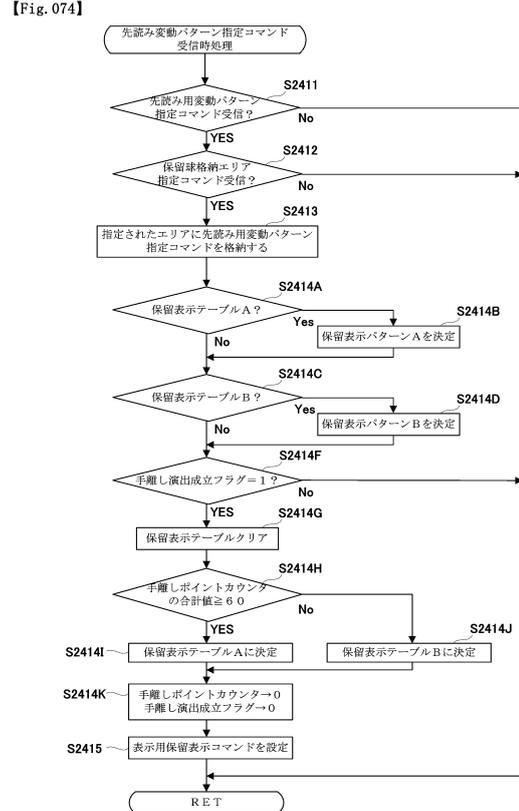
40

50

【 図 7 3 】



【 図 7 4 】

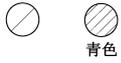


10

20

【 図 7 5 】

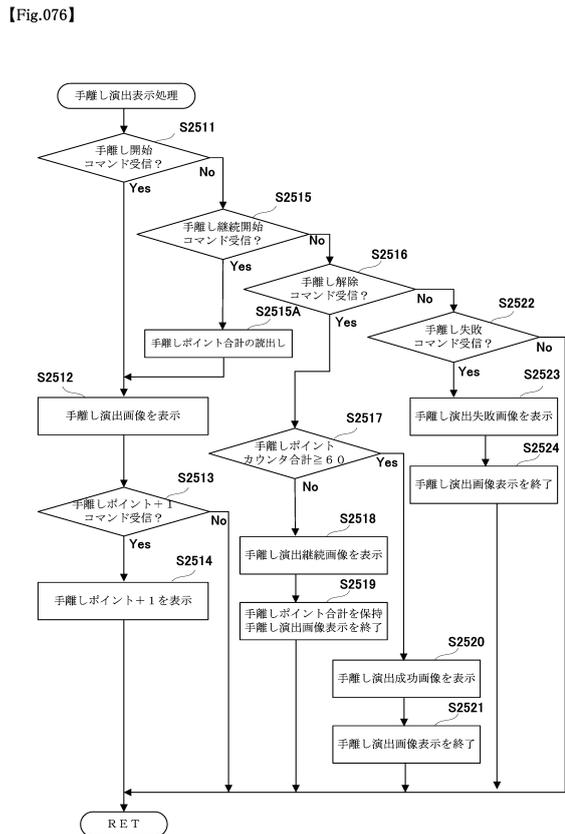
【Fig.075】 (a) 保留変化パターンA



(b) 保留変化パターンB



【 図 7 6 】



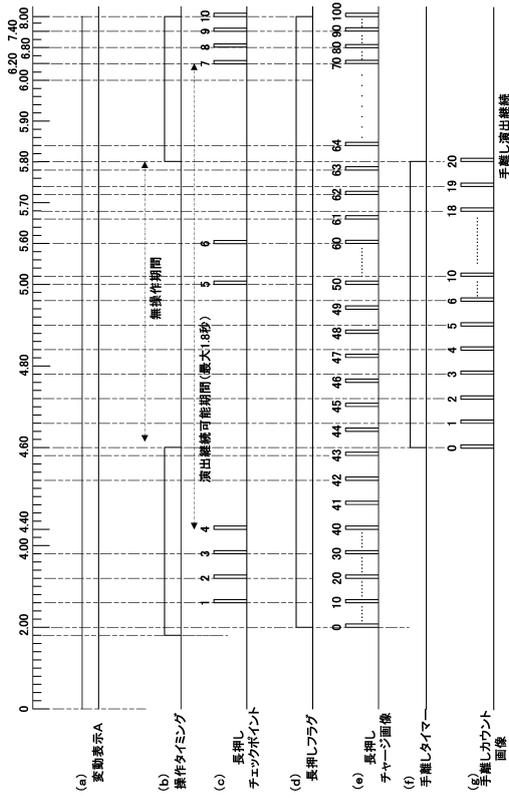
30

40

50

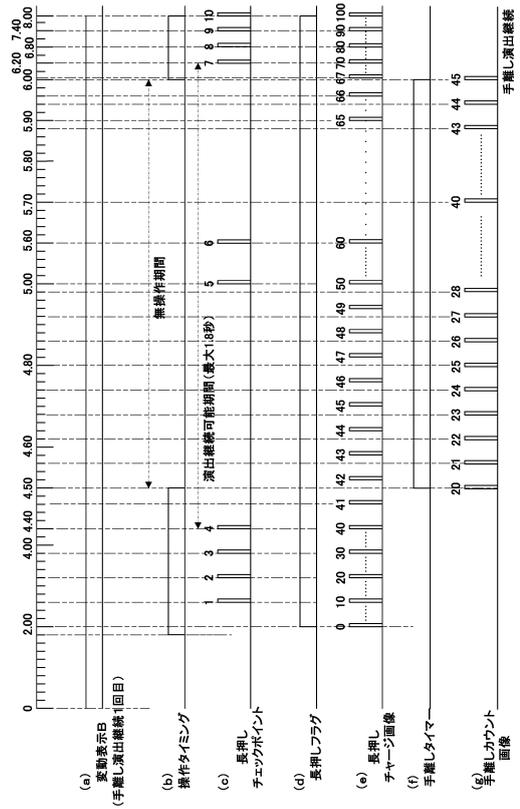
【 図 77 】

【Fig. 077】



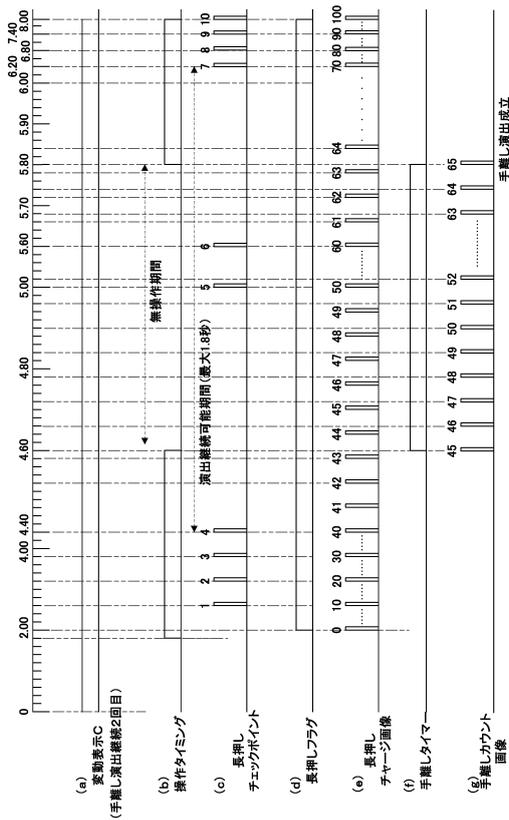
【 図 78 】

【Fig. 078】



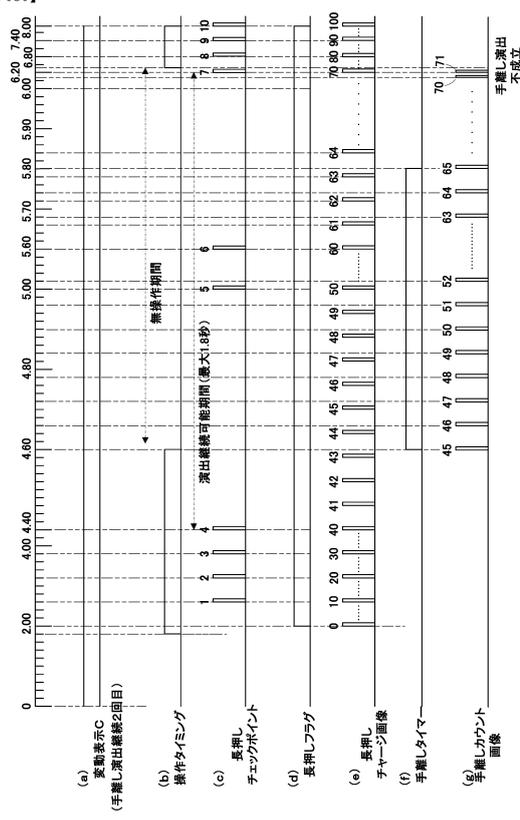
【 図 79 】

【Fig. 079】



【 図 80 】

【Fig. 080】



10

20

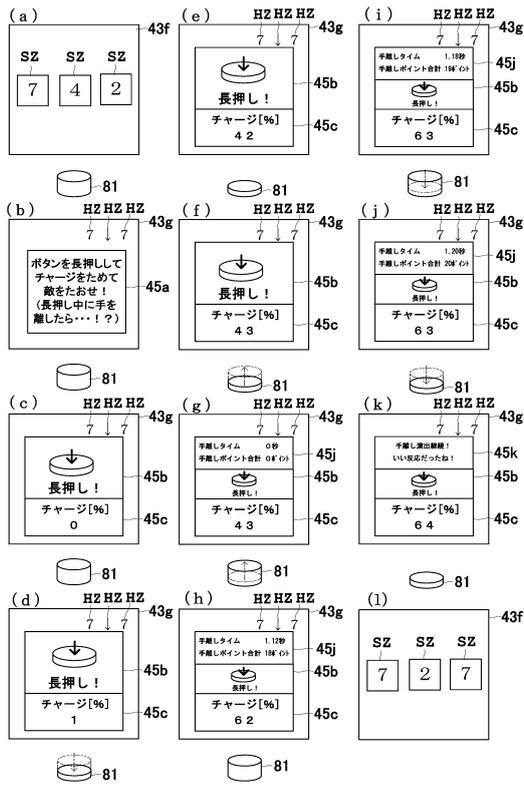
30

40

50

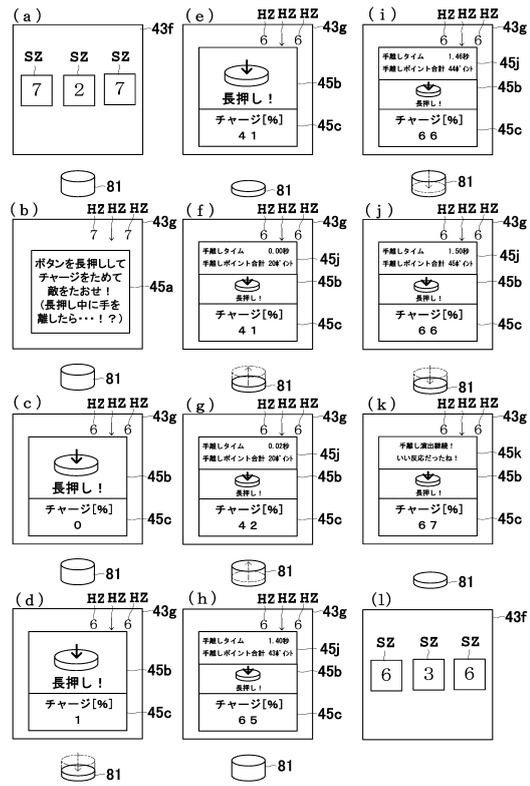
【図 8 1】

【Fig.081】



【図 8 2】

【Fig.082】

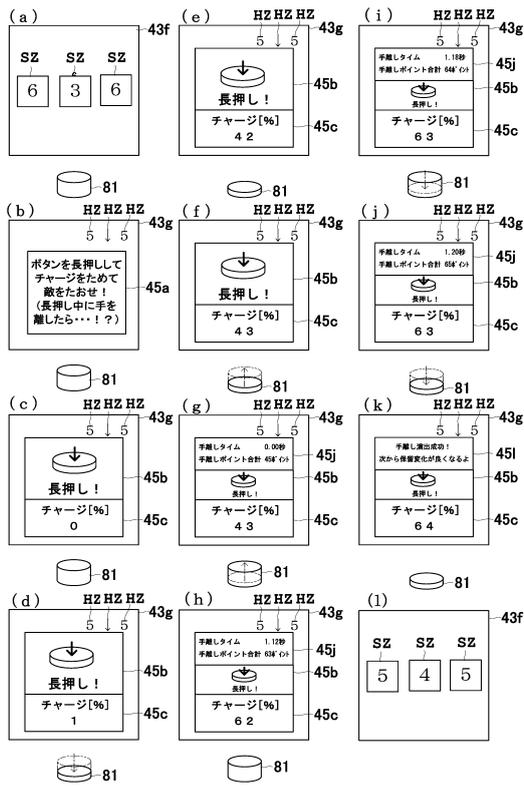


10

20

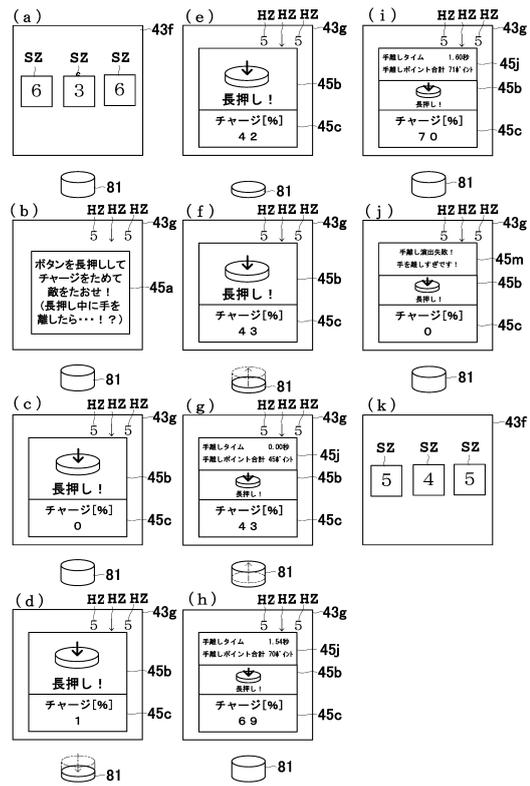
【図 8 3】

【Fig.083】



【図 8 4】

【Fig.084】



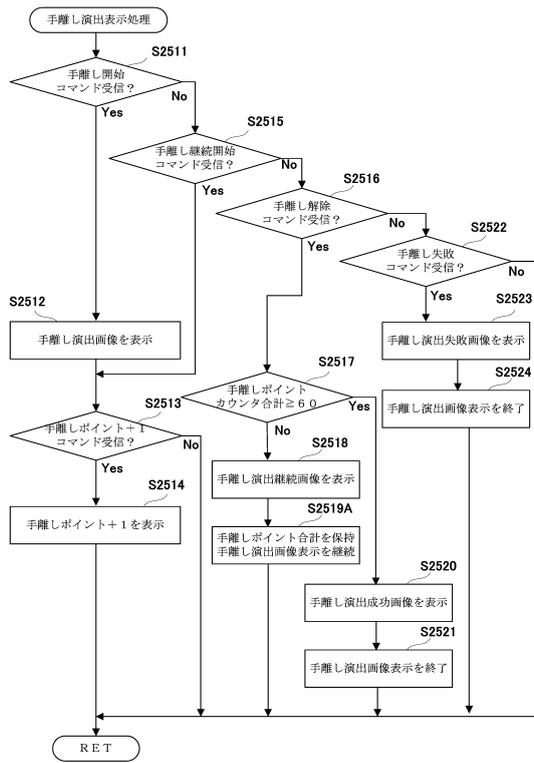
30

40

50

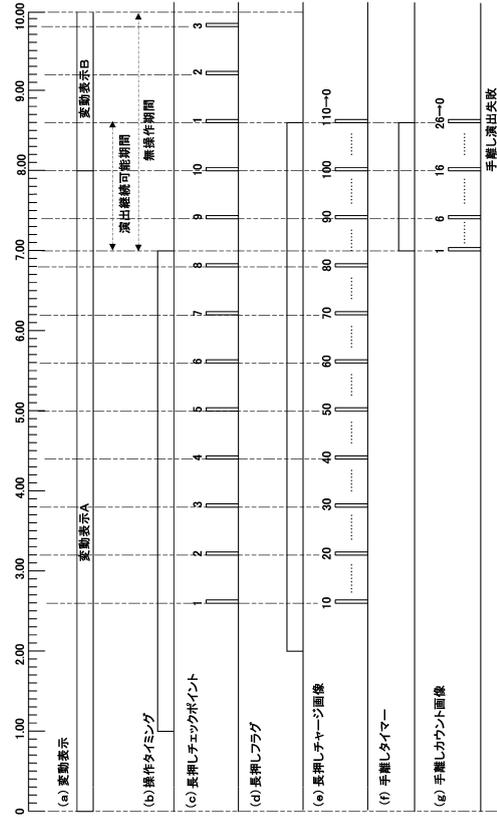
【 図 8 5 】

【Fig.085】



【 図 8 6 】

【Fig. 086】

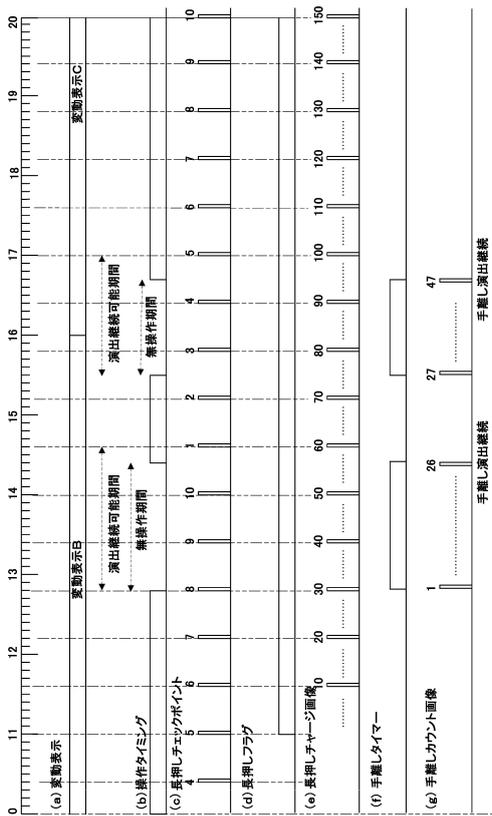


10

20

【 図 8 7 】

【Fig. 087】

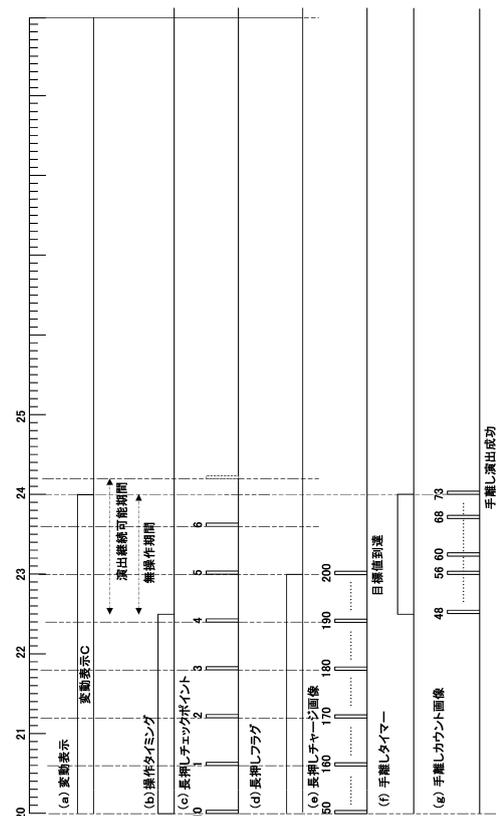


30

40

【 図 8 8 】

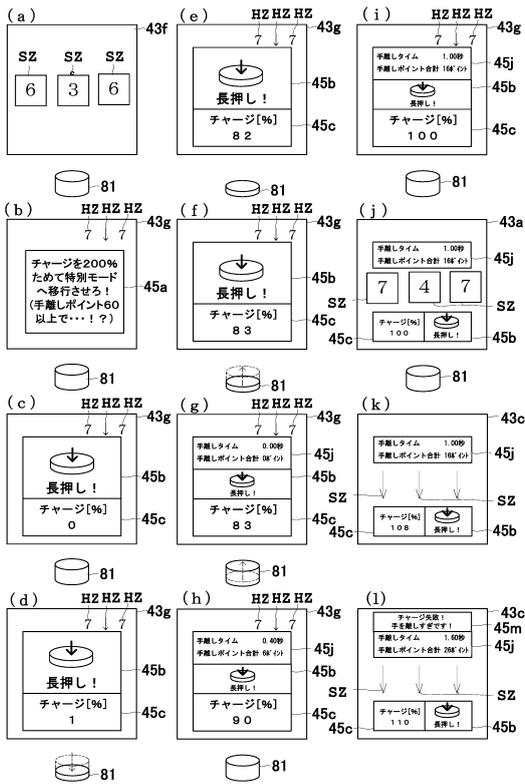
【Fig. 088】



50

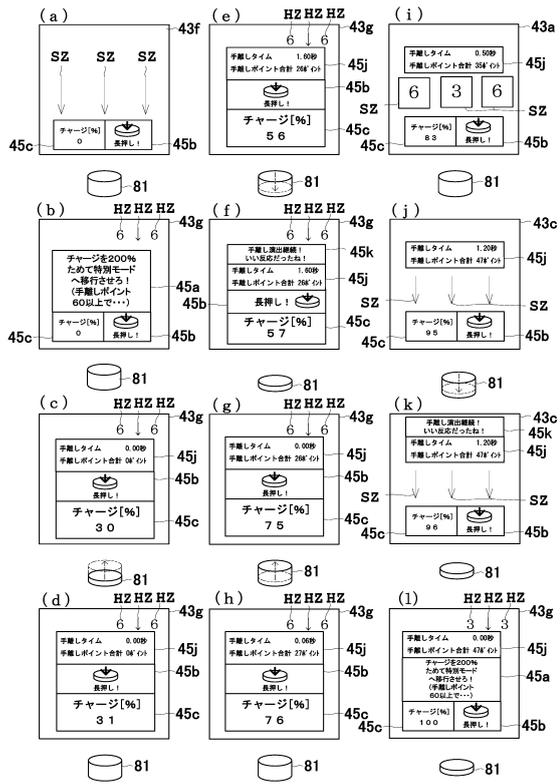
【図 89】

【Fig.089】



【図 90】

【Fig.090】

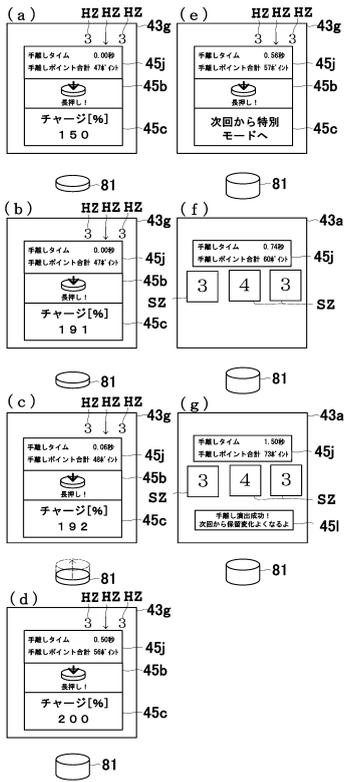


10

20

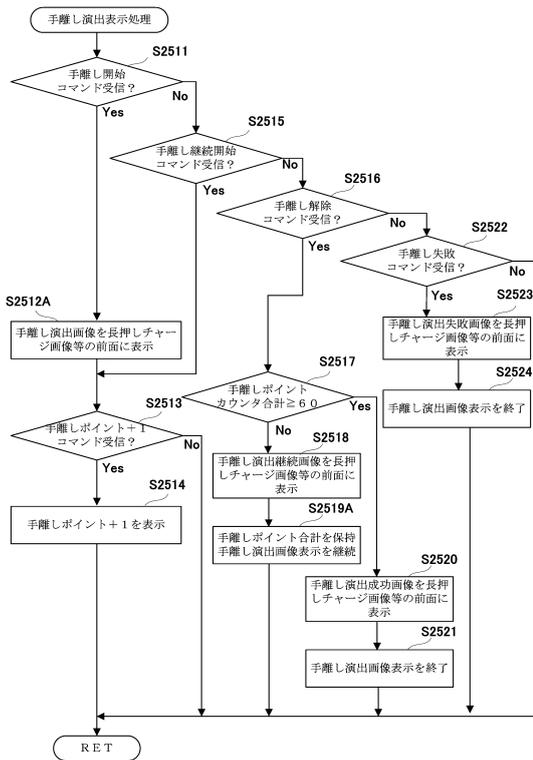
【図 91】

【Fig.091】



【図 92】

【Fig.092】



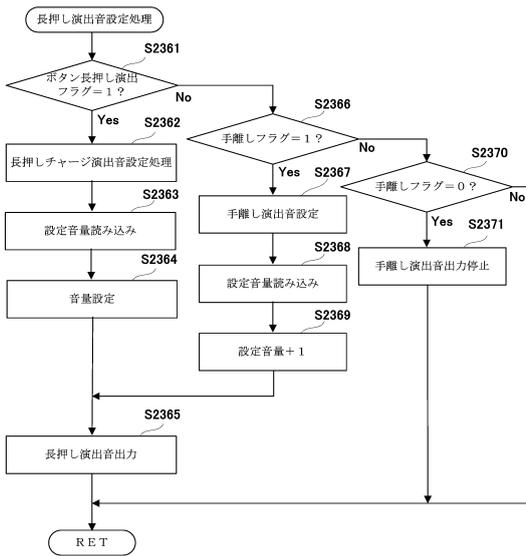
30

40

50

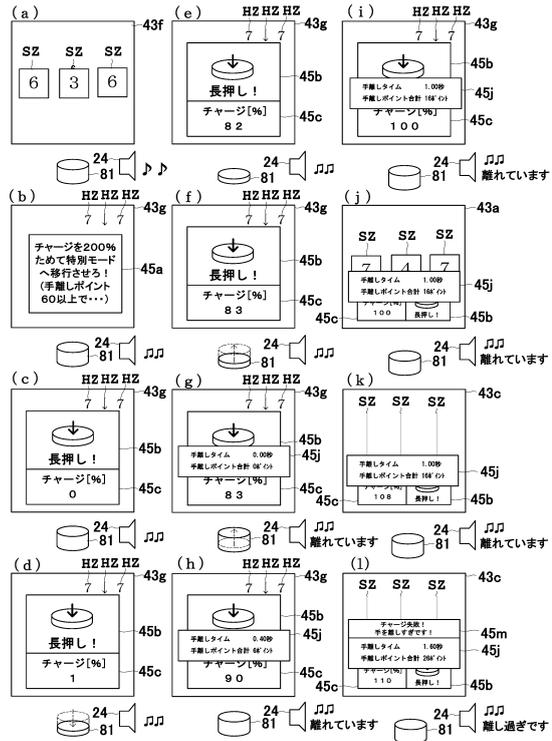
【 図 9 3 】

【Fig.093】



【 図 9 4 】

【Fig.094】

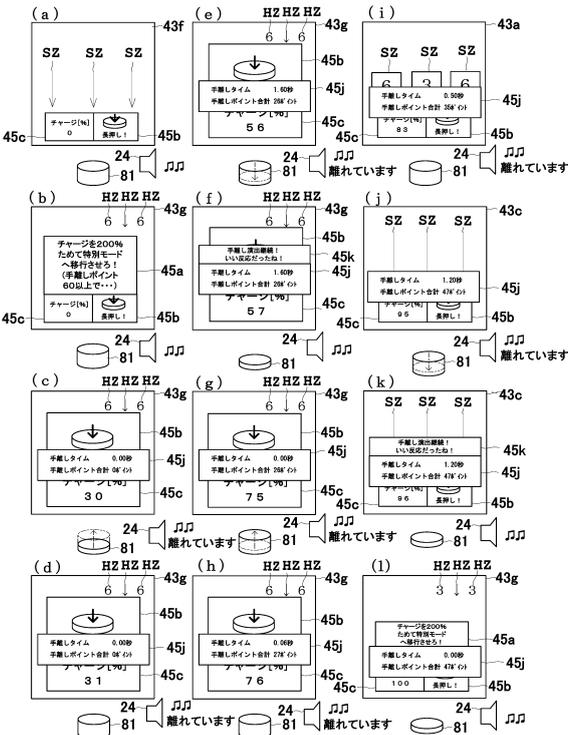


10

20

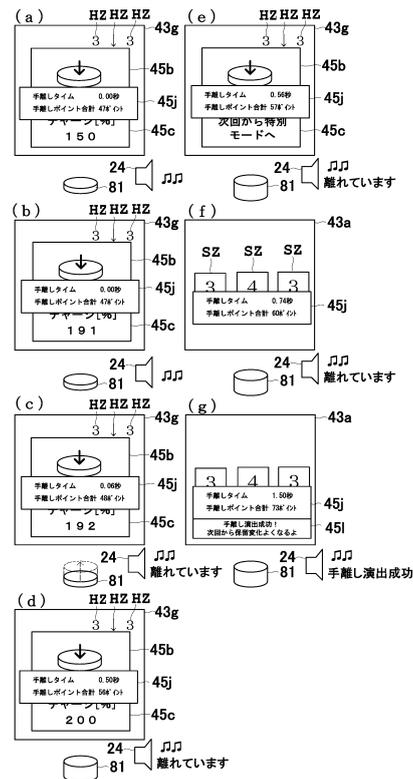
【 図 9 5 】

【Fig.095】



【 図 9 6 】

【Fig.096】



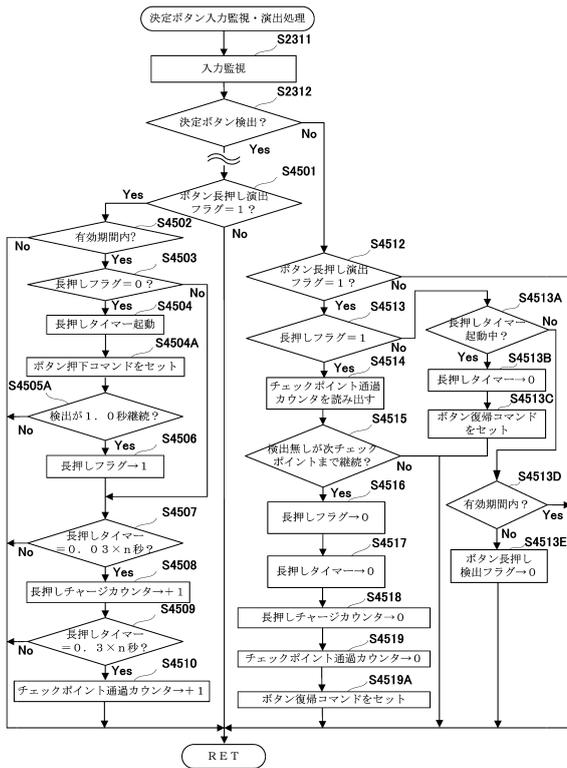
30

40

50

【 図 9 7 】

【Fig.097】



【 図 9 8 】

【Fig.098】

チャージパターン抽選用テーブル

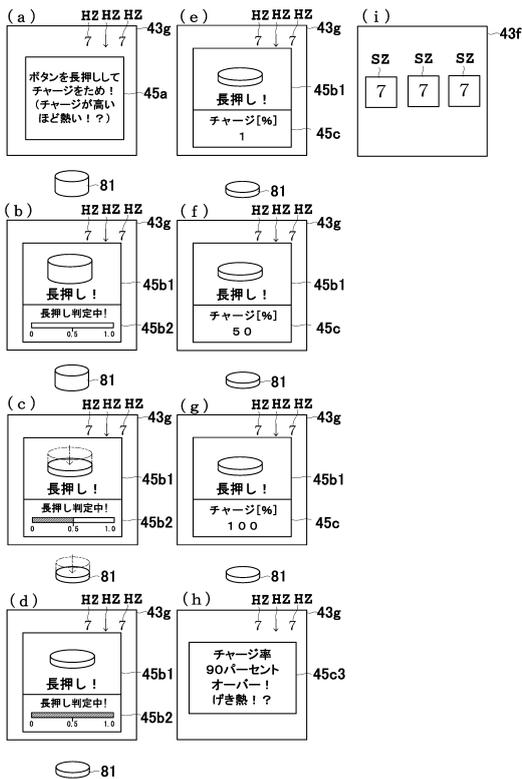
変動種別 カウンタ CS1 (0~198)	変動種別 カウンタ CS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	長押し演出 の有無 (有:○)	長押しチャージ合計値 (チャージパターン)	
141~198	0~90	大当たりスーパーリーチE(120秒)	○	90~100パーセント (チャージパターンA)	
	91~110			80~89パーセント (チャージパターンB)	
	111~120			70~79パーセント (チャージパターンC)	
	121~240			大当たりスーパーリーチF(120秒)	—
171~198	0~99	外れスーパーリーチE(100秒)	○	80~89パーセント (チャージパターンB)	
	100~199			70~79パーセント (チャージパターンC)	
	200~240			外れスーパーリーチF(100秒)	—
	—			—	—

10

20

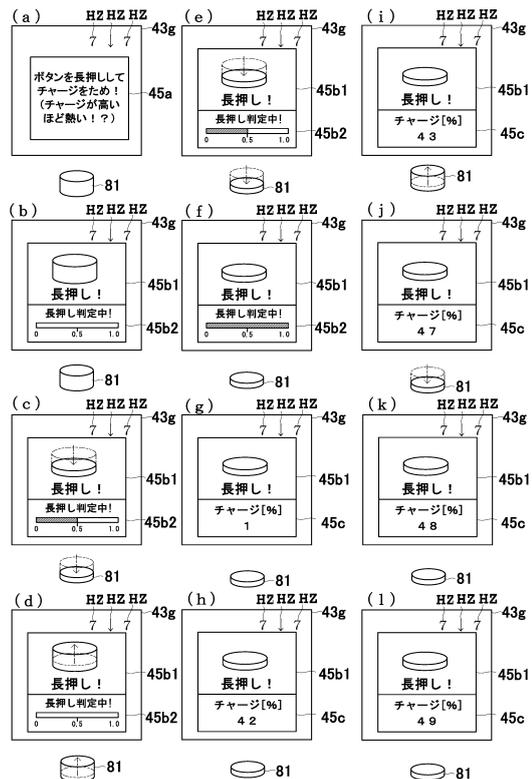
【 図 9 9 】

【Fig.099】



【 図 1 0 0 】

【Fig.100】



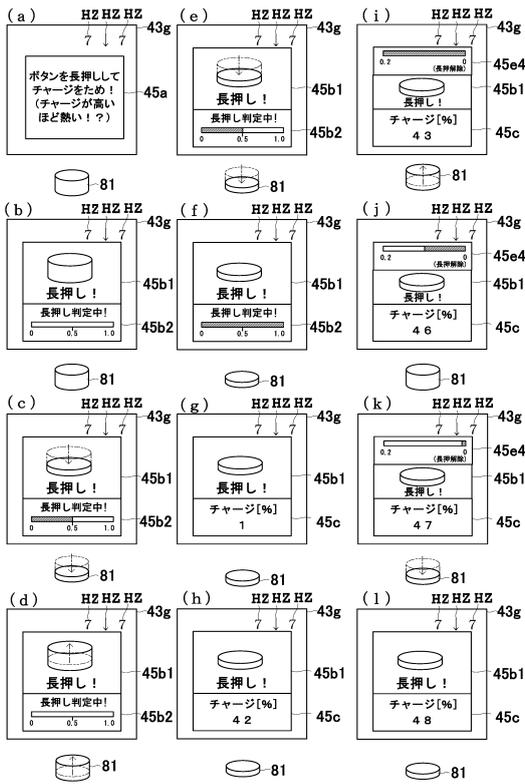
30

40

50

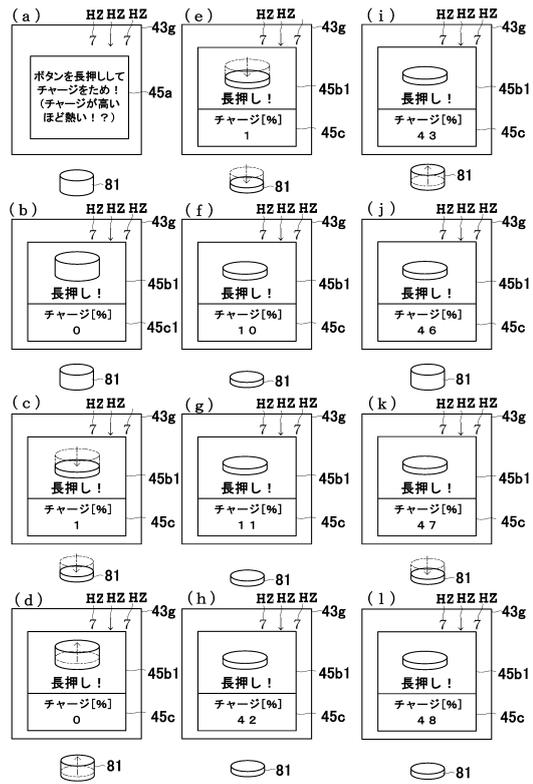
【図 101】

【Fig.101】



【図 102】

【Fig.102】

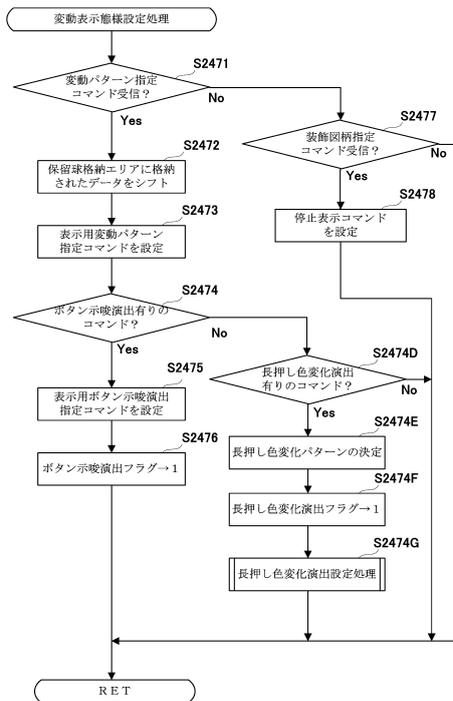


10

20

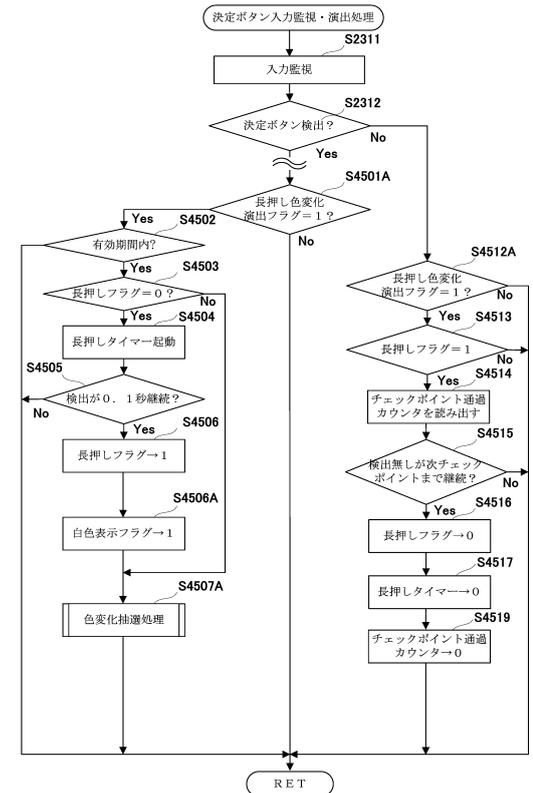
【図 103】

【Fig.103】



【図 104】

【Fig.104】



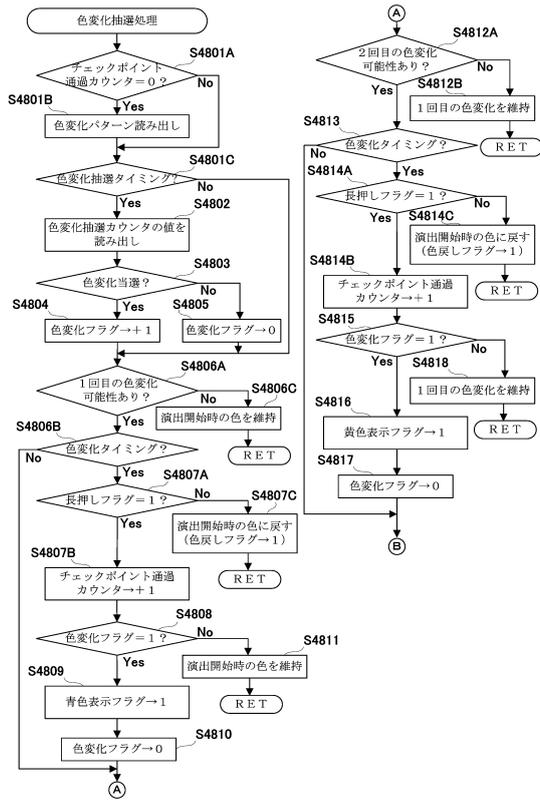
30

40

50

【図 105】

【Fig.105】

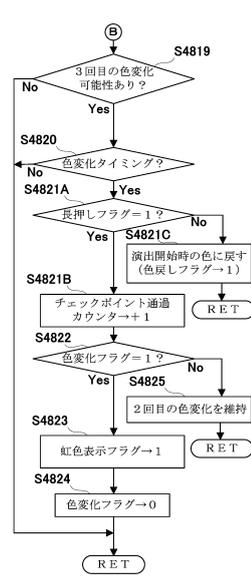


10

20

【図 106】

【Fig.106】



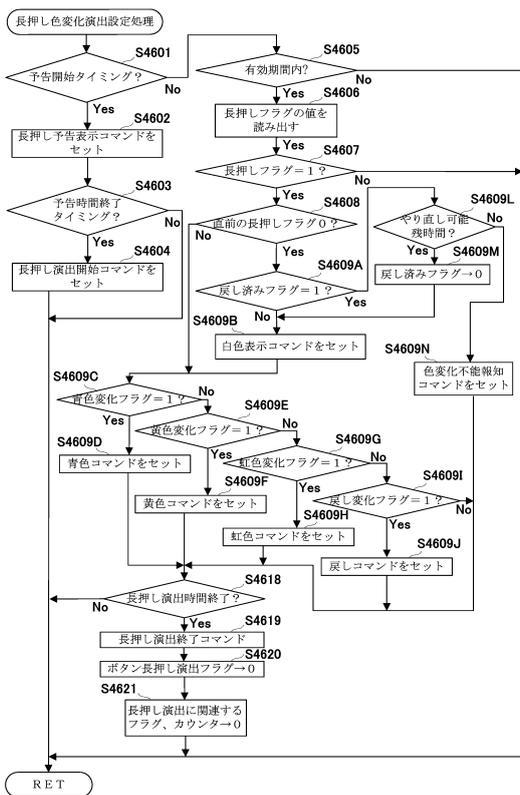
30

40

50

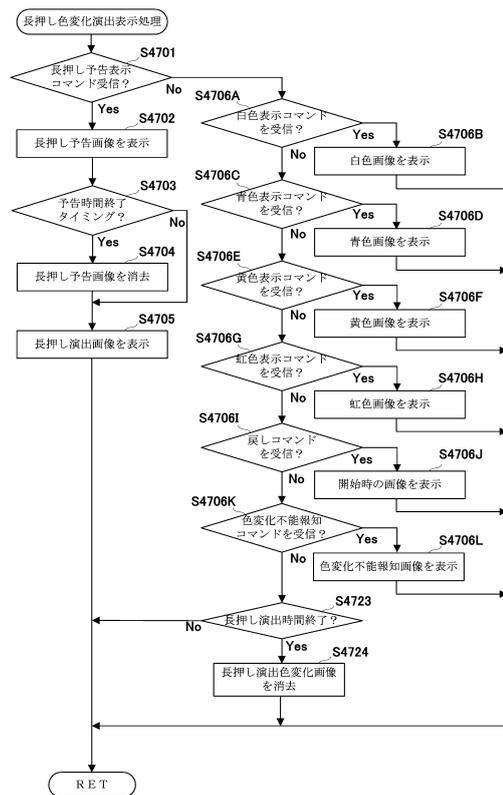
【図 107】

【Fig.107】



【図 108】

【Fig.108】



【 図 1 0 9 】

【Fig.109】

色変化パターン選択用テーブル

変動種別 カウンタ CS1 (0~198)	変動種別 カウンタ CS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	長押し演出 の有無 (有:○)	色変化パターン		
141~198	0~85	大当たりスーパーリーチE(120秒)	○	色変化パターンA (3段変化)		
	86~105			色変化パターンB (2段変化)		
	106~115			色変化パターンC (1段変化)		
	116~120			色変化パターンD (変化なし)		
	121~240			大当たりスーパーリーチF(120秒)	-	-
171~198	0~59	外れスーパーリーチE(100秒)	○	色変化パターンB (2段変化)		
	60~119			色変化パターンC (1段変化)		
	120~199			色変化パターンD (変化なし)		
	200~240			外れスーパーリーチF(100秒)	-	-

【 図 1 1 0 】

【Fig.110】

色変化抽選用テーブル

(a) 色変化パターンAが選択された場合

色変化抽選 カウンタ	色変化抽選カウンタ(0~99)	
	当たり(色変化あり)	外れ(色変化なし)
チェックポイント 通過数		
0回	0~44(青色に変化)	45~99(白色のまま)
1回	0~29(黄色に変化)	30~99(青色のまま)
2回	0~19(虹色に変化)	20~99(黄色のまま)

(b) 色変化パターンBが選択された場合

色変化抽選 カウンタ	色変化抽選カウンタ(0~99)	
	当たり(色変化あり)	外れ(色変化なし)
チェックポイント 通過数		
0回	0~44(青色に変化)	45~99(白色のまま)
1回	0~29(黄色に変化)	30~99(青色のまま)

(c) 色変化パターンCが選択された場合

色変化抽選 カウンタ	色変化抽選カウンタ(0~99)	
	当たり(色変化あり)	外れ(色変化なし)
チェックポイント 通過数		
0回	0~44(青色に変化)	45~99(白色のまま)

(d) 色変化パターンDが選択された場合

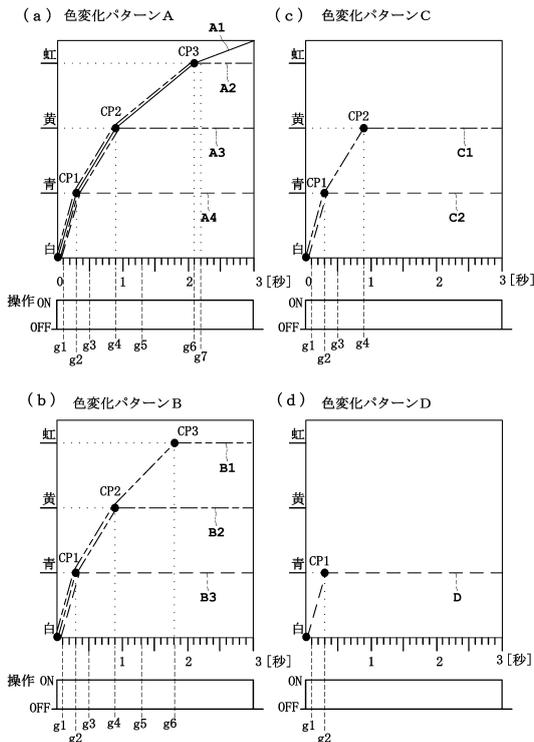
色変化抽選 カウンタ	色変化抽選カウンタ(0~99)	
	当たり(色変化あり)	外れ(色変化なし)
チェックポイント 通過数		
0回	無し	0~99(白色のまま)

10

20

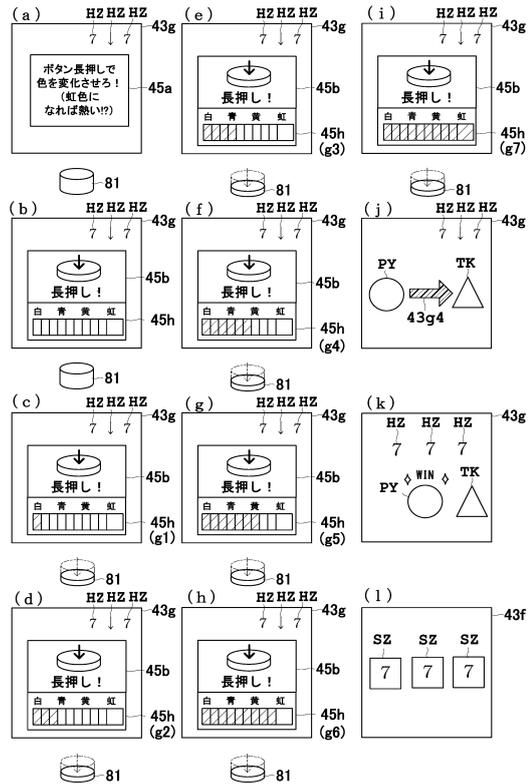
【 図 1 1 1 】

【Fig.111】



【 図 1 1 2 】

【Fig.112】



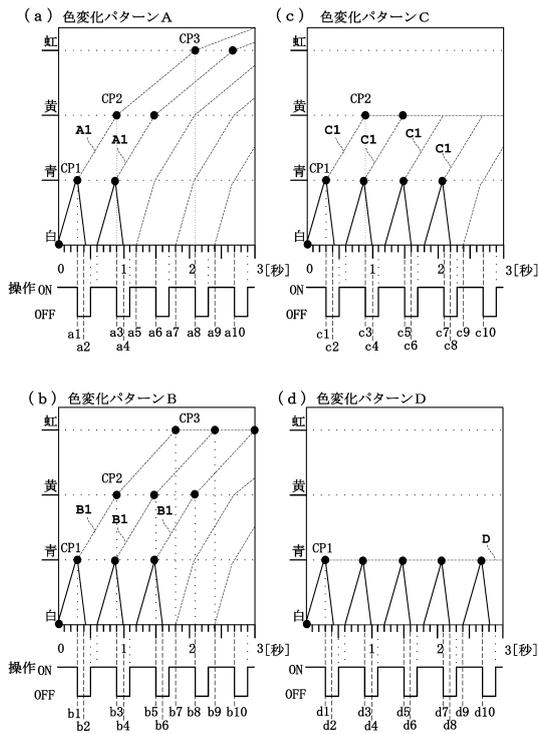
30

40

50

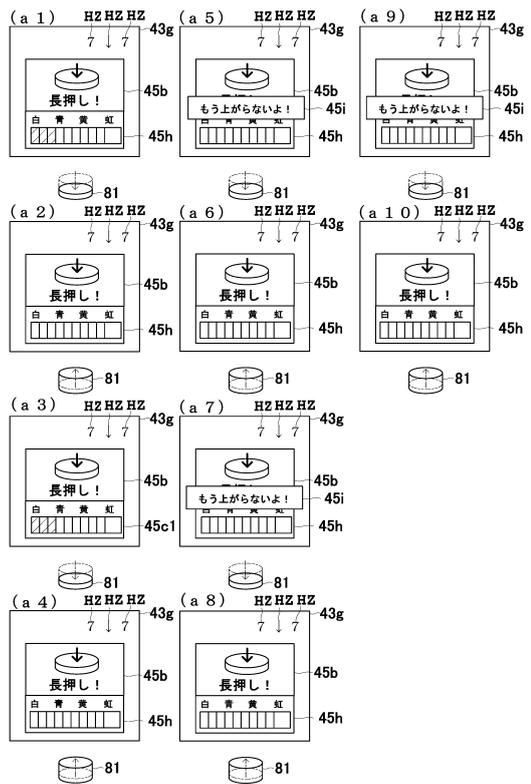
【 図 1 1 3 】

【Fig.113】



【 図 1 1 4 】

【Fig.114】

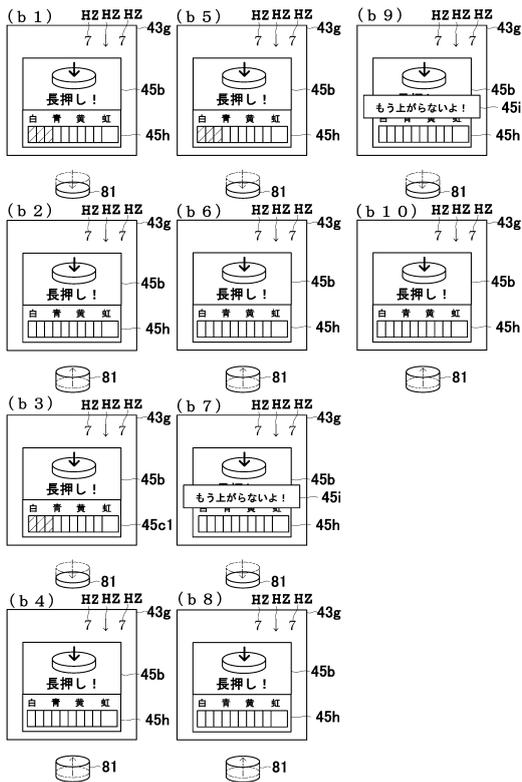


10

20

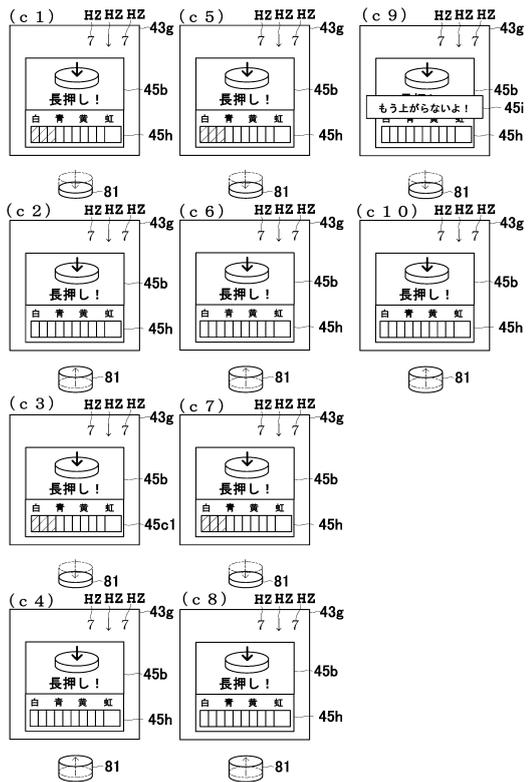
【 図 1 1 5 】

【Fig.115】



【 図 1 1 6 】

【Fig.116】



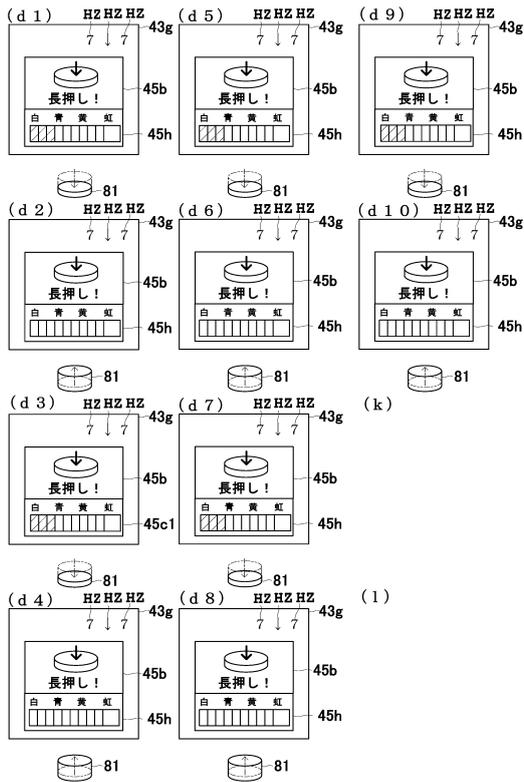
30

40

50

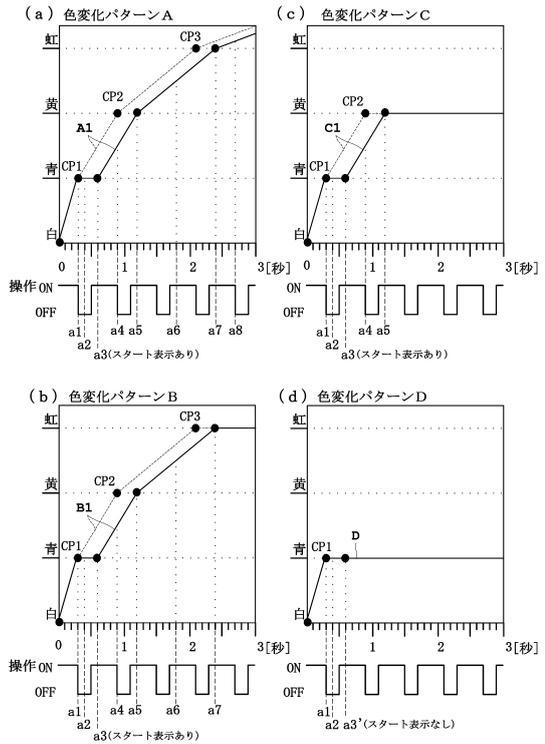
【図 117】

【Fig.117】



【図 118】

【Fig.118】

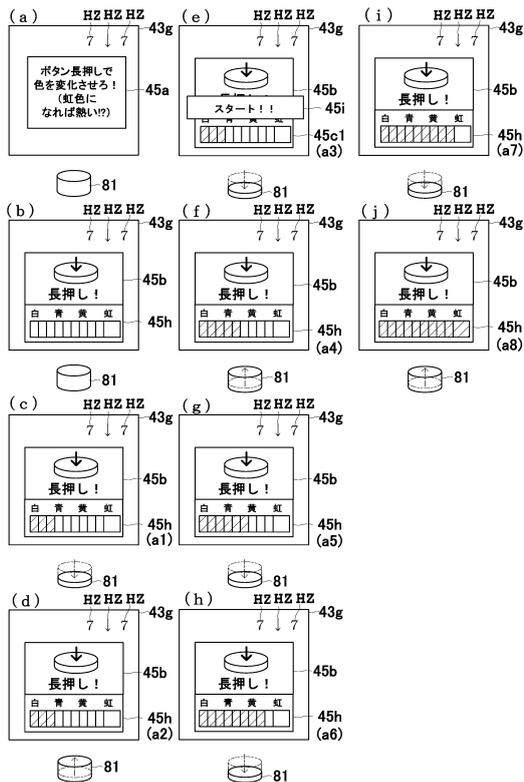


10

20

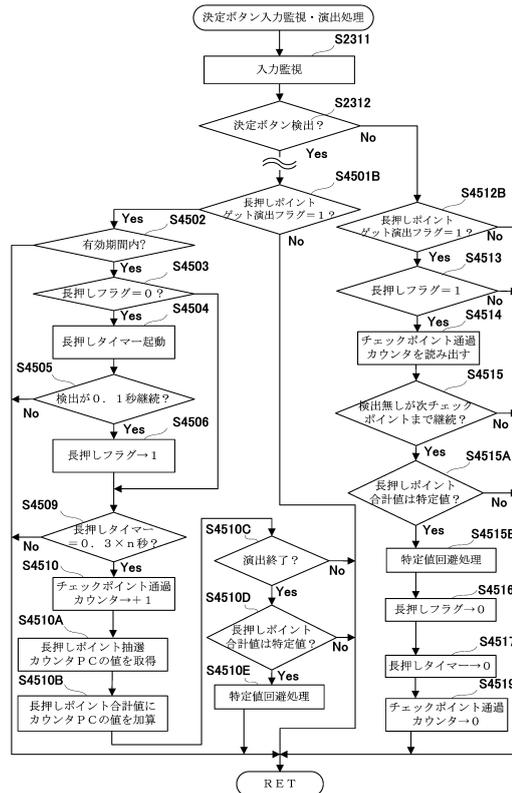
【図 119】

【Fig.119】



【図 120】

【Fig.120】



30

40

50

【 図 1 2 1 】

【Fig.121】

ポイントゲットパターン抽選用テーブル

変動種別 カウンタ CS1 (0~198)	変動種別 カウンタ CS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	長押し演出 の有無 (有:○)	長押しポイント合計値 (ポイントゲットパターン)
141~198	0~90	大当たりスーパーリーチE(120秒)	○	90~100ポイント (ポイントゲットパターンA)
	91~110			80~89ポイント (ポイントゲットパターンB)
	111~120			70~79ポイント (ポイントゲットパターンC)
	121~240			—
171~198	0~99	外れスーパーリーチE(100秒)	○	80~89ポイント (ポイントゲットパターンB)
	100~199			70~79ポイント (ポイントゲットパターンC)
	200~240			—

【 図 1 2 2 】

【Fig.122】

長押しポイント抽選用テーブル

長押しポイント 抽選用回数	長押しポイント 抽選用回数									
	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目
ポイントゲット パターン	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
ポイントゲットパターンA (長押しポイント合計値 90~100ポイント)	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
ポイントゲットパターンB (長押しポイント合計値 80~89ポイント)	10	10	10	10	10	9	9	8	7	6
ポイントゲットパターンC (長押しポイント合計値 70~79ポイント)	10	10	10	10	9	8	7	6	5	4

10

20

【 図 1 2 3 】

【Fig.123】

(a)ポイントゲットパターンAでの長押しポイント抽選の結果

1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目	合計 ポイント
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	99
10	10	10	10	10	10	10	10	10	9	98
10	10	10	10	10	10	10	9	9	9	97
10	10	10	10	10	10	10	9	8	8	96
10	10	10	10	10	10	10	9	8	8	95
10	10	10	10	10	10	10	9	8	7	94
10	10	10	10	10	10	10	9	7	7	93
10	10	10	10	10	10	10	8	7	7	92
10	10	10	10	10	10	10	7	7	7	91
10	10	10	10	10	10	10	7	7	6	90

(b)ポイントゲットパターンBでの長押しポイント抽選の結果

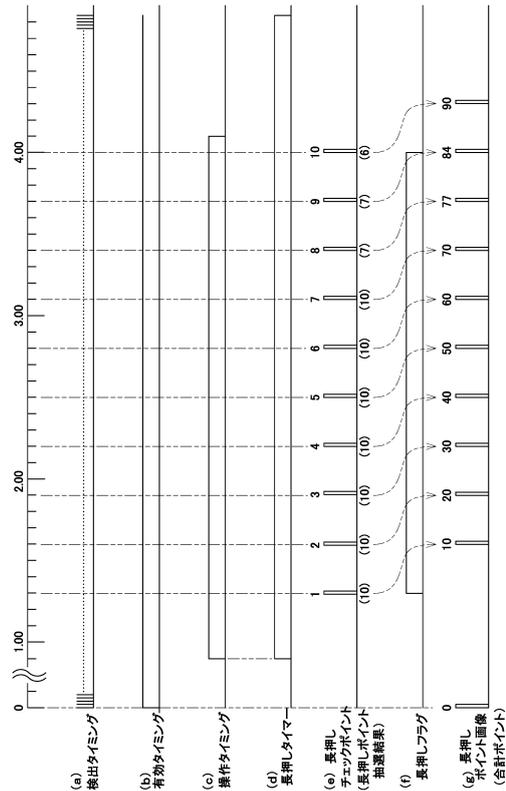
1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目	合計 ポイント
10	10	10	10	10	9	9	8	7	6	89
10	10	10	10	10	9	8	8	7	6	88
10	10	10	10	10	9	8	7	7	6	87
10	10	10	10	10	9	8	7	6	6	86
10	10	10	10	10	9	8	7	6	5	85
10	10	10	10	9	9	8	7	6	5	84
10	10	10	10	9	8	8	7	6	5	83
10	10	10	10	9	8	7	7	6	5	82
10	10	10	10	9	8	7	6	6	5	81
10	10	10	10	9	8	7	6	5	5	80

(c)ポイントゲットパターンCでの長押しポイント抽選の結果

1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目	合計 ポイント
10	10	10	10	9	8	7	6	5	4	79
10	10	10	9	9	8	7	6	5	4	78
10	10	10	9	8	8	7	6	5	4	77
10	10	10	9	8	7	7	6	5	4	76
10	10	10	9	8	7	6	6	5	4	75
10	10	10	9	8	7	6	5	5	4	74
10	10	10	9	8	7	6	5	4	4	73
10	10	10	9	8	7	6	5	4	3	72
10	10	9	9	8	7	6	5	4	3	71
10	10	9	8	8	7	6	5	4	3	70

【 図 1 2 4 】

【Fig.124】



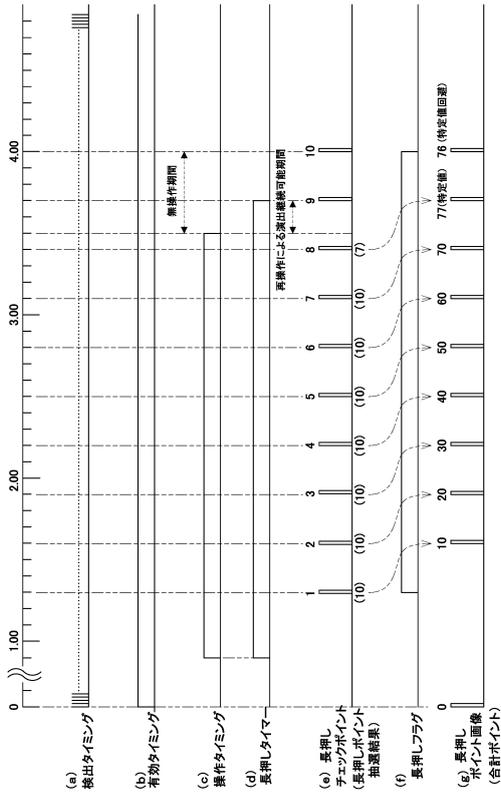
30

40

50

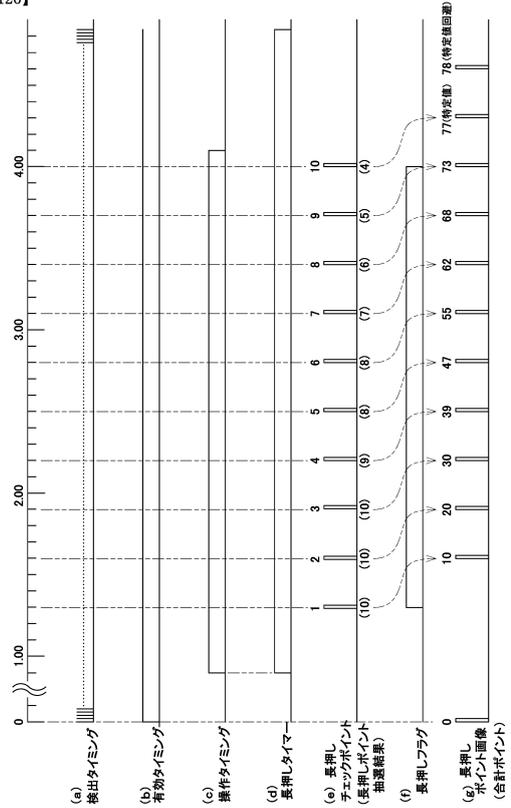
【 図 1 2 5 】

【Fig. 125】



【 図 1 2 6 】

【Fig. 126】

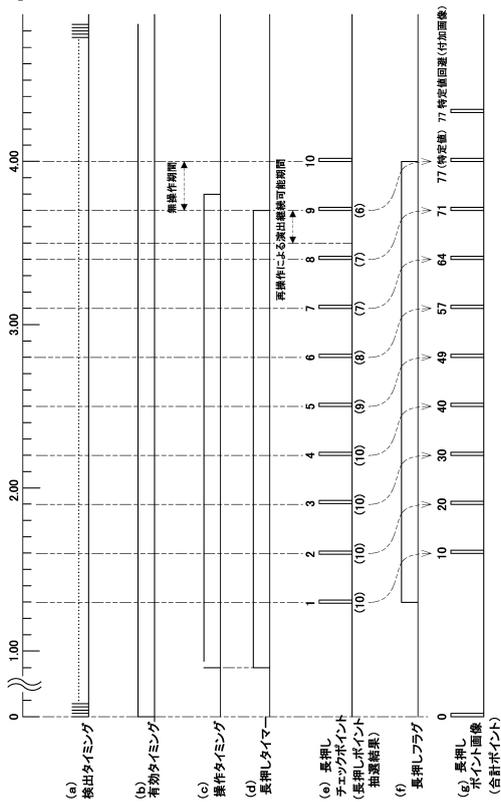


10

20

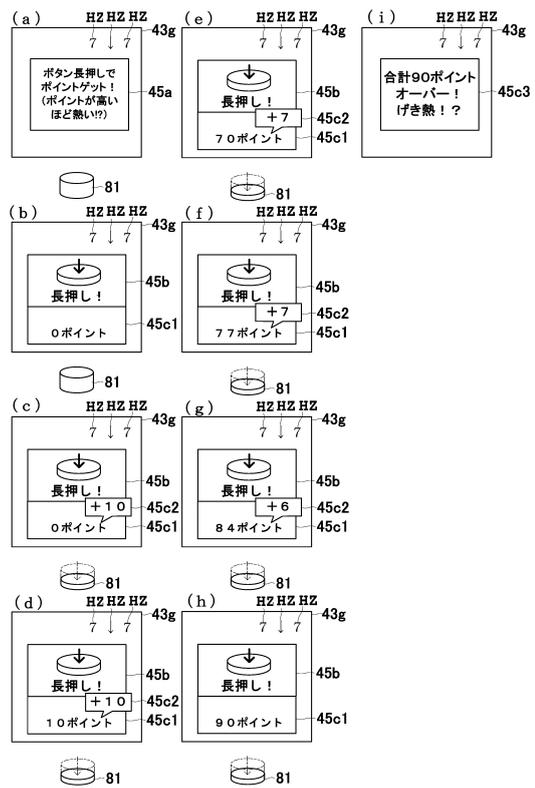
【 図 1 2 7 】

【Fig. 127】



【 図 1 2 8 】

【Fig.128】



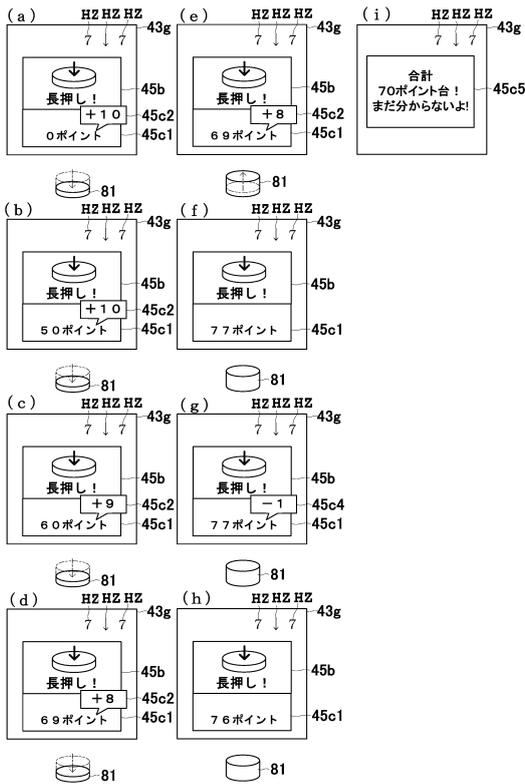
30

40

50

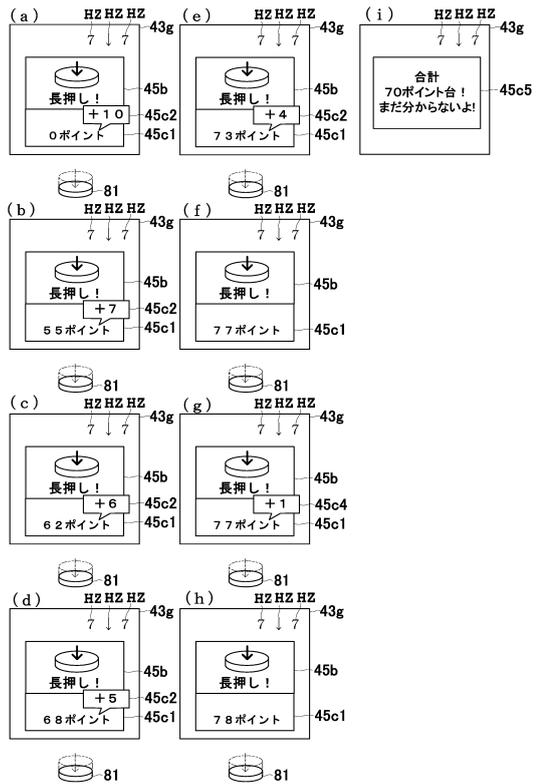
【図129】

【Fig.129】



【図130】

【Fig.130】

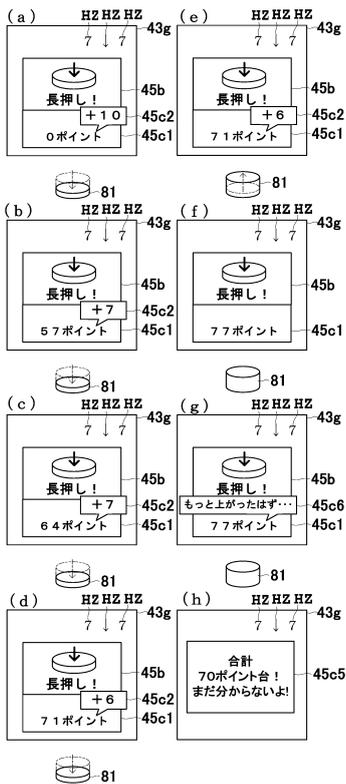


10

20

【図131】

【Fig.131】



【図132】

【Fig.132】

(a) ポイントゲットパターン抽選用テーブル

変動種別 カウンタ CS1 (0~198)	変動種別 カウンタ CS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	長押し演出 の有無 (有:○)	長押しポイント合計値 (ポイントゲットパターン)
141~198	0~30	大当たりスーパーリーチE(120秒)	○	77[7]ポイント (ポイントゲットパターンS)
	31~90			90~100ポイント (ポイントゲットパターンA)
	91~110			80~89ポイント (ポイントゲットパターンB)
	111~120			70~79ポイント (ポイントゲットパターンC)
171~198	121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	—	—
	0~99	外れスーパーリーチE(100秒)	○	80~89ポイント (ポイントゲットパターンB)
	100~199			70~79ポイント (ポイントゲットパターンC)
200~240	外れスーパーリーチF(100秒)	—	—	

30

(b) ポイントゲットパターンSでの長押しポイント抽選の抽選結果

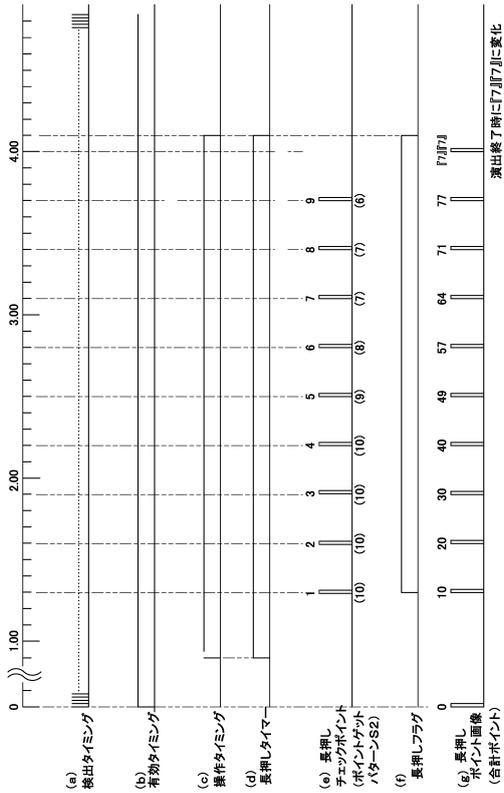
1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目	合計 ポイント	パターン
10	10	10	10	10	10	10	7	—	—	77	S1
10	10	10	10	9	8	7	6	—	—	77	S2
10	10	10	9	8	8	7	6	5	4	77	S3

40

50

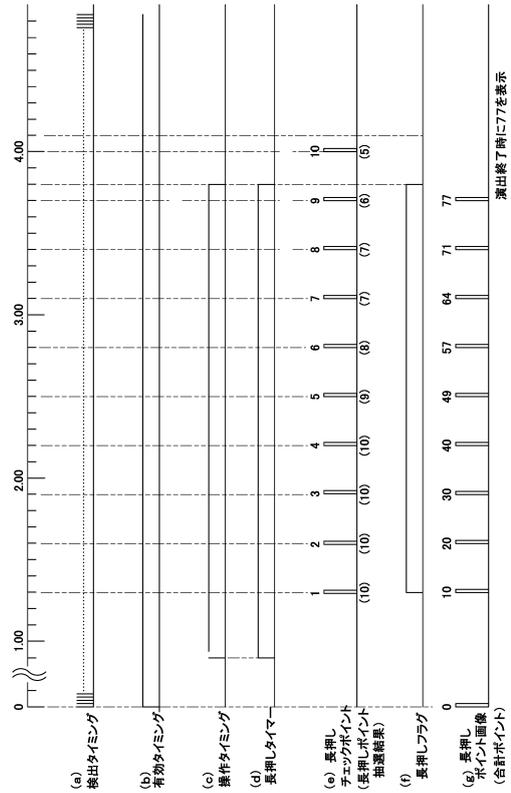
【 図 1 3 3 】

【Fig.133】



【 図 1 3 4 】

【Fig.134】

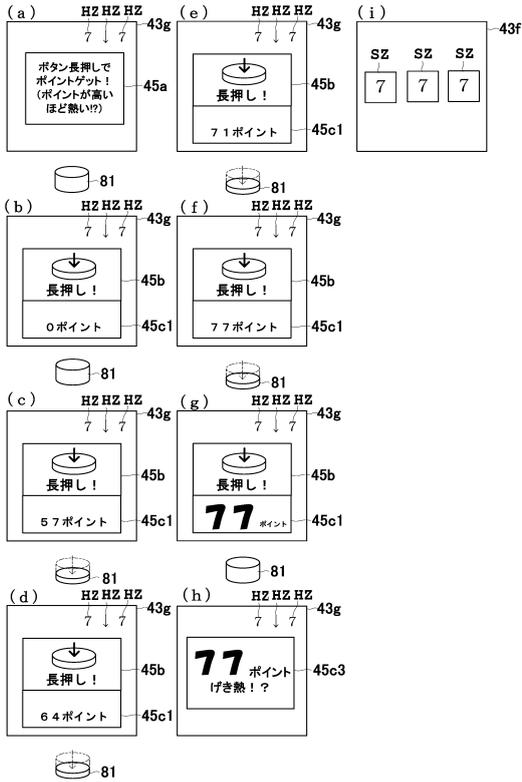


10

20

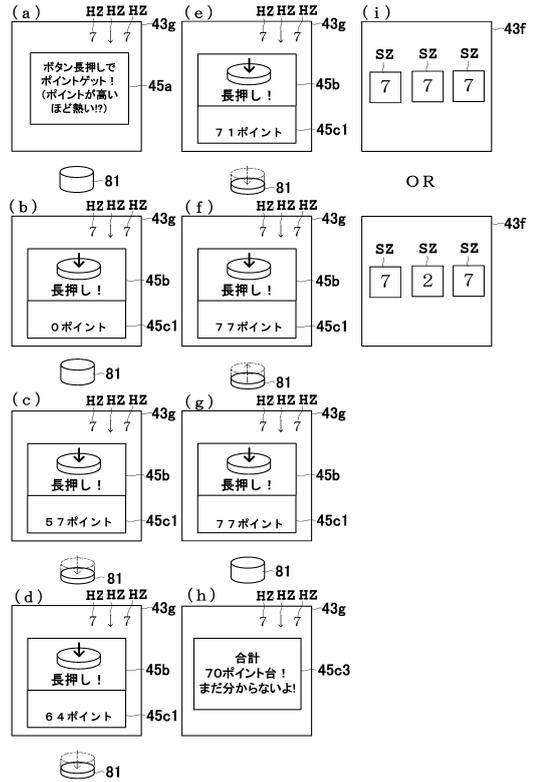
【 図 1 3 5 】

【Fig.135】



【 図 1 3 6 】

【Fig.136】



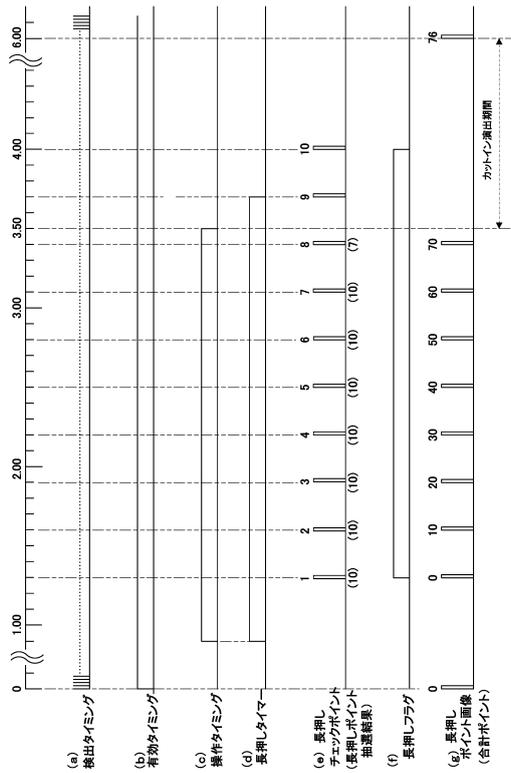
30

40

50

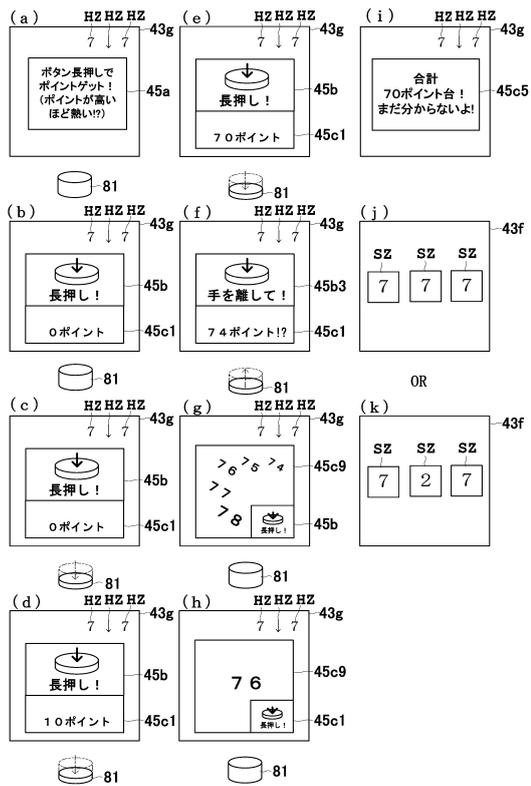
【図 137】

【Fig. 137】



【図 138】

【Fig.138】

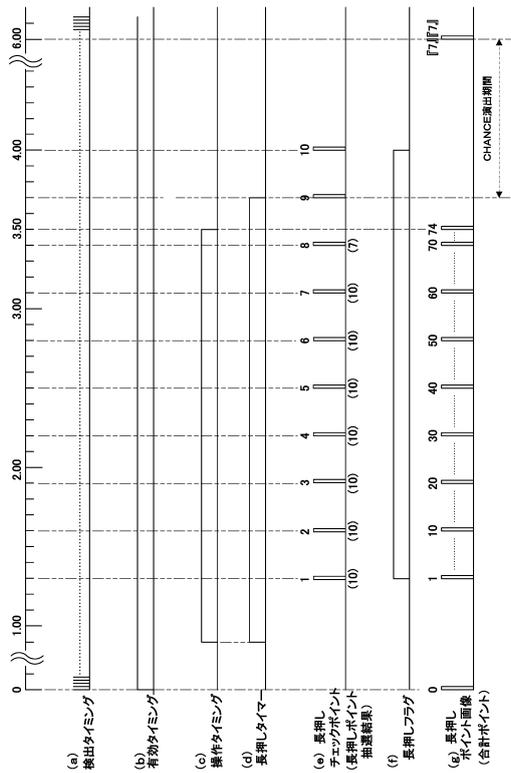


10

20

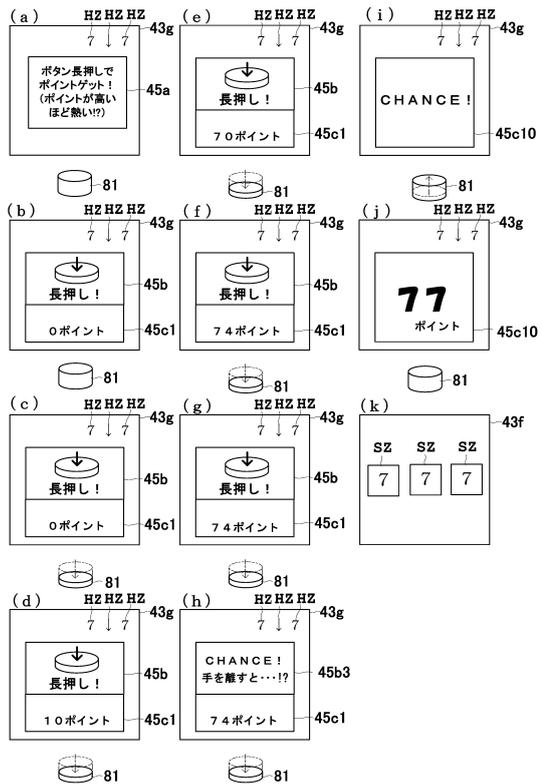
【図 139】

【Fig. 139】



【図 140】

【Fig.140】



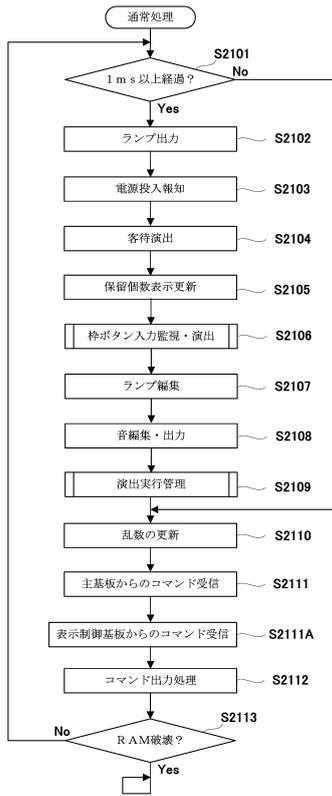
30

40

50

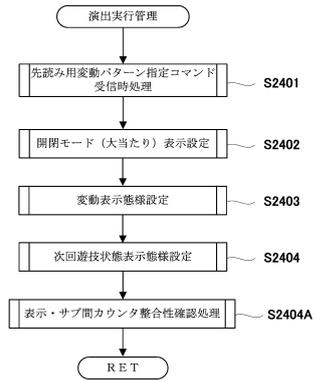
【 図 1 4 1 】

【Fig.141】



【 図 1 4 2 】

【Fig.142】

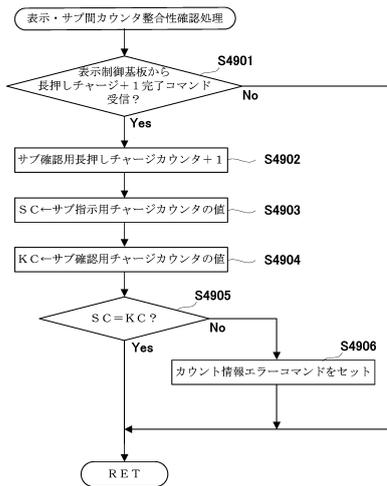


10

20

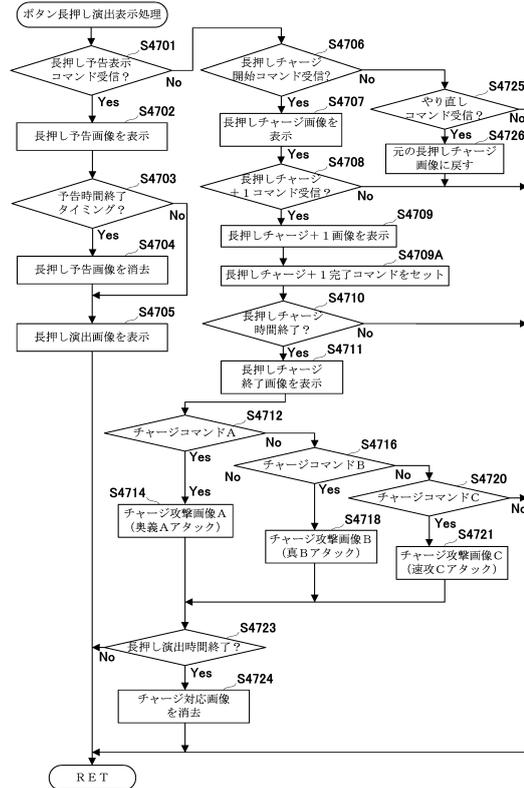
【 図 1 4 3 】

【Fig.143】



【 図 1 4 4 】

【Fig.144】



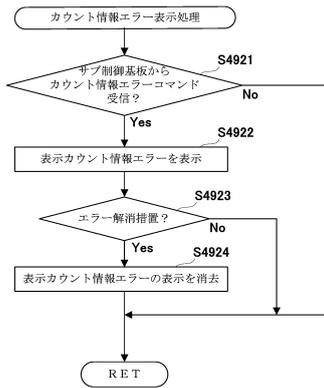
30

40

50

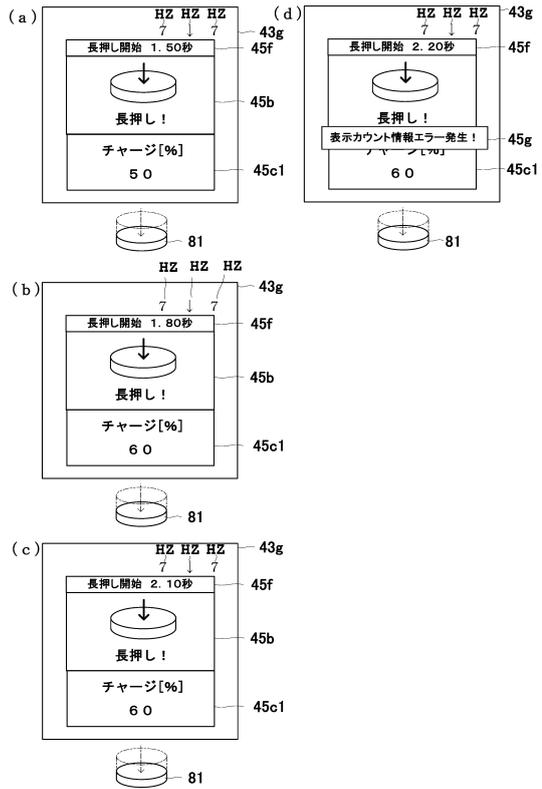
【 図 1 4 5 】

【Fig.145】



【 図 1 4 6 】

【Fig.146】

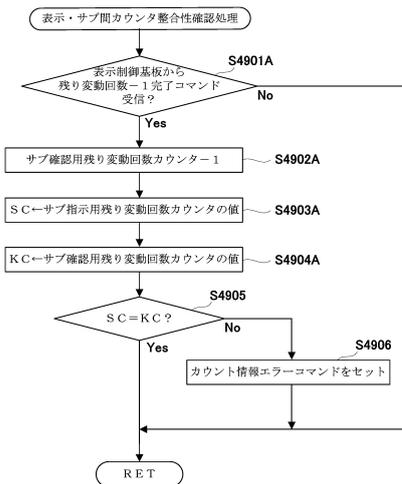


10

20

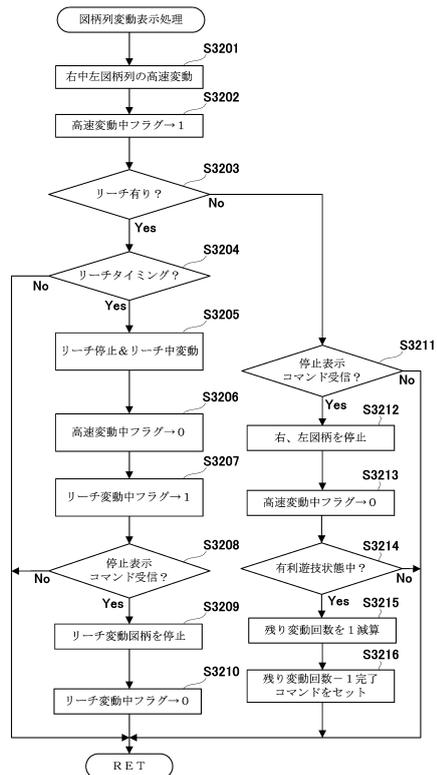
【 図 1 4 7 】

【Fig.147】



【 図 1 4 8 】

【Fig.148】



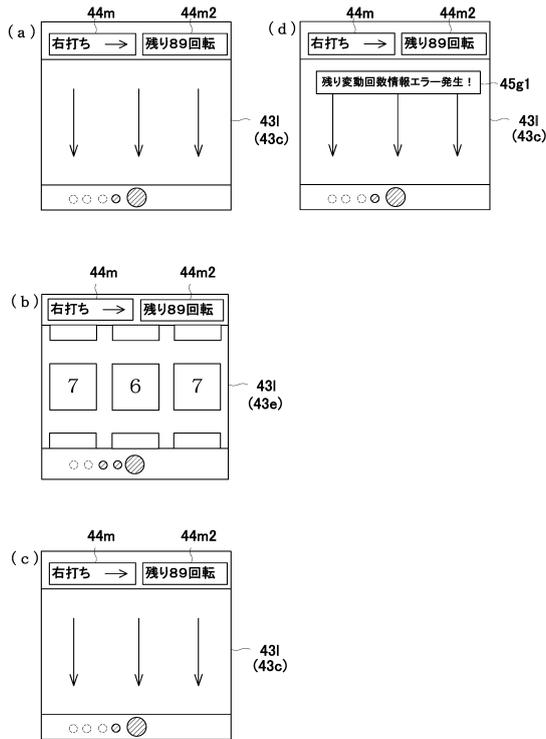
30

40

50

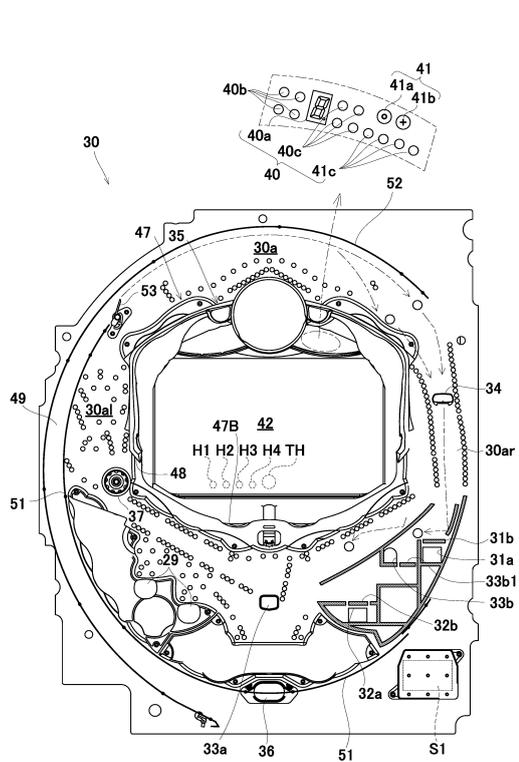
【図149】

【Fig.149】



【図150】

【Fig.150】



10

20

【図151】

【Fig.151】

(a) 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	時短状態 の終期
150 450	0~47	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 7 9	6R時短2	10	10	2回目の変 動表示まで
	48~99	第1記号 (第1大 当たり)	2, 4 6, 8	6R通常	5	5	なし

(b) 特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3 図柄	当 たり 種 別	OP 時 間 (秒)	ED 時 間 (秒)	時 短 の 終 期
150		第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 7, 9	6R時短2	0.3	1.0	2回目の変 動表示まで
450		第1記号 (第1大 当たり)	2, 4 6, 8	6R通常	0.3	1.0	なし
2~149 151~449 451~599	0~10	第6記号 (第4大 当たり)	2, 8	3R通常 (V入賞)	0.3	1.0	なし
	11~85	第5記号 (第3小 当たり)	3, 4, 5 6	3R時短1 (V入賞)	0.3	1.0	1回目の変 動表示まで
	86~96	第4記号 (第2小 当たり)	1, 9	9R時短1 (V入賞)	0.3	1.0	1回目の変 動表示まで
	97~99	第9記号 (第1小 当たり)	7	9R時短2 (V入賞)	0.3	1.0	2回目の変 動表示まで

【図152】

【Fig.152】

(a) 普通当たり抽選用テーブル

普通当たり乱数 カウンタ CS3(0~250)	第2図柄
0~248	○
249, 250	×

30

(b) 普通図柄変動パターン(普通電動役物開放パターン)抽選用テーブル

遊技状態	変動時間(秒)	開放時間(秒)
通常状態 大当たりラウンド遊技状態	5	0.2
時短状態	0.5	0.9

40

50

【 図 1 5 3 】

【Fig.153】

(a) 特図2主裝飾図柄変動パターン選択用テーブル(連チャンゾーン1回目)

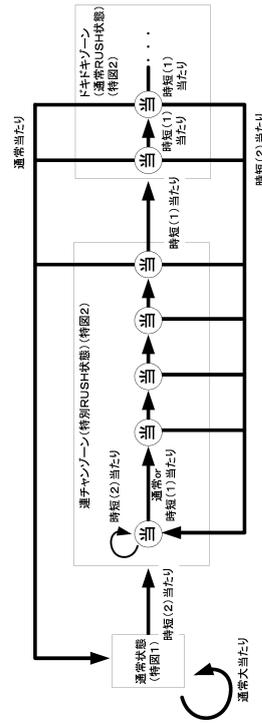
大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	普通当たり乱数用 カウンタ CS1(0~250)	変動種別カウンタ CS2(0~240)	変動パターン (変動時間[秒])
150, 450		0~198	0~240	大当たり長変動 (11秒)
	0~99	0~198	0~240	小当たり長変動 (10秒)
0, 1		0~198	0~240	ハズレ長変動 (11秒)

(b) 特図2主裝飾図柄変動パターン選択用テーブル(連チャンゾーン2回目~5回目)

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	普通当たり乱数用 カウンタ CS1(0~250)	変動種別カウンタ CS2(0~240)	変動パターン (変動時間[秒])
150, 450	0, 1	0~198	0~240	大当たり短変動 (4秒)
	2~99	0~198	0~240	小当たり短変動 (3秒)
0, 1		0~198	0~240	ハズレ短変動 (4秒)

【 図 1 5 4 】

【Fig.154】



10

20

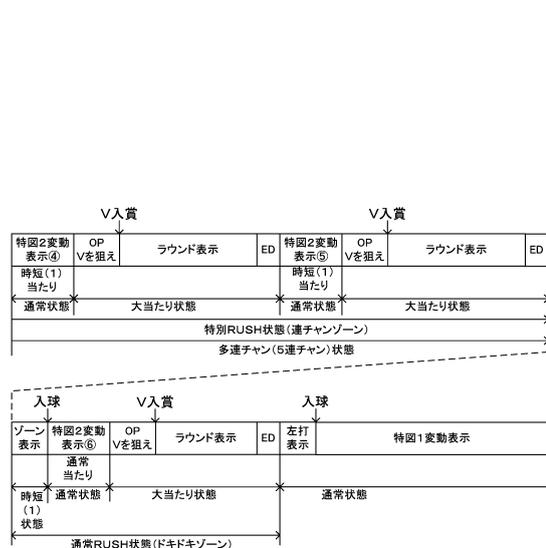
【 図 1 5 5 】

【Fig.155】



【 図 1 5 6 】

【Fig.156】



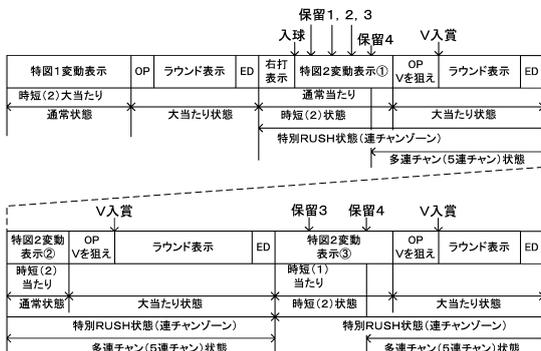
30

40

50

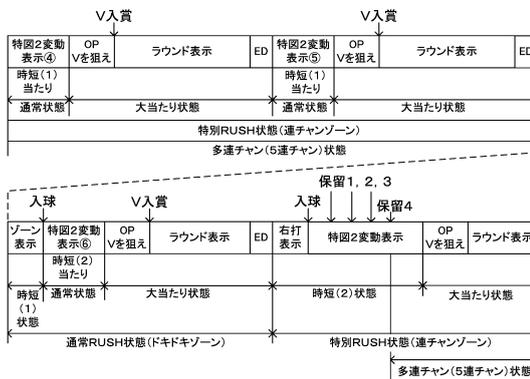
【 図 1 5 7 】

【Fig.157】



【 図 1 5 8 】

【Fig.158】

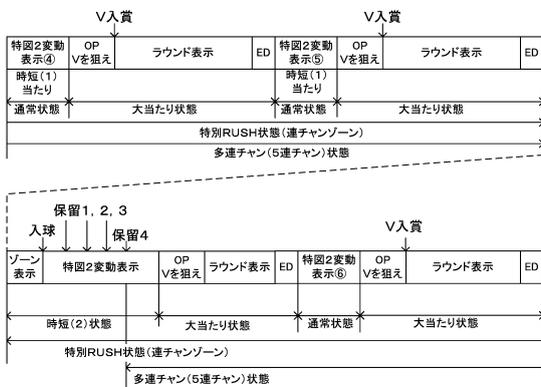


10

20

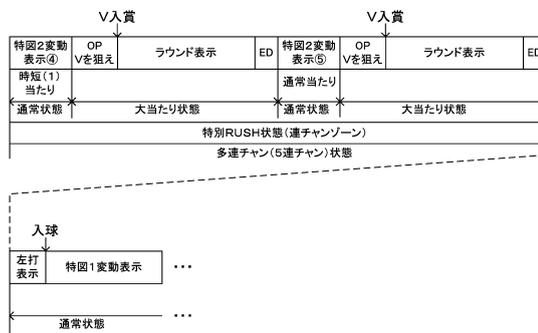
【 図 1 5 9 】

【Fig.159】



【 図 1 6 0 】

【Fig.160】

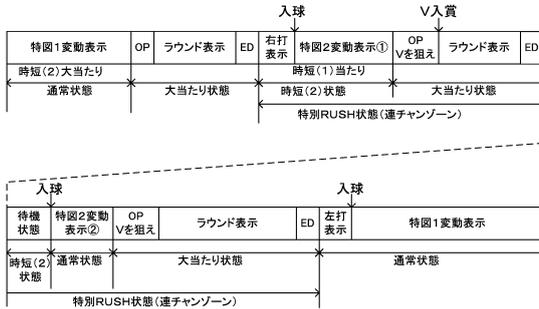


40

50

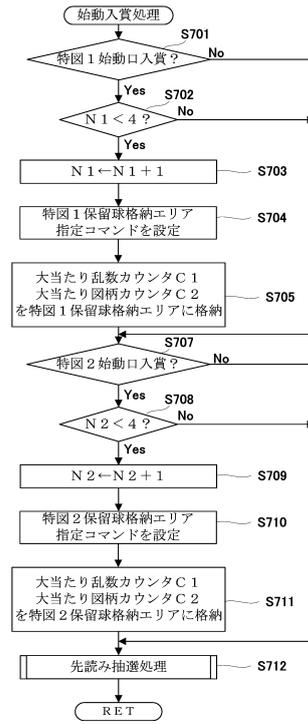
【 図 1 6 1 】

【Fig.161】



【 図 1 6 2 】

【Fig.162】

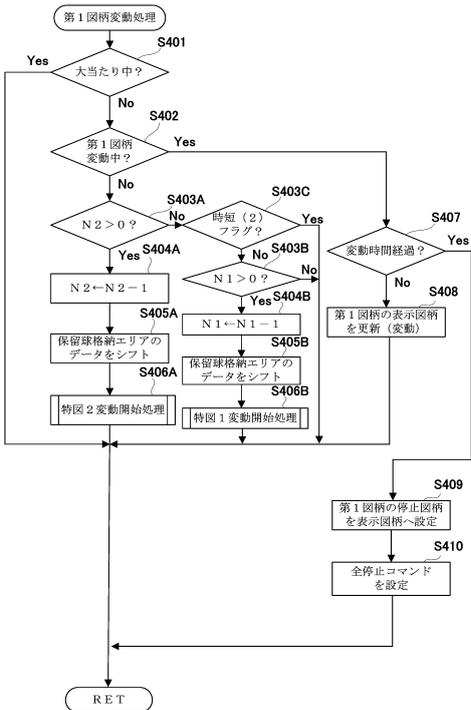


10

20

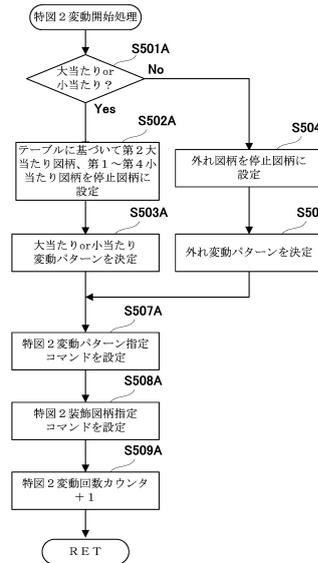
【 図 1 6 3 】

【Fig.163】



【 図 1 6 4 】

【Fig.164】



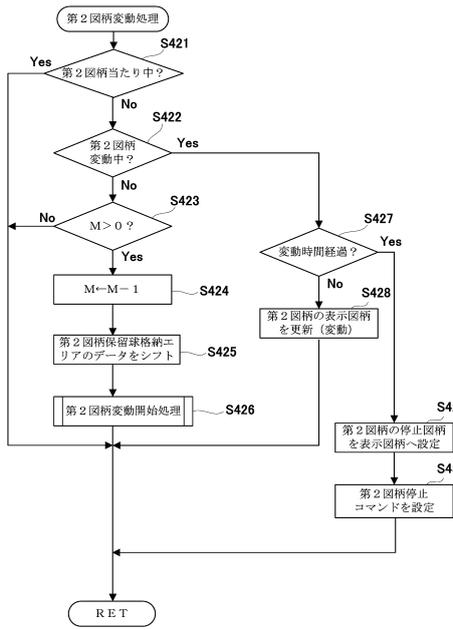
30

40

50

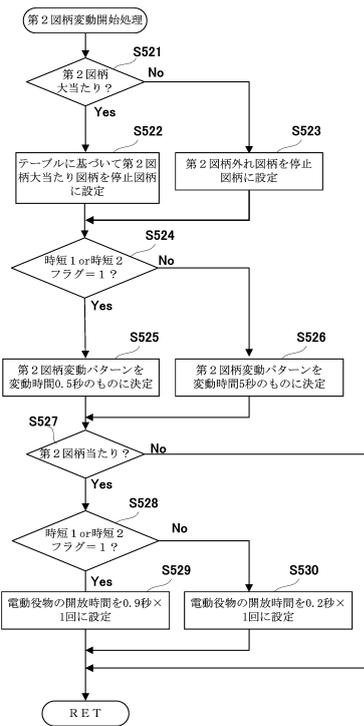
【 図 1 6 5 】

【Fig.165】



【 図 1 6 6 】

【Fig.166】

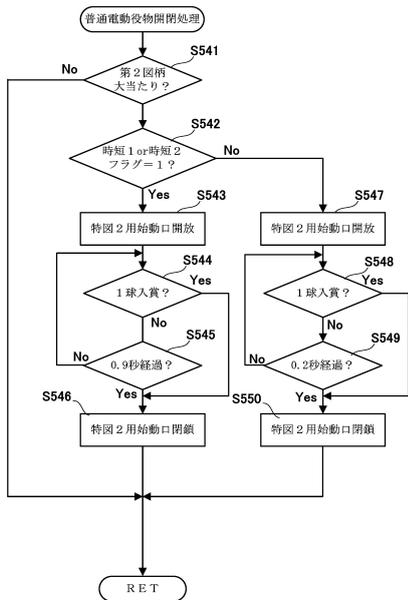


10

20

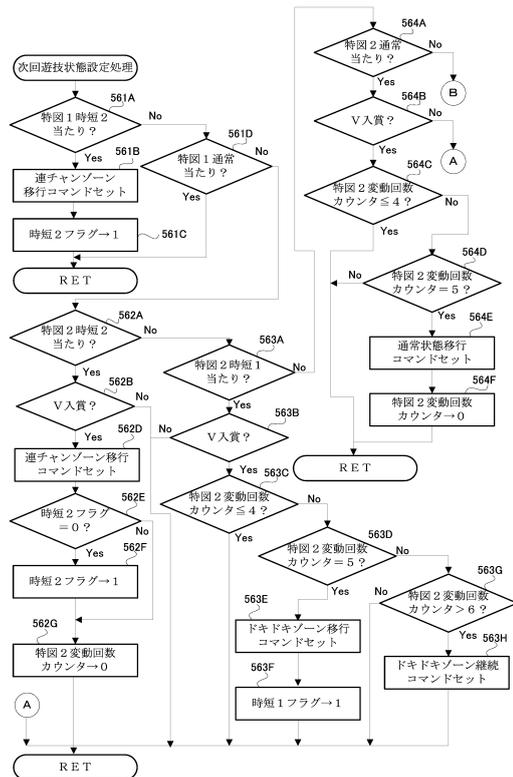
【 図 1 6 7 】

【Fig.167】



【 図 1 6 8 】

【Fig.168】



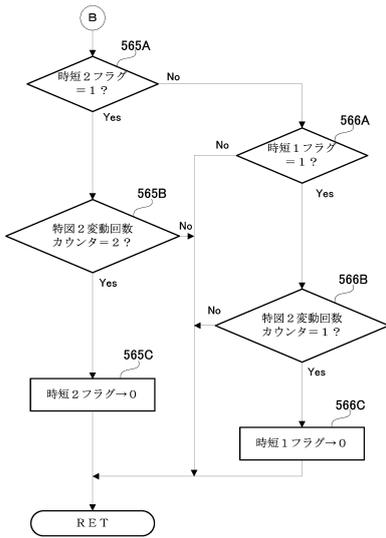
30

40

50

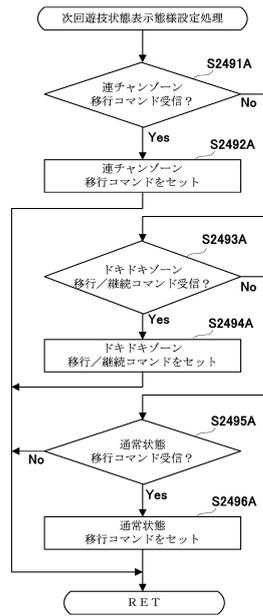
【 図 1 6 9 】

【Fig.169】



【 図 1 7 0 】

【Fig.170】

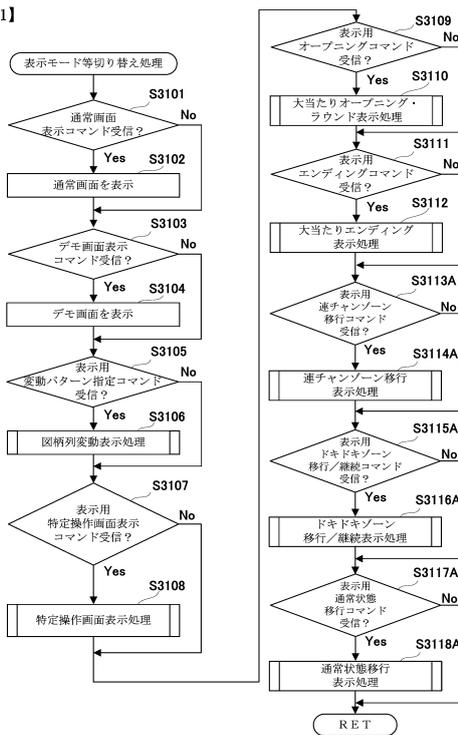


10

20

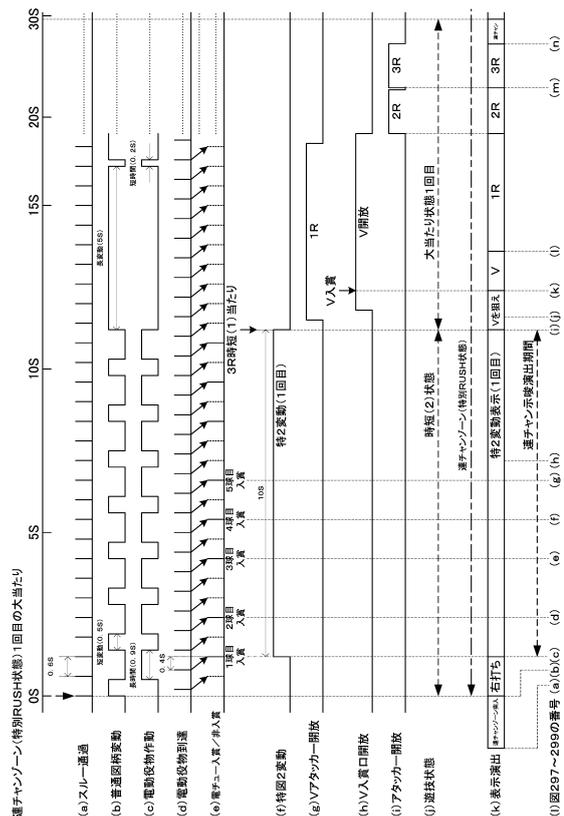
【 図 1 7 1 】

【Fig.171】



【 図 1 7 2 】

【Fig.172】



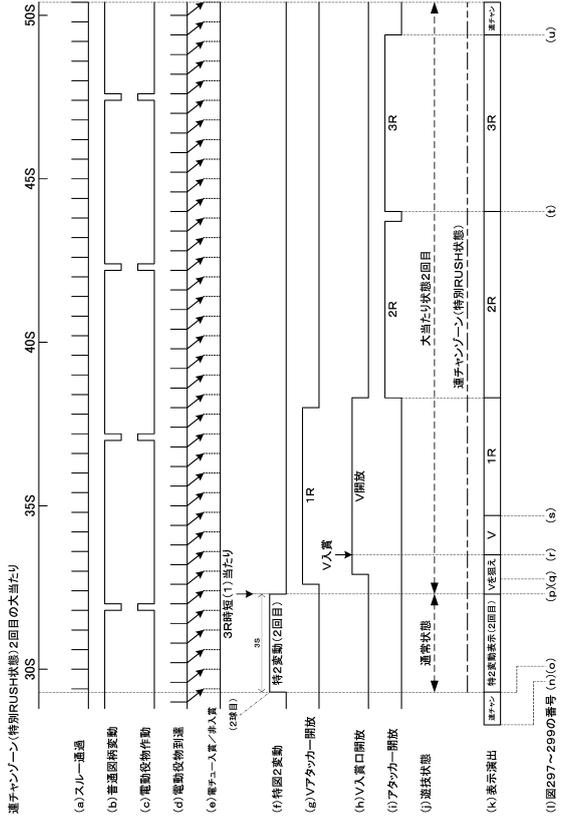
30

40

50

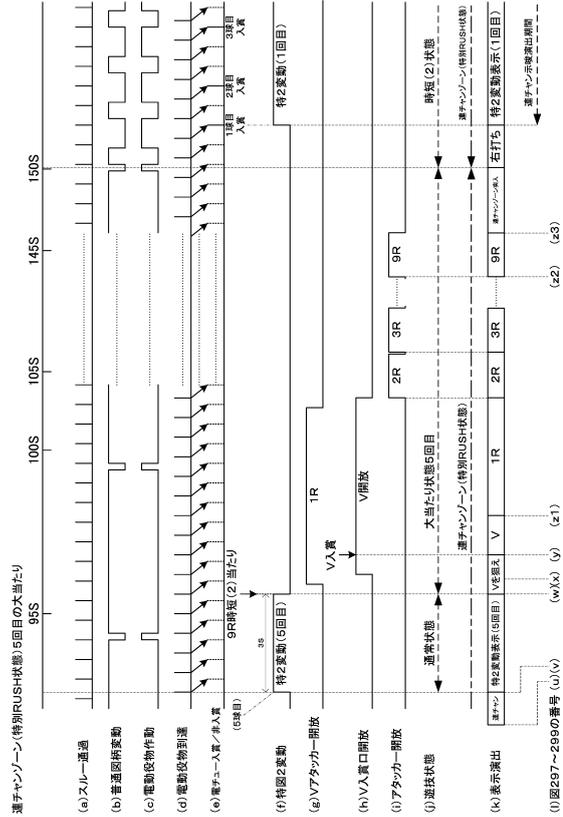
【 図 1 7 3 】

【Fig.173】



【 図 1 7 4 】

【Fig.174】



10

20

【 図 1 7 5 】

【Fig.175】

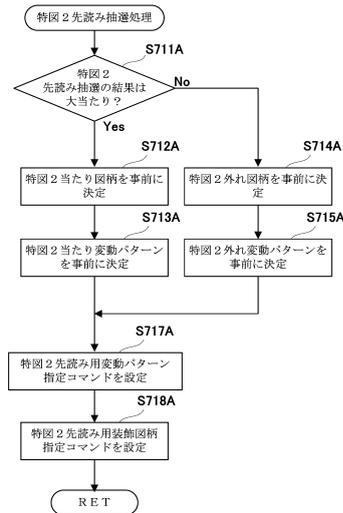
連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブル

大当たり図柄カウンタ C1 (0~599)	大当たり図柄カウンタ C2 (0~99)	当たり種別	入賞時の保留番号	連チャン示唆演出シナリオ	パターン種別
0 1 150 450 以外	97~99	9R時短(2)	0(連)	20%上がる。連チャン見込数表示(連チャン見込数=(保留番号+1)+5×連チャンゾーン突入回数)「もっと上を目指してね」	A1
			1(連)	20%上がる。連チャン見込数表示「これ位普通よね」	A2
			2(連)	20%上がる。連チャン見込数表示「これ位では喜べないよね」	A3
			3(連)	20%上がる。連チャン見込数表示「あと一歩だったね」	A4
			4(連) 0(ドキ)	20%上がる。連チャン見込数表示「最高の引きだね」 レインボー変化	A5
			0~3(連)	20%上がる	B1
	11~85	3R時短(1)	4(連) 0(ドキ)	20%上がる。連チャン見込数表示「もっと上を目指してね」	B2
			0~3(連)	20%上がる	B1
	86~96	9R時短(1)	4(連) 0(ドキ)	20%上がる。連チャン見込数表示「もっと上を目指してね」	B2
			0~3(連)	20%上がる	C1
	0~10	3R通常	0~3(連)	10%上がる 「ここまでか……」	C2
			0(ドキ)	10%上がる	C2
150	6R時短(2) (直撃)	6R時短(2)	0(連)	20%上がる。連チャン見込数表示「もっと上を目指してね」	A1
			1(連)	20%上がる。連チャン見込数表示、「これ位普通よね」	A2
			2(連)	20%上がる。連チャン見込数表示、「これ位では喜べないよね」	A3
			3(連)	20%上がる。連チャン見込数表示、「あと一歩だったね」	A4
			4(連) 0(ドキ)	20%上がる。連チャン見込数表示、「最高の引きだね」 レインボー変化	A5
450	6R通常 (直撃)	0~3(連)	20%上がる	C1	
		4(連) 0(ドキ)	10%上がる 「ここまでか……」	C2	
0, 1	外れ	0~3(連)	20%上がる	D1	
		4(連) 0(ドキ)	10%上がる	D2	

入賞時の保留番号  
 0:実行エリア  
 1~4:保留第1~第4エリア

【 図 1 7 6 】

【Fig.176】



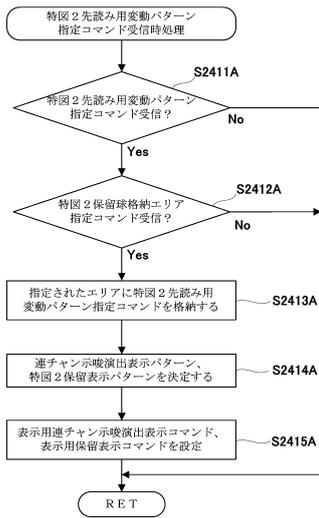
30

40

50

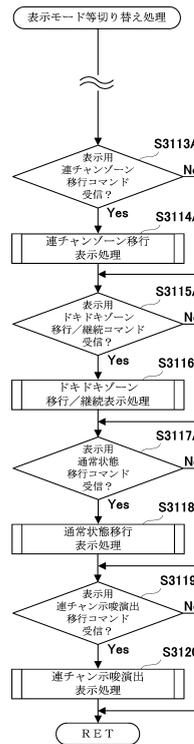
【 図 1 7 7 】

【Fig.177】



【 図 1 7 8 】

【Fig.178】

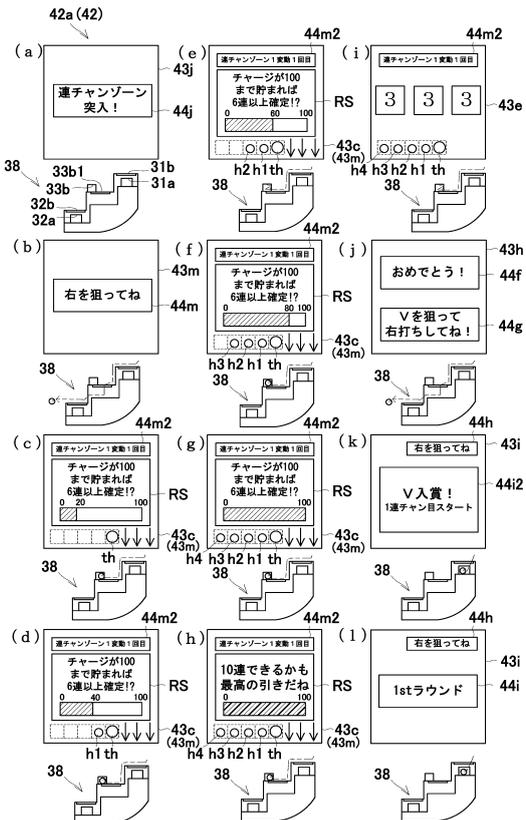


10

20

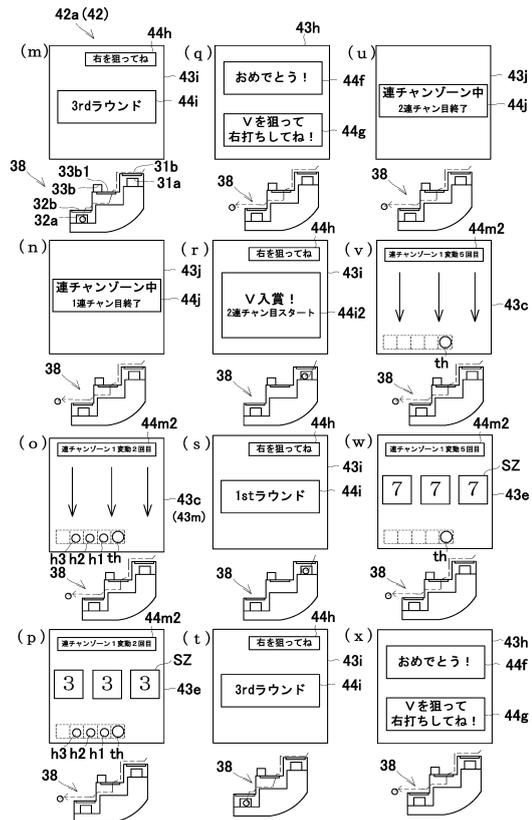
【 図 1 7 9 】

【Fig.179】



【 図 1 8 0 】

【Fig.180】



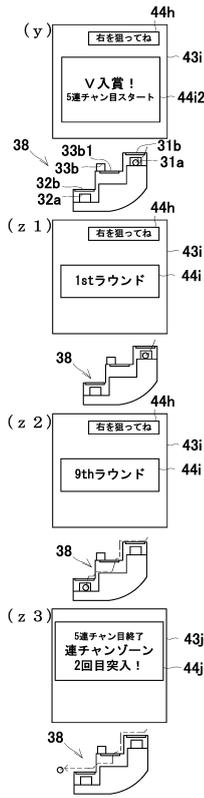
30

40

50

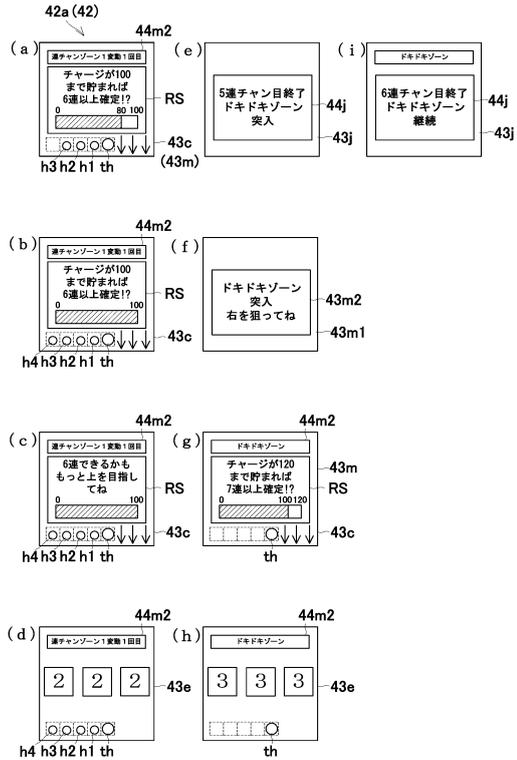
【 図 1 8 1 】

【Fig.181】



【 図 1 8 2 】

【Fig.182】

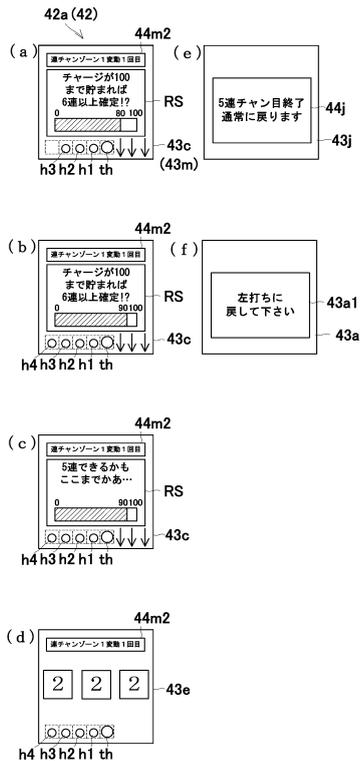


10

20

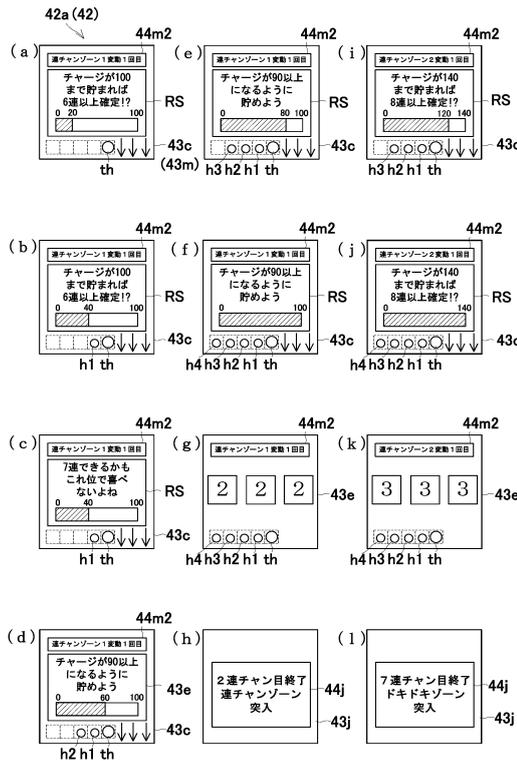
【 図 1 8 3 】

【Fig.183】



【 図 1 8 4 】

【Fig.184】



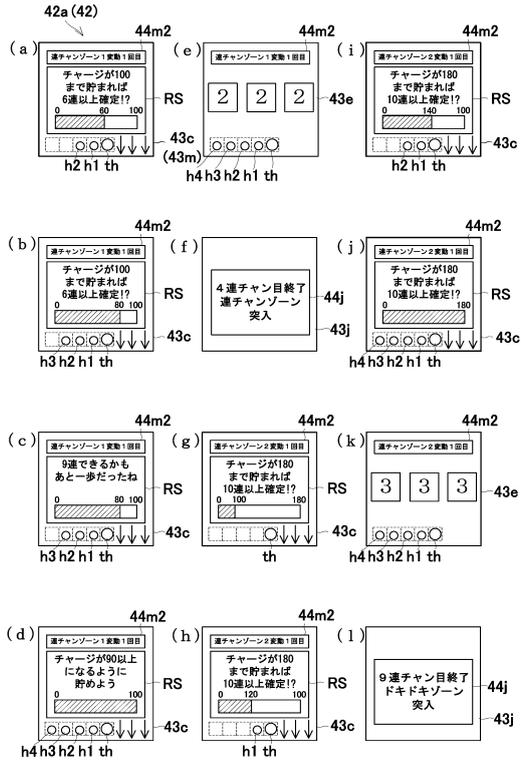
30

40

50

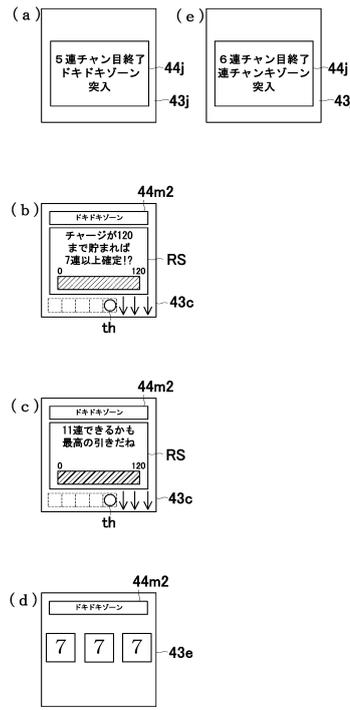
【図 185】

【Fig.185】



【図 186】

【Fig.186】



10

20

【図 187】

【Fig.187】 エンディング時間決定用テーブル

当たり種別	入賞時の保留番号	次当たり乱数カウンタC2(割合)(0~99)	エンディング時間(秒)
3R通常当たり	0~3(連チャン)	/	1
	0(ドキドキ)	0~1(2%)	4
	4(連チャン)	2~3(2%)	7
		4~6(3%)	10
3R時短(1)当たり	0~3(連チャン)	/	1
	0(ドキドキ)	11~31(21%)	4
	4(連チャン)	32~50(19%)	7
		51~68(18%)	10
9R時短(1)当たり	0~3(連チャン)	/	1
	0(ドキドキ)	86~89(4%)	4
	4(連チャン)	90~92(3%)	7
		93~94(2%)	10
9R時短(2)当たり	0~3(連チャン)	/	1
	0(ドキドキ)	95~96(2%)	4
	4(連チャン)	97~99(2%)	7
			31

【図 188】

【Fig.188】 エンディング演出パターン決定用テーブル

当たり種別	エンディング時間(秒)	エンディング演出シナリオ(秒)	演出パターン
3R通常当たり	4	カウント 3表示 通常	Sn1
	7	カウント 3表示 2表示 通常	Sn2
	10	カウント 3表示 2表示 1表示 通常	Sn3
	31	カウント 3表示 2表示 1表示 どうなるか表示 通常	Sn4
3R時短(1)当たり	4	カウント 3表示 ドキドキ	Sn5
	7	カウント 3表示 2表示 ドキドキ	Sn6
	10	カウント 3表示 2表示 1表示 ドキドキ	Sn7
	31	カウント 3表示 2表示 1表示 どうなるか表示 ドキドキ	Sn8
9R時短(1)当たり	4	カウント 3表示 ドキドキ	Sn5
	7	カウント 3表示 2表示 ドキドキ	Sn6
	10	カウント 3表示 2表示 1表示 ドキドキ	Sn7
	31	カウント 3表示 2表示 1表示 どうなるか表示 ドキドキ	Sn8
9R時短(2)当たり	4	カウント 3表示 2表示 1表示 どうなるか表示 連チャン	Sn9
	7	カウント 3表示 2表示 1表示 どうなるか表示 連チャン	Sn9
	10	カウント 3表示 2表示 1表示 どうなるか表示 連チャン	Sn9
	31	カウント 3表示 2表示 1表示 どうなるか表示 連チャン	Sn9

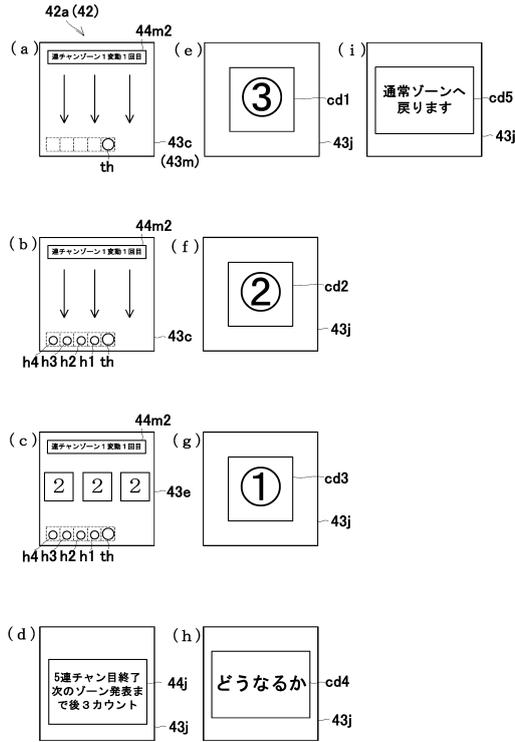
30

40

50

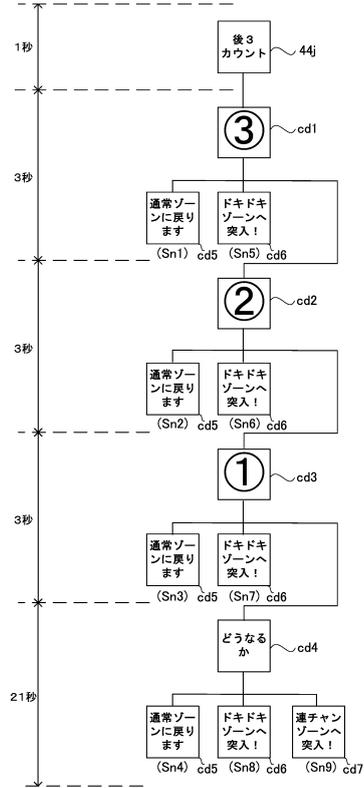
【図 189】

【Fig.189】



【図 190】

【Fig.190】



10

20

【図 191】

【Fig.191】

(a) V入賞口開閉パターン決定用テーブル(第1の特別RUSH状態)

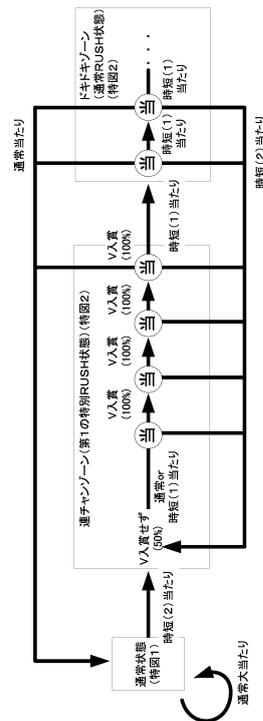
直前の時短状態	開放パターン	V入賞率
特図1の時短(2)当たりに基づく時短(2)状態	第1パターン(第1ラウンドのうち0.6秒×2回)	50%

(b) V入賞口開閉パターン決定用テーブル(第2の特別RUSH状態)

直前の時短状態	開放パターン	V入賞率
特図2の時短(2)当たりに基づく時短(2)状態	第2パターン(第1ラウンド中)	100%

【図 192】

【Fig.192】



30

40

50

【 図 1 9 3 】

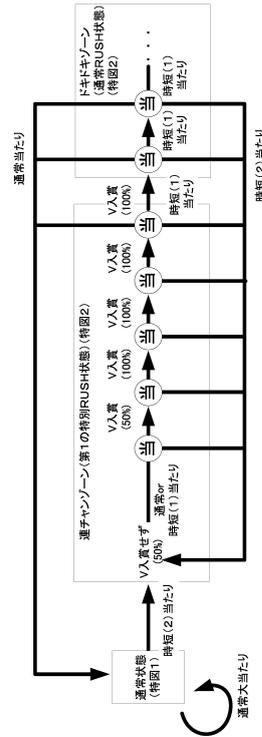
【Fig.193】

特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	時短状態 の終期
150 450	0~47	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 7 9	6R時短3	10	10	3回目の変 動表示まで
	48~99	第1記号 (第1大 当たり)	2, 4 6, 8	6R通常	5	5	なし

【 図 1 9 4 】

【Fig.194】



10

20

【 図 1 9 5 】

【Fig.195】

( a ) V入賞口開閉パターン決定用テーブル(第1の特別RUSH状態)

直前の時短状態	開放パターン	V入賞率
特図1の時短(2)当たり に基づく時短(2)状態	第2パターン (第1ラウンド中)	100%

( b ) V入賞口開閉パターン決定用テーブル(第2の特別RUSH状態)

直前の時短状態	開放パターン	V入賞率
特図2の時短(2)当たり に基づく時短(2)状態	第1パターン(第1ラウンド のうちの0.6秒×2回)	50%

【 図 1 9 6 】

【Fig.196】

特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3 図柄	当たり 種別	OP 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	時短の 終期
150		第2記号 (第2大当たり)	1, 3 5, 7, 9	6R時短2	0.3	1.0	3回目の変 動表示まで
450		第1記号 (第1大当たり)	2, 4 6, 8	6R通常	0.3	1.0	なし
2~149 151~449 451~599	0~10	第6記号 (第4大当たり)	2, 8	3R通常 (V入賞)	0.3	1.0	なし
	11~85	第5記号 (第3小当たり)	3, 4, 5 6	3R時短1 (V入賞)	0.3	1.0	1回目の変 動表示まで
	86~96	第4記号 (第2小当たり)	1, 9	9R時短1 (V入賞)	0.3	1.0	1回目の変 動表示まで
	97~99	第9記号 (第1小当たり)	7	9R時短2 (V入賞)	0.3	1.0	3回目の変 動表示まで

30

40

50

【 図 1 9 7 】

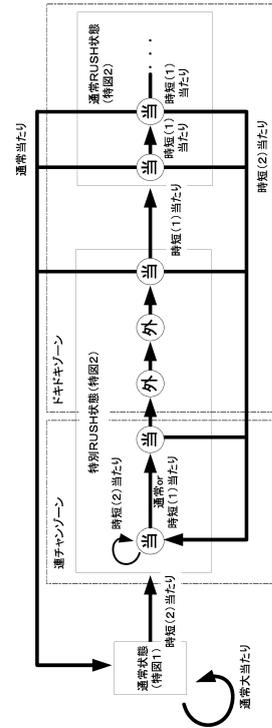
【Fig.197】

特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3 図柄	当たり 種別	OP 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	時短の 終期
150		第2記号 (第2大当たり)	1, 3 5, 7, 9	6R時短2	0.3	1.0	2回目の変動表示まで
450		第1記号 (第1大当たり)	2, 4 6, 8	6R通常	0.3	1.0	なし
300~449 451~599	0~10	第6記号 (第4大当たり)	2, 8	3R通常 (V入賞)	0.3	1.0	なし
	11~85	第5記号 (第3小当たり)	3, 4, 5 6	3R時短1 (V入賞)	0.3	1.0	1回目の変動表示まで
	86~96	第4記号 (第2小当たり)	1, 9	9R時短1 (V入賞)	0.3	1.0	1回目の変動表示まで
	97~99	第9記号 (第1小当たり)	7	9R時短2 (V入賞)	0.3	1.0	2回目の変動表示まで

【 図 1 9 8 】

【Fig.198】

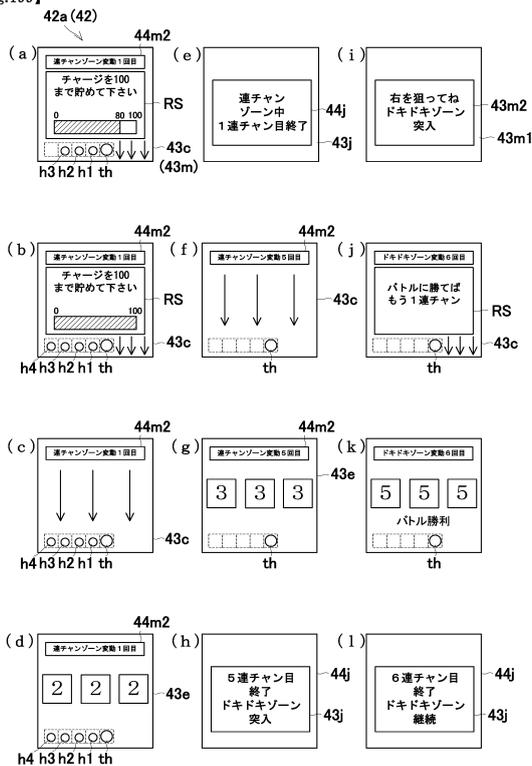


10

20

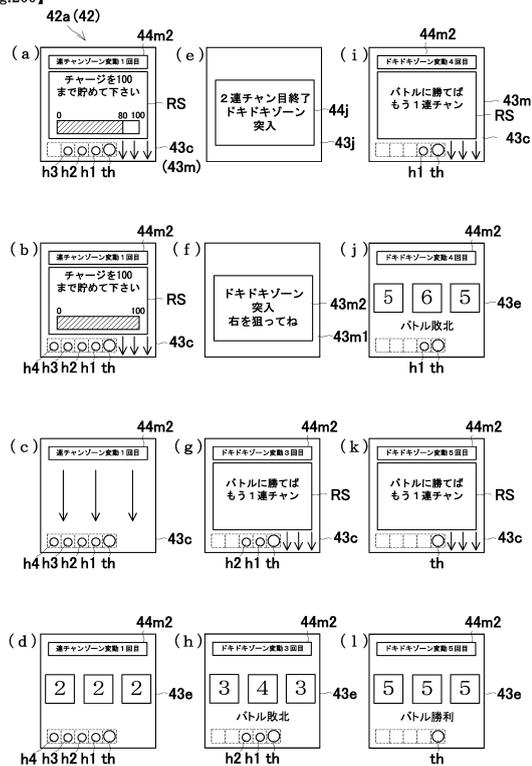
【 図 1 9 9 】

【Fig.199】



【 図 2 0 0 】

【Fig.200】



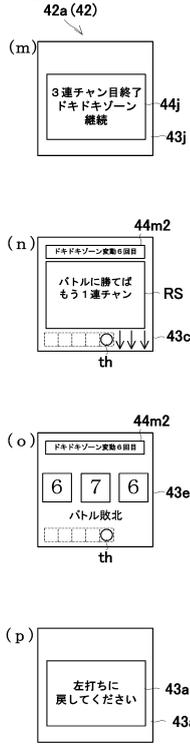
30

40

50

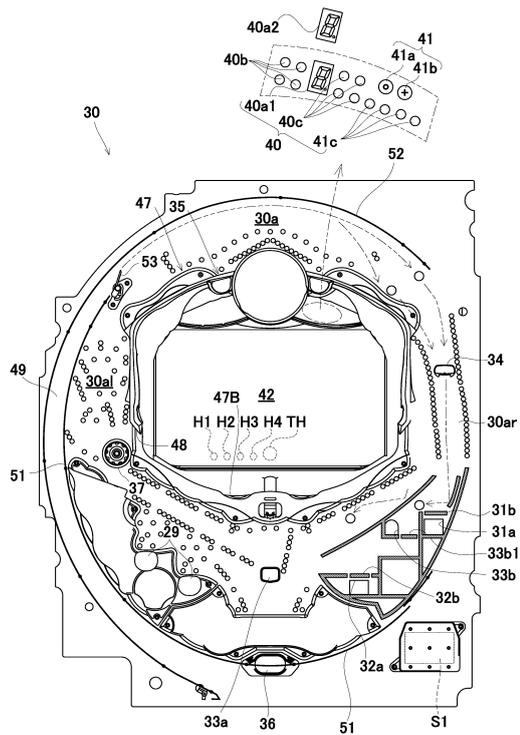
【 図 2 0 1 】

【Fig.201】



【 図 2 0 2 】

【Fig.202】



10

20

【 図 2 0 3 】

【Fig.203】

(a) 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態の終期
150 300 450	0~19	第2記号 (第2大当たり)	1, 3 5, 7 9	6R時短A1	保留4回 or 普通図柄変動20回まで
	20~34			6R時短A2	保留3回 or 普通図柄変動20回まで
	35~44			6R時短A3	保留2回 or 普通図柄変動20回まで
	45~47			6R時短A4	保留1回 or 普通図柄変動20回まで
	48~99	第1記号 (第1大当たり)	2, 4 6, 8	6R通常	なし

(b) 特図2大当たり抽選用テーブル (時短A状態中)

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短の終期
150 300	0~99	第2記号 (第2大当たり)	1, 3 5, 7, 9	6R時短	保留1回 or 普通図柄変動20回まで
450	0~99	第1記号 (第1大当たり)	2, 4 6, 8	6R通常	なし
2~149 151~299 301~449 451~599	0~51	第3記号 (第1小当たり)	2, 4 6, 8	3R通常 (V入賞)	なし
	52~71	第4記号 (第2小当たり)	1, 3 5, 7, 9	3R時短 (V入賞)	保留4回 or 普通図柄変動20回まで
	72~86				保留3回 or 普通図柄変動20回まで
	87~96				保留2回 or 普通図柄変動20回まで
97~99	保留1回 or 普通図柄変動20回まで				

【 図 2 0 4 】

【Fig.204】

特図2大当たり抽選用テーブル (時短B状態中)

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短の終期
150 300	0~99	第2記号 (第2大当たり)	1, 3 5, 7, 9	6R時短	普通図柄変動30回まで
450	0~99	第1記号 (第1大当たり)	2, 4 6, 8	6R通常	なし
2~149 151~299 301~449 451~599	0~51	第3記号 (第1小当たり)	2, 4 6, 8	3R通常 (V入賞)	なし
	52~99	第4記号 (第2小当たり)	1, 3 5, 7, 9	3R時短 (V入賞)	普通図柄変動30回まで

30

40

50

【 図 2 0 5 】

【Fig.205】

(a) 普通当たり抽選用テーブル(時短状態)

普通当たり乱数用カウンタ CS3(0~250)	第2図柄
0~16	○
17~250	×

(b) 普通当たり抽選用テーブル(通常状態、大当たりラウンド遊技状態)

普通当たり乱数用カウンタ CS3(0~250)	第2図柄
0~250	×

(c) 普通図柄変動パターン(普通電動役物開放パターン)抽選用テーブル

遊技状態	普通当たり乱数用カウンタ CS3(0~250)	変動時間 (秒)	開放時間(秒)
通常状態 大当たりラウンド遊技状態	0~250	60	0.9
時短A状態	0~83	3	
	84~167	10	
	168~250	15	
時短B状態	0~83	3	0.9
	84~167	15	
	168~250	30	

【 図 2 0 6 】

【Fig.206】

(a) 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(時短A状態)

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	変動種別カウンタ CS1(0~198)	変動種別カウンタ CS2(0~240)	変動パターン (変動時間[秒])
150, 300 450	0~99	0~198	0~240	大当たり長変動 (30秒)
2~149 151~299 301~499 451~599	0~51	0~30	0~240	小当たり長変動 パターンA(30秒)
	52~71			
	72~86			
	87~96			
	97~99			
	0~51	31~140	0~240	小当たり長変動 パターンB(60秒)
	52~71			
	72~86			
	87~96			
0~51	141~198	0~240	小当たり長変動 パターンC(90秒)	
52~71				
72~86				
0, 1		0~198	0~240	ハズレ長変動 (30秒)

(b) 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(時短B状態)

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	変動種別カウンタ CS1(0~198)	変動種別カウンタ CS2(0~240)	変動パターン (変動時間[秒])
150, 300 450	0~99	0~198	0~240	大当たり短変動 (2秒)
2~149 151~299 301~449 451~599	2~99	0~198	0~240	小当たり短変動 (2秒)
0, 1		0~198	0~240	ハズレ短変動 (2秒)

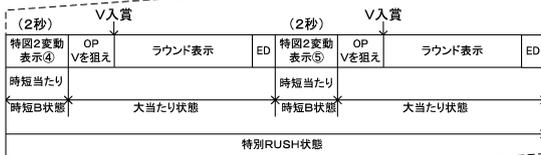
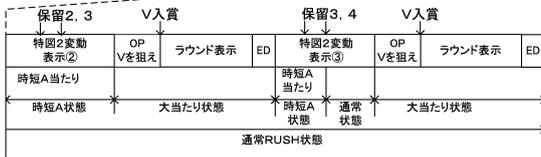
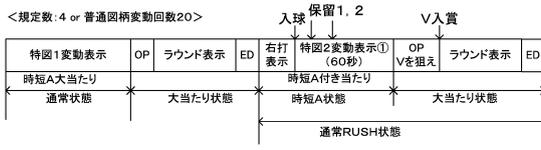
10

20

【 図 2 0 7 】

【Fig.207】

<規定数:4 or 普通図柄変動回数20>



【 図 2 0 8 】

【Fig.208】



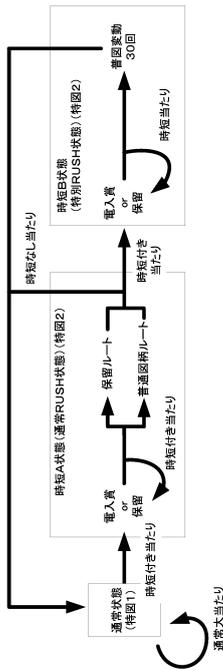
30

40

50

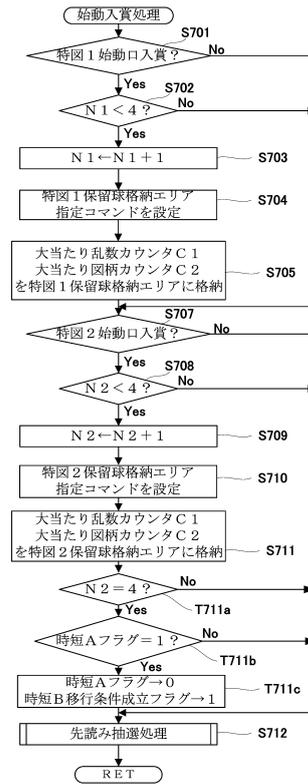
【 図 2 0 9 】

【Fig.209】



【 図 2 1 0 】

【Fig.210】

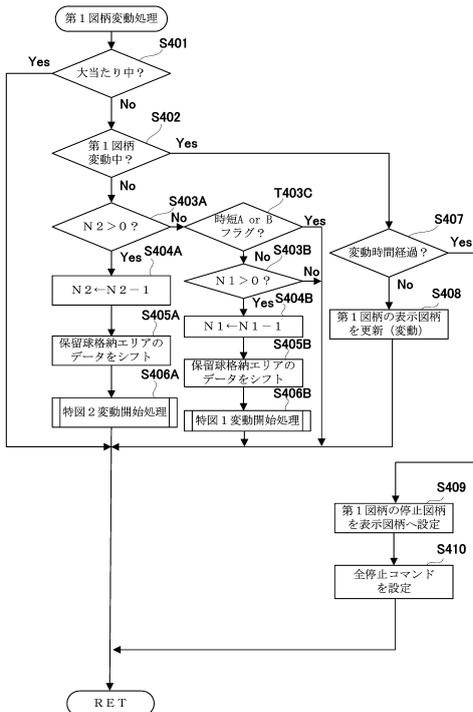


10

20

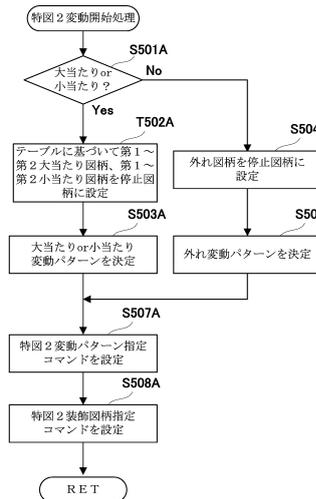
【 図 2 1 1 】

【Fig.211】



【 図 2 1 2 】

【Fig.212】



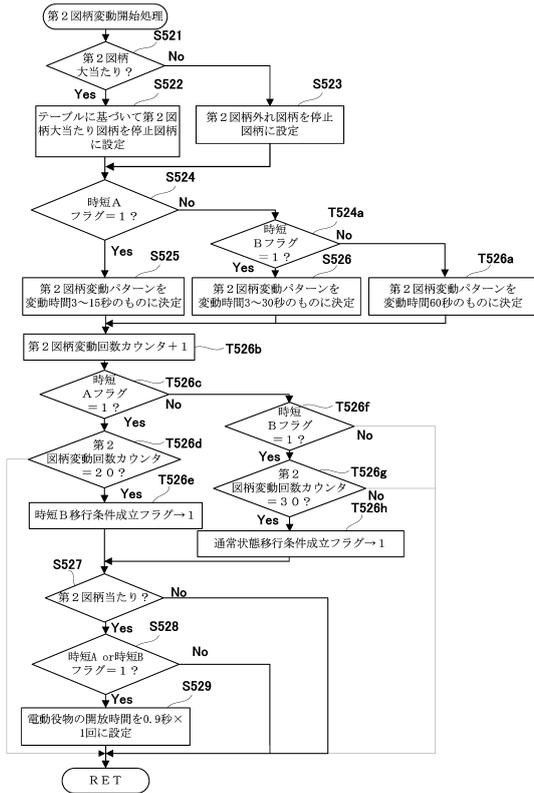
30

40

50

【 図 2 1 3 】

【Fig.213】

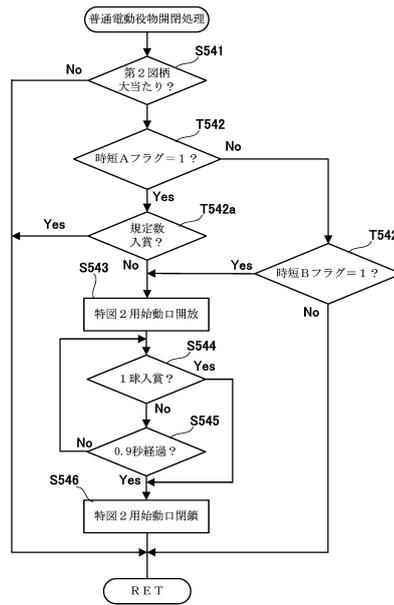


10

20

【 図 2 1 4 】

【Fig.214】



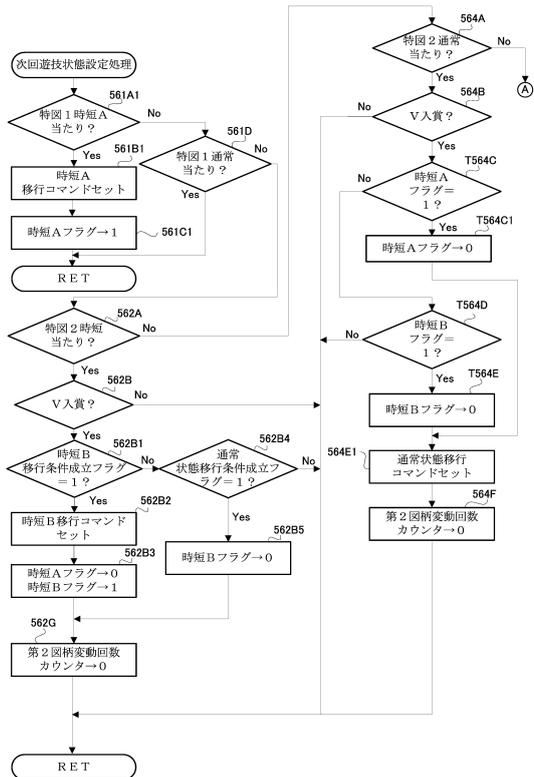
30

40

50

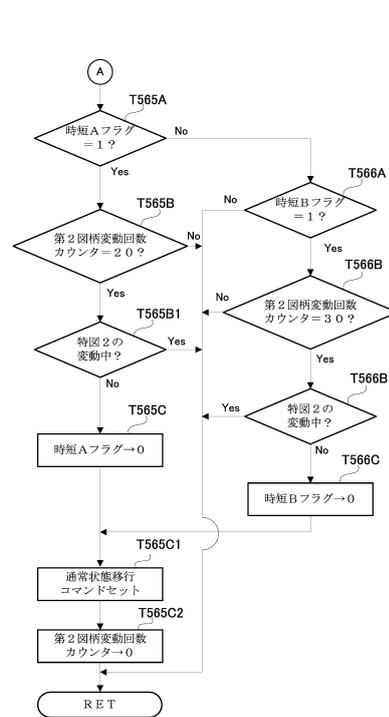
【 図 2 1 5 】

【Fig.215】



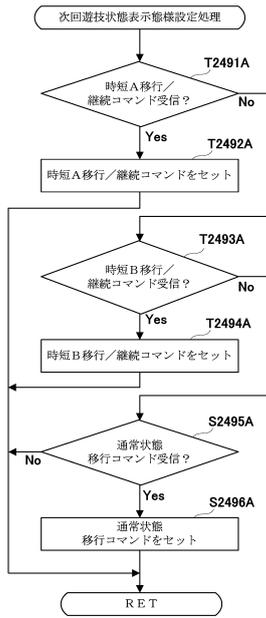
【 図 2 1 6 】

【Fig.216】



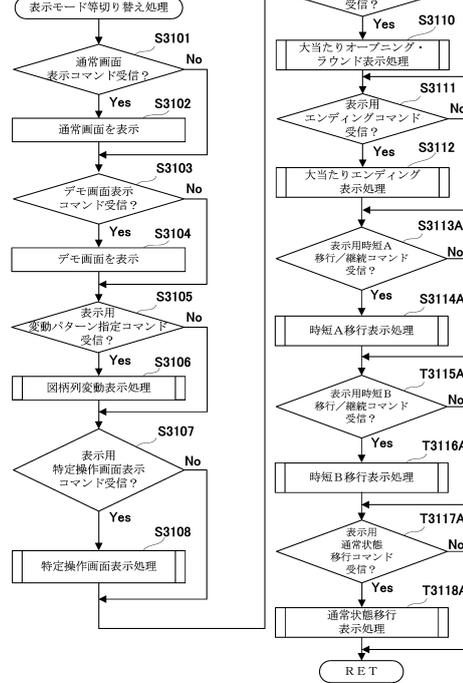
【 図 2 1 7 】

【Fig.217】



【 図 2 1 8 】

【Fig.218】



10

20

【 図 2 1 9 】

【Fig.219】

(a) 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態の終期
150 300 450	0~19	第2記号 (第2大当たり)	1, 3 5, 7 9	6R時短A1	保留4回 or 特図1変動1回終了
	6R時短A2			保留3回 or 特図1変動1回終了	
	6R時短A3			保留2回 or 特図1変動1回終了	
	6R時短A4			保留1回 or 特図1変動1回終了	
48~99	第1記号 (第1大当たり)	2, 4 6, 8	6R通常	なし	

(b) 特図2大当たり抽選用テーブル(時短A状態中)

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短の終期
150 300	0~99	第2記号 (第2大当たり)	1, 3 5, 7, 9	6R時短	保留1回 or 特図1変動1回終了
450	0~99	第1記号 (第1大当たり)	2, 4 6, 8	6R通常	なし
2~149 151~299 301~449 451~599	0~51	第3記号 (第1小当たり)	2, 4 6, 8	3R通常 (V入賞)	なし
	52~71	第4記号 (第2小当たり)	1, 3 5, 7, 9	3R時短 (V入賞)	保留4回 or 特図1変動1回終了
	72~86				保留3回 or 特図1変動1回終了
	87~96				保留2回 or 特図1変動1回終了
97~99	保留1回 or 特図1変動1回終了				

【 図 2 2 0 】

【Fig.220】

(a) 特図2大当たり抽選用テーブル(時短B状態中)

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短の終期
150 300	0~99	第2記号 (第2大当たり)	1, 3 5, 7, 9	6R時短	特図1変動2回終了
450	0~99	第1記号 (第1大当たり)	2, 4 6, 8	6R通常	なし
2~149 151~299 301~449 451~599	0~51	第3記号 (第1小当たり)	2, 4 6, 8	3R通常 (V入賞)	なし
	52~99	第4記号 (第2小当たり)	1, 3 5, 7, 9	3R時短 (V入賞)	特図1変動2回終了

(b) 特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(時短A, B状態)

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	変動種別カウンタ CS1(0~198)	変動種別カウンタ CS2(0~240)	変動パターン (変動時間[秒])			
150 300 450	0~99	0~198	0~240	大当たり長変動 (120秒)			
				上記以外	0~198	0~240	ハズレ長変動 (120秒)

30

40

50

【 図 2 2 1 】

【Fig.221】

(a) 普通図柄変動パターン(普通電動役物開放パターン)抽選用テーブル

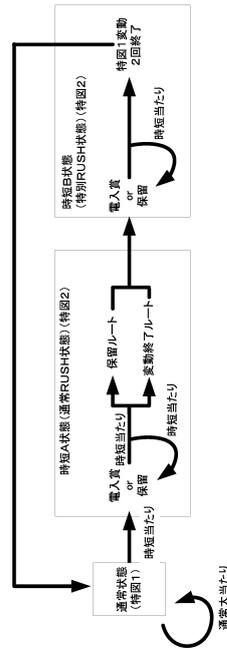
遊技状態	普通当たり乱数用カウンタ CS3(0~250)	変動時間(秒)	開放時間(秒)
通常状態 大当たりラウンド遊技状態	0~250	60	/
時短A状態	0~150	3	0.9
	151~220	10	
時短B状態	221~250	15	0.9
	0~150	3	
	151~220	10	0.9
	221~250	15	

(b) 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(時短A状態)

大当たり乱数カウンタC1(0~599)	大当たり図柄カウンタC2(0~99)	変動種別カウンタCS1(0~198)	変動種別カウンタCS2(0~240)	変動パターン(変動時間[秒])
150, 300, 450	0~99	0~198	0~240	大当たり長変動(10秒)
2~149 151~299 301~499 451~599	0~51	0~30	0~240	小当たり長変動パターンA(10秒)
	52~71			
	72~86			
	87~96			
	97~99			
	0~51			
	52~71			
	72~86			
	87~96			
	97~99			
0, 1	0~51	141~198	0~240	小当たり長変動パターンB(30秒)
	52~71			
	72~86			
	87~96			
	97~99			
0, 1		0~198	0~240	ハズレ長変動(10秒)

【 図 2 2 2 】

【Fig.222】



10

20

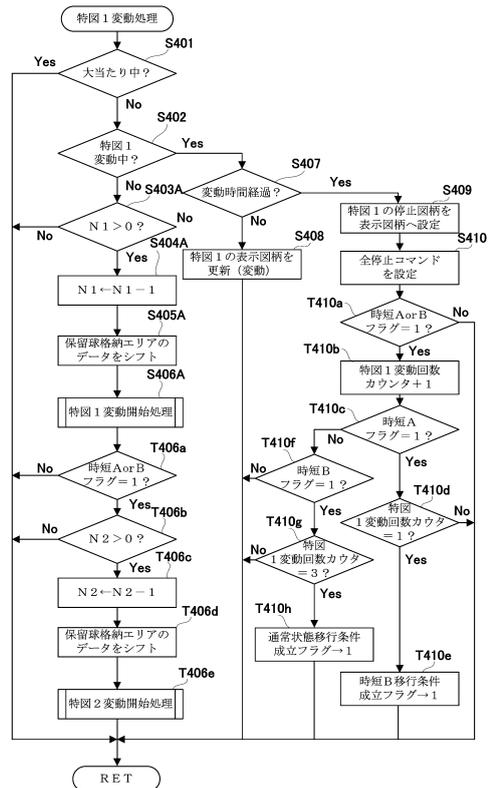
【 図 2 2 3 】

【Fig.223】



【 図 2 2 4 】

【Fig.224】



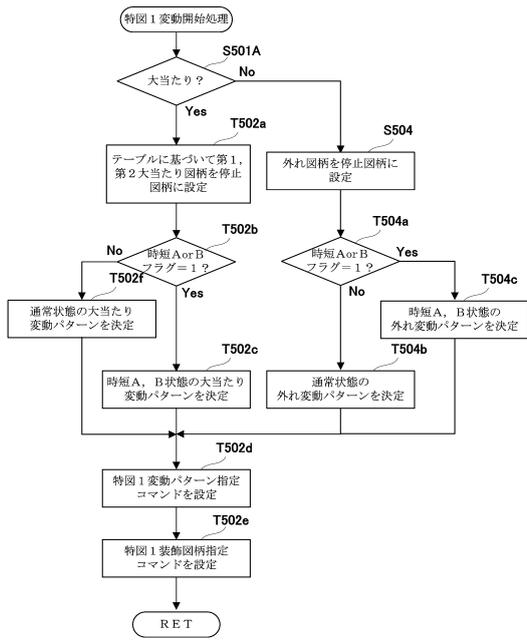
30

40

50

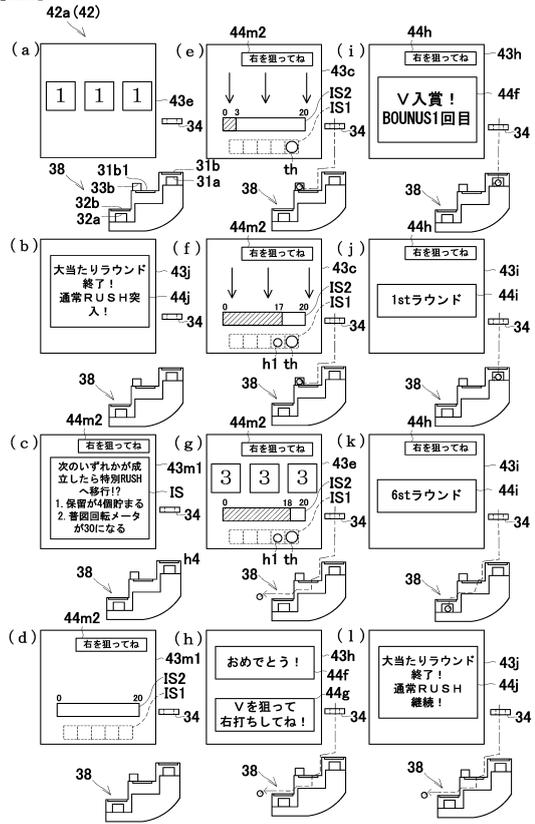
【 図 2 2 5 】

【Fig.225】



【 図 2 2 6 】

【Fig.226】

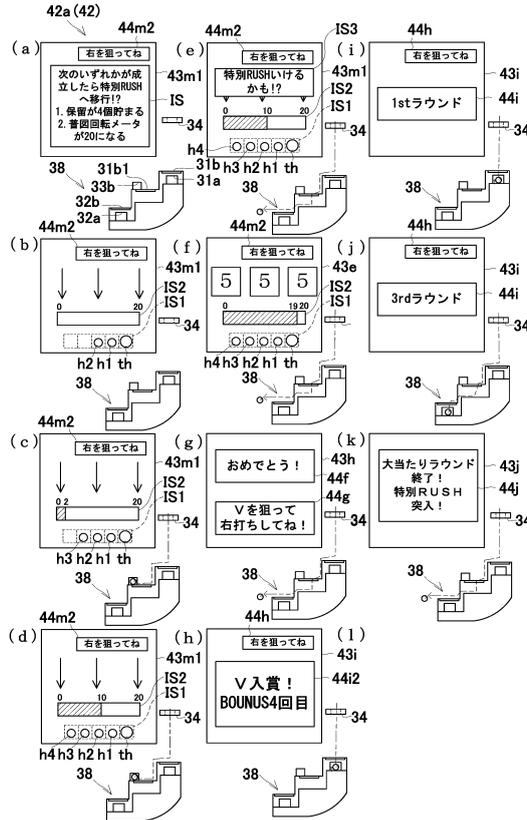


10

20

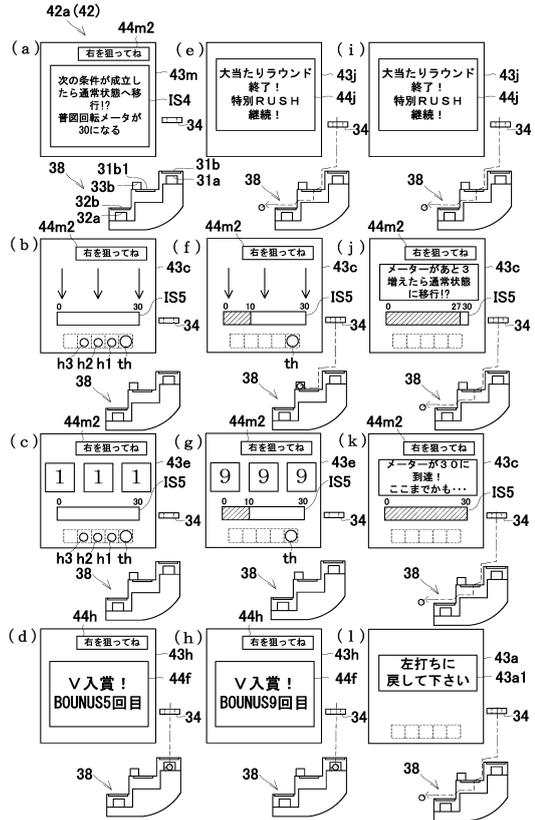
【 図 2 2 7 】

【Fig.227】



【 図 2 2 8 】

【Fig.228】



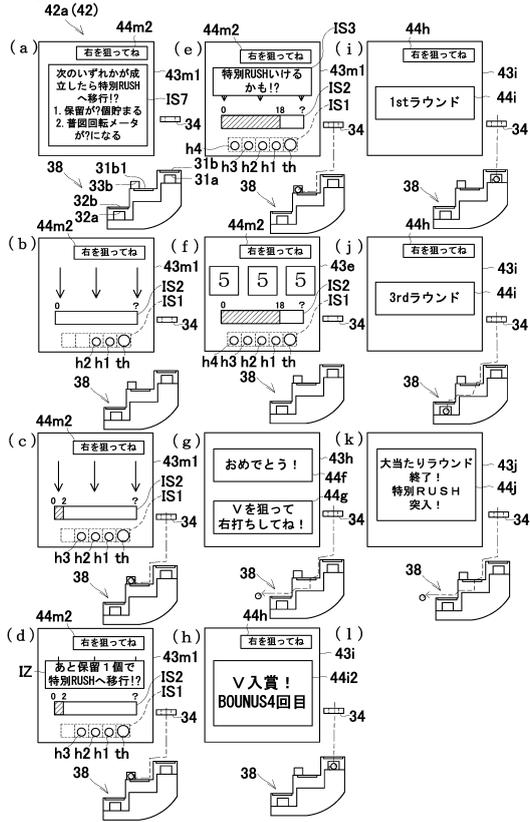
30

40

50

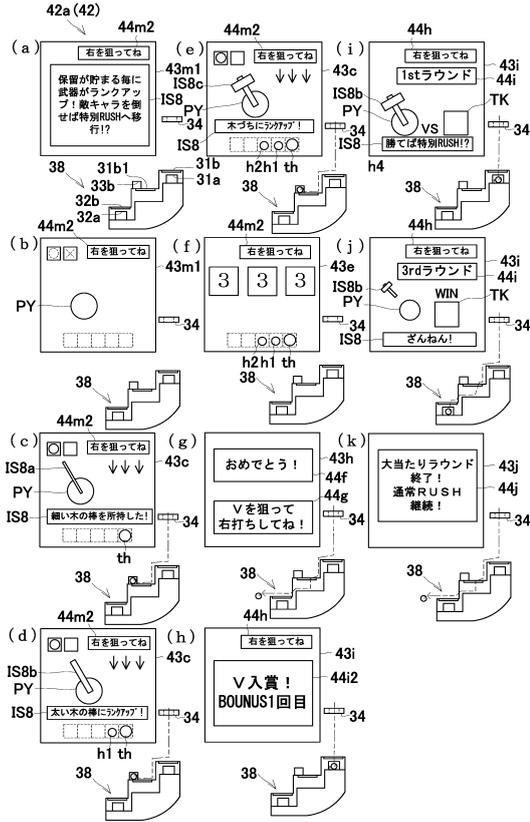
【図 229】

【Fig.229】



【図 230】

【Fig.230】

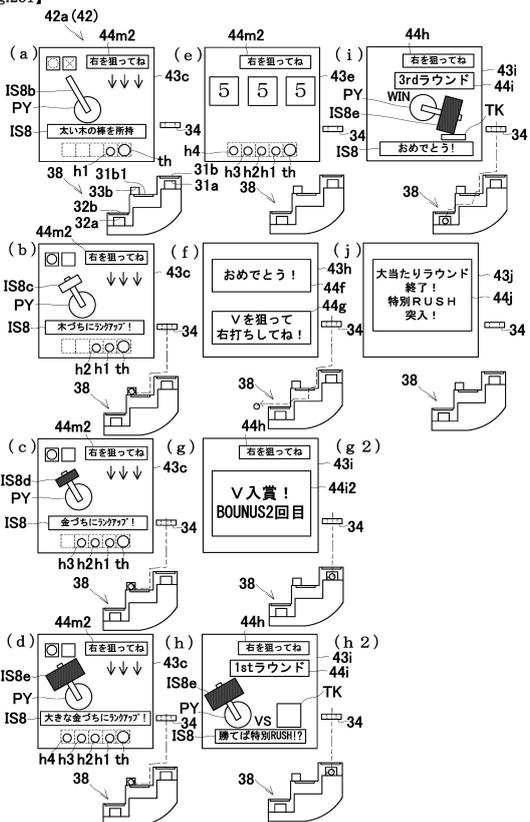


10

20

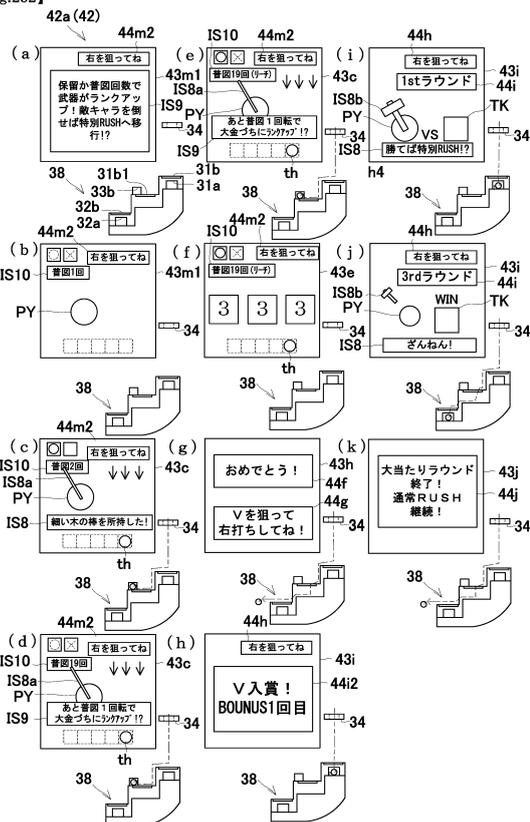
【図 231】

【Fig.231】



【図 232】

【Fig.232】



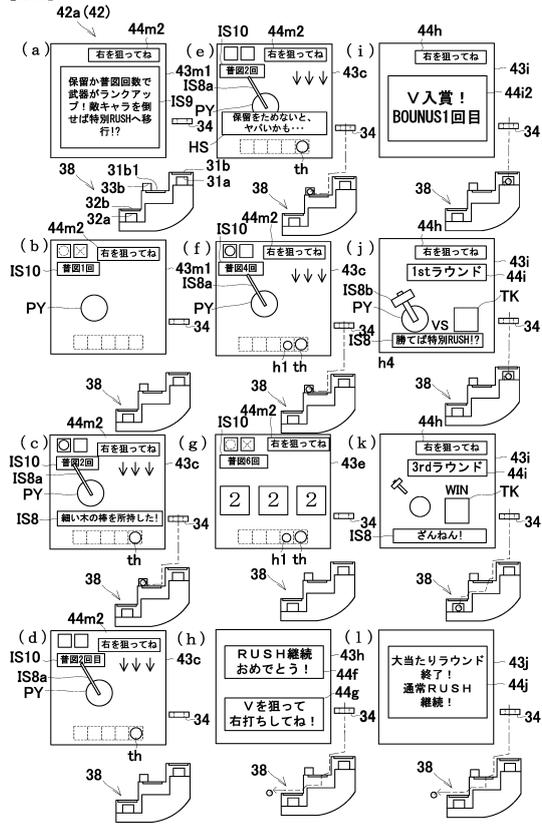
30

40

50

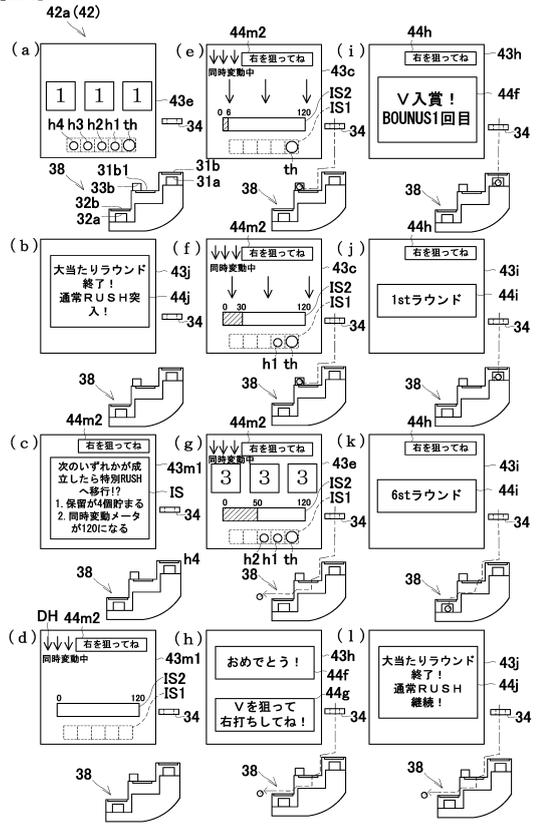
【図 233】

【Fig.233】



【図 234】

【Fig.234】

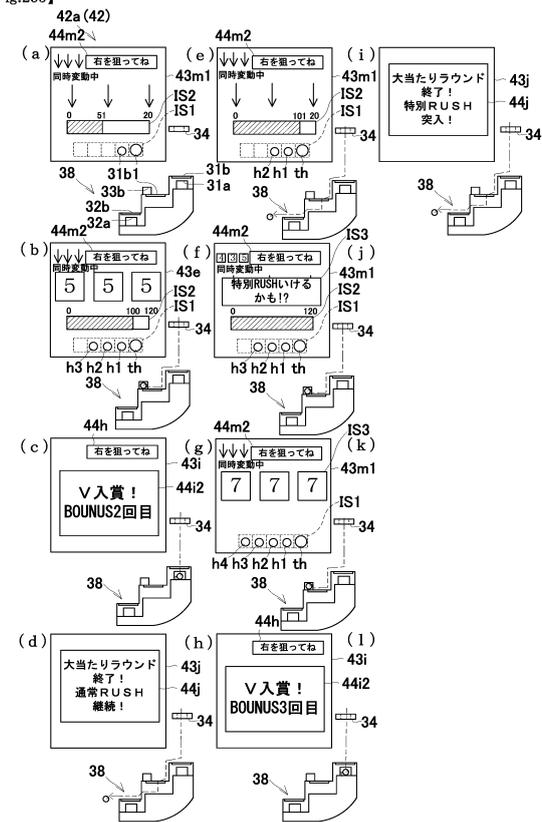


10

20

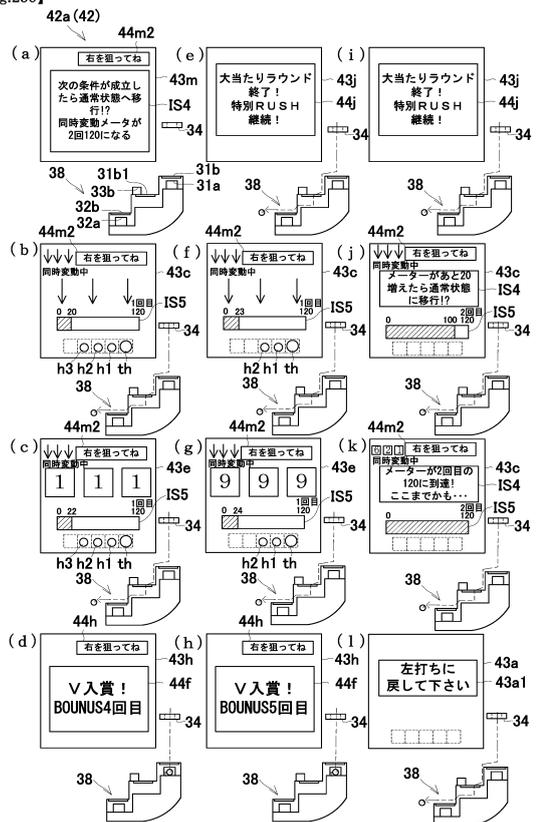
【図 235】

【Fig.235】



【図 236】

【Fig.236】



30

40

50

【 図 2 3 7 】

【Fig.237】

( a ) 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3 図柄	当たり種別	時短状態	時短状態の終期
150 300 450	0~2	第2記号 (第2大当たり)	1, 3 5, 7, 9	6R時短	時短A1	保留4個 or 普図変動20回まで
	3~12				時短A2	保留3個 or 普図変動20回まで
	13~27				時短A3	保留2個 or 普図変動20回まで
	28~47	時短A4	保留1個 or 普図変動20回まで			
48~99	第1記号 (第1大当たり)	2, 4 6, 8	6R通常		なし	

( b ) 特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3 図柄	当たり種別	時短状態	時短の終期
150 300 450	0~47	第2記号 (第2大当たり)	1, 3 5, 7, 9	6R時短	時短A4	保留1個 or 普図変動20回まで 普図変動30回まで
	48~99	第1記号 (第1大当たり)	2, 4 6, 8	6R通常	時短B	なし
2~149 151~299 301~449 451~599	0~2	第4記号 (第2小当たり)	1, 3 5, 7, 9	3R時短 (V入賞)	時短A1	保留4個 or 普図変動20回まで
	3~12				時短A2	保留3個 or 普図変動20回まで
					時短B	普図変動30回まで
	13~27				時短A3	保留2個 or 普図変動20回まで
	28~86	時短A4	保留1個 or 普図変動20回まで			
87~99	第3記号 (第1小当たり)	2, 4 6, 8	3R通常 (V入賞)	時短B	普図変動30回まで	なし

【 図 2 3 8 】

【Fig.238】

( a ) 普通当たり抽選用テーブル(時短状態中)

普通当たり乱数カウンタC4 (0~250)	第2図柄
0~13 84~97 168~181	O
14~83 98~167 182~250	x

( b ) 普通当たり抽選用テーブル(非時短状態中)

普通当たり乱数カウンタC4 (0~250)	第2図柄
0~250	x

( c ) 普通図柄変動パターン(普通電動役物開放パターン)抽選用テーブル

遊技状態	普通当たり乱数カウンタC4 (0~250)	変動時間(秒)	開放時間(秒)
通常状態 大当たりラウンド遊技状態	0~125	3	-
	126~225	4	
	226~250	5	
時短A状態	0~125	3	0.9
	126~225	4	
	226~250	5	
時短B状態	0~125	1	0.9
	126~225	2	
	226~250	3	

10

20

【 図 2 3 9 】

【Fig.239】

( a ) 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(時短A状態)

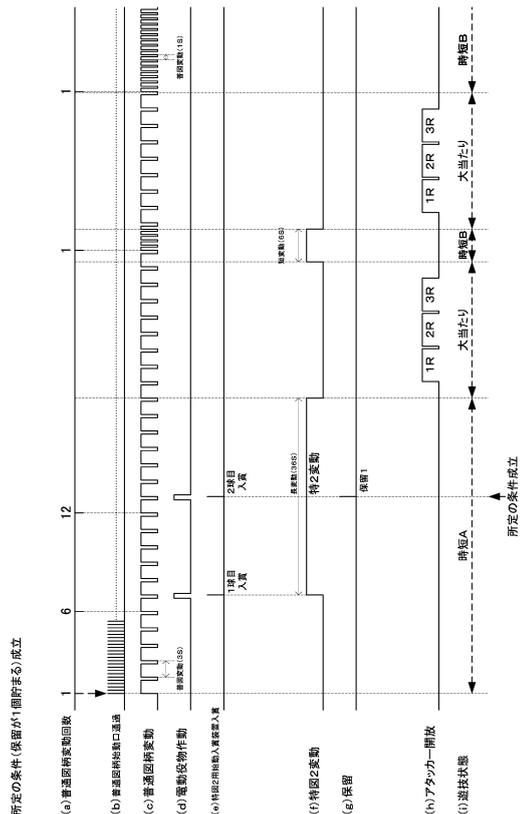
大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	普通当たり乱数 カウンタC4 (0~250)	変動種別カウンタ CS2(0~240)	変動パターン (変動時間[秒])
150, 300, 450	0~99	0~250	0~240	大当たり長変動 (30秒)
2~149 151~299 301~449 451~599	0~99	0~250	0~200	小当たり長変動 パターンA(36秒)
			201~231	小当たり長変動 パターンB(42秒)
			231~240	小当たり長変動 パターンC(48秒)
0, 1	0~99	0~250	0~240	ハズレ長変動 (30秒)

( b ) 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(時短B状態)

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	普通当たり乱数 カウンタC4 (0~250)	変動種別カウンタ CS2(0~240)	変動パターン (変動時間[秒])
150, 300, 450	0~99	0~250	0~240	大当たり短変動 (6秒)
2~149 151~299 301~449 451~599	0~99	0~250	0~240	小当たり短変動 (6秒)
			0~240	ハズレ短変動 (6秒)
0, 1	0~99	0~250	0~240	ハズレ短変動 (6秒)

【 図 2 4 0 】

【Fig.240】



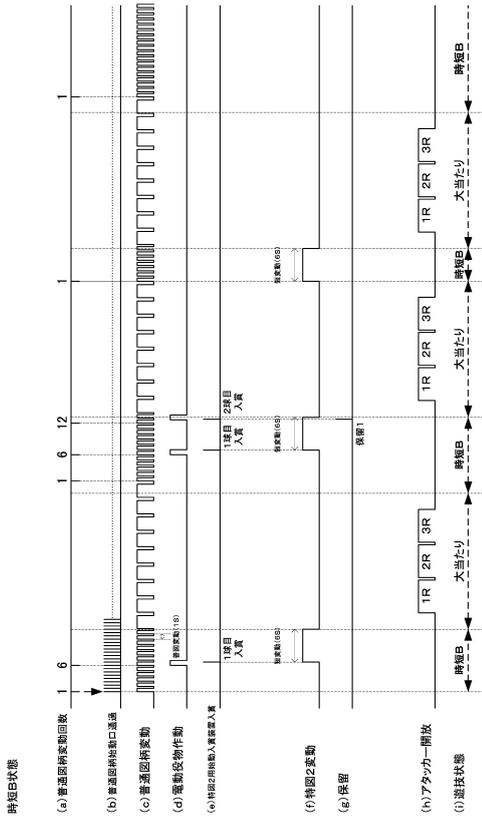
30

40

50

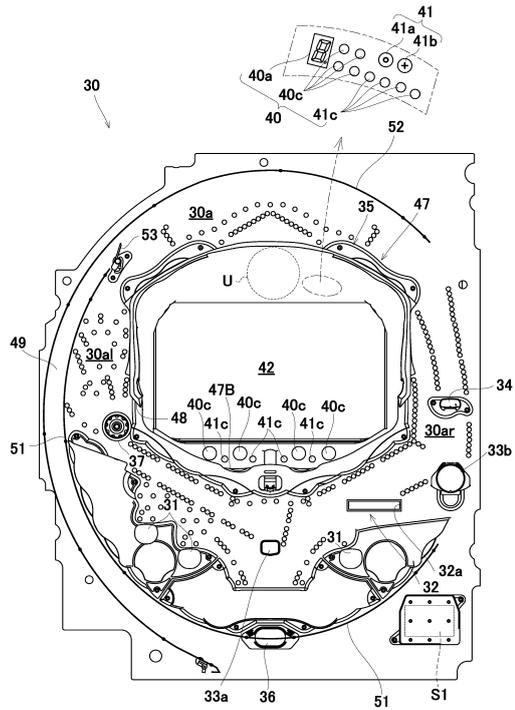
【図 2 4 1】

【Fig.241】



【図 2 4 2】

【Fig.242】

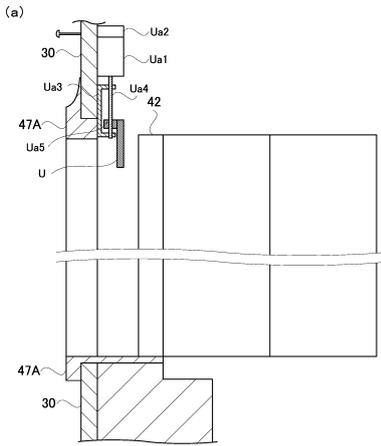


10

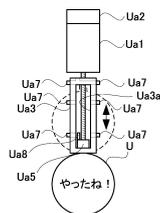
20

【図 2 4 3】

【Fig.243】



(b)



【図 2 4 4】

【Fig.244】

特図1、特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)		第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	確変or 時短継続 回数
	低確率	高確率						
150 450	50~ 57	0~49	第2記号 (第2大 当たり)	1~9	8R確変 +時短	10	25	確変:次回の 大当たりまで 時短:300回
	350~ 357							
	50~99		第1記号 (第1大 当たり)		8R時短	10	25	時短:300回

30

40

50

【 図 2 4 5 】

【Fig.245】

特図1. 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

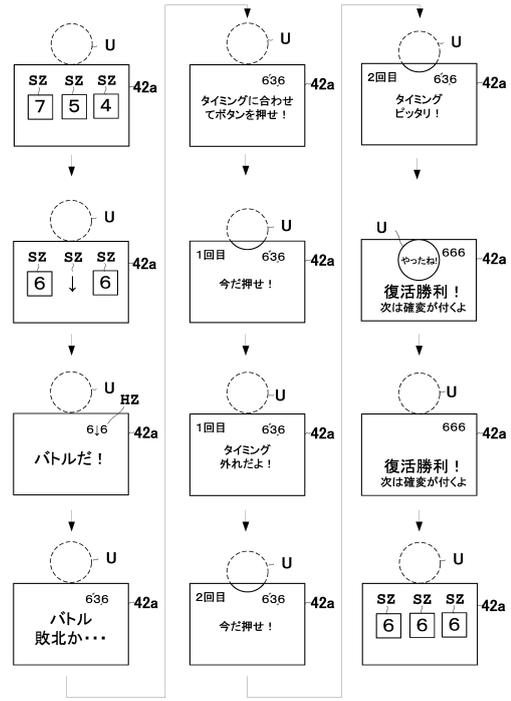
大当たり図柄カウンタ C2 (0~99)	停止パターン選択カウンタ C3 (0~198)	変動種別カウンタ CS1 (0~198)	変動種別カウンタ CS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	役物移動演出/決定ボタン使用演出(有:○)		
0~9	/	0~30	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	○/ー		
			121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	ー/ー		
		31~140	0~120	大当たりスーパーリーチC(100秒)	○/ー		
			121~240	大当たりスーパーリーチD(100秒)	ー/ー		
		141~198	0~200	大当たりスーパーリーチE(120秒)	○/○		
			201~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	○/○		
50~99	/	0~30	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	○/ー		
			121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	ー/ー		
		31~140	0~120	大当たりスーパーリーチC(100秒)	○/ー		
			121~240	大当たりスーパーリーチD(100秒)	ー/ー		
		141~198	0~200	大当たりスーパーリーチE(120秒)	○/○		
			201~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	○/○		
202~208	/	0~100	0~189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	ー/ー		
			190~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	ー/ー		
		101~150	0~189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	ー/ー		
			190~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	ー/ー		
		151~198	0~189	前後外れスーパーリーチC(60秒)	ー/ー		
			190~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	ー/ー		
		209~238	/	0~100	0~189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	ー/ー
					190~240	前後外れスーパーリーチB(20秒)	ー/ー
				101~150	0~189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	ー/ー
					190~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	ー/ー
				151~170	0~189	前後外れスーパーリーチC(60秒)	ー/ー
					190~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	ー/ー
0~201	/	0~100	0~240	完全外れA(10秒)	ー/ー		
		101~150	0~240	完全外れB(15秒)	ー/ー		
		151~198	0~240	完全外れE(20秒)	ー/ー		

(特図2は変動時間が半分)

【 図 2 4 6 】

【Fig.246】

[8R確定大当たりスーパーリーチE、ボタン押下あり、タイミング合致]



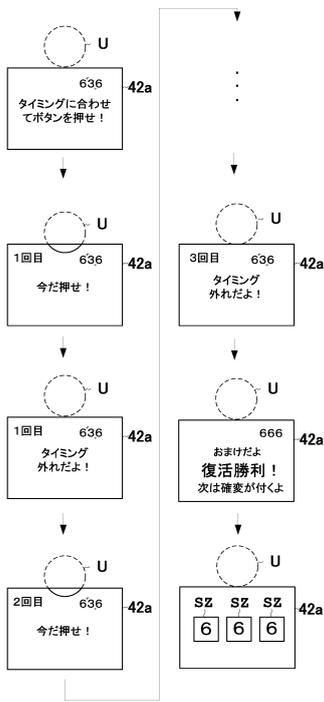
10

20

【 図 2 4 7 】

【Fig.247】

[8R確定大当たりスーパーリーチE、ボタン押下あり、タイミング外れ]



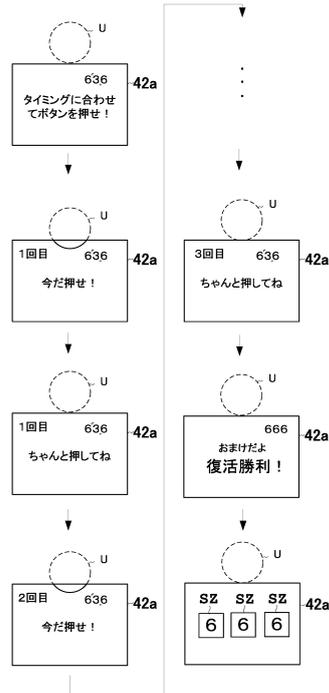
30

40

【 図 2 4 8 】

【Fig.248】

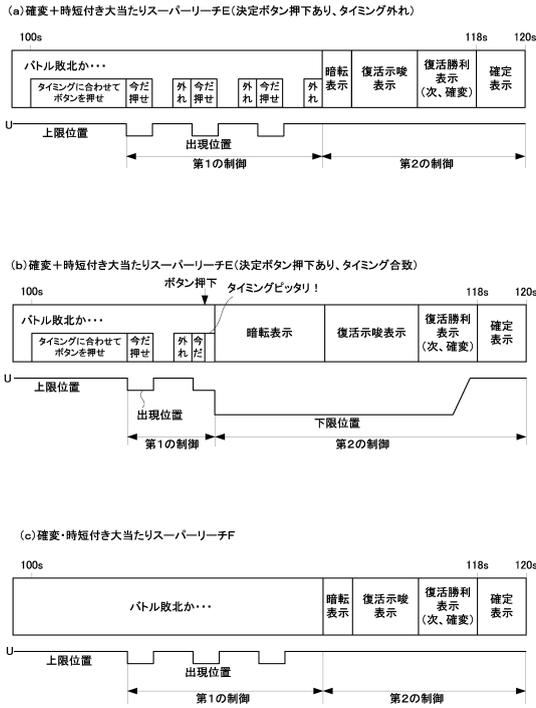
[8R確定大当たりスーパーリーチE、ボタン押下なし]



50

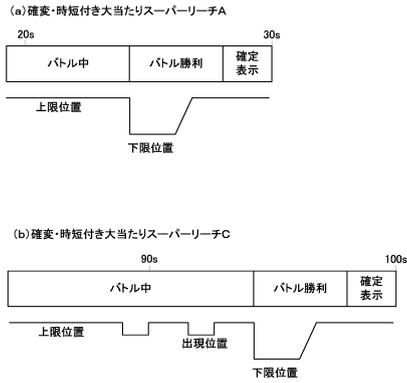
【 図 2 4 9 】

【Fig.249】



【 図 2 5 0 】

【Fig.250】

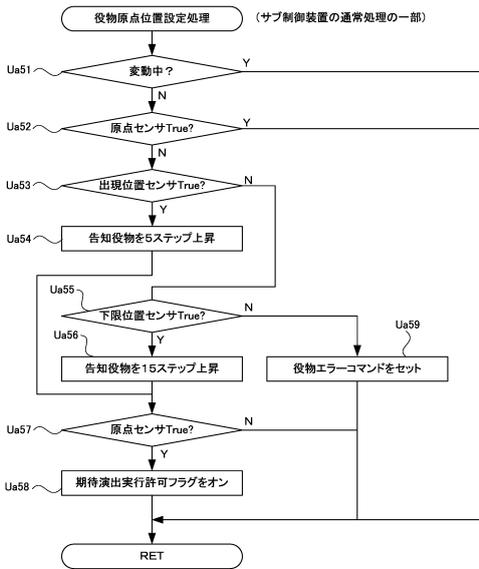


10

20

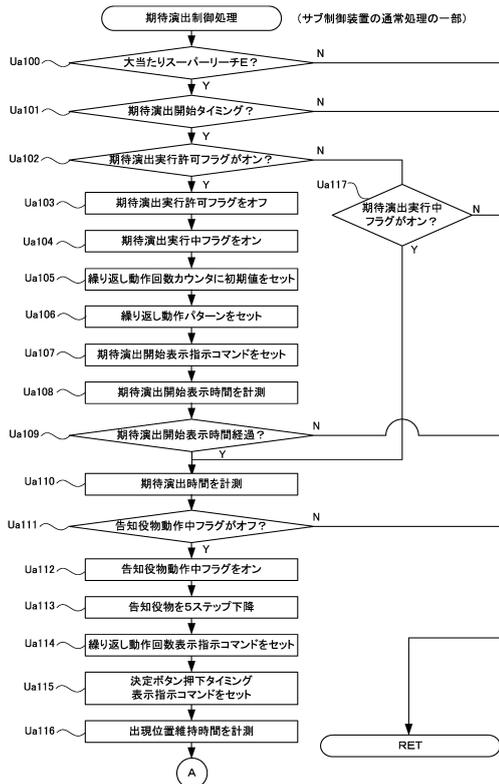
【 図 2 5 1 】

【Fig.251】



【 図 2 5 2 】

【Fig.252】



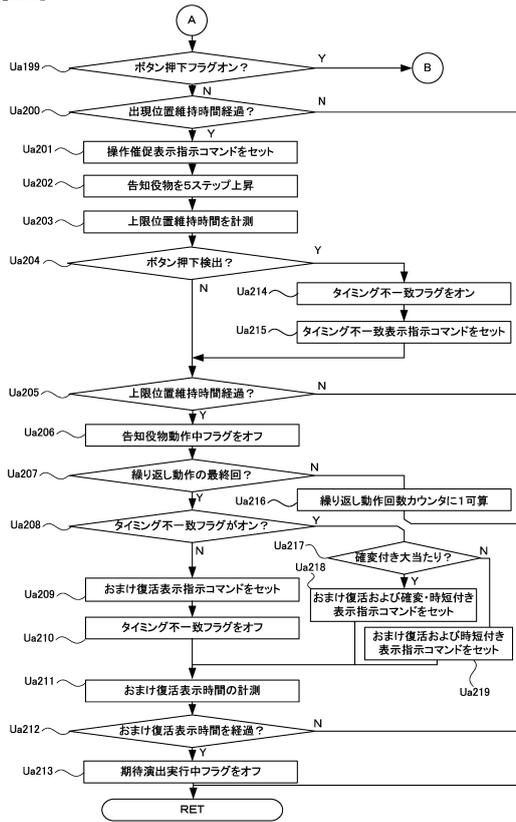
30

40

50

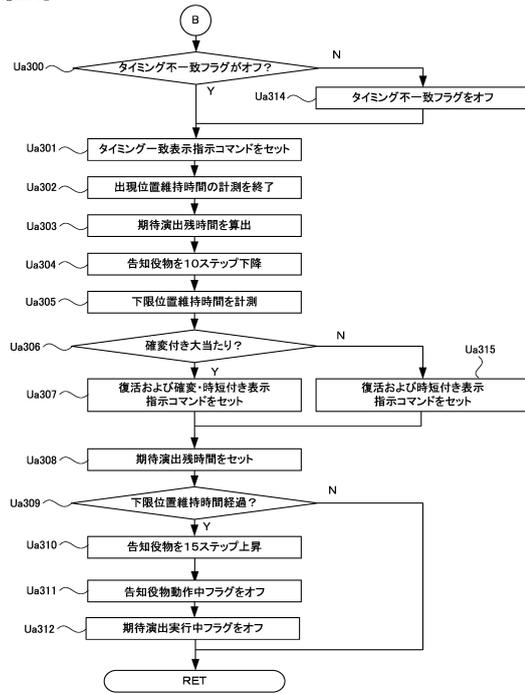
【図 253】

【Fig.253】



【図 254】

【Fig.254】



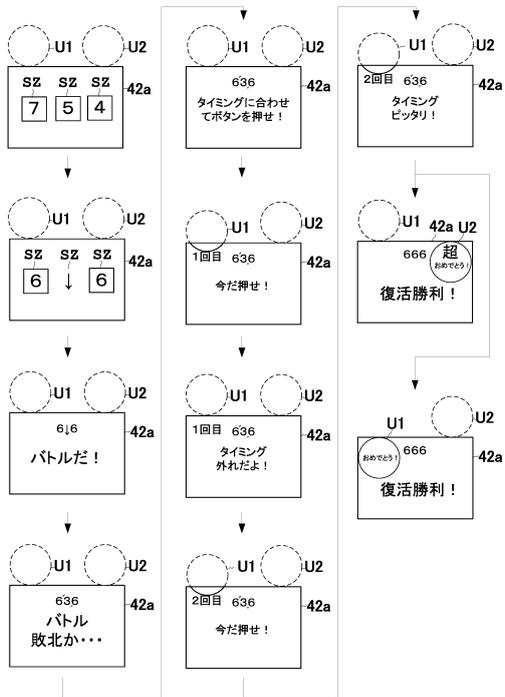
10

20

【図 255】

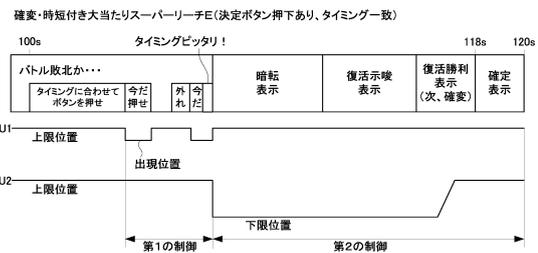
【Fig.255】

[8R確定大当たりスーパーリーチE、ボタン押下あり、タイミング合致]



【図 256】

【Fig.256】



30

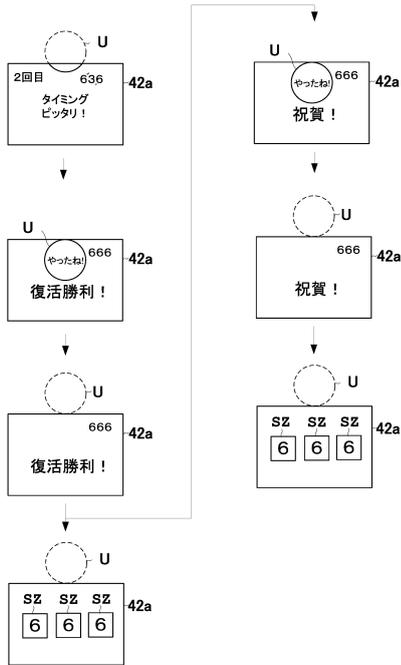
40

50

【図 257】

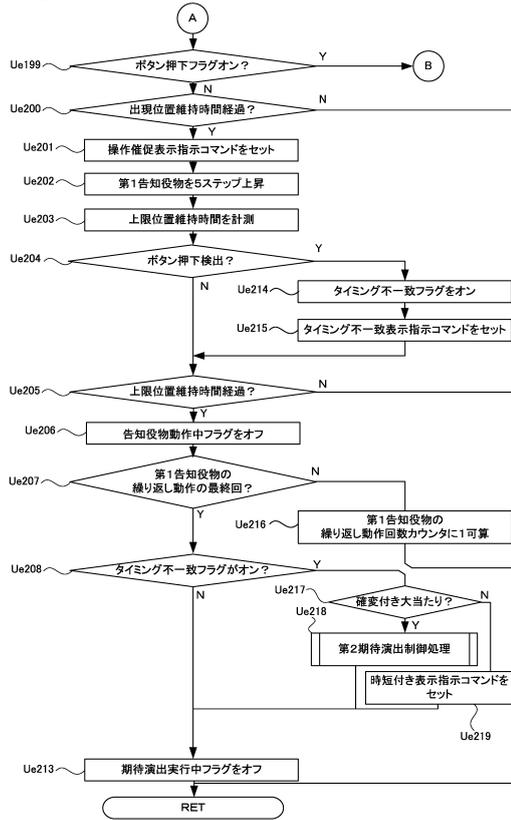
【Fig.257】

【確変+時短付きOR 時短付き大当たりスーパーリーチE、ボタン押下あり、タイミング合致】



【図 258】

【Fig.258】

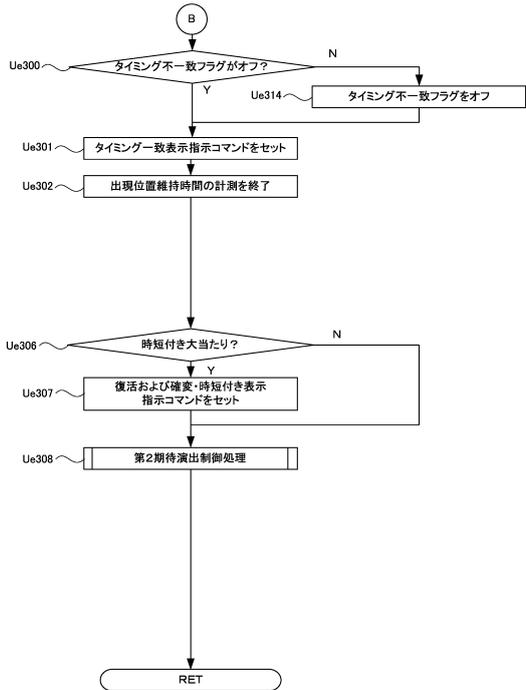


10

20

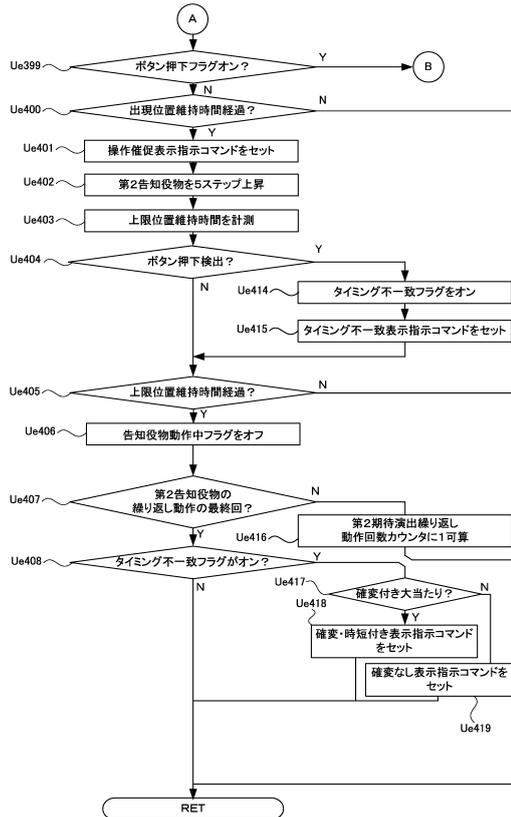
【図 259】

【Fig.259】



【図 260】

【Fig.260】



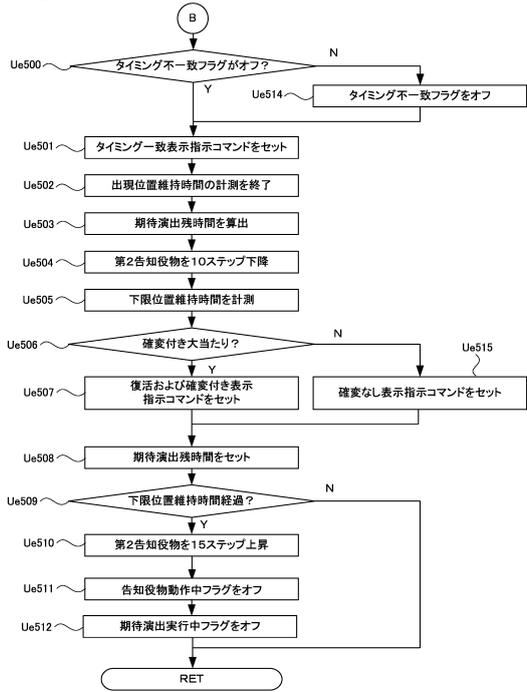
30

40

50

【図 261】

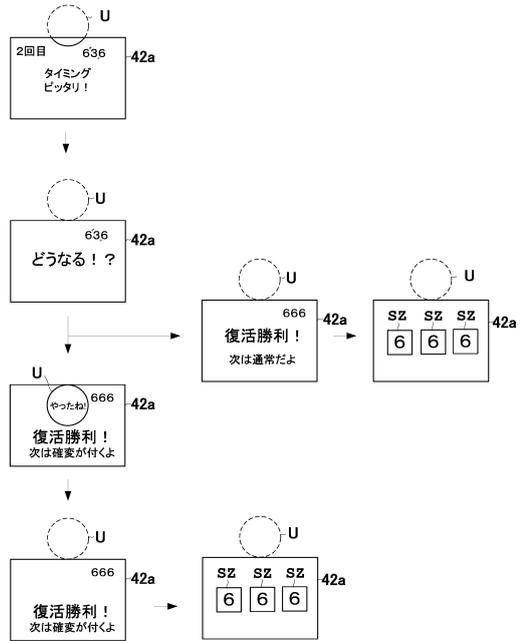
【Fig.261】



【図 262】

【Fig.262】

[確変+時短付きOR時短付き大当たりスーパーリーチE、ボタン押下あり、タイミング合致]



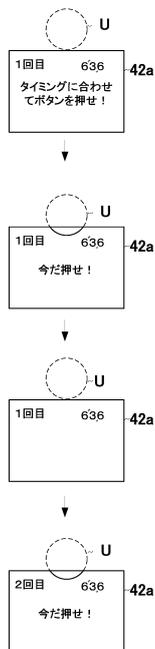
10

20

【図 263】

【Fig.263】

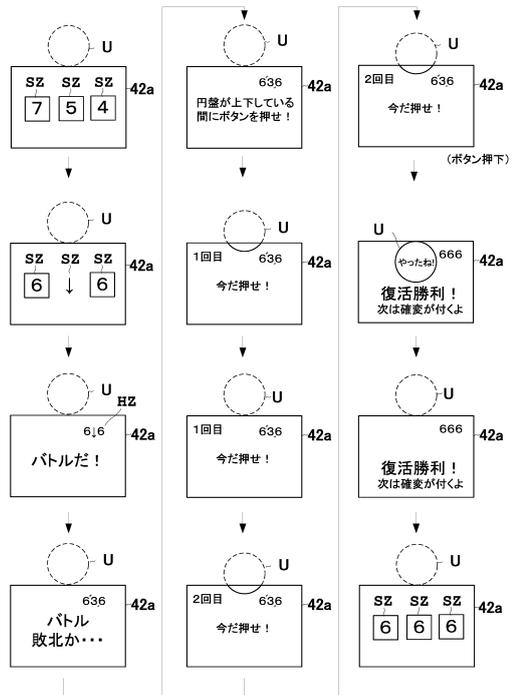
[8R確変大当たりスーパーリーチE、ボタン押下あり、なし共通]



【図 264】

【Fig.264】

[8R確変大当たりスーパーリーチE、上下動中にボタン押下あり]



30

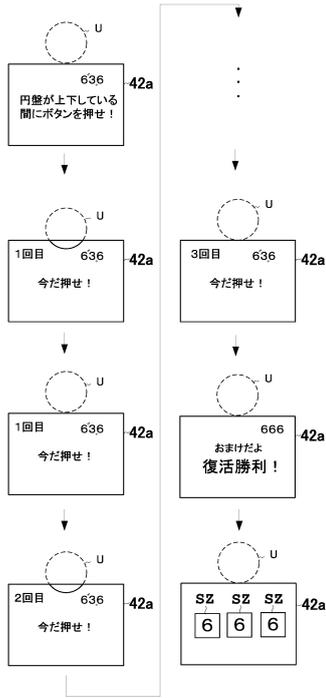
40

50

【 図 2 6 5 】

【Fig.265】

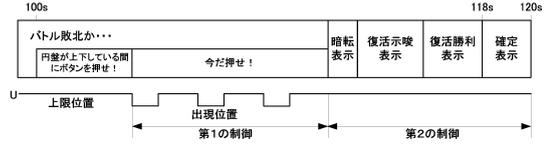
[8R確変大当たりスーパリーチE、上下動中にボタン押下なし]



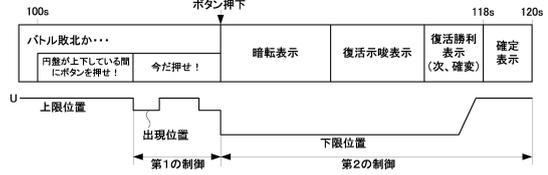
【 図 2 6 6 】

【Fig.266】

(a) 確変+時短付き大当たりスーパリーチE(決定ボタン押下なし)



(b) 確変+時短付き大当たりスーパリーチE(決定ボタン押下あり)

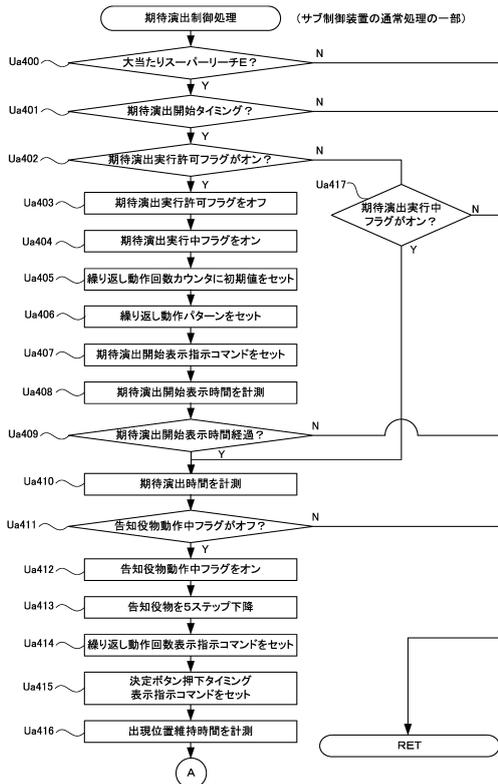


10

20

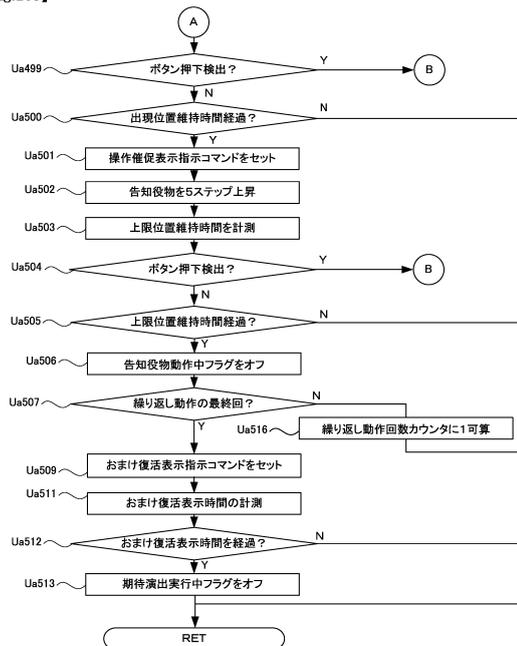
【 図 2 6 7 】

【Fig.267】



【 図 2 6 8 】

【Fig.268】



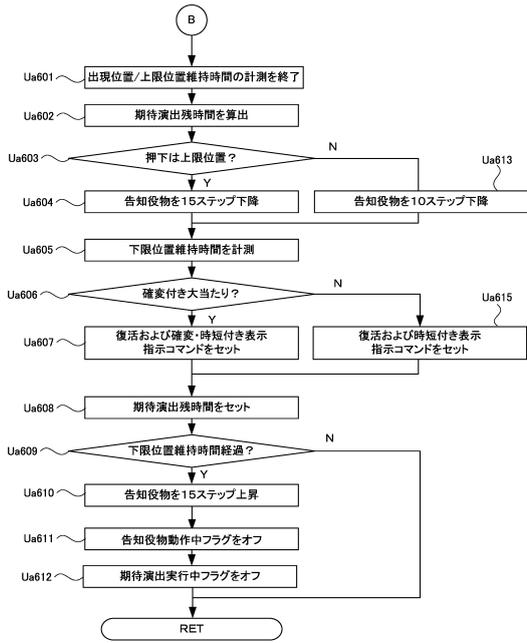
30

40

50

【図 269】

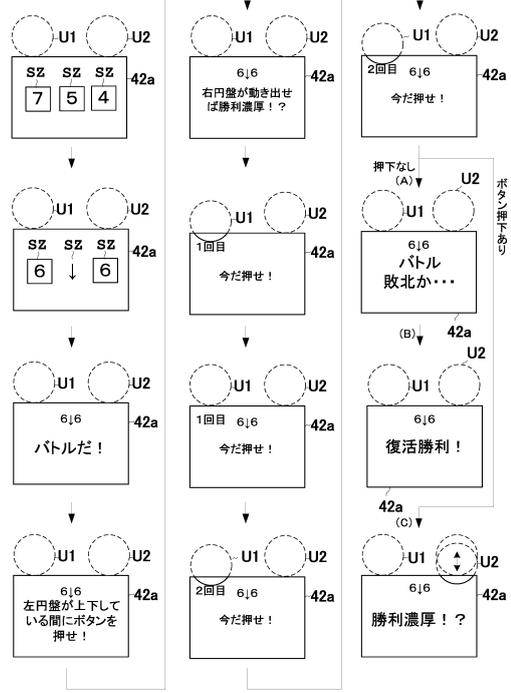
【Fig.269】



【図 270】

【Fig.270】

[8R確変大当たりスーパリーチE、左役物上下動中にボタン押下ありor押下なし]



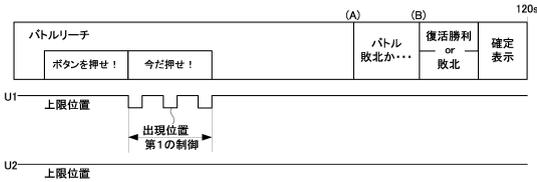
10

20

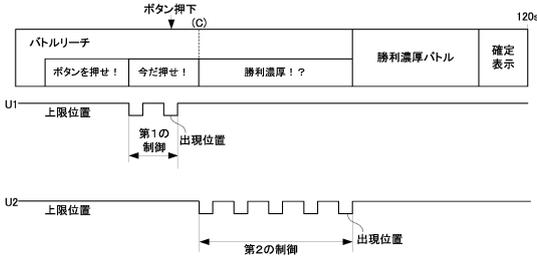
【図 271】

【Fig.271】

(a) 確変+時短付き大当たりスーパリーチE (決定ボタン押下なし) or 外れ



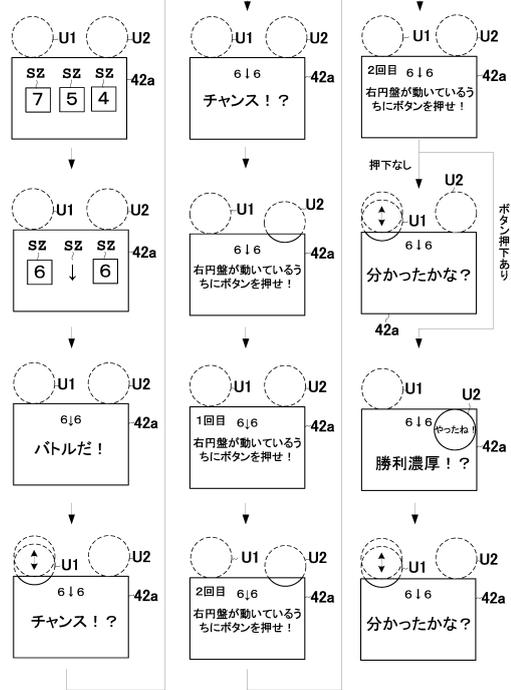
(b) 確変+時短付き大当たりスーパリーチE (決定ボタン押下あり)



【図 272】

【Fig.272】

[8R確変大当たりor外れスーパリーチE、右役物上下動中にボタン押下ありor押下なし]



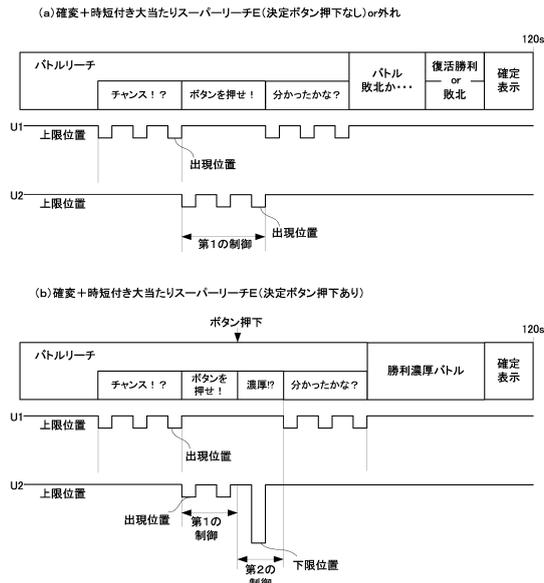
30

40

50

【 図 273 】

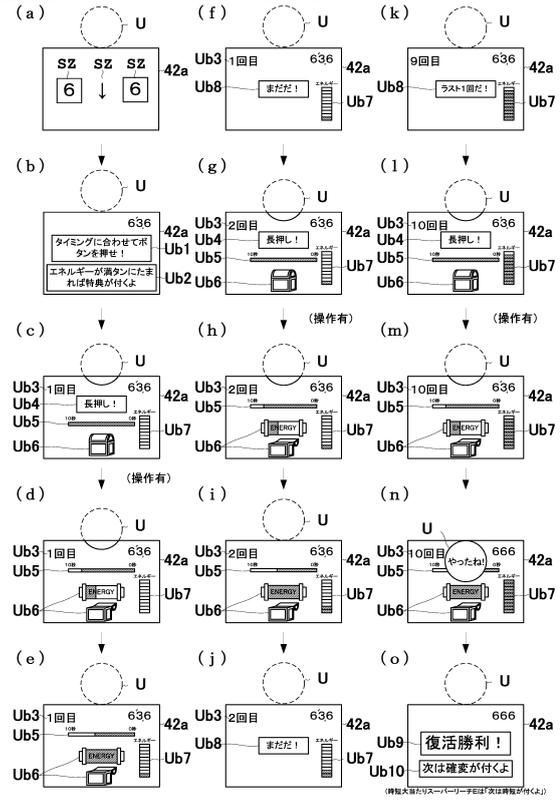
【Fig.273】



【 図 274 】

【Fig.274】

[8R確変or時短大当たりスーパリーチE、10回中10回押下有]



10

20

30

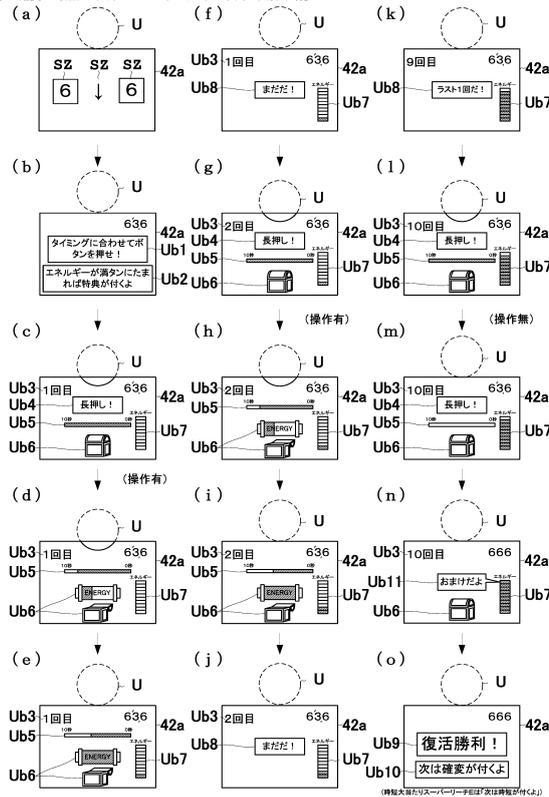
40

50

【 図 275 】

【Fig.275】

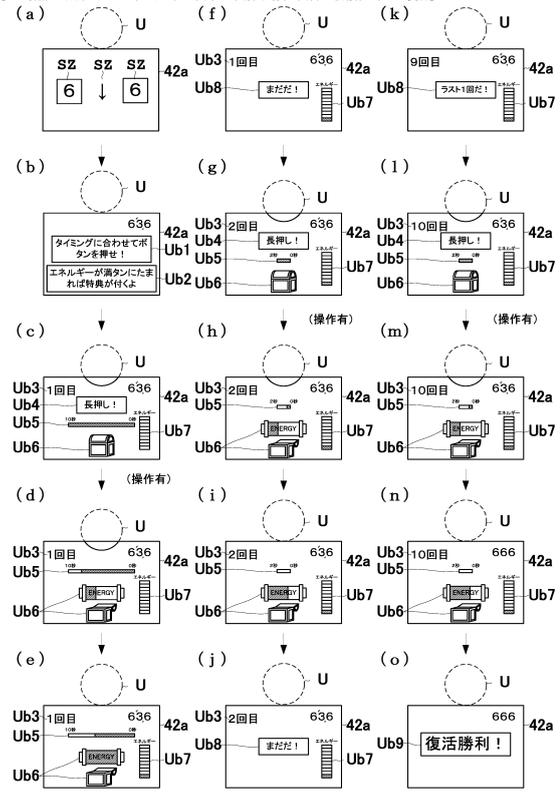
[8R確変or時短大当たりスーパリーチE、10回中9回押下有]



【 図 276 】

【Fig.276】

[8R時短大当たりスーパリーチE、10回中10回押下有、2回目から動作パターン変化]



30

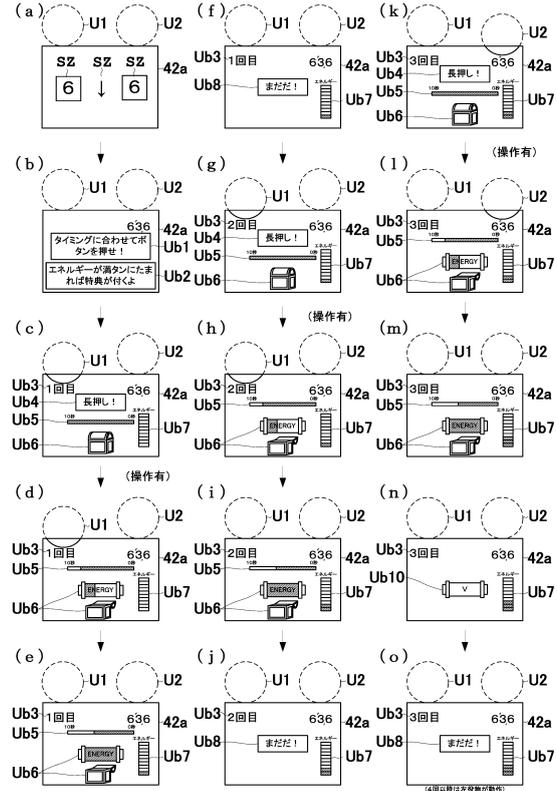
40

50

【図 277】

【Fig.277】

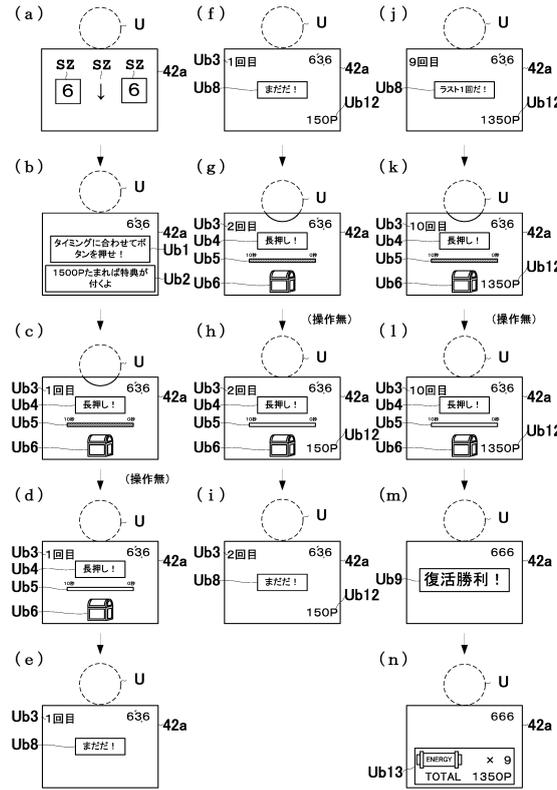
【8R確定大当たりスーパリーチE、押下有、3回目右役物動作】



【図 279】

【Fig.279】

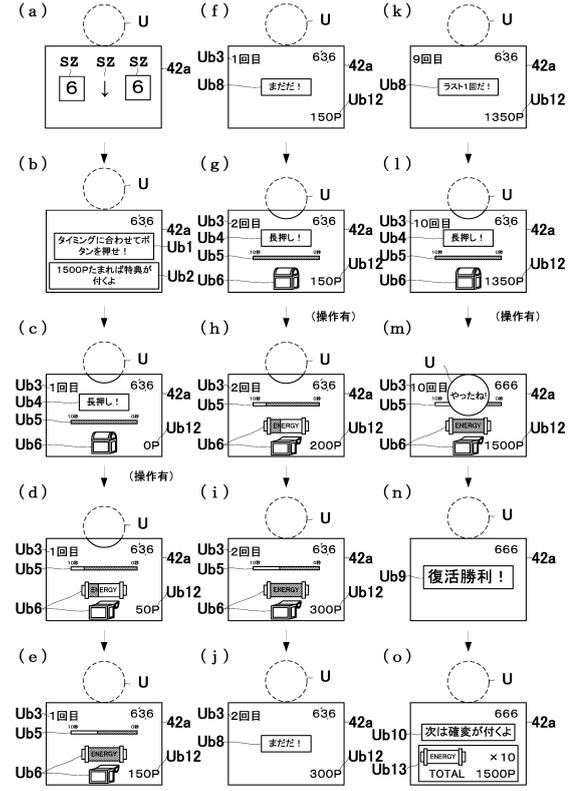
【8R確定の時短大当たりスーパリーチE、(a)~(e)1回中0回押下有、(f)~(j)2回中1回押下有、(j)~(n)10回中9回押下有】



【図 278】

【Fig.278】

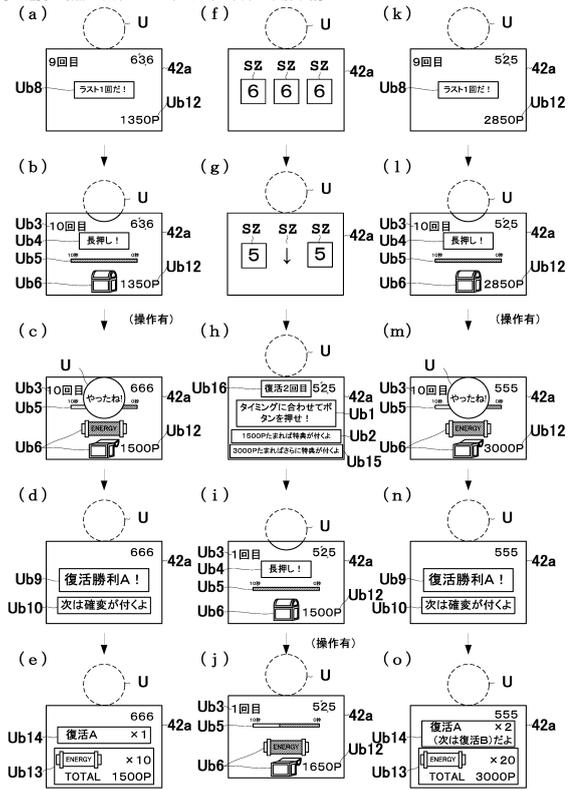
【8R確定の時短大当たりスーパリーチE、10回中10回押下有、1500P確定1500P未滿時短】



【図 280】

【Fig.280】

【8R確定の時短大当たりスーパリーチE、10回中10回押下有】



10

20

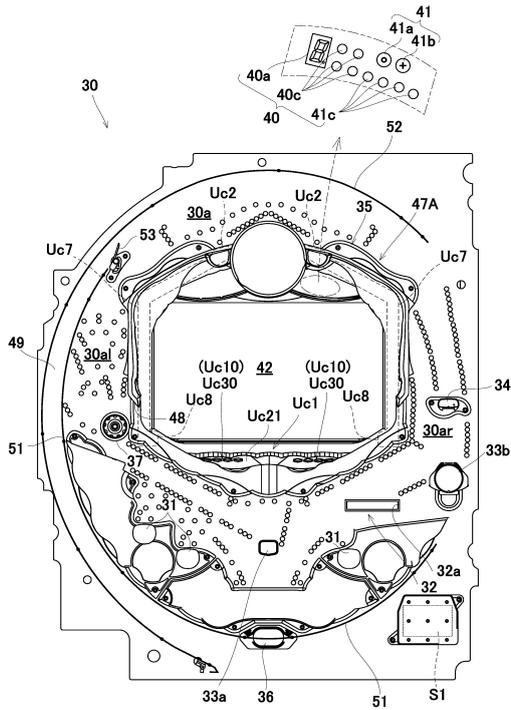
30

40

50

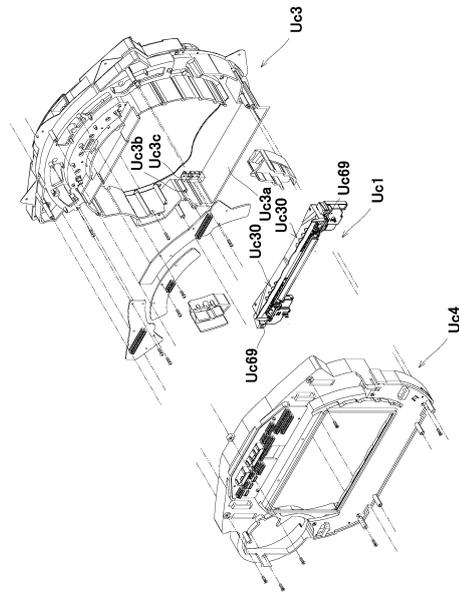
【 281 】

【Fig.281】



【 282 】

【Fig. 282】

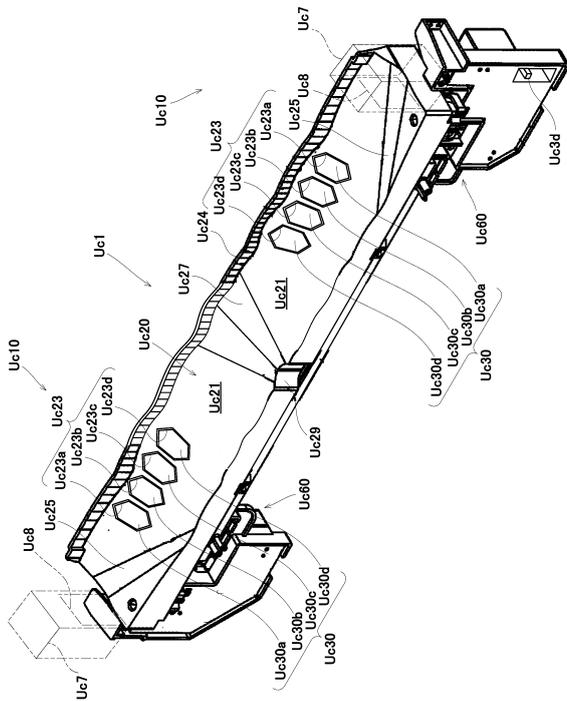


10

20

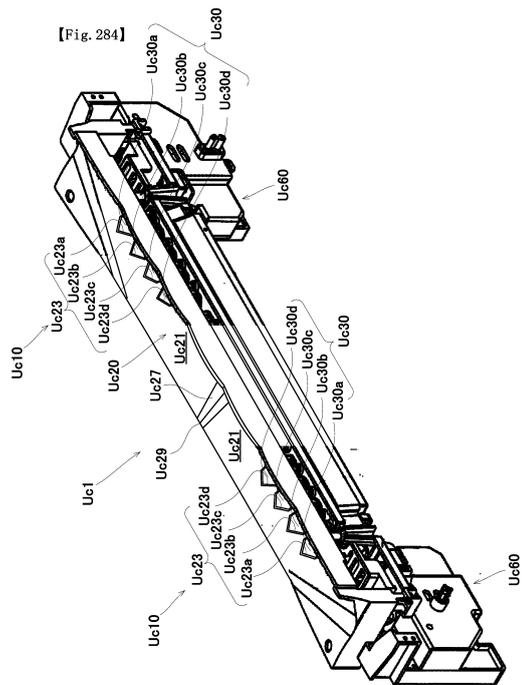
【 283 】

【Fig. 283】



【 284 】

【Fig. 284】

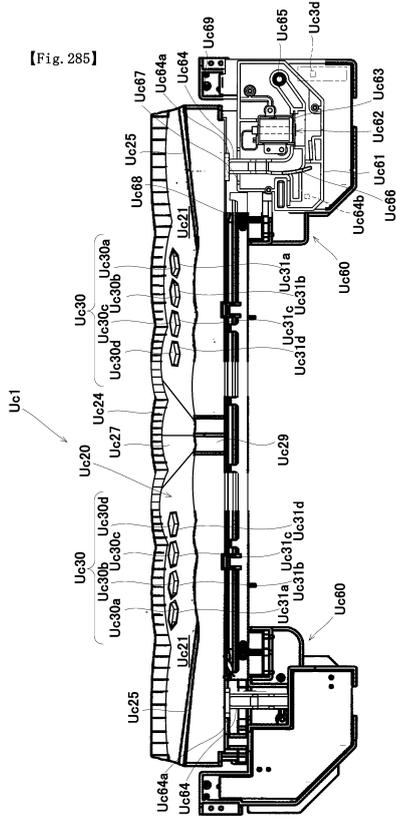


30

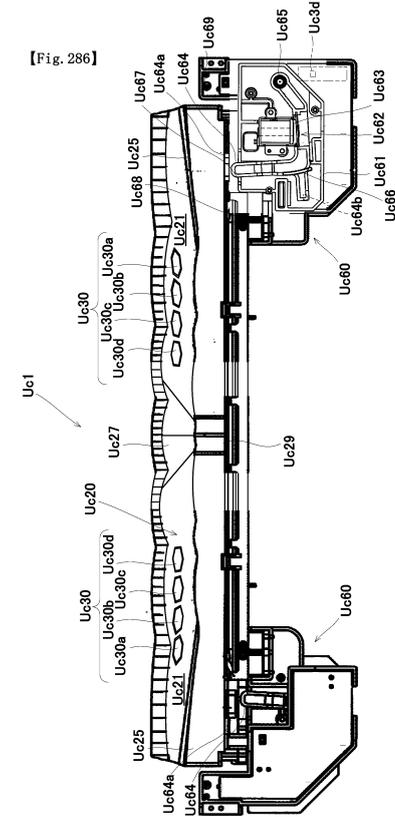
40

50

【 2 8 5 】



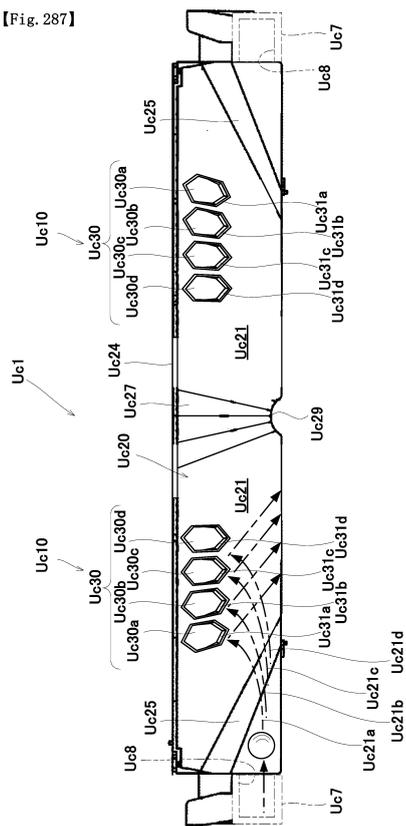
【 2 8 6 】



10

20

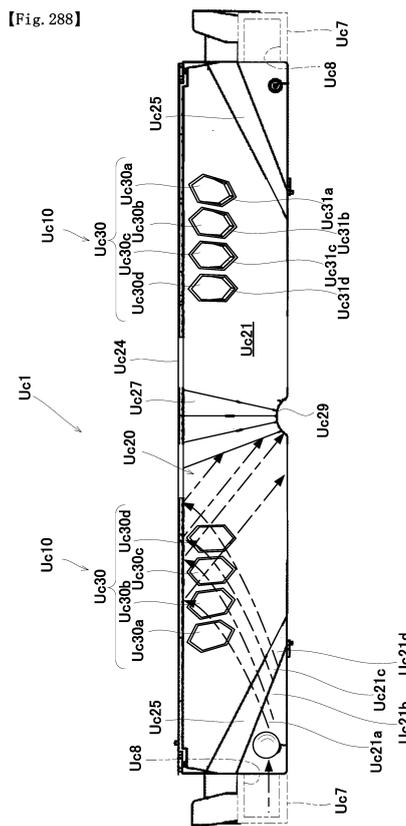
【 2 8 7 】



30

40

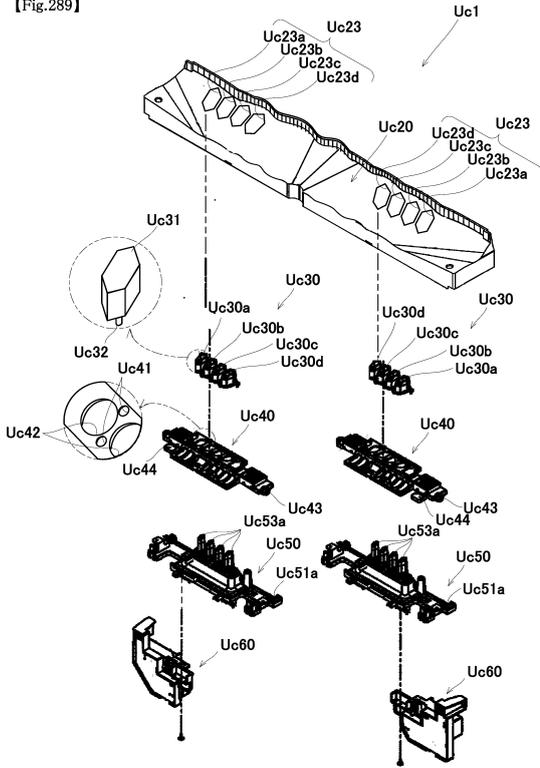
【 2 8 8 】



50

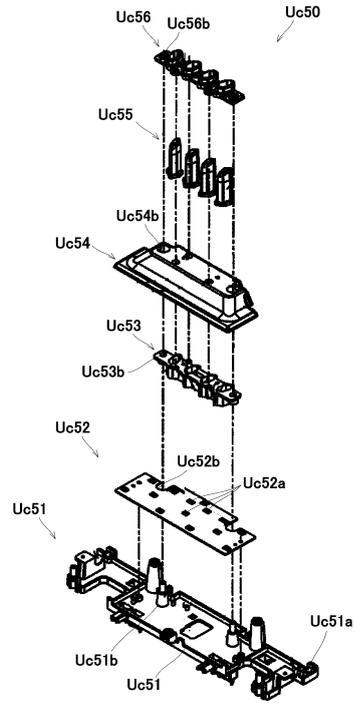
【図 289】

【Fig.289】



【図 290】

【Fig.290】

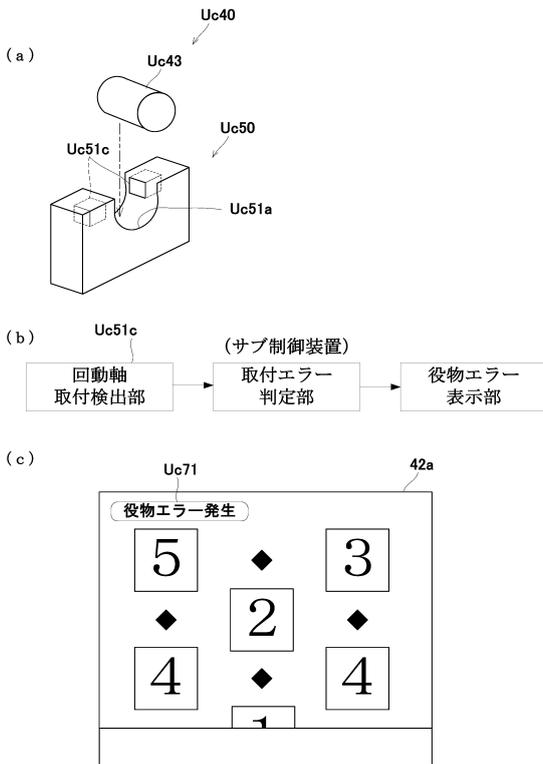


10

20

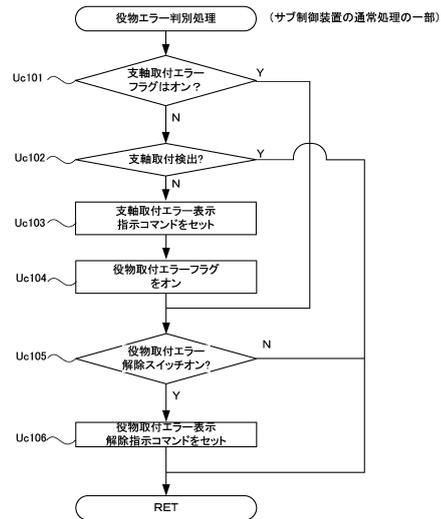
【図 291】

【Fig.291】



【図 292】

【Fig.292】



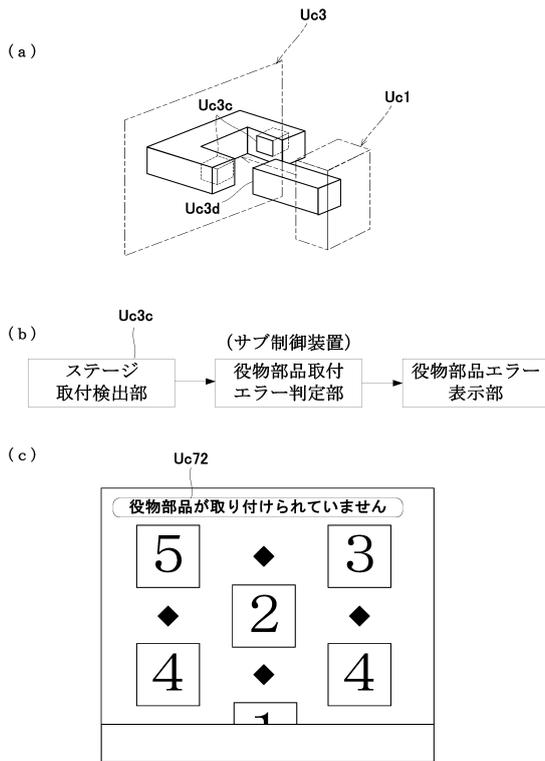
30

40

50

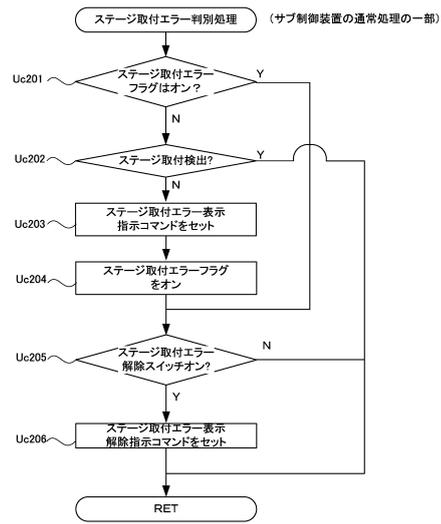
【 図 2 9 3 】

【Fig.293】



【 図 2 9 4 】

【Fig.294】

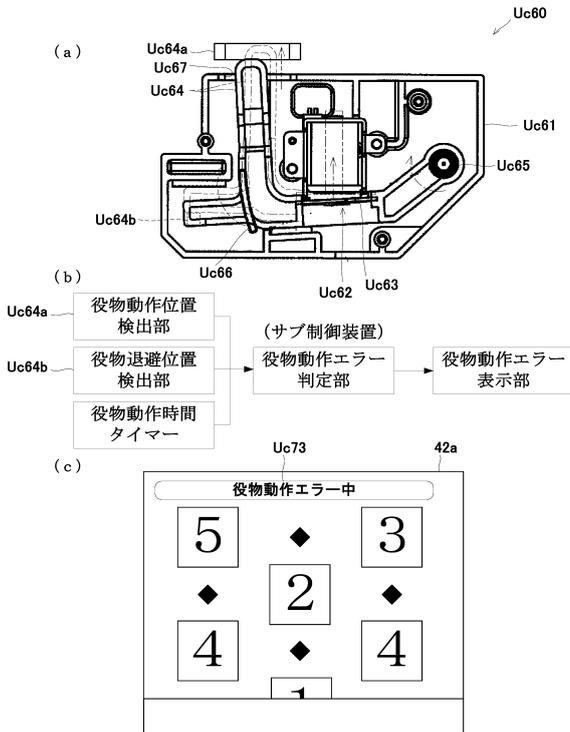


10

20

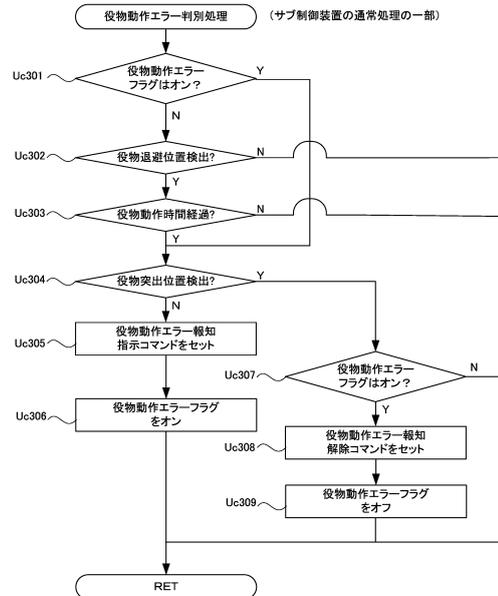
【 図 2 9 5 】

【Fig.295】



【 図 2 9 6 】

【Fig.296】



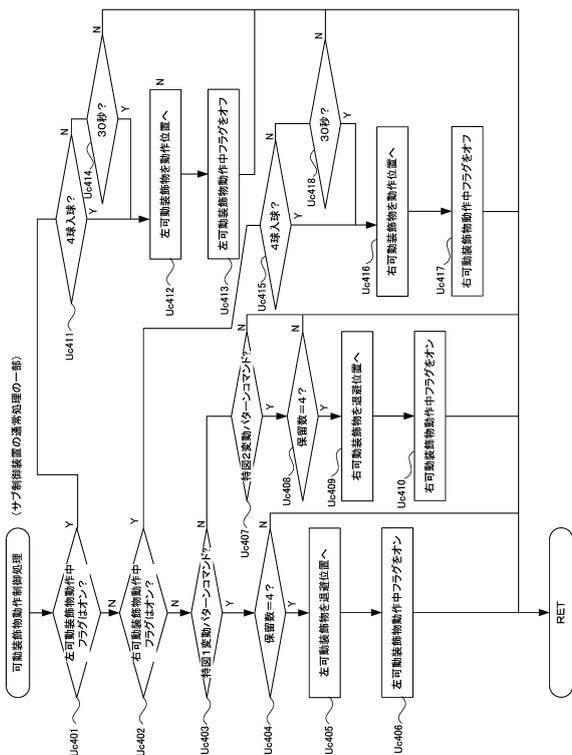
30

40

50

【図 297】

【Fig. 297】



【図 298】

【Fig.298】

<主装飾図柄・決め台詞対応テーブル>

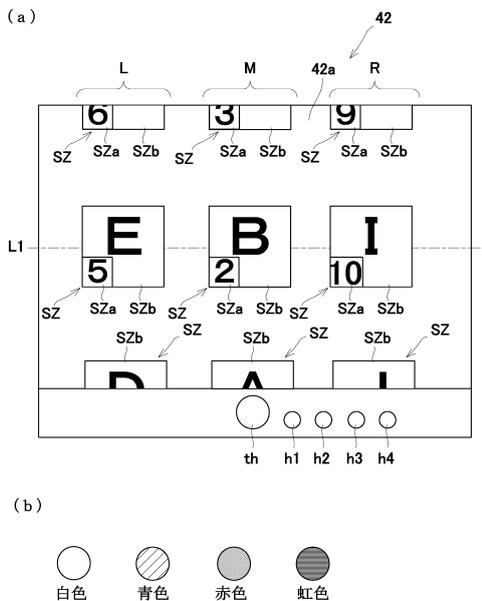
主装飾図柄	数字部	装飾部	決め台詞			
			左停止時	外れ時	リーチ時	当たり時
A <sub>1</sub>	1	A	A見参	無念	リーチ也	感涙
B <sub>2</sub>	2	B	Bが来たよ	ざんねん	リーチよ	やったね
C <sub>3</sub>	3	C	Cだよ	ざんねんだよ	リーチだよ	やっただよ
D <sub>4</sub>	4	D	Dである	ざんねんである	リーチである	当たりである
E <sub>5</sub>	5	E	Eを待ってたよね	ざんねんだったね	リーチになったね	当たりが来たね
F <sub>6</sub>	6	F	Fですわよ	ざんねんですわ	リーチですわよ	当たりですわよ
7	7					
G <sub>8</sub>	8	G	Gが来たからね	ざんねんだね	リーチ来たからね	当たりだね
H <sub>9</sub>	9	H	Hのこと好き?	ハズレ嫌い	リーチ好き?	当たり大好き
I <sub>10</sub>	10	I	Iを愛してる?	ハズレ嫌い	リーチ愛してる?	当たり愛してる
J <sub>11</sub>	11	J	Jと呼んでくれ	ハズレだぜ	リーチだぜ	当たりだぜ

10

20

【図 299】

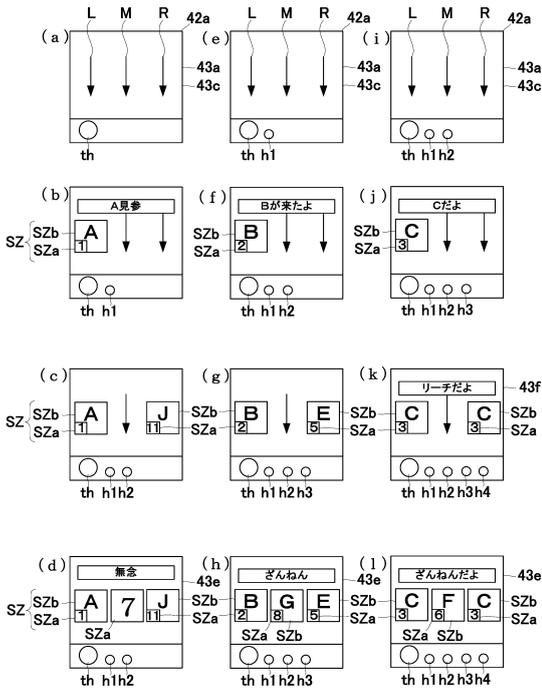
【Fig.299】



【図 300】

【Fig.300】

<左装飾図柄列に規則性>



30

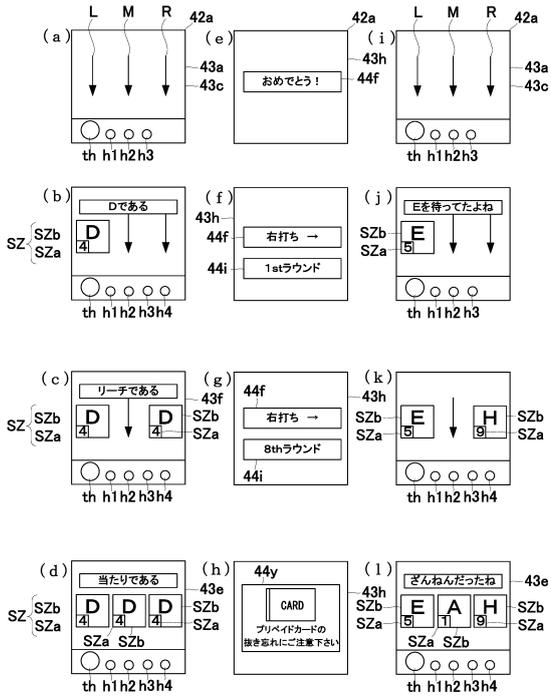
40

50

【図 301】

【Fig.301】

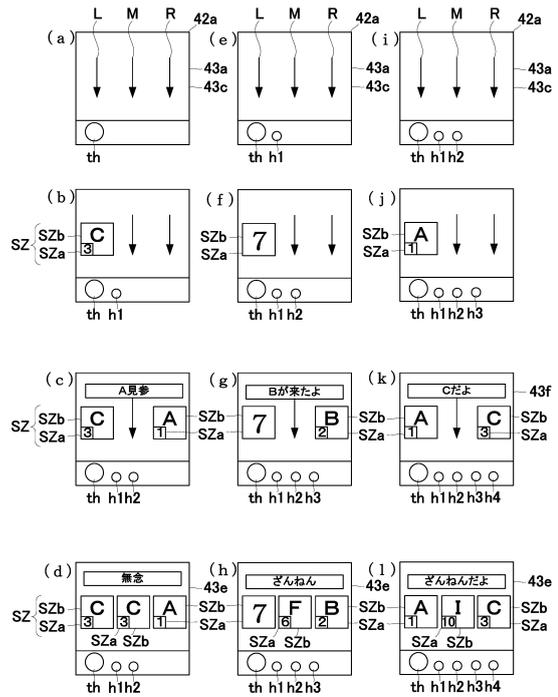
<左装飾図柄列に規則性>



【図 302】

【Fig.302】

<変形例:右装飾図柄列に規則性>



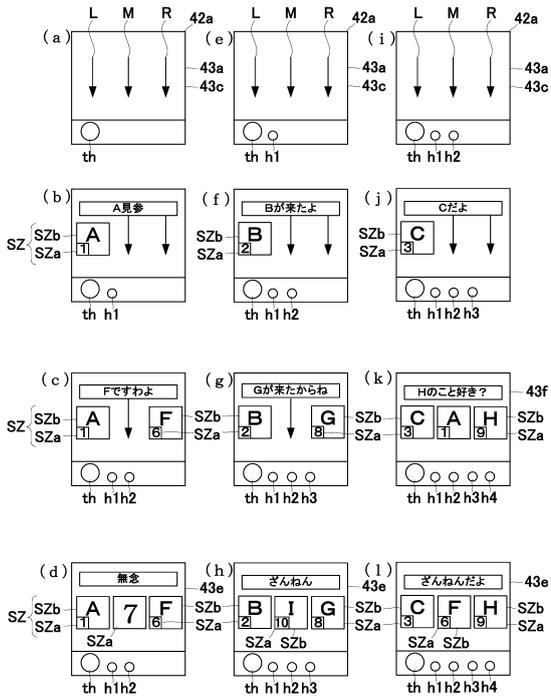
10

20

【図 303】

【Fig.303】

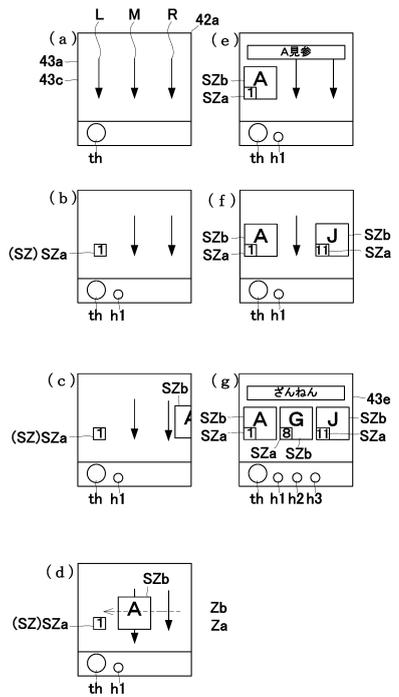
<左装飾図柄列と右装飾図柄列に規則性>



【図 304】

【Fig.304】

<左装飾図柄列の停止態様>



30

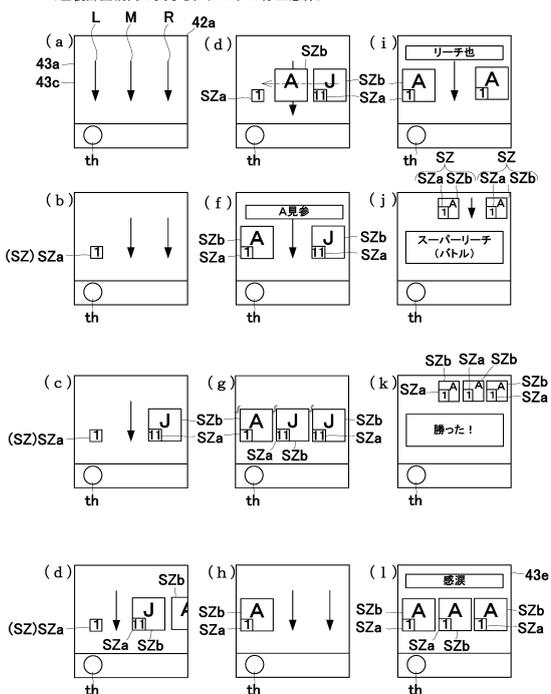
40

50

【図 305】

【Fig.305】

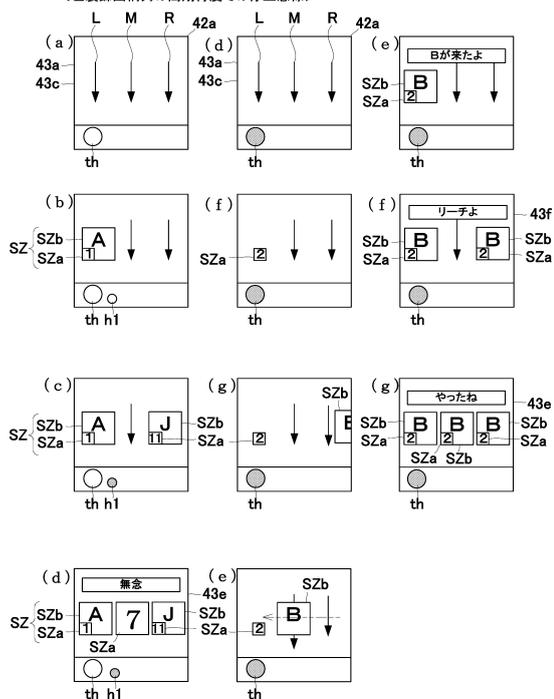
<左装飾図柄列の異なるタイミングの停止態様>



【図 306】

【Fig.306】

<左装飾図柄列の高期待度での停止態様>



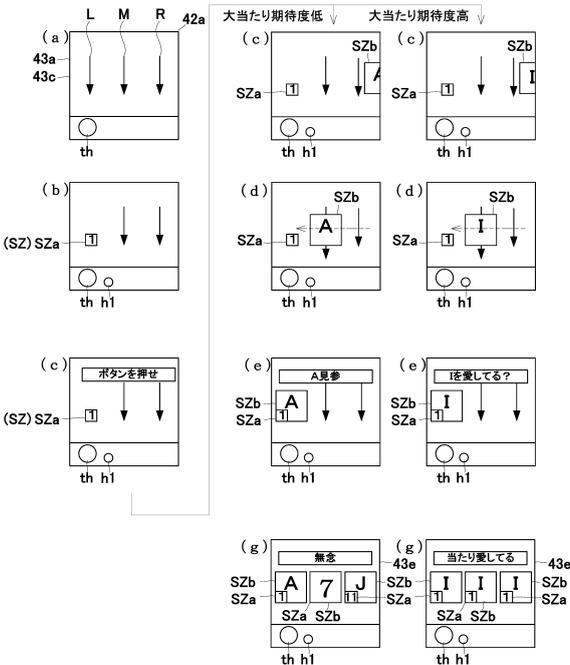
10

20

【図 307】

【Fig.307】

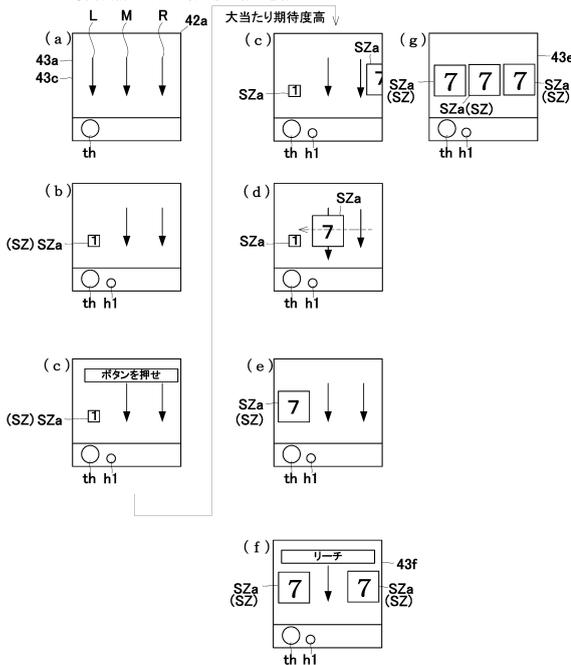
<左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様>



【図 308】

【Fig.308】

<左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様>



30

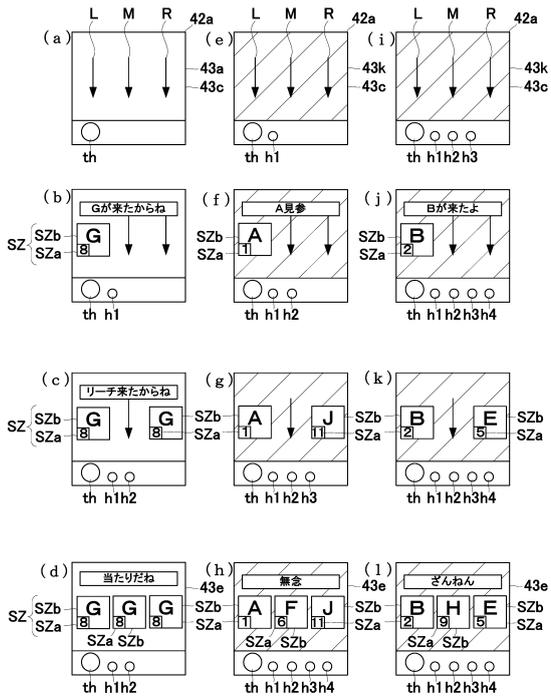
40

50

【 図 3 0 9 】

【Fig.309】

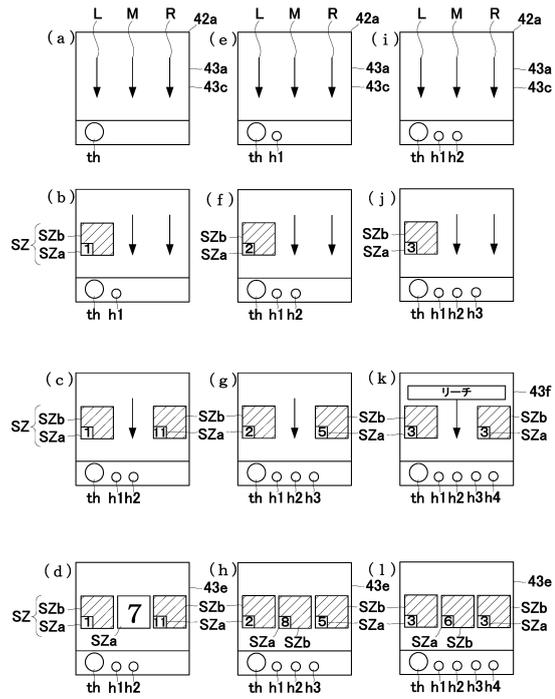
<有利遊技状態中にのみ左裝飾図柄列に規則性>



【 図 3 1 0 】

【Fig.310】

<裝飾部を変えずに数字部に規則性>

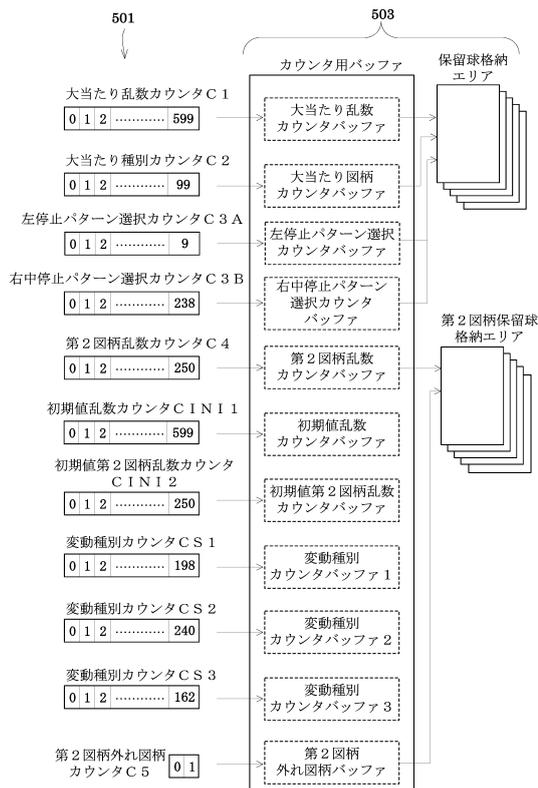


10

20

【 図 3 1 1 】

【Fig.311】



【 図 3 1 2 】

【Fig.312】

(a) 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1 (0~599)	大当たり種別カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	確変or時短回数
150 450	0~9	第3記号 (第3大当たり)	7	8R確変	10	25	次回大当たりまで
	10~49	第2記号 (第2大当たり)	1~6 8~11	8R時短	10	25	100
	50~99	第1記号 (第1大当たり)		8R通常	10	25	

30

(b) 特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	確変or時短回数
150 450	0~19	第3記号 (第3大当たり)	7	8R確変	10	20	次回大当たりまで
	20~49	第2記号 (第2大当たり)	1~6 8~11	8R時短	10	20	100
	50~99	第1記号 (第1大当たり)		8R通常	10	20	

40

50

【 図 3 1 3 】

【Fig.313】

特図1 主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり種類カウンタ C2 (0~99)	左停止パターン選択カウンタC3A (0~9)	右中停止パターン選択カウンタC3B (0~238)	変動種別カウンタ CS1 (0~198)	変動種別カウンタ CS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	決定ボタン使用済出(有:○)
0~9	0~9	/	170~198	0~120	大当たりスーパーリーチE(120秒)	○
			121~240	0~120	大当たりスーパーリーチF(120秒)	—
			0~30	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	○
			121~240	0~120	大当たりスーパーリーチB(30秒)	○
			31~140	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	○
			121~240	0~120	大当たりスーパーリーチD(60秒)	○
10~49	/	/	0~65	0~120	大当たりノーマルリーチA(20秒)	○
			121~240	0~120	大当たりノーマルリーチB(20秒)	○
			66~132	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	○
			121~240	0~120	大当たりスーパーリーチB(30秒)	○
			133~198	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	○
			121~240	0~120	大当たりスーパーリーチD(60秒)	○
50~99	/	/	0~65	0~189	大当たりノーマルリーチA(20秒)	○
			190~240	0~189	大当たりノーマルリーチB(20秒)	○
			66~132	0~189	大当たりスーパーリーチA(30秒)	○
			190~240	0~189	大当たりスーパーリーチB(30秒)	○
			133~198	0~189	大当たりスーパーリーチC(60秒)	○
			190~240	0~189	大当たりスーパーリーチD(60秒)	○
0	/	202~208	0~100	0~189	前後外れノーマルリーチA(20秒)	○
			101~150	0~189	前後外れノーマルリーチB(20秒)	○
			151~170	0~189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	○
			171~198	0~189	前後外れスーパーリーチB(60秒)	○
			199~240	0~189	前後外れスーパーリーチC(100秒)	○
			200~240	0~189	前後外れスーパーリーチD(100秒)	○
		209~238	0~100	0~189	前後外れノーマルリーチA(20秒)	○
			101~150	0~189	前後外れノーマルリーチB(20秒)	○
			151~170	0~189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	○
			171~198	0~189	前後外れスーパーリーチB(60秒)	○
			199~240	0~189	前後外れスーパーリーチC(100秒)	○
			200~240	0~189	前後外れスーパーリーチD(100秒)	○
		0~201	0~100	0~240	完全外れA(10秒)	○
			101~150	0~240	完全外れB(15秒)	○
			151~198	0~240	完全外れE(20秒)	○

【 図 3 1 4 】

【Fig.314】

＜当たり図柄停止パターン選択用テーブル＞

大当たり種類カウンタ C2 (0~99)	変動種別カウンタ CS1 (0~198)	左停止パターン選択カウンタC3A (0~9)	第3図柄(当たり図柄の停止パターン)
0~9	170~198	0~10	7, 7, 7
		11~20	1, 1, 1
		21~30	2, 2, 2
		31~40	3, 3, 3
		41~50	4, 4, 4
		51~60	5, 5, 5
		61~70	6, 6, 6
		71~80	8, 8, 8
		81~90	9, 9, 9
		91~100	10, 10, 10
10~99	0~198	0	1, 1, 1
		1	2, 2, 2
		2	3, 3, 3
		3	4, 4, 4
		4	5, 5, 5
		5	6, 6, 6
		6	8, 8, 8
		7	9, 9, 9
		8	10, 10, 10
		9	11, 11, 11

10

20

【 図 3 1 5 】

【Fig.315】

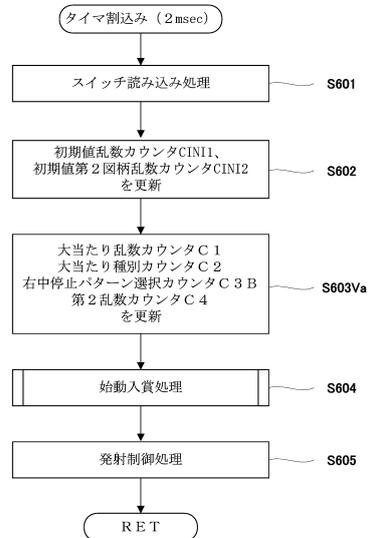
＜外れ図柄停止パターン選択用テーブル＞

左停止パターン選択カウンタC3A (0~9)	右中停止パターン選択カウンタC3B (0~238)	第3図柄(外れ図柄の停止パターン)
0	0	1, 1, 2
	1	1, 2, 2
	2	1, 3, 2
	3	1, 4, 2
	...	...
	198	1, 8, 11
	199	1, 9, 11
	200	1, 10, 11
	201	1, 11, 11
	202~238	「1」1リーチでの前後外れパターン
1	0	2, 1, 1
	1	2, 2, 1
	2	2, 3, 1
	3	2, 4, 1
	...	...
	198	2, 8, 11
	199	2, 9, 11
	200	2, 10, 11
	201	2, 11, 11
	202~238	「2」2リーチでの前後外れパターン
9	0	11, 1, 1
	1	11, 2, 1
	2	11, 3, 1
	3	11, 4, 1
	...	...
	198	11, 8, 10
	199	11, 9, 10
	200	11, 10, 10
	201	11, 11, 10
	202~238	「11」11リーチでの前後外れパターン

30

【 図 3 1 6 】

【Fig.316】

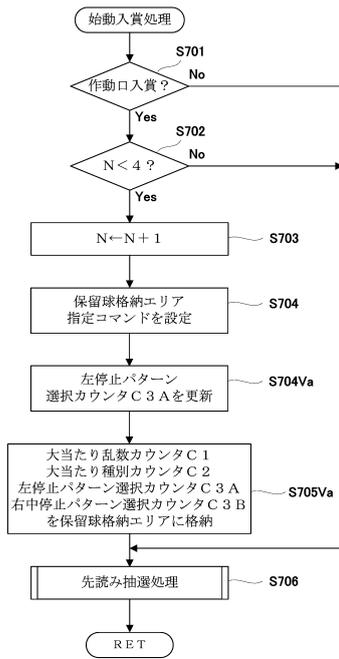


40

50

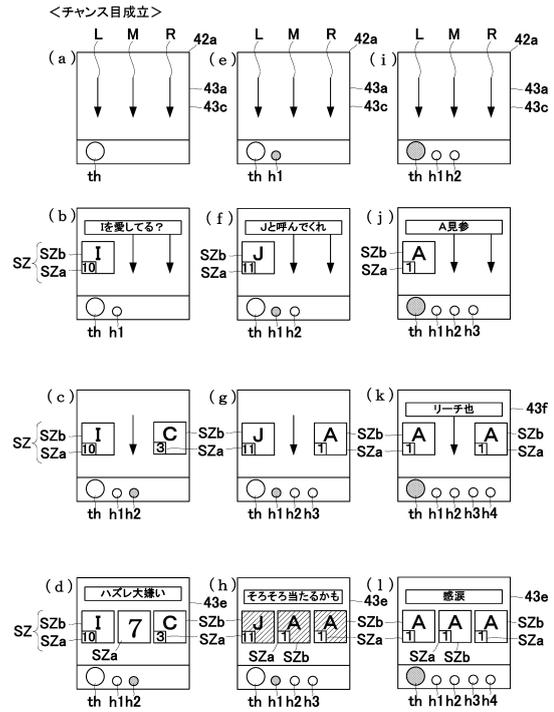
【図 3 1 7】

【Fig.317】



【図 3 1 8】

【Fig.318】

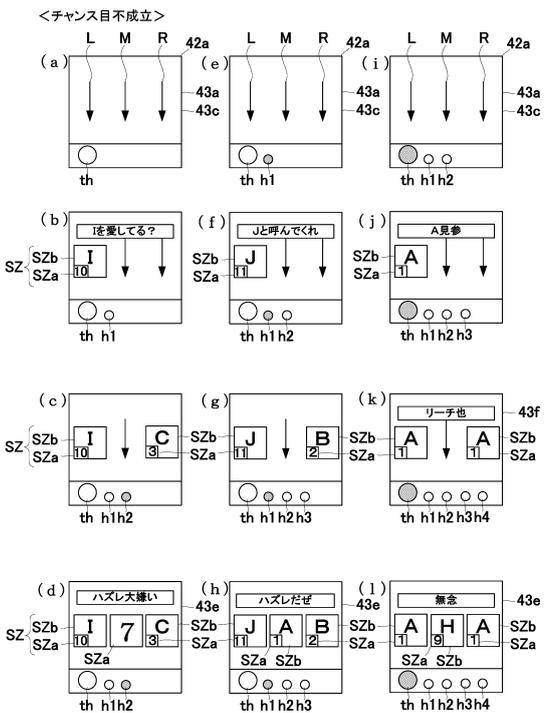


10

20

【図 3 1 9】

【Fig.319】

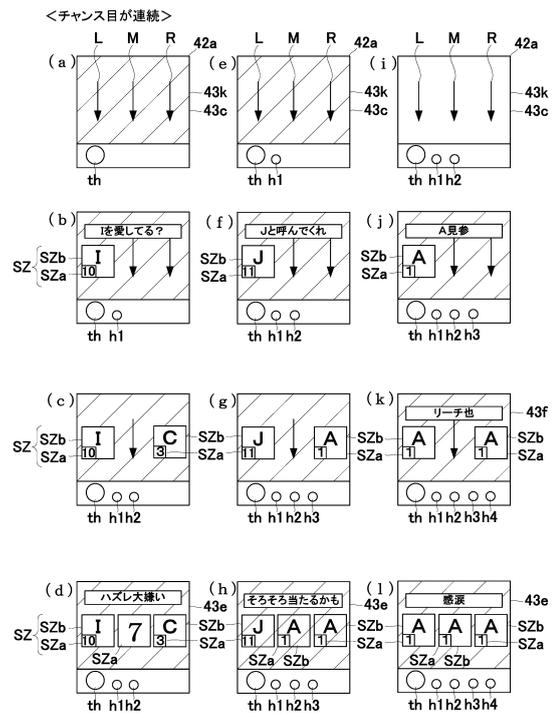


30

40

【図 3 2 0】

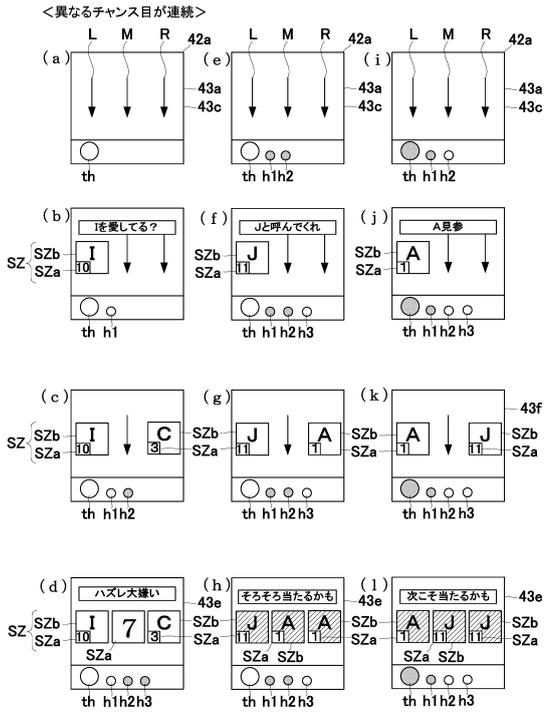
【Fig.320】



50

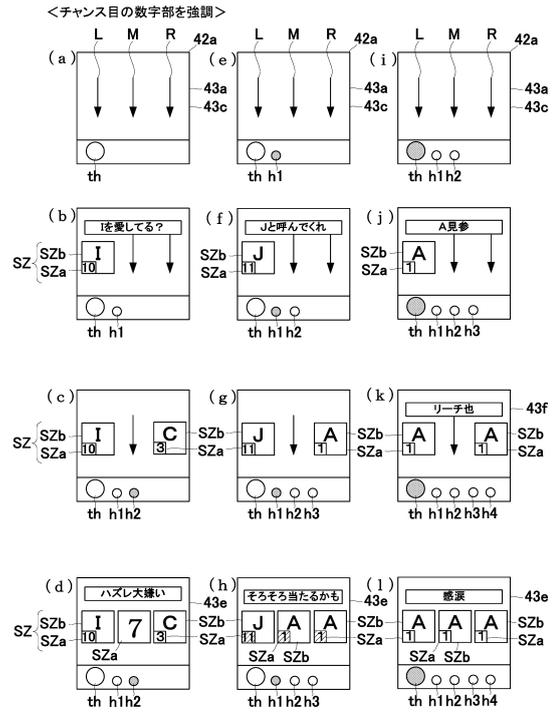
【図 3 2 1】

【Fig.321】



【図 3 2 2】

【Fig.322】

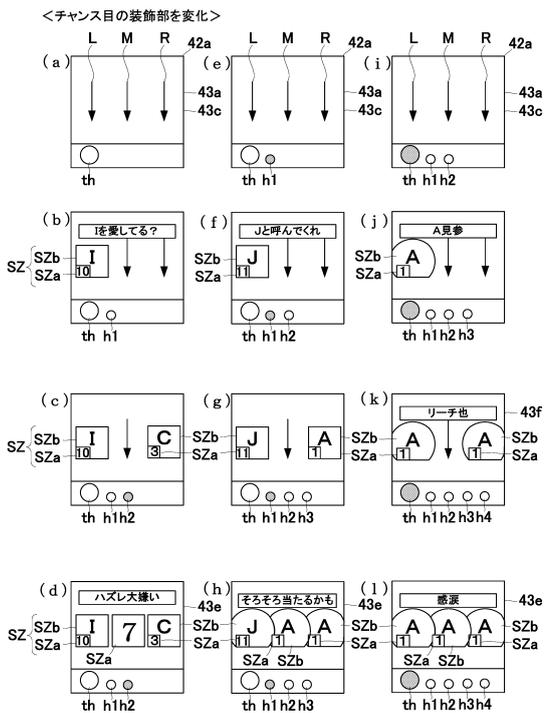


10

20

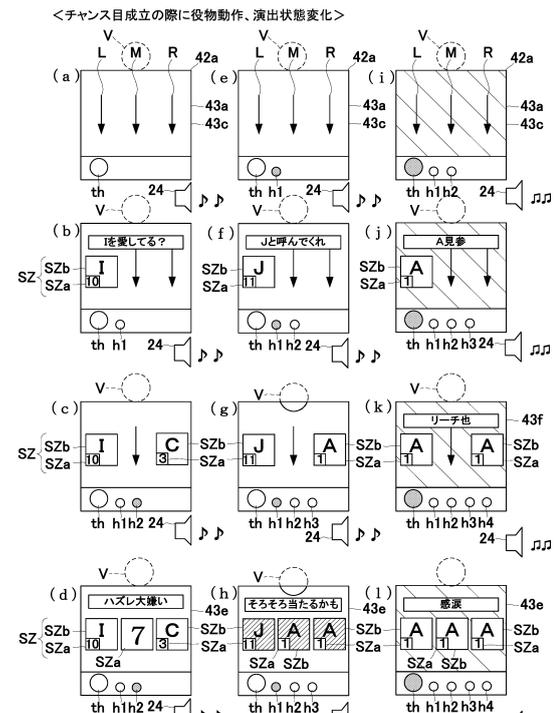
【図 3 2 3】

【Fig.323】



【図 3 2 4】

【Fig.324】



30

40

50

【 図 3 2 5 】

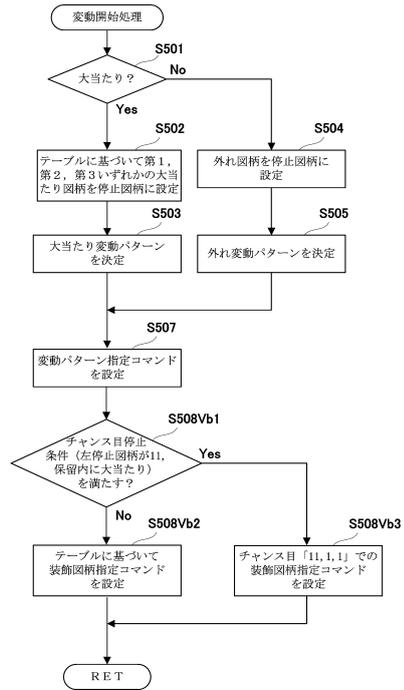
【Fig.325】

<外れ図柄停止パターン選択用テーブル>

左停止 パターン選択 カウンタC3A (0~9)	右中停止 パターン選択 カウンタC3B (0~238)	第3図柄 (外れ図柄の停止パターン)
0	0	1, 1, 2
	1	1, 2, 2
	2	1, 3, 2
	3	1, 4, 2
	...	...
	198	1, 8, 11
	199	1, 9, 11
	200	1, 10, 11
	201	1, 11, 11
	202~ 238	「1」リリーチでの 前後外れパターン
1	0	2, 1, 1
	1	2, 2, 1
	2	2, 3, 1
	3	2, 4, 1
	...	...
	198	2, 8, 11
	199	2, 9, 11
	200	2, 10, 11
	201	2, 11, 11
	202~ 238	「2」「1」リリーチでの 前後外れパターン
9	0	11, 2, 1
	1	11, 3, 1
	2	11, 4, 1
	3	11, 5, 1
	...	...
	198	11, 8, 10
	199	11, 9, 10
	200	11, 10, 10
	201	11, 11, 10
	202~ 238	「11」「11」リリーチでの 前後外れパターン

【 図 3 2 6 】

【Fig.326】



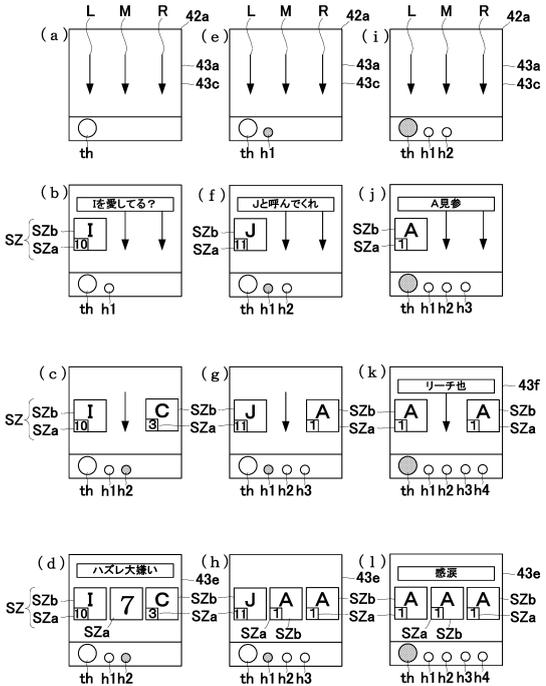
10

20

【 図 3 2 7 】

【Fig.327】

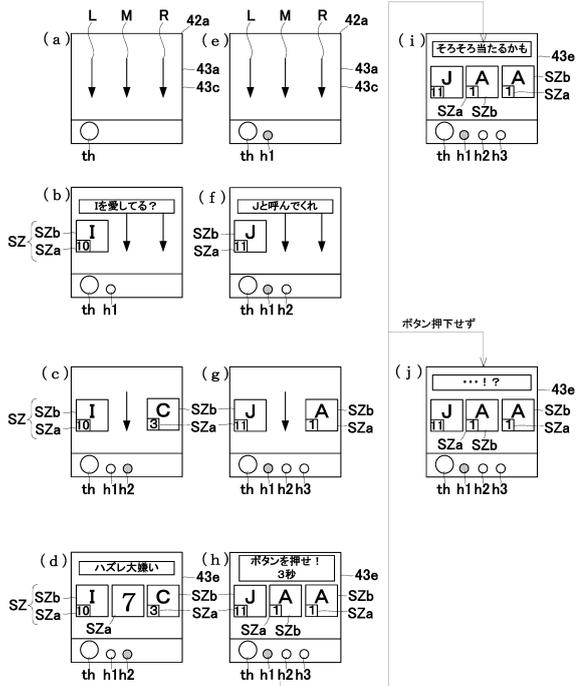
<チャンス目成立>



【 図 3 2 8 】

【Fig.328】

<チャンス目成立>



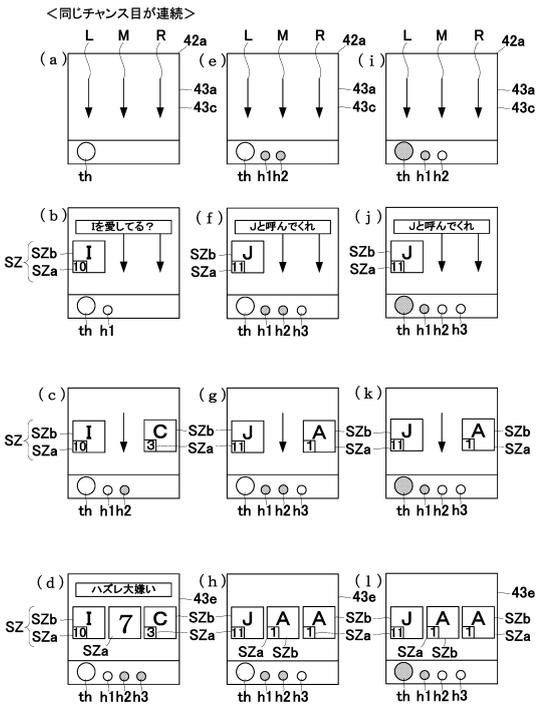
30

40

50

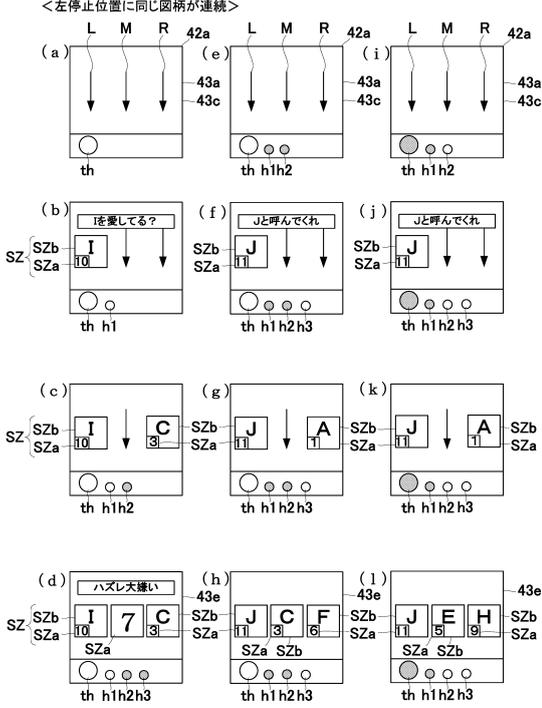
【図 3 2 9】

【Fig.329】



【図 3 3 0】

【Fig.330】

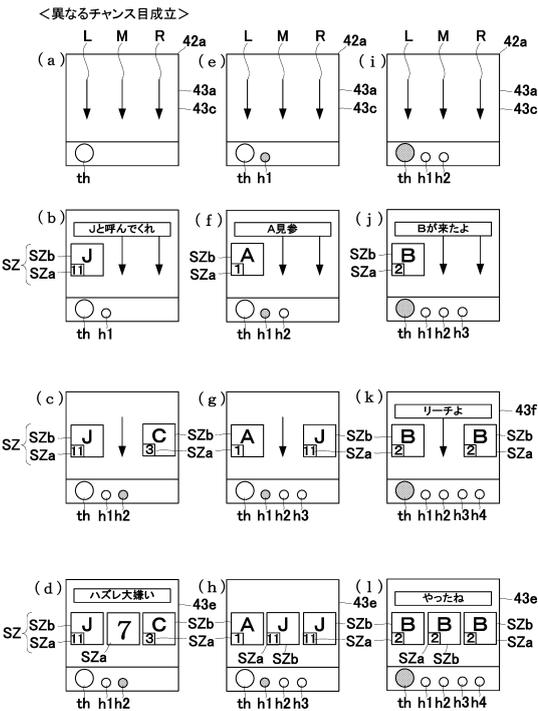


10

20

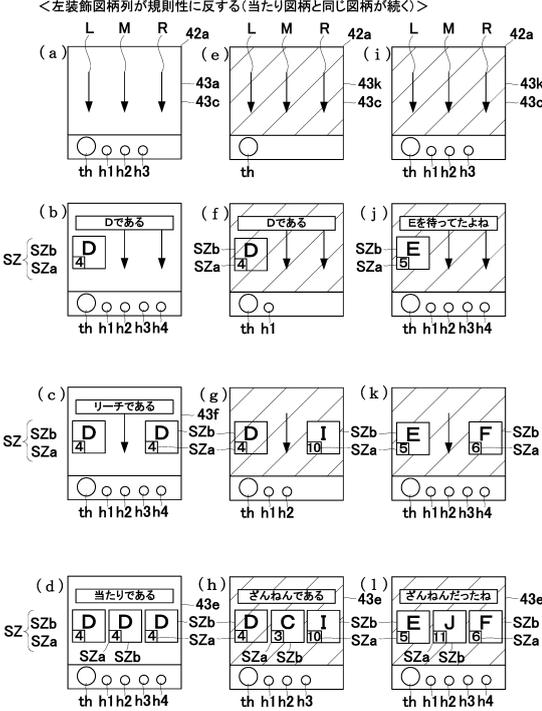
【図 3 3 1】

【Fig.331】



【図 3 3 2】

【Fig.332】



30

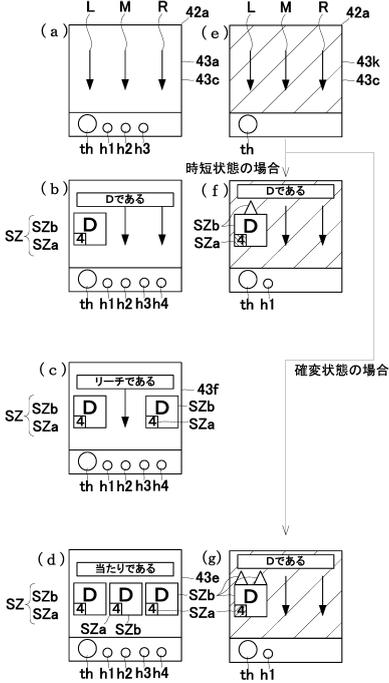
40

50

【図 3 3 3】

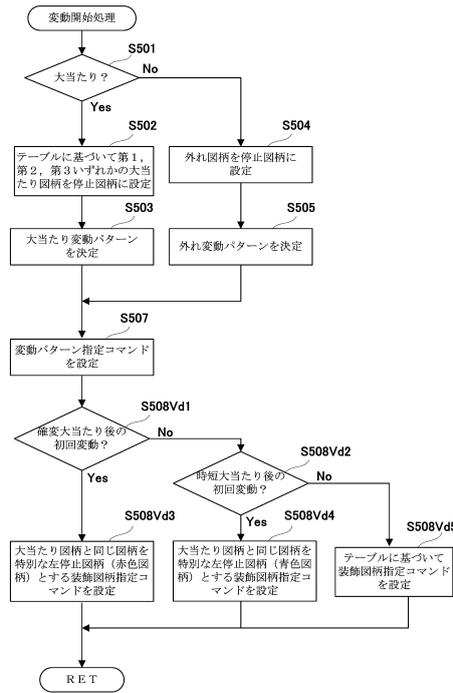
【Fig.333】

<左装飾図柄列が規則性に反する(当たり図柄と同じ図柄を出す)>



【図 3 3 4】

【Fig.334】



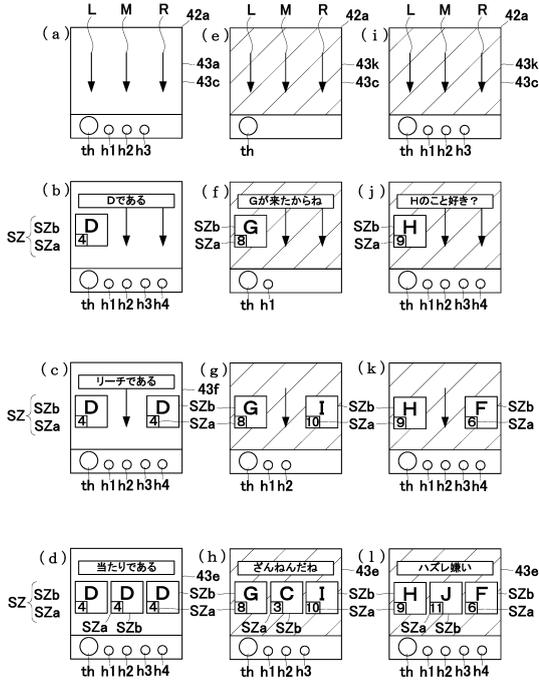
10

20

【図 3 3 5】

【Fig.335】

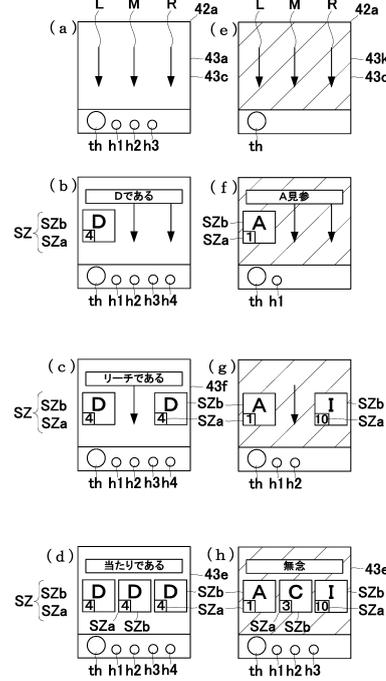
<左装飾図柄列が規則性に反して「8」(確定状態初期値)停止>



【図 3 3 6】

【Fig.336】

<左装飾図柄列が規則性に反して「1」(時短状態初期値)停止>



30

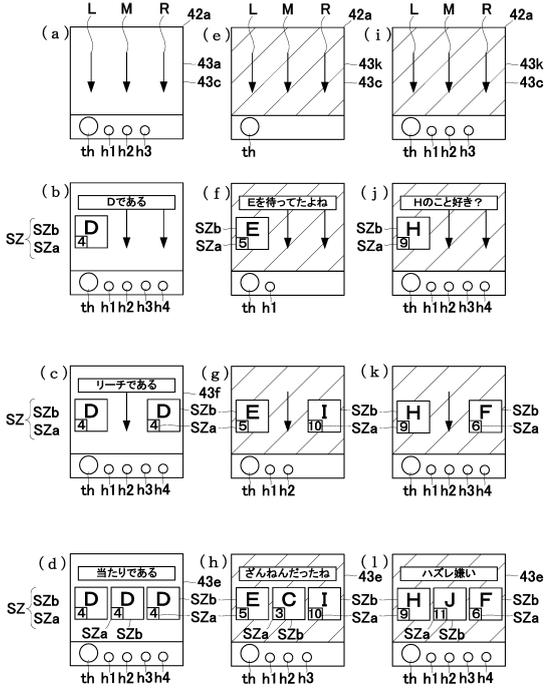
40

50

【 図 3 3 7 】

【Fig.337】

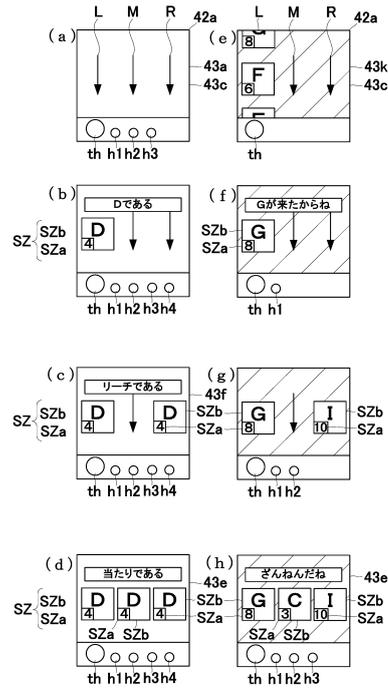
<左装飾図柄列が途中で規則性あり>



【 図 3 3 8 】

【Fig.338】

<左装飾図柄列が規則性に反する(スロー表示)>

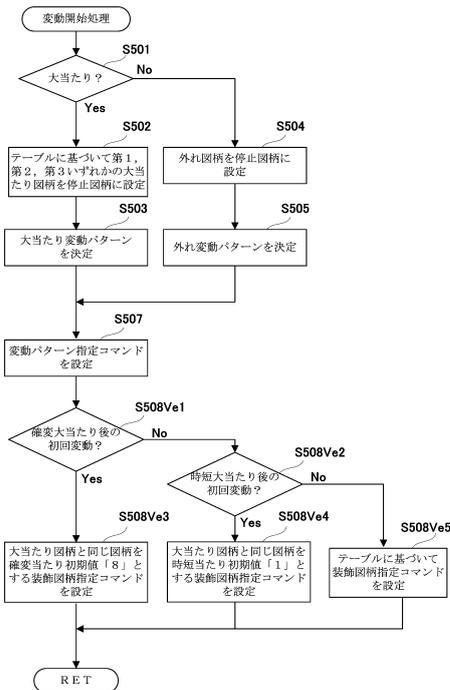


10

20

【 図 3 3 9 】

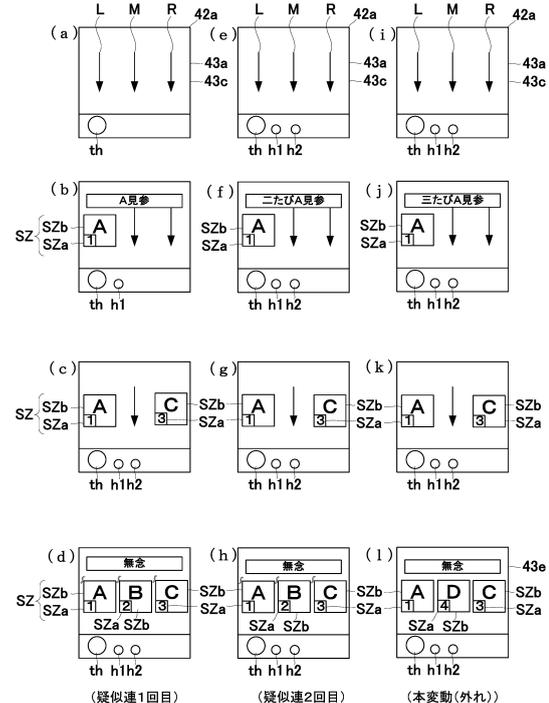
【Fig.339】



【 図 3 4 0 】

【Fig.340】

<疑似連2回(左装飾図柄列が規則性に反するように表示)>



30

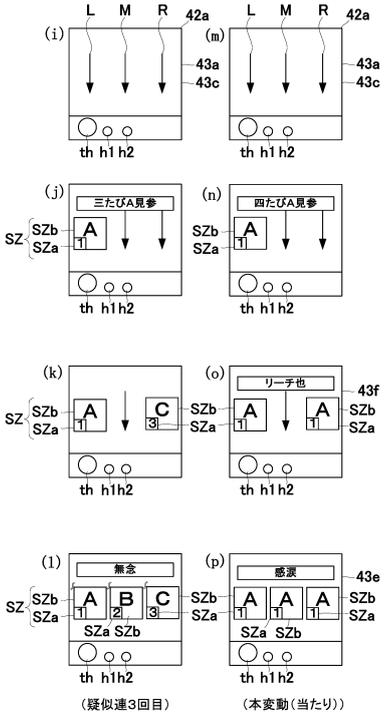
40

50

【 図 3 4 1 】

【Fig.341】

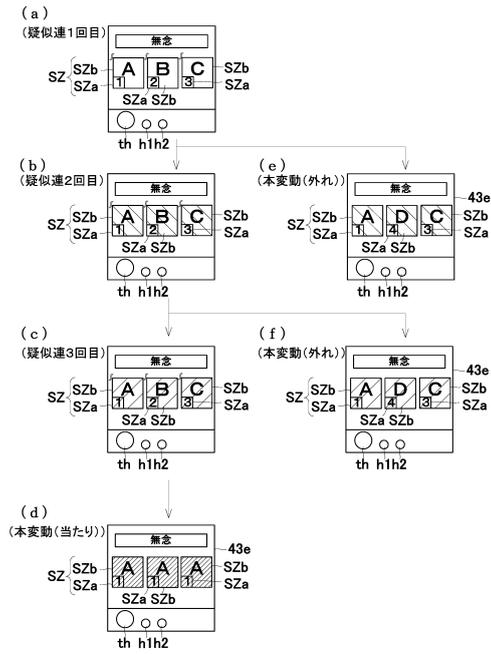
<疑似連3回(左裝飾図柄列が規則性に反するように表示)>



【 図 3 4 2 】

【Fig.342】

<疑似連1~3回(左停止図柄の色を変える)>



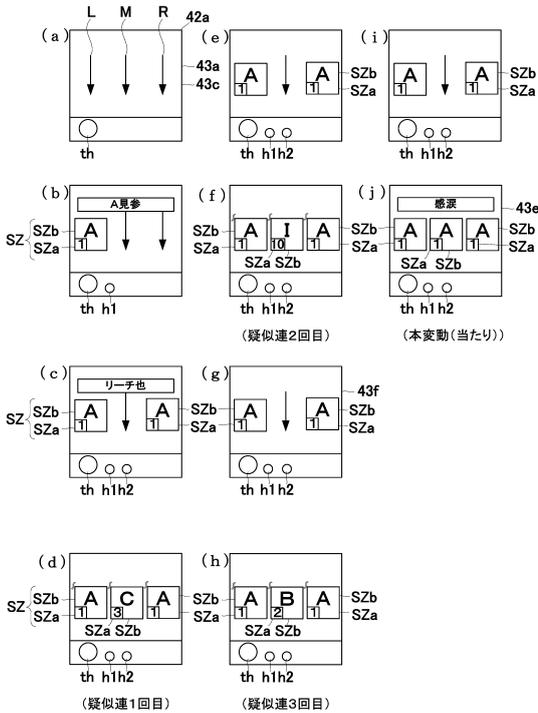
10

20

【 図 3 4 3 】

【Fig.343】

<疑似連リーチ3回(左裝飾図柄列が規則性に反するように表示)>



【 図 3 4 4 】

【Fig.344】

特図1主裝飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり 図柄カウンタ G2 (0~99)	左停止 パターン選択 カウンタG3A (0~9)	右中停止 パターン選択 カウンタG3B (0~238)	変動種別 カウンタ CS1 (0~198)	変動種別 カウンタ CS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	疑似連 演出 (有:○)
0~9	0~9	170~198	0~120	0~240	大当たりスーパリーチE(90秒)	○(2回)
			121~240	0~240	大当たりスーパリーチF(120秒)	○(3回)
			0~120	0~240	大当たりスーパリーチA(30秒)	—
			121~240	0~240	大当たりスーパリーチB(30秒)	—
			0~120	0~240	大当たりスーパリーチC(60秒)	○(1回)
			121~240	0~240	大当たりスーパリーチD(60秒)	—
			0~120	0~240	大当たりスーパリーチE(90秒)	○(2回)
			121~240	0~240	大当たりスーパリーチF(120秒)	○(3回)
			0~120	0~240	大当たりノーマルリーチA(20秒)	—
			121~240	0~240	大当たりノーマルリーチB(20秒)	—
			0~120	0~240	大当たりスーパリーチA(30秒)	—
			121~240	0~240	大当たりスーパリーチB(60秒)	—
10~49	0	170~198	0~120	0~240	大当たりスーパリーチE(90秒)	○(2回)
			121~240	0~240	大当たりスーパリーチF(120秒)	○(3回)
			0~120	0~240	大当たりスーパリーチA(30秒)	—
			121~240	0~240	大当たりスーパリーチB(30秒)	—
			0~120	0~240	大当たりスーパリーチC(60秒)	○(1回)
			121~240	0~240	大当たりスーパリーチD(60秒)	—
			0~120	0~240	大当たりスーパリーチE(90秒)	○(2回)
			121~240	0~240	大当たりスーパリーチF(120秒)	○(3回)
			0~120	0~240	大当たりノーマルリーチA(20秒)	—
			121~240	0~240	大当たりノーマルリーチB(20秒)	—
			0~120	0~240	大当たりスーパリーチA(30秒)	—
			121~240	0~240	大当たりスーパリーチB(60秒)	—
50~99	0	170~198	0~120	0~240	大当たりスーパリーチE(90秒)	○(2回)
			121~240	0~240	大当たりスーパリーチF(120秒)	○(3回)
			0~120	0~240	大当たりスーパリーチA(30秒)	—
			121~240	0~240	大当たりスーパリーチB(30秒)	—
			0~120	0~240	大当たりスーパリーチC(60秒)	○(1回)
			121~240	0~240	大当たりスーパリーチD(60秒)	—
			0~120	0~240	大当たりスーパリーチE(90秒)	○(2回)
			121~240	0~240	大当たりスーパリーチF(120秒)	○(3回)
			0~120	0~240	大当たりノーマルリーチA(20秒)	—
			121~240	0~240	大当たりノーマルリーチB(20秒)	—
			0~120	0~240	大当たりスーパリーチA(30秒)	—
			121~240	0~240	大当たりスーパリーチB(60秒)	—
0	0	202~208	0~100	0~240	前後外れノーマルリーチA(20秒)	—
			101~150	0~240	前後外れノーマルリーチB(20秒)	—
			0~189	0~240	前後外れスーパリーチA(30秒)	—
			101~150	0~240	前後外れスーパリーチB(30秒)	—
			0~189	0~240	前後外れスーパリーチC(60秒)	○(1回)
			151~170	0~240	前後外れスーパリーチD(60秒)	—
			0~199	0~240	前後外れスーパリーチE(90秒)	○(2回)
			171~198	0~240	前後外れスーパリーチF(90秒)	—
			0~189	0~240	前後外れノーマルリーチA(20秒)	—
			0~189	0~240	前後外れノーマルリーチB(20秒)	—
			0~189	0~240	前後外れスーパリーチA(30秒)	—
			101~150	0~240	前後外れスーパリーチB(30秒)	—
0~201	0	209~238	0~100	0~240	前後外れスーパリーチC(60秒)	○(1回)
			101~150	0~240	前後外れスーパリーチD(60秒)	—
			0~189	0~240	前後外れスーパリーチE(90秒)	—
			151~170	0~240	前後外れスーパリーチF(90秒)	—
			0~100	0~240	完全外れA(10秒)	—
			101~150	0~240	完全外れB(15秒)	—
0~201	0	209~238	0~100	0~240	完全外れC(20秒)	—
			101~150	0~240	完全外れD(20秒)	—
			151~198	0~240	完全外れE(20秒)	—

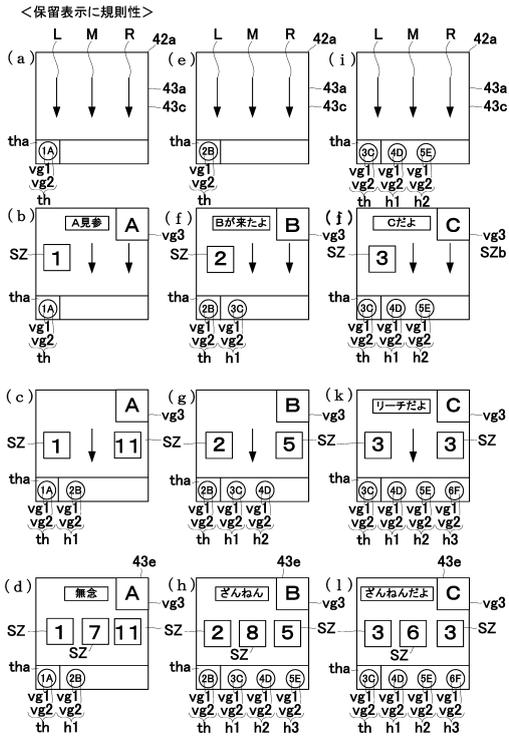
30

40

50

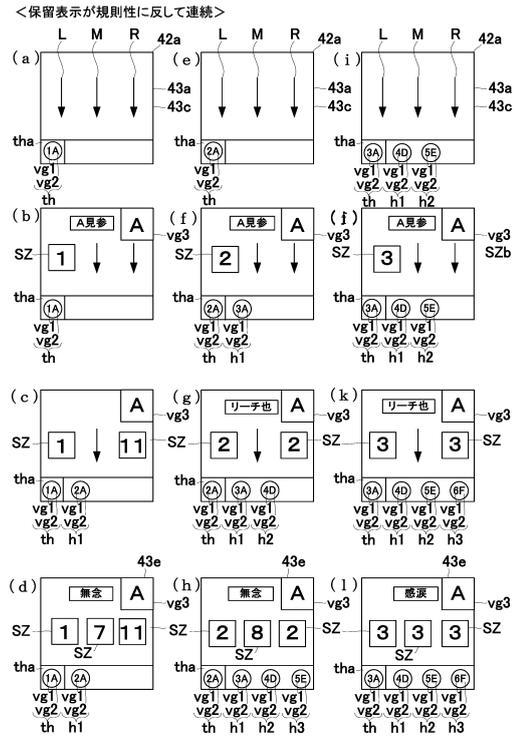
【図 3 4 5】

【Fig.345】



【図 3 4 6】

【Fig.346】

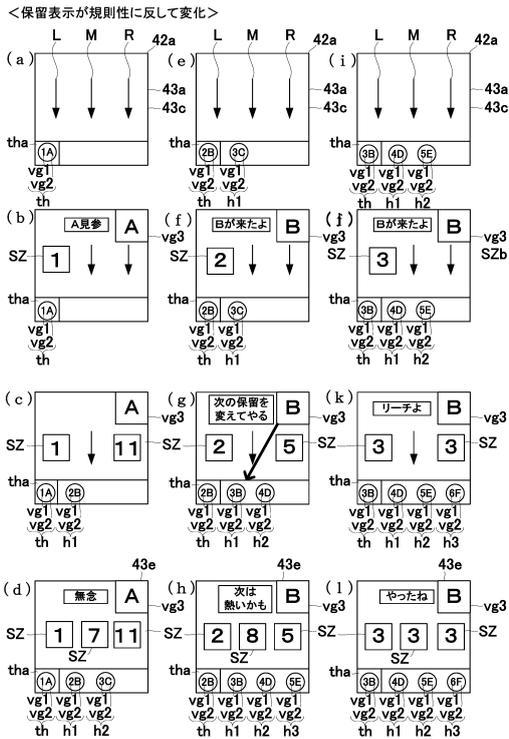


10

20

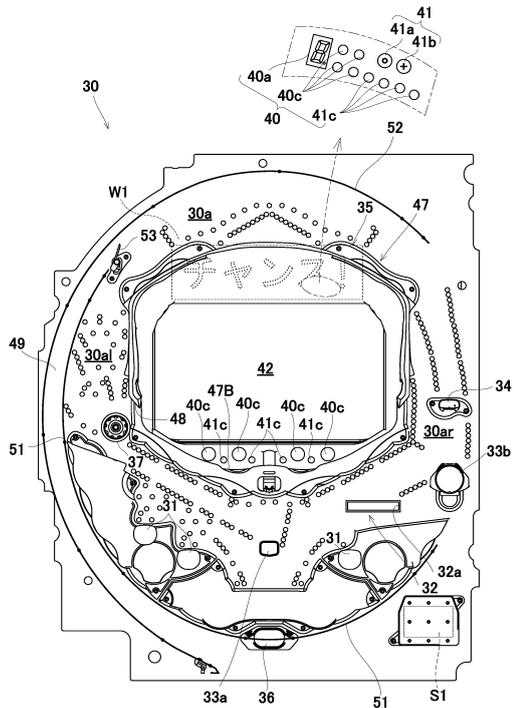
【図 3 4 7】

【Fig.347】



【図 3 4 8】

【Fig.348】



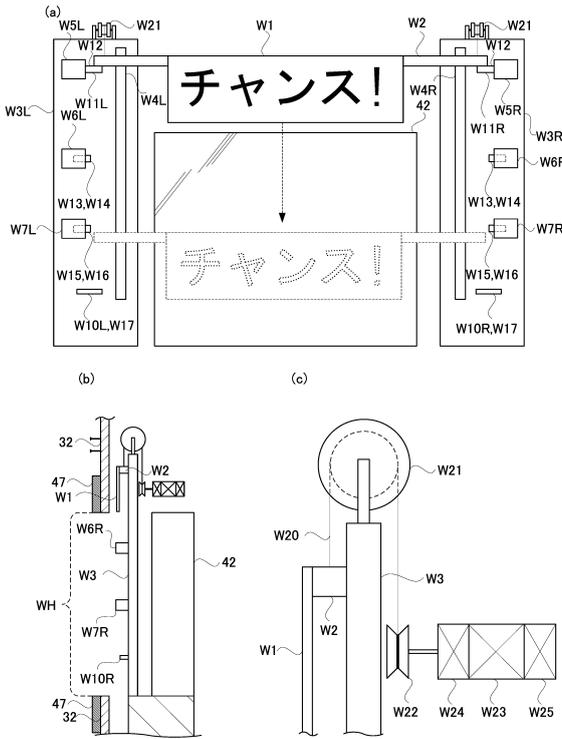
30

40

50

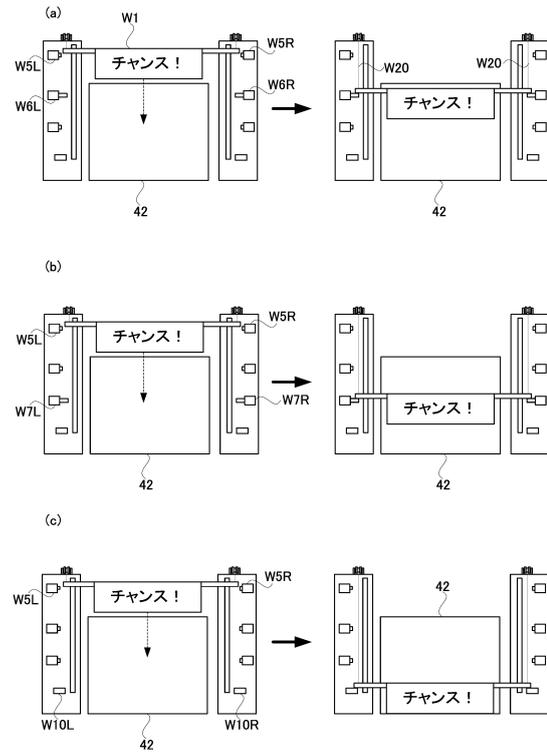
【図 349】

【Fig. 349】



【図 350】

【Fig. 350】



10

20

【図 351】

【Fig. 351】

(a) 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1 (0~599)		大当たり図柄カウンタC2 (0~99)		第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	確変継続 & サポート回数
低確率	高確率								
150 450	50~57, 350~357	0~9	第3記号 (第3大当たり)	1, 3, 7 5, 9	8R確変	10	35	次回の 大当たり まで	
		10~49	第2記号 (第2大当たり)		8R時短	10	25	100	
		50~99	第1記号 (第1大当たり)	2, 4 6, 8	8R通常	10	25	0	

(b) 特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1 (0~599)		大当たり図柄カウンタC2 (0~99)		第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	確変継続 & サポート回数
低確率	高確率								
150 450	50~57, 350~357	0~19	第3記号 (第3大当たり)	1, 3, 7 5, 9	8R確変	10	30	次回の 大当たり まで	
		20~49	第2記号 (第2大当たり)		8R時短	10	20	100	
		50~99	第1記号 (第1大当たり)	2, 4 6, 8	8R通常	10	20	0	

【図 352】

【Fig. 352】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり乱数カウンタC1 (0~599)	停止パターン選択カウンタC3 (0~198)	変動種別カウンタCS1 (0~198)	変動種別カウンタCS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	役物移動演出(有/○)ノ伸縮パターン
0~9	0~30	0~120	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	○/c
		121~240	0~120	大当たりスーパーリーチB(30秒)	-
		0~120	121~240	大当たりスーパーリーチC(60秒)	○/c
		121~240	121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	-
		0~120	141~198	大当たりスーパーリーチE(120秒)	○/c
		121~240	141~198	大当たりスーパーリーチF(120秒)	-
10~49	0~65	0~120	0~120	大当たりノーマルリーチA(20秒)	-
		121~240	0~120	大当たりノーマルリーチB(20秒)	-
		0~120	66~132	大当たりスーパーリーチA(30秒)	○/B
		121~240	66~132	大当たりスーパーリーチB(30秒)	-
		0~120	133~198	大当たりスーパーリーチC(60秒)	○/B
		121~240	133~198	大当たりスーパーリーチD(60秒)	-
50~99	0~65	0~189	0~189	大当たりノーマルリーチA(20秒)	-
		190~240	0~189	大当たりノーマルリーチB(20秒)	-
		0~189	66~132	大当たりスーパーリーチA(30秒)	○/A
		190~240	66~132	大当たりスーパーリーチB(30秒)	-
		0~189	133~198	大当たりスーパーリーチC(60秒)	○/A
		190~240	133~198	大当たりスーパーリーチD(60秒)	-
202~208	0~100	0~189	0~189	前後外れノーマルリーチA(20秒)	-
		190~240	0~189	前後外れノーマルリーチB(20秒)	-
		0~189	101~150	前後外れスーパーリーチA(30秒)	-
		190~240	101~150	前後外れスーパーリーチB(30秒)	-
		0~189	151~170	前後外れスーパーリーチC(60秒)	-
		190~240	151~170	前後外れスーパーリーチD(60秒)	-
209~238	0~199	0~189	0~189	前後外れスーパーリーチE(100秒)	-
		190~240	0~189	前後外れスーパーリーチF(100秒)	-
		0~189	200~240	前後外れスーパーリーチA(20秒)	-
		190~240	200~240	前後外れスーパーリーチB(20秒)	-
		0~189	101~150	前後外れスーパーリーチA(30秒)	-
		190~240	101~150	前後外れスーパーリーチB(30秒)	-
0~201	151~198	0~189	0~189	前後外れスーパーリーチC(60秒)	-
		190~240	0~189	前後外れスーパーリーチD(60秒)	-
		0~240	0~100	完全外れA(10秒)	-
		0~240	101~150	完全外れB(15秒)	-
		0~240	151~198	完全外れE(20秒)	-
		0~240	151~198	完全外れE(20秒)	-

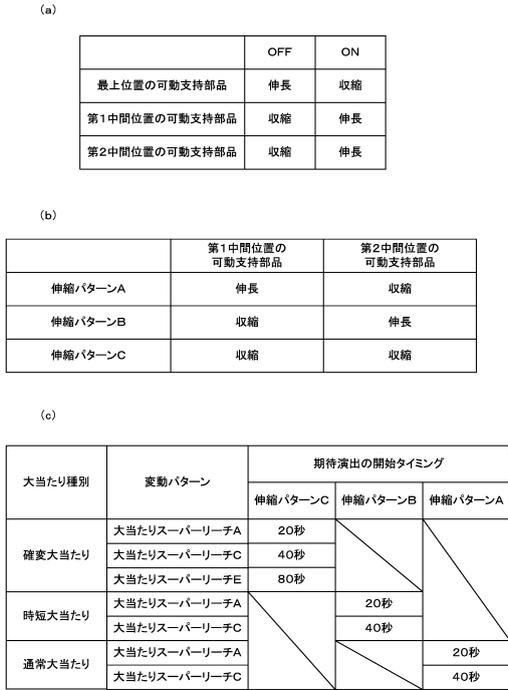
30

40

50

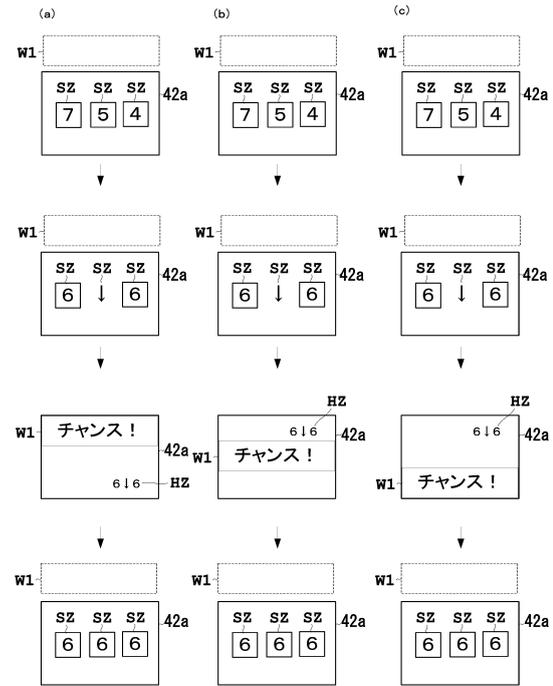
【 図 3 5 3 】

【Fig. 353】



【 図 3 5 4 】

【Fig. 354】

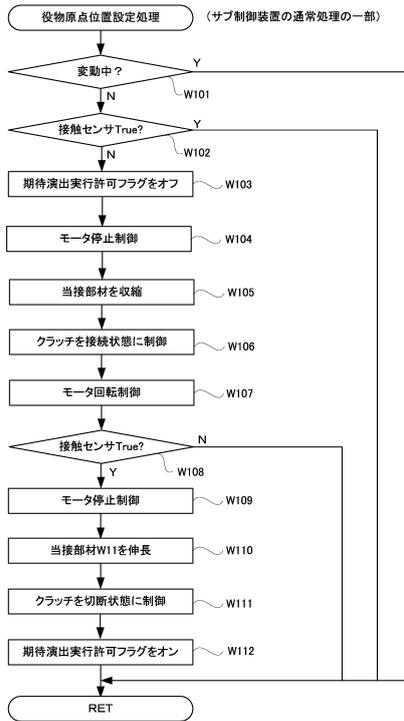


10

20

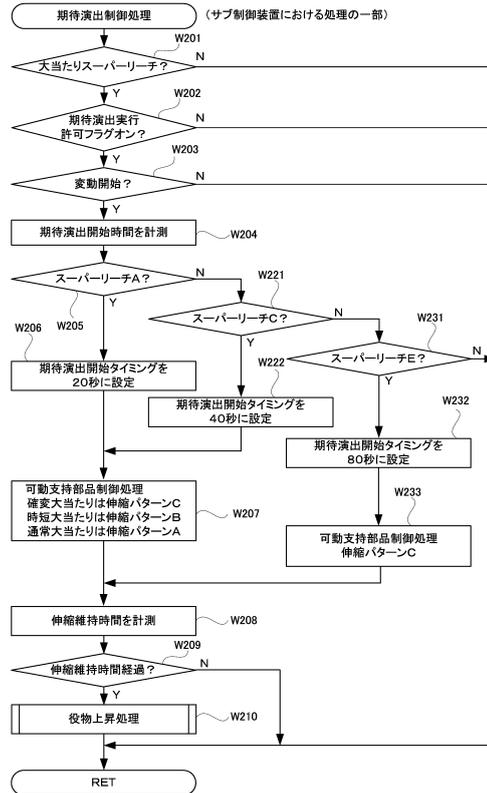
【 図 3 5 5 】

【Fig. 355】



【 図 3 5 6 】

【Fig. 356】



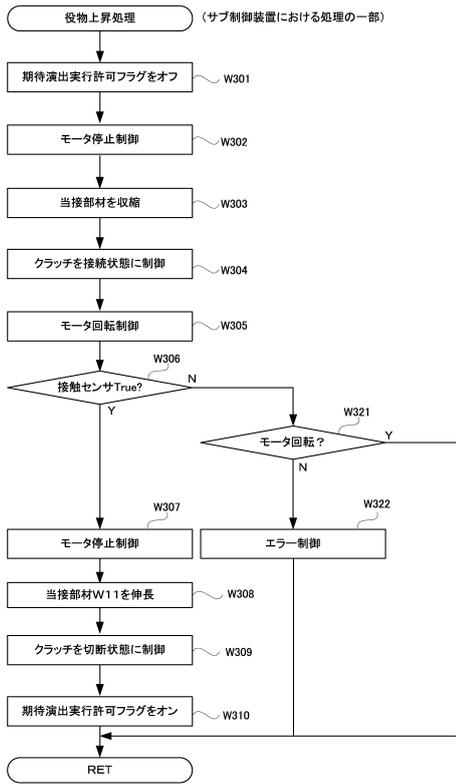
30

40

50

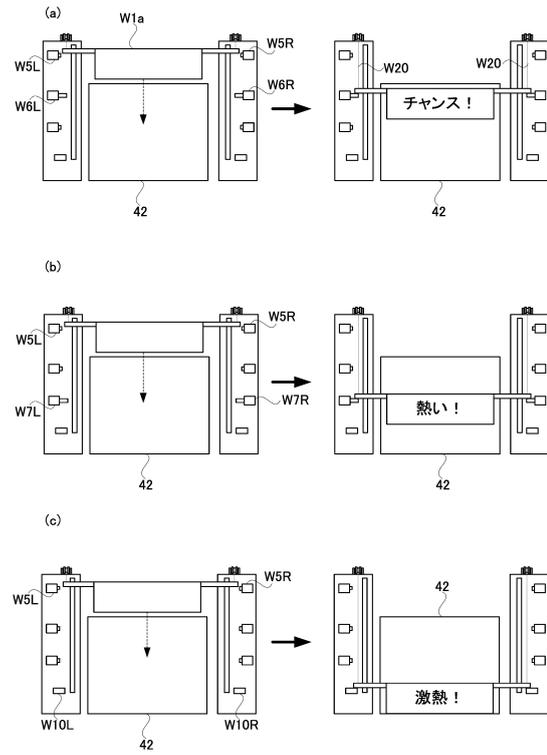
【 図 3 5 7 】

【Fig. 357】



【 図 3 5 8 】

【Fig. 358】

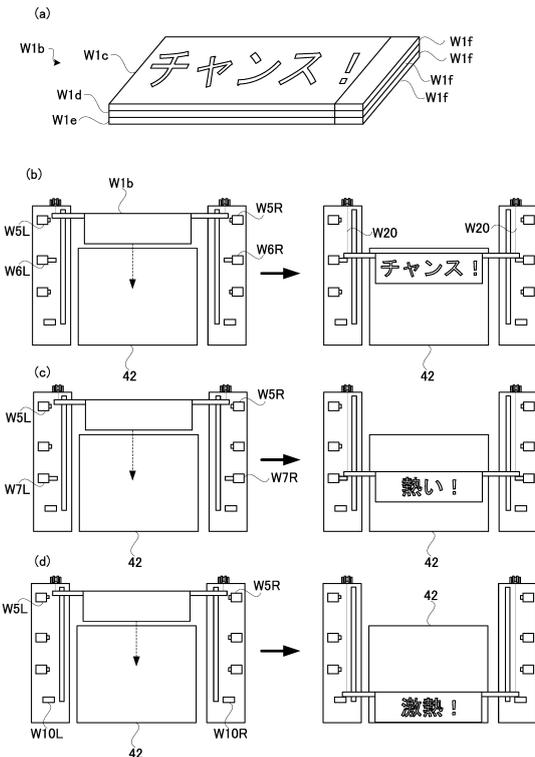


10

20

【 図 3 5 9 】

【Fig. 359】



【 図 3 6 0 】

【Fig. 360】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり 乱数カウンタ C1 (0~599)	停止パターン 選択カウンタ C3 (0~198)	変動種別 カウンタ CS1 (0~198)	変動種別 カウンタ CS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	役物移動 演出 (有/○) / 伸縮パターン		
0~9	0~30	0~120	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	○/c		
		121~240	0~120	大当たりスーパーリーチB(30秒)	-		
		31~140	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	○/c		
		121~240	0~120	大当たりスーパーリーチD(60秒)	-		
		141~198	0~120	大当たりスーパーリーチE(120秒)	○/c		
		121~240	0~120	大当たりスーパーリーチF(120秒)	-		
10~49	0~65	0~120	0~120	大当たりノーマルリーチA(20秒)	-		
		121~240	0~120	大当たりノーマルリーチB(20秒)	-		
		66~132	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	○/B		
		121~240	0~120	大当たりスーパーリーチB(30秒)	-		
		133~198	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	○/B		
		121~240	0~120	大当たりスーパーリーチD(60秒)	-		
50~99	0~65	0~189	0~189	大当たりノーマルリーチA(20秒)	-		
		190~240	0~189	大当たりノーマルリーチB(20秒)	-		
		66~132	0~189	大当たりスーパーリーチA(30秒)	○/A		
		190~240	0~189	大当たりスーパーリーチB(30秒)	-		
		133~198	0~189	大当たりスーパーリーチC(60秒)	○/A		
		121~240	0~189	大当たりスーパーリーチD(60秒)	-		
202~208	0~100	0~189	0~189	前後外れノーマルリーチA(20秒)	-		
		190~240	0~189	前後外れノーマルリーチB(20秒)	-		
		101~150	0~189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	○/B		
		190~240	0~189	前後外れスーパーリーチB(30秒)	-		
		151~170	0~189	前後外れスーパーリーチC(60秒)	○/B		
		190~240	0~189	前後外れスーパーリーチD(60秒)	-		
	171~198	0~199	0~199	前後外れスーパーリーチE(100秒)	○/c		
		200~240	0~199	前後外れスーパーリーチF(100秒)	-		
		209~238	0~100	0~189	0~189	前後外れノーマルリーチA(20秒)	-
				190~240	0~189	前後外れノーマルリーチB(20秒)	-
				101~150	0~189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	○/A
				190~240	0~189	前後外れスーパーリーチB(30秒)	-
151~170	0~189			前後外れスーパーリーチC(60秒)	○/A		
190~240	0~189			前後外れスーパーリーチD(60秒)	-		
0~201	0~100	0~240	完全外れA(10秒)	-			
	101~150	0~240	完全外れB(15秒)	-			
	151~198	0~240	完全外れE(20秒)	-			

30

40

50

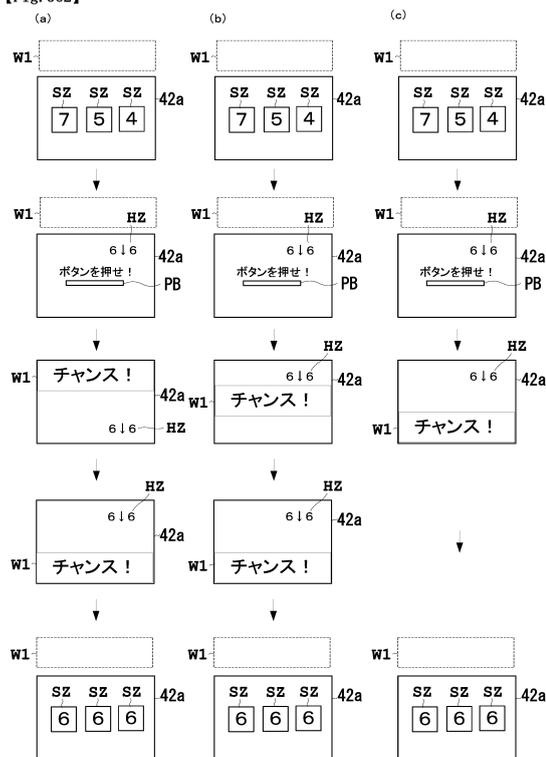
【 図 3 6 1 】

【Fig. 361】

大当たり種別	変動パターン	期待演出の開始タイミング		
		伸縮パターンC	伸縮パターンB	伸縮パターンA
確変大当たり	大当たりスーパーリーチA	20秒	/	/
	大当たりスーパーリーチC	40秒		
	大当たりスーパーリーチE	80秒		
時短大当たり	大当たりスーパーリーチA	20秒	/	/
	大当たりスーパーリーチC	40秒		
通常大当たり	大当たりスーパーリーチA	20秒	/	20秒
	大当たりスーパーリーチC	40秒		
ハズレ	外れスーパーリーチA	20秒	/	/
	外れスーパーリーチC	40秒		
	外れスーパーリーチE	80秒		
	外れスーパーリーチA	20秒		
	外れスーパーリーチC	40秒		

【 図 3 6 2 】

【Fig. 362】

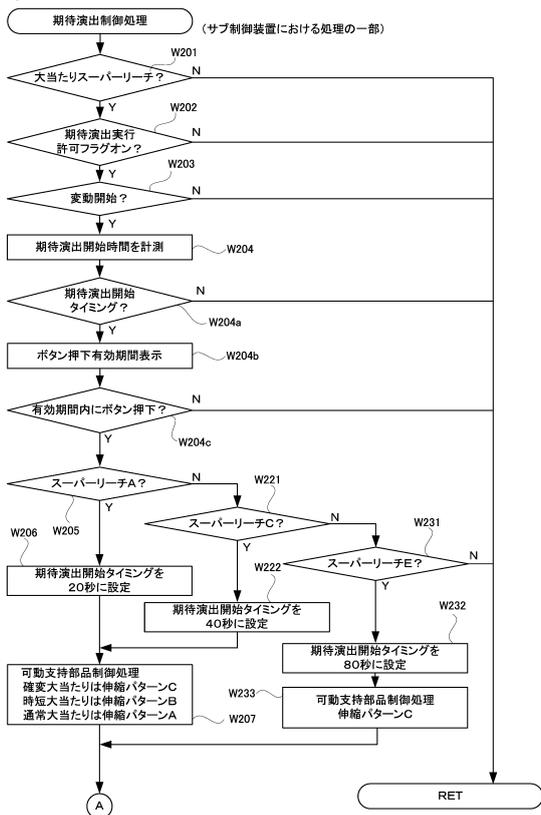


10

20

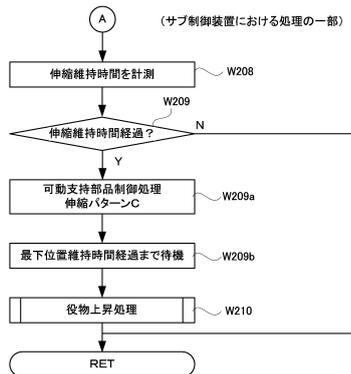
【 図 3 6 3 】

【Fig. 363】



【 図 3 6 4 】

【Fig. 364】



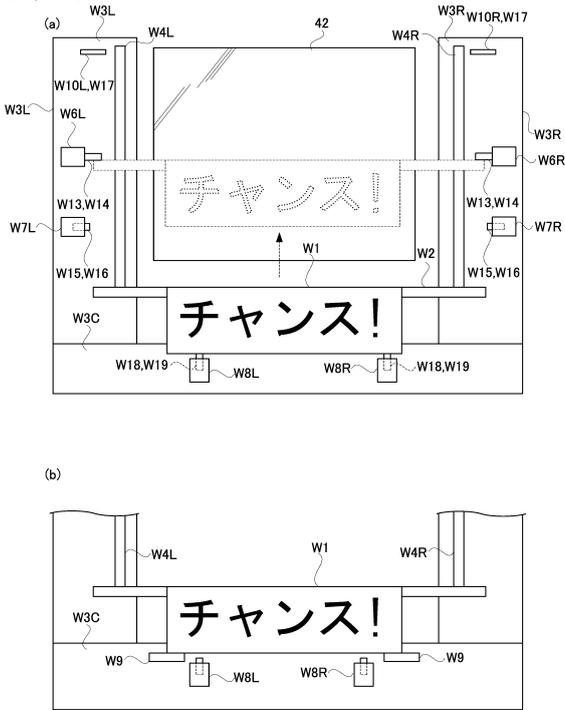
30

40

50

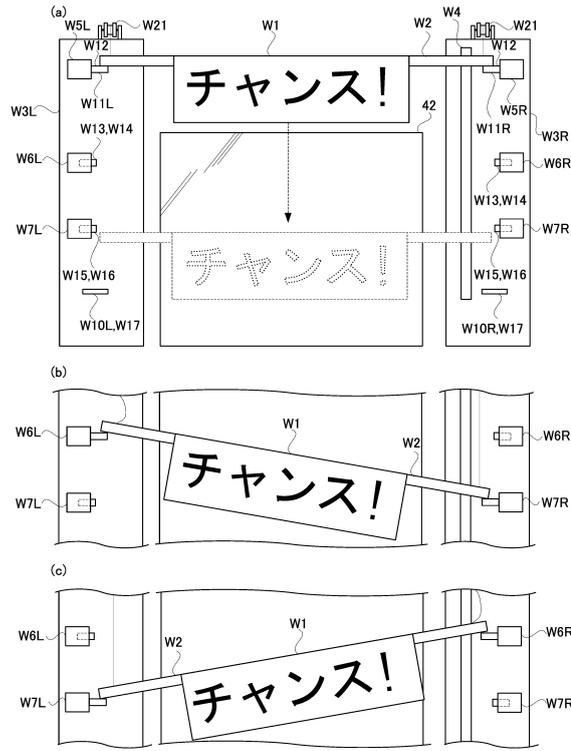
【図 3 6 5】

【Fig. 365】



【図 3 6 6】

【Fig. 366】

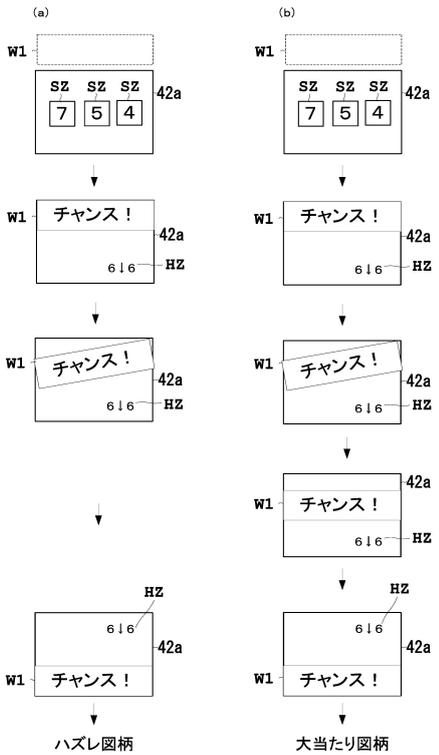


10

20

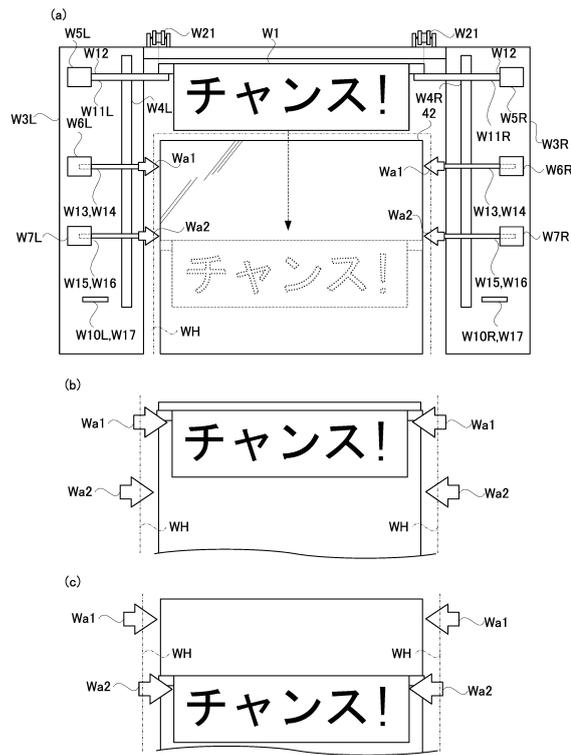
【図 3 6 7】

【Fig. 367】



【図 3 6 8】

【Fig. 368】



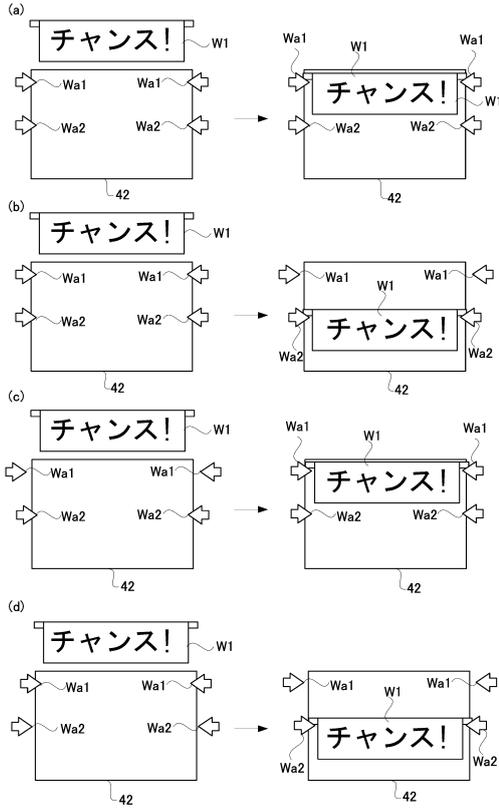
30

40

50

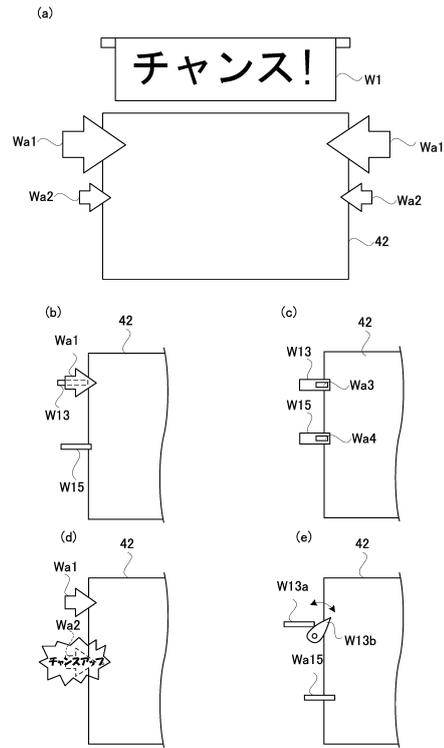
【図 369】

【Fig. 369】



【図 370】

【Fig. 370】

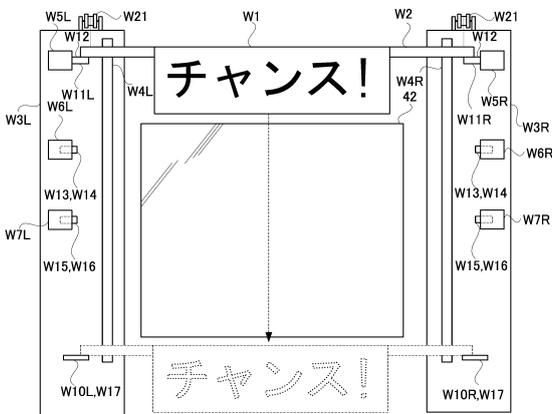


10

20

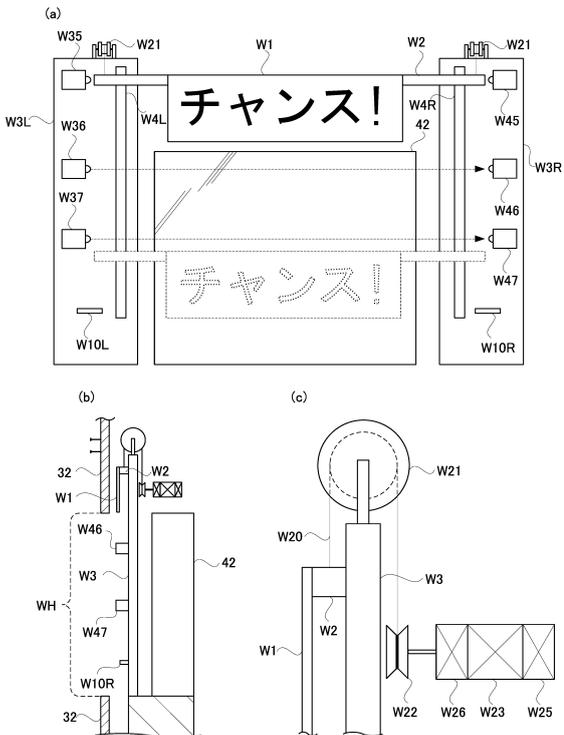
【図 371】

【Fig. 371】



【図 372】

【Fig. 372】



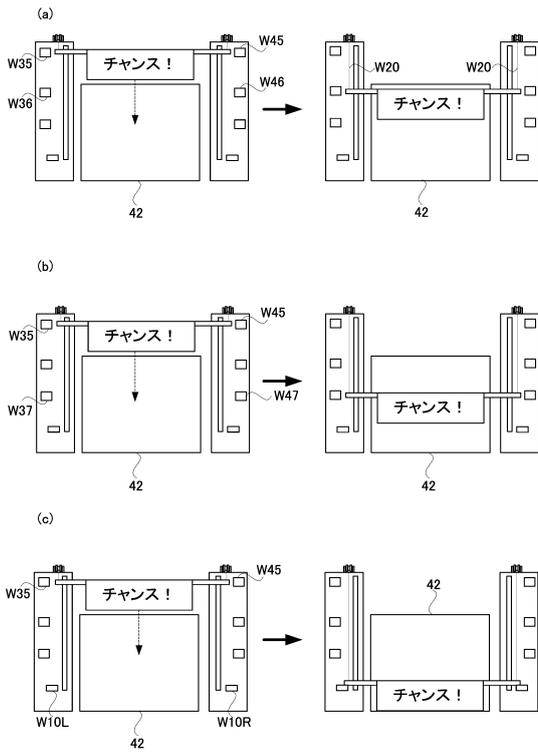
30

40

50

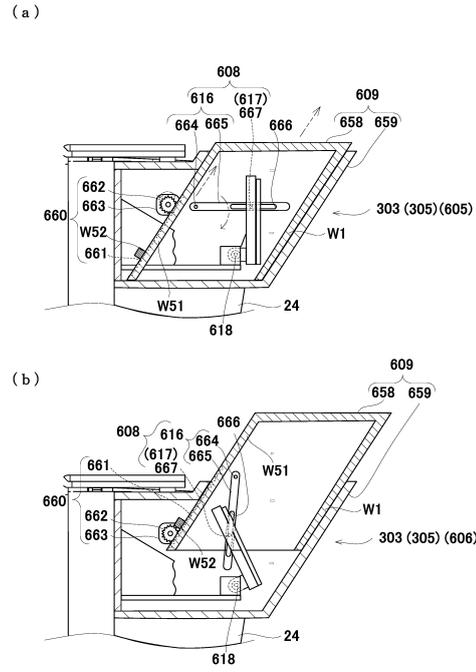
【図 373】

【Fig. 373】



【図 374】

【Fig. 374】

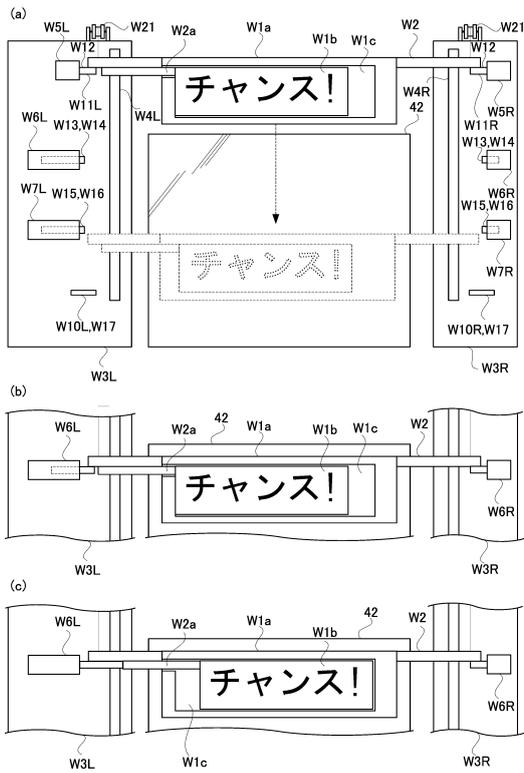


10

20

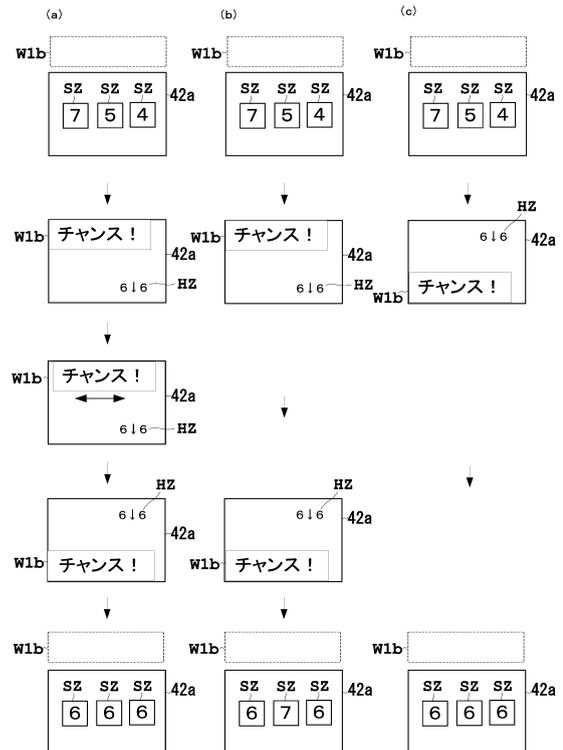
【図 375】

【Fig. 375】



【図 376】

【Fig. 376】



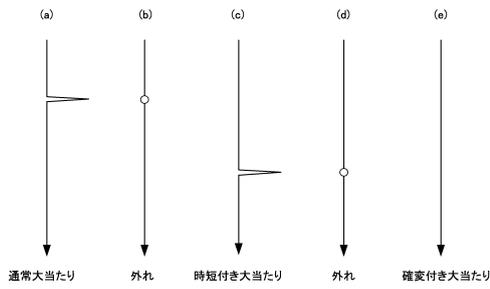
30

40

50

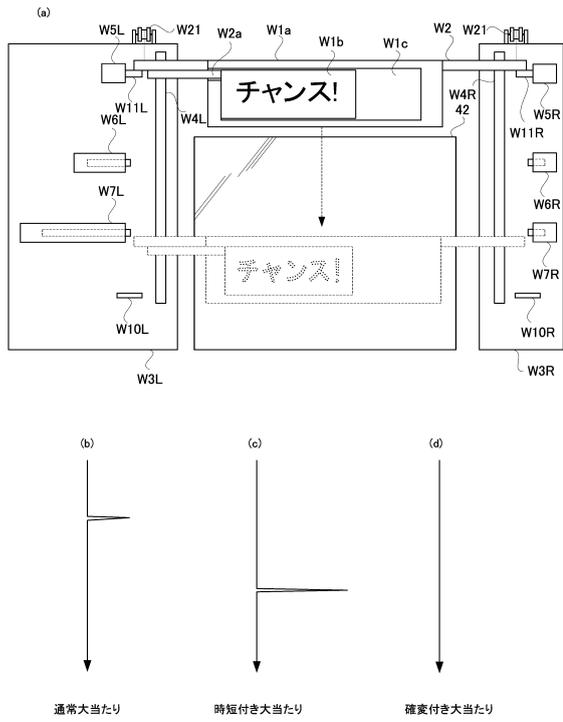
【 図 3 7 7 】

【Fig. 377】



【 図 3 7 8 】

【Fig. 378】

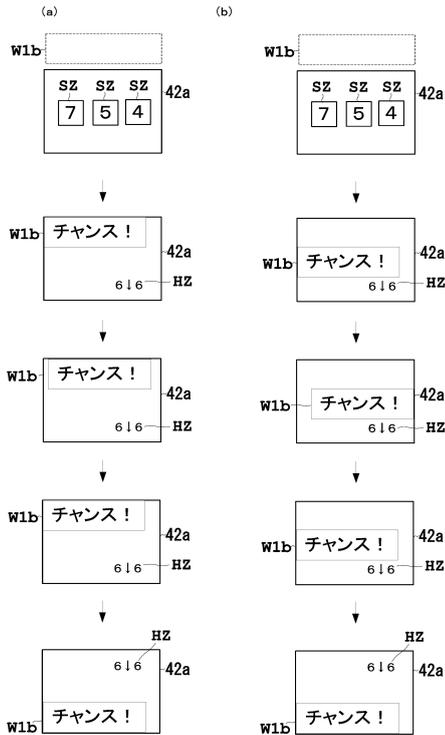


10

20

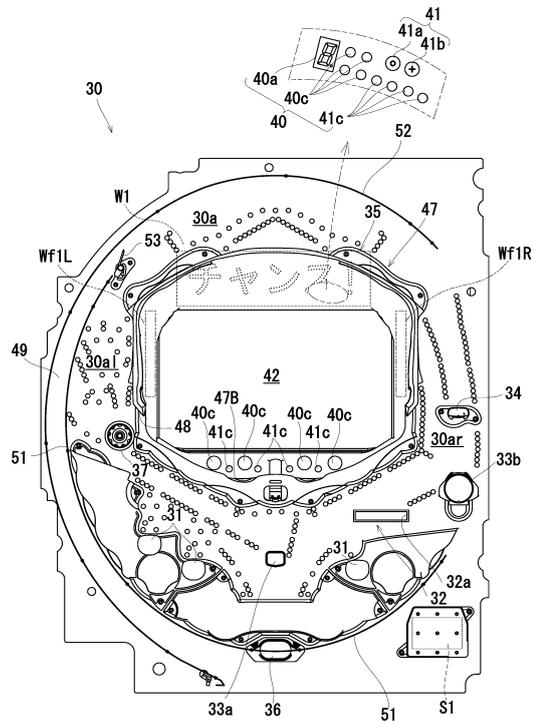
【 図 3 7 9 】

【Fig. 379】



【 図 3 8 0 】

【Fig. 380】



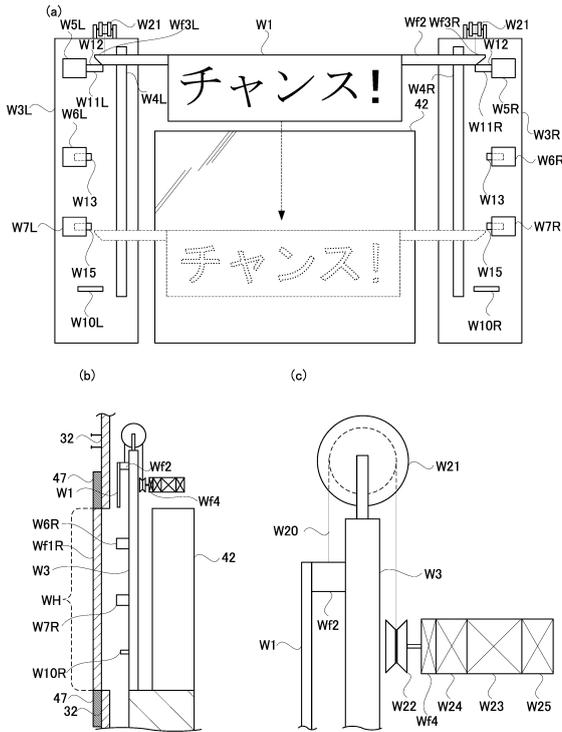
30

40

50

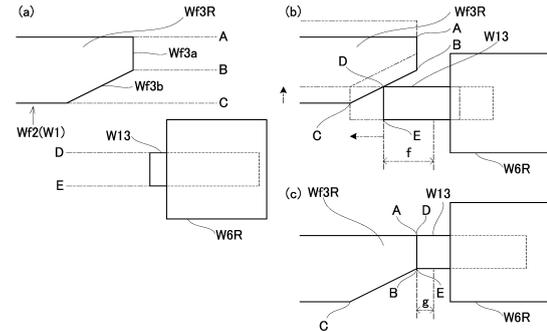
【図 381】

【Fig. 381】



【図 382】

【Fig. 382】



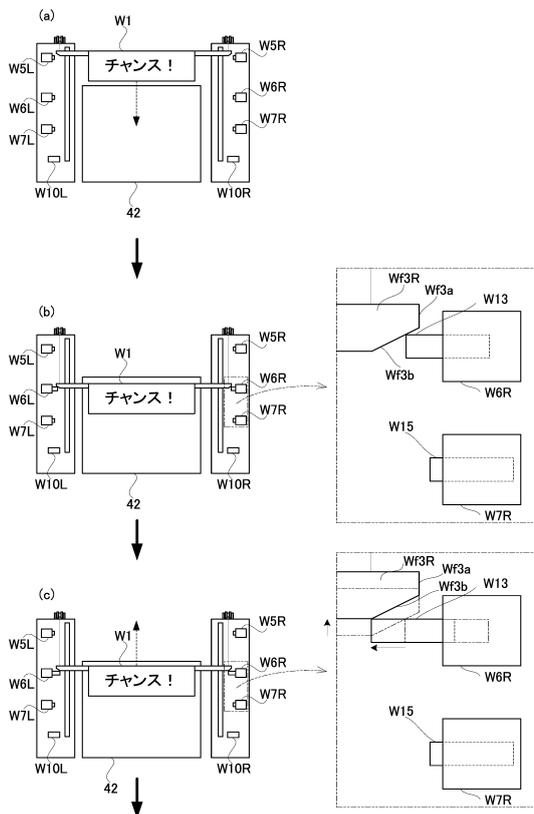
	第1中間位置の可動支持部品	第2中間位置の可動支持部品
伸縮パターンD (通常大当たり)	被当接箇所の下位置Cが当接部材の上位置Dになるタイミングで伸長	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eになるタイミングで伸長
伸縮パターンE (時短大当たり)	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eになるタイミングで伸長	被当接箇所の下位置Cが当接部材の上位置Dになるタイミングで伸長
伸縮パターンF (確変大当たり)	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eになるタイミングで伸長	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eになるタイミングで伸長

	第1中間位置の可動部材の被当接箇所	第2中間位置の可動部材の被当接箇所
伸縮パターンD (通常大当たり)	下側当接面Wf3b	上側当接面Wf3a
伸縮パターンE (時短大当たり)	上側当接面Wf3a	下側当接面Wf3b
伸縮パターンF (確変大当たり)	上側当接面Wf3a	上側当接面Wf3a

	第1中間位置の当接部材の移動幅	第2中間位置の当接部材の移動幅
伸縮パターンD (通常大当たり)	広い(f)	狭い(g)
伸縮パターンE (時短大当たり)	狭い(g)	広い(f)
伸縮パターンF (確変大当たり)	狭い(g)	狭い(g)

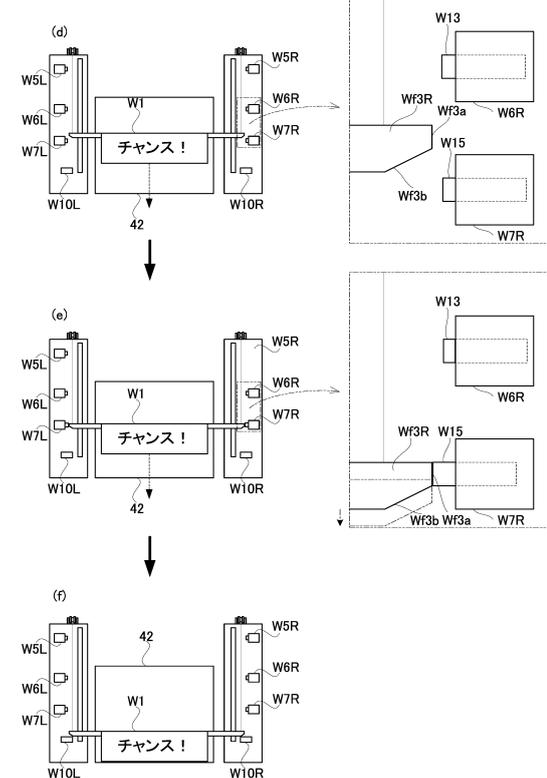
【図 383】

【Fig. 383】 伸縮パターンD



【図 384】

【Fig. 384】 伸縮パターンD



10

20

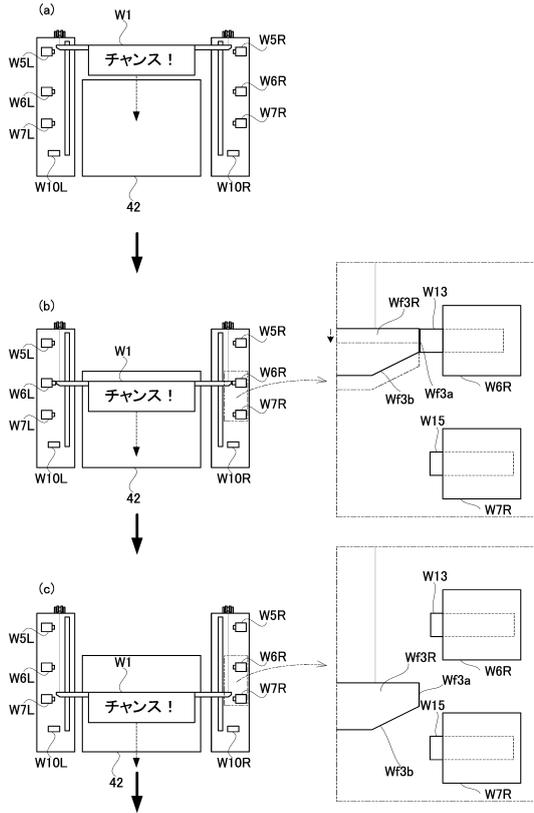
30

40

50

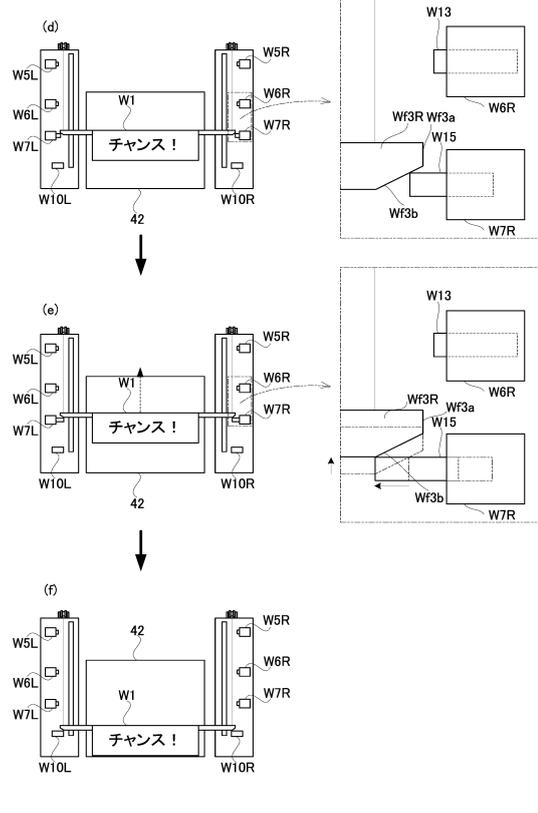
【図 385】

【Fig. 385】 伸縮パターンE



【図 386】

【Fig. 386】 伸縮パターンE

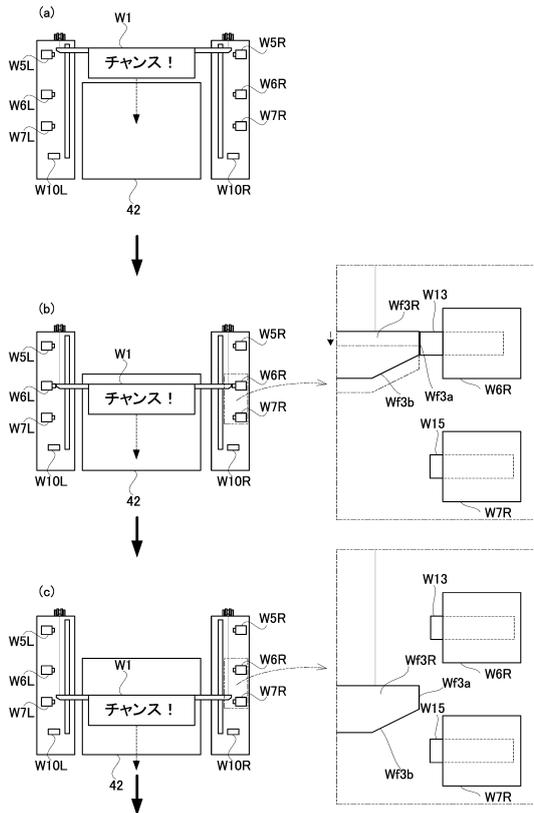


10

20

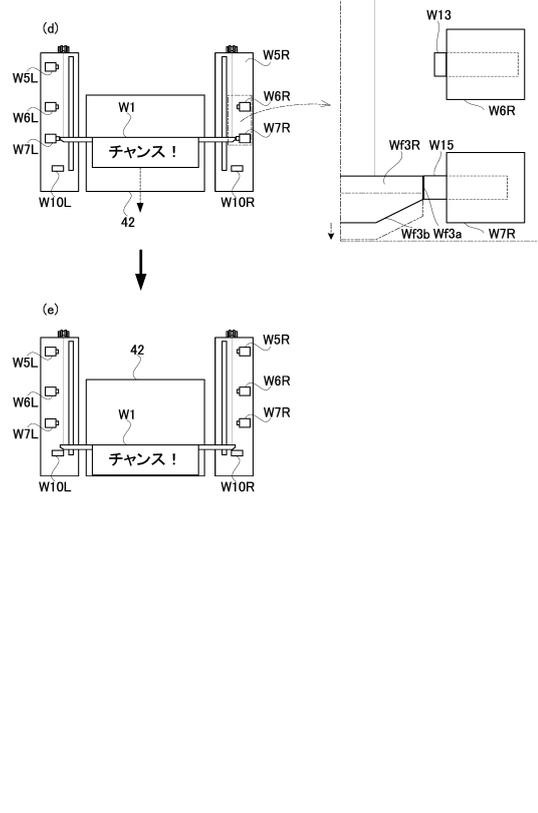
【図 387】

【Fig. 387】 伸縮パターンF



【図 388】

【Fig. 388】 伸縮パターンF



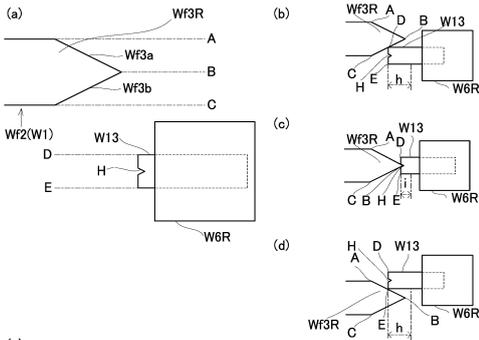
30

40

50

【図 389】

【Fig. 389】



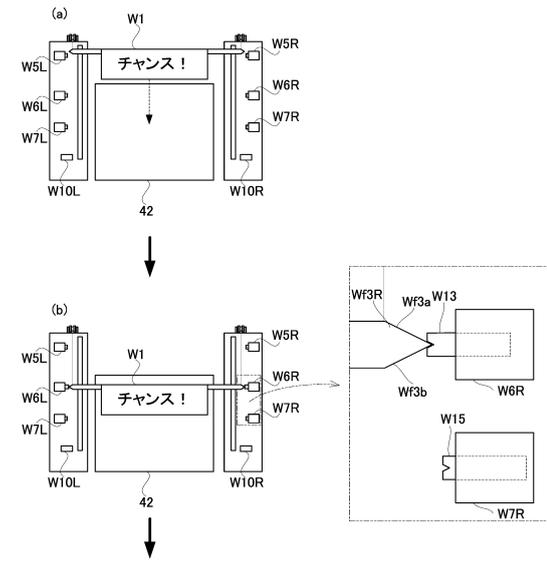
	第1中間位置の可動支持部品	第2中間位置の可動支持部品
伸縮パターンD (通常大当たり)	被当接箇所の下位置Cが当接部材の上位置Dになるタイミングで伸長	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eになるタイミングで伸長
伸縮パターンE (時短大当たり)	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eになるタイミングで伸長	被当接箇所の下位置Cが当接部材の上位置Dになるタイミングで伸長
伸縮パターンF (確変大当たり)	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eになるタイミングで伸長	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eになるタイミングで伸長
伸縮パターンDfake (外れ)	被当接箇所の中位置Bが当接部材の中心凹部Hに合うタイミングで伸長	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eになるタイミングで伸長
伸縮パターンEfake (外れ)	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eになるタイミングで伸長	被当接箇所の中位置Bが当接部材の中心凹部Hに合うタイミングで伸長

	第1中間位置の可動部材の被当接箇所	第2中間位置の可動部材の被当接箇所
伸縮パターンD	下側当接面Wf3b	上側当接面Wf3a
伸縮パターンE	上側当接面Wf3a	下側当接面Wf3b
伸縮パターンF	上側当接面Wf3a	上側当接面Wf3a
伸縮パターンDfake	中位置B	上側当接面Wf3a
伸縮パターンEfake	上側当接面Wf3a	中位置B

	第1中間位置の当接部材の移動幅	第2中間位置の当接部材の移動幅
伸縮パターンD	(i)よりも広い(h)	(i)よりも広い(h)
伸縮パターンE	(i)よりも広い(h)	(i)よりも広い(h)
伸縮パターンF	(i)よりも広い(h)	(i)よりも広い(h)
伸縮パターンDfake	最も狭い(i)	(i)よりも広い(h)
伸縮パターンEfake	(i)よりも広い(h)	最も狭い(i)

【図 390】

【Fig. 390】 伸縮パターンDfake



(以下、伸縮パターンDと同じ)

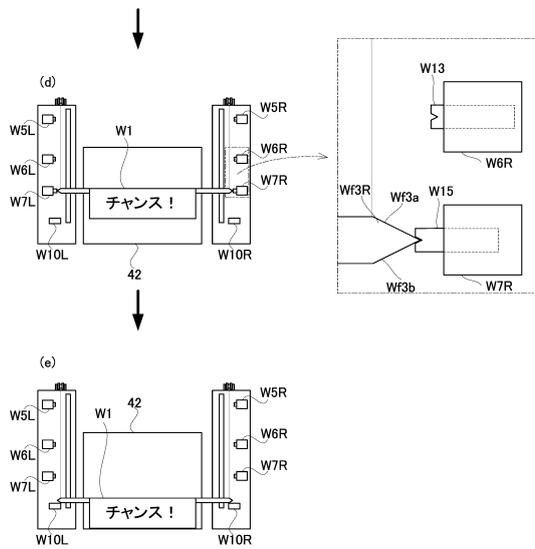
10

20

【図 391】

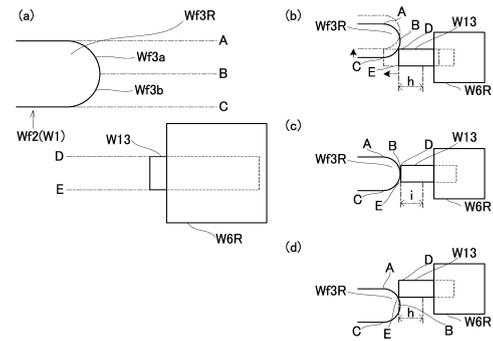
【Fig. 391】 伸縮パターンEfake

(ここまでは伸縮パターンEと同じ)



【図 392】

【Fig. 392】



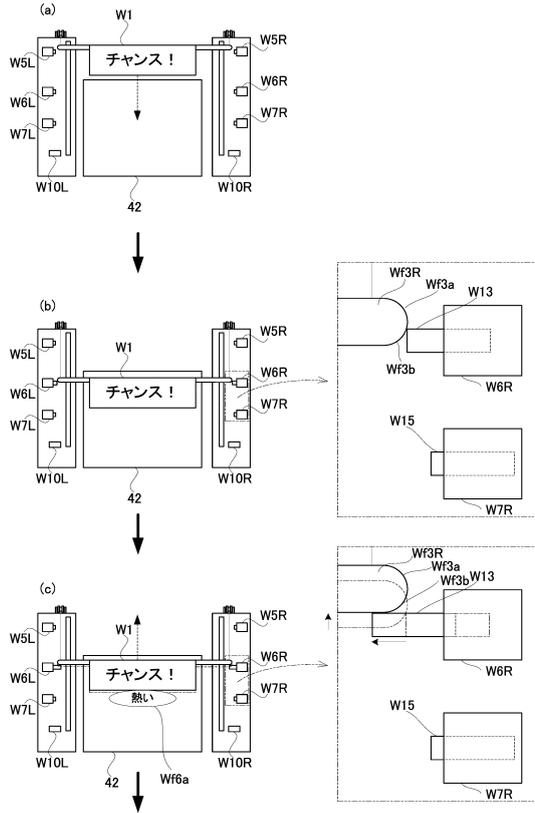
30

40

50

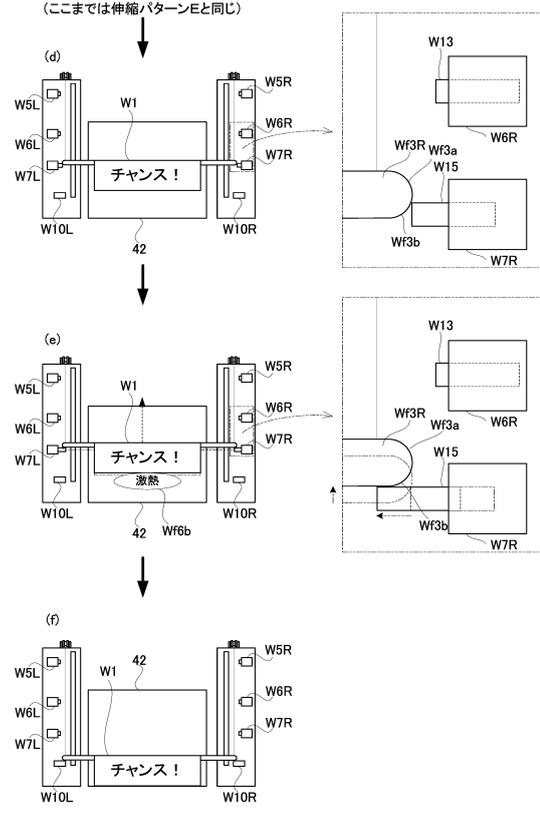
【図 393】

【Fig. 393】 伸縮パターンD



【図 394】

【Fig. 394】 伸縮パターンE  
(ここまでは伸縮パターンEと同じ)

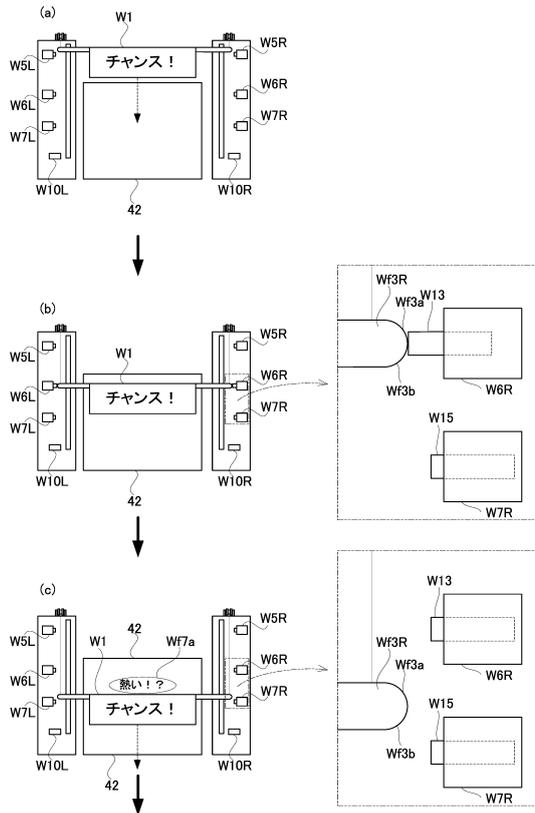


10

20

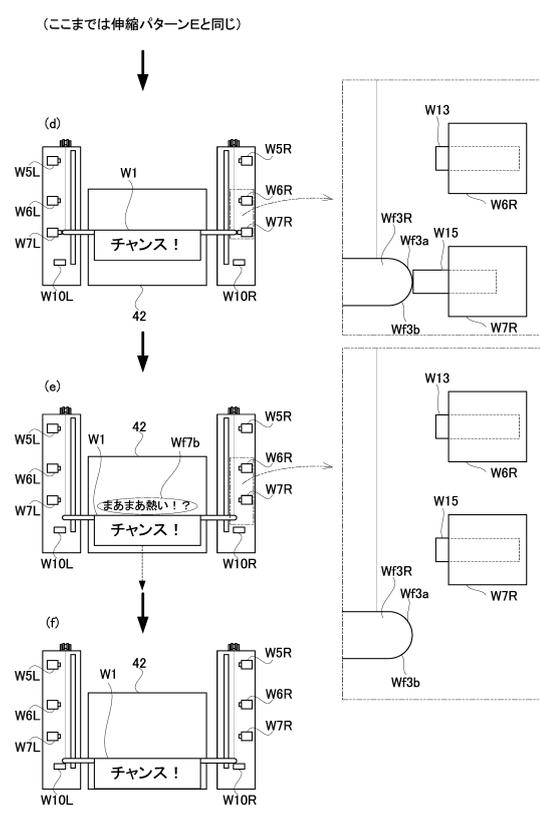
【図 395】

【Fig. 395】 伸縮パターンDfake



【図 396】

【Fig. 396】 伸縮パターンEfake  
(ここまでは伸縮パターンEと同じ)



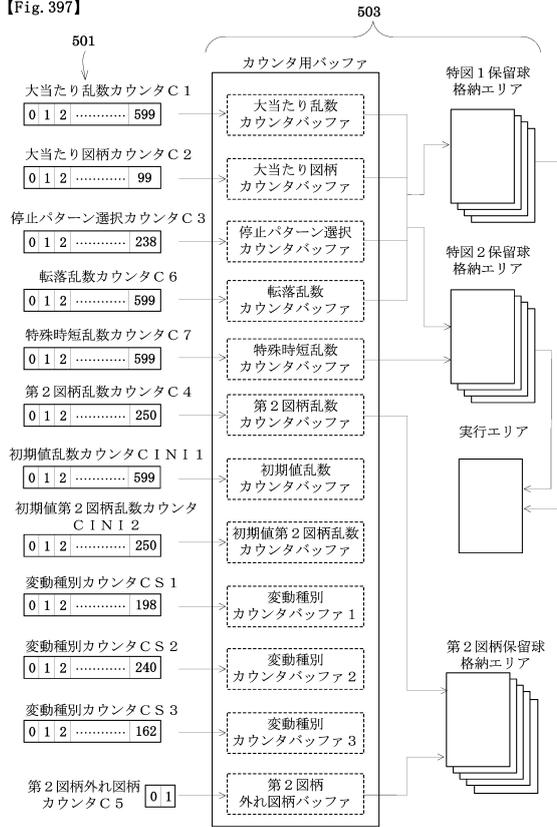
30

40

50

【図 397】

【Fig. 397】



【図 398】

【Fig. 398】

(a) 特図1、特図2大当たり抽選用テーブル(低確率)

大当たり乱数カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	確変状態の終期
低確率					
150	0~9	第2記号 (第2大当たり)	7	16R確変	転落当選まで
300	10~99	第1記号 (第1大当たり)	1, 2, 3, 4 5, 6, 8, 9	8R確変	転落当選まで
450					

(b) 特図1、特図2大当たり抽選用テーブル(高確率)

大当たり乱数カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	確変状態の終期
高確率					
30, 60, 90 120, 150, 180 210, 240, 270 300, 330, 360 390, 420, 450 480, 510, 540 570, 599	0~9	第2記号 (第2大当たり)	7	16R確変	転落当選まで
	10~99	第1記号 (第1大当たり)	1, 2, 3, 4 5, 6, 8, 9	8R確変	転落当選まで

(c) 転落抽選用テーブル

転落乱数カウンタC6 (0~599)	当否結果
0, 100 200, 300 400, 500	転落当選

(d) 特図2特殊時短抽選用テーブル(通常時)

特殊時短乱数カウンタC7 (0~599)	当否結果	時短回数
0~599	特殊時短当選	10000回

10

20

【図 399】

【Fig. 399】

(a) 特図2変動パターン選択用テーブル(1回転~30回転、転落落選)

大当たり図柄カウンタC2 (0~99)	停止パターン選択カウンタC3 (0~198)	転落乱数カウンタC6 (0~599)	変動種別カウンタCS1 (0~198)	変動パターン(変動時間[秒])
0~9	/	0, 100 200, 300 400, 500 以外	0~30	大当たりスーパーリーチA(45秒)
			31~140	大当たりスーパーリーチB(45秒)
			141~198	大当たりスーパーリーチC(45秒)
10~99	/	0, 100 200, 300 400, 500 以外	0~30	大当たりスーパーリーチA(45秒)
			31~140	大当たりスーパーリーチB(45秒)
			141~198	大当たりスーパーリーチC(45秒)
0~198	/	0~198	0~140	外れ変動パターンA(3秒)
			141~198	外れスーパーリーチA, B, C(30秒)

(b) 特図2変動パターン選択用テーブル(転落当選)

大当たり図柄カウンタC2 (0~99)	停止パターン選択カウンタC3 (0~198)	転落乱数カウンタC6 (0~599)	変動種別カウンタCS1 (0~198)	変動パターン(変動時間[秒])
0~9	/	0, 100 200, 300 400, 500	0~30	大当たりスーパーリーチA(45秒)
			31~140	大当たりスーパーリーチB(45秒)
			141~198	大当たりスーパーリーチC(45秒)
10~99	/	0, 100 200, 300 400, 500	0~30	大当たりスーパーリーチA(45秒)
			31~140	大当たりスーパーリーチB(45秒)
			141~198	大当たりスーパーリーチC(45秒)
0~198	/	0~198		転落変動パターン(30秒)

(c) 特図2変動パターン選択用テーブル(31回転~、転落落選)

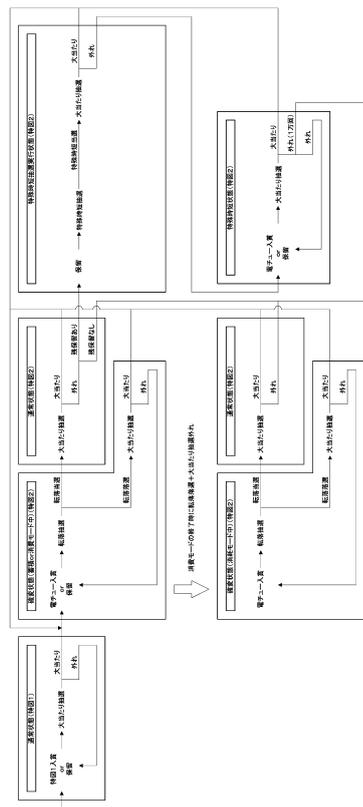
大当たり図柄カウンタC2 (0~99)	停止パターン選択カウンタC3 (0~198)	転落乱数カウンタC6 (0~599)	変動種別カウンタCS1 (0~198)	変動パターン(変動時間[秒])
0~9	/	0, 100 200, 300 400, 500 以外	0~30	大当たりスーパーリーチA(45秒)
			31~140	大当たりスーパーリーチB(45秒)
			141~198	大当たりスーパーリーチC(45秒)
10~99	/	0, 100 200, 300 400, 500 以外	0~30	大当たりスーパーリーチA(45秒)
			31~140	大当たりスーパーリーチB(45秒)
			141~198	大当たりスーパーリーチC(45秒)
0~198	/	0~198		外れ変動パターンB(0.5秒)

(d) 特図2特殊時短変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタC2 (0~99)	停止パターン選択カウンタC3 (0~198)	変動種別カウンタCS1 (0~198)	変動パターン(変動時間[秒])
0~9	/	0~198	特殊時短時大当たり変動パターンA(2秒)
10~99	/	0~198	特殊時短時大当たり変動パターンB(2秒)
0~198	/	0~198	特殊時短時外れ変動パターン(2秒)

【図 400】

【Fig. 400】



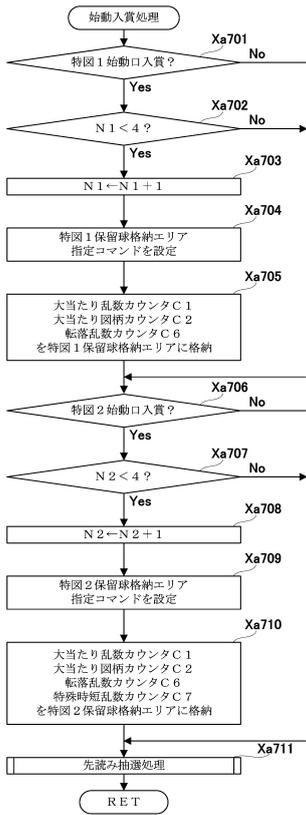
30

40

50

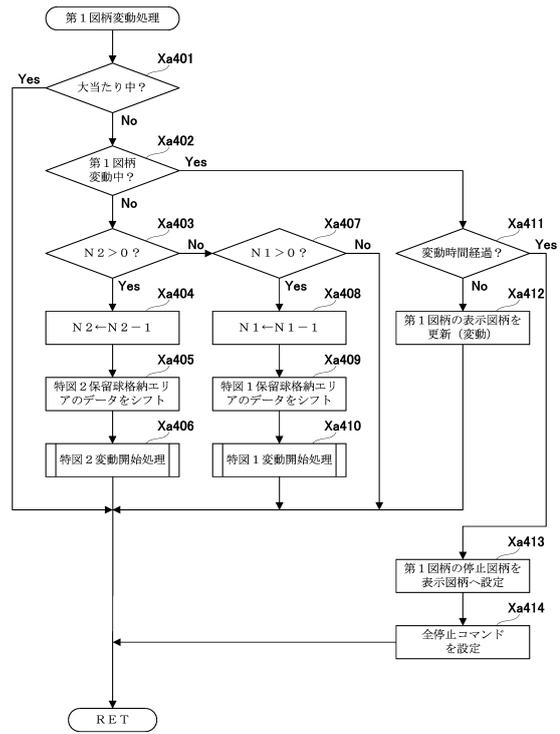
【図 401】

【Fig. 401】



【図 402】

【Fig. 402】

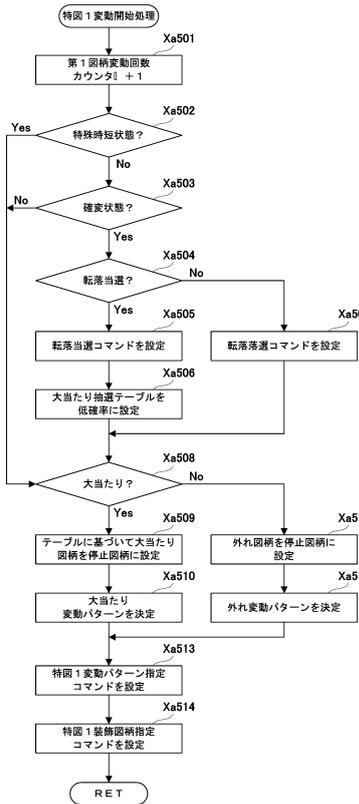


10

20

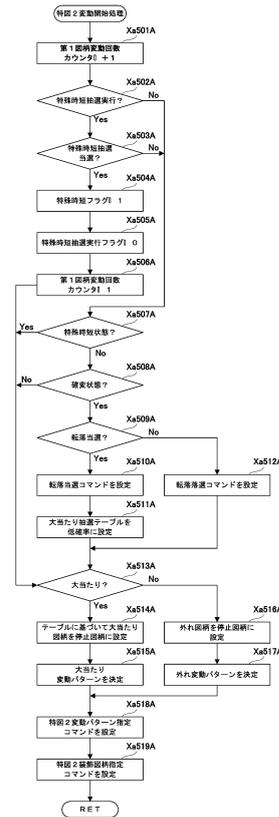
【図 403】

【Fig. 403】



【図 404】

【Fig. 404】



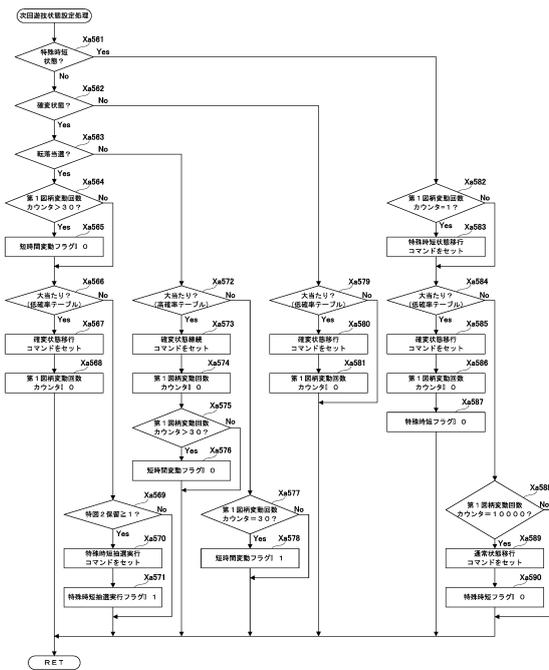
30

40

50

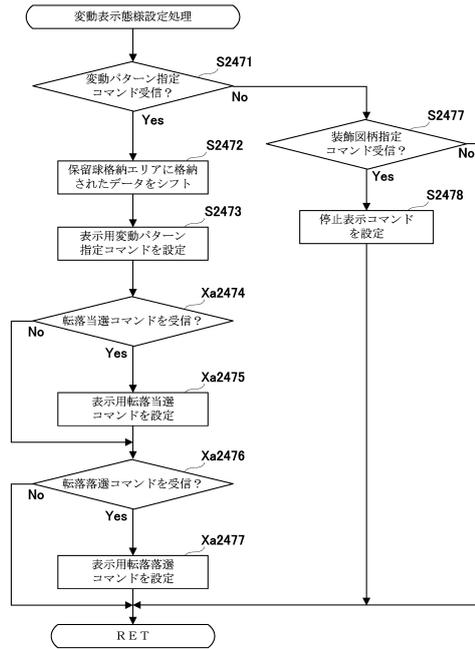
【図 405】

【Fig. 405】



【図 406】

【Fig. 406】

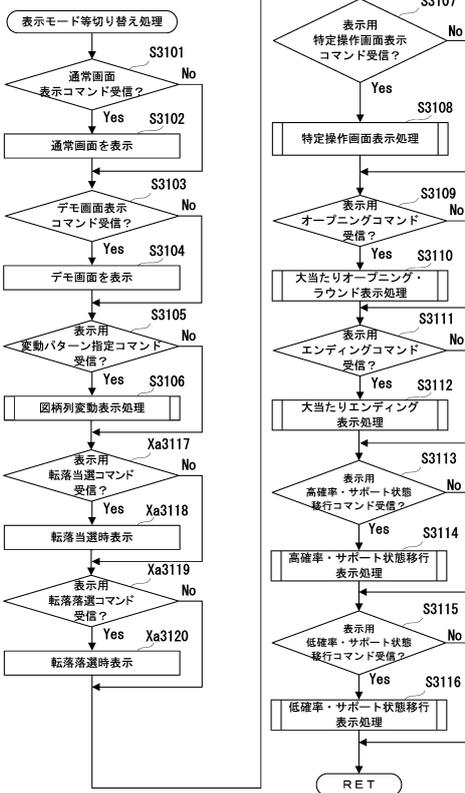


10

20

【図 407】

【Fig. 407】



【図 408】

【Fig. 408】

(a) 特図2特殊時短抽選用テーブル(通常時)

特殊時短乱数 カウンタC7 (0~599)	当否結果	時短回数
0~9	特殊時短 当選	10000回
100~109		
200~209		
300~309		
400~409		
500~509		

(b) 特図2特殊時短抽選変動パターン選択用テーブル

特殊時短乱数 カウンタC7 (0~599)	変動パターン(変動時間[秒])
0~9	特殊時短当選変動パターン(2秒)
100~109	
200~209	
300~309	
400~409	
500~509	
以外	特殊時短抽選変動パターン(2秒)

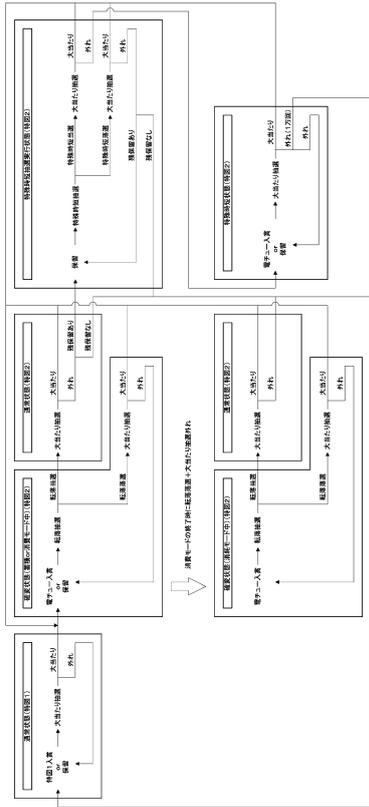
30

40

50

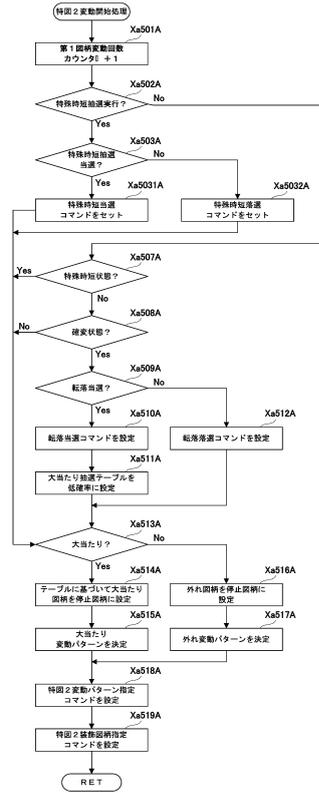
【図 409】

【Fig. 409】



【図 410】

【Fig. 410】

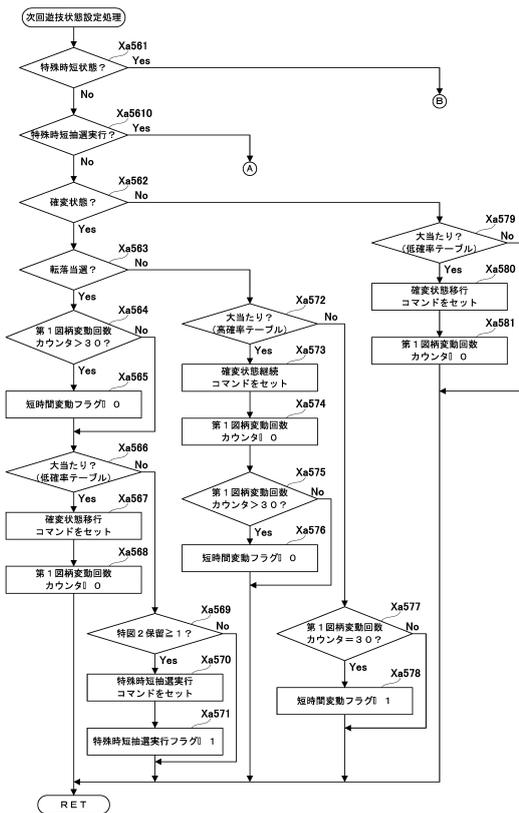


10

20

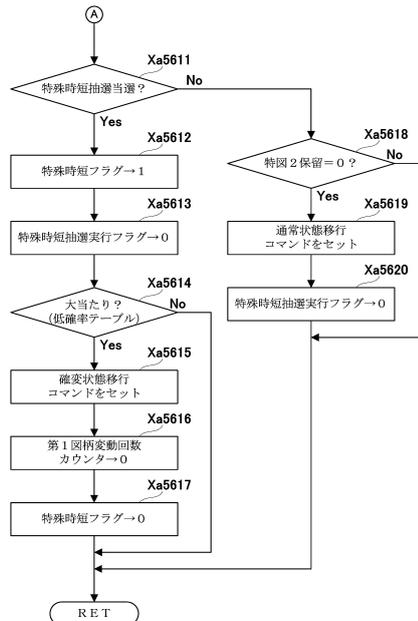
【図 411】

【Fig. 411】



【図 412】

【Fig. 412】



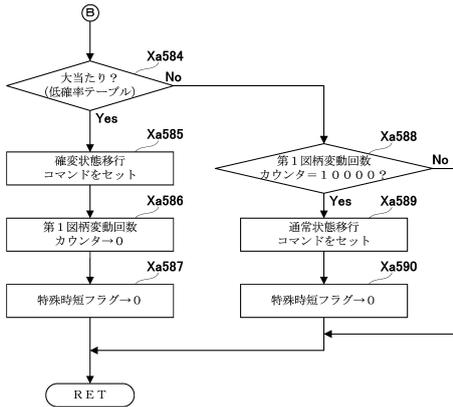
30

40

50

【 図 4 1 3 】

【Fig. 413】



【 図 4 1 4 】

【Fig. 414】

(a) 特図2変動パターン選択用テーブル  
( $k(2n-2)+1$ 回転 $\sim k(2n-1)$ 回転( $k$ :正の整数、 $n$ :自然数)、転落落選)

大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	停止パターン 選択カウンタC3 (0~198)	転落乱数 カウンタC6 (0~599)	変動種別 カウンタCS1 (0~198)	変動パターン(変動時間[秒])
0~9	/	0, 100 200, 300 400, 500 以外	0~30	大当たりスーパーリーチA(45秒)
			31~140	大当たりスーパーリーチB(45秒)
			141~198	大当たりスーパーリーチC(45秒)
10~99	/	0, 100 200, 300 400, 500 以外	0~30	大当たりスーパーリーチA(45秒)
			31~140	大当たりスーパーリーチB(45秒)
			141~198	大当たりスーパーリーチC(45秒)
		0~198	0~140	外れ変動パターンA(3秒)
			141~198	外れスーパーリーチA、B、C(30秒)

(b) 特図2変動パターン選択用テーブル  
( $k(2n-1)+1$ 回転 $\sim k(2n)$ 回転( $k$ :正の整数、 $n$ :自然数)、転落落選)

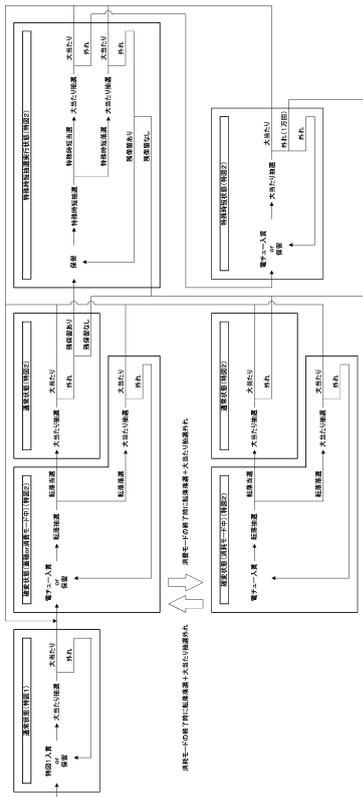
大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	停止パターン 選択カウンタC3 (0~198)	転落乱数 カウンタC6 (0~599)	変動種別 カウンタCS1 (0~198)	変動パターン(変動時間[秒])
0~9	/	0, 100 200, 300 400, 500 以外	0~30	大当たりスーパーリーチA(45秒)
			31~140	大当たりスーパーリーチB(45秒)
			141~198	大当たりスーパーリーチC(45秒)
10~99	/	0, 100 200, 300 400, 500 以外	0~30	大当たりスーパーリーチA(45秒)
			31~140	大当たりスーパーリーチB(45秒)
			141~198	大当たりスーパーリーチC(45秒)
		0~198	0~198	外れ変動パターンB(0.5秒)

10

20

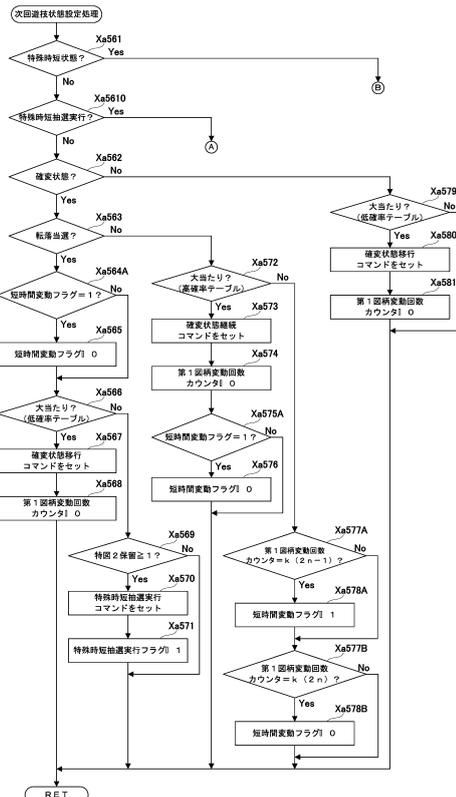
【 図 4 1 5 】

【Fig. 415】



【 図 4 1 6 】

【Fig. 416】



30

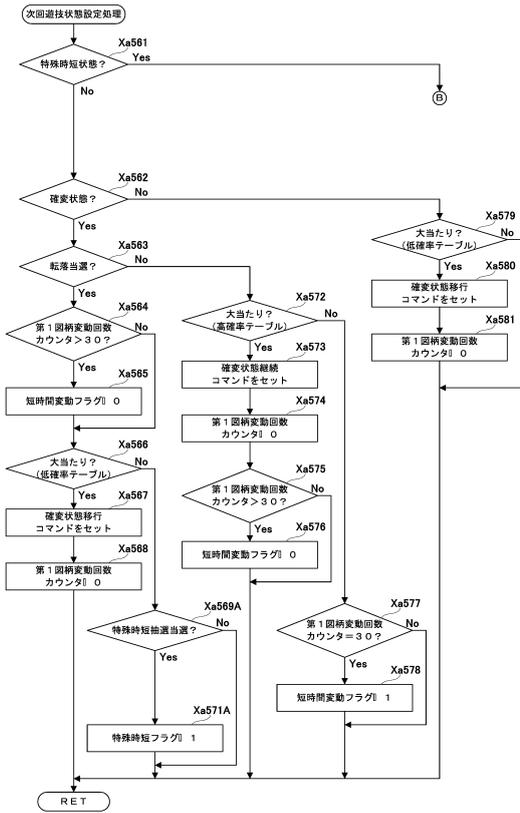
40

50



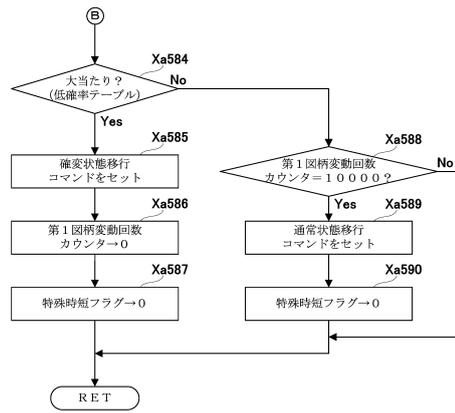
【 図 4 2 1 】

【Fig. 421】



【 図 4 2 2 】

【Fig. 422】



10

20

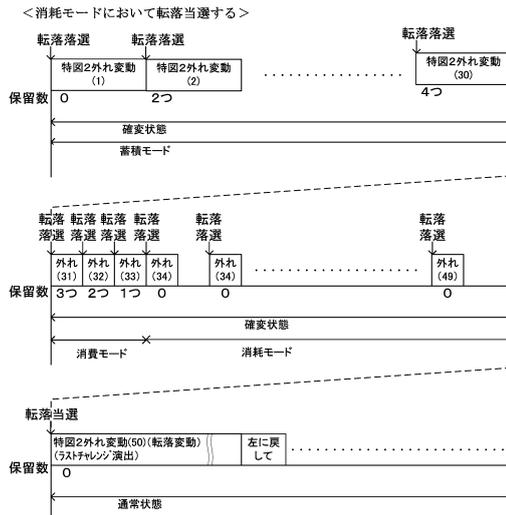
【 図 4 2 3 】

【Fig.423】



【 図 4 2 4 】

【Fig.424】



30

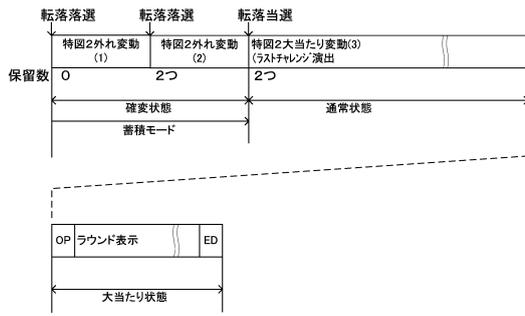
40

50

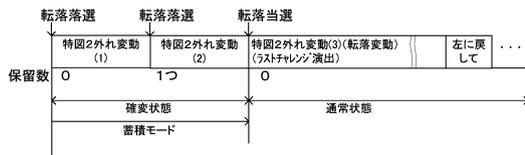
【 図 4 2 5 】

【Fig.425】

(a) <蓄積モードにおいて転落当選して大当たり抽選に当選する>



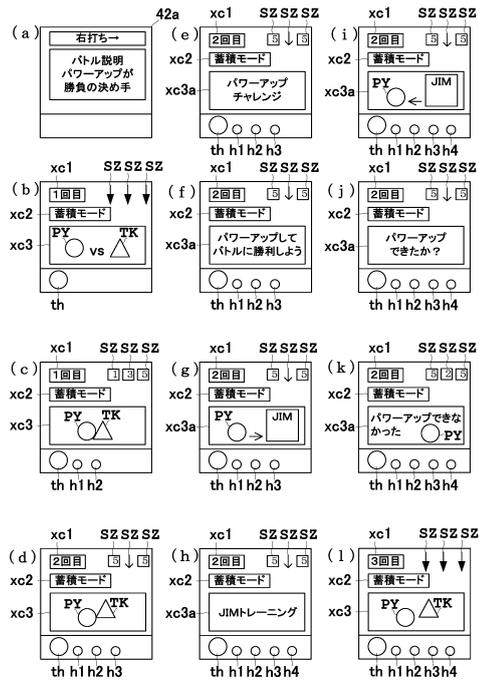
(b) <保留無しの状態蓄積モードにおいて転落当選する>



【 図 4 2 6 】

【Fig.426】

<蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に外れる>



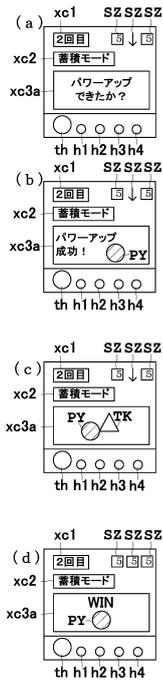
10

20

【 図 4 2 7 】

【Fig.427】

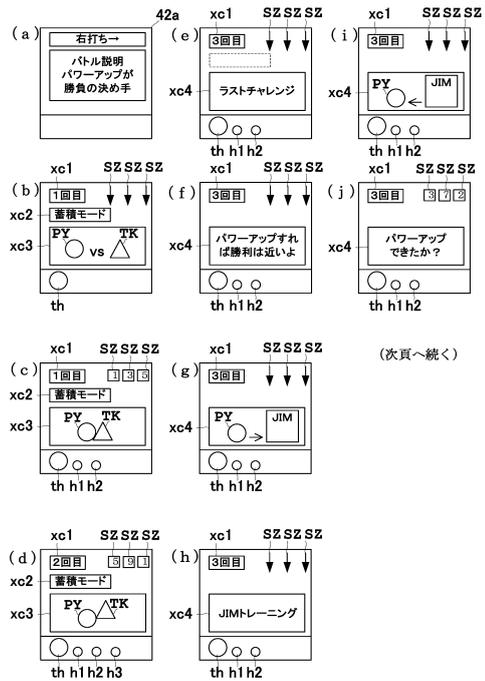
<蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に当選する>



【 図 4 2 8 】

【Fig.428】

<蓄積モードにおいて転落当選して特殊時短状態に移行する>



30

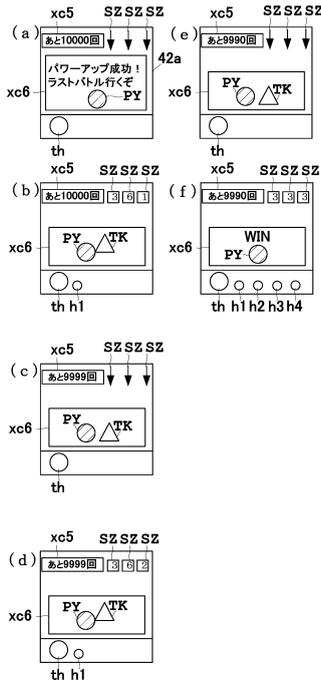
40

50

【図 4 2 9】

【Fig.429】

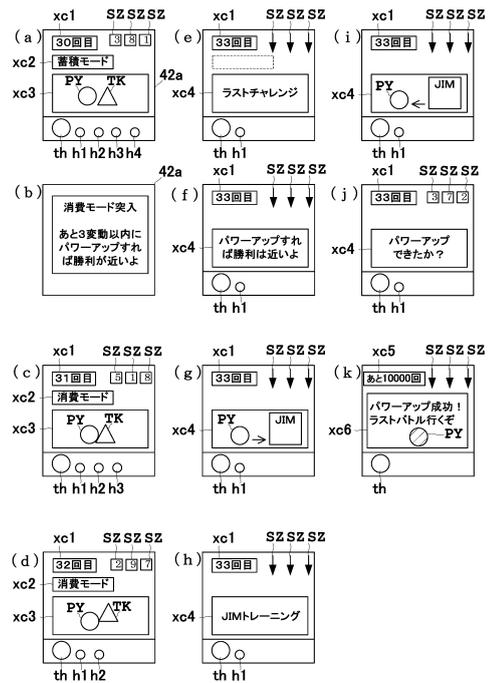
<蓄積モードにおいて転落当選して特殊時短状態に移行する>



【図 4 3 0】

【Fig.430】

<消費モードにおいて転落当選して特殊時短状態に移行する>



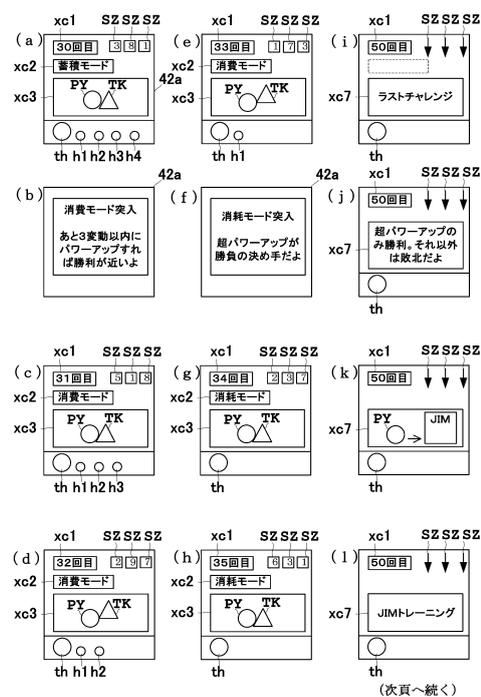
10

20

【図 4 3 1】

【Fig.431】

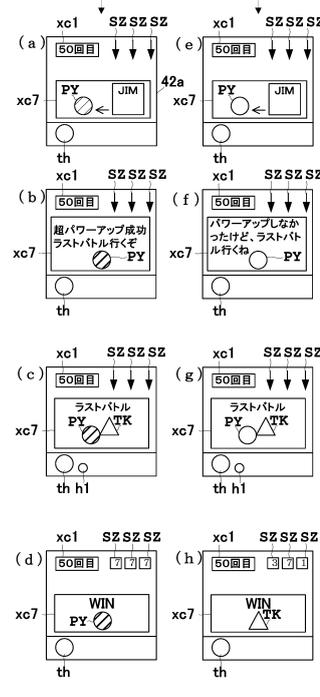
<消耗モードにおいて転落当選する>



【図 4 3 2】

【Fig.432】

<消耗モードにおいて転落当選する>



30

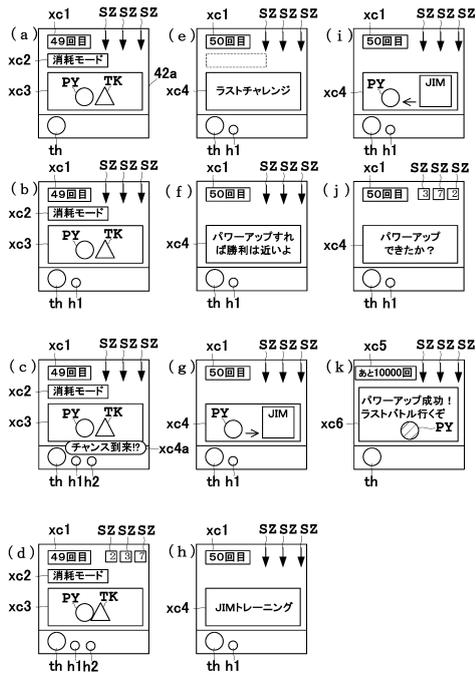
40

50

【図 4 3 3】

【Fig.433】

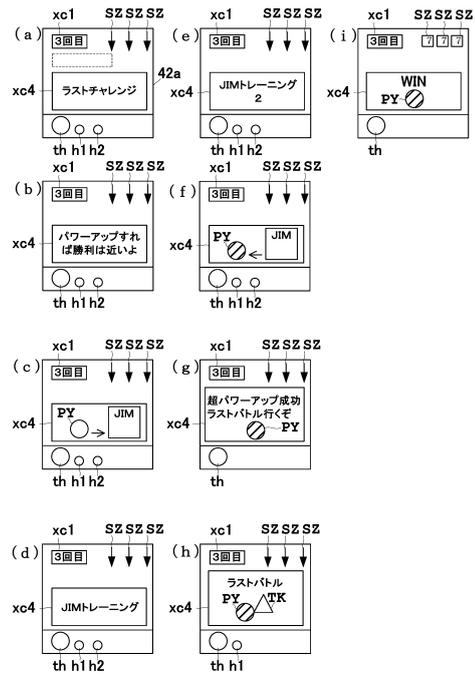
< 消耗モードにおいて偶発的に連続始動入賞して転落当選する >



【図 4 3 4】

【Fig.434】

< 蓄積モードにおいて転落当選して大当たり抽選に当選する >



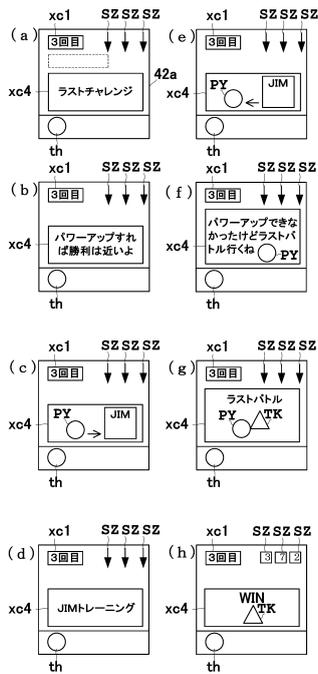
10

20

【図 4 3 5】

【Fig.435】

< 保留無しの状態では蓄積モードにおいて転落当選する >



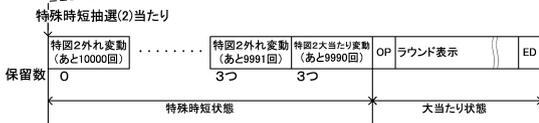
【図 4 3 6】

【Fig.436】

(a) < 蓄積モードにおいて転落当選して特殊時短抽選(1/10)に当選する >



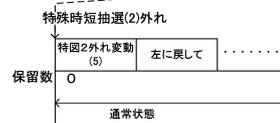
30



(b) < 蓄積モードにおいて転落当選して特殊時短抽選(1/10)に落選し続ける >



40

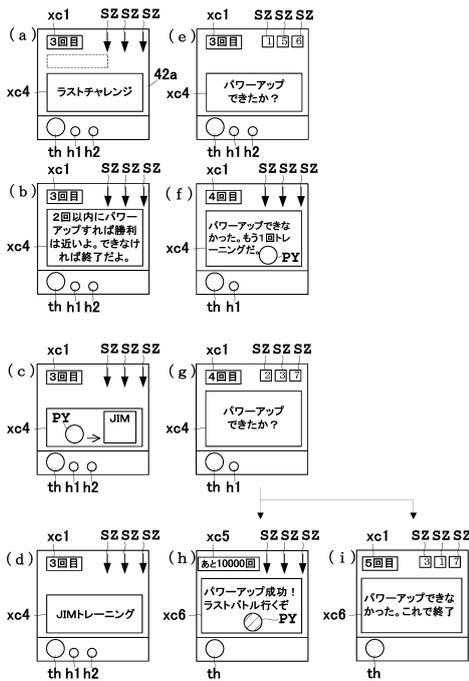


50

【 図 4 3 7 】

【Fig.437】

<蓄積モードにおいて転落当選して特殊時短抽選(1/10)に当選する/落選し続ける>



【 図 4 3 8 】

【Fig.438】

(a) <蓄積モードにおいて転落当選と同時に特殊時短抽選(1/10)が行われ、最終的に当選する>



(b) <蓄積モードにおいて転落当選と同時に特殊時短抽選(1/10)が行われ、落選し続ける>



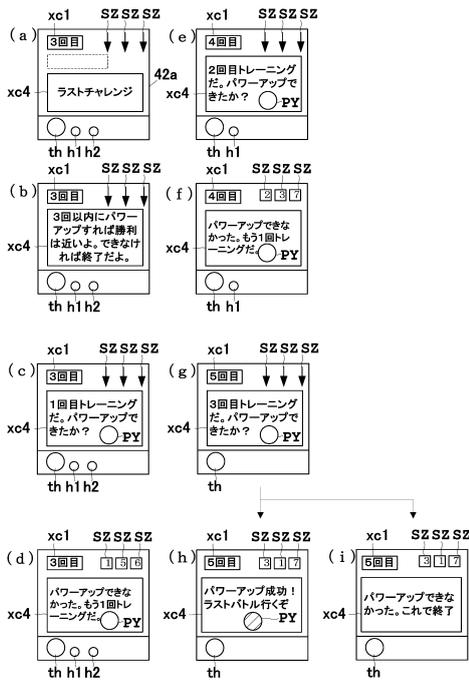
10

20

【 図 4 3 9 】

【Fig.439】

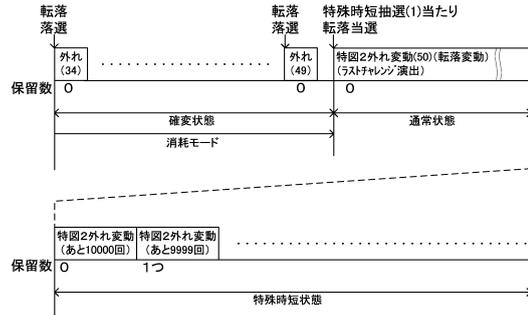
<蓄積モードにおいて転落当選と同時に特殊時短抽選(1/10)が行われ、最終的に当選する/落選し続ける>



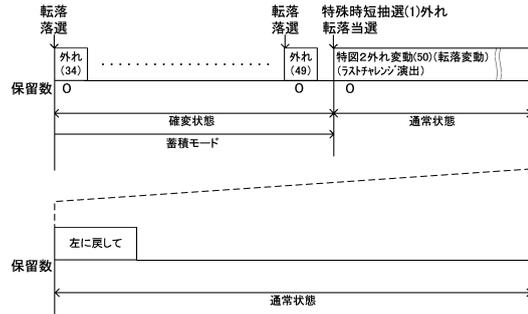
【 図 4 4 0 】

【Fig.440】

(a) <消耗モードにおいて転落当選して特殊時短抽選(1/10)に当選する>



(b) <消耗モードにおいて転落当選して特殊時短抽選(1/10)に落選する>



30

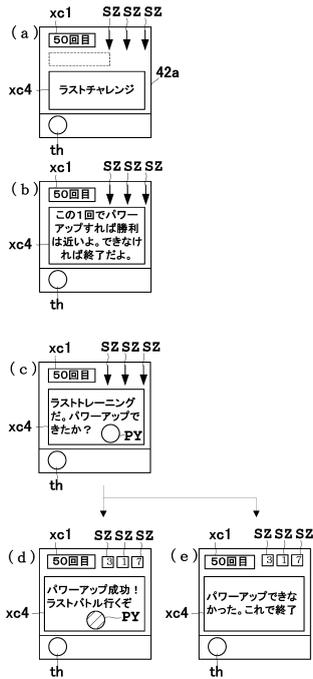
40

50

【 図 4 4 1 】

【Fig.441】

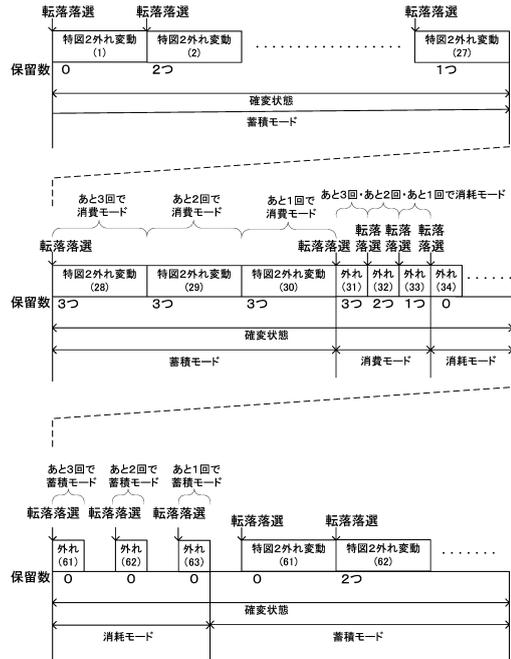
< 消耗モードにおいて転落当選して特殊時短抽選 (1/10) に当選する / 落選する >



【 図 4 4 2 】

【Fig.442】

< 蓄積モードから消費モード・消耗モードに移行した後、蓄積モードに戻る >



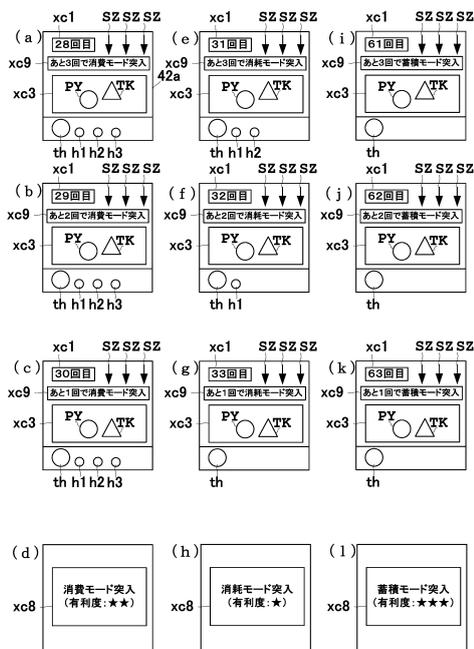
10

20

【 図 4 4 3 】

【Fig.443】

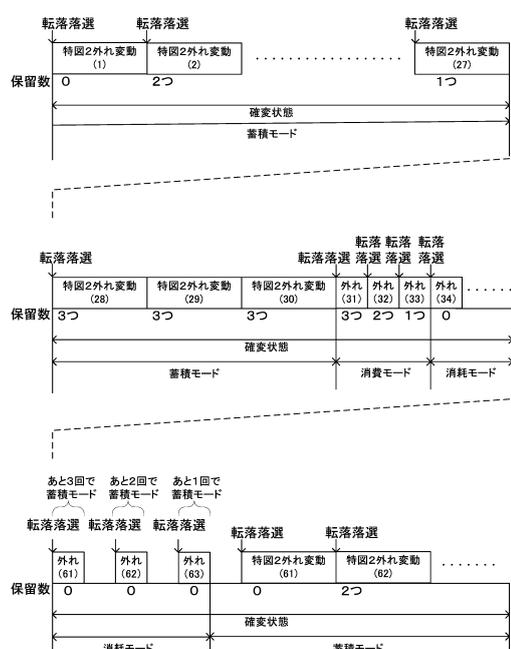
< 蓄積モードから消費モード・消耗モードに移行した後、蓄積モードに戻る >



【 図 4 4 4 】

【Fig.444】

< 消耗モードから蓄積モードに移行する場合のみモード移行示唆情報を表示 >



30

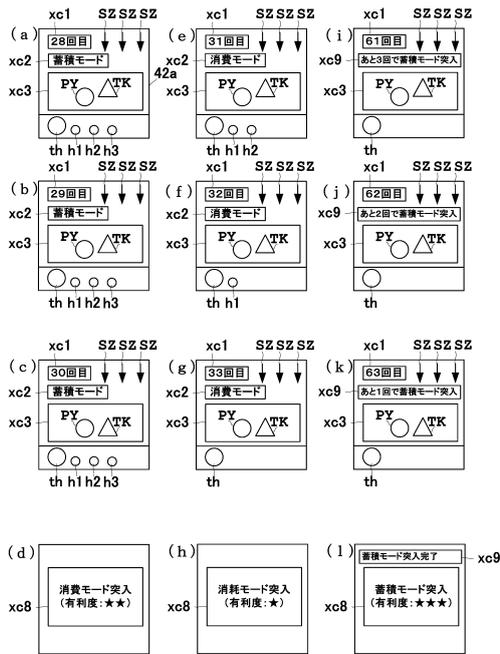
40

50

【 図 4 4 5 】

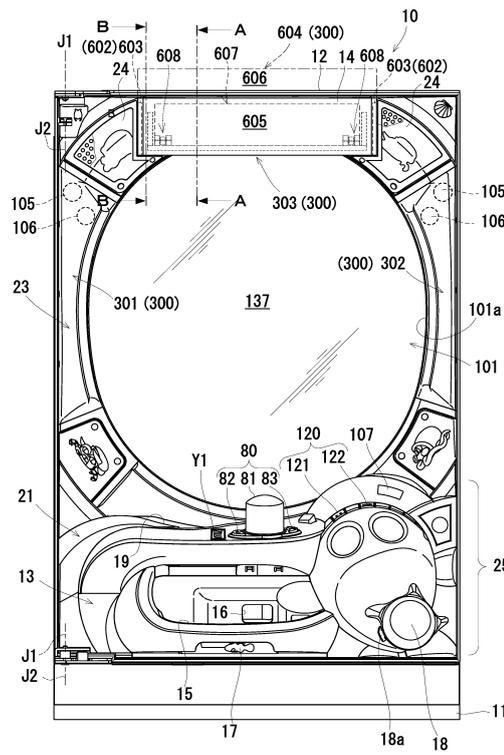
【Fig. 445】

< 消耗モードから蓄積モードに移行する場合のみモード移行示唆情報を表示 >



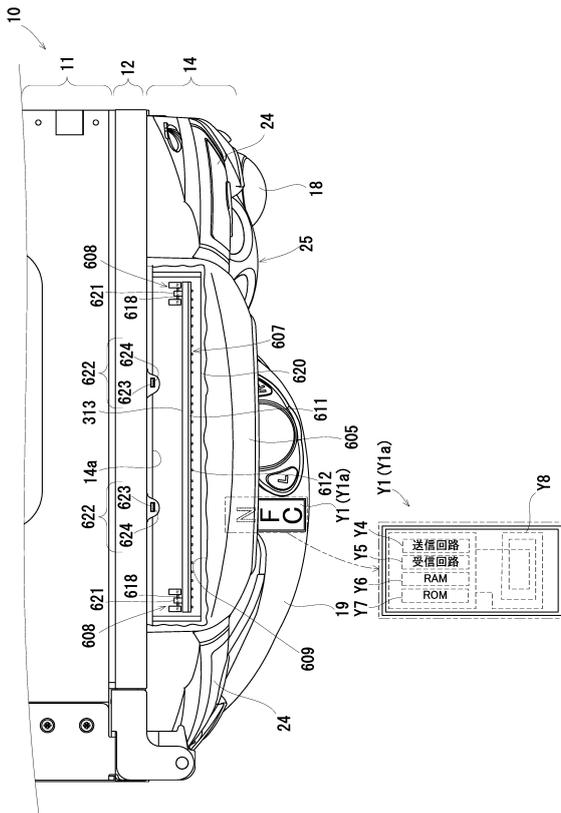
【 図 4 4 6 】

【Fig. 446】



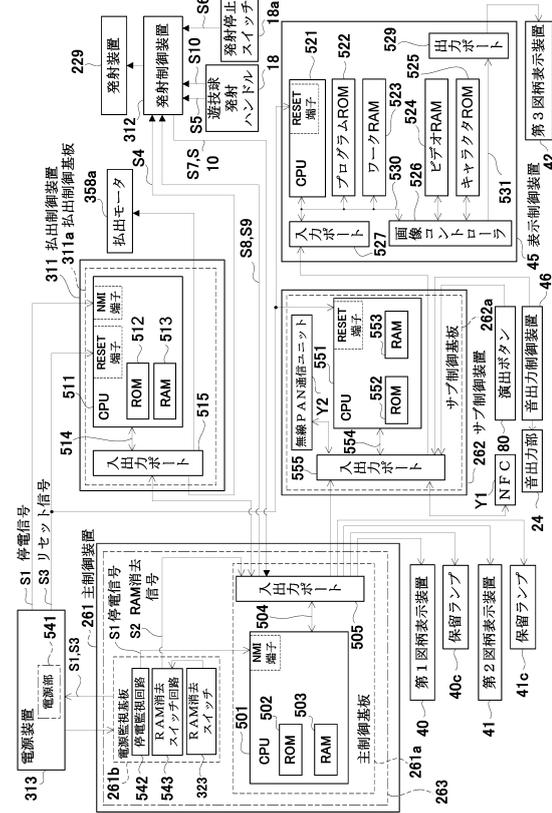
【 図 4 4 7 】

【Fig. 447】



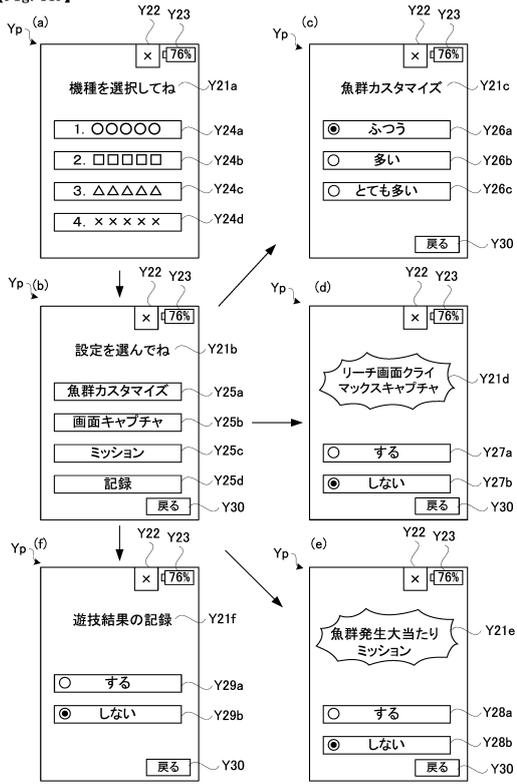
【 図 4 4 8 】

【Fig. 448】



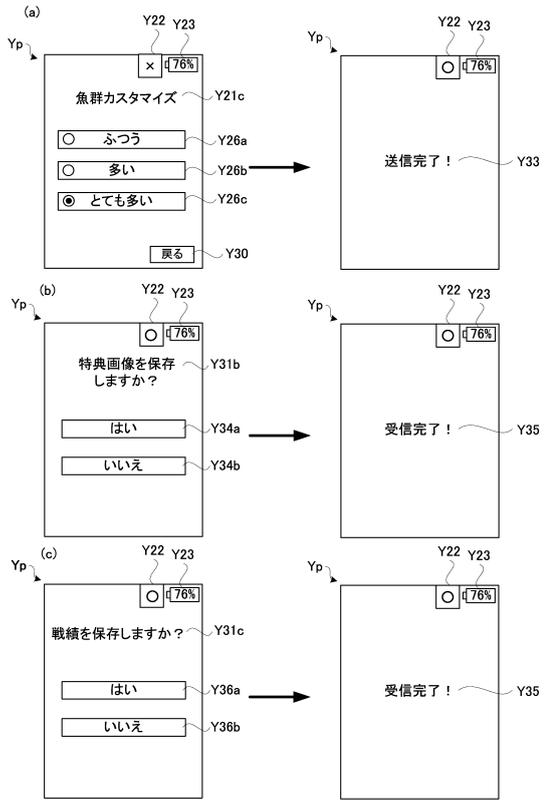
【図 449】

【Fig. 449】



【図 450】

【Fig. 450】

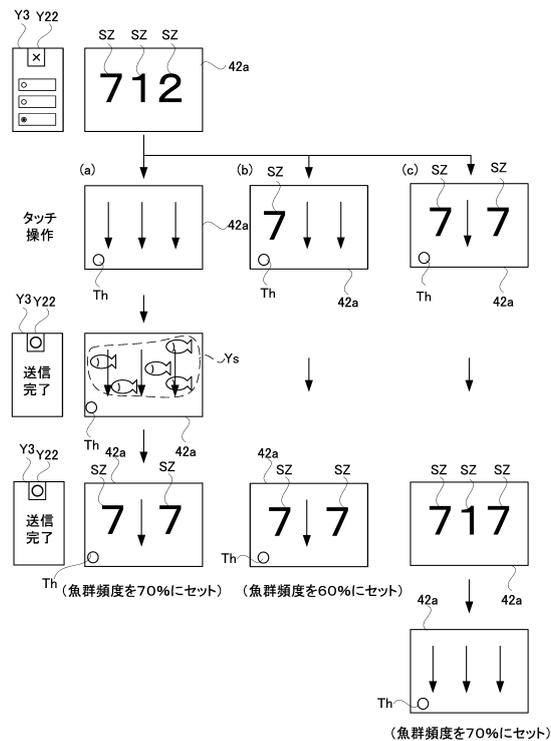


10

20

【図 451】

【Fig. 451】



【図 452】

【Fig. 452】

(a) 魚群発生パターン選択用テーブル(「特定タイミングから高速変動終了まで」以外)

カスタマイズで選択された設定	変動種別カウンタCS2 (0~240)	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度 (%)	魚群発生時の大当たり期待度
ふつつ	0~72	○	30	高
	73~240	—		
多い	0~120	○	50	中
	121~240	—		
とても多い	0~168	○	70	最低
	169~240	—		

30

(b) 魚群発生パターン選択用テーブル(特定タイミングから高速変動終了まで)

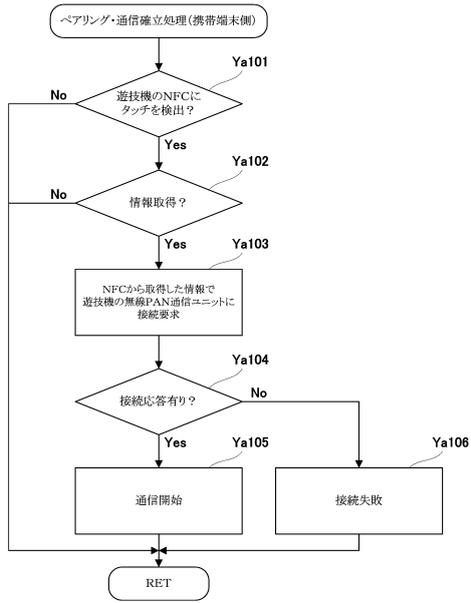
予め定められた設定	変動種別カウンタCS2 (0~240)	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度 (%)	魚群発生時の大当たり期待度
少し多い	0~144	○	60	低
	145~240	—		

40

50

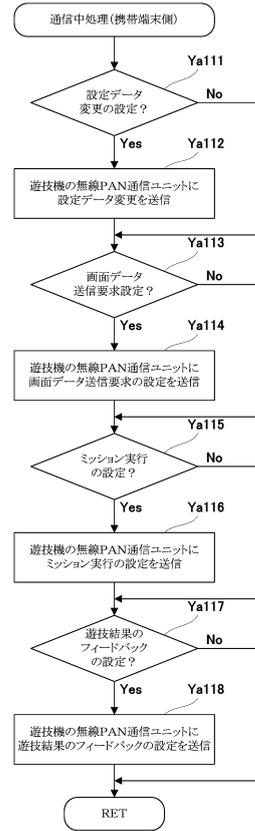
【 図 4 5 3 】

【Fig. 453】



【 図 4 5 4 】

【Fig. 454】

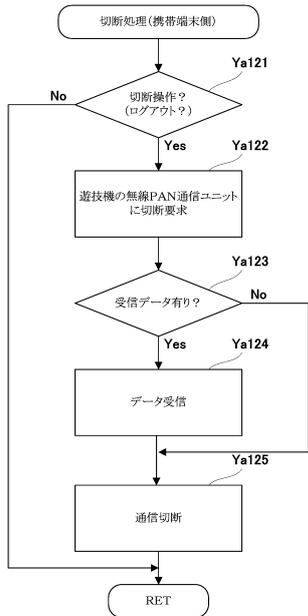


10

20

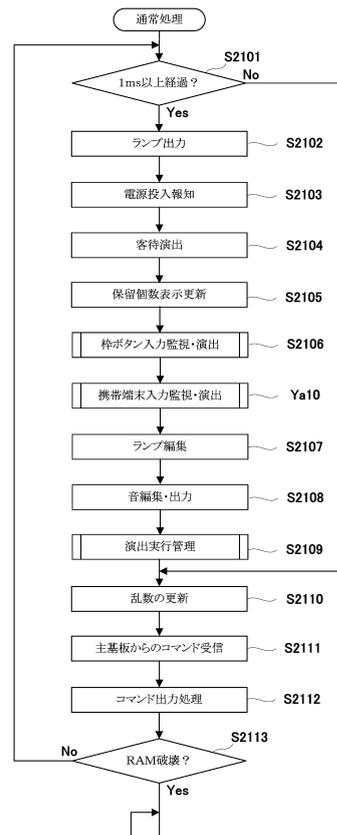
【 図 4 5 5 】

【Fig. 455】



【 図 4 5 6 】

【Fig. 456】



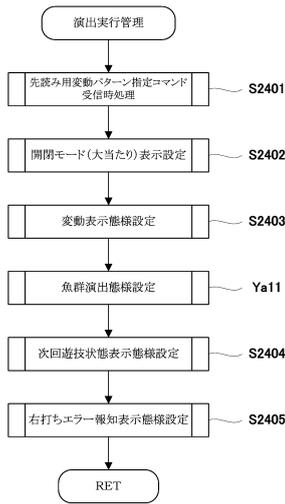
30

40

50

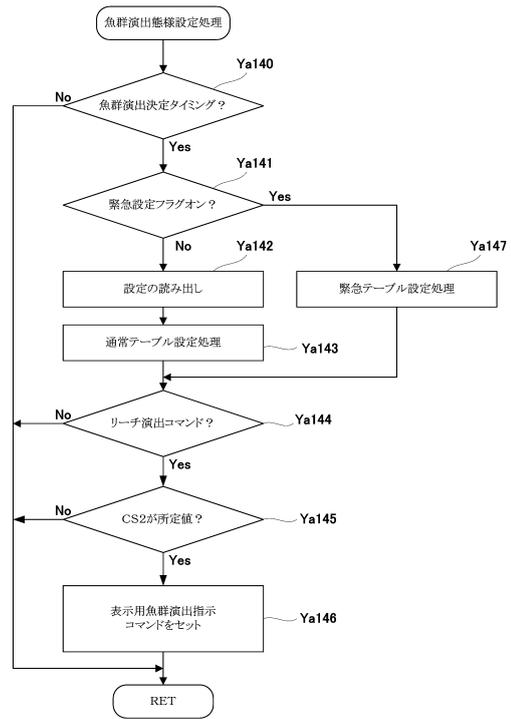
【 図 4 5 7 】

【Fig. 457】



【 図 4 5 8 】

【Fig. 458】

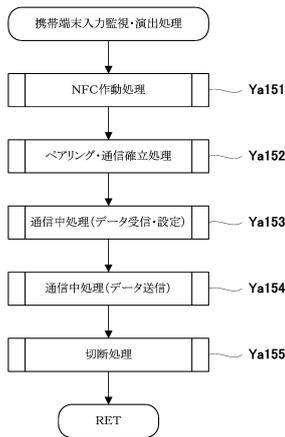


10

20

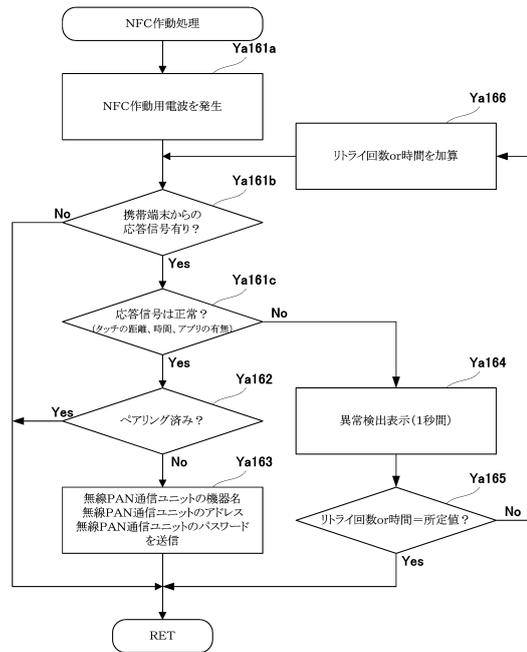
【 図 4 5 9 】

【Fig. 459】



【 図 4 6 0 】

【Fig. 460】



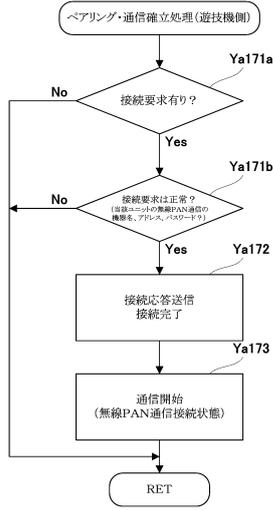
30

40

50

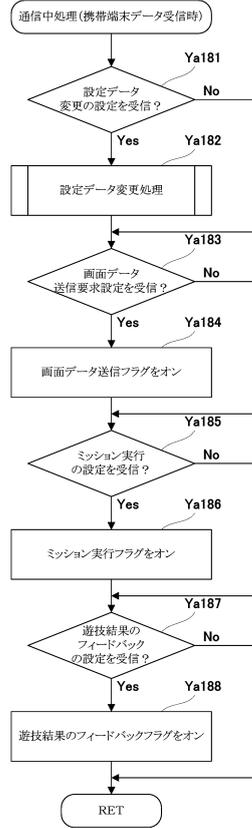
【 図 4 6 1 】

【Fig. 461】



【 図 4 6 2 】

【Fig. 462】

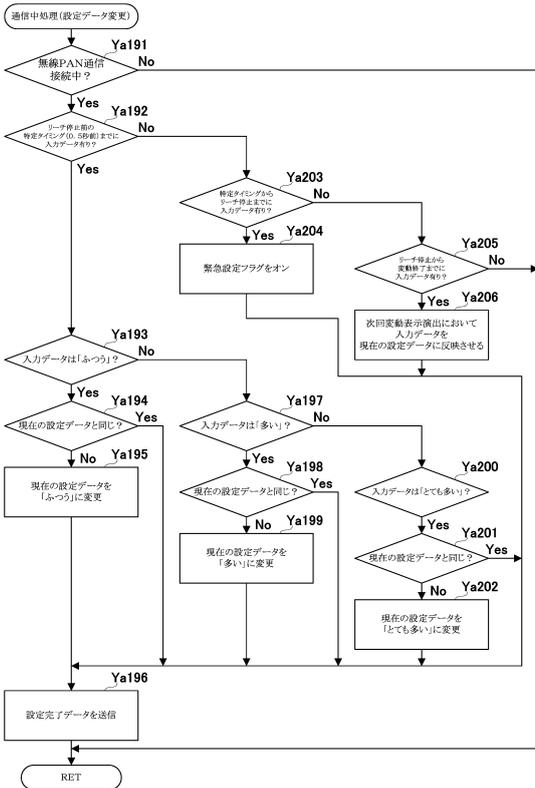


10

20

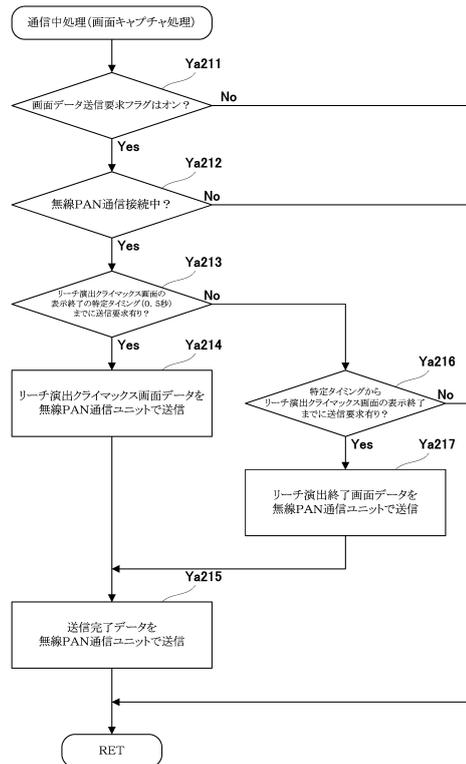
【 図 4 6 3 】

【Fig. 463】



【 図 4 6 4 】

【Fig. 464】



30

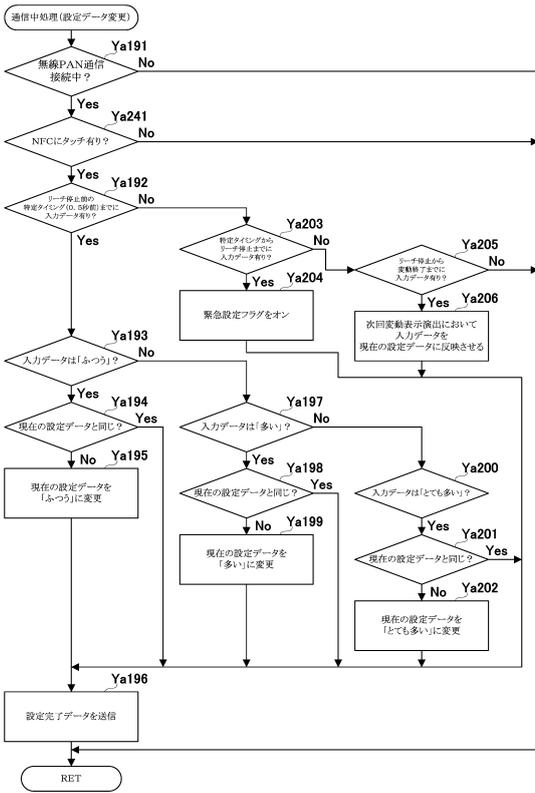
40

50



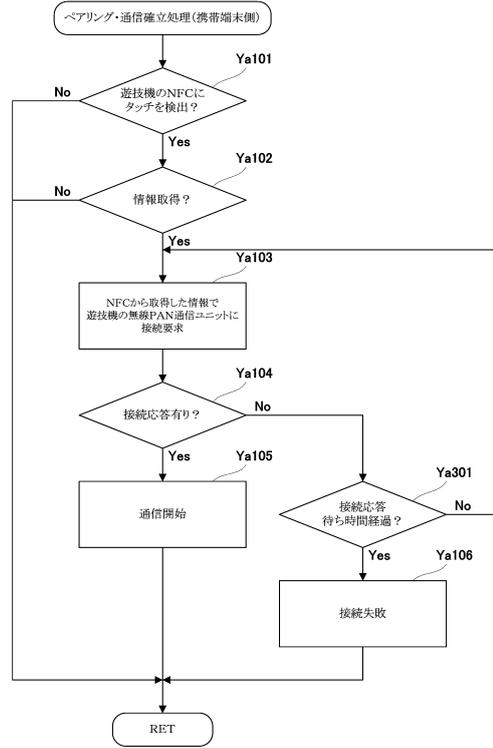
【 図 4 6 9 】

【Fig. 469】



【 図 4 7 0 】

【Fig. 470】

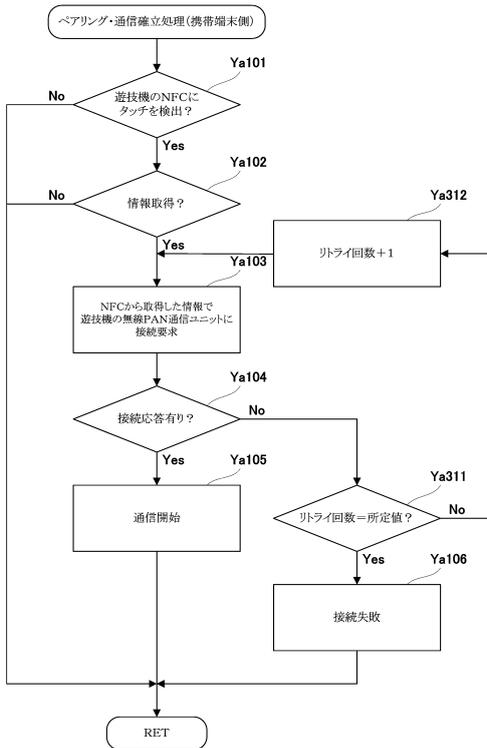


10

20

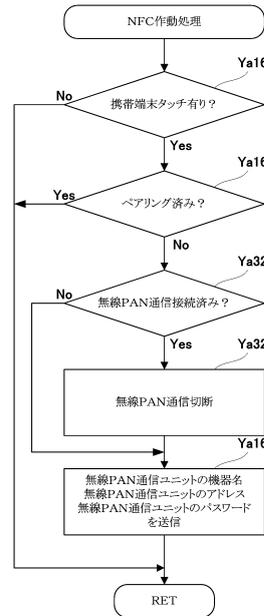
【 図 4 7 1 】

【Fig. 471】



【 図 4 7 2 】

【Fig. 472】



30

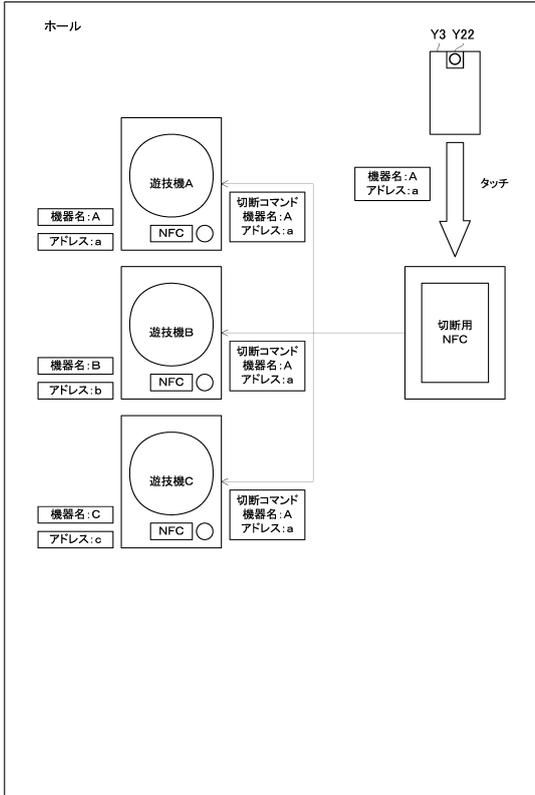
40

50



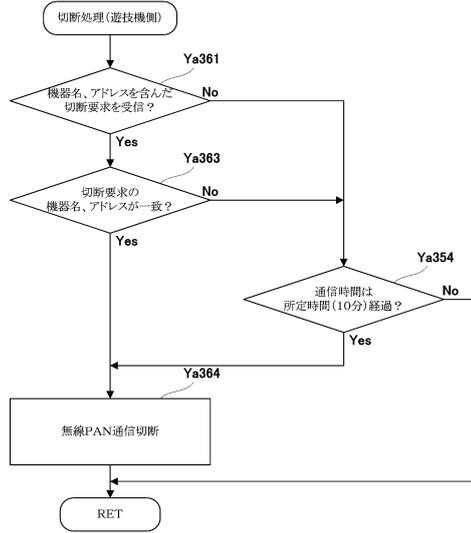
【 図 4 7 7 】

【Fig. 477】



【 図 4 7 8 】

【Fig. 478】

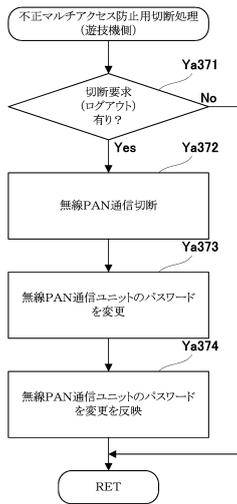


10

20

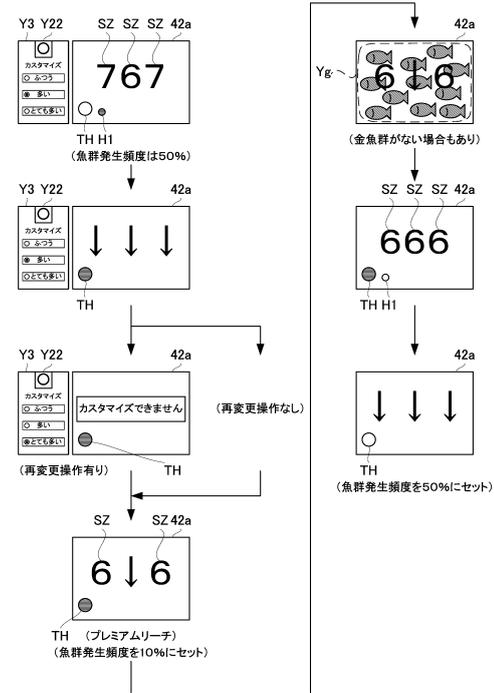
【 図 4 7 9 】

【Fig. 479】



【 図 4 8 0 】

【Fig. 480】



30

40

50

【 図 4 8 1 】

【Fig. 481】

(a) 魚群発生パターン選択用テーブル(「特定タイミングから高速変動終了まで」以外)

カスタマイズで 選択された設定	変動種別カウンタCS2 (0~240)	魚群発生	リーチ演出における 魚群発生頻度(%)	魚群発生時の 大当たり期待度
ふつう	0~72	○	30	高
	73~240	—		
多い	0~120	○	50	中
	121~240	—		
とても多い	0~168	○	70	最低
	169~240	—		

(b) 魚群発生パターン選択用テーブル(特定タイミングから高速変動終了まで)

予め定められた 設定	変動種別カウンタCS2 (0~240)	魚群発生	リーチ演出における 魚群発生頻度(%)	魚群発生時の 大当たり期待度
少し多い	0~144	○	60	低
	145~240	—		

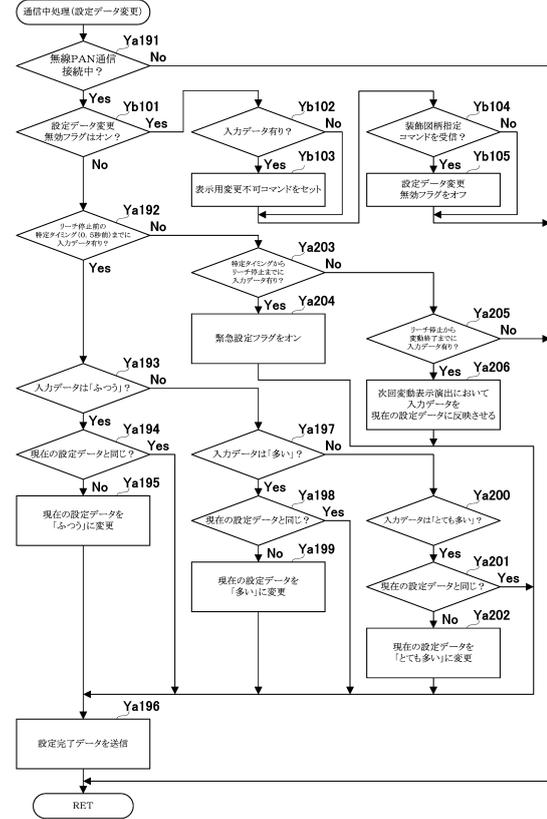
(c) 魚群発生パターン選択用テーブル(プレミアムリーチ変動パターンコマンドの場合)

予め定められた 設定	変動種別カウンタCS2 (0~240)	魚群発生	リーチ演出における 魚群発生頻度(%)	魚群発生時の 大当たり期待度
とても少ない	0~24	○(金)	10	最高
	25~240	—		

(プレミアムリーチは、例えば、図12の大当たりスーパーリーチE、F(120秒))

【 図 4 8 2 】

【Fig. 482】

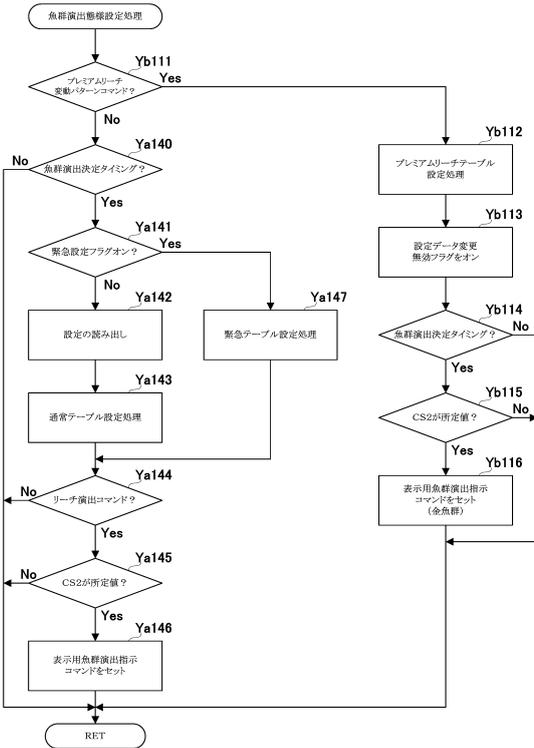


10

20

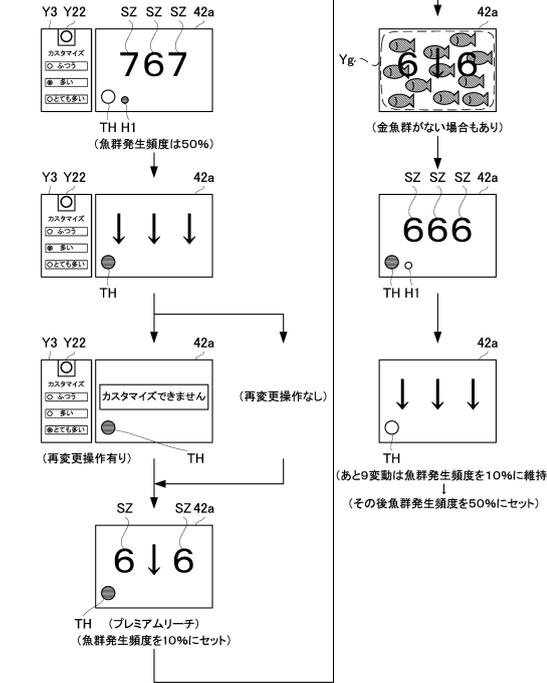
【 図 4 8 3 】

【Fig. 483】



【 図 4 8 4 】

【Fig. 484】



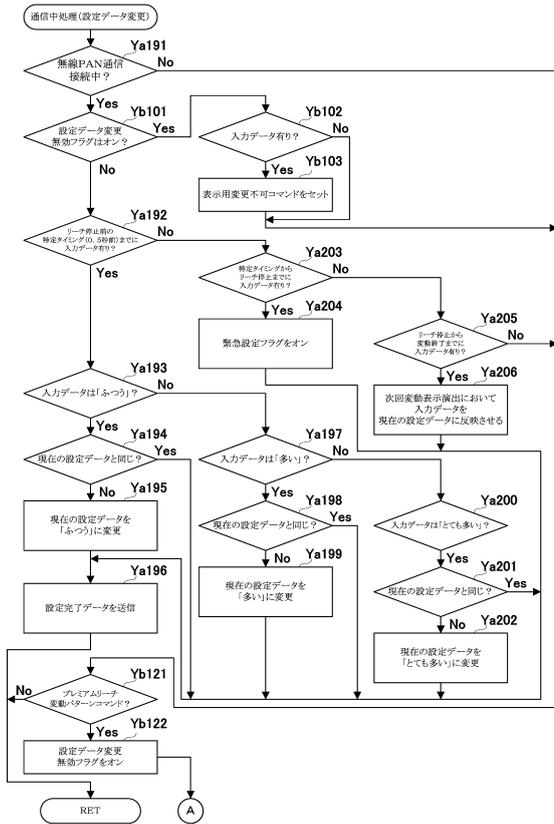
30

40

50

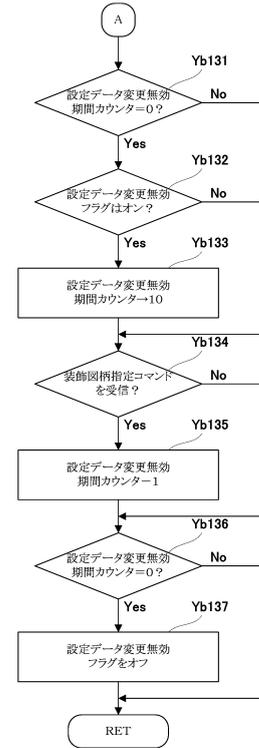
【 図 4 8 5 】

【Fig. 485】



【 図 4 8 6 】

【Fig. 486】

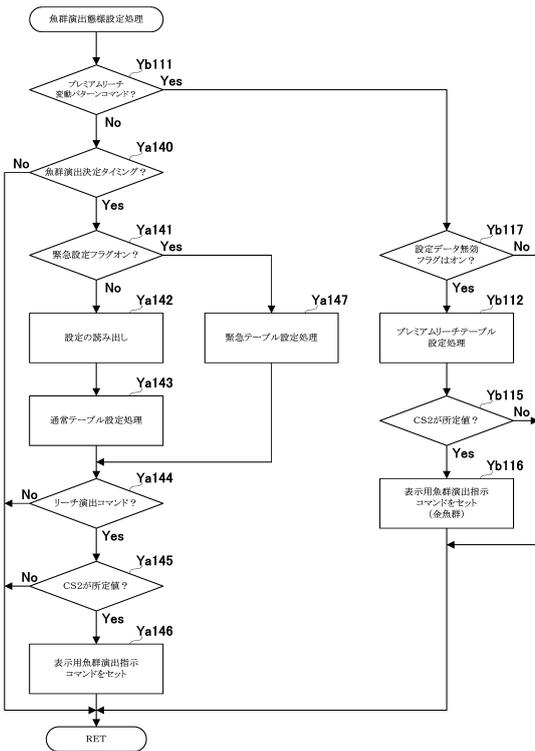


10

20

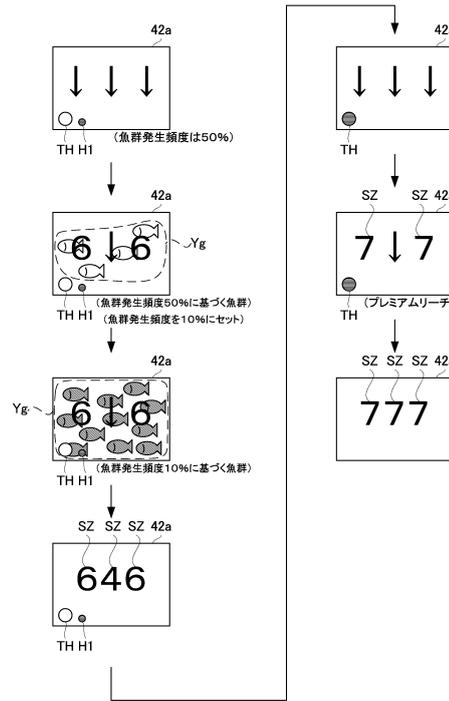
【 図 4 8 7 】

【Fig. 487】



【 図 4 8 8 】

【Fig. 488】



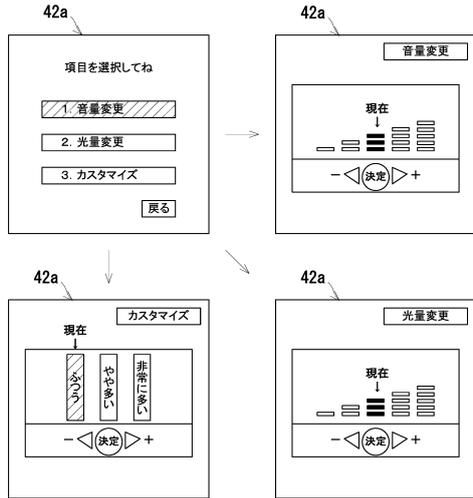
30

40

50

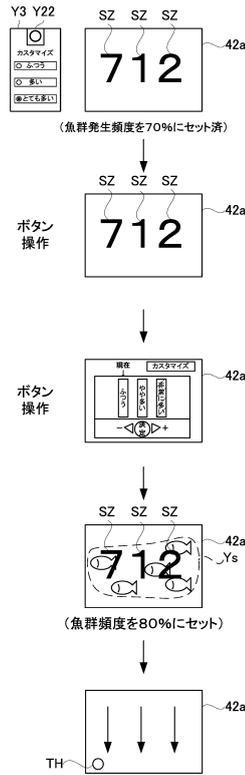
【図 489】

【Fig. 489】



【図 490】

【Fig. 490】



10

20

【図 491】

【Fig. 491】

(a) 携帯端末設定用魚群発生パターン選択用テーブル(「特定タイミングから高速変動終了まで」以外)

カスタマイズで選択された設定	変動種別カウンタCS2 (0~240)	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度 (%)	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0~72	○	30	高
	73~240	—		
多い	0~120	○	50	中
	121~240	—		
とても多い	0~168	○	70	最低
	169~240	—		

(b) 携帯端末設定用魚群発生パターン選択用テーブル(特定タイミングから高速変動終了まで)

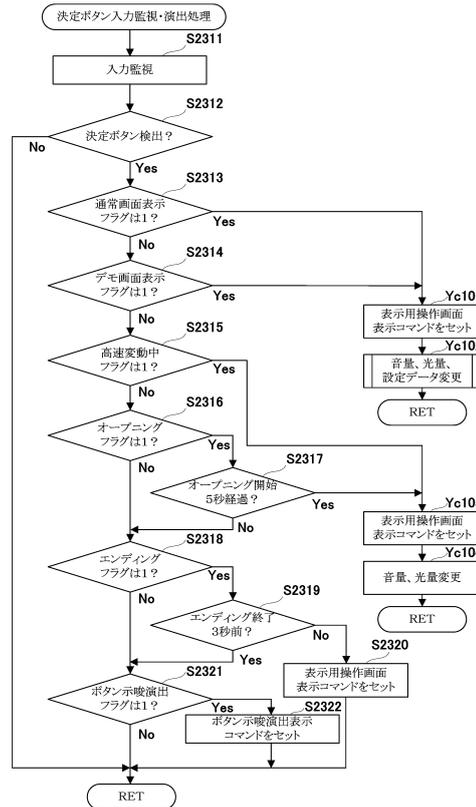
予め定められた設定	変動種別カウンタCS2 (0~240)	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度 (%)	魚群発生時の大当たり期待度
少し多い	0~144	○	60	低
	145~240	—		

(c) 演出ボタン設定用魚群発生パターン選択用テーブル(プレミアムリーチ変動パターンコマンドの場合)

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2 (0~240)	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度 (%)	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0~72	○	30	高
	73~240	—		
やや多い	0~156	○	65	低
	157~240	—		
非常に多い	0~192	○	80	超最低
	193~240	—		

【図 492】

【Fig. 492】



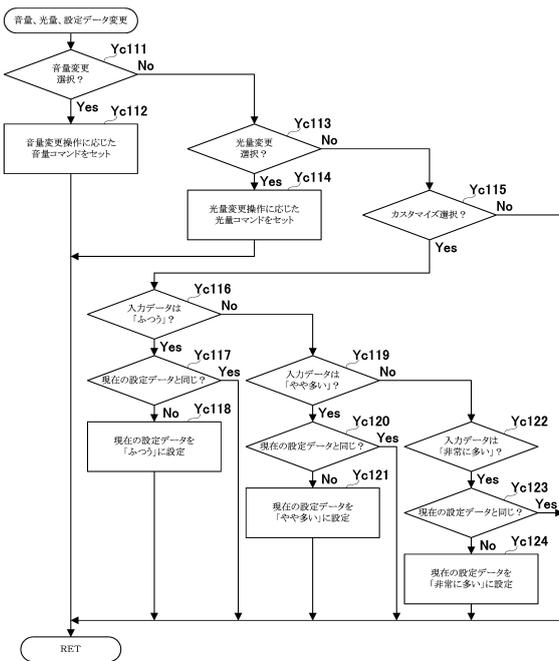
30

40

50

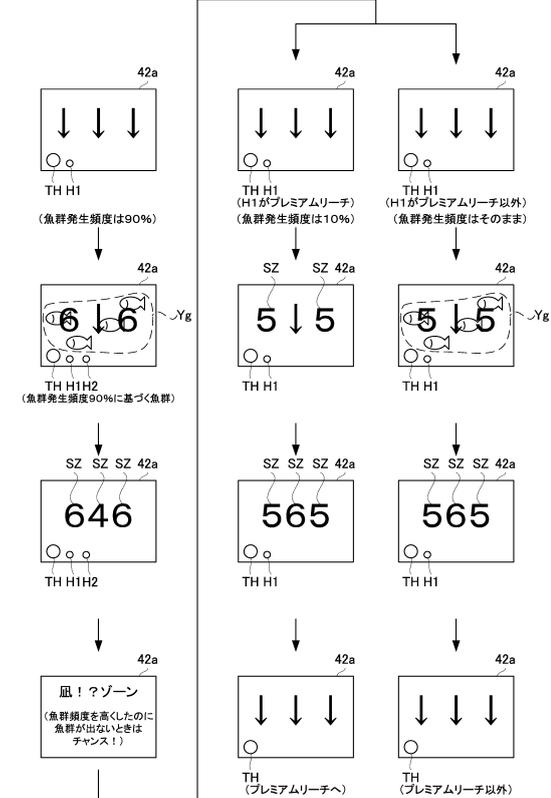
【 図 4 9 3 】

【Fig. 493】



【 図 4 9 4 】

【Fig. 494】



10

20

【 図 4 9 5 】

【Fig. 495】

(a) 魚群発生パターン選択用テーブル(「特定タイミングから高速変動終了まで」以外)

カスタマイズで選択された設定	変動種別カウンタCS2 (0~240)	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度 (%)	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0~120	○	50	高
	121~240	—		
多い	0~192	○	80	低
	193~240	—		
とても多い	0~216	○	90	最低
	217~240	—		

(b) 魚群発生パターン選択用テーブル(特定タイミングから高速変動終了まで)

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2 (0~240)	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度 (%)	魚群発生時の大当たり期待度
少し多い	0~168	○	70	中
	169~240	—		

(c) 魚群発生パターン選択用テーブル(プレミアムリーチ変動パターンコマンドの場合)

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2 (0~240)	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度 (%)	魚群発生時の大当たり期待度
とても少ない	0~24	○(金)	10	最高
	25~240	—		

(プレミアムリーチは、例えば、図12の大当たりスーパーリーチE、F(120秒))

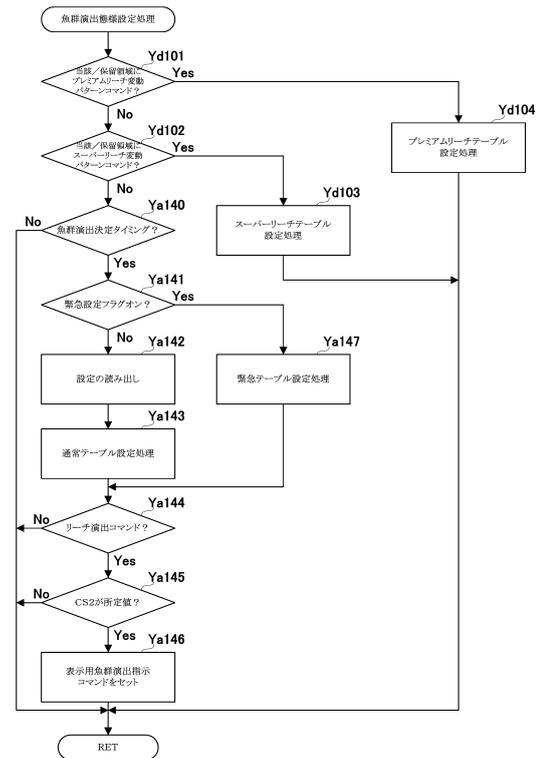
(d) 魚群発生パターン選択用テーブル(スーパーリーチ変動パターンコマンドの場合)

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2 (0~240)	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度 (%)	魚群発生時の大当たり期待度
少ない	0~72	○	30	やや高
	73~240	—		

(スーパーリーチは、例えば、図12の大当たりスーパーリーチC、D(60秒))

【 図 4 9 6 】

【Fig. 496】



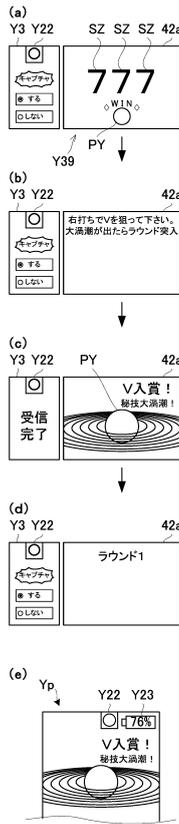
30

40

50

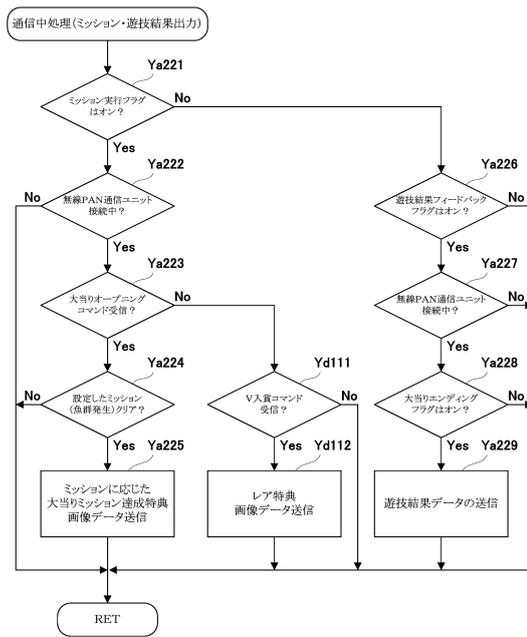
【 図 4 9 7 】

【Fig. 497】



【 図 4 9 8 】

【Fig. 498】

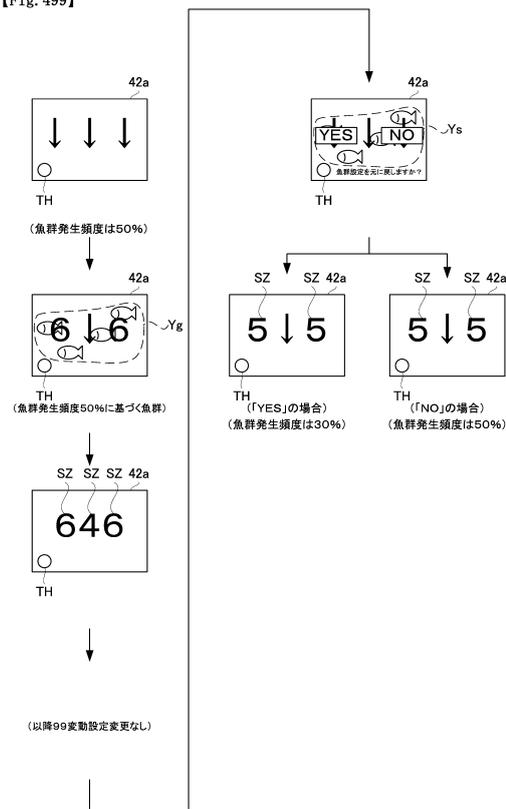


10

20

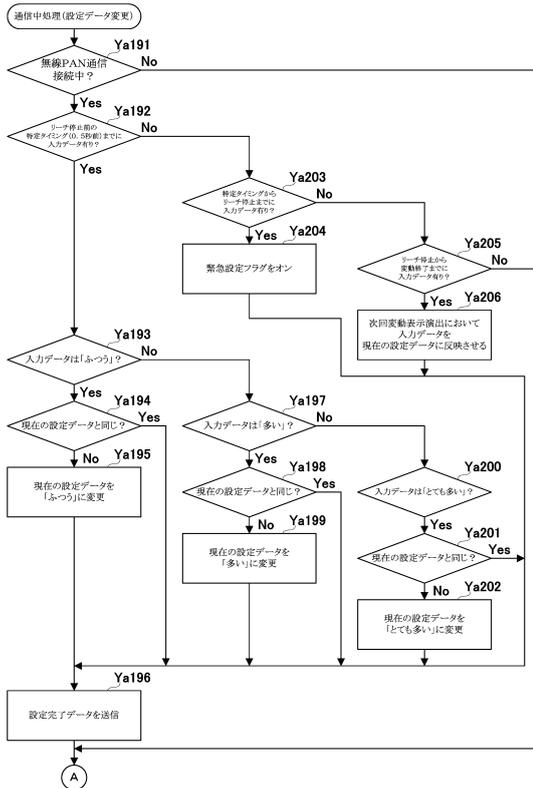
【 図 4 9 9 】

【Fig. 499】



【 図 5 0 0 】

【Fig. 500】



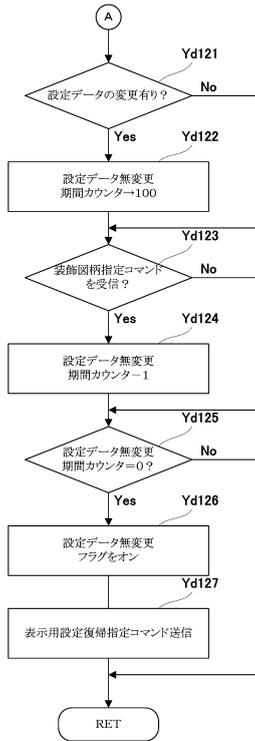
30

40

50

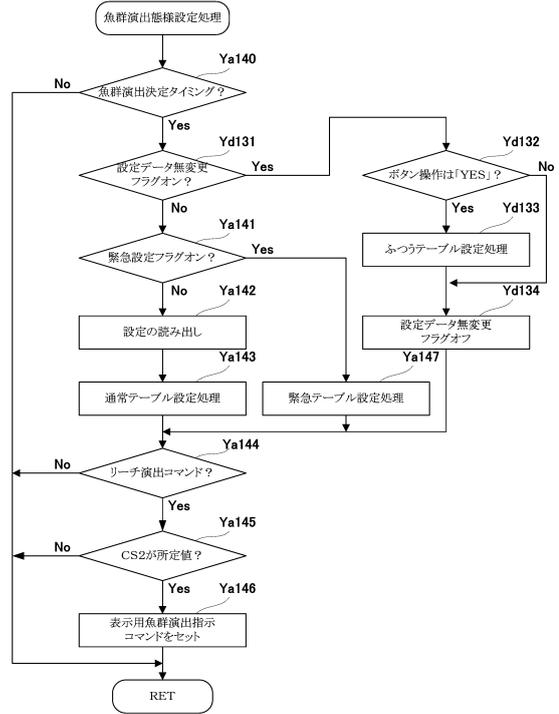
【図 501】

【Fig. 501】



【図 502】

【Fig. 502】

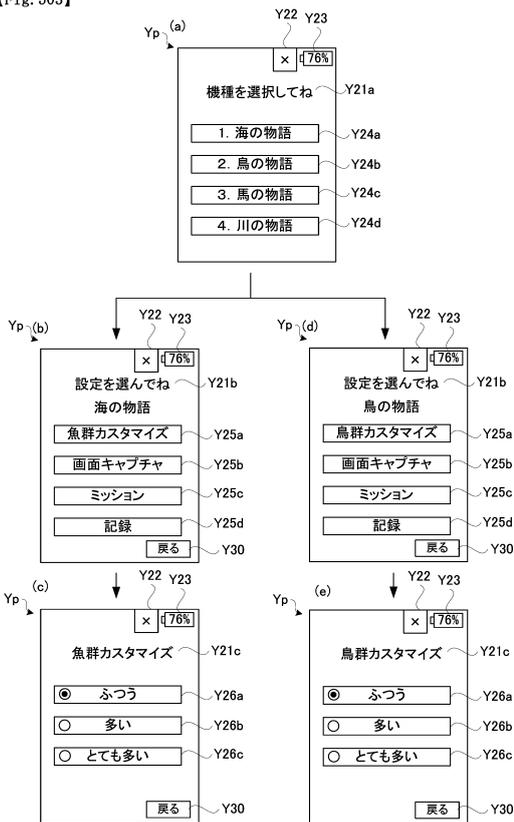


10

20

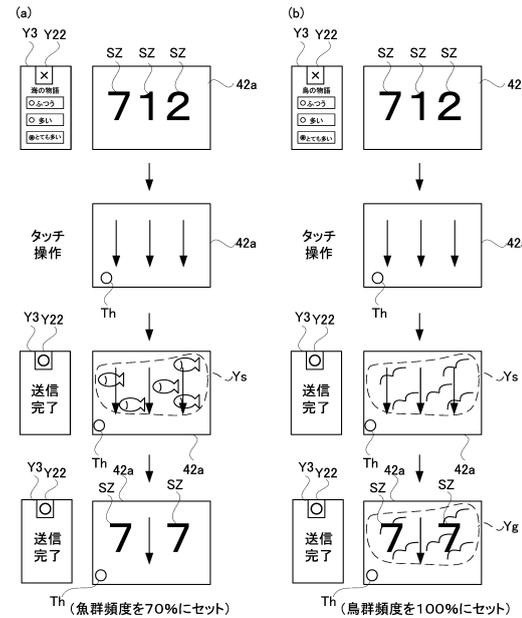
【図 503】

【Fig. 503】



【図 504】

【Fig. 504】



30

40

50

【 図 5 0 5 】

【Fig. 505】

(a)機種「海の物語」での魚群発生パターン選択用テーブル(「特定タイミングから高速変動終了まで」以外)

カスタマイズで 選択された設定	変動種別カウンタCS2 (0~240)	魚群発生	リーチ演出における 魚群発生頻度(%)	魚群発生時の 大当たり期待度
ふつう	0~72	○	30	高
	73~240	—		
多い	0~120	○	50	中
	121~240	—		
とても多い	0~168	○	70	最低
	169~240	—		

(b)機種「海の物語」での魚群発生パターン選択用テーブル(特定タイミングから高速変動終了まで)

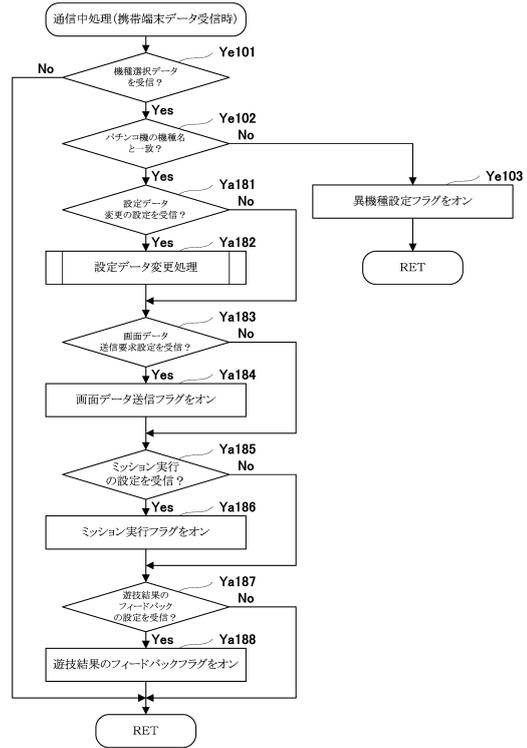
予め定められた 設定	変動種別カウンタCS2 (0~240)	魚群発生	リーチ演出における 魚群発生頻度(%)	魚群発生時の 大当たり期待度
少し多い	0~144	○	60	低
	145~240	—		

(c)機種「海の物語」での魚群発生パターン選択用テーブル(機種「鳥の物語」が入力された場合)

予め定められた 設定	変動種別カウンタCS2 (0~240)	魚群発生	リーチ演出における 魚群発生頻度(%)	魚群発生時の 大当たり期待度
全て	0~240	○	100	影響なし

【 図 5 0 6 】

【Fig. 506】

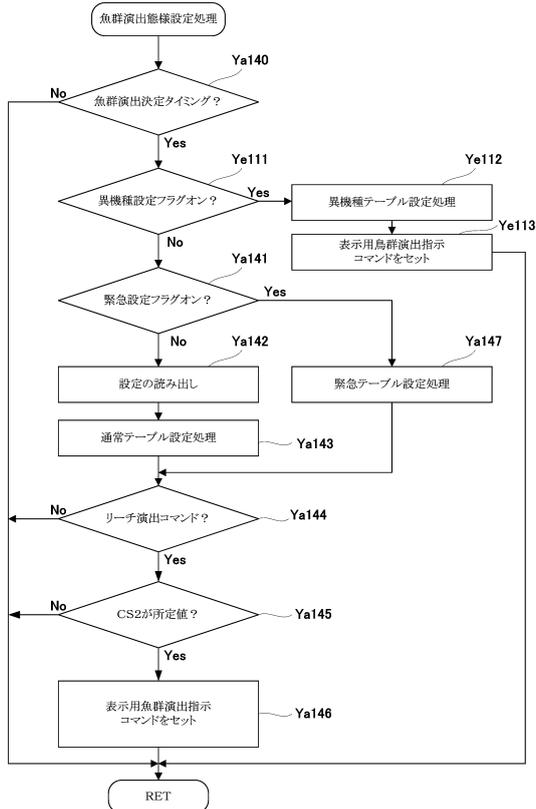


10

20

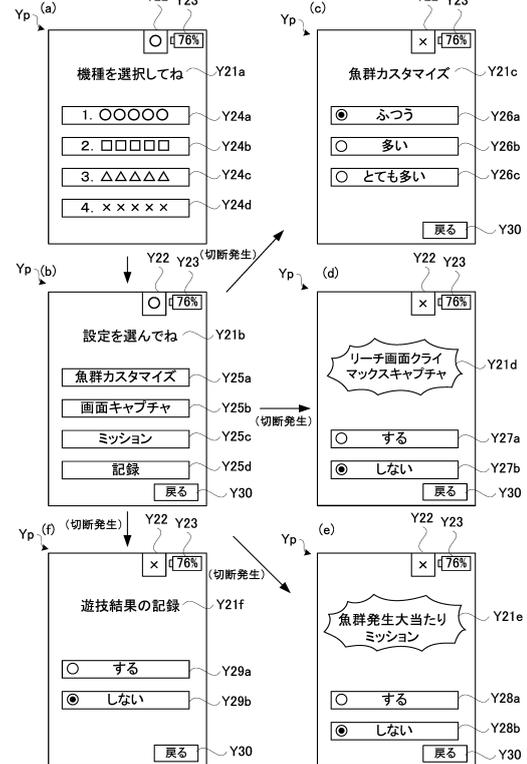
【 図 5 0 7 】

【Fig. 507】



【 図 5 0 8 】

【Fig. 508】



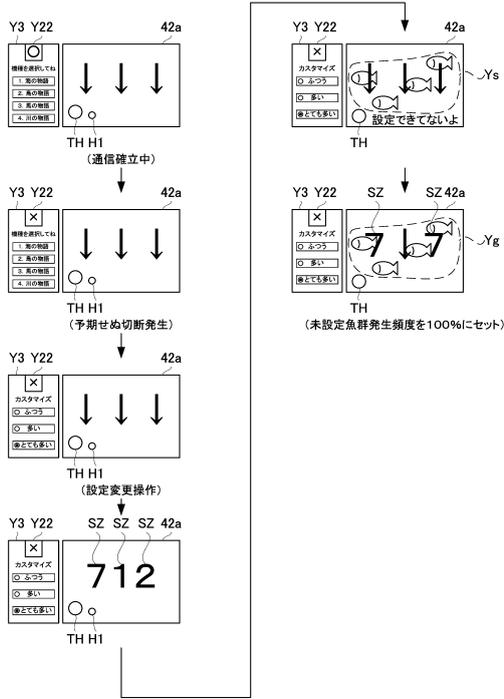
30

40

50

【図 509】

【Fig. 509】



【図 510】

【Fig. 510】

(a) 魚群発生パターン選択用テーブル(「特定タイミングから高速変動終了まで」以外)

カスタマイズで選択された設定	変動種別カウンタCS2 (0~240)	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度 (%)	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0~72	○	30	高
	73~240	—		
多い	0~120	○	50	中
	121~240	—		
とても多い	0~168	○	70	最低
	169~240	—		

(b) 魚群発生パターン選択用テーブル(特定タイミングから高速変動終了まで)

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2 (0~240)	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度 (%)	魚群発生時の大当たり期待度
少し多い	0~144	○	60	低
	145~240	—		

(c) 未設定魚群発生パターン選択用テーブル(通信確立および機種選択後、通信切断が発生した場合)

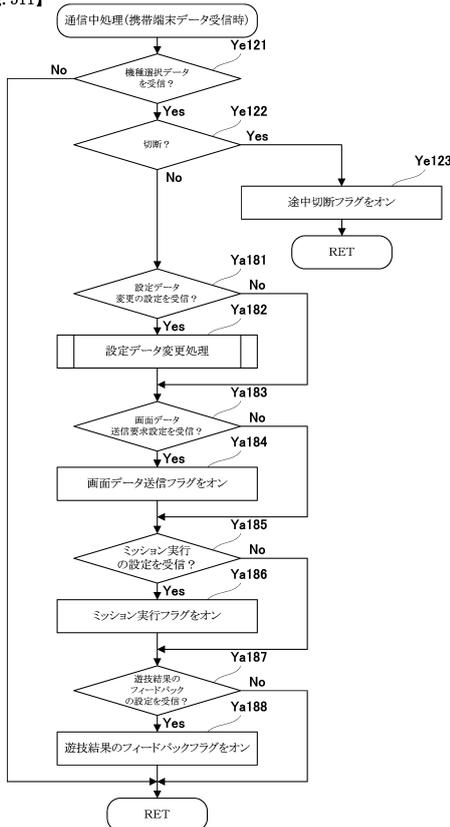
予め定められた設定	変動種別カウンタCS2 (0~240)	未設定魚群発生	リーチ演出における未設定魚群発生頻度 (%)	未設定魚群発生時の大当たり期待度
全て	0~240	○	100	影響なし

10

20

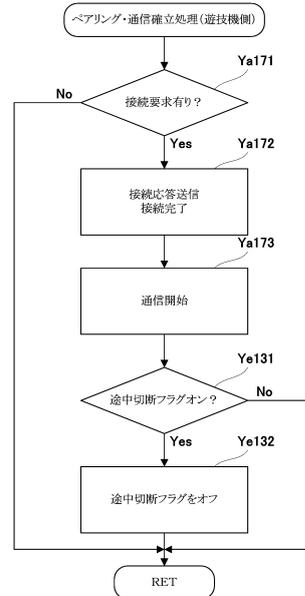
【図 511】

【Fig. 511】



【図 512】

【Fig. 512】



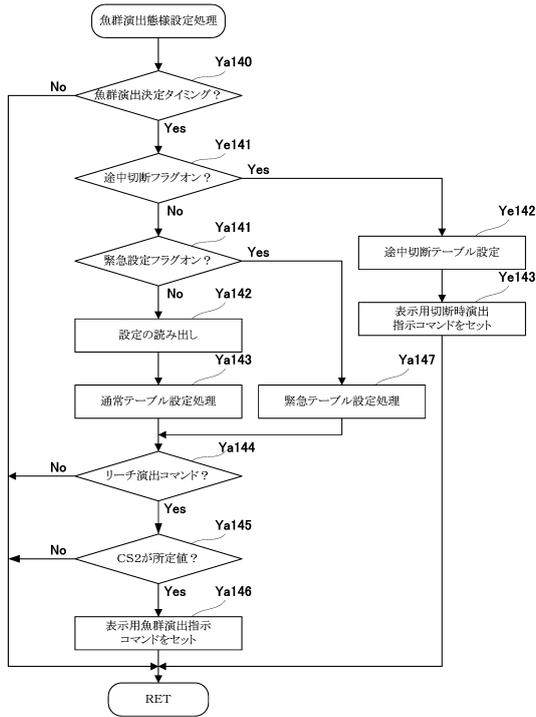
30

40

50

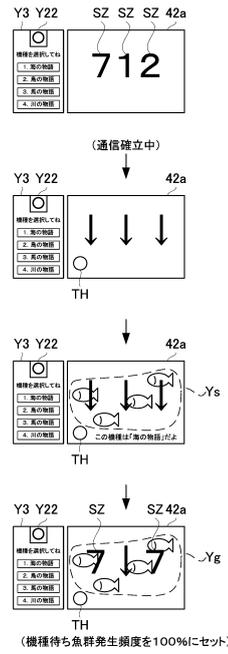
【 図 5 1 3 】

【Fig. 513】



【 図 5 1 4 】

【Fig. 514】



10

20

【 図 5 1 5 】

【Fig. 515】

(a) 魚群発生パターン選択用テーブル(「特定タイミングから高速変動終了まで」以外)

カスタマイズで選択された設定	変動種別カウンタCS2 (0~240)	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度 (%)	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0~72	○	30	高
	73~240	—		
多い	0~120	○	50	中
	121~240	—		
とても多い	0~168	○	70	最低
	169~240	—		

(b) 魚群発生パターン選択用テーブル(特定タイミングから高速変動終了まで)

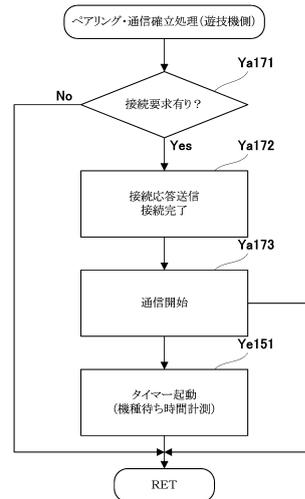
予め定められた設定	変動種別カウンタCS2 (0~240)	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度 (%)	魚群発生時の大当たり期待度
少し多い	0~144	○	60	低
	145~240	—		

(c) 機種待ち魚群発生パターン選択用テーブル(通信確立後所定時間設定変更操作がない場合)

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2 (0~240)	機種待ち魚群発生	リーチ演出における機種待ち魚群発生頻度 (%)	機種待ち魚群発生時の大当たり期待度
全て	0~240	○	100	影響なし

【 図 5 1 6 】

【Fig. 516】



30

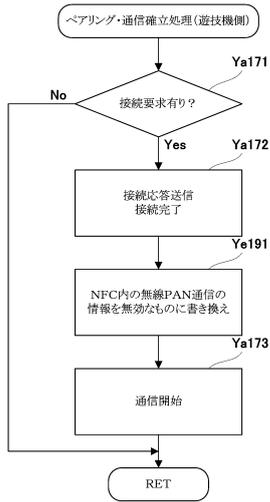
40

50



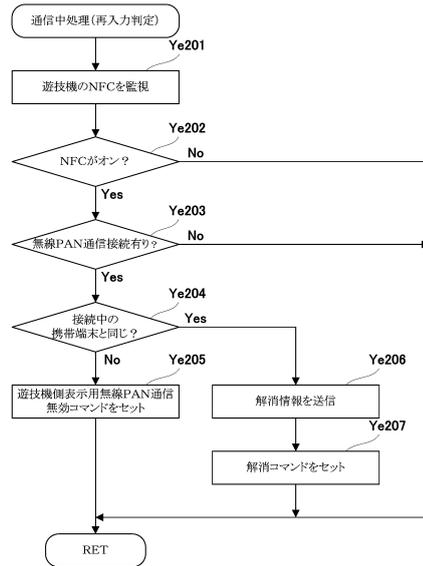
【 図 5 2 1 】

【Fig. 521】



【 図 5 2 2 】

【Fig. 522】

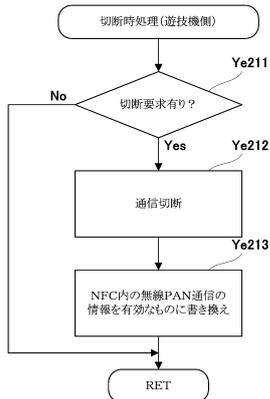


10

20

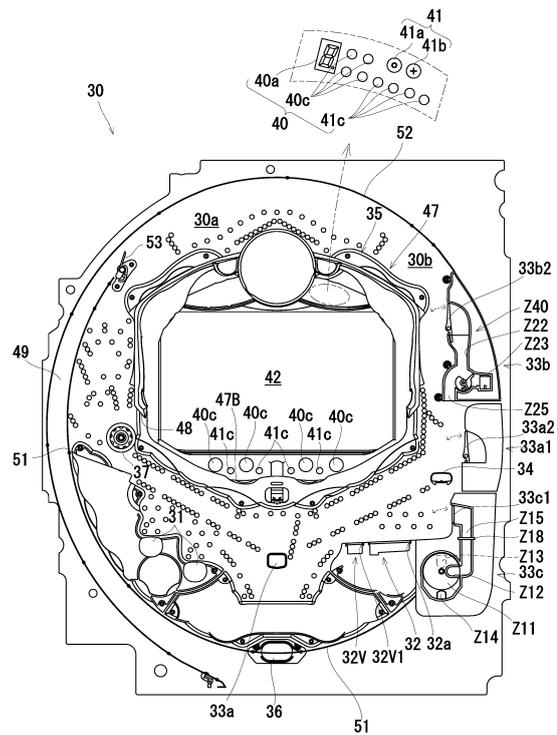
【 図 5 2 3 】

【Fig. 523】



【 図 5 2 4 】

【Fig. 524】



30

40

50



【 図 5 2 9 】

【Fig. 529】

(a) 時短A1、A2状態での特図1特図2の非電開放用振分可動物の動作

可動パターン	入球口(入球確率)
時短開始時に受け入れ口を反時計回りに回転運動	上部入球口(1/350) 下部入球口(349/350)

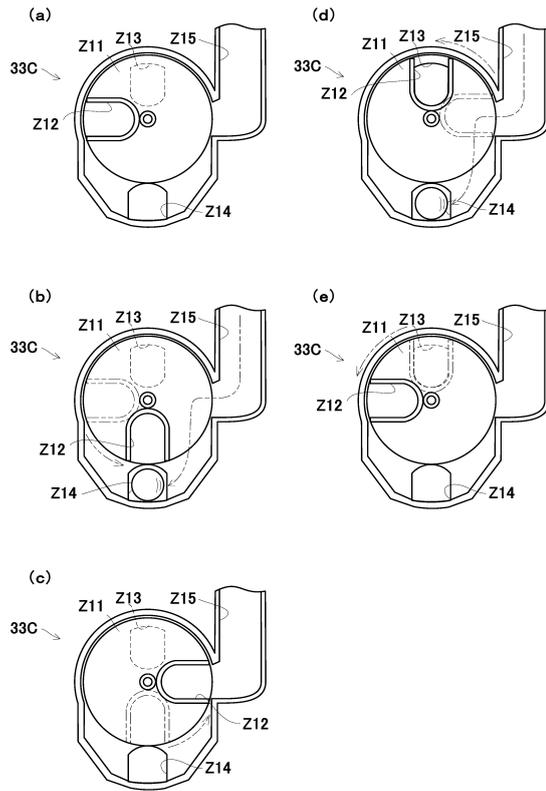
(b) 時短B状態での特図1特図2の非電開放用振分可動物の動作

可動パターン	入球口(入球確率)
受け入れ口を反時計回りに回転運動し遊技球通路側で受け入れ口を所定時間(10s)停止後再び回転運動	上部入球口(1/1)

【 図 5 3 0 】

【Fig. 530】

(時短A1、A2状態)



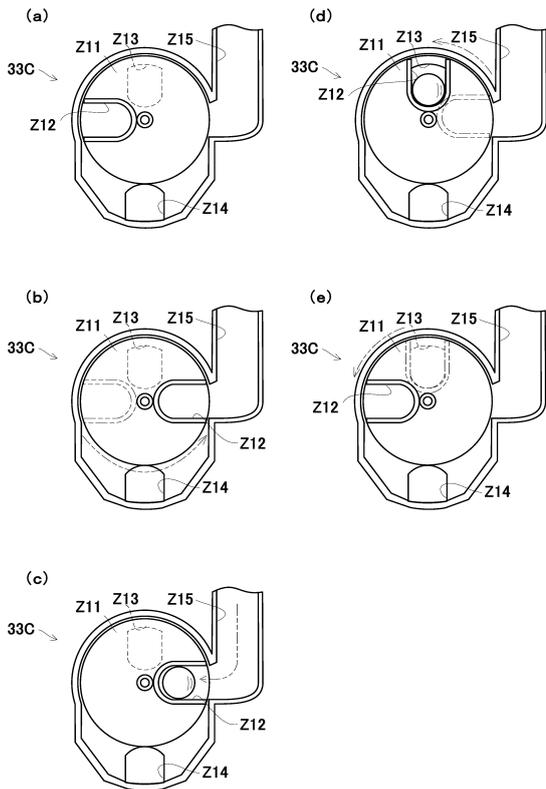
10

20

【 図 5 3 1 】

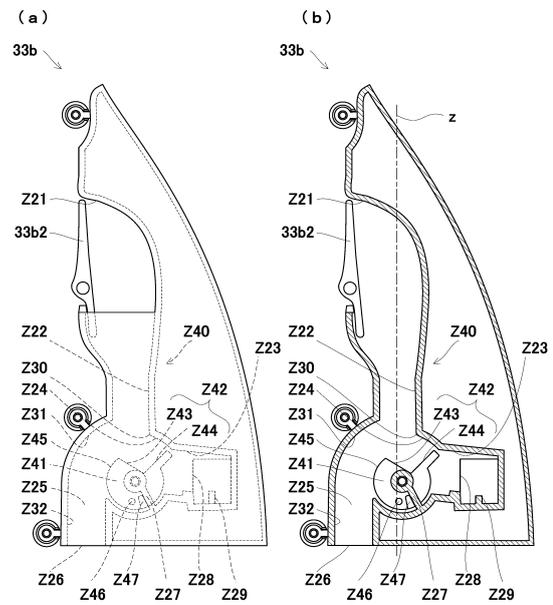
【Fig. 531】

(時短B状態)



【 図 5 3 2 】

【Fig. 532】



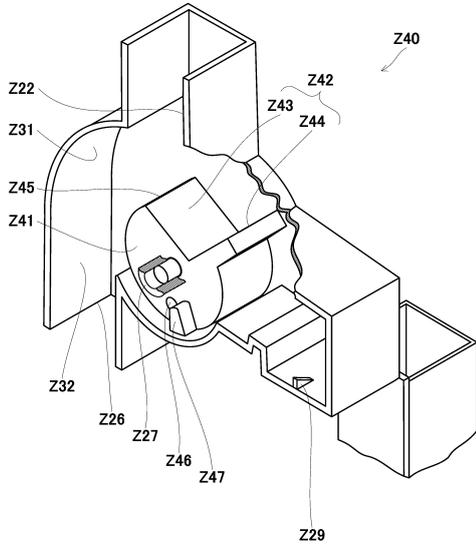
30

40

50

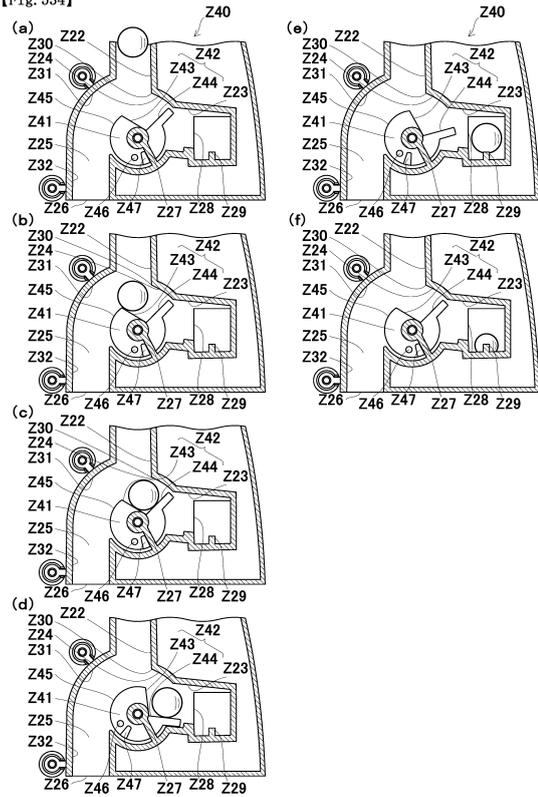
【 5 3 3 】

【Fig. 533】



【 5 3 4 】

【Fig. 534】

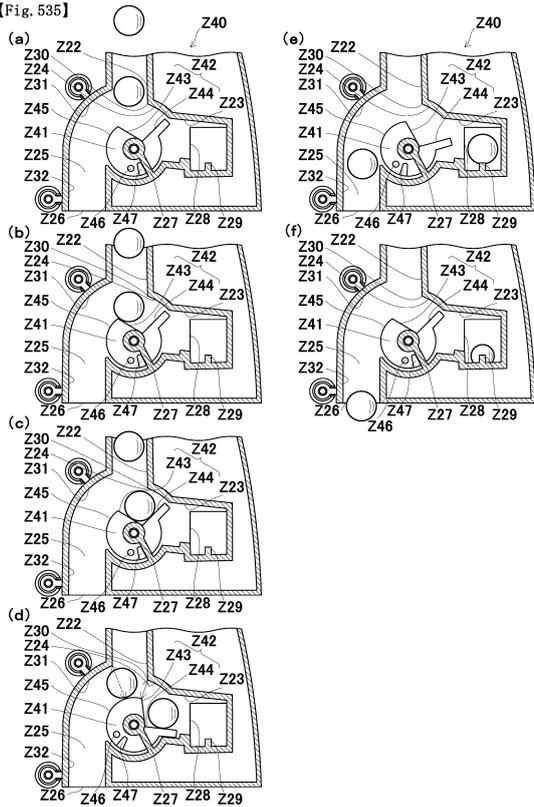


10

20

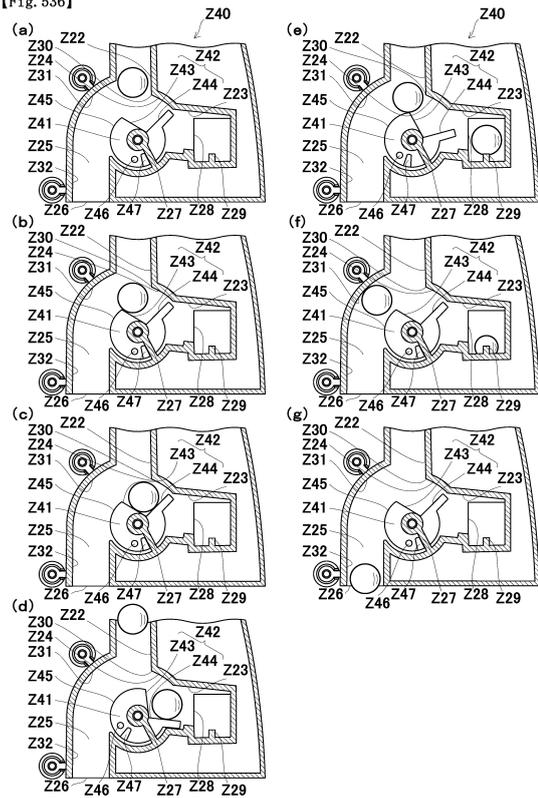
【 5 3 5 】

【Fig. 535】



【 5 3 6 】

【Fig. 536】



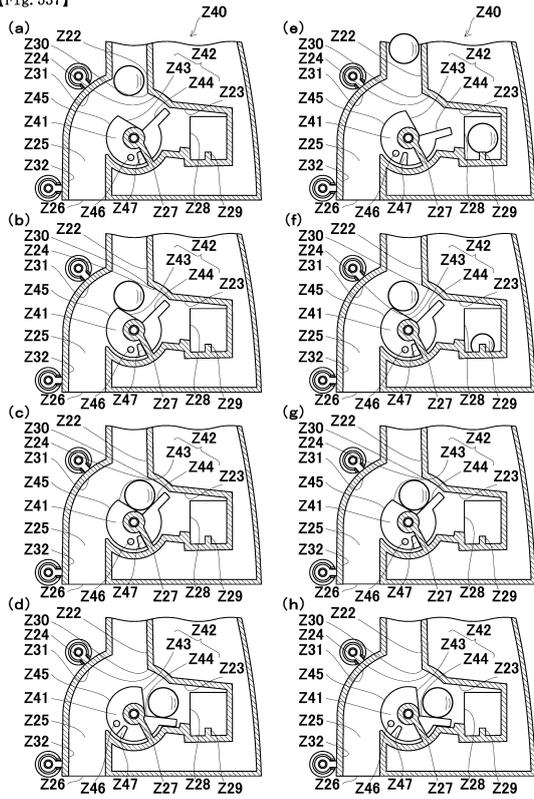
30

40

50

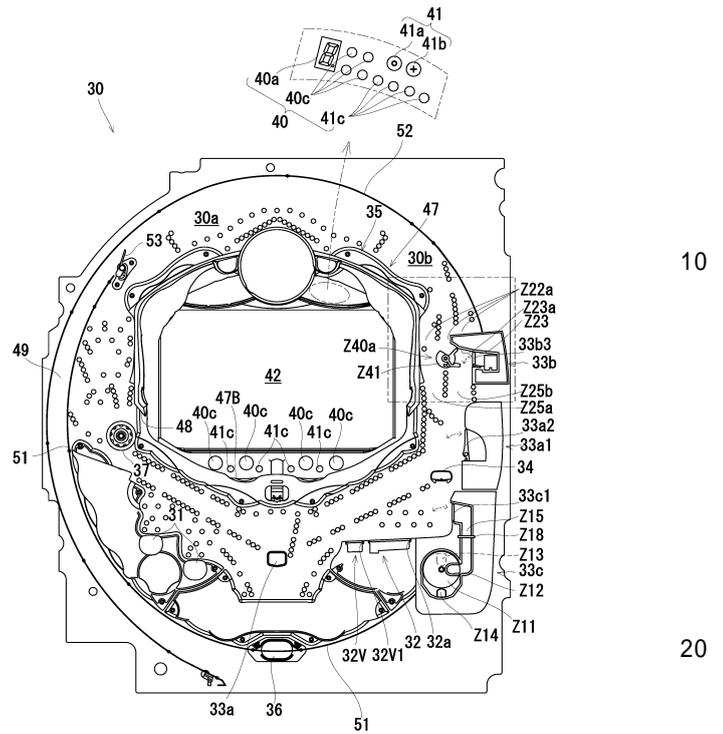
【 5 3 7 】

【Fig. 537】



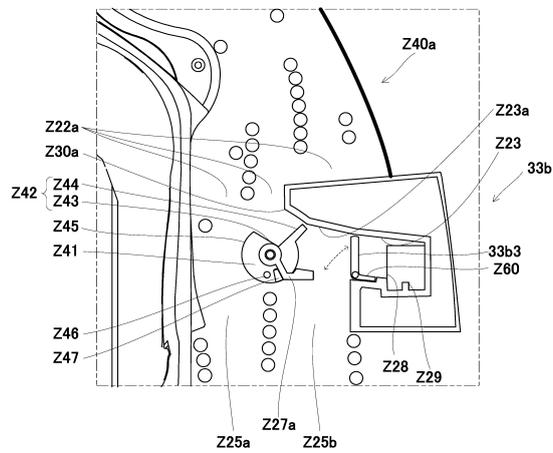
【 5 3 8 】

【Fig. 538】



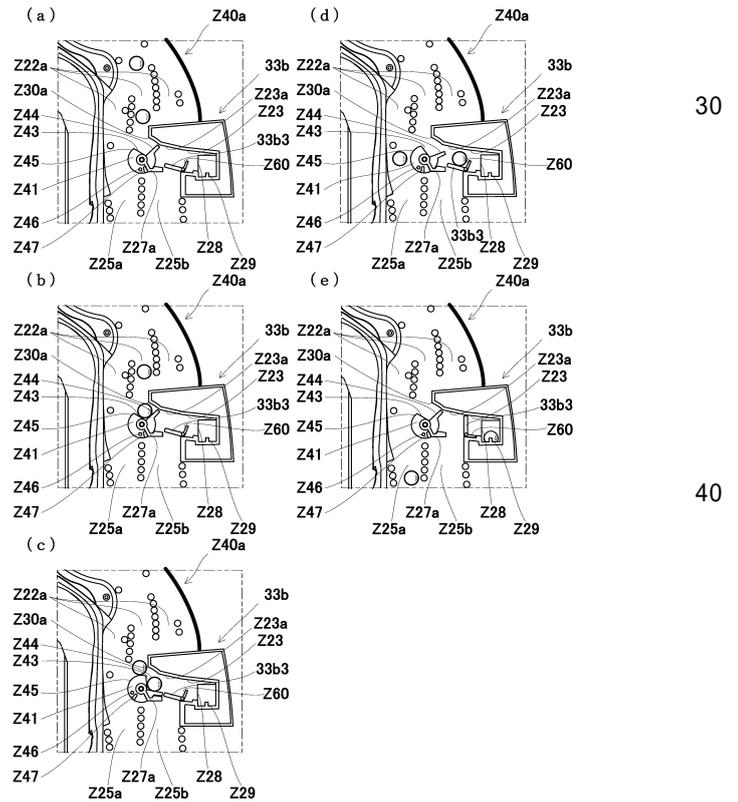
【 5 3 9 】

【Fig. 539】



【 5 4 0 】

【Fig. 540】



10

20

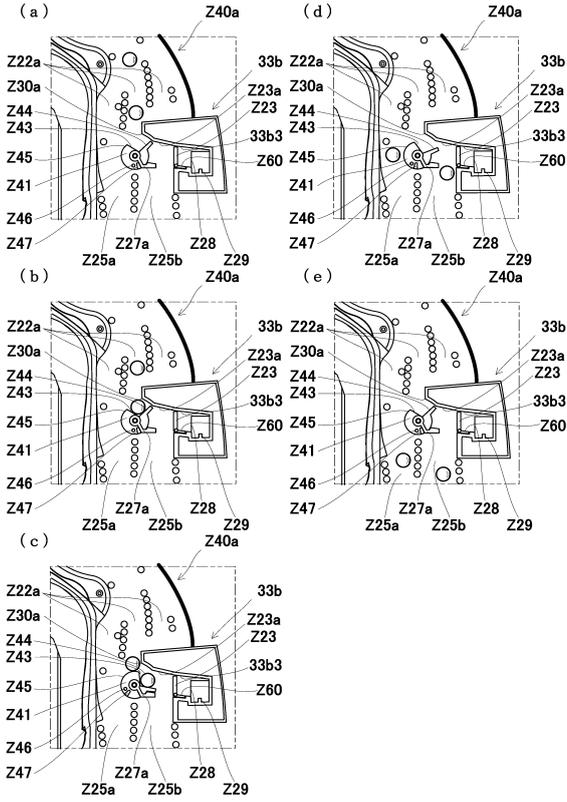
30

40

50

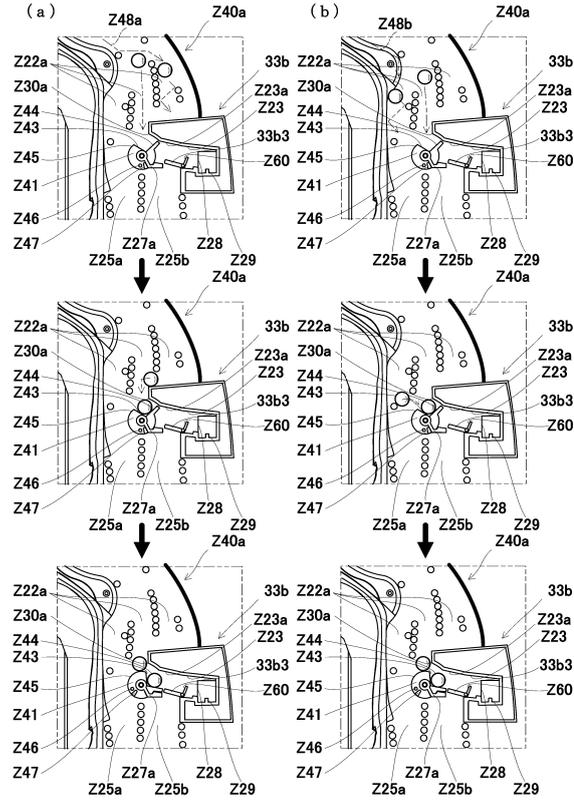
【 5 4 1 】

【Fig. 541】



【 5 4 2 】

【Fig. 542】

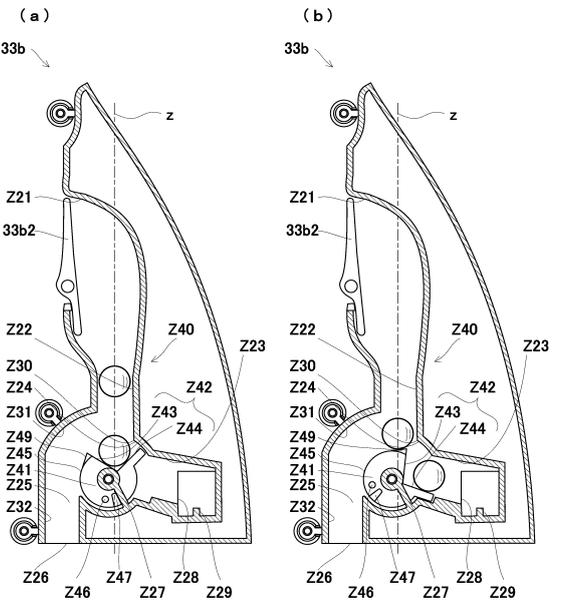


10

20

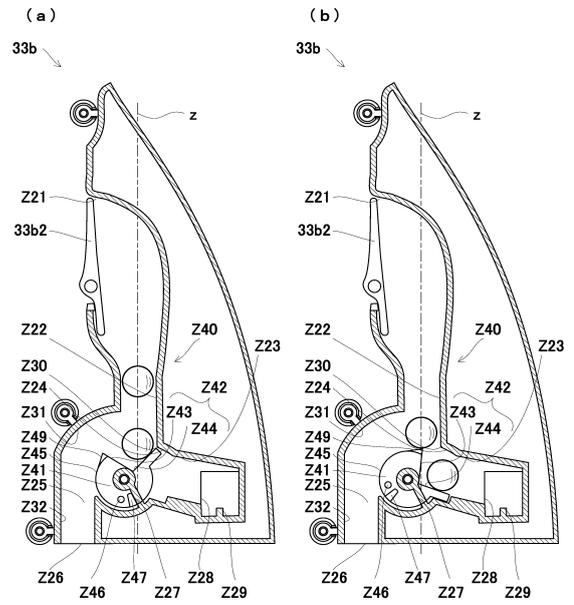
【 5 4 3 】

【Fig. 543】



【 5 4 4 】

【Fig. 544】



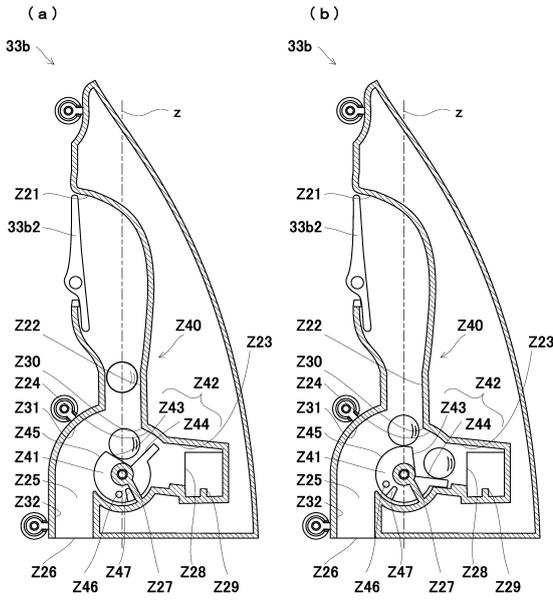
30

40

50

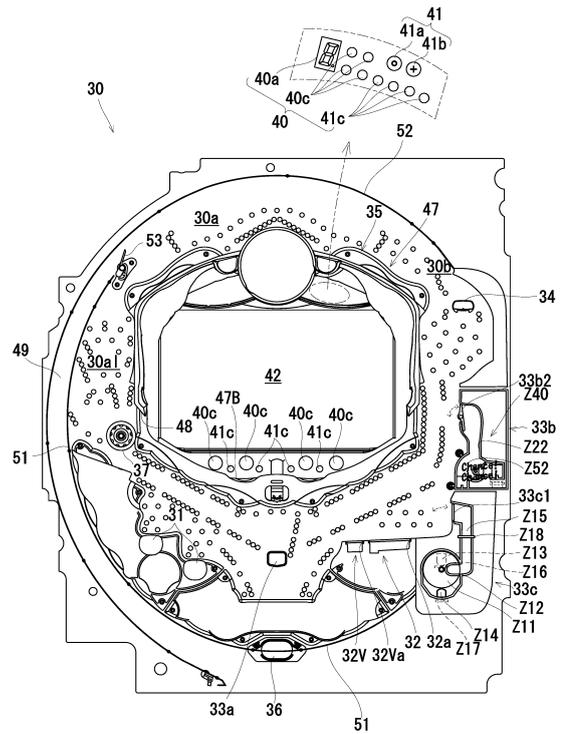
【 図 5 4 5 】

【Fig. 545】



【 図 5 4 6 】

【Fig. 546】

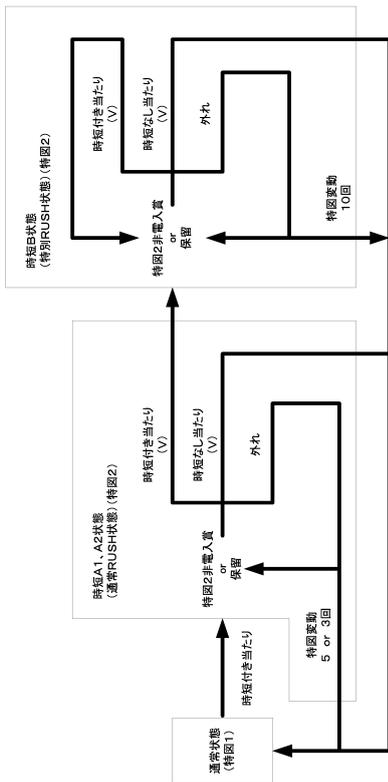


10

20

【 図 5 4 7 】

【Fig. 547】



【 図 5 4 8 】

【Fig. 548】

(a) 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態の終期
150 300	0~44	第2記号 (第2大当たり)	1~9	6R時短A1	特別図柄変動 5回まで
	45~99	第1記号 (第1大当たり)		6R時短A2	特別図柄変動 3回まで

30

(b) 特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態の終期
0~119	0~49	第3記号 (第1小当たり)	1~9	12R時短B (V入賞)	特別図柄変動 10回
	50~69	第4記号 (第2小当たり)		6R時短B (V入賞)	特別図柄変動 10回
	70~99	第5記号 (第3小当たり)		3R通常 (V入賞)	なし (特図2保留なければ RUSH終了)

40

50

【 図 5 4 9 】

【Fig. 549】

(a) 時短A1、A2状態での特図2の非電開放用振分可動物の動作

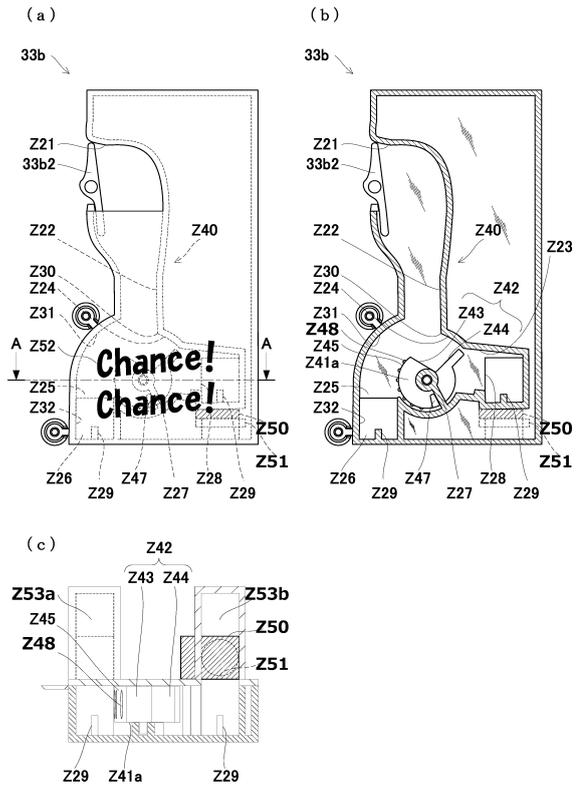
可動パターン	入球口(入球確率)
受け入れ口を遊技球通路と上部入球口とで往復運動	上部入球口(1/90) 下部入球口(89/90)

(b) 時短B状態での特図2の非電開放用振分可動物の動作

可動パターン	入球口(入球確率)
受け入れ口を遊技球通路と上部入球口とで往復運動 (遊技球通路側では所定時間(2e)停止)	上部入球口(1/2) 下部入球口(1/2)

【 図 5 5 0 】

【Fig. 550】

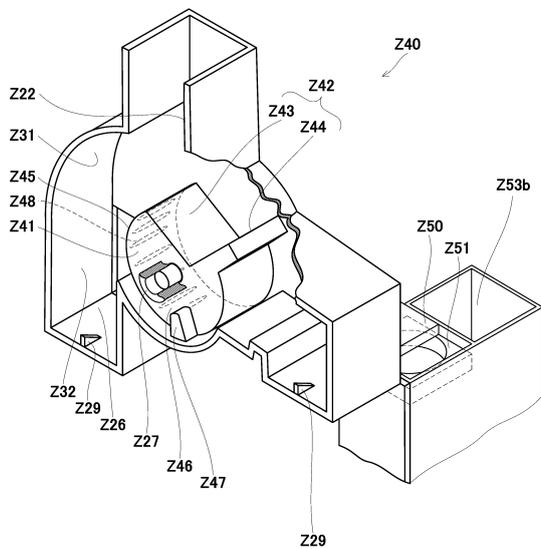


10

20

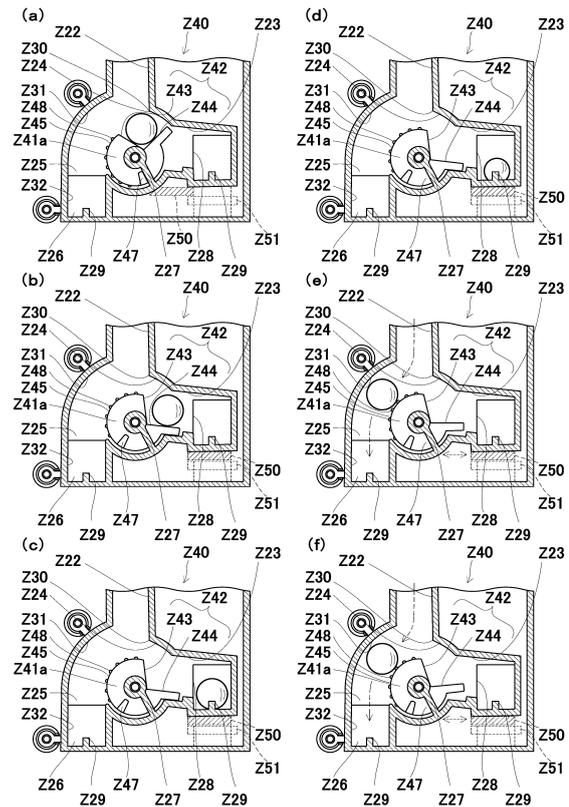
【 図 5 5 1 】

【Fig. 551】



【 図 5 5 2 】

【Fig. 552】



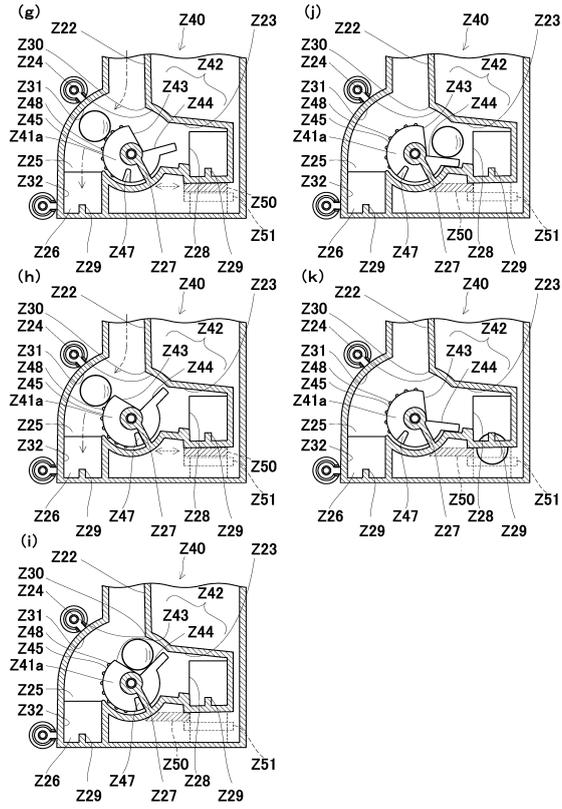
30

40

50

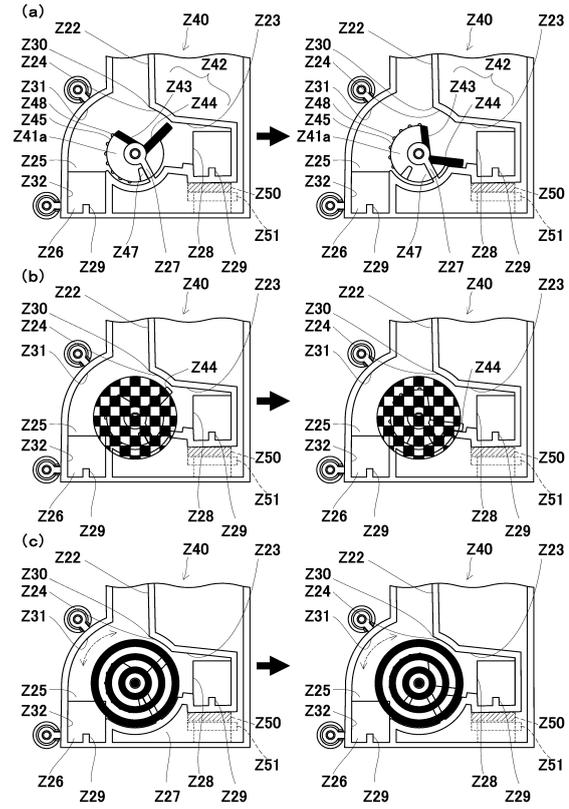
【 5 5 3 】

【Fig. 553】



【 5 5 4 】

【Fig. 554】

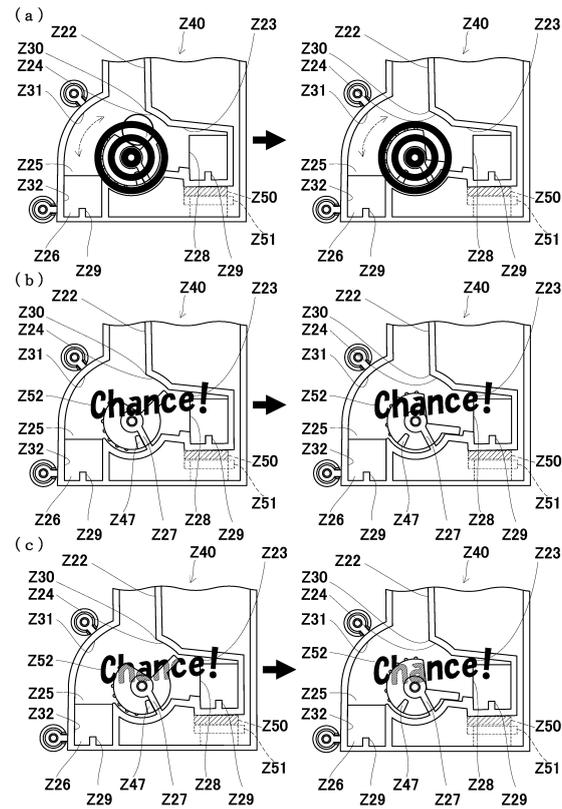


10

20

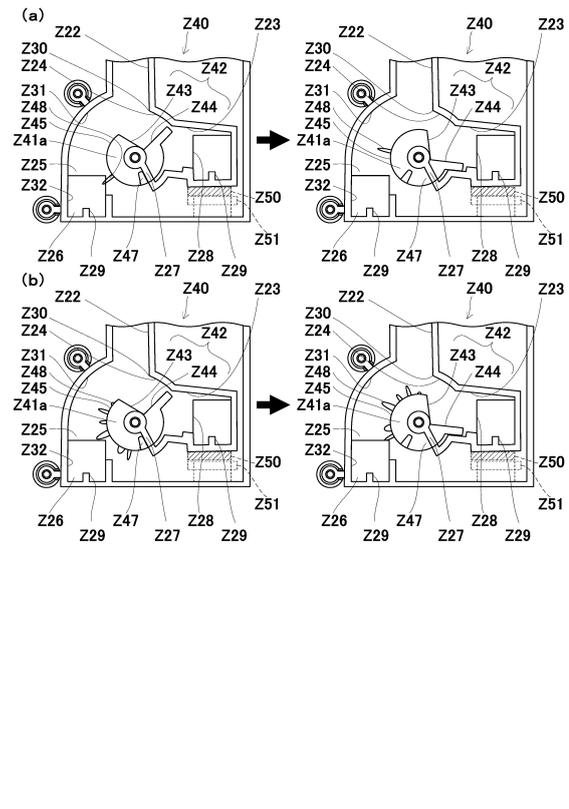
【 5 5 5 】

【Fig. 555】



【 5 5 6 】

【Fig. 556】



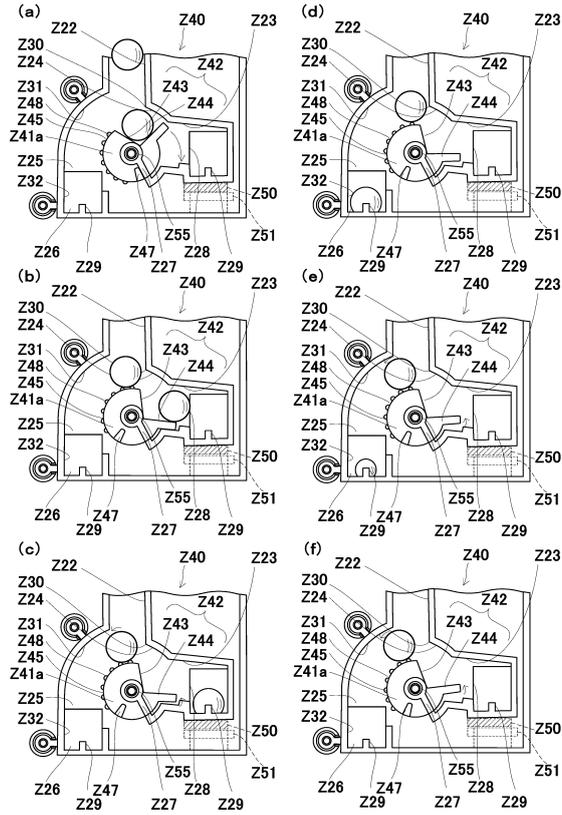
30

40

50

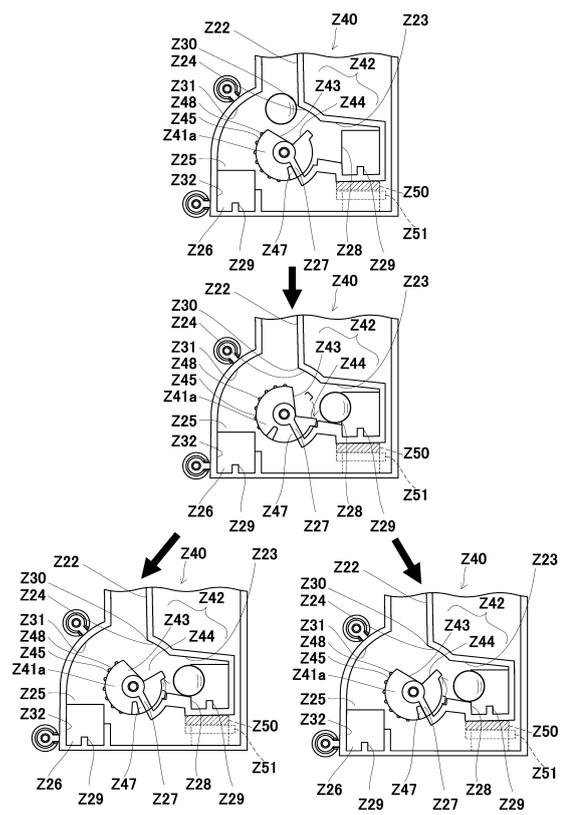
【 5 5 7 】

【Fig. 557】



【 5 5 8 】

【Fig. 558】

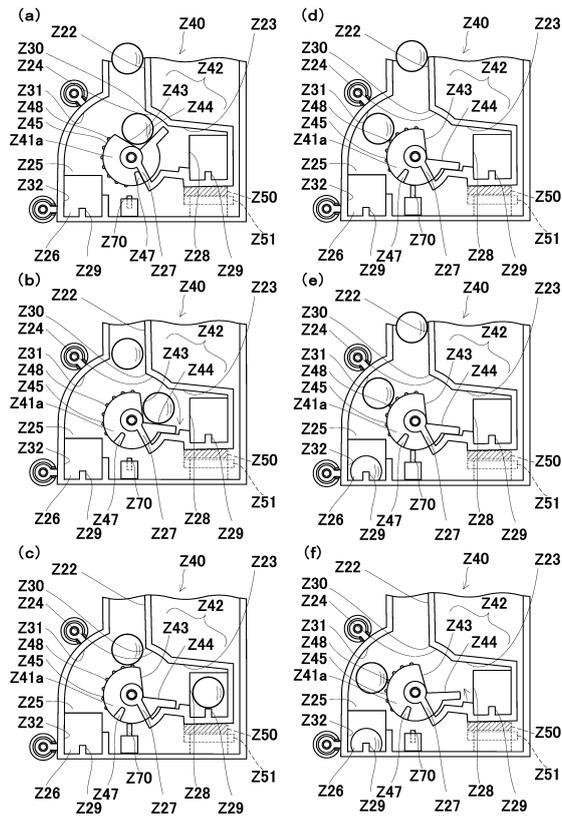


10

20

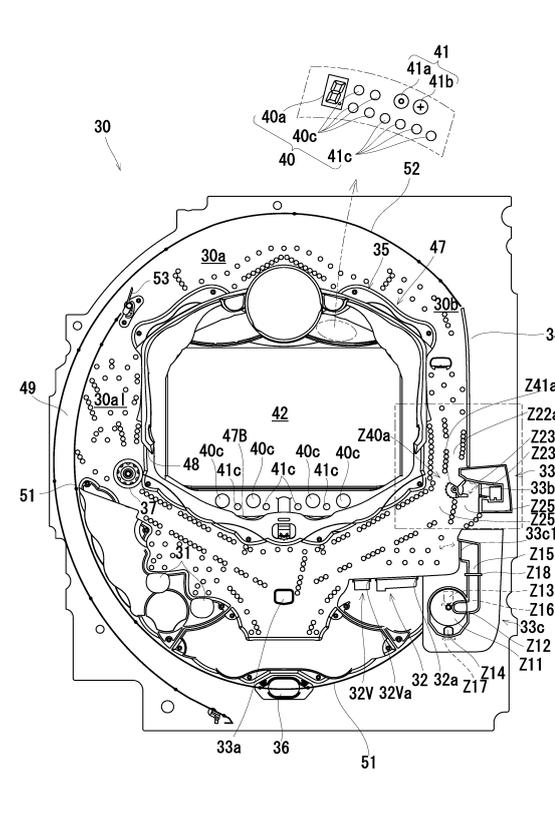
【 5 5 9 】

【Fig. 559】



【 5 6 0 】

【Fig. 560】



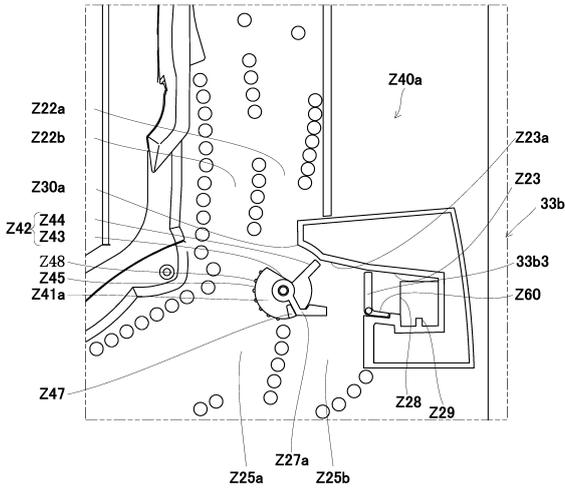
30

40

50

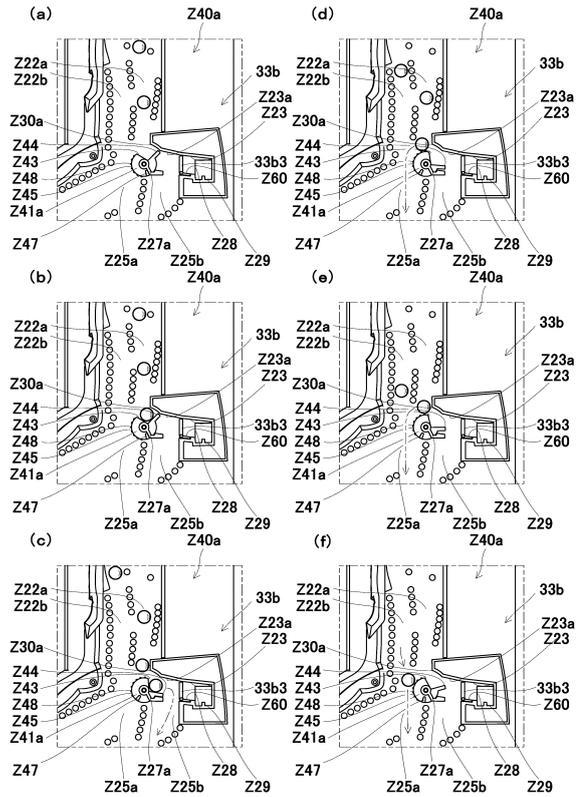
【 5 6 1 】

[Fig. 561]



【 5 6 2 】

[Fig. 562]

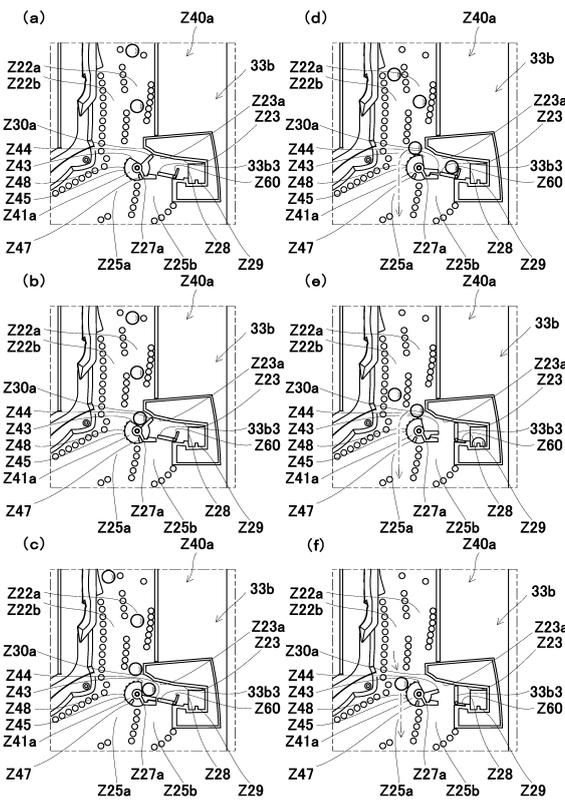


10

20

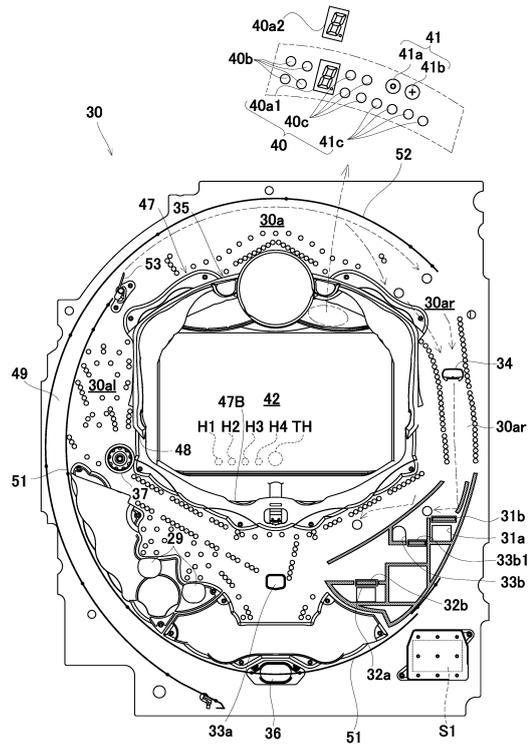
【 5 6 3 】

[Fig. 563]



【 5 6 4 】

[Fig. 564]



30

40

50

【 図 5 6 5 】

【Fig. 565】

( a ) 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態/その終期
150 300 450	0~2	第2記号 (第2大 当たり)	1~9	6R時短C	時短C状態/ 特別図柄変動10回 (残保留4回)まで
	3~99	第1記号 (第1大 当たり)	1~9	6R時短A	時短A状態/ 特別図柄変動7回 (残保留4回)まで

( b ) 特図2大当たり抽選用テーブル (時短A状態及びその残保留(時短B状態を除く)中)

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	V通過時 の状態	時短状態/ その終期
0~2	0~99	第2記号 (第2大 当たり)	1~9	6R時短C (直撃)	無し	時短C状態/ 特別図柄変動10回 (残保留4回)まで
3~79	0~79	第4記号 (第2小 当たり)	1~9	6R時短 (V)	通常状態	時短A状態/ 特別図柄変動7回 (残保留4回)まで
	80~99	第3記号 (第1小 当たり)	1~9	6R通常 (V)	通常状態	無し

【 図 5 6 6 】

【Fig. 566】

( a ) 特図2大当たり抽選用テーブル (時短B状態中)

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	V通過時 の状態	時短状態/ その終期
0~2	0~99	第2記号 (第2大 当たり)	1~9	6R時短C (直撃)	無し	時短C状態/ 特別図柄変動10回 (残保留4回)まで
3~79	0~99	第4記号 (第2小 当たり)	1~9	6R時短 (V)	時短B 状態	時短C状態/ 特別図柄変動10回 (残保留4回)まで

( b ) 特図2大当たり抽選用テーブル (時短C状態)

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	V通過時 の状態	時短状態/ その終期
0~2	0~99	第2記号 (第2大 当たり)	1~9	6R時短C (直撃)	無し	時短C状態/ 特別図柄変動10回 (残保留4回)まで
3~79	0~79	第4記号 (第2小 当たり)	1~9	6R時短 (V)	時短C 状態	時短C状態/ 特別図柄変動10回 (残保留4回)まで
	80~99	第3記号 (第1小 当たり)	1~9	6R通常 (V)	通常 状態	無し

10

20

【 図 5 6 7 】

【Fig. 567】

特別抽選用テーブル (時短A状態の最終変動(7回目))

特別抽選 カウンタC4 (0~99)	抽選結果	時短状態/その終期
0~24	当選	時短B状態/特別図柄変動5回まで (すなわち残保留消化後の1回目の変動開始まで)
25~99	落選	無し

【 図 5 6 8 】

【Fig. 568】

( a ) 普通図柄抽選用テーブル

普通図柄乱数カウンタ CS3(0~250)	第2図柄
0~16	×
17~250	○

( b ) 普通図柄変動パターン(普通電動役物開放パターン)抽選用テーブル

遊技状態	普通図柄乱数カウンタ CS3(0~250)	変動時間 (秒)	開放時間(秒)
通常状態 大当たりラウンド遊技状態	0~250	60	0.3
時短A状態、時短C状態	0~250	10	1.0
時短B状態	0~250	50	0.3

30

40

50

【 図 5 6 9 】

【Fig. 569】

(a) 特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

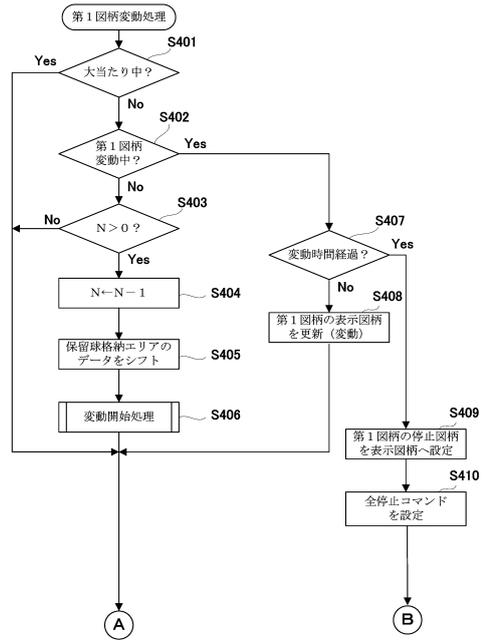
大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	変動種別カウンタ CS1(0~198)	変動種別カウンタ CS2(0~240)	変動パターン (変動時間[秒])
150, 300 450	0~99	0~198	0~240	大当たり変動 (30秒)
上記以外		0~198	0~240	ハズレ変動 (3~30秒)

(b) 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	変動種別カウンタ CS1(0~198)	変動種別カウンタ CS2(0~240)	変動パターン (変動時間[秒])
0~2	0~99	0~198	0~240	大当たり変動 (30秒)
3~79	0~99	0~198	0~240	小当たり変動 (30秒)
上記以外		0~198	0~240	ハズレ変動 (3~30秒)

【 図 5 7 0 】

【Fig. 570】

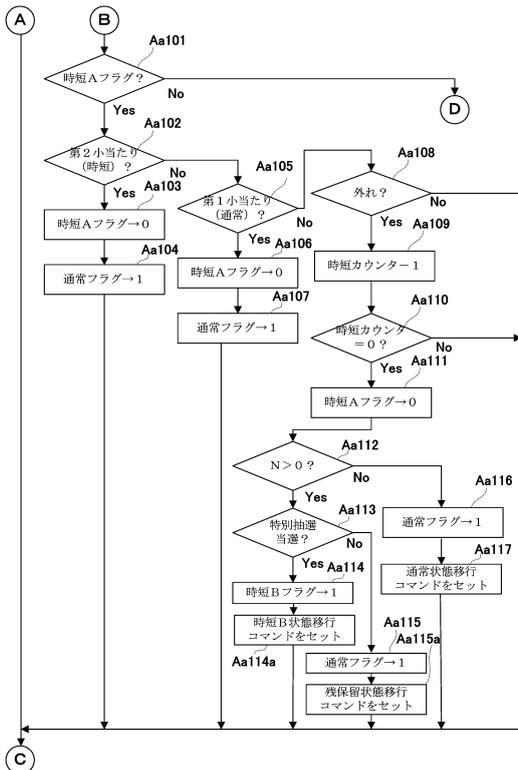


10

20

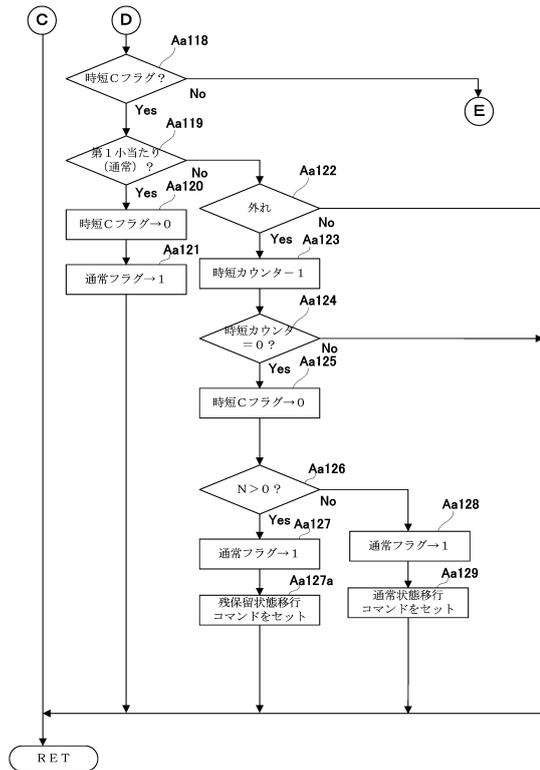
【 図 5 7 1 】

【Fig. 571】



【 図 5 7 2 】

【Fig. 572】



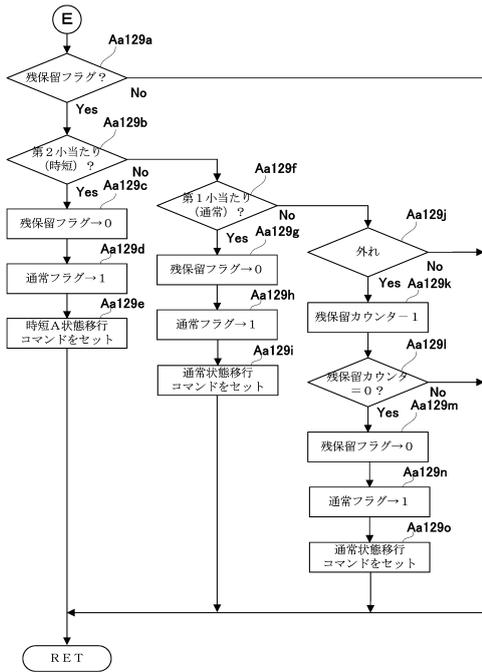
30

40

50

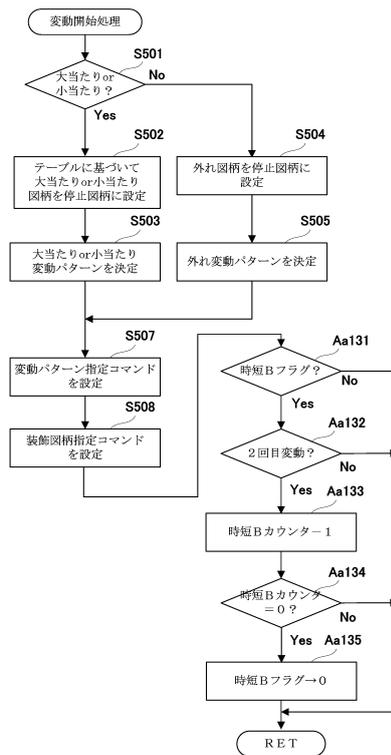
【 図 5 7 3 】

【Fig. 573】



【 図 5 7 4 】

【Fig. 574】

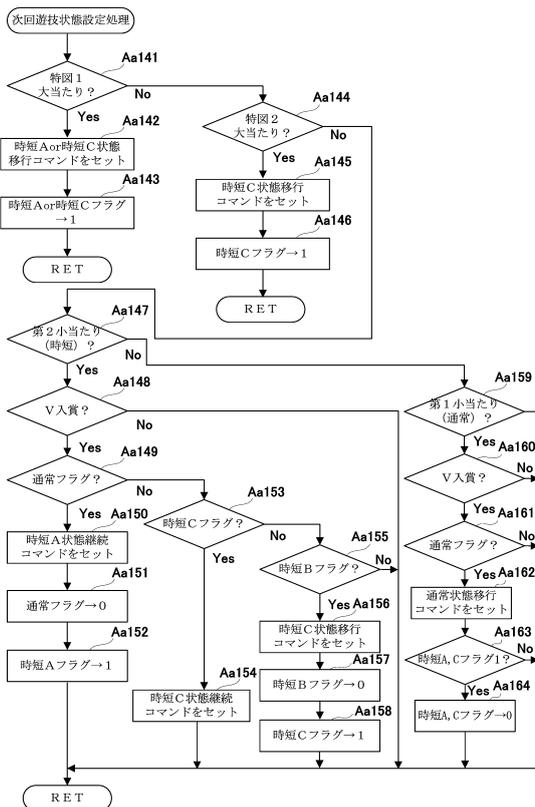


10

20

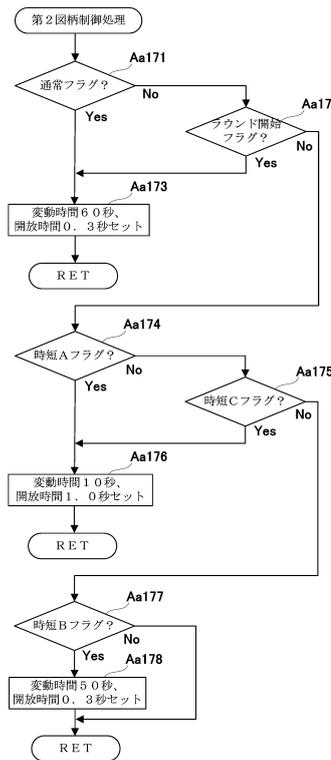
【 図 5 7 5 】

【Fig. 575】



【 図 5 7 6 】

【Fig. 576】



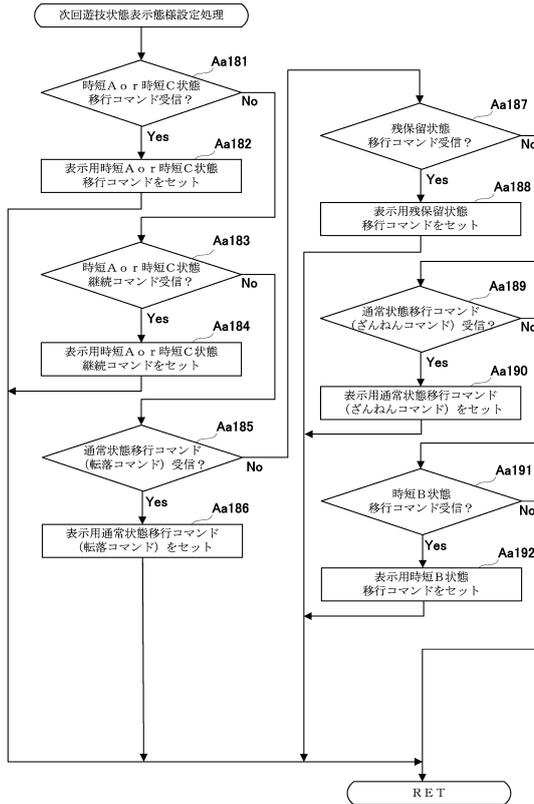
30

40

50

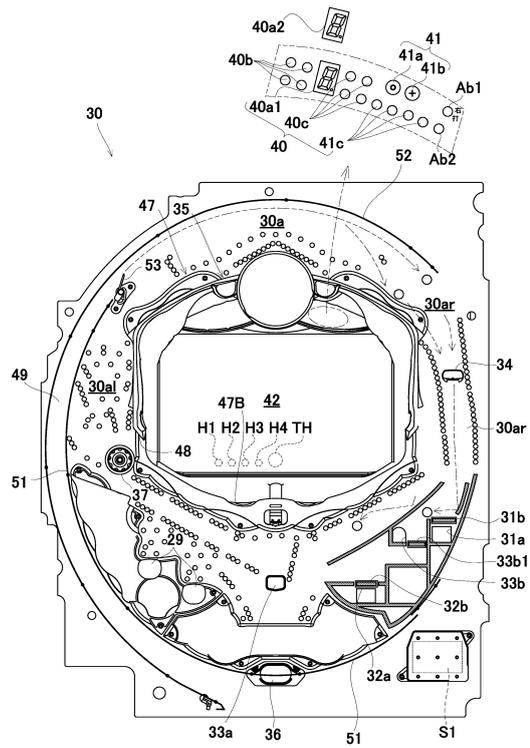
【 図 5 7 7 】

【Fig. 577】



【 図 5 7 8 】

【Fig. 578】

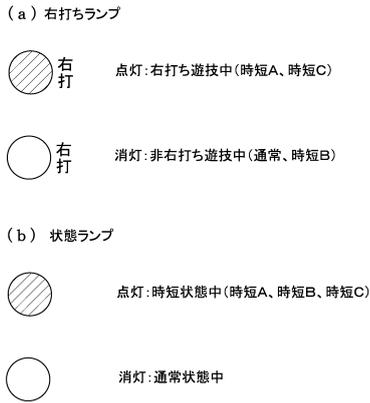


10

20

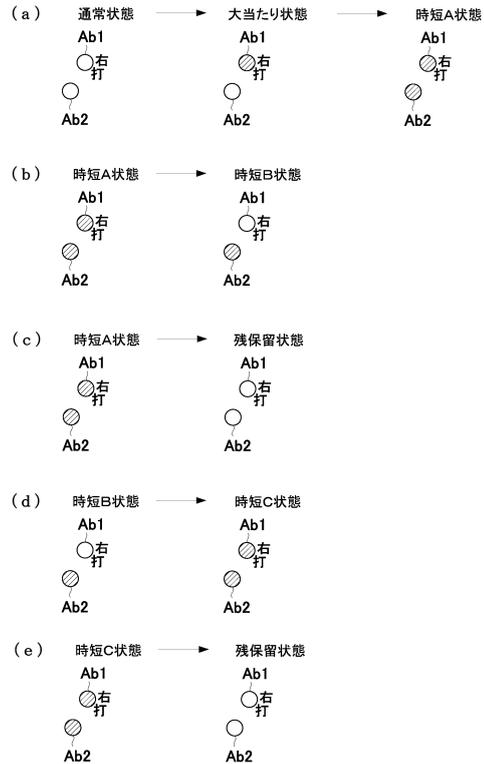
【 図 5 7 9 】

【Fig. 579】



【 図 5 8 0 】

【Fig. 580】



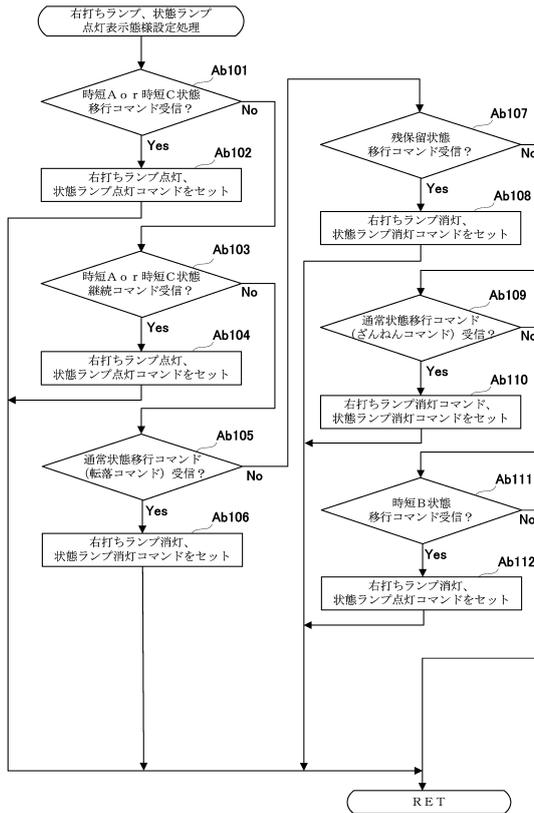
30

40

50

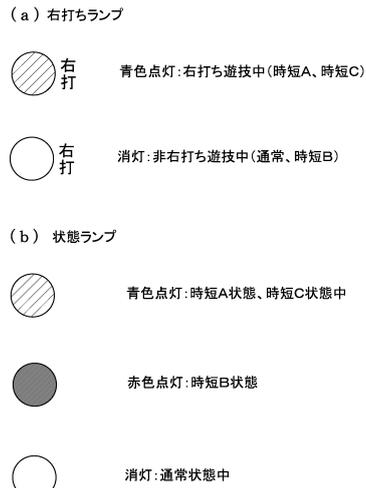
【 図 5 8 1 】

【Fig. 581】



【 図 5 8 2 】

【Fig. 582】

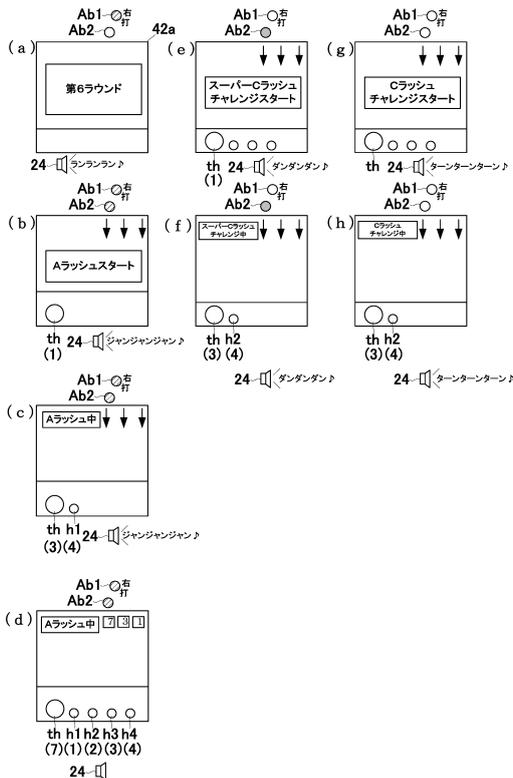


10

20

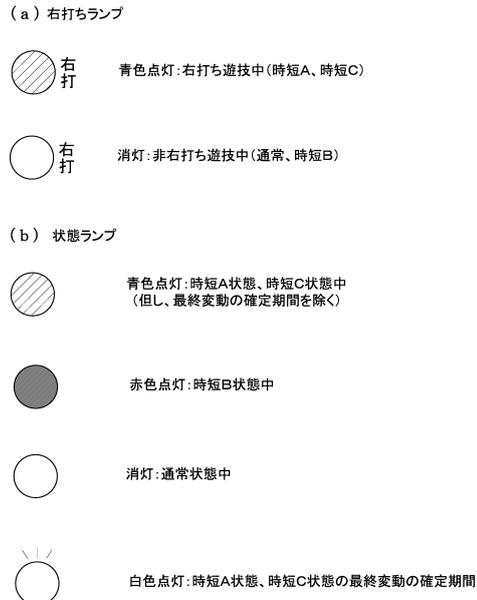
【 図 5 8 3 】

【Fig. 583】



【 図 5 8 4 】

【Fig. 584】



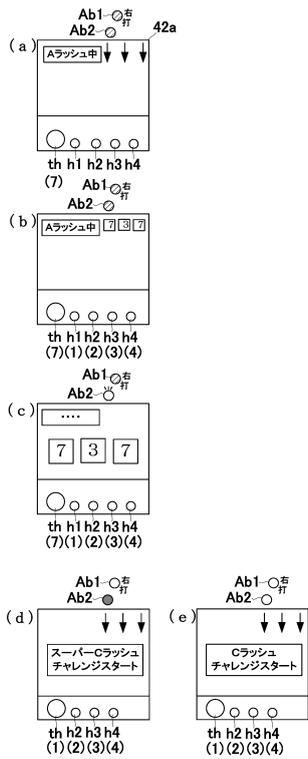
30

40

50

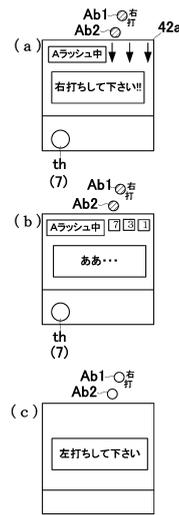
【 図 5 8 5 】

【Fig.585】



【 図 5 8 6 】

【Fig.586】

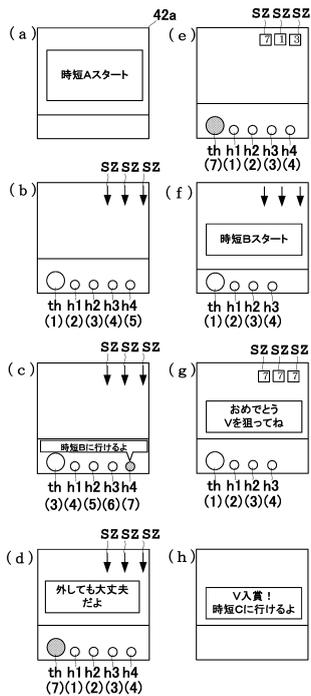


10

20

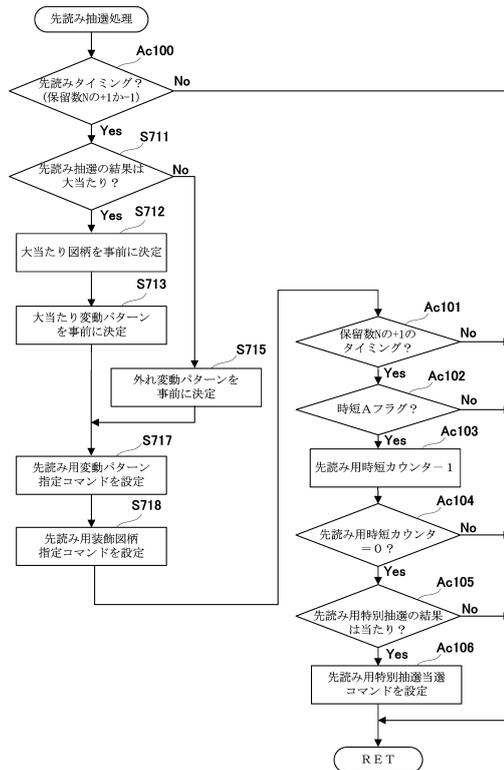
【 図 5 8 7 】

【Fig.587】



【 図 5 8 8 】

【Fig. 588】



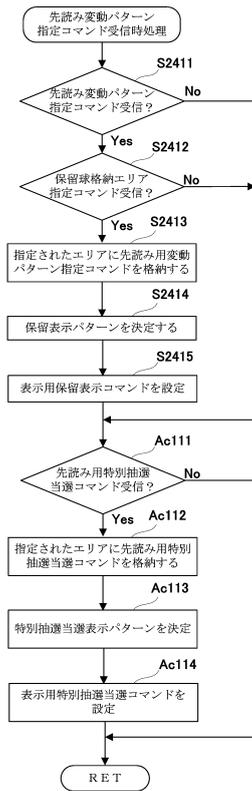
30

40

50

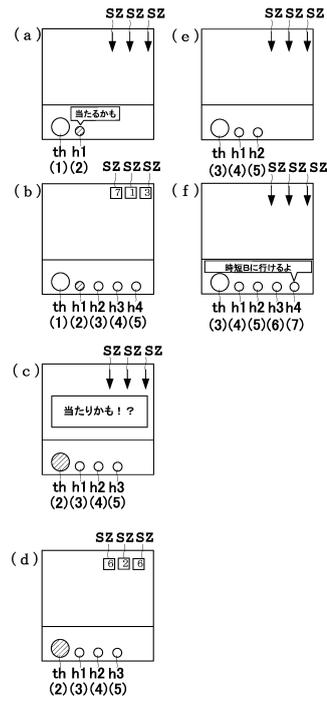
【 図 5 8 9 】

【Fig. 589】



【 図 5 9 0 】

【Fig.590】

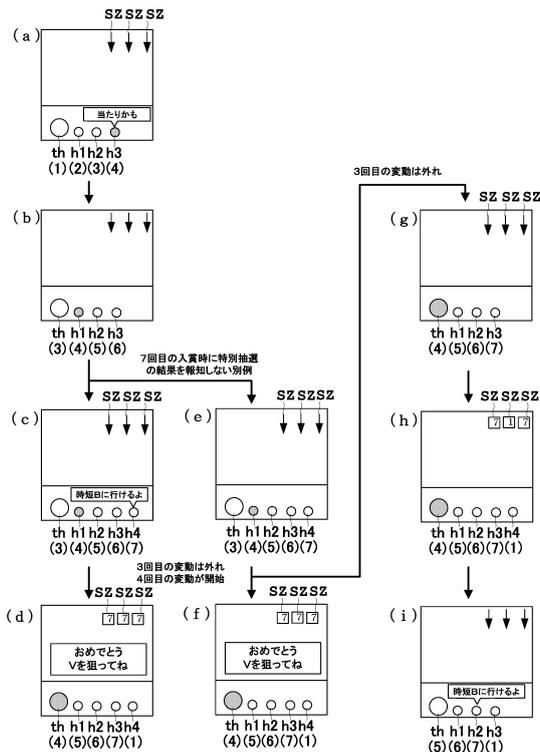


10

20

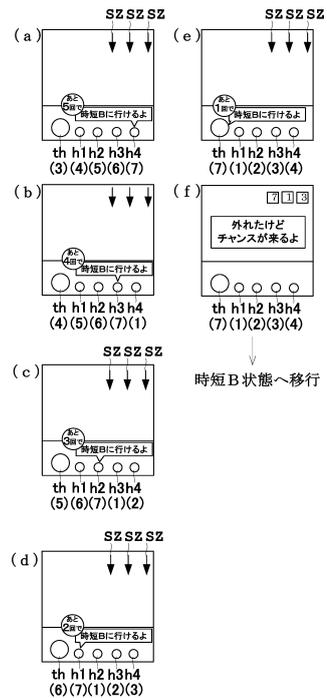
【 図 5 9 1 】

【Fig.591】



【 図 5 9 2 】

【Fig.592】



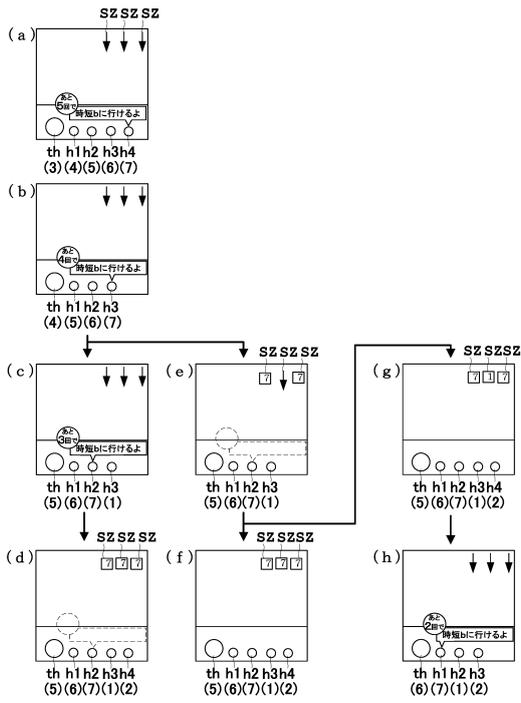
30

40

50

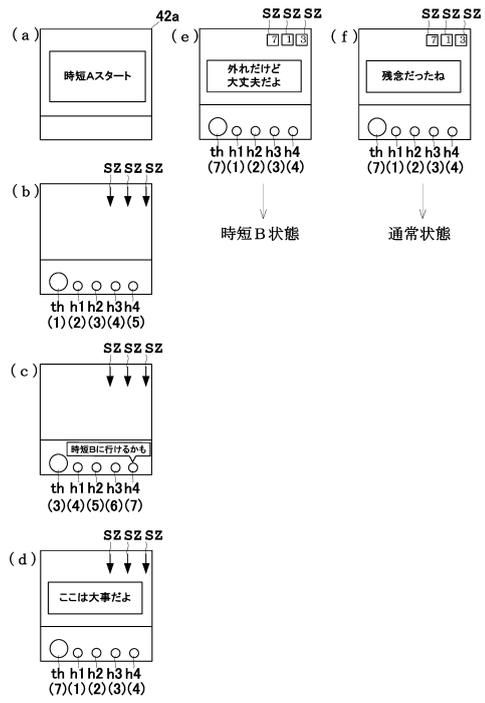
【図 5 9 3】

【Fig.593】



【図 5 9 4】

【Fig.594】

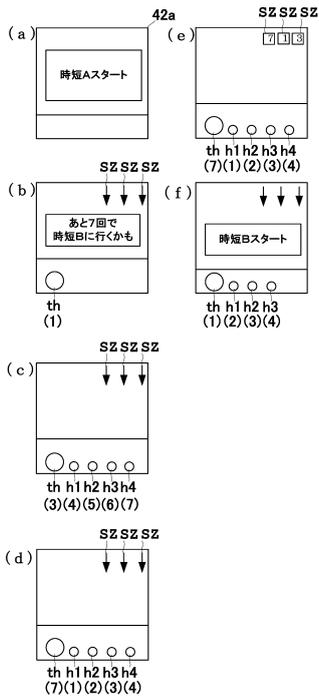


10

20

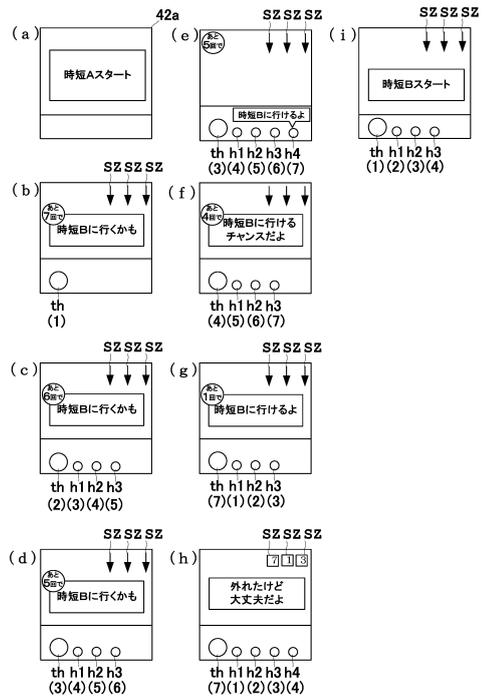
【図 5 9 5】

【Fig.595】



【図 5 9 6】

【Fig.596】



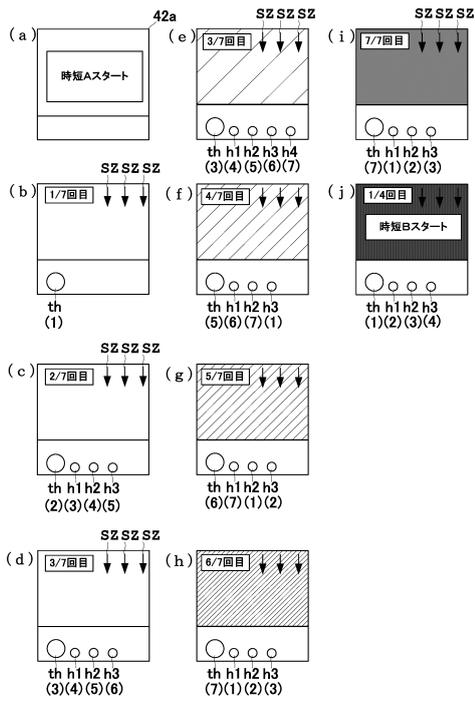
30

40

50

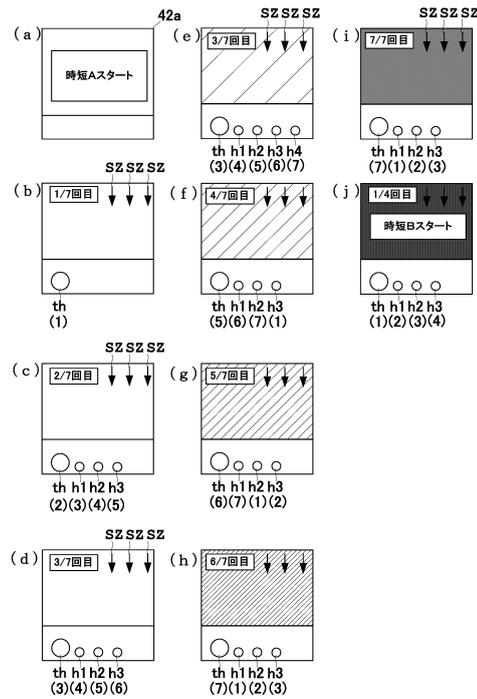
【 図 5 9 7 】

【Fig.597】



【 図 5 9 8 】

【Fig.598】



10

20

【 図 5 9 9 】

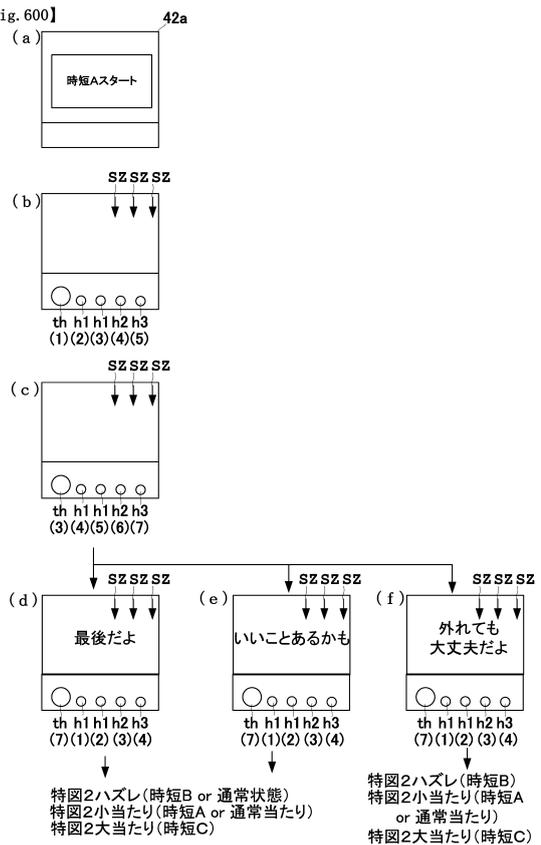
【Fig. 599】

表示用特別抽選用テーブル (時短A状態の最終変動(7回目))

特別抽選カウンタC4 (0~99)	抽選結果表示パターン	表示される文字
0~9	第1当選表示パターン	最後だよ
10~19	第2当選表示パターン	いいことあるかも
20~24	第3当選表示パターン	外れても大丈夫だよ
25~90	第1落選表示パターン	最後だよ
91~99	第2落選表示パターン	いいことあるかも

【 図 6 0 0 】

【Fig. 600】

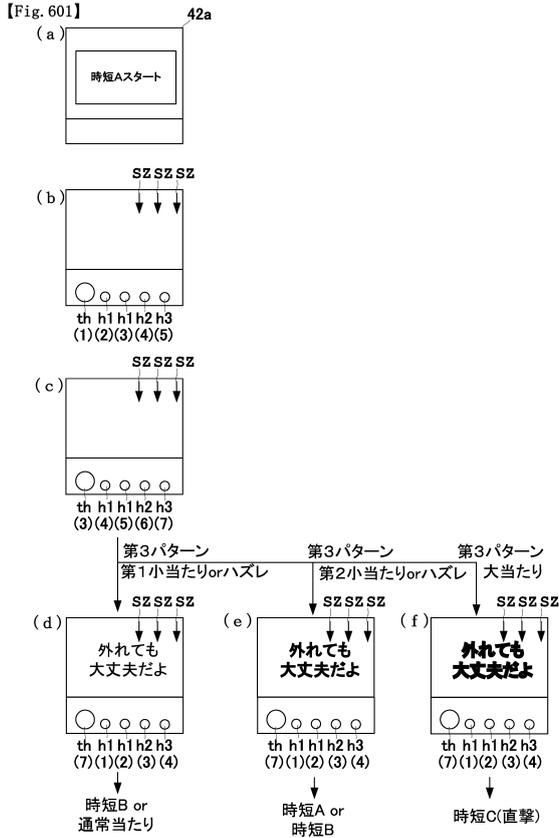


30

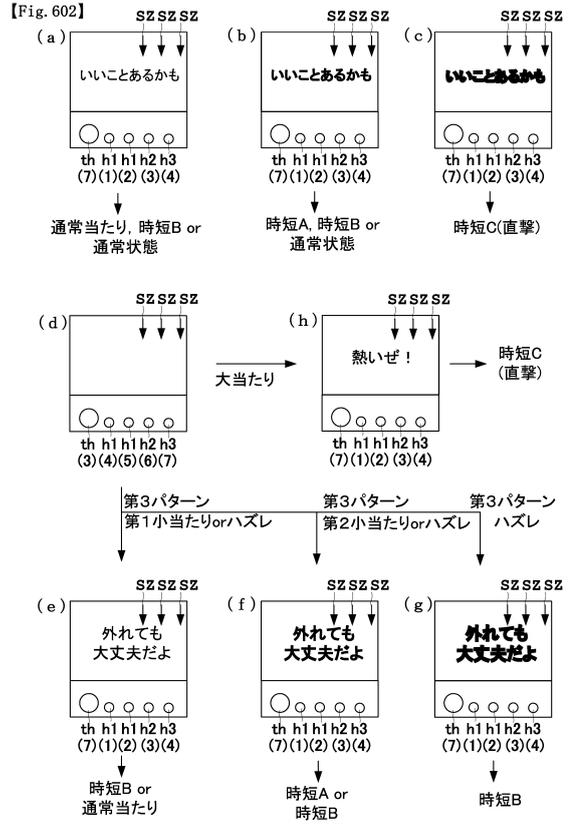
40

50

【図 601】



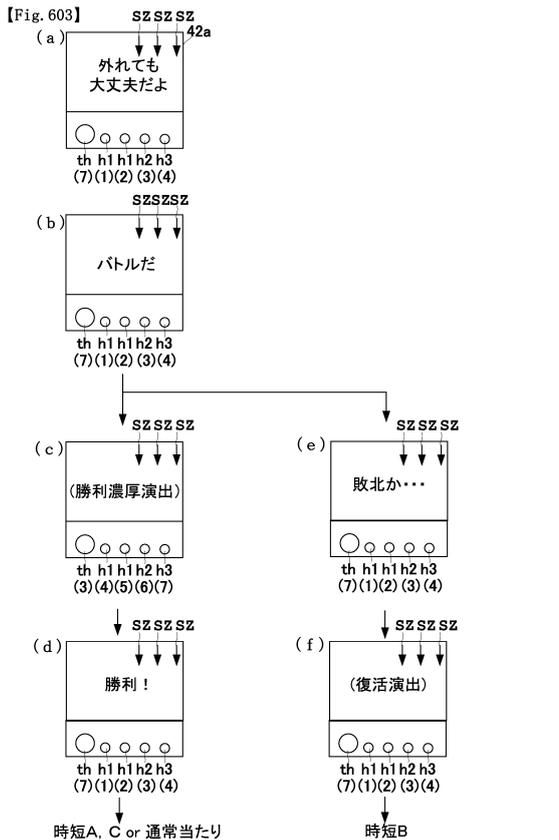
【図 602】



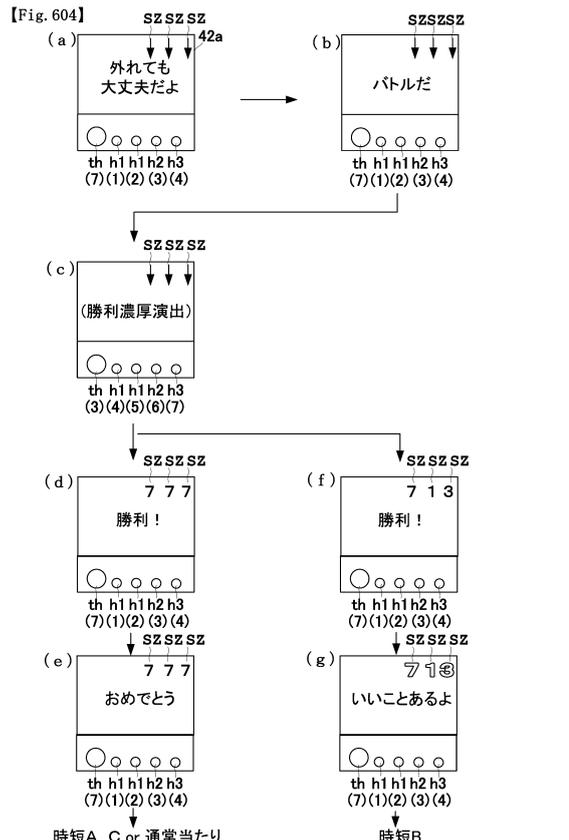
10

20

【図 603】



【図 604】



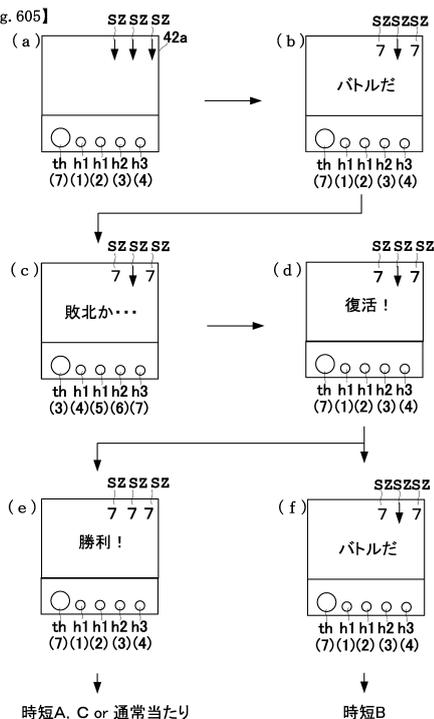
30

40

50

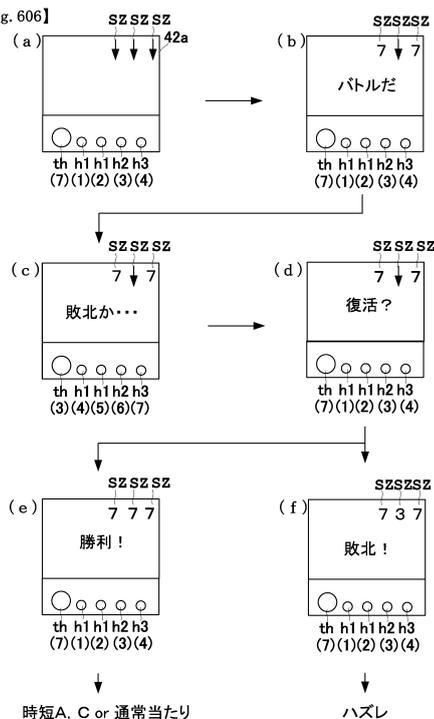
【 図 6 0 5 】

【Fig. 605】



【 図 6 0 6 】

【Fig. 606】

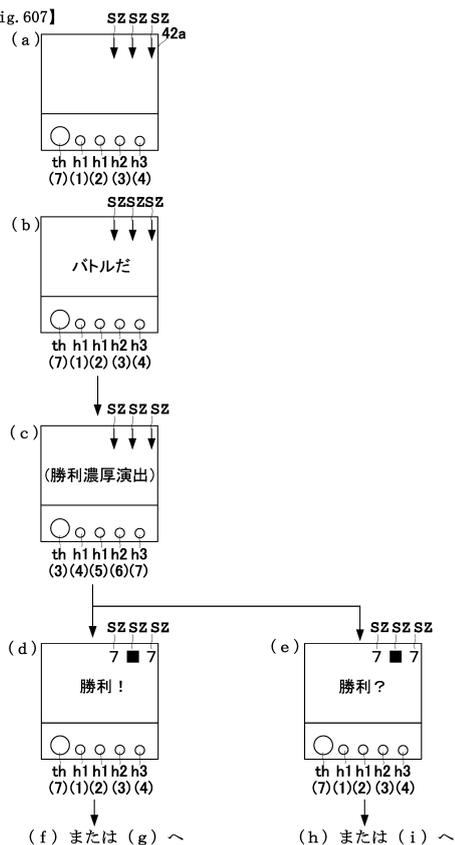


10

20

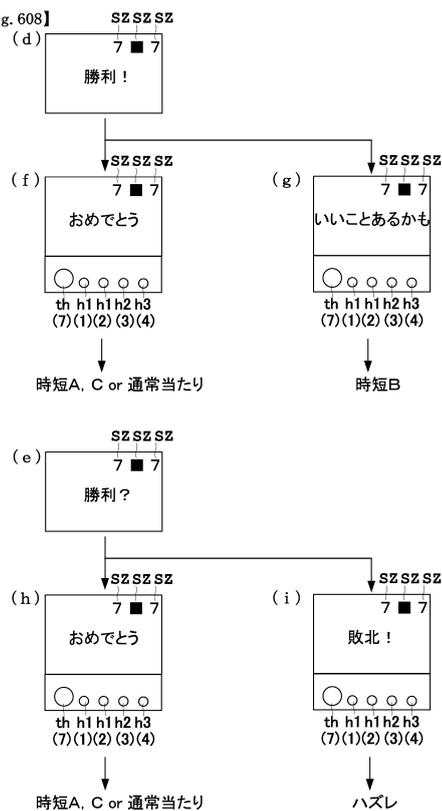
【 図 6 0 7 】

【Fig. 607】



【 図 6 0 8 】

【Fig. 608】



30

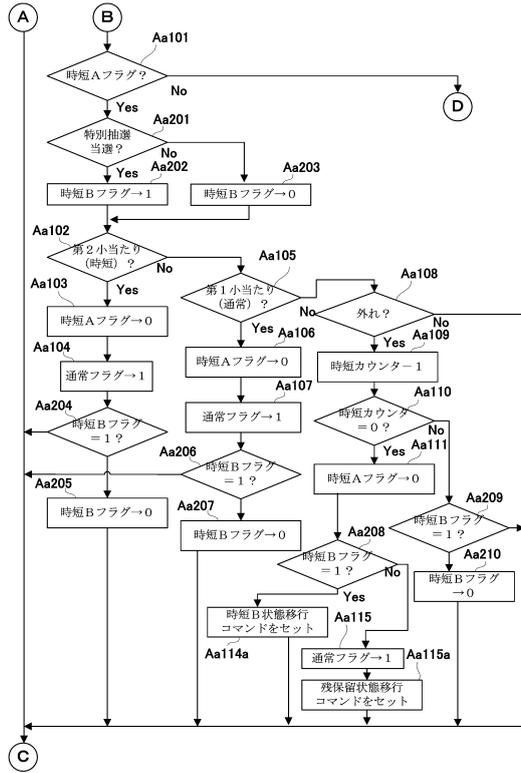
40

50

【 図 6 0 9 】

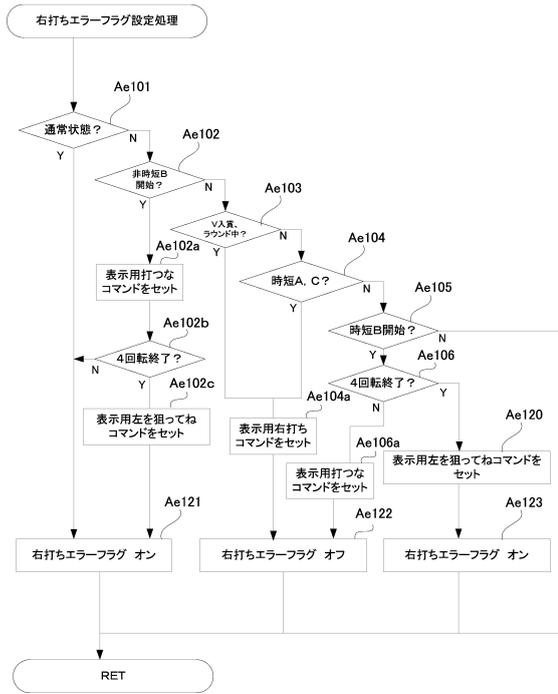
【Fig. 609】

(第1図変動処理)



【 図 6 1 0 】

【Fig. 610】

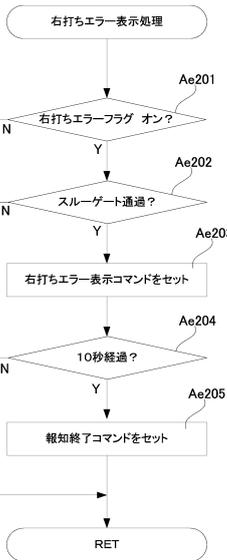


10

20

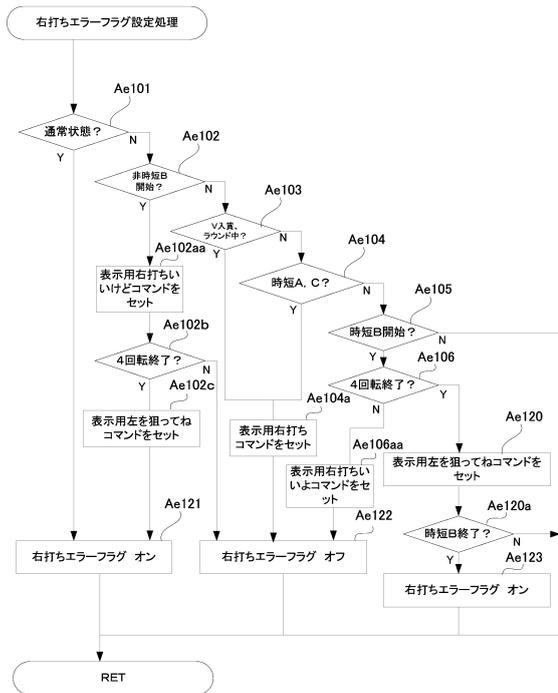
【 図 6 1 1 】

【Fig. 611】



【 図 6 1 2 】

【Fig. 612】



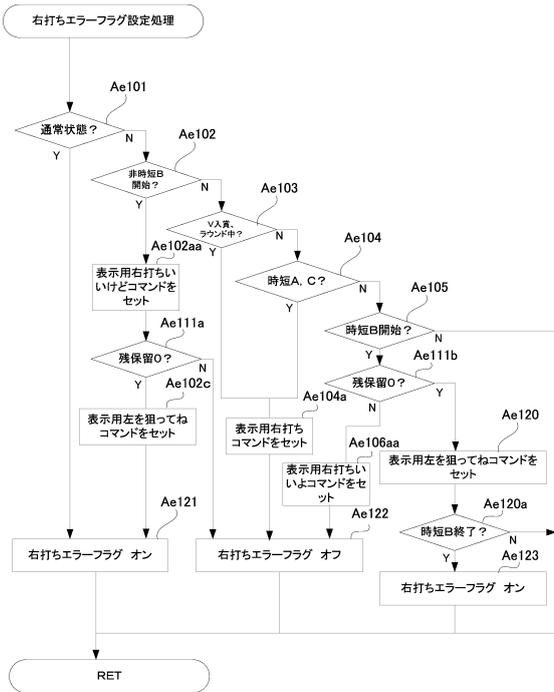
30

40

50

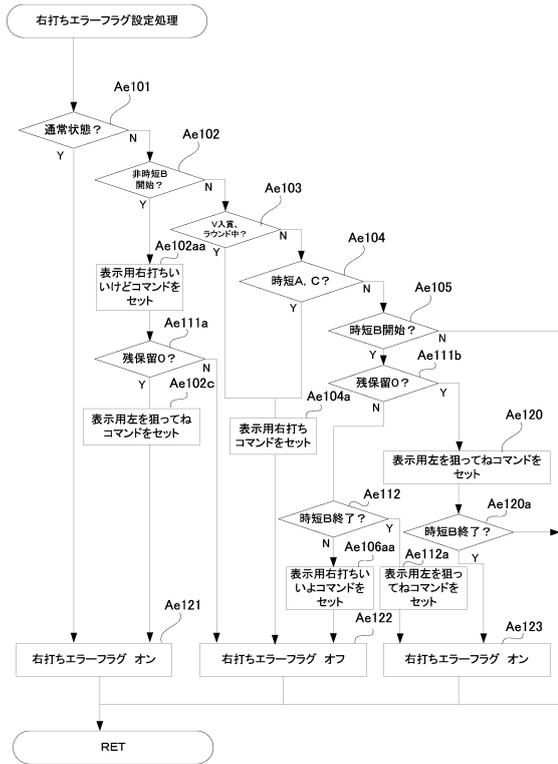
【図 6 1 3】

【Fig. 613】



【図 6 1 4】

【Fig. 614】

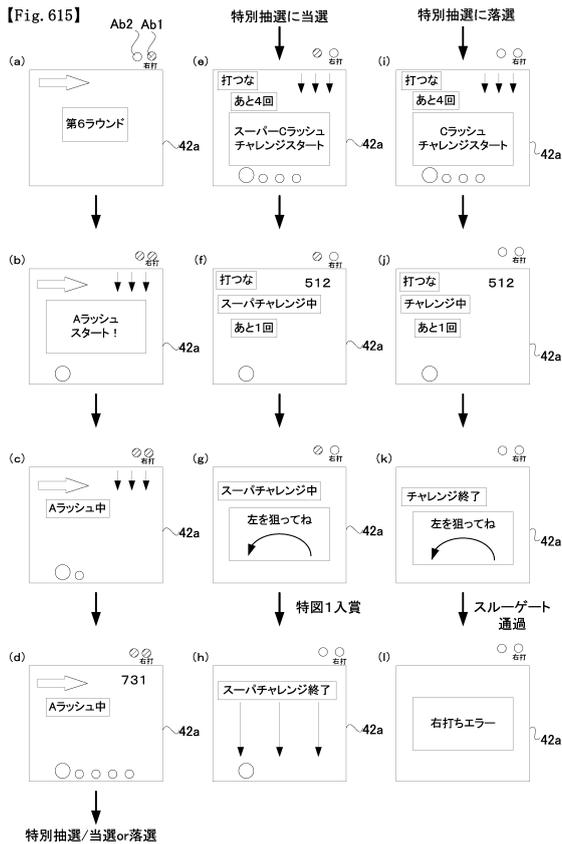


10

20

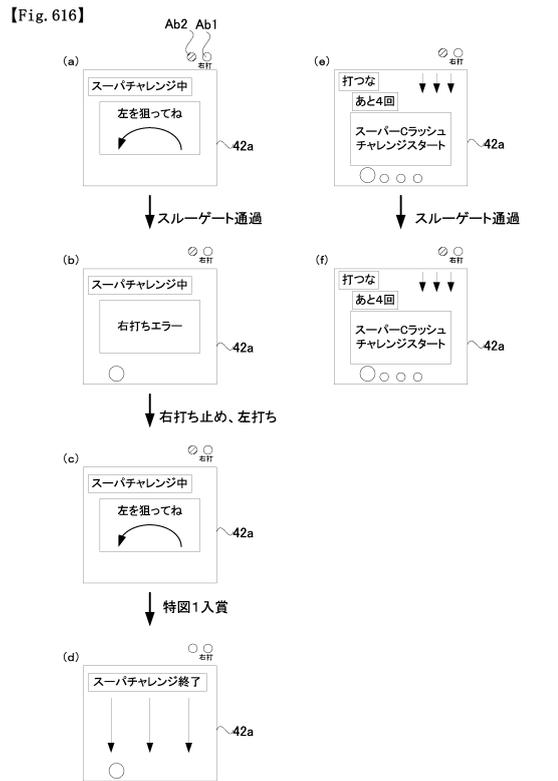
【図 6 1 5】

【Fig. 615】



【図 6 1 6】

【Fig. 616】



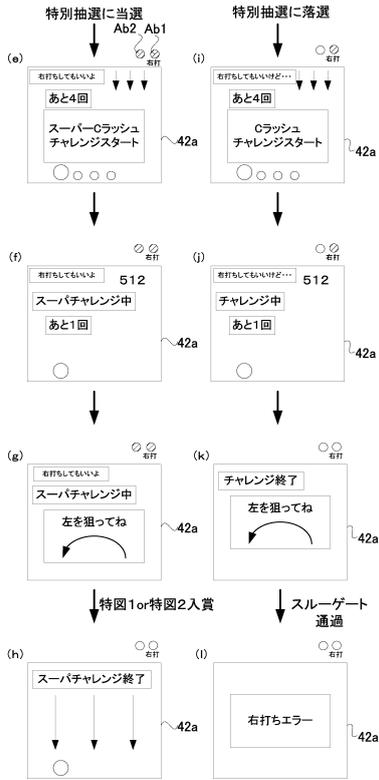
30

40

50

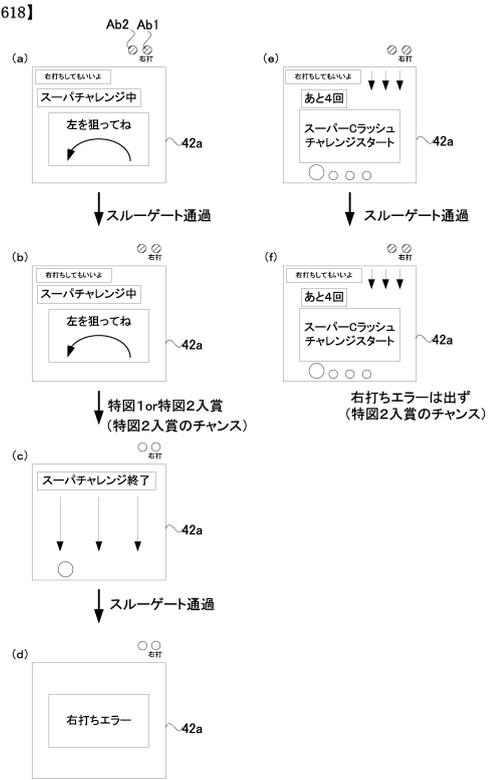
【 図 6 1 7 】

【Fig. 617】



【 図 6 1 8 】

【Fig. 618】

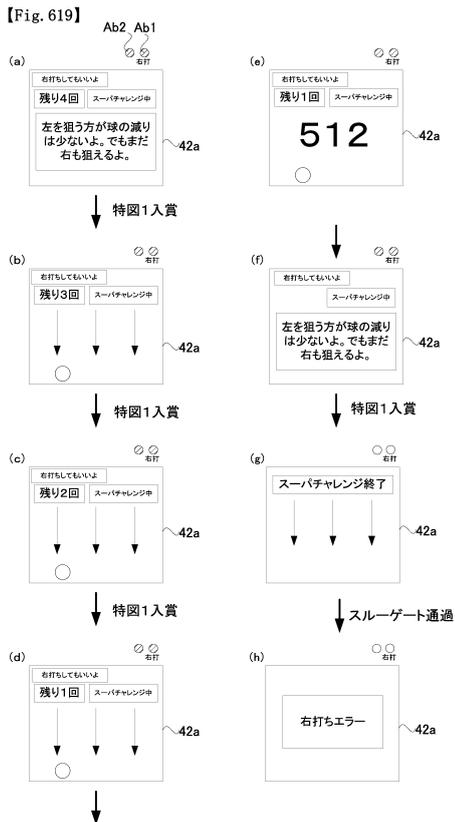


10

20

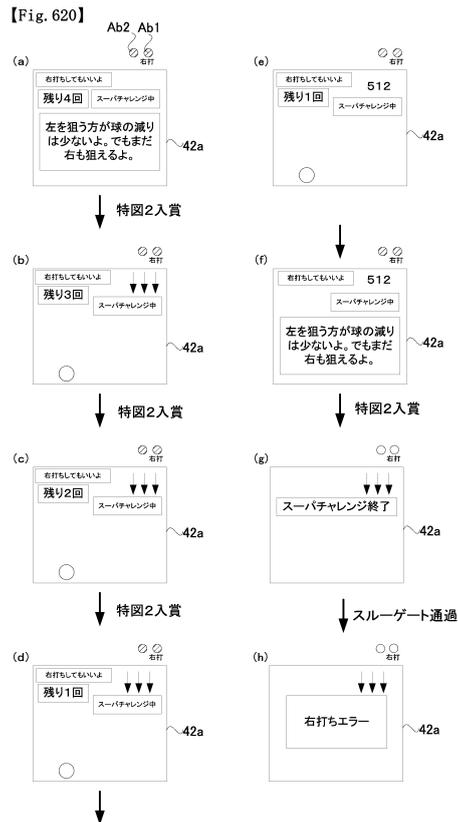
【 図 6 1 9 】

【Fig. 619】



【 図 6 2 0 】

【Fig. 620】



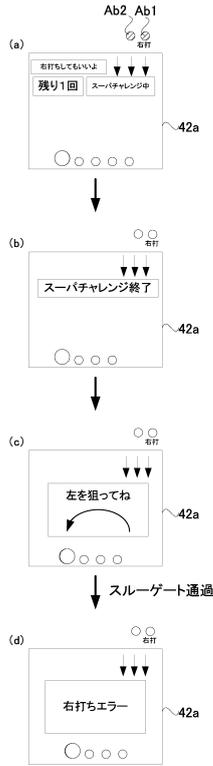
30

40

50

【 図 6 2 1 】

【Fig. 621】



【 図 6 2 2 】

【Fig. 622】

特別抽選用テーブル (時短A状態の最終変動(7回目))

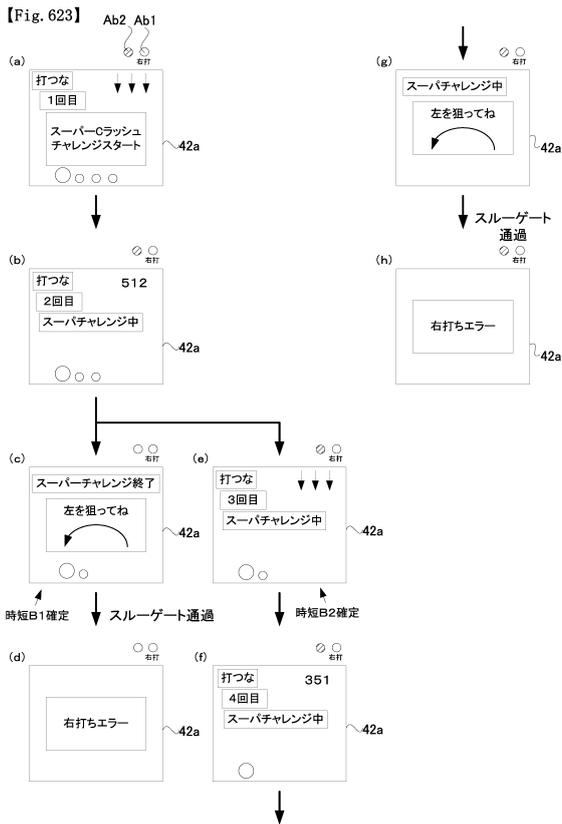
特別抽選カウンタC4 (0~99)	抽選結果	時短状態/その終期
0~24	第1特別当選	時短B1状態/3回目の特別図柄変動開始まで
25~30	第2特別当選	時短B2状態/5回目の特別図柄変動開始まで
31~99	落選	無し

10

20

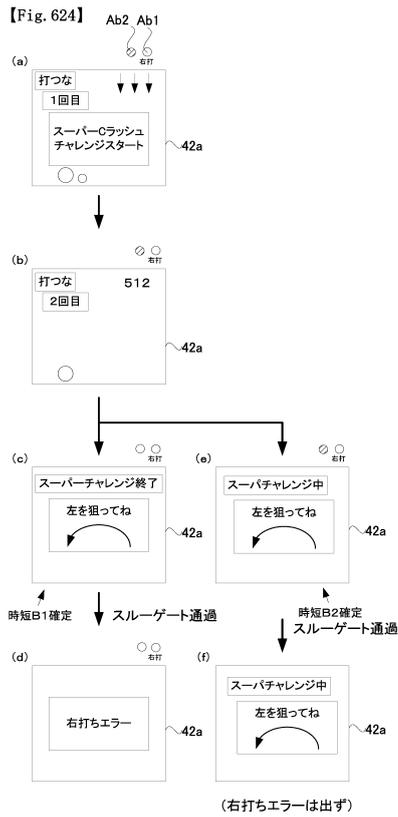
【 図 6 2 3 】

【Fig. 623】



【 図 6 2 4 】

【Fig. 624】



30

40

50

【 図 6 2 5 】

【Fig. 625】

(a) 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態/その終期
150 300 450	0~2	第2記号 (第2大 当たり)	7	6R時短C	時短C状態/ 特別図柄変動10回 (残保留4回)まで
	3~99	第1記号 (第1大 当たり)	1, 2, 3 4, 5, 6, 8, 9	6R時短A	時短A状態/ 特別図柄変動7回 (残保留4回)まで

(b) 特図2大当たり抽選用テーブル (時短A状態及びその残保留(時短B状態を除く)中)

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	V通過時 の状態	時短状態/ その終期
0~2	0~99	第2記号 (第2大 当たり)	7	6R時短C (直撃)	無し	時短C状態/ 特別図柄変動10回 (残保留4回)まで
3~79	0~79	第4記号 (第2小 当たり)	1, 3 5, 9	6R時短 (V)	通常状態	時短A状態/ 特別図柄変動7回 (残保留4回)まで
	80~99	第3記号 (第1小 当たり)	2, 4 6, 8	6R通常 (V)	通常状態	無し

【 図 6 2 6 】

【Fig. 626】

(a) 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(時短A最終変動)

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	特別抽選 カウンタC4 (0~99)	変動種別カウンタ CS1(0~198)	変動種別カウンタ CS2(0~240)	変動パターン (変動時間[秒])
0~2	0~99	0~99	0~198	0~240	大当たり変動 (60秒)
3~79	0~79	0~99	0~198	0~240	時短A付 小当たり変動 (第2小当たり) (30秒)
	80~99	0~99	0~198	0~240	通常 小当たり変動 (第1小当たり) (60秒)
上記以外	/	0~24	0~198	0~240	特別変動 (20秒)
		25~99	0~198	0~240	ハズレ変動 (10秒)

10

20

【 図 6 2 7 】

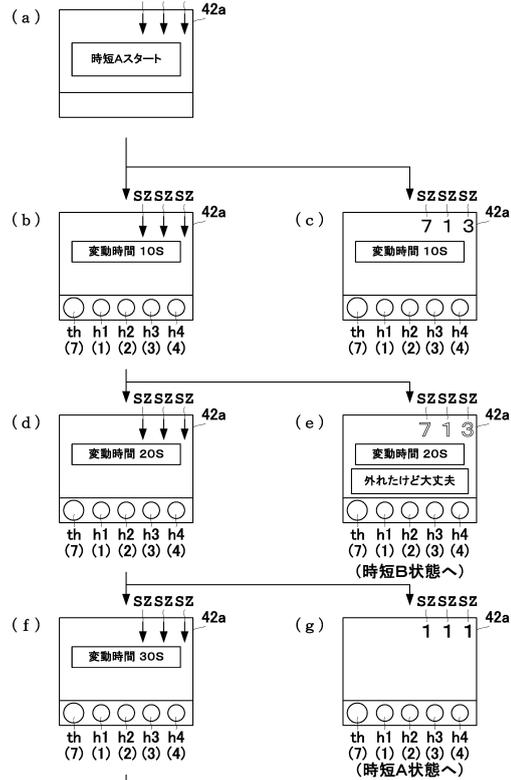
【Fig. 627】

(a) 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(時短A最終変動以外)

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	停止パターン 選択カウンタ C3 (0~198)	変動種別カウンタ CS1(0~198)	変動種別カウンタ CS2(0~240)	変動パターン (変動時間[秒])
0~2	0~99	/	0~198	0~240	大当たり変動 (60秒)
3~79	0~79		0~198	0~240	時短A付 小当たり変動 (第2小当たり) (40秒)
	80~99	0~198	0~240	通常 小当たり変動 (第1小当たり) (30秒)	
上記以外	/	151~160	0~198	0~240	ハズレ変動 (60秒)
		161~170	0~198	0~240	ハズレ変動 (40秒)
		171~198	0~198	0~240	ハズレ変動 (30秒)
		0~100	0~198	0~240	ハズレ変動 (10秒)
		101~150	0~198	0~240	ハズレ変動 (20秒)

【 図 6 2 8 】

【Fig. 628】



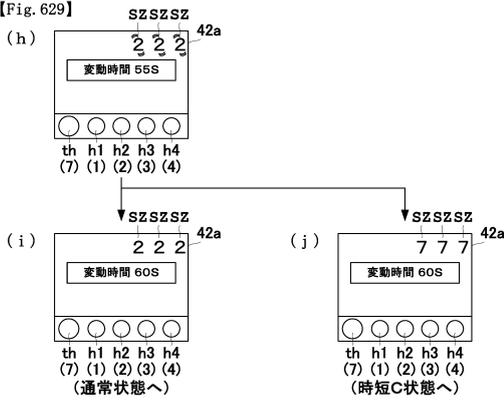
30

40

50

【 図 6 2 9 】

【Fig. 629】



【 図 6 3 0 】

【Fig. 630】

(a) 特別抽選用テーブル

特別抽選 カウンタC4 (0~99)	抽選結果	第3図柄	当選種別	時短状態
0~24	当選	713等	時短B5	時短B(5回)
25~30	当選	656等	時短B100	時短B(100回)
31~99	落選	713等		無し

10

20

【 図 6 3 1 】

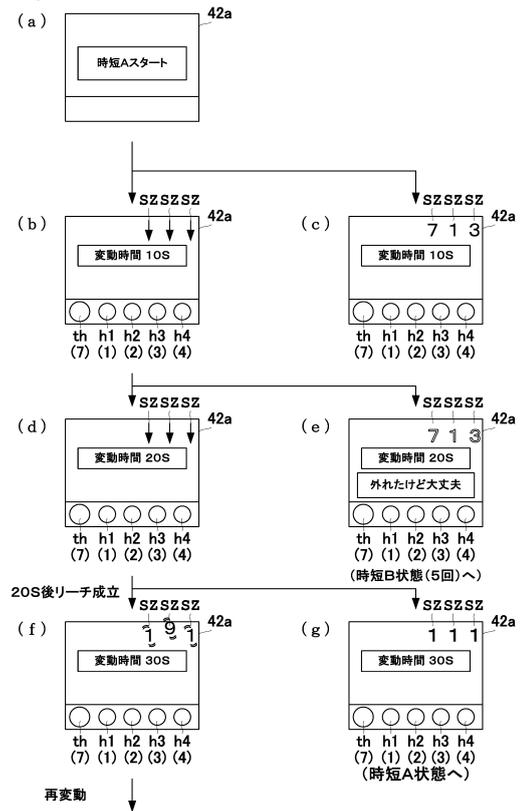
【Fig. 631】

(a) 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(時短A最終変動)

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	特別抽選 カウンタC4 (0~99)	変動種別カウンタ CS1(0~198)	変動種別カウンタ CS2(0~240)	変動パターン (変動時間[秒])
0~2	0~99	0~99	0~198	0~240	大当たり変動 (60秒)
3~79	0~59	0~99	0~198	0~240	時短A付 小当たり変動 (第2小当たり) (30秒)
	60~79	0~99	0~198	0~240	通常 小当たり変動 (第1小当たり) (40秒)
	80~99	0~99	0~198	0~240	通常 小当たり変動 (第1小当たり) (60秒)
上記以外		0~24	0~198	0~240	時短B5 変動 (20秒)
		25~30	0~198	0~240	時短B100 変動 (40秒)
		31~99	0~198	0~240	ハズレ変動 (10秒)

【 図 6 3 2 】

【Fig. 632】



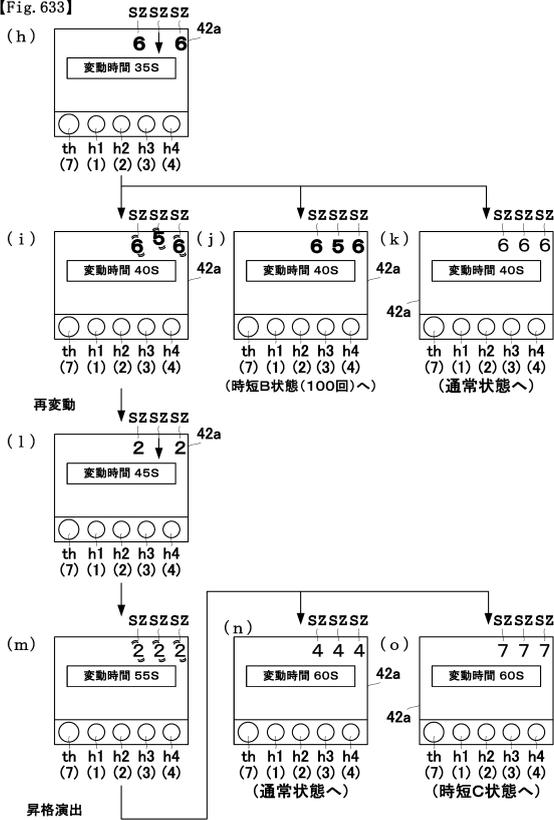
30

40

50

【 図 6 3 3 】

【Fig. 633】



【 図 6 3 4 】

【Fig. 634】

(a) 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(時短A最終変動)

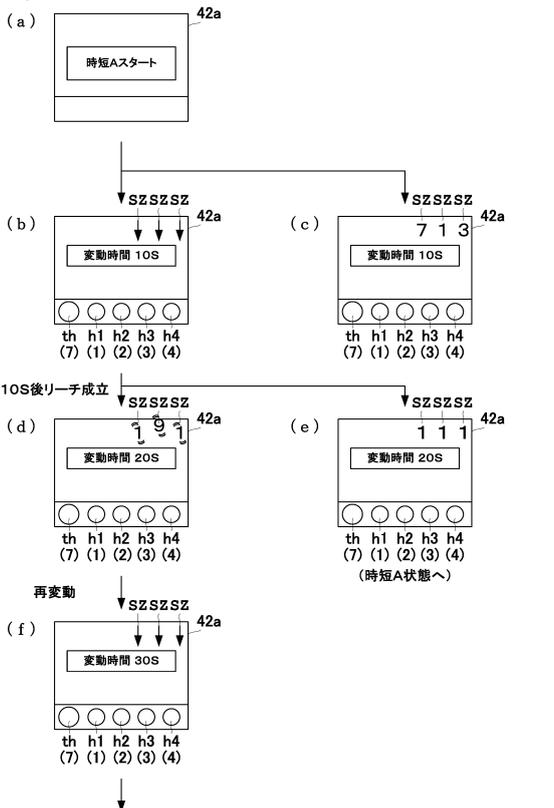
大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	特別抽選 カウンタC4 (0~99)	変動種別カウンタ CS1(0~198)	変動種別カウンタ CS2(0~240)	変動パターン (変動時間[秒])
0~2	0~99	0~99	0~198	0~240	大当たり変動 (60秒)
3~79	0~59	0~99	0~198	0~240	時短A付 小当たり変動 (第2小当たり) (30秒)
	60~79	0~99	0~198	0~240	通常 小当たり変動 (第1小当たり) (60秒)
	80~99	0~99	0~198	0~240	通常 小当たり変動 (第1小当たり) (60秒)
上記以外	/	0~24	0~198	0~240	時短B5 変動 (40秒)
		25~30	0~198	0~240	時短B100 変動 (45秒)
		31~99	0~198	0~240	ハズレ変動 (10秒)

10

20

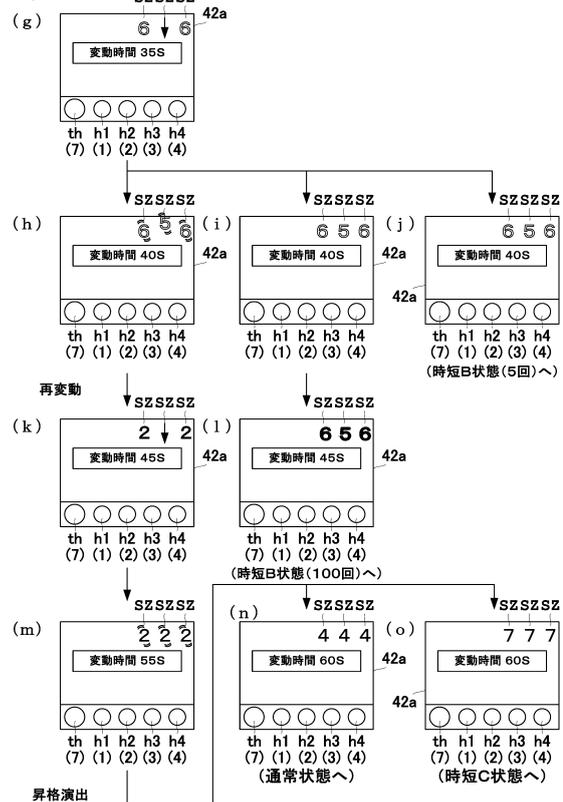
【 図 6 3 5 】

【Fig. 635】



【 図 6 3 6 】

【Fig. 636】



30

40

50

【 図 6 3 7 】

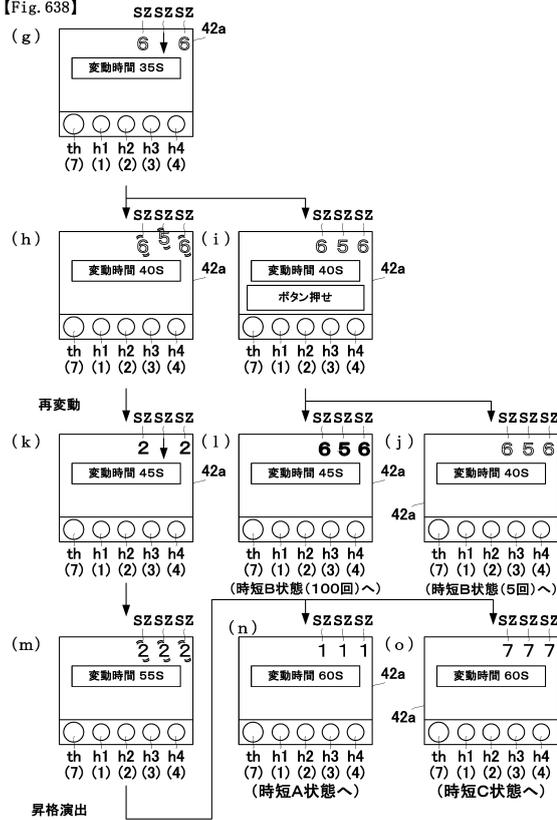
【Fig. 637】

(a) 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(時短A最終変動)

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	特別抽選 カウンタC4 (0~99)	変動種別カウンタ CS1(0~198)	変動種別カウンタ CS2(0~240)	変動パターン (変動時間[秒])
0~2	0~99	0~99	0~198	0~240	大当たり変動 (60秒)
3~79	0~59	0~99	0~198	0~240	時短A付 小当たり変動 (第2小当たり) (60秒)
	60~79	0~99	0~198	0~240	通常 小当たり変動 (第1小当たり) (60秒)
	80~99	0~99	0~198	0~240	通常 小当たり変動 (第1小当たり) (60秒)
上記以外		0~24	0~198	0~240	時短B5 変動 (40秒)
		25~30	0~198	0~240	時短B100 変動 (45秒)
		31~99	0~198	0~240	ハズレ変動 (10秒)

【 図 6 3 8 】

【Fig. 638】



10

20

【 図 6 3 9 】

【Fig. 639】

特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(時短A状態中)

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	停止パターン 選択カウンタC3 (0~198)	変動種別 カウンタCS1 (0~198)	変動パターン (変動時間)
0~2	0~99		0~139	大当たり変動パターンA1(60秒)
			140~189	大当たり変動パターンA2(60秒)
			190~198	大当たり変動パターンA3(60秒)
3~79	0~79		0~139	時短A付き小当たり変動 パターンA1(40秒)
			140~189	時短A付き小当たり変動 パターンA2(40秒)
			190~198	時短A付き小当たり変動 パターンA3(40秒)
	0~139		通常小当たり変動 パターンA1(30秒)	
	140~189		通常小当たり変動 パターンA2(30秒)	
	190~198		通常小当たり変動 パターンA3(30秒)	
上記以外	151~160		0~139	リーチハズレ変動 パターンA2(60秒)
			140~198	リーチハズレ変動 パターンA3(60秒)
			0~139	リーチハズレ変動 パターンA2(40秒)
			140~198	リーチハズレ変動 パターンA3(40秒)
			0~139	リーチハズレ変動 パターンA2(30秒)
			140~198	リーチハズレ変動 パターンA3(30秒)
	0~100		0~49	完全ハズレ変動 パターンA2(10秒)
			50~198	完全ハズレ変動 パターンA3(10秒)
			0~49	完全ハズレ変動 パターンA2(20秒)
	101~150		50~198	完全ハズレ変動 パターンA3(20秒)

【 図 6 4 0 】

【Fig. 640】

(a)

保留表示	条件	示唆内容	略号
	変動パターンA1	直撃大当たり確定 or 小当たり確定	A1
	変動パターンA2	直撃大当たり期待高 or 小当たり期待高	A2
	変動パターンA3	直撃大当たり期待低 or 小当たり期待低	A3
	変動パターン A1, A2, A3	不明	

(b)

保留表示	条件	示唆内容	略号
	第1特別当選	時短B1(保留3回)	S
	第2特別当選	時短B2(保留5回)	D
	特別当選落選	時短B無し	

30

40

50

【 図 6 4 1 】

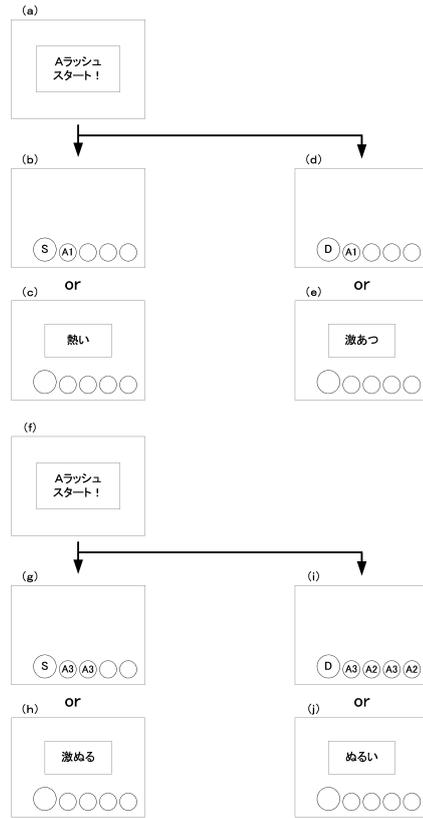
【Fig. 641】

最終変動中保留満タン時のメッセージ選択用テーブル

メッセージ	特別抽選/変動パターンの条件	示唆内容
激あつ	第2特別当選 and 時短B中にA1	時短B2発生 時短C発生確定
熱い	第1特別当選 and 時短B中にA1	時短B1発生 時短C発生可能性高
ぬるい	第2特別当選 and 時短B中にA2, A3	時短Cに行ける可能性低
激める	第1特別当選 and 時短B中にA2, A3	時短Cに行ける可能性低
もう一回チャンス	特別抽選落選 and 時短B中にA1	なし
がんばって	特別抽選落選 and 時短B中にA2	なし
残念	特別抽選落選 and 時短B中にA3	なし
(なし)	特別抽選落選 and 時短B中にA2, A3	なし

【 図 6 4 2 】

【Fig. 642】

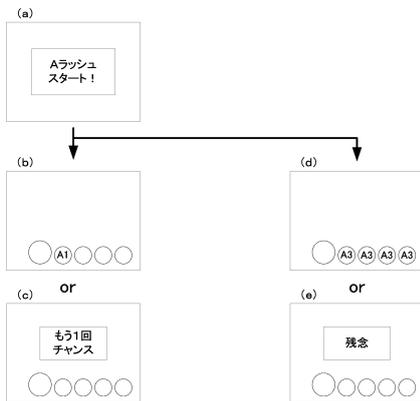


10

20

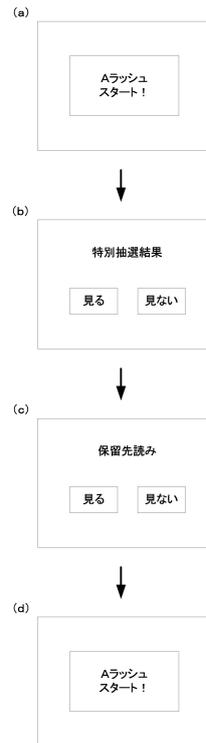
【 図 6 4 3 】

【Fig. 643】



【 図 6 4 4 】

【Fig. 644】



30

40

50

【 図 6 4 5 】

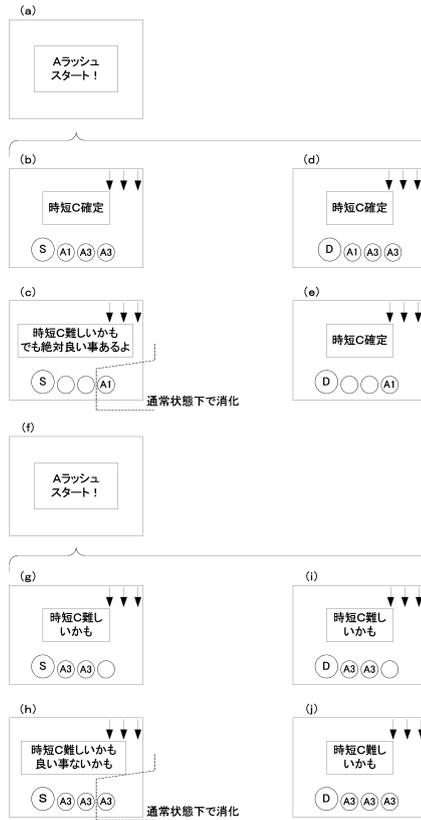
【Fig. 645】

最終変動開始時のメッセージ選択用テーブル

メッセージ	特別抽選/変動パターン条件	示唆内容
時短C確定	第1、第2特別当選 and 時短B中にA1	時短B1orB2発生 時短B内で直撃or小当たり確定
時短C行くかも	第1、第2特別当選 and 時短B中にA2	時短B1orB2発生 時短B内で直撃or小当たり期待高
時短C難しいかも	第1、第2特別当選 and 時短B中にA3	時短B2発生 時短B内で直撃or小当たり期待低
時短C難しいかもでも絶対良い事あるよ	第1特別当選 and 時短B中にA3 and 時短B外にA1	時短B1発生 時短B内で直撃or小当たり期待低 時短B外で直撃or小当たり確定
時短C難しいかもでも良い事あるよ	第1特別当選 and 時短B中にA3 and 時短B外にA2	時短B1発生 時短B内で直撃or小当たり期待低 時短B外で直撃or小当たり期待高
時短C難しいかも良い事ないかも	第1特別当選 and 時短B中にA3 and 時短B外にA3	時短B1発生 時短B内で直撃or小当たり期待低 時短B外で直撃or小当たり期待低

【 図 6 4 6 】

【Fig. 646】



10

20

【 図 6 4 7 】

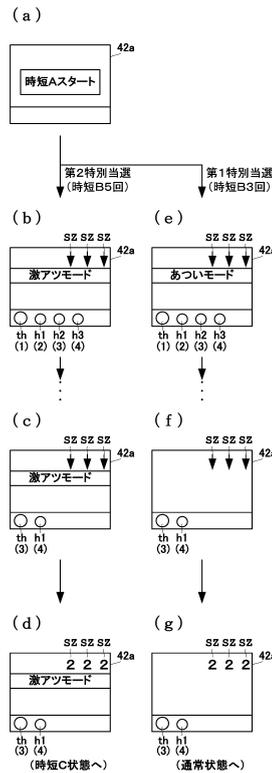
【Fig. 647】

最終変動中の第1～第3保留入賞時のメッセージ選択用テーブル

メッセージ	特別抽選/変動パターン条件	示唆内容
時短C確定入りました	時短B中にA1	時短B内で直撃or小当たり確定
時短C行くかも入りました	時短B中にA2	時短B内で直撃or小当たり期待高
時短C難しいかも入りました	時短B中にA3	時短B内で直撃or小当たり期待低
時短C難しいかもでも絶対良い事あるよ入りました	時短B中にA3 and 時短B外にA1	時短B内で直撃or小当たり期待低 時短B外で直撃or小当たり確定
時短C難しいかもでも良い事あるよ入りました	時短B中にA3 and 時短B外にA2	時短B内で直撃or小当たり期待低 時短B外で直撃or小当たり期待高
時短C難しいかも良い事ないかも入りました	時短B中にA3 and 時短B外にA3	時短B内で直撃or小当たり期待低 時短B外で直撃or小当たり期待低

【 図 6 4 8 】

【Fig. 648】



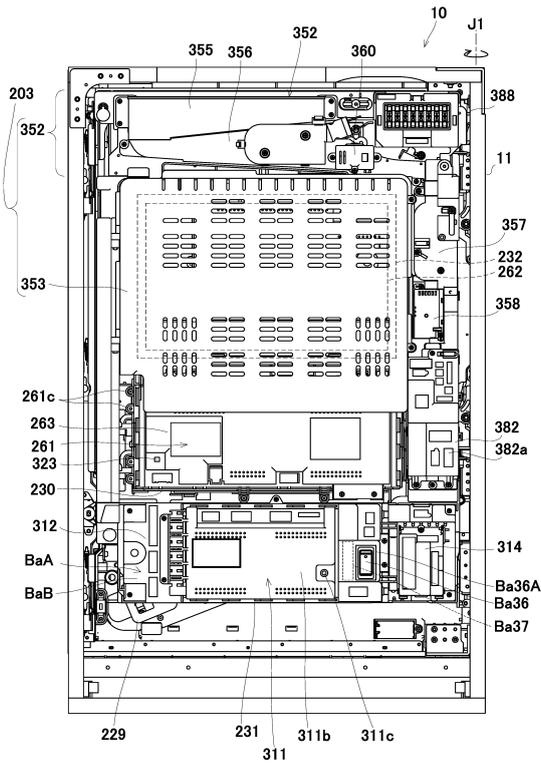
30

40

50

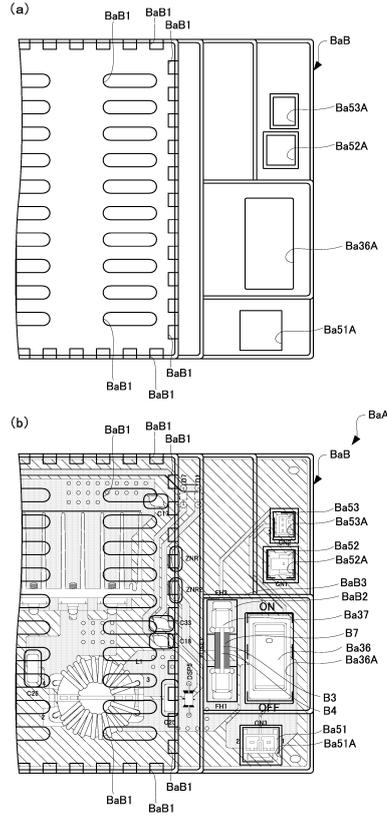
【 6 4 9 】

【Fig. 649】



【 6 5 0 】

【Fig. 650】

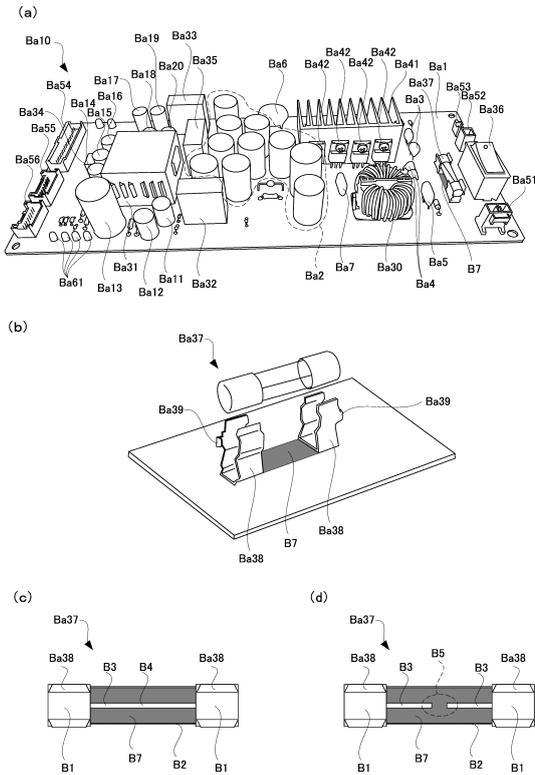


10

20

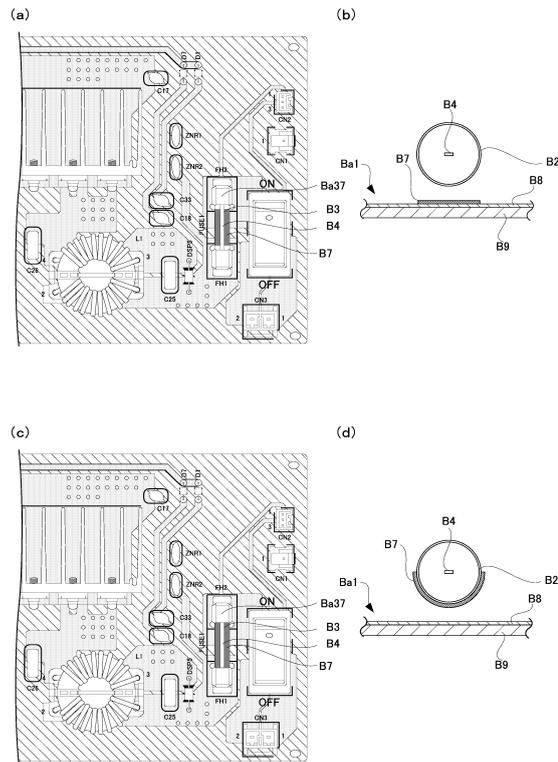
【 6 5 1 】

【Fig. 651】



【 6 5 2 】

【Fig. 652】



30

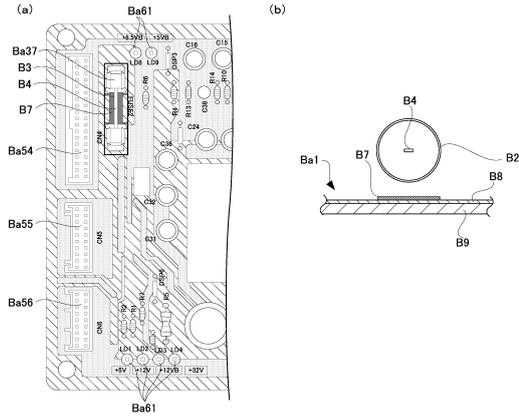
40

50



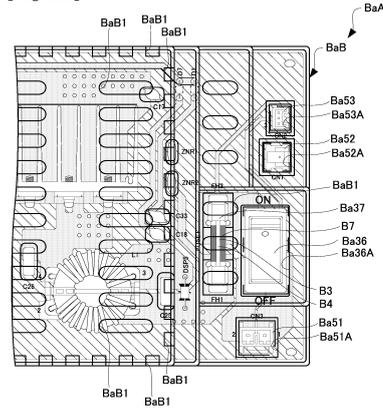
【 6 5 7 】

【Fig. 657】



【 6 5 8 】

【Fig. 658】

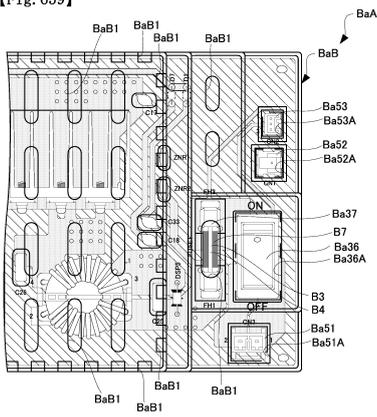


10

20

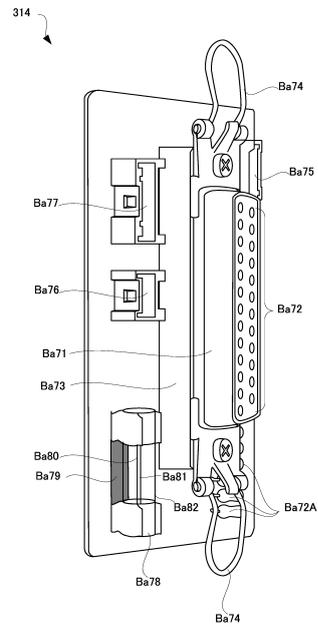
【 6 5 9 】

【Fig. 659】



【 6 6 0 】

【Fig. 660】



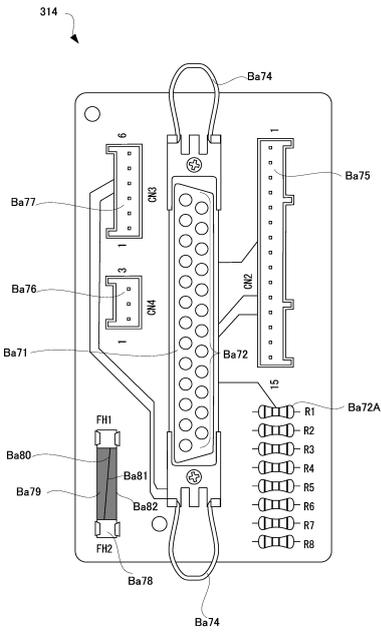
30

40

50

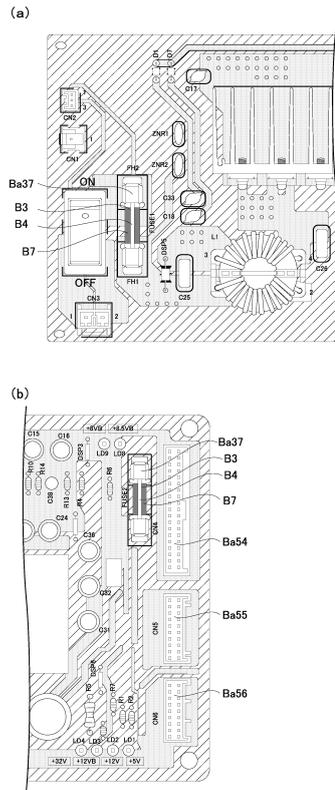
【 6 6 1 】

【Fig. 661】



【 6 6 2 】

【Fig. 662】

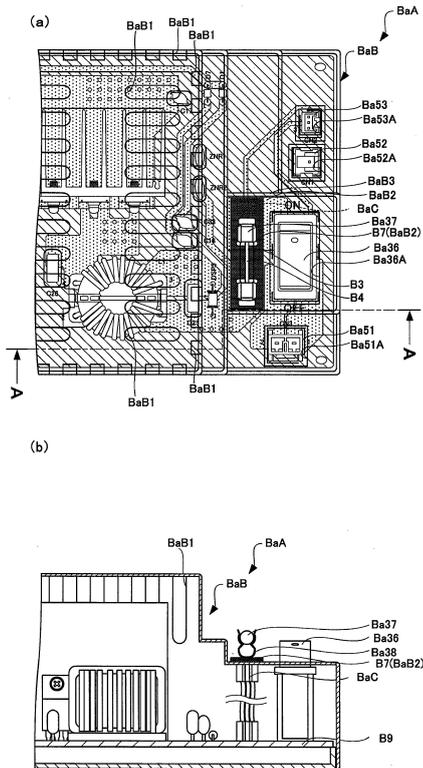


10

20

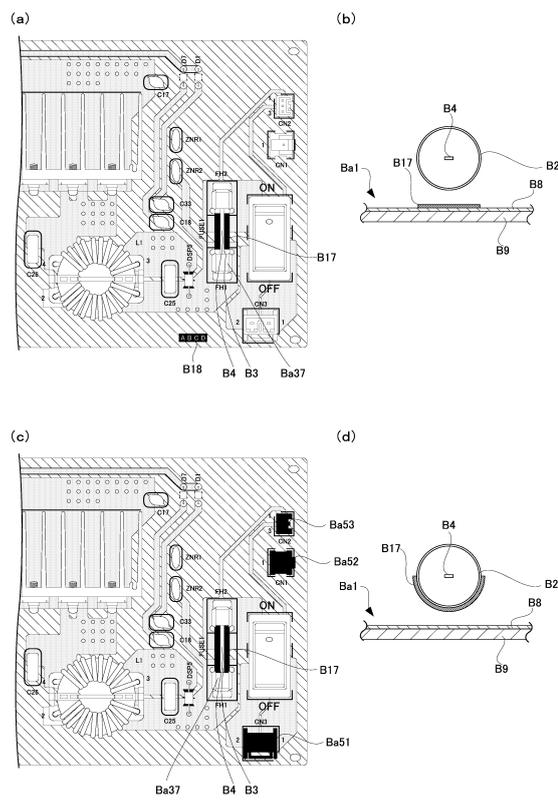
【 6 6 3 】

【Fig. 663】



【 6 6 4 】

【Fig. 664】



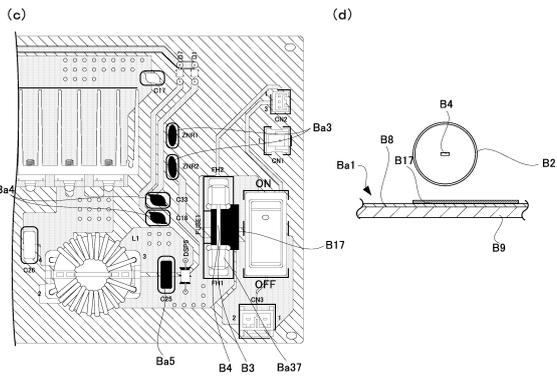
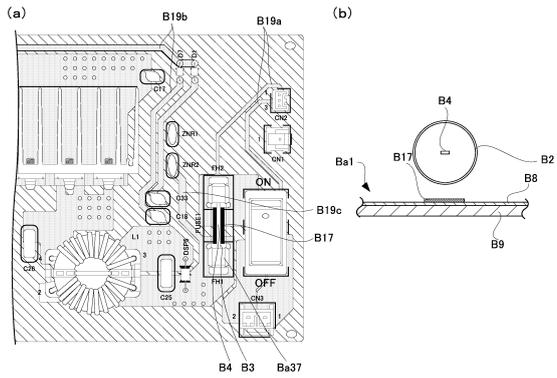
30

40

50

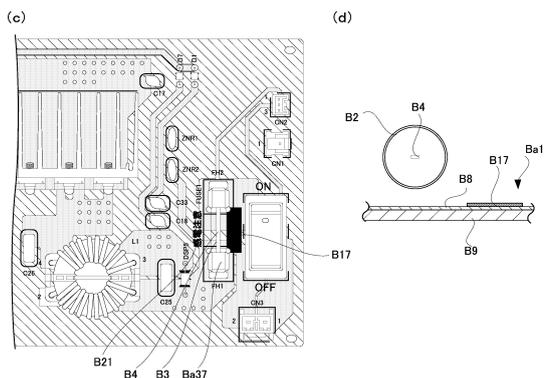
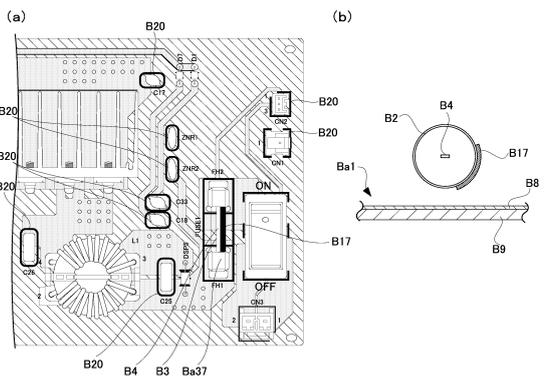
【 6 6 5 】

【Fig. 665】



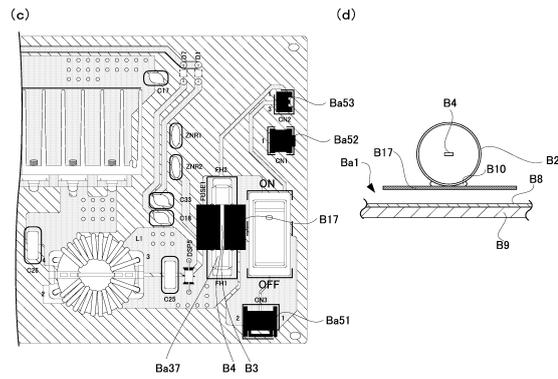
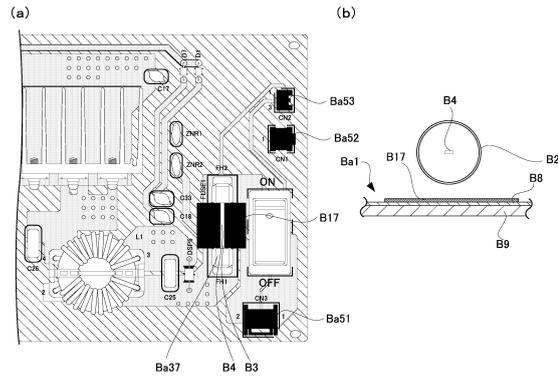
【 6 6 7 】

【Fig. 667】



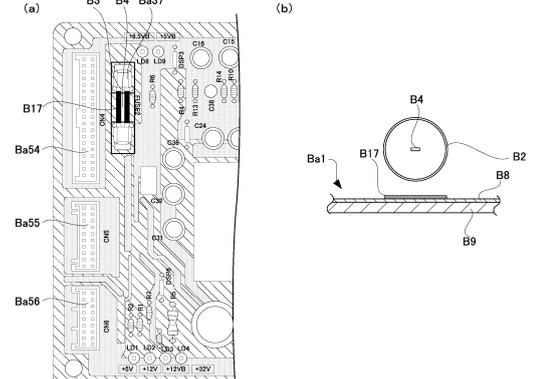
【 6 6 6 】

【Fig. 666】



【 6 6 8 】

【Fig. 668】



10

20

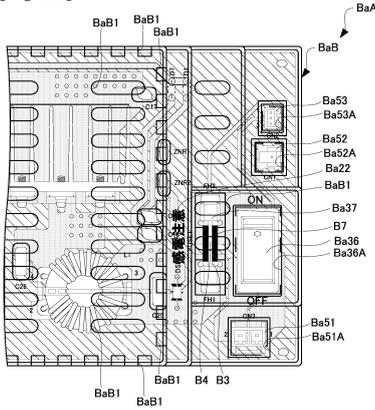
30

40

50

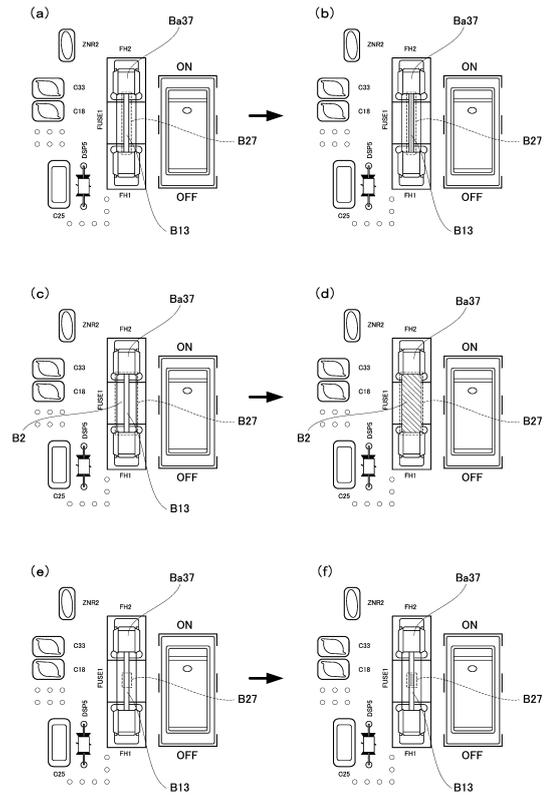
【 6 6 9 】

【Fig. 669】



【 6 7 0 】

【Fig. 670】

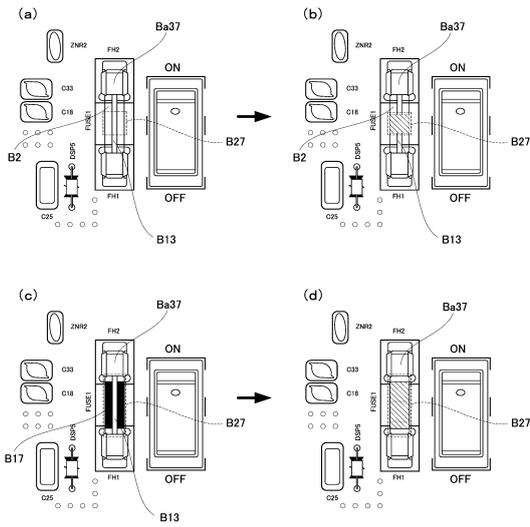


10

20

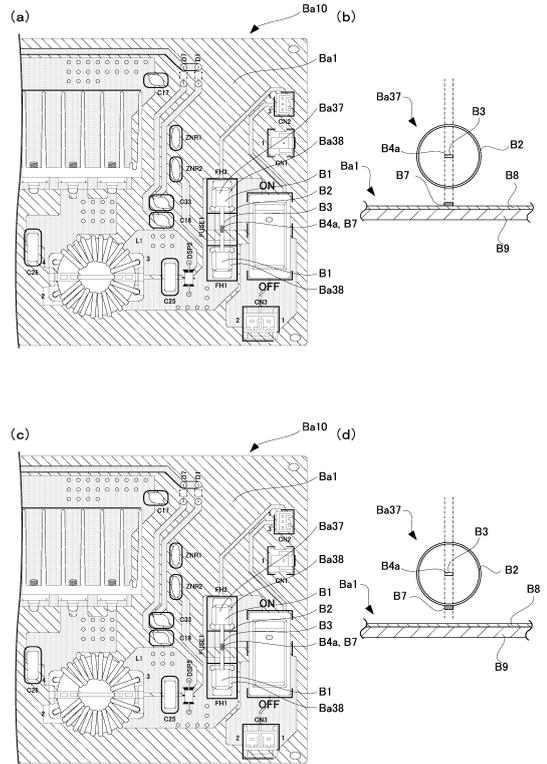
【 6 7 1 】

【Fig. 671】



【 6 7 2 】

【Fig. 672】



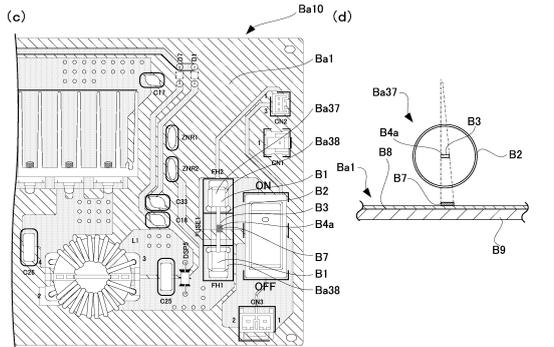
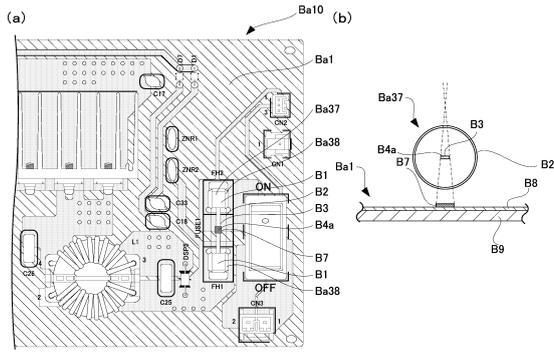
30

40

50

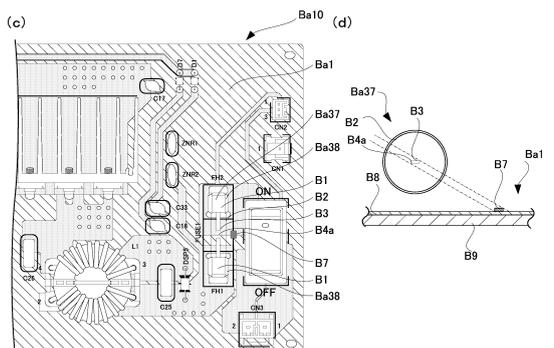
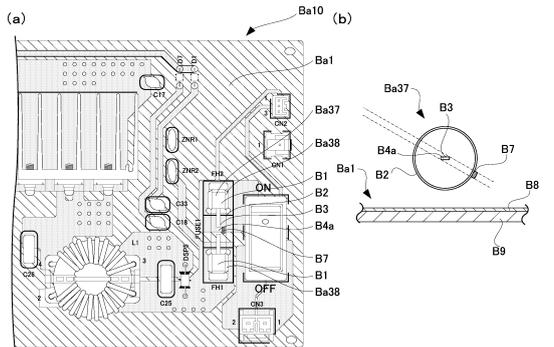
【 673 】

【Fig. 673】



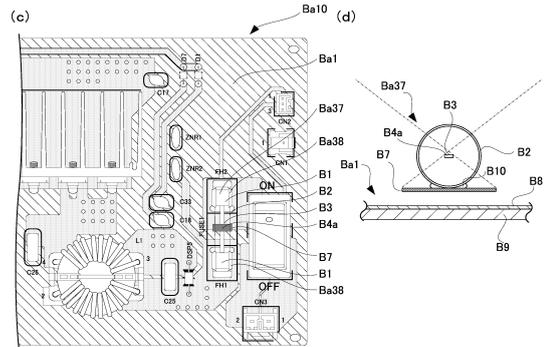
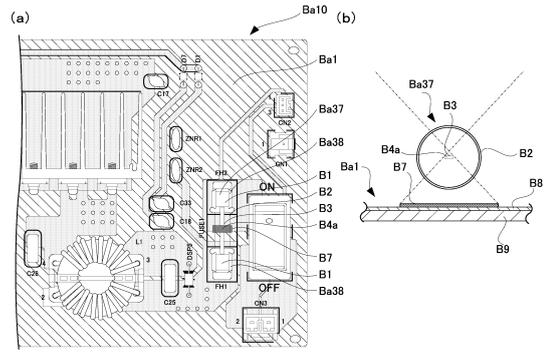
【 675 】

【Fig. 675】



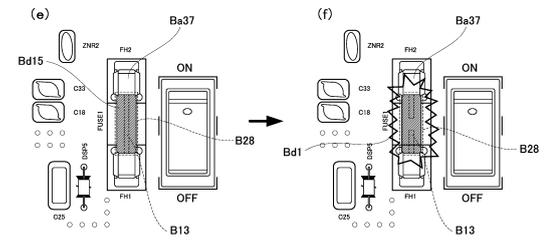
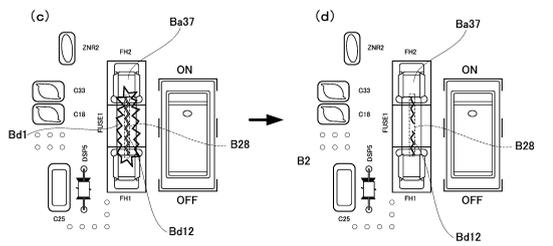
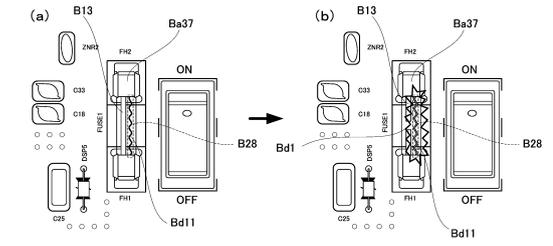
【 674 】

【Fig. 674】



【 676 】

【Fig. 676】



10

20

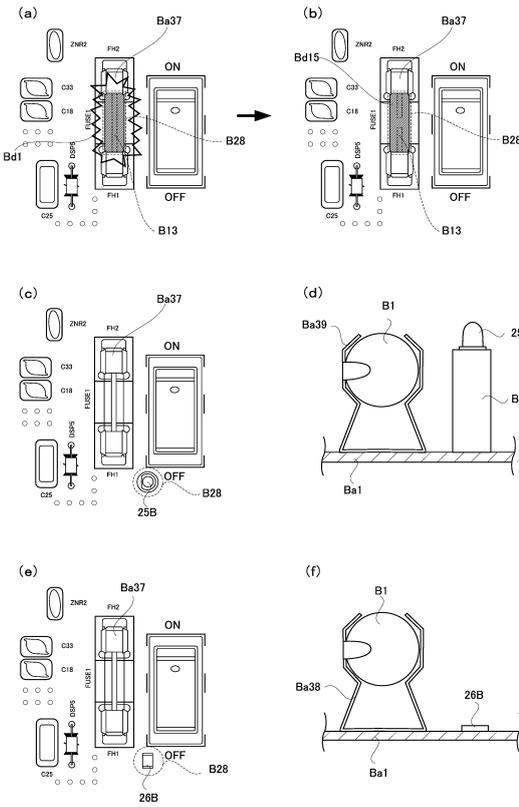
30

40

50

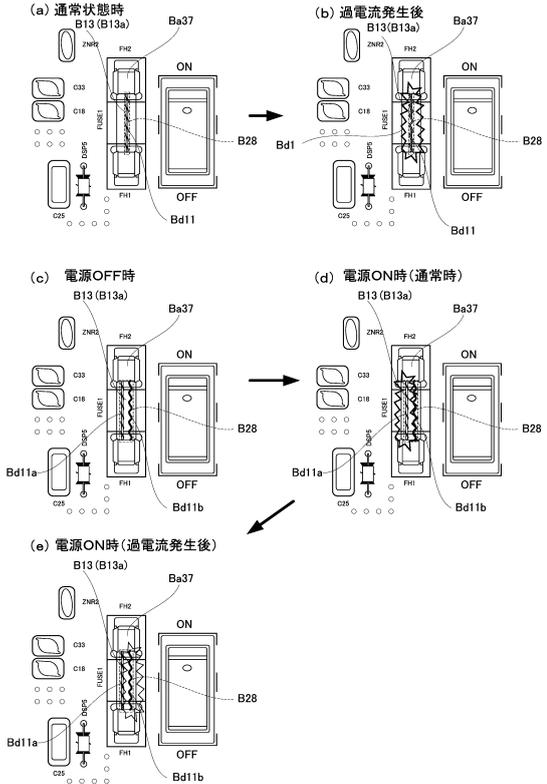
【図 677】

【Fig. 677】



【図 678】

【Fig. 678】

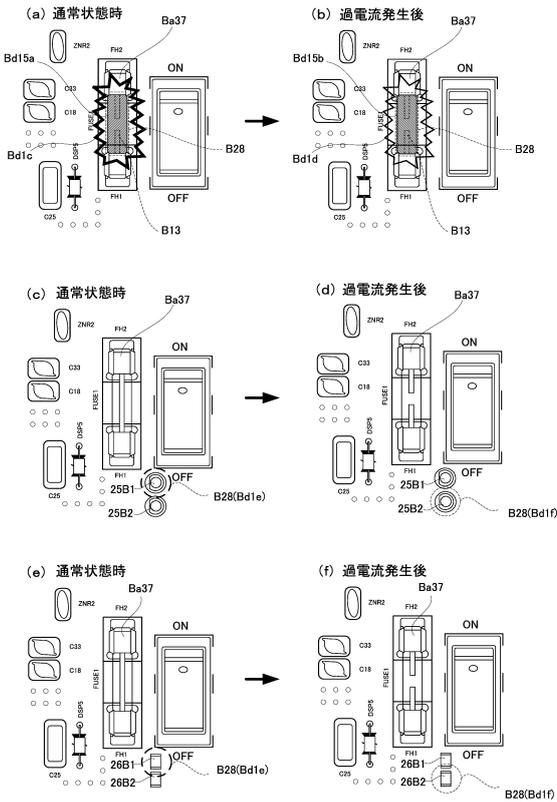


10

20

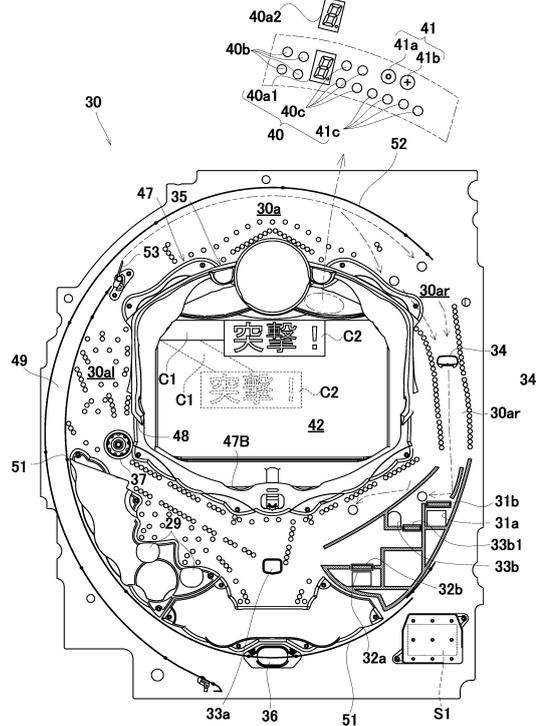
【図 679】

【Fig. 679】



【図 680】

【Fig. 680】



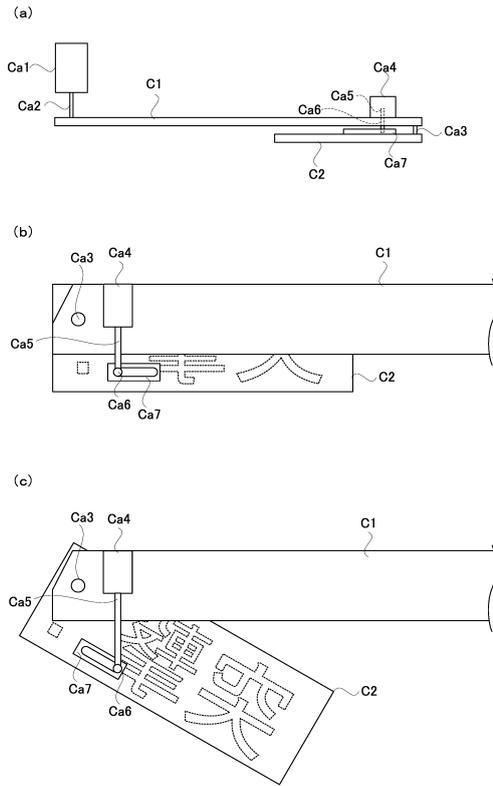
30

40

50

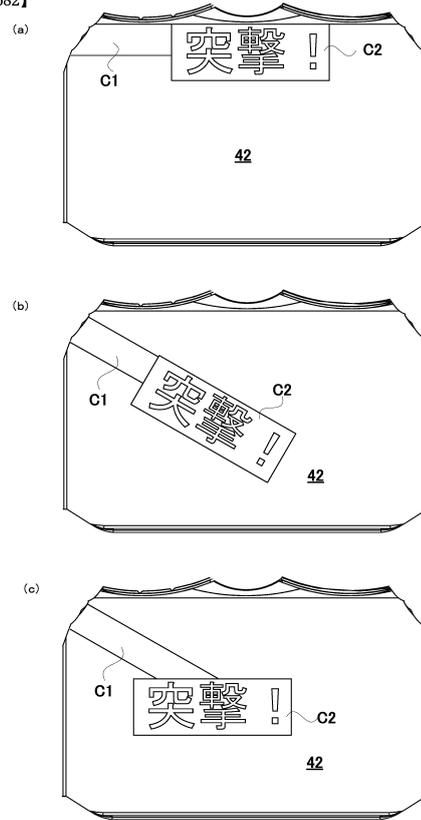
【 図 6 8 1 】

【Fig. 681】



【 図 6 8 2 】

【Fig. 682】

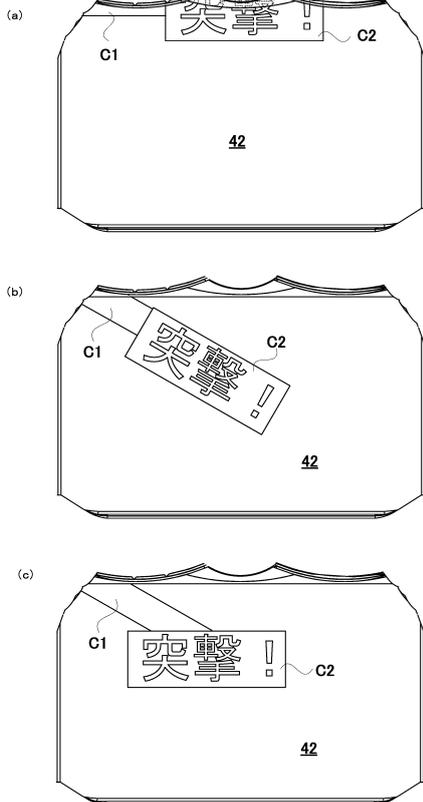


10

20

【 図 6 8 3 】

【Fig. 683】



【 図 6 8 4 】

【Fig. 684】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

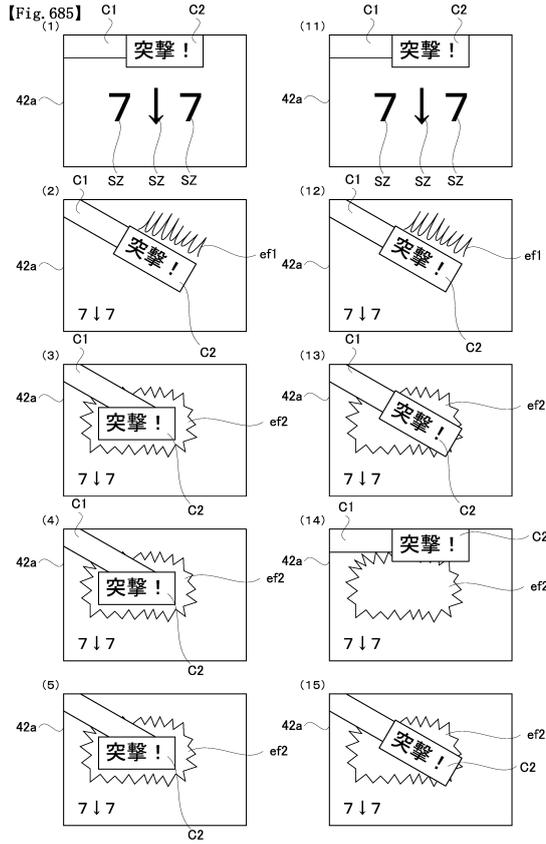
大当たり 図柄カウンタ C2 (0~99)	停止パターン 選択カウンタ C3 (0~198)	変動種別 カウンタ CS1 (0~198)	変動種別 カウンタ CS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	落下演出 (有:○)		
0~9		0~30	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	—		
			121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	—		
		31~140	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	—		
			121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	—		
		141~198	0~120	大当たりスーパーリーチE(120秒)	○		
			121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	—		
10~39		0~65	0~120	大当たりノーマルリーチA(20秒)	—		
			121~240	大当たりノーマルリーチB(20秒)	—		
		66~132	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	—		
			121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	—		
		133~198	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	—		
			121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	—		
40~99		0~65	0~189	大当たりノーマルリーチA(20秒)	—		
			190~240	大当たりノーマルリーチB(20秒)	—		
		66~132	0~189	大当たりスーパーリーチA(30秒)	—		
			190~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	—		
		133~198	0~189	大当たりスーパーリーチC(60秒)	—		
			190~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	—		
200~208		0~100	0~189	前後外れノーマルリーチA(20秒)	—		
			190~240	前後外れノーマルリーチB(20秒)	—		
		101~150	0~189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	—		
			190~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	—		
		151~170	0~189	前後外れスーパーリーチC(60秒)	—		
			190~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	—		
		171~198	0~199	前後外れスーパーリーチE(120秒)	○		
			200~240	前後外れスーパーリーチF(120秒)	—		
		209~238		0~100	0~189	前後外れノーマルリーチA(20秒)	—
					190~240	前後外れノーマルリーチB(20秒)	—
				101~150	0~189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	—
					190~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	—
151~170	0~189	前後外れスーパーリーチC(60秒)	—				
	190~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	—				
0~201		0~100	0~240	完全外れA(10秒)	—		
		101~150	0~240	完全外れB(15秒)	—		
		151~198	0~240	完全外れE(20秒)	—		

30

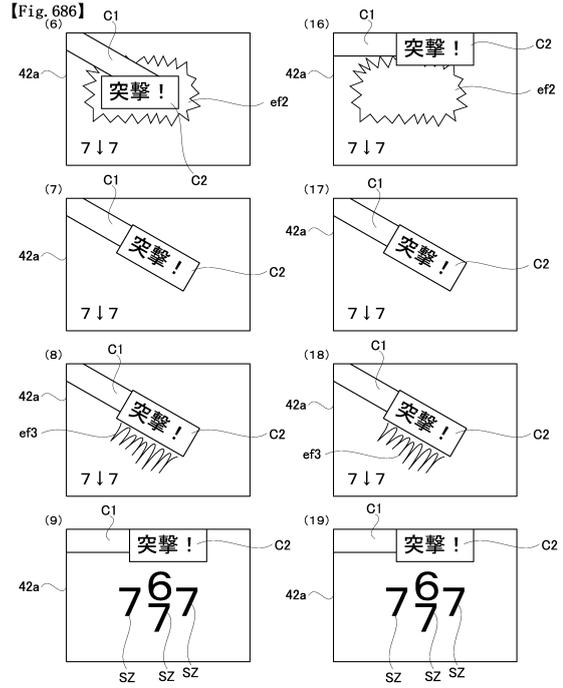
40

50

【図 685】



【図 686】

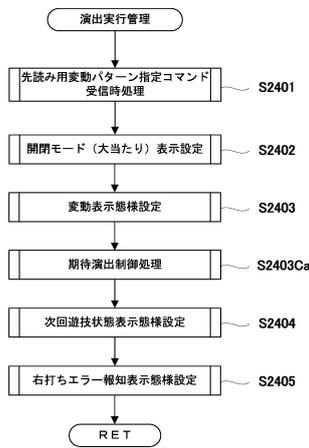


10

20

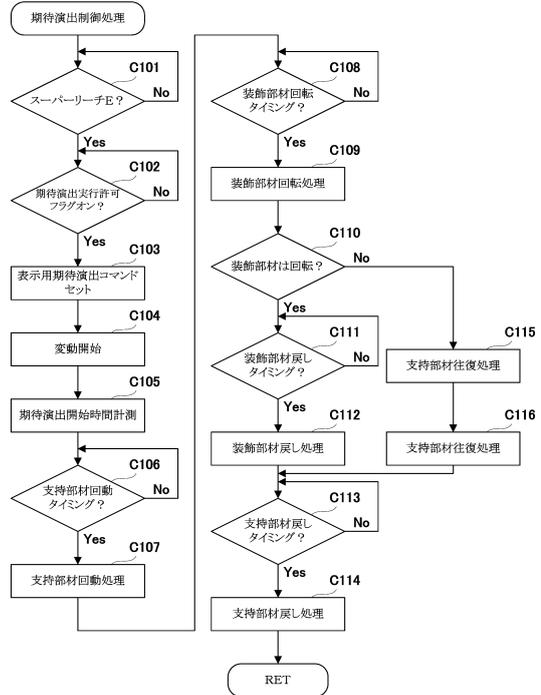
【図 687】

【Fig. 687】



【図 688】

【Fig. 688】



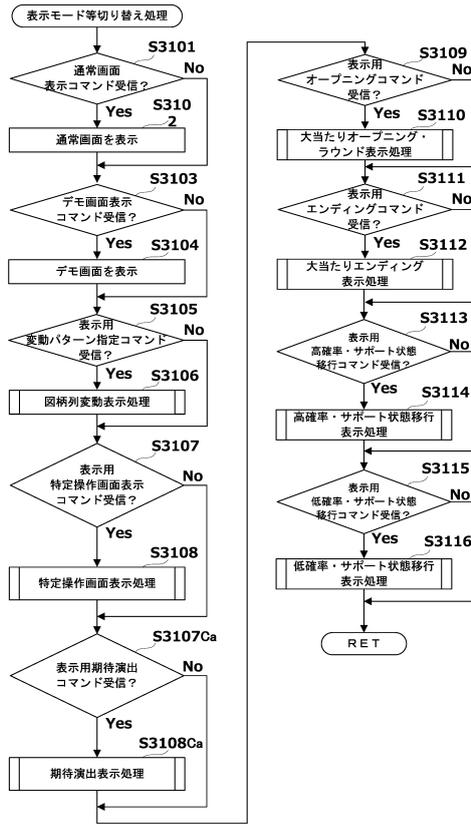
30

40

50

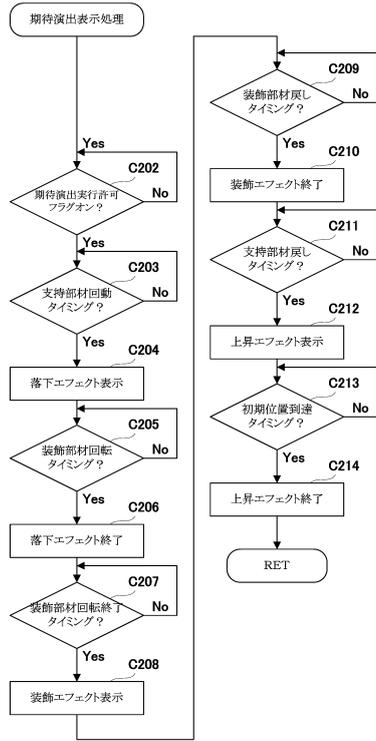
【図 689】

【Fig. 689】



【図 690】

【Fig. 690】

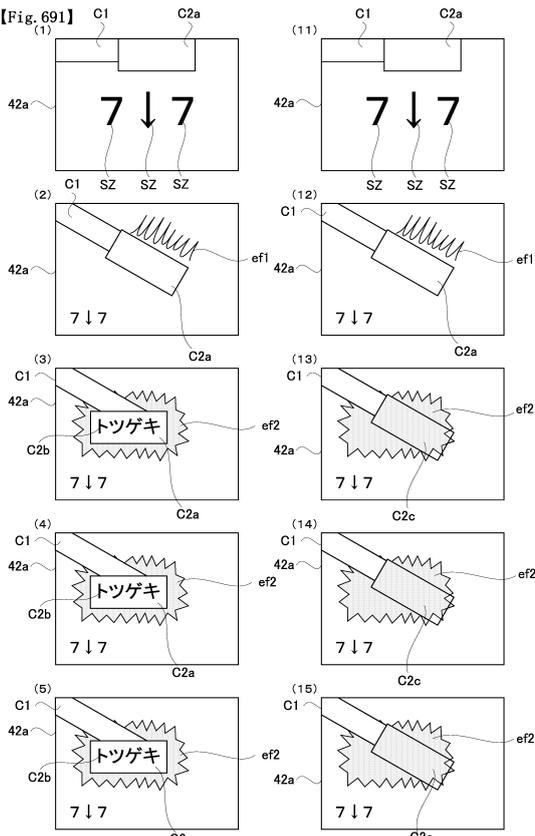


10

20

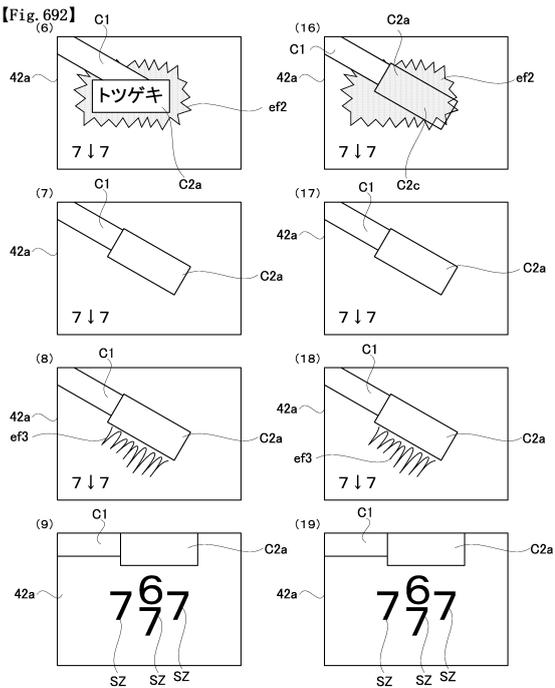
【図 691】

【Fig. 691】



【図 692】

【Fig. 692】



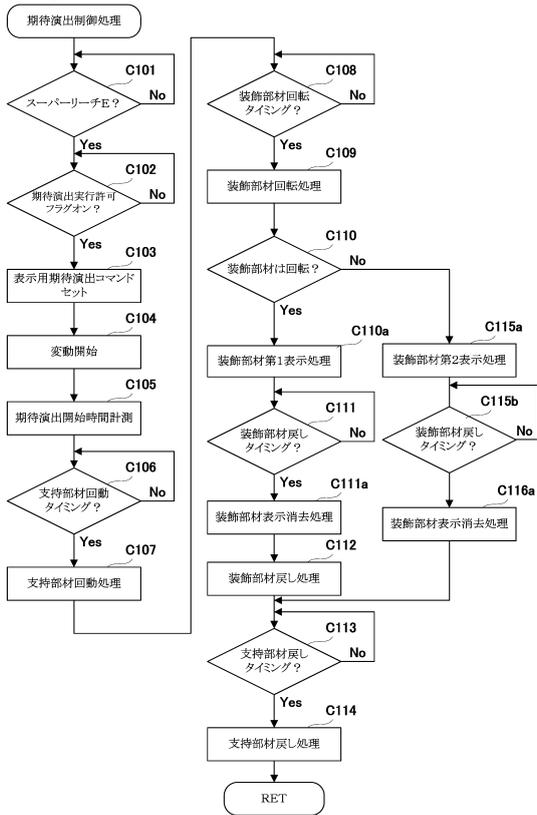
30

40

50

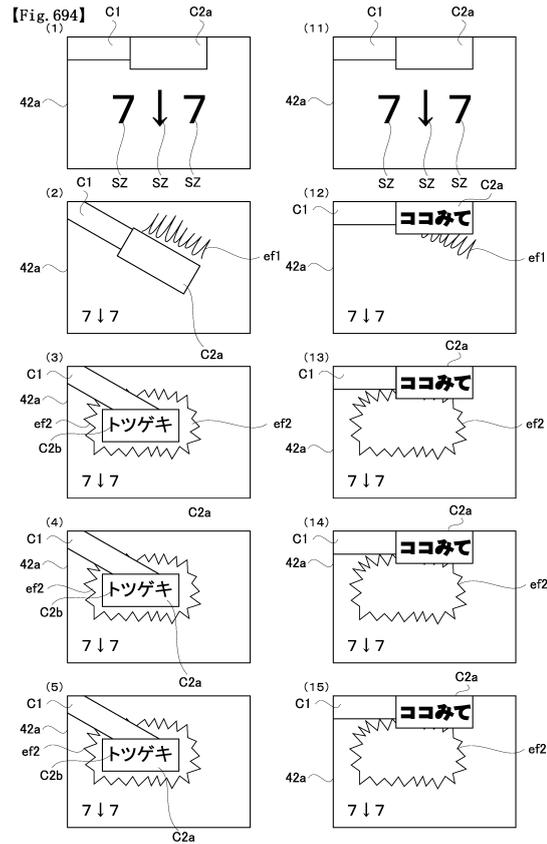
【 図 6 9 3 】

【Fig. 693】



【 図 6 9 4 】

【Fig. 694】

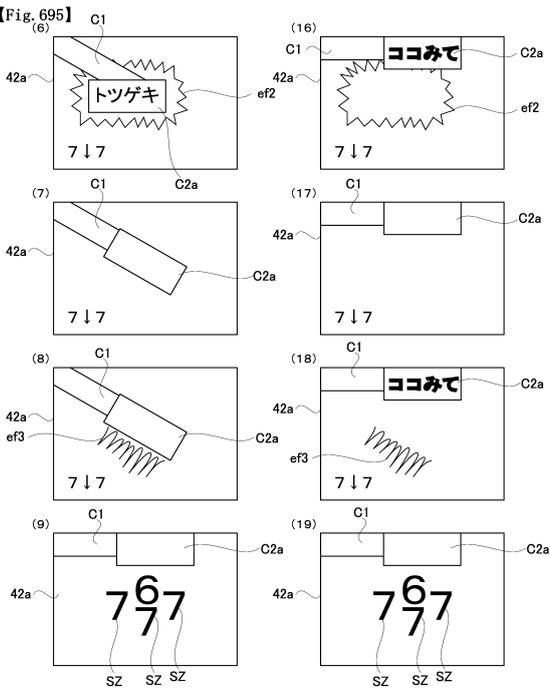


10

20

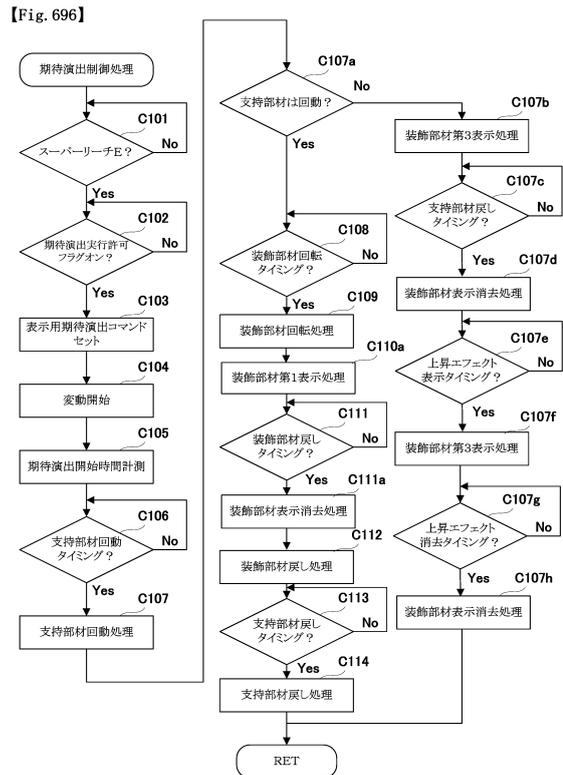
【 図 6 9 5 】

【Fig. 695】



【 図 6 9 6 】

【Fig. 696】



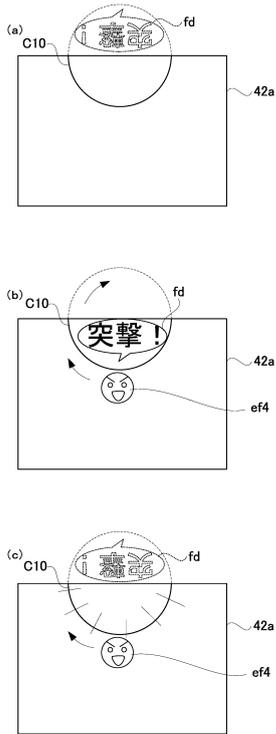
30

40

50

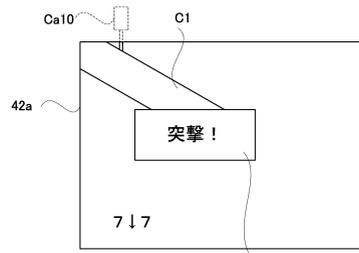
【図 697】

【Fig. 697】



【図 698】

【Fig. 698】

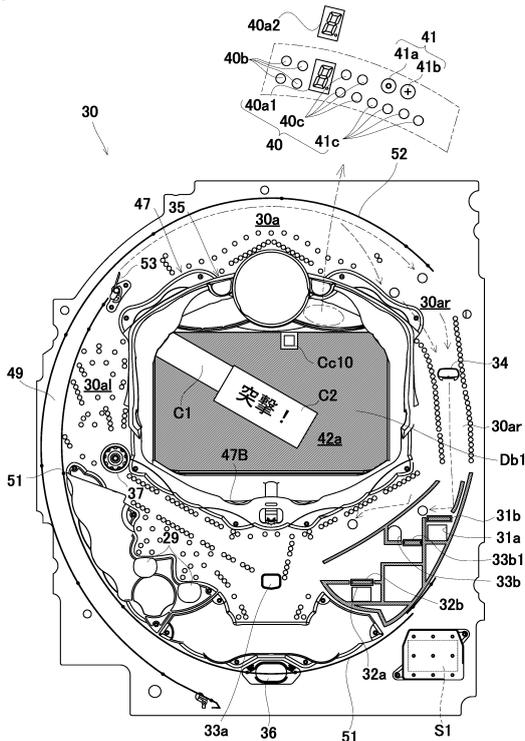


10

20

【図 699】

【Fig. 699】



【図 700】

【Fig. 700】

特図1主裝飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタ C2 (0~99)	停止パターン選択カウンタ C3 (0~238)	変動種別カウンタ CS1 (0~198)	変動種別カウンタ CS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	役物演出(有:○)
0~9	0~30	0~120	0~240	大当たりスーパーリーチA(45秒)	—
		121~240	0~60	大当たりスーパーリーチB(45秒)	—
		0~60	61~140	大当たりスーパーリーチC1(60秒)	○
		61~140	141~240	大当たりスーパーリーチC2(60秒)	—
		141~240	0~20	大当たりスーパーリーチE0(120秒)	—
		21~50	51~90	大当たりスーパーリーチE00(120秒)	○
	31~70	91~140	141~240	大当たりスーパーリーチE1(120秒)	○
		141~240	0~20	大当たりスーパーリーチE2(120秒)	○
		21~50	51~90	大当たりスーパーリーチE2(120秒)	○
		91~140	141~240	大当たりスーパーリーチE3(120秒)	○
		141~240	0~120	大当たりノーマルリーチA(20秒)	—
		121~240	0~120	大当たりノーマルリーチB(20秒)	—
10~39	66~132	0~120	0~60	大当たりスーパーリーチC1(60秒)	—
		121~240	61~140	大当たりスーパーリーチC2(60秒)	○
		141~240	141~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	—
	133~198	61~140	141~240	大当たりスーパーリーチC1(60秒)	—
		141~240	0~189	大当たりノーマルリーチA(20秒)	—
		190~240	190~240	大当たりノーマルリーチB(20秒)	—
40~99	66~132	0~189	0~189	大当たりスーパーリーチA(45秒)	—
		190~240	0~60	大当たりスーパーリーチC1(60秒)	—
		190~240	61~140	大当たりスーパーリーチC2(60秒)	○
	133~198	141~240	190~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	—
		190~240	0~189	前後外れノーマルリーチA(20秒)	—
		190~240	190~240	前後外れノーマルリーチB(20秒)	—
202~208	101~150	0~189	0~189	前後外れスーパーリーチA(45秒)	—
		190~240	190~240	前後外れスーパーリーチB(45秒)	—
		190~240	0~150	前後外れスーパーリーチC1(60秒)	—
		151~170	151~210	前後外れスーパーリーチC2(60秒)	○
		211~240	0~100	前後外れスーパーリーチD(60秒)	—
		0~100	101~180	前後外れスーパーリーチE0(120秒)	—
	171~198	181~220	221~240	前後外れスーパーリーチE1(120秒)	○
		221~240	0~189	前後外れスーパーリーチE2(120秒)	○
		0~189	190~240	前後外れノーマルリーチA(20秒)	—
		190~240	0~189	前後外れノーマルリーチB(20秒)	—
		190~240	0~189	前後外れスーパーリーチA(45秒)	—
		190~240	190~240	前後外れスーパーリーチB(45秒)	—
209~238	101~170	0~150	0~150	前後外れスーパーリーチC1(60秒)	—
		151~210	211~240	前後外れスーパーリーチC2(60秒)	○
		211~240	0~100	前後外れスーパーリーチD(60秒)	—
	171~198	181~220	221~240	前後外れスーパーリーチE1(120秒)	○
		221~240	0~189	前後外れスーパーリーチE2(120秒)	○
		0~189	190~240	前後外れノーマルリーチA(20秒)	—
0~201	101~150	190~240	190~240	前後外れノーマルリーチB(20秒)	—
		0~189	0~189	前後外れスーパーリーチA(45秒)	—
		190~240	0~150	前後外れスーパーリーチB(45秒)	—
	171~198	151~210	211~240	前後外れスーパーリーチC1(60秒)	—
		211~240	190~240	前後外れスーパーリーチC2(60秒)	○
		190~240	0~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	—
0~201	0~100	0~240	完全外れA(10秒)	—	
	101~150	0~240	完全外れB(15秒)	—	
	151~198	0~240	完全外れE(20秒)	—	

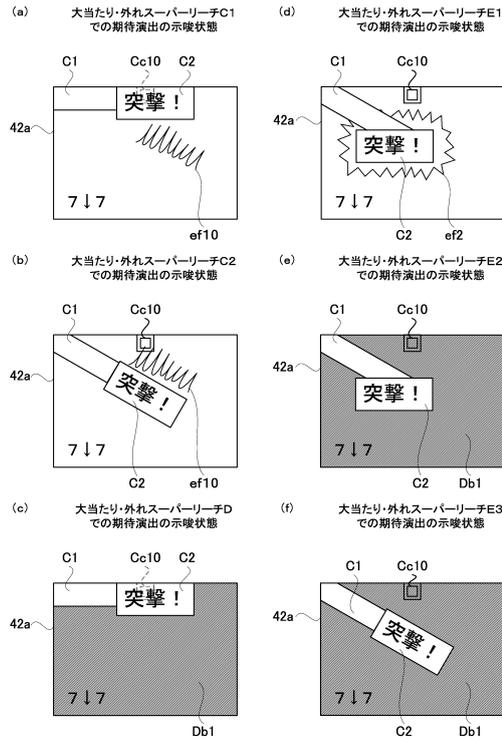
30

40

50

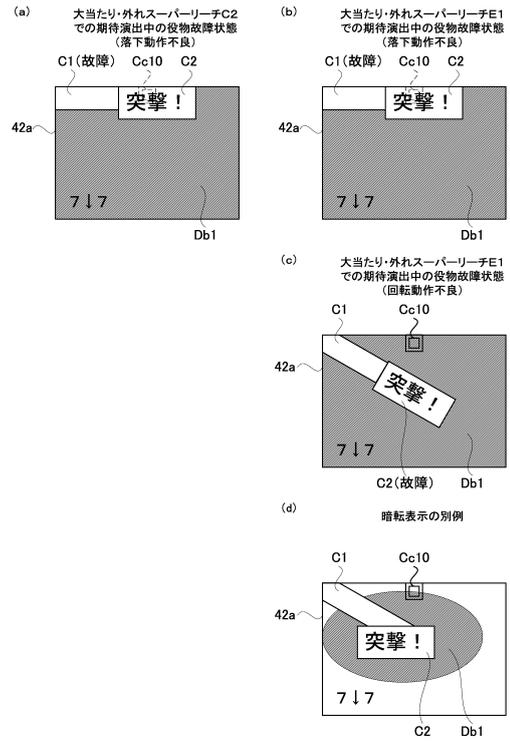
【図 701】

【Fig. 701】



【図 702】

【Fig. 702】

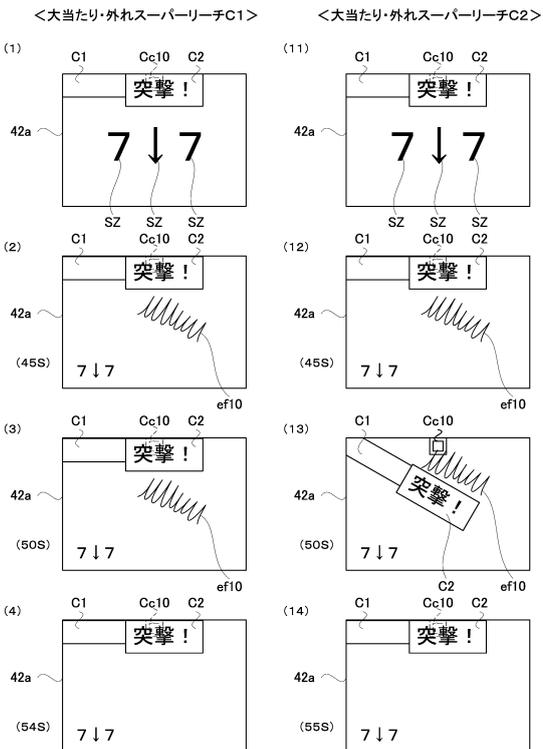


10

20

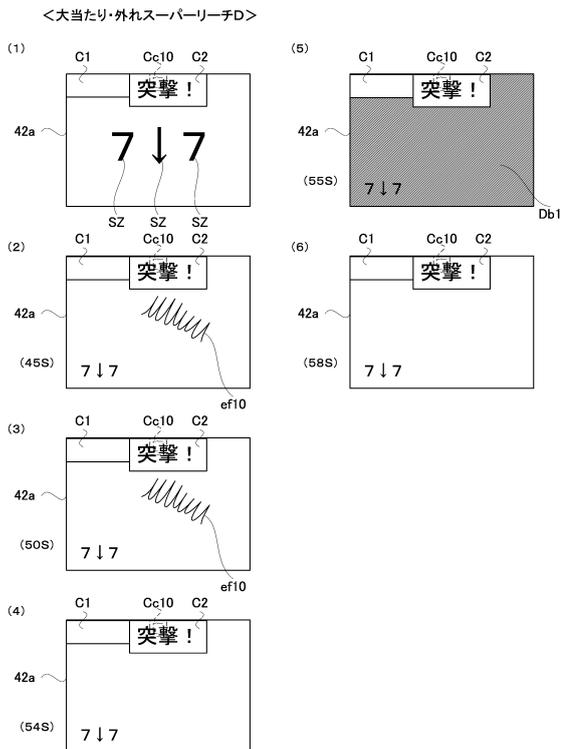
【図 703】

【Fig. 703】



【図 704】

【Fig. 704】



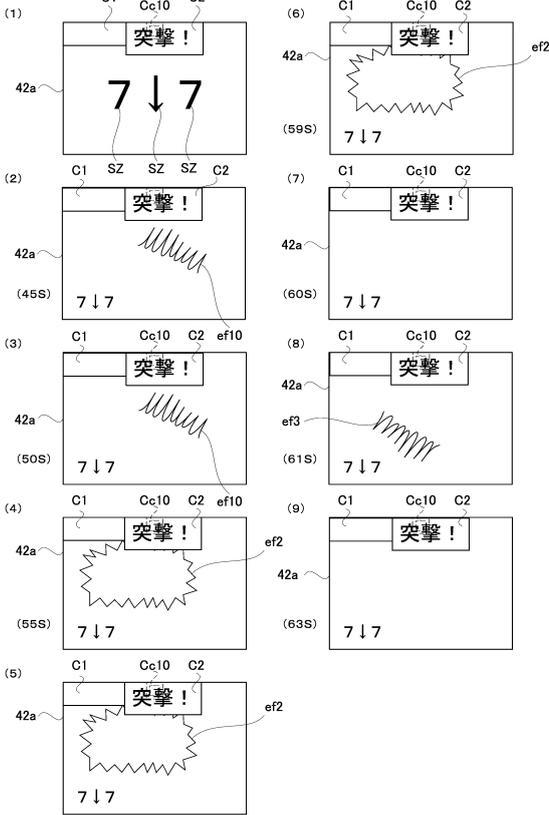
30

40

50

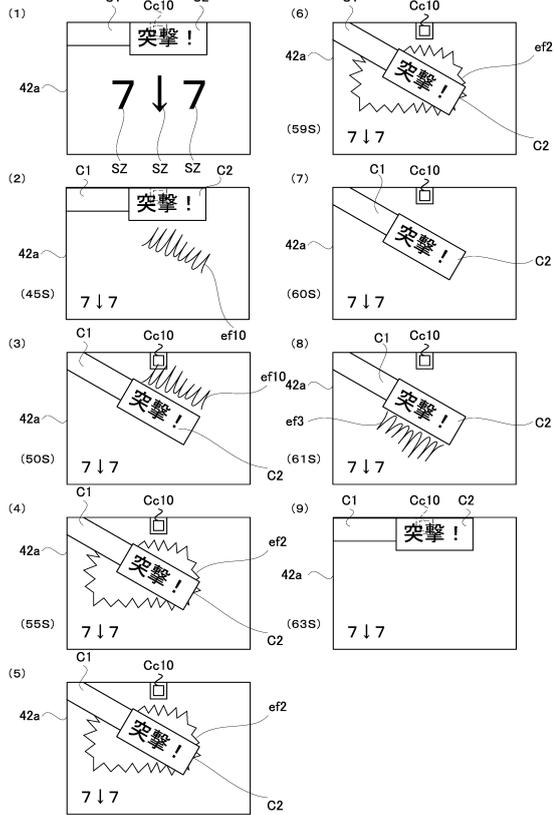
【図 705】

【Fig. 705】 <大当たり・外れスーパーリーチE0>



【図 706】

【Fig. 706】 <大当たり・外れスーパーリーチE00>

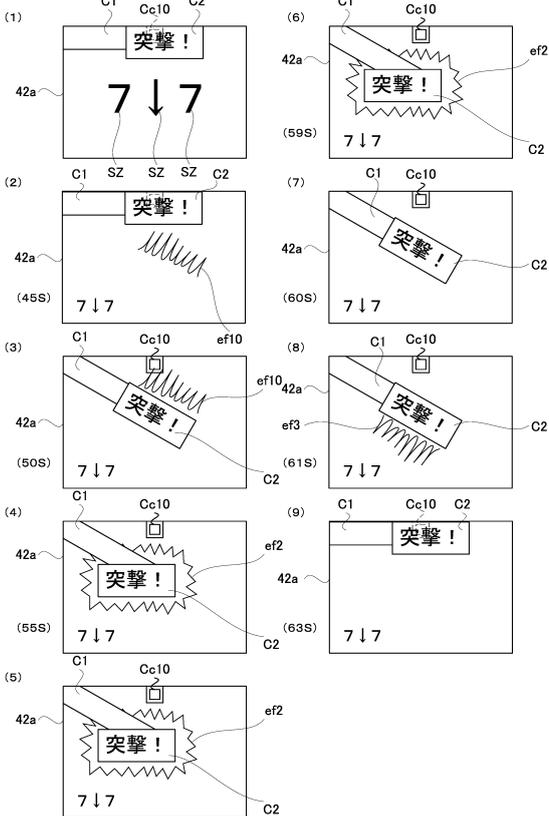


10

20

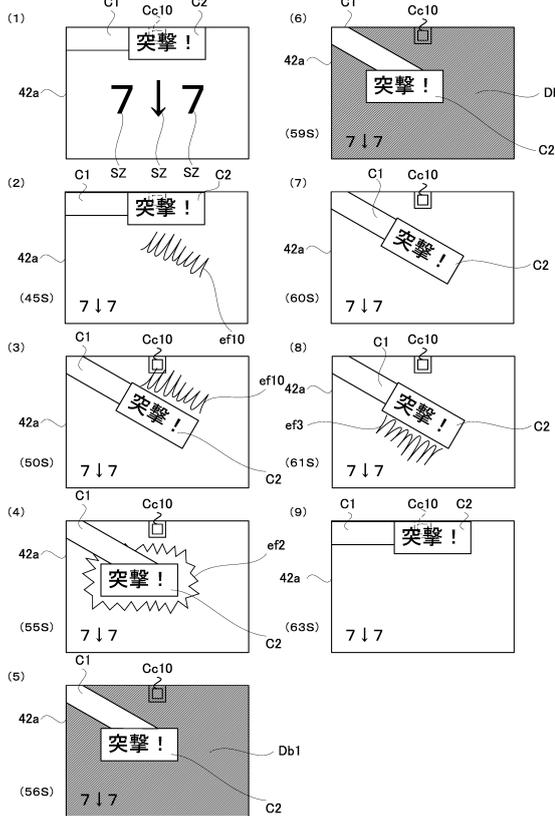
【図 707】

【Fig. 707】 <大当たり・外れスーパーリーチE1>



【図 708】

【Fig. 708】 <大当たり・外れスーパーリーチE2>



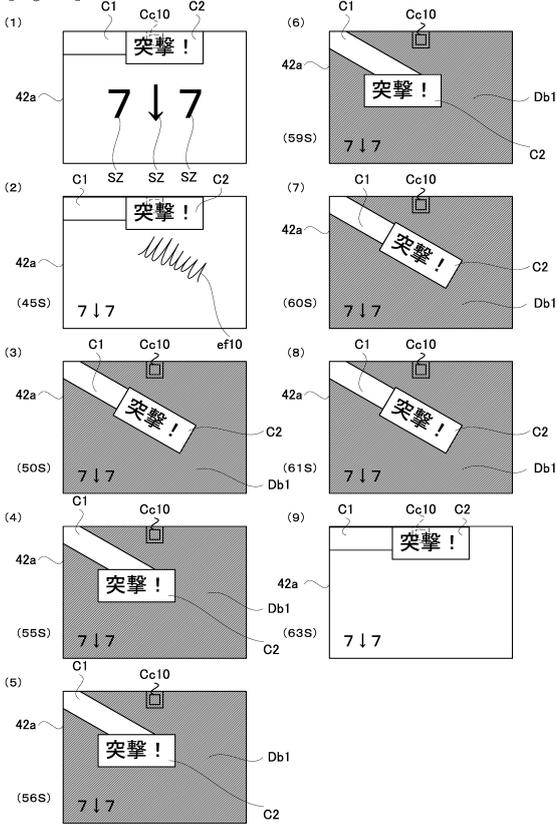
30

40

50

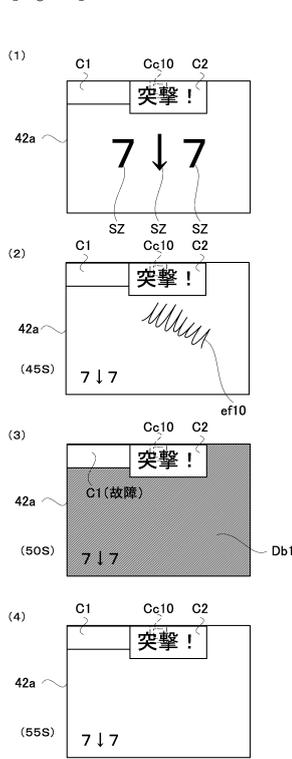
【図 709】

【Fig. 709】 <大当たりスーパーリーチE3>



【図 710】

【Fig. 710】 <大当たり・外れスーパーリーチC2での期待演出中の役物故障状態(落下動作不良)>

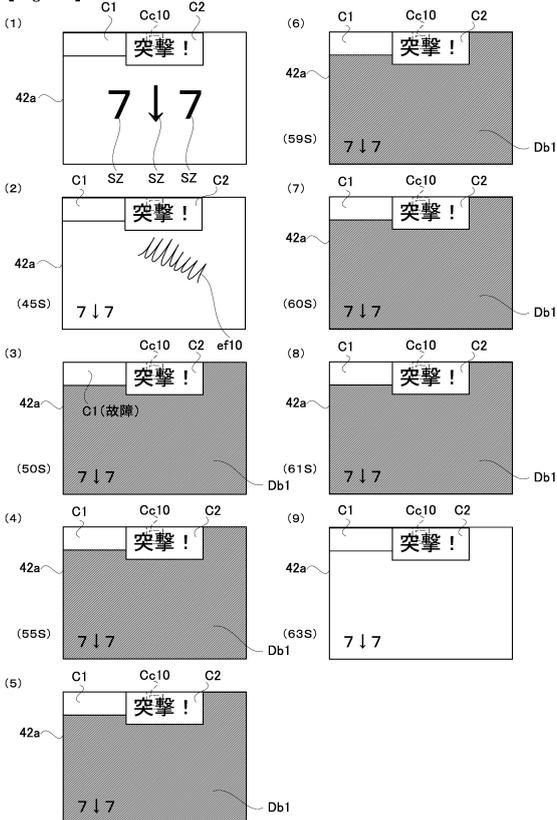


10

20

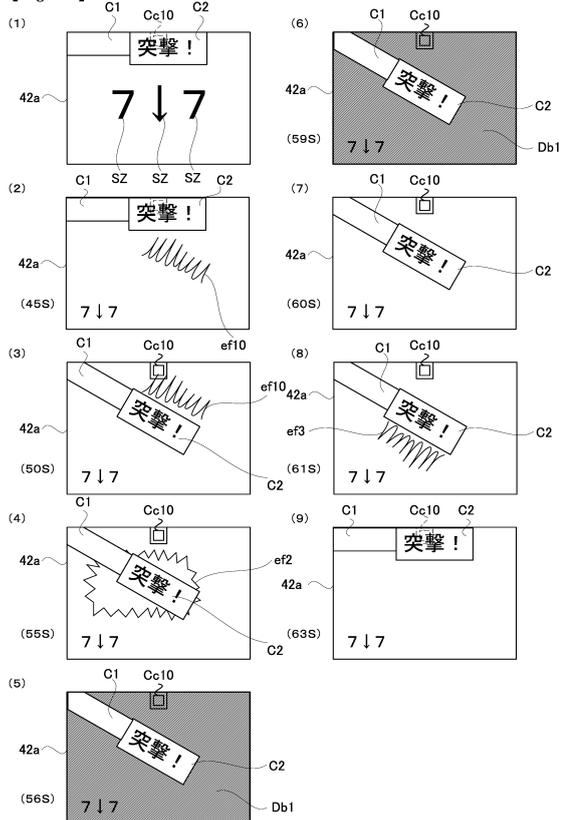
【図 711】

【Fig. 711】 <大当たり・外れスーパーリーチE1での期待演出中の役物故障状態(落下動作不良)>



【図 712】

【Fig. 712】 <大当たり・外れスーパーリーチE1での期待演出中の役物故障状態(回転動作不良)>



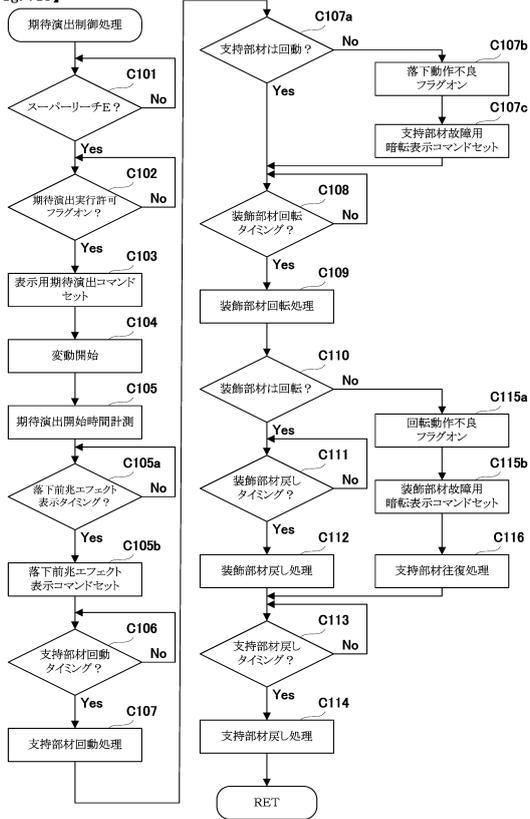
30

40

50

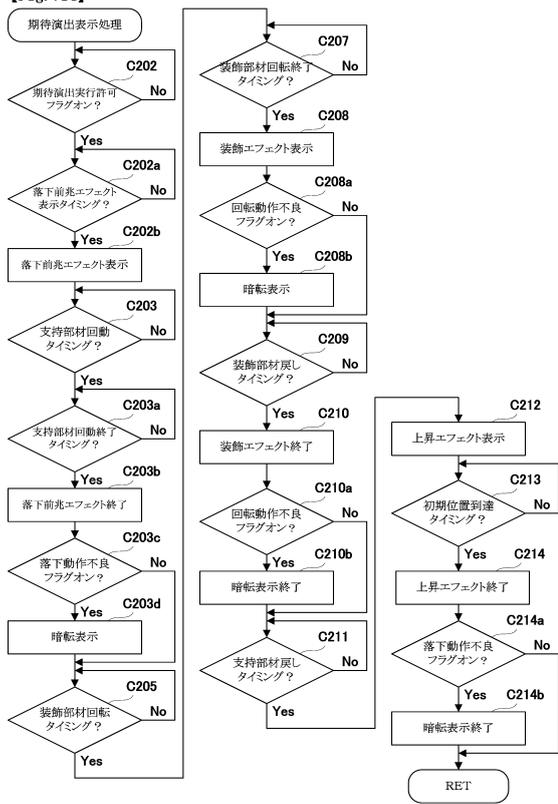
【 図 7 1 3 】

【Fig. 713】



【 図 7 1 4 】

【Fig. 714】

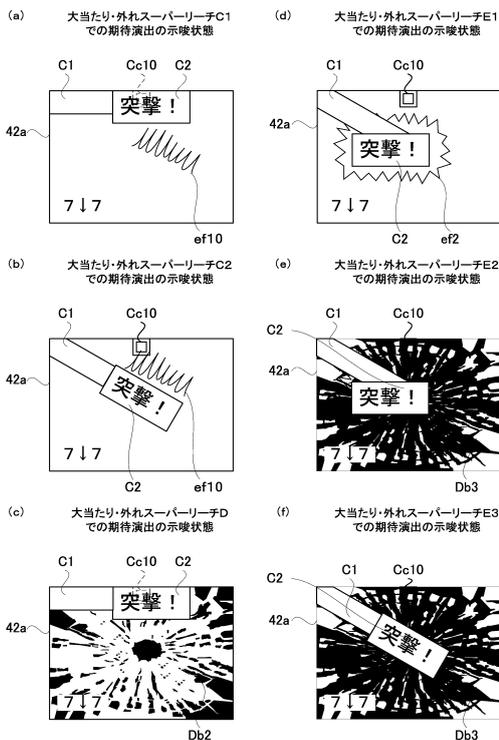


10

20

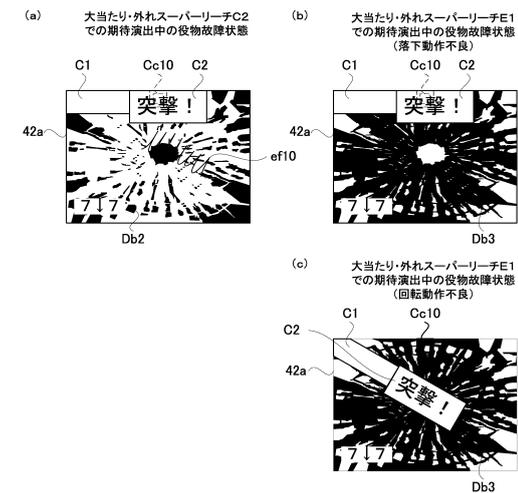
【 図 7 1 5 】

【Fig. 715】



【 図 7 1 6 】

【Fig. 716】



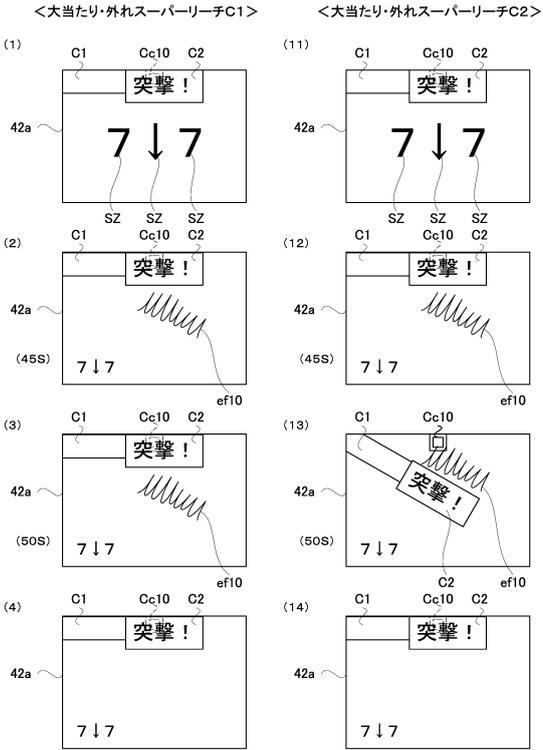
30

40

50

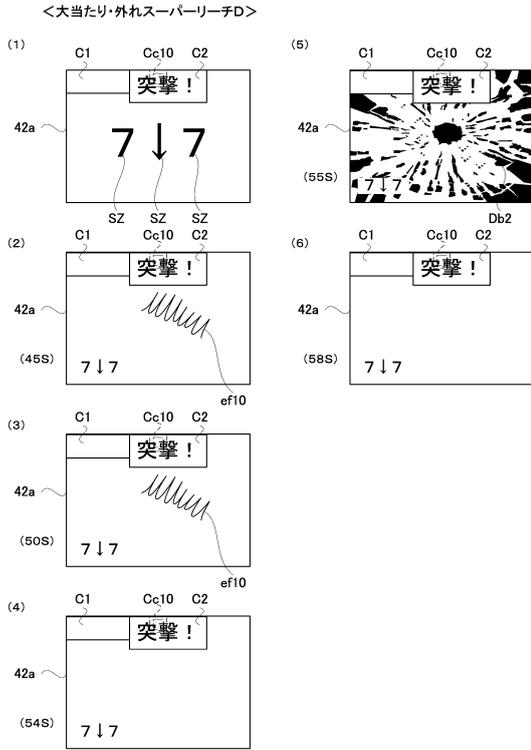
【図 7 1 7】

【Fig. 717】



【図 7 1 8】

【Fig. 718】

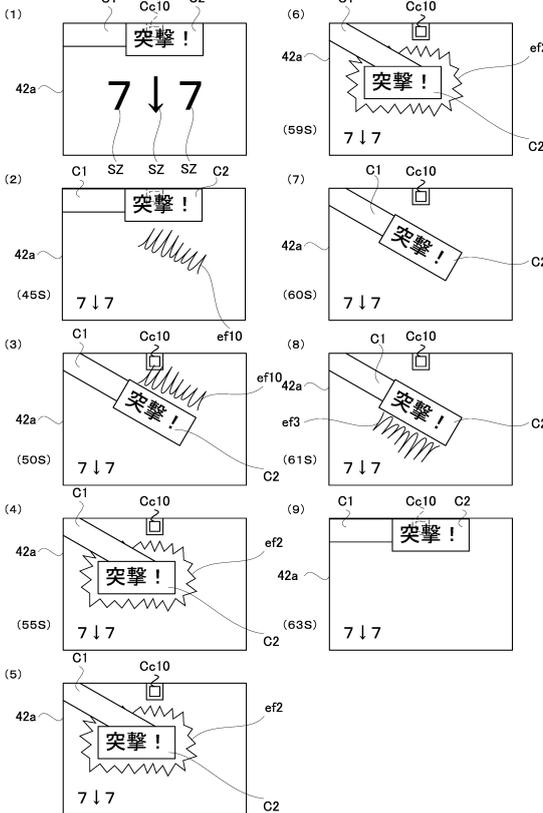


10

20

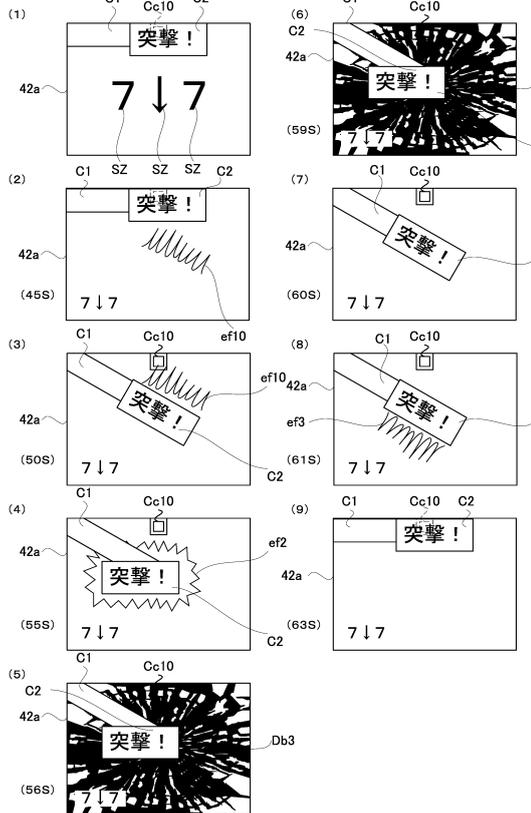
【図 7 1 9】

【Fig. 719】



【図 7 2 0】

【Fig. 720】



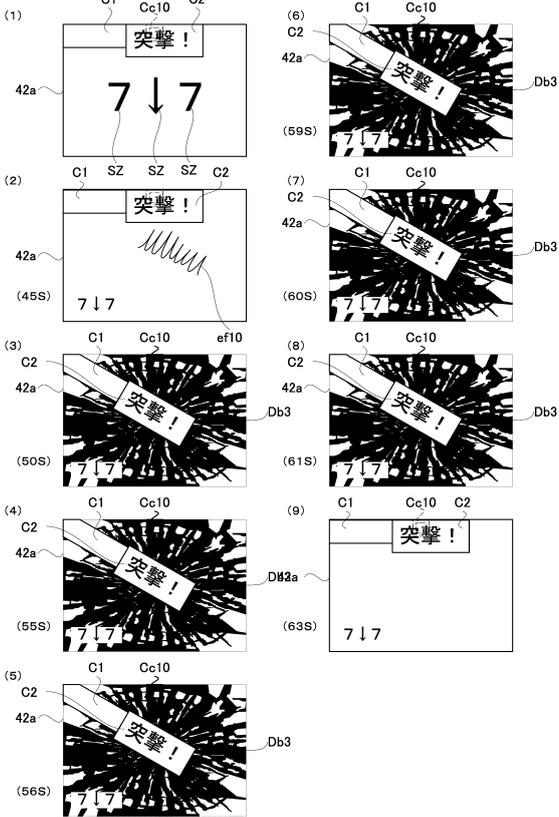
30

40

50

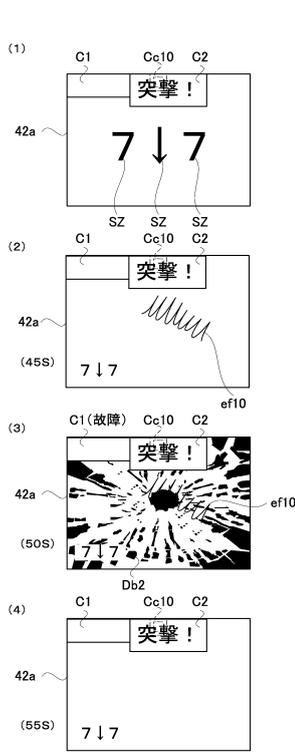
【図 7 2 1】

【Fig. 721】 <大当たりスーパーリーチE3>



【図 7 2 2】

【Fig. 722】 <大当たり・外れスーパーリーチC2での期待演出中の役物故障状態(落下動作不良)>

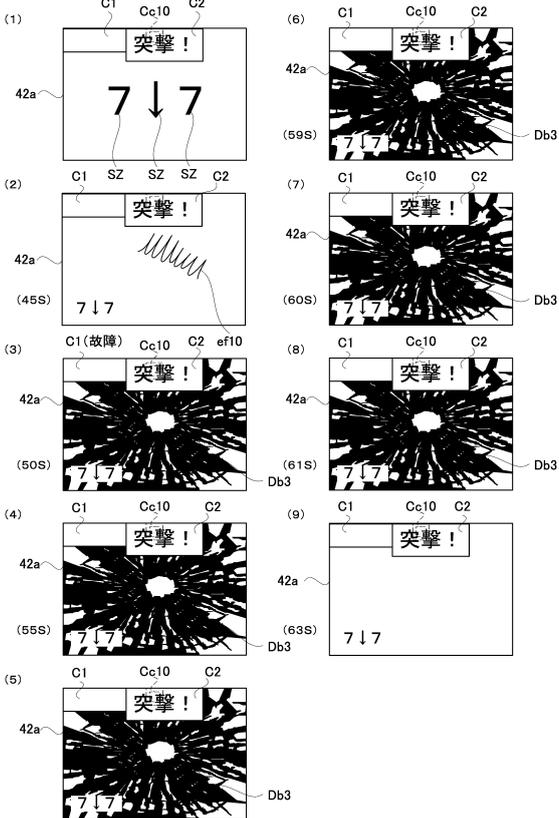


10

20

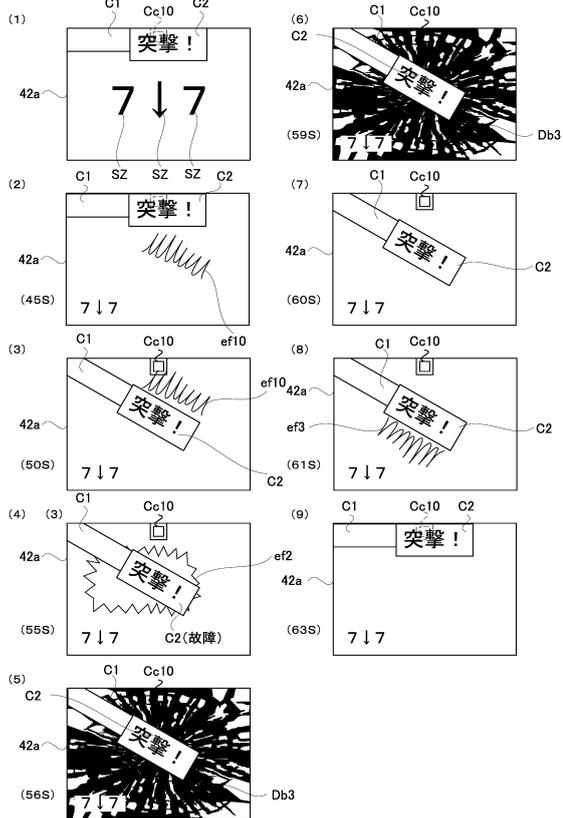
【図 7 2 3】

【Fig. 723】 <大当たり・外れスーパーリーチE1での期待演出中の役物故障状態(落下動作不良)>



【図 7 2 4】

【Fig. 724】 <大当たり・外れスーパーリーチE1での期待演出中の役物故障状態(回転動作不良)>



30

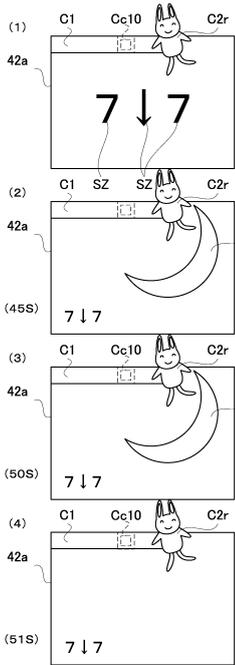
40

50

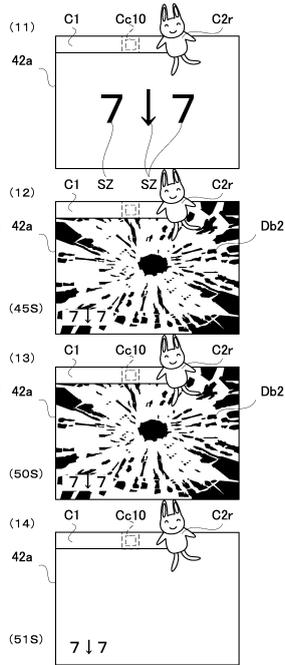
【図 725】

【Fig. 725】

<大当たり・外れスーパーリーチEa1>



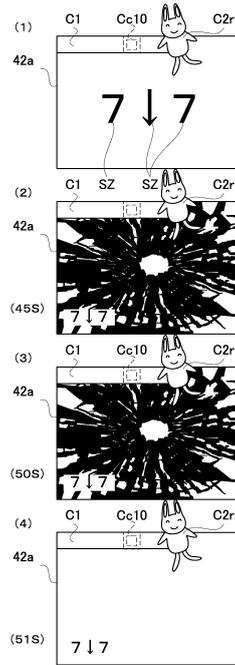
<大当たり・外れスーパーリーチEa2>



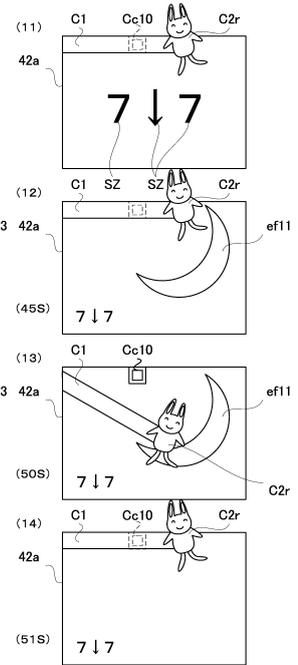
【図 726】

【Fig. 726】

<大当たり・外れスーパーリーチEa3>



<大当たりスーパーリーチEa4>



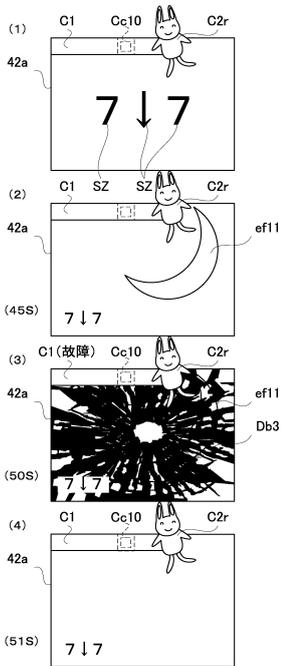
10

20

【図 727】

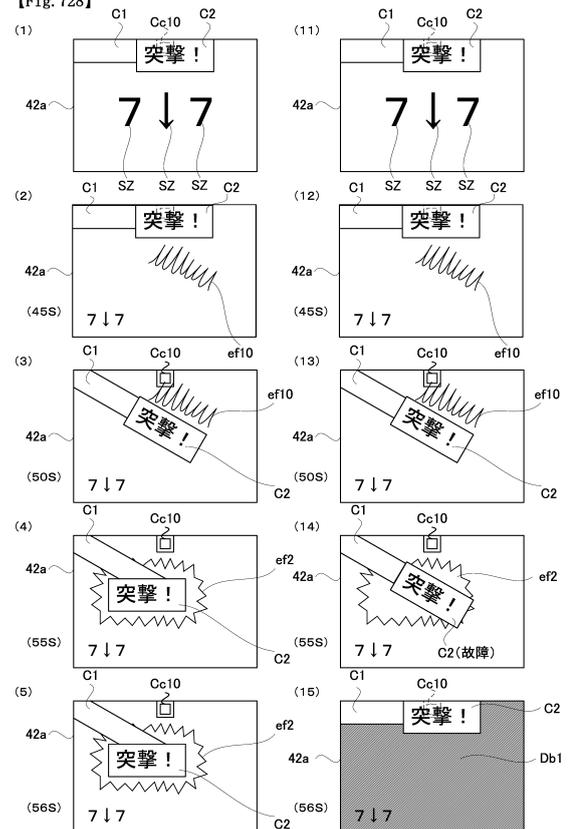
【Fig. 727】

<大当たりスーパーリーチEa4での期待演出中の役物故障状態(落下動作不良)>



【図 728】

【Fig. 728】



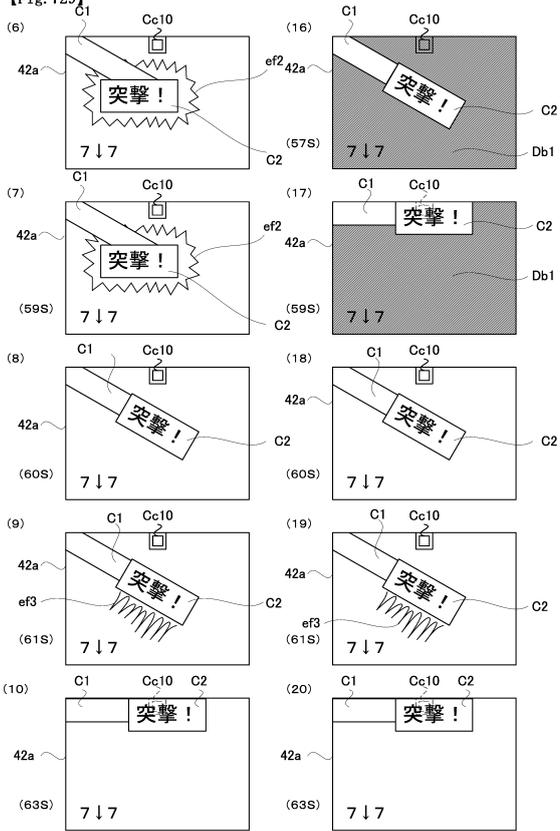
30

40

50

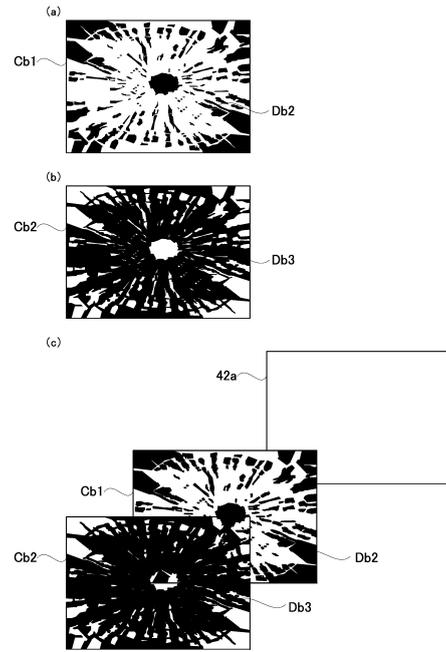
【図 7 2 9】

【Fig. 729】



【図 7 3 0】

【Fig. 730】

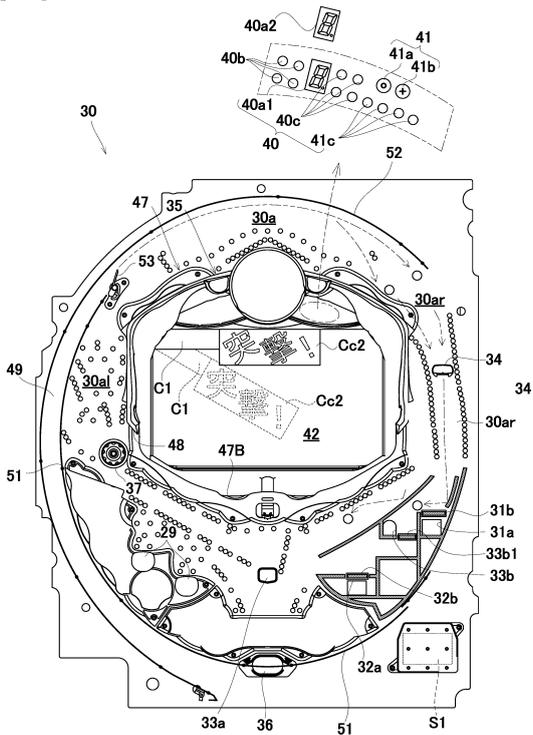


10

20

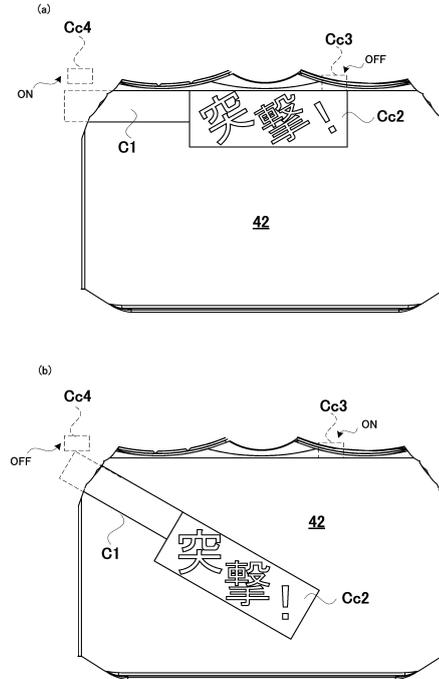
【図 7 3 1】

【Fig. 731】



【図 7 3 2】

【Fig. 732】



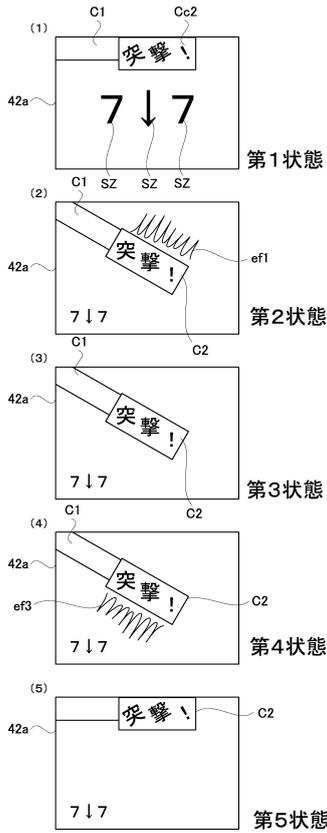
30

40

50

【図 7 3 3】

【Fig. 733】



【図 7 3 4】

【Fig. 734】

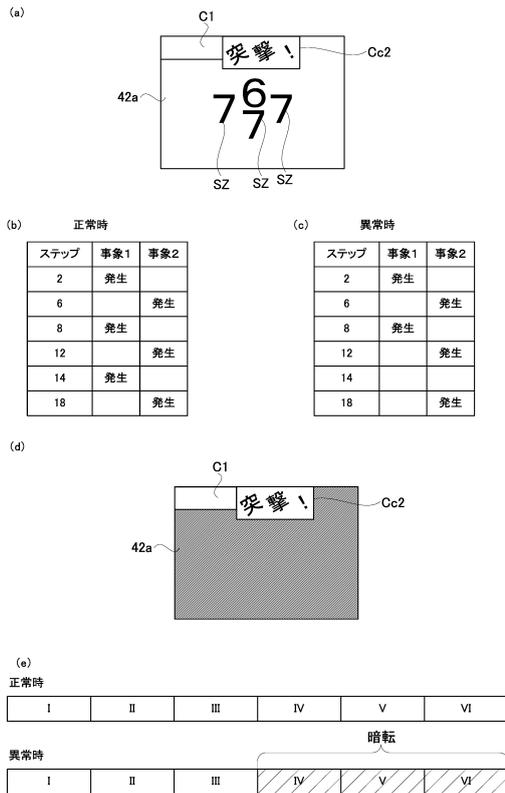
ステップ	演出の状態	可動物の状態	Cc3	Cc4	エフェクト	事象1	事象2
1	第1状態	水平	OFF	ON			
2	1→2	水平→傾斜	OFF→ON	ON→OFF	ef1	発生	
3	第2状態	傾斜	ON	OFF	ef1		
4	第3状態	傾斜	ON	OFF			
5	第4状態	傾斜	ON	OFF	ef3		
6	4→5	傾斜→水平	ON→OFF	OFF→ON	ef3	発生	
7	第5状態	水平	OFF	ON			
8	5→2	水平→傾斜	OFF→ON	ON→OFF	ef1	発生	
9	第2状態	傾斜	ON	OFF	ef1		
10	第3状態	傾斜	ON	OFF			
11	第4状態	傾斜	ON	OFF	ef3		
12	4→5	傾斜→水平	ON→OFF	OFF→ON	ef3	発生	
13	第5状態	水平	OFF	ON			
14	5→2	水平→傾斜	OFF→ON	ON→OFF	ef1	発生	
15	第2状態	傾斜	ON	OFF	ef1		
16	第3状態	傾斜	ON	OFF			
17	第4状態	傾斜	ON	OFF	ef3		
18	4→5	傾斜→水平	ON→OFF	OFF→ON	ef3	発生	
19	第5状態	水平	OFF	ON			
25	第5状態	水平	OFF	ON			
31	第5状態	水平	OFF	ON			
37	期待演出終了	水平	OFF	ON			

10

20

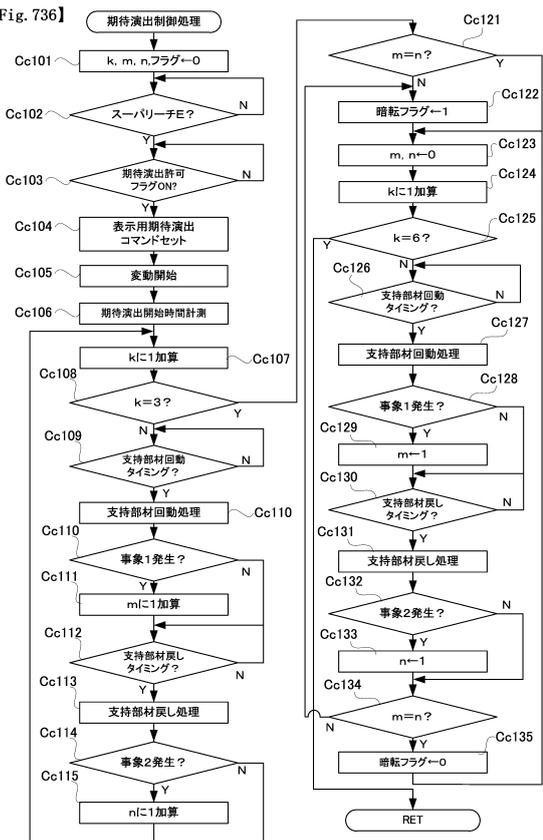
【図 7 3 5】

【Fig. 735】



【図 7 3 6】

【Fig. 736】



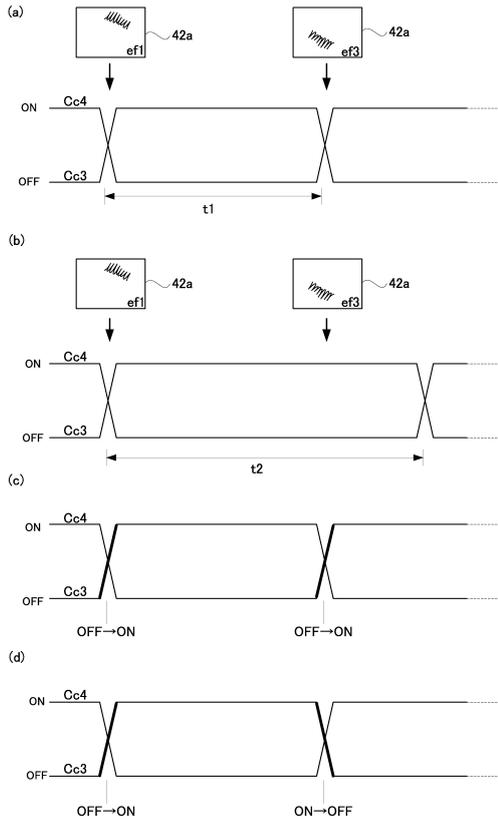
30

40

50

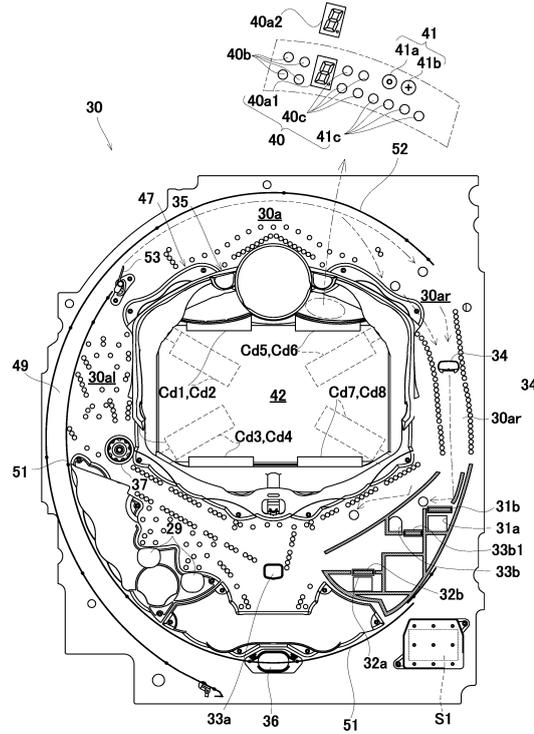
【 7 3 7 】

【Fig. 737】



【 7 3 8 】

【Fig. 738】

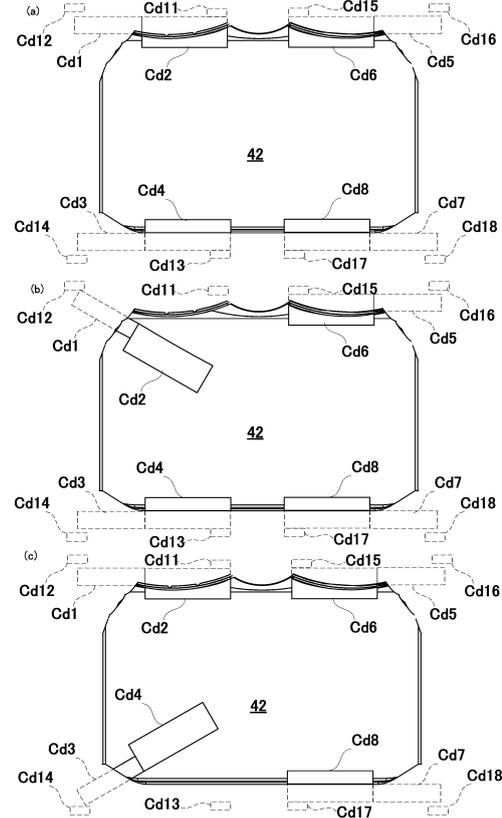


10

20

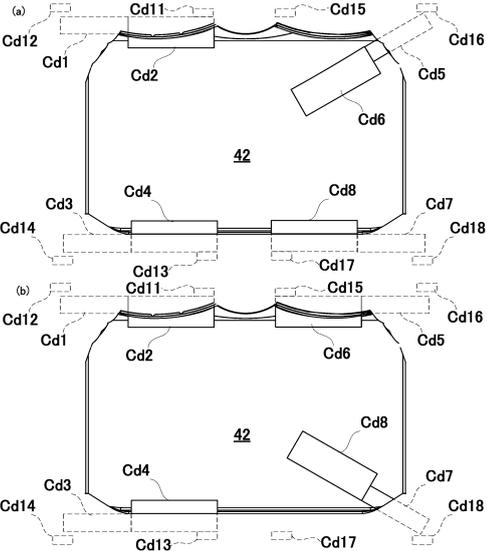
【 7 3 9 】

【Fig. 739】



【 7 4 0 】

【Fig. 740】



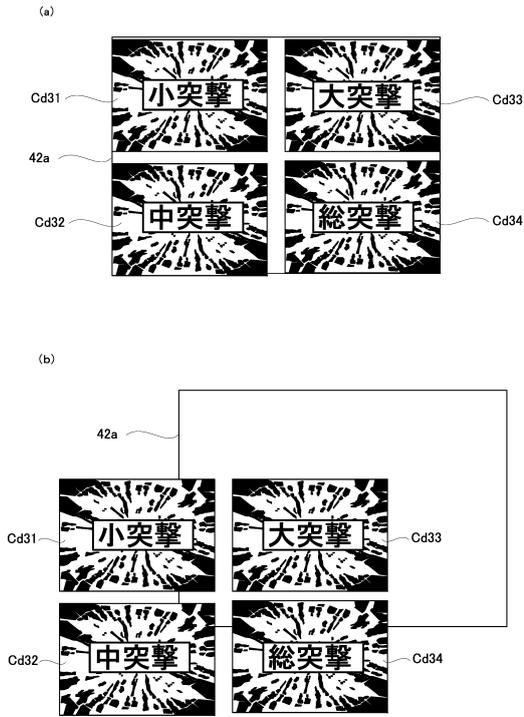
30

40

50

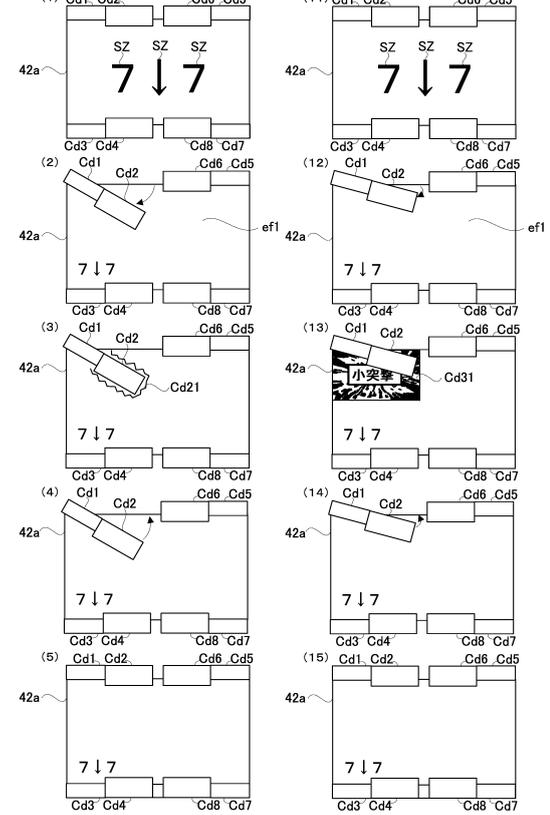
【図 7 4 1】

【Fig. 741】



【図 7 4 2】

【Fig. 742】

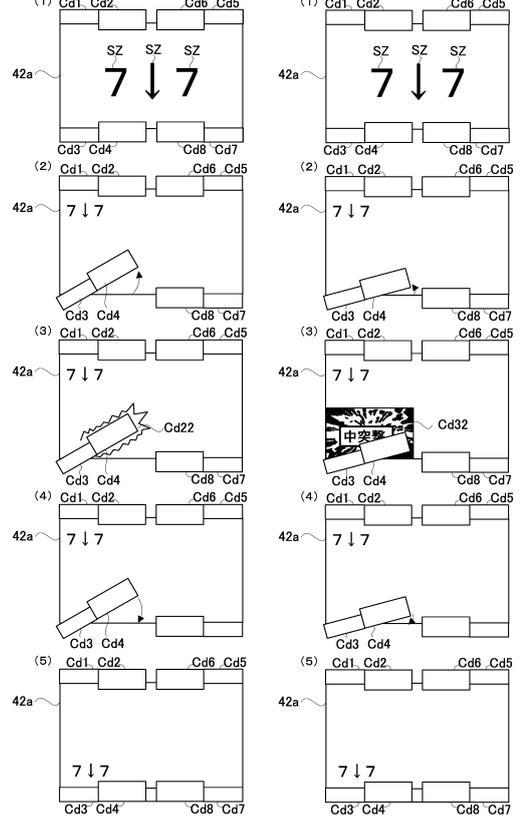


10

20

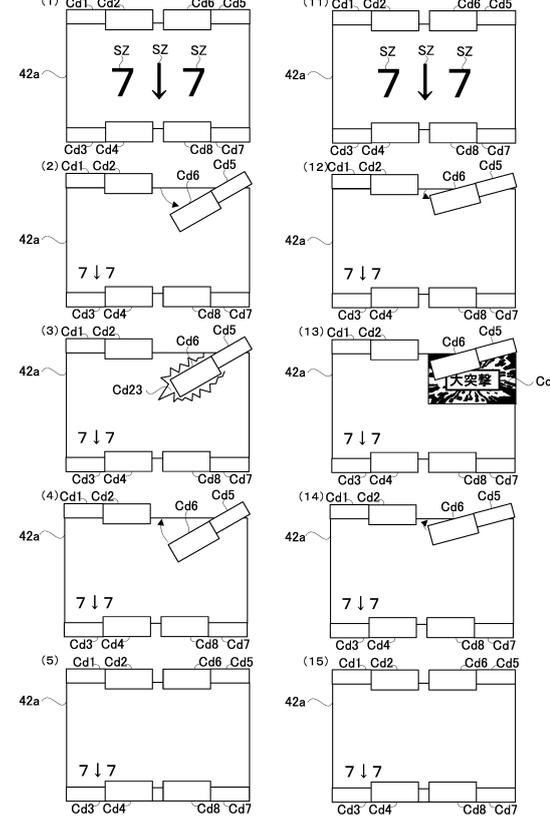
【図 7 4 3】

【Fig. 743】



【図 7 4 4】

【Fig. 744】

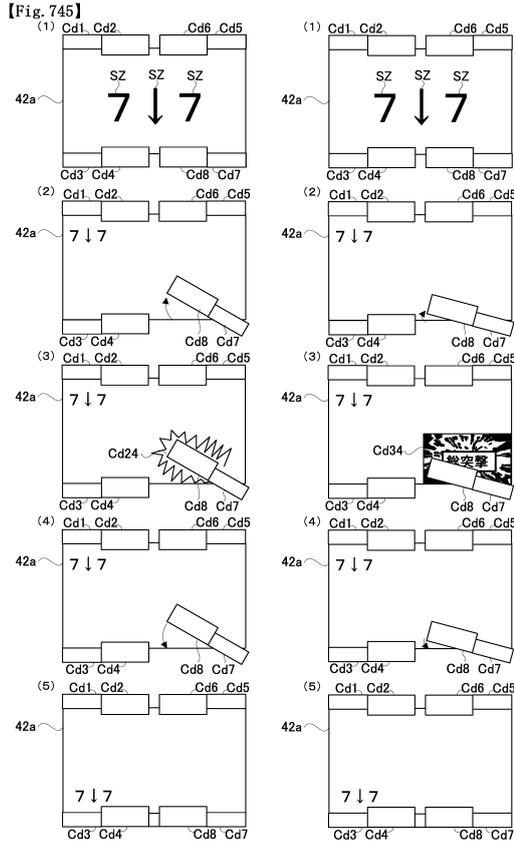


30

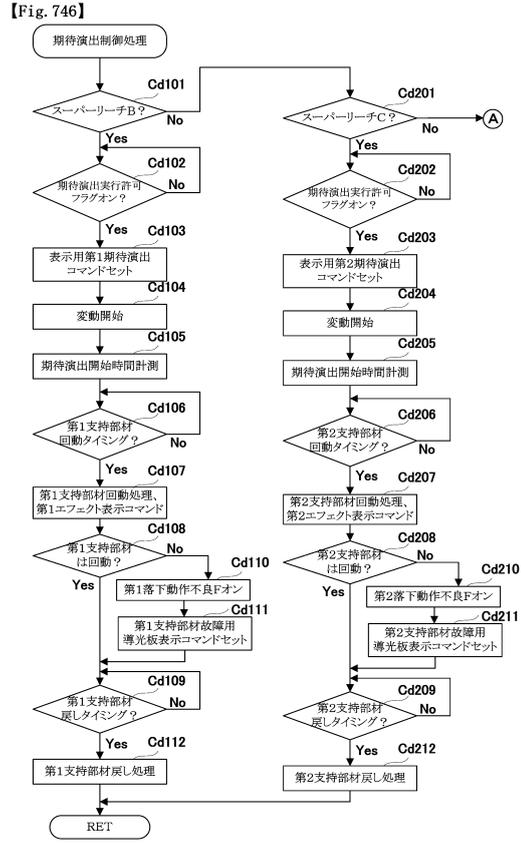
40

50

【 図 7 4 5 】



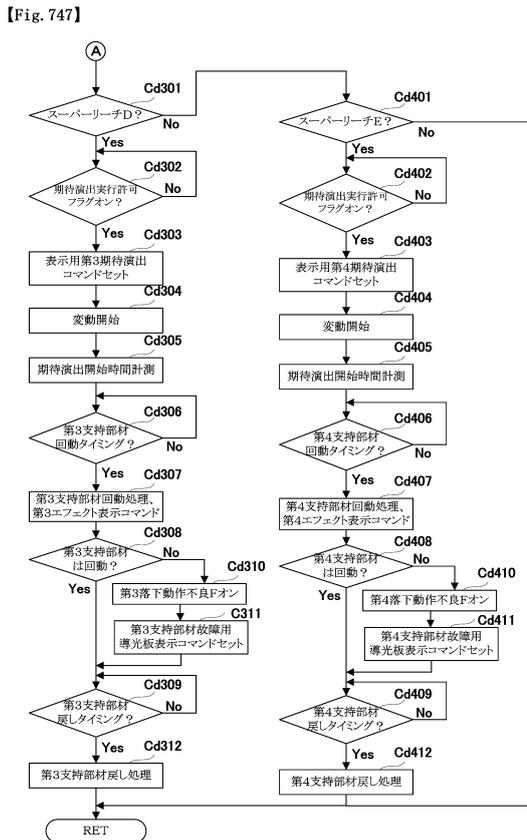
【 図 7 4 6 】



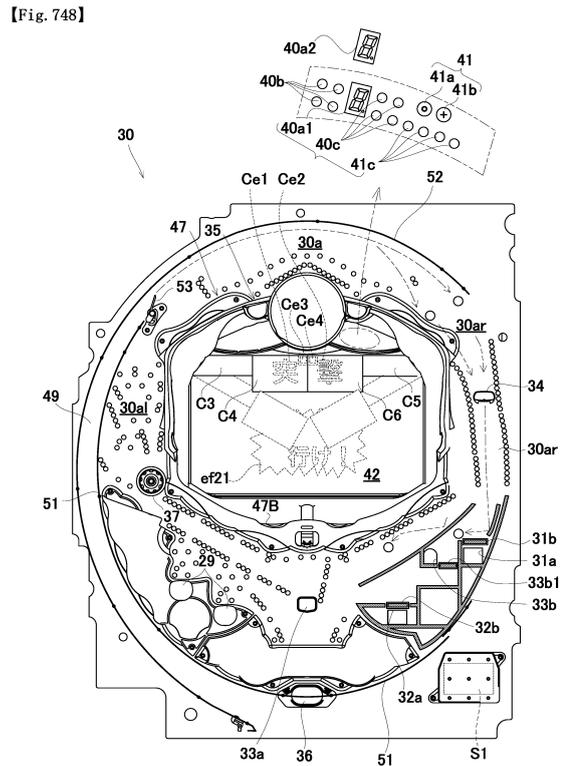
10

20

【 図 7 4 7 】



【 図 7 4 8 】



30

40

50

【図749】

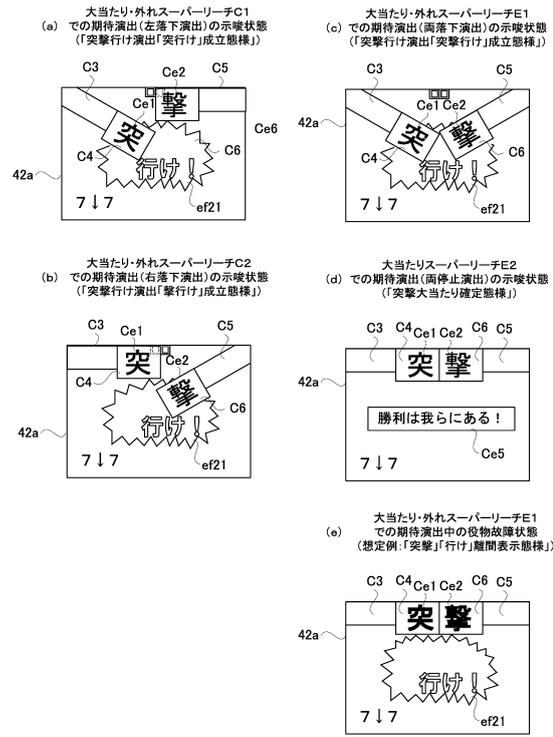
【Fig. 749】

特図1主裝飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタ C2 (0~99)	停止パターン選択カウンタ C3 (0~198)	変動種別カウンタ CS1 (0~198)	変動種別カウンタ CS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	役物演出(有:○)	
0~9		0~30	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	-	
			121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	-	
			0~90	大当たりスーパーリーチC1(60秒)	○(左落下)	
			91~120	大当たりスーパーリーチC2(60秒)	○(右落下)	
			121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	-	
			0~100	大当たりスーパーリーチE1(120秒)	○(両落下)	
10~39		101~198	101~120	大当たりスーパーリーチE2(120秒)	○(両停止)	
			121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	-	
			0~120	大当たりノーマルリーチA(20秒)	-	
			121~240	大当たりノーマルリーチB(20秒)	-	
			66~132	大当たりスーパーリーチA(30秒)	-	
			121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	-	
40~99		133~198	0~90	大当たりスーパーリーチC1(60秒)	○(左落下)	
			91~120	大当たりスーパーリーチC2(60秒)	○(右落下)	
			121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	-	
			0~189	大当たりノーマルリーチA(20秒)	-	
			190~240	大当たりノーマルリーチB(20秒)	-	
			66~132	大当たりスーパーリーチA(30秒)	-	
200~208		190~240	0~150	大当たりスーパーリーチC1(60秒)	○(左落下)	
			151~189	大当たりスーパーリーチC2(60秒)	○(右落下)	
			190~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	-	
			0~199	前後外れスーパーリーチE1(120秒)	○(両落下)	
			200~240	前後外れスーパーリーチF(120秒)	-	
			0~189	前後外れノーマルリーチA(20秒)	-	
	209~238		190~240	0~189	前後外れノーマルリーチB(20秒)	-
				0~189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	-
				190~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	-
				0~150	前後外れスーパーリーチC1(60秒)	○(左落下)
				151~189	前後外れスーパーリーチC2(60秒)	○(右落下)
				190~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	-
0~201		151~198	0~100	完全外れA(10秒)	-	
			101~150	完全外れB(15秒)	-	
			151~198	完全外れE(20秒)	-	

【図750】

【Fig. 750】

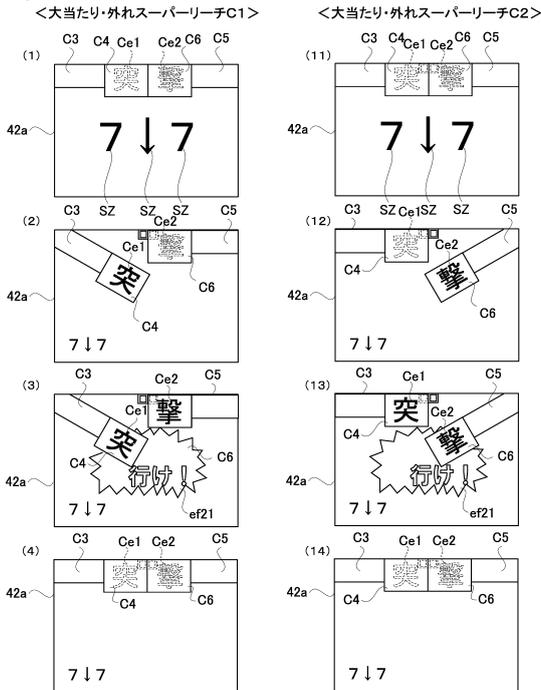


10

20

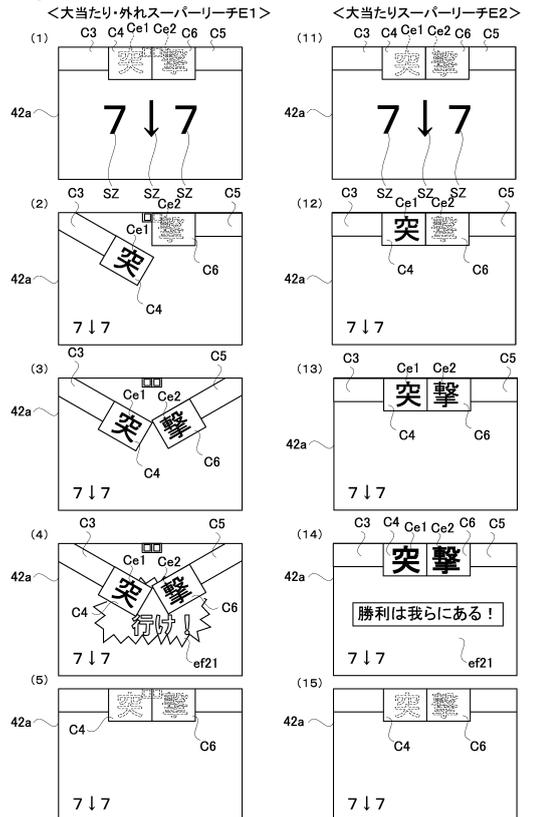
【図751】

【Fig. 751】



【図752】

【Fig. 752】

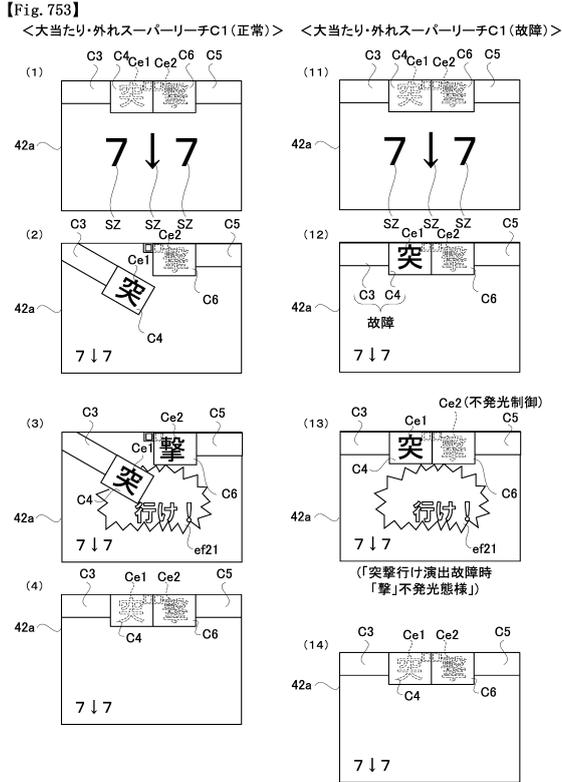


30

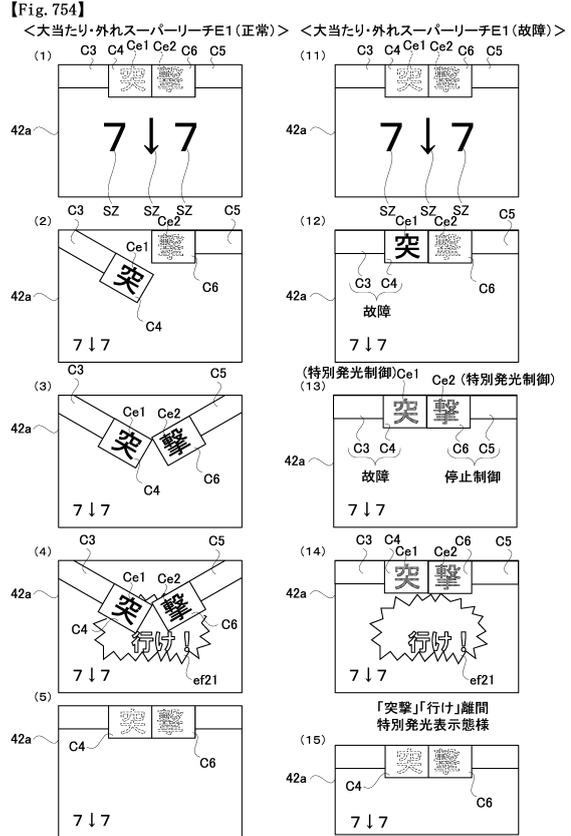
40

50

【図 7 5 3】



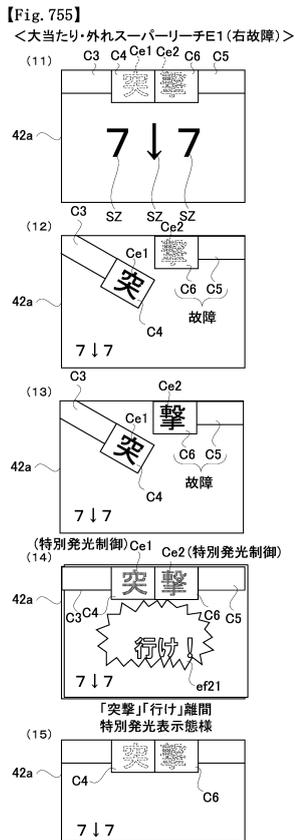
【図 7 5 4】



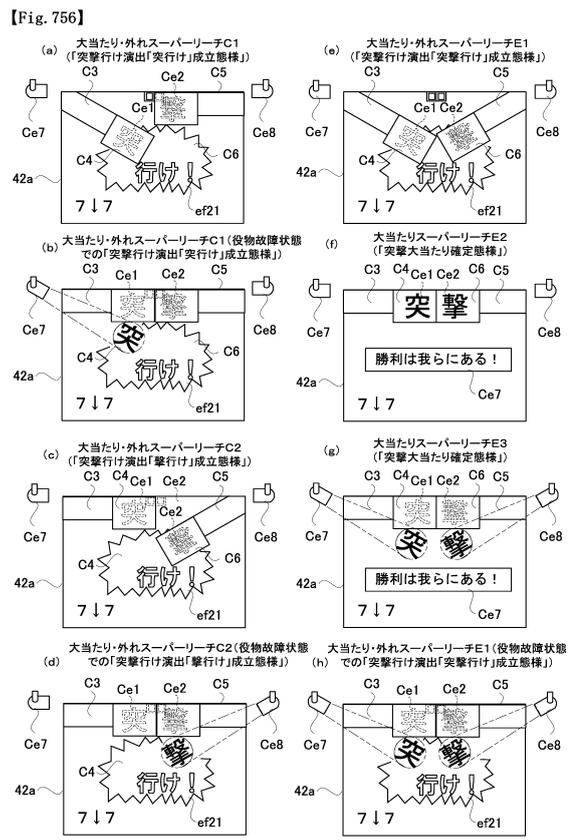
10

20

【図 7 5 5】



【図 7 5 6】



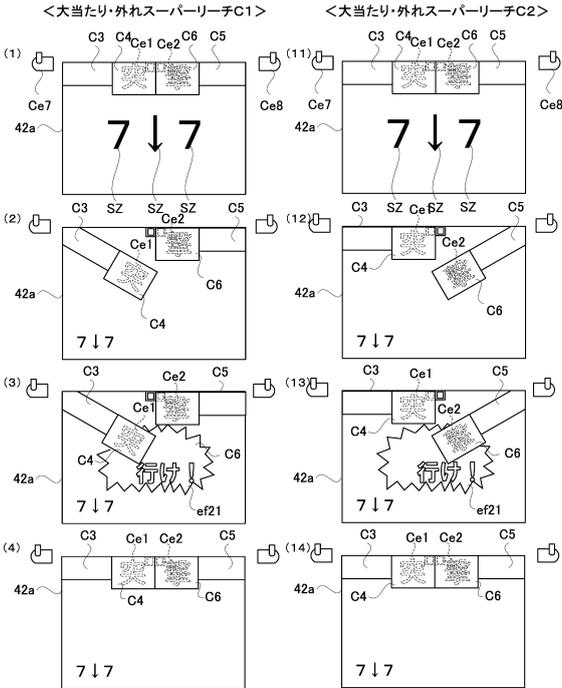
30

40

50

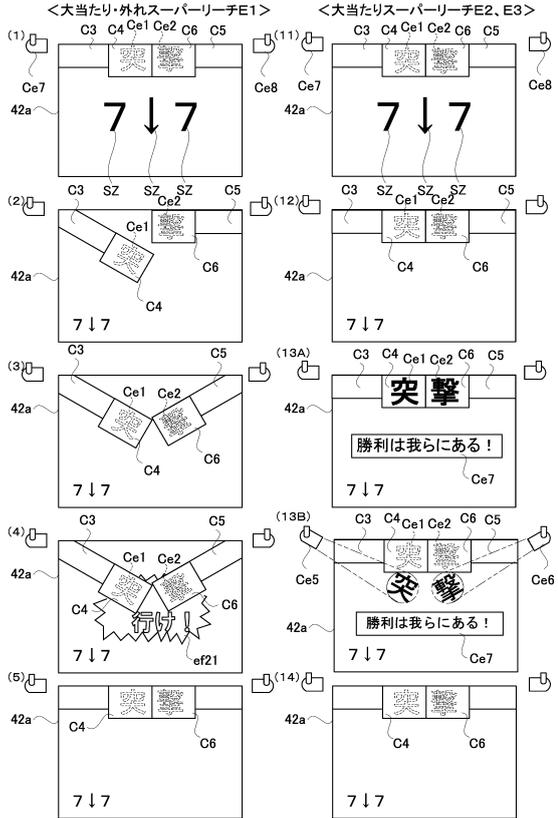
【 図 7 5 7 】

【Fig. 757】



【 図 7 5 8 】

【Fig. 758】

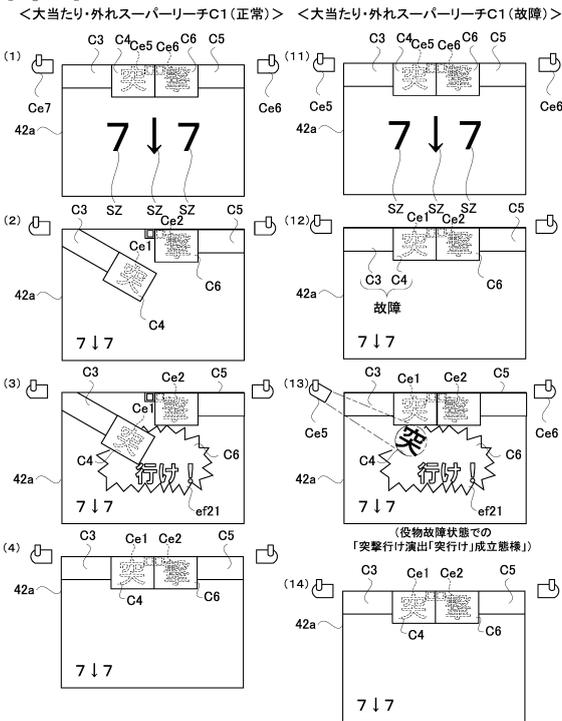


10

20

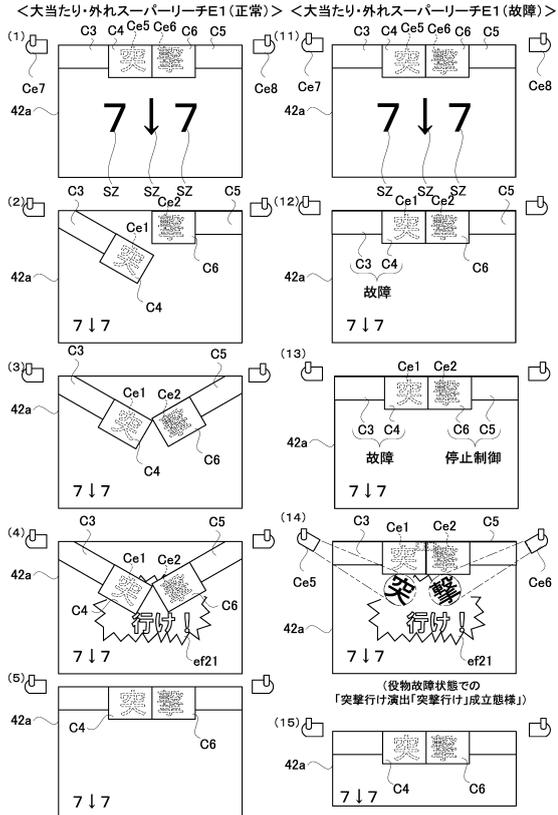
【 図 7 5 9 】

【Fig. 759】



【 図 7 6 0 】

【Fig. 760】

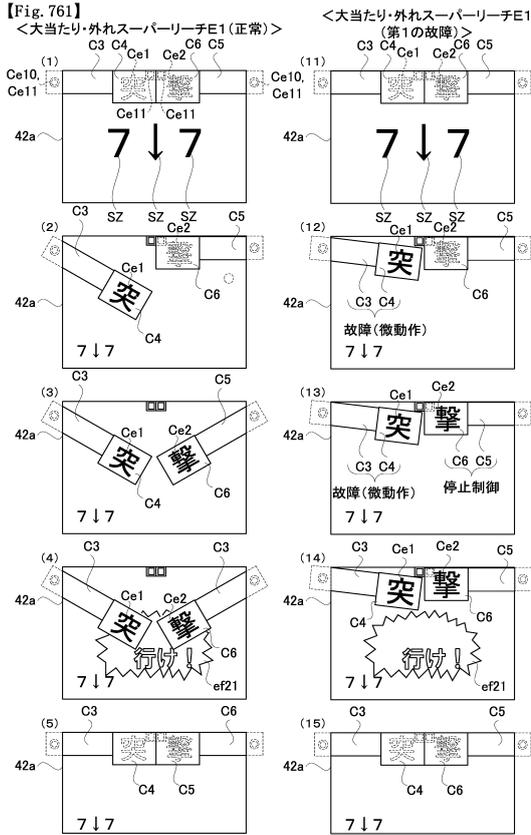


30

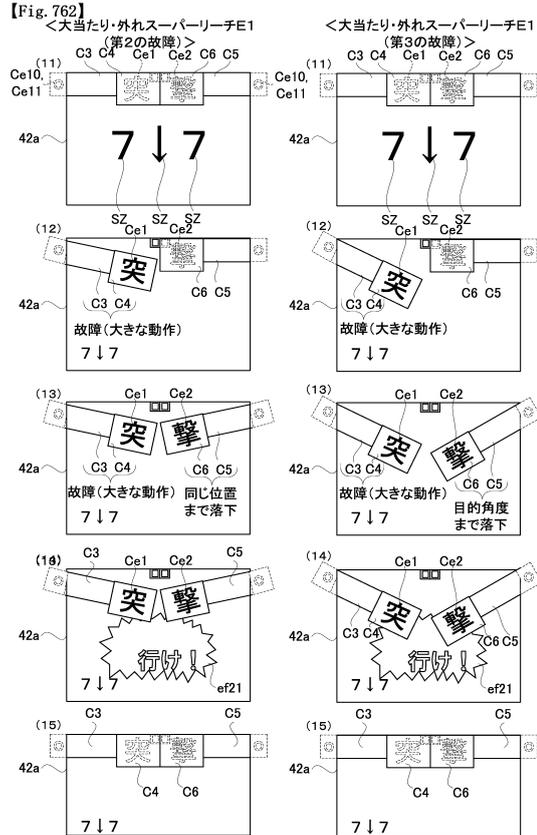
40

50

【図 761】



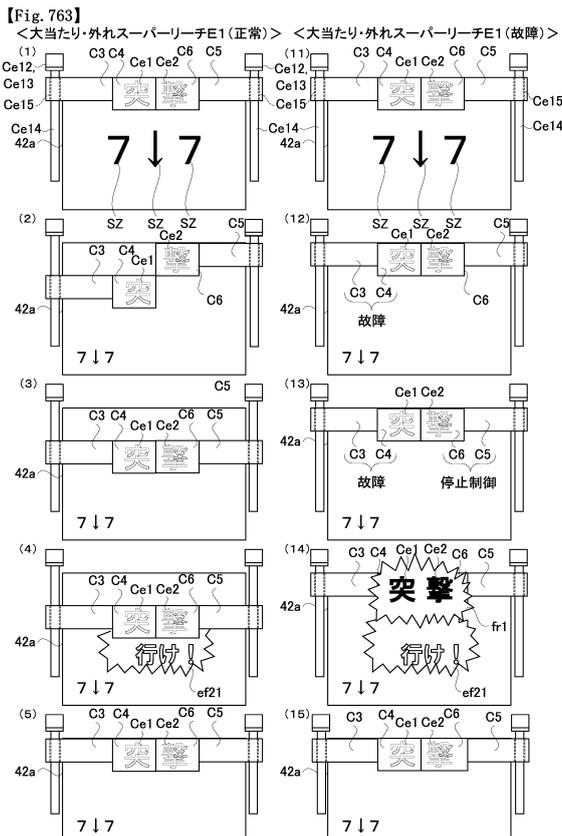
【図 762】



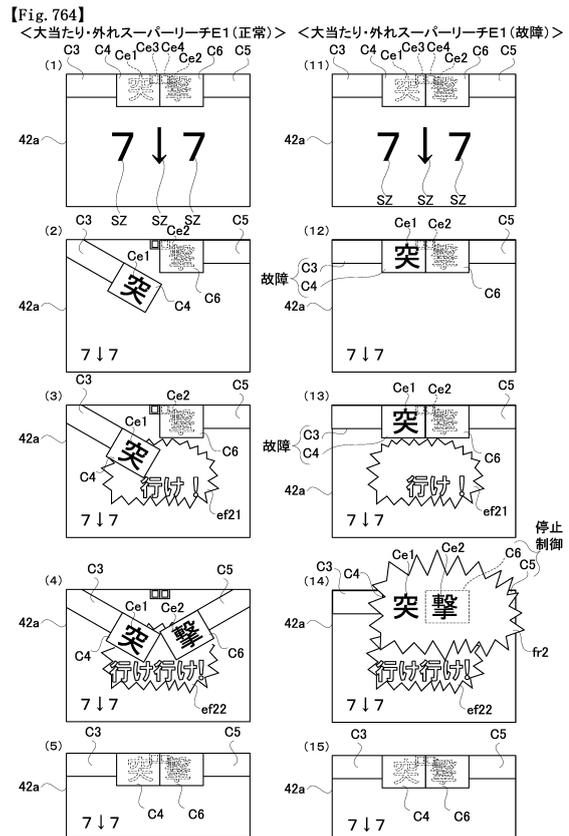
10

20

【図 763】



【図 764】



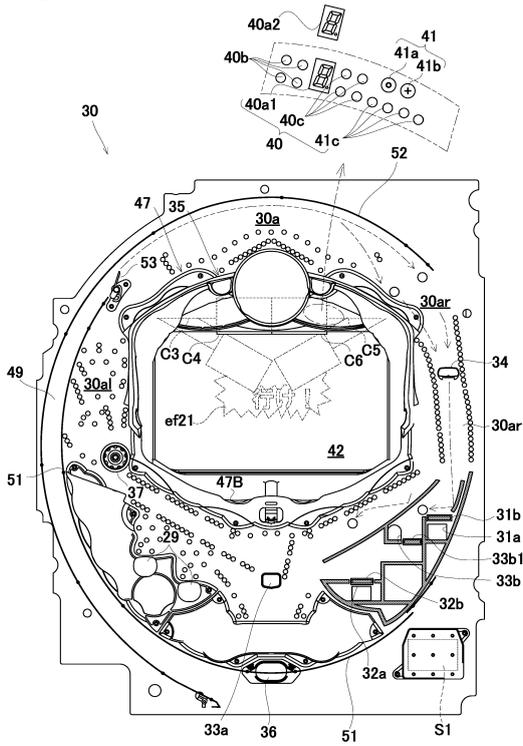
30

40

50

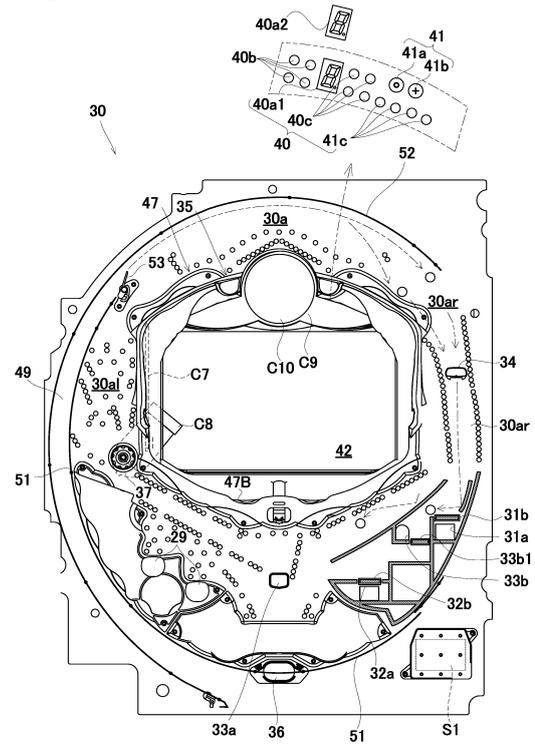
【 図 7 6 5 】

【Fig. 765】



【 図 7 6 6 】

【Fig. 766】

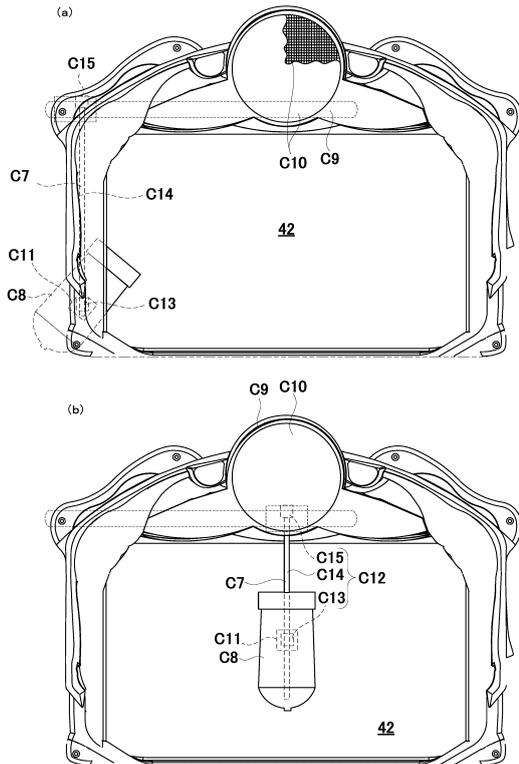


10

20

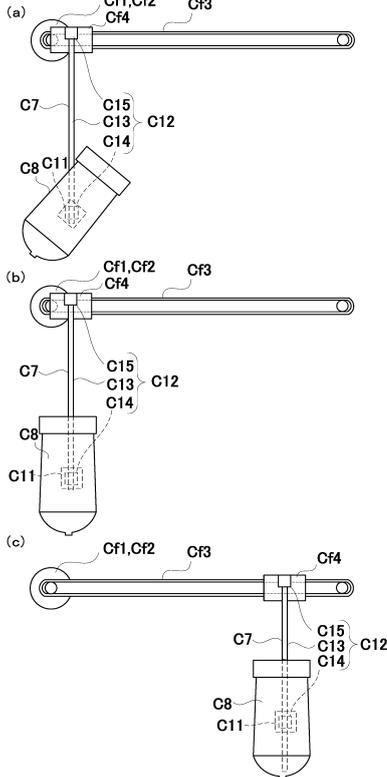
【 図 7 6 7 】

【Fig. 767】



【 図 7 6 8 】

【Fig. 768】



30

40

50

【 図 7 6 9 】

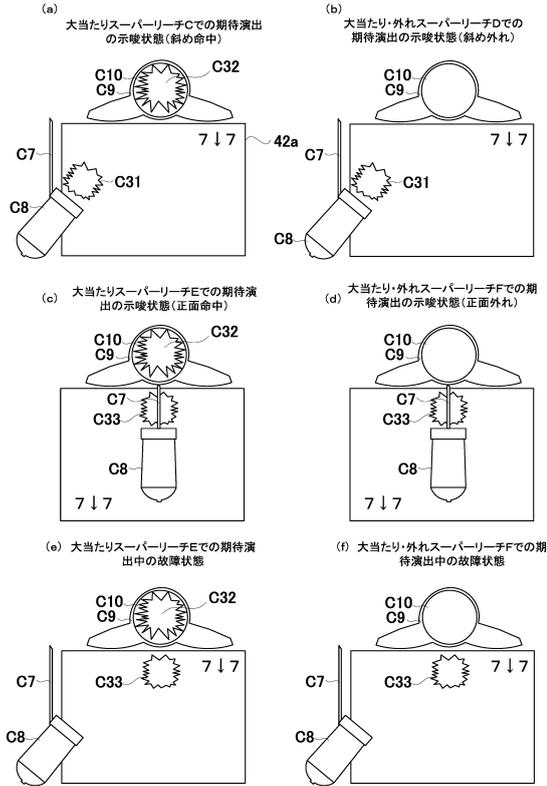
【Fig. 769】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタ C2 (0~99)	停止パターン選択カウンタ C3 (0~198)	変動種別カウンタ C51 (0~198)	変動種別カウンタ C52 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	役物演出/役物移動演出 (有:○)			
0~9			0~30	大当たりスーパーリーチA(60秒)	—			
			121~240	大当たりスーパーリーチB(60秒)	—			
			0~90	大当たりスーパーリーチC(60秒)	○(斜め命中)			
			91~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	○(斜め外れ)			
			0~200	大当たりスーパーリーチE(120秒)	○(正面命中)			
10~39			201~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	○(斜め外れ)			
			0~30	大当たりスーパーリーチA(60秒)	—			
			121~240	大当たりスーパーリーチB(60秒)	—			
			0~90	大当たりスーパーリーチC(60秒)	○(斜め命中)			
			91~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	○(斜め外れ)			
40~99			0~240	大当たりスーパーリーチE(120秒)	○(正面命中)			
			0~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	○(斜め外れ)			
			0~120	大当たりスーパーリーチA(60秒)	—			
			121~240	大当たりスーパーリーチB(60秒)	—			
			0~90	大当たりスーパーリーチC(60秒)	○(斜め命中)			
202~208			91~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	○(斜め外れ)			
			0~189	前後外れノーマルリーチA(20秒)	—			
			190~240	前後外れノーマルリーチB(20秒)	—			
			0~189	前後外れスーパーリーチA(60秒)	—			
			190~240	前後外れスーパーリーチB(60秒)	—			
			151~190	前後外れスーパーリーチD(60秒)	○(斜め外れ)			
			191~198	前後外れスーパーリーチF(120秒)	○(正面外れ)			
			0~189	前後外れノーマルリーチA(20秒)	—			
			190~240	前後外れノーマルリーチB(20秒)	—			
			0~189	前後外れスーパーリーチA(60秒)	—			
			190~240	前後外れスーパーリーチB(60秒)	—			
			151~190	前後外れスーパーリーチD(60秒)	○(斜め外れ)			
			191~198	前後外れスーパーリーチF(120秒)	○(正面外れ)			
			209~238			0~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	○(斜め外れ)
						0~240	前後外れスーパーリーチF(120秒)	○(正面外れ)
0~100	完全外れA(10秒)	—						
101~150	完全外れB(15秒)	—						
151~198	完全外れE(20秒)	—						
0~201			0~240	完全外れE(20秒)	—			

【 図 7 7 0 】

【Fig. 770】

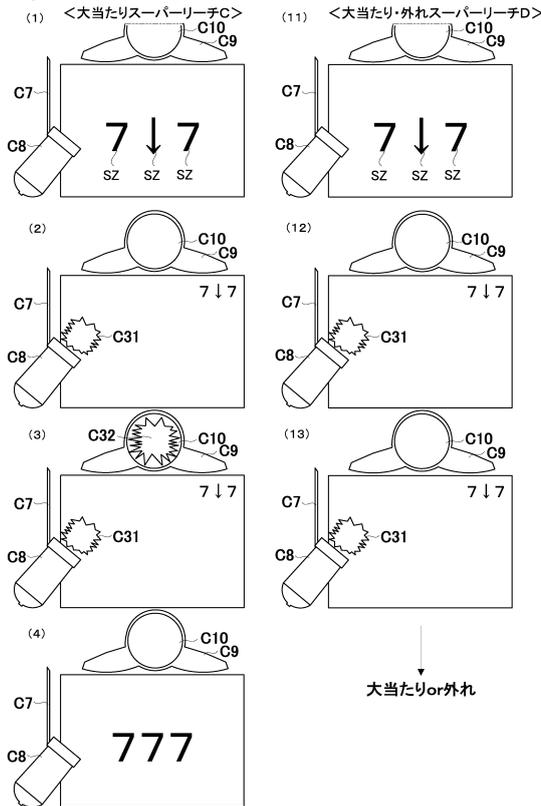


10

20

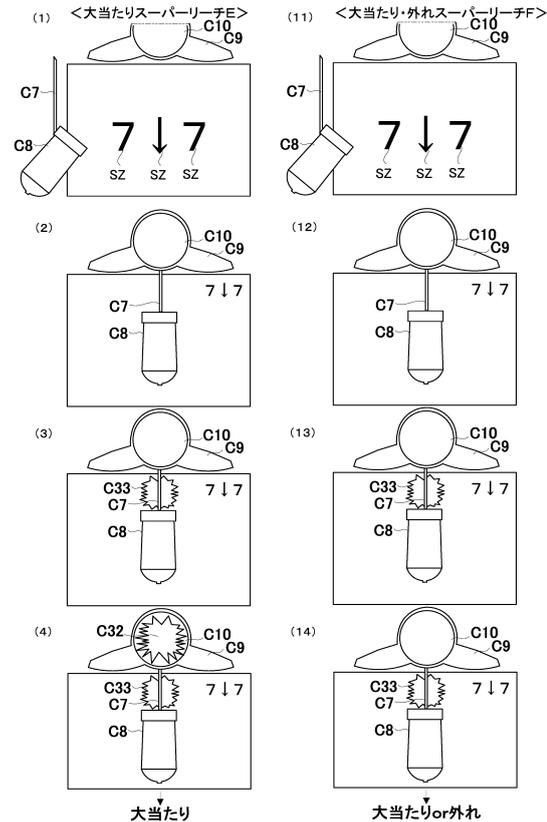
【 図 7 7 1 】

【Fig. 771】



【 図 7 7 2 】

【Fig. 772】



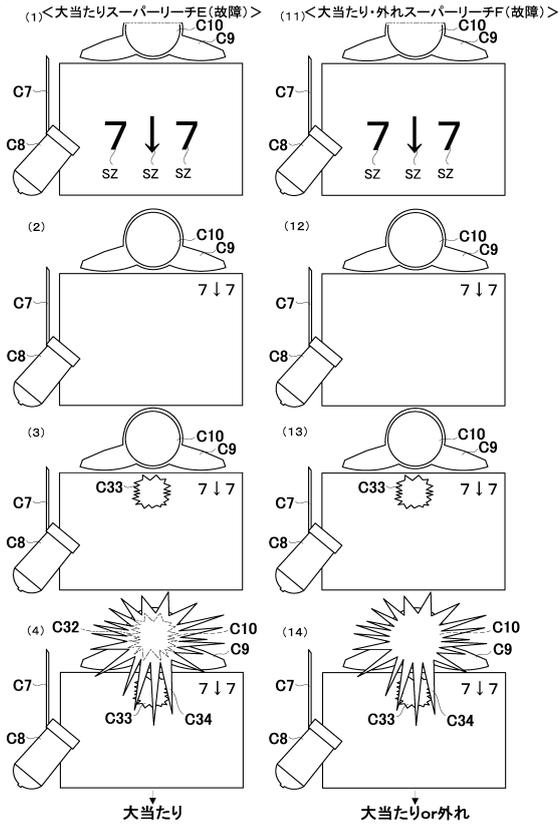
30

40

50

【 図 773 】

【Fig. 773】



10

20

30

40

50

