

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-130147

(P2019-130147A)

(43) 公開日 令和1年8月8日 (2019. 8. 8)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2C333

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 1301 頁)

(21) 出願番号 特願2018-16024 (P2018-16024)

(22) 出願日 平成30年1月31日 (2018. 1. 31)

(71) 出願人 000144522

株式会社三洋物産

愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号

(74) 代理人 100196151

弁理士 工藤 洋平

(72) 発明者 岡村 鉦

名古屋市千種区今池3丁目9番21号

株式会社三洋物産内

Fターム (参考) 2C333 AA11 CA26 CA53 FA02 FA05

(54) 【発明の名称】 遊技機

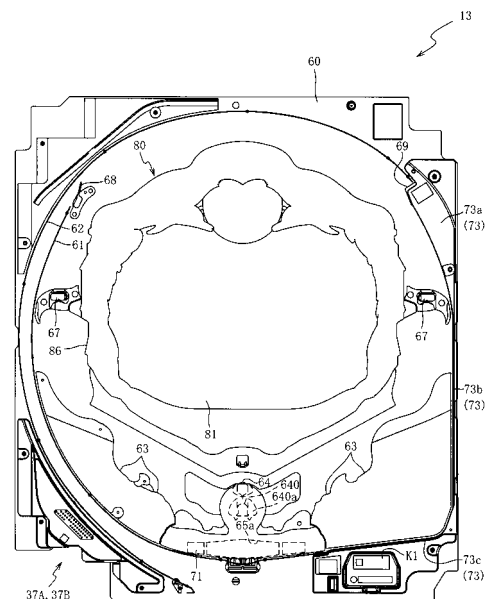
(57) 【要約】

【課題】 遊技の興趣を向上できる遊技機を提供すること

。

【解決手段】 識別情報が動的表示されている期間に演出実行手段により演出が実行され、演出実行手段により実行された演出に基づく特定情報が特定情報記憶手段により記憶される。そして、特定記憶手段に記憶されている特定情報に基づいて、特殊演出を決定する特殊演出決定手段と、を有するため、遊技の興趣を向上させることができる。

【選択図】 図2



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

情報を取得可能な取得手段と、
その取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、
その記憶手段により記憶された前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、
その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、
その表示手段に表示される前記識別情報が動的表示される動的表示手段と、
その動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、

前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与する特典付与手段と、を有した遊技機において、

前記識別情報が動的表示されている期間に演出を実行可能な演出実行手段と、

その演出実行手段により実行された特定の前記演出に基づく特定情報が記憶される特定情報記憶手段と、

その特定記憶手段に記憶されている前記特定情報に基づいて、特殊演出を決定する特殊演出決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記特定情報記憶手段に記憶されている前記特定情報に対応する示唆態様が示唆される示唆手段と、

前記特殊演出決定手段により決定された前記特殊演出が実行されることに基づいて、前記示唆態様を可変させる示唆態様可変手段と、を有し、

前記示唆態様が所定の態様である場合には、前記識別情報の残動的表示期間が所定期間以上となるように構成されているものであることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記特殊演出決定手段により決定される前記演出は、前記操作手段が操作されることで演出態様が可変する操作演出で構成されており、前記特定情報記憶手段に記憶されている前記特定情報に対応して、前記操作演出が実行される回数が設定されるものであることを特徴とする請求項 1 または 2 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機などの遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。抽選結果を報知するための演出として、抽選結果が報知されるよりも前に、抽選結果を事前に示唆する予告演出が実行されるものが提案されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2013-090780 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、更なる遊技の興趣向上が求められていた。

【0005】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

10

20

30

40

50

【課題を解決するための手段】

【0006】

この目的を達成するために請求項1記載の遊技機は、情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段により記憶された前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報が動的表示される動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与する特典付与手段と、を有し、前記識別情報が動的表示されている期間に演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行された特定の前記演出に基づく特定情報が記憶される特定情報記憶手段と、その特定記憶手段に記憶されている前記特定情報に基づいて、特殊演出を決定する特殊演出決定手段と、を有するものである。

10

【0007】

請求項2記載の遊技機は、請求項1記載の遊技機において、前記特定情報記憶手段に記憶されている前記特定情報に対応する示唆態様が示唆される示唆手段と、前記特殊演出決定手段により決定された前記特殊演出が実行されることに基づいて、前記示唆態様を可変させる示唆態様可変手段と、を有し、前記示唆態様が所定の態様である場合には、前記識別情報の残動的表示期間が所定期間以上となるように構成されているものである。

20

【0008】

請求項3記載の遊技機は、請求項1または2記載の遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記特殊演出決定手段により決定される前記演出は、前記操作手段が操作されることで演出態様が可変する操作演出で構成されており、前記特定情報記憶手段に記憶されている前記特定情報に対応して、前記操作演出が実行される回数が設定されるものである。

【発明の効果】

【0009】

請求項1記載の遊技機によれば、情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段により記憶された前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報が動的表示される動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与する特典付与手段と、を有し、前記識別情報が動的表示されている期間に演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行された特定の前記演出に基づく特定情報が記憶される特定情報記憶手段と、その特定記憶手段に記憶されている前記特定情報に基づいて、特殊演出を決定する特殊演出決定手段と、を有するものである。

30

【0010】

よって、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

40

【0011】

請求項2記載の遊技機によれば、請求項1記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定情報記憶手段に記憶されている前記特定情報に対応する示唆態様が示唆される示唆手段と、前記特殊演出決定手段により決定された前記特殊演出が実行されることに基づいて、前記示唆態様を可変させる示唆態様可変手段と、を有し、前記示唆態様が所定の態様である場合には、前記識別情報の残動的表示期間が所定期間以上となるように構成されているものである。

【0012】

よって、判別結果を見逃す不具合を抑制できるという効果がある。

【0013】

50

請求項 3 記載の遊技機によれば、請求項 1 または 2 記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記特殊演出決定手段により決定される前記演出は、前記操作手段が操作されることで演出態様が可変する操作演出で構成されており、前記特定情報記憶手段に記憶されている前記特定情報に対応して、前記操作演出が実行される回数が設定されるものである。

【0014】

よって、操作手段を操作することができる回数を勘違いしてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【図面の簡単な説明】

【0015】

10

【図 1】第 1 実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図 2】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 3】パチンコ機の背面図である。

【図 4】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 5】操作デバイスの正面斜視図である。

【図 6】(a) は、パチンコ機の部分正面図であり、(b) は、図 6 (a) の V I b - V I b 線におけるパチンコ機の部分断面図である。

【図 7】(a) は、パチンコ機の部分正面図であり、(b) は、図 7 (a) の V I I b - V I I b 線におけるパチンコ機の部分断面図である。

【図 8】図 6 の矢印 V I I I 方向視における操作デバイスの正面斜視図である。

20

【図 9】図 7 の矢印 I X 方向視における操作デバイスの正面斜視図である。

【図 10】操作デバイスの正面斜視図である。

【図 11】操作デバイスの背面斜視図である。

【図 12】操作デバイスの正面分解斜視図である。

【図 13】操作デバイスの背面分解斜視図である。

【図 14】(a) は、傾倒装置の正面図であり、(b) は、図 14 (a) の矢印 X I V b 方向視における傾倒装置の側面図であり、(c) は、図 14 (a) の X I V c - X I V c 線における傾倒装置の断面図である。

【図 15】傾倒装置の正面分解斜視図である。

【図 16】傾倒装置の蓋の背面分解斜視図である。

30

【図 17】(a) は、駆動装置の正面図であり、(b) は、図 17 (a) の矢印 X V I I b 方向視における駆動装置の側面図である。

【図 18】駆動装置の正面分解斜視図である。

【図 19】伝達軸棒の正面分解斜視図である。

【図 20】(a) は、図 18 の矢印 X X a 方向視における左円板カムの側面図であり、(b) は、図 18 の矢印 X X b 方向視における左円板カムの側面図である。

【図 21】(a) 及び (b) は、解除部材及び回転爪部材の正面図である。

【図 22】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線における操作デバイスの断面図である。

【図 23】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線における操作デバイスの断面図である。

【図 24】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線における操作デバイスの断面図である。

40

【図 25】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線における操作デバイスの断面図である。

【図 26】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線における操作デバイスの断面図である。

【図 27】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線における操作デバイスの断面図である。

【図 28】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線における操作デバイスの断面図である。

【図 29】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線における操作デバイスの断面図である。

【図 30】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線における操作デバイスの断面図である。

【図 31】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線における操作デバイスの断面図である。

【図 32】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線における操作デバイスの断面図である。

【図 33】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線における操作デバイスの断面図である。

【図 34】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線における操作デバイスの断面図である。

50

【図 3 5】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線における操作デバイスの断面図である。
 【図 3 6】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線における操作デバイスの断面図である。
 【図 3 7】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線における操作デバイスの断面図である。
 【図 3 8】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線における操作デバイスの断面図である。
 【図 3 9】図 3 8 の X X X I X - X X X I X 線における操作デバイスの部分断面図である。

【図 4 0】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線における操作デバイスの断面図である。
 【図 4 1】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線における操作デバイスの断面図である。
 【図 4 2】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線における操作デバイスの断面図である。
 【図 4 3】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線における操作デバイスの断面図である。
 【図 4 4】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線における操作デバイスの断面図である。
 【図 4 5】(a) は、第 2 実施形態におけるスライド爪部材の側面図であり、(b) は、回転板部材の側面図であり、(c) は、解除部材の側面図である。

【図 4 6】(a) 及び (b) は、解除部材と回転板部材とスライド爪部材との側面図である。

【図 4 7】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線に対応する線における操作デバイスの断面図である。

【図 4 8】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線に対応する線における操作デバイスの断面図である。

【図 4 9】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線に対応する線における操作デバイスの断面図である。

【図 5 0】第 3 実施形態における傾倒装置の側面図である。

【図 5 1】(a) 及び (b) は、操作デバイスの側面図である。

【図 5 2】(a) 及び (b) は、操作デバイスの側面図である。

【図 5 3】第 4 実施形態における傾倒装置の側面図である。

【図 5 4】(a) 及び (b) は、操作デバイスの側面図である。

【図 5 5】(a) 及び (b) は、操作デバイスの側面図である。

【図 5 6】第 5 実施形態における操作デバイスの分解正面斜視図である。

【図 5 7】操作デバイスの分解背面斜視図である。

【図 5 8】下枠部材及び振動装置の分解正面斜視図である。

【図 5 9】(a) は、下枠部材の側面図であり、(b) は、図 5 9 (a) の L I X b - L I X b 線における下枠部材の部分断面図であり、(c) は、図 5 9 (a) の矢印 L I X c 方向視における下枠部材の部分上面図である。

【図 6 0】(a) 及び (b) は、図 5 9 (a) の L X a - L X a 線における振動装置の断面図である。

【図 6 1】(a) 及び (b) は、図 5 9 (a) の L I X b - L I X b 線における伝達装置 5 4 1 0 及び収容部材 5 4 3 0 の断面図である。

【図 6 2】駆動装置の分解正面斜視図である。

【図 6 3】(a) は、右円板カムの正面斜視図であり、(b) は、右円板カムの背面斜視図である。

【図 6 4】伝達軸棒の正面分解斜視図である。

【図 6 5】(a) は、図 6 2 の矢印 L X V a 方向視における右円板カムの正面図であり、(b) は、図 6 5 (a) の L X V b - L X V b 線における右円板カムの断面図であり、(c) は、図 6 5 (a) の L X V c - L X V c 線における右円板カムの断面図である。

【図 6 6】(a) は、図 6 2 の矢印 L X V a 方向視における右円板カムの正面図であり、(b) は、図 6 6 (a) の L X V I b - L X V I b 線における右円板カムの断面図である。

【図 6 7】(a) は、図 6 (a) の X X I I - X X I I 線に対応した線における操作デバイスの断面図であり、(b) は、図 6 7 (a) の矢印 L X V I I b 方向視における操作デバイスの部分背面図である。

10

20

30

40

50

【図 6 8】(a) は、図 6 (a) の X X I I - X X I I 線に対応した線における操作デバイスの断面図であり、(b) は、図 6 8 (a) の矢印 L X V I I I b 方向視における操作デバイスの部分背面図である。

【図 6 9】第 6 実施形態における駆動装置の分解正面斜視図である。

【図 7 0】左円板カムの、円板部材、リング部材及び第 2 伝達部材の正面分解斜視図である。

【図 7 1】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線に対応する線における操作デバイスの断面図である。

【図 7 2】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線に対応する線における操作デバイスの断面図である。

10

【図 7 3】図 6 (a) の X X I I - X X I I 線に対応する線における操作デバイスの断面図である。

【図 7 4】(a) は、第 7 実施形態における右円板カムの正面図であり、(b) は、右円板カムの背面図である。

【図 7 5】(a) は、図 7 4 (a) の L X X V a - L X X V a 線における右円板カムの断面図であり、(b) は、図 7 4 (a) の矢印 L X X V b 方向視における右円板カムの部分側面図である。

【図 7 6】(a) は、リング部材の正面図であり、(b) は、リング部材の背面図であり、(c) は、図 7 6 (a) の矢印 L X X V I c 方向視におけるリング部材の側面図である。

20

【図 7 7】(a) は、係合部材の正面図であり、(b) は、図 7 7 (a) の矢印 L X X V I I b 方向視における係合部材の側面図である。

【図 7 8】(a) は、右円板カムの正面図であり、(b) は、図 7 8 (a) の矢印 L X X V I I I b 方向視における右円板カムの側面図であり、(c) は、右円板カムの正面図であり、(d) は、図 7 8 (c) の矢印 L X X V I I I d 方向視における右円板カムの側面図であり、(e) は、右円板カムの正面図であり、(f) は、図 7 8 (e) の矢印 L X X V I I I f 方向視における右円板カムの側面図である。

【図 7 9】(a) 及び (b) は、図 6 の X X I I - X X I I 線に対応する線における操作デバイスの部分断面図である。

【図 8 0】(a) 及び (b) は、図 6 の X X I I - X X I I 線に対応する線における操作デバイスの部分断面図である。

30

【図 8 1】図 6 の X X I I - X X I I 線に対応する線における操作デバイスの部分断面図である。

【図 8 2】(a) 及び (b) は、図 6 の X X I I - X X I I 線に対応する線における操作デバイスの部分断面図である。

【図 8 3】(a) 及び (b) は、図 6 の X X I I - X X I I 線に対応する線における操作デバイスの部分断面図である。

【図 8 4】図 6 の X X I I - X X I I 線に対応する線における操作デバイスの断面図である。

【図 8 5】図 6 の X X I I - X X I I 線に対応する線における操作デバイスの断面図である。

40

【図 8 6】第 8 実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図 8 7】外枠に対して内枠を開放（展開）した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。

【図 8 8】外枠に対して内枠を開放した状態で裏バックを内枠に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機の正面斜視図である。

【図 8 9】外枠に対して内枠を閉鎖すると共に正面枠を開放（展開）した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。

【図 9 0】正面枠を取り外した状態におけるパチンコ機の正面図である。

【図 9 1】正面枠の窓部よりも下側に配設される構成部材が分解して図示される正面枠の

50

分解背面斜視図である。

【図 9 2】正面枠の窓部よりも下側に配設される構成部材が分解して図示される正面枠の分解正面斜視図である。

【図 9 3】(a) は、正面枠の分解背面斜視図であり、(b) は、結束可動部材の解除状態と固定状態とが並べて図示される結束可動部材の正面斜視図である。

【図 9 4】(a) は、正面枠の左下隅部を示す正面枠の部分背面図であり、(b) は、図 9 4 (a) の X C I V b - X C I V b 線における正面枠の部分断面図である。

【図 9 5】(a) は、正面枠の左下隅部を示す正面枠の部分背面図であり、(b) は、図 9 5 (a) の X C V b - X C V b 線における正面枠の部分断面図である。

【図 9 6】(a) は、結束可動部材及びハーネスを模式的に図示する背面模式図であり、(b) は、図 9 6 (a) の上面模式図であり、(c) は、結束可動部材及びハーネスを模式的に図示する背面模式図であり、(d) は、図 9 6 (c) の上面模式図である。

【図 9 7】(a) 及び (b) は、結束可動部材及びハーネスを模式的に図示する正面枠、内枠、結束可動部材及びハーネスの上面模式図である。

【図 9 8】通路形成ユニットの正面図である。

【図 9 9】第 1 曲げ領域の拡大正面図である。

【図 1 0 0】正面枠の正面分解斜視図である。

【図 1 0 1】正面枠の背面分解斜視図である。

【図 1 0 2】正面枠の分解正面斜視図である。

【図 1 0 3】正面枠の分解背面斜視図である。

【図 1 0 4】正面枠の分解正面斜視図である。

【図 1 0 5】右パネルユニットの分解正面斜視図である。

【図 1 0 6】右パネルユニットの分解背面斜視図である。

【図 1 0 7】支持板部の正面図である。

【図 1 0 8】重板ユニットの分解正面斜視図である。

【図 1 0 9】重板ユニットの分解正面斜視図である。

【図 1 1 0】重板ユニットの分解正面斜視図である。

【図 1 1 1】重板ユニットの分解正面斜視図である。

【図 1 1 2】(a) は、右パネルユニットの側面図であり、(b) は、図 1 1 2 (a) の C X I I b - C X I I b 線における右パネルユニットの部分拡大断面図である。

【図 1 1 3】(a) は、右パネルユニットの側面図であり、(b) は、図 1 1 3 (a) の C X I I I b - C X I I I b 線における右パネルユニットの部分拡大断面図である。

【図 1 1 4】(a) は、右パネルユニットの側面図であり、(b) は、右パネルユニットの背面図であり、(c) は、右パネルユニットの側面図である。

【図 1 1 5】(a) は、導光部材の側面模式図であり、(b) は、図 1 1 5 (a) の C X V b - C X V b 線における導光部材の断面図である。

【図 1 1 6】右パネルユニットの部分背面図である。

【図 1 1 7】上パネルユニットの分解正面斜視図である。

【図 1 1 8】上パネルユニットの分解背面斜視図である。

【図 1 1 9】上側枠部材の分解正面斜視図である。

【図 1 2 0】上側枠部材の分解背面斜視図である。

【図 1 2 1】スピーカー組立体の分解正面斜視図である。

【図 1 2 2】スピーカー組立体の分解背面斜視図である。

【図 1 2 3】(a) は、前側組立の背面図であり、(b) は、後側組立の正面図である。

【図 1 2 4】(a) は、スピーカー組立体の背面図であり、(b) は、図 1 2 4 (a) の C X X I V b - C X X I V b 線におけるスピーカー組立体の断面図であり、(c) は、図 1 2 4 (a) の矢印 C X X I V c 方向視におけるスピーカー組立体の上面図であり、(d) は、図 1 2 4 (a) の矢印 C X X I V d 方向視におけるスピーカー組立体の部分底面図である。

【図 1 2 5】(a) は、図 1 2 4 (a) の C X X V a - C X X V a 線における前側組立、

後側組立、上側枠部材、本体枠及び上辺板部材の部分断面図であり、(b)は、図124(a)のCXXVb-CXXVb線における前側組立、後側組立、上側枠部材、本体枠及び上辺板部材の部分断面図である。

【図126】遊技盤及び内枠の分解正面斜視図である。

【図127】(a)は、遊技盤の背面図であり、(b)は、内枠の正面図である。

【図128】(a)及び(b)は、図127(b)のCXXVIIIIa-CXXVIIIIa線における内枠の断面図である。

【図129】(a)及び(b)は、盤面支持装置及び遊技盤を模式的に示した盤面支持装置及び遊技盤の側面図である。

【図130】(a)は、盤面支持装置の正面斜視図であり、(b)は、盤面支持装置の背面斜視図である。 10

【図131】(a)は、盤面支持装置の正面斜視図であり、(b)は、盤面支持装置の背面斜視図である。

【図132】盤面支持装置の分解正面斜視図である。

【図133】盤面支持装置の分解背面斜視図である。

【図134】(a)及び(b)は、盤面支持装置の側面図である。

【図135】(a)及び(b)は、盤面支持装置の側面図である。

【図136】図86のCXXXVI-CXXXVI線におけるパチンコ機の部分断面図である。

【図137】図86のCXXXVI-CXXXVI線におけるパチンコ機の部分断面図である。 20

【図138】図86のCXXXVI-CXXXVI線におけるパチンコ機の部分断面図である。

【図139】図86のCXXXVI-CXXXVI線におけるパチンコ機の部分断面図である。

【図140】外枠及び内枠の分解正面斜視図である。

【図141】外枠及び内枠の分解背面斜視図である。

【図142】(a)は、球発射ユニットの正面斜視図であり、(b)は、球発射ユニットの背面斜視図である。

【図143】(a)及び(b)は、球発射ユニットの分解正面斜視図である。 30

【図144】(a)から(c)は、球送り装置による球の送り出し状況を時系列で示す球発射ユニットの正面図である。

【図145】切断用金属部材の正面斜視図である。

【図146】(a)は、球発射ユニットの正面図であり、(b)は、図146(a)の矢印CXLVIb方向視における球発射ユニットの部分上面図である。

【図147】(a)は、球発射ユニットの正面図であり、(b)は、図147(a)の状態における糸と切断用金属部材との関係を示す、切断用金属部材の正面斜視図である。

【図148】球の発射後における球発射ユニット、内レール及び外レールの部分正面図である。

【図149】遊技盤の正面図である。 40

【図150】演出動作ユニットの分解正面斜視図である。

【図151】演出動作ユニットの分解正面斜視図である。

【図152】演出動作ユニットの分解背面斜視図である。

【図153】花卉動作装置の正面図である。

【図154】図153のCLIV-CLIV線における花卉動作装置の断面図である。

【図155】花卉動作装置の分解正面斜視図である。

【図156】花卉動作装置の分解背面斜視図である。

【図157】(a)は、花卉、平板部材及びスライド部材の分解正面斜視図であり、(b)は、花卉、平板部材及びスライド部材の分解背面斜視図である。

【図158】スリット部材の正面図である。 50

- 【図 1 5 9】スリット部材の正面斜視図である。
- 【図 1 6 0】スライド部材及び駆動モータの正面斜視図である。
- 【図 1 6 1】(a) 及び (b) は、スライド部材及び駆動モータの背面斜視図である。
- 【図 1 6 2】中央軸回転装置及び遊嵌装置の分解正面斜視図である。
- 【図 1 6 3】中央軸回転装置及び遊嵌装置の分解背面斜視図である。
- 【図 1 6 4】花卉動作装置、駆動側アーム部材及び従動側アーム部材の背面斜視図である。
- 【図 1 6 5】背面板の正面斜視図である。
- 【図 1 6 6】背面板、側方基材及び第 2 演出部材の分解正面斜視図である。
- 【図 1 6 7】駆動側アーム部材、スライド板及び第 2 演出部材の分解正面斜視図である。 10
- 【図 1 6 8】花卉動作装置、進退動作ユニット及び背面板の正面図である。
- 【図 1 6 9】花卉動作装置及び進退動作ユニットの背面図である。
- 【図 1 7 0】花卉動作装置、進退動作ユニット及び背面板の正面図である。
- 【図 1 7 1】花卉動作装置及び進退動作ユニットの背面図である。
- 【図 1 7 2】花卉動作装置、進退動作ユニット及び背面板の正面図である。
- 【図 1 7 3】花卉動作装置及び進退動作ユニットの背面図である。
- 【図 1 7 4】(a) は、花卉動作装置の正面斜視図であり、(b) は、花卉動作装置の正面図であり、(c) は、中央軸回転装置を省略し花卉動作装置を透過して示す正面図であり、(d) は、スリット部材及び回転板の正面図である。
- 【図 1 7 5】(a) は、回転板の正面図であり、(b) は、花卉動作装置の背面図であり、(c) は、花卉及び平板部材の背面図であり、(d) は、花卉動作装置の背面斜視図である。 20
- 【図 1 7 6】(a) は、花卉動作装置の正面斜視図であり、(b) は、花卉動作装置の正面図であり、(c) は、中央軸回転装置を省略し花卉動作装置を透過して示す正面図であり、(d) は、スリット部材及び回転板の正面図である。
- 【図 1 7 7】(a) は、回転板の正面図であり、(b) は、花卉動作装置の背面図であり、(c) は、花卉及び平板部材の背面図であり、(d) は、花卉動作装置の背面斜視図である。
- 【図 1 7 8】(a) は、花卉動作装置の正面斜視図であり、(b) は、花卉動作装置の正面図であり、(c) は、中央軸回転装置を省略し花卉動作装置を透過して示す正面図であり、(d) は、スリット部材及び回転板の正面図である。 30
- 【図 1 7 9】(a) は、回転板の正面図であり、(b) は、花卉動作装置の背面図であり、(c) は、花卉及び平板部材の背面図であり、(d) は、花卉動作装置の背面斜視図である。
- 【図 1 8 0】第 9 実施形態における通路形成ユニットの正面斜視図である。
- 【図 1 8 1】通路形成ユニットの背面斜視図である。
- 【図 1 8 2】球発射ユニットの正面図である。
- 【図 1 8 3】球発射ユニットの正面図である。
- 【図 1 8 4】第 10 実施形態における通路形成ユニットの正面斜視図である。
- 【図 1 8 5】通路形成ユニットの正面斜視図である。 40
- 【図 1 8 6】通路形成ユニットの正面斜視図である。
- 【図 1 8 7】第 11 実施形態における内枠及び皿通路形成部材の正面図である。
- 【図 1 8 8】外レールの部分拡大正面斜視図である。
- 【図 1 8 9】外レールの部分拡大正面斜視図である。
- 【図 1 9 0】(a) 及び (b) は、フェール球通路の部分正面拡大図である。
- 【図 1 9 1】フェール球通路の部分正面拡大図である。
- 【図 1 9 2】第 12 実施形態における遊嵌装置の背面斜視図である。
- 【図 1 9 3】(a) 及び (b) は、花卉動作装置の正面図である。
- 【図 1 9 4】(a) 及び (b) は、スリット部材及びスライド部材の部分拡大正面図である。 50

【図 1 9 5】花卉動作装置の正面図である。

【図 1 9 6】(a) 及び (b) は、花卉動作装置の正面図である。

【図 1 9 7】花卉動作装置の正面図である。

【図 1 9 8】第 1 2 実施形態の別例におけるスリット部材及びスライド部材の部分拡大正面図である。

【図 1 9 9】スリット部材及びスライド部材の部分拡大正面図である。

【図 2 0 0】第 1 3 実施形態における操作デバイスの正面斜視図である。

【図 2 0 1】操作デバイスの正面斜視図である。

【図 2 0 2】(a) 及び (b) は、操作デバイスの正面斜視図である。

【図 2 0 3】(a) は、操作デバイスの正面図であり、(b) は、図 2 0 3 (a) の矢印 C C I I I b 方向視における操作デバイスの側面図であり、(c) は、操作デバイスの底面図であり、(d) は、図 2 0 3 (a) の C C I I I d - C C I I I d 線における操作デバイスの部分断面図であり、(e) は、図 2 0 3 (a) の C C I I I e - C C I I I e 線における操作デバイスの断面図である。

【図 2 0 4】(a) 及び (b) は、図 8 6 の C X X X V I - C X X X V I 線に対応する線における第 1 4 実施形態における内枠の部分断面図である。

【図 2 0 5】(a) は、第 1 5 実施形態における正面枠の部分背面図であり、(b) 及び (c) は、不正検出装置の背面図である。

【図 2 0 6】(a) は、第 1 6 実施形態における右パネルユニットの部分背面図であり、(b) は、図 2 0 6 (a) の領域 C C V I b において導光部材に凹設される上向き凹状部を模式的に表す導光部材の部分拡大斜視図であり、(c) は、図 2 0 6 (a) の領域 C C V I c において導光部材に凹設される下向き凹状部を模式的に表す導光部材の部分拡大斜視図であり、(d) は、図 2 0 6 (a) の領域 C C V I d において導光部材に凹設される下向き凹状部を模式的に表す導光部材の部分拡大斜視図であり、(e) は、図 2 0 6 (a) の領域 C C V I e において導光部材に凹設される上向き凹状部を模式的に表す導光部材の部分拡大斜視図である。

【図 2 0 7】第 1 7 実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図 2 0 8】パチンコ機の正面斜視図である。

【図 2 0 9】パチンコ機の正面斜視図である。

【図 2 1 0】パチンコ機の正面斜視図である。

【図 2 1 1】正面枠の分解背面斜視図である。

【図 2 1 2】正面枠の分解正面斜視図である。

【図 2 1 3】正面枠の分解正面斜視図である。

【図 2 1 4】正面枠の分解正面図である。

【図 2 1 5】(a) 及び (b) は、図 2 0 7 の C C X V a - C C X V a 線における操作デバイスの部分断面図である。

【図 2 1 6】(a) 及び (b) は、図 2 0 7 の C C X V a - C C X V a 線における操作デバイスの部分断面図である。

【図 2 1 7】操作デバイスの正面斜視図である。

【図 2 1 8】操作デバイスの背面斜視図である。

【図 2 1 9】操作デバイスの分解正面斜視図である。

【図 2 2 0】操作デバイスの分解背面斜視図である。

【図 2 2 1】操作デバイスの分解正面斜視図である。

【図 2 2 2】操作デバイスの分解背面斜視図である。

【図 2 2 3】(a) は、左前カバー及び右前カバーの正面斜視図であり、(b) は、左前カバー及び右前カバーの背面斜視図である。

【図 2 2 4】下皿ユニットの分解正面斜視図である。

【図 2 2 5】下皿ユニットの分解背面斜視図である。

【図 2 2 6】下皿ユニットの分解正面斜視図である。

【図 2 2 7】下皿ユニットの分解背面斜視図である。

【図 2 2 8】(a) は、右側補強リブの模式断面図であり、(b) は、左側補強リブの模式断面図である。

【図 2 2 9】(a) は、下皿ユニットの上面図であり、(b) は、下皿ユニットの正面図である。

【図 2 3 0】(a) は、下皿ユニットの下面図であり、(b) は、下皿ユニットの背面図である。

【図 2 3 1】(a) は、下皿ユニットの矢印 L 方向視における右面図であり、(b) は、下皿ユニットの矢印 R 方向視における左面図である。

【図 2 3 2】下皿ユニットの背面図である。

【図 2 3 3】(a) は、図 2 2 9 (a) の C C X X X I I I a - C C X X X I I I a 線における下皿ユニットの断面図であり、(b) は、図 2 2 9 (a) の C C X X X I I I b - C C X X X I I I b 線における下皿ユニットの断面図であり、(c) は、図 2 2 9 (a) の C C X X X I I I c - C C X X X I I I c 線における下皿ユニットの断面図である。

【図 2 3 4】図 2 2 9 (a) の C C X X X I V - C C X X X I V 線における下皿ユニットの断面図である。

【図 2 3 5】正面枠の分解正面斜視図である。

【図 2 3 6】正面枠の分解背面斜視図である。

【図 2 3 7】上演出装置の分解正面斜視図である。

【図 2 3 8】上演出装置の分解背面斜視図である。

【図 2 3 9】上演出装置の分解正面斜視図である。

【図 2 4 0】上演出装置の分解背面斜視図である。

【図 2 4 1】(a) は、後側ユニットの正面図であり、(b) は、電飾基板の正面図である。

【図 2 4 2】後側ユニットの分解正面斜視図である。

【図 2 4 3】後側ユニットの分解背面斜視図である。

【図 2 4 4】(a) は、図 2 4 1 の C C X L I V a - C C X L I V a 線における区画部材、電飾基板、背面支持部材及び音響装置の部分断面図であり、(b) は、図 2 4 1 の C C X L I V b - C C X L I V b 線における区画部材、電飾基板、背面支持部材及び音響装置の部分断面図である。

【図 2 4 5】(a) は、図 2 4 1 の C C X L V a - C C X L V a 線における区画部材、電飾基板、背面支持部材及び音響装置の部分断面図であり、(b) は、図 2 4 1 の C C X L V b - C C X L V b 線における区画部材、電飾基板、背面支持部材及び音響装置の部分断面図である。

【図 2 4 6】(a) は、図 2 4 1 の C C X L V I a - C C X L V I a 線における区画部材、電飾基板、背面支持部材及び音響装置の部分断面図であり、(b) は、図 2 4 1 の C C X L V I b - C C X L V I b 線における区画部材、電飾基板、背面支持部材及び音響装置の部分断面図である。

【図 2 4 7】上演出装置の側面模式図である。

【図 2 4 8】図 2 4 1 (a) の C C X L V I I I - C C X L V I I I 線における後側ユニットの断面図である。

【図 2 4 9】前側ユニットの分解正面斜視図である。

【図 2 5 0】前側ユニットの分解背面斜視図である。

【図 2 5 1】(a) は、区画ユニット及び被案内ユニットの正面図であり、(b) は、区画ユニット及び被案内ユニットの背面図である。

【図 2 5 2】(a) は、区画ユニットの正面図であり、(b) は、区画ユニットの背面図である。

【図 2 5 3】(a) は、板案内ユニットの正面図であり、(b) は、板案内ユニットの背面図である。

【図 2 5 4】(a) は、図 2 5 1 (b) の C C L I V a - C C L I V a 線における区画ユニット及び被案内ユニットの断面図であり、(b) は、図 2 5 1 (b) の C C L I V b -

10

20

30

40

50

C C L I V b 線における区画ユニット及び被案内ユニットの断面図であり、(c)は、図 2 5 1 (b) の C C L I V c - C C L I V c 線における区画ユニット及び被案内ユニットの断面図である。

【図 2 5 5】区画ユニット及び被案内ユニットの分解正面斜視図である。

【図 2 5 6】区画ユニット及び被案内ユニットの分解背面斜視図である。

【図 2 5 7】(a)は、光伝送ユニット及び外枠部材の正面図であり、(b)は、光伝送ユニット及び外枠部材の背面図である。

【図 2 5 8】(a)は、光伝送ユニット及び外枠部材の分解正面斜視図であり、(b)は、光伝送ユニット及び外枠部材の分解背面斜視図である。

【図 2 5 9】光伝送ユニットの分解正面斜視図である。

10

【図 2 6 0】光伝送ユニットの分解背面斜視図である。

【図 2 6 1】(a)は、透明筒状部材の正面図であり、(b)は、透明筒状部材の上面図であり、(c)は、透明筒状部材の底面図であり、(d)は、透明筒状部材の矢印 L 方向視における右面図であり、(e)は、透明筒状部材の背面図である。

【図 2 6 2】(a)は、光伝送ユニットの正面図であり、(b)は、光伝送ユニットの上面図であり、(c)は、光伝送ユニットの底面図であり、(d)は、光伝送ユニットの矢印 L 方向視における右面図であり、(e)は、光伝送ユニットの背面図である。

【図 2 6 3】図 2 4 1 の C C L X I I I - C C L X I I I 線における後側ユニット、音響装置及び光伝送ユニットの部分断面図である。

【図 2 6 4】(a)は、第 1 照明部の配置を模式的に図示した正面模式図であり、(b)は、光伝送ユニット越しに視認される光の配置を模式的に図示した正面模式図である。

20

【図 2 6 5】正面枠の分解正面斜視図である。

【図 2 6 6】横演出装置の分解正面斜視図である。

【図 2 6 7】横演出装置の分解正面斜視図である。

【図 2 6 8】横演出装置の分解背面斜視図である。

【図 2 6 9】(a)は、ベース部材及び電飾基板の正面図であり、(b)は、ベース部材の左側面図であり、(c)は、ベース部材の右側面図であり、(d)は、ベース部材の上面図であり、(e)は、ベース部材の下面図であり、(f)は、図 2 6 9 (a) の C C L X I X f - C C L X I X f 線におけるベース部材及び電飾基板の断面図である。

【図 2 7 0】覆設ユニットの分解正面斜視図である。

30

【図 2 7 1】覆設ユニットの分解背面斜視図である。

【図 2 7 2】(a)は、受光部材の正面斜視図であり、(b)は、受光部材の正面図であり、(c)は、受光部材の正面斜視図である。

【図 2 7 3】(a)は、図 2 7 2 (a) の範囲 C C L X X I I I a における受光部材の部分拡大図であり、(b)は、図 2 7 2 (b) の範囲 C C L X X I I I b における受光部材の部分拡大図である。

【図 2 7 4】(a)は、受光部材の背面斜視図であり、(b)は、受光部材の背面図であり、(c)は、受光部材の背面斜視図である。

【図 2 7 5】(a)は、図 2 7 4 (b) の C C L X X V a - C C L X X V a 線における横演出装置の断面図であり、(b)は、図 2 7 4 (b) の C C L X X V b - C C L X X V b 線における受光部材の断面図である。

40

【図 2 7 6】平板部材、湾曲板部材及びカバー部材の分解正面斜視図である。

【図 2 7 7】平板部材、湾曲板部材及びカバー部材の分解正面斜視図である。

【図 2 7 8】平板部材、湾曲板部材及びカバー部材の分解背面斜視図である。

【図 2 7 9】平板部材、湾曲板部材及びカバー部材の分解背面斜視図である。

【図 2 8 0】(a)は、図 2 7 2 (b) の C C L X X X a - C C L X X X a 線におけるベース部材、電飾基板及び受光部材の断面図であり、(b)は、図 2 7 2 (b) の C C L X X X b - C C L X X X b 線におけるベース部材、電飾基板及び受光部材の断面図であり、(c)は、図 2 7 2 (b) の C C L X X X c - C C L X X X c 線におけるベース部材、電飾基板及び受光部材の断面図である。

50

【図 2 8 1】図 2 8 0 (a) の断面を模式的に示すベース部材、電飾基板及び受光部材の模式図である。

【図 2 8 2】第 1 8 実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図 2 8 3】パチンコ機の正面斜視図である。

【図 2 8 4】(a) は、図 2 8 2 の C C L X X X I V a - C C L X X X I V a 線における演出装置の断面図であり、(b) は、図 2 8 4 (a) の矢印 C C L X X X I V b 方向視における演出装置の電飾基板の模式図である。

【図 2 8 5】第 1 9 実施形態におけるカバーの側面図である。

【図 2 8 6】図 2 2 9 の C C X X X I I I b - C C X X X I I I b 線に対応する線における第 2 0 実施形態における下皿ユニットの断面図である。

10

【図 2 8 7】第 2 1 実施形態における正面枠、操作デバイス及び下皿ユニットの分解正面斜視図である。

【図 2 8 8】下皿ユニットの分解正面斜視図である。

【図 2 8 9】下皿ユニットの分解背面斜視図である。

【図 2 9 0】振動装置の分解正面斜視図である。

【図 2 9 1】振動装置の分解背面斜視図である。

【図 2 9 2】振動モータ及び被覆部材の分解正面斜視図である。

【図 2 9 3】振動モータ及び被覆部材の分解背面斜視図である。

【図 2 9 4】被覆部材の正面斜視図である。

【図 2 9 5】覆設カバー部材の正面図である。

20

【図 2 9 6】(a) は、下皿ユニットの上面図であり、(b) は、図 2 9 6 (a) の C C X C V I b - C C X C V I b 線における下皿ユニットの断面図である。

【図 2 9 7】下皿ユニットの背面図である。

【図 2 9 8】図 2 9 6 (a) の C C X C V I I I - C C X C V I I I 線における下皿ユニットの断面図である。

【図 2 9 9】(a) は、下皿ユニットを模式的に図示する下皿ユニットの部分上面模式図であり、(b) は、図 2 9 9 (a) の矢印 C C X C I X b 方向視における下皿ユニットの部分側面模式図である。

【図 3 0 0】(a) は、下皿ユニットを模式的に図示する下皿ユニットの部分上面模式図であり、(b) は、図 3 0 0 (a) の矢印 C C C b 方向視における下皿ユニットの部分側面模式図である。

30

【図 3 0 1】下皿ユニットを模式的に図示する下皿ユニットの部分上面模式図である。

【図 3 0 2】第 2 2 実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 3 0 3】内枠に対して正面枠を開放（展開）した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。

【図 3 0 4】正面枠を取り外した状態におけるパチンコ機の正面斜視図である。

【図 3 0 5】遊技盤、センターフレーム、抽選ユニット及び動作ユニットの分解正面斜視図である。

【図 3 0 6】遊技盤、センターフレーム、抽選ユニット及び動作ユニットの分解背面斜視図である。

40

【図 3 0 7】(a) は、図 3 0 2 の範囲 A 5 a における遊技盤の拡大正面図であり、図 3 0 7 (b) は、図 3 0 7 (a) の C C C V I I b - C C C V I I b 線における遊技盤の部分断面図である。

【図 3 0 8】遊技盤、外縁部材及び金属板状部材の分解正面斜視図である。

【図 3 0 9】遊技盤、外縁部材及び金属板状部材の分解背面斜視図である。

【図 3 1 0】抽選ユニットの分解正面斜視図である。

【図 3 1 1】抽選ユニットの分解背面斜視図である。

【図 3 1 2】(a) は、係合部材を回転軸方向から視認した係合部材の側面図であり、(b) は、図 3 1 2 (a) の矢印 C C C X I I b 方向視における係合部材の正面図であり、(c) は、図 3 1 2 (b) の C C C X I I c - C C C X I I c 線における係合部材の断面

50

図である。

【図 3 1 3】 本体部材、係合部材及び駆動装置ユニットの分解背面斜視図である。

【図 3 1 4】 (a) 及び (b) は、電動役物、係合部材及び電磁ソレノイドの側面図である。

【図 3 1 5】 (a) 及び (b) は、図 3 1 2 (b) の C C C X I I c - C C C X I I c 線に対応する線における抽選ユニットの断面図である。

【図 3 1 6】 (a) は、動作ユニットの上面図であり、(b) は、図 3 0 2 の矢印 L 方向視における動作ユニットの側面図である。

【図 3 1 7】 遊技盤及び動作ユニットの背面図である。

【図 3 1 8】 図 3 0 2 の C C C X V I I I - C C C X V I I I 線における遊技盤及び動作ユニットの部分断面図である。 10

【図 3 1 9】 動作ユニットの正面図である。

【図 3 2 0】 動作ユニットの正面図である。

【図 3 2 1】 動作ユニットの正面図である。

【図 3 2 2】 動作ユニットの正面図である。

【図 3 2 3】 動作ユニットの正面図である。

【図 3 2 4】 動作ユニットの分解正面斜視図である。

【図 3 2 5】 第 1 動作ユニットの正面斜視図である。

【図 3 2 6】 第 1 動作ユニットの背面斜視図である。

【図 3 2 7】 第 1 動作ユニットの分解正面斜視図である。 20

【図 3 2 8】 第 1 動作ユニットの分解背面斜視図である。

【図 3 2 9】 正面カバーの分解正面斜視図である。

【図 3 3 0】 正面カバーの分解背面斜視図である。

【図 3 3 1】 (a) は、電飾基板及び基板固定板の正面図であり、(b) は、図 3 3 1 (a) の C C C X X X I b - C C C X X X I b 線における電飾基板及び基板固定板の断面図である。

【図 3 3 2】 (a) は、電飾基板及び基板固定板の正面図であり、(b) は、図 3 3 2 (a) の C C C X X X I I b - C C C X X X I I b 線における電飾基板及び基板固定板の断面図である。

【図 3 3 3】 前側ユニット及び後側ユニットの分解正面斜視図である。 30

【図 3 3 4】 前側ユニット及び後側ユニットの分解背面斜視図である。

【図 3 3 5】 第 1 動作ユニットの前側ユニット及び後側ユニットの分解正面斜視図である。

【図 3 3 6】 第 1 動作ユニットの前側ユニット及び後側ユニットの分解背面斜視図である。

【図 3 3 7】 第 1 変位部材の分解正面斜視図である。

【図 3 3 8】 第 1 変位部材の分解背面斜視図である。

【図 3 3 9】 (a) は、前側ユニットの正面図であり、(b) は、前側ユニットの背面図であり、(c) は、図 3 1 9 の C C C X X X I X c - C C C X X X I X c 線における第 1 動作ユニットの部分断面図である。 40

【図 3 4 0】 (a) は、前側ユニットの正面図であり、(b) は、前側ユニットの背面図であり、(c) は、図 3 1 9 の C C C X X X I X c - C C C X X X I X c 線における第 1 動作ユニットの部分断面図である。

【図 3 4 1】 (a) は、前側ユニットの正面図であり、(b) は、前側ユニットの背面図であり、(c) は、図 3 1 9 の C C C X X X I X c - C C C X X X I X c 線における第 1 動作ユニットの部分断面図である。

【図 3 4 2】 (a) は、前側ユニットの正面図であり、(b) は、前側ユニットの背面図であり、(c) は、図 3 1 9 の C C C X X X I X c - C C C X X X I X c 線における第 1 動作ユニットの部分断面図である。

【図 3 4 3】 (a) は、前側ユニットの正面図であり、(b) は、前側ユニットの背面図 50

であり、(c)は、図319のCCCXXXIXc-CCCXXXIXc線における第1動作ユニットの部分断面図である。

【図344】(a)は、前側ユニットの正面図であり、(b)は、前側ユニットの背面図であり、(c)は、図319のCCCXXXIXc-CCCXXXIXc線における第1動作ユニットの部分断面図である。

【図345】前側ユニットの背面図である。

【図346】(a)は、図339(a)のCCCXLVIa-CCCXLVIa線における第1動作ユニットの断面図であり、(b)は、図344(a)のCCCXLVIb-CCCXLVIb線における第1動作ユニットの断面図である。

【図347】(a)及び(b)は、第1動作ユニットの正面図である。

10

【図348】第1動作ユニットの正面図である。

【図349】(a)及び(b)は、第1動作ユニットの正面図である。

【図350】(a)及び(b)は、第1動作ユニットの正面図である。

【図351】(a)及び(b)は、第1動作ユニットの正面図である。

【図352】(a)及び(b)は、第1動作ユニットの正面図である。

【図353】(a)は、ピン付きギア及び同位相部材の分解斜視図であり、(b)は、左側がピン付きギア及び同位相部材の正面斜視図であり、右側がピン付きギア及び同位相部材の背面斜視図である。

【図354】第2変位部材の分解正面斜視図である。

【図355】第2変位部材の分解背面斜視図である。

20

【図356】(a)及び(b)は、後側ユニットの背面図である。

【図357】(a)及び(b)は、後側ユニットの背面図である。

【図358】後側ユニットの背面図である。

【図359】図356(a)のCCCLIX-CCCLIX線における後側ユニットの断面図である。

【図360】初期角度を基準とするピン付きギア及び同位相部材の回転角度を示す模式図である。

【図361】第2動作ユニット及び背面ケースの正面分解斜視図である。

【図362】第2動作ユニットの正面分解斜視図である。

【図363】第2動作ユニットの背面分解斜視図である。

30

【図364】演出ユニットの正面分解斜視図である。

【図365】演出ユニットの背面分解斜視図である。

【図366】演出ユニットの回転体の分解正面斜視図である。

【図367】演出ユニットの回転体の分解背面斜視図である。

【図368】第1回転部材の背面図である。

【図369】(a)は、支持部の正面分解斜視図であり、(b)は、第2支持部の正面分解斜視図である。

【図370】(a)は、支持部の背面分解斜視図であり、(b)は、第2支持部の背面分解斜視図である。

【図371】上蓋部及び箱状部の正面分解斜視図である。

40

【図372】上蓋部及び箱状部の正面分解斜視図である。

【図373】箱状部、上層伝達機構及び下層伝達機構の分解正面斜視図である。

【図374】箱状部、上層伝達機構及び下層伝達機構の分解正面斜視図である。

【図375】(a)は、上蓋部、箱状部、上層伝達機構及び下層伝達機構の上面図であり、(b)は、上蓋部、箱状部、上層伝達機構及び下層伝達機構の正面図である。

【図376】(a)は、第1回転部材の正面図であり、(b)は、図376(a)の矢印D方向視における第1回転部材の上面図であり、(c)は、第1回転部材の正面図であり、(d)は、図376(c)の矢印D方向視における第1回転部材の上面図である。

【図377】(a)は、第1回転部材の正面図であり、(b)は、図377(a)の矢印D方向視における第1回転部材の上面図であり、(c)は、第1回転部材の正面図であり

50

、(d)は、図377(c)の矢印D方向視における第1回転部材の上面図である。

【図378】(a)は、第1回転部材の正面図であり、(b)は、図378(a)の矢印D方向視における第1回転部材の上面図であり、(c)は、第1回転部材の正面図であり、(d)は、図378(c)の矢印D方向視における第1回転部材の上面図である。

【図379】(a)は、第1回転部材の正面図であり、(b)は、図379(a)の矢印D方向視における第1回転部材の上面図であり、(c)は、第1回転部材の正面図であり、(d)は、図379(c)の矢印D方向視における第1回転部材の上面図である。

【図380】(a)は、演出ユニットの正面図であり、(b)は、図380(a)の矢印D方向視における演出ユニットの上面図であり、(c)は、演出ユニットの正面図であり、(d)は、図380(c)の矢印D方向視における演出ユニットの上面図である。

【図381】(a)は、演出ユニットの正面図であり、(b)は、図381(a)の矢印D方向視における演出ユニットの上面図であり、(c)は、演出ユニットの正面図であり、(d)は、図381(c)の矢印D方向視における演出ユニットの上面図である。

【図382】環状フロントカバー及び回転体の正面図である。

【図383】第23実施形態における第1回転部材を模式的に示す上面模式図である。

【図384】第24実施形態における前側ユニットの背面図である。

【図385】(a)は、第25実施形態における第1動作ユニットの図339(a)のC C C X L V I a - C C C X L V I a 線に対応する線における断面図であり、(b)は、図344(a)のC C C X L V I b - C C C X L V I b 線に対応する線における第1動作ユニットの断面図である。

【図386】(a)及び(b)は、第26実施形態における変位装置の正面図である。

【図387】(a)及び(b)、第27実施形態における後側ユニットの背面図である。

【図388】後側ユニットの背面図である。

【図389】(a)は、第1制御例における第3図柄表示装置の表示領域を模式的に示した図であり、(b)は、第1制御例における第3図柄表示装置で表示される表示態様の一例を示した模式図である。

【図390】(a)は、第1制御例における第3図柄表示装置で表示される背面モードのうち、確変状態の期待度が低い背面モードの表示態様の一例を示した図であり、(b)は、第1制御例における第3図柄表示装置で表示される背面モードのうち、確変状態の期待度が高い背面モードの表示態様の一例を示した図である。

【図391】第1制御例における第3図柄表示装置で表示される背面モードのうち、変動開始時点における全ての保留球を消化するまでは少なくとも確変状態の継続が確定する背面モードの表示態様の一例を示した図である。

【図392】第1制御例における第3図柄表示装置で表示される確変継続示唆演出の開始時における表示態様の一例を示した図である。

【図393】(a)は、第1制御例における第3図柄表示装置で表示される確変継続示唆演出において、低期待度の攻撃パターンの表示態様の一例を示した図であり、(b)は、第1制御例における第3図柄表示装置で表示される確変継続示唆演出において、高期待度の攻撃パターンの表示態様の一例を示した図である。

【図394】(a)、(b)は、第1制御例における確変大当たり終了後の状態の推移を模式的に示した図である。

【図395】(a)は、第1制御例における第3図柄表示装置で表示される押下停止演出の実行中における表示態様の一例を示した図であり、(b)は、第1制御例における第3図柄表示装置で表示される押下停止演出の実行中において、遊技者がPUSHボタンに対する1回目の操作(押下)を行った場合における表示態様の一例を示した図である。

【図396】(a)は、第1制御例における第3図柄表示装置で表示されるチャンスチャージ煽り演出の実行中における表示態様の一例を示した図であり、(b)は、第1制御例における第3図柄表示装置において、チャンスチャージ図柄の停止後に実行されるチャンスチャージ演出の実行中における表示態様の一例を示した図である。

【図397】(a)は、第1制御例における第3図柄表示装置で表示されるチャンスチャ

10

20

30

40

50

ージ演出の終了時の表示態様の一例を示した図であり、(b)は、第1制御例における第3図柄表示装置で表示される気合ゲージ消費時の表示態様の一例を示した図である。

【図398】(a)～(c)は、第1制御例における押下停止演出が設定された変動表示演出の実行中における演出態様の経時変化を模式的に示した図である。

【図399】(a)、(b)は、第1制御例における第3図柄表示装置で表示される割り込み連打演出の実行中における表示態様の一例を示した図である。

【図400】(a)第1制御例における割り込み連打演出の実行中において、PUSHボタンに対する連打操作が行われている間の音声の出力態様を模式的に示した図であり、(b)は、第1制御例における割り込み連打演出の実行中において、連打操作の実行タイミングと、モンスターの減算数との対応関係について模式的に示した図である。

10

【図401】(a)～(c)は、第1制御例における割り込み連打演出が設定された変動表示演出の演出態様の経時変化を模式的に示した図である。

【図402】(a)、(b)は、第1制御例における第3図柄表示装置で表示される保留一括変化演出の表示態様の一例を示した図である。

【図403】(a)、(b)は、第1制御例における第3図柄表示装置で表示される保留一括変化演出の実行中に遊技者がPUSHボタンを押下した場合の表示態様の一例を示した図である。

【図404】第1制御例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図405】第1制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。

【図406】(a)は、第1制御例における主制御装置のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第1制御例における主制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

20

【図407】(a)は、第1制御例における特別図柄大当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第1制御例における普通当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は第1制御例における転落抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図408】(a)は、第1制御例における主制御装置のROMに設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第1制御例における特図1大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第1制御例における特図2大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

30

【図409】(a)は、第1制御例における主制御装置のROMに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第1制御例における変動パターン選択テーブルを構成する通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図410】第1制御例における変動パターン選択テーブルを構成する確変・時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図411】第1制御例における状態の移行方法を模式的に示した図である。

【図412】(a)は、第1制御例における音声ランプ制御装置のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第1制御例における音声ランプ制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図413】第1制御例における背面モード抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

40

【図414】(a)は、第1制御例における保留変化抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第1制御例における変化ポイント算出テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図415】(a)は、第1制御例における一括変化抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第1制御例におけるチャンスチャージ抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図416】第1制御例における継続示唆演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図417】第1制御例における割込連打抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図で

50

ある。

【図 4 1 8】第 1 制御例における表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 4 1 9】(a)～(c)は、第 1 制御例における電源投入時画像を説明する説明図である。

【図 4 2 0】(a)は、第 1 制御例における背面 A を説明する説明図であり、(b)は、第 1 制御例における背面 B～D を説明する説明図である。

【図 4 2 1】第 1 制御例における表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 4 2 2】第 1 制御例における転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 4 2 3】第 1 制御例における描画リストの一例を模式的に示した図である。

【図 4 2 4】第 1 制御例における音声出力装置の電氣的構成を示すブロック図である。

10

【図 4 2 5】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 6】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 7】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 8】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 9】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される先読み処理を示すフローチャートである。

20

【図 4 3 0】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 1】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 2】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 3】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 4】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

30

【図 4 3 5】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 6】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 7】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 8】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される入賞処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 9】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される異常処理を示すフローチャートである。

40

【図 4 4 0】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 4 4 1】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 4 4 2】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 4 4 3】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される押下停止演出処理を示すフローチャートである。

【図 4 4 4】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される割込連打演出処理を示すフローチャートである。

50

【図４４５】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される一括変化演出処理を示すフローチャートである。

【図４４６】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるチャージ消費処理を示すフローチャートである。

【図４４７】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される押下検出処理を示すフローチャートである。

【図４４８】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止操作検出処理を示すフローチャートである。

【図４４９】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される連打操作検出処理を示すフローチャートである。

【図４５０】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変化操作検出処理を示すフローチャートである。

【図４５１】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図４５２】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。

【図４５３】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留予告抽選処理を示すフローチャートである。

【図４５４】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連コマンド処理を示すフローチャートである。

【図４５５】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図４５６】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図４５７】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される継続示唆演出設定処理を示すフローチャートである。

【図４５８】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される背面モード抽選処理を示すフローチャートである。

【図４５９】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様選択処理を示すフローチャートである。

【図４６０】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図４６１】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるブート処理を示すフローチャートである。

【図４６２】（ａ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示すフローチャートである。

【図４６３】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図４６４】（ａ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。

【図４６５】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される中断コマンド処理を示すフローチャートである。

【図４６６】（ａ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド数コマンド処理を示したフローチャートである。

【図４６７】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング

10

20

30

40

50

コマンド処理を示すフローチャートである。

【図468】(a)は、第1制御例における表示制御装置内のMPUにより実行される背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートであり、(b)は、第1制御例における表示制御装置内のMPUにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。

【図469】第1制御例における表示装置内のMPUにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。

【図470】(a)は、第1制御例における表示制御装置内のMPUにより実行される警告画像設定処理を示したフローチャートであり、(b)は、第1制御例における表示制御装置内のMPUにより実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。

【図471】(a)は、第1制御例における表示制御装置内のMPUにより実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、(b)は、第1制御例における表示制御装置内のMPUにより実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。

【図472】第1制御例における表示制御装置内のMPUにより実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。

【図473】第1制御例における表示制御装置内のMPUにより実行される描画処理を示したフローチャートである。

【図474】(a)は、第1制御例における音声出力装置内のMPUにより実行されるメイン処理を示したフローチャートであり、(b)は、第1制御例における音声出力装置内のMPUにより実行されるコマンド割込処理を示したフローチャートである。

【図475】第1制御例における音声出力装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。

【図476】第1制御例における音声出力装置内のMPUにより実行される連打音コマンド処理を示したフローチャートである。

【図477】第1制御例における音声出力装置内のMPUにより実行される中断コマンド処理を示したフローチャートである。

【図478】第1制御例における音声出力装置内のMPUにより実行される音声設定処理を示したフローチャートである。

【図479】(a)は、第2制御例における第3図柄表示装置で表示される神殿探索モードにおける表示態様の一例を示した図であり、(b)は、第2制御例における第3図柄表示装置で表示される神殿探索中の小当たりA当選時における表示態様の一例を示した図である。

【図480】(a)は、第2制御例における第3図柄表示装置で表示される確変中大当たり当選時における表示態様の一例を示した図であり、(b)は、第2制御例における第3図柄表示装置で表示される確変中小当たりA当選時における表示態様の一例を示した図である。

【図481】(a)は、第2制御例における第3図柄表示装置で表示される迷子モード所定タイミング(大当たり後99回転目)演出における表示態様の一例を示した図であり、(b)は、第2制御例における第3図柄表示装置で表示される迷子モード中に転落当選しているパターンにおける表示態様の一例を示した図である。

【図482】(a)、(b)は、第2制御例における第3図柄表示装置で表示されるセリフモード中の表示態様の一例を示した図である。

【図483】(a)、(b)は、第2制御例における第3図柄表示装置で表示されるセリフモード中の表示態様の一例を示した図である。

【図484】(a)は、第2制御例における第3図柄表示装置で表示される可変操作演出のうち、押し下げ演出の表示態様の一例を示した図であり、(b)は、第2制御例における第3図柄表示装置で表示される可変操作演出のうち、押し上げ演出の表示態様の一例を示した図である。

【図485】第2制御例における第3図柄表示装置で表示される可変操作演出のうち、タッチ演出の表示態様の一例を示した図である。

10

20

30

40

50

【図４８６】（a）は、第２制御例における第３図柄表示装置で表示される保留変化待機中演出における表示態様の一例を示した図であり、（b）は、第２制御例における第３図柄表示装置で表示される保留変化待機後演出における表示態様の一例を示した図である。

【図４８７】（a）～（c）は、第２制御例における変動演出（第１期間中に特図入賞パターン）の演出態様の経時変化を模式的に示した図である。

【図４８８】（a）～（c）は、第２制御例における変動演出（第２期間中に特図入賞パターン）の演出態様の経時変化を模式的に示した図である。

【図４８９】第２制御例における状態の移行方法を模式的に示した図である。

【図４９０】第２制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。

【図４９１】（a）は、第２制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（b）は、第２制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。

【図４９２】（a）は、第２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択２テーブルの構成を示したブロック図であり、（b）は、第２制御例における特図１大当たり用２テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（c）は、第２制御例における特図２大当たり用２テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図４９３】（a）は、第２制御例における小当たり乱数２テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（b）は、第２制御例における小当たり種別選択２テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（c）は、第２制御例における時短終了条件選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図４９４】（a）は、第２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（b）は、第２制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。

【図４９５】（a）は、第２制御例における各図柄の対応関係を模式的に示した図であり、（b）は、第２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたセリフモード関連テーブルの構成を示したブロック図であり、（c）は、第２制御例におけるセリフ状態設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図４９６】第２制御例におけるキャラクタ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図４９７】第２制御例におけるセリフ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図４９８】第２制御例における操作演出切替テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図４９９】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理２を示すフローチャートである。

【図５００】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される外れ時変動処理を示すフローチャートである。

【図５０１】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理２を示すフローチャートである。

【図５０２】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理２を示すフローチャートである。

【図５０３】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理２を示すフローチャートである。

【図５０４】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される可変操作演出処理を示すフローチャートである。

【図５０５】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２期間設定処理を示すフローチャートである。

【図５０６】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される押下検出処理２を示すフローチャートである。

【図５０７】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される可変操

10

20

30

40

50

作検出処理を示すフローチャートである。

【図 5 0 8】第 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される可変演出管理処理を示すフローチャートである。

【図 5 0 9】第 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される可変操作手段管理処理を示すフローチャートである。

【図 5 1 0】第 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される保留予告抽選処理 2 を示すフローチャートである。

【図 5 1 1】第 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される実行タイミング設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 1 2】第 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出設定処理 2 を示すフローチャートである。

【図 5 1 3】第 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される通常演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 1 4】第 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるセリフモード設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 1 5】第 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される背面モード抽選処理 2 を示すフローチャートである。

【図 5 1 6】第 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短終了後背面モード設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 1 7】第 3 制御例におけるパチンコ機の正面図である。

【図 5 1 8】(a) は、第 3 制御例における第 3 図柄表示装置で表示される音量レベル選択画面の一例を示した図であり、(b) は、エラー発生時の表示態様の一例を示した模式図である。

【図 5 1 9】(a) は、第 3 制御例におけるオリジナル画像データの表示例を示した図であり、(b) は、第 3 制御例における、を示した図であり、(c) は、第 3 制御例における、を示した図であり、(d) は、第 3 制御例における低解像度画像データの表示例を示した図である。

【図 5 2 0】(a) は、第 3 制御例における第 3 図柄表示装置に表示されるオリジナル画像データの表示態様の一例を示した図であり、(b) は、第 3 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される低解像度画像データの表示態様の一例を示した模式図である。

【図 5 2 1】(a) は、第 3 制御例における音声ランプ制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、(b) は、第 3 制御例における音声ランプ制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 5 2 2】第 3 制御例における音声ランプ制御装置の R A M に設定された第 1 当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 5 2 3】第 3 制御例における表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 5 2 4】第 3 制御例における描画リストの一例を模式的に示した図である。

【図 5 2 5】第 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理 3 を示すフローチャートである。

【図 5 2 6】第 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理 3 を示すフローチャートである。

【図 5 2 7】第 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される画像ポイント判別処理を示すフローチャートである。

【図 5 2 8】第 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理 3 を示すフローチャートである。

【図 5 2 9】第 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される押下停止演出処理 3 を示すフローチャートである。

【図 5 3 0】第 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される一括変化演出処理 3 を示すフローチャートである。

【図 5 3 1】第 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される押下検

10

20

30

40

50

出処理 3 を示すフローチャートである。

【図 5 3 2】第 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される音量調整処理を示すフローチャートである。

【図 5 3 3】第 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される保留予告抽選処理を示すフローチャートである。

【図 5 3 4】第 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理 3 を示すフローチャートである。

【図 5 3 5】第 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出設定処理 3 を示すフローチャートである。

【図 5 3 6】第 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される画像ポイント設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 3 7】第 3 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理 3 を示すフローチャートである。

【図 5 3 8】第 3 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される簡易画像作成処理 3 を示すフローチャートである。

【図 5 3 9】第 3 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される画像切り替え処理を示すフローチャートである。

【図 5 4 0】第 3 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される変動パターンコマンド処理 3 を示すフローチャートである。

【図 5 4 1】(a) は、第 3 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される警告画像設定処理を示したフローチャートであり、(b) は、第 3 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。

【図 5 4 2】第 3 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される通常画像転送設定処理 3 を示したフローチャートである。

【図 5 4 3】(a) は、画像レイヤを示した図であり、(b) は、背景 A 画像を示した図であり、(c) は、背景 B 画像を示した図であり、(d) は、反転画像を示した図であり、(e) は、役物画像を示した図である。

【図 5 4 4】第 4 制御例における仮想演出用表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 5 4 5】第 4 制御例における描画リスト A の一例を模式的に示した図である。

【図 5 4 6】第 4 制御例における描画リスト B の一例を模式的に示した図である。

【図 5 4 7】(a) は、第 4 制御例における表示データテーブル A に対応する内容を模式的に示した図であり、(b) は、第 4 制御例における表示データテーブル B に対応する内容を模式的に示した図である。

【図 5 4 8】(c) は、第 4 制御例における表示データテーブル C, D 交互表示に対応する内容を模式的に示した図であり、(d) は、第 4 制御例における表示データテーブル E に対応する内容を模式的に示した図である。

【図 5 4 9】第 4 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理 4 を示すフローチャートである。

【図 5 5 0】第 5 制御例におけるパチンコ機の正面図である。

【図 5 5 1】第 5 制御例におけるパチンコ機の右側領域の部分拡大図である。

【図 5 5 2】第 5 制御例における電動役物が開放され、遊技球がセンサを通過する様子を示した部分拡大図である。

【図 5 5 3】(a) は、第 5 制御例における第 3 図柄表示装置で表示される普図当たり中に球の入賞を促す表示態様の一例を示した図であり、(b) は、普図当たり中に球の入賞を抑制する表示態様の一例を示した模式図である。

【図 5 5 4】(a) は、第 5 制御例における駆動シナリオ A が設定されている状態の表示態様の一例を示した図であり、(b) は、駆動シナリオ C が設定されている状態表示態様の一例を示した模式図である。

【図 5 5 5】第 5 制御例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

10

20

30

40

50

【図 5 5 6】第 5 制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。

【図 5 5 7】(a)は、第 5 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、(b)は、第 5 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 5 5 8】(a)は、第 5 制御例における主制御装置の R O M に設定された普図当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第 5 制御例における普図当たり種別と遊技状態とに基づく電動役物の開放動作内容を模式的に示した図である。

【図 5 5 9】(a)は、第 5 制御例における主制御装置の R O M に設定された鼓動シナリオ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第 5 制御例における駆動シナリオの内容を模式的に示した図である。

10

【図 5 6 0】(a)は、第 5 制御例における音声ランプ制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、(b)は、第 5 制御例における音声ランプ制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 5 6 1】第 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 5 6 2】第 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理 5 を示すフローチャートである。

【図 5 6 3】第 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される普図当たり制御処理を示すフローチャートである。

20

【図 5 6 4】第 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理 5 を示すフローチャートである。

【図 5 6 5】第 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理 5 を示すフローチャートである。

【図 5 6 6】第 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される普図当たり入賞関連処理を示すフローチャートである。

【図 5 6 7】第 6 制御例におけるパチンコ機の正面図である。

【図 5 6 8】第 6 制御例におけるパチンコ機の右側領域の部分拡大図である。

【図 5 6 9】第 6 制御例における振り分け入賞装置の貯留弁に遊技球が貯留されている場合の振り分け入賞装置の部分拡大図である。

30

【図 5 7 0】第 6 制御例における振り分け入賞装置の貯留弁が駆動した場合の振り分け入賞装置の拡大図である。

【図 5 7 1】(a)は、第 6 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、(b)は、第 6 制御例における駆動シナリオの内容を模式的に示した図である。

【図 5 7 2】(a)は、第 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された特図 1 大当たり用 6 テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された特図 2 大当たり用 6 テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された普図当たり種別と遊技状態とに基づく電動役物の開放動作内容を模式的に示した図である。

40

【図 5 7 3】第 7 制御例におけるパチンコ機の正面図である。

【図 5 7 4】第 7 制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 5 7 5】第 7 制御例におけるパチンコ機の背面図である。

【図 5 7 6】可変入賞装置の分解正面斜視図である。

【図 5 7 7】(a)は、図 5 7 7 (b)の L a - L a 線における可変入賞装置 6 5 の断面図であり、(b)は、図 5 7 7 (c)の L b - L b 線における可変入賞装置 6 5 の断面図であり、(c)は、可変入賞装置 6 5 の上面図である。

【図 5 7 8】(a)は、遊技球が特別排出流路に振り分けられるように切替部材が作動された状態を示す裏カバー体の背面図であり、(b)は、流路ソレノイドが非作動であり、特別排出流路の入り口の開口面を切替部材の誘導片が塞いでいる状態を示す裏カバー体の

50

背面図である。

【図 5 7 9】(a)は、第 7 制御例における第 3 図柄表示装置の表示領域を模式的に示した図であり、(b)は、第 7 制御例における第 3 図柄表示装置で表示される表示態様の一例を示した模式図である。

【図 5 8 0】(a)は、第 7 制御例における第 3 図柄表示装置で表示される大当たり中の表示態様の一例を示した図であり、(b)は、大当たり中に第 2 入球口への入球を検出した場合の表示態様の一例を示した模式図である。

【図 5 8 1】(a)は、第 7 制御例において、大当たりの全てのラウンドが終了した後のエンディング期間の開始に伴って実行される扉突破モード演出の表示態様の一例を示した図であり、(b)は、扉突破モード演出において 1 つめの扉を突破した場合の表示態様の一例を示した模式図である。

10

【図 5 8 2】(a)は、第 7 制御例における第 3 図柄表示装置で表示される扉突破モード演出において、4 番目の扉を突破することに失敗した場合の表示態様の一例を示した図であり、(b)は、第 7 制御例における第 3 図柄表示装置で表示される扉突破モード演出において、全ての扉を突破することに成功した場合の表示態様の一例を示した図である。

【図 5 8 3】(a)は、確変モードへ移行する場合の表示態様と特定入賞口の状態との対応関係を模式的に示した模式図であり、(b)は、第 2 特別図柄の 2 つめの保留球が大当たり F となり、通常モードへ移行する場合の表示態様と特定入賞口の状態との対応関係を模式的に示した模式図である。

【図 5 8 4】第 7 制御例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

20

【図 5 8 5】(a)は、第 7 制御例における主制御装置の ROM の構成を示したブロック図であり、(b)は、第 7 制御例における主制御装置の ROM に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 5 8 6】(a)は、第 7 制御例における主制御装置の ROM に設定された第 1 当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第 7 制御例における主制御装置の ROM に設定された第 2 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 5 8 7】(a)は、第 7 制御例における主制御装置の ROM に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、特図 1 当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、特図 1 外れ（通常）用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(d)は、特図 1 外れ（確変）用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

30

【図 5 8 8】(a)は、特図 2 大当たり（4 変動以下）用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、特図 2 大当たり（5 変動以上）用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、特図 2 外れ（4 変動以下）用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(d)は、特図 2 外れ（5 変動以上）用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 5 8 9】第 7 制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。

【図 5 9 0】第 7 制御例における主制御装置の RAM の構成を示したブロック図である。

【図 5 9 1】第 7 制御例における状態の移行方法を模式的に示した図である。

40

【図 5 9 2】(a)は、第 7 制御例における音声ランプ制御装置の ROM の構成を示したブロック図であり、(b)は、第 7 制御例における音声ランプ制御装置の RAM の構成を示したブロック図である。

【図 5 9 3】第 7 制御例における表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 5 9 4】(a)～(c)は、電源投入時画像を説明する説明図である。

【図 5 9 5】(a)は、背面 A を説明する説明図であり、(b)は、背面 B を説明する説明図である。

【図 5 9 6】第 7 制御例における表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 5 9 7】第 7 制御例における転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 5 9 8】第 7 制御例における描画リストの一例を模式的に示した図である。

50

【図 5 9 9】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 6 0 0】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 6 0 1】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 6 0 2】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 6 0 3】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される先読み処理を示すフローチャートである。

【図 6 0 4】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 6 0 5】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図 6 0 6】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。

【図 6 0 7】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 6 0 8】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 6 0 9】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 6 1 0】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 1 1】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 6 1 2】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される入賞処理を示すフローチャートである。

【図 6 1 3】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される異常処理を示すフローチャートである。

【図 6 1 4】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 6 1 5】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり中入賞処理を示すフローチャートである。

【図 6 1 6】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 6 1 7】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 6 1 8】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 6 1 9】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 6 2 0】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 6 2 1】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される閉鎖コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 6 2 2】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるエンディングコマンド処理を示すフローチャートである。

【図 6 2 3】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される小当たり終了時処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 6 2 4】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 2 5】第 7 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 6 2 6】第 7 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるブート処理を示すフローチャートである。

【図 6 2 7】(a) は、第 7 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるコマンド割込処理を示すフローチャートであり、(b) は、第 7 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される V 割込処理を示すフローチャートである。

【図 6 2 8】第 7 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。 10

【図 6 2 9】(a) は、第 7 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される変動パターンコマンド処理を示すフローチャートであり、(b) は、第 7 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 6 3 0】(a) は、第 7 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートであり、(b) は、第 7 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるラウンド数コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 6 3 1】第 7 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるエンディングコマンド処理を示すフローチャートである。 20

【図 6 3 2】(a) は、第 7 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートであり、(b) は、第 7 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。

【図 6 3 3】第 7 制御例における表示装置内の M P U により実行される表示設定処理を示したフローチャートである。

【図 6 3 4】第 7 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。

【図 6 3 5】第 7 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。 30

【図 6 3 6】(a) は、第 7 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、(b) は、第 7 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。

【図 6 3 7】第 7 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。

【図 6 3 8】第 7 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される描画処理を示したフローチャートである。

【図 6 3 9】第 8 制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 6 4 0】(a) は、第 8 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b) は、第 8 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 40

【図 6 4 1】第 8 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 2 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 4 2】第 8 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 6 4 3】第 8 制御例における状態の移行方法を模式的に示した図である。

【図 6 4 4】第 8 制御例における音声ランプ制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 6 4 5】第 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動開 50

始処理 2 を示すフローチャートである。

【図 6 4 6】第 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される普通図柄変動処理 2 を示すフローチャートである。

【図 6 4 7】第 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理 2 を示すフローチャートである。

【図 6 4 8】第 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される状態コマンド設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 4 9】第 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理 2 を示すフローチャートである。

【図 6 5 0】第 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理 2 を示すフローチャートである。

【図 6 5 1】第 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される入賞処理 2 を示すフローチャートである。

【図 6 5 2】第 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理 2 を示すフローチャートである。

【図 6 5 3】第 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される投入時状態判別処理を示すフローチャートである。

【図 6 5 4】第 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される突破態様選択処理を示すフローチャートである。

【図 6 5 5】第 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理 2 を示すフローチャートである。

【図 6 5 6】第 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動パターン決定処理を示すフローチャートである。

【図 6 5 7】第 8 制御例の変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 6 5 8】(a) は、第 8 制御例の変形例において、貯留弁が突出状態（貯留弁の上方に上限数である 3 個の球が貯留されている状態）となっている場合を例示した図であり、(b) は、第 8 制御例の変形例において、貯留弁が埋没状態となっている場合を例示した図である。

【図 6 5 9】第 8 制御例の変形例における状態の移行方法を模式的に示した図である。

【図 6 6 0】第 9 制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 6 6 1】(a) は、第 9 制御例における第 3 図柄表示装置で表示される大当たりのオープニング中の表示態様の一例を示した図であり、(b) は、第 9 制御例における第 3 図柄表示装置で表示される大当たりの 1 ラウンド中の表示態様の一例を示した図である。

【図 6 6 2】(a) は、第 9 制御例における第 3 図柄表示装置で表示される大当たりの 1 ラウンド終了時の表示態様の一例を示した図であり、(b) は、第 9 制御例における第 3 図柄表示装置で表示される大当たりの 1 ラウンド後のインターバル中の表示態様の一例を示した模式図である。

【図 6 6 3】(a) は、第 9 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、(b) は、第 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 6 4】(a) は、第 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された開放シナリオ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b) は、第 9 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 6 6 5】(a) は、第 9 制御例における音声ランプ制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、(b) は、第 9 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された昇格演出抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c) は、第 9 制御例における音声ランプ制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 6 6 6】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理 3 を示すフローチャートである。

【図 6 6 7】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される開放シナリオ選

10

20

30

40

50

扱処理を示すフローチャートである。

【図 6 6 8】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理 3 を示すフローチャートである。

【図 6 6 9】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり動作設定処理 3 を示すフローチャートである。

【図 6 7 0】第 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理 3 を示すフローチャートである。

【図 6 7 1】第 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 2】第 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 3】第 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される閉鎖コマンド処理 3 を示すフローチャートである。

【図 6 7 4】第 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理 3 を示すフローチャートである。

【図 6 7 5】第 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される昇格演出抽選処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 6】(a) は、第 9 制御例の変形例における第 3 図柄表示装置で表示される大当たりのオープニング中、リーチ外れ中の表示態様の一例を示した図であり、(b) は、第 9 制御例の変形例における第 3 図柄表示装置で表示される大当たりの 1 ラウンド目の表示態様の一例を示した模式図である。

【図 6 7 7】(a) は、第 9 制御例の変形例において、大当たりとなる場合の演出態様の経時変化を模式的に示した模式図であり、(b) は、第 9 制御例の変形例において、スーパーリーチ外れ時の演出態様の経時変化を模式的に示した模式図である。

【図 6 7 8】第 10 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 7 9】(a) は、第 10 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b) は、第 10 制御例における特殊当たり後当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c) は、第 10 制御例における特殊当たり後外れ用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 8 0】第 10 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 6 8 1】第 10 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理 4 を示すフローチャートである。

【図 6 8 2】第 10 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 6 8 3】第 10 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 変動パターン決定処理を示すフローチャートである。

【図 6 8 4】第 10 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 1 変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 6 8 5】第 11 制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 6 8 6】(a) ~ (d) は、第 11 制御例における振分部材の動作内容を示した図である。

【図 6 8 7】第 11 制御例において小当たりとなった場合の、V 入賞装置の開閉扉の開閉動作と、V 入賞装置の内部に流入した遊技球が誘導される流路の切り替わりとの対応関係を模式的に示した模式図である。

【図 6 8 8】(a) は、第 11 制御例における第 3 図柄表示装置で表示される、引き戻しモードの期待度が最も高い表示態様の一例を示した図であり、(b) は、第 11 制御例における第 3 図柄表示装置で表示される、引き戻しモードの期待度が中程度の表示態様の一例を示した模式図である。

10

20

30

40

50

【図 6 8 9】第 1 1 制御例における第 3 図柄表示装置で表示される、引き戻しモードの期待度が最も低い表示態様の一例を示した図である。

【図 6 9 0】(a) は、第 1 1 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、(b) は、第 1 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 9 1】(a) は、第 1 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c) は、第 1 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短回数選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

【図 6 9 2】(a) は、第 1 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b) は、第 1 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された特図 2 当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c) は、第 1 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された特図 2 外れ（通常・引き戻し）用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(d) は、第 1 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された特図 2 外れ（連荘）用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 9 3】(a) は、第 1 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された普図変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 1 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

20

【図 6 9 4】第 1 1 制御例におけるモードの移行方法を模式的に示した図である。

【図 6 9 5】(a) は、第 1 1 制御例における音声ランプ制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、(b) は、第 1 1 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された期待度選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 9 6】第 1 1 制御例における音声ランプ制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 6 9 7】第 1 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理 5 を示すフローチャートである。

【図 6 9 8】第 1 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理 5 を示すフローチャートである。

30

【図 6 9 9】第 1 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動開始処理 5 を示すフローチャートである。

【図 7 0 0】第 1 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短回数更新処理を示すフローチャートである。

【図 7 0 1】第 1 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり開始処理を示すフローチャートである。

【図 7 0 2】第 1 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される普通図柄変動処理 5 を示すフローチャートである。

【図 7 0 3】第 1 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理 5 を示すフローチャートである。

40

【図 7 0 4】第 1 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理 5 を示すフローチャートである。

【図 7 0 5】第 1 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理 5 を示すフローチャートである。

【図 7 0 6】第 1 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり制御処理 5 を示すフローチャートである。

【図 7 0 7】第 1 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される V 通過検出処理を示すフローチャートである。

【図 7 0 8】第 1 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理 5 を示すフローチャートである。

50

【図 7 0 9】第 1 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 7 1 0】第 1 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理 5 を示すフローチャートである。

【図 7 1 1】第 1 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される期待度更新処理を示すフローチャートである。

【図 7 1 2】第 1 2 制御例における第 3 図柄表示装置で表示される通常モードで小当たりに当選した場合の表示態様の一例を示した図である。

【図 7 1 3】(a) は、第 1 2 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、(b) は、第 1 2 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c) は、第 1 2 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 7 1 4】(a) は、第 1 2 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 2 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短回数選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 7 1 5】第 1 2 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり規定回数選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 7 1 6】第 1 2 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 7 1 7】第 1 2 制御例におけるモードの移行方法を模式的に示した図である。

【図 7 1 8】(a) は、第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、(b) は、第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定されたランクアップ抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 7 1 9】第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 7 2 0】第 1 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理 6 を示すフローチャートである。

【図 7 2 1】第 1 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短回数更新処理 6 を示すフローチャートである。

【図 7 2 2】第 1 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり開始処理 6 を示すフローチャートである。

【図 7 2 3】第 1 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理 6 を示すフローチャートである。

【図 7 2 4】第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理 6 を示すフローチャートである。

【図 7 2 5】第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド処理 6 を示すフローチャートである。

【図 7 2 6】第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される終了後背面設定処理を示すフローチャートである。

【図 7 2 7】第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される小当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 7 2 8】第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される期待度更新処理 6 を示すフローチャートである。

【図 7 2 9】第 1 3 制御例におけるモードの移行方法を模式的に示した図である。

【図 7 3 0】(a) は、第 1 3 制御例における第 3 図柄表示装置で表示される、超連チャンモードで小当たりに当選した場合の表示態様の一例を示した図であり、(b) は、第 1 3 制御例における第 3 図柄表示装置で表示される、超連チャンモードの残小当たり回数が少ない場合の表示態様の一例を示した模式図である。

10

20

30

40

50

【図 7 3 1】 (a) は、第 1 3 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、(b) は、第 1 3 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数 1 3 テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c) は、第 1 3 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 7 3 2】 (a) は、第 1 3 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり種別選択 1 3 テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 3 制御例における主制御装置の R O M に設定された確変・時短回数選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 7 3 3】 (a) は、第 1 3 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり種別選択 1 3 テーブルの構成を示したブロック図であり、(b) は、第 1 3 制御例における通常・時短用小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c) は、第 1 3 制御例における確変・潜確用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 7 3 4】 (a) は、第 1 3 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b) は、第 1 3 制御例における特図 2 当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c) は、第 1 3 制御例における特図 2 外れ (通常) 用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(d) は、第 1 3 制御例における特図 2 外れ (確変・時短・潜確) 用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 7 3 5】 (a) は、第 1 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された普図変動パターン選択 1 3 テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 3 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 7 3 6】 第 1 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理 1 2 を示すフローチャートである。

【図 7 3 7】 第 1 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。

【図 7 3 8】 第 1 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり開始処理 1 3 を示すフローチャートである。

【図 7 3 9】 第 1 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理 1 3 を示すフローチャートである。

【図 7 4 0】 第 1 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理 1 3 を示すフローチャートである。

【図 7 4 1】 第 1 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理 1 3 を示すフローチャートである。

【図 7 4 2】 第 1 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり制御処理 1 3 を示すフローチャートである。

【図 7 4 3】 第 1 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される引き戻し移行処理を示すフローチャートである。

【図 7 4 4】 第 1 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理 1 3 を示すフローチャートである。

【図 7 4 5】 第 1 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される小当たり関連処理 1 3 を示すフローチャートである。

【図 7 4 6】 (a) , (b) は、第 1 4 制御例における第 3 図柄表示装置で表示される長押し演出時の表示態様の一例を示した図である。

【図 7 4 7】 (a) は、第 1 4 制御例において、長押し演出の間連続して長押しを行った場合の音声態様と表示態様との対応関係について模式的に示した図であり、(b) は、第 1 4 制御例において、長押し演出の途中で押下を中断した場合の音声態様と表示態様との対応関係について模式的に示した図である。

【図 7 4 8】 (a) , (b) は、第 1 4 制御例において、長押し演出時のゲージ数の推移と経過時間との対応関係について模式的に示した図である。

10

20

30

40

50

【図 7 4 9】（a）は、第 1 4 制御例において、確変継続示唆演出の実行中における音声態様と表示態様との対応関係を模式的に示した図であり、（b）は、第 1 4 制御例において、確変継続示唆演出の実行中に保留が 0 になる場合の音声態様と表示態様との対応関係を模式的に示した図である。

【図 7 5 0】第 1 4 制御例において、確変継続示唆演出の実行中に大当たりに当選する場合の音声態様と表示態様との対応関係を模式的に示した図である。

【図 7 5 1】（a）は、第 1 4 制御例における主制御装置の ROM に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（b）は、第 1 4 制御例における主制御装置の ROM に設定された示唆演出用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 7 5 2】（a）は、第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置の ROM の構成を示したブロック図であり、（b）は、第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置の ROM に設定された再生速度選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 7 5 3】第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置の RAM の構成を示したブロック図である。

【図 7 5 4】第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される演出更新処理 1 4 を示すフローチャートである。

【図 7 5 5】第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される長押し演出処理を示すフローチャートである。

【図 7 5 6】第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される長押し実行中処理を示すフローチャートである。

【図 7 5 7】第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される長押し開始処理を示すフローチャートである。

【図 7 5 8】第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される擬似変動設定処理を示すフローチャートである。

【図 7 5 9】第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される変動表示設定処理 1 4 を示すフローチャートである。

【図 7 6 0】第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される変動演出設定処理 1 4 を示すフローチャートである。

【図 7 6 1】第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される示唆演出中当選処理を示すフローチャートである。

【図 7 6 2】第 1 4 制御例における音声出力装置内の MPU により実行される中断コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 7 6 3】第 1 4 制御例の変形例において、継続示唆演出の実行中に保留が 0 になる場合の音声態様と表示態様との対応関係を模式的に示した図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図 1 から図 4 を参照し、第 1 実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）10 に適用した場合の一実施形態について説明する。図 1 は、第 1 実施形態におけるパチンコ機 10 の正面図であり、図 2 はパチンコ機 10 の遊技盤 13 の正面図であり、図 3 はパチンコ機 10 の背面図である。

【0017】

図 1 に示すように、パチンコ機 10 は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠 11 と、その外枠 11 と略同一の外形形状に形成され外枠 11 に対して開閉可能に支持された内枠 12 とを備えている。外枠 11 には、内枠 12 を支持するために正面視（図 1 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 18 が取り付けられ、そのヒンジ 18 が設けられた側を開閉の軸として内枠 12 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【0018】

内枠 12 には、多数の釘や入賞口 63、64 等を有する遊技盤 13（図 2 参照）が裏面

10

20

30

40

50

側から着脱可能に装着される。この遊技盤 1 3 の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠 1 2 には、球を遊技盤 1 3 の正面領域に発射する球発射ユニット 1 1 2 a（図 4 参照）やその球発射ユニット 1 1 2 a から発射された球を遊技盤 1 3 の正面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。

【0019】

内枠 1 2 の正面側には、その正面上側を覆う正面枠 1 4 と、その下側を覆う下皿ユニット 1 5 とが設けられている。正面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 を支持するために正面視（図 1 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 9 が取り付けられ、そのヒンジ 1 9 が設けられた側を開閉の軸として正面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 1 2 の施錠と正面枠 1 4 の施錠とは、シリンダ錠 2 0 の鍵穴 2 1 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

10

【0020】

正面枠 1 4 は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部 1 4 c が設けられている。正面枠 1 4 の裏面側には 2 枚の板ガラスを有するガラスユニット 1 6 が配設され、そのガラスユニット 1 6 を介して遊技盤 1 3 の正面がパチンコ機 1 0 の正面側に視認可能となっている。

【0021】

正面枠 1 4 には、球を貯留する上皿 1 7 が正面側へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 1 7 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 1 7 の底面は正面視（図 1 参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 1 7 に投入された球が球発射ユニット 1 1 2 a（図 4 参照）へと案内される。また、上皿 1 7 の上面には、枠ボタン 2 2 が設けられている。この枠ボタン 2 2 は、例えば、第 3 図柄表示装置 8 1（図 2 参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

20

【0022】

正面枠 1 4 には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様を変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部 1 4 c の周縁には、LED 等の発光手段を内蔵した電飾部 2 9～3 3 が設けられている。パチンコ機 1 0 においては、これら電飾部 2 9～3 3 が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵する LED の点灯や点滅によって各電飾部 2 9～3 3 が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠 1 4 の正面視（図 1 参照）左上部には、LED 等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ 3 4 が設けられている。

30

【0023】

また、右側の電飾部 3 2 下側には、正面枠 1 4 の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓 3 5 が形成され、遊技盤 1 3 正面の貼着スペース K 1（図 2 参照）に貼付される証紙等がパチンコ機 1 0 の正面から視認可能とされている。また、パチンコ機 1 0 においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部 2 9～3 3 の周りの領域にクロムメッキを施した ABS 樹脂製のメッキ部材 3 6 が取り付けられている。

40

【0024】

窓部 1 4 c の下方には、貸球操作部 4 0 が配設されている。貸球操作部 4 0 には、度数表示部 4 1 と、球貸しボタン 4 2 と、返却ボタン 4 3 とが設けられている。パチンコ機 1 0 の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 4 0 が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部 4 1 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された LED が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン 4 2 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 1 7 に供給される。返却ボタン 4

50

3は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿17に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部40が不要となるが、この場合には、貸球操作部40の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【0025】

上皿17の下側に位置する下皿ユニット15には、その左側部に上皿17に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿50が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿50の右側には、球を遊技盤13の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル51及び操作デバイス300が配設される。なお、操作デバイス300については後述する。

10

【0026】

操作ハンドル51の内部には、球発射ユニット112aの駆動を許可するためのタッチセンサ51aと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ51bと、操作ハンドル51の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル51が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ51aがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤13の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル51が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ51aおよび発射停止スイッチ51bがオフとなっている。

20

【0027】

下皿50の正面下方部には、下皿50に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー52が設けられている。この球抜きレバー52は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿50の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー52の操作は、通常、下皿50の下方に下皿50から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿50の右方には、上述したように操作ハンドル51が配設され、下皿50の左方には灰皿（図示せず）が取り付けられている。

30

【0028】

図2に示すように、遊技盤13は、正面視略正形状に切削加工したベース板60に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール61、62、一般入賞口63、第1入賞口64、第2入賞口640、可変入賞装置330、スルーゲート67、可変表示装置ユニット80等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠12（図1参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板60は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板60の背面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口63、第1入賞口64、第2入賞口640、可変表示装置ユニット80は、ルータ加工によってベース板60に形成された貫通穴に配設され、遊技盤13の正面側からタッピングネジ等により固定されている。

40

【0029】

遊技盤13の正面中央部分は、正面枠14の窓部14c（図1参照）を通じて内枠12の正面側から視認することができる。以下に、主に図2を参照して、遊技盤13の構成について説明する。

【0030】

遊技盤13の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール62が植立され、その外レール62の内側位置には外レール62と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール61が植立される。この内レール61と外レール62とにより遊技盤13の正面外周が囲まれ、遊技盤13とガラスユニット16（図1参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤13の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域

50

が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の正面であって 2 本のレール 6 1, 6 2 とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材 7 3 とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【0031】

2 本のレール 6 1, 6 2 は、球発射ユニット 1 1 2 a（図 4 参照）から発射された球を遊技盤 1 3 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 6 1 の先端部分（図 2 の左上部）には戻り球防止部材 6 8 が取り付けられ、一旦、遊技盤 1 3 の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 6 2 の先端部（図 2 の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

10

【0032】

遊技領域の正面視左側下部（図 2 の左側下部）には、発光手段である複数の LED 及び 7 セグメント表示器を備える第 1 図柄表示装置 3 7 A, 3 7 B が配設されている。第 1 図柄表示装置 3 7 A, 3 7 B は、主制御装置 1 1 0（図 4 参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第 1 図柄表示装置 3 7 A, 3 7 B は、球が、第 1 入賞口 6 4 へ入賞したか、第 2 入賞口 6 4 0 へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第 1 入賞口 6 4 へ入賞した場合には、第 1 図柄表示装置 3 7 A が作動し、一方で、球が、第 2 入賞口 6 4 0 へ入賞した場合には、第 1 図柄表示装置 3 7 B が作動するように構成されている。

20

【0033】

また、第 1 図柄表示装置 3 7 A, 3 7 B は、LED により、パチンコ機 1 0 が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、7 セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数の LED は、それぞれの LED の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない LED でパチンコ機 1 0 の各種遊技状態を示唆することができる。

30

【0034】

尚、本パチンコ機 1 0 では、第 1 入賞口 6 4 及び第 2 入賞口 6 4 0 へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機 1 0 は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、1 5 R 確変大当たり、4 R 確変大当たり、1 5 R 通常大当たりが用意されている。第 1 図柄表示装置 3 7 A, 3 7 B には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【0035】

ここで、「1 5 R 確変大当たり」とは、最大ラウンド数が 1 5 ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「4 R 確変大当たり」とは、最大ラウンド数が 4 ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「1 5 R 通常大当たり」は、最大ラウンド数が 1 5 ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、1 0 0 変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。

40

【0036】

また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、後述する第 2 図柄の当たり確率がアップして第 2 入賞口 6 4 0 へ球が入賞し易い遊技の状態

50

を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのまま第2図柄の当たり確率のみがアップして第2入賞口640へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機10が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第2図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。

【0037】

確変中や時短中は、第2図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第2入賞口640に付随する電動役物640aが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物640aが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物640aが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第2入賞口640へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第2入賞口640へ球が入賞しやすい状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

【0038】

なお、確変中や時短中において、第2入賞口640に付随する電動役物640aの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、1回の当たりで電動役物640aが開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、確変中や時短中において、第2図柄の当たり確率は変更せず、第2入賞口640に付随する電動役物640aが開放される時間および1回の当たりで電動役物640aが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、確変中や時短中において、第2入賞口640に付随する電動役物640aが開放される時間や、1回の当たりで電動役物640aを開放する回数はせず、第2図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであってもよい。

【0039】

遊技領域には、球が入賞することにより5個から15個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口63が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット80が配設されている。可変表示装置ユニット80には、第1入賞口64及び第2入賞口640への入賞（始動入賞）をトリガとして、第1図柄表示装置37A、37Bにおける変動表示と同期させながら、第3図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第3図柄表示装置81と、スルーゲート67の球の通過をトリガとして第2図柄を変動表示するLEDで構成される第2図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット80には、第3図柄表示装置81の外周を囲むようにして、センターフレーム86が配設されている。

【0040】

第3図柄表示装置81は9インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置114（図4参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の3つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第3図柄）によって構成され、これらの第3図柄が図柄列毎に横スクロールして第3図柄表示装置81の表示画面上にて第3図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第3図柄表示装置81は、主制御装置110（図4参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第1図柄表示装置37A、37Bで行われるのに対して、その第1図柄表示装置37A、37Bの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第3図柄表示装置81を構成するようにしても良い。

【0041】

第2図柄表示装置は、球がスルーゲート67を通過する毎に表示図柄（第2図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機10では、球がスルーゲート67を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第2図柄表示装置において、第2図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第2図柄表示装置において、第3図柄の変動表示後に「×」の図

柄が停止表示される。

【0042】

パチンコ機10は、第2図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第2入賞口640に付随された電動役物640aが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【0043】

第2図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時短中の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第2図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第2入賞口640の電動役物640aが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第2入賞口640へ球が入賞しやすい状態とすることができる。

10

【0044】

なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、1回に当たりに対する電動役物640aの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時短中に第2入賞口640へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第2図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第2図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、1回の当たりに対する電動役物640aの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。

20

【0045】

スルーゲート67は、可変表示装置ユニット80の左右の領域において遊技盤13に組み付けられ、遊技盤13に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲート67を球が通過すると、第2図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第2図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【0046】

球のスルーゲート67の通過回数は、合計で最大4回まで保留され、その保留球数が上述した第1図柄表示装置37A、37Bにより表示されると共に第2図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第2図柄保留ランプは、最大保留数分の4つ設けられ、第3図柄表示装置81の下方に左右対称に配設されている。

30

【0047】

なお、第2図柄の変動表示は、本実施形態のように、第2図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第1図柄表示装置37A、37B及び第3図柄表示装置81の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第2図柄保留ランプの点灯を第3図柄表示装置81の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート67の球の通過に対する最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、スルーゲート67の組み付け数は2つに限定されるものではなく、例えば1つであっても良い。また、スルーゲート67の組み付け位置は可変表示装置ユニット80の左右に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット80の下方でも良い。また、第1図柄表示装置37A、37Bにより保留球数が示されるので、第2図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。

40

【0048】

可変表示装置ユニット80の下方には、球が入賞し得る第1入賞口64が配設されている。この第1入賞口64へ球が入賞すると遊技盤13の裏面側に設けられる第1入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第1入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置110（図4参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37Aで示される。

50

【0049】

一方、第1入賞口64の正面視下方には、球が入賞し得る第2入賞口640が配設されている。この第2入賞口640へ球が入賞すると遊技盤13の裏面側に設けられる第2入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第2入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置110（図4参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37Bで示される。

【0050】

また、第1入賞口64および第2入賞口640は、それぞれ、球が入賞すると5個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。なお、本実施形態においては、第1入賞口64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第2入賞口640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第1入賞口64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第2入賞口640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第1入賞口64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を3個とし、第2入賞口640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を5個として構成してもよい。

【0051】

第2入賞口640には電動役物640aが付随されている。この電動役物640aは開閉可能に構成されており、通常は電動役物640aが閉鎖状態（縮小状態）となって、球が第2入賞口640へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲート67への球の通過を契機として行われる第2図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第2図柄表示装置に表示された場合、電動役物640aが開放状態（拡大状態）となり、球が第2入賞口640へ入賞しやすい状態となる。

【0052】

上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第2図柄の当たり確率が高く、また、第2図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第2図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物640aが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物640aが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第2入賞口640へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【0053】

ここで、第1入賞口64に球が入賞した場合と第2入賞口640へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は、低確率状態であっても高確率状態でも同一である。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として15R確変大当たりとなる確率は、第2入賞口640へ球が入賞した場合のほうが第1入賞口64へ球が入賞した場合よりも高く設定されている。一方、第1入賞口64は、第2入賞口640にあるような電動役物は有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。

【0054】

よって、通常中においては、第2入賞口640に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第2入賞口640に入賞しづらいので、電動役物のない第1入賞口64へ向けて、可変表示装置ユニット80の左方を球が通過するように球を発射し（所謂「左打ち」）、第1入賞口64への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【0055】

一方、確変中や時短中は、スルーゲート67に球を通過させることで、第2入賞口640に付随する電動役物640aが開放状態となりやすく、第2入賞口640に入賞しやすい状態であるので、第2入賞口640へ向けて、可変表示装置80の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、スルーゲート67を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第2入賞口640への入賞によって15R確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【0056】

なお、本実施形態におけるパチンコ機 10 は、遊技盤 13 の構成が左右対称とされるため、「右打ち」で第 1 入賞口 64 を狙うことも、「左打ち」で第 2 入賞口 640 を狙うこともできる。そのため、本実施形態のパチンコ機 10 は、パチンコ機 10 の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を変化させる煩わしさを解消することができる。

【0057】

第 1 入賞口 64 の下方には可変入賞装置 330（図 11 参照）が配設されており、その略中央部分に特定入賞口 65a が設けられている。パチンコ機 10 においては、第 1 入賞口 64 又は第 2 入賞口 640 への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第 1 図柄表示装置 37A 又は第 1 図柄表示装置 37B を点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第 3 図柄表示装置 81 に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口 65a が、所定時間（例えば、30 秒経過するまで、或いは、球が 10 個入賞するまで）開放される。

【0058】

この特定入賞口 65a は、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口 65a が所定時間開放される。この特定入賞口 65a の開閉動作は、最高で例えば 15 回（15 ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【0059】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口 65a とは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第 1 図柄表示装置 37A、37B において大当たりに対応した LED が点灯した場合に、特定入賞口 65a が所定時間開放され、その特定入賞口 65a の開放中に、球が特定入賞口 65a 内へ入賞することを契機として特定入賞口 65a とは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口 65a は 1 つに限るものではなく、1 つ若しくは 2 以上の複数（例えば 3 つ）を配置しても良く、また配置位置も第 1 入賞口 64 の下方右側や、第 1 入賞口 64 の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニット 80 の左方でも良い。

【0060】

遊技盤 13 の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペース K1 が設けられ、貼着スペース K1 に貼られた証紙等は、正面枠 14 の小窓 35（図 1 参照）を通じて視認することができる。

【0061】

遊技盤 13 には、アウト口 71 が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口 63、64、65a、640 にも入賞しなかった球は、アウト口 71 を通って図示しない球排出路へと案内される。アウト口 71 は、特定入賞口 65a の左右に一对で配設される。

【0062】

遊技盤 13 には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されるとともに、風車等の各種部材（役物）とが配設されている。

【0063】

図 3 に示すように、パチンコ機 10 の背面側には、制御基板ユニット 90、91 と、裏パックユニット 94 とが主に備えられている。制御基板ユニット 90 は、主基板（主制御装置 110）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置 113）と表示制御基板（表示制御装置 114）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット 91 は、払出制御基板（払出制御装置 111）と発射制御基板（発射制御装置 112）と電源基板（電

源装置 1 1 5) とカードユニット接続基板 1 1 6 とが搭載されてユニット化されている。

【0064】

裏パックユニット 9 4 は、保護カバー部を形成する裏パック 9 2 と払出ユニット 9 3 とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る 1 チップマイコンとしての M P U、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【0065】

なお、主制御装置 1 1 0、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4、払出制御装置 1 1 1 及び発射制御装置 1 1 2、電源装置 1 1 5、カードユニット接続基板 1 1 6 は、それぞれ基板ボックス 1 0 0～1 0 4 に収納されている。基板ボックス 1 0 0～1 0 4 は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【0066】

また、基板ボックス 1 0 0 (主制御装置 1 1 0) 及び基板ボックス 1 0 2 (払出制御装置 1 1 1 及び発射制御装置 1 1 2) は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット (図示せず) によって開封不能に連結 (かしめ構造による連結) している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール (図示せず) が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス 1 0 0, 1 0 2 を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス 1 0 0, 1 0 2 を無理に開封しようとする、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス 1 0 0, 1 0 2 が開封されたかどうかを知ることができる。

【0067】

払出ユニット 9 3 は、裏パックユニット 9 4 の最上部に位置して上方に開口したタンク 1 3 0 と、タンク 1 3 0 の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 1 3 1 と、タンクレール 1 3 1 の下流側に縦向きに連結されるケースレール 1 3 2 と、ケースレール 1 3 2 の最下流部に設けられ、払出モータ 2 1 6 (図 4 参照) の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装 1 3 3 とを備えている。タンク 1 3 0 には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装 1 3 3 により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール 1 3 1 には、当該タンクレール 1 3 1 に振動を付加するためのバイブレータ 1 3 4 が取り付けられている。

【0068】

また、払出制御装置 1 1 1 には状態復帰スイッチ 1 2 0 が設けられ、発射制御装置 1 1 2 には可変抵抗器の操作つまみ 1 2 1 が設けられ、電源装置 1 1 5 には R A M 消去スイッチ 1 2 2 が設けられている。状態復帰スイッチ 1 2 0 は、例えば、払出モータ 2 1 6 (図 4 参照) 部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消 (正常状態への復帰) するために操作される。操作つまみ 1 2 1 は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。R A M 消去スイッチ 1 2 2 は、パチンコ機 1 0 を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【0069】

次に、図 4 を参照して、本パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 4 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。

【0070】

主制御装置 1 1 0 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての M P U 2 0 1 が搭載されている。M P U 2 0 1 には、該 M P U 2 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 2 0 2 と、その R O M 2 0 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 2 0 3 と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されてい

る。主制御装置 110 では、MPU 201 によって、大当たり抽選や第 1 図柄表示装置 37A, 37B 及び第 3 図柄表示装置 81 における表示の設定、第 2 図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機 10 の主要な処理を実行する。

【0071】

なお、払出制御装置 111 や音声ランプ制御装置 113 などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置 110 から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置 110 からサブ制御装置へ一方方向にのみ送信される。

【0072】

RAM 203 は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、MPU 201 の内部レジスタの内容や MPU 201 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM 203 は、パチンコ機 10 の電源の遮断後においても電源装置 115 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 203 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【0073】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値が RAM 203 に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM 203 に記憶される情報に基づいて、パチンコ機 10 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM 203 への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、RAM 203 に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、MPU 201 の NMI 端子（ノンマスクابل割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 252 からの停電信号 SG1 が入力されるように構成されており、その停電信号 SG1 が MPU 201 へ入力されると、停電時処理としての NMI 割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【0074】

主制御装置 110 の MPU 201 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 204 を介して入出力ポート 205 が接続されている。入出力ポート 205 には、払出制御装置 111、音声ランプ制御装置 113、第 1 図柄表示装置 37A, 37B、第 2 図柄表示装置、第 2 図柄保留ランプ、特定入賞口 65a の開閉板の下辺を軸として正面側に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド 209 が接続され、MPU 201 は、入出力ポート 205 を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【0075】

また、入出力ポート 205 には、図示しないスイッチ群およびスライド位置検出センサ S や回転位置検出センサ R を含むセンサ群などからなる各種スイッチ 208、電源装置 115 に設けられた後述の RAM 消去スイッチ回路 253 が接続され、MPU 201 は各種スイッチ 208 から出力される信号や、RAM 消去スイッチ回路 253 より出力される RAM 消去信号 SG2 に基づいて各種処理を実行する。

【0076】

払出制御装置 111 は、払出モータ 216 を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置である MPU 211 は、その MPU 211 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した ROM 212 と、ワークメモリ等として使用される RAM 213 とを有している。

【0077】

払出制御装置 111 の RAM 213 は、主制御装置 110 の RAM 203 と同様に、MPU 211 の内部レジスタの内容や MPU 211 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O 等の値

が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。RAM 213は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 213に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置110のMPU 201と同様、MPU 211のNMI端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路252から停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU 211へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【0078】

払出制御装置111のMPU 211には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン214を介して入出力ポート215が接続されている。入出力ポート215には、主制御装置110や払出モータ216、発射制御装置112などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置111には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置111に接続されるが、主制御装置110には接続されていない。

【0079】

発射制御装置112は、主制御装置110により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル51の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット112aを制御するものである。球発射ユニット112aは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ51bがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル51の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル51の操作量に応じた強さで球が発射される。

【0080】

音声ランプ制御装置113は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）226における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部29～33、表示ランプ34など）227における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置114で行われる第3図柄表示装置81の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるMPU 221は、そのMPU 221により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM 222と、ワークメモリ等として使用されるRAM 223とを有している。

【0081】

音声ランプ制御装置113のMPU 221には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン224を介して入出力ポート225が接続されている。入出力ポート225には、主制御装置110、表示制御装置114、音声出力装置226、ランプ表示装置227、その他装置228、枠ボタン22などがそれぞれ接続されている。その他装置228には駆動モータ342や、ボイスコイルモータ352が含まれる。

【0082】

音声ランプ制御装置113は、主制御装置110から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第3図柄表示装置81の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置114へ通知する。また、音声ランプ制御装置113は、枠ボタン22からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン22が操作された場合は、第3図柄表示装置81で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置114へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第3図柄表示装置81に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置114へ送信する。ここで、背面画像とは、第3図柄表示装置81に表示させる主要な画像である第3図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置114は、この音声ランプ制御装

10

20

30

40

50

置 1 1 3 から送信されるコマンドに従って、第 3 図柄表示装置 8 1 に各種の画像を表示する。

【0083】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、表示制御装置 1 1 4 から第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置 1 1 3 では、表示制御装置 1 1 4 から受信した表示コマンドに基づき、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置 2 2 6 から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置 2 2 7 の点灯および消灯を制御する。

【0084】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び第 3 図柄表示装置 8 1 が接続され、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置 1 1 4 は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置 2 2 6 から音声を出力することで、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示と音声出力装置 2 2 6 からの音声出力とをあわせることができる。

【0085】

電源装置 1 1 5 は、パチンコ機 1 0 の各部に電源を供給するための電源部 2 5 1 と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路 2 5 2 と、RAM 消去スイッチ 1 2 2（図 3 参照）が設けられた RAM 消去スイッチ回路 2 5 3 とを有している。電源部 2 5 1 は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置 1 1 0～1 1 4 等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部 2 5 1 は、外部より供給される交流 2 4 ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ 2 0 8 などの各種スイッチや、ソレノイド 2 0 9 などのソレノイド、モータ等を駆動するための 1 2 ボルトの電圧、ロジック用の 5 ボルトの電圧、RAM バックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら 1 2 ボルトの電圧、5 ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置 1 1 0～1 1 4 等に対して必要な電圧を供給する。

【0086】

停電監視回路 2 5 2 は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 及び払出制御装置 1 1 1 の MPU 2 1 1 の各 NMI 端子へ停電信号 SG 1 を出力するための回路である。停電監視回路 2 5 2 は、電源部 2 5 1 から出力される最大電圧である直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 2 2 ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号 SG 1 を主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 へ出力する。停電信号 SG 1 の出力によって、主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 は、停電の発生を認識し、NMI 割込処理を実行する。なお、電源部 2 5 1 は、直流安定 2 4 ボルトの電圧が 2 2 ボルト未満になった後においても、NMI 割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 は、NMI 割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。

【0087】

RAM 消去スイッチ回路 2 5 3 は、RAM 消去スイッチ 1 2 2（図 3 参照）が押下された場合に、主制御装置 1 1 0 へ、バックアップデータをクリアさせるための RAM 消去信号 SG 2 を出力するための回路である。主制御装置 1 1 0 は、パチンコ機 1 0 の電源投入時に、RAM 消去信号 SG 2 を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置 1 1 1 においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置 1 1 1 に対して送信する。

【0088】

図 5 は、操作デバイス 3 0 0 の正面斜視図である。図 5 に示すように、操作デバイス 3 0 0 は、正面視における内枠 1 2 の左右方向中央部（即ち、パチンコ機 1 0 の左右方向中央部）に配置される。

【0089】

操作デバイス300は、遊技者に押し込まれることにより傾倒動作可能に構成される傾倒装置310を備え、上皿17の外枠に沿って前後方向に凹設される収容凹部17aによって構成される領域に配設される。遊技者が傾倒装置310を傾倒（回転）操作することにより、パチンコ機10（図1参照）に信号が入力される。

【0090】

傾倒装置310と収容凹部17aとの間には、少なくとも手の指が無理なく入る程度の隙間が空けられる。これにより、遊技者は、傾倒装置310の上面奥側に指先を配置する態様で傾倒装置310を操作する準備を行うことができる（図7参照）。

【0091】

なお、遊技者は右手で操作ハンドル51を握るため、傾倒装置310の操作は左手で行われることが多くなる。そのため、以下の説明では、遊技者が傾倒装置310を左手で操作するという前提で、説明を行う。

【0092】

図6（a）は、パチンコ機10の部分正面図であり、図6（b）は、図6（a）のV I b - V I b 線におけるパチンコ機10の部分断面図であり、図7（a）は、パチンコ機10の部分正面図であり、図7（b）は、図7（a）のV I I b - V I I b 線におけるパチンコ機10の部分断面図である。

【0093】

図6及び図7では、パチンコ機10の、操作デバイス300付近が部分的に図示される。なお、図6では、傾倒装置310が操作面312a1が上下方向を向く第1状態（本実施形態における初期状態）に配置された状態が図示され、図7では、傾倒装置310が第1状態から軸部314を中心に起き上がることで操作面312a1が上後方を向く第2状態に配置された状態が図示される。なお、図7では、傾倒装置310を操作する遊技者の手の一例が想像線で図示される。

【0094】

傾倒装置310は、第1状態と第2状態との間を駆動装置340の駆動力によって自動動作可能に構成される。なお、駆動装置340の詳細については後述する。

【0095】

傾倒装置310の操作の一例について説明する。傾倒装置310の操作は、例えば、第3図柄表示装置81（図2参照）に特定の表示（例えば、「ボタンを押せ」という表示）が現れた時に遊技者が行うものである。

【0096】

ここで、例えば、上下に進退動作するボタンを押し込む場合のように、手を下方に勢いよく落とす方法で傾倒装置310の押し込み操作を行うと、傾倒の度合いによって操作面312a1の位置が手前側へ向けてずれ、手の平と操作面312a1とが擦れ易い態様となっている。そのため、遊技者に違和感を与えることができ、遊技者が手を下方に勢いよく落とす方法で押し込み操作をすることを抑制することができる。

【0097】

本実施形態では、図7に示すように、指先を傾倒装置310の軸部314付近に置いて、指先を支点として手の平を下方へ下ろすことにより、手の平を操作面312a1と一体化させたまま、快適に傾倒装置310を押し込み操作することができる。

【0098】

従って、手を下方に勢いよく落とす方法をさせないように、指先を支点として手の平を下方へ下ろす方法で操作を行うように遊技者を誘導することができる。これにより、遊技者の操作により傾倒装置310に加えられる衝撃の度合いを低減し、傾倒装置310が損傷する可能性を低減することができる。

【0099】

図8及び図9を参照して、遊技者視点における傾倒装置310の見え方の違いについて説明する。図8は、図6の矢印V I I I 方向視における操作デバイス300の正面斜視図

10

20

30

40

50

であり、図 9 は、図 7 の矢印 I X 方向視における操作デバイス 300 の正面斜視図である。なお、図 8 及び図 9 では、パチンコ機 10 の形状が想像線で部分的に図示される。また、図 9 では、傾倒装置 310 を押し込み操作する遊技者の手の一例が想像線で図示される。

【0100】

図 8 及び図 9 に示すように、傾倒装置 310 の操作面 312 a 1 は、遊技者視点において、第 1 状態では視認可能とされる一方、第 2 状態では、視認不能となる程度まで面積が縮小される（操作面 312 a 1 が、遊技者視点の外側へ向けられる）。これにより、第 1 状態と第 2 状態とで傾倒装置 310 の見え方を大きく変えることができる。

【0101】

本実施形態では、第 1 状態から第 2 状態へ変化する過程において、保護レンズ部材 311 i の面積が次第に大きくなる態様で構成され、それに伴って操作デバイス 300 の内側に配置される LED 装置 341 f（図 12 参照）の光量が次第に大きく視認されるので、第 1 状態と第 2 状態とで遊技者が視認可能な光の光量の違い（明暗の度合い）が大きくなり、第 1 状態と第 2 状態とで傾倒装置 310 の見え方を大きく変えることができる。

【0102】

傾倒装置 310 の操作の一例について説明する。本実施形態では、図 9 に示すように、小指の外側の側面を傾倒装置 310 の軸部 314（図 7 参照）付近に置いて、小指の外側の側面部分を支点として手の平を下方へ下ろすことにより（手首を軸に回転させることにより）、手の平を操作面 312 a 1 と一体化させたまま、快適に傾倒装置 310 を押し込み操作することができる。

【0103】

従って、手を下方に勢いよく落とす方法をさせないように、小指の外側の側面部分を支点として手の平を下方へ下ろす方法で操作を行うように遊技者を誘導することができる。これにより、遊技者の操作により傾倒装置 310 に加えられる衝撃の度合いを低減し、傾倒装置 310 が損傷する可能性を低減することができる。

【0104】

次いで、図 10 及び図 11 を参照して、操作デバイス 300 について説明する。図 10 は操作デバイス 300 の正面斜視図であり、図 11 は操作デバイス 300 の背面斜視図である。図 10 に示すように、操作デバイス 300 は、傾倒装置 310 が後側端部に配置される軸部 314 を中心に回転可能に軸支される。

【0105】

また、図 11 に示すように、傾倒装置 310 に対して直道方向の衝撃を与えるボイスコイルモータ 352 と、第 1 状態からの押し込み操作を検出する検出センサ 324 L、324 R と、が傾倒装置 310 を下側から囲う下枠部材 320 の外側に配置される。

【0106】

このように、傾倒装置 310 の位置を検出するセンサや、駆動力を与えるボイスコイルモータ等を下枠部材 320 の外側に配置することにより、下枠部材 320 の内側の領域を大きく使って、傾倒装置 310 を下枠部材 320 に収容することができる。これにより、傾倒装置 310 の移動可能量を大きく確保することができる。

【0107】

図 12 は、操作デバイス 300 の正面分解斜視図であり、図 13 は、操作デバイス 300 の背面分解斜視図である。図 12 及び図 13 に示すように、操作デバイス 300 は、背面側端部（図 12 紙面奥側端部）で左右端部にそれぞれ配設されるリング部材 BR1 を備える傾倒装置 310 と、その傾倒装置 310 のリング部材 BR1 を下側から支持する下側軸受け部 323 を有すると共に傾倒装置 310 の押し込み終端を定める下枠部材 320 と、傾倒装置 310 のリング部材 BR1 を上側から支持し下枠部材 320 と向かい合わせて配置される凹設部を有し中央部に大きな開口を有する部材であって、下枠部材 320 との間に傾倒部材 310 を配置する態様で下枠部材 320 に締結固定されると共に傾倒装置 310 の第 2 状態における配置を定める上枠部材 330 と、下枠部材 320 の下側に締結固

10

20

30

40

50

定されると共に傾倒装置 310 とリンク機構を構成するアーム部材 345 を介して傾倒装置 310 に駆動力を伝達する駆動装置 340 と、その駆動装置 340 に締結固定されると共に駆動装置 340 を左右方向と後方との三方から覆うことで保護する保護カバー装置 350 と、を主に備える。

【0108】

下枠部材 320 は、底面のうち左右部分が手前側へ向かうほど下降傾斜する態様で構成されるカップ形状の部材であって、手前側へ向かうほど下降傾斜する底板部 321 と、その底板部 321 の奥側上端部において水平に配置される板状部材から構成される水平部 322 と、その水平部 322 の後端部付近において上方に開放された半円形状の受け部であり傾倒装置 310 の軸部 314 を下側から受ける下側軸受け部 323 と、底板部 321 の下側において左右一対で配置される左側検出センサ 324 L と、右側検出センサ 324 R と、底板部 321 の左右方向中心位置において水平部 322 の下側に配置される部分が削られることで空けられる開口である開口部 325 と、を主に備える。

【0109】

底板部 321 は、傾倒装置 310 と当接することにより傾倒装置 310 の移動終端を定めると共に、複数の開口部を有し、その開口部を通して傾倒装置 310 の部分が底板部 321 を通過可能に構成される。

【0110】

底板部 321 は、手前側中央部において穿設される伝達用孔 321 a と、左右の検出センサ 324 L, 324 R の検出溝に沿って穿設される検出用孔 321 b と、開口部 325 の左右において左右対称に穿設される挿通用孔 321 c と、を主に備える。

【0111】

伝達用孔 321 a は、保護カバー装置 350 のボイスコイルモータ 352 の正面位置に配置されると共に、傾倒装置 310 の張出凸設部 311 j が通過可能な大きさで形成される。傾倒装置 310 の張出凸設部 311 j が底板部 321 の下側に張り出した状態においてボイスコイルモータ 352 を駆動させることにより、傾倒装置 310 に直動方向の駆動力を与えることができる。

【0112】

検出用孔 321 b は、傾倒装置 310 の下面から凸設される検出片 311 g L, 311 g R が挿通可能に構成される貫通孔である。検出用孔 321 b から張り出した検出片 311 g L, 311 g R が検出センサ 324 L, 324 R の検出溝に配置されることで、傾倒装置 310 の姿勢を検出可能に構成される。

【0113】

挿通用孔 321 c は、傾倒装置 310 のフランジに配設される軸部 311 c や駆動装置 340 のアーム部材 345 を挿通可能な大きさで構成されると共に、駆動装置 340 を動作させた際にアーム部材 345 との干渉を避けることができる位置まで貫通孔が形成される。

【0114】

水平部 322 は、下枠部材 320 と駆動装置 340 とを締結固定する平面を構成すると共に、その上面から上方へ延設されると共に断面が手前側に開放部を有するコ字形状から構成される係止部 322 a を備える。

【0115】

係止部 322 a は、傾倒装置 310 のねじりバネ 315 の一端を後方へ移動しないように係止する部分である。係止部 322 a がねじりバネ 315 を係止することにより、ねじりバネ 322 a の付勢力が傾倒装置 310 を第 2 状態へ移動させる方向に作用する。

【0116】

検出センサ 324 L, 324 R は、傾倒装置 310 の位置を検出するフォトカプラ形式のセンサである。なお、検出センサ 324 L, 324 R は、下枠部材 320 の底板部 321 からの離間距離（検出溝の位置）が左右で同等となる位置に配置される。

【0117】

また、フォトカプラ形式のセンサとは、光を投光する投光部と、この投光部からの光を受光する受光部とを備え、検出する部分を挿入可能な隙間（スリット、検出溝）を備えて略コ字状に配置されるセンサを意味する。

【0118】

開口部325は、駆動装置340のLED装置341fや回転爪部材347等を下枠部材320の内方に侵入可能とするための貫通孔である。そのため、その左右幅は一对の回転爪部材347の左右幅よりも大きくされる。

【0119】

一方で、上下幅に関しては、駆動装置340がLED装置341fを上前側に張り出して配置する構成（図17（b）参照）とされるため、LED装置341fが開口部325を通過した後に駆動装置340を上方に押し上げるようにすることで、LED装置341fを開口部325の上方に配置することができ、LED装置341fから回転爪部材347までを含んだ上下幅に比較して、開口部325の上下幅を短くすることができる。

【0120】

上枠部材330は、傾倒装置310の下端面から正面側へ延設される延設部311hが引っかかる大きさの開口である開口部331と、下枠部材320の下側受け部323と対向配置されると共に下側が開放された半円形状から構成され傾倒装置310のリング部材BR1を支持する上側軸受け部332と、を主に備える。

【0121】

保護カバー装置350は、上下方向に分割可能に構成され手前側を除く3方向が覆われる態様で構成されると共に駆動装置340の下端部に締結固定される本体カバー351と、その本体カバー351の底板に支持されると共に正面側に配置され斜め前上方向に振動面が向けられるボイスコイルモータ352と、本体カバー351の底板の上側に検出溝を有する検出センサである左側検出センサ353Lと、右側検出センサ353Rと、を主に備える。

【0122】

なお、図12では、左右中央に対して左側検出センサ353Lの反対側に配置される右側検出センサ353Rを視認可能とするために本体カバー351が部分的に破られた状態が図示される。

【0123】

ボイスコイルモータ352は、組立状態（図10参照）において、振動面が下枠部材320の底板部321と略平行となる姿勢で配設される。これにより、傾倒装置310が伝達用孔321aを通して張出凸設部311jを下方に張り出した際にボイスコイルモータ352を駆動させることで、傾倒装置310に駆動力を効率良く伝達することができる。

【0124】

検出センサ353L、353Rは、駆動装置340の円板カム344L、344Rの位相を検出するフォトカプラ形式のセンサである。駆動装置340の円板カム344L、344Rが検出センサ353L、353Rの検出溝の内側に配置される態様で配置される。円板カム344L、344Rの検出孔344eL、344eRが検出センサ353L、353Rの検出溝に配置されたか否かを検出し、円板カム344L、344Rが特定の位相に配置されたことを検出することができる。

【0125】

なお、本実施形態では、駆動装置340の左右の円板カム344L、344Rが、検出孔344eL、344eRを異なった位相で備えているので、検出センサ353L、353Rによって検出可能な特定の位相は2種類となる。

【0126】

次いで、図14から図16を参照して、傾倒装置310について説明する。図14（a）は、傾倒装置310の正面図であり、図14（b）は、図14（a）の矢印XIVb方向視における傾倒装置310の側面図であり、図14（c）は、図14（a）のXIVc-XIVc線における傾倒装置310の断面図である。図15は、傾倒装置310の正面

10

20

30

40

50

分解斜視図であり、図 16 は、傾倒装置 310 の蓋 312 の背面分解斜視図である。

【0127】

図 14 から図 16 に示すように、傾倒装置 310 は、側面扇型で上下に開口を有する箱状体から構成されるケース本体 311 と、そのケース本体 311 の上側の開口に蓋をする態様でケース本体 311 に締結固定される蓋 312 と、その蓋 312 の手前側端部に締結固定され下方に垂れ下げられる球状レンズ部材 313 と、ケース本体 311 と蓋 312 との後端部において挟まれる態様で配設される軸部 314 と、その軸部 314 に巻き付けられるねじりバネ 315 と、ケース本体 311 と蓋 312 との後端部においてケース本体 311 と蓋 312 とを分割不能に固定するリング形状のリング部材 BR1 と、を主に備える。

10

【0128】

ケース本体 311 は、第 1 状態において奥側から手前側へ向けて下降傾斜する姿勢とされる底板部 311a と、その底板部 311a の中央に開口された開口部 311b と、その開口部 311b の左右の縁に沿って下方に張り出されるフランジから左右方向中央側へ延設される円柱形状の軸部 311c と、後方端部において軸部 314 を支える断面半円形状の凹みである凹設部 311d と、ねじりバネ 315 の両腕部 315a が挿通可能な位置に配置される溝である挿通溝 311e と、鉤形状に形成されると共にねじりバネ 315 の中央部 315b を係止する鉤状部 311f と、底板部 311a の下方に左右一対で延設される左側検出片 311gL と、右側検出片 311gR (図 15 参照) と、底板部 311a の手前側端部から所定量手前側に延設される延設部 311h と、底板部 311a の手前側端部の上側に配置され軸部 314 を中心とした円弧に沿った形状とされると共に光透過性材料から形成される保護レンズ部材 311i と、底板部 311a の手前側端部における左右方向中央部から下方へ凸設される張出凸設部 311j と、を主に備える。

20

【0129】

底板部 311a は、傾倒装置 310 が遊技者から下方へ押し込まれた際に、下枠部材 320 の底板部 321 と面で当接する部分である。

【0130】

開口部 311b は、駆動装置 340 の LED 装置 341f 及び駆動装置 340 のアーム部材 345 を挿通可能な開口として構成される。

【0131】

軸部 311c は、駆動装置 340 のアーム部材 345 (図 17 (b) 参照) の案内孔 345b に挿通される円柱部材であって、駆動装置 340 との間で駆動力を伝達する部分としての役割を備える。

30

【0132】

左側検出片 311gL 及び右側検出片 311gR は、それぞれ、下枠部材 320 の左側検出センサ 324L 及び右側検出センサ 324R (図 15 参照) の検出溝に挿通される部分であって、左側検出片 311gL の方が右側検出片 311gR に比較して張出長さが長くされる。

【0133】

なお、本実施形態では、右側検出片 311gR の先端から、左側検出片 311gL の先端までの、軸部 314 を中心とした角度がおよそ 3° (第 1 状態 (図 22 参照) から押し込み終端 (図 23 参照) まで傾倒装置 310 が回転する回転角度) となるように、左側検出片 311gL が右側検出片 311gR に比較して張り出される。

40

【0134】

延設部 311h は、保護レンズ部材 311i の下端部分から正面側に張り出す部分であって、組立状態 (図 10 参照) において、上枠部材 330 の開口部 331 に係止される位置まで張り出す態様で構成される。

【0135】

保護レンズ部材 311i は、上面視において湾曲した形状で構成される (図 14 (a) 参照) と共に、左右方向視において湾曲した形状で構成される (図 14 (c) 参照) ので

50

、遊技者が傾倒装置 3 1 0 を押す際の負荷を逃がしやすい（流しやすい）構成とされる。これにより、傾倒装置 3 1 0 の耐久性を向上させることができる。

【0 1 3 6】

張出凸設部 3 1 1 j は、底板部 3 1 1 a の下面から直角に凸設されると共に、下枠部材 3 2 0 の伝達用孔 3 2 1 a よりも小さな断面形状から構成され、遊技者が傾倒装置 3 1 0 を押し込み操作した状態（図 2 9 参照）において、伝達用孔 3 2 1 a に挿通され、先端が下枠部材 3 2 0 の下方へ張り出される。

【0 1 3 7】

図 1 6 に示すように、蓋 3 1 2 は、操作面 3 1 2 a 1 を有する天板部材 3 1 2 a と、その天板部材 3 1 2 a の下面に締結固定される中間板部材 3 1 2 b と、その中間板部材 3 1 2 b を天板部材 3 1 2 a に固定すると共に第 1 状態（図 6 参照）において L E D 装置 3 4 1 f を囲う大きさの円筒形状から構成される円筒部材 3 1 2 c と、を主に備える。

10

【0 1 3 8】

円筒部材 3 1 2 c は、軸方向の剛性により蓋 3 1 2 の強度を向上させながら、第 1 状態（図 6 参照）において、その位置関係から、L E D 装置 3 4 1 f から傾倒装置 3 1 0 へ向けて照射される光を円筒部材 3 1 2 c の内側に留める一方で、第 2 状態（図 7 参照）において、そのような限定を解除し広範囲に L E D 装置 3 4 1 f からの光を照射可能とする態様で配設される。

【0 1 3 9】

レンズ部材 3 1 3 は、光透過性の材料から形成され、上下端部がフランジ状に前方へ延設されると共にその延設端部が保護レンズ部材 3 1 1 i の湾曲形状に合致した形状から構成されると共に、中央部に球殻形状から形成される球殻部 3 1 3 a を備える。

20

【0 1 4 0】

ねじりバネ 3 1 5 は、軸部 3 1 4 に左右一対のねじり部分で巻き付けられ、そのねじり部分の左右外側端部から後方へ延設される両腕部 3 1 5 a と、一対のねじり部分を連結する中央部 3 1 5 b と、を備える。

【0 1 4 1】

次いで、図 1 7 及び図 1 8 を参照して、駆動装置 3 4 0 について説明する。図 1 7 (a) は、駆動装置 3 4 0 の正面図であり、図 1 7 (b) は、図 1 7 (a) の矢印 X V I I b 方向視における駆動装置 3 4 0 の側面図であり、図 1 8 は、駆動装置 3 4 0 の正面分解斜視図である。

30

【0 1 4 2】

図 1 7 及び図 1 8 に示すように、駆動装置 3 4 0 は、板状の板金部材を折り曲げることで骨組みを構成する本体部材 3 4 1 と、その本体部材 3 4 1 に締結固定されると共に駆動力を発生する駆動モータ 3 4 2 と、その駆動モータ 3 4 2 の駆動力を伝達する伝達軸棒 3 4 3 と、その伝達軸棒 3 4 3 の両端に回転不能に固定される一対の円板カム 3 4 4 （左円板カム 3 4 4 L、右円板カム 3 4 4 R）と、その円板カム 3 4 4 の連結ピン 3 4 4 d に軸支されるアーム部材 3 4 5 と、本体部材 3 4 1 の軸部 3 4 1 c に軸支されると共に円板カム 3 4 4 の第 1 張出部 3 4 4 c 1 や第 2 張出部 3 4 4 c 3 と回転方向で当接する解除部材 3 4 6 と、その解除部材 3 4 6 と同軸で軸支され解除部材 3 4 6 の回転に伴って相対動作する回転爪部材 3 4 7 と、その回転爪部材 3 4 7 を下倒れさせる方向へ向けた付勢力を発生するコイルスプリング状のバネ部材である第 1 スプリング S P 1 と、解除部材 3 4 6 と回転爪部材 3 4 7 との間で互いに離反させる方向の付勢力を発生するねじりバネ状のバネ部材である第 2 スプリング S P 2 と、を主に備える。

40

【0 1 4 3】

本体部材 3 4 1 は、左右で後方へ折曲され上面視コ字形状に形成されるモータ収容部 3 4 1 a と、そのモータ収容部 3 4 1 a の対向配置される板部分の同じ位置に穿設されると共に円板カム 3 4 4 を軸支する軸支孔 3 4 1 b と、その軸支孔 3 4 1 b の軸と平行な軸を有する態様で軸支孔 3 4 1 b から正面側にずれた位置において左右方向に凸設される軸部 3 4 1 c と、その軸部 3 4 1 c の下方においてモータ収容部 3 4 1 a から延設される延設

50

部 3 4 1 d と、モータ収容部 3 4 1 a から前上方向へ向けて延設される照明支持部 3 4 1 e と、その照明支持部 3 4 1 e の上端部に配置されると共に内部に L E D 光源が配設される L E D 装置 3 4 1 f と、を主に備える。

【0144】

L E D 装置 3 4 1 f は、その上面部に三角形の部材であって、光を屈折させる部分（光を屈折させる部分）を備える。これにより、L E D 装置 3 4 1 f の光を上方にも前方にも満遍なく照射可能となる。

【0145】

駆動モータ 3 4 2 は、モータ収容部 3 4 1 a のコ字状の内側においてモータ収容部 3 4 1 a に締結固定される固定部材 3 4 2 a を備える。

10

【0146】

固定部材 3 4 2 a は、駆動モータ 3 4 2 の回転ギアを軸支すると共に、その回転ギアに伝達ギア 3 4 3 b が歯合する態様で伝達軸棒 3 4 3 を支持する。

【0147】

アーム部材 3 4 5 は、一方の端部に真円形状で穿設されると共に円板カム 3 4 4 の連結ピン 3 4 4 d に軸支される軸支孔 3 4 5 a と、他方の端部に長方形で穿設されると共に傾倒装置 3 1 0 の軸部 3 1 1 c（図 1 5 参照）が挿通される案内孔 3 4 5 b と、を主に備える。

【0148】

案内孔 3 4 5 b は、軸支孔 3 4 5 a の反対側の端部が傾倒装置 3 1 0 の第 1 状態において軸部 3 1 1 c と当接する位置に形成され、その反対側の端部は円板カム 3 4 4 が一回転以上回転可能となるのに十分な位置に形成される。

20

【0149】

図 1 9 を参照して、伝達軸棒 3 4 3 について説明する。図 1 9 は、伝達軸棒 3 4 3 の正面分解斜視図である。伝達軸棒 3 4 3 は、両端部に円板カム 3 4 4（図 1 8 参照）が固定される円柱部材 3 4 3 a と、その円柱部材 3 4 3 a に軸支されると共に駆動モータ 3 4 2 の回転ギアと歯合する伝達ギア 3 4 3 b と、その伝達ギア 3 4 3 b と円柱部材 3 4 3 a との間で駆動力を伝達するか否かを軸方向の移動により切替可能な可動クラッチ 3 4 3 c と、その可動クラッチ 3 4 3 c を伝達ギア 3 4 3 b に押し付けるコイルバネ 3 4 3 d と、を主に備える。

30

【0150】

円柱部材 3 4 3 a は、その両端部に円板カム 3 4 4 を固定する断面 D 字形状の固定部 3 4 3 a 1、3 4 3 a 2 を備え、右側の固定部 3 4 3 a 2 の方が左側の固定部 3 4 3 a 1 よりも中央側へ長く形成される。ここで、固定部 3 4 3 a 2 は、詳細には、可動クラッチ 3 4 3 c がコイルバネ 3 4 3 d の付勢力に抗して移動した場合に伝達ギア 3 4 3 b と干渉しない位置まで移動できる長さで形成される。

【0151】

伝達ギア 3 4 3 b は、円柱部材 3 4 3 a が挿通される真円形状の挿通孔 3 4 3 b 1 と、可動クラッチ 3 4 3 c と対向配置される面から軸中心の円周位置において軸心方向に沿った凹凸が形成されるクラッチ部 3 4 3 b 2 と、を備える。

40

【0152】

挿通孔 3 4 3 b 1 が真円形状なので、円柱部材 3 4 3 a が固定された場合にでも、伝達ギア 3 4 3 b は円柱部材 3 4 3 a に対して回転（空回り）することができる。

【0153】

可動クラッチ 3 4 3 c は、円柱部材 3 4 3 a が挿通される断面 D 字形状の角度固定孔 3 4 3 c 1 と、伝達ギア 3 4 3 b と対向配置される面から軸中心の円周位置において軸心方向に沿った凹凸が形成されると共にクラッチ部 3 4 3 b 2 と係合可能に構成されるクラッチ部 3 4 3 c 2 と、を備える。

【0154】

なお、本実施形態では、クラッチ部 3 4 3 b 2、3 4 3 c 2 は、頂部の角度が約 1 0 0

50

° の山型の凸部および凹部から構成される。

【0155】

角度固定孔 343c1 が断面 D 字形状とされることで、可動クラッチ 343c の円柱部材 343a に対する相対回転が不能となるので、伝達ギア 343b のクラッチ部 343b2 と可動クラッチ 343c のクラッチ部 343c2 との係合により、駆動モータ 342 から伝達ギア 343b に伝達される駆動力が、可動クラッチ 343c を介して円柱部材 343a に伝達される。これにより、駆動モータ 342 を回転させることにより、円板カム 344 (図 18 参照) を回転させることが可能になる。

【0156】

なお、可動クラッチ 343c は、通常はコイルバネ 343d の付勢力により伝達ギア 343b に近接する位置に配置され、クラッチ部 343b2, 343c2 の係合関係が保たれる。一方で、可動クラッチ 343c に軸方向の負荷がかけられることにより、固定部 343a2 に沿って伝達ギア 343b から離反する態様で移動可能に構成される。

【0157】

図 20 を参照して、円板カム 344 について説明する。なお、円板カム 344 は、左円板カム 344L と右円板カム 344R とが概略鏡写しの形状とされ、異なるのは検出孔 344eL, 344eR の位置のみであるので、左円板カム 344L のみ説明し、右円板カム 344R の説明は省略する。

【0158】

図 20 (a) は、図 18 の矢印 XXa 方向視における左円板カム 344L の側面図であり、図 20 (b) は、図 18 の矢印 XXb 方向視における左円板カム 344L の側面図である。なお、図 20 (a) 及び図 20 (b) では、図 18 に示すように駆動装置 340 が第 1 初期状態とされた状態が図示される。

【0159】

図 20 (a) 及び図 20 (b) に示すように、左円板カム 344L は、真円形状の円板の両面から凸設される部分を有する部材であって、円板の中心位置において内側方向へ円筒形状に凸設される中心軸部 344a と、その中心軸部 344a を中心としたリング形状のリブとして内側方向へ凸設される円形リブ 344b と、その円形リブ 344b の外側においてその円形リブ 344b よりも高さの低いリブとして内側方向へ凸設されると共に 2 箇所において径方向外側に張り出す部分を有する係合リブ 344c と、円形リブ 344b と係合リブ 344c との間において外側方向へ円柱形状で凸設されると共にアーム部材 345 (図 18 参照) に連結される連結ピン 344d と、外周付近において穿設される検出孔 344eL と、を主に備える。

【0160】

右円板カム 344R は、検出孔 344eR が、検出孔 344eL と 60° の角度を成す位置に配置されることのみが異なり、その他は左円板カム 344L の形状を鏡写しした形状から構成される。

【0161】

中心軸部 344a は、内周が円柱部材 343a (図 19 参照) の両端と係合する断面 D 字形状から構成され、外周が軸支孔 341b (図 18 参照) に内嵌される形状で構成される。即ち、円板カム 344 は、軸支孔 341b に回転可能に軸支される。

【0162】

円形リブ 344b は、円板カム 344 が軸支孔 341b に軸支された状態において、モータ収容部 341a (図 18 参照) の左右壁面に当接可能な位置まで凸設される。これにより、円板カム 344 の芯ずれを抑制することができる。

【0163】

係合リブ 344c は、第 1 初期状態において、検出孔 344eL が配設される位置から後転方向 (図 20 (a) 時計回り) に 80° ずれた位置において径方向外側へ張り出される第 1 張出部 344c1 と、その第 1 張出部 344c1 から角度 $\theta 1$ (本実施形態では角度 $\theta 1 = 50^\circ$) ずれた位置において径方向内側へ引っ込む第 1 引込部 344c2 と、第

10

20

30

40

50

1 張出部 3 4 4 c 1 から角度 $\theta 2$ （本実施形態では角度 $\theta 2 = 150^\circ$ ）ずれた位置において、再度径方向外側へ張り出される第 2 張出部 3 4 4 c 3 と、その第 2 張出部 3 4 4 c 3 から角度 $\theta 3$ （本実施形態では角度 $\theta 3 = 20^\circ$ ）ずれた位置において径方向内側へ引っ込む第 2 引込部 3 4 4 c 4 と、を主に備える。

【0164】

連結ピン 3 4 4 d は、駆動装置 3 4 0 の第 1 初期状態において、第 1 状態における傾倒装置 3 1 0 の軸部 3 1 1 e と最も離間距離の長い位置に配置される（図 2 2 参照）。即ち、中心軸部 3 4 4 a に対して第 1 状態における傾倒装置 3 1 0 の軸部 3 1 1 e の反対側に連結ピン 3 4 4 d が配設される。

【0165】

図 2 1 を参照して、解除部材 3 4 6 と回転爪部材 3 4 7 とについて説明する。なお、解除部材 3 4 6 と回転爪部材 3 4 7 とは左右一対で配設され、それらの構成は左右で同一なので、一方のみを説明する。

【0166】

図 2 1（a）及び図 2 1（b）は、解除部材 3 4 6 及び回転爪部材 3 4 7 の正面図である。なお、図 2 1（a）では、解除部材 3 4 6 に対して回転爪部材 3 4 7 が第 2 スプリング S P 2 の付勢方向終端位置まで回転した角度大状態が図示され、図 2 1（b）では、解除部材 3 4 6 に対して回転爪部材 3 4 7 が第 2 スプリング S P 2 の付勢力に抗して終端位置まで回転した角度小状態が図示される。

【0167】

なお、円板カム 3 4 4 に当接されることにより解除部材 3 4 6 が回転する状態は、角度大状態と角度小状態との間の状態（凸設ピン 3 4 6 b が案内長孔 3 4 7 b の中間位置に配置された状態）となる（図 3 5 参照）。

【0168】

図 2 1（a）及び図 2 1（b）に示すように、解除部材 3 4 6 は、概略矩形状の板部材から形成され、軸部 3 4 1 c（図 1 8 参照）に軸支される軸支孔 3 4 6 a と、その軸支孔 3 4 6 a の中心軸を中心とする円弧形状で板厚方向に凸設される凸設ピン 3 4 6 b と、第 2 スプリング S P 2 の端部が挿通される挿通孔 3 4 6 c と、軸支孔 3 4 6 a から最大径で張り出す部分として構成される係合部 3 4 6 d と、を主に備える。

【0169】

係合部 3 4 6 d は、組立状態（図 1 0 参照）において、円板カム 3 4 4 の係合リブ 3 4 4 c（図 2 0 参照）と当接可能に構成される部分である。本実施形態では、係合部 3 4 6 d の外周が湾曲して形成されることにより、係合リブ 3 4 4 との当接を滑らかに行うことができる。

【0170】

回転爪部材 3 4 7 は、概略長形状の板部材から形成され、軸部 3 4 1 c（図 1 8 参照）に軸支される軸支孔 3 4 7 a と、その軸支孔 3 4 7 a の中心軸を中心とする円弧形状に沿って解除部材 3 4 6 の凸設ピン 3 4 6 b を案内可能に穿設される（凸設ピン 3 4 6 b の移動軌跡を内側に含む大きさで穿設される）案内長孔 3 4 7 b と、第 2 スプリング S P 2 の端部が挿通される挿通孔 3 4 7 c と、軸支孔 3 4 7 a の反対側の端部において下方に鉤状に凸設される鉤状部 3 4 7 d と、第 1 スプリング（図 1 8 参照）の端部を挿通可能に穿設される引下用孔 3 4 7 e と、を主に備える。

【0171】

本実施形態では、図 2 1（a）に示す角度大状態において、解除部材 3 4 6 が回転爪部材 3 4 7 に対して後転方向（図 2 1（a）時計回り方向）の終端位置に配置される。そのため、角度大状態において、係合部 3 4 6 d に押し下げ方向の負荷がかけられると、解除部材 3 4 6 及び回転爪部材 3 4 7 が一体となって後転方向に回転する一方、角度大状態において、係合部 3 4 6 d に押し上げ方向の負荷がかけられると、図 2 1（b）に示す角度小状態に至るまでは解除部材 3 4 6 のみを回転させ回転爪部材 3 4 7 の姿勢を維持することができる。

10

20

30

40

50

【0172】

次いで、操作デバイスの動作例について説明する。まず、図22から図24を参照して、傾倒装置310が第1状態に配置された状態において、遊技者が押し込み操作する場合の動作例について説明する。なお、以下の動作例の説明において、理解を容易にするために蓋312の図示が簡略化される。

【0173】

図22から図24は、図6(a)のXXII-XXII線における操作デバイス300の断面図である。なお、図22では、傾倒装置310が第1状態とされた状態が図示され、図23では、図22に示す状態から遊技者が傾倒装置310を末端位置まで押し込んだ状態が図示され、図24では、図23の状態から第1状態に至るまで傾倒装置310が復

10

【0174】

図22に示すように、傾倒装置310は、ねじりバネ315により後転方向（図22時計回り）の付勢力を受けると共に、底板部311aが回転爪部材347の鉤状部347dに引っ掛けられる。これにより、第1状態で傾倒装置310が姿勢維持される。即ち、第1状態において、傾倒装置310には後転方向（図22時計回り）の付勢力が常時作用している。

【0175】

図22に示す状態において、左側検出片311gLは左側検出センサ324Lの検出溝に挿通されており（ON状態）、その一方、右側検出片311gRは右側検出センサ324Rの検出溝の手前に配置される（OFF状態、図11参照）。

20

【0176】

図23に示すように、遊技者が傾倒装置310を押しこむ動作を行うと、傾倒装置310が前転方向（図23反時計回り）に約3°回転する。この状態において、左側検出片311gLは左側検出センサ324Lの検出溝に挿通されており（ON状態）、同様に、右側検出片311gRは右側検出センサ324Rの検出溝に挿通される（ON状態）。

【0177】

従って、左側検出センサ324L及び右側検出センサ324Rの検出状態の変化を判定することにより、傾倒装置310が第1状態から遊技者に押し込み操作されたことを判定

30

【0178】

ここで、傾倒装置310を連打操作する場合、図22に示す状態と図23に示す状態とを交互に繰り返すことになるが、遊技者が連打する時間間隔によっては、ねじりバネ315による傾倒装置310の復帰が間に合わず、中途半端な位置で押し込み操作をすることになり、遊技者が違和感を覚える恐れがある。

【0179】

従来は、ねじりバネ315のバネ定数を上げることで対処することができたが、本実施形態では、ねじりバネ315のバネ定数を上げると、ねじりバネ315の付勢力に抗して傾倒装置310を押し下げる駆動モータ342（図18参照）の駆動力を上昇させることが必要となり、駆動モータ342の大型化を図る必要性がある。そのため、製品コストが上昇したり、省スペース化ができなくなったりする問題点があった。

40

【0180】

これに対し、本実施形態では、傾倒装置310が押し込み操作された状態において、傾倒装置310の張出凸設部311jと対面する位置に振動動作により演出が可能なボイスコイルモータ352が配設される。

【0181】

図24に示すように、このボイスコイルモータ352を、図23に示す状態から伸張方向に駆動することにより、ねじりバネ315のバネ定数を上げることなく、傾倒装置310の復帰動作を素早く行うことができる。

50

【0182】

ここで、傾倒装置310が押し込み操作されると常にボイスコイルモータ352が駆動する場合、例えば、遊技者が傾倒装置310を長押し操作する場合にボイスコイルモータ352が駆動してしまい、遊技者に不要な負荷を与えることとなるので、遊技者が違和感を覚える恐れがある。

【0183】

これに対し、本実施形態では、左側検出センサ324LがON状態の時に、所定期間に右側検出センサ324RがON状態とOFF状態とで切り替わる回数を算出し、その回数が閾値以上の場合にボイスコイルモータ352を駆動させることで、遊技者が連打操作する場合にだけ傾倒装置310を復帰させる負荷を向上させることができる。これにより、遊技者が傾倒装置310を快適に操作することができる。

10

【0184】

次いで、図25から図30を参照して、傾倒装置310が第1状態から上下に往復する動作（煽り動作）を開始する場合（第1の動作態様）について説明する。図25から図30は、図6（a）のXXII-XXII線における操作デバイス300の断面図である。

【0185】

なお、図25では、傾倒装置310が第1状態とされた状態が図示され、図26では、図25に示す状態から円板カム344が所定量だけ前転方向に回転し回転爪部材347が姿勢変化した状態が図示され、図27では、図26に示す状態から円板カム344が所定量だけ前転方向に回転し回転爪部材347の姿勢が戻った状態が図示され、図28では、傾倒装置310が往復回転動作する様子が図示され、図29では、図28の状態から遊技者が傾倒装置310を終端位置まで押し込んだ状態が図示され、図30では、図29に示す状態から円板カム344が、所定量だけ前転方向に回転することにより、係合リブ344cの第2張出部344c3が解除部材346の係合部346dに当接される第2初期状態に到達した状態が図示される。また、図28において図27の状態における傾倒装置310の位置が想像線で図示され、図29において、傾倒装置310を押し込み操作する遊技者の手の一例が想像線で図示される。

20

【0186】

図25に示すように、傾倒装置310が第1状態である場合、蓋312の円筒部材312cの内側にLED装置341fの上端部（プリズム部分）が収容される。そのため、円筒部材312cの径方向に照射される光の光量が円筒部材312cの厚みにより抑えられる一方で、軸方向へ照射される光の光量は大きく確保することができる。これにより、円筒部材312cが、蓋312のリブとして強度を向上させる効果と、傾倒装置310の第1状態においてLED装置341fの光の照射強度を調節する効果とを奏することができる。

30

【0187】

図26に示すように、傾倒装置310が第1状態とされ、且つ駆動装置340が第1初期状態とされる図25に示す状態から、円板カム344を前転方向（図26反時計回り方向）に回転させると、円板カム344の第1張出部344c1が解除部材346の係合部346dを押し下げることで解除部材346が後転方向（図26時計回り方向）に回転し、それに伴い回転爪部材347が傾倒装置310の底板部311aとの係合が外れる位置まで後転方向に回転する。

40

【0188】

解除部材346の姿勢変化は、係合リブ344cの第1引込部344c2と係合部346dとが対面する状態まで円板カム344が回転されるまで持続されるので、その間に傾倒装置310がねじりバネ315の付勢力で上昇する（図26時計回りに回転する）。

【0189】

このとき、図25及び図26の状態において、傾倒装置310の軸部311cがアーム部材345の案内孔345bの一方の終端位置（円板カム344の回転軸から遠い側の終端位置）に配置され、傾倒装置310の上昇方向の動作はアーム部材345により規制さ

50

れるので、傾倒装置 3 1 0 の上昇動作が、円板カム 3 4 4 の回転角度に対応した動作態様となる。

【0190】

図 2 7 に示すように、円板カム 3 4 4 が前転方向（図 2 7 反時計回り方向）に回転し、円板カム 3 4 4 の第 1 引込部 3 4 4 c 2 が解除部材 3 4 6 の係合部 3 4 6 d を通過すると、第 1 スプリング S P 1 の付勢力により、解除部材 3 4 6 と回転爪部材 3 4 7 とが前転方向（図 2 7 反時計回り方向）に回転し、回転爪部材 3 4 7 が傾倒装置 3 1 0 と係合可能な状態（図 2 5 に示す状態）に戻る。このとき、解除部材 3 4 6 と回転爪部材 3 4 7 との間の角度（図 2 7 における上側の角度）を大きくする方向へ向けて第 2 スプリング S P 2 の付勢力が作用するので、解除部材 3 4 6 と回転爪部材 3 4 7 とは、図 2 6 に示す状態（角

10

【0191】

この状態において、蓋 3 1 2 が L E D 装置 3 4 1 f の上方に退避すると共に、保護レンズ部材 3 1 1 i を遊技者視点で視認可能な面積が、第 1 状態とされる場合の傾倒装置 3 1 0 に比較して増加するので、L E D 装置 3 4 1 f の光を正面方向（遊技者へ向けた方向）へも照射可能となる。従って、傾倒装置 3 1 0 の姿勢が変化する事により、L E D 装置 3 4 1 f から照射される光の進行方向を変化させることができ、光の演出効果を向上させることができる。

【0192】

この状態において、保護カバー装置 3 5 0 の右側検出センサ 3 5 3 R が O N 状態となり、上下往復動作の開始点を検出することができる。

20

【0193】

図 2 8 に示すように、図 2 7 に示す状態から円板カム 3 4 4 を所定量だけ前転方向（図 2 8 反時計回り）に回転させ、それに続いて円板カム 3 4 4 を同じ量だけ後転方向（図 2 8 時計回り）に回転させるという動作を繰り返し行うことにより、図 2 8 に示す角度 D 1 の範囲で傾倒装置 3 1 0 を上下に繰り返し動作させることができる。これにより、遊技者に対する傾倒装置 3 1 0 の見え方を変化させることができ、操作デバイス 3 0 0 に対する遊技者の注目度を向上させることができる。

【0194】

また、角度 D 1 の範囲で傾倒装置 3 1 0 が上下に繰り返し動作するその動作に対応して、保護レンズ部材 3 1 3 の上枠部材 3 3 1 の上方に張り出す部分の面積が変化する。そのため、L E D 装置 3 4 1 f から照射される光の内、保護レンズ部材 3 1 3 を通して視認できる光の光量を傾倒装置 3 1 0 の動作に対応して変化させることができる。そのため、傾倒装置 3 1 0 の明るさを変化させることができ、操作デバイス 3 0 0 に対する遊技者の注目度を向上させることができる。

30

【0195】

なお、図 2 8 に示す状態において、レンズ部材 3 1 3 の球殻部 3 1 3 a が L E D 装置 3 4 1 f の正面側（図 2 8 左側）に配置されるので、L E D 装置 3 4 1 f から照射される光の照射範囲を、前後方向や上下方向だけでなく、左右方向（図 2 8 紙面垂直方向）にも広げることができる。

40

【0196】

本実施形態によれば、上述したように、傾倒装置 3 1 0 が第 1 状態に配置される場合には、L E D 装置 3 4 1 f の光が上方へ向けて進行し、その照射範囲は円筒部材 3 1 2 c によって絞られていた（図 2 5 参照）。これに対し、傾倒装置 3 1 0 が第 1 状態から上昇動作すると、L E D 装置 3 4 1 f の光は遊技者へ向けた方向（正面方向）へも照射され、その照射範囲はレンズ部材 3 1 3 により広げられる。

【0197】

即ち、本実施形態によれば、傾倒装置 3 1 0 の姿勢の変化に伴って、光の照射方向を変化させるだけでなく、その光の照射範囲をも同時に変化させることができる。これにより、傾倒装置 3 1 0 の注目度を向上させることができる。

50

【0198】

図29に示すように、図28で傾倒装置310が上下動作している状態において、遊技者は傾倒装置310を押し込み操作することができる。図28の状態において、傾倒装置310に対してアーム部材345から与えられる負荷は、傾倒装置310を下降させる方向の負荷のみである（アーム部材345が上昇する方向に移動しても、軸部311cがアーム部材345の案内孔345bを移動するのみであり、負荷が生じない）。

【0199】

そのため、図28の状態では遊技者が傾倒装置310を押し込み操作した場合に、遊技者に駆動モータ342（図18参照）の駆動力による負荷が与えられることを防止することができる。このとき、遊技者には、ねじりバネ315の付勢力による負荷のみが与えられる。これにより、遊技者が傾倒装置310を押し込み操作する際に、遊技者に対して大きな負荷が生じることが抑制されるので、遊技者が操作デバイス300を快適に操作することができる。

10

【0200】

図29に示すように、図28に示す状態から、傾倒装置310の押し込み終端まで至る過程において、傾倒装置310の底板部311aが回転爪部材347の鉤状部347dを押し進めることにより回転爪部材347が後転方向（図29時計回り方向）に回転し、それに続けて傾倒装置310を押し込み操作することにより底板部311aが鉤状部347dを通過すると、回転爪部材347は傾倒装置310と係合可能な位置に戻る（前転方向に回転する）。従って、傾倒装置310が回転爪部材347に上昇方向の移動を規制される。

20

【0201】

従って、図28に示す傾倒装置310を上下動作させる状態から遊技者が傾倒装置310を押し下げた後において、遊技者が手を離した場合に、傾倒装置310を第1状態に維持することができる。

【0202】

図29に示す状態において、ボイスコイルモータ352が振動動作（伸張方向への移動と、縮小方向への移動とを繰り返す動作）を行う。これにより、傾倒装置310を押し込み終端まで押し込み操作した後、傾倒装置310に手を乗せ続けている遊技者に対して振動を伝える演出を行うことができる。

30

【0203】

即ち、ボイスコイルモータ352を、傾倒装置310の上昇を補助する駆動力を発生させる目的（図24参照）と、押し込み終端位置に配置された傾倒装置310を振動させることにより振動演出を行う目的とに利用することができる。

【0204】

なお、図30に示すように、遊技者が傾倒装置310から手を離して傾倒装置310が第1状態まで復帰した場合には、傾倒装置310の張出凸設部311jが下枠部材320の下面に埋没し、ボイスコイルモータ352との当接が解除される。そのため、振動演出は、遊技者が傾倒装置310を押し込み終端に押し込んでいる状態でのみ有効となる。

【0205】

そのため、操作ボタンが単に振動する遊技機に比較して、傾倒装置310を押し込み操作する場合に押し込み終端でボイスコイルモータ352による振動が発生するか否かを、傾倒装置310を押し込み操作した遊技者のみに把握させることができる。

40

【0206】

ここで、抽選が大当たりか否かは、傾倒装置310の押し込み操作に左右されるものではない。そのため、遊技者によっては、傾倒装置310を全く操作しない恐れがあり、その場合、傾倒装置310の操作手段としての価値は低くなってしまう。

【0207】

これに対し、本実施形態では、傾倒装置310を押し込み操作することで初めてボイスコイルモータ352の振動を遊技者が感じる態様で構成される。

50

【0208】

ここで、例えば、大当たりが確定した場合にボイスコイルモータ352が振動演出するように制御することで、遊技者が傾倒装置310を押し込み操作する時の期待感を向上させることができ、傾倒装置310の先読み手段としての価値を向上させることができる。これにより、遊技者が傾倒装置310を操作し易くすることができ、傾倒装置310の操作手段としての価値を高めることができる。

【0209】

図30に示すように、図29に示す状態から、円板カム344を第2張出部344c1が解除部材346の係合部346dに当接するまで円板カム344を前転方向（図29反時計回り方向）に所定量回転させることにより、駆動装置340を第2初期状態とすることができる。

10

【0210】

第2初期状態は、第1初期状態と同様に係合リブ344cと解除部材346とが回転方向で当接する状態である。第1初期状態では第1張出部344c1が係合リブ344cと当接する一方で、第2初期状態では第2張出部344c3と係合リブ344cとが当接する。

【0211】

なお、図29の状態から、円板カム344を後転方向（図29時計回り方向）に回転させて係合リブ344cの第1張出部344c1が係合部346dを通過した後、逆回転させる方法で、駆動装置340を図29に示す状態から図25に示す第1初期状態に戻すことができる。この場合、解除部材346を押し上げる方向の負荷が解除部材346にかけられ、回転爪部材347の姿勢を維持した状態で解除部材346のみを前転方向（図29反時計回り方向）に回転させることができる。

20

【0212】

次いで、図31から図34を参照して、傾倒装置310が第1状態とされ、且つ駆動装置340が第2初期状態とされた状態から、傾倒装置310を上下動作（煽り動作）させる場合（第2の動作態様）について説明する。この場合、傾倒装置310は、第2状態を経て上下に往復する動作（煽り動作）を開始する。

【0213】

図31から図34は、図6(a)のXXII-XXII線における操作デバイス300の断面図である。図31では、図30に示す状態から円板カム344を前転方向（図31反時計回り）に回転させ解除部材346と回転爪部材347とを後転方向（図31時計回り）に回転させた状態が図示され、図32では、図31に示す状態から、円板カム344が所定量回転し傾倒装置310が第2状態へ到達した状態が図示され、図33では、図32に示す状態から円板カム344が往復回転動作する様子が図示され、図34では、図33に示す状態から遊技者が傾倒装置310を末端位置まで押し込んだ状態が図示される。また、図33において図32の状態における傾倒装置310の位置が想像線で図示され、図34において、傾倒装置310を押し込み操作する遊技者の手の一例が想像線で図示される。

30

【0214】

図31に示すように、図30に示す状態から円板カム344を前転方向（図31反時計回り）に回転させると、回転爪部材347と傾倒装置310との係合が解除され、傾倒装置310が上昇方向に動作する。

40

【0215】

このとき、傾倒装置310の軸部311cが移動する方向にアーム部材345の案内孔345bが延びている（空間を有している）ため、傾倒装置310がアーム部材345を介して円板カム344に引っ張られることはなく、傾倒装置310を低抵抗で上昇動作させることができ、傾倒装置310を第1状態から第2状態へ短時間で状態変化させることができる。

【0216】

50

図 3 2 に示すように、図 3 1 に示す状態（傾倒装置 3 1 0 と回転爪部材 3 4 7 との係合を解除した状態）から約 1 0 度だけ回転させることにより、円板カム 3 4 4 の姿勢を、傾倒装置 3 1 0 を第 2 状態に配置可能な姿勢（第 1 初期状態から円板カム 3 4 4 を 1 8 0 ° 回転させた姿勢）にすることができる。そのため、傾倒装置 3 1 0 の上昇する速度が大きく、傾倒装置 3 1 0 が図 3 0 の状態から短期間で第 2 状態へ到達しようとする場合に、その状態変化を円板カム 3 4 4 が邪魔をする（円板カム 3 4 4 が所定角度回転するのが遅くて傾倒装置 3 1 0 が第 2 状態となるまでの期間が長くかかる）ことを予防することができる。

【0217】

図 3 3 に示すように、図 3 2 に示す状態から円板カム 3 4 4 を所定量だけ前転方向（図 3 2 反時計回り）に回転させ、それに続いて円板カム 3 4 4 を同じ量だけ後転方向（図 3 2 時計回り）に回転させるという動作を繰り返し行うことにより、図 3 3 に示す角度 D 2 の範囲で傾倒装置 3 1 0 を上下に繰り返し動作させることができる。これにより、遊技者に対する傾倒装置 3 1 0 の見え方を変化させることができ、操作デバイス 3 0 0 に対する遊技者の注目度を向上させることができる。

【0218】

また、角度 D 2 の範囲で傾倒装置 3 1 0 が上下に繰り返し動作するその動作に対応して、保護レンズ部材 3 1 3 の上枠部材 3 3 1 の上方に張り出す部分の面積が変化する。そのため、LED 装置 3 4 1 f から照射される光の内、保護レンズ部材 3 1 3 を通して視認できる光の光量を傾倒装置 3 1 0 の動作に対応して変化させることができる。そのため、傾倒装置 3 1 0 の明るさを変化させることができ、操作デバイス 3 0 0 に対する遊技者の注目度を向上させることができる。

【0219】

なお、図 3 3 に示す状態において、レンズ部材 3 1 3 の球殻部 3 1 3 a が LED 装置 3 4 1 f の正面側（図 3 3 左側）に配置されるので、LED 装置 3 4 1 f から照射される光の照射範囲を、前後方向や上下方向だけでなく、左右方向（図 3 3 紙面垂直方向）にも広げることができる。

【0220】

即ち、本実施形態によれば、傾倒装置 3 1 0 の姿勢の変化に伴って、光の照射方向を変化させるだけでなく、その光の照射範囲をも同時に変化させることができる。これにより、傾倒装置 3 1 0 の注目度を向上させることができる。

【0221】

図 3 3 に示す角度 D 2 の範囲は、図 2 8 に示す角度 D 1 の範囲とは異なっている。即ち、本実施形態では、傾倒装置 3 1 0 の上下動作の態様として、図 2 8 に示す上下動作と、図 3 3 に示す上下動作との 2 種類の上下動作（煽り動作）を、回転爪部材 3 4 7 による傾倒装置 3 1 0 の上昇方向への移動の規制の解除後、即座に行うことができる。従って、第 1 状態の傾倒装置 3 1 0 を駆動モータ 3 4 2 の駆動力により動作させる態様を 2 種類作ることができる。

【0222】

これにより、操作部材 3 1 0 が毎回同じ動作をする場合に比較して、その動作態様に異なった意味（例えば、大当たりの期待感の違い）を持たせることができ、傾倒装置 3 1 0 に対する遊技者の注目度を向上させることができる。

【0223】

図 3 3 に示すように、図 3 2 で傾倒装置 3 1 0 が上下動作している状態において、遊技者は傾倒装置 3 1 0 を押し込み操作することができる。図 3 3 の状態において、傾倒装置 3 1 0 に対してアーム部材 3 4 5 から与えられる負荷は、傾倒装置 3 1 0 を下方へ引き下げる方向の負荷のみである（アーム部材 3 4 5 が上昇する方向に移動しても、軸部 3 1 1 c がアーム部材 3 4 5 の案内孔 3 4 5 b を移動するのみであり、アーム部材 3 4 5 から軸部 3 1 1 c を持ち上げる負荷は生じない）。

【0224】

そのため、図 3 3 の状態で遊技者が傾倒装置 3 1 0 を押し込み操作した場合に、遊技者に駆動モータ 3 4 2 (図 1 8 参照) の駆動力による負荷が与えられることを防止することができる。このとき、遊技者には、ねじりバネ 3 1 5 の付勢力による負荷のみが与えられる。これにより、遊技者が傾倒装置 3 1 0 を押し込み操作する際に、遊技者に対して大きな負荷が生じることが抑制されるので、遊技者が操作デバイス 3 0 0 を快適に操作することができる。

【0 2 2 5】

図 3 4 に示すように、傾倒装置 3 1 0 を押し込み操作した状態に至る過程において、傾倒装置 3 1 0 の底板部 3 1 1 a が回転爪部材 3 4 7 の鉤状部 3 4 7 d を押進することにより回転爪部材 3 4 7 が後転方向 (図 3 4 時計回り方向) に回転し、それに続けて傾倒装置 3 1 0 を押し込み操作することにより底板部 3 1 1 a が鉤状部 3 4 7 d を通過すると。回転爪部材 3 4 7 は傾倒装置 3 1 0 と係合可能な位置に戻る (前転方向に回転する)。従って、傾倒装置 3 1 0 が回転爪部材 3 4 7 に上昇方向の移動を規制される。

10

【0 2 2 6】

従って、図 3 3 に示す傾倒装置 3 1 0 を上下動作させる状態から遊技者が傾倒装置 3 1 0 を押し下げた後 (図 3 4 参照) において、遊技者が手を離した場合に、傾倒装置 3 1 0 を第 1 状態に維持することができる。

【0 2 2 7】

次いで、図 3 5 から図 3 7 を参照して、遊技者が押し込み操作した後に、回転爪部材 3 4 7 による傾倒装置 3 1 0 の規制を解除することなく、円板カム 3 4 4 を第 2 初期状態とする動作について説明する。この方法により、傾倒装置 3 1 0 の 2 種類の上下動作 (煽り動作) を、交互に行ったり、片方を連続で行ったりすることが可能となる。

20

【0 2 2 8】

図 3 5 から図 3 7 は、図 6 (a) の XX I I - XX I I 線における操作デバイス 3 0 0 の断面図である。図 3 5 では、図 3 4 に示す状態から円板カム 3 4 4 を後転方向 (図 3 5 時計回り) に回転させ解除部材 3 4 6 を前転方向 (図 3 5 反時計回り) に回転させた状態が図示され、図 3 6 では、図 3 5 に示す状態以上に回転カム 3 4 4 が後転方向 (図 3 5 時計回り) に回転してから円板カム 3 4 4 が解除部材 3 4 6 の係合部 3 4 6 d に当接する位置まで前転方向 (図 3 5 反時計回り) に回転した状態が図示され、図 3 7 では、図 3 6 に示す状態から円板カム 3 4 4 が前転方向 (図 3 6 反時計回り) に回転し保護カバー装置 3 5 0 の左側検出センサ 3 5 3 L が ON 状態となった状態が図示される。なお、図 3 5 から図 3 7 において、傾倒装置 3 1 0 に上から振れる遊技者の手の一例が想像線で図示される。

30

【0 2 2 9】

図 3 5 に示すように、図 3 4 に示す状態から円板カム 3 4 4 を後転方向 (図 3 4 時計回り) に回転させると、係合リブ 3 4 4 c の第 2 引込部 3 4 4 c 4 が解除部材 3 4 6 の係合部 3 4 6 d と当接する。この場合、係合リブ 3 4 4 c が解除部材 3 4 6 を押し上げることで解除部材 3 4 6 の姿勢は変化するが、解除部材 3 4 6 の凸設ピン 3 4 6 b が回転爪部材 3 4 7 の案内長孔 3 4 7 b の空間部分を移動するに留まり、回転爪部材 3 4 7 は図 3 5 に示す姿勢で維持される。

40

【0 2 3 0】

即ち、図 3 5 に示す状態から更に円板カム 3 4 4 を後転方向 (図 3 5 時計回り) に回転させ、係合リブ 3 4 4 c と解除部材 3 4 6 との係合を解除する過程において、回転爪部材 3 4 7 による傾倒装置 3 1 0 の上昇の規制を維持することができる。

【0 2 3 1】

図 3 5 に示す状態から、更に円板カム 3 4 4 を後転方向 (図 3 5 時計回り) に回転させ、続けて回転カム 3 4 4 を前転方向 (図 3 5 反時計回り) に回転させることで、図 3 6 に示すように、駆動装置 3 4 0 を第 2 初期状態とすることができる。

【0 2 3 2】

なお、本実施形態では、第 2 初期状態を検出するセンサが無いので、図 3 6 に示す状態

50

で円板カム 3 4 4 を正確に停止させることは難しいが、図 3 6 に示す第 2 初期状態を経由することは可能である。従って、図 3 6 に示す状態から円板カム 3 4 4 を動作させることにより、上述したように、角度 D 2 の範囲における、第 2 初期状態からの上下動作（煽り動作）を行うことが可能となる。

【0 2 3 3】

ここで、傾倒装置 3 1 0 を押し込み操作する遊技者は、「長押し」等の特段の表示がされていなくとも、押し込み操作したあとで手を傾倒装置 3 1 0 に置いたままにする動作を行うことがある。

【0 2 3 4】

これは、例えば、演出に集中する余り傾倒装置 3 1 0 を押し込み操作した手を離すのを忘れることにより起きる動作であるが、この場合、回転爪部材 3 4 7 による規制が解除されても傾倒装置 3 1 0 が上昇しないので、円板カム 3 4 4 が傾倒装置 3 1 0 を角度 D 2 の範囲で上下動作（煽り動作）させるための往復動作（正逆切替動作）を行ったとしても、傾倒装置 3 1 0 の姿勢を変化させることができない。この場合、駆動モータ 3 4 2 の回転は無駄となり、その回転を省略することができれば、駆動モータ 3 4 2 の寿命を延ばすことができる。

【0 2 3 5】

そこで、本実施形態では、図 3 6 に示す状態から円板カム 3 4 4 を前転方向（図 3 6 反時計回り）に回転させる状態において、下枠部材 3 2 0 の左側検出センサ 3 2 4 L（図 1 5 参照）が ON 状態を維持する間（傾倒装置 3 1 0 が第 1 状態以下に傾倒する間）は、円板カム 3 4 4 を逆回転させることはせず、図 3 7 に示すように、保護カバー装置 3 5 0 の左側検出センサ 3 5 3 L（図 1 4 参照）が ON 状態とされる駆動装置 3 4 0 の第 1 初期状態において円板カム 3 4 4 の回転を停止する（駆動モータ 3 4 2 の駆動を停止する）態様で制御される。

【0 2 3 6】

図 3 6 及び図 3 7 に示す状態において、遊技者の手が傾倒装置 3 1 0 の上側におかれることにより傾倒装置 3 1 0 が上昇動作しないので、この場合、図 3 6 に示す状態から図 3 7 に示す状態までの変化が駆動モータ 3 4 2 を一方向に回転させることで生じる。

【0 2 3 7】

そのため、図 3 5 から図 3 7 に示すように、遊技者の手が傾倒装置 3 1 0 の上側に置かれ続け、傾倒装置 3 1 0 を上下動作させることができないときにまで駆動モータ 3 4 2 を往復動作（正逆切替動作）させることを避けることができ、駆動モータ 3 4 2 にかかる負担を低減し、モータ寿命を延ばすことができる。

【0 2 3 8】

なお、図 3 6 に示す状態から、円板カム 3 4 4 を所定量（図 3 1 に示す状態まで）回転させた際に、左側検出センサ 3 2 4 L（図 1 5 参照）が ON 状態を維持する場合に、そのまま円板カム 3 4 4 を回転させるのでは無く、即座に逆回転させて図 3 6 に示す状態に戻すように制御しても良い。これにより、駆動装置 3 4 0 を早期に第 2 初期状態に戻すことができ、駆動装置 3 4 0 に無駄な負荷をかけずに済むので、駆動モータ 3 4 2（図 1 8 参照）のモータ寿命を延ばすことができる。

【0 2 3 9】

図 3 8 及び図 3 9 を参照して、駆動装置 3 4 0 の破壊防止の工夫について説明する。図 3 8 は、図 6（a）の XX I I - XX I I 線における操作デバイス 3 0 0 の断面図であり、図 3 9 は、図 3 8 の XXX I X - XXX I X 線における操作デバイス 3 0 0 の部分断面図である。なお、図 3 8 では、傾倒装置 3 1 0 が第 2 状態とされた状態で傾倒装置 3 1 0 を掴んで固定する遊技者の手が想像線で図示され、図 3 9 では、本体カバー 3 5 1 の上側部材の図示が省略される。

【0 2 4 0】

図 3 8 に示すように、遊技者が傾倒装置 3 1 0 を掴んで固定する場合、アーム部材 3 4 5 の移動が規制されるので、円板カム 3 4 4 を図 3 8 の状態から回転させることができな

い。そのため、駆動モータ 3 4 2（図 3 9 参照）が回転を開始すると、駆動モータ 3 4 2 と伝達ギア 3 4 3 b との間で高負荷が生じ、放っておくと、駆動モータ 3 4 2（図 1 8 参照）が故障する恐れがある。

【0 2 4 1】

これに対し、本実施形態では、伝達ギア 3 4 3 b が円板カム 3 4 4 を固定する伝達軸棒 3 4 3 a に対して空回り可能に構成されるので、駆動モータ 3 4 2 が故障することを防止することができる。

【0 2 4 2】

即ち、図 3 9 に示すように、円板カム 3 4 4 が固定された状態で駆動モータ 3 4 2 が駆動を開始し、伝達ギア 3 4 3 b が回転方向に付勢されることにより、クラッチ部 3 4 3 b 2, 3 4 3 c 2 を介して動力が伝達され、可動クラッチ 3 4 3 c が伝達ギア 3 4 3 b から離反する方向へ移動する。これにより、伝達ギア 3 4 3 b と可動クラッチ 3 4 3 c との係合を解除し、伝達ギア 3 4 3 b を空回りさせることができる。これにより、駆動モータ 3 4 2 が故障することを防止することができる。

【0 2 4 3】

なお、遊技者が傾倒装置 3 1 0 を掴んでいない場合、操作デバイス 3 0 0 の構成上、円板カム 3 4 4 を一回転させれば傾倒装置 3 1 0 は第 1 状態を経由する。そのため、本実施形態では、駆動モータ 3 4 2 を所定角度（例えば、3 6 0 °）回転させる間に下枠部材 3 2 0 の左側検出センサ 3 2 4 L が ON 状態とならない場合（傾倒装置 3 1 0 が第 1 状態とならない場合）に、遊技者が、傾倒装置 3 1 0 を把持固定するという不要な操作を故意に行っていると判断して、その把持動作を止めるように、例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示することにより報知しつつ、駆動モータ 3 4 2 の回転を停止する。

【0 2 4 4】

これにより、遊技者が故意に誤操作を行っている場合を選択して、その時にのみ、誤操作を止めるよう報知することが可能となると共に、早期に駆動モータ 3 4 2 を停止して、故障を防止することができる。

【0 2 4 5】

なお、伝達ギア 3 4 3 b と可動クラッチ 3 4 3 c とが離反して位相ずれが生じる場合、駆動モータの初期位相と、可動クラッチ 3 4 3 c と位相を同じくする円板カム 3 4 4 の初期位相とがずれる。そのため、位相ずれが生じる以前の状態から継続して（ステップ数などで）駆動モータ 3 4 2 を制御すると、円板カム 3 4 4 を正確に動作させることができない（位相ずれを修正できない）。

【0 2 4 6】

これに対し、本実施形態では、保護カバー部材 3 5 0 の左側検出センサ 3 5 3 L が ON 状態となったことを検出することにより、駆動装置 3 4 0 が第 1 初期状態となったことを特定することができるので、その状態を初期位置として駆動モータ 3 5 2 の制御を再開する（駆動モータ 3 4 2 の初期位相を再設定する）ことにより、伝達ギア 3 4 3 b と可動クラッチ 3 4 3 c との間で位相ずれが生じた後においても、駆動モータ 3 4 2 の位相と円板カム 3 4 4 の位相とを再度合わせた状態で制御を行うことができる。

【0 2 4 7】

これにより、傾倒装置 3 1 0 を動作させることで演出を行う場合に、駆動モータ 3 4 2 の回転制御により傾倒装置 3 1 0 に行わせようとする動作と、実際に傾倒装置 3 1 0 が行う動作との間にずれが生じることが防止される。従って、伝達ギア 3 4 3 b と可動クラッチ 3 4 3 c との間で位相ずれが生じた後においても、傾倒装置 3 1 0 を適正に動作させて演出を行うことができる。

【0 2 4 8】

ここで、図 3 9 に示すように、可動クラッチ 3 4 3 c は、伝達ギア 3 4 3 b の回転方向に関わらず、伝達ギア 3 4 3 b に対して空回りする形状から構成される。その必要性について、以下において説明する。

【0 2 4 9】

図 4 0、図 4 1、図 4 2 及び図 4 3 は、図 6 (a) の X X I I - X X I I 線における操作デバイス 3 0 0 の断面図である。なお、図 4 0 では、図 3 8 に示す状態から円板カム 3 4 4 が前転方向（矢印 C C W 方向）に 1 8 0 度回転した状態が図示され、図 4 1 では、図 4 0 に示す状態から、更に円板カム 3 4 4 が矢印 C C W 方向に回転した状態が図示される。また、図 4 2 では、図 3 8 に示す状態から円板カム 3 4 4 が後転方向（矢印 C W 方向）に 1 8 0 度回転した状態が図示され、図 4 3 では、図 4 2 に示す状態から、更に円板カム 3 4 4 が矢印 C W 方向に回転した状態が図示される。

【0250】

図 4 1 に示すように、円板カム 3 4 4 が矢印 C C W 方向に回転する場合、傾倒装置 3 1 0 は、図 4 0 に示す第 1 状態を経由して、第 2 状態へ向けて起立動作する。一方で、図 4 3 に示すように、円板カム 3 4 4 が矢印 C W 方向に回転する場合、傾倒装置 3 1 0 は、図 4 2 に示す第 1 状態のまま、その状態を維持する態様で構成される。

【0251】

これは、図 4 2 に示す状態から図 4 3 に示す状態へ向かうにつれて係合リブ 3 4 4 c が解除部材 3 4 6 から離反する態様で動作すること、のみに原因ではなく、円板カム 3 4 4 が矢印 C W 方向に回転する場合、係合リブ 3 4 4 c が解除部材 3 4 6 に当接しても、回転爪部材 3 4 7 による固定が解除されないことが原因である。即ち、円板カム 3 4 4 が矢印 C W 方向に回転する場合、係合リブ 3 4 4 c が解除部材 3 4 6 に下方から当接するが、この場合、解除部材 3 4 6 が係合リブ 3 4 4 c に持ち上げられることになり、回転爪部材 3 4 7 を押し上げる方向の負荷が生じない。そのため、回転爪部材 3 4 7 による固定が解除されることは無い。

【0252】

ここで、傾倒装置 3 1 0 の動作を遊技者視点で見える場合、図 3 8 から図 4 0 及び図 4 2 に示す第 1 状態までは、どちらも同様の動作に見え、第 1 状態となってから以降の動きが図 4 1 又は図 4 3 のどちらか異なる動作となる。

【0253】

例えば、第 1 状態に傾倒装置 3 1 0 が到達してからの動作の違いを、駆動モータ 3 4 2（図 3 9 参照）の制御により発生させても良いが、駆動モータ 3 4 2 の回転数の変化による駆動音の変化の違いで、行っている制御の態様に遊技者が気付く、これから実行される演出が遊技者に把握されてしまい、遊技者の興味を削ぐおそれがある。また、傾倒装置 3 1 0 を急停止させる動作を駆動モータ 3 4 2 の急停止で行う場合、駆動モータ 3 4 2 にかかる負担が大きくなり、駆動モータ 3 4 2 の耐久性が低下するおそれがある。

【0254】

これに対し、本実施形態によれば、図 3 8 に示す状態から、傾倒装置 3 1 0 が第 1 状態へ向けて移動し、その後の傾倒装置 3 1 0 の動作を異ならせる場合に、駆動モータ 3 4 2 の回転は、その方向が異なるのみなので、その駆動態様（振動や、音など）で、その回転方向を遊技者が把握することを困難にすることができる。そのため、例えば、第 1 状態から傾倒装置 3 1 0 が起き上がるか、第 1 状態に傾倒装置 3 1 0 が維持されるかにより、演出の期待度が変化する場合に、傾倒装置 3 1 0 が第 1 状態へ向かう動作中に、その期待度の変化を、遊技者が把握してしまうことを防止することができる。これにより、傾倒装置 3 1 0 の動作への注目力を向上させることができる。

【0255】

一方で、傾倒装置 3 1 0 が第 1 状態に到達して、更に駆動モータ 3 4 2 が回転することにより、傾倒装置 3 1 0 が起き上がるか、第 1 状態を維持するかを確認することにより、遊技者は演出の期待度の変化を把握することができるので、遊技者に、傾倒装置 3 1 0 が第 2 状態（図 3 8 参照）となり、駆動モータ 3 4 2 により第 1 状態へ向けて移動する際の、傾倒装置 3 1 0 の動きを見守るように仕向けることができる。

【0256】

即ち、傾倒装置 3 1 0 が第 2 状態である場合に、遊技者が傾倒装置 3 1 0 を把持することを抑制することができるので、駆動モータ 3 4 2 の駆動時に遊技者が誤操作することに

より傾倒装置 3 1 0 及び駆動装置 3 4 0 に過負荷が与えられることを防止することができる。

【0 2 5 7】

また、傾倒装置 3 1 0 を急停止させる演出を行うために、駆動モータ 3 4 2（図 3 9 参照）を急停止させる必要がないので、駆動モータ 3 4 2 を急停止する場合に駆動モータ 3 4 2 に与えられる負担を無くすことができ、駆動モータ 3 4 2 の耐久性を向上させることができる。

【0 2 5 8】

次いで、図 4 4 を参照して、遊技者が傾倒装置 3 1 0 を押し下げる動作をした場合にも、傾倒装置 3 1 0 が回転爪部材 3 4 7 で規制されずに上下動作をおこなう場合（第 3 の動作態様）について説明する。

10

【0 2 5 9】

図 4 4 は、図 6（a）の XX I I－XX I I 線における操作デバイス 3 0 0 の断面図である。なお、図 4 4 では、駆動装置 3 4 0 の第 1 初期状態（図 2 5 参照）から円板カム 3 4 4 が所定量前転方向（図 4 4 反時計回り）に回転された状態が図示されると共に、第 1 張出部 3 4 4 c 1 が解除部材 3 4 6 の係合部 3 4 6 d を通過しない角度で円板カム 3 4 4 を後転方向（図 4 4 時計回り）に回転させた後における傾倒装置 3 1 0 の外形が想像線で図示される。

【0 2 6 0】

図 4 4 に示すように、円板カム 3 4 4 の第 1 張出部 3 4 4 c 1 により解除部材 3 4 6 が押し下げられた状態において、第 1 張出部 3 4 4 c 1 と第 1 引込部 3 4 4 c 2 とが解除部材 3 4 6 の係合部 3 4 6 d を通過しない位置関係を保ちながら円板カム 3 4 4 を往復回転させることにより、解除部材 3 4 6 の姿勢を維持したまま、傾倒装置 3 1 0 を上下に往復動作させることができる。

20

【0 2 6 1】

この場合、回転爪部材 3 4 7 の姿勢が、解除部材 3 4 6 の姿勢変化に伴って後転方向（図 4 4 時計回り）に回転された状態で維持されるので、図 4 4 に示す態様で傾倒装置 3 1 0 が上下動作する場合に、遊技者が傾倒装置 3 1 0 を押し込み操作したとしても、傾倒装置 3 1 0 と回転爪部材 3 4 7 とが係合せず、遊技者が手を離すことにより傾倒装置 3 1 0 が第 1 状態（回転爪部材 3 4 7 が傾倒装置 3 1 0 と係合する場合に傾倒装置 3 1 0 が上昇を規制される位置）よりも上方へ移動すると共に上下動作を継続する動作態様を実施することができる。

30

【0 2 6 2】

そのため、例えば、傾倒装置 3 1 0 の動作態様として、上述した第 1 の動作態様や、第 2 の動作態様と、図 4 4 に示す第 3 の動作態様とで、演出上の違いを設けることで、操作デバイス 3 0 0 の操作に従来とは違った意味を持たせることができる。即ち、本実施形態によれば、遊技者が傾倒装置 3 1 0 を押し込み操作して、その後、傾倒装置 3 1 0 を離すことで初めて、傾倒装置 3 1 0 が第 1 の動作態様または第 2 の動作態様で上下動作していたのか、第 3 の動作態様で上下動作していたのかを知ることができる。

【0 2 6 3】

40

演出上の違いとして、第 1 の動作態様や、第 2 の動作態様で傾倒装置 3 1 0 が上下動作する場合（傾倒装置 3 1 0 を押し込み操作した後で手を離すと傾倒装置 3 1 0 が第 1 状態で維持される場合）の方が、第 3 の動作態様で傾倒装置 3 1 0 が上下動作する場合（傾倒装置 3 1 0 を押し込み操作した後で手を離しても傾倒装置 3 1 0 が上下動作を継続する場合）に比較して大当たりの期待度が高いという違いを設けたとすると、遊技者が傾倒装置 3 1 0 を押し込む時だけでなく、傾倒装置 3 1 0 から手を離すときにも、大当たりするかどうかの期待度を認識する機会を得ることができるので、操作デバイス 3 0 0 を遊技者が注目するタイミングを多く設けることができる。これにより、操作デバイス 3 0 0 の注目度を向上させることができる。

【0 2 6 4】

50

次いで、図４５から図４９を参照して第２実施形態について説明する。第１実施形態では、解除部材３４６が押し上げられた場合に回転爪部材３４７の状態が維持される場合を説明したが、第２実施形態における操作デバイス２３００は、駆動装置２３４０がスライド爪部材２３４８を備え、解除部材２３４６が押し上げられた場合にスライド爪部材２３４８がスライド動作する態様で構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。まず、図４５及び図４６を参照して、第１実施形態との差異について説明する。

【０２６５】

図４５（ａ）は、第２実施形態におけるスライド爪部材２３４８の側面図であり、図４５（ｂ）は、回転板部材２３４７の側面図であり、図４５（ｃ）は、解除部材２３４６の側面図である。

10

【０２６６】

図４６（ａ）及び図４６（ｂ）は、解除部材２３４６と回転板部材２３４７とスライド爪部材２３４８との連動を示す解除部材２３４６と回転板部材２３４７とスライド爪部材２３４８との側面図である。

【０２６７】

図４６（ａ）では、解除部材２３４６に対して回転板部材２３４７が第２スプリングＳＰ２の付勢方向終端位置まで回転した角度大状態が図示され、図４６（ｂ）では、解除部材２３４６に対して回転板部材２３４７が第２スプリングＳＰ２の付勢力に抗して終端位置まで回転した角度小状態が図示される。なお、円板カム３４４に当接されることにより解除部材２３４６が回転する状態は、角度大状態と角度小状態との間の状態（凸設ピン３４６ｂが案内長孔３４７ｂの中間位置に配置された状態）となる（図４８参照）。

20

【０２６８】

図４５及び図４６に示すように、駆動装置２３４０（図４７参照）は、軸部３４１ｃ（図４７参照）に軸支される機能部材として、解除部材２３４６と、回転板部材２３４７と、その回転板部材２３４７を挟んで解除部材２３４６の反対側に配設されると共に傾倒装置２３１０（図４７参照）の回転軸を中心とする円弧軌道にそってスライド移動可能に構成されるスライド爪部材２３４８と、を主に備える。なお、解除部材２３４６と回転板部材２３４７とスライド爪部材２３４８とにおいて、第１実施形態と同様の機能を有する構成については、同一の符号を付し、その説明は省略する。

30

【０２６９】

図４５（ａ）に示すように、スライド爪部材２３４８は、レール部２３４７ｆにスライド可能に内嵌される態様で湾曲した形状から形成される湾曲部２３４８ａと、その湾曲部２３４８ａの上端部において前方（図４５左方）へ鉤状に凸設される鉤状部２３４８ｂと、それら湾曲部２３４８ａ及び鉤状部２３４８ｂの厚み方向（図４７（ａ）紙面垂直方向）に重ねて配設されると共に湾曲部２３４８ａよりも幅広の湾曲した板形状から形成される補強部２３４８ｃと、その補強部２３４８ｃの下端部において解除部材２３４６へ向けて円柱状に凸設される凸設ピン２３４８ｄと、を主に備える。

【０２７０】

湾曲部２３４８ａは、その幅の長さが、レール部２３４７ｆの離間幅よりも若干短い長さに設定される。そのため、スライド爪部材２３４８の湾曲部２３４８ａが、レール部２３４７ｆに内嵌される状態において、回転板部材２３４７に対してスライド移動可能に構成される。

40

【０２７１】

鉤状部２３４８ｂは、形状が第１実施形態の鉤状部３４７ｄと同様であり、その下側面に磁性材料が配設される。この磁性材料は、後述する傾倒装置２３１０の底板部２３１１ａと吸着する磁力を発生させるための磁性材料である。

【０２７２】

補強部２３４８ｃは、組立状態（図４６参照）において回転板部材２３４７のスライド爪部材２３４８と対面する面の反対側の面と対面する部分であり、湾曲部２３４８ａより

50

も幅広に形成されることにより、スライド爪部材 2 3 4 8 を補強する部分である。

【0 2 7 3】

凸設ピン 2 3 4 8 d は、解除部材 2 3 4 6 の機能長孔 2 3 4 6 e に挿通される円柱部材であり、本体板部 2 3 4 8 e に挿通固定される金属棒により構成される。解除部材 2 3 4 6 が回転板部材 2 3 4 7 に対して相対回転することで凸設ピン 2 3 4 8 d が機能長孔 2 3 4 6 e の側面に押され、スライド爪部材 2 3 4 8 がスライド移動する。

【0 2 7 4】

回転板部材 2 3 4 7 は、軸支孔 3 4 7 a と、案内長孔 3 4 7 b と、挿通孔 3 4 7 c と、引下用孔 3 4 7 e と、に加えて、スライド爪部材 2 3 4 8 のスライド動作を案内するレール部 2 3 4 7 f と、スライド爪部材 2 3 4 8 の凸設ピン 2 3 4 8 d が挿通される支持長孔 2 3 4 7 g と、を備える。

10

【0 2 7 5】

レール部 2 3 4 7 f は、回転板部材 2 3 4 7 の上端部から延設される一对の板状部から形成され、それら一对の板状部の対向配置される側面は、回転板部材 2 3 4 7 が前転方向（図 4 6 反時計回り）の終端位置に配置された状態において、軸部 3 1 4（図 4 7 参照）を中心とする円弧に沿った湾曲形状から形成される。

【0 2 7 6】

支持長孔 2 3 4 7 g は、レール部 2 3 4 7 f と同様に、軸部 3 1 4（図 4 7 参照）を中心とする円弧に沿った湾曲形状から形成される。支持長孔 2 3 4 7 g に凸設ピン 2 3 4 8 d が挿通された状態でスライド爪部材 2 3 4 8 をスライド移動させる場合、スライド爪部材 2 3 4 8 をレール部 2 3 4 7 f と支持長孔 2 3 4 7 g とで支持することができ、スライド爪部材 2 3 4 8 がぐらつくことを抑制することができる。

20

【0 2 7 7】

解除部材 2 3 4 6 は、軸支孔 3 4 6 a と、凸設ピン 3 4 6 b と、挿通孔 3 4 6 c と、係合部 3 4 6 d と、に加えて、厚さ方向に穿設される長孔である機能長孔 2 3 4 6 e を備える。

【0 2 7 8】

機能長孔 2 3 4 6 e は、スライド爪部材 2 3 4 8 の凸設ピン 2 3 4 8 d の直径よりも若干幅の広い長孔として構成され、軸支孔 3 4 6 a を中心とした円弧に沿った湾曲形状から構成される第 1 長孔部 2 3 4 6 e 1 と、その第 1 長孔部 2 3 4 6 e の一方の端部から軸支孔 3 4 6 a の反対方向へ向かって傾斜する方向に延設される第 2 長孔部 2 3 4 6 e 2 と、を主に備える。

30

【0 2 7 9】

図 4 6 に示すように、解除部材 2 3 4 6 が回転板部材 2 3 4 7 に対して回転し、角度大状態と角度小状態との間で状態が変化すると、スライド爪部材 2 3 4 8 がレール部 2 3 4 7 f の湾曲形状に沿ってスライド移動する。

【0 2 8 0】

機能長孔 2 3 4 6 e が凸設ピン 2 3 4 8 d の直径よりも若干幅の広い長孔として構成されるので、解除部材 2 3 4 6 の移動に対する時間遅れ無しに、解除部材 2 3 4 6 の移動速度がそのまま凸設ピン 2 3 4 8 d の移動速度に反映される。

40

【0 2 8 1】

即ち、解除部材 2 3 4 6 を素早く回転させれば、スライド爪部材 2 3 4 8 が素早くスライド動作する一方で、解除部材 2 3 4 6 を回転させる速度を遅くすれば、スライド爪部材 2 3 4 8 の動作速度も遅くなる。

【0 2 8 2】

図 4 6（a）に示すように、角度大状態では、スライド爪部材 2 3 4 8 がスライド方向に引っ張られたとしても、第 1 円弧部 2 3 4 6 e 1 が軸支孔 3 4 6 a を中心とする円弧に沿った形状とされるので、凸設ピン 2 3 4 8 d から機能長孔 2 3 4 6 e にかかる負荷が軸支孔 3 4 6 a を通る直線方向に向けられる。そのため、解除部材 2 3 4 6 を回転させる力が発生せず、スライド爪部材 2 3 4 8 がスライド移動することを防止することができ

50

る。

【0283】

即ち、本実施形態では、解除部材2346が回転動作することによりスライド爪部材2347がスライド移動することはあっても、角度大状態の時にスライド爪部材2347が引っ張られることによりスライド爪部材2347がスライド移動することは無い。従って、第1実施形態と同様に、傾倒装置2310を第1状態に配置した場合においてスライド爪部材2348を傾倒装置2310に係合させることにより、傾倒装置2310の上昇を規制することができる。

【0284】

図47から図49は、傾倒装置2310の姿勢の変化を時系列で図示する図面であって、図6(a)のXXII-XXII線に対応する線における操作デバイス2300の断面図である。なお、図47では、円板カム344の第2引込部344c4が解除部材2346の係合部346dの下方に配置された状態が図示され、図48では、図47に示す状態から円板カム344が後転方向(図47時計回り)に回転され解除部材2346の係合部346dが押し上げられた状態が図示され、図49では、図48に示す状態から円板カム344が後転方向(図48時計回り)に回転され解除部材2346が第2スプリングSP2の付勢力により復帰された状態が図示される。

【0285】

本実施形態では、傾倒装置2310の底板部2311aが、開口部311bの下側縁部付近において上側側面に固定されると共に磁性材料から構成される磁石部2311a1を備える。

【0286】

図47に示す状態において、磁石部2311a1と鉤状部2348bとが磁力により吸着する。この状態から傾倒装置2310を遊技者が押し込み操作する場合、傾倒装置2310の姿勢変化により磁石部2311a1と鉤状部2348bとの吸着が外れるので、傾倒装置2310からスライド爪部材2348に大きな負荷が与えられることは無い。

【0287】

図48に示すように、解除部材2346が押し上げられると、その動作に連動してスライド爪部材2348が上昇方向にスライド動作する。このとき、磁石部2311a1と鉤状部2348bとは磁力により吸着しているので、解除部材2346が素早く動作すると、傾倒装置2310の動作も素早くなる。

【0288】

従って、ねじりバネ315の付勢力により傾倒装置2310が上昇方向に回転する速度とは異なった速度でスライド爪部材2348をスライド動作させることにより、スライド爪部材2348を後転方向(図48時計回り)に回転させ傾倒装置2310の上昇移動の規制を解除する場合の上昇移動とは異なった速度で傾倒装置2310を上昇移動させることができる(第4の動作態様)。即ち、傾倒装置2310が上昇方向に移動する速度を変化させることができる。

【0289】

図49に示すように、円板カム344と解除部材2346との係合が解除されると、解除部材2346は第2スプリングSP2の付勢力により後転方向(図48時計回り)に回転する。これによりスライド爪部材2348は第1状態へ復帰される。

【0290】

図47から図49に示す動作態様を可能とすることにより、第1実施形態で説明した第1から第3の動作態様と合わせて、4個の動作態様で傾倒装置2310を動作させることができる。動作態様が増えるほど、動作態様と、大当たりの期待度との対応付けをしておくことにより、遊技者が操作デバイス2300を先読みの手段として利用しやすくなるので、遊技者にとっての操作デバイス2300の注目度を向上させることができる。

【0291】

また、本実施形態によれば、図48に示すように、スライド爪部材2348が上昇する

10

20

30

40

50

ことにより傾倒装置 2 3 1 0 を上昇させる場合、スライド爪部材 2 3 4 8 の鉤状部 2 3 4 8 b と傾倒装置 2 3 1 0 の磁石部 2 3 1 1 a 1 との間の磁力吸着により傾倒装置 2 3 1 0 が上昇することになるので、磁力を大きく確保することにより、ねじりバネ 3 1 5 の付勢力で傾倒装置 2 3 1 0 を上昇させる場合に比較して、傾倒装置 2 3 1 0 にかけられる負荷を上昇させることができる。

【0292】

即ち、通常では、遊技者が傾倒装置 2 3 1 0 の上部に手を置いている場合に、スライド爪部材 2 3 4 8 による規制を解除した際に、手の重みにより傾倒装置 2 3 1 0 が上昇することが防止されとしても（ねじりバネ 3 1 5 による付勢力が手の重みを持ち上げるほどに大きくは無いとしても）、磁力が手の重みを持ち上げ可能な程度に大きければ、図 4 8 に示す状態において、遊技者の手を持ち上げる態様で傾倒装置 2 3 1 0 を上昇させることができる。

【0293】

これにより、傾倒装置 2 3 1 0 を上昇させる際に、その上昇方向への負荷（下方への負荷に対して傾倒装置 2 3 1 0 の姿勢を維持しようとする力）に違いを設けることができる。そのため、傾倒装置 2 3 1 0 を押し込み操作する前に傾倒装置 2 3 1 0 の上部に手を置く方法で遊技を行う遊技者が、その負荷の違いを感じることができる。

【0294】

例えば、その負荷の違いと大当たりの期待度との対応付けをしておくことにより、遊技者が操作デバイス 2 3 0 0 を先読み的手段として利用しやすくなるので、遊技者にとっての操作デバイス 2 3 0 0 の注目度を向上させることができる。

【0295】

次いで、図 5 0 から図 5 2 を参照して、第 3 実施形態について説明する。第 1 実施形態では、傾倒装置 3 1 0 が第 1 状態であるか遊技者に押し込まれた状態であるかを検出センサ 3 2 4 L, 3 2 4 R で検出可能な場合を説明したが、第 3 実施形態における操作デバイス 3 3 0 0 は、傾倒装置 3 3 1 0 が第 1 状態と遊技者に押し込まれた状態との途中の状態にあるか遊技者に押し込まれた状態であるかを検出センサ 3 2 4 L, 3 2 4 R で検出可能とする態様で構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【0296】

図 5 0 は、第 3 実施形態における傾倒装置 3 3 1 0 の側面図である。図 5 0 に示すように、傾倒装置 3 3 1 0 は、ケース本体 3 3 1 1 の底板部 3 1 1 a から下方に延設される右側検出片 3 1 1 g R と、第 1 実施形態における左側検出片 3 1 1 g L と同じ位置（傾倒装置 3 3 1 0 の回転軸に垂直な面であって回転軸方向の中心位置に配置される面に対して右側検出片 3 1 1 g R の反対側の位置）において延設される左側検出片 3 3 1 1 g L と、を備える。左側検出片 3 3 1 1 g L は、右側検出片 3 1 1 g R よりも延設長さが長くされ、第 1 実施形態における左側検出片 3 1 1 g L に比較して、その延設長さが短くされる。

【0297】

図 5 1 (a) 及び図 5 1 (b) は、操作デバイス 3 3 0 0 の側面図である。なお、図 5 1 (a) では、傾倒装置 3 3 1 0 が第 1 状態とされ、図 5 1 (b) では、傾倒装置 3 3 1 0 が押し込み操作される途中の状態が図示される。また、図 5 1 (a) 及び図 5 1 (b) において、理解を容易にするために、下枠部材 3 2 0、上枠部材 3 3 0 及び保護カバー装置 3 5 0 の外形が想像線で図示される一方で、各検出センサ 3 2 4 L, 3 2 4 R 及びボイスコイルモータ 3 5 2 が実線で図示されると共に、各検出センサ 3 2 4 L, 3 2 4 R と各検出片 3 3 1 1 g L, 3 1 1 g R とが重なる部分は模式的に図示される。

【0298】

図 5 1 (a) に示すように、傾倒装置 3 3 1 0 が第 1 状態とされる場合、左側検出片 3 3 1 1 g L は左側検出センサ 3 2 4 L に挿通されていないと共に右側検出片 3 1 1 g R は右側検出センサ 3 2 4 R に挿通されていない（左側検出センサ 3 2 4 L が OFF 状態かつ右側検出センサ 3 2 4 R が OFF 状態）。

【0299】

図51(b)に示すように、傾倒装置3310が第1状態から押し込み終端まで押し込み操作される途中の状態である場合、左側検出片3311gLは左側検出センサ324Lに挿通されている一方で、右側検出片311gRは右側検出センサ324Rに挿通されていない(左側検出センサ324LがON状態かつ右側検出センサ324RがOFF状態)。

【0300】

これら各検出センサ324L、324Rの状態の変化を検出することにより、傾倒装置3310が第1状態と押し込み終端まで押された状態との途中の状態とされた場合に、それが押し込み途中の状態なのか、戻る途中の状態なのかを検出することができる。

10

【0301】

即ち、左側検出センサ324LがON状態かつ右側検出センサ324RがOFF状態であれば、傾倒装置3310は第1状態と押し込み終端まで押された状態との途中の状態となっているが、それが、左側検出センサ324LがOFF状態かつ右側検出センサ324RがOFF状態から変化した状態であることを検出することで、傾倒装置3310が押し込み操作の途中の状態であると判定することができる。

【0302】

図52(a)及び図52(b)は、操作デバイス3300の側面図である。なお、図52(a)では、傾倒装置3310が押し込み終端まで押し込まれた状態が図示され、図52(b)では、傾倒装置3310が押し込み終端から第1状態へ向かう途中の状態が図示される。また、図51(a)及び図51(b)において、理解を容易にするために、下枠部材320、上枠部材330及び保護カバー装置350の外形が想像線で図示される一方で、各検出センサ324L、324R及びボイスコイルモータ352が実線で図示されると共に、各検出センサ324L、324Rと各検出片3311gL、311gRとが重なる部分は模式的に図示される。

20

【0303】

図52(a)に示すように、傾倒装置3310が押し込み終端まで押し込まれた状態では、左側検出片3311gLは左側検出センサ324Lに挿通されると共に右側検出片311gRは右側検出センサ324Rに挿通される(左側検出センサ324LがON状態かつ右側検出センサ324RがON状態)。

30

【0304】

図52(b)に示すように、傾倒装置3310が第1状態と押し込み終端に配置される状態との間の状態である場合、左側検出片3311gLは左側検出センサ324Lに挿通されている一方で、右側検出片311gRは右側検出センサ324Rに挿通されていない(左側検出センサ324LがON状態かつ右側検出センサ324RがOFF状態)。

【0305】

左側検出センサ324LがON状態かつ右側検出センサ324RがOFF状態であれば、傾倒装置3310は第1状態と押し込み終端まで押された状態との途中の状態となっているが、それが、左側検出センサ324LがON状態かつ右側検出センサ324RがON状態から変化した状態であることを検出することで、傾倒装置3310が第1状態へ戻る途中の状態であると判定することができる。

40

【0306】

ここで、ボイスコイルモータ352の駆動力を傾倒装置3310に伝達して傾倒装置3310を上昇させる補助的な負荷を与える場合、傾倒装置3310が下降動作する間にボイスコイルモータ352を傾倒装置3310に衝突させるよりも、傾倒装置3310が上昇動作する間にボイスコイルモータ352を傾倒装置3310に衝突させる方が、効果的に傾倒装置3310を上昇させる負荷を与えることができる。

【0307】

そのため、図52(b)に示すように、各検出センサ324L、324Rの検出履歴から傾倒装置3310の動作方向を判定し、傾倒装置3310が上昇途中であって、かつ第

50

1 状態までは到達していない時にボイスコイルモータ 3 5 2 を駆動させることにより、ボイスコイルモータ 3 5 2 の駆動力を傾倒装置 3 3 1 0 に効果的に伝達することができ、傾倒装置 3 3 1 0 の上昇速度を向上させることができる。

【0308】

ここで、駆動モータ 3 4 2（図 1 8 参照）の駆動力を抑えるためにねじりバネ 3 1 5 の付勢力を抑えた場合、第 1 状態から傾倒装置 3 3 1 0 を押し込み操作した後の傾倒装置 3 3 1 0 の上昇速度が遅くなる。この場合、遊技者が傾倒装置 3 3 1 0 を連打操作したとしても、傾倒装置 3 3 1 0 の上昇動作が遊技者の手の動きに追従せず、連打操作を快適に行うことができない。

【0309】

これに対し、本実施形態によれば、ボイスコイルモータ 3 5 2 の駆動力を効果的に用いることで、ねじりバネ 3 1 5 の付勢力のみで傾倒装置 3 3 1 0 が上昇動作する場合に比較して傾倒装置 3 3 1 0 が上昇する速度を向上させることができるので、傾倒装置 3 3 1 0 の連打操作を快適に行わせることができる。

【0310】

次いで、図 5 3 から図 5 5 を参照して、第 4 実施形態について説明する。第 1 実施形態では、傾倒装置 3 1 0 が第 1 状態であるか遊技者に押し込まれた状態であるかを検出センサ 3 2 4 L, 3 2 4 R で検出可能な場合を説明したが、第 4 実施形態における操作デバイス 4 3 0 0 は、傾倒装置 4 3 1 0 が第 2 状態から第 1 状態へ変化する途中の動作速度を検出しその検出結果によってボイスコイルモータ 3 5 2 の駆動方法を変化させる態様とされる。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【0311】

図 5 3 は、第 4 実施形態における傾倒装置 4 3 1 0 の側面図である。図 5 3 に示すように、傾倒装置 4 3 1 0 は、ケース本体 4 3 1 1 の張出凸設部 3 1 1 j の正面側から板状に凸設される正面検出片 4 3 1 1 k を備える。

【0312】

正面検出片 4 3 1 1 k は、下枠部材 4 3 2 0 の底板部 4 3 2 1 に配設される上側検出センサ 4 3 2 1 d と下側検出センサ 4 3 2 1 e と（図 5 4 参照）の検出溝（スリット）を通過可能に構成され、各検出センサ 4 3 2 1 d, 4 3 2 1 e の検出タイミングにより傾倒装置 4 3 1 0 の動作速度を判定するための部分である。

【0313】

図 5 4（a）及び図 5 4（b）は、操作デバイス 4 3 0 0 の押し下げ操作を時系列で図示する操作デバイス 4 3 0 0 の側面図である。なお、図 5 4（a）では、傾倒装置 4 3 1 0 が第 2 状態とされ、図 5 4（b）では、図 5 4（a）に示す状態から傾倒装置 4 3 1 0 が押し込み操作され正面検出片 4 3 1 1 k が下側検出センサ 4 3 2 1 e を下方へ向けて通過した状態が図示される。また、図 5 4（a）及び図 5 4（b）において、理解を容易にするために、下枠部材 4 3 2 0、上枠部材 3 3 0 及び保護カバー装置 3 5 0 の外形が想像線で図示される一方で、各検出センサ 3 2 4 L, 3 2 4 R, 4 3 2 1 d, 4 3 2 1 e 及びボイスコイルモータ 3 5 2 が実線で図示される。

【0314】

図 5 4（a）及び図 5 4（b）に示すように、下枠部材 4 3 2 0 は、底板部 4 3 2 1 の正面側の部分に、上側検出センサ 4 3 2 1 d 及び下側検出センサ 4 3 2 1 e を備える。上側検出センサ 4 3 2 1 d 及び下側検出センサ 4 3 2 1 e はフォトカプラ形式のセンサであって、検出溝を正面検出片 4 3 1 1 k が通過可能な向きに向けた姿勢で配設される。なお、本実施形態では上側検出センサ 4 3 2 1 d 及び下側検出センサ 4 3 2 1 e が、傾倒装置 4 3 1 0 の回転軸を中心とした円弧軌道上に 20° 間隔で配置される。

【0315】

図 5 4（a）に示す状態から、遊技者が傾倒装置 4 3 1 0 を押し込み操作することにより、図 5 4（b）に示す状態へ変化した場合、正面検出片 4 3 1 1 k が上側検出センサ 4

10

20

30

40

50

3 2 1 dと下側検出センサ4 3 2 1 eとを順番に通過する。その通過のタイミングの間隔を検出することにより、傾倒装置4 3 1 0の動作速度の大小を判定することができ、その判定によりボイスコイルモータ3 5 2を駆動するか否かを選択する。

【0 3 1 6】

ここで、第2位置から傾倒装置4 3 1 0を押し込み操作する場合、その押し込み長さが長くなることから（加速度をかけられる期間が長いので）、押し込み長さが短い操作ボタンに比較して、傾倒装置4 3 1 0の動作速度の上限が高くなる。従って、減速の手段を何ら持たない場合、遊技者が全力で押し込み操作する時のための安全対策として、傾倒装置4 3 1 0を丈夫に作っておく必要があり、傾倒装置4 3 1 0が重くなりがちであるという課題が生じる。

10

【0 3 1 7】

また、傾倒装置4 3 1 0が押し込み終端付近に配置された時にのみ傾倒装置4 3 1 0に付勢力をかける弾性バネを内蔵し、その弾性バネの付勢力により傾倒装置4 3 1 0を減速させることもできる。しかし、この場合、力の弱い遊技者や、そっと押し込み操作をする決めている遊技者にとっては、押し込み位置付近で常に反力が大きくなることが押し込み操作の負担となり、疲労感を感じやすくなることから、傾倒装置4 3 1 0の押し込み操作を快適に行うことができなくなる恐れがある。

【0 3 1 8】

これに対し、本実施形態では、上側検出センサ4 3 2 1 dと下側検出センサ4 3 2 1 eとが、それぞれON状態とOFF状態とで切り替わるタイミングの間隔により、ボイスコイルモータ3 5 2を駆動するか否かを決定することにより、必要の無いときにまで傾倒装置4 3 1 0に強い反力がかけられることを防止することができる。

20

【0 3 1 9】

即ち、例えば、上側検出センサ4 3 2 1 dと下側検出センサ4 3 2 1 eとが、それぞれON状態とOFF状態とで切り替わるタイミングの間隔が、所定期間（例えば1秒）よりも長い場合には、ボイスコイルモータ3 5 2を駆動しない一方、上述したタイミングの間隔が、所定期間よりも短い場合にはボイスコイルモータ3 5 2を駆動する態様で制御する。

【0 3 2 0】

これにより、傾倒装置4 3 1 0の押し込み操作の操作速度が遅い場合には、遊技者が傾倒装置4 3 1 0から感じる反力は、ねじりバネ3 1 5が生じる付勢力のみであり、弱い力でも傾倒装置4 3 1 0を容易に押し込み操作することができる。

30

【0 3 2 1】

更に、傾倒装置4 3 1 0の押し込み操作の操作速度が速い場合には、傾倒装置4 3 1 0に対する反力として、ねじりバネ3 1 5により生じる付勢力だけでなく、押し込み終端において、ボイスコイルモータ3 5 2が発生させる駆動力を加えることができる。そのため、傾倒装置4 3 1 0の操作速度を抑制することができる。

【0 3 2 2】

なお、本実施形態では、図5 4（b）に示すように、傾倒装置4 3 1 0の張出凸設部3 1 1 jが下枠部材4 3 2 0の下方に張り出すよりも前に、ボイスコイルモータ3 5 2を駆動しておき、ボイスコイルモータ3 5 2の可動部材を傾倒装置4 3 1 0に近接する側に予め押し出しておく態様で制御される。

40

【0 3 2 3】

これにより、ボイスコイルモータ3 5 2の可動部材の押し出し途中に傾倒装置4 3 1 0とボイスコイルモータ3 5 2とが衝突する場合に比較して、傾倒装置4 3 1 0に加えられる衝撃を抑制することができる。

【0 3 2 4】

図5 5（a）及び図5 5（b）は、操作デバイス4 3 0 0の側面図である。なお、図5 5（a）では、傾倒装置4 3 1 0が第1状態から押し込み終端まで押し込まれる途中の状態が図示され、図5 5（b）では、傾倒装置4 3 1 0が押し込み終端へ到達した状態が図

50

示される。

【0325】

また、図55(a)及び図55(b)において、理解を容易にするために、下枠部材4320、上枠部材330及び保護カバー装置350の外形が想像線で図示される一方で、各検出センサ324L、324R、4321d、4321e及びボイスコイルモータ352が実線で図示される。

【0326】

図55(a)に示すように、傾倒装置4310を第2状態から高速で押し込み操作した場合、傾倒装置4310が第1状態から押し込み終端へ到達する途中の状態において、傾倒装置4310の張出凸設部311jとボイスコイルモータ352とが当接される。

10

【0327】

傾倒装置4310を押し込み操作することにより、張出凸設部311jがボイスコイルモータ352を移動させる方向が、ボイスコイルモータ352の伸張方向D41に沿った方向となるので、ボイスコイルモータ352を縮小方向に移動させることに押し込み操作の力を消費することができる。従って、傾倒装置4310の移動は継続しながら、ボイスコイルモータ352の駆動力で傾倒装置4310を押し上げる方向の負荷を加えることができ、傾倒装置4310を減速させることができる。

【0328】

このとき、ボイスコイルモータ352は、ディスクブレーキのように摩擦で負荷を加える構造では無く、電磁力で負荷を加える構造であるため、部材の損傷が抑えられ、耐久性を確保することができる。

20

【0329】

図55(a)に示す状態においては、傾倒装置4310の張出凸設部311jと、ボイスコイルモータ352とが既に当接しているので、図55(a)に示す状態（左側検出センサ324LはON状態）からボイスコイルモータ352に流す電流を徐々に増加させることにより、傾倒装置4310にボイスコイルモータ352から加えられる反力を徐々に増加させることができる。

【0330】

従って、傾倒装置4310の張出凸設部311jと、ボイスコイルモータ352とが当接するタイミングで遊技者が感じる反力は抑制しながら、傾倒装置4310が第1状態から押し込み終端へ向かう途中における減速効果を向上させることができる。

30

【0331】

図55(b)に示すように、傾倒装置4310が押し込み終端位置に配置されると、右側検出センサ324RがON状態となる。この状態において、傾倒装置4310は下枠部材4320に回転方向で当接し下降が停止する。そのため、ボイスコイルモータ352により傾倒装置4310を減速させることが不要となる。

【0332】

本実施形態では、図55(b)に示す状態において、ボイスコイルモータ352が振動動作（伸張方向への移動と、縮小方向への移動とを繰り返す動作）を行う。これにより、傾倒装置4310を押し込み終端まで押し込み操作した後、傾倒装置4310に手を乗せ続けている遊技者に対して振動を伝える演出を行うことができる。

40

【0333】

即ち、ボイスコイルモータ352を、傾倒装置4310の押し込み操作の速度を減少させる目的と、押し込み終端位置に配置された傾倒装置4310を振動させることにより振動演出を行う目的とに利用することができる。

【0334】

次いで、図56から図68を参照して、第5実施形態における操作デバイス5300について説明する。

【0335】

第1実施形態では、ボイスコイルモータ352を振動させることにより、傾倒装置31

50

0を押し込み操作する遊技者へ振動を伝える場合を説明したが、第5実施形態における操作デバイス5300は、下枠部材5320に、重心が偏心した位置に配置される錘部材5412を回転させる駆動モータ5411を備え、その駆動モータ5411の回転に基づいて、下枠部材5320に触れる遊技者へ振動を伝える態様で構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。まず、図56及び図57を参照して、第1実施形態との構成の差異について説明する。

【0336】

図56は、第5実施形態における操作デバイス5300の分解正面斜視図であり、図57は、操作デバイス5300の分解背面斜視図である。

【0337】

図56及び図57に示すように、操作デバイス5300は、第1実施形態における操作デバイス300と比較して、下枠部材320が下枠部材5320とされ、駆動装置340が駆動装置5340とされると共に、保護カバー部材350からボイスコイルモータ352が省略される。傾倒装置310及び上枠部材330は、第1実施形態と同様の構成とされる。

【0338】

下枠部材5320には、駆動モータ5411を備える振動装置5400が配設され、駆動装置5340には、伝達軸棒5343にワンタッチで固定される円板カム5344が配設される。まず、図58から図61を参照して振動装置5400について説明し、その後、円板カム5344について説明する。

【0339】

図58は、下枠部材5320及び振動装置5400の分解正面斜視図である。図58に示すように、振動装置5400は、扇形状の錘部材5412を回転駆動させる伝達装置5410と、伝達装置5410と、その伝達装置5410の駆動モータ5411を収容すると共に柔軟な材料から構成される柔軟部材5420と、上面が開放される有底皿状に形成され、錘部材5412と柔軟部材5420とを区画を分けて収容すると共に下枠部材5320の底板部5321に締結固定される収容部材5430と、を主に備える。

【0340】

伝達装置5410は、回転駆動の電気モータから形成される駆動モータ5411と、外形が扇形状とされると共に駆動モータ5411の回転軸に、扇の要に該当する部分が軸支される錘部材5412と、を主に備える。

【0341】

駆動モータ5411は、軸が張り出す側の側面に、左右一対で配設されると共に金属材料からフランジ状に形成される固定部5411aを備える。

【0342】

錘部材5412は、その半径が半径Raとされ、駆動モータ5411の回転軸と偏心して軸支される。そのため、駆動モータ5411が回転駆動することで、錘部材5412の重心位置が変動し、駆動モータ5411ごと振動し得る態様で構成される。

【0343】

柔軟部材5420は、駆動モータ5411が軸方向に沿って挿入されると共に、その挿入される側の反対側に底を有する円筒容器形状から構成される本体部5421と、組立状態において、本体部5421の径方向左右および下方に、それぞれ一対のリブ状に凸設されるリブ状脚部5422と、本体部5421の開放部側において左右に凸設されるリブ状脚部5422の間を連結すると共に固定部5411aが埋め込まれる姿勢維持部5423と、本体部5421の上面から上方へ向けて一対の柱状に凸設される凸設脚部5424と、を主に備える。

【0344】

本体部5421は、駆動モータ5411の軸方向長さと同じ深さで容器形状の深さが構成される。そのため、駆動モータ5411を本体部5421に挿入しきった状態において、駆動モータ5411の軸側の端面と、本体部5421の開口側の端面とが同一面上に形

10

20

30

40

50

成される。また、この状態において、固定部 5 4 1 1 a が姿勢維持部 5 4 2 3 に埋め込まれる。

【0 3 4 5】

リブ状脚部 5 4 2 2 は、本体部 5 4 2 1 の左右側と下側とに形成されるが、左右側には姿勢維持部 5 4 2 3 が配設される分だけ、左右側のリブ状脚部 5 4 2 2 の方が下側のリブ状脚部 5 4 2 2 に比較して変形抵抗が大きくなる。

【0 3 4 6】

凸設脚部 5 4 2 4 は、柱状に凸設されるので、後述する傾倒装置 3 1 0 との当接において、荷重を一点に集中させやすくすることができる。従って、柔軟部材 5 4 2 0 を傾倒装置 3 1 0 の傾倒により変形させる際の、傾倒装置 3 1 0 の傾倒角度に対する柔軟部材 5 4 2 0 の変形度合いの分解能を細かくすることができる。

10

【0 3 4 7】

収容部材 5 4 3 0 は、組立状態において、駆動モータ 5 4 1 1 及び柔軟部材 5 4 2 0 が収容される第 1 収容部 5 4 3 1 と、その第 1 収容部 5 4 3 1 に隣設されると共に錘部材 5 4 1 2 が収容される第 2 収容部 5 4 3 2 と、それら第 1 収容部 5 4 3 1 及び第 2 収容部 5 4 3 2 の接続面において上面から下方へ向けて凹設される凹溝 5 4 3 3 と、を主に備える。

【0 3 4 8】

第 1 収容部 5 4 3 1 の深さは、下側のリブ状脚部 5 4 2 2 が底に付くまで柔軟部材 5 4 2 0 を挿入し、挿入する際にかけた負荷を解除した場合（組立負荷解除状態）に、上面から凸設脚部 5 4 2 4 が張り出す深さとされる。

20

【0 3 4 9】

第 2 収容部 5 4 3 2 の深さは、組立負荷解除状態において錘部材 5 4 1 2 の回転軌跡よりも外方まで凹設される深さである一方、凸設脚部 5 4 2 4 に遊技者が負荷をかけ柔軟部材 5 4 2 0 が変形した場合（組立負荷状態）において錘部材 5 4 1 2 の回転軌跡に干渉する深さとされる。

【0 3 5 0】

凹溝 5 4 3 3 は、幅寸法が、駆動モータ 5 4 1 1 の回転軸の直径よりも若干広い寸法とされ、深さ寸法が、組立負荷状態における駆動モータ 5 4 1 1 の回転軸よりも若干下方に延びた寸法とされる。

30

【0 3 5 1】

図 5 9 (a) は、下枠部材 5 3 2 0 の側面図であり、図 5 9 (b) は、図 5 9 (a) の L I X b - L I X b 線における下枠部材 5 3 2 0 の部分断面図であり、図 5 9 (c) は、図 5 9 (a) の矢印 L I X c 方向視における下枠部材 5 3 2 0 の部分上面図である。なお、図 5 9 (a) では、振動装置 5 4 0 0 に対応する部分が部分的に断面視される。また、図 5 9 (a) では、傾倒装置 3 1 0 が第 1 状態とされた場合に傾倒装置 3 1 0 が占有する領域である第 1 領域 S 5 1 と、第 1 状態から遊技者に 3 度分だけ押し込まれ、押し込みの終端位置に配置された場合に傾倒装置 3 1 0 が占有する領域である終端領域 S 5 2 と、が想像線で図示される。

【0 3 5 2】

図 5 9 (a) に示すように、下側軸受け部 3 2 3 の円弧の中心軸を回転軸として形成される円軌道に沿った方向に、凸設脚部 5 4 2 4 が凸設される。そのため、傾倒装置 3 1 0 （図 5 6 参照）の角度変化に対する凸設脚部 5 4 2 4 の変形量を最大限に確保することができる。

40

【0 3 5 3】

図 5 9 (b) に示すように、凸設脚部 5 4 2 4 に負荷がかけられていない、組立負荷解除状態において、錘部材 5 4 1 2 が第 2 収容部 5 4 3 2 から離間される。

【0 3 5 4】

図 5 9 (c) に示すように、凸設脚部 5 4 2 4 は、その延設方向視において、下枠部材 5 3 2 0 の左右中心線を基準として左右対称に配置される。そのため、傾倒装置 3 1 0 の

50

底面で凸設脚部 5 4 2 4 を左右均等に押し込むことができるので、押し込み時に柔軟部材 5 4 2 0 が左右に傾く（図 5 9（b）紙面において左右に傾く）ことを防止することができる。図 5 9（b）の姿勢を保ったまま凸設脚部 5 4 2 4 を押し込むことができる。

【0355】

図 5 9（c）に示すように、下枠部材 5 3 2 0 の底板部 5 3 2 1 は、凸設脚部 5 4 2 4 を挿入可能に穿設される一対の貫通孔 5 3 2 1 d を備える。貫通孔 5 3 2 1 d は、左右方向の幅寸法が、凸設脚部 5 4 2 4 の直径寸法よりも若干大きい寸法とされることから、傾倒装置 3 1 0 が遊技者により押し込まれ、傾倒装置 3 1 0 の下側面が凸設脚部 5 4 2 4 に押し付けられる場合に、凸設脚部 5 4 2 4 の左右方向への変形を抑制することができる。従って、凸設脚部 5 4 2 4 の形状の変形を抑制し、凸設脚部 5 4 2 4 ごと本体部 5 4 2 1 を、下方（図 5 9（b）下方）へ平行移動させやすくすることができる。

10

【0356】

図 6 0（a）及び図 6 0（b）は、図 5 9（a）の L X a－L X a 線における振動装置 5 4 0 0 の断面図である。なお、図 6 0（a）では、組立負荷解除状態が図示され、図 6 0（b）では、傾倒装置 3 1 0 が終端領域 S 5 2（図 5 9（a）参照）を占有する状態において凸設脚部 5 4 2 4 が第 1 收容部 5 4 3 1 の内方へ押し込まれた後における組立負荷状態が図示される。なお、第 2 收容部 5 4 3 2 及び錘部材 5 4 1 2 の外形が想像線で図示される。

【0357】

図 6 0（a）及び図 6 0（b）に示すように、組立負荷解除状態から、振動装置 5 4 0 0 に負荷が与えられ、組立負荷状態となると、凸設脚部 5 4 2 4 及び下側のリブ状脚部 5 4 2 2 が変形すると共に、駆動モータ 5 4 1 1 及び錘部材 5 4 1 2 が下方へ変位する。

20

【0358】

組立負荷状態では、図 6 0（b）に示すように、傾倒装置 3 1 0（図 5 7 参照）に押されることにより柔軟部材 5 4 2 0 が弾性的に変形する。この変形の弾性回復力は、傾倒装置 3 1 0 を押し返す力として働き、その力は傾倒装置 3 1 0 が柔軟部材 5 4 2 0 に近接するほど大きくなるので、傾倒装置 3 1 0 が終端位置に押し込み操作された場合に傾倒装置 3 1 0 が下枠部材 5 3 2 0（図 5 7 参照）と衝突する際の衝撃を緩和することができる。また、弾性回復力による負荷なので、傾倒装置 3 1 0 が高速で移動する場合でも、時間遅れなく負荷を発生させることができる。

30

【0359】

ここで、駆動モータ 3 4 2（図 5 7 参照）の駆動力を抑えるためにねじりバネ 3 1 5 の付勢力を抑えた場合、第 1 状態（傾倒装置 3 1 0 が上昇端に配置された状態、図 3 8 参照）から傾倒装置 3 1 0 を押し込み操作した後の傾倒装置 3 1 0 の上昇速度が遅くなる。この場合、遊技者が傾倒装置 3 1 0 を連打操作したとしても、傾倒装置 3 1 0 の上昇動作が遊技者の手の動きに追従せず、連打操作を快適に行うことができない。

【0360】

これに対し、本実施形態によれば、柔軟部材 5 4 2 0 の弾性回復力を効果的に用いることで、ねじりバネ 3 1 5 の付勢力のみで傾倒装置 3 1 0 が上昇動作する場合に比較して傾倒装置 3 1 0 が上昇する速度を向上させることができるので、傾倒装置 3 1 0 の連打操作を快適に行わせることができる。

40

【0361】

図 6 0（a）に示すように、組立負荷解除状態において、錘部材 5 4 1 2 は、その姿勢によらず、第 2 收容部 5 4 3 2 の内壁と当接しない。そのため、組立負荷解除状態で、駆動モータ 5 4 1 1 を駆動開始しても、錘部材 5 4 1 2 と第 2 收容部 5 4 3 2 とが当接することによる振動は、生じない。

【0362】

また、駆動モータ 5 4 1 1 自体の振動や、錘部材 5 4 1 2 の重心移動により駆動モータ 5 4 1 1 に生じる微振動は、柔軟部材 5 4 2 0 の柔軟性により吸収され、收容部材 5 4 3 0 への伝達が防止される。これにより、遊技者が、駆動モータ 5 4 1 1 の駆動開始タイミ

50

ングを把握し難くすることができる。

【0363】

図60(b)に示すように、組立負荷状態において、柔軟部材5420の本体部5421は、上部の凸設脚部5424や、下方のリブ状脚部5422が変形することで、上下に変位が許容される態様で構成される。

【0364】

柔軟部材5420が下方へ移動すると、本体部5421の下側に配置されるリブ状脚部5422の状態が、より上下に圧縮される状態へと変化し、リブ状脚部5422が若干硬化する。そのため、リブ状脚部5422による振動の減衰効果を弱めることができ、振動装置5400により生じる振動を、遊技者に伝えやすくすることができる。

10

【0365】

また、柔軟部材5420の本体部5421が円筒状に形成され、下側のリブ状脚部5422が本体部5421の円筒の軸方向に沿って延設されると共に中心軸から左右に均一な間隔で左右一対に配置されるので、柔軟部材5420が下方へ移動することにより、リブ状脚部5422の径方向外側の端部が左右外方（本体部5421とリブ状脚部5422との接続位置において抵抗が小さい方）に移動する態様で変形する（図60(b)参照）。この場合、本体部5421の下側に配置されるリブ状脚部5422の凸設方向が左右方向成分を持つことになるので、リブ状脚部5422の弾性力を左右方向に作用させることができる。従って、組立負荷状態において、錘部材5421と第2収容部5432とが衝突する際に生じる可能性の有る左右方向の負荷を、本体部5421の下側のリブ状脚部5422の弾性力により部分的に吸収することができる。これにより、駆動モータ5411の左右方向への位置ずれを抑制することができる。

20

【0366】

図61(a)及び図61(b)は、図59(a)のLIXb-LIXb線における伝達装置5410及び収容部材5430の断面図である。

【0367】

図61(a)及び図61(b)では、組立負荷状態が図示され、図61(a)では、錘部材5412の重心位置が回転軸の上側に配置される状態が図示され、図61(b)では、錘部材5412の重心位置が回転軸の下側に配置される状態が図示される。なお、図61(a)及び図61(b)では、傾倒装置310が遊技者に押し込まれ、終端領域S52を占有する状態における振動装置5400の様子が図示される。

30

【0368】

錘部材5412の回転に基づく伝達装置5410の動作について説明する。まず、本実施形態では、組立負荷状態で、錘部材5412の重心位置が上側に配置される時、第2収容部5432の下底部からの距離が距離Q1となる位置に、駆動モータ5411の回転軸が配置される。なお、本実施形態において、距離Q1は、錘部材5412の半径Raと等しい距離とされる($Q1 = Ra$)。

【0369】

即ち、組立負荷状態で錘部材5412が回転すると、その外周側面が第2収容部5432と当接する（擦れる）。そのため、組立負荷解除状態に比較して、錘部材5412の回転により生じる振動が変化し、遊技者に異なった種類の振動を伝えることができる。

40

【0370】

錘部材5412と第2収容部5432との当接により、反発力として、錘部材5412を上向き（図61(b)上向き）に移動させる力が発生する。ここで、錘部材5412と第2収容部5432が傾倒装置310（図57参照）の移動方向に沿って近接離反するので、反発力の方向を、傾倒装置310の移動方向に沿った方向（上向き）に向け易くできる。この反発力により、錘部材5412を支持する駆動モータ5411と共に柔軟部材5420が上向きに移動することになり、柔軟部材5420が傾倒装置310（図57参照）を上向き（傾倒装置310の移動方向に沿った方向）に押し返す力を補強することができる。

50

【0371】

このように、傾倒装置310（図57参照）を上向きに押し返す力を、柔軟部材5420の弾性回復力として生じる力と、錘部材5412と第2収容部5432との当接により生じる力という別々に発生する力の組み合わせで構成することにより、傾倒装置310を押し返す力の調整を行うことができる。

【0372】

即ち、傾倒装置310が凸設脚部5424に当接開始してから終端領域S52（図59（a）参照）へ向かうまでの間は、柔軟部材5420の弾性回復力が傾倒装置310を押し返す力として生じ、傾倒装置310が終端領域S52に到達した後は、錘部材5412と第2収容部5432との反発力が、傾倒装置310を押し返す力に加えられる。これにより、終端領域S52付近において、傾倒装置310を押し返す力を特に増加させることができるので、傾倒装置310の操作の軽さと、押し込み操作時の衝撃の緩和とを、良好に図ることができる。この調整は、駆動モータ5411の回転を維持した状態で行うことができる。そのため、複雑な制御を行うことを不要とできる。

10

【0373】

本実施形態では、第1実施形態と同様に、左側検出片311gLの長さと、右側検出片311gRの長さが異なっており（図57参照）、検出タイミングの違いにより傾倒装置310（図57参照）の動作速度が特定の速度（例えば時速40km）よりも大きいかな否かを判定しており、この判定された動作速度により、錘部材5412の配置を変化させている。

20

【0374】

例えば、傾倒装置310の動作速度が特定の速度よりも大きいと判定された場合、傾倒装置310が下枠部材5320に衝突する際の衝撃を緩和するために、柔軟部材5420が傾倒装置310に与える負荷を増大させることが望まれる。そのため、本実施形態では、傾倒装置310の動作速度が特定の速度よりも大きいと判定された場合、予め、錘部材5412を下向き（図61（b）参照）の姿勢となるように動作させる。

【0375】

これにより、駆動モータ5411の下降動作の終端を、その回転軸が第2収容部5432の内壁下端から上方に半径Raだけ上がった位置まで上げることができる。これにより、錘部材5432が上向き（図61（a）参照）に配置される場合（図61（a）に示す状態から、下方に下降可能な場合）に比較して、駆動モータ5411の上側における柔軟部材5420の移動可能領域を、上下方向に狭めることができる。

30

【0376】

即ち、凸設脚部5424を傾倒装置310で同じだけ押し下げた場合における、柔軟部材5420の部分であって駆動モータ5411の上側部分の圧縮寸法を、増加させることができる。従って、柔軟部材5420から傾倒装置310へ与えられる反発力を大きくすることができ、傾倒装置310を制動させる負荷を大きくすることができる。

【0377】

なお、本実施形態では説明を省略したが、駆動モータ5411を上向きに停止したまま（図61（a）参照）とすることで、傾倒装置310を押し返す力を柔軟部材5420の弾性回復力により生じさせ、錘部材5412と第2収容部5432との当接による力が生じないようにすることもできる。

40

【0378】

ここで、部材の当接は、伝達装置5410と下枠部材5320に締結固定される収容部材5430との間で生じるものであり、傾倒装置310との間で生じるものではない。そのため、傾倒装置310を押し込む遊技者の手に伝わる振動を変化させると共に、振動の伝達範囲を広げることができる。即ち、傾倒装置310に触れる部分以外の、例えば、パチンコ機10の筐体に触れている部分にも振動を伝えることができる。

【0379】

即ち、遊技者が傾倒装置310を押し込み操作した時に、下枠部材5320に振動を伝

50

えることができるので、その下枠部材 5 3 2 0 に押し込みの支点として置いている手の平や、手の側面の一部を介して、遊技者に振動を伝えることができる。これにより、遊技者に振動が伝達されない事態を回避することができる。

【0380】

図 6 1 (a) 及び図 6 1 (b) に示すように、遊技者が傾倒装置 3 1 0 (図 5 6 参照) を押し込み操作して、振動装置 5 4 0 0 が組立負荷状態を形成する場合にのみ、錘部材 5 4 1 2 と収容部材 5 4 3 0 とが当接して、振動が発生する。

【0381】

そのため、予め駆動モータ 5 4 1 1 を回転状態としていたとしても、遊技者に振動が伝達されるタイミングを、傾倒装置 3 1 0 を押し込み操作したタイミングに限定することができるので、遊技者の押し込み操作を検出してから振動が発生させる場合に比較して、振動を遊技者に伝達し易くすることができる。

【0382】

即ち、遊技者が傾倒装置 3 1 0 を押し込み操作した直後に手を離す態様（パルス的に押し込む態様）で押し込み操作する場合、傾倒装置 3 1 0 が押し込まれたことを検出してから振動が発生させていたのでは、遊技者が手を離すまでに振動が発生させることができない（振動開始が間に合わない）可能性があり、遊技者が振動による演出を体感できない恐れがある。これに対し、本実施形態では、傾倒装置 3 1 0 を押し込む前から、予め駆動モータ 5 4 1 1 が回転し、振動発生の準備が整っているため、傾倒装置 3 1 0 の押し込みと同時に振動を伝達することができる。これにより、遊技者が、振動による演出を体感することができる。

【0383】

また、柔軟部材 5 4 2 0 の柔軟性により、駆動モータ 5 4 1 1 の本体の振動が第 1 収容部 5 4 3 1 に伝達することを防止することができる。そのため、予め駆動モータ 5 4 1 1 を駆動させたとしても、傾倒装置 3 1 0 を押し込み操作する前から、遊技者に振動が伝達されることを防止することができる。

【0384】

従って、傾倒装置 3 1 0 の押し込みにより振動が伝達する状態にすることを、駆動モータ 5 4 1 1 を傾倒装置 3 1 0 の押し込み前から予め駆動させることにより、実現することができる。

【0385】

次いで、駆動装置 5 3 4 0 について説明する。駆動装置 5 3 4 0 の、第 1 実施形態における駆動装置 3 4 0 との差異点は、円板カム 5 3 4 4 と、伝達軸棒 5 3 4 3 である。その他は、第 1 実施形態の駆動装置 3 4 0 と同一なので、同様の符号を付し、説明を省略する。

【0386】

図 6 2 は、駆動装置 5 3 4 0 の分解正面斜視図である。図 6 2 に示すように、左円板カム 5 3 4 4 L と右円板カム 5 3 4 4 R とから構成される一対の円板カム 5 3 4 4 の中心部分に、長孔凹部 C 1 が形成される。

【0387】

図 6 3 (a) は、右円板カム 5 3 4 4 R の正面斜視図であり、図 6 3 (b) は、右円板カム 5 3 4 4 R の背面斜視図である。なお、右円板カム 5 3 4 4 R と、左円板カム 5 3 4 4 L とは、対称形状から構成されるので、右円板カム 5 3 4 4 R についてのみ説明し、左円板カム 5 3 4 4 L の説明を省略する。

【0388】

右円板カム 5 3 4 4 R の、第 1 実施形態における右円板カム 3 4 4 R との差異点は、伝達軸棒 5 3 4 3 との連結部分に、伝達軸棒 5 3 4 3 を挟み込む一対の挟持腕部 A 1 が配置されることである。

【0389】

即ち、右円板カム 5 3 4 4 R は、その中心位置において、円板部分から円形リブ 3 4 4

10

20

30

40

50

bが配設される側へ筒状に延設される支持筒部P1と、その支持筒部P1の軸方向に沿って、延設距離の約半分の位置まで、軸対称の長孔形状で円板部分から凹設される長孔凹部C1と、その長孔凹部C1により凹設された支持筒部P1の軸方向の端部から、軸方向に沿って円板部分側へ向けて延設される一对の挟持腕部A1と、を主に備える。

【0390】

支持筒部P1は、その内径が伝達軸棒5343の円柱部材5343aの直径と同等とされることにより、円柱部材5343aを支持する部分である。支持筒部P1は、長孔凹部C1に凹設された領域と軸方向の配置が同一とされる部分であって、長孔凹部C1に凹設されずに残存する変形部P1aを備える。

【0391】

変形部P1aは、長孔凹部C1を挟んで配置される一对の連結棒部分であって、右円板カム5344Rが伝達軸棒5343（図62参照）に対して軸倒れ変形する際に弾性変形する部分として構成される。

【0392】

長孔凹部C1は、凹設断面の形状が、挟持腕部A1の幅寸法よりも若干長い幅寸法で形成される。そのため、挟持腕部A1は、長孔凹部C1の凹設断面の幅方向と垂直な方向（長手方向）に変位可能に構成される。

【0393】

また、長孔凹部C1の対向する面が、円柱部材5343aの固定部5343a1のD形状と係合する形状から構成される。即ち、一方の側面が平面から形成され、他方の側面が円柱部材5343aの外形に沿った円弧形状から形成される。これにより、円柱部材5343aが、円板カム5344に対して相対回転することを防止することができる。

【0394】

挟持腕部A1は、一对で形成される腕部分同士の、相手側の腕と対向する側の面から、相手側の腕部に近接する方向へ向けて凸設する係合凸部A1aを備える。係合凸部A1aは、伝達軸棒5343との連結時において、円柱部材5343aの先端部と係合し、円柱部材5343aが円板カム5344から抜けることを防止する。

【0395】

係合凸部A1aの先端形状は、円柱部材5343a（図64参照）の係合溝5343a4の円弧形状に合致する形状から構成される。これにより、その先端形状が平らだったり、中心が凸の曲面だったりする場合に比較して、係合凸部A1aが係合溝5343a4に係合した状態における径方向の重なり長さ（図65（b）左右方向長さ）を長く確保することができる。

【0396】

係合凸部A1aは、軸方向において、連結ピン344dに近接する側の側面が右円板カム5344Rの側面であって軸付近において軸に沿って凹設される凹設面部C2（長孔凹部C1の開口側の側面）と面位置となる位置に配置される。

【0397】

これにより、円柱部材5343aと係合凸部A1aとの係合を、凹設面部C2よりも支持筒部P1側（図63（b）下側）で完結することができる（図65（b）参照）。そのため、凹設面部C2の外側（図63（b）上側）において、円柱部材5343aにeリングを嵌め込む場合に比較して、円柱部材5343aが凹設面部C2から張り出す長さを、eリングの厚み分短くすることができる（図65（b）参照）。

【0398】

また、eリングを嵌め込むためのスペース（eリングを面に当てて、スライドさせるために必要なスペース）を右円板カム5344Rの延設方向（面に平行な方向）に確保する必要がないので、凹設面部C2の凹設広さ（径方向の広さ）を小さくすることができる。これにより、右円板カム5344Rの形状の設計自由度を向上させることができる。

【0399】

図64を参照して、伝達軸棒5343について説明する。図64は、伝達軸棒5343

10

20

30

40

50

の正面分解斜視図である。伝達軸棒 5 3 4 3 と、第 1 実施形態における伝達軸棒 3 5 3 との差異点は、円柱部材 5 3 4 3 a である。

【0400】

円柱部材 5 3 4 3 a は、その両端部形成される円板カム 5 3 4 4 を固定する断面 D 字形の固定部 5 3 4 3 a 1 と、正面視左側の固定部 5 3 4 3 a 1 から、嵌込溝 5 3 4 3 a 3 を挟んで固定部 5 3 4 3 a 1 と同一の断面形状から形成される断面 D 字形のクラッチ動作部 5 3 4 3 a 2 と、e リングを嵌め込む溝であると共に e リングにより円板カム 5 3 4 4 の軸方向の位置決めをする嵌込溝 5 3 4 3 a 3 と、その嵌込溝 5 3 4 3 a 3 に嵌めこまれた e リングに到達するまで円板カム 5 3 4 4 が嵌め入れられた場合に、挟持腕部 A 1 の係合凸部 A 1 a が係合する溝である係合溝 5 3 4 3 a 4 と、を主に備える。なお、嵌込溝 5 3 4 3 a 3 は、組立状態において、軸支孔 3 4 1 b が穿設される一对の板の左右方向外側に配置される。

10

【0401】

クラッチ動作部 5 3 4 3 a 2 は、可動クラッチ 3 4 3 c の角度固定孔 3 4 3 c 1 に挿通される部分であって、組立状態において、コイルバネ 3 4 3 d の付勢力により、可動クラッチ 3 4 3 c がスライド動作する部分である。

【0402】

嵌込溝 5 3 4 3 a 3 に e リングを後から嵌め込むことで円柱部材 5 3 4 3 a に直径が部分的に大きくなる部分を e リングで形成する仕組みを採用していることから、e リングを嵌め込む前において、円柱部材 5 3 4 3 a の直径を均一とできる。

20

【0403】

この直径が均一な状態で、軸支孔 3 4 1 b (図 6 2 参照) に円柱部材 5 3 4 3 a を所定量差し込み、その後で e リングを嵌め込むことにより、e リングで軸支孔 3 4 1 b に対する円柱部材 5 3 4 3 a の軸方向に沿った位置ずれを防止すると共に、更に、e リングで円板カム 5 3 4 4 の軸方向の位置ずれを防止することができる。

【0404】

円板カム 5 3 4 4 と、伝達軸棒 5 3 4 3 との、上述した構成により、円板カム 5 3 4 4 をワンタッチで伝達軸棒 5 3 4 3 に組み付けることができる。即ち、円板カム 5 3 4 4 を伝達軸棒 5 3 4 3 に組み付ける場合には、円柱部材 5 3 4 3 a を、円板カム 5 3 4 4 の支持筒部 P 1 の端部の内、係合凸部 A 1 a が配設される側とは反対側の端部から、係合溝 5 3 4 3 a 4 に係合凸部 A 1 a が嵌り込む位置まで差し込む。この際、係合溝 5 3 4 3 a 4 に係合凸部 A 1 a が嵌り込む位置まで差し込む前は、円柱部材 5 3 4 3 a の先端部が係合凸部 A 1 a の間に入り込むことで、一对の係合凸部 A 1 a が、互いの距離を押し広げられる態様で挟持腕部 A 1 が弾性変形する。その後、円柱部材 5 3 4 3 a の先端部が係合凸部 A 1 a を通り過ぎると、係合凸部 A 1 a と係合溝 5 3 4 3 a 4 とが対向配置され、係合凸部 A 1 a が係合溝 5 3 4 3 a 4 に嵌り込むことに伴って、挟持腕部 A 1 が弾性回復し、円板カム 5 3 4 4 と伝達軸棒 5 3 4 3 とが組み付けられる (図 6 5 (b) 参照)。

30

【0405】

一方で、円板カム 5 3 4 4 と、伝達軸棒 5 3 4 3 との構成は、ワンタッチ組立だけではなく、本実施形態において、破壊防止の構造としても機能する。これについて、図 6 5 及び図 6 6 を参照して説明する。

40

【0406】

図 6 5 (a) は、図 6 2 の矢印 L X V a 方向視における右円板カム 5 3 4 4 R の正面図であり、図 6 5 (b) は、図 6 5 (a) の L X V b - L X V b 線における右円板カム 5 3 4 4 R の断面図であり、図 6 5 (c) は、図 6 5 (a) の L X V c - L X V c 線における右円板カム 5 3 4 4 R の断面図である。また、図 6 6 (a) は、図 6 2 の矢印 L X V a 方向視における右円板カム 5 3 4 4 R の正面図であり、図 6 6 (b) は、図 6 6 (a) の L X V I b - L X V I b 線における右円板カム 5 3 4 4 R の断面図である。

【0407】

なお、図 6 6 では、図 6 5 に図示する無負荷状態の右円板カム 5 3 4 4 R に対して、遊

50

技者が過負荷を与えた場合における変形後の右円板カム 5 3 4 4 R が図示される。

【0 4 0 8】

図 6 5 及び図 6 6 に示すように、本実施形態において、円柱部材 5 3 4 3 a は、右円板カム 5 3 4 4 R の円板部分から離間した位置で支持筒部 P 1 の延設先端側部分で支持され、円板部分付近では、係合凸部 A 1 a が係合溝 5 3 4 3 a 4 に係合するのみとなる。そのため、円柱部材 5 3 4 3 a 又は右円板カム 5 3 4 4 R に過負荷が与えられた場合、円柱部材 5 3 4 3 a が、支持筒部 P 1 の延設先端部分を軸として、軸倒れ可能な態様とされる。

【0 4 0 9】

図 6 5 (b) に示すように、一对の挟持腕部 A 1 が対向する方向には、長孔凹部 C 1 の空間が配置されるので、円柱部材 5 3 4 3 a の軸倒れ変位の抵抗は小さくなる。一方で、図 6 5 (c) に示すように、支持筒部 P 1 と連結ピン 3 4 4 d とが連結される方向には、右円板カム 5 3 4 4 R の軸方向に亘って円柱部材 5 3 4 3 a と右円板カム 5 3 4 4 R とが当接するので、円柱部材 5 3 4 3 a の軸倒れ変位の抵抗は大きくなる。

【0 4 1 0】

従って、遊技者が傾倒装置 3 1 0 を無理に押さえ込む（引っ張り上げる）などして、過負荷が右円板カム 5 3 4 4 R に与えられた場合（アーム部材 3 4 5（図 6 2 参照）を介して連結ピン 3 4 4 d の変位を規制する負荷が与えられた場合）、円柱部材 5 3 4 3 a に対する右円板カム 5 3 4 4 R が変形する向きを、制限することができる。

【0 4 1 1】

即ち、右円板カム 5 3 4 4 R は、抵抗の小さい方向へ変形することになるので、図 6 6 (a) 及び図 6 6 (b) に示すように、右円板カム 5 3 4 4 R に過負荷がかけられると、円板部分の面に平行な面上において連結ピン 3 4 4 d と支持筒部 P 1 の中心とを結ぶ支持軸 r 1 を中心として、円板部分が軸倒れ変形する。これにより、連結ピン 3 4 4 d の先端位置が、図 6 5 (a) に示す位置に比較して、右円板カム 5 3 4 4 R の周方向に沿って、変位する。

【0 4 1 2】

図 6 7 (a) は、図 6 (a) の X X I I - X X I I 線に対応した線における操作デバイス 5 3 0 0 の断面図であり、図 6 7 (b) は、図 6 7 (a) の矢印 L X V I I b 方向視における操作デバイス 5 3 0 0 の部分背面図である。なお、図 6 7 (b) では、保護カバー装置 3 5 0 の図示が省略されると共に、円板カム 5 3 4 4、アーム部材 3 4 5 及び解除部材 3 4 6 のみが図示される。また、図 6 7 (a) では、理解を容易とするために、右円板カム 5 3 4 4 R の伝達軸棒 5 3 4 3 に垂直に挿通固定された状態の外形が実線で図示され、過負荷が与えられ軸倒れした状態の外形が想像線で図示される。

【0 4 1 3】

図 6 7 (a) では、傾倒装置 3 1 0 の第 2 状態が図示されると共に、傾倒装置 3 1 0 を把持する遊技者の手が図示されると共に、連結ピン 3 4 4 d の付近の状態が拡大して図示される。

【0 4 1 4】

図 6 7 (a) に示す状態において、駆動モータ 3 4 2（図 6 2 参照）が動作開始すると、左円板カム 5 3 4 4 L が回転開始しそうになるが、遊技者に傾倒装置 3 1 0 の変位を規制されることになるので、その場に留まろうとするアーム部材 3 4 5 と、回転しようとする左円板カム 5 3 4 4 L の連結ピン 3 4 4 d との間で、負荷が生じる。この負荷発生時に、右円板カム 5 3 4 4 R が、上述した軸倒れ変形をすることが可能なので、その負荷を緩和することができる。

【0 4 1 5】

図 6 7 (a) では、その軸倒れ変形後の右円板カム 5 3 4 4 R の外形が想像線で図示される。軸倒れ変形によるアーム部材 3 4 5 との連結態様の变化について、拡大図を参照して説明する。

【0 4 1 6】

図 6 7 (a) において、駆動モータ 3 4 2（図 6 2 参照）が動作開始することにより右

10

20

30

40

50

円板カム 5 3 4 4 R の外周が時計回りに寸法 R d だけ回転した場合、この寸法 R d だけ、アーム部材 3 4 5 の軸支孔 3 4 5 a と、連結ピン 3 4 4 d とが位置ずれすることになり、これを吸収するために、右円板カム 5 3 4 4 R が軸倒れ変形にすることになる。

【0417】

軸倒れ変形により、図 6 7 (a) の紙面垂直方向に対して連結ピン 3 4 4 d が倒れることになるので、連結ピン 3 4 4 d の根本側の中心 P b と、凸設先端側の中心 P t とが、右円板カム 5 3 4 4 R の周方向に沿って位置ずれする。この位置ずれが、右円板カム 5 3 4 4 R の寸法 R d の回転による連結ピン 3 4 4 d とアーム部材 3 4 5 との位置ずれを部分的に吸収することができるので、傾倒装置 3 1 0 が把持されている間に駆動モータ 3 4 2 (図 6 2 参照) を駆動させた場合に、駆動モータ 3 4 2 に与えられる負荷を緩和することができる。

10

【0418】

図 6 7 (b) に示すように、円板カム 5 3 4 4 が軸倒れ変形することにより、円板カム 5 3 4 4 と解除部材 3 4 6 とが面当たりで当接する。これにより、解除部材 3 4 6 と円板カム 5 3 4 4 との間で生じる摩擦力により駆動モータ 3 4 2 の駆動力が消耗されることから、遊技者が傾倒装置 3 1 0 を把持固定した状態で駆動モータ 3 4 2 を駆動させた場合において、円板カム 5 3 4 4 と傾倒装置 3 1 0 とを連結するアーム部材 3 4 5 に加えられる負荷を低減することができる。

【0419】

図 6 7 (a) に示すように、円板カム 5 3 4 4 が後転方向 (矢印 C W 方向) に回転する場合、解除部材 3 4 6 は摩擦力で上向きに押し上げられるが、それに反発する向きで、第 2 スプリング S P 2 の弾性力が解除部材 3 4 6 を介して円板カム 5 3 4 4 に作用する。この場合、回転爪部材 3 4 7 は底板部 5 3 2 1 に移動をせき止められ、停止することから、第 1 スプリング S P 1 の状態は変化しない (弾性力は変化しない)。

20

【0420】

一方で、円板カム 5 3 4 4 が前転方向 (矢印 C C W 方向、図 6 8 参照) に回転する場合、解除部材 3 4 6 は摩擦力で下向きに押し下げられるが、それに反発する向きで第 1 スプリング S P 1 の弾性力が解除部材 3 4 6 と回転爪部材 3 4 7 とを介して円板カム 5 3 4 4 に作用する。この場合、回転爪部材 3 4 7 と解除部材 3 4 6 との相対的な位置関係が変化しないことから、第 2 スプリング S P 2 の状態は変化しない (弾性力は変化しない)。

30

【0421】

従って、解除部材 3 4 6 と円板カム 5 3 4 4 とが当接し、円板カム 5 3 4 4 の動作方向に沿って解除部材 3 4 6 が動作する場合に、円板カム 5 3 4 4 の回転方向によらず、第 1 スプリング S P 1 又は第 2 スプリング S P 2 のいずれかの弾性力の内、円板カム 5 3 4 4 の回転方向の反対方向に円板カム 5 3 4 4 に作用する弾性力を増加させることができる。これにより、解除部材 3 4 6 が円板カム 5 3 4 4 に与える負荷を大きくすることができ、駆動モータ 3 4 2 の駆動力の消費量を大きくすることができることから、アーム部材 3 4 5 に加えられる負荷を円板カム 5 3 4 4 の回転方向を問わず低減することができる。

【0422】

なお、本実施形態では、右円板カム 5 3 4 4 R が連結ピン 3 4 4 d と中心点とを通る直線に対して線対称な形状から形成されるので (連結ピン 3 4 4 d と中心点とを通る直線に垂直な方向に長孔凹部 C 1 が延設されるので)、右円板カム 5 3 4 4 R の回転方向に関わらず (連結ピン 3 4 4 d のアーム部材 3 4 5 に対する位置ずれ方向に関わらず)、右円板カム 5 3 4 4 R を同様の変形抵抗で軸倒れ変形させることができる。

40

【0423】

図 6 8 (a) は、図 6 (a) の X X I I - X X I I 線に対応した線における操作デバイス 5 3 0 0 の断面図であり、図 6 8 (b) は、図 6 8 (a) の矢印 L X V I I I b 方向視における操作デバイス 5 3 0 0 の部分背面図である。なお、図 6 8 (b) では、保護カバー装置 3 5 0 の図示が省略される。また、図 6 8 (a) では、理解を容易とするために、右円板カム 5 3 4 4 R の伝達軸棒 5 3 4 3 に垂直に挿通固定された状態の外形が実線で図

50

示され、過負荷が与えられ軸倒れした状態の外形が想像線で図示される。

【0424】

図68(a)では、傾倒装置310が第2状態から駆動モータ342(図62参照)により駆動され角度D2だけ下倒れした状態が図示されると共に、駆動モータ342の動作の途中で傾倒装置310を把持する遊技者の手が図示される。

【0425】

図68(a)に示すように、傾倒装置310の動作途中に、遊技者が傾倒装置310を把持する場合、傾倒装置310が第2状態であるか否かに関わらず、右円板カム5344Rの軸倒れにより連結ピン344dの先端を右円板カム5344Rの周方向に位置ずれさせることができ、これにより、アーム部材345と、右円板カム5344Rとの間で生じる負荷を低減することができるので、駆動モータ342にかけられる負荷を低減することができる。

10

【0426】

なお、右円板カム5344Rとして説明した事項は、左円板カム5344Lにも同様に当てはまる事項である。

【0427】

図67(b)及び図68(b)に示すように、本実施形態によれば、傾倒装置310を遊技者が把持した状態で駆動モータ342(図62参照)が動作し、過負荷が生じると、右円板カム5344Rが、軸方向に対して傾倒動作することになる。

【0428】

20

従って、この軸方向に対する傾倒動作の度合いを検出することにより、過負荷の発生に早期に気付く事ができる。即ち、例えば、第1実施形態の構成によれば、駆動モータ342を右円板カム344Rが一回転する期間駆動させれば、右円板カム344Rの検出孔344eRが右側検出センサ353Rを通過するものの、遊技者が傾倒装置310を把持している場合には駆動モータ342を回転させても右円板カム344Rが回転しないので、検出孔344eRが右側検出センサ353Rを通過せず、右側検出センサ353Rへの入力に変化しないことから、過負荷が生じていることが検出される。

【0429】

この場合、過負荷の発生を検出するまでに、過負荷が生じていない状態で右円板カム344Rを所定角度回転させるだけの期間を必要とするので、過負荷の検出が遅れるという問題点があった。

30

【0430】

これに対し、本実施形態によれば、右円板カム5344Rに過負荷が生じ、右円板カム5344Rが軸方向に対して傾倒動作した時点で(図66(b)参照)、過負荷の発生を検出することができる。そのため、過負荷の発生を早期に検出することができる。検出の方法としては、例えば、支持筒部P1と係合リブ344cとの間において、係合リブ344cに固定される報知装置E1による方法が例示される(図66(a)に想像線で図示)。

【0431】

報知装置E1は、対象物が入力部に接触することにより信号が出力される検出装置であって、一对の挟持腕部A1を結ぶ直線と係合リブ344cとが交差する位置に一对で配置されると共に入力部が支持筒部P1側に突出する態様で配置される。無負荷状態において、報知装置E1と支持筒部P1とは離間され(図65(b)参照)、過負荷状態において、報知装置E1と支持筒部P1とが当接する関係で形成される(図66(b)参照)。これにより、報知装置E1からの出力を判定することで、円板カム5344に過負荷が生じているか否かを、早期に判断することができる。

40

【0432】

次いで、図69から図73を参照して、第6実施形態における操作デバイス6300について説明する。

【0433】

50

第1実施形態では、円板カム344、連結ピン344d及び係合リブ344cが一体で形成される場合を説明したが、第6実施形態における操作デバイス6300は、円板カム344と、係合リブ344cとが別部材から構成され、互いに相対回転可能に構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。まず、図69及び図70を参照して、第1実施形態との構成の差異について説明する。

【0434】

図69は、第6実施形態における駆動装置6340の分解正面斜視図であり、図70は、左円板カム6344Lの、円板部材6344L1、リング部材6344L2及び第2伝達部材6348の正面分解斜視図である。なお、右円板カム6344Rも第1実施形態の構成と異なるが、右円板カム6344Rは、左円板カム6344Lに対して鏡写しの形状から構成されるので、左円板カム6344Lの説明のみを行い、右円板カム6344Rの説明は省略する。

10

【0435】

図69に示すように、本実施形態は、第1実施形態に対して、左円板カム6344Lの構成と、固定部材6342aの形状とが異なり、第2伝達装置6348が追加されている。

【0436】

左円板カム6344Lは、第1実施形態と同様に円形リブ344b連結ピン344d、及び検出孔344eLが配設され、円柱部材343aに軸支される円板部材6344L1と、その円板部材6344L1と同軸で軸支され円板部材6344L1と相対回転するリング部材6344L2と、を備える。

20

【0437】

円板部材6344L1は、第1実施形態の中心軸部344aが円板部分の中心位置に配置され、円形リブ344bの外周部分から径方向外方に離間した位置に、円環形状で軸方向に沿って凸設される円環リブ6344fを備える。

【0438】

リング部材6344L2は、第1実施形態における係合リブ344cと外周径が同一であって内周径が円形リブ344bの外周径よりも若干大きいリング形状から構成される円環本体6344gと、その円環本体6344gの軸方向端部に配設されると共に円環本体6344gのリング形状の開口に蓋をする蓋板部6344hと、その蓋板部6344hから円環本体6344gの反対側へ厚みが増して形成され、その増厚部分において径方向外側に配設される受けギア歯6344iと、を備える。

30

【0439】

円環本体6344gは、その内周径が、円形リブ344bの外周径よりも大きく形成されるので、組立状態において、円環本体6344gが円形リブ344bに外嵌されることにより、中心軸部344aを中心として相対回転可能にリング部材6344L2が支持される。

【0440】

なお、円環本体6344gの軸方向の円板部材6344L1側の端面が、円環リブ6344fに当接する。これにより、円環リブ6344fが形成されず、面で円板部材6344L1と当接する場合に比較して、接触面積を低減することができ、摩擦抵抗を低減できる。従って、円板部材6344L1とリング部材6344L2との相対回転を滑らかにすることができる。

40

【0441】

受けギア歯6344iは、第2伝達装置6348の減速伝達ギア6348cと歯合される。従って、第2伝達装置6348の回転に基づいて、リング部材6344L2が回転する。なお、本実施形態では、リング部材6344L2の回転数が、円板部材6344L1の回転数の3倍で構成される（リング部材6344L2が3回転する間に、円板部材6344L1が1回転する態様で、第2伝達ギア6348b、減速伝達ギア6348c及び受けギア歯6344iの歯数が設定される）。

50

【0442】

第2伝達装置6348は、固定部材6342aに伝達軸棒343と並んで回転可能に軸支される装置であって、円柱部材343aと平行な姿勢で配置される補助柱部材6348aと、その補助柱部材6348aに固定されると共に伝達ギア343bに歯合される第2伝達ギア6348bと、補助柱部材6348の両端部に固定されると共にリング部材6344L2の受けギア歯6344iに歯合される減速伝達ギア6348cと、を主に備える。

【0443】

図71から図73を参照して、傾倒装置310の第1状態から、回転爪部材347による固定を外した後の、傾倒装置310の上昇動作が複数種類で構成されることについて説明する。

10

【0444】

図71、図72、及び図73は、図6(a)のXXII-XXII線に対応する線における操作デバイス6300の断面図である。なお、図71では、図36に示す状態と同様の状態が図示され、図72では、図71に示す状態から、リング部材6344R2が後転方向(矢印CW方向)に1回転した姿勢(正しくは、1回転を越えて回転した後で、その越えた分だけ逆回転した姿勢)とされると共に、円板部材6344R1が後転方向(矢印CW方向)に1/3回転した姿勢とされる状態が図示される。また、図73では、図72に示す状態から、リング部材6344L2が前転方向(矢印CCW方向)に所定角度だけ回転し、傾倒装置310が上昇動作した状態が図示される。

20

【0445】

ここで、図71に示す状態から、リング部材6344R2を前転方向(矢印CCW方向)に回転させて、回転爪部材347による固定を解除する場合、傾倒装置310が、ねじりバネ315の付勢力により瞬時に上昇し、第2状態(図34参照)まで到達する。

【0446】

第1実施形態における操作デバイス300では、回転爪部材347による固定を解除し、瞬時(円板カム344の回転を待たず)に傾倒装置310が上昇動作する場合の到達位置は、第2状態で配置される位置(図34参照)に限定されていた。

【0447】

これに対し、本実施形態では、円板部材6344R1と、リング部材6344R2とが相対回転するので、傾倒装置310に連結されるアーム部材345の支持部分である連結ピン344dと、係合リブ344cとの相対関係を変化させることができ、傾倒装置310の到達位置の種類を増やすことができる。

30

【0448】

即ち、図72に示す状態から回転爪部材347による固定を解除する場合、傾倒装置310が、ねじりバネ315の付勢力により瞬時に上昇し、第2状態よりも、角度D6だけ下方へ傾倒した状態まで到達する(図73参照)。このように、図71に示す状態から回転爪部材347による固定を解除する場合と、図72に示す状態から回転爪部材347による固定を解除する場合とで、傾倒装置310が瞬時(円板カム344の回転を待たず)に上昇し、到達する位置を、変化させることができる。

40

【0449】

これにより、例えば、傾倒装置310が、第1状態から瞬時に上昇し到達する高さの違いにより、演出の期待度を変化させる態様で遊技機を構成する場合に、傾倒装置310の注目力を向上させることができる。この場合において、傾倒装置310が高く上昇する方の期待度を高くするか、傾倒装置310の上昇到達位置が低い方の期待度を高くするかは、限定されるものではない。

【0450】

しかし、通常の傾倒装置310の上昇到達位置を低く抑えておき(図73参照)、期待度が最大となった場合に第2状態(図34参照)まで到達するようにすることで、期待度の大小と、遊技者が傾倒装置310を押し込み操作する変位量の大小とを、関連付けるこ

50

とができ、遊技者に、傾倒装置 3 1 0 の変位による期待度の違いを、分かり易くすることができる。

【0 4 5 1】

この場合、遊技者に、傾倒装置 3 1 0 がどの位置まで上昇してくるのかを確認したいという意欲を沸かせることができるので、傾倒装置 3 1 0 の操作タイミングまで、傾倒装置 3 1 0 の動きを遊技者に見守らせるように仕向けることができる。そのため、傾倒装置 3 1 0 の演出態様に構わず、無秩序に傾倒装置 3 1 0 を操作する遊技の方法を、抑止することができる。

【0 4 5 2】

次いで、図 7 4 から図 8 5 を参照して、第 7 実施形態における操作デバイス 7 3 0 0 について説明する。

10

【0 4 5 3】

第 1 実施形態では、円板カム 3 4 4、連結ピン 3 4 4 d 及び係合リブ 3 4 4 c が一体で形成される場合を説明したが、第 7 実施形態における操作デバイス 7 3 0 0 は、円板カム 7 3 4 4 が、円板部材 7 3 4 4 R 1 と連結ピン 3 4 4 d とを別部材に配設する態様とされ、それら別部材が、互いに固定される固定状態と、相対回転可能とされる滑り状態とを形成可能に構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。まず、図 7 4 及び図 7 5 を参照して、第 1 実施形態における円板カム 3 4 4 の代替品として用いられる円板カム 7 3 4 4 の特徴について説明する。

【0 4 5 4】

20

図 7 4 (a) は、第 7 実施形態における右円板カム 7 3 4 4 R の正面図であり、図 7 4 (b) は、右円板カム 7 3 4 4 R の背面図であり、図 7 5 (a) は、図 7 4 (a) の L X X V a - L X X V a 線における右円板カム 7 3 4 4 R の断面図であり、図 7 5 (b) は、図 7 4 (a) の矢印 L X X V b 方向視における右円板カム 7 3 4 4 R の部分側面図である。なお、右円板カム 7 3 4 4 L は右円板カム 7 3 4 4 R の鏡写しの対称形状から構成されるので、説明を省略する。

【0 4 5 5】

図 7 4 及び図 7 5 に示すように、右円板カム 7 3 4 4 R は、組立状態において円柱部材 3 4 3 a (図 6 2 参照) が挿通固定される中心軸部 3 4 4 a を有する円板部材 7 3 4 4 R 1 と、その円板部材 7 3 4 4 R 1 の開口側から軸方向に沿って挿入されるリング部材 7 3 4 4 R 2 と、組立状態において円板部材 7 3 4 4 R 1 の径方向に移動不能とされると共にリング部材 7 3 4 4 R 2 の等分凹設部 7 5 2 2 に嵌る係合部 7 6 3 0 を有する係合部材 7 3 4 4 R 3 と、を主に備える。

30

【0 4 5 6】

円板部材 7 3 4 4 R 1 は、中心に中心軸部 3 4 4 a を有するカップ形状から形成され、そのカップの縁から径方向外側へ向けてフランジ状に延設される部分に検出孔 3 4 4 e R を備えると共に、係合リブ 3 4 4 c が部分的に省略される (第 1 張出部 3 4 4 c 1 と第 1 引込部 3 4 4 c 2 との間が省略される) 形状から構成される部材である。

【0 4 5 7】

40

円板部材 7 3 4 4 R は、組立状態でリング部材 7 3 4 4 R 2 のリング状板部 7 5 1 0 を面で支持すると共に中心軸部 3 4 4 a を中心とする円形の凹設部である第 1 円形凹設部 7 4 1 0 と、その第 1 円形凹設部 7 4 1 0 よりも直径が小さく軸方向に深い円形の凹設部である第 2 円形凹設部 7 4 2 0 と、第 1 張出部 3 4 4 c 1 と第 1 引込部 3 4 4 c 2 との間に径方向へ穿設される L 字形状の挿入孔 7 4 3 0 と、その挿入孔 7 4 3 0 の付近において第 2 円形凹設部 7 4 2 0 の裏側の側面 (円板部材 7 3 4 4 R 1 の外周側) から径方向外側に凸設される固定突起 7 4 4 0 と、を主に備える。

【0 4 5 8】

挿入孔 7 4 3 0 は、第 1 張出部 3 4 4 c 1 と第 1 引込部 3 4 4 c 2 との中間位置から、ずれた位置において円板部材 7 3 4 4 R 1 の軸方向に沿って長形の矩形状の長孔部分である第 1 長孔 7 4 3 1 と、その第 1 長孔 7 4 3 1 の円板部材 7 3 4 4 R 1 の底側の端部から

50

円板部材 7 3 4 4 R 1 の周方向に沿って延設される矩形状の長孔部分である第 2 長孔 7 4 3 2 と、その第 2 長孔 7 4 3 2 の下端部の第 1 長孔 7 4 3 1 側を支点として第 2 長孔 7 4 3 2 側に張り出して構成される返し部 7 4 3 3 と、を主に備える。

【0459】

第 2 長孔 7 4 3 2 の幅方向（短手方向）の寸法は、第 1 長孔 7 4 3 1 の幅方向（短手方向）の寸法よりも小さくされ、かつ、係合部材 7 3 4 4 R 3 の係合部 7 6 3 0 の幅方向（短手方向）の寸法よりも小さくされる。

【0460】

返し部 7 4 3 3 は、第 2 長孔 7 4 3 2 の下端部（図 7 5（b）下側端部）を支点として、弾性変形可能に構成される。この弾性変形により、返し部 7 4 3 3 は、第 2 長孔 7 4 3 2 の外方へ移動可能に形成される。

【0461】

固定突起 7 4 4 0 は、係合部材 7 3 4 4 R 3 のコイルスプリング C S 1 に挿入され、コイルスプリング S C 1 の位置を固定するのに十分な凸設高さで構成される。

【0462】

次いで、図 7 6 を参照して、リング部材 7 3 4 4 R 2 について説明する。図 7 6（a）は、リング部材 7 3 4 4 R 2 の正面図であり、図 7 6（b）は、リング部材 7 3 4 4 R 2 の背面図であり、図 7 6（c）は、図 7 6（a）の矢印 L X X V I c 方向視におけるリング部材 7 3 4 4 R 2 の側面図である。

【0463】

図 7 6（a）から図 7 6（c）に示すように、リング部材 7 3 4 4 R 2 は、連結ピン 3 4 4 d が凸設されるリング板形状のリング状板部 7 5 1 0 と、そのリング状板部 7 5 1 0 の内周面に沿ってリング状板部 7 5 1 0 の厚み方向に延設されると共に中心部に星形状の貫通孔が形成される厚肉部 7 5 2 0 と、を主に備える。

【0464】

リング状板部 7 5 1 0 は、板厚寸法が、第 1 円形凹設部 7 4 1 0 の凹設深さと同等の長さとなされ、外径寸法が、第 1 円形凹設部 7 4 1 0 の内径寸法よりも若干小さくされる。これにより、組立状態において、リング部材 7 3 4 4 R 2 と円板部材 7 3 4 4 R 1 との軸を一致させながら、相対回転の抵抗が過大となることを防止することができる。

【0465】

厚肉部 7 5 2 0 は、リング状板部 7 5 1 0 の側面からの延設長さが、組立状態において第 2 長孔 7 4 3 2 に差し掛かる（干渉しない）長さとなされ（図 7 5（a）参照）、外周径が、第 2 円形凹設部 7 4 2 0 の内周径よりも若干小さくされる。これにより、組立状態において、係合部材 7 3 4 4 R 3 を径方向（図 7 5（a）上下方向）に動作可能としながら、リング部材 7 3 4 4 R 2 と円板部材 7 3 4 4 R 1 との相対回転の抵抗が過大となることを防止することができる。

【0466】

厚肉部 7 5 2 0 は、軸方向に沿って穿設される異形貫通孔 7 5 2 1 と、その異形貫通孔 7 5 2 1 に径方向外方へ向けて周方向等間隔（本実施形態では、5 等分）に凹設される等分凹設部 7 5 2 2 と、を主に備える。

【0467】

異形貫通孔 7 5 2 1 は、その内周形状が、後述する係合部材 7 3 4 4 R 3 を、円板部材 7 3 4 4 R 1 の径方向内方へ押し込んだ場合に、係合部 7 6 3 0 よりも径方向外側に配置される形状から構成される。

【0468】

図 7 7（a）は、係合部材 7 3 4 4 R 3 の正面図であり、図 7 7（b）は、図 7 7（a）の矢印 L X X V I I b 方向視における係合部材 7 3 4 4 R 3 の側面図である。

【0469】

図 7 7（a）及び図 7 7（b）に示すように、係合部材 7 3 4 4 R 3 は、組立状態（図 7 4（b）参照）において、第 1 張出部 3 4 4 c 1 及び第 1 引込部 3 4 4 c 2 の径方向外

10

20

30

40

50

方に配置される円弧状板部 7 6 1 0 と、その円弧状板部 7 6 1 0 の背面側端部（図 7 7 （b）右側端部）から厚み方向へ延設される延設部 7 6 2 0 と、その延設部 7 6 2 0 の延設先端から前後方向（図 7 7 （b）左右方向）に沿って延設される係合部 7 6 3 0 と、円弧状板部 7 6 1 0 の係合部 7 6 3 0 と対向する側に配設されるコイルスプリングから形成されるコイルスプリング C S 1 と、を主に備える。

【0470】

円弧状板部 7 6 1 0 は、内周側の側面の係合部 7 6 3 0 の先端部と対向する位置に、コイルスプリング C S 1 を嵌め込む突起であるバネ固定突起 7 6 1 1 を備える。

【0471】

延設部 7 6 2 0 は、組立状態において、第 2 長孔 7 4 3 2 に挿通される部分であって、コイルスプリング C S 1 の弾性力に対向して径方向内方へ押し込んだ場合に、その延設先端が、リング部材 7 3 4 4 R 2 の内周面よりも内方へ張り出す延設長さで構成される。

10

【0472】

係合部 7 6 3 0 は、幅方向の寸法が第 1 長孔 7 4 3 1 の幅方向の寸法よりも若干短い寸法とされ、組立状態において、厚肉部 7 5 2 0 の異形貫通孔 7 5 2 1 を通過する長さで延設される（図 7 5 （a）参照）。

【0473】

係合部材 7 3 4 4 R 3 は、後述するように、解除部材 3 4 6 から負荷を受けて変位する部材としての機能と、円板部材 7 3 4 4 R 1 に対するリング部材 7 3 4 4 R 2 の位置決めを行う機能とを兼用する。そのため、部材個数を削減することができる。

20

【0474】

図 7 8 を参照して、右円板カム 7 3 4 4 R の組立方法について説明する。図 7 8 （a）は、右円板カム 7 3 4 4 R の正面図であり、図 7 8 （b）は、図 7 8 （a）の矢印 L X X V I I I b 方向視における右円板カム 7 3 4 4 R の側面図であり、図 7 8 （c）は、右円板カム 7 3 4 4 R の正面図であり、図 7 8 （d）は、図 7 8 （c）の矢印 L X X V I I I d 方向視における右円板カム 7 3 4 4 R の側面図であり、図 7 8 （e）は、右円板カム 7 3 4 4 R の正面図であり、図 7 8 （f）は、図 7 8 （e）の矢印 L X X V I I I f 方向視における右円板カム 7 3 4 4 R の側面図である。

【0475】

なお、図 7 8 （a）、図 7 8 （b）、図 7 8 （c）及び図 7 8 （d）では、円板部材 7 3 4 4 R 1 に係合部材 7 3 4 4 R 3 のみが挿入された状態が図示され、図 7 8 （e）及び図 7 8 （f）では、円板部材 7 3 4 4 R 1 にリング部材 7 3 4 4 R 2 と係合部材 7 3 4 4 R 3 とが挿入された状態が図示される。また、理解を容易とするために、図 7 8 （b）、図 7 8 （d）及び図 7 8 （f）では、円弧状板部 7 6 1 0 及びコイルスプリング C S 1 の図示が省略される。

30

【0476】

右円板カム 7 3 4 4 R の組立方法としては、まず、第 1 長孔 7 4 3 1 に係合部材 7 3 4 4 R 3 の係合部 7 6 3 0 を挿入する（図 7 8 （a）及び図 7 8 （b）参照）。上述したように、第 2 長孔 7 4 3 2 の幅方向の寸法が、係合部 7 6 3 0 の幅方向の寸法よりも短くされるので、係合部 7 6 3 0 が誤って第 2 長孔 7 4 3 2 に挿入されることを防止することができる。従って、組立間違いを防ぐことができる。

40

【0477】

次に、第 2 長孔 7 4 3 2 の延設方向に沿って、図 7 8 （d）の奥行き方向で、係合部 7 6 3 0 と、固定突起 7 4 4 0 との位置が一致する位置まで、係合部材 7 3 4 4 R 3 をスライド移動する。

【0478】

この移動後の位置において、コイルスプリング C S 1 に固定突起 7 4 4 0 が差し込まれ、係合部材 7 3 4 4 R 3 が円板部材 7 3 4 4 R 1 の周方向（図 7 8 （d）左右方向）の位置ずれが抑制されると共に、係合部材 7 3 4 4 R 3 を、円板部材 7 3 4 4 R 1 の径方向に移動不能に保持することができる。

50

【0479】

また、係合部材7344R3は、返し部7433により周方向の移動が制限される。これについて説明する。まず、第1長孔7431に係合部7630を挿入した状態において、返し部7433は第2長孔7432の外方に追いやられる(図78(b)参照)。次いで、係合部材7344R3を第2長孔7432の延設方向へスライドさせると、係合部材7344R3と返し部7433との上下方向の当接が解除され、返し部7433が弾性回復力により第2長孔7432の内方へ入り込む(図78(d)参照)。

【0480】

第2長孔7432の内方へ入り込んだ状態において、返し部7433の先端が係合部材7344R3の延設部7620に当接するが、その当接方向が返し部7433の長手方向(変形抵抗が大となる方向)に沿う態様で構成されるので(図78(d)参照)、延設部7620の移動(図78(f)右方への移動)が抑制される。これにより、係合部材7344R3の周方向の移動を制限することができるので、動作中に係合部材7344R3の位置がずれることを防止することができる。

【0481】

係合部材7344R3を円板部材7344R1に保持したら、その後、係合部材7344R3を円板部材7344R1の径方向内方へ向けて押し込んだ状態で、円板部材7344R1の開口側からリング部材7344R2を挿入する。係合部材7344R3から負荷を解除することで、コイルスプリングCS1の弾性力によって、係合部7630が径方向外方へ向いた方向D7に沿って移動する。この移動により、係合部7630がリング部材7344R2の等分凹設部7522に収容され、これにより、リング部材7344R2が円板部材7344R1に対して固定される。

【0482】

上述した工程により、右円板カム7344Rを容易に組み立てることができる。なお、右円板カム7344Lは、右円板カム7344Rの鏡写しの対称形状から構成されるものであり、右円板カム7344Rと同様の工程で組み立てることができる。

【0483】

次いで、図79から図81を参照して、円板カム7344が後転方向に回転動作する場合の、係合部材7344R3の動作について説明する。図79(a)、図79(b)、図80(a)、図80(b)及び図81は、図6のXXII-XXII線に対応する線における操作デバイス7300の部分断面図である。なお、図79(a)、図79(b)、図80(a)、図80(b)及び図81において、解除部材7346、回転爪部材7347及び円板カム7344が中心として図示され、その他不要な部分の図示が省略される。

【0484】

本実施形態における回転爪部材7347は、案内長孔7347bの長さが第1実施形態と異なる。即ち、図80(a)に示すように、係合リブ344cが下方から当接し通過する際の上昇位置において、凸設ピン346bが移動終端となる態様で構成される。

【0485】

解除部材7346は、係合リブ344cとの干渉を最小限にするために、本体部分の後方上部(図80(a)右上部)が斜めに削られることが、第1実施形態と異なる。

【0486】

図79(a)、図79(b)、図80(a)、図80(b)及び図81では、円板カム7344が後転方向(図79(a)時計回り方向)に回転する様子が時系列で図示される。

【0487】

図79(a)では、解除部材7346に右円板カム7344Rの係合部材7344R3が当接し解除部材7346が回転動作をし始めた状態が図示され、図79(b)では、図79(a)に示す状態から右円板カム7344Rが更に回転した状態が図示され、図80(a)では、係合部材7344R3が円板部材7344R1に押し込み終端まで押し込まれた状態が図示され、M6-2(b)では、図80(a)に示す状態から、円板部材73

10

20

30

40

50

4 4 R 1 が更に後転方向に回転した状態が図示され、図 8 1 では、図 8 0 (b) に示す状態から、右円板カム 7 3 4 4 R が後転方向に回転し、係合部材 7 3 4 4 R 3 が解除部材 7 3 4 6 から離間した後の状態が図示される。なお、図 7 9 (a)、図 7 9 (b)、図 8 0 (a) 及び図 8 0 (b) では、解除部材 7 3 4 6 が回転爪部材 7 3 4 7 に対して相対回転可能な範囲の終端に到達した状態 (角度小状態) が図示される。

【0 4 8 8】

図 7 9 (a) に示すように、係合部材 7 3 4 4 R 3 と解除部材 7 3 4 6 とが当接開始した直後の状態では、コイルスプリング C S 1 の弾性力が第 2 スプリング S P 2 の弾性力よりも大きく設定されることから、係合部材 7 3 4 4 R 3 が内方へ押し込まれる事はなく、外方へ張り出した状態が維持される。

10

【0 4 8 9】

図 7 9 (b) に示すように、係合部材 7 3 4 4 R 3 の最外径の側面に、解除部材 7 3 4 6 の係合部 3 4 6 d が当接する状態において、解除部材 7 3 4 6 と回転爪部材 7 3 4 7 とが角度小状態とされる。

【0 4 9 0】

本実施形態では、解除部材 7 3 4 6 が前転方向に回転し、回転爪部材 7 3 4 7 が下枠部材 3 2 0 の挿通用孔 3 2 1 c の側面に押し付けられて形成される角度小状態において、円弧状板部 7 6 1 0 の内周面と係合リブ 3 4 4 c の第 1 張出部 3 4 4 c 1 及び第 1 引込部 3 4 4 c 2 とが当接した状態で係合部材 7 3 4 4 R 3 の外周面が解除部材 3 4 6 に擦れる位置関係で、円板カム 7 3 4 4 が配置される (図 8 0 (a) 参照)。

20

【0 4 9 1】

即ち、図 8 0 (a) に示すように、円板カム 7 3 4 4 の回転により解除部材 7 3 4 6 が角度小状態へ向けて回転し、それ以上回転不可能となる状態 (角度小状態) になると、解除部材 7 3 4 6 から、係合部材 7 3 4 4 R 3 に対して、その係合部材 7 3 4 4 R 3 を円板カム 7 3 4 4 の径方向内方へ押し込む負荷がかけられる。

【0 4 9 2】

そして、図 7 9 (b) に示すように、係合部材 7 3 4 4 R 3 が径方向外方へ張り出した状態では、後転方向の回転を継続することができないことから、円板カム 7 3 4 4 の回転に基づいて、係合部材 7 3 4 4 R 3 が径方向内方へ向けて押し込まれる (図 8 0 (a) 参照)。この押し込まれた状態において、係合部 7 6 3 0 は、異形貫通孔 7 5 2 1 の最小径部分よりも径方向内方に配置される。

30

【0 4 9 3】

そのため、係合部 7 6 3 0 を介してリング部材 7 3 4 4 R 2 に周方向の負荷が伝達されなくなるので、図 8 0 (b) に示すように、図 8 0 (a) に示す状態から円板部材 7 3 4 4 R 1 を回転させても、リング部材 7 3 4 4 R 2 は回転に追従せず、姿勢を維持する。

【0 4 9 4】

この回転量のずれにより、係合部 7 6 3 0 は、元々配置されていた一の等分凹設部 7 5 2 2 から、異なる他の等分凹設部 7 5 2 2 へ移動するので、円板部材 7 3 4 4 R 1 とリング部材 7 3 4 4 R 2 との位相が一つの凹設部の分 (7 2 度) だけ相対回転する。

【0 4 9 5】

40

その後、図 8 1 に示すように、右円板カム 7 3 4 4 R が更に回転すると、係合部材 7 3 4 4 R 3 と、解除部材 7 3 4 6 との当接は解除されるので、係合部材 7 3 4 4 R 3 が径方向外方へ張り出され、係合部 7 6 3 0 が、再度、等分凹設部 7 5 2 2 に収容される。この過程において、係合部 7 6 3 0 が収容される等分凹設部 7 5 2 2 が、一つ、ずれる。

【0 4 9 6】

即ち、図 7 9 (a) から図 8 1 に示す過程を経過することで、係合リブ 3 4 4 c の配置と、リング部材 7 3 4 4 R 2 に配設されている連結ピン 3 4 4 d の配置とを、等分凹設部 7 5 2 2 の凹設部の配設間隔分 (7 2 度) だけ、相対的にずらすことができる。

【0 4 9 7】

図 8 2 を参照して、円板カム 7 3 4 4 が前転方向に回転動作する場合の、係合部材 7 3

50

4 4 R 3 の動作について説明する。図 8 2 (a)、図 8 2 (b)、図 8 3 (a) 及び図 8 3 (b) は、図 6 の X X I I - X X I I 線に対応する線における操作デバイス 7 3 0 0 の部分断面図である。なお、図 8 2 において、解除部材 7 3 4 6、回転爪部材 7 3 4 7 及び円板カム 7 3 4 4 が中心として図示され、その他不要な部分の図示が省略される。

【0498】

図 8 2 (a) から図 8 3 (b) では、円板カム 7 3 4 4 が前転方向 (図 8 2 (a) 反時計回り方向) に回転する様子が時系列で図示される。図 8 2 (a) では、解除部材 7 3 4 6 と、右円板カム 7 3 4 4 R の係合部材 7 3 4 4 R 3 とが当接する直前の状態が図示され、図 8 2 (b) では、係合部材 7 3 4 4 R 3 が解除部材 7 3 4 6 に上方から当接されることにより下降開始した状態が図示され、図 8 3 (a) では、図 8 2 (b) に示す状態から更に円板カム 7 3 4 4 が前転方向に回転した状態が図示され、図 8 3 (b) では、解除部材 7 3 4 6 と係合部材 7 3 4 4 R とが離間した後の状態が図示される。

10

【0499】

図 8 2 (a) から図 8 3 (b) に示すように、円板カム 7 3 4 4 が前転方向へ回転することにより、解除部材 7 3 4 6 と回転爪部材 7 3 4 7 とが後転方向 (図 8 2 (a) 時計回り方向) へ回転する場合、解除部材 7 3 4 6 と回転爪部材 7 3 4 7 との移動を規制する部材は無く、第 1 スプリング S P 1 の弾性力により解除部材 7 3 4 6 及び回転爪部材 7 3 4 7 が前転方向に負荷を与えられるのみとなる。

【0500】

そのため、係合部材 7 3 4 4 R 3 を径方向内方へ押し込む程の負荷は生じず、係合部材 7 3 4 4 R 3 が解除部材 7 3 4 6 と当接してから、離間するまでの間、係合部材 7 3 4 4 R 3 は、径方向外方へ張り出した状態を維持する。従って、円板カム 7 3 4 4 を前転方向に回転させる場合には、円板部材 7 3 4 4 R 1 とリング部材 7 3 4 4 R 2 とが相対回転することを防止することができる。

20

【0501】

これらの構成から、円板カム 7 3 4 4 の回転方向を切り替えることにより、円板部材 7 3 4 4 R 1 とリング部材 7 3 4 4 R 2 とが相対回転するか否かを切り替えることができる。そのため、相対回転が生じない回転方向 (図 8 2 及び図 8 3 参照) では、第 1 実施形態と同様に、傾倒装置 3 1 0 を同様の傾倒幅で傾倒させる演出を繰り返し行うことが可能である一方で、相対回転を生じさせる回転方向 (図 7 9、図 8 0 及び図 8 1 参照) では、第 1 実施形態と異なり、傾倒装置 3 1 0 の傾倒幅を変更することができる。

30

【0502】

また、本実施形態では、円板部材 7 4 4 R 1 とリング部材 7 3 4 4 R 2 とを相対回転させる円板部材 7 3 4 4 R 1 の回転方向が、回転爪部材 7 3 4 7 による固定を解除する方向の逆方向 (固定を解除しない方向) と一致するので、傾倒装置 3 1 0 が第 1 状態 (図 8 4 参照) で維持された (姿勢が一定に維持された) 状態で、円板部材 7 3 4 4 R 1 とリング部材 7 3 4 4 R 2 とを相対回転させることができる。

【0503】

これにより、遊技者にとって注目されない状態 (傾倒装置 3 1 0 が停止する状態) を、遊技者から見えないところで円板部材 7 3 4 4 R 1 とリング部材 7 3 4 4 R 2 との相対的な姿勢を変化させるための状態として、利用することができる。

40

【0504】

図 8 4 及び図 8 5 を参照して、本実施形態によれば、傾倒装置 3 1 0 を第 1 状態から上昇動作させる態様を複数種類形成することができることについて、説明する。図 8 4 及び図 8 5 は、図 6 の X X I I - X X I I 線に対応する線における操作デバイス 7 3 0 0 の断面図である。なお、図 8 4 では、回転爪部材 3 4 7 による固定を解除することにより、第 1 状態から、図 7 (b) に示す第 2 状態まで傾倒装置 3 1 0 を即座に (円板カム 7 3 4 4 を回転させることなく) 変位させることが可能な位相関係でリング部材 7 3 4 4 R 2 が円板部材 7 3 4 4 R 1 に固定された状態が図示され、図 8 5 では、図 8 4 に示す状態から、図 7 9 で説明した過程を経てリング部材 7 3 4 4 R 2 が、円板部材 7 3 4 4 R 1 に対して

50

等分凹設部 7 5 2 2 の一つ分だけ相対回転した状態が図示され、図 8 4 及び図 8 5 では、どちらも、第 2 張出部 3 4 4 c 3 が係合部 3 4 6 d に当接した状態が図示される。

【0505】

図 8 4 及び図 8 5 に示すように、本実施形態によれば、第 1 状態から回転爪部材 3 4 7 による固定を解除することにより、傾倒装置 3 1 0 が即座に（円板カム 7 3 4 4 R 2 を回転させることなく）移動する移動範囲を変化させることができる。

【0506】

即ち、図 8 4 に示す状態から、回転爪部材 3 4 7 を回転させることで固定を解除すると、傾倒装置 3 1 0 は第 2 状態（傾倒装置 3 1 0 が移動範囲の最上端まで移動した状態）まで移動する。

【0507】

一方で、図 8 5 に示す状態から、回転爪部材 3 4 7 を回転させることで固定を解除すると、連結ピン 3 4 4 d の位置が図 8 4 に示す位置よりも後方下側に位置ずれしていることから、第 2 状態よりも下方に沈んだ状態まで、移動する。

【0508】

従って、回転爪部材 3 4 7 による固定を解除することにより、第 1 状態から傾倒装置 3 1 0 が上昇動作により即座に（円板カム 7 3 4 4 の回転無しに）到達する位置を、変化させることができる。これにより、傾倒装置 3 1 0 の動作による演出の種類を増やすことができ、操作デバイス 7 3 0 0 の演出装置としての注目力を向上させることができる。

【0509】

次いで、図 8 6 から図 1 7 9 を参照して、第 8 実施形態におけるパチンコ機 8 0 1 0 について説明する。

【0510】

第 1 実施形態では、操作デバイス 3 0 0 の正面側が露出する場合を説明したが、第 8 実施形態におけるパチンコ機 8 0 1 0 は、操作デバイス 3 0 0 の下部を正面側から覆う被覆カバー 3 7 0 を備える。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【0511】

なお、以下の説明では、図 8 6 に示す状態のパチンコ機 8 0 1 0 に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図 8 6 に示す状態のパチンコ機 8 0 1 0 に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図 8 6 参照）の矢印 U-D、L-R、F-B は、パチンコ機 8 0 1 0 の上下方向、左右方向、前後方向をそれぞれ示している。また、この方向の定義は、図 8 6 以前の図面を参照した説明においても同様である。

【0512】

まず、図 8 6 から図 9 0 までを参照して、パチンコ機 8 0 1 0 の全体構成について説明する。図 8 6 は、第 8 実施形態におけるパチンコ機 8 0 1 0 の正面図であり、図 8 7 は、外枠 1 1 に対して内枠 1 2 を開放（展開）した状態を示すパチンコ機 8 0 1 0 の正面斜視図であり、図 8 8 は、外枠 1 1 に対して内枠 1 2 を開放した状態で裏バック 9 2 を内枠 1 2 に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機 8 0 1 0 の正面斜視図であり、図 8 9 は、外枠 1 1 に対して内枠 1 2 を閉鎖すると共に正面枠 1 4 を開放（展開）した状態を示すパチンコ機 8 0 1 0 の正面斜視図であり、図 9 0 は、正面枠 1 4 を取り外した状態におけるパチンコ機 8 0 1 0 の正面図である。なお、図 9 0 では、便宜上、遊技盤 1 3 の内部構成の符号を省略している。

【0513】

外枠 1 1 は、木製の板材を上辺及び下辺とし、アルミ製の板材を左右の辺とした四辺を固定した枠状に形成される。パチンコ機 8 0 1 0 は、外枠 1 1 を島設備に取り付け固定することにより遊技場に設置される。なお、パチンコ機 8 0 1 0 において外枠 1 1 は必須の構成ではなく、外枠 1 1 又は外枠 1 1 と同一の内形を有し、外枠 1 1 の内枠 1 2 支持構造

10

20

30

40

50

(ヒンジ 18 等) 及び施錠構造を有する部材が遊技場に備え付けられた構成としても良い。

【0514】

内枠 12 には、図 89 に示すように、正面枠 14 が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側（開閉基端側）とし、右側を回動先端側（開閉先端側）として前方へ回動可能とされている。

【0515】

また、内枠 12 には、図 88 に示すように、裏パックユニット 94 が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側（開閉基端側）とし、右側を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている。

10

【0516】

内枠 12 には、図 87 に示すように、その回動先端部に施錠機構 20RK が設けられており、内枠 12 及び正面枠 14 を外枠 11 に対して開放不能に施錠状態とする機能と、正面枠 14 を内枠 12 に対して開放不能に施錠状態とする機能を有している。これらの各施錠状態は、図 86 に示すようにパチンコ機 8010 前面にて露出させて設けられた施錠機構 20RK のシリンダ錠 20 の鍵穴 21 に対して、専用の鍵を差し込んで解錠操作を行うことにより、それぞれ解除される。

【0517】

正面枠 14 は、内枠 12 の前面側に回動可能に取り付けられている。正面枠 14 の回動基端側には、図 86 に示すように、前扉取付金具 57、58 が設けられ、この前扉取付金具 57、58（金具 57 は円柱状部、金具 58 は軸孔を有する金属板）が内枠 12 に係合することにより、内枠 12 に対して正面枠 14 が回動可能に支持される。

20

【0518】

詳細には、前扉取付金具 57 は、内枠 12 の上側のヒンジ 19 の下方位置において内枠 12 の正面側端部から正面側へ延設され先端から背面側へ前扉取付金具 57 が内嵌可能な大きさで凹設される嵌合凹部 12e1（図 126 参照）を有する軸支板部 12e に軸支される。また、前扉取付金具 58 は、内枠 12 の下側のヒンジ 19 から上方に突設される段付き円柱形状（直径の違う円柱が上下に連設される構成において上側の円柱の直径の方が小さい形状）の支持ピン 19a に外嵌されることで軸支される。

【0519】

正面枠 14 は、図 89 に示すように、内枠 12 と外形がほぼ同一の長方形状に形成されている。正面枠 14 は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠 14a を備える。その本体枠 14a の正面側および背面側に各種部材（電飾部 8029～8033 等）やユニット（操作デバイス 300、操作ハンドル 51 等）が締結固定されることで正面枠 14 が構成される。

30

【0520】

正面枠 14 には、ガラスユニット 16 の外周縁が正面視で露出しないようにガラスユニット 16 より小さく開口形成された窓部 14c が設けられる（図 86 参照）。この窓部 14c がガラスユニット 16 によって背面側から覆われることで、ガラスユニット 16 を取り付けた正面枠 14 によって内枠 12 の前面側のほぼ全域が覆われる。従って、遊技盤 13 の正面中央部分は、正面枠 14 の窓部 14c（図 89 参照）を通じて内枠 12 の正面側から視認することができる。

40

【0521】

ガラスユニット 16 は、図 89 に示すように、窓部 14c より大きな外形で透明性を有する前後一对の透明ガラス 16a、16b と、これら透明ガラス 16a、16b を一体化する固定枠（図示せず）と、を備えている。固定枠は、合成樹脂により透明ガラス 16a、16b より一回り大きな環状に形成され、透明ガラス 16a、16b の外周縁が固定枠に接着されることでガラスユニット 16 は一体化された複層ガラスとされている。

【0522】

なお、ガラスユニット 16 は、透明ガラス 16a、16b によって無色透明に形成され

50

ているが、これに限定されることはなく合成樹脂によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機 8010 前方からガラスユニット 16 を通じて遊技領域を視認可能であれば無色透明でなく有色透明に形成されていても良い。

【0523】

正面枠 14 において窓部 14c の周囲には、図 86 に示すように、LED 等の発光手段を内蔵した電飾部 8029～8033 が複数設けられている。これら電飾部 8029～8033 では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、窓部 14c の上側の電飾部 8030 には、払出球が不足する等の所定のエラー時に点灯する発光手段と、賞球払出中に点灯する発光手段とが内蔵されている。

【0524】

また、窓部 14c の右上側及び左上側には、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー組立体 450 を覆うスピーカーカバー 27（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられている。窓部 14c の下方には、図 86 に示すように、上皿 17 と下皿 50 とが手前側へ膨出して配置されると共に上下に並設されている。

【0525】

上皿 17 は、払出装置 133（図 87 参照）より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら球発射ユニット 112a 側へ導く機能を有している。また、下皿 50 は、上皿 17 内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有している。下皿 50 の背面側側面には、前後方向に開口され球が下皿 50 に案内される球案内開口 53 が形成される。

【0526】

なお、上皿 17 と下皿 50 とに分けて複数箇所に遊技球を貯留する部位を設ける必要はなく、下皿 50 を廃止して上皿 17 のみとした 1 つの貯留部のみを有する構成としても良い。

【0527】

上皿 17（遊技球の貯留領域）の手前側には、遊技者らにより手動操作される操作デバイス 300 が設けられている。操作デバイス 300 は、第 3 図柄表示装置 81 の表示画面等にて遊技者の操作に対応した演出が行われる場合に使用される操作装置である。この操作デバイス 300 は、上皿 17 以外に下皿 50 周辺等の別の部位に設けられても良いし、複数箇所に設けられても良く、また、操作方法として押しボタン式のスイッチであっても良く、タッチセンサ、非接触式のセンサ等の別の操作方法によって情報入力可能な構成としても良い。

【0528】

正面枠 14 の背面側には、図 89 に示すように、通路形成ユニット 140 が取り付けられている。通路形成ユニット 140 は、合成樹脂により成形されており、上皿 17 に通じる前扉側上皿通路部 141 と、下皿 50 に通じる前扉側下皿通路部 142 と、ファール球通路部 145（図 92 参照）と、を有している。

【0529】

通路形成ユニット 140 の上側隅部（正面枠 14 の回動基端側の隅部）には後方に突出し上方に開放された払出球受口部 143 が形成されており、その払出球受口部 143 が仕切壁 144 によって左右に仕切られることで前扉側上皿通路部 141 の通路入口と前扉側下皿通路部 142 の通路入口とがそれぞれ形成されている。

【0530】

ファール球通路部 145（図 92 参照）は、球発射ユニット 112a から発射された遊技球のうち遊技領域まで至らなかった遊技球をファール球として下皿 50 に排出する通路を形成する部位である。

【0531】

ファール球通路部 145 には、図 89 に示すように、上方に開放されたファール球受口部 146 が設けられる。このファール球受口部 146 に受け入れられたファール球は、ファール球通路部 145（図 92 参照）の内部通路を流下した後で、下皿 50 に排出される。なお、ファール球通路部 145 は、下皿 50 でなく、上皿 17 に接続され、ファール球

10

20

30

40

50

が上皿 17 に排出される構成としても良い。

【0532】

なお、ファール球通路部 145 は、遊技者が球抜き操作することにより上皿 17 から下皿 50 に流下する未発射球が案内される通路である球抜き通路 147（図 92 参照）と合流するように形成される。

【0533】

正面枠 14 の背面側には、上部の左右隅部に締結固定される樹脂製のカバー部材であって、背面側へ膨出する多機能カバー部材 171、172 が取り付けられている。多機能カバー部材 171、172 の正面側には、電飾部 8030 やスピーカー組立体 450 に電気を導通する配線のコネクタや、正面枠 14 伝いに電飾部 8031、8032 の内部基板と一方の端部が連結されるコネクタの他方の端部が連結される電子基板が配設され、この電子基板及びコネクタが多機能カバー部材 171、172 により覆われる。

10

【0534】

正面枠 14 の多機能カバー部材 171、172 により覆われる箇所には、左右の電飾部 8031、8032 へ向けて連通される配線通し溝 14h と、その配線通し溝 14h を通り電飾部 8031、8032 から引き出された配線が連結される電子基板 14i とが形成されており（図 103 参照）、各配線の端子は、それら配線通し溝 14h を通して後方へ引き出され、背面側から電子基板 14i に差し込まれる。

【0535】

従って、多機能カバー部材 171、172 を取り外した状態（図 103 参照）とすれば、正面枠 14 の背面側から（図 89 紙面手前側から）、電飾部 8030 やスピーカー組立体 450 に電気を導通する配線のコネクタや、電飾部 8031、8032 の内部基板と一方の端部が連結されるコネクタを、電子基板 14i に対して容易に抜き差しすることができる。

20

【0536】

正面枠 14 の回動先端側に取り付けられる多機能カバー部材 171 は、内枠 12 の回動先端側の上下に一对で配設され、遊技盤 13 のベース板 60 を把持する盤面支持装置 600（図 126 参照）の上側の装置と前後に対向する位置関係とされ、状況により互いに当接可能とされるが、詳細については後述する。

【0537】

正面枠 14 の背面側には、樹脂材料により形成される正面側が開放された容器形状の部材であって、下隅部において正面枠 14 に当接配置されると共に正面枠 14 との間に形成される空間に配線を収容する長尺カバー部材 173 が背面側から取り付けられている。長尺カバー部材 173 は、正面枠 14 の回動先端側から回動基端側へ移動するにつれて断面積が小さくなる構成とされ、配線を収容する空間の下辺を構成する下壁部 173a が、正面枠 14 の下辺と平行配置され、下壁部 173a の上方に対向配置されると共に配線を収容する空間の上辺を構成する上壁部 173b が、通路形成ユニット 140 の下壁と面で合致する形状で構成される。

30

【0538】

長尺カバー部材 173 は、下壁部 173a 及び上壁部 173b と同様に正面枠 14 に当接配置される壁部であって、正面枠 14 の回動基端側において下壁部 173a 及び上壁部 173b から上方へ延設される上方延設壁部 173c を備える。

40

【0539】

上方延設壁部 173c は、下壁部 173a 及び上壁部 173b と連設される側の端部が、正面枠 14 の回動基端側へ向けて半円状に張り出す態様で湾曲し、その湾曲した部分の上端から更に反対方向に半円状に湾曲可能なスペースを確保して構成され、上端部において正面枠 14 の可動基端側が開放される。

【0540】

即ち、上方延設壁部 173c に収容される配線は、波状（サイン波の 1 周期に対応する波状）に緩やかに湾曲しながら、上方延設壁部 173c の上端位置から正面枠 14 の回動

50

基端側へ張り出される。従って、配線の湾曲部分において配線を撓ませることで、正面枠 14 の開閉時に生じる配線の位置変化（図 9 6 参照）を吸収することができるので、配線が伸縮し負荷が生じることを防止でき、配線が断線する虞を低減することができる。

【0541】

正面枠 14 の背面側には、長尺カバー部材 173 の上方延設壁部 173c（正面枠 14 の回動基端側へ最接近する部分）と、本体枠 14a の一部であって正面枠 14 の回動基端側において上下に長尺の板部分との間に、樹脂材料により形成される部分であって下方へ開放する逆カップ形状の逆カップ部 178 が配設される。

【0542】

逆カップ部 178 は、例えば、正面枠 14 の回動基端側を不正に押し広げ、下側のヒンジ 18 付近からピアノ線を差し込み、遊技領域へ進入させ行われる不正行為への対策をする部分である。即ち、下側のヒンジ 18 付近からピアノ線が正面枠 14 と内枠 12 との間に差し込まれた場合であっても、ピアノ線の先端が逆カップ部 178 の逆カップ形状に下方から入り込む場合、ピアノ線の進行を妨げることができるので、ピアノ線が遊技領域まで到達することを防止することができる。

【0543】

また、逆カップ部 178 及び長尺カバー部材 173 は、樹脂材料から形成されるので、ピアノ線の先端を熱して行われる不正行為への対策をすることができる。即ち、先端を熱したピアノ線を進入させ、逆カップ部 178 に押し当てると、その熱で逆カップ部 178 を溶かし、逆カップ部 178 を通過することができるのと同様に、長尺カバー部材 173 も溶かしてしまう。そして、長尺カバー部材 173 を先端が熱されたピアノ線が通過することにより、長尺カバー部材 173 の正面側に収容される配線が焼き切られるので、配線が断線したことを検出することにより、不正行為を発見し易くすることができる。

【0544】

特に、本実施形態では、逆カップ部 178 の長尺カバー 173 側の壁部 178a が長尺カバー部材 173 の形状と合致する形状から構成され、互いに面で当接（近接）する。また、壁部 178a における逆カップ部 178 の下面の法線が下方へ向く形状とされるので、ピアノ線が下方から逆カップ部 178 に進入した場合に、壁部 178a の下面に押し当てられる可能性を高めることができ、逆カップ部 178 が溶かされたら高確率で長尺カバー 173 も溶かされることとできるので、不正行為を発見し易くすることができる。

【0545】

壁部 178a は、ピアノ線の先端が熱されていない場合には、ピアノ線を左右方向に案内する効果がある。即ち、正面枠 14 の回動基端側に無理やり開けられた隙間から差し込まれたピアノ線が逆カップ部 178 の上底に到達した場合、更にピアノ線が深く差し込まれると、その先端は壁部 178a に押し当てられる。

【0546】

壁部 178a は上方延設壁部 173c の湾曲部分に合致した形状とされるので、ピアノ線が更に深く差し込まれると、壁部 178a に沿ってピアノ線の先端が移動し、ピアノ線の先端は下壁部 173a の下方に案内される。更にピアノ線が深く差し込まれたとしても、ピアノ線の先端は下壁部 173a の下方の空間を正面枠 14 の回動先端側へ進行する（左右方向に進行する）ことになるので、ピアノ線が遊技領域に到達することを防止することができる。

【0547】

また、ピアノ線を介して不正行為を行う者に与えられる反力が大きくなることを防止しながら、ピアノ線の先端が遊技領域に到達することを防止することができるので、例えば、下壁部 173a の下方の空間にピアノ線の進入を検出する検出装置を配置することにより、不正行為を行う者が逃亡する前に不正行為を発見し、不正行為を行う者を確保し易くすることができる。

【0548】

即ち、ピアノ線が下壁部 173a の下方の空間に案内されていても、不正行為を行う者

10

20

30

40

50

はそれを判別することができないので、ピアノ線が遊技領域へ向かう途中であると思い込むことになる。そして、遊技領域へピアノ線の先端が到達するまで（例えば、窓部 14c を通して正面側からピアノ線の先端が見えるまで）更にピアノ線を深く差し込む動作を不正行為を行う者に自然に（ピアノ線の差し込みがうまくいっていないという疑念を抱かせることなく）行わせることができる。従って、不正行為を行う者が、不正行為が発覚したと気づき、逃亡を図るまでの時間を長くすることができる。

【0549】

なお、検出装置は、フォトカプラで構成される装置でも、磁気センサでも、ボタン装置でも良い。また、検出装置の配置は、下壁部 173a の下方の空間に限られるものではなく、種々の配置が許容される。例えば、施錠機構 20RK に配設されても良いし、操作ハ

10

【0550】

球発射ユニット 112a は、図 89 に示すように、正面枠 14 を開放した場合に前面側に露出される装置であり、内枠 12 の前面側右下部分に設けられている。この球発射ユニット 112a は、図 90 に示すように、発射装置として設けられた電磁式の発射用ソレノイド 701 と、その発射用ソレノイド 701 により打ち出された遊技球が内レール 61 と外レール 62 との間の領域へ向けて出射されるように遊技球を案内する発射レール 730 と、球送り装置 720 とを備えている。

20

【0551】

球送り装置 720 は、上皿 17（図 89 参照）に貯留された遊技球を発射レール 730 上に 1 個ずつ供給する。この場合、この供給される遊技球は発射用ソレノイド 701 において打出し部として設けられたプランジャ 702 の突出経路上に配置される。そして、発射用ソレノイド 701 への電氣的な信号の入力により、プランジャ 702 が発射レール 730 上の遊技球に向けて移動し、その遊技球は遊技領域に向けて打ち出される。なお、球発射ユニット 112a の電動アクチュエータは、発射用ソレノイド 701 に限定されることはなく、発射モータなどを用いても良い。なお、球発射ユニット 112a の詳細構成については後述する。

【0552】

内枠 12 の左側であって発射レール 730 の左方には、図 90 に示すように、皿通路形成部材 160 及びハーネス HN1～HN3 が連結される複数のコネクタ CN1～CN3 を備える基板 167 が配設されている。内枠 12 には、皿通路形成部材 160 が設けられる部位を前後方向に貫通する貫通孔が設けられ、この貫通孔を前面側から覆うようにして皿通路形成部材 160 は、内枠 12 に締結固定されている。

30

【0553】

皿通路形成部材 160 は、図 90 に示すように、本体側上皿通路部 161 と本体側下皿通路部 162 とを有している。本体側上皿通路部 161 及び本体側下皿通路部 162 は、一方の端部が内枠 12 に前後方向に貫通される貫通孔と連通可能となるように背面側へ向けて開放され、他方の端部が下方へ向けて開放されるように、内部で通路の方向が 90 度

40

【0554】

正面枠 14 が閉鎖状態とされた場合には、皿通路形成部材 160 の下側部分に正面枠 14 に設けられる通路形成ユニット 140 の払出球受口部 143（図 89 参照）が入り込む。そして、本体側上皿通路部 161 の下方には前扉側上皿通路部 141 が配置され、本体側下皿通路部 162 の下方には前扉側下皿通路部 142 が配置される。

【0555】

皿通路形成部材 160 の下側部分には、図 90 に示すように、本体側上皿通路部 161

50

及び本体側下皿通路部 1 6 2 からの遊技球の流出を規制するシャッタ 1 6 3 が設けられている。シャッタ 1 6 3 は、両通路の出口部分を狭め遊技球の流出を阻止する阻止位置と、遊技球の流出を許容する許容位置との両位置に切り替え可能に設けられる。

【0556】

また、内枠 1 2 には、シャッタ 1 6 3 を阻止位置に向けて付勢する付勢部材（コイルスプリング等）が取り付けられ、正面枠 1 4 を内枠 1 2 に対して開いた状態では付勢部材の付勢力によってシャッタ 1 6 3 が阻止位置に留まる構成となっている。これにより、本体側上皿通路部 1 6 1 又は本体側下皿通路部 1 6 2 に遊技球が貯留されている状態で正面枠 1 4 を開放した場合に、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が回避されている。

10

【0557】

これに対し、正面枠 1 4 を内枠 1 2 に対して閉じた状態では、正面枠 1 4 の通路形成ユニット 1 4 0 に設けられた払出球受口部 1 4 3 の外周部分により上記付勢力に抗してシャッタ 1 6 3 が許容位置に押し戻される。この状態では、本体側上皿通路部 1 6 1 及び前扉側上皿通路部 1 4 1 が連通し、本体側下皿通路部 1 6 2 及び前扉側下皿通路部 1 4 2 が連通して、遊技球の流下が許容される。

【0558】

基板 1 6 7 は、ハーネス H N 1 が接続されるコネクタ C N 1 と、ハーネス H N 2 が接続されるコネクタ C N 2 と、ハーネス H N 3 が接続されるコネクタ C N 3 と、を備える。なお、基板 1 6 7 は、コネクタ C N 1、C N 2 が配設される箇所と、コネクタ C N 3 が配設される箇所とが、別基板で構成される。これは、コネクタ C N 1、C N 2 が主制御装置 1 1 0 との伝送に使用される一方で、コネクタ C N 3 は音声ランプ制御装置 1 1 3 との伝送に使用されるように、伝送の対象が違うので、基板を別とすることで誤作動を予め防止する意図による。

20

【0559】

図 9 1 及び図 9 2 を参照して、正面枠 1 4 の窓部 1 4 c より下側の部分について説明する。図 9 1 は、正面枠 1 4 の窓部 1 4 c よりも下側に配設される構成部材が分解して図示される正面枠 1 4 の分解背面斜視図であり、図 9 2 は、正面枠 1 4 の窓部 1 4 c よりも下側に配設される構成部材が分解して図示される正面枠 1 4 の分解正面斜視図である。

【0560】

図 9 1 及び図 9 2 に示すように、正面枠 1 4 の窓部 1 4 c よりも下側では、本体枠 1 4 c の正面側において、上皿 1 7 の正面側であり、下皿 5 0 の右斜め上方であると共に正面枠 1 4 の左右方向中央の位置に操作デバイス 3 0 0 が配設され、その操作デバイス 3 0 0 の正面側に被覆カバー 3 7 0 が配設される。

30

【0561】

被覆カバー 3 7 0 は、操作デバイス 3 0 0 の下側部分を正面側から覆う位置関係で正面枠 1 4 に締結固定される部材であって正面枠 1 4 の左右幅と同程度の左右幅で構成される。即ち、被覆カバー 3 7 0 の左右端部は、それぞれ電飾部 8 0 3 1、8 0 3 2 の鉛直下方に配置される。

【0562】

被覆カバー 3 7 0 は、少なくとも左右端部に形成される締結部 3 7 0 a で正面枠 1 4 に締結固定されると共に左右中央部分が正面側に張り出す湾曲形状に構成される本体湾曲部 3 7 1 と、その本体湾曲部 3 7 1 の左右中央部分と左右方向端部との中間位置における本体湾曲部 3 7 1 の下縁から下方へ、幅方向で互いに近接する側に向けて延設され、延設下端で合流し正面視 V 字形状に構成される垂下部 3 7 2 と、本体湾曲部 3 7 1 及び垂下部 3 7 2 が囲む開口を閉塞する板状部材であって光透過性の樹脂材料から形成されると共に本体湾曲部 3 7 1 又は垂下部 3 7 2 の少なくとも一方に締結固定される透光部 3 7 3 と、本体湾曲部 3 7 1 の左端部の上面に平面として形成される左側平面支持部 3 7 4 と、本体湾曲部 3 7 1 の右端部の上面に平面として形成される右側平面支持部 3 7 5 と、その右側平面支持部 3 7 5 に背面側から凹設される溝であって背面側へ向かうほど凹設幅が大きくな

40

50

る（テーパの付いた）支持溝 376 と、を主に備える。

【0563】

本体湾曲部 371 は、正面側縁部は丸みを帯びた湾曲形状から構成され、背面側縁部として、上皿 17 の正面側縁と合致する形状とされ組立状態（図 86 参照）において上皿 17 の正面側縁と前後方向で当接する背面左縁部 371a と、その背面左縁部 371a に連設され操作デバイス 300 の上枠部材 330 の正面側縁と合致する形状とされ組立状態において上枠部材 330 と前後方向で当接する背面中縁部 371b と、その背面中縁部 371b に背面左縁部 371a の反対側で連設され貸球操作部 40 の正面側縁と合致する形状とされ組立状態において貸球操作部 40 と前後方向で当接する背面右縁部 371c と、を主に備える。

10

【0564】

垂下部 372 は、本体湾曲部 371 と共に操作デバイス 300 を正面側から覆い、操作ハンドル 51 が支持される板部であって正面枠 14 の右隅部に配置される右隅カバー 380 との間の隙間をつくらぬ形状（右隅カバー 380 との当接位置が互いに合致する形状）とされることで、正面側からの操作デバイス 300 へのアクセスを防止する部分である。なお、垂下部 372 は、後述する凹設部 15a よりも正面側の位置において、凹設部 15a が形成される底板に下方から挿通されるネジが螺入されることで、凹設部 15a が形成される底板に締結固定される。

【0565】

透光部 373 は、操作デバイス 300 から照射される光を正面側へ透過させ光による演出が可能な部分であって、操作デバイス 300 の下枠部材 320 の形状と合致する湾曲形状から形成されると共に組立状態（図 86 参照）において、下枠部材 320 と近接配置される。

20

【0566】

第 1 実施形態では、LED 装置 341f が少なくとも上方に光を照射する配置とされる場合について説明した（図 32 参照）。LED 装置の配置は任意に決められる事項であり、本実施形態では、LED 装置 341f が、少なくとも上方及び下方に光を照射する配置とされる。具体的には、上方に光を照射する（照明支持部 341e の上面に配置される）LED が 6 個、下向きに光を照射する（照明支持部 341e の下面に配置される）LED が 2 個、それぞれ配置される。

30

【0567】

LED 装置 341f の内、下向きに光を照射する LED から照射された光は、操作デバイス 300 の状態により異なる個数の部材を通過する。例えば、傾倒装置 310 が第 1 状態（図 22 参照）の時には、下向きに光を照射する LED から照射された光は、傾倒装置 310 及び下枠部材 320 を通過した後、透光部 373 を通過する。一方で、傾倒装置 310 が第 2 状態（図 32 参照）の時には、下向きに光を照射する LED から照射された光は、傾倒装置 310 は通過せず下枠部材 320 を通過した後、透光部 373 を通過する。

【0568】

従って、例えば、下向きに光を照射する LED から照射される光の光量を一定に保つ場合、透光部 373 を通して視認可能な光の光量は、傾倒装置 310 が第 1 状態とされる場合に比較して、傾倒装置 310 が第 2 状態とされる場合の方が強くなる。そのため、下向きに光を照射する LED から照射される光の光量を変化させることを不要としながら（光量を変化させる制御を省くことにより制御負担を減らしながら）、傾倒装置 310 の状態変化に合わせて透光部 373 を通して視認可能な光の光量を変化させる演出を行うことができる。

40

【0569】

また、別の演出制御方法として、傾倒装置 310 の状態の変化に合わせて下向きに光を照射する LED から照射される光の光量を変化させる制御を行うことも可能である。例えば、傾倒装置 310 が第 2 状態（図 32 参照）から第 1 状態（図 22 参照）に変化するのに合わせて、光量を強めに（段階的に）変化させる一方で、傾倒装置 310 が第 1 状態か

50

ら第2状態に変化するのに合わせて、光量を弱めに（段階的に）変化させるように制御することで、傾倒装置310の状態の変化に伴う透光部373を通して視認可能な光の光量の変化の度合いを小さくする（設定次第で無くす）ことができる。

【0570】

左側平面支持部374は、組立状態（図86）において、電飾部8031の下端と上下で当接する。即ち、電飾部8031に下方へ向けた負荷がかけられ、電飾部8031が下方へ位置ずれする際には、左側平面支持部374から電飾部8031へ向けて上向きの反力が発生する。これにより、電飾部8031の下方への位置ずれを抑制することができる。

【0571】

右側平面支持部375は、組立状態（図86）において、電飾部8032の下端と上下で当接する。即ち、電飾部8032に下方へ向けた負荷がかけられ、電飾部8032が下方へ位置ずれする際には、右側平面支持部375から電飾部8032へ向けて上向きの反力が発生する。これにより、電飾部8032の下方への位置ずれを抑制することができる。

【0572】

なお、詳細は後述するが、電飾部8031、電飾部8032は、上パネルユニット400の下面と当接し、上パネルユニット400が下方へ位置ずれする際には、電飾部8031、8032から上パネルユニット400へ向けて上向きの反力が発生する。そのため、本実施形態によれば、上パネルユニット400を、本体枠14aに締結固定される電飾部8031、電飾部8032及び被覆カバー370で広範囲に亘って下支えすることができるので、上パネルユニット400を下支えするために必要な力を広範囲に分散させることができる。

【0573】

支持溝376は、電飾部8032の下端部が背面側から進入することを受け入れる受け入れ溝として機能する。組立状態（図86参照）では、電飾部8032が支持溝376の最奥まで進入した状態とされ、この状態において電飾部8032の正面下隅端部と右側平面支持部375の正面側端部との位置が合致する。

【0574】

支持溝376と、電飾部8032との係合関係の詳細については後述する。その後述する係合関係により被覆カバー370と電飾部8032とを連結することにより、被覆カバー370及び電飾部8032をそれぞれ本体枠14aに締結固定することで組立状態を構成することができ、被覆カバー370及び電飾部8032を互いに締結する別個の固定部分を不要とすることができる。

【0575】

正面枠14の窓部14cよりも下側では、本体枠14aの背面において樹脂板状の板部材14dが本体枠14aに（又は本体枠14aの正面側に配設される別部材（上皿17を構成する部材等）に本体枠14aを挟んで）締結固定され、板部材14dの背面側において通路形成ユニット140が本体枠14a又は板部材14dに（又は本体枠14aの正面側に配設される別部材（上皿17を構成する部材等）に本体枠14aを挟んで）締結固定され、その通路形成ユニット140を背面側から覆う態様で金属板状の板金部材150が本体枠14a又は板部材14dに（又は本体枠14aの正面側に配設される別部材（上皿17を構成する部材等）に本体枠14aを挟んで）締結固定される。

【0576】

板金部材150は、合成樹脂から形成される通路形成ユニット140が貫通される事態が生じた（例えば、先端を熱した針金やピアノ線などが押し付けられ溶かされる事態が生じた）としても、正面枠14の正面側から内枠12側への進入を不可能とする進入防止部材として機能する。即ち、金属で構成される板金部材150は先端を熱した針金などが押し付けられたとしても貫通することは無く、例示される針金が正面枠14の背面側へ進入することを防止することができる。

10

20

30

40

50

【0577】

板金部材150は、正面視左方において前扉側下皿通路部142の下端部およびファール球通路部145の下端部の上下左右を覆う態様で形成されると共に、開放された正面側が通路形成ユニット140に嵌合される嵌合箱部151と、ファール球通路部145及び球抜き通路147の下側部の背面を覆う平板状の板状部152と、を主に備える。

【0578】

嵌合箱部151は、前扉側下皿通路部142の下端部およびファール球通路部145の下端部の上下左右を覆うので、前扉側下皿通路部142の下端部およびファール球通路部145の下端部において通路形成ユニット140が前後方向に貫通された場合に限らず、左右方向や上下方向に貫通された場合であっても、例示される針金が通路形成ユニット140を越えて進入することを防止することができる。

10

【0579】

板状部152は、ファール球通路部145及び球抜き通路147の背面を覆うので、下皿50の右方において、通路形成ユニット140に例示される針金が押し当てられ貫通孔が開けられた場合であっても、不正部材が通路形成ユニット140の背面側へ進入することを防止することができる。このような事態が生じる場合としては、例えば、操作デバイス300が取り外され、それに伴い前後の厚みが薄くなった箇所（凹設部15aの後斜め上方の箇所）に、例示される針金が押し当てられることで貫通孔が開けられ、例示される針金が進入する場合が例示される。

【0580】

更に、正面枠14は、通路形成ユニット140の左端部に背面側から締結される操作部背面部材155を備え、その操作部背面部材155は、組立状態（図86参照）でシリンダ錠20が配置される位置の上下位置において本体枠14aに締結固定される。

20

【0581】

図89及び図91に示すように、操作部背面部材155は、左右長尺な板部材の主に外縁部から前後方向に形成されるリブにより前後方向の寸法を増すように構成される部材であって、シリンダ錠20が貫通可能に板部材に穿設される貫通孔156と、その貫通孔156の上下において穿設され、本体枠14aに操作部背面部材155を締結固定するネジが挿通される一对の挿通孔157と、通路形成ユニット140の背面側に重ねられる部分（左端部）に上下に並んで穿設される一对の連結用挿通孔158と、貫通孔156よりも回動基端側において背面側に突出される開閉規制部159と、を主に備える。

30

【0582】

連結用挿通孔158は、通路形成ユニット140の左端部において形成される連結部148と前後方向で合致するように配設される。ここで、通路形成ユニット140の連結部148は、上側の連結用挿通孔158と前後方向で合致する位置において連結用挿通孔158の内径よりも若干小さな内径の円柱状で背面側に突設される突設部148aと、下側の連結用挿通孔158と前後方向で合致する位置において連結用挿通孔158に挿通されるネジを螺入可能な孔として穿設される螺入部148bと、を主に備える。

【0583】

この構成により、操作部背面部材155を通路形成ユニット140の背面側に重ね、組み付ける際には、上側の連結用挿通孔158に突設部148aを通すことで、通路形成ユニット140と操作部背面部材155との位置合わせを行い、その後、下側の連結用挿通孔158を通したネジを螺入部148bに螺入することにより、容易に操作部背面部材155を通路形成ユニット140に締結固定することができる。

40

【0584】

なお、連結用挿通孔158が穿設される操作部背面部材155の左端部の左側縁と、下側縁とが直角に形成されることでL字の壁部158aが形成される。一方で、通路形成ユニット140の連結部148は、領域を区画するように通路形成ユニット140の骨格を形成する板から背面側へ延設される延設壁部148cを備え、その延設壁部148cは、組立状態（図89参照）において、壁部158aと上下左右で面当たり可能なL字形状に

50

形成される。

【0585】

従って、通路形成ユニット140に操作部背面部材155を組み付ける際の位置合わせとして、突設部148aを連結用挿通孔158に通すことに加えて、壁部158aを延設壁部148cに対して上下左右で面当たりさせることで、通路形成ユニット140に対する操作部背面部材155の位置および姿勢を迅速かつ簡易に合わせることができる。

【0586】

開閉規制部159は、組立状態（図86参照）において、内枠12に配設される盤面支持装置600（図90参照）と前後に対向配置される部分であって、詳細は後述するが、所定の条件において、盤面支持装置600又は遊技盤13と当接することにより正面枠14が閉鎖状態となるのを規制する効果を奏する。

10

【0587】

開閉規制部159は、本実施形態では、操作部背面部材155の背面側へ向けて延設されると共に合成樹脂から形成される部分であって、剛性を確保するために延設方向視の断面形状がコ字状で形成される。そのため、同じ板厚で平板状に形成される場合よりも撓み難く、又、コ字状の開放部を埋める塊形状で延設される場合に比較して剛性を確保しながら必要な材料の量を減らすことができる。従って、操作部背面部材155の他の部分の厚みと同じ板厚（例えば、強度は本体枠14aに頼れば良いことから強度が低くても問題ない部分であって、できるだけ薄く形成される部分の板厚）で形成できることで成形性を向上しつつ、開閉規制部159の強度は確保することができる。

20

【0588】

なお、開閉規制部159の断面形状は、剛性を確保し形状の維持を図ることができる形状であればよく、コの字形状に限るものではない。例えば、平板状の断面に比較して、湾曲（波）形状の断面にしても良いし、階段状断面としても良いし、矩形波状の断面としても良いし、円筒形状の断面としても良い。

【0589】

また、開閉規制部159を、操作部背面部材155の一部としてでは無く、本体枠14aから背面側へ折れ曲がり延設される、又は、本体枠14aの背面側に固定される別部材から背面側へ延設される金属製の部分から構成しても良い。但し、本実施形態のように、開閉規制部159を合成樹脂から形成する方が、金属製の部材から形成される盤面支持装置600（図90参照）と当接した場合に盤面支持装置600が欠けたり、凹んだりすることを防止することができる。これにより、盤面支持装置600の状態を変化させて遊技盤13を脱着する作業者が、盤面支持装置600にできた欠けや凹みに触れてけがをする恐れを低くすることができる。

30

【0590】

ここで、開閉規制部159が、シリンダ錠20が配置される貫通孔156よりも正面枠14の回動基端側に配置されているので、それ以上に回動先端側に配置されるシリンダ錠20の箇所における内枠12と正面枠14との間の間隔を長く確保することができる。従って、開閉規制部159が盤面支持装置600又は遊技盤13と当接している状態において、回動先端側に配置されるシリンダ錠20や施錠機構20RKが誤って施錠される可能性を低めることができる。

40

【0591】

針金等の異物を進入させる経路としては、例えば、操作デバイス300の隙間を通った経路が想定される。これに対し、本実施形態では、図91及び図92に示すように、操作デバイス300は本体枠14aの正面側へ丸ごと分離可能に構成される。換言すれば、操作デバイス300の構造が本体枠14aの正面側で完結するため、操作デバイス300の隙間をたどっても、本体枠14aの背面に進入することが困難な構成とされる。

【0592】

なお、操作デバイス300に電力を供給するハーネスHN3（図96参照）は、長尺カバー部材173の右端位置において本体枠14aの前後方向に穿設される配線通し孔14

50

a 1（図 1 0 3 参照）に挿通されるが、そのハーネス H N 3 は、保護カバー装置 3 5 0（図 5 7 参照）の右側外周壁下隅に固定されるコネクタ（図示せず）を介して操作デバイス 3 0 0 と接続される。

【0 5 9 3】

これにより、操作デバイス 3 0 0 の隙間を通して操作デバイス 3 0 0 の内部に針金等の異物を進入させたとしても、略ケース状に構成される操作デバイス 3 0 0 の外部に接続されるハーネス H N 3 へ針金等を到達させることは困難であるので、針金等の異物が本体枠 1 4 a の背面側へ進入することを防止し易くすることができる。

【0 5 9 4】

なお、操作デバイス 3 0 0 に進入する異物として、液体が考えられる。例えば、遊技結果に気分を悪くした遊技者が、飲料水等をパチンコ機 1 0 にかけることがある。その際、手ごろな位置にある操作デバイス 3 0 0 は、飲料水をかけられる餌食になりやすく、対策を行わない場合、駆動モータ 3 4 2（図 1 8 参照）や、ボイスコイルモータ 3 5 2（図 1 3 参照）が故障するおそれがある。

【0 5 9 5】

更には、飲料水などの液体が本体枠 1 4 a の背後まで進入すると、電子基板などの故障を引き起こしかねないが、上述したように、本実施形態では、操作デバイス 3 0 0 が本体枠 1 4 a の正面側で分離可能に独立した構成となっているので、操作デバイス 3 0 0 にかけられた飲料水等の液体が本体枠 1 4 a の背面側へ浸入することを防止することができる。

【0 5 9 6】

なお、下皿ユニット 1 5 の底板上面（操作デバイス 3 0 0 と対向する面）には、上面視 T 字状に凹設部 1 5 a が凹設される。凹設部 1 5 a は、深底の凹設部として構成される。完全なケース状では無く、ところどころに抜け隙間が形成される（例えば、図 1 3 参照、伝達用孔 3 2 1 a や開口部 3 2 5 が抜け隙間に相当）操作デバイス 3 0 0 の内部を通り、操作デバイス 3 0 0 の下方へ落下する液体を一時的に溜める役割を凹設部 1 5 a は担う。

【0 5 9 7】

操作デバイス 3 0 0 では、駆動モータ 3 4 2 は、開口部 3 2 5 の後側寄りに配置されるので、傾倒装置 3 1 0 が傘の役割をし（図 1 3、図 1 7（b）参照）、更に、配線との接続部分はモータ収容部 3 4 1 e と照明支持部 3 4 1 e との間に配置される水平板部分の下方に配置されるので（図 1 7（b）及び図 1 8 参照）、飲料水などの液体が駆動モータ 3 4 2 に直接かけられ、故障することを防止することができる。

【0 5 9 8】

また、ボイスコイルモータ 3 5 2 は、伝達用孔 3 2 1 a を通して上下方向に連通するので、飲料水などの液体がかかる虞があるが、その他の部分は底板部 3 2 1 に覆われているので、飲料水などの液体が振動面（上面）に付着するに留まり、その付着した液体はボイスコイルモータ 3 5 2 の振動面自体の傾斜により正面側下方へ流れ落ちる（図 1 3 及び図 2 2 参照）。従って、ボイスコイルモータ 3 5 2 が故障することを防止することができる。

【0 5 9 9】

上述した構成により、帰り際の遊技者に飲料水などの液体をかけられたとしても、次の遊技者は操作デバイス 3 0 0 の上面であって触れる部分をふき取りさえすれば、通常通り遊技を行うことができるので、操作デバイス 3 0 0 のメンテナンス時間が営業時間を圧迫することを防止することができる。

【0 6 0 0】

正面枠 1 4 の窓部 1 4 c よりも下側では、本体枠 1 4 a の背面側における正面枠 1 4 の回動基端側において、板部材 1 4 d に結束可動部材 1 8 0 が締結固定される。次いで、図 9 3 から図 9 6 を参照して結束可動部材 1 8 0 について説明する。なお、図 9 3 から図 9 6 では、図 9 1 と同様に正面枠 1 4 から通路形成ユニット 1 4 0 及び板金部材 1 5 0 が取り外された状態が図示される。

10

20

30

40

50

【0601】

図93(a)は、正面枠14の分解背面斜視図であり、図93(b)は、結束可動部材180の解除状態と固定状態とが並べて図示される結束可動部材180の正面斜視図である。なお、図93(b)では、上側に解除状態の結束可動部材180が、下側に固定状態の結束可動部材180がそれぞれ図示される。

【0602】

結束可動部材180は、組立状態(図86参照)において固定状態とされると共に、上方延設壁部173cの上端部から左方へ引き延ばされるハーネスHN1~HN3を結束する部材である。

【0603】

なお、本実施形態では、操作ハンドル51(図92参照)に接続されるハーネスHN1及び貸球操作部40(図92参照)に接続されるハーネスHN2は、それぞれ中継基板なしで結束可動部材180まで案内され、それぞれ結束可動部材180に結束される。

【0604】

一方で、各電飾部8029~8033、操作デバイス300又は枠ボタン22(図86参照)にそれぞれ接続されるハーネスは、一度、長尺カバー部材173の正面側の空間に配設される中継基板に接続され(集合され)、その中継基板から一束の延長ハーネスHN3が結束可動部材180へ向かい、その延長ハーネスHN3が結束可動部材180に結束される(図96参照)。

【0605】

結束可動部材180は、合成樹脂材料から形成される部材であって、板部材14dに背面側から締結固定される本体部181と、その本体部181に上下方向で締結固定されるビスに回動可能に軸支される可動腕部182と、その可動腕部182の下縁に沿って可動腕部182の回動方向の一侧側面(図93(a)において本体部181と対向配置する側の反対側の側面)から延設される柔軟性の高い一对の結束腕部183と、可動腕部182の回動方向の他側側面(図93(a)において本体部181と対向配置する側の側面)に配設される上面視コ字状の部分であって結束腕部183を係止可能な一对の係止部184と、一对の結束腕部183の間の位置(中間位置)において可動腕部182の下縁から下方に延設されると共に開口を有する仮止め部185と、を主に備える。

【0606】

なお、結束可動部材180は、結束腕部183の柔軟性が高く形成される一方で、それ以外の部分は、少なくとも結束腕部183よりも柔軟性が低く(高剛性で)形成される。

【0607】

本体部181は、上辺が略馬蹄形状で構成される断面を有し中央にビスを通す貫通孔を有する被固定部181aと、その被固定部181aの左右下隅部から板部材14d側へそれぞれ突設される一对の回り止め凸部181bと、被固定部181aの正面側端部の下縁から下方へ延設される共にその延設先端が板部材14d側へ近接して湾曲する中間止め部181cと、被固定部181aの下縁に沿って左方に延設される板状の支持板部181d(図96(a)参照)と、その支持板部181dの上部に配設される部分であって締結されるビスの頭部の径よりも外形が小径の円筒形状から形成される円筒締結部181eと、を主に備える。

【0608】

板部材14dは、結束可動部材180が固定される位置に、被固定部181a及び一对の回り止め部181bの配置と一致する配置の貫通孔から構成される孔群14d1を備える。

【0609】

被固定部181aを貫通するビスを板部材14dの孔群14d1の対応する締結孔に締結固定する際に、一对の回り止め凸部181bが孔群14d1の対応する嵌合孔に嵌合することにより、締結時に結束可動部材180が被固定部181aを貫通するビスを中心に回転することを防止することができると共に、固定時の結束可動部材180の板部材14

10

20

30

40

50

dに対する姿勢を定めることができる。

【0610】

中間止め部181cは、各ハーネスHN1～HN3を板部材14dとの間に維持する。本実施形態では、延設端部（下端部）において板部材14dとの間の間隔を狭めることによりハーネスHN1～HN3が下方にずり落ちることを防止することができると共に、板部材14d側に中心が配置される円に沿って湾曲される形状により、変形による応力集中を抑制しながらハーネスHN1～HN3を収容する領域（板部材14dと中間止め部181cとで挟まれる領域）の断面積を大きく確保することができる。

【0611】

支持板部181dは可動腕部182の回動を案内する平面を形成し、円筒締結部181eは、その外周面が可動腕部182の基端側の部分に内嵌し、可動腕部182を軸支する（図96参照）。

【0612】

可動腕部182は、円筒締結部181eに外嵌軸支される部分を基端として、円筒締結部181eの軸支位置からオフセットされる平面OS1に滑らかに連結される形状とされる基端部182aと、その基端部182aの軸支位置の反対側に連設される薄板長尺形状の薄板部182bと、を主に備える。

【0613】

基端部182aは、円筒締結部181eに外嵌される円筒形状部の外周の内、左右端部（軸と結ぶ直線が平面OS1と平行となる部分）及び背面側端部（平面OS1と最接近する部分）から回転方向の側壁がそれぞれ延設される。それぞれの側壁は曲率半径の中心が同じ側に配置される円弧形状で形成され、互いの離間距離は、平面OS1へ近接するほど徐々に短くなり、平面OS1に到達する際には薄板部182bの厚みと同等となる。

【0614】

従って、基端部182aの方が、薄板部182bよりも剛性が高く維持される。本実施形態では、基端部182aは弾性変形を意図しない（高剛性の）設計思想で設計され、薄板部182bは状況により弾性変形を意図して（低剛性の）設計思想で設計されている。

【0615】

結束腕部183は、一対がそれぞれ同形状で構成されるので、一方について説明し、他方の説明を省略する。結束腕部183は、先端部付近に根元の幅と同等の幅で形成される幅小部183aと、その幅小部183aよりも幅広に形成される幅大部183bとが交互に等間隔で形成される。なお、結束腕部183は、固定状態において、係止部184が可動腕部182との間に形成する貫通孔に下方から差し込まれる（図93（b）参照）。

【0616】

結束腕部183の幅大部183bは、幅小部183aに比較して厚みも若干大きく形成される。本実施形態では、増厚部分が固定状態（図93（b）下側参照）における外周側に形成されることにより、結束腕部183の内周側にスペースを確保することができる。

【0617】

係止部184は、可動腕部182側に形成される大開口部184aと、その大開口部184aを挟んで可動腕部182の反対側に形成されると共に大開口部184aよりも開口幅の小さい小開口部184bと、を主に備える（図96参照）。

【0618】

大開口部184aは、結束腕部183の位置に寄らず結束腕部183が通過可能な大きさとされ、小開口部184bは、結束腕部183の幅小部183aは通過可能とされる一方で、幅大部183bは通過不能な（係止される）大きさとされる。

【0619】

本実施形態によれば、結束腕部183を、係止部184に対して相対動作させたい時は大開口部184a側（結束腕部183で囲われる内側の面積が小さくなる側）に配置し、結束腕部183を、係止部184に対して係止したい時は小開口部184b側に配置することで、容易に結束腕部183で囲われる内側の面積の大きさ（締め具合）を調整するこ

10

20

30

40

50

とができる。

【0620】

仮止め部185は、その中央部に結束バンドを挿通可能な貫通孔を備える。長期使用により結束腕部183が破断し、ハーネスHN1～HN3の結束をすることができなくなった場合であっても、仮止め部185の貫通孔に市販の結束バンドを挿通し、固定することで、ハーネスHN1～HN3を結束可能とすることができる。

【0621】

結束可動部材180の可動範囲について説明する。図94(a)は、正面枠14の左下隅部を示す正面枠14の部分背面図であり、図94(b)は、図94(a)のXCIVb-XCIVb線における正面枠14の部分断面図であり、図95(a)は、正面枠14の左下隅部を示す正面枠14の部分背面図であり、図95(b)は、図95(a)のXCIVb-XCVb線における正面枠14の部分断面図である。

10

【0622】

なお、図94(a)及び図94(b)では、可動腕部182が板部材14dに最接近した状態(可動範囲の一方の限界状態)が図示され、図95(a)及び図95(b)では、可動腕部182が板部材14dから離反する方向に回転し、本体枠14aの左側部分を構成する上下方向長尺の金属部分に当接する状態(可動範囲の他方の限界状態)が図示される。

【0623】

図94及び図95に示すように、可動腕部182は、正面枠14の回転軸と平行な軸(上下方向を向く軸)を中心に、約160度回転可能に構成される。この角度は、遊技店でのパチンコ機8010の設置の状況(左右にパチンコ機8010が並設され90度以上回転させると隣のパチンコ機8010に衝突する虞がある状況)からすれば、通常使用する際に正面枠14に必要とされる開閉時の回転角度よりも十分大きい。

20

【0624】

従って、通常使用する際には、可動腕部182が弾性変形せずに本体部181に対する回転が可能な範囲(図94に示す状態と図95に示す状態との間の範囲)を越えることは無いので、可動腕部182が弾性変形により劣化し破断する虞を低くすることができる。

【0625】

次いで、ハーネスHN1～HN3の支持態様について説明する。ハーネスHN1～HN3は結束可動部材180に支持されることにより、配置が規定されるので、例えば、誤って外枠14と内枠12との間に挟まり、断線することを防止することができる。

30

【0626】

図96(a)は、結束可動部材180及びハーネスHN1～HN3を模式的に図示する背面模式図であり、図96(b)は、図96(a)の上面模式図であり、図96(c)は、結束可動部材180及びハーネスHN1～HN3を模式的に図示する背面模式図であり、図96(d)は、図96(c)の上面模式図である。

【0627】

なお、図96(a)及び図96(b)では、結束可動部材180の一方の限界状態が図示され、図96(c)及び図96(d)では、結束可動部材180の他方の限界状態が図示される。

40

【0628】

図96に示すように、中間止め部181cは、上方延設壁部173cの上端部において左方へ向けて開放される開口から、正面枠14の回転基端側へ移動した位置に配置される。即ち、中間止め部181cと、上方延設壁部173cの上端部において左方へ向けて開放される開口との水平ラインが同じとされるので、上方延設壁部173cから引き延ばされたハーネスHN1～HN3を略水平に延ばし、中間止め部181cで支持することができる。

【0629】

ハーネスHN1～HN3が可動腕部182の軸支位置である円筒締結部181e付近で

50

中間止め部 181c に支持されるので、中間止め部 181c を挟んだ上方延設壁部 173c の反対側におけるハーネス HN1～HN3 の形状を、結束可動部材 180 の可動腕部 182 の形状に沿わせたものとすることができる。これにより、図 96 (b) 及び図 96 (d) に示すように、ハーネス HN1～HN3 の曲がる部分の形状は、湾曲形状となり、極度の屈曲変形が生じることを防止することができる。

【0630】

また、係止部 184 を板部材 14d に近接する側に配置することにより、結束腕部 183 が囲う領域を、可動腕部 182 を挟んで板部材 14d の反対側に配置することができる。従って、特に正面枠 14 を内枠 12 に対して閉鎖する状態において (図 96 (b) 参照)、ハーネス HN1～HN3 を十分大きな曲率半径で湾曲させることができる。これにより、ハーネス HN1～HN3 が屈曲することによる断線を防止することができる。

10

【0631】

図 97 (a) 及び図 97 (b) は、結束可動部材 180 及びハーネス HN1～HN3 を模式的に図示する正面枠 14、内枠 12、結束可動部材 180 及びハーネス HN1～HN3 の上面模式図である。なお、図 97 (a) では、結束可動部材 180 の一方の限界状態が図示され、図 97 (b) では、結束可動部材 180 の他方の限界状態が図示される。

【0632】

また、図 97 (a) 及び図 97 (b) では、前扉取付金具 57 (図 86 参照) の中心軸位置を示す回転中心点 P57 が図示されると共に、正面枠 14 及び内枠 12 が模式的に想像線で、正面枠 14 及び内枠 12 のそれぞれに固定され回転中心点 P57 に軸支される部材が実線で、模式的に図示される。回転中心点 P57 は、正面枠 14 の回転軸として示されており、正面枠 14 に固定される結束可動部材 180 も正面枠 14 と同様に、回転中心点 P57 を中心に内枠 12 に対して回転する。

20

【0633】

図 97 (a) に示す一方の限界状態から、図 97 (b) に示す他方の限界状態までは、可動腕部 182 の基端部 182a が円筒締結部 181e を中心に回転することで内枠 12 と正面枠 14 との開閉に対応するので、薄板部 182b に大負荷が与えられることは無く、薄板部 182b の形状変形を抑制できることで、耐久性を向上することができる (図 96 (b)、図 96 (d) も参照)。

【0634】

図 97 (a) 及び図 97 (b) に示すように、結束可動部材 180 に支持されるハーネス HN1～HN3 は、正面枠 14 の内枠 12 に対する開閉の状態に関わらず、正面枠 14 の本体枠 14a の左側部分を構成する上下方向長尺の金属部分 (図 96 (d) において、可動腕部 182 の基端部 182a が当接する部分) の付近を通る経路で取り回される。即ち、ハーネス HN1～HN3 を強制的に迂回させるように取り回すことで、ハーネス HN1～HN3 の湾曲部分が正面枠 14 の回転先端側に寄ることを防止することができる。

30

【0635】

これにより、正面枠 14 を開閉して行う作業時に、ハーネス HN1～HN3 が作業者の作業の妨げになることを防止できると共に、正面枠 14 の閉鎖時のハーネス HN1～HN3 の収まり (回転基端側で一回のみ湾曲される収まり) を良くすることができる (図 96 (b)、図 97 (a) 参照)。

40

【0636】

本実施形態では、中間止め部 181c は、可動腕部 182 の位置によらず、逆カップ部 178 の鉛直上方に配置される (図 91 参照)。逆カップ部 178 の鉛直上方に配置される中間止め部 181c がハーネス HN1～HN3 を支持する支持態様により、例えば、針金やピアノ線の先端を高温に加熱して逆カップ部 178 を溶かして貫通させ、針金を正面枠 14 と内枠 12 との間に進入させる不正行為の対策を行うことができる。

【0637】

即ち、逆カップ部 178 の下面に針金を押し当て、溶かして針金を貫通させ、遊技領域側へ針金を進行させる場合において、逆カップ部 178 の上底部分から鉛直上方へ針金が

50

進行すると、高温に加熱された針金の先端が中間止め部 181c に支持されるハーネス HN1～HN3 に押し当てられる。そのため、ハーネス HN1～HN3 が焼き切られ、導通が不能とされる。

【0638】

ハーネス HN1～HN3 の導通が不通となることを契機として、エラー信号を出力すると共に警報を鳴らすように（エラー画面を表示するように）制御すること等で、不正を迅速に発見することができる。従って、不正行為を行う者が不正の利益を得ることを防止することができる。

【0639】

詳述すると、ハーネス HN1 は上述したように操作ハンドル 51（図 92 参照）に接続されるので、ハーネス HN1 が焼き切れた場合には、操作ハンドル 51 を回転させても球を発射することができなくなる。そのため、不正行為がされた後、その不正行為が発覚するまでの期間を短くすることができる（不正行為の早期発覚を図ることができる）。

10

【0640】

この場合には、遊技領域に針金を進入させ、遊技領域をいじった後で（例えば、釘を曲げ、不正に入賞し易くした後で）、球を第 1 入賞口 64（図 2 参照）等に入賞させることで賞球を不正に得る不正行為を行う者に対して、球の発射を不能とすることができるので、不正の利益を与えることを防止することができる。即ち、特定の不正行為を行うことを不可能とすることができる。

【0641】

20

また、ハーネス HN2 は、上述したように球貸操作部 40（図 92 参照）に接続されるので、ハーネス HN2 が焼き切れた場合には、球貸しボタン 42（図 89 参照）の操作および返却ボタン 43（図 89 参照）の操作が不能となる。従って、不正行為を行う者は、自らの不正行為により、上述したカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に投入した紙幣やカードの残額分の球を回収することができなくなる虞が生じるので、不正行為に対する抑止力を働かせることができる。

【0642】

更に、カードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に投入した紙幣やカードの残高分の球を回収することができなくなる虞を解消して不正行為を行う場合には、カードユニット（球貸しユニット）の残額が 0 円であるにも関わらず、席を離れずに不正行為を行うことになるので、遊技機店側は不正行為に容易に気づくことができる。

30

【0643】

そもそも、ハーネス HN2 の接続が断たれると、カードユニット（球貸しユニット）（図示せず）の断線エラー（CRエラー）が出力される遊技機店では、その断線エラー（CRエラー）を確認することにより、容易に不正行為の可能性を把握することができる。

【0644】

図 98 は、通路形成ユニット 140 の正面図である。なお、図 98 では、板金部材 150 の外形および球案内開口 53 の外形が想像線で図示される。

【0645】

図 98 に示すように、球案内開口 53 は、前扉側下皿通路部 142 の下端部およびフェール球通路部 145 の下端部に配置される。なお、本実施形態では、前扉側下皿通路部 142 の下端部は球案内開口 53 の左部において球案内開口 53 の左右幅寸法の 2/3 程度の領域を占め、フェール球通路部 145 の下端部は球案内開口 53 の右部において残りの領域（球案内開口 53 の左右幅寸法の 1/3 程度の領域）を占めるように仕切板部 53a により仕切られる。

40

【0646】

前扉側下皿通路部 142 及びフェール球通路部 145 は、球を下皿 50 へ向けて流下可能に、払出球受口部 143 及びフェール球受口部 146 からそれぞれ延設される通路であって、左右両側へ少なくとも 1 回ずつ延設方向が向く（切替される）S 字経路 SL1、SL2 をそれぞれ備える。

50

【0647】

S字経路SL1により、通路形成ユニット140の上下寸法を短く維持しながら前扉側下皿通路部142の流路長を長くすることができるので、前扉側下皿通路部142の内部に滞留可能な球の個数を多くすることができる。これにより、窓部14c（図86参照）の上下寸法を大きく確保しながら、下皿50の上流側に滞留可能な球の個数を多くすることができるので、遊技領域および演出領域の上下寸法を大きく確保し、且つ下皿50（及びその上流側）に仮置き可能な球の個数が多いことにより、遊技者に与える球補充のストレス（下皿50分の球が無くなったら、千両箱から球を補充することを要求されること等によりストレス）を抑制可能なパチンコ機8010を構成することができる。

【0648】

前扉側下皿通路部142及びファール球通路部145は、その延設方向が上下方向と左右方向とで曲げられる領域としての曲げ領域NEa1、NEa2、NEb1、NEb2をそれぞれ備え、それらは共通の特徴を備える。即ち、前扉側下皿通路部142は、下流側に形成される第1曲げ領域NEa1と、その第1曲げ領域NEa1の上流側に特徴部分の左右が反転して配設される第2曲げ領域NEa2と、を備える。

【0649】

また、ファール球通路部145は、下流側に形成される第1曲げ領域NEb1と、その第1曲げ領域NEb1の上流側に特徴部分の左右が反転して配設される第2曲げ領域NEb2と、を備える。なお、特徴部分の説明においては、第1曲げ領域NEa1についてその特徴を説明し、他の曲げ領域NEa2、NEb1、NEb2の説明を省略する。

【0650】

図99は、第1曲げ領域NEa1の拡大正面図である。図99に示すように、第1曲げ領域NEa1には、前扉側下皿通路部142の左右の側壁の内、S字経路SL1が左右へ延びる方向の反対側に配設される側壁Naと、その側壁Naの延設方向と交差する態様で側壁Naの上方に配設される天井壁Nbと、その天井壁Nbから下方へ延設されると共に延設端部へ向かうほど側壁Naに近接する近接壁Ncと、を主に備え、それら各壁Na、Nb、Ncは、通路形成ユニット140の背面側底板部から正面側へ延設される。

【0651】

近接壁Ncは、天井壁Nbの反対側の面Nc1がS字経路SL1に沿って湾曲して形成されることにより、面Nc1は球の案内面として機能する。一方で、面Nc1の反対側の面Nc2（天井面Nbと対向する面）は、不正に挿入された針金HM（針金や、ピアノ線などに代表される細径の金属）の進行方向を規制する面として機能するが、詳細は後述する。なお、近接壁Ncは、延設下端における側壁Naとの間の隙間Ninの間隔が針金HMの幅寸法（直径）よりも大きく設定される。

【0652】

図99に示すように、第1曲げ領域NEa1の形状により、不正に挿入された針金HMがより深く進入することを防止することができる。即ち、図99に示すように、不正に挿入される針金HMの進入経路として、球案内開口53を入口として前扉側下皿通路部142の上流側へ進行する経路が考えられるところ、この場合、不正行為を行う者は、針金HMを前扉側下皿通路部142の側壁に押し当てながら進行させることになる。

【0653】

不正行為を行う者により針金HMが第1曲げ領域NEa1における側壁Naに押し当てられる場合には針金HMは隙間Ninに入る一方で、第1曲げ領域NEa1における側壁Naに針金HMが押し当てられない場合であっても、前扉側下皿通路部142のS字経路SL1により、針金HMが右方へ向けて進むことから、第2曲げ領域NEa2における側壁Naに押し当てられ、隙間Ninに入ることになる。即ち、1対の曲げ領域NEa1、NEa2が、左右反転して配置されることにより、針金HMをもれなく隙間Ninに進入させることができる。

【0654】

隙間Ninに進入した場合の針金HMの進行経路の一例を図99に示す。なお、各タイ

10

20

30

40

50

ミングでの針金HMの先端位置が黒丸で図示され、その際の針金HMの進行方向が矢印で図示される。図99に示すように、隙間N i nに進入した針金HMは、天井壁N bと近接壁N cとの間に形成される先細り形状の行き止まり部分に進入する。ここで針金HMが引っかかる（挟まる）場合には、それ以上の針金HMの進行を防止することができ、尚且つ、針金HMが持ちされられることを防止でき、不正行為を迅速に発見することができる。

【0655】

一方で、針金HMが引っかからず、更に進行する場合であっても、隙間N i nから針金HMが張り出す場合には、先端が下方を向いた姿勢で張り出すので、それ以上、針金HMを進行させたとしても、針金HMの先端は下方へ進行することになる。従って、針金HMが払出球受口部143の上流側に配置される払出装置133や、ファール球受口部146の上流側に配置される遊技領域に到達することを防止することができる。

【0656】

これにより、針金HMを払出装置133（図3参照）に到達させ払出装置133を誤動作させることにより不正な払出球を得たり、針金HMを遊技領域に到達させ電動役物640a（図2参照）等の可動装置を無理やり開放し不正に入賞し易くさせることで不正な払出球を得たりして、不正行為をする者が不正な利益を得ることを防止することができる。

【0657】

図98に戻って説明する。ファール球通路部145は、球抜き通路147と合流する合流領域C Eから下流の部分の上下幅が球の直径の2倍程度（本実施形態では2倍以上）の大きさで形成される。これにより、球抜き通路147を流下する球が合流領域C Eに配置される時に、ファール球通路部145を流下する球が合流流路C Eに進入し（球同士が同時に合流領域C Eに進入し）、2個の球が縦に並んだとしても、球が上下壁部に挟まれて噛み合う可能性を極めて小さくすることができる。これにより、合流領域C Eから下流の部分において球の流下が妨げられることを防止することができる。

【0658】

ファール球通路部145は、第1曲げ領域N E b 1と第2曲げ領域N E b 2との間に形成され、各曲げ領域N E b 1, N E b 2を上下に連結する通路部145aを備える。通路部145aは、左右幅が球の直径よりも若干大きな寸法で設定され、通路形成ユニット140の背面側底板部が下方へ向かうほど正面側に張り出して形成される。

【0659】

通路部145aよりも上流側の領域では、通路形成ユニット140の背面側底板部が通路部145aの上流側端部と面位置とされ、通路部145aよりも下流側の領域では、通路形成ユニット140の背面側底板部が通路部145aの下流側端部と面位置とされる。

【0660】

即ち、ファール球通路部145は、通路部145aの上流側の領域の方が、通路部145aの下流側の領域に比較して、前後幅が大きく設定される。なお、本実施形態では、ファール球通路部145は、通路部145aの下流において前後幅が球の直径よりも若干大きく設定される。

【0661】

一方で、本実施形態では、ファール球通路部145は、通路部145aの上流において前後幅が球の直径の2倍よりも若干小さく設定される。従って、ファール球通路部145に球が滞留する場合に、通路部145の上流では、複数の球が前後に位置をずらして配置可能であることから滞留可能な個数を多くすることができる共に、前後方向に球の中心が並ぶことは防止される（左右上下に若干ずれることになる）ので、2個の球が同時に通路部145aに進入することを防止することができる。

【0662】

換言すれば、通路部145aへの球の進入を1個ずつに規制することができる。これにより、ファール球通路部145にファール球が2個以上連なって流入した場合であっても、ファール球が同時に合流領域C Eに到達することを防止することができるので、合流領域C Eで球が上下壁部に挟まれて噛み合う可能性を小さくすることができる。

10

20

30

40

50

【0663】

ファール球受口部146は、通路形成ユニット140の背面側底板部から正面側に板状に延設され、左側壁部に左側端部が連結されると共に、球の流下面が右方へ向かうほど下降傾斜する傾斜板部146aと、その傾斜板部146aの鉛直下方でファール球受口部146を閉塞する閉塞部146bと、傾斜板部146aの下方における通路形成ユニット140の背面側底板部から背面側へ板状に延設され、その延設方向が背面側へ向かうほど上方へ向く態様で湾曲する湾曲案内板部146cと、を主に備える。

【0664】

湾曲案内板部146cの上面に沿って球がファール球通路部145側（正面側）へ案内される一方で、傾斜板部146a及び閉塞部146bの作用により、ファール球受口部146を正面側へ通過する球の通過位置を、ファール球受口部146の右側部に寄せることができる。即ち、傾斜板部146aの上面を転動して流下する球を右方へ流すことができると共に、閉塞部146bにより、球がファール球受口部146の左側部を通過することを防止することができる。

10

【0665】

これにより、ファール球受口部146を通過した球がS字経路SL2に到達するまでの期間を長くすることができる。即ち、S字経路SL2に球が到達するまでに、球の上下バウンドを終えさせることができることから（球の上下位置のばらつきを小さくすることができることから）、S字経路SL2におけるファール球通路部145の幅を小さく（球の直径よりも若干大きく）設定しながら、球の流下をスムーズにさせることができる。

20

【0666】

ファール球通路部145は、S字経路SL2を形成する範囲（例えば、通路部145a）において、通路幅が小さく（球の直径よりも若干大きく）設定されることから、それよりも大きな外形の不正道具がファール球通路部145を通過することを防止することができる。

【0667】

次いで、正面枠14の正面側の構造について説明する。図100は、正面枠14の正面分解斜視図であり、図101は、正面枠14の背面分解斜視図である。なお、図100及び図101では、電飾部8030を構成する上パネルユニット400の構成部材が本体枠14aから分解された状態が図示される。

30

【0668】

上パネルユニット400は、左右に長尺に形成されるユニットであって、左右端部が電飾部8031及び電飾部8032を構成する右パネルユニット500に下支えされる。この下支えの構造において、上パネルユニット400の右側端部の下端部には、被覆カバー370の支持溝376と同様に、背面側から正面側へ向けて凹設されるテーパ形状の被支持溝417（図118参照）が形成され、その被支持溝417を構成する左右の爪部に右パネルユニット500の上端部に形成される嵌合溝522b、562b（図108及び図109参照）が嵌合されることにより、上パネルユニット400と右パネルユニット500とが連結される。

【0669】

これにより、上パネルユニット400と右パネルユニット500とを直接締結固定することを不要としながら、それぞれ本体枠14aに締結固定することにより、互いに連結固定することができる。なお、上パネルユニット400の被支持溝417の形状から、本体枠14aへの組み付け順序が、右パネルユニット500を締結固定した後で、上パネルユニット400を締結固定する順序に規定される。なお、上パネルユニット400の詳細は後述する。

40

【0670】

また、左右に分割される右パネルユニット500の重板ユニット500R、500Lにそれぞれ配設される嵌合溝522b、562b（図108及び図109参照）を、被支持溝417を構成する左右の爪部が挟んで嵌合する構成により、重板ユニット500R、5

50

00Lが左右に離間することを防止することができる。従って、組立状態（嵌合した状態、図86参照）において右パネルユニット500が分解されることを防止することができる。

【0671】

図102は、正面枠14の分解正面斜視図であり、図103は、正面枠14の分解背面斜視図である。図102及び図103では、本体枠14aの正面側において本体枠14aと上パネルユニット400（図89参照）とに前後で挟まれる上辺板部材14eと、多機能カバー部材171、172とが本体枠14aから分解された状態が図示される。

【0672】

上辺板部材14eは、スピーカー組立体450を上側枠部材410との間で挟み込む部材であって（図101参照）、スピーカー組立体450の凹設部462、482（図121及び図122参照）に嵌合される円柱形状の締結部14e1を備える。

【0673】

締結部14e1は、その背面側からネジが挿通される貫通孔を備え、その貫通孔を通ったネジを上側枠部材410の第2締結部419b（図101参照）に締結することで、上側枠部材410と上辺板部材14eとを締結固定するための部分である。

【0674】

図104は、正面枠14の分解正面斜視図である。なお、図104では、本体枠14aに穿設される挿入孔に背面側から挿入されるビスにより本体枠14aに締結固定される右パネルユニット500が本体枠14aから分解された状態が図示され、上パネルユニット400、上辺板部材14e及び多機能カバー部材171、172の図示が省略される一方、被覆カバー370は参考として図示される。

【0675】

なお、被覆カバー370は、実際の組立手順としては、パネルユニット500が本体枠14aに組み付けられてから、本体枠14aに組み付けられる。また、右パネルユニット500は、右側壁部がパチンコ機8010の右側縁を形成する（図86参照）。

【0676】

図105は、右パネルユニット500の分解正面斜視図であり、図106は、右パネルユニット500の分解背面斜視図であり、図107は、支持板部510の正面図であり、図108及び図109は、重板ユニット500L、500Rの分解正面斜視図である。なお、図108では、右側を正面側へ向けた斜視図が、図109では、左側を正面側へ向けた斜視図が、それぞれ図示される。

【0677】

図105から図109に示すように、右パネルユニット500は、左右方向で重ね合わされる左重板ユニット500L及び右重板ユニット500Rと、それら重板ユニット500L、500Rが締結固定されると共に本体枠14a（図104参照）に締結固定される上下に長尺な板状の支持板部510と、を主に備える。

【0678】

支持板部510に背面側から正面側へ向けて挿通されるビスにより重板ユニット500L、500Rは支持板部510に締結固定され、その状態で支持板部510は、本体枠14aに背面側から正面側へ向けて挿通されるビスにより本体枠14a（図104参照）に締結固定される。

【0679】

支持板部510は、本体枠14aと対向する側の外側縁（右側縁）から背面側へ延設部511aが板状に延設されることで断面L字形状に形成されると共に、組立状態（図86参照）において延設部511aの内壁（左側壁）が本体枠14aの外側面に当接する固定板511と、その固定板511の正面側において固定板511に締結固定される基板部材512と、その基板部材512の左側において固定板511に穿設される複数のカバー側通し孔513と、基板部材512の右側において固定板511に穿設される複数のレンズ側通し孔514と、そのレンズ側通し孔514よりも右側において固定板511に穿設さ

10

20

30

40

50

れるピン支持孔 5 1 5 と、を主に備える。

【0680】

固定板 5 1 1 は、基板部材 5 1 2 と正面視で重なる形状で基板部材 5 1 2 側部分が正面側へ向けて台状にせり出す台部 5 1 1 b を備え、その台部 5 1 1 b の正面に面当たりする状態で基板部材 5 1 2 が固定板 5 1 1 に締結固定される。

【0681】

台部 5 1 1 b は、組立状態（図 8 6 参照）において、重板ユニット 5 0 0 L, 5 0 0 R に幅方向で当接可能とされるので（図 1 1 5 (b) 参照）、重板ユニット 5 0 0 L, 5 0 0 R の左右方向への倒れを抑制することができる。即ち、支持板部 5 1 0 に対する重板ユニット 5 0 0 L, 5 0 0 R の姿勢を維持し易くすることができる。

10

【0682】

本実施形態では、固定板 5 1 1 の右側側面においては、台部 5 1 1 b よりも延設部 5 1 1 a の方が、外カバー部材 5 6 0 の板厚分右側に位置ずれすることにより、延設部 5 1 1 a の正面側で前後方向で外カバー部材 5 6 0 が支持板部 5 1 0 に当接する一方、固定板 5 1 1 の左側側面においては、台部 5 1 1 b の側面とほぼ面位置の面として背面側端部まで形成されることにより、内カバー部材 5 2 0 の背面側端部が支持板部 5 1 0 の背面側端部の面位置に配置可能とされ、組立状態（図 8 6 参照）において、内カバー部材 5 2 0 の内側面 5 2 1 b 1 が支持板部 5 1 0 の左側面 5 1 1 c と当接する。

【0683】

基板部材 5 1 2 は、正面側に複数の LED 5 1 2 a が配置される電子基板（プリント基板）である。本実施形態では、複数の LED 5 1 2 a は、隣同士で所定の間隔（本実施形態では、11 [mm] 間隔）を空けて、導光部材 5 4 0 の湾曲形状に合わせて湾曲する列上に配置される。即ち、複数の LED 5 1 2 a は、導光部材 5 4 0 が正面から投影された形状の内側に配置され、導光部材 5 4 0 の真後ろから導光部材 5 4 0 へ向けて互いの光軸を平行にする姿勢で光を照射する（図 1 0 7 参照）。

20

【0684】

LED 5 1 2 a の幅（発光部分の左右幅）よりも、導光部材 5 4 0 の LED 5 1 2 a 側の端面の幅が長く形成される（図 1 0 7 想像線参照）ので、LED 5 1 2 a から照射される光は漏れなく導光部材 5 4 0 に入射し、導光部材 5 4 0 のいずれかの面から出射することになるが、光の出入およびその経路に関しては後述する。

30

【0685】

カバー側通し孔 5 1 3 は、内カバー部材 5 2 0 に配設される背面締結部 5 2 7 を位置決めすると共に、その背面締結部 5 2 7 に締結されるビスが背面側から挿通される孔である。背面締結部 5 2 7 にビスが締結されることにより、内カバー部材 5 2 0 が支持板部 5 1 0 に固定される。

【0686】

レンズ側通し孔 5 1 4 は、外レンズ部材 5 5 0 に配設される背面締結部 5 5 6 を位置決めすると共に、その背面締結部 5 5 6 に締結されるビスが背面側から挿通される孔である。背面締結部 5 5 6 にビスが締結されることにより、外レンズ部材 5 5 0 が支持板部 5 1 0 に固定される。

40

【0687】

ピン支持孔 5 1 5 は、外カバー部材 5 6 0 の突出部 5 6 6 が挿通される貫通孔である。ピン支持孔 5 1 5 は、左右幅が突出部 5 6 6 の直径よりも若干大きく設定される一方、上下幅が突出部 5 6 6 の直径の約 2 倍の長さで設定される。従って、外カバー部材 5 6 0 の左右位置を厳密に規定しながら、外カバー部材 5 6 0 を支持板部 5 1 0 に当接させ締結固定する際の作業効率を向上させることができる。

【0688】

即ち、支持板部 5 1 0 に重板ユニット 5 0 0 L, 5 0 0 R が正面側から当接する締結準備状態において、支持板部 5 1 0 に対して板ユニット 5 0 0 L, 5 0 0 R が上下に若干位置ずれしている場合（突出部 5 6 6 の直径程度上下に位置ずれしている場合）であっても

50

、突出部 566 をピン支持孔 515 に挿通することができる。これにより、突出部 566 をピン支持孔 515 に挿通させてから、支持板部 510 に対して重板ユニット 500L, 500R を位置ずれ分だけ上下に移動させることで、位置ずれを無くし、容易に締結固定を行うことができる。

【0689】

図 108 及び図 109 に示すように、左重板ユニット 500L は、窓部 14c (図 86 参照) の右縁を構成すると共に光を非透過な樹脂材料から形成される内カバー部材 520 と、その内カバー部材 520 に右側から締結固定されると共に光透過性の無色の樹脂材料から形成される内レンズ部材 530 と、を備える。

【0690】

右重板ユニット 500R は、左重板ユニット 500L と対向配置される導光部材 540 と、その導光部材 540 と左右方向で面当たりし、正面側端部が前後方向で対向配置されると共に光透過性の白色の樹脂材料から形成される外レンズ部材 550 と、その外レンズ部材 550 の右側に配置され、光を非透過な樹脂材料から形成されると共に導光部材 540 及び外レンズ部材 550 が締結固定される外カバー部材 560 と、を主に備える。

【0691】

次いで、各部材の詳細について説明する。図 110 及び図 111 は、重板ユニット 500L, 500R の分解正面斜視図である。なお、図 110 では、右側を正面側へ向けた斜視図が、図 111 では、左側を正面側へ向けた斜視図が、それぞれ図示され、重板ユニット 500L, 500R を構成する 5 枚の板部材が分解して図示される。

【0692】

内カバー部材 520 は、上下に長尺の板状に形成される本体板部 521 と、その本体板部 521 の上端に配設されると共に外カバー部材 560 に締結固定される上側締結部 522 と、本体板部 521 の下端に配設されると共に外カバー部材 560 に締結固定される下側締結部 523 と、本体板部 521 に開口される複数の開口部 524 と、内レンズ部材 530 に挿通される円筒部であって内レンズ部材 530 を内カバー部材 520 に固定するビスが螺入される複数の短締結部 525 と、その短締結部 525 よりも長尺に形成され、内レンズ部材 530 に挿通される円筒部であって外カバー部材 560 を内カバー部材 520 に固定するビスが螺入される複数の長締結部 526 と、本体板部 521 の右側に突設されると共に背面側から支持板部 510 を固定するネジが螺入される複数の背面締結部 527 と、を主に備える。

【0693】

本体板部 521 は、正面側端部 521a が波形状とされ、その波形状の短幅部分 (背面側に寄る部分) において正面側端部 521a と背面側基部 521b とを連結する連結板部 521c を備える。

【0694】

背面側基部 521b は、組立状態 (図 86 参照) において支持板部 510 の台部 511b 左側面と面当たりする (形状が合致する) 内側面 521b1 を備える。

【0695】

連結板部 521c は、背面側へ向かう程左方へ傾斜する姿勢で配設される板状部であり、この連結板部 521c により、開口部 524 が区画される。

【0696】

連結板部 521c は、本実施形態では、上下等間隔で配置されるものではなく、下方側から上方側へ向かうにつれて順に間隔が広くなるように配置される (図 114 参照)。これにより、複数の開口部 524 の開口広さを異ならせ、光による演出効果を開口部 524 毎に異ならせることができる。

【0697】

上側締結部 522 は、外カバー部材 560 を締結固定するネジが螺入される円筒部であって前後方向に並設される一对の締結部 522a と、左外側面において左右方向に凹設される嵌合溝 522b と、を備える。

10

20

30

40

50

【0698】

嵌合溝522bは、上パネルユニット400の被支持溝417（図118参照）を構成する左右の爪部が嵌合される溝として形成される。

【0699】

下側締結部523は、外カバー部材560を締結固定するネジが螺入される円筒部である締結部523aと、左外側面において左右方向に凹設される嵌合溝523bと、を備える。即ち、外カバー部材560は、上端部において2箇所、下端部において1箇所でネジが挿通され、内カバー部材520に締結固定される。

【0700】

嵌合溝523bは、被覆カバー370（図92参照）の支持溝376を構成する左右の爪部が嵌合される溝として形成される。

10

【0701】

開口部524は、上下4箇所で並設されると共に組立状態において内レンズ部材530を視認する窓として機能する。開口部524の各外形部は、連結板部521cを端部（左端部）として右方に張り出す湾曲形状から形成される。即ち、各開口部524は、連結板部521cの左端部よりも右方に凹んで配置される（図114参照）。

【0702】

短締結部525は、背面側基部521bと連結板部521cとの境界部分に配設される（図110参照）。この境界部分は、本実施形態におけるデザイン状、内カバー部材520の表面（左側面）が左方に張り出す部分に対応する（図111参照）。背面側基部521bの表面は、上述した境界部分の間においては、デザイン状、右方に凹んで湾曲する。即ち、背面側基部521bの表面は、上下方向に進むにつれ、左右に波打つ波形状から形成される。

20

【0703】

この場合、短締結部525を、デザイン状表面側に張り出す部分の裏面側に配置することになる。内カバー部材520を均一な厚みで形成する場合、デザイン状張り出す部分の裏面は、逆に、デッドスペースとなりやすい窪みが形成される。これに対し、本実施形態では、短締結部525を内カバー部材520の窪みに配設することで、デッドスペースを有効活用でき、内カバー部材520の裏面側（内レンズ部材530側）のスペース効率を向上させることができる。

30

【0704】

内レンズ部材530は、前後端部の形状が内カバー部材520の前後端部の形状に倣って形成される。即ち、内レンズ部材530は、上下に長尺の板状に形成される本体板部531の正面側端部531aが、内カバー部材520の正面側端部521aの形状とほぼ合致する波形状とされる。

【0705】

正面側端部531aは、本体板部531の正面側縁から右方に延設される湾曲面を形成し、波形状を構成する曲線の前後方向への切り替え位置において、前後方向に穿設されると共に外レンズ部材550の凸設部551b（図109参照）が挿通される支持孔531b、531cを備える。

40

【0706】

支持孔531bは、正面側端部531aの波形状の前寄り部分に形成され、その背面側には内カバー部材520の短締結部525を締結固定するビスが通る貫通孔531b1が形成される。即ち、支持孔531bの背後においてビスが締結固定されるので、支持孔531b付近に負荷がかけられたとしても、支持孔531bが変形したり、位置ずれしたりすることを防止することができる。

【0707】

支持孔531cは、正面側端部531aの波形状の後寄り部分に形成され、その背面側には導光部材540と当接可能な位置まで延設される傾斜リブ部532が配設される。即ち、支持孔531cの背後における剛性が傾斜リブ部532に強化されるので、支持孔5

50

3 1 c 付近に負荷がかけられたとしても、支持孔 5 3 1 c が変形したり、位置ずれしたりすることを防止することができる。

【0708】

なお、本体板部 5 3 1 は、上下方向における支持孔 5 3 1 b と支持孔 5 3 1 c との間の位置に、長締結部 5 2 6 を挿通可能な大きさで左右方向に穿設される貫通孔 5 3 1 d を備える。長締結部 5 2 6 が貫通孔 5 3 1 d に挿通されることにより、内カバー部材 5 2 0 と内レンズ部材 5 3 0 との位置合わせを行うことができる。

【0709】

傾斜リブ部 5 3 2 は、内カバー部材 5 2 0 の連結板部 5 2 1 c に対応する位置（右側位置）に配置され、連結板部 5 2 1 c の上下縁部から右方に延設される一对の上下板部 5 3 2 a と、それら一对の上下板部 5 3 2 a の間を上下方向に連結する複数の補強板部 5 3 2 b と、を主に備える。

【0710】

上下板部 5 3 2 a は、導光部材 5 4 0 との間の隙間を埋める態様で延設される。即ち、内レンズ部材 5 3 0 が内カバー部材 5 2 0 同様、背面側へ向かうにつれて左方に張り出す形状とされている関係上、背面側へ向かうにつれて左右幅が長くなる形状（上面視で正面側端部を先端とする三角形状）とされる。

【0711】

内レンズ部材 5 3 0 は、開口部 5 2 4 を通る態様で本体板部 5 3 1 から左方へ張り出して形成される張出部 5 3 3 を備える。張出部 5 3 3 は、張り出す側とは反対側に、波状に凸設されると共に波状の湾曲面に光を散乱させる形状が形成される光散乱部 5 3 3 a を備える。

【0712】

導光部材 5 4 0 は、熱可塑性樹脂からなり、背面側に配置される LED 5 1 2 a から照射される光の進行方向を左右方向へ向け変える凹状部が格子状に配置された網点パターンとして左右両側面に形成される、いわゆる導光板である。即ち、LED 5 1 2 a から導光部材 5 4 0 の背面側端部に照射された光の少なくとも一部は、導光部材 5 4 0 を介して左右方向に向け変えられ、内レンズ部材 5 3 0 又は外レンズ部材 5 5 0 に照射される。なお、導光部材 5 4 0 は、LED 5 1 2 a の配置（図 105 及び図 107 参照）に対応した湾曲形状に熱曲げ加工され、厚み方向の幅寸法が、背面側（LED 5 1 2 a 側）の端面から、正面側の端面へ向けて徐々に先細りする形状から形成される。

【0713】

ここで、凹状部は、いわゆるエッジライト型の光源（本実施形態では、LED 5 1 2 a）からの光を均一な面発光に変えるための加工部である。凹状部は、左右側から窪む切り欠き状の凹部であり、LED 5 1 2 a からの入射光を反射または屈折させて、導光部材 5 4 0 の左右側面の表面から出射させる。

【0714】

本実施形態では、一例として、凹状部は、底面に対する傾斜角度 45° 且つ底円の直径約 1 mm の円錐形状部が、約 3 mm 間隔で格子状に分散配置されるパターンを有する型板を熱可塑性樹脂に押し当てる（熱プレスする）ことにより形成される。LED 5 1 2 a から照射された光の内、凹状部に到達した光は、凹状部により反射し、導光部材 5 4 0 の左右側面から概略垂直な方向へ出射される。

【0715】

本発明に用いられる熱可塑性樹脂は特に限定されないが、透明性を有するものが好ましく、アクリル系樹脂（メタクリル系樹脂）、ポリカーボネート樹脂、ポリ塩化ビニル樹脂、非晶性ポリエステル樹脂、非晶性オレフィン系樹脂、ポリスチレン系樹脂、AS 樹脂（アクリロニトリル、スチレン共重合化合物）を例示することができる。このうち、特にアクリル系樹脂を用いることで、平均輝度が高く、輝度分布の低下が少ない導光部材 5 4 0 を得ることができる。

【0716】

本実施形態では、導光部材 540 は、LED 512 a 側端部の厚みが 5 mm に設定される。厚みを 3 mm から 8 mm までで設定することで、LED 512 a からの光を効率的に誘導できると共に、熱曲げ加工後の形状の保持性が向上し、実用的な強度を得ることができる。

【0717】

導光部材 540 は、組立状態（図 86 参照）において、正面側端部の形状が内レンズ部材 530 の正面側端部 531 a よりも若干背面側へ位置ずれした波形状から形成されると共に左右にも波打つ波形状から形成される。

【0718】

左右の波形状については、本発明では厳密なものではない。波型の度合いについては、とくに制限はないが、曲面部分において、曲率半径（R）が 200 mm 以上、700 mm 以下であるのが好ましい。このような曲率半径（R）とすることにより、熱曲げ加工後の歪が少なく、実用的な機械特性を良好に保ちつつ、立体的な自由度の付与の可能なデザインを提供することができる。

【0719】

なお、左右に波打つ波形状の詳細は後述する（図 114 参照）が、内カバー部材 520 の連結板部 521 c に対応する位置で左方へ位置し、隣り合った連結板部 521 c に対応する位置の間の位置で右方へ位置する（内カバー部材 520 から離れて位置する）態様の波形状とされる。

【0720】

左右方向への波形状は、上述したように、凹状部が形成された基材を熱曲げ加工することにより形成される。本発明の熱曲げ加工の方法としては、基材となる熱可塑性樹脂の荷重たわみ温度 +10 ~ 40 °C の加熱温度に加熱した状態で湾曲した凹面（雌型）と凸面（雄型）をもつ金型に基材を押圧してなされる。より具体的には、熱可塑性樹脂がアクリル系樹脂を主成分とする場合には、加熱温度は 110 °C 以上、150 °C 以下とすることができる。具体的には、130 °C 以上、150 °C 以下でなされることが好ましい。

【0721】

このときの基材の加熱温度は、熱可塑性樹脂の融点以下とする。加熱時の基材の温度を荷重たわみ温度 +40 °C 以下、かつ融点以下とすることで、基材の表面に設けられた導光パターンの形状を崩すことがなく、熱曲げ加工の前後において光源光の反射角度が変動することが抑制できる。これにより、導光板における輝度低下や輝度分布のムラを防ぐことができる。また、このような加熱温度条件とすることにより、導光板への歪を抑えることができる。

【0722】

導光部材 540 は、導光板を構成する湾曲板形状の本体板部 541 と、その本体板部 541 の上下端部から上下方向に延設されると共に外カバー部材 560 に締結されるネジが挿通される締結部 542 と、を主に備える。

【0723】

導光部材 540 は、締結部 542 と、長締結部 526 から退避するための凹部 541 a 以外の位置では、左右方向に貫通する部分を持たない。即ち、導光部材 540 は、少なくとも開口部 524 を左右方向で投影する投影面の内側において孔の無い一枚板で構成されるので、開口部 524 を通した光による演出の演出効果を向上させることができる。導光部材 540 の背面側端部は、内レンズ部材 530 の背面側端部とほぼ面位置とされる。

【0724】

外レンズ部材 550 は、上下に長尺の板状に形成される本体板部 551 と、その本体板部 551 の上下端部に配設され導光部材 540 の締結部 542 が内嵌支持される内嵌部 552 と、外カバー部材 560 に締結されるビスが挿通される貫通孔として構成されえる複数の挿通孔 553 と、それら複数の挿通孔 553 で囲まれる領域において右方へ張り出し、外カバー部材越しに視認可能とされる張出部 554 と、内カバー部材 520 の長締結部 526 が挿通される複数の貫通孔 555 と、本体板部 551 の背面側に突設されると共に

10

20

30

40

50

背面側から支持板部 5 1 0 を固定するネジが螺入される複数の背面締結部 5 5 6 と、を主に備える。

【0 7 2 5】

外レンズ部材 5 5 0 は、前後端部の形状が導光部材 5 4 0 の前後端部の形状に倣って形成される。即ち、外レンズ部材 5 5 0 は、本体板部 5 5 1 の正面側縁から左方へ延設され湾曲面を構成する正面側端部 5 5 1 a が、導光部材 5 4 0 の正面側端部の形状とほぼ合致する波形状とされ、導光部材 5 4 0 の正面側端部に対して正面側に若干位置ずれして配置される。本実施形態では、導光部材 5 4 0 の正面側端部と、外レンズ部材 5 5 0 の正面側端部 5 5 1 a とが、上下方向のどの位置においても前後方向に等間隔を空けて配置されるよう形成される。

10

【0 7 2 6】

正面側端部 5 5 1 a は、波形状を構成する曲線の前後方向への切り替え位置において、正面側へ凸設され、組立状態（図 8 6 参照）において支持孔 5 3 1 b, 5 3 1 c に内嵌される複数の凸設部 5 5 1 b を備える。

【0 7 2 7】

正面側端部 5 5 1 a の導光部材 5 4 0 と対向配置する側の反対側の面には、正面側へ、側面視半円状に膨出する膨出部 5 5 1 a 1（図 1 1 5（a）参照）が上下に無数に形成される。この膨出部 5 5 1 a 1 が、導光部材 5 4 0 の正面側端面から出射される光を散乱するように機能することで、LED 5 1 2 a が所定の間隔で離間して配置されていても、導光部材 5 4 0 の正面側端面における発光を、上下に連なる帯状の発光態様とすることができる。

20

【0 7 2 8】

挿通孔 5 5 3 は、張出部 5 5 4 の形状として内側（本体板部 5 5 1 の面の内側）に凹む形状の凹設深部に配設される。これにより、外レンズ部材 5 5 0 の外カバー部材 5 6 0 に対する締結を強固なものとすることができ、外レンズ部材 5 5 0 が外カバー部材 5 6 0 から剥がされることを防止することができる。

【0 7 2 9】

右重板ユニット 5 0 0 R では、支持板部 5 1 0 と締結固定するビスが螺入する背面締結部 5 5 6 が外レンズ部材 5 5 0 に配設され、外カバー部材 5 6 0 には配設されない。そのため、外カバー部材 5 6 0 の配置を、支持板部 5 1 0 の右側縁（パチンコ機 8 0 1 0 の外側縁）に最大限寄せて配置することができる（ビス直径や、ビスの配置によらず配置することができる）。これにより、遊技者と対向配置される領域（右パネルユニット 5 0 0 の左側の領域）を拡大することができる。

30

【0 7 3 0】

本体板部 5 5 1 は、導光部材 5 4 0 と対向配置される側の面が、導光部材 5 4 0 の面形状（湾曲形状）に合わせて湾曲形成され、組立状態（図 8 6 参照）において、導光部材 5 4 0 と本体板部 5 5 1 とが面で当接する（図 1 1 4（b）参照）。

【0 7 3 1】

これにより、導光部材 5 4 0 が本体板部 5 5 1 に対して対向配置される方向に位置ずれすることを防止することができる。加えて、本体板部 5 5 1 は支持板部 5 1 0 に直接締結固定されているので、本体板部 5 5 1 を介して支持板部 5 1 0 と導光部材 5 4 0 とが位置合わせされる。

40

【0 7 3 2】

従って、支持板部 5 1 0 に固定される基板部材 5 1 2 に配設される LED 5 1 2 a と、導光部材 5 4 0 とが位置ずれすることを防止することができ、LED 5 1 2 a から導光部材 5 4 0 へ光を精度よく入射させることができる。

【0 7 3 3】

外カバー部材 5 6 0 は、上下に長尺の板状に形成される本体板部 5 6 1 と、その本体板部 5 6 1 の上端部において、内カバー部材 5 2 0 の締結部 5 2 2 a を受け入れ可能とされる受入れ面であって、締結部 5 2 2 a のビス孔の直径よりも若干大きな縦幅と、その縦幅

50

よりも長い横幅の長円形状で形成される長孔部を有すると共に反対側からビスが挿通される複数のビス受部 5 6 2 a を有する上側被締結部 5 6 2 と、本体板部 5 6 1 の下端部において、内カバー部材 5 2 0 の締結部 5 2 3 a を受け入れ可能とされる受入れ面であって、締結部 5 2 3 a のビス孔の直径よりも若干大きな縦幅と、その縦幅よりも長い横幅の長孔形状で形成されると共に反対側からビスが挿通されるビス受部 5 6 3 a を有する下側被締結部 5 6 3 と、本体板部 5 6 1 の正面側端部において、内カバー部材 5 2 0 の長締結部 5 2 6 を受け入れ可能とされる受入れ面であって、その長締結部 5 2 6 のビス孔の直径よりも若干大きな縦幅と、その縦幅よりも長い横幅の長孔形状で形成されると共に反対側からビスが挿通される複数のビス受部 5 6 4 と、外レンズ部材 5 5 0 の張出部 5 5 4 の外形よりも若干大きな内形で開口形成される開口部 5 6 5 と、本体板部 5 6 1 から背面側へ凸設される複数の突出部 5 6 6 と、を主に備える。

【0734】

上側被締結部 5 6 2 は、上側締結部 5 2 2 の嵌合溝 5 2 2 b と対応する上下位置において、左右幅方向に凹設される嵌合溝 5 6 2 b を備える。嵌合溝 5 6 2 b は、上パネルユニット 4 0 0 の被支持溝 4 1 7 (図 1 1 8 参照) を構成する左右の爪部が嵌合される溝として形成される。

【0735】

下側被締結部 5 6 3 は、下側締結部 5 2 3 の嵌合溝 5 2 3 b と対応する上下位置において、左右幅方向に凹設される嵌合溝 5 6 3 b を備える。嵌合溝 5 6 3 b は、被覆カバー 3 7 0 (図 9 2 参照) の支持溝 3 7 6 を構成する左右の爪部が嵌合される溝として形成される。

【0736】

即ち、右パネルユニット 5 0 0 は、上下の嵌合溝 5 6 2 b, 5 6 3 b により上パネルユニット 4 0 0 及び被覆カバー 3 7 0 と嵌合により連結される。ここで、右パネルユニット 5 0 0 は、上パネルユニット 4 0 0 及び被覆カバー 3 7 0 と上下方向に面で当接するので (図 8 6 参照)、被覆カバー 3 7 0 により、右パネルユニット 5 0 0 が正面側に張り出した形状であっても安定して支持することが可能となり、その安定して支持された右パネルユニット 5 0 0 により、上パネルユニット 4 0 0 を支持することができる。従って、上パネルユニット 4 0 0 の許容重量を増加させることができる。

【0737】

開口部 5 6 5 は、外レンズ部材 5 5 0 の張出部 5 5 4 が内嵌される形状で形成される (張出部 5 5 4 の外形と同等の内側形状から形成される)。そのため、開口部 5 6 5 と張出部 5 5 4 との左右方向の隙間にアクセスする経路を狭めることができるので、外レンズ部材 5 5 0 を外カバー部材 5 6 0 から剥がす不正行為を抑制することができる。

【0738】

図 1 1 2 及び図 1 1 3 を参照して、左重板ユニット 5 0 0 L 及び右重板ユニット 5 0 0 R の組立方法について説明する。図 1 1 2 (a) は、右パネルユニット 5 0 0 の側面図であり、図 1 1 2 (b) は、図 1 1 2 (a) の C X I I b - C X I I b 線における右パネルユニット 5 0 0 の部分拡大断面図であり、図 1 1 3 (a) は、右パネルユニット 5 0 0 の側面図であり、図 1 1 3 (b) は、図 1 1 3 (a) の C X I I I b - C X I I I b 線における右パネルユニット 5 0 0 の部分拡大断面図である。

【0739】

なお、図 1 1 2 (a) 及び図 1 1 2 (b) では、凸設部 5 5 1 b が支持孔 5 3 1 b の背面側に配置される状態が図示され、図 1 1 3 (a) 及び図 1 1 3 (b) では、凸設部 5 5 1 b が支持孔 5 3 1 b に挿通された状態が図示される。

【0740】

右パネルユニット 5 0 0 の組立は、左重板ユニット 5 0 0 L の本体板部 5 3 1 と右重板ユニット 5 0 0 R の正面側端部 5 5 1 a の左側端部を左右方向で当接させた状態 (図 1 1 2 (b) 参照) で、左重板ユニット 5 0 0 L を右重板ユニット 5 0 0 R の正面側から近づけ、凸設部 5 5 1 b, 5 5 1 c を支持孔 5 3 1 b に挿通することにより行うことができる

。

【0741】

このように、右パネルユニット500の正面側先端において、凸設部551b, 551cを支持孔531bに挿通し嵌め合わせることによって左重板ユニット500Lと右重板ユニット500Rとが固定される構成を採用することにより、右パネルユニット500の正面側先端の設計自由度を向上させることができる。

【0742】

例えば、本実施形態では、上記構成を採用した結果、右パネルユニットの正面側端部（導光部材540の正面側面よりも正面側）に配置され左重板ユニット500Lと右重板ユニット500Rとを締結固定するネジの個数を低減することができ、それにより、ネジにより光が遮られる領域を減らすことができるので、導光部材540の正面側端面から出射される光を上下方向に亘る帯状に視認させ易くすることができる。

10

【0743】

また、例えば、本実施形態では、右パネルユニット500の正面側先端において左重板ユニット500Lと右重板ユニット500Rとを締結固定するネジ（締結箇所）を減らしたことにより、締結時に誤って導光部材540に負荷が与えられることで導光部材540が破損する虞がある範囲を減らすことができる。そのため、導光部材540を、右パネルユニット500の正面側先端付近（先細り先端付近）まで配置可能な範囲を広げることができる。これにより、導光部材540が右パネルユニット500の正面側先端付近において途切れて視認されることを防止することができる。

20

【0744】

なお、左重板ユニット500Lを右重板ユニット500Rの正面側から近づけ、凸設部551b, 551cを支持孔531bに挿通する時には、左重板ユニット500Lの内レンズ部材530の傾斜リブ部532と、右重板ユニット500Rの導光部材540とが、前後方向に沿って互いに平行な関係の面を構成し、その面同士で当接可能な位置関係とされる。即ち、傾斜リブ部532と導光部材540との当接面が、左重板ユニット500Lを右重板ユニット500Rに対して前後方向に移動させる際の案内面（ガイド）として機能するので、右パネルユニット500の組立を容易に行うことができる。

【0745】

ここで、メンテナンス等で、右パネルユニット500を分解する方法について説明する。右パネルユニット500は、上述したように、支持板部510に左重板ユニット500L及び右重板ユニット500Rがそれぞれ締結固定により組み付けられるところ、その組み付けの手順は、少なくとも2通りの手順が考えられる。

30

【0746】

1つ目の手順は、左重板ユニット500L及び右重板ユニット500Rを互いに締結固定した後で、支持板部510に締結固定する方法であり、2つ目の手順は、右重板ユニット500Rを単独で支持板部510に締結固定し、その後、左重板ユニット500Lを右重板ユニット500Rに近づけ、凸設部551b, 551cを支持孔531bに挿通し、左重板ユニット500Lを右重板ユニット500R及び支持板部510とそれぞれ締結固定する方法である。そして、この2通りの手順は、右パネルユニット500の分解時にも同様に採用することができる。

40

【0747】

このように、2通りの手順で組み付け、分解を行うことができるので、メンテナンス等を行う作業者は、交換が必要な部品の箇所により、どちらの手順で右パネルユニット500を分解、組み付けを行うかを選択することができ、作業時間の短縮を図ることができる。

。

【0748】

なお、どちらの手順で分解する場合であっても、左重板ユニット500L及び右重板ユニット500Rの分解のためには、左重板ユニット500L及び右重板ユニット500Rを面方向に互いにスライドする必要がある。凸設部551b, 551cと支持孔531b

50

との嵌合を解除する必要があるからである。そして、左重板ユニット500L及び右重板ユニット500Rを面方向に互いにスライドする際には、少なくともどちらか一方を支持板部510から分解する必要がある。

【0749】

このように、凸設部551b, 551cと支持孔531bとを嵌合する構成は、右パネルユニット500をパチンコ機8010（図86参照）の外方からこじ開けて（分解して）、右パネルユニット500の内部を伝ってパチンコ機8010の内部に進入する不正行為の防止に役立っている。

【0750】

即ち、右パネルユニット500の正面側部分をビスの締結で固定する場合には、そのビスを取り外すことで、容易に右パネルユニット500を分解でき、不正行為を容易に行うことができる一方で、本実施形態のように、右パネルユニット500の左重板ユニット500L及び右重板ユニット500Rが支持板部510の背面側から挿通されるネジで支持板部510に締結固定され、そのネジを正面枠14（図104参照）の背面側から取り外さなければ、左重板ユニット500L及び右重板ユニット500Rを分解することが困難な構成とすることで、パチンコ機8010の外方から右パネルユニット500を分解することを困難とすることができる。従って、右パネルユニット500の内部を伝ってパチンコ機8010の内部に進入する不正行為を防止することができる。

【0751】

図114を参照して、右パネルユニット500の導光部材540の形状および、演出における効果について説明する。図114（a）は、右パネルユニット500の側面図であり、図114（b）は、右パネルユニット500の背面図であり、図114（c）は、右パネルユニット500の側面図である。なお、図114（a）から図114（c）では、支持板部510の図示が省略される。

【0752】

導光部材540には、支持板部510のLED512a（図105参照）から発せられる光が背面側から照射され、導光部材540に入射された光は、導光部材540の作用により、左右方向に向け変えられる。この時、光は導光部材540の面と直交する方向に出射される。

【0753】

導光部材540は左右方向に波打つ湾曲形状とされる（図114（b）参照）ので、凹面形状を形成する側は光が集光し、凸面形状を形成する側は光が拡散される。例えば、複数の開口部524の内、最も上方に配置される開口部524と対応する位置において、導光部材540は開口部524側（左側）が曲率半径R1の凹面形状とされるので、導光部材540から開口部524側へ出射される光を集光させて演出することができる。これにより、開口部524を通して視認される光の強度を向上させることができる。

【0754】

加えて、その反対側（右側）は凸面形状とされるので、複数の開口部524の内、最も上方に配置される開口部524と対応する位置において、導光部材540から外レンズ部材550側へ出射される光を拡散させ、演出に用いることができる。

【0755】

このように、本実施形態では、上下位置が同じであっても、導光部材540を境に左右で実行される光の演出の態様（集光されるか、拡散されるか）に違いを設けることができ、演出効果を向上させることができる。

【0756】

なお、光の演出の態様の違いは、導光部材540の湾曲形状によってのみ生じるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、導光部材540に切り欠かれる凹状部の形状を領域によって分けたり、導光部材540の厚みを領域によって分けたりすることによっても、左右両面における光の演出の態様を異ならせることができる。

【0757】

導光部材 540 は、開口部 524 と対向する位置において、常に開口部 524 側が凹面形状に形成され、その凹面形状の曲率半径は、開口部 524 の大きさに対応して変化する。即ち、上 3 箇所の開口部 524 について、開口部 524 が上側へ向かう程、上下幅が大きくされることに対応して、導光部材 540 の凹面の曲率半径も、上から 2 個目の開口部 524 に対応する位置における曲率半径 R_2 の方が、曲率半径 R_1 よりも短くされ ($R_1 > R_2$)、同様に、上から 3 個目の開口部 524 に対応する位置における曲率半径 R_3 の方が、曲率半径 R_2 よりも短くされる ($R_1 > R_2 > R_3$)。

【0758】

これにより、基板部材 512 に配置される LED 512a の配設間隔に変化が無い場合であっても、開口部 524 毎に集光される光を出射する LED 512a の個数が異なるので、開口部 524 を通して視認される光の光量を、開口部 524 毎に変化させることができる。即ち、本実施形態によれば、上側の開口部 524 の方が、下側の開口部 524 に比較して、視認される光の光量を大きくすることができる。

【0759】

また、一番下の開口部 524、即ち、上から 4 個目の開口部 524 に対応する位置における曲率半径 R_4 は、曲率半径 R_1 と同等に形成される ($R_4 = R_1$) と共に、凹面の中心から出る法線が若干斜め上を向く形状とされる。そのため、上下端の開口部 524 を通して視認される光の光量を強めにでき、光の演出にメリハリをつけることができると共に、一番下の開口部 524 を通して出射される光を遊技者の視線へ向けて上向きに出射することができる。

【0760】

各開口部 524 の上下幅 $W_1 \sim W_4$ が、図 114 (c) に示すように、開口部 524 の上辺の midpoint と、下辺の midpoint とを側面視で結ぶ長さとして図示される。曲率半径 R_1 の部分と対向配置される開口部 524 の幅が上下幅 W_1 であり、曲率半径 R_2 の部分と対向配置される開口部 524 の幅が上下幅 W_2 であり、曲率半径 R_3 の部分と対向配置される開口部 524 の幅が上下幅 W_3 であり、曲率半径 R_4 の部分と対向配置される開口部 524 の幅が上下幅 W_4 である。

【0761】

本実施形態では、各開口部 524 の内、下の開口部 524 程、上下幅 $W_1 \sim W_4$ が縮小される態様で形成される ($W_1 > W_2 > W_3 > W_4$)。即ち、曲率半径 $R_1 \sim R_3$ の部分において、曲率半径 $R_1 \sim R_3$ の大小関係と、開口部 524 の上下幅 $W_1 \sim W_3$ の大小関係とを関係づけている。これにより、光の集光の度合いが弱い箇所（例えば、曲率半径 R_1 の部分）においては開口部 524 の上下幅 W_1 が大きくし開口部 524 に光が十分入射するようにする一方、光の集光の度合いが強い箇所（例えば、曲率半径 R_3 の部分）においては開口部 524 の上下幅 W_3 を上下幅 W_1 に比較して小さくし、開口部 524 に光が入射しすぎることを避けている。従って、本実施形態の構成により、開口部 524 毎の発光態様を均一化することができる。

【0762】

なお、図 114 (b) に示す各曲率半径 $R_1 \sim R_4$ の中心点は、導光部材 540 の左方に出射される光の焦点に対応する点であり、上下方向において各上下幅 $W_1 \sim W_4$ の略中間位置に配置される。

【0763】

導光部材 540 は、開口部 524 の境目の領域 KE において、左側へ凸面形状とされる。ここで、領域 KE は、前後方向に延びる帯状の領域であって、上下端が隣り合う開口部 524 と干渉しない領域として定義される。即ち、図 114 (c) に示すように、領域 KE の上端は、その上方に隣設される開口部 524 の下端と一致し、領域 KE の下端は、その下方に隣設される開口部 524 の上端と一致する。従って、領域 KE に、LED 512a から前後方向に照射された光は、右パネルユニット 500 の左側面視（図 114 (c) 参照）において、連結板部 521c に隠された状態で進行する。

【0764】

領域 K E においては、内レンズ部材 5 3 0 へ向けて出射された光は内カバー部材 5 2 0 の連結板部 5 2 1 c に遮られることとなるので、集光の作用を低くしたとしても、遊技者に視認される光の光量の差は少ない。

【0765】

一方で、領域 K E において平坦面では無く左側へ凸面形状とすることで、導光部材 5 4 0 の形状を角部の無い湾曲形状から形成でき、応力集中を防止することができるので、導光部材 5 4 0 の耐久性を向上させることができる。

【0766】

また、領域 K E において左側へ凸面形状とすることで、右側に凹面形状を形成することができ、外カバー部材 5 6 0 の開口部 5 6 5 の内側で光が拡散される部分と光が集光される部分を形成することができる。これにより、開口部 5 6 5 を通して視認される光の演出の演出効果を向上させることができる。

【0767】

即ち、領域 K E に L E D 5 1 2 a から光を入射させるか否かによって、開口部 5 2 4 を通して視認される光に変化が生じることは抑制しながら、開口部 5 6 5 を通して視認される光に変化を生じさせることができる。

【0768】

例えば、領域 K E に光を入射させる L E D 5 1 2 a を O F F にし、それ以外の L E D 5 1 2 a を O N とすることによっても、開口部 5 2 4 及び開口部 5 6 5 の内側に隙間なく光を照射することは可能である。この時、領域 K E の上下において導光部材 5 4 0 の右側の形状が凹面形状とされることにより、領域 K E の上下位置から右方に出射された光は外カバー部材 5 6 0 の右方で交わることとなるので、領域 K E において外レンズ部材 5 5 0 が暗く視認されることを防止することができる。

【0769】

加えて、領域 K E の内側に対応する位置に配置される L E D 5 1 2 a を O N とすることによって、領域 K E から出射された光が集光し、エッジ状に発光させ、そのエッジにおいて遊技者に視認される光量を大きくすることができる。従って、張出部 5 5 4 (図 106 参照)の発光態様にメリハリをつけることができる。

【0770】

なお、開口部 5 2 4 の境目の部分において導光部材 5 4 0 を平坦面として構成しても良い。この場合には、領域 K E の内側に対応する位置に配置される L E D 5 1 2 a を O N とすることによって、張出部 5 5 4 (図 106 参照)の対応する箇所(領域 K E に相当する箇所)を帯状に発光させることができる。

【0771】

領域 K E は、その上下の部分に比較して、右パネルユニット 5 0 0 の前後幅が短くされる(L E D 5 1 2 a からの距離が短くされる)。従って、領域 K E に入射された光は、光量が弱くても、前端部に到達し易い。この前端部に到達する光を利用して演出を行っても良い。

【0772】

即ち、連結板部 5 2 1 c 越しには視認できないが、内レンズ部材 5 3 0 の正面側端部 5 3 1 a (図 105 参照)越しには視認できる(右パネルユニット 5 0 0 の正面側から視認できる)光の演出を用意し、その演出の大当たり期待度を高く設定することによって、遊技者の目の位置を、右パネルユニット 5 0 0 の正面側端部よりも遊技盤 1 3 から離れる側へ移動させることができる。これにより、遊技者の目が疲れる度合いを下げることができ、遊技者は、長時間の遊技をストレスなく行うことができる。

【0773】

ここで、領域 K E に入射された光は、左側面から視認する場合には連結板部 5 2 1 c に遮られる一方、右側面からは外レンズ部材 5 5 0 (図 106 参照)を通して遊技者に視認される。従って、右パネルユニット 5 0 0 の左側で座り、パチンコ機 8 0 1 0 を遊技する遊技者に対しては視認されずに、右パネルユニット 5 0 0 を右側から視認する店員に対し

10

20

30

40

50

ては視認可能な光による報知を行うことができる。

【0774】

これにより、不正行為を行っている遊技者に気づかれない一方で、店員は容易に気づくことができるエラー報知を実行することができるので、不正行為を行っている遊技者が逃亡を図ることを防止することができる。

【0775】

なお、右パネルユニット500の左右形状を反転させることによって、領域KEにおける光の演出を、遊技者にのみ視認可能であって、店員からは見えないものとしても良い。

【0776】

図115(a)は、導光部材540の側面模式図であり、図115(b)は、図115(a)のCXVb-CXVb線における導光部材540の断面図である。

10

【0777】

導光部材540は、LED512a側の端面（厚さ約5mm）から、正面側へ向けて徐々に先細りする形状とされる。なお、導光部材540の正面側の最大端部（LED512aから最も離れる部分）は、機械的強度を保つ目的から3mmで設計され、上下方向の全領域に亘って同様の勾配で左右幅寸法が縮小する。

【0778】

従って、導光部材540の正面側端面は同様の幅寸法（厚さ）には形成されない。即ち、内レンズ部材530の支持孔531b（図111参照）と対向配置される部分の端面の方が、支持孔531c（図111参照）と対向配置される部分の端面に比較してLED512a側の端面からの距離が長くなることから、余計に先細りし、幅寸法（厚さ）が薄くなる。こうすることで、支持孔531b付近で視認される発光態様と、支持孔531c付近で視認される発光態様との差を抑えることができる。

20

【0779】

ここで、本実施形態では、支持孔531c付近が支持孔531b付近の部分に上下で挟まれて背面側に窪んだ位置に配置されるので、前後方向の距離の違い及び支持孔531b付近の部分を作る影により、支持孔531c付近の部分の方が支持孔531b付近に比較して暗く視認され易い。

【0780】

これに対して、本実施形態では、支持孔531bと対向配置される部分の導光部材540の端面に比較して、支持孔531cと対向配置される部分の導光部材540の端面の方が、幅寸法（厚さ）が大きく形成されることから、LED512aから照射される光を受けて発光する面の面積を大きく確保することができる。

30

【0781】

従って、複数のLED512aのうち、どのLED512aから照射される光の光量も同じであるとしても、支持孔531c付近の部分において視認される光量を、支持孔531b付近の部分で視認される光量を大きくでき、前後方向の距離の違いや、影により暗くなる程度を和らげることができる。これにより、内レンズ部材530の正面側端部531aを最前面として、右パネルユニット500の正面側端部において視認される発光の程度を、上下に亘って一様にし易く（強弱の差を小さく）することができる。

40

【0782】

図116は、右パネルユニット500の部分背面図である。なお、図116では、支持板部510の図示が省略され、導光部材540が視認可能とされる。また、図116では、導光部材540を通して出射される光の経路（進行方向）の一例が想像線の矢印で図示される。

【0783】

図116に示すように、導光部材540から内レンズ部材530へ向けて出射される光は、導光部材540が湾曲形成される効果として集光され、内レンズ部材530を通過することで若干拡散され、外部へ進行する。

【0784】

50

逆に、外レンズ部材 5 5 0 へ向けて出射される光は、導光部材 5 4 0 が湾曲形成される効果として拡散される。そのため、導光部材 5 4 0 へ入射する光を発生させる L E D 5 1 2 a の配置は一定としながら、導光部材 5 4 0 の両面で、発光態様（粗密、明暗）を異ならせることができる。換言すれば、L E D 5 2 1 a の配置間隔から予想される発光態様とは異なる発光態様で、遊技者に光を視認させることができる。

【0785】

また、内レンズ部材 5 3 0 側（遊技者側）へ向けて出射される光は、内レンズ部材 5 3 0 が、図 1 1 5（b）に示すように湾曲形成されることにより、真横では無く、遊技者側に屈折される（図 1 1 5（b）の想像線の矢印参照。図 1 1 5（b）の想像線の矢印は、導光部材 5 4 0 を通過する光の進行方向の一例を示す）。これにより、遊技者に光を視認させやすくすることができ、発光演出の演出効果を向上させることができる。

10

【0786】

図 1 0 0 及び図 1 0 1 に戻って説明する。上パネルユニット 4 0 0 は、上辺板部材 1 4 e を介して本体枠 1 4 a に締結固定されると共に、その右端下部において右パネルユニット 5 0 0 の上端部に配置される嵌合溝 5 2 2 b, 5 6 2 b（図 1 0 8 及び図 1 0 9 参照）に嵌合され、下側から支持されるユニットであって、正面枠 1 4 の上端部に配置される。

【0787】

図 1 1 7 は、上パネルユニット 4 0 0 の分解正面斜視図であり、図 1 1 8 は、上パネルユニット 4 0 0 の分解背面斜視図である。図 1 1 7 及び図 1 1 8 に示すように、上パネルユニット 4 0 0 は、上辺板部材 1 4 e にスピーカー組立体 4 5 0 を挟んで締結固定される（図 1 0 0 参照）上側枠部材 4 1 0 と、その上側枠部材 4 1 0 の正面側に配置され、上側枠部材 4 1 0 に締結固定される電飾ユニット 4 0 1 と、上側枠部材 4 1 0 の背面側に配設され、上側枠部材 4 1 0 及び上辺板部材 1 4 e に挟持されるスピーカー組立体 4 5 0 と、を主に備える。なお、図 1 1 7 及び図 1 1 8 では、スピーカー組立体 4 5 0 の図示が省略される（図 1 0 0 及び図 1 0 1 参照）。

20

【0788】

電飾ユニット 4 0 1 は、正面側面に機種名等を示す装飾がされるユニットであって、L E D が複数配置された基板が内包される。内包される L E D が光を出射することにより、光による演出を行う。

【0789】

電飾ユニット 4 0 1 は、光透過性の樹脂材料から箱状に形成される本体部 4 0 2 と、その本体部 4 0 2 の背面外壁部において波状に形成される波状壁部 4 0 3 と、その波状壁部 4 0 3 の下縁から背面側へ横長の板状に延設される板状部 4 0 4 と、その板状部 4 0 4 の上方において波状壁部 4 0 3 から背面側へ筒状に突出する部分であって筒状の内側形状が波状壁部 4 0 3 を貫通して形成される筒状部 4 0 5 と、本体部 4 0 2 の背面側に配設されると共に上側枠部材 4 1 0 に挿通されたネジが締結される複数の締結部 4 0 6 と、を主に備える。

30

【0790】

本体部 4 0 2 は、前後それぞれの皿状部材が開放側を重ね合わせる態様で箱状に形成され、内部に空間が形成される。なお、内包される L E D は、電子基板に配設されており、その電子基板は本体部 4 0 2 に固定されている。

40

【0791】

波状壁部 4 0 3 は、上側枠部材 4 1 0 の正面側壁に形成される波状壁部 4 1 2 と噛み合うことで、左右方向の組み付け位置を容易に定め、上側枠部材 4 1 0 への電飾ユニット 4 0 1 の組み付けの作業性を向上させる部分である。

【0792】

板状部 4 0 4 は、上側枠部材 4 1 0 の波状壁部 4 1 2 の下面と当接可能に形成され、電飾ユニット 4 0 1 の上側枠部材 4 1 0 に対する上下の位置ずれを抑制する部分である。なお、上側枠部材 4 1 0 の正面側壁には、板状部 4 0 4 を上下に挟む横長溝形状が凹設形成される。

50

【0793】

筒状部405は、本体部402に内包されるLEDが配設される電子基板の配線を上側枠部材410側へ通す配線通しの貫通孔としての機能を有する。

【0794】

電飾ユニット401は、上側枠部材410を通して複数の締結部406にネジが締結されることにより、上側枠部材410に締結固定される。ここで、上側枠部材410は上辺板部材14e（図100参照）に締結固定されると、上辺板部材14eとの間でスピーカ組立体450を内包する閉空間を形成し、内側へのアクセスが困難となるように形成される。即ち、上側枠部材410は、電飾ユニット401が締結固定された後で、上辺板部材14e及び本体枠14aに締結固定される。

10

【0795】

図119は、上側枠部材410の分解正面斜視図であり、図120は、上側枠部材410の分解背面斜視図である。図119及び図120に示すように、上側枠部材410は、電飾ユニット401が締結固定される本体部材411と、その本体部材411の下縁に沿った湾曲形状から形成され、本体部材411の下縁に沿って背面側から締結固定される下縁板部材420と、本体部材411の右隅部において下縁板部材420の背面側から本体部材411に締結固定される右隅支持部材430Rと、本体部材411の左隅部において下縁板部材420の正面側から本体部材411に締結固定される左隅支持部材430Lと、開口部414から正面側に張り出す位置まで本体部材411に背面側から嵌め入れられ、右隅支持部材430Rに背面側から押さえられることで背面側への脱落を規制されると共に電飾部8033を構成するレンズ部材440と、を主に備える。

20

【0796】

本体部材411は、左右両側にスピーカ組立体450から発生する振動波（音声）を通過させる開口が形成され、その開口を覆うようにスピーカカバー27が配設される左右に長尺の部材であって、正面側において、上面視で波状に形成される波状壁部412と、その波状壁部412の電飾ユニット401の筒状部405と対向配置される部分において筒状部405の外形よりも若干大きな内側形状で貫通形成される支持貫通孔413と、右隅上部において前後方向に貫通形成される開口部414と、を主に備える。

【0797】

波状壁部412は、電飾ユニット401の波状壁部403と略同一の波形状で形成される。これにより、電飾ユニット401を上側枠部材410の正面側から本体部材411に嵌め入れる際の左右方向の位置合わせを容易に行うことができる。

30

【0798】

支持貫通孔413は、組立状態（図86参照）において、筒状部405が挿通される。これにより、筒状部405を通して張り出される配線を、支持貫通孔413を通して本体部材411の背面側まで通すことができる。従って、電飾ユニット401に内包される電子基板に一端が接続される配線他端を、本体部材411の背面側において端子と接続することができるので、正面枠14を閉鎖した状態で配線他端を脱着することを防止することができる。

【0799】

支持貫通孔413は、筒状部405が挿通される際、筒状部405の位置を規定する。これにより、支持貫通孔413を、電飾ユニット401の上側枠部材410に対する位置決めに利用することができる。

40

【0800】

開口部414は、正面視でレンズ部材440を視認可能とする開口である。上辺板部材14e（図100参照）には、レンズ部材440と前後方向で一致する位置にLED14e2が配設され、このLED14e2の発光を開口部414伝いに遊技者に視認させることができる。

【0801】

本体部材411は、背面側において、上面視で波状に形成される波状辺部416と、右

50

隅下端面において背面側から凹設される被支持溝 4 1 7 と、左隅下端面において背面側から凹設される被支持溝 4 1 8 と、上端部付近において左右対称な位置に配置され、ネジが螺入可能に形成される締結部 4 1 9 と、上下寄りの位置にネジが螺入可能に形成される第 2 締結部 4 1 9 b と、を主に備える。

【0802】

波状辺部 4 1 6 は、下縁板部材 4 2 0 の対向する位置の形状（下縁正面側端部に形成される波状壁部 4 2 2 の形状）と合致する形状とされる。これにより、下縁板部材 4 2 0 を本体部材 4 1 1 に締結固定する際の左右方向の位置決めを容易に行うことができる。

【0803】

被支持溝 4 1 7 は、左右の爪部が右パネルユニット 5 0 0 の嵌合溝 5 2 2 b 及び嵌合溝 5 6 2 b（図 1 0 5 及び図 1 0 6 参照）に嵌合可能な形状とされ、その嵌合状態（図 8 6 参照）において、被支持溝 4 1 7 が形成される面を介して、上パネルユニット 4 0 0 から与えられる負荷（重量等）を右パネルユニット 5 0 0 に付与可能に構成される。

【0804】

被支持溝 4 1 8 は、電飾部 8 0 3 1 の上端部に嵌合可能な形状とされ、その嵌合状態（図 8 6 参照）において、被支持溝 4 1 8 が形成される面を介して、上パネルユニット 4 0 0 から与えられる負荷（重量等）を電飾部 8 0 3 1 に付与可能に構成される。

【0805】

締結部 4 1 9 は、スピーカー組立体 4 5 0 の貫通孔 4 6 3 a、4 8 3 a（図 1 2 2 参照）に挿通されたネジが締結可能な位置に配設され、基部から先端部へは到達しない位置までリブ状に突設される拡大リブ 4 1 9 a を備える。

【0806】

拡大リブ 4 1 9 a は、後述するように、貫通孔 4 6 3 a、4 8 3 a に挿通されたネジが締結部 4 1 9 に締結固定されることにより、前側組立 4 6 0、後側組立 4 8 0 及び上辺板部材 1 4 e を、本体枠 1 4 a との間で挟み込む部分である（図 1 2 5（a）参照）が、詳細は後述する。

【0807】

なお、本実施形態では、拡大リブ 4 1 9 a は、締結部 4 1 9 へのビスの締結方向に沿って締結部 4 1 9 の周囲に 1 2 0 ° 間隔で、3 箇所同一形状のリブが配設される。

【0808】

第 2 締結部 4 1 9 b（図 1 1 8 参照）は、本体部材 4 1 1 の下寄り位置において上辺板部材 1 4 e の締結部 1 4 e 1（図 1 0 0 参照）及びスピーカー組立体 4 5 0 の凹設部 4 6 2、4 8 2（図 1 2 2 参照）と一致する位置に形成され、本体部材 4 1 1 の上寄り位置においてスピーカー組立体 4 5 0 の凹設部 4 6 2、4 8 2（図 1 2 2 参照）と一致する位置に形成されるが、詳細は後述する。

【0809】

下縁板部材 4 2 0 は、長尺の板が湾曲して形成される本体部材 4 2 1 と、その本体部材 4 2 1 の下縁正面側縁において下面視で波形状に形成される波状壁部 4 2 2 と、その波状壁部 4 2 2 の上縁から正面側に延設された後、その延設端部から上方へ延設され、断面 L 字形状に形成される L 字延設部 4 2 3 と、本体板部 4 2 1 の左右中央位置（湾曲形状の上端位置）から左右に等距離で離間した位置に配設されると共に上下方向に貫通した複数径の貫通孔から構成される開口部 4 2 4 と、を主に備える。

【0810】

波状壁部 4 2 2 と、本体部材 4 1 1 の波状辺部 4 1 6 とが前後で当接した状態において、L 字延設部 4 2 3 の下面が波状辺部 4 1 6 を背面に有する下板 4 1 6 a の上面と当接し、L 字延設部 4 2 3 の一部であって上方へ延設される部分が本体部材 4 1 1 に前後方向で締結固定される。

【0811】

従って、L 字延設部 4 2 3 と下板 4 1 6 a とが上下で当接する箇所における上パネルユニット 4 0 0 の実質的な板厚を増加させることができ、強度の向上を図ることができる。

10

20

30

40

50

【0812】

開口部424は、スピーカー組立体450（図123参照）において、スピーカー451の背面側からスピーカー組立体450の内部に出力された振動波（音声）を通過させる（外部に放出する）開口である。右隅支持部材430R及び左隅支持部材430Lは、スピーカー組立体450において、正面側に向けて生じた振動を通過させる円形の開口である円形開口430R1、430L1を備える。

【0813】

右隅支持部材430Rは、上側枠部材410の開口部414と前後方向で対応する位置に、前後方向に貫通形成される横長矩形の貫通孔430R2を備える。貫通孔430R2を通してレンズ部材440に照射される光が、開口部414を通して遊技者に視認可能とされる。

10

【0814】

図121は、スピーカー組立体450の分解正面斜視図であって、図122は、スピーカー組立体450の分解背面斜視図である。なお、図121及び図122では、理解を容易とするために、スピーカー接続線453が想像線で図示される。

【0815】

スピーカー組立体450は、左右一対の組立体450R、450Lから構成され、それらが、連結孔469に挿通されるネジで上辺板部材14e（図100参照）に共締めされると共に、左右端部、下端部において上辺板部材14eに締結固定される。なお、スピーカー組立体450は、略左右対称の形状からなる一対のスピーカー組立体450R、450Lから構成されるので、スピーカー組立体450Rの説明を行い、スピーカー組立体450Lの説明を省略する。

20

【0816】

スピーカー組立体450Rは、電気信号を可聴音声波に変換して聴こえるようにする音響機器であるスピーカー（コーン型スピーカー）451と、そのスピーカー451が貫通孔466に挿通されスピーカー451の前面フランジ452が正面側から締結固定される前側組立460と、その前側組立460の外形と正面視でほぼ合致する外形で形成され、組立状態（図100参照）において前側組立460との間に空間を形成する後側組立480と、を主に備える。

【0817】

スピーカー451は、前側組立460の貫通孔466を塞ぐようにして前側組立460に装着されると共に、遊技に関連して演出音を発するものであり、そのスピーカー451に一端が接続されて延出されたスピーカー接続線453（例えば、銅線と、その銅線を被覆する被覆部からなる電線）が上辺板部材14e（図102参照）に穿設される貫通孔を通り、スピーカー接続線453の端末コネクタが電子基板14iに接続される（図102参照）ことで、音声ランプ制御装置113（図4参照）に接続されるように構成される。

30

【0818】

スピーカー451の前面部には、スピーカー451から発せられる音声の通過を許容する合成繊維素材からなる保護カバー454が被覆されている。そして、この保護カバー454が被覆されてなるスピーカー451は、前面部がスピーカーカバー27（図86参照）に位置合わせされた状態で前側組立460に装着されている。

40

【0819】

そのため、スピーカー451の前面部は、スピーカーカバー27（図86参照）を介してパチンコ機8010（図86参照）外部の大気と直接接触することになり、スピーカー451からの再生音を籠もらせることなく、高音質にして再生出力できる。また、保護カバー454により、スピーカー451の前面部を音質の低下を招くことなく好適に保護することができる。

【0820】

前側組立460は、左右長尺で背面側が開放されたカップ形状に形成される本体部461と、その本体部461の上下側縁から上下幅中央へ向けて先端半円状に凹設される複数

50

の凹設部 4 6 2 と、その凹設部 4 6 2 と同形状の凹設部 4 6 3 b の背面側縁から上下幅外側へ向けて本体部 4 6 1 の上下側縁まで板状に延設される延設板 4 6 3 と、本体部 4 6 1 の背面側端部から正面側へ凹設される配線通過凹部 4 6 4 と、本体部 4 6 1 の右上隅部において前後方向に貫通形成される光通過貫通孔 4 6 5 と、本体部 4 6 1 の右側部においてスピーカー 4 5 1 を挿通する円形で貫通される貫通孔 4 6 6 と、本体部 4 6 1 のカップ状の底板（正面側板）から背面側へリブ状に延設される複数の通路形成リブ 4 6 7 と、後側組立 4 8 0 に挿通されたネジが締結固定される複数の締結部 4 6 8 と、左右のスピーカー組立体 4 5 0 L, 4 5 0 R を上辺板部材 1 4 e（図 1 0 0 参照）に共締めするネジが挿通される連結孔 4 6 9 と、先端側本体部 4 6 1 T の下端部において背面側から正面側へ向けて凹設される前側凹設部 4 7 1 と、を主に備える。

10

【0 8 2 1】

本体部 4 6 1 は、左右方向に分割される領域として、貫通孔 4 6 6 が形成される側に配設される基端側本体部 4 6 1 B と、その基端側本体部 4 6 1 B の左右方向中央側（図 1 2 1 左側）に連設される中間本体部 4 6 1 M と、その中間本体部 4 6 1 M の左右方向中央側（図 1 2 1 左側）に連設される先端側本体部 4 6 1 T と、を主に備える。なお、基端側本体部 4 6 1 B、中間本体部 4 6 1 M 及び先端側本体部 4 6 1 T は、後側組立 4 8 0 との間に形成される空間が連続的に形成される。

【0 8 2 2】

本体部 4 6 1 は、その正面視における外形のほぼ全周を囲う壁部として形成される背面側壁部 4 6 1 H を備える。背面側壁部 4 6 1 H は、内側に返しの無い縁部（内側にフランジなどが形成されない縁部）を備える。

20

【0 8 2 3】

凹設部 4 6 2 は、上辺板部材 1 4 e（図 1 0 0 及び図 1 0 1 参照）の締結部 1 4 e 1 が円の中心側に配設される凹設部であって、締結部 1 4 e 1 との間での位置決めに利用される。

【0 8 2 4】

延設板 4 6 3 は、背面側からビスが挿通される貫通孔 4 6 3 a を備える。貫通孔 4 6 3 a に挿通されるビスは、本体枠 1 4 a の背面側から、共締め孔 1 4 a 2 及び上辺板部材 1 4 e の共締め孔 1 4 e 3（図 1 0 2 参照）に挿通され、後側組立 4 8 0 の貫通孔 4 8 3 a 及び貫通孔 4 6 3 a を通過し、本体部材 4 1 1 の締結部 4 1 9（図 1 2 0 参照）に螺入される。

30

【0 8 2 5】

即ち、スピーカー組立体 4 5 0 R は、本体枠 1 4 a の背面側から、上辺板部材 1 4 e を通して貫通孔 4 6 3 a に挿通されるビスが本体部材 4 1 1 に螺入されることにより、ネジが締まるほど延設板 4 6 3 が後側組立 4 8 0 に押し付けられる。従って、スピーカー組立体 4 5 0 R が、本体枠 1 4 a、上辺板部材 1 4 e 及び本体部材 4 1 1 と共締めされることで、互いに強固に固定される。

【0 8 2 6】

この構成によれば、スピーカー組立体 4 5 0 は、上辺板部材 1 4 e を挟んで金属製の本体枠 1 4 a と締結固定される（樹脂材料を挟んで、硬質の材料に締結固定される）。これにより、スピーカー 4 5 1 の音響効果を向上させることができる。

40

【0 8 2 7】

配線通過凹部 4 6 4 は、スピーカー 4 5 1 に接続されるスピーカー接続線 4 5 3 を通す開口の一部を形成する。配線通過凹部 4 6 4 の凹設幅が、スピーカー接続線 4 5 3 の被覆部の断面外形よりも小さく形成される。これにより、配線通過凹部 4 6 4 を通過するスピーカー接続線 4 5 3 の被覆部に圧を加えることになり、配線通過凹部 4 6 4 とスピーカー接続線 4 5 3 との間に隙間が生じることを防止することができる。従って、スピーカー接続線 4 5 3 を通す開口からの音漏れによって音響効果が低下されるという不具合の発生を防止することができる。なお、図 1 2 1 及び図 1 2 2 では、背面側壁部 4 6 1 H の図示が便宜上省略され（破られ）、配線通過凹部 4 6 4 を視認可能に図示される。

50

【0828】

ここで、本実施形態では、配線通過凹部464が、後側組立480ではなく、スピーカー451が組み付けられる前側組立460に形成されているので、前側組立460及び後側組立480を組み付ける際に、予めスピーカー451に接続されるスピーカー接続線453を配線通過凹部464に通し易くすることができる。これにより、スピーカー組立体450の組立作業の作業性を向上させることができる。

【0829】

光通過貫通孔465は、上辺板部材14e（図100参照）に配設されるLED14e2からレンズ部材440へ向けて照射される光を通過させる貫通孔である。

【0830】

通路形成リブ467は、後側組立480の通路形成リブ487と前後で隙間なく当接し、前側組立460及び後側組立480の間に形成される空間に複数回屈曲する屈曲通路（図123参照）を形成するリブである。この屈曲通路は、スピーカー451から背面側に発せられる振動波（音声）が通過する通路である。通路形成リブ467の正面側端部は本体部461の正面側板と連結する。これにより、通路形成リブ467の正面側に隙間が生じることが防止される。

【0831】

前側凹設部471は、下縁板部材420（図120参照）の開口部424の外形を囲う（外形から若干外側にはみ出た）大きさで形成される。

【0832】

後側組立480は、左右長尺で正面側が開放されたカップ形状に形成される本体部481と、その本体部481の上下側縁から上下幅中央へ向けて先端半円状に凹設される複数の凹設部482と、その凹設部482と同形状の凹設部483bの背面側縁から上下幅外側へ向けて本体部481の上下側縁まで板状に延設される延設板483と、本体部481の正面側へ凸設される配線押圧凸部484と、本体部481の右上隅部において前後方向に貫通形成される光通過貫通孔485と、本体部481のカップ状の底板（背面側板）から正面側へリブ状に延設される複数の通路形成リブ487と、前側組立460の締結部468と前後方向に対応する位置においてビスが挿通される貫通孔として貫通形成される複数の貫通孔488と、前側組立460の前側凹設部471と前後方向で対応する位置において正面側から背面側へ向けて凹設される後側凹設部491と、を主に備える。

【0833】

本体部481は、背面側板の外形よりも前側組立460の本体部461の板厚分内側に移動した位置において本体部481の外周を囲う態様で正面側に板状に延設され、前側組立460の背面側壁部461Hの内側面に内嵌される形状から形成される正面側壁部481Hを備える。

【0834】

スピーカー組立体450Rは、その外周の全周において、背面側壁部461Hと正面側壁部481Hとで嵌合される2重の壁部を備えるので、外周位置から空気が漏れることを防止することができる。これにより、外周位置からの音漏れによって音響効果が低下されるという不具合の発生を抑制することができる。

【0835】

正面側壁部481Hは、スピーカー接続線453を通過可能な間隔を空けて配線押圧凸部484を左右で挟む位置において、配線押圧凸部484を越えて正面側へ凸設される一対の補助凸部481Haを備える。

【0836】

補助凸部481Haは、前側組立460に後側組立480を組み付ける際に、配線通過凹部464に仮止めしたスピーカー接続線453の位置がずれることを防止する一対の凸部である。即ち、一対の補助凸部481Haの内側側面が、正面側（先端側）へ向かうほど左右に広がるテーパ形状とされる（図124（c）参照）ので、スピーカー接続線453が配線通過凹部464から外れ、左右にずれかけたとしても、そのずれを一対の補助凸

10

20

30

40

50

部 4 8 1 H a のテーパで修正することができる。

【0 8 3 7】

これにより、組み付けの過程で配線通過凹部 4 6 4 にスピーカー接続線 4 5 3 を戻すことができ、組立状態（図 1 0 0 参照）において、スピーカー接続線 4 5 3 を、配線通過凹部 4 6 4 及び配線押圧凸部 4 8 4 から形成される開口に容易に収容することができる。

【0 8 3 8】

凹設部 4 8 2 は、凹設部 4 6 2 の外形と正面視で同形状の外形で構成され、上辺板部材 1 4 e（図 1 0 0 及び図 1 0 1 参照）の締結部 1 4 e 1 が円の中心側に配設される凹設部であって、締結部 1 4 e 1 との間での位置決めに利用される。

【0 8 3 9】

延設板 4 8 3 は、背面側からビスが挿通される貫通孔 4 8 3 a を備える。貫通孔 4 8 3 a に挿通されるビスは、本体枠 1 4 a の背面側から、共締め孔 1 4 a 2 及び上辺板部材 1 4 e の共締め孔 1 4 e 3（図 1 0 2 参照）に挿通され、貫通孔 4 8 3 a 及び前側組立 4 6 0 の貫通孔 4 6 3 a を通過し、本体部材 4 1 1 の締結部 4 1 9 に螺入される（図 1 0 1 参照）。

【0 8 4 0】

即ち、スピーカー組立体 4 5 0 R は、本体枠 1 4 a の背面側から、上辺板部材 1 4 e を通して貫通孔 4 8 3 a に挿通されるビスが本体部材 4 1 1 の締結部 4 1 9 に螺入されることにより、ネジが締まるほど延設板 4 8 3 が前側組立 4 6 0 の延設板 4 6 3 に押し付けられる。従って、スピーカー組立体 4 5 0 R が、本体枠 1 4 a、上辺板部材 1 4 e 及び本体部材 4 1 1 と共締めされ、互いに強固に固定される。

【0 8 4 1】

配線押圧凸部 4 8 4 は、本体部 4 8 1 の背面側板の上縁に沿って凸設され、配線通過凹部 4 6 4 に内嵌される幅で形成されると共に、配線通過凹部 4 6 4 の凹設深さよりも、スピーカー接続線 4 5 3 の被覆部の外周直径よりも若干短い長さだけ短い凸設長さで凸設される。

【0 8 4 2】

即ち、配線押圧凸部 4 8 4 と、配線通過凹部 4 6 4 とが囲う開口にスピーカー接続線 4 5 3 を通すことで、スピーカー接続線 4 5 3 の被覆部を圧縮することになり、配線押圧凸部 4 8 4 及び配線通過凹部 4 6 4 に囲われて形成される開口とスピーカー接続線 4 5 3 との間に隙間が生じることを防止することができる。これにより、スピーカー接続線 4 5 3 を通すための開口からの音漏れによって音響効果が低下されるという不具合の発生を抑制することができる。

【0 8 4 3】

光通過貫通孔 4 8 5 は、上辺板部材 1 4 e（図 1 0 0 参照）に配設される L E D 1 4 e 2 からレンズ部材 4 4 0 へ向けて照射される光を通過させる貫通孔である。光通過貫通孔 4 8 5 は、L E D を調度一個囲う程度の円形の開口から形成される。なお、光通過貫通孔 4 6 5 は、光通過貫通孔 4 8 5 よりも断面形状が大きな貫通孔であって、正面側へ向かう程断面形状が大きくなるテーパ形状から形成されると共に、組立状態（図 1 0 0 参照）において、光通過貫通孔 4 6 5、4 8 5 は前後方向に連通する。

【0 8 4 4】

通路形成リブ 4 8 7 は、前側組立 4 6 0 の通路形成リブ 4 6 7 と正面視で同一の位置に形成され、互いに前後で隙間なく当接し、前側組立 4 6 0 及び後側組立 4 8 0 の間に形成される空間に複数回屈曲する屈曲通路（図 1 2 3 参照）を形成するリブである。この屈曲通路は、スピーカー 4 5 1 から背面側に発せられる振動波（音声）が通過する通路である。

【0 8 4 5】

通路形成リブ 4 8 7 は、正面側壁部 4 8 1 H に固着されると共に、正面側壁部 4 8 1 H の前後端部と面位置で形成される。即ち、通路形成リブ 4 8 7 の背面側端部は本体部 4 8 1 の背面側板と連結する。これにより、通路形成リブ 4 8 7 の背面側に隙間が生じること

10

20

30

40

50

が防止される。

【0846】

ここで、通路形成リブ487は、正面側端部が通路形成リブ467と当接するが、その際、前後方向に圧縮力が発生する寸法で設計される。即ち、通路形成リブ487には、通路形成リブ467から背面側向きの圧縮力が負荷され、その圧縮力により通路形成リブ467、487が前後方向に弾性変形しながら間の隙間を塞ぐことになる（図124（b）参照）。

【0847】

この時、通路形成リブ487の左右方向の剛性が弱く、左右に撓んでしまうことがあると、圧縮力がうまく作用せず、隙間を塞ぐことができない虞が生じる。これに対し、本実施形態では、通路形成リブ487が正面側壁部481Hに固着されるので、左右方向の剛性を正面側壁部481Hの強度（更に、組立状態（図100参照）において、重ねられる背面側壁部461Hに補強される強度）で強化することができる。従って、通路形成リブ487の左右方向の剛性を強化することができ、通路形成リブ487が左右に撓むことを抑制することができるので、通路形成リブ467との間の隙間を良好に塞ぐことができる。

10

【0848】

後側凹設部491は、前側凹設部471と前後反転した形状から形成され、前側凹設部471と共同で開口を形成する。その開口は、下縁板部材420（図120参照）の開口部424の外形を囲う（外形から若干外側にはみ出た）大きさで形成され、組立状態（図86参照）において、開口部424の外形を囲う位置に配置される。

20

【0849】

図123（a）は、前側組立460の背面図であり、図123（b）は、後側組立480の正面図である。図123（a）及び図123（b）では、理解を容易とするために、スピーカー接続線453が想像線で図示され、対向配置される前側組立460及び後側組立480が、互いに対向する面を紙面手前側に向けて展開された状態が図示される。即ち、図123（a）及び図123（b）を、紙面の左右中心に縦に引いた線（図示せず）を中心に折りたたむことで、前側組立460及び後側組立480の当接位置を合わせることができる。即ち、各リブ部467a、467b、467c、467d、467eと、各リブ部487a、487b、487c、487d、487eとを、それぞれ前後方向で当接させることができる。

30

【0850】

前側組立460と後側組立480との組立状態（スピーカー組立体450、図100参照）において、スピーカー組立体450の内部には、前側組立460の基端側本体部461Bの背面側に音響室が形成されている。そして、その音響室を基端として、スピーカー451の背面側から出力される振動波Ws（音声）の通過経路としての音響通路が、先端側本体部461Tへ向けて延設される。この音響通路は、通路形成リブ467、487により屈曲通路として構成される。

【0851】

図123（a）及び図123（b）に示すように、通路形成リブ467は、配線が通る配線通過凹部464よりも左右方向内側（左側）に形成されると共に、左側へ向けて上下に互い違いで複数箇所（本実施形態では5箇所）に配置されるリブ部467a、467b、467c、467d、467eを備える。

40

【0852】

各リブ部467a、467b、467c、467d、467eを、配線が通る配線通過凹部464よりも左右方向内側（左側）に形成することにより、組立時に各リブ部467a、467b、467c、467d、467eと、後側組立480の各リブ部487a、487b、487c、487d、487eとの間に配線が挟まれることを防止することができる。

【0853】

50

各リブ部 4 6 7 a, 4 6 7 b, 4 6 7 c, 4 6 7 d, 4 6 7 e は、本体部 4 6 1 及び背面側壁部 4 6 1 H と連結されるので、各リブ部 4 6 7 a, 4 6 7 b, 4 6 7 c, 4 6 7 d, 4 6 7 e により本体部 4 6 1 の剛性を強化することができる。

【0854】

各リブ部 4 6 7 a, 4 6 7 b, 4 6 7 c, 4 6 7 d, 4 6 7 e は、後側組立 4 8 0 の通路形成リブ 4 8 7 と共同で、スピーカー 4 5 1 の背面側から発生する振動波 W s を通す屈曲通路を形成する。

【0855】

ここで、通路形成リブ 4 6 7 が無く、横長の空洞が形成される場合、スピーカー 4 5 1 から発生した振動波は直線的に進行するところ、本実施形態では、通路形成リブ 4 6 7 を避けて振動波 W s が進行することになる。

10

【0856】

即ち、図 1 2 3 (a) に進行経路の例示として図示されるように、振動波 W s は、通路形成リブ 4 6 7 のリブ部（例えば、リブ部 4 6 7 a）が上側に配置された後に、その左側（矢印 L 側）に配置され左右方向で最も近いリブ部（例えば、リブ部 4 6 7 b）が下側に配置される場合、リブ間での進行方向が左上方向（矢印 L, U 方向）となる。

【0857】

一方で、振動波 W s は、通路形成リブ 4 6 7 のリブ部（例えば、リブ部 4 6 7 b）が下側に配置された後に、その左側（矢印 L 側）に配置され左右方向で最も近いリブ部（例えば、リブ部 4 6 7 c）が上側に配置される場合、進行方向が左下方向（矢印 L, D 方向）となる。

20

【0858】

従って、本実施形態のように、各リブ部 4 6 7 a, 4 6 7 b, 4 6 7 c, 4 6 7 d, 4 6 7 e が上下に互い違いに配置される場合、振動波 W s の進行経路を、上下に屈曲した経路とすることができ、空間の左右幅に比較して、振動波 W s の進行経路長を長めに確保することができる。

【0859】

これにより、振動波 W s が一对の凹設部 4 7 1, 4 9 1 から形成される開口を通過するまでの進行経路長を調整することを容易とすることができ、振動波 W s による定常波の発生を抑制することができる。

30

【0860】

また、本実施形態では、通路形成リブ 4 6 7 と同様の作用を、凹設部 4 6 2, 4 6 3 b によっても生じさせることができる。即ち、前側凹設部 4 7 1 の直近に配設される凹設部 4 6 2 と、その上方であって右側（矢印 R 側）に配置される凹設部 4 6 3 b との間を、振動波 W s を左上方向（矢印 L, U 方向）に進行させることができる。

【0861】

従って、凹設部 4 6 2, 4 6 3 b は、組立時に奏する効果に加えて、振動波 W s の進行方向を規定する効果をも奏する。

【0862】

図 1 2 3 (b) に示すように、通路形成リブ 4 8 7 は、配線を押さえる配線押圧凸部 4 8 4 よりも左右方向内側（左側）に形成されると共に、左側へ向けて上下に互い違いで複数箇所（本実施形態では 5 箇所）に配置されるリブ部 4 8 7 a, 4 8 7 b, 4 8 7 c, 4 8 7 d, 4 8 7 e を備える。

40

【0863】

各リブ部 4 8 7 a, 4 8 7 b, 4 8 7 c, 4 8 7 d, 4 8 7 e は、本体部 4 8 1 及び正面側壁部 4 8 1 H と連結されるので、各リブ部 4 8 7 a, 4 8 7 b, 4 8 7 c, 4 8 7 d, 4 8 7 e により本体部 4 8 1 の剛性を強化することができる。

【0864】

ここで、各リブ部 4 8 7 a, 4 8 7 b, 4 8 7 c, 4 8 7 d, 4 8 7 e は、前側組立 4 6 0 の各リブ部 4 6 7 a, 4 6 7 b, 4 6 7 c, 4 6 7 d, 4 6 7 e と、前後方向で一致

50

する形状から形成され、組立状態（図１００参照）において前後方向に対向配置される。

【０８６５】

なお、各リブ部４８７a、４８７b、４８７c、４８７d、４８７eの作用は、上述したリブ部４６７a、４６７b、４６７c、４６７d、４６７eの作用と類似なので、説明を省略する。

【０８６６】

また、本実施形態では、通路形成リブ４８７と同様の作用を、凹設部４８２、４８３bによっても生じさせることができる。即ち、後側凹設部４９１の直近に配設される凹設部４８２と、その上方であって右側（矢印R側）に配置される凹設部４８３bとの間を、振動波Wsを左上方向（矢印L、U方向）に進行させることができる。従って、凹設部４８

10

【０８６７】

ここで、スピーカー組立体４５０Rの内部に形成される空間は、スピーカー４５１から離れるほど上下幅が縮小され、凹設部４６２、４８２と凹設部４６３b、４８３bとが上下に並ぶ位置で一度絞られ、更にスピーカー４５１から離れた位置で上下幅が一気に拡大され、その後、凹設部４７１、４９１により形成される開口と連通する。これにより、音響効果を向上させることができる。

【０８６８】

本実施形態において、スピーカー組立体４５０の長手方向において、スピーカー４５１が組み付けられる基端側本体部４６１B側は、前側組立４６０及び後側組立４８０により密閉されているので、スピーカー４５１の背面側から出力された振動波Ws（音声）は、出口を求めて長手方向反対側である先端側本体部４６１T側へ進行する。先端側本体部４６１Tまで到達した振動波Ws（音声）は、前側凹設部４７１及び後側凹設部４９１により形成される開口、下縁板部材４２０の開口部４２４（図１２０参照）を順に通り、スピーカー組立体４５０Rの外部（パチンコ機８０１０（図８６参照）の外部）へ放音される。

20

【０８６９】

即ち、スピーカー組立体４５０は、バスレフ型のスピーカーボックスとして構成されると共に、スピーカー４５１の背面部は、スピーカー組立体４５０の内部経路、凹設部４７

30

【０８７０】

バスレフ型のスピーカー組立体４５０は、スピーカー４５１の背面側から出力される音を共振させて位相を反転させ、スピーカー４５１の前面から出力される音と同位相にした音を凹設部４７１、４９１により形成される開口から放音させることが可能になる。つまり、バスレフ型のスピーカー組立体４５０は、スピーカー４５０の背面側から出力される音が前面側から出力される音と逆位相により打ち消しあわず、互いに同位相で重畳され強調させることができる。すなわち、重低音を増幅させることが可能になる。これにより、

40

【０８７１】

本実施形態では、開口部４２４が形成される上パネルユニット４００は、ガラスユニット１６の正面側に配置されるので（図９１参照）、スピーカー４５１の背面側から出力された低音が、スピーカー組立体４５０の内部空間をエンクロージャとして利用し、正面枠１４（図１００参照）の前側に放出される（ガラスユニット１６（図８６参照）の正面側を下方へ放出される）。これにより、正面枠１４から正面側へ放出される低音による遊技の演出を、正面枠１４の正面側で遊技を行う遊技者に適切に提供することができる。

【０８７２】

50

振動波Ws（音声）の音のチューニングは、スピーカー組立体450の容積の設定や、振動波Wsの経路長の設定により行うことができる。例えば、本実施形態では、前側組立460の各リブ部467a, 467b, 467c, 467d, 467e及び後側組立480の各リブ部487a, 487b, 487c, 487d, 487eを避ける経路として振動波Wsの経路が規定される。そのため、各リブ部467a, 467b, 467c, 467d, 467e及び各リブ部487a, 487b, 487c, 487d, 487eの配置や上下方向の延設長さを個別に設定することで、振動波Ws（音声）の音のチューニングを行うことができる。

【0873】

なお、本実施形態では、前側組立460の各リブ部467a, 467b, 467c, 467d, 467e及び後側組立480の各リブ部487a, 487b, 487c, 487d, 487eは、上記の目的の他に、スピーカー組立体450の締結固定時に負荷がかけられる部分に配設され、スピーカー組立体450を補強している。

【0874】

例えば、各リブ部467c, 487c, 467d, 487dは、締結部468及び貫通孔488の付近に配置されることで、締結部468及び貫通孔488の付近を補強することができ、締結部468にネジが螺入される際に前側組立460及び後側組立480にかけられる負荷により前側組立460及び後側組立480が破損することを防止することができる。

【0875】

また、延設板463, 483は、組立状態において締結部419の拡大リブ419aと上辺板部材14eとに挟まれ、押圧される（図125（a）参照）ところ、各リブ部467c, 487c, 467d, 487dは、直近の締結部468及び貫通孔488よりも延設板463, 483側に配置される。そのため、締結部468にネジが螺入されることで前側組立460及び後側組立480が締結固定された後においても、延設板463, 483の貫通孔463a, 483aに挿通される締結部419にネジが螺入され、上側枠部材410、上辺板部材14e及び本体枠14aが締結固定される際に各リブ部467c, 487c, 467d, 487d同士を当接させることで、前側組立460及び後側組立480の変形を防止することができる。即ち、各リブ部467c, 487c, 467d, 487dにより、前側組立460及び後側組立480を補強することができる。

【0876】

また、例えば、リブ部467b, 487bは、凹設部462, 482の上端部に連結される。ここで、凹設部462, 482は、組立状態において、下方に上辺板部材14eの締結部14e1（図102及び図125参照）が位置合わせされる部分であり、スピーカー組立体450を上辺板部材14eと締結固定する前の状態では、スピーカー組立体450の凹設部462, 482が締結部14e1に乗ることになる。そのため、凹設部462, 482の上端部には、締結部14e1がスピーカー組立体450の重量を支える際に生じる反作用の力として、締結部14e1から上向きの負荷がかけられる。

【0877】

そのため、凹設部462, 482が破損し易くなると考えられるところ、本実施形態では、リブ部467b, 487bが凹設部462, 482の上端部に連結されるので、締結部14e1から、凹設部462, 482に与えられる負荷に対する補強を行うことができ、凹設部462, 482の耐久性を向上させることができる。

【0878】

複数小径の貫通孔から形成される開口部424（図120参照）は、バスレフポートとして機能する。ここで、開口部424が、単数の大径の貫通孔から形成される場合に比較して、開口部424を通して針金やピアノ線等を不正にパチンコ機8010内に侵入させようとする不正行為を抑制し易くすることができる。

【0879】

なお、このような不正行為では、針金やピアノ線等を不正に遊技領域に侵入させ、釘な

10

20

30

40

50

どを変形させることが行われるところ、本実施形態では、スピーカー組立体450が、前側凹設部471及び後側凹設部491により形成される開口と、配線通過凹部464及び配線押圧凸部484により形成される開口を除いて密閉された箱形状に形成されることに加え、配線通過凹部464及び配線押圧凸部484により形成される開口の隙間はスピーカー接続線453により塞がれている。そのため、針金やピアノ線等をスピーカー組立体450に前側凹設部471及び後側凹設部491により形成される開口を通して進入させた場合に、その進入した箇所とは別の開口を通してスピーカー組立体450から先端を出し、上辺板部材14eにスピーカー接続線453を通すための開口として形成される貫通孔を通して針金やピアノ線等の先端を遊技領域に到達させることを困難とすることができる。

10

【0880】

加えて、上辺板部材14eにスピーカー接続線453を通すための開口として形成される貫通孔は、スピーカー451の配置に合わせて上辺板部材14eの左右端寄りに配置されるので、針金やピアノ線等をスピーカー組立体450に侵入させる箇所である前側凹設部471及び後側凹設部491により形成される開口との間の距離を長くすることができる。

【0881】

従って、このような不正行為が行われた場合にも、その不正行為の成功率を下げることができ、不正の利益が生じることを防止し易くすることができる。

【0882】

図124(a)は、スピーカー組立体450Rの背面図であり、図124(b)は、図124(a)のCXXIVb-CXXIVb線におけるスピーカー組立体450Rの断面図であり、図124(c)は、図124(a)の矢印CXXIVc方向視におけるスピーカー組立体450Rの上面図であり、図124(d)は、図124(a)の矢印CXXIVd方向視におけるスピーカー組立体450Rの部分底面図である。なお、図124(a)及び図124(c)では、理解を容易とするためにスピーカー接続線453が想像線で図示される一方、図124(c)の部分拡大図では、スピーカー接続線453の図示が省略される。

20

【0883】

図124(b)で拡大して図示されるように、前側組立460の背面側壁部461Hの内側面461Hi(図124(b)下面)は、背面側へ向かうほど内側へ傾斜するテーパ形状とされ、後側組立480の正面側壁部481Hの外側面481Ho(図124(b)上面)は、背面側へ向かうほど内側へ傾斜するテーパ形状とされると共に内側面461Hiと組立状態において嵌合する形状とされる。これにより、前側組立460の背面側壁部461Hに、後側組立480の正面側壁部481Hを挿入する作業の作業効率を向上させることができる。

30

【0884】

図124(b)では、組立状態におけるリブ部487cの正面側端部の位置が実線で図示され、組立前におけるリブ部487cの正面側端部の位置が想像線で図示される。即ち、組立状態では、リブ部487cは、リブ部467cから圧縮負荷を受け、弾性変形している。この弾性変形により生じる復元力によりリブ部487cからリブ部467cへ向けて圧縮力が作用することになるので、リブ部467c、487c間の隙間を埋めることができる。なお、各リブ部467a、467b、467c、467d、467e、487a、487b、487c、487d、487eは、当接するリブ部同士で圧縮負荷が生じる寸法関係となるように設計される。

40

【0885】

図124(c)に示すように、中間本体部461Mは、基端側本体部461B及び先端側本体部461Tと比較して、前後寸法が短く形成される。そのため、先端側本体部461Tと比較して、中間本体部461Mにおいて振動波Wsの通過可能な経路の断面積を小さくする(絞る)ことができる。これにより、音響効果の向上を図ることができる。

50

【0886】

図124(d)に示すように、前側凹設部471及び後側凹設部491により形成される開口部の上方に配置される先端側本体部461Tの内部空間が、中間本体部461Mの内部空間に比較して前後方向に膨出する態様で大きく確保される。これにより、先端側本体部461Tに到達した振動波Wsを先端側本体部461Tで一時的に滞留させ、低速のまま放出することができる。これにより、振動波Wsにより重低音を聞かせ易くすることができるなど、音響効果の向上を図ることができる。

【0887】

図125(a)は、図124(a)のCXXVa-CXXVa線における前側組立460、後側組立480、上側枠部材410、本体枠14a及び上辺板部材14eの部分断面図であり、図125(b)は、図124(a)のCXXVb-CXXVb線における前側組立460、後側組立480、上側枠部材410、本体枠14a及び上辺板部材14eの部分断面図である。

10

【0888】

図125(a)に示すように、締結部419の拡大リブ419aは、貫通孔463a、483aに挿通されたネジが締結部419に締結固定されることにより、前側組立460、後側組立480及び上辺板部材14eを、本体枠14aとの間で挟み込む部分である。即ち、拡大リブ419aが延設板463の正面側の面位置に配置されることにより、前側組立460、後側組立480及び上辺板部材14eが前後方向に位置ずれすることを防止することができる。前側組立460、後側組立480、上辺板部材14e及び金属製の本体

20

【0889】

図125(b)に示すように、第2締結部419bは、上側枠部材410の下寄り位置において上辺板部材14eの締結部14e1と締結され、上側枠部材410の上寄り位置においてスピーカー組立体450の凹設部462、482と一致する位置に形成される。

【0890】

第2締結部419b及び締結部14e1は、凹設部462、482の内側に配設される（凹設部462、482と締結方向で当接せず素通りする）ことにより、前側組立460及び後側組立480を介することなく、上側枠部材410及び上辺板部材14eを締結固定する部分として構成される。

30

【0891】

なお、本体部材411の上寄り位置の第2締結部419bには、本体枠14a及び上辺板部材14eが共締めされ、本体部材411の下寄り位置の第2締結部419bには、上辺板部材14eが締結固定され、本体枠14aは締結固定されない。

【0892】

また、本体部材411の上寄り位置では、第2締結部419b（図118参照）が凹設部462、482の内側に配設される（背面側へ延びる部分が内側に配設される）一方で、本体部材411の下寄りの位置では締結部14e1（図100参照）が凹設部462、482の内側に配設される（正面側へ延びる部分が内側に配設される）。

【0893】

なお、本実施形態では、左右別々のスピーカー451が、それぞれ独立したスピーカー組立体450R、450Lに配設されているので、相手側のスピーカー組立体450R、450Lに配設されたスピーカー451から再生出力される音との抵触が回避されると共に、再生音を籠らせることなく、透明感のある音として高品質で再生することができる。

40

【0894】

本実施形態では、スピーカー組立体450の上部では後側組立480の延設板483と上辺板部材14eとが面で当接される（図125(a)参照）一方で、スピーカー組立体450の下部では、後側組立480の背面と上辺板部材14eの正面とは離間し、後側組立480の下端部と対向配置される部分において上辺板部材14eの正面部が正面側へ突設され、その突設される部分と後側組立480の下端部とが前後方向で当接する。即ち、

50

スピーカー組立体 450 は上辺板部材 14e に対して全面で当接（べた付け）される構成では無く、特に下端部においては、線接触する当接態様とされる。

【0895】

この場合、上辺板部材 14e から突設され、スピーカー組立体 450 の下端部と当接する部分をインシュレーターとして機能させることができるので、スピーカー 451 から出力される音の音響効果を向上させることができる。

【0896】

なお、本実施形態では、上辺板部材 14e から突設され、スピーカー組立体 450 の下端部と当接する部分を、上辺板部材 14e と一体で形成した（合成樹脂により形成した）が、これに限定されるものではない。

10

【0897】

例えば、スピーカー組立体 450 と上辺板部材 14e との間に金属製の部材を配設しても良いし、黒檀から形成される部材を配設しても良いし、ガラス製の部材を配設しても良いし、コンクリ製の部材を配設しても良いし、軟質の樹脂材料を配設しても良いし、他の市販の部材を配設しても良い。

【0898】

特に、金属製の部材を配設する場合には、比重が高いものであることが望ましい。例えば、鋳鉄、亜鉛、黄銅、鉛、鋼などを採用することが望ましい。これらの金属を用いることで、音に厚みを出すことができる。

【0899】

また、硬度が高い部材であることが望ましい。例えば、鋳鉄、鋼、ガラス、セラミックス（陶磁器）等が該当する。これらの部材を用いると、音の立ち上がり性能を良くすることができる。

20

【0900】

また、形状に関しても、長尺板状に突設されても良いし、スパイク状に突設されても良いし、先丸状に点在する態様で突設されても良い。また、上辺板部材 14e とスピーカー組立体 450 とが固定される場合に限らず、フローティング状に連結されても良い。

【0901】

なお、上述したインシュレーターとして機能する部分の配置は、スピーカー組立体 450 の下端部の背面に限るものではない。例えば、スピーカー組立体 450 の上端部の背面でも良いし、スピーカー組立体 450 の左右端部の背面でも良いし、スピーカー組立体 450 の側面や正面でも良い。

30

【0902】

例えば、上端部の背面に配置する場合には、インシュレーターとして機能する部材を筒状とし、後側組立 480 と上辺板部材 14e との間に配置し、貫通孔 483a に挿通されるネジを挿通させることで位置決めしても良い。この場合には、インシュレーターとして機能する部材を位置決めする別個の係止部材を不要とできると共に、貫通孔 483a に挿通されるネジの締め具合で、後側組立 480、上辺板部材 14e 及びインシュレーターとして機能する部材との当たり具合（互いにかかる負荷）を調整し、音響効果の調整を図ることができる。

40

【0903】

この時、貫通孔 483a に挿通されるネジを緩めた場合であっても、スピーカー組立体 450 は、連結孔 469（図 123（a）参照）に挿通されるネジや、その連結孔 469 と同一形状で左右方向の連結孔 469 の反対側に配設される貫通孔や、その貫通孔が配置される左右位置におけるスピーカー組立体 450 の下端に配設される貫通孔に挿通されるネジにより上辺板部材 14e に締結固定されるので、スピーカー組立体 450 が上辺板部材 14e から外れることを防止することができる。

【0904】

また、上側枠部材 410 の上辺板部材 14e に対する固定に関しては、上側枠部材 410 は貫通孔 483a に挿通されるネジ以外に、上辺板部材 14e の締結部 14e1（図 1

50

00参照)に背面側から挿通されるネジが締結部419(図125(b)参照)に螺入されることにより締結固定される。上述したように、締結部14e1と締結部419との締結固定においては、スピーカー組立450に負荷がかからない構成とされるので、締結部14e1と締結部419との締結固定を強固に行うことで、貫通孔483aに挿通されるネジを緩めに締結しながら(締結具合を調整しながら)、上側枠部材410が上辺板部材14eから外れることを防止することができる。

【0905】

また、上述したスピーカー組立体450と上辺板部材14eとの関係と同様のことが、上辺板部材14eを介してスピーカー組立体450と連結固定される本体枠14aとの関係にも言える。即ち、金属製の本体枠14aを、インシュレーターとして機能させることができ、上述の内容と同様に、材質や、当接の関係について設計することができる。

10

【0906】

図126は、遊技盤13及び内枠12の分解正面斜視図であり、図127(a)は、遊技盤13の背面図であり、図127(b)は、内枠12の正面図である。なお、図127(b)では、遊技盤13が取り外された状態における内枠12が図示される。

【0907】

まず、遊技盤13を内枠12に固定する手順について説明するために、支持部12a、12bについて説明する。図126に示すように、内枠12の左側壁の内面の上下隅部には、遊技盤13の左端部を支持する目的で前後に離間して左端前支持部12a及び左端後支持部12bが配設される。

20

【0908】

左端前支持部12aは、組立状態(図89参照)において遊技盤13と対向配置される後端面の右端部から、左方へ向かうほど後方に傾斜する傾斜面12a1が形成され、その傾斜面の左端から左方へ、左右方向に延設される平坦面12a2が形成される。組立状態では、その平坦面12a2と遊技盤13の前面とが面で当接する。

【0909】

左端後支持部12bは、外形が正面視矩形状に形成され、前端面が遊技盤13の背面と面で当接可能に一面上に形成されると共に中央部が開放したカップ状に形成される。左端後支持部12bは、その内側に一方の端部が配置されると共にカップ状部の前端面から張り出す部分を有する弾性支持部12b1を備える。

30

【0910】

弾性支持部12b1は、自然長の状態で左方へ向かうほど正面側へ張り出す姿勢で配置される。即ち、弾性支持部12b1は、左端前支持部12aの傾斜面12a1と共同で、左右方向で遊技盤13が配置される側(右方)に拡大するテーパ形状を形成する。これにより、作業者が遊技盤13を内枠12に組み付ける際の作業性を向上させることができる。次いで、図128及び図129を参照して、遊技盤13を内枠12に固定する手順について説明する。

【0911】

図128(a)及び図128(b)は、図127(b)のCXXVIIIIa-CXXVIIIIa線における内枠12の断面図であり、図129(a)及び図129(b)は、盤面支持装置600及び遊技盤13を模式的に示した盤面支持装置600及び遊技盤13の側面図である。なお、図128及び図129では、遊技盤13を内枠12に組み付ける過程が時系列で図示され、図128(a)では、内枠12に左端部を押し入れられ始めた遊技盤13が図示され、図128(b)及び図129(a)では、内枠12に組み付け完了する直前の遊技盤13が図示され、図129(b)では、内枠12に組み付け完了した後の遊技盤13が図示される。なお、図128及び図129では、理解を容易とするために、遊技盤13及び内枠12の一部の構成が省略されて図示される。

40

【0912】

作業者が遊技盤13を内枠12に組み付ける場合、初めに、遊技盤13を皿通路形成部材160の上面に仮置きし、遊技盤13の上下位置をある程度合わせたのち、遊技盤13

50

の左端部を左端前支持部 1 2 a と左端後支持部 1 2 b との間に滑り込ませる。この時、遊技盤 1 3 を図 1 2 8 (a) に示すように、内枠 1 2 に対して上下方向を向く軸を中心に回転させた姿勢で滑り込ませることになるので、手前側にある左端前支持部 1 2 b と遊技盤 1 3 とが干渉する虞が考えられるが、本実施形態では、左端前支持部 1 2 a に傾斜面 1 2 a 1 が形成されているので、遊技盤 1 3 と左端前支持部 1 2 b とが干渉する範囲（位置）を減らすことができる。これにより、作業性の向上を図ることができる。

【0913】

次いで、図 1 2 8 (b) に示すように、遊技盤 1 3 の左端部（詳細には、傾斜面 1 2 a 1 の背面側縁と遊技盤 1 3 の前面との当接位置）を軸にして遊技盤 1 3 を内枠 1 2 に対して近づけるように回転させる。この回転の過程で、遊技盤 1 3 の前面が平坦面 1 2 a 2 と対向配置され、弾性支持部 1 2 b 1 から遊技盤 1 3 へ向けて付勢力が与えられる。即ち、遊技盤 1 3 の前面は、弾性支持部 1 2 b 1 から与えられる付勢力により平坦面 1 2 a 2 に押し付けられる。これにより、遊技盤 1 3 を内枠 1 2 に仮固定することができる。

10

【0914】

遊技盤 1 3 を回転させる過程においては、遊技盤 1 3 の上下位置は、内枠の支持底部 1 2 c によって規制される。支持底部 1 2 c は、遊技盤 1 3 の下底面と対応する配置および長さで左右方向に沿って内枠 1 2 に形成される板状部であって、組立状態（図 9 0 参照）において遊技盤 1 3 を下から支持すると共に前上端部が傾斜面として削られる案内リブ 1 2 c 1 を左右方向に亘って複数備える。

【0915】

20

このように構成することで、図 1 2 8 (a) から図 1 2 8 (b) へ状態が変化する過程において、上面視で、遊技盤 1 3 の下底面の後縁が案内リブ 1 2 c 1 の前縁を通過する度に、遊技盤 1 3 が案内リブ 1 2 c 1 の傾斜面に乗り上げることになるので、左寄りの箇所から順に遊技盤 1 3 を案内リブ 1 2 c 1 に乗り上げさせることで遊技盤 1 3 の回転を滞りなく進行させることができる。そのため、遊技盤 1 3 を内枠 1 2 に組み付ける作業の作業性を向上させることができる。

【0916】

なお、案内リブ 1 2 c 1 の上面に対する傾斜面の傾斜角度は、パチンコ機 8 0 1 0 の遊技店における設置時の後傾斜（約 1 0 °）よりも大きな角度として、約 1 5 ° に設定される。これにより、設置時のパチンコ機 8 0 1 3 の後傾斜により、案内リブ 1 2 c 1 の傾斜面の傾斜が前後方向で逆転することを回避することができるので、設置時のパチンコ機 8 0 1 3 の後傾斜に寄らず遊技盤 1 3 を内枠 1 2 に組み付ける際の作業性を向上させることができる。

30

【0917】

また、これに限らず、案内リブ 1 2 c 1 の傾斜面の傾斜角度を、遊技店の設置時の後傾斜と同等の傾斜角度で形成しても良い。この場合は、遊技盤 1 3 が乗り上げる案内リブ 1 2 c 1 の傾斜面を水平とすることができる。

【0918】

図 1 2 8 (b) に示す状態では、図 1 2 9 (a) に示すように、上下に配置されると共に後述する解除状態の盤面支持装置 6 0 0 に遊技盤 1 3 が挟まれ、遊技盤 1 3 の後面が回転後爪部材 6 4 0 の前面と当接する。

40

【0919】

ここで、盤面支持装置 6 0 0 は、解除状態において、回転前爪部材 6 2 0 及び規制前爪部材 6 3 0（遊技盤 1 3 が固定される位置よりも正面側に配設される部分）が遊技盤 1 3 の進入経路から退避するよう構成されているので、遊技盤 1 3 の組み付け作業の作業性を向上させることができる。

【0920】

そして、図 1 2 9 (b) に示すように、遊技盤 1 3 の右端部付近を背面側へ押し込むことにより、遊技盤 1 3 を介して回転後爪部材 6 4 0 に負荷が与えられ、盤面支持装置 6 0 0 が後述する固定状態に変化し、遊技盤 1 3 が内枠 1 2 に固定される。即ち、遊技盤 1 3

50

の固定時には、上下の盤面支持装置 600 は、ほぼ同時に状態変化する。

【0921】

なお、遊技盤 13 は支持底部 12c に下支えされ上下位置を規制される。図 129 (a) 及び図 129 (b) に示すように、盤面支持装置 600 の解除状態と固定状態との間で、遊技盤 13 の下端部に盤面支持装置 600 が当接することは無く（遊技盤 13 が盤面支持装置 600 に押し上げられることは無く）、遊技盤 13 の上下位置は変化しない。従って、盤面支持装置 600 を解除状態と固定状態との間で状態変化させることに伴って、フローティングコネクタ 13a 及び受側コネクタ 12d を安定的に脱着させることができる。

【0922】

ここで、遊技盤 13 の右端部付近を背面側へ押し込む際、遊技盤 13 は、左端部付近を支点として回転しているので、この原理により、遊技盤 13 を介して回転後爪部材 640 に負荷を与える際に必要となる力を遊技盤 13 の幅寸法が長いことにより弱くすることができる。非力な作業員でも問題なく遊技盤 13 を内枠 12 に組み付けることができる。

【0923】

内枠 12 に遊技盤 13 を組み付ける際、遊技盤 13 は、左端部を、左端前支持部 12a 及び左端後支持部 12b により上下 2箇所 で支持されるので（図 126 参照）、例えば、遊技盤 13 の右端の固定が不十分な時（上下の盤面支持装置 600 の少なくとも一方が固定状態では無い時）に、正面枠 14（図 89 参照）を内枠 12 に対して閉鎖した場合であっても、遊技盤 13 が前倒れする程度を低くすることができる。

【0924】

例えば、上側の盤面支持装置 600 が解除状態の時（図 134 (a) 参照）に、正面枠 14（図 89 参照）を内枠 12 に対して閉鎖しようと押し込んだ反動で、遊技盤 13 が前後に傾倒する程度を低くすることができる。従って、正面枠 14 を内枠 12 に対して閉鎖しようと押し込んだ反動で盤面支持装置 600 の状態が変化することを防止することができる（可能性を低くすることができる）。

【0925】

内枠 12 に遊技盤 13 が固定された状態において、遊技盤 13 の左端部は支持部 12a、12b により固定され、右端部は盤面支持装置 600 により固定され、下端部は支持底部 12c に上下位置を規制される。

【0926】

内枠 12 に遊技盤 13 が固定された状態（図 129 (b) 参照）において、遊技盤 13 の背面側下端部に配置され、遊技盤 13 に配設される各種部材や各種装置に接続される配線と連結されると共に遊技盤 13 の面方向に位置変化可能に遊技盤 13 に支持されるフローティングコネクタ 13a と、下側の盤面支持装置 600 付近において内枠 12 に配設されると共に制御基板ユニット 91（図 3 参照）等と連結される配線が背面で接続される受側コネクタ 12d とが遊技盤 13 の回転方向で接続される。

【0927】

フローティングコネクタ 13a 及び受側コネクタ 12d は、遊技盤 13 の回転方向での接続の抵抗を低減するために、遊技盤 13 の回転方向に沿った方向に接続方向を向ける態様で傾斜する姿勢で配設される（受側コネクタ 12d について図 126 参照）。

【0928】

内枠 12 は、内枠 12 の右隅付近において上下一対が向かい合わせで配設される盤面支持装置 600 を備える。なお、上下一対の盤面支持装置 600 は、同一の構成のものが向かい合わせで配設されるので、一方の盤面支持装置 600 の説明を行い、他方の盤面支持装置 600 の説明を省略する。

【0929】

図 130 (a) は、盤面支持装置 600 の正面斜視図であり、図 130 (b) は、盤面支持装置 600 の背面斜視図であり、図 131 (a) は、盤面支持装置 600 の正面斜視図であり、図 131 (b) は、盤面支持装置 600 の背面斜視図である。なお、図 130

10

20

30

40

50

(a) 及び図 130 (b) では、盤面支持装置 600 が遊技盤 13 を固定する固定状態が図示され、図 131 (a) 及び図 131 (b) では、盤面支持装置 600 による遊技盤 13 の固定が解除される解除状態が図示される。図 130 及び図 131 に示すように、盤面支持装置 600 は、回転前爪部材 620 及び回転後爪部材 640 が形成するコ字形状の開放側が前後方向に変位する。

【0930】

図 132 は、盤面支持装置 600 の分解正面斜視図であり、図 133 は、盤面支持装置 600 の分解背面斜視図である。図 132 及び図 133 に示すように、盤面支持装置 600 は、上面視で矩形の枠状に形成される枠部材 610 と、その枠部材 610 に挿通固定される第 1 軸部材 P61 に回転可能に軸支される回転前爪部材 620 と、その回転前爪部材 620 の正面側に配置され回転前爪部材 620 に挿通固定される第 2 軸部材 P62 に回転可能に軸支される規制前爪部材 630 と、回転前爪部材 620 の背面側に配置され回転前爪部材 620 に挿通固定される第 3 軸部材 P63 に回転可能に軸支される回転後爪部材 640 と、を主に備える。

【0931】

枠部材 610 は、板金部材が角部で直角に折り曲げられることで矩形の枠状に形成される本体板部 611 と、その本体板部 611 の一部であって左右に対向配置される一対の板部 611a に一直線上に貫通形成される一対の支持孔 612 と、その支持孔 612 の正面側上方において支持孔 612 を中心とした円弧に沿って板部 611a に穿設される円弧孔 613 と、支持孔 612 の背面側において支持孔 612 を中心とした円弧に沿って板部 611a に下方から凹設される円弧凹部 614 と、支持孔 612 の鉛直上方位置で板部 611a に挿通固定される棒状の規制棒 615 と、板部 611a から左右にフランジ状に延設されると共に組立状態（図 127 (b) 参照）において貫通孔 616a に挿通されるビスにより内枠 12 に締結固定される一対の固定板 616 と、を主に備える。

【0932】

支持孔 612 は、第 1 軸部材 P61 が挿通固定される貫通孔である。第 1 軸部材 P61 は、差し込み基端側の端部が拡径された円柱形状の金属棒状部材として形成され、支持孔 612 に挿通された後、差し込み先端側の端部がプレスされることにより、支持孔 612 に固定される。この固定方法および軸部材の形状は、第 2 軸部材 P62 及び第 3 軸部材 P63 も同様なので、説明を省略する。なお、第 1 軸部材 P61 が支持孔 612 に挿通される際には、同時に回転前爪部材 620 の被支持孔 622 にも第 1 軸部材 P61 が挿通される。

【0933】

回転前爪部材 620 は、枠部材 610 と同様に、板金部材が角部で直角に折り曲げられ側面視 T 字形状に形成される本体板部 621 と、その本体板部 621 の一部であって左右に対向配置される板部 621a に一直線上に貫通形成されると共に第 1 軸部材 P61 に軸支される一対の被支持孔 622 と、板部 621a の正面側上隅部において一直線上に貫通形成されると共に第 2 軸部材 P62 が挿通固定される一対の支持孔 623 と、板部 621a の背面側部において一直線上に貫通形成されると共に第 3 軸部材 P63 が挿通固定される一対の支持孔 624 と、を主に備える。

【0934】

なお、第 2 軸部材 P62 が支持孔 623 に挿通される際には、同時に規制前爪部材 630 の被支持孔 632 にも第 2 軸部材 P62 が挿通され、第 3 軸部材 P63 が支持孔 624 に挿通される際には、同時に回転後爪部材 640 の被支持孔 642 にも第 3 軸部材 P63 が挿通される。

【0935】

本体板部 621 は、左右に対向配置される部分であって前後に長尺の長尺部 621a1 と、その長尺部 621a1 の正面側先端から上下方向へ延設される延設部 621a2 とで側面視 T 字形状に形成される一対の板部 621a と、その板部 621a の上縁を連結固定する連結板部 621b と、その連結板部 621b の背面側端部から連結板部 621b の面

に対して約45度だけ下降傾斜して延設される背面側延設板621cと、延設部621a2の背面側端部から、逆側の板部621aへ向けて板部621aと垂直に延設される下垂背面板部621dと、その下垂背面板部621dの下端部から下垂背面板部621dの面に対して約45度だけ正面側へ傾斜して延設される正面側延設板621eと、を主に備える。

【0936】

下垂背面板部621dは、長尺部621a1及び連結板部621bと直交する面に沿った平板状に形成される。長尺部621a1の側面と、連結板部621bとの角度は直角とされ、長尺部621a1の下面と、下垂背面板部621dの背面側面とは、互いに直角となるように形成される。

10

【0937】

背面側延設板621cは、その下面でねじりバネNBbと当接可能に配置される。本実施形態において、解除状態においてねじりバネNBbと当接し、ねじりバネNBbの腕部を本体板部611から離間させる(図134(a)参照)一方、固定状態へ状態変化する過程で、ねじりバネNBbの上方へ退避することで、ねじりバネNBbは本体板部611と当接し始める。

【0938】

これにより、作業者が遊技盤13を盤面支持装置600に押し込み始める際には、ねじりバネNBbの反発力が作業側側へ生じることを防止する一方で、遊技盤13が盤面支持装置600に固定され終える直前においては、ねじりバネNBbの反発力を作業側側へ生じさせることができる。即ち、押し込み開始時に必要な力を低くしながらも、盤面支持装置600に遊技盤13が固定される直前には、遊技盤13の回転の勢いを反発力により抑制することができる。

20

【0939】

下垂背面板部621dは、組立状態(図89参照)において、遊技盤13と正面側から当接し、遊技盤13の前後位置を規制する部分である。正面側延設板621eは、遊技盤13を下垂背面板部621dの背面側に入れ込む際の案内ガイドとして機能する。

【0940】

第2軸部材P62には、ねじりバネNBaが巻き付けられる。ねじりバネNBaは、規制前爪部材630と下垂背面板部621dとを近接させる方向の付勢力を発生させる。第3軸部材P63には、ねじりバネNBbが巻き付けられる。ねじりバネNBbは、回転後爪部材640の下端部を本体板部611の背面側壁から離反させる方向の付勢力を発生させる。

30

【0941】

規制前爪部材630は、板金部材が角部で直角に折り曲げられることで側面視への字形に形成される本体板部631と、その本体板部631の一部であって左右に対向配置される板部631aに一直線上に貫通形成されると共に第2軸部材P62に軸支される一対の被支持孔632と、板部631aを連結する正面連結板631bの下端部から正面側へ傾斜して延設される傾斜延設板633と、板部631aの上端面として湾曲形成される湾曲面634と、を主に備える。

40

【0942】

傾斜延設板633は、正面枠14と対向配置される板部であって、盤面支持装置600が解除状態とされた場合に、正面枠14に前後方向で最接近する部分である。

【0943】

湾曲面634は、組立状態(図126参照)において、規制棒615と当接する面であり、これにより、規制前爪部材630の自由な姿勢変化が規制される。

【0944】

回転後爪部材640は、板金部材が角部で直角に折り曲げられることで側面視縦長矩形に形成される本体板部641と、その本体板部641の一部であって左右に対向配置される板部641aに一直線上に貫通形成されると共に第3軸部材P63に軸支される一対

50

の被支持孔 6 4 2 と、一対の板部 6 4 1 a を連結する正面連結板 6 4 1 b の下端部から背面側へ傾斜して延設される傾斜延設板 6 4 3 と、を主に備える。

【0945】

正面連結板 6 4 1 b は、組立状態（図 8 9 参照）において、遊技盤 1 3 の背面側に当接し、遊技盤 1 3 の前後位置を規制する部分である。

【0946】

傾斜延設板 6 4 3 は、遊技盤 1 3 を押し込む際に遊技盤 1 3 から負荷を受ける部分であって、解除状態（図 1 2 9（a）参照）において、遊技盤 1 3 の背面と面当たりする傾斜角度で形成される。

【0947】

図 1 3 4（a）、図 1 3 4（b）、図 1 3 5（a）及び図 1 3 5（b）は、盤面支持装置 6 0 0 の側面図である。なお、図 1 3 4（a）、図 1 3 4（b）、図 1 3 5（a）及び図 1 3 5（b）では、盤面支持装置 6 0 0 が解除状態から固定状態に変化する過程が時系列で図示される。また、図 1 3 4（a）、図 1 3 4（b）、図 1 3 5（a）及び図 1 3 5（b）では、盤面支持装置 6 0 0 と近接配置された多機能カバー部材 1 7 1 及び盤面支持装置 6 0 0 に固定される遊技盤 1 3 の配置が想像線で図示される。

【0948】

即ち、図 1 3 4（a）では、盤面支持装置 6 0 0 の解除状態が、図 1 3 5（b）では、盤面支持装置 6 0 0 の固定状態が、それぞれ図示される。なお、図 1 3 5（b）に示す固定状態において、第 3 軸部材 P 6 3 は、第 1 軸部材 P 6 1 の真後ろ（水平方向背面側）に配置される。これにより、遊技盤 1 3 を介して回転後爪部材 6 4 0 を背面側へ押進するという簡易な作業をするだけで、回転後爪部材 6 4 0 が第 1 軸部材 P 6 1 を中心に回転しすぎる（第 3 軸部材 P 6 3 が第 1 軸部材 P 6 1 よりも上方へ移動する）ことを防止することができる。従って、回転後爪部材 6 4 0 を固定状態における位置に的確に移動させることができる。

【0949】

ここで、規制前爪部材 6 3 0 は、上述したように、ねじりバネ N B a により下垂背面板部 6 2 1 d に近接する方向の付勢力を付加されている。そのため、他の外力が作用しない場合において、規制前爪部材 6 3 0 は下垂背面板部 6 2 1 d に近接配置される。一方で、規制前爪部材 6 3 0 の湾曲面 6 3 4 と規制棒 6 1 5 とが当接することにより、規制前爪部材 6 3 0 の姿勢変化が規制される。

【0950】

即ち、図 1 3 4（a）、図 1 3 4（b）、図 1 3 5（a）及び図 1 3 5（b）に示すように、盤面支持装置 6 0 0 が解除状態から固定状態に変化するにつれて、回転前爪部材 6 2 0 は延設部 6 2 1 a 2 が配設される正面側が傾倒する一方、規制前爪部材 6 3 0 は下垂背面板部 6 2 1 d から離反する態様で正面側が起き上がる。

【0951】

詳述すると、規制棒 6 1 5 が、湾曲面 6 3 4 の内、正面側部分であって、第 2 軸部材 P 6 2 を中心とした円と交差する抵抗部 6 3 4 a と当接する間（図 1 3 4（a）から図 1 3 5（a）までの間）は、規制前爪部材 6 3 0 は回転前爪部材 6 2 0 の傾倒動作に伴い正面側端部が起き上がる。換言すれば、回転前爪部材 6 2 0 の移動方向とは逆方向へ、規制前爪部材 6 3 0 が移動する。

【0952】

一方、その抵抗部 6 3 4 a の背面側に連設される部分であって、第 2 軸部材 P 6 2 を中心とした円に沿った円弧形状とされる非抵抗部 6 3 4 b が規制棒 6 1 5 と対向配置され、規制棒 6 1 5 と湾曲面 6 3 4 とが第 2 軸部材 P 6 2 を中心とする円方向で当接しなくなると、規制前爪部材 6 3 0 の起き上がり動作は解除され、規制前爪部材 6 3 0 の傾斜延設板 6 3 3 側先端部が下垂背面板部 6 2 1 d に近接配置される（図 1 3 5（a）から図 1 3 5（b）参照）。

【0953】

規制前爪部材 6 3 0 が起き上がり動作する角度範囲（図 1 3 4（a）から図 1 3 5（a）の間の範囲）においては、規制前爪部材 6 3 0 に対して、規制前爪部材 6 3 0 の正面側端部を傾倒させる方向の負荷である下向き負荷を加えたとしても、その下向き負荷により動作する際の規制前爪部材 6 3 0 の姿勢変化が、その下向き負荷に対向する方向へ向けた姿勢変化（起き上がり方向の姿勢変化）となるので、下向き負荷に対する反力が過大となり下向き負荷に対する規制前爪部材 6 3 0 の姿勢変化が規制される。

【0954】

加えて、遊技盤 1 3 が背面側延設板 6 2 1 c の背面と当接することで、遊技盤 1 3 が奥に押し込まれないままでは、回転前爪部材 6 2 0 の回転が遊技盤 1 3 により規制される。

【0955】

これにより、規制前爪部材 6 3 0 に下向き負荷がかけられることで回転前爪部材 6 2 0 が回転することを抑制することができる。そのため、例えば、正面枠 1 4 から規制前爪部材 6 3 0 に負荷がかけられた場合に、回転前爪部材 6 2 0 が傾倒動作することを抑制することができる。なお、本実施形態では、盤面支持装置 6 0 0 の解除状態において、正面枠 1 4 に配設される多機能カバー部材 1 7 1 が規制前爪部材 6 3 0 の傾斜延設板 6 3 3 と当接する位置関係となるように、正面連結板 6 3 1 b の形状、傾斜延設板 6 3 3 の長さ及び傾斜角度が設定される。

【0956】

また、図 1 3 4（b）に示す状態では、遊技盤 1 3 が背面側延設板 6 2 1 c の背面と当接することにより、遊技盤 1 3 が正面側に移動（傾倒）する際には背面側延設板 6 2 1 c と遊技盤 1 3 との間に擦れ摩擦が生じる。これにより、図 1 3 4（b）の状態では遊技盤 1 3 が正面側に移動（傾倒）することを防止することができる。従って、後述する下側の盤面支持装置 6 0 0（図 1 3 6 から図 1 3 9 参照）が、遊技盤 1 3 に負荷を与えた場合に、その反動で遊技盤 1 3 の上端部付近が正面側に移動（傾倒）することを抑制することができる。

【0957】

ここで、盤面支持装置 6 0 0 の解除状態において、正面枠 1 4（図 8 9 参照）を閉鎖した場合に、正面枠 1 4 からの負荷により回転前爪部材 6 2 0 が回転する構造の場合、正面枠 1 4 に配設される多機能カバー部材 1 7 1 と規制前爪部材 6 3 0 の当接の態様によって、盤面支持装置 6 0 0 が固定状態まで達する場合と、盤面支持装置 6 0 0 が固定状態まで達せず、中途半端な角度で安定する場合とが生じる可能性がある。

【0958】

盤面支持装置 6 0 0 が中途半端な角度で安定し、その状態で正面枠 1 4（図 8 9 参照）を閉じられるものとする、ガラスユニット 1 6（図 8 6 参照）の背面と遊技盤 1 3 の前面との間の距離が短くなってしまい、遊技に支障をきたす可能性がある。

【0959】

これに対し、本実施形態では、正面枠 1 4（図 8 9 参照）からの負荷により回転前爪部材 6 2 0 が回転することを抑制する構成を採用することで、正面枠 1 4 に配設される多機能カバー部材 1 7 1 と規制前爪部材 6 3 0 とが当接する場合は、正面枠 1 4 が閉鎖することを防止している。これにより、盤面支持装置 6 0 0 が固定状態となっていないことに正面枠 1 4 を閉鎖させる作業を行っていた店員に気づかせることができる。

【0960】

これに気づけば、店員は、盤面支持装置 6 0 0 が固定状態となるまで遊技盤 1 3 を押し込むことになり、正面枠 1 4（図 8 9 参照）を閉鎖した時のガラスユニット 1 6 の背面と遊技盤 1 3 の正面との間隔を安定させることができる。

【0961】

加えて、本実施形態では、図 1 3 5（a）に示すように、回転前爪部材 6 2 0 が固定状態となる直前の状態では、正面枠 1 4 に配設される多機能カバー部材 1 7 1 と規制前爪部材 6 3 0 の当接の態様によって、盤面支持装置 6 0 0 が固定状態まで達する場合と、盤面支持装置 6 0 0 が固定状態まで達せず、中途半端な角度で安定する場合とが生じる可能性

10

20

30

40

50

は低い（専ら、盤面支持装置 6 0 0 が固定状態まで達する）。

【0962】

そのため、本実施形態では、正面枠 1 4 が閉鎖位置とされた時に規制前爪部材 6 3 0 と当接可能な位置まで多機能カバー部材 1 7 1 が張り出されると共に、図 1 3 5（a）に示す状態では、規制前爪部材 6 3 0 は規制棒 6 1 5 に姿勢を規制されないように構成される。

【0963】

加えて、図 1 3 5（a）に示す状態では、背面側延設板 6 2 1 c の背面と遊技盤 1 3 との当接は解除され、遊技盤 1 3 により回転前爪部材 6 2 0 の回転が規制されることは無い。

10

【0964】

即ち、回転前爪部材 6 2 0 が固定状態となる直前の状態において規制前爪部材 6 3 0 に下向き負荷がかけられる場合には、回転前爪部材 6 2 0 の正面側端部が傾倒動作することを許容している。

【0965】

これにより、遊技盤 1 3 が、盤面支持装置 6 0 0 を固定状態とする直前の位置に配置された場合（例えば、店員が遊技盤 1 3 を押し込む力が若干足りなかった場合であって、9 割方安定して設置されている場合）にまで、正面枠 1 4 が閉鎖しないという事態を解消し、この場合に、正面枠 1 4 に配設される多機能カバー部材 1 7 1 から盤面支持装置 6 0 0 に負荷が与えられる場合には、その負荷で盤面支持装置 6 0 0 を固定状態に変化させることができる。

20

【0966】

従って、遊技盤 1 3 を盤面支持装置 6 0 0 に固定する作業の作業性を向上させることができる。なお、本実施形態では、解除状態の盤面支持装置 6 0 0 に、遊技盤 1 3 を、遊技盤 1 3 の背面と盤面支持装置 6 0 0 の傾斜延設板 6 4 3 とが当接するように配置し（図 1 3 4（a）参照）、遊技盤 1 3 を背面側に押し込むことで遊技盤 1 3 を固定することができる。即ち、遊技盤 1 3 によって回転後爪部材 6 4 0 を変位させ、それに伴って回転前爪部材 6 2 0 を回転させ、盤面支持装置 6 0 0 を固定状態に変化させる。この方法によれば、規制前爪部材 6 3 0 の正面側端部に下向き負荷が与えられないので、抵抗少なく盤面支持装置 6 0 0 を解除状態から固定状態に状態変化させることができる。

30

【0967】

図 1 3 5（a）に示す状態では、遊技盤 1 3 の正面と、盤面支持装置 6 0 0 の下垂背面板部 6 2 1 d の遊技盤 1 3 と対向する面とが前後方向で当接する。この状態で遊技盤 1 3 が正面側へ移動（傾倒）する際には、下垂背面板部 6 2 1 d を押しのけながら移動（傾倒）することになるので、回転後爪部材 6 4 0 を介して回転前爪部材 6 2 0 に与えられるねじりバネ N B b の付勢力が、遊技盤 1 3 の正面側への移動（傾倒）に対する抵抗として付与される。これにより、図 1 3 5（a）に示す状態で、遊技盤 1 3 が正面側に移動（傾倒）する可能性を低くすることができる。従って、後述する下側の盤面支持装置 6 0 0（図 1 3 6 から図 1 3 9 参照）が、遊技盤 1 3 に負荷を与えた場合に、その反動で遊技盤 1 3 の上端部付近が正面側に移動（傾倒）することを抑制することができる。

40

【0968】

また、図 1 3 5（a）に示す状態から図 1 3 5（b）に示す状態の間では、規制前爪部材 6 3 0 がねじりバネ N B a の付勢力で傾倒し、非抵抗部 6 3 4 b が規制棒 6 1 5 と対向配置される（図 1 3 5（b）参照）。この状態において、遊技盤 1 3 が正面側に移動（傾倒）し、遊技盤 1 3 が下垂背面板部 6 2 1 d を押すことで回転前爪部材 6 2 0 が回転する場合には、第 1 軸部材 P 6 1 を中心とする円弧に沿う方向で、非抵抗部 6 3 4 b が規制棒 6 1 5 と当接し、その分、遊技盤 1 3 の正面側への移動（傾倒）に対する抵抗が大きくなる。

【0969】

これにより、図 1 3 5（a）に示す状態から図 1 3 5（b）に示す状態の間において、

50

遊技盤 1 3 が正面側に移動（傾倒）する可能性を低くすることができる。従って、後述する下側の盤面支持装置 6 0 0（図 1 3 6 から図 1 3 9 参照）が、遊技盤 1 3 に負荷を与えた場合に、その反動で遊技盤 1 3 の上端部付近が正面側に移動（傾倒）することを抑制することができる。

【0970】

また、湾曲面 6 3 4 の非抵抗部 6 3 4 b は、図 1 3 5（a）に示す状態で規制棒 6 1 5 と当接する部分から、図 1 3 5（b）に示す状態で規制棒 6 1 5 と当接する部分へ向けて第 2 軸部材 P 6 2 を中心とした半径が徐々に大きくなる態様の湾曲面が形成される。

【0971】

これにより、図 1 3 5（a）に示す状態から多機能カバー部材 1 7 1 により傾斜延設板 6 3 3 が背面側へ押進され、回転前爪部材 6 2 0 が回転することにより第 2 軸部材 P 6 2 が変位すると、非抵抗部 6 3 4 b と規制棒 6 1 5 とが一瞬だけ離間する。そのため、規制前爪部材 6 3 0 に規制棒 6 1 5 から与えられる抵抗が一瞬だけ低減することにより、規制前爪部材 6 3 0 は、ねじりバネ N B a の付勢力により勢いよく下垂背面板部 6 2 1 d に近接し、図 1 3 5（b）に示す状態に状態変化する。

【0972】

従って、本実施形態のように、図 1 3 5（b）に示す盤面支持装置 6 0 0 の固定状態において、多機能カバー部材 1 7 1 が規制前爪部材 6 3 0 や傾斜延設板 6 3 3 と離間する寸法関係であったとしても、図 1 3 5（a）に示す盤面支持装置 6 0 0 の固定状態の直前の状態において正面枠 1 4 を閉鎖位置とすることで、多機能カバー部材 1 7 1 を規制前爪部材 6 3 0 や傾斜延設板 6 3 3 に当接させ、その後、盤面支持装置 6 0 0 を固定状態とすることができる。

【0973】

なお、本実施形態では、遊技盤 1 3 が盤面支持装置 6 0 0 に固定されていない場合には、盤面支持装置 6 0 0 の状態に関わらず正面枠 1 4 を閉鎖位置に配置可能に構成される。即ち、背面側延設板 6 2 1 c の背側面が遊技盤 1 3 と当接せず、遊技盤 1 3 により回転前爪部材 6 2 0 の回転が規制されない状態では、盤面支持装置 6 0 0 は、多機能カバー部材 1 7 1 との干渉を避けて動作可能とされる（例えば、図 1 3 4（a）に示す状態から、図 1 3 5（a）に示す状態まで状態変化可能とされる）。従って、遊技盤 1 3 が配置されていない場合（例えば、盤面の交換時に、一時的に正面枠 1 4 を閉鎖状態としたい場合）にまで、正面枠 1 4 の閉鎖を規制することを避けることができるので、作業者の作業効率を向上させることができる。

【0974】

なお、盤面支持装置 6 0 0 を固定状態から解除状態とする場合には、傾斜延設板 6 3 3 を正面上方側に引き、ねじりバネ N B a の付勢力に抗して規制前爪部材 6 3 0 を回転させる。この際、規制棒 6 1 5 から受ける負荷は小さい（回転方向で湾曲面 6 3 4 と規制棒 6 1 5 とが当接していない）ので、軽い力で規制前爪部材 6 3 0 を回転させることができ、そのまま回転を継続させることで、盤面支持装置 6 0 0 を解除状態とすることができる。

【0975】

なお、遊技盤 1 3 が固定された状態で盤面支持装置 6 0 0 を解除状態とすると、遊技盤 1 3 は、変位する回転後爪部材 6 4 0 により正面側へ押し出される（図 1 3 4（a）参照）。そのため、盤面支持装置 6 0 0 が解除状態となった時に遊技盤 1 3 の前後位置が変化しない場合に比較して、遊技盤 1 3 を取り外す作業の作業性を向上させることができる。

【0976】

また、図 1 2 9（a）及び図 1 3 4（a）に示すように、解除状態において、遊技盤 1 3 の上端面が盤面支持装置 6 0 0 の背面側延設板 6 2 1 c の下面と当接する。これにより、上下の盤面支持装置 6 0 0 を両方とも解除状態とした場合において遊技盤 1 3 が正面側に倒れる虞を解消することができる。

【0977】

なお、上下の盤面支持装置 6 0 0 は、片方ずつ解除状態と固定状態とを切り替える操作

10

20

30

40

50

を行うことが可能である。ここで、本実施形態のように、盤面支持装置 600 の状態変化に伴い遊技盤 13 が前後に移動する構成において、片方ずつ盤面支持装置 600 を操作すると、遊技盤 13 の前後位置が上下で食い違い、遊技盤 13 にかかる負荷が過大となる虞がある。

【0978】

これに対し、本実施形態では、上述したように、盤面支持装置 600 を解除状態とする際に操作される規制前爪部材 630 の動作と、回転前爪部材 620 及び回転後爪部材 640 の動作とが一致しない。換言すれば、図 135 (a) 及び図 135 (b) に示すように、規制前爪部材 630 を変位させる量に比較して、遊技盤 13 を支持する回転前爪部材 620 及び回転後爪部材 640 が変位する量の方が小さい。

10

【0979】

従って、規制前爪部材 630 が固定状態に戻らない程度（規制棒 615 に戻りを規制される程度）に規制前爪部材 630 を変位させる場合の、回転前爪部材 620 及び回転後爪部材 640 の変位量を抑えることができるので、上下の盤面支持装置 600 に支持される箇所における遊技盤 13 の前後位置のずれを抑えることができる。従って、遊技盤 13 にかかる負荷を抑制できる。

【0980】

また、回転前爪部材 620 に回転後爪部材 640 が回転可能に軸支されていることから、同様の効果が生じる。即ち、固定状態（図 135 (b) 参照）から解除状態（図 134 (a) 参照）に移行する間に、回転後爪部材 640 はねじりバネ NBb の付勢力に抗して回転前爪部材 620 と回転後爪部材 640 との間の角度を広げる方向に変位可能とされる。

20

【0981】

従って、回転前爪部材 620 の変位量に比較して、遊技盤 13 が回転後爪部材 640 に押し出される変位量を抑えることができるので、上下の盤面支持装置 600 に支持される箇所における遊技盤 13 の前後位置のずれを抑えることができる。これにより、遊技盤 13 にかかる負荷を抑制できる。

【0982】

次いで、図 136 から図 139 を参照して、下側に配置される盤面支持装置 600 と正面枠 14 との関係について説明する。図 136 から図 139 は、図 86 の CXXXVI - CXXXVI 線におけるパチンコ機 8010 の部分断面図である。なお、図 136 から図 139 では、正面枠 14 が簡易な形状で図示されると共に正面枠 14 の閉鎖状態が図示される。

30

【0983】

また、図 136 では、盤面支持装置 600 の解除状態が、図 137 では、盤面支持装置 600 の固定状態が、図 138 では、盤面支持装置 600 が解除状態から固定状態側へ所定角度（約 25°）回転した状態が、図 139 では、盤面支持装置 600 が固定状態とされる直前の状態が、それぞれ図示されると共に、盤面支持装置 600 に支えられる遊技盤 13 の板厚部分が想像線で図示される。

【0984】

図 136 から図 139 では、盤面支持装置 600 と、正面枠 14 に固定される開閉規制部 159 との関係について説明する。なお、理解を容易とするために、図 136 及び図 137 で断面視された開閉規制部 159 を、図 138 及び図 139 では想像線で図示する。

40

【0985】

図 136 に示すように、盤面支持装置 600 が解除状態とされる場合、正面枠 14 を閉鎖位置に配置すると（図 136 参照）、開閉規制部 159 と盤面支持装置 600 との干渉は回避されているものの、遊技盤 13 と開閉規制部 159 の上方における操作部背面部材 155 とが干渉する。そのため、盤面支持装置 600 の解除状態においては、遊技盤 13 が外れた状態では正面枠 14 を閉鎖することが許容されるが、遊技盤 13 が配置された状態では、正面枠 14 を閉鎖することが規制される。

50

【0986】

図137に示すように、盤面支持装置600が固定状態とされる場合、正面枠14を閉鎖位置に配置すると（図137参照）、開閉規制部159と盤面支持装置600との干渉は回避される。加えて、遊技盤13が盤面支持装置600の解除状態の時の配置に比較して背面側に配置されることにより、遊技盤13と開閉規制部159の上方における操作部背面部材155との干渉が回避される。そのため、盤面支持装置600の固定状態においては、遊技盤13の有無に関わらず、正面枠14を閉鎖することが許容される。

【0987】

図138に示すように、盤面支持装置600の回転前爪部材620が解除状態から固定状態側へ所定角度回転した状態とされる場合、正面枠14を閉鎖位置に配置すると（図138参照）、開閉規制部159と、盤面支持装置600の傾斜延設板633とが干渉する。

10

【0988】

また、この状態において、傾斜延設板633に対して背面側向きの負荷を与えることで回転前爪部材620を回転させようとしても、規制棒615の作用により、回転前爪部材620の回転方向（図138時計回り方向）と規制前爪部材630の回転方向（図138反時計回り方向）とが逆方向となることにより反力が過大となるので、通常の負荷では困難であることについては上述の通りである（図134（b）参照）。

【0989】

従って、図138に示す盤面支持装置600の状態においては、遊技盤13の有無に関わらず、正面枠14を閉鎖することが規制される。特に、遊技盤13が配設された状態においては、遊技盤13の正面側下端部と、背面側延設板621cとが上下方向で当接する虞があることから（図138参照）、より正面枠14の閉鎖を規制する作用が強くなる。

20

【0990】

図139に示すように、盤面支持装置600の回転前爪部材620が固定状態となる直前の状態とされる場合、正面枠14を閉鎖位置に配置すると（図139参照）、開閉規制部159と、盤面支持装置600の傾斜延設板633とが干渉する。

【0991】

また、この状態において、傾斜延設板633に対して背面側向きの負荷を与えることで回転前爪部材620を回転させようとする場合、規制棒615の作用により、回転前爪部材620の回転方向（図138時計回り方向）と規制前爪部材630の回転方向（図138反時計回り方向）とが逆方向となることは無く、通常の負荷で容易に押し込めることについては、上述の通りである（図135（a）参照）。

30

【0992】

従って、図139に示す盤面支持装置600の状態においては、正面枠14を押し込むことで、開閉規制部159を介して規制前爪部材630を押し込み、盤面支持装置600を固定状態とすることができるので、正面枠14を閉鎖することが許容される。

【0993】

図140は、外枠11及び内枠12の分解正面斜視図であり、図141は、外枠11及び内枠12の分解背面斜視図である。なお、図140及び図141では、球発射ユニット112a及び裏パック92の背面を閉じるカバー部材が内枠12から分解された状態が図示される。

40

【0994】

球発射ユニット112aの詳細な構造について、図142から図148を参照して説明する。図142（a）は、球発射ユニット112aの正面斜視図であり、図142（b）は、球発射ユニット112aの背面斜視図である。図143（a）及び図143（b）は、球発射ユニット112aの分解正面斜視図である。なお、図143（a）では、カバー部材721が開放された後に分解された状態が図示され、図143（b）では、球受部材731が分解された後に前後反転された状態が図示される。即ち、図143（b）では、球受部材731のみは、背面側が図示される。

50

【0995】

図142及び図143に示すように、球発射ユニット112aは、金属またはダイカストから形成されるベース部材710と、そのベース部材710に組み付けられる樹脂製の基礎部材711の右側辺を中心として、ベース部材710の正面を部分的に被覆する閉鎖状態（図142（a）参照）と、ベース部材710の正面を開放する開放状態（図23（a）参照）との間で回動可能に軸支持されるカバー部材721を有する球送り装置720と、を主に備える。

【0996】

ベース部材710は、カバー部材721を支持する部材であってベース部材710に弾性変形するフック等で係止されベース部材710の正面側に配設されると共に合成樹脂等から形成される基礎部材711と、正面側に配設される発射用ソレノイド701と、その発射用ソレノイド701によって打ち出された球P8を遊技領域へ向けて案内する発射レール730と、球受部材731の姿勢を規制するためにベース部材710から正面側へ一直線上に膨出される膨出部716aの中間位置において正面側へ円筒状に凸設され球受部材731を締結固定するネジが螺入される締結部716と、複数の取付孔718と、複数の位置決め凸部719と、を主に備える。

【0997】

基礎部材711は、右隅部において棒状部722が挿通される一对の受部712と、その受部712の左右方向反対側においてフック部723を係止可能に穿設される係止部713と、その係止部713の右側に近接して正面側に凸設される凸設部714と、カバー部材721の閉鎖状態（図142（a）参照）において吸着力発生ソレノイド741と対向配置して凸設される不具合判定凸部715と、を主に備える。

【0998】

凸設部714は、カバー部材721の閉鎖状態（図142（a）参照）において切断用金属部材725の上面側を覆う部分であって、カバー部材721の閉鎖状態において球通過開口724の左内側面724cと対向配置されると共に左内側面724cと平行な平面として形成される対向平面714aと、その対向平面714aと左右反対側の面であって、背面側へ向かうほど右方へ傾斜する傾斜面714bと、を主に備える。

【0999】

不具合判定凸部715は、吸着力発生ソレノイド741がカバー部材721に締結固定される場合には、吸着力発生ソレノイド741とは当接しない一方で、吸着力発生ソレノイド741の締結が緩んだ状態（カバー部材721から浮いた状態）では当接し、カバー部材721の回転を規制する凸設高さで形成される。

【1000】

そのため、吸着力発生ソレノイド741の締結が緩んだ状態でカバー部材721が閉鎖状態とされることを防止することができ、カバー部材721を閉鎖状態にできない場合を形成することにより、店員に吸着力発生ソレノイド741の締結が緩んでいることに気づかせることができる。従って、球発射ユニット112aの不具合が発生する前に、未然に修理（吸着力発生ソレノイド741をカバー部材721に緩みなく締結固定すること）を行うことができる。

【1001】

球送り装置720は、基礎部材711に回転可能に軸支持されるカバー部材721と、そのカバー部材721の内部へ進入した球P8の流下を規制する規制状態と、球P8（図144参照）の発射レール730への流下を許容する許容状態とで状態変化するように制御される切替装置740と、を主に備える。

【1002】

カバー部材721は、光透過性の樹脂材料から背面側（図143（a）の姿勢において紙面手前側）が開放されたカップ形状に形成され、基礎部材711の受部712に遊嵌される一对の棒状部722と、その棒状部722の左右反対側において鉤状に形成されるフック部723と、そのフック部723よりも棒状部722側へ変位した位置において球P

10

20

30

40

50

8（図144参照）が通過可能な大きさで前後方向に穿設される球通過開口724と、その球通過開口724の内側端部における下縁から若干上方へ張り出す位置関係で配設される切断用金属部材725と、切替装置740の球案内腕部材742を軸支する軸棒部726と、を主に備える。

【1003】

切替装置740は、カバー部材721に締結固定される吸着力発生ソレノイド741と、一端が軸棒部726に遊嵌される合成樹脂製の部材であって、吸着力発生ソレノイド741が磁力を発生するか否かにより回転し姿勢が変化する球案内腕部材742と、その球案内腕部材742の上面に係止される板金部材であって吸着力発生ソレノイド741に吸着される金属板743と、球案内腕部材742の一部であって球通過開口724の下方に配置され球通過開口724から離れるほど下降傾斜する案内傾斜部744と、その案内傾斜部744の基部から上方へ球P8を収容可能な間隔だけ延設され、延設端が軸棒部726と直交する平面に沿って球通過開口724側へ張り出される規制張出部745と、を主に備える。

【1004】

球通過開口724は、球P8（図144参照）を案内可能な通路を形成する開口であって、回動径方向に沿ってフック部723から離反する方向に下降傾斜する流下板部724aと、その流下板部724aの上方に対向配置され球通過開口724の上面から下方にリブ状に延設され、延設先端面が背面側へ向かうにつれて下降傾斜するリブ部724bと、流下板部724aの左端部と連設され、面が上下方向に沿って形成される左内側面724cと、を主に備える。これらの構成により、球通過開口724に流入した球P8は、背面方向かつ右方へ向けて流下する。

【1005】

カバー部材721の閉鎖状態（図142（a）参照）において、球P8（図144参照）が球通過開口724に進入した場合、その球P8は傾斜面714bと当接し、その傾斜面714bの傾斜に沿って右方へ位置ずれしながら背面側へ流下する。そのため、球P8は切断用金属部材725から左右方向に離反する態様で流下するので、切断用金属部材725を球通過開口724の内側に張り出す態様で配置しながらも、球P8と切断用金属部材725とが衝突することを防止することができる。

【1006】

発射レール730は、ベース部材710の中間位置から左側に向けて上方に傾斜するように延設されるレール部材である。そのレール部材の下端付近において、球P8（図144参照）の直径よりも短い間隔を空けて配置される球受部材731が配設される。

【1007】

球受部材731は、発射レール730の延設方向と、長尺とされる方向とを平行とする姿勢に規制されると共にベース部材710に締結固定される長尺板部材であって、長尺方向に沿って長い長孔として形成されると共に締結ネジを通過させるための貫通孔731aと、膨出部716aと同様に一直線（貫通孔731aを通り貫通孔731aの長孔方向を向く直線）状に形成され、膨出部716aの幅よりも若干大きな幅かつ膨出部716aの膨出高さよりも若干大きな溝深さで形成される規制溝731bと、を備える。

【1008】

球受部材731をベース部材710に締結固定する際には、貫通孔731aのどの位置を締結部716と合わせて締結固定するかを選択する際に、球受部材731を膨出部716aが膨出される直線に沿ってスライドさせることができ、これにより、球P8（図144参照）の待機位置（プランジャ702との離間距離）を調整することができる。従って、球受部材731の位置を調整することにより、球P8の発射強度（操作ハンドル51（図86参照）を同じだけ回転させたときの発射強度）を容易に調整することができる。なお、球受部材731の規制溝731bが膨出部716aにガイドされるので、球受部材731の姿勢を不変とすることができる。

【1009】

発射レール 730 は、金属板を屈曲することにより略 M 字形の断面形状に形成され、略 V 字形の断面形状に形成され左斜め上方に向けて延設される転動板部 730 a と、転動板部 730 a の前後辺から垂下される取付板部 730 b, 730 c とを有し、取付板部 730 b, 730 c に複数（本実施例では 2 つ）形成された取付孔 732 に挿通されるネジでベース部材 710 に取付けられる。

【1010】

また、取付板部 730 b, 730 c の間における長手方向にかけて合成樹脂材から形成されるレールガード 733 が設けられており、金属製のレールと金属製の遊技球との接触により生じる音や振動等が抑制されている。

【1011】

転動板部 730 a は、略 V 字形の断面形状をなす転動面を有し、球 P8（図 146（b）参照）の周面における前後の 2 箇所にそれぞれ接触して球 P8 を上方へ案内するように構成される。

【1012】

図 144（a）から図 144（c）は、球送り装置 720 による球の送り出し状況を時系列で示す球発射ユニット 112 a の正面図である。なお、図 144（a）から図 144（c）では、理解を容易にするために、カバー部材 721 の図示が省略される。

【1013】

球送り装置 720 は、図 144（a）に示すように、切替装置 740 が規制状態（吸着力発生ソレノイド 741 への電力の供給が停止され、球案内腕部材 742 が重力で降りている状態）であるときは、球通過開口 724 の背面側開放端に対応する位置に規制張出部 745 が配置され、球通過開口 724 に進入した遊技球 P8 に当接して、背面側開放端からの流下が規制される。

【1014】

次いで、図 144（b）に示すように、切替装置 740 が許容状態（吸着力発生ソレノイド 741 へ電力が供給され、球案内腕部材 742 が上昇した状態）に変化されると規制張出部 745 が球の上方へ退避し、球 P8 の流下規制が解除されることにより、球 P8 が案内傾斜部 744 上方に流入する。この状態において、球 P8 は基礎部材 711 の正面側壁と当接することでそれ以上の流下が規制されており、案内傾斜部 744 の上面で滞留する。

【1015】

次いで、図 144（c）に示すように、再び球案内腕部材 742 が規制状態に復帰することにより、案内傾斜部 744 に乗った球 P8 が基礎部材 711 の正面側壁と当接しない位置まで下降される。これにより、球 P8 は、案内傾斜部 744 の傾斜に従って背面側に誘導され、発射レール 730 に誘導される。

【1016】

なお、図 144（c）における球案内腕部材 742 の状態は、図 144（a）に図示される状態と同じなので、図 144（c）に示す状態においても、球通過開口 724 に進入した球の流下が規制される。従って、球を 1 球ずつ、発射レール 730 へ供給することができる。なお、球通過開口 724 に進入する球 P8 は、上皿 17（図 86 参照）の下流側端部に形成される開口から供給される球であって、上皿 17 に貯留されていた球である。

【1017】

図 145 は、切断用金属部材 725 の正面斜視図である。切断用金属部材 725 は、カバー部材 721 に締結固定される金属製の板部材であって、カバー部材 721 に螺入されるネジが挿通可能に穿設される貫通孔 725 a と、流下板部 724 a の上面とほぼ沿う上辺を有する下側刃部 725 b と、その下側刃部 725 b との間に先端が鋭角の切れ込みを形成すると共に、下側刃部 725 b の基端側の板と同一の板から延設される上側刃部 725 c と、を主に備える。

【1018】

上側刃部 725 c は、先端が下側刃部 725 b よりも背面側へ向けて傾斜し、下辺が流

10

20

30

40

50

下板部 7 2 4 a よりも上方へ張り出すように形成される。なお、上側刃部 7 2 5 c の下辺は基端側（左側）へ向かうほど下降傾斜し、下側刃部 7 2 5 b の上辺は基端側（左側）へ向かうほど上昇傾斜する。即ち、上側刃部 7 2 5 c 及び下側刃部 7 2 5 b は、正面視でテーパ形状を形成する。

【1019】

上側刃部 7 2 5 c と下側刃部 7 2 5 b との間の切れ込みは、球に固着されたタコ糸などの糸部材を切断するためのものである。次いで、図 1 4 6 及び図 1 4 7 を参照して、球 P 8 に糸 Y 8 を固着させて進入させた場合に糸 Y 8 がどのような扱いを受けるかについて説明する。

【1020】

図 1 4 6 (a) は、球発射ユニット 1 1 2 a の正面図であり、図 1 4 6 (b) は、図 1 4 6 (a) の矢印 C X L V I b 方向視における球発射ユニット 1 1 2 a の部分上面図であり、図 1 4 7 (a) は、球発射ユニット 1 1 2 a の正面図であり、図 1 4 7 (b) は、図 1 4 7 (a) の状態における糸 Y 8 と切断用金属部材 7 2 5 との関係を示す、切断用金属部材 7 2 5 の正面斜視図であり、図 1 4 8 は、球 P 8 の発射後における球発射ユニット 1 1 2 a、内レール 6 1 及び外レール 6 2 の部分正面図である。なお、図 1 4 6 及び図 1 4 7 では、理解を容易とするために、球発射ユニット 1 1 2 a の一部の構成部材の図示が省略される。

【1021】

図 1 4 6 (a) 及び図 1 4 6 (b) に示すように、発射レール 7 3 0 へ誘導された球 P 8 は、球受部材 7 3 1 の左側下縁部と当接した状態で留まり（図 1 4 6 (a) 参照）、この状態から発射用ソレノイド 7 0 1 に電流が流され、プランジャ 7 0 2 が勢いよく張り出すことにより、球 P 8 に発射力が与えられ、球 P 8 が発射レール 7 3 0 に沿って打ち出される（図 1 4 7 (a) 参照）。

【1022】

ここで、球 P 8 に糸 Y 8 の一端を固着した状態で球 P 8 を打ち出し、球 P 8 を遊技領域に入れた状態で、手元に残してあった糸 Y 8 の他端を動かし、糸 Y 8 を引っ張ったり、緩めたりすることで、球 P 8 を入賞口に繰り返し検出させる不正行為が知られている。

【1023】

これに対し、本実施形態では、球 P 8 に固着される糸 Y 8 を、球 P 8 の発射の勢いを利用して切断可能に構成される。詳述すると、球 P 8 が発射待機位置に配置された場合（図 1 4 6 (a) 参照）、糸 Y 8 は流下板部 7 2 4 a の上面に、背面側に向かう程右側へ寄せられる姿勢で乗ることになる（図 1 4 6 (b) 参照）。

【1024】

この状態で球 P 8 が打ち出されると、流下板部 7 2 4 a の下側を通り発射レール 7 3 0 を転動する球 P 8 に引っ張られて糸 Y 8 が移動するところ、糸 Y 8 の中間部分は流下板部 7 2 4 a の上面に沿って移動するので、糸 Y 8 が流下板部 7 2 4 a の上方に張り出す上側刃部 7 2 5 c の下側に入り込むことになり、下側刃部 7 2 5 b 及び上側刃部 7 2 5 c で形成される切込みに入り込む。

【1025】

糸 Y 8 の手前側の端部（他端）は遊技者が把持しているところ、球 P 8 に固着されている糸 Y 8 の一端に球 P 8 の発射に伴う負荷がかけられることで、糸 Y 8 には大きな引張力がかけられる。これにより、糸 Y 8 が下側刃部 7 2 5 b 及び上側刃部 7 2 5 c で形成される切込みに押し付けられることになり、ついには切断される（図 1 4 8 参照）。これにより、球 P 8 を入賞口に繰り返し検出させる不正行為を防止することができる。

【1026】

なお、球 P 8 の発射強度が弱い場合、糸 Y 8 に十分な引張力が加わらず、糸 Y 8 が切断されない虞が考えられるが、その場合には、球 P 8 は遊技領域までは到達せず、内レール 6 1 及び外レール 6 2 の間を逆流し、フェール球受口部 1 4 6 を通過し、フェール球通路部 1 4 5 を流下し（図 9 8 参照）、下皿 5 0 へ排出される（図 8 6 参照）。そのため、こ

10

20

30

40

50

の状態では、糸 Y 8 にいくら負荷を加えても、球 P 8 が入賞口を通過することは無いので、球 P 8 を入賞口に繰り返し検出させる不正行為が発生することを無くすることができる。

【1027】

次いで、図 149 から図 179 を参照して、演出動作ユニット 1000 について説明する。図 149 は、遊技盤 13 の正面図であり、図 150 及び図 151 は、演出動作ユニット 1000 の分解正面斜視図であり、図 152 は、演出動作ユニット 1000 の分解背面斜視図である。なお、図 149 に示す遊技盤 13 は、図 2 に示す遊技盤 13 との比較において、センターフレーム 86 の上枠部から花卉動作装置 800 が視認可能とされることが主な違いであり、その他の構成は、略同一とされる。

【1028】

上記センターフレーム 86 の上枠部には、図 150 から図 152 に示す演出動作ユニット 1000 が配設されている。演出動作ユニット 1000 は、花卉動作装置 800、側方基材 1000S、基板カバー 1000C、背面板 1100 及びその背面板 1100 に配設される進退動作ユニット 900 等を有して構成されている。

【1029】

進退動作ユニット 900 は、駆動モータ 921 の駆動力により花卉動作装置 800 を上下に昇降動作（進退動作、即ち、第 3 図柄表示装置 81 の表示領域の内方へ向けて進出する動作と、第 3 図柄表示装置 81 の表示領域の外方へ向けて退避する動作との少なくとも一方を含む動作）させることに関わる複数の可動部材から構成され、一方の端部に花卉動作装置 800 が連結され、他方の端部が背面板 1100 に軸支されると共にアームギア 924 を介して駆動モータ 921 の駆動力が伝達されることで回動動作する駆動側アーム部材 910 と、その駆動側アーム部材 910 を駆動させる駆動力を発生する駆動モータ 921 と、その駆動モータ 921 の駆動力を駆動側アーム部材 910 に伝達する複数のギアから構成される伝達手段 920 と、駆動側アーム部材 910 の回動動作と連動して左右方向にスライド動作する薄板状のスライド板 930 と、そのスライド板 930 のスライド動作と連動して回動する薄板状の第 2 演出部材 940 と、駆動側アーム部材 910 の左右反対側において、背面板 1100 及び花卉動作装置 800 を連結する長尺板状の従動側アーム部材 950 と、を主に備える。

【1030】

次いで、花卉動作装置 800 の構造について説明する。図 153 は、花卉動作装置 800 の正面図であり、図 154 は、図 153 の C L I V - C L I V 線における花卉動作装置 800 の断面図である。なお、図 154 では、支持基材 801 が想像線で模式的に図示される。

【1031】

花卉動作装置 800 は、支持基材 801 に、花卉 802 等の部材が支持されて構成されている。支持基材 801 は、図 152 にも示すように、花卉 802 等の背面側に配置され、全体形状は他の部材に隠れて図に表れていないが、樹脂材料から形成され、略矩形の板状部と、その板状部の背面に配設される基板とを備える。

【1032】

支持基材 801 の中央本体部における上端部右寄りの位置には中央モータ 804 が後側から固定され、その中央モータ 804 の駆動軸が、支持基材 801 に形成される小幅の間隙部を通して前側に突出し、その先端に後述の第 1 ギア 804G（図 156 参照）が固定されている。

【1033】

支持基材 801 の中央本体部における中央モータ 804 のやや左下方の位置には開口 801P が穿設され、その開口 801P の右方に配設され、後方へ一對の円筒状に延出し、内部に挿入穴を有し、先端部に螺子挿通孔を有する螺子挿通部 801S が一体的に形成されている。螺子挿通部 801S の周囲には、後述する遊嵌装置 880 の検出用円弧板 880d が通過可能なドーナツ状に正面側から背面側へ凹設されるドーナツ状凹設部 801D（図 152 参照）が形成される。

10

20

30

40

50

【1034】

中央モータ804が固定される支持基材801（図152参照）の、中央モータ804の下方には、オイルダンパ805が前側から固定されている（図156参照）。

【1035】

支持基材801の前側には、中央部の縦長の概略長円状の領域を開放しつつその周縁領域を前方から覆うように、装飾部材807が配置固定されている。その装飾部材807は、上端部領域を構成する横長の上側部と、該上側部以下の領域を構成する概略U字形状の下側部とから分割構成されている。

【1036】

本実施形態では、支持基材801は全体として上下にやや長く延びる形状となっているが、花卉動作装置800が後述するように上下に移動可能に配設されるものであるため、支持基材801が左右に長い形状に成形されるよりも上下に長い形状に成形されるほうが、動作スペースを少なくできる。

【1037】

このとき、中央モータ804およびオイルダンパ805はそれぞれ、後述するように開口801Pの位置に重ねるように同心に配置される第2ギア830G及び第3ギア810Gに連動連結（リンク）されるため、それぞれ第2ギア830G及び第3ギア810Gの外周であって互いに干渉しない位置であれば任意の位置に配置することができるが、本実施形態では、第2ギア830G及び第3ギア810Gを介してそれぞれ右方に配置される（図156参照）。

【1038】

これにより、図154に示すように、正面側に若干傾倒する姿勢で支持される花卉動作装置800の右半分に重量を集めることで、逆側の左半分が下方に垂れることを防止することができる。そのため、支持基材801と、その支持基材801の左半分に連結される駆動側アーム部材910（図152参照）との間隔が開くことを防止することができ、駆動側アーム部材910を介して支持基材801に適切に駆動力を伝達することができる。

【1039】

図155は、花卉動作装置800の分解正面斜視図であり、図156は、花卉動作装置800の分解背面斜視図である。なお、図155及び図156では、理解を容易とするために、支持基材801の図示が省略される。

【1040】

花卉802は、図155及び図156に示すように、全体として開花状態のハイビスカスの花を構成する、互いに分離した5枚の花弁のうちの1枚の形状をそれぞれ模して成形された樹脂製の部材として形成され、背面側に板状の平板部材803を備える。

【1041】

図157（a）は、花卉802、平板部材803及びスライド部材820の分解正面斜視図であり、図157（b）は、花卉802、平板部材803及びスライド部材820の分解背面斜視図である。

【1042】

花卉802のそれぞれは、配置状態で径方向に延びる略円弧形状の正面形状を有し、中心から外周へかけて、前方へ緩やかに膨出するように湾曲する形状となっている（図154参照）。

【1043】

花卉802の表面には多数の皺を含む不規則な凹凸が形成され、周縁も正面視不定形に凹凸する形状となっている。5枚の花弁802は互いに厳密には同一形状とはなっておらず、凹凸等に僅かな相違があるが、おおよそ同様の形状に成形されている。花卉802の大部分は、特定色（赤色）を有するがほぼ透明に近く、外周縁部は、内側領域との間に特に境界を形成することなく、上記特定色（赤色）が濃くなるように着色がなされている。

【1044】

各花卉802は、各花卉802の後側面における外周近傍と、径方向中央部との2箇所

10

20

30

40

50

にそれぞれ、後方へ円筒状に延出し内部に螺子穴を有する螺入部 8 0 2 S が一体的に形成されている。

【1 0 4 5】

花卉 8 0 2 は、平板部材 8 0 3 に締結固定される位置から先端丸形状側（正面視反時計回り側、図 1 5 7（a）紙面右側）に配置される後側部 8 0 2 a よりも、その後側部 8 0 2 a から先端鋭利形状側（正面視時計回り側、図 1 5 7（a）紙面左側）に配置される前側部 8 0 2 b の方が、正面側に配置される。換言すれば、前側部 8 0 2 b の方が、後側部 8 0 2 a よりも、遊嵌装置 8 8 0 の背面カバー 8 8 6 に近接配置される。

【1 0 4 6】

各花卉 8 0 2 の前側部 8 0 2 b は一方に隣接する花卉 8 0 2 の後側部 8 0 2 a の前側に重ねられ、後側部 8 0 2 a は他方に隣接する花卉 8 0 2 の前側部 8 0 2 b の後側に重ねられ、こうして 5 枚の花卉 8 0 2 が内周側の先端を同一中心にむけて集結するように配置されている。

【1 0 4 7】

花卉 8 0 2 は、後側部 8 0 2 a と前側部 8 0 2 b とが前後で位置ずれする形状とされることで、集結位置（図 1 7 4 及び図 1 7 5 参照）において後側部 8 0 2 a と前側部 8 0 2 b とを前後で重ね合わせる位置関係とすることができるので、集結位置と、全開位置（図 1 7 8 及び図 1 7 9 参照）とにおける花卉 8 0 2 全体での形状の差（大きさの差）を顕著にすることができる。

【1 0 4 8】

5 個の花卉 8 0 2 は、配置状態で全体として、中心部に円状の開口部 S 1 を有する円板形状（ドーナツ形状）の後側面を有する（図 1 5 5 参照）。

【1 0 4 9】

平板部材 8 0 3 は、図 1 5 5、図 1 5 6 及び図 1 5 7 に示すように、上記 5 枚の花卉 8 0 2 にそれぞれ固定される、互いに分離した長尺板状の樹脂製の部材となっている。

【1 0 5 0】

平板部材 8 0 3 のそれぞれは、配置状態で中心から外周側へ概略長形状に延設される正面形状を有し、さらにその外周縁部が前方へ延出する形状となっている。

【1 0 5 1】

また、配置状態にある平板部材 8 0 3 の後側面における開口部 S 1 の近傍（内周近傍）には、後方へ円筒状に延出し内部に螺子穴を有する一対の螺入部 8 0 3 S が、周方向（平板部材 8 0 3 の短手方向）に離れた位置に一体的に形成されている。

【1 0 5 2】

螺入部 8 0 3 S は、各平板部材 8 0 3 の周方向（短手方向）の両側壁にほぼ面位置とされる配置で形成され、さらに、この平板部材 8 0 3 の両側壁に沿う部分に、一対の螺入部 8 0 3 S を結ぶ直線に対し垂直であって平板部材 8 0 3 の後側面よりも後方へ矩形状に延出するスライドリブ 8 0 3 a が、螺入部 8 0 3 S の周面に外接する面方向に沿って両側へ延出するように、螺入部 8 0 3 S の周壁と一体的に形成されている。

【1 0 5 3】

図 1 5 7（b）に示すように、各平板部材 8 0 3 の後側面には、上記花卉 8 0 2 の螺入部 8 0 2 S に対応する 2 箇所それぞれ、内部に螺子挿通孔を有し、正面側で花卉 8 0 2 の螺入部 8 0 2 S が位置決めされる挿入穴を有する螺子挿通部 8 0 3 H が一体的に形成されている。

【1 0 5 4】

各平板部材 8 0 3 の螺子挿通部 8 0 3 H にはそれぞれ、対応する花卉 8 0 2 の螺入部 8 0 2 S が前方から当接されて、後側からネジが螺入され、これにより各平板部材 8 0 3 が対応する花卉 8 0 2 にそれぞれ固定される。

【1 0 5 5】

図 1 5 8 は、スリット部材 8 1 0 の正面図であり、図 1 5 9 は、スリット部材 8 1 0 の正面斜視図である。なお、図 1 5 8 及び図 1 5 9 の説明では、図 1 5 5 及び図 1 5 6 を適

10

20

30

40

50

宜参照する。平板部材 803 の後側には、図 155 及び図 156 に示すように、スリット部材 810 が配置される。

【1056】

スリット部材 810 は、図 158 に示すように、同様の 5 つの形状部分が円環状に連続する正面形状を有する樹脂製の板状部材となっており、中央部には円状開口 811 が穿設され、図 159 に示すように、その円状開口 811 の周縁から前後両方向に概略円筒状の前側周壁部 812 及び後側周壁部 813（図 156 参照）が延出している。

【1057】

図 156 に戻って説明する。後側周壁部 813 には、周方向に等間隔をおいた 5 箇所の内、隣り合う 2 箇所と、その 2 箇所を除く 3 箇所の内の真ん中の 1 箇所とにそれぞれ、前後に円筒状に延び内部に螺子穴を有する螺入部 813S が一体的に形成され、且つ、上述の 5 箇所の内、螺入部 813S が形成されなかった箇所の先端縁から、位置決めボス 813a が延出される。それら螺入部 813S 及び位置決めボス 813a に対応する 5 箇所、後側周壁部 813 が外径方向に膨出するように構成される。この膨出部分の目的の一つとして、摺動摩擦を抑えることがあるが、詳細については後述する。

【1058】

スリット部材 810 は、図 158 に示すように、中央スリット 814 及び両側スリット 815 を備える。中央スリット 814 はそれぞれ、円状開口 811 よりやや外側の位置からさらに外側へ直線状に延びるように形成されている。ただし、円状開口 811 の中心から外側へ向かう方向、すなわち円状開口 811 の径方向 D11 に対し、中央スリット 814 は正面視反時計回り方向に角度 $\theta 11$ （本パチンコ機 8010 では約 15° ）だけ傾斜した方向 D12 に沿って延びている。

【1059】

両側スリット 815 は、中央スリット 814 の両側に若干の間隔をおいて平行に延びるように形成されている。

【1060】

このように中央スリット 814 及びその両側の両側スリット 815 の 3 本のスリットよりなる組が、周方向に 5 箇所、互いに等間隔（ 72° 間隔）で形成されている。なお、中央スリット 814 及び両側スリット 815 の各端部は正面視丸状（半円状）に形成されても良いし、矩形状に形成されても良い。

【1061】

本実施形態では、これら 3 本のスリットよりなる組において最外側に位置する両側スリット 815 の外側縁の一端、即ち 3 本のスリットにおける 4 隅部の内、小径側の 2 隅部は、両側スリット 815 の延長方向に概ね矩形状をなしてやや延出する（矩形状の切れ目が入る）形状となっている。この矩形状の延出部（切れ目）は、平板部材 803 におけるスライドリブ 803a を嵌入させるためのものである。

【1062】

スリット部材 810 は、中央スリット 814 及び両側スリット 815 が形成される平板の側端部に連結され、中央スリット 814 及び両側スリット 815 の外周側端部よりも小さな外径で形成されると共に、外径が円状開口 811 の中心と中心が一致する円弧形状で形成される円弧板 816 を備える。

【1063】

これにより、円弧板 816 により、中央スリット 814 及び両側スリット 815 が形成される平板の剛性が增強されている。従って、中央スリット 814 及び両側スリット 815 が形成される平板が周方向や軸方向に変形することを抑制することができる。

【1064】

また、上述の通り、図 158 に示すように中央スリット 814 及び両側スリット 815 よりなる組が、それぞれ円状開口 811 の径方向 D11 に対して傾斜した方向 D12 に沿って延びているので、その分、5 組の中央スリット 814 及び両側スリット 815 が内側へ寄り合うようにして、より密に配置形成されており、これによってもスリット部材 81

10

20

30

40

50

0 の外形がコンパクト化されている。

【1065】

換言すれば、仮に5組の中央スリット814及び両側スリット815が円状開口811の径方向D11に対して傾斜せずにこの径方向D11に沿って放射状に延びるように配置形成されたとした場合よりも、上述の通り傾斜した方向D12に沿って延びるように配置形成された場合のほうが、5組の中央スリット814及び両側スリット815をより密にレイアウトすることができ、その分、スリット部材810の外周形状をより小さくすることができる。

【1066】

中央スリット814及び両側スリット815には、図155および図156に示すように、スリット部材810の後側から、スライド部材820が配置される。スライド部材820は、図157に示すように、長尺板状の正面形状を有する樹脂製の部材であって、スライド部材820の両端部において厚みが小とされ先端部が正面視半円形状に成形される延出部と、その延出部の間の位置において演出部よりも厚みが大きく膨出される中央部と、延出部に穿設される螺子挿通孔821と、スライド部材820の中央から正面側に凸設され組立状態において中央スリット814に挿通される案内ピン822と、スライド部材820の中央から背面側へ突出する態様で前後に貫通させるようにして固定されるスライドピン823と、を備える。

【1067】

スライド部材820は、図155及び図156に示すように、スリット部材820における中央スリット814及び両側スリット815の3本のスリットの延設方向と長尺方向を直角に交差させる姿勢で、中央スリット814及び両側スリット815に渡るように配置される。

【1068】

一方、スリット部材810における中央スリット814及び両側スリット815には、平板部材803の螺入部803Sが前側から嵌入される。十分に嵌入した状態では、平板部材803の螺入部803Sはスリット部材810の後側面よりまもなく僅かに後方へ突出する。この状態で、スライド部材820の両側の螺子挿通孔821にそれぞれ後側から座金付ネジ（ワッシャヘッドネジ）824が挿通され、平板部材803の螺入部803Sに螺入されて固定される。

【1069】

これにより、スライド部材820が、間にスリット部材810を介在させて平板部材803の後側に固定される。このとき、スライド部材820の案内ピン822がスリット部材810における中央スリット814に殆ど隙間なく挿入され、平板部材803のスライドリブ803aが、スリット部材810における両側スリット815の対応する外側縁に沿って殆ど隙間なく挿入される。

【1070】

これにより、平板部材803がスリット部材810における中央スリット814及び両側スリット815にスライド自在に保持され、このとき、平板部材803が、案内ピン822を中心に回ることなく一定の外側方向を向いた体勢でスライド移動するように、スライドリブ803aにより規制される。

【1071】

図160は、スライド部材820及び中央モータ804の正面斜視図であり、図161(a)及び図161(b)は、スライド部材820及び中央モータ804の背面斜視図である。なお、図161(a)では、第4ギア880Gの図示が省略される。なお、図160及び図161の説明では、図155及び図156を適宜参照する。

【1072】

上述のように平板部材803がスライド自在に取り付けられたスリット部材810には、さらに後側から回転板830が配置される。回転板830は、図160及び図161に示すように、中央に円状の枢支開口831を有する樹脂製の円板となっている。

【1073】

回転板830は、図160に示すように、前面側において、枢支開口831の周縁から周壁が前方へ延出し、その周壁の周りに形成されるガイドレール832を備える。

【1074】

ガイドレール832は、回転板830の前側面から周壁が前方へ延出し、この周壁が、回転板830の面方向に沿って、正面視細長のループ状に閉じるように延びる形状となるように、回転板830に一体的に形成されている。

【1075】

ガイドレール832の周壁の延出高さは枢支開口831の周縁における周壁の延出高さと同じとなっている。ガイドレール832の内側の幅は、遊び程度の僅かな隙間をもってスライドピン823を挿入し得る程度となっている。ガイドレール832の周壁の延出端における稜角部は角落ちするように形成されている。

10

【1076】

ガイドレール832は、枢支開口831の周縁における周壁の外側に接する位置から、枢支開口831の接線と法線との略中間の方向に沿って正面視時計回り方向側へ延び出し、この後、この中間の方向よりも、さらに正面視時計回り方向側へ向けて弧状に湾曲しながら、回転板830の外周近傍の位置まで延びている（図175（a）参照）。

【1077】

ガイドレール832における枢支開口831側端部、すなわち中心側端部において枢支開口831の周縁部に外接する部分の周壁は、枢支開口831の周縁における周壁と一体的に連続するように形成され、その前端部は枢支開口831の周縁における周壁の前端部よりの正面側に張り出している。

20

【1078】

枢支開口831の周縁における周壁の周りには、上述と同様にしてあと4本のガイドレール832が形成され、全体として5本のガイドレール832が、等間隔をおいて、枢支開口831の周りから外側へ渦巻き状に拡がるように延びている。

【1079】

回転板830の後側面においては、図161に示すように、枢支開口831の周縁から周壁状に後方へ延出し、その外周に歯を有する第2ギア830Gが一体的に形成されている。第2ギア830Gは、前記第1ギア804Gに噛み合うように配置され、中央モータ804により回転駆動される。

30

【1080】

回転板830は、図154に示すように枢支開口831をスリット部材810の後側周壁部813に外嵌するようにして取り付けられる。このとき、前記スライド部材820から後方へ突出している5本のスライドピン823の後端部を、それぞれ5本のガイドレール832に挿入する（図174（c）参照）。

【1081】

スリット部材810における後側周壁部813の外周面は前述の通り5箇所で局部的に膨出しているので、回転板830の枢支開口831の内周面に対して面的にではなく線的に接触し、これにより回転板830の枢支開口831がスリット部材810の後側周壁部813に摩擦抵抗の少ない状態で外嵌されて回転板830がスムーズに回転自在に枢支される。

40

【1082】

第2ギア830Gの後側にはさらに、図161（a）に示すように、第2ギア830Gよりやや小径で枢支開口831より大径の第3ギア810Gが同心となるように配置固定され、オイルダンパ805のダンパギア805Gに噛み合うように配置される。

【1083】

第3ギア810Gの中央には、円状の枢支開口810aが穿設され、その枢支開口810aの周囲には、前記スリット部材810（図156参照）の後側周壁部813における3箇所の螺入部813Sに対応する位置に螺子挿通孔810bが、2箇所の位置決めボス

50

8 1 3 a に対応する位置に位置決め孔 8 1 0 c が、それぞれが穿設されている。

【1084】

第3ギア810Gは、前記スリット部材810の後側周壁部813に外嵌された第2ギア830Gの後側に重ねるようにして配置され、スリット部材810の後側周壁部813に対し、位置決めボス813a（図156参照）を位置決め孔810cに挿入することにより位置決めし、螺子挿通孔810bを通してネジ（図示せず）を螺入部813S（図156参照）に螺入することにより固定される。

【1085】

これにより、スリット部材810が第3ギア810Gを介してオイルダンパ805のダンパギア805Gに連動連結（リンク）されてオイルダンパ805により制動されるとともに、第3ギア810Gが抜け止めとなって回転板830がスリット部材810の後側周壁部813に離脱しないように保持される。

【1086】

図155及び図156に示すように、スリット部材810の前側からは、中央軸回転装置850が配置される。中央軸回転装置850は、支持基材801に締結固定される（図154参照）中央軸部材851と、その中央軸部材851を中心に回転可能に遊嵌される遊嵌装置880と、を主に備える。

【1087】

図162は、中央軸回転装置850及び遊嵌装置880の分解正面斜視図であり、図163は、中央軸回転装置850及び遊嵌装置880の分解背面斜視図である。

【1088】

図162及び図163に示すように、中央軸部材851は、円筒の周壁の一部が軸方向に沿って切り取られた不完全な円筒状に形成される軸部852と、その軸部852の前側端に拡径するように円板状に形成されるフランジ855と、を備え、軸部852及びフランジ855が一体的に形成される。

【1089】

フランジ855の中央部は軸部852の内部と連通して円状に開口し、これにより軸部852の内部を前後に貫通する内腔部856が形成されている。フランジ855の前側面における内腔部856の周囲には、内腔部856を挟んだ左右2箇所に、内部に螺子穴を有する前側螺入部857と、その前側螺入部857から内腔部856側へずれた位置において座グリを有する形状で背面側へ向けて穿設される保持部858と、円柱状に前方へやや短く延出する2つの支持突起859とがそれぞれ一体的に形成されている。前側螺入部857の正面側先端と、支持突起859の基部とは、同一の延出高さを有している。

【1090】

内腔部856の内周面には、対向する2箇所に並行するように軸部852の軸方向に沿って円柱状に延び、軸部852の後側端よりさらに後方まで延出し、内部に螺子穴を有する後側螺入部853が一体的に形成されている。また、軸部852の周壁の後側端において両後側螺入部853から等距離にある位置には、後側位置決めボス854が後方へ突出するように一体的に形成されている。

【1091】

図162及び図163に示すように、中央軸部材851の前側には、LED基板861が配置される。LED基板861は、中央軸部材851のフランジ855より若干小径の略円板状の基板となっている。

【1092】

LED基板861には、中央軸部材851の前側螺入部857および前側位置決めボス854に対応する位置に、螺子挿通孔862及び位置決め孔863がそれぞれ形成されている。

【1093】

中央軸部材851の前側位置決めボス854をLED基板861の位置決め孔863に挿入して位置決めし、LED基板861の螺子挿通孔862を通してネジを中央軸部材8

10

20

30

40

50

51の前側螺入部857に螺入することにより、中央軸部材851のフランジ855の前側を覆うようにLED基板861が固定される。

【1094】

また、LED基板861には、中央軸部材851の保持部858と対応する位置に、中心装飾部材868の螺入部869を内嵌可能な大きさで挿通孔864が穿設される。

【1095】

LED基板861の前側面には、図162に示すように、中央の1箇所と、この1箇所の周囲に多重（2重）に拡がる同心円上に等間隔をおいて並ぶ多数箇所とに、前向きLED865がそれぞれ配置固定され、前方へ向けて発光するようになっている。

【1096】

LED基板861の前側面および後側面における外周縁近傍には、周方向に等間隔をおいて並ぶ多数箇所に、横向きLED866が配置固定され、LED基板861の径方向に沿って外側へ向けて発光するようになっている。なお、LED基板861の前側面における横向きLED866は、前向きLED865と同心円状に交互に配設される。LED基板861の後側面には、コネクタ接続部867が後方へ向けて配置固定されている。

【1097】

LED基板861の前側には、中心装飾部材868が配置される。中心装飾部材868は、特定色（黄色）を有するがほぼ透明に近い樹脂材料から形成され、長尺板状の土台から背面側に円柱状に延設され、中央部にネジを螺入可能な螺子穴が形成される一対の螺入部869を備える。

【1098】

螺入部869は、LED基板861の挿通孔864と対応する位置に配置される。LED基板861を挟んでフランジ855の保持部858にLED基板861の挿通孔864を通過した螺入部869が正面側から当接され、螺入部869にフランジ855の背面側からネジが螺入されることにより、中心装飾部材868がフランジ855に締結固定される。これにより、中心装飾部材868はLED基板861の抜け止めとして機能する。

【1099】

遊嵌装置880は、中央軸部材851の軸部852の外周直径よりも若干大きな内径の内周面を有するフランジ付きの円筒形状から形成される小径円筒部材881と、その小径円筒部材881と同軸で配置されると共にスリット部材810の前側周壁部812の内径よりも若干小さな外径の外周面を有するフランジ付きの円筒形状から形成される大径円筒部材882と、それら小径円筒部材881及び大径円筒部材882に挟まれるフランジ付きの円筒形状の部材であって小径円筒部材881及び大径円筒部材882と互いに回転可能に遊嵌される本体円筒部材883と、を主に備える。

【1100】

本体円筒部材883は、円筒部分の周方向に等間隔をおいた4箇所の内、一つ飛ばしの2箇所にそれぞれ、前後に円筒状に延び内部に螺子穴を有する螺入部883Sが一体的に形成され、且つ、上述の4箇所の内、螺入部883Sが形成されなかった箇所の先端縁から、位置決めボス883aが延出される。

【1101】

それら螺入部883S及び位置決めボス883aに対応する4箇所で、本体円筒部材883が外径方向に膨出するように構成される。加えて、本体円筒部材883には、対応する4箇所の周方向の中間の位置で、螺入部883S及び位置決めボス883aと同様の突出長さで外径方向にリブ状に突出されると共に軸方向にわたって延設される摺動リブ883bが形成される。

【1102】

本体円筒部材883のフランジ部分には、LED基板861の外形よりも大きな外形から形成され、組立状態（図149参照）においてLED基板861を正面側から覆う装飾部材884と、その装飾部材884が外径付近で締結固定され、その締結部分よりも外周側が正面側へ立ち上がる底の抜けたカップ形状を構成すると共に本体円筒部材883のフ

10

20

30

40

50

レンジ部分に背面側から当接し、締結固定される背面カバー 886 と、が配設される。

【1103】

背面カバー 886 は、表裏の面に全体的にメッキ（本パチンコ機 8010 では黄色）が施され、これにより側面が鏡面状となっている。そのため、例えば、LED 基板 861 の背側に配設される横向き LED 866 の光を外周付近で反射することで、発光演出を行うことができる。

【1104】

装飾部材 884 は、LED 基板 861 に配設される LED 865、866 から光が照射されることにより発光演出を行う部材であって、ハイビスカスの花の形状を構成し、特定色（赤色）で光透過性を有する樹脂材料から形成される正面側板部と、その背面側において周壁が背面側に立ち上がる円板形状を構成し、無色で光透過性を有する樹脂材料から形成される背面側板部と、を備え、中央部分に中心装飾部材 868 を挿通可能な大きさで開口部 885 が穿設される。

【1105】

このように構成される本体円筒部材 883 は、中央軸部材 851 に対して相対回転可能とされる。遊嵌装置 880 は、第 3 ギア 810G の後側に配置される第 4 ギア 880G に締結固定される（図 156 参照）。

【1106】

第 3 ギア 810G の後側には、図 161（a）に示すように、第 3 ギア 810G よりやや小径で枢支開口 831 より大径の第 4 ギア 880G が同心となるように配置固定され、支持基材 801 に回転可能に軸支され互いに噛み合う一対の中間ギア 808 と歯合される。

【1107】

中間ギア 808 は、一方のギアが第 3 ギア 810G と歯合し、その一方のギアと噛み合う他方のギアが、第 4 ギア 880G と歯合する。即ち、第 4 ギア 880G は、中間ギア 808 を介して第 3 ギア 810G と逆方向に回転する。

【1108】

第 4 ギア 880G の中央には、円状の枢支開口 880a が穿設され、その枢支開口 880a の周囲には、本体円筒部材 883 の 2 箇所の螺入部 883S に対応する位置に螺子挿通孔 880b が、2 箇所の位置決めボス 883a に対応する位置に位置決め孔 880c が、それぞれが穿設されている。

【1109】

第 4 ギア 880G は、中央軸回転装置 850 の本体円筒部材 883 に外嵌された第 3 ギア 810G の後側に重ねるようにして配置され、遊嵌装置 880 の本体円筒部材 883 に対し、位置決めボス 883a（図 163 参照）を位置決め孔 880c に挿入することにより位置決めし、螺子挿通孔 880b を通してネジ（図示せず）を螺入部 883S（図 163 参照）に螺入することにより固定される。

【1110】

これにより、遊嵌装置 880 が第 3 ギア 810G を介してオイルダンパ 805 のダンパギア 805G に連動連結（リンク）されてオイルダンパ 805 により制動されるとともに、第 4 ギア 880G が抜け止めとなって、スリット部材 810 が遊嵌装置 880 の本体円筒部材 883 に離脱しないように保持される。

【1111】

第 4 ギア 880G は、ネジ挿通孔 880b 及び位置決め孔 880c よりも外周側において回転軸を中心とした円弧状に背面側へ延設される検出用円弧板 880d を備える。検出用円弧板 880d は、同一形状の板が、周方向に等間隔で 5 箇所に配置される。

【1112】

検出用円弧板 880d は、組立状態（図 154 参照）において、ドーナツ状凹設部 801D（図 152 参照）に収容され、ドーナツ状凹設部 801D を通過する部材を検出可能に配設されるフォトカップラ方式の検出センサ 801C により、検出される。即ち、本実施

10

20

30

40

50

形態では、第4ギア880Gがどの姿勢から回転を開始したとしても、検出用円弧板880dの配置間隔（中心角度72°）に対応した回転角度を検出可能とされる（最小角度72°の検出を行うことができ、72°以上の回転を検出により確保することができる）。

【1113】

中央軸回転装置850の組み付けについて説明する。LED基板861が配置固定された中央軸部材851の軸部852及び遊嵌装置880の本体円筒部材883は、スリット部材810の円状開口811に前側から挿入される。中央軸部材851の軸部852及び遊嵌装置880の本体円筒部材883が十分に挿入されると、それぞれの後端が第3ギア810Gの枢支開口810aから僅かに後方へ突出する。

【1114】

軸部852の後端からさらに後方へ突出する後側位置決めボス854を支持基材801（図152参照）における位置決め切欠（図示せず）に挿入して位置決めし、同じく軸部852の後端からさらに後方へ突出する後側螺入部853を前記支持基材801における螺子挿通部801Sの挿入穴に挿入してネジ固定することにより、中央軸部材851が支持基材801に固定される。

【1115】

このとき、LED基板861のコネクタ接続部867には配線が接続され、その配線は中央軸部材851の内腔部856および支持基材801の開口801Pを通して後方へ導出される（図示せず）。

【1116】

以上の取付構造により、中央軸部材851の軸部852が支持基材801に対し前方へ突出するように固定され、図154にも示すように遊嵌装置880の本体円筒部材883にスリット部材810の後側周壁部813が外嵌し、大径円筒部材882に前側周壁部812が外嵌するようにして取り付けられる。

【1117】

このとき、本体円筒部材883の外周面は周方向に沿って8箇所、螺入部883S、位置決めボス883a及び摺動リブ883bにより局部的に膨出しているので、スリット部材810の後側周壁部813の内周面に対して面的ではなく線的に接触し、これによりスリット部材810の後側周壁部813が本体円筒部材883に摩擦抵抗の少ない状態で外嵌されてスリット部材810がスムーズに回転自在に枢支される。

【1118】

図164は、花卉動作装置800、駆動側アーム部材910及び従動側アーム部材950の背面斜視図であり、図165は、背面板1100の正面斜視図である。花卉動作装置800は、駆動側アーム部材910から上下方向の負荷を与えられることにより、上下に昇降動作（進退動作）する。なお、図164以降の説明においては、図150から図152を適宜参照する。

【1119】

背面板1100は、遊技盤13の背面に締結固定される背面ケース200（図88参照）の内側の最深部に締結固定される横に長尺矩形の部材であって、正面視左下隅部において正面側に円柱状に突出される支持柱1110と、その支持柱1110の上方において複数のギアが正面側から収容可能に凹設されるギア収容部1120と、左右中央位置において上下方向に一直線上に配置されるレール固定部1130と、そのレール固定部1130を挟んで支持柱1110の左右反対側においてレール固定部1130に近接するほど下降傾斜する長孔として穿設される支持長孔1140と、を主に備える。

【1120】

支持柱1110は、駆動側アーム部材910を回動可能に軸支する円柱部分であって、その正面側端部における外周付近において、左右一対に配置される穴であってネジを螺入可能に形成される螺入部1111と、その螺入部1111の先端縁と同一面において上下一対で正面側に延出される位置決めボス1112と、を備える。

【1121】

駆動側アーム部材 910 は、図 164 に示すように、背面視く字に屈曲した長尺棒状の本体部材から構成され、一方の端部において前後方向に円状に穿設されると共に支持柱 1110 に回転可能に軸支される回動軸孔 911 と、長尺の本体部材において一方の端部寄りの位置において正面側に段付きの円柱状に凸設される連結凸部 912 と、長尺の本体部材の屈曲点から回動軸孔 911 側へ直線的な長孔状に穿設される伝達長孔 913 と、長尺の本体部材の他方の端部において花卉動作装置 800 を支持する支持部 914 と、を主に備える。

【1122】

駆動側アーム部材 910 は、伝達長孔 913 に内嵌される内嵌凸部 925 と、検出センサ 1162 に検出される位置まで径外方向に張り出すフランジ部 926 と、を備えるアームギア 924 の回転と連動して支持柱 1110 を軸に回動する。

10

【1123】

ギア収容部 1120 は、伝達手段 920 のギアが収容される凹設部であって、若干交差しながら連設される 3 つの円状凹部から構成され、左端側に配置されモータギア 922 が収容される第 1 収容部 1121 と、その第 1 収容部 1121 と連設される第 2 収容部 1122 と、その第 2 収容部 1122 を挟んで第 1 収容部 1121 の正反対に配置されると共に駆動側アーム部材 910 と嵌合されるアームギア 924 が収容される第 3 収容部 1123 と、を主に備える。

【1124】

レール固定部 1130 は、複数枚の金属板が前後に重ねられ、上下にスライド動作可能に支持される動作レール 1000R (図 150 参照、図 165 では図示を省略) を支持する部分であって、動作レール 1000R を背面板 1100 に締結固定するネジが挿通可能に穿設される挿通孔 1131 と、動作レール 1000R と嵌合し動作レール 1000R の位置決めを行う位置決めボス 1132 と、を備え、それらが上下一直線上に配置される。動作レール 1000R の剛性により、花卉動作装置 800 の姿勢が一定に維持される。

20

【1125】

支持長孔 1140 は、従動側アーム部材 950 をスライド可能に支持する長孔であって、正面視で約 50° の傾斜角度で左方へ向かう程に下降するように傾斜配置され、外周付近から正面側に延設される延設壁 1141 を備える。

【1126】

30

従動側アーム部材 950 は、図 164 に示すように、背面視で略一直線状に形成される長尺棒状の本体部材から構成され、一方の端部において背面側へ円柱状に凸設され、背面板 1100 の支持長孔 1140 にスライド可能に支持される被支持凸部 951 と、他方の端部において花卉動作装置 800 を支持する支持部 952 と、を主に備える。

【1127】

被支持凸部 951 は、円筒形状のカラーが遊嵌され、そのカラーが支持長孔 1140 に内嵌された状態で被支持凸部 951 の先端に形成される螺入部 951a にネジが締結されることで、従動側アーム部材 950 が背面板 1100 にスライド可能に支持される。即ち、カラーの内径は被支持凸部 951 の外径よりも若干大きくされ、外径は支持長孔 1140 の幅よりも若干小さく形成される。

40

【1128】

図 166 は、背面板 1100、側方基材 1000S 及び第 2 演出部材 940 の分解正面斜視図であり、図 167 は、駆動側アーム部材 910、スライド板 930 及び第 2 演出部材 940 の分解正面斜視図である。

【1129】

スライド板 930 は、左右に延びる長孔状に前後方向に穿設される複数 (本実施形態では 3 箇所) の被支持長孔 931 で側方基材 1000S に左右にスライド移動可能に支持されると共に、左端部側に配設される上下方向に延びる長孔状に前後方向に穿設される基端側長孔 932 で駆動側アーム部材 910 の連結凸部 912 と連結され、右端部側に配設され前後方向に穿設される先端側挿通孔 933 で第 2 演出部材 940 と連結される。

50

【1130】

基端側長孔932は、上端部において連結凸部912が支持柱1110を中心に回転する軌跡に沿って形成される停留部932aと、その停留部932aの下端から鉛直下方に延設される変位部932bと、を主に備える。

【1131】

側方基材1000Sは、図166に示すように、背面板1100の正面視左方側で正面視略三角形に配設される円柱状部であって先端にネジを螺入可能な螺入部1151を有する支持柱部1150に締結固定される板状部材であって、その支持柱部1150と対応した位置に配設されると共にネジを挿通可能な挿通孔を有する締結板部1001Sと、スライド板930の被支持長孔931の配置関係と対応した位置関係（3箇所）で背面側へ円柱状に凸設される支持凸部1002Sと、正面視右隅部において前後方向に円形に穿設されると共に第2演出部材940を回転可能に軸支する軸支孔1003Sと、その軸支孔1003Sの中心と同一中心の円弧形状に凹設される円弧凹部1004Sと、同様に軸支孔1003Sの中心と同一中心の円弧形状に沿って正面側に凸設される凸条部1005Sと、を主に備える。

10

【1132】

支持凸部1002Sは、スライド板930の被支持長孔931の幅よりも小さな直径の円柱状に形成され、その先端からフランジ付き円筒形状のカラーが、支持凸部1002Sと被支持長孔931の間の隙間に配置され、その状態で支持凸部1002Sの先端から抜け止め用のネジが螺入されることでスライド板930をスライド移動可能に支持する部分として構成される。

20

【1133】

軸支孔1003Sは、第2演出部材940を回転可能に軸支する円形孔であって、円弧凹部1004S及び凸条部1005Sは、第2演出部材940の回転動作を滑らかにする目的で配置される部分である。なお、凸条部1005Sは、第2演出部材940が正規の位置にある場合には当接しないが、正規の位置から変位したり、撓んだりしたら当接可能となる凸設高さで形成される。

【1134】

第2演出部材940は、下端部が二股に分かれて形成されると共に上端部が被軸支柱部941を中心とする円形に形成される本体部を有し、正面視右隅部において背面側に円柱状に凸設されると共に軸支孔1003Sにカラーを挟んで軸支される被軸支柱部941と、その被軸支柱部941に近接配置され背面側へ円柱状に凸設される補助凸部942と、を主に備える。

30

【1135】

被軸支柱部941は、軸支孔1003Sの内径よりも若干外径の小さなカラーの内径よりも若干小さな外径で形成される円柱状の部分であって、先端にネジが螺入される螺入部941aを備える（図152参照）。被軸支柱部941がカラーを挟んで軸支孔1003Sに挿入された状態で先端に軸支孔1003Sの内径よりも外径の大きな円板形状の蓋部材945が配置された状態で螺入部941aにネジが螺入されることにより、蓋部材945が抜け止めの役割を果たす。これにより、第2演出部材940が側方基材1000Sに軸支される。

40

【1136】

補助凸部942は、スライド板930の先端側挿通孔933に挿通され（図169参照）、先端に円形で樹脂製のカラーが締結固定されることにより、スライド板930から抜けることが防止される。即ち、補助凸部942及び先端側挿通孔933の連結により、スライド板930と第2演出部材940とは連動する。

【1137】

補助凸部942は、円弧凹部1004Sの幅の中央付近を変位する凸部であって、円弧凹部1004Sの幅よりも若干小さな直径の円柱形状で形成される。これにより、第2演出部材940が撓みそうになっても、補助凸部942が円弧凹部1004Sと当接し、抵

50

抗を生じることにより、撓み変形を抑制することができる。

【1138】

図165を参照しながら説明する。背面板1100は、駆動モータ921を支持する板状の支持板921aの締結の際にネジを螺入可能に構成される3個の螺入部1161と、アームギア924から所定角度の範囲で径外方向に張り出されるフランジ部926を検出する検出センサ1162と、花卉動作装置800を持ち上げる方向の付勢力を生じるコイルスプリングSP8を案内するカラーが回転可能に軸支される軸支柱1163と、支持長孔1140の右下方において基板カバー1000Cを支持可能に正面視三角形形状に配置されるカバー支持部1164と、そのカバー支持部1164に近接配置され基板カバー1000Cに正面視で隠される配線止め部1165と、基板カバー1000Cを締結するネジが螺入される螺入部1166と、を主に備える。

10

【1139】

同様に、側方基材1000Sは、基板カバー1000Cを締結するネジが螺入される螺入部1006S、1007Sを備える。螺入部1006Sは、第2演出部材940の移動方向に、移動終端に配置された第2演出部材940と若干の間隔を空けて配置される（図168参照）。そのため、例えば、長期間の使用により補助凸部942が折れてしまい、第2演出部材940の正面視反時計回りの回転を規制する部分が欠けた場合であっても、螺入部1006Sにより、第2演出部材940の変位を規制することができる。

【1140】

このように、基板カバー1000Cは、単一の部材に固定されるのではなく、前後に積層配置され互いに締結固定される側方基材1000S及び背面板1100のそれぞれに締結固定されることにより、基板カバー1000Cと、側方基材1000S及び背面板1100とを、互いに強固に固定することができる。これにより、駆動側アーム部材910を回動させることにより花卉動作装置800という重量の重い装置を昇降動作させる場合であっても、基板カバー1000Cや側方基材1000Sの振動や変位を抑制し易くすることができる。

20

【1141】

次いで、図168から図173を参照して、進退動作ユニット900による花卉動作装置800の昇降動作について説明する、図168、図170及び図172は、花卉動作装置800、進退動作ユニット900及び背面板1100の正面図であり、図169、図171及び図173は、花卉動作装置800及び進退動作ユニット900の背面図である。

30

【1142】

なお、図168及び図169では、駆動側アーム部材910が移動範囲の上端側に配置された状態が図示され、図170及び図171では、駆動側アーム部材910の連結凸部912（図164参照）が基端側長孔932の停留部932aと変位部932bとの連結位置に配置された状態が図示され、図172及び図173では、駆動側アーム部材910が移動範囲の下端側に配置された状態が図示される。

【1143】

図169及び図173に示すように、駆動側アーム部材910が移動範囲の端部に配置された状態において、駆動側アーム部材910の伝達長孔913は、アームギア924の内嵌凸部925（図151参照）を基点としてアームギア924の回転軸を中心とした円の接線方向に延びている。そのため、駆動モータ921の始動時においては、内嵌凸部925のみが変位し駆動側アーム部材910は姿勢を維持する範囲（空回りする範囲）が生じるので、駆動モータ921の始動時の抵抗を低減することができる。

40

【1144】

図170及び図171では、図168及び図169に示す状態に比較して、花卉動作装置800は若干下降している一方、スライド板930及び第2演出部材940の配置は維持されている。即ち、駆動側アーム部材910が下降する方向に回動する際には、花卉動作装置800がスライド板930や第2演出部材940に先行して動作する。

【1145】

50

図170及び図171から、図172及び図173の範囲においては、駆動側アーム部材910及びスライド板930が連動することにより、花卉動作装置800及び第2演出部材940が連動しているように視認させることができる。

【1146】

ここで、第2演出部材940が花卉動作装置800の元々配置されていた位置へめがけて張り出す態様で移動することにより、あたかも、第2演出部材940が花卉動作装置800に追従して動作しているように視認させることができる。

【1147】

次いで、花卉動作装置800の集散回転動作について説明する。図174(a)は、花卉動作装置800の正面斜視図であり、図174(b)は、花卉動作装置800の正面図であり、図174(c)は、中央軸回転装置850を省略し花卉動作装置800を透過して示す正面図であり、図174(d)は、スリット部材810及び回転板830の正面図である。

10

【1148】

図175(a)は、回転板830の正面図であり、図175(b)は、花卉動作装置800の背面図であり、図175(c)は、花卉802及び平板部材803の背面図であり、図175(d)は、花卉動作装置800の背面斜視図である。

【1149】

同様に、図176(a)は、花卉動作装置800の正面斜視図であり、図176(b)は、花卉動作装置800の正面図であり、図176(c)は、中央軸回転装置850を省略し花卉動作装置800を透過して示す正面図であり、図176(d)は、スリット部材810及び回転板830の正面図である。

20

【1150】

図177(a)は、回転板830の正面図であり、図177(b)は、花卉動作装置800の背面図であり、図177(c)は、花卉802及び平板部材803の背面図であり、図177(d)は、花卉動作装置800の背面斜視図である。

【1151】

同様に、図178(a)は、花卉動作装置800の正面斜視図であり、図178(b)は、花卉動作装置800の正面図であり、図178(c)は、中央軸回転装置850を省略し花卉動作装置800を透過して示す正面図であり、図178(d)は、スリット部材810及び回転板830の正面図である。

30

【1152】

図179(a)は、回転板830の正面図であり、図179(b)は、花卉動作装置800の背面図であり、図179(c)は、花卉802及び平板部材803の背面図であり、図179(d)は、花卉動作装置800の背面斜視図である。

【1153】

花卉動作装置800は、図172に示すように、昇降動作により降下して最下位置にあるとき、図174及び図175に示す初期位置（集結位置）から、図176及び図177に示す拡開中位置を経て、図178及び図179に示す全開位置へと拡開動作（第1動作）を行い、さらに全開位置で回転動作（第2動作）を行って、この後、集結動作（第3動作）を行い初期位置（集結位置）に復帰し得る構成となっている。

40

【1154】

初期位置（集結位置）においては、図174(d)に示すように、スライド部材820（図157参照）のスライドピン823がスリット部材810における中央スリット814の内側端（円状開口811側端）に位置し、これにともない図174及び図175に示すように、5枚の花弁802が、中心部の中心装飾部材868にむけて最も集結した集結位置にあって、全体として開花状態のハイビスカスの花を構成する集結状態にある。

【1155】

花弁802が上述のように初期位置（集結位置）にあるとき、中央モータ804で第1ギア804Gを図175(c)に矢印A9で示すように背面視反時計回り方向に回転させ

50

ると、これに第2ギア830G（図175（d）参照）が連動することにより回転板830が矢印A10で示すように背面視時計回り方向に回転駆動される。

【1156】

このとき、回転板830は前述の通り、枢支開口831でスリット部材810の前側周壁部812に摩擦抵抗の少ない状態で外嵌しているので、小さいトルクで容易に前側周壁部812の周りを回転することができる。他方、スリット部材810は、前述の通り円状開口811で遊嵌装置880の大径円筒部材882に回転可能に外嵌されているが、その一方で、前述の通り第3ギア810Gを介してオイルダンパ805のギア805Gに連動して制動されているので、上述の回転板830を初動させ得る程度の小さいトルクでは回転し得ないように保持されている。

10

【1157】

従って、中央モータ804で第1ギア804Gを回転させると、当初は、まず回転板830のみが上述のように回転駆動され、スリット部材810は停止した状態に保持される（図176及び図177参照）。

【1158】

回転板830が上述のように回転駆動されると、図175（a）に示すように、その前側面ではガイドレール832が矢印A11で示すように正面視反時計回り方向に回転し、これにともない、スライド部材820（図157参照）のスライドピン823に対し、ガイドレール832に案内されるようにして、径方向に沿って外側へ押し出される方向に力が付加される。

20

【1159】

このとき、スライドピン823の移動は図174（d）に示すようにスリット部材810の中央スリット814により規制されているので、そのスライドピン823が中央スリット814に沿って内側端から外側へ直線的に案内されて移動する。

【1160】

またこのとき、回転するガイドレール832によってスライドピン823が案内されることにより、スリット部材810に対しても多少ともトルクがかかるが、このトルクよりもオイルダンパ805の制動力が上回っており、従ってスリット部材810は停止した状態に保持されたまま、回転板830の回転とともにスライドピン823が中央スリット814に沿って外側へ直線的に移動することとなる。

30

【1161】

これにより、図176及び図177に示すように、5組の花弁802が、集結位置から外側へ放射状に拡開する拡開動作を開始する。この拡開動作においては、スリット部材810の中央スリット814が、上述したように、図177に示すように円状開口811の径方向D11に対し正面視反時計回り方向に角度 θ 11だけ傾斜した方向D12に沿って延びているので、外側へ移動するスライドピン823に対して比較的に大きな負荷がかかることとなるが、その一方で、この傾斜がある分、スライドピン823の移動速度は比較的速くなる。

【1162】

即ち、このように中央スリット814を正面視反時計回り方向に傾斜させることにより、スライドピン823に対する負荷は比較的に大きくなる反面、回転板830の比較的少ない回転量（角度）によってスライドピン823を所定距離だけ移動させることができ、これにより花弁802の拡開動作をより効率よく行うことができるようになっている。

40

【1163】

ここで、例えば、この傾斜がなく中央スリット814が径方向D11に沿って放射状に延びていたと仮定すると、上述の場合に比して、スライドピン823に対する負荷は比較的に小となる一方、スライドピン823の移動速度は比較的遅くなり、更には、例えば、中央スリット814が径方向D11に対し正面視時計回り方向に傾斜していたと仮定すると、スライドピン823に対する負荷の減少ならびに移動速度の低下はいずれもいっそう顕著となる。

50

【1164】

また、このとき、ガイドレール832が前述の通り、図177に示すように中心側端部から枢支開口831の接線と法線との中間の方向D15に沿って正面視時計回り側へ延び出し、この後、方向D15よりも、さらに正面視時計回り側へ向けて弧状に湾曲しながら外側へ延び、5本のガイドレール832で全体として外側へ渦巻き状に拡がるように延びる形状となっている。

【1165】

ガイドレール832がこのように正面視時計回り側へ傾斜するほど、スライドピン823に対する負荷が小さくなるとともに移動速度が遅くなる。さらに、ガイドレール832が方向D15よりも正面視時計回り側へ向けて弧状に湾曲するほど、スライドピン823に対する負荷の減少ならびに移動速度の低下がいずれもより顕著となる。

10

【1166】

即ち、上述の中央スリット814の場合には、正面視反時計回り方向に傾斜させることにより、スライドピン823に対する負荷が比較的に大きくかつ移動速度が比較的に速くなっていたのに対し、ガイドレール832の場合には、正面視時計回り側へ傾斜させさらに弧状に湾曲させることにより、スライドピン823に対する負荷が比較的に小さくかつ移動速度が比較的に遅くなっている。

【1167】

ガイドレール832の場合には、前述の通り回転板830の前側面から前方へ延出する周壁により溝状に形成されており、スライドピン823の先端が前側から嵌装されるようになっているので、ガイドレール832とスライドピン823との間に大きな負荷がかかると、スライドピン823が移動の際にガイドレール832から逸脱する虞がある。このため、スライドピン823の移動速度を犠牲にして低くしつつ、スライドピン823に対する負荷を小さくするように構成されている。

20

【1168】

一方、中央スリット814の場合には、スライドピン823が貫通するようになっているので、逸脱の虞も少なく、このため、スライドピン823に対する負荷を大きくしながらスライドピン823の移動速度を上げるように構成されている。

【1169】

このように、ガイドレール832でスライドピン823に対する負荷を小さくすることにより逸脱のような不具合を防止して動力伝達の確実性を確保する一方、中央スリット814でスライドピン823の移動速度を上げるという、役割分担がなされた構成になっている。

30

【1170】

この後、図178及び図179に示すように、スライドピン823が中央スリット814における外側の移動限界である外側端まで到達すると（図178（d）参照）、5組の花弁802が全開位置まで放射状に拡開して全開状態となり、拡開動作が終了する。

【1171】

この全開状態においては、図178及び図179に示すように、5枚の花弁802が放射状に離散するように移動することにより、正面視で装飾部材884の外方に連続的に視認される位置に花弁802が配置される。これにより、装飾部材884及び花弁802により装飾部材884のみが視認されていた場合（図174（b）参照）に比較して、一回り大きなハイビスカスの花のように一体的に視認される（図178（b）参照）。

40

【1172】

このようにスライドピン823が中央スリット814における外側の移動限界である外側端まで到達してこれ以上は外側へ移動できなくなると、この後は、スライドピン823が中央スリット814の外側端に係止されるため、オイルダンパ805の制動力を下回る程度の小トルクによっては、回転板830がこれまでと同方向へこれ以上回転できない。そこで、中央モータ804の稼動を停止すると、拡開動作を終了した後の全開状態を維持することができる。

50

【1173】

上記拡開動作の終了後に、中央モータ804からそれまでと同方向の回転動力を回転板830に伝達するようにし、回転板830にかかるトルクがオイルダンパ805の制動力よりも上回ると、スリット部材810が、オイルダンパ805による制動を振り切って回転板830と共に図178(d)に矢印A12で示す正面視反時計回り方向の回転を開始する。こうして、拡開動作の後に、花卉802が、図178(b)に矢印A13で示すように全開状態で正面視反時計回り方向に回転する。

【1174】

このとき、拡開動作の後に中央モータ804を停止させずに引き続き回転板830に回転動力をかけ続けるようにするようになれば、拡開動作から回転動作へと間をおかず連続するように直ちに移行させることができる。

10

【1175】

花卉802が矢印A13で示すように全開状態で正面視反時計回り方向に回転する際、装飾部材884は、図178(b)に矢印A14で示すように、その逆方向（正面視時計回り）に回転する。従って、装飾部材884が停止している場合に比較して、装飾部材884の所定の位置を基準とした一枚の花弁802の移動量（相対的な移動量）が大きくなるので、花卉802の回転速度を実際の回転速度よりも高速に見せることができる。

【1176】

上記回転動作を終了し、中央モータ804で第1ギア804Gを、これまでとは逆に、図179(b)に矢印A15で示すように背面視時計回り方向に回転させると、スリット部材810がオイルダンパ805により制動されて停止した状態に保持されながら、まず回転板830のみが図179(b)に矢印A15で示すように背面視時計回り方向に回転駆動され、これにより上記拡開動作とは逆方向の集結動作がなされる。

20

【1177】

即ち、スライドピン823が中央スリット814における外側の移動限界である外側端から内側の移動限界である内側端まで復帰し、これとともに5組の花弁802が全開位置から中心部の中心装飾部材868にむけて集結して、図174及び図175に示す集結位置（初期位置）に復帰して集結状態に戻り、集結動作が終了する。

【1178】

この後は、中央モータ804を停止して花卉動作装置800の動作を終了するようにしてもよいが、中央モータ804を停止させることなく連続して稼働させるか、あるいは中央モータ804を停止した後に再度稼働して、さらに中央モータ804で第1ギア804Gを図179(b)に矢印A15で示す背面視時計回り方向に回転させると、花卉802が、図174(b)に矢印A16で示すように集結状態で正面視時計回り方向に回転する。

30

【1179】

花卉802が矢印A16で示すように集結状態で正面視時計回り方向に回転する際、装飾部材884は、図174(b)に矢印A17で示すように、その逆方向（正面視反時計回り）に回転する。従って、装飾部材884が停止している場合に比較して、装飾部材884の所定の位置を基準とした一枚の花弁802の移動量（相対的な移動量）が大きくなるので、花卉802の回転速度を実際の回転速度よりも高速に見せることができる。

40

【1180】

この集結動作から回転動作へも、上述の通り中央モータ804を制御することにより、一旦停止して間をおいてから移行するようにすることも、あるいは間をおかず連続するように直ちに移行するようにすることもできる。

【1181】

ここで、本実施形態では、検出用円弧板880dが検出センサ801c（図153参照）を通過することにより第4ギア880Gの回転が検出されるので、中央モータ804の回転角度を制御せずとも、検出センサ801cの出力を判定することにより、花卉動作装置800が回転動作を行っているか否かをMPU221（図4参照）が判断することがで

50

きる。

【1182】

次いで、図180から図183を参照して第9実施形態について説明する。第8実施形態では、通路形成ユニット140と板部材14dとの間に四方を壁で閉鎖されたトンネル状のファール球通路部145が形成される場合を説明したが、第9実施形態における通路形成ユニット9140は、ファール球通路部9145を形成する壁部に切り欠き9145bが形成され、その切り欠き9145bに沿って板金部材9150が張り出す態様で構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図180から図183を参照して、第8実施形態との差異について説明する。

【1183】

図180は、第9実施形態における通路形成ユニット9140の正面斜視図であり、図181は、通路形成ユニット9140の背面斜視図であり、図182及び図183は、球発射ユニット112aの正面図である。図180及び図181に示すように、通路形成ユニット9140は、第8実施形態における通路形成ユニット140との比較において、ファール球通路部9145の内部構成と、ファール球通路部9145の下端部および前扉側下皿通路部9142の下端部の上下位置関係と、前扉側下皿通路部9142の下端部の形状と、仕切板部53aの構成とが異なる。

【1184】

即ち、第1に、ファール球通路部9145は、S字経路SL2の下側の湾曲内側部分において、通路形成ユニット9140の正面側端部から背面側へ向けて凹設される切り欠き9145bを備える。そして、板金部材9150が、切り欠き9145bを上から覆う態様で、板状部152の上部から上部へ延びる部分が正面側へ屈曲形成される薄板状の薄板刃部9153を備える。

【1185】

切り欠き9145bは、S字経路SL2の凹設方向端部を含む一連の範囲に形成され、その凹設深さは球の半径Raと同程度とされる。

【1186】

薄板刃部9153の上面は、板部材14d（図91参照）から背面側へ凸設される上止め凸部（図示せず）の下面と当接し、ファール球通路部9145の内部から生じる上向きの負荷に耐えるように構成される。

【1187】

この薄板刃部9153は、ファール球通路部9145に糸Y8を通し、その糸Y8を引っ張ったり緩めたりすることで、遊技領域の内部の球を不正に操作し、不正な利益を得る不正に対策するためのものであり、ファール球通路部9145に通された糸Y8を切断する目的で配置される。ここで、考えられる不正行為について説明する。

【1188】

図148に戻って説明する。上述したように、第8実施形態の球発射ユニット112aには、球に固着された糸Y8を切断するために、切断用金属部材725が配設されている。この切断用金属部材725は、球の発射の勢いを利用して、球に固着された糸Y8を切断しようとする部材であるところ、発射の勢いが弱い場合には、糸Y8が切断されことなく、球が発射されることがあった。

【1189】

一方で、この球は、遊技領域には到達せず、ファール球受口部146へ流下し、ファール球通路部145を経て、下皿50へ排出される。そのため、この球が直接的に遊技領域に進入する虞は無い。

【1190】

これに対し、例えば、糸Y8の両端に球P8、P9が固着される場合を考えると、新たな問題点が生じる。即ち、図182に示すように、糸Y8の一方の端部に固着された球P8を弱く打ち出し、球P8がファール球受口部146へ案内された状態において、糸Y9の他方の端部に固着された球P9が発射ルール730まで案内されると、糸Y8は切断用

10

20

30

40

50

金属部材 7 2 5 の背面側（発射用ソレノイド 7 0 1 側）に配置されるので、球 P 9 を勢いよく打ち出したとしても、糸 Y 8 は切断用金属部材 7 2 5 に切断されることは無い。

【1 1 9 1】

従って、図 1 8 3 に示すように、球 P 9 を勢いよく打ち出せば、球 P 9 は糸 Y 8 を切断されることなく、遊技領域へ到達する。事前に発射された球 P 8 は、ファール球通路部 1 4 5 を通過し、遊技者の正面側に排出され、下皿 5 0（図 8 6 参照）に貯留される。

【1 1 9 2】

そのため、不正行為を行う者は、下皿 5 0 に貯留された球 P 8 を掴んで、球 P 8 を動かすことで、糸 Y 8 を引っ張ったり、緩めたりすることができ、これにより、球 P 9 を入賞口 6 3（図 2 参照）等に繰り返し通すことができ、不正の利益を得ることができてしまう。

10

【1 1 9 3】

これに対し、本実施形態では、上述したように両端に球 P 8，P 9 を固着した糸 Y 8 を利用して不正行為を行う場合に、糸 Y 8 が必然的に通るファール球通路部 1 4 5 に薄板刃部 9 1 5 3 を配設することにより、糸 Y 8 を早期に切断することができるよう構成される。

【1 1 9 4】

即ち、不正行為を行う者が糸 Y 8 を引っ張る際に、糸 Y 8 が薄板刃部 9 1 5 3 に擦れることで、糸 Y 8 に損傷が与えられ、早期に糸 Y 8 の切断を図ることができる（図 1 8 0 参照）。このとき、本実施形態のように、薄板刃部 9 1 5 3 を露出させる切り欠き 9 1 4 5 b は、正面側寄り、即ち、糸 Y 8 を正面側から引っ張る際に糸 Y 8 が寄せられる側に形成されることで、糸 Y 8 が引っ張られる際に糸 Y 8 を切り欠き 9 1 4 5 b の内部に配置させることができ、糸 Y 8 を薄板刃部 9 1 5 3 に擦らせることができる。

20

【1 1 9 5】

また、上述したように、薄板刃部 9 1 5 3 は、ファール球通路部 9 1 4 5 の反対側において板部材 1 4 d（図 9 1 参照）と当接することで、上向きの負荷に対する抵抗力を大きくすることができる。これにより、糸 Y 8 が引っ張られた際に、薄板刃部 9 1 5 3 にファール球通路部 9 1 4 5 の外方へ向いた負荷が与えられた場合に薄板刃部 9 1 5 3 が反ったり、曲がったりすることを防止することができる。そのため、糸 Y 8 から薄板刃部 9 1 5 3 へ向けて与えられる負荷の大半を、糸 Y 8 に損傷を与えるために用いることができる。

30

【1 1 9 6】

また、本実施形態では、上述したように、切り欠き 9 1 4 5 b の凹設深さは、球 P 8 の半径 R a 程度とされるので、球 P 8 が切り欠き 9 1 4 5 b の正面側を通過することが防止され、同時に、球 P 8 が薄板刃部 9 1 5 3 に衝突することが防止される。これにより、薄板刃部 9 1 5 3 が球 P 8 と衝突することにより割れたり、欠けたりすることを防止することができるので、薄板刃部 9 1 5 3 の耐久性を向上させることができる。

【1 1 9 7】

第 2 に、通路形成ユニット 9 1 4 0 では、ファール球通路部 9 1 4 5 の下端部が、前扉側下皿通路部 9 1 4 2 の下端部に比較して下側に配置される。詳細には、球の半径 R a 程度の上下差を有して配置される。これにより、払出球により、糸 Y 8 に損傷を与えやすくなる。即ち、不正行為を行う者は、不正行為の発覚を恐れているため、球 P 8 を把持して以降は、店員に怪しまれることを防ぐために、球 P 8 を体の近く（例えば、ズボンのポケットなど）に維持して、糸 Y 8 を引っ張ったり、緩めたりという不正行為を行い易い。その場合には、糸 Y 8 が下皿 5 0 の側壁の上面を伝って（上面に当接して）遊技者側に延びる状態が維持される。この時、糸 Y 8 は、球案内開口 5 3 の底面よりも球の直径程度上方の位置を通り張られている（図 8 6 参照）。

40

【1 1 9 8】

この状態で、賞球の払出が行われると、前扉側下皿通路部 9 1 4 2 の下端部から下皿 5 0 に排出される球は、下皿 5 0 に衝突して跳ね回る際に、球案内開口 5 3 の正面側に配置される糸 Y 8 を踏んだり、糸 Y 8 と当たったりしながら下皿 5 0（図 1 参照）を右方へ向

50

けて流下し、球抜きレバー 5 2 の後方に配置される底面口を通して流下する。即ち、前扉側下皿通路部 9 1 4 2 の下端部をファール球通路部 9 1 4 5 の下端部よりも上方に配置することにより（跳ね回る際の上昇限界位置を高くすることにより）、前扉側下皿通路部 9 1 4 2 から下皿 5 0 へ排出される球が糸 Y 8 と当接して、糸 Y 8 に損傷を与える可能性を増加させることができ、糸 Y 8 を早期に切断することができる。

【1199】

そして、第 3 に、前扉側下皿通路部 9 1 4 2 の下端部の底面には、右方へ向かう程下降傾斜する右傾斜面 9 1 4 2 a が形成される。右傾斜面 9 1 4 2 a により、前扉側下皿通路部 9 1 4 2 を経て球案内開口 5 3 から下皿 5 0 へ排出される球に右向きの速度を与えやすくすることができる。

10

【1200】

これにより、下皿 5 0 へ払い出された球の勢い（運動エネルギー）が衰える前に糸 Y 8 の方へ球を向けることができる。即ち、右傾斜面 9 1 4 2 a により、下皿 5 0 へ前後方向に沿って排出される球に強制的に右向き（ファール球通路部 9 1 4 5 側向き）の速度成分を与えることができるので、払い出される球の内、糸 Y 8 を踏んだり、糸 Y 8 に当たったりする球の割合を増やすことができる。

【1201】

加えて、第 4 に、本実施形態では、前扉側下皿通路部 9 1 4 2 の下端部は球案内開口 5 3 の左部において球案内開口 5 3 の左右幅寸法の 2 / 3 程度の領域を占め、ファール球通路部 9 1 4 5 の下端部は球案内開口 5 3 の右部において残りの領域（球案内開口 5 3 の左右幅寸法の 1 / 3 程度の領域）を占め、その境界には、乗上規制段部 9 0 5 3 a が形成される。

20

【1202】

図 1 8 0 に示すように、乗上規制段部 9 0 5 3 a は、前扉側下皿通路部 9 1 4 2 の下底部として形成される右傾斜面 9 1 4 2 a の右端部（右端辺）と、その右側に配設されるファール球通路部 9 1 4 5 の出口付近の下底部の左端部（左端辺）とを連結すると共に鉛直方向に延びる平面部として構成される。

【1203】

球案内開口 5 3 の背面側における乗上規制段部 9 0 5 3 a の上側において球の直径よりも大きな上下幅を有する空間 V 9 が形成され、その空間 V 9 により前扉側下皿通路部 9 1 4 2 とファール球通路部 9 1 4 5 とが連通される。従って、球案内開口 5 3 を通過する前から、前扉側下皿通路部 9 1 4 2 を通過してきた球を、空間 V 9 伝いに右方へ流下させることができる。そのため、球を糸 Y 8 に近づけ易くすることができる。

30

【1204】

なお、乗上規制段部 9 0 5 3 a の鉛直方向の幅は、球の半径 R a と同等に設定される。これにより、ファール球通路部 9 1 4 5 を転動し、乗上規制段部 9 0 5 3 a に当接した球が、右傾斜面 9 1 4 2 a 側まで乗り上がることを規制することができる。即ち、乗上規制段部 9 0 5 3 a は、空間 V 9 における球の左右方向への通過を、一方向（左から右へ向く方向）で許容し、他方向（右から左へ向く方向）で規制する一方向弁として機能する。

【1205】

次いで、図 1 8 4 から図 1 8 6 を参照して、第 1 0 実施形態について説明する。第 8 実施形態では、通路形成ユニット 1 4 0 と板部材 1 4 d との間に四方を壁で閉鎖されたトンネル状のファール球通路部 1 4 5 が形成される場合を説明したが、第 1 0 実施形態における通路形成ユニット 1 0 1 4 0 は、ファール球通路部 1 0 1 4 5 を形成する壁部に切り欠き 1 0 1 4 5 c が形成され、その切り欠き 1 0 1 4 5 c に沿って板金部材 1 0 1 5 0 が張り出す態様で構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 8 4 から図 1 8 6 を参照して、第 8 実施形態との差異について説明する。

40

【1206】

図 1 8 4 から図 1 8 6 は、第 1 0 実施形態における通路形成ユニット 1 0 1 4 0 の正面

50

斜視図である。図 184 では、通路形成ユニット 10140 を右斜め上から見た状態が図示され、図 185 では、通路形成ユニット 10140 を左斜め上から見た状態が図示され、図 186 では、通路形成ユニット 10140 を左斜め下から見た状態が図示される。

【1207】

図 184 から図 186 に示すように、通路形成ユニット 10140 は、第 8 実施形態における通路形成ユニット 140 との比較において、ファール球通路部 10145 の内部構成のみが異なる。

【1208】

即ち、ファール球通路部 10145 は、S 字経路 SL2 の上側の湾曲内側部分において、通路形成ユニット 10140 の正面側端部から背面側へ向けて凹設される切り欠き 10145c を備える。そして、板金部材 10150 が、切り欠き 10145c の下方を覆う態様で正面側へ延設される薄板状の薄板刃部 10153, 10154 を備える。

【1209】

切り欠き 10145c は、S 字経路 SL2 の凹設方向端部を含む一連の範囲に形成され、その凹設深さは球の半径 Ra (図 180 参照) の 2 倍 (直径) と同程度とされる。加えて、切り欠き 10145c は、通路部 145a へ球が案内される転動板部 10145d の下方においてその転動板部 10145d に沿って前後方向に穿設される貫通孔を備え、その貫通孔に板金部材 10150 の薄板刃部 10153, 10154 が背面側から挿通される。

【1210】

板部材 14d (図 91 参照) は、本実施形態において、切り欠き 10145c の内側に配設されると共に切り欠き 10145 が形成される前のファール球通路部 10145 の正面視形状の外形で板部材 14d の背面側の側面から背面側へ向けて凸設される補助凸部 14d2 を備える。なお、補助凸部 14d2 は、図 184 及び図 185 において、想像線で図示され、図 186 では図示が省略される。

【1211】

補助凸部 14d2 は、切り欠き 10145c を途中まで (球の半径 Ra (図 180 参照) 程度) 埋める態様で凸設され、これにより薄板刃部 10153, 10154 が露出する前後方向の長さは、球 P8 の半径 Ra 程度とされる。そのため、ファール球通路部 10145 を流下する球が薄板刃部 10153, 10154 に衝突することを防止することができるので、薄板刃部 10153, 10154 が球 P8 と衝突することにより割れたり、欠けたりすることを防止することができ、薄板刃部 10153, 10154 の耐久性を向上させることができる。

【1212】

補助凸部 14d2 の凸設先端 14d3 は、ファール球受口部 146 側へ向かうほど (右側ほど) 背面側へ延びる傾斜形状から形成される。従って、切り欠き 10145c において補助凸部 14d2 の凸設先端 14d3 の背面側の隙間の広さ (前後幅) は、通路部 145a に近いほど広くなる。これにより、通路部 145a に配置された糸 Y8 を薄板刃部 10153, 10154 が配置される隙間である補助凸部 14d2 の凸設先端 14d3 の背面側の隙間に入れ込みやすくなる。

【1213】

第 1 薄板刃部 10153 は、切り欠き 10145c の背面側縁から正面側に張り出す薄板部分であって、第 2 薄板刃部 10154 は、第 1 薄板刃部 10153 の正面側において第 1 薄板刃部 10153 と二股の刃部を構成する部分であって、第 1 薄板刃部 10153 の正面側縁の右端から若干上昇傾斜する態様で左方へ延設される。これにより、第 1 薄板刃部 10153 と第 2 薄板刃部 10154 との間には凹設深部が鋭角の鋭角凹部 10155 が形成される。

【1214】

なお、薄板刃部 10153, 10154 は、第 9 実施形態における薄板刃部 9153 と同様に、糸 Y8 を切断することを目的に配設される金属部材である。

【1215】

鋭角凹部10155は、凸設先端14d3の背面側かつ切り欠き10145cの背面側縁よりも正面側に配置される。これにより、補助凸部14d2の凸設先端14d3の背面側に糸Y8が入り込んだ場合に、その糸Y8を鋭角凹部10155に入り込ませ、糸Y8に損傷を与えやすくすることができる。

【1216】

なお、正面側に配置される第2薄板刃部10154の方が第1薄板刃部10153に比較して上側に配置されることにより、不正行為を行う者により正面側斜め下方に引っ張られる糸Y8が鋭角凹部10155の深部に入り込みやすくすることができる。

【1217】

薄板刃部10153、10154の右方に連設される板状部は、転動板部10145dの下面と当接し、ファール球通路部10145の内部から生じる上向きの負荷に耐えるように構成される。

【1218】

傾斜板部146aの下端側の延設端と、補助凸部14d2の下端面とが、ファール球通路部10145の内部通路が左右逆方向に屈曲する屈曲点において左右逆側を向いて配設される。即ち、この2点において、糸Y8は左右逆方向に引っ張られる。

【1219】

例えば、不正行為を行う者が、手元に出てきていた球P8を手放して、球P8がファール球通路部10145を逆流して遊技領域を経て排出されることで不正行為の発覚を回避しようとする場合が考えられるが、本実施形態によれば、傾斜板部146aの下端側の延設端と、補助凸部14d2の下端面とにおいて糸Y8又は球P8に左右逆方向の負荷が与えられるので、逆流する球P8が補助凸部14d2の下端面に引っかかって停留する事態を生じやすくすることができる。

【1220】

これにより、球P8及び糸Y8をファール球通路部10145の内部に留まらせ、糸Y8が遊技領域に露出する時間を長くすることにより、不正行為の発覚を早めることができる。

【1221】

なお、鋭角凹部10155の深部に粘着性の部材（糊やトリモチ等）を配設して、鋭角凹部10155に入り込んだ糸Y8と接着するようにしても良い。この場合、不正行為をする者の手元に来た球P8に固着された糸Y8を切断しても、糸が鋭角凹部10155に配設される粘着性の部材に接着され、球P9が遊技領域から排出されずその場に維持されるので、糸Y8を用いた不正の発覚を早めることができる。

【1222】

次いで、図187から図190を参照して、第11実施形態について説明する。第8実施形態では、発射強度が弱く遊技領域へ至らなかった球（ファール球）が下皿50に排出される場合を説明したが、第11実施形態における皿通路形成部材2160は、ファール球を受け入れるファール球受入口2164を備える。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【1223】

図187は、第11実施形態における内枠12及び皿通路形成部材2160の正面図であり、図188は、外レール2062の部分拡大正面斜視図である。

【1224】

図187及び図188に示すように、外レール2062は、遊技盤13の左下隅に配置されると共に第8実施形態における外レール62と同様の円弧形状を遊技領域側に有するように樹脂材料から形成され、球発射ユニット112aに近接配置される先端部材2062aと、その先端部材2062aとの間に球が流下可能幅の隙間V11を有する位置関係で内枠12の左端付近まで形成される案内部材2062bと、を備える。

【1225】

10

20

30

40

50

隙間 V 1 1 の下流には、本体側上皿通路部 1 6 1 の内部の右隅に形成されるファール球受入口 2 1 6 4 に連通されるファール球通路 2 0 6 2 c が形成される。ファール球通路 2 0 6 2 c は、球 1 個が調度通過可能な幅よりも若干大きめの幅で形成され、その上方に戻り球防止部材 6 8 のスペアが配置される。

【1 2 2 6】

なお、本実施形態では、上述の実施形態において本体側下皿通路部 1 6 2 が配設された位置まで本体側上皿通路部 1 6 1 が左方へ移動されており、本体側下皿通路部 1 6 2 の形成が省略されている。即ち、遊技盤 1 3 の背面側に配設される払出装置 1 3 3（図 8 7 参照）から払い出される球は専ら本体側上皿通路部 1 6 1 を経由して上皿 1 7 に供給される。そして、上皿 1 7 の球が許容量を超えると払出装置 1 3 3 の下流側において球の流路内側に張り出して配設される満タンスイッチ（図示せず）が球の負荷で ON となり、払出装置 1 3 3 からの球の払い出しが停止するように構成される。

10

【1 2 2 7】

即ち、本実施形態では、ファール球通路 2 0 6 2 c を通過した球も、払出装置 1 3 3（図 8 7 参照）から払い出される球も、上皿 1 7 に供給される。そのため、上述したような、糸 Y 8 の両端に球を接着し、ファール球通路 2 0 6 2 c に一方の球を通すことで糸 Y 8 をファール球通路 2 0 6 2 c 伝いに遊技領域内部に入れ込ませる不正行為を考える際に、糸 Y 8 に対して払出球を当てることで糸 Y 8 を損傷させる作用を、上皿 1 7 の球のたまり具合に寄らず生じさせることができる。これにより、糸 Y 8 を早期に切断し易くすることができる。

20

【1 2 2 8】

図 1 8 9 は、外レール 2 0 6 2 の部分拡大正面斜視図である。なお、図 1 8 9 では、ファール球通路 2 0 6 2 c の上部に配設される戻り球防止部材 6 8 のスペアが分解され、背面斜視図として並べて図示される。また、図 1 8 9 の説明においては、図 1 8 8 を適宜参照する。

【1 2 2 9】

戻り球防止部材 6 8 は、傾倒するゲート部材 6 8 a を支持する支持部材 6 8 b のベース部材 6 8 b 1 が、手前側に配置される姿勢で遊技盤 1 3 に金属製の長尺ビス B 1 1 により仮留めされる。

【1 2 3 0】

詳細には、戻り球防止部材 6 8 の背面側において、案内部材 2 0 6 2 b は空洞とされる。その空洞には、案内部材 2 0 6 2 b の背側面から正面側へ円筒状に突設されると共に内壁に長尺ビス B 1 1 を螺入する螺入溝が形成される支持円筒部 2 0 6 2 b 2 が形成される。その支持円筒部 2 0 6 2 b 2 の先端には案内部材 2 0 6 2 b の空洞を正面側から閉塞する閉塞板 2 0 6 2 b 4 が面当たりされ、その閉塞板 2 0 6 2 b 4 の正面にベース部材 6 8 b 1 が当接した状態で、ベース部材 6 8 b 1 に予め取付孔として穿設される貫通孔と、その貫通孔に位置を合致させて閉塞板 2 0 6 2 b 4 に穿設される貫通孔 2 0 6 2 b 5 とに長尺ビス B 1 1 が挿通され、その状態で支持円筒部 2 0 6 2 b 2 に螺入されることで、戻り球防止部材 6 8 が案内部材 2 0 6 2 b に締結固定される。

30

【1 2 3 1】

なお、閉塞板 2 0 6 2 b 4 は、案内部材 2 0 6 2 b と当接する側である上面と左面とは、案内部材 2 0 6 2 b の端面と形状が合致するように形成される一方で、下面は支持部材 6 8 b との干渉を避ける程度に凹設され、右面（図 1 8 9 正面側の面）は、案内部材 2 0 6 2 b の勾配増加部 2 0 6 2 d と同様の勾配の傾斜面として形成される。

40

【1 2 3 2】

勾配増加部 2 0 6 2 d は、案内部材 2 0 6 2 b の遊技領域の外枠を構成する面に対して、先端部材 2 0 6 2 a に近づくほど下降傾斜する勾配とされる。即ち、勾配増加部 2 0 6 2 d の面に沿って先端部材 2 0 6 2 a 側へ延ばした直線 L 1 1 は、先端部材 2 0 6 2 a の遊技領域の外枠を構成する面（上面）の上端部よりも下側（本実施形態では、球の直径の 1 / 3 程度下側）で先端部材 2 0 6 2 a と交差する。

50

【1233】

このように構成することで、遊技領域へ向けて球を発射する場合には、勾配増加部2062dが球の経路から退避しており、勾配増加部2062dの下側先端部と球とが衝突することを回避することができる。一方で、遊技領域に至らなかった球が逆流する場合には、勾配増加部2062dを転動する球の経路の内側に先端部材2062aの上端部が張り出しているため、その球が隙間V11を左右に通過し先端部材2062aを越えて球発射ユニット112a側まで戻る可能性を低くすることができる。

【1234】

勾配増加部2062dの正面側の側面2062d1は、閉塞板2062b4との間で、球の直径未満であって糸は進入可能な幅（本実施形態では約2[mm]）の切込み2062b1を形成可能な位置まで背面側へ凹設される。なお、切込み2062b1が形成される箇所は、遊技領域へ打ち込まれる球の経路と、ファール球通路2062cとが鋭角に交差する箇所である。

【1235】

正面視右側の支持円筒部2062b2には、側面2062d1よりも正面側において、勾配増加部2062dと対向配置される側に半円分の切り欠き2062b3が設けられる。この切り欠き2062b3は、長尺ビスB11を露出させる目的で設けられる。

【1236】

このように、切込み2062b1が形成される前後位置において正面視右側の支持円筒部2062b2に螺入される長尺ビスB11が露出するので、第9又は第10実施形態で上述した方法と同様に、ファール球通路2062cに、両端に球P8、P9が固着された糸Y8を通して行われる不正行為の際に、糸Y8が長尺ビスB11と擦れるようにすることができる。

【1237】

即ち、切込み2062b1の配置から、糸Y8は両端を引っ張られる負荷をうける際に、切込み2062b1の深部に配置される長尺ビスB11に押し付けられる（図190（a）参照）。その状態で、糸Y8は長手方向にスライド動作することになるので、長尺ビスB11との間で擦れが生じ、糸Y8を早期に切断することができる。

【1238】

なお、本実施形態では、切込み2062b1は、球の中心が通る位置よりも正面側に配置される。これにより、発射される球が外ルール2062と当接する位置（球の中心の鉛直下部）に切込み2062b1が配置されることを防止することができるので、発射される球に切込み2062b1が衝突して球の向き等に影響を与えることを防止することができる。

【1239】

また、ファール球通路2062cに、両端に球P8、P9が固着された糸Y8を通して行われる不正行為を行う者は、糸Y8の遊技者側に張り出している側の端（球P8が固着されている側の端、図182参照）を手前側に引き、遊技領域内の球P9の位置を調整するので、遊技者側に近い隙間V11付近では、糸Y8は正面側に寄ることになる。従って、切込み2062cを正面寄りに配置することにより、切込み2062cが背面側寄りに配置されている場合に比較して、糸Y8を切込み2062cに入り込み易くすることができる。

【1240】

案内部材2062bに形成される空洞部には、下方に張り出す検出部を備えるボタン式スイッチSW11が配設される。ボタン式スイッチSW11は、ゲート部材68aが錘部68a2の重さで回転する際に発生する負荷よりも極端に弱い負荷で押し込み操作可能なスイッチとして構成される。そのため、ボタン式スイッチSW11がゲート部材68aの動作を妨害する可能性を低減することができる。ボタン式スイッチSW11は、ゲート部材68aの姿勢を検出するためのものであり、ゲート部材68aの姿勢が変わる際に、ON-OFFを切替可能に配設される。

10

20

30

40

50

【1241】

図190(a)及び図190(b)は、ファール球通路2062cの部分正面拡大図である。なお、図190(a)では、戻り球防止部材68のゲート部材68aの錘部68a2の重さで錘部68a2側がファール球通路2062c側に傾倒した状態が図示され、図190(b)では、錘部68a2が、通過する球により押し上げられ、ゲート部材68aの開閉部68a1側がファール球通路2062c側に傾倒した状態が図示される。また、図190(a)では、不正行為で用いられる糸Y8の経路が参考として図示されると共にボタン式スイッチSW11がONとされていることが図示され、図190(b)では、ボタン式スイッチSW11がOFFとされていることが図示される。

【1242】

図190(b)に示すように、戻り球防止部材68は、通過する球に対しては、若干の抵抗を与えるのみであり、ファール球通路2062cを通過する球を留めるほどの抵抗を与えるものではない。これは、球が自重で流れ去るものであり、図190(b)に示すように開閉部68a1が傾倒することでファール球通路2062cの幅が狭められても、球が流れ去れば即座に図190(a)に示す状態に復帰するので、次にファール球通路2062cに球が案内されるタイミング(最短で、0.6秒後)までには、図190(a)に示す状態に復帰させることができるためである。

【1243】

一方で、球のように流れ去らない物体、例えば、内視鏡のように通路を埋めながら進行する物体に対しては、戻り球防止部材68が大きな抵抗となる。これは、不正行為対策としての構造である。

【1244】

例えば、内視鏡のような装置の先端を、ファール球通路2062cを球の流下方向とは逆方向に進行させ、遊技領域の内部へ到達させ、遊技領域の内部に干渉しようとする(例えば、遊技盤13に植設される釘(図示せず)を曲げたり、球を把持して入賞口に入れたり、装置の先端を入賞口への案内板として利用したり、先端からレーザーを出して釘を切断したりする)不正行為が考えられる。

【1245】

図191は、ファール球通路2062cの部分正面拡大図である。なお、図191では、不正に侵入する内視鏡などの装置の外形が想像線で図示される。

【1246】

内視鏡などの装置の先端を、ファール球通路2062cを球の流下方向とは逆方向に進行させる際、本実施形態では、戻り球防止部材68のゲート部材68aを排斥しながら進行させることになる。ここで、図191に示す状態(錘部68a2が内視鏡の先端部により排斥された状態)から図190(a)に示す状態へ移行する際に、内視鏡の先端部に連結される挿入部(長尺な軟性部分)が、なお錘部68a2の下方に配置され、錘部68a2を押し上げた状態で維持することになる。そのため、開閉部68a1を排斥することを困難とでき、内視鏡の先端部がそれ以上奥に進行することを防止することができる。

【1247】

ここで、内視鏡を強引に進行させ、ゲート部材68aを破壊して内部に進入される場合には、このままでは不正の防止を図ることができない。一方で、この場合には、ボタン式スイッチSW11がOFFの状態で維持されることになるので、ボタン式スイッチSW11がOFFの状態で所定時間維持された場合に警報を鳴らすように制御することで、不正行為を早期に発見することができる。

【1248】

また、ボタン式スイッチSW11がOFFの状態の時には、払出装置133(図87参照)からの球の払い出しが停止するように制御しても良い。この場合であっても、通常使用においては、ボタン式スイッチSW11がOFFとされる状態は、ファール球が通過するタイミング(図190(b)参照)でのみ生じ、すぐにボタン式スイッチSW11はONとされるので(図190(a)参照)、払出装置133からの球の払い出しが停止する

10

20

30

40

50

期間を極力短くすることができ、遊技者が違和感を覚えることを防止することができる。その一方で、不正にゲート部材 68a を破壊した場合には、払出装置 133 からの球の払い出しが停止される状態を維持することができる。

【1249】

なお、ファール球通路 2062c の上方に配置される部材は、戻り球防止部材 68 である必要は無く、他の可動部材でも良い。ただし、本実施形態のように戻り球防止部材 68 を配置することにより、長期使用により、遊技盤 13 に配設されている側の戻り球防止部材 68 が割れたり、曲がったりした場合に、早期に交換を行うことができる。これにより、戻り球防止部材 68 の交換部材を単にオプションで購入する場合に比較して、交換前から不正行為の防止の役割を果たすことができるという効果と、保管場所を忘れて探す手間が省けるという効果とを奏することができる。また、戻り球防止部材 68 の全構成を備える必要は無く、例えば、固定の軸棒に、ゲート部材 68a が軸支される構成でも良い（支持部材 68b が配設されなくとも良い）。

【1250】

また、戻り球防止部材 68 が割れたり、曲がったりして、交換した場合に、上述した不正行為の防止の効果を奏するか否かは、戻り球防止部材 68 の破損の程度によるものであるが、不正行為を行う者からすれば、交換が行われたか否かが分からないこと、および、交換されていたとしても破損の程度が分からないことにより、不正行為の抑止力をなお維持することができる。

【1251】

次いで、図 192 から図 197 を参照して、第 12 実施形態について説明する。第 8 実施形態では、花卉動作装置 800 が集結位置または全開位置でのみ回転動作する場合を説明したが、第 12 実施形態における花卉動作装置 2800 は、拡開中位置においても回転動作が可能となる態様で構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【1252】

図 192 は、第 12 実施形態における遊嵌装置 2880 の背面斜視図である。図 192 に示すように、遊嵌装置 2880 の背面カバー 2886 は、第 8 実施形態における背面カバー 886 の構成との比較において、後端外縁から径方向外側へ延設されるフランジ部 2887 と、そのフランジ部 2887 の延設先端から背面側へ突設される規制部 2888 と、を備える。本実施形態における遊嵌装置 2880 は、第 8 実施形態における遊嵌装置 880 との比較において背面カバー 2886 に差があるのみであり、他の部分においては遊嵌装置 880 と同じものを備えている。

【1253】

規制部 2888 は、花卉 802 の後側部 802a と前側部 802b との間の位置（中間位置）まで突設される。即ち、規制部 2888 は、前側部 802b とは当接可能であるが、後側部 802a とは当接不能な位置まで突設される。

【1254】

なお、本実施形態では、フランジ部 2887 及び規制部 2888 が単数配置される場合を説明するが、これらを背面カバー 2886 の複数個所に点在させるようにしても良い。次いで、フランジ部 2887 及び規制部 2888 の作用について図 193 及び図 194 を参照して説明する。

【1255】

図 193 (a) 及び図 193 (b) は、花卉動作装置 2800 の正面図であり、図 194 (a) 及び図 194 (b) は、スリット部材 810 及びスライド部材 2820 の部分拡大正面図である。なお、図 193 及び図 194 では、花卉動作装置 2800 の動作例が時系列で図示され、図 193 (a) 及び図 194 (a)、図 193 (b) 及び図 194 (b) にそれぞれ同時点の状態が図示される。

【1256】

また、図 194 (a) 及び図 194 (b) では、便宜的に案内ピン 822 及びスライド

10

20

30

40

50

ピン 8 2 3 が断面視され、同じ断面において、平板部材 2 8 0 3 の一対の螺入部 2 8 0 3 S が断面視される。また、図 1 9 3 では、規制部 2 8 8 8 の作用で姿勢を変化させる花卉 8 0 2 を白抜きして示す（図 1 9 5、図 1 9 6 においても同様である）。

【1 2 5 7】

本実施形態では、図 1 9 4 (a) に示すように、両側スリット 8 1 5 の内側に配置される一対の螺入部 2 8 0 3 S は、互いに向かい合う側の面に、螺子挿通部 8 0 3 H を中心として相手側の螺入部 2 8 0 3 S から遠ざかる態様で傾斜する傾斜面 2 8 0 3 T を備える。

【1 2 5 8】

傾斜面 2 8 0 3 T は、スライド部材 2 8 2 0 がスライド移動する方向に対して約 3 0 ° 傾斜して形成される。規制部 2 8 8 8 が花卉 8 0 2 に与える作用について説明する。

10

【1 2 5 9】

図 1 9 3 (a) 及び図 1 9 3 (b) に示すように、花卉 8 0 2 の前側部 8 0 2 b の移動する方向に沿った径外方に規制部 2 8 8 8 が配置される姿勢で、花卉 8 0 2 をスライド動作させる（回転板 8 3 0（図 1 5 5 参照）を正面視反時計回りに回転させる）と、規制部 2 8 8 8 と花卉 8 0 2 の前側部 8 0 2 b とが当接し、花卉 8 0 2 は規制部 2 8 8 8 から負荷を受ける。

【1 2 6 0】

花卉 8 0 2 が規制部 2 8 8 8 から負荷を受けている状態で、更に、花卉 8 0 2 をスライド動作させる（回転板 8 3 0（図 1 5 5 参照）を正面視反時計回りに回転させる）と、花卉 8 0 2 は負荷を受け流すために、姿勢を変化させる。

20

【1 2 6 1】

この時、花卉 8 0 2 に締結固定されるスライド部材 2 8 2 0 は、図 1 9 4 (a) に図示される平常時の姿勢（中央スリット 8 1 4 及び両側スリット 8 1 5 の長手方向と直交する方向に長手方向を向ける姿勢）から、図 1 9 4 (b) に示すように、中央スリット 8 1 4 及び両側スリット 8 1 5 に対して傾斜する傾斜姿勢への姿勢変化が可能とされる。花卉 8 0 2 には、可能な限りにおいて、姿勢変化が生じる。

【1 2 6 2】

このようにスライド部材 2 8 2 0 及び花卉 8 0 2 が姿勢変化することにより規制部 2 8 8 8 からの負荷が受け流される一方で、スライド部材 2 8 2 0 とスリット部材 8 1 0 との間の抵抗が変化する。

30

【1 2 6 3】

即ち、図 1 9 4 (a) に示す平常時の姿勢では、スライド部材 2 8 2 0 は小幅のスライドリブ 8 0 3 a が両側スリット 8 1 5 と当接するのみであるので、摩擦抵抗が抑制され、スライド部材 2 8 2 0 はスリット 8 1 4、8 1 5 の長手方向に滑らかに移動可能とされる。

【1 2 6 4】

これに対し、図 1 9 4 (b) に示す傾斜姿勢では、スライド部材 2 8 2 0 は、両側スリット 8 1 5 に対して、外側内壁とはスライドリブ 8 0 3 a が、内側内壁とは傾斜面 2 8 0 3 T が、それぞれ当接される（押し付けられる）ので、摩擦抵抗が増大する。加えて、傾斜面 2 8 0 3 T の幅がスライドリブ 8 0 3 a よりも大きく形成されていることから、摩擦抵抗の増大が顕著となる。なお、傾斜面 2 8 0 3 T は、両側スリット 8 1 5 の内側内壁に対して、両側スリット 8 1 5 の短手方向における両方向から当接されているので、回転板 8 3 0 の回転方向に関わらず、摩擦抵抗の増大は生じる。

40

【1 2 6 5】

従って、図 1 9 4 (b) に示す傾斜姿勢では、スライド部材 2 8 2 0 のスリット 8 1 4、8 1 5 の長手方向への移動に対する移動抵抗が増大することにより、スライド部材 2 8 2 0 がスリット 8 1 4、8 1 5 の終端に到達することを待たずして、スライドピン 8 2 3 から回転板 8 3 0（図 1 5 6 参照）にかかるトルクをオイルダンパ 8 0 5（図 1 5 6 参照）の制動力よりも上回らせることができる（平常時の姿勢でのスライド部材 2 8 2 0 の移動抵抗と、傾斜姿勢でのスライド部材 2 8 2 0 の移動抵抗との間の大きさにオイルダンパ

50

８０５の制動力を設定することができる）。

【１２６６】

この場合、スリット部材８１０が、オイルダンパ８０５による制動を振り切って回転板８３０（図１５５参照）と共に回転を開始する。即ち、図１９３（ｂ）に示す状態から、正面視反時計回り方向への回転を開始する。この方向は、花卉８０２が規制部２８８８から離反する方向に対応するので、規制部２８８８から花卉８０２へ与えられていた負荷を解除することができる。

【１２６７】

図１９５は、花卉動作装置２８００の正面図である。なお、図１９５では、図１９３（ｂ）の状態から回転板８３０（図１５６参照）が同方向に回転を継続した後の状態が図示される。

10

【１２６８】

図１９５に示すように、拡開中の位置において花卉動作装置２８００を回転動作させることができる。このとき、回転板８３０（図１５５参照）の回転方向と逆方向（正面視時計回り方向）に背面カバー２８８６が回転する。なお、図１９５に示す状態では、スライドピン８２３から回転板８３０（図１５６参照）にかかるトルクがオイルダンパ８０５（図１５６参照）の制動力よりも上回っているため、拡開中の位置を維持した状態で、正逆両方向に花卉８０２を回転させることができる。

【１２６９】

図１９６（ａ）、図１９６（ｂ）及び図１９７は、花卉動作装置２８００の正面図である。なお、図１９６（ａ）、図１９６（ｂ）及び図１９７では、拡開中の位置から集結位置へ花卉８０２が移動する様子が時系列で図示される。

20

【１２７０】

図１９６（ａ）では、図１９５に示す状態から、回転板８３０（図１５６参照）が正面視時計回りに回転され、花卉８０２の前側部８０２ｂが規制部２８８８に押し当てられる。この状態から更に同方向に回転板８３０が回転すると、図１９６（ｂ）に示すように、規制部２８８８が前側部８０２ｂを押し込み、花卉８０２及びスライド部材２８２０の姿勢が平常時の姿勢に戻される。

【１２７１】

更に、回転板８３０（図１５６参照）が同方向に回転すると、スライドピン８２３から回転板８３０にかかるトルクよりもオイルダンパ８０５（図１５６参照）の制動力の方が上回っていることから、花卉８０２の回転動作は収まり、花卉８０２は集結位置へ向けてスライド移動する。

30

【１２７２】

このように、本実施形態によれば、花卉８０２を拡開中の位置で回転動作させ、その後、集結位置へ向けて戻す動作を自動で行うことができる。

【１２７３】

なお、花卉８０２の前側部８０２ｂが規制部２８８８と当接する位置で拡開動作する場合について説明したが、若干の角度だけ花卉８０２を回転させれば（回転板８３０を正面視時計回りに回転させれば）、前側部８０２ｂと規制部２８８８との当接を避けられるので、全開位置まで花卉８０２を移動させ、全開位置で回転動作をさせることは本実施形態でも可能である。

40

【１２７４】

また、規制部２８８８の配置としては、集結位置または全開位置における花卉８０２と当接しない位置か、又は、全開位置で回転動作する花卉８０２と当接しても、花卉８０２が若干姿勢変化することにより規制部２８８８をすり抜けることができ、負荷を受け流せることができる位置とすることで、規制部２８８８が全開位置の花弁８０２の回転の障害となることを防止することができる。

【１２７５】

また、本実施形態に示すように、規制部２８８８を正面視で背面カバー８８６からはみ

50

出た位置に配置することにより、規制部 2888 を演出装置の一部として用いることができる。例えば、規制部 2888 の正面側に星型の模様を配設することにより、花卉 802 が拡開する際に、星型の模様に近い位置を通るか、遠い位置を通るかについての目印とすることができ、その遠近の違いで、花卉 802 が最大まで拡開して回転動作を行うか、途中までの拡開で回転動作を行うかの違いを生じさせることができる。

【1276】

そして、例えば、回転時の拡開の程度により大当たり期待度が異なる演出を行うことにより、星型の模様と花卉 802 との遠近の程度に対する遊技者の注目力を向上させることができるので、星型の模様を演出部分として機能させることができる。これにより、規制部 2888 を演出装置の一部として用いることができる。

10

【1277】

なお、規制部 2888 を、正面視で背面カバー 886 に隠される位置に配設しても良い。この場合には、規制部 2888 の形状をデザインの面から設計する必要が無いので、規制部 2888 の設計自由度を向上させることができる。

【1278】

全開位置において、花卉 802 が規制部 2888 と当接して若干姿勢変化することを演出効果（例えば、大当たり期待度の大小を示唆する演出）として利用しても良い。この場合、花卉 802 が単に回転しているのか、規制部 2888 と当接して若干の姿勢変化を生じながら（ヒラヒラと）回転しているのかで、遊技者に伝える意味内容を変化させることができる。

20

【1279】

本実施形態では、花卉 802 が規制部 2888 と当接する位置が先端位置であったが、当接する位置が中央寄りになれば（花卉 802 の配置が異なれば）、花卉 802 が姿勢変化する際の拡開の程度は変化する。そのため、規制部 2888 が背面カバー 2886 に固定される構成であっても、花卉 802 が姿勢変化する際の拡開の程度を複数種類で変化させることができる。

【1280】

次いで、図 198 及び図 199 を参照して、第 12 実施形態の別例について説明する。第 12 実施形態では、拡開中位置において、回転板 830 の回転方向に関わらずスリット部材 810 が回転板 830 に連れ回り回転する場合を説明したが、第 12 実施形態の別例における花卉動作装置 3800 のスリット部材 3810 は、回転板 830 の回転方向によって、スリット部材 3810 が回転板 830 に連れ回り回転する場合と、回転板 830 が独立で回転する場合とを切替可能に構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

30

【1281】

図 198 (a)、図 198 (b)、図 199 (a) 及び図 199 (b) は、第 12 実施形態の別例におけるスリット部材 3810 及びスライド部材 2820 の部分拡大正面図である。図 198 及び図 199 では、図 198 (a) に示す状態から回転板 830 が正面視時計回りに回転した場合の花卉動作装置 3800 の動作例が時系列で図示される。また、図 198 (a)、図 198 (b)、図 199 (a) 及び図 199 (b) では、回転板 830 のガイドレール 832 の配置および形状が想像線で図示される。

40

【1282】

なお、図 198 (a) に示す状態から回転板 830 を正面視反時計回りに回転させた場合に、スライド部材 2820 とスリット部材 3810 との間で生じる負荷がオイルダンパ 805 からスリット部材 3810 に与えられる抵抗を上回り、スリット部材 3810 と回転板 830 とが連れ回り回転することは第 12 実施形態と同様であるので、ここでは説明を省略する。

【1283】

また、図 198 及び図 199 では、便宜的に案内ピン 822 及びスライドピン 823 が断面視され、同じ断面において、平板部材 2803 の一対の螺入部 2803 S が断面視さ

50

れる。

【1284】

ここで、回転板830を正面視時計回りに回転させる場合、回転板830のガイドレール832にスライドピン823が挿通されているためにガイドレール832から負荷を受けるスライド部材2820は、ガイドレール832の変位に伴い、図198(a)の右下方向に変位する(図198(b)参照)。そして、本実施形態では、このように変位するスライド部材2820を受け入れる側に追加の凹設部3814a, 3815a, 3815bが形成される。

【1285】

即ち、スリット部材3810は、スリット部材810との差異点として、中央スリット814の径方向に沿って延びる壁部の内、正面視時計回り側の壁部に中央スリット814の幅を広げる態様で凹設される中央凹設部3814aと、中央スリット814の正面視時計回り側に配置される両側スリット815の径方向に沿って延びる壁部の内、正面視時計回り側の壁部に両側スリット815の短手方向の幅を広げる態様で凹設される時計回り側凹設部3815aと、中央スリット814の正面視反時計回り側に配置される両側スリット815の径方向に沿って延びる壁部の内、正面視時計回り側の壁部に両側スリット815の短手方向の幅を広げる態様で凹設される反時計回り側凹設部3815bと、を主に備える。

【1286】

時計回り側凹設部3815aは、図198(a)に示す状態において、平板部材2803のスライドリブ803aと対向配置される。

【1287】

中央凹設部3814aは、図198(a)に示す状態において、スライド部材2820の案内ピン822と対向配置される位置からスリット部材3810の回転中心側(図198(a)下側)へ連続的に形成される。

【1288】

中央凹設部3814aは、凹設深さが時計回り側凹設部3815aよりも深くされ、径方向の長さが時計回り側凹設部3815aよりも長くされる。

【1289】

反時計回り側凹設部3815bは、図198(a)に示す状態において、平板部材2803の傾斜面2803Tと対向配置される位置からスリット部材3810の回転中心側(図198(a)下側)へ連続的に形成される。

【1290】

反時計回り側凹設部3815bは、凹設深さが時計回り側凹設部3815aよりも深くされ、径方向の長さが中央凹設部3814aよりも長くされる。

【1291】

上述のように構成される花卉動作装置3800の回転板830が正面視時計回りに回転した場合の作用について説明する。まず、図198(a)に示す状態から、回転板830が正面視時計回りに回転開始すると、スライド部材2820及び平板部材2803が、図198(a)右下方向(右端のスライドリブ803aが時計回り側凹設部3815aに入り込む方向)に移動する(図198(b)参照)。

【1292】

これにより、両側スリット815の正面視反時計回り側の壁部と平板部材2803との当接は解除されるので、平板部材2803とスリット部材3810との間の摩擦抵抗が低減される。

【1293】

更に回転板830を正面視時計回りに回転させると、スライド部材2820及び平板部材2803は、時計回り側凹設部3815aとスライドリブ803aとの当接部分(スライド部材2820及び平板部材2803とスリット部材3810との間で、初めに当接する部分)を支点として、正面視反時計回りに回転する(図199(a)及び図199(b)

10

20

30

40

50

）参照）。

【1294】

なお、中央スリット3814a及び反時計回り側凹設部3815bは、時計回り側凹設部3815aよりも凹設深さが深いので、上述のスライド部材2820及び平板部材2803の回転中の、案内ピン822と中央凹設部3814aとの当接、及び、螺入部2803Sと反時計回り側凹設部3815bとの当接は、回避される。

【1295】

更に、スライド部材2820及び平板部材2803は、上述した回転中に、回転先端部分（図198及び図199の左側部分）が中央スリット814及び両側スリット815と当接しない程度の凹設深さで時計回り側凹設部3815aが凹設される。

10

【1296】

従って、スリット部材3810にスライド部材2820及び平板部材2803を介して与えられる負荷は低減され、スライド部材2820とスリット部材3810との間で生じる負荷がオイルダンパ805からスリット部材3810に与えられる抵抗を下回る。これにより、スリット部材3810と回転板830とが連れ回り回転しなくなる。

【1297】

図199（b）に示すように、スリット部材3810の中央スリット814の長手方向と、一対の螺入部2803Sを結ぶ方向（平板部材2803の長手方向）とが直交する姿勢に至る過程において、正面視時計回り側の両側スリット815に収容されている径方向中央側のスライドリブ803aが両側スリット815の壁部と当接することで、その当接部分

20

【1298】

即ち、スライド部材2820及び平板部材2803が径方向に移動する状態（図194（a）参照）となるので、回転板830を継続して正面視時計回り方向に回転させることで、スライド部材2820及び平板部材2803を径方向中心側へ移動させることができる。

【1299】

従って、第12実施形態の別例によれば、図198（a）に示す状態となってから、回転板830の回転方向の違いにより、回転板830にスリット部材3810が連れ回り回転する場合と、回転板830が独立して回転しスリット部材3810の姿勢は維持される場合とを切り替えることができる。

30

【1300】

これにより、スライド部材2820、平板部材2803及び平板部材2803に締結固定される花卉802（図193（a）参照）に、第12実施形態では実現不可能であった動作をさせることができる。

【1301】

換言すれば、第12実施形態では、回転板830を正面視反時計回りに回転させることに伴う拡開動作の途中でスライド部材2820及び平板部材2803の姿勢が変化した後で（図194（b）参照）、その変化した姿勢を復帰させるまでの間に、平板部材2803及び平板部材2803に締結固定される花卉802（図193（a）参照）の回転動作（スリット部材3810に連れ回り回転する回転動作）が介在する（図195、図196（a）及び図196（b）参照）。

40

【1302】

一方、第12実施形態の別例では、回転板830を正面視反時計回りに回転させることに伴う拡開動作の途中でスライド部材2820及び平板部材2803の姿勢が変化した後で（図198（a）参照）、回転板830を正面視時計回りに回転させることで、スライド部材2820及び平板部材2803の姿勢を戻すことができる（図199（b）参照）。即ち、変化した姿勢を復帰させるまでの間の平板部材2803及び平板部材2803に

50

締結固定される花卉 802 (図 193 (a) 参照) の回転動作 (スリット部材 3810 に連れ回り回転する回転動作) を省略することができる。

【1303】

従って、第 12 実施形態の別例によれば、回転板 830 を正面視反時計回りに回転させることに伴う拡開動作の途中でスライド部材 2820 及び平板部材 2803 の姿勢が変化した後において (図 198 (a) 参照)、回転板 830 を任意の状態 (位相または姿勢) から正面視時計回りに回転させることで、その任意の状態 (位相または姿勢) に合致する平板部材 2803 及び平板部材 2803 に締結固定される花卉 802 の位置から、スライド部材 2820 及び平板部材 2803 を集結位置へ向けて移動開始させることができる。これにより、平板部材 2803 及び平板部材 2803 に締結固定される花卉 802 (図 193 (a) 参照) が拡開途中 (図 198 (a) 参照) で回転動作 (図 195 参照) した後、集結位置 (図 197 参照) へ向けて集結動作する際の花卉 802 の配置を多様化することができるので、花卉動作装置 3800 の動作を多様化することができる。

【1304】

次いで、図 200 から図 203 を参照して、第 13 実施形態について説明する。第 1 実施形態では、下枠部材 320 の正面側部を構成する湾曲面が開口の無い板から形成される場合を説明したが、第 13 実施形態における操作デバイス 8300 は、下枠部材 8320 の湾曲壁部 8326 に複数の貫通孔 8326a ~ 8326c が貫通形成される態様で構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【1305】

図 200、図 201、図 202 (a) 及び図 202 (b) は、第 13 実施形態における操作デバイス 8300 の正面斜視図である。なお、図 200 及び図 202 (a) では、傾倒装置 310 の第 2 状態が図示され、図 201 では、傾倒装置 310 の第 1 状態が図示され、図 202 (b) では、傾倒装置 310 が第 1 状態から第 2 状態へ変化する途中の状態が図示される。

【1306】

図 200 及び図 201 に示すように、本実施形態における操作デバイス 8300 は、上述した各実施形態における操作デバイス 300 ~ 7300 との比較において、下枠部材 8320 の湾曲壁部 8326 における違いが未説明であり、その他の構成については、上述した各実施形態における操作デバイス 300 ~ 7300 において、ほぼ説明済みである。従って、以下においては下枠部材 8320 の詳細について説明し、その他の構成については、若干の補足説明に留める。

【1307】

下枠部材 8320 の湾曲壁部 8326 は、第 1 状態の傾倒装置 310 の保護レンズ部材 311i と前後方向で対向配置される湾曲した板状部であって、左右中央位置において略卵形状に穿設される第 1 貫通孔 8326a と、振動装置 5400 の左右において、傾倒装置 310 の回転軸に直交し底板部 321 の面に沿った方向視で横長矩形の断面形状で底板部 321 の上面の傾斜に沿って穿設され、底板部 321 の上面と下側面とが面位置でつながる一対の第 2 貫通孔 8326b と、左右隅部において正面視で縦長矩形の断面形状で穿設される一対の第 3 貫通孔 8326c と、を主に備える。

【1308】

各貫通孔 8326a ~ 8326c は、上述した飲料水などの液体を下方へ通過し易くする目的と、以下で説明する操作デバイス 8300 の隙間 V13, V14 に挿入されたコイン状の異物を取り出しやすくする目的とを有する貫通孔である。コイン状の異物は、例えば、傾倒装置 300 の動作を邪魔と感じた遊技者が傾倒装置 300 の動作を無理やり停止させるため、又は、興味本位の遊技者により意味もなく、傾倒装置 310 と上枠部材 330 との間の隙間 V13, V14 に嵌め入れられることがある。

【1309】

ここで、操作デバイス 8300 は、動作可能に構成される傾倒装置 310 を備えるので

、上枠部材 330 と傾倒装置 310 との間には若干の隙間 V13, V14 が形成される。こうすることで、傾倒装置 310 の動作をスムーズにすることができる反面、隙間 V13, V14 に異物が挿入される可能性が高くなる。

【1310】

特に、本実施形態では、傾倒装置 310 が背面側端部に配置されるリング部材 BR1 (図 14 (b) 参照) を軸に回転動作する構成とされる、即ち、上枠部材 330 に支持される位置が後端に寄っているため、傾倒装置 310 の前後方向長さが長いほど、正面側端部付近で左右に位置ずれ (変形) し易い構成となっている。なお、この位置ずれ (変形) には、例えば、部材間に設計段階から組み込まれる設計誤差が合算されることで生じるガタつきを利用した位置ずれや、各部材を若干変形させることで生じる位置ずれ (変形) が含まれる。

10

【1311】

そのため、平常使用時には傾倒装置 310 の左右両側の上枠部材 330 との隙間 V13 が、コイン状の異物 (例えば、1 円玉) を挿入するほどの隙間 V13 にならないように設計した場合であっても、傾倒装置 310 を左右どちらか一方 (例えば、左方) に位置ずれされた場合、他方 (例えば、右方) にできる隙間 V13 は、平常使用時に傾倒装置 310 の左右両側に上枠部材 330 との間に形成された隙間 V13 を合算した大きさの隙間 V13 となり、コイン状の異物を挿入することが可能な大きさになり得る。

【1312】

即ち、平常使用時の傾倒装置 310 の左右両側の上枠部材 330 との隙間 V13 をコイン状の異物の厚みの半分以下 (例えば、1 円玉であれば、0.5 mm 以下) に設定していなかった場合、傾倒装置 310 を左右どちらか一方に位置ずれされた場合、コイン状の異物が挿入され得る。

20

【1313】

また、傾倒装置 310 の正面端部と上枠部材 330 との前後方向の隙間 V14 も、傾倒装置 310 のリング部材 BR1 (図 14 (b) 参照) 付近のガタを利用して、傾倒装置 310 に背面側向きの負荷を与えること位置ずれ (変形) させれば、容易に隙間 V14 を拡大可能とされるので、この隙間 V14 にもコイン状の異物が挿入され得る。

【1314】

本実施形態では、傾倒装置 310 と上枠部材 330 との間の左右どちらかの隙間 V13 又は前後方向の隙間 V14 にコイン状の異物が挿入された状態で、傾倒装置 310 が傾倒動作すると、コイン状の異物が下枠部材 8320 に入り込む可能性がある。

30

【1315】

特に、図 202 (a) 及び図 202 (b) に示すように、傾倒装置 310 の左右壁部が上下中央ほど左右内側にくびれる形状で構成される場合には、遊技者の手指にフィットし易くなり良好な操作感を創出することができる一方、第 2 状態 (図 202 (a) 参照) で隙間 V13 に嵌め込まれたコイン状の異物がケース本体 311 のくびれの上から外方へ張り出す部分から下向きの負荷を与えられ、より下枠部材 8320 に入り込み易くなる。

【1316】

コイン状の異物が隙間 V13, V14 に挿入された状態で傾倒装置 310 を動作させると、動作抵抗が過大となり、傾倒装置 310 の駆動に問題が生じる虞がある。また、コイン状の異物と保護レンズ部材 311i が擦れることで、保護レンズ部材 311i の透光性が悪くなり、発光演出に支障をきたす虞もある。

40

【1317】

そもそも、コイン状の異物が内部で引っかかり、傾倒装置 310 の動作を規制する事態に陥ると、操作デバイス 8300 で意図する演出を実行不可能となるので、隙間 V13, V14 にコイン状の異物が挿入されたことが発覚したら、早急に取り除くことが望ましいが、下枠部材 320 に貫通孔が形成されていない状態では、コイン状の異物を取り除くために操作デバイス 300 を分解する必要があった。

【1318】

50

これに対し、本実施形態では、湾曲壁部 8 3 2 6 に貫通孔 8 3 2 6 a ~ 8 3 2 6 c が形成されるので、貫通孔 8 3 2 6 a ~ 8 3 2 6 c を通してコイン状の異物を取り除くことが可能となる。以下、貫通孔 8 3 2 6 a ~ 8 3 2 6 c の形状や配置について説明する。

【1 3 1 9】

図 2 0 3 (a) は、操作デバイス 8 3 0 0 の正面図であり、図 2 0 3 (b) は、図 2 0 3 (a) の矢印 C C I I I b 方向視における操作デバイス 8 3 0 0 の側面図であり、図 2 0 3 (c) は、操作デバイス 8 3 0 0 の底面図であり、図 2 0 3 (d) は、図 2 0 3 (a) の C C I I I d - C C I I I d 線における操作デバイス 8 3 0 0 の部分断面図であり、図 2 0 3 (e) は、図 2 0 3 (a) の C C I I I e - C C I I I e 線における操作デバイス 8 3 0 0 の断面図である。

10

【1 3 2 0】

第 1 貫通孔 8 3 2 6 a は、振動装置 5 4 0 0 の左右方向中心と同一の左右方向中心を有し、振動装置 5 4 0 0 (の第 1 収容部 5 4 3 1、図 5 8 参照) の左右幅より大きな左右幅で穿設される。従って、隙間 V 1 4 の左右中央位置付近に飲料水等の液体が注がれた場合であっても、その液体は振動装置 5 4 0 0 に到達する前に第 1 貫通孔 8 3 2 6 a を通って排出されるので、振動装置 5 4 0 0 に液体が到達することを防止することができる。

【1 3 2 1】

第 1 貫通孔 8 3 2 6 a の下縁は、第 1 状態の傾倒装置 3 1 0 の延設部 3 1 1 h (図 1 2 参照) の上面よりも下方に配置される。そのため、隙間 V 1 4 に嵌め入れられたコイン状の異物が延設部 3 1 1 h の上面に乗っていた場合にあっては、その延設部 3 1 1 h の上面の傾斜 (第 2 状態の上下方向視で左右に向けて湾曲形成されていることにより傾倒装置 3 1 0 の第 1 状態において左右中央へ向けて下降傾斜する傾斜 D 8 1、及び傾倒装置 3 1 0 が傾倒していることにより正面側へ向けて下降傾斜する傾斜 D 8 2、図 2 0 1 参照) に沿って、コイン状の異物が第 1 貫通孔 8 3 2 6 a を通して取り除き易くすることができる。

20

【1 3 2 2】

これにより、コイン状の異物を取り除き易くしながら、第 1 貫通孔 8 3 2 6 a の大きさとして要する大きさを必要最小限に抑えることができるので、下枠部材 8 3 2 0 の設計自由度を維持することができる。例えば、第 1 貫通孔 8 3 2 6 a を左右に大きく広げる必要がある場合に比較して、下枠部材 8 3 2 0 の強度を確保し易くすることができる。

【1 3 2 3】

なお、本実施形態では、第 1 貫通孔 8 3 2 6 a の大きさは、第 1 状態の傾倒装置 3 1 0 の延設部 3 1 1 h (図 1 2 参照) の上面よりも上側の部分が、コイン状の異物として想定される対象物の大きさ以上の大きさとされる。即ち、本実施形態では、第 1 状態の傾倒装置 3 1 0 の延設部 3 1 1 h の上面よりも上側の部分が、左右幅および上下幅が約 3 0 [m m] で形成される。

30

【1 3 2 4】

なお、第 1 貫通孔 8 3 2 6 a は、傾倒装置 3 1 0 が第 1 状態とされる場合において、球殻部 3 1 3 a (図 1 5 参照) の正面側に位置する。球殻部 3 1 3 a は L E D 装置 3 4 1 f (図 2 5 参照) から照射される光を透光させる部分である。本実施形態では、球殻部 3 1 3 a を除き、球殻部 3 1 3 の左右上下に連設されるレンズ部材 3 1 3 の板部分は、本実施形態では鏡面加工が施される (鏡面加工の施された部材が固定される) ことにより、球殻部 3 1 3 を通過した光を反射させる。

40

【1 3 2 5】

この配置により、第 1 貫通孔 8 3 2 6 a を用いて、傾倒装置 3 1 0 が第 1 状態とされた場合に球殻部 3 1 3 a (図 1 5 参照) を透過し遊技者に視認される光の光量に差を持たせることができ、特に、第 1 貫通孔 8 3 2 6 a により、光の光量を弱める樹脂部材を取り払ったことで、左右方向中央部を明るく視認させることができる。

【1 3 2 6】

なお、コイン状の異物が第 1 貫通孔 8 3 2 6 a を部分的に閉塞する位置に配置される場合、球殻部 3 1 3 a (図 1 5 参照) を透過し遊技者に視認される光の光量は、コイン状の

50

異物が無い場合に比較して弱くなる（コイン状の異物が影になる）。即ち、光量や、コイン状の異物の影を手掛かりとして、コイン状の異物が下枠部材 8 3 2 0 に残留していることに気づき易くすることができるので、コイン状の異物が気づかれずに、下枠部材 8 3 2 0 に残留し続ける可能性を低くすることができる。なお、この効果は、第 1 貫通孔 8 3 2 6 a を通して視認した場合に限らず、第 2 貫通孔 8 3 2 6 b や第 3 貫通孔 8 3 2 6 c を通して視認した場合も同様である。

【1 3 2 7】

第 2 貫通孔 8 3 2 6 b は、底板部 3 2 1 に乗って倒れたコイン状の異物を、底板部 3 2 1 の面に沿った方向で排出可能な貫通孔として構成される。そのため、コイン状の異物として考えられる最大のもの（例えば、500 円玉）を排出可能な大きさとして、本実施形態では、第 2 貫通孔 8 3 2 6 の左右幅が約 30 [mm]、底板部 3 2 1 の法線方向の幅が約 2 [mm] で形成される。

10

【1 3 2 8】

第 2 貫通孔 8 3 2 6 b は、底板部 3 2 1 の左右中央付近に配置されることから、底板部 3 2 1 の前縁の湾曲形状に沿って下方にコイン状の異物がずり落ちた後であっても、容易にコイン状の異物を取り除くことができる。

【1 3 2 9】

第 2 貫通孔 8 3 2 6 b は、振動装置 5 4 0 0 の左右両側に配置されるので、例えば、湾曲壁部 8 3 2 6 を伝い流れたり、底板部 3 2 1 を伝い流れたりする飲料水等の液体を振動装置 5 4 0 0 に到達する前に外方へ排出することに第 2 貫通孔 8 3 2 6 b を利用することができる。

20

【1 3 3 0】

第 3 貫通孔 8 3 2 6 c は、傾倒装置 3 1 0 の左右縁に沿って中心軸が配置され（図 2 0 3（a）参照）、傾倒装置 3 1 0 の左右側壁に沿って隙間 V 1 3 に入り込んだコイン状の異物を、そのままの起立した状態（姿勢）で取り除くことができる貫通孔として形成される。

【1 3 3 1】

即ち、第 3 貫通孔 8 3 2 6 c の長尺方向の長さは、底板部 3 2 1 の面に沿った方向視でコイン状の異物を排出可能な大きさで形成される必要があるところ、本実施形態では、第 3 貫通孔 8 3 2 6 c の長尺方向の長さは、底板部 3 2 1 の面に沿った方向視において、約 30 [mm] とされ、左右方向幅は約 2 [mm] で形成される。

30

【1 3 3 2】

コイン状の異物を取り除く際には、被覆カバー 3 7 0 を取り外して操作デバイス 8 3 0 0 を正面視で露出させるだけで（図 9 2 参照）、作業者は貫通孔 8 3 2 6 a ～ 8 3 2 6 c にアクセスすることができる。なお、被覆カバー 3 7 0 は、本体湾曲部 3 7 1 の締結部 3 7 0 a（図 9 1 参照）が前後方向に挿通されるネジで正面枠 1 4 に締結固定され、垂下部 3 7 2 が上下方向に挿通されるネジで凹設部 1 5 a が形成される底板に締結固定されているだけなので、正面枠 1 4 を開放した状態（図 8 9 参照）でネジを取り外せば、容易に被覆カバー 3 7 0 を取り外すことができる。従って、作業時間を短く抑えることができる。

【1 3 3 3】

本実施形態の構成によれば、操作デバイス 8 3 0 0 を分解することなく、操作デバイス 8 3 0 0 の隙間 V 1 3、V 1 4 に入り込んだコイン状の異物を容易に取り除くことができる。

40

【1 3 3 4】

なお、操作デバイス 8 3 0 0 に接続されるハーネス HN 3 は、本体カバー 3 5 1 の右下隅に右外方へ向けて開放されるコネクタ部 8 3 5 3 に接続される（図 2 0 3（b）参照）。上述した各実施形態も含め、MPU 2 2 1（図 4 参照）と信号を送受信するために操作デバイス 8 3 0 0 に接続されるのはハーネス HN 3 のみである。

【1 3 3 5】

従って、万が一、コイン状の異物を取り出せない事態が生じたとしても、正面枠 1 4 と

50

操作デバイス 8300 とを締結するネジを取り外したうえで、ハーネス HN3 をコネクタ部 8353 から取り外すことで、容易に操作デバイス 8300 を正面枠 14 から取り外すことができる。従って、正常な操作デバイス 8300 の替えを用意しておけば、コイン状の異物が挟まった操作デバイス 8300 を正常な操作デバイス 8300 と取り換えることを早急に行うことができる。

【1336】

これにより、操作デバイス 8300 にコイン状の異物が入り込むことで正常な動作が行われずパチンコ機 10 の稼働を停止した事態が生じても、パチンコ機 10 の稼働を早急に再開させることができる。

【1337】

次いで、図 204 を参照して、第 14 実施形態について説明する。第 8 実施形態では、盤面支持装置 600 が固定状態とされると正面枠 14 からの負荷を受けない場合を説明したが、第 14 実施形態における盤面支持装置 600 は、固定状態において、正面枠 14 と当接可能に配置される前後変位部材 2652 を介して、正面枠 14 からの負荷を受ける態様で配設される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【1338】

図 204 (a) 及び図 204 (b) は、図 86 の CXXXVI - CXXXVI 線に対応する線における第 14 実施形態における内枠 12 の部分断面図である。なお、図 204 (a) では、正面枠 14 が内枠 12 に対して開放した状態が図示され（正面枠 14 の図示が省略され）、図 204 (b) では、正面枠 14 が内枠 12 に対して閉鎖した状態が図示される。また、図 204 (a) では内枠 12 の形状が、図 204 (b) では正面枠 14 及び内枠 12 の形状が、それぞれ簡略化され想像線で図示される。

【1339】

図 204 (a) 及び図 204 (b) に示すように、本実施形態における内枠 12 は、第 8 実施形態との差異点として、負荷伝達装置 2650 を備える。負荷伝達装置 2650 は、本体板部 611 のうちで内枠 12 に締結固定される板部（背面側に配置される板部）の正面側を上下変位可能に配置される上下変位部材 2651 と、その上下変位部材 2651 の下端に当接可能に配置され、前後方向に変位可能に支持される前後変位部材 2652 と、その前後変位部材 2652 から下方に突設される係止部 2653 と、前後変位部材 2652 を前後 2 箇所において変位可能に上下から挟持する部分であって板部 611 a に固定される支持部 2654 と、その支持部 2654 と係止部 2653 とに当接し前後変位部材 2652 に正面側へ向けた付勢力を付加するコイルスプリング等の付勢部材 2655 と、を備える。

【1340】

上下変位部材 2651 は、盤面支持装置 600 の固定状態におけるねじりバネ NBb と当接する状態と、離間する状態とで切り替えられる。即ち、図 204 (a) に示す下方位置では、ねじりバネ NBb からは退避し、図 204 (b) に示す上方位置（下方位置よりも上方へ変位した位置）では、ねじりバネ NBb に当接し、ねじりバネ NBb を変形させる。なお、本実施形態では、図 204 (a) に示すように、下方位置において上下変位部材 2651 の上端が、ねじりバネ NBb との間に若干の隙間を空けた位置に、上下変位部材 2651 の位置が設定される。

【1341】

前後変位部材 2652 は、付勢部材 2655 の付勢力により前方に押されることで配置される前方位置（図 204 (a) 参照）と、正面枠 14 に押されて後方に押し込まれることで配置される後方位置（図 204 (b) 参照）とで、変位可能に構成される。

【1342】

ここで、前後変位部材 2652 の後方先端部には、先端側へ向かう程下降傾斜する傾斜面 2652 a が形成されている。傾斜面 2652 a は、前後変位部材 2652 が前方位置に配置された状態における上下変位部材 2651 の鉛直下方位置から、前後変位部材 26

10

20

30

40

50

5 2 が後方位置に配置された状態における上下変位部材 2 6 5 1 の鉛直下方位置まで、連続的につながる傾斜面である。

【1 3 4 3】

傾斜面 2 6 5 2 a は、前後変位部材 2 6 5 2 の前方位置において上下変位部材 2 6 5 1 が下方位置とされ、前後変位部材 2 6 5 2 の後方位置において上下変位部材 2 6 5 1 が上方位置とされるように、傾斜角度や形成範囲が設定される。

【1 3 4 4】

上述した構成により、本実施形態では、正面枠 1 4 を閉鎖することにより、上下変位部材 2 6 5 1 が上方位置に配置され、その前後方向の厚み分、ねじりバネ N B b を負荷が大となる側に変形させることができる。

【1 3 4 5】

これにより、回転後爪部材 6 4 0 が遊技盤 1 3 に背面側から与える負荷を大きくすることができ、遊技盤 1 3 を回転前爪部材 6 2 0 の下垂背面板部 6 2 1 d に当接した状態を維持し易くすることができ、遊技盤 1 3 の正面と正面枠 1 4 の背面（正面枠 1 4 に固定されるガラスユニット 1 6 の背面）との間隔 D 1 4 を規定し易くすることができる。従って、遊技領域の厚みを規定し易くすることができ、球の流下を安定させることができる。

【1 3 4 6】

ここで、第 8 実施形態における盤面支持装置 6 0 0 と、本実施形態における盤面支持装置 6 0 0 とに要求される仕様は同様であり、遊技盤 1 3 を固定することである。その固定の際に、盤面支持装置 6 0 0 は、遊技盤 1 3 をねじりバネ N B b の付勢力で正面側へ押し込み、下垂背面板部 6 2 1 d に押し付けて固定する。

【1 3 4 7】

本実施形態の構成によれば、正面枠 1 4 を閉鎖することでねじりバネ N B b を更に縮めるので、ねじりバネ N B b に、第 8 実施形態で採用したバネに比較して、弾性係数の低いスプリングを採用することができる。

【1 3 4 8】

そのため、遊技盤 1 3 を盤面支持装置 6 0 0 に固定する際にねじりバネ N B b から作業者に与えられる負荷（反力）を低減することができ、遊技盤 1 3 を盤面支持装置 6 0 0 に固定する際に必要となる力を小さくすることができるので、作業者の選択自由度、及び、作業性の向上を図ることができる。

【1 3 4 9】

次いで、図 2 0 5 を参照して、第 1 5 実施形態について説明する。第 8 実施形態では、逆カップ部 1 7 8 を熱したピアノ線で溶かし、そのまま内部へ浸入する不正に対して、逆カップ部 1 7 8 の上方にハーネス H N 1 ～ H N 3 を這わし、そのハーネス H N 1 ～ H N 3 が熱したピアノ線により焼損することを検出し、不正の早期発見を図る場合を説明したが、第 1 5 実施形態における不正検出装置 2 2 8 0 は、逆カップ部 1 7 8 が熱したピアノ線で溶かされた場合に、その熱を検出すると共に、ハーネス H N 1 ～ H N 3 の焼損を防止するように構成される。

【1 3 5 0】

図 2 0 5 (a) は、第 1 5 実施形態における正面枠 1 4 の部分背面図であり、図 2 0 5 (b) 及び図 2 0 5 (c) は、不正検出装置 2 2 8 0 の背面図である。なお、図 2 0 5 (b) では、形状記憶スプリング 2 2 8 8 が縮小形状で維持された状態が図示され、図 2 0 5 (c) では、熱の付与により引張形状（記憶された形状）に復帰した状態が図示される。また、図 2 0 5 (b) 及び図 2 0 5 (c) では、不正検出装置 2 2 8 0 が、本体箱部 2 2 8 1 の前後中間位置で断面視される。

【1 3 5 1】

不正検出装置 2 2 8 0 は、背面側および下面側が開口する箱状に構成され逆カップ部 2 1 7 8 の上方に重ねられる本体箱部 2 2 8 1 と、その本体箱部 2 2 8 1 の背面側開口に蓋をするように背面側から取り付けられる背面蓋部材 2 2 8 2 と、を備え、本体箱部 2 2 8 1 と背面蓋部材 2 2 8 2 との間に空間が形成される。

10

20

30

40

50

【1352】

本体箱部2281は、金属材料から構成され、右下隅部から延設され逆カップ部2178の壁部2178aの左面に当接する延設部2283と、下隅部から上方へ向けて開口を狭めるように内壁から延設される狭窄部2284と、その狭窄部2284の上端部開口の縁付近から上方に凸設される突設部2285と、本体箱部2281の左側壁部に背面側から凹設される凹部に収容され、一端が本体箱部2281の外部に張り出し、他端が本体箱部2281の内部において左右方向に延設される第1導通部2286と、本体箱部2281の右側壁部に背面側から凹設される凹部に収容され、一端が本体箱部2281の外部に張り出し、他端が本体箱部2281の内部において左右方向に延設されると共に第1導通部2286の上面に当接可能な長さで形成される第2導通部2287と、その第2導通部2287を第1導通部2286に押し付ける付勢力を発生させるねじりバネSP15と、狭窄部2284の上面に乗り、突設部2285に支持されると共に第2導通部2287の下方に配置される形状記憶スプリング2288と、を備える。

10

【1353】

不正検出装置2280は、熱を検出した場合にエラー信号を出力するための装置である。第1導通部2286及び第2導通部2287は、本体箱部2281の外側に張り出す部分に別々の配線の一端が、それぞれ、はんだ付けなどの手法により連結され、配線他端は主制御装置110（図4参照）に連結される。そして、第1導通部2286及び第2導通部2287が接触し導通する状態（図205（b）参照）から、第1導通部2286及び第2導通部2287の接触が解除される（図205（c）参照）ことで導通が断たれ、導通が断たれたことを入力としてエラー信号を出力するように制御される。

20

【1354】

エラー信号が主制御装置から出力されると、スピーカー451（図120参照）から大音量で警報を出力したり、払出装置133（図87参照）からの球の払出を停止したりする等、継続して遊技を行うことが不可能となるように制御される。

【1355】

不正検出装置2280の詳細について説明する。図205（a）から図205（c）に示すように、不正検出装置2280の本体箱部2281は、逆カップ部2178の左方および上方を覆う。ここで、本実施形態における逆カップ部2178は、第8実施形態と比較して、壁部2178aの形成箇所が左方にずれており、長尺カバー部材173との間に延設部2283を収容可能な隙間が生じている。

30

【1356】

延設部2283が壁部2178aと長尺カバー部材173との間の隙間を埋めることで、熱したピアノ線の先端により壁部2178aを溶かされても、そのピアノ線がそのまま長尺カバー173を貫通することを防止することができる。

【1357】

本構成によれば、逆カップ部2178に下方から進入し、上壁部を溶かして更に進行するピアノ線は、狭窄部2284に案内され狭窄部2284の上部開口に配置される形状記憶スプリング2288まで案内される。

【1358】

形状記憶スプリング2288は、ニッケルチタン合金などの形状記憶合金から形成され、低温状態では変形後の形状を維持し、所定の変態温度以上に加熱されることで予め記憶した形状に復帰する特性を備える。なお、本実施形態では、形状記憶スプリング2288は、逆カップ部2178の融点程度の温度（約80°）に変態温度が設定され、予め引張形状（図205（c）参照）が記憶されている。

40

【1359】

そのため、熱したピアノ線により形状記憶スプリング2288が変態温度以上に熱されると、形状記憶スプリング2288が引張形状に戻るため、第2導通部2287が押し上げられ、第1導通部2286と第2導通部2287との導通が解除され、エラー信号が出力される。従って、不正行為の早期発見を図ることができる。

50

【1360】

形状記憶スプリング2288の上端部から正面側に延設される延設部2288aは、背面蓋部材2282に上下方向長尺形状で前後方向に穿設される案内長孔2282aに挿通され、正面側に張り出す。形状記憶スプリング2288が引張状態となった後、低温状態に戻ったら、作業者は、延設部2288aを下方に押し下げることで、形状記憶スプリング2288を変形させ、縮小状態（図205（b）参照）に再度戻すことができる。即ち、不正行為が発覚した後も、不正行為の早期発見を図るために繰り返し使用することができる。

【1361】

次いで、図206を参照して、第16実施形態について説明する。第8実施形態では、導光部材540に凹設される凹状部の形状が一様でも、導光部材540を湾曲形成することで、両面に出射される光の進行方向に違いを生じさせる場合を説明したが、第16実施形態における右パネルユニット2500は、領域ごとに形状の異なる凹状部を備える。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【1362】

図206（a）は、第16実施形態における右パネルユニット2500の部分背面図であり、図206（b）は、図206（a）の領域CCVIbにおいて導光部材2540に凹設される上向き凹状部2543bを模式的に表す導光部材2540の部分拡大斜視図であり、図206（c）は、図206（a）の領域CCVIcにおいて導光部材2540に凹設される下向き凹状部2543cを模式的に表す導光部材2540の部分拡大斜視図であり、図206（d）は、図206（a）の領域CCVIdにおいて導光部材2540に凹設される下向き凹状部2543dを模式的に表す導光部材2540の部分拡大斜視図であり、図206（e）は、図206（a）の領域CCVIEにおいて導光部材2540に凹設される上向き凹状部2543eを模式的に表す導光部材2540の部分拡大斜視図である。なお、図206（a）では、支持板部510の図示が省略される。

【1363】

図206（a）に示すように、導光部材2540は、鉛直方向に真直に延びる板形状から形成される。なお、本実施形態では、基板部材512に配設されるLED512a（図107参照）は、導光部材2540の形状に合わせて、上下真直に並んで配置される。

【1364】

導光部材2540の両面には、第8実施形態で上述した配置で凹状部が形成されるところ、本実施形態では、内レンズ部材530の湾曲を基準とした領域ごとに、凹状部2543の形状が変えられる。

【1365】

即ち、内レンズ部材530の湾曲の底を基準として、上方かつ内レンズ部材530側に配置される領域CCVIbと、上方かつ外レンズ部材550側に配置される領域CCVIcと、下方かつ内レンズ部材530側に配置される領域CCVIdと、下方かつ外レンズ部材550側に配置される領域CCVIEとで、凹状部2543の形状が変えられる。

【1366】

図206（b）に示すように、領域CCVIbには、球を1／8等分に分割した形状の凸部を熱プレスすることにより凹設される上向き凹状部2543bが形成される。上向き凹状部2543bは、下側と正面側（LED512a（図107参照）が配置される側の反対側）とに平面が配置され、上側および背面側に湾曲面が配置される姿勢で、熱プレスに用いられる凸部が形成される。

【1367】

ここで、下側の平面はLED512a（図107参照）の光軸方向と平行であり、正面側の平面は、LED512aの光軸と垂直なので、LED512aから導光部材2540に入射する光は、この位置において左右方向には反射し難い。そのため、上向き凹状部2543bは専ら湾曲部分で光を屈折させ、外レンズ部材550側へ光を出射させるところ、その出射された光は、その湾曲形状の影響により、上向きに屈折されやすい。そのため

10

20

30

40

50

、領域 C C V I b で屈折して外レンズ部材 5 5 0 へ出射される光は、図 2 0 6 (a) に示すように、上方傾斜する方向へ出射される。

【 1 3 6 8 】

図 2 0 6 (c) に示すように、領域 C C V I c には、球を 1 / 8 等分に分割した形状の凸部を熱プレスすることにより凹設される下向き凹状部 2 5 4 3 c が形成される。下向き凹状部 2 5 4 3 c は、上側と正面側 (L E D 5 1 2 a (図 1 0 7 参照) が配置される側の反対側) とに平面が配置され、下側および背面側に湾曲面が配置される姿勢で、熱プレスに用いられる凸部が形成される。

【 1 3 6 9 】

ここで、上側の平面は L E D 5 1 2 a (図 1 0 7 参照) の光軸方向と平行であり、正面側の平面は、L E D 5 1 2 a の光軸と垂直なので、L E D 5 1 2 a から導光部材 2 5 4 0 に入射する光は、この位置において左右方向には反射し難い。そのため、下向き凹状部 2 5 4 3 c は専ら湾曲部分で光を屈折させ、内レンズ部材 5 3 0 側へ光を出射させるところ、その出射された光は、その湾曲形状の影響により、下向きに屈折されやすい。そのため、領域 C C V I c で屈折して内レンズ部材 5 3 0 へ出射される光は、図 2 0 6 (a) に示すように、下方傾斜する方向へ出射される。

【 1 3 7 0 】

図 2 0 6 (d) に示すように、領域 C C V I d には、球を 1 / 8 等分に分割した形状の凸部を熱プレスすることにより凹設される下向き凹状部 2 5 4 3 d が形成される。下向き凹状部 2 5 4 3 d は、上側と正面側 (L E D 5 1 2 a (図 1 0 7 参照) が配置される側の反対側) とに平面が配置され、下側および背面側に湾曲面が配置される姿勢で、熱プレスに用いられる凸部が形成される。

【 1 3 7 1 】

ここで、上側の平面は L E D 5 1 2 a (図 1 0 7 参照) の光軸方向と平行であり、正面側の平面は、L E D 5 1 2 a の光軸と垂直なので、L E D 5 1 2 a から導光部材 2 5 4 0 に入射する光は、この位置において左右方向には反射し難い。そのため、下向き凹状部 2 5 4 3 d は専ら湾曲部分で光を屈折させ、外レンズ部材 5 5 0 側へ光を出射させるところ、その出射された光は、その湾曲形状の影響により、下向きに屈折されやすい。そのため、領域 C C V I d で屈折して外レンズ部材 5 5 0 へ出射される光は、図 2 0 6 (a) に示すように、下方傾斜する方向へ出射される。

【 1 3 7 2 】

図 2 0 6 (e) に示すように、領域 C C V I e には、球を 1 / 8 等分に分割した形状の凸部を熱プレスすることにより凹設される上向き凹状部 2 5 4 3 e が形成される。上向き凹状部 2 5 4 3 e は、上側と正面側 (L E D 5 1 2 a (図 1 0 7 参照) が配置される側の反対側) とに平面が配置され、下側および背面側に湾曲面が配置される姿勢で、熱プレスに用いられる凸部が形成される。

【 1 3 7 3 】

ここで、上側の平面は L E D 5 1 2 a (図 1 0 7 参照) の光軸方向と平行であり、正面側の平面は、L E D 5 1 2 a の光軸と垂直なので、L E D 5 1 2 a から導光部材 2 5 4 0 に入射する光は、この位置において左右方向には反射し難い。そのため、上向き凹状部 2 5 4 3 e は専ら湾曲部分で光を屈折させ、内レンズ部材 5 3 0 側へ光を出射させるところ、その出射された光は、その湾曲形状の影響により、上向きに屈折されやすい。そのため、領域 C C V I e で屈折して内レンズ部材 5 3 0 へ出射される光は、図 2 0 6 (a) に示すように、上方傾斜する方向へ出射される。

【 1 3 7 4 】

なお、内レンズ部材 5 3 0 の湾曲の底と対向する領域において導光部材 2 5 4 0 の両面に形成される凹状部は、第 8 実施形態と同様の形状 (底面に対する傾斜角度 4 5 ° 且つ底円の直径約 1 mm の円錐形状) から形成される。そのため、この部分から内レンズ部材 5 3 0 又は外レンズ部材 5 5 0 へ出射される光は上下に屈折される程度は弱く、ほぼ水平方向に進行する。

10

20

30

40

50

【1375】

本実施形態によれば、上述した構成により、図206(a)に示すように、内レンズ部材530側へは光を集める方向に進行させ、外レンズ部材550側へは光を拡げる方向に進行させることができる。即ち、導光部材2540を平板状に形成しながら、その両面から出射される光の進行方向に差を持たせることができるので、右パネルユニット2500の左右幅を抑えながら、発光演出の演出効果を向上させることができる。

【1376】

次いで、図207から図281を参照して、第17実施形態について説明する。上述した第1実施形態では、下皿ユニット15の底面が平らに形成される場合を説明したが、第17実施形態におけるパチンコ機10010は、下皿ユニット6400の底面に凸形状部分10014が形成されることで、下皿ユニット6400を備える正面枠10014の運搬性が向上している。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

10

【1377】

図207は、第17実施形態におけるパチンコ機10010の正面図であり、図208は、パチンコ機10010の正面斜視図である。なお、以下の説明では、図207に示す状態のパチンコ機10010に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図207に示す状態のパチンコ機10010に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中の矢印U-D、L-R、F-Bは、パチンコ機10010の上下方向、左右方向、前後方向をそれぞれ示している。

20

【1378】

図207及び図208に示すように、パチンコ機10010は、図207において首振り装置部材10310が上向き位置に配置された状態が図示される操作デバイス10300と、その操作デバイス10300の下方に配置され正面枠10014の下側を覆う下皿ユニット6400と、正面枠10014の左右部分を覆い、主に発光演出が実行される横演出装置6700と、正面枠10014の上部分を覆い、主に発光演出および音響演出が実行される上演出装置6500と、を主に備える。

【1379】

なお、横演出装置6700と上演出装置6500とに囲われる領域に上述したガラスユニット16が配設され、そのガラスユニット16の背面側に遊技球が流下する遊技領域が構成されることは上記各実施形態と同様である。なお、図面が複雑となることを避けるために、図207では、ガラスユニット16の背面側の状態の図示が省略され、図208では、ガラスユニット16及び遊技盤13（図2参照）の図示が省略され、ガラスユニット16が配設される開口から外枠11（図3参照）の内側が視認可能とされる。

30

【1380】

図209は、パチンコ機10010の正面斜視図である。なお、図209では、操作デバイス10300のレバー部材（例えば、レバー部材10340（図80参照））の長手方向に沿った方向視（操作デバイス10300のレバー部材の回転軸の径方向視）が図示される。

40

【1381】

操作デバイス10300は、薄肉板状に形成され撓み変形可能な程度の柔軟性を備えて形成される左前カバー10321、右前カバー10322を備える。図209に示すように、収容凹部17aは、左右中心へ近づくほど背面側へ向けた窪みの程度が大きくなる略左右対称形状の凹部として形成され、且つ、収容凹部17aの左右中心と、操作デバイス10300の左右中心とが一致するように配置される。

【1382】

左前カバー10321及び右前カバー10322の背面側端部は、収容凹部17aに嵌合支持される。そのため、その嵌合位置は、左右中心へ近づくほど背面側へ移動する。換

50

言すれば、嵌合位置は、左右中心へ近づくほど、正面枠 10014 の本体枠（金属本体部 10014a）側へ移動する。

【1383】

従って、操作デバイス 10300 の操作時の負荷の伝達量が大きくなり易い左右中心位置においては、金属本体部 10014a から嵌合位置までの前後位置を短くすることで、嵌合位置の上下変位を抑制して操作デバイス 10300 が上下方向（負荷方向）に変位することを抑制することができる。

【1384】

一方で、操作デバイス 10300 の操作時の負荷の伝達量が小さくなり易い左右位置（中心から左右に離れた位置）においては、金属本体部 10014a から嵌合位置までの前後位置を長くしても操作デバイス 10300 の上下方向の変位の抑制効果に支障がなく、又、このように嵌合位置を配置することで、嵌合位置と金属本体部 10014a との間に空間を形成することができるので、上皿 17 や、枠ボタン 22 等の配置領域を広く確保することができる。

【1385】

図 210 は、パチンコ機 10010 の正面斜視図である。なお、図 210 では、外枠 11 に対して、正面枠 10014 がヒンジ 19 に軸支される左端部を中心に手前側に開放された状態が図示される。

【1386】

正面枠 10014 は、ヒンジ 19 に軸支される棒状部を備えており、その棒状部はヒンジ 19 に着脱可能に構成される。棒状部をヒンジ 19 から取り外すことにより、正面枠 10014 を内枠 12 から分離させることができる。新たに説明する構成は、それぞれ正面枠 10014 に配設されるので、以下では、正面枠 10014 に注目して説明を進める。

【1387】

図 211 は、正面枠 10014 の分解背面斜視図であり、図 212 は、正面枠 10014 の分解正面斜視図である。なお、図 211 及び図 212 では、下皿ユニット 6400 及び操作デバイス 10300 が正面枠 10014 から取り外された状態が図示される。

【1388】

正面枠 10014 は、骨格を形成する枠状の金属部材であり、前扉取付金具 58 と一体的に構成される金属本体部 10014a を備え、下皿ユニット 6400 及び操作デバイス 10300 は、金属本体部 10014a に締結固定される。即ち、下皿ユニット 6400 にも、操作デバイス 10300 にも、金属本体部 10014a 側（背面側）に開放する締結部（雌ネジ形成部）が構成されており、金属本体部 10014a には、締結部と対応する位置に貫通孔が穿設されている。金属本体部 10014a の背面側から締結部材（雄ネジ）を貫通孔に挿通し、締結部に螺合させ締め付けることにより、下皿ユニット 6400 や、操作デバイス 10300 が正面枠 10014 に締結固定される。

【1389】

図 211 及び図 212 に示すように、操作デバイス 10300 は、上皿 17 と下皿ユニット 6400 とに挟み込まれる態様で保持される。即ち、上皿 17 は、操作デバイス 10300 の上部後方から操作デバイス 10300 を保持し、下皿ユニット 6400 は、操作デバイス 10300 の下部前方から操作デバイス 10300 を保持する。以下で、操作デバイス 10300 が正面枠 10014 に保持される構成について順に説明する。

【1390】

図 213 は、正面枠 10014 の分解正面斜視図であり、図 214 は、正面枠 10014 の分解正面図である。なお、図 213 及び図 214 では、正面枠 10014 の上半部および下皿ユニット 6400 の図示が省略される。また、図 213 では、操作デバイス 10300 は、金属本体部 10014a から分解された上で、背面側からの方向視で図示されると共に、理解を容易とするために、挿通孔 6801R、6801L と、その締結箇所とを繋ぐ組み付け方向線が想像線で図示される。

【1391】

10

20

30

40

50

操作デバイス10300を正面枠10014に正面側からはめ込むように組み付ける際、内側ケース部材10330の下方に配置される底部材Deの下面が、正面枠10014の正面側に板状に突設される板状凸部T10の上面に乗り上げるように当接する。

【1392】

操作デバイス10300の下側には、内側ケース部材10330の底面に下方から締結固定される底部材Deが配設されている。底部材Deは、正面側へ開口形成される嵌合凹部De1（図212参照）と、内側ケース部材10330側の反対側（下側）および背面側が開放される凹設部De2と、を主に備える。

【1393】

凹設部De2は、下方が開放される背面視コ字状に形成されるものであり、板状凸部T10に嵌合可能な大きさで形成される即ち、板状凸部T10と凹設部De2との嵌合により、操作デバイス10300の正面枠10014に対する位置合わせを行うことができる。また、板状凸部T10が厚肉板状に形成されることから、板状凸部T10の剛性により操作デバイス10300の上下位置を維持することができる。なお、ここでの嵌合とは、隙間の有無に関係なく、板状凸部T10に対する底部材Deの位置合わせが可能とされていれば良い。

【1394】

板状凸部T10の先端には、左右一対で正面側へ細い円柱状に突設される円柱突設部と、一対の円柱突設部の中間位置において締結ネジを螺入可能に形成される雌ネジ孔とが形成される。

【1395】

一対の円柱突設部は、凹設部De2の対応する壁部（正面側壁部）に凹設される窪みに差し込まれることで板状凸部T10と底部材Deとの位置合わせを行う目的で形成されるものであり、雌ネジ孔に螺入される締結ネジは凹設部De2の対応する位置に穿設される挿通孔に挿通され、この締結ネジを締めることにより板状凸部T10と底部材Deとが締結固定される。

【1396】

上述のように、底部材Deの後半部に形成される凹設部De2が板状凸部T10に乗る一方で、その反対側の前側半部（図215（a）参照）が、板状支持部6426の平面板状部6426aの上方に配置される。即ち、底部材Deの前側半部は、樹脂部材6427を挟んで平面板状部6426aと上下方向で対向配置され、樹脂部材6427と当接可能に形成される。

【1397】

なお、ここでの当接可能とは、何ら状況が限定されるものではない。例えば、操作デバイス10300の自重で普段から樹脂部材6427と当接している態様でも良いし、普段は樹脂部材6427と底部材Deとは離間している一方、操作デバイス10300に負荷が与えられたり、振動演出を実行したりして操作デバイス10300が下降変位した場合に樹脂部材6427と底部材Deとが当接する態様でも良い。

【1398】

操作デバイス10300を正面枠10014にはめ込んだ後、正面枠10014に背面側から挿通される締結ネジが締結されることにより、操作デバイス10300が正面枠10014に固定される。

【1399】

即ち、操作デバイス10300の内側ケース部材10330は、締結ネジを螺入可能に形成される複数（本実施形態では3箇所）の締結部10333と、その締結部10333の内の一つに覆設される金属板であり、締結ネジを挿通可能な挿通孔が穿設され、締結固定に伴い圧縮力を受け得る金属板部10334と、を主に備える。

【1400】

締結部10333は、金属本体部10014aに締結ネジを挿通可能な直径で穿設される挿通孔H10aの縁部に当接可能に形成される。金属本体部10014aの正面側には

10

20

30

40

50

、硬質樹脂製の中間板が配設されているが、挿通孔H10a周辺において中間板に貫通孔が穿設されることで、その貫通孔を通して締結部10333を金属本体部10014aに当接させることができる。

【1401】

ここで、金属板部10334が配置される締結部10333と対応する挿通孔H10aの周囲は、他の挿通孔H10aに比較して、中間板の貫通孔が大きくされる。この貫通孔の形状は、締結部10333の背面側に覆設される金属板部10334と干渉しない大きさとして設計される。

【1402】

これにより、操作デバイス10300を正面枠10014に締結固定することに伴い、金属板部10334を金属本体部10014aに密着させることができる。即ち、金属板部10334と金属本体部10014aとを電氣的に導通させることができるので、所謂アース線と同じ役割を持たせることができる。これにより、操作デバイス10300を操作する遊技者の安全を担保することができる。

【1403】

また、間に金属板部10334を配置することにより、金属板部10334に座金の機能を持たせることができる。これにより、操作デバイス10300を金属本体部10014aに強固に固定することができる。

【1404】

なお、金属板部10334の形状は、本実施形態に限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、貫通孔が形成される代わりに、締結部10333の螺入孔を跨ぐ一対の爪を備えるように構成しても良い。加えて、この爪が前後に位置ずれて形成される場合には、スプリングワッシャの機能を持たせることができ、締結強度を増大させることができる。

【1405】

操作デバイス10300が正面枠10014に締結される箇所は、挿通孔6801R、6801Lを除き背面側に集中している。締結に必要な箇所を背面側に集中させることにより、正面側の設計自由度を向上させることができ、意匠性の向上を図ることができる。

【1406】

一方で、背面側で締結固定するだけでは、操作デバイス10300の正面側に沈み込み方向（下方向）の負荷がかけられた場合に、操作デバイス10300が下降変位し易くなるので問題である。そこで、本実施形態では、締結箇所を背面側に集中させながら、操作デバイス10300の正面側の沈み込み変位を抑制するような構造を採用している。これについて、以下で順に説明する。

【1407】

まず、嵌合凹部De1の作用について説明する。操作デバイス10300は、正面下側に形成される嵌合凹部De1が嵌合部6426dと嵌合する（図211及び図212参照）。これにより、操作デバイス10300の正面側部は嵌合部6426dに上下方向の移動が規制されることになり、沈み込み変位が抑制される。

【1408】

次いで、左前カバー10321及び右前カバー10322の作用について説明する。図213及び図214に示すように、左前カバー10321及び右前カバー10322は、首振り操作部材10310の背面側に配置される上半部の背面側縁に、板状に張り出す部分を備える。

【1409】

即ち、左前カバー10321は、上半部の背面側縁に沿って板状に張り出す板状張出部10321cと、その板状張出部10321cから更に張り出す複数の部分張出部10321dと、を主に備える。

【1410】

また、同様に、右前カバー10322は、上半部の背面側縁に沿って板状に張り出す板

10

20

30

40

50

状張出部 1 0 3 2 2 c を備える。なお、右前カバー 1 0 3 2 2 には、部分張出部 1 0 3 2 1 d に対応する部分は形成されておらず、板状張出部 1 0 3 2 2 c の周辺を任意に設計することができる。

【1 4 1 1】

板状張出部 1 0 3 2 1 c , 1 0 3 2 2 c 及び部分張出部 1 0 3 2 1 d は、收容凹部 1 7 a に差し込まれ、嵌合される部分として構成される。ここで、本実施形態の收容凹部 1 7 a の構成について説明する。

【1 4 1 2】

図 2 1 3 及び図 2 1 4 に示すように、收容凹部 1 7 a は、下縁が收容凹部 1 7 a の左右に亘り略同等の張出幅で正面側に張り出す下縁張出部 1 0 0 1 7 b と、收容凹部 1 7 a の左右両側で下縁張出部 1 0 0 1 7 b の下方に板状張出部 1 0 3 2 1 c , 1 0 3 2 2 c の板厚よりも若干長い間隔を空けた位置において、正面側へ張り出す態様で下縁張出部 1 0 0 1 7 b と対向配置され下縁張出部 1 0 0 1 7 b との間に溝を形成する複数の対向張出部 1 0 0 1 7 c と、上辺が下縁張出部 1 0 0 1 7 b と面位置の長孔として前後方向に穿設される複数の位置決め孔 1 0 0 1 7 d と、右側の対向張出部 1 0 0 1 7 c と横並びとされる位置において前後方向に穿設される逃げ孔 1 0 0 1 7 e と、を主に備える。

【1 4 1 3】

操作デバイス 1 0 3 0 0 を收容凹部 1 7 a に組み付ける際には、板状張出部 1 0 3 2 1 c , 1 0 3 2 2 c が下縁張出部 1 0 0 1 7 b と対向張出部 1 0 0 1 7 c との間の溝に差し込まれ、複数の部分張出部 1 0 3 2 1 d が複数の位置決め孔 1 0 0 1 7 d にそれぞれ挿入されることで、左前カバー 1 0 3 2 1 及び右前カバー 1 0 3 2 2 が收容凹部 1 7 a に嵌合支持される。

【1 4 1 4】

この場合において、板状張出部 1 0 3 2 1 c , 1 0 3 2 2 c が下縁張出部 1 0 0 1 7 b と対向張出部 1 0 0 1 7 c との間の溝に嵌合されることで、左前カバー 1 0 3 2 1 及び右前カバー 1 0 3 2 2 が上下方向に変位することが抑制される。

【1 4 1 5】

加えて、複数の部分張出部 1 0 3 2 1 d が複数の位置決め孔 1 0 0 1 7 d にそれぞれ挿入される（嵌合される）ことで、收容凹部 1 7 a に対する左前カバー 1 0 3 2 1 及び右前カバー 1 0 3 2 2 の位置合わせを容易に行うことができ、左前カバー 1 0 3 2 1 及び右前カバー 1 0 3 2 2 が上下左右方向に変位することを抑制することができる。

【1 4 1 6】

更に、收容凹部 1 7 a が正面側の開放されるアーチ状に形成されており、そのアーチの内側に左前カバー 1 0 3 2 1 及び右前カバー 1 0 3 2 2 が面で当接して收容されるので、左前カバー 1 0 3 2 1 及び右前カバー 1 0 3 2 2 が左右方向や背面側方向へ変位することを抑制することができる。

【1 4 1 7】

この構成により、操作デバイス 1 0 3 0 0 の首振り操作部材 1 0 3 1 0 が上向き位置とされ、遊技者が首振り操作部材 1 0 3 1 0 に対して後方へ向けた負荷を与えた場合の、操作デバイス 1 0 3 0 0 の位置ずれを抑制する（早期に元の位置に復帰させる）ことができる。

【1 4 1 8】

ここで、遊技者が首振り操作部材 1 0 3 1 0 を操作する場合、主に左手で操作することになるところ、一般的な遊技姿勢（パチンコ機 1 0 0 1 0 に正対する姿勢）では、パチンコ機 1 0 0 1 0 の左右中央に配置される操作デバイス 1 0 3 0 0 の操作にあたり、左手を斜め右前へ伸ばすことになるので、その操作時の負荷が左右方向成分を有しないことは稀である。

【1 4 1 9】

そのため、首振り操作部材 1 0 3 1 0 に対して後方へ向けた負荷が与えられるのと同時に、左右方向の負荷が与えられることから、操作デバイス 1 0 3 0 0 は後方および左右方

10

20

30

40

50

向に位置ずれする虞がある。

【1420】

これに対し、本実施形態では、操作デバイス10300が収容凹部17aのアーチ状部に囲われており、間に左前カバー10321及び右前カバー10322が配置されるので、操作デバイス10300が位置ずれした場合に生じ得る左前カバー10321、右前カバー10322の変形の復元力は、左右方向および前後方向で、操作デバイス10300を基の位置に復帰させる方向へ生じる。これにより、操作デバイス10300に位置ずれが生じて、早期に位置を復帰させることができる。

【1421】

上記各構成から、収容凹部17aに対する左前カバー10321及び右前カバー10322の変位の抑制を図ることができる。即ち、収容凹部17aに対する操作デバイス10300の変位の抑制を図ることができる。

【1422】

なお、逃げ孔10017eは、左前カバー10321及び右前カバー10322の後述する固定組部6802が挿通される貫通孔として機能する。逃げ孔10017eが形成されることにより、固定組部6802を板状張出部10321cよりも外方に張り出す位置に配設することができる。

【1423】

次いで、操作デバイス10300周りについて説明する。まず、操作デバイス10300の内部構造の概略について説明する。図215(a)、図215(b)、図216(a)及び図216(b)は、図207のCCXVa-CCXVa線における操作デバイス10300の部分断面図である。

【1424】

図215(a)では、首振り操作部材10310が上向き位置（本実施形態における初期位置）に配置された状態が図示され、図215(b)、図216(a)及び図216(b)では、首振り操作部材10310が下向き位置（本実施形態における押し下げ位置）に配置された状態が図示される。

【1425】

図215(a)及び図215(b)に示すように、操作デバイス10300は、首振り操作部材10310を軸支棒10363で軸支するレバー部材10340が内側ケース部材10330に固定されるレバー支持軸10331d1で軸支される。従って、遊技者が操作可能な首振り操作部材10310は、レバー支持軸10331d1を中心とした円弧軌跡上に配置される軸支棒10363の移動に伴う変位と、その軸支棒10363を中心とする回転方向の変位とが組み合わされた態様で変位可能とされ、遊技者の操作によりその変位を生じさせるように構成される。

【1426】

即ち、上向き位置に配置された首振り操作部材10310を把持し、後方へ向けて負荷を加えることで、首振り操作部材10310を軸支棒10363を中心とした回転変位の態様で押し込むことができる（押し込み操作）。

【1427】

また、上向き位置に配置された首振り操作部材10310を把持し、手前側下方へ向けて負荷を加えることで、首振り操作部材10310を、レバー支持軸10331d1を中心とした回転変位の態様で押し下げることができる（押し下げ操作）。

【1428】

また、首振り操作部材10310が下向き位置に配置された状態では、姿勢修正装置10312の作用（首振り操作部材10310に対して壁部材10322bから離反する方向の負荷を与える作用）により、首振り操作部材10310がレバー部材10340に対して後方に押し込まれた姿勢（後転姿勢、初期位置からレバー部材10340に対して角度 $\theta 17y$ だけ後転した姿勢）とされる。そのため、レバー支持軸10331d1の回転角度に比較して、首振り操作部材10310の姿勢変化の角度は小さいので、レバー部材

10

20

30

40

50

10340の回転変位による振動装置10366の振動方向の変化の抑制を図ることができる。

【1429】

また、首振り操作部材10310が下向き位置に配置された状態で首振り操作部材10310に変位可能に支持されるレンズ部材10317を押す操作（プッシュ操作）を行うと、その操作時の負荷により首振り操作部材10310が軸支棒10363を中心に回転変位し、前側へ倒れ込む態様で変位させ、振動装置10366の振動方向を方向Y17cに変化させることができる（図216（b）参照）。

【1430】

このように、本実施形態では、首振り操作部材10310に複数の方向から操作のための負荷を付与可能に構成されており、負荷の態様が異なれば、首振り操作部材10310の変位の態様も異なるように構成することができる。

【1431】

レバー部材10340は、駆動モータによってレバー支持軸10331d1を中心として回転駆動される。これにより、首振り操作部材10310を押し下げ操作され、下向き位置に配置されたとしても、駆動モータによりレバー部材10340を回転制御することにより、首振り操作部材10310を上向き位置に復帰させることができる。

【1432】

レバー部材10340の先端部には、直線的な振動を発生させるボイスコイルモータから構成される振動装置10366が配設され、振動装置10366の振動は直接的または間接的な当接によりレンズ部材10317に伝達されるよう構成される。

【1433】

振動装置10366は、電磁力により一对の部材を直線方向に近接離反させる態様で互いに動作させる装置であって、周囲に銅線が巻き付けられた筒状部材であるボビン部材（レバー部材10340側に配置される部材）と、そのボビン部材の内周面よりも外径が小径とされる円筒およびボビン部材の外周面よりも内径が大径とされる円筒が同軸で配置され円板形状の板で連結される押し付け部材（レンズ部材10317側に配置される部材）と、を主に備える。なお、押し付け部材は、内側の円筒が軸心方向で極性が変化する磁性体材料から形成される。

【1434】

振動装置10366は、軸支棒10363の中心を通る直線に沿う方向Y17aに沿った直線的な振動を発生可能に構成される。加えて、本実施形態では、方向Y17aがレンズ部材10317の変位の方向と一致するように構成される。

【1435】

これにより、振動装置10366の振動のエネルギーを最大限に利用して、レンズ部材10317を振動（変位）させることができ、振動装置10366の振動による演出効果を向上させることができる。

【1436】

次いで、左前カバー10321及び右前カバー10322の詳細について順に説明する。図217は、操作デバイス10300の正面斜視図であり、図218は、操作デバイス10300の背面斜視図である。

【1437】

図217に示すように、操作デバイス10300の首振り操作部材10310の後方に左前カバー10321及び右前カバー10322が配設されている。左前カバー10321及び右前カバー10322は、外側端部（首振り操作部材10310の反対側の端部）が湾曲形成されるところ、その湾曲面の曲率半径の中心が首振り操作部材10310側に配置される。これにより、首振り操作部材10310の周囲に空間を大きく確保することができるので、首振り操作部材10310の可動域を確保できると共に、首振り操作部材10310を遊技者が把持するために指を入れるスペースを確保することができる。

10

20

30

40

50

【1438】

また、端部の湾曲は、首振り操作部材10310を囲うように一連で構成されるので、意匠性を向上させることができると共に、湾曲形状部の変形を全体に分けて生じさせることができるので、湾曲部の変形の許容幅を広げることができる。

【1439】

図217及び図218に示すように、左前カバー10321及び右前カバー10322は、収容凹部17aの左右両端部に締結される締結ネジを挿通可能に前後方向へ穿設される挿通孔6801R、6801Lと、締結ネジにより左前カバー10321及び右前カバー10322を内側ケース部材10330から分離不能に固定するための固定組部6802と、を備える。

10

【1440】

左前カバー10321及び右前カバー10322は、左右両端部に配置される挿通孔6801R、6801Lで収容凹部17aに締結固定される。左右両端部は、操作デバイス10300に与えられる負荷（主に、左右方向中心を通り左右方向と直交する平面に沿う方向の負荷）から最も離れた箇所であり、負荷が伝達されにくいので、挿通孔6801R、6801Lに挿通され収容凹部17aに締結固定される締結ネジの緩みの発生を抑えることができる。

【1441】

固定組部6802は、左前カバー10321及び右前カバー10322の境界面に形成されるところ、図218に示すように、固定組部6802の形成位置は、左前カバー10321及び右前カバー10322の左右方向中心（板状張出部10321c、10322cが最も背面側に位置する箇所）から右側にずれた位置とされる。即ち、左前カバー10321及び右前カバー10322は左右中心で分解される形状では形成されておらず、左前カバー10321が左右中心を超えて右側まで形成され、右前カバー10322の形成が左右中心よりも右側の位置に留まる。換言すれば、左前カバー10321の方が、右前カバー10322よりも広い範囲で形成される。

20

【1442】

本実施形態では、左前カバー10321及び右前カバー10322の後側の境界が左右方向の中心からずれていることにより、収容凹部17aの中央部（最も背面側に位置する部分）に一方の部材（本実施形態では、左前カバー10321）を差し込むことで収容凹部17aとの位置合わせを完了させることができるので、両部材で位置合わせを行う場合に比較して、組み付け易くすることができる。

30

【1443】

また、固定組部6802の位置を左右方向の中心からずらすことにより、操作デバイス10300の操作時に伝達される負荷を低減することができるという効果を奏する。ここで、左前カバー10321及び右前カバー10322の背面側の箇所は、遊技者が操作する箇所としての首振り操作部材10310が近接配置され得る（特に上向き位置（図218参照）で近接配置される）箇所なので、操作デバイス10300の操作時の負荷の伝達により、締結ネジが緩む虞がある。これに対し、本実施形態では、固定組部6802を操作時の負荷が最大となる左右中心から左右にずらして配置したことで、伝達される負荷を操作時の負荷に比較して低減することができる結果、固定組部6802における締結ネジの緩みの発生を抑えることができる。

40

【1444】

このように、固定組部6802を左右中心から左右にずらすと共に左前カバー10321及び右前カバー10322の境界を同様にずらすことで、組み付け効率を向上することができる。且つ、締結ネジの緩みの発生を生じにくくすることができる。

【1445】

なお、左前カバー10321及び右前カバー10322は、両方とも、固定組部6802において内側ケース部材10330に直接は締結固定されない。即ち、固定組部6802において、右前カバー10322に挿通された締結ネジが左前カバー10321に締結

50

される。

【1446】

しかし、内側ケース部材10330に対しては、固定組部6802が内側ケース部材10330の上側板部に形成される貫通孔に挿通される（図220にて想像線で図示）と共に、その上側板部を固定組部6802が両側から挟むに留まる（図218参照）。このように構成することで、左前カバー10321及び右前カバー10322をそれぞれ内側ケース部材10330に締結する場合に比較して、左前カバー10321及び右前カバー10322に形成される締結箇所を減らすことができる。

【1447】

これにより、左前カバー10321及び右前カバー10322の撓みを活用することができる。即ち、左前カバー10321及び右前カバー10322に締結箇所が多く設けられる場合、締結ネジの剛性により左前カバー10321及び右前カバー10322が撓みにくくなり、破損し易くなる虞がある。

【1448】

一方で、締結箇所を維持したままで撓み易くするには左前カバー10321及び右前カバー10322の板厚を薄くすればいいが、この場合には、耐久性の低下を招いたり、不正行為を惹起したりする虞がある。

【1449】

これに対し、本実施形態のように、締結箇所を減らすことにより、締結ネジの剛性に影響されることなく、左前カバー10321及び右前カバー10322を十分に撓ませることが可能となる。これにより、左前カバー10321及び右前カバー10322の板厚を過度に薄くすることなく、左前カバー10321及び右前カバー10322の撓みを活用することができる。

【1450】

図219及び図221は、操作デバイス10300の分解正面斜視図であり、図220及び図222は、操作デバイス10300の分解背面斜視図である。図219及び図220に示すように、左前カバー10321及び右前カバー10322は左カバー部材10323及び右カバー部材10324とそれぞれ一体の状態で左右に分解可能な構成とされる。

【1451】

また、図221及び図222に示すように、左前カバー10321は左カバー部材10323に、右前カバー10322は右カバー部材10324に、それぞれ前後方向で1点（調整長孔10323a, 10324a）にて締結固定される。

【1452】

そのため、左前カバー10321及び右前カバー10322を互いに締結固定する前においては、左前カバー10321は左カバー部材10323に対して、右前カバー10322は右カバー部材10324に対して、それぞれ相対移動可能とされるので、左前カバー10321及び右前カバー10322の組み付け位置の調整を行いやすくなることができる。これについて、以下で説明する。

【1453】

操作デバイス10300は、カバー部材10344, 10345（図215参照）の曲面に沿った形状で背面側が形成されカバー部材10344, 10345の左右の縁を隠す態様で内側ケース部材10330の正面側に配設される左前カバー10321、右前カバー10322と、内側ケース部材10330に左右方向から締結固定される左カバー部材10323, 右カバー部材10324と、を備える。

【1454】

左カバー部材10323及び右カバー部材10324は、外側上端部において、前後方向に穿設され左右方向に長尺に延設される調整長孔10323a, 10324aをそれぞれ備える。

【1455】

10

20

30

40

50

調整長孔 10323a, 10324a は、それぞれ左前カバー 10321 及び右前カバー 10322 を締結固定するための孔であり、左右方向に長尺とされることで、成型のばらつき等により左前カバー 10321 及び右前カバー 10322 の形状がばらついた場合でも、首振り操作部材 10310 に対する左前カバー 10321 及び右前カバー 10322 の左右方向の位置を容易に調整することができる。

【1456】

左前カバー 10321 及び右前カバー 10322 は、調整長孔 10323a, 10324a に前後方向で締結固定されると共に、左右方向で対向する端面で、左右方向に締結固定される。

【1457】

10

図 219 に示すように、右前カバー 10322 は、右前カバー 10322 の左前カバー 10321 と当接する端面から右方向に凹設される嵌合凹部 10322a と、その嵌合凹部 10322a に前後方向に抜け止めされる態様で装着される壁部材 10322b と、を備え、右前カバー 10322 と左前カバー 10321 とが組み立てられた状態（図 217 参照）において、左方への移動を左前カバー 10321 の端面によって止められることにより壁部材 10322b が嵌合凹部 10322a の内部に保持される。

【1458】

このような構成により、壁部材 10322b を交換する際には、右前カバー 10322 を取り外すのみで壁部材 10322b を交換することができる（壁部材 10322b は、姿勢修正装置 10312（図 215 参照）からの負荷を繰り返し受ける箇所である）。従

20

【1459】

まず、組み付け作業の手順を説明すると、左前カバー 10321 及び右前カバー 10322 が左カバー部材 10323、右カバー部材 10324 にそれぞれ組み付けられ（図 221 及び図 222 から図 219 及び図 220 へ移行することに相当）、締結固定された後、左カバー部材 10323 及び右カバー部材 10324 が内側ケース部材 10330 に締結されることにより左前カバー 10321 及び右前カバー 10322 が位置合わせされ、その後、左前カバー 10321 及び右前カバー 10322 が締結固定される。

【1460】

ここで、左前カバー 10321 や右前カバー 10322 が左カバー部材 10323 や右カバー部材 10324 に対して相対移動できない場合、左前カバー 10321 や右前カバー 10322 の位置ずれを修正する際に、わざわざ左カバー部材 10323 や右カバー部材 10324 の内側ケース部材 10330 に対する締結を緩めて、左カバー部材 10323 や右カバー部材 10324 の配置をずらすことで修正を行う必要が生じる。

30

【1461】

また、これを見越して左カバー部材 10323 や右カバー部材 10324 を内側ケース部材 10330 に本締めせず、弱めに締結固定して左前カバー 10321 や右前カバー 10322 の位置を決める場合には、左前カバー 10321 及び右前カバー 10322 を締結固定した（組立手順の下流側）後で、左カバー部材 10323 及び右カバー部材 10324 を内側ケース部材 10330 に締結固定する（組立手順の上流側）という作業手順の

40

戻りが発生し、作業自体が複雑化するので、作業の単純化（簡素化）という面で好ましくない。

【1462】

これに対し、本実施形態では、左前カバー 10321 や右前カバー 10322 が、左カバー部材 10323 や右カバー部材 10324 に対して相対移動可能とされるので、左カバー部材 10323 及び右カバー部材 10324 を内側ケース部材 10330 に締結固定した後で、左前カバー 10321 及び右前カバー 10322 の位置調整を行うことができる。従って、組立作業を単純化することができる。

【1463】

左前カバー 10321 及び右前カバー部材 10322 は、上部カバー部材 10344 の

50

ガイド部 10344a と前縁部が対向配置される遮蔽板部 6803L, 6803R をそれぞれ備える。遮蔽板部 6803L, 6803R は、上部カバー部材 10344 と内側ケース部材 10330 との間に生じる隙間を塞ぐ役割を有するところ（図 220 参照）、その隙間にピアノ線を進入させパチンコ機 10010 の内部に進入しようとする不正行為や液体を流し込む悪戯行為への対策として、ガイド部 10344a との間の隙間を小さく設計している（本実施形態では、0.3mm のクリアランスで設計している）。

【1464】

一方で、操作時の負荷（衝撃）などの影響で、遮蔽板部 6803L, 6803R とガイド部 10344a との位置関係がずれ、隙間が塞がると、操作デバイス 10300 の動作時にガイド部 10344a と遮蔽板部 6803L, 6803R とが擦れ、樹脂の削り粉が発生する虞がある。樹脂の削り粉は、少ないうちは影響が少ないが、所謂フォトカプラ形式に代表される光透過タイプのスイッチの検出溝に大量に詰まると、削り粉が光を遮蔽し、誤検出を誘引する虞があると考えられる。そのため、採用できるスイッチの選択自由度が制限される虞があった。

10

【1465】

これに対し、本実施形態では、上述のように、左前カバー 10321 及び右前カバー 10322 の締結箇所としての固定組部 6802 が左右中心位置（操作時の負荷や、動作時負荷が最大で生じる箇所）から左右に離れた位置に配置されるので、締結箇所に伝達される衝撃や負荷を低減することができ、締結ネジの緩みを生じ難くすることができる。

【1466】

20

これにより、遮蔽板部 6803L, 6803R とガイド部 10344a との位置関係がずれることを抑制することができ、樹脂の削り粉の発生を防止することができ、誤検出を抑制することができるので、本実施形態では、遮蔽板部 6803L, 6803R の正面側にフォトカプラ形式の検出スイッチ FC を配設するようにしている。

【1467】

なお、検出スイッチ FC は、首振り操作部材 10310 の後転方向への押し込み操作を検出するためのスイッチであり、連結部 10344c に固定されている。その検出スイッチ FC と向かい合うようにして、首振り操作部材 10310 の内部に薄肉の金属板 MB が固定される。

【1468】

30

そして、首振り操作部材 10310 に対して後転方向への押し込み操作がされると、金属板 MB が検出スイッチ FC の検出溝に進入し検出光が遮蔽されるので、押し込み操作がされたと判定することができる。本実施形態では、検出スイッチ FC にも金属板 MB にも負荷は与えられないので、負荷が与えられる場合に比較して、耐久性の向上を図ることができる。

【1469】

左前カバー 10321 及び右前カバー 10322 は、遮蔽板部 6803L, 6803R の正面側に連続的な湾曲面として形成される湾曲板部 6804L, 6804R と、その湾曲板部 6804L, 6804R の下側に正面視扇状の板部として連続的に形成される下板部 6805L, 6805R と、を主に備える。

40

【1470】

湾曲板部 6804L, 6804R は、背面側の面が、左カバー部材 10323 及び右カバー部材 10324 の正面側上部の湾曲形状部分と面で当接可能な湾曲形状（即ち、レバー支持軸 10331d1（図 215 参照）を中心とする中心角度約 90 度の円弧形状）の面として形成される。

【1471】

下板部 6805L, 6805R は、背面側の面から背面側へ突出される突出干渉部 6805a を備える。突出干渉部 6805a は、左右方向において、左カバー部材 13331 及び右カバー部材 13332 の内側縁部 Rm1 よりも若干内側に配置され、前後方向において、左カバー部材 13331 及び右カバー部材 13332 の正面側の面よりも背面側へ

50

張り出して形成される。

【1472】

これにより、突出干渉部6805aは、左前カバー10321及び右前カバー10322と、左カバー部材10323及び右カバー部材10324とがそれぞれ組み立てられた状態（図220参照）において、左右外側への変位を内側縁部Rm1に規制される。従って、左前カバー10321又は右前カバー10322が左右方向外側へ変位することを防止することができるので、左前カバー10321及び右前カバー10322が互いに離反する態様で分解することを防止することができる。

【1473】

左前カバー10321及び右前カバー10322は、湾曲板部6804L、6804R及び下板部6805L、6805Rの外周をそれぞれ連結する部分であって正面視外側へ向けて広がり、その広がり先端で正面側へ湾曲する連結湾曲部6806L、6806Rを備える。

【1474】

左前カバー10321は、右端部において締結ネジを螺入可能に形成され上下に複数配設される締結部6802L、6807L、6808Lを備える。また、右前カバー10322は、左端部において上下に複数配設され締結ネジが挿通可能に穿設される挿通孔6802R、6807R、6808Rを備える。

【1475】

これら上下方向（操作デバイス10300の操作方向に沿う方向）に分散配置された複数の締結部、挿通孔により、左前カバー10321、右前カバー10322及び内側ケース部材10330が互いに固定される。これにより、操作デバイス10300の操作に伴う負荷や衝撃を各締結部に分散させることができ、締結ネジの緩みの発生を抑制することができる。

【1476】

更に、左前カバー10321と右前カバー10322との間の切れ目の位置で、位置ずれが生じることを抑制することができるので、遊技者に視認されやすい意匠部分（特に、正面視で容易に視認可能な下板部6805L、6805Rや連結湾曲部6806L、6806R、図207参照）としての性能が低下することを防止できる。これら締結部、挿通孔は、それぞれ役割が異なる。以下、順に説明する。

【1477】

締結部6802L及び挿通孔6802Rは、内側ケース部材10330の上面から張り出す部分に左右方向に穿設される挿通孔H23aを挟み込む態様で組み付けられ、締結ネジにより内側ケース部材10330を挟んで固定される。なお、所謂「共締め」の態様では無く、締結部6802Lから右方へ延設される筒状部の先端が、挿通孔6802Rの形成される板部の左面に当接する態様で締結固定される。換言すれば、締結により、挿通孔H23aの穿設される部分に対して圧縮負荷が生じない態様とされる。

【1478】

加えて、締結部6802Lから右方へ延設される筒状部の外径が挿通孔H23aの内径よりも若干短く設計することにより隙間を設けている。操作デバイス10300への操作時の負荷により内側ケース部材10330が下方へ変位した場合であっても、上述の隙間の範囲であれば締結部6802Lと内側ケース部材10330との動作を独立させることができるので、内側ケース部材10330に生じ得る微小な変位の発生時に、固定組部6802が同じように変位することを避けることができる。

【1479】

なお、締結部6802Lから右方へ延設される筒状部の延設長さを若干短くして、締結時に挿通孔H23aの穿設される部分に対して圧縮負荷をかけるようにしても良い。この場合、挿通孔H23aの穿設される部分の復元力が締結力を増大させるので、固定組部6802における締結ネジの緩みを回避することができる。

【1480】

締結部 6 8 0 7 L は、内側ケース部材 1 0 3 3 0 の正面側に張り出す部分において左右方向に穿設される挿通孔 H 2 3 b に挿通される締結ネジが螺入される部分である。この締結ネジの螺入により、左前カバー 1 0 3 2 1 が内側ケース部材 1 0 3 3 0 に締結固定される。なお、本実施形態において、左前カバー 1 0 3 2 1 及び内側ケース部材 1 0 3 3 0 のみが締結固定される箇所は、締結部 6 8 0 7 L 及び挿通孔 H 2 3 b による締結箇所のみである。

【1 4 8 1】

挿通孔 6 8 0 7 R は、内側ケース部材 1 0 3 3 0 の正面側に張り出す部分において左右方向に沿って螺入可能に形成される締結部 T 2 3 a に締結固定される締結ネジが挿通される貫通孔である。この締結ネジの螺入により、右前カバー 1 0 3 2 2 が内側ケース部材 1 0 3 3 0 に締結固定される。なお、本実施形態において、右前カバー 1 0 3 2 2 及び内側ケース部材 1 0 3 3 0 のみが締結固定される箇所は、締結部 T 2 3 b 及び挿通孔 6 8 0 7 R による締結箇所のみである。

【1 4 8 2】

締結部 6 8 0 8 L 及び挿通孔 6 8 0 8 R は、挿通孔 6 8 0 8 R に挿通される締結ネジが締結部 6 8 0 8 L に螺入されることにより直接的に締結固定される部分である。なお、本実施形態において、左前カバー 1 0 3 2 1 及び右前カバー 1 0 3 2 2 のみが締結固定される箇所は、締結部 6 8 0 8 L 及び挿通孔 6 8 0 8 R による締結箇所のみである。

【1 4 8 3】

このように、本実施形態では、左前カバー 1 0 3 2 1 及び右前カバー 1 0 3 2 2 の対向部の形成方向に沿って複数箇所で締結部および挿通孔が形成されるが、各箇所において、締結される対象の組み合わせが異なるように構成されている。これにより、内側ケース部材 1 0 3 3 0 への左前カバー 1 0 3 2 1 及び右前カバー 1 0 3 2 2 への組み付けにおいて、左前カバー 1 0 3 2 1 及び右前カバー 1 0 3 2 2 を一度に締結することが不要となるので、組み付け作業を容易とすることができる。組み付け手順について以下で説明する。

【1 4 8 4】

まず初めに、左前カバー 1 0 3 2 1 又は右前カバー 1 0 3 2 2 の一方を内側ケース部材 1 0 3 3 0 に取り付けて、1 箇所でも締結固定すれば、左前カバー 1 0 3 2 1 又は右前カバー 1 0 3 2 2 の一方が内側ケース部材 1 0 3 3 0 から外れることを防止することができる。

【1 4 8 5】

この場合において、左前カバー 1 0 3 2 1 又は右前カバー 1 0 3 2 2 のどちらを先に取り付けても良い。左前カバー 1 0 3 2 1 を先に取り付ける場合には、挿通孔 H 2 3 b を通して締結部 6 8 0 7 L に締結ネジを螺入する態様で締結固定することで、左前カバー 1 0 3 2 1 を内側ケース部材 1 0 3 3 0 に固定することができるし、右前カバー 1 0 3 2 2 を先に取り付ける場合には、挿通孔 6 8 0 7 R を通して締結部 T 2 3 a に締結ネジを螺入する態様で締結固定することで、右前カバー 1 0 3 2 2 を内側ケース部材 1 0 3 3 0 に固定することができる。

【1 4 8 6】

次いで、左前カバー 1 0 3 2 1 又は右前カバー 1 0 3 2 2 の他方を内側ケース部材 1 0 3 3 0 に取り付け、同様に 1 箇所締結固定すれば、左前カバー 1 0 3 2 1 及び右前カバー 1 0 3 2 2 をそれぞれ独立して内側ケース部材 1 0 3 3 0 に締結した状態を構成できる。

【1 4 8 7】

この後は、順序に指定は無いが、固定組部 6 8 0 2 において締結ネジを螺入し締結固定することにより、左前カバー 1 0 3 2 1 及び右前カバー 1 0 3 2 2 を内側ケース部材 1 0 3 3 0 に一体的に固定することができる。また、締結部 6 8 0 8 L 及び挿通孔 6 8 0 8 R において締結ネジを螺入し締結固定することにより、左前カバー 1 0 3 2 1 及び右前カバー 1 0 3 2 2 のみを互いに締結固定することができる。

【1 4 8 8】

このように、左前カバー 1 0 3 2 1 及び右前カバー 1 0 3 2 2 を互いに締結する箇所も

10

20

30

40

50

形成することにより、左前カバー１０３２１及び右前カバー１０３２２をそれぞれ内側ケース部材１０３３０に締結固定する締結態様のみで組み付ける場合に比較して、締結箇所個数を減らすことができる。

【１４８９】

なお、本実施形態では、左前カバー１０３２１及び右前カバー１０３２２の締結作業において、締結ネジは全て右から左へ挿通するように構成される。従って、締結ネジの挿通方向が左右双方向で構成される場合に比較して、締結作業の効率化を図ることができる。

【１４９０】

また、締結部６８０２Ｌ、６８０７Ｌ、６８０８Ｌに固定される締結ネジの螺入方向は、レバー部材１０３４０の回転軸に沿う左右方向に統一されている。操作デバイス１０３００は、各操作部の操作方向がレバー部材１０３４０の回転軸の方向と直交する平面に沿う方向とされるので、レバー部材１０３４０の回転軸に沿う方向は、操作デバイス１０３００の各操作部の操作方向と直交する方向である。即ち、操作時の負荷や衝撃が操作方向に沿って発生した場合、締結ネジの螺入方向の成分は生じない。これにより、操作デバイス１０３００の操作時の負荷や衝撃によって、締結ネジに緩みが発生することを抑制することができる。

【１４９１】

本実施形態では、操作デバイス１０３００が複数の操作部分（操作により動作する部分を含む。例えば、首振り操作部材１０３１０、レンズ部材１０３１７、レバー部材１０３４０等）を備えるが、全ての操作部分が、レバー部材１０３４０の回転軸と直交する方向に動作する設計なので、締結ネジの螺入方向をレバー部材１０３４０の回転軸に沿う左右方向とした。

【１４９２】

一方で、操作部分によって、レバー部材１０３４０の回転軸の方向と直交する平面上で動作しない場合には（例えば、左右斜め方向に押し込む動作をする操作部分がある場合には）、各操作部分の操作方向のバランス（平均）として見出される方向（例えば、中間の角度方向）を締結の方向として設定しても良いし、操作指示の頻度が多い操作部分を対象にして（操作指示が稀に発生するだけの操作部分は無視して）締結の方向を設定しても良い。

【１４９３】

図２２３（ａ）は、左前カバー１０３２１及び右前カバー１０３２２の正面斜視図であり、図２２３（ｂ）は、左前カバー１０３２１及び右前カバー１０３２２の背面斜視図である。図２２３（ａ）及び図２２３（ｂ）に示すように、左前カバー１０３２１及び右前カバー１０３２２は、湾曲板部６８０４Ｌ、６８０４Ｒの間にレバー部材１０３４０（図２２０参照）を配置するための隙間が形成される部分、及び嵌合凹部１０３２２ａが形成される部分を除いて、互いに対向配置される複数の面で上下に亘って接触する。

【１４９４】

接触する部分では、遊技者から視認されない側において、左前カバー１０３２１から右方に板状の部分が延設される。即ち、例えば、遮蔽板部６８０３Ｌは、その下面に沿って右方へ延設される下重ね部６８０３Ｌａを備える（図２２３（ａ）参照）。

【１４９５】

下重ね部６８０３Ｌａにより、遮蔽板部６８０３Ｒが下支えされるので、遮蔽板部６８０３Ｒが遮蔽板部６８０３Ｌに対して下方へ変位することが規制される。これにより、遮蔽板部６８０３Ｒ、６８０３Ｌの間に隙間が生じることを防止することができ、遮蔽板部６８０３Ｒ、６８０３Ｌの間を液体が通過することを抑制することができる。

【１４９６】

本実施形態では、遮蔽板部６８０３Ｒ、６８０３Ｌの下方に配置される内側ケース部材１０３３０や（図２１８参照）、その内部に背面側部が収容されるレバー部材１０３４０や、そのレバー部材１０３４０を駆動する駆動モータや、駆動モータの駆動力を伝達するカムやギアなどの伝達機構や、駆動モータを駆動させる電気系統（基板等）に液体が触れ

10

20

30

40

50

ることを防止することができる。

【1497】

加えて、遮蔽板部6803R、6803Lの切れ目が首振り操作部材10310の左右中央よりも右側に形成される一方で、内側ケース部材10330を構成する左右部材の切れ目（結合面）は首振り操作部材10310の左右中央位置と同様の面に配置される。そのため、遮蔽板部6803R、6803Lの間を液体が通過した場合であっても、その液体が内側ケース部材10330を構成する左右部材の切れ目に即座に到達することを防止することができる。

【1498】

更に、本実施形態では、レバー部材10340を駆動する駆動モータは、内側ケース部材10330の左右中央に対して左側に寄って配置されているので（内側ケース部材10330から左方への膨出部分に対応、図218参照）、遮蔽板部6803R、6803Lの間の下方が濡れた場合であっても、その箇所を濡らす液体を内側ケース部材10330の右外面を伝って下方へ流すことができるので、駆動モータが濡れることを回避することができる。

【1499】

また、例えば、下板部6805Lは、嵌合凹部10322aの下方において、背面に沿って右方へ延設される後重ね部6805Lbを備える。後重ね部6805Lbにより、下板部6805Rが後ろから支えられるので、下板部6805Rが下板部6805Lに対して後方へ変位することが規制される。これにより、下板部6805R、6805Lの間に隙間が生じることを防止することができ、下板部6805R、6805Lの間を液体が通過することを抑制することができる。

【1500】

下板部6805R、6805Lの下方へ通過した液体は板状支持部6426に到達し（図232、234参照）、更に多量の液体が通過を続けると覆設基礎部材6410の本体部6411と下皿形成部材6420の本体箱部6421の間を通り、貫通孔6412へ向けて流れたり、凹設形状部6414を伝って流れたりする可能性がある。特に、貫通孔6412から液体が下方へ流れると、その液体は正面枠10014の外枠下面から下方へ流れ、遊技者にかかったり、千両箱を濡らしたりする可能性がある。

【1501】

本実施形態では、後述するように、貫通孔6412を下皿形成部材6420と球排出装置6430とで挟み込む構成としているので、隙間なく挟み込むことで液体の通過を防止し易くしているが、本実施形態のように、下板部6805R、6805Lの間を液体が通過することを抑制することで、液体が遊技者にかかったり千両箱を濡らしたりする可能性を減らすことができるので、遊技者が快適に遊技できるパチンコ機10010を構成することができる。

【1502】

図223（a）及び図223（b）に示すように、遮蔽板部6803L、6803R、湾曲板部6804L、6804R及び下板部6805L、6805Rは、表面側から裏面側へ押し出される態様で筋状に形成される筋状部D23を備える。筋状部D23は、その形成態様から、表面においては凹部として、裏面においては凸部として視認される。

【1503】

筋状部D23は、遮蔽板部6803L、6803R、湾曲板部6804L、6804R及び下板部6805L、6805Rの剛性の調整を行う部分としての役割を持つ。即ち、肉薄の単なる板として形成する場合に比較して、筋状部D23と直交する方向の剛性は維持しながら（又は低下させながら）、筋状部D23が形成される方向に沿った剛性を向上させる（異方性）。これについて、湾曲板部6804L、6804Rを例にして説明する。

【1504】

湾曲板部6804L、6804Rは、レバー部材10340と収容凹部17aとの間に

10

20

30

40

50

配置され（図 2 1 3 参照）、その隙間を埋める部分としての役割を備える。ここで、レバー部材 1 0 3 4 0 を含む操作デバイス 1 0 3 0 0 は、操作時に遊技者に返される反力が過大となることを防止する目的から、操作時の負荷や衝撃により若干量だけ下方に変位可能に構成されている一方で、上皿 1 7 の配置を不変とする目的から、収容凹部 1 7 a を変位不能に構成している。

【1 5 0 5】

即ち、操作デバイス 1 0 3 0 0 の操作時に、レバー部材 1 0 3 4 0 と収容凹部 1 7 a との間に隙間が生じる虞がある。本実施形態では、湾曲板部 6 8 0 4 L, 6 8 0 4 R が上下方向に延ばされる（弾性変形する、撓む）ことにより、レバー部材 1 0 3 4 0 と収容凹部 1 7 a との間の距離の変化に対応することができ、隙間の発生を防止することができる。

10

【1 5 0 6】

加えて、本実施形態では、筋状部 D 2 3 が湾曲板部 6 8 0 4 L, 6 8 0 4 R が変形する上下方向（操作時の負荷が主に向く方向）に沿って形成されることにより、上下方向の変形抵抗を大きくしている（剛性を大きくしている）ので、形状復帰時に振動が生じたり、必要以上に変形したりすることを抑制することができる。このように、本実施形態における筋状部 D 2 3 の設計は、操作デバイス 1 0 3 0 0 の操作時に生じ得る不具合への対策を行うことを一つの目的として行われる。

【1 5 0 7】

下板部 6 8 0 5 L, 6 8 0 5 R の筋状部 D 2 3 は、正面視 U 字に形成されているので、中央で下向きの負荷がかけられた場合、左右両側で上向きに耐える（引っ張り力が生じる）ことになる。即ち、操作デバイス 1 0 3 0 0 の操作時に下向きの負荷がかけられ、変位が生じたとしても、その変位を早期に戻すことができる。

20

【1 5 0 8】

一方で、筋状部 D 2 3 と直交する方向へ負荷が生じたとしても、樹脂の柔軟性に基づき許容される変形が生じることで、下流側に配置される V 字意匠部材 6 4 5 0 へ伝達される負荷を低減することができる。

【1 5 0 9】

連結湾曲部 6 8 0 6 L, 6 8 0 6 R は、表面側から裏面側へ押し出される態様で筋状に形成される端筋状部 D 2 4 を備える。筋状部 D 2 4 は、その形成態様から、表面においては凹部として、裏面においては凸部として視認される。

30

【1 5 1 0】

端筋状部 D 2 4 は、左右側に形成される左右筋部 D 2 4 a と、中央側に形成される中央筋部 D 2 4 b と、を主に備え、それぞれ、異なる方向の負荷への対策として形成される。

【1 5 1 1】

左右筋部 D 2 4 a は、締結部 6 8 0 7 L（正面側の締結箇所の中の最上部）よりも上側に配置される筋状部であり、背面側へ向かう程に下降傾斜する形状から形成される。この下降傾斜は、首振り操作部材 1 0 3 1 0 のレンズ部材 1 0 3 1 7 を押し込む操作などの負荷の方向に対応する（負荷の方向に沿う）。即ち、左右筋部 D 2 4 a により連結湾曲部 6 8 0 6 L, 6 8 0 6 R の剛性を左右筋部 D 2 4 a の方向で向上させることにより、操作負荷への抵抗力を向上させることができる。

40

【1 5 1 2】

なお、左右筋部 D 2 4 a の傾斜角度は、左右側に配置されるもののほうが、左右中央側に配置されるものに比較して、前後方向に対する角度が段階的に大きく形成される。即ち、複数の方向に筋状部が延びている。これにより、首振り操作部材 1 0 3 1 0 の配置に関わらず、レンズ部材 1 0 3 1 7 の操作時の負荷に対する抵抗力を向上させることができる。

【1 5 1 3】

且つ、左右筋部 D 2 4 a が形成される連結湾曲部 6 8 0 6 L, 6 8 0 6 R の形成幅は、左右側に配置されるもののほうが、左右中央側に配置されるものに比較して短くされる。即ち、前後方向に対する傾斜が大きな力に対応する側（左右側）ほど、形成幅が短くされていることから、連結湾曲部 6 8 0 6 L, 6 8 0 6 R に許容される変形量が小さくなり、抵

50

抗力を大きくすることができる。これにより、操作時の負荷が大きくなり易い方向（手を振り下ろす方向）としての前後方向に対する傾斜が大きな方向への負荷に対する抵抗力を向上させることができる。

【1514】

一方、中央筋部D24bは、締結部6807L（正面側の締結箇所の中の最上部）と同等の位置から下側に配置される筋状部であり、背面側へ向かう程に上昇傾斜する形状から形成される。この上昇傾斜は、操作デバイス10300（の内側ケース部材10330）が前倒れする際の負荷の方向に対応する。

【1515】

即ち、中央筋部D24bにより連結湾曲部6806L、6806Rの剛性を中央筋部D24bの方向で向上させることにより、レバー部材10340の回転軸を中心とした傾倒操作時の負荷により操作デバイス10300（の内側ケース部材10330）が前倒れ変位することに対する抵抗力を向上させることができる。

【1516】

且つ、中央筋部D24bは中央に1本、左右側に3本ずつの計7本で形成され、左右の中央筋部D24bは背面側へ向かう程に左右中央側へ傾斜する。これにより、レバー部材10340の回転軸を中心とした傾倒操作時の負荷で操作デバイス10300（の内側ケース部材10330）が前倒れ変位する場合に、合わせて左右方向の変位が生じたとしても、その変位に対する抵抗力（左右方向の抵抗力）を向上させることができる。

【1517】

中央筋部D24bは、左右筋部D24aよりも密に形成される。これにより、特に連結湾曲部6806L、6806Rにおいて、上下方向の撓み（上下方向に沿って伸縮する変形）に比較して、左右方向の撓み（左右方向に沿って伸縮する変形）の方が程度の大きな撓みとなる。

【1518】

そのため、例えば、下皿ユニット6400（図208、212参照）に下方向の負荷が与えられ、V字意匠部材6450に連結湾曲部6806L、6806Rの下縁部が押し下げられる場合（下縁部の位置が下方に変位する態様で連結湾曲部6806L、6806Rが変形する場合）には、連結湾曲部6806L、6806Rの上下中間部や上縁部が左右方向に撓むことで左前カバー10321及び右前カバー10322にかけられる負荷（応力）を逃がすことができる（応力集中を避けることができる）。

【1519】

このように撓み変形する場合であっても、連結湾曲部6806L、6806Rから連続的に形成される板状張出部10321c、10322cが背面側から左右前側へ亘り取り囲まれるように下縁張出部10017b及び対向張出部10017cの間に支持されており（図213、214参照）、板状張出部10321c、10322cは左右外側ほど成長さが前後方向に長くされているので、左前カバー10321及び右前カバー10322と收容凹部17aとの間に隙間が生じ難くすることができる。

【1520】

また、連結湾曲部6806L、6806Rの撓み易さを方向により異ならせていることで、操作デバイス10300の振動装置10366の振動や、操作デバイス10300の操作により生じる負荷の、下流側（V字意匠部材6450、図232参照）への伝達のし易さを振動や負荷の方向によって変化させることができる。

【1521】

即ち、上下方向に沿う振動や、操作負荷を、V字意匠部材6450を介して操作ハンドル51（図207参照）や下皿50へ伝達し易くすることができる一方で、左右方向の振動や操作負荷（例えば、下皿50から上皿17へ球を移し替える際に、球をつかんでいる手が首振り操作部材10310に衝突する際に生じる負荷等）は操作ハンドル51や下皿50へ伝達し難くすることができる。これにより、遊技者が意図せず首振り操作部材10310に負荷をかけた場合にまで操作ハンドル51や下皿50に振動や負荷が伝達されて

10

20

30

40

50

、遊技者に違和感を与えることを防止することができる。

【1522】

また、湾曲板部6804L、6804Rの左右外側には連結湾曲部6806L、6806Rが連続的に形成されているところ、その上縁に形成される板状張出部10321c、10322cは、左右に長尺な下縁張出部10017bと対向張出部10017cとの間に差し込まれる(図214参照)。

【1523】

ここで、板状張出部10321c、10322cの形状と、下縁張出部10017b及び対向張出部10017cの形状との対比において、成形誤差等により左右端部付近が前後方向にずれている場合(例えば、連結湾曲部6806L、6806Rの正面側上端部が収容凹部17aの正面側にはみ出している場合)、板状張出部10321c、10322cの湾曲を緩くする(左右端部を背面側へ変位させる)ように変形させることで、成形誤差に対応できることが好ましい。

10

【1524】

この点において、本実施形態では、湾曲板部6804L、6804Rに筋状部D23が上下に沿って形成されるので、湾曲板部6804L、6804Rの左右方向の剛性が、上下方向の剛性に比較して低くされる。そのため、板状張出部10321c、10322cを、湾曲が緩くなる側へ変形をさせる際に、湾曲板部6804L、6804Rの変形で板状張出部10321c、10322cの変形を補助することができるので、板状張出部10321c、10322cの変形幅を大きくすることができる。従って、対応可能な成形誤差の寸法を大きくすることができる。

20

【1525】

このように、筋状部D23は、形成方向と垂直方向(左右方向)の剛性を向上させないこと(弱くすること)によって、左前カバー10321及び右前カバー10322の組み付け時に生じ得る不具合への対策を行うことができる。

【1526】

これらのことから、筋状部D23によって、左前カバー10321及び右前カバー10322の組み付け時(操作デバイス10300の組み付け時と同じ、図213参照)に生じ得る不具合と、操作デバイス10300の操作時に生じ得る不具合との両方に対応することができる。

30

【1527】

図212に戻って説明する。本実施形態では、正面枠10014の金属本体部10014aの左下側正面部に、金属本体部10014aに沿う平板状の平面板部(球案内開口53(図214参照)が形成される板状部)と、その平面板部の上部の内、右へ向かうほど下降傾斜する態様で構成される上端部において折曲形成されるように正面側に延設される板状の上板部と、を備える態様で樹脂材料から形成される背後覆設部10014bが配設される。即ち、背後覆設部10014bは、矢印L-Rに沿う直線と直交する平面における断面形状が略L字形状に形成されている。

【1528】

背後覆設部10014bは、下皿50の上方限界位置および右方限界位置を規定する部分である。即ち、下皿50は、その後端部で平面板部と当接され(連結され)、その右端部で上板部と当接される(連結される)。このようにして形成される、下皿50と背後覆設部10014bとが対向する側に形成される領域(空間)に、上皿17に貯留しきれなかった球や所謂ファール球等が貯留されることになる。次いで、下皿50を構成する下皿ユニット6400の詳細について説明する。

40

【1529】

図224は、下皿ユニット6400の分解正面斜視図であり、図225は、下皿ユニット6400の分解背面斜視図である。なお、図225では、下皿ユニット6400の各部を下から見上げる角度で図示される。

【1530】

50

図 2 2 4 及び図 2 2 5 に示すように、下皿ユニット 6 4 0 0 は、正面枠 1 0 0 1 4 (図 2 1 1 又は図 2 1 2 参照) の金属本体部 1 0 0 1 4 a の正面側を覆う態様で金属本体部 1 0 0 1 4 a に締結固定される覆設基礎部材 6 4 1 0 と、その覆設基礎部材 6 4 1 0 に上側から嵌合され下皿 5 0 を形成する下皿形成部材 6 4 2 0 と、覆設基礎部材 6 4 1 0 に下側から取り付けられる板形状の装置であって下皿形成部材 6 4 2 0 に締結固定される球排出装置 6 4 3 0 と、覆設基礎部材 6 4 1 0 の左端部において背面側からの下皿形成部材 6 4 2 0 の抜け止めを可能とする態様で覆設基礎部材 6 4 1 0 に組み付けられる一方、その反対側(後ろ側)において金属本体部 1 0 0 1 4 a に締結固定される中間保持部材 6 4 4 0 と、覆設基礎部材 6 4 1 0 の正面側上部に配設され樹脂材料から正面視 V 字形状に形成される V 字意匠部材 6 4 5 0 と、を主に備える。

10

【1 5 3 1】

覆設基礎部材 6 4 1 0 は、下底面が略平面状に形成され、背面および上面を開放した略箱状に形成される本体部 6 4 1 1 と、その本体部 6 4 1 1 の下底部において前後に若干の骨組み部分を残して貫通形成される貫通孔 6 4 1 2 と、その貫通孔 6 4 1 2 を基準として本体部 6 4 1 1 の左右方向中心側において、その本体部 6 4 1 1 の下面から下方に突設される突設形状部 6 4 1 3 と、その突設形状部 6 4 1 3 の裏側において、突設形状部 6 4 1 3 における板厚が本体部 6 4 1 1 の他の部分と略同等となるように凹設される凹設形状部 6 4 1 4 と、を主に備える。

【1 5 3 2】

凹設形状部 6 4 1 4 を構成することで、突設形状部 6 4 1 3 付近において板厚が過度に大きくなることを防止できるので、樹脂成型の歩留まりを向上させると共に、突設形状部 6 4 1 3 において応力集中が生じることを抑制することができる。突設形状部 6 4 1 3 及び凹設形状部 6 4 1 4 は、操作デバイス 1 0 3 0 0 を下から保持する箇所において、複数の有利な効果を奏するものであるが、詳細は後述する。

20

【1 5 3 3】

貫通孔 6 4 1 2 は、後述する下皿 5 0 の底面形状の広さと略同等の大きさとされ、球抜きレバー 5 2 をスライドさせることで開放される底面口 6 4 3 2 の大きさよりも、遥かに大きく形成される。

【1 5 3 4】

このように、貫通孔 6 4 1 2 を予め大きく形成しておくことで、覆設基礎部材 6 4 1 0 を交換することなく、下皿 5 0 からの球の排出速度を、パチンコ機 1 0 0 1 0 で実現される遊技性に対応する球の排出速度に対応させることができる。

30

【1 5 3 5】

即ち、下皿 5 0 からの球の排出速度は、底面口 6 4 3 2 の開口面積に依存するところ、例えば貫通孔 6 4 1 2 の大きさが底面口 6 4 3 2 と同等の大きさである場合、球の排出速度をそれ以上大きくすることができない。これに対し、本実施形態では、貫通孔 6 4 1 2 が予め大きく形成されるので、貫通孔 6 4 1 2 を超えない範囲で底面口 6 4 3 2 の大きさを変えたり、底面口 6 4 3 2 の配置を変更したりすれば(下皿形成部材 6 4 2 0 及び球排出装置 6 4 3 0 の設計変更を行えば)、覆設基礎部材 6 4 1 0 の交換を行うことなく下皿 5 0 からの球の排出速度(排出態様)を変更することができる。換言すれば、遊技者が視認する下皿ユニット 6 4 0 0 の外観を変化させることなく(意匠を変化させることなく)、球の排出速度(排出態様)を変更することができる。

40

【1 5 3 6】

球の排出速度の変更の需要は、パチンコ機 1 0 0 1 0 の遊技性に変更された場合に限られない。例えば、遊技店では、パチンコ機 1 0 0 1 0 が払い出し球を千両箱に移し替えることを要する態様で設置される場合と、払い出し球を千両箱に移し替えることが不要な態様で設置される場合(所謂「パーソナル」の場合)とがある。

【1 5 3 7】

払い出し球を千両箱に移し替えることを要する場合、球の排出が高速で行われると千両箱から球が溢れる事態が頻発する虞があるので、球の排出が所定の速度よりも低速となる

50

ように設計されることが望ましい。

【1538】

なお、本実施形態では、底面口6432は、直径が約35 [mm] の円形開口から形成されており、開口面積と球の形状（直径約11 [mm] の球形状）との対比から、開口から同時に排出される球の上限が約7個に制限されている。

【1539】

これに対し、払い出し球を千両箱に移し替えることが不要な場合、千両箱から球が溢れることに対する心配は無くなるので、望まれる球の排出速度の上限は増大方向に大きく変化する。このような設置態様では、払い出された球がパチンコ機10010各台に配設される自動計数機に流入することになるので、排出速度の上限の一例としては、自動計数機に内蔵される球流し装置の動作速度が例示される。

10

【1540】

このように、貫通孔6412を大きく形成することにより、正面視における意匠を変更することなく、球の排出速度を変更することができるという利点がある一方で、本体部6411の強度が低下する虞がある。特に、本体部6411の底面部は、遊技者が操作デバイス10300を操作した場合の負荷（主に下方向への負荷）が伝達される虞がある箇所であるので、貫通孔6412の大きさや配置が、操作時の負荷を耐えられる程度までに制限される虞がある。

【1541】

これに対し、本実施形態では、貫通孔6412による強度低下を補う態様で、下皿形成部材6420及び球排出装置6430が覆設基礎部材6410に組み付けられる。下皿形成部材6420及び球排出装置6430は、覆設基礎部材6410を上下から挟む態様で、図224及び図225に想像線で図示する線を締結方向として互いに締結固定されるところ、この締結により、貫通孔6412の縁部分が下皿形成部材6420及び球排出装置6430に押さえつけられる。これにより、貫通孔6412の周囲部分（例えば、貫通孔6412の背後に位置する左右に長尺の骨組み部分）を、下皿形成部材6420及び球排出装置6430の強度で補強することができる。

20

【1542】

なお、貫通孔6412の縁部分が下皿形成部材6420及び球排出装置6430に押さえつけられる設計態様は、何ら限定されるものではない。例えば、下皿形成部材6420及び球排出装置6430の締結前（締結準備位置に配置した状態）から貫通孔6412の縁部分と下皿形成部材6420及び球排出装置6430とが当接する設計でも良いし（図233参照）、締結前は互いに隙間が生じているが、締結ネジを締め付けることにより隙間を埋めることができ圧をかけられる設計態様でも良い。

30

【1543】

また、押さえつけられる箇所は貫通孔6412の縁部分の全周である必要はなく、縁部分の一部であっても良い。この場合、特に操作デバイス10300付近（突設形状部6413付近の右辺部）や、開閉の度に衝撃を受ける虞がある背面側部分（貫通孔6412の背後に配置される長尺板部）では、大きな負荷が発生し易いので、押さえつける設計態様を取り入れることが好ましい。

40

【1544】

このように、貫通孔6412の縁部分を下皿形成部材6420と球排出装置6430とで挟み込むことで、貫通孔6412の縁部分の強度を十分に確保することができるので、底面口6432を形成することによる強度低下を気にすることなく、底面口6432を任意位置で配置することができる。即ち、底面口6432の配置の自由度を向上することができる。

【1545】

下皿形成部材6420は、下皿50が上面を開放した略箱状に形成される本体箱部6421と、その本体箱部6421の底面に上下方向で開口される排出口6422と、本体箱部6421の底面裏側から下面視L字形状で突設されるL字板部6423と、そのL字板

50

部 6 4 2 3 で囲われる範囲の内側（前側）において下方に円筒形状で突設され球排出装置 6 4 3 0 を締結する締結ネジが螺合される複数の締結部 6 4 2 4 と、排出口 6 4 2 2 の縁部を基端として左右方向に沿ってリブ状に延設される一对の案内リブ 6 4 2 5 と、本体箱部 6 4 2 1 の右端部から右方へ延設される板状支持部 6 4 2 6 と、その板状支持部 6 4 2 6 の上面に載置される柔軟な樹脂部材 6 4 2 7 と、を主に備える。

【1 5 4 6】

排出口 6 4 2 2 は、下皿 5 0 の前側端部であって右側端部である位置に形成される。下皿 5 0 の底部上面は、排出口 6 4 2 2 へ向けて下降傾斜する態様の傾斜面として構成されており、パチンコ機 1 0 0 1 0 から下皿 5 0 に流入した球は排出口 6 4 2 2 へ向けて流下するところ、排出口 6 4 2 2 が遊技者に近い正面側に配設されるので、下皿 5 0 に貯留される球が少数である場合であっても下皿 5 0 から球をスムーズに取り出すことができる。

10

【1 5 4 7】

排出口 6 4 2 2 は、操作デバイス 1 0 3 0 0 からの負荷が生じ易い板状支持部 6 4 2 6 の付近に形成されており、貫通孔を構成したことによる強度低下の影響が考えられるところ、球排出装置 6 4 3 0 との組み合わせにより対策を図っているが、詳細については後述する。

【1 5 4 8】

L 字板部 6 4 2 3 は、図 2 2 5 に示すように、その突設長さが左右位置で違うが、これは、下皿 5 0 の傾斜に対応したものである。即ち、本体部 6 4 1 1 の下底部上面が略平面状に形成される一方、下皿 5 0 は下底部下面が右へ向かう程下降傾斜して形成されるので、本体部 6 4 1 1 の下底部上面（貫通孔 6 4 1 2 の縁部の上面）と当接させるためには、L 字板部 6 4 2 3 の突設長さを右方へ向かう程短くする必要がある、これに対応したものである。この対応により、組立状態（図 2 0 7 参照）において、L 字板部 6 4 2 3 の突設端部（下端部）が、貫通孔 6 4 1 2 の縁部に当接される（線接触または面接触で当接される）。

20

【1 5 4 9】

締結部 6 4 2 4 は、遊技者からの負荷が生じやすい正面側端部に 2 箇所と、正面枠 1 0 0 1 4 の開閉時に負荷が生じやすい背面側端部に 1 箇所とが形成される。負荷が生じ易い箇所に優先的に締結箇所を設けることで、締結箇所を限定しつつも、負荷の発生時に固定がずれて、下皿形成部材 6 4 2 0 の位置ずれが生じることを防止することができる。

30

【1 5 5 0】

また、締結部 6 4 2 4 は、L 字板部 6 4 2 3 付近に配置されているので、貫通孔 6 4 1 2 の内側における締結でありながら（即ち、本体部 6 4 1 1 に通す締結ネジの位置決めを行うための貫通孔を別で形成することなく行われる締結ながら）、L 字板部 6 4 2 3 と覆設基礎部材 6 4 1 0 の貫通孔 6 4 1 2 の縁部との当接を維持し易くすることができる（相対位置を維持し易くすることができる）。従って、貫通孔 6 4 1 2 以外の貫通孔の形成を不要としつつ、下皿形成部材 6 4 2 0 の位置安定性を向上することができる。

【1 5 5 1】

案内リブ 6 4 2 5 は、球抜きレバー 5 2 の移動を案内する目的と、下皿 5 0 の底面部を補強する目的とに兼用されている。特に、本実施形態では、下皿 5 0 の底面部が左右に長尺の板形状から形成され、左右方向に沿った補強が必要となることが考えられるところ、球抜きレバー 5 2 は、長尺方向と一致する左右方向に沿ってスライドするので、球抜きレバー 5 2 の移動の案内と、下皿 5 0 の底面部の補強とが好適に実現される。

40

【1 5 5 2】

なお、上述したように案内リブ 6 4 2 5 は一对で形成されるので、与えられる負荷を分散させることができる。また、一方が破損しても、他方が残る限り使用には問題ないので、下皿ユニット 6 4 0 0 の耐用年数を延ばすことができる。

【1 5 5 3】

樹脂部材 6 4 2 7 の材質については、任意に設計することができる。例えば、ウレタン製でも良いし、シリコン製でも良いし、他の柔軟であって適度な反発力（形状復元力）

50

のある部材でも良い。

【1554】

球排出装置6430は、上述の球抜きレバー52が配設される板状の本体板部6431と、その本体板部6431に上下方向に貫通形成される円形の底面口6432と、下皿形成部材6420の締結部6424と上下に重なる位置に配置され締結部6424に締結ネジが螺入されることにより締め付けられる複数の締結孔6433と、その締結孔6433を囲う矩形の枠状とされ、その枠の外形が覆設基礎部材6410の貫通孔6412の内形よりも若干小さく形成される嵌合枠部6434と、を主に備える。

【1555】

球抜きレバー52は、左右にスライド移動する態様で遊技者が操作可能とするために前方に張り出される把持部52aと、組立状態（図207参照）において排出口6422を閉塞する閉塞板部52bと、その閉塞板部52bの上面から上方に突設され左右方向に沿って延設される一対のリブ状部であって、案内リブ6425に案内される被案内リブ52cと、を備え、それらが一体的に硬質樹脂材料から成型される。

【1556】

底面口6432は、下皿形成部材6420の排出口6422と上下で対向配置され、間に球抜きレバー52の閉塞板部52bが配設される。上述したように、非操作時においては、球抜きレバー52は排出口6422と底面口6432との間に配置されることになるので、開口を形成したことにより強度が低下する度合いを、閉塞板部52bの剛性によって低減することができる。

【1557】

これにより、排出口6422及び底面口6432が脆弱になることを防止できるので、本実施形態のように、排出口6422及び底面口6432を操作デバイス10300の下部付近に配置する（操作デバイス10300に近接配置する）構成を採用しながらも、下皿ユニット6400の耐久性が低下することを防止することができる。

【1558】

下皿形成部材6420と球排出装置6430との締結態様の詳細について説明する。本体板部6431は、正面側を除く3方向（平面側および左右両側）に嵌合枠部6434よりも外方に張り出す錨部6431aを備えている。嵌合枠部6434は、組立状態（図207参照）において、覆設基礎部材6410の貫通孔6412に隙間を有して内嵌され、そのまま球排出装置6430を貫通孔6412に嵌め入ると、錨部6431aが貫通孔6412の縁部分の下面部に当接する。

【1559】

一方で、下皿形成部材6420のL字板部6423の内側面は、嵌合枠部6434の外方から前後左右方向で当接可能な形状で形成され、L字板部6423の下端部は、上述したように、貫通孔6412の縁部分と上下方向で当接する。

【1560】

このように、覆設基礎部材6410に球排出装置6430を位置決め可能とされ、その球排出装置6430に下皿形成部材6420を位置決め可能に構成されており、各構成の位置を合わせた後で締結孔6433に締結ネジを通し締め付けることで各構成を固定することができる。従って、組立作業を容易とすることができる。

【1561】

中間保持部材6440は、覆設基礎部材6410に締結固定される締結ネジが挿通される部分であって正面側に突設される複数の貫通孔6441と、金属本体部10014a（図211参照）に形成される貫通孔に挿通されるネジが締結固定される部分であって背面側に突設される複数の締結部6442と、覆設基礎部材6410の左側上端部と前後方向で干渉する部分であり板状に形成される干渉部6443と、を主に備える。

【1562】

図226は、下皿ユニット6400の分解正面斜視図であり、図227は、下皿ユニット6400の分解背面斜視図である。図226及び図227では、図224及び図225

10

20

30

40

50

からV字意匠部材6450を分解した状態が図示される。

【1563】

V字意匠部材6450は、背面側が開放され、左右中央へ向かう程に開放幅が狭くされる溝形状を有し、左右中央へ向かう程に下方に配置されるV字形状の本体部6451と、その本体部6451の下縁に締結ネジを挿通可能な貫通孔として形成される複数の挿通孔6452と、本体部6451の下縁中央部付近において形成される位置決め部6453と、本体部6451の左右端部付近において背面側へ張り出され締結ネジを螺入可能に形成される複数の張出締結部6454と、本体部6451の右側部において本体部6451の溝の幅方向に延びる板形状で形成され本体部6451の長尺方向に整列する複数の右側補強リブ6455と、本体部6451の左側部において本体部6451の溝の幅方向に延びる板形状で形成され本体部6451の長尺方向に整列する複数の左側補強リブ6456と、を主に備える。

10

【1564】

V字意匠部材6450は、上述した左前カバー10321や右前カバー10322に比較して、剛性が高く形成される。これにより、不正行為を行う者が、不正な部材をパチンコ機10010の内部に侵入させるために貫通孔を形成されやすい箇所を限定することができる。即ち、V字意匠部材6450に貫通孔をあける場合に比較して、左前カバー10321や右前カバー10322に貫通孔をあける場合の方が、難易度が低いので、不正な貫通孔が左前カバー10321や右前カバー10322に空けられるように仕向けることができる。

20

【1565】

そのため、不正を発見するために定期的にチェックする箇所を狭めることができる。即ち、本実施形態によれば、貫通孔は左前カバー10321や右前カバー10322に形成される可能性が高いので、V字意匠部材6450をチェックすることを不要とすることができる。これにより、V字意匠部材6450およびカバー10321、10322を平等にチェックする必要がある場合に比較して、チェック負担を下げることができる。

【1566】

本体部6451は、薄肉で形成されており、溝幅を狭める方向に撓み変形可能（上下につぶれる態様で撓み変形可能）とされる。V字意匠部材6450は、操作デバイス10300の左前カバー10321及び右前カバー10322の下縁と嵌合することから、操作デバイス10300の操作時に発生し得る上下変位が左前カバー10321及び右前カバー10322を介して伝達される。この上下変位の発生時に、本体部6451の溝の溝幅を狭める方向にV字意匠部材6450が撓み変形することにより、操作デバイス10300の上下変位の少なくとも一部をV字意匠部材6450の撓みで吸収することができる。

30

【1567】

即ち、操作デバイス10300から伝達される負荷の少なくとも一部をV字意匠部材6450の変形で操作した後で、その下流（例えば、覆設基礎部材6410）へ伝達することができる。従って、V字意匠部材6450の下方に配置される覆設基礎部材6410の本体部6411に伝達される負荷を抑制することができるので、操作により、V字意匠部材6450の下方の部材の変位量や、振動の度合いを抑制することができる。

40

【1568】

位置決め部6453は、左右中央を基準として左側に締結ネジを螺入可能に形成される締結部6453Lと、その締結部6453Lの反対側において背面側へ板状に突設される板状突設部6453Rとを主に備える。

【1569】

挿通孔6452は、正面側に形成される窪みに覆設基礎部材6410の締結部が正面側から入り込んだ状態で締結ネジが螺入されることで、覆設基礎部材6410と固定される部分である。即ち、V字意匠部材6450は、覆設基礎部材6410の背面側から近づく態様で組み付けられる（図226及び図227でV字意匠部材6450の移動軌跡の一例を想像線で図示）。

50

【1570】

なお、複数の挿通孔6452の少なくとも一部（本実施形態において、右下の挿通孔6452）は、組立状態において、下皿形成部材6420に締結ネジの挿通方向視で視認不能とされる（図230（b）参照）。即ち、下皿形成部材6420が覆設基礎部材6410に組み付けられた状態では、少なくとも一部の挿通孔6452に挿通される締結ネジを緩めることができず、覆設基礎部材6410からV字意匠部材6450を分解する前段階として下皿形成部材6420を分解する必要があることから、V字意匠部材6450を分解するまでに必要な工数を増やすことができる。

【1571】

加えて、下皿形成部材6420は、後述する前側縦長部6426cに前後方向に穿設され、左下の締結部6453Lに螺入される締結ネジが挿通され、その螺入により右下の締結部6453Lと固定される挿通部6426c1を備える。加えて、その挿通部6426c1を背面視で遮蔽する態様で操作デバイス10300が配設される（図232参照）。

【1572】

そのため、下皿形成部材6420を分解する前提として、操作デバイス10300を取り外して、挿通部6426c1を遮蔽する位置から移動させることが必要とされる。即ち、V字意匠部材6450を分解するために、操作デバイス10300を取り外し、下皿形成部材6420を分解するといった必要な工数を増やすことができる。これにより、不正にV字意匠部材6450を取り外し、できた隙間から内部に進入する不正行為を抑制することができる。

【1573】

板状突設部6453Rは、組立状態において板状支持部6426の前側縦長部6426cの上面に当接する（図230（b）参照）。即ち、板状突設部6453Rの下降変位は板状支持部6426により抑制され、逆に、板状支持部6426の上昇変位は板状突設部6453Rにより抑制される。

【1574】

これにより、例えば、操作デバイス10300（図208参照）が遊技者からを持ち上げ方向の負荷を与えられた場合であっても、操作デバイス10300の嵌合凹部De1（図219参照）と嵌合部6426dとが嵌合していることから、操作デバイス10300の上昇方向の変位に伴い板状支持部6426の前側部が上昇方向に変位する。

【1575】

この変位が板状突設部6453Rにより抑制されることから、操作デバイス10300の上昇変位を抑制することができる。

【1576】

左右の張出締結部6454は、正面枠10014の金属本体部10014aに固定される樹脂製の中間部材（図示せず）に挿通される締結ネジが螺入される部分であり、その締結位置は、締結部6453Lの締結位置よりも背面側（金属本体部10014aに近接する側）とされる。

【1577】

右側補強リブ6455及び左側補強リブ6456は、本体部6451の溝幅方向の補強を行うリブとしての機能と、自らも撓み変形可能な薄肉形状とされることにより自らの変形により下流への変位伝達を抑制する緩衝手段（変位伝達抑制手段）としての機能とを併せ持つ。図227に示すように、左側補強リブ6456の方が、右側補強リブ6455に比較して、密集した配置とされる。以下、順に説明する。

【1578】

図228（a）は、右側補強リブ6455の模式断面図であり、図228（b）は、左側補強リブ6456の模式断面図である。なお、図228（a）及び図228（b）では、補強リブ6455、6456を厚さ方向で分断する平面における断面が図示される。また、補強リブ6455、6456は、厚さは共通で形成される一方で、本体部6451の溝幅に対応して溝幅方向や溝深さ方向の寸法を変化させるように設計されるが、基本的な

10

20

30

40

50

構成は共通であるので代表的な例を説明する。

【1579】

図228(a)に示すように、右側補強リブ6455は、本体部6451の溝底部から背面側に延設される板状部であって、本体部6451の上板部と結合される結合部6455aと、本体部6451の上板部に対して平行に対向配置され隙間を形成する上対向部6455bと、本体部6451の下板部に対して背面側へ向かう程に離間幅が大きくなる態様で傾斜する態様で対向配置される下対向部6455cと、を主に備える。

【1580】

上対向部6455bは、本体部6451の上板部との間に右前カバー10322の下縁部が嵌合され、右前カバー10322からの負荷が伝達される部分である。本体部6451と上対向部6455bとが略平行に配置されるので、右前カバー10322と一点で接触することを避けることができ、負荷を前後位置で分散させることができる。これにより、右側補強リブ6455の耐荷重を増大させることができる。

10

【1581】

なお、本実施形態では、上対向部6455bと本体部6451の上板部との間の隙間が、右前カバー10322の下縁部の厚みと同等となるように形成される。これにより、嵌合後の右前カバー10322の下縁部が、上対向部6455bや本体部6451の上板部から離間することを防止することができ、互いに衝突し擦れることを防止することができるので、粉（粉塵）の発生を抑制することができる。

【1582】

下対向部6455cは、操作デバイス10300に近い側（背面側、右前カバー10322の変位が大きくなりがちな側）へ向かうほど本体部6451の下板との離間幅が長くされているので、右側補強リブ6455自体の下方変位の許容量を大きくすることができると共に、変位発生時に本体部6451の下板部と衝突（当接）することを回避することができる。

20

【1583】

従って、右側補強リブ6455が緩衝部材としての役割を果たすので、右前カバー10322を介して伝達される変位や負荷が、本体部6451の下板部に伝達される割合を低減することができる。

【1584】

本実施形態では、右前カバー10322を起点とした右側補強リブ6455の下流側（右下側）に操作ハンドル51が配置されるが、右側補強リブ6455が緩衝部材としての役割を果たすことにより、操作デバイス10300の操作や駆動に伴う、負荷や変位や振動が、操作ハンドル51に伝達される割合を低減することができる。これにより、遊技者が違和感なく操作ハンドル51を自由に操作可能な遊技性を担保することができる。

30

【1585】

図228(b)に示すように、左側補強リブ6456は、本体部6451の溝底部から背面側に延設される板状部であって、本体部6451の上板部と結合される結合部6456aと、本体部6451の上板部に対して平行に対向配置され隙間を形成する上対向部6456bと、本体部6451の上板部の背面側縁よりも背面側へ張り出す張出部6456cと、本体部6451の下板部に対して平行に対向配置され隙間を形成する下対向部6456dと、を主に備える。

40

【1586】

上対向部6456bは、本体部6451の上板部との間に左前カバー10321の下縁部が嵌合され、左前カバー10321からの負荷が伝達される部分である。本体部6451と上対向部6456bとが略平行に配置されるので、左前カバー10321と一点で接触することを避けることができ、負荷を前後位置で分散させることができる。これにより、左側補強リブ6456の耐荷重を増大させることができる。

【1587】

なお、本実施形態では、上対向部6456bと本体部6451の上板部との間の隙間が

50

、左前カバー１０３２１の下縁部の厚みと同等となるように形成される。これにより、嵌合後の左前カバー１０３２１の下縁部が、上対向部６４５６ｂや本体部６４５１の上板部から離間することを防止することができ、互いに衝突し擦れることを防止することができるので、粉（粉塵）の発生を抑制することができる。

【１５８８】

張出部６４５６ｃは、背面側へ向かう程に本体部６４５１の上面部から離反する方向（下方）に傾斜する上縁部を備える。これにより、張出部６４５６ｃは、左前カバー１０３２１の下縁部と常時当接する部分では無く、左前カバー１０３２１の下方への変位量がある程度大きくされた際に初めて当接する部分として形成される。即ち、張出部６４５６ｃを、左前カバー１０３２１の変位量が異常に大きくなった際にその変位を抑制するための部分（フェイルセーフ）として機能させることができる。

10

【１５８９】

なお、張出部６４５６ｃの上面を上対向部６４５６ｂの上面と面位置で形成しても良い。この場合、左前カバー１０３２１を介して伝達される負荷を分散可能な前後位置の長さを長くすることができるので、左側補強リブ６４５６の耐荷重を更に増大させることができる。

【１５９０】

下対向部６４５６ｄは、本体部６４５１の下板部との間に正面枠１００１４の背後覆設部１００１４ｂ（図２１２参照）が差し込まれた場合に、その背後覆設部１００１４ｂの上面と当接する部分である。背後覆設部１００１４ｂに複数の左側補強リブ６４５６の下対向部６４５６ｄが当接するので、伝達される負荷を分散させることができ、背後覆設部１００１４ｂの下方への変位量を低減することができる。

20

【１５９１】

これにより、背後覆設部１００１４ｂの配置を維持し易くすることができるので、下皿５０の上方の空間（球が貯留される空間であり、遊技者が手を入れる可能性がある空間）が狭められることを防止することができる。

【１５９２】

即ち、背後覆設部１００１４ｂはＶ字意匠部材６４５０を介して左前カバー１０３２１と連結されるが、左前カバー１０３２１を介して操作デバイス１０３００側から伝達される負荷が背後覆設部１００１４ｂを変位させることを抑制することができる。これにより、例えば、下皿５０を構成する面が変位し、遊技球と衝突して異音を発生させる事態を回避することができる。

30

【１５９３】

上述したように、左側補強リブ６４５６は、右側補強リブに６４５５の配置間隔に比較して、密集して配置される。そのため、より大きな荷重に対して対応可能に構成される。本実施形態では、左側に配置される上皿１７に貯留された球に触れる遊技者の手の重さがかけられやすく、左右で荷重の不均等が生じやすいところ、左側補強リブ６４５６を密集して配置することで、荷重の不均等に対応することができる。

【１５９４】

上述したように、本実施形態では、右側補強リブ６４５５と左側補強リブ６４５６とで形状を異ならせることで、異なる態様の荷重に対応することができる。即ち、右側補強リブ６４５５では、本体部６４５１の下板部と下対向部６４５５ｃとの間に十分な隙間を形成し負荷の伝達を遮断することで、操作デバイス１０３００を介する瞬間的な負荷や衝撃が操作ハンドル５１に伝達することを防止できる一方、左側補強リブ６４５６では、負荷を分散して支持することにより、上皿１７を介して長時間にわたって体重がかけられた場合であっても、背後覆設部１００１４ｂが変位することを防止できる。このように、本実施形態では、問題となりやすい負荷の態様に対応できるように、補強リブ６４５５、６４５６の形状を設計している。

40

【１５９５】

図２２９（ａ）は、下皿ユニット６４００の上面図であり、図２２９（ｂ）は、下皿ユ

50

ニット6400の正面図であり、図230(a)は、下皿ユニット6400の下面図であり、図230(b)は、下皿ユニット6400の背面図であり、図231(a)は、下皿ユニット6400の矢印L方向視における右面図であり、図231(b)は、下皿ユニット6400の矢印R方向視における左面図である。

【1596】

図229(a)及び図230(b)に示すように、覆設基礎部材6410の凹設形状部6414を左右に跨ぐ態様で下皿形成部材6420の板状支持部6426が配設されており、その板状支持部6426は、本体部6411の底面上部に面接触する態様で載置される一方、凹設形状部6414からは離れて配置される。以下で、突設形状部6413及び凹設形状部6414の詳細について説明する。

10

【1597】

突設形状部6413及び凹設形状部6414は、覆設基礎部材6410の本体部6411の一部を上から押圧する場合の変形と同様に、下面から下方に膨出(延出)する部分の表裏を構成する部分であり、表裏の一方の形状と他方の形状とが類似している。換言すれば、突設形状部6413の下面視の外形と、凹設形状部6414の上面視の内側形状とは、本体部6411の板厚を確保できる分だけ縮尺が変更された形状として形成される。そのため、一方の形状から、他方の形状を容易に想像することができる。

【1598】

図230(a)に示すように、突設形状部6413は、正面側へ向かう程、左右幅が漸増する。そして、図229(a)に示すように、下皿形成部材6420の板状支持部6426は、凹設形状部6414の前後方向中心よりも前側に寄って配置されているので、突設形状部6413及び凹設形状部6414の左右幅が大きい箇所で板状支持部6426を下支えすることができる。これにより、板状支持部6426が下方へ沈み込む態様で変位する場合に、本体部6411を部分的に十分に撓ませることができることになるが、詳細は後述する。

20

【1599】

ここで、遊技可能な状態においては、板状支持部6426に操作デバイス10300が載置され、操作デバイス10300を遊技者が操作することに伴って、板状支持部6426が上下に変位し得る。この変位に関連して、板状支持部6426及び本体部6411は樹脂材料から形成されており、板状支持部6426と覆設基礎部材6410の本体部6411との間で負荷が発生したり、衝突したり、擦れたりすることにより、削り粉が発生する虞がある。

30

【1600】

操作デバイス10300の周囲で削り粉が発生すると、例えば、隙間に削り粉が入り込みクリアランスが確保できなくなることにより動作不良が発生したり、検出センサの検出領域に削り粉が入り込み誤検知を誘発させたりすることが考えられるので、削り粉の発生は抑制することが望ましい。

【1601】

これに対し、本実施形態では、板状支持部6426と本体部6411との接触面積を減らすことにより、削り粉の発生を抑制したり、その発生量を減らしたりすることができる。

40

【1602】

上述したように、本実施形態では、板状支持部6426と本体部6411とは直接的には締結固定されていない。これは、板状支持部6426の変位が本体部6411に直接的に伝達されることを防止する目的に基づく。

【1603】

即ち、操作デバイス10300に押し下げ方向の負荷が与えられ、板状支持部6426が下降変位する場合には、その変位が突設形状部6413及び凹設形状部6414に受け止められることで、本体部6411等の他の部分の変位を不要とすることができる。

【1604】

50

一方で、操作デバイス１０３００に持ち上げ方向の負荷が与えられ、板状支持部６４２６が上昇変位する場合には、その変位が板状突設部６４５３Ｒ（図２３２参照）に受け止められ、Ｖ字意匠部材６４５０の変形に変換されるので、本体部６４１１等の他の部分の変位を不要とすることができる。

【１６０５】

このように、本実施形態では、板状支持部６４２６と本体部６４１１とを直接的に締結固定しておらず、操作デバイス１０３００に与えられる負荷が間接的に本体部６４１１に伝達されるに留まるように構成することで、本体部６４１１が変形したり、破損したりすることを防止することができる。

【１６０６】

図２３１（ａ）及び図２３１（ｂ）に示すように、突設形状部６４１３の下面は前後方向に沿う平面として形成される一方、覆設基礎部材６４１０の本体部６４１１の下面は、正面側へ向かう程上昇傾斜する傾斜平面として形成される。この構成は、例えば、正面枠１００１４を単体で保管する場合に好適に作用する。

【１６０７】

正面枠１００１４を単体で保管する場合、一般的には、正面枠１００１４の下面を床と当接させる態様でコンクリートやフローリングの床に置くことが多いと考えられる。この時、下面全体が床と当接する方が、安定感や、負荷の集中を避けるという観点から好ましいとも考えられるが、この場合、下面全体に床の汚れが付着する可能性が生じる。本体部６４１１の下面は遊技者からは見え難い位置であるが、製品である以上、汚れが付着することは避けることが好ましい。

【１６０８】

これに対し、本実施形態では、突設形状部６４１３の下面が前後方向に沿う平面として形成され、本体部６４１１の下面は正面側へ向かう程、上昇傾斜する傾斜面として形成されるので、突設形状部６４１３が床面と当接すると、床面と本体部６４１１の下面との間に隙間が生じることになるので、床面と当接し汚れが付着する箇所を突設形状部６４１３に限定することができる。従って、遊技店側は、正面枠１００１４を遊技可能な状態に設置する際に、突設形状部６４１３の汚れのみを拭き取れば良く、本体部６４１１の下面全体を拭くことを不要とすることができる。

【１６０９】

また、突設形状部６４１３は、正面枠１００１４を持ち運ぶ際に指を掛ける指掛け部としても機能する。従来は、下皿部分が正面枠の左右中央に配置されていたので、下皿部分に手を引っかけて正面枠を持ち上げ、背後の枠（外枠１１、内枠１２）に組み付けることが容易にできたが、本実施形態の正面枠１００１４では、下皿５０が左右方向左側（開閉軸側）に配置されているので、下皿５０に手を引っかけて正面枠１００１４を持ち上げ、組み付けることが困難な構成とされている。

【１６１０】

一方で、操作ハンドル５１に手を引っかけて正面枠１００１４を持ち上げると、正面枠１００１４の自重が操作ハンドル４１の根元側にかかることになるので、操作ハンドル５１が破損する虞があり、推奨することは好ましくない。

【１６１１】

そこで、本実施形態では、下皿ユニット６４００の底面に手を引っかけて正面枠１００１４を持ち上げることを推奨できるように、指掛け部としても機能する突設形状部６４１３が左右中央位置に配置される。作業者は、突設形状部６４１３に手を引っかけて正面枠１００１４を持ち上げ、背後の枠に軸支させることで、正面枠１００１４を背後の枠に容易に組み付けることができる。

【１６１２】

そして、指を掛ける時点の前後に汚れを拭き取る作業を入れる作業手順とすることで、汚れの拭き取りが必要な箇所を持ち運び動作と関連して作業者に意識させることができる。従って、汚れの拭き取り忘れを防止することができる。

10

20

30

40

50

【1613】

ここで、床面と本体部6411との隙間は、突設形状部6413に予想される変形量の大小に対応して、過不足ない隙間として構成される。詳述すれば、本体部6411の下面の形状から、正面側に向かう程、床面との間の隙間が大きくなるところ、これは、突設形状部6413が正面側に向かう程、幅広に形成されており、負荷による変形可能量（撓み量）が大きくなることに対応している。

【1614】

即ち、正面枠10014を床面に置く場合に、突設形状部6413が正面枠10014の重みで撓み変形した場合にも、本体部6411の下面と床との間の隙間を確保し易くすることができる。一方で、突設形状部6413が限界まで撓み変形し、本体部6411の下面と床面との間の隙間が無くなる場合には、本体部6411の下面全体が床面と当接し易くすることができるので、本体部6411の下面全体で正面枠10014の重さを支えることができる。

10

【1615】

従って、床面に載置された正面枠10014が想定以上の重さとなっていたり、床面に載置された正面枠10014に過大な荷重がかけられたりしても、本体部6411の一部に負荷が集中することを防止することができる。

【1616】

また、突設形状部6413の正面側ほど変形可能量を大きく形成していることは、遊技実行中においても好適に作用する。例えば、千両箱の交換時には、遊技店の店員が、本体部6411の下面および突設形状部6413の下側において千両箱を前後にスライド移動させるが、この際に、千両箱と正面枠10014の下面とが衝突することがある。この衝突による衝撃や負荷が疲労として構成部材に蓄積されると、その許容量を超えた時点で構成部材が破壊される（例えば、割れる）ことになり、遊技を継続することが困難になる虞がある。

20

【1617】

これに対し、本実施形態では、千両箱と衝突し易い正面側に向かう程、突設形状部6413の変形可能量が大きくなるように構成されている。従って、千両箱との衝突による衝撃や負荷を変形（撓み変形）により逃がしやすくすることができ、突設形状部6413の破壊を抑制することができる。従って、遊技者の快適な遊技環境を維持し易くすることができる。

30

【1618】

また、突設形状部6413の左右側において、本体部6411の下底面は正面側へ向けてせり上がる態様で傾斜形成される（図231（a）参照）。これにより、千両箱の交換時に突設形状部6413の左右側において千両箱と本体部6411とが衝突する可能性を低くすることができる。これにより、本体部6411の下底面が破損する可能性を低くすることができるので、遊技者の快適な遊技環境を維持し易くすることができる。

【1619】

図232は、下皿ユニット6400の背面図である。なお、図232では、左前カバー10321及び右側カバー10322の組立状態が図示され、それ以外の操作デバイス10300の外形が模式的に想像線で図示される。

40

【1620】

図232に図示されるように、左前カバー10321及び右側カバー10322の下縁部が、V字意匠部材6450の補強リブ6455、6456（上対向部6455b、6456b（図228（a）及び図228（b）参照））に下支えされる。

【1621】

V字意匠部材6450の本体部6451が背面視V字形状に形成され、補強リブ6455、6456が本体部6451の溝幅方向に延びる板状とされるので、補強リブ6455、6456からの反力は、左前カバー10321及び右側カバー10322を左右中央へ返す方向成分を有する方向（上斜め方向）へ向けられる。例えば、補強リブ6455、6

50

4 5 6 の撓み変形からの復元力が上斜め方向へ向けられる。

【1 6 2 2】

これにより、操作デバイス 1 0 3 0 0 の上下方向の変位だけでなく、左右方向への変位にも対応することができる。例えば、本実施形態のように、操作デバイス 1 0 3 0 0 の操作部分（例えば、首振り操作部材 1 0 3 1 0）の移動方向が左右方向成分を持たない場合であっても、遊技者から与えられる下向きの負荷は左右方向成分を備えることがあり、そのような負荷が与えられた場合には、操作デバイス 1 0 3 0 0 全体が下降変位すると共に左右方向に若干変位する（振動する）可能性がある。

【1 6 2 3】

これに対して、左前カバー 1 0 3 2 1 及び右側カバー 1 0 3 2 2 は、自身の湾曲形状に基づき撓み変形することで操作デバイス 1 0 3 0 0 の左右方向の変位に対応でき（左右方向の変位分を吸収したり、復元力で操作デバイス 1 0 3 0 0 の配置を戻したりでき）、更に、補強リブ 6 4 5 5、6 4 5 6 からの反力が上向き且つ左右中央を向くことにより、操作デバイス 1 0 3 0 0 を変位前の位置に早期に復帰させることができる。従って、正面枠 1 0 0 1 4 の正面視における意匠（図 2 0 7 参照）を維持し易くすることができる。

【1 6 2 4】

図 2 3 3（a）は、図 2 2 9（a）の C C X X X I I I a - C C X X X I I I a 線における下皿ユニット 6 4 0 0 の断面図であり、図 2 3 3（b）は、図 2 2 9（a）の C C X X X I I I b - C C X X X I I I b 線における下皿ユニット 6 4 0 0 の断面図であり、図 2 3 3（c）は、図 2 2 9（a）の C C X X X I I I c - C C X X X I I I c 線における下皿ユニット 6 4 0 0 の断面図である。なお、図 2 3 3（a）から図 2 3 3（c）では、断面における貫通孔 6 4 1 2 の縁部付近が拡大して図示される。

【1 6 2 5】

図 2 3 3（a）から図 2 3 3（c）に示すように、下皿ユニット 6 4 0 0 の組立状態において、貫通孔 6 4 1 2 の縁部分が下皿形成部材 6 4 2 0（背面側部分において、L 字板部 6 4 2 3 の突設端部（下端部））及び球排出装置 6 4 3 0（の鏝部 6 4 3 1 a）に押さえつけられる。これにより、貫通孔 6 4 1 2 の周囲部分を、下皿形成部材 6 4 2 0 及び球排出装置 6 4 3 0 の強度で補強することができる。

【1 6 2 6】

下皿形成部材 6 4 2 0 の L 字板部 6 4 2 3（図 2 2 5 参照）の内側面は、嵌合枠部 6 4 3 4（図 2 2 4 参照）の外方から前後左右方向で当接可能な形状で形成され、L 字板部 6 4 2 3 の下端部は、上述したように、貫通孔 6 4 1 2 の縁部分と上下方向で当接する（図 2 3 3（c）参照）。これにより、貫通孔 6 4 1 2 の縁部分を補強することができるので、貫通孔 6 4 1 2 の設計自由度を向上させることができる。

【1 6 2 7】

上述したように、球抜きレバー 5 2 は、非操作時において、排出口 6 4 2 2 と底面口 6 4 3 2 との間に配置されることになるので、開口を形成したことにより強度が低下する度合いを、閉塞板部 5 2 b の剛性によって低減することができる（図 2 3 3（b）参照）。

【1 6 2 8】

これにより、排出口 6 4 2 2 及び底面口 6 4 3 2 が脆弱になることを防止できるので、本実施形態のように、排出口 6 4 2 2 及び底面口 6 4 3 2 を操作デバイス 1 0 3 0 0 の下部付近に配置する（操作デバイス 1 0 3 0 0 に近接配置する）構成を採用しながらも、下皿ユニット 6 4 0 0 の耐久性が低下することを防止することができる。

【1 6 2 9】

図 2 3 3（a）から図 2 3 3（c）に示すように、凹設形状部 6 4 1 4 の形状は、正面側へ向かうほど、幅が広くされ、凹設深さが増す態様で形成される。即ち、正面側へ向かうほど、凹設形状部 6 4 1 4 が撓みやすくなるように形成される。

【1 6 3 0】

これにより、遊技者が操作デバイス 1 0 3 0 0 を操作する際に生じる負荷が大きくなり易い正面側付近において、凹設形状部 6 4 1 4 に十分な撓み性能を付与することができる

10

20

30

40

50

ので、操作デバイス10300の操作時の負荷により操作デバイス10300を支持する覆設基礎部材6410が破損する（例えば、割れる）事態の発生を抑制することができる。これについて、詳しく説明する。

【1631】

操作デバイス10300は、上述したように、複数の操作態様で操作可能なデバイスである。表示装置などにより操作タイミング及び操作態様が報知され、その報知に合わせて遊技者に操作デバイス10300を操作させ、遊技者を遊技に引き込む役割を有している。ここで、報知における操作態様ごとの頻度は、一定では無い。

【1632】

例えば、制御の一例として、遊技の開始時から特定のリーチ演出が実行されるまでの間は、首振り操作部材10310が初期位置に停止制御される（図215（a）参照）。この状態が、営業時間における首振り操作部材10310の配置の大半を占める。

【1633】

この状態において、表示演出における操作を促す報知（「ボタンを押せ！」等の報知）に対する操作や、ステージの切り替え等のために、レンズ部材10317の押し込み操作（プッシュ操作）が遊技者によって実行される。従って、操作に伴い生じる負荷は、大半がレンズ部材10317を押し込み操作する時に生じる負荷であり、方向Y17a（図215（a）参照）に沿った負荷となる。報知の発生頻度が高いことから、この負荷の発生頻度が高くなる。

【1634】

これに対し、特定のリーチ演出が実行される場合には、操作デバイス10300は、首振り操作部材10310を上下に変位させるように駆動制御され、例えば、下向き位置に首振り操作部材10310が配置される状態（図215（b）参照）で操作を促す報知が実行される。

【1635】

この場合の操作方向は、首振り操作部材10310が上向き位置に配置される状態に比較して、前後方向に更に角度 θ 17yだけ傾斜した方向Y17b（図215（b）参照）となり、その方向Y17bに沿った負荷が発生する。報知の発生が特定のリーチ演出実行時に限られることから、発生頻度は低いものとなる。

【1636】

即ち、方向Y17aに沿う負荷の発生頻度の方が、方向Y17bに沿う負荷の発生頻度に比較して高くなるように制御される。これに対し、本実施形態において、凹設形状部6414の形状は、正面側へ向かうほど、幅が広くされ、凹設深さが増す態様とされているので、正面側へ向かうほど、負荷への対応性能が高くなるように形成されている。

【1637】

即ち、前後方向で共通形状とされる場合に比較して、負荷の発生頻度の違いに適所で対応できるように構成することができ、与えられる負荷により変形のしすぎが生じたり、変形不足となり破損し易くなったりすることを回避し易くすることができる。

【1638】

なお、上述したように、本実施形態では、遊技者に近い側、及び操作時の負荷の発生頻度が高い側が共に正面側であることから、凹設形状部6414が正面側へ向かう程に幅広、深底に形成されたが、必ずしもこれに限られるものでは無い。例えば、首振り操作部材10310の初期位置が下向き位置に設定される場合には、操作時の負荷の発生頻度が逆となるので、この場合には、凹設形状を背面側へ向かう程に幅広、深底に形成することで、前後方向で共通形状とされる場合に比較して、負荷の発生頻度の違いに適所で対応できるように構成することができ、与えられる負荷により変形のしすぎが生じたり、変形不足となり破損し易くなったりすることを回避し易くすることができる。

【1639】

樹脂部材6427の中心断面に相当する図233（b）に示すように、垂下板状部6426bは、凹設形状部6414の左右幅両端部よりも左右外側の位置で本体部6411に

10

20

30

40

50

上下で当接する。

【1640】

これにより、凹設形状部6414の上縁部に垂下板状部6426bが当接する場合に比較して、操作デバイス10300からの負荷の凹設形状部6414に伝達される割合を低くすることができる。これにより、凹設形状部6414が操作デバイス10300を操作する際の負荷により破損することを抑制することができる。

【1641】

また、負荷に対する対応として、凹設形状部6414の撓みだけでなく、凹設形状部6414の上縁部から垂下板状部6426b及び本体部6411の当接位置までの板状部の撓みも利用することができるので、負荷の許容量を大きくすることができる。

10

【1642】

図234は、図229(a)のCCXXXIⅤ-CCXXXIⅤ線における下皿ユニット6400の断面図である。図234に示すように、下皿形成部材6420の板状支持部6426は、樹脂部材6427が載置される平面板状部6426aと、その平面板状部6426aの左右および後ろ縁部から下方へ板状に垂下される垂下板状部6426bと、平面板状部6426aの正面側縁に結合され平面板状部6426aよりも背が高く形成される部分であって下方が開放される前側縦長部6426cと、その前側縦長部6426cから背面側へ延設され操作デバイス10300と嵌合される嵌合部6426dと、を主に備える。なお、図234の説明においては、図224から図229を適宜参照する。

【1643】

20

平面板状部6426aは、凹設形状部6414の左右幅よりも幅広に形成され、凹設形状部6414の前側半部を覆うように構成される。平面板状部6426aと覆設基礎部材6410の本体部6411との間(上下間)には、垂下板状部6426bが形成される。即ち、平面板状部6426aは本体部6411に当接せず、下面視コの字に形成される(図225参照)垂下板状部6426bの延設端部が本体部6411と当接することで、平面板状部6426aの覆設基礎部材6410に対する位置が決まる。

【1644】

このように、平面板状部6426a及び垂下板状部6426bがブロック状では無く、下方が開放された箱状に形成されるので、平面板状部6426a及び垂下板状部6426bは撓み変形し易い構成とされる。従って、操作デバイス10300(図211参照)を介する負荷に対して、本体部6411の突設形状部6413及び凹設形状部6414が撓み変形するだけでなく、平面板状部6426a及び垂下板状部6426bも撓み変形することができる。操作デバイス10300の下方に配置される板状支持部6426や覆設基礎部材6410(の本体部6411や、突設形状部6413や、凹設形状部6414)が破損することを更に防止することができる。

30

【1645】

垂下板状部6426bは、本体部6411の底部上面まで延設される一方、凹設形状部6414に入り込むまで延設されるものではない。即ち、垂下板状部6426bと凹設形状部6414との間には、空間が生じている(図234の平面板状部6426aの後端部の下方を参照)。これにより、凹設形状部6414の内部に骨組みが無い状態を維持することができるので、突設形状部6413の変形が阻害されないようにすることができる。

40

【1646】

また、垂下板状部6426bと凹設形状部6414との間の空間は、水抜きとしての役割も果たしている。例えば、操作デバイス10300と下皿ユニット6400との隙間から液体が浸入した場合であっても、板状支持部6426の後ろ側を伝った液体が凹設形状部6414の前部へ浸入可能に構成されるので、液体が背後へ浸入する流れを弱くすることができる。これにより、液体の浸入を正面枠10014で留め易くすることができる。

【1647】

前側縦長部6426cは、背面側へ延設される嵌合部6426dにより操作デバイス10300を介した負荷を受ける部分であり、正面側下部がV字意匠部材6450に下支え

50

される。これにより、操作デバイス10300へ遊技者から与えられる負荷を、本体部6411だけでなく、V字意匠部材6450にも受け持たせることで負荷を分散できるので、各構成に与えられる荷重を弱めることができる。

【1648】

また、前側縦長部6426cと、凹設形状部6414との間にも空間が生じている。これにより、凹設形状部6414の内部に骨組みが無い状態を維持することができるので、突設形状部6413の変形が阻害されないようにすることができる。

【1649】

また、前側縦長部6426cと凹設形状部6414との間の空間は、水抜きとしての役割も果たしている。例えば、操作デバイス10300と下皿ユニット6400との隙間から液体が浸入した場合であっても、板状支持部6426の後ろ側を伝った液体が凹設形状部6414の前部へ浸入可能に構成されるので、液体が背後へ浸入する流れを弱くすることができる。これにより、液体の浸入を正面枠10014で留め易くすることができる。

【1650】

嵌合部6426dは、嵌合凹部De1（図212参照）と嵌合可能に横方向に長尺で形成され、操作デバイス10300から負荷を受ける部分である。嵌合部6426dは、下面と延設基端側に形成される前側縦長部6426cとに結合される一対の板状の補強リブ6426d1を備える。

【1651】

補強リブ6426d1により、嵌合部6426dの上下変位（変形）を抑制することができるので、操作デバイス10300を下方へ変位させる負荷がかけられた場合であっても、嵌合部6426dの剛性で耐えられることで、操作デバイス10300の変位が過度に生じないようにすることができる。

【1652】

ここで、樹脂部材6427の上側に操作部材10300が載置される。そのため、遊技者の操作部材10300の操作や振動に伴う負荷は、樹脂部材を介して板状支持部6426に伝達され、その下流に配置される覆設基礎部材6410へ伝達されるところ、板状支持部6426は、本体部6411の底面に下支えされる（図233参照）。

【1653】

本実施形態では、本体部6411の底面は、正面側へ向かう程上昇傾斜する傾斜面として形成されているので（図234参照）、操作部材10300から本体部6411へ伝達される負荷の方向の前後方向の成分を正面側へ向けることができる（負荷を正面側へ逃がすことができる）。

【1654】

即ち、操作デバイス10300から生じる負荷が背面側（外枠11及び内枠12側）へ伝達されることにより生じ得る不具合を回避することができる。例えば、遊技盤13（図2参照）が揺れてしまい、発射された球の流下態様に影響を与えたり、基板ボックス100～104や電子基板に負荷が伝達されることで基板が割れるなどの不具合が発生したりすることを防止することができる。

【1655】

次いで、図235から図264を参照して、上演出装置6500について説明する。図235は、正面枠10014の分解正面斜視図であり、図236は、正面枠10014の分解背面斜視図である。なお、図235及び図236では、上述した下皿ユニット6400及び操作デバイス10300の図示が省略され、上演出装置6500が金属本体部10014aから前方に分解された状態が図示される。

【1656】

図235に示すように、上演出装置6500は、左右一対で配設される音響装置6610の正面側を覆う装置であって、内部にLED等の発光手段が配設される電飾基板6570と、LEDから照射された光を遊技者へ届ける仲立ちとなる各構成部材とが配設される。

。

10

20

30

40

50

【1657】

図236に示すように、上演装置6500の背面側には、金属本体部10014aとの間で離反方向の付勢力を生じる板状金属バネ部材（板バネ）6584dが配設される。これにより、上演装置6500を金属本体部10014aに固定する締結ネジの締結力を増大させる（安定して締結固定する）ことができる。

【1658】

図237は、上演装置6500の分解正面斜視図であり、図238は、上演装置6500の分解背面斜視図である。なお、図237及び図238では、上演装置6500の上蓋部材6510が上方へ分解された状態が図示される。

【1659】

上演装置6500は、板状の上蓋部材6510と、その上蓋部材6510の下方において前側部分を占める前側ユニット6520～6550と、その前側ユニット6520～6550の後方に配設される後側ユニット6560～6580と、を主に備える。

【1660】

上蓋部材6510は、上演装置6500の上面を覆い、金属本体部10014aに締結固定される部材であって、左右に長い楕円を前後で分断した半楕円形状の板状部として構成される本体板部6511と、その本体板部6511の正面側縁部付近に上下に穿設され締結ネジを挿通可能に構成される複数の挿通孔6512と、本体板部6511の背面側部分から下方に延設され、延設先端の背面から雌ネジ孔が形成され、その雌ネジ孔へ金属本体部10014aに挿通される締結ネジを締結可能に構成される複数の締結部6513と、を主に備える。

【1661】

上蓋部材6510は、締結部6513が延設される背面側部分が金属本体部10014aに締結固定され、挿通孔6512に挿通される締結ネジにより上演装置6500の他の構成部材が支持される。即ち、上蓋部材6510の機械的剛性を利用して、上演装置6500の正面端側部分の下方への変位を抑制することができる。

【1662】

締結部6513は、その正面側に、本体板部6511と連結される板状の板部6513aを備える。これにより、本体板部6511が前倒れする態様で変形したり、変位したりすることを抑制することができる。

【1663】

締結部6513は、音響装置6610に挿通され、板部6513は音響装置6610の挿通孔が形成される板の前面と対向配置される。このような構成により（上述した対応する図125（a）参照、締結部419が締結部6513に、板部6513aが拡大リブ419aに相当）、上蓋部材6510は、音響装置6610が金属本体部10014aから外れることを防止することができる。

【1664】

上蓋部材6510は、上面から下面側へ凹設され、下面からは下方へ張り出す態様で形成される凹凸形状部6514が、面全体に装飾として形成される。この凹凸形状部6514により、同じ厚さの上蓋部材6510が平滑な表面の板状部材で構成する場合に比較して、面垂直方向に対する負荷に抵抗する力を大きくすることができる（形状維持し易くすることができる）。

【1665】

図239は、上演装置6500の分解正面斜視図であり、図240は、上演装置6500の分解背面斜視図である。なお、図239及び図240では、上演装置6500の上蓋部材6510の図示が省略され、前側ユニット6520～6550が後側ユニット6560～6580の前方に分解された状態が図示される。なお、本実施形態では、前側ユニット6520～6550を後側ユニット6560～6580に対して前斜め下方向（延設板部6552の形成方向、面が沿う方向）に移動させることで上演装置6500を分解可能に構成されるが、詳細は後述する。

10

20

30

40

50

【1666】

本実施形態では、前側ユニット6520～6550が、LED等の発光手段から照射された光を受光し、屈折させたり、透過させたりする役割を備え、後側ユニット6560～6580が、LED等の発光手段としての役割や、LED等の発光手段が配設される電飾基板を支持する役割を備える。まず、後側ユニット6560～6580について、詳述する。

【1667】

図241(a)は、後側ユニット6560～6580の正面図であり、図241(b)は、電飾基板6570の正面図であり、図242は、後側ユニット6560～6580の分解正面斜視図であり、図243は、後側ユニット6560～6580の分解背面斜視図である。

10

【1668】

図241から図243に示すように、後側ユニット6560～6580は、内部空間を正面視で複数に区画する態様で形成される区画部材6560と、その区画部材6560へ光を照射するLEDが複数配設される電飾基板6570と、区画部材6560の背面側に積層配置され外形の内部領域では電飾基板6570に対して若干の隙間を有して配置されており外形部において面支持する一对の背面支持部材6580と、を主に備える。

【1669】

なお、若干の隙間を有した状態で面支持するとは、電飾基板6570の姿勢を維持可能であって、区画部材6560と背面支持部材6580との間で隙間分だけ前後に変位可能に支持することを意味する。

20

【1670】

区画部材6560は、電飾基板6570の正面側に近接して対向配置され、電飾基板6570の各照明部6574～6576から照射される光を電飾基板6570付近から区画分けするように構成される。このように区画することで、各照明部6574～6576から照射される光を区画ごとに視認させることができ、各照明部6574～6576から照射される光の発光態様が大きく異なる場合であっても、遊技者に与える違和感を少なくすることができる。

【1671】

区画部材6560は、電飾基板6570と対向配置される対向板部6561と、その対向板部6561の左右中央部において穿設される中央光用孔6562と、対向板部6561の左右下部において穿設される左右光用孔6563と、背面支持部材6580に挿通される締結ネジが締結される複数の締結部6564と、対向板部6561の背面へ延設される一对の大径円筒部6565と、中央光用孔6562を囲う矩形筒状に対向板部6561の正面側へ延設される中央筒部6566と、左右光用孔6563を囲う長尺筒状に対向板部6561の正面側へ延設される左右筒部6567と、正面視T字状の板状部から形成され対向板部6561の正面側において対向板部6561、中央筒部6566及び左右筒部6567を結合する板状結合部6568と、を主に備える。

30

【1672】

対向板部6561は、その上縁部から背面側に左右長尺形状で突設されるフランジ部6561a～6561cを備える。第1フランジ部6561aは、中央光用孔6562の上方に形成される。第2フランジ部6561bは、左右一对で形成され、第1フランジ部6561aの左右端部から切れ目を空けた位置から締結部6564の近傍まで延設される。第3フランジ部6561cは、左右一对で形成され、締結部6564を挟んで第2フランジ部6561bの端部の反対側の位置から、板状結合部6568の左右端部近傍まで延設される。

40

【1673】

各フランジ部6561a～6561cは、区画部材6560と電飾基板6570との間から光が出入りすることを防止する遮蔽板としての役割を備えており、その切れ目は、少なくとも電飾基板6570に配設されるLEDから照射される光が漏れにくい箇所に構成

50

される。この箇所は、換言すれば、外部から光が入射しても、その光がLEDから照射される光と混じりにくい箇所である。

【1674】

第1フランジ部6561aと第2フランジ部6561bとの間の切れ目は、中央光用孔6562と左右光用孔6563との間の箇所に形成されるものであり、敢えて電飾基板6570にLEDが配置されない箇所を切れ目としたものである。そのため、光漏れの原因となるLEDがそもそも無いので、切れ目から光が漏れる事象の発生を抑制することができる。

【1675】

第2フランジ部6561bと第3フランジ部6561cとの間の切れ目は、締結部6564が配設される箇所に形成されるものであり、敢えて、光を遮る代替部が配置される箇所を切れ目としたものである。即ち、光が切れ目へ進行したとしても、その切れ目を通過しようとする光が締結部6564に遮られることになるので、切れ目から光が漏れる事象の発生を抑制することができる。

【1676】

ここで、フランジ部6561a～6561cを、切れ目の無い一連の部分として構成することもできるが、その場合、フランジ部6561a～6561cの剛性を十分に確保できず、区画部材6560にかけられる下方向の負荷（区画部材6560よりも前方に配置される部材にかけられる下方向の負荷、重力や遊技者から与えられる負荷を想定）に、締結部6564を締結固定する締結ネジが発生する力のみで対抗する必要性が生じる。本実施形態では、締結部6564の個数が増えるほど、締結ネジを締め付ける作業工数が増えるばかりか、電飾基板6570の表面積が減り、LEDを配置できる箇所が制限されることになり、電飾基板6570の設計自由度を減らすことになる。

【1677】

これに対し、フランジ部6561a～6561cを、剛性を確保できる程度の長さに分断することにより、フランジ部6561a～6561cの剛性で区画部材6560にかけられる下方向の負荷に対抗することができる。従って、締結部6564の個数を限定することができ、作業工数の削減、電飾基板6570の設計自由度の向上を図ることができる。

【1678】

また、本実施形態では、フランジ部6561a～6561cに要求される剛性の程度により、長尺方向の長さを設計している。本実施形態では、上演出装置6500の形状が、上面視で左右中央へ向かう程に前後方向の幅が長くなる半楕円形状から形成されている（図237参照）。一般的に、遊技者から与えられる負荷（例えば、ぶら下がりの負荷）は、上演出装置6500の正面側端部においてかけられるので、上演出装置6500の左右中央部において遊技者から与えられる負荷は最大となり、左右端部へ近づくにつれて徐々に小さくなる。

【1679】

これに対し、フランジ部6561a～6561cは、敢えて長さを異ならせている。詳述すると、負荷が最大となる中央部に形成される第1フランジ部6561aの左右長さに比較して、その左右に配置される第2フランジ部6561bの左右長さの方が長くされ、また、第2フランジ部6561bの左右長さに比較して、その左右に配置される第3フランジ部6561cの方が長くされる。即ち、左右中央部において左右長さが最短となり、左右端部へ近づくにつれて徐々に長くなる。これにより、上演出装置6500に与えられる負荷に過不足無く対抗力を発生させることができる。

【1680】

これにより、区画部材6560の変形および変位を抑制することができるので、区画部材6560と電飾基板6570との相対関係（位置関係）を安定的に維持することができる。なお、相対関係（位置関係）の維持は、離間方向の変形や変位により電飾基板6570を保持する力が低下し電飾基板6570が変位することを防止する場合に限らず、近づ

10

20

30

40

50

く方向の変形や変位により電飾基板 6 5 7 0 に圧縮方向の負荷が生じ電飾基板 6 5 7 0 が破壊されたり変形したりすることを防止する場合も含む。

【1 6 8 1】

中央光用孔 6 5 6 2 及び左右光用孔 6 5 6 3 は、電飾基板 6 5 7 0 に配置される L E D のパターンに対応して穿設される複数の貫通孔である。中央光用孔 6 5 6 2 は、単一の L E D の外形よりも若干大きな貫通孔の組として構成される一方、左右光用孔 6 5 6 3 は、複数の L E D を囲う大きさの貫通孔の組として構成される。

【1 6 8 2】

締結部 6 5 6 4 は、背面支持部材 6 5 8 0 の前板部 6 5 8 1 に締結固定され、大径円筒部 6 5 6 5 は、締結部 6 5 6 4 よりも背面側へ張り出して形成される。これにより、大径円筒部 6 5 6 5 が前板部 6 5 8 1 の位置決め孔 6 5 8 1 b に挿通され、区画部材 6 5 6 0 と背面支持部材 6 5 8 0 とが位置合わせされる。

【1 6 8 3】

大径円筒部 6 5 6 5 は、同径の円筒状に正面側へ延設される正面側筒部を備え、その先端底部に締結ネジを挿通可能に穿設される挿通孔 6 5 6 5 a を備える。この挿通孔 6 5 6 5 a には、背面側から大径円筒部 6 5 6 5 の内側を通った締結ネジが挿通され、その締結ネジが後述する区画ユニット 6 5 4 0 に締結固定される。このように構成されることで、挿通孔 6 5 6 5 a に締結ネジを挿通し、区画ユニット 6 5 4 0 に螺入する工程を、後側ユニット 6 5 6 0 ～ 6 5 8 0 の組立状態（図 2 3 9 及び図 2 4 0 参照）で行うことができる。

【1 6 8 4】

中央筒部 6 5 6 6 及び左右筒部 6 5 6 7 は、前側ユニット 6 5 2 0 ～ 6 5 5 0 の背面側端部に到達するまで延設される。そのため、中央筒部 6 5 6 6 及び左右筒部 6 5 6 7 を通る光は、大部分（又は全て）が、前側ユニット 6 5 2 0 ～ 6 5 5 0 へ入射する。

【1 6 8 5】

板状結合部 6 5 6 8 は、上演装置 6 5 0 0 に負荷（例えば、ぶら下がりの負荷）が与えられた場合に上蓋部材 6 5 1 0（図 2 3 7 参照）を介して負荷が伝達される部分であり、中央筒部 6 5 6 6 の上端部よりも若干高い位置に上面が配置される。これにより、中央筒部 6 5 6 6 に先立って板状結合部 6 5 6 8 が負荷を受け持つことになるので、中央筒部 6 5 6 6 に負荷が与えられる事態の発生を抑制でき、中央筒部 6 5 6 6 が変形したり変位したりする事態を回避し易くすることができる。

【1 6 8 6】

板状結合部 6 5 6 8 は、下方へ向けて板状部が左右筒部 6 5 6 7 に到達するまで延設される。これにより、板状結合部 6 5 6 8 に上蓋部材 6 5 1 0（図 2 3 7 参照）を介して負荷が伝達された場合には、この左右筒部 6 5 6 7 に到達する板状部が発生する抵抗力によっても負荷に対抗することができる。この場合、板状部で形成されることから、板状部自体の撓み変形により抵抗力を発生させることができるので、左右筒部 6 5 6 7 の変位や変形を抑制することができる。

【1 6 8 7】

電飾基板 6 5 7 0 は、所謂プリント基板であって、板状の基板部 6 5 7 1 と、その基板部 6 5 7 1 に穿設され、又は切り欠かれる部分であって区画部材 6 5 6 0 の締結部 6 5 6 4 が挿通される締結挿通部 6 5 7 2 と、基板部 6 5 7 1 に穿設され区画部材 6 5 6 0 の大径円筒部 6 5 6 5 が挿通される大径挿通部 6 5 7 3 と、基板部 6 5 7 1 の左右中央部に配置される複数の L E D（図 2 4 1（b）に画一的な長方形で図示）から形成される第 1 照明部 6 5 7 4 と、その第 1 照明部 6 5 7 4 を基準として左右対称に配置される複数の L E D から形成され、基板部 6 5 7 1 の上下中央部付近に配置される第 2 照明部 6 5 7 5 と、基板部 6 5 7 1 の下端部に沿って左右対称で配置される第 3 照明部 6 5 7 6 と、電気配線（図示せず）を連結するコネクタ 6 5 7 7 と、を主に備える。

【1 6 8 8】

図 2 4 1（a）及び図 2 4 1（b）に示すように、各照明部 6 5 7 4 ～ 6 5 7 6 は、前

10

20

30

40

50

後方向に沿って正面側に光を出射可能な複数のLEDから形成され、区画部材6560との相対的な位置関係に応じて配置されている。即ち、第1照明部6574は、中央光用孔6562と対応する位置に、第2照明部6575は、左右光用孔6563に囲われる位置に、第3照明部6576は、区画部材6560の下縁よりも下方の位置に、それぞれ配置される。これにより、各照明部6574～6576は、区画部材6560により区画される別々の領域を光らせる。なお、第1照明部6574及び第2照明部6575は、区画部材6560の内側の領域を光らせるのに対し、第3照明部6576は、区画部材6560の外側の領域を光らせる。

【1689】

なお、第3照明部6576は、正面視で区画部材6560に部分的に遮蔽されているように図示される。後述するように、第3照明部6576から照射された光は受光部材6558により斜め下方へ向けて進行するので、第3照明部6576から照射される光が区画部材6560により遮られる事態を避けることができ、これにより、第3照明部6576と区画部材6560とが、少なくとも部分的に前後方向で重なる配置とすることができる。

10

【1690】

基板部6571の厚さは、締結挿通部6572において区画部材6560の締結部6564と背面支持部材6580との締結における締結力が作用しない寸法で設計される。即ち、電飾基板6570は、締結固定されることなく区画部材6560と背面支持部材6580との間に支持される。

20

【1691】

締結挿通部6572は、正面視で縦長の長円形状（又は長円を半分にした形状）から形成される。これにより、組立効率の向上を図ることができるが、詳細については後述する。

【1692】

背面支持部材6580は、音響装置6610を正面側から覆う部材であり、互いに略対称形状から構成される一对の部材であって、電飾基板6570と対向配置される前板部6581と、その前板部6581の上縁から正面側へ延設されるフランジ部6582と、そのフランジ部6582の上面と同平面を有して背面側へ板状に延設される上板部6583と、前板部6581の左右縁部（一对の部材が対向する側の反対側の縁部）および下縁部に連結され背面側へ開放される箱状に形成される後面箱部6584と、一对の後面箱部6584の部分であって相手側の後面箱部6584に近い側において平滑な上面を有し下方へ開放される箱状に形成される下面箱部6585と、その下面箱部6585と前板部6581とに連結される板状部であって相手部材（背面支持部材6580）と対向配置される対向板部6586と、その対向板部6586と下面箱部6585との間において上下に貫通する切欠きである切欠き部6587と、を主に備える。

30

【1693】

前板部6581は、区画部材6560の締結部6564を支持可能な長円形状のリブと締結部6564に締結される締結ネジが挿通される挿通孔とが組で構成される複数の締結用支持部6581aと、区画部材6560の大径円筒部6565の直径よりも若干長い左右幅の縦長の長円形状から形成される貫通孔であって大径円筒部6565と前後で重なる位置に配置される複数の位置決め孔6581bと、後面箱部6584との境界を構成する下縁部に主に穿設され前側ユニット6520～6550を締結固定する締結ネジを挿通可能な複数のネジ挿通部6581cと、そのネジ挿通部6581cと同様に後面箱部6584との境界を構成する下縁部に沿って長孔状に穿設され前側ユニット6520～6550の位置決めに利用される複数の位置決め長孔6581dと、電飾基板6570のコネクタ6577と対応する箇所穿設され、電気配線を前後に通すことができる配線用孔6581eと、を主に備える。

40

【1694】

締結用支持部6581aのリブは、短径を構成する左右方向の内幅が、区画部材656

50

0の締結部6564の外径よりも若干長くされる一方、左右方向の外幅が、電飾基板6570の締結挿通部6572の左右幅よりも長くされる。従って、組立状態（図235参照）において、締結部6564が締結用支持部6581aの長円形状のリブの内側に差し込まれ、電飾基板6570は長円形状のリブの先端部に面支持される（図244（a）参照）。

【1695】

ネジ挿通部6581c及び位置決め長孔6581dは、背面支持部材6580と前側ユニット6520～6550との組み付けに用いられる孔部であり、前側ユニット6520～6550の移動方向に沿って開口される。即ち、ネジ挿通部6581c及び位置決め長孔6581dは、正面側へ向かう程に下降傾斜する態様で形成される（図244（a）及び図246（b）参照）。

10

【1696】

前側ユニット6520～6550は、ネジ挿通部6581c及び位置決め長孔6581dの形成される傾斜方向に沿って後側ユニット6560～6580に組み付けられ、締結ネジが、その下降傾斜の方向に沿って螺入される（図247参照）。

【1697】

これにより、前後方向に開口される場合に比較して前側ユニット6520～6550と電飾基板6570との干渉を避け易くなり、ネジ挿通部6581c及び位置決め長孔6581dの位置を電飾基板6570に寄せることができるので、前板部6581が同じ大きさで形成される場合に電飾基板6570の配設領域を広く確保することができると共に、電飾基板6570が同じ大きさで形成される場合にネジ挿通部6581c及び位置決め長孔6581dを形成する領域を狭めることができる（コンパクトに形成することができる）。

20

【1698】

フランジ部6582は、区画部材6560のフランジ部6561a～6561cの上面と当接する部分である。区画部材6560に下方向の負荷（ぶら下がり方向の負荷）がかけられた場合には、フランジ部6582が区画部材6560の前倒れを抑制する部分として機能する。

【1699】

上板部6583は、締結部6513（図238参照）と対応する位置に配置され、締結部6513と嵌合可能に凹設される複数の嵌合凹設部6583aを備える。嵌合凹設部6583aは、上方および後方が開放され左右方向視矩形（締結部6513の正面側の板部6513aの形状に対応する形状）に形成される。

30

【1700】

後面箱部6584は、前板部6581よりも正面側へ張り出す張出部6584aと、その張出部6584aに形成される開口に覆設されるパンチングメタルからなる音伝送部6584bと、右側部材の張出部6584aの右端部に配設される光透過性部材から形成される受光部6584cと、上端部の最も中央寄りの位置（前板部6581寄りの位置）において配設され、組立状態（図207参照）において金属本体部10014aから反発する方向の付勢力を発生可能に形成される一对の板状金属バネ部材6584dと、上蓋部材6510の挿通孔6512（図237参照）に挿通される締結ネジが締結される一对の締結部6584eと、を主に備える。

40

【1701】

張出部6584aは、上縁部が電飾基板6570の下縁形状に沿う形状から形成され（図241参照）、その上面が前側ユニット6520～6550を案内する案内面を構成する。

【1702】

音伝送部6584bは、音響装置6610（図235参照）から発生する音声の波が通過する部分である。この音伝送部6584bは、音響装置6610の振動膜6611（図235参照）と対向する位置に配設される。

50

【1703】

受光部6584cは、正面枠10014の右上隅部に配設される単一のLEDから形成される照明部10014c（図235参照）から照射される光を受光し、遊技者に発光演出として見せる部分である。この照明部10014cは、本実施形態では、電飾基板6570とは異なる態様で発光制御される。即ち、電飾基板6570の発光演出が、発生確率の高い変動演出や、通常の変動演出およびリーチ演出や、デモ演出などの時に実行される一方で、照明部10014cの発光演出は、発生確率が極めて低く遊技者にとって極めて有利な演出の発生時に実行される。従って、遊技者の照明部10014cに対する注目を向上させることができる。

【1704】

下面箱部6585は、前側ユニット6520～6550が下側から進入する部分であって、金属本体部10014aに背面側から挿通される締結ネジが締結される締結部6585aを備える。

【1705】

切欠き部6587は、音響装置6610の左右中央部分（振動膜6611から最も距離が離れた部分）の下面に上下に穿設される排圧伝送孔6612から出射される音声を通す通孔の一辺を形成する。即ち、音響装置6610の背面側を支持する支持板部10014dと切欠き部6587とが周囲を形成する通孔を排圧伝送孔6612から出射される音声が通過する。

【1706】

排圧伝送孔6612を通過する音声は、振動膜6611の振動に伴い正面側へ向かう音声として出力されるものとは逆に、振動膜6611の振動に伴い背面側へ向かう音声として出力されるものであって、音響装置6610の内部空洞（バスレフ型スピーカーのダクトに対応）を通り排圧伝送孔6612から外部へ出射される音声である。このように音声を出射する経路を複数設けることで、音色の異なる音声を同時に発生させることができる。

【1707】

図244（a）は、図241のCCXLIVa-CCXLIVa線における区画部材6560、電飾基板6570、背面支持部材6580及び音響装置6610の部分断面図であり、図244（b）は、図241のCCXLIVb-CCXLIVb線における区画部材6560、電飾基板6570、背面支持部材6580及び音響装置6610の部分断面図であり、図245（a）は、図241のCCXLVa-CCXLVa線における区画部材6560、電飾基板6570、背面支持部材6580及び音響装置6610の部分断面図であり、図245（b）は、図241のCCXLVb-CCXLVb線における区画部材6560、電飾基板6570、背面支持部材6580及び音響装置6610の部分断面図であり、図246（a）は、図241のCCXLVIa-CCXLVIa線における区画部材6560、電飾基板6570、背面支持部材6580及び音響装置6610の部分断面図であり、図246（b）は、図241のCCXLVIb-CCXLVIb線における区画部材6560、電飾基板6570、背面支持部材6580及び音響装置6610の部分断面図である。

【1708】

なお、図244（a）から図246（b）において、フランジ部6582周辺が拡大して図示される。この拡大図からわかるように、電飾基板6570の上端と、フランジ部6582の下縁とには、若干の隙間が形成される。これにより、音響装置6610の振動の伝達により背面支持部材6580が振動した場合であっても、背面支持部材6580の振動により電飾基板6570が振動すること（振動の幅）を抑制することができる。

【1709】

図244（a）及び図245（a）に示すように、電飾基板6570を挟んで、区画部材6560の締結部6564に背面支持部材6580の締結用支持部6581aに挿通された締結ネジが螺入されることにより、区画部材6560と背面支持部材6580とが締

10

20

30

40

50

結固定されるが、その締結力は電飾基板 6 5 7 0 に伝えられない。即ち、電飾基板 6 5 7 0 は、締結部 6 5 6 4 に締結挿通部 6 5 7 2 が位置合わせされるのみであり、締結箇所において、区画部材 6 5 6 0 及び背面支持部材 6 5 8 0 に対して非固定とされる。

【1710】

また、締結用支持部 6 5 8 1 a のリブが電飾基板 6 5 7 0 の背面と当接する一方で、その前後位置において区画部材 6 5 6 0 は電飾基板 6 5 7 0 から離れている。即ち、本実施形態では、電飾基板 6 5 7 0 が前後位置で挟まれているわけでは無いので、電飾基板 6 5 7 0 は前後方向に変位（例えば、傾倒変位）することができる。

【1711】

また、電飾基板 6 5 7 0 の下縁部は、背面支持部材 6 5 8 0 にも、区画部材 6 5 6 0 にも支えられていない。これは、以下で説明する図 2 4 4 (b) から図 2 4 6 (b) においても同様である。

【1712】

図 2 4 4 (b) に示すように、大径円筒部 6 5 6 5 は、電飾基板 6 5 7 0 の大径挿通部 6 5 7 3 と、背面支持部材 6 5 8 0 の位置決め孔 6 5 8 1 b とに挿通される。ここで、大径挿通部 6 5 7 3 及び位置決め孔 6 5 8 1 b は、大径円筒部 6 5 6 5 の下方に隙間を形成可能な程度の長円形状で形成されている。同様に、締結用支持部 6 5 8 1 a のリブは、締結部 6 5 6 4 の下方に隙間を形成可能な程度の長円形状で形成されている（図 2 4 4 (a) 参照）。このように形成することで、背面支持部材 6 5 8 0 への区画部材 6 5 6 0 の組み付けの容易化を図っていることについて説明する。

【1713】

従来のように、例えば、締結部 6 5 6 4 の外形よりも若干大きな内形で締結用支持部 6 5 8 1 a のリブが形成される場合、背面支持部材 6 5 8 0 に対して上下左右位置を合わせた状態で区画部材 6 5 6 0 を組み付ける必要が生じる。

【1714】

しかし、本実施形態では、区画部材 6 5 6 0 と背面支持部材 6 5 8 0 との間に電飾基板 6 5 7 0 が非固定の状態で配置されることから、区画部材 6 5 6 0 の組み付け時には電飾基板 6 5 7 0 の背面支持部材 6 5 8 0 に対する位置合わせもする必要があり、作業が困難となる虞がある。

【1715】

そこで、本実施形態では、上述のように締結挿通部 6 5 7 2、大径挿通部 6 5 7 3、締結用支持部 6 5 8 1 a のリブ及び位置決め孔 6 5 8 1 b が縦長の長円形状（又は長円形状を半分にした形状）で形成されるので、上下の位置合わせが正確でなくても、組み立てることが可能となる。

【1716】

組立順序の一例としては、まず区画部材 6 5 6 0 の大径円筒部 6 5 6 5 を電飾基板 6 5 7 0 の大径挿通部 6 5 7 3 に挿通させるように電飾基板 6 5 7 0 を区画部材 6 5 6 0 に取り付ける。この際、電飾基板 6 5 7 0 の区画部材 6 5 6 0 に対する配置は大径挿通部 6 5 7 3 の長尺方向に定める必要はなく、任意位置で良い。

【1717】

なお、本実施形態では、フランジ部 6 5 6 1 a ~ 6 5 6 1 c が電飾基板 6 5 7 0 と当接可能な位置に形成されることで、電飾基板 6 5 7 0 を区画部材 6 5 6 0 に組み付けた時点で電飾基板 6 5 7 0 の区画部材 6 5 6 0 に対する位置ずれは大幅に抑制される。

【1718】

次に、区画部材 6 5 6 0 の締結部 6 5 6 4 を背面支持部材 6 5 8 0 の締結用支持部 6 5 8 1 a のリブの内側に挿通する。この際、締結部 6 5 6 4 の締結用支持部 6 5 8 1 a に対する配置は、締結用支持部 6 5 8 1 a のリブの長尺方向に定める必要はなく、任意位置で良い。即ち、大まかな位置決め（例えば、配線用孔 6 5 8 1 e（図 2 4 2 参照）にコネクタ 6 5 7 7（図 2 4 3 参照）を通す程度の位置決め、上下方向の許容幅が十分に長い位置決め）を行えば良いので、締結部 6 5 6 4 を締結用支持部 6 5 8 1 a のリブの内側に挿通

する作業効率を向上させることができる。

【1719】

次に、区画部材6560を背面支持部材6580に対して、締結用支持部6581aのリップの長尺方向（上下方向）に移動させ、締結部6564と締結用支持部6581aの貫通孔とを位置合わせし、締結ネジを螺入する（図244（a）参照）。

【1720】

この状態で、電飾基板5670の位置がずれていても、大径円筒部6565に大径挿通部6573が支えられる位置（図244（b）参照）まで自重で下降することで、区画部材6560及び背面支持部材6580に対し位置合わせされる。

【1721】

このように、本実施形態によれば、電飾基板6570が区画部材6560と背面支持部材との間に非固定で配置されるという、一般的には電飾基板6570の位置合わせに苦勞し易い組立態様でありながら、締結挿通部6572、大径挿通部6573、締結用支持部6581aのリップ及び位置決め孔6581bを縦長の長円形状（又は長円形状を半分にした形状）で形成することにより、組立効率の向上を図ることができる。加えて、電飾基板5670が位置ずれしても、自重により元の位置に修正されるよう構成されているので、電飾基板5670の位置ずれにより遊技中における発光演出の演出効果が長期に亘り低下することを防止することができる。

【1722】

図245（b）を参照して、拡大孔6562aについて説明する。中央光用孔6562は、左右中央部において逆T字状に配置される（4箇所配置される、図241参照）拡大孔6562aと、その外方で略瓢箪形状（略壺形状）で配置される（8箇所配置される、図241参照）直入孔6562bとを主に備える。なお、直入孔6562bについては、図263で後述する。

【1723】

拡大孔6562aは、第1照明部6574から出射した光を通過させる長尺矩形の貫通孔であって、外縁を形成する部分が正面側へ嵩上げされ、内壁が、正面側（光源から離れる側）へ向かう程に対向間隔が広がる態様に傾斜して形成される。

【1724】

これにより、第1照明部6574から出射した光の照射幅を規定することができる。即ち、拡大孔6562aの設計態様（内壁の傾斜角度や、嵩上げ高さ等）により、遊技者への光の見せ方を変化させることができる。

【1725】

なお、本実施形態では、拡大孔6562aの正面側へ嵩上げされる部分の先端部は、透明筒状部材6521の閉塞部6521cと当接する位置まで嵩上げされる（図263参照）。これにより、拡大孔6562aを通過した光を漏らさず透明筒状部材6521の内側へ入射させることができる。

【1726】

図246（a）では、ネジ挿通部6581cが図示され、図246（b）では、位置決め長孔6581dが図示される。ネジ挿通部6581c及び位置決め長孔6581dは、上述したように、正面側へ向かう程に下降傾斜する態様で形成されており、この傾斜方向に沿って、前側ユニット6520～6550が後側ユニット6560～6580に組み付けられ、締結固定される。

【1727】

ネジ挿通部6581c及び位置決め長孔6581dに沿って前側ユニット6520～6550が組み付けられることから、前後方向で組み付けられる場合に比較して、構成部材の配置の自由度を向上させることができる。

【1728】

例えば、図246（a）に示すように、ネジ挿通部6581cの正面側の領域に被る程度まで電飾基板6570を位置させることができるので、電飾基板6570の大きさを確

10

20

30

40

50

保することができる。一方で、前側ユニット 6 5 2 0 ~ 6 5 5 0 の後側下方の領域も広く利用することができることから、後面箱部 6 5 8 4 や、収容される音響装置 6 6 1 0 の大きさを確保することができる。

【1729】

特に、本実施形態では、スピーカーの振動膜 6 6 1 1 が配置される左右外側においてネジ挿通部 6 5 8 1 c 及び位置決め長孔 6 5 8 1 d が正面側へ向かう程に下降傾斜する態様で形成されるので、振動膜 6 6 1 1 を大きく形成することができる（図 2 3 5 及び図 2 4 6 参照）。

【1730】

なお、図 2 4 6 (a) 及び図 2 4 6 (b) に示すように、ネジ挿通部 6 5 8 1 c の上縁および位置決め長孔 6 5 8 1 d の下縁が正面側へ向かう程に下降傾斜する一方、上縁が前後方向に沿って形成される（傾斜していない）のは、背面支持部材 6 5 8 0 を製造する際に利用する樹脂型の抜き方向が前後方向であることに起因している。

【1731】

換言すれば、樹脂型を簡素に構成する（前後方向に離反させる 2 つの樹脂型から構成する）ためには、ネジ挿通部 6 5 8 1 c や位置決め長孔 6 5 8 1 d を、背面支持部材 6 5 8 0 に形成される締結用支持部 6 5 8 1 a や嵌合凹設部 6 5 8 3 a 等と同じ抜き方向で形成できる形状にする必要がある。本実施形態では、この抜き方向を締結用支持部 6 5 8 1 a や嵌合凹設部 6 5 8 3 a の形成方向と同じ前後方向に設定した関係上、ネジ挿通部 6 5 8 1 c や位置決め長孔 6 5 8 1 d の形状が、いびつな形状（孔の形成方向（深さ方向）で形状が変化する形状）で形成されている。

【1732】

特に、ネジ挿通部 6 5 8 1 c は、背面側締結部 6 5 5 5（図 2 4 0 参照）に螺入される締結ネジが挿通される貫通孔であって、締結固定に伴い発生する負荷を受ける部分である。ネジ挿通部 6 5 8 1 c の形状は、締結に伴う負荷がかけられる部分の上縁部の肉厚が、孔の中心部に向かう程に薄くされているので、上縁とそれ以外とで負荷の不均衡が生じ易く、使用状態や使用年数によっては締結ネジの緩みが生じる虞がある。

【1733】

締結ネジの緩みを防止するために、頭部の直径が大きな締結ネジを採用しても良いが、他の締結箇所を使用する締結ネジの要する品質との違いにより、コスト高を招く結果となる。即ち、問題となる締結箇所だけに頭部の直径の大きな締結ネジを採用すると、締結ネジを共通部品化できないことによるコスト高を招く一方で、全ての締結箇所に頭部の直径の大きな締結ネジを採用すると、締結ネジに必要な材料が嵩むことになり、材料費用の面でコスト高を招くことになる。

【1734】

これに対し、本実施形態では、ネジ挿通部 6 5 8 1 c に挿通される締結ネジの頭部を挟んで対向配置される音響装置 6 6 1 0 の前壁 6 6 2 0 が、その前壁 6 6 2 0 に窪み状に形成される（凹設形成される）部分の一部であって、ネジ挿通部 6 5 8 1 c が形成される板部と平行な板上部として形成される抜け止め板部 6 6 2 1 を備える。

【1735】

抜け止め板部 6 6 2 1 により、背面支持部材 6 5 8 0 との間に締結ネジの頭部を配置可能な領域を確保することができる。また、締結ネジに緩みが生じた場合に締結ネジの頭部が変位する方向に抜け止め板部 6 6 2 1 が配置されることから、締結ネジのそれ以上の進行を規制し、締結ネジが抜け落ちることを防止することができる。

【1736】

抜け止め板部 6 6 2 1 は、締結ネジが緩んでいない場合にはネジの頭部と若干の間隔を空ける寸法で形成される。そのため、締結ネジの頭部を介して音響装置 6 6 1 0 の振動が伝達することを回避することができる。

【1737】

一方、締結ネジが緩んだ場合には、その締結ネジの進行を当接により規制することから

10

20

30

40

50

、抜け止め板部 6 6 2 1 と締結ネジの頭部との間隔は埋められる。この時に音響装置 6 6 1 0 から音声を出力する場合には、締結ネジの頭部を介して音響装置 6 6 1 0 の振動を前側ユニットに 6 5 2 0 ～ 6 5 5 0 に伝達することができる。

【1738】

また、前壁 6 6 2 0 は、組立状態（図 2 0 7 参照）における締結用支持部 6 5 8 1 a（図 2 4 2 参照）の貫通孔の背面位置で凹設される複数の接触回避凹部 6 6 2 2 を備える。接触回避凹部 6 6 2 2 は、締結用支持部 6 5 8 1 a に挿通され締結部 6 5 6 4（図 2 4 3 参照）に螺入される締結ネジの頭部との接触を回避可能な程度（頭部との間に若干の隙間ができる寸法）に凹設される。

【1739】

これにより、音響装置 6 6 1 0 の振動が締結ネジを介して区画部材 6 5 6 0 に伝達されることを防止することができる。また、締結用支持部 6 5 8 1 a の貫通孔の軸方向は、樹脂型の抜き方向と同じ前後方向なので、締結ネジの締結力が付与される板部の肉厚は孔方向で一定であり、十分な締結力を生じさせることができる。そのため、締結用支持部 6 5 8 1 a に挿通される締結ネジに緩みが生じる可能性は低いが、もしも締結ネジに緩みが発生した場合には、上述した抜け止め板部 6 6 2 1 と同様の機能を、接触回避凹部 6 6 2 2 に生じさせることができる。

【1740】

即ち、締結ネジが緩んだ場合には、その締結ネジの進行を当接により規制することから、接触回避凹部 6 6 2 2 と締結ネジの頭部との間隔は埋められる。この時に音響装置 6 6 1 0 から音声を出力する場合には、締結ネジの頭部を介して音響装置 6 6 1 0 の振動を前側ユニットに 6 5 2 0 ～ 6 5 5 0 に伝達することができる。

【1741】

上述のように、締結ネジの緩みの発生により締結ネジの頭部と抜け止め板部 6 6 2 1 又は接触回避凹部 6 6 2 2 とが接触することで生じる振動の伝達を把握可能に構成することで、締結ネジの緩みの発生に気付くことができ、締結ネジが緩んだまま放置される事態を回避し易くすることができる。

【1742】

例えば、振動の伝達により、異音が発生するように構成したり、振動を検出するようにしたりすることが例示される。

【1743】

図 2 4 4（a）から図 2 4 6（b）で説明したように、本実施形態では、電飾基板 6 5 7 0 が背面支持部材 6 5 8 0 に近接配置される一方で、背面支持部材 6 5 8 0 に固定されることなく配置される。これにより、背面支持部材 6 5 8 0 を挟んで音響装置 6 6 1 0 と電飾基板 6 5 7 0 とを近接配置できる一方で、音響装置 6 6 1 0 の振動に起因する背面支持部材 6 5 8 0 の振動が電飾基板 6 5 7 0 に伝達され電飾基板 6 5 7 0 が割れることを回避することができる。

【1744】

ここで、区画部材 6 5 6 0 は、電飾基板 6 5 7 0 の演出部分（即ち、照明部 6 5 7 4 ～ 6 5 7 6）を除く位置で背面支持部材 6 5 8 0 に連結されるところ、電飾基板 6 5 7 0 の表面における演出部分の割合を大きく確保する目的から、区画部材 6 5 6 0 と背面支持部材 6 5 8 0 との連結部分の面積が狭められ易い。

【1745】

そのため、区画部材 6 5 6 0 の固定が不十分になり易いという課題が生じ易く、対策なしでは、区画部材 6 5 6 0 は背面支持部材 6 5 8 0 を介して音響装置 6 6 1 0 の振動が伝達される可能性があり、区画部材 6 5 6 0 が振動することで、演出効果が不良となったり、締結箇所が緩んだり、区画部材 6 5 6 0 自体が破損する虞がある。

【1746】

これに対し、本実施形態では、区画部材 6 5 6 0 を別方向から固定することで、区画部材 6 5 6 0 の振動の抑制を図っている。これに対し、図 2 4 7 を参照して説明する。

【1747】

図247は、上演装置6500の側面模式図である。図247では、上演装置6500の各構成部材の締結箇所と、締結の方向と、締結の向きとが模式的に図示される。即ち、図247において、締結ネジがT字で示され、T字の横線が締結ネジの頭部を示し、その横線の中央から延びる縦線が締結ネジのネジ部を示している。

【1748】

図247に示すように、上演装置6500は、後側ユニット6560～6580の正面および下面を前側ユニット6520～6550が取り囲み、その前側ユニット6520～6550を上蓋部材6510が支持する態様で構成されているが、上蓋部材6510は、背面支持部材6580と前側ユニット6520～6550とに締結されるに留まり、区画部材6560とは締結固定されていない。

10

【1749】

これにより、上蓋部材6510の剛性が補強されることを回避している。本実施形態では、上蓋部材6510が薄肉の板形状から形成されているので（図238参照）、音響装置6610の振動が背面支持部材6580を介して伝達されると、上蓋部材6510は厚み方向（上下方向）に変位（変形）し易い。

【1750】

この変位（変形）に伴い、上蓋部材6510の前後方向幅が短縮される。例えば、上蓋部材6510の前後中央を基準として湾曲するように変形する場合、前後に離れて形成されている挿通孔6512の前後間隔が短縮される。これにより、区画ユニット6540を背面側に変位させる負荷が生じ、区画部材6560に対して前後方向への圧縮負荷を加えることができる。

20

【1751】

即ち、背面支持部材6580と区画ユニット6540とで区画部材6560を挟み込み負荷を与えることができるので、音響装置6610の振動により区画部材6560が振動する場合であっても、その振動の抑制を図ることができる。

【1752】

ここで、上蓋部材6510の前後方向幅が短縮されたとしても、区画ユニット6540の下側が正面側へ変位（区画部材6560から離反する側へ変位）する場合、区画ユニット6540から区画部材6560へ与えられる負荷は不十分となり易く、区画部材6560の振動の抑制を図る作用が不十分となる虞がある。

30

【1753】

これに対し、本実施形態では、区画ユニット6540の下端の前後方向の変位が被案内ユニット6550により規制されるので、区画ユニット6540の下側が正面側へ変位することを防止することができる。これにより、区画ユニット6540から区画部材6560へ与えられる負荷を十分確保することができる。

【1754】

この時、被案内ユニット6550の端部において延設板部6552の板面に沿う方向で締結ネジが締結固定されることから（図254（a）参照）、背面支持部材6580を介する音響装置6610の振動の伝達方向を延設板部6552の板面に沿う方向とすることができる。

40

【1755】

これにより、被案内ユニット6550の湾曲変形を抑制することができ、前後の締結箇所が前後方向に移動することを抑制することができる。従って、被案内ユニット6550に振動が伝達された場合であっても、区画ユニット6540の下端の前後方向の変位を抑制する機能を十分に確保することができる。

【1756】

図247で示すように締結箇所を工夫することにより、振動が発生し易い音響装置6610に電飾基板6570を非固定の状態で近接配置することで電飾基板6570の破損防止を図りながら、その電飾基板6570が音響装置6610（又は背面支持部材6580

50

）から許容量以上に離間することを防止する区画部材 6 5 6 0 に振動が伝達されることによる区画部材 6 5 6 0 の振動の抑制を図ることができる。

【1757】

即ち、音響装置 6 6 1 0 に近接配置される電飾基板 6 5 7 0 の耐久性を向上させながら、上演出装置 6 5 0 0 の形状維持性能を向上させることができる。

【1758】

また、本実施形態における締結ネジの締結方向の設定の一つの目的には、上蓋部材 6 5 1 0 の変位量に対応することが挙げられる。即ち、上蓋部材 6 5 1 0 は、締結部 6 5 1 3 で背面側が固定され、前後に薄板状に延設されているという構成から、背面側に比較して正面側の変位量が大きくなる態様で湾曲変位し易いことに対するものである。

10

【1759】

例えば、上蓋部材 6 5 1 0 の正面側先端部に下向きの負荷が与えられた場合、上蓋部材 6 5 1 0 の形状から、背面側端部を起点として、上蓋部材 6 5 1 0 の下方に曲率半径の中心が配置される態様で湾曲変位し得る。この場合、上蓋部材 6 5 1 0 自体には前後方向への引っ張り負荷が与えられる一方、その下方に配置される他の部材には圧縮負荷が与えられる。

【1760】

この圧縮負荷の方向は、上蓋部材 6 5 1 0 の面に沿うので、基端側となる背面側では前後方向に沿っているが、変位量が大きくなるにつれて（正面側へ向かうにつれて）前後方向に対して正面側へ向けて下降傾斜する方向に沿うようになる。

20

【1761】

本実施形態では、挿通板部 6 5 4 7 の挿通孔 6 5 4 7 b に挿通される締結ネジの締結方向が前後方向に対して正面側へ向けて下降傾斜する方向とされるので、締結ネジの締結方向と、上蓋部材 6 5 1 0 の変位に伴い生じる圧縮負荷の方向とを近づけることができる。

【1762】

これにより、圧縮負荷に対する抵抗力を締結位置で十分発生させることができることに加え、締結ネジをせん断する方向（締結方向と直交する方向）に与えられる圧縮負荷の成分が小さくなるので締結ネジの破断を抑制することができる。

【1763】

正面側へ向けて下降傾斜する方向に締結方向が形成される締結ビスは板案内ユニット 6 5 5 0 の締結に利用されるところ、板案内ユニット 6 5 5 0 は電飾基板 6 5 7 0 の下側および背面側に近接配置される（図 2 4 6（a）のネジ挿通部 6 5 8 1 c 等参照）。本実施形態では、電飾基板 6 5 7 0 が非固定で配設され、変位し易い構成とされるところ、板案内ユニット 6 5 5 0 により電飾基板 6 5 7 0 の変位許容量を制限することができる。即ち、電飾基板 6 5 7 0 が変位したとしても、変位量が過大となった場合には板案内ユニット 6 5 5 0 と当接可能とすることにより、電飾基板 6 5 7 0 の過度な変位を規制することができる。

30

【1764】

また、板案内ユニット 6 5 5 0 が電飾基板 6 5 7 0 の背面側（音響装置 6 6 1 0 が配置される側）に近接配置されるので、電飾基板 6 5 7 0 の背面側への変位を特に抑制することができる。これにより、振動発生源としての音響装置 6 6 1 0 に電飾基板 6 5 7 0 が近づくことを抑制することができる。

40

【1765】

本実施形態では、締結方向が前後方向に沿う締結部（締結用支持部 6 5 8 1 a、挿通孔 6 5 6 5 a 等）は、左右中心側に集まっており（図 2 4 2 参照）、締結方向が正面側へ向けて下降傾斜する方向に沿う締結部（ネジ挿通部 6 5 8 1 c、挿通板部 6 5 4 7 等）は、左右外側に集まっており（図 2 4 2 及び図 2 5 6 参照）、それらは、近接配置はされていない。

【1766】

これにより、一方の締結部に生じる変形（変位）が、他方の締結部に与える影響を抑制

50

することができる。即ち、前後方向に沿う締結部に緩みが生じ、前後方向への変位が生じた場合であっても、その影響を受ける箇所を前後方向に沿う締結部に限定することができるので、下降傾斜する方向に沿う締結部に対して、締結方向と傾斜する（前後方向に沿う）方向の負荷が生じることを回避することができる。これにより、ネジの緩みの発生を抑制することができる。

【1767】

また、左右中央側という前後方向に長尺となる箇所を、締結方向が前後方向に沿う締結部で固定することにより、押し下げ方向の負荷に対する上演出装置6500の抵抗力を向上させることができる。

【1768】

一方で、締結方向が正面側へ向けて下降傾斜する方向に沿う締結部は、締結方向が前後方向に沿う締結部に比較して押し下げ方向の負荷に対する抵抗力が低下し易いと考えられるところ、本実施形態では、締結方向が正面側へ向けて下降傾斜する方向に沿う締結部を、前後方向に沿って短く形成される左右外側に配置することによって、押し下げ方向の負荷に対する抵抗力が低下することの影響を最小限に抑えながら、電飾基板6570や音響装置6610の配置領域を確保することができる。

【1769】

図248は、図241(a)のCCXLVII-CCXLVII線における後側ユニット6560～6580の断面図である。なお、特定箇所が拡大して図示される。

【1770】

図248に示すように、電飾基板6570は、大径挿通部6573が区画部材6560の大径円筒部6565と左右方向で当接する。また、前後の面が区画部材6560の左右側部、背面支持部材6580の左右側部とそれぞれ当接する一方、その当接位置は前後で一致しないように形成される。

【1771】

このように構成することで、電飾基板6570の耐久性の向上と、変位の生じ易さの調整とを行うことができる。以下で順に説明する。まず、電飾基板6570の耐久性の向上について説明する。

【1772】

ここで、電飾基板6570の前後の面が、前後で一致する位置で区画部材6560及び背面支持部材6580とそれぞれ当接する場合、何らかの理由（樹脂成型時の誤差や、締結不良など）により、区画部材6560及び背面支持部材6580のそれぞれの当接部どうしの間隔が、電飾基板6570の板厚よりも短くなると、電飾基板6570に圧縮力が付与され、付与される負荷が大きいと、電飾基板6570が割れる虞がある。

【1773】

また、組立時には電飾基板6570に圧縮力が付与されていない場合であっても、可動中の音響装置6610の振動により背面支持部材6580が振動することで、負荷（例えば、圧縮方向の負荷）が付与される可能性もあり、この負荷により電飾基板6570が割れる虞がある。

【1774】

これに対し、本実施形態では、電飾基板6570の前後の面で、区画部材6560や背面支持部材6580と当接する位置は、前後で一致しない（ずれた位置で当接する箇所がある）ので、上述したような態様で電飾基板6570に荷重が付与されても、その荷重は電飾基板6570を圧縮する負荷ではなく、電飾基板6570を湾曲させる負荷となる。そのため、電飾基板6570が撓み変形することで対処することができるので、電飾基板6570の割れが生じる可能性を低くすることができる。

【1775】

次に、電飾基板6570の変位の生じ易さの調整について説明する。電飾基板6570は、区画部材6560の締結部6564（図243参照）や大径円筒部6565が挿通され、位置ずれの防止が図られるところ、それらは本実施形態では左右中央付近に密集して

10

20

30

40

50

配置される（図 2 4 3 参照）。

【1 7 7 6】

加えて、大径円筒部 6 5 6 5 に対して電飾基板 6 5 7 0 が左右方向で当接（接触）しているので、電飾基板 6 5 7 0 と大径円筒部 6 5 6 5 との接触抵抗が確保される。大径円筒部 6 5 6 5 6 は締結部 6 5 6 4 よりも大径に形成されるので、当然のことながら、接触面積が大きくなり、摩擦抵抗を十分に確保することができる。

【1 7 7 7】

従って、電飾基板 6 5 7 0 の左右中央部付近において、電飾基板 6 5 7 0 の変位の発生を抑制し易くすることができる。そのため、音響装置 6 6 1 0 の振動により周辺の部材が振動する場合であっても、電飾基板 6 5 7 0 の第 1 照明部 6 5 7 4 から出射される光の方向を維持し易くすることができる。

10

【1 7 7 8】

これに対し、電飾基板 6 5 7 0 の左右側（特に下側）は、大径円筒部 6 5 6 5 も締結部 6 5 6 4 は配置されておらず、前後から圧縮される負荷が生じるわけでもないので、電飾基板 6 5 7 0 の左右中央部に比較して、変位を発生し易くすることができる。

【1 7 7 9】

そのため、音響装置 6 6 1 0 の振動により周辺の部材が振動する場合に、電飾基板 6 5 7 0 の第 2 照明部 6 5 7 5 や、第 3 照明部 6 5 7 6 から出射される光の方向を変化させ易くすることができる。

【1 7 8 0】

本実施形態では、音響装置 6 6 1 0 が左右一対で配置されているので、各音響装置 6 6 1 0 の振動態様に基づいて電飾基板 6 5 7 0 の振動態様が変化することになる。即ち、右側の音響装置 6 6 1 0 からのみ音声を出力させ電飾基板 6 5 7 0 の右側を優先的に振動させる場合と、左側の音響装置 6 6 1 0 からのみ音声を出力させ電飾基板 6 5 7 0 の左側を優先的に振動させる場合と、左右両方の音響装置 6 6 1 0 から音声を出力させ電飾基板 6 5 7 0 の左右両側を振動させる場合とで、少なくとも 3 種類の異なる振動態様で電飾基板 6 5 7 0 を振動させることができる。

20

【1 7 8 1】

次いで、前側ユニット 6 5 2 0 ～ 6 5 5 0 について説明する。図 2 4 9 は、前側ユニット 6 5 2 0 ～ 6 5 5 0 の分解正面斜視図であり、図 2 5 0 は、前側ユニット 6 5 2 0 ～ 6 5 5 0 の分解背面斜視図である。なお、図 2 4 9 及び図 2 5 0 では、理解を容易とするために、細部構成の符号の図示が省略される。

30

【1 7 8 2】

図 2 4 9 及び図 2 5 0 では、電飾基板 6 5 7 0 の第 1 照明部 6 5 7 4 から入射する光を正面側へ伝える光伝送ユニット 6 5 2 0 と、その光伝送ユニット 6 5 2 0 を囲うように形成され外枠を形成する外枠部材 6 5 3 0 と、区画部材 6 5 6 0 と前後で当接し同様に光を区画する区画ユニット 6 5 4 0 及び背面支持部材 6 5 8 0 の張出部 6 5 8 4 a の上面に案内される被案内ユニット 6 5 5 0 とが分解された状態が図示される。

【1 7 8 3】

前側ユニット 6 5 2 0 ～ 6 5 5 0 を介する発光演出の際には、光伝送ユニット 6 5 2 0 が第 1 照明部 6 5 7 4 からの光を受光し、区画ユニット 6 5 4 0 が第 2 照明部 6 5 7 5 からの光を受光し、被案内ユニット 6 5 5 0 が第 3 照明部 6 5 7 6 からの光を受光する。次いで、区画ユニット 6 5 4 0 及び被案内ユニット 6 5 5 0 について詳しく説明する。

40

【1 7 8 4】

図 2 5 1 (a) は、区画ユニット 6 5 4 0 及び被案内ユニット 6 5 5 0 の正面図であり、図 2 5 1 (b) は、区画ユニット 6 5 4 0 及び被案内ユニット 6 5 5 0 の背面図であり、図 2 5 2 (a) は、区画ユニット 6 5 4 0 の正面図であり、図 2 5 2 (b) は、区画ユニット 6 5 4 0 の背面図であり、図 2 5 3 (a) は、板案内ユニット 6 5 5 0 の正面図であり、図 2 5 3 (b) は、板案内ユニット 6 5 5 0 の背面図である。

【1 7 8 5】

50

図254(a)は、図251(b)のCC LIV a-CC LIV a線における区画ユニット6540及び被案内ユニット6550の断面図であり、図254(b)は、図251(b)のCC LIV b-CC LIV b線における区画ユニット6540及び被案内ユニット6550の断面図であり、図254(c)は、図251(b)のCC LIV c-CC LIV c線における区画ユニット6540及び被案内ユニット6550の断面図である。

【1786】

図255は、区画ユニット6540及び被案内ユニット6550の分解正面斜視図であり、図256は、区画ユニット6540及び被案内ユニット6550の分解背面斜視図である。

【1787】

区画ユニット6540は、乳白色の光透過性の樹脂材料から形成され正面視で略逆三角形に形成される乳白色部材6541と、その乳白色部材6541の中央部において前後方向に貫通形成され光伝送ユニット6520の後側部分を挿通可能に形成される貫通孔6542と、その貫通孔6542の内方へ張り出す部分であって光伝送ユニット6520が締結固定される一対の締結部6543と、外枠部材6530を締結固定する締結ネジが挿通可能に穿設される複数の挿通孔6544と、背面側へ筒状に延設され区画部材6560の挿通孔6565aを通る締結ネジが締結される一対の案内後締結部6545と、乳白色部材6541の左右下縁に沿って背面側へ開放される箱状に形成される一対の箱状受光部6546と、その箱状受光部6546の下縁から下方へ延設される板状部であって、板案内ユニット6550に区画ユニット6540を締結固定するための締結ネジが挿通可能に穿設される挿通孔6547bが形成される複数の挿通板部6547と、無色透明の光透過性の樹脂材料から箱状受光部6546の正面側を覆う形状で形成され、乳白色部材6541に嵌合支持される透明覆設部材6548と、を主に備える。

【1788】

区画ユニット6540は、正面側縁部が、上蓋部材6510と同様に上面視で正面側へ膨らむ湾曲形状から形成され、正面視で略逆三角形に形成され、側面視で背面側に中心が配置される略円弧形状から形成される(図254(a)参照)。

【1789】

乳白色部材6541は、上面に上蓋部材6510の挿通孔6512(図237参照)に挿通される締結ネジが締結される一対の締結部6541aを備える。この締結部6541aと上蓋部材6510とが締結固定される。

【1790】

貫通孔6542の正面側は、後述する光伝送ユニット6520の当接板部6525(図258(b)参照)の傾斜に対応して、背面側へ向けて下降傾斜して形成される。これにより、貫通孔6542の正面側端部と当接板部6525(図258(b)参照)とを面で当接させることができ、光伝送ユニット6520の姿勢が変化することを防止することができる。

【1791】

締結部6543は、正面側へ締結孔を向けた状態で形成される。即ち、締結ネジは、正面側から螺入される。また、案内後締結部6545は、背面側へ締結孔を向けた状態で形成される。即ち、締結ネジは、背面側から螺入される。

【1792】

箱状受光部6546は、電飾基板6570の第2照明部6575(図241(b)参照)と対向配置される部分であり、箱状受光部6546の前底部背面と下板部上面とには、左右幅が短いギザギザ形状の装飾が形成される。このギザギザ形状は、断面三角形の突条が密に整列する態様の凹凸形状により形成される。

【1793】

この形状によって、背面側から入射した光を散乱(拡散)させることができるので、正面視において箱状受光部6546及びその前面を覆う透明覆設部材6548を均一に発光させることができる。

10

20

30

40

50

【1794】

なお、このギザギザ形状は、光が照射される面に施される加工として説明されるものであり、その形状は何ら限定されるものでは無い。例えば、ドット形状が密に形成される形状加工でも良いし、波状の縞形状加工でも良い。

【1795】

挿通板部6547は、背面視形状で上方が開放されるコの字形状で形成されるコの字壁部6547aと、前後方向に穿設される挿通孔6547bと、その挿通孔6547bの下側を囲う半長円形状で正面側へ突設される突設リブ6547cと、を主に備える。

【1796】

コの字壁部6547aが被案内ユニット6550の正面側締結部6554に位置合わせされることで、区画ユニット6540を被案内ユニット6550に容易に組み付けることができる。

10

【1797】

挿通板部6547は、螺入部6554a（図256参照）に螺入される締結ネジが挿通される挿通孔が形成され、締結固定に伴い発生する負荷を受ける部分である。挿通板部6547に形成される挿通孔の形状は、樹脂型の抜き方向（本実施形態では、前後方向）との関係で、締結に伴う負荷がかけられる部分の上縁部の肉厚が、孔の中心部に向かう程に薄くされている（図254（b）参照）。

【1798】

この場合、上縁部とそれ以外とで負荷の不均衡が生じ易いので、区画ユニット6540と板案内ユニット6550との間で小さな位置ずれが繰り返し発生した場合に締結ネジの緩みが発生する虞がある。

20

【1799】

締結ネジの緩みを防止するために、頭部の直径が大きな締結ネジを採用しても良いが、他の締結箇所を使用する締結ネジの要する品質との違いにより、コスト高を招く結果となる。即ち、問題となる締結箇所だけに頭部の直径の大きな締結ネジを採用すると、締結ネジを共通部品化できないことによるコスト高を招く一方で、全ての締結箇所に頭部の直径の大きな締結ネジを採用すると、締結ネジに必要な材料が嵩むことになり、材料費用の面でコスト高を招くことになる。

【1800】

これに対し、本実施形態では、区画ユニット6540に対する板案内ユニット6550の位置ずれを複数箇所で行うように構成されている。即ち、第1に板案内ユニット6550の螺入部6554aが区画ユニット6540の突設リブ6547cで下支えされることで、板案内ユニット6550の下方への変位を防止することができる（図247及び図254（b）参照）。

30

【1801】

第2に、板案内ユニット6550の正面側上端部が、乳白色部材6541に係止凸部6548bで係止される透明覆設部材6548の背面側下端部と前後方向で係合する構成とされる（図254（b）参照）。これにより、板案内ユニット6550の区画ユニット6540に対する正面側への変位を防止することができる。

40

【1802】

第3に、挿通板部6547の下端部が、板案内ユニット6550の本体樹脂部材6551の上面と面で当接する構成とされる（図254（b）参照）。これにより、板案内ユニット6550の区画ユニット6540に対する上方への変位を防止することができる。

【1803】

これら主に第1から第3の当接構造により、板案内ユニット6550の区画ユニット6540に対する変位を抑制することができるので、螺入部6554aに螺入される締結ネジの緩みの発生を抑制することができる。

【1804】

透明覆設部材6548は、正面視略V字形状に形成されており、V字の下縁連結部分に

50

において背面側へ板状に延設される下縁板状部 6 5 4 8 a と、上縁部から背面側へ板状に突設される複数の係止凸部 6 5 4 8 b と、を備える。箱状受光部 6 5 4 6 の左右中央部が背面側から正面側へ切り欠かれており、この空隙を埋めるように下縁板状部 6 5 4 8 a が進入する。

【1805】

下縁板状部 6 5 4 8 a の上面には、箱状受光部 6 5 4 6 と同様にギザギザ形状の装飾が形成される。これにより、箱状受光部 6 5 4 6 の中央部分を切り欠く設計であっても、切欠き部分を下縁板状部 6 5 4 8 a の装飾形状で補うことができるので、透明覆設部材 6 5 4 8 の左右方向に亘って均一に発光させることができる。

【1806】

なお、このギザギザ形状は、光が照射される面に施される加工として説明されるものであり、その形状は何ら限定されるものでは無い。例えば、ドット形状が密に形成される形状加工でも良いし、波状の縞形状加工でも良い。

【1807】

ここで、本実施形態では、後述するように被案内ユニット 6 5 5 0 の下底面が背面側へ向かう程に上昇傾斜する傾斜面として形成されるところ（図 2 5 4（c）参照）、下縁板状部 6 5 4 8 a を被案内ユニット 6 5 5 0 の下底面と面位置で形成するために、下縁板状部 6 5 4 8 a が被案内ユニット 6 5 5 0 の下底面と同様に背面側へ向かう程に上昇傾斜する傾斜面として形成される。

【1808】

この傾斜面を箱状受光部 6 5 4 6 で形成しようとする、箱状受光部 6 5 4 6 を形成するための金型の抜き方向が複雑になる。即ち、抜き方向が、貫通孔 6 5 4 2 付近では前後方向となる一方、箱状受光部 6 5 4 6 の下縁付近では背面側へ向かう程に上昇傾斜する方向となるので、金型設計の難易度が上がるだけでなく、製造工程も複雑になる虞がある。

【1809】

これに対し、本実施形態では、傾斜面を乳白色部材 6 5 4 1 で形成することはせず、代わりに透明覆設部材 6 5 4 8 で形成している（図 2 5 4（c）参照）。更に、組立状態において、傾斜面を構成する透明覆設部材 6 5 4 8 の下縁板状部 6 5 4 8 a の裏側には白色の区画部材 6 5 6 0 が対向配置されるので、遊技者に対して、透明覆設部材 6 5 4 8 の全体を均一な色味（白色）で視認させることができる。

【1810】

これにより、乳白色部材 6 5 4 1 の成形金型の抜き方向を前後方向に統一し、乳白色部材 6 5 4 1 の正面側に覆設される透明覆設部材 6 5 4 8 の形状を前後の抜き方向で干渉する側に傾斜する形状（透明覆設部材 6 5 4 8 の下縁板状部 6 5 4 8 a が、正面視で区画ユニット 6 5 4 0 の内方に入り込む方向に傾斜する形状）としながら、透明覆設部材 6 5 4 8 の発光を均一な発光態様で遊技者に視認させることができる。

【1811】

換言すれば、区画ユニット 6 5 4 0 を、背面側へ向けて先細りする（上下の間隔が狭まる）形状としながら、互いに隣接される乳白色部材 6 5 4 1 の背面部と透明覆設部材 6 5 4 8 の下縁板状部 6 5 4 8 a の上面部とに同様の装飾形状（カット）を連続的に施すことができる（図 2 4 0 の拡大図参照）ので、均一な発光態様の発光演出を行うことができる。

【1812】

この場合、透明覆設部材 6 5 4 8 の成形金型の抜き方向を前後方向とすることが難しくなるが、そもそも透明覆設部材 6 5 4 8 には前後方向に沿って形成される部分があるわけでは無い。そのため、下縁板状部 6 5 4 8 a に沿う方向（上昇傾斜する方向）を成形金型の抜き方向として設定することで、抜き方向が前後方向（一方向）の金型で樹脂成型される製造工程と何ら変わらない製造工程で透明覆設部材 6 5 4 8 を製造することができる。

【1813】

従って、乳白色部材 6 5 4 1 及び透明覆設部材 6 5 4 8 を容易に製造できるようにでき

10

20

30

40

50

ると共に、透明覆設部材 6 5 4 8 を通して視認される箇所を均一に発光させることができる。

【1 8 1 4】

係止凸部 6 5 4 8 b は、乳白色部材 6 5 4 1 の箱状受光部 6 5 4 6 と対応する位置における正面側への膨出部の上縁に係止される部分である。即ち、透明覆設部材 6 5 4 8 が乳白色部材 6 5 4 1 に組み付けられる際には、係止凸部 6 5 4 8 b が乳白色部材 6 5 4 1 に係止される。

【1 8 1 5】

被案内ユニット 6 5 5 0 は、有色不透明の樹脂材料から正面視略 V 字形状で形成され背面支持部材 6 5 8 0 の張出部 6 5 8 4 a の上面に沿って案内される本体樹脂部材 6 5 5 1 と、その本体樹脂部材 6 5 5 1 の左右中央部の下縁に沿って背面側に板状に延設される延設板部 6 5 5 2 と、その延設板部 6 5 5 2 の背面側端部において穿設される左右一対の排圧通孔 6 5 5 3 と、本体樹脂部材 6 5 5 1 の左右上縁部に沿って配置され区画ユニット 6 5 4 0 の挿通板部 6 5 4 7 と対向配置され締結ネジが締結固定される複数の正面側締結部 6 5 5 4 と、本体樹脂部材 6 5 5 1 の左右下縁部に沿って配置され背面支持部材 6 5 8 0 のネジ挿通部 6 5 8 1 c (図 2 4 1 (a) 参照) を通った締結ネジが締結固定される複数の背面側締結部 6 5 5 5 と、その背面側締結部 6 5 5 5 の間においてリブ状に突設され背面支持部材 6 5 8 0 の位置決め長孔 6 5 8 1 d (図 2 4 1 (a) 参照) に差し込まれる複数の差し込みリブ部 6 5 5 6 と、左右腕部において前後方向に穿設される複数の貫通孔 6 5 5 7 と、無色透明の光透過性樹脂材料から形成され複数の貫通孔 6 5 5 7 に嵌入固定される一対の受光部材 6 5 5 8 と、を主に備える。

【1 8 1 6】

被案内ユニット 6 5 5 0 は、背面支持部材 6 5 8 0 の張出部 6 5 8 4 a の上面に沿って案内される方向が金型の抜き方向とされる。即ち、各構成部材は、背面側へ向かう程に上昇傾斜する傾斜方向か、その傾斜方向と垂直な方向に沿って形成される。

【1 8 1 7】

排圧通孔 6 5 5 3 は、音響装置 6 6 1 0 の排圧伝送孔 6 6 1 2 (図 2 3 5 参照) と対向する位置に形成される。即ち、排圧伝送孔 6 6 1 2 を通して出力される音声は、排圧通孔 6 5 5 3 を通過してから遊技者へ到達する。

【1 8 1 8】

排圧通孔 6 5 5 3 は、排圧伝送孔 6 6 1 2 (図 2 3 5 参照) と対向する範囲において、単一の大きな孔として形成されるのではなく、複数の小さい孔形状で形成される(範囲を小分けにして形成される)。これにより、ピアノ線などの細線材を進入させる不正行為を抑制することができる。

【1 8 1 9】

また、排圧通孔 6 5 5 3 は、孔の端に近づくほど、また、背面側へ向かうほど、孔幅が狭められるように形成される。これにより、孔に細線材を詰まらせることができるので、排圧通孔 6 5 5 3 に進入させた後、更に細線材を奥へ進行させたり、特定の部材に引っかけて負荷をかけたりする場合の、細線材の移動抵抗を高めることができる。これにより、不正行為に要する時間を引き延ばすことができるので、不正行為の抑制を図ることができる。

【1 8 2 0】

正面側締結部 6 5 5 4 は、締結ネジが締結される螺入部 6 5 5 4 a と、その螺入部 6 5 5 4 a の左右に一対の壁状に形成される位置決め壁部 6 5 5 4 b と、を備える。位置決め壁部 6 5 5 4 b は、コの字壁部 6 5 4 7 a の幅長さよりも若干長い間隔で対向配置される。そのため、位置決め壁部 6 5 5 4 b にコの字壁部 6 5 4 7 a を挿入することにより、区画ユニット 6 5 4 0 と被案内ユニット 6 5 5 0 との位置合わせを行うことができる。

【1 8 2 1】

受光部材 6 5 5 8 は、本体樹脂部材 6 5 5 1 の下縁の上面に沿って(前後方向に対して傾斜する方向に沿って)案内される部分であって長尺方向と垂直な断面が L 字形状から形

成される被案内部 6558a と、その被案内部 6558a の正面側に膨出し背面側が開放される箱状に形成され貫通孔 6557 に嵌入可能に形成される複数の後面箱状部 6558b と、被案内部 6558a の中央側端部（一对の受光部材 6558 が対向する側の端部）の上縁に沿って背面側へ板状に延設される上縁延設部 6558c と、を主に備える。

【1822】

受光部材 6558 は、電飾基板 6570 の第 3 照明部 6576（図 241（b）参照）から照射される光を受ける部材である。後面箱状部 6558b の内面には、上述した装飾用のギザギザ形状が形成される。これにより、後面箱状部 6558b の内部において何度も光を屈折させることができるので、貫通孔 6557 に対応する LED の個数が少ない（図 241（b）では、1～2 個）場合であっても、後面箱状部 6558b 全体に均一な光として視認させることができる。従って、LED の個数が少ないことに遊技者が気づき難くすることができる（点光源感を薄れさせることができる）。

10

【1823】

また、上述のように、受光部材 6558 は前後方向に対して傾斜する姿勢で取り付けられる（板案内ユニット 6550 の組み付け方向に光の進行方向が沿うように傾斜する姿勢（受光面が板案内ユニット 6550 の組み付け方向と交差する姿勢）で取り付けられる）ので、受光部材 6558 の背面側において電飾基板 6570 の第 3 照明部 6576 に配設される LED から前後方向に沿って出射される光を、受光部材 6558 の通過時に屈折させ、受光部材 6558 の正面側へ向けて斜め下方へ傾斜する方向に進行させることができる。

20

【1824】

なお、このギザギザ形状は、光が照射される面に施される加工として説明されるものであり、その形状は何ら限定されるものではない。例えば、ドット形状が密に形成される形状加工でも良いし、波状の縞形状加工でも良い。

【1825】

後面箱状部 6558b は、左右外側に配置される物の方が、左右内側に配置される物に比較して、正面側への膨出長さが短くなるように形成される。これにより、後面箱状部 6558b の正面を、区画ユニット 6540 や、その下方に連結される被案内ユニット 6550 の正面側縁の湾曲形状に沿って形成することができる。

【1826】

上縁延設部 6558c は、被案内ユニット 6550 と区画部材 6560 とを組立易くするための部分である。区画部材 6560 と対向配置される被案内ユニット 6550 の本体樹脂部材 6551 は、特に中央部分の延設板部 6552 において平面形状から形成されており、仕切りが無いので、区画部材 6560 との位置合わせを行い難い。これに対し、本実施形態では、上縁延設部 6558c が、延設板部 6552 の上方の領域を区画する仕切りとしての役割を果たすので、区画部材 6560 を容易に位置合わせすることができる。

30

【1827】

図 249 に戻って説明する。ここまでの説明で、左右に配置される第 2 照明部 6575 及び第 3 照明部 6576 から照射される光を受光する部分については説明した。以降、第 1 照明部 6574 から照射される光を受光する部分である光伝送ユニット 6520 について説明する。

40

【1828】

図 257（a）は、光伝送ユニット 6520 及び外枠部材 6530 の正面図であり、図 257（b）は、光伝送ユニット 6520 及び外枠部材 6530 の背面図であり、図 258（a）は、光伝送ユニット 6520 及び外枠部材 6530 の分解正面斜視図であり、図 258（b）は、光伝送ユニット 6520 及び外枠部材 6530 の分解背面斜視図である。

【1829】

外枠部材 6530 は、有色（本実施形態では橙色）の光不透過の樹脂材料から形成される部材であって、正面視略逆三角形形状に形成される本体部 6531 と、その本体部 653

50

1の中央部において略瓢箪形状（略壺形状）で前後方向に穿設される開口部6532と、本体部6531の下縁部に沿う形状で背面側にリブ状に突設される突設リブ6533と、区画ユニット6540の挿通孔6544（図254参照）と対応する位置に配設され挿通孔6544に挿通される締結ネジを螺入可能に形成される複数の締結部6534と、を主に備える。

【1830】

外枠部材6530は、本体部6531が光を不透過とされるので、外形の内側において光を透過する箇所は、開口部6532に限定される。この開口部6532の形状は、第1照明部6574の配置パターンと対応する。換言すれば、開口部6532の縁が、第1照明部6574のLEDを正面視（図241（a）参照）で囲う形状と相似な形状（拡大された形状）から形成される。

10

【1831】

第1照明部6574から照射された光は透明筒状部材6521を通過することになるが、透明筒状部材6521の形状が前後位置の違いにより異なるように形成されるので、開口部6532の手前から視認する遊技者に対して、第1照明部6574の配置パターンと異なるパターンの光を視認させることができる。

【1832】

例えば、透明筒状部材6521の上板部は、開口部6532へ近づくにつれて横幅が長くなるように（左右両縁が幅広方向に傾斜するように）形成されているので、透明筒状部材6521の上板部と前後で重なる位置の周辺において開口部6532の手前から視認される光は、第1照明部6574の配置パターンに比較して横に広がったパターンで視認されることになる。

20

【1833】

このように、本実施形態によれば、遊技者に視認される光の範囲を広げながら、その後方で光を出射する第1照明部6574の配置範囲を狭めることができる。従って、第1照明部6574（や電飾基板6570）の大きさを抑えながら、広範な範囲で光を視認させる演出を行うことができる。なお、透明筒状部材6521の形状の詳細については、後述する。

【1834】

突設リブ6533は、透明覆設部材6548の係止凸部6548b（図255参照）と対応する位置で切り欠かれ、係止凸部6548bの形成が省略される箇所において配設される。本実施形態では、突設リブ6533及び係止凸部6548bは、正面視で同一曲線上に形成される（互いに補完し合うようにして外枠部材6530の下縁と同形状の曲線上に形成される）。

30

【1835】

図259は、光伝送ユニット6520の分解正面斜視図であり、図260は、光伝送ユニット6520の分解背面斜視図である。光伝送ユニット6520は、無色透明の光透過性樹脂から前後方向に延設される有底筒状に形成される透明筒状部材6521と、その透明筒状部材6521の途中位置に配置される平面に沿って外周に亘って外方へフランジ状に延設されるフランジ部6522と、無色で光透過性の樹脂から透明筒状部材6521に被されるカップ状に形成されるカップ状部材6523と、有色（本実施形態では白色）で光不透過の樹脂材料からカップ状部材6523が被される側の反対側部分を挿通可能に筒状に形成される遮蔽部材6524と、その遮蔽部材6524の正面側端部においてフランジ部6522と面当接可能な平板面部として形成される当接板部6525と、その当接板部6525の左右縁および下縁に沿って正面側に延設される外枠延設部6526と、を主に備える。

40

【1836】

有底筒状部材6521は、前後に筒状に延設される部材であって、左右壁部が内側に括れる態様で湾曲した形状とされ、第1照明部6574に配置されるLEDと前後で重なる外形から形成される背面外形部6521aと、LEDと対向配置される位置において背面

50

外形部 6 5 2 1 a から背面側へ突設される複数の受光突設部 6 5 2 1 b と、背面外形部 6 5 2 1 a に囲われる領域を板状に塞ぐ閉塞部 6 5 2 1 c と、LED と対向配置される位置において閉塞部 6 5 2 1 c に穿設される複数の通光孔 6 5 2 1 d と、少なくとも上壁の左右幅および左右壁部の間隔が正面側へ向かう程に長くなる本体筒部 6 5 2 1 e と、その本体筒部 6 5 2 1 e の形状に沿ってフランジ部 6 5 2 2 の正面側へ延設される杵状延設部 6 5 2 1 f と、を主に備える。

【1837】

受光突設部 6 5 2 1 b は、区画部材 6 5 6 0 の中央光用孔 6 5 6 2 に差し込まれる部分である。即ち、区画部材 6 5 6 0 と電飾基板 6 5 7 0 との間隔を縮めることで（図 2 6 3 参照）、区画部材 6 5 6 0 の対向板部 6 5 6 1 の厚みほども隙間を空けることなく受光突設部 6 5 2 1 b に第 1 照明部 6 5 7 4 の LED から光を入射させることができる。これにより、全反射を発生させ易くすることができる。

10

【1838】

このように、第 1 照明部 6 5 7 4 の LED から照射される光は至近距離で入射し、全反射して正面側へ進行することに比べ、上述した第 2 照明部 6 5 7 5 及び第 3 照明部 6 5 7 6 の LED から照射される光は、LED から離反する方向に向けて凹設される箱状受光部 6 5 4 6 や後面箱状部 6 5 5 8 b の凹設の内側の領域分だけ空気中を進行し、箱状受光部 6 5 4 6 や後面箱状部 6 5 5 8 b の正面側壁部を発光させる。そのため、第 1 照明部 6 5 7 4 から照射される光に比較して、第 2 照射部 6 5 7 5 や第 3 照射部 6 5 7 6 から照射される光を、光量が低く、均一な光として遊技者に視認させることができる。

20

【1839】

また、箱状受光部 6 5 4 6 が形成される区画ユニット 6 5 4 0 は光透過性の乳白色の樹脂材料から形成され、後面箱状部 6 5 5 8 b が形成される受光部材 6 5 5 8 は無色透明で光透過性の樹脂材料から形成されるので、第 2 照射部 6 5 7 5 や第 3 照射部 6 5 7 6 から照射される光の見え方を段階的に変化させることができる。

【1840】

杵状延設部 6 5 2 1 f は、概ね背面外形部 6 5 2 1 a の相似形状から形成されるが、本体筒部 6 5 2 1 e を介する関係上、杵状延設部 6 5 2 1 f の外形の方が背面外形部 6 5 2 1 a の外形に比較して大きくされる。

【1841】

そのため、第 1 照明部 6 5 7 4 における LED が配置される領域の大きさに比較して、大きな領域を光らせる光として遊技者に視認させることができる。

30

【1842】

杵状延設部 6 5 2 1 f の延設先端の形状は、各箇所が、カップ状部材 6 5 2 3 の底部裏側面（背面）と概ね同じ距離だけ離れて配置されるような形状とされる。即ち、カップ状部材 6 5 2 3 の形状に依存して、杵状延設部 6 5 2 1 f の延設先端の形状が設計される。これにより、杵状延設部 6 5 2 1 f を一様な発光態様で光らせることができる。

【1843】

フランジ部 6 5 2 2 は、区画ユニット 6 5 4 0 の締結部 6 5 4 3（図 2 5 1（a）参照）の円形の螺入部を挿通可能な大きさで穿設される左右一对の挿通孔 6 5 2 2 a を備える。

40

【1844】

カップ状部材 6 5 2 3 は、背面側が平面状に形成されると共に、挿通孔 6 5 2 2 a と前後方向で重なる位置に締結部 6 5 4 3 を支持可能な有底筒状に形成され、底部に挿通される締結ネジで締結部 6 5 4 3 が締結固定される一对の終端締結部 6 5 2 3 a と、カップ形状の裏底部に光拡散形状（断面三角形形状の突条よりなる装飾形状）が形成される装飾形状部 6 5 2 3 b と、その装飾形状部 6 5 2 3 b の周囲を囲う領域において平坦面状に形成される平坦面部 6 5 2 3 c と、を主に備える。

【1845】

装飾形状部 6 5 2 3 b は、カップ状部材 6 5 2 3 に背面から照射される光を乱反射させ

50

る。これにより、カップ状部材 6 5 2 3 を正面側から見る遊技者に対して、面発光しているように視認させることができるので、正面視におけるカップ状部材 6 5 2 3 の視認性を向上させることができる。

【1846】

平坦面部 6 5 2 3 c は、杵状延設部 6 5 2 1 f と対向配置される領域に形成されているので（図 2 6 3 参照）、杵状延設部 6 5 2 1 f の肉厚の内部を通過した光を乱反射させずに正面側へ通過させることができる。これにより、杵状延設部 6 5 2 1 f を通過して進行する光を、くっきりとした光として遊技者に視認させることができる。

【1847】

遮蔽部材 6 5 2 4 は、背面側端部が区画部材 6 5 6 0 の中央筒部 6 5 6 6 と同等の形状から形成され、区画ユニット 6 5 4 0 の締結部 6 5 4 3（図 2 5 1（a）参照）を案内可能な大きさで凹設される左右一对の案内凹設部 6 5 2 4 a を備える。

【1848】

当接板部 6 5 2 5 は、区画ユニット 6 5 4 0 の締結部 6 5 4 3（図 2 5 1（a）参照）の円形の螺入部を挿通可能な大きさで穿設される左右一对の挿通孔 6 5 2 5 a を備える。

【1849】

外杵延設部 6 5 2 6 は、フランジ部 6 5 2 2 を収容可能にフランジ部 6 5 2 2 よりも若干大きな内側形状から形成されており、その延設長さは、フランジ部 6 5 2 2 の厚みと、カップ状部材 6 5 2 3 の背面側板状部の縁部の厚みとを足した長さ以上とされる。

【1850】

即ち、光伝送ユニット 6 5 2 0 の組立状態において、外杵延設部 6 5 2 6 の内側にフランジ部 6 5 2 2 及びカップ状部材 6 5 2 3 の板状部が収容される（図 2 5 8（a）参照）ので、光伝送ユニット 6 5 2 0 の組立状態を安定して維持することができる。更に、区画ユニット 6 5 4 0 の締結部 6 5 4 3（図 2 5 1（a）参照）の円形の螺入部が、挿通孔 6 5 2 5 a、挿通孔 6 5 2 2 a、終端締結部 6 5 2 3 a の順に挿通され、締結固定されるので、光伝送ユニット 6 5 2 0 の組立状態をより強固に維持することができる。

【1851】

光伝送ユニット 6 5 2 0 によれば、受光突設部 6 5 2 1 b の背面側端面から入射した光を本体筒部 6 5 2 1 e の厚み内で全反射させて前方へ進ませ、杵状延設部 6 5 2 1 f の正面側端部から出射させ、カップ状部材 6 5 2 3 に照射することができる。カップ状部材 6 5 2 3 は、杵状延設部 6 5 2 1 f との間隔が短く設定されるので、カップ状部材 6 5 2 3 の正面側から光を視認する遊技者に対して、ライン状（カップ状部材 6 5 2 3 の角に沿った外形線状）に光らせる発光態様で視認させることができる。これにより、カップ状部材 6 5 2 3 の発光態様と、上述した透明覆設部材 6 5 4 8 で見られる均一な発光態様との違いを際立たせることができるので、メリハリのある発光演出を実行することができる。これについて、以下で詳述する。

【1852】

図 2 6 1 では、透明筒状部材 6 5 2 1 の 6 面図が図示され、図 2 6 2 では、組立状態における光伝送ユニット 6 5 2 0 の 6 面図が図示される。なお、光伝送ユニット 6 5 2 0 が左右対称に構成されていることから、左側面図の図示が省略される。

【1853】

図 2 6 1（a）は、透明筒状部材 6 5 2 1 の正面図であり、図 2 6 1（b）は、透明筒状部材 6 5 2 1 の上面図であり、図 2 6 1（c）は、透明筒状部材 6 5 2 1 の底面図であり、図 2 6 1（d）は、透明筒状部材 6 5 2 1 の矢印 L 方向視における右面図であり、図 2 6 1（e）は、透明筒状部材 6 5 2 1 の背面図である。

【1854】

図 2 6 2（a）は、光伝送ユニット 6 5 2 0 の正面図であり、図 2 6 2（b）は、光伝送ユニット 6 5 2 0 の上面図であり、図 2 6 2（c）は、光伝送ユニット 6 5 2 0 の底面図であり、図 2 6 2（d）は、光伝送ユニット 6 5 2 0 の矢印 L 方向視における右面図であり、図 2 6 2（e）は、光伝送ユニット 6 5 2 0 の背面図である。なお、図 2 6 2（e）

）では、理解を容易とするために、装飾形状部 6 5 2 3 b の模様の図示が省略される。

【1 8 5 5】

図 2 6 1 (b) 及び図 2 6 1 (d) に示すように、透明筒状部材 6 5 2 1 は、正面側へ向かう程に左右幅や、上下幅が漸増するように左右面部や下底面部が傾斜する形状とされる。一方で、樹脂型の抜き方向を前後方向で設定する関係上、抜き方向で樹脂型と干渉する部分を傾斜面として形成することはできない。

【1 8 5 6】

例えば、本体筒部 6 5 2 1 e の外面は、傾斜面として形成しても、抜き方向（後方）に背面側の樹脂型を移動させる際に干渉しないが、その後側部に形成される外形部 6 5 2 1 a の内面を同様の傾斜とすると、背面側の樹脂型を移動させる際に干渉することになるので、外形部 6 5 2 1 a の内面は前後方向に沿った面（非傾斜の面）として形成される（図 2 6 3 参照）。

【1 8 5 7】

また、同様に、本体筒部 6 5 2 1 e の内面は、傾斜面として形成しても、抜き方向（前方）に正面側の樹脂型を移動させる際に干渉しないが、その前側部に形成される杵状延設部 6 5 2 1 f の外面を同様の傾斜とすると、樹脂型を移動させる際に干渉することになるので、杵状延設部 6 5 2 1 f の外面は前後方向に沿った面（非傾斜の面）として形成される（図 2 6 3 参照）。

【1 8 5 8】

ここで、本実施形態では、前方へ抜く正面側の樹脂型と、後方へ抜く背面側の樹脂型との境界が、閉塞部 6 5 2 1 c 及びフランジ部 6 5 2 2 で構成され、その前後の一方で上述の傾斜面が形成され、他方で上述の非傾斜の面が形成されるところ、閉塞部 6 5 2 1 c 及びフランジ部 6 5 2 2 は、非傾斜の面の前後方向の長さが、傾斜面の前後方向の長さと比較して短くなる側に形成されている。

【1 8 5 9】

これにより、透明筒状部材 6 5 2 1 を上述したような漸増形状としながら、前後位置の変化による板厚の変化の抑制を図ることができるので、透明筒状部材 6 5 2 1 の肉厚内部を通過する光の進行態様の前後位置での変化を抑制することができる。従って、肉厚内部に光を入射させ、最初に光が到達する境界で全反射が生じたら、その後、透明筒状部材 6 5 2 1 の前端に到達するまで全反射を繰り返させ易くすることができ、光の漏れを抑制できるので、透明筒状部材 6 5 2 1 を正面側から見る遊技者に十分な光を視認させることができる。

【1 8 6 0】

案内凹設部 6 5 2 4 a は、正面側へ向かうほど上下幅が小さくなる（先細りする）ように形成される。これにより、前後方向で上下幅が同等で形成される場合に比較して、光伝送ユニット 6 5 2 0 と区画ユニット 6 5 4 0 との組み付け時（図 2 4 9 及び図 2 5 0 参照）に、案内凹設部 6 5 2 4 a に締結部 6 5 4 3（図 2 5 5 参照）を容易に入れ込むことができるようになるので、組み付けの難易度を低くすることができる。

【1 8 6 1】

図 2 6 3 は、図 2 4 1 の C C L X I I I - C C L X I I I 線における後側ユニット 6 5 6 0 ~ 6 5 8 0、音響装置 6 6 1 0 及び光伝送ユニット 6 5 2 0 の部分断面図である。図 2 6 3 では、説明の便宜上、光伝送ユニット 6 5 2 0 及び音響装置 6 6 1 0 が後側ユニット 6 5 6 0 ~ 6 5 8 0 に対する組立位置に配置された状態が図示される。

【1 8 6 2】

図 2 6 3 に示すように、透明筒状部材 6 5 2 1 の受光突設部 6 5 2 1 b は、区画部材 6 5 6 0 の直入孔 6 5 6 2 b に挿通する際に若干の隙間が生じる寸法で形成されており、その先端が対向板部 6 5 6 1 の面位置まで差し入れられる。これにより、対向板部 6 5 6 1 の板厚に影響されることなく、第 1 照明部 6 5 7 4 と受光突設部 6 5 2 1 b との間の距離を設定することができる。

【1 8 6 3】

受光突設部 6 5 2 1 b は、背面外形部 6 5 2 1 a の形状に沿う方向が長手方向とされる板形状から形成されている（図 2 6 0 参照）。長手方向と交差する短手方向の寸法は、対向配置される第 1 照明部 6 5 7 4 の L E D の幅寸法と略同等に設定されている。

【1 8 6 4】

これにより、受光突設部 6 5 2 1 b の短手方向においては、第 1 照明部 6 5 7 4 から正面側へ略直進する光（光軸に対する角度が非常に小さい光）のみを入射させ、その他の光の入射を防止することができる。

【1 8 6 5】

このように入射した光は、透明筒状部材 6 5 2 1 の肉厚内部を正面側へ進行し易いし、境界で反射する場合にも透明筒状部材 6 5 2 1 と光の方向との成す角度が小さいことから全反射を生じ易いので、透明筒状部材 6 5 2 1 の正面側端部に到達する前に光が弱まることを抑制することができる。

【1 8 6 6】

受光突設部 6 5 2 1 b の長手方向の寸法は、短手方向の寸法の約 2 倍で設定される。従って、透明筒状部材 6 5 2 1 の面の広がり方向に関しては、面の肉厚方向で説明した場合に比較して、第 1 照明部 6 5 7 4 から出射される光であって光軸からの角度が大きな光も受光突設部 6 5 2 1 b に入射可能とされる。

【1 8 6 7】

一方で、受光突設部 6 5 2 1 b の長手方向と結合される背面外形部 6 5 2 1 a は、対向板部 6 5 6 1 と当接せず、若干間隔を空けて配置される。これにより、第 1 照明部 6 5 7 4 から出射される光の内、背面外形部 6 5 2 1 a の端面から入射する光（光軸と光の進行方向との成す角度が大きい光）を反射して、遊技者に視認されることを回避することができる。

【1 8 6 8】

即ち、受光突設部 6 5 2 1 b 内を通り、そのまま本体筒部 6 5 2 1 e の肉厚内を進行する光のみを遊技者に視認させ、それ以外の光（弱光）をカットすることができる。換言すれば、受光突設部 6 5 2 1 b の長手方向を設定することで、本体筒部 6 5 2 1 e へ入射させる光の光軸を基準とした角度の限界値の設定を行うことができる。

【1 8 6 9】

受光突設部 6 5 2 1 b と対向配置されていない第 1 照明部 6 5 7 4 の L E D から照射される光は、拡大孔 6 5 6 2 a の内部を通過し、透明筒状部材 6 5 2 1 の通光孔 6 5 2 1 d （図 2 6 0 参照）を通過し、カップ状部材 6 5 2 3 （図 2 6 0 参照）へ照射される。この光は、部材の肉厚内を通過するものではなく、空气中を進行するので、遊技者に均一な光として視認させることができる。

【1 8 7 0】

なお、拡大孔 6 5 6 2 a の嵩上げ先端と閉塞部 6 5 2 1 c とは前後で当接される。そのため、嵩上げ先端と閉塞部 6 5 2 1 c との隙間から光が漏れることを抑制することができる。

【1 8 7 1】

次いで、図 2 6 4 を参照して、光伝送ユニット 6 5 2 0 の透明筒状部材 6 5 2 1 の肉厚内を通過した光の見え方について説明する。図 2 6 4 （a）は、第 1 照明部 6 5 7 4 の配置を模式的に図示した正面模式図であり、図 2 6 4 （b）は、光伝送ユニット 6 5 2 0 越しに視認される光の配置を模式的に図示した正面模式図である。なお、図 2 6 4 の説明では、適宜、図 2 6 1 及び図 2 6 3 を参照する。

【1 8 7 2】

まず、上述したように、透明筒状部材 6 5 2 1 の形状は、正面側へ向かうにつれて幅が漸増するように形成されているので、透明筒状部材 6 5 2 1 の肉厚内を（全反射して）通過する光（左右外側の 8 箇所のエッジ発光部 6 5 7 4 a から照射された光）は、エッジ発光部 6 5 7 4 a が配置により成す形状（略瓢箪形状）が拡大されたような形状で視認される。

10

20

30

40

50

【1873】

加えて、上述したように、透明筒状部材6521の肉厚方向の光は弱められることなく正面側端部へ進行するので、光伝送ユニット6520の正面視においてもエッジ発光部6574aの配置に対応する位置が強発光（点光源のように発光）する。

【1874】

ここで、光源間距離は、エッジ発光部6574aの実際の配置間距離L17aに比較して、光伝送ユニット6520の正面視における強発光配置間距離L17bの方が長いので、このままでは光を点としてしか視認させることができず、光の演出効果が不十分となりやすい。この問題点は、エッジ発光部6574aの実際の配置間距離L17aに比較して、視認される光の強発光配置間距離L17bが長くなることに起因するので、実際に配置するLEDの数を増やしたり、LEDの間隔を狭めたりしても解決し難いものである。

10

【1875】

これに対し、本実施形態では、上述したように、エッジ発光部6574aの光を透明筒状部材6521の側面に沿う方向（受光突設部6521bの長手方向）には放射状に進行させているので、隣合うLEDから照射された光が重なり、光源間位置において視認される光の強度が補強される。

【1876】

これにより、第1照明部6574のLEDが配置されていない箇所（LED間）においても、光伝送ユニット6520の正面視でライン状の光を視認させることができる（図264（b）の想像線参照）。従って、光が点として視認される状態を改善することができる。

20

【1877】

特に、第1照明部6574の下端に配置される左右2箇所のLEDは、本体筒部6521eの側面6521e1と、底面6521e2との境界位置に配置されている（図262（e）参照）。そのため、光軸よりも上側を進行する光は、その上方のLEDの光と重なり、光軸よりも下側を進行する光は、底面6521e2を通過することで枠状延設部6521fの下側左右中央で重なる。

【1878】

これにより、図264（a）に示すように、第1照明部6574の下端部左右中央にLEDが配置されていないにも関わらず、図264（b）に示すように、光伝送ユニット6520を介すると、下側左右中央にライン状の光が視認可能とされる。

30

【1879】

このように、本実施形態によれば、第1照明部6574の配置スペースを小さくしながら、光伝送ユニット6520を介して視認される光が形成する形状を大きくし、加えて、光が点として視認される程度を弱め、くっきりとしたライン状の光を視認させることができる。

【1880】

なお、光伝送ユニット6520を正面視で見ると、その内部はカップ状部材6523の底部に施される装飾形状により見え難くされているので、透明筒状部材6521の肉厚の内側を進行する光が交差する位置を把握することは困難とされる。従って、光が交差する位置が不定であっても、発光演出の演出効果が低下することを防止することができる。

40

【1881】

また、光が重なる位置を枠状延設部6521fの先端付近とすると、あたかもエッジ発光部6574aのLED間に新たな点光源が配置されたかのように視認させることができる。即ち、実際のLEDの個数よりも多くのLED光源が配設されているかのように錯覚させることができるので、少数のLEDであっても、多数のLEDを使用した場合と同程度にまで発光演出の演出効果を向上させることができる。

【1882】

正面視で透明筒状部材6521の内方に配置される面発光部6574b（第1照明部6574の左右中央側の4箇所のLED）から照射される光は、透明筒状部材6521の内

50

方を通す。ここで、面発光部 6 5 7 4 b から出射される光は透明筒状部材 6 5 2 1 の肉厚内を進行するものではなく、加えて、対向配置される拡大孔 6 5 6 2 a の形状（図 2 4 5（b）参照）に沿って放射状に進行する。

【1883】

従って、面発光部 6 5 7 4 b から照射された光は、正面視において、面発光部 6 5 7 4 b の LED を中心とする領域 A 1 7 として広がる面状の光として視認される。また、その光はカップ状部材 6 5 2 3 の背面側のギザギザ形状からなる装飾形状部 6 5 2 3 b（図 2 6 0 参照）に照射されることで乱反射し、正面視において面状の光として視認される。

【1884】

即ち、面発光部 6 5 7 4 b から放射状に照射される光が到達する領域（図 2 6 4（b）想像線参照）に限らず、その外方であってカップ状部材 6 5 2 3 の背面側の装飾形状部 6 5 2 3 b が形成される領域（例えば、正面視における領域 A 1 7 と枠状延設部 6 5 2 1 f との間の領域）を明るく光らせることができる。

【1885】

このように、本実施形態によれば、第 1 照明部 6 5 7 4 から照射される光をエッジ状の光と、面状の光という、それぞれ印象の異なる光として視認させることができる。加えて、エッジ状の光と面状の光との境界に乱反射した光が照射されるように構成することで、境界が暗くなることを回避することができる。従って、段階的に、且つ連続的に、視認される光の印象を変化させることができる。

【1886】

ここで、視認される光の印象の変化としては、種々の態様が例示される。例えば、明暗や点滅などの発光事態の印象の変化でも良いし、光の色の变化でも良い。

【1887】

なお、このギザギザ形状は、光が照射される面に施される加工として説明されるものであり、その形状は何ら限定されるものではない。例えば、ドット形状が密に形成される形状加工でも良いし、波状の縞形状加工でも良い。

【1888】

カップ状部材 6 5 2 3 の左右において正面視で視認される区画ユニット 6 5 4 0 は、上述のように、正面視および側面視において正面側へ膨らむ湾曲形状とされる。そのため、カップ状部材 6 5 2 3 の左右において視認される光は、カップ状部材 6 5 2 3 から左右および上下に離れる向き（背面側の点を基準として拡散する向き）に進行する。

【1889】

更に、区画ユニット 6 5 4 0 の左右下方に配置される受光部材 6 5 5 8 は、上述のように、左右外側ほど正面側縁が背面側に位置することと、取り付けられる姿勢から、受光部材 6 5 5 8 を通過する光は、カップ状部材 6 5 2 3 から左右および上下に離れる向き（背面側の点を基準として拡散する向き）に進行する。

【1890】

これにより、光を前後方向に沿って進行させる態様のみで演出する場合に比較して、遊技者に近づくほどに光が大きくなるような印象を遊技者に与えることができ、光の演出効果を向上させることができる。

【1891】

次いで、図 2 6 5 から図 2 8 1 を参照して、横演出装置 6 7 0 0 について説明する。図 2 6 5 は、正面枠 1 0 0 1 4 の分解正面斜視図であり、図 2 6 6 は、横演出装置 6 7 0 0 の分解正面斜視図である。

【1892】

なお、図 2 6 5 では、上演出装置 6 5 0 0、操作デバイス 1 0 3 0 0 及び下皿ユニット 6 4 0 0 の図示が省略され、金属本体部 1 0 0 1 4 a から横演出装置 6 7 0 0 が分解された状態における右斜め前方からの方向視が図示され、図 2 6 6 では、横演出装置 6 7 0 0 の左斜め前方からの方向視が図示される。

【1893】

図 2 6 5 及び図 2 6 6 に示すように、横演出装置 6 7 0 0 は、金属本体部 1 0 0 1 4 a の左右の縦長部分の正面側に配設される演出装置であって、側面視で縦長の楕円形状を半分に分断した形状から形成される。

【 1 8 9 4 】

なお、横演出装置 6 7 0 0 は、類似の形状の装置が左右一対で配設されるが、内部の構成は同等であるので、右側の横演出装置 6 7 0 0 について詳しく説明し、左側の横演出装置 6 7 0 0 の説明は省略する。

【 1 8 9 5 】

図 2 6 6 の上端部分において前後の積層関係が視認されるように、横演出装置 6 7 0 0 は、金属本体部 1 0 0 1 4 a に嵌合されるベース部材 6 7 1 0 の前側に、そのベース部材 6 7 1 0 の正面側を覆う覆設ユニット 6 7 3 0 ~ 6 7 6 0 が配設される態様で構成される。

10

【 1 8 9 6 】

ベース部材 6 7 1 0 と金属本体部 1 0 0 1 4 a との締結について説明する。ベース部材 6 7 1 0 を金属本体部 1 0 0 1 4 a に組み付ける際には、ベース部材 6 7 1 0 の背面から突設される位置決め凸部（図示せず）を金属本体部 1 0 0 1 4 a に形成される位置決め凹部 1 0 0 1 4 e に挿通することで位置決めし、ベース部材 6 7 1 0 の背面側に形成される締結孔（図示せず）に金属本体部 1 0 0 1 4 a の貫通孔に挿通された締結ネジを締結固定する。

【 1 8 9 7 】

なお、横演出装置 6 7 0 0 の構成部材の内、金属本体部 1 0 0 1 4 a に締結固定されるのはベース部材 6 7 1 0 のみである。換言すれば、横演出装置 6 7 0 0 の構成部材の内、ベース部材 6 7 1 0 を除いて、金属本体部 1 0 0 1 4 a に締結固定される構成部材は無い。

20

【 1 8 9 8 】

図 2 6 6 に示すように、遊技領域に向かう側において、湾曲板部材 6 7 5 0 の本体湾曲部 6 7 5 1 がベース部材 6 7 1 0 の側面を完全に覆う位置（ベース部材 6 7 1 0 の背面側端部と面位置となる位置）まで形成されている。湾曲板部材 6 7 5 0 の後端部は、図 2 6 5 において左側のユニットで示すように、ガラスユニット 1 6 と前後で近接して対向配置される。

30

【 1 8 9 9 】

このように配置されることから、湾曲板部材 6 7 5 0 の後端部付近から出射された光と、ガラスユニット 1 6 の背面側から出射される光とが一体的に視認可能な演出を、容易に実行することができる。

【 1 9 0 0 】

図 2 6 7 は、横演出装置 6 7 0 0 の分解正面斜視図であり、図 2 6 8 は、横演出装置 6 7 0 0 の分解背面斜視図である。図 2 6 7 及び図 2 6 8 では、覆設ユニット 6 7 3 0 ~ 6 7 6 0 がベース部材 6 7 1 0 から正面側へ分解された状態が図示される。

【 1 9 0 1 】

図 2 6 7 に示すように、ベース部材 6 7 1 0 の正面側には発光可能に構成される複数の LED チップ D 1 が実装される電飾基板 6 7 2 0 が配設されており、その電飾基板 6 7 2 0 に正面側から被さる態様で覆設ユニット 6 7 3 0 ~ 6 7 6 0 がベース部材 6 7 1 0 に組み付けられる。

40

【 1 9 0 2 】

即ち、横演出装置 6 7 0 0 は、ランプ表示装置 2 2 7（図 4 参照）の一つとして機能する装置であって、音声ランプ制御装置 1 1 3 により発光制御される電飾基板 6 7 2 0 及びその電飾基板 6 7 2 0 を支持するベース部材 6 7 1 0 から構成される発光側ユニットと、その発光側ユニットから照射された光を受光し、遊技者に視認させる覆設ユニット 6 7 3 0 ~ 6 7 6 0 から構成される受光側ユニットと、を主に備える。まず、発光側ユニットについて説明する。

50

【1903】

図269(a)は、ベース部材6710及び電飾基板6720の正面図であり、図269(b)は、ベース部材6710の左側面図であり、図269(c)は、ベース部材6710の右側面図であり、図269(d)は、ベース部材6710の上面図であり、図269(e)は、ベース部材6710の下面図であり、図269(f)は、図269(a)のCCLEXIXf-CCLEXIXf線におけるベース部材6710及び電飾基板6720の断面図である。

【1904】

図269(a)から図269(f)に示すように、ベース部材6710は、電飾基板6720と対向配置され電飾基板6720の背面側に配置される平板状の支持板部6711と、電飾基板6720の外形に沿う枠状に支持板部6711の正面側へ突設される枠状突設部6712と、その枠状突設部6712よりも正面側へ突設される位置決め突設部6713と、電飾基板6720の外方であって電飾基板6720と正面視で近接する位置において締結ネジが挿通可能に穿設される複数の挿通孔6714と、上下2箇所において挿通孔6736に挿通される締結ネジが締結される一対の締結部6715と、その支持板部6711の部分(外枠部6717の段部)であって枠状突設部6712よりも右側(遊技領域を囲う窓部の反対側、ガラスユニット16の反対側)の領域において上下に長い長孔として穿設される複数の位置合わせ孔6716と、支持板部6711の右縁から背面側へ段付きの板状に延設される外枠部6717と、支持板部6711の左縁から背面側へ板状に延設される内枠部6718と、を主に備える。

【1905】

枠状突設部6712は、突設先端が電飾基板6720の外形部付近の背面部と対向配置され、電飾基板6720と面接触する。これにより、電飾基板6720の外形部付近を除く箇所の背面側には、支持板部6711との間に空隙が設けられる(図269(f)参照)。そのため、支持板部6711と電飾基板6720との間に空気の層(断熱層)を設けることができる。

【1906】

これにより、金属本体部10014aにベース部材6710が締結固定され、金属本体部10014aに伝達された熱がベース部材6710に伝達し得る構成であっても、電飾基板6720に伝達される熱の量を抑制する(低く抑える)ことができるので、電飾基板6720が高温になり誤作動が生じるなどの不具合の発生を抑制することができる。

【1907】

位置決め突設部6713は、電飾基板6720の2箇所に形成される位置決め孔6722に挿通されることで、ベース部材6710に対する電飾基板6720の位置合わせをするための部分である。即ち、電飾基板6720には、ベース部材6710と電飾基板6720との組立状態における配置(図269(a)参照)を基準として、位置決め突設部6713に対応する位置に位置決め孔6722が穿設される。

【1908】

挿通孔6714は、覆設ユニット6730~6760の平板部材6740の締結部6744や、湾曲部材6750の締結部6753が正面から嵌合可能なカップ状部を備え(図268参照)、それらを位置合わせ可能に形成されると共に、締結固定される締結ネジが挿通される貫通孔である。

【1909】

締結部6715は、受光部材6730の挿通孔6736と嵌合して位置合わせされ(図271参照)、挿通孔6736に挿通される締結ネジを螺入可能に形成される。受光部材6730は、上下2箇所の締結部6715に締結固定されることで、ベース部材に固定される。

【1910】

位置合わせ孔6716は、覆設ユニット6730~6760の突設部6743、6766(図268参照)が挿通される孔である。覆設ユニット6730~6760は、薄肉板

状の1対の部材（平板部材6740及び湾曲板部材6750）が左右で対向配置され、背面側に開放する略カップ形状から形成されるところ（図268参照）、背面側部（エッジ状部）でベース部材6710と固定される。

【1911】

ここで、ベース部材6710と覆設ユニット6730～6760との結合部は、遊技者が触ることができる部分（外形部）に位置しており、遊技者から与えられる負荷（例えば、遊技者が衝突することで発生する負荷）により変位し得る。上述の通り、ベース部材6710に薄肉形状の背面側端部で固定されることから、平板部材6740又は湾曲板部材6750の厚み方向（例えば、左右方向）を向く負荷が与えられた場合に、変形したり、ベース部材6710に対する位置ずれが生じたりする虞がある。これを防止するために、平板部材6740及び湾曲板部材6750とベース部材6710との固定箇所（締結箇所）を増やしても良いが、組立作業の工数が増えるという問題が生じる虞がある。

10

【1912】

これに対し、本実施形態では、固定箇所の個数増加は抑制する一方で、複数の位置合わせ孔6716に突設部6743、6766を挿通することにより、平板部材6740及び湾曲板部材6750がベース部材6710に対して位置ずれ（左右方向へ位置ずれ）することの抑制を図ることができる。

【1913】

加えて、平板部材6740の本体板部6741の内側面（左側面）が枠状突設部6712の外側面（右側面）と対向して近接配置されるので、遊技者から平板部材6740に左方向の負荷がかけられたとしても、平板部材6740は枠状突設部6712に面で当接するので、平板部材6740の移動が規制される。従って、覆設ユニット6730～6760がベース部材6710に対して変形したり、位置ずれしたりすることを抑制することができる。

20

【1914】

従って、組立作業の工数が増えることを抑制しながら、横演出装置6700の耐久性を向上させることができる。なお、本体板部6741は、枠状突設部6712との当接範囲に細かな凹凸形状が形成される凹凸形成部6741aを備えることで、負荷を分散することができるが、詳細は後述する。

【1915】

外枠板部6717は、金属本体部10014aの右側面と対向配置され面接触し、金属本体部10014aの右側を覆う（カバーする）。これにより、金属本体部10014aが遊技者から視認されることを防止することができる。

30

【1916】

外枠板部6717は、一部の位置合わせ孔6716から前後方向に沿って凹設される支持凹部6717aを備える。支持凹部6717aは、位置合わせ孔6716の正面側において位置合わせ孔6716の左側に沿って凹設される一方、位置合わせ孔6716の背面側において位置合わせ孔6716の右側に沿って凹設される。

【1917】

支持凹部6717aは、横演出装置6700の組立状態（図265参照）において、突設部6743と嵌合する、又は若干の隙間を空けて対向配置される寸法で形成されている。そのため、突設部6743を位置合わせ孔6716のみで支持する場合に比較して、突設部6743を支持可能な面積を増大させる（支持凹部6717aの面で支持する）ことができるので、平板部材6740がベース部材6710に対して位置ずれすることを抑制することができる。換言すれば、平板部材6740を、ベース部材6710に対して安定して支持することができる。

40

【1918】

内枠板部6718は、湾曲板部材6750の本体湾曲部6751と対向配置される部分であり、遊技領域側（内側）を向く面状に形成されている。

【1919】

50

電飾基板 6720 は、所謂プリント基板であって、板状に形成される本体板部 6721 と、その本体板部 6721 の 2 箇所に穿設される位置決め孔 6722 と、本体板部 6721 に任意のパターンで複数が実装される LED チップ D1 と、を主に備える。

【1920】

本体板部 6721 は、締結固定されることなく、ベース部材 6710 に保持される。即ち、位置決め突設部 6713 (図 269 (c) 参照) が位置決め孔 6722 に挿通されることで左右上下への移動を規制され、前後への移動は、ベース部材 6710 及び受光部材 6730 (図 280 参照) に挟まれることで移動を規制される。

【1921】

本実施形態における LED チップ D1 は、同様のチップが実装されているが、受光側ユニット 6730 ~ 6760 の構成を示す領域の境界として図 269 (a) において想像線で図示される領域との関係で、2 種類に分けられる。

【1922】

即ち、LED チップ D1 は、図 269 (a) に示される想像線の枠の内側に配設されるエッジ発光部 D1a と、想像線の枠の外側に配設される面発光部 D1b と、を主に備える。これら発光部 D1a, D1b の違いは、発光部 D1a から出射された光がライン状 (エッジ状) の光として視認され易い一方、発光部 D1b から出射された光が面状の光として視認され易いという、遊技者に視認させる発光態様の違いと対応するが、詳しくは後述する。

【1923】

次いで、電飾基板 6720 の正面側に配設される覆設ユニット 6730 ~ 6760 (図 267 参照) について説明する。図 270 は、覆設ユニット 6730 ~ 6760 の分解正面斜視図であり、図 271 は、覆設ユニット 6730 ~ 6760 の分解背面斜視図である。

【1924】

図 267 及び図 268 に示す状態から、図 270 及び図 271 に分解して示すことで明らかなように、覆設ユニット 6730 ~ 6760 は、その内部に光透過性樹脂から形成され内部を通過する光を屈折可能とされ電飾基板 6720 を前側から覆う受光部材 6730 を備え、その前方を他の構成部材で覆うように構成される。

【1925】

図 272 (a) は、受光部材 6730 の正面斜視図であり、図 272 (b) は、受光部材 6730 の正面図であり、図 272 (c) は、受光部材 6730 の正面斜視図であり、図 273 (a) は、図 272 (a) の範囲 CCLXXIIIa における受光部材 6730 の部分拡大図であり、図 273 (b) は、図 272 (b) の範囲 CCLXXIIIb における受光部材 6730 の部分拡大図である。

【1926】

また、図 274 (a) は、受光部材 6730 の背面斜視図であり、図 274 (b) は、受光部材 6730 の背面図であり、図 274 (c) は、受光部材 6730 の背面斜視図である。

【1927】

なお、図 272 (a) は、受光部材 6730 を左側から見た正面斜視図であり、図 272 (c) は、受光部材 6730 を右側から見た正面斜視図であり、図 274 (a) は、受光部材 6730 を右側から見た背面斜視図であり、図 274 (c) は、受光部材 6730 を左側から見た背面斜視図である。また、図 272 (b) では、理解を容易とするために覆設ユニット 6730 ~ 6760 がまとめて図示される。

【1928】

受光部材 6730 は、光透過性の樹脂材料から形成される部材であって、電飾基板 6720 の外形と同等の外形で平板状に形成され電飾基板 6720 に対向配置される受光面部 6731 と、組立状態 (図 207) における受光面部 6731 の内側縁 (図 272 における左側縁) から折曲されるように背面側へ延設される内側延設部 6732 と、組立状態に

10

20

30

40

50

おける受光面部 6731 の外側縁（図 274 における右側縁）から折曲されるように背面側へ延設される外側延設部 6733 と、受光面部 6731 の背面から長尺のリブ状に突設される複数（本実施形態では 5 箇所）の長尺リブ 6734 と、その長尺リブ 6734 の基端（受光面部 6731 と結合される側）と受光面部 6731 の表裏で合致する位置の正面から長尺のフィン状に延設される複数（本実施形態では 5 箇所）のフィン 6735 と、上下端部に配置され締結部 6715（図 269（a）参照）に締結される締結ネジが挿通される複数の挿通孔 6736 と、湾曲板部材 6750 の装飾突設部 6751a（図 276 参照）と嵌合可能な形状から形成される嵌合部 6737 と、を主に備える。

【1929】

受光面部 6731 は、LED チップ D1 からの照射される光を屈折させる部分であって、背面側に複雑なカットが入った装飾模様形成されている。その装飾模様は、面発光部 D1b と対向配置される箇所を中心として、同心で直径の異なる複数の円に沿って並ぶ長尺の突起が形成されている（図 274（b）の拡大図参照）。ここで、面発光部 D1b と対向配置される位置における小径の突起の外周面は外向きに傾斜しており（背後から照射された光を受光面部 6731 の面に沿って外向きに屈折させる態様で傾斜しており、図 275（b）参照）、大径の突起の外周面も同様に傾斜している（受光面部 6731 の面に沿って進行した光を受光面部 6731 の正面側へ屈折させる態様で傾斜している、図 275（b）参照）。

【1930】

そのため、面発光部 D1b から照射された光が、長尺の突起の軸部付近で屈折し、長尺の突起の外径側へ進行した後に、更に長尺の突起の軸から離れた大径箇所で屈折し正面側へ進行することで、受光面部 6731 の広い範囲を発光させることができる。

【1931】

更に、受光面部 6731 の正面側には、正面視三角形状であり略中央部が正面側へ膨らむ基本形状が規則的に密に整列する態様で形成されており、受光面部 6731 は、面発光部 D1b の正面側位置に略六角錐形状で凹設される装飾凹設部 6731a を備える。

【1932】

装飾凹設部 6731a により、受光面部 6731 における面発光に強弱をつけることができる（段階的な強弱をつけることができる）。即ち、装飾凹設部 6731a の形状により光が凹部の中央側に集められることになるので、装飾凹設部 6731a を、他の部分に比較して、強い発光態様で視認させることができる。

【1933】

内側延設部 6732 及び外側延設部 6733 は、延設端部が電飾基板 6720 と前後で当接するように構成されており、内側延設部 6732 の延設端部が上下全体に亘って電飾基板 6720 と当接する一方、外側延設部 6733 の延設端部には一部当接しない箇所が形成される。

【1934】

即ち、外側延設部 6733 は、延設長さが電飾基板 6720 の板厚程度短く形成されることで電飾基板 6720 と当接せず離間する離間端部 6733a を備える。本実施形態では、離間端部 6733a により、電飾基板 6720 と受光部材 6730 との間の領域に対する空気の出入りを良好にできるので熱がこもることを防止することができる。

【1935】

また、内側延設部 6732 のように、上下全体に亘って電飾基板 6720 と当接する場合、電飾基板 6720 の本体板部 6721 の表面から張り出すように配設される LED チップ D1 を内側延設部 6732 の背後に配置することはできない。そのため、内側延設部 6732 の板厚を厚くするほど、LED チップ D1 を配置する領域が制限される。

【1936】

これに対し、外側延設部 6733 の離間端部 6733a と電飾基板 6720 との間には隙間が形成されることになるので、LED チップ D1 を外側延設部 6733 の離間端部 6733a の背後に配置することができる。従って、外側延設部 6733 の板厚を十分に確

保しながら、LEDチップD1の配置領域を最大限確保することができる。

【1937】

外側延設部6733の左右壁部は平滑面として形成される一方、内側延設部6732の左側（外側延設部6733と反対側）の壁部には、断面半円形状の突条が密に整列される態様で形成される凹凸形状が形成される。これにより、内側延設部6732を通り左方へ出射される光は、面発光する（放射状に広がる）ことになり、遊技者に対して一様な光を視認させ易くすることができる。

【1938】

内側延設部6732には、後述するように、電飾基板6720から正面側へ出射される光の一部が通過するところ、その光の強度が領域ごとに変化する。即ち、フィン6735の端部の周辺位置においては、エッジ発光部D1aから出射され長尺リブ6734を進行する光と面発光部D1bから出射された光との両方が合わさった光D1mが視認されるが、フィン6735から離れた位置においては、長尺リブ6734を進行する光が到達せず、面発光部D1bから出射された光D1pが視認されることになり、光D1mの方が光D1pよりも強い光として視認される（光の強度の大小が、矢印の長短に対応）。

【1939】

これにより、内側延設部6732を介して視認される光の強度の大小を、上下に並ぶ領域ごとに変化させて視認させることができる。なお、内側延設部6732を介して視認される光の態様の違いは、何も強度に限ったことでは無い。

【1940】

例えば、エッジ発光部D1aから出射される光の色と、面発光部D1bから出射される光の色とを異ならせることにより、内側延設部6732を介して視認される光の色を、上下に並ぶ領域ごとに変化させて視認させることができる。

【1941】

長尺リブ6734は、横演出装置6700の組立状態（図265参照）でエッジ発光部D1a（図269（a）参照）の正面側に配置され、前後で先細りせず同等の厚さで形成されるものであって、背面視略直線状に形成される複数の直線状リブ6734aと、背面視で折曲され略V字形状に形成されるV字状リブ6734bと、を主に備える。

【1942】

長尺リブ6734の側面は、平滑面として形成される。即ち、長尺リブ6734の表面にライン上のギザギザ加工が形成される場合と異なり、長尺リブ6734の側面に光が到達し通過する際には、広がらず（面発光せず）、一方向へ進行する。従って、長尺リブ6734の側面が一様に発光することを回避することができるので、左右方向から横演出装置6700を見た場合に、エッジ発光部D1aから照射された光と、面発光部D1bから照射された光とが混じって視認される程度を下げるることができる。

【1943】

即ち、長尺リブ6734を上下に長く形成され、左右方向視で見ることができる部分として構成しながら、長尺リブ6734を通過した光が面発光の態様で遊技者の目に届くことを抑制することができるので、左右から横演出装置6700を視認する遊技者が、面発光部D1bから照射される光の色や明るさを視認し易くすることができる。

【1944】

なお、このギザギザ形状は、光が照射される面に施される加工として説明されるものであり、その形状は何ら限定されるものでは無い。例えば、ドット形状が密に形成される形状加工でも良いし、波状の縞形状加工でも良い。

【1945】

直線状リブ6734aは、上下2本ずつで配置され、左方（正面枠10014の中央側、図265参照）へ向かう程上下中央位置へ向けて傾斜する方向へ延びる態様で形成され、左側端部6734a1が内側延設部6732と連結される一方、右側端部6734a2は外側延設部6733に対して離間する。

【1946】

そのため、直線状リブ6734aの内部を進行する光は、左側端部6734a1を通り内側延設部6732に直接的に入射可能とされる一方、右側端部6734a2を通過する光は外側延設部6733との間の隙間で光のエネルギーが低下する。

【1947】

これにより、直線状リブ6734aの左右端部付近において視認される明るさが異なることになる。即ち、内側延設部6732を通して視認される箇所が明るく視認され、それに比較して外側延設部6733を通して視認される箇所が暗く視認される。

【1948】

上述したように、本実施形態において、長尺リブ6734の側面を通した面発光が抑制され、左右方向からの光の視認性が悪くされる一方、直線状リブ6734aの左側端部6734a1を通過して内側延設部6732に進入した光は、内側延設部6732の表面を通して面発光される。

【1949】

従って、エッジ発光部D1aから照射される光は、左側端部6734a1を通過して内側延設部6732に進入した光に限って、左右方向視で視認し易くなる。即ち、左側端部6734a1付近ではエッジ発光部D1aから照射される光の色や明るさで視認され、左側端部6734a1から離れた位置（間の位置）では面発光部D1bから照射される光の色や明るさで視認されるようにすることができるので、左右方向から横演出装置6700を視認する遊技者に対して、異なる色や明るさの光を視認させることができる。

【1950】

V字状リブ6734bは、上下中央位置に配置され、折曲位置付近の中間連結部6734b1で内側延設部6732と連結される一方、両端部6734b2は外側延設部6733に対して離間する。なお、折曲位置と中間連結部6734b1とを若干ずらしたのは、エッジ発光部D1a（図269（a）参照）が折曲位置と対向配置されていることによる。

【1951】

即ち、エッジ発光部D1aから照射される光を受光する位置を中間連結部6734b1からずらすことにより、エッジ発光部D1aから前後方向に直線的に照射される光（主となる光）が連結位置に入射することを抑制することができるので、V字状リブ6734bからフィン6735へ入射させる光の損失を少なくすることができる。

【1952】

V字状リブ6734bは、上述した直線状リブ6734aの機能と同様の機能を備える。即ち、V字状リブ6734bの内部を進行する光は、中間連結部6734b1を通り内側延設部6732に直接的に入射可能とされる一方、両端部6734b2を通過する光は外側延設部6733との間の隙間で光のエネルギーが低下する。

【1953】

これにより、V字状リブ6734bの左右端部付近において視認される明るさが異なることになる。即ち、内側延設部6732を通して視認される箇所が明るく視認され、それに比較して外側延設部6733を通して視認される箇所が暗く視認される。

【1954】

上述したように、本実施形態において、長尺リブ6734の側面を通した面発光が抑制され、左右方向からの光の視認性が悪くされる一方、V字状リブ6734bの中間連結部6734b1を通過して内側延設部6732に進入した光は、内側延設部6732の表面を通して面発光される。

【1955】

従って、エッジ発光部D1aから照射される光は、中間連結部6734b1を通過して内側延設部6732に進入した光に限って、左右方向視で視認し易くなる。即ち、中間連結部6734b1付近ではエッジ発光部D1aから照射される光の色や明るさで視認され、中間連結部6734b1から離れた位置（間の位置）では面発光部D1bから照射される光の色や明るさで視認されるようにすることができるので、左右方向から横演出装置67

10

20

30

40

50

00を視認する遊技者に対して、異なる色や明るさの光を視認させることができる。

【1956】

フィン6735は、延設基端から先端側へ向けて厚みが薄くなるよう形成されており、直線状リブ6734aと対応する先端湾曲フィン6735aと、V字状リブ6734bと対応する先端屈曲フィン6735bと、を主に備える。

【1957】

先端湾曲フィン6735aは、上下内側の縁部が湾曲形成され、左側面（正面枠10014の内側面）に三角波状（ギザギザ形状）の切欠きが密に形成されることにより光拡散部が形成され、右側面（正面枠10014の外側面）が平滑面として形成される。

【1958】

先端屈曲フィン6735bは、延設先端が、上下端部から上下中央へ向かうにつれて背面側へ傾斜し、V字状リブ6734bの折曲位置の正面側で交わる傾斜面を備え、左側面（正面枠10014の内側面）に三角波状（ギザギザ形状）の切欠きが密に形成されることにより光拡散部が形成され、右側面（正面枠10014の外側面）が平滑面として形成される。

【1959】

これらフィン6735は、左面側へ向かう程に延設長さが短くなるように形成されている。特に、先端湾曲フィン6735aでは、左面側の端部が受光面部6731と結合していることから、エッジ発光部D1aから照射され先端湾曲フィン6735aの正面側端部から出射する光量の大きな光（主となる光）が受光面部6731付近でフィン6735から出射されることになる。そのため、その光を内側延設部6732側（背面側、根元側）まで到達させることが可能となり、受光部材6730の左面側を明るくし易くすることができる。

【1960】

加えて、先端湾曲フィン6735aが受光面部6731と結合する位置の背後において、長尺リブ6734と内側延設部6732とが結合されており、長尺リブ6734の内側を通過する光によっても内側延設部6732を照らすことができる。即ち、先端湾曲フィン6735aが受光面部6731と結合する位置の付近において、長尺リブ6734の内側を通過する光と、先端湾曲フィン6735aを通過する光とで合わせて発光演出を行うことができるので、発光演出の演出効果を向上させることができる。

【1961】

なお、このギザギザ形状は、光が照射される面に施される加工として説明されるものであり、その形状は何ら限定されるものではない。例えば、ドット形状が密に形成される形状加工でも良いし、波状の縞形状加工でも良い。

【1962】

フィン6735の左側面と右側面との形成態様の違いから、側面を通過する光の通過態様を変化させることができる。即ち、切欠きによる面発光作用から、左側面を通過する光を一様な光として視認させることができる一方、右側面を通過する光には面発光作用は及ばないことから、右側面を通過する光は局所的な光として視認させることができる。また、長尺リブ6734及びフィン6735は、その形状から、ベース部材6710の補強する補強部分として機能することは言うまでもない。

【1963】

挿通孔6736は、横演出装置6700の組立状態（図266）において1箇所が露出した状態とされ、且つ、受光部材6730の上下端部に2箇所だけが配置される。そのため、露出している挿通孔6736に挿通されている締結ネジを緩め、受光面部6731に負荷を与えることで、受光部材6730を位置ずれさせることができる。

【1964】

これにより、長尺リブ6734及びフィン6735と、LEDチップD1のエッジ発光部D1aとの位置関係がずれた場合（例えば、遊技者の操作による振動や、正面枠10014の開閉に伴う振動によりずれた場合）に位置を戻すメンテナンス作業を、横演出装置

10

20

30

40

50

6700を分解することなく行うことができるので、メンテナンス性の向上を図る（難易度は低く、時間は短縮する）ことができる。

【1965】

嵌合部6737は、背面側へ向かう程先細りする傾斜形状で左右方向に凹設され、受光部材6730と、その受光部材6730以外の覆設ユニット6730～6760の構成部材との位置合わせ及び姿勢合わせを嵌合により行う部分であって、更に凹設されるようにして単一の凹部6737aを備える。

【1966】

このように、本実施形態では、内側延設部6732側における凹部6737aの配設箇所（締結部6753が配設される箇所）を1箇所に限定しながら（少なくしながら）、受光部材6730と、その受光部材6730以外の覆設ユニット6730～6760の構成部材との位置ずれ及び姿勢ずれの抑制を図っている。これについて以下で詳述する。

【1967】

ここで、横演出装置6700の左右側面を締結固定する場合において、締結ネジは光を透過させないので、締結箇所が多いほど、影が生じ易くなる。そのため、横演出装置6700の表面積を大きく形成しても、締結箇所では光が区切られることになってしまい、光演出の演出効果が低くなる虞があった。一方で、締結箇所を減らすと支持力の低下を招き、遊技者から与えられる負荷や、正面枠10014の開閉時に生じる負荷によって横演出装置6700が根元から変形する可能性が高まる虞がある。

【1968】

これに対し、本実施形態によれば、締結箇所は凹部6737aに限定しながら、嵌合部6737と装飾突設部6751a（図276参照）とを嵌合させることにより、支持力の維持を図っている。

【1969】

これにより、遊技領域（ガラスユニット16、図265参照）側における横演出装置6700の締結箇所（本実施形態において、光演出箇所としての本体湾曲部6751と電飾基板6720との間に配設される締結箇所）を減らしながら、横演出装置6700の耐久性の向上を図ることができる。

【1970】

また、本実施形態では、凹部6737aを介して光が背面側へ進行可能に形成されている。このことについて、図275を参照して説明する。

【1971】

図275（a）は、図274（b）のCCLXXVa－CCLXXVa線における横演出装置6700の断面図であり、図275（b）は、図274（b）のCCLXXVb－CCLXXVb線における受光部材6730の断面図である。

【1972】

図275（a）に示すように、凹部6737aは、エッジ発光部D1aと対向配置されるV字状リブ6734bの中間連結部6734b1と同一断面に配置されている。V字状リブ6734bは、エッジ発光部D1aから照射された光が進行可能な部分であり（図281参照）、凹部6737aに嵌合される締結部6753を介して、縞状装飾部6751eが形成される本体湾曲部6751の背面側部へ光を進行可能に形成される。即ち、電飾基板6720の背面側（光の照射方向の反対側）へ向けて光が進行可能に形成されている。

【1973】

ここで、締結部6753は締結ネジが締結される箇所であり、締結ネジが影になり易いことから発光演出には不向きと考えられるが、本実施形態では、締結部6753の上下両側において中間連結部6734b1が形成されているので、光が締結ネジを上下に避けることで、締結ネジの影ができる影響を抑えながら遊技者に光を視認させることができる。即ち、締結ネジの上下両側から光を進行させることで、遊技者に視認される締結ネジの影を消失させる（薄める）ことができる。

10

20

30

40

50

【1974】

図275(b)では、受光面部6731が拡大して図示される。面発光部D1bから照射された光の内、前後方向に沿う光軸に対する角度が小さい方向に進行する光は、緩く屈折しながら受光面部6731の内部に進入し、装飾凹設部6731aを通過する際に更に屈折され、集光される。これにより、装飾凹設部6731aを介して視認される光の発光強度を増大させることができる。

【1975】

このように、受光面部6731の正面側の発光態様は、集光により光の強度が増大される装飾凹設部6731aを中心として、その装飾凹設部6731aからの距離が長くなるほど光の強度が低くなる態様とされる。

10

【1976】

この時、装飾凹設部6731aでは光が集光されているので、面発光部D1bを単品で視認する場合に比較して光が光軸側に寄せ集められることになることから、面発光部D1bから照射される光を受光面部6731無しで視認する場合に比較して、視認される光の強度を上げることができる。

【1977】

即ち、受光面部6731の作用により、面発光部D1bから照射される光を直接見る場合によりも強度の高い光(装飾凹設部6731a付近で視認可能な光)から、面発光部D1bから照射される光を直接見るよりも強度の低い光まで段階的に光の強度が落とされ、それら強度の異なる光を受光面部6731の表面を介して遊技者に視認させることができる。

20

【1978】

図270に戻って受光部材6730を覆う部材について説明する。受光部材6730の正面側には、背面側が開放したカップ状の部材が配設される。そのカップ状の部材を構成する平板部材6740、湾曲板部材6750及びカバー部材6760について説明する。

【1979】

図276は、平板部材6740、湾曲板部材6750及びカバー部材6760の分解正面斜視図であり、図277は、平板部材6740、湾曲板部材6750及びカバー部材6760の分解正面斜視図であり、図278は、平板部材6740、湾曲板部材6750及びカバー部材6760の分解背面斜視図であり、図279は、平板部材6740、湾曲板部材6750及びカバー部材6760の分解背面斜視図である。

30

【1980】

平板部材6740及び湾曲板部材6750が左右方向から組み付けられ締結固定により合体した後、カバー部材6760が正面側から組み付けられ嵌合されることにより、各部材が分離不能に固定される。

【1981】

平板部材6740は、無色透明で光透過性の樹脂から形成される部材であって、長円形状を分割した形状の平板から形成される本体板部6741と、その本体板部6741が形成される平面から左側に平行移動した平面に配設される平板部であって本体板部6741の正面側縁に段差を付けて連結される被嵌合板部6742と、本体板部6741の背面側端部から背面側へ突設される複数の突設部6743と、その突設部6743から離間する位置において配設され背面側から締結ネジが螺入可能に構成される複数の締結部6744と、本体板部6741に締結ネジを挿通可能な大きさに穿設される複数の挿通孔6745と、を主に備える。

40

【1982】

本体板部6741は、左側の面から左方へ凹設され、その凹設と対応して右側の面から右方へ突設される装飾形状を備えており、本体板部6741の右端部は、本体板部6741の右側の面と一致する。

【1983】

凹凸形成部6741aは、左方へ先細りするように配設される六角錐が充填される態様

50

でハニカム構造を形成し、反射板と類似の作用を生じる。これにより、本体板部 6741 の後側部（組立状態においてベース部材 6710 の外枠板部 6717（図 268 参照）と当接し得る箇所）の強度を向上させることができるので、外力が与えられることで割れたりかけたりすることを防止することができる。また、ベース部材 6710 に平板部材 6740、湾曲板部材 6750 及びカバー部材 6760 の組立体を組み付けるためにスライド移動させる時の接触摩擦を低減することができる。

【1984】

従って、横演出装置 6700 が正面枠 10014 に組み付けられた後で、遊技者から衝撃を与えられたり、正面枠 10014 の開閉の際に負荷が与えられたりした場合に外枠板部 6717 が破損し難くすることで耐久性の向上を図ることができることに加え、横演出装置 6700 の組み立てを容易にすることができる。

10

【1985】

被嵌合板部 6742 は、右側の面に、前後方向に沿う細溝として切り欠かれる複数の溝部 6742a と、本体板部 6741 との間の段に溝部 6742a に沿う方向で穿設される前後方向孔 6742b と、を備える。溝部 6742a 及び前後方向孔 6742b は、平板部材 6740 とカバー部材 6760 との位置合わせの機能を備えるが、詳細は後述する。

【1986】

突設部 6743 は、ベース部材 6710 の位置合わせ孔 6716（図 269（a）参照）に挿通される部分であり、締結部 6744 は、ベース部材 6710 の挿通孔 6714（図 269（a）参照）を通る締結ネジにより締結固定される部分である。

20

【1987】

また、突設部 6743 及び締結部 6744 は、電飾基板 6720 及び受光部材 6730 の右縁の外側に正面視で近接する位置に配置される。特に締結部 6744 は、電飾基板 6720 及び受光部材 6730 の凹部に入り込む態様で配置される（図 269（a）、図 274（b）参照）ので、平板部材 6740 に対する電飾基板 6720 及び受光部材 6730 の位置ずれを抑制することができる。

【1988】

挿通孔 6745 は、湾曲板部材 6750 に螺入する締結ネジが挿通される貫通孔であり、上下に 4 箇所配設される。4 箇所の締結位置で湾曲板部材 6750 を平板部材 6740 に対して強固に締結可能であるので、湾曲板部材 6750 の背面側に形成される締結部 6753 が少ない場合であっても、固定力不足となることを回避することができる。

30

【1989】

湾曲板部材 6750 は、平板部材 6740 の本体板部 6741 と対向配置され背面側へ向かう程に左方へ膨らむ態様で湾曲形成され受光部材 6730 の正面側を覆うように形成され無色透明で光透過性の樹脂から形成され内側面に複数の縞形状を有する本体湾曲部 6751 と、その本体湾曲部 6751 から右側に平行移動して配設される湾曲板部であって本体湾曲部 6751 の正面側縁に段差を付けて連結され被嵌合板部 6742 と対向配置される被嵌合板部 6752 と、背面側から締結ネジが螺入可能に構成される複数の締結部 6753 と、挿通孔 6745 と対応する位置において締結ネジが螺入可能に形成される複数の締結部 6754 と、本体湾曲部 6751 の正面側縁部において締結ネジが前後方向に挿通可能に穿設される複数の挿通孔 6755 と、被嵌合板部 6752 の正面側縁部において締結ネジが前後方向に挿通可能に穿設される複数の挿通孔 6756 と、を主に備える。

40

【1990】

本体湾曲部 6751 は、上下中央の締結部 6753 を含む領域において、背面側へ向かう程先細りする三角形状で右側面から右方へ突設される装飾突設部 6751a と、その装飾突設部 6751a の正面側部分において前後方向に穿設される前後方向孔 6751b と、縞形状を平坦面で区画する平坦区画部 6751c と、上下中央位置で前後方向を向く平坦面から形成される中央平坦部 6751d と、後側端部付近の内側面に細い縞状に形成される縞状装飾部 6751e と、を主に備える。

【1991】

50

装飾突設部 6751a は、受光部材 6730 の嵌合部 6737 と嵌合する部分として構成される。また、前後方向孔 6751b は、連結延設部 6763 と湾曲板部材 6750 との位置合わせをする機能を備える。

【1992】

これにより、装飾突設部 6751a を、装飾部としての機能と、受光部材 6730 との位置合わせをする部分としての機能とを併せ持つ部分として構成することができる。これにより、本実施形態のように締結部 6753 が上下中央部に 1箇所しか配設されていない（少ない）構成であっても、湾曲板部材 6750 がぐらつくことを抑制することができる。

【1993】

平坦区画部 6751c は、先端湾曲フィン 6735a（図 272（a）参照）の前縁部と前後方向視および側面視で合致する位置を含む領域に形成される。これにより、先端湾曲フィン 6735a の前縁部から出射される光を正面から視認する場合（図 207 参照）、その光は平坦区画部 6751c を通過することになるので、くっきりとした光のまま視認させることができる。

【1994】

一方で、先端湾曲フィン 6735a の内側側面（遊技領域に臨む側面）へ出射された光は、平坦区画部 6751c に区画される複数の縞形状部で乱反射することになる。そのため、先端湾曲フィン 6735a の内側側面から出射される光を側面から視認する場合、その光の発光態様を面発光とすることができ、光をぼやかして視認させることができる。

【1995】

中央平坦部 6751d は、先端屈曲フィン 6735b（図 272（a）参照）の前縁部と前後方向視および側面視で合致する位置を含む領域に形成される。これにより、先端屈曲フィン 6735b の前縁部から出射される光を正面から視認する場合（図 207 参照）、その光は中央平坦部 6751d を通過することになるので、くっきりとした光のまま視認させることができる。

【1996】

一方で、先端屈曲フィン 6735b の内側側面（遊技領域に臨む側面）へ出射された光は、複数の縞形状部で乱反射することになる。そのため、先端屈曲フィン 6735b の内側側面から出射される光を側面から視認する場合、その光の発光態様を面発光とすることができ、光をぼやかして視認させることができる。

【1997】

被嵌合板部 6752 は、平板部材 6740 の被嵌合板部 6742 と同様に、左側の面に、前後方向に沿う細溝として切り欠かれる複数の溝部 6752a と、本体湾曲部 6751 との間の段に溝部 6752a に沿う方向で穿設される前後方向孔 6752b と、を備える。溝部 6752a 及び前後方向孔 6752b は、湾曲板部材 6750 とカバー部材 6760 との位置合わせの機能を備えるが、詳細は後述する。

【1998】

締結部 6753 は、ベース部材 6710 の挿通孔 6714（図 269（a）参照）を通る締結ネジにより締結固定される部分である。締結部 6753 は、電飾基板 6720 及び受光部材 6730 の左縁の外側に正面視で近接する位置に配置され、電飾基板 6720 及び受光部材 6730 の凹部に入り込む態様で配置される（図 269（a）、図 274（b）参照）ので、湾曲板部材 6750 に対する電飾基板 6720 及び受光部材 6730 の位置ずれを抑制することができる。

【1999】

締結部 6754 は、挿通孔 6745 に挿通された締結ネジが螺入する部分であり、挿通孔 6745 と対応する位置（4箇所）に配設される。締結部 6754 が複数配置されることから、左右方向の締結のみで、平板部材 6740 と湾曲板部材 6750 とを強固に固定することができる。

【2000】

一方で、平板部材 6740 は、突設部 6743 及び締結部 6744 によりベース部材 6710 に強固に固定されるので、湾曲板部材 6750 の締結部 6753 の配設個数を少なくした場合に、湾曲板部材 6750 がぐらつくことを抑制することができる。これにより、湾曲板部材 6750 の背面側端部付近における締結部 6753 の数を減らせるので、締結ネジにより光が遮られる箇所を減らすことができる結果、光が遮られることなく発光演出を視認可能な領域を大きく確保することができる。

【2001】

挿通孔 6755 及び挿通孔 6756 は、締結ネジを背面側から挿通可能な貫通孔であり、その正面側に、カバー部材 6760 の締結部 6764（図 279 参照）を案内する案内壁部 6755a, 6756a が形成される（図 277 参照）。

10

【2002】

案内壁部 6755a, 6756a は、カバー部材 6760 の締結部 6764 の外径よりも若干大きな直径の内側面が、締結部 6764 の右側（平板部材 6740 に近接する側）に対向配置されるように形成される。これにより、横演出装置 6700 の組立状態（図 265 参照）における湾曲板部材 6750 の左方向への移動をカバー部材 6760 の締結部 6764 により規制することができるので、湾曲板部材 6750 が不用意に取り外されることを防止することができる。

【2003】

カバー部材 6760 は、締結部 6764 が案内壁部 6755a, 6756a に沿う状態で前後にスライド移動することで平板部材 6740 及び湾曲板部材 6750 に組み付けられる。カバー部材 6760 は、平板部材 6740 の被嵌合板部 6742 を右側から覆う形状の平板部である本体板部 6761 と、その本体板部 6761 の正面側縁で折曲形成され湾曲板部材 6750 の被嵌合板部 6742 を左側から覆う形状の湾曲板部である湾曲板部 6762 と、上下中央位置から上下に略同等な距離離間した 2 位置から湾曲板部 6762 の左後方へ延設され、延設端部で連結される連結延設部 6763 と、湾曲板部 6762 の背面に配設され、湾曲板部材 6750 の挿通孔 6755, 6756 に挿通される締結ネジが螺入可能に形成される複数の締結部 6764 と、湾曲板部 6762 の上端部の背面側端部に配設されベース部材 6710 の上端部付近の挿通孔 6714 に挿通される締結ネジを螺入可能に形成される基端締結部 6765（図 279 参照）と、本体板部 6761 の背面側端部から背面側へ突設される複数の突設部 6766 と、を主に備える。

20

30

【2004】

本体板部 6761 は、平板部材 6740 の溝部 6742a と対応する位置において、その溝部 6742a の内側を摺動可能な態様とされ、前後方向の直線に沿うリブ形状で左方へ向けて突設される複数の突設リブ 6761a を備える。

【2005】

突設リブ 6761a は、本体板部 6761 の背面側縁部よりも後方へ張り出して形成されており、この張出部分が前後方向孔 6742b に挿通される。即ち、張出部分が本体板部 6741 の左側面と対向配置され、本体板部 6741 の移動を規制することができる。これにより、横演出装置 6700 の組立状態（図 265）において、平板部材 6740 がカバー部材 6760 に対して左方へ位置ずれすることを防止することができる。

40

【2006】

湾曲板部 6762 は、湾曲板部材 6750 の溝部 6752a と対応する位置において、その溝部 6752a の内側を摺動可能な態様とされ、前後方向の直線に沿うリブ形状で右方へ向けて突設される複数の突設リブ 6762a を備える。

【2007】

突設リブ 6762a は、湾曲板部 6762 の背面側縁部よりも後方へ張り出して形成されており、この張出部分が前後方向孔 6752b に挿通される。即ち、張出部分が本体湾曲部 6751 の右側面と対向配置され、本体湾曲部 6751 の移動を規制することができる。これにより、横演出装置 6700 の組立状態（図 265）において、湾曲板部材 6750 がカバー部材 6760 に対して右方へ位置ずれすることを防止することができる。

50

【2008】

連結延設部6763は、前後方向孔6751bと対応する位置において、前後方向の直線に沿うリブ形状で右方へ向けて突設される突設リブ6763aを備える。

【2009】

突設リブ6763aは、連結延設部6763の連結位置における背面側縁部よりも後方へ張り出して形成されており、この張出部分が前後方向孔6751bに挿通される。即ち、張出部分が装飾突設部6751aの右側面と対向配置され、本体湾曲部6751の移動を規制することができる。これにより、横演出装置6700の組立状態（図265）において、湾曲板部材6750がカバー部材6760に対して右方へ位置ずれすることを防止することができる。

10

【2010】

締結部6764は、上述のように、横演出装置6700の組立状態（図265参照）における湾曲板部材6750の左方向への移動を規制可能な部分として構成され、これにより、湾曲板部材6750が不用意に取り外されることを防止することができる。

【2011】

このように、カバー部材6760は、湾曲板部材6750の左右への移動を構造的に規制する。即ち、突設リブ6762a、6763aと前後方向孔6751b、6752bとの関係により湾曲板部材6750の右方への移動を規制し、締結部6764と案内壁部6755a、6756aとの関係により湾曲板部材6750の左方への移動を規制している。従って、カバー部材6760に対する湾曲板部材6750の配置を安定させることができる。

20

【2012】

基端締結部6765は、湾曲板部6762の上端部の背面側端部に配設され、ベース部材6710の上端部付近の挿通孔6714（図267参照）に挿通される締結ネジが螺入可能に形成される。即ち、ベース部材6710の挿通孔6714（図269（a）参照）を通る締結ネジが基端締結部6765に螺入され、基端締結部6765はベース部材6710に締結固定される。

【2013】

突設部6766は、ベース部材6710の位置合わせ孔6716（図269（a）参照）に挿通される部分である。また、突設部6766及び基端締結部6765は、電飾基板6720及び受光部材6730の右縁または上縁の外側に正面視で近接する位置に配置されるカバー部材6760に対する電飾基板6720及び受光部材6730の位置ずれを抑制することができる。

30

【2014】

図280（a）は、図272（b）のCCLXXXa-CCLXXXa線におけるベース部材6710、電飾基板6720及び受光部材6730の断面図であり、図280（b）は、図272（b）のCCLXXXb-CCLXXXb線におけるベース部材6710、電飾基板6720及び受光部材6730の断面図であり、図280（c）は、図272（b）のCCLXXXc-CCLXXXc線におけるベース部材6710、電飾基板6720及び受光部材6730の断面図である。

40

【2015】

図280（a）に示すように、長尺リブ6734とLEDチップD1との前後間隔は、LEDチップD1が本体板部6721の表面から隆起する高さ程度に抑えられている。そのため、エッジ発光部D1aから照射される光を漏れなく長尺リブ6734へ入射させ、且つ、長尺リブ6734の内部を全反射（図281参照）して正面側へ進行させ易くすることができる。

【2016】

また、長尺リブ6734が配置されていない箇所において、面発光部D1bと受光面部6731との前後間隔は長尺リブ6734の前後幅（形成長さ）以上に維持される。そのため、LEDチップD1から照射される光が受光面部6731に到達可能な箇所としての

50

面積を広くすることができる。

【2017】

このように、本実施形態によれば、LEDチップD1から照射される光が放射状に出射されるとの前提の基で、エッジ発光部D1aから照射される光と、面発光部D1bから照射される光とを区別して視認させ易くすることができる。

【2018】

即ち、エッジ発光部D1aから照射される光は、長尺リブ6734及びフィン6735の内部を全反射して進行するライン状のくっきりとした光として、又は長尺リブ6734を介して光が進行可能な小規模な範囲を明るくする光として視認される一方で、面発光部D1bから照射される光は、受光面部6731や内側延設部6732の光屈折面部を介して一様な光（淡い光）として視認される。

10

【2019】

これにより、従来のように、電飾基板6720から出射した光を集光させるレンズを電飾基板6720に対向配置させ、小面積で煌びやかな光を視認させる演出態様に比較して、本実施形態によれば、小面積で煌びやかな光（ライン状の光）を視認させながらも、電飾基板6720の面積で広がる光（面状の光）を視認させることができる。そして、これら異なる光は、一方のみを視認させたり、両方ともを視認させたりする演出を、制御で容易に実行することができる。従って、光演出の演出自由度を向上させることができる。

【2020】

そのため、例えば、エッジ発光部D1a及び面発光部D1bに同じLEDチップを採用する場合であっても、エッジ発光部D1aから照射される光と、面発光部D1bから照射される光とで、光の色味や、明るさを異ならせることにより、グラデーションに富む発光演出（異なる色や明るさの発光演出）を実行することができる。

20

【2021】

図280（b）に示すように、フィン6735の板厚方向の側面は、右側面（正面枠10014の外側面）が長尺リブ6734と前後方向で面位置とされ、左側面（正面枠10014の内側面）が正面側端部へ向けて先細りする（右側面側へ寄る）傾斜面とされる。そのため、左側面の法線は、真横（電飾基板6720の本体板部6721の面と平行な方向、即ち、前後方向と直交する方向）を向くわけでは無く、正面側を向く成分を有する方向を向く。これにより、フィン6735の左側面から出射する光を、真横だけでは無く、正面側へも向けることができる。

30

【2022】

図280（c）に示すように、長尺リブ6734は内側延設部6732に連結されるので、エッジ発光部D1aから照射され長尺リブ6734へ入射した光は、内側延設部6732へ向けて進行され得る。この光の進行について模式図を利用して説明する。

【2023】

図281は、図280（a）の断面を模式的に示すベース部材6710、電飾基板6720及び受光部材6730の模式図である。図281では、エッジ発光部D1aから照射される光を示す矢印L23a～L23eが模式的に図示される。

【2024】

LEDから照射される光の強度は、電飾基板6720の面と直交する軸線X23との間の角度が大きくなるほど小さくなるものの、光自体は放射状に照射される。本実施形態では、光の進行方向で、その後の到達位置が異なるので、以下、順に説明する。

40

【2025】

矢印L23aは、長尺リブ6734の端部に入射し、長尺リブ6734及びフィン6735の内部を全反射して進行し、フィン6735の正面側端部まで到達する光の進行方向を示している。矢印L23aに沿ってフィン6735に到達した光は、全反射して進行しているため、長尺リブ6734やフィン6735の側面から光が部分的に透過する（出射される）場合に比較して、光のエネルギー損失を減らすことができる。従って、エッジ発光部D1aからの距離が遠い場合であっても、十分な明るさの光を遊技者に視認させ易くす

50

ることができる。

【2026】

矢印L23bは、フィン6735の正面側端部に到達する前に、左側（正面枠10014の内側）側面から出射される光の進行方向を示している。フィン6735の左側面には、上述したように、ギザギザ形状の加工が施してあるので、光は面発光の態様で出射される。

【2027】

矢印L23cは、長尺リブ6734を通り、直接的に内側延設部6732に進行し、その表面から出射される光の進行方向を示している。この光は長尺リブ6734に進入してから端面での屈折が生じておらず、光のエネルギー損失が抑制されているので、明るく視認させることができる。また、内側延設部6732の外側面（外側延設部6733の反対側の面）には、ギザギザ形状の加工が施してあるので、光は面発光の態様で出射される。

【2028】

矢印L23dは、長尺リブ6734とフィン6735との結合位置としての受光面部6731に到達した後で、フィン6735の内部に進行することができず反射される光の進行方向を示している。即ち、上述したように、フィン6735は、正面側へ向かう程に厚さ方向の長さが長尺リブ6734に比較して短く形成され、且つ、左側面（正面枠10014の内側面）に、ギザギザ形状の凹設部が形成されるので、前後方向視で、長尺リブ6734がフィン6735から部分的にはみ出る態様とされる。

【2029】

従って、同じように前後方向へ進行する光であっても、長尺リブ6734と受光面部6731との結合位置の全てにおいてフィン6735に進入可能であるわけでは無く、一部（特に、長尺リブ6734の左側面付近）の領域においてはフィン6735への進入が抑制されることになり、この領域に到達した光は受光面部6731で反射されることになる。

【2030】

その後、矢印L23dは、内側延設部6732に到達し、出射される。なお、内側延設部6732の外側面（外側延設部6733の反対側の面）には、ギザギザ形状の加工が施してあるので、光は面発光の態様で出射される。

【2031】

ここで、図281に示すように、矢印L23dの光には、電飾基板6720の背面側へ進行する光が含まれる。従って、本実施形態によれば、正面側へ光を照射するLEDチップD1を正面側に備える電飾基板6720により、電飾基板6720の背面側の部分を発光させることができる（少なくとも、電飾基板6720の背面側へ光を進行させることができる、図281参照）。

【2032】

そして、矢印L23dの下流側に配置される湾曲板部材6750の背面側端部の内面は、背面視で細かな半円形状断面が上下に並ぶレンズ形状から形成される（図276参照）。これにより、矢印L23dで進行し湾曲板部材6750の背面側端部へ到達した光を上下に均一な態様で左方へ出射させることができ、この光によりガラスユニット16を明るく照らすことができる。

【2033】

そのため、ガラスユニット16の背面側に配置される照射装置からガラスユニット16へ向けて照射される光と、矢印L23dで進行した光とを組み合わせる光演出を実行することができるので、光による演出の設計自由度を向上させることができる。

【2034】

なお、本実施形態によれば、矢印L23cで示される光と、矢印L23dで示される光との明るさの違いを緩和することができる。即ち、長尺リブ6734への入射時においては、軸線X23との間の角度の違いから、矢印L23dで示される光の方が矢印L23cで示される光に比較して明るい、矢印L23で示される光は受光面部6731で反射す

10

20

30

40

50

る際に透過する光の分のエネルギー損失が生じるので、内側延設部 6732 に光が到達する際には、略同等の明るさの光として視認される。このように、照射方向に伴う光の明るさの違いを緩和することができ、内側延設部 6732 の明るさを前後に亘り一様にし易くすることができる。

【2035】

ここで、本実施形態では、左側に配設される横演出装置 6700 の構成において、右側の横演出装置 6700 の構成とほとんどが略左右対称の形状（又は相似形状）に形成されるが、左右対称ではない特別な部分として、長尺リブ 6734 の形成（背面への突設）が省略されている（フィン 6735 の形成は維持される）。これにより、遊技領域（ガラスユニット 16、図 265 参照）の範囲ごとに光演出の態様を調整している。

10

【2036】

本調整は、遊技者の視認性の確保のための調整である。即ち、フィン 6735 に光を進行させることに伴う演出効果は左側でも維持したいが、一方で、長尺リブ 6734 に進行する光により遊技領域側へ光が進行することは抑制したいという意図である。

【2037】

即ち、遊技領域の左側という、発射球が遊技領域に進入する箇所における遊技球の視認性を向上させるために横演出装置 6700 から内側（遊技領域側）へ出射される光の強度を低減させることを狙うものである。これにより、光演出が眩しいことで発射球を視認し難くなり、発射強度の調整や遊技球の発射の確認が困難となることを事前に防止することができる。

20

【2038】

一方で、遊技領域の右側は、右打ち（最強の発射強度）で発射された球が流下することがほとんどであり、遊技者にとって、球の発射強度の調整のために視認する必要性に乏しい。加えて、短い時間にまとまった個数の遊技球が狭い箇所を連続で流下することになるので、その箇所に光を照射して、遊技球に反射させることにより、光を用いた演出の演出効果を容易に向上させることができる。従って、遊技領域の右側においては光の強度を弱める必要はなく、本実施形態のように、横演出装置 6700 から遊技領域（ガラスユニット 16、図 265 参照）側へ光を出射し易くすることにより、演出効果の向上を図ることができる。

【2039】

30

矢印 L23e は、長尺リブ 6734 の長手方向と交差する方向に出射される光であって、軸線 X23 との間の角度が大きい方向に照射される光（長尺リブ 6734 に進入しない光）の進行方向を示している。この光は、左右の延設部 6732、6733 の内側面で反射されるか、受光面部 6731 に到達して面発光をすることになるが、長尺リブ 6734 がエッジ発光部 D1a に非常に近い位置まで延設されている関係上、矢印 L23e で進行する光の強度がそもそも非常に小さいので、遊技者からは視認され難い光として構成することができる。

【2040】

従って、矢印 L23e に沿って進行する光が、面発光部 D1b から照射される光と混じって視認されることにより、光の演出効果が低下することを防止することができる。

40

【2041】

図 280 (a) に戻って、嵌合部 6737 の役割と、嵌合部 6737 付近の発光演出について説明する。V 字状リブ 6734b は、中間連結部 6734b1 において嵌合部 6737 の内部に形成される凹部 6737a と連結される（図 274 参照）。そのため、矢印 L23c、L23d で上述した内容と同様に、V 字状リブ 6734b に入射した光の一部は、凹部 6737a の両壁部を通り嵌合部 6737 の左側表面まで到達する。

【2042】

凹部 6737a は、湾曲板部材 6750 の締結部 6753（図 278 参照）が前後にスライド可能な凹部として構成され、締結部 6753 には締結ネジが螺入されるので、凹部 6737a 付近において締結ネジが光を遮ることになるので、発光演出の演出効果が低下

50

する虞がある。

【2043】

これに対し、本実施形態では、嵌合部6737と装飾突設部6751aとの形状の合致により十分な位置合わせ（位置ずれ防止）を行うことができるので、受光部材6730とLEDチップD1との位置ずれの防止を図りながら締結ネジの個数を削減することができ、発光演出の演出効果が低下する箇所を削減することができる。

【2044】

加えて、締結ネジの付近に凹部6737aが締結ネジとの干渉を避けて配設され、その凹部6737aを通る光が内側延設部6732の表面から出射されるように構成することで締結ネジの付近が暗くなりすぎることを防止している。これにより、発光演出の演出効果の低下の程度を抑えることができる。

10

【2045】

次いで、図282から図284を参照して、第18実施形態について説明する。上述した第17実施形態では、正面枠10014上部の音響装置6610の正面側に電飾基板6570が配設される場合を説明したが、第18実施形態におけるパチンコ機18010は、操作デバイス10300の右下方に電飾基板18830を備える演出装置18800が配設されることで、正面枠18014の下部においても発光演出を実行可能とされる。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【2046】

図282は、第18実施形態におけるパチンコ機18010の正面図であり、図283は、パチンコ機18010の正面斜視図である。パチンコ機18010は、正面枠18014が第17実施形態における正面枠10014と対比して演出装置18800を備えていることが第17実施形態におけるパチンコ機10010と異なり、それ以外の構成は同じなので、演出装置18800についてのみ説明し、その他の構成についての説明は省略する。

20

【2047】

図282及び図283に示すように、演出装置18800は、下皿ユニット6400の正面側において背面側および上面側が覆設基礎部材6410に結合される発光演出用の装置であって、操作デバイス10300と操作ハンドル51との間に配設される。

【2048】

この演出装置18800は、構造的な工夫により、操作デバイス10300の操作演出への参加の有無により、発光演出の見え方が変化するように構成されている。次いで、構造的な工夫についての説明をするために、演出装置18800の内部構造について説明する。

30

【2049】

図284(a)は、図282のCCLXXXIVa-CCLXXXIVa線における演出装置18800の断面図であり、図284(b)は、図284(a)の矢印CCLXXXIVb方向視における演出装置18800の電飾基板18830の模式図である。なお、図284(b)では、電飾基板18830の支持態様が模式的に示されている。

【2050】

図284(a)に示すように、演出装置18800は、下皿ユニット6400に結合されている結合基礎部材18810と、その結合基礎部材18810の正面側に面状の隙間を空けて配設される枠状の部材であって結合基礎部材18810に固定される中間固定部材18820と、結合基礎部材18810と中間固定部材18820との間の隙間に配置される電飾基板18830と、その電飾基板18830のLEDチップD1から照射される光が内部を進行可能に形成され中間固定部材18820の正面側に固定される受光部材18840と、その受光部材18840の外面を覆うように貼り付けられる覆設部材18850と、を主に備える。

40

【2051】

結合基礎部材18810は、電飾基板18830と対向配置される正面側の壁面が、背

50

面側へ向かう程、下降傾斜する傾斜面として形成される。この傾斜面の傾斜角度は、操作デバイス10300の首振り装置部材10310が上向き位置に配置され、且つ、操作前の姿勢とされている場合の振動装置10366の振動の方向Y17a（図215参照）と傾斜面とが平行となる傾斜角度で形成される。

【2052】

電飾基板18830は結合基礎部材18810の正面側の壁面と平行に配設される。そのため、振動装置10366の振動の方向Y17aは、電飾基板18830の面と平行となる。電飾基板18830は、LEDチップD1と、上下方向に長尺な形状で穿設される長孔18831と、上向きの付勢力を発生する板バネ18832と、を主に備える。

【2053】

長孔18831は、電飾基板18830の支持のために中間固定部材18820の固定部18821が挿通される孔である。そのため、長孔18831の上下方向の長さと、固定部18821の直径との違い（長さ）が、電飾基板18830が機械的に位置ずれ可能な長さ（許容長さ）として設計される。

【2054】

電飾基板18830の正面側にはLEDチップD1が任意のパターン（本実施形態では、五角形の頂点）で配設され、電飾基板18830の面の法線方向に光を照射する。そのため、LEDチップD1から照射される光は、正面側へ向かうにつれて下降傾斜する方向に照射される。一方で、この光を受光する受光部材18840は、光の進行方向を前後方向に沿う向きに変化させるように形成される。

【2055】

即ち、遊技者は、受光部材18840により進行方向が変化した光を視認することになるので、LEDチップD1から照射される光の進行方向が正面側へ向けて下降傾斜する方向（遊技者の目線から離れる方向）であっても、光演出の演出効果が下がることを防止することができる。

【2056】

受光部材18840は、無色透明の光透過性の樹脂材料から形成され、中間固定部材18820の正面側の開口を閉塞可能に構成される板状部18841と、その板状部18841の背面から板状に延設される複数の延設板部18842とを主に備える。

【2057】

中間固定部材18820は、光透過性の低い樹脂材料から正面側が開放される容器状に形成され、結合基礎部材18810側へ円柱形状で突設され結合基礎部材18810と締結固定される複数の固定部18821と、背面側底部に延設板部18842を受け入れ可能な位置および大きさで穿設される複数の挿通孔18822とを主に備える。

【2058】

なお、本実施形態では、受光部材18840の樹脂型の抜き方向が左右方向で設定される関係上、延設板部18842が左右方向で同一断面の板状で形成される。そのため、LEDチップD1が五角形の頂点で配置されることに対し、中間位置と下位置とで左右に並ぶLEDチップD1を共通の延設板部18842に対応付けることができる。これにより、延設板部18842を、上下3本のそれぞれ幅の異なる板状部として形成することができる。同様に、中間固定部材18820の挿通孔18822も、上下3箇所それぞれ幅の異なる形状で穿設される。

【2059】

ここで、延設板部18842は、図284に示すように、板状部18841の法線方向に沿って延設され始めるものの、緩やかに湾曲する湾曲板状に形成される。湾曲の曲率半径は任意に設定可能であるが、本実施形態では、電飾基板18830のLEDチップD1から照射される光を板状部18841に到達させるまで全反射を継続させられる程度に、曲率半径が大きな湾曲形状で設計される。これにより、延設板部18842の延設先端（背面側端部）に入射した光を、強度を維持した状態で板状部18841に到達させ易くすることができる。

10

20

30

40

50

【2060】

覆設部材18850は、受光部材18840の外面上において光演出を望まない部位の光漏れを抑制するための部材であり、種々の態様で実現可能である。例えば、貼り付け可能に形成される遮光テープ（絶縁テープ）でも良いし、樹脂材料からカップ状に形成される部材でも良い。

【2061】

本実施形態では、覆設部材18850が、正面側から嵌合可能に形成されるカップ状の部材として構成され、正面側に配置されるカップの底部には、LEDチップD1の配置に基づく五角形の頂点位置に光通過用に穿設される複数の貫通孔18851が形成されている。

10

【2062】

なお、貫通孔18851の配置は、LEDチップD1の配置と同一配置とする必要はなく、若干大きさの異なる相似形状とすることが可能であることは、上述の通りである。LEDチップD1から照射される光の進行態様を考慮すれば、LEDチップD1の配置よりも、受光部材18840の形成態様の方が、貫通孔18851の配置を設計する際に重要となる。そのため、本実施形態では、受光部材18840の延設板部18842の根元の位置と正面視で合致する位置に貫通孔18851が形成されるよう、設計される。

【2063】

演出装置18800の作用について説明する。上述したように、電飾基板18830はLEDチップD1が配設される面と平行な第1ずれ方向に長孔18831分の許容幅で移動可能とされており、その第1ずれ方向は、操作デバイス10300の振動装置10366の振動の方向Y17aと一致している。

20

【2064】

即ち、操作デバイス10300が振動演出を行うと、その振動により電飾基板18830がスライド可能に構成されている。電飾基板18830がスライドすると、LEDチップD1の位置と延設板部18842の端部との位置関係がずれるので、LEDチップD1から出射される光が延設板部18842に入射し難くなる。

【2065】

この場合、LEDチップD1から光が出射している状態でも、光が延設板部18842を進行し難いために、貫通孔18851が暗く視認される。即ち、LEDチップD1が発光しているか否かを把握することができない。一方で、操作デバイス10300では、上述のように、首振り操作部材10310を操作することで振動装置10366の振動の方向Y17aが第1ずれ方向とは異なる方向に変化する。

30

【2066】

この場合、操作デバイス10300の振動による電飾基板18830への影響が抑制されることとなり、板バネ18832の付勢力で電飾基板18830が初期位置（上端位置）に復帰する。電飾基板18830の初期位置では、LEDチップD1と延設板部18842の背面側端部とが対向配置され、LEDチップD1から出射された光が延設板部18842に入射し、その後全反射で正面側へ進行可能に形成される。

【2067】

即ち、LEDチップD1から光が出射している状態で、操作デバイス10300が振動演出を行っている場合（貫通孔18851が暗く視認される場合）でも、首振り操作部材10310を押し込み操作することで、貫通孔18851を明るく視認させることが可能となる。

40

【2068】

そのため、振動演出を行っている場合であって、貫通孔18851が暗く視認される場合に、LEDチップD1が発光しているのか否かを、首振り操作部材10310を操作することにより把握することができる。ここで、例えば、LEDチップD1を、大当たりが発生する場合や、遊技者にとって有利な遊技状態へ移行する場合など（即ち、遊技者にとって有利な変化が生じる場合）に発光させるように制御することで、LEDチップD1の

50

発光の有無に対する遊技者の興味を向上させることができる。

【2069】

これにより、遊技者の首振り操作部材10310への操作意欲を高めることができるので、首振り操作部材10310を操作する演出を実行した際に、遊技者の参加意欲を高め、実際に遊技者に首振り操作部材10310を操作するように仕向けることができる。

【2070】

なお、本実施形態では、電飾基板18830が覆設基礎部材6410の外側に配置される場合について説明したが、これに限られるものではない。例えば、電飾基板18830が覆設基礎部材6410を貫通して内部に進入する態様で配設され、操作デバイス10300と当接可能とされても良い。

10

【2071】

この場合、操作デバイス10300の振動を電飾基板18830に伝達し易くすることができ、振動だけでなく、レンズ部材10317への押し込み操作（プッシュ操作）に伴っても電飾基板18830がスライド移動するように構成することができる。

【2072】

この場合において、例えば、報知演出としての押し込み指示が発生するタイミング以外のタイミングでLEDチップD1が発光するように制御しても良い。LEDチップD1が発光するタイミングでレンズ部材10317を押し込み操作（プッシュ操作）すると、LEDチップD1の発光の有無を正面視で把握することが困難となる構成を実現することができる。

20

【2073】

換言すれば、報知外のタイミングでレンズ部材10317を押し込み操作（プッシュ操作）した場合に、遊技者にとって有利な報知を見逃しやすくなるように構成することができる。押し込み指示が発生するタイミング以外でのレンズ部材10317への押し込み操作を抑制し易くすることができるので、操作デバイス10300が早期に故障したり、操作デバイスを不必要に多く操作して騒音を発生させる迷惑行為を抑制したりすることができる。

【2074】

次いで、図285を参照して第19実施形態について説明する。上述した第17実施形態では、操作デバイス10300のカバー10321、10322が左右に分割可能に形成される場合を説明したが、第19実施形態におけるカバー19321、19322は、前後に分割可能に形成されている。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

30

【2075】

図285は、第19実施形態におけるカバー19321、19322の側面図である。図285に示すように、本実施形態では、上側カバー19321及び下側カバー19322が首振り操作部材10310（図207参照）を囲うように配設される。なお、カバー19321、19322の主要な構成は、上述したカバー10321、10322と略同一の形状とされており、主に分割の方向を変えた例として説明される。

【2076】

カバー19321、19322は、図285に示す基準線X19と一致する分割面で分割可能に形成されており、上側カバー19321に穿設される挿通孔19321aに分割面に直交する方向で挿通され下側カバー19322の締結部19322aに螺入される締結ネジにより締結固定可能に形成される。

40

【2077】

ここで、基準線X19は、首振り操作部材10310が上向き位置における操作前の振動装置10366の振動の方向Y17a（図215参照）と平行な方向として設定される。即ち、締結部19322aに締結される締結ネジの締結方向は、振動の方向Y17aと側面視（図285参照）で直交するので、振動の衝撃で締結ネジが緩むことを抑制することができる。

50

【2078】

また、首振り操作部材10310は、振動の方向Y17aがレンズ部材10317の押し込み操作方向（プッシュ方向）と同じとされるので（図216（a）参照）、レンズ部材10317の押し込み操作方向と締結ネジの締結方向とが側面視（図285参照）で直交するので、レンズ部材10317の操作により発生する衝撃で締結ネジが緩むことを抑制することができる。

【2079】

次いで、図286を参照して第20実施形態について説明する。上述した第17実施形態では、突設形状部6413及び凹設形状部6414が断面視で平たい皿状に形成され、傾斜部分において板厚が略一定とされる場合について説明したが、第20実施形態における突設形状部16413及び凹設形状部16414は、若干傾斜が上下方向寄りに形成されている。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

10

【2080】

図286は、図229のCCXXXIIIb-CCXXXIIIb線に対応する線における第20実施形態における下皿ユニット16400の断面図である。図286に示すように、本実施形態では、突設形状部16413及び凹設形状部16414の左右端の傾斜が第17実施形態で上述した突設形状部6413及び凹設形状部6414に比較して上下方向寄りに設定される。

【2081】

加えて、突設形状部16413（第17実施形態の突設形状部6413に対応）の下端部と、凹設形状部16414（第17実施形態の凹設形状部6414に対応）の上端部（凹設の基端）とが、上下方向（鉛直方向）で同一線上に配置される。

20

【2082】

下皿形成部材6420の板状支持部6426の垂下板状部6426bが凹設形状部16414の基端部（本体部6411の上面）に当接され、支持されるところ、その支持位置において本体部6411の上下方向（鉛直方向）の支持厚さを十分に確保することができるので、操作デバイス10300（図207参照）の操作時の負荷による本体部6411の変形を抑制することができる。

【2083】

なお、本実施形態では、突設形状部6413及び凹設形状部6414に比較して左右端部の傾斜が変更される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、傾斜が全くなく、突設形状部6413の左右外面および凹設形状部6414左右内面が上下方向（断面視において上下方向）に沿って形成されても良い。この場合であっても、本体部6411の支持厚さを十分に確保することができる。

30

【2084】

一方、本実施形態のように、断面視逆ハの字に傾斜して形成することにより、突設形状部6413及び凹設形状部6414が外力を受けた場合に変形する方向を、左右中央側へ向け易くすることができる。これにより、左右両方向に変形可能な場合に比較して、外力により与えられる疲労の度合いを低くすることができ、突設形状部6413及び凹設形状部6414を形成する板部分が早期に破損することを防止することができる。換言すれば、下皿ユニット6400の耐久性を向上することができる。

40

【2085】

次いで、図287から図301を参照して、第21実施形態について説明する。上述した第17実施形態では、下皿ユニット6400への電気の供給が不要とされる場合について説明したが、第21実施形態における下皿ユニット21400は、電気の導通により振動可能に構成される振動装置21500を備えており、下皿ユニット21400への電気の供給が必要となる。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【2086】

50

図 287 は、第 21 実施形態における正面枠 10014、操作デバイス 10300 及び下皿ユニット 21400 の分解正面斜視図である。なお、図 287 では、正面枠 10014 の上半部の図示が省略され、下皿ユニット 21400 及び操作デバイス 10300 は、金属本体部 10014a から分解された上で、背面側からの方向視で図示される。

【2087】

また、理解を容易とするために、挿通孔 6801R、6801L と、その締結箇所とを繋ぐ組み付け方向線が想像線で図示され、更に、振動装置 21500 に電気を供給可能に接続される電気配線 21513 の正面枠 10014、操作デバイス 10300 及び下皿ユニット 21400 に対する配置の関係が部分的に図示される。

【2088】

図 287 に示すように、操作デバイス 10300 の下底側に、上述の底部材 De を設計変更した底部材 21De が締結固定される。底部材 21De は、上述の底部材 De の構成に加えて、右側へ張り出し形成される張出部 De3 を備える。

【2089】

張出部 De3 は、振動装置 21500 に負荷を与える機能と、振動装置 21500 に連結される電気配線 21513 の変位を規制する機能とを併せ持つ。即ち、図 287 に示すように、電気配線 21513 が張出部 De3 の下側を這うように取り回されることで、メンテナンスのために下皿ユニット 21400 を取り外す際に、電気配線 21513 と右前カバー 10322 とが擦れることを防止することができる。

【2090】

張出部 De3 は、張出端へ向けて細幅となる態様で背面側が傾斜して形成される一方、正面側は、前後方向と直交する平面と平行な平面を構成する。このように構成することで、張出部 De3 の剛性の確保を図りながら、張出部 De3 の背面側に金属本体部 10014a との間の隙間を作ることができる。

【2091】

この隙間は、メンテナンス時に下皿ユニット 21400 を取り外す際に必要な長さの電気配線 21513（下皿ユニット 21400 が金属本体部 10014a から離れる長さ分を埋める長さの配線）を、下皿ユニット 21400 の非取り外し時（金属本体部 10014a に締結固定されている時）において弛ませて配置させておく領域として有効利用される。これにより、下皿ユニット 21400 の非取り外し時において電気配線 21513 が窮屈に配置される場合に比較して、電気配線 21513 が周囲から受ける負荷を小さく抑えることができる。

【2092】

図 287 に示すように、操作ハンドル 51 はハンドル支持板 21051 に内嵌支持されており、そのハンドル支持板 21051 は、金属本体部 10014a に締結固定されている。組立状態（図 208 参照）では、ハンドル支持板 21051 の左側縁部と、下皿ユニット 21400 の右側縁部とが前後で重ねられることになるが、ハンドル支持板 21051 の左側縁部の全域に亘り締結部は形成されておらず、下皿ユニット 21400 との連結は締結では無く係合（前後方向への嵌め込みによる嵌合）により行われる。

【2093】

そのため、下皿ユニット 21400 とハンドル支持板 21051 とは、機械的に固定されているものでは無く、前後方向に相対変位可能に構成される。

【2094】

これにより、下皿ユニット 21400 の右側縁部とハンドル支持板 21051 の左側縁部が全域に亘り締結固定される場合に比較して、下皿ユニット 21400 の右側縁部が前後方向に変位することに伴ってハンドル支持板 21051 の左側縁部が前後方向に変位することを抑制することができる。従って、後述する振動装置 21500 の振動がハンドル支持板 21051 を介して操作ハンドル 51 に伝達されることを防止することができる。

【2095】

即ち、振動装置 21500 の振動を、あくまで下皿ユニット 21400 から遊技者へ伝

10

20

30

40

50

達するものとして構成することができる。例えば、操作ハンドル 5 1 を把持する遊技者に対して伝達される振動の伝達経路を、操作ハンドル 5 1 を介する経路としてでは無く、操作ハンドル 5 1 を把持する遊技者の手指または腕が接触する下皿ユニット 2 1 4 0 0 の右側面部を介する経路に限定することができる。

【2096】

図 2 8 8 は、下皿ユニット 2 1 4 0 0 の分解正面斜視図であり、図 2 8 9 は、下皿ユニット 2 1 4 0 0 の分解背面斜視図である。図 2 8 8 及び図 2 8 9 では、覆設基礎部材 2 1 4 1 0、下皿形成部材 2 1 4 2 0 及び V 字意匠部材 2 1 4 5 0 と、振動装置 2 1 5 0 0 との固定箇所に対応する部分が想像線で対応付けて図示される。

【2097】

覆設基礎部材 2 1 4 1 0 は、上述の覆設基礎部材 6 4 1 0 の構成に加え、本体部 6 4 1 1 の凹設形状部 6 4 1 4 の右側の領域において締結ネジを螺入可能に形成される複数（本実施形態では一対）の締結部 2 1 4 1 5 を備える。締結部 2 1 4 1 5 には、振動装置 2 1 5 0 0 の右側に上下一対で配設される挿通部 2 1 5 3 5 に挿通された締結ネジが螺入される。即ち、右側の挿通部 2 1 5 3 5 は、覆設基礎部材 2 1 4 1 0 に締結固定される。

【2098】

下皿形成部材 2 1 4 2 0 は、上述の下皿形成部材 6 4 2 0 の構成に加え、前側縦長部 6 4 2 6 c の上面から上方へ延設される板状部に前後方向に穿設される支持孔 2 1 4 2 8 を備える。支持孔 2 1 4 2 8 は、V 字意匠部材 2 1 4 5 0 と振動装置 2 1 5 0 0 との連結部分である V 字意匠部材 2 1 4 5 0 の締結部 2 1 4 5 7 が挿通される。

【2099】

V 字意匠部材 2 1 4 5 0 は、上述の V 字意匠部材 6 4 5 0 の構成に加え、板状突設部 6 4 5 3 R（図 2 2 7 参照）の代替部として背面側へ柱状に突設され、締結ネジを螺入可能に形成される締結部 2 1 4 5 7 と、板状に形成され締結部 2 1 4 5 7 と挿通孔 6 4 5 2 との間を連結する連結板状部 2 1 4 5 8 とを備える。

【2100】

締結部 2 1 4 5 7 は、組立状態（図 2 0 8 参照）において、支持孔 2 1 4 2 8 に挿通され、振動装置 2 1 5 0 0 の左側の挿通部 2 1 5 3 5 に挿通された締結ネジが螺入され、締結固定される。即ち、左側の挿通部 2 1 5 3 5 は、下皿形成部材 2 1 4 2 0 及び V 字意匠部材 2 1 4 5 0 に締結固定される。

【2101】

従って、振動装置 2 1 5 0 0 は、単一の部材に締結固定されるものではなく、複数の部材（覆設基礎部材 2 1 4 1 0、下皿形成部材 2 1 4 2 0 及び V 字意匠部材 2 1 4 5 0）に締結固定されている。これにより、これらの部材の締結強度を、振動装置 2 1 5 0 0 により補強することができる。

【2102】

ここで、V 字意匠部材 2 1 4 5 0 は、上述のように、左右端部に配設される張出締結部 6 4 5 4 が中間部材を介して金属本体部 1 0 0 1 4 a に締結固定されている。そのため、背面側へ開口する略袋状に構成され、主に背面側縁部で金属本体部 1 0 0 1 4 a に締結固定される覆設基礎部材 2 1 4 1 0 に比べて構造的に固い。

【2103】

即ち、覆設基礎部材 2 1 4 1 0 は、金属本体部 1 0 0 1 4 a に対して背面側下端部および左端部における複数位置で締結固定される一方、上部や右縁部における締結位置の個数は抑制され（無い、か、あっても少数に限定され）ており、肉薄の略箱状（略袋状）に形成されていることから、特に右縁部における変位自由度が高い（低抵抗な）構造とされている。

【2104】

更に、覆設基礎部材 2 1 4 1 0 の正面上側の縁部に V 字意匠部材 2 1 4 5 0 が締結固定されていることから、覆設基礎部材 2 1 4 1 0 の上下方向（鉛直方向）変位を V 字意匠部材 2 1 4 5 0 で抑制でき、覆設基礎部材 2 1 4 1 0 の変位自由度を前後方向（水平方向）

10

20

30

40

50

で向上させることができる。これにより、覆設基礎部材 2 1 4 1 0 が変位することで、例えば、下皿 5 0 が上下に変位して下皿 5 0 に貯留されている球が跳ねる不具合の発生を防止することができる。

【2 1 0 5】

本実施形態によれば、固く構成される V 字意匠部材 2 1 4 5 0 を土台（基準）として、V 字意匠部材 2 1 4 5 0 に比較して柔軟な（変位自由度の高い）覆設基礎部材 2 1 4 1 0 を振動させることができるので、振動装置 2 1 5 0 0 の駆動によって覆設基礎部材 2 1 4 1 0 の右側部を集中的に振動（強振動）させることができる。

【2 1 0 6】

加えて、V 字意匠部材 2 1 4 5 0 や下皿形成部材 2 1 4 2 0 への振動伝達を抑制することができるので、操作デバイス 1 0 3 0 0 が振動装置 2 1 5 0 0 の振動により振動したり、下皿 5 0 に貯留された球が振動装置 2 1 5 0 0 の振動により振動したりすることを回避でき、このことから、振動装置 2 1 5 0 0 の駆動によって覆設基礎部材 2 1 4 1 0 の右側部を集中的に振動（強振動）させることができるといえる。

【2 1 0 7】

連結板状部 2 1 4 5 8 は、後述する殻状張出部 2 1 5 4 1 の長手方向に沿って長尺の板状に形成される。これにより、殻状張出部 2 1 5 4 1 の長手方向に亘り連結板状部 2 1 4 5 8 と殻状張出部 2 1 5 4 1 とを当接させることができ、負荷発生面積を大きく確保することができるので、当接時（押し付け時）の応力集中を回避することができる。

【2 1 0 8】

本実施形態では、組立状態（図 2 0 8 参照）において、殻状張出部 2 1 5 4 1 が連結板状部 2 1 4 5 8 に当接する（押し付けられる）寸法関係で構成される（図 2 9 8 参照）。そのため、少なくとも殻状張出部 2 1 5 4 1 と連結板状部 2 1 4 5 8 との当接位置を介して振動を受けることができる。

【2 1 0 9】

この構成は、本実施形態のように、複数の部材に振動装置 2 1 5 0 0 を締結固定する構成において効果的である。即ち、単一の部材に締結固定する場合に比較して、複数の部材に振動装置 2 1 5 0 0 を締結固定する場合の方が、各部材の設計寸法からのずれが積み重なる可能性がある分、寸法のずれが大きくなり易い。そのため、振動装置 2 1 5 0 0 の配置が不安定となり、振動の伝達強度を安定させることが困難となる。

【2 1 1 0】

これに対し、本実施形態では、寸法のずれが生じる可能性があることを見越して、寸法のずれがどのように生じたとしても（大小の限界値内のどの寸法となったとしても）殻状張出部 2 1 5 4 1 が連結板状部 2 1 4 5 8 と当接する（間隔が短い場合には、殻状張出部 2 1 5 4 1 を押しつぶすように変形させながら当接する）寸法に設計することで、安定して殻状張出部 2 1 5 4 1 と連結板状部 2 1 4 5 8 とを接触させることができる。従って、振動を安定して受けることができる。

【2 1 1 1】

なお、本実施形態では、殻状張出部 2 1 5 4 1 と連結板状部 2 1 4 5 8 との当接方向が、締結ネジの螺入方向と同様に前後方向に設定される。そのため、上述したような操作デバイス 1 0 3 0 0 の操作によって V 字意匠部材 2 1 4 5 0 が下方へ変位した場合であっても、V 字意匠部材 2 1 4 5 0 は殻状張出部 2 1 5 4 1 に対して滑るようにして変位することになり、押し下げ変位が伝達することを回避することができる。従って、振動装置 2 1 5 0 0 が操作デバイス 1 0 3 0 0 の操作に伴い押し下げられることを抑制することができる。

【2 1 1 2】

なお、本実施形態において振動装置 2 1 5 0 0 が配設される箇所は、覆設基礎部材 2 1 4 1 0 の柔軟な箇所であるので、パチンコ機 A 1 0 の外殻を破壊して内部に侵入する（例えば、金属細線を侵入させる）不正行為の際に破られ易い箇所である。即ち、本実施形態では、不正行為を行う者が侵入経路として選択し易い箇所に振動装置 2 1 5 0 0 が配設さ

10

20

30

40

50

れる。

【2113】

そのため、覆設基礎部材21410を破る際に、同時に振動装置21500が破壊されたり、断線したりする可能性があり、この場合、振動装置21500に接続され電気配線21513の導通が遮断される。これを音声ランプ制御装置113が検知することに伴いエラー信号を出力するように制御することで、不正行為の早期発見を図ることができる。

【2114】

また、振動装置21500の代わりに、エラー信号を出力する装置を配設しても良いが、本実施形態では敢えて振動装置21500を配設することで、不正行為が発生していない場合には振動演出に利用することができる。即ち、振動装置21500を、振動演出と、不正行為の発見とに兼用することができる（多機能な装置として構成できる）ので、装置の配設スペースの抑制を図ることができる。

【2115】

図290は、振動装置21500の分解正面斜視図であり、図291は、振動装置21500の分解背面斜視図である。図290及び図291に図示されるように、振動装置21500は、偏心錘21512が回転するように制御されることで振動を発生可能な振動モータ21510と、軟質性の樹脂材料（シリコン樹脂等）から形成され、振動モータ21510を被覆する被覆部材21520と、その被覆部材21520に比較して硬質な材料（例えば、樹脂材料または金属材料）から形成され、被覆部材21520を背面側から部分的に覆うことが可能な形状で形成される覆設カバー部材21530と、被覆部材21520を挟んで覆設カバー部材21530に対向配置される平板状の対向板部材21540とを備える。

【2116】

覆設カバー部材21530及び対向板部材21540は、振動モータ21510と被覆部材21520とを前後から囲うように保持し、締結ネジにより締結固定される。即ち、覆設カバー21530は、締結ネジのネジ部を挿通可能な複数（本実施形態では2箇所）の挿通孔21532を備え、対向板部材21540は、挿通孔21532に挿通した締結ネジを螺入可能に形成される複数の締結部21542を備える。以下、保持される対象である振動モータ21510及び被覆部材21520を先に説明し、その後で覆設カバー部材21530及び対向板部材21540の詳細を説明する。

【2117】

図292は、振動モータ21510及び被覆部材21520の分解正面斜視図であり、図293は、振動モータ21510及び被覆部材21520の分解背面斜視図であり、図294は、被覆部材21520の正面斜視図である。図294では、被覆部材21520を斜め前上方から見下げる方向視の斜視図が図示される。

【2118】

振動モータ21510は、通電により軸部が回転制御される本体部21511と、軸部に固定され軸部とは異なる位置に重心が配置される上面視扇状の偏心錘21512と、本体部21511の下面から下方へ向けて延設される（下面に形成される端子に電氣的に接続される）電気配線21513とを備える。

【2119】

被覆部材21520は、振動モータ21510の本体部21511の外形よりも若干小さな内形の筒状に形成される筒状本体部21521と、その筒状本体部21521の背面に沿って上下に亘り突条として形成される一对の突条部21522と、筒状本体部21521の下面に沿って左右方向に板状に突設される板状突部21523と、筒状本体部21521の下面から下面視長円形状で下方に張り出す張出部21524とを備える。

【2120】

張出部21524は、振動モータ21510の本体部21511と電気配線21513との連結位置を下面視で囲う大きさの長円形状で形成され、上面側が電気配線21513を受け入れ可能に凹設される。

10

20

30

40

50

【2121】

即ち、図294で示すように、張出部21524は、筒状本体部21521の下面側から下方へ凹設される凹設部21524aと、その凹設部21524aに挟まれた領域において上下方向に穿設される配線通し孔21524bと、凹設部21524aを挟んだ配線通し孔21524bの反対側位置において上下方向に穿設される一对の予備孔21524cとを備える。

【2122】

上記の構成により、電気配線21513は、凹設部21524aに保持されながら配線通し孔21524bへ案内され、配線通し孔21524bの開口方向（下方）へ案内される。即ち、本実施形態では、被覆部材21520に、電気配線21513の自重による垂れ下がり防止して保持する機能、電気配線21513を束ねる機能および電気配線21513を案内する機能を賄わせることができる。これにより、必要な結束バンドの個数を削減することができ、材料コストの低減や、製造工数の削減を図ることができる。

10

【2123】

また、被覆部材21520を組み付けていない状態では覆設カバー21530と対向板部21540との間に隙間が生じることから、組み付け作業を行う者が被覆部材21520を付け忘れることの防止を図ることができる。そのため、結束バンドを別で用意して電気配線21513の保持を行う場合に比較して、電気配線21513の保持のための部材の組み付け忘れを抑制することができる。

【2124】

なお、本実施形態では、電気配線21513は音声ランプ制御装置113の入出力ポート225に接続される（図4参照）。即ち、振動装置21500の振動モータ21510はその他装置228の一部として構成され、音声ランプ制御装置113から伝送される制御信号により振動制御される。

20

【2125】

予備孔21524cは、電気配線21513と本体部21511との連結位置と上下方向で対応する位置に形成される。即ち、電気配線21513が本体部21511から抜けそうになった場合であっても、予備孔21524cを通して細い棒を入れ込み、電気配線21513を押し込むことで、電気配線21513を本体部21511側に押し込むことができる。これにより、電気配線21513の本体部21511からの脱落を回避することができる。

30

【2126】

本実施形態では、振動装置21500が下皿ユニット21400に配設されている（図287参照）。下皿ユニット21400は、金属本体部10014aから脱着可能に形成されているので、メンテナンス作業を行う作業者が下皿ユニット21400を取り外す際に誤って金属本体部10014aから離しすぎると、電気配線21513に過度な負荷がかけられ、断線する虞がある。また、振動装置21500の振動発生時に電気配線21513に過度な負荷がかけられる場合にも、断線する虞がある。

【2127】

これに対し、本実施形態では、電気配線21513と本体部21511との連結位置を覆うようにして張出部21524が形成されているので、電気配線21513と本体部21511との連結位置が過度に変位することを防止することができる。

40

【2128】

更に、配線通し孔21524bの手前において、凹設部21524aに保持される長さの電気配線21513が確保されているので、この長さ分は、電気配線21513に断線が生じないようにすることができる（余裕を持たせることができる）。また、電気配線21513に負荷がかけられても、電気配線21513と本体部21511との連結方向では無く、凹設部21524aに保持される電気配線21513の長さ方向（即ち、張出部21524の長尺方向）に沿って負荷がかけられるので、電気配線21513が本体部21511から抜け落ちることを回避することができる。

50

【2129】

加えて、上述したように、電気配線21513が本体部21511から抜け落ちた場合であっても、予備孔21524cを通して細い棒を入れ込めば、容易に電気配線21513を本体部21511に再連結させることができる。従って、下皿ユニット21400を取り外す工程を含むメンテナンス作業の作業効率の向上を図ることができる。

【2130】

なお、振動モータ21510を被覆部材21520に挿入する（組み付ける）工程において、電気配線21513は本体部21511に対して被覆部材21520側に配置されている。そのため、振動モータ21510を被覆部材21520に挿入する作業と同時に、電気配線21513を配線通し孔21524bに挿通する作業を行うことができるので、組立作業の効率化を図ることができる。

10

【2131】

図295は、覆設カバー部材21530の正面図である。なお、図295の説明では、適宜、図290及び図291を参照する。覆設カバー部材21530は、正面側および下側が開放される枠を形成する本体部21531と、上述の挿通孔21532と、本体部21531の正面側に凹設され振動モータ21510を受け入れる受入凹部21533と、その受入凹部21533の左右内側面から内側に突設される突条であって前後方向に亘り延設される複数の突条部21534と、挿通孔21532の上下位置において前後方向に穿設され、覆設基礎部材21410、下皿形成部材21420及びV字意匠部材21450（図288及び図289参照）に締結固定される締結ネジを挿通可能とされる複数の挿通部21535とを備える。

20

【2132】

受入凹部21533は、偏心錘21512を受け入れる錘受入凹部21533aと、本体部21511を受け入れる本体受入凹部21533bと、本体部21511の回転軸を左右方向の中心位置に配置する態様で錘受入凹部21533a及び本体受入凹部21533bを連結する軸受入凹部21533cとを備える。

【2133】

本体受入凹部21533bは、軸受入凹部21533cに対して、右側の方が、左側に比較して余分な長さ凹設されている。逆に、突条部21534は、右側の方が、左側に比較して、余分な長さ突設されることで、突条部21534の突設先端は、軸受入凹部21533cに対して略左右対称位置に配置される。

30

【2134】

これにより、被覆部材21520の保持態様として、振動モータ21510の非励磁状態（停止状態）においては突条部21534の突設先端で保持する一方、振動モータ21510の励磁状態（振動状態）では、本体受入凹部21533bの右側に形成される深い凹部（上下に並列配置される突条部21534間に形成される凹部）によって被覆部材21520の変形（変位、流動）に対応することができる。これにより、覆設カバー部材21530に過負荷が与えられることを防止することができ、覆設カバー部材21530の耐久性を向上することができる。

【2135】

突条部21534が前後方向に沿って形成されることから、突条部21534に対して左右に当接して支持される被覆部材21520の変位は、突条部21534との係合や食い込みの影響で、前後左右（水平方向）に生じ易く、上下方向へは抑制される。

40

【2136】

従って、偏心錘21512を本体部21511の上端に配設するような、振動発生時に本体部21511が下端を支点に傾倒動作しがちな構成においても、その振動の上下方向成分が抑制されることで、振動モータ21510の変位方向を水平方向に矯正することができる。

【2137】

突条部21534は、本体部21531の左右中間部において左右側部の半分の上下幅

50

の平面板状に形成される中間部 2 1 5 3 1 a 側（背面側）へ近づくにつれて突設長さが増す態様（被覆部材 2 1 5 2 0 の外形に倣う態様）で形成されることから、被覆部材 2 1 5 2 0 を左右および背面側から支持することができる。

【2 1 3 8】

加えて、突条部 2 1 5 3 4 は、中間部 2 1 5 3 1 a の下面を構成する中間下面 2 1 5 3 1 b よりも下側において直近の突条部 2 1 5 3 4 から、中間下面 2 1 5 3 1 b へ向けてせり上がる奥傾斜部 2 1 5 3 4 a を備える。

【2 1 3 9】

奥傾斜部 2 1 5 3 4 a と、その真上の突条部 2 1 5 3 4 との間隔は背面側へ向かう程に狭まる。そのため、上下の突条部 2 1 5 3 4 同士の間隔が狭まらない場合に比較して、振動モータ 2 1 5 1 0 の励磁状態において振動モータ 2 1 5 1 0 が背面側へ変位し被覆部材 2 1 5 2 0 が変形する場合に、奥傾斜部 2 1 5 3 4 a と、その真上の突条部 2 1 5 3 4 との間に入り込む被覆部材 2 1 5 2 0 の部分に与えられる負荷（反力）を増大させることができる。これにより、被覆部材 2 1 5 2 0 が背面側へ過度に変位することを防止することができる。

10

【2 1 4 0】

突条部 2 1 5 3 4 は、完全に左右対称となる配置では無く、部分的に上下にずれて配置される。これにより、突条部 2 1 5 3 4 が完全に左右対称な位置に配置される場合に比較して、被覆部材 2 1 5 2 0 へ、同じ水平面上で左右両方向から負荷が与えられることを回避し易くすることができるので、被覆部材 2 1 5 2 0 に与えられる圧縮負荷を小さくすることができる。

20

【2 1 4 1】

なお、突条部 2 1 5 3 4 は、完全に左右対称に配置しても良い。この場合には、被覆部材 2 1 5 2 0 の材料として、脆弱でない材料を選択することが好ましい。

【2 1 4 2】

本体部 2 1 5 3 1 の背面側壁部は、下半部の形成が省略される。従って、被覆部材 2 1 5 2 0 の保持態様として、本体部 2 1 5 3 1 の上半部においては被覆部材 2 1 5 2 0 の変位を規制する一方、本体部 2 1 5 3 1 の下半部においては被覆部材 2 1 5 2 0 の変位を許容する。

【2 1 4 3】

30

そのため、振動モータ 2 1 5 1 0 の励磁に伴い被覆部材 2 1 5 2 0 が背面側へ変位した場合、本体部 2 1 5 3 1 の上半部に規制される突条部 2 1 5 2 2 の上半部と、変位を許容される下半部とが、共に本体部 2 1 5 3 1 の下半部において開放される領域へ進行する（流動する）ように変形させることができ、振動装置 2 1 5 0 0 の振動演出を向上させるように働くが、詳細は後述する。

【2 1 4 4】

被覆部材 2 1 5 2 0 の板状突部 2 1 5 2 3 は、右側部が覆設カバー部材 2 1 5 3 0 の突条部 2 1 5 3 4 に下側から支持される。また、左側部は覆設カバー部材 2 1 5 3 0 に対して開放される一方で、対向板部材 2 1 5 4 0 の支持延設部 2 1 5 4 3 に支持される（図 2 9 1 参照）。これにより、振動モータ 2 1 5 1 0 及び被覆部材 2 1 5 2 0 の自重を支えることができることに加え、被覆部材 2 1 5 2 0 の下側に外方からアクセス可能な開放部を構成することができる。

40

【2 1 4 5】

即ち、被覆部材 2 1 5 2 0 に対して、覆設カバー部材 2 1 5 3 0 は右側後方から下部を覆い、対向板部材 2 1 5 4 0 は左側前方から下部を覆う態様で被覆部材 2 1 5 2 0 の下面が支持されることになるので、被覆部材 2 1 5 2 0 の下部の左側後方部を開放部として開放することができる。この開放部は、張出部 D e 3 と被覆部材 2 1 5 2 0 との当接を確保する箇所として機能する。

【2 1 4 6】

対向板部材 2 1 5 4 0 は、覆設カバー部材 2 1 5 3 0 の開放部側から覆設カバー部材 2

50

1 5 3 0 に対向配置される板状の部材であって、正面側に張り出して形成される殻状張出部 2 1 5 4 1 と、上述の締結部 2 1 5 4 2 と、左下端部から背面側へ延設される支持延設部 2 1 5 4 3 とを備える。

【2 1 4 7】

殻状張出部 2 1 5 4 1 は、対向板部材 2 1 5 4 0 と同様に肉薄で形成されており、その張出先端部と被覆部材 2 1 5 2 0 との間に隙間が形成されるので、殻状張出部 2 1 5 4 1 に対して押し込まれる方向（背面向き）の負荷が与えられ、殻状張出部 2 1 5 4 1 が変形したとしても、被覆部材 2 1 5 2 0 に大きな負荷が伝達されることを回避することができる。

【2 1 4 8】

図 2 9 6 (a) は、下皿ユニット 2 1 4 0 0 の上面図であり、図 2 9 6 (b) は、図 2 9 6 (a) の C C X C V I b - C C X C V I b 線における下皿ユニット 2 1 4 0 0 の断面図であり、図 2 9 7 は、下皿ユニット 2 1 4 0 0 の背面図であり、図 2 9 8 は、図 2 9 6 (a) の C C X C V I I I - C C X C V I I I 線における下皿ユニット 2 1 4 0 0 の断面図である。

【2 1 4 9】

図 2 9 6 (b) に示すように、被覆部材 2 1 5 2 0 の突条部 2 1 5 2 2 と底部材 2 1 D e の張出部 D e 3 とが前後方向で当接する寸法関係で構成され、振動モータ 2 1 5 1 0 が非励磁状態（停止状態）とされる場合において、突条部 2 1 5 2 2 に張出部 D e 3 が若干食い込む（突条部 2 1 5 2 2 が若干変形している）。

【2 1 5 0】

張出部 D e 3 から突条部 2 1 5 2 2 へ負荷が与えられることにより、振動装置 2 1 5 0 0 内における振動モータ 2 1 5 1 0 及び被覆部材 2 1 5 2 0 の配置を前側へ寄せることができる。これにより、意図せず振動モータ 2 1 5 1 0 や被覆部材 2 1 5 2 0 が背面側へ寄る位置で停止することを防止することができる。

【2 1 5 1】

図 2 9 9 (a) は、下皿ユニット 2 1 4 0 0 を模式的に図示する下皿ユニット 2 1 4 0 0 の部分上面模式図であり、図 2 9 9 (b) は、図 2 9 9 (a) の矢印 C C X C I X b 方向視における下皿ユニット 2 1 4 0 0 の部分側面模式図であり、図 3 0 0 (a) は、下皿ユニット 2 1 4 0 0 を模式的に図示する下皿ユニット 2 1 4 0 0 の部分上面模式図であり、図 3 0 0 (b) は、図 3 0 0 (a) の矢印 C C C b 方向視における下皿ユニット 2 1 4 0 0 の部分側面模式図である。

【2 1 5 2】

図 2 9 9 (a) 及び図 2 9 9 (b) では、振動モータ 2 1 5 1 0 の非励磁状態と同様に、振動装置 2 1 5 0 0 が振動変位の正面側限界位置に配置された状態が図示され、図 3 0 0 (a) 及び図 3 0 0 (b) では、振動モータ 2 1 5 1 0 が励磁状態とされ、振動装置 2 1 5 0 0 が振動変位の背面側限界位置に配置された状態が図示される。即ち、振動モータ 2 1 5 1 0 が励磁され、偏心錘 2 1 5 1 2 が回転し振動が生じると、振動装置 2 1 5 0 0 は図 2 9 9 に示す状態と図 3 0 0 に示す状態とで繰り返し変位する。なお、図 3 0 0 に示す状態では、偏心錘 2 1 5 1 2 が本体部 2 1 5 3 1 と前後方向で当接しており、直接的にも振動が伝達される。

【2 1 5 3】

図 2 9 9 及び図 3 0 0 を参照して、振動装置 2 1 5 0 0 の振動の伝達態様について説明する。上述のように、振動装置 2 1 5 0 0 は、意図的に、複数の部位が剛性の異なる部材に締結固定される。これは、振動装置 2 1 5 0 0 の振動を特定の部位に効果的に生じさせることを目的とする。

【2 1 5 4】

詳述すると、振動装置 2 1 5 0 0 の全体が固定される部材が硬すぎると、振動が抑制され過ぎる一方で、柔らかすぎると、振動が減衰され過ぎてしまう虞があることから、振動装置 2 1 5 0 0 の一部を固い側の部材に固定し、その固定位置を軸として振動装置 2 1 5

10

20

30

40

50

00の他部に固定される柔らかい側の部材を振動させるように構成している。これにより、振動装置21500の他部に固定される部分を十分に変位させることができる。

【2155】

即ち、振動装置21500の左側に形成される挿通部21535がV字意匠部材21450（固い側）に締結固定されると共に殻状張出部21541が連結板状部21458と当接される一方、振動装置21500の右側に形成される挿通部21535が覆設基礎部材21410（柔らかい側）に締結固定される。

【2156】

そのため、振動装置21500の振動は、左側に形成される挿通部21535を固定された基準（振動の軸）として、右側に形成される挿通部21535が変位（回転変位）する態様で覆設基礎部材21410に伝達されることで、操作ハンドル51を握る遊技者の手指に近い位置を振動させることができる。

10

【2157】

振動装置21500の振動に伴い振動装置21500が背面側へ変位すると、被覆部材21520の突条部21522が張出部De3に押し当てられる（図300参照）。これにより、突条部21522は張出部De3から正面側へ向けた負荷を受けることになるので、張出部De3が形成されていない場合に比較して振動装置21500が正面側へ復帰する勢いを増大させることができる。

【2158】

また、振動装置21500が振動に伴い、左端部を軸として後方に回転する態様で変位するところ、この変位に伴い左側の板状突部21523が底部材21Deの左側面に押し当てられる（図300（a）参照）。これにより、板状突部21523は底部材21Deから右側へ向けた負荷を受けることになり、振動装置21500が左端部を軸とした回転方向前方へ復帰する勢いを増大させることができる。

20

【2159】

振動モータ21510及び被覆部材21520が背面側へ変位した場合、覆設カバー部材21530の中間部21531に変位を規制された分の被覆部材21520の体積は中間下面21531bよりも下方へ流動可能とされることから、被覆部材21520を構成する樹脂材料を張出部De3との間に集中させることで部分的に被覆部材21520を固くすることができるので、張出部De3から受ける反力を増大させることができる。なお、張出部De3を備える底部材21Deは、前後方向の変位が想定される部材ではないので、張出部De3の変位により被覆部材21520が変形する事態は想定し難い。

30

【2160】

これにより、振動装置21500と張出部De3との間で生じる負荷を、振動モータ21510の励磁状態において限定的に増大させることができる。この場合、操作デバイス10300の操作時や、操作デバイス10300の振動装置10366（図216参照）の振動演出時において、振動装置21500が非励磁とされる状態では、振動装置21500と張出部De3との間で生じる負荷を小さく維持することで振動装置21500側へ振動が伝達されることを抑制できる一方で、振動モータ21510の励磁状態においては、振動装置21500と張出部De3との間で生じる負荷を増大させることで振動装置21500の振動を補助する作用を大きくすることができる。

40

【2161】

従って、振動装置21500の非励磁状態においては、被覆部材21520を介して振動装置21500へ伝達される負荷を十分に抑制できるように構成する（被覆部材21520の柔軟性を十分に発揮させる）一方で、振動装置21500の励磁状態においては突条部21522に圧縮変形（ひずみ）が生じることで、被覆部材21520を介して振動装置21500へ伝達される負荷（反力）を大きくすることができる。

【2162】

一方で、突条部21522は柔軟な樹脂材料から形成される突条であるので、突条部21522が押し当てられることで張出部De3に変位が生じることを抑制することができ

50

る。従って、張出部 D e 3 に振動が伝達されることを抑制することができるので、振動装置 2 1 5 0 0 の振動に伴って操作デバイス 1 0 3 0 0 に振動が生じることを避けることができる。

【2 1 6 3】

振動装置 2 1 5 0 0 の振動に伴い振動装置 2 1 5 0 0 が背面側へ変位してから、正面側へ戻るように変位すると、殻状張出部 2 1 5 4 1 が連結板状部 2 1 4 5 8 に押し当てられる。これにより、殻状張出部 2 1 5 4 1 は連結板状部 2 1 4 5 8 から背面側へ向けた負荷を受けることになるので、殻状張出部 2 1 5 4 1 が形成されていない場合に比較して振動装置 2 1 5 0 0 が背面側へ再復帰する勢いを増大させることができる。

【2 1 6 4】

このように、本実施形態では、振動装置 2 1 5 0 0 の前後両方向への変位を補助するように構成されるので、振動装置 2 1 5 0 0 を励磁状態としてから、遊技者が体感する程度にまで振動が強くなるまでの期間を短縮することができる。

【2 1 6 5】

なお、上述の説明では、操作デバイス 1 0 3 0 0 の操作時や、操作デバイス 1 0 3 0 0 の振動装置 1 0 3 6 6 の振動演出時において振動装置 2 1 5 0 0 が非励磁とされる状態について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、振動装置 2 1 5 0 0 の振動中に、操作デバイス 1 0 3 0 0 の操作が実行されても良い。

【2 1 6 6】

この場合、被覆装部材 2 1 5 2 0 と張出部 D e 3 との間に生じる負荷は増大することになるが、操作デバイス 1 0 3 0 0 の操作に伴う張出部 D e 3 の変位方向（上下方向）と、被覆装部材 2 1 5 2 0 と張出部 D e 3 との間に生じる負荷の方向とが交差することから、振動装置 2 1 5 0 0 から生じる負荷と操作デバイス 1 0 3 0 0 に与えられる負荷との相互作用を抑制することができる。従って、振動装置 2 1 5 0 0 と操作デバイス 1 0 3 0 0 とから同時に負荷が生じることで振動装置 2 1 5 0 0 や操作デバイス 1 0 3 0 0 が故障する事態（悪影響）の発生を回避することができる。

【2 1 6 7】

図 3 0 1 は、下皿ユニット 2 1 4 0 0 を模式的に図示する下皿ユニット 2 1 4 0 0 の部分上面模式図である。図 3 0 1 では、振動モータ 2 1 5 1 0 の本体部 2 1 5 1 1 が覆設カバー部材 2 1 5 3 0 の軸受入凹部 2 1 5 3 3 c の右端部に規制された状態、即ち、振動モータ 2 1 5 1 0 が変位可能領域の右側限界位置に配置された状態が図示される。

【2 1 6 8】

本実施形態において、振動モータ 2 1 5 1 0 は被覆部材 2 1 5 2 0 を介して覆設カバー部材 2 1 5 3 0 に保持されているので、被覆部材 2 1 5 2 0 の変形等により振動モータ 2 1 5 1 0 が覆設カバー 2 1 5 3 0 に対して変位可能に構成されている。更に、上述したように、振動装置 2 1 5 0 0 は左側の挿通部 2 1 5 3 5（図 2 9 0 参照）を基準（振動の軸）として、右側に形成される挿通部 2 1 5 3 5 が変位（回転変位）するので、変位の遠心力は右向きに負荷される。

【2 1 6 9】

即ち、振動装置 2 1 5 0 0 の振動が激しくなると、振動装置 2 1 5 0 0 に生じる遠心力によって振動モータ 2 1 5 1 0 が右向きに変位する（図 3 0 1 参照）。覆設カバー 2 1 5 3 0 の右側に形成される突条部 2 1 5 3 4 は、背面側端部において左方へ寄る湾曲形状に形成されているので（図 2 9 5 参照）、振動モータ 2 1 5 1 0 が右方へ寄るほど、振動モータ 2 1 5 1 0 が背面側へ変位する際に覆設カバー 2 1 5 3 0 から受ける抵抗が増大する。これにより、振動モータ 2 1 5 1 0 の前後方向の変位を抑制することができる。

【2 1 7 0】

従って、本実施形態によれば、振動モータ 2 1 5 1 0 の振動が過大となった場合であっても、振動モータ 2 1 5 1 0 が主な振動方向（前後方向）と交差する方向に変位することで振動を抑制する作用が生じるので、振動モータ 2 1 5 1 0 の制御を行わずとも（例えば、制御による振動モータ 2 1 5 1 0 の停止が実行される前から）振動を抑制することがで

10

20

30

40

50

きる。これにより、振動モータ 2 1 5 1 0 の過振動による不具合の発生を抑制することができる。

【2 1 7 1】

また、振動モータ 2 1 5 1 0 の過振動に伴う振動モータ 2 1 5 1 0 の変位により振動を抑制可能に構成することで、振動モータ 2 1 5 1 0 の過振動による変位を検出するための検出センサの配置を不要とすることができる。これにより、本実施形態における下皿ユニット 2 1 4 0 0 の製品コストを低減することができると共に、検出センサの配設を省略することで空いた領域を、配線が通ったり、振動モータ 2 1 5 1 0 から生じる熱を放散したりするための空間として有効利用することができる。

【2 1 7 2】

次いで、図 3 0 2 から図 3 8 1 を参照して、第 2 2 実施形態について説明する。上記第 1 実施形態では、主に遊技機枠について説明したが、第 2 2 実施形態では、窓部 1 4 c を通して視認される動作ユニット A 3 0 0 について説明する。

【2 1 7 3】

図 3 0 2 は、第 2 2 実施形態におけるパチンコ機 A 1 0 の遊技盤 A 1 3 の正面図である。図 3 0 2 に示すように、遊技盤 A 1 3 は、正面視略正方形に切削加工したベース板 A 6 0 に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール 6 1、6 2、一般入賞口 6 3、第 1 入賞口 6 4、第 2 入賞口 6 4 0、可変入賞装置 6 5、スルーゲート 6 7、可変表示装置ユニット A 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 1 2（図 1 参照）に固定される。

【2 1 7 4】

ベース板 A 6 0 は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板 A 6 0 の背面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口 6 3、第 1 入賞口 6 4、第 2 入賞口 6 4 0、可変表示装置ユニット A 8 0 は、ルータ加工によってベース板 A 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 A 1 3 の正面側からタッピングネジ等により固定されている。

【2 1 7 5】

遊技盤 A 1 3 の正面中央部分は、正面枠 1 4 の窓部 1 4 c（図 1 参照）を通じて内枠 1 2 の正面側から視認することができる。以下に、主に図 3 0 2 を参照して、遊技盤 A 1 3 の構成について説明する。

【2 1 7 6】

遊技盤 A 1 3 の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 A 1 3 の正面外周が囲まれ、遊技盤 A 1 3 とガラスユニット 1 6（図 1 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 A 1 3 の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 A 1 3 の正面であって 2 本のレール 6 1、6 2 とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材 A 7 3 とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【2 1 7 7】

なお、本実施形態では、外縁部材 A 7 3 に金属製の金属板状部材 7 5（図 3 0 8 参照）が組み込まれることにより遊技盤 A 1 3 及び外縁部材 A 7 3 を合わせた強度（剛性）が強化するよう構成されているが、詳細は後述する。

【2 1 7 8】

遊技領域には、球が入賞することにより 5 個から 1 5 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 6 3 が配設されている。本実施形態では、配置ごとに一般入賞口 6 3 を配設する狙いが異なっている。以下、このことについて説明する。

【2 1 7 9】

本実施形態では、通常中の遊技では、第 3 図柄表示装置 8 1 の左側を通るルートで第 1 入賞口 6 4 へ球を入賞させることを狙って球の発射を行うことになるが、第 1 入賞口 6 4

10

20

30

40

50

に到達することなく第1入賞口64の左側の領域を流下する球の一部が、遊技領域の左側に配設される一般入賞口63に入賞する。即ち、遊技領域の左側に配設される一般入賞口63は、通常中の遊技に影響を与えることを狙って配設されている。例えば、この一般入賞口63への入賞可能性が高いほど、通常中に、少ない個数の球で第1入賞口64への入賞回数を多く発生させ易くなる。

【2180】

一方で、時短中または確変中の遊技では、第3図柄表示装置81の右側を通るルートで第2入賞口640へ球を入賞させることを狙って球の発射を行うことになるが、第2入賞口640に到達することなく第2入賞口640の右側の領域を流下する球の一部が、遊技領域の右側に配設される一般入賞口63に入賞する。即ち、遊技領域の右側に配設される一般入賞口63は、確変中または時短中の遊技に影響を与えることを狙って配設されている。例えば、この一般入賞口63への入賞可能性が高いほど、確変中や時短中の球減りを抑制することができる。

10

【2181】

球減りを抑制することで、確変中にタイミングよく球の発射を止める発射態様で遊技をしなくとも（打ちっぱなしでも）、上皿17に保持された球が無くなる前に次の大当たりを獲得し易くなるので、遊技に伴い遊技者が受けるストレス（疲労感）を低減することができる。そのため、確変中に次の大当たりまでの回転数が頻繁に多くなる（例えば、100回転以上になる）場合であっても、遊技者に快適に遊技を実行させることができる。

【2182】

特別遊技状態における遊技では、第3図柄表示装置81の右側を通るルートで特定入賞口65aへ球を入賞させることを狙って球の発射を行うことになるが、第2入賞口640の右側の領域を流下する球の一部が、特定入賞口65a側（左側）ではなく、一般入賞口63側（右側）へ流下し、一般入賞口63aへ入賞する。この一般入賞口63への入賞に伴う賞球は、特定入賞口65aへの賞球とは別の賞球として払い出されるので、遊技者は、特別遊技状態の終了までに、その特別遊技状態により予定される特定入賞口65aへの入賞個数に基づく賞球に加えて、一般入賞口63への入賞個数に基づく賞球を得ることができる。

20

【2183】

即ち、遊技領域の右側に配設される一般入賞口63は、特別遊技状態において遊技者が獲得可能な払い出し賞球個数を増大させることを狙って配設されている。ここで、一般入賞口63への入賞個数が多くなるほど、特定入賞口65aへの入賞の時間効率が下がることから、特別遊技状態が終了するまでの経過時間が長くなる傾向になる。換言すれば、この一般入賞口63の配設箇所、配設個数および上流側流路の設計により、特別遊技状態のラウンド数やカウント数（ラウンド毎の規定入賞個数）が制御上同一であっても、特別遊技状態の終了までに要する時間（長短）や、遊技者に払い出される賞球個数（多少）を異ならせることができる。

30

【2184】

なお、特別遊技状態において第3図柄表示装置81に払い出し賞球個数に対応する数字を表示する場合の表示態様は何ら限定されるものではない。例えば、特定入賞口65aへの入賞に基づく払い出し賞球個数と一般入賞口63への入賞に基づく払い出し賞球個数とを分けて表示しても良いし、特定入賞口65aへの入賞に基づく払い出し賞球個数と一般入賞口63への入賞に基づく払い出し賞球個数とを合計した数字を表示しても良いし、それらを組み合わせて表示しても良い。

40

【2185】

上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第2図柄の当たり確率が高く、また、第2図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第2図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物640aが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物640aが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第2入賞口640へ球が入

50

賞しやすい状態を作ることができる。

【2186】

ここで、第1入賞口64に球が入賞した場合と第2入賞口640へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は、低確率状態であっても高確率状態でも同一である。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として15R確変大当たりとなる確率は、第2入賞口640へ球が入賞した場合のほうが第1入賞口64へ球が入賞した場合よりも高く設定されている。一方、第1入賞口64は、第2入賞口640にあるような電動役物は有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。

【2187】

よって、通常中においては、第2入賞口640に付随する電動役物640aが閉鎖状態にある場合が多く、第2入賞口640に入賞しづらいので、電動役物のない第1入賞口64へ向けて、可変表示装置ユニットA80の左方を球が通過するように球を発射し（所謂「左打ち」）、第1入賞口64への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【2188】

一方、確変中や時短中は、スルーゲート67に球を通過させることで、第2入賞口640に付随する電動役物640aが開放状態となりやすく、第2入賞口640に入賞しやすい状態であるので、第2入賞口640へ向けて、可変表示装置80の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、スルーゲート67を通過させて電動役物640aを開放状態にすると共に、第2入賞口640への入賞によって15R確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【2189】

なお、本実施形態におけるパチンコ機A10は、遊技盤A13の構成が左右非対称とされ、遊技状態に応じて球を左右で打ち分けることが要求されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技盤A13の構成を左右対称としても良い（図302参照）。この場合、「右打ち」で第1入賞口64を狙うことも、「左打ち」で第2入賞口640を狙うこともできる。そのため、遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を変化させる煩わしさを解消することができる。

【2190】

なお、本実施形態では、音声ランプ制御装置113のMPU221には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン224を介して入出力ポート225が接続されている。入出力ポート225には、主制御装置110、表示制御装置114、音声出力装置226、ランプ表示装置227、その他装置228、枠ボタン22などがそれぞれ接続されている（図4参照）。その他装置228には、駆動モータAMT1や、駆動モータAMT2や、演出ユニットA710を昇降動作させるための駆動モータ等が含まれる。

【2191】

図303は、内枠12に対して正面枠14を開放（展開）した状態を示すパチンコ機A10の正面斜視図であり、図304は、正面枠14を取り外した状態におけるパチンコ機A10の正面斜視図である。なお、図304では、内枠12から遊技盤A13が分離された状態が図示され、図303及び図304では、便宜上、遊技盤A13の内部構成の符号を省略している。

【2192】

次いで、図305から図323を参照して、遊技盤A13及び動作ユニットA300の構造について説明する。図305は、遊技盤A13、センターフレームA86、抽選ユニットA600及び動作ユニットA300の分解正面斜視図であり、図306は、遊技盤A13、センターフレームA86、抽選ユニットA600及び動作ユニットA300の分解背面斜視図である。なお、図305及び図306では、遊技盤A13の右側面の一部が拡大視される。また、図305及び図306の説明においては、図302を適宜参照する。

【2193】

センターフレームA86は、光透過性の樹脂材料から形成され、遊技盤A13に穿設される貫通孔13aに正面側から嵌合され周縁部付近で締結固定される環状部材であって、遊技盤A13に覆設される覆設部86hと、左側部において球を振分可能に覆設部86hから正面側へ延設される振分延設部86aと、上端部から左方へ向けて下降傾斜する形状で覆設部86hから正面側へ延設される左傾斜部86bと、上端部から右方へ向けて下降傾斜する形状で覆設部86hから正面側へ延設される右傾斜部86cと、その右傾斜部86cの下側端部に連結され返しゴム69と対向配置される位置から下方へ延びる態様で覆設部86hから正面側へ延設される右流路形成壁部86dと、その右流路形成壁部86dの前後幅に亘る突条として流路側（右側）へ突設される複数の横突条部86eと、その横突条部86eと互い違い（てれこ）となる位置関係で右流路形成壁部86d及び外縁部材A73の間の領域の流路幅に亘る突条として覆設部86hから流路側（正面側）へ突設される複数の前突条部86fと、右流路形成壁部86dの下端部から下方へ延設され貫通孔13aの右下隅部をその他の部分と分離可能に構成される分離壁部86gと、を主に備える。

10

【2194】

図307(a)は、図302の範囲A5aにおける遊技盤A13の拡大正面図であり、図307(b)は、図307(a)のCCCVIIb-CCCVIIb線における遊技盤A13の部分断面図である。

【2195】

遊技者が操作ハンドル51を強度に右回転し、右打ち遊技をする場合、球は、右流路形成壁部86dと外縁部材A73との間を流下する。図307(a)に示すように、右流路形成壁部86dと外縁部材A73との間の間隔は球が流下可能な間隔（球の直径が11mmであるのに対し、間隔は約16mmという若干の隙間を有する長さ）となるように設定されるので、球は右流路形成壁部86d又は外縁部材A73に接触しつつ流下することになる。

20

【2196】

より詳細に説明すると、返しゴム69に到達した球は、返しゴム69からの反力で遊技領域の左右中央側へ跳ね返され、右流路形成壁部86dに衝突する。右流路形成壁部86dが右方へ向かうほど下降傾斜する傾斜壁として形成されているので、自重で流下する球は右流路形成壁部86dを転がるように流下しようとする。

30

【2197】

流下の過程において、球は横突条部86eに乗り上げる。本実施形態では、横突条部86eの突設長さが約2mm（球の直径の20%弱の長さ）、配設間隔が16mm（流路幅と同様の長さ）で設計されるので、流下する球の減速と、球詰まりの発生の防止とをバランスよく達成することができる。

【2198】

加えて、本実施形態では、複数の横突条部86eの中間位置において、前突条部86fが横突条部86eと同様の突設長さ（2mm）で形成される。これにより、突条部の形成間隔を流路幅の半分として減速作用を向上させながら、球詰まりの発生を防止し易くすることができる。

40

【2199】

通常、パチンコ機A10が遊技店に設置される際には、垂直の状態から奥側へ若干（1度弱程度）寝かせて設置される。そのため、覆設部86hは正面側へ向かうほど下降傾斜する傾斜壁として配設されることになり、自重で流下する球は覆設部86hを転がるように流下しようとする。このように構成されることから、ガラスユニット16側（正面側）から流路へ向けて突設部を形成する場合に比較して、覆設部86hから突設される前突条部86fと球との衝突を良好に生じさせることができる。なお、図307(b)では、傾斜を把握し易くするために、遊技盤A13の傾斜角度が通常よりも大きく図示される（約5度）。

50

【2200】

分離壁部86gは、抽選ユニットA600と対向配置される壁部であり、貫通孔13aの領域の内、抽選ユニットA600が配設される領域を閉塞し分離する役割を持つ。以下、抽選ユニットA600の遊技盤A13への組み付けについて説明する。

【2201】

抽選ユニットA600が配設される領域において、遊技盤A13の貫通孔13aには、センターフレームA86を受け入れる略円形部から右方へ張り出す小凹部13bと、その小凹部13bの下方において右下方へ張り出す大凹部13cとが形成される。このように、抽選ユニットA600の配設領域としての小凹部13b及び大凹部13cを、貫通孔13aのセンターフレームA86を受け入れる開放部とつながる凹設部として形成することによって、独立の貫通孔を複数形成する場合（境界を形成する部分の幅として必要となる領域を占める場合）に比較してセンターフレームA86や抽選ユニットA600の配設領域として利用できる領域を広く確保することができる。なお、抽選ユニットA600の詳細については後述する。

10

【2202】

図305及び図306に示すように、動作ユニットA300は、底壁部A311と、その底壁部A311の外縁から立設される外壁部A312とから正面側が開放された箱状に形成される背面ケースA310を備える。

【2203】

背面ケースA310は、底壁部A311の中央に矩形状の開口A311aが開口形成されることで、正面視矩形の枠状に形成される。開口A311aは、第3図柄表示装置81の表示領域の外形（外縁）に対応した（即ち、第3図柄表示装置81の表示領域を正面視で区切ることが可能な）大きさに形成される。

20

【2204】

動作ユニットA300は、背面ケースA310の内部空間に、略同等の構成の可動装置が内部空間の上側周縁部を覆う態様で配設される複数の第1動作ユニットA400と、その第1動作ユニットA400の配設が省略される下側において配設される第2動作ユニットA700とがそれぞれ収容され、これを1ユニットとして構成される。

【2205】

具体的には、第1動作ユニットA400は、開口A311aの上側および左右側となる位置において、第2動作ユニットA700は、開口A311aの下方となる位置において、それぞれ背面ケースA310の底壁部A311に配設される。なお、図305及び図306では、第1動作ユニットA400及び第2動作ユニットA700が背面ケースA310に装着された状態が図示される。

30

【2206】

背面ケースA310は、外壁部A312の正面側端部に遊技盤A13の背面に沿う（例えば、平行に配置される）平板部として延設され、組立状態（図304参照）において遊技盤A13を面支持する支持板部A313を備える。

【2207】

支持板部A313は、遊技盤A13の背面から背面側へ向けて突設される円柱状部であって中央に雌ネジ部が形成される締結凸部13dを位置決め可能な形状で突設される位置決め凸部A313aを備え、その位置決め凸部A313aの略中心位置（締結凸部13dの雌ネジと合致する位置）には締結凸部13dに螺入される締結ネジを挿通可能な大きさの挿通孔A313bが穿設されている。

40

【2208】

即ち、締結凸部13dを位置決め凸部A313aにより位置決めし、締結ネジを締結凸部13dに螺入することにより、遊技盤A13と動作ユニットA300とを一体的に固定することができるので、遊技盤A13及び動作ユニットA300の全体としての剛性の向上を図ることができる。

【2209】

50

なお、位置決め凸部 A 3 1 3 a の形状は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、締結凸部 1 3 d の外形（本実施形態では、円形）よりも若干大きな内径の円環形状に沿う形状の凸部でも良いし、組み付け時の作業性を考慮して、支持板部 A 3 1 3 が形成される方向に沿う長円形状に沿う凸部でも良い。また、締結凸部 1 3 d が矩形の柱状に形成される場合には、それに対応して位置決め凸部 A 3 1 3 a の形状も矩形状に沿う形状とされることは当然想定される。

【2 2 1 0】

図 3 0 5 及び図 3 0 6 に示すように、本実施形態では、背面ケース A 3 1 0 の左側および上側に支持板部 A 3 1 3 が多く配設され、右側および下側では支持板部 A 3 1 3 の形成が少なくされるが、これは遊技盤 A 1 3 及び動作ユニット A 3 0 0 の全体としての剛性の向上と、スペース効率とのバランスを考慮して設計した結果である。

10

【2 2 1 1】

即ち、本実施形態のように遊技盤 A 1 3 を光透過性の樹脂材料から形成する場合、遊技盤 A 1 3 の背面側に配設される可動部材は遊技盤 A 1 3 を通して視認可能となるので、可動部材を配設する演出用の領域として遊技盤 A 1 3 の背面側全体が有効となる。これに対し、支持板部 A 3 1 3 を形成する箇所においては、支持板部 A 3 1 3 の正面視における面積の分だけ背面ケース A 3 1 0 の内部空間が内側に侵食されることになるので、その分、可動部材を配設可能な領域が狭まることになる。そのため、支持板部 A 3 1 3 を省略しても強度的な問題が解消されたまま維持可能であれば、支持板部 A 3 1 3 を省略することで可動部材の配設範囲が制限されることを回避できるということである。

20

【2 2 1 2】

本実施形態において背面ケース A 3 1 0 の左側および上側に支持板部 A 3 1 3 が多く配設されているのは、遊技領域等の発射された球を遊技者が視認可能な領域の範囲と関連がある。即ち、発射された球が視認される範囲以外の箇所において、支持板部 A 3 1 3 を形成している。

【2 2 1 3】

より詳しく説明すると、本実施形態において、発射装置 1 1 2 a（図 3 0 4）から発射された球は、内レール 6 1 及び外レール 6 2 の間を通り、戻り球防止部材 6 8 を通過するようにして遊技領域に導入され、それ以降は遊技領域を流下するように構成される。弾球遊技において、もっとも注目が集まると考えられる箇所は球が通る箇所であり、その他の外方領域（例えば、外レール 6 2 や内レール 6 1 を挟んで第 3 図柄表示装置 8 1 の反対側の領域）への注目力は低いことが通常である。

30

【2 2 1 4】

そのため、球が到達し得ない範囲としての、外レール 6 2 により形成される左に凸の円弧を基準とした左下部および左上部と、上に凸の円弧を基準とした左上部および右上部とへの遊技者の注目力は低くなると考えられる。

【2 2 1 5】

加えて、本実施形態では、上述の外縁部材 A 7 3 と、外レール 6 2 の左下部および左上部における外レール 6 2 に対する面が外レール 6 2 に沿う形状に形成され遊技盤 A 1 3 の正面側に配設されるブロック状部材 7 4 とは、光不透過の樹脂材料から形成されるので、遊技盤 A 1 3 の正面側から外縁部材 A 7 3 やブロック状部材 7 4 を介して遊技盤 A 1 3 の背面側を視認することはできないように構成されている。

40

【2 2 1 6】

本実施形態では、これらの注目力が低くなる箇所や、視認不能な箇所に、優先的に支持板部 A 3 1 3 を配設している。現に、支持板部 A 3 1 3 が多く形成される左側部および上側部においても、支持板部 A 3 1 3 は、外レール 6 2 の張出端部としての中央部は避けて、背面ケース A 3 1 0 の隅部付近に形成される。

【2 2 1 7】

換言すれば、支持板部 A 3 1 3 を形成することによりスペースが侵食される箇所を、そもそも視認性の低い（演出能力の低い）箇所から選択することにより、動作ユニット A 3

50

00及び遊技盤A13全体の剛性の確保を図るという効果を奏しながら、球に注目する遊技者の視界に入る領域は依然として広く確保することができる。

【2218】

この観点において、球発射ユニット112aにより発射された球を外レール62に沿って転動させ遊技領域に導入するというパチンコ機に共通の構成があることから、球が流下しない範囲を左下部、左上部および右上部に求めることは容易である。一方で、その球の運動エネルギーを一端吸収し、その後の流下の態様を調整可能な部分としての返しゴム69の下流側においては、球が流下しない共通の範囲を特定することは困難である。

【2219】

即ち、返しゴム69の下流では、遊技領域の外縁を形成する部材との関係だけでは無く、抽選ユニットA600や可変入賞装置65の構成や状態に応じて球の流下経路が変化することになるので、遊技盤A13側の仕様が決まるまで支持板部A313の配置箇所を決定することができなくなる。

【2220】

パチンコ機A10の出球性能に関わる遊技盤A13の構成に比較して、動作ユニットA300は自由に設計できることから、動作ユニットA300の設計の方が遊技盤A13の設計に比較して先に進行することが通常であり、また、これによって動作ユニットA300の内部構成を入念に作り込むことができる。仮に、遊技盤A13の仕様変更（構成変更）が開発スケジュールの終盤に発生した場合、それによって支持板部A313の位置を変更することになると、背面ケースA310だけでなく、動作ユニットA300の内部空間に配設される他の装置の設計変更を招くことになり、設計変更のコストが大きくなる。

【2221】

これに対し、本実施形態では、返しゴム69の下流に対応する位置において支持板部A313の形成を省略している。これにより、遊技盤A13の仕様変更（構成変更）によって支持板部A313の配置を変化させる事態が発生することを回避することができる。

【2222】

加えて、返しゴム69の下流の領域において背面ケースA310の内部空間が支持板部A313に侵食されることを避け、演出用の第1動作ユニットA400を配設するための十分なスペースを確保することができると共に、球が流下する経路と第1動作ユニットA400が配設される範囲とを前後で重ねることができることから、球に注目する遊技者の視界に第1動作ユニットA400を自然に入り込ませることができる。

【2223】

また、本実施形態では、外縁部材A73の背後位置に形成される支持板部A313は、外壁部A312の右側最外端よりも内側（左側）に形成されている。一方で、背面ケースA310の左側部に形成される支持板部A313は、外壁部A312の左側最外端よりも外側（左側）に形成されている。即ち、支持板部A313の形成態様（外壁部A312に対する形成方向）が左右非対称とされる。

【2224】

これにより、外壁部A312の左側最外端と遊技盤A13の左側端部との距離に比べて、外壁部A312の右側最外端と遊技盤A13の右側端部との距離を短くすることができるので、背面ケースA310の内部空間の右端を、遊技盤A13の右端に寄せることができる。

【2225】

右側の外壁部A312は、支持板部A313を除き遊技盤A13と対向配置される面が形成されておらず、正面側の縁部が遊技盤A13の背面と当接する。換言すれば、右側の外壁部A312は、遊技盤A13に対して線接触で当接する。

【2226】

右側の外壁部A312の略下半部には、背面側へ向けて切り欠かれる（切欠き形成される）切り欠き部A312aを備える。この切り欠き部A312aは、抽選ユニットA600の上端縁よりも下方において切り欠かれており、組立状態（図304参照）において、

遊技盤 A 1 3 との間に隙間を形成する。

【 2 2 2 7 】

このように切り欠き部 A 3 1 2 a が形成されることにより、以下のような効果を奏することができる。例えば、切り欠き部 A 3 1 2 a により形成される隙間を、抽選ユニット A 6 0 0 や、可変入賞装置 6 5 に連結される配線が背面ケース A 3 1 0 の外方へ通過する配線通しとして機能させることができる。これにより、配線を上下へ引き回す場合に比較して、配線が第 1 動作ユニット A 4 0 0 や第 2 動作ユニット A 7 0 0 側と干渉する可能性を低くすることができる。

【 2 2 2 8 】

また、切り欠き部 A 3 1 2 a により形成される隙間を、抽選ユニット A 6 0 0 や可変入賞装置 6 5 に必要となる構成の配置スペースとして利用することができる。なお、抽選ユニット A 6 0 0 や可変入賞装置 6 5 に必要となる構成としては、例えば、駆動力を発生させるソレノイドや、球を流す流路や、発光演出に伴う基板や、球を検出する検出センサや、その他構造物等が例示される。本実施形態では、抽選ユニット A 6 0 0 の第 2 入賞口 6 4 0 に入賞した球が排出される排出路 E R が切り欠き部 A 3 1 2 a と遊技盤 A 1 3 との間の隙間を通るようにして構成される（図 3 1 7 参照）。

【 2 2 2 9 】

また、切り欠き部 A 3 1 2 a の近傍に L E D 等の発光手段を配置することで、その発光手段から照射される光を、輪郭のぼやけた光として遊技者に視認させ易くすることができる。換言すると、背面ケース A 3 1 0 の全周が遊技盤 A 1 3 と連結されている場合（遊技盤 A 1 3 の背面側から照射される光の境界が背面ケース A 3 1 0 の形状に沿って形成される場合）に比較して、遊技盤 A 1 3 を通して視認される光の境界を曖昧にすることができる。これにより、遊技盤 A 1 3 を通して視認される光の境界が背面ケース A 3 1 0 の形状に依存することを避けることができ、発光演出の自由度を向上することができる。

【 2 2 3 0 】

なお、切り欠き部 A 3 1 2 a の形成長さ（上下方向長さ）は何ら限定されるものではない。例えば、上下の支持板部 A 3 1 3 の間の全領域（上下幅）に亘って切り欠き部 A 3 1 2 a が形成されるようにしても良い。

【 2 2 3 1 】

上述したように、本実施形態では、背面ケース A 3 1 0 の右側部において遊技盤 A 1 3 との締結固定が省略されるので、遊技盤 A 1 3 の右側部における剛性を考えるにあたり、動作ユニット A 3 0 0 の剛性に頼ることはできない。

【 2 2 3 2 】

この対策として、本実施形態では、遊技盤 A 1 3 の右端部に対応する位置において外縁部 7 3 に金属製の金属板状部材 7 5 が配設される。以下、金属板状部材 7 5 について説明する。

【 2 2 3 3 】

図 3 0 8 は、遊技盤 A 1 3、外縁部材 A 7 3 及び金属板状部材 7 5 の分解正面斜視図であり、図 3 0 9 は、遊技盤 A 1 3、外縁部材 A 7 3 及び金属板状部材 7 5 の分解背面斜視図である。なお、図 3 0 8 及び図 3 0 9 では、理解を容易とするために、遊技盤 A 1 3 が単体で図示され、遊技盤 A 1 3 に配設される他の部材の図示が省略される。

【 2 2 3 4 】

外縁部材 A 7 3 は、樹脂材料から形成され、上側部を構成し内側面が円弧形状とされる円弧壁部 7 3 a と、その円弧壁部 7 3 a の下端部から下方へ向けて薄壁状に延設される縦壁部 7 3 b と、その縦壁部 7 3 b の下端部から左方へ向けて下降傾斜する上面を有して形成される傾斜壁部 7 3 c と、を備える。このように、外縁部材 A 7 3 を、上下方向のほぼ全域を覆う単一の部材で構成することで、外縁部材 A 7 3 が上下に分かれる複数の部材から形成される場合に比較して、外縁部材 A 7 3 の遊技盤 A 1 3 への組み付け工数を少なくすることができる。

【 2 2 3 5 】

10

20

30

40

50

縦壁部 7 3 b は、右面部に沿って背面側へ板状に突設される複数の板状突設部 7 3 b 1 と、右面部の正面側縁部から上下方向視コ字状に折曲形成される複数の折曲部 7 3 b 2 と、円弧壁部 7 3 a 及び傾斜壁部 7 3 c との継ぎ目部分において背面側へ円柱状に突設される円柱突設部 7 3 b 3 と、その円柱突設部 7 3 b 3 に併設され締結ネジを螺入可能に形成される締結部 7 3 b 4 と、を備える。

【2 2 3 6】

折曲部 7 3 b 2 は、板状突設部 7 3 b 1 の配設間隔の中間位置に配置される。これにより、後述する金属板状部材 7 5 との関係において、金属板状部材 7 5 に形成される継ぎ目貫通部 7 5 c の形成個数の抑制を図りながら、縦壁部 7 3 b に対する金属板状部材 7 5 の保持力を向上させることができる。

10

【2 2 3 7】

換言すれば、3 箇所の板状突設部 7 3 b 1 のみで金属板状部材 7 5 の湾曲に抵抗する場合に比較して、板状突設部 7 3 b 1 と、折り曲げ部 7 3 b 2 とで金属板状部材 7 5 の湾曲に対する抵抗力を生じさせることができるので、一箇所に発生する負荷を低減することができる。加えて、板状突設部 7 3 b 1 及び折り曲げ部 7 3 b 2 が等間隔で配設されることで、金属板状部材 7 5 の湾曲発生時に生じる負荷を均等に割り当てることができるので、いずれか一か所に過大な負荷が生じることを防止することができる。

【2 2 3 8】

金属板状部材 7 5 は、短手方向が複数回折り返される一方、長手方向には折り目無く形成される本体板部 7 5 a と、その本体板部 7 5 a の背面側縁において左方へ折曲形成される折曲部 7 5 b と、本体板部 7 5 a 及び折曲部 7 5 b との継ぎ目部分に前後方向へ貫通形成される複数の継ぎ目貫通部 7 5 c と、折曲部 7 5 b の上下端部において前後方向に貫通形成される貫通孔 7 5 d と、その貫通孔 7 5 d の形成された板部に併設され正面側へ段付けされた板部に締結ネジが挿通可能に穿設される挿通孔 7 5 e と、を備える。

20

【2 2 3 9】

金属板状部材 7 5 は、本体板部 7 5 a の折り目の付き方に加えて、折曲部 7 5 b が上下方向に亘って形成されることから長尺方向の湾曲に特に強い抵抗を発生させる。そのため、長尺方向で湾曲し易い縦壁部 7 3 b と一体的に配設することで、縦壁部 7 3 b を効率的に補強することができる。

【2 2 4 0】

30

継ぎ目貫通部 7 5 c は、縦壁部 7 3 b の板状突設部 7 3 b 1 を挿通可能な大きさに形成される。本実施形態では、継ぎ目貫通部 7 5 c に板状突設部 7 3 b 1 を挿通させることで、縦壁部 7 3 b と金属板状部材 7 5 を一体化することができるように形成される。

【2 2 4 1】

金属板状部材 7 5 を縦壁部 7 3 b に一体化するように組み付けると、本体板部 7 5 a の正面側縁は折曲部 7 3 b 2 と縦壁部 7 3 b の外側面との間に挟まれ、円柱突設部 7 3 b 3 が貫通孔 7 5 d に挿通される。このように、金属板状部材 7 5 と縦壁部 7 3 b とは、上下方向に亘り複数箇所で互いに位置決めされる。この状態で、挿通孔 7 5 e に挿通した締結ネジを締結部 7 3 b 4 に螺入することで、外縁部材 A 7 3 と金属板状部材 7 5 とを締結固定することができる。

40

【2 2 4 2】

上記構成から、金属板状部材 7 5 は縦壁部 7 3 b の上下に亘って配設されるので、縦壁部 7 3 b の全体を補強することができる。ここで、縦壁部 7 3 b の板状突設部 7 3 b 1 及び円柱突設部 7 3 b 3 は、金属板状部材 7 5 を突き抜け、背面側まで延びており、その先端部は遊技盤 A 1 3 に係合する。以下、金属板状部材 7 5 と遊技盤 A 1 3 との係合について説明する。

【2 2 4 3】

遊技盤 A 1 3 は、正面の右側縁に板状突設部 7 3 b 1 を受け入れ可能に凹設される複数の凹設部 1 3 e と、その凹設部 1 3 e の上側および下側において円柱突設部 7 3 b 3 を受け入れ可能な上下に長い長孔として貫通形成される複数の位置決め孔 1 3 f と、を備える

50

。

【2244】

外縁部材A73及び金属板状部材75が一体化した状態で遊技盤A13に組み付けられると、板状突設部73b1が凹設部13eに、円状突設部73b3が位置決め孔13fに、それぞれ受け入れられ、位置決めされる。即ち、板状突設部73b1及び円状突設部73b3は、金属板状部材75との位置決めだけでなく、遊技盤A13との位置決めにも兼用される。これにより、位置決め個数の低減を図ることができる。

【2245】

本実施形態では、上述のように、金属板状部材75が縦壁部73bの湾曲を抑制するように組み付けられるので、縦壁部73bに単体で十分な剛性を付与する必要が無く、縦壁部73bを、単体では容易に左右方向へ湾曲する程に薄く形成することができる。

10

【2246】

更に、金属板部材75の剛性により遊技盤A13の変形を抑制できる（剛性を向上することができる）ので、遊技盤A13と背面ケースA310（図306参照）とを離した状態においても、遊技盤A13の形状を維持することができる。これにより、図309に示すように、遊技盤A13の右端位置において、締結凸部13dの形成を省略することができる。

【2247】

従って、遊技盤A13の右端との距離が短い位置（右端に極めて近い位置）に小凹部13bや大凹部13cの右縁を配置することができる。これにより、遊技盤A13に対する貫通孔13a、小凹部13b及び大凹部13cの右側限界位置を、より右側へ移動させることができると共に、その開口形状を大きくすることができる。

20

【2248】

この場合、上下幅および左右幅が同じ長さの遊技盤A13と、同じ開口の大きさのセンターフレームA86とを利用して遊技領域を形成する場合に、遊技盤A13に対する遊技領域の右端を右方へ移動させることができるので、センターフレームA86の左側の領域を広げることができる。即ち、左打ちの際に遊技球が流下する経路の設計自由度（釘の位置、球案内流路、球通過口の位置等の設計自由度）を向上することができる。

【2249】

更に、右打ち遊技の際に球が流下する不図示の振分装置（例えば、球の到達順に経路を切り替えて流下させる装置）や、抽選ユニットA600や、可変入賞装置65（図305参照）の配設領域を大きく確保することができるので、不図示の振分装置、抽選ユニットA600及び可変入賞装置65の設計自由度を向上することができる。

30

【2250】

図310は、抽選ユニットA600の分解正面斜視図であり、図311は、抽選ユニットA600の分解背面斜視図である。抽選ユニットA600は、上述した電動役物640aと、その電動役物640aが開放状態となるか閉鎖状態となるかによって球が通過可能な状態と通過不能な状態とが切り替えられる第2入賞口640を構成する組立体である。

【2251】

抽選ユニットA600は、第2入賞口640が貫通形成され正面側に球が流下する流下経路を構成し遊技盤A13（図305参照）に締結固定される本体部材A610と、その本体部材A610の背面側に回転可能に軸支され電動役物640aと係合する係合部材A620と、その係合部材A620を動作させる駆動力を発生する駆動装置ユニットA630と、本体部材A610の正面側に配置され球の流下経路を規定する覆設部材A650と、本体部材A610の背面側に配設され球の流下経路に対応する領域に光を照射する主照射装置A660と、本体部材A610の背面側に配設され覆設部材A650によって視認性が低くされる領域であって球の流下経路とは異なる領域に光を照射する補助照射装置A670とを備える。

40

【2252】

本体部材A610は、遊技盤A13の正面と平行な平面を正面側に有する本体板部A6

50

1 1 と、その本体板部 A 6 1 1 の左縁部から正面側へ壁状に延設される左延設壁部 A 6 1 2 と、本体板部 A 6 1 1 の右縁部を含む位置から正面側へ壁状に延設される右延設障害壁部 A 6 1 3 と、第 2 入賞口 6 4 0 を背面視で囲う矩形枠状に背面側へ延設される延設矩形枠 A 6 1 4 と、その延設矩形枠 A 6 1 4 の内側の第 2 入賞口 6 4 0 の上方において背面側へ突設される突設受け部 A 6 1 5 と、延設矩形枠 A 6 1 4 の右辺部を含む枠状で背面側へ延設される主発光保持枠 A 6 1 6 と、延設矩形枠 A 6 1 4 の左方において枠状で背面側へ延設される補助発光保持枠 A 6 1 7 と、を備える。

【2 2 5 3】

本体板部 A 6 1 1 の上端位置には、スルーゲート 6 7 が挿通固定されている。即ち、本実施形態では、抽選ユニット A 6 0 0 の内部へ進入しようとする球の少なくとも一部が、スルーゲート 6 7 を通過して下流へ流れる。

10

【2 2 5 4】

左延設壁部 A 6 1 2 は、センターフレーム A 8 6 の分離壁部 8 6 g (図 3 0 5 参照) と対向配置される壁部である。即ち、組立状態 (図 3 0 4 参照) において、センターフレーム A 8 6 の分離壁部 8 6 g と左延設壁部 A 6 1 2 とが係合 (当接) し、剛性を確保することになる。これにより、貫通孔 1 3 a をセンターフレーム A 8 6 も抽選ユニット A 6 0 0 も共に入る十分大きな形状で形成しながら、センターフレーム A 8 6 及び抽選ユニット A 6 0 0 の位置ずれを抑制する態様で安定して保持することができる。

【2 2 5 5】

右延設障害壁部 A 6 1 3 は、球の転動面を構成する壁部である。即ち、抽選ユニット A 6 0 0 を流下する球は、右延設障害壁部 A 6 1 3 の上面を転動して下流へ流れる。

20

【2 2 5 6】

延設矩形枠 A 6 1 4 は、係合部材 A 6 2 0 を回転可能に軸支する部位として穿設される軸支孔 A 6 1 4 a を備え、その延設端縁が駆動装置ユニット A 6 3 0 の正面側端部を受け入れ可能な形状から形成される。即ち、延設矩形枠 A 6 1 4 の延設端に駆動装置ユニット A 6 3 0 の正面側端部が組み付けられた状態で締結することで、駆動装置ユニット A 6 3 0 が延設矩形枠 A 6 1 4 に固定される。

【2 2 5 7】

突設受け部 A 6 1 5 は、係合部材 A 6 2 0 や、駆動装置ユニット A 6 3 0 の駆動装置としての電磁ソレノイド A S O L の動作部材 A 6 3 2 と当接可能に構成され、その移動終端位置を規定する部分であるが、詳細は後述する。

30

【2 2 5 8】

主発光保持枠 A 6 1 6 は、主照射装置 A 6 6 0 から照射される光の外枠を構成する枠であり、その内側に締結ネジが挿通される挿通孔 A 6 1 6 a が穿設される。この挿通孔 A 6 1 6 a に挿通される締結ネジは覆設部材 A 6 5 0 の締結部 A 6 5 2 a に螺入されるが、後述するように、締結部 A 6 5 2 a は、覆設部材 A 6 5 0 の低透過範囲 A 6 5 1 b と正面視で重なる位置に形成される。これにより、挿通孔 A 6 1 6 a に挿通される締結ネジが正面視で視認され難くすることができ、抽選ユニット A 6 0 0 の意匠を損なうことを回避することができる。

【2 2 5 9】

補助発光保持枠 A 6 1 7 は、補助照射装置 A 6 7 0 から照射される光の外枠を構成する枠であり、覆設部材 A 6 5 0 の低透過範囲 A 6 5 1 b と正面視で重なる位置に形成される。

40

【2 2 6 0】

係合部材 A 6 2 0 は、延設矩形枠 A 6 1 4 の軸支孔 A 6 1 4 a に回転可能に軸支され、回転先端部に配置される爪状部 A 6 2 2 と電動役物 6 4 0 a とが係合するように構成される。これにより、係合部材 A 6 2 0 の姿勢の変化に伴って、電動役物 6 4 0 a の状態 (開放状態または閉鎖状態) の変化が生じるように構成される。次いで、図 3 1 2 を参照して係合部材 A 6 2 0 の詳細について説明する。

【2 2 6 1】

50

図 3 1 2 (a) は、係合部材 A 6 2 0 を回転軸 J 1 方向から視認した係合部材 A 6 2 0 の側面図であり、図 3 1 2 (b) は、図 3 1 2 (a) の矢印 C C C X I I b 方向視における係合部材 A 6 2 0 の正面図であり、図 3 1 2 (c) は、図 3 1 2 (b) の C C C X I I c - C C C X I I c 線における係合部材 A 6 2 0 の断面図である。

【2 2 6 2】

係合部材 A 6 2 0 は、可撓性を有する樹脂材料から形成され、回転軸 J 1 と交差（直交）する板状部から構成される一対の回転腕部 A 6 2 1 と、その回転腕部 A 6 2 1 の回転先端に C 字の爪状に形成される爪状部 A 6 2 2 と、回転軸 J 1 を中心とする円柱状に回転腕部 A 6 2 1 から突設される一対の突設軸部 A 6 2 3 と、回転腕部 A 6 2 1 の回転基端側から径方向に延設される棒状部であって、その延設端で相手側へ向けて湾曲した後に結合される態様で正面視 U 字形状に形成される基端側連結棒部 A 6 2 4 と、回転腕部 A 6 2 1 の回転先端側から基端側連結棒部 A 6 2 4 と平行な方向に延設される棒状部であって、その延設端部で相手側へ向けて湾曲した後に結合される態様で正面視 U 字形状に形成される先端側連結棒部 A 6 2 5 と、を備える。

10

【2 2 6 3】

一対の回転腕部 A 6 2 1 は、球の直径よりも大きな間隔を空けて対向配置される。これにより、回転腕部 A 6 2 1 の間を球が通過するように球の流路を形成することができるので（図 3 1 3 参照）、抽選ユニット A 6 0 0 で構成する球の流下経路の設計自由度を向上することができる。

【2 2 6 4】

20

基端側連結棒部 A 6 2 4 は、棒の長尺方向に沿って略同一の断面形状から形成される本体棒部 A 6 2 4 a と、その本体棒部 A 6 2 4 a の中間位置において先端側連結棒部 A 6 2 5 側へ突設される突設規制部 A 6 2 4 b と、を備える。突設規制部 A 6 2 4 b は、係合部材 A 6 2 0 の過回転を規制するための部分として構成されるが詳細は後述する。

【2 2 6 5】

先端側連結棒部 A 6 2 5 は、回転軸 J 1 と平行に延びる棒状部 A 6 2 5 a において、断面形状が基端側連結棒部 A 6 2 4 とは異なるように形成される。即ち、棒状部 A 6 2 5 a は、回転腕部 A 6 2 1 と対向する側の面が、回転腕部 A 6 2 1 との間隔を維持する平面状に形成される一方、回転腕部 A 6 2 1 の反対側の面が、回転先端側へ向かう程に回転腕部 A 6 2 1 から離れる方向へ向けて傾斜する傾斜面 A 6 2 5 b として形成される。即ち、棒状部 A 6 2 5 a は、回転先端側へ向かう程に厚みが増し、剛性が高くなる（変形抵抗が増加する）ように形成される。

30

【2 2 6 6】

加えて、棒状部 A 6 2 5 a は、回転腕部 A 6 2 1 の反対側の面が、回転軸 J 1 方向中央側へ向かうにつれて、回転腕部 A 6 2 1 と対向する側の面へ向けて近づく態様で傾斜する態様で凹設される凹設面 A 6 2 5 c として形成される。

【2 2 6 7】

この凹設面 A 6 2 5 c は、傾斜面 A 6 2 5 b の傾斜に沿って凹設される。即ち、傾斜面 A 6 2 5 b の傾斜方向視で視認した場合、先端側連結棒部 A 6 2 5 の厚み方向（回転腕部 A 6 2 1 と対向する側の面の幅方向）のみが違う凹設面 A 6 2 5 c の各点が同じ点として視認される。

40

【2 2 6 8】

凹設面 A 6 2 5 c は、駆動装置ユニット A 6 3 0 の動作部材 A 6 3 2 を受け入れ可能となるように、動作部材 A 6 3 2 の形状に対応して凹設されるが、詳細は後述する。

【2 2 6 9】

図 3 1 3 は、本体部材 A 6 1 0、係合部材 A 6 2 0 及び駆動装置ユニット A 6 3 0 の分解背面斜視図である。図 3 1 3 では、係合部材 A 6 2 0 が本体部材 A 6 1 0 の軸支孔 A 6 1 4 a に軸支された状態が図示される。

【2 2 7 0】

本体部材 A 6 1 0 への係合部材 A 6 2 0 の組み付けは、係合部材 A 6 2 0 に圧縮力を負

50

荷し変形させた状態で延設矩形枠 A 6 1 4 の内側へ嵌め入れ、軸支孔 A 6 1 4 a と係合部材 A 6 2 0 の突設軸部 A 6 2 3 との位置を合わせた状態で負荷を取り除き変形を解除することで実行される。

【2271】

即ち、係合部材 A 6 2 0 を回転軸 J 1 方向から指で挟むようにしてつかみ、圧縮力を加え、突設軸部 A 6 2 3 の配置幅が延設矩形枠 A 6 1 4 の内幅よりも短くなる程度まで変形させてから延設矩形枠 A 6 1 4 の内側に係合部材 A 6 2 0 を進入させ、位置を合わせて指を離すことで、係合部材 A 6 2 0 を本体部材 A 6 1 0 に組み付けることができる。

【2272】

本実施形態では、一对の回転腕部 A 6 2 1 が、その回転腕部 A 6 2 1 よりも細幅で変形し易い基端側連結棒部 A 6 2 4 及び先端側連結棒部 A 6 2 5 で連結されるように形成されることから、組み付けのための負荷を与える場合の変形の大半を基端側連結棒部 A 6 2 4 及び先端側連結棒部 A 6 2 5 に生じさせることができる。そのため、電動役物 6 4 0 a を開閉する機能に関わる回転腕部 A 6 2 1 の変形を抑制することができるので、組み付け時の変形で係合部材 A 6 2 0 が機能不良となることを防止することができる。

【2273】

加えて、一对の回転腕部 A 6 2 1 が、単一の棒状部ではなく、一对の棒状部（基端側連結棒部 A 6 2 4 及び先端側連結棒部 A 6 2 5）により連結されているので、負荷が解除された後で回転腕部 A 6 2 1 同士の姿勢がずれることを回避し易くすることができる。

【2274】

更に、一对の棒状部の内、動作時の負荷が大きくなり易い回転先端側に、回転基端側よりも幅広の棒状部を配設することで（図 3 1 2（c）参照）、電磁ソレノイド A S O L の駆動力により動作する場合に回転腕部 A 6 2 1 同士の姿勢がずれることを抑制することができる。

【2275】

更に加えて、回転基端側の棒状部の幅を狭くすることで（図 3 1 2（c）参照）、組み付け時に必要な係合部材 A 6 2 0 の変形を回転基端側の突設軸部 A 6 2 3 付近に集中的に生じさせることができる。従って、係合部材 A 6 2 0 を利用した安定した動作を実現しながら、係合部材 A 6 2 0 の組み付けの容易化を図ることができる。

【2276】

図 3 1 3 に示すように、係合部材 A 6 2 0 の前端は突設受け部 A 6 1 5 の下端部と当接することで、それ以上の回転が規制される。係合部材 A 6 2 0 は、上述したように、電動役物 6 4 0 a を開閉動作させるための部分であり、電動役物 6 4 0 a の開放状態において球が第 2 入賞口 6 4 0 へ入球する可能性がある。第 2 入賞口 6 4 0 へ入球した球は、係合部材 A 6 2 0 と、延設矩形枠 A 6 1 4 を構成する面であって係合部材 A 6 2 0 に対向配置され、背面側へ向かう程に下降傾斜する傾斜面として形成される下底傾斜面 A 6 1 4 b との間を流下して、駆動装置ユニット A 6 3 0 へ流入する。

【2277】

本実施形態では、上述したように、回転腕部 A 6 2 1 が球の直径（11mm）よりも長い間隔を空けて配置されるので、回転腕部 A 6 2 1 の対向間に球を流すことができる。これにより、球の流下経路を上側から囲う態様で係合部材 A 6 2 0 を配置することができるので、係合部材 A 6 2 0 と球の流下経路とをコンパクトに配置することができる。

【2278】

駆動装置ユニット A 6 3 0 は、本体部材 A 6 1 0 の延設矩形枠 A 6 1 4 の背面側端部に連結固定される正面側が開放された箱状の本体箱部 A 6 3 1 と、その本体箱部 A 6 3 1 の上側部に保持される電磁ソレノイド A S O L と、その電磁ソレノイド A S O L の励磁によって前後方向にスライド移動する動作部材 A 6 3 2 と、その動作部材 A 6 3 2 に付勢力を負荷するコイルスプリング A 6 3 3 と、本体箱部 A 6 3 1 の下側部に保持され球の通過を検出する検出センサ A 6 3 4 と、を備える。

【2279】

電磁ソレノイドA S O Lが非励磁の状態では、コイルスプリングA 6 3 3の付勢力により動作部材A 6 3 2は正面側位置（図3 1 4（a）参照）に配置され、電磁ソレノイドA S O Lが励磁された状態では、コイルスプリングA 6 3 3の付勢力に抗して動作部材A 6 3 2が駆動され背面側位置（図3 1 4（b）参照）に配置される。動作部材A 6 3 2の正面側位置は、動作部材A 6 3 2の先端に固定される円盤形状の円盤部A 6 3 2 aが突設受け部A 6 1 5と当接する状態の位置として構成される。次いで、図3 1 4を参照して、電磁ソレノイドA S O Lの駆動力の伝達経路について説明する。

【2 2 8 0】

図3 1 4（a）及び図3 1 4（b）は、電動役物6 4 0 a、係合部材A 6 2 0及び電磁ソレノイドA S O Lの側面図である。図3 1 4（a）及び図3 1 4（b）では、理解を容易とするために、電動役物6 4 0 a、係合部材A 6 2 0及び電磁ソレノイドA S O Lのみを図示し、これらの部材を保持する他の構成についての図示を省略している。

10

【2 2 8 1】

また、図3 1 4（a）では、電磁ソレノイドA S O Lの非励磁の状態（電動役物6 4 0 aの閉鎖状態）が図示され、図3 1 4（b）では、電磁ソレノイドA S O Lの励磁状態（電動役物6 4 0 aの開放状態）が図示される。

【2 2 8 2】

電磁ソレノイドA S O Lが非励磁の状態とされ、動作部材A 6 3 2が正面側位置に配置されると、係合部材A 6 2 0は下傾斜姿勢とされ（図3 1 4（a）参照）、電磁ソレノイドA S O Lが励磁状態とされ、動作部材A 6 3 2が背面側位置に配置されると、係合部材A 6 2 0は上傾斜姿勢とされる（図3 1 4（b）参照）。

20

【2 2 8 3】

電動役物6 4 0 aは、覆設部材A 6 5 0の軸支柱状部A 6 5 3に回転可能に軸支され、その回転軸に対して偏心する位置から背面側へ突設される偏心突設部6 4 0 bを備える。この偏心突設部6 4 0 bは、係合部材A 6 2 0の爪状部A 6 2 2と上下で当接可能に配置されており、偏心突設部6 4 0 bが爪状部A 6 2 2と連動して変位することに伴って、電動役物6 4 0 aの状態が変化する。

【2 2 8 4】

なお、本実施形態では、電動役物6 4 0 aが単一の羽根状部材から構成されたが、係合部材A 6 2 0の爪状部A 6 2 2が2組あることから分かるように、電動役物6 4 0 aを互いに向かい合う一対の羽根状部材から構成するようにしても良い。この場合において、本実施形態の係合部材A 6 2 0を流用することができる。

30

【2 2 8 5】

図3 1 0及び図3 1 1に戻って説明する。覆設部材A 6 5 0は、無色で光透過性を有する樹脂材料から形成され、電動役物6 4 0 aを挟んで本体部材A 6 1 0の正面側に配設される部材であって、本体部材A 6 1 0の本体板部A 6 1 1との間に球の流下経路を構成する本体板部A 6 5 1と、その本体板部A 6 5 1の背面側へ壁状に突設され球の流下を規制する規制壁部A 6 5 2と、本体板部A 6 5 1の背面側へ柱状に突設され電動役物6 4 0 aを回転可能に軸支する軸支柱状部A 6 5 3と、を備える。

【2 2 8 6】

本体板部A 6 5 1は、正面視において背面側を視認し易い高透過範囲A 6 5 1 aと、その高透過範囲A 6 5 1 aよりも光透過性が低く、背面側が視認し難い低透過範囲A 6 5 1 bとを備える。

40

【2 2 8 7】

なお、本実施形態では、本体板部A 6 5 1の正面側に透過性の高い範囲と透過性の低い範囲とを構成する態様で印刷面が設計されたシールが張り付けられることで、高透過範囲A 6 5 1 aと低透過範囲A 6 5 1 bとを構成するようにしているが、その方法はこれに限られるものではない。例えば、本体板部A 6 5 1を樹脂の二色成形で製造しても良いし、本体板部A 6 5 1に削り加工を施し表面を荒くすることで透過性の低い範囲を形成するようにしても良い。

50

【2288】

本実施形態では、高透過範囲A651aは、球の流下経路の正面側（主に右側部）に形成されており、低透過範囲A651bは、球の流下を規制する規制壁部A652が配設される側（主に左側部）に形成される。これにより、球の流下経路の視認性を確保しながら、球が流下しない範囲においては遊技者から内部構造が視認されないように視界を遮ることができる。

【2289】

規制壁部A652は、本体部材A610との締結固定のために例えば挿通孔A616aに挿通される締結ネジが螺入される締結部A652aを備える。締結部A652aに螺入される締結ネジは金属製で非透過のため、正面視において影を作り易い。これに対し、本実施形態では、締結部A652aが球の流下経路の外方に配置されるので、締結ネジにより生じる影が球の流下経路に入ること、遊技者に違和感を与えることを防止することができる。これによって、球の流下態様を視認する遊技者の集中力が締結ネジの影により削

10

【2290】

主照射装置A660は、本体部材A610の主発光保持枠A616の内部に收容される拡散板A661と、その拡散板A661側にLED等の発光手段A663が配設される電飾基板A662と、その電飾基板A662の外形と略同形状の外形で形成され、主発光支持枠A616の背面側端部に締結固定される後蓋部A664と、を備える。

【2291】

拡散板A661は、主発光保持枠A616の内形よりも若干小さい外形とされ、前後両面に光を拡散する拡散形状が形成される板状部材であって、外形縁部から背面側へ向けて板状に延設される複数の延設部A661aを備える。この延設部A661aは、拡散板A661が主発光保持枠A616に收容された状態で拡散板A661が傾かないようにするための姿勢維持用部である。拡散板A661が傾きそうになると、いずれかの延設部A661aが主発光保持枠A616の内側面と当接し、傾きを戻す方向への抵抗が生じるので、拡散板A661の姿勢が維持される。

20

【2292】

なお、主照射装置A660を本体部材A610に組み付けた状態では、電飾基板A662の正面が延設部A661aの延設端部と当接することで拡散板A661の背面側への抜けが規制される。

30

【2293】

電飾基板A662の外形は、主発光保持枠A616の外側面の外形と略同形状とされ、後蓋部A664の外形は、電飾基板A662の外形と略同形状の外形で形成されている。即ち、電飾基板A662の外周縁部付近が、主発光保持枠A616と後蓋部A664とに前後から挟まれる態様で保持される（面での当接で保持される）。

【2294】

これにより、後蓋部A664の厚みが薄く、後蓋部A664単体では剛性が低い場合であっても、主発光保持枠A616の剛性を利用して電飾基板A662を安定的に保持することができる。

40

【2295】

ここで、締結ネジが挿通される挿通孔A616aが、拡散板A661の正面側に形成される。そのため、締結ネジを外すには、拡散板A661を主発光保持枠A616から抜き取る必要があるため、締結ネジを外すまでに必要な工数を増やすことで悪戯行為を抑制することができる。

【2296】

また、上述したように、締結ネジは非透過であり、影を生じ易いが、本実施形態によれば、締結ネジの背面側に複数の発光手段A663と、その発光手段A663から出射される光を拡散可能な拡散板A661が配置される。従って、拡散光によって締結ネジの影を薄くする（影を飛ばす）ことができ、締結ネジの影を目立たなくすることができる。

50

【2297】

特に、発光手段A663は、前後方向に沿って向けられる光軸上に挿通孔A616aが重ならない位置（前後方向で投影した外形が重ならない位置）に配設される。これにより、締結ネジの影を薄くする（影を飛ばす）ことができ、締結ネジの影を目立たなくすることができる効果をより顕著にすることができる。

【2298】

主照射装置A660は、上述したように球の流下経路の背面側に配置されており、発光手段A663から出射される光は球の流下経路に照射されるところ、本実施形態では拡散板A661を介して光が流下経路に到達する。従って、発光手段A663から拡散板を介さずに照射される光に比較して、淡く広がりのある光とすることができる。これにより、球の流下経路に注目する遊技者の目に与える疲労感を低減することができる。

10

【2299】

補助照射装置A670は、補助発光保持枠A617の背面側に配設され複数の発光手段A672が配設される電飾基板A671と、その電飾基板A671の背面側に配置され電飾基板A671の外形と略同形状の外形から形成される後蓋部A673と、を備える。

【2300】

電飾基板A671は、電飾基板A662の保持態様と同様の保持態様で固定される。即ち、電飾基板A671の外周縁部付近が、補助発光保持枠A617と後蓋部A673とに前後から挟まれる態様で保持される（面での当接で保持される）。

【2301】

これにより、後蓋部A673の厚みが薄く、後蓋部A673単体では剛性が低い場合であっても、補助発光保持枠A617の剛性を利用して電飾基板A671を安定的に保持することができる。

20

【2302】

ここで、主照射装置A660と異なり、補助照射装置A670では、電飾基板A671の正面側に拡散板が配設されない。即ち、発光手段A672から出射される光は、拡散されることなく発光強度を維持した状態で本体部材A610へ照射される。

【2303】

このような態様で光を照射しているが、本実施形態では、発光手段A672が、正面視で低透過範囲A651bと重なる位置に配置されているので、発光手段A672から出射された光は低透過範囲A651bを通り遊技者に視認される。従って、遊技者は、低透過範囲A651bで弱められた光を視認することになるので、その光を見た遊技者の目に過度な疲労感を与えることを避けることができる。

30

【2304】

加えて、発光強度を維持した光とすることで、低透過範囲A651bで完全に光が遮られることを防止することができる。これにより、例えば、低透過範囲A651bにパチンコ機A10に応じたキャラクターが描かれている場合に、そのキャラクターを、発光手段A672から出射される光によって明るく照らす演出を実行することができる。

【2305】

図315(a)及び図315(b)は、図312(b)のCCCCXIIc-CCCCXIIc線に対応する線における抽選ユニットA600の断面図である。図315(a)では、電磁ソレノイドASOLの非励磁の状態、即ち、電動役物640aの閉鎖状態（図314(a)参照）が図示され、図315(b)では、電磁ソレノイドASOLの励磁状態、即ち、電動役物640aの開放状態（図314(b)参照）が図示される。

40

【2306】

図315(a)に示すように、電磁ソレノイドASOLの非励磁の状態において、動作部材A632の先端の円盤部の下端部と、係合部材A620の凹設面A625cとが当接している。ここで、動作部材A632の円盤部は凹設面A625cの幅方向中間位置付近と対向配置する程度まで正面側へ進行していることに加え、凹設面A625cが動作部材A632の移動する前後方向と略平行な面とされることによって、係合部材A620から

50

動作部材 A 6 3 2 へ与えられる負荷が、上下方向（前後方向と直交する方向）の成分を主とする負荷となる。

【2307】

そのため、係合部材 A 6 2 0 からの負荷で動作部材 A 6 3 2 を移動（退避）させるようにして、係合部材 A 6 2 0 の姿勢を変化させることを困難とすることができるので、パチンコ機 A 1 0 の隙間からピアノ線等の線材を進入させ可動役物 6 4 0 a に負荷を与えることで開放状態へ変化させようとする不正行為への対策を行うことができる。

【2308】

ここで、従来からパチンコ機には、不正行為が検出された場合にはエラー報知を出力する機能が備わっているが、正面側から視認できる可動役物 6 4 0 a に不正に負荷を与えることで電磁ソレノイド A S O L の状態に関わらず可動役物 6 4 0 を開放状態にすることができる場合、不正行為への抑止力が十分では無かった。

10

【2309】

これに対し、本実施形態のパチンコ機 A 1 0 では、可動役物 6 4 0 に負荷が与えられ状態が変化されそうになっても、可動役物 6 4 0 a の偏心突設部 6 4 0 b を介して可動役物 6 4 0 a と係合部材 A 6 2 0 とが係合しているので（図 3 1 4（a）参照）、係合部材 A 6 2 0 の姿勢変化が困難とされる本実施形態の構成においては、可動役物 6 4 0 a に負荷を与えることで可動役物 6 4 0 a を開放させることも困難とすることができる。

【2310】

また、可動役物 6 4 0 a に負荷を与える上記の不正行為に対して、本実施形態では、係合部材 A 6 2 0 の回転先端側へ向かう程に棒状部 A 6 2 5 a が厚肉となるように凹設面 A 6 2 5 c が傾斜しているので、図 3 1 5（a）の状態から係合部材 A 6 2 0 が無理矢理に（例えば、先端側連結棒部 A 6 2 5 を変形させながら）起き上がり方向へ変位する場合には、動作部材 A 6 3 2 との棒状部 A 6 2 5 a の当接位置が厚肉側（回転先端側）へ移行し、先端側連結棒部 A 6 2 5 が変形し難くなる。

20

【2311】

そのため、係合部材 A 6 2 0 が起き上がり方向へ変位するごとに、更に係合部材 A 6 2 0 を変位させるために必要な負荷を増大させるように構成することができるので、可動役物 6 4 0 a に負荷を与えることで可動役物 6 4 0 a を開放させようとする不正行為を抑制することができる。

30

【2312】

また、棒状部 A 6 2 5 a の凹設面 A 6 2 5 c の反対側の平面は、正面側へ向かうほど下降傾斜する傾斜面とされている。従って、図 3 1 5（a）に示す状態で、棒状部 A 6 2 5 a が動作部材 A 6 3 2 から受ける負荷により厚さ方向に撓み変形する場合に動作部材 A 6 3 2 へ与える反力を正面側へ向かう程に上昇傾斜する方向へ向けることができる。

【2313】

これにより、棒状部 A 6 2 5 a から動作部材 A 6 3 2 へ与えられる前後方向の負荷を正面側への負荷として生じさせることができ、棒状部 A 6 2 5 a からの負荷により動作部材 A 6 3 2 が後方へ退避することを防止することができるので、より確実に係合部材 A 6 2 0 の起き上がり変位を規制することができる。

40

【2314】

図 3 1 5（b）に示すように、電磁ソレノイド A S O L の励磁状態では、動作部材 A 6 3 2 の円盤部の下端と係合部材 A 6 2 0 の突設規制部 A 6 2 4 b とが当接することで、電磁ソレノイド A S O L の本体ボックス部と衝突する前に、係合部材 A 6 2 0 のそれ以上の後転動作（起き上がり方向の動作）が規制される。即ち、基端側連結棒部 A 6 2 4 の回転の規制を、電磁ソレノイド A S O L の本体ボックス部との衝突を生じさせることなく行うことができるので、基端側連結棒部 A 6 2 4 が電磁ソレノイド A S O L の本体ボックス部と衝突して割れたり、曲がったりする不具合を回避することができる。

【2315】

図 3 1 6（a）は、動作ユニット A 3 0 0 の上面図であり、図 3 1 6（b）は、図 3 0

50

2の矢印L方向視における動作ユニットA300の側面図であり、図317は、遊技盤A13及び動作ユニットA300の背面図である。

【2316】

図316(a)及び図316(b)に示すように、第1動作ユニットA400の前端面は、背面ケースA310の前端よりも正面側へ張り出すように配設される。このように第1動作ユニットA400を配設しながら、遊技盤A13をベニヤ板から形成する場合、遊技盤A13の背面側に第1動作ユニットA400との干渉を避けるための窪みや孔を形成する必要があるが、本実施形態では、遊技盤A13が樹脂製のベース板A60から形成されているので、第1動作ユニットA400との干渉を避けられる形状で予め設計し、金型を製造すれば、干渉を避ける形状で遊技盤A13を容易に形成することができる。

10

【2317】

即ち、本実施形態では、遊技盤A13のベース板A60の左右および上部の面に沿って背面側から正面側へ凹設されているので(図306参照)、第1動作ユニットA400の前端面を背面ケースA310の前端よりも正面側へ張り出すように構成しながら、遊技盤A13と第1動作ユニットA400との干渉を容易に避けることができる。これにより、第1動作ユニットA400の配置を遊技者側に近づけることができるので、第1動作ユニットA400を視認させる演出の演出効果を向上することができる。

【2318】

図316(b)及び図317に示すように、背面ケースA310の上部に配置される支持板部A313は、外壁部A312の外側面(上面)よりも内側(下側)に配置される。これにより、支持板部A313の配設されない左右中央における外壁部A312の配置をより外側(上側)に寄せながら、その外壁部A312の外方に支持板部A313が配設される場合に比較して背面ケースA310の上端位置を下げるることができる。

20

【2319】

即ち、背面ケースA310に対する第1動作ユニットA400(や、第2動作ユニットA700)の配設自由度を向上しながら、遊技盤A13に対する背面ケースA310の配設自由度を向上することができる。

【2320】

加えて、背面ケースA310上部の支持板部A313が配設されている左右位置は、上述したように、正面視において遊技領域の外側に位置するので、支持板部A313が外壁部A312の下側に配置されることによって遊技に与える影響(不利益)を少なく抑えることができる。

30

【2321】

図317に示すように、背面ケースA310の右面側には、左面側と異なり、支持板部A313の配設が上端位置を除いて省略される。即ち、上端位置よりも下側において、支持板部A313が配設される場合に占めるスペースを省略することができるので、その分、背面ケースA310の外壁部A312を遊技盤A13の右端に寄せることができる。

【2322】

図318は、図302のCCCCXVIIII-CCCCXVIIII線における遊技盤A13及び動作ユニットA300の部分断面図である。図318に示すように、ベース板A60は、外縁に沿って背面側へ延設される外縁延設部60aに比較して、外縁延設部60aよりも内側の領域であって遊技領域と少なくとも一部が前後で重なる領域において背面側へ張り出す中央張出部60bの方が、前後幅が短く形成される。

40

【2323】

ベース板A60の前端面は略同一平面上に形成されるので、外縁延設部60aの背面側端部よりも、中央張出部60bの背面側端部の方が正面側は配置され、これによりベース板A60と第1動作ユニットA400との干渉が回避される。

【2324】

外縁延設部60aと中央張出部60bとの間には正面側へ向けて凹設される凹設部60cが形成されており、この凹設部60cの形成範囲において、ベース板A60は、外縁延

50

設部 60a 及び中央張出部 60b よりも薄肉に形成される。即ち、ベース板 A60 を通過する光のエネルギーの減少の度合いを、凹設部 60c の形成範囲において、外縁延設部 60a 及び中央張出部 60b よりも低くすることができる。

【2325】

ベース板 A60 の正面側にはセンターフレーム A86 が覆設されるところ、そのセンターフレーム A86 の覆設部 86h は、図 318 に示すように、外縁部材 A73 との間に隙間を保って形成されており、この隙間が、前後方向視で凹設部 60c と重なる位置に配置される。即ち、ベース板 A60 を通る光のエネルギー減少を抑える効果を、ベース板 A60 の正面側においても維持することができる。

【2326】

これらエネルギー減少が抑制された光は、センターフレーム A86 と外縁部材 A73 との間を流下する球に照射されることで、球を照らす演出に利用される。このように、本実施形態では、球に光を照射する演出で利用される光が遊技盤 A13 を通過する際のエネルギーの減少度合いを低くすることができるので、より弱い光で、効果的に球を光らせる演出を実行することができる。

【2327】

加えて、図 318 に示すように、外縁部材 A73 の内側面がベース板 A60 の外縁延設部 60a の内側面よりも正面視で外方に配置されているので、球の流下経路を、凹設部 60c と前後で重なる位置に配置し易くすることができる。従って、凹設部 60c を通過した光を球に照射し易くすることができる。

【2328】

図 318 に示すように、外縁部材 A73 とベース板 A60 とに金属板状部材 75 の折曲部 75b が挟み込まれている。これにより、外縁部材 A73、ベース板 A60 及び金属板状部材 75 を、剛性の観点から、一体的に、且つ相互に補助し合うように構成することができる。

【2329】

また、折曲部 75b に光を照射すると金属に光が反射することを利用して、外縁部材 A73 とベース板 A60 との間における発光強度を局所的に高くすることができる。この局所的に強度を高くした発光は、折曲部 75b の幅方向内側端部（左端部）が外縁部材 A73 を介して視認し得る箇所が発生することから、その発光の箇所を縦壁部 73b（図 308 参照）の形成範囲に限定することができる（円弧壁部 73a や傾斜壁部 73c を除くことができる）。

【2330】

これにより、背面側から金属板状部材 75 の上下全体へ向けて光を照射する場合であっても、局所的に発光強度が高くなる箇所を縦壁部 73b の上下長さ範囲に限定することができるので、遊技者の視線を縦壁部 73b と対向配置される抽選ユニット A600 や、その上方の流路の形成範囲に集中させ易くすることができる。

【2331】

図 319、図 320、図 321 及び図 322 は、動作ユニット A300 の正面図である。なお、図 319、図 320、図 321 及び図 322 の説明において、全ての第 1 動作ユニット A400 や複数の第 1 動作ユニット A400 との記載は、5 個の第 1 動作ユニット A400、A400A、A400B、A400C、A400D のことを意味する。また、5 個の第 1 動作ユニット A400、A400A、A400B、A400C、A400D に共通して採用可能な構成や機能を代表して第 1 動作ユニット A400 で説明する場合がある。

【2332】

図 319 では、全ての第 1 動作ユニット A400 及び第 2 動作ユニット A700 が第 3 図柄表示装置 81 側に張り出さず、退避する退避状態を維持する様子が図示され、図 320 では、全ての第 1 動作ユニット A400 が励磁され第 3 図柄表示装置 81 側に張り出す張出状態とされ、第 2 動作ユニット A700 は退避状態を維持する様子が図示される。

10

20

30

40

50

【2333】

図321では、全ての第1動作ユニットA400が退避状態を維持し、第2動作ユニットA700が第3図柄表示装置81側に張り出す張出状態とされる様子が図示され、図322では、一部の第1動作ユニットA400B、A400Cが退避状態とされ、その他の第1動作ユニットA400、A400A、A400Dが張出状態とされ、第2動作ユニットA700が張出状態で維持される様子が図示される。

【2334】

図319から図322で示すように、複数の第1動作ユニットA400は、有色（本実施形態では、群青色）のカバー部材A591により区画される範囲において、遊技者に、目立つ色で形成される（本実施形態では、前表面に金メッキの施された）正面カバーA410及び第1変位部材A440が主に視認されるように構成され、第1変位部材A440の第3図柄表示装置81側の縁部が隣の第1動作ユニットA400と最接近する箇所となるように配置される。

【2335】

即ち、正面カバーA410及び第1変位部材A440は、第3図柄表示装置81の内方（中央）から外方へ向けて広がる放射線に沿う姿勢で配設されているので、この放射線の中心としての第3図柄表示装置81の内方へ向けて遊技者の視線を集中させることができる。

【2336】

第1変位部材A440の第3図柄表示装置81側の側面が、隣の第1変位部材A440と最も近接することになるので、図319に示すように、第1変位部材A440の横側面（隣の第1変位部材A440と隣合う側面を含む側面）は、先端側（第3図柄表示装置81側）へ向かう程に先細りするように面取りされる。これにより、隣の第1変位部材A440と干渉することを避けている。

【2337】

なお、面取りの開始点については何ら限定されるものではないが、本実施形態では、第1変位部材A440の横側面に沿って伸ばした直線が、隣の第1変位部材A440から同様に伸ばした直線と交差する交差点の直前までは面取りをせず、その交差点の直前から面取りするようにしている。これにより、第1変位部材A440同士の干渉を避けながら、第1変位部材A440を視認させる範囲を広く確保することができる。

【2338】

図319に示すように、第1動作ユニットA400の退避状態では、第1変位部材A440が遊技盤A13の背面側から第3図柄表示装置81の正面側までに亘る範囲を占めるように前後に幅広となる姿勢で配置されている。そのため、第1変位部材A440の姿勢が発光側面（図320において正面側を向く面）を正面側へ向けた姿勢に限定される場合に比較して、第1変位部材A440が正面視で占める面積を抑制できると共に、正面視における変位量を抑制しながら視覚的な変化を大きくすることができる。

【2339】

本構成は、駆動モータAMT1により回転する駆動ギアAMG1（図335参照）の回転角度範囲において、第1変位部材A440の変位に利用可能な範囲が限定される事情がある場合に有効となるが、詳細については後述する。

【2340】

図320に示すように、第1動作ユニットA400の張出状態では、第2変位部材A490が張出位置に配置される一方で、第1変位部材A440が張出位置（第3図柄表示装置81から離れた位置）に配置される。

【2341】

詳細に説明すると、第1変位部材A440は、遊技盤A13の背面側から第3図柄表示装置81の正面側までに亘る範囲を占めるように前後に幅広となる姿勢で配置され、第2変位部材A490の移動軌跡と干渉する状態（第1動作ユニットA400の退避状態）から、第2変位部材A490の移動を許容するために遊技盤A13側に寄り、第2変位部材

10

20

30

40

50

A 4 9 0 よりも正面側に配置される状態（第 1 動作ユニット A 4 0 0 の張出状態）に状態変化する。

【 2 3 4 2 】

これにより、第 1 変位部材 A 4 4 0 は、第 1 動作ユニット A 4 0 0 が退避状態なのか、張出状態なのかに関わらず、第 2 変位部材 A 4 9 0 に光を遮断されることなく、遊技者側へ光を出射する発光演出を行うことが可能とされる。特に、第 1 変位部材 A 4 4 0 の張出状態において、第 3 図柄表示装置 8 1 の周囲に配置される長孔 A 4 1 2 a（図 3 2 5 参照）の発光態様を切替可能とされ、第 3 図柄表示装置 8 1 へ視線を誘導可能に構成されるが、詳細については後述する。

【 2 3 4 3 】

図 3 2 1 に示すように、第 2 動作ユニット A 7 0 0 は、演出ユニット A 7 1 0 が第 3 図柄表示装置 8 1 の中央側へ上下移動可能とされている。また、第 2 動作ユニット A 7 0 0 は、演出ユニット A 7 1 0 の上下位置に関わらず動作可能に構成される回転体 A 7 2 0 を備えており、この回転体 A 7 2 0 の回転により光を多方向に進行させる発光演出を実行可能とされるが、詳細については後述する。

【 2 3 4 4 】

図 3 2 2 に示すように、複数の第 1 動作ユニット A 4 0 0 は、それぞれ個別の駆動装置を備えているので、各第 1 動作ユニット A 4 0 0 で独立して状態変化、状態維持を行うことができる。即ち、第 1 動作ユニット A 4 0 0 で退避状態と張出状態とを構成する組み合わせは、図 3 2 2 に図示されるものに限られず、任意に設定することができる。

【 2 3 4 5 】

例えば、いずれか一つの第 1 動作ユニット A 4 0 0 の状態変化のみを実行することも可能であるし、その状態変化を順番に異なる第 1 動作ユニット A 4 0 0 で実行することも可能である。例えば、左下の第 1 動作ユニット A 4 0 0 から、正面視時計回りに順に状態変化を実行することもできるし、左下から時計回りに 3 個目の第 1 動作ユニット A 4 0 0 B から、両回りに順に状態変化を実行することもできる。このように、第 1 動作ユニット A 4 0 0 を用いて多様な演出を実行することができる。

【 2 3 4 6 】

また、例えば、図 3 2 2 において退避状態とされる第 1 動作ユニット A 4 0 0 B, A 4 0 0 C の第 2 変位部材 A 4 9 0 が張出位置に配置されることで第 2 動作ユニット A 7 0 0 と干渉するように構成される場合には、第 2 動作ユニット A 7 0 0 と干渉する虞のある第 1 動作ユニット A 4 0 0 B, A 4 0 0 C については退避状態とし、それ以外の第 1 動作ユニット A 4 0 0, A 4 0 0 A, A 4 0 0 D は張出状態とすることができる。これにより、全ての第 1 動作ユニット A 4 0 0 が同一の駆動装置で同期動作する場合に比較して、第 1 動作ユニット A 4 0 0 と第 2 動作ユニット A 7 0 0 との動作（状態）の組み合わせのバリエーションを増やすことができる。

【 2 3 4 7 】

図 3 2 3 は、動作ユニット A 3 0 0 の正面図である。図 3 2 3 では、遊技盤 A 1 3 の外形、内レール 6 1 及び外レール 6 2 が想像線で図示される。図 3 2 3 に示すように、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の正面カバー A 4 1 0 は、遊技領域を効果的に装飾可能に配設される。これについて、以下で説明する。

【 2 3 4 8 】

まず、内レール 6 1 と外レール 6 2 との間を通過した球が流下する領域として遊技領域を定義する場合に、内レール 6 1 と外レール 6 2 とが対向配置され球を案内する区間（球発射ユニット 1 1 2 a 側から球戻り防止部材 6 8（図 3 0 2 参照）までの区間）は遊技領域には含まれず、この区間において遊技領域の外枠は内レール 6 1 となる。そのため、内レール 6 1 の背面側に配置される第 1 動作ユニット A 4 0 0, A 4 0 0 A（左下から 2 個目まで）の正面カバー A 4 1 0 の外側端部は、内レール 6 1 の付近（外方側）に配置される（外レール 6 2 まで伸ばすことは不要とされる）。

【 2 3 4 9 】

10

20

30

40

50

一方、内レール 6 1 と外レール 6 2 との間を球が通過した後の領域（特に、右打ちされた球が流下する領域）における遊技領域の外枠は外レール 6 2 となる。そのため、外レール 6 2 の背面側に配置される第 1 動作ユニット A 4 0 0 B, A 4 0 0 C（左下から 3 個目および 4 個目）の正面カバー A 4 1 0 の外側端部は、外レール 6 2 の付近（外方側）に配置される。

【2350】

更に、外レール 6 2 が途切れ、外縁部材 A 7 3 が配設される領域における遊技領域の外枠は外縁部材 A 7 3 となる。そのため、外縁部材 A 7 3 の背面側に配置される第 1 動作ユニット A 4 0 0 D（右下 1 個目）の正面カバー A 4 1 0 の外側端部は、外縁部材 A 7 3 の内側面付近（外方側）に配置される。これは、本実施形態において、背面ケース A 3 1 0 の右側中腹部で支持板部 A 3 1 3 の配設を省略し、遊技盤 A 1 3 の右端部に背面ケース A 3 1 0 の右端部を寄せていることから、実現可能となるものである。

10

【2351】

即ち、背面ケース A 3 1 0 の内部領域を、正面視で遊技盤 A 1 3 の右端部に寄せて形成することで、第 1 動作ユニット A 4 0 0 D を遊技盤 A 1 3 の右端部付近に詰めて配置することができる。これにより、右打ちされた球が流下する流路として遊技盤 A 1 3 の右端部付近に配置される流路（右流路形成壁部 8 6 d と外縁部材 A 7 3 とに挟まれる流路、図 3 0 2 参照）よりも外方（右側）に正面カバー A 4 1 0 の外方側端部を配置する態様で第 1 動作ユニット A 4 0 0 D を配設することができる。

【2352】

換言すれば、一般的な右打ち機（例えば、左右対称機では無いパチンコ機）のように、右打ち流路が左打ち流路に比較して極端に細くされ、遊技盤 A 1 3 の右端に寄せて配設される場合には、本実施形態のように、背面ケース A 3 1 0 の内部領域に右詰めで第 1 動作ユニット A 4 0 0 のような可動装置を配設できるように構成することで遊技領域の背面側全域に可動装置を配置できるようになる。

20

【2353】

その一方で、背面ケース A 3 1 0 の左側においては、正面視で内レール 6 1 と外レール 6 2 とに挟まれた案内内部が形成されることになり、この案内内部にまでは遊技者の視線は集中し難いことから、本実施形態のように背面ケース A 3 1 0 の左側に支持板部 A 3 1 3 を配設したとしても、遊技領域の装飾の向上度合いを下げることを回避できる。従って、本実施形態において、支持板部 A 3 1 3 を背面ケース A 3 1 0 の左側に配設し、背面ケース A 3 1 0 の右側では支持板部 A 3 1 3 を省略することが、遊技領域の装飾の向上という観点から、最適な選択であるといえる。

30

【2354】

図 3 2 3 で複数通り上述したように、複数の正面カバー A 4 1 0 が効果的に遊技領域内に配置されているので、遊技領域に注目する遊技者に視認させる模様や図形を、遊技盤 A 1 3 を通して視認される複数の正面カバー A 4 1 0 で構成することができる。

【2355】

これにより、遊技盤 A 1 3 の表面にキャラクター等が印刷されたシール等を貼り付けることで遊技領域に装飾を行うことを不要とすることができる。また、正面カバー A 4 1 0 が配設される領域は、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の一部として各変位部材の配置や発光手段の発光態様によって見え方が変化可能に構成されているので、上述したように遊技盤 A 1 3 にシール等を貼り付ける場合に比較して遊技領域を装飾する態様のバリエーションを増やすことができる。なお、見え方の変化の詳細については後述する。

40

【2356】

なお、遊技領域の外方は、ブロック状部材 7 4（図 3 0 5 参照）により隠されるので、ここに構造が露出する部分や、駆動装置を配置したとしても、見栄えが悪くなることを回避することができる。

【2357】

図 3 2 3 に示すように、隣り合う第 1 動作ユニット A 4 0 0 は、若干の隙間を空けて近

50

接配置され、間に配置されるカバー部材 A 5 9 1 は、隣り合う第 1 動作ユニット A 4 0 0 同士を連結する態様で第 1 動作ユニット A 4 0 0 に締結固定される。即ち、本実施形態では、第 3 図柄表示装置 8 1 の周りに配置される複数（本実施形態では、5 個）の第 1 動作ユニット A 4 0 0 が互いに結合し合うことで、一体構造として構成される。

【2358】

更に、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の外方側面は、背面ケース A 3 1 0 の内側面に近接配置される（図 3 2 4 参照）。従って、第 1 動作ユニット A 4 0 0 全体の剛性を向上させることができると共に、背面ケース A 3 1 0 の変形を第 1 動作ユニット A 4 0 0 の剛性で補助することができるので、上述した背面ケース A 3 1 0 を補強するという観点において、金属板状部材 7 5（図 3 0 8 参照）に頼り過ぎることを回避することができる。従って、金属板状部材 7 5 に必要とされる強度（剛性、板厚）を低くすることができるので、金属板状部材 7 5 の設計自由度を向上することができる。

10

【2359】

これにより、金属板状部材 7 5 の本来の機能としての、ノイズ対策や、内枠 1 2 の内側面と接触することによるアース（図 3 0 3 及び図 3 0 4 参照）を行い易い形状に容易に設計することができる。

【2360】

図 3 2 4 は、動作ユニット A 3 0 0 の分解正面斜視図である。図 3 2 4 では、複数（本実施形態では、5 個）の第 1 動作ユニット A 4 0 0 が背面ケース A 3 1 0 から正面側に取り外され、第 2 動作ユニット A 7 0 0 が背面ケース A 3 1 0 に装着された状態が図示される。

20

【2361】

第 1 動作ユニット A 4 0 0 は、それぞれが概略共通の動作態様で動作可能に構成され、複数背面ケース A 3 1 0 の内部空間の周囲の一部を囲うように配設される。各第 1 動作ユニット A 4 0 0 は、図 3 1 9 及び図 3 2 0 に示すように、背面ケース A 3 1 0 の内部空間の中央へ向けた移動方向（背面ケース A 3 1 0 の内部空間の中央から放射される放射線に沿った方向）で移動するように構成される。

【2362】

従って、例えば、重力から与えられる影響は各第 1 動作ユニット A 4 0 0 で変化し得るので、本実施形態では、重力に頼らずに動作を実現できるように構成を工夫しているが、詳細については後述する。上述したように、各第 1 動作ユニット A 4 0 0 は、概略共通の構成を備えているので、左下に配設される第 1 動作ユニット A 4 0 0 について詳しく説明し、その他の第 1 動作ユニット A 4 0 0 についての説明を省略する。

30

【2363】

図 3 2 5 は、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の正面斜視図であり、図 3 2 6 は、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の背面斜視図である。図 3 2 5 及び図 3 2 6 に示すように、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の領域は、正面カバー A 4 1 0 に覆われる正面視略矩形の領域であって、主に発光演出が実行される本体領域 A 4 0 0 b と、その本体領域 A 4 0 0 b の端部に併設される併設領域 A 4 0 0 v とから構成される。

【2364】

併設領域 A 4 0 0 v は、組立状態において遊技者に視認されることを想定した領域では無い。特に、遊技者から視認される虞のある中央側には目隠しのカバー部材 A 5 9 1 が覆設され、そのカバー部材 A 5 9 1 の背面側が遊技者から視認不能となるように構成している。

40

【2365】

この併設領域 A 4 0 0 v に、遊技者に視認させる目的では無く、本体領域 A 4 0 0 b で実行する演出に伴い必然的に生じる構成（例えば、駆動モータ A M T 1、位置を検出する検出センサ A 4 2 6、配線やコネクタ等）を配設することで、本体領域 A 4 0 0 b を遊技者に視認させることを想定した部材の配設のために最大限利用することができる。即ち、本体領域 A 4 0 0 b が遊技者に視認させる目的では無い構成に侵食されることを回避でき

50

るので、本体領域 A 4 0 0 b の広さを精一杯利用して、大きな部材を配置することができる。

【2366】

図 3 2 7 は、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の分解正面斜視図であり、図 3 2 8 は、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の分解背面斜視図である。なお、図 3 2 7 及び図 3 2 8 では、正面カバー A 4 1 0 が取り外された状態が図示される。

【2367】

図 3 2 7 及び図 3 2 8 に示すように、第 1 動作ユニット A 4 0 0 は、正面カバー A 4 1 0 と、その正面カバー A 4 1 0 との間に進入する態様で変位可能な第 1 変位部材 A 4 4 0 を備える前側ユニット F U と、その前側ユニット F U の背面側に配設される後側ユニット B U と、を主に備える。

10

【2368】

正面カバー A 4 1 0 は、前側ユニット F U の正面側において前側ユニット F U の正面側を覆うように薄板がコの字形状に折曲された形状から構成され、後側ユニット B U に締結固定される本体部 A 4 1 1 と、前側ユニット F U との関係で規定される位置に穿設される複数の貫通孔 A 4 1 2 と、前側ユニット F U の第 1 変位部材 A 4 4 0 の変位を案内する案内部 A 4 1 3 と、を主に備える。

【2369】

正面カバー A 4 1 0 は、上述した構成により、前側ユニット F U の大半の領域を遊技者から視認不能に隠す一方で貫通孔 A 4 1 2 を通して特定の領域を視認可能とする機能と、前側ユニット F U の第 1 変位部材 A 4 4 0 の変位を案内する機能とを主に備える。

20

【2370】

図 3 2 9 は、正面カバー A 4 1 0 の分解正面斜視図であり、図 3 3 0 は、正面カバー A 4 1 0 の分解背面斜視図である。図 3 2 9 及び図 3 3 0 に示すように、正面カバー A 4 1 0 は、本体部 A 4 1 1 の演出中央部 A 4 1 1 a の背面側に積層配置される構成として、演出中央部 A 4 1 1 a に対向配置され、演出中央部 A 4 1 1 a の形状に対応した外形の板状に光透過性の樹脂材料から形成される拡散板 A 4 1 5 と、その拡散板 A 4 1 5 に対向配置され拡散板 A 4 1 5 側へ光軸を向けた L E D (図 3 2 9 において略正方形のチップ形状で図示される) 等の発光手段 A 4 1 6 a が配設される電飾基板 A 4 1 6 と、その電飾基板 A 4 1 6 に対向配置され、電飾基板 A 4 1 6 を固定し、前側ユニット F U に締結固定される基板固定板 A 4 1 7 と、を主に備える。

30

【2371】

以下、拡散板 A 4 1 5、電飾基板 A 4 1 6 及び基板固定板 A 4 1 7 の構成と、その構成により位置ずれが抑制されることについて説明する。

【2372】

拡散板 A 4 1 5 は、締結ネジ等で締結されるのではなく、本体部 A 4 1 1 と基板固定板 A 4 1 7 とで前後方向から挟むことで支持され、背面側に発光手段 A 4 1 6 a と対向配置される軸対応位置 A 4 1 5 a を中心として同心円状に広がる形状の突条から形成される波模様が形成され、外形縁から内側へ凹設される凹設部 A 4 1 5 b と、発光手段よりも小さい細径の貫通孔として穿設される複数の細径孔 A 4 1 5 c と、上下端を構成する辺から背面側へ板状に突設される複数の突設板部 A 4 1 5 d と、を主に備える。

40

【2373】

拡散板 A 4 1 5 の背面側に波模様を形成する突条は、軸対応位置 A 4 1 5 a 側に照射された光を屈折させることで、軸対応位置 A 4 1 5 a を中心とする円の径方向に進行させた後で正面側へ進行させる形状から形成される。即ち、軸対応位置 A 4 1 5 a 側に入射した光は軸対応位置 A 4 1 5 a から離れた (径方向外側) 位置において遊技者に視認されるが、その逆は無いように構成される。即ち、軸対応位置 A 4 1 5 a から離れた位置に入射した光が軸対応位置 A 4 1 5 a 側に進行することを防止するように形成される。

【2374】

凹設部 A 4 1 5 b は、部材の干渉を避けるために形成される切り欠きであり、本実施形

50

態では、基板固定板 A 4 1 7 に電飾基板 A 4 1 6 を締結固定する締結ネジのネジ頭との干渉を避ける目的で形成される。

【2375】

細径部 4 1 5 c は、正面視で視認困難とするために、本体部 A 4 1 1 の貫通孔 A 4 1 2 に対向しない位置（本体部 A 4 1 1 の板部に対向する位置）であって、基板固定板 A 4 1 7 の挿通柱状部 A 4 1 7 f と対応する位置に形成される貫通孔であり、拡散板 A 4 1 5、電飾基板 A 4 1 6 及び基板固定板 A 4 1 7 の位置合わせに利用されるものであるが、詳細は後述する。

【2376】

突設板部 A 4 1 5 d は、基板固定板 A 4 1 7 の切欠き部 A 4 1 7 h に嵌め入れられることで、基板固定板 A 4 1 7 に対する拡散板 A 4 1 5 の位置合わせが可能に形成される。突設板部 A 4 1 5 d の突設長さが約 4 mm、幅が約 10 mm を上限に形成されており、ある程度の剛性を備えているので、組立時やメンテナンス時に生じる負荷（例えば、他の部材との衝突、擦れ等で生じる負荷）で突設板部 A 4 1 5 d が撓んだり、折れたりすることを防止することができ、位置合わせの機能を長く維持することができる。

【2377】

拡散板 A 4 1 5 は、背面側全域に波模様が形成され全域において光拡散の機能を奏することができるが、演出態様からは、第 1 領域 A C 1 と、第 2 領域 A C 2 に明確に分けられる。即ち、第 1 領域 A C 1 は、正面視で電飾基板 A 4 1 6 と重なる領域であり、第 2 領域 A C 2 は、正面視で電飾基板 A 4 1 6 と重ならない領域である。

【2378】

第 1 領域 A C 1 は、電飾基板 A 4 1 6 の発光手段 A 4 1 6 a の光軸が通り、発光演出としても強い発光態様で遊技者に視認させることが可能である。一方、第 2 領域 A C 2 は、基板固定板 A 4 1 7 の右側の側壁 A 4 1 7 a 3 から基板固定板 A 4 1 7 の外方（右方）にはみ出るように形成される領域に相当し、電飾基板 A 4 1 6 の発光手段 A 4 1 6 a の光軸は通らず、発光手段 A 4 1 6 a からの光は弱まって到達する。

【2379】

一方、第 2 領域 A C 2 は、前側ユニット F U の第 1 変位部材 A 4 4 0 による発光演出において演出効果を高める機能を備えるが、詳細は後述する。

【2380】

電飾基板 A 4 1 6 は、上述した発光手段 A 4 1 6 a と、外形縁から内側へ凹設される凹設部 A 4 1 6 b と、位置決め用に大径で穿設される複数の大径孔 A 4 1 6 c と、細径の貫通孔の組として配設される複数の組締結孔 4 1 6 d と、表裏に配設され配線の端部が連結される複数のコネクタ A 4 1 6 e と、第 1 変位部材 A 4 4 0 へ電気を供給する電気配線 F C（本実施形態では、平型（フラット）ケーブル）が連結される中間コネクタ A 4 1 6 f と、を主に備える。

【2381】

発光手段 A 4 1 6 a は、遊技者に視認させる光の強度が最大となり易い位置であり、本実施形態では、正面カバー A 4 1 0 の貫通孔 A 4 1 2 が形成される位置と前後方向で合う位置に優先的に配置される。これにより、貫通孔 A 4 1 2 を通して遊技者が視認する光の強度を確保し易くすることができる。

【2382】

凹設部 A 4 1 6 b は、基板固定板 A 4 1 7 を前側ユニット F U に締結固定するために貫通孔 A 4 1 7 b に挿通される締結ネジのネジ頭との干渉を避けるために形成される切り欠きである。

【2383】

大径孔 A 4 1 6 c は、基板固定板 A 4 1 7 の挿通柱状部 A 4 1 7 f の最外径よりも若干大きな内径で穿設される貫通孔であり、挿通柱状部 A 4 1 7 f と対応する位置に穿設される。大径孔 A 4 1 6 c に挿通柱状部 A 4 1 7 f を挿通することにより、電飾基板 A 4 1 6 を基板固定板 A 4 1 7 に対して位置合わせすることができる。

【2384】

組締結部A416dは、上下に沿って並ぶ一对の小径の貫通孔から構成される。一对の貫通孔の内、上側の貫通孔に締結ネジが挿通されるよう構成することで、メンテナンス効率の向上を図っている。

【2385】

例えば、メンテナンス対応として、背面ケースA310に第1動作ユニットA400が固定された状態で本体部A411及び拡散板A415を取り外し、故障した電飾基板A416を基板固定板A417から取り外し、正常な電飾基板A416を基板固定板A417に取り付ける作業が想定されるところ、締結固定の前においては電飾基板A416が自重で前倒れしている。これに対し、本実施形態では、組締結部A416dの上下一対の貫通孔の内の上側の貫通孔（前倒れによる正面側への変位が大きい側）を締結ネジで固定するので、自重により前倒れしているのを締結ネジにより良好に後ろ倒れ方向に姿勢を戻すことができる。従って、メンテナンスの締結固定時に電飾基板A416の姿勢が誤って固定されることを防止することができる。

【2386】

なお、組締結部A416dの内、下側の貫通孔は、基板固定板A417の正面側に突設される基板締結部A417cの柱状部が挿通され電飾基板A416の位置決め及び電飾基板A416の仮留めを行う機能を備える。即ち、締結ネジの締結前においても、下側の貫通孔が基板締結部A417cの柱状部に引っかけられることで、電飾基板A416が自重で落下することを抑制することができる。

【2387】

コネクタA416eは、表側に配置され、電力の供給と発光手段A416aの発光制御を行うための配線が連結される第1コネクタA416e1と、前側ユニットFUに固定される検出センサA426に連結される配線が連結される第2コネクタA416e2と、後側ユニットBUに配設される第2変位部材A490に連結される配線が連結される第3コネクタA416e3と、を主に備える。

【2388】

これらのコネクタA416eは、配線が連結される相手部材の位置が固定されていたり（第1コネクタA416e1、第2コネクタA416e2）、相手部材が可動であってもコネクタ間に十分な距離があったり（第3コネクタA416e3）との理由から、任意位置に配置可能である。本実施形態では、他の部材との干渉が生じ難く、遊技者から視認される虞も生じないように、電飾基板A416の下端部に相当する位置であって併設領域A400vに含まれる箇所に配置されている。

【2389】

一方で、中間コネクタA416fが配線により連結される相手部材としての第1変位部材A440は、基板固定板A417を挟み電飾基板A416の反対側の領域（基板固定板A417と案内板部A430（図335参照）との間に形成される隙間）を変位するように構成されていることから、コネクタ間の間隔（前後間隔）が短くなるため、コネクタの配置の仕方を誤ると配線に過度な負荷を与える虞がある。

【2390】

本実施形態では、配線の方法が任意の方法でよいコネクタA416e（本実施形態では、配線はコネクタA416eに下方から連結される）とは異なり、中間コネクタA416fの姿勢を、前側ユニットFUの第1変位部材A440の移動方向である方向A416xと、電気配線FCの伸縮可能な（平型（フラット）ケーブルの帯が延び、容易に折れ曲がり可能で、断線の可能性が少ない）方向とが沿うように設定している。

【2391】

基板固定板A417は、正面側が開放され電飾基板A416を収容可能な箱状に形成される本体部A417aと、その本体部A417aの背面側に前側ユニットFUの締結部を受け入れる突条部を有し、その締結部に螺入される締結ネジが挿通可能に構成される複数の貫通孔A417bと、締結ネジが螺入される締結部およびその締結部の先端面と共通の

10

20

30

40

50

平面から正面側へ突設される細径の柱状部の組で構成される複数の基板締結部 A 4 1 7 c と、を備える。

【2392】

また、基板固定板 A 4 1 7 の本体部 A 4 1 7 a は、基板締結部 A 4 1 7 c の後端部に連結される板状の深底板状部 A 4 1 7 a 1 と、その深底板状部 A 4 1 7 a 1 と平行であり正面が基板締結部 A 4 1 7 c の締結部の先端面と同一の平面上に形成される浅底板状部 A 4 1 7 a 2 と、を備える。

【2393】

即ち、複数の基板締結部 A 4 1 7 c の締結部の先端面と、浅底板状部 A 4 1 7 a 2 とにより電飾基板 A 4 1 6 の背面を面支持することができる。

10

【2394】

基板固定板 A 4 1 7 は、深底板状部 A 4 1 7 a 1 から先端が鋭利な形状で正面側へ張り出される鋭利張出部 A 4 1 7 d と、その鋭利張出部 A 4 1 7 d の左下部において鋭利張出部 A 4 1 7 d の上下幅と同等の幅の矩形状で穿設される挿通孔 A 4 1 7 e とを備える。

【2395】

鋭利張出部 A 4 1 7 d は、組立状態における中間コネクタ A 4 1 6 f の左下部に配置され、電飾基板 A 4 1 6 との間に平型（フラット）ケーブルである電気配線 F C の厚み程度の間隔を空ける態様で断面三角形の直線的に延びる突条として形成され、その突条の延設方向が方向 A 4 1 6 x に対して正面視で交差する（直交する）。そして、中間コネクタ A 4 1 6 f に連結している配線は、挿通孔 A 4 1 7 e を通り背面側へ引き回されるので、中間コネクタ A 4 1 6 f に連結される電気配線 F C は、基板固定板 A 4 1 7 と鋭利張出部 A 4 1 7 d との間に挟まれる。

20

【2396】

このように、電気配線 F C を基板固定板 A 4 1 7 と鋭利張出部 A 4 1 7 d との間で挟み支持することで、第 1 変位部材 A 4 4 0 の変位により電気配線 F C の変位を受ける箇所を、中間コネクタ A 4 1 6 f に連結される電気配線 F C の端部位置から、基板固定板 A 4 1 7 と鋭利張出部 A 4 1 7 d との間に挟まれる位置にずらすことができる。これにより、中間コネクタ A 4 1 6 f から電気配線 F C が脱落する事態を回避することができる。

【2397】

基板固定板 A 4 1 7 は、大径孔 A 4 1 6 c に対応する位置において浅底板状部 A 4 1 7 a 2 から正面側へ柱状に突設される複数の挿通柱状部 A 4 1 7 f と、浅底板状部 A 4 1 7 a 2 や、その浅底板状部 A 4 1 7 a 2 及び深底板状部 A 4 1 7 a 1 の境界において貫通形成される複数の貫通孔 A 4 1 7 g と、本体部 A 4 1 7 a の外形から正面側へ延設される側壁 A 4 1 7 a 3 に拡散板 A 4 1 5 の突設板部 A 4 1 5 d を受け入れ可能な幅で形成される複数の切欠き部 A 4 1 7 h と、正面視右側において斜めに形成される側壁 A 4 1 7 a 3 の正面側端部に沿って本体部 A 4 1 7 a の内側へ向けて突設される複数の突設片 A 4 1 7 i と、を備える。

30

【2398】

挿通柱状部 A 4 1 7 f は、電飾基板 A 4 1 6 c の大径孔 A 4 1 6 c の内径よりも若干小さな直径で電飾基板 A 4 1 6 の厚さを超えて、側壁 A 4 1 7 a 3 の先端が形成する平面めで突設される大径基部と、その大径基部の先端から拡散板 A 4 1 5 の細径孔 A 4 1 5 c の内径よりも若干小さな直径で突設される細径先端部とを備える。

40

【2399】

これにより、大径基部で電飾基板 A 4 1 6 の位置合わせ及び拡散板 A 4 1 5 の面支持を行い、細径先端部で拡散板 A 4 1 5 の位置合わせを行うことができる。即ち、拡散板 A 4 1 5 は、細径先端部で位置合わせされ、側壁 A 4 1 7 a 3 と、挿通柱状部 A 4 1 7 f の大径基部の先端とに面支持される。このように構成することで、直接的には締結固定していない態様ながらも、拡散板 A 4 1 5 の姿勢がずれることを抑制することができる。

【2400】

貫通孔 A 4 1 7 g は、空気の通り道を形成し、電飾基板 A 4 1 6 の発熱を抑える機能を

50

持つ。本実施形態では、電飾基板 A 4 1 6 の発光手段 A 4 1 6 a の正面側を塞ぐ態様で拡散板 A 4 1 5 が配置され、正面側へは空気の通り道を形成し難い構成であることから、背面側において貫通孔 A 4 1 7 g を形成している。これにより、発光手段 A 4 1 6 a による演出効果を低くすることなく、電飾基板 A 4 1 6 の発熱を抑えることができる。

【2401】

切欠き部 A 4 1 7 h は、拡散板 A 4 1 5 の突設板部 A 4 1 5 d を受け入れ、側壁 A 4 1 7 a 3 に沿う方向で係合する。これにより、経年劣化により挿通柱状部 A 4 1 7 f の細径先端部が折れたり、製造不良で細径先端部が脱落したりする場合であっても、拡散板 A 4 1 5 が基板固定板 A 4 1 7 に対して突設板部 A 4 1 5 d の長手方向（側壁 A 4 1 7 a 3 の形成方向に沿う方向、右上方向）に位置ずれすることを防止することができる。従って、

10

【2402】

突設片 A 4 1 7 i は、浅底板状部 A 4 1 7 a 2 との間に電飾基板 A 4 1 6 を進入可能な薄板状に形成される。本実施形態では、組立状態において、突設片 A 4 1 7 i が電飾基板 A 4 1 6 と正面視で干渉する突設長さで形成されていることに加えて、突設片 A 4 1 7 i が側壁 A 4 1 7 a 3 から下方（斜め下方）へ突設されているので、電飾基板 A 4 1 6 が重力などにより前倒れする方向の負荷を受けた場合であっても、この突設片 A 4 1 7 i が電飾基板 A 4 1 6 の傾倒先端側（右上側）に係止する（正面側から止める）ことになるので、電飾基板 A 4 1 6 が前倒れすることを防止することができる。

20

【2403】

突設片 A 4 1 7 i は、動作ユニット A 3 0 0 の内部空間内側に形成され、電飾基板 A 4 1 6 の正面側への変位を規制する（バタつきを抑制する）。そのため、動作ユニット A 3 0 0 の内部空間内側における締結ネジの配設を省略しながら、電飾基板 A 4 1 6 を安定して固定することができる。これにより、遊技者の注目力が高くなり易い動作ユニット A 3 0 0 の内部空間内側に締結ネジを配設することによる（締結ネジにより影が生じてしまうことによる）発光演出効果の低減を回避しながら、電飾基板 A 4 1 6 を基板固定板 A 4 1 7 に安定して固定することができる。

【2404】

電飾基板 A 4 1 6 を基板固定板 A 4 1 7 に組み付ける際には、電飾基板 A 4 1 6 の右側縁部を浅底板状部 A 4 1 7 a 2 と突設片 A 4 1 7 i との間に斜めに進入させる態様で奥まで差し込み、差し込み先端を起点として電飾基板 A 4 1 6 を後方へ押し込むことでスムーズに組み付けることができる。このことについて、図 3 3 1 及び図 3 3 2 を参照して説明する。

30

【2405】

図 3 3 1 (a) は、電飾基板 A 4 1 6 及び基板固定板 A 4 1 7 の正面図であり、図 3 3 1 (b) は、図 3 3 1 (a) の C C C X X X I b - C C C X X X I b 線における電飾基板 A 4 1 6 及び基板固定板 A 4 1 7 の断面図であり、図 3 3 2 (a) は、電飾基板 A 4 1 6 及び基板固定板 A 4 1 7 の正面図であり、図 3 3 2 (b) は、図 3 3 2 (a) の C C C X X X I I b - C C C X X X I I b 線における電飾基板 A 4 1 6 及び基板固定板 A 4 1 7 の断面図である。

40

【2406】

図 3 3 1 (a) 及び図 3 3 1 (b) では、電飾基板 A 4 1 6 が基板固定板 A 4 1 7 に対して差し入れられた状態が図示され、図 3 3 2 (a) 及び図 3 3 2 (b) では、電飾基板 A 4 1 6 が基板固定板 A 4 1 7 に組み付けられた状態が図示される。

【2407】

電飾基板 A 4 1 6 は、基板本体の右側辺の上下端から面取りされる面取り部 A 4 1 6 g, A 4 1 6 h を備えている。面取り部 A 4 1 6 g, A 4 1 6 h の形成態様は、基板固定板 A 4 1 7 の右側辺の上下端から近接する切欠き部 A 4 1 7 h までの長さに対応する。即ち、基板固定板 A 4 1 7 の右側辺の上端における切欠き部 A 4 1 7 h までの長さと比較して

50

、下端における切欠き部 A 4 1 7 h までの長さの方が短いことに対応して、電飾基板 A 4 1 6 の上端部の第 1 面取り部 A 4 1 6 g に比較して、下端部の第 2 面取り部 A 4 1 6 h の方が、電飾基板 A 4 1 6 の右側辺からの距離が短く形成される。

【2408】

図 3 3 1 では、図 3 3 2 に示す状態に比較して、電飾基板 A 4 1 6 が基板固定板 A 4 1 7 の左側辺の傾斜に沿って上方に変位した状態が図示される。この変位の程度は、第 1 面取り部 A 4 1 6 g により基板固定板 A 4 1 7 の上側面との間に形成される空間の長さが上限とされるものであり、図 3 3 1 の状態において、第 1 面取り部 A 4 1 6 g の縁部は切欠き部 A 4 1 7 h が形成する隙間に入り込んでいる。

【2409】

図 3 3 1 に図示する状態とは逆に、電飾基板 A 4 1 6 を下方へ変位させる場合には、第 2 面取り部 A 4 1 6 h により基板固定板 A 4 1 7 の下側面との間に形成される空間の長さを上限として図 3 3 2 の状態から電飾基板 A 4 1 6 を下方へずらすことができ、その下方へずれた状態において第 2 面取り部 A 4 1 6 h の縁部は切欠き部 A 4 1 7 h が形成する隙間に入り込むことになる。

【2410】

このように、電飾基板 A 4 1 6 に面取り部 A 4 1 6 g, A 4 1 6 h を形成することにより、電飾基板 A 4 1 6 を基板固定板 A 4 1 7 に差し入れる際の電飾基板 A 4 1 6 の位置の自由度を向上することができる。即ち、電飾基板 A 4 1 6 の右側辺と基板固定板 A 4 1 7 の右側辺とを図 3 3 2 に示すような位置関係としなくても、若干の上下方向のずれを許容して、電飾基板 A 4 1 6 を基板固定板 A 4 1 7 に差し入れることができる。これにより、電飾基板 A 4 1 6 を基板固定板 A 4 1 7 に容易に差し入れることができる。

【2411】

図 3 3 1 で示す状態から図 3 3 2 で示す状態とするには、電飾基板 A 4 1 6 を、その右側辺を傾倒の軸として基板固定板 A 4 1 7 に近づけるように傾倒させればよい。この際、図 3 3 1 に示すように、電飾基板 A 4 1 6 の大径孔 A 4 1 6 c を通して基板固定板 A 4 1 7 の挿通柱状部 A 4 1 7 f が見えていることから分かるように、先細り形状の挿通柱状部 A 4 1 7 f (図 3 2 9 参照) により大径孔 A 4 1 7 c が案内されることで、電飾基板 A 4 1 6 の上下方向の位置ずれが修正され、図 3 3 2 の状態に収まる。従って、意図的に電飾基板 A 4 1 6 の上下ずれを修正せずとも電飾基板 A 4 1 6 の上下ずれが修正されるので、電飾基板 A 4 1 6 を基板固定板 A 4 1 7 に容易に組み付けることができる。

【2412】

なお、切欠き部 A 4 1 7 h には、組立状態 (図 3 2 5 参照) において突設板部 A 4 1 5 d が嵌め入れられ、隙間が埋められる。従って、組立後に切欠き部 A 4 1 7 h に電飾基板 A 4 1 6 が入り込むことを回避することができる。即ち、切欠き部 A 4 1 7 h に対して、電飾基板 A 4 1 6 の組み付け時における隙間を広げる機能を持たせながら、組立状態となった後は、その隙間を埋めることで電飾基板 A 4 1 6 の配置を維持する機能を持たせることができる。

【2413】

図 3 3 2 (b) に示すように、電飾基板 A 4 1 6 が基板固定板 A 4 1 7 に組み付けられた状態において、突設片 A 4 1 7 i が電飾基板 A 4 1 6 の正面側に張り出して電飾基板 A 4 1 6 の抜けに対して干渉しているので、電飾基板 A 4 1 6 の右側辺が基板固定板 A 4 1 7 から脱落することを防止することができる。

【2414】

このような抜け止め構造により電飾基板 A 4 1 6 の脱落防止を図ることにより、本実施形態では、電飾基板 A 4 1 6 及び基板固定板 A 4 1 7 の右側辺付近に基板締結部 A 4 1 7 c を配設しないよう構成している (締結ネジの配設を省略している)。これにより、電飾基板 A 4 1 6 及び基板固定板 A 4 1 7 の右側辺付近における発光手段 A 4 1 6 a の配設領域を確保できると共に、締結ネジにより影が生じることを回避することができる。従って、電飾基板 A 4 1 6 及び基板固定板 A 4 1 7 の右側辺付近における発光演出の

10

20

30

40

50

演出効果を向上することができる。

【2415】

電飾基板A416が不良となり、電飾基板A416を取り替えるメンテナンス作業の際には、図332(b)に示す状態から図331(b)に示すように電飾基板A416を基板固定板A417に対して傾ける必要がある。この時、電飾基板A416は基板固定板A417に周囲を囲われているので、電飾基板A416を直接傾けることは困難である。これに対し、本実施形態では、正面側に第1コネクタA416e1が配設されており、その第1コネクタA416e1に連結される配線を手前に引くようにすることで、容易に電飾基板A416を基板固定板A417に対して傾けることができる。

【2416】

更に、第1コネクタA416e1は、電飾基板A416の姿勢変化の起点となる右側端部(側壁A417a3と対向配置される端部)とは反対側の位置に配設されているので、第1コネクタA416e1に連結される配線に与えられる負荷により効率的に電飾基板A416を回転変位させることができる。換言すれば、配線に与えられる負荷により電飾基板A416に与えられる力のモーメントを大きくすることができる。これにより、メンテナンス作業時に電飾基板A416や配線に余計(過大)な負荷が与えられることを回避することができる。

【2417】

図333は、前側ユニットFU及び後側ユニットBUの分解正面斜視図であり、図334は、前側ユニットFU及び後側ユニットBUの分解背面斜視図である。図333及び図334に示すように、後側ユニットBUは、正面側が開放された箱状に形成され、その開放された正面側に前側ユニットFUが蓋をする態様で固定される。即ち、後側ユニットBUの正面側に配設されている第2変位部材A490は、後側ユニットBUと前側ユニットFUとの間の隙間を進退可能に構成される。

【2418】

図333に示すように、それぞれの第1動作ユニットA400に配設される駆動装置は、駆動モータAMT1の1つのみである。駆動モータAMT1の駆動力が前側ユニットFUの第1変位部材A440と、後側ユニットBUの第2変位部材A490とに伝達されることで、第1動作ユニットA400の可動演出が実行される。

【2419】

なお、本実施形態では、ユニットとして分解可能な単位として、前側ユニットFU、後側ユニットBUと呼んでいるに過ぎず、可動演出を実行する際には、前側ユニットFU及び後側ユニットBUの構成がそれぞれ単独で動作するのではなく、関連して動作する。例えば、駆動モータAMT1は前側ユニットFUに配設されている一方で、その駆動モータAMT1の駆動力を伝達する伝達ギアA461は後側ユニットBUに配設されている。

【2420】

図335は、第1動作ユニットA400の前側ユニットFU及び後側ユニットBUの分解正面斜視図であり、図336は、第1動作ユニットA400の前側ユニットFU及び後側ユニットBUの分解背面斜視図である。即ち、図335及び図336は、正面カバーA410を取り外した状態における第1動作ユニットA400の分解斜視図である。なお、図335及び図336では、配線HC等の図示が省略されている。まず、第1動作ユニットA400の構成の概要について説明する。

【2421】

図335及び図336に示すように、第1動作ユニットA400は、前側ユニットFUを構成するものとして、光透過性で有色(本実施形態では黒色)の樹脂材料から板状に形成される支持板部A420と、光透過性で無色の樹脂材料から形成され、支持板部A420の正面側に第1変位部材A440が進退可能な隙間を空けて配設され、支持板部A420に対して締結固定される案内板部A430と、その案内板部A430と支持板部A420との間の隙間に案内されて進退変位(スライド変位、図339から図344参照)する第1変位部材A440と、その第1変位部材A440に駆動モータAMT1の駆動力を伝

10

20

30

40

50

達する機構であって第1変位部材A440の変位と連動して変位するスライドリンクA450と、支持板部A420に締結固定される駆動モータAMT1及びその駆動モータAMT1に締結固定される駆動ギアAMG1と、を主に備える。

【2422】

また、第1動作ユニットA400は、後側ユニットBUを構成するものとして、駆動ギアAMG1と歯合しており駆動ギアAMG1の回転に伴い各構成部材が回転動作する伝達ギア群A460と、その伝達ギア群A460を回転可能に軸支し、光透過性で有色（本実施形態では黒色）の樹脂材料から正面側が開放された箱状に形成される支持箱部A470と、光透過性で無色の樹脂材料から形成され、支持箱部A470の背面側に隙間を空けて配設され支持箱部A470に締結固定される後板部A480と、支持箱部A470の正面側に形成される隙間（支持板部A420及び支持箱部A470の間の隙間）に進退変位（回動変位、回転変位、図356から図358参照）する第2変位部材A490と、その第2変位部材A490に駆動モータAMT1の駆動力を伝達するラックピニオン機構であり支持箱部A470の背面側に締結固定されるラックピニオンA510と、を主に備える。

【2423】

上述したように、第1変位部材A440及び第2変位部材A490は、その背面側に配設される板状部（支持板部A420、支持箱部A470の底部）を挟んで背面側に伝達機構（スライドリンクA450、ラックピニオンA510）が配設されるという共通の構成を備えており、支持板部A420と支持箱部A470との間の隙間にスライドリンクA450と第2変位部材A490とが共に配設される。

【2424】

即ち、板状部を挟んで変位部材A440、A490と伝達機構（スライドリンクA450、ラックピニオンA510）とを前後に配設するという前後に嵩張り易い構成としながら、正面側の第1変位部材A440の伝達機構としてのスライドリンクA450と、第2変位部材A490とを前後に独立した隙間に配設する場合に比較して、その独立した隙間を形成するための板部材の配設を省略することができるので、第1変位部材A440及び第2変位部材A490の変位機構部の占める前後幅を抑制することができる。これにより、前後幅を抑制できた分で形成可能な前後隙間に他の演出機構部を配置することができるので、第1動作ユニットA400の演出効果を向上することができる。

【2425】

次いで、第1動作ユニットA400の各構成について詳しく説明する。上述したように、第1動作ユニットA400は、変位態様の異なる第1変位部材A440及び第2変位部材A490を備えており、それぞれの変位に必要な構成が部分的に異なるので、先に第1変位部材A440の変位を実現するために必要となる構成を説明し、後で第2変位部材A490の変位に必要な残りの構成を説明する。

【2426】

支持板部A420は、第1動作ユニットA400の骨組みを構成すると共に第1変位部材A440の変位方向を案内する部分であって、駆動モータAMT1が締結固定される矩形板状に構成される本体板部A421と、方向A416xと平行に延びる長孔として貫通形成される複数の案内孔A422と、その案内孔A422の一つに同様の長孔として併設される抜き孔A423と、方向A416xと平行な突条として正面側に突設される複数の案内凸条A424と、本体板部A421の右側縁部から方向A416xに沿って凹設され凹設端部が正面側へ向かう程に本体板部A421の右側縁部から離反する方向に傾斜する傾斜面として形成される凹設部A425と、第1変位部材A440が初期位置に配置されていることを検出する検出センサA426と、スライドリンクA450の被軸支孔A452を軸支可能な断面円形状で本体板部A421から背面側へ突設される軸支部A427と、伝達ギア群A460の配置に対応する位置で本体板部A421から背面側へ円筒状に突設される複数の抜け止め円筒部A428と、を主に備える。

【2427】

案内孔A422は、第1変位部材A440の変位を案内する第1案内孔A422aと、

スライドリンク A 4 5 0 の被案内突設部 A 4 5 5 c の変位を案内する複数の第 2 案内孔 A 4 2 2 b と、を備える。

【2 4 2 8】

抜き孔 A 4 2 3 は、スライドリンク A 4 5 0 のバネ掛け部 A 4 5 5 d が正面側へ向けて通過するための貫通孔であって、そのバネ掛け部 A 4 5 5 d は本体板部 A 4 2 1 の正面側に張り出した状態でコイルスプリング A S P 1 の端部を係止する（引っかける）。

【2 4 2 9】

コイルスプリング A S P 1 のもう一方の端部は本体板部 A 4 2 1 の左下隅部に係止されており（引っ掛けられており）、コイルスプリング A S P 1 は、縮む方向（左下方向）への付勢力を発生する。

【2 4 3 0】

案内凸条 A 4 2 4 は、第 1 変位部材 A 4 4 0 の案内溝 A 4 4 1 g に跨がれ、第 1 変位部材 A 4 4 0 の変位を案内する機能を備える。凹設部 A 4 2 5 は、第 1 変位部材 A 4 4 0 に連結される電気配線 F C の撓みを案内するために形成されているが、詳細については後述する。

【2 4 3 1】

検出センサ A 4 2 6 は、第 1 変位部材 A 4 4 0 が初期位置に配置されていることを判定可能に配設されるフォトプラ式のセンサである。検出センサ A 4 2 6 は、本実施形態では、第 1 変位部材 A 4 4 0 の位置を直接検出しているのではなく、スライドリンク A 4 5 0 の被検出板部 A 4 5 5 e の位置を検出している。

【2 4 3 2】

本実施形態では、第 1 変位部材 A 4 4 0 及び第 2 変位部材 A 4 9 0 の配置を判定するために配置されるセンサは検出センサ A 4 2 6 であり、第 1 変位部材 A 4 4 0 及び第 2 変位部材 A 4 9 0 が張出位置に配置されたことを判定する検出センサの配設が省略されている。

【2 4 3 3】

これにより、部材コストの低減や、他の変位部材を配設するためのスペースの捻出を行うことができる一方で、第 1 変位部材 A 4 4 0 や第 2 変位部材 A 4 9 0 が張出位置に既に配置されているにもかかわらず、駆動モータ A M T 1 が停止しない等の不具合が生じることも想定される。これに対し、駆動モータ A M T 1 が停止しない場合であっても、第 1 変位部材 A 4 4 0 の変位に関わる箇所に過負荷が生じることを回避し、第 1 変位部材 A 4 4 0 の配置も維持できるよう対策しているが、詳細は後述する。

【2 4 3 4】

抜け止め円筒部 A 4 2 8 は、伝達ギア群 A 4 6 0 の伝達ギア A 4 6 1 の最外径の略半分の内径で形成される円筒形状で突設されており、その突設先端が若干の隙間を空けて伝達ギア群 A 4 6 0 に対向配置される。即ち、抜け止め円筒部 A 4 2 8 は、伝達ギア A 4 6 1 が軸側脱落方向に変位することを抑制する機能を奏する。

【2 4 3 5】

なお、本実施形態では、伝達ギア A 4 6 1 の軸支部の先端に抜け止め用のネジが固定される（図示せず）。そのため、ネジが緩んだり、脱落したりしない限りは、そのネジによって伝達ギア A 4 6 1 が軸側脱落方向に変位することを規制することができる。このように、本実施形態では、ネジと、抜け止め円筒部 A 4 2 8 とによって、伝達ギア A 4 6 1 の抜け止めを 2 段階で抑制するように構成しているので、伝達ギア A 4 6 1 が軸から抜け落ちることの確実な防止を図ることができる。

【2 4 3 6】

案内板部 A 4 3 0 は、右側縁が本体板部 A 4 2 1 の右側縁と平行とされ、本体板部 A 4 2 1 の形成する面と平行な面上に沿う姿勢で対向配置される板状の本体板部 A 4 3 1 と、その本体板部 A 4 3 1 の背面側に方向 A 4 1 6 x に沿う長尺矩形状に凹設される複数の長尺凹部 A 4 3 2 と、本体板部 A 4 3 1 の正面において右側縁に方向 A 4 1 6 x に沿って左下方へ向かうほど正面側へ向かう態様で傾斜形成され、第 1 変位部材 A 4 4 0 （の後蓋部

10

20

30

40

50

4 4 3) の変位を補助可能に構成される傾斜面 A 4 3 3 と、支持板部 A 4 2 0 の凹設部 A 4 2 5 の幅に対応する幅で方向 A 4 1 6 x に沿う長尺板状に形成される案内板部 A 4 3 4 と、を主に備える。

【2 4 3 7】

本体板部 A 4 3 1 は、周縁部に締結ネジが挿通される複数の挿通孔部 A 4 3 1 a を備えている。本体板部 A 4 3 1 の左側縁部は、支持板部 A 4 2 0 の本体板部 A 4 2 1 の左側縁から正面側へ嵩上げされる側壁部 A 4 2 1 a に面（辺）で支えられているので、本体板部 A 4 3 1 の左側縁部に配設される挿通孔部 A 4 3 1 a を 1 箇所としながらも、案内板部 A 4 3 0 を支持板部 A 4 2 0 に安定して締結固定することができる。

【2 4 3 8】

また、第 1 変位部材 A 4 4 0 が進退動作する際に表裏を通る位置としての本体板部 A 4 3 1 の右縁部においては、挿通孔部 A 4 3 1 a を上下幅の略中央位置に 1 箇所のみ配置しているので、挿通孔部 A 4 3 1 a を偏った位置に配置する場合に比較して本体板部 A 4 3 1 の右縁部と支持板部 A 4 2 0 との間隔のずれを右縁部の全箇所に亘って抑制することができると共に、挿通孔部 A 4 3 1 a が複数配置される場合に比較して第 1 変位部材 A 4 4 0 の設計自由度を向上させることができる。

【2 4 3 9】

長尺凹部 A 4 3 2 は、第 1 変位部材 A 4 4 0 の変位止め突設部 A 4 4 1 e を変位する方向である方向 A 4 1 6 x に案内する凹部であって、第 1 変位部材 A 4 4 0 の変位止め突設部 A 4 4 1 e の変位可能長さと略同等の長さで凹設される。即ち、第 1 変位部材 A 4 4 0 は、支持板部 A 4 2 0 の案内孔 A 4 2 2 に背面側が案内されるのみではなく、長尺凹部 A 4 3 2 によって正面側も案内される。

【2 4 4 0】

案内板部 A 4 3 4 は、右縁側に平型（フラット）ケーブルから構成される電気配線 F C の厚みよりも若干広い間隔を空けて配設される複数の爪部 A 4 3 4 a を備え、この爪部 A 4 3 4 a の間の隙間に第 1 変位部材 A 4 4 0 に端部が連結される電気配線 F C が通され仮止めされる。これにより、第 1 変位部材 A 4 4 0 の変位により撓み変位する電気配線 F C の撓み変位の一端を爪部 A 4 3 4 a の位置とすることができ、爪部 A 4 3 4 a よりも左方における電気配線 F C の位置を安定させることができる。

【2 4 4 1】

そのため、平型（フラット）ケーブルから構成される電気配線 F C を案内板部 A 4 3 4 に接するほどに近づけた状態で維持することができるので、第 1 変位部材 A 4 4 0 が案内板部 A 4 3 4 の正面側まで変位し、電気配線 F C も同様に変位する場合に（図 3 4 6 参照）、第 1 変位部材 A 4 4 0 と電気配線 F C とが干渉することを回避することができる。第 1 変位部材 A 4 4 0 については、図 3 3 7 及び図 3 3 8 を参照して、詳しく説明する。

【2 4 4 2】

図 3 3 7 は、第 1 変位部材 A 4 4 0 の分解正面斜視図であり、図 3 3 8 は、第 1 変位部材 A 4 4 0 の分解背面斜視図である。なお、図 3 3 8 では、説明の便宜上、図 3 3 6 とは異なる方向視で図示される。

【2 4 4 3】

図 3 3 7 及び図 3 3 8 に示すように、第 1 変位部材 A 4 4 0 は、支持板部 A 4 2 0 及び案内板部 A 4 3 0 の間を方向 A 4 1 6 x に沿って案内される板状部である被案内板部 A 4 4 1 と、有色（本実施形態では金色のメッキが施される）で光不透過の樹脂材料から形成され、被案内板部 A 4 4 1 に軸支され、被案内板部 A 4 4 1 と連動して変位する板状部である連動板部 A 4 4 2 と、その連動板部 A 4 4 2 の背面側に締結固定され連動板部 A 4 4 2 との間に隙間を形成する後蓋部 4 4 3 と、無色の光透過性の樹脂材料から板状に形成され連動板部 A 4 4 2 の背面側に対向配置される拡散板 A 4 4 4 と、その拡散板 A 4 4 4 の背面側に対向配置され拡散板 A 4 4 4 の外形と略同等の外形で形成され、後蓋部 4 4 3 に対向配置される電飾基板 A 4 4 5 と、を主に備える。

【2 4 4 4】

ここで、連動板部 A 4 4 2、後蓋部 4 4 3、拡散板 A 4 4 4 及び電飾基板 A 4 4 5 は、ひとまとまりに固定されるので、これらについて先に説明する。即ち、連動板部 A 4 4 2 の背面から突設される複数の位置決めピン A 4 4 2 a が拡散板 A 4 4 4 の複数の挿通孔 A 4 4 4 a に挿通されることで連動板部 A 4 4 2 及び拡散板 A 4 4 4 が互いに位置決めされ、拡散板 A 4 4 4 の背面から突設される複数の位置決めピン A 4 4 4 b が電飾基板 A 4 4 5 の複数の挿通孔 A 4 4 5 a に挿通されることで拡散板 A 4 4 4 及び電飾基板 A 4 4 5 が互いに位置決めされる。

【2 4 4 5】

そして、連動板部 A 4 4 2 の複数の螺入部 A 4 4 2 b に後蓋部 4 4 3 の複数の挿通孔 4 4 3 a を通過した締結ネジが締結固定されることで連動板部 A 4 4 2 と後蓋部 4 4 3 との間に拡散板 A 4 4 4 及び電飾基板 A 4 4 5 が位置決めピン A 4 4 2 a、A 4 4 4 b の脱落が生じない程度の変位（位置決めピンの高さ未満の変位）を許容する態様で保持される。これにより、拡散板 A 4 4 4 や電飾基板 A 4 4 5 に直接締結ネジを挿通することなく、拡散板 A 4 4 4 及び電飾基板 A 4 4 5 を安定して固定することができる。

【2 4 4 6】

なお、本実施形態では、後蓋部 4 4 3 の外周付近において正面側へ突設される複数の突設リブ 4 4 3 b が電飾基板 A 4 4 5 に当接して、連動板部 A 4 4 2 及び拡散板 A 4 4 4 に対して押し付ける負荷が生じる寸法関係で形成される。この押し付け力により、拡散板 A 4 4 4 及び電飾基板 A 4 4 5 を連動板部 A 4 4 2 に安定して固定することができる。

【2 4 4 7】

電飾基板 A 4 4 5 は、正面側に拡散板 A 4 4 4 側へ光軸を向けた L E D（図 3 3 7 において略正方形のチップ形状で図示される）等の複数の発光手段 A 4 4 5 b を備える。

【2 4 4 8】

拡散板 A 4 4 4 は、背面側に発光手段 A 4 4 5 b と対向配置される軸対応位置 A 4 4 4 c を中心として同心円状に広がる形状の突条から形成される波模様が形成され、その波模様の外縁は連動板部 A 4 4 2 の開口 A 4 4 2 c と対応する位置に形成される。

【2 4 4 9】

拡散板 A 4 4 4 の正面側には、連動板部 A 4 4 2 の開口 A 4 4 2 c の内形状よりも若干小さな外形で正面側へ張り出す嵌め込み部 A 4 4 4 d が形成され、組立状態において、嵌め込み部 A 4 4 4 d は、開口 A 4 4 2 c に嵌め込まれる。

【2 4 5 0】

このように構成することで、発光手段 A 4 4 5 b から出射される光で、拡散板 A 4 4 4 を通過した光の内、開口 A 4 4 2 c を通過した光を遊技者は視認可能となる。

【2 4 5 1】

電飾基板 A 4 4 5 は、背面側に配設され、平型（フラット）ケーブルから構成される電気配線 F C が連結されるコネクタ A 4 4 5 c を備える。コネクタ A 4 4 5 c に連結される電気配線 F C は、連動板部 A 4 4 2 の回転先端側からコネクタ A 4 4 5 c に連結される。これにより、電気配線 F C の湾曲位置を連動板部 A 4 4 2 の回転先端側に構成することができ、その湾曲の程度を緩やかにすることができる。

【2 4 5 2】

後蓋部 4 4 3 は、コネクタ A 4 4 5 c や不図示の回路構成装置（コンデンサや抵抗等）と対応する位置に開口形成される通気開口 4 4 3 c と、その通気開口 4 1 6 c に対して方向 A 4 1 6 x の方向に併設して貫通形成される通し孔 A 4 4 3 d と、を備える。

【2 4 5 3】

コネクタ A 4 4 5 c に連結される電気配線 F C の先端はコネクタ A 4 4 5 c が位置する通気開口 4 4 3 c に配置されることになるが、電気配線 F C は通し孔 A 4 4 3 d を通り後蓋部 4 4 3 の背面側へ引き回される。これにより、電気配線 F C を通気開口 4 4 3 c 及び通し孔 A 4 4 3 d の間を仕切る細径棒状部 4 4 3 e と、電飾基板 A 4 4 5 とで挟み込むことができるので、コネクタ A 4 4 5 c と細径棒状部 4 4 3 e との間において電気配線 F C が変位することを防止することができる。なお、通し孔 A 4 4 3 d は電気配線 F C を配置

10

20

30

40

50

する空間を形成する役割も有しており、通し孔 A 4 4 3 d が方向 A 4 1 6 x に沿って十分な長さで形成されていない場合に比較して、電気配線 F C に与えられる負荷を低減することができる。

【2454】

加えて、本実施形態では、細径棒状部 4 4 3 e が、突設リブ 4 4 3 b と同様に電飾基板 A 4 4 5 側へ張り出して形成される。そのため、細径棒状部 4 4 3 e と電飾基板 A 4 4 5 との間の間隔が狭められることになる。このような構成から、後蓋部 4 4 3 から電飾基板 A 4 4 5 へ負荷が与えられる点を限定することができる。即ち、後蓋部 4 4 3 から電飾基板 A 4 4 5 へは、突設リブ 4 4 3 b 及び細径棒状部 4 4 3 e のみが負荷を与えるように構成される。

10

【2455】

これにより、第 1 変位部材 A 4 4 0 の変位により電気配線 F C が変位した場合であっても、コネクタ A 4 4 5 c から電気配線 F C が抜けることを回避することができる。

【2456】

次に、連動板部 A 4 4 2 と被案内板部 A 4 4 1 との連結態様と、被案内板部 A 4 4 1 の詳細について説明する。連動板部 A 4 4 2 は、外形円状に突設される支持軸部 A 4 4 2 d と、その支持軸部 A 4 4 2 d の中心軸と同軸の円形開口である被軸支孔 A 4 4 2 e と、支持軸部 A 4 4 2 d の中心軸と平行な軸を中心に回転可能に連動板部 A 4 4 2 に軸支される樹脂製部材であって外形円状に形成されるローラー部材 A 4 4 2 f と、を備える。

【2457】

20

被案内板部 A 4 4 1 は、樹脂材料から長尺板状に形成される本体板部 A 4 4 1 a と、その本体板部 A 4 4 1 a の上方の端部から外形円状に突設される支持軸部 A 4 4 1 b と、その支持軸部 A 4 4 1 b の中心軸と同軸の円形状で本体板部 A 4 4 1 a の下方の端部に穿設される被軸支孔 A 4 4 1 c と、本体板部 A 4 4 1 a の正面から正面側へ長尺の直線状に突設される複数の案内突条部 A 4 4 1 d と、その案内突条部 A 4 4 1 d と交差（直交）する方向に沿う長尺形状で正面側へ突設される複数の変位止め突設部 A 4 4 1 e と、電飾基板 A 4 4 5 のコネクタ A 4 4 5 c に連結される電気配線 F C に対向配置される位置において正面側へ向かうほど外側（左下側）へ向けて傾斜する傾斜面 A 4 4 1 f と、本体板部 A 4 4 1 a の背面側において方向 A 4 1 6 x に沿う細径溝として形成される複数の案内溝 A 4 4 1 g と、本体板部 A 4 4 1 a の右上側縁部から方向 A 4 1 6 x に沿って凹設される凹設部 A 4 4 1 h と、本体板部 A 4 4 1 a の背面側へ締結ネジを締結可能な態様で突設される締結部 A 4 4 1 i と、を備える。

30

【2458】

支持軸部 A 4 4 1 b 及び被軸支孔 A 4 4 1 c は、連動板部 A 4 4 2 との連結に利用される。組み付け方としては、連動板部 A 4 4 2 の被軸支孔 A 4 4 2 e が支持軸部 A 4 4 1 b の軸状に配置されるように連動板部 A 4 4 2 を配置した後で、その軸に沿って連動板部 A 4 4 2 を被案内板部 A 4 4 1 に対して移動させることで被軸支孔 A 4 4 2 e に支持軸部 A 4 4 1 b を、被軸支孔 A 4 4 1 c に支持軸部 A 4 4 2 d をそれぞれ挿通し、軸支状態を構成することができる。なお、被軸支孔 A 4 4 2 e 及び支持軸部 A 4 4 1 b や、被軸支孔 A 4 4 1 c 及び支持軸部 A 4 4 2 d は、回転可能に間に若干の隙間が形成される寸法で構成される。

40

【2459】

なお、本実施形態では、上述の方法で連動板部 A 4 4 2 と被案内板部 A 4 4 1 との軸支状態を構成した後で、支持軸部 A 4 4 1 b の先端に抜け止め用のビスが固定され、そのビスの頭部の直径が被軸支孔 A 4 4 2 e の内径よりも大きく構成されることにより、連動板部 A 4 4 2 が被案内板部 A 4 4 1 から抜けることを防止している。

【2460】

案内突条部 A 4 4 1 d は、案内板部 A 4 3 0 の背面との当接面積を狭くするための細径部である。これにより、案内板部 A 4 3 0 の本体板部 A 4 3 1 との間で生じる摩擦力を低減することができ、被案内板部 A 4 4 1 を滑らかに変位させることができる。

50

【2461】

変位止め突設部 A 4 4 1 e は、案内板部 A 4 3 0 の長尺凹部 A 4 3 2 の幅よりも若干短い幅で形成され、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の組立状態（図 3 2 4 参照）において、長尺凹部 A 4 3 2 に進入する突設長さで形成される。

【2462】

被案内板部 A 4 4 1 が変位終端に配置された場合に、変位止め突設部 A 4 4 1 e が長尺凹部 A 4 3 2 の長尺方向の端部に配置されるように変位止め突設部 A 4 4 1 e の形成位置が設計される。従って、被案内板部 A 4 4 1 が変位終端で正常に停止しなかった場合であっても、変位止め突設部 A 4 4 1 e を長尺凹部 A 4 3 2 で係止することで被案内板部 A 4 4 1 の変位を規制することができる。

10

【2463】

傾斜面 A 4 4 1 f は、電飾基板 A 4 4 5 のコネクタ A 4 4 5 c に連結される電気配線 F C を受け入れ、案内するための平面である。傾斜して形成することにより、被案内板部 A 4 4 1 の変位に伴い電気配線 F C に与えられる負荷を抑えることができる。なお、平型（フラット）ケーブルから構成される電気配線 F C の撓みの態様については後述する。

【2464】

案内溝 A 4 4 1 g は、支持板部 A 4 2 0 の案内凸条 A 4 2 4 を跨ぐ溝であり、案内凸条 A 4 2 4 の厚みよりも大きな溝幅で形成され、各溝の終端付近に溝内側へ向けて両側から断面半円状に張り出す張出部を備える。この張出部の先端間の間隔は、案内凸条 A 4 2 4 の厚みよりも若干長い寸法とされる。これにより、案内溝 A 4 4 1 g の延びる方向が案内凸条 A 4 2 4 の長尺方向からずれることを抑制しつつ、案内溝 A 4 4 1 g と案内凸条 A 4 2 4 との間に生じる摩擦力を低減することができる。

20

【2465】

凹設部 A 4 4 1 h は、案内板部 A 4 3 0 の右側の挿通孔部 A 4 3 1 a に挿通される締結ネジによる締結に利用される箇所との干渉を避けるために凹設される逃げ部である。これにより、本実施形態では、被案内板部 A 4 4 1 の右端部が挿通孔部 A 4 3 1 a よりも右側に配置可能に構成される。

【2466】

締結部 A 4 4 1 i は、組立状態（図 3 2 4 参照）において支持板部 A 4 2 0 の第 1 案内孔 A 4 2 2 a に挿通され、スライドリンク A 4 5 0 の変位側長孔 A 4 5 3 に連結される。即ち、スライドリンク A 4 5 0 を介して、締結部 A 4 4 1 i に駆動力が伝達されることで、被案内板部 A 4 4 1 を含む第 1 変位部材 A 4 4 0 が変位する。

30

【2467】

図 3 3 5 及び図 3 3 6 に戻って説明する。スライドリンク A 4 5 0 は、支持板部 A 4 2 0 の軸支部 A 4 2 7 に回転可能に軸支される長尺リンク A 4 5 1 と、その長尺リンク A 4 5 1 と連結され方向 A 4 1 6 x に沿って平行移動可能に支持される異形スライド部材 A 4 5 5 と、を備える。

【2468】

長尺リンク A 4 5 1 は、長尺棒状に形成される部材であって、軸支部 A 4 2 7 を挿通可能な直径で穿設される被軸支孔 A 4 5 2 と、その被軸支孔 A 4 5 2 を基準として長い側の端部に長尺方向に沿う長孔状に穿設される変位側長孔 A 4 5 3 と、その変位側長孔 A 4 5 3 が配設される側の反対側の端部に長尺方向に沿う長孔状に穿設される伝達側長孔 A 4 5 4 と、を備える。

40

【2469】

異形スライド部材 A 4 5 5 は、支持板部 A 4 2 0 の軸支部 A 4 2 7 が突設される基端面よりも正面側に凹設される本体板部 A 4 2 1 の凹み部 A 4 2 1 b に配置され本体板部 A 4 2 1 と長尺リンク A 4 5 1 との間に挟まれる板状の本体板部 A 4 5 5 a と、その本体板部 A 4 5 5 a の背面側へ外形円状に突設され長尺リンク A 4 5 1 の伝達側長孔 A 4 5 4 に挿通される伝達突設部 A 4 5 5 b と、本体板部 A 4 5 5 a の正面側へ外形円状に突設され支持板部 A 4 2 0 の第 2 案内孔 A 4 2 2 b に挿通される複数の被案内突設部 A 4 5 5 c と、

50

本体板部 A 4 5 5 a の正面側へ先端鉤状に突設され支持板部 A 4 2 0 の抜き孔 A 4 2 3 に挿通されコイルスプリング A S P 1 の端部が引っ掛けられる（係止される）バネ掛け部 A 4 5 5 d と、検出センサ A 4 2 6 の検出隙間に進入可能な薄さの板状に形成される被検出板部 A 4 5 5 e と、伝達ギア群 A 4 6 0 から駆動力が伝達される異形被伝達部 A 4 5 6 と、を備える。

【2470】

伝達ギア群 A 4 6 0 は、支持箱部 A 4 7 0 に回転可能に軸支される一対のギアから構成され一方のギアが駆動ギア A M G 1 と歯合される一対の伝達ギア A 4 6 1 と、その一対の伝達ギア A 4 6 1 に対して駆動ギア A M G 1 の反対側で歯合されるピン付きギア A 4 6 2 と、そのピン付きギア A 4 6 2 に位相を合わせて追従する同位相部材 A 4 6 5 とを備える。

10

【2471】

ピン付きギア A 4 6 2 は、偏心した位置から正面側へ外形円状に突設される伝達突部 A 4 6 3 と、その伝達突部 A 4 6 3 を基端としてピン付きギア A 4 6 2 の回転軸を中心とした円弧形状の壁部として形成される円弧壁部 A 4 6 4 とを備える。

【2472】

円弧壁部 A 4 6 4 は、中心角度が約 230 度とされ、伝達突部 A 4 6 3 に比較して正面側への形成長さが短くされる。従って、後述するように、伝達突部 A 4 6 3 も円弧壁部 A 4 6 4 も同様に異形被伝達部 A 4 5 6 への負荷伝達を行う部分でありながら、その負荷発生箇所は前後方向で異なる。即ち、伝達突部 A 4 6 3 を介した負荷の発生位置（複数点で負荷が生じる場合はその中間点または平均点）の方が、円弧壁部 A 4 6 4 を介した負荷の発生位置に比較して正面側となる。上述した構成により、第 1 変位部材 A 4 4 0 の変位態様について説明することができるので、以下において、第 1 変位部材 A 4 4 0 の変位態様について説明する。

20

【2473】

図 339 (a) は、前側ユニット F U の正面図であり、図 339 (b) は、前側ユニット F U の背面図であり、図 339 (c) は、図 319 の C C C X X X I X c - C C C X X X I X c 線における第 1 動作ユニット A 4 0 0 の部分断面図である。

【2474】

なお、理解を容易とするため、図 339 (a) では、案内板部 A 4 3 0 が想像線で図示され、図 339 (b) では、伝達ギア A 4 6 1 及び電気配線 F C の図示が省略され、ピン付きギア A 4 6 2 については伝達突部 A 4 6 3 及び円弧壁部 A 4 6 4 のみが図示され、図 339 (c) では、正面カバー A 4 1 0 が想像線で図示される。また、図 339 (a) 及び図 339 (b) では、特に説明する場合を除き後側ユニット B U の図示が省略される。また、以下の図 340 から図 345 においても同じである。

30

【2475】

図 339 (a) から図 339 (c) では、第 1 変位部材 A 4 4 0 が駆動モータ A M T 1 の励磁前における退避位置に配置された状態が図示される。この状態では、異形スライド部材 A 4 5 5 は、最も外方（左方）に配置されており、コイルスプリング A S P 1 の長さが最も短くされることから、コイルスプリング A S P 1 から異形スライド部材 A 4 5 5 に負荷される付勢力は最弱となる。

40

【2476】

図 339 (b) に示すように、異形被伝達部 A 4 5 6 は、ピン付きギア A 4 6 2 と係合する部分であって、伝達突部 A 4 6 3 よりも張出位置（右上）側において本体板部 A 4 5 5 a から背面側へ板状に突設される突設板部 A 4 5 6 a と、その突設板部 A 4 5 6 a の退避位置（左下）側において伝達突部 A 4 6 3 の直径以上の間隔を空けて突設板部 A 4 5 6 a に対向配置される対向配置部 A 4 5 6 b と、それら突設板部 A 4 5 6 a と対向配置部 A 4 5 6 b との間に形成される挿通隙間 A 4 5 6 c と、を備える。

【2477】

突設板部 A 4 5 6 a の突設長さは、対向配置部 A 4 5 6 b の同方向の長さに比較して長

50

く形成され、組立状態（図 3 2 4 参照）において、伝達突部 A 4 6 3 及び円弧壁部 A 4 6 4 に対して移動方向で当接可能とされる。

【2 4 7 8】

対向配置部 A 4 5 6 b は、伝達突部 A 4 6 3 a に対して移動方向で当接可能とされる（重なる）一方、円弧壁部 A 4 6 4 に対しては移動方向で非当接とされる（重ならない）。即ち、対向配置部 A 4 5 6 b と円弧壁部 A 4 6 4 とは、前後隙間が生じる寸法関係で形成される。

【2 4 7 9】

挿通隙間 A 4 5 6 c は、伝達突部 A 4 6 3 を受け入れ可能に構成されており、開放端側に、伝達突部 A 4 6 3 の移動方向に沿う形状として形成される逃げ部 A 4 5 6 d が形成される。この逃げ部 A 4 5 6 d により、伝達突部 A 4 6 3 の挿通隙間 A 4 5 6 c に対する進退変位を滑らかに（低抵抗で）行うことができる。

【2 4 8 0】

図 3 3 9（b）では、伝達ギア A 4 6 1 の図示が省略されているが、実際の組立状態（図 3 2 4 参照）では、同形状のギアである一对の伝達ギア A 4 6 1 が駆動ギア A M G 1 とピン付きギア A 4 6 2 との間に配置され、駆動ギア A M G 1 の駆動力をピン付きギア A 4 6 2 に伝達する。

【2 4 8 1】

図 3 3 9（b）に示すように、第 1 案内孔 A 4 2 2 a に案内される第 1 変位部材 A 4 4 0 と、第 2 案内孔 A 4 2 2 b に案内される異形スライド部材 A 4 5 5 とが、長尺リンク A 4 5 1 により連結される。即ち、軸支部 A 4 2 7 を軸に回転変位する長尺リンク A 4 5 1 によって、第 1 変位部材 A 4 4 0 と異形スライド部材 A 4 5 5 とが方向 A 4 1 6 x と平行の逆方向にそれぞれ変位する。

【2 4 8 2】

図 3 3 9（b）に示すように、第 1 変位部材 A 4 4 0 が退避位置に配置される状態において被検出板部 A 4 5 5 e は検出センサ A 4 2 6 の検出隙間に進入している。

【2 4 8 3】

図 3 3 9（c）に示すように、第 1 変位部材 A 4 4 0 は、支持箱部 A 4 7 0 の案内壁部 A 4 7 1 b と正面カバー A 4 1 0 の案内部 A 4 1 3 との間にローラー部材 A 4 4 2 f が配置されており、このローラー部材 A 4 4 2 f の配置が支持箱部 A 4 7 0 の案内壁部 A 4 7 1 b と正面カバー A 4 1 0 の案内部 A 4 1 3 との間に規制されるので、被案内板部 A 4 4 1 のスライド変位に伴って連動板部 A 4 4 2 が被軸支孔 A 4 4 2 e を起点に回転するよう構成される。第 1 変位部材 A 4 4 0 の変位態様を時系列で説明するための作用図について説明する。

【2 4 8 4】

図 3 4 0（a）は、前側ユニット F U の正面図であり、図 3 4 0（b）は、前側ユニット F U の背面図であり、図 3 4 0（c）は、図 3 1 9 の C C C X X X I X c - C C C X X X I X c 線における第 1 動作ユニット A 4 0 0 の部分断面図である。

【2 4 8 5】

図 3 4 0（a）から図 3 4 0（c）では、駆動モータ A M T 1 が励磁回転され、ローラー部材 A 4 4 2 f が図 3 3 9（c）に対して前後方向視で同位置とされ、支持箱部 A 4 7 0 の案内壁部 A 4 7 1 b の折れ曲がり角部に当接した状態が図示される。

【2 4 8 6】

図 3 3 9 の状態から図 3 4 0 の状態に変位するまでに、ピン付きギア A 4 6 2 は初期角度 d 0 から第 1 角度 d 1 だけ回転している。この回転に伴って伝達突部 A 4 6 3 が突設板部 A 4 5 6 a を押進することで、異形スライド部材 A 4 5 5 がスライド変位し、そのスライド変位が長尺リンク A 4 5 1 を介して第 1 変位部材 A 4 4 0 に伝達される。なお、上述したように、円弧壁部 A 4 6 4 と対向配置部 A 4 5 6 b との間には前後隙間が空けられているので、円弧壁部 A 4 6 4 は対向配置部 A 4 5 6 b に対して前後に重なって配置可能とされる（図 3 4 0（b）参照）。

10

20

30

40

50

【2487】

なお、本実施形態では、初期角度 d_0 においてピン付きギアA462の回転軸と伝達突部A463の中心とを結ぶ直線が方向A416xと平行となるように構成されるが、これに限られるものではない。

【2488】

例えば、初期角度 d_0 においてピン付きギアA462の回転軸と伝達突部A463の中心とを結ぶ直線が方向A416xに対して10度だけ傾いた（ピン付きギアA462の回転方向の逆方向に10度だけ傾いた）直線として形成されてもいい。この場合、初期角度 d_0 から10度分の区間は、突設板部A456aに対して進行方向の負荷を与えない区間として構成することができるので、回転開始直後に過大な駆動抵抗が生じることを回避することができる。

10

【2489】

即ち、初期角度 d_0 から10度分の区間を助走区間として利用することができ、初期角度 d_0 から10度回転してから突設板部A456aを勢いよく押進させることができるので、駆動抵抗の抑制を図ることができる。また、初期角度 d_0 へ戻る方向に駆動する場合には、10度分の区間を減速区間として利用することができる。

【2490】

図341(a)は、前側ユニットFUの正面図であり、図341(b)は、前側ユニットFUの背面図であり、図341(c)は、図319のCCCXIXc-CCCXIXIXc線における第1動作ユニットA400の部分断面図である。

20

【2491】

図341(a)から図341(c)では、駆動モータAMT1が励磁回転され、ローラ部材A442fが支持箱部A470の案内壁部A471bの中間部と当接した状態が図示される。

【2492】

図339の状態から図341の状態に変位するまでに、ピン付きギアA462は初期角度 d_0 から第2角度 d_2 だけ回転している。この回転に伴って伝達突部A463が突設板部A456aを押進することで、異形スライド部材A455がスライド変位し、そのスライド変位が長尺リンクA451を介して第1変位部材A440に伝達される。なお、上述したように、円弧壁部A464と対向配置部A456bとの間には前後隙間が空けられているので、円弧壁部A464は対向配置部A456bに対して前後に重なって配置可能とされる（図341(b)参照）。

30

【2493】

図342(a)は、前側ユニットFUの正面図であり、図342(b)は、前側ユニットFUの背面図であり、図342(c)は、図319のCCCXIXc-CCCXIXIXc線における第1動作ユニットA400の部分断面図である。

【2494】

図342(a)から図342(c)では、駆動モータAMT1が励磁回転され、長尺リンクA451の長尺方向が方向A416xと略直交している状態が図示される。

【2495】

40

図339の状態から図342の状態に変位するまでに、ピン付きギアA462は初期角度 d_0 から第3角度 d_3 だけ回転している。この回転に伴って伝達突部A463が突設板部A456aを押進することで、異形スライド部材A455がスライド変位し、そのスライド変位が長尺リンクA451を介して第1変位部材A440に伝達される。なお、上述したように、円弧壁部A464と対向配置部A456bとの間には前後隙間が空けられているので、円弧壁部A464は対向配置部A456bに対して前後に重なって配置可能とされる（図342(b)参照）。

【2496】

なお、本実施形態では、第1変位部材A440が前後方向に直交する平面に沿うスライド移動を開始する状態（図342参照）において、長尺リンクA451の長手方向と、異

50

形スライド部材 A 4 5 5 の変位方向（方向 A 4 1 6 x と平行な方向）とが略直交するように構成されることから、第 1 変位部材 A 4 4 0 の一方向（同一平面）でのスライド変位を滑らかに実行することができる。

【2497】

即ち、変位側長孔 A 4 5 3 から締結部 A 4 4 1 i へ与えられる負荷の方向を、異形スライド部材 A 4 5 5 の変位方向（方向 A 4 1 6 x と平行な方向）を基準とする一側（本実施形態では、下側）に限定することができる。これにより、第 1 変位部材 A 4 4 0 のスライド変位中に、第 1 変位部材 A 4 4 0 の変位方向と交差する方向で第 1 変位部材 A 4 4 0 へ与えられる負荷が反転する場合に比較して、第 1 変位部材 A 4 4 0 のスライド変位のがたつきを抑制することができる。

10

【2498】

図 3 4 3 (a) は、前側ユニット F U の正面図であり、図 3 4 3 (b) は、前側ユニット F U の背面図であり、図 3 4 3 (c) は、図 3 1 9 の C C C X X X I X c - C C C X X X I X c 線における第 1 動作ユニット A 4 0 0 の部分断面図である。

【2499】

図 3 4 3 (a) から図 3 4 3 (c) では、駆動モータ A M T 1 が励磁回転され、ローラ一部材 A 4 4 2 f が、図 3 4 2 (c) の状態から第 1 変位部材 A 4 4 0 の張出位置（図 3 4 4 (c) 参照）の状態へ到達するまでの変位の略中間位置に配置された状態が図示される。

【2500】

図 3 3 9 の状態から図 3 4 3 の状態に変位するまでに、ピン付きギア A 4 6 2 は初期角度 d 0 から第 4 角度 d 4 だけ回転している。この回転に伴って伝達突部 A 4 6 3 が突設板部 A 4 5 6 a を押進することで、異形スライド部材 A 4 5 5 がスライド変位し、そのスライド変位が長尺リンク A 4 5 1 を介して第 1 変位部材 A 4 4 0 に伝達される。なお、上述したように、円弧壁部 A 4 6 4 と対向配置部 A 4 5 6 b との間には前後隙間が空けられているので、円弧壁部 A 4 6 4 は対向配置部 A 4 5 6 b に対して前後に重なって配置可能とされる（図 3 4 3 (b) 参照）。

20

【2501】

図 3 4 4 (a) は、前側ユニット F U の正面図であり、図 3 4 4 (b) は、前側ユニット F U の背面図であり、図 3 4 4 (c) は、図 3 1 9 の C C C X X X I X c - C C C X X X I X c 線における第 1 動作ユニット A 4 0 0 の部分断面図である。

30

【2502】

図 3 4 4 (a) から図 3 4 4 (c) では、駆動モータ A M T 1 が励磁回転され、第 1 変位部材 A 4 4 0 が張出位置に配置された状態（張出状態とも称する）が図示される。

【2503】

図 3 3 9 の状態から図 3 4 4 の状態に変位するまでに、ピン付きギア A 4 6 2 は初期角度 d 0 から第 5 角度 d 5 だけ回転している。この回転に伴って伝達突部 A 4 6 3 が突設板部 A 4 5 6 a を押進することで、異形スライド部材 A 4 5 5 がスライド変位し、そのスライド変位が長尺リンク A 4 5 1 を介して第 1 変位部材 A 4 4 0 に伝達される。なお、上述したように、円弧壁部 A 4 6 4 と対向配置部 A 4 5 6 b との間には前後隙間が空けられているので、円弧壁部 A 4 6 4 は対向配置部 A 4 5 6 b に対して前後に重なって配置可能とされる（図 3 4 4 (b) 参照）。

40

【2504】

図 3 4 4 に示す状態から更にピン付きギア A 4 6 2 が回転すると、方向 A 4 1 6 x に対して、伝達突部 A 4 6 3 は反対方向へ変位し始める。ここで、円弧壁部 A 4 6 4 と突設板部 A 4 5 6 a とは方向 A 4 1 6 x で当接する寸法関係で形成されているので、伝達突部 A 4 6 3 が突設板部 A 4 5 6 a から離反した後においても、円弧壁部 A 4 6 4 が突設板部 A 4 5 6 a と当接した状態で異形スライド部材 A 4 5 5 の変位が規制される。

【2505】

円弧壁部 A 4 6 4 と突設板部 A 4 5 6 a との当接点は、ピン付きギア A 4 6 2 の回転軸

50

を通り方向 A 4 1 6 x と平行な直線状に配置される。そのため、突設板部 A 4 5 6 a から円弧壁部 A 4 6 4 へ与えられる負荷がピン付きギア A 4 6 2 の回転軸を通るように構成されるので、突設板部 A 4 5 6 a からの負荷でピン付きギア A 4 6 2 が回転することを防止することができる。

【2506】

更に、円弧壁部 A 4 6 4 が湾曲形成されていることから、円弧壁部 A 4 6 4 と突設板部 A 4 5 6 a との当接面積を抑制することができる（理論上、線接触とすることができるので接触面積は 0）。従って、図 3 4 4 に示す状態から更にピン付きギア A 4 6 2 が回転する際に、円弧壁部 A 4 6 4 と突設板部 A 4 5 6 a との間に生じる摩擦力を低減することができる（理論上、0 にすることができる）ので、異形スライド部材 A 4 5 5 の変位を規制するための駆動力が余計に必要なことを回避することができる。即ち、ピン付きギア A 4 6 2 を回転させるのに必要な駆動力のみで、異形スライド部材 A 4 5 5 の変位を規制することができる。

10

【2507】

加えて、実際は円弧壁部 A 4 6 4 や突設板部 A 4 5 6 a を構成する樹脂材料の摩耗による変形を考慮すれば、経年的に接触面積は増大し、円弧壁部 A 4 6 4 と突設板部 A 4 5 6 a との間に生じる摩擦力が大きくなると考えられる。これに対し、円弧壁部 A 4 6 4 及び突設板部 A 4 5 6 a に低摩擦シールを貼ったり、潤滑材（グリス等）を塗ったりして対策しても良い。本実施形態では、理想的な接触面積を小さく形成しているので、低摩擦シールや潤滑剤で対策する必要がある面積を小さくできる。従って、対策費用を抑えることができる。

20

【2508】

なお、図 3 4 4 (b) に示すように、伝達突部 A 4 6 3 の外側面と円弧壁部 A 4 6 4 の外側面とは、ピン付きギア A 4 6 2 の回転軸と同軸の同じ円形状に形成されるので、伝達突部 A 4 6 3 との当接状態から円弧壁部 A 4 6 4 との当接状態へ移行するタイミングを遊技者が把握することを困難とすることができる。

【2509】

図 3 4 5 は、前側ユニット F U の背面図である。図 3 4 5 では、駆動モータ A M T 1 が励磁回転され、第 1 変位部材 A 4 4 0 が張出位置に配置され、伝達突部 A 4 6 3 が異形被伝達部 A 4 5 6 と当接した状態が図示される。

30

【2510】

図 3 3 9 の状態から図 3 4 5 の状態に変位するまでに、ピン付きギア A 4 6 2 は初期角度 d 0 から第 6 角度 d 6 だけ（360 度以上）回転している（図 3 6 0 参照）。図 3 4 4 の状態以降は、伝達突部 A 4 6 3 は突設板部 A 4 5 6 a を押進することなく、他の部材とも非当接で変位する。また、突設板部 A 4 5 6 a は、図 3 4 5 に示すように、円弧壁部 A 4 6 4 と当接することで変位を規制され、図 3 4 4 (b) の状態で維持される（戻り方向の変位が規制される）。即ち、伝達突部 A 4 6 3 と異形被伝達部 A 4 5 6 との当接は、第 1 変位部材 A 4 4 0 が張出位置に配置された状態で生じる。

【2511】

図 3 4 5 に示すように、伝達突部 A 4 6 3 と異形被伝達部 A 4 5 6 との当接位置は、挿通隙間 A 4 5 6 c に対して第 1 変位部材 A 4 4 0 の張出位置側の位置とされる。即ち、第 1 変位部材 A 4 4 0 の変位のために異形被伝達部 A 4 5 6 に負荷が与えられる箇所（挿通隙間 A 4 5 6 c）と、図 3 4 5 において異形被伝達部 A 4 5 6 に負荷が与えられる箇所を異ならせている。これにより、ピン付きギア A 4 6 2 が意図せず過回転し、伝達突部 A 4 6 3 や異形被伝達部 A 4 5 6 に過負荷が生じた場合であっても、挿通隙間 A 4 5 6 c の形状が変化することを回避することができる。従って、過負荷が生じた後において、異形スライド部材 A 4 5 5 の変位が影響を受ける可能性を低くすることができる。

40

【2512】

図 3 4 5 の状態において、伝達突部 A 4 6 3 から異形スライド部材 A 4 5 5 へ与えられる負荷の方向は第 1 変位部材 A 4 4 0 の退避位置側へ向かう方向（右上方向）とされる。

50

この方向の移動範囲の端部に異形スライド部材 A 4 5 5 は配置されているので、伝達突部 A 4 6 3 から与えられる負荷によって異形スライド部材 A 4 5 5 が変位することは回避される。

【2 5 1 3】

このように、異形スライド部材 A 4 5 5 が変位することを回避しながら、伝達突部 A 4 6 3 から与えられる負荷を対向配置部 A 4 5 6 b の弾性変形（撓みや伸縮）により和らげることができる。

【2 5 1 4】

図 3 4 5 に示すように、伝達突部 A 4 6 3 が当接する箇所は、対向配置部 A 4 5 6 b の被検出板部 A 4 5 5 e 側の側壁であり、伝達突部 A 4 6 3 は当接により被検出板部 A 4 5 5 e に負荷を与えている。本実施形態では、ピン付きギア A 4 6 2 の過回転により異形被伝達部 A 4 5 6 に過負荷が生じた場合に、優先的に被検出板部 A 4 5 5 e が折れるように構成される。即ち、伝達突部 A 4 6 3 に比較して、被検出板部 A 4 5 5 e の方が脆弱に構成される。

【2 5 1 5】

これにより、ピン付きギア A 4 6 2 の過回転による負荷で、異形被伝達部 A 4 5 6 の構造のうち異形スライド部材 A 4 5 5 の変位に関わる構造が破壊されることを回避することができる。従って、異形スライド部材 A 4 5 5 の耐久性を向上することができる。

【2 5 1 6】

被検出板部 A 4 5 5 e が折れると、第 1 変位部材 A 4 4 0 が退避位置に戻っても被検出板部 A 4 5 5 e が検出センサ A 4 2 6 に検出されないようになることから、被検出板部 A 4 5 5 e の検出不良を基に、ピン付きギア A 4 6 2 の過回転が生じた可能性を想定することができる。適時のメンテナンスを実行することができる。

【2 5 1 7】

なお、被検出板部 A 4 5 5 e の設計態様は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、第 1 変位部材 A 4 4 0 の一連の変位動作毎に伝達突部 A 4 6 3 が異形被伝達部 A 4 5 6 と当接し、若干の負荷を与えるまで駆動モータ A M T 1 を励磁するように制御し、長期使用により疲労破壊が生じやすい箇所（例えば、伝達突部 A 4 6 3）の耐用動作回数と同程度の当接回数の負荷の蓄積により被検出板部 A 4 5 5 e が折れるように設計しても良い。この場合、ピン付きギア A 4 6 2 の過回転の発生の可能性を想定できることに加え、伝達突部 A 4 6 3 の交換時期を知らせることができるので、適時のメンテナンスを実行させることができる。

【2 5 1 8】

図 3 4 6 (a) は、図 3 3 9 (a) の C C C X L V I a - C C C X L V I a 線における第 1 動作ユニット A 4 0 0 の断面図であり、図 3 4 6 (b) は、図 3 4 4 (a) の C C C X L V I b - C C C X L V I b 線における第 1 動作ユニット A 4 0 0 の断面図である。図 3 4 6 (a) では、第 1 変位部材 A 4 4 0 が退避位置の状態（退避状態とも称する）が図示され、図 3 4 6 (b) では、第 1 変位部材 A 4 4 0 が張出位置の状態（張出状態とも称する）が図示される。

【2 5 1 9】

図 3 4 6 (a) 及び図 3 4 6 (b) に示すように、第 1 変位部材 A 4 4 0 のコネクタ A 4 4 5 c には、平型（フラット）ケーブルとして形成される電気配線 F C が連結される。電気配線 F C は、被案内板部 A 4 4 1 と後蓋部 4 4 3 との間の空間に弛み配置されている。

【2 5 2 0】

図 3 4 6 (a) に示すように、被案内板部 A 4 4 1 の傾斜面 A 4 4 1 f は電気配線 F C と当接しないように形成される。即ち、傾斜面 A 4 4 1 f の上縁は、案内板部 A 4 3 0 の傾斜面 A 4 3 3 の端部（第 1 変位部材 A 4 4 0 に対向する端部）よりも若干奥まった位置（第 1 変位部材 A 4 4 0 から離れる側へ引き込んだ位置）に形成されており、傾斜面 A 4 4 1 f と電気配線 F C との間隔を確保することができる。

【2521】

電気配線FCは、第1変位部材A440の張出状態では第2変位部材A490の変位軌跡から退避する一方、第1変位部材A440の退避状態では第2変位部材A490の変位軌跡に入り込んで配置される。これにより、後述する空間VEを、電気配線FCが進入する空間と、第2変位部材A490が進入する空間とに兼用することができるので、配置に必要なスペースを小さくすることができる。

【2522】

電気配線FCは、第1変位部材A440の退避状態において、第1変位部材A440の背面側に形成される空間VEに配置される。これにより、第1変位部材A440が電気配線FCへの視界を遮蔽する遮蔽手段として機能し、前後左右からの方向視で電気配線FCが視認されることを防止することができる。空間VEについて説明する。

10

【2523】

空間VEは、第1変位部材A440が退避状態において、遊技者に視認させる側の面（連動板部A442側の開口A442cが形成される面）を第3図柄表示装置81側へ向けた傾斜姿勢で構成されることに付随して形成される背後の空間である。このように空間VEは、第1変位部材A440が板状に形成されること、及び第1変位部材A440が前後方向に幅広な姿勢とされる退避状態において遊技者に見せやすい傾斜姿勢で構成されることで容易に形成される。

【2524】

一方で、この空間VEは、後述する第2変位部材A490が変位により進入する空間でもあるので、第2変位部材A490の視認性を考慮すれば、正面視における視界を広く維持できる方が好ましい。正面視における視界は遊技者の目を中心として角度をもって広がるので、空間VEの外郭は背面側へ向かう程第3図柄表示装置81から離れる方向に傾斜するように形成されることが好ましいが、本実施形態では、製造の容易さから、空間VEの外郭（第3図柄表示装置81から遠い側の境界面）が前後方向に非傾斜の面で形成される。

20

【2525】

このように、本実施形態によれば、第1変位部材A440及び第2変位部材A490の視認性向上のために生じる空間VEが、配線を弛ませ配置する領域として有効利用される。これにより、電気配線FCの弛む部分を張出位置の第1変位部材A440に対して第3図柄表示装置81の反対側に配置する場合に配線を弛ませるために必要となる領域（換言すれば、背面ケースA310の外壁部A312と第1変位部材A440との間の領域）の確保を不要とすることができる。

30

【2526】

従って、電気配線FCの弛む部分を張出位置の第1変位部材A440に対して第3図柄表示装置81の反対側に配置する場合に比較して、電気配線FCを背面ケースA310の内方に収容可能としながら、第1変位部材A440の変位終端を背面ケースA310の外壁部A312に近接させる（寄せる）ことができる。

【2527】

図346に示すように、第1変位部材A440は、張出位置（図346（b）参照）において連動板部A442の正面が正面限界線FL上に配置され、退避位置（図346（a）参照）までの変位過程において、連動板部A442の少なくとも一部（主に、張出位置側部）が正面限界線FLよりも正面側に張り出す。この張り出しは、第1変位部材A440が退避位置から変位する過程において、第1変位部材A440が退避位置（図339（c）参照）の状態から、第1変位部材A440の姿勢変化が完了する（図342（c）参照）までの間に生じるので、特に第1変位部材A440の退避位置側（図346左側）において、正面限界線FLを超えて正面側へ第1変位部材A440が張り出し得る。

40

【2528】

そのため、正面限界線FLの正面側に第1変位部材A440との衝突を避けるための空間を形成する必要があるので、電飾基板A416の配置が第1変位部材A440から余計

50

に離す（正面側へ寄せる）必要性が生じるが、本実施形態では、電飾基板 A 4 1 6 を第 1 変位部材 A 4 4 0 の退避位置側（図 3 4 6 左側）に形成しないことで、第 1 変位部材 A 4 4 0 が張り出すための空間を形成している。加えて、拡散板 A 4 1 5 のみを第 1 変位部材 A 4 4 0 の退避位置側に張り出し形成することで、電飾基板 A 4 1 6 に配設される発光手段 A 4 1 6 a から照射される光が視認される領域が電飾基板 A 4 1 6 の形成範囲に限定されることを回避している。

【2529】

このように、電飾基板 A 4 1 6 の形成範囲を限定すると共に拡散板 A 4 1 5 は電飾基板 A 4 1 6 の外縁から張り出して形成することで、電飾基板 A 4 1 6 と第 1 変位部材 A 4 4 0 との配置の前後間隔を狭めながら、電飾基板 A 4 1 6 による発光演出を視認させる範囲を十分確保することができる。

10

【2530】

図 3 4 7 から図 3 5 2 を参照して、発光演出の観点から第 1 変位部材 A 4 4 0 の変位に伴い生じる第 1 動作ユニット A 4 0 0 の外観の変化について説明する。この外観の変化は、第 1 変位部材 A 4 4 0 が張出位置（励磁後の位置）に配置された状態において、正面カバー A 4 1 0 の貫通孔 A 4 1 2 を通して部分的に視認可能に構成されることから生じる変化である。

【2531】

図 3 4 7（a）、図 3 4 7（b）及び図 3 4 8 は、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の正面図である。図 3 4 7（a）では、第 1 変位部材 A 4 4 0 の退避状態が図示され、図 3 4 7（b）では、第 1 変位部材 A 4 4 0 が変位区間の途中位置（図 3 4 2 で図示される位置）に配置された状態が図示され、図 3 4 8 では、第 1 変位部材 A 4 4 0 の張出状態が図示される。なお、図 3 4 7（b）及び図 3 4 8 では、第 1 変位部材 A 4 4 0 の正面カバー A 4 1 0 に隠される部分の形状が隠れ線で図示される。

20

【2532】

正面カバー A 4 1 0 の背面側には電飾基板 A 4 1 6 に配設される発光手段 A 4 1 6 a から照射される光を拡散する拡散板 A 4 1 5 が配設されているところ、拡散板 A 4 1 5 は、上述した第 1 領域 A C 1 と第 2 領域 A C 2 とに区分けされる（図 3 3 0 参照）。

【2533】

第 1 変位手段 4 4 0 は、少なくとも張出位置において拡散板 A 4 1 5 の背面側に配置され、発光手段 A 4 4 5 b（図 3 3 7 参照）から照射され開口 A 4 4 2 c を通過した光が拡散板 A 4 1 5 へ向けて進行する。ここで、第 1 変位手段 4 4 0 の開口 A 4 4 2 c は正面視で第 1 領域 A C 1 と重なる位置まで変位するものの、第 1 領域 A C 1 には電飾基板 A 4 1 6 が配設されているので、開口 A 4 4 2 c を通過した光は電飾基板 A 4 1 6 で遮蔽される。

30

【2534】

従って、開口 A 4 4 2 c を通過した光は、第 2 領域 A C 2 において拡散板 A 4 1 5 に到達し得る。換言すれば、第 2 領域 A C 2 においては、電飾基板 A 4 1 6 に配設される発光手段 A 4 1 6 a（図 3 2 9 参照）から照射され拡散板 A 4 1 5 に拡散された光と、第 1 変位手段 4 4 0 の発光手段 A 4 4 5 b（図 3 3 7 参照）から照射された光とが混ざった状態で視認され得る。

40

【2535】

詳細に説明すれば、第 2 領域 A C 2 の態様は、発光手段 A 4 1 6 a を点灯し発光手段 A 4 4 5 b を消灯する態様と、発光手段 A 4 1 6 a を消灯し発光手段 A 4 4 5 b を点灯する態様と、発光手段 A 4 1 6 a 及び発光手段 A 4 4 5 b の双方を点灯する態様と、発光手段 A 4 1 6 a 及び発光手段 A 4 4 5 b の双方を消灯する態様という少なくとも 4 種類の態様で切替可能に構成される。

【2536】

本実施形態では、第 2 領域 A C 2 の態様を正面カバー A 4 1 0 の貫通孔 A 4 1 2 を通して視認可能とされており、正面カバー A 4 1 0 は、貫通孔 A 4 1 2 として、正面カバー A

50

4 1 0 の第 3 図柄表示装置 8 1 側の縁部に沿って一直線上に 3 箇所形成される複数の長孔 A 4 1 2 a を備えている。

【2 5 3 7】

図 3 4 8 に示すように、複数の長孔 A 4 1 2 a の内、中央の長孔 A 4 1 2 a が第 1 変位手段 4 4 0 の開口 A 4 4 2 c に対向配置され、その両側の長孔 A 4 1 2 a は開口 A 4 4 2 c の外方に配置される（対向配置しない）。これにより、両側の長孔 A 4 1 2 a を通して視認する場合に比較して、中央の長孔 A 4 1 2 a を通して視認する場合の方が発光手段 A 4 4 5 b から照射される光の視認性を高くすることができる。

【2 5 3 8】

例えば、第 1 変位部材 A 4 4 0 が張出位置に配置された状態において、発光手段 A 4 4 5 b から照射された光を、中央の長孔 A 4 1 2 a を通して視認可能とする一方で、両側の長孔 A 4 1 2 a を通しては視認不能とするように構成することができる。これにより、中央の長孔 A 4 1 2 a を通しては、発光手段 A 4 1 6 a 及び発光手段 A 4 4 5 b から照射された光が混ざった状態で視認され、両側の長孔 A 4 1 2 a を通しては、発光手段 A 4 1 6 a から照射された光が視認される（発光手段 A 4 4 5 b から照射された光が視認困難とされる）ように構成することができる。

【2 5 3 9】

ここで、正面カバー A 4 1 0 の態様（発光色や、明るさ等）は、第 1 変位部材 A 4 4 0 の発光手段 A 4 4 5 b が消灯している間は、発光手段 A 4 1 6 a（図 3 2 9 参照）の発光態様に依存する。そのため、第 1 変位部材 A 4 4 0 が張出位置（図 3 4 8 参照）に配置された状態においても、発光手段 A 4 4 5 b が消灯していれば、発光手段 A 4 1 6 b による発光演出に与える影響を少なくすることができる。即ち、正面カバー A 4 1 0 の正面視での態様の变化を生じさせることなく、第 1 変位部材 A 4 4 0 を張出位置に変位させることが可能とされる。

【2 5 4 0】

一方で、張出位置 4 4 0 に配置された状態で発光手段 A 4 4 5 b を点灯させると、各第 1 動作ユニット A 4 0 0 に共通して第 3 図柄表示装置 8 1 側に寄る位置に形成されている長孔 A 4 1 2 a の発光態様が変化することから、遊技者の視線を第 3 図柄表示装置 8 1 側に誘導することができる。

【2 5 4 1】

なお、貫通孔 A 4 1 2 を通して視認される態様の变化の効果は、これに限定されるものではない。例えば、5 個 1 セットで配設される第 1 動作ユニット A 4 0 0 の第 1 変位部材 A 4 4 0 を張出位置に配置した状態で、まず、左下に配置される第 1 変位部材 A 4 4 0 の発光手段 A 4 4 5 b を点灯し、その発光手段 A 4 4 5 b を消灯させるタイミングで、次は正面視時計回りに隣り合う第 1 変位部材 A 4 4 0 の発光手段 A 4 4 5 b を点灯し、消灯させるタイミングで、次は正面視時計回りに隣り合う第 1 変位部材 A 4 4 0 の発光手段 A 4 4 5 b を点灯するというように、発光手段 A 4 4 5 b を正面視時計回りに順に点灯させる態様で発光させても良い。

【2 5 4 2】

この場合、発光手段 A 4 1 6 b を点灯させたままにすることで、正面カバー A 4 1 0 自体の明るさは維持しながら、長孔 A 4 1 2 a を通して視認される光の態様のみを正面視時計回りに順に変化させる演出を実行することができる。

【2 5 4 3】

ここで、他の第 1 動作ユニット A 4 0 0 A、A 4 0 0 B、A 4 0 0 C、A 4 0 0 D の発光態様について説明する。第 1 動作ユニット A 4 0 0 A は、正面視左下から時計回りに 2 個目のユニットであり、第 1 動作ユニット A 4 0 0 B は、正面視左下から時計回りに 3 個目のユニットであり、第 1 動作ユニット A 4 0 0 C は、正面視左下から時計回りに 4 個目のユニットであり、第 1 動作ユニット A 4 0 0 D は、正面視左下から時計回りに 5 個目のユニットである。第 1 動作ユニット A 4 0 0 A、A 4 0 0 B、A 4 0 0 C、A 4 0 0 D の第 1 動作ユニット A 4 0 0 との主な違いは、第 1 変位部材 A 4 4 0 の変位方向および開口

10

20

30

40

50

A 4 4 2 c の形状である。そのため、第 1 動作ユニット A 4 0 0 A, A 4 0 0 B, A 4 0 0 C, A 4 0 0 D の開口 A 4 4 2 c と対応する開口を、それぞれ開口 W A, W B, W C, W D として図示し、その他の構成については便宜的に第 1 動作ユニット A 4 0 0 と同様の符号を付す。

【2 5 4 4】

図 3 4 9 (a) 及び図 3 4 9 (b) は、第 1 動作ユニット A 4 0 0 A の正面図である。なお、図 3 4 9 (a) では、第 1 変位部材 A 4 4 0 が途中位置 (図 3 4 2 で図示される位置と同様の位置) に配置された状態が図示され、図 3 4 9 (b) では、第 1 変位部材 A 4 4 0 が張出位置に配置された状態が図示される。

【2 5 4 5】

図 3 4 9 (a) 及び図 3 4 9 (b) に示すように、第 1 動作ユニット A 4 0 0 A では、第 1 動作ユニット A 4 0 0 と異なり、正面視で開口 W A が両端の長孔 A 4 1 2 a と重なるように構成される。更に、開口 W A の幅長さが第 1 変位部材 A 4 4 0 の変位方向に沿って変化する (退避位置側の方が長い) ので、第 1 変位部材 A 4 4 0 が張出位置へ近づくにつれて開口 W A と両端の長孔 A 4 1 2 a との重なる面積を増加させることができる。これにより、第 1 変位部材 A 4 4 0 の配置と、長孔 A 4 1 2 a を通して視認される光の見え方とを連動して変化させることができる。

【2 5 4 6】

図 3 5 0 (a) 及び図 3 5 0 (b) は、第 1 動作ユニット A 4 0 0 B の正面図である。なお、図 3 5 0 (a) では、第 1 変位部材 A 4 4 0 が途中位置 (図 3 4 2 で図示される位置と同様の位置) に配置された状態が図示され、図 3 5 0 (b) では、第 1 変位部材 A 4 4 0 が張出位置に配置された状態が図示される。

【2 5 4 7】

図 3 5 0 (a) 及び図 3 5 0 (b) に示すように、第 1 動作ユニット A 4 0 0 B では、第 1 動作ユニット A 4 0 0 と異なり、正面視で開口 W B が両端の長孔 A 4 1 2 a と重なる場合が生じるように構成されることに加え、開口 W B の幅長さが第 1 変位部材 A 4 4 0 の変位方向に沿って拡大と縮小を繰り返すように変化するように構成される。これにより、第 1 変位部材 A 4 4 0 が退避位置から張出位置まで変位する間における中央の長孔 A 4 1 2 a と開口 W B とが重なる面積を、図 3 5 0 (a) に示す状態を最大として、第 1 変位部材 A 4 4 0 の変位に伴い一端減少させ、再度図 3 5 0 (b) に示す状態で増大するように構成することができる。これにより、第 1 変位部材 A 4 4 0 が一方向へ変位する間に、中央の長孔 A 4 1 2 a を通して視認される光の見え方の変化を 2 方向 (拡大方向と縮小方向) で構成することができる。

【2 5 4 8】

図 3 5 1 (a) 及び図 3 5 1 (b) は、第 1 動作ユニット A 4 0 0 C の正面図である。なお、図 3 5 1 (a) では、第 1 変位部材 A 4 4 0 が途中位置 (図 3 4 2 で図示される位置と同様の位置) に配置された状態が図示され、図 3 5 1 (b) では、第 1 変位部材 A 4 4 0 が張出位置に配置された状態が図示される。

【2 5 4 9】

図 3 5 1 (a) 及び図 3 5 1 (b) に示すように、第 1 動作ユニット A 4 0 0 C では、第 1 動作ユニット A 4 0 0 と異なり、正面視で開口 W C が両端の長孔 A 4 1 2 a と重なる場合が生じるように構成されることに加え、開口 W C の幅長さが第 1 変位部材 A 4 4 0 の変位方向に沿って拡大と縮小を繰り返すように変化するように構成される。即ち、開口 W C が、上端部付近において第 1 変位部材 A 4 4 0 の変位方向と交差する方向に先細り形状で拡幅されている。

【2 5 5 0】

これにより、第 1 変位部材 A 4 4 0 が退避位置から張出位置まで変位する間における左右の長孔 A 4 1 2 a と開口 W C とが重なる面積を、第 1 変位部材 A 4 4 0 の変位に伴い一端減少させ、再び増大するように構成することができる。これにより、第 1 変位部材 A 4 4 0 が一方向へ変位する間に、両端の長孔 A 4 1 2 a を通して視認される光の見え方の変

10

20

30

40

50

化を2方向（拡大方向と縮小方向）で構成することができる。

【2551】

図352（a）及び図352（b）は、第1動作ユニットA400Dの正面図である。なお、図352（a）では、第1変位部材A440が途中位置（図342で図示される位置と同様の位置）に配置された状態が図示され、図352（b）では、第1変位部材A440が張出位置に配置された状態が図示される。

【2552】

図352（a）及び図352（b）に示すように、第1動作ユニットA400Dでは、第1動作ユニットA400と異なり、正面視で開口WDが枝分かれする形状で構成される。即ち、開口WDが、下端部付近において第1変位部材A440の退避位置側へ向けて広がる態様で枝分かれする形状で構成されている。

10

【2553】

これにより、第1変位部材A440が退避位置から張出位置まで変位する間における中央の長孔A412aと開口WDとが重なる範囲を分断することができる。即ち、中央の長孔A412aを通して視認される光の態様を、中央の長孔A412a全体が一様に発光する態様（図352（a）参照）から、中央の長孔A412aが複数の範囲に分断されて発光する態様（図352（b）参照）に変化させることができる。

【2554】

なお、第1動作ユニットA400Dでは、中央の長孔A412aを開口WDの縁部が分断する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、3個の長孔A412a全体を対象として、光を視認可能な範囲を分断するように構成しても良い。即ち、3個の長孔A412aと開口WDとが重なり3個の長孔A412aを通して一様な光を視認可能な場合と、開口WDが、3個の長孔A412aの内、中央の長孔A412aとは重ならず両端の長孔A412aとのみ重なることで、光を視認可能な範囲が中央の長孔A412aに分断され、両側の長孔A412aに限定される場合とを切替可能に構成しても良い。

20

【2555】

図335及び図336に戻って説明する。支持箱部A470は、正面および右上側が開放された箱状に形成される本体箱部A471と、その本体箱部A471に穿設され伝達ギア群A460のピン付きギアA462の回転軸が通る軸孔A472と、第2変位部材A490を軸支可能に穿設される軸支孔A473と、その軸支孔A473を中心とした円弧に沿う形状で切り欠き形成される切欠き部A474と、その切欠き部A474の近傍において柱状に突設され後板部A480の貫通孔A482に挿通される締結ネジが螺入可能となるように先端が形成される締結部A475と、ラックピニオンA510のスライドラックA511をスライド移動可能に支持するラック支持部A476と、そのラック支持部A476に支持されるスライドラックA511と歯合するピニオンA517を支持するピニオン支持部A477と、を備える。

30

【2556】

本体箱部A471は、裏底縁部から背面側へ壁状に突設される突設壁部A471aと、正面上縁部から正面側へ壁状に突設され、第1動作ユニットA400の組立状態（図324参照）においてローラー部材A442fと対向配置される案内壁部A471bと、切欠き部A474を挟んで軸孔A472（図335参照）の反対側において突設壁部A471aに対向配置される配線案内内部A471cとを備える。

40

【2557】

案内壁部A471bの詳細形状については後述するが、この案内壁部A471bの縁部にローラー部材A442fが当接し、滑る又は転動する態様で第1変位部材A440の変位が案内される（図339から図344参照）。

【2558】

配線案内内部A471cは、その形状が後述する配線HCの配置を適切に矯正可能に設計されるが、詳細は後述する。

50

【2559】

軸支孔A473及び切欠き部A474を通して第2変位部材A490とラックピニオンA510の補強腕部A518とが連結される。特に、切欠き部A474は、第2変位部材A490に連結される配線が通る領域として幅広に形成されるが、詳細は後述する。

【2560】

ラック支持部A476は、本体箱部A471の背面側へ突設される一対の柱状部であってラックピニオンA510の支持孔A512に挿通される支持柱状部A476aと、ラックピニオンA510のスライドラックA511のスライド移動方向（方向A416xと平行な方向）に沿って延び、支持柱状部A476aが配設される側の面よりも背面側へ向けて張り出す段状に形成される段状部A476bと、を備える。

10

【2561】

ピニオン支持部A477は、ラックピニオンA510のピニオンA517が回転可能に支持されるピニオン軸A477aと、そのピニオン軸A477aを中心とした円弧に沿って本体箱部A471の底部から背面側へ壁状（板状）に延設される円弧壁部A477bとを備える。

【2562】

軸孔A472を通して、伝達ギア群A460のピン付きギアA462と、同位相部材A465とが連結される。ここで、図353を参照して、ピン付きギアA462及び同位相部材A465の連結態様について説明する。

【2563】

図353（a）は、ピン付きギアA462及び同位相部材A465の分解斜視図であり、図353（b）は、左側がピン付きギアA462及び同位相部材A465の正面斜視図であり、右側がピン付きギアA462及び同位相部材A465の背面斜視図である。なお、図353（a）では、ピン付きギアA462及び同位相部材A465が、互いに連結される側が手前となる姿勢で図示される。

20

【2564】

図353（a）に示すように、ピン付きギアA462は、同位相部材A465と対向配置される側の面から同位相部材A465側へ向けて突設される複数の位相合わせ周突部A462aを備える。

【2565】

同位相部材A465は、ピン付きギアA462と対向配置される側の面からピン付きギアA462側へ向けて突設される位相合わせ径突部A465aと、偏心した位置から背面側へ外形円状に突設される伝達突部A466と、その伝達突部A466を基端として同位相部材A465の回転軸を中心とした円弧形状の壁部として形成される円弧壁部A467とを備える。伝達突部A466に比較して、円弧壁部A467は背面側への形成長さが短くされる。

30

【2566】

位相合わせ周突部A462a及び位相合わせ径突部A465aについて説明する。位相合わせ周突部A462aは、ピン付きギアA462の回転軸を中心とした円状の壁部に軸方向に沿って切り込みが入れられることによって複数の円弧形状の壁部が形成されている。

40

【2567】

また、位相合わせ径突部A465aは、位相合わせ周突部A462aの内径よりも若干短い外径の円筒状の突設部から径方向外側へ突設される突条を備え、その突条が位相合わせ周突部A462aに切り込みが入れられる角度（位相）と合致するように形成されている。その突条を位相合わせ周突部A462aの切り込みに進入させることで、ピン付きギアA462に対する同位相部材A465の位相を合わせた状態でピン付きギアA462及び同位相部材A465を連結することができ、ピン付きギアA462の中心軸に沿って締結ギアを挿通し位相合わせ径突部A465aの先端部に螺入することでピン付きギアA462及び同位相部材A465を固定することができる。

50

【2568】

ここで、本実施形態では、位相合わせ周突部A462aの切り込み間の角度を均等（本実施形態のように3分割であれば120度間隔）にするのではなく、不均等とすることで、特定の角度関係（図353（b）参照）でのみピン付きギアA462と同位相部材A465とが連結されるように構成している。

【2569】

即ち、位相合わせ周突部A462aの切り込み間の角度を100度、120度、140度で組み合わせることで（不均等とすることで）、ピン付きギアA462と同位相部材A465とが連結可能な角度関係を1種類に限定することができる。

【2570】

なお、本実施形態では、位相合わせ周突部A462aの切り込み（位相合わせ径突部A465a）が3箇所形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、1箇所や2箇所でも良く、また、4以上の複数箇所でも良く、ピン付きギアA462と同位相部材A465との組み付け状態における剛性を考慮して適宜選択可能である。

【2571】

図335及び図336に戻って説明する。後板部A480は、無色の光透過性の樹脂材料から板状に形成される本体板部A481と、その本体板部A481に穿設され支持箱部A470の締結部A475に螺入される締結ネジが挿通される貫通孔A482と、支持箱部A470の円弧壁部A477bの外周側へ向けて突設され、その外周側と当接することで位置合わせに利用される複数の位置合わせ突部A483と、ラックピニオンA510のスライドラックA511の移動範囲の外形に沿う板状となるように本体板部A481から正面側へ突設される複数の突設板部A484と、を備える。

【2572】

後板部A480の外側縁部（図335及び図336において、左側縁部）は、本体箱部A471の突設壁部A471aの背面側端部と面で当接し、左右方向の位置決めとしては突設板部A484のみが機能する。

【2573】

これに対し、後板部A480の内側縁部（図335及び図336において、右側縁部）においては、位置合わせ突部A483と円弧壁部A477bとの当接により、複数方向（上下左右方向）の位置合わせを行うことができる。これにより、後板部A480の支持箱部A470に対する位置合わせを良好に行いながら、外側縁部付近から位置合わせ用の部分を排除することで外側縁部付近の空間を広く確保することができる。本実施形態では、この確保した空間が配線HC（図356（a）参照）の配設スペースとして活用されるが、詳細は後述する。

【2574】

突設板部A484は、その突設先端が本体箱部A471の裏底部に近接して（当接するか、又は配線が通過不能程度の若干の隙間を空けて）対向配置され、ラックピニオンA510のスライドラックA511の移動範囲と、外方の領域とを区画するように機能する。これにより、第2変位部材A490に連結される配線HCがラックピニオンA510のスライドラックA511の移動範囲に入り込むことを防止することができるが、詳細は後述する。

【2575】

図354は、第2変位部材A490の分解正面斜視図であり、図355は、第2変位部材A490の分解背面斜視図である。図354及び図355に示すように、第2変位部材A490は、無色で光透過性の樹脂材料から形成され支持箱部A470の軸支孔A473に軸支される被軸支板A491と、その被軸支板A491の外形と同様の内形で形成され被軸支板A491を正面側から覆う態様で被軸支板A491に嵌合され、無色の光透過性の樹脂材料から形成される覆設部材A492と、LED等から構成される発光部A493aが配設され被軸支板A491及び覆設部材A492に収容される電飾基板A493と、

10

20

30

40

50

を備える。

【2576】

被軸支板A491は、背面側へ外形円状に突設され軸支孔A473に挿通される被軸支突部A491aと、その被軸支突部A491aよりも突設長さの短く突設される締結突部A491bと、締結ネジが挿通可能に穿設される複数の挿通孔A491cと、被軸支突部A491aの径方向に沿って長尺矩形に穿設される長尺孔A491dと、挿通孔A491cを中心とした円（弧）形状で正面側へ突設される複数の円状支持部A491eと、外周を形成する側壁部に沿って細形突形状で正面側へ突設される複数の細形突部A491fとを備える。

【2577】

円状支持部A491e及び細形突部A491fは、第2変位部材A490の組立状態（図335及び図336参照）において、電飾基板A493の外周縁部と当接され電飾基板A493を背面側から支持する。

【2578】

特に、細形突部A491fは、収容される電飾基板A493の形状が括れる箇所、即ち、被軸支板A491の外周側壁が内側へ向けて凹む箇所において形成されているので、電飾基板A493の形状が括れる箇所を選択的に支持することができる。これにより、幅寸法が短くなることで剛性が低下し易いと想定される括れ箇所における電飾基板A493の変形の抑制を図ることができ、電飾基板A493が破断することを回避することができる。

【2579】

覆設部材A492は、電飾基板A493の被支持部A493bに挿通され、挿通孔A491cに挿通される締結ネジが螺入される複数の締結部A492aと、その締結部A492aの基部側において径方向に突設され覆設部材A492の板状部と結合している複数の突設支持部A492bと、被軸支板A491の細形突部A491fと態様する位置において、外周を形成する側壁部に沿って細形突形状で背面側へ突設される複数の細形突部A492cとを備える。

【2580】

上記構成により、電飾基板A493は、外周縁部を細形突部A491f、A492cにより支持され、締結ネジの周囲において円状支持部A491e及び突設支持部A492bにより支持される。これにより、電飾基板A493を被軸支板A491及び覆設部材A492に対して良好に固定することができる。

【2581】

なお、電飾基板A493の支持態様は何ら限定されるものではない。例えば、電飾基板A493に締結方向に沿って負荷がかけられることで固定されるものでも良いし、圧縮負荷の生じない寸法関係（例えば、細形突部A491f、A492cの前後間隔が電飾基板A493の厚みと同等の寸法関係）で形成されることで負荷が生じることなく電飾基板A493の配置を維持するものでも良い。

【2582】

電飾基板A493は、上述の複数の発光部A493aと、締結部A492aと前後方向視で非干渉となるように穿設または凹設形成される複数の被支持部A493bと、背面側に配設され配線の端部（コネクタ）が連結される基板側コネクタA493cとを備える。

【2583】

基板側コネクタA493は、被軸支板A491の長尺孔A491dの長尺方向に沿って配線が延びる姿勢で固定されており、長尺孔A491dには、短手方向側の内縁部から長尺方向と交差する方向へ、反対側の内縁部との間隔が基板側コネクタA493c（又は連結される配線束）の幅寸法よりも短くなるまで延びる区画延設部A491d1と、その区画延設部A491d1を基準として基板側コネクタA493cの反対側の縁部から背面側へ幅広で突設される突条部A491d2とが形成される。

【2584】

区画延設部 A 4 9 1 d 1 を基準として、第 3 図柄表示装置 8 1 の視認領域側（図 3 5 5 左側）に基板側コネクタ A 4 9 3 c が配設され、その逆側において基板側コネクタ A 4 9 3 c に連結された配線が長尺孔 A 4 9 1 d を通過する。即ち、基板側コネクタ A 4 9 3 c に連結された配線は区画延設部 A 4 9 1 d 1 と電飾基板 A 4 9 3 との間に挟まれ、支持される。

【2585】

これにより、第 2 変位部材 A 4 9 0 が変位しても、基板側コネクタ A 4 9 3 c と区画延設部 A 4 9 1 d 1 との間における配線の変位を抑制することができるので、第 2 変位部材 A 4 9 0 の変位時に基板側コネクタ A 4 9 3 c から配線が抜ける可能性を低くすることができる。

10

【2586】

突条部 A 4 9 1 d 2 は、支持箱部 A 4 7 0 の切欠き部 A 4 7 4 に進入する程度の突設長さで形成される。これにより、基板側コネクタ A 4 9 3 c に端部が連結される配線 H C を、被軸支板 A 4 9 1 の背面側へ（突条部 A 4 9 1 d 2 の突設方向へ）向けて立ち上がるように引き回すことができるので、配線が被軸支板 A 4 9 1 の背面に近接配置され支持箱部 A 4 7 0 の裏面へ引き回される場合に比較して、配線 H C が切欠き部 A 4 7 4 と接触することを回避することができる。従って、配線が断線することを回避することができる。

【2587】

加えて、突条部 A 4 9 1 d 2 は、被軸支板 A 4 9 1 の背面に対して直角に突設されているので、配線 H C の立ち上がりの角度を直角側に寄せることができ、配線 H C との接触を避けるための切欠き部 A 4 7 4 の幅を抑制することができる。これにより、本体箱部 A 4 7 1 の締結部 A 4 7 5 側の領域（面積）を大きく確保することができるので、本体箱部 A 4 7 1 の剛性を確保することができると共に、締結部 A 4 7 5 の配置自由度を向上することができる。

20

【2588】

図 3 3 5 及び図 3 3 6 に戻って説明する。ラックピニオン A 5 1 0 は、方向 A 4 1 6 x に沿ってスライド移動可能に支持されるスライドラック A 5 1 1 と、そのスライドラック A 5 1 1 のギア部と歯合され、支持箱部 A 4 7 0 のピニオン軸 A 4 7 7 a に軸支され、スライドラック A 5 1 1 のスライド移動と同期して回転するピニオン A 5 1 7 と、そのピニオン A 5 1 7 と歯合されピニオン A 5 1 7 の回転と同期して回転する補強腕部 A 5 1 8 と

30

【2589】

補強腕部 A 5 1 8 は、上述した第 2 変位部材 A 4 9 0 と連結固定され、これにより第 2 変位部材 A 4 9 0 が支持箱部 A 4 7 0 に引き抜き不能に支持される。即ち、補強腕部 A 5 1 8 の回転中心位置において第 2 変位部材 A 4 9 0 の被軸支突部 A 4 9 1 a と締結され、補強腕部 A 5 1 8 の回転先端側部において締結突部 A 4 9 1 b と締結される（図 3 5 5 参照）。従って、補強腕部 A 5 1 8 が回転変位することは、第 2 変位部材 A 4 9 0 が回転変位することと同義である。

【2590】

スライドラック A 5 1 1 は、支持箱部 A 4 7 0 の支持柱状部 A 4 7 6 a が挿通可能な大きさを方向 A 4 1 6 x に沿って延びる長孔状に形成される一対の支持孔 A 5 1 2 と、ギア部に沿う板状に形成される被支持板部 A 5 1 3 と、支持孔 A 5 1 2 から支持孔 A 5 1 2 の長手方向に離れた位置において正面側へ板状に突設される突設板部 A 5 1 4 と、同位相部材 A 4 6 5 と対向配置され同位相部材 A 4 6 5 から駆動力が伝達される異形被伝達部 A 5 1 5 とを備える。

40

【2591】

支持孔 A 5 1 2 は、支持箱部 A 4 7 0 の支持柱状部 A 4 7 6 a の先端細径部が挿通され、基端側の大径部は支持孔 A 5 1 2 の幅よりも大きな直径で形成される。この大径部が支持孔 A 5 1 2 の正面側に配置されることで、スライドラック A 5 1 1 が正面側へ変位しそうになったとしても、その変位を支持柱状部 A 4 7 6 a の大径部で防止することができる

50

。このように、スライドラック A 5 1 1 は、本体箱部 A 4 7 1 の裏底部との間に、少なくとも支持柱状部 A 4 7 6 a の大径部の高さ程度の隙間を空けて板状部が対向配置され、その間隔を保った状態で方向 A 4 1 6 x に沿ってスライド移動可能に構成される。

【2592】

被支持板部 A 5 1 3 は、支持箱部 A 4 7 0 の段状部 A 4 7 6 b の背面側端部と若干の隙間を空けて対向配置され、突設板部 A 5 1 4 は、本体箱部 A 4 7 1 の裏底部と若干の隙間を空けて対向配置される。即ち、スライドラック A 5 1 1 が正面側へ変位しそうになったとしても、被支持板部 A 5 1 3 及び突設板部 A 5 1 4 により、その変位の発生を防止することができる。

【2593】

なお、スライドラック A 5 1 1 が前後方向に変位する原因としては、種々のものが例示される。例えば、遊技者がパチンコ機 A 1 0 に衝撃を与える（所謂、ドツキ）場合や、隙間に細かな粒子が詰まるなどして歯合抵抗が過多となり歯合位置において過剰な負荷が生じる場合等が例示される。

【2594】

図 3 5 6 (a)、図 3 5 6 (b)、図 3 5 7 (a)、図 3 5 7 (b)、図 3 5 8 は、後側ユニット B U の背面図である。なお、図 3 5 6 (a)、図 3 5 6 (b)、図 3 5 7 (a)、図 3 5 7 (b)、図 3 5 8 では、理解を容易とするために、後板部 A 4 8 0 の図示が省略され、異形被伝達部 A 5 1 5 を視認できるようにスライドラック A 5 1 1 の板部が破られた状態が図示される。また、図 3 5 8 では、理解を容易とするために、同位相部材 A 4 6 5 及び異形被伝達部 A 5 1 5 が拡大して図示される。

【2595】

図 3 5 6 (a)、図 3 5 6 (b)、図 3 5 7 (a)、図 3 5 7 (b)、図 3 5 8 では、第 2 変位部材 A 4 9 0 が退避位置（図 3 5 6 (a) 参照）から張出位置（図 3 5 8 参照）へ変位する様子が時系列で図示される。

【2596】

第 2 変位部材 A 4 9 0 は、補強腕部 A 5 1 8 に固定されている。同位相部材 A 4 6 5 が回転すると、その回転に伴い伝達突部 A 4 6 6 がスライドラック A 5 1 1 を押進する。スライドラック A 5 1 1 が押進されると、ピニオン A 5 1 7 を介して補強腕部 A 5 1 8 へ駆動力が伝達される。このように、第 2 変位部材 A 4 9 0 の変位は、同位相部材 A 4 6 5 の回転によって生じる。

【2597】

同位相部材 A 4 6 5 は、上述したようにピン付きギア A 4 6 2 と同位相で回転する。従って、図 3 5 6 (a)、図 3 5 6 (b)、図 3 5 7 (a)、図 3 5 7 (b)、図 3 5 8 で説明する同位相部材 A 4 6 5 の回転と同期して、図 3 3 9 から図 3 4 5 で上述したピン付きギア A 4 6 2 の回転が生じることになるが、これらの関係については後述する。

【2598】

図 3 5 6 (b) に示すように、異形被伝達部 A 5 1 5 は、同位相部材 A 4 6 5 と係合する部分であって、伝達突部 A 4 6 6 が進入可能とされ単独で移動可能（スライドラック A 5 1 1 に負荷を与えることなく移動可能）に凹設される非伝達凹部 A 5 1 5 a と、その非伝達凹部 A 5 1 5 a の端部に連結される同じ深さの凹部である連結凹部 A 5 1 5 b と、その連結凹部 A 5 1 5 b よりも細幅であって、連結凹部 A 5 1 5 b に対して非伝達凹部 A 5 1 5 a の反対側に連結される同じ深さの凹部である挿通隙間 A 5 1 5 c と、伝達突部 A 4 6 6 よりも退避位置（左下）側においてスライドラック A 5 1 1 から正面側へ板状に突設され、挿通隙間 A 5 1 5 c の左側面を構成する突設板部 A 5 1 5 d と、その突設板部 A 5 1 5 d の張出位置（右上）側において伝達突部 A 4 6 6 の直径以上の間隔を空けて突設板部 A 5 1 5 d に対向配置され、挿通隙間 A 5 1 5 c の右側面を構成する対向配置部 A 5 1 5 e とを備える。

【2599】

突設板部 A 5 1 5 d の突設長さは、対向配置部 A 5 1 5 e の同方向の長さに比較して長

10

20

30

40

50

く形成され、組立状態（図 3 2 4 参照）において、伝達突部 A 4 6 6 及び円弧壁部 A 4 6 7 に対して移動方向で当接可能とされる。

【2600】

対向配置部 A 5 1 5 e は、伝達突部 A 4 6 6 に対して移動方向で当接可能とされる（重なる）一方、円弧壁部 A 4 6 7 に対しては移動方向で非当接とされる（重ならない）。即ち、対向配置部 A 5 1 5 e と円弧壁部 A 4 6 7 とは、前後隙間が生じる寸法関係で形成される。

【2601】

突設板部 A 5 1 5 d 及び対向配置部 A 5 1 5 e の側面は、スライドラック A 5 1 1 の移動方向（方向 A 4 1 6 x と平行な方向）と直交する平面として構成される。

10

【2602】

連結凹部 A 5 1 5 b は、異形被伝達部 A 4 5 6 の逃げ部 A 4 5 6 d と同様の機能を持つ。即ち、連結凹部 A 5 1 5 b は、伝達突部 A 4 6 6 を受け入れ可能に構成されており、非伝達凹部 A 5 1 5 a と連結される側が伝達突部 A 4 6 6 の移動方向に沿う形状として形成される。これにより、伝達突部 A 4 6 6 の挿通隙間 A 5 1 5 c に対する進退変位を滑らかに（低抵抗で）行うことができる。

【2603】

図 3 5 6 (a)、図 3 5 6 (b)、図 3 5 7 (a)、図 3 5 7 (b)、図 3 5 8 には図示されていないが、同位相部材 A 4 6 5 は、ピン付きギア A 4 6 2 と同様に、駆動モータ A M T 1 の駆動力が駆動ギア A M G 1 及び一对の伝達ギア A 4 6 1 により伝達されることで、回転する（図 3 3 5 参照）。以下、駆動モータ A M T 1 が励磁され駆動ギア A M G 1 が回転し、第 2 変位部材 A 4 9 0 が退避位置から張出位置へ向けて変位する変位態様を時系列に沿って説明する。

20

【2604】

図 3 5 6 (a) では、駆動ギア A M G 1 が回転する前の状態であって、スライドラック A 5 1 1 が移動範囲の退避位置側端部に配置されており、それに伴い第 2 変位部材 A 4 9 0 が退避位置に配置された状態が図示される。

【2605】

この状態では、伝達突部 A 4 6 6 は異形被伝達部 A 5 1 5 と移動方向（方向 A 4 1 6 x ）で非当接とされる一方で、円弧壁部 A 4 6 7 が、突設板部 A 5 1 5 d に対向配置される当接部 A 4 6 7 a で突設板部 A 5 1 5 d に対して移動方向（方向 A 4 1 6 x ）に沿って右上（張出位置側）から当接する。これにより、円弧壁部 A 4 6 7 により突設板部 A 5 1 5 d の変位を規制することができるので、駆動モータ A M T 1 が非励磁（非駆動）の状態において負荷される外力によって、スライドラック A 5 1 1 が意図せず変位することを防止することができる。

30

【2606】

円弧壁部 A 4 6 7 と突設板部 A 5 1 5 d との当接点は、同位相部材 A 4 6 5 の回転軸を通り方向 A 4 1 6 x と平行な直線状に配置される。そのため、突設板部 A 5 1 5 d から円弧壁部 A 4 6 7 へ与えられる負荷が同位相部材 A 4 6 5 の回転軸を通るように構成されるので、突設板部 A 5 1 5 d からの負荷で同位相部材 A 4 6 5 が回転することを防止することができる。

40

【2607】

更に、円弧壁部 A 4 6 7 が湾曲形成されていることから、円弧壁部 A 4 6 7 と突設板部 A 5 1 5 d との当接面積を抑制することができる（理論上、線接触とすることができるので接触面積は 0）。従って、図 3 5 6 (a) に示す状態から同位相部材 A 4 6 5 が回転する際に、円弧壁部 A 4 6 7 と突設板部 A 5 1 5 d との間で生じる摩擦力を低減することができる（理論上、0 にすることができる）ので、スライドラック A 5 1 1 の変位を規制するための駆動力が余計に必要なことを回避することができる。即ち、同位相部材 A 4 6 5 を回転させるのに必要な駆動力のみで、スライドラック A 5 1 1 の変位を規制することができる。

50

【2608】

加えて、実際は円弧壁部A467や突設板部A515dを構成する樹脂材料の摩耗による変形を考慮すれば、経年的に接触面積は増大し、円弧壁部A467と突設板部A515dとの間で生じる摩擦力が大きくなると考えられる。これに対し、円弧壁部A467及び突設板部A515dに低摩擦シールを貼ったり、潤滑剤（グリス等）を塗ったりして対策しても良い。本実施形態では、理想的な接触面積を小さく形成しているので、低摩擦シールや潤滑剤で対策する必要がある面積を小さくできる。従って、対策費用を抑えることができる。

【2609】

なお、外力としては、重力や、地震時の振動によって生じる負荷や、遊技者がパチンコ機A10を叩いたり揺らしたりする場合に生じる力等が例示される。

10

【2610】

図356（b）では、駆動モータAMT1が励磁回転され、伝達突部A466が連結凹部A515bに進入を開始した状態が図示される。図356（a）の状態から図356（b）の状態に変位するまでに、同位相部材A465は初期角度d10から第1角度d11だけ回転しているが、伝達突部A466は依然として異形被伝達部A515と移動方向（方向A416x）で非当接とされる。

【2611】

一方、円弧壁部A467は、依然として、当接部A467aで突設板部A515dに対して移動方向（方向A416x）に沿って右上（張出位置側）から当接している。図356（a）及び図356（b）に示すように、当接部A467aが円弧壁部A467の外側面に形成されることから、当接部A467aはスライドラックA511の移動方向（方向A416x）で変位しない。従って、図356（b）の状態においても、図356（a）に示す状態と同様に、スライドラックA511の配置は、移動範囲の退避位置側端部に維持される。

20

【2612】

なお、上述したように、円弧壁部A467と対向配置部A515eとの間には前後隙間が空けられているので、円弧壁部A467は対向配置部A515eに対して前後に重なって配置可能とされる（図356（b）参照）。

【2613】

図357（a）では、駆動モータAMT1が励磁回転され、伝達突部A466が挿通隙間A515cに進入開始した状態が図示される。図356（a）の状態から図357（a）の状態に変位するまでに、同位相部材A465は初期角度d10から第2角度d12だけ回転し、伝達突部A466が突設板部A515dと当接する。

30

【2614】

図357（a）では、同位相部材A465の回転中心および伝達突部A466の中心を通る直線と、スライドラックA511の移動方向（方向A416xと平行な方向）とが平行である。即ち、伝達突部A466は、同位相部材A465の回転中心から最も遠い部分が、突設板部A515dと当接するので、同位相部材A465が図357（a）に示す状態を超えて回転すると、同位相部材A465による規制が解除され、スライドラックA511が張出位置側（右上側）へ変位可能となる。

40

【2615】

なお、上述したように、円弧壁部A467と対向配置部A515eとの間には前後隙間が空けられているので、円弧壁部A467は対向配置部A515eに対して前後に重なって配置可能とされる（図357（a）参照）。

【2616】

図357（b）では、駆動モータAMT1が励磁回転され、伝達突部A466が挿通隙間A515cの内部に進入した状態が図示される。図356（a）の状態から図357（b）の状態に変位するまでに、同位相部材A465は初期角度d10から第3角度d13だけ回転する。この回転に伴って伝達突部A466が対向配置部A515eを押進するこ

50

とで、スライドラック A 5 1 1 がスライド変位し、そのスライド変位がピニオン A 5 1 7 を介して第 2 変位部材 A 4 9 0 に伝達される。

【2 6 1 7】

図 3 5 7 (b) では、同位相部材 A 4 6 5 の回転中心および伝達突部 A 4 6 6 の中心を通る直線と、スライドラック A 5 1 1 の移動方向 (方向 A 4 1 6 x と平行な方向) とが直交する。即ち、第 3 角度 d 1 3 から第 2 角度 d 1 2 を差し引いた角度は 9 0 度とされる。

【2 6 1 8】

なお、上述したように、円弧壁部 A 4 6 7 と対向配置部 A 5 1 5 e との間には前後隙間が空けられているので、円弧壁部 A 4 6 7 は対向配置部 A 5 1 5 e に対して前後に重なって配置可能とされる (図 3 5 7 (b) 参照)。

【2 6 1 9】

図 3 5 8 では、駆動モータ A M T 1 が励磁回転され、伝達突部 A 4 6 6 が対向配置部 A 5 1 5 e を押進し、スライドラック A 5 1 1 が移動範囲の張出位置側端部に配置され、第 2 変位部材 A 4 9 0 が張出位置に配置された状態が図示される。

【2 6 2 0】

図 3 5 6 (a) の状態から図 3 5 8 の状態に変位するまでに、同位相部材 A 4 6 5 は初期角度 d 1 0 から第 4 角度 d 1 4 だけ回転する (1 回転以上の回転をする)。この回転に伴って伝達突部 A 4 6 6 が対向配置部 A 5 1 5 e を押進することで、スライドラック A 5 1 1 がスライド変位し、そのスライド変位がピニオン A 5 1 7 を介して第 2 変位部材 A 4 9 0 に伝達される。

【2 6 2 1】

図 3 5 8 では、同位相部材 A 4 6 5 の回転中心および伝達突部 A 4 6 6 の中心を通る直線と、スライドラック A 5 1 1 の移動方向 (方向 A 4 1 6 x と平行な方向) とが平行となる。即ち、第 4 角度 d 1 4 から第 3 角度 d 1 3 を差し引いた角度は 9 0 度とされる。

【2 6 2 2】

なお、上述したように、円弧壁部 A 4 6 7 と対向配置部 A 5 1 5 e との間には前後隙間が空けられているので、円弧壁部 A 4 6 7 は対向配置部 A 5 1 5 e に対して前後に重なって配置可能とされる (図 3 5 8 参照)。

【2 6 2 3】

図 3 5 8 において、伝達突部 A 4 6 6 は、同位相部材 A 4 6 5 の回転中心から最も遠い部分が、対向配置部 A 5 1 5 e と当接するので、同位相部材 A 4 6 5 が図 3 5 8 に示す状態を超えて回転すると、スライドラック A 5 1 1 が退避位置側 (左下側) へ変位する虞がある。本実施形態では、図 3 5 8 に拡大して図示されるように、スライドラック A 5 1 1 が移動範囲の張出位置側端部に配置された状態において、第 4 角度 d 1 4 (図 3 5 8 参照) の配置から許容角度 d d 1 までは同位相部材 A 4 6 5 の回転を許容できるように構成される。

【2 6 2 4】

即ち、許容角度 d d 1 だけ同位相部材 A 4 6 5 が回転して初めて伝達突部 A 4 6 6 と突設板部 A 5 1 5 d とが当接するように構成されるので、許容角度 d d 1 の回転までは、伝達突部 A 4 6 6 と突設板部 A 5 1 5 d とが非当接とされ負荷の伝達が生じないことから、スライドラック A 5 1 1 の配置を移動範囲の張出位置側端部に維持することができる。

【2 6 2 5】

従って、図 3 5 6 から図 3 5 8 に図示する一連の変位態様において、同位相部材 A 4 6 5 の回転を第 4 角度 d 1 4 で停止させる制御において、実際は同位相部材 A 4 6 5 が第 4 角度 d 1 4 を超えて回転する場合であっても、回転角度の超過が許容角度 d d 1 までであればスライドラック A 5 1 1 を移動範囲の張出位置側端部に維持することができ、第 2 変位部材 A 4 9 0 を張出位置で維持することができる。

【2 6 2 6】

換言すれば、同位相部材 A 4 6 5 の停止位置の精度が厳密でなくても (許容角度 d d 1 以下の誤差があっても)、第 2 変位部材 A 4 9 0 の配置を張出位置に維持することができ

10

20

30

40

50

るので、簡易な構成で、同位相部材 A 4 6 5 の回転速度の増加および第 2 変位部材 A 4 9 0 の高精度な変位の実現を図ることができる（同位相部材 A 4 6 5 を急激に減速させ停止させずとも第 2 変位部材 A 4 9 0 を張出位置で急激に減速させ停止させることができる）。

【2627】

また、第 4 角度 d 1 4 から許容角度 d d 1 以下の回転角度超過を敢えて生じさせることにより、その超過分を、第 2 変位部材 A 4 9 0 を退避位置へ向けて駆動させる場合（駆動方向が反転する場合）の助走区間として利用することができる。

【2628】

また、同位相部材 A 4 6 5 の伝達突部 A 4 6 6 が第 4 角度 d 1 4 の位置（図 3 5 8 参照）に配置されると、伝達突部 A 4 6 6 と対向配置部 A 5 1 5 e とがスライドラック A 5 1 1 の移動方向（方向 A 4 1 6 x と平行な方向）で当接することで、スライドラック A 5 1 1 が退避位置側へ戻り動作（バウンド変位）することを防止することができる。

【2629】

これにより、図 3 5 8 の状態でピニオン A 5 1 7 の回転を規定することができる（戻り回転を防止できる）ので、そのピニオン A 5 1 7 と歯合されている補強腕部 A 5 1 8 及びその補強腕部 A 5 1 8 に締結固定される第 2 変位部材 A 4 9 0 が張出位置（図 3 5 8 参照）から戻り回転することを防止することができる。

【2630】

図 3 5 9 は、図 3 5 6 (a) の C C C L I X - C C C L I X 線における後側ユニット B U の断面図である。なお、図 3 5 9 では、理解を容易にするために、後板部 A 4 8 0 の位置合わせ突部 A 4 8 3 の図示を省略し、主に本体板部 A 4 8 1 の形状を図示している。

【2631】

以下、図 3 5 9 を参照して、第 2 変位部材 A 4 9 0 に連結される配線 H C について説明する。なお、配線 H C の説明においては、図 3 5 6 から図 3 5 8 を適宜参照する。配線 H C は、第 2 変位部材 A 4 9 0 の基板側コネクタ A 4 9 3 c に連結される断面丸形の複数本のケーブルから構成される電気配線であって、支持箱部 A 4 7 0 と後板部 A 4 8 0 とに囲まれる空間に配設される。

【2632】

図 3 5 9 に示すように、配線 H C の基板側コネクタ A 4 9 3 c に連結される側の部分は、区画延設部 A 4 9 1 d 1 と電飾基板 A 4 9 3 との間を通り、突条部 A 4 9 1 d 2 に沿って支持箱部 A 4 7 0 と後板部 A 4 8 0 とに囲まれる空間に案内される。

【2633】

上述したように、突条部 A 4 9 1 d 2 が支持箱部 A 4 7 0 の切欠き部 A 4 7 4 に進入する程度の突設長さで形成されているので、配線 H C は、切欠き部 A 4 7 4 から離反するように案内され、切欠き部 A 4 7 4 との接触が回避される。これにより、配線 H C が切欠き部 A 4 7 4 と擦れて断線することを回避することができる。

【2634】

一方、配線 H C が突条部 A 4 9 1 d 2 に案内されることで後板部 A 4 8 0 に近接するように案内されることになり、対策なしでは配線 H C が後板部 A 4 8 0 と擦れ、短期間で断線する虞があるところ、本実施形態では、後板部 A 4 8 0 との間に配線 H C の中間部 H C a を好適に入り込ませることで、後板部 A 4 8 0 との間の摩擦を抑制するようにしている。これについて、以下で詳述する。

【2635】

本実施形態では、支持箱部 A 4 7 0 の締結部 A 4 7 5 に、配線 H C が一周巻きつけられている。詳述すると、電飾基板 A 4 1 6（図 3 3 0 参照）の第 3 コネクタ A 4 1 6 e 3 から延びる配線 H C は、突設壁部 A 4 7 1 a の中間位置に結束バンド K B を巻きつけ可能に形成される巻き部 A 4 7 1 a 1 に巻き付けられた結束バンド K B により結束され、その結束位置を基準として第 2 変位部材 A 4 9 0 の基板側コネクタ A 4 9 3 c に連結される側が締結部 A 4 7 5 に 1 周巻きつけられ、その先端が基板側コネクタ A 4 9 3 c に連結される

10

20

30

40

50

。

【2636】

配線HCは、締結部A475に巻き付けられることにより、弛んだ状態（図356（a）参照）においても、配線HCが締結部A475から離れる上方（結束バンドKBで結束される配線HCが延びる方向）への変位量を抑制することができる。これにより、締結部A475の上方に大きな隙間を形成せずとも、配線HCに与えられる負荷を低減することができる。

【2637】

本実施形態では、配線HCを巻き付ける箇所を締結部A475としていることで、組立易さの面でも有利な点がある。即ち、支持箱部A470に後板部A480を締結固定する組立工程において、配線HCを締結部A475に巻き付けた後で、後板部A480を通して締結部A475に締結ネジを螺入することになるが、この際、締結固定が完了する前に配線HCが締結部A475から脱落することを螺入途中の締結ネジによって防止することができる。

10

【2638】

加えて、この締結固定の際、支持箱部A470の背面側（締結部A475が張り出す側）を上向きにし、配線HCを締結部A475に巻き付けた後で、支持箱部A470に後板部A480を乗せて締結部A475に締結ネジを螺入することで、本体箱部A471で配線HCが重力方向に垂れることを防止しながら組み付けを行うことができるので、組立を容易に完了することができる。即ち、締結部A475が下向きの姿勢での組み付けを強いられるように設計されている場合に比較して、配線HCを締結部A475に巻き付けて支持箱部A470と後板部A480との組み立てを容易にすることができる。

20

【2639】

巻き部A471a1は、突設壁部A471aの突設端側に形成されているので、結束バンドKBによって仮留めされた配線HCは、後板部A480側へ案内される（寄せられる）。これにより、配線HCが締結部A475に巻き付けられる際に、締結部A475と最も近接する締結部A475の上部において、配線HCは後板部A480と最接近することになる（図359参照）。

【2640】

そして、第2変位部材A490の変位時に配線HCに引っ張り負荷が与えられないように配線HCの長さに余裕を持たせつつ基板側コネクタA493cへ向けて配線HCを延ばし、配線HC同士が交差する位置においては、基板側コネクタA493cに連結される側の配線HCの端部を、既に配置されている配線HCと支持箱部A470との間に滑り込ませる態様で巻かれている。

30

【2641】

これにより、中間部HCaが基板側コネクタA493c側の配線HCの後板部A480側から当接する状態を構成することができ（図356（a）参照）、配線HCが突条部A491d2により後板部A480側へ近接する度合いを抑制することができる。

【2642】

第2変位部材A490の変位発生時における、配線HCの変位態様について説明する。配線HCは、結束バンドKBと第2変位部材A490の基板側コネクタA493cとの間において、支持箱部A470や後板部A480により位置固定されてはいない。そのため、結束バンドKBと第2変位部材A490の基板側コネクタA493cとの間の配線HCの長さ全体を利用して第2変位部材A490の変位に対応した変位（撓み）を生じさせることで変位に伴う負荷（疲労）を均一化することができるので、配線HCに局所的に大負荷が生じることを回避することができる。

40

【2643】

基板側コネクタA493cは、第2変位部材A490の回転軸として機能する被軸支突部491aや、第2変位部材A490の張出位置側に形成される補強腕部A518に比較して、退避位置側に配設される。即ち、第2変位部材A490が退避位置に配置された場

50

合において第2変位部材A490へ向けた視線を遮蔽する支持板部420の部材内方（図346（a）参照、右方）に基板側コネクタA493が配設される。

【2644】

これにより、支持板部A420や支持箱部A470の外形の外方へ配線HCがはみ出す可能性を低くすることができる。即ち、被軸支突部A491aや補強腕部A518を張出位置側（第3図柄表示装置81側）に寄せて配置することで第2変位部材A490の張出量を大きく確保しながら、配線HCが遊技者に視認されることを回避することができる。

【2645】

図356（a）に示すように、基板側コネクタA493cは、被軸支突部A491aを中心とした円の径方向に沿って配線HCの端部を受け入れ可能に構成される。そして、基板側コネクタA493cは、被軸支突部A491aの中心と締結部A475の中心とを結ぶ直線に対して、一側に配置される場合（右下側、図356（a）参照）と、他側に配置される場合（左上側、図358参照）とが、第2変位部材A490の変位により切り替えられる。

【2646】

これにより、第2変位部材A490の往路、復路で配線HCの、基板側コネクタA493cに連結される側の部分の変位態様に違いが生じることを抑制することができる。これにより、配線HCにかけられる負荷の変動を抑制することができるので、配線HCの断線を防止することができる。

【2647】

また、配線HCの、基板側コネクタA493cに連結される側の部分の変位態様を、被軸支突部A491aの中心と締結部A475の中心とを結ぶ直線側への変位に寄せやすくすることから変位量を低減することができ、配線HCにかけられる負荷の絶対値を低減することができる。これについて、以下に詳述する。

【2648】

図357（b）では、第2変位部材A490が、退避位置から張出位置へ変位を開始し、約45度回転した状態が図示されている。この状態において、基板側コネクタA493cに連結される配線HCが延びる方向は、被軸支突部A491aの中心と締結部A475の中心とを結ぶ直線と略平行となっている。

【2649】

換言すれば、本実施形態では、締結部A475は、被軸支突部A491の中心を通る第2変位部材A490の回転角度の二等分線上に配設される。即ち、配線HCが緩く巻き付けられる位置としての締結部A475が、第2変位部材A490の回転角度の中間位置とされることで、配線HCの変形量（撓み量）を最小限に抑えることができる。

【2650】

退避状態（図357（a）参照）との比較において、配線HCの局所的な変位を説明すると、締結部A475の上部に当接していた箇所および締結部A475の下方に配置されていた箇所が若干上昇している。また、中間部HCaは、基板側コネクタA493cから延びる配線HCとの前後方向で干渉しない位置に配置されている。

【2651】

即ち、第2変位部材A490が、図357（b）に示す状態から張出位置側へ変位する際には、基板側コネクタA493c側の配線HCは、中間部HCaが後板部A480との間に入り込むことによる効果は得られない一方で、配線HC同士が擦れることなく第2変位部材A490を高速変位させることができる。

【2652】

ここで、第2変位部材A490が図357（b）の状態から図358に示す張出位置へ変位するに伴って、基板側コネクタA493cに連結される側の配線HCが左右方向に沿う姿勢となる。そのため、配線HCへ与えられる負荷として、左右方向に沿う姿勢に維持するための負荷が生じることになり、第2変位部材A490が退避位置とされる場合（図357（a）参照）に比較して、突条部A491d2により与えられる負荷が配線HCの

10

20

30

40

50

配置に与える影響が小さくなる。

【2653】

従って、中間部HCaが後板部A480との間に入り込んでいなくとも、配線HCと後板部A480との間に過度な摩擦力が生じることが防止される。即ち、本実施形態では、後板部A480との間に過度な摩擦力が生じる虞がある場合に限って、後板部A480と基板側コネクタA493cから延びる配線HCとの間に中間部HCaを入り込ませ、配線HCを後板部A480から離す作用が生じるようにしている。

【2654】

一方で、過度な摩擦力が生じる可能性が低い場合には、図357(b)に示すように、中間部HCaと基板側コネクタA493cから延びる配線HCとの前後の重なりを解消することで、第2変位部材A490の変位に余分な抵抗が生じることを防止することができ、第2変位部材A490の高速変位を図ることができる。

10

【2655】

第2変位部材A490の張出状態(図358参照)では、図357(b)に示す状態との比較において、配線HCの局所的な変位を説明すると、締結部A475の上方に配置されていた箇所が若干下降し、締結部A475の下方に配置されていた箇所が若干上昇している。即ち、配線HCの変位が、被軸支突部A491aの中心と締結部A475の中心とを結ぶ直線側へ近接する態様の変位とされる。

【2656】

図358に示すように、第2変位部材A490が張出位置に配置された状態(即ち、退避位置から90度回転した状態)において、配線HCは配線案内部A471cに接触することで、その配置が矯正される。配線案内部A471cは、この矯正される配置における配線HCに与えられる負荷を低減させることを一つの目的として設計される。

20

【2657】

詳述すると、第2変位部材A490の張出状態において、基板側コネクタA493cを通り、配線案内部A471cの下端部に接する円弧が、配線HCの通り道である締結部A475と突設壁部A471aとの間を通過するように構成される。これにより、配線HCに過度な負荷が与えられることを回避することができ、配線HCの耐久性向上を図ることができる。

【2658】

図360は、初期角度d0、d10を基準とするピン付きギアA462及び同位相部材A465の回転角度を示す模式図である。なお、図360の説明では、別途説明しない場合は、角度d0~d6、d10~d14、dd1は、ピン付きギアA462及び同位相部材A465の回転角度を示す。

30

【2659】

上述したように、第1変位部材A440は、初期角度d0から第5角度d5までの間、継続して変位し、第5角度d5以降は停止する一方で、第2変位部材A490は、初期角度d10から第2角度d12までの間は停止する一方で、第2角度d12から第4角度d14まで継続して変位する。

【2660】

ここで、図360に示すように、第5角度d5と第2角度d12との間に10度分の隙間が構成されている。即ち、本実施形態では、第1変位部材A440を変位させるための駆動力を発生させるピン付きギアA462及び同位相部材A465の回転角度範囲と、第2変位部材A490を変位させるための駆動力を発生させるためのピン付きギアA462及び同位相部材A465の回転角度範囲との間に、駆動力を発生させない角度範囲が挿入される。これにより、第1変位部材A440及び第2変位部材A490を安定的に駆動することができる。

40

【2661】

なお、角度範囲の設定態様はこれに限られるものではない。例えば、第5角度d5及び第2角度d12が同じ角度で構成されても良い。この場合、第1変位部材A440が変位

50

を継続する状態から停止状態に切り替えられるのと同時に、第2変位部材A490が停止状態から変位を開始する。従って、駆動モータAMT1の駆動力で第1変位部材A440及び第2変位部材A490を同時に変位させるタイミングが生じないように構成されるので、単一の駆動モータAMT1で複数の部材（第1変位部材A440及び第2変位部材A490）を駆動する構成を採用しながら、駆動モータAMT1が受ける負荷を低減することができる（単一の部材から加えられる負荷に留めることができる）。

【2662】

また、例えば、初期角度d0と第5角度d5との間に第2角度d12が配置されても良い。この場合、第1変位部材A440と第2変位部材A490とが同時変位する区間を構成しながら、第1変位部材A440及び第2変位部材A490の両部材の駆動力を発生させる必要がある区間を第2角度d12から第5角度d5の間に限定することができる。

10

【2663】

本実施形態によれば、第5角度d5又は第2角度d12を境に変位が生じる部材が切り替えられるので、第5角度d5又は第2角度d12を基準とする片側の角度範囲においてピン付きギアA462及び同位相部材A465を反転して回転することで、一方の部材（第1変位部材A440又は第2変位部材A490）を停止させたまま、他方の部材（第2変位部材A490又は第1変位部材A440）を反転動作させることができる。

【2664】

なお、一方の部材（第1変位部材A440又は第2変位部材A490）を停止させるために大きな駆動力を追加する必要があるように構成されていることは、上述の通りである。即ち、一方の部材の変位を規制するための当接位置において、部材同士が線接触で当接する（擦れる）ため、理論上摩擦力が発生しない。これにより、駆動モータAMT1に必要な駆動力を抑制できるので、駆動モータAMT1として小型の駆動装置を選定することができる。

20

【2665】

また、第5角度d5又は第2角度d12まで駆動させ、停止し、駆動モータAMT1を逆回転させることで、第1変位部材A440の変位のみを生じさせ、第2変位部材A490は退避状態で維持するという駆動態様も可能となる。

【2666】

図360に示すように、第6角度d6は、第4角度d14に許容角度dd1を加えた角度を超えない角度として設定される。従って、ピン付きギアA462及び同位相部材A465が、第4角度d14から許容角度dd1だけ回転するよりも前に、第6角度d6回転した時点で機械的に回転が規制される（図345参照）。従って、許容角度dd1を超えて回転することが無いので、同位相部材A465を第4角度d14で停止させる精度が低く、過回転し易い構成（制御態様）であっても、第2変位部材A490を張出位置（図358参照）に維持することができる。

30

【2667】

なお、第6角度d6の数値はこれに限定されるものではない。例えば、第6角度d6が、第4角度d14に許容角度dd1を加えた角度を若干超えた角度として設定されても良い（例えば、第4角度d14を約20度超えた角度として設定されても良い）。この場合、ピン付きギアA462及び同位相部材A465が第4角度d14を超えて許容角度dd1の分だけ回転することは許容しつつ、許容角度dd1を超えて回転を継続し、第6角度d6に到達した場合には、機械的な規制により即座に第2変位部材A490の変位を停止されることができる。

40

【2668】

これにより、駆動モータAMT1の停止タイミングのずれに対する許容量（即ち、第4角度d14を若干超える角度（許容量）で停止制御することで、第2変位手段A490が張出位置まで到達しないことを避け、第2変位手段A490を張出位置で停止可能）を大きく確保できると共に、駆動モータAMT1の停止タイミングのずれが意図せず大きくなった場合において第2変位部材A490が誤って大変位することの防止を図る

50

ことができる。

【2669】

円弧壁部A464は、上述したように中心角度が約230度で形成されるので、回転角度が第6角度まで到達した場合でも、第1変位部材A440を規制する位置（第5角度d5の位置で第1変位部材A440と当接する位置）にまで円弧壁部A464が配設されることになることから、第1変位部材A440の張出位置での変位規制を維持することができる。

【2670】

なお、同位相部材A465の円弧壁部A467が突設板部A515dと当接する状態は、検出センサA426に被検出板部A455eが検出されることで停止制御された状態に対応することから、円弧壁部A467が突設板部A515dと当接する角度状態付近で駆動モータAMT1の停止タイミングのずれが意図せず大きくなる蓋然性は少ない。そのため、円弧壁部A467は、初期角度d10から第2角度d12まで第2変位部材A490を退避位置で維持するために最低限必要な角度範囲として、円弧壁部A464よりも小さな角度（本実施形態では、約210度）で形成される。これにより、円弧壁部A467に必要な材料費用を抑制することができる。

【2671】

次いで、図361から図381を参照して、第2動作ユニットA700について説明する。図361は、第2動作ユニットA700及び背面ケースA310の正面分解斜視図である。図361に示すように、第2動作ユニットA700は、第3図柄表示装置81の表示の視認領域の左右幅を超える左右幅で形成され、第3図柄表示装置81の表示の視認領域の下側に配置される。

【2672】

図362は、第2動作ユニットA700の正面分解斜視図であり、図363は、第2動作ユニットA700の背面分解斜視図である。図362及び図363に示すように、第2動作ユニットA700は、左右長尺の矩形状の板状部材に保持され、昇降動作可能に構成される昇降部A702を備える昇降ユニットA701と、昇降部A702の昇降動作により退避位置と張出位置との間で変位可能とされ、複数態様で動作可能（演出可能）に構成される演出ユニットA710とを備える。

【2673】

昇降ユニットA701は、左右長尺の昇降部A702を左右で支持し、左右側端部を軸に回転可能に軸支される一対のアーム部材A703と、不図示の駆動機構を介してアーム部材A703に駆動力を伝達する一対の駆動モータA704とを備える。

【2674】

なお、駆動モータA704からアーム部材A703へ駆動力を伝達する機構としては、例えば、アーム部材A703の回転軸側端部にギア歯が形成され、そのギア歯に駆動モータA704の駆動軸に固定されるギアが歯合するギア伝達機構が例示される。

【2675】

また、アーム部材A703に長孔が形成され、その長孔に挿通されるピンが偏心する位置で軸方向に突設されると共に外周にギア歯が形成される回転体が配設され、その回転体のギア歯と駆動モータA704の駆動軸に固定されるギアとが歯合するギアリンク伝達機構でも良い。

【2676】

また、アーム部材A703に長孔が形成され、その長孔に駆動モータA704の駆動軸に固定される不図示の補助アーム部材の回転外径方向端部に形成されるピンが挿通されることで、補助アーム部材からアーム部材A703へ駆動力が伝達されるリンク伝達機構でも良い。

【2677】

なお、本実施形態では、第2動作ユニットA700の正面側に対向配置される遊技盤A13の背面側形状が左右非対称であることに対応して（図306参照）、駆動モータA7

04の配置が左右非対称とされている。即ち、遊技盤A13の背面側構成の隙間（空間）に駆動モータA704を入れ込むことで、遊技盤A13と第2動作ユニットA700との配置に必要な前後幅の抑制を図っている。

【2678】

このように、駆動モータA704の配置を遊技盤A13の形状に合わせて設定したいという事情があるので、本実施形態においては、リンク伝達機構よりも、ギアリンク伝達機構や、ギア伝達機構を採用する方が好ましい。

【2679】

図364は、演出ユニットA710の正面分解斜視図であり、図365は、演出ユニットA710の背面分解斜視図である。図364及び図365では、演出ユニットA710の演出範囲を区画する環状フロントカバーA711と、その環状フロントカバーA711の下方に配置され後述する上蓋部A740に締結固定されるスカート形状の上カバーA712と、その上カバーA712の下側において背面側に重ねて配置され昇降ユニットA701の昇降部に締結固定されるスカート形状の下カバーA713とが分解され、正面側へ離された状態が図示される。

【2680】

図364及び図365では、環状フロントカバーA711と前後方向視で略同等の環状に形成され環状フロントカバーA711との間に環状の内部空間IEを構成する環状リアカバーA714が上蓋部A740に固定され、その環状リアカバーA714の円中心部において回転可能に配設される回転体A720が図示される。

【2681】

回転体A720は、環状フロントカバーA711の内周面が構成する円に正面視で収まる大きさの部材が、上下方向に延びる軸を中心に回転可能に構成されており、環状リアカバーA714に固定される複数の電飾基板A715に配設されるLED等の発光手段A715aから出射される光を受光可能とされる。発光手段A715aは、電飾基板A715が形作る五角形の一辺に、辺方向に等間隔で3個ずつ配置される。

【2682】

なお、本実施形態では、電飾基板A715は、発光手段A715aと同様に五角形の一辺に、辺方向に等間隔で3個ずつ配置されるLED等から構成され、正面側へ光軸を向ける前発光手段A715bを備える。前発光手段A715bは、環状フロントカバーA711の背面側に光を照射することで、環状フロントカバーA711を発光させる。即ち、環状フロントカバーA711に部分的に形成される光透過性の部分を通して、遊技者に発光演出を視認させることができる。

【2683】

本実施形態では、5枚の平板状の電飾基板A715のそれぞれが五角形の一辺を構成する態様で、回転体A720の上方の電飾基板A715が水平な姿勢で、且つ左右下方の電飾基板A715の下側端部が回転軸側を向く姿勢で配置され、各電飾基板A715の内向きの面の法線方向に光軸を向ける態様で発光手段A715aが配設される。即ち、発光手段A715aから出射される光は、五角形の中心付近で交差するように五角形の中心側へ向けて出射される。

【2684】

そのため、回転体A720が回転する際に、回転体A720の回転外側部が発光手段A715aから出射される光の光軸を横切るように構成することができる。これにより、発光手段A715aから出射される光が回転体A720に反射される場合の光の進行方向を、回転体A720の回転に伴い変化させることができるので、煌びやかな演出を実行することができる。

【2685】

なお、本実施形態では、回転体A720により光を反射させ易くするために、回転体A720の外側面に鍍金（金メッキや銀メッキ等）が施される。外側面の態様は、鍍金に限らず、その他種々の態様とすることができる。例えば、反射し易い色のテープを貼り付け

るようにしても良い。

【2686】

上述したように、回転体A720が上下方向に延びる回転軸を中心に回転するので、その回転軸上を進行する光は、回転体A720の回転の有無に関わらず、回転体A720の回転軸上の同じ箇所に照射される。本実施形態では、その箇所に光通過凹部A722aが形成されることで回転体A720の上部が開放され、光が通過するように構成されるが、詳細は後述する。

【2687】

環状フロントカバーA711及び環状リアカバーA714は、対向側の縁部に発光手段A715aから出射される光を通過させる窓部を構成する凹設部A711a、A714aと、回転体A720の回転軸を囲うために断面半円状に凹設される半円凹設部A711b、A714bとを備える。

10

【2688】

その凹設部A711a、A714aにより構成される窓部を除く円環の内周面と、その他外側の面とは、鍍金加工が施される。そのため、発光手段A715aから出射され、回転体A720に当たり反射した光を、更に環状フロントカバーA711や環状リアカバーA714に当てて反射させることができるので、同一の発光手段A715aから出射された光を、複数の点から進む（反射する）光として遊技者に視認させることができる。これにより、煌びやかな演出を実行しながら、発光手段A715aの配設個数を削減することができる。

20

【2689】

この点において、発光手段A715aからの光を通過させるために必要となる窓部を可能な限度で小さく形成する方が、その他の光を反射させる領域（鍍金加工が施される領域）を広く確保できることから有利である。本実施形態では、凹設部A711a、A714aにより構成される窓部の形状が発光手段A715aを構成するLEDの外形よりも若干大きく形成されており、発光手段A715aから出射される光の明るさを損なうことなく、光を反射させる領域を広く確保することができる。

【2690】

図366は、演出ユニットA710の回転体A720の分解正面斜視図であり、図367は、演出ユニットA710の回転体A720の分解背面斜視図である。図366及び図367では、演出ユニットA710の環状フロントカバーA711、上カバーA712及び下カバーA713の図示が省略される。

30

【2691】

回転体A720は、複数の回転部材から構成され、その複数の回転部材を支持する複数の支持部A730にそれぞれ支持される部材の組であって、一対の略半球形状の外形を有する部材を有する第1回転部材A721と、その第1回転体721の外側を回転可能な形状で有色（本実施形態では青色）の光透過性の樹脂材料から形成され一対の部材から構成される第2回転部材A728とを備える。

【2692】

第1回転部材A721は、前後に分割され光透過性の低い樹脂材料から略半球形状の殻状の骨格を有して形成され下側部において支持部A730に締結固定される一対の殻部A722と、正面側の殻部A722の背面側に形成される円環状の凹設部に回転可能に支持される円環状部材であって、背面側にギア歯が刻設される環状ギア部材A723と、その環状ギア部材A723の背面側に配置され、一対の殻部A722に挟まれる態様で回転可能に軸支され、軸部に刻設されるギア歯A724aが環状ギア部材A723のギア歯と歯合される中央回転部材A724とを主に備える。

40

【2693】

一対の殻部A722は、その上部において互いに離れる方向へ凹設される光通過凹部A722aを備える。少なくとも正面側の殻部A722においては、この光通過凹部A722aは、環状ギア部材A723の上下双方共に形成され、この光通過凹部A722aの凹

50

設端よりも正面側に環状ギア部材 A 7 2 3 の大半が進入する態様で配置される。

【2694】

即ち、上面視で光通過凹部 A 7 2 2 a により囲まれる貫通孔を覗いたとしても、その方向視では環状ギア部材 A 7 2 3 の大半が視認されないので、環状ギア部材 A 7 2 3 の内方に配置される中央回転部材 A 7 2 4 を視認することができる。従って、上下方向に進行する光が光通過凹部 A 7 2 2 a により囲まれる貫通孔を通過する際に、環状ギア部材 A 7 2 3 がその光を遮蔽することを回避することができ、その光を中央回転部材 A 7 2 4 へ到達させることができる。ここで、図 3 6 8 を参照して、第 1 回転部材 A 7 2 1 の動作態様の概要について説明する。

【2695】

図 3 6 8 は、第 1 回転部材 A 7 2 1 の背面図である。図 3 6 8 では、内部を視認可能とするために、背面側の殻部 A 7 2 2 の図示が省略され、説明の便宜のために、支持部 A 7 3 0 の上方において回転不能に配置される固定ギア S G が環状ギア部材 A 7 2 3 と歯合した状態で図示される。

【2696】

第 1 回転部材 A 7 2 1 の動作態様の概要について説明する。上述したように、第 1 回転部材 A 7 2 1 は上下方向に延びる回転軸（固定ギア S G の中心軸と同軸）を中心に回転するように構成されている。この回転が生じると、第 1 回転部材 A 7 2 1 の内部に配置される環状ギア部材 A 7 2 3 と固定ギア S G との相対位置が変化することになり、それに伴って環状ギア部材 A 7 2 3 と固定ギア S G とが相対変位する（歯合関係が変化する）。

【2697】

本実施形態では、固定ギア S G は箱状部 A 7 5 0 の軸棒部 A 7 5 1 の先端に回転不能に固定されているので、環状ギア部材 A 7 2 3 が回転することで固定ギア S G との相対変位が確保される。環状ギア部材 A 7 2 3 が回転すると、その回転に伴って環状ギア部材 A 7 2 3 と歯合される中央回転部材 A 7 2 4 が回転する。中央回転部材 A 7 2 4 の回転軸は、第 1 回転部材 A 7 2 1 の回転軸としての上下方向に延びる軸（固定ギア S G の中心軸と同軸）と交差する方向（直交する方向）に延びているので、第 1 回転部材 A 7 2 1 の殻部 A 7 2 2 の回転（鉛直方向軸の横回転）に伴って、中央回転部材 A 7 2 4 が異なる態様で回転（水平方向軸の縦回転）する。なお、回転方向の関係については後述する。

【2698】

中央回転部材 A 7 2 4 の回転軸は、殻部 A 7 2 2 の回転と共に（回転角度と同期して）同一平面内で変化し続けるので、遊技者に対して、中央回転部材 A 7 2 4 を上下左右の複数の回転軸で回転するように見せることができる。従って、殻部 A 7 2 2 に一方向の回転を生じさせることで、中央回転部材 A 7 2 4 に複数方向の回転を生じさせることができる。

【2699】

なお、本実施形態では、ギア歯 A 7 2 4 a の歯数と、固定ギア S G の歯数とが同数（共に 10 歯）で構成されるので、殻部 A 7 2 2 の回転角度の絶対値と中央回転部材 A 7 2 4 の回転角度の絶対値とが同期する。これにより、殻部 A 7 2 2 の回転中に、図 3 6 8 で図示されるように正面視でリング形状が視認可能となる姿勢に殻部 A 7 2 2 になる度（半回転毎）に、中央回転部材 A 7 2 4 が図 3 6 8 で図示されるように円板部側を正面側へ向ける姿勢になる（復帰する）。従って、回転演出の再現性を維持することができる。

【2700】

図 3 6 6 及び図 3 6 7 に戻って説明する。第 2 回転部材 A 7 2 8 は、第 1 回転部材 A 7 2 1 よりも下側で支持部 A 7 3 0 に締結固定される略対称形状の一对の部材から構成され、第 1 回転部材 A 7 2 1 の下側から第 1 回転部材 A 7 2 1 の外側を通り第 1 回転部材 A 7 2 1 に上側から被さる位置に到達する態様で上方へ延びる棒状に形成される棒状延設部 A 7 2 8 a を備える。

【2701】

棒状延設部 A 7 2 8 a は、第 1 回転部材 A 7 2 1 の外形よりも細幅に形成されており、

10

20

30

40

50

配置の違いによって、第1回転部材A721の一部を隠す場合と、第1回転部材A721の外側に見える場合（第1回転部材A721とほとんど重ならない場合）とを構成することができるが、詳細は後述する。

【2702】

なお、第1回転部材A721及び第2回転部材A728の外形は、環状リアカバーA714の内周径よりも若干小さく構成されており、上下方向の隙間が短くされる。これにより、環状リアカバーA714が第1回転部材A721及び第2回転部材A728に対する抜け止めとしての機能を果たし、環状リアカバーA714が配設されている状態で第1回転部材A721や第2回転部材A728を上方へ引き抜く（分解する）という不用意な分解を防止することができる。

10

【2703】

上述したように、回転体A720は、支持部A730に締結固定される複数の回転部材（第1回転部材A721及び第2回転部材A728）から構成され、それらは支持部A730の回転に伴って回転する。次いで、この支持部A730について説明する。

【2704】

図369（a）は、支持部A730の正面分解斜視図であり、図369（b）は、第2支持部A735の正面分解斜視図である。図370（a）は、支持部A730の背面分解斜視図であり、図370（b）は、第2支持部A735の背面分解斜視図である。

【2705】

図369及び図370に示すように、支持部A730は、有色（本実施形態では白色）で光非透過性の樹脂材料から本体が円筒状に形成される第1支持部A731と、無色で光透過性の樹脂材料から本体が第1支持部A731の本体の外径よりも若干長い内径の円筒状に形成され、径方向に2分割される分割体の組として構成される第2支持部A735とを備え、それら第1支持部A731及び第2支持部A735の内側に後述する箱状部A750に固定される軸棒部A751が差し込まれ、その軸棒部A751の先端側部において異形の軸との嵌合により回転不能に固定される金属リング状のCリングC1及び固定ギアSGにより抜去不能に支持される。

20

【2706】

第1支持部A731は、箱状部A750の軸棒部A751の直径よりも若干長い内径とされ軸棒部A751が挿通可能に形成される貫通孔A731aを有する円筒状の本体部と、その本体部の上端部から一直線上の両方向へ板状に延設され締結ネジを挿通可能な貫通孔が形成される複数の支持板部A732と、本体部の下端における2位置から下方へ突設される一对の突設部A733とを備える。

30

【2707】

突設部A733は、後述する下層伝達機構A770の切欠き部A772aと対応する位置に配設され、嵌合によって回転方向の力の伝達を可能とする部分であって、互いに幅違いに形成される。これにより、一对の突設部A733の幅を同じで形成する場合に比較して、嵌合時における下層伝達機構A770の筒状延設部A772と第1支持部A731との角度合致を行い易くすることができる。

【2708】

図369（b）及び図370（b）に示すように、第2支持部A735は、筒状部を構成する半筒部A736と、その半筒部A736の上端部から一直線上の両方向へ板状に延設され締結ネジを挿通可能な貫通孔が形成される複数の半支持板部A737とを備える略対称形状の一对の分割体から構成される。

40

【2709】

半筒部A736は、下端側部において円弧の中心位置で下端から上方へ矩形状に凹設される凹設嵌合部A736aと、円弧の端部から径方向外方へ矩形状に突設される突設嵌合部A736bとを備える。

【2710】

凹設嵌合部A736aは、後述する上層伝達機構A760の内側突部A762d（図3

50

7 3 参照) に嵌合する凹部であり、突設嵌合部 A 7 3 6 b は、上層伝達機構 A 7 6 0 の切欠き部 A 7 6 2 c に嵌合する突部である。

【2 7 1 1】

凹設嵌合部 A 7 3 6 a の嵌合位置では、凹設嵌合部 A 7 3 6 a の周囲の壁部が円筒突条部 A 7 6 2 b の内壁と対向配置されており、その内壁に半筒部 A 7 3 6 の径方向外方への変位が規制され、突設嵌合部 A 7 3 6 b が切欠き部 A 7 6 2 c と嵌合することで、第 2 支持部 A 7 3 5 を構成する分割体を分割不能に支持することができる。

【2 7 1 2】

更に、凹設嵌合部 A 7 3 6 a 及び突設嵌合部 A 7 3 6 b は、上層伝達機構 A 7 6 0 の切欠き部 A 7 6 2 c と軸棒部 A 7 5 1 を回転軸とした回転の周方向で当接する態様で嵌合されることから、大径ギア L G 1 2 の回転が第 2 支持部 A 7 3 5 へ伝達されるための伝達部としても機能する。従って、凹設嵌合部 A 7 3 6 a 及び突設嵌合部 A 7 3 6 b を、第 2 支持部 A 7 3 6 の分割防止と、第 2 支持部 A 7 3 6 への回転伝達との両方に機能させることができる。

【2 7 1 3】

半支持板部 A 7 3 7 が形成される半筒形状部の内面には、周方向に沿って凹設される溝部 A 7 3 5 a が形成される。溝部 A 7 3 5 a により、第 2 支持部 A 7 3 5 の内側面と第 1 支持部 A 7 3 1 の外側面との接触面積を減らすことができ、発生する摩擦力を低減することができる。

【2 7 1 4】

特に、半支持板部 A 7 3 7 の間に配置される箇所においては、第 2 回転部材 A 7 2 8 の締結固定の際の負荷が生じる虞があり、設計時の寸法に比較して内径が締まる可能性がある。これに対し、本実施形態では、半支持板部 A 7 3 7 の間の位置において溝部 A 7 3 5 a が形成されるので、第 2 支持部 A 7 3 5 と第 1 支持部 A 7 3 1 との間に摺動摩擦が生じやすい箇所で接触面積を低減することができる。これにより、溝部 A 7 3 5 a を形成することによる剛性の低下を最小限に抑えながら、第 2 支持部 A 7 3 5 と第 1 支持部 A 7 3 1 との間に生じる摩擦力を効果的に低減することができる。

【2 7 1 5】

半支持板部 A 7 3 7 は、第 2 支持部 A 7 3 5 が分割される方向に沿って相手部材の反対側へ突設される一对の組み付け突部 A 7 3 7 a と、一方の分割体から突設される一对の位置合わせ突部 A 7 3 7 b と、その位置合わせ突部 A 7 3 7 b を挿通可能な大きさの貫通孔として他方の分割体に穿設される挿通孔 A 7 3 7 c と、厚さ方向に穿設され第 2 回転部材 A 7 2 8 の締結部 A 7 2 8 b (図 3 6 7 参照) が挿通可能な大きさで形成される一对の締結用孔 A 7 3 7 d とを備える。

【2 7 1 6】

半支持板部 A 7 3 7 は、位置合わせ突部 A 7 3 7 b を挿通孔 A 7 3 7 c に挿通することで互いに位置合わせされ、その分割方向外側から組み付けられる第 2 回転部材 A 7 2 8 (図 3 6 7 参照) を締結部 A 7 2 8 b に締結ネジを螺入して締結固定することで、互いに結合される。即ち、第 2 回転部材 A 7 2 8 の締結固定に利用される締結ネジを、半支持板部 A 7 3 7 の締結固定にも兼用することができるので、締結ネジの個数を削減することができる。

【2 7 1 7】

組み付け突部 A 7 3 7 a は、第 2 回転部材 A 7 2 8 の対応する位置に形成される凹部に挿通され位置決めに利用されるものであり、その突設間隔は、第 2 支持部 A 7 3 5 を構成する一对の分割体同士で異なる。即ち、正面側に配置される分割体に配設される組み付け突部 A 7 3 7 a の間隔の方が、背面側に配置される分割体に配設される組み付け突部 A 7 3 7 a の間隔よりも広い。

【2 7 1 8】

組み付け突部 A 7 3 7 a を間隔違いで形成することにより、第 2 回転部材 A 7 2 8 を構成する一对の部材のそれぞれを、第 2 支持部 A 7 3 5 の正しい方向から組み付けさせるこ

10

20

30

40

50

とができる。即ち、正しい方向から組み付けた場合にのみ、組み付け突部 A 7 3 7 a と第 2 回転部材 A 7 2 8 とが適切に嵌合するようにすることができ、誤った方向である場合には、組み付け突部 A 7 3 7 a と第 2 回転部材 A 7 2 8 の凹部との位置が合わず、組み付けられないことにより組み付け方向の誤りに気付かせることができる。

【2719】

また、第 2 回転部材 A 7 2 8 は、締結部 A 7 2 8 b の有無が大きな違いであり、その他の構成が略同等であるため、取り扱いの際に一对の部材の組で組み付けを行うつもりが、一对の部材の組の一方の部材を 2 つ組み付けようとする誤りが生じる虞がある。本実施形態によれば、組み付け突部 A 7 3 7 a の形成間隔が異なるので（共通の態様では無いので）、第 2 支持部 A 7 3 5 に組み付ける第 2 回転部材 A 7 2 8 の部材を、双方共に一方の部材（組み合わせの片側の部材）にして組み付けようとする誤りに、締結ネジの挿通前に気付かせることができる。

【2720】

第 2 支持部 A 7 3 5 は、分解前は径方向の離間を上層伝達機構 A 7 6 0 の円筒突条部 A 7 6 2 b に規制される（図 3 6 6 参照）ので、第 1 支持部 A 7 3 1 及び第 2 支持部 A 7 3 5 の組み付けは、専ら、軸方向への平行移動により行われ、その平行移動に伴い突設部 A 7 3 3 が切欠き部 A 7 7 2 a と、凹設嵌合部 A 7 3 6 a が内側突部 A 7 6 2 d（図 3 7 3 参照）と、突設嵌合部 A 7 3 6 b が切欠き部 A 7 6 2 c と、それぞれ嵌合される。ここで、その形状から、先に第 2 支持部 A 7 3 5 が組み付けられ、その状態で第 1 支持部 A 7 3 1 が組み付けられる。

【2721】

ここで、組み付けられる相手側の部材との形状の関係上、第 1 支持部 A 7 3 1 及び第 2 支持部 A 7 3 5 共に組み付けられる際の姿勢は任意の姿勢では無く、特定の姿勢に限定される。そのため、第 1 支持部 A 7 3 1 を組み付ける際に第 2 支持部 A 7 3 5 が視界を遮り第 1 支持部 A 7 3 1 を組み付け難くなる可能性が考えられる。

【2722】

これに対し、本実施形態では、第 2 支持部 A 7 3 5 が光透過性の樹脂材料から形成され、第 1 支持部 A 7 3 1 が光非透過性の樹脂材料から形成されるので、第 2 支持部 A 7 3 5 を組み付けた後において第 2 支持部 A 7 3 5 の内側を視認することができる。加えて、第 1 支持部 A 7 3 1 を組み付ける下層伝達機構 A 7 7 0 の筒状延設部 A 7 7 2 は上蓋部 A 7 4 0 の上方に長く張り出して配設されるので、第 1 支持部 A 7 3 1 の突設部 A 7 3 3 が嵌合する位置を上蓋部 A 7 4 0 に隠されることが無く、視認し易く構成することができる。

【2723】

そのため、第 1 支持部 A 7 3 1 を組み付ける際に、適した姿勢に容易に調整することができるので、第 1 支持部 A 7 3 1 及び第 2 支持部 A 7 3 5 の組み付けを容易に行うことができる。

【2724】

ここで、後述する上層伝達機構 A 7 6 0 や下層伝達機構 A 7 7 0 を箱状部 A 7 5 0 との間に配置する（収容する）上蓋部 A 7 4 0 には、支持部 A 7 3 0 の中心軸を囲う貫通孔 A 7 4 1 が穿設されているので、上蓋部 A 7 4 0 を分解して上層伝達機構 A 7 6 0 や下層伝達機構 A 7 7 0 に手を加えるためには、貫通孔 A 7 4 1 から箱状部 A 7 5 0 に固定される軸棒部 A 7 5 1 を抜去するために上蓋部 A 7 4 0 を箱状部 A 7 5 0 に対して上方へ変位させる必要がある。

【2725】

この時、支持部 A 7 3 0 が組み付けられたままでは、支持板部 A 7 3 2 や半支持板部 A 7 3 7 が干渉して上蓋部 A 7 4 0 を上方へ変位させることができない。従って、上蓋部 A 7 4 0 を分解する前に、支持部 A 7 3 0 を分解する必要がある。そして、上述したように、支持部 A 7 3 0 を分解するためには C リング C 1 及び固定ギア S G を分解する必要がある、固定ギア S G は第 1 回転部材 A 7 2 1 の内側に配置されるので（図 3 6 8 参照）、固定ギア S G を分解するために回転体 A 7 2 0 を分解する必要がある。

【2726】

このように、上層伝達機構A760や下層伝達機構A770へアクセスするために、複数の部材を順番に分解することが必要な構成とすることで、上層伝達機構A760や下層伝達機構A770へ不正にアクセスし難くすることができ、上層伝達機構A760や下層伝達機構A770をいじることで誤作動を起こさせる不正行為を防止し易くすることができる。

【2727】

図371及び図372は、上蓋部A740及び箱状部A750の正面分解斜視図である。なお、図371では、斜め上方から見下げる方向視が図示され、図372では、斜め下方から見上げる方向視（鉛直方向に対して22.5度傾斜する方向視）が図示される。

10

【2728】

図371及び図372に示すように、上蓋部A740は、左右中央位置に上下に穿設される貫通孔A741を備え、箱状部A750と対向する下面に上層伝達機構A760の各伝達部材を支持するための形状（凹凸等の形状）が形成される。

【2729】

箱状部A750は、上蓋部A740の下方に配置され少なくとも上面側が開放される箱状に形成され、その開放位置に上層伝達機構A760及び下層伝達機構A770が配設されるものであって、箱の底板部A750aに固定され、上蓋部A740の貫通孔A741の中心軸と同軸で上下方向に延びる金属製（本実施形態では、真鍮製）の軸棒部A751と、箱状部A750の上面側に配設されるフォトカプラ方式で構成される検出装置からなる第1検出センサA752と、箱状部A750の下面側に配設されるフォトカプラ方式で構成される検出装置からなる第2検出センサA753と、下面側へ本体部が張り出して締結固定される駆動モータAMT2と、その駆動モータAMT2の励磁により回転する駆動ギアAMG2と、底板部A750aの下方に配置され各種センサA752, A753や駆動モータAMT2等に連結される配線が中継される中継基板A754とを備える。

20

【2730】

図373及び図374は、箱状部A750、上層伝達機構A760及び下層伝達機構A770の分解正面斜視図である。図373及び図374では、上層伝達機構A760が下層伝達機構A770から上下方向に離された状態が図示され、図373では、斜め上方から見下げた方向視で図示され、図374では、斜め下方から見上げた方向視で図示される。

30

【2731】

上層伝達機構A760及び下層伝達機構A770は、双方共に4個のギアが歯合されることで構成され、各ギアは2種類の形状（大きさ）のギアに限定されている。即ち、下層伝達機構A770は、駆動ギアAMG2と、その駆動ギアAMG2と歯合される小型の小径ギアPG1と、その小径ギアPG1に歯合される同形状の小径ギアPG2と、その小径ギアPG2に歯合され駆動ギアAMG2と同形状の大径ギアLG1とで構成される。

【2732】

また、上層伝達機構A760は、駆動ギアAMG2と同形状の大径ギアLG11と、その大径ギアLG11に歯合される同形状の大径ギアLG12と、その大径ギアLG12に歯合され小径ギアPG1と同形状の小径ギアPG11と、その小径ギアPG11に歯合され駆動ギアAMG2と同形状の大径ギアLG13とで構成される。

40

【2733】

駆動ギアAMG2側を上流として、最も下流側に配置される大径ギアLG13, LG1に、それぞれ第1検出センサA752及び第2検出センサA753に検出される被検出片A763, A773が形成される。

【2734】

伝達機構A760, A770のそれぞれの駆動力伝達の過程で、小径のギアを介するが、下流側で再度大径のギアを配置していることから、大径ギアLG13, LG1の双方が回転している場合の回転角度の絶対値は、駆動ギアAMG2の回転角度の絶対値と等しく

50

なる。

【2735】

本実施形態では、大径ギアLG13のギア歯を上方から覆設する傘部から径方向外側へ延設される被検出片A763が円周上等間隔で2箇所（180度間隔）に形成されており、大径ギアLG1のギア歯を下方から覆設する傘部から軸方向へ延設される被検出片A773が円周上等間隔で4箇所（90度間隔）に形成されているので、第1検出センサA752及び第2検出センサA753の双方に被検出片A763、A773が検出されている状態（図372参照）から、駆動ギアAMG2が180度回転することで、再び第1検出センサA752及び第2検出センサA753の双方に被検出片A763、A773が検出されている状態に戻るようになる。このように、本実施形態では、第1検出センサA752及び第2検出センサA753の検出タイミングを関連させることができる。

10

【2736】

一方で、第1検出センサA752と第2検出センサA753との複数の検出センサを配設しているのは、片方の検出センサのみを機能させるタイミングが生じるためであるが、詳細については後述する。

【2737】

上層伝達機構A760及び下層伝達機構A770の詳細の説明において、上層伝達機構A760は、複数箇所下層伝達機構A770に支持されるので、理解を容易とするために、まず下層伝達機構A770について説明する。下層伝達機構A770は、箱状部A750の下層に配設され、上述したように4個の互いに歯合されるギアAMG2、PG1、PG2、LG1から構成される伝達機構である。

20

【2738】

下層伝達機構A770の駆動ギアAMG2の上面側には、嵌合用の凹部A771が周方向等間隔で複数形成され、その内の一つの凹部A771に径方向内側へ突設される突部A771aが形成される。これにより、一つの凹部A771の内部形状が他の凹部A771の内部形状と異なるように形成される。

【2739】

下層伝達機構A770の小径ギアPG2は、軸棒部A751を囲うように上面から上方へ筒状に延設される筒状延設部A772を備える。筒状延設部A772の上端部には、軸棒部A751を挟んだ対称位置において矩形状に切り欠かれる一对の切欠き部A772aが形成される。この切欠き部A772aは、支持部の突設部A733と嵌合する部分であって、突設部A733の形成態様と対応して、互いに幅の異なる切欠きとして形成される。

30

【2740】

大径ギアLG1は、箱状部A750の底板部A750aよりも上層に形成される中間板部A750bの下側に配置されており、その中間板部A750bによって上方への抜き取りが規制される。即ち、大径ギアLG1を抜き取るためには、上下方向視で干渉する第2検出センサA753を取り外す必要があるので、大径ギアLG1を抜き取るまでに要する工数を増加することができる。これにより、大径ギアLG1が不用意に抜き取られることを回避し易くすることができる。

40

【2741】

また、中間板部A750bが領域を区画することによって、大径ギアLG1と、上層伝達機構A760の構成部材との接触を回避し易くすることができる。これにより、大径ギアLG1と上層伝達機構A760とで（駆動力の伝達経路の下流側で）駆動力の伝達が行われることを回避することができる。

【2742】

次いで、上層伝達機構A760の詳細について説明する。上層伝達機構A760は、箱状部A750の上層に配設され、上述したように4個の互いに歯合されるギアLG11、LG12、PG11、LG13から構成される伝達機構である。

【2743】

50

上層伝達機構 A 7 6 0 の大径ギア L G 1 1 は、内部に収容されるワンウェイクラッチにより一方向（上面視時計回り）に回転する場合にのみ駆動力が伝達され、その反対方向（上面視反時計回り）に回転する場合には空回りするように構成されており、ワンウェイクラッチの下側面から下方へ突設される複数の突条部 A 7 6 1 を備える。

【2744】

突条部 A 7 6 1 は、駆動ギア A M G 2 の凹部 A 7 7 1 と嵌合する湾曲壁形状の突部であり、突部 A 7 7 1 a に対応する対応部 A 7 6 1 a が、径方向内側に入り込んだ形状（径方向外方への張り出しが抑えられた直線形状）とされる。これにより、駆動ギア A M G 2 の突部 A 7 7 1 a と大径ギア L G 1 1 の対応部 A 7 6 1 a とが合致する姿勢でのみ組み付け可能に構成することができる。

10

【2745】

上層伝達機構 A 7 6 0 の大径ギア L G 1 2 は、中央部に小径ギア P G 2 の筒状延設部 A 7 7 2 の外径よりも若干長い内径の貫通孔 A 7 6 2 a が穿設され、上面側から大径円筒状に突設される円筒突条部 A 7 6 2 b と、その円筒突条部 A 7 6 2 b の突設先端において軸棒部 A 7 5 1 の中心軸を挟んで反対位置に矩形状に切欠き形成される一对の切欠き部 A 7 6 2 c と、その切欠き部 A 7 6 2 c と軸棒部 A 7 5 1 の中心軸とを上面視で通る直線に対して、軸棒部 A 7 5 1 の中心軸を通り上面視で直交する直線に沿って突設される一对の内側突部 A 7 6 2 d とを備える。

【2746】

円筒突条部 A 7 6 2 b は、第 2 支持部 A 7 3 5 の下端部を受け入れ（図 3 6 6 参照）、第 2 支持部 A 7 3 5 の分割方向への変位を規制する部分であり、切欠き部 A 7 6 2 c 及び内側突部 A 7 6 2 d は、それぞれ第 2 支持部 A 7 3 5 の突設嵌合部 A 7 3 6 b 及び凹設嵌合部 A 7 3 6 a と嵌合し、駆動力を伝達可能に構成される部分である。

20

【2747】

上層伝達機構 A 7 6 0 の大径ギア L G 1 3 は、上述した一对の被検出片 A 7 6 3 と、その被検出片 A 7 6 3 から同方向に同角度ずれが位置において傘部の形成が省略され軸方向に亘って形成される長尺化ギア歯 A 7 6 4 と、同軸回転可能に大径ギア L G 1 3 の内側に配設され、大径ギア L G 1 3 と相対回転可能に構成される円柱状機能部 A 7 6 5 とを備える。

【2748】

円柱状機能部 A 7 6 5 は、回転軸を挟んで対称の位置に配設され、箱状部 A 7 5 0 の上面に溝状に形成される支持溝部 A 7 5 0 c に支持される一对の回転規制突部 A 7 6 5 a を備える。ここで、円柱状機能部 A 7 6 5 の内部には、大径ギア L G 1 3 との間で所謂トルクリミッタ（安全クラッチ）として機能する機能装置が収容される。

30

【2749】

即ち、大径ギア L G 1 3 と円柱状機能部 A 7 6 5 との間で生じる負荷が基準よりも小さい（僅かである）場合にはトルクの伝達を維持し、大径ギア L G 1 3 と円柱状機能部 A 7 6 5 との間で生じる負荷が過大である場合にはトルクの伝達を遮断するように構成されている。

【2750】

本実施形態では、駆動ギア A M G 2 が上面視反時計回りに回転し、大径ギア L G 1 1 の内部のワンウェイクラッチが空回りすることで上層伝達機構 A 7 6 0 への駆動力伝達を遮断する際の上層伝達機構 A 7 6 0 の回転の防止を、より確実にするための抵抗を生じるものとしてトルクリミッタが利用される。そのため、この観点で言えば、常時抵抗を生じる抵抗部材や、ダンパギアなどの粘性抵抗を生じる部材と同様に機能する。

40

【2751】

一方で、駆動ギア A M G 2 が上面視時計回りに回転し、大径ギア L G 1 1 の内部のワンウェイクラッチが空回りせずに回転することで上層伝達機構 A 7 6 0 を通して駆動力が伝達される際には、トルクリミッタによりトルクの伝達が遮断され、大径ギア L G 1 3 側からの抵抗を減らすことができるので、駆動モータ A M T 2 にかかる負荷を抑制し駆動

50

モータ A M T 2 の発熱を抑えることができる。

【2752】

ここで、駆動ギア A M G 2 が上面視時計回りに回転し、大径ギア L G 1 1 の内部のワンウェイクラッチが空回りせずに回転する際に、回転開始時はトルクリミッタがトルクを伝達する状態とされており、ある程度回転が持続した後（ある程度の角度回転した後）でトルク伝達を解除する状態に切り替わる。そのため、その切り替えが生じる前においては、小径ギア P G 1 1 と大径ギア L G 1 3 との間に大きな負荷が生じる。

【2753】

本実施形態では、この大きな負荷を受ける部位として、長尺化ギア歯 A 7 6 4 が形成される。即ち、駆動ギア A M G 2 が上面視時計回りに回転開始する際の大径ギア L G 1 3 の姿勢を、被検出片 A 7 6 3 が第 1 検出センサ A 7 5 2 の隙間に進入している姿勢（図 3 7 3 参照）に限定するように制御することで、駆動ギア A M G 2 が上面視時計回りに回転を開始する時に小径ギア P G 1 1 と歯合するギア歯を特定のギア歯に限定することができる。

10

【2754】

その特定のギア歯を長尺化ギア歯 A 7 6 4 として軸方向に長尺で形成することで、軸方向の単位長さ当たりで生じる負荷を下げる可以降低ことができる。これにより、大径ギア L G 1 3 の耐久性を向上することができる。

【2755】

なお、第 1 検出センサ A 7 5 2 は、大径ギア L G 1 3 の被検出片 A 7 6 3 の検出を行うことにより、複数の対象を検出することができる。まず、第 1 に、上層伝達機構 A 7 6 0 が駆動力伝達のために回転動作し、その後で停止する場合において、上層伝達機構 A 7 6 0 が適切な姿勢（角度）で停止したことを検出することができる。

20

【2756】

第 2 に、大径ギア L G 1 1 の内部に配設されるワンウェイクラッチを空回りさせて上層伝達機構 A 7 6 0 への駆動力伝達を解除している場合（駆動ギア A M G 2 が上面視反時計回りに回転する場合）において、その駆動力伝達の解除が良好に機能していることを検出することができる。即ち、例えば、ワンウェイクラッチの内部構造の損傷などにより駆動力伝達の遮断（空回り）が不十分となっている場合や、トルクリミッタのトルク発生機能が不具合により不十分となっている場合に、大径ギア L G 1 3 に伝達される駆動力がトルクリミッタの抵抗を超えると、大径ギア L G 1 3 が回転することになる。

30

【2757】

駆動ギア A M G 2 を上面視反時計回りに回転制御している場合に、被検出片 A 7 6 3 が変位したことを第 1 検出センサ A 7 5 2 により検出した場合にエラー信号を報知することで、第 1 検出センサ A 7 5 2 を利用して、ワンウェイクラッチや、トルクリミッタに生じている不具合を発見することができる。

【2758】

なお、上述のような、ワンウェイクラッチを利用した駆動力伝達の解除を、トルクリミッタの機能で補う機構は、本実施形態のように、伝達される駆動力が水平方向を向く場合に効果的である。即ち、本実施形態では、上下方向に延びる回転軸を中心に回転する複数の伝達部材によって駆動力が伝達されることになるが、この構成においては、重力を利用することができない。

40

【2759】

伝達される駆動力が重力方向の成分を有する場合、駆動力が伝達される部材の自重を利用して駆動力伝達が解除される方向への移動を抑制する構造とすることもできるが、本実施形態では自重を利用することができず、ワンウェイクラッチの解除方向の空回りで生じる弱い負荷によっても駆動力の伝達が生じる虞がある。

【2760】

また、空回りによる変位を抑制する構造として、他の部材との摩擦を生じさせることも考えられるが、この場合、摩擦以上の駆動力を発生させて部材を駆動する必要が生じるの

50

で、別の問題が生じる虞がある。このような観点から、本実施形態では、トルクリミッタを採用して、駆動方向の切り替えに伴う駆動力伝達の解除を確実に発生させられるように構成している。

【2761】

図375(a)は、上蓋部A740、箱状部A750、上層伝達機構A760及び下層伝達機構A770の上面図であり、図375(b)は、上蓋部A740、箱状部A750、上層伝達機構A760及び下層伝達機構A770の正面図である。

【2762】

図375(a)及び図375(b)を参照して、駆動モータAMT2の駆動力の伝達について説明する。駆動モータAMT2の励磁により駆動ギアAMG2が回転すると、その駆動ギアAMG2の凹部A771(図373参照)と嵌合する突条部A761(図374参照)も回転する。

10

【2763】

駆動ギアAMG2の回転方向が、上面視反時計回りの場合、上述したように、大径ギアLG11の内部に収容されるワンウェイクラッチが空回りし、突条部A761と大径ギアLG11とが相対回転することで、駆動ギアAMG2が回転しても、大径ギアLG11はそのままの状態を維持する。

【2764】

即ち、下層伝達機構A770を伝わる下伝達経路DL1でのみ駆動力が伝達され、上層伝達機構A760を伝わる上伝達経路UL1での駆動力伝達が遮断される。従って、支持部A730(図369参照)に嵌合する筒状延設部A772及び円筒突条部A762bの内、筒状延設部A772のみが回転し、円筒突条部A762bはそのままの状態を維持する。

20

【2765】

これにより、演出ユニットA710の組立状態(図362参照)においては、第1支持部A731及び第2支持部A735の内、筒状延設部A772に嵌合する第1支持部A731(図369参照)のみが回転し、第2支持部A735はそのままの状態を維持するので、第1回転部材A721及び第2回転部材A728の内、第1支持部A731に締結固定される第1回転部材A721(図367参照)のみが回転し、第2回転部材A728はそのままの状態を維持する。

30

【2766】

一方、駆動ギアAMG2の回転方向が、上面視時計回りの場合、上述したように、大径ギアLG11の内部に収容されるワンウェイクラッチにより十分に駆動力が伝達され、突条部A761と大径ギアLG11とが同期して(一体的に)回転する。即ち、駆動ギアAMG2が回転すると、大径ギアLG11も同様に回転する。

【2767】

即ち、下伝達経路DL1のみでなく、上伝達経路UL1でも駆動力が伝達される。従って、支持部A730(図369参照)に嵌合する筒状延設部A772及び円筒突条部A762bの双方が回転する。

【2768】

これにより、演出ユニットA710の組立状態(図362参照)においては、第1支持部A731及び第2支持部A735(図369参照)の双方が回転し、第1支持部A731及び第2支持部A735にそれぞれ締結固定される第1回転部材A721及び第2回転部材A728(図367参照)の双方が回転する。

40

【2769】

ここで、第1回転部材A721及び第2回転部材A728の回転方向について説明する。まず、第2回転部材A728(図367参照)は、上伝達経路UL1で伝達される駆動により回転する。駆動ギアAMG2が上面視時計回りに回転することに伴い大径ギアLG11が上面視時計回りに回転し、その大径ギアLG11と歯合する大径ギアLG12は逆方向の上面視反時計回りに回転するので、第2回転部材A728の回転方向は、上面視反

50

時計回りとなる。

【2770】

次に、第1回転部材A721（図367参照）は、下伝達経路DL1で伝達される駆動により回転する。駆動ギアAMG2が上面視時計回りに回転することに伴い、駆動ギアAMG2と歯合される小径ギアPG1が上面視反時計回りに回転し、小径ギアPG1と歯合される小径ギアPG2（図373参照）が上面視時計回りに回転するので、第1回転部材A721の回転方向は、上面視時計回りとなる。

【2771】

即ち、第1回転部材A721及び第2回転部材A728の回転方向は、軸棒部A751を回転軸とする逆方向となる。これにより、第1回転部材A721及び第2回転部材A728の回転方向が同方向である場合に比較して、高速で回転しているように（大きな角度変化で）遊技者に視認させることができたり、第1回転部材A721と第2回転部材A728とが独立して回転しているように見せることができたりする演出を実行し易くすることができる。

【2772】

図376（a）は、第1回転部材A721の正面図であり、図376（b）は、図376（a）の矢印D方向視における第1回転部材A721の上面図であり、図376（c）は、第1回転部材A721の正面図であり、図376（d）は、図376（c）の矢印D方向視における第1回転部材A721の上面図である。

【2773】

図376（a）及び図376（b）では、第1回転部材A721の初期状態が図示され、図376（c）及び図376（d）では、第1回転部材A721の殻部A722が初期状態から上面視反時計回りに45度回転した後の状態（第1状態）が図示される。

【2774】

図377（a）は、第1回転部材A721の正面図であり、図377（b）は、図377（a）の矢印D方向視における第1回転部材A721の上面図であり、図377（c）は、第1回転部材A721の正面図であり、図377（d）は、図377（c）の矢印D方向視における第1回転部材A721の上面図である。

【2775】

図377（a）及び図377（b）では、第1回転部材A721の殻部A722が第1状態から上面視反時計回りに45度回転した後の状態（第2状態）が図示され、図377（c）及び図377（d）では、第1回転部材A721の殻部A722が第2状態から上面視反時計回りに45度回転した後の状態（第3状態）が図示される。

【2776】

図378（a）は、第1回転部材A721の正面図であり、図378（b）は、図378（a）の矢印D方向視における第1回転部材A721の上面図であり、図378（c）は、第1回転部材A721の正面図であり、図378（d）は、図378（c）の矢印D方向視における第1回転部材A721の上面図である。

【2777】

図378（a）及び図378（b）では、第1回転部材A721の殻部A722が第3状態から上面視反時計回りに45度回転した後の状態（第4状態）が図示され、図378（c）及び図378（d）では、第1回転部材A721の殻部A722が第4状態から上面視反時計回りに45度回転した後の状態（第5状態）が図示される。

【2778】

図379（a）は、第1回転部材A721の正面図であり、図379（b）は、図379（a）の矢印D方向視における第1回転部材A721の上面図であり、図379（c）は、第1回転部材A721の正面図であり、図379（d）は、図379（c）の矢印D方向視における第1回転部材A721の上面図である。

【2779】

図379（a）及び図379（b）では、第1回転部材A721の殻部A722が第5

10

20

30

40

50

状態から上面視反時計回りに45度回転した後の状態（第6状態）が図示され、図379（c）及び図379（d）では、第1回転部材A721の殻部A722が第6状態から上面視反時計回りに45度回転した後の状態（第7状態）が図示される。

【2780】

第7状態から殻部A722が上面視反時計回りに45度回転すると、第1回転部材A721は初期状態に戻る。即ち、図376から図379では、第1回転部材A721の回転の一週間（一周期）が図示される。

【2781】

なお、第1回転部材A721の初期状態（図376（a）参照）において、殻部A722の正面視で視認される側を正面殻部A722F、その逆側を背面殻部A722Bとして説明する。また、同様に、第1回転部材A721の初期状態において、中央回転部材A724の正面視で視認される側を部材正面A724F、その逆側を部材背面A724Bとして説明する。

【2782】

なお、図376（a）、図376（c）、図377（a）、図377（c）、図378（a）、図378（c）、図379（a）及び図379（c）では、電飾基板A715（図364参照）の発光手段A715aを構成するLEDの光軸KJが想像線で図示され、図376（b）、図376（d）、図377（b）、図377（d）、図378（b）、図378（d）、図379（b）及び図379（d）では、所定の仮想平面VSが図示される。この仮想平面VS上を光軸KJが通ることになる。

【2783】

また、図376（d）、図377（d）、図378（d）及び図379（d）では、光の反射方向を模式的に示す矢印HL、VLが図示される。矢印HLは、中央回転部材A724の左右側に配置される発光手段A715aから照射される光が殻部A722で反射されて進行する方向を表しており、矢印VLは、中央回転部材A724の上側に配置される発光手段A715aから照射される光が中央回転部材A724で反射されて進行する方向を表している。

【2784】

図376（d）、図377（d）、図378（d）及び図379（d）に示すように、第1回転部材A721が上面視で反時計回りに1回転することに対応して、矢印VLの方向は、上面視で時計回りに1回転分変化する。即ち、本実施形態では、中央回転部材A724の上方に配置される発光手段A715aから照射される光を、中央回転部材A724を介して第1回転部材A721の回転軸を中心とした円の径方向に進行させることができると共に、その方向を第1回転部材A721の回転方向とは逆回りに変化させることができる。

【2785】

これは、例えば、殻部A722や中央回転部材A724の側面に発光手段を配設するような構成では実現し難いものである。例えば、殻部A722の側面に発光手段を配設する場合、発光手段から照射される光の方向の変化は第1回転部材A721の回転方向と同じ回転方向で変化することになる。

【2786】

また、例えば、中央回転部材A724の部材正面A724Fが第1回転部材A721の回転に際し常に正面側を向いていることから、部材正面A724Fや部材背面A724Bに発光手段を配置した場合に面の法線方向に照射される光の進行方向の変化は、第1回転部材A721の回転軸を中心とした変化とはならない（前後方向に回転軸を有する回転方向の変化となる）。

【2787】

従って、第1回転部材A721の側面に発光手段を配置して発光演出を行う構成を採用する場合に比較して、意外性のある発光演出を実行することができる。例えば、光の進行方向の変化の回転方向と、第1回転部材A721の回転方向とが逆であることで、実際の

回転速度に比較して、高速で回転しているかのように遊技者に感じさせることができる。

【2788】

図376から図379に示すように、第1回転部材A721の回転に伴って中央回転部材A724も回転するが、遊技者から視認される面は、部材正面A724Fに限定されている。そのため、中央回転部材A724を締結固定するための締結ネジが背面側に露出していたとしても（図368参照）、締結ネジが遊技者に視認されることを防止することができる。

【2789】

即ち、中央回転部材A724の部材背面A724Bは、遊技者に視認させる領域としてではなく、別のことを目的とした領域として構成できるので、見栄えは問わず、その目的（本実施形態では、光を反射させる目的）をより達成し易い構成を選択することができる。例えば、本実施形態では、締結ネジを敢えて露出させることで、締結ネジの部材表面の光沢を利用した光の反射を生じさせることができる。

【2790】

なお、締結ネジの部材表面の態様は任意に設定可能である。例えば、締結ネジの部材表面を黒色に塗装して影を作り易くしても良いし、締結ネジの部材表面を有色で塗装してその色を反射するようにしても良いし、締結ネジにLED等の発光手段を付けても良い。

【2791】

第1回転部材A721へ照射される光の作用について説明する。なお、以下の説明では、図364を適宜参照する。第1回転部材A721へ光を照射する発光手段A715aを備える電飾基板A715は、上述したように、5角形の各辺を構成するように配置されており、各辺と直交する方向（互いに傾斜する方向）に沿って光軸KJが配置されている。先に第1回転部材A721の上方に配置される電飾基板A715（図364参照）について説明し、後で第1回転部材A721の左右に配置される電飾基板A715について説明する。

【2792】

第1回転部材A721の上方に配置される電飾基板A715は、発光手段A715aから下方へ向けて光が照射される。この光は、第1回転部材A721の状態に関わらず、光通過凹部A722aを通り中央回転部材A724まで到達する。即ち、第1回転部材A721の上方に配置される電飾基板A715に配置される発光手段A715aから光を照射することにより、常に中央回転部材A724に光を当て続けることができる。

【2793】

なお、発光手段A715aは3個のLEDが横に並列配置されるところ、第1回転部材A721の状態によって中央回転部材A724に到達する光の光量は変化し得る。即ち、初期状態（図376（b）参照）では、発光手段A715aが並列配置される方向と同じ方向に光通過凹部A722aが長尺に形成されるので左右の発光手段A715aから照射された光も中央回転部材A724へ届き易い。

【2794】

一方で、第2状態（図377（b）参照）では、発光手段A715aが並列配置される方向に光通過凹部A722aが延びておらず、左右の発光手段A715aから照射された光が光通過凹部A722aに入り難いため、中央回転部材A724の上方に配置される電飾基板A715から照射される光のうち、中央回転部材A724へ到達する光は中央の発光手段A715aから照射された光が主となる。従って、第1回転部材A721の状態の違いと、中央回転部材A724の発光強度の違いとを対応付けることができる。

【2795】

この観点において、中央回転部材A724の部材正面A724Fを正面視で視認し易い初期状態や第4状態において、中央回転部材A724の上方に配置される電飾基板A715から照射され中央回転部材A724に到達する光の強度を最大とし、中央回転部材A724の部材正面A724Fを正面視で視認し難い第2状態や第6状態において、中央回転部材A724の上方に配置される電飾基板A715から照射され中央回転部材A724に

10

20

30

40

50

到達する光の強度を最小とすることができる。即ち、中央回転部材 A 7 2 4 の正面視での見易さと、中央回転部材 A 7 2 4 に到達する光の強度の大きさとを対応して変化させることができる。

【2796】

第1回転部材 A 7 2 1 の左右に配置される電飾基板 A 7 1 5 は、殻部 A 7 2 2 の回転軸を通る平面（仮想平面 V S）上に光軸 K J が配置される発光手段 A 7 1 5 a を備えている。この発光手段 A 7 1 5 a から、第1回転部材 A 7 2 1 へ向けて光が照射されるが、第1回転部材 A 7 2 1 の状態に応じて、光が到達する箇所が異なる。

【2797】

即ち、殻部 A 7 2 2 が中央回転部材 A 7 2 4 と発光手段 A 7 1 5 a との間に配置される状態（初期状態（図 3 7 6（a）及び図 3 7 6（b）参照）又は第4状態（図 3 7 8（a）及び図 3 7 8（b）参照））では、発光手段 A 7 1 5 a から照射される光が殻部 A 7 2 2 で反射されることになり、中央回転部材 A 7 2 4 まで到達しない。

【2798】

殻部 A 7 2 2 は、外周縁部において径方向外方へ向かう程に幅小となる態様で湾曲しており、殻部 A 7 2 2 の開口の縁同士を異形のアーチ状の橋渡しで連結する連結部 A 7 2 2 b を備える。従って、第1回転部材 A 7 2 1 の初期状態や第4状態においても、発光手段 A 7 1 5 a から殻部 A 7 2 2 へ照射された光の一部を、殻部 A 7 2 2 の外周縁部の湾曲や、連結部 A 7 2 2 b のアーチの湾曲に反射させることで、遊技者へ向けて進行させることができる。

【2799】

加えて、殻部 A 7 2 2 が第1回転部材 A 7 2 1 の初期状態と第4状態との間の状態において、発光手段 A 7 1 5 a から照射された光を遊技者側へ向けて反射させる（矢印 H L に沿って反射させる）傾斜姿勢とされるので、初期状態および第4状態からわずかに角度ずれた状態において遊技者側へ進行する光の光量と、その他の状態における光量との違いを際立たせることができる。即ち、第1回転部材 A 7 2 1 の初期状態および第4状態において瞬時的（パルスの）に中央回転部材 A 7 2 4 を暗く視認させ、初期状態および第4状態からわずかに角度ずれた状態では中央回転部材 A 7 2 4 を明るく視認させる状態に切り替えるという発光演出を実行することができる。

【2800】

一方で、第1回転部材 A 7 2 1 の回転変位における初期状態と第4状態との間の状態では、発光手段 A 7 1 5 a の光軸の全てと殻部 A 7 2 2 とが重なっているわけでは無いので、少なくとも一部の光は中央回転部材 A 7 2 4 に到達する。

【2801】

このように、第1回転部材 A 7 2 1 の左右に配置される電飾基板 A 7 1 5 の発光手段 A 7 1 5 a から照射される光が中央回転部材 A 7 2 4 に到達する状態と、中央回転部材 A 7 2 4 に到達しない状態とを、第1回転部材 A 7 2 1 の状態で切り替えることができる。これにより、発光手段 A 7 1 5 a の発光態様（例えば、点滅態様）を制御せずとも、中央回転部材 A 7 2 4 に到達する光が点滅しているように視認させる発光演出を実行することができる。

【2802】

例えば、発光手段 A 7 1 5 a から照射される光は点灯状態を維持しつつ、第1回転部材 A 7 2 1 の回転速度を変更することで、異なる点灯または消灯時間で点滅しているように視認させることができる（異なる点滅周期の発光演出として視認させることができる）。

【2803】

この場合において、中央回転部材 A 7 2 4 を静止画として追うことができず、残像が生じる程度の速度（例えば、20[rps]）を超える速度で中央回転部材 A 7 2 4 が回転するように駆動する場合、その速度の大小に寄らず、中央回転部材 A 7 2 4 はあたかも停止しているように視認される一方で、速度の違いにより、中央回転部材 A 7 2 4 に照射される光の点滅周期を異ならせることができる。

10

20

30

40

50

【2804】

即ち、第1回転部材A721の回転速度が高速であるほど、第1回転部材A721の初期状態や第4状態に到達するまでの間隔を短くすることができ、殻部A722により発光手段A715a（中央回転部材A724の左右に配置される発光手段A715a）から照射される光が遮られる周期を短くすることができるので、中央回転部材A724に照射される光の点滅周期を短くすることができる。従って、本実施形態では、第1回転部材A721の回転速度を変化させることにより、中央回転部材A724に照射される光の点滅周期を変化させる演出を行うことができる。

【2805】

なお、本実施形態では、第1回転部材A721の初期状態や第4状態として図示されるように、発光手段A715aの光軸と殻部A722とが対向配置される状態において、中央回転部材A724は、回転軸方向視（又は発光手段A715aの光軸方向視）において、長手方向が殻部A722に重なるように構成される。本実施形態では、中央回転部材A724の長手方向が部材正面A724Fや部材背面A724Bと平行な方向（例えば、図376（a）の矢印L-R方向、矢印U-D方向、又は矢印F-Bに直交する方向）として定義され、短手方向が部材正面A724Fと部材背面A724Bとを結ぶ方向（図376（b）の矢印F-B方向）として定義される。

【2806】

換言すれば、中央回転部材A724は、第1回転部材A721の初期状態や第4状態において、回転軸方向視（又は発光手段A715aの光軸方向視）で長手方向が殻部A722の肉厚の内側に入り込む（収まる）姿勢となる。これにより、第1回転部材A721の初期状態や第4状態における殻部A722の光遮蔽効果を向上させることができる。即ち、殻部A722により光を遮蔽することで、発光手段A715aから照射される光を中央回転部材A724へ到達させないようにし易くすることができるので、例えば、発光手段A715aからの光は殻部A722を照らす一方で中央回転部材A724は照らさないという状況を構成し易くすることができる。

【2807】

なお、第1回転部材A721を等速回転させる場合、回転が継続される時間に対して第1回転部材A721が初期状態または第4状態に維持される時間の合計（割合）は、その回転速度に寄らず同じである。これにより、第1回転部材A721の回転速度が変化することで、遊技者が視認する第1回転部材A721の明るさが変化しないようにすることができる。即ち、第1回転部材A721を高速回転させた場合に、第1回転部材A721が暗く視認されることを回避することができる。

【2808】

なお、本実施形態では、発光手段A715aを点灯させた状態で、第1回転部材A721を回転させることによって中央回転部材A724に到達する光の点滅周期を変化させることができる。これによれば、発光手段A715a自体を点滅させる場合と同様の効果を奏しながら、発光手段A715aの点滅を生じさせるための回路の形成を不要とすることができる。従って、電飾基板A715の小型化を図ることができる。

【2809】

上述のように、中央回転部材A724の上方から光を照射する発光手段A715aと、中央回転部材A724の左右から光を照射する発光手段A715aとは、第1回転部材A721の状態に対して第1回転部材A721をどのように照らすかが異なるように構成されている。そのため、別々で制御することで、以下で例示する発光演出を実行することができる。

【2810】

例えば、第1回転部材A721の初期状態（図376（a）及び図376（b）参照）または第4状態（図378（a）及び図378（b）参照）において、中央回転部材A724の上方に配置される発光手段A715aは消灯し、中央回転部材A724の左右に配置される発光手段A715aを点灯または点滅するように制御することで、中央回転部材

10

20

30

40

50

A 7 2 4 は暗く視認させ、殻部 A 7 2 2 を明るく照らす光演出を実行することができる。

【2 8 1 1】

また、例えば、中央回転部材 A 7 2 4 の上方に配置される発光手段 A 7 1 5 a（の中央の発光手段 A 7 1 5 a）のみを点灯または点滅し、中央回転部材 A 7 2 4 の左右に配置される発光手段 A 7 1 5 a を消灯するように制御することで、中央回転部材 A 7 2 4 を明るく照らし、殻部 A 7 2 2 を暗く視認させる光演出を実行することができる。

【2 8 1 2】

また、例えば、左右方向は両方向から光が照射されているが、上下方向は片側方向（上側）からしか光が照射されていない（半回転毎に、中央回転部材 A 7 2 4 から正面側へ反射される場合と、背面側へ反射される場合とが切り替わる）という違いを利用して、複雑な発光演出を実行することができる。例えば、中央回転部材 A 7 2 4 の左右に配置される発光手段 A 7 1 5 a からは青色光を照射し、中央回転部材 A 7 2 4 の上方に配置される発光手段 A 7 1 5 a からは赤色光を照射するように構成することで、正面から視認する遊技者に対して、青色の光で視認される状況と、青色の光と赤色の光とが混ざって視認される状況とを、第 1 回転部材 A 7 2 1 の半回転毎に切り替えることができる。

【2 8 1 3】

この場合、光を点滅させずとも、継続的に点灯する制御を実行しながら、第 1 回転部材 A 7 2 1 の回転速度を変化させることによって、光の見え方が変わる周期を任意に変化させることができる。

【2 8 1 4】

第 1 回転部材 A 7 2 1 の停止制御の一例について説明する。上述のように、第 1 回転部材 A 7 2 1 を回転駆動する駆動力は、下伝達経路 D L 1（図 3 7 5（b）参照）を通り伝達されるところ、下伝達経路 D L 1 に配置される大径ギア L G 1 の被検出片 A 7 7 3（図 3 7 4 参照）が 90 度間隔で第 2 検出センサ A 7 5 3 に検出されるので、音声ランプ制御装置 1 1 3（図 4 参照）は、第 1 回転部材 A 7 2 1 が 90 度回転する毎に、回転の発生を判定することができる。この判定を第 1 回転部材 A 7 2 1 の回転方向別で分け、結果を累積し、その累積結果を別途判定することで、第 1 回転部材 A 7 2 1 の状態を判定することができる。

【2 8 1 5】

即ち、例えば、上面視で殻部 A 7 2 2 が反時計回りに回転する回転方向（正方向）で駆動モータ A M T 2 が回転駆動されている場合に被検出片 A 7 7 3 が第 2 検出センサ A 7 5 3 に検出される毎に累積カウンタの数値を 1 加算する一方、上面視で殻部 A 7 2 2 が時計回りに回転する回転方向（逆方向）で駆動モータ A M T 2 が回転駆動されている場合に被検出片 A 7 7 3 が第 2 検出センサ A 7 5 3 に検出される毎に累積カウンタの数値を 1 減算する。

【2 8 1 6】

そして、累積カウンタの数値が、0 又は 4 の倍数であれば初期状態であり、（0 又は 4 の倍数）+ 1 であれば第 2 状態であり、（0 又は 4 の倍数）+ 2 であれば第 4 状態であり、（0 又は 4 の倍数）+ 3 であれば第 6 状態であると判定することができる。

【2 8 1 7】

従って、本実施形態によれば、駆動モータ A M T 2 の回転角度を指定することができない場合であっても、累積カウンタの数値を判定して駆動モータ A M T 2 の停止制御を行うことで、初期状態、第 2 状態、第 4 状態または第 6 状態のいずれかで第 1 回転部材 A 7 2 1 を停止させることができる。

【2 8 1 8】

従って、第 1 回転部材 A 7 2 1 が停止する姿勢が、別々の意味を持つように演出を実行することができる。例えば、大当たり期待度の違いを報知したり、時間の情報を報知したり（2 時間ごとに停止姿勢が変化する等）する演出手段として活用することができる。

【2 8 1 9】

なお、本実施形態では被検出片 A 7 7 3 が等間隔で 4 箇所形成される場合について説

10

20

30

40

50

明したが、必ずしもこれに限るものではない。被検出片 A 7 7 3 の配置は非等間隔でも良いし、3 箇所や、5 以上の複数箇所に形成されても良いし、1 箇所に形成されても良い。

【2820】

図 380 (a) は、演出ユニット A 7 1 0 の正面図であり、図 380 (b) は、図 380 (a) の矢印 D 方向視における演出ユニット A 7 1 0 の上面図であり、図 380 (c) は、演出ユニット A 7 1 0 の正面図であり、図 380 (d) は、図 380 (c) の矢印 D 方向視における演出ユニット A 7 1 0 の上面図である。

【2821】

図 381 (a) は、演出ユニット A 7 1 0 の正面図であり、図 381 (b) は、図 381 (a) の矢印 D 方向視における演出ユニット A 7 1 0 の上面図であり、図 381 (c) は、演出ユニット A 7 1 0 の正面図であり、図 381 (d) は、図 381 (c) の矢印 D 方向視における演出ユニット A 7 1 0 の上面図である。

【2822】

図 380 及び図 381 では、回転体 A 7 2 0 の回転の様子が時系列で図示される。即ち、第 1 回転部材 A 7 2 1 が上面視反時計回りに回転する回転方向で駆動され、図 380 (a) 及び図 380 (b) では第 1 回転部材 A 7 2 1 の初期状態が、図 380 (c) 及び図 380 (d) では第 1 回転部材 A 7 2 1 の第 1 状態が、図 381 (a) 及び図 381 (b) では第 1 回転部材 A 7 2 1 の第 2 状態が、図 381 (c) 及び図 381 (d) では第 1 回転部材 A 7 2 1 の第 3 状態が、それぞれ図示される。

【2823】

第 1 回転部材 A 7 2 1 が上面視反時計回りに回転する回転方向で駆動される場合、上述のように、伝達経路 U L 1 を通り駆動力が伝達されるので、第 2 回転部材 A 7 2 8 も第 1 回転部材 A 7 2 1 と同じ回転角度で逆回転する。

【2824】

即ち、図 380 (a) 及び図 380 (b) では、棒状延設部 A 7 2 8 a が第 1 回転部材 A 7 2 1 の左右側に配置される第 2 回転部材 A 7 2 8 の初期状態が図示され、図 380 (c) 及び図 380 (d) では、棒状延設部 A 7 2 8 a が初期状態から上面視時計回りに 45 度回転した第 2 回転部材 A 7 2 8 の第 1 状態が図示され、図 381 (a) 及び図 381 (b) では、棒状延設部 A 7 2 8 a が第 1 状態から上面視時計回りに 45 度回転した第 2 回転部材 A 7 2 8 の第 2 状態が図示され、図 381 (c) 及び図 381 (d) では、棒状延設部 A 7 2 8 a が第 2 状態から上面視時計回りに 45 度回転した第 2 回転部材 A 7 2 8 の第 3 状態が図示される。

【2825】

なお、一对の棒状延設部 A 7 2 8 a は、略回転対称な形状から形成されているので、第 2 回転部材 A 7 2 8 は、第 3 状態から更に上面視時計回りに 45 度回転することで初期状態に復帰する。

【2826】

なお、図 380 (b)、図 380 (d)、図 381 (b) 及び図 381 (d) では、理解を容易とするために、環状フロントカバー A 7 1 1 及び環状リアカバー A 7 1 4 が模式図 (簡易形状図) として想像線で図示される。

【2827】

なお、図 380 (a)、図 380 (c)、図 381 (a) 及び図 381 (c) では、電飾基板 A 7 1 5 の外形が想像線で図示され、図 380 (b)、図 380 (d)、図 381 (b) 及び図 381 (d) では、仮想平面 V S が図示される。

【2828】

図 380 及び図 381 に示すように、第 2 回転部材 A 7 2 8 は、その回転に伴い、第 1 回転部材 A 7 2 1 の左右側に配置される電飾基板 A 7 1 5 (左右に 2 枚ずつ配設される基板) から照射される光の光軸を通過する。そのため、第 1 回転部材 A 7 2 1 と同様に、電飾基板 A 7 1 5 の発光手段 A 7 1 5 a から照射される光の進行様を、第 2 回転部材 A 7 2 8 の回転に対応して変化させることができる。

【2829】

ここで、第1回転部材A721の殻部A722が光透過性の低い樹脂材料から形成されていたのとは異なり、第2回転部材A728は、光透過性の樹脂材料から形成されているので、光の光軸を通過する際に光を遮蔽するのではなく、光の屈折態様や、光の色の変化を生じさせるように作用する。本実施形態では、第2回転部材A728が青色の樹脂材料から形成されているので、第2回転部材A728が光軸を通過するタイミングで、第1回転部材A721に到達する光を青寄りの色（青が混ざった色）に変化させることができる。

【2830】

本実施形態では、第2回転部材A728が回転軸に沿った方向へ延び、且つ回転の周方向に沿って屈曲する棒状に形成されており、中央回転部材A724の左右に配置される発光手段A715aの光軸の全てとは重ならないように構成される。

10

【2831】

例えば、図380（d）に示す状態では、中央回転部材A724の左右上側に配置される電飾基板A715に配設される発光手段A715aの光軸と第2回転部材A728とが重なり、その他の電飾基板A715に配設される発光手段A715aの光軸と第2回転部材A728とは重ならないが、一方で、図381（d）に示す状態では、中央回転部材A724の左右下側に配置される電飾基板A715に配設される発光手段A715aの光軸と第2回転部材A728とが重なり、その他の電飾基板A715に配設される発光手段A715aの光軸と第2回転部材A728とは重ならない。なお、図380（b）及び図381（b）に示す状態では、いずれの発光手段A715aの光軸とも第2回転部材A728が重ならないように構成される。

20

【2832】

これにより、中央回転部材A724の左右に配置される全ての発光手段A715aの光軸と、第2回転部材A728とが重なるか、重ならないかが切り替えられる場合に比較して、中央回転部材A724に到達する光の態様の種類を増やすことができる。即ち、第2回転部材A728を通過した光が中央回転部材A724に到達する態様を、左右上側から到達する光のみが第2回転部材A728を通過する態様と、左右下側から到達する光のみが第2回転部材A728を通過する態様とに増やすことができる。

【2833】

この場合において、第2回転部材A728と光軸が重なる発光手段A715aを点灯させて第2回転部材A728と光軸が重ならない発光手段A715aは消灯するか、逆に第2回転部材A728と光軸が重なる発光手段A715aを消灯させて第2回転部材A728と光軸が重ならない発光手段A715aは点灯するかによって、中央回転部材A724の見え方を変化させることができる。即ち、中央回転部材A724を第2回転部材A728の色が混じった態様で発光させるか、第2回転部材A728の色とは無関係で発光させるかを切り替えることができる。

30

【2834】

加えて、第2回転部材A728と重なる光軸の方向を、第2回転部材A728の配置によって、左右上側から左右下側かで変化させられることから、同様に、第2回転部材A728の色が混じった態様に発光させられる中央回転部材A724の部位を切り替えることができる。

40

【2835】

なお、図380及び図381で図示されるように、上面視において、第2回転部材A728は光通過凹部A722aと重ならないように構成される。これにより、中央回転部材A724の上方に配置される発光手段A715aから照射される光の光軸は、第2回転部材A728の配置に寄らず、第2回転部材A728を通過することなく光通過凹部A722aへ向かう。

【2836】

従って、例えば、中央回転部材A724の上方に配置される発光手段A715aから照射される光のみを点灯させ、中央回転部材A724の左右に配置される発光手段A715

50

aは消灯するように構成することで、中央回転部材A724に到達する光の色が第2回転部材A728により変化することを回避することができる。

【2837】

これを中央回転部材A724の左右に配置される発光手段A715aにより実現しようとする、第2回転部材A728が発光手段A715aの光軸と交差しないタイミングにおいて発光手段A715aを点灯させ、第2回転部材A728が光軸と交差するタイミングにおいて発光手段A715aを消灯させるという制御（第2回転部材A728の回転と同期した制御）が必要になるが、本実施形態では、中央回転部材A724の上方に配置される発光手段A715aの働きにより、このような制御を不要とすることができる。

【2838】

第2回転部材A728は、中央回転部材A724の部材正面A724Fが正面を向いておらず、中央回転部材A724の演出機能が低くなる姿勢において、遊技者の視界から中央回転部材A724を部分的に隠すように配置され（図381（a）参照）、第2回転部材A728により屈折される光を遊技者へ進行させ易く構成される。これにより、回転継続中における回転体A720の演出機能の低下を抑制することができる。

【2839】

ここで、第2回転部材A728の棒状延設部A728aは回転対称形状から形成されているため、正面視における形状（外形）は180度間隔で切り替えられる。即ち、図381（a）に示す第2回転部材A728の形状（外形）は、図381（a）に示す状態から第2回転部材A728が180度回転した状態における形状（外形）と同等となる。

【2840】

一方で、第2回転部材A728の内方で回転する第1回転部材A721は、180度間隔で同じ状態とはならない。即ち、図381（a）に示す第2状態（図377（a）参照）から第1回転部材A721が180度回転すると、第6状態（図379（a）参照）になる。本実施形態では、上述したように、第2回転部材A728が第1回転部材A721の前後に配置されるような姿勢（図381（a）参照）では、第2回転部材A728により第1回転部材A721が部分的に隠されることから、遊技者に対して第1回転部材A721が第2状態なのか、第6状態なのかを判定し難くさせることができる。

【2841】

そして、第2回転部材A728が図381（a）に図示される配置とされる状態から、第2回転部材A728と第1回転部材A721とを同期して45度回転させる間において、第1回転部材A721が第2状態（図377（a）参照）であった場合には、第1回転部材A721の上方に配置される発光手段A715aから照射される光が中央回転部材A724により反射される方向は正面側へ向いた方向（図377（d）の矢印VL参照）となり、中央回転部材A724が遊技者に明るく視認される一方で、第1回転部材A721が第6状態（図379（a）参照）であった場合には、第1回転部材A721の上方に配置される発光手段A715aから照射される光が中央回転部材A724により反射される方向は背面側へ向いた方向（図379（d）の矢印VL参照）となり、中央回転部材A724が遊技者に暗く視認される。

【2842】

即ち、視認される第2回転部材A728の変位中の外形を同等としながら、第1回転部材A721の見え方（中央回転部材A724の明るさ）を変化させることを、発光手段A715aの点灯態様を変化させることなく生じさせることができる。この場合において、中央回転部材A724が明るく見えるか、暗く見えるかの違いを、例えば、特別図柄の抽選の大当たり期待度の高低と関連付けることにより、図381（a）の状態第2回転部材A728が停止した場合に、その後の動作態様に対する期待感を高めることができ、回転体A720に対する注目力を向上することができる。

【2843】

また、この場合において、第2回転部材A728が図381（a）に図示される配置とされる状態から、第2回転部材A728と第1回転部材A721とを同期して90度回転

10

20

30

40

50

させる間に、中央回転部材 A 7 2 4 の部材正面 A 7 2 4 F が上向きの姿勢から、前後向きの姿勢に 90 度回転する。これに伴い、第 1 回転部材 A 7 2 1 及び第 2 回転部材 A 7 2 8 の回転角度が 90 度に到達する直前まで、中央回転部材 A 7 2 4 を介して反射される光の向きが鉛直方向から前後方向へ向けて徐々に変化する（第 1 回転部材 A 7 2 1 の回転角度と同期して変化する）一方で、第 1 回転部材 A 7 2 1 及び第 2 回転部材 A 7 2 8 の回転角度が 90 度に到達すると、部材正面 A 7 2 4 F が前後方向を向くことから（上方からの光軸 K J に対する傾斜が無くなることから）、中央回転部材 A 7 2 4 を介して反射される光の向きの前後方向成分は 0 に近くなり、光の反射方向は鉛直方向に戻る。

【2844】

このように、第 1 回転部材 A 7 2 1 を第 2 状態または第 6 状態から回転させることに同期して、中央回転部材 A 7 2 4 の上方に配置される発光手段 A 7 1 5 a から照射される光が中央回転部材 A 7 2 4 で反射した場合における光の前後方向の成分を漸増させることができる。これにより、第 1 回転部材 A 7 2 1 の回転時間が長くなるほど、第 1 回転部材 A 7 2 1 が第 2 状態であったのか、第 6 状態であったのかを判別し易くなるので、第 1 回転部材 A 7 2 1 が回転し始めた瞬間だけでなく、回転した後においても第 1 回転部材 A 7 2 1 への注目力を高く維持することができる。

【2845】

なお、本実施形態では、図 381 (a) に示す状態から、第 1 回転部材 A 7 2 1 が上面視時計回りで回転する方向に回転体 A 7 2 0 を駆動することで、第 2 回転部材 A 7 2 8 を停止させたまま、第 1 回転部材 A 7 2 1 を回転させることも可能である。この場合には、中央回転部材 A 7 2 4 に反射された光（矢印 V L に沿う光）が第 2 回転部材 A 7 2 8 を通り遊技者の目に届きやすいことから、中央回転部材 A 7 2 4 が色付きで視認され易くなる。

【2846】

即ち、図 381 (a) に示す状態において第 1 回転部材 A 7 2 1 の姿勢が 180 度間隔の 2 通りで構成可能とされ、図 381 (a) に示す状態から第 2 回転部材 A 7 2 8 の回転と同期させて第 1 回転部材 A 7 2 1 を回転させる態様と、図 381 (a) に示す状態から第 2 回転部材 A 7 2 8 の姿勢を維持し第 1 回転部材 A 7 2 1 のみ回転させる態様とで構成可能とされるので、中央回転部材 A 7 2 4 の遊技者への見せ方として、合計 4 通りの見せ方を実行することができる。

【2847】

なお、中央回転部材 A 7 2 4 を介して反射する光は、中央回転部材 A 7 2 4 自体の明るさを変化させるものとして機能するだけでなく、中央回転部材 A 7 2 4 の周りに配置される部材を照らす機能を備える。

【2848】

例えば、中央回転部材 A 7 2 4 を介して左方正面側へ光が反射される場合（図 377 (d) 参照）には、遊技盤 A 1 3 の正面側に形成される遊技領域における、左側流路（遊技領域の左右幅の中心を基準として左側の領域に構成される流路）を明るく照らす光として利用することができ、中央回転部材 A 7 2 4 を介して右方正面側へ光が反射される場合（図 376 (d) 参照）には、遊技盤 A 1 3 の正面側に形成される遊技領域における、右側流路（遊技領域の左右幅の中心を基準として右側の領域に構成される流路、主に右打ちで発射された球が通過する流路）を明るく照らす光として利用することができる。

【2849】

また、例えば、中央回転部材 A 7 2 4 を介して左方背面側へ光が反射される場合（図 378 (d) 参照）には、第 3 図柄表示装置 8 1 の正面側左方に配置される第 1 動作ユニット A 4 0 0, A 4 0 0 A, A 4 0 0 B 等を明るく照らす光として利用することができ、中央回転部材 A 7 2 4 を介して右方背面側へ光が反射される場合（図 379 (d) 参照）には、第 3 図柄表示装置 8 1 の正面側右方に配置される第 1 動作ユニット A 4 0 0 C, A 4 0 0 D 等を明るく照らす光として利用することができる。このように、中央回転部材 A 7 2 4 を介して反射する光を、異なる部材へ向く方向に切り替えることができるので、光の

向きを切り替えることで、異なる部材（箇所）へ遊技者の視線を誘導することができる。

【2850】

また、第2回転部材A728は、正面視における環状フロントカバーA711の内側領域を左右に区切ることが可能な上下長さで構成される（図381（a）参照）。これにより、第2回転部材A728が停止している状態において、例えば、演出ユニットA710が第3図柄表示装置81の正面側に配置されている状態で（図321参照）、環状フロントカバーA711の内側領域を通して視認される第3図柄表示装置81の表示領域を左右に分断するように仕切ることができる。即ち、第2回転部材A728を、回転動作による演出を実行する部材としてだけでなく、その停止時において、表示装置の表示領域を分断する部材として活用することができる。

10

【2851】

また、本実施形態では、上述したように、駆動ギアAMG2の回転方向が上面視反時計回りである場合に、第2回転部材A728を停止したまま第1回転部材A721を回転させることができるので、表示装置の表示領域を分断した状態で第1回転部材A721を回転させる演出を実行することができる。

【2852】

本実施形態では、第2回転部材A728は、第1回転部材A721が上面視反時計回りの回転方向で駆動される場合にのみ回転するように構成され、逆回り（第1回転部材A721が上面視時計回りの回転方向）の駆動態様では第2回転部材A728は停止する。

【2853】

換言すれば、一方の回転方向では、第1回転部材A721が左右に配置される発光手段A715aの光軸を通過することによる中央回転部材A724に到達する光の点滅周期を任意に変化させる作用が生じ、他方の回転方向では、点滅周期を変化させる作用に加えて、第2回転部材A728が左右に配置される光軸を通過することによる中央回転部材A724に到達する光の発光態様（色、幅等）の変化を生じさせることができる。

20

【2854】

このように、回転駆動の方向を異ならせることで、発光演出の視認性を変化させることができる。第2回転部材A728が光軸を通過する頻度は第2回転部材A728の回転速度に依存するので、中央回転部材A724に到達する光の発光態様（色、幅等）の変化のバリエーションは、第2回転部材A728の回転速度の分解能（切替可能数）に依存する。

30

【2855】

第2回転部材A728の回転速度には、当然許容限界があり、この許容限界が光の発光態様の変化のバリエーションの限界を規定することになるが、本実施形態では、回転方向を異ならせることで第2回転部材A728が動作するか停止するかが切り替えられるので、同じ回転速度であっても、回転方向を異ならせれば、中央回転部材A724に到達する光の発光態様（色、幅等）を異ならせることができる。

【2856】

従って、第1回転部材A721や第2回転部材A728が一方向にしか回転しない場合や、回転方向が異なっても光に対する影響が変化しない場合（例えば、第2回転部材A728が無い場合や、第1回転部材A721の回転方向のみが変化して第2回転部材A728は回転を維持する場合等）に比較して、中央回転部材A724に到達する光の視認性の変化態様を2倍に増やすことができるので、中央回転部材A724の見え方のバリエーションを増加させることができる。

40

【2857】

中央回転部材A724の見え方の詳細について説明する。上述したように、中央回転部材A724は部材正面A724Fが正面側を向く姿勢を維持しながら、部材正面A724Fの上下が反転する動作を繰り返す。

【2858】

従って、中央回転部材A724を静止画として追うことができず、残像が生じる程度の

50

速度（例えば、20[rps]）を超える速度で中央回転部材A724が回転するように駆動する場合、中央回転部材A724は、正面視で、部材正面A724Fの上下が反転した形状が合体したかのように視認される。即ち、本実施形態で中央回転部材A724が角を5個有する星形状に形成されているものが、角を10個有する星形状に視認される。

【2859】

なお、本実施形態では、中央回転部材A724の部材正面A724Fが上下非対称の形状から形成されたが、これに限るものではない。例えば、中央回転部材A724の部材正面A724Fを上下対称の形状から形成しても良い。この場合には、回転中に残像として視認される形状（上下反転した形状が合体した形状）と、部材正面A724Fの形状とに差が無いので、中央回転部材A724があたかも停止しているかのように視認させることができる。

10

【2860】

また、例えば、中央回転部材A724の回転軸を境に上下いずれか一方に特徴的な形状や図形が形成され、この形状や図形を上下反転させ合体させることで別の概念を想起させるように構成しても良い。

【2861】

例えば、中央回転部材A724の回転軸の上方において正面視で回転軸に一辺が重なる態様で部材正面A724Fに正三角形の図形を描画しておくことで、中央回転部材A724を回転させると正三角形が上下で合体することで菱形の図形を視認させることができるし、中央回転部材A724の回転軸の上方において正面視で回転軸に下端部が重なる態様で部材正面A724Fに平仮名の「つ」の文字（図形）を描画しておくことで、中央回転部材A724を回転させると反転した形状が上下で合体することで数字の「3」の文字（図形）を視認させることができる。これにより、意外性のある演出を実行することができる。

20

【2862】

図382において、第2動作ユニットA700を用いた演出の一例について説明する。図382は、環状フロントカバーA711及び回転体A720の正面図である。図382では、演出ユニットA710が張出位置（図321参照）に配置された状態、即ち、第3図柄表示装置81の正面側に環状フロントカバーA711及び回転体A720が配置された状態が図示される。

30

【2863】

図382では、第1回転部材A721及び第2回転部材A728の第2状態（図381(a)参照）が図示され、第1回転部材A721及び第2回転部材A728の左右側であって環状フロントカバーA711の内方（円形開口の内側）の領域においては、第3図柄表示装置81により表示される画像が図示される。

【2864】

即ち、第3図柄表示装置81には、回転する表示上の第2回転部材A728Vが表示される。これにより、第2回転部材A728を停止させている状態においても、あたかも第2回転部材A728が回転しているかのように遊技者に視認させることができる。

【2865】

なお、表示上の第2回転部材A728Vを表示する手段は、第2回転部材A728の背面側に配置される第3図柄表示装置81に限定されるものではない。例えば、第2回転部材A728の正面側に透過液晶が配設され、その透過液晶で第2回転部材A728が回転する様子を表示しても良いし、第2回転部材A728の正面側または背面側にイルミネーションプレートを配設し、そのイルミネーションプレートに形成される図形と第3図柄表示装置81の画像とを組み合わせることで表示上の第2回転部材A728Vとして視認可能に構成しても良いし、これらの手段を含む複数の表示手段の組み合わせで表示上の第2回転部材A728Vを表示するようにしても良い。

40

【2866】

この状態で電飾基板A715の発光手段A715aから光を照射する場合、遊技者とし

50

ては第2回転部材A728の回転状態における光演出の態様を予想しているが、第2回転部材A728の停止状態における態様で光演出を実行することができるので、意外性の高い演出を実行することができる。

【2867】

また、このことは第2動作ユニットA700の演出ユニットA710が張出位置に停止している状態に限られるものではなく、演出ユニットA710が昇降変位する間においても同様である。例えば、演出ユニットA710は、退避位置では回転体A720の左右位置を通して第3図柄表示装置81を視認することはできないように構成されている（図320参照）一方で、張出位置では回転体A720の左右位置を通して第3図柄表示装置81を視認することができる（図321参照）。 10

【2868】

即ち、演出ユニットA710が張出位置へ向けて上昇動作することに対応して、第1回転部材A721及び第2回転部材A728の左右側であって環状フロントカバーA711の内方（円形開口の内側）の領域を通して視認される第3図柄表示装置81の表示領域が徐々に広がる。この徐々に視認される第3図柄表示装置81の領域に、上述した表示上の第2回転部材A728Vを表示することで、第2回転部材A728が停止した状態で演出ユニットA710を上昇動作させるように制御した場合に、遊技者に、第2回転部材A728がいつの間にか回転開始していたと感じさせるような演出を実行することができる（目の錯覚を利用して演出を行うことができる）。 20

【2869】

この場合の演出ユニットA710の上昇動作時において、第2回転部材A728が実際に回転している場合と、第2回転部材A728が停止している場合とで遊技者に視認させる回転体A720の外形を同様に保つことができる一方で、発光手段A715aから光を照射した場合においては、第2回転部材A728が実際に回転している場合と、第2回転部材A728が停止している場合とで遊技者に視認させる回転体A720の発光態様（光の反射態様）を変化させることができる。これにより、意外性の高い演出を実行することができる。

【2870】

次いで、図383を参照して、第23実施形態について説明する。第22実施形態では、発光手段A715aから照射された光の光軸KJを第2回転部材A728が通過する場合について説明したが、第23実施形態では、光軸KJを通過する部材が前後方向へ平行移動するスライド部材A2729として構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。 30

【2871】

図383は、第23実施形態における第1回転部材A2721を模式的に示す上面模式図である。図383に示すように、スライド部材A2729は、仮想平面VSと交差する背面側位置と、仮想平面VSと交差しない正面側位置とでスライド移動可能に構成される。

【2872】

従って、スライド部材A2729が背面側位置において光軸KJと交差する位置に配置されていた場合であっても、正面側位置に移動することで光軸KJとの交差が解消することができる。第1回転部材A2721への光の到達の仕方を変化させることができる。そして、スライド部材A2729の移動は前後方向へのスライド移動であるので、スライド部材A2729を正面側から視認する遊技者が、スライド部材A2729が移動していることを把握し難くすることができる。 40

【2873】

即ち、第1回転部材A2721及びスライド部材A2729の正面視における形状（外形）を維持しながら（残しながら）、発光手段A715aを構成するLED等を点灯させた場合における第1回転部材A2721の演出態様（光り方）を変化させることができる。これにより、点灯させるLEDを変化させる制御を行うことなく意外性のある演出を構 50

成することができる。

【2874】

なお、スライド部材A2729の材料は何ら限定されるものではない。例えば、光透過性の樹脂材料から形成されても良いし、光不透過の樹脂材料から形成されても良いし、金属材料から形成されても良い。

【2875】

次いで、第24実施形態について説明する。第22実施形態では、ピン付きギアA462の円弧壁部A464の外側面が伝達突部A463の移動軌跡に沿う円弧形状で形成される場合について説明したが、第24実施形態では、ピン付きギアA3462が、円弧壁部A464の外側面から径方向外方へ向けて断面半円形状で突設される複数の外径突部A3464を備える。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

10

【2876】

図384は、第24実施形態における前側ユニットFUの背面図である。図384に示すように、外径突部A3464は、円弧壁部A464の周方向の長さを背面視で略5等分する4箇所形成される。

【2877】

なお、第24実施形態では、第1変位部材A440を変位させるために形成される長孔（第1長孔A422a、第2長孔A422b、変位側長孔A453及び伝達側長孔A454）が第22実施形態と比較して長尺に形成されることで、第22実施形態における張出位置側の変位終端を超えて第1変位部材A440が変位可能に構成される。

20

【2878】

図384に示す状態において、異形スライド部材A455が円弧壁部A464に当接し、移動を規制されることで、第1変位部材A440が張出位置で停止する。ピン付きギアA3462を背面視反時計回り方向に回転させると、外径突部A3464が突設板部A456aと当接する度に図384に示す状態から異形スライド部材A455が右上方向へ押進され、それに伴い長尺リンクA451が回転し、第1変位部材A440が張出位置よりも左方へ変位するように構成することができる。

【2879】

これにより、第2変位部材A490が変位するタイミング（図360参照）において、第1変位部材A440が変位するように構成することができる。

30

【2880】

なお、図384では、外径突部A3464の大きさがランダムに図示されているが、これに限られるものではない。例えば、全て同じ大きさで突設されても良いし、大きさ違いの外形突部A3464が形成されても良い。この場合において、全て異なる大きさである必要はない。

【2881】

本実施形態では、外径突部A3464が、伝達突部A463に近い側の2個の方が伝達突部A463から遠い側の2個に比較して大きく形成される。従って、第1変位部材A440が張出位置に到達した後に継続してピン付きギアA3462を回転させる場合に外形突部A3464と異形スライド部材A455とが当接することで生じる変位は、先の2回に比較して、後の2回の方が小さくなる。即ち、張出位置に到達した後の第1変位部材A440の変位（往復微小変位）が徐々に収まるように演出することができる。

40

【2882】

この観点で、外径突部A3464を、伝達突部A463側から円弧壁部A464に沿って遠ざかるほど小さくなるように形成しても良いし、その逆で形成しても良い。これにより、第1変位部材A440の変位（往復微小変位）の変位幅が徐々に変化する演出を実行することができる。

【2883】

また、外径突部A3464の形成箇所に、円弧壁部A464から径方向内方へ向けて凹

50

設される凹設部が形成されても良い。この場合、第24実施形態での説明とは逆に、凹設部が突設板部A456aと対向配置される度に図384に示す状態から異形スライド部材A455が左下方向へコイルスプリングSP1の付勢力で引き戻され、それに伴い長尺リンクA451が回転し、第1変位部材A440が張出位置よりも右方（退避位置側）へ変位するように構成することができる。

【2884】

また、外径突部A3464の形成位置を、第1動作ユニットA400、A400A、A400B、A400C、A400D（図319参照）で異ならせる（ずらす）ようにしても良い。これにより、第1動作ユニットA400、A400A、A400B、A400C、A400Dに構成される各駆動モータAMT1の動作タイミングを同期させる場合（第1変位部材A440や第2変位部材A490が同じタイミングで動作開始する場合）において、外径突部A3464との関係で第1変位部材A440が変位するタイミングを異ならせることができる。即ち、各駆動モータAMT1を一斉に励磁する制御態様において、外径突部A3464の配置により予め規定されたずれ幅で、外径突部A3464との関係で第1変位部材A440に生じる変位（微小変位）のタイミングをずらすことができる。

【2885】

例えば、各第1動作ユニットA400、A400A、A400B、A400C、A400D（図319参照）の各第1変位部材A440が張出位置（図320参照）に到達するタイミング及び各第2変位部材A490が張出位置（図320参照）に到達するタイミングは同じとしつつ、第1変位部材A440が張出位置に到達した後において外径突部A3464との関係で第1変位部材A440に生じる変位（微小変位）の発生タイミングを、正面視左下方に配置される第1動作ユニットA400から時計回りに順次発生させるように調整することができる。

【2886】

これにより、第1変位部材A440の変位に注目する遊技者の視線を正面視時計回り方向に誘導し易くすることができる。また、上述したように、第1変位部材A440の変位と連動して、長孔A412a（図320参照）を通して視認される光の態様を変化させることができるので、その光を視認する遊技者の視線を正面視時計回り方向に誘導し易くすることができる。例えば、大当たり遊技（特別遊技）時に第3図柄表示装置81等で実行される右打ちを示唆する演出を、第1変位部材A440の変位の順序を利用して行うことができる。

【2887】

次いで、第25実施形態について説明する。第22実施形態では、第1変位部材A440が電飾基板A416の背面側を変位する場合について説明したが、第25実施形態では、電飾基板A416の正面側へ変位する装飾部材A4550を備える。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【2888】

図385（a）は、第25実施形態における第1動作ユニットA4400の図339（a）のCCCLVIa-CCCLVIa線に対応する線における断面図であり、図385（b）は、図344（a）のCCCLVIb-CCCLVIb線に対応する線における第1動作ユニットA4400の断面図である。

【2889】

図385（a）及び図385（b）に示すように、装飾部材A4550は、正面カバーA410の正面側を変位可能に配設される板状の装飾板部A4551と、本体部A411の側面に方向A416xに平行な直線に沿って穿設される長孔A4411bに案内される一対の被案内部A4552とを備え、それらが正面カバーA410の外側に形成される一対の連結腕部A4553に一体的に連結固定されている。

【2890】

一対の被案内部A4552は、双方共に長孔A4411bに挿通されていることから、被案内部A4552は長孔A4411bに沿った変位のみが許容される。これにより、装

10

20

30

40

50

飾板部 A 4 5 5 1 の姿勢変化を抑制することができる。即ち、装飾板部 A 4 5 5 1 の変位は、長孔 A 4 4 1 1 b の延設方向である方向 A 4 1 6 x と平行な方向へのスライド変位に限定される。

【2891】

第1変位部材 A 4 4 4 0 は、連動板部 A 4 4 4 2 の左右端部から正面側に突設される一対の突設部 A 4 4 4 2 g を備えており、これを除き第1変位部材 A 4 4 0 の構成と同様である。

【2892】

本実施形態では、被案内部 A 4 5 5 2 が、突設部 A 4 4 4 2 g と変位方向で当接可能な位置まで正面カバー A 4 1 0 の内方に張り出し形成される。これにより、第1変位部材 A 4 4 4 0 の変位中の、突設部 A 4 4 4 2 g と被案内部 A 4 5 5 2 とが当接するタイミングにおいて、装飾部材 A 4 5 5 0 が第1変位部材 A 4 4 4 0 と連動する。

10

【2893】

第1変位部材 A 4 4 4 0 の連動板部 A 4 4 4 2 は、被案内板部 A 4 4 1 の変位中に姿勢変化を伴い変位するよう構成されているところ、この姿勢変化に伴い被案内部 A 4 5 5 2 の間に突設部 A 4 4 4 2 g が進入可能なように突設部 A 4 4 4 2 g の配置が設定される。これにより、第1変位部材 A 4 4 4 0 の進退両方向の変位に連動して、装飾部材 A 4 5 5 0 を進退両方向（図385（a）左右両方向）へ変位させることができる。

【2894】

本実施形態によれば、装飾板部 A 4 5 5 1 が正面カバー A 4 1 0 の正面側に配設されるので、貫通孔 A 4 1 2 を装飾板部 A 4 5 5 1 で隠すタイミングを構成することができる。これにより、貫通孔 A 4 1 2 を通って進行する光を物理的に遮蔽することができる。

20

【2895】

また、張出位置において正面カバー A 4 1 0 の背面側に隠れる第1変位部材 A 4 4 4 0 と異なり、装飾板部 A 4 5 5 1 は常に正面カバー A 4 1 0 に隠されることなく遊技者が視認可能に配置される。そのため、装飾板部 A 4 5 5 1 を、第1変位部材 A 4 4 4 0 の開口 A 4 4 2 c が、各第1動作ユニット A 4 4 0 0 で異なる形状で構成されており、退避位置においてはこれらが一連の意味を成すように構成されるが、隠される張出位置においては一連の意味で遊技者に視認させることができなくなる一方で、発光態様の一体感も出しにくいという問題点を解決する手段として利用することができる。

30

【2896】

即ち、各第1動作ユニット A 4 4 4 0 の装飾板部 A 4 5 5 1 の形状や、描かれる図形を同様に構成することで、第1変位部材 A 4 4 4 0 が張出位置に配置され正面カバー A 4 1 0 に隠される状態（図385（b）参照）における各第1動作ユニット A 4 4 4 0 の一体感を、装飾板部 A 4 5 5 1 により創出することができる。

【2897】

また、複数の第1動作ユニット A 4 4 0 0 の第1変位部材 A 4 4 4 0 における同様の位置であって、第1変位部材 A 4 4 4 0 が張出位置に配置された状態で貫通孔 A 4 1 2 を通して視認可能な位置に予め発光手段 A 4 4 5 b を配設しておき、上述のように第1変位部材 A 4 4 4 0 が隠されている状態で、その発光手段 A 4 4 5 b を複数の第1動作ユニット A 4 4 0 0 で一斉に点灯させることで一体感のある発光演出を実現することができる。

40

【2898】

本実施形態では、長孔 A 4 4 1 1 b が、電飾基板 A 4 1 6 が形成されないことで確保される隙間領域（第1変位部材 A 4 4 4 0 の退避位置側の領域）を利用して形成される。即ち、電飾基板 A 4 1 6 の形成範囲を限定することで生まれた空間を、装飾部材 A 4 5 5 0 の変位を実現するための構造を配置する空間として有効利用することができる。

【2899】

装飾部材 A 4 5 5 0 の変位可能な範囲は、長孔 A 4 4 1 1 b の形成範囲に限定される。即ち、電飾基板 A 4 1 6 の形成範囲を限定することで生まれた空間に限り、第1変位部材 A 4 4 4 0 だけでなく、装飾部材 A 4 5 5 0 も変位させることができる範囲とすることが

50

できる。従って、電飾基板 A 4 1 6 が形成されていない範囲（正面視の該当範囲）において、変位する部材の個数を増大させることができる。

【2900】

また、装飾部材 A 4 5 5 0 の変位の前後には、第 1 変位部材 A 4 4 4 0 に姿勢変化（前後方向への変位）が生じる。従って、電飾基板 A 4 1 6 が形成されていない範囲（正面視の該当範囲）において、第 1 変位部材 A 4 4 4 0 の変位量（前後方向への変位量）を大きく確保することができる。

【2901】

なお、装飾部材 A 4 5 5 0 の態様は何ら限定されるものではない。例えば、光透過性の樹脂材料から形成されても良いし、光透過性の低い樹脂材料から形成されても良いし、内部に LED 等や電飾基板が配置されても良い。また、装飾部材 A 4 5 5 0 に前後方向に穿設される貫通孔を形成するようにしても良い。これにより、その貫通孔を通して電飾基板 A 4 1 6 から照射される光を視認可能とすることができる。

【2902】

次いで、図 3 8 6 を参照して、第 2 6 実施形態について説明する。第 2 2 実施形態では、円弧壁部 A 4 6 4 が伝達突部 A 4 6 3 の変位軌跡に沿って回転変位することで、伝達突部 A 4 6 3 が異形スライド部材 A 4 5 5 から離れた後においても異形スライド部材 A 4 5 5 の変位を規制する場合について説明したが、第 2 6 実施形態では、変位態様が回転に限定されない場合について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【2903】

図 3 8 6 (a) 及び図 3 8 6 (b) は、第 2 6 実施形態における変位装置 A 5 0 0 0 の正面図である。図 3 8 6 (a) では、変位装置 A 5 0 0 0 の変位部材 A 5 0 0 1 の変位途中の状態が図示され、図 3 8 6 (b) では、変位部材 A 5 0 0 1 が変位終端に配置された状態が図示される。

【2904】

変位装置 A 5 0 0 0 は、直線に沿ってスライド移動可能に構成され不図示の付勢部材（コイルスプリング等）により左方へ付勢される変位部材 A 5 0 0 1 と、その変位部材 A 5 0 0 1 の変位方向に沿って変位するための駆動力が伝達される伝達部材 A 5 0 0 2 と、その伝達部材 A 5 0 0 2 の端部において回転可能に軸支される被軸支部材 A 5 0 0 3 と、その被軸支部材 A 5 0 0 3 の両端部から回転方向片側に延設され互いに連結される薄肉部 A 5 0 0 4 と、被軸支部材 A 5 0 0 3 の軸支される端部の反対側の端部に配設されるローラ部材 A 5 0 0 5 と、そのローラ部材 A 5 0 0 5 が案内される案内溝 A 5 0 0 6、A 5 0 0 7 とを備える。

【2905】

案内溝 A 5 0 0 6、A 5 0 0 7 は、変位部材 A 5 0 0 1 の変位方向に沿って延びる第 1 領域 A 5 0 0 6 と、その第 1 領域 A 5 0 0 6 の端部を起点として変位部材 A 5 0 0 1 の変位方向に対して逸れる第 2 領域 A 5 0 0 7 とで構成される。本実施形態では、第 2 領域 A 5 0 0 7 が円弧形状に構成されるが、変位部材 A 5 0 0 1 の変位方向に対して逸れる形状であれば良く、円弧形状に限定されるものではない。

【2906】

変位装置 5 0 0 0 の作用について説明する。ローラ部材 A 5 0 0 5 が案内溝の第 1 領域 A 5 0 0 6 を案内される間において、変位部材 A 5 0 0 1 は伝達部材 A 5 0 0 2 の端部に押進される（図 3 8 6 (a) 参照）。

【2907】

一方で、ローラ部材 A 5 0 0 5 が案内溝の第 2 領域 A 5 0 0 7 を案内される段階では（図 3 8 6 (b) 参照）、変位部材 A 5 0 0 1 と当接する箇所が薄肉部 A 5 0 0 4 に切り替えられ、この状態において変位部材 A 5 0 0 1 の左方への変位を規制することができる。

【2908】

また、薄肉部 A 5 0 0 4 の外形を、ローラー部材 A 5 0 0 5 が案内溝の第 2 領域 A 5 0 0 7 を変位する間の少なくとも一区間において変位部材 A 5 0 0 1 の位置を不変とする（変位部材 A 5 0 0 1 の当接位置が変位部材 A 5 0 0 1 の変位方向で不変となる）ように構成することで、被伝達部材 A 5 0 0 3 の変位中における変位部材 A 5 0 0 1 の変位を上述の一区間において規制することができる。

【2909】

また、薄肉部 A 5 0 0 4 が被軸支部材 A 5 0 0 3 側につぶれるように変形可能に構成する場合には、変形を受けた薄肉部 A 5 0 0 4 の反発力と、変位部材 A 5 0 0 1 にかけられる付勢力とがバランスする位置で変位部材 A 5 0 0 1 を維持することができる。これにより、被軸支部材 A 5 0 0 3 と変位部材 A 5 0 0 1 との当接が解除された後においても、変位部材 A 5 0 0 1 の変位を抑制することができる。

10

【2910】

次いで、図 3 8 7 及び図 3 8 8 を参照して、第 2 7 実施形態について説明する。第 2 2 実施形態では、配線 H C が締結部 A 4 7 5 の周囲に緩く巻かれることで締結部 A 4 7 5 から脱落不能に支えられる場合について説明したが、第 2 7 実施形態では、支持箱部 A 4 7 0 に変位可能に支持される配線案内部材 A 6 5 6 0 に配線 H C が相対変位可能に支えられる場合について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【2911】

図 3 8 7 (a)、図 3 8 7 (b) 及び図 3 8 8 は、第 2 7 実施形態における後側ユニット B U の背面図である。図 3 8 7 (a) では、第 2 変位部材 A 4 9 0 が退避位置に配置される状態が、図 3 8 8 では、第 2 変位部材 A 4 9 0 が張出位置に配置される状態が、図 3 8 7 (b) では、第 2 変位部材 A 4 9 0 が退避位置と張出位置との中間の位置（約 4 5 度回転位置）に配置される状態が図示される。なお、図 3 8 7 (a)、図 3 8 7 (b) 及び図 3 8 8 では、後側ユニット B U の構造の理解を容易とするために後板部 A 4 8 0 の図示が省略される。

20

【2912】

図 3 8 7 (a)、図 3 8 7 (b) 及び図 3 8 8 に示すように、本実施形態では、締結部 A 4 7 5（図 3 5 6 参照）が形成されず、その代わりに配線案内部材 A 6 5 6 0 が支持箱部 A 6 4 7 0 と後板部 A 4 8 0（図 3 5 9 参照）との間に支持される。

30

【2913】

配線案内部材 A 6 5 6 0 は、その上端部が支持箱部 A 6 4 7 0 又は後板部 A 4 8 0 の少なくとも一方に回転可能に支持される。本実施形態では、支持箱部 A 6 4 7 0 の背面側へ円柱形状で突設される支持突部 A 6 4 7 1 d が配線案内部材 A 6 5 6 0 の上端部に穿設される貫通孔に挿通された状態で後板部 A 4 8 0 を固定することで、配線案内部材 A 6 5 6 0 が支持突部 A 6 4 7 1 d に脱落不能に軸支される。

【2914】

配線案内部材 A 6 5 6 0 は、長尺板状に形成され、支持箱部 A 6 4 7 0 の背面と間隔を空けて対向配置される本体板部 A 6 5 6 1 と、その本体板部 A 6 5 6 1 の下端部と、中腹部とから正面側（支持箱部 A 6 4 7 0 側）へ突設される複数の突設部 A 6 5 6 2 とを備える。

40

【2915】

本体板部 A 6 5 6 1 は、後板部 A 4 8 0 に近接配置される。これにより、本体板部 A 6 5 6 1 の正面側のスペースを大きくすることができるので、配線 H C の配置スペースを大きく確保することができる。従って、配線 H C に余計な負荷がかかることを回避することができる。

【2916】

加えて、本体板部 A 6 5 6 1 が配線 H C と後板部 A 4 8 0 との間に配置されることから、配線 H C と後板部 A 4 8 0 とが擦れることを防止することができる。特に本実施形態においては、配線 H C が、突条部 A 4 9 1 d 2 と結束バンド K B とによって背面側（後板部

50

A 4 8 0 側) へ向けて案内されるところ、それらの間の位置(左右方向で挟む位置)に本体板部 A 6 5 6 1 が配置されているので、配線 H C が後板部 A 4 8 0 により近接する位置において本体板部 A 6 5 6 1 を配線 H C と後板部 A 4 8 0 との間に配置することができ、配線 H C と後板部 A 4 8 0 との擦れを効果的に抑制することができる。

【2917】

更に、配線 H C が後板部 A 4 8 0 側に押し付けられる箇所を本体板部 A 6 5 6 1 と重なる位置に設定することで、配線 H C の変位と同期して、その変位に沿った方向に本体板部 A 6 5 6 1 が変位する状況を生じ易くすることができる。この場合、配線 H C と本体板部 A 6 5 6 1 との相対変位の絶対値を低減することができるので、擦れの発生を抑制することができる。従って、配線 H C の摩耗を防ぎ、配線 H C の耐久性を向上することができる。

10

【2918】

配線案内材 A 6 5 6 0 の変位態様について説明する。図 3 8 7 (a) に示す状態では、配線案内材 A 6 5 6 0 が退避位置側の限界位置に配置される。図 3 8 7 (b) に示す状態では、第 2 変位部材 A 4 9 0 が変位を開始するものの、基板側コネクタ A 4 9 3 c の左右方向の変位は小さく、上下方向の変位が大きいことから、配線 H C の変位が主に上下方向に生じる。そのため、配線案内材 A 6 5 6 0 は図 3 8 7 (a) に示す姿勢を維持している。

【2919】

なお、図 3 8 7 (b) に示す状態において、配線 H C の上方への変位が上側の突設部 A 6 5 6 2 に規定されている。即ち、突設部 A 6 5 6 2 を配線 H C の上下方向変位限界を規制する部分として機能させることができる。

20

【2920】

図 3 8 8 に示す状態では、基板側コネクタ A 4 9 3 c の変位が主に左右方向に生じることから、配線 H C も左右方向に変位するので、配線 H C に押される態様で配線案内材 A 6 5 6 0 の姿勢が変化する。この場合において、配線 H C は余裕をもって配線案内材 A 6 5 6 0 に巻き付けられているものの、その変位の下限を下側の突設部 A 6 5 6 2 により規定することができる。従って、配線 H C が勢い余ってピンオン A 5 1 7 や補強腕部 A 5 1 8 側へ進入する(垂れ落ちる)ことを防止することができる。

【2921】

このように、配線 H C が巻き付く箇所(本体板部 A 6 5 6 1 の先端側の突設部 A 6 5 6 2)の配置を変化可能に構成することで、配線 H C が巻き付く箇所の配置が固定される場合(締結部 A 4 7 5、図 3 5 6 (a) 参照)に比較して、配線 H C の設計長さを短くすることができる。

30

【2922】

配線 H C が巻き付く箇所(本体板部 A 6 5 6 1 の先端側の突設部 A 6 5 6 2)の配置を変化させる方針として、別視点で説明すると、図 3 8 7 (a) から図 3 8 7 (b) への変位では、突設部 A 6 5 5 2 に近づく態様で基板側コネクタ A 4 9 3 c が変位する(配線 H C が突設部 A 6 5 5 2 側へ変位する)ことで、配線 H C の突設部 A 6 5 5 2 に巻かれている部分が緩む側へ変位する一方で、図 3 8 7 (b) から図 3 8 8 への変位では、突設部 A 6 5 5 2 から遠ざかる態様で基板側コネクタ A 4 9 3 c が変位する(配線 H C が突設部 A 6 5 5 2 から遠ざかる側へ変位する)ことで配線 H C の突設部 A 6 5 5 2 に巻かれている部分が締まる側へ変位する。本実施形態では、配線案内材 A 6 5 6 0 は、図 3 8 7 (b) と図 3 8 8 との状態変化の際に変位可能に構成されている。

40

【2923】

このことから、配線案内材 A 6 5 6 0 は、配線 H C の突設部 A 6 5 5 2 に巻かれている部分が締まる側へ変位する場合において、その配線 H C の締まり側への変位を抑える(配線 H C を拡げる側へ変位させる)側へ変位可能に構成されているといえる。これにより、配線 H C の突設部 A 6 5 5 2 に巻かれる部分の湾曲の曲率半径が過度に小さくなることを回避することができ、配線 H C の過度な変形(折れや欠け等)を防止することができる。

50

。

【2924】

本実施形態によれば、第2変位部材A490と非連結とされる配線案内部材A6560が配線HCの変位に伴い変位する。そのため、例えば、配線案内部材A6560と連動する部材であって、図387(a)、図387(b)又は図388のいずれかの状態において遊技者が視認可能に配置される(例えば、第3図柄表示装置81側(図387(a)右側)に張り出し可能に構成される)装飾部材を配設することで、配線HCの変位により変位する装飾部材で演出を実行することができる。

【2925】

この場合、上述のように、第2変位部材A490と配線案内部材A6560とが完全に連動するわけでは無く、第2変位部材A490が退避位置から45度回転する間は配線案内部材A6560が停止し、第2変位部材A490がそれ以上に回転する場合に配線案内部材A6560が変位するように構成されるので(変位のタイミングがずれて構成されるので)、あたかも装飾部材が第2変位部材A490と独立して変位しているように視認させることができる。

【2926】

なお、説明の便宜上、配線HCを一回転巻く態様(一对の突設部A6562の間を配線が2度通る態様)で図示したが、これに限られるものではない。例えば、複数の突設部A6562の間を配線HCが一度だけ通る(巻かれない)ように構成しても良い。

【2927】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【2928】

上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。

【2929】

上記第1実施形態では、傾倒装置310が下方に押し下げ操作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、傾倒装置310が下方へ垂れ下がった状態が初期位置とされ、傾倒装置310を押し上げ操作する態様でも良い。この場合、傾倒装置310を初期位置へ戻す力を重力によりまかなうことができるので、ねじりバネ315を不要とすることができる。

【2930】

上記第1実施形態では、傾倒装置310が押し込み終端まで移動した後でボイスコイルモータ352を駆動させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、傾倒装置310が第1状態とされる場合に予めボイスコイルモータ352を駆動させておいても良い。この場合、第1状態から傾倒装置310を押し込むのに必要な負荷を大きくすることができ、その負荷の変化を演出に利用することができる(例えば、「押し込めないボタン」の演出を行うことができる)。

【2931】

なお、この場合、ボイスコイルモータ352が動作終端(張り出し動作の終端)まで移動したとしても、ボイスコイルモータ352と下枠部材320との間に若干の隙間が生じる寸法関係で、ボイスコイルモータ352と下枠部材320とを配置することが好ましい。これにより、ボイスコイルモータ352の動作時に下枠部材320との衝突の衝撃音が生じることを抑制することができる。従って、ボイスコイルモータ352が予め張り出していることに遊技者が気付いてしまうことを防止でき、傾倒装置310を押し込み操作して初めて「押し込めないボタン」の状態になっていることに気付かせることができる。

【2932】

上記第1実施形態では、円板カム344の係合リブ344cと連結ピン344dとが相

10

20

30

40

50

対的に固定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、係合リブ344cが別部材から構成され、円板カム344に対して相対回転する態様で構成しても良い。この場合、例えば、第1張出部344c1と係合部346dとが当接する状態における連結ピン344dの位置を変化させることができるので、その状態から係合リブ344cを前転方向に回転させて回転爪部材347の姿勢を変化させた直後に傾倒装置310が上昇する度合いを変化させることができる。従って、傾倒装置310の煽り動作の動作状態を、第1実施形態よりも多く形成することができる。

【2933】

また、円板カム344を前転方向に回転させ続ける駆動態様により、傾倒装置310の動作状態を順次切り替えることができる（上昇終端を順次切り替えることができる）。これにより、駆動モータ342を一方向動作させることで駆動モータ342の劣化を抑えながら、傾倒装置310の上昇位置が順次切り替わる複雑な動作態様で演出を行うことができる。

【2934】

上記第3実施形態では、傾倒装置310に駆動力を付与するボイスコイルモータ352の動作タイミングを、傾倒装置310の動作速度や、動作の向きによって制御する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、錘部材5412を回転駆動する駆動モータ5411の駆動態様を、傾倒装置310の動作速度や、動作の向きによって制御するようにしても良い。例えば、傾倒装置310が押し込み終端に到達するまで（下降動作している間）は錘部材5412の重心位置が回転軸の上方に配置される姿勢で駆動モータ5411を固定し、傾倒装置310が押し込み終端に到達してから上向きに移動し始める直前に、駆動モータ5411の回転動作を開始するようにしても良い。この場合、傾倒装置310を連打する際の押し込み中は、傾倒装置310を押し返す反発力を小さくする一方で、傾倒装置310の上向き動作開始時において傾倒装置310を押し返す反発力を大きくすることができる。

【2935】

上記第5実施形態では、底板部5321に収容部材5430が固定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、傾倒装置310に収容部材5430を固定し、その内部で振動装置5400を動作させるようにしても良い。傾倒装置310に収容部材5430を固定する場合には、例えば、凸設脚部5424を底板部5321に対向する側に配置し、傾倒装置310を下方の押し込み終端に移動させた場合に凸設脚部5424が底板部5321に押し付けられる態様とすることで、振動装置5400内における柔軟部材5420の形状を変化させ、錘部材5412が収容部材5430に当接可能か否かを切り替えるように構成すれば良い。

【2936】

この場合、収容部材5430の内部に配置される柔軟部材5420が傾倒装置310の傾倒動作と連動して移動し、この際に、柔軟部材5420の形状の変化が生じる。柔軟部材5420の形状の変化の度合いは、傾倒装置310を操作する際の傾倒速度の大小と連動して変化することになるので、傾倒装置310を所定速度以上で動作させることにより、柔軟部材5420の変形量を大きくして、錘部材5412が収容部材5430に当接する状態を形成することができる。即ち、傾倒装置310を押し込み終端まで押し込む場合だけでなく、傾倒装置310を高速で動作させる場合にも遊技者に振動を感じさせることができるので、遊技者に傾倒装置310の操作を行わせるための演出のバリエーションを増加させることができる。

【2937】

例えば、傾倒装置310の操作を遊技者に行わせる場合、第3図柄表示装置81に「ボタンを押せ。」などの表示を行うが、そこに「ボタンを押せ。高速で押し込み、振動を感じたら大チャンス。」のように表示を行うことで、遊技者にボタン（傾倒装置310）の押し方を指定する演出を行うことができる。この場合に、指定の押し方で遊技者がボタン（傾倒装置310）を押したかどうかを、遊技者に振動が伝達される条件とすることで、

10

20

30

40

50

指定の押し方でボタン（傾倒装置 3 1 0）を操作することに対する遊技者の意欲を高めることができると共に、ボタン（傾倒装置 3 1 0）の操作が単調となることを防止することができる。

【2938】

なお、柔軟部材 5 4 2 0 の形状の変化の度合いについては、傾倒装置 3 1 0 の押し込み速度の度合いと、大小関係が反転しても良い。即ち、傾倒装置 3 1 0 の傾倒速度が遅い場合に、柔軟部材 5 4 2 0 の変形量が大きくなり、錘部材 5 4 1 2 と収容部材 5 4 3 0 とが当接可能となる態様で形成されても良い。この場合、傾倒装置 3 1 0 の押し込み速度が小さいことを、振動装置 5 4 0 0 から生じる振動が遊技者に伝達される条件とすることができ、遊技者に、傾倒装置 3 1 0 の押し込み速度を遅くするように推奨することができる。これにより、遊技者が傾倒装置 3 1 0 を力任せに押し込み操作することを抑制することができ、傾倒装置 3 1 0 を力任せに押し込むことにより発生する故障を防止することができる。

10

【2939】

上記第 5 実施形態では、傾倒装置 3 1 0 を押し込むことにより、振動装置 5 4 0 0 から発生する振動を遊技者が感じることができるようになる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、傾倒装置 3 1 0 が押し込まれていない状態において振動装置 5 4 0 0 の錘部材 5 4 1 2 が収容部材 5 4 3 0 に当接可能な配置とされる一方で、傾倒装置 3 1 0 が移動終端まで押し込まれることを条件として錘部材 5 4 1 2 が収容部材 5 4 3 0 に当接不能な配置となり得る態様で形成されても良い。この場合、傾倒装置 3 1 0 が操作されていない状態において振動を遊技者に伝達し演出を賑やかにできる一方で、押し込み時に振動を止めるという周囲に気づかれにくい方法で遊技者に演出態様の変化（期待度の違い）を認識させることができるので、周囲の遊技者を除いて、本機を遊技しているその遊技者だけが演出態様の変化を感じ取ることができるという、プレミアム感を演出することができる。

20

【2940】

なお、演出のバリエーションとして、傾倒装置 3 1 0 を遊技者が押し込み操作することにより、錘部材 5 4 1 2 と収容部材 5 4 3 0 とが当接不能な配置となる場合と、錘部材 5 4 1 2 と収容部材 5 4 3 0 とが継続して当接可能な配置となる場合との両方を生じさせることが望まれるが、これは、錘部材 5 4 1 2 の動作態様を変化させることで実現することができる。例えば、錘部材 5 4 1 2 の回転方向の違いにより、異なる 2 つの場合を生じさせることができる。

30

【2941】

上記第 5 実施形態では、円板カム 5 3 4 4 が軸倒れ変形することにより、円板カム 5 3 4 4 と解除部材 3 4 6 とが当接することで摩擦力が生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、本体部材 3 4 1 の軸支孔 3 4 1 b が穿設される板部分が、部分的に円板カム 5 3 4 4 に近接する方向に張り出し、円板カム 5 3 4 4 が軸倒れ変形した場合に当接する態様で構成されても良い。この場合、本体部材 3 4 1 は動作する部分では無いので、円板カム 5 3 4 4 と動作可能な解除部材 3 4 6 とが当接する場合と比較して、円板カム 5 3 4 4 との間で生じる摩擦力を大きく確保することができる。従って、円板カム 5 3 4 4 と傾倒装置 3 1 0 とを連結するアーム部材 3 4 5 に加えられる負荷を十分に低減することができる。

40

【2942】

上記第 8 実施形態では、内枠 1 2 の上下に配置される盤面支持装置 6 0 0 の双方が正面枠 1 4 と当接可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上下どちらかの盤面支持装置 6 0 0 のみが正面枠 1 4 と当接可能に構成されていても良い。例えば、上位置において、多機能カバー部材 1 7 1 の盤面支持装置 6 0 0 と干渉する部分に面取りを行い、上位置に配置される盤面支持装置 6 0 0 とは当接しないように構成しても良い。

【2943】

50

上記第8実施形態では、盤面支持装置600に遊技盤13を取り付ける際、遊技盤13の上下位置が変化しない場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技盤13の下端面を下支えする支持底部12cが、正面側へ向かうほど下降傾斜する傾斜面として構成され、その正面側端部が、解除状態における盤面支持装置600の背面側延設板621cの上面よりも下方に配置されるように構成しても良い。この場合、解除状態の盤面支持装置600に遊技盤13を乗せる際には、遊技盤13は背面側延設板621cに下支えされ、そこから盤面支持装置600を固定状態とする過程において、遊技盤13を支持底部12cに乗り上げさせることができる。従って、遊技盤13を解除状態の盤面支持装置600に乗せる高さを、遊技盤13が固定される際の高さに比較して低くすることができるので、遊技盤13を固定する作業の作業効率を向上することができる。

10

【2944】

上記第8実施形態では、ファール球通路部145が左右に屈曲する通路として構成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前後への屈曲でも良いし、前後左右の屈曲の組み合わせでも良い。この場合において、球案内開口53の真後ろにおいては、前後に長い経路が形成される方が、球の排出がスムーズとなることから、好ましい。また、前後へ屈曲する経路とすることで、遊技盤13の面に沿ったファール球通路部145の範囲を狭めることができるので、発射経路と、ファール球通路部145とが干渉することを防止し易くすることができる。

【2945】

20

上記第8実施形態では、導光部材540が開口部524に対向する位置が凹面となるように湾曲する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開口部524に対向する位置が凸面とされても良い。この場合、開口部524を通して遊技者に到達する光が、淡く視認される。また、導光部材540は上下に亘って湾曲する必要は無く、例えば、湾曲する部分と、真直ぐ延びる部分とが上下位置で混在しても良い。

【2946】

上記第8実施形態では、通路形成リブ467、487により上下に屈曲する経路を形成する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、経路の屈曲の方向は左右でも良いし、上下左右の組み合わせでも良い。

【2947】

30

上記第8実施形態では、後側組立480の補助凸部481Haが、前側組立460の内側面461Hiと厚み方向で当接する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、補助凸部481Haと内側面461Hiとが背面側壁部461Hの厚み方向でスピーカー接続線453の直径程度離間する構成としても良い。この場合、補助凸部481Haと内側面461Hiとの間にスピーカー接続線453を挟み挟持することができるので、その挟持の抵抗により、スピーカー接続線453に、スピーカー組立体450の外方に引き抜く方向の負荷がかけられた場合であっても、スピーカー接続線453がスピーカー451から外れることを防止することができる。

【2948】

また、補助凸部481Haは、配線通過凹部464の凹設深さに対応した突設長さの範囲では内側面461Hiと背面側壁部461Hの厚さ方向で当接する一方で、それ以上の突設長さの範囲では内側面461Hiと背面側壁部461Hの厚さ方向でスピーカー接続線453の直径程度離間するように途中で段が付く構成としても良い。この場合、背面側壁部461Hと正面側壁部481Hとで2重壁を形成する範囲は十分確保し、音漏れを抑制しながら、スピーカー接続線453を挟持することができる。

40

【2949】

上記第8実施形態では、スピーカー組立体450が、基端側本体部461B及び先端側本体部461Tがスピーカー室に対応し、中間本体部461Mがダクトに対応するダブルバスレフ型のスピーカーを構成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、中間本体部461Mの前後方向の幅を基端側本体部461B及び先

50

端側本体部 4 6 1 T と同等に拡張することで、基端側本体部 4 6 1 B、中間本体部 4 6 1 M 及び先端側本体部 4 6 1 T 共同で大きなスピーカー室を構成するようにしても良い。

【2950】

また、基端側本体部 4 6 1 B の方が先端側本体部 4 6 1 T よりも容積が大きいものとして説明したが、大小関係は逆でも良いし、同様の容積で構成しても良い。スピーカー 4 5 1 の配置は左右端部に限らず、左右方向中央でも良いし、左右端部と左右方向中央との間の位置でも良い。

【2951】

上記第 8 実施形態では、通路形成リブ 4 6 7、4 8 7 を構成する各リブ部 4 6 7 a ~ 4 6 7 e、4 8 7 a ~ 4 8 7 e の内、隣り合うリブ部が左右方向（基端側本体部 4 6 1 B 及び先端側本体部 4 6 1 T を結ぶ方向、前側凹設部 4 7 1 及び後側凹設部 4 9 1 が形成する開口の開口方向と交差する方向）視で重ならない場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、隣り合うリブ部（例えば、リブ部 4 6 7 d 及びリブ部 4 6 7 c）同士を左右方向視で重なるように構成しても良い。この場合、スピーカー組立 4 5 0 の内部の経路を迷路状に屈曲させることができるので、例えば、前側凹設部 4 7 1 及び後側凹設部 4 9 1 が形成する開口からピアノ線等の金属細線を入れ、その先端を遊技領域へ侵入させる不正行為をやり難くさせ、その不正行為に要する時間を長期化させることで、不正行為の抑制を図ることができる。なお、ここで不正行為の抑制としては、不正行為自体の抑制や、不正行為により不正の利益を得ること（不正行為に成功すること）の抑制などが例示される。

【2952】

上記第 8 実施形態では、遊嵌装置 8 8 0 の第 4 ギア 8 8 0 G が中間ギア 8 0 8 を介してスリット部材 8 1 0 の第 3 ギア 8 1 0 G と連動する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、中間ギア 8 0 8 が、回転板 8 3 0 の第 2 ギア 8 3 0 G 及び遊嵌装置 8 8 0 の第 4 ギア 8 8 0 G と歯合するように構成しても良い。この場合、回転板 8 3 0 と遊嵌装置 8 8 0 とを連動させることができるので、花卉動作装置 8 0 0 の回転動作中のみでなく、拡開動作中や、集結動作中にも、遊嵌装置 8 8 0 を回転させることができる。これにより、花卉 8 0 2 の径方向へのスライド動作と、装飾部材 8 8 4 の回転動作とを同時に行わせることができ、演出効果の向上を図ることができる。

【2953】

なお、遊嵌装置 8 8 0 を回転板 8 3 0 と同軸で回転する装置として構成したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転板 8 3 0 の回転に伴い伸縮動作する構成としても良いし、回転板 8 3 0 の回転軸とは異なった軸で回転する構成としても良い。

【2954】

上記第 8 実施形態では、第 2 演出部材 9 4 0 が駆動側アーム部材 9 1 0 の動作によりスライド移動するスライド板 9 3 0 を介して駆動力が伝達されることにより動作する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、花卉動作装置 8 0 0 の支持基材 8 0 1 の上部と第 2 演出部材 9 4 0 の先端部とが連結されることにより、花卉動作装置 8 0 0 の変位に基づいて、第 2 演出部材 9 4 0 が動作するようにしても良い。この場合、スライド板 9 3 0 を省略することができる。

【2955】

上記第 8 実施形態では、内枠 1 2 の下側に配置される盤面支持装置 6 0 0 が固定状態の時には、開閉規制部 1 5 9 の上方において操作部背面部材 1 5 5 と遊技盤 1 3 とが離間する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、内枠 1 2 の下側に配置される盤面支持装置 6 0 0 が固定状態の時に、開閉規制部 1 5 9 の上方において操作部背面部材 1 5 5 と遊技盤 1 3 とが前後方向で当接するように構成しても良い。この場合、下側の盤面支持装置 6 0 0 が固定状態となっても、上側の盤面支持装置 6 0 0 が固定状態となっていない場合には、遊技盤 1 3 の上端部が正面側に変位する（遊技盤 1 3 の右側辺が正面側に傾倒する）ことに伴い操作部背面部材 1 5 5 と対向配置する遊技盤 1 3 の部分も正面側に変位するので、操作部背面部材 1 5 5 と遊技盤 1 3 とを干渉させること

ができる。これにより、正面枠 1 4 が内枠 1 2 に対して閉鎖されることを防止することができる。

【2956】

この場合、内枠 1 2 に遊技盤 1 3 が設置されると共に、内枠 1 2 の下側に配置される盤面支持装置 6 0 0 が固定状態とされる時に、内枠 1 2 の上側に配置される盤面支持装置 6 0 0 が固定状態となっているか否かを、下側の盤面支持装置 6 0 0 と対向配置される操作部背面部材 1 5 5 と遊技盤 1 3 との関係により判定し、内枠 1 2 の上側に配置される盤面支持装置 6 0 0 が固定状態では無い場合には、正面枠 1 4 が内枠 1 2 に対して閉鎖することを規制できる。これにより、多機能カバー部材 1 7 1 から、内枠 1 2 の上側に設置される盤面支持装置 6 0 0 の状態を判定する機能を外すことができるので、多機能カバー部材 1 7 1 の設計自由度を向上させることができる。例えば、多機能カバー部材 1 7 1 を、盤面支持装置 6 0 0 の状態に関わらず盤面支持装置 6 0 0 と当接しない位置まで凹ませる（面取りする）ように構成しても良い。この場合、合成樹脂から形成される多機能カバー部材 1 7 1 が金属製の盤面支持装置 6 0 0 と衝突することにより、多機能カバー部材 1 7 1 が破損する虞を低くすることができることから、多機能カバー部材 1 7 1 を他の用途（例えば、配線カバーとしての用途）で長期間使用することができる。

10

【2957】

上記第 8 実施形態では、導光部材 5 4 0 の端面に照射された光が導光部材 5 4 0 の両面から出射される右パネルユニット 5 0 0 が、正面枠 1 4 の右端かつ正面側に配置される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、センターフレーム 8 6 の内方に配置されても良い。この場合、例えば、右パネルユニット 5 0 0 の一面が正面側に配置される状態と、他面が正面側に配置される場合とで切替可能に構成する（例えば、支持板部 5 1 0 の長手方向と平行な軸を中心に右パネルユニット 5 0 0 が回転するように構成する）ことで、センターフレーム 8 6 に照射される光の態様を切り替えることができる。また、センターフレーム 8 6 に照射される光の態様と、センターフレーム 8 6 の内方に張り出し動作する移動役物と対応を切り替えることにより、演出の多様化を図ることができる。

20

【2958】

即ち、例えば、複数の開口部 5 2 4 の内、最上部の開口部 5 2 4 に対応する上下位置の LED 5 1 2 a のみを発光させ、右パネルユニット 5 0 0 を、一面が正面側に配置される状態と、他面が正面側に配置される場合とで切り替えることを考える。内カバー部材 5 2 0 側の面が移動役物側を向いた時には、最上部の開口部 5 2 4 に対応する箇所（端寄りの箇所）と対向配置される移動役物が発光する一方で、外カバー部材 5 6 0 側の面が移動役物側を向いた時には、開口部 5 6 5 の広域にわたって（最上部の開口部 5 2 4 に比較して広い範囲で）対向配置される移動役物が発光する。従って、発光させる LED 5 1 2 a を切り替えることなく、右パネルユニット 5 0 0 の姿勢を切り替えることで、移動役物の発光箇所を切り替えることができる。

30

【2959】

この場合、例えば、移動役物を、発光箇所の変化のタイミングと合わせて動作させることで、演出効果を向上させることができる。例えば、内カバー部材 5 2 0 側の面が移動役物に向くタイミングでは、最上部の開口部 5 2 4 に対応する箇所に収まるように縮小変化する一方で、外カバー部材 5 6 0 側の面が移動役物側に向くタイミングでは、右パネルユニット 5 0 0 の長手方向に沿った方向に拡大（伸張）変化するように、移動役物を伸縮動作するように構成しても良い。これにより、移動役物の動作に合わせて発光させる箇所を変化させる切替を、発光制御する LED 5 1 2 a の切り替えを不要としながら、右パネルユニット 5 0 0 の姿勢を切り替えることにより実現することができる。

40

【2960】

また、右パネルユニット 5 0 0 は、内カバー部材 5 2 0 側から出射される光は集光され（輝度が高くなり、光量が大となり、明瞭な発光となり）、外カバー部材 5 6 0 側から出射される光は拡散される（輝度が低くなる、光量が小となる、淡い発光となる）。そのた

50

め、右パネルユニット５００の姿勢を切り替えることで、発光対象（液晶や、移動役物）の発光態様を変化させることができる。

【２９６１】

更に、外レンズ部材５５０の正面側端部５５１aを移動役物や液晶に向ける姿勢に右パネルユニット５００を変化させる（例えば、右パネルユニット５００が移動役物や液晶の正面側に配置される場合において、外レンズ部材５５０の正面側端部５５１aが支持板部５１０の背面側に配置される姿勢に変化させる）ことで、移動役物や液晶にはビーム状（幅の細い状態）の光を照射しながら、移動役物や液晶へ向かう方向と垂直な方向に向かって広範囲に光を出射することができる。これにより、移動役物や液晶の細部のみを発光させつつ、移動役物や液晶とは離れた位置を広範に発光させることができる。

10

【２９６２】

上記第９実施形態および第１０実施形態では、ファール球通路部９１４５，１０１４５に配置される板金部材９１５０，１０１５０により、糸Ｙ８を切断する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板金部材が糸Ｙ８からの負荷により部分的に折れ、折れた部分が落下する程に脆弱な構成とされ、その折れた部分が落下する際に通る位置に検出センサが配置される構成としても良い。この場合、板金部材が検出センサにより検出されることに起因して、警報を出すと共に球の打ち出しを強制的に停止するように制御することで、不正行為の早期発見を図ると共に、不正行為により不正行為を行う者が得られる利益（遊技機ホールが受ける損失）を最小限に抑えることができる。

【２９６３】

20

上記第１２実施形態では、傾斜面２８０３Tを傾斜する面として形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、摩擦力を向上する各種構成を加えても良い。例えば、傾斜面２８０３Tに、ラバーシートを張り付けることで摩擦力の向上を図っても良いし、スパイク状の硬質部材（スリット部材８１０の材質よりも固い部材）を配置することで、樹脂製のスリット部材８１０に食い込むことによる動作抵抗の向上を図っても良い。

【２９６４】

また、例えば、スライド部材２８２０が中央スリット８１４の長手方向に対して傾斜する姿勢となった場合に傾斜面２８０３Tと対向配置される両側スリット８１５の壁部に、傾斜面２８０３Tが入り込むことができる程度の凹設部を形成しても良い。この場合、傾斜面２８０３Tが凹設部に入り込むことによる動作抵抗の向上を図ることができる。

30

【２９６５】

上記第１６実施形態では、導光部材２５４０の各領域に形成される凹状部２５４３の形状を変えることにより、光の進行方向を、光を集める方向としたり、光を拡げる方向としたりする場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、各領域ＣＣＶＩb～ＣＣＶＩe全てに上向き凹状部２５４３b，２５４３eを形成しても良い。この場合、導光部材２５４０の両面から出射される光の進行方向は、各領域ＣＣＶＩb～ＣＣＶＩe全てにおいて上方傾斜する方向となるので、遊技する機体を選ぶために歩いている人の目線の高さへ向けて、光を進行させやすくすることができる。これにより、パチンコ機８０１０の集客効果の向上を図ることができる。

40

【２９６６】

また、例えば、内レンズ部材５３０へ光を出射する領域である領域ＣＣＶＩc，ＣＣＶＩeに下向き凹状部２５４３cを形成し、外レンズ部材５５０へ光を出射する領域である領域ＣＣＶＩb，ＣＣＶＩdに上向き凹状部２５４３bを形成しても良い。この場合、パチンコ８０１０を遊技している遊技者とは反対側の方向に進行する光であって、外レンズ部材５５０へ出射される光は上方傾斜する方向となるので、遊技する機体を選ぶために歩いている人の目線の高さへ向けて、光を進行させやすくすることができる一方、遊技者側に進行する光であって、内レンズ部材５３０へ出射される光は下方傾斜する方向となるので、例えば、上皿１７に貯留される球を光で照らし、球を煌びやかに見せる演出を行うことができる。従って、パチンコ機８０１０の集客効果の向上を図りながら、遊技している

50

遊技者の興趣の向上を図ることができる。

【2967】

上記第17実施形態において、突設形状部6413及び凹設形状部6414が左右中央付近に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、操作デバイス10300の配置に対応して位置を変更しても良い。

【2968】

また、操作デバイス10300の配置に対応して形成するものと、左右中央付近に形成するものの両方を設けても良い。即ち、操作デバイス10300の操作負荷に対応するための突設形状部6413及び凹設形状部6414と、正面枠10014単体での課題（持ちやすさや耐久性等）に対応するための突設形状部6413及び凹設形状部6414とを別で設けても良い。

10

【2969】

上記第17実施形態において、突設形状部6413及び凹設形状部6414の上方に遊技者が操作可能に構成される操作デバイス10300が組み付け（交換）可能に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。即ち、組み付け（交換）可能なものであれば何でも良い。例えば、音声を出力するスピーカーボックス等の音響装置でも良いし、遊技者の操作は不可能に構成され振動演出を行う振動装置でも良いし、発光演出を実行する電飾基板でも良いし、基板ボックスなどの直接的には遊技者に視認させることを目的としない物でも良い。

【2970】

20

上記第17実施形態において、突設形状部6413及び凹設形状部6414が前後方向に亘り形成される溝状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上面視で三角形や円形状の凹部および凸部が形成されても良い。この場合、凹部および凸部を複数形成しても良く、各凹部および凸部の大きさを、操作デバイス10300の操作負荷の内で向けられる量や負荷が与えられる頻度の大小に基づいて設計しても良い。

【2971】

また、同じ溝状であっても複数の溝が形成されるものであっても良い。この場合、溝の幅を狭く形成しながら、溝の本数を多く形成することで、操作デバイス10300との接触面積を減らすことに関して幅広の溝が1本形成される場合と同様の効果を奏することができる。複数の溝を形成する場合、各溝は必ずしも前後方向に沿う必要はなく、例えば、上面視で放射状に形成されるものでも良い。

30

【2972】

上記第17実施形態において、突設形状部6413が正面枠10014の外形下方に突設されることで、正面枠10014を持ち運ぶ際の指かけ部として利用できる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状支持部6426の下面と凹設形状部6414との間の隙間を、正面枠10014を持ち運ぶ作業員の指よりも上下方向に長く形成しても良い。この場合、板状支持部6426の下面と凹設形状部6414との間の隙間に指を入れることが可能となる（指かけ部として利用できる）ので、正面枠10014を持ち運びやすくすることができる。

40

【2973】

上記第17実施形態において、樹脂部材6427が操作デバイス10300の下方に配置され、操作デバイス10300の負荷の伝達を和らげる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、弾力的な付勢力を生じる部材（コイルスプリング、トーションスプリング等）でも良いし、ダンパ等の制振を目的とした装置でも良い。

【2974】

上記第17実施形態において、左前カバー10321及び右前カバー10322が上皿17や下皿ユニット6400に締結固定される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左前カバー10321及び右前カバー10322が上皿

50

17や下皿ユニット6400にフローティング機構を介して連結されても良い。この場合、左前カバー10321や右前カバー10322に柔軟性や可撓性が乏しくても、操作デバイス10300に生じる負荷が上皿17や下皿ユニット6400に伝達されることを抑制することができる。

【2975】

上記第17実施形態において、レバー部材10340は、駆動モータによってレバー支持軸10331d1を中心として回転駆動される場合について説明したが、駆動モータの態様は、種々の態様が例示される。例えば、駆動モータで回転する回転ギアから、簡易な歯車機構の負荷伝達によりレバー部材10340に負荷が伝達されても良いし、伝達経路に歯車機構に寄らない機構（例えば、回転カム）が介在しレバー部材10340に負荷が伝達されても良いし、可動クラッチ343c及び伝達ギア343bを介してレバー部材10340に負荷を伝達することで過負荷発生時には空回り可能に形成されても良い。

【2976】

上記第17実施形態において、左前カバー10321及び右前カバー10322が操作デバイス10300の操作時負荷がかけられる平面と直交する方向で締結固定される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、その平面上を動作しない操作部分が配設される場合には（例えば、左右斜め方向に押し込む動作をする操作部分がある場合には）、各操作部分の操作方向のバランス（平均）として見出される方向（例えば、中間の角度方向）を締結の方向として設定しても良いし、操作指示の頻度が多い操作部分を対象にして（操作指示が稀の操作部分は無視して）締結の方向を設定しても良い。これにより、操作時負荷による締結緩みの発生を抑制することができる。

【2977】

上記第17実施形態において、左前カバー10321及び右前カバー10322が締結により合体する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、接着材で合体する態様でも良いし、形状の合致による嵌合で合体しても良い。

【2978】

上記第17実施形態において、左前カバー10321及び右前カバー10322の剛性が高い方向（上下に沿う方向）と、振動装置10366の振動方向とが沿う場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、振動装置10366の振動方向を左右方向としても良い。この場合、振動装置10366の振動の発生により左前カバー10321及び右前カバー10322の形状が変化し易くすることができるので、振動発生時に操作デバイス10300周辺の意匠を動的に変化させる演出を行うことができる。また、振動装置10366の態様は何ら限られるものではない。例えば、ボイスコイルモータ等に代表される直動式のものでも良いし、パイプレータ等に代表される回転式のものでも良いし、それらを組み合わせたものでも良い。

【2979】

また、左前カバー10321及び右前カバー10322を不透明の樹脂では無く、透明な樹脂材料から形成しても良い。この場合、所定の照射装置から照射される光が左前カバー10321や右前カバー10322に照射されるように構成することで、左前カバー10321及び右前カバー10322の形状の変化に伴って左前カバー10321や右前カバー10322を介して視認される光の見え方を変えるように演出することができる。

【2980】

上記第17実施形態では、左右筋部D24aを傾斜違いで形成することで首振り操作部材10310の配置によらず撓みを抑制し易い場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右筋部D24aの傾斜角度を位置に寄らず同様とすることで、左右筋部D24aにより剛性が向上される方向と、その方向に対して剛性が弱くなる方向との、剛性の程度の差を大きくすることができる。

【2981】

この場合、例えば、左右筋部D24aの形成方向を方向Y17aに沿う方向とすることで、首振り操作部材10310が上向き位置に配置される場合に振動装置10366が発

生する振動による左前カバー１０３２１及び右前カバー１０３２２の撓みを抑制する一方で、その撓みに対して、首振り操作部材１０３１０が下向き位置に配置される場合に振動装置１０３６６が発生する振動による左前カバー１０３２１及び右前カバー１０３２２の撓みを大きくすることができる。即ち、首振り操作部材１０３１０の配置が変化することにより、振動装置１０３６６の振動により生じる左前カバー１０３２１及び右前カバー１０３２２の撓みの程度を異ならせることができる。

【２９８２】

なお、逆に、左右筋部Ｄ２４ａの形成方向を、方向Ｙ１７ｂに沿う方向としても良い。この場合、首振り操作部材１０３１０が下向き位置に配置される場合に振動装置１０３６６が発生する振動による左前カバー１０３２１及び右前カバー１０３２２の撓みを抑制する一方で、その撓みに対して、首振り操作部材１０３１０が上向き位置に配置される場合に振動装置１０３６６が発生する振動による左前カバー１０３２１及び右前カバー１０３２２の撓みを大きくすることができる。即ち、首振り操作部材１０３１０の配置が変化することにより、振動装置１０３６６の振動により生じる左前カバー１０３２１及び右前カバー１０３２２の撓みの程度を異ならせることができる。

【２９８３】

上記第１７実施形態において、左カバー部材１０３２３及び右カバー部材１０３２４が内側ケース部材１０３３０から取り外すことができ、左前カバー１０３２１及び右前カバー１０３２２の取り付けが容易である場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左カバー部材１０３２３及び右カバー部材１０３２４が内側ケース部材１０３３０と一体形成されており、そこに左前カバー１０３２１及び右前カバー１０３２２を組み付ける構成でも良い。この場合、内側ケース部材１０３３０への組み付け時には、左前カバー１０３２１及び右前カバー１０３２２の撓みにより容易に組み付けることができ、その後の正面枠１００１４への組み付け後は左前カバー１０３２１及び右前カバー１０３２２の撓みが抑制されることで、突出干渉部６８０５ａと内側縁部Ｒｍ１との干渉による変位抑制効果を効かせることができる。

【２９８４】

上記第１７実施形態において、Ｖ字意匠部材６４５０の板状突設部６４５３Ｒが板状支持部６４２６と上下で当接する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状突設部６４５３Ｒの位置に前後方向で締結ネジが螺入される締結部が形成され、その締結ネジは締結部に対応して板状支持部６４２６の上方に延設される板部に形成される挿通孔に挿通されるように構成しても良い。この場合、板状支持部６４２６の上昇変位時のみならず、下降変位時にも、変位の基となる負荷をＶ字意匠部材６４５０へ伝達させることができ、負荷の分散を図ることができる。

【２９８５】

上記第１７実施形態において、Ｖ字意匠部材６４５０は、本体部６４５１と、上対向部６４５５ｂ、６４５６ｂとの間の隙間の寸法が、差し込まれるカバー１０３２１、１０３２２の厚さ寸法に対して、嵌合可能な厚み（隙間がほとんどない寸法関係）で形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、隙間の寸法に対して、差し込まれるカバー１０３２１、１０３２２の厚さ寸法が短いように構成しても良い（組立時に部材間隙間が形成される寸法関係で構成しても良い）。この場合、カバー１０３２１、１０３２２の変位（操作デバイス１０３００の変位）が、部材間隙間よりも小さい場合には、カバー１０３２１、１０３２２とＶ字意匠部材６４５０とで当接（衝突）が生じることを防止することができるので、粉（粉塵）の発生を抑制することができる。

【２９８６】

上記第１７実施形態において、フランジ部６５８２が平板状に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、フランジ部６５８２の正面側縁から下方に突設される鉤状の断面形状で形成され、区画部材６５６０の対向板部６５６１がその形状とかみ合う形状で形成され、組み付け時に互いに嵌合するようにしても

良い。この場合、組立状態の位置に区画部材 6 5 6 0 を位置させた状態で、区画部材 6 5 6 0 が背面支持部材 6 5 8 0 から正面側へ離反することを防止することができる。

【2987】

上記第 17 実施形態において、拡大孔 6 5 6 2 a の対向する両側面が断面視で前後方向に対して傾斜する場合について説明したが、正面側へ向かうにつれて間隔が広がることが要点であり、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、両側面のうち片側の側面のみが傾斜するようにしても良いし、両側面が湾曲形状から形成されても良い。

【2988】

上記第 17 実施形態において、無色透明の樹脂材料から形成される透明覆設部材 6 5 4 8 の下縁板状部 6 5 4 8 a を視認する遊技者に対して、その背後に配置される乳白色部材 6 5 4 1 や区画部材 6 5 6 0 の色味を視認可能とすることで、下縁板状部 6 5 4 8 a と箱状受光部 6 5 4 6 の下縁とが一連の領域として視認され易いように構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、透明覆設部材 6 5 4 8 を 2 色成形により形成することにより、下縁板状部 6 5 4 8 a を予め乳白色に形成しても良い。

【2989】

上記第 17 実施形態において、板案内ユニット 6 5 5 0 が正面側へ向かう程に下降傾斜する締結方向の締結ネジで締結される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、背面側へ向かう程に下降傾斜する締結方向の締結ネジで締結されても良い。この締結方向は、締結位置付近に配置される部品が必要とする配置スペースや、変位を抑制したい側の選択により、任意に設定することができる。

【2990】

上記第 17 実施形態において、上蓋部材 6 5 1 0 の変形に伴い区画部材 6 5 6 0 と背面支持部材 6 5 8 0 との間に圧縮力を発生する構成について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、区画部材 6 5 6 0 を、その前後幅が変化可能に駆動される態様で構成し、上蓋部材 6 5 1 0 の変形に伴い発生し得る圧縮力の程度を変化させるようにしても良い。

【2991】

即ち、区画部材 6 5 6 0 の背面側縁を正面側へ変位させる態様で区画部材 6 5 6 0 の前後幅を短くするように駆動すれば、上蓋部材 6 5 1 0 が変形しても区画部材 6 5 6 0 と背面支持部材 6 5 8 0 との間に依然として隙間を発生させることができ、圧縮力が生じにくくすることができる。圧縮力が生じにくいことで、電飾基板 6 5 7 0 を保持する程度を下げることができることから、上蓋部材 6 5 1 0 が同様に変形する状況において、電飾基板 6 5 7 0 の変位の程度を変化させることができる。

【2992】

換言すれば、区画部材 6 5 6 0 の前後幅を制御することで、上蓋部材 6 5 1 0 の変形が生じ得る状況における電飾基板 6 5 7 0 の挙動を変化させることができ、同様に、電飾基板 6 5 7 0 の正面側へ照射される光の見え方を変化させることができる。

【2993】

なお、区画部材 6 5 6 0 の前後幅を通常時に短くしておき（区画部材 6 5 6 0 と背面支持部材 6 5 8 0 との間の間隔を空けておき）、駆動制御により前後幅を広げて、区画部材 6 5 6 0 と背面支持部材 6 5 8 0 との間に圧縮力が生じ得る状況に変化させるように構成しても良い。

【2994】

上記第 17 実施形態において、電飾基板 6 5 7 0 を挟んで支持する区画部材 6 5 6 0 及び背面支持部材 6 5 8 0 が、正面枠 1 0 0 1 4 の正面側に積層配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電飾基板 6 5 7 0 が背面支持部材 6 5 8 0 の下方に配置されても良いし、電飾基板 6 5 7 0 が区画部材 6 5 6 0（音響装置 6 6 1 0 から離れている部材）に締結固定されても良いし、電飾基板 6 5 7 0 が区画部材 6 5 6 0 に挿通される透明筒状部材 6 5 2 1 の受光突設部 6 5 2 1 b に挿通（固定）されても良い。いずれの場合であっても、電飾基板 6 5 7 0 に対して音響装置 6 6 1 0 から振動

10

20

30

40

50

が伝達されることを抑制することができる。

【2995】

また、背面支持部材6580（及び音響装置6610）は正面枠10014よりも背面側に配置される外枠11又は内枠12に固定される一方で、区画部材6560は正面枠10014に固定されるようにしても良い。この場合、正面枠10014を開放することで、背面支持部材6580と区画部材6560との間を離すことができるので、正面枠10014の閉鎖状態で背面支持部材6580と区画部材6560との間に挟まれる電飾基板6570を取り替えたり、位置ずれを戻したりすることを容易とすることができる。

【2996】

上記第17実施形態において、締結ビスの頭部に対して音響装置6610の板部を対向配置し、締結ビスが緩むと振動が伝達され異音が発生し得る構成とすることで締結ビスの緩みの把握を可能とする場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、締結ビスの頭部付近に光が進行し、締結ビスが緩むと締結ビスの影を正面側から視認できるように構成しても良い。この場合、影の有無を確認することで、締結ビスの緩みの発生を把握することができるので、騒がしい環境においては、異音で把握する場合に比較して、締結ビスの緩みの発生を発見し易くすることができる。

【2997】

上記第17実施形態において、締結ビスの締結方向を前後方向に対して上下に傾斜する方向とする場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前後方向に対して左右に傾斜する方向としても良いし、上下や左右に傾斜する箇所が混在しても良い。

【2998】

上記第17実施形態において、長尺リブ6734やフィン6735が正面視で直線的に延びる形状から形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、曲線的に延びる形状から形成されても良いし、網目状や格子状に形成されても良い。

【2999】

上記第17実施形態において、長尺リブ6734の側面は平滑面とされ、側面からの光が拡散されることを抑制する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、長尺リブ6734の側面に遮光テープを貼り付けることで、側面からの光漏れを防止するようにしても良い。この場合、フィン6735へ進行する光りのエネルギーの低下を抑制し易くすることができる。また、遮光テープをフィン6735の側面に貼り付けても良い。この場合、側面全体を覆うようにすると正面側縁部の光を強調することができるし、側面の一部を覆うようにすると（例えば、水玉模様の孔が開いた遮光テープを用いると）、遮光テープの形状に準ずる光として遊技者に視認させることができるので、フィン6735の側面を介して進行する光の演出効果を向上させることができる。

【3000】

上記第17実施形態において、パチンコ機10010の左側の横演出装置6700では、長尺リブ6734が背面側に延設されない場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、長尺リブ6734が背面側に延設されるが、左右端部において内側延設部6732と結合しないように形成しても良い。この場合においても、ガラスユニット16付近における光の強度を抑制することができる。

【3001】

上記第17実施形態において、長尺リブ6734を前後方向に沿って進行する光がフィン6735の正面側端部から出射されることで、フィン6735の正面視における光の演出効果を向上する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、フィン6735を進行する光の少なくとも一部をフィン6735の前後幅の途中でフィン6735の側面から出射するための形状（切欠き（カット）等）が形成されても良い。

【3002】

10

20

30

40

50

例えば、本実施形態で示すように、フィン 6 7 3 5 が正面側へ向かう程に徐々に厚みが薄くなる態様で側面が傾斜することで、フィン 6 7 3 5 の正面側先端に到達する前に光がフィン 6 7 3 5 の側面の繰り返し到達し易く構成されることで、フィン 6 7 3 5 の側面から光が出射し易いように構成しても良い。

【3003】

上記第 17 実施形態において、ベース部材 6 7 1 0 に対する湾曲板部材 6 7 5 0 の締結位置を少なく構成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、形状関係に基づく爪の嵌合や、噛み合いで固定するようにしても良い。この場合、締結ネジを無くすることができるので、締結ネジの影により光の演出効果が下がることを防止することができる。

10

【3004】

上記第 18 実施形態において、電飾基板 1 8 8 3 0 が操作デバイス 1 0 3 0 0 の振動の影響でスライドする場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、結合基礎部材 1 8 8 1 0 の背面側に音響装置 6 6 1 0 に類似するスピーカーボックスが近接配置され、このスピーカーボックスの振動によっても電飾基板 1 8 8 3 0 がスライドし得るように構成しても良い。この場合、操作デバイス 1 0 3 0 0 の振動方向（方向 Y 1 7 a に沿う方向）と、スピーカーボックスの振動方向（概ね前後方向）とが異なるので、電飾基板 1 8 8 3 0 の変位態様を複雑化することができる。

【3005】

また、スピーカーから可聴音域外の振動数の音声を発生させることで、遊技者は音声を聞くことができない状態を維持しながら、電飾基板 1 8 8 3 0 のスライド移動を発生させることができるサイレント演出を実行することができる。この時、電飾基板 1 8 8 3 0 の振動が操作デバイス 1 0 3 0 0 へ伝達されるように構成することで、操作デバイス 1 0 3 0 0 に触れる遊技者は、スピーカーから出力される音声由来の振動を把握することができる。これにより、例えば、サイレント演出が遊技者にとって有利な状況の変化が生じる場合に実行されるように制御することで、操作デバイス 1 0 3 0 0 に触ることに対する興味を向上させることができる。

20

【3006】

上記第 18 実施形態において、電飾基板 1 8 8 3 0 が操作デバイス 1 0 3 0 0 付近でフローティング可能（スライド可能）に支持される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上演装置 6 5 0 0 の電飾基板 6 5 7 0 をフローティング可能に支持するようにしても良い。この場合において、正面枠 1 0 0 1 4 に固定され左右一対の音響装置 6 6 1 0 の間の隙間から正面側へ延びる棒部材にフローティング可能に支持されても良いし、音響装置 6 6 1 0 の壁部に固定される棒部材にフローティング可能に支持されても良い。また、スライド方向は、上下に限らず、左右や斜めでも良い。

30

【3007】

上記第 19 実施形態において、基準線 X 1 9 が、振動の方向 Y 1 7 a に沿う場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、振動の方向 Y 1 7 a が複数設定される場合には、そのいずれかの振動の方向 Y 1 7 a に基準線 X 1 9 が沿うように構成しても良いし、複数の振動の方向 Y 1 7 a の間（たとえば、中間の角度）の方向に基準線 X 1 9 が沿うように構成しても良い。

40

【3008】

また、振動の発生の頻度や、レンズ部材 1 0 3 1 7 の操作頻度を考慮して、基準線 X 1 9 の方向を設定しても良い。例えば、振動の方向 Y 1 7 a や操作方向が第 1 の方向とその他の方向とで複数設定される場合に、第 1 の方向での振動や操作の発生頻度が極端に高く、その他の方向での振動や操作の発生頻度が低い場合には、第 1 の方向に沿って基準線 X 1 9 を設定することで、挿通孔 1 9 3 2 1 a 及び締結部 1 9 3 2 2 a を締結固定する締結ネジの緩みの発生を抑制することができる。

【3009】

上記第 21 実施形態では、振動装置 2 1 5 0 0 の振動が操作デバイス 1 0 3 0 0 側へ伝

50

達され難いように構成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、操作デバイス10300へも、覆設基礎部材21410の本体部6411への振動伝達と同程度に振動が伝達されるように構成しても良い。この場合、振動装置21500によって複数の対象を振動させることができる。

【3010】

上記第21実施形態では、振動装置21500の振動に伴い突条部21522が押し付けられる張出部De3の正面部が前後方向と直交する平面で形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、張出部De3の正面部を前後方向に対して上下に傾斜する平面で形成しても良い。この場合、振動装置21500に対して張出部De3から与えられる負荷の方向（張出部De3の正面部の法線方向）が前後方向に対して傾斜する方向となるので、振動装置21500の振動時の変位（特に正面側へ向かう変位）に、前後方向と交差する方向（上下方向）の成分を付加することができる。これにより、振動装置21500の振動モータ21510を上下方向へ変位させることができるので、偏心錘21512と覆設カバー部材21530との衝突態様として前後方向で衝突する場合に加え、上下方向（突条部21534の案内方向と交差する非案内方向）で衝突する態様を構成することができ、振動の態様を複雑化することができる。

10

【3011】

上記第21実施形態では、覆設カバー部材21530の突条部21534が、振動モータ21510が振動する方向（偏心錘21512の回転軸と直交する方向）である前後方向に沿って形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、突条部21534が前後方向に対して傾斜する方向に沿って形成されても良いし、湾曲する線に沿って形成されても良いし、任意形状の線に沿って形成されても良い。これにより、振動装置21500の振動発生時における振動モータ21510及び被覆部材21520が突条部21534に案内される方向を任意に設定することができる。

20

【3012】

上記第21実施形態では、V字意匠部材21450の締結部21457が下皿形成部材21420の支持孔21428を通して共締めされる場合について説明したが、必ずしもこれに限るものではない。例えば、締結部21457の長さを若干長くし、支持孔21428に締結力が加えられないように構成しても良い。これにより、振動装置21500の振動が支持孔21428を有する板部を通して下皿形成部材21420に伝達し難くすることができ、振動装置21500が振動することに伴い下皿50に貯留された球が振動することを回避できるので、遊技者に違和感を与えることなく振動装置21500による振動演出を実行することができる。

30

【3013】

上記第22実施形態では、背面ケースA310において切り欠き部A312aが形成される側において支持板部A313の形成が省略され、端面がベース板A60に対向配置される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、切り欠き部A312aが形成される側において支持板部A313の形成を維持しても良い。この場合、ベース板A60と背面ケースA310とを組み付けた状態における剛性を維持しながら、遊技盤A13のベース板A60を通して視認される光の境界を曖昧にすることができるという効果を保持することができる。

40

【3014】

上記第22実施形態では、背面ケースA310は正面側が開口する箱状に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、背面ケースA310が複数の部材から（分割部材の組立体として）構成されても良いし、背面側底部から正面側へ延設される柱状部で外縁が構成される（壁部が形成されない）ように構成しても良い。この場合において、背面ケースA310を第3図柄表示装置81や、その他の可動ユニット（第1動作ユニットA400や第2動作ユニットA700）と締結固定することで、剛性の確保を図ることができる。

【3015】

50

上記第２２実施形態では、右側部において遊技盤Ａ１３と近接する部分が面ではなく線状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、線状の部分は左側部に形成されても良い。また、線状の部分が左右両側に形成される場合において、左右一方の形成割合（比率）を他方に比較して低くするように構成しても良い。

【３０１６】

上記第２２実施形態では、金属板状部材７５が遊技盤Ａ１３の外周側に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、金属板が、外縁部材Ａ７３の内方側（遊技領域側）に配設されるようにしても良い。この場合において、外縁部材Ａ７３の内方側の湾曲形状に沿って金属板が形成されることで、金属板に対して、遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＡ３００の剛性を向上する機能と、遊技領域を流下する球を案内する機能とを付与することができる。また、外縁部材Ａ７３の内部に隙間を設け、その隙間に金属製の部材を配設するようにしても良い。

10

【３０１７】

上記第２２実施形態では、遊技球に当接可能な前突条部Ａ８６ｆが、遊技領域の背面側から正面側へ向けて突設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、センターフレームＡ８６の右流路形成壁部Ａ８６ｄの前端部から遊技領域側へ延設されるフランジ部を備え、そのフランジ部の背面から背面側へ突条部が突設されても良い。この場合、遊技領域の前側寄りの位置を遊技球が流下する場合においても突条部を遊技球に当接させることができるので、遊技球の減速を効率よく生じさせることができる。

20

【３０１８】

上記第２２実施形態では、電飾基板Ａ４１６が基板固定板Ａ４１７に組み付けられた状態において、電飾基板Ａ４１６の正面と突設片Ａ４１７ｉとが当接せず、隙間が空く場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電飾基板Ａ４１６の正面と突設片Ａ４１７ｉとが当接するようにしても良いし、電飾基板Ａ４１６の正面と突設片Ａ４１７ｉとの間に別の部材（例えば、柔軟なゴム状部材）を介在させて、突設片Ａ４１７ｉから電飾基板Ａ４１６へ負荷を伝達可能に構成しても良い。これにより、電飾基板Ａ４１６を安定して支持することができる。

【３０１９】

上記第２２実施形態では、第１動作ユニットＡ４００の拡散板Ａ４１５の領域の内、第２領域ＡＣ２が第３図柄表示装置８１側に寄って配置され、複数の第１動作ユニットＡ４００の第２領域ＡＣ２で第３図柄表示装置８１を上側から囲う態様で構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２領域ＡＣ２が第３図柄表示装置８１の周りに点在するように構成しても良いし、第２領域ＡＣ２が第３図柄表示装置８１の前後に到達するように変位可能に構成されても良く、任意の配置で構成すれば良い。

30

【３０２０】

上記第２２実施形態では、第１変位部材Ａ４４０に電飾基板Ａ４４５が内包される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面側へ光を照射するＬＥＤ等の発光手段が配設される電飾基板および拡散板が、案内板部Ａ４３０や支持板部Ａ４２０に配設されても良い。これにより、第１変位部材Ａ４４０の配置により、発光手段を遊技者から隠すように構成することができる。

40

【３０２１】

また、第１変位部材Ａ４４０が電飾基板Ａ４１６や拡散板Ａ４１５の正面側を移動するように構成されても良い。このように構成しても、同様の効果を奏することができる。この場合において、第１変位部材Ａ４４０に電飾基板Ａ４４５が配設されないように構成しても良い。例えば、第１変位部材Ａ４４０の厚さ方向に単数または複数の貫通孔が形成され、その貫通孔を通して光が通過可能に構成されても良い。これによれば、第１変位部材Ａ４４０の配置が異なることで貫通孔の位置が変わるので、第１変位部材Ａ４４０の背面側へ照射される光が漏れる位置を変化させることができる。

50

【3022】

上記第22実施形態では、第1変位部材A440が電飾基板A416又は拡散板A415の片側を変位する（電飾基板A416を正面視で突っ切らない）場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電飾基板A416又は拡散板A415を正面視で通過する（突っ切る）ように変位しても良い。また、第1変位部材A440の全体が正面視で拡散板A415の背面側に入り込む必要は無く、第1変位部材A440の一部は正面視で拡散板A415の背面側まで到達しないように構成しても良い。

【3023】

上記第22実施形態では、第1変位部材A440に電飾基板A445が内包される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第1変位部材A440に電飾基板A445が配設されていなくても良い。この場合において、第1変位部材A440の背面側に電飾基板を配置し、正面側に光を照射するように構成することで、後蓋部A443の通気開口A443cや連動板部A442の開口A442cを通った光を遊技者が視認可能に構成することができる。

【3024】

上記第22実施形態では、ピン付きギアA462の伝達突部A463が異形スライド部材A455から離れた後も、ピン付きギアA462の円弧壁部A464により異形スライド部材A455の変位が規制される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、円弧壁部A464が形成されない場合において、伝達突部A463が異形スライド部材A455から離れた位置に配置されることに伴い、円弧壁部A464が配置されるはずだった位置へピン付きギアA462とは別部材として構成されるシャッター部材が張り出すように構成され、そのシャッター部材と当接することで異形スライド部材A455の変位を規制しても良い。

【3025】

上記第22実施形態では、異形スライド部材A455に配設される複数の被案内突設部A455cが、方向A416xと交差する方向（左右）にずれて配置される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、複数の被案内突設部A455cを方向A416xと平行な直線であって同一の直線上に配置しても良いし、方向A416xと前後に交差する方向にずらして配置しても良い。いずれの場合であっても、異形スライド部材A455の姿勢を安定させることができる。

【3026】

上記第22実施形態では、第1変位部材A440と第2変位部材A490とが別々のタイミングで変位する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ピン付きギアA462の円弧壁部A464の伝達突部A463からの長さを短くし（同時に、突設板部A456aを円弧壁部A464との当接に支障が無いように長くし）、異形スライド部材A455が円弧壁部A464に規制される角度幅を減らすことで、第2変位部材A490が退避位置から張出位置へ向けて変位するのと同期して、第1変位部材A440を張出位置から退避位置側へ変位させることができる。この時、第1変位部材A440の姿勢が維持される区間で第1変位部材A440の変位が収まるように円弧壁部A464の長さを調整することで、第1変位部材A440と第2変位部材A490とが干渉することを回避することができる。

【3027】

また、この場合において、第1変位部材A440が退避位置側へ変位した後で、伝達突部A463と当接するのか、円弧壁部A464の伝達突部A463とは反対側の端部と当接するのかは、ピン付きギアA462の動作態様、即ち、駆動モータAMT1の駆動態様に依存する。即ち、駆動モータAMT1の駆動速度（一定速度でも良いし速度可変でも良い）や、停止タイミングを異なるように制御することで、第1変位部材A440が退避位置側へ変位した後の停止位置を、異形スライド部材A455（異形被伝達部A456）が円弧壁部A464に当接する場合と、伝達突部A463に当接する場合とで異ならせることができる。

【3028】

なお、ここでは第1変位部材A440に駆動力を伝達する異形スライド部材A455（異形被伝達部A456）が円弧壁部A464又は伝達突部A463の少なくとも一方と当接することを前提としたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、円弧壁部A464及び伝達突部A463が所定の配置である場合において、そのいずれよりも方向A416xに沿って異形スライド部材A455（異形被伝達部A456）側へ張り出す固定壁部が形成されていても良い。この場合、第1変位部材A440が退避位置側へ変位した後の停止位置を、異形スライド部材A455（異形被伝達部A456）が円弧壁部A464に当接する場合と、伝達突部A463に当接する場合と、固定壁部に当接する場合とで異ならせることができる。

10

【3029】

上記第22実施形態では、配線HCが第2変位部材A490の回転軸外方部に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、補強腕部A518の回転軸が筒状に形成され、その筒内部を配線HCが通り基板側コネクタA493cに到達するように構成しても良い。この場合、第2変位部材A490の変位により、筒を介して第2変位部材A490の反対側に配置される配線HCの部分が変位する（引っ張られる）ことを防止することができる。

【3030】

上記第22実施形態では、固定の締結部A475の周りに配線HCが巻き付けられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、締結部A475と同様の形状で柔軟材料から形成される柔軟部材が後板部A480の正面側に固着され、その柔軟部材の周りに配線HCが巻き付けられても良い。また、柔軟部材の個数は1個である必要は無く、複数個でも良い。この場合、配線HCが過度に引っ張られ柔軟部材と当接することがあっても、柔軟部材が変形することで、配線HCに生じる負荷を緩和することができる。

20

【3031】

また、配線HCを支持するのは、締結部A475では無く、単なる柱状部（締結に利用されない部分）でも良い。この場合において、柱状部と後板部A480との間に隙間（配線HCの幅よりも狭い隙間）があっても良い。また、本体箱部A471、後板部A480又は配線案内部材A6560等に別途形成される固定部に緩く巻き付けられる結束バンドでも良い。この場合、結束バンドに許容される変位により配線HCの変位を吸収することができるので、配線HCに与えられる負荷を低減することができる。

30

【3032】

また、締結部A475が固定されるものではなく、配線HCの変位方向に沿って変位可能に構成されるものでも良い。この場合、変位の方法はこれに限定されるものではなく、種々の態様が例示される。

【3033】

また、締結部A475の変位が、第1変位部材A440や第2変位部材A490の変位と同期して生じるようにしても良い。例えば、第2変位部材A490が張出位置へ近づくほど、それとは逆方向に変位するようにすることで、配線HCが遊技者の目に入ることを防止することができる。

40

【3034】

なお、締結部A475の変位の方法は、長孔に締結部A475が変位可能に支持されるものでも良いし、締結部A475が本体箱部A471側を支点に傾倒可能に構成されても良い。この場合において、後板部A480には、締結部A475との結合状態を維持しながら締結部A475の変位を許容するように案内溝、切欠き又は連動部が形成されることが望ましい。

【3035】

また、締結部A475は配線HCが巻き付けられる部分として説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、配線HCの上下両側に壁状に形成され配線HCの通

50

過を規制する一対の支持壁部として構成されても良い。この場合、配線H Cが変位可能な範囲の幅を支持壁部で規定することができる。

【3036】

上記第22実施形態では、配線H Cの一方の端部が、第2変位部材A 4 9 0の基板側コネクタA 4 9 3 cに背面側から連結され、他方の端部が基板側コネクタA 4 9 3 cよりも正面側に配設される第3コネクタA 4 1 6 e 3に背面側から連結される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、他方の端部が連結される基板を、背面ケースA 3 1 0の側面に内向きで配設するようにしても良い。この場合、配線H Cを背面ケースA 3 1 0の側面へ延ばすことで基板に接続することができるので、配線H Cを正面側に取り廻すために必要な長さを省くことができる。

10

【3037】

また、例えば、他方の端部が連結される基板を、基板側コネクタA 4 9 3 cよりも背面側に配置される後板部A 4 8 0に配設するようにしても良い。この場合、配線H Cを正面側に取り廻すために必要な長さを省くことができる。

【3038】

上記第22実施形態では、駆動モータA M T 1が一方向に駆動（励磁）されることで第2変位部材A 4 9 0が退避位置から張出位置へ変位する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、伝達突部A 4 6 3と当接する被検出板部A 4 5 5 eの端面から対向配置部A 4 5 6 b側へ向けて凹設するように構成し、ピン付きギアA 4 6 2の回転角度が第6角度を超えて許容されるように構成しても良い。この場合、同位相部材A 4 6 5が第4角度d 1 4から許容角度d d 1を超えて回転可能となることから、駆動モータA M T 1を一方向に駆動（励磁）することで、第2変位部材A 4 9 0を退避位置から張出位置へ変位させ、更に退避位置側へ戻り変位させることができる。これにより、駆動モータA M T 1を駆動（励磁）する長さを切り替えることで、第2変位部材A 4 9 0の変位態様を、退避位置から張出位置へ変位し配置が維持される態様と、退避位置から張出位置へ変位した後で更に退避位置側へ戻り変位する態様とで切り替えることができる。

20

【3039】

上記第22実施形態では、上伝達経路U L 1及び下伝達経路D L 1をギアにより駆動力が伝達される経路として説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、カムでも良いし、ギアベルトでも良いし、直動のスライダでも良い。

30

【3040】

上記第22実施形態では、回転体A 7 2 0へ光を照射する電飾基板A 7 1 5が平板状の部材から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、可撓性の材料からシート状に形成されるシート状基板として構成しても良い。この場合、回転体A 7 2 0へ光を照射する発光手段を有する基板を、回転体A 7 2 0を囲う円周上に配置し易くすることができる。

【3041】

上記第22実施形態では、回転体A 7 2 0が遊技者から常時視認可能な位置に配置される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転体A 7 2 0を遊技者が視認不能な視認不能位置に移動可能に構成されても良い。この場合、回転体A 7 2 0を視認不能位置に配置した状態で、第1回転部材A 7 2 1を第2回転部材A 7 2 8に対して縦軸で横回転させ（第2回転部材A 7 2 8は停止している）、その状態で同期回転を開始させ、回転を継続したまま遊技者から視認可能な位置まで移動させることで、回転中の第1回転部材A 7 2 1と第2回転部材A 7 2 8との相対関係に注目させることができる。これにより、停止時の第1回転部材A 7 2 1及び第2回転部材A 7 2 8の相対関係に遊技者にとって有益な情報（例えば、大当たり期待度）を対応付ける演出を実行する場合における、回転体A 7 2 0の回転継続中の回転体A 7 2 0への注目力を向上させることができる。

40

【3042】

上記第22実施形態では、第1動作ユニットA 4 0 0と第2動作ユニットA 7 0 0とが

50

独立して動作する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第2動作ユニットA700の演出ユニットA710を下端部から前方へ傾倒可能に構成し、第1動作ユニットA400の第2変位部材A490が張出位置の時に演出ユニットA710を昇降させることで互いに当接し負荷を受けることで演出ユニットA710が傾斜姿勢に変化するように構成しても良い。この場合、第2変位部材A490の配置によって演出ユニットA710の姿勢を変化させる演出を実行することができる。なお、演出ユニットA710を傾倒可能とする構成は何ら限定されるものではない。例えば、柔軟な部材で演出ユニットA710と昇降部とが連結されるようにしても良いし、昇降部に軸支されるように構成しても良い。

【3043】

上記第22実施形態では、殻部A722が不透光な材料から構成され、第1回転部材A721の初期状態または第4状態において中央回転部材A724へ向けて照射される光を遮蔽する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、殻部A722が光透過性の部分を有するように構成しても良い。これにより、第1回転部材A721の姿勢と中央回転部材A724へ到達する光の光量との関係を細かく調整することができる。

【3044】

上記第22実施形態では、固定ギアSGと歯合される環状ギア部材A723の回転軸が固定ギアSGの軸と交差する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、環状ギア部材A723が直線状に伸びるラック形状とされても良いし（曲率半径が無限大に相当）、歯合されるギア部材の回転軸が固定ギアSGと平行に配置されても良い。歯合されるギア部材の回転軸が固定ギアSGの軸と交差する第1演出部材と、歯合されるギア部材の回転軸が固定ギアSGの軸と平行な第2演出部材とを組み合わせることで、複雑な演出を実行することができる。

【3045】

上記第22実施形態では、拡散板A415の第1領域AC1が動作ユニットA300の外側寄りで形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電飾基板A416を正面視で外方から内方へ向けて凹むC字形状に形成することで、第1領域AC1を動作ユニットA300の内側寄りに形成し、第2領域AC2を動作ユニットA300の外側寄りの位置に形成しても良い。この場合、遊技者の視線を動作ユニットA300の外側寄りの位置に誘導し易くすることができる。

【3046】

上記第22実施形態では、第2回転部材A728に対して左右および上方から光が照射される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転体A720の下方に電飾基板が配設され、その電飾基板に配設されるLED等の発光手段から照射される光が、第2支持部A735に導通され、第2支持部A735に支持される第2回転部材A728にまで到達し、第2回転部材A728を導通した後に遊技者に視認されるようにしても良い。この場合において、第2支持部A735と異なり第1回転部材A721を支持する第1支持部A731は光を透過し難いので、第1回転部材A721を光らせることなく、第2回転部材A728を光らせる演出を実行することができる。

【3047】

これは、発光手段A715aから照射される光では実現困難な演出を想定している。即ち、発光手段A715aから照射される光の光軸KJは第1回転部材A721へ向かっており、第1回転部材A721と発光手段A715aとの間に配置可能な第2回転部材A728は光を透過するので、発光手段A715aから照射される光を第2回転部材A728のみに到達させ、第1回転部材A721に到達させないように制御することは困難である。従って、第2支持部A735を導通させて光を第2回転部材A728に到達させることで、発光手段A715aから照射される光では実現困難な演出を実行することができる。

【3048】

上記第22実施形態では、回転軸内側に配置される第1支持部A731に支持される第

10

20

30

40

50

1 回転部材 A 7 2 1 が、回転軸外側に配置される第 2 支持部 A 7 3 5 に支持される第 2 回転部材 A 7 2 8 の回転軸内側に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第 1 回転部材 A 7 2 1 が、第 1 支持部 A 7 3 1 に支持される側の反対側が回転軸外側に延設され、その延設端側から第 2 回転部材 A 7 2 8 を回転軸外側から覆うように回転軸と平行な方向に延設部が形成されても良い。この場合、回転軸内側で支持される第 1 回転部材 A 7 2 1 を、第 2 回転部材 A 7 2 8 の回転軸外側を回るように構成することができ、意外性のある演出を実行することができる。

【3049】

上記第 2 実施形態では、中央回転部材 A 7 2 4 が回転変位することで、発光手段 A 7 1 5 a の光軸方向視における中央回転部材 A 7 2 4 の面積が変化する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、中央回転部材 A 7 2 4 が姿勢変化しない状態で膨張したり、内部から移動体が張り出したりすることで、発光手段 A 7 1 5 a の光軸方向視における中央回転部材 A 7 2 4 の面積が変化するように構成されてもいい。

10

【3050】

上記第 2 実施形態では、中央回転部材 A 7 2 4 と発光手段 A 7 1 5 a との間に介在する殻部 A 7 2 2 が回転変位する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、所定の部材が中央回転部材 A 7 2 4 と発光手段 A 7 1 5 a との間に直動（スライド移動）により進退するよう構成されても良い。また、その所定の部材に発光手段 A 7 1 5 a が配設されるように構成しても良い。

20

【3051】

上記第 2 実施形態では、発光手段 A 7 1 5 a の光軸が常に中央回転部材 A 7 2 4 へ向けられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、発光手段 A 7 1 5 a の光軸が中央回転部材 A 7 2 4 の周囲で揺れ動くように構成され、所定のタイミングで中央回転部材 A 7 2 4 へ向くように構成しても良い。

【3052】

上記第 2 実施形態では、中央回転部材 A 7 2 4 と殻部 A 7 2 2 とが同じ駆動源で駆動される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、別駆動でも良いし、同じ駆動源で駆動されるタイミングと、別駆動のタイミングとが切り替えられるように構成しても良い。

30

【3053】

上記第 2 実施形態では、第 2 回転部材 A 7 2 8 が中央回転部材 A 7 2 4 の左右に配置される発光手段 A 7 1 5 a の光軸の全てとは重ならないように構成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第 2 回転部材 A 7 2 8 が回転軸方向視で回転軸を通る平面を覆うように形成される板状部材から構成され、光軸の全てと重なるタイミングが生じるように構成しても良い。この場合、中央回転部材 A 7 2 4 の左右に配置される発光手段 A 7 1 5 a から光が照射される場合に第 2 回転部材 A 7 2 8 の姿勢により中央回転部材 A 7 2 4 が受ける影響を大きくすることができる。

【3054】

上記第 2 実施形態では、第 1 回転部材 A 7 2 1 の殻部 A 7 2 2 が 180 度姿勢変化した場合に、正面視における形状が異なるように構成されているが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、180 度姿勢変化した場合に、正面視における形状が同じになる形状から形成しても良い。これにより、第 1 回転部材 A 7 2 1 の第 2 状態と第 6 状態とを、殻部 A 7 2 2 の形状の違いから認識することをできなくすることができる。

40

【3055】

上記第 2 実施形態では、発光手段 A 7 1 5 a が仮想平面 V S 上に光軸 K J を向けて配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、光軸 K J が配置される平面を複数設定しても良い。また、この場合において、光軸 K J が通る平面が回転体 A 7 2 0 の回転軸を通らなくても良い。

【3056】

50

上記第 2 3 実施形態では、スライド部材 A 2 7 2 9 が前後方向に変位する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第 1 回転部材 A 2 7 2 1 が前後方向に変位可能に構成されても良いし、発光手段 A 7 1 5 が変位可能に構成され、発光手段 A 7 1 5 の変位（前後方向に限らず、前後左右上下の混ざった変位でも良い）によって仮想平面 V S が変化するように構成しても良い。いずれの場合であっても、正面視における第 1 回転部材 A 2 7 2 1 及びスライド部材 A 2 7 2 9 の外形（形状）の変化を抑制しながら、発光手段 A 7 1 5 の点灯時における第 1 回転部材 A 2 7 2 1 の見え方を変化させることができる。

【3057】

上記第 2 4 実施形態では、異形スライド部材 A 4 5 5 に対するピン付きギア A 3 4 6 2 の当接位置が円周方向に複数配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、伝達突部 A 4 6 3 の突設先端部が大径に形成されることで、伝達突部 A 4 6 3 が異形スライド部材 A 4 5 5 と当接する位置と、外形突部 A 3 4 6 4 が異形スライド部材 A 4 5 5 と当接する位置とが前後方向でずれるように構成しても良い。

【3058】

上記第 2 4 実施形態では、異形スライド部材 A 4 5 5 に対してピン付きギア A 3 4 6 2 の複数の外径突部 A 3 4 6 4 が同じ位置で当接する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、突設板部 A 4 5 6 a の長手方向（背面視で方向 A 4 1 6 x と直交する方向）内側（被検出板部 A 4 5 5 e の反対側）の端部から長手方向に沿って更に延設され、その延設された部分の側面と背面視で直交する壁部がピン付きギア A 3 4 6 2 側に延びるように構成されても良い。

【3059】

この場合において、上記直交する壁部を、円弧壁部 A 4 6 4 とは当接せず、外径突部 A 3 4 6 4 とは当接するように配置することで、上記直交する壁部と外径突部 A 3 4 6 4 との当接時に、異形スライド部材 A 4 5 5 が方向 A 4 1 6 x と交差する方向に変位することを抑制しながら、ピン付きギア A 3 4 6 2 に回転方向の負荷（制動させる方向の負荷）を生じさせることができる。

【3060】

更に、第 2 案内孔 A 4 2 2 b を、長手方向端部において短手方向に延びるように（L 字形状に）変形することで、異形スライド部材 A 4 5 5 が方向 A 4 1 6 x と交差する方向に変位可能とし、その変位に連動して第 1 変位部材 A 4 4 0 が変位するように構成しても良い。即ち、外径突部 A 3 4 6 4 に押進された異形スライド部材 A 4 5 5 が、第 2 案内孔 A 4 2 2 b の短手方向に延びる部分に進入することで、伝達突設部 A 4 5 5 b が方向 A 4 1 6 x に対して交差する方向に変位し、その変位が長尺リンク A 4 5 1 を介して第 1 変位部材 A 4 4 0 へ伝達されるように構成しても良い。

【3061】

この場合、異形スライド部材 A 4 5 5 が第 2 案内孔 A 4 2 2 b の短手方向に延びる部分に進入した場合に、第 2 案内孔 A 4 2 2 b と被案内突設部 A 4 5 5 c とを方向 A 4 1 6 x で係合させることで、異形スライド部材 A 4 5 5 の方向 A 4 1 6 x に沿った変位を規制することができる。これにより、突設板部 A 4 5 6 a と円弧壁部 A 4 6 4 との当接が解除した後においても、異形スライド部材 A 4 5 5 の方向 A 4 1 6 x に沿った変位を規制することができる。

【3062】

なお、異形スライド部材 A 4 5 5 が第 2 案内孔 A 4 2 2 b の短手方向に延びる部分に進入した場合に第 1 変位部材 A 4 4 0 に生じる変位は何ら限定されるものではない。例えば、方向 A 4 1 6 x に沿った変位を生じるように構成しても良いし、方向 A 4 1 6 x と交差する方向への変位を生じるように構成しても良い。

【3063】

上記第 2 4 実施形態では、外径突部 A 3 4 6 4 を半円形状で説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、矩形状でも良いし、三角形状でも良いし、半楕円形状

10

20

30

40

50

でも良く、任意形状で良い。一方で、耐久性を考慮すれば、外径突部 A 3 4 6 4 の形状は、径外方へ向かうほど先細りする（幅が大きくなる）ように構成されることが好ましい。

【3064】

なお、これは外径突部 A 3 4 6 4 の代わりとして凹部を形成する場合も同様である。即ち、形状は任意形状でよい一方で、径内方へ向かう程先細りする（幅が大きくなる）ように構成されることが好ましい。

【3065】

外径突部 A 3 4 6 4 の形状は、回転軸を通る直線に対して対称形状でも良いし、非対称形状でも良い。この場合において、非対称形状で構成すると、第 1 変位部材 A 4 4 0 の変位速度を方向ごとに変化させることができる。

10

【3066】

例えば、外形突部 A 3 4 6 4 の背面視において、円弧壁部 A 4 6 4 の延設先端側（円弧壁部 A 4 6 4 の円周に沿って伝達突部 A 4 6 3 の反対側）の側面の方が、延設基端側（円弧壁部 A 4 6 4 の円周に沿って伝達突部 A 4 6 3 側）の側面に比較して、円弧壁部 A 4 6 4 の外周面に対する角度が小さくなるように構成しても良い。

【3067】

この場合、ピン付きギア A 3 4 6 2 を等速回転させる状況下で外径突部 A 3 4 6 4 と当接することで生じる第 1 変位部材 A 4 4 0 の変位として、張出位置から退避位置の反対側（張出位置を超えて張り出す側）へ向けて変位する場合の速度に比較して、退避位置側へ向けて変位する場合の速度を大きくすることができる。即ち、第 1 変位部材 A 4 4 0 の変位速度を、変位の方向ごとに変えることができる。

20

【3068】

なお、第 1 変位部材 A 4 4 0 が退避位置の反対側へ向けて変位する場合としては、外径突部 A 3 4 6 4 が突設形状であれば張出位置を超えて退避位置の反対側へ変位する場合が例示され、外形突部 A 3 4 6 4 の代わりに凹設部が形成される場合には、その凹設部の寸法分だけ異形スライド部材 A 4 5 5 がスライド移動することに伴い第 1 変位部材 A 4 4 0 が退避位置側へ変位した後で、円弧壁部 A 4 6 4 の外側面に異形スライド部材 A 4 5 5 が押し出されてスライド移動することに伴い第 1 変位部材 A 4 4 0 が張出位置へ変位する場合が例示される。

30

【3069】

また、第 1 変位部材 A 4 4 0 が退避位置側へ向けて変位する場合としては、外径突部 A 3 4 6 4 が突設形状であれば、突設寸法分だけ異形スライド部材 A 4 5 5 がスライド移動することに伴い第 1 変位部材 A 4 4 0 が退避位置の反対側へ変位した後で、外径突部 A 3 4 6 4 と異形スライド部材 A 4 5 5 との当接が解除されることで異形スライド部材 A 4 5 5 がスライド移動することに伴い第 1 変位部材 A 4 4 0 が張出位置（退避位置側）へ変位する場合が例示され、外形突部 A 3 4 6 4 の代わりに凹設部が形成される場合には、その凹設部の寸法分だけ異形スライド部材 A 4 5 5 が変位することに伴い、第 1 変位部材 A 4 4 0 が張出位置から退避位置側へ変位する場合が例示される。

【3070】

上記第 2 7 実施形態では、本体板部 A 6 5 6 1 が後板部 A 4 8 0 側に寄って配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、本体板部 A 6 5 6 1 が後板部 A 4 8 0 から離れた位置（支持箱部 A 6 4 7 0 に寄った位置）に配設され、後板部 A 4 8 0 側へ突設部 A 6 5 6 2 が突設されるようにしても良い。また、本体板部 A 6 5 6 1 は、薄肉（例えば、シート状）に構成されても良い。この場合、配線 H C の変位する領域を広く確保することができる。

40

【3071】

また、本体板部 A 6 5 6 1 が長尺形状から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、本体板部 A 6 5 6 1 を幅広の板形状にしても良い。この場合、広い範囲で後板部 A 4 8 0 と配線 H C との間に部材を配置することができるので

50

、配線HCと本体板部A6561とが同期して変位することで擦れを抑制できる可能性を上昇することができる。

【3072】

上記第27実施形態では、突設部A6562が本体板部A6561に固定配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、突設部A6562が本体板部A6561の長尺方向に変位可能に保持され、配線HCから受ける負荷で突設部A6562が変位することに応じて本体板部A6561Aが回転するように構成しても良い。即ち、例えば、突設部A6562が挿通される長孔（溝）が本体箱部A471に形成され、その長孔（溝）が、突設部A6562が本体板部A6561の長尺方向に変位することに伴い本体板部A6561を回転変位させる形状で形成されるようにしても良い。この場合、配線HCから配線案内部材A6560に与えられる負荷の大きさに応じて、配線案内部材A6560の配置を適切に変化させることができるので、配線HCと配線案内部材A6560との間に生じる負荷を程よく低減することができる。

10

【3073】

また、本体板部A6561が回転可能に軸支される場合を説明したが、これに限られるものではない。例えば、スライド移動するものでも良いし、回転とスライドとを組み合わせた経路で移動するものでも良い。

【3074】

なお、第2変位部材A490が往復回転変位する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第2変位部材A490がスライド変位するものでも良いし、第2回転部材A490が1回転以上の回転変位をするものでも良い。

20

【3075】

上記第27実施形態では、配線案内部材A6560が支持箱部A6470の背面側に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、本体板部A6561は支持箱部A6470の正面側に配置される一方で、支持箱部A6470に突設部A6562を案内する貫通長孔（本体板部A6561の回転軸を中心とする円弧形状に沿う長孔）が穿設され、その貫通長孔を通り突設部A6562が支持箱部A6470の背面側へ突き出るように構成しても良い。この場合、支持箱部A6470と後板部A480との間に本体板部A6561を配置する場合に比較して、本体板部A6561の体積分の空間を空けることができる。これにより、配線HCが変位する空間を確保し易くすることができると共に、本体板部A6561の設計自由度を向上することができる（例えば、支持箱部A6470と後板部A480との隙間寸法よりも肉厚の部材として構成することができる）。

30

【3076】

<第1制御例>

次に、上述した各実施形態のパチンコ機に対して適用可能な各種制御例について説明を行う。まず、図389～図478を参照して、上記各実施形態のパチンコ機における第1制御例について説明する。なお、本第1制御例において用いられる構成にて、上記各実施形態と同一の構成に対して異なる符号を付しているものもあるが、それは、本第1制御例の発明を分かり易く説明するためのものであり、具体的な構成の内容については上記各実施形態の対応する構成と同一であるためその詳細な説明を省略する。

40

【3077】

まず、本第1制御例におけるパチンコ機10の概要（仕様）について説明する。本第1制御例におけるパチンコ機10は、特別図柄の抽選で大当たりになった場合に入球可能となる可変入賞装置65の内部に、遊技球が入球可能な第1領域（V領域）と、その第1領域とは異なる第2領域（非V領域）と、可変入賞装置65の内部へと流入した遊技球を第1領域と第2領域とのどちらかへと振り分ける振分装置（V役物）とが設けられている。1の大当たりの間に、少なくとも1個の遊技球が第1領域へと入球（通過）することにより、大当たり終了後に特別図柄の確変状態が付与される一方で、1の大当たりの間に第1領域へと遊技球が1個も入球しなかった場合には、大当たり終了後、最大で特別図柄の抽

50

選が100回実行されるまでの間、普通図柄の時短状態が付与される。よって、大当たり遊技が実行された場合には、振分装置（V役物）によって遊技球が第1領域（V領域）へと振り分けられることを期待して遊技を行わせることができる。

【3078】

振分装置（V役物）は、基本的に第2領域へと遊技球を振り分け可能な配置（第1領域へと振り分け不可能な配置）に維持され、大当たりにおける所定のラウンド（例えば、5ラウンド目）において、特定期間（例えば、5ラウンド目の開始後5秒経過時～10秒経過時の5秒間）の間のみ、第1領域へと遊技球を振り分けることが可能な配置に可変する。この特定期間の間に遊技球を特定入賞口65aへと入球させることで、遊技球を第1領域へと入球させることが可能となり、大当たり終了後の遊技状態を有利な特別図柄の確変状態へと移行させることができる。

10

【3079】

なお、本第1制御例では、5ラウンド目における特定期間の間に遊技球が振分装置へと到達可能となる開閉パターン（例えば、5ラウンド目の開始後5秒経過時～9.5秒経過時の4.5秒間の間、特定入賞口65aが開放される開閉パターン）で特定入賞口（大開放口）65aが開放される大当たり種別（確変大当たり）と、特定期間の間に振分装置へと到達不可能となる開閉パターン（例えば、5ラウンド目の開始時点から4.5秒経過時までの4.5秒間の間、特定入賞口65aが開放される開閉パターン）で特定入賞口（大開放口）65aが開放される大当たり種別（通常大当たり）と、が少なくとも設けられている。前者の大当たり種別（確変大当たり）では、大当たりの5ラウンド目において特定入賞口（大開放口）65aを狙って遊技球を発射し続けるだけで、容易に振分装置により第1領域へと遊技球を振り分けさせることができるので、大当たり終了後は、ほぼ、特別図柄の確変状態となる。一方、後者の大当たり種別（通常大当たり）では、大当たりの5ラウンド目において特定入賞口（大開放口）65aを狙って遊技球を発射し続けたとしても、振分装置に到達した遊技球は全て第2領域へと振り分けられるため、確変状態が付与されることはない（時短状態が付与される）。

20

【3080】

また、本第1制御例におけるパチンコ機10では、特別図柄の確変状態へと移行した場合に、特別図柄の抽選条件が成立する毎に、特別図柄の低確率状態へと転落させるか否かの抽選を実行する構成としている。より詳述すると、特別図柄の確変状態において特別図柄の抽選条件が成立すると、まず、特別図柄の低確率状態へと転落させるか否かの抽選（転落確率1/500）を実行し、転落に対応する抽選結果となった場合には、特別図柄の低確率状態における抽選確率（1/250）で大当たり抽選を実行する一方で、転落に対応する抽選結果でなければ、特別図柄の高確率状態における抽選確率（1/125）で大当たり抽選を実行する構成としている。一方で、本第1制御例におけるパチンコ機10では、確変大当たりであるか、通常大当たりであるかによらず、大当たり終了後特別図柄の抽選が100回終了するまでの間、普通図柄の時短状態に維持される構成としている。即ち、確変大当たりとなって大当たり終了後に特別図柄の確変状態が設定された場合には、特別図柄の抽選が100回実行されるまでの間に転落に対応する抽選結果になったか否かによらず、大当たり終了後、100回目の特別図柄の抽選条件が成立するまでの間は、普通図柄の通常状態が継続する。このため、大当たり終了後、特別図柄の抽選が100回実行されるまでは、大当たり確率以外の動作がほぼ同一となるので、特別図柄の低確率状態であるのか、特別図柄の確変状態であるのかを遊技者に対して認識困難にすることができる。よって、前回の大当たりが通常大当たりであり、大当たり終了後から特別図柄の低確率状態であった場合や、前回の大当たりが確変大当たりであったものの、特別図柄の抽選が100回実行されるまでの間に低確率状態へと転落してしまった場合でも、特別図柄の抽選が100回実行されるまでの間、特別図柄の確変状態であることに対する期待感を遊技者に対して持続して抱かせ続けることができる。よって、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持させることができる。

30

40

【3081】

50

なお、図302等を参照して上述した通り、第2入球口（第2入賞口）640は、第3図柄表示装置81に対して正面視右側に設けられている流路を流下した遊技球が入球可能となる位置（正面視左側に設けられている流路を流下した遊技球が入球不可能（困難）となる位置）に設けられている。即ち、第2入球口640に付随する電動役物640aが開放され易い（即ち、第2入球口640へと遊技球が入球し易い）普通図柄の時短状態が設定される確変状態および時短状態においては、正面視右側の流路に向けて遊技球を発射することで、第2入球口640へと高い割合（例えば、3球に1球の割合）で遊技球が入球するので、効率よく遊技を行わせることができる。一方、普通図柄の通常状態が設定される通常状態においては、第2入球口640に付随する電動役物640aが開放され難い（即ち、第2入球口640へと遊技球が入球し難い）ので、第3図柄表示装置81に対して正面視左側に設けられている流路を流下した遊技球が入球可能となる位置（正面視右側に設けられている流路を流下した遊技球が入球不可能（困難）となる位置）に設けられている第1入球口（第1入賞口）64を狙って遊技球を発射する遊技方法で遊技を行うことになる。以降、説明の簡略化のため、第3図柄表示装置81に対して正面視左側の流路に向けて遊技球を発射することを「左打ち」と称し、正面視右側の流路に向けて遊技球を発射することを「右打ち」と称する。また、第1入球口（第1入賞口）64へと遊技球が入球したことに基づいて実行される特別図柄の抽選のことを、第1特別図柄の抽選（特図1の抽選）と称し、第2入球口（第2入賞口）640へと遊技球が入球したことに基づいて実行される特別図柄の抽選のことを、第2特別図柄の抽選（特図2の抽選）と称する。

10

【3082】

20

次に、本制御例における第3図柄表示装置81の表示内容について図389を参照して説明する。図389（a）は、本第1制御例における第3図柄表示装置81の表示画面の構成を模式的に示した模式図であり、図389（b）は、本第1制御例における第3図柄表示装置81の表示内容を模式的に示した模式図である。第3図柄表示装置81は、9インチサイズの液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置114（図404参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の3つの図柄列が表示される。

【3083】

第3図柄表示装置81に表示される第3図柄は、「1」から「9」の数字を付した9種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「1」から「9」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（1，3，5，7，9）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（2，4，6，8）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に盾、剣、マント等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

30

【3084】

また、本実施形態のパチンコ機10においては、後述する主制御装置110（図404参照）により行われる特別図柄の抽選結果が大当たり（大当たりA～E）であった場合に、同一の主図柄が揃う変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。これに対し、特別図柄の抽選結果が外れであった場合は、同一の主図柄が揃わない変動表示が行われる。

40

【3085】

更に、当選した大当たりの種別が通常大当たりであれば、必ず偶数番号を付した同一の主図柄が揃う変動表示が行われる一方で、確変大当たりであれば、偶数番号を付した同一の主図柄が揃う変動表示と、奇数番号を付した同一の主図柄が揃う変動表示とのどちらかが実行される。つまり、奇数番号を付した同一の主図柄が揃う変動表示が実行されることにより、大当たりだけで無く、大当たり終了後の確変状態も確定する。なお、本第1制御例では、確変大当たりとなった場合に奇数番号を付した同一の主図柄が揃う変動表示が実行される割合は極めて低確率（例えば、1%の割合）に設定されている。これにより、大当たりに当選した際に揃った図柄の種別から確変大当たりであることを把握可能な場合を

50

稀とすることができる。上述した通り、大当たり終了後100回の特別図柄の抽選が実行されるまでの間は、普通図柄の時短状態に維持される（電動役物640aの動作態様から確変状態であるか否かを見分けることが困難となる）ので、大当たり当選時に揃った主図柄の種別から確変大当たりであるか否かを把握し難く構成することにより、大当たりが終了してから特別図柄の抽選が100回終了するまでの間、確変状態であるか、時短状態であるのか分からないという状況をより頻繁に発生させることができる。よって、確変大当たりになった場合も、通常大当たりになった場合も、その大当たりが終了してから100回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、確変状態となっていることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【3086】

図389(a)に示すように、第3図柄表示装置81の表示画面は、第3図柄を変動表示する際や、第3図柄を停止表示する際に第3図柄を表示させるための主表示領域Dmと、第1特別図柄の保留球数を表示するための小領域Ds1と、第2特別図柄の保留球数を表示するための小領域Ds2と、所定の演出（例えば、後述する割込連打演出）を実行している間、第3図柄の変動演出を縮小して表示させるための小領域Ds3とによって構成されている。

【3087】

主表示領域Dmは、左・中・右の3つの表示領域Dm1～Dm3に区分けされており、その3つの表示領域Dm1～Dm3に、それぞれ3つの図柄列Z1、Z2、Z3が表示される。各図柄列Z1～Z3には、上述した第3図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Z1～Z3には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Z1～Z3毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。特に、左図柄列Z1においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列Z2及び右図柄列Z3においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている。

【3088】

また、主表示領域Dmには、図柄列Z1～Z3毎に上・中・下の3段に第3図柄が表示される。この主表示領域Dmの中段部が有効ラインL1として設定されており、毎回の遊技に際して、左図柄列Z1→右図柄列Z3→中図柄列Z2の順に、有効ラインL1上に第3図柄が停止表示される。その第3図柄の停止時に有効ラインL1上に大当たり図柄の組合せ（本実施形態では、同一の主図柄の組合せ）が揃えば、大当たりとして大当たり動画が表示される。

【3089】

一方、小領域Ds1は、第1入球口64に入球した球のうち変動が未実行である球（保留球）の数（第1特別図柄の保留球数）を表示する領域であり、小領域Ds2は、第2入球口640に入球した球のうち変動が未実行である球（保留球）の数（第2特別図柄の保留球数）を表示する領域であり、小領域Ds3は、主表示領域において変動演出とは異なる表示演出を実行する場合等に、変動演出を縮小して表示する領域である。変動演出を縮小して表示することにより、変動演出とは異なる表示演出が第3図柄により遮蔽されて見え難くなることを抑制することができる。

【3090】

実際の表示画面では、図389(b)に示すように、主表示領域Dmに第3図柄の主図柄が合計3個表示されると共に、第3図柄の背景において、大当たりの期待度を示す表示演出等が実行される。

【3091】

第3図柄表示装置81（第1図柄表示装置37A、37B）において変動表示が行われている間に遊技球が第1入球口64へ入球した場合、その入球回数は最大4回まで保留され、その保留球数は第1図柄表示装置37Aにより示されると共に、小領域Ds1においても示される。同様に、遊技球が第2入球口640へ入球した場合、その入球回数は最大4回まで保留され、その保留球数は第1図柄表示装置37Bにより表示されると共に、小領域Ds2においても示される。小領域Ds1には、第1特別図柄の保留球数1球につき

10

20

30

40

50

1つの保留球数図柄が表示され、小領域Ds2には、第2特別図柄の保留球数1球につき1つの保留球数図柄が表示される。即ち、小領域Ds1又は小領域Ds2に1つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が1球であることを示し、4つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が4球であることを示す。また、保留球数図柄が表示されていない場合は、第1特別図柄の保留球数が0球である、即ち、保留球が存在しないことを示す。図389(b)では、第1特別図柄の保留球数が4であり、第2特別図柄の保留球数が0である場合を例示している。

【3092】

なお、本第1制御例においては、第1入球口64および第2入球口640への入球は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、小領域Ds1、Ds2における保留球数図柄の表示に代えて、保留球数を第3図柄表示装置81の一部に数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、第1図柄表示装置37A、37Bにより保留球数が示されるので、第3図柄表示装置81に保留球数を表示させないものとしてもよい。更に、可変表示装置ユニット80に、保留球数を示す保留ランプを最大保留数分の4つ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【3093】

次に、図390から図403を参照して、本第1制御例におけるパチンコ機10により実行される各種の興趣演出について説明する。まず、図390から図393を参照して、本第1制御例において、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短状態、または確変状態）の間に第3図柄表示装置81において実行される表示演出について説明する。上述した通り、本第1制御例では、大当たり終了後、特別図柄の抽選が100回実行されるまでの間、時短状態であるか、確変状態であるかを遊技者が区別困難となるように構成している。即ち、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定された場合も、確変状態に設定された場合も、大当たりとならない限り、前回の大当たりが終了してから特別図柄の抽選が100回実行されるまでの間、普通図柄の時短状態に維持される構成としている。この普通図柄の時短状態は、100回実行されるまでの間に特別図柄の確変状態から特別図柄の低確率状態へと転落した場合であっても維持されるので、大当たり終了時に設定された遊技状態だけでなく、特別図柄の確変状態から低確率状態へと転落したタイミングについても、遊技者にとって識別困難にすることができる。

【3094】

しかしながら、パチンコ機10の特別図柄の状態（特別図柄の確変状態であるか、低確率状態であるか）を全く識別不可能に構成してしまうと、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態が継続している間の遊技が単調となってしまう、遊技者の遊技に対する興趣を十分に向上させることができなくなってしまう虞がある。そこで、本第1制御例では、第3図柄表示装置81の表示態様によって、確変状態の可能性をある程度遊技者が予測することが可能に構成している。より具体的には、特別図柄の変動表示を実行する毎に、その実行時点における遊技状態等を加味して、確変状態の期待度を示唆する3種類の背面モードの中から1の背面モードを設定する構成としている。これにより、背面モードの態様から特別図柄の状態を予測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【3095】

まず、図390(a)を参照して、現在の状態が確変状態である期待度が比較的低い表示態様（背面モード）について説明する。図390(a)に示した通り、確変状態である期待度が比較的低い背面モード（洞窟探索モード）が設定されると、冒険者を模したキャラクター801が、剣と松明とを所持して洞窟内を探索する表示態様が表示される。また、第3図柄表示装置81の表示画面における正面視右下側に、普通図柄の時短状態が終了する可能性がある抽選回数となるまでの残りの特別図柄の抽選回数（普通図柄の時短状態の

保証回数)を示すための横長略長方形形状の表示領域802が表示される。図390(a)の例では、保証回数として90回が表示されている場合を例示している。即ち、大当たりが終了してから特別図柄の抽選が10回実行された後の状態を例示している。更に、第3図柄表示装置81の表示画面における正面視下方に、横長略長方形形状の表示領域803が表示される。この表示領域803の内部には、「右打ち」という文字が表示された横長略楕円形形状の右打ち画像が左右に表示されるとともに、これらの右打ち画像の間に、「洞窟探索モード」という文字が表示される。これらの表示態様により、少なくともあと90回特別図柄の抽選が実行されるまでは、普通図柄の時短状態が継続すること(90回の抽選が終了すると時短状態が終了する可能性があること)、および右打ちにより遊技を行えばよいことを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、後述する神殿探索モード(図390(b)参照)や、超神殿探索モード(図391参照)に比較して、地味な表示内容となることにより、遊技者に対して直感的に、確変状態が継続している可能性が比較的低いということを理解させることができる。

10

【3096】

図390(b)は、洞窟探索モードに比較して、現在の状態が確変状態である期待度が高い背面モード(神殿探索モード)が設定された場合における表示態様を示した図である。神殿探索モードが設定されると、冒険者を模したキャラクタ801が神殿内を探索する表示態様が表示されると共に、表示領域803の内部における右打ち画像の間の文字が、「神殿探索モード」に変更される。神殿探索モードの表示内容は、洞窟探索モードよりも見た目が明るく、派手な印象を遊技者に抱かせ易い表示態様となるため、遊技者に対して

20

【3097】

図391は、神殿探索モードよりも更に確変状態である期待度が高いことを示す背面モード(超神殿探索モード)が設定された場合における表示態様を示した図である。この超神殿探索モードが設定されると、神殿の柱に「CHANCE」という文字が表示されると共に、神殿の柱に松明が設置される。更に、表示領域803における「神殿探索モード」という文字の左上側に、「超」という文字が表示された略円形形状の表示領域804が表示される。これらの表示態様により、神殿探索モード(図390(b)参照)よりも更に派手な印象を遊技者に抱かせることができるので、確変状態であることに対する期待感をより向上させることができる。なお、この超神殿探索モードは、遊技状態が確変状態であり、且つ、保留内に転落の抽選結果が含まれていない場合にのみ設定される(移行する)可能性がある背面モードである。つまり、超神殿探索モードに移行した時点で、確変状態が確定するだけでなく、少なくとも移行時点における保留球を消化するまでは確変状態が継続することまで確定するので、超神殿探索モードへと移行することで、遊技者を喜ばせることができる。

30

【3098】

このように、本第1制御例では、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態の間、確変状態の期待度が比較的低い洞窟探索モード、確変状態の期待度が比較的高い神殿探索モード、および確変状態であることが確定する上に保留内に転落に対応する抽選結果が含まれていない(保留を消化するまでは少なくとも確変状態が継続する)ことまで確定する超神殿探索モードの3種類の背面モードのいずれかを、特別図柄の抽選結果に基づく変動表示演出の実行時に設定する構成としている。このように構成することで、普通図柄の時短状態が設定されている間、遊技者に対して背面モードから現在の遊技状態を予測する楽しみを与えることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、超神殿探索モードが設定されることにより、遊技状態が確変状態であることが確定するので、確変状態であると予測している間に超神殿モードへと移行した場合は、遊技者に対して自己の予測が合っていたことに対する喜びを抱かせることができる。一方で、特別図柄の低確率状態であると予測していたにもかかわらず超神殿モードへと移行した場合は、予想よりも有利な遊技状態に設定されていたことに対する喜びを遊技者に抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。更に、超神殿モ

40

50

ードが設定されることにより、保留内に転落に対応する抽選結果が含まれないことまでが確定する（少なくとも保留球数分の抽選を、確変状態の大当たり確率で実行させることができる）ため、保留内で大当たりになることをより強く期待して遊技を行わせることができる。

【3099】

次に、図392および図393を参照して、本第1制御例において、普通図柄の時短状態が設定された状態で大当たりに応選せずに所定回数（例えば、96回）の特別図柄の抽選が実行された場合に実行される確変継続示唆演出について説明する。図392は、この確変継続示唆演出の開始時における表示態様を示した図である。この確変継続示唆演出は、遊技状態が確変状態であるか否かを示唆するための演出であり、大当たり終了後、96回目の変動表示演出から99回目の変動表示演出に渡って実行される。即ち、時短状態の保証回数である100回目の特別図柄の抽選が実行される直前まで実行される演出である。なお、本第1制御例では、時短状態において、特別図柄の変動開始時に残りの時短回数を減算する構成としている。即ち、時短状態においては、大当たり終了後、100回目の変動表示の開始時に時短回数が0となるため、100回目の変動表示の実行中は、既に、時短状態が終了した状態（通常状態に移行済みの状態）となる。よって、確変状態であっても、時短状態であっても確実に普通図柄の時短状態に維持される99回目の変動表示演出にて、確変状態であるか否かの報知を行う構成としている。このように構成することで、確変継続示唆演出の結果を確認するまでは確変状態が継続しているか否かを特定することが困難となる（即ち、電動役物640aの動作から時短状態であるか確変状態であるかを見抜くことが困難となる）ので、遊技者に対して確変継続示唆演出により注目して遊技を行わせることができる。

【3100】

図392に示した通り、確変継続示唆演出が開始されると、冒険者を模したキャラクタ801の前に扉806が出現する演出が実行される。また、扉806の上方に、「扉突破モード開始！！」という文字と、「扉を突破すれば確変継続！？」という文字とが表示された表示領域805が表示される。更に、表示領域803における右打ち画像の間に表示される文字が、「扉突破モード」に変更される。これらの表示内容により、キャラクタ801が扉を突破することができれば確変状態が継続していることを意味するというのを、遊技者に対して容易に理解させることができる。この確変継続示唆演出（扉突破モード）では、変動表示が実行される毎に扉806に対して攻撃を加える演出が実行され、最終的に扉806を破壊（突破）することができれば、確変状態の継続が報知される演出が実行される。

【3101】

図393（a）は、確変継続示唆演出（扉突破モード）において、確変状態が継続している期待度が比較的低いことを示唆する演出態様を示した図である。この低期待度の演出態様が実行されると、図393（a）に示した通り、冒険者を模したキャラクタ801が、剣によって扉806を切りつける攻撃を行うことにより、扉806を破壊（突破）しようとする演出が実行される。一方で、図393（b）は、確変継続示唆演出（扉突破モード）において、確変状態が継続している期待度が比較的高いことを示唆する演出態様を示した図である。この高期待度の演出態様が実行されると、図393（b）に示した通り、冒険者を模したキャラクタ801が、巨大なハンマーによって扉806を殴打する攻撃を行うことにより、扉806を破壊（突破）しようとする演出が実行される。

【3102】

扉806を破壊するためには、剣で切りつけるよりもハンマーで殴打した方が効果的であることは、多くの遊技者にとって直感的に明らかであるので、ハンマーで殴打する演出の方が、扉806を突破する期待度が高いということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、確変継続示唆演出の実行中において、より多くの回数、ハンマーで扉806を殴打する演出が実行されることを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

【3103】

なお、本第1制御例では、確変継続示唆演出の開始時に、確変継続示唆演出の実行範囲である96回目～99回目までの抽選結果を先読みして、99回目の特別図柄の抽選まで確変状態が継続しているか否かを判別し、99回目の特別図柄の抽選まで確変状態が継続している場合には高期待度の攻撃パターンが発生し易い演出シナリオの選択率が高くなる構成としている。一方、99回目の特別図柄の抽選が実行されるよりも前に時短状態に転落している（若しくは前回の当たり終了後が時短状態であった）場合には、低期待度の攻撃パターンが発生しやすい演出シナリオの選択率が高くなる構成としている。このように、演出の終了時における遊技状態に基づいて演出態様を設定する構成とすることにより、演出終了後の遊技状態をより正確に報知することができる。

10

【3104】

ここで、演出開始時における遊技状態のみに基づいて確変継続示唆演出を実行する構成とした場合、確変継続示唆演出の実行中に低確率状態へと転落してしまい、確変状態の継続が報知されたにもかかわらず100回目の特別図柄の抽選の開始と共に時短状態が終了される虞がある。この場合、演出内容と実際の動作とが矛盾することにより、遊技者に対してパチンコ機10やホールへの不信感を抱かせてしまう可能性がある。また、この対策として、確変継続示唆演出を、1変動で完結する演出によって構成するという方法も考えられるが、この方法では、演出期間を十分に確保することが困難となるため、演出態様を多様化し難くなってしまう。

【3105】

これに対して本第1制御例では、普通図柄の時短状態が保証される最後の4回の変動表示に渡って確変継続示唆演出を実行する構成とし、且つ、確変継続示唆演出の報知内容を、確変継続演出の実行範囲における最後の特別図柄の抽選が実行される時点における遊技状態に基づいて決定する構成としている。このように構成することで、演出終了時の遊技状態を正確に報知することを可能としつつ、演出態様を多様化することができる。なお、演出開始時において確変状態であり、且つ、演出終了分までの保留球が保留されていない場合には、比較的高期待度の攻撃パターンが発生し易い演出が選択されるように構成されている。これは、転落に対応する抽選結果となる確率が当たりとなる確率よりも低く、演出期間内に特別図柄の低確率状態へと転落することは極めて稀である（比較的高い確率で確変状態のまま演出が終了する）ためである。

20

【3106】

次に、図394を参照して本第1制御例における確変当たり終了後の各種状態の推移について説明する。まず、図394(a)を参照して、確変当たりの終了後、100回以内に低確率状態に転落する場合における状態の推移について説明する。図394(a)に示した通り、100回以内に転落する場合は、転落した時点で特別図柄の低確率状態へと移行するものの、普通図柄の時短状態は、特別図柄の抽選が100回実行されるまでの間継続する。そして、96回目から99回目の変動表示演出において実行される確変継続示唆演出では扉806の突破に失敗する演出が実行されて、通常状態への移行が報知される。

30

【3107】

一方で、図394(b)は、確変当たりの終了後100回以降の特別図柄の抽選で特別図柄の低確率状態へと転落した場合における状態の推移を示した図である。図394(b)に示した通り、当たり終了後、100回以降に転落する場合には、転落するまでの間、普通図柄の時短状態、および特別図柄の確変状態が維持される。このため、96回目から99回目の変動表示の実行期間に渡って実行される確変継続示唆演出では、扉806の突破に成功する演出が実行されて確変状態の継続が報知される。

40

【3108】

なお、本第1制御例では、100回以降の特別図柄の抽選で転落した場合と同様に、普通図柄の時短状態の間に特別図柄の抽選で当たりとなった場合にも、変動開始時に普通図柄の時短状態が終了する構成としている。このため、特別図柄の抽選回数が100回以

50

内（即ち、時短状態の保証回数内）において時短状態が終了された場合には、その時点で大当たりの当選が確定する。一方で、100回以降（即ち、時短状態の保証回数経過後）において時短状態が終了された場合には、大当たりおよび転落の何れかであることを意味する。そして、転落する確率（ $1/500$ ）よりも、大当たりに当選する確率（ $1/125$ ）の方が高いため、100回以降において変動開始時に時短状態が終了された場合にも、大当たりとなることを期待させることができる。よって、時短状態が継続しているか否かに注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【3109】

次に、図395を参照して、本第1制御例における押下停止演出について説明する。この押下停止演出は、首振り操作部材10310に設けられているレンズ部材（PUSHボタン）10317を押下する毎に、各図柄列が停止表示される演出である。つまり、各図柄列の停止タイミングを、遊技者のPUSHボタン10317に対する操作タイミングによって遊技者の任意のタイミングとすることができる演出である。

【3110】

図395（a）は、押下停止演出の実行中における第3図柄表示装置81の表示態様の一例を示した図である。この押下停止演出では、図395（a）に示した通り、変動表示中の各図柄列の下方に、それぞれPUSHボタン10317を模したボタン画像（左ボタン画像807aL、中央ボタン画像807aC、右ボタン画像807aR）が表示される。また、各ボタン画像の下方には、各図柄列に対する停止操作が有効となる残り期間を示す有効期間ゲージ（左有効期間ゲージ807bL、中央有効期間ゲージ807bC、右有効期間ゲージ807bR）が表示される。これらの表示内容により、PUSHボタン10317を押下する毎に各図柄列が停止表示されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【3111】

図395（b）は、押下停止演出の実行中において、遊技者がPUSHボタン10317に対する1回目の操作（押下）を行った場合における表示態様の一例を示した図である。図395（b）に示した通り、1回目の操作（押下）が実行されると、左図柄列が停止表示される。なお、操作有効期間内に2回目の操作が実行された場合は、右図柄列が停止表示され、3回目の操作が実行された場合は、中央図柄列が停止表示される。このように、図柄停止のタイミングを遊技者の任意に決定可能に構成することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【3112】

なお、遊技者の操作タイミングに応じて各図柄列を停止表示させる構成とした場合、遊技者の操作が早すぎると、全図柄列停止後に時間が余りすぎてしまう場合がある。この対策として、本第1制御例では、早期に（例えば、有効期間の開始後1秒以内に）3回の停止操作を実行された場合には、中央図柄列を即座に停止表示させずに、特定の演出を経て中央図柄列の停止表示を実行する構成とすることにより、停止表示後の期間が余りすぎてしまうことを抑制する構成としている。より具体的には、図396（a）に示した通り、3回目の操作（押下）が実行されたことに基づいて、特定の図柄（Chance Chargeという文字が付された図柄）を含む複数（3つ）の図柄が中央図柄列において上下動作した後で（即ち、3つの図柄のいずれかが中央図柄列の停止図柄として表示される可能性があることを示唆した後で）、特定の図柄（チャンスチャージ図柄）以外の図柄が停止表示される演出（チャンスチャージ煽り演出）を実行する構成としている。このように、中央図柄列の停止操作（PUSHボタン10317に対する3回目の押下）を行った時点における残りの操作有効期間の長さに応じて、即座に中央図柄列を停止表示させるか、チャンスチャージ煽り演出により時間を埋めるかを切り替える構成とすることにより、全ての図柄列が停止表示された状態が不自然に長くなってしまうことを抑制することができる。よって、より自然な演出態様を実現することができる。

【3113】

なお、本第1制御例では、押下停止演出において、チャンスチャージ図柄が中央図柄列に停止表示されるパターンの演出も別途存在する。この場合は、中央図柄列に対する停止操作が実行されたタイミングとは無関係に、チャンスチャージ煽り演出（図396（a）参照）を経て、チャンスチャージ図柄が停止表示される。このチャンスチャージ図柄の停止表示が発生すると、後述するチャンスチャージ演出（図396（b）参照）に発展する。実際にチャンスチャージ図柄が停止表示される演出パターンを設定しておくことにより、単なる外れの演出として操作停止演出が選択され、チャンスチャージ煽り演出が発生したとしても、チャンスチャージ演出に発展する可能性があると思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【3114】

次に、図396（b）および図397を参照して、上述したチャンスチャージ演出の演出態様について説明する。図396（b）は、チャンスチャージ演出が開始された時点における第3図柄表示装置81の表示態様の一例を示した図である。チャンスチャージ演出が開始されると、第3図柄表示装置81の表示画面における中央に、冒険者を模したキャラクター801が表示されると共に、その周囲が発光した態様（オーラを纏った態様）に設定される。また、キャラクター801の右方には、縦長略長方形形状の気合ゲージKGが表示される。この気合ゲージKGは、キャラクター801の気合の貯まり具合をメーター形式で表示するためのものであり、1から6段階で表示することができる。また、キャラクター801の上方に表示される表示領域805には、「気合が貯まる程チャンスがストックされるよ」という文字が表示される。更に、表示領域803に対して、「Chance Charge 残り5回」という文字が表示される。1のチャンスチャージ演出では、キャラクター801が気合を貯めようと試みる動作が5回実行され、貯まった気合の量が、キャラクター801の周囲の光の大きさ（纏うオーラの量）、および気合ゲージKGのメーター量によって報知される。これらの表示内容により、気合が貯まる程良いことがあるということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。

【3115】

図397（a）は、チャンスチャージ演出の終了時における表示態様の一例を示した図である。図397（a）に示した通り、キャラクター801の周囲の光の大きさ（纏うオーラの量）および気合ゲージKGのメーター量に加え、表示領域805に表示される文字によっても、気合の貯まり具合が報知される。図397（a）の例では、6段階中5段階目まで気合が貯まった状態を例示しており、表示領域805には、「チャージレベル5！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、最終的に貯まった気合の量を、遊技者に対して容易に理解させることができる。

【3116】

なお、チャンスチャージ演出において貯まった気合ゲージは、チャンスチャージ演出の開始時における保留球を消化するまでにおける各タイミングで、何らかのチャンスアップ演出が発生させるために消費される。チャンスアップ演出とは、当たりの期待度が高まる演出のことであり、例えば、保留球数図柄の表示態様の変化や、所謂擬似連の発生や、カットイン演出の発生や、赤文字の台詞の発生等が挙げられる。なお、気合ゲージは必ず0になるまで消費されるように構成されている。即ち、消費されずに破棄されることが無いように構成されている。このように構成することで、チャンスアップ演出の残り回数を遊技者に容易に把握させることができるので、次にどのようなチャンスアップ演出が発生するのかを楽しみにして遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【3117】

なお、本第1制御例では、主として、チャンスチャージ演出の開始時の保留球数に基づいて、チャンスチャージ演出で貯まる気合ゲージKGのゲージ量を決定する構成としている。そして、チャンスチャージ演出の終了後は、各保留球の抽選結果を加味して、チャンスアップ演出を実行する（即ち、気合ゲージを消費する）ペースを可変させる構成としている。このように構成することで、チャンスチャージ演出の開始時における処理負荷（ゲ

ージ数を決定する際の処理負荷)を軽減することができる。

【3118】

図397(b)は、気合ゲージを消費する際の表示態様の一例を示した図である。図397(b)では、気合ゲージを1ゲージ消費して、チャンスアップ演出として、所謂保留変化演出が実行された場合を例示している。即ち、図397(b)に示した通り、気合ゲージKGのゲージ量が1ゲージ分少なくなる(消費される)と同時に、小領域Ds1における第3保留球数図柄Hz3の表示態様が白色から青色に変化する(期待度がアップする)演出が実行される。このように、気合ゲージKGのゲージ量の減少と共に、当たり期待度が高くなる何らかの演出(チャンスアップ演出)が実行される構成とすることにより、気合ゲージKGのゲージ量が残っている間、いつ、どのようなチャンスアップ演出が次に発生するのを楽しみに遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

【3119】

次に、図398を参照して、押下停止演出が設定された変動表示演出における表示態様(演出態様)の経時変化について説明する。まず、図398(a)を参照して、チャンスチャージ演出に発展しない押下停止演出において、3回目の停止操作(中図柄列に対する停止操作)が有効期間の開始から1秒以降に実行された場合の演出態様の経時変化について説明する。図398(a)に示した通り、押下停止演出のみが設定された(即ち、チャンスチャージ演出が実行されない)変動表示が実行されると、変動開始から6秒が経過するまでの間、通常の変動表示(単に各図柄列が縦方向に高速で変動する変動表示)が実行され、6秒経過時に、押下停止演出(図395(a)参照)が開始される。そして、押下停止演出の有効期間が開始されてから1秒以降(図398(a)の例では2秒経過時)に3回目の停止操作が実行されると、既に停止されている左図柄列、および右図柄列に加え、中央図柄列が擬似的に停止表示される。なお擬似的な停止表示とは、最終的な停止表示と区別し難い態様(例えば、極めて小さな振幅で振動する態様)で表示されることを意味する。この擬似停止は、本来の変動表示の停止表示タイミング(主制御装置110から停止コマンドを受信するタイミング)までの間継続し、停止表示タイミングとなることで各図柄列が完全に停止表示される。

20

【3120】

次に、図398(b)を参照して、チャンスチャージ演出に発展しない押下停止演出において、3回目の停止操作(中図柄列に対する停止操作)が有効期間の開始から1秒以下の範囲で実行された場合の演出態様の経時変化について説明する。図398(b)に示した通り、押下停止演出のみが設定された(即ち、チャンスチャージ演出が実行されない)変動表示が実行されると、変動開始から6秒が経過するまでの間、通常の変動表示が実行され、6秒経過時に、押下停止演出(図395(a)参照)が開始される。そして、押下停止演出の有効期間が開始されてから1秒以下の範囲(図398(b)の例では0.5秒経過時)において3回目の停止操作が実行されると、チャンスチャージ煽り演出(図396(a)参照)が実行された後、停止表示タイミングにおいて外れ図柄の組合せが停止表示される演出が実行される。これにより、有効期間の開始後、比較的早い段階で3回の停止操作が実行されたとしても、チャンスチャージ煽り演出によって停止表示までの間の期間をつなぐ(埋める)ことができるので、外れ図柄の停止表示までの演出態様の推移を自然な形に見せることができる。よって、遊技者に対して違和感の少ない演出態様を提供することができる。

30

40

【3121】

次に、図398(c)を参照して、チャンスチャージ演出に発展する場合の演出態様の経時変化について説明する。図398(c)に示した通り、チャンスチャージ演出に発展する場合も、押下停止演出が実行されるまでの間はチャンスチャージ演出が実行されない場合と同一の演出態様の推移となる。そして、チャンスチャージ演出が設定された変動表示においては、押下停止演出において3回の停止操作が実行されると、3回目の停止操作のタイミングによらず、チャンスチャージ煽り演出(図396(a)参照)が発生して、

50

その後、変動開始から10秒経過時に、チャンスチャージ演出に発展する。

【3122】

このように、本第1制御例では、押下停止演出のみが設定される変動表示でも、停止操作の終了タイミングによって、チャンスチャージ煽り演出を実行させることができるので、チャンスチャージ演出が実行されることに対する期待感を、より多くの回数、抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【3123】

次に、図399から図401を参照して、本第1制御例における興趣演出の一種である割り込み連打演出について説明する。この割り込み連打演出は、通常の変動表示、若しくはリーチ変動中に、突如、それまで表示されていた表示演出とは異なる態様の演出が割り込んで来たかのような表示態様の演出である。より具体的には、図399(a)に示した通り、通常の変動表示演出(図389(b)参照)の実行中に割り込み連打演出が実行されることにより、通常の変動表示演出の画像に重畳して(手前側のレイヤーに)、モンスターの顔がアップで表示されたカットイン領域CRが形成(表示)される。即ち、図399(a)に示した通り、第3図柄表示装置81の表示画面における左上側から右下側へと下る向きの帯状に形成された表示領域(カットイン領域CR)が表示される。このカットイン領域CRは、図399(a)に示した通り、表示範囲が第3図柄表示装置81の表示画面における7割程度の面積を占め、そのカットイン領域CRの中央部分にモンスターを模した画像が拡大表示される。また、カットイン領域CRにおけるモンスターを模した画像の上方に、「モンスター群強襲!!」という文字が表示された表示領域805が表示(形成)される。これらの表示内容により、遊技者に対して、そのカットイン領域CRが表示されるまでの間に実行されていた演出とは全く異なる演出が実行された(割り込んできた)ということを容易に理解させることができる。カットイン領域CRが形成されている間(即ち、割り込み連打演出が実行されている間)は、その直前まで実行されていた表示演出が中断される。即ち、カットイン領域CRの背面側のレイヤーの表示演出は全て一時停止され、割り込み連打演出の終了と共に、中断時の状況から演出態様が再開される。なお、音声(楽曲)に関しては、状況に応じて一時停止(中断)されるか、再生を継続するかが切り替えられる。本第1制御例では、通常の変動表示の実行中に割り込み連打演出が実行されると、表示態様と音声態様との両方が、割り込み連打演出の終了まで中断されるように制御する一方で、リーチが発生した後(リーチ変動中)に割り込み連打演出が実行された場合は、表示態様のみを中断させる構成とした。これは、通常の変動表示の実行中に比較して、リーチ発生後の方が派手な楽曲(BGM)が流れるので、比較的派手なBGMが中断されることにより、遊技者に対して違和感を抱かせてしまうことを抑制する趣旨である。

【3124】

割り込み連打演出が実行されて、モンスターを模した画像等が表示されたカットイン領域CRが形成された後は、遊技者に対して連続してPUSHボタン10317に対する押下を行うこと(連打)を促す表示態様が表示される。より具体的には、図399(b)に示した通り、カットイン領域CR内に、PUSHボタン10317を模したボタン画像BGが表示されると共に、その下方に、PUSHボタン10317に対する操作が有効となる残りの期間をゲージ形式で示すゲージ画像GGが表示される。また、ボタン画像BGの上方には、「連打」という文字と、PUSHボタン画像BGを向いた3つの矢印の画像と、が表示される。更に、表示領域805に対して、「連打でモンスターを減らせ!!」という文字が表示されると共に、ボタン画像BGの右側に、「残り100体」という文字が表示された表示領域808が形成(表示)される。これらの表示内容により、連打有効期間内にPUSHボタン10317を押下する程、モンスターの数を減らすことができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【3125】

なお、本第1制御例では、割り込み連打演出の種別として、連打有効期間の間に減らすことができるモンスター数の数(表示される残りのモンスター数の下限値)が少なくとも

10

20

30

40

50

異なる複数の種別が設けられている。そして、基本的に、より多くのモンスターを討伐する（残りのモンスター数をより少なくする）ほど、大当たり期待度が高くなるように構成されている。より具体的には、大当たりの変動表示に対して割り込み連打演出が設定された場合には、100体全てのモンスターを討伐する（残りのモンスター数を0にする）ことが可能となる種別の演出態様を選択可能となる一方で、外れの変動表示では、モンスター数を0まで減らすことが不可能となる（最大でも3体までしか減らすことができない）ように構成されている。

【3126】

なお、本第1制御例では、PUSHボタン10317に対する1回の押下によって討伐（減算）されるモンスターの数を、残りの有効期間の長さに応じて可変させる構成として

10

【3127】

ここで、従来より、興趣演出の一種として、操作ボタン等の操作手段を所定期間の間に連続して操作することにより、演出態様が可変していく操作演出が知られている。この操作演出では、演出毎に、演出態様の可変回数（発展回数）の上限値が設定されているものが一般的であり、操作回数が特定回数となることで、上限の発展態様まで可変するものが通常であった。しかしながら、かかる仕様の演出では、操作の速度が速い遊技者が遊技を行

20

【3128】

これに対して第1制御例におけるパチンコ機10では、残りの有効期間の長さに応じて1回の押下によって討伐（減算）されるモンスターの数を可変させ、残りの有効期間が長い程、討伐数が少なくなるように構成したので、早いペースで押下したとしても、下限のモンスター数まで早期に討伐されてしまうことを抑制することができる。即ち、外れの場合に設定され易い残り10体や、残り4体で押下に基づくモンスター数の減算がストップしてしまい、遊技者の大当たりに対する期待感を損ねてしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、押下のペースが遅い遊技者が遊技を行っている場合においても、連打有効期間の後半において押下を行うと、比較的多い討伐数が選択され易くなるので、下限のモンスター数間で到達する可能性を高くすることができる。よって、押下のペースが遅い遊技者に対しても割り込み連打演出を楽しませることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

【3129】

次に、図400（a）を参照して、割り込み連打演出等、PUSHボタン10317に対する連続的な操作が有効となる演出において、当該演出の連打有効期間内にPUSHボタン10317に対する操作（押下）を検出する毎に出力される音声の出力態様について説明する。図400（a）に示した通り、連打有効期間の間にPUSHボタン10317に対する押下（操作）を検出する毎に、後述する音声出力装置226（図424参照）における、音声データを再生するために設けられている複数のチャンネルのうち、CN2およびCN3のどちらかに対して、押下に対応する音声データが再生される。より具体的には、連打有効期間において最初に押下が検出されると、CN2に対して第1の音声データ（第1連打音）が再生される。この第1連打音に対応する音声データは、図400（a）に示した通り、再生することで、「ビシーー」という音声出力される音声データで構

40

50

成される。また、連打有効期間において2回目に押下が検出されると、CN3に対して第2の音声データ(第2連打音)が再生される。この第2連打音に対応する音声データは、図400(a)に示した通り、再生することで、「バシーー」という音声出力される音声データで構成される。以降も、押下を検出する毎に、CN2に対して第1連打音に対応する音声データを再生する制御と、CN3に対して第2連打音に対応する音声データを再生する制御とが、交互に繰り返される。このように、押下を検出する毎に、異なる音声に対応する音声データを出力する構成とすることにより、連打を行っている間における音声態様を多様化させることができる。言い換えれば、音声態様が単調となってしまうことを抑制できるので、連打有効期間における遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、単に単一のチャンネルで第1連打音と第2連打音とを交互に再生する構成とした場合(即ち、再生中の一方の音声の出力を打ち切って他方の音声の出力を行う制御を繰り返す構成とした場合)に比較して、一方の音声出力された状態を維持したまま、他方の音声も出力することができる(第1連打音と第2連打音とを重複させて出力することができる)ので、連打の実行中における音声態様をより賑やかにすることができる。より詳述すると、単一のチャンネルで第1連打音と第2連打音とを交互に再生する構成とした場合、連打の間隔が早い遊技者が連打操作を行うと、各音声データの先頭部分のみが交互に繰り返される単調な音声態様となってしまう。これに対して複数のチャンネルで複数の音声データを順番に再生する構成としておけば、1のチャンネルで再生された1の音声データの出力が中断されることなく、他のチャンネルにおいて他の音声データを再生させることができる。即ち、1の音声データに基づく音声と、他の音声データに基づく音声とを、合成して出力させることができる。よって、各音声における先頭部分以外の音声も出力され易くなるように構成できるので、音声態様をより多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

【3130】

なお、本第1制御例では、PUSHボタン10317に対する押下を検出する毎に、2種類の音声データを2つのチャンネルに対して交互に再生させることにより、音声態様を多様化する構成としていたが、これに限られるものではなく、3種類以上の音声データを順番にCN1とCN2とに交互に再生する構成としてもよい。これにより、音声態様をより多様化させることができる。また、この場合において、音声データを再生するためのチャンネル数も2つに限られるものではなく、3以上のチャンネルに対して音声データを順番に再生させる構成としてもよい。このように構成することで、1のチャンネルに対して1の音声データが再生されてから、同一のチャンネルに対して次に音声データが再生される(再生中の音声データが終了される)までの期間をより長くすることができるので、音声態様をより多様化させることができる。更に、連打の間隔に応じて、出力される音声データの種別を異ならせる構成としてもよい。具体的には、例えば、連打の間隔が比較的短い(例えば、0.5秒間隔以下)遊技者が遊技を行っている場合には、3種類の音声態様を3つのチャンネルに順番に再生する構成とする一方で、連打の間隔が比較的長い(例えば、0.5秒間隔よりも長い間隔)遊技者が遊技を行っている場合には、2種類の音声データを2つのチャンネルに順番に(交互に)再生する構成としてもよい。このように構成することで、連打間隔に応じて音声の出力態様を可変させることができるので、連打間隔を調節する遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

【3131】

本第1制御例では、連打操作に連動させていずれかの連打音を出力する構成としていたが、所定条件下では、連打操作が行われなくても連打音を出力可能に構成しても良い。より具体的には、例えば、連打操作の有効期間において最後に出力された連打音が第1連打音であった場合には、終了後に第2連打音を出力する構成としてもよい。このように構成することで、連打操作に応じて第1連打音と第2連打音とがセットで出力されていたにもかかわらず、最後に出力される音声は第1連打音となってしまう(即ち、対となる第2連打音が出力されなくなってしまう)、音声態様が中途半端になってしまうことを抑制する

ことができる。よって、音声態様をより好適に設定することができる。なお、この場合において、最後に出力された連打音が第1連打音であった場合に、終了後に第2連打音を出力する制御を、所定の変動種別（抽選結果）に対応する変動表示（例えば、大当たり変動）の実行中のみ設定する構成としてもよい。このように構成することで、所定の変動種別であるか否かを知りたいと希望する遊技者に対して、割り込み連打演出の間に最後に出力する連打音を、敢えて第1連打音にするという遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【3132】

本第1制御例では、遊技者の連打の間隔によらず、第1連打音と第2連打音とを交互に出力する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、音声再生されていない状態で連打操作を検出した場合には、必ず第1連打音を出力するように構成しても良い。即ち、連打の間隔が長すぎて、1の連打音の再生が終了した後で次の連打操作が実行される連打間隔になっている場合には、第1連打音のみが出力され続けるように構成してもよい。このように構成することで、音声態様を多様化させたいと希望する遊技者に対して、より速いペースで連打操作を実行させることができるので、遊技者の割り込み連打演出に対する参加意欲を向上させることができる。

【3133】

次に、図400（b）を参照して、割り込み連打演出の連打有効期間における押下タイミングと、モンスターの減算数との対応関係について説明する。図400の例では、最大で100体のモンスターを討伐することが可能となる種別の割り込み連打演出における対応関係を例にとって説明を行う。図400（b）は、PUSHボタン10317に対する押下を検出した時点における経過時間（横軸）と、モンスターの討伐数（縦軸）との対応関係を示したグラフである。図400（b）に示した通り、押下のタイミングが遅くなる程、モンスターの減算数（討伐数）が多くなる。これにより、遊技者が早いペースでPUSHボタン10317を押下したとしても、下限のモンスター数まで早期に討伐されてしまうことを抑制することができる。即ち、外れの場合に設定され易い残り10体や、残り4体で押下に基づくモンスター数の減算がストップしてしまい、遊技者の大当たりに対する期待感を損ねてしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、押下のペースが遅い遊技者が遊技を行っている場合においても、連打有効期間の後半において押下を行うと、比較的多い討伐数が選択され易くなるので、下限のモンスター数間で到達する可能性を高くすることができる。よって、押下のペースが遅い遊技者に対しても割り込み連打演出を楽しませることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【3134】

なお、押下タイミングと、モンスターの減算数との対応関係は、図400（b）に示すものに限られず、任意に定めることができる。具体的には、例えば、図400（b）に示した対応関係に対して、傾きを小さくする（例えば、半分にする）ことにより、積極的に連打を行ったとしても、下限のモンスター数となるまでモンスターを減算することをより困難にすることができる。よって、より真剣に連打を行わせることができるので、遊技者の割り込み連打演出に対する参加意欲をより向上させることができる。一方で、逆に、傾きを大きくした場合は、連打により下限のモンスター数となるまでモンスター数を減算することが比較的容易となるため、連打操作が苦手な遊技者でも、下限のモンスター数を容易に確認することが可能となる。よって、連打が苦手な遊技者に対しても、積極的に割り込み連打演出に対して参加させることができる。また、本第1制御例では、押下タイミングとモンスターの減算数との対応関係が比例関係（一次関数）となるように構成していたが、二次関数的な対応関係や、対数関数的な対応関係や、指数関数的な対応関係など、設計者の任意の対応関係を設定することができる。また、対応関係は、割り込み連打演出の演出種別に応じて異ならせる構成としてもよい。このように構成することで、連打における減算数の推移からも、大当たり期待度を遊技者に予測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【3135】

次に、図401を参照して、割り込み連打演出が設定された変動表示演出の実行中における演出態様の経時変化について説明する。まず、図401(a)を参照して、割り込み連打演出が実行されない変動表示演出の実行中における演出態様の経時変化を説明する。図401(a)に示した通り、割り込み連打演出が設定されていない変動演出が実行されると、10秒間に渡って、通常の変動表示が実行される。そして、通常の変動表示が実行されている間、通常の変動表示に対応する変動表示BGM(楽曲1)がループ再生される。この楽曲1は、Aパート、Bパート、およびCパートの3つのメロディーパートで構成されており、10秒間の間ループ再生を行うことで、10秒経過時に、丁度、末尾の再生位置となるように構成されている。

10

【3136】

そして、図401(a)に示した通り、10秒経過時にノーマルリーチが発生して、ノーマルリーチの変動表示態様に变化する。このノーマルリーチ発生の際、図401(a)に示した通り、音声(ノーマルリーチ変動に対応するBGM(楽曲2))に切り替えられる。この楽曲2も、楽曲1と同様に、ループ再生を行うことにより、ノーマルリーチ演出の演出時間に合わせて終了するように再生時間が設定されている。

【3137】

これに対して、ノーマルリーチ演出が発生するよりも前に割り込み連打演出が発生する変動表示演出では、図401(b)に示した通り、通常の変動表示演出が開始されてから2秒経過時点で、通常の変動表示演出が中断されて、割り込み連打演出が開始される(割り込まれる)。割り込み連打演出が実行されると、表示態様(通常の変動表示演出)だけでなく、音声(通常の変動表示BGM)も中断される。そして、変動開始後9秒経過時(割り込み連打演出の開始から7秒経過時)に割り込み連打演出が終了されて、通常の変動表示演出および変動表示BGMが中断箇所から再開される。その後、変動開始から17秒が経過したタイミングで、通常の変動表示が終了されてノーマルリーチが発生する。即ち、通常の変動表示がトータル10秒間実行された後で、ノーマルリーチが発生する。ノーマルリーチに発展した後は、割り込み連打演出が設定されていない変動表示における表示態様の推移(図401(a)参照)と同一であるため、ここではその説明については省略する。

20

【3138】

また、ノーマルリーチ演出が発生した後で割り込み連打演出が発生する変動表示演出では、図401(c)に示した通り、10秒間の通常の変動表示が実行された後で、リーチ演出に発展するところまでは、割り込み連打演出が設定されていない変動表示演出の表示態様の推移(図401(a)参照)と同一である。そして、ノーマルリーチ演出に発展してから5秒が経過すると、ノーマルリーチ演出が中断されて、割り込み連打演出が7秒間実行される。そして、7秒間の割り込み連打演出が終了すると、中断されていたノーマルリーチ演出が再開される。なお、リーチ発生後に割り込み連打演出が実行される場合は、表示態様のみが中断され、音声出力態様についてはそのまま維持される。つまり、リーチ演出用のBGMの再生を維持しつつ、他のチャンネル(例えば、CN2~CN4)において、割り込み連打演出用のBGMを再生する構成としている。このように構成することで、比較的賑やかなリーチ演出用のBGMが突如として途切れてしまい、遊技者に対して違和感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

30

40

【3139】

なお、本第1制御例では、ノーマルリーチが発生する変動種別として、変動時間が30秒のノーマルリーチ(外れノーマルリーチA、当たりノーマルリーチA)と、変動時間が37秒のノーマルリーチ(外れノーマルリーチB、当たりノーマルリーチB)とが設けられている。即ち、割り込み連打演出の演出時間である7秒間、変動時間が相違する異なる変動種別が設定されている。そして、割り込み連打演出は、変動時間が37秒間の変動種別の場合にのみ、実行可否が抽選される構成としている。このように構成することで、30秒間の変動パターンに対して設定され得る演出態様(30秒分の演出態様)と、割り込

50

み連打演出の演出態様とを組み合わせることで、丁度、37秒間の変動時間を埋めることができる。即ち、割り込み連打演出が設定された場合専用の演出態様を設ける必要がなくなるため、表示データや音声データを削減することができる。よって、パチンコ機10の記憶容量を削減することができる。なお、リーチが発生しない外れの変動種別や、スーパーリーチまで発展する変動種別についても同様に、変動時間が7秒間異なる複数の種別が設定されているが、割り込み連打演出は、7秒間長い変動種別に対してのみ、設定される構成としている。これにより、7秒間短い変動種別において選択され得る演出態様と、割り込み連打演出の演出態様とを組み合わせるだけで、7秒長い変動時間を丁度埋めることができるので、パチンコ機10の記憶容量を増加させずに、好適に演出を実行することができる。

10

【3140】

ここで、詳細については後述するが、本第1制御例では、特別図柄の抽選の実行に伴って、特別図柄の抽選結果を示すための第1図柄の変動時間を主制御装置110において抽選により決定し、その決定した変動時間を、変動パターンコマンドにより音声ランプ制御装置113に対して通知する構成としている。そして、音声ランプ制御装置113は、変動パターンコマンドにより通知された変動時間に適合する演出期間の変動表示演出を選択して、第1図柄の変動表示に同期させて、第3図柄の変動表示演出を実行する構成としている。そして、主制御装置110から出力される変動パターンコマンドは、基本の変動時間を示す基本時間コマンドと、追加の変動時間を示す追加時間コマンドとで構成されており、7秒長い変動時間であるか否かについては、追加時間コマンドにより通知される構成としている。より具体的には、30秒の変動時間の変動パターンが決定された場合には、基本時間コマンドとして30秒に対応するコマンドが通知されると共に、追加の変動時間として0秒に対応するコマンドが通知される。一方で、37秒の変動時間の変動パターンが決定された場合には、基本時間コマンドとして30秒に対応するコマンドが通知されると共に、追加の変動時間として7秒に対応するコマンドが通知される。つまり、追加時間コマンドの通知内容により、7秒長い変動種別であるか否かを識別可能に構成されている。これにより、追加時間コマンドの内容を確認するだけで、割り込み連打演出の実行可否の抽選対象の変動種別であるか否かを判別することができる。また、割り込み連打演出の実行が決定された場合には、基本時間コマンドにより通知された変動時間（7秒短い変動時間）に対応する演出態様を設定することにより、丁度、変動時間を埋めることができる。従って、割り込み連打演出専用の演出態様を用意すること無く、演出態様の終了タイミングと変動表示演出の終了タイミングとを容易に合致させることができるので、好適な演出態様を提供することができる。

20

30

【3141】

次に、図402から図403を参照して、本第1制御例における興趣演出の一種である保留一括変化演出について説明する。この保留一括変化演出は、複数の保留球が存在する場合に実行される可能性がある演出であり、複数の保留球数図柄のうち、少なくとも一部の保留球数図柄が、遊技者の1の操作に基づいて期待度の高い表示態様に変更される演出である。図402から図403では、4つの保留球が存在し、且つ、第2保留球数図柄H2が青色の表示態様に、第3保留球数図柄H3が緑色の表示態様にそれぞれ変更された状態で、保留一括変化演出が実行された場合を例にとって説明する。なお、保留球数図柄の表示態様としては、白色、青色、緑色、赤色の順に大当たりとなる期待度が高くなるように構成されている。保留球数図柄の表示態様は、基本的に、始動入賞（第1入球口64又は第2入球口640に対する入球）が検出された際に、その始動入賞に基づいて取得された各種乱数値（カウンタ値）に基づいて決定される。より詳述すると、始動入賞時に取得された各種乱数値から、特別図柄の抽選が実行された場合の当否、および変動種別を予め予測（先読み）しておき、その予測結果（先読み結果）に応じた抽選確率で、保留球数図柄をいずれの表示態様に設定するかを抽選する。この抽選では、期待度が高い抽選結果に対応する先読み結果となる程、期待度が高い態様の保留球数図柄に設定される割合が高くなるように制御される。なお、始動入賞のタイミングは、遊技者の遊技の状況（遊技

40

50

球の発射のペース等）に応じて可変するものであるため、保留一括変化演出は、変動表示演出とは独立して実行される。即ち、複数の変動表示演出の変動期間に跨がって実行される可能性がある（１の変動期間内に収まる可能性もある）演出である。

【３１４２】

図４０２（ａ）は、保留一括変化演出が実行された時点における表示態様を示した図である。この保留一括変化演出は、新たな始動入賞を検出した時点で、複数の保留球が存在する場合に実行される可能性がある。保留一括変化演出が実行されると、まず、保留一括変化演出の開始を示唆する保留変化キャラクタＨＣが、表示画面の上方から表示が面内へとフレームインする。この保留変化キャラクタＨＣは、図４０２（ａ）に示した通り、顔に相当する部分が、ＰＵＳＨボタン１０３１７を模した態様で表示される。この保留変化キャラクタＨＣの表示態様により、ＰＵＳＨボタン１０３１７を押下する演出が実行されることを、予め遊技者に示唆することができる。

10

【３１４３】

保留変化キャラクタＨＣが出現した（フレームインした）後は、図４０２（ｂ）に示した通り、各保留球数図柄ＨＺ１～ＨＺ４が、全て、岩を模した表示態様に変更される。つまり、一時的に、保留球数図柄の示す期待度（保留球数図柄の表示色）が秘匿された状態に変更される。また、保留変化キャラクタＨＣの上方に、吹き出しを模した吹き出し画像ＦＧが表示されると共に、その吹き出し画像ＦＧの内部に、「ボタンＰＵＳＨで保留ランクＵＰ！？」という文字が表示される。この表示態様により、遊技者に対してＰＵＳＨボタン１０３１７を押下することにより、いずれかの保留球数図柄の期待度（表示色）が向上するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

20

【３１４４】

図４０３（ａ）は、保留一括変化演出の実行中に遊技者がＰＵＳＨボタン１０３１７を押下した場合の表示態様を示した図である。図４０３（ａ）に示した通り、遊技者がＰＵＳＨボタン１０３１７を押下すると、岩を模した表示態様に変更されていた全ての保留球数図柄の周囲の岩がはじけ飛んで、通常の保留球数図柄の表示態様に戻る演出が実行される。また、この際に、少なくとも一部の保留球数図柄の示す期待度が、保留一括変化演出の発生前よりも上昇する。図４０３（ａ）の例では、保留一括変化演出の実行前に青色の表示態様に設定されていた第２保留球数図柄ＨＺ２が、保留一括変化演出を経て、赤色の表示態様に変更された場合を示している。

30

【３１４５】

この保留一括変化演出が実行されることにより、少なくとも１の保留球数図柄の示す期待度が上昇することが確定するため、遊技者の大当たりに対する期待感を向上させることができる。また、いずれの保留球数図柄が変化（期待度が上昇）する（期待度が上昇）のか、ＰＵＳＨボタン１０３１７を押下するまで分からないため、どの保留球数図柄が変化されるのかを楽しみにＰＵＳＨボタン１０３１７に対する操作を行わせることができる。更に、ＰＵＳＨボタン１０３１７を押下することで期待度が報知されるので、報知タイミングを遊技者の好みのタイミングに調節することができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。

【３１４６】

図４０３（ｂ）は、保留一括変化演出の有効期間において、保留変化キャラクタＨＣ（ミニキャラ）が画面外にフェードアウトした状態を示している。保留変化キャラクタＨＣが画面外にフェードアウトすると、保留一括変化演出における操作有効期間が残存していたとしても、その有効期間が中断される。よって、図４０３（ｂ）に示した通り、たとえ遊技者がＰＵＳＨボタン１０３１７を押下したとしても、各保留球数図柄の期待度が変化する演出（図４０３（ａ）参照）が実行されることはない。このミニキャラが不在になる演出は、例えば、ＰＵＳＨボタン１０３１７に対する操作を伴う他の操作演出と保留一括変化演出とが競合した場合に実行される。保留一括変化演出に対応する保留変化キャラクタＨＣが不在となることにより、操作有効期間が一時的に中断されたことを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、保留一括変化演出において、ＰＵＳＨボタン

40

50

10317に対する操作が有効であると勘違いして操作を行い、演出が発展しないことに対して不満感を抱かせてしまうことを抑制することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

【3147】

＜第1制御例における電氣的構成＞

次に、図404を参照して、本パチンコ機10の電氣的構成について説明する。図404は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。

【3148】

主制御装置110には、演算装置である1チップマイコンとしてのMPU201が搭載されている。MPU201には、該MPU201により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM202と、そのROM202内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM203と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。なお、払出制御装置111や音声ランプ制御装置113などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置110から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置110からサブ制御装置へ一方方向にのみ送信される。

【3149】

主制御装置110では、大当たり抽選や第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81における表示の設定、第2図柄表示装置83における表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行する。RAM203には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ（図405参照）が設けられている。

【3150】

ここで、図405を参照して、主制御装置110のRAM203内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の表示の設定、第2図柄表示装置83の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置110のMPU201で使用される。

【3151】

大当たり抽選や第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の表示の設定には、大当たりの抽選に使用する特別当たり乱数カウンタC1と、大当たり図柄の選択に使用する特別当たり種別カウンタC2と、停止種別を選択するために使用する停止種別カウンタC3と、特別図柄の確変状態からの転落抽選に使用する転落抽選カウンタC4と、変動パターンの選択に使用する変動種別カウンタCS1と、特別当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタCINI1とが用いられる。また、普通図柄（第2図柄表示装置83）の抽選には、普通当たり乱数カウンタC5が用いられ、普通当たり乱数カウンタC5の初期値設定には普通初期値乱数カウンタCINI2が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとなっている。

【3152】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図425参照）の実行間隔である2ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図434参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がRAM203の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。RAM203には、4つの保留エリア（保留第1～第4エリア）からなる特別図柄1保留球格納エリア203aが設けられており、これらの各エリアには、第1入球口64への入球タイミングに合わせて、特別当たり乱数カウンタC1、特別当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3、転落抽選カウンタC4、および変動種別カウンタCS1の各値がそれぞれ格納される。また、RAM203には、4つの保留エリア（保留第1～第4エリア）からなる特別図柄2保留球格納エリア203bが設けられており、これらの各エリアには、第2入球口640への入球タイミングに合わせて、特別当たり乱数カウンタC1、特別当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3、転落抽選カ

ウンタC 4、および変動種別カウンタC S 1の各値がそれぞれ格納される。また、RAM 203には、特別図柄保留球実行エリアが設けられており、抽選を実行する対象となる特別当たり乱数カウンタC 1、特別当たり種別カウンタC 2、停止種別選択カウンタC 3、転落抽選カウンタC 4、および変動種別カウンタC S 1の各値が格納される。更に、RAM 203には、1つの実行エリアと4つの保留エリア（保留第1～第4エリア）とからなる普通図柄保留球格納エリア203cが設けられており、これらの各エリアには、遊技球が普通入球口（スルーゲート）67を通過したタイミングに合わせて、普通当たり乱数カウンタC 5の値が格納される。

【3153】

各カウンタについて詳しく説明する。特別当たり乱数カウンタC 1は、所定の範囲（例えば、0～999）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、0～999の値を取り得るカウンタの場合は999）に達した後0に戻る構成となっている。特に、特別当たり乱数カウンタC 1が1周した場合、その時点の初期値乱数カウンタCINI1の値が当該特別当たり乱数カウンタC 1の初期値として読み込まれる。

【3154】

また、初期値乱数カウンタCINI1は、特別当たり乱数カウンタC 1と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、特別当たり乱数カウンタC 1が0～999の値を取り得るループカウンタである場合には、初期値乱数カウンタCINI1もまた、0～999の範囲のループカウンタである。この初期値乱数カウンタCINI1は、タイマ割込処理（図425参照）の実行毎に1回更新されると共に、メイン処理（図434参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【3155】

特別当たり乱数カウンタC 1の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、遊技球が第1入球口64に入球した場合には、その値がRAM 203の特別図柄1保留球格納エリア203aに格納される。一方、遊技球が第2入球口640に入球した場合には、その値が特別図柄2保留球格納エリア203bに格納される。

【3156】

特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置110のROM 202に格納される特別図柄大当たり乱数テーブル202a（図407（a）参照）によって設定されており、特別当たり乱数カウンタC 1の値が、特別図柄大当たり乱数テーブル202aによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。また、この特別図柄大当たり乱数テーブル202aは、特別図柄の低確率時（特別図柄の低確率状態である期間）用と、その低確率時より特別図柄の大当たりとなる確率の高い高確率時（特別図柄の確変状態である期間）用との2種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている（図407（a）参照）。このように、大当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、特別図柄の低確率時と特別図柄の高確率時とで、大当たりとなる確率を変更される。

【3157】

特別当たり種別カウンタC 2は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第1図柄表示装置37の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、0～99）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、0～99の値を取り得るカウンタの場合は99）に達した後0に戻る構成となっている。特別当たり種別カウンタC 2の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、遊技球が第1入球口64に入球した場合には、その値がRAM 203の特別図柄1保留球格納エリア203a（特別図柄の抽選が実行中でない場合は特別図柄保留球実行エリア）に格納される。一方、遊技球が第2入球口640へと入球した場合には、その値がRAM 203の特別図柄2保留球格納エリア203b（特別図柄の抽選が実行中でない場合は特別図柄保留球実行エリア）に格納される。

【3158】

ここで、特別図柄保留球実行エリアに格納された特別当たり乱数カウンタC 1の値が、

特別図柄の大当たりとなる乱数でなければ、即ち、特別図柄の外れとなる乱数であれば、第1図柄表示装置37に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の外れ時のものとなる。

【3159】

一方で、特別図柄保留球実行エリアに格納された特別当たり乱数カウンタC1の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数であれば、第1図柄表示装置37に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の具体的な表示態様は、同じ特別図柄1保留球格納エリア203a、または特別図柄2保留球格納エリア203bに格納されている特別当たり種別カウンタC2の値が示す表示態様となる。

10

【3160】

本実施形態のパチンコ機10における特別当たり乱数カウンタC1は、0～999の範囲の2バイトのループカウンタとして構成されている。この特別当たり乱数カウンタC1において、特別図柄の低確率時に、特別図柄の大当たりとなる乱数値は4個あり、その乱数値である「0～3」は、低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブルに格納されている（図407（a）参照）。このように特別図柄の低確率時には、乱数値の総数が1000ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が4なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「1/250」となる。なお、大当たりとなる乱数値（カウンタ値）は、第1特別図柄の抽選と、第2特別図柄の抽選とで共通である。

【3161】

20

一方で、特別図柄の高確率時に、特別図柄の大当たりとなる乱数値は8個あり、その値である「4～11」は、高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブルに格納されている（図407（a））。このように特別図柄の高確率時には、乱数値の総数が1000ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が8なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「1/125」となる。

【3162】

また、本実施形態のパチンコ機10における特別当たり種別カウンタC2の値は、0～99の範囲のループカウンタとして構成されている。そして、図408（b）に示すように、第1特別図柄の抽選で大当たりとなり、特別当たり種別カウンタC2の値が「0～9」であった場合の大当たり種別は、「大当たりA」（15ラウンド確変大当たり）となる。また、値が「10～49」であった場合の大当たり種別は、「大当たりB」（5ラウンド確変大当たり）となり、値が「50～99」であった場合の大当たり種別は、「大当たりC」（5ラウンド通常大当たり）となる。

30

【3163】

一方、第2特別図柄の抽選で大当たりとなり、特別当たり種別カウンタC2の値が「0～79」であった場合の大当たり種別は、「大当たりD」（15ラウンド確変大当たり）となる。また、値が「80～99」であった場合の大当たり種別は、「大当たりE」（15ラウンド通常大当たり）となる。

【3164】

40

このように、本実施形態のパチンコ機10は、特別図柄の種類、および特別当たり種別カウンタC2が示す乱数の値によって、5種類の大当たり種別（大当たりA～E）の中から1の大当たり種別が決定されるように構成されている。

【3165】

停止種別選択カウンタC3は、例えば0～250の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり250）に達した後0に戻る構成となっている。本実施形態では、停止種別選択カウンタC3によって、第3図柄表示装置81で表示される停止図柄の停止種別が選択される。停止種別としては、例えば、リーチが発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に1つだけずれて停止する「前後外れリーチ」や、同じくリーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」や、リーチ発生しない「完全外れ」等が選択される。停止種別選択カウンタC3の値は、例えば定期的に（本実

50

施形態ではタイマ割込処理毎に1回)更新され、遊技球が第1入球口64に入球した場合は、その値がRAM203の特別図柄1保留球格納エリア203a(特別図柄の抽選が実行中でない場合は特別図柄保留球実行エリア)に格納される。また、遊技球が第2入球口640に入球した場合は、その値がRAM203の特別図柄2保留球格納エリア203b(特別図柄の抽選が実行中でない場合は特別図柄保留球実行エリア)に格納される。

【3166】

変動種別カウンタCS1は、例えば0~198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり198)に達した後0に戻る構成となっている。変動種別カウンタCS1によって、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタCS1により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置113や表示制御装置114により第3図柄表示装置81で表示される第3図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタCS1の値は、後述するメイン処理(図434参照)が1回実行される毎に1回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。なお、変動種別カウンタCS1の値(乱数値)から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル202b(図409(a)参照)は、主制御装置110のROM202内に設けられている。

【3167】

次に、図409、及び図410を参照して、主制御装置110が変動パターンを選択する場合に使用する変動パターン選択テーブル202bについて説明する。図409(a)は、変動パターン選択テーブル202bの構成を示した図である。図409(a)に示した通り、本第1制御例における変動パターン選択テーブル202bは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に、その特別図柄の抽選結果を示すための図柄変動の変動時間を決定するために参照される通常用テーブル202b1と、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態(確変状態、および時短状態)において特別図柄の抽選が実行された場合に、図柄変動の変動時間を決定するために参照される確変・時短用テーブル202b2と、で少なくとも構成されている。

【3168】

まず、図409(b)を参照して、通常用テーブル202b1について説明する。図409(b)は、この通常用テーブル202b1の規定内容を示した図である。この通常用テーブル202b1には、特別図柄の抽選結果に対応させて、各種変動パターンがそれぞれ規定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、停止種別選択カウンタC3の値と、変動種別カウンタCS1との値が割り付けされている。また、当否判定結果が当たりである場合には、決定される大当たり種別(取得している特別当たり種別カウンタC2の値により大当たり種別選択テーブル202dより決定される大当たり種別)に対応してそれぞれ変動パターンが設定されている。具体的には、特別図柄の種別(図柄種別)が第1特別図柄(特図1)で、当否判定結果が大当たりであって、取得した停止種別選択カウンタC3の値が「0~50」で、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「0~180」の場合は、変動パターンとして変動時間が30秒の当たりノーマルリーチAが規定されている。この当たりノーマルリーチAが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が30秒間、追加時間が0秒間を示す組合せのコマンドが出力される。追加時間が0秒であるため、この当たりノーマルリーチAが音声ランプ制御装置113に対して通知された場合には、上述した通り、割り込み連打演出(図399参照)が実行されることはない。また、取得した停止種別選択カウンタC3の値が「0~50」で、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「181~198」の場合は、変動パターンとして変動時間が37秒の当たりノーマルリーチBが規定されている。この当たりノーマルリーチBが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が30秒間、追加時間が7秒間を示す組合せのコマンドが出力される。追加時間が7秒であるため、この当たりノーマルリーチBが音声ランプ制御装置113に対して通知された場合には、上述した通り、割り込み連打演出(図399参照)の実行可否が抽選される。

【3169】

また、図409(b)に示した通り、停止種別選択カウンタC3の値が「51～250」であって、変動種別選択カウンタCS1の値が「0～150」の範囲には、変動パターンとして、変動時間が60秒の当たりスーパーリーチAが規定され、変動種別選択カウンタCS1の値が「151～198」の範囲には、変動時間が67秒の当たりスーパーリーチBが規定されている。当たりスーパーリーチAでは、追加時間が0秒であるため、割り込み連打演出が実行される可能性が無い一方で、当たりスーパーリーチBでは、追加時間が7秒間であることを示す追加時間コマンドが音声ランプ制御装置113に対して通知されるので、割り込み連打演出の実行可否が抽選される。

【3170】

また、図柄種別が特図1で、当否判定結果が外れの場合についても同様に、図409(b)に示した通り、停止種別選択カウンタC3の値と、変動種別カウンタCS1の値とに応じて、8秒～67秒の変動時間が設定される変動パターンが規定されている。外れの場合についても、7秒の追加時間に対応する追加時間コマンドが規定されている変動パターンでは、音声ランプ制御装置113において割り込み連打演出の実行可否が抽選される一方で、0秒の追加時間に対応する追加時間コマンドが規定されている変動パターンでは、割り込み連打演出が実行されることはない。

【3171】

一方、図409(b)に示した通り、図柄種別が特図2の場合は、当否判定結果が当たり(大当たりD、大当たりE)の場合、停止種別選択カウンタC3の値、および変動種別選択カウンタCS1の値に関わらず、変動パターンとして変動時間が150秒の当たりロング変動Aが規定されており、当否判定結果が外れの場合は、停止種別選択カウンタC3の値、および変動種別選択カウンタCS1の値に関わらず、変動時間が150秒の外れロング変動が規定されている。これは、通常状態において大当たりの振り分けが有利な(即ち、確変大当たりとなる割合が高い)第2特別図柄の抽選を実行させようとして右打ちを行った場合に、遊技効率を悪化させることにより、通常時に右打ちを行う変則的な遊技方法を抑制する趣旨である。

【3172】

次に、図410を参照して、確変・時短用テーブル202b2の規定内容について説明する。確変・時短用テーブル202b2においても、図410に示した通り、特別図柄の抽選結果に対応させて、各種変動パターンがそれぞれ設定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、停止種別選択カウンタC3の値と、変動種別カウンタCS1との値が割り付けされている。なお、確変・時短用テーブル202b2では、通常用テーブル202b1に対して、比較的短い変動時間が設定され易くなる点、および第1特別図柄の抽選と第2特別図柄の抽選とで共通の変動時間が選択されるように構成されている点が相違しているのみであるため、ここではその詳細な説明については省略する。短い変動時間が設定され易くなるように構成することにより、普通図柄の時短状態が設定される確変状態、および時短状態の間は、他の遊技状態よりも効率良く特別図柄の抽選を実行可能にすることができる。

【3173】

図405に戻って説明を続ける。普通当たり乱数カウンタC5は、例えば0～239の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり239)に達した後0に戻るループカウンタとして構成されている。また、普通当たり乱数カウンタC5が1周した場合、その時点の普通初期値乱数カウンタCINI2の値が当該普通当たり乱数カウンタC5の初期値として読み込まれる。普通当たり乱数カウンタC5の値は、本実施形態ではタイマ割込処理毎に、例えば定期的に更新され、遊技球がスルーゲート67を通過したことが検知された時に取得され、RAM203の普通図柄保留球格納エリア203cに格納される。

【3174】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のROM202に格納される普通当たり乱数テーブル202c(図407(b)参照)に規定されており、普通当たり

10

20

30

40

50

乱数カウンタC5の値が、普通当たり乱数テーブル202cに規定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄の当たりと判定する。また、この普通当たり乱数テーブル202cは、普通図柄の低確率時（普通図柄の通常状態である期間）用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時（普通図柄の時短状態である期間）用との2種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている（図407（b）参照）。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率を変更される。

【3175】

図407（b）に示すように、普通図柄の低確率時に、普通図柄の当たりとなる乱数値は2個あり、その値は「5，6」である。このように、普通図柄の低確率時には、乱数値の総数が240ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が2なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「1／120」となる。

【3176】

パチンコ機10が普通図柄の低確率時である場合に、遊技球が普通入球口（スルーゲート）67を通過すると、普通当たり乱数カウンタC5の値が取得されると共に、第2図柄表示装置83において普通図柄の変動表示が30秒間実行される。そして、取得された普通当たり乱数カウンタC5の値が「5，6」の範囲内であれば当選と判定されて、第2図柄表示装置83における変動表示が終了した後に、停止図柄（第2図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、第2入球口640に付随する電動役物640aが「0．2秒間×1回」だけ開放される。なお、本実施形態では、パチンコ機10が普通図柄の低確率時である場合に、普通図柄の当たりとなったら電動役物640aが「0．2秒間×1回」だけ開放されるが、開放時間や回数は任意に設定すれば良い。例えば、「0．5秒間×2回」開放しても良い。

【3177】

一方で、普通図柄の高確率時に、普通図柄の大当たりとなる乱数値は200個あり、その範囲は「5～204」となっている。これらの乱数値は、高確率時用の普通当たり乱数テーブルに格納されている。このように特別図柄の低確率時には、乱数値の総数が240ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が200なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「1／1．2」となる。

【3178】

パチンコ機10が普通図柄の高確率時である場合に、遊技球が普通入球口（スルーゲート）67を通過すると、普通当たり乱数カウンタC5の値が取得されると共に、第2図柄表示装置83において普通図柄の変動表示が3秒間実行される。そして、取得された普通当たり乱数カウンタC5の値が「5～204」の範囲であれば普通図柄の当たりと判定される。この場合、第2図柄表示装置83における変動表示が終了した後に、停止図柄（第2図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、電動役物640aが「1秒間×2回」開放される。このように、普通図柄の高確率時には、普通図柄の低確率時と比較して、変動表示の時間が「30秒→3秒」と非常に短くなり、更に、電動役物640aの開放期間が「0．2秒×1回→1秒間×2回」と非常に長くなるので、第2入球口640へ遊技球が入球し易い状態となる。なお、本実施形態では、パチンコ機10が普通図柄の高確率時である場合に、普通図柄の当たりとなったら電動役物640aが「1秒間×2回」だけ開放されるが、開放時間や回数は任意に設定すれば良い。例えば、「3秒間×2回」開放しても良い。

【3179】

普通初期値乱数カウンタCINI2は、普通当たり乱数カウンタC5と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝0～239）、タイマ割込処理（図425参照）毎に1回更新されると共に、メイン処理（図434参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【3180】

このように、RAM 203には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置110では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81における表示の設定、第2図柄表示装置83における表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行することができる。

【3181】

図404に戻り、説明を続ける。RAM 203は、図405に図示したカウンタ用バッファのほか、MPU 201の内部レジスタの内容やMPU 201により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM 203は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 203に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【3182】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がRAM 203に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM 203に記憶される情報に基づいて、パチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM 203への書き込みはメイン処理（図434参照）によって電源遮断時に実行され、RAM 203に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図433参照）において実行される。なお、MPU 201のNMI端子（ノンマスクブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路252からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU 201へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図432参照）が即座に実行される。

【3183】

次に、ROM 202の具体的な内容について、図406（a）を参照して説明する。図406（a）は、本実施形態における主制御装置110内に設けられたROM 202の構成を示すブロック図である。主制御装置110のROM 202には、上記した固定値データの一部として、特別図柄大当たり乱数テーブル202a、変動パターン選択テーブル202b、普通当たり乱数テーブル202c、大当たり種別選択テーブル202d、転落抽選テーブル202e、開放パターン選択テーブル202fが少なくとも記憶されている。

【3184】

特別図柄大当たり乱数テーブル202a（図407（a）参照）は、特別当たり乱数カウンタC1の値と、抽選結果との対応関係が規定されているデータテーブルである。具体的には、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される判定値の範囲として「0～3」が規定され、特別図柄の高確率状態（確変状態）において、大当たりと判定される判定値の範囲として「4～11」が規定されている（図407（a）参照）。始動入賞に基づいて取得した特別当たり乱数カウンタC1の値が、この特別図柄大当たり乱数テーブル202a（図407（a）参照）に規定されている大当たりに対応する判定値のいずれかと一致した場合に、特別図柄の大当たりであると判別される。

【3185】

大当たり種別選択テーブル202d（図408（a）参照）は、大当たり種別を決定するための判定値が特別図柄の種別毎に記憶されているデータテーブルであり、特別当たり種別カウンタC2の判定値が、各大当たり種別に対応付けて規定されている。本実施形態のパチンコ機10では、特別図柄の大当たりと判定された場合に、始動入賞に基づいて取得した特別当たり種別カウンタC2の値と、大当たり種別選択テーブル202dとが比較され、特別当たり種別カウンタC2の値に対応する大当たり種別が選択される。

【3186】

図408（a）に示した通り、大当たり種別選択テーブル202dは、第1特別図柄の抽選（特図1の抽選）で大当たりとなった場合に、大当たり種別を決定するために参照される特図1大当たり用テーブル202d1と、第2特別図柄の抽選（特図2の抽選）で大

当たりとなった場合に、大当たり種別を決定するために参照される特図 2 大当たり用テーブル 2 0 2 d 2 とで少なくとも構成されている。まず、図 4 0 8 (b) を参照して、特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 d 1 の詳細について説明する。

【3 1 8 7】

図 4 0 8 (b) に示した通り、特別当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ~ 9」の範囲には、「大当たり A」が対応付けられて規定されている (図 4 0 8 (b) 参照)。この「大当たり A」は、ラウンド数が 1 5 ラウンドであり、大当たり終了後に、確変状態が付与される (V 領域に振り分けられる期間に特定入賞口 6 5 a へと入球可能となる開閉パターンが設定される) 大当たりである。特別当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個のカウンタ値のうち、「大当たり A」となるカウンタ値は 1 0 個なので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たり A」が決定される割合は 1 0 % (1 0 / 1 0 0) である。この「大当たり A」は、第 1 特別図柄の大当たりの中で最もラウンド数が多く、且つ、大当たり終了後に有利な確変状態が付与されるので、第 1 特別図柄の大当たりの中で最も有利な大当たり種別である。

10

【3 1 8 8】

また、特別当たり種別カウンタ C 2 の値が「1 0 ~ 4 9」の範囲には、「大当たり B」が対応付けられて規定されている (図 4 0 8 (b) 参照)。この「大当たり B」は、ラウンド数が 5 ラウンドであり、大当たり終了後に、確変状態が付与される (V 領域に振り分けられる期間に特定入賞口 6 5 a へと入球可能となる開閉パターンが設定される) 大当たりである。特別当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個のカウンタ値のうち、「大当たり B」となるカウンタ値は 4 0 個なので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たり B」が決定される割合は 4 0 % (4 0 / 1 0 0) である。この「大当たり B」は、「大当たり A」よりもラウンド数が少ないものの、大当たり終了後に有利な確変状態が付与されるので、比較的有利な大当たり種別である。

20

【3 1 8 9】

また、特別当たり種別カウンタ C 2 の値が「5 0 ~ 9 9」の範囲には、「大当たり C」が対応付けられて規定されている (図 4 0 8 (b) 参照)。この「大当たり C」は、ラウンド数が 5 ラウンドであり、大当たり終了後に、時短状態が付与される (V 領域に振り分けられる期間に特定入賞口 6 5 a へと入球不可能となる開閉パターンが設定される) 大当たりである。特別当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個のカウンタ値のうち、「大当たり C」となるカウンタ値は 5 0 個なので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たり C」が決定される割合は 5 0 % (5 0 / 1 0 0) である。この「大当たり C」は、ラウンド数が最も少なく、且つ、大当たり終了後の遊技状態も比較的不利な時短状態に設定されるので、第 1 特別図柄の大当たりの中で最も不利な大当たり種別である。

30

【3 1 9 0】

次に、図 4 0 8 (c) を参照して、特図 2 大当たり用テーブル 2 0 2 d 2 の詳細について説明する。図 4 0 8 (c) に示した通り、特別当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ~ 7 9」の範囲には、「大当たり D」が対応付けられて規定されている (図 4 0 8 (c) 参照)。この「大当たり D」は、ラウンド数が 1 5 ラウンドであり、大当たり終了後に、確変状態が付与される (V 領域に振り分けられる期間に特定入賞口 6 5 a へと入球可能となる開閉パターンが設定される) 大当たりである。特別当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個のカウンタ値のうち、「大当たり D」となるカウンタ値は 8 0 個なので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たり D」が決定される割合は 8 0 % (8 0 / 1 0 0) である。この「大当たり D」は、大当たりの中で最もラウンド数が多く、且つ、大当たり終了後に有利な確変状態が付与されるので、最も有利な大当たり種別である。

40

【3 1 9 1】

また、図 4 0 8 (c) に示した通り、特別当たり種別カウンタ C 2 の値が「8 0 ~ 9 9」の範囲には、「大当たり E」が対応付けられて規定されている (図 4 0 8 (c) 参照)。この「大当たり E」は、ラウンド数が 1 5 ラウンドであり、大当たり終了後に、時短状態が付与される (V 領域に振り分けられる期間に特定入賞口 6 5 a へと入球不可能となる

50

開閉パターンが設定される) 大当たりである。特別当たり種別カウンタC 2の取り得る100個のカウンタ値のうち、「大当たりE」となるカウンタ値は20個なので、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりE」が決定される割合は20%(20/100)である。この「大当たりE」は、大当たりの中で最もラウンド数が多いものの、大当たり終了後に不利な時短状態が付与されるので、大当たり終了後の遊技状態の面では不利となる大当たり種別である。

【3192】

このように、本第1制御例では、第1特別図柄の抽選で大当たりになると、確変大当たり(大当たりA, B)が50%の割合で決定されるように構成されている一方で、第2特別図柄の抽選で大当たりになると、確変大当たり(大当たりD)が80%の割合で決定されるように構成されている。よって、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、遊技者に対して確変状態をより強く期待させることができる。なお、上述した通り、本第1制御例では、大当たり種別が遊技者に明示される場合は極めて稀(確変大当たりとなった場合の1%)となるように構成されている。そして、大当たり終了後は、特別図柄の抽選が100回実行されるまでの間、普通図柄の時短状態に維持される。よって、大当たりが終了してから特別図柄の抽選が100回実行されるまでの間、確変状態が設定されたのか、時短状態が設定されたのかを遊技者に把握困難にすることができるので、たとえ不利な時短状態が設定されていたとしても、特別図柄の抽選が100回実行されるまでの間、確変状態であることを期待して遊技を行わせることができる。また、100回以内に大当たりとなった場合には、それがたとえ時短状態における大当たりだったとしても、確変状態中に大当たりになったかのように思わせることができるので、本来よりも確変状態の突入率、および継続率が高いかのように感じさせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

【3193】

普通当たり乱数テーブル202c(図407(b)参照)は、普通図柄の当たり判定値が規定(記憶)されているデータテーブルである。具体的には、普通図柄の通常状態(低確率状態)において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「5, 6」が規定されている(図407(b)参照)。また、普通図柄の高確率状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「5~204」が規定されている(図407(b)参照)。本第1制御例のパチンコ機10では、普通入球口(スルーゲート)67を遊技球が通過することに基づいて取得される普通当たり乱数カウンタC5の値と、普通当たり乱数テーブル202cとを参照し、普通図柄の当たりであるか否かを判定している。

【3194】

変動パターン選択テーブル202b(図409(a)参照)は、変動パターンの表示態様を決定するための変動種別カウンタCS1の判定値が表示態様毎にそれぞれ規定されているデータテーブルである。なお、変動パターン選択テーブル202bの詳細については、変動種別カウンタCS1の説明において上述した通りであるので、ここではその詳細な説明について省略する。

【3195】

転落抽選テーブル202eは、転落と判定される転落抽選カウンタC4の判定値が規定されているデータテーブルである。特別図柄の確変状態において、第1入球口64、または第2入球口640へ球が入球した際(始動入賞の際)に取得された転落抽選カウンタC4の値が、転落抽選テーブル202eに規定されているいずれかの判定値と一致した場合に、特別図柄の低確率状態へと移行するように(転落するように)設定される。

【3196】

より具体的には、特別図柄の確変状態において転落と判定される判定値として、「0, 1」の2つの判定値が規定されている。ここで、転落抽選カウンタC4は、「0~999」の範囲で値が更新されるループカウンタである。転落抽選カウンタC4の取り得る1000個の値のうち、転落と判定される判定値が2個存在するので、特別図柄の確変状態において、転落する(特別図柄の低確率状態へと移行する)確率は、1/500(2/1000)である。

00)となる。

【3197】

なお、本実施形態における転落抽選テーブル202eには、特別図柄の確変状態において転落か否かを判定するための判定値（特別図柄の確変状態用の判定値）のみが規定されており、特別図柄の低確率状態用の判定値は規定されていない。既に特別図柄の低確率状態となっている場合において、特別図柄の低確率状態へと移行させるか否かを判定するのは処理の無駄だからである。

【3198】

本実施形態では、この転落抽選テーブル202eと、定期的に更新される転落抽選カウンタC4とが比較されて、特別図柄の確変状態から特別図柄の低確率状態へと移行させる（転落させる）か否かが判定される。即ち、確変状態から時短状態に移行するタイミングをランダムにすることができる。よって、確変状態へと移行した場合に、いつ確変状態が終了するか分からないことに対する緊張感を抱かせながら遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

【3199】

なお、本第1制御例では、特別図柄の確変状態から特別図柄の低確率状態へと移行（転落）するか否かが抽選（判定）されていたが、他の状態へと移行することを抽選（判定）可能に構成してもよい。例えば、普通図柄の時短状態から普通図柄の通常状態へと移行するか否かを、変動毎に実行される抽選により判別してもよい。これにより、普通図柄の時短状態の継続回数をランダムとすることができるので、この場合も、緊張感を抱かせながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

【3200】

開放パターン選択テーブル202fは、大当たりの5ラウンド目における開放パターン（特定入賞口65aの開閉パターン）として、大当たり種別に応じたパターンを設定するためのデータが規定されたデータテーブルである。図示については省略したが、確変大当たり（大当たりA、B、D）の5ラウンド目では、振分装置（V役物）が第1領域（V領域）へと遊技球を振り分ける状態に配置されている期間（5ラウンド目の開始後5秒経過時～10秒経過時）の間に振分装置へと遊技球が到達可能となる開放期間（5ラウンド目の開始から5秒経過時～9.5秒経過時までの開放期間）を設定するためのデータが読み出される。一方、通常大当たり（大当たりC、E）の5ラウンド目では、振分装置（V役物）が第2領域（非V領域）へと遊技球を振り分ける状態に配置されている期間（5ラウンド開始直後～5秒経過時までの期間）の間に振分装置へと遊技球が到達可能となる開放期間（5ラウンド目の開始直後から4.5秒経過時までの4.5秒間）を設定するためのデータが読み出される。

【3201】

次に、RAM203の詳細について、図406（b）を参照して説明する。図406（b）は、主制御装置110のRAM203の構成を示すブロック図である。図403（b）に示した通り、RAM203は、特別図柄1保留球格納エリア203a、特別図柄2保留球格納エリア203b、普通図柄保留球格納エリア203c、特別図柄1保留球数カウンタ203d、特別図柄2保留球数カウンタ203e、普通図柄保留球数カウンタ203f、時短中カウンタ203g、確変フラグ203h、大当たり開始フラグ203i、大当たり中フラグ203j、確変設定フラグ203k、確変通過カウンタ203m、入賞個数カウンタ203p、残球タイマフラグ203q、残球タイマ203r、確変有効フラグ203s、確変有効タイマ203t、排出個数カウンタ203u、その他メモリエリア203zを少なくとも有している。

【3202】

特別図柄1保留球格納エリア203aは、4つの保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）を有しており、これらの各エリアには、特別当たり乱数カウンタC1、特別当たり種別カウンタC2、及び停止種別選択カウンタC3、転落抽選カウンタC4、変動種

別カウンタC S 1の各値がそれぞれ格納される。

【3203】

より具体的には、遊技球が第1入球口64へ入賞（始動入賞）したタイミングで、各カウンタC1～C4、CS1の各値が取得され、その取得されたデータが、4つの保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第1エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。なお、4つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。

【3204】

その後、主制御装置110において、特別図柄の抽選が行われる場合には、特別図柄1保留球格納エリア203aの保留第1エリアに記憶されている各カウンタC1～C4、CS1の値が、特別図柄保留球実行エリア（図405参照）へシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタC1～C4、CS1の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。

【3205】

なお、保留第1エリアから特別図柄保留球実行エリアへデータをシフトすると、保留第1エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第2エリア～保留第4エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の1小さい保留エリア（保留第1エリア～保留第3エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本第1制御例では、特別図柄1保留球格納エリア203aにおいて、入賞のデータが記憶されている保留エリア（保留第2エリア～保留第4エリア）についてのみデータのシフトが行われる。

【3206】

特別図柄2保留球格納エリア203bは、特別図柄1保留球格納エリア203aと同様に、4つの保留エリアを有している。この特別図柄2保留球格納エリア203bには、第2入球口640への始動入賞に基づいて取得される各カウンタ値が記憶される。カウンタ値の格納方法等については、特別図柄1保留球格納エリア203aと同様であるため、その詳細な説明については省略する。

【3207】

普通図柄保留球格納エリア203cは、1つの実行エリアと、4つの保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）とを有している。これらの各エリアには、普通当たり乱数カウンタC5が格納される。より具体的には、遊技球が普通入球口（スルーゲート）67を通過したタイミングで、カウンタC5の値が取得され、その取得されたデータが、4つの保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、特別図柄1保留球格納エリア203aや、特別図柄2保留球格納エリア203bと同様に、入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータが格納される。尚、4つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。

【3208】

その後、主制御装置110において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア203cの保留第1エリアに記憶されているカウンタC5の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶されたカウンタC5の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。

【3209】

なお、保留第1エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第1エリアが空き状態となるので、特別図柄1保留球格納エリア203aや、特別図柄2保留球格納エリア203bの場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞のデータを、エリア番号の1小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。

【3210】

特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d は、第 1 入球口 6 4 への入球（始動入賞）に基づいて第 1 図柄表示装置 3 7 で行われる特別図柄（第 1 図柄）の変動表示（第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。この特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d は、初期値がゼロに設定されており、第 1 入球口 6 4 へ遊技球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値 4 まで 1 ずつ加算される（図 4 2 8 の S 4 0 4 参照）。一方、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d は、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、1 減算される（図 4 2 6 の S 2 1 0 参照）。

【3 2 1 1】

この特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d の値（第 1 特別図柄における変動表示の保留回数 N 1）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知される（図 4 2 6 の S 2 1 1、図 4 2 8 の S 4 0 5 参照）。保留球数コマンドは、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d の値が変更される度に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信されるコマンドである。

【3 2 1 2】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d の値が変更される度に、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドによって、主制御装置 1 1 0 に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 a によって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置 1 1 0 に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【3 2 1 3】

なお、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が増加する度に表示制御装置 1 1 4 に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置 1 1 4 は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第 3 図柄表示装置 8 1 に保留球数図柄を表示する。

【3 2 1 4】

特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 e は、第 2 入球口 6 4 0 への入球（始動入賞）に基づいて第 1 図柄表示装置 3 7 で行われる特別図柄（第 1 図柄）の変動表示（第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。この特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 e は、初期値がゼロに設定されており、第 2 入球口 6 4 0 へ遊技球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値 4 まで 1 ずつ加算される（図 4 2 8 の S 4 1 0 参照）。一方、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 e は、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、1 減算される（図 4 2 6 の S 2 0 5 参照）。この特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 e の値も、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d の値と同様に、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 へと通知される。

【3 2 1 5】

普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f は、普通入球口（スルーゲート）6 7 における遊技球の通過に基づいて第 2 図柄表示装置 8 3 で行われる普通図柄（第 2 図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f は、初期値がゼロに設定されており、遊技球がスルーゲート 6 7 を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値 4 まで 1 加算される（図 4 3 1 の S 7 0 4 参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f は、新たに普通図柄（第 2 図柄）の変動表示が実行される毎に、1 減算される（図 4 3 0 の S 6 0 5 参照）。

【3 2 1 6】

遊技球がスルーゲート 6 7 を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値（普通図柄における変動表示の保留回数 M）が 4 未満であれば、普通当たり乱数カウンタ C 5 の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 c

10

20

30

40

50

に記憶される（図４３１のＳ７０５）。一方、遊技球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値が４であれば普通図柄保留球格納エリア２０３ｃには新たに何も記憶されない（図４３１のＳ７０３：Ｎｏ）。

【３２１７】

時短中カウンタ２０３ｇは、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態であるか否かを示すカウンタであり、時短中カウンタ２０３ｇの値が１以上であれば、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態であることを示し、時短中カウンタ２０３ｇの値が０、且つ、確変フラグ２０３ｈがオフであれば、パチンコ機１０が普通図柄の通常状態であることを示す。この時短中カウンタ２０３ｇは、初期値がゼロに設定されており、主制御装置１１０において特別図柄の抽選が行われ、大当たりとなる度に、その大当たりの終了時に１００がセットされる（図４３７のＳ１３０３参照）。また、大当たり種別に関わらず、特別図柄の抽選により大当たりとなった場合は、その大当たりを示す変動表示の開始時に値が０に設定される（図４２７のＳ３１０参照）。大当たりを示す変動表示の開始時に値が０に設定される構成とすることにより、普通図柄の時短状態において実行された変動表示中に普通図柄の外れとなる等、時短状態が終了された可能性がある挙動となった場合に、大当たりに対する期待感を向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３２１８】

普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、時短中カウンタ２０３ｇの値、および確変フラグ２０３ｈの状態が参照され、時短中カウンタ２０３ｇの値が１以上であるか、確変フラグ２０３ｈがオンであれば、普通図柄の時短中と判別される。この場合、高確率時用の普通当たり乱数テーブル２０２ｃに基づいて、普通図柄の抽選が行われる（図４３０のＳ６０９参照）。一方、時短中カウンタ２０３ｇの値が０であり、且つ、確変フラグ２０３ｈがオフであれば、普通図柄の通常状態と判別されて、低確率時用の普通当たり乱数テーブルに基づいて、普通図柄の抽選が行われる（図４３０のＳ６１０参照）。

【３２１９】

確変フラグ２０３ｈは、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であるか否かを示すフラグであり、確変フラグ２０３ｈがオンであれば、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であることを示し、確変フラグ２０３ｈがオフであれば、パチンコ機１０が特別図柄の低確率状態であることを示す。また、上述した通り、特別図柄の確変状態の間は、普通図柄の時短状態となる。よって、確変フラグ２０３ｈがオンであれば、特別図柄の確変状態であると共に、普通図柄の時短状態であることも示している。

【３２２０】

確変フラグ２０３ｈは、初期値がオフに設定されており、大当たりの５ラウンド目において遊技球が可変入賞装置６５内の第１領域（Ｖ領域）へと入球した場合に、その大当たりの終了時にオンに設定される（図４３７のＳ１３０２参照）。また、確変フラグ２０３ｈは、確変状態において転落に対応する抽選結果となった場合（図４２７のＳ３０５参照）、および大当たりの変動表示が開始される場合に（図４２７のＳ３１０参照）オフにリセット設定される。

【３２２１】

この確変フラグ２０３ｈは、特別図柄変動開始処理において遊技状態が確変状態であるか否かを判別するために参照される（図４２７のＳ３０２参照）。具体的には、特別図柄変動開始処理（図４２７、Ｓ２０８）が実行されると、特別図柄の抽選が行われる。特別図柄変動開始処理（図４２７、Ｓ２０８）では、確変フラグ２０３ｈが参照され、オンであれば、まず、転落抽選を実行し、転落していなければ、高確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図４０７（ａ）参照）に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。一方、確変フラグ２０３ｈがオフであるか、確変フラグ２０３ｈがオンで、且つ、転落抽選により転落と判定された場合には、低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａ（図４０７（ａ）参照）に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。

【３２２２】

また、確変フラグ203hは、普通図柄変動処理において遊技状態が時短状態であるか否かを判別するためにも参照される（図430のS608，S614，S620）。具体的には、普通図柄変動処理の中で確変フラグ203h、および上述した時短中カウンタ203gが参照され、確変フラグ203hがオンであるか、または時短中カウンタ203gの値が1以上であれば、普通図柄の時短状態中と判別されて、高確率時用の普通当たり乱数テーブル202c（図407（b）参照）に基づいて、普通図柄の抽選が行われる（図430のS609参照）。一方、確変フラグ203hがオフであり、且つ、時短中カウンタ203gの値が0であれば、普通図柄の通常状態中と判別されて、低確率時用の第2当たり乱数テーブル202c（図407（b）参照）に基づいて普通図柄の抽選が行われる（図430のS610参照）。また、普通図柄変動処理では、普通図柄の変動時間や、普通図柄の当たりとなった場合における電動役物640aの開放時間を決定する際にも確変フラグ203hが参照される（図430のS614，S620参照）。 10

【3223】

大当たり開始フラグ203iは、大当たりを開始させるか否かを示すフラグである。この大当たり開始フラグ203iがオンであれば、大当たりを開始させるタイミングであることを意味し、オフであれば、大当たりを開始させるタイミングではないことを意味する。この大当たり開始フラグ203iは、大当たりを示す変動表示の終了タイミングとなった場合にオンに設定される（図426のS217参照）。また、大当たり開始フラグ203iは、大当たりの開始を設定した場合にオフに設定される（図435のS1103参照）。 20

【3224】

大当たり中フラグ203jは、大当たり（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ203jがオンであれば、大当たり中であることを意味し、オフであれば大当たり中でないことを意味する。大当たり中フラグ203jは、特別図柄の抽選により大当たりとなり、大当たり（特別遊技状態）が開始されると共にオンに設定される（図435のS1103参照）。また、大当たり（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図437のS1305参照）。特別図柄変動処理（図426参照）では、この大当たり中フラグ203jが参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図426のS201参照）。 30

【3225】

確変設定フラグ203kは、大当たり遊技後に遊技状態を確変状態に移行させるか否かを示すフラグである。本パチンコ機10では、遊技状態が確変状態に設定されるか否かは、大当たり遊技中に第1領域（V領域）に遊技球が入球したか否かにより決定される。ここで、この第1領域へと遊技球が入球したこと（第1領域に設けられている確変スイッチの通過）を検出すると、確変設定フラグ203kがオンに設定される（図438のS1415）。一方、この確変設定フラグ203kは、大当たりの終了時にオフに設定される（図437のS1305参照）。なお、この確変設定フラグ203kは、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、パチンコ機10が初期化された状態ではオフに設定される。 40

【3226】

なお、電源投入時に確変設定フラグ203kがオンに設定されている場合には、確変スイッチに電源断前に通過したかを判別して、通過していると判別できた場合に、確変設定フラグ203kを正式にオンに設定して復帰するように構成してもよい。この場合、電源断前に確変スイッチを通過しているかの判別は、後述する確変通過カウンタ203mが0より大きい値であるかにより判別できる。このように構成することで、電源断されている状態で、確変設定フラグ203kのみをオンに書き換えて電源を再投入されるような不正を判別して、遊技店側の被害を低減することができる。 40

【3227】

確変通過カウンタ203mは、大当たり遊技中の1つのラウンド（本実施形態では、大当たりの1ラウンド）で確変スイッチを通過した（V領域に入球した）遊技球の数をカウ 50

ントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ203mと後述する排出個数カウンタ203uとの合計により可変入賞装置65の特定入賞口65aに入賞した遊技球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ203mは、確変スイッチを通過した（V領域への入球を検出した）場合に1ずつ加算されて更新される（図438のS1414）。また、可変入賞装置65に入賞した遊技球の数と排出個数が一致するか否かの判定処理を実行した後に、初期値である「0」にリセットされる（図439のS1511）。なお、この確変通過カウンタ203mは、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、0に設定される。

【3228】

入賞個数カウンタ203pは、大当たり遊技における1つのラウンドで可変入賞装置65の特定入賞口65aに入賞した遊技球の数をカウントするためのカウンタであり、特定入賞口65aへの入賞が検出されたことに基づいて、1ずつ加算されて更新される（図438のS1403）。一方、1つのラウンドが終了した場合に、可変入賞装置65に入賞した個数（入賞個数カウンタ203pの値）と排出された個数（排出個数カウンタ203uと確変通過カウンタ203mとの合計値）とが一致しているか判別された後に、初期値である「0」にリセットされる（図439のS1511参照）。なお、この入賞個数カウンタ203pの値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、0に設定される。

【3229】

残球タイマフラグ203qは、1のラウンドが終了し、特定入賞口65aが閉鎖した後の球はけ期間であるか否かを示すフラグである。この残球タイマフラグ203qがオンに設定されている場合は、球はけ期間であることを意味する。この残球タイマフラグ203qがオンに設定されている間は、後述する残球タイマ203rが1ずつ加算されて更新される（図439のS1505参照）。残球タイマ203rは、特定入賞口65aが閉鎖されてからの時間を判別するためのカウンタであり、可変入賞装置65内の遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。

【3230】

残球タイマ203rは、予め設定されている1のラウンドが終了して可変入賞装置65の特定入賞口65aが閉鎖した場合に、可変入賞装置65に入賞した遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。本実施形態では、可変入賞装置65に入賞した遊技球が排出されるまでに必要な時間は0.5秒であり、本実施形態では、予め0.8秒に対応するカウンタ値が残球タイマ203rの上限値として設定されている。この残球タイマ203rの上限値（本実施形態では、0.8秒）となったことに基づいて、可変入賞装置65への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される（図439のS1507）。一致しない場合には、エラーコマンドが設定されて、その旨が報知される。よって、可変入賞装置65内に遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。また、不正に可変入賞装置65内に球を残存させておき、大当たりCや大当たりEの5ラウンド目の開始から5秒が経過したタイミングを見計らって遊技球を振分装置（V役物）へと流下させる不正を抑制できる。

【3231】

なお、入賞個数と排出個数が一致しない場合には、専用のフラグをオンに設定しておき、そのフラグがオンである場合には確変スイッチを遊技球が通過しても確変設定フラグ203kをオンに設定しない構成にしてもよい。このように構成することで、不正に確変状態が付与されることを抑制できる。

【3232】

確変有効フラグ203sは、V役物が第1領域（V領域）に振り分け不可能な配置に切り替わった後に、遊技球が確変スイッチを通過した（V領域に入球した）場合に、その通過（入球）を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ203sがオンに設定されている場合には、確変スイッチを遊技球が通過することが正常な期間であることを示している。

【3233】

確変有効タイマ203tは、上述した確変有効フラグ203sがオンに設定されてからの時間をカウントする為のカウンタである。この確変有効タイマ203tによりV役物が非V側の配置に切り替わった後に、確変スイッチを正常に通過するのに必要な期間を判別することができる。本実施形態では、V役物に到達した遊技球が確変スイッチを通過するのに要する時間は0.3秒である。確変有効タイマ203tの上限値は0.5秒に対応するカウンタ値に設定されており、それ以後に確変スイッチを通過しても不正と判別して通過と判別しない。

【3234】

これにより、不正に遊技球をV領域に入球させて確変スイッチを通過させたり、確変スイッチの下方よりピアノ線等で遊技球を押し上げて通過させたり、電波等により磁気センサを通過と誤検出させたりする不正による被害を抑制できる。

【3235】

排出個数カウンタ203uは、1のラウンドで可変入賞装置65から排出された遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ203uは、可変入賞装置65に入賞した球の数と排出個数との一致が判別された後に、初期値である0にリセットされる(図439のS1511)。

【3236】

その他メモリエリア203zは、主制御装置110のMPU201が使用するその他カウンタ値等を一時的に記憶しておくためのエリアである。

【3237】

このように、主制御装置110のRAM203には、各種のカウンタやフラグが設けられている。

【3238】

次に、ROM202に規定された各種テーブルと、RAM203に設けられた各種フラグおよびカウンタに基づいて制御をおこなうことにより実現される、本パチンコ機10の状態移行の方法について、図411を参照して説明する。図411は、本第1制御例におけるパチンコ機10の状態移行の方法を示した図である。

【3239】

図411に示した通り、本第1制御例のパチンコ機10には、大別して3つの遊技状態が設けられている。即ち、図411の上部に示した通常状態と、図411の中段に示した確変状態と、図411の下部に示した時短状態とが設けられている。

【3240】

通常状態は、上述した通り、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態のことを示しており、大当たりとなる確率が低く、遊技球が第2入球口640へ入球し難い(電動役物640aが開放され難い)ため遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。また、確変状態は、上述した通り、特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態のことを示しており、大当たり確率が高く、且つ、右打ちを行うことにより第2入球口640へと遊技球が頻繁に入球するので遊技者にとって最も有利な遊技状態となる。また、時短状態は、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態のことを示しており、大当たり確率は低いものの、右打ちを行うことにより第2入球口640へと遊技球が頻繁に入球するので、遊技者にとって比較的有利となる遊技状態となる。

【3241】

図411の上部に示した通り、通常状態から他の状態へは、大当たりとなった場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図411に示した通り、第1特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として大当たりA、Bのいずれかが選択された場合には、大当たりの5ラウンド目に遊技球がV領域へと入球したことを条件として、大当たり終了後に確変状態へと移行する。大当たりA、Bでは、単に5ラウンドにおいて右打ちを行うだけで、ほぼV領域に遊技球を入球させることができる。なお、5ラウンド目に遊技者が遊技球を打ち出さなかった等により、5ラウンド目にV領域へと遊技球が1個も入球しなかった場

10

20

30

40

50

合は、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。一方、図411の上部に示した通り、第1特別図柄の大当たり種別として大当たりCが選択された場合には、大当たりの5ラウンド目に遊技球をV領域に入球させることは不可能（困難）となるため、大当たり終了後に時短状態へと移行する。

【3242】

また、図411の中断に示した通り、確変状態から他の状態へは、大当たりとなった場合の他、転落抽選で転落した場合にも、他の遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、確変状態において大当たりとなり、20%の割合で決定される大当たりEになると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。また、確変状態に設定されてから特別図柄の抽選が100回実行されるよりも前に、転落抽選で転落に対応する抽選結果となった場合も、時短状態へと移行する。更に、確変状態に設定されてから、特別図柄の抽選が100回以上実行された後で、転落抽選で転落に対応する抽選結果となった場合は、通常状態へと移行する。これらに対して、確変状態において大当たりとなり、80%の割合で決定される大当たりDになると、大当たり終了後の遊技状態が再度、確変状態に設定される（最も有利な確変状態をループする）。このため、確変状態においては、転落するよりも前に大当たりとなって、且つ、大当たりDになることを期待して遊技を行わせることができる。

【3243】

また、図411の下部に示した通り、時短状態から他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合の他、大当たり終了後、規定回数の特別図柄の抽選が実行された場合にも、他の状態へと移行する。より具体的には、時短状態において大当たりとなり、80%の割合で決定される大当たりDになると、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な確変状態に設定される。また、前回の大当たりが終了してから特別図柄の抽選が100回実行されることにより、最も不利な通常状態へと移行する。これに対し、第2特別図柄の大当たりとなった場合に20%の割合で決定される大当たりEになった場合は、大当たり終了後の遊技状態が、再度、時短状態に設定される（時短状態をループする）。時短状態においては、大当たりとなる確率が通常状態と同一の1/250となるため、100回以内に再度大当たりに当選する可能性はさほど高くはない（約33%の割合で再度大当たりになる）。よって、時短状態になると、通常状態へと移行する可能性が高くなる。なお、上述した通り、時短状態と、確変状態とを正確に区別することは困難である（電動役物640aの動作態様等、大当たり確率以外の動作は同一になる）ため、普通図柄の時短状態が設定されている間は、遊技者に対して確変状態であることに対する期待感を抱かせ続けることができる。つまり、確変状態に比較して不利な（即ち、通常状態に移行し易い）時短状態が設定されていても、確変状態で遊技を行っているかのように思わせることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションを高く維持することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【3244】

このように、本第1制御例では、3種類の遊技状態を行き来する斬新な遊技性を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【3245】

図404に戻って、説明を続ける。主制御装置110のMPU201には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン204を介して入出力ポート205が接続されている。入出力ポート205には、払出制御装置111、音声ランプ制御装置113、第1図柄表示装置37、第2図柄表示装置83、特定入賞口65aを閉鎖または開放するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド209が接続され、MPU201は、入出力ポート205を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【3246】

また、入出力ポート205には、図示しないスイッチ群やセンサ群などからなる各種スイッチ208や、電源装置115に設けられたRAM消去スイッチ回路253が接続され

10

20

30

40

50

、MPU201は各種スイッチ208から出力される信号や、RAM消去スイッチ回路253より出力されるRAM消去信号SG2に基づいて各種処理を実行する。

【3247】

払出制御装置111は、払出モータ216を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるMPU211は、そのMPU211により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM212と、ワークメモリ等として使用されるRAM213とを有している。

【3248】

払出制御装置111のRAM213は、主制御装置110のRAM203と同様に、MPU211の内部レジスタの内容やMPU211により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。RAM213は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM213に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置110のMPU201と同様、MPU211のNMI端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路252から停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU211へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図432参照）が即座に実行される。

【3249】

払出制御装置111のMPU211には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン214を介して入出力ポート215が接続されている。入出力ポート215には、主制御装置110や払出モータ216、発射制御装置112などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置111には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置111に接続されるが、主制御装置110には接続されていない。

【3250】

発射制御装置112は、主制御装置110により遊技球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル51の回転操作量に応じた遊技球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット112aを制御するものである。球発射ユニット112aは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、遊技球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ51bがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル51の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル51の操作量に応じた強さで遊技球が発射される。

【3251】

音声ランプ制御装置113は、音声出力装置226における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部29～33、表示ランプ34など）227における点灯および消灯の出力、変動表示演出（変動表示）といった表示制御装置114で行われる第3図柄表示装置81の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるMPU221は、そのMPU221により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM222と、ワークメモリ等として使用されるRAM223と、を有している。

【3252】

音声ランプ制御装置113のMPU221には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン224を介して入出力ポート225が接続されている。入出力ポート225には、主制御装置110、表示制御装置114、音声出力装置226、ランプ表示装置227、枠ボタン22、PUSHボタン10317などがそれぞれ接続されている。

【3253】

また、音声ランプ制御装置113は、枠ボタン22からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン22が操作された場合は、第3図柄表示装置81で表示されるステージを変更

したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、音声出力装置 226、ランプ表示装置 227 を制御し、また、表示制御装置 114 へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第 3 図柄表示装置 81 に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置 114 へ送信する。ここで、背面画像とは、第 3 図柄表示装置 81 に表示させる主要な画像である第 3 図柄の背面側に表示される画像のことである。

【3254】

音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 からのコマンドや、音声ランプ制御装置 113 に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置 114 へ送信する。表示制御装置 114 では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第 3 図柄表示装置 81 に遅滞無く表示させる制御が行われる。

【3255】

次に、音声ランプ制御装置 113 の電氣的構成の詳細について説明する。図 412 (a) は、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 の ROM 222 の内容を模式的に示した模式図である。ROM 222 は、変動パターン選択テーブル 222a と、背面モード抽選テーブル 222b と、保留変化抽選テーブル 222c と、変化ポイント算出テーブル 222d と、一括変化抽選テーブル 222e と、チャンスチャージ抽選テーブル 222f と、継続示唆演出選択テーブル 222g と、割込連打抽選テーブル 222h とを少なくとも有している。

【3256】

変動パターン選択テーブル 222a は、音声ランプ制御装置 113 は主制御装置 110 から出力された変動パターンコマンドに基づいて、その変動パターンコマンドが示す大まかな変動内容（変動時間、変動種別（リーチ、外れ等））から更に詳細な変動内容を決定するために用いられる。これにより、さらに多様な変動態様を決定することができる。ここでは、主制御装置 110 から指示された大まかな変動内容に対して、抽選により複数種類のうち 1 の変動態様が決定される。

【3257】

背面モード抽選テーブル 222b は、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（確変状態、時短状態）において、確変状態が設定されている期待度を示すための背面モードの変更を抽選するためのデータが規定されているデータテーブルである。この背面モード抽選テーブル 222b の詳細について、図 413 を参照して説明する。図 413 は、背面モード選択テーブル 222b の規定内容を示した図である。

【3258】

図 413 に示した通り、背面モード抽選テーブル 222b には、現状の遊技状態が確変状態であり、且つ、保留内に転落に対応する抽選結果が含まれていないことも確定した状態において背面モードの変更を抽選するために参照される確変継続用テーブルと、現状の遊技状態が確変状態であるものの、保留内に転落に対応する抽選結果が含まれている状態において背面モードの変更を抽選するために参照される未転落用テーブルと、既に時短状態に転落済みである状態において背面モードの変更を抽選するために参照される転落済み用テーブルと、で少なくとも構成されている。

【3259】

図 413 に示した通り、背面モード抽選テーブル 222b は、現在の背面モードの種別と、移行先（変更後）の背面モードとの組合せ毎に、演出抽選カウンタ 223y の値の範囲が対応付けて規定されている。ここで、演出抽選カウンタ 223y は、定期的に値が更新される乱数カウンタで構成されており、更新タイミングとなる毎に、「0～99」の範囲内のいずれかの値に更新される。この演出抽選カウンタ 223y の値を用いて、各種演出の演出態様等が選択される。なお、演出抽選カウンタ 223y は、抽選を実行する演出の種別毎に、別個独立した乱数カウンタが設けられている。つまり、演出抽選カウンタ 223y とは、各種演出の抽選に用いられる乱数カウンタの総称である。

【3260】

図413に示した通り、確変継続用テーブルにおいて、現状の背面モードが洞窟探索モード、移行先の背面モードが神殿探索モードの組合せ（洞窟探索モードから神殿探索モードへのモード移行）に対して、演出抽選カウンタ223yの値の範囲「0～19」が対応付けて規定されている。演出抽選カウンタ223yの取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、洞窟探索モードから神殿探索モードへのモード移行に対応付けられている乱数値の個数が20個なので、現在の遊技状態が確変状態で、且つ、保留内に転落の抽選結果が含まれていない状態において、洞窟探索モードから神殿探索モードへと移行する（変更される）割合は20%（ $20/100$ ）である。また、図413に示した通り、洞窟探索モードから超神殿探索モードへのモード移行に対しては、演出抽選カウンタ223yの値「20, 21」が対応付けて規定されている。演出抽選カウンタ223yの取り得る100個の乱数値のうち、洞窟探索モードから超神殿探索モードへのモード移行に対応付けられている乱数値の個数が2個なので、現在の遊技状態が確変状態で、且つ、保留内に転落の抽選結果が含まれていない状態において、洞窟探索モードから超神殿探索モードへと移行する（変更される）割合は2%（ $2/100$ ）である。なお、演出抽選カウンタ223yの値の範囲が上記以外（即ち、「22～99」の範囲）である場合は、モード移行は行われない。即ち、洞窟探索モードが維持される。

【3261】

このように、洞窟探索モードが設定されている状態において、確変継続用テーブルが参照された場合（確変状態、且つ、保留内に転落の抽選結果が含まれていない場合）には、変動表示が実行される毎に洞窟探索モードから他のモードへと22%の割合で移行する。即ち、洞窟探索モードの継続回数が平均5回程度と少なくなる。言い換えれば、洞窟探索モードに設定されても、比較的短期でより期待度の高い他のモードへと移行するので、洞窟探索モードに設定されている期間が短くなり易くなる（期待度の高いモードの滞在比率が高くなり易くなる）。よって、期待度の高いモードに滞在している期間が長い程、確変状態が継続していることに対する遊技者の期待感を向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

【3262】

また、図413に示した通り、確変継続用テーブルにおいて、神殿探索モードから洞窟探索モードへのモード移行に対して、演出抽選カウンタ223yの値の範囲「0」が対応付けて規定されている。演出抽選カウンタ223yの取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、神殿探索モードから洞窟探索モードへのモード移行に対応付けられている乱数値の個数が1個なので、現在の遊技状態が確変状態で、且つ、保留内に転落の抽選結果が含まれていない状態において、神殿探索モードから洞窟探索モードへと移行する（変更される）割合は1%（ $1/100$ ）である。また、図413に示した通り、神殿探索モードから超神殿探索モードへのモード移行に対しては、演出抽選カウンタ223yの値の範囲「1～10」が対応付けて規定されている。演出抽選カウンタ223yの取り得る100個の乱数値のうち、神殿探索モードから超神殿探索モードへのモード移行に対応付けられている乱数値の個数が10個なので、現在の遊技状態が確変状態で、且つ、保留内に転落の抽選結果が含まれていない状態において、神殿探索モードから超神殿探索モードへと移行する（変更される）割合は10%（ $10/100$ ）である。なお、演出抽選カウンタ223yの値の範囲が上記以外（即ち、「11～99」の範囲）である場合は、モード移行は行われない。即ち、神殿探索モードが維持される。

【3263】

このように、神殿探索モードが設定されている状態において、確変継続用テーブルが参照された場合（確変状態、且つ、保留内に転落の抽選結果が含まれていない場合）には、変動表示が実行される毎に1%の割合で洞窟探索モードへと移行し、10%の割合で、確変状態が確定し、且つ、保留内に転落の抽選結果が含まれていないことが確定する超神殿モードへと移行する。即ち、期待度の低い洞窟探索モードへと移行し難く、期待度の高い超神殿モードへと移行し易い構成となっている。

【3264】

また、図413に示した通り、確変継続用テーブルにおいて、超神殿探索モードから洞窟探索モードへのモード移行には、演出抽選カウンタ223yの値が対応付けられていない。また、超神殿探索モードから神殿探索モードへのモード移行に対しては、演出抽選カウンタ223yの値の範囲「0～4」が対応付けて規定されている。演出抽選カウンタ223yの取り得る100個の乱数値のうち、超神殿探索モードから神殿探索モードへのモード移行に対応付けられている乱数値の個数が5個なので、現在の遊技状態が確変状態で、且つ、保留内に転落の抽選結果が含まれていない状態において、超神殿探索モードから神殿探索モードへと移行する（変更される）割合は5%（5/100）である。なお、演出抽選カウンタ223yの値の範囲が上記以外（即ち、「5～99」の範囲）である場合は、モード移行は行われない。即ち、超神殿探索モードが維持される。

10

【3265】

このように、超神殿探索モードが設定されている状態においては、5%の割合でしか他のモードへと移行せず、また、モードが移行されたとしても、比較的期待度の高い神殿探索モードに移行するため、最も期待度が高い超神殿モードから他の背面モードへと移行したとしても、遊技者の確変状態に対する期待感を持続させることができる。

【3266】

また、図413に示した通り、未転落用テーブルにおいて、洞窟探索モードから神殿探索モードへのモード移行には、演出抽選カウンタ223yの値の範囲「0～4」が対応付けて規定されている。演出抽選カウンタ223yの取り得る100個の乱数値のうち、洞窟探索モードから神殿探索モードへのモード移行に対応付けられている乱数値の個数が5個なので、現在の遊技状態が確変状態で、且つ、保留内に転落の抽選結果が含まれている状態において、洞窟探索モードから神殿探索モードへと移行する（変更される）割合は5%（5/100）である。一方、洞窟探索モードから超神殿探索モードへのモード移行に対しては、演出抽選カウンタ223yの値が対応付けられていない。なお、演出抽選カウンタ223yの値の範囲が上記以外（即ち、「5～99」の範囲）である場合は、モード移行は行われない。即ち、洞窟探索モードが維持される。

20

【3267】

また、図413に示した通り、未転落用テーブルにおいて、神殿探索モードから洞窟探索モードへのモード移行には、演出抽選カウンタ223yの値の範囲「0～9」が対応付けて規定されている。演出抽選カウンタ223yの取り得る100個の乱数値のうち、神殿探索モードから洞窟探索モードへのモード移行に対応付けられている乱数値の個数が10個なので、現在の遊技状態が確変状態で、且つ、保留内に転落の抽選結果が含まれている状態において、神殿探索モードから洞窟探索モードへと移行する（変更される）割合は10%（10/100）である。一方、神殿探索モードから超神殿探索モードへのモード移行に対しては、演出抽選カウンタ223yの値が対応付けられていない。なお、演出抽選カウンタ223yの値の範囲が上記以外（即ち、「10～99」の範囲）である場合は、モード移行は行われない。即ち、神殿探索モードが維持される。

30

【3268】

また、図413に示した通り、未転落用テーブルにおいて、超神殿探索モードから洞窟探索モードへのモード移行に対しては、演出抽選カウンタ223yの値が対応付けられていない。一方、超神殿探索モードから神殿探索モードへのモード移行には、演出抽選カウンタ223yの値の範囲「0～99」が対応付けて規定されている。即ち、超神殿探索モードが設定されている状態において、未転落用テーブルが参照された場合には、必ず神殿探索モードに移行（転落）する。超神殿探索モードにおいて未転落用テーブルが参照される場合とは、前回の変動開始時点では、保留内に転落の抽選結果が含まれず、且つ、今回の変動表示の開始までに保留された新たな保留球が転落の抽選結果である場合のみである。よって、転落の抽選結果が含まれることとなったにもかかわらず、超神殿モードが維持されてしまうことを防止するため、この場合は必ず神殿探索モードへと移行させる構成としている。

40

50

【3269】

このように、未転落用テーブルが参照されて（即ち、保留内に転落に対応する抽選結果が含まれている状態で）背面モード移行抽選が実行された場合には、確変継続用テーブルが参照される場合よりも、洞窟探索モードから神殿探索モードへのモード移行率が低くなる上に、神殿探索モードへと移行したとしても、洞窟探索モードへと転落する割合が高くなる。即ち、期待度の低い洞窟探索モードの滞在割合が高くなる。よって、洞窟探索モードの滞在比率を手掛かりとして、現在の遊技状態が確変状態であるか否かを予測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【3270】

また、図413に示した通り、転落済み用テーブルにおいて、洞窟探索モードから神殿探索モードへのモード移行には、演出抽選カウンタ223yの値の範囲「0, 1」が対応付けて規定されている。演出抽選カウンタ223yの取り得る100個の乱数値のうち、洞窟探索モードから神殿探索モードへのモード移行に対応付けられている乱数値の個数が2個なので、現在の遊技状態が時短状態である場合に、洞窟探索モードから神殿探索モードへと移行する（変更される）割合は2%（ $2/100$ ）である。一方、洞窟探索モードから超神殿探索モードへのモード移行に対しては、演出抽選カウンタ223yの値が対応付けられていない。なお、演出抽選カウンタ223yの値の範囲が上記以外（即ち、「2～99」の範囲）である場合は、モード移行は行われない。即ち、洞窟探索モードが維持される。

【3271】

また、図413に示した通り、転落済み用テーブルにおいて、神殿探索モードから洞窟探索モードへのモード移行には、演出抽選カウンタ223yの値の範囲「0～29」が対応付けて規定されている。演出抽選カウンタ223yの取り得る100個の乱数値のうち、神殿探索モードから洞窟探索モードへのモード移行に対応付けられている乱数値の個数が30個なので、現在の遊技状態が確変状態で、且つ、保留内に転落の抽選結果が含まれている状態において、神殿探索モードから洞窟探索モードへと移行する（変更される）割合は30%（ $30/100$ ）である。一方、神殿探索モードから超神殿探索モードへのモード移行に対しては、演出抽選カウンタ223yの値が対応付けられていない。なお、演出抽選カウンタ223yの値の範囲が上記以外（即ち、「30～99」の範囲）である場合は、モード移行は行われない。即ち、神殿探索モードが維持される。

【3272】

また、図413に示した通り、転落済み用テーブルにおいて、超神殿探索モードから洞窟探索モードへのモード移行に対しては、演出抽選カウンタ223yの値が対応付けられていない。一方、超神殿探索モードから神殿探索モードへのモード移行には、演出抽選カウンタ223yの値の範囲「0～99」が対応付けて規定されている。即ち、超神殿探索モードが設定されている状態において、転落済み用テーブルが参照された場合には、未転落用テーブルが参照された場合と同様に、必ず神殿探索モードに移行（転落）する。超神殿探索モードにおいて転落済み用テーブルが参照される場合とは、前回の変動開始時点では、確変状態であり、且つ、今回の特別図柄の抽選で転落の抽選結果となった場合のみである。よって、転落の抽選結果が含まれることとなったにもかかわらず、超神殿モードが維持されてしまうことを防止するため、この場合は必ず神殿探索モードへと移行させる構成としている。

【3273】

このように、転落済み用テーブルが参照されて（即ち、時短状態において）背面モード移行抽選が実行された場合には、未転落用テーブルが参照された場合よりも、更に、洞窟探索モードから神殿探索モードへのモード移行率が低くなる上に、神殿探索モードへと移行したとしても、洞窟探索モードへと転落する割合が大幅に高くなる。即ち、期待度の低い洞窟探索モードの滞在割合が高くなる。よって、洞窟探索モードの滞在比率を手掛かりとして、現在の遊技状態が確変状態であるか否かを予測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【3274】

図412(a)に戻って説明を続ける。保留変化抽選テーブル222cは、第1入球口64または第2入球口640に対する始動入賞を検出したことに基づいて実行される先読み結果を参照して、当該始動入賞に対応する保留球数図柄の表示態様の抽選を実行する際に参照されるデータテーブルである。この保留変化抽選テーブル222cの詳細について、図414(a)を参照して説明する。図414(a)は、この保留変化抽選テーブル222cの規定内容を示した図である。

【3275】

図414(a)に示した通り、保留変化抽選テーブル222cには、先読み結果(変動種別)毎に、各保留図柄態様(白色、青色、緑色、赤色)が選択される演出抽選カウンタ223yの値の範囲が対応付けて規定されている。より具体的には、図414(a)に示した通り、変動種別が「長外れ」に対しては、演出抽選カウンタ223yの値が「0~98」の範囲に対して、白色の保留図柄態様に対応付けて規定され、演出抽選カウンタ223yの値「99」に対して、青色の保留図柄態様に対応付けて規定されている。一方、緑色、および赤色の保留図柄態様に対しては、演出抽選カウンタ223yの値が対応付けられていない。よって、先読み結果が長外れの変動種別となった(入賞情報コマンドにより主制御装置110から長外れの先読み結果が通知された)場合には、始動入賞に対応する保留球数図柄として、99%(99/100)の割合で白色の保留図柄態様が設定され、1%の割合(1/100)で青色の保留図柄態様が設定される。即ち、長外れの場合には、ほぼ、白色の保留図柄態様が設定され、保留変化(白色以外の保留図柄態様)が設定される場合は極めて稀である。

【3276】

また、図414(a)に示した通り、変動種別が「外れノーマルリーチ」に対しては、演出抽選カウンタ223yの値が「0~94」の範囲に対して、白色の保留図柄態様に対応付けて規定され、演出抽選カウンタ223yの値が「95~99」の範囲に対して、青色の保留図柄態様に対応付けて規定されている。一方、緑色、および赤色の保留図柄態様に対しては、演出抽選カウンタ223yの値が対応付けられていない。よって、先読み結果が外れノーマルリーチの変動種別となった場合には、始動入賞に対応する保留球数図柄として、95%(95/100)の割合で白色の保留図柄態様が設定され、5%(5/100)の割合で青色の保留図柄態様が設定される。即ち、外れノーマルリーチの場合にも、比較的高い割合で白色の保留図柄態様が設定され、保留変化(白色以外の保留図柄態様)が設定される割合は低くなるように構成されている。

【3277】

また、図414(a)に示した通り、変動種別が「外れスーパーリーチ」に対しては、演出抽選カウンタ223yの値が「0~74」の範囲に対して、白色の保留図柄態様に対応付けて規定され、「75~89」の範囲に対して、青色の保留図柄態様に対応付けて規定され、「90~97」の範囲に対して、緑色の保留図柄態様に対応付けて規定され、「98, 99」の範囲に対して、赤色の保留図柄態様に対応付けて規定されている。即ち、変動時間が長く、比較的派手な(賑やかな)演出態様が実行される外れスーパーリーチの変動種別の場合には、白色の保留図柄態様となる割合が75%(75/100)と他の外れの変動種別よりも低くなり、青色の保留図柄態様となる割合が15%(15/100)と高くなる。更に、緑色や赤色の保留図柄態様にも設定され得る。即ち、緑色の保留図柄態様となる割合が8%(8/100)となり、赤色の保留図柄態様となる割合が2%(2/100)となる。よって、緑色や赤色の保留図柄態様となった場合には、少なくともノーマルリーチ外れ以下の変動種別(期待度の低い変動種別)が否定されることとなるため、遊技者の大当たりに対する期待感を向上させることができる。

【3278】

また、図414(a)に示した通り、変動種別が「当たりノーマルリーチ」に対しては、演出抽選カウンタ223yの値が「0~74」の範囲に対して、白色の保留図柄態様に対応付けて規定され、「75~84」の範囲に対して、青色の保留図柄態様に対応付けて

規定され、「85～94」の範囲に対して、緑色の保留図柄態様が対応付けて規定され、「95～99」の範囲に対して、赤色の保留図柄態様が対応付けて規定されている。即ち、外れスーパーリーチの場合よりも、緑色や赤色の保留図柄態様に設定される割合が高くなる。

【3279】

更に、図414(a)に示した通り、変動種別が「当たりスーパーリーチ」に対しては、演出抽選カウンタ223yの値が「0～49」の範囲に対して、白色の保留図柄態様が対応付けて規定され、「50～59」の範囲に対して、青色の保留図柄態様が対応付けて規定され、「60～84」の範囲に対して、緑色の保留図柄態様が対応付けて規定され、「85～99」の範囲に対して、赤色の保留図柄態様が対応付けて規定されている。即ち、外れスーパーリーチや当たりノーマルリーチの変動種別よりも、保留変化の発生率自体が向上する上に、緑色や赤色の保留図柄態様が選択される割合も高くなる。よって、緑色や赤色の保留図柄態様に設定された場合に、大当たりに対する期待感をより向上させることができる。

【3280】

図412に戻って説明を続ける。変化ポイント算出テーブル222dは、保留一括変化演出(図402、図403参照)の実行可否を抽選する際の判断基準となる変化ポイントを算出する際に参照されるデータテーブルである。詳細については後述するが、この変化ポイントは、保留一括変化演出の抽選時点において、各保留球の変動種別と、保留図柄態様から示される大当たり期待度とが乖離している(期待度を低く報知しすぎている)程、多いポイント数に設定されるように構成されている。保留変化演出により比較的lowめの期待度の保留図柄態様が設定されている程、保留一括変化演出によって期待度を向上させる演出が実行され易くなるように構成されている。これにより、保留図柄態様によってより適切に期待度を報知することができる。この変化ポイント算出テーブル222dの詳細について、図414(b)を参照して説明する。

【3281】

図414(b)に示した通り、変化ポイント算出テーブル222dには、保留球の変動種別(先読み結果)、およびその保留球に対して設定されている保留図柄態様毎に、変化ポイントが対応付けて規定されている。本第1制御例では、始動入賞を検出した時点で複数の保留球が保留されている場合に、この変化ポイント算出テーブル222dによって各保留球の変化ポイントを算出して、その変化ポイントの合計値に基づいて保留一括変化演出の実行可否を抽選する構成としている。即ち、変化ポイントの合計値が多いほど、保留一括変化演出の実行割合が高くなるように構成している。これにより、保留変化演出において一旦lowめの期待度が報知されたとしても、保留一括変化演出により期待度を向上させる機会を与えることができるので、保留図柄態様により期待度をより適切に報知することができる。

【3282】

図414(b)に示した通り、短外れ、および長外れの変動種別に対しては、保留図柄態様によらず、変化ポイントとして「0」が対応付けて規定されている。また、外れノーマルリーチの変動種別に対しては、白保留の保留図柄態様に対して、変化ポイントとして「1」が対応付けて規定され、その他の保留図柄態様に対して、変化ポイントとして「0」が対応付けて規定されている。また、外れスーパーリーチの変動種別に対しては、白保留の保留図柄態様に対して、変化ポイントとして「2」が対応付けて規定され、青保留の保留図柄態様に対して、変化ポイントとして「1」が対応付けて規定され、その他の保留図柄態様に対して、変化ポイントとして「0」が対応付けて規定されている。また、当たりノーマルリーチおよび当たりスーパーリーチの変動種別に対しては、白保留の保留図柄態様に対して、変化ポイントとして3が対応付けて規定され、青保留の保留図柄態様に対して、変化ポイントとして2が対応付けて規定され、緑保留の保留図柄態様に対して変化ポイントとして1が対応付けて規定され、赤保留の保留図柄態様に対して変化ポイントとして0が対応付けて規定されている。

【3283】

このように、本第1制御例では、期待度の高い変動種別の保留球に対して期待度の低い保留図柄態様が設定されている程、変化ポイントが多くなるように構成されている。即ち、保留図柄態様の期待度を向上させる余地が大きい程、変化ポイントが多くなることにより、保留一括変化演出の実行が許容され易くなるように構成されている。このように構成することで、保留図柄態様によって、より適切な期待度を報知することができる。

【3284】

図412(a)に戻って説明を続ける。一括変化抽選テーブル222eは、保留一括変化演出の実行可否の抽選を行う際に参照されるデータテーブルである。この一括変化抽選テーブル222eの詳細について、図415(a)を参照して説明する。図415(a)は、この一括変化抽選テーブル222eの規定内容を示した図である。図415(a)に示した通り、一括変化抽選テーブル222eには、変化ポイントの合計値毎に、保留一括変化演出の実行が決定される演出抽選カウンタ223yの値の範囲が対応付けて規定されている。具体的には、図415(a)に示した通り、変化ポイントの合計値が0に対しては、演出抽選カウンタ223yの値が対応付けられていない。また、変化ポイントの合計値が1に対しては、演出抽選カウンタ223yの値「0～9」が対応付けて規定され、変化ポイントの合計値が2に対しては、演出抽選カウンタ223yの値「0～24」が対応付けて規定され、変化ポイントの合計値が3以上に対しては、演出抽選カウンタ223yの値「0～49」が対応付けて規定されている。つまり、変化ポイントが1であれば、10%の割合で保留一括変化演出が選択され、変化ポイントが2であれば、25%の割合で保留一括変化演出が選択され、変化ポイントが3であれば、50%の割合で保留一括変化演出が選択される。

【3285】

このように、本第1制御例では、変化ポイントの合計が多くなる（期待度の高い変動種別の保留球に対して期待度の低い保留図柄態様が設定されている）程、保留一括変化演出の実行を決定する割合が高くなるように構成されている。これにより、保留図柄態様の期待度を向上させる余地が大きい程、変化ポイントが多くなることにより、保留一括変化演出の実行が許容され易くなるように構成されている。このように構成することで、保留図柄態様によって、より適切な期待度を報知することができる。

【3286】

図412(a)に戻って説明を続ける。チャンスチャージ抽選テーブル222fは、チャンスチャージ演出の実行可否を抽選するために参照されるデータテーブルである。このチャンスチャージ抽選テーブル222fの詳細について、図415(b)を参照して説明する。図415(b)は、チャンスチャージ抽選テーブル222fの規定内容を示した図である。図415(b)に示した通り、チャンスチャージ抽選テーブル222fには、変動種別毎に、保留球数と、チャンスチャージ演出を実行すると判定される演出抽選カウンタ223yの値の範囲とが対応付けて規定されている。

【3287】

具体的には、図415(b)に示した通り、外れノーダルリーチ、および外れスーパーリーチの変動パターンにおいて、保留球数が0, 1に対しては、演出抽選カウンタ223yの値の範囲「0～4」が対応付けて規定されている。また、保留球数が2に対しては、演出抽選カウンタ223yの値の範囲「0～14」が対応付けて規定され、保留球数が3以上に対しては、演出抽選カウンタ223yの値の範囲「0～24」が対応付けて規定されている。つまり、保留球数が0又は1であれば、5%の割合でチャンスチャージ演出の実行が決定され、保留球数が2であれば、15%の割合でチャンスチャージ演出の実行が決定され、保留球数が3以上であれば、25%の割合でチャンスチャージ演出の実行が決定される。

【3288】

また、図415(b)に示した通り、当たりノーダルリーチの変動パターンにおいて、保留球数が0, 1に対しては、演出抽選カウンタ223yの値の範囲「0～34」が対応

付けて規定されている一方、保留球数が2以上に対しては、演出抽選カウンタ223yの値が対応付けられていない。つまり、保留球数が0又は1であれば、35%の割合でチャンスチャージ演出の実行が決定される一方、保留球数が2以上であれば、チャンスチャージ演出の実行が決定されることはない。即ち、保留球数が1以下の場合、外れの変動パターンに比較して、チャンスチャージ演出の決定割合が高くなる。また、保留球数が2以上の場合にチャンスチャージ演出の実行を行わないのは、気合ゲージが貯まりすぎて、消費しきる前に大当たりが開始されてしまう不具合を抑制するためである。即ち、当たりノーマルリーチの場合、比較的変動時間が短い（チャンスアップ演出を実行する機会が少ない）ため、チャンスアップが可能なタイミングを超えて、気合ゲージが貯まってしまう可能性が高くなる。そして、チャンスチャージ演出において貯まる気合ゲージの数は、保留球数のみに応じて決定される。つまり、保留球数が多いほど多い気合ゲージ数が設定される可能性が高くなる。よって、本制御例では、当該変動で当たりとなる状況下において、保留球数が多い場合には、チャンスチャージ演出の実行を回避する構成としている。これにより、気合ゲージ数を消費しきる前に大当たりが開始されてしまう不具合を抑制することができる。

10

【3289】

また、図415(b)に示した通り、当たりスーパーリーチの変動パターンにおいて、保留球数が0～2に対しては、演出抽選カウンタ223yの値の範囲「0～49」が対応付けて規定され、保留球数が3に対しては、演出抽選カウンタ223yの値の範囲「0～9」が対応付けて規定されている。一方、保留球数が4に対しては、演出抽選カウンタ223yの値が対応付けられていない。つまり、保留球数が0～2であれば、50%の割合でチャンスチャージ演出の実行が決定され、保留球数が3であれば、10%の割合でチャンスチャージ演出の実行が決定される一方、保留球数が4であれば、チャンスチャージ演出の実行が決定されることはない。即ち、保留球数が2以下の場合、外れの変動パターンや当たりノーマルリーチの変動パターンに比較して、チャンスチャージ演出の決定割合が高くなる。また、保留球数が3の場合には、チャンスチャージ演出の実行割合が低くなり、保留球数が4の場合には、チャンスチャージ演出の実行を行わない。これは、当たりノーマルリーチと同様に、気合ゲージを消費しきる前に大当たりが開始されてしまう不具合を抑制する趣旨である。

20

【3290】

図412(a)に戻って説明を続ける。継続示唆演出選択テーブル222gは、大当たり終了後（即ち、普通図柄の時短状態の開始後）、96回～99回目の変動表示演出に渡って実行される継続示唆演出の演出シナリオを選択する際に参照されるデータテーブルである。この継続示唆演出選択テーブル222gの詳細について、図416を参照して説明する。

30

【3291】

図416は、継続示唆演出選択テーブル222gの規定内容を示した図である。図416に示した通り、継続示唆演出選択テーブル222gは、継続示唆演出の終了時まで確変状態の継続が確定している場合に参照される継続確定用テーブルと、継続示唆演出の終了分までの保留球は保留されていないが、保留内では確変状態が維持されることが確定している場合に参照される継続濃厚用テーブルと、継続示唆演出の終了時が、時短状態であることが確定する非継続用テーブルと、で少なくとも構成されている。各テーブルには、96回目～99回目の変動表示において実行する演出態様の組合せ（シナリオ）が複数規定されている。

40

【3292】

図416に示した通り、継続確定用テーブルには、「01H」～「07H」の7つのシナリオに対して、それぞれ演出抽選カウンタ223yの値の範囲が対応付けて規定されている。具体的には、図416に示した通り、96回目～98回目の変動表示において、期待度の低い弱攻撃（図393(a)参照）が実行され、99回目の変動表示において期待度の高い強攻撃（図393(b)参照）が実行されて扉806を突破する態様の演出シナ

50

リオ「01H」に対して、演出抽選カウンタ223yの値「0～9」が対応付けて規定されている。また、96, 97回目の変動表示において弱攻撃（図393（a）参照）が実行され、98, 99回目の変動表示において強攻撃（図393（b）参照）が実行されて扉806を突破する態様の演出シナリオ「02H」に対して、演出抽選カウンタ223yの値「10～19」が対応付けて規定され、96回目の変動表示において弱攻撃（図393（a）参照）が実行され、97～99回目の変動表示において強攻撃（図393（b）参照）が実行されて扉806を突破する態様の演出シナリオ「03H」に対して、演出抽選カウンタ223yの値「20～59」が対応付けて規定され、96～99回目の全ての変動表示において強攻撃（図393（b）参照）が実行されて扉806を突破する態様の演出シナリオ「04H」に対して、演出抽選カウンタ223yの値「60～89」が対応付けて規定されている。即ち、強攻撃の回数が少ない演出シナリオの選択率が低く、強攻撃の回数が多い演出シナリオの選択率が高くなるように構成されている。

10

【3293】

また、図416に示した通り、継続確定用テーブルには、99回未満の変動回数で扉806を突破する特別な態様の演出シナリオが設けられている。即ち、96回目の変動演出で弱攻撃を行ってそのまま扉806を突破する態様の演出シナリオ「05H」（演出抽選カウンタ223yの値「90, 91」の範囲）と、96回目に弱攻撃、97回目に強攻撃を行って扉806を突破する態様の演出シナリオ「06H」（演出抽選カウンタ223yの値「92～94」の範囲）と、96回目、および97回目に弱攻撃を行い、98回目に強攻撃を行って扉806を突破する態様の演出シナリオ「07H」（演出抽選カウンタ223yの値「95～99」の範囲）とが設定されている。これらの特別な態様のシナリオは、継続確定用テーブルが参照された場合にのみ設定される可能性がある。即ち、99回目の変動表示が終了する時点まで、確変状態が継続していることが確定している状態のみ実行される可能性があるため、特別な態様のシナリオが実行されることにより、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

20

【3294】

また、図416に示した通り、継続濃厚用テーブルには、「08H」～「0BH」の4つのシナリオが規定されている。演出シナリオ「08H」～「0BH」の演出の流れは、それぞれ上述した演出シナリオ「01H」～「04H」と全く同一であるため、ここではその詳細については省略する。図416に示した通り、演出シナリオ「08H」には、演出抽選カウンタ223yの値「0～14」が対応付けて規定され、演出シナリオ「09H」には、演出抽選カウンタ223yの値「15～29」が対応付けて規定され、演出シナリオ「0AH」には、演出抽選カウンタ223yの値「30～69」が対応付けて規定され、演出シナリオ「0BH」には、演出抽選カウンタ223yの値「70～99」が対応付けて規定されている。即ち、継続確定用テーブルと同様に、強攻撃の回数が少ない演出シナリオの選択率が低く、強攻撃の回数が多い演出シナリオの選択率が高くなるように構成されている。なお、継続濃厚用テーブルに規定されたシナリオの進行中に、転落に対応する抽選結果となった場合には、その転落の抽選結果となった変動表示から、非継続用テーブルに規定された演出シナリオの1つである、演出シナリオ「0CH」に切り替えられる。これにより、継続示唆演出の開始時点で99回目の変動表示までの分の保留球が保留されていなかった場合でも、途中でシナリオを切り替えることにより、99回目の変動終了時点における遊技状態を正確に報知することができる。

30

40

【3295】

また、図416に示した通り、非継続用テーブルには、「0CH」～「0FH」の4つのシナリオが規定されている。演出シナリオ「0CH」～「0FH」の演出の流れは、最終的に扉806の突破に失敗する点以外、それぞれ上述した演出シナリオ「01H」～「04H」と全く同一であるため、ここではその詳細については省略する。図416に示した通り、演出シナリオ「0CH」には、演出抽選カウンタ223yの値「0～39」が対応付けて規定され、演出シナリオ「0DH」には、演出抽選カウンタ223yの値「40～79」が対応付けて規定され、演出シナリオ「0EH」には、演出抽選カウンタ223

50

yの値「80～94」が対応付けて規定され、演出シナリオ「OFH」には、演出抽選カウンタ223yの値「95～99」が対応付けて規定されている。即ち、継続濃厚用テーブルや、継続濃厚用テーブルとは正反対に、強攻撃の回数が少ない演出シナリオの選択率が高く、強攻撃の回数が多い演出シナリオの選択率が低くなるように構成されている。よって、強攻撃の回数が多いほど、非継続用テーブルが参照されて演出シナリオが決定された可能性が低くなるので、継続示唆演出の実行中において、毎回の攻撃の内容に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【3296】

図412(a)に戻って説明を続ける。割込連打抽選テーブル222hは、割り込み連打演出(図399参照)の実行可否、および演出種別を抽選するために参照されるデータテーブルである。この割込連打抽選テーブル222hの詳細について、図417を参照して説明する。図417は、割込連打抽選テーブル222hの規定内容を示した図である。図417に示した通り、割込連打抽選テーブル222hには、変動種別毎に、演出種別と、演出抽選カウンタ223yの値の範囲とが対応付けて規定されている。

【3297】

より具体的には、図417に示した通り、長外れの変動パターンでは、通常の変動演出期間の間に実行され、最小で残り10体までモンスターを減らすことができる演出態様の演出種別に対して、演出抽選カウンタ223yの値「0～4」が対応付けて規定されている。このため、長外れの場合には、5%の割合(5/100)で、割込連打演出が実行される。

【3298】

また、図417に示した通り、外れノーマルリーチの変動パターンでは、通常の変動演出期間の間に実行され、最小で残り5体までモンスターを減らすことができる演出態様の演出種別に対して、演出抽選カウンタ223yの値「0～9」が対応付けて規定され、リーチ変動中に実行され、最小で残り4体までモンスターを減らすことができる演出態様の演出種別に対して、演出抽選カウンタ223yの値「10～14」が対応付けて規定されている。このため、外れノーマルリーチの変動パターンでは、トータルで15%の割合出割込連打演出の実行が決定される。即ち、長外れの場合よりも高い割合で割込連打演出の実行が決定される。

【3299】

また、図417に示した通り、外れスーパーリーチの変動パターンでは、通常の変動演出期間の間に実行される割込連打演出として、最小で残り5体までモンスターを減らすことができる演出態様の演出種別に対して、演出抽選カウンタ223yの値「0～4」が対応付けて規定され、最小で残り4体までモンスターを減らすことができる演出態様の演出種別に対して、演出抽選カウンタ223yの値「5～9」が対応付けて規定されている。また、リーチ変動中に実行される割込連打演出として、最小で4体までモンスターを減らすことができる演出態様の演出種別に対して、演出抽選カウンタ223yの値「10～14」が対応付けて規定され、最小で3体までモンスターを減らすことができる演出態様の演出種別に対して、演出抽選カウンタ223yの値「15～19」が対応付けて規定されている。即ち、外れノーマルリーチよりもトータルの割込連打演出の実行割合が高くなる上に、より少ないモンスター数までモンスターを減らすことができるので、遊技者の大当たりに対する期待感を向上させることができる。

【3300】

また、図417に示した通り、当たりノーマルリーチの変動パターンでは、通常の変動演出期間の間に実行される割込連打演出として、最小で残り5体までモンスターを減らすことができる演出態様の演出種別に対して、演出抽選カウンタ223yの値「0～3」が対応付けて規定され、0体までモンスターを減らすことができる演出態様の演出種別に対して、演出抽選カウンタ223yの値「4」が対応付けて規定されている。また、リーチ変動中に実行される割込連打演出として、最小で4体までモンスターを減らすことができ

る演出態様の演出種別に対して、演出抽選カウンタ 2 2 3 y の値「5～24」が対応付けて規定され、0 体までモンスターを減らすことができる演出態様の演出種別に対して、演出抽選カウンタ 2 2 3 y の値「25」が対応付けて規定されている。即ち、外れの場合よりも、トータルの割込連打演出の実行割合が高くなる上に、全てのモンスターを倒す可能性があるため、遊技者の大当たりに対する期待感を向上させることができる。

【3301】

また、図 4 1 7 に示した通り、当たりスーパーリーチの変動パターンでは、通常の変動演出期間の間に実行される割込連打演出として、最小で残り 4 体までモンスターを減らすことができる演出態様の演出種別に対して、演出抽選カウンタ 2 2 3 y の値「0, 1」が対応付けて規定され、0 体までモンスターを減らすことができる演出態様の演出種別に対して、演出抽選カウンタ 2 2 3 y の値「2」が対応付けて規定されている。また、リーチ変動中に実行される割込連打演出として、最小で 4 体までモンスターを減らすことができる演出態様の演出種別に対して、演出抽選カウンタ 2 2 3 y の値「3～19」が対応付けて規定され、3 体までモンスターを減らすことができる演出態様の演出種別に対して、演出抽選カウンタ 2 2 3 y の値「20～39」が対応付けて規定され、0 体までモンスターを減らすことができる演出態様の演出種別に対して、演出抽選カウンタ 2 2 3 y の値「40, 41」が対応付けて規定されている。即ち、外れや当たりノーマルリーチの場合よりも、トータルの割込連打演出の実行割合が高くなる上に、全てのモンスターを倒す可能性がより高くなるため、遊技者の大当たりに対する期待感を向上させることができる。

【3302】

このように、本第 1 制御例では、割込連打演出の実行タイミング、および討伐可能なモンスターの数を、変動種別毎に異ならせる構成とし、大当たりの場合にのみ、モンスターを全て討伐する演出が選択され得る構成とした。このように構成することで、割込連打演出の実行中に、より積極的に連打操作を行わせることができるので、遊技者の割込連打演出に対する参加意欲を向上させることができる。

【3303】

次に、図 4 1 2 (b) を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 における RAM 2 2 3 について説明する。図 4 1 2 (b) は、RAM 2 2 3 の内容を示したブロック図である。RAM 2 2 3 には、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 a と、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 b と、普通保留球数カウンタ 2 2 3 c と、変動開始フラグ 2 2 3 d と、停止種別選択フラグ 2 2 3 e と、遊技状態格納エリア 2 2 3 f と、時短保証回数カウンタ 2 2 3 g と、継続シナリオ格納エリア 2 2 3 h と、右打ち中当選フラグ 2 2 3 i と、連打種別格納エリア 2 2 3 j と、チャンスチャージ待機フラグ 2 2 3 k と、チャージ数カウンタ 2 2 3 m と、チャージ状態回数カウンタ 2 2 3 n と、一括変化フラグ 2 2 3 p と、変化ポイント格納エリア 2 2 3 q と、保留図柄状態格納エリア 2 2 3 r と、変動時間タイマ 2 2 3 s と、操作有効期間タイマ 2 2 3 t と、停止操作回数カウンタ 2 2 3 u と、連打有効期間タイマ 2 2 3 v と、一括変化期間タイマ 2 2 3 x と、演出抽選カウンタ 2 2 3 y と、その他メモリエリア 2 2 3 z とが少なくとも設けられている。

【3304】

特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 a は、主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄の抽選に対応する保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタであり、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 b は、第 2 特別図柄の抽選に対応する保留球数を最大 4 回まで計数するカウンタである。

【3305】

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の RAM 2 0 3 に格納されている特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d、および特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 e の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 a、および特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 b にて、その保留球数を特別図柄の種別毎に管理するようにな

っている。

【3306】

具体的には、主制御装置110では、第1入球口64、第2入球口640への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置110において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の特別図柄1保留球数カウンタ203dの値、または特別図柄2保留球数カウンタ203eの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置113へ送信する。

【3307】

音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置110の特別図柄1保留球数カウンタ203d、または特別図柄2保留球数カウンタ203eの値を取得して、特別図柄1保留球数カウンタ223a、または特別図柄2保留球数カウンタ223bに格納する（図451のS3910参照）。このように、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄1保留球数カウンタ223a、および特別図柄2保留球数カウンタ223bの値を更新するので、主制御装置110の特別図柄1保留球数カウンタ203d、および特別図柄2保留球数カウンタ203eの値と同期させながら、その値を更新することができる。

【3308】

特別図柄1保留球数カウンタ223a、および特別図柄2保留球数カウンタ223bの値は、第3図柄表示装置81における保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置113は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を特別図柄1保留球数カウンタ223a、および特別図柄2保留球数カウンタ223bに格納すると共に、格納後の特別図柄1保留球数カウンタ223a、および特別図柄2保留球数カウンタ223bの値を表示制御装置114に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置114に対して送信する。

【3309】

表示制御装置114では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置113の特別図柄1保留球数カウンタ223a、および特別図柄2保留球数カウンタ223bの値分の保留球数図柄を第3図柄表示装置81の副表示領域Dsに表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄1保留球数カウンタ223a、および特別図柄2保留球数カウンタ223bは、主制御装置110の特別図柄1保留球数カウンタ203d、特別図柄2保留球数カウンタ203eと同期しながら、その値が変更される。従って、第3図柄表示装置81の小領域Ds1に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置110の特別図柄1保留球数カウンタ203d、特別図柄2保留球数カウンタ203eの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第3図柄表示装置81には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【3310】

普通保留球数カウンタ223cは、上述した特別図柄1保留球数カウンタ223a、及び特別図柄2保留球数カウンタ223bと同様の内容を、対象を特別図柄から普通図柄へと変更した点で相違しているだけであり、その技術的制御思想は同一であるため詳細な説明を省略する。

【3311】

変動開始フラグ223dは、主制御装置110から送信される第1特別図柄の変動パターンコマンド、または第2特別図柄の変動パターンコマンドを受信した場合にオンされ（図451のS3904参照）、第3図柄表示装置81における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図455のS4202参照）。変動開始フラグ223dがオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。

【3312】

ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、RAM 223に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU 221により実行されるメイン処理（図441参照）のコマンド出力処理（S3102）の中で、表示制御装置114に向けて送信される。表示制御装置114では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第3図柄表示装置81において第3図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。

【3313】

停止種別選択フラグ223eは、主制御装置110から送信される特別図柄の停止種別コマンドを受信した場合にそれぞれオンされ（図451のS3907参照）、第3図柄表示装置81における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図455のS4208参照）。停止種別選択フラグ223eがオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、停止種別が決定される。

【3314】

遊技状態格納エリア223fは、パチンコ機10の遊技状態に応じたデータを格納しておくための記憶領域である。この遊技状態格納エリア223fは、主制御装置110から、パチンコ機10の遊技状態に変更が生じる毎に出力される状態コマンドを受信する毎に更新される（図451のS3902参照）。なお、遊技状態格納エリア223fは、例えば1バイトの記憶領域で構成され、下位2ビットの状態によって遊技状態を特定可能に構成されている。より具体的には、例えば、最下位のビットが普通図柄の時短状態であるか否かを示し、下位2ビット目のビットが特別図柄の確変状態であるか否かを示す。よって、「特別図柄の低確率状態」、且つ「普通図柄の通常状態」では、下位2ビットが「00B」となり、「特別図柄の低確率状態」、且つ「普通図柄の時短状態」では、下位2ビットが「01B」となり、「特別図柄の確変状態」、且つ「普通図柄の時短状態」では、下位2ビットが「11B」となる。音声ランプ制御装置113のMPU 221は、この遊技状態格納エリア223fに格納されたデータに基づいて、音声ランプ制御装置113側でパチンコ機10の遊技状態を把握することができる。

【3315】

時短保証回数カウンタ223gは、時短状態が保証される残りの変動回数をカウントするためのカウンタである。この時短保証回数カウンタ223gは、初期値が0に設定されており、大当たり終了時に値に100が設定される（図454のS4107参照）。また、新たな変動表示の実行を設定する毎に、値が1ずつ減算される（図456のS4304参照）。上述した通り、本第1制御例では、大当たり終了後、特別図柄の抽選が100回実行されるまでの間、普通図柄の時短状態が維持される構成としている。この時短保証回数カウンタ223gによって、時短保証回数をカウントしておくことにより、音声ランプ制御装置113側でも、保証回数を正確に把握することができる。

【3316】

継続シナリオ格納エリア223hは、確変継続示唆演出の開始時に継続示唆演出選択テーブル222g（図416参照）から決定された演出シナリオの種別を示すデータを格納しておくための記憶領域である。この継続シナリオ格納エリア223hは、初期値が00Hに設定されており、確変継続示唆演出の開始タイミングで継続示唆演出選択テーブル222g（図416参照）を用いた抽選により演出シナリオが決定されると、その演出シナリオを示すデータが格納される（図457のS4409参照）。確変継続示唆演出の実行中は、この継続シナリオ格納エリア223hのデータに基づいて、各変動表示の開始時における変動表示態様が決定される（図457のS4415参照）。

【3317】

右打ち中当選フラグ223iは、実行中の大当たりが、右打ち遊技状態（普通図柄の時短状態）の間に当選した大当たりであるか否かを示すフラグである。この右打ち中当選フラグ223iがオンであれば、右打ち遊技状態の間に当選した大当たりであることを示し

10

20

30

40

50

、オフであれば、左打ち遊技状態の間に当選した大当たり（即ち、初当たり）であることを示す。大当たり終了時には、この右打ち中当選フラグ223iの状態に応じて背面モードを設定する。即ち、オンであれば神殿探索モードを設定し、オフであれば、洞窟探索モードを設定する（図454のS4109，S4110参照）。上述した通り、左打ち遊技状態で大当たりになった（即ち、第1特別図柄の抽選で大当たりになった）場合、50%の割合でしか確変状態に移行しない一方で、右打ち遊技状態で大当たりになる（即ち、第2特別図柄の抽選で大当たりになる）と、80%の割合で確変状態に移行する。この割合の差を背面モードにより示される期待度によって報知する構成としている。

【3318】

連打種別格納エリア223jは、割り込み連打演出の種別（演出の実行タイミング、およびモンスターの減算数の下限値）を示すデータを格納するための記憶領域である。この連打種別格納エリア223jのデータに応じて、割り込み連打演出の開始タイミングや、PUSHボタン10317の押下に対するモンスターの減算数等が設定される。

【3319】

チャンスチャージ待機フラグ223kは、チャンスチャージ演出の実行が決定されてから、チャンスチャージ演出が実際に開始されるまでの間の期間（チャンスチャージ待機期間）であるか否かを示すフラグであり、オンであればチャンスチャージ待機期間であることを示す。このチャンスチャージ待機フラグ223kは、初期値がオフに設定されており、チャンスチャージ演出の実行が決定された場合にオンに設定され（図459のS4564参照）、チャンスチャージ演出の実行が開始された場合にオフに設定される（図443のS3313参照）。このチャンスチャージ待機フラグ223kがオンの間に新たな始動入賞を検出した場合は、その後に実行されるチャンスチャージ演出において貯まる気合ゲージ数として予め決定されたゲージ数に対して、ゲージ数を上乘せするか否かが判別される。

【3320】

チャージ数カウンタ223mは、チャンスチャージ演出において報知される気合ゲージのゲージ数を示すカウンタである。このチャージ数カウンタ223mは、初期値が0に設定されており、チャンスチャージ演出の実行が決定された場合に、その決定時点の保留球数に1を加算した値が設定される（図459のS4563参照）。また、チャンスアップ演出が実行されることにより、気合ゲージが消費される毎に、その値が1ずつ減算して更新される（図446のS3559，S3561参照）。

【3321】

チャージ状態回数カウンタ223nは、チャンスチャージ演出によって貯まった気合ゲージの消費が完了するまでの残りの変動回数を示すカウンタである。このチャージ状態回数カウンタ223nは、チャンスチャージ演出の開始時に、現状の保留球数に応じた値が設定され（図443のS3314参照）、新たな変動表示演出の実行を設定する毎に、値が1ずつ減算される（図456のS4302参照）。このチャージ状態回数カウンタ223nの値が1以上の間は、チャンスアップ演出を実行可能なタイミングとなる毎に、気合ゲージを消費してチャンスアップ演出を実行させるか否かの判定が実行される。

【3322】

一括変化フラグ223pは、保留一括変化演出の実行中であるか否かを示すフラグであり、オンであれば、保留一括変化演出の実行中であることを意味し、オフであれば保留一括変化演出の実行中ではないことを示す。この一括変化フラグ223pは、初期値がオフに設定されており、保留一括変化演出の実行が設定された場合にオンに設定される（図453のS4059参照）。

【3323】

変化ポイント格納エリア223qは、上述した変化ポイント算出テーブル222dを参照して特定された変化ポイントを格納しておくための記憶領域である。この変化ポイント格納エリア223qには、各保留球の変化ポイントを別個に格納しておくことが可能に構成されている。

10

20

30

40

50

【3324】

保留図柄状態格納エリア223rは、各保留球数図柄の保留図柄態様を示すデータを格納しておくための記憶領域である。この保留図柄状態格納エリア223rに格納されたデータによって、各保留球数図柄の保留図柄態様を正確に把握することができる。

【3325】

変動時間タイマ223sは、変動時間を計測するためのタイマである。この変動時間タイマ223sのタイマ値によって、変動表示演出の進行状況を正確に判断することができる。

【3326】

操作有効期間タイマ223tは、押下停止演出（図395参照）において、PUSHボタン10317が有効となる期間を計測するためのタイマである。この操作有効期間タイマ223tにより、押下停止演出におけるPUSHボタン10317に対する操作を有効として取り扱うか否かが判別される。なお、押下停止演出では、表示画面上は、図柄列ごとに別々のボタン画像および有効期間ゲージが表示されるが、実際には単一の操作有効期間により、PUSHボタン10317の操作を有効とするか否かが判別される。このように構成することで、各図柄列の停止操作を有効とするか否かの判別を簡素化することができるので、音声ランプ制御装置113の処理負荷を軽減することができる。

【3327】

停止操作回数カウンタ223uは、押下停止演出（図395参照）において実行可能な残りの停止操作の回数を示すカウンタである。この停止操作回数カウンタ223uの値が3の状態、操作有効期間の間に停止操作が検出されると、左図柄列が停止表示され、値が2の状態、操作有効期間の間に停止操作が検出されると、右図柄列が停止表示され、値が1の状態、操作有効期間の間に停止操作が検出されると、中央図柄列が停止表示される。

【3328】

連打有効期間タイマ223vは、割り込み連打演出（図399参照）において、PUSHボタン10317に対する連打操作が有効となる期間を計測するためのタイマである。この連打有効期間タイマ223vにより、割り込み連打演出におけるPUSHボタン10317に対する操作を有効として取り扱うか否かが判別される。

【3329】

一括変化期間タイマ223xは、保留一括変化演出（図403、図404参照）において、PUSHボタン10317が有効となる期間を計測するためのタイマである。この一括変化期間タイマ223xにより、保留一括変化演出におけるPUSHボタン10317に対する操作を有効として取り扱うか否かが判別される。

【3330】

演出抽選カウンタ223yは、上述した通り、演出態様の抽選を実行するための乱数カウンタである。

【3331】

その他メモリエリア223zは上述したデータ以外のデータを格納する領域として設けられており、音声ランプ制御装置113のMPU221が使用するその他カウンタ値などを一時的に記憶しておくための領域である。このその他メモリエリア223zには、例えば、主制御装置110から受信した入賞情報コマンドに基づく入賞情報を格納するための入賞情報格納エリア等が設けられている。なお、入賞情報格納エリアは、4つのエリア（第1エリア～第4エリア）からなる記憶エリアを、第1特別図柄、および第2特別図柄のそれぞれに対して有している。加えて、1つの実行エリアを有している。各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。本パチンコ機10では、主制御装置110において始動入賞が検出された場合に、その始動入賞に応じて取得された特別当たり乱数カウンタC1、特別当たり種別カウンタC2及び停止種別選択カウンタC3の各値から、その始動入賞に対応する特別図柄の抽選が行われた場合に得られる各種情報（当否、停止種別、変動パターン）が主制御装置110において予測（推定）され、その予測された各種情報が、主

10

20

30

40

50

制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ入賞情報コマンドによって通知される。

【3 3 3 2】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、入賞情報コマンドが受信されると、その入賞情報コマンドにより通知された各種情報（当否、停止種別、変動パターン）が入賞情報として抽出されて、その入賞情報が、RAM 2 2 3 の記憶領域である入賞情報格納エリア（図示せず）に記憶される。より具体的には、抽出された入賞情報が、4 つのエリア（第 1 エリア～第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ～第 4 ）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、第 1 エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。

10

【3 3 3 3】

RAM 2 2 3 は、その他、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）や、演出時間を計時する経時タイマなどを有している。なお、コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、FIFO（First In First Out）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置 1 1 3 のコマンド判定処理（図 4 5 1 参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【3 3 3 4】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び第 3 図柄表示装置 8 1 が接続され、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動表示（変動演出）や連続予告演出を制御するものである。この表示制御装置 1 1 4 の詳細については、図 4 1 8 を参照して後述する。

20

【3 3 3 5】

電源装置 1 1 5 は、パチンコ機 1 0 の各部に電源を供給するための電源部 2 5 1 と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路 2 5 2 と、RAM 消去スイッチ 1 2 2 が設けられた RAM 消去スイッチ回路 2 5 3 とを有している。電源部 2 5 1 は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置 1 1 0 ～1 1 4 等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部 2 5 1 は、外部より供給される交流 2 4 ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ 2 0 8 などの各種スイッチや、ソレノイド 2 0 9 などのソレノイド、モータ等を駆動するための 1 2 ボルトの電圧、ロジック用の 5 ボルトの電圧、RAM バックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら 1 2 ボルトの電圧、5 ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置 1 1 0 ～1 1 4 等に対して必要な電圧を供給する。

30

【3 3 3 6】

停電監視回路 2 5 2 は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 及び払出制御装置 1 1 1 の MPU 2 1 1 の各 NMI 端子へ停電信号 SG 1 を出力するための回路である。停電監視回路 2 5 2 は、電源部 2 5 1 から出力される最大電圧である直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 2 2 ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号 SG 1 を主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 へ出力する。停電信号 SG 1 の出力によって、主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 は、停電の発生を認識し、NMI 割込処理を実行する。なお、電源部 2 5 1 は、直流安定 2 4 ボルトの電圧が 2 2 ボルト未満になった後においても、NMI 割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 は、NMI 割込処理（図 4 3 2 参照）を正常に実行し完了することができる。

40

【3 3 3 7】

RAM 消去スイッチ回路 2 5 3 は、RAM 消去スイッチ 1 2 2 が押下された場合に、主制御装置 1 1 0 へ、バックアップデータをクリアさせるための RAM 消去信号 SG 2 を出

50

力するための回路である。主制御装置 110 は、パチンコ機 10 の電源投入時に、RAM 消去信号 SG2 を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置 111 においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置 111 に対して送信する。

【3338】

次に、図 418 を参照して、表示制御装置 114 の電氣的構成について説明する。図 418 は、表示制御装置 114 の電氣的構成を示すブロック図である。表示制御装置 114 は、MPU231 と、ワーク RAM233 と、キャラクタ ROM234 と、常駐用ビデオ RAM235 と、通常用ビデオ RAM236 と、画像コントローラ 237 と、入力ポート 238 と、出力ポート 239 と、バスライン 240、241 とを有している。

10

【3339】

入力ポート 238 の入力側には音声ランプ制御装置 113 の出力側が接続され、入力ポート 238 の出力側には、MPU231、ワーク RAM233、キャラクタ ROM234、画像コントローラ 237 がバスライン 240 を介して接続されている。画像コントローラ 237 には、常駐用ビデオ RAM235 及び通常用ビデオ RAM236 が接続されると共に、バスライン 241 を介して出力ポート 239 が接続されている。また、出力ポート 239 の出力側には、第 3 図柄表示装置 81 が接続されている。

【3340】

なお、パチンコ機 10 は、特別図柄の大当たりとなる抽選確率や、1 回の特別図柄の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第 3 図柄表示装置 81 で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置 114 は共通部品化されコスト低減が図られている。

20

【3341】

以下では、先に MPU231、キャラクタ ROM234、画像コントローラ 237、常駐用ビデオ RAM235、通常用ビデオ RAM236 について説明し、次いで、ワーク RAM233 について説明する。

【3342】

まず、MPU231 は、主制御装置 110 の変動パターンコマンドに基づく音声ランプ制御装置 113 から出力された表示用変動パターンコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 81 の表示内容を制御するものである。MPU231 は、命令ポインタ 231a を内蔵しており、命令ポインタ 231a で示されるアドレスに格納された命令コードを読み出してフェッチし、その命令コードに従って各種処理を実行する。MPU231 には、電源投入（停電からの復電を含む。以下、同じ。）直後に、電源装置 115 からシステムリセットがかけられるようになっており、そのシステムリセットが解除されると、命令ポインタ 231a は、MPU231 のハードウェアによって自動的に「0000H」に設定される。そして、命令コードがフェッチされる度に、命令ポインタ 231a は、その値が 1 ずつ加算される。また、MPU231 が命令ポインタの設定命令を実行した場合は、その設定命令により指示されたポインタの値が命令ポインタ 231a にセットされる。

30

【3343】

なお、詳細については後述するが、本実施形態において、MPU231 によって実行される制御プログラムや、その制御プログラムで使用される各種の固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラム ROM を設けて記憶させるのではなく、第 3 図柄表示装置 81 に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタ ROM234 に記憶させている。

40

【3344】

詳細については後述するが、キャラクタ ROM234 は、小面積で大容量化を図ることが可能な NAND 型フラッシュメモリ 234a によって構成されている。これにより、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる。そして、キャラクタ ROM234 に制御プログラム等を記憶させておけば、制御プログラム等を記憶する専用のプログラム ROM を設ける必要がない。よって、表示制御装置 114 における

50

部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【3345】

一方で、NAND型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅くなるという問題点がある。例えば、複数のページに連続して並んだデータの読み出しを行う場合において、2ページ目以降のデータは高速読み出しが可能であるが、最初の1ページ目のデータの読み出しには、アドレスが指定されてからデータが出力されるまでに大きな時間を要する。また、連続していないデータを読み出す場合は、そのデータを読み出す度に大きな時間を要する。このように、NAND型フラッシュメモリは、その読み出しに係る速度が遅いため、MPU231が直接キャラクタROM234から制御プログラムを読み出して各種処理を実行するように構成すると、制御プログラムを構成する命令の読み出しに時間がかかる場合が発生し、MPU231として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置114の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。

10

【3346】

そこで、本実施形態では、MPU231のシステムリセットが解除されると、まず、キャラクタROM234のNAND型フラッシュメモリ234aに記憶されている制御プログラムを、各種データの一時記憶用に設けたワークRAM233に転送して格納する。そして、MPU231はワークRAM233に格納された制御プログラムに従って、各種処理を実行する。ワークRAM233は、後述するようにDRAM(Dynamic RAM)によって構成され、高速でデータの読み書きが行われるので、MPU231は遅滞なく制御プログラムを構成する命令の読み出しを行うことができる。よって、表示制御装置114において高い処理性能を保つことができ、第3図柄表示装置81を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

20

【3347】

キャラクタROM234は、MPU231において実行される制御プログラムや、第3図柄表示装置81に表示される画像のデータを記憶したメモリであり、MPU231とバスライン240を介して接続されている。MPU231は、バスライン240を介してシステムリセット解除後にキャラクタROM234に直接アクセスし、そのキャラクタROM234の後述する第2プログラム記憶エリア234a1に記憶された制御プログラムを、ワークRAM233のプログラム格納エリア233aへ転送する。また、バスライン240には画像コントローラ237も接続されており、画像コントローラ237はキャラクタROM234の後述するキャラクタ記憶エリア234a2に格納された画像データを、画像コントローラ237に接続されている常駐用ビデオRAM235や通常用ビデオRAM236へ転送する。

30

【3348】

このキャラクタROM234は、NAND型フラッシュメモリ234a、ROMコントローラ234b、バッファRAM234c、NOR型ROM234dをモジュール化して構成されている。

【3349】

NAND型フラッシュメモリ234aは、キャラクタROM234におけるメインの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、MPU231によって実行される制御プログラムの大部分や第3図柄表示装置81を駆動させるための固定値データを記憶する第2プログラム記憶エリア234a1と、第3図柄表示装置81に表示させる画像(キャラクタ等)のデータを格納するキャラクタ記憶エリア234a2とを少なくとも有している。

40

【3350】

ここで、NAND型フラッシュメモリは、小さな面積で大きな記憶容量が得られる特徴を有しており、キャラクタROM234を容易に大容量化することができる。これにより、本パチンコ機において、例えば2ギガバイトの容量を持つNAND型フラッシュメモリ234aを用いることにより、第3図柄表示装置81に表示させる画像として、多くの画

50

像をキャラクタ記憶エリア234a2に記憶させることができる。よって、遊技者の興趣をより高めるために、第3図柄表示装置81に表示される画像を多様化、複雑化することができる。

【3351】

また、NAND型フラッシュメモリ234aは、多くの画像データをキャラクタ記憶エリア234a2に記憶させた状態で、更に、制御プログラムや固定値データも第2プログラム記憶エリア234a1に記憶させることができる。このように、制御プログラムや固定値データを、従来の遊技機のように専用のプログラムROMを設けて記憶させることなく、第3図柄表示装置81に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタROM234に記憶させることができるので、表示制御装置114における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

10

【3352】

ROMコントローラ234bは、キャラクタROM234の動作を制御するためのコントローラであり、例えば、バスライン240を介してMPU231や画像コントローラ237から伝達されたアドレスに基づいて、NAND型フラッシュメモリ234a等から該当するデータを読み出し、バスライン240を介してMPU231又は画像コントローラ237へ出力する。

【3353】

ここで、NAND型フラッシュメモリ234aは、その性質上、データの書き込み時にエラービット（誤ったデータが書き込まれたビット）が比較的多く発生したり、データを書き込むことができない不良データブロックが発生したりする。そこで、ROMコントローラ234bは、NAND型フラッシュメモリ234aから読み出したデータに対して公知の誤り訂正を施し、また、不良データブロックを避けてNAND型フラッシュメモリ234aへのデータの読み書きが行われるように公知のデータアドレスの変換を実行する。

20

【3354】

このROMコントローラ234bにより、エラービットを含むNAND型フラッシュメモリ234aから読み出されたデータに対して誤り訂正が行われるので、キャラクタROM234としてNAND型フラッシュメモリ234aを用いたとしても、誤ったデータに基づいてMPU231が処理を行ったり、画像コントローラ237が各種画像を生成したりすることを抑制することができる。

30

【3355】

また、ROMコントローラ234bによってNAND型フラッシュメモリ234aの不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、MPU231や画像コントローラ237は、個々のNAND型フラッシュメモリ234aで異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタROM234へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタROM234にNAND型フラッシュメモリ234aを用いても、キャラクタROM234へのアクセス制御が複雑化することを抑制することができる。

【3356】

バッファRAM234cは、NAND型フラッシュメモリ234aから読み出したデータを一時的に記憶するバッファとして用いられるメモリである。MPU231や画像コントローラ237からバスライン240を介してキャラクタROM234に割り振られたアドレスが指定されると、ROMコントローラ234bは、その指定されたアドレスに対応するデータを含む1ページ分（例えば、2キロバイト）のデータがバッファRAM234cにセットされているか否かを判断する。そして、セットされていないならば、その指定されたアドレスに対応するデータを含む1ページ分（例えば、2キロバイト）のデータをNAND型フラッシュメモリ234a（またはNOR型ROM234d）より読み出してバッファRAM234cに一旦セットする。そして、ROMコントローラ234bは、公知の誤り訂正処理を施した上で、指定されたアドレスに対応するデータを、バスライン24

40

50

0を介してMPU231や画像コントローラ237に出力する。

【3357】

このバッファRAM234cは、2バンクで構成されており、1バンク当たりNAND型フラッシュメモリ234aの1ページ分のデータがセットできるようになっている。これにより、ROMコントローラ234bは、例えば、一方のバンクにデータをセットした状態のまま他方のバンクを使用して、NAND型フラッシュメモリ234aのデータを外部に出力したり、MPU231や画像コントローラ237より指定されたアドレスに対応するデータを含む1ページ分のデータをNAND型フラッシュメモリ234aから一方のバンクに転送してセットする処理と、MPU231や画像コントローラ237によって指定されたアドレスに対応するデータを他方のバンクから読み出してMPU231や画像コ

10

【3358】

NOR型ROM234dは、キャラクタROM234におけるサブの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、NAND型フラッシュメモリ234aを補完することを目的にそのNAND型フラッシュメモリ234aよりも極めて小容量（例えば、2キロバイト）に構成されている。このNOR型ROM234dには、キャラクタROM234に記憶される制御プログラムのうち、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されていないプログラム、具体的には、MPU231においてシステムリセット解除後に最初に実行されるブートプログラムの一部を格納する第1

20

【3359】

ブートプログラムは、第3図柄表示装置81に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置114を起動するための制御プログラムであり、システムリセット解除後にMPU231が先ずこのブートプログラムを実行する。これにより、表示制御装置114において各種制御が実行可能に状態とすることができる。第1プログラム記憶エリア234d1は、このブートプログラムのうち、バッファRAM234cの1バンク分（即ち、NAND型フラッシュメモリ234aの1ページ分）の容量の範囲で、システムリセット解除後にMPU231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令（例えば、1ページの容量が2キロバイトであれば、1024ワード（1ワード＝2バイト）分の命令）を

30

【3360】

MPU231は、システムリセットが解除されると、ハードウェアによって命令ポインタ231aの値を「0000H」に設定すると共に、バスライン240に対して命令ポインタ231aにて示されるアドレス「0000H」を指定するように構成されている。一方、キャラクタROM234のROMコントローラ234bは、バスライン240にアドレス「0000H」が指定されたことを検知すると、NOR型ROM234dの第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されたブートプログラムをバッファRAM234cの一方のバンクにセットして、対応するデータ（命令コード）をMPU231へ出力する。

40

【3361】

MPU231は、キャラクタROM234から受け取った命令コードをフェッチすると、そのフェッチした命令コードに従って各種処理を実行するとともに、命令ポインタ231aを1だけ加算し、命令ポインタ231aにて示されるアドレスをバスライン240に対して指定する。そして、キャラクタROM234のROMコントローラ234bは、バスライン240によって指定されたアドレスがNOR型ROM234dに記憶されたプログラムを指し示すアドレスである間、先にNOR型ROM234dからバッファRAM234cにセットされたプログラムの中から、対応するアドレスの命令コードをバッファRAM234cより読み出して、MPU231に対して出力する。

50

【3362】

ここで、本実施形態において、制御プログラムを全てNAND型フラッシュメモリ234aに格納するのではなく、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にMPU231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をNOR型ROM234dに格納するのは、次の理由による。即ち、NAND型フラッシュメモリ234aは、上述したように、最初の1ページ目のデータの読み出しにおいて、アドレスを指定してからデータが出力されるまでに大きな時間を要する、というNAND型フラッシュメモリ特有の問題がある。

【3363】

このようなNAND型フラッシュメモリ234aに対して制御プログラムを全て格納すると、システムリセット解除後にMPU231が最初に実行すべき命令コードをフェッチするためにMPU231からバスライン240を介してアドレス「0000H」が指定された場合、キャラクタROM234はアドレス「0000H」に対応するデータ（命令コード）を含む1ページ分のデータをNAND型フラッシュメモリ234aから読み出してバッファRAM234cにセットしなければならない。そして、NAND型フラッシュメモリ234aの性質上、その読み出しからバッファRAM234cへのセットに多大な時間を要することになるので、MPU231は、アドレス「0000H」を指定してからアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費する。よって、MPU231の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置114における第3図柄表示装置81の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。

【3364】

これに対し、NOR型ROMは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にMPU231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をNOR型ROM234dに格納することによって、システムリセット解除後にMPU231からバスライン240を介してアドレス「0000H」が指定されると、キャラクタROM234は即座にNOR型ROM234dの第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されたブートプログラムをバッファRAM234cにセットして、対応するデータ（命令コード）をMPU231へ出力することができる。よって、MPU231は、アドレス「0000H」を指定してから短い時間でアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取ることができ、MPU231の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aで構成されたキャラクタROM234に制御プログラムを格納しても、表示制御装置114における第3図柄表示装置81の制御を即座に開始することができる。

【3365】

さて、ブートプログラムは、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラム、即ち、NOR型ROM234dの第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムを除く制御プログラムや、その制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を、所定量（例えば、NAND型フラッシュメモリ234aの1ページ分の容量）ずつワークRAM233のプログラム格納エリア233aやデータテーブル格納エリア233bへ転送するようにプログラミングされている。そして、MPU231は、まず、システムリセット解除後に第1プログラム記憶エリア234d1から読み出したブートプログラムに従って、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムを、第1プログラム記憶エリア234d1のブートプログラムがセットされているバッファRAM234cのバンクとは異なるバンクを使用しながら、所定量だけプログラム格納エリア233aに転送し、格納する。

【3366】

ここで、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムは、上述したように、バッファRAM234cの1バンク分に相当する容量で構成されている

ので、内部バスのアドレスが「0000H」に指定されたことを受けて第1プログラム記憶エリア234d1のブートプログラムがバッファRAM234cにセットされる場合、そのブートプログラムはバッファRAM234cの一方のバンクにのみセットされる。よって、第1プログラム記憶エリア234d1のブートプログラムに従って、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムをプログラム格納エリア233aに転送する場合は、バッファRAM234cの一方のバンクにセットされた第1プログラム記憶エリア234d1のブートプログラムを残したまま、他方のバンクを使用してその転送処理を実行することができる。従って、その転送処理後に、第1プログラム記憶エリア234d1のブートプログラムを再度バッファRAM234cにセットし直すといった処理が不要であるので、ブート処理に係る時間を短くすることができる。

10

【3367】

第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムは、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア233aに転送すると、命令ポインタ231aをプログラム格納エリア233a内の第1の所定番地に設定するようにプログラミングされている。これにより、システムリセット解除後、MPU231によって第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムが所定量だけプログラム格納エリア233aに転送されると、命令ポインタ231aがプログラム格納エリア233aの第1の所定番地に設定される。

【3368】

よって、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムのうち所定量のプログラムがプログラム格納エリア233aに格納されると、MPU231は、そのプログラム格納エリア233aに格納された制御プログラムを読み出して、各種処理を実行することができる。即ち、MPU231は、第2プログラム記憶エリア234a1を有するNAND型フラッシュメモリ234aから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア233aを有するワークRAM233に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行することになる。後述するように、ワークRAM233はDRAMによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aに記憶させた場合であっても、MPU231は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

20

30

【3369】

ここで、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムには、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれている。一方、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムは、ワークRAM233のプログラム格納エリア233aに所定量だけ第2プログラム記憶エリア234a1から転送される制御プログラムの中に、その残りのブートプログラムが含まれるようにプログラミングされていると共に、プログラム格納エリア233aに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを第1の所定番地として命令ポインタ231aを設定するようにプログラミングされている。

【3370】

これにより、MPU231は、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムによって、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア233aに転送した後、その転送した制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムを実行する。

40

【3371】

この残りのブートプログラムでは、プログラム格納エリア233aに転送されていない残りの制御プログラムやその制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を全て第2プログラム記憶エリア234a1から所定量ずつプログラム格納エリア233a又はデータテーブル格納エリア233bに転送する処理を実行する。また、ブートプログラムの最後で、命令ポインタ231

50

aをプログラム格納エリア233a内の第2の所定番地に設定する。具体的には、この第2の所定番地として、プログラム格納エリア233aに格納された、ブートプログラムによるブート処理（図460のS8001参照）の終了後に実行される初期化処理（図460のS8002参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定する。

【3372】

MPU231は、この残りのブートプログラムを実行することによって、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムや固定値データが全てプログラム格納エリア233a又はデータテーブル格納エリア233bに転送される。そして、ブートプログラムがMPU231により最後まで実行されると、命令ポインタ231aが第2の所定番地に設定され、以後、MPU231は、NAND型フラッシュメモリ234aを参照することなく、プログラム格納エリア233aに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。

10

【3373】

よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されるキャラクタROM234に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムをワークRAM233のプログラム格納エリア233aに転送することで、MPU231は、読み出し速度が高速なDRAMによって構成されるワークRAMから制御プログラムを読み出して各種制御を行うことができる。従って、表示制御装置114において高い処理性能を保つことができ、第3図柄表示装置81を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

20

【3374】

また、上述したように、NOR型ROM234dにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にMPU231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶させても、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア233aに転送することができる。よって、キャラクタROM234は、極めて小容量のNOR型ROM234dを追加するだけで、MPU231の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタROM234のコスト増加を抑制することができる。

30

【3375】

画像コントローラ237は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第3図柄表示装置81に表示させるデジタル信号プロセッサ(DSP)である。画像コントローラ237は、MPU231から送信される後述の描画リスト（図423参照）に基づき1フレーム分の画像を描画して、後述する第1フレームバッファ236bおよび第2フレームバッファ236cのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された1フレーム分の画像情報を第3図柄表示装置81へ出力することによって、第3図柄表示装置81に画像を表示させる。画像コントローラ237は、この1フレーム分の画像の描画処理と1フレーム分の画像の表示処理とを、第3図柄表示装置81における1フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、20ミリ秒）の中で並列処理する。

40

【3376】

画像コントローラ237は、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に、MPU231に対して垂直同期割込信号（以下、「V割込信号」と称す）を送信する。MPU231は、このV割込信号を検出する度に、V割込処理（図462（b）参照）を実行し、画像コントローラ237に対して、次の1フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ237は、次の1フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第3図柄表示装置81に表示させる処理を実行する。

【3377】

50

このように、MPU 231は、画像コントローラ237からのV割込信号に伴ってV割込処理を実行し、画像コントローラ237に対して描画指示を行うので、画像コントローラ237は、画像の描画処理および表示処理間隔（20ミリ秒）毎に、画像の描画指示をMPU 231より受け取ることができる。よって、画像コントローラ237では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【3378】

画像コントローラ237は、また、MPU 231からの転送指示や、描画リストに含まれる転送データ情報に基づいて、画像データをキャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235や通常用ビデオRAM 236に転送する処理も実行する。

【3379】

尚、画像の描画は、常駐用ビデオRAM 235および通常用ビデオRAM 236に格納された画像データを用いて行われる。即ち、描画の際に必要な画像データは、その描画が行われる前に、MPU 231からの指示に基づき、キャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235または通常用ビデオRAM 236へ転送される。

【3380】

ここで、NAND型フラッシュメモリは、ROMの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のROM（マスクROMやEEPROMなど）と比して遅い。これに対し、表示制御装置114では、MPU 231が、キャラクタROM 234に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオRAM 235に転送するように、画像コントローラ237に対して指示するよう構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオRAM 235に格納された画像データは、上書きされることなく常駐されるように制御される。

【3381】

これにより、電源が投入されてから常駐用ビデオRAM 235に常駐すべき画像データの転送が終了した後は、常駐用ビデオRAM 235に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ237にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオRAM 235に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aで構成されたキャラクタROM 234から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第3図柄表示装置81に描画した画像を表示することができる。

【3382】

特に、常駐用ビデオRAM 235には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置110または表示制御装置114によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタROM 234をNAND型フラッシュメモリ234aで構成しても、第3図柄表示装置81に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【3383】

また、表示制御装置114は、常駐用ビデオRAM 235に非常駐の画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236に対して描画に必要な画像データを転送するように、MPU 231が画像コントローラ237に対して指示するよう構成されている。後述するように、通常用ビデオRAM 236に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aで構成されたキャラクタROM 234から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って第3図柄表示装置81に描画した画像を表示することができる。

10

20

30

40

50

【3384】

また、通常用ビデオRAM236にも画像データを格納することによって、全ての画像データを常駐用ビデオRAM235に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビデオRAM235を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオRAM235を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。

【3385】

画像コントローラ237は、NAND型フラッシュメモリ234aの1ブロック分の容量である132キロバイトのSRAMによって構成されたバッファRAM237aを有している。

【3386】

MPU231が、転送指示や描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ237に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタROM234の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、転送先の情報（常駐用ビデオRAM235及び通常用ビデオRAM236のいずれに転送するかを示す情報）、及び転送先（常駐用ビデオRAM235又は通常用ビデオRAM236）の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。

【3387】

画像コントローラ237は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタROM234の所定アドレスから1ブロック分のデータを読み出して一旦バッファRAM237aに格納し、常駐用ビデオRAM235または通常用ビデオRAM236の未使用時に、バッファRAM237aに格納された画像データを常駐RAM235または通常用ビデオRAM236に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。

【3388】

これにより、キャラクタROM234から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファRAM237aに格納し、その後、その画像データをバッファRAM237aから常駐用ビデオRAM235又は通常用ビデオRAM236へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタROM234から画像データが常駐用ビデオRAM235又は通常用ビデオRAM236へ転送される間に、常駐用ビデオRAM235又は通常用ビデオRAM236が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオRAM235や通常用ビデオRAM236が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオRAM235、236が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第3図柄表示装置81への表示が間に合わないことを防止することができる。

【3389】

また、バッファRAM234cから常駐用ビデオRAM235又は通常用ビデオRAM236への画像データへの転送は、画像コントローラ237によって行われるので、常駐用ビデオRAM235及び通常用ビデオRAM236が画像の描画処理や第3図柄表示装置81への表示処理に未使用である期間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。

【3390】

常駐用ビデオRAM235は、キャラクタROM234より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることがなく保持され続けるように用いられ、電源投入時主画像エリア235a、背面画像エリア235c、キャラクタ図柄エリア235e、エラーメッセージ画像エリア235fが設けられているほか、電源投入時変動画像エリア235b、第3図柄エリア235dが少なくとも設けられている。

【3391】

電源投入時主画像エリア235aは、電源が投入されてから常駐用ビデオRAM235

10

20

30

40

50

に常駐すべき全ての画像データが格納されるまでの間に第3図柄表示装置81に表示する電源投入時主画像に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア235bは、第3図柄表示装置81に電源投入時主画像が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、第1始動口64aへの入球が検出された場合に、主制御装置110において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像に対応する画像データを格納する領域である。

【3392】

M P U 2 3 1 は、電源部251から電源供給が開始されたときに、キャラクタROM234から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア235aへ転送するように、画像コントローラ237へ転送指示を送信する（図460参照）。

10

【3393】

ここで、電源投入時変動画像について説明する。表示制御装置114は、電源投入直後に、キャラクタROM234から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを、電源投入時主画像エリア235aおよび電源投入時変動画像エリア235bへ転送すると、続いて、常駐用ビデオRAM235に格納すべき残りの画像データを、キャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置114は、先に電源投入時主画像エリア235aに格納された画像データを用いて、電源投入時主画像（図419参照）を第3図柄表示装置81に表示させる。

20

【3394】

このとき、変動開始の指示コマンドである主制御装置110からの変動パターンコマンドに基づき音声ランプ制御装置113から送信される表示用変動パターンコマンドを受信すると、表示制御装置114は、電源投入時主画像の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時変動画像と、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時変動画像とを、変動期間中、交互に繰り返して表示する。そして、主制御装置110からの変動パターンコマンドや停止種別コマンドに基づき音声ランプ制御装置113から送信される表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドから、主制御装置110にて行われた抽選の結果を判断し、「特別図柄の大当たり」である場合は、それを示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させ、「特別図柄の外れ」である場合はそれ

30

【3395】

M P U 2 3 1 は、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオRAM235に対して転送されるまで、画像コントローラ237に対し、電源投入時主画像エリア235aに格納された画像データを用いて電源投入時主画像の描画を行うよう指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオRAM235に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第3図柄表示装置81に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置114は、電源投入時主画像を第3図柄表示装置81に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に転送することができる。また、遊技者等は、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間、何らかの処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオRAM235に常駐すべき画像データが、キャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、常駐用ビデオRAM235への画像データの転送が完了するまで待機することができる。

40

【3396】

また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第3図柄表示装置81に表示されることによって、第3図柄表示装置81が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、更に、キャラクタROM234に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aを用いることによ

50

り動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【3397】

また、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、第1入口球64に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア235bに常駐された電源投入時変動画像に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像が描画され、「○」、「×」を示す画像が交互に第3図柄表示装置81に表示されるように、MPU231から画像コントローラ237に対して指示される。これにより、電源投入時変動画像を用いて簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

10

【3398】

また、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示される段階で、すでに電源投入時変動演出画像に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア235bに常駐されているので、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間に第1入口球64に入球が検出された場合は、対応する変動演出を第3図柄表示装置81に即座に表示させることができる。

【3399】

図418に戻って、説明を続ける。背面画像エリア235cは、第3図柄表示装置81に表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。第3図柄エリア235dは、第3図柄表示装置81に表示される変動演出において使用される第3図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第3図柄エリア235dには、第3図柄である「1」から「9」の数字を付した上述の9種類の主図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第3図柄表示装置81にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタROM234から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタROM234にNAND型フラッシュメモリ234aを用いても、第3図柄表示装置81において素早く変動演出を開始することができる。よって、第1始動口64aまたは第2始動口64bへの入球が発生してから、第1図柄表示装置37では変動演出が開始されているにも関わらず、第3図柄表示装置81において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

20

【3400】

キャラクタ図柄エリア235eは、第3図柄表示装置81に表示される各種演出で 사용되는キャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機10では、「少年」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア235eに常駐されることにより、表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタROM234から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオRAM235のキャラクタ図柄エリア235eに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ237にて所定の画像を描画できるようになっている。これにより、キャラクタROM234から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタROM234に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。

30

40

【3401】

エラーメッセージ画像エリア235fは、パチンコ機10内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機10では、例えば、遊技盤13の裏面に取り付けられた振動センサ（図示せず）の出力から、音声ランプ制御装置113によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置113は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置114に通知する。また、音声ランプ制御装置113により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ制御装置113は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に

50

表示制御装置 114 へ通知する。表示制御装置 114 では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第 3 図柄表示装置 81 に表示させるように構成されている。

【3402】

ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本パチンコ機 10 では、エラーメッセージ画像エリア 235 f に、各種エラーメッセージに対応する画像データが予め常駐されているので、表示制御装置 114 は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオ RAM 235 のエラーメッセージ画像エリア 235 f に予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ 237 にて各エラーメッセージ画像を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタ ROM 234 から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタ ROM 234 に読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 234 a を用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。

10

【3403】

通常用ビデオ RAM 236 は、データが随時上書きされ更新されるように用いられるもので、画像格納エリア 236 a、第 1 フレームバッファ 236 b、第 2 フレームバッファ 236 c が少なくとも設けられている。

【3404】

画像格納エリア 236 a は、第 3 図柄表示装置 81 に表示させる画像の描画に必要な画像データのうち、常駐用ビデオ RAM 235 に常駐されていない画像データを格納するためのエリアである。画像格納エリア 236 a は、複数のサブエリアに分割されており、サブエリア毎に、そのサブエリアに格納される画像データの種別が予め定められている。

20

【3405】

MPU 231 は、常駐用ビデオ RAM 235 に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、キャラクタ ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 の画像格納エリア 236 a に設けられたサブエリアのうち、その画像データの種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ 237 に対して指示をする。これにより画像コントローラ 237 は、MPU 231 により指示された画像データをキャラクタ ROM 234 から読み出し、バッファ RAM 237 a を介して、画像格納エリア 236 a の指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転送する。

30

【3406】

尚、画像データの転送指示は、MPU 231 が画像コントローラ 237 に対して画像の描画を指示する後述の描画リストの中に、転送データ情報を含めることによって行われる。これにより、MPU 231 は、画像の描画指示と、画像データの転送指示とを、描画リストを画像コントローラ 237 に送信するだけで行うことができるので、処理負荷を低減することができる。

【3407】

第 1 フレームバッファ 236 b および第 2 フレームバッファ 236 c は、第 3 図柄表示装置 81 に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画像コントローラ 237 は、MPU 231 からの指示に従って描画した 1 フレーム分の画像を、第 1 フレームバッファ 236 b および第 2 フレームバッファ 236 c のいずれか一方のフレームバッファに書き込むことによって、そのフレームバッファに 1 フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された 1 フレーム分の画像情報を読み出し、駆動信号と共に第 3 図柄表示装置 81 に対してその画像情報を送信することによって、第 3 図柄表示装置 81 に、その 1 フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。

40

【3408】

このように、フレームバッファとして、第 1 フレームバッファ 236 b および第 2 フレ

50

ームバッファ 236c の 2 つを設けることによって、画像コントローラ 237 は、一方のフレームバッファに描画した 1 フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレームバッファから先に展開された 1 フレーム分の画像を読み出して、第 3 図柄表示装置 81 にその読み出した 1 フレーム分の画像を表示させることができる。

【3409】

そして、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第 3 図柄表示装置 81 に画像を表示させるために 1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に、MPU 231 によって、それぞれ第 1 フレームバッファ 236b および第 2 フレームバッファ 236c のいずれかが交互に入れ替えて指定される。

10

【3410】

即ち、あるタイミングで、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 236b が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 236c が指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒後に、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 236c が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 236b が指定される。これにより、先に第 1 フレームバッファ 236b に展開された画像の画像情報が読み出されて第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができると同時に、第 2 フレームバッファ 236c に新たな画像が展開される。

20

【3411】

そして、更に次の 20 ミリ秒後には、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 236b が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 236c が指定される。これにより、先に第 2 フレームバッファ 236c に展開された画像の画像情報が読み出されて第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができると同時に、第 1 フレームバッファ 236b に新たな画像が展開される。以後、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、20 ミリ秒毎に、それぞれ第 1 フレームバッファ 236b および第 2 フレームバッファ 236c のいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、1 フレーム分の画像の描画処理を行いながら、1 フレーム分の画像の表示処理を 20 ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

30

【3412】

ワーク RAM 233 は、キャラクタ ROM 234 に記憶された制御プログラムや固定値データを格納したり、MPU 231 による各種制御プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリであり、DRAM によって構成される。このワーク RAM 233 は、プログラム格納エリア 233a、データテーブル格納エリア 233b、簡易画像表示フラグ 233c、表示データテーブルバッファ 233d、転送データテーブルバッファ 233e、ポインタ 233f、描画リストエリア 233g、計時カウンタ 233h、格納画像データ判別フラグ 233i、描画対象バッファフラグ 233j、背景モード記憶エリア 233k、中断データ記憶エリア 233m を少なくとも有している。

40

【3413】

プログラム格納エリア 233a は、MPU 231 によって実行される制御プログラムを格納するためのエリアである。MPU 231 は、システムリセットが解除されると、キャラクタ ROM 234 から制御プログラムを読み出してワーク RAM 233 へ転送し、このプログラム格納エリア 233a に格納する。そして、全ての制御プログラムをプログラム格納エリア 233a に格納すると、以後、MPU 231 はプログラム格納エリア 233a に格納された制御プログラムを用いて各種制御を実行する。上述したように、ワーク RAM 233 は DRAM によって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 234a によって構成

50

されるキャラクタROM 234に記憶させた場合であっても、表示制御装置114において高い処理性能を保つことができ、第3図柄表示装置81を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【3414】

データテーブル格納エリア233bは、主制御装置110からのコマンドに基づき表示させる一の演出に対し、時間経過に伴い第3図柄表示装置81に表示すべき表示内容を記載した表示データテーブルと、表示データテーブルにより表示される一の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオRAM 235に常駐されていない画像データの転送データ情報ならびに転送タイミングを規定した転送データテーブルとが格納される領域である。

10

【3415】

これらのデータテーブルは、通常、キャラクタROM 234のNAND型フラッシュメモリ234aに設けられた第2プログラム記憶エリア434に固定値データの一種として記憶されており、システムリセット解除後にMPU 231によって実行されるブートプログラムに従って、これらのデータテーブルがキャラクタROM 234からワークRAM 233へ転送され、このデータテーブル格納エリア233bに格納される。そして、全てのデータテーブルがデータテーブル格納エリア233bに格納されると、以後、MPU 231は、データテーブル格納エリア233bに格納されたデータテーブルを用いて第3図柄表示装置81の表示を制御する。上述したように、ワークRAM 233はDRAMによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、各種データテーブルを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されるキャラクタROM 234に記憶させた場合であっても、表示制御装置114において高い処理性能を保つことができ、第3図柄表示装置81を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

20

【3416】

ここで、各種データテーブルの詳細について説明する。まず、表示データテーブルは、主制御装置110からのコマンドに基づいて第3図柄表示装置81に表示される各演出の演出態様毎に1つずつ用意されるもので、例えば、変動演出、ラウンド演出、エンディング演出、デモ演出に対応する表示データテーブルが用意されている。

【3417】

変動演出は、音声ランプ制御装置113からの表示用変動パターンコマンドを受信した場合に、第3図柄表示装置81において開始される演出である。尚、表示用変動パターンコマンドが受信される場合には、変動演出の停止種別を示す表示用停止種別コマンドも受信される。例えば、変動演出が開始された場合に、その変動演出の停止種別が外れであれば、外れを示す停止図柄が最終的に停止表示される一方、その変動演出の停止種別が大当たりA、大当たりBのいずれかであれば、それぞれの大当たりを示す停止図柄が最終的に停止表示される。遊技者は、この変動演出における停止図柄を視認することで大当たり種別を認識でき、大当たり種別に応じて付与される遊技価値を容易に判断することができる。

30

【3418】

また、第1入球口64は、球が入球すると5個の球が賞球として払い出される入賞口であるので、普通図柄の大当たりとなって電動役物が開放され、球が第2入球口640へ入り易くなると賞球が多くなる。これにより、パチンコ機10は、遊技を行っても、持ち玉が減りにくい状態、又は、持ち玉が減らない状態になるので、遊技者は、持ち玉が減りにくい状態、又は、持ち玉が減らない状態で特別図柄の大当たりを得られるという期間感を得ることができる。従って、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができるので、遊技者に遊技への参加意欲を継続して持たせることができる。

40

【3419】

尚、デモ演出は、上述したように、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第3図柄表示装置81に表示される演出であり、「0」から「9」の数字が付されていない主図柄からなる第3図柄が停止表

50

示されると共に、背面画像のみが変化する。第3図柄表示装置81にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該パチンコ機10において遊技が行われていないことを認識することができる。

【3420】

データテーブル格納エリア233bには、ラウンド演出、エンディング演出およびデモ演出に対応する表示データテーブルをそれぞれ1つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブルである変動表示データテーブルは、設定される変動演出パターンが32パターンあれば、1変動演出パターンに1テーブル、合計で32テーブルが用意される。

【3421】

ここで、図421を参照して、表示データテーブルの詳細について説明する。図421は、表示データテーブルのうち、変動表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブルは、第3図柄表示装置81において1フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では、20ミリ秒）を1単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき1フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。

【3422】

描画内容には、1フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、 α ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第3図柄表示装置81に描画させるための描画情報が規定されている。

【3423】

スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき第3図柄表示装置81上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。尚、拡大率が100%より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が100%未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも縮小されて表示される。

【3424】

回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。 α ブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知の α ブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。

【3425】

変動表示データテーブルでは、各アドレスに対応して規定される1フレーム分の描画内容として、1つの背面画像、9個の第3図柄（図柄1、図柄2、・・・）、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、少年画像や文字などの各種演出に用いられるキャラクタといった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。尚、エフェクトやキャラクタに関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、1つ又は複数規定される。

【3426】

ここで、背面画像は、表示位置は第3図柄表示装置81の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、 α ブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動表示データテーブルでは、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。

【3427】

M P U 2 3 1 は、この背面種別によって、背景モードに対応した背景（海中、浜辺、準備期間の背景、時間演出専用の背景）のいずれかを表示させることが特定される場合は、背景のうち遊技者によって指定されたステージに対応する背面画像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。

【 3 4 2 8 】

尚、本実施形態では、表示データテーブルにおいて、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、M P U 2 3 1 は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。

10

【 3 4 2 9 】

また、位置情報は、この表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、M P U 2 3 1 は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示用データベースに基づき画像の描画（もしくは、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。

20

【 3 4 3 0 】

更に、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別および位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示用データベースに基づく画像の描画（もしくは、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。

30

【 3 4 3 1 】

第 3 図柄（図柄 1，図柄 2，・・・）は、表示すべき第 3 図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第 3 図柄に付された数字の差分を表す情報である。第 3 図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における第 3 図柄の表示は、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、1 つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【 3 4 3 2 】

一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して主制御装置 1 1 0 より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、変動演出を、主制御装置 1 1 0 より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。

40

【 3 4 3 3 】

なお、各第 3 図柄には固有の数字が付されているので、1 つ前の変動演出における変動図柄や、主制御装置 1 1 0 より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その第 3 図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各第 3 図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき第 3 図柄を特定することができる。

50

【3434】

また、図柄オフセット情報において、1つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、第3図柄が高速に変動表示されている時間となるように設定されている。第3図柄が高速に変動表示されている間は、その第3図柄が遊技者に視認不能な状態であるので、その間に、図柄オフセット情報を1つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えることによって、第3図柄の数字の連続性が途切れても、その数字の連続性の途切れを遊技者に認識させないようにすることができる。

【3435】

表示データテーブルの先頭アドレスである「0000H」には、データテーブルの開始を示す「Start」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス（図421の例では、「02F0H」）には、データテーブルの終了を示す「End」情報が記載されている。そして、「Start」情報が記載されたアドレス「0000H」と「End」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。

【3436】

MPU231は、主制御装置110からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置113から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをデータテーブル格納エリア233bから読み出して、表示データテーブルバッファ233dに格納すると共に、ポインタ233fを初期化する。そして、1フレーム分の描画処理が完了する度にポインタ233fを1加算し、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ233fが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図423参照）を作成する。この描画リストを画像コントローラ237に送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ233fの更新に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が第3図柄表示装置81に表示される。

【3437】

このように、本パチンコ機10では、表示制御装置114において、主制御装置110からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置113から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、MPU231により実行すべきプログラムを変更するのではなく、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第3図柄表示装置81に表示すべき演出画像を変更することができる。

【3438】

ここで、従来のパチンコ機のように、第3図柄表示装置81に表示させる演出画像を変更する度にMPU231で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置114における処理能力が制限となって、制御可能な演出画像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。これに対し、本パチンコ機10では、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第3図柄表示装置81に表示すべき演出画像を変更することができるので、表示制御装置114の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を第3図柄表示81に表示させることができる。

【3439】

また、このように各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、1フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機10では、始

10

20

30

40

50

動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第3図柄表示装置81に表示させる演出が決定されるためである。これに対し、パチンコ機といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出態様に対応する表示データテーブルを持たせることはできない。このように、各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、1フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機10が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づき予め第3図柄表示装置81に表示させる演出態様を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。

【3440】

次いで、図422を参照して、転送データテーブルの詳細について説明する。図422は、転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブルは、各演出毎に用意された表示データテーブルに対応して用意されるもので、上述したように、表示データテーブルで規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオRAM235に常駐されていない画像データをキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。

【3441】

尚、表示データテーブルに規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオRAM235に格納されていれば、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルは用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア233bの容量増大を抑制することができる。

【3442】

転送データテーブルは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称す）の転送データ情報が記載されている（図422のアドレス「0001H」及び「0097H」が該当）。ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア236aに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブルでは、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。

【3443】

一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するNullデータが規定される（図422のアドレス「0002H」が該当）。

【3444】

転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタROM234の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオRAM236）の先頭アドレスが含まれる。

【3445】

尚、転送データテーブルの先頭アドレスである「0000H」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Start」情報が記載され、転送データテーブルの最終アドレス（図422の例では、「02F0H」）には、データテーブルの終了を示す「End」情報が記載されている。そして、「Start」情報が記載されたアドレス「0000H」と「End」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その転送データテーブルで規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。

【3446】

MPU231は、主制御装置110からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置11

10

20

30

40

50

3から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが存在する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリア233bから読み出して、後述するワークRAM233の転送データテーブルバッファ233eに格納する。そして、ポインタ233fの更新毎に、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルから、ポインタ233fが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図423参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ233eに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

10

【3447】

例えば、図422の例では、ポインタ233fが「0001H」や「0097H」となった場合に、MPU231は、転送データテーブルの当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブルに基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ237へ送信する。一方、ポインタ233fが「0002H」である場合、転送データテーブルのアドレス「0002H」には、Nullデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ237へ送信する。

【3448】

そして、画像コントローラ237は、MPU231より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタROM234から画像格納エリア236aの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。

20

【3449】

ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア236aに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタROM234から画像格納エリア236aに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオRAM235に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア236aに格納させておくことができる。そして、その画像格納エリア236aに格納された画像データを用いて、表示データテーブルに基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。

30

【3450】

これにより、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによってキャラクタROM234を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタROM234から読み出し、通常用ビデオRAM236へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第3図柄表示装置81に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオRAM235に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236へ転送することができる。

40

【3451】

また、本パチンコ機10では、表示制御装置114において、主制御装置110からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置113から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ233eに設定されるので、その表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタROM23

50

4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送することができる。

【 3 4 5 2 】

また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【 3 4 5 3 】

また、転送データテーブルは、表示データテーブルと同様のデータ構造を有し、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されているので、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定された表示データテーブルに基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができるので、読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によってキャラクタ R O M 2 3 4 を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。

【 3 4 5 4 】

簡易画像表示フラグ 2 3 3 c は、第 3 図柄表示装置 8 1 に、図 4 1 9 に示す電源投入時画像（電源投入時主画像および電源投入時変動画像）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ 2 3 3 c は、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データが常駐用ビデオ R A M の電源投入時主画像エリア 2 3 5 a 又は電源投入時変動画像エリア 2 3 5 b に転送された後に、M P U 2 3 1 により実行されるメイン処理（図 4 6 0 参照）の中でオンに設定される（図 4 6 0 の S 8 0 0 5 参照）。そして、画像転送処理の常駐画像転送処理によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に格納された段階で、第 3 図柄表示装置 8 1 に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図 4 7 1 （b）の S 9 7 0 5 参照）。

【 3 4 5 5 】

この簡易画像表示フラグ 2 3 3 c は、画像コントローラ 2 3 7 から送信される V 割込信号を検出する毎に M P U 2 3 1 によって実行される V 割込処理の中で参照され（図 4 6 2 （b）の S 8 3 0 1 参照）、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンである場合は、電源投入時画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図 4 6 2 （b）の S 8 3 0 8 参照）および簡易表示設定処理（図 4 6 2 （b）の S 8 3 0 9 参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオフである場合は、主制御装置 1 1 0 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図 4 6 3 ～図 4 6 8 参照）および表示設定処理（図 4 6 9、図 4 7 0 参照）が実行される。

【 3 4 5 6 】

また、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c は、V 割込処理の中で M P U 2 3 1 により実行される転送設定処理の中で参照され（図 4 7 1 （a）の S 9 6 0 1 参照）、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンである場合は、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送する常駐画像転送設定処理（図 4 7 1 （b）参照）を実行し、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送する通常画像転送設定処理（図 4 7 2 参照）を実行する。

【 3 4 5 7 】

表示データテーブルバッファ 2 3 3 d は、主制御装置 1 1 0 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンド等に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 に表

10

20

30

40

50

示させる演出態様に対応する表示データテーブルを格納するためのバッファである。MPU 231は、その音声ランプ制御装置113から送信されるコマンド等に基づいて、第3図柄表示装置81に表示させる演出態様を判断し、その演出態様に対応する表示データテーブルをデータテーブル格納エリア233bから選定して、その選定された表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに格納する。そして、MPU 231は、ポインタ233fを1ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ233fで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、1フレーム毎に画像コントローラ237に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図423参照）を生成する。これにより、第3図柄表示装置81には、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルに対応する演出が表示される。

10

【3458】

MPU 231は、ポインタ233fを1ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ233fで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、1フレーム毎に画像コントローラ237に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図423参照）を生成する。これにより、第3図柄表示装置81には、表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【3459】

転送データテーブルバッファ233eは、主制御装置110からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置113から送信されるコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを格納するためのバッファである。MPU 231は、表示データテーブルバッファ233dに表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルをデータテーブル格納エリア233bから選定して、その選定された転送データテーブルを転送データテーブルバッファ233eに格納する。尚、表示データテーブルバッファ233dに格納される表示データテーブルにおいて用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオRAM 235に格納されている場合は、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが用意されていないので、MPU 231は、転送データテーブルバッファ233eに転送対象画像データが存在しないことを意味するNullデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

20

30

【3460】

そして、MPU 231は、ポインタ233fを1ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ233eに格納された転送データテーブルにおいてそのポインタ233fで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Nullデータが記載されていなければ）、1フレーム毎に生成される画像コントローラ237に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図423参照）に、その転送データ情報を追加する。

【3461】

これにより、画像コントローラ237は、MPU 231より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタROM 234から画像格納エリア236aの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア236aに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタROM 234から画像格納エリア236aに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオRAM 235に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア236aに格納させておくことができる。

40

【3462】

50

これにより、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによってキャラクターROM234を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクターROM234から読み出し、通常用ビデオRAM236へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第3図柄表示装置81に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオRAM235に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクターROM234から通常用ビデオRAM236へ転送することができる。

【3463】

ポインタ233fは、表示データテーブルバッファ233dおよび転送データテーブルバッファ233eの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。MPU231は、表示データテーブルバッファ233dに表示データテーブルが格納されるのに合わせて、ポインタ233fを一旦0に初期化する。そして、画像コントローラ237から1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒ごとに送信されるV割込信号に基づいてMPU231により実行されるV割込処理の表示設定処理(図462(b)のS8303参照)の中で、ポインタ更新処理(図470(b)のS9305参照)が実行され、ポインタ233fの値が1ずつ加算される。

【3464】

MPU231は、このようなポインタ233fの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルから、ポインタ233fが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト(図423参照)を作成すると共に、転送データテーブルバッファ233eに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【3465】

これにより、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルに対応する演出が第3図柄表示装置81に表示される。よって、表示データテーブルバッファ233dに格納する表示データテーブルを変更するだけで、容易に第3図柄表示装置81に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置114の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【3466】

また、転送データテーブルバッファ233eに格納された転送データテーブルが格納されている場合は、その転送データテーブルに基づいて、対応する表示データテーブルによって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオRAM235に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア236aに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによってキャラクターROM234を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクターROM234から読み出し、通常用ビデオRAM236へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第3図柄表示装置81に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオRAM235に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクターROM234から通常用ビデオRAM236へ転送することができる。

【3467】

描画リストエリア233gは、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブル、及び、転送データテーブルバッファ233eに格納された転送データテーブルに基づいて生成される、1フレーム分の画像の描画を画像コントローラ237に指示する描画リストを格納するためのエリアである。

【3468】

ここで、図 4 2 3 を参照して、描画リストの詳細について説明する。図 4 2 3 は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ 2 3 7 に対して、1 フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図 4 2 3 に示すように、1 フレームの画像で使用する背面画像、第 3 図柄（図柄 1，図柄 2，・・・）、エフェクト（エフェクト 1，エフェクト 2，・・・）、キャラクタ（キャラクタ 1，キャラクタ 2，・・・，保留球数図柄 1，保留球数図柄 2，・・・，エラー図柄）といった各スプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ 2 3 7 に対して所定の画像データをキャラクタ ROM 2 3 4 から通常用ビデオ RAM 2 3 6 へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

10

【3 4 6 9】

各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されている RAM 種別（常駐用ビデオ RAM 2 3 5 か、通常用ビデオ RAM 2 3 6 か）を示す情報と、そのアドレスとが記述されており、画像コントローラ 2 3 7 は、その RAM 種別およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれており、画像コントローラ 2 3 7 は、各種ビデオ RAM より読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、αブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ 2 3 7 によって、描画対象バッファフラグ 2 3 3 j で指定される第 1 フレームバッファ 2 3 6 b 又は第 2 フレームバッファ 2 3 6 c のいずれかに展開される。

20

【3 4 7 0】

M P U 2 3 1 は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ 2 3 3 f によって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、保留球数図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、1 フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

30

【3 4 7 1】

ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納 RAM 種別とアドレスとは、表示データテーブルに規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオ RAM 2 3 5 のエリア、又は、通常用ビデオ RAM 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a のサブエリアが固定されているので、M P U 2 3 1 は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納 RAM 種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

40

【3 4 7 2】

また、M P U 2 3 1 は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報）について、表示データテーブルに規定されるそれらの情報をそのままコピーする。

【3 4 7 3】

また、M P U 2 3 1 は、描画リストを生成するにあたり、1 フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リス

50

トでは、一番最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第3図柄（図柄1，図柄2，・・・）、エフェクト（エフェクト1，エフェクト2，・・・）、キャラクタ（キャラクタ1，キャラクタ2，・・・，保留球数図柄1，保留球数図柄2，・・・，エラー図柄）の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。

【3474】

画像コントローラ237では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した1フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができるのである。

【3475】

また、MPU231は、転送データテーブルバッファ233eに格納された転送データテーブルにおいて、ポインタ233fによって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタROM234における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア236aに設けられたサブエリアの格納先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。画像コントローラ237は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタROM234の所定の領域（格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aに設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。

【3476】

計時カウンタ233hは、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルにより第3図柄表示装置81にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。MPU231は、表示データテーブルバッファ233dに一の表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに基づいて表示される演出の演出時間を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第3図柄表示装置81における1フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、20ミリ秒）で割った値である。

【3477】

そして、1フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する20ミリ秒毎に画像コントローラ237から送信されるV割込信号に基づいて、MPU231により実行されるV割込処理（図462（b）参照）の表示設定処理が実行される度に、計時カウンタ233hが1ずつ減算される（図469のS9307参照）。その結果、計時カウンタ233hの値が0以下となった場合、MPU231は、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルにより表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

【3478】

格納画像データ判別フラグ233iは、対応する画像データが常駐用ビデオRAM235に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aに格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。

【3479】

この格納画像データ判別フラグ233iは、電源投入時にメイン処理の中でMPU231により実行される初期設定処理（図460のS8002参照）によって生成される。ここで生成される格納画像データ判別フラグ233iは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア236aに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。

【3480】

そして、格納画像データ判別フラグ233iの更新は、MPU231により実行される通常画像転送設定処理（図472参照）の中で、一のスプライトに対応する転送対象画像

10

20

30

40

50

データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された一のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア236aに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア236aのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、一のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

【3481】

また、MPU231は、常駐用ビデオRAM235に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236へ転送する際に、格納画像データ判別フラグ233iを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオRAM235の画像格納エリア236aに格納されているか否かを判断する（図472のS9813参照）。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア236aに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図472のS9814参照）、画像コントローラ237に対して、その画像データをキャラクタROM234から画像格納エリア236aの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア236aに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置114の各部における処理負担の軽減や、バスライン240におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【3482】

描画対象バッファフラグ233jは、2つのフレームバッファ（第1フレームバッファ236bおよび第2フレームバッファ236c）の中から、画像コントローラ237によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称す）を指定するためのフラグで、描画対象バッファフラグ233jが0である場合は描画対象バッファとして第1フレームバッファ236bを指定し、1である場合は第2フレームバッファ236cを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ237に送信される（図473のS9902参照）。

【3483】

これにより、画像コントローラ237は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラ237は、描画処理と同時並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に第3図柄表示装置81に対して、その画像情報を転送することで、第3図柄表示装置81に画像を表示させる表示処理を実行する。

【3484】

描画対象バッファフラグ233jは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ237に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ233jの値を反転させることにより、即ち、その値が「0」であった場合は「1」に、「1」であった場合は「0」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第1フレームバッファ236bと第2フレームバッファ236cとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、1フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する20ミリ秒毎に画像コントローラ237から送信されるV割込信号に基づいて、MPU231により実行されるV割込処理（図462（b）参照）の描画処理が実行される度に、行われる（図473のS9902参照）。

【3485】

即ち、あるタイミングで、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレーム

10

20

30

40

50

バッファとして第2フレームバッファ236cが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒後に、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定される。これにより、先に第1フレームバッファ236bに展開された画像の画像情報が読み出されて第3図柄表示装置81に表示させることができると同時に、第2フレームバッファ236cに新たな画像が展開される。

【3486】

そして、更に次の20ミリ秒後には、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定される。これにより、先に第2フレームバッファ236cに展開された画像の画像情報が読み出されて第3図柄表示装置81に表示させることができると同時に、第1フレームバッファ236bに新たな画像が展開される。以後、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、20ミリ秒毎に、それぞれ第1フレームバッファ236bおよび第2フレームバッファ236cのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、1フレーム分の画像の描画処理を行いながら、1フレーム分の画像の表示処理を20ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【3487】

背景モード記憶エリア233kは、現在設定されている背景モードに対応するデータを記憶しておくための記憶領域である。また、中断データ記憶エリア233mは、表示態様の中断が指示された場合に、その中断時における表示態様を示す情報を、中断期間の間、一時的に保持しておくための記憶領域である。

【3488】

次に、図424を参照して、本第1制御例における音声出力装置226について説明する。図424は、音声出力装置226の電氣的構成を示したブロック図である。図424に示した通り、音声出力装置226は、演算装置である1チップマイコンとしてのMPU301が搭載されている。MPU301には、当該MPU301により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM302と、そのROM302内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM303とが内蔵されている。

【3489】

音声出力装置226のMPU301は、入出力ポート305、および音声合成部306と電氣的に接続されている。音声ランプ制御装置113から音声出力装置226に対して、音声データを指定するコマンドを受信した場合には、そのコマンドが入出力ポート305を介してMPU301へ入力される。また、音声ランプ制御装置113によって指定された音声データは、ROM302から読み出されて、音声合成部306の、音声種別に対応するチャンネルに対して出力される。

【3490】

音声合成部306は、各チャンネルに入力された音声データを合成して、合成音声データとしてアンプ部307へと出力する公知の音声合成LSIで構成されている。合成音声データは、アンプ部307によって増幅され、スピーカ部308に入力される。これにより、スピーカ部308から、音声ランプ制御装置113によって指定された各種音声を出力することができる。

【3491】

次に、図424を参照して、本第1制御例における音声出力装置226のMPU301に設けられたROM302の構成について説明する。図424に示した通り、ROM302には、音声ファイル記憶エリア（音声ファイル）302aが少なくとも設けられている。

【3492】

音声ファイル記憶エリア（音声ファイル）302aには、パチンコ機10で実行される各種演出において楽曲や効果音等を出力するために用いる音声ファイル（音声データ）が記憶されている記憶領域である。各種演出の実行が音声ランプ制御装置113により通知された場合には、この音声ファイル記憶エリア（音声ファイル）302aから演出に対応する音声ファイルが読み出され、音声合成部306の対応するチャンネルに出力される。

【3493】

次に、音声出力装置226に設けられたRAM303の構成について説明する。図424に示した通り、RAM303は、連打音出力フラグ303aと、再生位置格納エリア303bと、楽曲出力中フラグ303cと、が少なくとも設けられている。

【3494】

連打音出力フラグ303aは、割り込み連打演出の実行中において、直近に出力した連打音の種別（第1連打音であるか、第2連打音であるか）を示すフラグである。この連打音出力フラグ303aが01Hであれば、直近に出力した連打音が、第1連打音であることを示し、「02H」であれば、第2連打音であることを示す。この連打音出力フラグ303aにより、直近に出力した連打音の種別を把握可能に構成することで、連打操作を検出する毎に、異なるチャンネルに対して異なる種別の連打音を交互に再生することができる。よって、連打操作の実行中における音声態様を多様化することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

【3495】

再生位置格納エリア303bは、楽曲の再生の中断を指示された場合に、その中断時の再生位置を示すデータを格納しておくための記憶領域である。楽曲の再生を再開する場合は、この再生位置格納エリア303bに格納されているデータに基づいて、中断された再生位置から正確に再生を再開させることができる。

【3496】

楽曲出力中フラグ303cは、変動表示演出等が実行され、音声ファイルに基づく楽曲の出力中であるか否かを示すフラグである。この楽曲出力中フラグ303cがオンであれば、楽曲の出力中であることを意味し、オフであれば、楽曲の出力中でないことを意味する。

【3497】

＜第1制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図425から図439のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される各制御処理を説明する。かかるMPU201の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本制御例では2m秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、NMI端子への停電信号SG1の入力により起動されるNMI割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とNMI割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。

【3498】

図425は、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば2ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（S101）。即ち、主制御装置110に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【3499】

次に、初期値乱数カウンタCINI1と普通初期値乱数カウンタCINI2の更新を実行する（S102）。具体的には、初期値乱数カウンタCINI1を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では999）に達した際、0にクリアする。そして、初期値乱数カウンタCINI1の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域に格納する。同様に、普通初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では239）に達した際、0にクリアし、その普通初期値乱数カウン

10

20

30

40

50

タC I N I 2の更新値をR A M 2 0 3の該当するバッファ領域に格納する。

【3500】

更に、特別当たり乱数カウンタC 1、特別当たり種別カウンタC 2、停止種別選択カウンタC 3、転落抽選カウンタC 4、変動種別カウンタC S 1、普通当たり乱数カウンタC 5の更新を実行する(S 1 0 3)。具体的には、特別当たり乱数カウンタC 1、特別当たり種別カウンタC 2、停止種別選択カウンタC 3、転落抽選カウンタC 4をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値(本制御例ではそれぞれ、999, 99, 250, 999, 198, 239)に達した際、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC 1~C 5, C S 1の更新値を、R A M 2 0 3の該当するバッファ領域に格納する。

【3501】

次に、第1図柄表示装置37において表示を行うための処理であると共に、第3図柄表示装置81による第3図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行し(S 1 0 4)、その後、第1入球口64、および第2入球口640への入賞(始動入賞)に伴う始動入賞処理を実行する(S 1 0 5)。尚、特別図柄変動処理、始動入賞処理の詳細は、図426~図429を参照して後述する。

【3502】

始動入賞処理を実行した後は、第2図柄表示装置83において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し(S 1 0 6)、普通入球口における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する(S 1 0 7)。尚、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理の詳細は、図430および図431を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、発射制御処理を実行し(S 1 0 8)、次に、その他入賞処理を実行する(S 1 0 9)。更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して(S 1 1 0)、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ51bが操作されていないことを条件に、球の発射のオン/オフを決定する処理である。主制御装置110は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置112に対して球の発射指示をする。

【3503】

次に、図426を参照して、主制御装置110内のM P U 2 0 1により実行される特別図柄変動処理(S 1 0 4)について説明する。図426は、この特別図柄変動処理(S 1 0 4)を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理(S 1 0 4)は、タイマ割込処理(図425参照)の中で実行され、第1図柄表示装置37において行う特別図柄(第1図柄)の変動表示や、第3図柄表示装置81において行う第3図柄の変動表示などを制御するための処理である。

【3504】

この特別図柄変動処理では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判定する(S 2 0 1)。特別図柄の大当たり中としては、第1図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81において特別図柄の大当たり(特別図柄の大当たり遊技中も含む)を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば(S 2 0 1: Y e s)、そのまま本処理を終了する。

【3505】

特別図柄の大当たり中でなければ(S 2 0 1: N o)、第1図柄表示装置37の表示態様の変動中であるか否かを判定し(S 2 0 2)、第1図柄表示装置37の表示態様の変動中でなければ(S 2 0 2: N o)、特別図柄1保留球数カウンタ203dの値(特別図柄における変動表示の保留回数N 1)と、特別図柄2保留球数カウンタ203eの値(特別図柄における変動表示の保留回数N 2)を取得する(S 2 0 3)。次に、特別図柄2保留球数カウンタ203eの値(N 2)が0よりも大きいかなんかを判別し(S 2 0 4)、特別図柄2保留球数カウンタ203eの値(N 2)が0でなければ(S 2 0 4: Y e s)、特別図柄2保留球数カウンタ203eの値(N 2)を1減算し(S 2 0 5)、演算により変

10

20

30

40

50

更された特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 e の値を示す保留球数コマンドを設定する (S 2 0 6)。ここで設定された保留球数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理 (図 4 3 4 参照) の外部出力処理 (S 1 0 0 1) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 e の値を抽出し、抽出した値を R A M 2 2 3 の第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 b に格納する。

【3506】

S 2 0 6 の処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 b に格納されたデータをシフトする (S 2 0 7)。S 2 0 7 の処理では、特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 b の保留第 1 エリア～保留第 4 エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第 1 エリア→実行エリア、保留第 2 エリア→保留第 1 エリア、保留第 3 エリア→保留第 2 エリア、保留第 4 エリア→保留第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。S 2 0 7 の処理が実行された後には、S 2 0 8 の処理へ移行する。

【3507】

一方、S 2 0 4 の処理において、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値が 0 であると判別された場合には (S 2 0 4 : N o)、S 2 0 3 の処理において取得した特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 (N 1) が 0 であるか判別する (S 2 0 9)。特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 (N 1) が 0 であると判別した場合には (S 2 0 9 : N o)、この処理を終了する。一方、S 2 0 9 の処理において、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 (N 1) が 0 でないと判別した場合には (S 2 0 9 : Y e s)、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 (N 1) を 1 減算し (S 2 1 0)、演算により変更された特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d の値を示す保留球数コマンドを設定する (S 2 1 1)。ここで設定された保留球数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理 (図 4 3 4 参照) の外部出力処理 (S 1 0 0 1) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d の値を抽出し、抽出した値を R A M 2 2 3 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 a に格納する。

【3508】

S 2 1 1 の処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 a に格納されたデータをシフトする (S 2 1 2)。S 2 1 2 の処理では、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 a の保留第 1 エリア～保留第 4 エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第 1 エリア→実行エリア、保留第 2 エリア→保留第 1 エリア、保留第 3 エリア→保留第 2 エリア、保留第 4 エリア→保留第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、特別図柄 (第 1 図柄) の変動開始を設定するための特別図柄変動開始処理を実行し (S 2 0 8)、本処理を終了する。なお、特別図柄変動開始処理については、図 4 2 7 を参照して後述する。

【3509】

S 2 0 2 の処理において、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示態様の変動中であれば (S 2 0 2 : Y e s)、第 1 図柄表示装置 3 7 において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する (S 2 1 3)。第 1 図柄表示装置 3 7 において実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタ C S 1 により選択された変動パターンに応じて決められており (変動パターンコマンドに応じて決められており)、この変動時間が経過していなければ (S 2 1 3 : N o)、第 1 図柄表示装置の表示を更新し (S 2 1 4)、本処理を終了する。

【3510】

一方、S 2 1 3 の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば (

10

20

30

40

50

S 2 1 3 : Y e s)、第 1 図柄表示装置 3 7 の停止図柄に対応した表示態様を設定する (S 2 1 5)。停止図柄の設定は、図 4 2 7 を参照して後述する特別図柄変動開始処理 (S 2 0 8) によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理 (S 2 0 8) が実行されると、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 a と特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 b とに共通して設けられた実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、特別当たり乱数カウンタ C 1 の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、特別当たり種別カウンタ C 2 の値に応じて大当たり種別が決定される。

【3 5 1 1】

尚、本制御例では、第 1 図柄 (特別図柄) の停止図柄として、大当たり A になる場合には、第 1 図柄表示装置 3 7 において青色の L E D を点灯させ、大当たり B になる場合には赤色の L E D を点灯させ、大当たり C になる場合には、緑色の L E D を点灯させ、大当たり D になる場合には、青色の L E D と赤色の L E D を点灯させ、大当たり E になる場合には、赤色の L E D と緑色の L E D を点灯させる。また、外れである場合には青色の L E D と緑色の L E D とを点灯させるように設定されている。なお、各 L E D の表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【3 5 1 2】

S 2 1 5 の処理が終了した後は、第 1 図柄表示装置 3 7 において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理 (S 2 0 8) によって行われた特別図柄の抽選結果 (今回の抽選結果) が、特別図柄の大当たりであるかを判定する (S 2 1 6)。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば (S 2 1 6 : Y e s)、大当たり開始フラグ 2 0 3 i をオンに設定する (S 2 1 7)。そして、停止コマンドを設定し (S 2 1 8)、本処理を終了する。

【3 5 1 3】

一方、S 2 1 6 の処理において、今回の抽選結果が大当たりではないと判別した場合には (S 2 1 6 : N o)、S 2 1 7 の処理をスキップし、S 2 1 8 の処理を実行後、本処理を終了する。

【3 5 1 4】

次に、図 4 2 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特別図柄変動開始処理 (S 2 0 8) について説明する。図 4 2 7 は、特別図柄変動開始処理 (S 2 0 8) を示したフローチャートである。この特別図柄変動開始処理 (S 2 0 8) は、タイマ割込処理 (図 4 2 5 参照) の特別図柄変動処理 (図 4 2 6 参照) の中で実行される処理であり、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 a および特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 b の実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、「特別図柄の大当たり」又は「特別図柄の外れ」の抽選 (当否判定) を行うと共に、第 1 図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出の演出パターン (変動演出パターン) を決定するための処理である。

【3 5 1 5】

特別図柄変動開始処理 (S 2 0 8) では、まず、特別図柄保留球実行エリアに格納されている特別当たり乱数カウンタ C 1、特別当たり種別カウンタ C 2、停止種別カウンタ C 3、転落抽選カウンタ C 4、変動種別カウンタ C S 1 の各値を取得する (S 3 0 1)。次に、現在、遊技状態が確変中 (特別図柄の高確率状態) であるか判別する (S 3 0 2)。なお、確変中であるか否かの判断は、確変フラグ 2 0 3 h の値が 1 以上であるか判別することにより実行される。ここで確変フラグ 2 0 3 h は、大当たり遊技が終了したことに基づいて予め定められた値が設定される。一方、大当たり遊技の開始に基づいて、その値が 0 に設定される。

【3 5 1 6】

S 3 0 2 の処理において、確変中であると判別した場合には (S 3 0 2 : Y e s)、パチンコ機 1 0 が確変中 (特別図柄の高確率状態) であるので、S 3 0 1 の処理で取得した

10

20

30

40

50

転落抽選カウンタC 4の値と、転落抽選テーブル2 0 2 e（図4 0 7（c）参照）とを比較することにより、特別図柄の確変状態から特別図柄の低確率状態へと転落させるか否かの抽選（転落抽選）を行う（S 3 0 3）。具体的には、転落抽選カウンタC 4の値を、転落抽選テーブル2 0 2 eに格納されている2個の乱数値と1つ1つ比較する。上述したように、確変中（特別図柄の高確率状態）において低確率状態への転落に対応する乱数値は、「0, 1」の2個が設定されており、転落抽選カウンタC 4の値と、これらの転落に対応する乱数値とが一致する場合に、低確率状態へ転落させると判定する。S 3 0 3の処理で転落抽選の抽選結果を取得したら、S 3 0 4の処理へ移行する。

【3 5 1 7】

S 3 0 4の処理では、特別図柄の低確率状態への転落に対応する抽選結果であるか否かを判別し（S 3 0 4）、転落に対応する抽選結果であると判別した場合は（S 3 0 4：Y e s）、確変フラグ2 0 3 hをオフに設定し（S 3 0 5）、低確率状態への転落を示す状態コマンドを設定して（S 3 0 6）、S 3 0 7の処理へ移行する。

【3 5 1 8】

一方、S 3 0 2の処理において、パチンコ機1 0が確変中（特別図柄の高確率状態）では無い、即ち、特別図柄の低確率状態であると判別した場合には（S 3 0 2：N o）、S 3 0 3～S 3 0 6の処理をスキップし、S 3 0 7の処理へ移行する。

【3 5 1 9】

S 3 0 7の処理では、S 3 0 1の処理で取得した特別当たり乱数カウンタC 1の値と、低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル2 0 2 a（図4 0 7（a）参照）とに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの抽選結果を取得する（S 3 0 7）。具体的には、特別当たり乱数カウンタC 1の値を、特別図柄大当たり乱数テーブル2 0 2 aに格納されている4つの乱数値と1つ1つ比較する。特別図柄の低確率状態における特別図柄の大当たりとなる乱数値としては、「0～3」の4個が設定されており、特別当たり乱数カウンタC 1の値と、これらの当たりとなる乱数値とが一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、S 3 0 9の処理へ移行する。

【3 5 2 0】

一方、S 3 0 4の処理において、転落に対応する抽選結果ではないと判別した場合は（S 3 0 4：N o）、S 3 0 8の処理へ移行する。S 3 0 8の処理では、S 3 0 1の処理で取得した特別当たり乱数カウンタC 1の値と、高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル2 0 2 a（図4 0 7（a）参照）とに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの抽選結果を取得する（S 3 0 8）。具体的には、特別当たり乱数カウンタC 1の値を、特別図柄大当たり乱数テーブル2 0 2 aに格納されている8個の乱数値と1つ1つ比較する。特別図柄の高確率状態における特別図柄の大当たりとなる乱数値としては、「4～11」の8個が設定されており、特別当たり乱数カウンタC 1の値と、これらの当たりとなる乱数値とが一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、S 3 0 9の処理へ移行する。

【3 5 2 1】

S 3 0 9の処理では、S 3 0 7またはS 3 0 8の処理によって取得した特別図柄の抽選結果が、特別図柄の大当たりであるか（即ち、取得している特別当たり乱数カウンタC 1の値と、特別図柄大当たり乱数テーブル2 0 2 aに設定されている判定値と一致するか）を判別し（S 3 0 9）、特別図柄の大当たりであると判別された場合には（S 3 0 9：Y e s）、時短中カウンタ2 0 3 g、確変フラグ2 0 3 hの値を初期値にリセットし（S 3 1 0）、S 3 0 1の処理で取得した特別当たり種別カウンタC 2の値に基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（S 3 1 1）。より具体的には、S 3 0 1の処理で取得した特別当たり種別カウンタC 2の値と、大当たり種別選択テーブル2 0 2 dに格納されている乱数値とを比較し、5種類の特別図柄の大当たり種別（大当たりA～大当たりE）のうち、今回の大当たり種別が何れであるかを判別する。上述したように、第1特別図柄の大当たりにおいて、特別当たり種別カウンタC 2の値が「0～9」の範囲にあれば、大当たりA（1 5 R確変大当たり）であると判別し、「1 0～4 9」の範囲にあれば、大当たりB

10

20

30

40

50

(5R確変大当たり)であると判別し、「50～99」の範囲にあれば、大当たりC(5R通常大当たり)であると判別する(図408(b)参照)。また、第2特別図柄の大当たりにおいて、特別当たり種別カウンタC2の値が「0～79」の範囲にあれば、大当たりD(15R確変大当たり)であると判別し、「80～99」の範囲にあれば、大当たりE(15R通常大当たり)と判別する(図408(c)参照)。

【3522】

このS311の処理では、判別された大当たり種別(大当たりA～E)に応じて、第1図柄表示装置37の表示態様(LED37A, 37Bの点灯状態)が設定される。また、大当たり種別に対応した停止図柄を、第3図柄表示装置81において停止表示させるべく、大当たり種別(大当たりA～E)が停止種別として設定される。このS311の処理において設定された停止図柄の表示態様が、上述した特別図柄変動処理(図426参照)のS215の処理によって停止表示される。

【3523】

次に、変動パターン選択テーブル202b(図409(a)、図410参照)を参照して、大当たり当選時の変動パターンを選択する。ここで、本制御例では、図409(b)、および図410を参照して上述した通り、設定されている遊技状態に応じて異なる変動パターンが設定され易くするために、設定されている遊技状態に応じて異なるデータテーブルを参照して特別図柄の変動時間が設定されるように構成している。具体的には、遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン選択テーブル202bのうち通常用テーブル202b1(図409(a)参照)を参照して変動パターンを決定する一方で、遊技状態が確変状態、又は時短状態である場合には、変動パターン選択テーブル202bのうち確変・時短用テーブル202b2(図410参照)を参照して変動パターンを決定する(S312)。S312の処理が終了した後は、処理をS318へと移行する。S312の処理で変動パターンが設定されると、第1図柄表示装置37における変動演出の変動時間(表示時間)が設定されると共に、第3図柄表示装置81において大当たり図柄で停止するまでの第3図柄の変動時間が決定される。このとき、RAM203の特別図柄保留球実行エリアに格納されている変動種別カウンタCS1の値と、停止種別選択カウンタC3の値とに基づいて、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の図柄変動の変動時間を決定する。

【3524】

一方、S309の処理において、特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には(S309:No)、次に、時短中カウンタ203gの値が0より大きい値であるか否かを判別する(S313)。S313の処理において、時短中カウンタ203gの値が0より大きい(即ち、1以上の値である)と判別した場合は(S313:Yes)、時短中カウンタ203gの値を1減算し(S314)、減算後の時短中カウンタ203gの値を示す状態コマンドを設定して(S315)、S316の処理へ移行する。一方、S313の処理において、時短中カウンタ203gの値が0であると判別した場合は(S313:No)、S314およびS315の処理をスキップし、S316の処理へ移行する。

【3525】

S316の処理では、第1図柄表示装置37の表示態様を外れ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、特別図柄1保留球格納エリア203aおよび特別図柄保留球実行エリアに格納されている停止種別選択カウンタC3および変動種別カウンタCS1の値に基づいて、外れ時の変動パターン(変動時間)を決定する(S317)。ここでは、第1図柄表示装置37の表示時間が設定されると共に、第3図柄表示装置81において外れ図柄で停止するまでの第3図柄の変動時間が決定される。このとき、S312の処理と同様に、特別図柄保留球実行エリアに格納されている停止種別選択カウンタC3および変動種別カウンタCS1の値に基づいてノーマルリーチ、スーパーリーチ等の図柄変動の変動時間を決定する。

【3526】

S312の処理、またはS317の処理が終了した後で実行されるS318の処理では、S312の処理、またはS317の処理で決定した変動パターンを表示制御装置114

10

20

30

40

50

へ通知するための変動パターンコマンドを設定する（S 3 1 8）。次いで、S 3 1 2 の処理または S 3 1 7 の処理で設定された停止種別を表示制御装置 1 1 4 へ通知するための停止種別コマンドを設定する（S 3 1 9）。S 3 1 9 の処理が終わると、特別図柄変動処理（S 1 0 4）へ戻る。

【3 5 2 7】

次に、図 4 2 8 を参照して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される始動入賞処理（S 1 0 5）を説明する。図 4 2 8 は、この始動入賞処理（S 1 0 5）を示すフローチャートである。この始動入賞処理（S 1 0 5）は、タイマ割込処理（図 4 2 5 参照）の中で実行され、第 1 入球口 6 4 への入賞（始動入賞）の有無を判断し、始動入賞があった場合に、各種乱数カウンタが示す値の保留処理と、その保留された各種乱数カウンタが示す値から、特別図柄における抽選結果の先読みを実行するための処理である。

10

【3 5 2 8】

始動入賞処理（S 1 0 5）が実行されると、まず、遊技球が第 1 入球口 6 4 に入賞（始動入賞）したか否かを判定する（S 4 0 1）。ここでは、第 1 入球口 6 4 への入球を 3 回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、遊技球が第 1 入球口 6 4 に入賞したと判別すると（S 4 0 1：Y e s）、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d の値（特別図柄における変動表示の保留回数 N 1）を取得する（S 4 0 2）。そして、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d の値（N 1）が上限値（本制御例では 4）未満であるか否かを判定する（S 4 0 3）。

【3 5 2 9】

20

そして、S 4 0 1 の処理において、第 1 入球口 6 4 への入賞がないと判別した場合は（S 4 0 1：N o）、S 4 0 8 の処理へ移行し、第 1 入球口 6 4 への入賞があっても（S 4 0 1：Y e s）、S 4 0 3 の処理において、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d の値（N 1）が 4 未満でない（即ち、上限値である 4）と判別した場合は（S 4 0 3：N o）、S 4 0 7 の処理へ移行する。これらに対し、S 4 0 1 の処理において、第 1 入球口 6 4 への入賞があったと判別し（S 4 0 1：Y e s）、且つ、S 4 0 3 の処理において、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d の値（N 1）が 4 未満であると判別した場合は（S 4 0 3：Y e s）、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d の値（N 1）を 1 加算する（S 4 0 4）。そして、演算により変更された特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d の値（N 1）を示す第 1 特別図柄の保留球数コマンドを設定する（S 4 0 5）。

30

【3 5 3 0】

ここで設定された保留球数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理（図 4 3 4 参照）の外部出力処理（S 1 0 0 1）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d の値（N 1）を抽出し、抽出した値を R A M 2 2 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 a に格納する。

【3 5 3 1】

S 4 0 5 の処理により保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理の S 1 0 3 で更新した特別当たり乱数カウンタ C 1、特別当たり種別カウンタ C 2、停止種別選択カウンタ C 3、転落抽選カウンタ C 4、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、R A M 2 0 3 の特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 a の空き保留エリア（保留第 1 エリア～保留第 4 エリア）のうち最初のエリアに格納する（S 4 0 6）。尚、S 4 0 6 の処理では、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d の値を参照し、その値が 0 であれば、保留第 1 エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が 1 であれば保留第 2 エリアを、その値が 2 であれば保留第 3 エリアを、その値が 3 であれば保留第 4 エリアを、それぞれ最初のエリアとする。S 4 0 6 の処理を終えると、次に、先読み処理を実行し（S 4 0 7）、S 4 0 8 の処理へ移行する。この先読み処理（S 4 0 7）の詳細な内容については、図 4 2 9 を参照して後述するが、第 1 入球口 6 4 または第 2 入球口 6 4 0 への入球に対して取得された各種カウンタの値に基づいて、変動開始時に実行される各抽選結果を事前に判定する（先読み

40

50

する) 処理を実行する。

【3532】

なお、S408～S413の各処理については、第1入球口64への入球に基づく上述したS401～S406の各処理を、第2始動口640への入球に基づく処理に変更したのみで、S401～S406と実質的に同一の処理が実行されるので、その詳細な説明については省略する。S413の処理を実行した後は、先読み処理を実行し(S414(S407))、その後、本処理を終了する。

【3533】

なお、本制御例では、各カウンタの値を入球に基づいて取得するように構成したが、変動開始時に取得するように構成してもよい。このように構成することで、変動開始時まで、各カウンタの値を記憶しておく記憶領域が必要なく、RAM203の記憶領域の使用を抑制できる。また、各カウンタのうち、一部のカウンタ(例えば、変動種別カウンタCS1のみ)を変動開始時に取得するように構成してもよい。このように構成することで、入球時に当否判定に関わるカウンタを取得し、当否判定に関わらないカウンタについては、後から取得することができ、遊技の公平性を保ちつつ、記憶するデータ量を抑制することができる。

【3534】

次に、図429を参照して、主制御装置110のMPU201により実行される始動入賞処理(S105)内の一処理である先読み処理(S407(S414))について説明する。図429は、この先読み処理(S407(S414))を示したフローチャートである。

【3535】

先読み処理では、まず、新たな入賞があるかを判別する(S501)。このS501の処理では、特別図柄1保留球数カウンタ203dの値(N1)、或いは、特別図柄2保留球数カウンタ203eの値(N2)が加算された場合に、新たな入賞があったと判別する。S501の処理において、新たな入賞が無いと判別した場合は(S501:No)、そのまま本処理を終了する。一方、新たな入賞があると判別した場合は(S501:Yes)、次に、今回の入賞が特別図柄1(第1特別図柄)であるかを判別し(S502)、特別図柄1であると判別した場合は(S502:Yes)、今回取得した各カウンタ値に対する抽選結果を、特別図柄大当たり乱数テーブル202a、特図1大当たり用テーブル(特図1大当たり種別選択テーブル)202d1に基づいて事前に取得し(S503)、S504の処理へ移行する。S504の処理では、事前に取得した抽選結果として、大当たり判定結果、大当たり種別を含む入賞情報コマンドを設定し(S504)、本処理を終了する。

【3536】

一方、S502の処理において、今回の入賞が特別図柄1(特図1)では無い、即ち、特別図柄2(特図2)であると判別した場合は(S502:No)、今回取得した各カウンタ値に対する抽選結果を、特別図柄大当たり乱数テーブル202a、特図2大当たり用テーブル(特図2大当たり種別選択テーブル)202d2に基づいて事前に取得し(S505)、事前に取得した抽選結果として、大当たり判定結果、大当たり種別を含む入賞情報コマンドを設定し(S504)、本処理を終了する。

【3537】

このように、変動開始となる前に、事前に当否判定をした結果が、保留球が成立した毎に音声ランプ制御装置113に対して入賞情報コマンドとして出力されるので、音声ランプ制御装置113は、事前に当否判定結果とその当たり種別を認識できる。よって、音声ランプ制御装置113によって、入賞情報コマンドに基づいて、遊技者に事前に保留球に対する当否判定結果を報知する予告演出(例えば、保留図柄の色について当否判定結果を示唆する色に変色させたり、保留球の中の当否判定結果を報知するための報知音を出力する等の演出)を実行させることができる。また、入賞情報コマンドは、保留球が成立した毎にその保留球に対して一つの入賞情報コマンドが出力されるので、音声ランプ制御装置

1 1 3では、保留球の成立に対しても認識することができる。なお、本制御例における先読み処理（図429のS407参照）では、S501の処理において新たな入賞が無いと判別した場合（S501：No）に、そのまま本処理を終了するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、既に特別図柄1保留球格納エリア203aや特別図柄2保留球格納エリア203bに格納されている各カウンタ値に対して再度入賞情報コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置113側で受信した入賞情報コマンドに対して、予告演出を実行しないと判別した場合であっても、同一の保留図柄に対して再度予告演出を実行するか否かの判別を行わせることができる。また、本制御例では、主制御装置110側で取得した各カウンタ値に基づく抽選結果を事前に判別し、その事前判別結果を示すための情報を入賞情報コマンドとして設定するように構成しているが、これに限ること無く、取得した各カウンタ値を示すための情報を入賞情報コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置113側で受信した入賞情報コマンドに基づいて抽選結果を事前に判別するように構成しても良い。加えて、取得した各カウンタ値を示すための情報を入賞情報コマンドとして設定する場合には、その入賞情報コマンドを不正に取得した遊技者に今回取得したカウンタ値が特定されないように暗号化したり、複数のタイミングに分けて入賞情報コマンドを出力したりするように構成すると良い。

10

【3538】

次に、図430を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される普通図柄変動処理（S106）について説明する。図430は、この普通図柄変動処理（S106）を示すフローチャートである。この普通図柄変動処理（S106）は、タイマ割込処理（図425参照）の中で実行され、第2図柄表示装置83において行う第2図柄の変動表示や、第2入球口640に付随する電動役物640aの開放時間などを制御するための処理である。

20

【3539】

この普通図柄変動処理では、まず、今現在が、普通図柄（第2図柄）の当たり中であるか否かを判定する（S601）。普通図柄（第2図柄）の当たり中としては、第2図柄表示装置83において当たりを示す表示がなされている最中と、第2入球口640に付随する電動役物640aの開閉制御がなされている最中とが含まれる。判定の結果、普通図柄（第2図柄）の当たり中であれば（S601：Yes）、そのまま本処理を終了する。

30

【3540】

一方、普通図柄（第2図柄）の当たり中でなければ（S601：No）、第2図柄表示装置83の表示態様の変動中であるか否かを判定し（S602）、第2図柄表示装置83の表示態様の変動中でなければ（S602：No）、普通図柄保留球数カウンタ203fの値（普通図柄における変動表示の保留回数M）を取得する（S603）。次に、普通図柄保留球数カウンタ203fの値（M）が0よりも大きいかなんかを判別し（S604）、普通図柄保留球数カウンタ203fの値（M）が0であれば（S604：No）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ203fの値（M）が0でなければ（S604：Yes）、普通図柄保留球数カウンタ203fの値（M）を1減算する（S605）。

40

【3541】

次に、普通図柄保留球格納エリア203cに格納されたデータをシフトする（S606）。S606の処理では、普通図柄保留球格納エリア203cの保留第1エリア～保留第4エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第1エリア→実行エリア、保留第2エリア→保留第1エリア、保留第3エリア→保留第2エリア、保留第4エリア→保留第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球格納エリア203cの実行エリアに格納されている普通当たり乱数カウンタC5の値を取得し（S607）、S608の処理へ移行する。

【3542】

50

S 6 0 8 の処理では、時短中（普通図柄の高確率状態）であるか否かを判別する（S 6 0 8）。この S 6 0 8 の処理では、時短中カウンタ 2 0 3 g の値と、確変フラグ 2 0 3 h の状態とを確認して、時短中カウンタ 2 0 3 g の値が 1 以上であるか、又は確変フラグ 2 0 3 h がオンであれば、時短中であると判別し、時短中カウンタ 2 0 3 g の値が 0 で、且つ、確変フラグ 2 0 3 h がオフであれば、時短中ではないと判別する。S 6 0 8 の処理において、時短中（普通図柄の高確率状態）である（時短中カウンタ 2 0 3 g の値が 1 以上であるか、又は確変フラグ 2 0 3 h がオンである）と判別した場合は（S 6 0 8 : Y e s）、パチンコ機 1 0 が普通図柄の高確率状態であるので、S 6 0 3 の処理で取得した普通当たり乱数カウンタ C 5 の値と、高確率時用の普通当たり乱数テーブル（普通図柄当たり乱数テーブル）2 0 2 c（図 4 0 7（b）参照）とに基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得し（S 6 0 9）、処理を S 6 1 1 へと移行する。S 6 0 9 の処理では、具体的には、普通当たり乱数カウンタ C 5 の値と、高確率時用の普通当たり乱数テーブル（普通図柄当たり乱数テーブル）2 0 2 c（図 4 0 7（b）参照）に格納されている乱数値と比較する。上述したように、普通当たり乱数カウンタ C 5 の値が「5～2 0 4」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、「0～4, 2 0 5～2 3 9」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する（図 4 0 7（b）参照）。 10

【3 5 4 3】

一方、S 6 0 8 の処理において、時短中（普通図柄の高確率状態）ではない（時短中カウンタ 2 0 3 g の値が 0 で、且つ、確変フラグ 2 0 3 h がオフである）と判別した場合は（S 6 0 8 : N o）、パチンコ機 1 0 が普通図柄の低確率状態（通常状態、潜確状態）であるので、S 6 0 3 の処理で取得した普通当たり乱数カウンタ C 5 の値と、低確率時用の普通当たり乱数テーブル（普通図柄当たり乱数テーブル）2 0 2 c（図 4 0 7（b）参照）とに基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する（S 6 1 0）。具体的には、普通当たり乱数カウンタ C 5 の値と、低確率時用の普通当たり乱数テーブル（普通図柄当たり乱数テーブル）2 0 2 c（図 4 0 7（b）参照）に格納されている乱数値と比較する。上述したように、普通当たり乱数カウンタ C 5 の値が「5, 6」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、「0～4, 7～2 3 9」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する（図 4 0 7（b）参照）。 20

【3 5 4 4】

本制御例では、特別図柄の大当たり中は、普通図柄の抽選が当たりとなりにくくなるように構成されている。これは、特別図柄の大当たり中（即ち、特別遊技状態中）は、遊技者が特定入賞口 6 5 a に入賞させようとして球を打つので、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a が開放されて、特定入賞口 6 5 a に入賞させようとした遊技球が、第 2 入球口 6 4 0 に入ることをできるだけ抑制するためである。 30

【3 5 4 5】

S 6 0 9 または S 6 1 0 の処理を実行後、S 6 1 1 の処理へ移行する。S 6 1 1 の処理では、S 6 0 9 または S 6 1 0 の処理によって取得した普通図柄の抽選結果が、普通図柄の当たりであるかを判定し（S 6 1 1）、普通図柄の当たりであると判定された場合には（S 6 1 1 : Y e s）、当たり時の表示態様を設定し（S 6 1 2）、S 6 1 4 の処理へ移行する。この S 6 1 2 の処理では、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示が終了した後に、停止図柄（第 2 図柄）として「○」の図柄が点灯表示されるように設定する。 40

【3 5 4 6】

一方、S 6 1 1 の処理で、普通図柄の外れであると判定されると（S 6 1 1 : N o）、外れ時の表示態様を設定し（S 6 1 3）、S 6 1 4 の処理へ移行する。この S 6 1 3 の処理では、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示が終了した後に、停止図柄（第 2 図柄）として「×」の図柄が点灯表示されるように設定する。

【3 5 4 7】

S 6 1 4 の処理では、現在が時短中か否か（普通図柄の高確率状態であるか否か）を判定し（S 6 1 4）、時短中（普通図柄の高確率状態）であれば（S 6 1 4 : Y e s）、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示の変動時間を 3 秒間に設定して（S 6 1 5）、本処 50

理を終了する。一方、S 6 1 4 の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）ではない、即ち、普通図柄の低確率状態であれば（S 6 1 4 : N o）、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示の変動時間を 3 0 秒間に設定して（S 6 1 6）、本処理を終了する。

【3 5 4 8】

一方、S 6 0 2 の処理において、第 2 図柄表示装置 8 3 の表示態様が変動中であれば（S 6 0 2 : Y e s）、第 2 図柄表示装置 8 3 において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（S 6 1 7）。尚、ここでの変動時間は、第 2 図柄表示装置 8 3 において変動表示が開始される前に、S 6 1 5 の処理または S 6 1 6 の処理によって予め設定された時間である。

【3 5 4 9】

S 6 1 7 の処理において、変動時間が経過していなければ（S 6 1 7 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、S 6 1 7 の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（S 6 1 7 : Y e s）、第 2 図柄表示装置 8 3 の停止表示を設定する（S 6 1 8）。S 6 1 8 の処理では、普通図柄の抽選が当たりとなって、S 6 1 2 の処理により表示態様が設定されていれば、第 2 図柄としての「○」図柄が、第 2 図柄表示装置 8 3 において停止表示（点灯表示）されるように設定される。一方、普通図柄の抽選が外れとなって、S 6 1 3 の処理により表示態様が設定されていれば、第 2 図柄としての「×」図柄が、第 2 図柄表示装置 8 3 において停止表示（点灯表示）されるように設定される。S 6 1 8 の処理により、停止表示が設定されると、次にメイン処理（図 4 3 4 参照）の第 2 図柄表示更新処理（S 1 0 0 7 参照）が実行された場合に、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示が終了し、S 6 1 2 の処理または S 6 1 3 の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第 2 図柄）が第 2 図柄表示装置 8 3 に停止表示（点灯表示）される。

【3 5 5 0】

次に、第 2 図柄表示装置 8 3 において実行中の変動表示が開始されたときに、普通図柄変動処理によって行われた普通図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、普通図柄の当たりであるかを判定する（S 6 1 9）。今回の抽選結果が普通図柄の当たりでなければ（S 6 1 9 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の抽選結果が普通図柄の当たりであれば（S 6 1 9 : Y e s）、次いで、現在が時短中であるか否かを判別する（S 6 2 0）。時短中であると判別した場合は（S 6 2 0 : Y e s）、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a の開放時間及び回数を 1 秒間×2 回に設定し（S 6 2 2）、S 6 2 3 の処理へ移行する。

【3 5 5 1】

一方、S 6 2 0 の処理において、時短中ではないと判別した場合は（S 6 2 0 : N o）、第 2 入球口 6 4 0 に付随する第 1 電動役物 6 4 0 a の開放時間及び回数を 0. 2 秒間×1 回に設定し（S 6 2 2）、S 6 2 3 の処理へ移行する。

【3 5 5 2】

S 6 2 1、または S 6 2 2 の処理後に実行される S 6 2 3 の処理では、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a の開閉制御開始を設定し（S 6 2 3）、本処理を終了する。S 6 2 3 の処理によって、電動役物 6 4 0 a の開閉制御開始が設定されると、次にメイン処理（図 4 3 4 参照）の電動役物開閉処理（S 1 0 0 5 参照）が実行された場合に、電動役物 6 4 0 a の開閉制御が開始され、図 4 3 0 の S 6 2 1 の処理または S 6 2 2 の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで電動役物 6 4 0 a の開閉制御が継続される。

【3 5 5 3】

このように、特別図柄の大当たり中を除き、普通図柄の高確率状態では、普通図柄の低確率状態と比較して、変動表示の時間が「3 0 秒→3 秒」と非常に短くなり、更に、第 2 入球口 6 4 0 の解放期間が「0. 2 秒×1 回→1 秒間×2 回」と非常に長くなるので、第 2 入球口 6 4 0 へ球が入球し易い状態となる。

【3 5 5 4】

なお、本制御例では、長時間当たりにおける開放時間や開放回数を、通常状態、潜確状

10

20

30

40

50

態で同一の動作としたが、それに限らず、異なる開放時間、開放回数で設定するように構成してもよい。また、本制御例では、普通図柄の変動開始時（抽選時）において設定されている遊技状態に基づいて第1電動役物640aの開放動作内容を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の変動開始時（抽選時）において設定されている遊技状態に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、当たりに当選した普通図柄の変動時間が経過した時点における遊技状態に基づいて第1電動役物640aの開放動作内容を設定するように構成しても良い。つまり、本制御例では、特別図柄の抽選に基づいて遊技状態が可変設定されるように構成されていることから、普通図柄の変動中に遊技状態が可変設定される場合がある。このような場合において、普通図柄の変動開始時（抽選時）において設定されている遊技状態に基づいて第1電動役物640aの開放動作内容を設定してしまうと、例えば、大当たり遊技中や普通図柄の高確率状態中に第1電動役物640aが長時間開放してしまうという問題がある。これに対して、当たりに当選した普通図柄の変動時間が経過した時点における遊技状態に基づいて第1電動役物640aの開放動作内容を設定するように構成することで、第1電動役物640aの開放動作を設定されている遊技状態に適した内容で実行することができる。

【3555】

次に、図431のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるスルーゲート通過処理（S107）を説明する。図431は、このスルーゲート通過処理（S107）を示すフローチャートである。このスルーゲート通過処理（S107）は、タイマ割込処理（図425参照）の中で実行され、普通入球口（スルーゲート）67における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、普通当たり乱数カウンタC5が示す値を取得し保留するための処理である。

【3556】

スルーゲート通過処理では、まず、遊技球が普通入球口（スルーゲート）67を通過したか否かを判定する（S701）。ここでは、普通入球口（スルーゲート）67における球の通過を3回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、遊技球が普通入球口（スルーゲート）67を通過したと判定されると（S701：Yes）、普通図柄保留球数カウンタ203fの値（普通図柄における変動表示の保留回数M）を取得する（S702）。そして、普通図柄保留球数カウンタ203fの値（M）が上限値（本制御例では4）未満であるか否かを判定する（S703）。

【3557】

遊技球が普通入球口（スルーゲート）67を通過していないか（S701：No）、或いは、遊技球が普通入球口（スルーゲート）67を通過していても普通図柄保留球数カウンタ203fの値（M）が4未満でなければ（S703：No）、本処理を終了する。一方、遊技球が普通入球口（スルーゲート）67を通過し（S701：Yes）、且つ、普通図柄保留球数カウンタ203fの値（M）が4未満であれば（S703：Yes）、普通図柄保留球数カウンタ203fの値（M）を1加算する（S704）。そして、上述したタイマ割込処理のS103で更新した普通当たり乱数カウンタC5の値を、RAM203の普通図柄保留球格納エリア203cの空き保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）のうち最初のエリアに格納し（S705）、その後、本処理を終了する。尚、S705の処理では、普通図柄保留球数カウンタ203fの値を参照し、その値が0であれば、保留第1エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が1であれば保留第2エリアを、その値が2であれば保留第3エリアを、その値が3であれば保留第4エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【3558】

次に、図432を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるNMI割込処理について説明をする。図432は、主制御装置110内のMPU201により実行されるNMI割込処理を示すフローチャートである。NMI割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機10の電源遮断時に、主制御装置110のMPU201により実行される処理である。このNMI割込処理により、電源断の発生情報がRAM203に記憶さ

れる。即ち、停電の発生等によりパチンコ機10の電源が遮断されると、停電信号SG1が停電監視回路252から主制御装置110内のMPU201のNMI端子に出力される。すると、MPU201は、実行中の制御を中断してNMI割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をRAM203に記憶し(S801)、NMI割込処理を終了する。

【3559】

なお、上記のNMI割込処理は、払出発射制御装置111でも同様に実行され、かかるNMI割込処理により、電源断の発生情報がRAM213に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機10の電源が遮断されると、停電信号SG1が停電監視回路252から払出制御装置111内のMPU211のNMI端子に出力され、MPU211は実行中の制御を中断して、NMI割込処理を開始するのである。

10

【3560】

次に、図433を参照して、主制御装置110に電源が投入された場合に主制御装置110内のMPU201により実行される立ち上げ処理について説明する。図433は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する(S901)。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置(音声ランプ制御装置113、払出制御装置111等の周辺制御装置)が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理(本制御例では1秒のウェイト時間を設定するための処理)を実行する(S902)。そして、RAM203のアクセスを許可する(S903)。

20

【3561】

その後は、電源装置115に設けたRAM消去スイッチ122がオンされているか否かを判別し(S904)、オンされていれば(S904:Yes)、処理をS913へ移行する。一方、RAM消去スイッチ122がオンされていなければ(S904:No)、更にRAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し(S905)、記憶されていなければ(S905:No)、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をS913へ移行する。

【3562】

RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば(S905:Yes)、RAM判定値を算出し(S906)、算出したRAM判定値が正常でなければ(S907:No)、即ち、算出したRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をS913へ移行する。なお、図434のS1014の処理で後述する通り、RAM判定値は、例えばRAM203の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このRAM判定値に代えて、RAM203の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

30

【3563】

S913の処理では、サブ側の制御装置(周辺制御装置)となる払出制御装置111を初期化するために払出初期化コマンドを送信する(S913)。払出制御装置111は、この払出初期化コマンドを受信すると、RAM213のスタックエリア以外のエリア(作業領域)をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置110は、払出初期化コマンドの送信後は、RAM203の初期化処理(S914, S915)を実行する。

40

【3564】

上述したように、本パチンコ機10では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にRAMデータを初期化する場合にはRAM消去スイッチ122を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にRAM消去スイッチ122が押されていれば、RAMの初期化処理(S914, S915)を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、RAM判定値(チェックサム値等)によりバックアップの異常が確

50

認された場合も同様に、RAM 203の初期化処理（S 914，S 915）を実行する。RAMの初期化処理（S 914，S 915）では、RAM 203の使用領域を0クリアし（S 914）、その後、RAM 203の初期値を設定する（S 915）。RAM 203の初期化処理の実行後は、S 911の処理へ移行する。

【3565】

一方、RAM消去スイッチ122がオンされておらず（S 904：No）、電源断の発生情報が記憶されており（S 905：Yes）、更にRAM判定値（チェックサム値等）が正常であれば（S 907：Yes）、時短中カウンタ203gの値、および確変フラグ203hの状態（即ち、立ち上げ時の遊技状態）を示す状態コマンドを送信する（S 908）。次に、RAM 203にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（S 909）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（S 910）、S 911の処理へ移行する。払出制御装置111は、この払出復帰コマンドを受信すると、RAM 213に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

10

【3566】

S 911の処理では、演出許可コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信し、音声ランプ制御装置113および表示制御装置114に対して各種演出の実行を許可する。次いで、割込みを許可して（S 912）、後述するメイン処理に移行する。

【3567】

次に、図434を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置110内のMPU 201により実行されるメイン処理について説明する。図434は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、4m秒周期の定期処理としてS 1001～S 1007の各処理が実行され、その残余時間でS 1010，S 1011のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

20

【3568】

メイン処理においては、まず、タイマ割込処理（図425参照）の実行中に、RAM 203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（S 1001）。具体的には、タイマ割込処理（図425参照）におけるS 101のスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置111に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図426参照）や始動入賞処理（図428参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113に送信する。また、始動入賞処理（図428参照）や先読み処理（図429参照）で設定された入賞コマンドを音声ランプ制御装置113に送信する。更に、この外部出力処理により、第3図柄表示装置81による第3図柄の変動表示に必要な変動パターンコマンド、停止種別コマンド等を音声ランプ制御装置113に送信する。

30

【3569】

次に、変動種別カウンタCS1の値を更新する（S 1002）。具体的には、変動種別カウンタCS1を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では198）に達した際、0にクリアする。そして、変動種別カウンタCS1の更新値を、RAM 203の該当するバッファ領域に格納する。

40

【3570】

変動種別カウンタCS1の更新が終わると、払出制御装置111より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（S 1003）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たり演出の実行や、可変入賞装置65の特定入賞口（大開放口）65aを開放又は閉鎖するための大当たり制御処理を実行する（S 1004）。大当たり制御処理では、実行される大当たり遊技の内容（大当たり種別）に応じて特定入賞口65aを開放し、特定入賞口65aの最大開放時間が経過したか、又は特定入賞口65aに球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると特定入賞口65aを閉鎖

50

する。この特定入賞口 6 5 a の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。この大当たり制御処理 (S 1 0 0 4) の詳細については、図 4 3 5 ~ 図 4 3 9 を参照して後述する。尚、本制御例では、大当たり制御処理 (S 1 0 0 4) をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。また、本制御例では、大当たり種別に対応した大当たり遊技内容 (開放される入球口の種別、開放時間、開放回数 (ラウンド数)、及び、オープニング期間、インターバル期間、エンディング期間) が大当たりシナリオとして予め記憶されており、大当たり当選時に設定された大当たり種別に対応した大当たりシナリオが読み出され、読み出された大当たりシナリオに基づいた大当たり遊技が実行される。

【3 5 7 1】

次に、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a の開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する (S 1 0 0 5)。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理 (図 4 3 0 参照) の S 6 2 3 の処理によって電動役物 6 4 0 a の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物 6 4 0 a の開閉制御を開始する。尚、この第 1 電動役物 6 4 0 a の開閉制御は、普通図柄変動処理における図 4 3 0 の S 6 2 1 の処理または S 6 2 2 の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで継続される。

【3 5 7 2】

次に、第 1 図柄表示装置 3 7 A, 3 7 B の表示を更新する第 1 図柄表示更新処理を実行する (S 1 0 0 6)。第 1 図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理 (図 4 2 7 参照) の S 3 1 2 の処理または S 3 1 7 の処理によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第 1 図柄表示装置 3 7 A, 3 7 B において開始する。本制御例では、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯している L E D が赤であれば、その赤の L E D を消灯すると共に緑の L E D を点灯させ、緑の L E D が点灯していれば、その緑の L E D を消灯すると共に青の L E D を点灯させ、青の L E D が点灯していれば、その青の L E D を消灯すると共に赤の L E D を点灯させる。

【3 5 7 3】

なお、メイン処理は 4 ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎に L E D の点灯色を変更すると、L E D の点灯色の变化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者が L E D の点灯色の变化を確認できるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ (図示せず) を 1 カウントし、そのカウンタが 1 0 0 に達した場合に、L E D の点灯色の変更を行う。即ち、0. 4 s 毎に L E D の点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、L E D の点灯色が変更されたら、0 にリセットされる。

【3 5 7 4】

また、第 1 図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理 (図 4 2 7 参照) の S 3 1 2 の処理または S 3 1 7 の処理によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第 1 図柄表示装置 3 7 において実行されている変動表示を終了し特別図柄変動開始処理 (図 4 2 7 参照) の S 3 1 1 の処理または S 3 1 6 の処理によって設定された表示態様で、停止図柄 (第 1 図柄) を第 1 図柄表示装置 3 7 に停止表示 (点灯表示) する。

【3 5 7 5】

次に、第 2 図柄表示装置 8 3 の表示を更新する第 2 図柄表示更新処理を実行する (S 1 0 0 7)。第 2 図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理 (図 4 3 0 参照) の S 6 1 5 の処理または S 6 1 6 の処理によって第 2 図柄の変動時間が設定された場合に、第 2 図柄表示装置 8 3 において変動表示を開始する。これにより、第 2 図柄表示装置 8 3 では、第 2 図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第 2 図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理 (図 4 3 0 参照) の S 6 1 8 の処理によって第 2 図柄表示装置 8 3 の停止表示が設定された場合に、第 2 図柄表示装置 8 3 において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理 (図 4 3 0 参照) の S 6 1 2 の処理または S 6 1 3 の処理によって設定された表示態様で、停止図柄 (第 2 図柄) を第 2 図柄表示装置 8 3 に停止表示 (点灯表示) する。

10

20

30

40

50

【3576】

その後は、RAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（S1008）、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていなければ（S1008：No）、停電監視回路252から停電信号SG1は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本制御例では4m秒）が経過したか否かを判別し（S1009）、既に所定時間が経過していれば（S1009：Yes）、処理をS1001へ移行し、上述したS1001以降の各処理を繰り返し実行する。

【3577】

一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（S1009：No）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第1初期値乱数カウンタCINI1、第2初期値乱数カウンタCINI2および変動種別カウンタCS1の更新を繰り返し実行する（S1010、S1011）。

【3578】

まず、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新を実行する（S1010）。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では999、239）に達した際、0にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタCS1の更新を、S1002の処理と同一の方法によって実行する（S1011）。

【3579】

ここで、S1001～S1007の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を繰り返し実行することにより、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2（即ち、特別当たり乱数カウンタC1の初期値、普通当たり乱数カウンタC5の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCS1についてもランダムに更新することができる。

【3580】

また、S1008の処理において、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば（S1008：Yes）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路252から停電信号SG1が出力された結果、図432のNMI割込処理が実行されたということなので、S1012以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（S1012）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置111や音声ランプ制御装置113等の周辺制御装置）に対して送信する（S1013）。そして、RAM判定値を算出して、その値を保存し（S1014）、RAM203のアクセスを禁止して（S1015）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、RAM判定値は、例えば、RAM203のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【3581】

なお、S1008の処理は、S1001～S1007で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるS1010とS1011の処理の1サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置110のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をS1001の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をS1001の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において

10

20

30

40

50

、MPU201が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、S1001の処理から開始することができる。従って、主制御装置110の制御負担を軽減できると共に、主制御装置110が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【3582】

次に、図435のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される大当たり制御処理（S1004）を説明する。図435は、この大当たり制御処理（S1004）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（S1004）は、メイン処理（図434参照）の中で実行され、パチンコ機10が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口（大開放口）65aを開放又は閉鎖するための処理である。

10

【3583】

大当たり制御処理（S1004）では、まず、大当たり開始フラグ203iがオンであるか否かを判別する（S1101）。大当たり開始フラグ203iがオンであると判別した場合は（S1101：Yes）、大当たり用オープニングコマンドを設定し（S1102）、大当たり開始フラグ203iをオフ、大当たり中フラグ203jをオンにそれぞれ設定し（S1103）、本処理を終了する。一方、S1101の処理において、大当たり開始フラグ203iがオフであると判別した場合は（S1101：No）、次に、現在が特別図柄の大当たり中であるか（即ち、大当たり中フラグ203jがオンであるか）否かを判別する（S1104）。S1104の処理において、現在が大当たり中ではない（大当たり中フラグ203jがオフである）と判別した場合は（S1104：No）、そのまま本処理を終了する。一方、S1104の処理において、現在が大当たり中である（大当たりフラグ203jがオンである）と判別した場合は（S1104：Yes）、次いで、新たなラウンドの開始タイミングであるか否かを判別する（S1105）。

20

【3584】

S1105の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（S1105：Yes）、ラウンド数に応じた特定入賞口65aの開閉動作を設定するための大当たり動作設定処理を実行し（S1106）、本処理を終了する。この大当たり動作設定処理の詳細については図436を参照して後述する。

30

【3585】

一方、S1105の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合は（S1105：No）、次に、現在実行されているラウンドのエンディング期間の開始タイミングであるかを判別する（S1107）。ここで、本制御例では、大当たりの最終ラウンドが終了した場合に、エンディング期間の開始タイミングであると判別する。エンディング期間の開始タイミングであると判定した場合は（S1107：Yes）、エンディングコマンドを設定し（S1108）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理（図434参照）の外部出力処理（S1001）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置114へ送信する。表示制御装置114によって表示用エンディングコマンドを受信されると、第3図柄表示装置81において大当たりの終了を示すエンディング演出が開始される。

40

【3586】

一方、S1107の処理において、現在実行されているエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は（S1107：No）、次に、大当たりの終了タイミングであるかを判別する（S1109）。ここで、大当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。S1109の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合は（S1109：Yes）、大当たり終了後の遊技状態

50

を設定するための大当たり終了処理を実行し（S 1 1 1 0）、本処理を終了する。この大当たり終了処理の詳細については図 4 3 7 を参照して後述する。一方、S 1 1 0 9 の処理において、大当たり終了のタイミングではないと判別した場合には（S 1 1 0 9 : N o）、特定入賞口 6 5 a への入賞に応じた制御を行うための入賞処理を実行し（S 1 1 1 1）、特定入賞口 6 5 a に対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための異常処理を実行し（S 1 1 1 2）、その後、本処理を終了する。入賞処理および異常処理の詳細については図 4 3 8 および図 4 3 9 を参照して後述する。

【 3 5 8 7 】

次に、図 4 3 6 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される大当たり動作設定処理（S 1 1 0 6）の詳細について説明する。図 4 3 6 は、この大当たり動作設定処理（S 1 1 0 6）を示すフローチャートである。この大当たり動作設定処理（S 1 1 0 6）は、大当たり制御処理（図 4 3 5 参照）の中で実行され、上述した通り、ラウンド数に応じた特定入賞口 6 5 a の開閉動作を設定するための処理である。

【 3 5 8 8 】

この大当たり動作設定処理（図 4 3 6 参照）が開始されると、まず、5 ラウンド（即ち、V 役物が作動するラウンド）の開始タイミングであるかを判別する（S 1 2 0 1）。S 1 2 0 1 の処理において、5 ラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（S 1 2 0 1 : Y e s）、V 役物の動作シナリオの開始を設定し（S 1 2 0 2）、大当たり種別に対応する特定入賞口 6 5 a の開放パターンを設定して（S 1 2 0 3）、処理を S 1 2 0 5 へと移行する。

【 3 5 8 9 】

なお、上述した通り、本第 1 制御例では、大当たり種別によらず（無関係に）、V 役物に対して共通の動作シナリオが設定されるように構成している。具体的には、5 ラウンド開始後 5 秒経過時～10 秒経過時まで V 領域へと遊技球を振り分け可能となる配置に可変した状態となる動作シナリオが設定される。一方、上述した通り、特定入賞口 6 5 a の開放パターンについては、確変大当たりであるか、通常大当たりであるかによって異なる開放パターンが設定される。具体的には、確変大当たりの場合は、V 役物が V 領域へと遊技球を振り分ける配置に可変している間に遊技球が V 役物へと到達可能となる開閉パターン（5 ラウンド目の開始後 5 秒経過時～9.5 秒経過時の 4.5 秒間の間、特定入賞口 6 5 a が開放される開閉パターン）で特定入賞口（大開放口）6 5 a が開閉される一方で、通常大当たりの場合は、V 役物が V 領域へと遊技球を振り分ける配置に可変している間に V 役物へと到達不可能となる開閉パターン（5 ラウンド目の開始時点から 4.5 秒経過時までの 4.5 秒間の間、特定入賞口 6 5 a が開放される開閉パターン）で特定入賞口（大開放口）6 5 a が開閉される。

【 3 5 9 0 】

一方、S 1 2 0 1 の処理において、5 ラウンド目の開始タイミングではないと判別した場合は（S 1 2 0 1 : N o）、特定入賞口 6 5 a の開放を設定し（S 1 2 0 4）、処理を S 1 2 0 5 へと移行する。S 1 2 0 3、または S 1 2 0 4 の処理後に実行される S 1 2 0 5 の処理では、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定して（S 1 2 0 5）、本処理を終了する。

【 3 5 9 1 】

ここで設定されたラウンド数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理（図 4 3 4 参照）の外部出力処理（S 1 0 0 1）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、ラウンド数コマンドを受信すると、新たに開始されたラウンド数を第 3 図柄表示装置 8 1 において表示するための表示用ラウンド数コマンドを設定する。これにより、大当たりのラウンド数に合わせて第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容を更新することができる。

【 3 5 9 2 】

この大当たり動作設定処理（図４３６参照）を実行することにより、大当たりの各ラウンドにおいて特定入賞口６５aを開放することができると共に、５ラウンド目にＶ領域に入球可能となる状態に設定することができる。これにより、大当たりＡ、Ｂ、Ｄでは、５ラウンド目に遊技者が右打ちを行うだけで、ほぼ確実に遊技球がＶ領域へと入球して確変スイッチを通過するので、大当たりの終了後に確変状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態）へと移行させることができる。また、大当たりＣ、Ｅの場合は、右打ちを行ってもＶ領域へと遊技球を入球させることが困難になるので、大当たり終了後の時短状態に設定することができる。これにより、大当たりとなった場合に比較的高い割合（５０％の割合）で大当たりＣが決定される第１特別図柄の抽選を、遊技者にとって不利な抽選とし、大当たりとなった場合に比較的低い割合（２０％の割合）で大当たりＥが決定

10

【３５９３】

次に、図４３７のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり終了処理（Ｓ１１１０）の詳細について説明する。図４３７は、この大当たり終了処理（Ｓ１１１０）を示すフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｓ１１１０）は、大当たり制御処理（図４３５参照）の中で実行され、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。

【３５９４】

この大当たり終了処理（Ｓ１１１０）では、まず、確変設定フラグ２０３kがオンであるかを判別する（Ｓ１３０１）。Ｓ１３０１の処理において、確変設定フラグ２０３kがオンであると判別した場合は（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、大当たり中に確変スイッチを遊技球が通過したことを意味するので、確変フラグ２０３hをオンに設定することで大当たり後の状態を確変状態に設定し（Ｓ１３０２）、Ｓ１３０３の処理へ移行する。一方、Ｓ１３０１の処理において、確変設定フラグ２０３kがオフであれば（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、大当たりの間に確変スイッチを遊技球が通過していないことを意味するため、Ｓ１３０２の処理をスキップすることにより、大当たり終了後を特別図柄の低確率状態に設定して、Ｓ１３０３の処理へ移行する。

20

【３５９５】

Ｓ１３０３の処理では、時短中カウンタ２０３gの値に１００を設定し（Ｓ１３０３）、確変フラグ２０３hおよび時短中カウンタ２０３gの状態に基づいて、大当たり終了後の遊技状態を示すための状態コマンド（大当たり終了コマンド）を設定する（Ｓ１３０４）。ここで設定された状態コマンド（大当たり終了コマンド）は、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図４３４参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、その状態コマンドで通知された遊技状態に合わせて遊技状態格納エリア２２３fを更新する。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、パチンコ機１０の遊技状態を正確に把握することができる。次いで、大当たり中フラグ２０３jおよび確変設定フラグ２０３kを共にオフに設定して（Ｓ１３０５）、本処理を終了する。

30

【３５９６】

この大当たり終了処理（図４３７参照）を実行することにより、大当たり中に確変スイッチを遊技球が通過したか否かに応じて大当たり終了後の遊技状態を正確に設定することができる。

40

【３５９７】

次に、図４３８のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される入賞処理（Ｓ１１１１）の詳細について説明する。図４３８は、この入賞処理（Ｓ１１１１）を示すフローチャートである。この入賞処理（Ｓ１１１１）は、大当たり制御処理（図４３５参照）の中で実行され、上述した通り、特定入賞口６５aへの入賞に応じた制御を行うための処理である。

【３５９８】

50

この入賞処理（S 1 1 1 1）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別する（S 1 4 0 1）。ここで、ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、特定入賞口 6 5 a の開放状態からインターバル期間が終了するまでの期間である。S 1 4 0 1 の処理において、ラウンド有効期間でなければ（S 1 4 0 1 : N o）、そのまま本処理を終了する。

【3 5 9 9】

一方、S 1 4 0 1 の処理において、現在がラウンド有効期間であると判別した場合は（S 1 4 0 1 : Y e s）、次いで、特定入賞口 6 5 a への入賞を検出したかを判別し（S 1 4 0 2）、特定入賞口 6 5 a に対する入賞を検出していれば（S 1 4 0 2 : Y e s）、入賞個数カウンタ 2 0 3 p の値に 1 を加算して更新し（S 1 4 0 3）、特定入賞口 6 5 a への入賞を検出したことを示す入賞コマンドを設定して（S 1 4 0 4）、S 1 4 0 5 の処理へ移行する。これに対し、S 1 4 0 2 の処理において、特定入賞口 6 5 a への入賞を検出していなければ（S 1 4 0 2 : N o）、S 1 4 0 3、S 1 4 0 4 の処理をスキップし、S 1 4 0 5 の処理へ移行する。

【3 6 0 0】

S 1 4 0 5 の処理では、入賞個数カウンタ 2 0 3 p の値が 1 0 以上であるかを判別し（S 1 4 0 5）、入賞個数カウンタ 2 0 3 p の値が 1 0 以上であれば（S 1 4 0 5 : Y e s）、S 1 4 0 7 の処理へ移行する。一方、S 1 4 0 5 の処理において、入賞個数カウンタの値が 9 以下であると判別した場合は（S 1 4 0 5 : N o）、ラウンド時間が経過したかを判別し（S 1 4 0 6）、ラウンド時間が経過していれば（S 1 4 0 6 : Y e s）、S 1 4 0 7 の処理へと移行する。なお、この S 1 4 0 6 の処理では、ラウンドの開始から 3 0 秒間が経過した場合にラウンド時間が経過したと判別する。

【3 6 0 1】

S 1 4 0 7 の処理では、特定入賞口 6 5 a の閉鎖を設定し（S 1 4 0 7）、特定入賞口 6 5 a の閉鎖が設定されたことを示す閉鎖コマンドを設定する（S 1 4 0 8）。次いで、今回の特定入賞口 6 5 a の閉鎖が 5 ラウンドの終了に基づく閉鎖であるかを判別し（S 1 4 0 9）5 ラウンドの終了に基づく閉鎖であると判別した場合は（S 1 4 0 9 : Y e s）、V 役物を可変させるための流路ソレノイドをオフに設定することで、V 役物の状態を、非 V 領域へと遊技球が振り分けられる配置に設定して（S 1 4 1 0）、処理を S 1 4 1 1 へと移行する。一方、S 1 4 0 9 の処理において、今回の特定入賞口 6 5 a の閉鎖が 5 ラウンド以外のラウンドが終了したことによる閉鎖であると判別した場合は（S 1 4 0 9 : N o）、流路ソレノイドがオンに設定されている可能性がないため、S 1 4 1 0 の処理をスキップして、処理を S 1 4 1 1 へと移行する。

【3 6 0 2】

S 1 4 1 1 の処理では、残球タイマフラグ 2 0 3 q、確変有効フラグ 2 0 3 s、ラウンド終了フラグをオンに設定し（S 1 4 1 1）、処理を S 1 4 1 2 へと移行する。また、S 1 4 0 5 の処理において入賞個数カウンタ 2 0 3 p の値が 9 以下と判別され（S 1 4 0 5 : N o）、且つ、S 1 4 0 6 の処理においてラウンド時間が経過していないと判別された場合には（S 1 4 0 6 : N o）、S 1 4 0 7 ~ S 1 4 1 1 の処理をスキップして、処理を S 1 4 1 2 へと移行する。

【3 6 0 3】

S 1 4 1 2 の処理では、ラウンド終了フラグがオンであるかを判定し（S 1 4 1 2）、ラウンド終了フラグがオフであれば（S 1 4 1 2 : N o）、S 1 4 1 3 の処理へ移行する。一方、S 1 4 1 2 の処理においてラウンド終了フラグがオンであると判定した場合は（S 1 4 1 2 : Y e s）、次いで、確変有効フラグ 2 0 3 s がオンであるかを判別する（S 1 4 1 6）。S 1 4 1 6 の処理において、確変有効フラグ 2 0 3 s がオフであれば（S 1 4 1 6 : N o）、そのまま本処理を終了する。

【3 6 0 4】

一方、確変有効フラグ 2 0 3 s がオンであれば（S 1 4 1 6 : Y e s）、確変有効タイマ 2 0 3 t の値に 1 を加算し（S 1 4 1 7）、次いで、確変有効タイマ 2 0 3 t の値が上

限值であるかを判別する（S 1 4 1 8）。そして、確変有効タイマ 2 0 3 t の値が上限値でなければ（S 1 4 1 8 : N o）、S 1 4 1 3 の処理へ移行し、確変スイッチを監視して確変設定フラグ 2 0 3 k を更新する処理を実行する。これにより、確変有効タイマ 2 0 3 t が上限値でないと、確変スイッチを球が通過したか判別されるので、球はけの時間を考慮して確変状態を設定できる。また、有効と判別される時間に上限があるので、不正に確変スイッチに遊技球を通過させて確変状態が付与されることを抑制できる。

【3 6 0 5】

一方、確変有効タイマ 2 0 3 t の値が上限値であれば（S 1 4 1 8 : Y e s）、確変有効フラグ 2 0 3 s、ラウンド終了フラグをオフに設定し（S 1 4 1 9）、確変有効タイマ 2 0 3 t の値をリセットして（S 1 4 2 0）、本処理を終了する。

10

【3 6 0 6】

また、S 1 4 1 3 の処理では、遊技球が確変スイッチを通過したか否かを判別し（S 1 4 1 3）、遊技球が確変スイッチを通過していなければ（S 1 4 1 3 : N o）、本処理を終了する。一方、遊技球が確変スイッチを通過していれば（S 1 4 1 3 : Y e s）、確変通過カウンタ 2 0 3 m の値に 1 を加算し（S 1 4 1 4）、確変設定フラグ 2 0 3 k をオンに設定して（S 1 4 1 5）、本処理を終了する。

【3 6 0 7】

次に、図 4 3 9 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される異常処理（S 1 1 1 2）を説明する。図 4 3 9 は、この異常処理（S 1 1 1 2）を示すフローチャートである。この異常処理（S 1 1 1 2）は、大当たり制御処理（図 4 3 5 参照）の中で実行される処理であり、上述した通り、特定入賞口 6 5 a に対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための処理である。

20

【3 6 0 8】

異常処理（S 1 1 1 2）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別し（S 1 5 0 1）、ラウンド有効期間でなければ（S 1 5 0 1 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、ラウンド有効期間であると判別した場合は（S 1 5 0 1 : Y e s）、次いで、遊技球が球排出口スイッチを通過したか（可変入賞装置 6 5 から排出された遊技球を検出したか）否かを判別する（S 1 5 0 2）。

【3 6 0 9】

S 1 5 0 2 の処理において、遊技球が球排出口スイッチを通過した（可変入賞装置 6 5 から遊技球が排出された）と判別した場合は（S 1 5 0 2 : Y e s）、排出個数カウンタ 2 0 3 u の値に 1 を加算し（S 1 5 0 3）、S 1 5 0 4 の処理へ移行する。一方、S 1 5 0 2 の処理において、遊技球が球排出口スイッチを通過していなければ（S 1 5 0 2 : N o）、S 1 5 0 3 の処理をスキップし S 1 5 0 4 の処理へ移行する。

30

【3 6 1 0】

S 1 5 0 4 の処理では、残球タイマフラグ 2 0 3 q がオンであるかを判別する（S 1 5 0 4）。残球タイマフラグ 2 0 3 q がオフであると判別した場合は（S 1 5 0 4 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、残球タイマフラグ 2 0 3 q がオンであれば（S 1 5 0 4 : Y e s）、球はけ期間中であるので、残球タイマ 2 0 3 r の値に 1 を加算して更新する（S 1 5 0 5）。次に、残球タイマ 2 0 3 r の値が上限値であるかを判別し（S 1 5 0 6）、残球タイマ 2 0 3 r の値が上限値でなければ（S 1 5 0 6 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、残球タイマ 2 0 3 r の値が上限値であると判別した場合は（S 1 5 0 6 : Y e s）、次いで、排出個数（確変通過カウンタ 2 0 3 m の値と、排出個数カウンタ 2 0 3 u の値との合計値）が入賞個数（入賞個数カウンタ 2 0 3 p の値）と一致しているかを判別する（S 1 5 0 7）。

40

【3 6 1 1】

S 1 5 0 7 の処理において、排出個数と入賞個数とが一致していないと判別した場合は（S 1 5 0 7 : N o）、エラーコマンドを設定し（S 1 5 0 8）、S 1 5 0 9 の処理へ移行する。エラーコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 が受信することにより、エラー表示（例えば、入賞個数不一致エラーの文字を表示）がされ、ホールコンピュータに対して、

50

エラー信号の出力がされる。よって、V領域が閉鎖されている期間に、不正に遊技球をV領域へと入球させて確変スイッチを通過させる不正行為を抑制できる。

【3612】

一方、S1507の処理において、排出個数と入賞個数とが一致したと判別した場合は（S1507：Yes）、S1508の処理をスキップし、S1509の処理へと移行する。S1509の処理では、残球タイマフラグ203qをオフに設定し（S1509）、次いで、残球タイマ203rの値をリセットする（S1510）。その後、入賞個数カウンタ203p、排出個数カウンタ203u、確変通過カウンタ203mの値をそれぞれリセットし（S1511）、本処理を終了する。

【3613】

この異常処理（図439参照）を実行することにより、可変入賞装置65の内部で球詰まりが生じる等により、特定入賞口65aへと入球した球が正常に排出されなくなってしまう不具合の発生を早期に検出し、報知することができる。

【3614】

＜第1制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図440から図458を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される各制御処理を説明する。かかるMPU221の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。

【3615】

まず、図440を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される立ち上げ処理を説明する。図440は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【3616】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（S3001）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧低下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、S3119の電源断処理（図441参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（S3002）。図441を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110から電源断コマンドを受信すると（図441のS3116参照）、S3119の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、S3119の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【3617】

電源断処理中フラグがオフであれば（S3002：No）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってS3119の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって（主制御装置110からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、RAM223のデータが破壊されているか否かを確認する（S3003）。

【3618】

RAM223のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、RAM223の特定の領域には、S3006の処理によって「55AAh」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「55AAh」であればRAM223のデータ破壊は無く、逆に「55AAh」でなければRAM223のデータ破壊を確認することができる。RAM223のデータ破壊が確認されれば（S3003：Yes）、S3004へ移行して、RAM223の初期化を開始する。一方、RAM223のデータ破壊が確認されなければ（S3003：No）、S3008の処理へ移行する。

10

20

30

40

50

【3619】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、RAM223の特定領域に「55AAh」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってRAM223の記憶は喪失するから）、RAM223のデータ破壊と判断され（S3003:Yes）、S3004へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってS3119の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって開始された場合には、RAM223の特定領域には「55AAh」のキーワードが記憶されているので、RAM223のデータは正常と判断されて（S3003:No）、S3008の処理へ移行する。

10

【3620】

電源断処理中フラグがオンであれば（S3002:Yes）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、S3119の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置113のMPU221にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、RAM223の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をS3004へ移行して、RAM223の初期化を開始する。

【3621】

S3004の処理では、RAM223の全範囲の記憶領域をチェックする（S3004）。チェック方法としては、まず、1バイト毎に「0FFh」を書き込み、それを1バイト毎に読み出して「0FFh」であるか否かを確認し、「0FFh」であれば正常と判別する。かかる1バイト毎の書き込み及び確認を、「0FFh」に次いで、「55h」、「0AAh」、「00h」の順に行う。このRAM223の読み書きチェックにより、RAM223のすべての記憶領域が0クリアされる。

20

【3622】

RAM223のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（S3005:Yes）、RAM223の特定領域に「55AAh」のキーワードを書き込んで、RAM破壊チェックデータを設定する（S3006）。この特定領域に書き込まれた「55AAh」のキーワードを確認することにより、RAM223にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、RAM223のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（S3005:No）、RAM223の異常を報知して（S3007）、電源が遮断されるまで無限ループする。RAM223の異常は、表示ランプ34により報知される。なお、音声出力装置226により音声を出力してRAM223の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置114にエラーコマンドを送信して、第3図柄表示装置81にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

30

【3623】

S3008の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（S3008）。電源断フラグはS3119の電源断処理の実行時にオンされる（図441のS3118参照）。つまり、電源断フラグは、S3119の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でS3008の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってS3119の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（S3008:Yes）、音声ランプ制御装置113の各処理を初期化するためにRAMの作業エリアをクリアし（S3009）、RAM223の初期値を設定した後（S3010）、割込み許可を設定する（S3011）。なお、RAM223の作業エリアとしては、主制御装置110から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。S3011の処理が終了すると、次に、主制御装置110より状態コマンドを受信したか判別する（S3012）。なお、この状態コマンドは、主制御装置110のMPU201が実行する立ち上げ処理（図433参照）のS908の処理において設定されるコマンドである。S3012の処理において、状態コマンドを受信していると判別した場合には（S3012:Yes）、受信した状態コマンド

40

50

を示す情報を状態設定エリアに設定し（S 3 0 1 3）、メイン処理（図 4 4 1 参照）へと移行する。一方、S 3 0 1 2 の処理において、状態コマンドを受信していないと判別した場合には（S 3 0 1 2 : N o）、S 3 0 1 3 の処理をスキップし、メイン処理（図 4 4 1 参照）へと移行する。

【3 6 2 4】

一方、電源断フラグがオフされた状態で S 3 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたために S 3 0 0 4 から S 3 0 0 6 の処理を経由して S 3 0 0 8 の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって（主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（S 3 0 0 8 : N o）、R A M 2 2 3 の作業領域のクリア処理である S 3 0 0 9 をスキップして、処理を S 3 0 1 0 へ移行し、上述した S 3 0 1 0 ~ S 3 0 1 3 の処理を実行して、メイン処理（図 4 4 1 参照）へと移行する。

10

【3 6 2 5】

このように、電源投入時に、普通図柄の長時間当たり中であるか否かを判別できるコマンドが主制御装置 1 1 0 より出力されることで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側も、その状態を判別することができる。

【3 6 2 6】

なお、S 3 0 0 9 のクリア処理をスキップするのは、S 3 0 0 4 から S 3 0 0 6 の処理を経由して S 3 0 0 8 の処理へ至った場合には、S 3 0 0 4 の処理によって、既に R A M 2 2 3 のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、R A M 2 2 3 の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御を継続できるからである。

20

【3 6 2 7】

次に、図 4 4 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 4 4 1 は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、又は、今回の S 3 1 0 1 の処理が実行されてから 1 m 秒以上が経過したか否かが判別され（S 3 1 0 1）、1 m 秒以上経過していなければ（S 3 1 0 1 : N o）、S 3 1 0 2 ~ S 3 1 1 3 の処理を行わずに S 3 1 1 4 の処理へ移行する。S 3 1 0 1 の処理で、1 m 秒経過したか否かを判別するのは、S 3 1 0 2 ~ S 3 1 1 3 が主に表示（演出）に関する処理であり、短い周期（1 m 秒以内）で編集する必要がないのに対して、S 3 1 1 4 のコマンド判定処理や、S 3 1 1 5 の変動表示設定処理や、図示を省略した各種カウンタ値を更新する処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。即ち、S 3 1 1 4 の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S 3 1 1 5 の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

30

【3 6 2 8】

S 3 1 0 1 の処理で 1 m 秒以上経過していれば（S 3 1 0 1 : Y e s）、まず、S 3 1 0 3 ~ S 3 1 1 5 の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する（S 3 1 0 2）。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 3 1 0 8 の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（S 3 1 0 3）、その後電源投入報知処理を実行する（S 3 1 0 4）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば 3 0 秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S 3 1 0 5 の処理へ

40

50

移行する。

【3629】

S3105の処理では客待ち演出処理が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される(S3106)。客待ち演出処理では、パチンコ機10が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第3図柄表示装置81の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置114に送信される。保留個数表示更新処理では、特別図柄1保留球数カウンタ223a、特別図柄2保留球数カウンタ223bの値や、普通保留球数カウンタ223cの値に応じて保留ランプ(図示せず)を点灯させる処理が行われる。

【3630】

その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される(S3107)。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン22が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン22の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【3631】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し(S3108)、その後音編集・出力処理を実行する(S3109)。ランプ編集処理では、第3図柄表示装置81で行われる表示に対応するよう電飾部29~33の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第3図柄表示装置81で行われる表示に対応するよう音声出力装置226の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置226から音が出力される。

【3632】

S3109の処理後、液晶演出実行管理処理が実行され(S3110)、S3111の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置110から送信される変動パターンコマンドに基づいて第3図柄表示装置81で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行管理処理で設定された時間に基づいてS3108のランプ編集処理が実行される。S3109の音編集・出力処理も第3図柄表示装置81で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

【3633】

S3110の処理が終わると、次いで、変動表示演出の実行中において実行される各種演出の演出態様を更新するための演出更新処理を実行する(S3111)。この演出更新処理(S3111)については、図442~446を参照して後述する。演出更新処理(S3111)を実行した後は、次いで、PUSHボタン10317の操作状況(押下の有無)を監視して、押下を検出した場合に、その押下の状況に応じた制御を実行するための押下検出処理を実行する(S3112)。この押下検出処理(S3112)の詳細については、図447~450を参照して後述する。

【3634】

S3112の処理が終わると、カウンタ更新処理を実行する(S3113)。このカウンタ更新処理(S3113)では、各種演出を実行する際に必要となるカウンタ(例えば、演出態様を抽選するための演出抽選カウンタ223y)の値を更新するための処理を実行する。

【3635】

S3113の処理が終了すると、次に、主制御装置110から受信した各種のコマンドに応じた制御を実行するためのコマンド判定処理を実行する(S3114)。このコマンド判定処理の詳細(S3114)については、図451~454を参照して後述する。コマンド判定処理(S3114)を実行した後は、変動表示設定処理が実行される(S3115)。変動表示設定処理では、第3図柄表示装置81において変動演出を実行させるために、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドが生成されて設定される。その結果、そのコマンドが表示制御装置114に送信される。尚、この変動表示設定処理の詳細については、図455~459を参照して

10

20

30

40

50

後述する。

【3636】

S 3 1 1 5 の処理が終わると、ワーク R A M 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (S 3 1 1 6)。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 3 1 1 6 の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば (S 3 1 1 6 : Y e s)、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして (S 3 1 1 8)、電源断処理を実行する (S 3 1 1 9)。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし (S 3 1 2 0)、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

10

【3637】

一方、S 3 1 1 6 の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ (S 3 1 1 6 : N o)、R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 2 2 3 が破壊されているか否かが判別され (S 3 1 1 7)、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ (S 3 1 1 7 : N o)、S 3 1 0 1 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 2 2 3 が破壊されていれば (S 3 1 1 7 : Y e s)、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないで、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などと呼ばひパチンコ機 1 0 の修復などを頼むことができる。また、R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。

20

【3638】

次に、図 4 4 2 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される演出更新処理 (S 3 1 1 1) について説明する。図 4 4 2 は、この演出更新処理 (S 3 1 1 1) を示したフローチャートである。この演出更新処理 (S 3 1 1 1) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 (図 4 4 1 参照) の中で実行され、上述した通り、変動表示演出の実行中において実行される各種演出の演出態様を更新するための処理である。

30

【3639】

演出更新処理 (S 3 1 1 1) では、まず、変動時間タイマ 2 2 3 s の値が 0 より大きい値であるか否かを判別し (S 3 2 0 1)、値が 0 であると判別した場合は (S 3 2 0 1 : N o)、現在が変動表示の実行中ではないことを意味し、更新すべき演出を実行している可能性が無いことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、変動時間タイマ 2 2 3 s の値が 0 より大きい値である (即ち、1 以上の値である) と判別した場合は (S 3 2 0 1 : Y e s)、変動時間タイマの値を減算し (S 3 2 0 2)、次いで、押下停止演出 (図 3 9 5 参照) の実行中における演出態様を更新するための押下停止演出処理を実行する (S 3 2 0 3)。なお、この押下停止演出処理の詳細については、図 4 4 3 を参照して後述する。

40

【3640】

S 3 2 0 3 の処理が終了すると、次いで、割り込み連打演出 (図 3 9 9 参照) の実行中における演出態様を更新するための割込連打演出処理を実行する (S 3 2 0 4)。なお、この割込連打演出処理 (S 3 2 0 4) の詳細については、図 4 4 4 を参照して後述する。また、S 3 2 0 4 の処理が終了すると、次に、保留一括変化演出 (図 4 0 2、図 4 0 3 参照) の実行中における演出態様を更新するための一括変化演出処理を実行する (S 3 2 0 5)。なお、この一括変化演出処理 (S 3 2 0 5) の詳細については、図 4 4 5 を参照して後述する。S 3 2 0 5 の処理が終了すると、チャンスチャージ演出 (図 3 9 7 参照) においてチャージされた気合ゲージの消費を設定するためのチャージ消費処理を実行し (S 3 2 0 6)、本処理を終了する。このチャージ消費処理の詳細については図 4 4 6 を参照

50

して後述する。

【3641】

次に、図443を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される押下停止演出処理（S3203）について説明する。図443は、この押下停止演出処理（S3203）を示したフローチャートである。この押下停止演出処理（S3203）は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される演出更新処理（図442参照）の中で実行され、上述した通り、押下停止演出（図395参照）の実行中における演出態様を更新するための処理である。

【3642】

この押下停止演出処理（図443参照）では、まず、押下停止演出（図395参照）の開始タイミングであるか否かを判別する（S3301）。S3301の処理において、押下停止演出（図395参照）の開始タイミングであると判別した場合は（S3301：Yes）、押下停止演出の開始を設定し（S3302）、操作有効期間タイマ223tの値に3秒に対応するタイマ値を設定する（S3303）。次いで、停止操作回数カウンタ223uの値に3を設定して（S3304）、本処理を終了する。

【3643】

一方、S3301の処理において、押下停止演出の開始タイミングではないと判別した場合は（S3301：No）、次いで、操作有効期間タイマ223tの値が0より大きい
か否かを判別する（S3305）。S3305の処理において、操作有効期間タイマ223tの値が0より大きいと判別した場合は（S3305：Yes）、操作有効期間タイマ223tの値を更新し（S3306）、次いで、更新後の操作有効期間タイマ223tの値が0であるか否かを判別する（S3307）。S3307の処理において、更新後の操作有効期間タイマ223tの値が0ではないと判別した場合は（S3307：No）、そのまま本処理を終了する。更新後の操作有効期間タイマ223tの値が0であると判別した場合は（S3307：Yes）、次に、チャンスチャージ待機フラグ223kがオンであるか否かを判別する（S3308）。S3308の処理において、チャンスチャージ待機フラグ223kがオンであると判別した場合は（S3308：Yes）、チャンスチャージ図柄の停止表示を設定し（S3309）、本処理を終了する。これに対し、S3308の処理において、チャンスチャージ待機フラグ223kがオフであると判別した場合は（S3308：No）、今回の変動表示演出に対して押下停止演出（図395参照）のみが設定されていた（チャンスチャージ演出の実行が設定されていなかった）状態で、遊技者による停止操作が行われずに操作有効期間（3秒間）が経過したことを意味するため、外れ図柄の停止表示を設定して（S3310）、本処理を終了する。

【3644】

一方、S3305の処理において、操作有効期間タイマ223tの値が0であると判別した場合は（S3305：No）、次いで、チャンスチャージ図柄の停止表示期間が経過したか否かを判別する（S3311）。チャンスチャージ図柄の停止表示期間が経過していないと判別した場合は（S3311：No）、そのまま本処理を終了する。一方、S3311の処理において、チャンスチャージ図柄の停止表示期間が経過したと判別した場合は（S3311：Yes）、チャージ数カウンタ223mの値に対応するチャンスチャージ演出の開始を設定し（S3312）、チャンスチャージ待機フラグ223kをオフに設定する（S3313）。次いで、チャージ状態回数カウンタ223nの値に現在の保留球数に対応する値を設定して（S3314）、本処理を終了する。

【3645】

次に、図444を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される割込連打演出処理（S3204）について説明する。図444は、この割込連打演出処理（S3204）を示したフローチャートである。この割込連打演出処理（S3204）は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される演出更新処理（図442参照）の中で実行され、割り込み連打演出（図399参照）の実行中における演出態様を更新するための処理である。

10

20

30

40

50

【3646】

この割込連打演出処理（図444参照）が実行されると、まず、割込連打演出の開始タイミングであるか否かを判別する（S3401）。S3401の処理において、割込連打演出の開始タイミングであると判別した場合は（S3401：Yes）、次いで、変動時間タイマ223sの値から、現在の変動時間がリーチ前を示す時間であるか否かを判別する（S3402）。S3402の処理において、リーチ前を示す変動時間であると判別した場合は（S3402：Yes）、表示と音声との両方の一時停止を設定した上で、一時停止フラグに「01H」を設定し（S3404）、S3405の処理へ移行する。具体的には、S3404の処理では、表示態様の停止（中断）の開始を示す表示用中断コマンドを表示制御装置114に対して出力するように設定すると共に、BGMの出力停止（中断）の開始を示す音声用中断コマンドを音声出力装置226に対して出力するように設定する。

10

【3647】

一方、S3402の処理において、変動時間タイマ223sの値がリーチ前を示すタイマ値ではないと判別した場合は（S3402：No）、表示態様のみの一時停止（中断）を設定すると共に、一時停止フラグに「02H」を設定し（S3403）、S3405の処理へ移行する。S3403、又はS3404の処理が終了した後で実行されるS3405の処理では、割込連打演出（図399参照）の開始を設定して（S3405）、本処理を終了する。

【3648】

一方、S3401の処理において、割込連打演出の開始タイミングではないと判別した場合は（S3401：No）、次に、連打期間の開始タイミングであるか否かを判別する（S3406）。S3406の処理において、連打期間の開始タイミングであると判別した場合は（S3406：Yes）、連打有効期間タイマ223vの値に5秒に対応するタイマ値を設定し（S3407）、本処理を終了する。

20

【3649】

一方、S3406の処理において、連打期間の開始タイミングではないと判別した場合は（S3406：No）、次に、連打有効期間タイマ223vの値が0より大きいかなんかを判別する（S3408）。連打有効期間タイマ223vの値が0より大きいと判別した場合は（S3408：Yes）、連打有効期間タイマ223vの値を1減算し（S3409）、次に、減算後の連打有効期間タイマ223vの値が0であるか否かを判別する（S3410）。減算後の連打有効期間タイマ223vの値が0であると判別した場合は（S3410：Yes）、そのまま本処理を終了する。一方、S3410の処理において、減算後の連打有効期間タイマ223vの値が0ではないと判別した場合は（S3410：No）、割込連打演出の終了画像の表示を設定し（S3411）、その後、本処理を終了する。

30

【3650】

一方、S3408の処理において、連打有効期間タイマ223vの値が0であると判別した場合は（S3408：No）、次に、割込連打演出の終了タイミングであるか否かを判別する（S3412）。S3412の処理において、割込連打演出の終了タイミングであると判別した場合は（S3412：Yes）、一時停止フラグの値が「01H」であるか否かを判別する（S3413）。一時停止フラグの値が「01H」であると判別した場合は（S3413：Yes）、割込連打演出の開始時に、表示および音声の両方を停止（中断）させていたことを意味するので、表示態様および音声態様の両方を、一時停止位置から再開するように設定する（S3414）。即ち、表示制御装置114に対して、表示態様の中断の終了を示す表示用中断コマンドの出力を設定すると共に、音声出力装置226に対して、音声態様の中断の終了を示す音声用中断コマンドの出力を設定する。S3414の処理が終了すると、処理をS3415へと移行する。

40

【3651】

一方、S3413の処理において、一時停止フラグの値が「01H」ではないと判別し

50

た場合は（S 3 4 1 3：N o）、一時停止フラグの値が「0 2 H」であることを意味し、表示態様のみが一時停止（中断）されていることを意味するため、一時停止位置からの表示態様の再開を設定（即ち、表示制御装置 1 1 4 に対して、表示態様の中断の終了を示す表示用中断コマンドの出力を設定）して（S 3 4 1 6）、処理を S 3 4 1 5 へと移行する。S 3 4 1 4、または S 3 4 1 6 の処理後に実行される S 3 4 1 5 の処理では、一時停止フラグに初期値である「0 0 H」を設定することで（S 3 4 1 5）、音声および表示のいずれも一時停止（中断）されていないことを示し、本処理を終了する。

【3 6 5 2】

これに対し、S 3 4 1 2 の処理において、割込連打演出の終了タイミングではないと判別した場合は（S 3 4 1 2：N o）、そのまま本処理を終了する。

10

【3 6 5 3】

次に、図 4 4 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される一括変化演出処理（S 3 2 0 5）について説明する。図 4 4 5 は、この一括変化演出処理（S 3 2 0 5）を示したフローチャートである。この一括変化演出処理（S 3 2 0 5）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される演出更新処理（図 4 4 2 参照）の中で実行され、保留一括変化演出（図 4 0 2、図 4 0 3 参照）の実行中における演出態様を更新するための処理である。

【3 6 5 4】

一括変化演出処理（図 4 4 5 参照）では、まず、一括変化フラグ 2 2 3 p がオンであるか否かを判別し（S 3 5 0 1）、一括変化フラグ 2 2 3 p がオンではない（オフである）と判別した場合は（S 3 5 0 1：N o）、保留一括変化演出（図 4 0 2、図 4 0 3 参照）の実行期間中ではないことを意味し、保留一括変化演出に関する設定を行う可能性が無いため、そのまま本処理を終了する。一括変化フラグ 2 2 3 p がオンであると判別した場合は（S 3 5 0 1：Y e s）、次に、保留一括変化演出において、保留図柄態様を一括変化させるための P U S H ボタン 1 0 3 1 7 に対する操作の有効期間が開始されるタイミングであるか否かを判別する（S 3 5 0 2）。S 3 5 0 2 の処理において、P U S H ボタン 1 0 3 1 7 に対する操作の有効期間の開始タイミングであると判別した場合は（S 3 5 0 2：Y e s）、一括変化期間タイマ 2 2 3 x の値に 3 秒に対応するタイマ値を設定することで（S 3 5 0 3）、P U S H ボタン 1 0 3 1 7 に対する操作の有効期間を 3 秒間に設定して、本処理を終了する。

20

30

【3 6 5 5】

一方、S 3 5 0 2 の処理において、有効期間の開始タイミングではないと判別した場合は（S 3 5 0 2：N o）、次に、一括変化期間タイマ 2 2 3 x の値が 0 より大きい（即ち、P U S H ボタン 1 0 3 1 7 に対する操作の有効期間内であるか）否かを判別する（S 3 5 0 4）。S 3 5 0 4 の処理において、一括変化期間タイマ 2 2 3 x の値が 0 より大きいと判別した場合は（S 3 5 0 4：Y e s）、一括変化期間タイマ 2 2 3 x の値を 1 減算し（S 3 5 0 5）、減算後の一括変化期間タイマ 2 2 3 x の値が 0 であるか否かを判別する（S 3 5 0 6）。S 3 5 0 6 の処理において、減算後の一括変化期間タイマ 2 2 3 x の値が 0 ではないと判別した場合は（S 3 5 0 6：N o）、そのまま本処理を終了する。一方、S 3 5 0 6 の処理において、減算後の一括変化期間タイマ 2 2 3 x の値が 0 であると判別した場合は（S 3 5 0 6：Y e s）、保留図柄態様格納エリア 2 2 3 r のデータが示す保留図柄態様に各保留球数図柄が変更されて表示されるように設定し（S 3 5 0 7）、一括変化フラグ 2 2 3 p、変化ポイント格納エリア 2 2 3 q、一括変化期間タイマ 2 2 3 x の値を全てリセットして（S 3 5 0 8）、本処理を終了する。これに対し、S 3 5 0 4 の処理において、一括変化期間タイマ 2 2 3 x の値が 0 であると判別した場合は（S 3 5 0 4：N o）、そのまま本処理を終了する。

40

【3 6 5 6】

次に、図 4 4 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるチャージ消費処理（S 3 2 0 6）について説明する。図 4 4 6 は、このチャージ消費処理（S 3 2 0 6）を示したフローチャートである。このチャージ消費処理（S 3 2 0 6

50

）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される演出更新処理（図 4 4 2 参照）の中で実行され、上述した通り、チャンスチャージ演出（図 3 9 7 参照）においてチャージされた気合ゲージの消費を設定するための処理である。

【3 6 5 7】

チャージ消費処理（S 3 2 0 6）では、まず、チャージ数カウンタ 2 2 3 m の値が 0 より大きいかな否かを判別し（S 3 5 5 1）、チャージ数カウンタ 2 2 3 m の値が 0 であると判別した場合は（S 3 5 5 1 : N o）、気合ゲージを消費してチャンスアップ演出を発生させる余地が無いことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、S 3 5 5 1 の処理において、チャージ数カウンタ 2 2 3 m の値が 0 より大きいと判別した場合は（S 3 5 5 1 : Y e s）、次に、チャージ消費演出の実行可能タイミングであるかな否かを判別する（S 3 5 5 2）。S 3 5 5 2 の処理において、チャージ消費演出の実行可能タイミングではないと判別した場合は（S 3 5 5 2 : N o）、そのまま本処理を終了する。

10

【3 6 5 8】

これに対し、S 3 5 5 2 の処理において、チャージ消費演出の実行可能タイミングであると判別した場合は（S 3 5 5 2 : Y e s）、次に、チャージ状態回数カウンタ 2 2 3 n の値が 0 であるかな否かを判別する（S 3 5 5 3）。チャージ状態回数カウンタ 2 2 3 n の値が 0 であると判別した場合は（S 3 5 5 3 : Y e s）、気合ゲージを消費することが可能となる最後の変動表示であることを意味し、この変動表示内で気合ゲージを消費しきる必要があるため、気合ゲージを消費してチャンスアップ演出を設定するための処理（S 3 5 6 0, S 3 5 6 1 の各処理）を実行する。

20

【3 6 5 9】

一方、S 3 5 5 3 の処理において、チャージ状態回数カウンタ 2 2 3 n の値が 0 ではないと判別した場合は（S 3 5 5 3 : N o）、次に、現在実行中の変動表示（当該変動）がスーパーリーチ以上の期待度を示す演出態様が設定された変動表示であるかな否かを判別する（S 3 5 5 4）。当該変動がスーパーリーチ以上の期待度ではない（ノーマルリーチ演出以下である）と判別した場合は（S 3 5 5 4 : N o）、次に、チャージ状態の範囲内にスーパーリーチ以上の保留が含まれているかな否かを判別する（S 3 5 5 5）。チャージ状態の範囲内にスーパーリーチ以上の保留が含まれていると判別した場合は（S 3 5 5 5 : Y e s）、次に、チャージ数カウンタ 2 2 3 m の値がチャージ範囲内の保留球数に 2 を足した値より大きいかな否かを判別する（S 3 5 5 6）。チャージ数カウンタ 2 2 3 m の値がチャージ範囲内の保留球数に 2 を足した値より大きいと判別した場合は（S 3 5 5 6 : Y e s）、チャンスアップ演出の実行可能機会が多いスーパーリーチ演出以上の保留球が含まれていることを加味しても、保留球数に対して気合ゲージのゲージ数（チャージ数）が多く残存していることを意味するため、当該変動において気合ゲージを減らしておくべく、気合ゲージを消費してチャンスアップ演出を設定するための処理（S 3 5 5 8, S 3 5 5 9 の各処理）を実行する。

30

【3 6 6 0】

一方、S 3 5 5 6 の処理において、チャージ数カウンタ 2 2 3 m の値がチャージ範囲内の保留球数に 2 を足した値以下であると判別した場合は（S 3 5 5 6 : N o）、スーパーリーチ演出が設定された変動表示における複数回のチャンスアップ演出の実行タイミングにおいて気合ゲージを消費させることにより、チャージ状態回数カウンタ 2 2 3 n の値の範囲内で十分に気合ゲージを消費しきることが可能であることを意味するため、当該変動における気合ゲージの消費を設定せずに、そのまま本処理を終了する。

40

【3 6 6 1】

また、S 3 5 5 5 の処理において、チャージ状態の範囲内にスーパーリーチ以上の保留が含まれていないと判別した場合は（S 3 5 5 5 : N o）、次に、チャージ数カウンタ 2 2 3 m の値がチャージ範囲内の保留球数より大きいかな否かを判別する（S 3 5 5 7）。チャージ数カウンタ 2 2 3 m の値がチャージ範囲内の保留球数以下であると判別した場合は（S 3 5 5 7 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、S 3 5 5 7 の処理において、チャージ数カウンタ 2 2 3 m の値がチャージ範囲内の保留球数より大きいと判別した場合

50

は（S 3 5 5 7 : Y e s）、保留球数に対して気合ゲージのゲージ数（チャージ数）が多く残存していることを意味するため、当該変動において気合ゲージを減らしておくべく、気合ゲージを消費してチャンスアップ演出を設定するための処理（S 3 5 5 8, S 3 5 5 9 の各処理）を実行する。

【3 6 6 2】

S 3 5 5 8 の処理では、実行タイミングに応じた演出態様のチャージ消費演出を設定し（S 3 5 5 8）、チャージ数カウンタ 2 2 3 m の値を 1 減算し（S 3 5 5 9）、その後、本処理を終了する。一方、S 3 5 5 4 の処理において、当該変動はスーパーリーチ以上であると判別した場合は（S 3 3 5 4 : Y e s）、実行タイミングに応じた演出態様のチャージ消費演出を設定し（S 3 5 6 0）、チャージ数カウンタ 2 2 3 m の値を 1 減算し（S 3 5 6 1）、その後、本処理を終了する。

10

【3 6 6 3】

次に、図 4 4 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される押下検出処理（S 3 1 1 2）について説明する。図 4 4 7 は、この押下検出処理（S 3 1 1 2）を示したフローチャートである。この押下検出処理（S 3 1 1 2）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 4 4 1 参照）の中で実行され、P U S H ボタン 1 0 3 1 7 の操作状況（押下の有無）を監視して、押下を検出した場合に、その押下の状況に応じた制御を実行するための処理である。

【3 6 6 4】

押下検出処理（S 3 1 1 2）では、まず、P U S H ボタン 1 0 3 1 7 に対する押下を検出したか否かを判別し（S 3 6 0 1）、P U S H ボタン 1 0 3 1 7 に対する押下を検出していないと判別した場合は（S 3 6 0 1 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、P U S H ボタン 1 0 3 1 7 に対する押下を検出したと判別した場合は（S 3 6 0 1 : Y e s）、次に、操作有効期間タイマ 2 2 3 t の値が 0 より大きいかなんかを判別する（S 3 6 0 2）。操作有効期間タイマ 2 2 3 t の値が 0 より大きいと判別した場合は（S 3 6 0 2 : Y e s）、押下停止演出（図 3 9 5 参照）における有効期間の間に P U S H ボタン 1 0 3 1 7 が押下（操作）されたことを意味するので、押下停止演出の実行中における停止操作に対応する制御を行うための停止操作検出処理を実行し（S 3 6 0 3）、本処理を終了する。なお、この停止操作検出処理の詳細については、図 4 4 8 を参照して後述する。

20

【3 6 6 5】

S 3 6 0 2 の処理において、操作有効期間タイマ 2 2 3 t の値が 0 であると判別した場合は（S 3 6 0 2 : N o）、次に、連打有効期間タイマ 2 2 3 v の値が 0 より大きいかなんかを判別する（S 3 6 0 4）。連打有効期間タイマ 2 2 3 v の値が 0 より大きいと判別した場合は（S 3 6 0 4 : Y e s）、割り込み連打演出の実行中における連打操作に対応する制御を実行するための連打操作検出処理を実行し（S 3 6 0 5）、その後、本処理を終了する。なお、この連打操作検出処理の詳細については、図 4 4 9 を参照して後述する。

30

【3 6 6 6】

S 3 6 0 4 の処理において、連打有効期間タイマ 2 2 3 v の値が 0 であると判別した場合は（S 3 6 0 4 : N o）、次に、一括変化期間タイマ 2 2 3 x の値が 0 より大きいかなんかを判別する（S 3 6 0 6）。一括変化期間タイマ 2 2 3 x の値が 0 より大きいと判別した場合は（S 3 6 0 6 : Y e s）、保留一括変化演出の実行中において、一括変化を設定するための制御を行うための変化操作検出処理を実行し（S 3 6 0 7）、その後、本処理を終了する。なお、この変化操作検出処理の詳細については、図 4 5 0 を参照して後述する。一方、S 3 6 0 6 の処理において、一括変化期間タイマ 2 2 3 x の値が 0 であると判別した場合は（S 3 6 0 6 : N o）、そのまま本処理を終了する。

40

【3 6 6 7】

次に、図 4 4 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される停止操作検出処理（S 3 6 0 3）について説明する。図 4 4 8 は、この停止操作検出

50

処理（S 3 6 0 3）を示したフローチャートである。この停止操作検出処理（S 3 6 0 3）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される押下検出処理（図 4 4 7 参照）の中で実行され、上述した通り、押下停止演出の実行中における停止操作に対応する制御を行うための処理である。

【3 6 6 8】

停止操作検出処理（S 3 6 0 3）では、まず、停止操作回数カウンタ 2 2 3 u の値が 1 より大きいかな否かを判別し（S 3 7 0 1）、停止操作回数カウンタ 2 2 3 u の値が 1 より大きいと判別した場合は（S 3 7 0 1 : Y e s）、停止操作回数カウンタ 2 2 3 u の値に対応する図柄列の停止表示を設定し（S 3 7 0 2）、S 3 7 0 9 の処理へ移行する。S 3 7 0 2 の処理では、停止操作回数カウンタ 2 2 3 u の値が 3 であれば、左図柄列の停止操作を設定する一方で、停止操作回数カウンタ 2 2 3 u の値が 2 であれば、右図柄列の停止操作を設定する。

10

【3 6 6 9】

一方、S 3 7 0 1 の処理において、停止操作回数カウンタ 2 2 3 u の値が 1 以下であると判別した場合は（S 3 7 0 1 : N o）、チャンスチャージ待機フラグ 2 2 3 k がオンであるかな否かを判別する（S 3 7 0 3）。S 3 7 0 3 の処理において、チャンスチャージ待機フラグ 2 2 3 k がオンであると判別した場合は（S 3 7 0 3 : Y e s）、チャンスチャージ演出の実行が設定されている変動表示の実行中であることを意味するため、残余期間でチャンスチャージ図柄の停止表示演出を設定することで、チャンスチャージ演出が開始されることを報知して（S 3 7 0 7）、S 3 7 0 8 の処理へ移行する。

20

【3 6 7 0】

一方、S 3 7 0 3 の処理において、チャンスチャージ待機フラグ 2 2 3 k がオフであると判別した場合は（S 3 7 0 3 : N o）、次に、操作有効期間が 2 秒以上残っているかな否かを判別する（S 3 7 0 4）。操作有効期間が 2 秒以上残っていると判別した場合は（S 3 7 0 4 : Y e s）、残余期間でチャンスチャージ煽り演出（図 3 9 6（a）参照）の実行を設定し（S 3 7 0 5）、S 3 7 0 8 の処理へ移行する。S 3 7 0 5 の処理を実行することにより、押下停止演出のみが設定された変動表示において、有効期間における早い段階（開始後 1 秒以内）に 3 回の押下が完了してしまった場合に、即座に外れ図柄を停止させるよりも演出期間の長いチャンスチャージ煽り演出を実行することができる。よって、遊技者の操作（押下）の早さに合わせて演出期間を可変させることができるので、より好適な演出態様を実現することができる。

30

【3 6 7 1】

S 3 7 0 4 の処理において、操作有効期間が 2 秒以上残っていない（2 秒未満である）と判別した場合は（S 3 7 0 4 : N o）、外れ図柄の組み合わせとなるように中図柄列の停止表示を設定し（S 3 7 0 6）、S 3 7 0 8 の処理へ移行する。

【3 6 7 2】

S 3 7 0 5 ~ S 3 7 0 7 の各処理のいずれかが実行された後で実行される S 3 7 0 8 の処理では、操作有効期間タイマ 2 2 3 t の値を 0 にリセットし（S 3 7 0 8）、S 3 7 0 9 の処理へ移行する。S 3 7 0 2、または S 3 7 0 8 の処理が実行された後で実行される S 3 7 0 9 の処理では、停止操作回数カウンタ 2 2 3 u の値を 1 減算して更新し（S 3 7 0 9）、本処理を終了する。

40

【3 6 7 3】

次に、図 4 4 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される連打操作検出処理（S 3 6 0 5）について説明する。図 4 4 9 は、この連打操作検出処理（S 3 6 0 5）を示したフローチャートである。この連打操作検出処理（S 3 6 0 5）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される押下検出処理（図 4 4 7 参照）の中で実行され、上述した通り、割り込み連打演出の実行中における連打操作に対応する制御を実行するための処理である。

【3 6 7 4】

連打操作検出処理（S 3 6 0 5）では、まず、連打有効期間タイマ 2 2 3 v の値から残

50

りの有効期間（T）を特定し（S 3 7 5 1）、次いで、今回の割込連打演出の演出種別に対応するモンスター数の下限値（D）を算出する（S 3 7 5 2）。なお、モンスター数の下限値は、上述した通り割込連打抽選テーブル 2 2 2 h（図 4 1 7 参照）において、演出種別毎に予め規定されている。S 3 7 5 2 の処理が終了すると、次に、「 $T / 5 \text{ 秒} \times (100 \text{ 体} - D)$ 」を算出し（S 3 7 5 3）、算出した値を、現状の残りのモンスター数から減算した値を算出する（S 3 7 5 4）。なお、S 3 7 5 4 の処理では、小数点以下の値は四捨五入される。S 3 7 5 4 の処理が終了すると、次に、算出したモンスター数が、今回の割り込み連打演出の演出種別における下限値未満であるか否かを判別する（S 3 7 5 5）。

【3 6 7 5】

S 3 7 5 5 の処理において、下限値を下回るモンスター数が算出されたと判別した場合は（S 3 7 5 5 : Yes）、残りのモンスター数の表示を下限値に更新し（S 3 7 5 6）、本処理を終了する。一方、S 3 7 5 5 の処理において、算出したモンスター数が下限値以上であると判別した場合は（S 3 7 5 5 : No）、残りのモンスター数の表示から特定した減算数を減算して更新し（S 3 7 5 7）、その後、本処理を終了する。

【3 6 7 6】

次に、図 4 5 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の MPU 2 2 1 により実行される変化操作検出処理（S 3 6 0 7）について説明する。図 4 5 0 は、この変化操作検出処理（S 3 6 0 7）を示したフローチャートである。この変化操作検出処理（S 3 6 0 7）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の MPU 2 2 1 により実行される押下検出処理（図 4 4 7 参照）の中で実行され、上述した通り、保留一括変化演出の実行中において、一括変化を設定するための制御を行うための処理である。

【3 6 7 7】

変化操作検出処理（S 3 6 0 7）では、まず、変化ポイント格納エリア 2 2 3 q のデータから各保留球に対応する変化ポイントを特定し（S 3 8 0 1）、変化ポイントが 1 以上の保留球の態様が一律 1 段階アップするように保留図柄態様格納エリア 2 2 3 r のデータを更新する（S 3 8 0 2）。次に、保留 1 の変動種別を特定し（S 3 8 0 3）、特定した変動種別と、保留変化抽選テーブル 2 2 2 c と、演出抽選カウンタとに応じて保留図柄態様を特定する（S 3 8 0 4）。そして、特定した保留図柄態様が保留図柄態様格納エリア 2 2 3 r のデータよりも高期待度であるか否かを判別する（S 3 8 0 5）。特定した保留図柄態様が保留図柄態様格納エリア 2 2 3 r のデータよりも高期待度であると判別した場合は（S 3 8 0 5 : Yes）、保留図柄態様格納エリア 2 2 3 r のデータを、特定した保留図柄態様を示すデータに更新し（S 3 8 0 6）、S 3 8 0 7 の処理へ移行する。

【3 6 7 8】

一方、S 3 8 0 5 の処理において、特定した保留図柄態様が保留図柄態様格納エリア 2 2 3 r のデータよりも高期待度ではないと判別した場合は（S 3 8 0 5 : No）、S 3 8 0 6 の処理をスキップし、S 3 8 0 7 の処理へ移行する。

【3 6 7 9】

S 3 8 0 7 の処理では、S 3 8 0 4 ～ S 3 8 0 6 の処理による保留図柄態様のランクアップ抽選が、全ての保留球に対して完了したか否かを判別し（S 3 8 0 7）、全ての保留球に対する抽選が終了していないと判別した場合は（S 3 8 0 7 : No）、今回の抽選の対象となった保留球よりも、始動入賞を検出した時間が新しい保留球の変動種別を特定し（S 3 8 0 8）、S 3 8 0 4 の処理へ戻る。

【3 6 8 0】

S 3 8 0 7 の処理において、全ての保留球に対するランクアップ抽選が終了したと判別した場合は（S 3 8 0 7 : Yes）、保留図柄態様格納エリア 2 2 3 r のデータが示す保留図柄態様の表示を設定し（S 3 8 0 9）、一括変化フラグ 2 2 3 p、変化ポイント格納エリア 2 2 3 q、一括変化期間タイマ 2 2 3 x の値を全てリセットして（S 3 8 1 0）、本処理を終了する。

【3 6 8 1】

次に、図 4 5 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理（S 3 1 1 4）について説明する。図 4 5 1 は、このコマンド判定処理（S 3 1 1 4）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（S 3 1 1 4）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 4 4 1 参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンドを判定する。

【3 6 8 2】

コマンド判定処理（S 3 1 1 4）では、まず、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド記憶領域から、主制御装置 1 1 0 より受信した未処理のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置 1 1 0 より受信した未処理のコマンドの中に状態コマンドが含まれているか否かを判別する（S 3 9 0 1）。S 3 9 0 1 の処理において、主制御装置 1 1 0 より受信した未処理のコマンドの中に状態コマンドが含まれていると判別した場合は（S 3 9 0 1 : Y e s）、受信したコマンドにより通知された遊技状態に応じて遊技状態格納エリア 2 2 3 f のデータを更新し（S 3 9 0 2）、その後、本処理を終了する。一方、S 3 9 0 1 の処理において、状態コマンドを受信していないと判別した場合は（S 3 9 0 1 : N o）、次に、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信している（未処理のコマンドの中に変動パターンコマンドが含まれている）か否かを判別する（S 3 9 0 3）。S 3 9 0 3 の処理において、変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には（S 3 9 0 3 : Y e s）、変動開始フラグ 2 2 3 d をオンに設定し（S 3 9 0 4）、受信した変動パターンコマンドから変動パターンを抽出し（S 3 9 0 5）、その後、本処理を終了する。

【3 6 8 3】

一方、S 3 9 0 3 の処理において、変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（S 3 9 0 3 : N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 から停止種別コマンドを受信しているか否かを判別する（S 3 9 0 6）。S 3 9 0 6 の処理において、停止種別コマンドを受信したと判別した場合には（S 3 9 0 6 : Y e s）、R A M 2 2 3 に設けられた停止種別選択フラグ 2 2 3 e をオンに設定し（S 3 9 0 7）、受信したコマンドから停止種別を抽出して（S 3 9 0 8）、本処理を終了する。

【3 6 8 4】

一方、S 3 9 0 9 の処理において、停止種別コマンドを受信していないと判別した場合には（S 3 9 0 6 : N o）、次いで、保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（S 3 9 0 9）。S 3 9 0 9 の処理において、保留球数コマンドを受信したと判別した場合には（S 3 9 0 9 : Y e s）、受信したコマンドから保留球数を抽出し、対応する特別図柄保留球数カウンタ（特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 a、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 b）の値を更新して（S 3 9 1 0）、本処理を終了する。ここでは、第 1 特別図柄に対応する保留球数については、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 a に格納され、第 2 特別図柄に対応する保留球数については、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 b に格納される。また、普通図柄の保留球数を示す保留球数コマンドを受信した場合には、その保留球数を示すための情報を普通保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する。本制御例では主制御装置 1 1 0 から送信される保留球数コマンドに現在の保留球数を示す情報が含まれているため、例えば、停電等により音声ランプ制御装置 1 1 3 側の各保留球数カウンタの値が消去されたとしても、次に送信される保留球数コマンドを受信することで各保留球数カウンタの値を適正な値に復元することができる。この場合、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理（図 4 3 3 参照）の状態コマンドを送信する処理（図 4 3 3 の S 9 0 8 参照）において、各保留球数コマンドを送信するように構成すると良い。

【3 6 8 5】

一方、S 3 9 0 9 の処理において、保留球数コマンドを受信しなかった場合には（S 3 9 0 9 : N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 から入賞情報コマンドを受信しているか否かを判別する（S 3 9 1 1）。S 3 9 1 1 の処理において、入賞情報コマンドを受信していると判別した場合には（S 3 9 1 1 : Y e s）、入賞情報コマンドにより通知された入賞情報の種別に応じて、各種の演出（先読み演出）を設定するための入賞情報コマンド処理

を実行し（S 3 9 1 2）、本処理を終了する。この入賞情報コマンド処理（S 3 9 1 2）の詳細については、図 4 5 2 および図 4 5 3 を参照して後述する。

【3 6 8 6】

S 3 9 1 1 の処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合には（S 3 9 1 1 : N o）、次いで、当たりに関連する各種のコマンド（オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、大当たり終了コマンド、およびエンディングコマンドのいずれか）を受信しているか否かを判別し（S 3 9 1 3）、当たり関連のコマンドを受信していると判別した場合は（S 3 9 1 3 : Y e s）、当たりに関連するコマンドの種別に応じた制御を実行するための当たり関連コマンド処理を実行し（S 3 9 1 4）、本処理を終了する。この当たり関連コマンド処理（S 3 9 1 4）については、図 4 5 4 を参照して後述する。一方、S 3 9 1 3 の処理において、主制御装置 1 1 0 から当たりに関連するコマンドを受信していないと判別した場合は（S 3 9 1 3 : N o）、その後、本処理を終了する。

10

【3 6 8 7】

次に、図 4 5 2 を参照して、コマンド判定処理（S 3 1 1 4）内の一処理である入賞情報コマンド処理（S 3 9 1 2）の詳細について説明する。図 4 5 2 は、この入賞情報コマンド処理（S 3 9 1 2）を示したフローチャートである。この入賞情報コマンド処理（S 3 9 1 2）では、まず、コマンドにより通知された抽選結果を示すデータを、入賞情報格納エリアの空きエリアに格納し（S 4 0 0 1）、S 4 0 0 2 の処理へ移行する。S 4 0 0 1 の処理では、入賞情報格納エリアの第 1 エリア～第 4 エリアのうち、最も番号の小さい空きエリアに対して、コマンドにより通知された入賞情報を示すデータを格納する。

20

【3 6 8 8】

S 4 0 0 2 の処理では、チャンスチャージ待機フラグ 2 2 3 k がオンであるか否かを判別する（S 4 0 0 2）。チャンスチャージ待機フラグ 2 2 3 k がオンであると判別した場合は（S 4 0 0 2 : N o）、チャンスチャージ演出が設定された変動表示演出の実行中であり、且つ、チャンスチャージ演出が未だ開始されていないことを意味するので、新たに検出された始動入賞の内容に応じて、チャンスチャージ演出においてチャージされる気合ゲージのゲージ数（チャージ数）を、変動開始時に予め決定されていた値に対して上乗せするための処理を実行する。より具体的には、まず、今回の入賞情報コマンドが、当たりを示す入賞情報コマンドであるか否かを判別し（S 4 0 0 3）、当たりを示す入賞情報コマンドであると判別した場合は（S 4 0 0 3 : Y e s）、チャージ数カウンタ 2 2 3 m の値に 2 を加算して更新し（S 4 0 0 4）、S 4 0 0 6 の処理へ移行する。一方、S 4 0 0 3 の処理において、今回の入賞情報コマンドが、当たりを示す入賞情報コマンドではない（外れを示す入賞情報コマンドである）と判別した場合は（S 4 0 0 3 : N o）、チャージ数カウンタ 2 2 3 m の値に 1 を加算して更新し（S 4 0 0 5）、S 4 0 0 6 の処理へ移行する。

30

【3 6 8 9】

一方、S 4 0 0 2 の処理において、チャンスチャージ待機フラグ 2 2 3 k がオフであると判別した場合は（S 4 0 0 2 : N o）、気合ゲージのゲージ数（チャージ数）を上乗せする可能性が無いため、S 4 0 0 3 ～ S 4 0 0 5 の各処理をスキップして、S 4 0 0 6 の処理へ移行する。S 4 0 0 6 の処理では、転落に対応する抽選結果が通知されたか否かを判別する（S 4 0 0 6）。S 4 0 0 6 の処理において、転落に対応する抽選結果が通知されたと判別した場合は（S 4 0 0 6 : Y e s）、次いで、確変継続示唆演出における継続濃厚用シナリオに対応する演出態様を実行中であるか否かを判別する（S 4 0 0 7）。この S 4 0 0 7 の処理では、継続シナリオ格納エリア 2 2 3 h のデータが継続濃厚用のシナリオに対応する「0 8 H」～「0 B H」のいずれかである場合に、継続濃厚用シナリオに対応する演出態様を実行中であると判別する。

40

【3 6 9 0】

S 4 0 0 7 の処理において、継続濃厚用シナリオの継続示唆演出が実行中であると判別した場合は（S 4 0 0 7 : Y e s）、次に、今回の入賞情報コマンドにより通知された入賞情報が、確変継続示唆演出の実行中に消化される入賞情報であるか否かを判別する（S

50

4008)。即ち、新たな入賞情報により、確変継続示唆演出の実行中に、特別図柄の確変状態から低確率状態へと転落することが確定するか否かを判別し、継続示唆演出の実行中に消化される入賞情報である（確変継続示唆演出の実行中に転落することが確定した）と判別した場合は（S4008：Yes）、継続示唆演出選択テーブル222g（図416参照）の非継続用テーブルを参照して、継続示唆演出シナリオを決定し（S4009）、選択したシナリオを示すデータを継続シナリオ格納エリア223hに上書きし（S4010）、S4011の処理へ移行する。S4009、S4010の各処理では、非継続テーブルのうち、「0CH」の演出シナリオを継続シナリオ格納エリア223hに格納する。

【3691】

なお、本第1制御例では、新たな始動入賞が、確変継続示唆演出の実行範囲内の変動回数における転落に対応する抽選結果である場合に、必ず「0CH」の演出シナリオを設定する構成としていたが、これに限られず、非継続用テーブルに規定されている4つの演出シナリオ（「0CH」～「0FH」のいずれか）の中から1のシナリオを抽選により決定する構成としてもよい。このように構成することで、転落時の演出態様をより多様化することができる。

【3692】

一方、S4006の処理において、転落に対応する抽選結果が通知されていないと判別した場合（S4006：No）、継続濃厚用シナリオの確変継続示唆演出が実行中ではないと判別した場合（S4007：No）、および今回の入賞情報コマンドにより通知された新たな入賞情報が、確変継続示唆演出の実行中に消化される入賞情報ではないと判別した場合は（S4008：No）、確変継続示唆演出における演出シナリオを非継続用テーブルのシナリオに書き換える必要が無いため、そのままS4011の処理へ移行する。

【3693】

このS4006～S4010の各処理を実行することにより、確変継続示唆演出の開始時が確変状態であり、且つ、確変継続示唆演出が終了する変動回数までの分の保留球が貯まっていない状態で確変継続示唆演出が実行され、その後に転落に対応する始動入賞が発生した場合に、非継続用の演出シナリオ（「0CH」の演出シナリオ）に切り替えることにより、確変継続示唆演出の結果において、転落済みであることを報知することができる。即ち、転落済みであるにもかかわらず、継続したかのような演出態様となってしまうことを抑制できるので、より好適な演出態様を実現することができる。

【3694】

また、S4011の処理では、入賞情報コマンドにより通知された入賞情報に基づいて、保留変化演出、および保留一括変化演出の実行可否を抽選するための保留予告抽選処理を実行し（S4011）、本処理を終了する。この保留予告抽選処理の詳細について、図453を参照して説明する。

【3695】

図453は、この保留予告抽選処理（S4011）を示したフローチャートである。この保留予告抽選処理（S4011）では、まず、保留図柄態様格納エリア223rの空きエリアに、白保留の保留図柄態様を示すデータを格納する（S4051）。より具体的には、保留図柄態様格納エリア223rの空きエリアのうち、最も番号が小さいエリアに対して、白保留の保留図柄態様を示すデータを格納する。S4051の処理が終了すると、次いで、一括変化フラグ223pがオンであるか否かを判別し（S4052）、一括変化フラグ223pがオンであると判別した場合は（S4052：Yes）、白保留の保留図柄態様を、新たな入賞情報に対応する保留図柄として表示するように設定し（S4053）、本処理を終了する。このS4053の処理を実行することにより、保留一括変化演出により岩を模した態様に変更された保留球数図柄と、保留一括変化演出の開始後に新たに検出された始動入賞に基づく保留球数図柄とで保留図柄態様を異ならせることができるので、保留一括変化演出の対象となる保留球数図柄の範囲を遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、遊技者にとってより分かり易い演出態様を実現することができ

10

20

30

40

50

る。

【3696】

なお、本第1制御例では、保留一括変化演出の開始後に検出された始動入賞に基づく保留球数図柄を、一律で白保留の保留図柄態様に設定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、新たな保留球数図柄について、保留変化抽選テーブル222c（図414（a）参照）を用いた保留図柄態様の抽選を実行する構成としてもよい。これにより、保留一括変化演出の対象となっている保留球数図柄だけでなく、新たな始動入賞に基づく保留球数図柄に対しても、大当たりとなる期待感を抱かせることができる。また、例えば、保留一括変化演出の開始後に検出された新たな始動入賞についても、保留一括変化演出の対象に追加するように構成しても良い。この場合において、新たな始動入賞に基づく保留球数図柄を、必ず保留一括変化演出の対象に追加する構成としてもよいし、所定の条件下でのみ、保留一括変化演出の対象に追加する構成としてもよい。なお、所定の条件としては、例えば、新たな始動入賞に対応する入賞情報がスーパーリーチ外れ以上の大当たり期待度を示すものである場合に、保留一括変化演出の実行対象に含める構成としてもよいし、例えば、保留一括変化演出が設定されている範囲の保留球よりも期待度が高い変動種別に対応する入賞情報が新たに通知された場合にのみ、保留一括変化演出の実行対象に含める構成としてもよい。このように構成することで、新たな始動入賞に基づく保留球数図柄が保留一括変化演出の実行対象に追加された場合に、遊技者の大当たりに対する期待感をより向上させることができる。

10

【3697】

S4052の処理において、一括変化フラグ223pがオフであると判別した場合は（S4052：No）、次に、保留球数が1より大きいかな否かを判別し（S4054）、保留球数が1以下であると判別した場合は（S4054：No）、保留一括変化演出を実行する可能性が無いため、新たな入賞情報に対応する保留球数図柄の保留図柄態様を抽選するためのS4060の処理へ移行する。これに対し、S4054の処理において、保留球数が1より大きい（2以上である）と判別した場合は（S4054：Yes）、入賞情報格納エリアのデータと、保留図柄態様格納エリア223rのデータと、変化ポイント算出テーブル222dとに応じて変化ポイントを算出し（S4055）、算出した変化ポイントと、一括変化抽選テーブル222eと、演出抽選カウンタとの値に応じて保留一括変化演出の実行可否を判定する（S4056）。次に、S4056の処理による判定結果が、保留一括変化演出の実行に対応する判定結果となったかな否かを判別し（S4057）、保留一括変化演出の実行に対応する判定結果ではないと判別した場合は（S4057：No）、新たな入賞情報に対応する保留球数図柄の保留図柄態様を抽選するためのS4060の処理へ移行する。一方、S4057の処理において、保留一括変化演出の実行に対応する判定結果になった判別した場合は（S4057：Yes）、保留一括変化演出の実行を設定し（S4058）、一括変化フラグ223pをオンに設定して（S4059）、本処理を終了する。

20

30

【3698】

S4060の処理では、保留変化抽選テーブル222c（図414（a）参照）を読み出し（S4060）、読み出した保留変化抽選テーブル222cと、コマンドにより通知された入賞情報と、演出抽選カウンタの値とに応じて保留図柄態様を決定する（S4061）。次いで、S4061の処理で決定した保留図柄態様に応じて、保留図柄態様格納エリア223rのうち最新の入賞情報に対応するデータを更新し（S4062）、更新後のデータが示す態様の保留図柄態様の表示を設定して（S4063）、本処理を終了する。

40

【3699】

この保留予告抽選処理（図453参照）を実行することにより、保留球数図柄を用いた各種演出態様を好適に設定することができる。

【3700】

次に、図454を参照して、上述した当たり関連コマンド処理（S3914）の内容について説明する。図454は、当たり関連コマンド処理（S3914）の内容を示したフ

50

ローチャートである。この当たり関連コマンド処理（S 3 9 1 4）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 のコマンド判定処理（図 4 5 1 参照）にて実行されるものであって、主制御装置 1 1 0 から当たりに関連するコマンドを受信した場合に、その受信したコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。

【3 7 0 1】

当たり関連コマンド処理（図 4 5 4 参照）では、まず、今回受信したコマンドがオープニングコマンドであるか否かを判別し（S 4 1 0 1）。今回受信したコマンドがオープニングコマンドであると判別した場合は（S 4 1 0 1 : Y e s）、受信したオープニングコマンドに応じた表示用オープニングコマンドを設定し（S 4 1 0 2）、その後、本処理を終了する。

10

【3 7 0 2】

S 4 1 0 1 の処理において、今回受信したコマンドがオープニングコマンドではないと判別した場合は（S 4 1 0 1 : N o）、次に、今回受信したコマンドがラウンド数コマンドであるかを判別し（S 4 1 0 3）、ラウンド数コマンドであると判別した場合は（S 4 1 0 3 : Y e s）、受信したラウンド数コマンドに含まれるラウンド数情報が示すラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（S 4 1 0 4）、本処理を終了する。

【3 7 0 3】

S 4 1 0 3 の処理で、今回受信したコマンドがラウンド数コマンドでは無いと判別した場合は（S 4 1 0 3 : N o）、今回受信したコマンドが大当たり終了コマンドであるかを判別し（S 4 1 0 5）、大当たり終了コマンドであると判別した場合は（S 4 1 0 5 : Y e s）、受信した大当たり終了コマンドに含まれる大当たり終了後の遊技状態を示す情報に応じて、遊技状態格納エリア 2 2 3 f のデータを更新し（S 4 1 0 6）、時短保証回数カウンタ 2 2 3 g の値に 1 0 0 を設定する（S 4 1 0 7）。次に、右打ち中当選フラグ 2 2 3 i がオンであるか否かを判別し（S 4 1 0 8）、右打ち中当選フラグ 2 2 3 i がオンであると判別した場合は（S 4 1 0 8 : Y e s）、右打ちにより遊技を行う確変状態、若しくは時短状態の間に大当たりになった（即ち、所謂連荘が発生した）ことを意味し、確変大当たりの割合が高い第 2 特別図柄の抽選で大当たりになったことを意味するため、高期待度用の背面モード（図 3 9 0 （b）参照）を設定し（S 4 1 1 0）、本処理を終了する。一律に高期待度用の背面モードを設定するのは、時短状態が設定されたのか、確変状態が設定されたのかを分かり難くすることにより、現在の遊技状態を遊技者に予測させる遊技性を実現するためである。

20

30

【3 7 0 4】

一方、S 4 1 0 8 の処理において、右打ち中当選フラグ 2 2 3 i がオフであると判別した場合は（S 4 1 0 8 : N o）、左打ちにより遊技を行う通常状態において大当たりになった（所謂、初当たりに当選した）ことを意味し、確変大当たりの割合が低い第 1 特別図柄の抽選で大当たりになったことを意味するので、低期待度用の背面モード（図 3 9 0 （a）参照）を設定し（S 4 1 0 9）、その後、本処理を終了する。一律に低期待度用の背面モードを設定するのは、時短状態が設定されたのか、確変状態が設定されたのかを分かり難くすることにより、現在の遊技状態を遊技者に予測させる遊技性を実現するためである。

40

【3 7 0 5】

また、S 4 1 0 5 の処理において大当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 1 0 5 : N o）、次に、今回受信したコマンドがエンディングコマンドであるかを判別し（S 4 1 1 1）、エンディングコマンドであると判別した場合は（S 4 1 1 1 : Y e s）、表示用エンディングコマンドを設定し（S 4 1 1 2）、本処理を終了する。また、S 4 1 1 1 の処理においてエンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 1 1 1 : N o）、その後、本処理を終了する。

【3 7 0 6】

次に、図 4 5 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動表示設定処理（S 3 1 1 5）について説明する。図 4 5 5 は、この変動表示設定

50

処理（S 3 1 1 5）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（S 3 1 1 5）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 4 4 1 参照）の中で実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を実行させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定するための処理である。

【3 7 0 7】

変動表示設定処理（S 3 1 1 5）では、まず、R A M 2 2 3 に設けられた変動開始フラグ 2 2 3 d がオンか否かを判別する（S 4 2 0 1）。そして、変動開始フラグ 2 2 3 d がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（S 4 2 0 1：N o）、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、S 4 2 0 7 の処理へ移行する。一方、変動開始フラグ 2 2 3 d がオンであると判別した場合には（S 4 2 0 1：Y e s）、変動開始フラグ 2 2 3 d をオフし（S 4 2 0 2）、表示用変動パターンコマンドから抽出した変動演出における変動パターン種別を、R A M 2 2 3 より取得する（S 4 2 0 3）。

【3 7 0 8】

次いで、抽出した変動パターン（変動時間）で実行する演出態様を設定するための変動演出設定処理を実行する（S 4 2 0 4）。この変動演出設定処理の内容については、図 4 5 6 を参照して後述する。S 4 2 0 4 の処理が終了すると、S 4 2 0 4 の処理で決定した演出態様を表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用変動パターンコマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信するために設定する（S 4 2 0 5）。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 3 図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。

【3 7 0 9】

次に、入賞情報格納エリアに格納されたデータをシフトする（S 4 2 0 6）。この処理では、入賞情報格納エリアの第 1 エリア～第 4 エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、第 1 エリア→実行エリア、第 2 エリア→第 1 エリア、第 3 エリア→第 2 エリア、第 4 エリア→第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、S 4 2 0 7 の処理へ移行する。

【3 7 1 0】

S 4 2 0 7 の処理では、R A M 2 2 3 に設けられた停止種別選択フラグ 2 2 3 e がオンか否かを判別する（S 4 2 0 7）。そして、停止種別選択フラグ 2 2 3 e がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（S 4 2 0 7：N o）、本処理を終了する。一方、停止種別選択フラグ 2 2 3 e がオンであると判別した場合には（S 4 2 0 7：Y e s）、停止種別選択フラグ 2 2 3 e をオフし（S 4 2 0 8）、停止種別コマンドから抽出された変動演出における停止種別を、R A M 2 2 3 より取得する（S 4 2 0 9）。次に、主制御装置 1 1 0 からの停止種別コマンドによって指示された停止種別をそのまま、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動演出の停止種別として設定し（S 4 2 1 0）、S 4 2 1 1 の処理へ移行する。

【3 7 1 1】

S 4 2 1 1 の処理では、設定された停止種別に基づいて、表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信するために設定する（S 4 2 1 1）。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用停止種別コマンドを受信することによって、この表示用停止種別コマンドによって示される停止種別に応じた停止図柄が、第 3 図柄表示装置 8 1 で停止表示されるように、変動演出の停止表示が制御される。S 4 2 1 1 の処理が実行された後、本処理を終了する。

【3 7 1 2】

次に、図 4 5 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動表示設定処理（図 4 5 5 参照）内の一処理である変動演出設定処理（S 4 2 0 4

10

20

30

40

50

）の内容について説明をする。図456は、変動演出設定処理（S4204）の内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理（S4204）では、特別図柄の変動に対応した第3図柄の変動演出の詳細な演出態様（予告内容）を設定するための処理が実行される。

【3713】

変動演出設定処理（S4204）では、まず、チャージ状態回数カウンタ223nの値が0より大きいかな否かを判別し（S4301）、チャージ状態回数カウンタ223nの値が0より大きいと判別した場合は（S4301：Yes）、チャージ状態回数カウンタ223nの値を1減算し（S4302）、S4303の処理へ移行する。一方、S4301の処理において、チャージ状態回数カウンタ223nの値が0であると判別した場合は（S4301：No）、S4302の処理をスキップし、S4303の処理へ移行する。

10

【3714】

S4303の処理では、時短保証回数カウンタ223gの値が0より大きいかな否かを判別する（S4303）。時短保証回数カウンタ223gの値が0であると判別した場合は（S4303：No）、S4311の処理へ移行する。一方、S4303の処理において、時短保証回数カウンタ223gの値が0より大きいと判別した場合は（S4303：Yes）、時短保証回数カウンタ223gの値を1減算し（S4304）、次に、減算後の時短保証回数カウンタ223gの値が0より大きいかな否かを判別する（S4305）。S4305の処理において、減算後の時短保証回数カウンタ223gの値が0であると判別した場合は（S4305：No）、S4311の処理へ移行する。一方、S4305の処理において、減算後の時短保証回数カウンタ223gの値が0より大きいと判別した場合は（S4305：Yes）、次に、減算後の時短保証回数カウンタ223gの値が4より大きいかな否かを判別する（S4306）。S4306の処理において、減算後の時短保証回数カウンタ223gの値が4より大きいと判別した場合は（S4306：Yes）、S4312の処理へ移行する。

20

【3715】

S4311の処理では、現在の遊技状態が確変状態であるかを判別する（S4311）。ここでは、遊技状態格納エリア223fに格納されているデータに基づいて現在の遊技状態が確変状態であるかを判別する。S4311の処理において、現在が確変状態であると判別した場合は（S4311：Yes）、大当たり終了後、100回を超えて確変状態が継続していることを意味するので、背面モードの抽選を行うために、S4312の処理へ移行する。一方、S4311の処理において、現在が確変状態ではないと判別した場合は（S4311：No）、S4312の処理をスキップし、S4313の処理へ移行する。

30

【3716】

S4312の処理では、右打ちで遊技を行う遊技状態（時短状態、確変状態）において、遊技状態に応じた抽選確率で確変状態の期待度を示す複数の背面モードの中から1の背面モードを抽選するための背面モード抽選処理を実行し（S4312）、S4313の処理へ移行する。なお、この背面モード抽選処理の詳細については、図458を参照して後述する。

40

【3717】

S4313の処理では、変動表示演出における演出態様を選択するための演出態様選択処理を実行し（S4313）、その後、本処理を終了する。なお、この演出態様選択処理の詳細については、図459を参照して後述する。

【3718】

また、本第1制御例における変動演出設定処理では、S4306の処理において、減算後の時短保証回数カウンタ223gの値が4以下であると判別した場合は（S4306：No）、確変継続示唆演出の実行期間（大当たり終了後96～99回目の変動表示の変動期間）であることを意味するため、次に、特別図柄の抽選結果が大当たりであるかな否かを判別する（S4307）。S4307の処理において、抽選結果が大当たりであると判別

50

した場合は（S 4 3 0 7：Y e s）、継続示唆演出の実行期間専用の大当たり用演出態様を今回の変動表示態様として設定し（S 4 3 0 8）、右打ち中当選フラグをオンに設定して（S 4 3 0 9）、本処理を終了する。なお、継続示唆演出の実行期間専用の大当たり用演出態様としては、例えば、扉 8 0 6 を突破する演出により扉 8 0 6 を突破した冒険者が、扉 8 0 6 の向こう側で宝物を発見する演出が実行されて、大当たりが報知される演出等が実行される。

【3 7 1 9】

一方、S 4 3 0 7 の処理において、特別図柄の抽選結果が、特別図柄の大当たりではないと判別した場合は（S 4 3 0 7：N o）、確変継続示唆演出の実行期間における演出態様を設定するための継続示唆演出設定処理を実行し（S 4 3 1 0）、本処理を終了する。なお、この継続示唆演出設定処理（S 4 3 1 0）の詳細については、図 4 5 7 を参照して後述する。

10

【3 7 2 0】

次に、図 4 5 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動演出設定処理（図 4 5 6 参照）内の一処理である継続示唆演出設定処理（S 4 3 1 0）の内容について説明をする。図 4 5 7 は、継続示唆演出設定処理（S 4 3 1 0）の内容を示したフローチャートである。

【3 7 2 1】

継続示唆演出設定処理（S 4 3 1 0）が実行されると、まず、時短保証回数カウンタ 2 2 3 g の値が 4 であるか否かを判別し（S 4 4 0 1）、時短保証回数カウンタ 2 2 3 g の値が 4 ではない（3 以下である）と判別した場合は（S 4 4 0 1：N o）、継続シナリオ格納エリア 2 2 3 h のデータを読み出し（S 4 4 1 1）、読み出したシナリオが継続濃厚用のシナリオであるか否かを判別する（S 4 4 1 2）。S 4 4 1 2 の処理において、読み出したシナリオが継続濃厚用のシナリオではないと判別した場合は（S 4 4 1 2：N o）、S 4 4 1 5 の処理へ移行する。一方、S 4 4 1 2 の処理において、読み出したシナリオが継続濃厚用のシナリオであると判別した場合は（S 4 4 1 2：Y e s）、今回の特別図柄の抽選結果が転落の抽選結果であるか否かを判別し（S 4 4 1 3）、転落の抽選結果ではないと判別した場合は（S 4 4 1 3：N o）、S 4 4 1 5 の処理へ移行する。一方、S 4 4 1 3 の処理において、転落の抽選結果であると判別した場合は（S 4 4 1 3：Y e s）、演出シナリオを「O C H」に切り替えて（S 4 4 1 4）、S 4 4 1 5 の処理へ移行する。

20

30

【3 7 2 2】

S 4 4 1 5 の処理では、継続シナリオ格納エリア 2 2 3 h から読み出したシナリオから、時短保証回数カウンタ 2 2 3 g の値に対応する変動回数の演出態様を読み出し（S 4 4 1 5）、読み出した演出態様を今回の変動パターンの表示態様として設定する（S 4 4 1 6）。次に、シナリオの最後の演出態様を設定したか否かを判別して（S 4 4 1 7）、シナリオの最後の演出態様を設定したと判別した場合は（S 4 4 1 7：Y e s）、継続シナリオ格納エリア 2 2 3 h のデータを「O O H」にリセットし（S 4 4 1 8）、本処理を終了する。一方、S 4 4 1 7 の処理において、シナリオの最後の演出態様を設定していないと判別した場合は（S 4 4 1 7：N o）、S 4 4 1 8 の処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。

40

【3 7 2 3】

一方、S 4 4 0 1 の処理において、時短保証回数カウンタ 2 2 3 g の値が 4 であると判別した場合は（S 4 4 0 1：Y e s）、確変継続示唆演出（図 3 9 2 参照）の開始タイミングであることを意味するので、確変継続示唆演出の演出シナリオを決定するための処理を実行する。具体的には、まず、現在の遊技状態が確変状態であるかを判別する（S 4 4 0 2）。S 4 4 0 2 の処理において、現在の遊技状態が確変状態であると判別した場合は（S 4 4 0 2：Y e s）、入賞情報格納エリアのデータを読み出し（S 4 4 0 3）、入賞情報の中に転落の抽選結果が含まれているか否かを判別する（S 4 4 0 4）。S 4 4 0 4 の処理において、入賞情報の中に転落の抽選結果が含まれていないと判別した場合は（S

50

4404:No)、次に、4つの入賞情報が格納されているか(即ち、確変継続示唆演出の終了までの保留球が既に保留されている化)否かを判別する(S4405)。

【3724】

S4405の処理において、4つの入賞情報が格納されていると判別した場合は(S4405:Yes)、継続示唆演出選択テーブル222g(図416参照)における継続確定用テーブルを参照して、継続示唆演出シナリオを決定し(S4406)、S4409の処理へ移行する。一方、S4405の処理において、4つの入賞情報が格納されていないと判別した場合は(S4405:No)、継続示唆演出選択テーブル222g(図416参照)における継続濃厚用テーブルを参照して、継続示唆演出シナリオを決定し(S4407)、S4409の処理へ移行する。

10

【3725】

これに対して、S4402の処理において、現在の遊技状態が確変状態ではないと判別した場合は(S4402:No)、およびS4404の処理において、入賞情報の中に転落の抽選結果が含まれていると判別した場合は(S4404:Yes)、継続示唆演出選択テーブル222g(図416参照)における非継続用テーブルを参照して、演出シナリオを決定し(S4408)、処理をS4409へと移行する。

【3726】

S4406~S4408の各処理の何れかが実行された後で実行されるS4409の処理では、選択した演出シナリオを示すデータを継続シナリオ格納エリア223hに格納し(S4409)、決定したシナリオにおける1変動目の演出態様を、今回の変動パターンの演出態様として設定して(S4410)、本処理を終了する。

20

【3727】

次に、図458を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される変動演出設定処理(図456参照)内の一処理である背面モード抽選処理(S4312)の内容について説明をする。図458は、背面モード抽選処理(S4312)の内容を示したフローチャートである。

【3728】

背面モード抽選処理(S4312)が実行されると、まず、現在の変動パターンが大当たりの変動パターンであるか否かを判別する(S4501)。現在の変動パターンが大当たりの変動パターンであると判別した場合は(S4501:Yes)、変動表示態様として、大当たり用の変動表示態様を選択し(S4502)、右打ち中当選フラグ223iをオンに設定して(S4503)、本処理を終了する。

30

【3729】

一方、S4501の処理において、現在の変動パターンが大当たりの変動パターンではないと判別した場合は(S4501:No)、次に、現在の遊技状態が確変状態であるか否かを判別する(S4504)。現在の遊技状態が確変状態ではないと判別した場合は(S4504:No)、背面モード抽選テーブル222b(図413参照)における転落済み用テーブルと、演出抽選カウンタ223yの値とを参照して背面モードを抽選し(S4505)、S4510の処理へ移行する。

【3730】

40

一方、S4504の処理において、現在の遊技状態が確変状態であると判別した場合は(S4504:Yes)、入賞情報格納エリアのデータを読み出し(S4506)、次に、入賞情報内に転落の抽選結果が含まれているか否かを判別する(S4507)。S4507の処理において、入賞情報内に転落の抽選結果が含まれていると判別した場合は(S4507:Yes)、背面モード抽選テーブル222b(図413参照)における未転落用テーブルと、演出抽選カウンタ223yの値とを参照して背面モードを抽選し(S4508)、S4510の処理へ移行する。

【3731】

一方、S4507の処理において、入賞情報内に転落の抽選結果が含まれていないと判別した場合は(S4507:No)、背面モード抽選テーブル222b(図413参照)

50

における確変継続用テーブルと、演出抽選カウンタ223yの値とを参照して背面モードを抽選し(S4509)、S4510の処理へ移行する。

【3732】

S4505, S4508, S4509の各処理の何れかが実行された後で実行されるS4510の処理では、各処理の抽選結果が、現状の背面モードとは異なる背面モードへの変更を示す抽選結果であるか否かを判別する(S4510)。S4510の処理において、背面モードの変更に対応する抽選結果であると判別した場合は(S4510:Yes)、変更後の背面モードを示す表示用背面変更コマンドを設定し(S4511)、本処理を終了する。一方、S4510の処理において、背面モードを変更しないと判別した場合は(S4510:No)、S4511の処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。

10

【3733】

次に、図459を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される変動演出設定処理(図456参照)内の一処理である演出態様選択処理(S4313)の内容について説明をする。図459は、演出態様選択処理(S4313)の内容を示したフローチャートである。

【3734】

演出態様選択処理(S4313)が実行されると、まず、追加時間コマンドを含む(7秒の追加時間を示す追加時間コマンドを含む)変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する(S4551)。追加時間コマンドを含む変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は(S4551:No)、そのまま本処理を終了する。一方、S4551の処理において、追加時間コマンドを含む変動パターンコマンドを受信したと判別した場合は(S4551:Yes)、割込連打抽選テーブル222h(図417参照)を読み出して(S4552)、演出抽選カウンタ223yの値に応じて割り込み連打演出の実行可否および種別を判定し(S4553)、次に、割り込み連打演出の実行に対応する抽選結果となったか否かを判別する(S4554)。S4554の処理において、割り込み連打演出の実行に対応する抽選結果になったと判別した場合は(S4554:Yes)、実行する割り込み連打演出の種別に応じたデータを連打種別格納エリア223jに格納し(S4555)、次に、割り込み連打演出の種別が、リーチ前に実行される種別であるか否かを判別する(S4556)。S4556の処理において、リーチ前に実行される種別の割り込み連打演出であると判別した場合は(S4556:Yes)、基本時間コマンドが示す変動時間に対応する音声態様を決定し(S4558)、S4559の処理へ移行する。

20

30

【3735】

一方、S4556の処理において、決定された割り込み連打演出の種別が、リーチ前に実行される種別ではないと判別した場合は(S4556:No)、基本時間コマンドが示す変動時間と、追加時間コマンドが示す変動時間との和に対応する音声態様を決定し(S4557)、S4559の処理へ移行する。

【3736】

S4559の処理では、基本時間コマンドが示す変動時間に対応する表示態様を決定し(S4559)、本処理を終了する。このように、本第1制御例では、追加時短コマンドの有無によって、7秒長い変動種別であるか否かを容易に識別可能に構成されている。これにより、追加時間コマンドの内容を確認するだけで、割り込み連打演出の実行可否の抽選対象の変動種別であるか否かを判別することができる。また、割り込み連打演出の実行が決定された場合には、基本時間コマンドにより通知された変動時間(7秒短い変動時間)に対応する演出態様を設定することにより、丁度、変動時間を埋めることができる。従って、割り込み連打演出専用の演出態様を用意すること無く、演出態様の終了タイミングと変動表示演出の終了タイミングとを容易に合致させることができるので、好適な演出態様を提供することができる。

40

【3737】

一方、S4554の処理において、割込連打演出を実行していないと判別した場合は(

50

S 4 5 5 4 : N o)、チャンスチャージ抽選テーブル 2 2 2 f (図 4 1 5 (b) 参照)を読み出し (S 4 5 6 0)、今回の変動種別と、保留球数と、演出抽選カウンタ 2 2 3 y の値とに応じてチャンスチャージ演出 (図 3 9 6 (b)、図 3 9 7 (a) 参照) の実行可否を判定し (S 4 5 6 1)、次に、S 4 5 6 1 の処理による判定 (抽選) でチャンスチャージ演出の実行が決定されたか否かを判別する (S 4 5 6 2)。S 4 5 6 2 の処理において、チャンスチャージ演出の実行が決定されていないと判別した場合は (S 4 5 6 2 : N o)、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応する演出態様を決定し (S 4 5 6 6)、本処理を終了する。

【3738】

一方、S 4 5 6 2 の処理において、チャンスチャージ演出の実行が決定されたと判別した場合は (S 4 5 6 2 : Y e s)、チャージ数カウンタ 2 2 3 m の値に、保留球数に 1 加算した値を設定し (S 4 5 6 3)、チャンスチャージ待機フラグ 2 2 3 k をオンに設定し (S 4 5 6 4)、今回の変動表示態様として、チャンスチャージ演出を含む演出態様を決定して (S 4 5 6 5)、本処理を終了する。このように、本第 1 制御例では、チャンスチャージ演出の実行が決定された場合に、その決定時点における保留球数に基づいて、チャンスチャージ演出で貯まる気合ゲージ K G のゲージ量 (チャージ数カウンタ 2 2 3 m の値) を決定する構成としている。そして、チャンスチャージ演出の終了後は、各保留球の抽選結果を加味して、チャンスアップ演出を実行する (即ち、気合ゲージを消費する) ペースを可変させる構成としている。このように構成することで、チャンスチャージ演出の開始時における処理負荷 (ゲージ数を決定する際の処理負荷) を軽減することができる。

【3739】

<第 1 制御例における表示制御装置の制御処理について>

次に、図 4 6 0 から図 4 7 3 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 により実行される各制御について説明する。かかる M P U 2 3 1 の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置 1 1 3 よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ 2 3 7 より 1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に送信される V 割込信号を M P U 2 3 1 が検出した場合に実行される V 割込処理とがある。M P U 2 3 1 は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理や V 割込処理を実行する。尚、コマンドの受信と V 割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込処理を実行させることができる。

【3740】

まず、図 4 6 0 を参照して、表示制御装置 1 1 4 内の M P U 2 3 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 4 6 0 は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。

【3741】

このメイン処理の起動は、具体的には、以下の流れに従って行われる。電源回路 1 1 5 から表示制御装置 1 1 4 に対して電源が投入され、システムリセットが解除されると、M P U 2 3 1 は、そのハードウェア構成によって、M P U 2 3 1 内に設けられた命令ポイント 2 3 1 a を「0 0 0 0 H」に設定すると共に、命令ポイント 2 3 1 a にて示されるアドレス「0 0 0 0 H」をバスライン 2 4 0 に対して指定する。キャラクタ R O M 2 3 4 の R O M コントローラ 2 3 4 b は、バスライン 2 4 0 に指定されたアドレスが「0 0 0 0 H」であることを検知すると、N O R 型 R O M 2 3 4 d の第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d 1 に記憶されたブートプログラムをバッファ R A M 2 3 4 c にセットして、対応するデータ (命令コード) を M P U 2 3 1 へ出力する。そして、M P U 2 3 1 は、キャラクタ R O M 2 3 4 から受け取った命令コードをフェッチし、そのフェッチした命令に応じた処理の実行を開始することで、メイン処理を起動する。

【3742】

ここで、仮にシステムリセット解除後に M P U 2 3 1 によって最初に処理されるブート

プログラムを全てNAND型フラッシュメモリ234aに記憶させた場合、キャラクタROM234は、バスライン240に指定されたアドレスが「0000H」であることを検知すると、アドレス「0000H」に対応するデータ（命令コード）を含む1ページ分のデータをNAND型フラッシュメモリ234aから読み出してバッファRAM234cにセットしなければならない。そして、NAND型フラッシュメモリ234aの性質上、その読み出しからバッファRAM234cへのセットに多大な時間を要するので、MPU231は、アドレス「0000H」を指定してからアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費することとなる。よって、MPU231の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置114における第3図柄表示装置81の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。

10

【3743】

これに対し、本制御例のように、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にMPU231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令がNOR型ROM234dに格納されることにより、NOR型ROMは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるため、システムリセット解除後にMPU231からバスライン240を介してアドレス「0000H」が指定されると、キャラクタROM234は即座にNOR型ROM234dの第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されたブートプログラムをバッファRAM234cにセットして、対応するデータ（命令コード）をMPU231へ出力することができる。よって、MPU231は、アドレス「0000H」を指定してから短い時間でアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取ることができるので、MPU231においてメイン処理の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aで構成されたキャラクタROM234に制御プログラムを格納しても、表示制御装置114における第3図柄表示装置81の制御を即座に開始することができる。

20

【3744】

以上のようにしてメイン処理が実行されると、まず、ブートプログラムによって実行されるブート処理を実行し（S8001）、第3図柄表示装置81に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置114を起動する。

【3745】

ここで、図461を参照して、ブート処理（S8001）について説明する。図461は、表示制御装置114のMPU231において、メイン処理の中で実行されるブート処理（S8001）を示すフローチャートである。

30

【3746】

上述したように、本制御例では、MPU231によって実行される制御プログラムや固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムROMを設けて記憶させるのではなく、第3図柄表示装置81に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタROM234に記憶させている。そしてキャラクタROM234は、小面積で大容量化を図ることが可能なNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されているため、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる一方、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムROMを設ける必要がない。よって、表示制御装置114における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

40

【3747】

一方、NAND型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅いため、MPU231がNAND型フラッシュメモリ234aに格納された制御プログラムや固定値データを直接読み出して処理しては、MPU231として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置114の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本ブート処理では、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラム及び固定値データを、DRAMによって構成されるワークRAM233に設けられたプログラム格納エリア233aや

50

データテーブル格納エリア 2 3 3 b へ転送し格納する処理を実行する。

【3 7 4 8】

具体的には、まず、上述の MPU 2 3 1 及びキャラクタ ROM 2 3 4 のハードウェアによる動作に基づき、システムリセット解除後に NOR 型 ROM 2 3 4 d の第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d 1 より読み出されバッファ RAM 2 3 4 c にセットされたブートプログラムに従って、第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 a 1 に記憶されている制御プログラムのうち、所定量だけプログラム格納エリア 2 3 3 a へ転送する (S 8 1 0 1)。ここで転送される所定量の制御プログラムには、第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d 1 に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれる。

【3 7 4 9】

そして、命令ポインタ 2 3 1 a をプログラム格納エリア 2 3 3 a の第 1 の所定番地、即ち、プログラム格納エリア 2 3 3 a に格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを設定する (S 8 1 0 2)。これにより、MPU 2 3 1 は、S 8 1 0 1 の処理によってプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送され格納された制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムの実行を開始する。

【3 7 5 0】

また、S 8 1 0 2 の処理により命令ポインタ 2 3 1 a をプログラム格納エリア 2 3 3 a の所定番地に設定することで、MPU 2 3 1 は、そのワーク RAM 2 3 3 のプログラム格納エリア 2 3 3 a に格納された制御プログラムを読み出しながら、各種処理を実行することになる。即ち、MPU 2 3 1 は、第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 a 1 を有する NAND 型フラッシュメモリ 2 3 4 a から制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア 2 3 3 a を有するワーク RAM 2 3 3 に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行する。上述したように、ワーク RAM 2 3 3 は DRAM によって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によって構成されるキャラクタ ROM 2 3 4 に記憶させた場合であっても、MPU 2 3 1 は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

【3 7 5 1】

S 8 1 0 2 の処理により命令ポインタ 2 3 1 a が設定されると、続いて、その設定された命令ポインタ 2 3 1 a によって実行が開始される残りのブートプログラムに従って、NAND 型フラッシュメモリ 2 3 4 a の第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 a 1 に記憶されている制御プログラムのうちプログラム格納エリア 2 3 3 a に未転送である残りの制御プログラムと固定値データとを、所定量ずつプログラム格納エリア 2 3 3 a 又はデータテーブル格納エリア 2 3 3 b へ転送する (S 8 1 0 3)。具体的には、制御プログラムおよび一部の固定データを、ワーク RAM 2 3 3 のプログラム格納エリア 2 3 3 a に格納し、また、固定値データのうち上述の各種データテーブル (表示データテーブル、転送データテーブル) をデータテーブル格納エリア 2 3 3 b に転送する。

【3 7 5 2】

そして、ブート処理に必要なその他の処理を実行 (S 8 1 0 4) した後、命令ポインタ 2 3 1 a をプログラム格納エリア 2 3 3 a の第 2 の所定番地、即ち、このブート処理 (図 4 6 0 の S 8 0 0 1 参照) の終了後に実行すべき初期化処理 (図 4 6 0 の S 8 0 0 2 参照) に対応するプログラムの先頭アドレスを設定することで (S 8 1 0 5)、ブートプログラムの実行を終え、本ブート処理を終了する。

【3 7 5 3】

このように、ブート処理 (S 8 0 0 1) が実行されることによって、NAND 型フラッシュメモリ 2 3 4 a の第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 a 1 に記憶されている制御プログラム及び固定値データは、全て DRAM によって構成されたワーク RAM 2 3 3 のプログラム格納エリア 2 3 3 a 及びデータテーブル格納エリア 2 3 3 b に転送され、格納される。そして、ブート処理の終了時に、命令ポインタ 2 3 1 a が上述の第 2 の所定番地に設定され、以後、MPU 2 3 1 は、NAND 型フラッシュメモリ 2 3 4 a を参照することなく

10

20

30

40

50

、プログラム格納エリア 2 3 3 a に転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。

【3 7 5 4】

よって、制御プログラムを読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によって構成されるキャラクタ R O M 2 3 4 に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムや固定値データをワーク R A M 2 3 3 のプログラム格納エリア 2 3 3 a 及びデータテーブル格納エリア 2 3 3 b に転送することで、M P U 2 3 1 は、読み出し速度が高速な D R A M によって構成されるワーク R A M から制御プログラムや固定値データを読み出して各種制御を行うことができるので、表示制御装置 1 1 4 において高い処理性能を保つことができ、補助演出部を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

10

【3 7 5 5】

一方、N O R 型 R O M 2 3 4 d にブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後に M P U 2 3 1 によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a の第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 a 1 に記憶させても、第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 a 1 に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送することができる。よって、キャラクタ R O M 2 3 4 は、極めて小容量の N O R 型 R O M 2 3 4 d を追加するだけで、M P U 2 3 1 の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタ R O M 2 3 4 のコスト増加を抑制することができる。

20

【3 7 5 6】

尚、図 4 6 1 に示すブート処理では、S 8 1 0 1 の処理によってプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送される所定量の制御プログラムに、第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d 1 に記憶されていない残りのブートプログラムが全て含まれるように構成されているが、必ずしもこれに限られるものではなく、S 8 1 0 1 の処理によってプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送される所定量の制御プログラムは、S 8 1 0 2 の処理に続いて処理すべきブート処理を実行するブートプログラムの一部としてもよい。ここで転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムを全て含む制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送し、更に、これによりプログラム格納エリア 2 3 3 a に格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ 2 3 1 a に設定する処理を実行するものであってもよい。そして、プログラム格納エリア 2 3 3 a に格納された残り全てのブートプログラムによって、S 8 1 0 3 ~ S 8 1 0 5 の処理を実行するようにしてもよい。

30

【3 7 5 7】

また、S 8 1 0 1 の処理によって転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムの一部を更に所定量だけプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア 2 3 3 a に格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ 2 3 1 a に設定する処理を実行するものであってもよい。また、この処理によってプログラム格納エリア 2 3 3 a に格納された一部のブートプログラムは、更に残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア 2 3 3 a に格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ 2 3 1 a に設定する処理を実行するものであってもよい。そして、残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア 2 3 3 a に格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ 2 3 1 a に設定する処理を、S 8 1 0 1 及び S 8 1 0 2 の処理を含めて複数回繰り返した後、S 8 1 0 3 ~ S 8 1 0 5 の処理を実行するようにしてもよい。

40

【3 7 5 8】

これにより、ブートプログラムのプログラムサイズが大きく、第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d 1 に記憶されていない残りのブートプログラムが一度にプログラム格納エリア 2 3 3 a へ転送できなくても、M P U 2 3 1 はプログラム格納エリア 2 3 3 a に既に格納されたブートプログラムを使用して、所定量ずつプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送す

50

ることができる。

【3759】

また、本制御例では、第1プログラム記憶エリア234d1に、ブートプログラムのうち、システムリセット解除時にまずMPU231によって実行されるブートプログラムの一部を記憶させる場合について説明したが、全てのブートプログラムを第1プログラム記憶エリア234d1に記憶させてもよい。この場合、MPU231は、ブート処理を開始すると、S8101及びS8102の処理を行わずに、S8103～S8105の処理を実行してもよい。これにより、ブートプログラムをプログラム格納エリア233aへ転送する処理が不要となるので、キャラクタROM234かプログラム格納エリア233aへのプログラムの転送処理回数が減るため、ブート処理の処理時間を減らすことができる。よって、ブート処理後に可能となるMPU231における補助演出部の制御の開始をより早く行うことができる。

10

【3760】

ここで、図460の説明に戻る。ブート処理を終了すると、次いで、ワークRAM233のプログラム格納エリア233aに転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を実行する(S8002)。具体的には、スタックポインタの値をMPU231内に設定すると共に、MPU231内のレジスタ群や、I/O装置等に対する各種の設定などを行う。また、ワークRAM233、常駐用ビデオRAM235、通常用ビデオRAM236の記憶をクリアする処理などが行われる。更に、ワークRAM233に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。尚、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「0」が設定される。

20

【3761】

更に、初期設定処理では、画像コントローラ237の初期設定を行った後、第3図柄表示装置81に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ237に対して、画像の描画および表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、第3図柄表示装置81には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に第3図柄表示装置81の画面全体に表示される画像の色が、パチンコ機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が第3図柄表示装置81に表示されるか否かを検査することで、パチンコ機10が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。

30

【3762】

次いで、電源投入時主画像に対応する画像データを常駐用ビデオRAM235の電源投入時主画像エリア235aへ転送するように、画像コントローラ237に対して転送指示を送信する(S8003)。この転送指示には、電源投入時主画像に対応する画像データが格納されているキャラクタROM234の先頭アドレスおよび最終アドレスと、転送先の情報(ここでは、常駐用ビデオRAM235)と、転送先である電源投入時主画像エリア235aの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ237は、この転送指示に従って、電源投入時主画像に対応する画像データがキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235の電源投入時主画像エリア235aに転送される。

40

【3763】

そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ237は、MPU231に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。MPU231はこの転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。なお、画像コントローラ237は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ237の内部に設けられたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、MPU231は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ237による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにして

50

もよい。

【3764】

電源投入時主画像エリア235aに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。S8003の処理により画像コントローラ237に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像に対応する画像データの電源投入時主画像エリア235aへの転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像に対応する画像データを常駐用ビデオRAM235の電源投入時変動画像エリア235bへ転送するように、画像コントローラに対して転送指示を送信する(S8004)。この転送指示には、電源投入時変動画像に対応する画像データが格納されているキャラクタROM234の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報(ここでは、常駐用ビデオRAM235)と、転送先である電源投入時変動画像エリア235bの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラは、この転送指示に従って、電源投入時変動画像に対応する画像データがキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235の電源投入時変動画像エリア235bに転送される。そして、電源投入時変動画像エリア235bに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

10

【3765】

S8004の処理により画像コントローラ237に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア235bへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ233cをオンする(S8005)。これにより、簡易画像表示フラグ233cがオンの間は、後述する転送設定処理(図471(a)参照)において、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データをキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235へ転送するように画像コントローラ237へ転送を指示する常駐画像転送設定処理が実行される(図471(a)のS9602参照)。

20

【3766】

また、簡易画像表示フラグ233cは、この常駐画像転送設定処理による画像コントローラ237への転送指示に基づき、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データのキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、V割込処理(図462(b)参照)において、図419(a)～(c)に示す電源投入時画像(電源投入時主画像や電源投入時変動画像)が描画されるように、簡易コマンド判定処理(図462(b)のS8308参照)および簡易表示設定処理(図462(b)のS8309参照)が実行される。

30

【3767】

上述したように、本パチンコ機10では、キャラクタROM234にNAND型フラッシュメモリ234aを用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用ビデオRAM235に格納すべき全ての画像データが、キャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に転送されるまでに多くの時間を要する。そこで、本メイン処理のように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像および電源投入時変動画像をキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235へ転送し、電源投入時主画像を第3図柄表示装置81に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオRAM235に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第3図柄表示装置81に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置114は、電源投入時主画像を第3図柄表示装置81に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に転送することができる。一方、遊技者等は、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオRAM235に常駐すべき画像データがキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。

40

【3768】

50

また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第3図柄表示装置81に表示されることによって、第3図柄表示装置81が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、キャラクタROM234に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【3769】

また、パチンコ機10の表示制御装置114では、電源投入後に電源投入時主画像とあわせて電源投入時変動画像もキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235へ転送するので、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、第1始動口64へ入球（始動入賞）があり、変動演出の開始指示が主制御装置110より音声ランプ制御装置113を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンドを受信した場合は、図示を省略した電源投入時変動画像をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【3770】

また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に転送されている間は、第3図柄表示装置81に電源投入時主画像が表示され続けるが、キャラクタROM234は読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されているので、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本パチンコ機10では、電源投入後に常駐用ビデオRAM235に転送された電源投入時変動画像を用いて簡易的な変動演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

【3771】

S8005の処理の後、割込許可を設定し（S8006）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、S8006の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびV割込信号の検出に従って、コマンド割込処理およびV割込処理を実行する。

【3772】

次いで、図462（a）を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるコマンド割込処理について説明する。図462（a）は、コマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置113からコマンドを受信すると、MPU231によってコマンド割込処理が実行される。

【3773】

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM233に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（S8201）、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するV割込処理のコマンド判定処理または簡易コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【3774】

次いで、図462（b）を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるV割込処理について説明する。図462（b）は、そのV割込処理を示すフローチャートである。このV割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第3図柄表示装置81に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リスト（図423参照）を作成し、その描画リストを画像コントローラ237に送信することで、画像コントローラ237に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。

【3775】

10

20

30

40

50

上述したように、このV割込処理は、画像コントローラ237からのV割込信号が検出されることによって実行が開始される。このV割込信号は、画像コントローラ237において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成され、MPU231に対して送信される信号である。よって、このV割込信号に同期させてV割込処理を実行することにより、画像コントローラ237に対して描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ237では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

10

【3776】

ここでは、まず、V割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このV割込処理では、図462(b)に示すように、まず、簡易画像表示フラグ233cがオンであるか否かを判別し(S8301)、簡易画像表示フラグ233cがオンではない、即ち、オフであれば(S8301:No)、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第3図柄表示装置81に表示させるべく、コマンド判定処理(S8302)を実行し、次いで、表示設定処理(S8303)を実行する。

20

【3777】

コマンド判定処理(S8302)では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置113からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル又は変動パターン種別に応じた変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ233eに設定する。

【3778】

このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、V割込処理の実行される20ミリ秒間隔で行われるため、その20ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置110において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置110や音声ランプ制御装置113によって選定された変動演出の態様や停止種別を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を第3図柄表示装置81に表示させるように、画像の描画を制御することができる。尚、このコマンド判定処理の詳細については、図463～図468を参照して後述する。

30

【3779】

表示設定処理(S8303)では、コマンド判定処理(S8302)などによって表示データテーブルバッファ233dに設定された表示データテーブルの内容に基づき、第3図柄表示装置81において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第3図柄表示装置81に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定する。尚、この表示設定処理の詳細については、図469～図470を参照して後述する。

40

【3780】

表示設定処理が実行された後、次いで、タスク処理を実行する(S8304)。このタスク処理では、表示設定処理(S8303)もしくは簡易表示設定処理(S8309)に

50

よって特定された、第3図柄表示装置81に表示すべき次の1フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【3781】

次に、転送設定処理を実行する（S8305）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ233cがオンである間は、画像コントローラ237に対して、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき画像データをキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ233cがオフである間は、転送データテーブルバッファ233eに設定される転送データテーブルの転送データ情報に基づき、画像コントローラ237に対して、所定の画像データをキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定すると共に、音声ランプ制御装置113から連続予告コマンド（図示省略）を受信した場合にも、画像コントローラ237に対して、連続予告演出で使用する連続予告画像の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。尚、転送設定処理の詳細については、図471および図472を参照して後述する。

【3782】

次いで、描画処理を実行する（S8306）。この描画処理では、タスク処理（S8304）で決定された、1フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（S8305）により設定された転送指示とから、図423に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ237に対して送信する。これにより、画像コントローラ237では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する。尚、描画処理の詳細については、図473を参照して後述する。

【3783】

次いで、表示制御装置114に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する（S8307）。そして、V割込処理を終了する。S8307の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ（図示せず）がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークRAM233に格納され、V割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別に対応する停止種別テーブルと停止種別カウンタとが比較され、第3図柄表示装置81に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。

【3784】

一方、S8301の処理において、簡易画像表示フラグ233cがオンであると判別すると（S8301：Yes）、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、電源投入時画像（図示省略）を第3図柄表示装置81に表示させるべく、簡易コマンド判定処理（S8308）を実行し、次いで、簡易表示設定処理（S8309）を実行して、S8304の処理へ移行する。

【3785】

次いで、図463～図468を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるV割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理（S8302）の詳細について説明する。まず、図463は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【3786】

このコマンド判定処理（図463、S8302）では、図463に示すように、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（S8401）、未処理の新規コマンドがなければ（S8401：No）、コマンド判定処理を終了してV割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（S8401：Yes）、オン状態

で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（S 8 3 0 3）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（S 8 4 0 2）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（S 8 4 0 3）。

【3787】

そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し（S 8 4 0 4）、表示用変動パターンコマンドがあれば（S 8 4 0 4：Y e s）、変動パターンコマンド処理を実行して（S 8 4 0 5）、S 8 4 0 1の処理へ戻る。

【3788】

ここで、図464（a）を参照して、変動パターンコマンド処理（S 8 4 0 5）の詳細について説明する。図464（a）は、変動パターンコマンド処理を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理は、音声ランプ制御装置114より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。

【3789】

変動パターンコマンド処理では、まず、表示用変動パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動表示データテーブルを決定し、その決定した変動表示データテーブルをデータテーブル格納エリア233bから読み出して、表示データテーブルバッファ233dに設定する（S 8 5 0 1）。

【3790】

ここで、主制御装置110において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、20ミリ秒以内に2以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に2以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。S 8 5 0 1の処理では、このような場合に備え、2以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定する。

【3791】

仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定してしまうと、実際には、設定した表示データテーブルよりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置110によって指示されていた場合に、設定された変動表示データテーブルに従った変動演出を第3図柄表示装置81に表示させている最中に主制御装置110から次の表示用変動パターンコマンドを受信することとなり、別の変動表示が急に開始されてしまうので、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。

【3792】

これに対し、本制御例のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定することで、実際には、設定した表示データテーブルよりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置110によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ233dに従った変動演出が終了したのち、主制御装置110から次の表示用パターンコマンドを受信するまでの間、デモ演出が表示されるように、表示設定処理によって、第3図柄表示装置81の表示が制御されるので、遊技者は違和感なく第3図柄表示装置81における第3図柄の変動を見続けることができる。

【3793】

次いで、S 8 5 0 1で設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア233bから読み出し、それを転送データテーブルバッファ233eに設定する（S 8 5 0 2）。そして、各変動パターンに対応する変動表示データテーブル毎に設けられたデータテーブル判別フラグのうち、S 8 5 0 1の処理によって設定された変動表示データテーブルに対応するデータテーブル判別フラグをオンする

10

20

30

40

50

と共に、その他の変動表示データテーブルに対応するデータテーブル判別フラグをオフに設定する（S 8 5 0 3）。表示設定処理では、S 8 5 0 3の処理によって設定されるデータテーブル判別フラグを参照することによって、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定された変動表示データテーブルが、どの変動パターンに対応するものであるかを容易に判断することができる。

【3 7 9 4】

次いで、S 8 5 0 1の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定された変動表示データテーブルに対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ 2 3 3 h に設定し（S 8 5 0 4）、ポインタ 2 3 3 f を 0 に初期化する（S 8 5 0 5）。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（S 8 5 0 6）、変動パターンコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。

10

【3 7 9 5】

この変動パターンコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、S 8 5 0 5の処理によって初期化されたポインタ 2 3 3 f を更新しながら、S 8 5 0 1の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定された変動表示データテーブルから、ポインタ 2 3 3 f に示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第 3 図柄表示装置 8 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、S 8 5 0 2の処理によって転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に設定された転送データテーブルから、ポインタ 2 3 3 f に示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタ ROM 2 3 4 から通常用ビデオ RAM 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に転送されるように、画像コントローラ 2 3 7 を制御する。

20

【3 7 9 6】

また、表示設定処理では、S 8 5 0 4の処理によって時間データが設定された計時カウンタ 2 3 3 h を用いて、変動表示データテーブルで規定された変動演出の時間を計時し、変動表示データテーブルにおける変動演出が終了すると判断された場合、主制御装置 1 1 0 からの表示用停止種別コマンドに応じた停止図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示するように、その停止表示の設定を制御する。

【3 7 9 7】

ここで、図 4 6 3 の説明に戻る。S 8 4 0 4 の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別すると（S 8 4 0 4 : N o）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（S 8 4 0 6）、表示用停止種別コマンドがあれば（S 8 4 0 6 : Y e s）、停止種別コマンド処理を実行して（S 8 4 0 7）、S 8 4 0 1 の処理へ戻る。

30

【3 7 9 8】

ここで、図 4 6 4 （b）を参照して、停止種別コマンド処理（S 8 4 0 7）の詳細について説明する。図 4 6 4 （b）は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 4 より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。

【3 7 9 9】

停止種別コマンド処理では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報に対応する停止種別テーブルを決定し（S 8 6 0 1）、その停止種別テーブルと、V 割込処理（図 4 6 2 （b）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値とを比較して、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（S 8 6 0 2）。

40

【3 8 0 0】

そして、各停止図柄に設けられた停止図柄判別フラグのうち、S 8 6 0 2 の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンに設定する（S 8 6 0 3）。その後、図 4 6 3 の S 8 4 0 1 の処理に戻る。

50

【3801】

ここで、上述したように、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第3図柄表示装置81に表示すべき第3図柄を特定する種別情報として、S8602の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報（図柄オフセット情報）が記載されている。上述のタスク処理（S8304）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、S8603によって設定された停止図柄判別フラグからS8602の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第3図柄を特定する。そして、この特定された第3図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。尚、第3図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオRAM235の第3図柄エリア235dに格納されている。

10

【3802】

図463に戻り、説明を続ける。S8406の処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別すると（S8406：No）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用中断コマンドがあるか判別する（S8408）。表示用中断コマンドを受信していると判別した場合には（S8408：Yes）、中断コマンド処理を実行する（S8409）。中断コマンド処理（S8409）の詳細については、図465を参照して、詳細について説明する。

【3803】

20

ここで、図465を参照して、中断コマンド処理（S8409）について説明する。図465は、この中断コマンド処理（S8409）を示したフローチャートである。

【3804】

中断コマンド処理（図465、S8409）では、まず、受信したコマンドが中断の開始を示すコマンドであるか否かを判別する（S8701）。S8701の処理において、受信したコマンドが中断の開始を示すコマンドであると判別した場合は（S8701：Yes）、現状の表示データテーブルの種別、ポインタの値、計時カウンタの値を示すデータを中断データ記憶エリア233mに格納し（S8702）、割込連打演出表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定する（S8703）。次いで、割込連打演出表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ233eに設定し（S8704）、割込連打演出表示データテーブルを基に時間データを計時カウンタ233hに設定し（S8705）、ポインタ233fを初期化して（S8706）、本処理を終了する。

30

【3805】

一方、S8701の処理において、受信したコマンドが中断の開始を示すコマンドではない（即ち、中断の終了を示すコマンドである）と判別した場合は（S8701：No）、中断データ記憶エリア233mに格納されているデータを基に表示データテーブルの種別、ポインタ233fの値、計時カウンタ233hの値を特定し（S8707）、特定結果に基づいて、表示データテーブルバッファ233d、ポインタ233f、計時カウンタ233hをそれぞれ更新して（S8708）、本処理を終了する。

40

【3806】

この中断コマンド処理を実行することで、割り込み連打演出の開始時に一時停止（中断）した表示演出の進行状況を中断データ記憶エリア233mに保持しておき、割り込み連打演出の終了時には、中断データ記憶エリア233mに保持しておいた中断時の表示態様から表示態様を再開させることができる。

【3807】

図463に戻って説明を続ける。S8408の処理において、表示用中断コマンドがないと判別した場合には（S8408：No）、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し（S8410）、表示用オープニングコマンドがあれば（S8410：Yes）、オープニングコマンド処理を実行して（S8411）、S8

50

401の処理へ戻る。

【3808】

ここで、図466(a)を参照して、オープニングコマンド処理(S8411)の詳細について説明する。図466(a)は、オープニングコマンド処理を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理は、音声ランプ制御装置113より受信した表示用オープニングコマンドに対応する処理を実行するものである。

【3809】

オープニングコマンド処理では、まず、オープニング表示データテーブルをデータテーブル格納エリア233bから読み出して、表示データテーブルバッファ233dに設定する(S8801)。次いで、S8801の処理で設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア233bから読み出し、それを転送データテーブルバッファ233eに設定する(S8802)。

【3810】

そして、S8801の処理によって表示データテーブルバッファ233dに設定されたオープニング表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ233hに設定し(S8803)、ポインタ233fを0に初期化する(S8804)。そして、デモ表示フラグ、確定表示フラグをいずれもオフに設定して(S8805)、本処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【3811】

このオープニングコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、S8804の処理によって初期化されたポインタ233fを更新しながら、S8801の処理によって表示データテーブルバッファ233dに設定されたオープニング表示データテーブルから、ポインタ233fに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第3図柄表示装置81において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、S8802の処理によって転送データテーブルバッファ233eに設定された転送データテーブルから、ポインタ233fに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定されたオープニング表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aに転送されるように、画像コントローラ237を制御する。

【3812】

図463に戻り、説明を続ける。S8410の処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別されると(S8410:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用ラウンド数コマンドがあるか否かを判別し(S8412)、表示用ラウンド数コマンドがあれば(S8412:Yes)、ラウンド数コマンド処理を実行して(S8413)、S8401の処理へ戻る。

【3813】

ここで、図466(b)を参照して、ラウンド数コマンド処理(S8413)の詳細について説明する。図466(b)は、ラウンド数コマンド処理を示すフローチャートである。このラウンド数コマンド処理は、音声ランプ制御装置113より受信した表示用ラウンド数コマンドに対応する処理を実行するものである。

【3814】

ラウンド数コマンド処理では、まず、表示用ラウンド数コマンドによって示されるラウンド数に対応したラウンド数表示データテーブルを決定し、その決定したラウンド数表示データテーブルをデータテーブル格納エリア233bから読み出して、表示データテーブルバッファ233dに設定する(S8901)。次いで、転送データテーブルバッファ233eにNullデータを書き込むことで、その内容をクリアする(S8902)。

【3815】

そして、S8901の処理によって表示データテーブルバッファ233dに設定されたラウンド数表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ233hに設定し(S8903)、ポインタ233fを0に初期化する(S8904)。そ

して、デモ表示フラグ、確定表示フラグをいずれもオフに設定して（S 8 9 0 5）、ラウンド数コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【3 8 1 6】

ここで、図 4 6 3 の説明に戻る。S 8 4 1 2 の処理において、表示用ラウンド数コマンドがないと判別されると（S 8 4 1 2 : N o）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用エンディングコマンドがあるか否かを判別し（S 8 4 1 4）、表示用エンディングコマンドがあれば（S 8 4 1 4 : Y e s）、エンディングコマンド処理を実行して（S 8 4 1 5）、S 8 4 0 1 の処理へ戻る。

【3 8 1 7】

ここで、図 4 6 7 を参照して、エンディングコマンド処理（S 8 4 1 5）の詳細について説明する。図 4 6 7 は、エンディングコマンド処理を示すフローチャートである。このエンディングコマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した表示用エンディングコマンドに対応する処理を実行するものである。

10

【3 8 1 8】

エンディングコマンド処理では、まず、表示用エンディングコマンドによって示されるエンディング演出の表示態様に対応したエンディング表示データテーブルを決定し、その決定したエンディング表示データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 b から読み出して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定する（S 9 0 0 1）。次いで、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする（S 9 0 0 2）。

20

【3 8 1 9】

次いで、S 9 0 0 1 の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定されたエンディング表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ 2 3 3 h に設定し（S 9 0 0 3）、ポインタ 2 3 3 f を 0 に初期化する（S 9 0 0 4）。そして、デモ表示フラグ、確定表示フラグをいずれもオフに設定して（S 9 0 0 5）、エンディングコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【3 8 2 0】

ここで、図 4 6 3 の説明に戻る。S 8 4 1 4 の処理において、表示用エンディングコマンドがないと判別されると（S 8 4 1 4 : N o）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（S 8 4 1 6）、背面画像変更コマンドがあれば（S 8 4 1 6 : Y e s）、背面画像変更コマンド処理を実行して（S 8 4 1 7）、S 8 4 0 1 の処理へ戻る。

30

【3 8 2 1】

ここで、図 4 6 8（a）を参照して、背面画像変更コマンド処理（S 8 4 1 7）の詳細について説明する。図 4 6 8（a）は、背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。

【3 8 2 2】

背面画像変更コマンド処理では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を通常画像転送設定処理（S 9 6 0 3）に通知する背面画像変更フラグをオンに設定する（S 9 1 0 1）。そして、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンすると共に、その他の背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオフに設定して（S 9 1 0 2）、この背面画像変更コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

40

【3 8 2 3】

通常画像転送設定処理では、S 9 1 0 1 の処理により設定される背面画像変更フラグがオンされていることを検出すると、S 9 1 0 2 の処理によって設定される背面画像判別フラグから、変更後の背面画像種別を特定する。そして、その特定された背面画像種別が背面 B 又は背面 C である場合は、上述したように、それらの背面画像に対応する画像データ

50

の一部が常駐用ビデオRAM 235の背面画像エリア235cに常駐されていないので、所定の範囲の背面画像に対応する画像データをキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア236aの所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ237に対する転送指示の設定を行う。

【3824】

また、タスク処理では、表示データテーブルに規定された背面画像の背面種別によって、複数の背面種別のいずれかを表示させることが規定されていた場合、S9102の処理によって設定された背面画像判別フラグから、その時点において表示すべき背面画像種別を特定し、更に、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているRAM種別（常駐用ビデオRAM 235か、通常用ビデオRAM 236か）と、そのRAMのアドレスを特定する。

10

【3825】

なお、遊技者が枠ボタン22を20ミリ秒以下で連続して操作することはないので、20ミリ秒以内に2以上の背面画像変更コマンドを受信することはないが、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に2以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。S9102の処理では、2以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。また、任意の1の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機10における遊技価値に直接影響を与えるものではないので、パチンコ機10の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。

20

【3826】

ここで、図463の説明に戻る。S8416の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別されると（S8416：No）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（S8418）、エラーコマンドがあれば（S8418：Yes）、エラーコマンド処理を実行して（S8419）、S8401の処理へ戻る。

30

【3827】

ここで、図468（b）を参照して、エラーコマンド処理（S8419）の詳細について説明する。図468（b）は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置113より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

【3828】

エラーコマンド処理では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（S9201）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（S9202）、エラーコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

40

【3829】

表示設定処理では、S9201の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、S9202の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第3図柄表示装置81に表示させるように処理を実行する。

【3830】

なお、2以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、S9202に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対

50

応する警告画像が第3図柄表示装置81に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。

【3831】

ここで、図463の説明に戻る。S8418の処理において、エラーコマンドがないと判別すると(S8418:No)、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し(S8420)、S8401の処理へ戻る。

【3832】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるS8401の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば(S8401:Yes)、再びS8402～S8420の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、S8401～S8420の処理が繰り返し実行され、S8401の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別すると、このコマンド判定処理を終了する。

【3833】

尚、V割込処理(図462(b)参照)において簡易画像表示フラグ233cがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理(S8308)も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、図419に示す電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理(図464(a)参照)および停止種別コマンド処理(図464(b)参照)を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。

【3834】

ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理(図464(a)参照)では、S8501の処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ233dに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオRAM235の電源投入時主画像エリア235aおよび電源投入時変動画像エリア235bに格納されているので、S8502の処理では、転送データテーブルバッファ233eにはNullデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。

【3835】

次いで、図469～図470を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるV割込処理の一処理である上述の表示設定処理(S8303)の詳細について説明する。図469は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【3836】

この表示設定処理では、図469に示すように、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し(S9301)、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば(S9301:No)、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、S9302～S9304の処理をスキップし、S9305の処理へ移行する。一方、新規フラグがオンであれば(S9301:Yes)、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後(S9302)、S9303～S9304の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。

【3837】

S9303の処理では、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する(S9303)。そして、エラー発生フラグがオンであれば(S9303:Yes)、警告画像設定処理を実行する(S9304)。

【3838】

ここで、図470(a)を参照して、警告画像設定処理の詳細について説明する。図470(a)は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエ

10

20

30

40

50

ラーに対応する警告画像を第3図柄表示装置81に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第3図柄表示装置81に表示させる警告画像データを展開する(S9401)。

【3839】

タスク処理では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト(表示物)の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【3840】

そして、警告画像設定処理では、S9401の処理の後、エラー発生フラグをオフに設定して(S9402)、表示設定処理に戻る。

【3841】

ここで、図469の説明に戻る。警告画像設定処理(S9304)の後、又は、S9303の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別すると(S9303:No)、次いで、S9305の処理へ移行する。

【3842】

S9305では、ポインタ更新処理を実行する(S9305)。ここで、図470(b)を参照して、ポインタ更新処理の詳細について説明する。図470(b)は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ233dおよび転送データテーブルバッファ233eの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ233fの更新を行う処理である。

【3843】

このポインタ更新処理では、まず、ポインタ233fに1を加算する(S9501)。即ち、ポインタ233fは、原則、V割込処理が実行される度に1だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「0000H」には、Start情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「0001H」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ233dに格納されるのに合わせてポインタ233fの値が0に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が1に更新されるので、アドレス「0001H」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。

【3844】

S9501の処理によって、ポインタ233fの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ233dに設定された表示データテーブルにおいて、その更新後のポインタ233fで示されるアドレスのデータがEnd情報であるか否かを判別する(S9502)。その結果、End情報であれば(S9502:Yes)、表示データテーブルバッファ233dに設定された表示データテーブルにおいて、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ233fが更新されたことを意味する。

【3845】

そこで、表示データテーブルバッファ233dに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルであるか否かを判別して(S9503)、デモ用表示データテーブルであれば(S9503:Yes)、表示データテーブルバッファ233dに設定されているデモ用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ233hに設定し(S9504)、ポインタ233fを1に設定して初期化し(S9505)、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、第3図柄表示装置81には、デモ演出を繰り返し表示させることができる。

【3846】

一方、S9503の処理において、表示データテーブルバッファ233dに格納されて

10

20

30

40

50

いる表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでないと判別された場合は（S 9 5 0 3 : N o）、ポインタ 2 3 3 f の値を 1 だけ減算して（S 9 5 0 6）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d にデモ用表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動表示データテーブルが設定されている場合は、E n d 情報が記載された 1 つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第 3 図柄表示装置 8 1 には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。一方、S 9 5 0 2 の処理において、更新後のポインタ 2 3 3 f で示されるアドレスのデータが E n d 情報でなければ（S 9 5 0 2 : N o）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。

【3 8 4 7】

ここで、図 4 6 9 に戻り説明を続ける。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ 2 3 3 f で示されるアドレスの描画内容を取得する（S 9 3 0 6）。タスク処理では、先に展開された警告画像などと共に、S 9 3 0 6 の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【3 8 4 8】

次いで、計時カウンタ 2 3 3 h の値を 1 だけ減算し（S 9 3 0 7）、減算後の計時カウンタ 2 3 3 h の値が 0 以下であるか否かを判別する（S 9 3 0 8）。そして、計時カウンタ 2 3 3 h の値が 1 以上である場合は（S 9 3 0 8 : N o）、そのまま表示設定処理を終了して V 割込処理に戻る。一方、計時カウンタ 2 3 3 h の値が 0 以下である場合は（S 9 3 0 8 : Y e s）、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグがオンであるか否かを確認する（S 9 3 0 9）。

【3 8 4 9】

その結果、確定表示フラグがオフであれば（S 9 3 0 9 : N o）、まだ確定表示の演出を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定し（S 9 3 1 0）、次いで、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする（S 9 3 1 1）。そして、確定表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ 2 3 3 h に設定し（S 9 3 1 2）、更に、ポインタ 2 3 3 f の値を 0 に初期化する（S 9 3 1 3）。そして、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定した後（S 9 3 1 4）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワーク R A M 2 3 3 に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（S 9 3 1 5）、V 割込処理に戻る。

【3 8 5 0】

これにより、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に変動表示データテーブルが設定されている場合などにおいて、その演出の終了に合わせて、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるように、その描画内容を設定することができる。また、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定される表示データテーブルを確定表示データテーブルに変更するだけで、容易に、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出を確定表示演出に変更することができる。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、M P U 2 3 1 に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置 1 1 4 の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を第 3 図柄表示 8 1 に表示させることができる。

【3 8 5 1】

尚、S 9 3 1 5 の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示すべき第 3 図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第 3 図柄の表示は、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。タスク処理 (S 8 3 0 4) では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、S 9 3 1 5 によって設定された前回停止図柄判別フラグから、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第 3 図柄を特定する。これにより、1 つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

10

【3 8 5 2】

一方、S 9 3 0 9 の処理において、確定表示フラグがオフではなくオンであれば (S 9 3 0 9 : Y e s)、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する (S 9 3 1 6)。そして、デモ表示フラグがオフであれば (S 9 3 1 6 : N o)、確定表示演出の終了に伴って計時カウンタ 2 3 3 h の値が 0 以下になったことを意味するので、デモ用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定し (S 9 3 1 7)、次いで、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする (S 9 3 1 8)。そして、デモ表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ 2 3 3 h に設定する (S 9 3 1 9)。そして、ポインタ 2 3 3 f を 0 に初期化し (S 9 3 2 0)、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して (S 9 3 2 1)、本処理を終了し、V 割込処理に戻る。

20

【3 8 5 3】

S 9 3 1 6 の処理において、デモ表示フラグがオンであれば (S 9 3 1 6 : Y e s)、確定表示演出が終了した後にデモ演出が行われ、そのデモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、V 割込処理に戻る。そして、この場合、次の V 割込処理の中で実行されるポインタ更新処理によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置 1 1 3 より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。

30

【3 8 5 4】

尚、V 割込処理 (図 4 6 2 (b) 参照) において簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンの場合に実行される簡易表示設定処理 (S 8 3 0 9) でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像 (図 4 1 9 (b), (c) 参照) を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定する処理が行われる。

【3 8 5 5】

次いで、図 4 7 1 及び図 4 7 2 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される V 割込処理の一処理である上述の転送設定処理 (S 8 3 0 5) の詳細について説明する。まず、図 4 7 1 (a) は、この転送設定処理を示すフローチャートである。

40

【3 8 5 6】

この転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンか否かを判別する (S 9 6 0 1)。そして、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンであれば、(S 9 6 0 1 : Y e s)、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データがキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して (S 9 6 0 2)、転送設定処理を終了し、V 割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ 2 3 7 に対して、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送させるための転送指示が設定され

50

る。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図４７１（ｂ）を参照して後述する。

【３８５７】

一方、Ｓ９６０１の処理の結果、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ９６０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（Ｓ９６０３）、転送設定処理を終了して、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図４７２を参照して後述する。

10

【３８５８】

次いで、図４７１（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ８３０５）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ９６０２）について説明する。図４７１（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ９６０２）を示すフローチャートである。

【３８５９】

この常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（Ｓ９７０１）、転送指示を送信していれば（Ｓ９７０１：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ９７０２）。このＳ９７０２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ９７０２の処理により、転送処理が終了していないと判別した場合（Ｓ９７０２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別した場合（Ｓ９７０２：Ｙｅｓ）、Ｓ９７０３の処理へ移行する。また、Ｓ９７０１の処理の結果、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（Ｓ９７０１：Ｎｏ）、Ｓ９７０３の処理へ移行する。

20

【３８６０】

Ｓ９７０３の処理では、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し（Ｓ９７０３）、未転送の常駐対象画像データがあれば（Ｓ９７０３：Ｎｏ）、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように、画像コントローラ２３７に対する転送指示を設定し（Ｓ９７０４）、常駐画像転送設定処理を終了する。

30

【３８６１】

これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含まれることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。尚、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）、及び転送先（ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオＲＡＭ２３５に設けられたエリア）の先頭アドレスが含まれる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納した後、常駐用ビデオＲＡＭ２３６の未使用期間中に、常駐用ビデオＲＡＭ２３６の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。

40

【３８６２】

Ｓ９７０３の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（Ｓ９７０３

50

：Y e s）、簡易画像表示フラグ233cをオフに設定して（S9705）、常駐画像転送設定処理を終了する。これにより、V割込処理（図462（b）参照）において、簡易コマンド判定処理（図462（b）のS8308参照）および簡易表示設定処理（図462（b）のS8309参照）ではなく、コマンド判定処理（図463～図468参照）および表示設定処理（図469～図470（a）、（b）参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第3図柄表示装置81には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタROM234からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図472参照）により、通常用ビデオRAM236に対して行われる（図471（a）のS9601：N o参照）。

【3863】

M P U 2 3 1は、この常駐画像転送設定処理を実行することにより、既にメイン処理の中で転送されている電源投入時主画像および電源投入時変動画像を除く、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に対して転送することができる。そして、M P U 2 3 1は、常駐用ビデオRAM235に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐画像転送設定処理によって常駐用ビデオRAM235に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオRAM235に常駐されることになる。

【3864】

よって、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオRAM235に転送された後、表示制御装置114は、この常駐用ビデオRAM235に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ237にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオRAM235に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いN A N D型フラッシュメモリ234aで構成されたキャラクタROM234から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第3図柄表示装置81に描画した画像を表示することができる。

【3865】

特に、常駐用ビデオRAM235には、背面画像や、第3図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージといった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置110、音声ランプ制御装置113や表示制御装置114などによって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタROM234をN A N D型フラッシュメモリ234aで構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第3図柄表示装置81に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【3866】

次いで、図472を参照して、表示制御装置114のM P U 2 3 1で実行される転送設定処理（S8305）の一処理である通常画像転送設定処理（S9603）について説明する。図472は、この通常画像転送設定処理（S9603）を示すフローチャートである。

【3867】

この通常画像転送設定処理では、まず、転送データテーブルバッファ233eに設定されている転送データテーブルから、先に実行された表示設定処理（S8303）のポインタ更新処理（S9305）によって更新されたポインタ233fで示されるアドレスに記載された情報を取得する（S9801）。そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（S9802）、転送データ情報であれば（S9802：Y e s）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタROM234の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオRAM236）の先頭アドレスを抽出して、ワークRAM233に設けられた転送データバッファに格納し（S9803）、更に、ワークRAM233に設けら

10

20

30

40

50

れ、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（S 9 8 0 4）、S 9 8 0 5の処理へ移行する。

【3 8 6 8】

また、S 9 8 0 2の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、N u l lデータであれば（S 9 8 0 2：N o）、S 9 8 0 3及びS 9 8 0 4の処理をスキップして、S 9 8 0 5の処理へ移行する。S 9 8 0 5の処理では、画像コントローラ2 3 7に対して、前回行われた画像データの転送が終了した後に、新たに画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（S 9 8 0 5）、転送指示を設定していれば（S 9 8 0 5：Y e s）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ2 3 7により行われる画像データの転送が終了したか否かを判別する（S 9 8 0 6）。

10

【3 8 6 9】

このS 9 8 0 6の処理では、画像コントローラ2 3 7に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ2 3 7から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、S 9 8 0 6の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（S 9 8 0 6：N o）、画像コントローラ2 3 7において画像の転送処理が継続して行われているので、本処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合は（S 9 8 0 6：Y e s）、S 9 8 0 7の処理へ移行する。また、S 9 8 0 5の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ2 3 7に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（S 9 8 0 5：N o）、S 9 8 0 7の処理へ移行する。

20

【3 8 7 0】

S 9 8 0 7の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（S 9 8 0 7）、転送開始フラグがオンであれば（S 9 8 0 7：Y e s）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（S 9 8 0 8）、S 9 8 0 3の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像データに設定した上で、S 9 8 1 3の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（S 9 8 0 7：N o）、次いで、背面画像変更フラグはオンか否かを判別する（S 9 8 0 9）。そして、背面画像変更フラグがオンではなく、オフであれば（S 9 8 0 9：N o）、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。

30

【3 8 7 1】

一方、背面画像変更フラグがオンであれば（S 9 8 0 9：Y e s）、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグをオフに設定した後（S 9 8 1 0）、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データを特定し、その画像データを転送対象画像データに設定する（S 9 8 1 1）。更に、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタROM 2 3 4の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオRAM 2 3 6）の先頭アドレスを取得し（S 9 8 1 2）、S 9 8 1 3の処理へ移行する。

【3 8 7 2】

なお、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Aのものである場合、対応する画像データは全て常駐用ビデオRAM 2 3 5の背面画像エリア2 3 5 cに常駐されているので、通常用ビデオRAM 2 3 6に転送すべき画像データが存在しない。よって、S 9 8 1 2の処理では、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Aのものであれば、そのまま通常画像転送処理を終了する。

40

【3 8 7 3】

S 9 8 1 3の処理では、転送対象画像データが通常用ビデオRAM 2 3 6に既に格納されているか否かを判別する（S 9 8 1 3）。このS 9 8 1 3の処理における判別では、格納画像データ判別フラグ2 3 3 iを参照することによって行われる。即ち、転送対象画像データとされたスプライトに対応する格納状態を格納画像データ判別フラグ2 3 3 iより

50

読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオRAM 236に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオRAM 236に格納されていないと判断する。

【3874】

そして、S9813の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオRAM 236に格納されていれば（S9813：Yes）、キャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。これにより、無駄に画像データがキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置114の各部における処理負担の軽減や、バスライン240におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【3875】

一方、S9813の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオRAM 236に格納されていなければ（S9813：No）、その転送対象画像データの転送指示を設定する（S9814）。これにより、描画処理において画像コントローラ237に対して送信される描画リストに、転送対象画像データの転送データ情報が含まれることになり、画像コントローラ237は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236へ転送することができる。なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタROM 234の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、通常用ビデオRAM 236）、及び転送先（ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア236aに設けられたサブエリア）の先頭アドレスが含まれる。画像コントローラ237は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタROM 234から読み出して、指定されたビデオRAM（ここでは、通常用ビデオRAM 236）の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、MPU 231に対して、転送終了信号を送信する。

【3876】

S9814の処理の後、格納画像データ判別フラグ233iを更新し（S9815）、この通常用転送設定処理を終了する。格納画像データ判別フラグ233iの更新は、上述したように、転送対象画像データとなったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア236aのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

【3877】

このように、この通常用画像転送処理を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理の中で、表示用停止種別コマンドに対応する処理が実行され、その結果、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報が大当たりの停止種別であると判別された場合は、オープニング演出において使用する画像データを遅滞なくキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236に転送させることができる。また、先に実行されたコマンド判定処理の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオRAM 235の背面画像エリア235cに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236に転送させることができる。

【3878】

また、本実施例では、主制御装置110からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置113から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ233dに設定されるのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ23

3 e に設定される。そして、M P U 2 3 1 は、通常画像転送設定処理を実行することにより、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に設定された転送データテーブルのポインタ 2 3 3 f で示されるエリアに記載されている転送データ情報に従って、画像コントローラ 2 3 7 に対し転送対象画像データの転送指示を設定するので、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定された表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送することができる。

【3879】

ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア 2 3 6 a に格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から画像格納エリア 2 3 6 a に転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア 2 3 6 a に格納させておくことができる。

【3880】

これにより、読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によってキャラクタ R O M 2 3 4 を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタ R O M 2 3 4 から読み出し、通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送することができる。

【3881】

また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【3882】

次いで、図 4 7 3 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される V 割込処理の一処理である上述の描画処理 (S 8 3 0 6) の詳細について説明する。図 4 7 3 は、この描画処理を示すフローチャートである。

【3883】

描画処理では、タスク処理 (S 8 3 0 4) で決定された 1 フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ (表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、 α ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報)、及び、転送設定処理 (S 8 3 0 5) により設定された転送指示から、図 4 2 3 に示す描画リストを生成する (S 9 9 0 1)。即ち、S 9 9 0 1 の処理では、タスク処理 (S 8 3 0 4) で決定された 1 フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納 R A M 種別とアドレスとを特定し、その特定された格納 R A M 種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、1 フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報 (詳細情報) として、スプライトの画像データが格納されている格納 R A M 種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リスト

を生成する。また、転送設定処理（S 8 3 0 5）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタROM 2 3 4の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオRAM 2 3 6）の先頭アドレスを追記する。

【3 8 8 4】

尚、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオRAM 2 3 5のエリア、又は、通常用ビデオRAM 2 3 6の画像格納エリア 2 3 6 aのサブエリアが固定されているので、MPU 2 3 1は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納RAM種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

10

【3 8 8 5】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ 2 3 3 jによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（S 9 9 0 2）。ここでは、描画対象バッファフラグ 2 3 3 jが0である場合は、描画対象バッファ情報として第1フレームバッファ 2 3 6 bに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ 2 3 3 jが1である場合は、描画対象バッファ情報として第2フレームバッファ 2 3 6 cに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。

【3 8 8 6】

画像コントローラ 2 3 7は、MPU 2 3 1より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された1フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。

20

【3 8 8 7】

また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタROM 2 3 4の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオRAM 2 3 6）の先頭アドレスを抽出し、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタROM 2 3 4から読み出してバッファRAM 2 3 7 aに一時的に格納した後、通常用ビデオRAM 2 3 6が未使用状態にあるときを見計らって、バッファRAM 2 3 7 aに格納した画像データを通常用ビデオRAM 2 3 6の転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオRAM 2 3 6に格納された画像データは、その後にMPU 2 3 1より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

30

【3 8 8 8】

尚、画像コントローラ 2 3 7は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第3図柄表示装置 8 1に送信する。これにより、第3図柄表示装置 8 1に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、一方のフレームバッファから展開した画像を第3図柄表示 8 1に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。

40

【3 8 8 9】

描画処理は、S 9 9 0 2の処理の後、描画対象バッファフラグ 2 3 3 jを更新する（S 9 9 0 3）。そして、描画処理を終了して、V割込処理に戻る。描画対象バッファフラグ 2 3 3 jの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「0」であった場合は「1」に、「1」であった場合は「0」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第1フレームバッファ 2 3 6 bと第2

50

フレームバッファ 2 3 6 c との間で交互に設定される。

【3 8 9 0】

ここで、描画リストの送信は、1 フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する 20 ミリ秒毎に画像コントローラ 2 3 7 から送信される V 割込信号に基づいて、M P U 2 3 1 により実行される V 割込処理（図 4 6 2（b）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。これにより、あるタイミングで、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 2 3 6 b が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 2 3 6 c が指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒後に、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 2 3 6 c が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 2 3 6 b が指定される。よって、先に第 1 フレームバッファ 2 3 6 b に展開された画像の画像情報が読み出されて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができると同時に、第 2 フレームバッファ 2 3 6 c に新たな画像が展開される。

10

【3 8 9 1】

そして、更に次の 20 ミリ秒後には、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 2 3 6 b が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 2 3 6 c が指定される。よって、先に第 2 フレームバッファ 2 3 6 c に展開された画像の画像情報が読み出されて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができると同時に、第 1 フレームバッファ 2 3 6 b に新たな画像が展開される。以後、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、20 ミリ秒毎に、それぞれ第 1 フレームバッファ 2 3 6 b および第 2 フレームバッファ 2 3 6 c のいずれかを交互に指定することによって、1 フレーム分の画像の描画処理を行いながら、1 フレーム分の画像の表示処理を 20 ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

20

【3 8 9 2】

＜第 1 制御例における音声出力装置の制御処理について＞

次に、図 4 7 4 から図 4 7 8 を参照して、本第 1 制御例における音声出力装置 2 2 6 の M P U 3 0 1 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 4 7 4（a）を参照して、音声出力装置 2 2 6 の M P U 3 0 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 4 7 4（a）は、このメイン処理の内容を示したフローチャートである。

30

【3 8 9 3】

この音声出力装置 2 2 6 のメイン処理が実行されると、まず、音声ランプ制御装置 1 1 3 から受信した各種コマンドに応じた制御を行うためのコマンド判定処理を実行する（2 0 0 0 1）。このコマンド判定処理（S 2 0 0 0 1）の詳細については、図 4 7 5 を参照して後述する。S 2 0 0 0 1 の処理後、演出に応じた音声データ（音声ファイル）を再生する音声設定処理を実行する（S 2 0 0 0 2）。この音声設定処理（S 2 0 0 0 2）の詳細については、図 4 7 8 を参照して後述する。

【3 8 9 4】

S 2 0 0 0 2 の処理が終わると、ワーク R A M 3 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S 2 0 0 0 3）。S 2 0 0 0 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（S 2 0 0 0 3：Y e s）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（S 2 0 0 0 5）、電源断処理を実行する（S 2 0 0 0 6）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（S 2 0 0 0 7）、その後、処理を無限ループする。

40

【3 8 9 5】

一方、S 2 0 0 0 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（S 2 0 0 0 3：N o）、R A M 3 0 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 3 0 3 が破壊されているか否かが判別され（S 2 0 0 0 4）、R A M 3 0 3 が破壊されていなければ（S 2 0 0 0 4：N o）、S 2 0 0 0 1 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 3 0 3 が破壊されていれば（S 2 0 0 0 4：Y e s）、以降の処理の実行を停止させ

50

るために、処理を無限ループする。

【3896】

次に、図474(b)を参照して、音声出力装置226のMPU301により実行されるコマンド割込処理について説明する。図474(b)は、このコマンド割込処理の内容を示したフローチャートである。このコマンド割込処理(図474(b)参照)は、音声ランプ制御装置113からコマンドを受信する毎に実行する処理である。

【3897】

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、RAM303に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して(S20101)、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。

10

【3898】

次に、図475を参照して、音声出力装置226のMPU301により実行されるメイン処理(図474(a)参照)内の一処理であるコマンド判定処理(S20001)について説明する。図475は、このコマンド判定処理(S20001)の内容を示したフローチャートである。

【3899】

コマンド判定処理(S20001)では、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し(S20201)、未処理の新規コマンドがなければ(S20201:No)、コマンド判定処理を終了してメイン処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば(S20201:Yes)、オン状態で新規コマンドを処理したことを示す新規コマンドフラグをオンに設定し(S20202)、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する(S20203)。

20

【3900】

そして、未処理のコマンドの中に、まず、音声用変動パターンコマンドがあるか否かを判別する(S20204)。この音声用変動パターンコマンドは、音声ランプ制御装置113の変動表示設定処理(図455参照)の中で、表示用変動パターンコマンドを出力する際に(図455のS4205参照)、あわせて、その表示態様に対応して再生すべき音声の種別および出力タイミングを通知するために設定される。

30

【3901】

S20204の処理において、未処理のコマンドの中に音声用変動パターンコマンドがあると判別されると(S20204:Yes)、通知された変動パターンコマンドの実行中に用いる楽曲、効果音を特定し(S20205)、特定した楽曲、効果音の出力チャンネル、出力タイミングを設定して(S20206)、S20201の処理へ戻る。

【3902】

一方、S20204の処理において、音声用変動パターンコマンドがないと判別されると(S20204:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、音声用連打コマンドが含まれているか否かを判別し(S20207)、音声用連打コマンドが含まれていれば(S20207:Yes)、遊技者によって連打操作が行われたことを意味するため、連打音の再生(出力)を設定するための連打音コマンド処理を実行して(S20208)、S20201の処理に戻る。この連打音コマンド処理(S20208)の詳細については、図476を参照して後述する。

40

【3903】

一方、S20207の処理において、未処理のコマンドの中に音声用連打音コマンドが含まれていないと判別した場合は(S20207:No)、次いで、音声用中断コマンドが含まれているか否かを判別し(S20209)、未処理のコマンドの中に音声用連打音コマンドが含まれていると判別した場合は(S20209:Yes)、再生中のBGMの中断および再開を設定するための中断コマンド処理を実行して(S20210)、S20

50

201の処理に戻る。なお、この中断コマンド処理の詳細については、図477を参照して後述する。一方、S20209の処理において、未処理のコマンドの中に音声用中断コマンドがなければ(S20209:No)、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し(S20211)、S20201の処理へ戻る。

【3904】

次に、図476を参照して、連打音コマンド処理(S20208)の詳細について説明する。図476は、連打音コマンド処理(S20208)を示すフローチャートである。この連打音コマンド処理(S20208)は、音声出力装置226のMPU301におけるコマンド判定処理(図475)の中で実行され、上述した通り、連打音の再生(出力)を設定するための処理である。

10

【3905】

この連打音コマンド処理(S20208)では、まず、連打音出力フラグ303aの値に「00H」が設定されているか否かを判別する(S20301)。S20301の処理において、連打音出力フラグ303aの値に「00H」が設定されていると判別した場合は(S20301:Yes)、割り込み連打演出(図399参照)における初回の連打操作に対する連打音コマンドを受信したことを意味するため、第1連打音を再生するために、S20305の処理へ移行する。

【3906】

一方、連打音出力フラグ303aの値に「00H」が設定されていないと判別した場合は(S20301:No)、次に、連打音出力フラグ303aの値に「01H」が設定されているか否かを判別する(S20302)。S20302の処理において、連打音出力フラグ303aの値に「01H」が設定されていない(即ち、連打音出力フラグ303aの値が「02H」である)と判別した場合は(S20302:No)、1の割り込み連打演出において前回出力された連打音が第2連打音であることを意味するため、この場合も、第1連打音を再生するために、S20305の処理へ移行する。

20

【3907】

S20305の処理では、音声合成部306(図424参照)のCN2に対して、第1連打音に対応する音声ファイルの再生を設定し(S20305)、連打音出力フラグ303aを第1連打音に対応する「01H」に更新(設定)して(S20306)、本処理を終了する。

30

【3908】

一方、S20302の処理において、連打音出力フラグ303aの値に「01H」が設定されている(即ち、前回出力された連打音が第1連打音である)と判別した場合は(S20302:Yes)、音声合成部306(図424参照)のCN3に対して、第2連打音に対応する音声ファイルの再生を設定し(S20303)、連打音出力フラグ303aを第2連打音に対応する「02H」に更新(設定)して(S20304)、本処理を終了する。

【3909】

この連打音コマンド処理を実行することにより、連打操作が実行される毎に、2種類の音声データを2つのチャンネルに対して交互に再生させることができるので、音声態様を多様化することができる。また、単に単一のチャンネルで第1連打音と第2連打音とを交互に再生する構成とした場合(即ち、再生中の一方の音声の出力を打ち切って他方の音声の出力を行う制御を繰り返す構成とした場合)に比較して、一方の音声出力された状態を維持したまま、他方の音声も出力することができる(第1連打音と第2連打音とを重複させて出力することができる)ので、連打の実行中における音声態様をより賑やかにすることができる。より詳述すると、単一のチャンネルで第1連打音と第2連打音とを交互に再生する構成とした場合、連打の間隔が早い遊技者が連打操作を行うと、各音声データの先頭部分のみが交互に繰り返される単調な音声態様になってしまう。これに対して複数のチャンネルで複数の音声データを順番に再生する構成としておけば、1のチャンネルで再生された1の音声データの出力が中断されることなく、他のチャンネルにおいて他の音声

40

50

データを再生させることができる。即ち、1の音声データに基づく音声と、他の音声データに基づく音声とを、合成して出力させることができる。よって、各音声における先頭部分以外の音声も出力され易くなるように構成できるので、音声態様をより多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【3910】

なお、本第1制御例では、連打操作を検出する毎に、2つのチャンネルに対して2種類の音声データ（連打音）を交互に出力する構成としていたが、これに限られるものではなく、3種類以上の音声データを順番にCN1とCN2とに交互に再生する構成としてもよい。これにより、音声態様をより多様化させることができる。また、この場合において、音声データを再生するためのチャンネル数も2つに限られるものではなく、3以上のチャンネルに対して音声データを順番に再生させる構成としてもよい。このように構成することで、1のチャンネルに対して1の音声データが再生されてから、同一のチャンネルに対して次に音声データが再生される（再生中の音声データが終了される）までの期間をより長くすることができるので、音声態様をより多様化させることができる。更に、連打の間隔に応じて、出力される音声データの種別を異ならせる構成としてもよい。具体的には、例えば、連打の間隔が比較的短い（例えば、0.5秒間隔以下）遊技者が遊技を行っている場合には、3種類の音声態様を3つのチャンネルに順番に再生する構成とする一方で、連打の間隔が比較的長い（例えば、0.5秒間隔よりも長い間隔）遊技者が遊技を行っている場合には、2種類の音声データを2つのチャンネルに順番に（交互に）再生する構成としてもよい。このように構成することで、連打間隔に応じて音声の出力態様を可変させることができるので、連打間隔を調節する遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【3911】

本第1制御例では、連打操作に連動させていずれかの連打音を出力する構成としていたが、所定条件下では、連打操作が行われなくても連打音を出力可能に構成しても良い。より具体的には、例えば、連打操作の有効期間において最後に出力された連打音が第1連打音であった場合には、終了後に第2連打音を出力する構成としてもよい。このように構成することで、連打操作に応じて第1連打音と第2連打音とがセットで出力されていたにもかかわらず、最後に出力される音声は第1連打音となってしまう（即ち、対となる第2連打音が出力されなくなってしまう）、音声態様が中途半端になってしまうことを抑制することができる。よって、音声態様をより好適に設定することができる。なお、この場合において、最後に出力された連打音が第1連打音であった場合に、終了後に第2連打音を出力する制御を、所定の変動種別（抽選結果）に対応する変動表示（例えば、大当たり変動）の実行中のみ設定する構成としてもよい。このように構成することで、所定の変動種別であるか否かを知りたいと希望する遊技者に対して、割り込み連打演出の間に最後に出力する連打音を、敢えて第1連打音にするという遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【3912】

本第1制御例では、遊技者の連打の間隔によらず、第1連打音と第2連打音とを交互に出力する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、音声再生されていない状態で連打操作を検出した場合には、必ず第1連打音を出力するように構成してもよい。即ち、連打の間隔が長すぎて、1の連打音の再生が終了した後で次の連打操作が実行される連打間隔になっている場合には、第1連打音のみが出力され続けるように構成してもよい。このように構成することで、音声態様を多様化させたいと希望する遊技者に対して、より速いペースで連打操作を実行させることができるので、遊技者の割り込み連打演出に対する参加意欲を向上させることができる。

【3913】

次に、図477を参照して、中断コマンド処理（S20210）について説明する。図477は、この中断コマンド処理（S20210）を示したフローチャートである。中断コマンド処理（S20210）は、音声出力装置226のMPU301におけるコマンド

判定処理（図４７５）の中で実行され、再生中のＢＧＭの中断および再開を設定するための処理である。

【３９１４】

中断コマンド処理（Ｓ２０２１０）では、まず、受信したコマンドが中断の開始を示すコマンドであるか否かを判別する（Ｓ２０４０１）。受信したコマンドが中断の開始を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ２０４０１：Ｙｅｓ）、再生中の変動用ＢＧＭの再生位置を示すデータを再生位置格納エリア３０３ｂに格納し（Ｓ２０４０２）、ＣＮ１において割込連打演出用のＢＧＭの再生を設定し（Ｓ２０４０３）、その後、本処理を終了する。

【３９１５】

一方、Ｓ２０４０１の処理において、受信したコマンドが中断の開始を示すコマンドではない（即ち、中断の終了を示すコマンドである）と判別した場合は（Ｓ２０４０１：Ｎｏ）、割込連打演出用のＢＧＭの再生を終了し（Ｓ２０４０４）、再生位置格納エリア３０３ｂのデータを読み出し（Ｓ２０４０５）、読み出した再生位置からの変動用ＢＧＭの再生をＣＮ１において再開し（Ｓ２０４０６）、その後、本処理を終了する。

【３９１６】

次に、図４７８を参照して、音声設定処理（Ｓ２０００２）の詳細について説明する。図４７８は、音声設定処理（Ｓ２０００２）を示すフローチャートである。この音声設定処理（Ｓ２０００２）は、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１におけるメイン処理（図４７４）の中で実行される。

【３９１７】

この音声設定処理（Ｓ２０００２）では、まず、現在が楽曲の出力タイミングであるか否かを判別する（Ｓ２０５０１）。現在が楽曲の出力タイミングではないと判別した場合は（Ｓ２０５０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【３９１８】

一方、Ｓ２０５０１の処理において、現在が楽曲の出力タイミングであると判別した場合は（Ｓ２０５０１：Ｙｅｓ）、今回の楽曲に対応する音声ファイルを読み出し（Ｓ２０５０２）、読み出した音声ファイルに対応するチャンネルに再生し（Ｓ２０５０３）、楽曲出力中フラグ３０３ｃをオンに設定して（Ｓ２０５０４）、本処理を終了する。

【３９１９】

以上説明した通り、本第１制御例におけるパチンコ機１０では、大当たりに当選すると、その大当たり種別にかかわらず、大当たり終了後、特別図柄の抽選が１００回実行されるまでの間、普通図柄の時短状態が継続する構成とした。即ち、確変大当たりと通常大当たりとで、大当たり終了後１００回の特別図柄の抽選が実行されるまでの間の動作（電動役物６４０ａの動作態様）が共通となるように構成した。そして、大当たり終了後１００回の特別図柄の抽選が終了した時点において、遊技状態が確変状態である場合にのみ、１００回以降も普通図柄の時短状態が継続する構成とした。即ち、大当たり終了後の遊技状態として、時短状態が設定されていた場合、および大当たり終了後の遊技状態として確変状態が設定され、且つ、１００回以内に特別図柄の低確率状態へと移行していた場合には、１００回目の特別図柄の抽選が実行されるタイミングで普通図柄の時短状態が終了されて、通常状態に移行する構成とした。このように構成することで、大当たり終了後に比較的不利な時短状態が設定されていた場合や、確変状態が設定された後、１００回以内に低確率状態へと転落していた場合であっても、１００回の特別図柄の抽選が実行されるまでの間は、時短状態であるか、確変状態であるかを遊技者が区別困難になるので、少なくとも１００回の特別図柄の抽選が実行されるまでの間、遊技状態が確変状態であることに対する期待感を遊技者に抱かせ続けることができる。

【３９２０】

また、本第１制御例では、大当たり当選時点において普通図柄の時短状態であった場合には、その大当たりを示すための変動表示の開始時に遊技状態を通常状態に設定する（普通図柄の時短状態を終了させる）構成としている。このように構成することで、大当たり

10

20

30

40

50

終了後、100回以内に普通図柄の時短状態が終了される場合を、大当たりの変動パターンが開始される場合に限定することができるので、大当たり終了後、100回以内における変動表示演出の実行中に、普通図柄の時短状態が終了された可能性が高い挙動（例えば、普通図柄の変動時間が3秒間を超えた場合や、普通図柄の抽選で外れになった場合や、電動役物640aの開放パターンとして0.2秒×1回のパターンが実行された場合）となった時点で、遊技者を喜ばせることができる。よって、大当たり終了後、特別図柄の抽選が100回実行されるまでの間、普通図柄の抽選結果や、電動役物640aの動作態様等に注目して遊技を行わせることができる。

【3921】

また、本第1制御例では、第3図柄表示装置81の表示態様によって、確変状態の可能性をある程度遊技者が予測することが可能に構成している。より具体的には、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態の間、確変状態の期待度が比較的低い洞窟探索モード、確変状態の期待度が比較的高い神殿探索モード、および確変状態であることが確定する上に保留内に転落に対応する抽選結果が含まれていない（保留を消化するまでは少なくとも確変状態が継続する）ことまで確定する超神殿探索モードの3種類の背面モードのいずれかを、特別図柄の抽選結果に基づく変動表示演出の実行時に設定する構成としている。このように構成することで、普通図柄の時短状態が設定されている間、遊技者に対して背面モードから現在の遊技状態を予測する楽しみを与えることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、超神殿探索モードが設定されることにより、遊技状態が確変状態であることが確定するので、確変状態であると予測している間に超神殿モードへと移行した場合は、遊技者に対して自己の予測が合っていたことに対する喜びを抱かせることができる。一方で、特別図柄の低確率状態であると予測していたにもかかわらず超神殿モードへと移行した場合は、予想よりも有利な遊技状態に設定されていたことに対する喜びを遊技者に抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。更に、超神殿モードが設定されることにより、保留内に転落に対応する抽選結果が含まれないことまでが確定する（少なくとも保留球数分の抽選を、確変状態の大当たり確率で実行させることができる）ため、保留内で大当たりになることをより強く期待して遊技を行わせることができる。

【3922】

また、本第1制御例では、遊技状態によらず、普通図柄の時短状態が保証される100回の特別図柄の抽選が終了するよりも前に実行される特定範囲の変動表示に渡って（即ち、100回の特別図柄の抽選が終了する直前の、大当たり終了後96回目～99回目の変動表示に渡って）、確変状態が継続しているか否かを報知するための確変継続示唆演出を実行する構成としている。この確変継続示唆演出を開始する際は、確変継続示唆演出の実行範囲である96回目～99回目までの抽選結果を先読みして、99回目の特別図柄の抽選まで確変状態が継続しているか否かを判別し、99回目の特別図柄の抽選まで確変状態が継続している場合には高期待度の攻撃パターンが発生し易い演出シナリオの選択率が高くなる構成としている。一方、99回目の特別図柄の抽選が実行されるよりも前に時短状態に転落している（若しくは前回の当たり終了後が時短状態であった）場合には、低期待度の攻撃パターンが発生しやすい演出シナリオの選択率が高くなる構成としている。このように、演出の終了時における遊技状態に基づいて演出態様を設定する構成とすることにより、演出終了後の遊技状態をより正確に報知することができる。ここで、演出開始時における遊技状態のみに基づいて確変継続示唆演出を実行する構成とした場合、確変継続示唆演出の実行中に低確率状態へと転落してしまい、確変状態の継続が報知されたにもかかわらず100回目の特別図柄の抽選の開始と共に時短状態が終了される虞がある。この場合、演出内容と実際の動作とが矛盾することにより、遊技者に対してパチンコ機10やホールへの不信感を抱かせてしまう可能性がある。また、この対策として、確変継続示唆演出を、1変動で完結する演出によって構成するという方法も考えられるが、この方法では、演出期間を十分に確保することが困難となるため、演出態様を多様化し難くなってしまう。これに対して本第1制御例では、普通図柄の時短状態が保証される最後の4回の変

10

20

30

40

50

動表示に渡って確変継続示唆演出を実行する構成とし、且つ、確変継続示唆演出の報知内容を、確変継続演出の実行範囲における最後の特別図柄の抽選が実行される時点における遊技状態に基づいて決定する構成としている。このように構成することで、演出終了時の遊技状態を正確に報知することを可能としつつ、演出態様を多様化することができる。なお、演出開始時において確変状態であり、且つ、演出終了分までの保留球が保留されていない場合には、比較的高期待度の攻撃パターンが発生し易い演出が選択されるように構成されている。これは、転落に対応する抽選結果となる確率が大当たりとなる確率よりも低く、演出期間内に特別図柄の低確率状態へと転落することは極めて稀である（比較的高い確率で確変状態のまま演出が終了する）ためである。

【3923】

また、本第1制御例では、興趣演出の一種として、遊技者のPUSHボタン10317に対する操作タイミングに応じて、各図柄列の停止操作が実行される押下停止演出を実行可能に構成した。この押下停止演出は、基本的に、チャンスチャージ演出に発展する可能性があることを示唆する演出である。この押下停止演出では、チャンスチャージ演出に発展しない場合は、遊技者の押下タイミングに応じて、各図柄列が単なる外れの組み合わせで停止表示される一方で、チャンスチャージ演出に発展する場合は、チャンスチャージ図柄が（擬似的に）停止表示されてチャンスチャージ演出への発展が報知される。このように、遊技者の押下タイミングに応じて各図柄列の停止タイミングを可変させる構成とすることで、チャンスチャージ演出に発展するか否かが報知されるタイミングを、遊技者の好みのタイミングに調節させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、チャンスチャージ演出に発展しない押下停止演出では、全ての図柄列に対する停止操作が行われたタイミングに応じて、少なくとも中央図柄列の停止表示時の態様を異ならせる構成としている。より具体的には、停止操作の有効期間の開始後、所定期間（1秒間）以内（即ち、比較的早い段階）で規定回数（3回）の停止操作が完了した場合には、比較的演出時間が長いチャンスチャージ煽り演出によって中央図柄列の停止表示が行われる一方で、所定期間（1秒間）が経過した後で規定回数の停止操作が完了した場合には、即座に中央図柄列が外れ図柄で停止表示される演出（即ち、比較的短い演出）が実行される。このように構成することで、遊技者の停止操作の完了タイミングによって、停止表示後の期間が長くなりすぎたり、逆に短くなってしまうことを抑制し、停止操作の完了タイミングによらず外れ図柄の停止表示までの演出態様の推移を自然な形に見せることができる。よって、遊技者に対して違和感の少ない演出態様を提供することができる。また、本第1制御例における押下停止演出では、表示画面上は、図柄列ごとに別々のボタン画像および有効期間ゲージが表示されるが、実際には単一の操作有効期間により、PUSHボタン10317の操作を有効とするか否かが判別される。そして、1の操作有効期間において停止操作（PUSHボタン10317に対する押下）が実行された回数に応じて、停止表示を設定する図柄列を可変させる（全ての図柄列に対する停止操作が実行されたかを判別する）構成としている。これにより、各図柄列の停止操作を有効とするか否かの判別を簡素化することができるので、音声ランプ制御装置113の処理負荷を軽減することができる。

【3924】

また、本第1制御例では、興趣演出の一種として、チャンスチャージ演出を実行可能に構成している。このチャンスチャージ演出は、所定の変動回数内（演出開始時点で保留されている保留球を全て消化するまでの間）において特定の演出態様（チャンスアップ演出）が行われる回数（最低保障回数）を予め遊技者に示唆（報知）する態様の演出である。このチャンスチャージ演出において報知されたチャンスアップ演出の保証回数（貯まった気合ゲージのゲージ数）は、チャンスチャージ演出の開始時における保留球を消化するまでにおける各タイミングで、何らかのチャンスアップ演出を発生させるために消費される。ここで、チャンスアップ演出とは、大当たりの期待度が高まる演出のことであり、例えば、保留球数図柄の表示態様の変化や、所謂擬似連の発生や、カットイン演出の発生や、赤文字の台詞の発生等が挙げられる。なお、気合ゲージは必ず0になるまで消費されるよ

10

20

30

40

50

うに構成されている。即ち、消費されずに破棄されることが無いように構成されている。このように構成することで、チャンスアップ演出の残り回数を遊技者に容易に把握させることができるので、次にどのようなチャンスアップ演出が発生するのかを楽しみにして遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。なお、本第1制御例では、主として、チャンスチャージ演出の開始時の保留球数に基づいて、チャンスチャージ演出で貯まる気合ゲージのゲージ量を決定する構成としている。そして、チャンスチャージ演出の終了後は、各保留球の抽選結果を加味して、チャンスアップ演出を実行する（即ち、気合ゲージを消費する）ペースを可変させる構成としている。このように構成することで、チャンスチャージ演出の開始時における処理負荷（ゲージ数を決定する際の処理負荷）を軽減することができる。

10

【3925】

また、本第1制御例では、興趣演出の一種として、割り込み連打演出を実行可能に構成している。この割り込み連打演出は、通常の変動表示、若しくはリーチ変動中に、突如、それまで表示されていた表示演出とは異なる態様の演出が割り込んで来たかのような表示態様の演出であり、遊技者に対してPUSHボタン10317を特定の操作態様（連打操作態様）で操作するように促す演出態様の演出で構成される。この割り込み連打演出では、遊技者の連打操作に応じて演出態様の段階が発展していく（表示されるモンスターの数が減らされていく）程、大当たりとなる期待度が高いことを示す演出である。これにより、遊技者に対して積極的に連打操作を行わせることができるので、遊技者の割り込み連打演出に対する参加意欲を向上させることができる。この割り込み連打演出は、変動パターンコマンドを構成する基本時間コマンドと、追加時間コマンドとのうち、追加時間コマンドが0秒を示すコマンドではない（7秒を示すコマンドである）と判別された場合に実行される可能性がある演出である。ここで、変動時間は、基本時間コマンドにより通知された基本時間と、追加時間コマンドにより通知された追加時間との和によって設定される。そして、割り込み連打演出の実行が決定された場合には、追加時間コマンドにより通知された追加時間と同一の長さの期間で割り込み連打演出を実行し、通常の変動表示演出（割り込み連打演出の実行期間以外の期間の演出態様）については、基本時間コマンドにより通知された基本時間と同一の長さの期間の演出態様を設定する構成としている。このように構成することで、割り込み連打演出が設定された変動表示演出が実行されたとしても、基本時間コマンドに対応する演出態様を使い回すことができるので、パチンコ機10の記憶容量を削減することができる。

20

30

【3926】

また、本第1制御例における割り込み連打演出では、連打操作が実行される毎に、複数の種別の音声データ（第1連打音に対応する音声データと、第2連打音に対応する音声データと）の中から1の音声データを再生する構成としている。より具体的には、1の割り込み連打演出における連打操作の有効期間において、奇数回目の連打操作を検出した場合は、第1連打音に対応する音声データを音声合成部306におけるCN2に対して再生する一方で、偶数回目の連打操作を検出した場合は、第2連打音に対応する音声データを音声合成部306におけるCN3に対して再生する構成としている。このように、連打操作が実行される毎に、異なる複数の音声データのいずれかを、複数の異なるチャンネルのいずれかに出力する（第1連打音と第2連打音とをCN1とCN2とに交互に出力する）構成とすることで、連打操作を行っている間における音声態様を多様化させることができる。言い換えれば、音声態様が単調となってしまうことを抑制できるので、連打有効期間における遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、単に単一のチャンネルで第1連打音と第2連打音とを交互に再生する構成とした場合（即ち、再生中の一方の音声の出力を打ち切って他方の音声の出力を行う制御を繰り返す構成とした場合）に比較して、一方の音声出力された状態を維持したまま、他方の音声も出力することができる（第1連打音と第2連打音とを重複させて出力することができる）ので、連打の実行中における音声態様をより賑やかにすることができる。より詳述すると、単一のチャンネルで第1連打音と第2連打音とを交互に再生する構成とした場合、連打の間隔が早い遊技者が

40

50

連打操作を行うと、各音声データの先頭部分のみが交互に繰り返される単調な音声態様になってしまう。これに対して複数のチャンネルで複数の音声データを順番に再生する構成としておけば、1のチャンネルで再生された1の音声データの出力が中断されることなく、他のチャンネルにおいて他の音声データを再生させることができる。即ち、1の音声データに基づく音声と、他の音声データに基づく音声を、合成して出力させることができる。よって、各音声における先頭部分以外の音声も出力され易くなるように構成できるので、音声態様をより多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【3927】

また、本第1制御例における割り込み連打演出では、連打操作が有効となる有効期間において、押下のタイミングが遅くなる（有効期間の残り時間が少なくなる）程、モンスターの減算数が多くなる（より高期待度の段階の演出態様が設定され易くなる）ように構成している。これにより、遊技者が早いペースでPUSHボタン10317を押下したとしても、下限のモンスター数まで早期に討伐されてしまうことを抑制することができる。即ち、外れの場合に設定され易い残り10体や、残り4体で押下に基づくモンスター数の減算がストップしてしまい、遊技者の大当たりに対する期待感を損ねてしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、押下のペースが遅い遊技者が遊技を行っている場合においても、連打有効期間の後半において押下を行うと、比較的多い討伐数が選択され易くなるので、下限のモンスター数間で到達する可能性を高くすることができる。よって、押下のペースが遅い遊技者に対しても割り込み連打演出を楽しませることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【3928】

また、本第1制御例では、興趣演出の一種として、保留されている複数の保留球数図柄が通常の保留図柄態様とは異なる特定の態様（岩のような見た目の表示態様）に変更される保留一括変化演出を実行可能に構成している。この保留一括変化演出では、複数の保留球数図柄が特定の態様に可変された後で、遊技者が特定の操作（PUSHボタン10317に対する押下操作）を行うことにより、少なくとも1の保留球数図柄が、特定の態様に変更される前の保留図柄態様よりも期待度が高い態様に変更される演出が実行される。この保留一括変化演出が実行されることにより、少なくとも1の保留球数図柄の示す期待度が上昇することが確定するため、遊技者の大当たりに対する期待感を向上させることができる。また、いずれの保留球数図柄が変化するか（期待度が上昇する）のかが、PUSHボタン10317を押下するまで分からないため、どの保留球数図柄が変化されるのかを楽しむにPUSHボタン10317に対する操作を行わせることができる。更に、PUSHボタン10317を押下することで期待度が報知されるので、報知タイミングを遊技者の好みのタイミングに調節することができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。

【3929】

なお、本第1制御例では、割り込み連打演出の実行中において、PUSHボタン10317に対する押下を検出する毎に、2種類の音声データを2つのチャンネルに対して交互に再生させることにより、音声態様を多様化する構成としていたが、これに限られるものではなく、3種類以上の音声データを順番にCN1とCN2とに交互に再生する構成としてもよい。これにより、音声態様をより多様化させることができる。また、この場合において、音声データを再生するためのチャンネル数も2つに限られるものではなく、3以上のチャンネルに対して音声データを順番に再生させる構成としてもよい。このように構成することで、1のチャンネルに対して1の音声データが再生されてから、同一のチャンネルに対して次に音声データが再生される（再生中の音声データが終了される）までの期間をより長くすることができるので、音声態様をより多様化させることができる。更に、連打の間隔に応じて、出力される音声データの種別を異ならせる構成としてもよい。具体的には、例えば、連打の間隔が比較的短い（例えば、0.5秒間隔以下）遊技者が遊技を行

っている場合には、3種類の音声態様を3つのチャンネルに順番に再生する構成とする一方で、連打の間隔が比較的長い（例えば、0.5秒間隔よりも長い間隔）遊技者が遊技を行っている場合には、2種類の音声データを2つのチャンネルに順番に（交互に）再生する構成としてもよい。このように構成することで、連打間隔に応じて音声の出力態様を可変させることができるので、連打間隔を調節する遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【3930】

本第1制御例では、割り込み連打演出の実行中において、連打操作に連動させていずれかの連打音を出力する構成としていたが、所定条件下では、連打操作が行われなくても連打音を出力可能に構成しても良い。より具体的には、例えば、連打操作の有効期間において最後に出力された連打音が第1連打音であった場合には、終了後に第2連打音を出力する構成としてもよい。このように構成することで、連打操作に応じて第1連打音と第2連打音がセットで出力されていたにもかかわらず、最後に出力される音声は第1連打音となってしまう（即ち、対となる第2連打音が出力されなくなってしまう）、音声態様が中途半端になってしまうことを抑制することができる。よって、音声態様をより好適に設定することができる。なお、この場合において、最後に出力された連打音が第1連打音であった場合に、終了後に第2連打音を出力する制御を、所定の変動種別（抽選結果）に対応する変動表示（例えば、大当たり変動）の実行中のみ設定する構成としてもよい。このように構成することで、所定の変動種別であるか否かを知りたいと希望する遊技者に対して、割り込み連打演出の間に最後に出力する連打音を、敢えて第1連打音にするという遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【3931】

本第1制御例では、割り込み連打演出の実行中において、遊技者の連打の間隔によらず、第1連打音と第2連打音とを交互に出力する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、音声は再生されていない状態で連打操作を検出した場合には、必ず第1連打音を出力するように構成しても良い。即ち、連打の間隔が長すぎて、1の連打音の再生が終了した後で次の連打操作が実行される連打間隔になっている場合には、第1連打音のみが出力され続けるように構成してもよい。このように構成することで、音声態様を多様化させたいと希望する遊技者に対して、より速いペースで連打操作を実行させることができるので、遊技者の割り込み連打演出に対する参加意欲を向上させることができる。

【3932】

本第1制御例では、連打操作を検出する毎に、第1連打音に対応する音声データ（音声ファイル）と、第2連打音に対応する音声データ（音声ファイル）と、を異なるチャンネルに交互に再生させる構成としていたが、所定の条件下で、音声データの再生方法を異ならせる（若しくは音声データに対して所定の加工を施す）構成としてもよい。より具体的には、例えば、遊技者の連打操作の間隔に応じて、各連打音の出力期間が可変するように再生速度を可変させる（若しくは音声データを加工する）ように構成してもよい。即ち、遊技者の連打操作の間隔が所定間隔（例えば、1秒間隔）よりも長い場合には、出力期間が長く（例えば、1.5秒以上に）なるように構成してもよい。このように構成することで、連打間隔が長い遊技者が遊技を行っている場合においても、一方の連打音の出力中に他方の連打音を重ねて出力させることが比較的容易となるので、音声態様を多様化させることができる。なお、本第1制御例では、連打操作が実行されたことに基づいて、第1連打音と第2連打音とを異なるチャンネルに対して交互に出力（再生）する構成としていたが、本制御は、連打操作に基づく場合に限定されるものではない。始動入賞に基づく始動入賞音を出力する際や、特定入賞口65aへの入賞を検出したことに基づく入賞音を出力する際にも同様の制御を実行してもよい。このように構成することで、音声をより好適に出力することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、単に、変動表示演出の一部として予め出力期間が設定されている効果音を出力する際にも、本制御を採用することができる。このように構成することで、効果音等が比較的

短時間で連続的に出力される場合に、音声をより好適に出力することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【3933】

本第1制御例では、割り込み連打演出の実行タイミングがリーチ前であれば、表示態様および音声態様の両方を中断して割り込み連打演出を実行する一方で、割り込み連打演出の実行タイミングがリーチ演出中であれば、表示態様のみを中断して割り込み連打演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、リーチ前に実行される割り込み連打演出では、表示態様のみを中断する構成とする一方で、リーチ発生後に実行される割り込み連打演出では、表示態様と音声態様との両方を中断する構成としてもよい。リーチ前に出力される音声は、比較的地味なため、出力を中断しなくても、割り込み連打演出の音声を妨害し難くなる。一方、リーチ後は派手な音声出力されやすいため、音声態様を中断しておくことにより、割り込み連打演出の音声聞こえ難くなることを防止できる。よって、割り込み連打演出の音声態様をより好適に設定することができる。また、例えば、割り込み連打演出の実行タイミングによらず、表示態様と音声態様との両方を中断する構成としてもよいし、逆に、実行タイミングによらず、表示態様のみを中断する構成としてもよい。また、割り込み連打演出の実行タイミングに応じて中断する対象（音声態様、および表示態様の少なくとも一方）を切り替える制御に限定されるものでもなく、他の条件に応じて切り替えるように制御しても良い。より具体的には、例えば、割り込み連打演出の開始時に抽選により音声と表示との両方を中断させるか、片方のみを中断させるかを決定する構成としてもよい。この場合において、大当たりであるか、外れであるかに応じて、両方を中断させると決定される確率を異ならせる構成としてもよい。このように構成することで、音声と表示の両方が中断されたのか、片方のみが中断されたのかに注目して遊技を行わせることができるので、割り込み連打演出の開始時における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第1制御例では、割り込み連打演出として、演出時間が7秒間の演出のみを設ける構成としていたが、演出時間が異なる複数の割り込み連打演出を設ける構成としてもよい。この場合において、追加時間コマンドとして、0秒間および7秒間とは異なる追加時間を示すコマンドを設けることにより、その追加時間コマンドにより通知された追加時間に応じた演出時間の割り込み連打演出を実行するように構成しても良い。これにより、演出態様をより多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、追加時間コマンドにより通知可能な追加時間のバリエーションを増加させるのに代えて、または加えて、変動パターンコマンドにより通知されたトータル（即ち、基本時間コマンドにより通知された基本時間と、追加時間コマンドにより通知された追加時間との和）の変動時間と、割り込み連打演出の演出時間との差分が、基本時間コマンドにより通知され得る基本時間となるように、割り込み連打演出の演出時間を決定する構成としてもよい。より具体的には、例えば、変動時間が67秒間の外れスーパーリーチBの変動パターン通知された場合において、外れノーマルリーチの基本時間となる30秒間が残るように、割り込み連打演出の演出時間として37秒間を設定する構成としてもよい。このように構成することで、基本時間である30秒分の演出態様を設定するだけで、割り込み連打演出の演出時間と合わせて、丁度、変動時間の終了に合わせて変動表示演出を終了させることができるので、割り込み連打演出の専用の変動表示態様を設けることなく、割り込み連打演出が設定された変動表示演出の演出態様を好適に設定することができる。なお、本制御（基本時間分の変動時間が余るように割り込み連打演出の演出時間を決定する制御）を採用する場合は、追加時間が0秒であっても、割り込み連打演出を実行することができる。即ち、追加時間コマンドがそもそも存在しないような仕様のパチンコ機10にも適用することができる。よって、割り込み連打演出の実行機会を増加させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【3934】

本第1制御例では、大当たり終了後、特別図柄の抽選回数が100回を超えて確変状態が継続している場合に、転落に対応する抽選結果となったことに基づいて、特別図柄の低

10

20

30

40

50

確率状態へと転落させると共に、普通図柄の時短状態を終了させる構成としていたが、これに限られるものではない。特別図柄の抽選回数が100回を超えた後においても、普通図柄の時短状態を終了させる条件を、特別図柄の低確率状態に転落する条件と異ならせる構成としてもよい。具体的には、例えば、普通図柄の時短状態から普通図柄の通常状態へと転落させるか否かの抽選を、確変状態からの転落抽選とは別に、変動開始時に実行するように構成してもよい。また、例えば、特別図柄の抽選で特定の抽選結果となった場合に、時短状態のみを終了させる構成としてもよい。このように構成することで、普通図柄の時短状態が終了されたとしても、特別図柄の確変状態が継続している可能性があるように構成できるので、普通図柄の時短状態が終了した直後に遊技者が遊技を辞めてしまうことを抑制し、特別図柄の確変状態が継続していることを期待して遊技を継続させることができる。よって、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。

10

【3935】

本第1制御例では、保留一括変化演出の開始後に検出された始動入賞に基づく保留球数図柄を、一律で白保留の保留図柄態様に設定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、新たな保留球数図柄について、保留変化抽選テーブル222c(図414(a)参照)を用いた保留図柄態様の抽選を実行する構成としてもよい。これにより、保留一括変化演出の対象となっている保留球数図柄だけでなく、新たな始動入賞に基づく保留球数図柄に対しても、大当たりとなる期待感を抱かせることができる。また、例えば、保留一括変化演出の開始後に検出された新たな始動入賞についても、保留一括変化演出の対象に追加するように構成しても良い。この場合において、新たな始動入賞に基づく保留球数図柄を、必ず保留一括変化演出の対象に追加する構成としてもよいし、所定の条件下でのみ、保留一括変化演出の対象に追加する構成としてもよい。なお、所定の条件としては、例えば、新たな始動入賞に対応する入賞情報がスーパーリーチ外れ以上の大当たり期待度を示すものである場合に、保留一括変化演出の実行対象に含める構成としてもよいし、例えば、保留一括変化演出が設定されている範囲の保留球よりも期待度が高い変動種別に対応する入賞情報が新たに通知された場合にのみ、保留一括変化演出の実行対象に含める構成としてもよい。このように構成することで、新たな始動入賞に基づく保留球数図柄が保留一括変化演出の実行対象に追加された場合に、遊技者の大当たりに対する期待感をより向上させることができる。

20

【3936】

<第2制御例>

次に、図479から図516を参照して、第2制御例について説明をする。上述した第1制御例では、図411を参照して上述した通り、遊技状態として通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)、確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態)、時短状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態)を設定可能に構成し、特別図柄抽選(特図抽選)の大当たり当選、転落抽選の転落当選、特図変動回数(特図抽選回数)に基づいて、遊技状態が可変設定されるように構成していた。

30

【3937】

これに対して、本第2制御例では、遊技状態として、通常状態、確変状態、時短状態、に加え、潜確状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態)を設定可能に構成している。また、特図抽選において大当たり当選しなかった場合の一部において小当たりに当選するように構成している。ここで、特図抽選において当選し得る小当たりについて説明をする。

40

【3938】

特図抽選にて小当たりに当選した場合には、大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技とは異なる小当たり遊技が実行されるように構成されている。本制御例では、小当たり遊技のほうが大当たり遊技よりも遊技者に付与される特典量(賞球数)が少なくなるように構成しており、具体的には、大当たり遊技では可変入賞装置65を開放動作させるラウンド遊技を5ラウンド以上実行するように構成しているのに対して、小当たり遊技では可変入賞装置65を開放動作させるラウンド遊技を1ラウンドのみ実行するように構成

50

している。また、大当たり遊技の終了後には、当選した大当たり種別に応じた遊技状態が設定される。即ち、大当たりに当選した時点における遊技状態と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態と、を可変させることが可能なように構成しているのに対して、小当たりに当選した場合は、小当たりに当選した時点における遊技状態と、小当たり遊技終了後に設定される遊技状態を可変させることができないように構成している。

【3939】

さらに、本制御例では、普通図柄の高確率状態が設定されている状態（確変状態、時短状態）において、特図抽選で小当たりに当選したに基づいて普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるように構成している。つまり、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるための条件（時短終了条件）として、上述した第1制御例にも設けられている第1時短終了条件（特図変動回数100回に到達）に加え、第2時短終了条件（小当たり当選）を設けている。このように構成することで、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるタイミングを遊技者に分かり難くすることができる。

10

【3940】

本制御例では、小当たり当選した場合に設定される小当たり種別を複数（小当たりA、小当たりB）設け、設定された小当たり種別が特定の小当たり種別（小当たりA）である場合に、上述した第2時短終了条件が成立するように構成している。このように構成することで、特定の小当たり種別に当選した場合にのみ、普通図柄の高確率状態が低確率状態へと移行するため、小当たり当選に基づいて普通図柄の高確率状態が終了する場合と、終了しない場合と、を設定することが可能となる。よって、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるタイミングを遊技者に分かり難くすることができる。

20

【3941】

なお、本制御例では、上述した第1制御例と同様に、特図変動の開始タイミングで普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるように構成しており、小当たり当選に基づいて普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる場合においても、特図変動の開始タイミングで普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるように構成している。このように、普通図柄の高確率状態を終了させる契機が何であっても普通図柄の高確率状態を終了させるタイミングを同じにすることで、遊技者に対して普通図柄の高確率状態を終了させるための契機が何であるかを分かり難くすることができる。

【3942】

さらに、本制御例では、特定の小当たり種別（小当たりA）に所定回数（2回）当選した場合に、上述した第2時短終了条件が成立するように構成している。このように構成することで、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるタイミングを遊技者に分かり難くすることができる。

30

【3943】

上述した説明においては、電動役物640aを開放動作させ易い遊技状態（時短状態、確変状態）を総じて普通図柄の高確率状態としているが、説明の便宜上、以降、電動役物640aを開放動作させ易い遊技状態（普図の高確率状態が設定されている遊技状態）を単に時短状態ともいう。

【3944】

また、本制御例では、特図抽選で小当たり当選した場合に、複数の小当たり種別を設定可能にしているが、何れの小当たり種別が設定された場合においても、同一の小当たり遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技の遊技態様（可変入賞装置65の開放動作態様）に基づいて、今回設定された小当たり種別を遊技者に分かり難くすることができる。よって、小当たり遊技が実行される毎に、特定の小当たり種別（小当たりA）が設定されたか否かを予測させることにより、時短状態を終了させるための時短終了条件（第2時短終了条件）が成立するまでの期間を楽しませることができる。

40

【3945】

なお、本制御例では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態が設

50

定されている期間における特図変動回数、或いは、特定小当たり（小当たりA）当選回数に基づいて設定される時短終了条件を設定するように構成しているが、これに限ることなく、例えば、特図変動の回数として特定の特図種別（例えば、第2特別図柄（特図2））の変動回数（抽選回数）のみを累積した特定特図変動回数や、特図抽選の結果が外れ（大当たり当選、小当たり当選以外の抽選結果）である外れ回数や、球が特定領域を通過した通過回数が予め定められた所定回数となった場合に成立する時短終了条件を設けても良い。

【3946】

上述した第1制御例では、大当たり遊技終了後に確変状態、或いは時短状態が設定された場合に、特図変動回数が100回に到達するまでは、時短状態（普通図柄の高確率状態）を保証するように構成しているのに対して、本第2制御例では、特図変動回数が100回に到達するよりも前に、第2時短終了条件が成立し得るように構成している。そして、特図変動回数が100回に到達するよりも前に第2時短終了条件が成立した場合は、第2時短終了条件が成立したに基づいて時短状態（普通図柄の高確率状態）を終了させるように構成している。

10

【3947】

このように構成された第2制御例では、上述した第1制御例の図390、図391を参照して説明をした背面モード演出（転落抽選の抽選結果に基づいて特別図柄の高確率状態が終了したか否かを遊技者に示唆するための演出）にて、時短状態が終了したことを報知するように構成している。これにより、転落抽選の抽選結果、及び、時短終了条件の成立の有無に応じて可変設定される遊技状態に応じた背面モード演出を実行することができる。この背面モード演出の詳細な内容については、後述する。

20

【3948】

＜第2制御例のパチンコ機における演出内容について＞

次に、図479～図487を参照して、本第2制御例のパチンコ機10において実行される演出内容について説明をする。

【3949】

ここで、図479～図481を参照して、上述した背面モード演出の内容について説明をする。図479（a）は、神殿探索モード中において第2時短終了条件が成立することを示す入賞情報（小当たりA当選を示す入賞情報）が保留記憶されている場合に実行される演出の一例を示した模式図であり、図479（b）は、神殿探索モード中に小当たりAに当選した特図2変動を開始した場合に実行される演出の一例を示した模式図である。なお、各図において示した表示要素のうち、上述した第1制御例と同一の表示要素については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

30

【3950】

図479（a）は、大当たり遊技が終了してからの特図変動回数が77回目となる特図2変動中の表示画面を示したものであって、表示領域802には、特図変動回数が100回に到達するまでの残期間（残変動期間）を示す残期間表示態様として「23回」が表示されている。そして図479（a）に示した通り、小当たりAに当選することを示す入賞情報を有する特図2保留（図では、「小」の文字を付して表示）がある場合には、神殿の柱が揺れる演出が実行されると共に、神殿の柱に「ピンチ」の文字が表示される。そして、遊技状況を示唆するためのコメントが表示される表示領域812には「何だ、何だ！？」のコメントが表示される。

40

【3951】

このような表示態様を設定することにより、特図変動回数が100回に到達するまでに時短状態が成立するのではと遊技者に思わせることができるため、第1制御例のように時短状態が実行される保証回数を設定する場合に比べて、遊技が単調になることを抑制することができる。

【3952】

また、本制御例では、上述した第2時短終了条件が成立した場合、或いは、特図抽選に

50

て大当たりに当選した場合に、大当たり遊技が終了してから特図変動回数が100回に到達するまでに、時短状態が終了するように構成している。よって、図479(a)に示した時短状態が終了することを示唆する終了示唆演出を実行することにより、遊技者に有利となる大当たり当選、或いは、遊技者に不利となる時短状態の終了の何れかが設定されることを示唆することができる。これにより、終了示唆演出の演出結果を遊技者に注視させることができ、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【3953】

なお、本制御例では、保留記憶されている特図保留内に、時短状態を終了させる条件を満たす入賞情報が含まれている場合に終了示唆演出(図479(a)参照)を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、本制御例のように、小当たり当選時に設定された小当たり種別と、特定の小当たり種別が設定される小当たり当選回数と、に基づいて第2時短終了条件を成立させるように構成しているパチンコ機10では、小当たり当選に基づいて終了示唆演出を実行したり、設定される小当たり種別の種類に基づいて終了示唆演出を実行したりしても良い。また、この場合は、第2時短終了条件の成立契機となり得る小当たり種別に当選したほうが、成立契機となり得ない小当たり種別に当選するよりも終了示唆演出が実行され易くなるように構成し、さらに、成立契機となり得る小当たり種別の当選回数が、第2時短終了条件が成立する当選回数に近づくほど終了示唆演出が実行され易くなるように構成すると良い。

【3954】

このように構成することで、終了示唆演出の実行頻度に応じて、時短終了条件が成立し易い状態か否かを遊技者に予測することが可能となるため、どれくらいの頻度で終了示唆演出が実行されているのか遊技者に注視させることができる。よって、演出効果を高めることができる。また、特別図柄の高確率状態(確変状態)が設定されているか否かに基づいて終了示唆演出の実行頻度を可変させても良く、例えば、確変状態が設定されている場合のほうが、時短状態が設定されている場合よりも終了示唆演出が実行され易くするように構成すると良い。

【3955】

つまり、確変状態が設定されている状態では、時短状態が設定されている場合よりも、特図抽選にて大当たりに当選する確率が高くなっているため、終了示唆演出が実行された後に、時短状態が終了したとしても大当たり当選を契機に時短状態を終了させている割合を高くすることが可能となる。よって、確変状態が設定されている場合のほうが、時短状態が設定されている場合よりも終了示唆演出が実行され易くすることで終了示唆演出に対して遊技者に期待感を抱かせることができる。

【3956】

なお、これに限ること無く、確変状態が設定されている場合のほうが、時短状態が設定されている場合よりも終了示唆演出が実行され難くなるように構成しても良いし、大当たり遊技終了後から時短状態が設定されている場合と、大当たり遊技終了後は確変状態が設定され、その後転落抽選に当選したことに基づいて時短状態へと移行した場合とで、終了示唆演出の実行頻度を異ならせるように構成しても良い。また、確変状態が設定されてから転落当選するまでに要した期間(特図変動回数)や、転落当選してからの経過期間(特図変動回数)に基づいて終了示唆演出の実行頻度を異ならせるように構成しても良い。

【3957】

そして、図479(a)に示した状態から時間が経過し、第2時短終了条件が成立する特図変動が開始されると、図479(b)に示した表示画面が表示される。本制御例では、第2時短終了条件が成立する特図変動の開始タイミングで時短状態(普通図柄の高確率状態)を終了させるように構成し、特図抽選の抽選結果が大当たり当選である場合も、特図変動の開始タイミングで時短状態(普通図柄の高確率状態)を終了させるように構成しているため、何れの場合であっても、図479(b)に示した表示画面が表示される。

【3958】

図479(b)では、主人公であるキャラクタ801が落とし穴820に落下してしま

10

20

30

40

50

う演出の一場面を示しており、表示領域 806 には、時短状態が終了したことを示す終了報知態様 822 として「神殿探索終了」の文字が表示され、時短状態終了後の遊技方法を遊技者に案内するための案内報知態様 821 として「左打ち」の文字が表示される。そして、実行中の演出内容を遊技者に報知するための表示態様 812 として「落とし穴だ！！」のコメントが表示される。また、表示領域 802 には、特図変動回数が 100 回に到達するまでの残期間（残変動期間）を示す残期間表示態様として「？回」が表示される。

【3959】

次に、図 479（b）に示した演出の続きを、図 480、図 481 を参照して説明をする。図 481（a）は、落とし穴演出の演出結果が大当たりである場合に示される演出内容の一例を模式的に示した模式図であって、図 480（b）は、落とし穴演出の演出結果が時短状態の終了である場合に示される演出内容の一例を模式的に示した模式図である。図 480（a）は、大当たり遊技終了後から 99 回転目の特図変動に対応した変動演出中に示される演出内容の一例を模式的に示した模式図であり、図 481（b）は、大当たり遊技終了後から 99 回転目の特図変動に対応した変動演出の演出結果を示す表示画面の一例を模式的に示した模式図である。

10

【3960】

上述した図 479（b）に示した落とし穴演出が、特図抽選の大当たり当選に基づいて実行されていた場合は、図 480（a）に示した通り、キャラクタ 801 が宝箱 807 を発見する表示態様が表示され、特別図柄の抽選結果を示す表示領域 Ds3 には大当たり当選を示す「333」の表示態様が表示される。そして、表示領域 821、823 には、大当たり遊技中の遊技方法を示すための案内表示態様として「右打ち」が表示され、表示領域 806 には、大当たり当選を示すための抽選結果報知態様として「お宝発見！！」のコメントが表示される。

20

【3961】

一方、上述した図 479（b）に示した落とし穴演出が、第 2 時短終了条件の成立（小当たり当選に基づく終了条件の成立）に基づいて実行されていた場合は、図 480（b）に示した通り、キャラクタ 801 が森の中を彷徨う背景モード（迷子モード）が設定される。この迷子モードは、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）中に第 2 時短終了条件が成立したことにより潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定された場合と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）中に第 2 時短終了条件が成立したことにより通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定された場合に設定される。

30

【3962】

上述した通り、迷子モードが設定された場合は、普通図柄の低確率状態であるため、遊技者に対して遊技方法を示すための案内表示態様として「左打ち」が表示領域 821、823 に表示され、表示領域 806 には、背景モードとして「迷子モード」が設定されたことを示すための「迷子モード突入」の文字が表示される。また、特別図柄の抽選結果を示す表示領域 Ds3 には小当たり当選（小当たり A 当選）を示す「341」の表示態様が表示される。

【3963】

この「迷子モード」は、大当たり遊技が終了してから実行された特図変動回数が 99 回に到達するまでは継続して設定されるように構成しており、大当たり終了後 99 回目の特図変動が実行されると、図 481（a）に示した通り、キャラクタ 801 が分岐路に立って進行方向を選ぶ演出が実行される。そして、選択した進行方向に向かってキャラクタ 801 が歩いて行くと、図 481（b）に示したように、現在の遊技状態を示すための遊技状態報知態様 821 が表示される。

40

【3964】

図 481（b）に示した例によれば、現在の遊技状態が通常状態であることを示す遊技状態報知態様 821 が表示され、表示領域 806 には通常状態であることを示す「残念、通常モードへ」の文字が表示され、背景モード演出を終了する。一方、図示は省略するが

50

、大当たり終了後９９回目の特図変動が実行される段階で、現在の遊技状態が潜確状態である場合には、遊技状態報知態様８２１として「継続」の文字が表示され、転落抽選によって遊技状態が潜確状態から通常状態へと移行するまでの間、迷子モードが継続する。

【３９６５】

つまり、本制御例では、大当たり終了後９９回目の特図変動が実行された後も迷子モードが設定されている場合は、潜確状態が設定されていることが確定するように構成している。このように、大当たり遊技が終了してから所定期間（特図変動９９回分）の間は、時短状態が終了したとしても、現在の遊技状態が通常状態であるか潜確状態であるかを遊技者に分かり難くし、所定期間（特図変動９９回分）が経過した後は、現在の遊技状態を遊技者に分かり易くするように演出を実行することにより、大当たり遊技が終了してから所定期間（特図変動９９回分）が経過するまでの間に遊技者が遊技を止め難くすることができるため、遊技の稼働を向上させることが可能となる。また、所定期間（特図変動９９回分）が経過した後は、現在の遊技状態を遊技者に分かり易く報知することで、遊技者に対して過剰に不利な遊技を実行させてしまうことを抑制することができる。

【３９６６】

なお、本制御例では、現在の遊技状態を遊技者に報知するタイミングを、大当たり遊技が終了してから特図変動が９９回実行されるタイミングに固定しているが、これに限ること無く、例えば、遊技状態報知可能タイミングとして、複数のタイミング（例えば、大当たり遊技終了後の特図変動回数が１０，３０，７０，９０となるタイミング）を設定しておき、当該タイミングに到達した時点で時短状態が終了しているか否か（第２時短終了条件が成立しているか否か）を判別し、時短状態が終了していると判別した場合に現在の遊技状態を報知するための演出（図４８１（ｂ）参照）を実行するように構成しても良い。また、第２時短終了条件が成立してから（迷子モードが設定されてから）の特図変動回数を計測する計測手段を設け、その計測手段の計測結果が所定数（例えば、２０，３０，４０）となったタイミングで現在の遊技状態を報知するための演出（図４８１（ｂ）参照）を実行するか否かの抽選を行い、その抽選結果に基づいて現在の遊技状態を報知するための演出（図４８１（ｂ）参照）を実行するように構成しても良い。

【３９６７】

このように構成することで、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定された直後に第２時短終了条件が成立し、時短状態（普通図柄の高確率状態）が終了した場合に、無用に長い期間、迷子モード中の遊技を行わせてしまうことを抑制することができる。

【３９６８】

なお、本制御例では、迷子モードが設定されている最中に大当たりに当選した場合も、図４８１（ａ）及び図４８１（ｂ）で示した演出が実行され、遊技状態報知態様８２１が「大当たり」の文字で表示されるように構成している。これにより、現在の遊技状態を報知するための演出（図４８１（ｂ）参照）が開始された場合であっても、大当たり当選を期待しながら演出結果を待つことができるため、最後まで演出効果を高めることができる。

【３９６９】

また、詳細な説明は省略するが、上述した第１制御例のように、特図保留の先読み結果に基づいて、今後実行される特図変動の実行タイミングにおける遊技状態を予測し、その予測結果に基づいて事前に遊技状態報知態様８２１を表示させるように構成しても良い。

【３９７０】

以上、説明をした通り、本制御例では、大当たり遊技終了後に時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定された場合において、様々なタイミングで時短状態（普通図柄の高確率状態）が終了するように構成しているため、第２時短終了条件が成立するタイミングと、転落抽選により転落当選するタイミングとによって遊技状態の移行過程が異なることとなるため、遊技者に様々な遊技状態での遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、背景モード演出として、各遊技状態に対応させた背景モードを設定するように構成し、且つ、時短状態（普通図柄の高確率状態）が終了した場合には潜確

状態が設定されているのか通常状態が設定されているのかを遊技者に分かり難くするための背景モード（迷子モード）を設定するように構成しているため、遊技者に遊技を継続して行わせることができる。

【3971】

また、背景モード演出中（右打ち遊技中）に大当たり当選した場合は、その大当たり当選を示す特図変動期間中は「左打ち」を報知し、特図変動が停止表示（確定表示）後に「右打ち」を報知するように構成することで、背景モード演出中（左打ち遊技中）に時短状態が終了した場合における演出態様（図479（b）参照）を、時短状態を終了させた契機に関わらず統一化することができる。なお、本制御例では、時短状態が終了した場合に、「左打ち」を統一して報知（表示）するように構成しているが、これに限ること無く、時短状態を終了させた特図変動が停止表示（確定表示）されるまでの期間「右打ち」を統一して報知（表示）するように構成しても良い。

10

【3972】

また、本制御例では、時短状態を終了させる契機を遊技者に分かり難くするための演出例について説明をしたが、これに限ること無く、実行される演出の一部の演出態様を可変させることにより、今回成立した時短状態の終了契機を遊技者に示唆するように構成しても良く、例えば、図479（a）に示した終了示唆演出において、神殿の柱の色や、柱に表示される文字の種類を可変させることで、今回成立する時短状態の終了契機を遊技者に示唆するように構成しても良いし、図479（b）に示した落とし穴演出において、落とし穴820の蓋の色や、表示領域812の表示態様を可変させることで、今回成立した時短状態の終了契機を遊技者に示唆するように構成しても良い。

20

【3973】

本制御例では、大当たり遊技終了後に時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定された場合において、特図変動の回数に基づいて時短状態（普通図柄の高確率状態）を終了させる第1時短終了条件（特図変動100回）が設定され、その第1時短終了条件が成立するまでに、特図抽選によって、特定の小当たりに所定回数当選した場合に成立する第2時短終了条件が成立した場合、或いは、大当たりに当選した場合に、その時点で時短状態（普通図柄の高確率状態）を終了させるように構成している。

【3974】

さらに、本制御例では、上述した時短状態を終了させるため各種条件が成立する特図変動の開始タイミングにおいて時短状態を終了させるように構成している。つまり、第1時短終了条件として特図変動回数100回を設定する場合には、時短状態が設定されている状態で100回目となる特図変動の開始タイミングで時短状態を終了し、第2時短終了条件として特定小当たり（小当たりA）に2回当選することを設定する場合には、時短状態が設定されている状態で2回目の小当たりA当選した（する）特図変動の開始タイミングで時短状態を終了し、時短状態が設定されている状態で大当たりに当選した（する）特図変動の開始タイミングで時短状態を終了するように構成している。

30

【3975】

このように構成することで、第1時短終了条件の非成立中に時短状態が終了した場合に、実行中の特図変動が大当たりを示す抽選結果、或いは、小当たりを示す抽選結果を示す表示態様で停止表示することを遊技者に報知することができるため、時短状態が終了した際に実行している特図変動が停止表示されるまでの間、遊技者に興味を持たせて特図変動に対応して実行される変動演出を注視させることができる。

40

【3976】

加えて、本制御例では、第2時短終了条件として複数回の小当たりに当選した場合に成立する条件を設定しているため、例えば、時短状態中に実行される特図抽選結果を注視し、小当たり当選の有無を判別しておくことにより、第1時短終了条件が成立しておらず、且つ、一度も小当たり当選していない状態において時短状態が終了した場合には、実行中の特図変動の抽選結果が大当たりであることを把握することが可能となる。このように、時短状態の終了タイミングだけでは、今回成立した時短終了条件を特定困難とし、時短状

50

態（普通図柄の高確率状態）中の遊技内容（特図抽選結果）と、時短状態の終了タイミングと、に基づいて今回成立した時短終了条件を特定可能とすることにより、遊技者に対して、時短状態中の遊技内容（特図抽選結果）により興味を持たせることができ、遊技者に有利な遊技状態である時短状態中の遊技が単調になることを抑制することができる。

【3977】

なお、本制御例では、特図変動で大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技の遊技内容（例えば、ラウンド遊技、15ラウンド遊技）と、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技の遊技内容（1ラウンド遊技）と、を異ならせているため、実行される当たり遊技の内容に基づいて特図抽選の抽選結果を事後的に判別することが可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、特図抽選にて大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の遊技種別として、小当たり遊技と同一（遊技者が識別困難な程度の差異も含む概念）の当たり遊技が実行される遊技種別を設定可能に構成しても良い。

10

【3978】

このように構成することで、特図抽選で大当たりに当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の一部と、特図抽選で小当たりに当選したことに基づいて実行される小当たり遊技とで、当たり遊技の遊技内容（可変入賞装置65に対する開放動作内容）を統一することができるため、実行される当たり遊技の遊技内容に基づいて今回実行された当たり遊技が大当たり遊技であるか小当たり遊技であるかを遊技者に識別させ難くすることができる。

20

【3979】

また、この場合、小当たり遊技と同一の当たり遊技内容が設定される大当たり遊技が実行された場合、大当たり遊技の終了後に、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、第2時短終了条件が成立した小当たり当選に基づく小当たり遊技の終了後の遊技（左打ち遊技）と、大当たり遊技の終了後の遊技（左打ち遊技）と、を同一にすることが可能となる。よって、第1時短終了条件の非成立中に時短状態が終了した場合において、実行される当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）の遊技内容（可変入賞装置65に対する開放動作内容）、及び、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）終了後に実行される遊技内容（左打ち遊技）に基づいて、今回成立した時短終了条件が何であるかを遊技者により分かり難くすることができる。

30

【3980】

さらに、本制御例では大当たり当選に基づいて特別図柄の確率状態、及び普通図柄の確率状態を可変設定可能に構成しているのに対して、小当たり当選した場合には、普通図柄の高確率状態から低確率状態へと可変可能にのみ構成している。つまり、大当たり当選は、遊技状態を1の範囲で可変設定可能なトリガとなり、小当たり当選は、遊技状態を1の範囲よりも狭い2の範囲で可変設定可能なトリガとなるように構成している。このように、特図抽選の抽選結果に基づいて、可変設定し得る遊技状態の範囲を異ならせることにより、特図抽選の抽選結果を把握した時点で今後設定される遊技状態を遊技者に予測させ易くすることができる。

40

【3981】

次に、図482、及び図483を参照して、本制御例のパチンコ機10にて実行されるセリフゾーン中の演出内容について説明をする。本制御例では、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドに基づいてセリフゾーンを設定可能に構成している。このセリフゾーンが設定されると、第3図柄表示装置81の表示画面に停止表示される第3図柄のうち、最初に停止表示される左第3図柄LZ（図482（a）参照）のキャラクタに対応させて各第3図柄がセリフを発する演出が実行される。

【3982】

ここで、最初に停止表示される左第3図柄LZ（図482（a）参照）の表示態様（例えば、キャラクタ）に対応させて各第3図柄がセリフを発する演出を実行する場合におい

50

て、最初に停止表示される左第3図柄LZ（図482（a）参照）の表示態様（例えば、キャラクタ）として同一の表示態様が連続してしまうと、同一のセリフ演出が実行されてしまい、演出効果が低下してしまうという問題があった。

【3983】

これに対して、本第2制御例では、過去に停止表示された左第3図柄LZ（図482（a）参照）のキャラクタ、及び、設定されたセリフを示す情報（過去情報）を記憶可能に構成し、記憶された過去情報に基づいて、新たに実行するセリフ演出の演出態様（キャラクタ、セリフ）を設定するように構成している。これにより、セリフ演出の演出態様として多彩な演出態様を設定することができ演出効果を高めることができる。

【3984】

10

さらに、本第2制御例では、新たなセリフ演出の演出態様を設定する際に、特別図柄抽選（特図抽選）の結果に基づいて演出態様を設定するように構成している。これにより、例えば、特図抽選の結果が大当たりである場合に、遊技者に違和感を与える演出態様（例えば、同一のキャラクタを連続して設定する演出態様）を意図的に設定することが可能となる。よって、セリフ演出の演出態様に基づいて特図抽選の抽選結果を予測することが可能となるため、遊技者に対して演出を注視させることができ遊技の興趣を向上させることができる。

【3985】

また、本第2制御例では、左第3図柄LZ（図482（a）参照）に停止表示可能な複数のキャラクタが複数のグループ（本制御例では、陸の生物グループと、海の生物グループ）に大別されるように構成し、同一グループ内のキャラクタに対応した各第3図柄を停止表示させる場合と、異なるグループのキャラクタに対応した第3図柄を停止表示される場合とでセリフの内容を異ならせるように構成している。これにより、セリフが表示されるタイミング（各第3図柄が停止表示されるタイミング）よりも前に、停止表示される第3図柄を把握することにより、表示されるセリフを予測することが可能となる。よって、予測したセリフの内容と、実際に表示されるセリフの内容とが一致するか否かを楽しませることができる。

20

【3986】

ここで、セリフ演出に用いられるキャラクタの選択方法や、具体的なセリフ内容については図495～図497を参照して後述し、まず、セリフ演出中に表示される演出内容について図482、及び、図483を参照して説明する。図482（a）は、セリフ演出にて左第3図柄LZが停止表示した場合の表示画面の一例を模式的に示した模式図であり、図482（b）は、セリフ演出にて右第3図柄RZが停止表示した場合の表示画面の一例を模式的に示した模式図である。そして、図483（a）は、セリフ演出にてリーチ状態となった場合の表示画面の一例を模式的に示した模式図であり、図483（b）は、セリフ演出にて異なるグループに属するキャラクタが停止表示した場合の表示画面の一例を模式的に示した模式図である。

30

【3987】

図482（a）に示した通り、セリフゾーンが設定されると表示領域806は、セリフゾーンが設定されていることを遊技者に報知するための演出報知態様として「セリフゾーン」の文字が表示される。そして、表示画面中央には、左第3図柄LZ、中第3図柄CZ、右第3図柄RZが変動表示され、各第3図柄が停止表示されるタイミングで停止表示された第3図柄に付されたキャラクタに対応したセリフが表示される。セリフゾーンが設定されている状態では、第3図柄が、特別図柄の抽選結果を示すための識別情報である数字態様と、その数字態様に対応させたキャラクタ態様とを融合した融合第3図柄として形成されており、図482（a）に示した図では、左第3図柄LZとして、「ゾウ」のキャラクタ態様と、「1」の数字態様とを融合させた融合第3図柄が停止表示し、セリフLZ1として「こんにちは」の文字が表示されている。

40

【3988】

なお、本制御例では、9種類の数字態様のそれぞれに対して、異なるキャラクタ態様が

50

対応付けられている。各融合第3図柄の表示態様についての詳細な説明は、図495(a)を参照して後述する。

【3989】

また、本制御例では、セリフ演出にて表示されるセリフが音声出力装置226によって音声出力されるように構成している。これにより、実行される演出を聴覚で識別することが可能となるため、演出効果を高めることができる。また、第3図柄表示装置81の表示画面を視認することが困難な近くの遊技者に対してもセリフ演出の演出態様（音声態様）を識別させることが可能となるため、例えば、大当たり当選の期待度が高いセリフ演出が実行された場合に、優越感を得ることが可能となる。

【3990】

図482(b)は、上述した図482(a)の状態から演出が進展し、右第3図柄RZが停止表示された状態を示している。図482(b)では、右第3図柄RZとして、「ライオン」のキャラクタ態様と、「2」の数字態様とを融合させた融合第3図柄が停止表示し、セリフRZ1として「久しぶり」の文字が表示されている。ここで、図482(b)では、左第3図柄LZと、右第3図柄RZとが共に同一グループ（陸の生物グループ）に属するキャラクタを有する融合第3図柄で停止表示しているため、会話が成立するセリフ演出が実行されている。

【3991】

図482(b)にて表示された変動表示は、図483(a)では、左第3図柄LZと、右第3図柄RZとが、ともに「ゾウ」のキャラクタ態様と、「1」の数字態様とを融合させた融合第3図柄が停止表示しており、左第3図柄LZと、右第3図柄RZとが同一の融合第3図柄で停止表示するリーチ状態が表示されている。そして、セリフLZ1として「天気いいね」、セリフRZ1として「アツイアツイ」の文字が表示されている。そして、図483(b)は、左第3図柄LZと、右第3図柄RZとで異なるグループに属するキャラクタを有する融合第3図柄で停止表示されており、左第3図柄LZのセリフLZ1「こんにちは」に対して会話が続かない「フン！」のコメントが、右第3図柄RZのセリフRZ1として表示される。

【3992】

次に、図484、図485を参照して、可変操作演出について説明をする。本第2制御例では、第1位置（原点位置）と、第2位置（作動位置）との間を移動可能なレバー部材10340（10310）を遊技者に操作させる可変操作演出を実行可能に構成している。この可変操作演出は、通常第1位置に位置しているレバー部材10340（10310）を第2位置へと移動させる演出準備処理期間（2秒）中に実行される準備演出と、第2位置に位置したレバー部材10340（10310）を遊技者に操作させるための操作指示期間（3秒）中に実行される操作指示演出と、その操作指示期間中にレバー部材10340（10310）を遊技者が操作したことを示す操作対応演出と、可変操作演出の演出結果を示す結果表示期間（2秒）中に実行される結果演出とを実行するように構成している。なお、レバー部材10340（10310）については、上述した各実施形態で説明したものであるため、その詳細な説明を省略する。また本制御例では、説明の便宜上、操作手段をレバー部材10340の名称に統一して説明する。

【3993】

また、操作指示期間（3秒）が設定されている期間に対応させて、操作手段（レバー部材10340）への遊技者の操作を有効に判別するための可変操作有効期間が設定される。この操作指示期間中に遊技者がレバー部材10340を操作し、その操作が有効に判別された場合には、操作指示期間の経過を待つことなく、操作対応演出が実行され、その後、結果演出が表示されるように構成している。これにより、遊技者が実行する操作手段への操作に対応して結果演出を表示することができるため、遊技者に対して、意欲的に操作手段を操作させることが可能となる。なお、これに限ること無く、操作指示期間中に遊技者がレバー部材10340を操作し、その操作が有効に判別された場合に、操作対応演出のみを実行し、操作指示期間の経過後に、結果演出を実行するように構成しても良い。

【3994】

ここで、可変操作演出中に実行される各種演出の内容について簡単に説明をする。まず、準備演出中は、遊技者に対して、間もなくレバー部材10340を操作させる演出が実行されることを示唆する演出が実行される。具体的には、第3図柄表示装置81の表示画面にレバー部材10340を模した画像が表示され、レバー部材10340が第1位置から第2位置へと移動していることを遊技者に報知するための演出態様で準備演出が実行される。

【3995】

本制御例では、可変操作演出中に操作手段を第2位置から第1位置に向けて操作させるように構成しているため、このように、レバー部材10340が第1位置から第2位置へと移動していることを示す準備演出を遊技者に報知することにより、今回の可変操作演出によって遊技者がレバー部材10340を操作する方向を容易に把握させることが可能となる。なお、操作手段が第1位置から第2位置へと移動した後に、遊技者によって第2位置から、第1位置とは異なる第3位置へと操作させる可変操作演出を実行する場合には、準備演出中に操作手段が第1位置、第2位置、第3位置へと移動する旨を遊技者に報知し、且つ、演出準備処理完了時に操作手段が第2位置に位置していることを遊技者に報知するための演出態様を設定するように構成すると良い。つまり、準備演出を用いて、操作手段に対して遊技者が実行すべき操作手段に対する操作内容を報知するように構成すると良い。

【3996】

そして、準備演出が終了すると次いで、遊技者に対して操作手段（レバー部材10340）を操作させるための操作指示演出が実行される。ここで、図484（a）を参照して、操作指示演出の内容について説明をする。図484（a）は、操作指示演出中に表示される演出画面の一例を模式的に示した模式図である。図484（a）に示した通り、操作指示演出が実行されると、第3図柄表示装置81の表示画面にレバー部材10340を模した画像が表示され、レバー部材10340を下方向（第1位置方向）へと押し下げる操作を促す表示態様と、「レバーを押せ」のコメントが表示される。

【3997】

なお、図484（a）では、図示を省略しているが、操作指示期間（3秒）の経過期間、残期間を示すための期間ゲージも表示される。そして、図示は省略するが、操作指示期間中に遊技者がレバー部材10340を押し下げると、操作有効期間中に操作手段が操作されたことを示す操作対応演出（例えば、操作完了を示すコメントの表示）が表示され、その後、演出結果が表示される。この演出結果については、上述した第1制御例に用いられた操作手段を用いた各種演出の演出結果と同様であるため、その詳細な説明を省略する。

【3998】

このように、本制御例では、可変操作演出として、第1位置（原点位置）に位置している操作手段（レバー部材10340）を第2位置（作動位置）へと移動させ、その後、遊技者によって操作手段を第2位置から第1位置へと移動させる操作を実行させる演出を実行可能に構成している。これにより、上述した第1制御例のように、操作演出として、PUSHボタン10317を押下させるだけの演出を実行する場合に比べ、遊技者の操作感を向上させることができ、演出効果を高めることができる。

【3999】

しかしながら、上述した可変操作演出を実行した場合において、遊技者が操作有効期間中に操作手段（レバー部材10340）を操作しなかった場合には、可変操作演出の終了後もレバー部材10340が第2位置に位置することになり、レバー部材10340を有する操作デバイス10300の構造が不安定になるという問題があった。また、本制御例で用いられる操作デバイス10300には、レバー部材10340以外にも操作手段（PUSHボタン10317）が設けられており、レバー部材10340が第2位置に位置したままだと、他の操作手段（PUSHボタン10317）を押下し難くなるという問題

があった。

【4000】

このような問題に対して、可変操作演出の終了タイミングにて、レバー部材10340の位置を判別し、レバー部材10340が第1位置に位置していない場合には、駆動手段を用いて、レバー部材10340を第1位置へと強制的に復帰させる動作制御（復帰動作制御）を実行することが考えられるが、遊技者の操作手段への操作感を向上させるためにレバー部材10340を第2位置へ移動させたにも関わらず、遊技者の操作を介さずに第2位置から第1位置へと移動させてしまうことになるため演出効果を高めることができないという問題が残るものであった。

【4001】

これに対して、本制御例では、可変操作演出の終了タイミングにて、レバー部材10340の位置を判別し、レバー部材10340が第1位置に位置していない場合には、次の可変操作演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、一度、第2位置へと移動させたレバー部材10340を遊技者の操作によって第1位置へと移動させ易くすることができるため、演出効果を高めながら、レバー部材10340を第1位置（原点位置）へと移動させることができる。

【4002】

さらに、本制御例では、次の可変操作演出が実行され易くなる期間に上限を設け、その期間が経過した後にも、レバー部材10340が第2位置に位置している場合には、駆動手段（駆動モータ）を用いて、レバー部材10340を第1位置へと移動させる復帰動作制御を実行するように構成している。これにより、遊技者に対して過剰に可変操作演出が実行されることを抑制することができる。

【4003】

ここで、復帰動作制御を実行する際に、第2位置に位置するレバー部材10340が第1位置に向けて移動する際に生じる力に抗する方向に対して遊技者が力を付与していると、即ち、レバー部材10340が第1位置に移動しないように遊技者がレバー部材10340を押し上げていると、復帰動作制御によってレバー部材10340を第1位置へと移動させることができないという問題が生じる。

【4004】

そこで、遊技者が付与可能な力よりも強い力でレバー部材10340を第1位置へと移動させるように復帰動作制御を実行してしまうと遊技者が怪我をする虞があり、また、レバー部材10340が第1位置へと移動されるまで継続して復帰動作制御を実行してしまうと、レバー部材10340を駆動させる駆動モータに過剰に負荷が掛かり故障の原因となるという問題があった。

【4005】

これに対して、本第2制御例では、所定期間（5秒）の復帰動作制御を終えた状態で、レバー部材10340が第2位置に位置している場合には、レバー部材10340の初期位置を第1位置から第2位置へと切り替える処理を実行するように構成し、第2位置が初期位置となる演出が実行されるように構成している。

【4006】

第2位置が初期位置となった状態で可変操作演出が実行されると、演出準備処理が実行される演出準備期間中のレバー部材10340が第2位置から第1位置へと移動し、操作指示演出として、第1位置から第2位置へとレバー部材10340を操作させる演出（図484（b）参照）が実行される。このように、可変操作演出の演出態様を可変させることにより、遊技者に対して可変操作演出に興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。

【4007】

また、可変操作演出の終了後に、レバー部材10340の位置が第1位置でも第2位置でもないと判別された場合、即ち、後述する原点検知フラグ223aeも作動位置検知フラグ223afもオンに設定されていない場合は、遊技者が第1位置と第2位置との中間

10

20

30

40

50

位置でレバー部材 10340 を把持している場合が考えられるため、次の可変操作演出の演出態様として、レバー部材 10340 から手を離させるために、第 3 図柄表示装置 81 の表示画面と重なる位置に形成された検出領域を有するタッチセンサを用いた演出態様が設定されるように構成している。

【4008】

具体的には、図 485 に示した通り、第 3 図柄表示装置 81 の表示画面に表示されるタッチセンサの検出領域 890 に対応させて手を模した画像 891 を表示し、検出領域 890 を触れるように表示領域 892 に「タッチ」の文字を表示させ、表示領域 806 に、今回の操作演出の操作内容を示すための「液晶をタッチしろ」のコメントを表示する。このように液晶をタッチさせる演出（タッチ演出）を実行することにより、遊技者がレバー部材 10340 から手を離し、液晶をタッチさせることが可能となる。そして、本制御例では、タッチ演出の実行期間に合わせてレバー部材 10340 の復帰動作制御を実行するように構成している。これにより、レバー部材 10340 を第 1 位置に確実に移動させることができる。

10

【4009】

なお、本第 2 制御例では、タッチセンサを片手で操作可能に構成していたが、この場合、操作ハンドルから手を離すことによってレバー部材 10340 を把持したままタッチセンサを操作することが可能となるため、タッチセンサを操作させるためのタッチ演出に加え、遊技者に操作ハンドルと操作することで球を発射させることを促す発射演出も合わせて実行するように構成すると良い。これにより、遊技者の手をレバー部材 10340 からより離させやすくすることができる。

20

【4010】

また、上述した発射演出のみを実行しても良いし、タッチ演出として両手を用いた演出態様、例えば、遊技盤 13 のうち、片手では届かないように 20 センチ以上の間隔を設けて検出範囲が形成されるように複数のタッチセンサを設け、複数のタッチセンサを同時に操作させるタッチ演出を実行するように構成しても良い。

【4011】

次に、図 486 から図 488 を参照して、本第 2 制御例における保留演出の内容について説明をする。本制御例では、上述した第 1 制御例と同様に、特別図柄の抽選結果を示すための特図変動に対応して実行可能な特図変動演出と、特別図柄の始動入賞に基づいて特図保留を獲得した場合に実行可能な保留演出と、を有しており、何れの演出においても遊技者に対して操作手段を操作させるための操作演出を設定可能に構成している。

30

【4012】

上述した通り、特図変動演出は特図変動に基づいて実行され、保留演出は特図保留の獲得に基づいて実行されるものであり、特図変動演出が実行されている最中も保留演出を実行可能に構成しているため、様々なタイミングで操作演出を実行させることができ、遊技の興趣を向上させるものであったが、特図変動演出由来の操作演出と、保留演出由来の操作演出と、が同時に実行されてしまい、遊技者が実行した操作手段への操作結果に基づいて何れの操作演出が可変するのかが遊技者に分かり難くなるという問題があった。

【4013】

これに対して、本制御例では、一方の操作演出の実行条件が成立した場合に、他方の操作演出の実行状況を判別し、その判別結果に基づいて、一方の操作演出の実行開始タイミングを可変させるように構成している。これにより、複数の操作演出が同時に実行されてしまうことを抑制し、遊技者に分かり易い操作演出を提供することが可能となる。さらに、操作演出の実行条件が成立してから実際に操作演出が実行されるまでの期間を用いて、操作演出の実行を待機している状態であることを示唆する示唆演出を実行可能に構成している。これにより、現在実行中の操作演出が終了した後に新たな操作演出が実行されることを示唆することができるため、遊技者に今後実行される演出を期待させながら遊技を行わせることができる。

40

【4014】

50

ここで、図486を参照して、操作演出が重複した場合において実行される待機演出の内容について説明をする。図486(a)は、特図変動演出にて操作演出が実行されている最中に保留演出として操作演出を実行可能な条件が成立した場合に表示画面に表示される待機演出の一例を模式的に示した模式図であって、図486(b)は、待機演出終了後に表示画面に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。なお、本制御例において実行される特図変動演出由来の操作演出については、上述した第1制御例と同一であるため、その演出内容や実行契機についての詳細な説明を省略する。

【4015】

図486(a)は、第3図柄表示装置81の表示画面(図389参照)のうち、左上側の表示領域、具体的には、第1特別図柄(特図1)の保留球数を示すための表示態様(保留球図柄)が表示される表示領域Ds1近傍を拡大した模式図である。上述した通り、図486(a)に示した待機演出は、特図変動演出由来の操作演出が実行されている場合に実行するものであるため、図486(a)では図示を省略しているが、第3図柄表示装置81の表示画面の略中央部にて特図変動演出由来の操作演出が実行されている。

【4016】

図486(a)では、特図1の保留図柄として第1保留球図柄Hz1～第4保留球図柄Hz4が表示されている状態で、第4保留球図柄Hz4が表示画面に表示されたことに基づいて(特図1の4個目の保留球となる入賞情報を示す入賞情報コマンドを音声ランプ制御装置113が受信したことに基づいて)、待機演出が実行されている状態を示している。

【4017】

つまり、特図1の4個目の保留球となる入賞情報を示す入賞情報コマンドを受信したことに基づいて、保留演出として遊技者に操作手段を操作させる操作演出(保留操作演出)を実行すると判別し(保留操作演出の実行条件が成立し)、さらに、その時点で特図変動演出として操作演出(特図操作演出)を実行していると判別した場合(保留操作演出の待機条件が成立した場合)に、保留操作演出が実行されることを示唆する待機演出が実行される。

【4018】

この待機演出では、示唆キャラクタHC1が複数の表示面を有する表示部位(図486(a)では、頭部)を回転させながら表示画面内に登場(フレームイン)する演出が実行される。この示唆キャラクタHC1は、3つの表示面を有しており、それぞれに「PUSH」、「赤」、「チャンス」の文字が表示されている。そして、待機演出中は表示部位を回転させた後に、待機演出の演出結果として特定の表示部位を他の表示部位よりも視認し易い位置に停止表示される。

【4019】

例えば、待機演出の後に、保留操作演出を実行する場合には、待機演出の演出結果として「PUSH」の文字が表示される特定表示部位が他の表示部位よりも視認し易い位置に停止表示され、保留操作演出が実行される。

【4020】

このように、待機演出が実行されている場合は、表示画面内にフレームインした示唆キャラクタHC1の表示部位を回転させる演出を実行し、さらに、回転中の表示部位の一部に、遊技者に操作手段を操作させるための表示態様(「PUSH」)を表示させることで、遊技者に対して、保留操作演出が待機状態であることを示唆することができる。また、遊技者に操作手段を操作させるための表示態様(「PUSH」)を回転表示させることにより、現時点(待機演出中)において保留操作演出の操作有効期間が設定されていないことを遊技者に分かり易く報知することができる。

【4021】

なお、本制御例では、待機演出が実行されている最中に示唆キャラクタHC1が表示画面内にフレームインする演出態様を示しているが、待機演出期間のうち、一部の期間のみ示唆キャラクタHC1をフレームインさせるように構成しても良い。また、待機演出とし

10

20

30

40

50

て、示唆キャラクタH C 1の表示部位となる複数の表示面に所定の表示態様（「P U S H」、「赤」、「チャンス」）を表示させた状態で回転させる演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、示唆キャラクタH C 1の表示部位となる複数の表示面に表示される表示態様を待機演出中に可変させても良いし、表示態様を表示させることなく表示部位を回転させる演出を実行するように構成しても良い。

【4022】

また待機演出中に実行される示唆キャラクタH C 1の表示部位を回転させる演出において、表示部位の回転速度を待機演出の経過度合いに応じて可変させても良く、例えば、待機演出の終了タイミングに近づくほど回転速度を低下させるように構成しても良い。このように構成することで、待機演出が実行された直後は示唆キャラクタH C 1が何を示唆しているのかを分かり難くし、時間の経過と共に、示唆キャラクタH C 1の示唆内容を遊技者に把握させ易くすることができる。よって、待機演出の演出内容に対して遊技者に興味を持たせることができる。

10

【4023】

さらに、実行中の特図操作演出における操作手段への操作内容に基づいて示唆キャラクタH C 1の表示部位の回転速度を可変させるように構成しても良く、例えば、特図操作演出中に遊技者が操作手段を操作したことに基づいて回転速度を上げるように構成すると良い。このように構成することで、特図操作演出中に積極的に操作手段を操作している状態では、示唆キャラクタH C 1の表示部位が高速回転することになり、示唆キャラクタH C 1の表示部位に表示される「P U S H」の文字を識別し難くすることができる。よって、遊技者に対して、特図操作演出に集中させて遊技を行わせることができる。

20

【4024】

なお、特図操作演出に対する遊技者の操作手段への操作態様と、待機演出中に表示される演出態様との関連性はこれに限ること無く、特図操作演出中に遊技者が操作手段を操作したことに基づいて、示唆キャラクタH C 1の表示部位の各表示面に表示される表示態様を可変させるように構成しても良い。

【4025】

本制御例では、図486（a）に示した待機演出が終了した時点において、保留操作演出を実行可能かを再度判別し、実行可能であると判別した場合は、示唆キャラクタH C 1の表示部位を「P U S H」の文字が識別可能となるように停止表示させるが、待機演出の終了後に保留操作演出を実行できないと判別した場合は、示唆キャラクタH C 1の表示部位を「赤」、又は「チャンス」の文字が識別可能となるように停止表示させるように構成している。

30

【4026】

そして、図486（b）に示した通り、示唆キャラクタH C 1の表示部位を「赤」の文字が識別可能となるように停止表示させた場合には、操作演出を実行すること無く、保留球図柄の表示態様を可変（図486（a）では、青色の表示態様であった第2保留球図柄を、赤色の表示態様に可変）させる保留演出が実行される。

【4027】

このように、保留操作演出の実行条件が成立し、即座に保留操作演出を実行することが出来ない場合に、待機演出を実行し、その待機演出の終了タイミングにおいて、保留操作演出を実行可能かを再度判別し、その判別結果に基づいて待機演出の演出結果を可変させるように構成することで、待機演出の実行条件の判別を簡素化することができる。

40

【4028】

次に、図487及び、図488を参照して、本第2制御例における操作演出の設定の流れについて説明をする。本第2制御例では、特図変動に対応する変動演出の演出態様を、特図変動期間の前半期間（第1期間）と、後半期間（第2期間）と、で異なるタイミングで設定するように構成している。具体的には、特図変動期間の前半期間（第1期間）に対応する特図変動演出の演出態様は、特図変動の開始タイミング（変動パターンコマンドを受信したタイミング）で設定し、特図変動期間の後半期間（第2期間）に対応する特図変

50

動演出の演出態様は、特図変動が経過してから所定期間経過後に設定するように構成している。

【4029】

さらに、本制御例では、特図変動期間の第1期間に対応する変動演出の演出態様（第1演出態様）を設定するために用いる情報（第1情報）と、第特図変動期間の2期間に対応する変動演出の演出態様（第2演出態様）を設定するために用いる情報（第2情報）と、を異ならせており、具体的には、第1演出態様は、主制御装置110から出力された変動パターンコマンドに基づいて演出態様が設定され、第2演出態様は、第1演出態様を設定した際に記憶された演出情報（演出情報記憶エリア223akに記憶された情報）と、保留演出（保留操作演出）が待機中であることを示す情報（演出待機フラグ223ajの設定状況）と、に基づいて設定されるように構成している。

10

【4030】

ここで、特図変動演出と、保留演出との設定方法について図487、及び図488を参照して説明をする。図487は、特図変動期間の第1期間中に保留演出として保留操作演出の実行条件が成立した場合における各種演出の設定方法を示した図であって、図488は、特図変動期間の第2期間中に保留演出として保留操作演出の実行条件が成立した場合における各種演出の設定方法を示した図である。

【4031】

図487に示した通り、特図変動が実行されるタイミングで変動パターンコマンドが主制御装置110から音声ランプ制御装置113へと出力される。そして、音声ランプ制御装置11側では、受信した変動パターンコマンドに含まれる特図変動時間を示す情報、特図抽選の抽選結果を示す情報、特図の停止種別を示す情報に基づいて、変動パターンテーブル222aを参照して第1期間の変動演出を設定する。具体的には、第1期間の変動演出態様と、第2期間の長さを示す演出情報と、を設定し、演出情報記憶エリア223akに記憶する。

20

【4032】

ここで、設定された第1期間の変動演出態様として操作演出（特図操作演出）が設定された場合には、特図操作演出の実行タイミングに合わせて特図操作演出を実行すると共に、遊技者が操作手段に対して実行する操作を有効に判別する操作有効期間を設定する。そして、第1期間の変動演出が実行されている期間中に、特別図柄の始動入賞（第1入賞口64への球の入賞）が発生し、主制御装置110から始動入賞に対応する先読み結果を含む入賞情報コマンドが音声ランプ制御装置113に向けて出力されると、音声ランプ制御装置113側で受信した入賞情報コマンドに基づいて保留演出を実行するか否かの判定処理を実行し、更に、保留演出を実行したと判定した場合には、その保留演出の演出態様を設定する処理を実行する。

30

【4033】

保留演出の演出態様として操作演出（保留操作演出）以外の演出態様（例えば、遊技者による操作手段の操作を用いること無く、経過時間に基づいて特図保留球図柄Hz1～Hz4の何れかの表示態様を可変させる演出態様）が設定された場合は、実行中の特図変動演出の演出態様を判別すること無く、保留演出を実行する。一方、保留演出の演出態様として操作演出（保留操作演出）が設定された場合、現時点が保留操作演出を実行可能な状況であるかを判別するために、実行中の特図変動演出（第1期間中の特図変動演出）の演出内容を解析し、操作演出が重複しないかを判別する、ここでは、演出情報記憶エリア223akに記憶されている演出情報を読み出すことで特図変動演出の演出内容を解析する。

40

【4034】

この解析によって、操作演出が重複すると判別した場合、即ち、現時点が特図操作演出が実行されている期間内である、或いは、保留操作演出を実行してしまうと、その保留操作演出中に特図操作演出が実行されてしまうと判別した場合は、特図変動期間の第1期間内で保留操作演出を実行しないようにし、待機演出を実行する（図486（a）参照）。

50

【4035】

そして、特図変動期間の第2期間（特図変動期間のうち30秒～60秒の期間）の演出態様を設定するタイミング（特図変動開始から28秒経過したタイミング）にて、第1期間中における各種演出の演出結果（例えば、操作演出に対する演出結果）と、演出情報記憶エリア223a kに記憶されている演出情報と、保留操作演出の待機状況と、に基づいて第2期間中の演出態様を設定する。なお、詳細な説明は省略するが、第2期間中の演出態様を設定する際に参照する情報には優先順位が設けられており、演出態様を設定する際に重複してしまう情報については、高い優先順位が設定されている情報に基づいて演出態様が設定されるように構成している。具体的には、実行中の特図変動の抽選結果が大当たりである場合には、保留操作演出の待機情報よりも、当該変動の抽選結果を示すための各種情報のほうが優先度を高く設定し、実行中の特図変動の抽選結果が外れである場合には、実行中の特図変動の抽選結果よりも保留操作演出の待機情報のほうが、優先度が高くなるように構成すると良い。このように構成することで、第3図柄表示装置81の表示画面にて実行される演出を遊技者の興味に合わせて実行することができる。

10

【4036】

次に、図488を参照して、特図変動期間のうち、第2期間中に、新たな特図入賞が発生した場合についての演出設定方法について説明をする。図488に示した通り、入賞情報コマンドを受信し、保留操作演出を実行すると判別したタイミングが特図変動演出の第2期間中である場合には、その時点において、保留操作演出が実行可能か否かを判別し、実行可能と判別した場合には、そのまま保留操作演出を実行し、実行不能（困難）と判別した場合は、今回の保留演出として保留操作演出を実行しない保留演出を実行する。

20

【4037】

以上、説明をした通り、本制御例では、特別図柄の変動演出（特図変動演出）の実行開始タイミングにおいて、受信した変動パターンコマンドに含まれる変動時間情報に基づいて第1期間の長さ第2期間の長さを設定し、設定された期間の長さに応じて、演出態様を設定するように構成しているが、これに限ること無く、前半期間に実行する演出態様を設定し、設定された演出態様の実行期間を第1期間として設定し、残りの期間を第2期間として設定するように構成しても良い。このように構成することで、演出期間を気にすること無く前半期間に実行する変動演出の演出態様を設定することができるため、実行される演出の種類を容易に増加させることができる。

30

【4038】

また、本制御例では、第1期間中に待機状態となった保留操作演出を、第2期間中に実行可能に構成しているが、第1期間中から実行される保留操作演出の演出態様（演出内容、演出期間）と、第2期間後に実行される（待機後に実行される）保留操作演出の演出態様と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、第1期間中に実行される保留操作演出の演出態様のほうが、第2期間中に実行される保留操作演出の演出態様よりも演出期間が短くなるように構成すると良い。

【4039】

このように構成することで、待機演出が実行され、その後、保留操作演出が実行された場合のほうが、長い期間を用いた保留操作演出が実行されるため、保留操作演出の演出効果を高め易くすることができる。よって、待機演出が実行された場合に、保留操作演出が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

40

【4040】

さらに、保留操作演出が待機中の待機期間中において、新たな特図保留を獲得した場合には、その新たに獲得した特図保留に対応する先読み結果も反映させた保留操作演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、待機演出が実行されている間も、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。また、待機演出後に実行される保留操作演出にて、複数の特図保留の表示態様を可変させることが可能な演出を実行することができるため、演出効果を高めることができる。

【4041】

50

次に、ROM 202に規定された各種テーブルと、RAM 203に設けられた各種フラグおよびカウンタに基づいて制御をおこなうことにより実現される、本パチンコ機10の状態移行の方法について、図489を参照して説明する。図489は、本第2制御例におけるパチンコ機10の状態移行の流れを示した遷移図である。図489に示した通り、本第2制御例では、上述した第1制御例におけるパチンコ機10に対して、パチンコ機10の遊技状態として潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定可能にした点と、特図抽選で大当たりに当選した場合において、大当たり遊技の終了後に通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定可能にした点と、特図抽選において小当たりに当選したことに基づいて時短状態（普通図柄の高確率状態）を終了させる状態移行を設けた点で大きく相違している。

10

【4042】

つまり、上述した第1制御例では、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態として通常状態のみを設定可能に構成していたため、時短状態が終了した後に大当たり遊技が実行されなかった場合において、現在設定されている遊技状態が通常状態であることを遊技者が容易に判別できてしまうものであったが、本第2制御例では、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態として通常状態と潜確状態とを設定可能に構成しているため、時短状態が終了した後に大当たり遊技が実行されなかった場合において、設定されている遊技状態を遊技者に容易に判別され難くすることができる。

【4043】

また、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態のうち、潜確状態は特別図柄の高確率状態が設定され、通常状態は特別図柄の低確率状態が設定されることから、通常状態よりも潜確状態のほうが、特別図柄抽選で大当たりに当選し易い遊技状態、即ち、遊技者に有利な遊技状態となるように構成している。よって、時短状態が終了した後であっても、遊技者に対して、現在設定されている遊技状態が潜確状態であることを期待させながら遊技を行わせることが可能となるため、時短状態の終了を契機に遊技を止め難くすることができる。

20

【4044】

ここで、図489を参照して、本第2制御例におけるパチンコ機10の遊技状態移行の流れについて具体的に説明をする。なお、上述した第1制御例と同一の流れについては、その詳細な説明を省略する。まず、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合は、普通図柄が低確率状態であり、第2特別図柄（特図2）の始動契機となる第2入賞口640へ球を入賞させ難い遊技状態であることから、上述した第1制御例と同様に第1特別図柄（特図1）の始動契機となる第1入賞口64へ球を入賞させる特図1遊技（左打ち遊技）が実行される。

30

【4045】

そして、特図1抽選によって大当たりに当選（大当たり確率1/250）した場合には、当選した大当たり種別に応じて大当たり終了後に異なる遊技状態が設定される。具体的には、当選した大当たりの種別が「大当たりA、B」である場合（大当たり全体の50%）は、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、「大当たりC」である場合（大当たり全体の30%）は、大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、「大当たりF」である場合（大当たり全体の20%）は、大当たり遊技終了後に、再度、通常状態が設定されるように構成している。

40

【4046】

次に、時短状態が設定されている場合は、普通図柄が高確率状態であり、特図2の始動契機となる第2入賞口640へ球を入賞させ易い遊技状態であることから、上述した第1制御例と同様に、特図2の始動契機となる第2入賞口640へ球を入賞させる特図2遊技（右打ち遊技）が実行される。

【4047】

そして、特図2抽選において大当たりに当選（大当たり確率1/250）した場合には

50

、当選した大当たり種別に応じて大当たり終了後に異なる遊技状態が設定される。具体的には、当選した大当たりの種別が「大当たりD」である場合（大当たり全体の80%）は、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、「大当たりE、G」である場合（大当たり全体の20%）は、大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定されるように構成している。つまり、確変状態中に特図2抽選で大当たりに当選した場合には、その大当たり遊技終了後に、必ず普通図柄の高確率状態が設定されるように構成している。

【4048】

また、本制御例では、上述した第1制御例と同様に、特別図柄の抽選条件が成立する毎に、特別図柄の低確率状態へと転落させるか否かの抽選（所謂、転落抽選）を実行する構成としている。さらに、時短状態（普通図柄の高確率状態）を普通図柄の低確率状態へと移行させるための条件を複数有しており、第1制御例においても設定されていた時短状態が設定されてからの特図変動回数が所定回数（例えば、100回）に到達した場合に成立する第1時短終了条件に加え、時短状態中における特図抽選の結果として大当たり当選以外の特定の抽選結果（例えば、小当たりA当選）に当選した回数が所定回数（例えば、2回）に到達した場合に成立する第2時短終了条件を設定し、いずれかの時短終了条件が成立した場合に、時短状態（普通図柄の高確率状態）を普通図柄の低確率状態へと移行させるように構成している。

【4049】

このように、本制御例では、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定された場合には、確変状態中に、特図抽選によって大当たりを目指す遊技を実行しながら、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる遊技（転落抽選）と、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる遊技（特図抽選）と、を並行して実行することになる。加えて、転落抽選に基づいて特別図柄の確率状態を移行させるタイミングと、特図抽選に基づいて普通図柄の確率状態を移行させるタイミングと、に関連性を持たせることなく、何れのタイミングが早く到来するのかが所定の抽選結果に基づいて決定されるように構成しているため、遊技者に対して遊技状態の遷移を複雑に設定することができる。

【4050】

図489に戻り説明を続ける。確変状態において小当たりに当選（1/100）した場合は、その小当たり種別が特定の小当たり種別以外（小当たりB）の場合（小当たり全体の50%）、又は1回目の特定の小当たり種別（小当たりA）である場合は、遊技状態を移行させることなく、2回目の特定の小当たり種別（小当たりA）である場合は、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるように構成している。さらに、上述した第1制御例と同様に転落抽選が実行され、確変状態が設定されてからの特図抽選回数が100回未満のタイミングで転落抽選にて転落当選（転落確率1/500）した場合は時短状態へと移行し、確変状態が設定されてからの特図抽選回数が100回以上のタイミングで転落抽選にて転落当選（転落確率1/500）した場合は通常状態へと移行するように構成している。

【4051】

なお、本制御例では、確変状態中に転落当選すること無く、且つ、時短終了条件が成立しない場合には、特図抽選にて大当たり当選するまで確変状態が継続するように構成しているが、これに限ること無く、特図変動回数（特図抽選回数）が所定回数（例えば、150回）に到達した場合に、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる構成を設けても良い。このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態（確変状態）が長期間設定され難くすることができ、遊技者に過剰に有利な遊技状態が提供されてしまうことを抑制することができる。また、この場合、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるタイミングにおいて、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、普通図柄の高確率状態も合わせて低確率状態へと移行させるように構成しても良い。

【4052】

最後に、潜確状態が設定された場合は、普通図柄が低確率状態であり、特図2の始動契

機となる第2入賞口640へ球を入賞させ難い遊技状態であることから、通常状態と同様に、特図1の始動契機となる第1入賞口64へ球を入賞させる特図1遊技（左打ち遊技）が実行される。

【4053】

そして、特図1抽選において大当たりに当選（大当たり確率1/125）した場合には、当選した大当たり種別に応じて大当たり終了後に異なる遊技状態が設定される。具体的には、当選した大当たりの種別が「大当たりA、B」である場合（大当たり全体の50%）は、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、「大当たりC、F」である場合（大当たり全体の50%）は、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されるように構成している。

10

【4054】

つまり、潜確状態中に大当たりに当選した場合のほうが、通常状態中に大当たりに当選した場合よりも、大当たり遊技の終了後に遊技者に有利な遊技状態が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、通常状態よりも潜確状態のほうが遊技者により有利な遊技状態とすることができ、時短状態が終了した後であっても、遊技者に対して、現在設定されている遊技状態が潜確状態であることを期待させながら遊技を行わせることが可能となるため、時短状態の終了を契機に遊技を止め難くすることができる。また、潜確状態中は、普通図柄の低確率状態が設定されているため、転落抽選に当選し、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させた場合には、特図抽選回数に関わらず、通常状態へと移行することになる。

20

【4055】

上述した通り、本第2制御例では、大当たり遊技の終了後に普通図柄の高確率状態（確変状態、或いは時短状態）が設定され、その後、特図変動が100回に到達するまでに（第1時短終了条件が成立するまでに）普通図柄の高確率状態が終了した場合は、特図抽選において大当たりに当選、或いは、小当たり当選に基づいて時短終了条件（第2時短終了条件）が設定されたことになる。よって、第1時短終了条件が成立するよりも前に普通図柄の高確率状態が終了した場合に、特図抽選で大当たりに当選したか否かを期待させながら遊技を行わせることができる。

【4056】

さらに、本制御例では上述した第1制御と同様に、特図変動が100回に到達するまでの期間に、転落抽選に当選したとしても、遊技者に転落当選を報知しないように構成している。そして、特図変動が100回に到達するまでの期間で普通図柄の高確率状態が終了した場合には、遊技状態（通常状態、或いは、潜確状態）に関わらず同一の背面モード（迷子モード）が設定されるように構成している。このように構成することで、大当たり終了後に普通図柄の高確率状態が設定された場合において、現在が確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）であるか時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）であるかを分かり難くすると共に、普通図柄の高確率状態が終了した後も、現在が潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）であるか通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）であるかを遊技者に分かり難くすることができる。

30

40

【4057】

よって、現在設定されている遊技状態が遊技者に不利な遊技状態（例えば、通常状態）であることを容易に判別されてしまい、遊技を早期に止められてしまうことを抑制することができる。

【4058】

＜第2制御例における電氣的構成＞

次に、図490～図498を参照して、本第2制御例における電氣的構成について説明をする。本制御例では、上述した第1制御例の電氣的構成に対して、主制御装置110が有する各種カウンタの構成と、主制御装置110のMPU201のROM202の構成と、RAM203の構成と、音声ランプ制御装置113のMPU221のROM222の構

50

成と、RAM 223の構成に対して新たな要素を追加した点で相違している。第1制御例と同一の要素については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【4059】

まず、図490を参照して、本第2制御例における各種カウンタの構成について説明をする。図490は、本第2制御例におけるカウンタ構成を模式的に示した模式図である。本第2制御例は、上述した第1制御例に対して、特別図柄の抽選にて小当たりに当選可能に構成しており、特図抽選にて大当たりに当選しなかった場合に、取得した特別当たり乱数カウンタC1の値に基づいて小当たり乱数2テーブル202ab（図493（a）参照）を用いて小当たり当選の有無を判別するように構成している。そして、特図抽選において小当たりに当選した場合は、当選した小当たりの小当たり種別を選択するために、取得した小当たり種別カウンタC6の値に基づいて小当たり種別選択2テーブル202acを用いて小当たり種別を選択可能に構成している。なお、本制御例で選択可能な小当たり種別の詳細な内容については後述する。

10

【4060】

このように構成された本第2制御例では、パチンコ機10の主制御装置110が有する各種カウンタに上述した小当たり種別カウンタC6を追加している点と、取得した小当たり種別カウンタC6の値を一時的に格納するための小当たり種別カウンタバッファをカウンタ用バッファに設けた点と、特別図柄1保留球数格納エリア203a、及び特別図柄2保留球格納エリア203bに小当たり種別カウンタ格納エリアを設けた点で相違している。また、図490では図示を省略しているが、特別図柄保留球実行エリアにも、特別図柄1保留球数格納エリア203a、及び特別図柄2保留球格納エリア203bに設けられている各カウンタの格納エリアが設けられており、小当たり種別カウンタ格納エリアも設けられている点で第1制御例と相違している。

20

【4061】

なお、詳細は後述するが、本第2制御例では、第1特別図柄の抽選（特図1抽選）では小当たりに当選しないようにし、第2特別図柄の抽選（特図2抽選）でのみ小当たりに当選し得るように構成している。このように、小当たり当選し得ない特図（特図1）に対応する特別図柄1保留球格納エリア203aに対しても、小当たり種別格納エリアを設けることで、特別図柄1保留球格納エリア203aと、特別図柄2保留球格納エリア203bとの構成を統一化することができる。また、各種カウンタの値を取得する取得条件が成立した場合に実行される処理（情報取得処理）の内容を統一化することができる。つまり、特図1抽選では小当たりに当選することが無いため不要となる小当たり種別カウンタC6の値を取得する処理と、取得した小当たり種別カウンタC6の値を格納する構成を敢えて設けることにより、特図1の取得条件が成立した場合（第1入賞口64に球が入賞した場合）と、特図2の取得条件が成立した場合（第2入賞口640に球が入賞した場合）と、で共通の処理を実行させることができ、主制御装置110の処理負荷を軽減することができる。

30

【4062】

さらに、特図1抽選でも小当たり当選させるように遊技性を変更する場合において、その変更処理を容易に実行することができるため、遊技性の多様化を容易に実行することが可能となる。なお、本制御例のように、不要となる処理を設けることにより処理全体の簡素化を図る構成を用いること無く、特図1の取得条件が成立した場合には、小当たり種別カウンタC6の値を取得しないように構成しても良い。これにより、実際に遊技に用いられない情報（小当たり種別カウンタC6の値）を取得することが無くなるため、不要に取得した情報に基づいて遊技内容を解析される行為を確実に防止することができる。

40

【4063】

上述した通り、本第2制御例では、特別図柄の抽選（特図抽選）のうち小当たり当選の有無を抽選する小当たり抽選には、特別当たり乱数カウンタC1が用いられ、小当たり種別を選択する際には、小当たり種別カウンタC6が用いられる。小当たり種別カウンタC6の初期値設定には初期値乱数カウンタCINI1と、特別図柄の変動パターン選択に使

50

用する変動種別カウンタCS1と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に1が加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとなっている。

【4064】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図425参照）の実行間隔である2ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図434参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がRAM203の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。RAM203には、4つの保留エリア（保留第1～第4エリア）とからなる第1入賞口64への入賞に対応する特別図柄1保留球格納エリア203aと、4つの保留エリア（保留第1～第4エリア）とからなる第2入賞口640への入賞に対応する特別図柄2保留球格納エリア203bと、が設けられており、特別図柄1保留球格納エリア203aには、第1入賞口64への入賞タイミングに合わせて（取得条件の成立に合わせて）、特別当たり乱数カウンタC1、特別当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1、転落抽選カウンタC4、小当たり種別カウンタC6の各値がそれぞれ格納される。

10

【4065】

そして、第1特別図柄（特図1）の始動条件（変動条件）が成立した場合に、特別図柄1保留球格納エリア203aの保留第1エリアに格納されている各種値を第1特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。また、特別図柄2保留球格納エリア203bには、第2入賞口640への入賞タイミングに合わせて（取得条件の成立に合わせて）、特別当たり乱数カウンタC1、特別当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1、転落抽選カウンタC4、小当たり種別カウンタC6の各値がそれぞれ格納される。

20

【4066】

そして、第2特別図柄（特図2）の始動条件（変動条件）が成立した場合に、特別図柄1保留球格納エリア203aの保留第1エリアに格納されている各種値を第1特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。

【4067】

なお、本制御例では、小当たり当選の有無を抽選する際に、特別当たり乱数カウンタC1の値を用いている。つまり、1回の特図抽選にて大当たりと小当たりの両方に当選することが無いように、まず特図抽選にて大当たりに当選しているかを判定し、大当たりに当選していないと判別された場合に小当たりに当選しているかを判定するように構成しているため、共通のカウンタ（特別当たり乱数カウンタC1）を用いて大当たり当選と小当たり当選とを判定することができるように構成している。これに限ること無く、小当たり当選の有無を判定するための専用のカウンタ（例えば、小当たり乱数カウンタ）を設けるように構成しても良い。

30

【4068】

また、本制御例では、第1入賞口64、或いは第2入賞口640に球が入賞したことに基づいて取得条件が成立した場合（例えば、特別図柄1保留球格納エリア203a、或いは特別図柄2保留球格納エリア203bの記憶領域に空きが存在する状態で新たな入賞があった場合）に、上述した各主カウンタの値を取得し、取得した値に対応する各保留球格納エリアに格納するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄1保留球格納エリア203a、或いは特別図柄2保留球格納エリア203bの記憶領域に空きが存在する状態で新たな入賞があった場合に、各種カウンタの値を取得するための権利だけに対応する各保留球格納エリアに格納し、特別図柄の変動条件が成立したことに基づいて、各種カウンタの値を取得するように構成しても良いし、特定のカウンタ値のみ第1入賞口64、或いは第2入賞口640に球が入賞したことに基づいて取得し、残りのカウンタ値を変動条件が成立した場合に取得するように構成しても良い。

40

【4069】

以上、上述した通り、本制御例では、上述した第1制御例に対して、特別図柄の抽選（特図抽選）にて小当たりに当選し得るように構成しており、取得した小当たり種別カウン

50

タC6の値に基づいて様々な制御を実行するように構成している。なお、図示は省略するが、取得した小当たり種別カウンタC6の値については、他のカウンタと同様に各種処理に用いられるように構成しており、始動入賞処理（図428参照）におけるS406、及びS413の処理では、他のカウンタと同様に取得した小当たり種別カウンタC6の値が対応する保留球格納エリアに格納される処理が実行される。また、先読み処理（図429参照）におけるS503、及びS505の処理では、新たな入賞に対応する小当たり抽選の結果を取得し、S504の処理において設定される入賞情報コマンドとして、小当たり当選の有無、及び、設定される小当たり種別を示す情報が含まれる入賞情報コマンドが設定される。

【4070】

さらに、詳細な説明は省略するが、特図抽選で小当たりに当選した場合は、その特図抽選の抽選結果を示すための特図変動が停止表示（確定表示）した後に、小当たり当選を示すフラグ（小当たり開始フラグ）をオンに設定し、主制御装置110のメイン処理（図434参照）にて4ミリ秒毎に実行される小当たり制御処理によって、小当たり当選に基づく小当たり遊技を実行させるための処理が実行される。

【4071】

この小当たり制御処理が実行されると、まず、小当たり当選を示すフラグ（小当たり開始フラグ）がオンに設定されているかを判別し、オンに設定されていると判別した場合は、設定される小当たり種別に応じた小当たり遊技を実行するための開放動作を設定し、小当たり中フラグをオンに設定し、小当たり開始フラグをオフに設定する処理が実行される。本制御例では、小当たり遊技が実行されると、可変入賞装置65が開放動作されるように構成しており、具体的には、小当たり遊技のオープニング期間（可変入賞装置65の閉鎖期間（0.2秒））、ラウンド遊技期間（可変入賞装置65の開放期間（0.2秒））、エンディング期間（可変入賞装置65の閉鎖期間（0.2秒））となるように小当たり遊技の開放動作が設定される。

【4072】

なお、本制御例では、複数の小当たり種別の何れが設定された場合であっても、上述した開放動作が設定されるように構成している。これにより、今回当選した小当たりに設定される小当たり種別を小当たり遊技の遊技内容（可変入賞装置65の開放動作内容）に基づいて遊技者に容易に識別されてしまうことを抑制することができる。

【4073】

小当たり遊技の遊技内容については、これに限ること無く、例えば、小当たり種別に応じて異なる遊技内容が設定されても良く、例えば、時短終了条件が成立し得る小当たり種別と、それ以外の小当たり種別とで実行される小当たり遊技の遊技内容を異ならせても良い。また、上述した通り、本制御例では、小当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置65が開放状態となる期間が、大当たり遊技よりも短くなるように構成されており、大当たり遊技よりも特定入賞口65に球を入賞させ難い当たり遊技が実行されるように構成している。なお、本制御例における小当たり遊技の具体的な内容については、可変入賞装置65が開放状態となる期間や閉鎖状態となる期間を異ならせているだけであり、それ以外は第1制御例で上述した大当たり遊技と同一である。

【4074】

よって、小当たり遊技中に実行される各種処理内容については、上述した第1制御例の大当たり制御に関する処理（図434～図436参照）と同一となるため、その詳細な説明を省略する。

【4075】

図491（a）は、本第2制御例における主制御装置110のMPU201が有するROM202の内容を模式的に示した模式図である。図491（a）に示した通り、本第2制御例では、上述した第1制御例に対して、大当たり種別選択テーブル202d（図408（a）参照）に替えて大当たり種別選択2テーブル202aaを設けた点と、小当たり当選の有無を判定する際に参照される小当たり乱数2テーブル202ab、小当たり当選

10

20

30

40

50

した場合に設定される小当たり種別を選択する際に参照される小当たり種別選択２テーブル２０２ a c と、時短状態（普通図柄の高確率状態）を終了させるための時短終了条件が規定されている時短終了条件選択テーブル２０２ a d と、を追加した点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。

【４０７６】

大当たり種別選択２テーブル２０２ a a は、大当たり当選時に設定される大当たり種別を選択する際に用いられるものであり、第１制御例の大当たり種別選択テーブル２０２ d（図４０８（a）参照）に対して、規定されている大当たり種別を追加した点で相違している。具体的には、特図１抽選で大当たり当選した場合に大当たり種別として「大当たり F」が選択され得るようにし、特図２抽選で大当たり当選した場合に大当たり種別として「大当たり G」が選択され得るように構成している点で相違している。また、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を、設定されている大当たり種別と、大当たり当選時の遊技状態とに基づいて設定するように構成している点で相違している。

10

【４０７７】

ここで、図４９２を参照して、大当たり種別選択２テーブル２０２ a a の内容について説明をする。図４９２（a）は、大当たり種別選択２テーブル２０２ a a の内容を模式的に示した模式図である。図４９２（a）に示した通り、大当たり種別選択２テーブル２０２ a a は、特図１抽選で大当たり当選した場合に参照される特図１大当たり用２テーブル２０２ a a １と、特図２抽選で大当たり当選した場合に参照される特図２大当たり用２テーブル２０２ a a ２と、を有している。

20

【４０７８】

次に、特図１大当たり用２テーブル２０２ a a １の内容について、図４９２（b）を参照して説明をする。図４９２（b）は、特図１大当たり用２テーブル２０２ a a １に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この特図１大当たり用２テーブル２０２ a a １は、上述した特図１大当たり用テーブル２０２ d １と同様に特図１抽選で大当たり当選した場合に用いられるデータテーブルである。図４９２（b）に示した通り、本制御例では、特図１抽選で大当たり当選した場合に、大当たり種別として「大当たり A」、「大当たり B」、「大当たり C」、「大当たり F」の４種類を設定可能に構成されている。そして、設定された大当たり種別に対応させて大当たり遊技の内容（ラウンド遊技数）が規定されている。さらに、大当たり当選時の遊技状態に対応させて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が大当たり種別毎に規定されている。

30

【４０７９】

具体的には、取得した特別当たり種別カウンタ C ２の値が「０～９」の範囲には「大当たり A」が、「１０～４９」の範囲には「大当たり B」が、「５０～７９」の範囲には「大当たり C」が、「８０～９９」の範囲には「大当たり F」が規定されている。大当たり種別として「大当たり A」が設定されると、大当たり遊技として「１５ラウンド（R）のラウンド遊技」が実行される。そして、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、大当たり遊技終了後に「確変状態」が設定される。

【４０８０】

大当たり種別として「大当たり B」が設定されると、大当たり遊技として「５ラウンド（R）のラウンド遊技」が実行される。そして、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、大当たり遊技終了後に「確変状態」が設定される。

40

【４０８１】

また、大当たり種別として「大当たり C」が設定されると、大当たり遊技として「５ラウンド（R）のラウンド遊技」が実行される。そして、大当たり当選時の遊技状態が通常状態である場合には、大当たり遊技終了後に「時短状態」が設定され、大当たり当選時の遊技状態が通常状態以外（潜確状態、確変状態、時短状態）である場合には、大当たり遊技終了後に「時短状態」が設定される。

【４０８２】

50

最後に、大当たり種別として「大当たり F」が設定されると、大当たり遊技として「5 ラウンド (R) のラウンド遊技」が実行される。そして、大当たり当選時の遊技状態が通常状態である場合には、大当たり遊技終了後に「通常状態」が設定され、大当たり当選時の遊技状態が通常状態以外 (潜確状態、確変状態、時短状態) である場合には、大当たり遊技終了後に「時短状態」が設定される。

【4083】

本制御例では、特図 1 抽選が実行される遊技 (左打ち遊技) が通常状態と、潜確状態とで実行されるように構成しており、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面にて実行される演出 (背景モード演出) の演出態様では、通常状態が設定されている場合と、潜確状態が設定されている場合とで、同一の演出態様 (迷子モード) が設定されるように構成している。

10

【4084】

そして、上述した通り、通常状態中の特図 1 抽選で大当たりに当選する場合よりも、潜確状態中の特図 1 抽選で大当たりに当選した場合のほうが、遊技者に不利な遊技状態 (通常状態) が設定され難くなるように構成している。このように構成することで、通常状態よりも潜確状態のほうが遊技者に有利な遊技状態とすることができるため、背景モード演出にて迷子モードが実行されている期間中において、遊技者に潜確状態が設定されていることを期待しながら遊技を行わせることができる。加えて、上述した通り、特別図柄の低確率状態である通常状態よりも、特別図柄の高確率状態である潜確状態のほうが、特図 1 抽選で大当たりに当選する確率が高くなるように構成しているため、通常状態よりも潜確状態のほうが遊技者により有利な遊技状態とすることができる。

20

【4085】

また、特図 2 抽選が実行される遊技 (右打ち遊技) が実行される確変状態、時短状態中に特図 1 抽選が実行されるパターンとしては、例えば、大当たり当選時において既に獲得している特図 1 保留に基づく特図 1 抽選が、大当たり遊技終了後に設定された確変状態、或いは時短状態中に実行されるパターンがある。本制御例では、このようなパターンにて特図 1 抽選で大当たりに当選した場合には、潜確状態中に特図 1 抽選で大当たりに当選した場合と同一内容で遊技状態を設定するように構成している。

【4086】

このように構成することで、遊技者に右打ち遊技を行わせる遊技状態 (確変状態、時短状態) が設定された直後に、特図 1 保留に基づく特図 1 抽選で大当たりに当選し、その大当たり遊技終了後に左打ち遊技を行わせる遊技状態 (通常状態) が設定されることを抑制することができる。よって、遊技者に有利な右打ち遊技が一旦設定されたにも関わらず、右打ち遊技によって特図 2 抽選を実行させることなく左打ち遊技が設定されてしまい、遊技者の遊技意欲を低下させてしまう事態を抑制することができる。

30

【4087】

次に、図 492 (c) を参照して、大当たり種別選択 2 テーブル 202 a a が有する特図 2 大当たり用 2 テーブル 222 a a 2 の内容について説明をする。図 492 (c) は、特図 2 大当たり用 2 テーブル 222 a a 2 に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この特図 2 大当たり用 2 テーブル 222 a a 2 は、特図 2 抽選で大当たりに当選した場合において大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。

40

【4088】

図 492 (c) に示した通り、本制御例では、特図 2 抽選で大当たりに当選した場合に、大当たり種別として「大当たり D」、「大当たり E」、「大当たり G」の 3 種類を設定可能に構成している。そして、設定された大当たり種別に対応させて大当たり遊技の内容 (ラウンド遊技数) が規定されている。さらに、大当たり当選時の遊技状態に対応させて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が大当たり種別毎に規定されている。

【4089】

具体的には、取得した特別当たり種別カウンタ C 2 の値が「0～79」の範囲には「大当たり D」が、「80～89」の範囲には「大当たり E」が、「90～99」の範囲には「大当たり G」が規定されている。本制御例では、特図 2 抽選で大当たり当選した場合に

50

は、設定される大当たり種別に関わらず、大当たり遊技として「15ラウンド(R)のラウンド遊技」が実行されるように構成している。そして、設定される大当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせるように構成している。

【4090】

具体的には、「大当たりD」が設定された場合には、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、大当たり遊技終了後に「確変状態」が設定され、「大当たりE」が設定された場合には、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、大当たり遊技終了後に「時短状態」が設定される。そして、「大当たりG」が設定された場合には、大当たり当選時の遊技状態が「確変状態」である場合には、大当たり遊技終了後に「通常状態」が設定され、確変状態以外（通常状態、潜確状態、時短状態）が設定された場合には大当たり遊技終了後に「時短状態」が設定される。

10

【4091】

小当たり乱数2テーブル202abは、特図抽選において小当たり当選したかを判別するためのデータテーブルであって、特図抽選において大当たりに当選しなかった場合（外れに当選した場合）に参照されるものである。この小当たり乱数2テーブル202abは、特別図柄変動開始処理2（図499のS258参照）にて実行される外れ時変動処理（図500のS351参照）にて抽選結果が小当たりであるかを判別する際に参照される。

【4092】

ここで、小当たり乱数2テーブル202abの内容について図493(a)を参照して説明をする。図493(a)は、小当たり乱数2テーブル202abに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図493(a)に示した通り、小当たり乱数2テーブル202abは、図柄種別（特別図柄の種別）毎に小当たり当選となる特別当たり乱数カウンタC1の値が規定されており、各特別図柄種別の抽選が実行される場合に、取得した特別当たり乱数カウンタC1の値と、小当たり乱数2テーブル202abに規定されている判定値とを比較することにより、特図抽選の結果が小当たりであるか否かを判定している。

20

【4093】

具体的には、図柄種別が「特図1」には小当たり当選となる特別当たり乱数カウンタC1の値が規定されておらず、図柄種別が「特図2」には小当たり当選となる特別当たり乱数カウンタC1の値として「0～4」が規定されている。つまり、本制御例では、特図2抽選でのみ小当たり当選するようにし、特図2抽選における小当たり当選確率が1/100となるように規定している。このように構成することで、特図1抽選と特図2抽選とで抽選結果を異ならせることが可能となるため、遊技の多様化を実現することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【4094】

また、詳細は後述するが、本制御例では時短状態（普通図柄の高確率状態）中に特定の小当たり（小当たりA）に所定回数（2回）当選すると、時短終了条件（第2時短終了条件）が成立し、時短状態が終了するように構成している。上述した通り、本制御例は、特図1抽選によって小当たりに当選することが無いため、時短状態が設定された直後に特図1保留に基づく特図1抽選が実行され、その特図1抽選に基づいて第2時短終了条件が成立することが無い。

40

【4095】

よって、通常状態にて実行される特図1抽選で大当たり当選し、その大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合、即ち、特図2保留を獲得していない状態で時短状態が設定された場合に実行される特図1抽選によって時短状態が終了してしまうことを抑制することができる。また、本制御例は、上述した第1制御例と同様に、特図変動の開始タイミングで時短状態が終了するように構成しているため、例えば、時短状態が設定された直後に実行される特図抽選（時短状態が設定されてから1回目の特図抽選）に基づいて時短終了条件が成立した場合には、時短状態中の遊技（時短遊技）、即ち、電動役物640aを開放動作させて第2入賞口640に球を入賞させる遊技を行わせること無く時短状態が終

50

了してしまうという問題があった。

【4096】

これに対して、本制御例では、特図1抽選によって第2時短終了条件が成立することが無いように構成しているため、通常状態にて実行される特図1抽選で大当たり当選し、その大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合、即ち、特図2保留を獲得していない状態で時短状態が設定された場合において、時短遊技を行わせること無く時短状態が終了してしまうことを抑制することができる。また、本制御例では、第2時短終了条件が成立する小当たりの当選回数を「2回」としているため、時短状態中の1回の特図抽選によって時短状態が終了しないように構成している。よって、時短状態が設定されたにも関わらず、時短遊技を行わせること無く時短状態が終了してしまうことを抑制することができる。

10

【4097】

ここで、特図抽選（特図2抽選）で小当たりに当選した場合には、大当たりに当選した場合とは異なる当たり遊技が実行されるように構成しており、具体的には、可変入賞装置65を所定期間（例えば、0.2秒）開放動作される当たり遊技、即ち、大当たり遊技よりも少ない特典を遊技者に付与可能な当たり遊技が実行される。

【4098】

なお、本制御例では、小当たり当選した場合と、大当たり当選した場合とで同一の入賞口（特定入賞口65a）が球を入賞させ難い第1状態（閉鎖状態）から球を入賞させ易い第2状態（開放状態）へと可変するように可変入賞装置65を開放動作させる当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技と小当たり遊技とで異なる可変入賞装置を開放動作させるように構成しても良い。

20

【4099】

この場合、小当たり遊技中に開放動作させる可変入賞装置が有する入賞口に球が入賞した場合に付与される特典（球が入賞した場合に払い出される賞球数）を、大当たり遊技中に開放動作させる可変入賞装置が有する入賞口に球が入賞した場合よりも少なくなるように構成しても良いし、大当たり遊技中に開放動作させる可変入賞装置が有する入賞口よりも、小当たり遊技中に開放動作させる可変入賞装置が有する入賞口のほうが、球を入賞させ難くなるように構成しても良い。

【4100】

本制御例では、特図抽選において、大当たりに当選したかを判別するためのデータテーブル（特別図柄大当たり乱数テーブル202a）と、小当たりに当選したかを判別するためのデータテーブル（小当たり乱数2テーブル202ab）と、を別々に用いているが、これに限ること無く、一つのデータテーブルを用いて、今回の特図抽選が大当たり、或いは小当たりに当選しているかを判別するように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄大当たり乱数テーブル202aに小当たり当選に対応する特別当たり乱数カウンタC1の値を、大当たり当選に対応する特別当たり乱数カウンタC1の値と重複すること無く規定すれば良い。このように構成することで、パチンコ機10の主制御装置110が有するデータテーブルの数を減らすことができる。

30

【4101】

小当たり種別選択2テーブル202acは、小当たり当選時に設定される小当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルであって、特図抽選にて小当たりに当選した場合に参照されるものである。本制御例の小当たり種別選択2テーブル202acは、小当たり種別として小当たりAと小当たりBとを選択可能に構成されており、特別図柄変動開始処理2（図499のS258参照）にて実行される外れ変動処理（図500のS351参照）にて今回の特図抽選結果が小当たりであると判別した場合（図500のS371参照）に、小当たり種別を決定するために参照される（図500のS374参照）。

40

【4102】

ここで、図493（b）を参照して、小当たり種別選択2テーブル202acの内容について説明をする。図493（b）は、小当たり種別選択2テーブル202acに規定さ

50

れている内容を模式的に示した模式図である。この小当たり種別選択2テーブル202acでは、取得した小当たり種別カウンタC6の値に対応させて異なる小当たり種別が規定されている。具体的には、取得した小当たり種別カウンタC6の値が「0～64」の範囲に「小当たりA」が、「65～99」の範囲に「小当たりB」が規定されている。詳細な説明は後述するが、本制御例では、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定されている状態（時短状態、確変状態）において所定の小当たり（例えば、小当たりA）に所定回数（例えば、2回）当選した場合に、時短状態（普通図柄の高確率状態）を終了させるように構成している。つまり、時短状態（普通図柄の高確率状態）を普通図柄の低確率状態へと移行させるための条件（時短終了条件）として、小当たり当選に基づく時短終了条件（第2時短終了条件）が設定されるように構成している。

10

【4103】

ここで、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率）が設定されている状態で、時短終了条件が成立すると、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率）が設定される。本制御例は、上述した第1制御例と同様に、通常状態よりも時短状態のほうが、遊技者に有利な遊技状態となるように構成しているため、遊技者は出来るだけ長い期間時短状態が設定されることを期待しながら遊技を行うことになる。

【4104】

これに対して、本制御例では上述した通り、小当たり当選に基づいて時短終了条件が成立するように構成しているため、遊技者に対して、どのタイミングで時短状態が終了するのかを分かり難くすることができる。よって、時短状態中の遊技を行っている遊技者に対して、緊張感を持たせて遊技を行わせることができる。

20

【4105】

また、本制御例は、上述した第1制御例と同一の時短終了条件として、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される特別図柄の抽選回数（変動回数）が所定回数（例えば、100回）に到達する場合に成立する時短終了条件も設定されるように構成している。これにより、遊技者が有利となる遊技状態が設定される期間（時短状態が設定される期間）に上限を設けることができるため、遊技者に対して過剰に特典が付与されてしまうことを抑制することができる。

【4106】

同様に、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率）が設定されている状態で、時短終了条件が成立すると、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率）が設定される。この場合においても、確変状態のほうが潜確状態よりも遊技者に有利な遊技状態となる。なお、本制御例も、上述した第1制御例と同様に、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定される場合においては、大当たり遊技終了後の所定期間（特図変動回数が100回に到達するまでの期間）にて、特殊なモード演出が実行されるように構成しており、そのモード演出中に通常状態、或いは潜確状態が設定された場合には、同一のモード（迷子モード）が設定され、第3図柄表示装置81の表示画面にて迷子モードに対応するモード演出が実行されるように構成している。

30

【4107】

このように構成することで、モード演出の実行中は現在が通常状態であるか潜確状態であるかを遊技者に分かり難くしている。ここで、通常状態と潜確状態との相違点について説明をする。通常状態と潜確状態とは、何れも普通図柄の低確率状態が設定されており、普図当たりに基づいて電動役物640aが開放動作し、第2入賞口640に球が入賞し難い状態となるため、第1入賞口64に球を入賞させる左打ち遊技（特図1遊技）が実行される遊技状態となるが、通常状態は特別図柄の低確率状態であるのに対して、潜確状態は特別図柄の高確率状態であるため、特別図柄の抽選（特図抽選）において大当たりに当選する確率が通常状態（大当たり当選確率1/250）よりも、潜確状態（大当たり当選確率1/125）のほうが高くなる。

40

【4108】

さらに、大当たりに当選した場合において、その大当たり当選に基づく大当たり遊技の

50

終了後に設定される遊技状態を、通常状態中に大当たり当選した場合と、潜確状態中に大当たり当選した場合とで異ならせるように構成しており、通常状態中に大当たり当選した場合よりも、潜確状態中に大当たり当選した場合のほうが、遊技者に有利な遊技状態が設定され易くなるように構成している。具体的には、通常状態において大当たり当選した場合における大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の割合が、確変状態50%、時短状態30%、通常状態20%となるように構成しているのに対して、潜確状態において大当たり当選した場合における大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の割合が、確変状態50%、時短状態50%となるように構成している。よって、通常状態よりも潜確状態のほうが遊技者に有利な遊技状態となる。

【4109】

10

以上、説明をした通り、本制御例では、大当たり遊技終了後の所定期間（特図変動回数が100回に到達するまでの期間）に実行されるモード演出中に通常状態が設定される場合と、潜確状態が設定される場合と、で同一のモード（迷子モード）が設定され、同一の演出態様でモード演出が実行されるように構成している。このように構成することで、迷子モード（通常状態、或いは、潜確状態を示すためのモード）に対応するモード演出が実行されている間は、現在が通常状態であるか潜確状態であるかを遊技者に容易に識別されないようにすることができる。よって、時短状態、或いは確変状態が終了した場合に遊技者が遊技を即座に止めてしまう事態を抑制することができる。

【4110】

20

さらに、本制御例では、モード演出が終了するタイミング（大当たり遊技終了後に実行された特図変動回数が100回に到達するタイミング）にて、遊技者に対して、現在の遊技状態が通常状態であるか潜確状態であるかを識別可能な報知演出を実行可能に構成している。これにより、現在が通常状態であるか潜確状態であるかを分かり難くする演出を長期間実行することにより遊技者に不利な遊技（例えば、通常状態が設定されているにも関わらず、潜確状態が設定されていると思わせる遊技）を実行させてしまう事態を抑制することができる。

【4111】

時短終了条件選択テーブル202adは、大当たり遊技終了後に設定される時短状態（普通図柄の高確率状態）を終了させるための条件（時短終了条件）を設定するためのデータテーブルであって、時短状態を設定するタイミング（大当たり遊技の終了タイミング）

30

において参照されるものである。

【4112】

ここで、時短終了条件選択テーブル202adの内容について、図493(c)を参照して説明をする。図493(c)は、時短終了条件選択テーブル202adに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図493(c)に示した通り、時短終了条件選択テーブル202adは、設定された大当たり種別に応じて異なる時短終了条件が設定されるように規定されており、具体的には、大当たり種別として「大当たりA、E、F、G」が設定された大当たり遊技の終了後には、時短中カウンタ203gの値に「100」をセットし、小当たりカウンタ203abには値をセットしない時短終了条件が設定される。

40

【4113】

詳細は後述するが、時短中カウンタ203gは、時短状態中において特図変動が実行される毎にその値が1減算されるカウンタであって、カウンタの値が「0」となった場合に、時短状態を終了させる条件（第1時短終了条件）が成立したと判別されるものである。また、小当たりカウンタ203abは、時短状態中に特定の小当たり（小当たりA）に当選する毎に（特定の小当たり当選した特図変動が実行される毎に）、その値が1減算されるカウンタであって、カウンタの値が「0」となった場合に、時短状態を終了させる条件（第2時短終了条件）が成立したと判別されるものである。

【4114】

即ち、「大当たりA、E、F、G」が設定された大当たり遊技の終了後には、第2時短

50

終了条件（小当たり当選に基づいて成立する時短終了条件）が設定されない時短状態が設定される。

【4115】

一方、大当たり種別として「大当たりB、C、D」が設定された大当たり遊技の終了後には、時短中カウンタ203gの値に「100」をセットし、小当たりカウンタ203abの値に「2」をセットする時短終了条件が設定される。即ち、「大当たりB、C、D」が設定された大当たり遊技の終了後には、第2時短終了条件（小当たり当選に基づいて成立する時短終了条件）として小当たりAに2回当選した場合に成立する時短終了条件が設定された時短状態が設定される。

【4116】

本制御例では、上述した通り、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される遊技状態のほうが、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態となるように構成しているため、第2時短終了条件が設定される時短状態と、第2時短終了条件が設定されない時短状態とを設けることにより、遊技者に有利な遊技状態が継続しやすい時短状態と、継続し難い時短状態とを設定することが可能となる。

【4117】

なお、本制御例では、どの大当たり種別に基づいて時短状態が設定された場合であっても、第1時短終了条件として特別図柄の変動回数（特図変動回数）「100回」が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じて異なる第1時短終了条件を設定しても良いし、第1時短終了条件を設定しない大当たり種別を設けても良い。さらに、第2時短終了条件を設定する大当たり種別と設定しない大当たり種別とを設けているが、大当たり種別に応じて第2時短終了条件として異なる終了条件を設定可能に構成しても良い。さらに、本制御例では、第1時短終了条件、或いは、第2時短終了条件の何れかが成立した場合に時短状態を終了させるように構成しているが、これに限ること無く、第1時短終了条件および第2時短終了条件が成立した場合に時短状態を終了させるように構成しても良い。

【4118】

加えて、本制御例では、何れの時短終了条件が成立した場合であっても、特図変動の開始タイミングで時短状態を終了させるように構成しているが、これに限ること無く、成立した時短終了条件の種別に応じて異なるタイミングで時短状態を終了させても良く、例えば、第1時短終了条件が成立した場合には、成立した特図変動が停止表示するタイミングや、停止表示が終了するタイミング（図柄確定表示期間が経過したタイミング）で時短状態を終了させても良いし、第2時短終了条件が成立した場合には、第2時短終了条件が成立する小当たり当選に対応する特図変動が停止表示するタイミングや、停止表示が終了するタイミング（図柄確定表示期間が経過したタイミング）、或いは、第2時短終了条件が成立した小当たり当選に基づく小当たり遊技が実行されるタイミングや、その小当たり遊技が終了するタイミングで時短状態を終了させても良い。このように構成することで、時短状態が終了するタイミングを把握することにより、今回成立した時短終了条件を遊技者に予測させることが可能となる。

【4119】

次に、図491（b）を参照して、主制御装置110のMPU201が有するRAM203の構成について説明をする。本第2制御例のRAM203は、上述した第1制御例のRAM203の構成に対して、小当たり中フラグ203aaと、小当たりカウンタ203abを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【4120】

小当たり中フラグ203aaは、現在が小当たり遊技中であるか否かを判別するための用いられるフラグであって、小当たり遊技が実行されている場合にオンに設定されるものである。具体的な処理内容については詳細な説明を省略するが、本制御例では、上述した第1制御例の特図変動処理（図426のS104参照）にて変動時間が経過したと判別さ

10

20

30

40

50

れ（図４２６のＳ２１３：Ｙｅｓ）、今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別された場合（図４２６のＳ２１６；Ｎｏ）に、今回の抽選結果が小当たりであるかを判別する処理を追加し、その処理にて今回の抽選結果が小当たりであると判別された場合に、小当たり遊技を開始させるための制御処理を実行すると共に、小当たり遊技を実行可能な状態であることを示すフラグ（例えば、小当たり開始フラグ）をオンに設定する。そして、上述した第１制御例の主制御装置１１０のメイン処理（図４３４参照）にて、小当たり遊技を実行可能な状態であることを示すフラグ（例えば、小当たり開始フラグ）がオンに設定されているかを定期的（４ミリ秒毎）に判別するように構成し、オンに設定されていると判別された場合に、予め定められた開放動作規則に従った小当たり遊技を実行させるための制御処理を実行すると共に、小当たり中フラグ２０３ａａがオンに設定される。そして、小当たり遊技を実行させるための制御処理によって実行される小当たり遊技が終了した場合に、小当たり中フラグ２０３ａａがオフに設定される。

10

【４１２１】

本制御例では、小当たり遊技中に可変入賞装置６５を開放動作させるように構成しているが、この小当たり遊技中は、可変入賞装置６５に入賞した球が第２領域へと遊技球を振り分け可能な配置（第１領域へと振り分け不可能な配置）に振分装置（Ｖ役物）が維持されるように構成しており、小当たり遊技中に球が可変入賞装置６５に入賞したとしても、第１領域（Ｖ領域）を通過しないように構成している。これにより、可変入賞装置６５が開放動作されている期間中に球が第１領域（Ｖ領域）を通過したにも関わらず、確変状態（特別図柄の高確率状態）が付与されない事態が発生することを抑制している。

20

【４１２２】

なお、本制御例では、小当たり遊技によって開放動作される入賞装置と、大当たり遊技によって開放動作される入賞装置とを、同一にすることで遊技盤１３に配設する装置の数を減らし、コスト削減を図っているが、これに限ること無く、小当たり遊技専用入賞装置を可変入賞装置６５とは別に設けても良い。この場合、小当たり遊技専用入賞装置（小当たり用入賞装置）を、小当たり当選し得る特図２抽選の始動条件となる第２入賞口６４０とは離れた位置に設けると良く、例えば、右打ち遊技によって第２入賞口６４０に球を入賞させることが可能な遊技盤１３の構成を用いたパチンコ機１０であれば、左打ち遊技によって発射された球が流下可能な領域（右打ち遊技によって発射された球が流下困難（不可能）な領域）に、小当たり用入賞装置を配設するように構成すると良い。このように構成することで、特図２抽選を実行するために右打ち遊技を実行している遊技者に対して、小当たり遊技が実行されたことを気付かれ難くすることが可能となる。よって、上述した第２時短終了条件が成立する契機を遊技者に分かり難くすることができる。また、この場合、特図２抽選の結果が外れである場合の一部において、特図抽選の結果が停止表示される期間（確定表示期間）が長くなるように構成すると良い。これにより、特図抽選の結果が停止表示されてから、次の特図抽選が実行されるまでの期間を長くすることができるため、小当たり遊技が実行されていることにより、次の特図抽選が実行されるまでに所定期間を要しているのか、確定表示期間が長い停止表示がされているため次の特図抽選が実行されるまでに所定期間を要しているのかを遊技者に把握させ難くすることができる。

30

【４１２３】

小当たりカウンタ２０３ａｂは、特図２抽選において小当たり当選し、小当たり種別として小当たりＡが設定される回数を計測するためのカウンタであって、大当たり遊技終了後に、時短終了条件選択テーブル２０２ａｄを参照して第２時短終了条件となる値が設定される。そして、時短状態中に小当たりＡが設定されると値が１減算される。そして、減算後の小当たりカウンタ２０３ａｂの値が、時短状態を終了させるか否かの判別を行う際に参照され、減算後の値が０となった場合に、時短状態を終了させるための制御が実行される。

40

【４１２４】

次に、図４９４～図４９８を参照して、本制御例における音声ランプ制御装置１１３の電氣的構成について説明をする。本制御例では、上述した第１制御例に対して、音声ラン

50

プ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 の有する ROM 2 2 2 と RAM 2 2 3 に構成を追加した点で相違している。まず、図 4 9 4 (a) を参照して、本制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の ROM 2 2 2 の構成について説明をする。図 4 9 4 (a) は、本制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の ROM 2 2 2 の内容を模式的に示した模式図である。本制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の ROM 2 2 2 は、上述した第 1 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の ROM 2 2 2 に対して、セリフモード関連テーブル 2 2 2 a a と、操作演出切替テーブル 2 2 2 a b と、を追加した点で相違し、それ以外は同一である。なお、図 4 9 4 (a) では、第 1 制御例と同一の要素の一部について記載を省略しているが、同一の要素を有しているものであり、その詳細な説明は省略する。

【4 1 2 5】

セリフモード関連テーブル 2 2 2 a a は、セリフモードが設定されている場合において実行されるセリフ演出の演出態様を設定するためのデータテーブルである。ここで、本制御例で設定されるセリフモードについて簡単に説明をする。セリフモードとは、主制御装置 1 1 0 から出力された変動パターンコマンドに基づいて設定される演出態様の一つであって、セリフモードが設定されると、図 4 8 3、図 4 8 4 にて上述した「セリフゾーン」が表示され、第 3 図柄の停止表示態様に応じたセリフが表示（音声出力装置 2 2 6 から出力）される演出が実行される。

【4 1 2 6】

次に、セリフモード関連テーブル 2 2 2 a a の詳細な内容について、図 4 9 5 を参照して説明をする。まず、図 4 9 5 (a) を参照して、セリフモードが設定されている際に第 3 図柄（融合第 3 図柄）として変動表示される各図柄の表示態様について説明をする。図 4 9 5 (a) は、各図柄の対応関係を示した図である。図 4 9 5 (a) に示した通り、融合第 3 図柄は、特図抽選の抽選結果を示すための識別情報である数字態様と、セリフを発するキャラクタを示すキャラクタ態様とが融合した表示態様で形成されており、各キャラクタ態様に対応させて数字態様が付されている。この融合第 3 図柄の画像データは、表示制御装置 1 1 4 のキャラクタ ROM に格納されており、音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示制御装置 1 1 4 に対してセリフモードが設定されることを示す表示用コマンドを出力した場合に、特別図柄の抽選結果を示すための識別情報を示す画像データとして用いられる。

【4 1 2 7】

本制御例では、1～9の数字態様に対して異なるキャラクタ態様が対応付けられており、さらに、数字態様の「1～4」と、「5～9」とで対応付けられるキャラクタ態様の大別が分かれるように融合第 3 図柄が形成されている。具体的には、数字態様の「1～4」に対応する融合第 3 図柄には、陸の生物グループに含まれるキャラクタ態様が設定され、「5～9」に対応する融合第 3 図柄には、海の生物グループに含まれるキャラクタ態様が設定されている。

【4 1 2 8】

次に、図 4 9 5 (b) を参照して、セリフモード関連テーブル 2 2 2 a a の内容について説明をする。図 4 9 5 (b) は、セリフモード関連テーブル 2 2 2 a a の内容を示した模式図である。図 4 9 5 (b) に示した通り、セリフモード関連テーブル 2 2 2 a a は、現状のセリフ進展度を設定するためのセリフ状態設定テーブル 2 2 2 a a 1 と、セリフを発するキャラクタを選択するためのキャラクタ選択テーブル 2 2 2 a a 2 と、実際のセリフ内容を設定するためのセリフ選択テーブル 2 2 2 a a 3 とを有しており、各テーブルを参照して、セリフモード中に停止表示される融合第 3 図柄を選択し、さらに、各融合第 3 図柄が発するセリフの種別を選択するように構成している。

【4 1 2 9】

まず、図 4 9 5 (c) を参照して、セリフ状態設定テーブル 2 2 2 a a 1 の内容について説明をする。図 4 9 5 (c) は、セリフ状態設定テーブル 2 2 2 a a 1 の内容を模式的に示した模式図である。このセリフ状態設定テーブル 2 2 2 a a 1 は、セリフモードが設定された状態において停止表示された融合第 3 図柄の履歴情報が記憶される停止図柄情報

10

20

30

40

50

記憶エリア 2 2 3 a c に記憶されている履歴情報に基づいて現在のセリフ状態を設定する際に参照されるデータテーブルであって、図 4 9 5 (c) に示した通り、停止図柄情報記憶エリア 2 2 3 a c に記憶されている情報に基づいて各セリフ状態が規定されている。ここで選択されたセリフ状態に基づいて、次に停止表示される融合第 3 図柄の種別やセリフモード中に表示 (出力) されるセリフ内容 (セリフ態様) が選択される。

【4 1 3 0】

次に、図 4 9 6 を参照して、キャラクタ選択テーブル 2 2 2 a a 2 の内容について説明をする。図 4 9 6 は、キャラクタ選択テーブル 2 2 2 a a 2 の内容を模式的に示した模式図である。このキャラクタ選択テーブル 2 2 2 a a 2 は、セリフ状態設定テーブル 2 2 2 a a 1 を用いて設定されたセリフ状態と、対象となる特図変動の当否判定結果と、取得したキャラ選択用カウンタ 2 2 3 a d の値とに基づいて異なるキャラクタ (最初に停止される左融合第 3 図柄) が選択されるように構成している。

10

【4 1 3 1】

次に、図 4 9 7 を参照して、セリフ選択テーブル 2 2 2 a a 3 の内容について説明をする。図 4 9 7 は、セリフ選択テーブル 2 2 2 a a 3 の内容を模式的に示した模式図である。このセリフ選択テーブル 2 2 2 a a 3 は、セリフ状態設定テーブル 2 2 2 a a 1 を用いて設定されたセリフ状態と、キャラクタ選択テーブル 2 2 2 a a 2 によって選択されたキャラクタとに基づいて、右融合第 3 図柄、中融合第 3 図柄の種別、及び、各融合第 3 図柄のセリフ内容 (セリフ態様) を選択するためのデータテーブルである。

【4 1 3 2】

操作演出切替テーブル 2 2 2 a b は、主制御装置 1 1 0 から出力された変動パターンに基づいて可変操作演出が設定された場合に、実行する可変操作演出の演出態様を切り替えるためのデータテーブルである。本制御例では、可変操作演出が設定された場合には、操作デバイス 1 0 3 0 0 のレバー部材 1 0 3 4 0 (以下、レバー部材 1 0 3 4 0 と称す) を原点位置から作動位置 (上昇位置) へと移動させた後に、図 4 8 4 (a) に示した通り、遊技者に対してレバー部材 1 0 3 4 0 を操作 (押し下げ操作) させるための可変操作演出が実行されるように構成している。

20

【4 1 3 3】

しかしながら、可変操作演出の演出期間 (操作有効期間) が経過した状態において、レバー部材 1 0 3 4 0 に対して押し下げ操作が実行されていない場合は、可変操作演出の演出期間 (操作有効期間) が経過したにも関わらず、レバー部材 1 0 3 4 0 が作動位置 (上昇位置) に位置したままの状態となる。この場合、レバー部材 1 0 3 4 0 を可変動作させるための駆動手段 (モータ等) を用いて、レバー部材 1 0 3 4 0 を作動位置 (上昇位置) から原点位置へと移動させ、レバー部材 1 0 3 4 0 を初期状態 (原点位置) に位置させるための復帰処理を実行することで、レバー部材 1 0 3 4 0 を可変操作演出が開始される前の状態へと復帰させることは可能であるが、この構成を用いてしまうと、演出効果を高める目的でレバー部材 1 0 3 4 0 を作動位置へと移動させたにも関わらず、作動位置に位置したレバー部材 1 0 3 4 0 を遊技者に操作させることなくレバー部材 1 0 3 4 0 が初期位置へと戻ってしまうため、演出効果を高めることが出来ないという問題があった。

30

【4 1 3 4】

これに対して、本第 2 制御例では、可変操作演出の演出期間が経過した状態において、レバー部材 1 0 3 4 0 が作動位置に位置している場合には、通常状態 (レバー部材 1 0 3 4 0 が初期位置に位置している状態) よりも、レバー部材 1 0 3 4 0 に対して押し下げ操作を実行させる押し下げ操作演出が実行され易くなるように構成している。つまり、一の可変操作演出を実行するために、操作手段 (レバー部材 1 0 3 4 0) を第 1 位置 (原点位置) から第 2 位置 (作動位置) へと移動させる演出準備処理を実行し、演出準備処理が完了した後に、遊技者に対して、操作手段を第 2 位置から第 1 位置へと移動させる可変操作演出を実行するように構成し、その可変操作演出中に遊技者が操作手段を操作することなく、操作手段 (レバー部材 1 0 3 4 0) が第 1 位置へと移動しなかった場合 (第 2 位置に位置し続けた場合) には、可変操作演出が終了した後も、操作手段が第 2 位置 (作動位置

40

50

）に位置する状態（演出準備処理が完了した状態）を維持するように構成し、演出準備処理が完了している状態では、上述した押し下げ操作演出が実行され易くなるように構成している。

【４１３５】

このように構成することで、一の押し下げ操作演出を実行するために、演出準備処理が実行された操作手段（レバー部材１０３４０）に対して、複数回の押し下げ操作演出を実行させることが可能となるため、遊技者の操作によって操作手段を初期位置へと移動させ易くすることができる。

【４１３６】

また、本制御例では、演出準備処理が完了した状態（操作手段が作動位置に位置している状態）において、所定回数（２回）の押し下げ操作演出が実行されたにも関わらず、操作手段が第２位置（作動位置）に位置している場合には、操作手段（レバー部材１０３４０）を可変動作させるための駆動手段（モータ等）を用いて操作手段を第１位置（原点位置）に移動させる（復帰処理を実行する）ように構成している。このように構成することで、執拗に押し下げ操作演出が実行される事態を抑制することができる。よって、操作手段に対する操作を行いたくない遊技者に不満感を与える演出の実行頻度を抑えることができる。また、この場合、復帰処理を実行したことを記憶可能な記憶手段を設け、復帰処理が実行された場合、即ち、演出準備処理が完了した状態（操作手段が作動位置に位置している状態）において、所定回数（２回）の押し下げ操作演出が実行されたにも関わらず、操作手段が第２位置（作動位置）に位置している状態が現出したことが記憶されている場合には、可変操作演出が実行され難くなるように構成しても良い。これにより、遊技者の嗜好に対応した演出を提供することができる。

【４１３７】

ここで、図４９８を参照して、操作演出切替テーブル２２２ａｂの内容について説明をする。図４９８は、操作演出切替テーブル２２２ａｂの内容を模式的に示した模式図である。この操作演出切替テーブル２２２ａｂは、初期位置変動フラグ２２３ａｇと、原点検知フラグ２２３ａｅと、作動位置検知フラグ２２３ａｆの設定状況に応じて、実行する可変操作演出の演出態様を切り替える際に参照されるものである。

【４１３８】

具体的には、初期位置変更フラグ２２３ａｇがオフ、原点検知フラグ２２３ａｅがオフであって、作動位置検知フラグ２２３ａｆがオフの場合は、可変操作演出の演出態様としてタッチ演出（図４８５参照）が設定され、作動位置検知フラグ２２３ａｆがオンに場合は、レバー押上演出（図４８４（ｂ）参照）が設定される。そして、初期位置変更フラグ２２３ａｇがオフ、原点検知フラグ２２３ａｅがオンの場合は、作動位置検知フラグ２２３ａｆの設定状況に関わらず、レバー押下演出（図４８４（ａ）参照）が設定される。

【４１３９】

また、初期位置変更フラグ２２３ａｇがオン、原点検知フラグ２２３ａｅがオフであって、作動位置検知フラグ２２３ａｆがオフの場合は、タッチ演出が設定され、作動位置検知フラグ２２３ａｆがオンの場合は、レバー押上演出が設定される。最後に、初期位置変更フラグ２２３ａｇがオン、原点検知フラグ２２３ａｅがオンの場合は、作動位置検知フラグ２２３ａｆの設定状況に関わらず、レバー押下演出が設定される。

【４１４０】

次に、図４９４（ｂ）を参照して、本第２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図４９４（ｂ）は、本第２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した模式図である。図４９４（ｂ）に示した通り、本第２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、上述した第１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に対して、特図変動回数カウンタ２２３ａａ、演出モード記憶エリア２２３ａｂ、停止図柄情報記憶エリア２２３ａｃ、キャラ選択用カウンタ２２３ａｄ、原点検知フラグ２２３ａｅ、作動位置検知フラグ２２３ａｆ、初期位置変更フラグ２２３ａｇ、復帰動作タイマ２２３ａｈ、操

作演出中フラグ 2 2 3 a i、演出待機フラグ 2 2 3 a j、演出情報記憶エリア 2 2 3 a k、可変操作有効期間タイマ 2 2 3 a m、第 2 変動時間タイマ 2 2 3 a n、押下演出禁止フラグ 2 2 3 a o、可変演出優先フラグ 2 2 3 a p を追加した点で相違し、それ以外は同一である。なお、図 4 9 4 (b) に示した通り、説明の便宜上、上述した第 1 制御例の音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 が有する要素の一部を省略しているが、本制御例の音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 は、上述した第 1 制御例の音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 が有する要素を全て有しているものであり、その詳細な説明を省略する。

【4 1 4 1】

特図変動回数カウンタ 2 2 3 a a は、特別図柄（特図）の変動回数を計測するためのカウンタであって、大当たり遊技終了後に時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される場合において、大当たり遊技終了後に実行される特図変動回数が 1 0 0 回に到達するまでの期間を計測するためのものである。なお、本制御例では、第 2 時短終了条件が成立した場合に、大当たり遊技終了後に実行される特図変動回数が 1 0 0 回に到達するよりも前に時短状態（普通図柄の高確率状態）が終了する場合があるため、その名称、及び構成を分けているが、特図変動回数カウンタ 2 2 3 a a の具体的な内容は、上述した第 1 制御例における時短保証回数カウンタ 2 2 3 g と同一である。

【4 1 4 2】

演出モード記憶エリア 2 2 3 a b は、背景モード演出によって設定された演出モードを記憶するための記憶領域であって、背面モード抽選処理 2（図 5 1 5 の S 4 3 6 2 参照）にて設定された背面モードを一時的に記憶するものである。

【4 1 4 3】

停止図柄情報記憶エリア 2 2 3 a c は、セリフモードが設定されている状態において、停止図柄情報（左図柄の種別、設定されたセリフ）を記憶するための記憶領域である。

【4 1 4 4】

キャラ選択用カウンタ 2 2 3 a d は、演出カウンタの一種であるループカウンタであり、キャラクタ選択テーブル 2 2 2 a a 2 を参照してキャラを設定する際に、その値が参照されるものである。

【4 1 4 5】

原点検知フラグ 2 2 3 a e、作動位置検知フラグ 2 2 3 a f は、レバー部材 1 0 3 4 0 の位置を示すためのフラグであって、レバー部材 1 0 3 4 0 が初期位置（原点位置）に位置していることを原点検知センサ（図示せず）が検知した場合に原点検知フラグ 2 2 3 a e がオンに設定され、レバー部材 1 0 3 4 0 が作動位置に位置していることを作動位置検知センサ（図示せず）が検知した場合に作動位置検知フラグ 2 2 3 a f がオンに設定される。

【4 1 4 6】

なお、原点検知フラグ 2 2 3 a e、作動位置検知フラグ 2 2 3 a f の何れもオフに設定されている場合は、レバー部材 1 0 3 4 0 が初期位置と作動位置との間に位置している状態と判別され、原点検知フラグ 2 2 3 a e、作動位置検知フラグ 2 2 3 a f とが共にオンに設定されている場合は、レバー部材 1 0 3 4 0 の位置を検知するための検知手段（原点検知センサ、作動位置検知センサ）の故障、或いは、レバー部材 1 0 3 4 0 の故障が考えられるため、異常状態と判別される。

【4 1 4 7】

詳細な説明は省略するが、ここでレバー部材 1 0 3 4 0 の異常状態と判別された場合は、レバー部材 1 0 3 4 0 を用いた可変操作演出が選択されることの無い異常時選択テーブルを用いて操作演出の演出態様が設定されると共に、レバー部材 1 0 3 4 0 が異常状態であることを示すエラーコマンドが外部に向けて出力される。

【4 1 4 8】

初期位置変更フラグ 2 2 3 a g は、レバー部材 1 0 3 4 0 の初期位置を変更させるためのフラグであって、レバー部材 1 0 3 4 0 の初期位置が原点位置である正常状態中はオフ

10

20

30

40

50

に設定されており、レバー部材 1 0 3 4 0 の作動位置を原点位置とする場合にオンに設定される。この初期位置変更フラグ 2 2 3 a g の設定状況に応じて、可変操作演出の演出態様が設定される。

【4 1 4 9】

これにより、操作演出の実行期間が経過後に実行される復帰処理を繰り返し実行する必要が無くなる。また、作動位置を維持させる力に抗して復帰処理を実行することにより操作デバイス 1 0 3 0 0 が故障してしまうことを抑制することができる。

【4 1 5 0】

復帰動作タイマ 2 2 3 a h は、レバー部材 1 0 3 4 0 を初期位置に向けて駆動させるための復帰処理中の経過時間を計測するためのタイマであって、復帰処理が実行された場合に所定値（例えば、5 秒を示す値）が設定される。そして復帰動作タイマ 2 2 3 a h の値は、定期的に行われる音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理 2（図 5 0 2 参照）のカウンタ更新処理（図 5 0 2 の S 3 1 1 3 参照）によって減算されていき、値が 0 となるまで復帰処理が実行されるように構成している。なお、この復帰動作タイマ 2 2 3 a h に設定される値（時間）は、1 回の復帰処理に要する時間よりも長くなるように設定されており、一度復帰処理が実行された場合には、レバー部材 1 0 3 4 0 に対して複数回の復帰処理を実行させるように構成している。

【4 1 5 1】

操作演出中フラグ 2 2 3 a i は、現在が操作演出中であることを判別するためのフラグであって、操作演出が実行される場合にオンに設定され、操作演出が終了した場合にオフに設定される。本制御例は、異なる契機で操作演出を設定（実行）可能に構成しており、具体的には、特図変動に対応する演出（変動演出）を設定する場合と、特図始動口（第 1 入賞口 6 4、第 2 入賞口 6 4 0）に球が入賞したことに基づく演出（保留演出）を設定する場合とで、操作演出を実行可能に構成している。

【4 1 5 2】

演出待機フラグ 2 2 3 a j は、操作演出が実行待機状態であることを示すためのフラグであって、操作演出の実行を待機させる場合にオンに設定されるものである。この演出待機フラグ 2 2 3 a j は、保留演出として操作演出を実行可能と判別したタイミングが、変動演出の第 1 期間中であって、且つ、変動演出として操作演出が実行されているタイミングである場合に、オンに設定される。

【4 1 5 3】

そして、変動演出の第 2 期間に対する演出態様を設定するタイミングにおいて、フラグの設定状況に基づいて演出態様が設定される。

【4 1 5 4】

演出情報記憶エリア 2 2 3 a k は、各演出に関する情報を一時的に記憶させておくための記憶エリアである。この演出情報記憶エリア 2 2 3 a k に記憶された情報を用いて各種演出態様が設定される。

【4 1 5 5】

可変操作有効期間タイマ 2 2 3 a m は、操作演出として可変操作演出が設定された場合において、遊技者が実行する操作手段（レバー部材 1 0 3 4 0）に対する操作を有効に判別するための可変操作有効期間を計測するためのタイマであって、可変操作演出を実行する場合に、実行される可変操作演出に対応した値がセットされ、定期的に行われる音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理 2（図 5 0 2 参照）のカウンタ更新処理（図 5 0 2 の S 3 1 1 3 参照）によって減算される。そして、可変操作有効期間タイマ 2 2 3 a m の値が 0 になったと判別されるまでの期間が可変操作有効期間として設定される。

【4 1 5 6】

第 2 変動時間タイマ 2 2 3 a n は、特図変動に対応して実行される変動演出の経過期間を計測するためのタイマであって、変動演出の演出期間のうち第 2 期間の演出態様を設定するタイミングに到達したかの判別を行う際に参照されるものである。この第 2 変動時間タイマ 2 2 3 a n には、通常演出設定処理（図 5 1 3 の S 4 3 5 1 参照）にて、第 2 期間

の演出態様を設定するタイミングとして算出された値が設定され（図 5 1 3 の S 5 2 1 5 参照）、定期的に行われる音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理 2（図 5 0 2 参照）のカウンタ更新処理（図 5 0 2 の S 3 1 1 3 参照）によって減算される。そして、演出更新処理 2（図 5 0 3 の S 3 1 5 1 参照）において、値が 0 であると判別された場合に（図 5 0 3 の S 3 2 5 5 : Yes）、第 2 期間に対応する演出態様を設定するための第 2 期間設定処理が行われる（図 5 0 5 の S 3 2 5 6 参照）。

【4 1 5 7】

押下演出禁止フラグ 2 2 3 a o は、特図変動に対応する変動演出として、P U S H ボタン 1 0 3 1 7 を操作させる押下演出が選択されることを禁止する期間を示すためのフラグであって、押下演出が選択されることを禁止する期間中にオンに設定されるものである。

10

【4 1 5 8】

本制御例では、図 2 0 7 ~ 図 2 1 1 を参照して上述した通り、一つの操作デバイス 1 0 3 0 0 が P U S H ボタン 1 0 3 1 7 と、レバー部材 1 0 3 4 0 とを有しており、レバー部材 1 0 3 4 0 が移動することにより、P U S H ボタン 1 0 3 1 7 も連動して移動するように構成されている。そこで、本制御例では、レバー部材 1 0 3 4 0 を初期位置へと移動させる復帰処理が行われている期間中は、遊技者に P U S H ボタン 1 0 3 1 7 を操作させる押下演出が行われないように構成している。

【4 1 5 9】

このように構成することで、押下演出が行われたことに基づいて、遊技者が P U S H ボタン 1 0 3 1 7 を押下しようとした状態でレバー部材 1 0 3 4 0 の移動に連動して P U S H ボタン 1 0 3 1 7 が移動してしまい円滑に P U S H ボタン 1 0 3 1 7 を押下出来ないという不具合を抑制することができる。

20

【4 1 6 0】

また、レバー部材 1 0 3 4 0 の復帰処理が行っている間に押下演出が行われることにより、復帰処理中の操作デバイス 1 0 3 0 0 が遊技者に注視されてしまい、演出に対する違和感を遊技者に与えてしまうことを抑制することができる。なお、本制御例では、レバー部材 1 0 3 4 0 の復帰処理中に押下演出が行われないように押下演出禁止フラグ 2 2 3 a o を設定する構成を用いているが、これに限ること無く、例えば、押下演出が行われている最中は、レバー部材 1 0 3 4 0 の復帰処理を実行しないように構成しても良く、この場合においても上述した効果と同様の効果を奏することができる。

30

【4 1 6 1】

可変演出優先フラグ 2 2 3 a p は、遊技者に対して操作手段（例えば、レバー部材 1 0 3 4 0、P U S H ボタン 1 0 3 1 7）を操作させる操作演出（可変操作演出、押下演出等）を設定する場合において、優先的に可変操作演出が設定される期間を示すためのフラグであって、優先的に可変操作演出が設定される期間中にオンに設定されるものである。

【4 1 6 2】

この可変演出優先フラグ 2 2 3 a p は、レバー部材 1 0 3 4 0 が第 2 位置（作動位置）に位置している状態で可変操作演出が終了した場合に、オンに設定される。これにより、レバー部材 1 0 3 4 0 が第 2 位置（作動位置）に位置している状態では、レバー部材 1 0 3 4 0 が初期位置（原点位置）に位置している状態よりも、可変操作演出が設定され易くすることができる。また、レバー部材 1 0 3 4 0 が第 2 位置（作動位置）に位置している状態にて、他の操作演出（例えば、押下演出）を実行させ難くすることができる。

40

【4 1 6 3】

上述した通り、本制御例では、操作デバイス 1 0 3 0 0 が P U S H ボタン 1 0 3 1 7 とレバー部材 1 0 3 4 0 とを有する構成を用いており、レバー部材 1 0 3 4 0 が作動位置に位置している場合は、初期位置に位置している場合よりも、操作デバイス 1 0 3 0 0 の基部からレバー部材 1 0 3 4 0 が離間した状態となる。そして、P U S H ボタン 1 0 3 1 7 は、レバー部材 1 0 3 4 0 の先端側（操作デバイス 1 0 3 0 0 の基部とは反対側）に設けられていることから、レバー部材 1 0 3 4 0 が作動位置に位置している状態で P U S H ボタン 1 0 3 1 7 に対して押下操作が行われると、レバー部材 1 0 3 4 0 が初期位置に位置

50

している状態で P U S H ボタン 1 0 3 1 7 に対して押下操作が行われる場合に加えて、操作デバイス 1 0 3 0 0 の各種構造体（例えば、レバー部材 1 0 3 4 0）に対して大きな負荷が掛かり、操作デバイス 1 0 3 0 0 の故障に繋がる虞がある。これに対して、本制御例では、レバー部材 1 0 3 4 0 が作動位置に位置している状態では、操作演出として優先して可変操作演出が選択されるように構成しているため、作動位置に位置するレバー部材 1 0 3 4 0 を遊技者の操作によって初期位置へと移動させ易くすることができると共に、操作デバイス 1 0 3 0 0 の故障を抑制することができる。

【4164】

なお、本制御例では、レバー部材 1 0 3 4 0 が作動位置に位置している状態において操作演出が設定される場合に、他の操作演出よりも優先して可変操作演出が選択されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、操作演出が設定されない変動演出が設定される場合であっても、その変動演出の演出態様に替えて可変操作演出を設定するように構成しても良く、レバー部材 1 0 3 4 0 が初期位置に位置している場合よりも作動位置に位置している場合のほうが、可変操作演出が選択され易く構成されていれば良い。また、特図変動に対応して実行される変動演出以外に、例えば、普通図柄変動（普図変動）に対応されて実行する普図変動演出や、大当たり遊技、小当たり遊技中に実行される当たり遊技演出にて、レバー部材 1 0 3 4 0 が初期位置に位置している場合よりも作動位置に位置している場合のほうが、可変操作演出が選択され易く構成しても良い。

【4165】

＜第 2 制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図 4 9 9 から図 5 0 1 のフローチャートを参照して、第 2 制御例における主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。以下、第 1 制御例と同一の制御処理については同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【4166】

まず、図 4 9 9 のフローチャートを参照して、本第 2 制御例における特別図柄変動開始処理 2（S 2 5 8）の詳細について説明する。この特別図柄変動開始処理 2（S 2 5 8）は、第 1 制御例における特別図柄変動開始処理（図 4 2 7 参照）に代えて実行される処理である。

【4167】

この第 2 制御例における特別図柄変動開始処理 2（S 2 5 8）のうち、S 3 0 1～S 3 0 9、S 3 1 0～3 1 4、S 3 1 8 および S 3 1 9 の各処理では、それぞれ第 1 制御例における特別図柄変動開始処理（図 4 2 7 参照）の S 3 0 1～S 3 0 9、S 3 1 0～3 1 4、S 3 1 8 および S 3 1 9 の各処理と同一の処理が実行される。

【4168】

S 3 0 9 の処理において、特別図柄の大当たりであると判別された場合には（S 3 0 9：Y e s）、大当たり種別選択 2 テーブル 2 0 2 a a に基づいて、大当たり種別を決定し（S 3 5 2）、S 3 1 0 の処理へ移行する。

【4169】

また、S 3 1 3 の処理において、S 3 1 3 の処理を実行後は、S 3 1 4 の処理を行わず、S 3 1 5 の処理を実行する。S 3 1 5 の処理を実行後は、S 3 1 6 および S 3 1 7 の処理を実行せず、外れ時変動処理を実行し（S 3 5 1）、S 3 1 8 の処理へ移行する。なお、外れ時変動処理の詳細については、図 5 0 0 を参照して後述する。

【4170】

次に、図 5 0 0 のフローチャートを参照して、本第 2 制御例における外れ時変動処理（S 3 5 1）の詳細について説明する。この外れ時変動処理（S 3 5 1）は、第 2 制御例における特別図柄変動開始処理 2（図 4 9 9 参照）の中で実行される処理であって、特図抽選の結果が大当たり以外（外れ、又は小当たり）である場合に実行されるものである。

【4171】

外れ時変動処理（S 3 5 1）を実行すると、まず、今回の抽選結果が小当たりであるかを判別して（S 3 7 1）、今回の抽選結果が小当たりではない（外れである）と判別した

場合は（S 3 7 1：N o）、外れ時の表示態様を設定し（S 3 7 2）、外れ時の変動パターンを決定し（S 3 7 3）、S 3 8 1の処理へ移行する。ここでは、第1図柄表示装置37の表示時間が設定されると共に、第3図柄表示装置81において外れ図柄で停止するまでの第3図柄の変動時間が決定される。このとき、S 3 0 7の処理と同様に、R A M 2 0 3のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタC S 1の値と、変動パターンテーブル2 0 2 dとを比較し、変動種別カウンタC S 1の値に対応する変動パターン（変動時間）を決定する。

【4 1 7 2】

S 3 7 1の処理において、今回の抽選結果が小当たりであると判別した場合は（S 3 7 1：Y e s）、小当たり種別選択2テーブル2 0 2 a cに基づいて小当たり種別を決定する（S 3 7 4）。 10

【4 1 7 3】

ここでは、S 3 0 1の処理で取得した小当たり種別カウンタC 6の値と、小当たり種別選択2テーブル2 0 2 a c（図4 9 3（b）参照）に格納されている乱数値とを比較して、小当たり種別を設定する。具体的には、小当たり種別カウンタC 6の値が「0～6 4」の範囲にあれば、小当たりAを設定し、「6 5～9 9」の範囲にあれば小当たりBを設定する。

【4 1 7 4】

S 3 7 4の処理を終えると、次に、決定された小当たり種別が小当たりAであるかを判別する（S 3 7 5）。小当たり種別が小当たりAでは無い（小当たりBである）と判別した場合は（S 3 7 5：N o）、S 3 8 1の処理へ移行する。一方、小当たり種別が小当たりAであると判別した場合は（S 3 7 5：Y e s）、小当たりカウンタ2 0 3 a bの値を1加算し（S 3 7 6）、次に、加算後の小当たりカウンタ2 0 3 a bの値が2であるかを判別する（S 3 7 7）。 20

【4 1 7 5】

加算後の小当たりカウンタ2 0 3 a bの値が2ではないと判別した場合は（S 3 7 7：N o）、S 3 8 0の処理へ移行する。加算後の小当たりカウンタ2 0 3 a bの値が2であると判別した場合は（S 3 7 7：Y e s）、即ち、今回の小当たり当選によって第2時短終了条件が成立したと判別した場合は、時短状態（普通図柄の高確率状態）を低確率状態へと移行させるために、時短中カウンタ2 0 3 gの値を初期値にリセットし（S 3 7 8）、時短終了を示す状態コマンドを設定し（S 3 7 9）、S 3 8 0の処理へ移行する。 30

【4 1 7 6】

S 3 8 0の処理では、今回当選した小当たりに対応する変動パターン（小当たり変動パターン）を決定する。なお詳細な説明は省略するが、特図抽選で小当たりに当選した場合は、上述した第1制御例におけるパチンコ機10において大当たりに当選した場合と同様の変動パターンが設定される。つまり、変動パターン選択テーブル2 0 2 bのうち特図抽選にて大当たり当選した場合に参照される変動パターンが決定される。このように構成することで、小当たり当選に基づいて決定される変動パターンと、大当たり当選に基づいて決定される変動パターンとを同一にすることが可能となる。よって、決定された変動パターンに基づいて実行される特図変動演出の演出態様も同一にすることができ、遊技者に大当たり当選したのか小当たり当選したのかを分かり難くすることができる。 40

【4 1 7 7】

S 3 8 1の処理では、S 3 7 3、S 3 8 0の処理で決定した変動パターンを音声ランプ制御装置1 1 3へ通知するための変動パターンコマンドを設定する（S 3 8 1）。そして、停止種別を表示制御装置1 1 4へ通知するための停止種別コマンドを設定する（S 3 8 2）。これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、R A M 2 0 3に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、第1制御例におけるメイン処理（図4 3 4参照）のS 1 0 0 1の処理で、音声ランプ制御装置1 1 3に送信される。S 3 8 2の処理が終わると、特別図柄変動処理へ戻る。

【4 1 7 8】

次に、図 5 0 1 のフローチャートを参照して、本第 2 制御例における大当たり終了処理 2 (S 1 1 6 0) の詳細について説明する。この大当たり終了処理 2 (S 1 1 6 0) は、第 1 制御例における大当たり終了処理 (図 4 3 7 参照) に代えて実行される処理である。

【4 1 7 9】

この第 2 制御例における大当たり終了処理 2 (S 1 1 6 0) のうち、S 1 3 0 1 ~ S 1 3 0 2、および S 1 3 0 5 の各処理では、それぞれ第 1 制御例における大当たり終了処理 (図 4 3 7 参照) の S 1 3 0 1 ~ S 1 3 0 2、および S 1 3 0 5 の各処理と同一の処理が実行される。

【4 1 8 0】

S 1 3 0 1 および S 1 3 0 2 の処理を実行した後、大当たり当選時の遊技状態を読み出し (S 1 3 5 1)、読み出した遊技状態と、大当たり種別とに基づいて時短状態設定の有無を決定する (S 1 3 5 2)。ここで、本第 2 制御例では、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 のその他メモリエリア 2 0 3 z として、現在の遊技状態、当たり当選時 (特図抽選によって当たり判定がされた時点) の遊技状態、及び、当たり遊技開始時の遊技状態を一時的に記憶可能な記憶手段 (遊技状態記憶手段) を有している。そして、上述した S 1 3 5 1 の処理では、その他メモリエリア 2 0 3 z が有する遊技状態記憶手段から大当たり当選時の遊技状態を読み出す処理が実行される。このように構成すると、現時点で設定されている遊技状態に限らず、過去の遊技状態 (遊技状態の設定条件が成立した時点における遊技状態) に基づいて新たな遊技状態を設定することが可能となるため、多彩の遊技を提供することができる。

【4 1 8 1】

次に、時短状態の設定があるか否かを判別する (S 1 3 5 3)。時短状態の設定があると判別した場合は (S 1 3 5 3 : Y e s)、時短終了条件選択テーブル 2 0 2 a d に規定されている内容に基づいて、各種カウンタに値を設定し (S 1 3 5 4)、大当たり終了後の遊技状態を示す大当たり終了コマンドを設定し (S 1 3 5 5)、S 1 3 0 5 の処理へ移行する。

【4 1 8 2】

一方、S 1 3 5 3 の処理において、時短状態の設定がないと判別した場合は (S 1 3 5 3 : N o)、S 1 3 5 4 の処理をスキップし、S 1 3 5 5 の処理へ移行する。

【4 1 8 3】

<第 2 制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について>

次に、図 5 0 2 から図 5 1 6 のフローチャートを参照して、第 2 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。本第 2 制御例では、上述した第 1 制御例に対して、可変操作部材であるレバー部材 1 0 3 4 0 を操作させるための可変操作演出を実行するための処理を追加した点と、変動演出としてセリフモードを設定するための処理を追加した点と、変動パターンコマンドを受信した場合に設定する変動演出の演出態様を設定するための処理内容を変更した点と、入賞情報コマンドを受信した場合に設定可能な保留演出 (保留予告演出) を設定するための処理内容を変更した点と、背面モードを選択する処理において、潜確状態、或いは通常状態が設定される場合に実行する迷子モードを選択するための処理を追加した点と、で相違し、それ以外は同一である。以下、第 1 制御例と同一の制御処理については同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【4 1 8 4】

まず、図 5 0 2 のフローチャートを参照して、本第 2 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 2 について説明する。図 5 0 2 は、このメイン処理 2 を示したフローチャートである。このメイン処理 2 は、第 1 制御例におけるメイン処理 (図 4 4 1 参照) に代えて実行される処理である。

【4 1 8 5】

この第 2 制御例におけるメイン処理 2 のうち、S 3 1 0 2 ~ S 3 1 1 0、S 3 1 1 3 および S 3 1 1 6 ~ S 3 1 2 0 の各処理では、それぞれ第 1 制御例におけるメイン処理 (図

4 4 1 参照) の S 3 1 0 2 ~ S 3 1 1 0, S 5 4 1 4 3 1 1 3 および S 3 1 1 6 ~ S 3 1 2 0 の各処理と同一の処理が実行される。

【4 1 8 6】

S 3 1 1 0 の処理を実行後、演出更新処理 2 を実行する (S 3 1 5 1)。なお、この演出実行処理 2 の詳細については図 5 0 3 ~ 5 0 5 を参照して後述する。S 3 1 5 1 の処理を実行後、押下検出処理 2 を実行する (S 3 1 5 2)。なお、この押下検出処理 2 の詳細については図 5 0 6 および図 5 0 7 を参照して後述する。S 3 1 5 2 の処理を実行後、操作演出管理処理を実行する (S 3 1 5 3)。なお、この操作演出管理処理の詳細については図 5 0 8 を参照して後述する。S 3 1 5 3 の処理を実行後、可変操作手段管理処理を実行する (S 3 1 5 4)。なお、この可変操作手段管理処理の詳細については図 5 0 9 を参照して後述する。S 3 1 5 4 の処理を実行後、コマンド判定処理 2 を実行する (S 3 1 5 5)。S 3 1 5 5 の処理を実行後、変動表示設定処理 2 を実行し (S 3 1 5 6)、S 3 1 1 6 の処理へ移行する。

10

【4 1 8 7】

次に、図 5 0 3 のフローチャートを参照して、本第 2 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される演出更新処理 2 (S 3 1 5 1) について説明する。図 5 0 3 は、この演出更新処理 2 (S 3 1 5 1) を示したフローチャートである。この演出更新処理 2 (S 3 1 5 1) は、第 1 制御例における演出更新処理 (図 4 4 2 参照) に代えて実行される処理であり、特図変動の変動時間に対応する値を設定し、定期的にその値を更新することにより特図変動の変動時間 (変動経過時間、変動残期間) を計測する変動時間タイマ 2 2 3 s の値に基づいて変動演出 (変動表示演出) の進行状況を判別しながら、可変操作演出の演出内容を更新したり、第 2 期間 (実行中の特図変動の後半期間) に対応する変動演出を実行したりするための処理を、上述した第 1 制御例における演出更新処理 (図 4 4 2 参照) に追加した処理が実行される。

20

【4 1 8 8】

また、特図変動の開始タイミングから、第 2 期間に対応する変動演出の演出態様を設定するまでの期間を計測する第 2 変動時間タイマ 2 2 3 a n を、上述した変動時間タイマ 2 2 3 s と同様に更新する処理を実行し、その値が 0 となった場合 (第 2 期間の演出態様を設定するタイミングであると判別した場合) に、第 2 期間の演出態様を設定するための処理を実行するように構成している。

30

【4 1 8 9】

この第 2 制御例における演出更新処理 2 (S 3 1 5 1) のうち、S 3 2 0 1 ~ S 3 2 0 6 の各処理では、それぞれ第 1 制御例における演出更新処理 (図 4 4 2 参照) の S 3 2 0 1 ~ S 3 2 0 6 の各処理と同一の処理が実行される。

【4 1 9 0】

S 3 2 0 1 の処理において、変動時間タイマ 2 2 3 s の値が 0 であると判別した場合、即ち、現在が特図変動中では無いと判別した場合は (S 3 2 0 1)、S 3 2 5 5 の処理へ移行する。

【4 1 9 1】

一方、S 3 2 0 6 の処理を実行後は、可変操作演出処理を実行し (S 3 2 5 1)、S 3 2 5 2 の処理へ移行する。なお、この可変操作演出処理の詳細については、図 5 0 4 を参照して後述する。

40

【4 1 9 2】

S 3 2 5 2 の処理では、変動時間タイマ 2 2 3 s の値が、第 2 期間の開始タイミングを示しているかを判別する (S 3 2 5 2)。変動時間タイマ 2 2 3 s の値が、第 2 期間開始タイミングを示していると判別した場合は (S 3 2 5 2 : Y e s)、演出情報記憶エリア 2 2 3 a k に記憶されている第 2 期間の変動表示態様を示す情報を読み出し (S 3 2 5 3)、読み出した情報に基づいて、表示用変動パターンコマンドを設定し (S 3 2 5 4)、S 3 2 5 5 の処理へ移行する。

【4 1 9 3】

50

詳細な説明は後述するが、本制御例では変動パターンコマンドを受信した際に、変動パターンコマンドに含まれる変動時間の全期間に対して変動表示演出の演出態様を設定するのではなく、前半期間（第1期間）のみ演出態様を設定するように構成している。具体的には、図487を参照して上述した通り、受信した変動パターンコマンドに変動時間60秒を示す情報が含まれている場合には（60秒の変動時間に対応する変動演出を設定する場合には）、変動パターンコマンドを受信した場合に、今回の変動時間が60秒であることを示す演出期間情報と、その演出期間を第1期間（30秒）、第2期間（30秒）に分けた各期間情報と、第1期間に対して設定した演出態様を示す第1期間演出態様情報と、を演出情報記憶エリア223akに記憶する。そして、第2期間に対応する演出態様を設定するタイミングを示す第2期間演出態様設定タイミング（変動開始から28秒後）を計測するために第2変動時間タイマ223anに対応する値を設定する。

10

【4194】

このように構成することで、特図変動を開始してから28秒後に第2期間演出の演出態様を設定するための処理を実行することが可能となる。そして、演習情報記憶エリア223akには、第1期間中に実行された演出に対する演出結果（例えば、第1期間中に実行された操作演出の演出結果）も記憶されるように構成しており、第2期間演出の演出態様は、演出情報記憶エリア223akに記憶されている各種情報に基づいて設定される。

【4195】

これにより、主制御装置110から変動パターンコマンドを受信したタイミングとは異なるタイミングにおいても、特図変動期間の残期間（第2期間）に対応した変動演出の演出態様を設定することが可能となる。さらに、既に実行されている演出（第1期間中に実行される演出）の演出結果を示す情報に基づいて第2期間演出を設定することが可能となるため、特図変動の開始タイミングに特図変動期間の全期間に対して変動演出の演出態様を設定する場合よりも、多彩な演出態様を設定し易くすることができる。

20

【4196】

なお、本制御例では、特図変動期間を第1期間（前半期間）と第2期間（後半期間）との2つの期間に分けた例を示したが、これに限ること無く3つ以上の変動期間に分け、各変動期間に到達する前に各変動期間に対応する演出態様を設定するように構成しても良い。また、本制御例では、第2期間の到達タイミング（図487に示した例では特図変動開始から30秒経過のタイミング）では無く、第2期間の到達タイミングよりも前のタイミング（図487に示した例では特図変動開始から28秒経過のタイミング）にて、第2期間中の演出態様を設定し、一旦、演出情報記憶エリア223akに格納した後に、第2期間の到達タイミングにて、演出情報記憶エリア223akに格納した演出態様で変動演出を実行するように構成することで、第2期間の到達タイミングにおいて実行される処理を簡素化することができるように構成しているが、これに限ること無く、第2期間の到達タイミングにおいて、第2期間中の演出態様を設定するための処理を実行するように構成しても良い。このように構成することで、第2期間の到達タイミングにおいて実行される処理が増加することになるが、第2期間に対応して設定した演出態様を演出情報記憶エリア223akに格納すること無く、そのまま実行することが可能となるため、変動演出の演出態様を示す情報を記憶する記憶領域を簡素化することができる。

30

40

【4197】

S3252の処理において、変動時間タイマ223sの値が、第2期間の開始タイミング（図487の例では、特図変動開始から30秒経過のタイミング）を示していないと判別した場合は（S3252：No）、S3253およびS3254の処理をスキップし、S3255の処理へ移行する。

【4198】

S3255の処理では、第2変動時間タイマ223anの値が0であるかを判別する（S3255）。第2変動時間タイマ223anの値が0ではないと判別した場合は（S3255：No）、そのまま本処理を終了する。第2変動時間タイマ223anの値が0であると判別した場合（S3255：Yes）、即ち、第2期間の演出態様を設定するタイ

50

ミングであると判別した場合は、第2期間設定処理を実行し（S3256）、その後、本処理を終了する。なお、この第2期間設定処理の詳細については、図505を参照して後述する。

【4199】

次に、図504のフローチャートを参照して、本第2制御例における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される可変操作演出処理（S3251）について説明する。図504は、この可変操作演出処理（S3251）を示したフローチャートである。この可変操作演出処理（S3251）は、第2制御例における演出更新処理2（図503）内で実行される処理である。

【4200】

この可変操作演出処理（S3251）では、可変操作演出の演出態様を設定するための処理、及び、可変操作演出を終了させるための処理が実行される。図485、及び図486を参照して説明をした通り、本制御例では、可変操作演出の演出態様として、レバー部材10340を押し下げる押し下げ操作演出と、レバー部材10340を押し上げる押し上げ演出と、レバー部材10340に替えてタッチセンサの検出範囲に手を触れさせるタッチ演出と、を設定可能に構成しており、可変操作演出の実行タイミングにおけるレバー部材10340の位置状況に応じて演出態様を設定するように構成している。

【4201】

このように構成することで、実行される可変操作演出の演出態様と、レバー部材10340の位置状況とに矛盾が発生してしまう事態を抑制することができる。具体的には、レバー部材10340が既に下がっている状態で、押し下げ操作演出が実行されてしまう事態を抑制することができる。

【4202】

なお、本制御例では、説明の便宜上、可変操作演出の一部として、レバー部材10340に対する操作を遊技者に行わせないタッチ演出が含まれるように説明をする。このタッチ演出は上述した通り、タッチセンサを用いた操作演出であり、可変操作部材であるレバー部材10340を用いない操作演出となる。しかし、タッチセンサの検出範囲に手を触れさせるための演出を実行することにより、レバー部材10340から遊技者の手が離れている状態を創出するための操作演出であることから、例えば、レバー部材10340を継続して把持している遊技者に対しては、可変操作部材であるレバー部材10340から手を離させるための演出となる。よって、広義的な概念で見れば可変操作演出の一部となる。つまり、本制御例では、可変操作演出として、第2位置（作動位置）に位置している可変操作部材（レバー部材10340）を第1位置（原点位置）に向けて移動させる押し下げ操作演出（図484（a）参照）と、第1位置（原点位置）に位置している可変操作部材（レバー部材10340）を第2位置（原点位置）に向けて移動させる押し上げ操作演出（図484（b）参照）と、可変操作部材（レバー部材10340）から手を離させるためのタッチ演出（図485参照）と、を実行可能に構成している。

【4203】

可変操作演出処理（S3251）が開始されると、まず、現在が可変操作演出の開始タイミングであるか否かを判別する（S4601）。ここでは、演出情報記憶エリア223a kに記憶されている演出態様情報と、変動時間カウンタ223sの値とに基づいて判別が実行される。

【4204】

S4601の処理において、現在が可変操作演出の開始タイミングであると判別した場合は（S4601：Yes）、操作演出切替テーブル222abを参照して、今回の可変操作演出の演出態様を設定し（S4602）、設定した演出態様に対応した可変操作有効期間タイマ223amに操作演出期間に対応する値をセットし（S4603）、操作演出中フラグ223aiをオンに設定し（S4604）、S4608の処理へ移行する。

【4205】

一方、S4601の処理において、現在が可変操作演出の開始タイミングではないと判

10

20

30

40

50

別した場合は（S 4 6 0 1 : N o）、次に、可変操作有効期間タイマ 2 2 3 a m の値が 0 であるかを判別する（S 4 6 0 5）。可変操作有効期間タイマ 2 2 3 a m の値が 0 であると判別した場合は（S 4 6 0 5 : Y e s）、可変操作演出の終了を示す演出態様を設定し（S 4 6 0 6）、操作演出中フラグ 2 2 3 a i をオフに設定し（S 4 6 0 7）、S 4 6 0 8 の処理へ移行する。一方、可変操作有効期間タイマ 2 2 3 a m の値が 0 ではない判別した場合は（S 4 6 0 5 : N o）、S 4 6 0 6 および S 4 6 0 7 の処理をスキップし、S 4 6 0 8 の処理へ移行する。

【4 2 0 6】

S 4 6 0 8 の処理では、今回設定された演出態様を示す表示用コマンドを設定し（S 4 6 0 8）、その後、本処理を終了する。これにより、可変操作演出の開始タイミング、及び終了タイミングに対応させた演出を実行することができる。

【4 2 0 7】

次に、図 5 0 5 のフローチャートを参照して、本第 2 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される第 2 期間設定処理（S 3 2 5 6）について説明する。図 5 0 5 は、この第 2 期間設定処理（S 3 2 5 6）を示したフローチャートである。

【4 2 0 8】

この第 2 期間設定処理（S 3 2 5 6）は、第 2 制御例における演出更新処理 2（図 5 0 3）内で実行される処理である。この第 2 期間設定処理（S 3 2 5 6）では、実行中の特図変動に対応する変動演出の演出期間のうち、第 2 期間（後半期間）に対応する演出態様を設定するための処理が実行される。また、保留操作演出が待機中（演出待機フラグ 2 2 3 a j がオンに設定されている）である場合において、第 2 期間中に保留操作演出を実行させるための演出態様を設定するための処理を実行する。

【4 2 0 9】

第 2 期間設定処理（S 3 2 5 6）が開始されると、まず、演出情報記憶エリア 2 2 3 a k から、実行中の特図変動に関する情報（対応する変動パターンコマンドに含まれていた各種情報に対応する情報）、第 1 期間の演出結果に関する情報、および第 2 期間に関する情報（第 2 期間の長さを示す情報）を読み出し（S 4 7 0 1）、次に、演出待機フラグ 2 2 3 a j がオンであるかを判別する（S 4 7 0 2）。演出待機フラグ 2 2 3 a j がオンでは無い（オフである）と判別した場合は（S 4 7 0 2 : N o）、次に、第 1 演出期間中に追加演出情報があるか否かを判別する（S 4 7 0 3）。S 4 7 0 3 の処理で判別される追加演出情報とは、第 1 期間（第 1 演出期間）中に実行される演出のうち、遊技者が操作手段（例えば、P U S H ボタン 1 0 3 1 7、レバー部材 1 0 3 4 0）に対して実行した操作内容に基づいて演出結果が可変する演出（例えば、特図操作演出）の演出結果を示すための情報のように、第 1 期間（第 1 演出期間）中に実行される変動演出の演出態様として、第 1 期間中に成立した選択条件（操作手段に対する操作）に応じて複数の演出態様から一の演出態様が選択されるように構成した演出のうち、実際に選択された（設定された）演出態様を示すための情報を示すものである。この追加演出情報は、複数の演出態様の中から成立した選択条件に基づいて演出態様を選択した場合に、その選択された演出態様を示すための情報が追加演出情報として演出情報記憶エリア 2 2 3 a k に格納される。

【4 2 1 0】

演出情報記憶エリア 2 2 3 a k に格納されている情報に基づいて、第 1 演出期間中に追加演出情報があると判別した場合は（S 4 7 0 3 : Y e s）、追加演出情報に対応する変動表示態様を設定し（S 4 7 0 5）、S 4 7 1 0 の処理へ移行する。第 1 演出期間中に追加演出情報がないと判別した場合は（S 4 7 0 3 : N o）、演出情報記憶エリア 2 2 3 a k に記憶されている第 2 期間に関する情報に基づいて変動表示態様を設定し（S 4 7 0 4）、S 4 7 1 0 の処理へ移行する。

【4 2 1 1】

このように、本制御例では、第 1 期間（第 1 演出期間）中に取得した（演出情報記憶エリア 2 2 3 a k に格納した）追加演出情報の内容に基づいて第 2 期間（第 2 演出期間）の

10

20

30

40

50

演出態様を設定することができるように構成しているため、1回の特図変動の変動時間に対応させて実行する変動演出の演出態様を複数の演出期間に分けて異なるタイミングで設定するように構成した場合において、各演出期間にて設定される演出態様を組み合わせた場合に遊技者に違和感を与え難くすることが可能となる。よって、変動演出全体における演出効果を高めることができる。

【4212】

一方、S4702の処理において、演出待機フラグ223ajがオンであると判別した場合は(S4702:Yes)、第2演出期間中に保留一括変化演出が可能であるかを判別する(S4706)。第2演出期間中に保留一括変化演出が可能であると判別した場合は(S4706:Yes)、保留一括変化演出に対応する変動表示態様を設定し(S4707)、S4709の処理へ移行する。第2演出期間中に保留一括変化演出が可能ではないと判別した場合は(S4706:No)、演出情報記憶エリア223akに記憶されている第2期間に関する情報に基づいて変動表示態様を設定し(S4708)、S4709の処理へ移行する。

10

【4213】

ここで、S4706にて実行される処理内容について具体的に説明をすると、本制御例では、今回の特図変動が大当たり当選した特図変動である場合や、特図抽選の抽選結果は外れであるが、変動パターンとして大当たり当選の期待度が高い変動パターン(例えば、長時間の変動時間が設定される変動パターン)で有る場合には、特図変動演出の後半部分(第2期間に相当)にて、遊技者に今回の特図変動が大当たり当選している可能性が高いことを示唆するための特図変動演出(例えば、スーパーリーチ演出)が実行され易くなるように構成している。

20

【4214】

このような場合、即ち、遊技者に対して実行中の特図変動の抽選結果に興味を持たせるための演出が実行されている場合には、新たに獲得した入賞情報(特図保留)の内容を示唆するための保留演出を特図変動演出の後半期間(第2期間)に実行してしまうことで、特図変動演出に対する興味が薄らいでしまい、演出効果が低下してしまうという問題があった。よって、本制御例では、第2期間の演出態様を設定するための情報(演出情報記憶エリア223akに格納されている各種情報)に基づいて、保留操作演出の実行の有無を判別するように構成している。これにより、第2期間中に遊技者に注視させるべき演出(特図変動演出、保留演出)を分かり易くすることができる。なお、これに限ること無く、単に、第2期間の長さが保留操作演出(保留一括変化演出)の実行期間よりも長いかを判別し、第2期間中の保留操作演出を実行可能な期間を確保可能か判別するように構成しても良いし、第1期間中に実行される演出の演出結果として、第2期間中に保留操作演出を実行させない旨を示す演出結果が表示(実行)されたかを判別し、その判別結果に基づいて判別するように構成しても良い。

30

【4215】

また、上述したS4708の処理、即ち、第1期間中に演出待機フラグ223ajをオンに設定したにも関わらず、第2期間中の保留操作演出(保留一括変化演出)を実行することが出来ないと判別した場合は、図486(b)に示した通り、示唆キャラクタHC1の表示部位を、操作手段を操作させることが無い表示態様(「PUSH」以外の表示態様)で停止表示させ、その停止表示された表示態様に応じた演出態様に可変される演出が実行される。

40

【4216】

本制御例では、図486(a)に示した通り、保留操作演出の実行が待機状態となった場合に、示唆キャラクタHC1を表示し、その示唆キャラクタHC1の表示部位を回転させる演出を実行するように構成している。このように表示部位を回転表示させることにより、後に保留操作演出が実行される可能性を示唆する演出を実行することができると共に、上述したように保留操作演出が実行されない事態が発生したとしても、遊技者に不満感を与えること無く遊技を継続させることができる。

50

【4217】

S4709の処理では、演出待機フラグ223ajをオフに設定し(S4709)、S4710の処理へ移行する。S4710の処理では、今回設定した各情報を演出情報記憶エリア223akに記憶し(S4710)、その後、本処理を終了する。

【4218】

次に、図506のフローチャートを参照して、本第2制御例における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される押下検出処理2(S3152)について説明する。図506は、この押下検出処理2(S3152)を示したフローチャートである。この押下検出処理2(S3152)は、第1制御例における押下検出処理(図447参照)に代えて実行されるものであり、PUSHボタン10317への押下操作が実行された場合に参照される処理と、レバー部材10340を可変操作した場合に実行される可変操作検出処理と、を実行可能に構成する点で相違している。

10

【4219】

この第2制御例における押下検出処理2(S3152)のうち、S3601～S3607の各処理では、それぞれ第1制御例における押下検出処理(図447参照)のS3601～S3607の各処理と同一の処理が実行される。

【4220】

S3601の処理において、PUSHボタンに対する押下を検出していないと判別した場合は(S3601:No)、S3653の処理へ移行する。また、S3606の処理において、一括変化期間タイマ223xの値が0であると判別した場合は(S3606:No)、次に、その他押下有効期間タイマの値が0より大きいかなかを判別する(S3651)。その他押下有効期間タイマの値が0より大きいと判別した場合は(S3651:Yes)、実行中の演出に対応する演出態様を設定し(S3652)、その後、S3653の処理へ移行する。また、その他押下有効期間タイマの値が0であると判別した場合は(S3651:No)、S3653の処理へ移行する。

20

【4221】

S3653の処理では、可変操作演出に用いられる操作手段(レバー部材10340、タッチセンサ)に対する操作を検出したかを判別する(S3653)。可変操作演出に用いられる操作手段に対する操作を検出したと判別した場合は(S3653:Yes)、可変操作検出処理を実行する(S3654)。なお、この可変操作検出処理の詳細については、図507を参照して後述する。

30

【4222】

ここで、S3653の処理内容について説明をする。上述した通り、本制御例では、レバー部材10340を第1位置(原点位置)と第2位置(作動位置)との間で可変操作可能に構成している。そして、レバー部材10340が第1位置に位置していることを検知するための検知センサ(図示せず)がレバー部材10340を検知している場合に、原点検知フラグ223aeがオンに設定され、レバー部材10340が第2位置に位置していることを検知するための検知センサ(図示せず)はレバー部材10340を検知している場合に、作動位置検知フラグ223afがオンに設定されるように構成している。

【4223】

そして、オン状態であった原点検知フラグ223aeがオフに設定された後、オフ状態であった作動位置検知フラグ223afがオンに設定された場合や、オン状態であった作動位置検知フラグ223afがオフに設定された後、オフ状態であった原点検知フラグ223aeがオンに設定された場合に、S3653の処理において、レバー部材10340に対する操作を検出したと判別するように構成している。

40

【4224】

なお、レバー部材10340に対する操作を検出したと判別する手法は本制御例の手法に限ること無く、例えば、一方の検知フラグ(原点検知フラグ223ae、作動位置検知フラグ223af)の設定状態(オン状態、オフ状態)が切り替わったことを判別した場合に、レバー部材10340に対する操作を検出したと判別するように構成しても良いし

50

、一方の検知フラグ（原点検知フラグ 2 2 3 a e、作動位置検知フラグ 2 2 3 a f）の設定状態（オン状態、オフ状態）が切り替わったことを判別した場合に第 1 操作が実行されたと判別し、両方の検知フラグ（原点検知フラグ 2 2 3 a e、作動位置検知フラグ 2 2 3 a f）の設定状態（オン状態、オフ状態）が切り替わったことを判別した場合（本制御例における操作検出内容により操作を検出したと判別した場合）に、第 2 操作が実行されたと判別し、第 1 操作が成立した場合と、第 2 操作が成立した場合とで異なる検出結果となるように構成しても良い。さらに、上述した第 2 操作が成立した場合において、一方の検知フラグの設定状態が切り替わってから、他方の設定状態が切り替わるまでの期間、即ち、原点位置に位置しているレバー部材 1 0 3 4 0 を作動位置まで移動させる、或いは、作動位置に位置しているレバー部材 1 0 3 4 0 を原点位置まで移動させるのに要した期間に基づいて異なる検出結果となるように構成しても良い。

10

【4 2 2 5】

S 3 6 5 3 の処理において、可変操作演出に用いられる操作手段に対する操作を検出していないと判別した場合は（S 3 6 5 3 : N o）、そのまま本処理を終了する。

【4 2 2 6】

次に、図 5 0 7 のフローチャートを参照して、本第 2 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される可変操作検出処理（S 3 6 5 4）について説明する。図 5 0 7 は、この可変操作検出処理（S 3 6 5 4）を示したフローチャートである。この可変操作検出処理（S 3 6 5 4）は、第 2 制御例における押下検出処理 2（図 5 0 6）内で実行される処理である。

20

【4 2 2 7】

可変操作検出処理（S 3 6 5 4）が開始されると、まず、可変操作有効期間タイマ 2 2 3 a m の値が 0 より大きいかなんかを判別する（S 4 8 0 1）。即ち、現在が可変操作演出の実行中であるかを判別する。S 4 8 0 1 の処理において可変操作有効期間タイマ 2 2 3 a m の値が 0 より大きいと判別した場合は（S 4 8 0 1 : Y e s）、可変操作演出に対して設定された可変操作有効期間内に操作手段（レバー部材 1 0 3 4 0、タッチセンサ）が操作された場合であるため、実行中の演出に対応する演出態様を設定し（S 4 8 0 2）、可変操作有効期間タイマ 2 2 3 a m の値を 0 にリセットし（S 4 8 0 3）、その後、本処理を終了する。

【4 2 2 8】

一方、可変操作有効期間タイマ 2 2 3 a m の値が 0 よりも大きく無い（0 である）と判別した場合は（S 4 8 0 1 : N o）、次に、原点検知フラグ 2 2 3 a e がオンであるかなんかを判別する（S 4 8 0 4）。原点検知フラグ 2 2 3 a e がオンであると判別した場合は（S 4 8 0 4 : Y e s）、次に、初期位置変更フラグ 2 2 3 a g がオンであるかなんかを判別する（S 4 8 0 5）。初期位置変更フラグ 2 2 3 a g がオンであると判別した場合は（S 4 8 0 5 : Y e s）、初期位置変更フラグ 2 2 3 a g をオフに設定し（S 4 8 0 6）、S 4 8 0 7 の処理へ移行する。初期位置変更フラグ 2 2 3 a g がオフであると判別した場合は（S 4 8 0 5 : N o）、S 4 8 0 6 の処理をスキップし、S 4 8 0 7 の処理へ移行する。S 4 8 0 7 の処理では、可変操作手段を原点位置で固定させるためのロック処理を設定し（S 4 8 0 7）、その後、本処理を終了する。

30

40

【4 2 2 9】

上述した処理を実行することにより、可変操作有効期間が設定されていない期間中に、原点位置に位置していないレバー部材 1 0 3 4 0 を原点位置へと移動させた場合には、レバー部材 1 0 3 4 0 が原点位置でロックされることになる。よって、可変操作演出が実行されている間に、原点位置以外の位置にレバー部材 1 0 3 4 0 を位置させた状態でレバー部材 1 0 3 4 0 が放置されていたとしても、そのレバー部材 1 0 3 4 0 を原点位置に移動させるだけで確実にロックすることができる。

【4 2 3 0】

一方、S 4 8 0 4 の処理において、原点検知フラグ 2 2 3 a e がオフであると判別した場合は（S 4 8 0 4 : N o）、次に、作動位置検知フラグ 2 2 3 a f がオンであるかなんかを

50

を判別する（S4808）。作動位置検知フラグ223afがオフであると判別した場合は（S4808：No）、そのまま本処理を終了する。作動位置検知フラグ223afがオンであると判別した場合は（S4808：Yes）、次に、初期位置変更（切替）フラグ223agがオンであるか否かを判別する（S4809）。初期位置変更（切替）フラグ223agがオンであると判別した場合は（S4809：Yes）、初期位置変更（切替）フラグ223agをオフに設定し（S4810）、その後、本処理を終了する。初期位置変更（切替）フラグ223agがオフであると判別した場合は（S4809：No）、S4810の処理をスキップし、本処理を終了する。

【4231】

次に、図508のフローチャートを参照して、本第2制御例における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される操作演出管理処理（S3153）について説明する。図508は、この操作演出管理処理（S3153）を示したフローチャートである。この操作演出管理処理（S3153）は、第2制御例におけるメイン処理2（図502）内で実行される処理であって、可変操作演出期間中において、可変操作有効期間タイマ223amの値を更新するための処理が実行される。

【4232】

操作演出管理処理（S3153）が開始されると、まず、可変操作有効期間タイマ223amの値が0より大きいと判別する（S4901）。可変操作有効期間タイマ223amの値が0であると判別した場合は（S4901：No）、そのまま本処理を終了する。可変操作有効期間タイマ223amの値が0より大きいと判別した場合は（S4901：Yes）、可変操作有効期間タイマ223amの値を更新し（S4902）、次に、更新した可変操作有効期間タイマ223amの値が0であるか否かを判別する（S4903）。更新した可変操作有効期間タイマ223amの値が0ではないと判別した場合は（S4903：No）、そのまま本処理を終了する。更新した可変操作有効期間タイマ223amの値が0であると判別した場合は（S4903：Yes）、次に、初期位置変更フラグ223agがオンであるか否かを判別する（S4904）。初期位置変更（切替）フラグ223agがオンであると判別した場合は（S4904：Yes）、初期復帰動作シナリオを設定し（S4905）、復帰動作作用タイマ223ahの値に5秒に対応する値を設定し（S4906）、押下演出禁止フラグ223aoをオンに設定し（S4907）、その後、本処理を終了する。

【4233】

一方、S4904の処理において、初期位置変更（切替）フラグ223agがオフであると判別した場合は（S4904：No）、次に、原点検知フラグ223aeがオンであるか否かを判別する（S4908）。原点検知フラグ223aeがオンであると判別した場合は（S4908：Yes）、そのまま本処理を終了する。原点検知フラグ223aeがオフであると判別した場合は（S4908：No）、可変演出優先フラグ223apをオンに設定し（S4909）、その後、本処理を終了する。

【4234】

次に、図509のフローチャートを参照して、本第2制御例における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される可変操作手段管理処理（S3154）について説明する。図509は、この可変操作手段管理処理（S3154）を示したフローチャートである。この可変操作手段管理処理（S3154）は、第2制御例におけるメイン処理2（図502）内で実行される処理である。

【4235】

可変操作手段管理処理（S3154）が開始されると、まず、復帰動作作用タイマ223ahの値が0より大きいと判別する（S5001）。復帰動作作用タイマ223ahの値が0であると判別した場合は（S5001：No）、そのまま本処理を終了する。復帰動作作用タイマ223ahの値が0より大きいと判別した場合は（S5001：Yes）、復帰動作作用タイマ223ahの値を更新し（S5002）、更新した復帰動作作用タイマ223ahの値が0であるか否かを判別する（S5003）。更新した復帰動作作用タイマ

2 2 3 a h の値が 0 ではないと判別した場合は (S 5 0 0 3 : N o)、復帰動作タイマ 2 2 3 a h の値に対応する復帰動作を設定し (S 5 0 0 4)、その後、本処理を終了する。

【4 2 3 6】

S 5 0 0 3 の処理において、更新した復帰動作タイマ 2 2 3 a h の値が 0 であると判別した場合は (S 5 0 0 3 : Y e s)、押下演出禁止フラグ 2 2 3 a o をオフに設定し (S 5 0 0 5)、次に、原点検知フラグ 2 2 3 a e がオンであるか否かを判別する (S 5 0 0 6)。原点検知フラグ 2 2 3 a e がオンであると判別した場合は (S 5 0 0 6 : Y e s)、可変操作手段が正常位置であることを示す情報を演出情報記憶エリア 2 2 3 a k に記憶し (S 5 0 0 7)、その後、本処理を終了する。

10

【4 2 3 7】

S 5 0 0 6 の処理において、原点検知フラグ 2 2 3 a e がオフであると判別した場合は (S 5 0 0 6 : N o)、次に、作動位置検知フラグ 2 2 3 a f がオンであるか否かを判別する (S 5 0 0 8)。作動位置検知フラグ 2 2 3 a f がオンであると判別した場合は (S 5 0 0 8 : Y e s)、初期位置変更 (切替) フラグ 2 2 3 a g をオンに設定し (S 5 0 0 9)、可変操作手段が反対位置であることを示す情報を演出情報記憶エリア 2 2 3 a k に記憶し (S 5 0 1 0)、その後、本処理を終了する。

【4 2 3 8】

S 5 0 0 8 の処理において、作動位置検知フラグ 2 2 3 a f がオフであると判別した場合は (S 5 0 0 8 : N o)、可変操作手段が不明位置であることを示す情報を演出情報記憶エリア 2 2 3 a k に記憶し (S 5 0 1 1)、その後、本処理を終了する。

20

【4 2 3 9】

次に、図 5 1 0 のフローチャートを参照して、本第 2 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される保留予告抽選処理 2 (S 4 0 3 1) について説明する。図 5 1 0 は、この保留予告抽選処理 2 (S 4 0 3 1) を示したフローチャートである。この保留予告抽選処理 2 (S 4 0 3 1) は、第 1 制御例における保留予告抽選処理 (図 4 5 3 参照) に代えて実行される処理である。

【4 2 4 0】

この第 2 制御例における保留予告抽選処理 2 (S 4 0 3 1) のうち、S 4 0 5 1 ~ S 4 0 5 7 および S 4 0 6 0 ~ S 4 0 6 3 の各処理では、それぞれ第 1 制御例における保留予告抽選処理 (図 4 5 3 参照) の S 4 0 5 1 ~ S 4 0 5 7 および S 4 0 6 0 ~ S 4 0 6 3 の各処理と同一の処理が実行される。

30

【4 2 4 1】

S 4 0 5 7 の処理において、保留一括変化演出を実行したと判別した場合は (S 4 0 5 7 : Y e s)、実行タイミング設定処理を実行し (S 4 0 8 1)、その後、本処理を終了する。なお、この実行タイミング設定処理の詳細については、図 5 1 1 を参照して後述する。

【4 2 4 2】

次に、図 5 1 1 のフローチャートを参照して、本第 2 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される実行タイミング設定処理 (S 4 0 8 1) について説明する。図 5 1 1 は、この実行タイミング設定処理 (S 4 0 8 1) を示したフローチャートである。この実行タイミング設定処理 (S 4 0 8 1) は、第 2 制御例における保留予告抽選処理 2 (図 5 1 0) 内で実行される処理である。

40

【4 2 4 3】

実行タイミング設定処理 (S 4 0 8 1) が開始されると、まず、演出情報記憶エリア 2 2 3 a k に記憶されている情報を読み出し (S 5 1 0 1)、次に、操作演出中フラグ 2 2 3 a i がオンであるか否かを判別する (S 5 1 0 2)。操作演出中フラグ 2 2 3 a i がオフであると判別した場合は (S 5 1 0 2 : N o)、次に、保留一括変化演出の実行期間確保が可能であるか否かを判別する (S 5 1 0 3)、保留一括変化演出の実行期間確保が可能であると判別した場合は (S 5 1 0 3 : Y e s)、保留一括変化演出の実行を設定し (

50

S 5 1 0 4)、一括変化フラグ 2 2 3 p をオンに設定し (S 5 1 0 5)、その後、本処理を終了する。また、S 5 1 0 3 の処理において、保留一括変化演出の実行期間確保が可能ではないと判別した場合は (S 5 1 0 3 : N o)、S 5 1 0 4 および S 5 1 0 5 の処理をスキップし、本処理を終了する。

【4 2 4 4】

一方、S 5 1 0 2 の処理において、操作演出中フラグ 2 2 3 a i がオンであると判別した場合は (S 5 1 0 2 : Y e s)、次に、現在の変動演出が第 1 期間の演出中であるか否かを判別する (S 5 1 0 6)。現在の変動演出が第 1 期間の演出中であると判別した場合は (S 5 1 0 6 : Y e s)、演出待機フラグ 2 2 3 a j をオンに設定し (S 5 1 0 7)、待機中を示す保留図柄態様の表示を設定し (S 5 1 0 8)、その後、本処理を終了する。

10

【4 2 4 5】

一方、S 5 1 0 6 の処理において、現在の変動演出が第 1 期間の演出中ではないと判別した場合は (S 5 1 0 6 : N o)、次に、現在の変動演出が第 2 期間の演出中であるか否かを判別する (S 5 1 0 9)。現在の変動演出が第 2 期間の演出中ではないと判別した場合は (S 5 1 0 9 : N o)、そのまま本処理を終了する。現在の変動演出が第 2 期間の演出中であると判別した場合は (S 5 1 0 9 : Y e s)、最新の入賞情報に対応する保留図柄態様の表示を設定し (S 5 1 1 0)、その後、本処理を終了する。

【4 2 4 6】

次に、図 5 1 2 のフローチャートを参照して、本第 2 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動演出設定処理 2 (S 4 2 5 4) について説明する。図 5 1 2 は、この変動演出設定処理 2 (S 4 2 5 4) を示したフローチャートである。この変動演出設定処理 2 (S 4 2 5 4) は、第 1 制御例における変動演出設定処理 (図 4 5 6 参照) に代えて実行される処理である。

20

【4 2 4 7】

この第 2 制御例における変動演出設定処理 2 (S 4 2 5 4) のうち、S 4 3 0 1 ~ S 4 3 1 1 および S 4 3 1 3 の各処理では、それぞれ第 1 制御例における変動演出設定処理 (図 4 5 6 参照) の S 4 3 0 1 ~ S 4 3 1 1 および S 4 3 1 3 の各処理と同一の処理が実行される。

【4 2 4 8】

S 4 3 1 1 の処理において、現在が確変状態であると判別した場合は (S 4 3 1 1 : Y e s)、背面モード抽選処理 2 を実行し (S 4 3 5 2)、S 4 3 1 2 の処理へ移行する。なお、この背面モード抽選処理 2 の詳細については、図 5 1 5 および図 5 1 6 を参照して後述する。

30

【4 2 4 9】

一方、S 4 3 1 1 の処理において、現在が確変状態ではないと判別した場合は (S 4 3 1 1 : N o)、通常演出設定処理を実行し (S 4 3 5 1)、S 4 3 1 3 の処理へ移行する。なお、この通常演出設定処理の詳細については、図 5 1 3 および図 5 1 4 を参照して後述する。

【4 2 5 0】

次に、図 5 1 3 のフローチャートを参照して、本第 2 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される通常演出設定処理 (S 4 3 5 1) について説明する。図 5 1 3 は、この通常演出設定処理 (S 4 3 5 1) を示したフローチャートである。この通常演出設定処理 (S 4 3 5 1) は、第 2 制御例における変動演出設定処理 2 (図 5 1 2) 内で実行される処理である。

40

【4 2 5 1】

通常演出設定処理 (S 4 3 5 1) が開始されると、まず、現在が通常状態であるか否かを判別する (S 5 2 0 1)。現在が通常状態ではないと判別した場合は (S 5 2 0 1 : N o)、S 5 2 1 4 の処理へ移行する。現在が通常状態であると判別した場合は (S 5 2 0 1 : Y e s)、次に、現在がセリフモード中であるか否かを判別する (S 5 2 0 2)。現在がセリフモード中であると判別した場合は (S 5 2 0 2 : Y e s)、セリフモード設定

50

処理を実行し（S 5 2 0 3）、S 5 2 0 4の処理へ移行する。なお、このセリフモード設定処理の詳細については、図 5 1 4を参照して後述する。

【4 2 5 2】

S 5 2 0 2の処理において、現在がセリフモード中ではないと判別した場合は（S 5 2 0 2：N o）、S 5 2 0 3の処理をスキップし、S 5 2 0 4の処理へ移行する。

【4 2 5 3】

S 5 2 0 4の処理では、変動時間が30秒以上であるか否かを判別する（S 5 2 0 4）。変動時間が30秒以上ではないと判別した場合は（S 5 2 0 4：N o）、受信した変動パターンに対応する変動表示態様を設定し（S 5 2 0 5）、その後、S 5 2 1 4の処理へ移行する。S 5 2 0 4の処理において、変動時間が30秒以上であると判別した場合は（S 5 2 0 4：Y e s）、受信した変動パターンに対応する第1期間（前半）を抽出し（S 5 2 0 6）、次に、操作演出中フラグ2 2 3 a iがオンであるか否かを判別する（S 5 2 0 7）。操作演出中フラグ2 2 3 a iがオンであると判別した場合は（S 5 2 0 7：Y e s）、第1期間の演出態様として、操作演出を用いない演出態様群の中から変動表示態様を設定し（S 5 2 0 8）、その後、S 5 2 1 4の処理へ移行する。

【4 2 5 4】

一方、S 5 2 0 7の処理において、操作演出中フラグ2 2 3 a iがオフであると判別した場合は（S 5 2 0 7：N o）、次に、設定された演出態様に操作演出ありか否かを判別する（S 5 2 1 0）。設定された演出態様に操作演出ありと判別した場合は（S 5 2 1 0：Y e s）、次に、可変演出優先フラグ2 2 3 a pがオンであるか否かを判別する（S 5 2 1 1）。可変演出優先フラグ2 2 3 a pがオンであると判別した場合は（S 5 2 1 1：Y e s）、操作演出として可変操作演出を設定し（S 5 2 1 2）、可変演出優先フラグ2 2 3 a pをオフに設定し（S 5 2 1 3）、S 5 2 1 4の処理へ移行する。

【4 2 5 5】

また、S 5 2 1 0の処理において、設定された演出態様に操作演出なしと判別した場合と（S 5 2 1 0：N o）、S 5 2 1 1の処理において、可変演出優先フラグ2 2 3 a pがオフであると判別した場合は（S 5 2 1 1：N o）、S 5 2 1 4の処理へ移行する。

【4 2 5 6】

S 5 2 1 4の処理では、第1期間に対応する秒数から2秒を差し引いた値を算出し（S 5 2 1 4）、算出した値に対応するデータ値を第2変動時間タイマ2 2 3 a nに設定し（S 5 2 1 5）、今回設定した各情報を演出情報記憶エリア2 2 3 a kに記憶し（S 5 2 1 6）、その後、本処理を終了する。

【4 2 5 7】

次に、図 5 1 4のフローチャートを参照して、本第2制御例における音声ランプ制御装置1 1 3内のMP U 2 2 1により実行されるセリフモード設定処理（S 5 2 0 3）について説明する。図 5 1 4は、このセリフモード設定処理（S 5 2 0 3）を示したフローチャートである。このセリフモード設定処理（S 5 2 0 3）は、第2制御例における通常演出設定処理（図 5 1 3）内で実行される処理である。

【4 2 5 8】

セリフモード設定処理（S 5 2 0 3）が開始されると、まず、停止図柄情報記憶エリア2 2 3 a cに記憶されている情報を読み出し（S 5 3 0 1）、2回目の停止図柄情報の記憶があるか否かを判別する（S 5 3 0 2）。2回目の停止図柄情報の記憶がないと判別した場合は（S 5 3 0 2：N o）、抽選結果に対応する停止キャラ、セリフをランダムに選択し、セリフ演出の演出態様を設定し（S 5 3 0 3）、S 5 3 0 6の処理へ移行する。

【4 2 5 9】

S 5 3 0 2の処理において、2回目の停止図柄情報の記憶があると判別した場合は（S 5 3 0 2：Y e s）、セリフ状態設定テーブル2 2 2 a a 1に基づいて、セリフ状態を設定し（S 5 3 0 4）、設定したセリフ状態と、当否判定結果とに基づいて、キャラクタ選択テーブル2 2 2 a a 2を参照して停止キャラを選択し（S 5 3 0 5）、S 5 3 0 6の処理へ移行する。

10

20

30

40

50

【4260】

S5306の処理では、セリフ選択テーブル222aa3を参照して、今回のセリフ演出の演出態様を設定し（S5306）、停止図柄情報記憶エリア223acに記憶されている情報を1つシフトし（S5307）、今回設定した演出態様を1回前の記憶エリアに記憶し（S5308）、その後、本処理を終了する。

【4261】

次に、図515のフローチャートを参照して、本第2制御例における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される背面モード抽選処理2（S4362）について説明する。図515は、この背面モード抽選処理2（S4362）を示したフローチャートである。この背面モード抽選処理2（S4362）は、第1制御例における背面モード抽選処理（図458参照）に代えて実行される処理である。

10

【4262】

この第2制御例における背面モード抽選処理2（S4362）のうち、S4501～S4504およびS4506～S4511の各処理では、それぞれ第1制御例における背面モード抽選処理（図458参照）のS4501～S4504およびS4506～S4511の各処理と同一の処理が実行される。

【4263】

S4504の処理において、現在の遊技状態が確変状態ではないと判別した場合は（S4504：No）、時短終了後背面モード設定処理を実行し（S4551）、S4510の処理へ移行する。なお、この時短終了後背面モード設定処理の詳細については、図516を参照して後述する。

20

【4264】

次に、図516のフローチャートを参照して、本第2制御例における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される時短終了後背面モード設定処理（S4551）について説明する。図516は、この時短終了後背面モード設定処理（S4551）を示したフローチャートである。この時短終了後背面モード設定処理（S4551）は、第2制御例における背面モード抽選処理2（図515）内で実行される処理である。

【4265】

時短終了後背面モード設定処理（S4551）が開始されると、まず、現在の遊技状態が通常状態、又は潜確状態であるか否かを判別する（S4561）。現在の遊技状態が通常状態、又は潜確状態であると判別した場合は（S4561：Yes）、迷子モードに対応する背面モードを決定し（S4562）、その後、本処理を終了する。

30

【4266】

一方、S4561の処理において、現在の遊技状態が通常状態、又は潜確状態ではないと判別した場合は（S4561：No）、転落済み用テーブルと、演出抽選カウンタの値とを参照して背面モードを抽選し（S4563）、その後、本処理を終了する。

【4267】

<第2制御例の第1変形例について>

次に、本第2制御例における第1変形例について説明をする。上述した第2制御例では、特図変動演出にて操作手段を操作させるための操作演出（特図操作演出）が実行されている最中に、保留演出として操作手段を操作させるための操作演出（保留操作演出）を実行するための実行条件が成立した場合に、各操作演出の実行タイミングが重複しないように構成していた。これに対して、本第1変形例では、パチンコ機10が音声出力装置226から出力される音量レベルや、第3図柄表示装置81の表示画面の明るさ等を調整可能な遊技環境調整手段を有しており、遊技者が調整用操作手段（例えば、操作内容を選択可能な第1ボタン（例えば、上矢印ボタンと下矢印ボタンから構成されるボタン）と、第3図柄表示装置81の表示画面にメニュー画面を表示させたり、選択内容を決定したりする場合に操作される第2ボタン（例えば、ボタンの押下面にメニュー／決定と表示されたボタン））を操作することにより、遊技者の好みに合わせた遊技環境を設定可能に構成している。

40

50

【4268】

ここで、遊技環境の調整方法について簡単に説明をすると、パチンコ機10に電源が投入されている状態で上述した第2ボタンを押下すると、第3図柄表示装置81の表示画面の一部に、遊技環境を調整するためのメニュー画面が表示される。メニュー画面には、音量レベルを調整するための音量調整表示態様と、明るさを調整するための光量調整表示態様と、パチンコ機10の遊技情報を確認するための遊技情報表示態様と、メニュー画面を終了させる終了表示態様と、が表示されており、上述した第1ボタンを操作することで任意の表示態様を選択し、第2ボタンを押下すると、対応する画面が表示される。

【4269】

第1ボタンを操作し、音量調整表示態様を選択した状態で第2ボタンを押下すると、音量調整画面が表示される。この音量調整画面には、パチンコ機10の音量を段階的に示した音量インジケータが表示されており、第1ボタンを操作し音量インジケータを可変させることでパチンコ機10の音量レベルを可変操作可能に構成されている。この場合、第1ボタンを操作し音量インジケータを可変させる毎に、選択されている音量レベルに対応させた音量でデモ音声（例えば、キャラクタ801のセリフ）が出力されるように構成している。これにより、現在選択中の音量レベルに対応した音量がどの程度なのかを遊技者に容易に把握させることができる。そして、音量調整画面が表示されている状態で第2ボタンを操作することにより、現在選択中の音量レベルを決定し、音量調整を完了する。

【4270】

また、光量表示態様を選択した状態で第2ボタンを押下すると、光量調整画面が表示される。この光量調整画面には、パチンコ機10の第3図柄表示装置81の表示画面の明るさ（光量）を段階的に示した光量インジケータが表示されており、上述した音量調整と同様に、第1ボタンへの操作内容に基づいて光量を調整可能に構成されている。ここで決定された光量に基づいて第3図柄表示装置81の表示画面の明るさ（具体的には、第3図柄表示装置81を構成する液晶ディスプレイの表示面を照射するためのバックライトの輝度）を調整することができる。

【4271】

さらに、遊技状態表示態様を選択した状態で第2ボタンを押下すると、パチンコ機10のゲーム性や、過去の遊技履歴が表示される。

【4272】

このように第2ボタンを操作し、第3図柄表示装置81の表示画面にメニュー画面を表示させた状態では、特別図柄の変動演出や、特別図柄の始動入賞に基づいて獲得した特図保留に基づく保留演出が視認困難な状態となる。さらに、パチンコ機10の限られたスペース内に複数の操作手段を設ける必要があることから、上述した各制御例に用いられる操作手段（レバー部材10340。PUSHボタン10317）と、遊技環境を調整するための調整操作手段（第1ボタン、第2ボタン）とを近傍に配置する必要がある。

【4273】

よって、遊技環境の調整中（第1ボタン、第2ボタンを操作している際中）に、特別図柄の変動演出として特図操作演出を実行したり、保留演出として保留操作演出を実行したりしてしまうと、遊技環境の調整時に調整操作手段では無く、誤って操作手段を操作してしまい、意図しない演出が実行されてしまうという問題があった。

【4274】

これに対して、本第1変形例では、上述した第2制御例と同様に、操作手段を操作させるための操作演出（特図操作演出、保留操作演出）を実行させるための実行条件が成立した場合に、調整操作手段を操作する期間（メニュー画面を表示してる期間）中であるかを判別し、調整操作手段を操作する期間であると判別した場合に、操作演出の実行を待機するように構成している。

【4275】

このように構成することで、同時期に異なる操作手段を操作させる状態が発生することを抑制することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。さらに

10

20

30

40

50

、待機演出が実行され、操作演出の実行が待機中であることを示唆する示唆キャラクタHC1（図486（a）参照）が表示されている状態で、遊技者が遊技環境を調整するために第1ボタンを操作すると、示唆キャラクタHC1の表示部位の回転速度が上がり、高速回転表示されるように構成している。

【4276】

これにより、遊技環境を調整している際に待機演出が実行されている場合において、遊技環境を調整するために調整操作手段を操作すると、待機演出の演出態様によって示唆表示される表示内容を分かり難くすることができる。具体的には、示唆キャラクタHC1の表示部位に表示される操作手段を操作させることを促す「PUSH」の文字を遊技者に把握させ難くすることができる。よって、示唆キャラクタHC1にて回転表示される「PUSH」の文字を認識した遊技者が操作手段、或いは、調整操作手段を誤って操作してしまうことを抑制することができる。

10

【4277】

一方で、操作手段を用いる操作演出が実行されている場合は、第2ボタンへの操作を有効に判別可能な有効期間が設定されないように構成しているため、遊技者が操作手段の代わりに誤って第2ボタンを操作したとしても、メニュー画面が表示されないように構成している。これにより、操作手段の近傍に調整操作手段を配置し、操作演出中に第2ボタンを誤って操作した場合に、メニュー画面が表示されてしまい演出効果を著しく低下させてしまう事態を抑制することができる。

【4278】

20

なお、本第1変形例の構成に限ること無く、操作演出が実行されている期間中は、第1ボタン、或いは、第2ボタンを操作した場合にも、操作手段（レバー部材10340、PUSHボタン10317）を操作した場合と同様の演出が実行されるように構成しても良いし、第1ボタン、第2ボタンに対して操作有効期間が設定されていない期間中は、第1ボタン、第2ボタンを遊技者が押下できないように物理的に制限を設ける構成を用いても良い。

【4279】

＜第2制御例の第2変形例について＞

次に、本第2制御例における第2変形例について説明をする。上述した第2制御例では、特図変動演出にて操作手段を操作させるための操作演出（特図操作演出）が実行されている最中に、保留演出として操作手段を操作させるための操作演出（保留操作演出）を実行するための実行条件が成立した場合に、各操作演出の実行タイミングが重複しないように構成することで、遊技者に分かり難い遊技、即ち、一方の操作演出（例えば、特図操作演出）に対して操作手段を操作したにも関わらず、他方の操作演出（例えば、保留操作演出）の演出態様が操作手段の操作に基づいて可変してしまうという遊技が実行されないように構成していた。これに対して、本第2変形例では、特図変動演出にて操作手段を操作させるための操作演出（特図操作演出）と、保留演出として操作手段を操作させるための操作演出（保留操作演出）と、が重複して実行される（各操作演出に対して設定される操作有効期間が重複する）場合に、特殊な操作演出態様を設定することにより、遊技者に分かり易い操作演出を実行可能に構成している。具体的には、特図操作演出と保留操作演出とを融合させた融合操作演出を実行可能に構成している。

30

40

【4280】

この融合操作演出は、操作手段が操作されたことに基づいて実行される演出の演出態様として、特図操作演出の演出結果や保留操作演出の演出結果を示すための演出態様が設定される操作演出であり、具体的には、例えば、特図変動の開始から5秒後から15秒後までの10秒間において操作手段に対する操作を有効に判別可能な操作有効期間が設定される特図操作演出として、遊技者が操作手段を操作した回数に基づいて演出態様を可変させる操作演出（所謂、連打演出）が設定されている状態で、遊技者が操作手段を1回操作することで演出態様（保留図柄の表示態様）を可変させる保留操作演出の実行条件が成立した場合には、特図操作演出の操作有効期間である10秒間が設定された融合操作演出が実

50

行される。

【4281】

そして融合操作演出が実行されている際には、最終的な演出結果（特図操作演出の演出結果、及び保留操作演出の演出結果）が操作有効期間の経過タイミングにて表示されるように構成されており、操作有効期間中に遊技者が操作手段を操作する毎に、特図操作演出の演出態様、及び、保留操作演出の演出態様を徐々に可変させる演出が実行される。

【4282】

つまり、上述した保留操作演出のように、単体では1回の操作に基づいて演出結果が表示されるように設定される操作演出に対して、融合操作演出とすることで、演出結果が表示されるまでに要する操作手段への操作内容を異ならせるように構成し、特定の演出期間（操作有効期間）の経過を持って演出結果を報知するように構成している。

10

【4283】

このように、操作演出の演出結果を表示させるための表示条件（操作条件）が異なる複数の操作演出の実行タイミングが重複した場合において、重複した各操作演出の表示条件（操作条件）が特定条件となるように補正した融合操作演出を実行することにより、重複して操作演出が実行された場合において、意図しない側の操作演出が先に演出結果を表示してしまい、遊技者に分かり難い演出を提供してしまうことを抑制することができる。

【4284】

また、上述した例では、操作演出の演出結果を表示させるための表示条件（操作条件）が異なる複数の操作演出の実行タイミングが重複した場合において、表示条件が成立し難くなるように特定条件を設定するように構成している。これにより、融合操作演出が実行される期間を、単体で操作演出が実行される期間よりも長くすることができるため、融合操作演出が実行されていることを遊技者に認知させ易くすることができる。

20

【4285】

さらに、上述した例では、融合操作演出に設定される操作有効期間を、重複した各操作演出の何れかに設定される操作有効期間と同一となるように構成している。これにより、融合操作演出専用で操作有効期間を新たに設定すること無く、融合操作演出を実行することができるため、音声ランプ制御装置113の処理負荷を軽減させることができる。なお、これに限ること無く、融合操作演出専用の操作有効期間を設定するように構成しても良い。

30

【4286】

上述した融合操作演出の演出内容について、詳細に説明をすると、この融合操作演出では、見た目上は、各操作演出が重複して実行されているように見せる演出が実行される。つまり、特図操作演出と、保留操作演出とがそれぞれ実行されている演出が実行される。そして、各操作演出に対する操作手段への操作内容を示唆する操作示唆態様と、操作手段に対して操作を行った場合に設定される演出態様とを、各操作演出が単体で実行される場合とは異なるように構成している。

【4287】

具体的には、融合操作演出が実行された場合には、遊技者に対して融合操作演出が実行されたことを示す表示態様として「セット操作開始」のコメントが第3図柄表示装置81の表示画面に表示されると共に、操作手段（例えば、PUSHボタン10317）を操作させるための表示態様が第3図柄表示装置81の表示画面に一つ表示される。

40

【4288】

そして、融合操作演出の操作有効期間中に遊技者が操作手段（PUSHボタン10317）を操作（押下）すると、今回の操作内容が操作判別手段により判別され、融合操作演出のうち、何れの演出態様を可変させるかを決定する。そして、可変させる演出態様の対象となる操作演出の演出態様を可変させる。この場合、例えば、上述した保留操作演出のように、単体で実行される場合には、1回の操作によって保留操作演出の演出結果を示す表示態様（例えば、保留図柄の色を青から赤へと可変させる表示態様）が表示されるように構成している操作演出を含んだ融合操作演出が実行される場合には、融合操作演出の演

50

出態様として、現在表示されている表示態様（青色の保留図柄）を保留操作演出の演出結果を示す表示態様（赤色の保留図柄）とは異なる表示態様（例えば、青色でヒビの入った保留図柄）へと可変させる演出が実行される。

【４２８９】

これにより、融合操作演出の一部として保留操作演出が実行されていることを遊技者に報知することができると共に、保留操作演出の演出結果が表示されるまでの期間を遅延させることができる。よって、融合操作演出が終了するまで、遊技者に意欲的に操作手段を操作させることが可能となる。なお、この場合、実行される操作演出の演出が、特定の表示態様を段階的に可変させる演出である場合には、現在の段階を示す表示態様と、演出結果が示す段階の表示態様と、の間に位置する段階の表示態様を、融合操作演出中に表示させるように構成すると良い。このように構成することで、融合操作演出の演出結果を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。

10

【４２９０】

また、融合操作演出が実行されている際中は、次に操作手段を操作した場合に、何れの操作演出の演出態様が可変し得るのかを遊技者に報知する報知手段（例えば、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される操作手段の位置を、実行中の複数の操作演出の演出位置の何れかに近づけることで報知）を設けると良い。これにより、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。なお、本変形例では、融合操作演出が実行された場合に、第３図柄表示装置８１の表示画面に一つの操作手段のみ表示させるように構成しているが、これに限ること無く、実行中の操作演出の個数に応じた数の操作手段を表示するように構成し、上述した報知手段として、対応する操作手段を交互に表示させるように構成しても良い。

20

【４２９１】

さらに、上述した第２変形例では、融合操作演出として２つの操作演出を融合させた例について説明をしたが、これに限ること無く、３つ以上の操作演出を融合するように構成しても良い。また、上述した第２制御例の構成と、本第２変形例の構成と、を用いて、何れか一方、或いは両方に対して、操作演出の実行条件が成立してからの待機期間を設定し、複数の操作演出が同時に実行されるように実行期間を調整した上で、融合操作演出を実行するように構成しても良い。

【４２９２】

<第２制御例の第３変形例について>

次に、上述した第２制御例の第３変形例について説明をする。上述した第２制御例では、可変操作手段として第１位置（原点位置）と第２位置（作動位置）との間を移動可能なレバー部材１０３４０を設け、可変操作演出を実行する場合におけるレバー部材１０３４０の位置状況に応じて可変操作演出の演出態様を可変させるように構成することで、可変操作演出の演出内容と、実際にレバー部材１０３４０に対して実行可能な操作内容と、が相違しないように構成するものであった。そして、遊技者の操作に関わらず、第１位置（原点位置）に位置していないレバー部材１０３４０を、第１位置（原点位置）に戻すための復帰制御として駆動モータを用いてレバー部材１０３４０を移動させる構成を用いていた。また、第１位置（原点位置）に位置しているレバー部材１０３４０を可変操作演出が実行されている期間以外では遊技者によって操作（第２位置方向に向けて移動させる操作）されないようにするためのロック構成を用いることで、第１位置（原点位置）に位置するレバー部材１０３４０を不要に移動させる操作が行われないように構成していた。

30

40

【４２９３】

しかしながら、上述した第２制御例の構成では、第１位置以外の位置（例えば、第２位置や、第１位置と第２位置との中間位置）に位置するレバー部材１０３４０は常に遊技者によって操作されてしまうため、レバー部材１０３４０が不要に移動させられる虞が残るものであった。

【４２９４】

これに対して、本第３変形例では、レバー部材１０３４０に対して、常時、第１位置方

50

向に向けた付勢力を付与する付勢手段（例えば、バネ部材）を設け、第1位置以外に位置するレバー部材10340が常時、第1位置方向へと移動するように構成している。さらに、レバー部材10340が第2位置に位置した場合に、その位置を維持させるための第2ロック構成を有している。

【4295】

このように構成された本第3変形例では、レバー部材10340を第1位置、或いは、第2位置の何れかに維持させることができると共に、第1位置と第2位置との間の中間位置に位置しているレバー部材10340が付勢手段により第1位置へと移動されるため、遊技者が把持していない状態でレバー部材10340が中間位置に位置することが無いようにすることができる。

10

【4296】

このように構成された本第3変形例においても、遊技者がレバー部材10340を把持することにより中間位置に位置していると判別した場合（即ち、原点検知フラグ223ae、作動位置検知フラグ223afが何れもオフに設定されている状態であると判別した場合）には、遊技者に対してレバー部材10340から手を離させるための演出（タッチ演出）が実行される。そして、タッチ演出に基づいて遊技者がレバー部材10340から手を離すと、付勢手段の作用によってレバー部材10340が第1位置（原点位置）に移動される。

【4297】

以上、説明をした通り、本第3変形例では、遊技者がレバー部材10340を把持することにより、中間位置に位置するレバー部材10340を第1位置へと移動させる際に、遊技者の手がレバー部材10340から離れ易くするための演出（例えば、タッチ演出）を実行するだけで良く、上述した第2制御例のように、タッチ演出に合わせて復帰動作制御を実行する必要が無いため、レバー部材10340を第1位置へと移動させるための構成を簡素化することができる。

20

【4298】

また、本第3変形例では、レバー部材10340を第1位置方向へと移動させるための手段として、駆動手段（駆動モータ）を用いた第1移動手段と、付勢手段を用いた第2移動手段と、を有しており、第1移動手段と第2移動手段とで、レバー部材10340を移動させる移動速度を異ならせている。具体的には、第1移動手段のほうが第2移動手段よりも移動速度が速くなるように構成している。

30

【4299】

これにより、例えば、レバー部材10340を用いた可変操作演出を実行するタイミングが既に設定されており、所定期間内にレバー部材10340を第1位置へと位置させなければならない場合には、タッチ演出の実行と共に、第1移動手段を用いてレバー部材10340を第1位置へと移動させるように構成し、次にレバー部材10340を用いた可変操作演出が実行されるタイミングが設定されていない場合、即ち、レバー部材10340を第1位置へと移動させるまでの期間に制限が設けられていない場合は、第2移動手段を用いてレバー部材10340を第1位置へと移動させるように構成することができる。このように状況に応じてレバー部材10340を移動させる速度を可変させることにより、必要以上にレバー部材10340に対して負荷を掛けてしまうことを抑制することができる。

40

【4300】

なお、上述した第2制御例や第3変形例のように、遊技者の操作に基づいて第1位置と第2位置との間を移動可能に構成された可変操作手段を用いて第1位置から第2位置方向に向けて可変操作手段を移動させる第1可変操作演出と、第2位置から第1位置方向に向けて可変操作手段を移動させる第2可変操作演出と、を実行可能に構成し、さらに、遊技者の操作に基づくこと無く、第1位置或いは第2位置へと可変操作手段を移動させる移動制御を実行可能に構成したパチンコ機10において、第2可変操作演出を実行し、遊技者が可変操作手段を第1位置方向に向けて移動させる操作を実行している間、第1移動手段

50

や第2移動手段等を用いて可変操作手段を第1位置方向に向けて移動させる場合と、第1移動手段や第2移動手段等を用いることの無い場合と、を設けても良い。

【4301】

このように構成することで、遊技者が可変操作手段を操作する場合において、可変操作手段に対して遊技者が付与する力（押し下げ力）を可変させることが可能となる。よって、可変操作演出として可変操作手段を同一方向に向けて移動させる場合における遊技者の操作感を異ならせることにより、演出効果を高めることができる。なお、この場合、可変操作演出の演出結果に応じて可変操作手段に対して遊技者が付与する力（押し下げ力）を可変させるように構成すると良い。また、上述した第1可変操作演出を実行する場合において第1移動手段や第2移動手段等を用いて、可変操作演出の演出結果に応じて可変操作手段に対して遊技者が付与する力（押し上げ力）を可変させるように構成しても良い。

10

【4302】

以上、説明をした通り、本第2制御例では、普通図柄の高確率状態が設定されている状態（確変状態、時短状態）において、特図抽選で小当たりに当選したに基づいて普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるように構成している。つまり、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるための条件（時短終了条件）として、上述した第1制御例にも設けられている第1時短終了条件（特図変動回数100回に到達）に加え、第2時短終了条件（小当たり当選）を設けている。このように構成することで、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるタイミングを遊技者に分かり難くすることができる。

20

【4303】

本制御例では、小当たり当選した場合に設定される小当たり種別を複数（小当たりA、小当たりB）設け、設定された小当たり種別が特定の小当たり種別（小当たりA）である場合に、上述した第2時短終了条件が成立するように構成している。このように構成することで、特定の小当たり種別に当選した場合にのみ、普通図柄の高確率状態が低確率状態へと移行するため、小当たり当選に基づいて普通図柄の高確率状態が終了する場合と、終了しない場合と、を設定することが可能となる。よって、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるタイミングを遊技者に分かり難くすることができる。

【4304】

さらに、本制御例は、上述した第1制御例と同様に、特図変動の開始タイミングで普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるように構成しており、小当たり当選に基づいて普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる場合においても、特図変動の開始タイミングで普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるように構成している。このように、普通図柄の高確率状態を終了させる契機が何であっても普通図柄の高確率状態を終了させるタイミングを同じにすることで、遊技者に対して普通図柄の高確率状態を終了させるための契機が何であるかを分かり難くすることができる。

30

【4305】

さらに、本制御例では、特定の小当たり種別（小当たりA）に所定回数（2回）当選した場合に、上述した第2時短終了条件が成立するように構成している。このように構成することで、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるタイミングを遊技者に分かり難くすることができる。

40

【4306】

なお、本制御例では、上述した第1時短終了条件、或いは、第2時短終了条件が成立した場合に、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第1時短終了条件と第2時短終了条件とが共に成立した場合に普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるように構成しても良い。また、第1時短終了条件と第2時短終了条件との成立順序を規定しても良く、例えば、第1時短終了条件が成立した後に、第2時短終了条件が成立した場合に、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるように構成しても良い。

【4307】

50

また、本制御例では、特図抽選で小当たりに当選したことに基づいて第2時短終了条件が成立した場合に、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特図抽選で小当たりに当選したことに基づいて特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行するように構成しても良い。これにより、特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行するタイミングを遊技者に分かり難くすることができる。

【4308】

上述した第2制御例では、特定の小当たり（小当たりA）に所定回数（2回）当選した場合に第2時短終了条件が成立するように構成しているが、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で、第2時短終了条件が成立し得る特定の小当たり（小当たりA）に当選したことを示唆する示唆演出を実行可能に構成しても良く、実行される示唆演出の演出態様を、第2時短終了条件が成立し得る特定の小当たり（小当たりA）に当選した回数が、第2時短終了条件が成立する当選回数よりも少ない準成立回数に到達した場合に可変するように構成すると良い。

【4309】

このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定されている状態において、第2時短終了条件が成立するまでの期間を予測させることが可能となる。また、上述した示唆演出は、特定の小当たり（小当たりA）に当選したことを示すための特別図柄の変動表示中に実行しても良いし、特定の小当たり（小当たりA）に当選したことを示す表示態様で特別図柄が停止表示（確定表示）したタイミングで実行しても良いし、特定の小当たり（小当たりA）に対応する小当たり遊技中に実行しても良いし、特定の小当たり（小当たりA）に対応する小当たり遊技が終了した後の特別図柄の変動中に実行しても良い。

【4310】

また、特定の小当たり（小当たりA）に当選した場合に設定され得る特別図柄の変動時間として、他の抽選結果では設定され得ない変動時間を設け、特別図柄の変動時間の長さによって遊技者に特定の小当たり（小当たりA）に当選したことを示唆するように構成しても良い。さらに、特定の小当たり（小当たりA）に当選した次の特別図柄の変動時間として、他の抽選結果では設定され得ない変動時間を設け、特別図柄の変動時間の長さによって遊技者に特定の小当たり（小当たりA）に当選したことを示唆するように構成しても良い。

【4311】

上述した第2制御例では、第1位置（原点位置）と、第2位置（作動位置）との間を移動可能な可変操作手段（レバー部材10340）を設け、その可変操作手段を用いた可変操作演出を実行可能に構成している。そして、電氣的駆動手段（駆動モータ等）を用いて、可変操作手段を第1位置から第2位置へと移動させる制御（演出準備制御）を実行した後、遊技者に対して可変操作手段を第1位置方向に向けて移動させる可変操作演出を実行可能に構成している。

【4312】

このように可変操作演出を用いることで、遊技者に対して操作手段を大きく変位させる演出を実行することができるため、遊技者に迫力のある演出を提供することができる。また、遊技者の操作によって、可変操作手段を第1位置方向へと移動させることができるため、可変操作演出の実行後に可変操作手段を第1位置（原点位置）へ戻すための処理を省略し易くすることができる。

【4313】

そして、可変操作演出の実行期間が経過したタイミングにおける可変操作手段の位置を判別する位置判別手段を設け、その位置判別手段の判別結果が、可変操作手段が第1位置に位置していないと判別した場合には、可変操作演出を実行し易くするように構成している。

【4314】

これにより、遊技者による可変操作手段に対する操作によって、可変操作手段を第1位

10

20

30

40

50

置へと戻し易くすることができる。なお、上述した可変操作演出を実行し易くする状態が設定されている期間において、所定回数、可変操作演出を実行したにも関わらず、可変操作手段が第1位置に位置しないと判別した場合は、電氣的駆動源（駆動モータ）を用いて、可変操作手段を第1位置へと戻すための復帰処理を実行するように構成している。

【4315】

よって、可変操作手段を操作したくない遊技者に対して、過度に可変操作演出を実行してしまい遊技意欲を低下させてしまうことを抑制することができる。さらに、本第2制御例では、遊技者が可変操作手段から手を離れた状態で上述した復帰処理を実行させ易くするために、可変操作手段以外の操作手段（タッチセンサ）を操作させるためのタッチ演出を実行するように構成している。

10

【4316】

これにより、遊技者がタッチセンサを操作している間に復帰処理を実行することができるため、遊技者に復帰処理が実行されたことを分かり難くすることができる。また、遊技者が可変操作手段を把持している状態で復帰処理が行われてしまい、可変操作手段に過度な負荷が掛かり故障してしまうことを抑制することができる。

【4317】

なお、上述した第2制御例では、第1位置と第2位置との間を移動可能なレバー部材10340を可変操作手段として用いているが、可変操作手段の構成はこれに限ること無く、第1位置と、第2位置と、さらに異なる第3位置との間を移動可能に構成しても良いし、第1位置から第2位置へと移動させた状態で初めて第3位置へと移動可能な構成にしても良い。また、押下操作と移動操作とを複合させた構成にしても良く、たとえば、所定の押下部を押下操作することにより第1位置と第2位置の間を移動可能にする構成としても良い。

20

【4318】

また、可変操作手段に対する電氣的駆動源（駆動モータ）の駆動制御として、パチンコ機10の電源投入時に実行される立ち上げ処理（音声ランプ制御装置113の立ち上げ処理）にて、可変操作手段が原点位置へと移動させる原点復帰処理を実行しても良いし、特定の演出が実行されている場合は、電氣的駆動源（駆動モータ）を用いて、可変操作手段が移動しないようにするロック制御実行しても良い。また、可変操作手段の移動を規制するロック制御としては、可変操作手段の移動経路にストッパー（例えば、ソレノイド駆動により突出させるピン）を設けるように構成しても良い。

30

【4319】

<第3制御例>

次に、図517～図542までを参照して、本パチンコ機10における第3制御例について説明する。第1制御例に対して、第3制御例では、同時または所定期間の間（例えば1変動表示の間）に表示される変動パターンにおける表示態様の画像データ量、変動パターンの変動表示中に表示される予告表示態様の画像データ量、音量調節の設定画像における画像データ量、パチンコ機10がエラー状態となった場合に表示されるエラー画面の画像データ量の合計が所定値以上となる場合には、一部の画像を表示する画素数を低下した低画質に設定して表示することで、表示される画像データ量が過剰に大きくなりやすいようにして、表示制御に対する制御負荷を抑制することができる制御が実行される点で主に相違する。なお、第1制御例と相違する点のみを説明し、同一の内容については、その図示と説明を省略する。

40

【4320】

図517は、本第3制御例におけるパチンコ機10の正面図である。本第3制御例では、第1制御例におけるパチンコ機10の正面図（図282参照）に対して、遊技者が操作可能な操作手段として枠ボタン22a（第1操作手段）に加え、第2操作手段として選択ボタン22b、22cがそれぞれ追加されている点で相違する。その他の構成については、第1制御例と同一であるので、その説明は省略する。

【4321】

50

枠ボタン２２ａは、遊技の演出等において、枠ボタン２２ａが操作されることで、変動中の図柄が停止表示したり、予告表示態様が表示されたりする等の演出を可変させるための操作手段として使用される。なお、枠ボタン２２ａの具体的な構成や、枠ボタン２２ａに対する遊技者の操作を有効に判別する期間の設定や、枠ボタン２２ａが操作されたことを有効に判別した場合における処理内容については、上述した各制御例と同一であるため、その詳細な説明は省略する。

【４３２２】

第２操作手段である選択ボタン２２ｂ、２２ｃは、左選択ボタン２２ｂ、右選択ボタン２２ｃでそれぞれ構成されており、音量の調節や、第３図柄表示装置８１やパチンコ機１０に設けられたＬＥＤの光量調節といった遊技環境調節処理や、演出時の複数候補の中より１の対象演出を選択するといった遊技内容選択処理を実行する場合に使用される。例えば、遊技環境調節処理として、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から出力される音声の音量レベルを調節するための音量調節では、音量調節が可能な期間（特別図柄の変動表示が実行されていない待機期間中や、特別図柄が変動表示している遊技期間中、大当たり遊技が実行されている大当たり遊技期間）に左選択ボタン２２ｂ、右選択ボタン２２ｃの何れかを操作することで、図５１８（ａ）に示す音量調節画面が表示される。この音量調節画面が表示された後に、左選択ボタン２２ｂまたは右選択ボタン２２ｃが操作されることで、操作内容に応じた音量レベルへと可変した音声が出力される。

【４３２３】

ここで、図５１８（ａ）を参照して、第２操作手段である選択ボタン２２ｂ、２２ｃを用いた遊技環境調節処理の１つである音量調節が実行された場合における第３図柄表示装置８１の表示画面の表示態様について説明をする。図５１８（ａ）は、音量調節を実行している場合に第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される一表示態様の一例を模式的に示した模式図である。

【４３２４】

図５１８（ａ）に示した通り、音量調節が可能な期間中に遊技者が左選択ボタン２２ｂ、或いは、右選択ボタン２２ｃを操作（押下）すると、遊技者に対して音量調節処理が開始されたことを示す音量調節画面として、音量調節表示態様８０００と、音量調節操作表示態様８００３、８００４と、が表示される。音量調節表示態様８０００は、遊技者に対して現在が音量レベルの調節中であることを示すための調節対象表示態様として、スピーカーを模した表示態様８００１と、音量レベルの調節可能範囲を表示するためのバーグラフ８００２と、から形成されている。

【４３２５】

本制御例は、音量レベルを４段階に調節可能に構成しており、音量レベル１が最も音量が小さくなる音量レベルで、音量レベルが上がるにつれて音声出力装置２２６から出力される音量が大きくなるように構成している。図５１８（ａ）に示した状態は、音量レベル１が設定されている状態であり、バーグラフ８００２のうち、音量レベル１に対応する「１」のバーグラフが黒く塗りつぶされている。

【４３２６】

音量調節操作表示態様８００３、８００４は、上述した第２操作手段である左選択ボタン２２ｂ、右選択ボタン２２ｃを模した表示態様であって、右選択ボタン２２ｃに対応した上昇操作表示態様８００３、左選択ボタン２２ｂに対応した下降操作表示態様８００４が表示されている。そして、上昇操作表示態様８００３の右側には、右選択ボタン２２ｃを操作した場合に、音量レベルが上昇することを示す「ＬＶ　ＵＰ」の文字が表示され、下降操作表示態様８００４の右側には、左選択ボタン２２ｂを操作した場合に、音量レベルが下降することを示す「ＬＶ　ＤＯＷＮ」の文字が表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、現時点が音量レベルを調節可能な期間であることを示す「音量レベルを選んで下さい」の文字が表示されている。

【４３２７】

次に、本制御例において音量レベルを調節する際の操作の流れについて具体的に説明を

する。まず、音量調節が可能な期間中（特別図柄の変動表示が実行されていない待機期間中や、特別図柄が変動表示している遊技期間中、大当たり遊技が実行されている大当たり遊技期間）に、左選択ボタン22b、或いは右選択ボタン22cを操作すると、第3図柄表示装置81の表示画面に図518（a）に示した表示態様が表示される。そして、図518（a）に示した表示態様（音量調節表示態様8000、音量調節操作表示態様8003, 8004）が表示されている状態で、左選択ボタン22bを操作すると、現在設定されている音量レベルよりも1つ小さな音量レベルが設定され、右選択ボタン22cを操作すると、現在設定されている音量レベルよりも1つ大きな音量レベルが設定される。そして、音量調節の終了条件が成立すると、音量調節表示態様8000と、音量調節操作表示態様8003, 8004が消え、第3図柄の変動表示や、大当たり遊技中の表示、待機画面表示が表示される。

10

【4328】

詳細な説明は省略するが、本制御例では、左選択ボタン22b、右選択ボタン22cを操作し、音量レベルを可変させると、可変後の音量レベルに対応した音量で遊技中に出力される音声はデモ音声として出力されるように構成している。このように構成することで、例えば、特別図柄が変動していない待機期間中、即ち、遊技中の音声は出力されていない状態で音量レベルを変更したとしても、適切な音量レベルを遊技者が容易に選択することができる。

【4329】

音量調節中に出力されるデモ音声としては、特別図柄の変動中に実行される変動演出中（遊技中）に出力される音声のうち、遊技者に対して大当たりに当選したことを示唆することのない音声を用いられる。これにより、待機期間中であっても、遊技中に出力される音声の音量を確認しながら音量調節を行うことができると共に、デモ音声用の音声データを用意しなくて良いため、データ容量を削減することができる。さらに、遊技中に出力される音声のうち、大当たりに当選したことを示唆することのない音声を用いるため、デモ音声を出力した場合に遊技者が困惑してしまうことを抑制することができる。

20

【4330】

なお、音量調節中に出力され得るデモ音声としては、上述した音声に限ること無く、デモ音声専用の音声データを用いても良い。これにより、遊技者にデモ音声であることを分かり易く報知することができる。また、同一の音量レベルの中でも大きな音量で音声は出力される音声A（例えば、リーチ中に出力される音声）と、音声Aよりも小さな音量で音声は出力される音声B（例えば、通常変動中に出力される音声）と、を用いてデモ音声を出力しても良い。これにより、設定した音量レベルにおいて出力され得る音量の範囲を遊技者に把握させることができるため、遊技者が所望する音量レベルを適宜設定することができる。

30

【4331】

上述した通り、本制御例では、待機期間中に音量調節を行った場合には、調節した音量レベルに対応したデモ音声を用いるように構成している。これに対して、特別図柄の変動表示中や大当たり遊技中に音量調節を行った場合は、デモ音声を出力しないように構成している。具体的には、第2操作手段である左選択ボタン22b、右選択ボタン22cが操作された時点における遊技状況（待機期間、変動表示期間、大当たり遊技期間）を判別可能な判別手段を設け、その判別手段により待機期間では無いと判別された場合には、デモ音声が出力されないように構成している。これにより、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否かを遊技者に示唆するための変動演出や、大当たり当選したことを祝福する大当たり遊技演出が実行されている状態で音量調節を行ったとしても、デモ音声が出力され無いため演出効果が低下することが無い。

40

【4332】

本制御例では、左選択ボタン22bが操作されることで、音量が小さくなり、音量調節画面のインジケータもレベルが左方向へと1操作（押下）に対して1レベル下がるように構成されている。また、出力される音量もそれに合わせた音量（本制御例では、1レベル

50

に対して15%)が小さく出力されるように構成されている。なお、本制御例では、最小の音量レベルは1レベルであり、それ以下(例えば、無音)には出来ないように構成されている。このように構成することで、エラー音等の音出力されずに不正等がされ易くなる不具合を抑制できる。なお、本制御例では、音量はミュート出来ない構成としたが、それに限らずに、音量はミュートできるように構成して、ミュートした状態でもエラー音等の特定の音は出力(例えば、最大音量)されるように構成することで、遊技者の好みに合わせた調整が可能でありながら、不正等の被害を防ぐことができる。

【4333】

また、右選択ボタン22cが操作(押下)されることで音量は所定量(例えば、10%)ずつ増大して出力され、1操作に対して1レベルの音量表示が上昇して可変されるように構成されている。このように構成することで、遊技者は、好みの音量であるかを実際に出力される音量と、レベル表示とで確認しながら調整することができ、容易に音量調整を行なうことができる。なお、音量調整画面は、選択ボタン22b, 22cが一定期間(本制御例では、10秒)操作されない状態が継続すると、表示が解除されるように構成されている。また、この音量調整画面が表示される場合には、他の表示は表示された状態で、最上面のレイヤに描画されて表示されるように構成されている。よって、遊技者の選択ボタン22b, 22cの操作によって、通常の表示データに加えて音量調整画面が設定されるので、表示される表示データは増大して、描画するための表示制御負荷が増大される。

【4334】

なお、本制御例では、上述した音量調節が可能な期間として、待機期間、変動表示期間、大当たり遊技期間を設定しているが、これに限ること無く、例えば、待機期間や、変動表示期間のうち特定の変動演出(リーチ演出や大当たり期待度が高いチャンス演出)が実行されていない期間(通常変動演出期間)のみ音量調節を可能とするように構成しても良い。このように構成することにより、遊技者が変動演出に注視すべき期間中に音量調節画面が表示されてしまうことを抑制することができる。

【4335】

また、本制御例では、第3図柄表示装置81の表示画面にて第3図柄の変動演出と、音量調節画面と、を表示するように構成しているが、これに限ること無く、変動演出画面と、音量調節画面と、を異なる表示装置を用いて表示するように構成しても良い。

【4336】

本制御例は、遊技環境調節処理として、上述した音量調節以外にも、遊技環境を調節可能に構成している。具体的には、第3図柄表示装置81の表示画面に表示される表示態様の明るさを調節可能な光量調節処理を実行可能に構成している。この光量調節処理を実行する際の流れについて説明をすると、まず、音量調節画面(図518(a)参照)が表示されている状態で枠ボタン22aを押下する。すると、音量調節画面(図518(a)参照)の表示が、光量調節画面(図示せず)へと切り替わる。

【4337】

この光量調節画面の表示内容についての図示は省略するが、現在が光量調節可能な状態であることを遊技者に報知するための表示態様(例えば、ランプを模したマークの表示)と、調節可能な光量レベルの範囲(例えば、光量レベル1~4)を表示するバーグラフ、及び、現在設定されている光量レベルを、バーグラフを用いて遊技者に報知する表示態様(例えば、設定中の光量レベルを示すバーグラフの表示態様を、他のバーグラフの表示態様と異ならせる表示態様)が表示される。そして、音量調節画面(図518(a)参照)と同様に、左選択ボタン22b、右選択ボタン22cを操作させるための光量調節操作表示態様が表示される。

【4338】

そして、光量調節画面が表示されている状態で左選択ボタン22b、右選択ボタン22cを操作することにより、設定中の光量レベルを遊技者が所望する光量レベルへと可変させることが可能となる。これにより、第3図柄表示装置81の表示画面の明るさを容易に調節することが可能となり、遊技者の目の疲れを削減することができる。

10

20

30

40

50

【4339】

なお、上述した音量調節処理や、光量調節処理では、音声出力装置226から出力される音声、及び、第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示態様の明るさについて、第3図柄表示装置81の表示面に表示される全ての態様に対して設定された音量レベル、光量レベルに基づくように構成しているが、これに限ること無く、例えば、音声出力装置226から出力される音声のうち、特定の音声（例えば、エラー音）に対しては音量レベルに関わらず、同一の大きさを音声出力されるように構成しても良い。このように構成することで、音量レベルを小さく設定したとしても一定の大きさの音量でエラー音を出力することができ、遊技機の異常を早期に発見し易くすることができる。

【4340】

また、遊技機から出力される複数の音声の音声データを解析し、所定範囲の音域に該当する音声のみ音量を調節可能に構成しても良いし、同時に出力される複数の音声に対する音声データのうち、一の音声データに対応する音量を調節することにより合成音声の態様を可変させるように構成しても良い。また、音声データに含まれる音階を調節可能に構成しても良いし、音声の再生速度を調節可能に構成しても良い。このように構成することで、一の音声データに基づいて複数態様の音声を再生（出力）することで演出効果を高めることができる。さらに、同時に出力される複数の音声に対する音声データのうち、一の音声データに対応する音量を調節可能とすることで、例えば、男の子の音声と、女の子の音声と、が同時に出力される演出において、男の子の音声を主とした演出と、女の子の音声を主とした演出と、を選択することができる。また、この場合、調節後の音声態様に基づいて演出の表示態様も可変可能に構成すると良い。これにより、遊技者に提供する演出のバリエーションをより多彩なものにすることができる。

【4341】

次に、図518（b）を参照して、パチンコ機10に異常が発生した場合に表示されるエラー画面の表示内容について説明をする。図518（b）は、パチンコ機10がエラー状態（パチンコ機10の前面枠が開放されたり、大当たり遊技中以外に大入賞口（特定入賞口65a）に遊技球が入球したことが検知されたり、磁石等の磁気検出される等）となった場合に、表示されるエラー画面の一例を示した図である。このエラー画面は、通常の表示態様に加えて、最前面のレイヤに描画されるように表示データが設定される。このエラー画面についても、予期せぬタイミングで表示される画面であるので、表示データの急激な増大の要因となるが、本第3制御例では、設定する表示データが所定値を越えると判別された場合には、背景画像や予告表示等の特定の表示態様の画質が低画質で設定されるので、同時に表示する表示態様の表示データが増大して処理落ち等の不具合が発生することを抑制できる。

【4342】

本制御例のパチンコ機10には、内枠12が開放したことを検知するための検知手段として内枠開放検知センサ（図示せず）と、前面枠14が開放したことを検知するための検知手段として前面枠開放検知センサ（図示せず）と、パチンコ機10の遊技盤13に磁石が近づけられたことを検知可能な検知手段として磁気検知センサ（図示せず）と、が設けられており、主制御装置110のタイマ割込処理（図425参照）にて実行されるその他の処理（図425のS110参照）内で、各検知手段の検知結果を判別する異常判別処理を実行可能に構成し、その異常判別処理の判別結果に基づいてパチンコ機10が異常状態であるか否かを判定するように構成している。

【4343】

そして、パチンコ機10が異常状態であると判別した場合は、異常状態であることを示す異常コマンド、及び、異常の種類を示す異常種別コマンドを設定し、設定された各種コマンドが主制御装置110のメイン処理（図434参照）の外部出力処理（図434のS1001参照）にて、主制御装置110の外部へと出力される。音声ランプ制御装置113は、主制御装置110から出力された異常コマンド、異常種別コマンドを受信した場合に、音声出力装置226に対してエラー音を出力させるための音声用エラーコマンドと、

10

20

30

40

50

第3図柄表示装置81の表示面にエラー画面を表示させるための表示用エラーコマンドと、を設定する。また、主制御装置110の外部出力処理では、異常状態コマンド、異常種別コマンドをパチンコ機10の外部にも出力するように構成しており、遊技場の店員がパチンコ機10の異常状態を把握できるように構成している。

【4344】

音声ランプ制御装置113にて表示用エラーコマンドが設定されると、そのコマンドは表示制御装置114に出力され、表示制御装置114の処理によって、図518(b)に示した通り、主表示領域Dmにエラーを示すエラー表示として「WARNING」の文字が表示され、副表示領域Dsに「エラー発生係員をお呼びください」と表示される。このエラー表示は、第3図柄表示装置81の表示面に表示される他の表示態様（背景、キャラクタ、図柄）が表示されるレイヤよりも前面側に形成されたレイヤ（最も優先して表示されるレイヤ）に表示されるように構成しているため、第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示態様の内容に関わることなくエラー状態を遊技者に確実に報知することができる。

10

【4345】

上述した通り、本制御例のパチンコ機10は、第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示態様として、少なくとも、特別図柄の変動表示に対応して実行される変動演出の表示態様と、音量調節を行う場合に表示される音量調節画面の表示態様と、パチンコ機10に異常が発生した場合に表示される異常画面の表示態様と、を同時に表示することができるように構成している。そして、表示面に表示される表示態様（表示画像）を作成する際に、同時に表示すべき複数の表示態様を判別し、同時に表示される各表示態様に対応した画像データに基づいて表示画像を表示させるための表示データ量を算出するように構成している。

20

【4346】

さらに、算出された表示データ量が所定の上限量を超える場合には、画像データの画質（解像度）を通常の画質（解像度）から低画質（低解像度）へと変換するように構成している。これにより、1の表示画像を作成する際に用いる表示データ量が大きくなることを抑制することができる。また、詳細な説明は後述するが、本制御例のパチンコ機10は画像データに対して画質（解像度）を下げる画質変更処理を実行可能に構成し、この画質変更処理を行うことで表示画像の低解像度化を実行可能に構成している。これにより、通常画質（通常解像度）の表示データと、低画質（低解像度）の表示データと、を別々に設ける必要が無くなるため、表示データの容量を削減することができる。

30

【4347】

また、本制御例では、低画質（低解像度）の表示画像を表示し易い状況（表示データ量が飽和し易い状況）を判別可能に構成し、その判別結果に基づいて、実際に低画質（低解像度）の表示画像を表示するタイミングよりも前に、予め画質変更処理を実行するように構成している。具体的には、異なる契機によって設定される複数の表示態様を1の表示画像上に表示できるように構成している。そして、1の表示態様（変動演出）を設定する場合に、1の表示態様（変動演出）に対応する表示データ量を算出し、その表示データ量が所定量を超えた場合に、低画質（低解像度）の表示画像を表示し易い状況（表示データ量が飽和し易い状況）であると判別するように構成している。

40

【4348】

このように構成することで、実際に低画質（低解像度）の表示画像を表示するタイミングにて画質変更処理が実行されてしまい一時的に処理負荷が高まってしまうことを抑制することができる。さらに、低画質（低解像度）の表示画像を表示し難い（表示することが無い）状況において画質変更処理が実行されることを抑制することができる。

【4349】

加えて、本制御例のパチンコ機10では、特別図柄の抽選結果を示すための変動演出の演出態様（表示態様）を設定する場合に、対象となる特別図柄抽選の結果が遊技者に有利な有利結果（大当たり当選）である場合と、その有利結果よりも遊技者に不利な不利結果

50

(外れ)である場合と、で同時に表示可能な表示データ量の上限値を異ならせるように構成している。つまり、大当たりに当選した特別図柄抽選に対応する変動演出が実行されている場合には、1つの表示画像を作成する際に用いられる表示データ量の上限を高くすることができる。このように特別図柄の抽選結果に応じて表示データ量の上限値を可変させることにより、第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示画像の画質に基づいて遊技者に大当たり抽選の結果を予測させる楽しみを提供することができる。また、表示画像の表示データ量を高めるための複数の表示態様を同時に表示させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【4350】

次に、図519を参照して、本制御例のパチンコ機10に表示される画像の表示例について説明する。図519(a)は、予告等の画像データが予め設定されている通常の画質(解像度)で表示される場合の、画素の表示例を示した図である。一方、図519(b)は、図519(a)で示した画像データを1/6の低画質(低解像度)で設定して表示する場合の表示例を示した図である。このように、本制御例では、変動開始時に低解像度に変換したデータが表示制御装置114の低解像度データ格納エリア233baに記憶されるように設定されている。このように構成することで、低解像度で表示する必要がある場合には、低解像度データ格納エリア233baより対応する表示データを読み出して描画データテーブルに設定するように構成されている。

【4351】

ここで、本制御例のパチンコ機10にて用いられる表示画像について説明をする。第3図柄表示装置81の表示面は液晶ディスプレイで構成されており、複数の画素(ピクセル)の集合体により1の画像を表示するように構成している。液晶ディスプレイの表示面に形成される複数の画素(ピクセル)は、垂直方向(Vertical(以下、Vと称す))と、水平方向(Horizontal(以下、Hと称す))と、からなる座標軸によって一つ一つの画素(ピクセル)に対して表示させる色を設定するように構成している。

【4352】

本制御例では、表示面の左上端(図2の視点で左上端)を原点(0,0)とし、幅方向(H)に1920個の画素(ピクセル)、垂直方向(V)に1080個の画素(ピクセル)を配設し、合計で2,073,600(約200万)個の画素から構成される画像を表示可能に構成している。図519(a),(b)に示した図は、第3図柄表示装置81の表示面のうち、左上部分の所定領域(水平方向(H)に500個、垂直方向(V)に200個の画素)を含む所定範囲を拡大した模式図となる。

【4353】

なお、パチンコ機10の表示面に用いられる画素数は上述した構成に限ること無く、本制御例の画素数よりも多くしても良いし、少なくしても良い。また、表示面の幅方向と垂直方向との長さの比に対しても、本制御例の構成に限られるものでは無く、適宜選択すれば良い。さらに、本制御例では、第3図柄表示装置81の表示面の全てを範囲とした座標を用いているが、これに限ること無く、第3図柄表示装置81の表示面を分割し、その分割した範囲内の画素に対して独立して表示制御を行うように異なる座標を設けても良い。

【4354】

次に、表示画像を形成する画素について説明をする。図519(a)に示した通り、1つの画素は正形状に形成されており、その画素に対して4種類の色情報に対して指定値を所定範囲(0~255)の範囲内でそれぞれ設定可能に構成し、設定された各種色情報の指定値に応じた色が表示(発光)されるように構成している。ここで、4種類の色情報について説明をする。本制御例では、所謂、BGR Aの手法を用いて各画素(色)を表現する方法(フォーマット)を用いており、B(青)、G(緑)、R(赤)、A(透明度)の4つの成分に対して0~255の範囲(8bit)で指定値を設定可能に構成している。色情報の成分のうち、B、G、Rについては、対応する色の明暗(LEDを発光量)を可変させるための値として0~255の範囲内で指定値を設定可能に構成しており、指定値が0に近づくほど対応する色が薄くなるようLEDが発光制御され、指定値が255に

近づくほど対応する色が濃くなるようLEDが発光制御される。

【4355】

そして、B, G, Rは、0～255 (8bit) の範囲で指定値を設定可能に構成しており、各指定値に対応した色が1つの画素 (ピクセル) の発光色となる。つまり、8bit×3 (B, G, R) で合計24bit分 (19777216通り) の色を表現することが可能に構成している。なお、本制御例では、B, G, Rの全ての指定値を0に設定した場合には黒色が、全ての指定値を255に設定した場合には白色が、対応する画素の色 (発光色) となる加法混色方式を用いている。

【4356】

さらに、A (透明度) は、画素に対してB, G, Rの指定値により設定された色の透明度を可変させるための指定値として0～255 (8bit) の範囲から1の指定値を設定可能に構成しており、指定値が0に近づくほど不完全透明状態となり、指定値が255に近づくほど完全透明状態となるように構成している。なお、本制御例では、上述した通り、BGRA方式を用いて発光色 (表示色) を表現可能に構成しているが、これに限ること無く、一般的に用いられる別方式 (例えば、BGR, RGB, RGBA) を用いても良い。

10

【4357】

以上、説明をした通り、本制御例では、表示装置81の表示面に表示される表示画像として約200万個の画素のそれぞれに対して32bit ((B, G, R (各8bit)) × A (8bit)) 分の発光態様 (色、透明度) を設定可能に構成していることから、約2,000,000×4byte=8,000,000byteで、およそ8Mbyteの表示画像を表示するように構成している。なお、上述した例は、表示画像の対応を設定する際に用いられる情報を圧縮せずに用いた場合におけるデータ量であり、表示画像を設定する際において、一般的に用いられる圧縮手法を用いて表示画像のデータ量を抑制するように構成しても良い。

20

【4358】

次に、本制御例において、第3図柄表示装置81の表示面に表示画像を表示させる場合の流れについて簡単に説明をする。本制御例は上述した通り、垂直方向 (V)、水平方向 (H) を軸とした座標によって各画素を特定し、特定の画素に対して発光色 (表示色) を設定可能に構成している。そして、表示画像を設定する際には、2次元で形成される表示領域 (第3図柄表示装置81の表示面) に設けられた各画素に対する指示内容を一次元配列で管理するように構成している。

30

【4359】

具体的には、原点 (H (0), V (0)) に設けられた画素 (ピクセル) から水平方向 (H) の値が増加する方向に向けて配設された画素 (ピクセル) の順で発光色 (表示色) を設定するための情報を記憶させ、水平方向 (H) の終点 (本制御例では、1920) に到達すると、次いで、垂直方向 (V) に1段下がった画素 (H (0), V (1)) に設けられた画素 (ピクセル) から水平方向 (H) の値が増加する方向に向けて配設された画素 (ピクセル) の順で発光色 (表示色) を設定するための情報を記憶させることで、2次元的に配設された複数の画素に対する指示内容 (画像データ) を一次元配列で管理可能に構成している。

40

【4360】

さらに、一次元配列で構成された画像に対する指示内容 (画像データ) には、水平方向一列分の指示内容の範囲を示すための値としてストライドデータが記憶されており、このストライドデータを参照することにより、一次元配列で管理されている画像データが2次元的に配設された複数の画素の何れに対応しているのかを判別可能に構成している。具体的には、本制御例では、水平方向に1920個の画素を設け、各画素が4byte分の色情報 (B, G, R, A (4)) × 0～255 (8bit) を有しているため、水平方向一列分のデータ量を示すストライドデータの値が1920×8bit=15,360byteとなる。

50

【4361】

ここで、図519(a)に示した図を例に、BGR A 32bit画像のうち、画素(500(H), 201(V))に対応する色情報を、一次元配列の画像データから参照する場合について説明をする。本制御例では、上述した通り、ストライドデータの値が15, 360byteであるため、(500(H), 201(V))のindex(先頭の値)は、4byte(1つの画素に対する色情報のデータ量)×500ピクセル(対象画素の水平方向の座標値)×201ピクセル(対象画素の垂直方向の座標値)×15, 360byte(ストライドデータの値)=161, 640となる。つまり、画像データである一次元配列の「161, 640~161, 640+3」の範囲に、画素(500(H), 201(V))に対応する色情報(BGR A成分)が記憶(保存)されていることになる。

10

【4362】

このように、一次元配列で画像データを記憶(保存)する場合において、予め規定された順序(水平方向にずれていき、水平方向の終点に到達した後に、垂直方向を1段下げる順序)で保存対象となる画素の順番を決定し、且つストライドデータの値を記憶しておくことで、特定の画素を指定する際の処理(特定の画素のindexを探す処理)を、一次元配列で管理されている画像データの先頭から順にカウントしながら探すよりも効率良く実行することができる。

【4363】

また、例えば、第3図柄表示装置81とは異なるサブ表示装置(図示せず)を設けたパチンコ機10において、第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示画像に対応するストライドデータと、サブ表示装置の表示面に表示される表示画像に対応するストライドデータと、を記憶しておくことにより、一次元配列で管理されている画像データを、第3図柄表示装置81の表示面にも、サブ表示装置の表示面にも容易に表示させることができ、パチンコ機10における表示制御の簡略化を図ることができる。

20

【4364】

以上、説明をした通り、本制御例のパチンコ機10は、第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示画像として、幅方向(H)に1920個の画素(ピクセル)、垂直方向(V)に1080個の画素(ピクセル)を配設し、合計で2, 073, 600(約200万)個の画素から構成される画像を表示可能に構成し、1つの画素に対して、24bit分(19777216通り)の色の表現を実行することができるように構成しているため、高解像度の表示画像を表示することができ、第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示態様の演出効果を高めることができるものであった。さらに、本制御例では、上述した第1制御例と同様に、表示データテーブル(図421参照)に規定されている内容に基づいて1つのフレーム上に表示すべきスプライト(表示物)を描画リスト(図423参照)内で規定し、描画リスト内で規定された情報に基づく表示画像が第3図柄表示装置81の表示面に表示されるように構成しており、異なる複数の契機が成立することにより、描画リスト(図423参照)に規定されるスプライト(表示物)の数が増加することがあった。

30

【4365】

このように構成されたパチンコ機10では、表示画像に表示させるべきスプライトの種類が増加した場合には、描画リストに設定すべきデータ量が増加してしまうため、表示画像を表示するための処理が増大してしまうという問題があった。このような問題に対して、例えば、一次元配列で管理されている各種画素のうち、連続する画素に対して同一の色情報が設定される場合において、各画素単位で色情報を設定するのでは無く、複数の画素を含む領域に対して色情報を設定することで表示画像を表示するための処理負荷を抑えるという第1低画質化処理(可逆圧縮)がある。さらに、24bit分(19777216通り)の色情報を、人間の視覚で識別が困難な程度の範囲で纏め、色情報の種別を減少させることで表示画像を表示するための処理負荷を抑えるという第2低画質化処理(非可逆圧縮)がある。

40

【4366】

50

上述した第1低画質化処理（可逆圧縮）では、描画リストに設定されるスプライト（表示物）に対応する各画素に同一の色情報が設定される場合（例えば、単一色で表示されるイラストを表示する場合）に有効な処理ではあるが、様々な色情報が設定される場合には有効性が低いものであった。また、第1低画質化処理（可逆圧縮）を実行した場合には、基の画像データに設定されている各画素に対する色情報を加工すること無く、色情報の保存方法を変更しているだけであるため、第1低画質化処理が実行された画像データから、基の画像データを作成することができるため（可逆性を有しているため）、画像データを再現化する観点では有効な手法であった。

【4367】

一方、第2低画質化処理（非可逆圧縮）では、各画素に対して設定される色情報を加工し、色情報の種別を減少させるため、表示画像を表示するための処理負荷を抑える点では有効な処理ではあるが、処理の対象となった画素を含むスプライトの表示が明らかに低画質となるため、第2低画質化処理（非可逆圧縮）の対象となるスプライトや、処理の実行タイミングを考慮する必要がある。また、第2低画質化処理（非可逆圧縮）を実行した場合には、基の画像データに設定されている各画素に対する色情報を加工して新たな色情報が作成されるため、第2低画質化処理が実行された画像データから、基の画像データを作成することができない（可逆性を有していない）ものである。

【4368】

本制御例では、表示画像を設定するための複数の契機のうち、特定の契機が成立した場合に（表示用変動パターンコマンドを設定する場合に）、当該変動パターンに対応する変動演出の演出態様を判別し、変動演出中に実行される演出の内容（表示されるスプライトの種別）に基づいて表示データ量に対応する値（画像ポイント）を算出するように構成している。そして、算出された画像ポイントに基づいて、当該変動演出中に成立し得る別の契機（例えば、特別図柄の保留球数が増加した場合に成立し得る契機）が成立した場合に表示される演出態様（例えば、保留先読み演出）が実行された場合に表示データ量が上限値を越えるかを判別し、その判別結果が上限値を超えると判別した場合には、上述した当該変動演出中に成立し得る別の契機（例えば、特別図柄の保留球数が増加した場合に成立し得る契機）が成立した場合に表示される演出態様（例えば、保留先読み演出）に対応する表示データに対して低解像度処理を実行し、低解像度処理により生成された低解像度データを一時的に記憶するように構成している。

【4369】

そして、上述した別の契機が実際に成立した場合には、低解像度データに基づく低解像度の表示画像を表示させるように構成している。このように、実際に表示データ量が上限値を超えた場合に、表示データ量が上限値を超えないように低解像度処理を実行するのは無く、表示データ量が上限値を超える可能性があると判別した場合に、今後表示し得る表示画像（スプライト）に対して低解像度処理を予め実行するように構成することで、新たな表示画像を表示させるタイミングにおいて実行される処理負荷を軽減させることができる。

【4370】

図519（a）は、通常（オリジナル）の表示画像の表示内容を画素単位で模式的に示した模式図であり、図519（b）は、通常（オリジナル）の表示画像（表示データ）に対して、低解像度処理を実行することで生成された低解像度画像の表示内容を画素単位で模式的に示した模式図である。

【4371】

図519（a）に示した通り、オリジナルの表示画像は、1つの画素単位で色情報が設定されるように形成されており（図519（a）右側の拡大図参照）、エッジ部分が滑らかなひし形アイコンが表示されるように形成されている。具体的には、画素（500, 201）, （500～501, 202）, （500～502, 203）, （500～503, 204～205）, （500～502, 206）, （500～501, 207）, （500, 208）に対して特定の色情報（図519（a）では黒色の塗りつぶしで表現）が

設定されるように画像データを構成している。

【4372】

そして、図519(a)に示したオリジナルの表示画像に対して低解像度処理を実行すると、図519(b)に示した低解像度画像が表示される。本制御例のパチンコ機10では、低解像度処理として、1つの画素単位で色情報が設定されるオリジナルの表示画像に対して、水平方向(H)と垂直方向(V)とに等倍(2倍)した領域に対して同一の色情報を設定する処理が実行される。

【4373】

そして、低解像度処理により生成された表示画像が表示されると、図519(b)に示した通り、上述したオリジナルの表示画像(図519(a)参照)に対して、エッジ部分が粗い表示態様が表示されるように形成されている。具体的には、画素(500~501, 201~202), (500~504, 203~206), (500~502, 207~208)に対して特定の色情報(図519(a)では黒色の塗りつぶしで表現)が設定されるように画像データを構成している。

【4374】

本制御例では、低解像度処理にて、4つの画素(水平方向2個×垂直方向2個)で形成される拡大領域のなかで、最も設定されている数が多い色情報を判別し、その判別結果に基づいて拡大領域に含まれる4つの画素に対して共通の色情報を設定するように構成している。このように構成することで、1の表示画像に対して設定する色情報の種別を最大で1/4に減少させることができる。

【4375】

なお、オリジナルの表示画像に対して実行される低解像度処理の内容は、上述したものに限ること無く、例えば、上述した拡大領域の大きさを、水平方向の画素数と垂直方向の画素数とを3倍にするように構成しても良い。このように拡大領域の大きさを大きくするほど、1の表示画像に対して設定する色情報の種別をより減少させることができる。また、水平方向の画素数と垂直方向の画素数とを等倍しない拡大領域を形成しても良い。

【4376】

また、1の拡大領域に含まれる複数の画素に設定される色情報に対して上述した第2低画質化処理(非可逆圧縮)を実行し、第2低画質化処理によって設定された色情報に基づいて拡大領域に対して設定する色情報の種別を減少させることができる。

【4377】

なお、本制御例では、変動開始時に変動中の表示データ量を判別して、合計の表示データ量が所定値を越えると判別された場合には、低解像度で表示させる表示データを低解像度に変換する処理を実行して低解像度データ記憶エリア233baに記憶するように構成したが、それに限らずに、電源投入時の初期設定処理(S8002:図460参照)において低解像度に変換して低解像度データ格納エリア233baに記憶させておくように構成してもよい。このように構成することにより、遊技中に表示制御の制御負荷が増大する不具合を抑制できる。また、表示データテーブルに解像度を設定するように構成しておき、低解像度の設定がされた場合に、対応する表示画像(表示データテーブルで低解像度に指定された表示データ)を低解像度に変換して描画データテーブルに設定するように構成してもよい。

【4378】

次に、図520を参照して、実際の第3図柄表示装置81に表示される表示態様の一例について説明する。図520(a)は、低解像度で表示されている表示態様が設定されていない場合における第3図柄が変動表示(動的表示)されている状態を示した表示態様の一例である。図520(a)では、第3図柄は右上の縮小表示領域Ds3に縮小されて変動表示されており、左上の保留図柄表示領域Ds1, Ds2には、第1特別図柄の保留球数がDs1に表示され、第2特別図柄の保留球数がDs2に表示されている。表示領域の中央部分には、変動中の第3図柄(第1特別図柄または第2特別図柄)に対する大当たり判定結果を示唆する変動表示演出(図示せず)が実行されており、主表示領域Dmの右下

10

20

30

40

50

部分には新たに入賞した保留球に対する先読み結果を示唆するための先読み演出として予告表示態様 8 1 0 0 が表示されている。

【4 3 7 9】

この予告表示態様 8 1 0 0 は、保留球の先読み結果を示唆するための示唆表示 8 1 0 1 と、示唆演出 8 1 0 2 と、から形成されており、図 5 2 0 (a) に示した図によれば、示唆表示 8 1 0 1 として「チャンス」の文字が、示唆演出 8 1 0 2 として保留球を模した表示態様が可変していく演出が実行されている。この予告表示態様 8 1 0 0 は、特別図柄の抽選権利を獲得した場合（保留球を獲得した場合）に実行される先読み処理（図 4 2 9 参照）にて取得した抽選結果を示す先読み情報に基づいて実行されるものである。

【4 3 8 0】

つまり、本制御例では、変動演出が実行されている間に先読み演出を追加して実行するように構成しており、変動演出中に表示される表示画像の表示データ量が、先読み演出の実行の有無に応じて可変するように構成している。さらに、変動演出も実行される演出種別に応じて表示データ量が可変するように構成している。よって、実行中の変動演出の種別が表示データ量の多い演出種別（例えば、当たり期待度の高いスーパーリーチ等）であって、さらに先読み演出が実行される場合に表示データ量が上限値を超えてしまう場合がある。

【4 3 8 1】

この場合、図 5 2 0 (b) に示した通り、予告表示態様 8 1 0 0 として、画像データに低画質化処理を実行した低画質態様 8 1 0 3 が表示される。この低画質態様 8 1 0 3 は、上述した示唆表示 8 1 0 1、及び示唆演出 8 1 0 2 の表示態様を低画質化したものであり、「V」を模した表示態様で表示される。

【4 3 8 2】

本制御例では、上述した示唆表示 8 1 0 1、及び示唆演出 8 1 0 2 を用いて遊技者に提供される先読み結果の示唆具合よりも、信憑性の高い示唆態様で低画質態様 8 1 0 3 が表示されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、表示データ量の上限値を超えるように複数の表示態様を表示させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【4 3 8 3】

なお、本制御例では、低画質態様 8 1 0 3 が表示されることにより、低画質態様 8 1 0 3 が表示されない場合よりも特定の抽選結果（先読み結果）を遊技者が把握し易くなるように構成しているが、それ以外の構成であっても良く、例えば、低画質の予告表示態様 8 1 0 0 のほうが、通常画質の予告表示態様 8 1 0 0 よりも遊技者に有利となる情報を提供可能に構成すれば良い。例えば、通常画質の予告表示態様 8 1 0 0 の場合は、対象となる保留図柄（新たに入賞した入賞情報）に対応する先読み処理の結果のみに基づく表示態様を設定し、低画質の予告表示態様 8 1 0 0 を表示する場合には、実行中の特別図柄変動の抽選結果、及び、保留記憶されている全ての先読み処理の結果のうち、少なくとも 2 以上の抽選結果を対象に表示態様を設定するように構成しても良い。

【4 3 8 4】

一方、図 5 2 0 (b) は、表示する表示データ量が所定値を越えるために、予告表示態様が低解像度で表示された場合を示す表示態様の一例である。図 5 2 0 (b) に示した例では、予告表示態様が低解像度で設定されて表示されている。なお。図 5 2 0 (b) に示した例では、予告表示態様を低解像度で表示したが、予告表示態様を低解像度に低下させても表示データ量が所定値を越える場合には、保留図柄表示等の他の表示態様も低解像度で表示される。このように構成することで、表示される表示の全ての表示が低解像度で表示されることで、表示全体の視認が悪化して、当否判定結果が識別し難くなる等の不具合を抑制できる。

【4 3 8 5】

<第 3 制御例における電氣的構成>

次に、図 5 2 1 ~ 図 5 2 4 を参照して、第 3 制御例における電氣的構成について説明す

10

20

30

40

50

る。本第3制御例では、第1制御例に対して音声ランプ制御装置113のROM222に画像ポイントテーブル222baが追加されている。

【4386】

図522を参照して画像ポイントテーブル222baについて説明する。図522は、画像ポイントテーブル222baの内容を模式的に示した模式図である。画像ポイントテーブル222baは、第3図柄表示装置81に表示される各表示データの表示データ量に対応したポイント値（ステータス情報）が設定されたデータテーブルである。表示する表示データ量が多い程、大きいポイント値が割り振られている。表示データ量は主に、解像度が高い表示内容であったり、表示する図柄の大きさ等であったり、同時に表示されるスプライトの数によりデータ量が大きくなるように構成されている。図522に示すように、画像種別がそれぞれ設定されており、背景画像、変動パターン画像前半、変動パターン画像後半、第1予告画像（変動パターン）、第2予告画像（保留入賞）、保留図柄画像、音量調整画像、エラー表示画像がそれぞれ設定されている。

【4387】

背景画像は、第3図柄が変動表示される背面側に常に表示される画像であり、本制御例では、洞窟（ポイント値2）、神殿（ポイント値3）、超神殿（ポイント値4）、海（ポイント値2）、山（ポイント値1）がそれぞれ設定されている。背景画像では、山の背景が最も表示データの小さいデータとなっており、超神殿の背景が最も表示データの大きい背景画像となっている。

【4388】

変動パターン画像前半は、特別図柄（第3図柄）の変動パターンにおける前半部分の表示データに対するポイント値が設定されている。前半とは、第3図柄がリーチ表示されるまでの表示データ量を示している。外れは、リーチ表示とならない外れの変動パターンを示しており、ノーマルはノーマルリーチの変動パターン、スーパーAはスーパーリーチA、スーパーBはスーパーリーチBの変動パターンを示している。変動パターン画像後半は、第3図柄がリーチ表示態様で表示された以降の表示データ量に対応するポイント値が設定されている。このように、変動パターンの前半と後半とでそれぞれポイント値を分けて設定しておくことで、変動パターンの前半のみまたは後半のみで表示データ量が所定値を越えるかを判別して、越える場合に、前半のみ、後半のみ等で低解像度の表示態様を設定して表示するように構成でき、必要な期間のみを低解像度で表示させることで、遊技者が演出や当否判定結果等が識別し難い期間を短くすることができる。なお、本制御例では、主制御装置110から特別図柄の変動パターンコマンドを受信した場合に、1回の特別図柄変動に対応する全期間（前半、後半）の変動パターン（変動演出）を設定するように構成しているため、変動パターン（変動演出）を設定する際に前半の変動パターン画像に対しても、後半の変動パターン画像に対しても対応する画像ポイント数を算出可能としているが、これに限ること無く、例えば、1回の特別図柄変動に対応する変動パターン（変動演出）を、複数のタイミングに分けて設定するように構成しても良く、この場合、主制御装置110から特別図柄の変動パターンコマンドを受信した場合に、今回の特別図柄の抽選結果と、変動時間と、を判別し、その判別結果に基づいて、特別図柄変動の前半期間に対応する変動パターン（変動演出）のみを設定し、その後、特別図柄変動の前半期間が経過したタイミング（前半期間が経過するよりも前のタイミング）にて、前半期間に設定した変動パターン（変動演出）の種別と、前半期間中に獲得した新規情報（例えば、新たな入賞情報、枠ボタン22aの操作情報）と、に基づいて後半期間に対応する変動パターン（変動演出）を設定するように構成しても良い。また、特別図柄の変動時間を3つ以上に区分けし、各期間に対する変動パターン（変動演出）を、異なるタイミングで設定するように構成しても良い。

【4389】

第1予告画像（変動パターン）は、第3図柄の変動中に表示される予告演出の表示画像に対して表示データに対応したポイント値が設定されている。また、第2予告画像（保留入賞）は、保留予告の画像（先読みの判定結果が報知される保留変化予告等）の表示デー

タ量に対応するポイント値が設定されている。保留図柄画像は、保留図柄の表示データ量に対応するポイント値が設定されている。音量調整画像は、音量調整画像の表示データ量に対応するポイント値が設定されている。エラー表示は、エラー表示の表示データ量に対応するポイント値が設定されている。

【4390】

上述した通り、本制御例では、特別図柄変動に対応する変動演出を設定する場合において、主となる変動演出（第3図柄を用いた変動演出）と、副となる予告演出（例えば、副表示領域Dsに表示される予告コメント表示）と、を設定するように構成しており、変動演出と、予告演出と、を異なる条件下で設定可能に構成することで、主演出と予告演出との組合せにより様々な演出表示を実行可能に構成している。このように構成されたパチンコ機10では、主演出と予告演出との組合せパターンによっては、一時的に表示データ量が増加する表示画像が表示される場合がある。よって、本制御例では、特別図柄の変動パターンコマンドを受信したことに基づいて設定される演出態様である変動演出と、予告演出とに対応する画像ポイントを独立して規定している。

【4391】

また、第2予告画像、保留図柄画像、音量調整（調節）画像、エラー表示は、特別図柄の変動状況に関わらず表示され得るものであり、第2予告画像、保留図柄画像は、特別図柄の抽選契機となる特図始動口（第1入球口64または第2入球口640）に球が入球した場合に設定され得る表示画像であって、音量調整（調節）画像は、遊技者が第2枠ボタンである左選択ボタン22b、右選択ボタン22cを操作した場合に表示される表示画像（図518（a）参照）であって、エラー表示は、パチンコ機10に異常が発生した場合に表示される表示画像（図518（b）参照）である。なお、遊技者が第2枠ボタンである左選択ボタン22b、右選択ボタン22cを操作し、音量以外の遊技環境（光量等）を調節する画面を表示した場合も、音量調整（調節）画像と同じ表示データ量の表示画像が表示されるため、音量調整（調節）画像が表示された場合と同一の画像ポイント数が付与される。

【4392】

このように、本制御例は、第3図柄表示装置81の表示面に、様々なタイミングで設定される表示画像を重複させて表示することが可能に構成しており、各表示画像が同一タイミングで表示される場合に、表示データ量の上限値を超えてしまう虞があった。また、同一タイミングで表示され得る全ての表示画像が同時に表示される場合に表示データ量が上限値を超えないように各表示画像の表示データ量を予め少なく設定してしまうと、各表示画像が個々に表示される場合において、演出効果が乏しくなってしまうという虞があった。さらに、各表示画像が別々の目的で表示設定されることから、各表示画像が同一タイミングで表示され、表示データ量の上限値を超えてしまう場合において、何れかの表示画像を表示させないように制御してしまうと、表示データ量を抑えることは可能となるが、遊技者に報知すべき情報量が著しく減少してしまうという問題があった。

【4393】

そこで、本制御例では、表示データ量が上限値を超えてしまう場合に、表示データ量を少なくするための低解像度処理を実行するように構成している。このように構成することで、遊技者に報知すべき情報量を減らすこと無く、且つ表示データ量を抑えた表示画像を容易に生成することができる。また、表示データ量が少ない表示画像を予め記憶させておくのではなく、通常の表示画像を生成する際に用いられる表示データを用いて低解像度処理を実行し、低解像度の表示画像を生成するように構成しているため、予め記憶させておく表示画像の容量を抑えることができる。

【4394】

本制御例では、第3図柄（特別図柄）の変動開始時において、変動開始する当否判定結果が当たりであれば、ポイント値の合計値の上限値を12に設定し、外れであれば10に設定する。そして、第3図柄の変動開始時に音声ランプ制御装置113が実行する画像ポイント設定処理（S4252：図536参照）により、変動中に設定される最大ポイント

数の判別が実行される。この予測は、選択されている変動パターン、予告表示態様によって、予測され、音量調整画面とエラー画面が表示された場合における予測が実行される。このように構成することで、第3図柄の変動中に音量調整画面やエラー表示がされても処理落ちしてしまう不具合を抑制できる。予測ポイントが設定されている上限値を越える場合には、簡易図柄作成フラグ223bdがオンに設定されることにより簡易画像作成コマンドが設定され（S3252：図527）、その簡易画像作成コマンドを表示制御装置が受信することで、表示制御装置114により簡易画像作成処理（S8452：図538参照）が実行されて、予め低解像度に変換させることが設定されている表示画像が低解像度に変換されて、低解像度データ格納エリア233baに格納される。ここで、低解像度に変換される画像は、背景画像、第1予告画像、第2予告画像、変動パターン画像前半、変動パターン画像後半の順に優先順位が設定されており、解像度を低下することでポイント値の上限値を越えない状態となるまで、優先順序の順で低解像度の画像に変換される。ここで、低解像度に変換されると表示データは本制御では、1/6に削減されるので、ポイント数が1/6に変換されて上限値を下回るかが判別される。

【4395】

次に、第3図柄の変動表示が開始されると、音声ランプ制御装置113のMPU221が実行する画像ポイント判別処理（S3151：図527）が実行される毎に、現在の画像ポイント数（表示の設定が決定されている表示データのポイント数の合計値）が上限値を越えていないか判別されて、越えたと判別された場合に、その上限値を越えた差分に基づいて、低解像度で表示する簡易画像の種別が指示される。表示制御装置114は、その指示コマンドを受信したことに基づいて、簡易画像を表示データテーブルに設定するように構成されている。このように構成されることで、予め変動開始時に表示データ量が上限値を越えるかを判別しておき、低解像度の表示データを変換して記憶させておき、表示タイミングによって上限値を越えるかを変動表示中に判別して、越えるタイミングで低解像度の表示をポイント数が上限値を越える分に対応させて表示することで上限値を越える高負荷時にのみ、低解像度の表示をして表示制御における制御負荷を低減することができる。また、低解像度で表示される期間を必要最低限とすることができ、遊技者が当否判定や演出を視認し難くなる期間を短くすることができる。

【4396】

また、表示するポイント数の上限値が当否判定の結果によって異なるように構成されているので、予告等が多数重複して表示される高負荷時にも低解像度の予告等が表示されなければ、当否判定結果が当たりではないかと期待して遊技を行なうことができる。即ち、低解像度で表示される頻度等により当否判定結果を予測することができる。さらに、スーパーリーチ等の表示データが大きい表示態様が表示されている期間に選択ボタン22b、22cを押下して音量調整画面を表示させることで低解像度画像が表示されなかった場合に、当否判定結果が当たりではないかと期待を持たせることができる。即ち、選択ボタン22b、22cを操作することで、当否判定結果を識別する機会を遊技者に与えることができ、遊技者の任意のタイミングで当否判定結果を先に予測させることができる。

【4397】

音声ランプ制御装置113のRAM223には、第1制御例に対して、画像ポイント数格納エリア223ba、ポイント上限値格納エリア223bb、復帰フラグ223bc、簡易画像作成フラグ223bdがそれぞれ追加されている。

【4398】

画像ポイント数格納エリア223baは、選択した予告表示態様や、保留図柄等の表示態様に対応するポイント値が格納される記憶エリアである。変動パターン等の変動開始時に選択される表示態様については、変動開始時に対応するポイント値が格納され、保留図柄等の変動中に保留が発生することにより表示されたり、操作演出のように枠ボタン22が押下された場合に表示される表示態様については、表示態様が設定される場合にその対応するポイント数が画像ポイントテーブルより選択されて記憶される。さらに、画像の表示期間が終了した場合には、そのポイント数に対応する値が画像ポイント数格納エリア2

2 3 b aより減算されて設定される。このように構成されることで、現在表示されている状態に対応した表示データの状態を判別することができる。

【4 3 9 9】

ポイント上限値格納エリア2 2 3 b bは、ポイント上限値が当否判定結果に対応して記憶される記憶エリアである。当否判定結果が外れである場合には、1 0が記憶され、当たりである場合には1 2が設定される。このように構成されることで、当否判定結果により低解像度で表示される頻度を可変させることができ、低解像度で表示される頻度や、低解像度で表示された場合の表示データの状態（高負荷の表示が重なって表示されている状態等）によって、当否判定結果を予測することができる。

【4 4 0 0】

復帰フラグ2 2 3 b cは、電源投入時の初期設定が実行されたことを示すためのフラグであり、復帰フラグ2 2 3 b cがオンである場合には初期設定が完了したことを示している。また、復帰フラグ2 2 3 b cがオフである場合には、初期設定が完了した後に、既に第3図柄の変動が開始される設定が実行された後であることを示している。

【4 4 0 1】

簡易画像作成フラグ2 2 3 b dは、簡易画像の作成を指示するためのフラグであり、簡易画像作成フラグ2 2 3 b dがオンに設定される場合には、変動開始時における表示データ量の判別で上限値を越えると判別されたことを示している。この簡易画像作成フラグ2 2 3 b dがオンに設定されることで、簡易画像作成コマンドが設定されて、表示制御装置1 1 4に対して出力される。これにより、表示制御装置1 1 4で低解像度に変換され、その画像データが低解像度データ格納エリア2 2 3 b aに記憶される。

【4 4 0 2】

図5 2 3は、本第3制御例における表示制御装置1 1 4のブロック図である。本第3制御例では、第1制御例に対して、ワークRAM 2 3 3に低解像度データ格納エリア2 3 3 b a、画像切替情報格納エリア2 3 3 b bが追加されている。

【4 4 0 3】

低解像度データ格納エリア2 3 3 b aは、低解像度に変換された表示データが記憶される記憶エリアである。この低解像度に変換される元の表示データは、キャラクタROMに記憶されている画像データであり、個別に予め低解像度の表示データを記憶しておく必要が無く記憶データの容量が増大する不具合を抑制できる。

【4 4 0 4】

画像切替情報格納エリア2 3 3 b bは、音声ランプ制御装置1 1 3のコマンドにより指定された低解像度に切り替える対象画像データの種別情報が記憶される記憶領域である。この画像切替情報格納エリア2 3 3 b bには、低解像度に切り替えられる画像種別とその低解像度に切り替えて表示させる期間情報も保存されるように構成されている。

【4 4 0 5】

図5 2 4は、本第3制御例における描画リストの一例を示した模式図である。本第3制御例では、第1制御例に対して、音量調整画像、エラー表示画像が設定される音量表示、エラー図柄1のデータ領域が追加されている。

【4 4 0 6】

＜第3制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図5 2 5から図5 3 6のフローチャートを参照して、第3制御例における音声ランプ制御装置1 1 3内のMPU 2 2 1により実行される各制御処理を説明する。本第3制御例では、上述した第1制御例に対して、可変操作部材であるレバー部材1 0 3 4 0を操作させるための可変操作演出を実行するための処理を追加した点と、変動演出としてセリフモードを設定するための処理を追加した点と、変動パターンコマンドを受信した場合に設定する変動演出の演出態様を設定するための処理内容を変更した点と、入賞情報コマンドを受信した場合に設定可能な保留演出（保留予告演出）を設定するための処理内容を変更した点と、背面モードを選択する処理において、潜確状態、或いは通常状態が設定される場合に実行する迷子モードを選択するための処理を追加した点と、で相違し、それ以外

10

20

30

40

50

は同一である。以下、第 1 制御例と同一の制御処理については同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【4407】

まず、図 5 2 5 のフローチャートを参照して、本第 3 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の MPU 2 2 1 により実行される立ち上げ処理 3 について説明する。図 5 2 5 は、この立ち上げ処理 3 を示したフローチャートである。この立ち上げ処理 3 は、第 1 制御例における立ち上げ処理（図 4 4 0 参照）に代えて実行される処理である。

【4408】

この第 3 制御例における立ち上げ処理 3 のうち、S 3 0 0 1 ～ S 3 0 1 3 の各処理では、それぞれ第 1 制御例における立ち上げ処理（図 4 4 0 参照）の S 3 0 0 1 ～ S 3 0 1 3 の各処理と同一の処理が実行される。

10

【4409】

第 3 制御例における立ち上げ処理 3 では、S 3 0 1 3 の処理を実行後、復帰フラグ 2 2 3 b c をオンに設定し（S 3 0 5 1）、その後、本処理を終了する。また、S 3 0 1 2 の処理において、状態コマンドを受信していないと判別した場合は（S 3 0 1 2 : N o）、S 3 0 5 1 の処理を実行し、その後、本処理を終了する。

【4410】

次に、図 5 2 6 のフローチャートを参照して、本第 3 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の MPU 2 2 1 により実行されるメイン処理 3 について説明する。図 5 2 6 は、このメイン処理 3 を示したフローチャートである。このメイン処理 3 は、第 1 制御例におけるメイン処理（図 4 4 1 参照）に代えて実行される処理である。

20

【4411】

この第 3 制御例におけるメイン処理 3 のうち、S 3 1 0 1 および S 3 1 0 2 ～ S 3 1 2 0 の各処理では、それぞれ第 1 制御例におけるメイン処理（図 4 4 0 参照）の S 3 1 0 1 および S 3 1 0 2 ～ S 3 1 2 0 の各処理と同一の処理が実行される。

【4412】

第 3 制御例におけるメイン処理 3 では、S 3 1 0 1 の処理において、今回の S 3 1 0 1 の処理が実行されてから 1 m 秒以上が経過したと判別した場合に（S 3 1 0 1 : Y e s）、画像ポイント判別処理を実行し（S 3 1 5 1）、S 3 1 0 2 の処理へ移行する。なお、この画像ポイント判別処理（S 3 1 5 1）の詳細については、図 5 2 7 を参照して後述する。

30

【4413】

次に、図 5 2 7 のフローチャートを参照して、本第 3 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の MPU 2 2 1 により実行される画像ポイント判別処理（S 3 1 5 1）について説明する。図 5 2 7 は、この画像ポイント判別処理（S 3 1 5 1）を示したフローチャートである。この画像ポイント判別処理（S 3 1 5 1）は、第 3 制御例におけるメイン処理 3（図 5 2 6 参照）の中で実行される。

【4414】

この第 3 制御例における画像ポイント判別処理（S 3 1 5 1）が開始されると、まず、簡易画像作成フラグ 2 2 3 b d がオンであるか否かを判別する（S 3 2 5 1）。簡易画像作成フラグ 2 2 3 b d がオンであると判別した場合は（S 3 2 5 1 : Y e s）、簡易画像作成コマンドを設定し（S 3 2 5 2）、簡易画像作成フラグ 2 2 3 b d をオフに設定し（S 3 2 5 3）、その後、S 3 2 5 4 の処理へ移行する。

40

【4415】

一方、S 3 2 5 1 の処理において、簡易画像作成フラグ 2 2 3 b d がオフであると判別した場合は（S 3 2 5 1 : N o）、S 3 2 5 2 および S 3 2 5 3 の処理をスキップし、S 3 2 5 4 の処理へ移行する。

【4416】

S 3 2 5 4 の処理では、画像ポイント数格納エリア 2 2 3 b a に格納されている情報を読み出し（S 3 2 5 4）、ポイント上限値格納エリア 2 2 3 b b に格納されている情報を

50

読み出し（S 3 2 5 5）、画像ポイント数の値がポイント上限値以上であるか否かを判別する（S 3 2 5 6）。画像ポイント数の値がポイント上限値以上であると判別した場合は（S 3 2 5 6：Y e s）、画像ポイント数の値とポイント上限値との差分に基づいて簡易表示対象を設定し（S 3 2 5 7）、設定した簡易表示対象の内容を含む表示用簡易指示コマンドを設定し（S 3 2 5 8）、その後、本処理を終了する。

【4 4 1 7】

一方、S 3 2 5 6 の処理において、画像ポイント数の値がポイント上限値より小さいと判別した場合は（S 3 2 5 6：N o）、S 3 2 5 7 および S 3 2 5 8 の処理をスキップし、本処理を終了する。

【4 4 1 8】

次に、図 5 2 8 のフローチャートを参照して、本第 3 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される演出更新処理 3（S 3 1 5 2）について説明する。図 5 2 8 は、この演出更新処理 3（S 3 1 5 2）を示したフローチャートである。この演出更新処理 3（S 3 1 5 2）は、第 1 制御例における演出更新処理（図 4 4 2，3 1 1 1 参照）に代えて実行される処理である。

【4 4 1 9】

この第 3 制御例における演出更新処理 3（S 3 1 5 2）のうち、S 3 2 0 1～S 3 1 0 6 の各処理では、それぞれ第 1 制御例における演出更新処理（図 4 4 2，3 1 1 1 参照）の S 3 2 0 1～S 3 1 0 6 の各処理と同一の処理が実行される。

【4 4 2 0】

第 3 制御例における演出更新処理 3（S 3 1 5 2）では、S 3 2 0 1 の処理において、変動時間タイマ 2 2 3 s の値が 0 であると判別した場合は（S 3 2 0 1：N o）、S 3 2 1 1 の処理へ移行する。また、S 3 2 0 6 の処理を実行後も、S 3 2 1 1 の処理へ移行する。

【4 4 2 1】

S 3 2 1 1 の処理では、現在が各種演出の終了タイミングであるか否かを判別する（S 3 2 1 1）。現在が各種演出の終了タイミングであると判別した場合は（S 3 2 1 1：Y e s）、終了した演出に対応する画像ポイントを、画像ポイントテーブル 2 2 2 b a に基づいて抽出し（S 3 2 1 2）、抽出したポイント数を画像ポイント数格納エリア 2 2 3 b a に格納されているポイント数から減算し（S 3 2 1 3）、その後、本処理を終了する。

【4 4 2 2】

一方、S 3 2 1 1 の処理において、現在が各種演出の終了タイミングではないと判別した場合は（S 3 2 1 1：N o）、S 3 2 1 2 および S 3 2 1 3 の処理をスキップし、本処理を終了する。

【4 4 2 3】

次に、図 5 2 9 のフローチャートを参照して、本第 3 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される押下停止演出処理 3（S 3 2 5 3）について説明する。図 5 2 9 は、この押下停止演出処理 3（S 3 2 5 3）を示したフローチャートである。この押下停止演出処理 3（S 3 2 5 3）は、第 1 制御例における押下停止演出処理（図 4 4 3，S 3 2 0 3 参照）に代えて実行される処理である。

【4 4 2 4】

この第 3 制御例における押下停止演出処理 3（S 3 2 5 3）のうち、S 3 3 0 1～S 3 3 1 0 および S 3 3 1 1～S 3 3 1 4 の各処理では、それぞれ第 1 制御例における押下停止演出処理（図 4 4 3，S 3 2 0 3 参照）の S 3 3 0 1～S 3 3 1 0 および S 3 3 1 1～S 3 3 1 4 の各処理と同一の処理が実行される。

【4 4 2 5】

第 3 制御例における押下停止演出処理 3（S 3 2 5 3）では、S 3 3 0 9 および S 3 3 1 0 の処理を実行後、S 3 3 5 1 の処理へ移行する。

【4 4 2 6】

S 3 3 5 1 の処理では、設定した態様に応じた画像ポイントを、画像ポイントテーブル

10

20

30

40

50

2 2 2 b aに基づいて抽出し（S 3 3 5 1）、画像ポイントテーブル2 2 2 b aより抽出したポイント数を画像ポイント数格納エリア2 2 3 b aに格納し（S 3 3 5 2）、その後、本処理を終了する。

【4 4 2 7】

次に、図5 3 0のフローチャートを参照して、本第3制御例における音声ランプ制御装置1 1 3内のMPU 2 2 1により実行される一括変化演出処理3（S 3 2 5 5）について説明する。図5 3 0は、この一括変化演出処理3（S 3 2 5 5）を示したフローチャートである。この一括変化演出処理3（S 3 2 5 5）は、第1制御例における一括変化演出処理（図4 4 5，S 3 2 0 5参照）に代えて実行される処理である。

【4 4 2 8】

この第3制御例における一括変化演出処理3（S 3 2 5 5）のうち、S 3 5 0 1～S 3 5 0 8の各処理では、それぞれ第1制御例における一括変化演出処理（図4 4 5，S 3 2 0 5参照）のS 3 5 0 1～S 3 5 0 8の各処理と同一の処理が実行される。

【4 4 2 9】

第3制御例における一括変化演出処理3（S 3 2 5 5）では、S 3 5 0 8の処理を実行後、設定した態様に応じた画像ポイントを、画像ポイントテーブル2 2 2 b aに基づいて抽出し（S 3 5 5 1）、画像ポイントテーブル2 2 2 b aより抽出したポイント数を画像ポイント数格納エリア2 2 3 b aに格納し（S 3 5 5 2）、その後、本処理を終了する。

【4 4 3 0】

次に、図5 3 1のフローチャートを参照して、本第3制御例における音声ランプ制御装置1 1 3内のMPU 2 2 1により実行される押下検出処理3（S 3 1 5 3）について説明する。図5 3 1は、この押下検出処理3（S 3 1 5 3）を示したフローチャートである。この押下検出処理3（S 3 1 5 3）は、第1制御例における押下検出処理（図4 4 7，S 3 1 1 2参照）に代えて実行される処理である。

【4 4 3 1】

この第3制御例における押下検出処理3（S 3 1 5 3）のうち、S 3 6 0 1～S 3 6 0 7の各処理では、それぞれ第1制御例における押下検出処理（図4 4 7，S 3 1 1 2参照）のS 3 6 0 1～S 3 6 0 7の各処理と同一の処理が実行される。

【4 4 3 2】

第3制御例における押下検出処理3（S 3 1 5 3）では、S 3 6 0 6の処理において、一括変化期間タイマ2 2 3 xの値が0であると判別した場合は（S 3 6 0 6：N o）、S 3 6 5 1の処理へ移行する。また、S 3 6 0 7の処理を実行後も、S 3 6 5 1の処理へ移行する。

【4 4 3 3】

S 3 6 5 1の処理では、調整ボタンに対する押下を検出したか否かを判別する（S 3 6 5 1）。調整ボタンに対する押下を検出したと判別した場合は（S 3 6 5 1：Y e s）、音量調整処理を実行し（S 3 6 5 2）、S 3 6 5 3の処理へ移行する。一方、S 3 6 5 1の処理において、調整ボタンに対する押下を検出していないと判別した場合は（S 3 6 5 1：N o）、S 3 5 6 2の処理をスキップし、S 3 5 6 3の処理へ移行する。なお、この音量調整処理（S 3 6 5 2）の詳細については、図5 3 2を参照して後述する。

【4 4 3 4】

S 3 5 6 3の処理では、設定した態様に応じた画像ポイントを、画像ポイントテーブル2 2 2 b aに基づいて抽出し（S 3 6 5 3）、画像ポイントテーブル2 2 2 b aより抽出したポイント数を画像ポイント数格納エリア2 2 3 b aに格納し（S 3 6 5 4）、その後、本処理を終了する。

【4 4 3 5】

次に、図5 3 2のフローチャートを参照して、本第3制御例における音声ランプ制御装置1 1 3内のMPU 2 2 1により実行される音量調整処理（S 3 6 5 2）について説明する。図5 3 2は、この音量調整処理（S 3 6 5 2）を示したフローチャートである。この音量調整処理（S 3 6 5 2）は、第3制御例における押下検出処理3（図5 3 1，S 3 1

10

20

30

40

50

5 3 参照)の中で実行される。

【4 4 3 6】

この第3制御例における音量調整処理(S 3 6 5 2)が開始されると、まず、現在が音量調整可能タイミングであるか否かを判別する(S 3 6 7 1)。現在が音量調整可能タイミングではないと判別した場合は(S 3 6 7 1 : No)、そのまま本処理を終了する。現在が音量調整可能タイミングであると判別した場合は(S 3 6 7 1 : Yes)、次に、調整画面表示中であるか否かを判別する(S 3 6 7 2)。調整画面表示中ではないと判別した場合は(S 3 6 7 2 : No)、音量レベル格納エリアから現在の音量レベルを読み出し(S 3 6 7 3)、現在の音量レベルを示す表示用調整画面コマンドを設定し(S 3 6 7 4)、その後、本処理を終了する。

10

【4 4 3 7】

一方、S 3 6 7 2の処理において、調整画面表示中であると判別した場合は(S 3 6 7 2 : Yes)、次に、UPボタン(右ボタン)の操作を検出したか否かを判別する(S 3 6 7 5)。UPボタン(右ボタン)の操作を検出したと判別した場合は(S 3 6 7 5 : Yes)、音量レベルを1上げて音量レベル格納エリアに格納し(S 3 6 7 6)、その後、S 3 6 7 7の処理へ移行する。

【4 4 3 8】

一方、S 3 6 7 5の処理において、UPボタン(右ボタン)の操作を検出していないと判別した場合は(S 3 6 7 5 : No)、次に、DOWNボタン(左ボタン)の操作を検出したか否かを判別する(S 3 6 7 9)。DOWNボタン(左ボタン)の操作を検出したと判別した場合は(S 3 6 7 9 : Yes)、音量レベルを1下げて音量レベル格納エリアに格納し(S 3 6 8 0)、S 3 6 7 7の処理へ移行する。

20

【4 4 3 9】

S 3 6 7 7の処理では、現在の音量レベルを示す表示用コマンドを設定し(S 3 6 7 7)、現在の音量レベルに対応した疑似音声を示す音声用コマンドを設定し(S 3 6 7 8)、その後、本処理を終了する。

【4 4 4 0】

一方、S 3 6 7 9の処理において、DOWNボタン(左ボタン)の操作を検出していないと判別した場合は(S 3 6 7 9 : No)、そのまま本処理を終了する。

【4 4 4 1】

次に、図5 3 3のフローチャートを参照して、本第3制御例における音声ランプ制御装置1 1 3内のMPU 2 2 1により実行される保留予告抽選処理3(S 4 0 4 1)について説明する。図5 3 3は、この保留予告抽選処理3(S 4 0 4 1)を示したフローチャートである。この保留予告抽選処理3(S 4 0 4 1)は、第1制御例における保留予告抽選処理(図4 5 3, S 4 0 1 1参照)に代えて実行される処理である。

30

【4 4 4 2】

この第3制御例における保留予告抽選処理3(S 4 0 4 1)のうち、S 4 0 5 1～S 4 0 6 3の各処理では、それぞれ第1制御例における保留予告抽選処理(図4 5 3, S 4 0 1 1参照)のS 4 0 5 1～S 4 0 6 3の各処理と同一の処理が実行される。

【4 4 4 3】

第3制御例における保留予告抽選処理3(S 4 0 4 1)では、S 4 0 5 9の処理を実行後、設定した態様に応じた画像ポイントを、画像ポイントテーブル2 2 2 b aに基づいて抽出し(S 4 0 7 1)、画像ポイントテーブル2 2 2 b aより抽出したポイント数を画像ポイント数格納エリア2 2 3 b aに格納し(S 4 0 7 2)、その後、本処理を終了する。

40

【4 4 4 4】

次に、図5 3 4のフローチャートを参照して、本第3制御例における音声ランプ制御装置1 1 3内のMPU 2 2 1により実行される変動表示設定処理3(S 3 1 5 4)について説明する。図5 3 4は、この変動表示設定処理3(S 3 1 5 4)を示したフローチャートである。この変動表示設定処理3(S 3 1 5 4)は、第1制御例における変動表示設定処理(図4 5 5, S 3 1 1 5参照)に代えて実行される処理である。

50

【4445】

この第3制御例における変動表示設定処理3 (S3154)のうち、S4201～S4203およびS4205～S4211の各処理では、それぞれ第1制御例における変動表示設定処理 (図455, S3115参照)のS4201～S4203およびS4205～S4211の各処理と同一の処理が実行される。

【4446】

第3制御例における変動表示設定処理3 (S3154)では、S4203の処理を実行後、変動演出設定処理3を実行する (S4251)。なお、この変動演出設定処理3 (S4251)の詳細については図535を参照して後述する。

【4447】

S4251の処理を実行後、画像ポイント設定処理を実行する (S4252)。なお、この画像ポイント設定処理 (S4252)の詳細については、図536を参照して後述する。

【4448】

S4252の処理を実行後、S4205の処理へ移行する。

【4449】

次に、図535のフローチャートを参照して、本第3制御例における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される変動演出設定処理3 (S4251)について説明する。図535は、この変動演出設定処理3 (S4251)を示したフローチャートである。この変動演出設定処理3 (S4251)は、第1制御例における変動演出設定処理 (図456, S4204参照)に代えて実行される処理であり、第3制御例における変動表示設定処理3 (図534, S3154参照)の中で実行される。

【4450】

この第3制御例における変動演出設定処理3 (S4251)のうち、S4301～S4313の各処理では、それぞれ第1制御例における変動演出設定処理 (図456, S4204参照)のS4301～S4313の各処理と同一の処理が実行される。

【4451】

第3制御例における変動演出設定処理3 (S4251)では、S4310およびS4313の処理を実行後、S4351の処理へ移行する。

【4452】

S4351の処理では、設定した態様に応じた画像ポイントを、画像ポイントテーブル222baに基づいて抽出し (S4351)、画像ポイントテーブル222baより抽出したポイント数を画像ポイント数格納エリア223baに格納し (S4352)、その後、本処理を終了する。

【4453】

次に、図536のフローチャートを参照して、本第3制御例における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される画像ポイント設定処理 (S4252)について説明する。図536は、この画像ポイント設定処理 (S4252)を示したフローチャートである。この画像ポイント設定処理 (S4252)は、第3制御例における変動表示設定処理3 (図534, S3154参照)の中で実行される。

【4454】

第3制御例における画像ポイント設定処理 (S4252)が開始されると、まず、復帰フラグ223bcがオンであるか否かを判別する (S4371)。復帰フラグ223bcがオンであると判別した場合は (S4371:Yes)、復帰フラグ223bcをオフに設定し (S4372)、その後、本処理を終了する。

【4455】

一方、復帰フラグ223bcがオフであると判別した場合は (S4371:No)、次に、今回の変動が当たり変動であるか否かを判別する (S4373)。今回の変動が当たり変動であると判別した場合は (S4373:Yes)、上限値=「12」を設定し (S4374)、S4375の処理へ移行する。一方、今回の変動が当たり変動ではないと判

10

20

30

40

50

別した場合は（S 4 3 7 3 : N o）、上限値＝「1 0」を設定し（S 4 3 7 6）、S 4 3 7 5 の処理へ移行する。

【4 4 5 6】

S 4 3 7 5 の処理では、設定した上限値をポイント上限値格納エリア 2 2 3 b b に格納し（S 4 3 7 5）、今回の変動中に設定され得る最大ポイント数を予測し（S 4 3 7 6）、予測した最大ポイント数の値が上限値より大きいかなんかを判断する（S 4 3 7 7）。予測した最大ポイント数の値が上限値より大きいと判断した場合は（S 4 3 7 7 : Y e s）、簡易画像作成フラグ 2 2 3 b d をオンに設定し（S 4 3 7 8）、その後、本処理を終了する。一方、S 4 3 7 7 の処理において、予測した最大ポイント数の値が上限値以下であると判断した場合は（S 4 3 7 7 : N o）、そのまま本処理を終了する。

10

【4 4 5 7】

＜第 3 制御例における表示制御装置の制御処理について＞

次に、図 5 3 7 から図 5 4 2 を参照して、第 3 制御例における表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 により実行される各制御について説明する。以下、第 1 制御例と同一の制御処理については同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【4 4 5 8】

まず、図 5 3 7 を参照して、本第 3 制御例における表示制御装置 1 1 4 内の M P U 2 3 1 により実行されるコマンド判定処理 3（S 8 3 5 2）について説明する。図 5 3 7 は、このコマンド判定処理 3（S 8 3 5 2）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理 3（S 8 3 5 2）は、第 1 制御例におけるコマンド判定処理（図 4 6 3、S 8 3 0 2 参照）に代えて実行される処理である。

20

【4 4 5 9】

この第 3 制御例におけるコマンド判定処理 3（S 8 3 5 2）のうち、S 8 4 0 1～S 8 4 0 3、S 8 4 0 4、S 8 4 0 6～S 8 4 1 1 および S 8 4 1 6～S 8 4 2 0 の各処理では、それぞれ第 1 制御例におけるコマンド判定処理（図 4 6 3、S 8 3 0 2 参照）の S 8 4 0 1～S 8 4 0 3、S 8 4 0 4、S 8 4 0 6～S 8 4 1 1 および S 8 4 1 6～S 8 4 2 0 の各処理と同一の処理が実行される。

【4 4 6 0】

第 3 制御例におけるコマンド判定処理 3（S 8 3 5 2）では、S 8 4 0 3 の処理を実行後、未処理のコマンドの中に、簡易画像作成コマンドがあるかなんかを判断する（S 8 4 5 1）。簡易画像作成コマンドがあると判断した場合は（S 8 4 5 1 : Y e s）、簡易画像作成処理を実行し（S 8 4 5 2）、その後、S 8 4 0 1 の処理へ戻る。なお、この簡易画像作成処理（S 8 4 5 2）の詳細については、図 5 3 8 を参照して後述する。

30

【4 4 6 1】

一方、S 8 4 5 1 の処理において、簡易画像作成コマンドがないと判断した場合は（S 8 4 5 1 : N o）、次に、未処理のコマンドの中に、表示用簡易指示コマンドがあるかなんかを判断する（S 8 4 5 3）。表示用簡易指示コマンドがあると判断した場合は（S 8 4 5 3 : Y e s）、画像切り替え処理を実行し（S 8 4 5 4）、その後、S 8 4 0 1 の処理へ戻る。なお、この画像切り替え処理（S 8 4 5 4）の詳細については、図 5 3 9 を参照して後述する。

40

【4 4 6 2】

一方、S 8 4 5 3 の処理において、表示用簡易指示コマンドがないと判断した場合は（S 8 4 5 3 : N o）、次に、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるかなんかを判断し（S 8 4 0 4）、表示用変動パターンコマンドがあれば（S 8 4 0 4 : Y e s）、変動パターンコマンド処理 3 を実行して（S 8 4 5 5）、その後、S 8 4 0 1 の処理へ戻る。なお、この変動パターンコマンド処理 3（S 8 4 5 5）の詳細については、図 5 4 0 を参照して後述する。

【4 4 6 3】

また、S 8 4 1 8 の処理において、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるかなんかを判断し（S 8 4 1 8）、エラーコマンドがないと判断した場合は（S 8 4 1 8 : N

50

o)、次に、未処理のコマンドの中に、音量関連コマンドがあるか否かを判別する(S 8 4 5 6)。音量関連コマンドがあると判別した場合は(S 8 4 5 6: Yes)、音量関連コマンド処理を実行して(S 8 4 5 7)、その後、S 8 4 0 1の処理へ戻る。なお、この音量関連コマンド処理(S 8 4 5 7)の詳細については、図5 4 1 (b)を参照して後述する。

【4 4 6 4】

また、S 8 4 5 6の処理において、未処理のコマンドの中に、音量関連コマンドがないと判別した場合は(S 8 4 5 6: No)、S 8 4 2 0の処理へ移行する。

【4 4 6 5】

次に、図5 3 8を参照して、本第3制御例における表示制御装置1 1 4内のMP U 2 3 1により実行される簡易画像作成処理(S 8 4 5 2)について説明する。図5 3 8は、この簡易画像作成処理(S 8 4 5 2)を示したフローチャートである。この簡易画像作成処理(S 8 4 5 2)は、第3制御例におけるコマンド判定処理3(図5 3 7, S 8 3 5 2)の中で実行される処理である。

【4 4 6 6】

第3制御例における簡易画像作成処理(S 8 4 5 2)では、まず、コマンドに対応した画像データを表示制御装置1 1 4に設けられたキャラクタROM 2 3 4から読み出し(S 8 4 7 1)、低解像度データ格納エリア2 3 3 b aに格納されている情報を読み出し(S 8 4 7 2)、次に、今回の画像データの低解像度化済みであるか否かを判別する(S 8 4 7 3)。今回の画像データの低解像度化済みではないと判別した場合は(S 8 4 7 3: No)、読み出した画像データに対して低解像度処理を実行し、低解像度画像データを作成し(S 8 4 7 4)、低解像度データ格納エリア2 3 3 b aに格納されているデータを低解像度データ格納エリア2 3 3 b aの実行エリアへシフトし(S 8 4 7 6)、今回作成した低解像度画像データを低解像度データ格納エリア2 3 3 b aのデータを低解像度データ格納エリア2 3 3 b aの空きエリアに格納し(S 8 4 7 7)、その後、本処理を終了する。

【4 4 6 7】

一方、S 8 4 7 3の処理において、今回の画像データの低解像度化済みであると判別した場合は(S 8 4 7 3: Yes)、S 8 4 7 4~S 8 4 7 7の処理をスキップし、その後、本処理を終了する。

【4 4 6 8】

次に、図5 3 9を参照して、本第3制御例における表示制御装置1 1 4内のMP U 2 3 1により実行される画像切り替え処理(S 8 4 5 4)について説明する。図5 3 9は、この画像切り替え処理(S 8 4 5 4)を示したフローチャートである。この画像切り替え処理(S 8 4 5 4)は、第3制御例におけるコマンド判定処理3(図5 3 7, S 8 3 5 2)の中で実行される処理である。

【4 4 6 9】

第3制御例における画像切り替え処理(S 8 4 5 4)では、まず、低解像度データ格納エリア2 3 3 b aに格納されている情報を読み出し(S 8 4 9 1)、切り替え対象の画像データは、低解像度化済みであるか否かを判別する(S 8 4 9 2)。切り替え対象の画像データは、低解像度化済みではないと判別した場合は(S 8 4 9 2: No)、切り替え対象となる画像データを表示制御装置1 1 4に設けられたキャラクタROM 2 3 4から読み出し(S 8 4 9 3)、読み出した画像データに対して低解像度処理を実行し、低解像度画像データを作成し(S 8 4 9 4)、低解像度データ格納エリア2 3 3 b aのデータを低解像度データ格納エリア2 3 3 b aの実行エリアにシフトし(S 8 4 9 5)、今回作成した低解像度画像データを低解像度データ格納エリア2 3 3 b aの空きエリアに格納し(S 8 4 9 6)、S 8 4 9 7の処理へ移行する。

【4 4 7 0】

一方、S 8 4 9 2の処理において、切り替え対象の画像データは、低解像度化済みであると判別した場合は(S 8 4 9 2: Yes)、S 8 4 9 3~S 8 4 9 6の処理をスキップし、S 8 4 9 7の処理へ移行する。

10

20

30

40

50

【4471】

S8497の処理では、低解像度画像を表示する対象及び期間を画像切替情報格納エリア233bbに格納し（S8497）、その後、本処理を終了する。

【4472】

次に、図540を参照して、本第3制御例における表示制御装置114内のMPU231により実行される変動パターンコマンド処理3（S8455）について説明する。図540は、この変動パターンコマンド処理3（S8455）を示したフローチャートである。この変動パターンコマンド処理3（S8455）は、第3制御例におけるコマンド判定処理3（図537，S8352）の中で実行される処理であり、第1制御例における変動パターンコマンド処理（図464，S8405参照）に代えて実行される処理である。

10

【4473】

この第3制御例における変動パターンコマンド処理3（S8455）のうち、S8502～S8506の各処理では、それぞれ第1制御例における変動パターンコマンド処理（図464，S8405参照）のS8502～S8506の各処理と同一の処理が実行される。

【4474】

第3制御例における変動パターンコマンド処理3（S8455）では、まず、S8501の処理に替えて、表示用変動パターンコマンドと、画像切替情報格納エリア233bbに格納されている情報とによって示される変動演出パターンに対応した変動表示データテーブルを決定し、その決定した変動表示データテーブルをデータテーブル格納エリア233bから読み出して、表示データテーブルバッファ233dに設定し（S8551）、S8502の処理へ移行する。

20

【4475】

次に、図541（a）を参照して、本第3制御例における表示制御装置114内のMPU231により実行される警告画像設定処理3（S9354）について説明する。図541（a）は、この警告画像設定処理3（S9354）を示したフローチャートである。この警告画像設定処理3（S9354）は、第1制御例における警告画像設定処理（図470（a），S9304参照）に代えて実行される処理である。

【4476】

この第3制御例における警告画像設定処理3（S9354）のうち、S9402の各処理では、それぞれ第1制御例における警告画像設定処理（図470（a），S9304参照）のS9402の各処理と同一の処理が実行される。

30

【4477】

第3制御例における警告画像設定処理3（S9354）では、まず、S9401の処理に替えて、エラー判別フラグと、画像切替情報格納エリア233bbとに格納されている情報を参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第3図柄表示装置81に表示させる警告画像データを展開し（S9451）、S9402の処理へ移行する。

【4478】

次に、図541（b）を参照して、本第3制御例における表示制御装置114内のMPU231により実行される音量関連コマンド処理3（S8457）について説明する。図541（b）は、この音量関連コマンド処理3（S8457）を示したフローチャートである。この音量関連コマンド処理3（S8457）は、第3制御例におけるコマンド判定処理3（図537，S8352）の中で実行される処理である。

40

【4479】

第3制御例における音量関連コマンド処理3（S8457）では、まず、受信した音量関連コマンドの種別と、画像切替情報格納エリア233bbに格納されている情報とに基づいて音量画像データが設定（展開）される（S8591）。その後、この処理を終了する。このように構成することで、音量調整画像が表示設定される場合に、低解像度での表示が設定されている場合には、低解像度で表示設定して表示することができる。

50

【4480】

次に、図542を参照して、本第3制御例における表示制御装置114内のMPU231により実行される通常画像転送設定処理3（S9653）について説明する。図542は、この通常画像転送設定処理3（S9653）を示したフローチャートである。この通常画像転送設定処理3（S9653）は、第1制御例における通常画像転送設定処理（図472，S9603参照）に代えて実行される処理である。

【4481】

この第3制御例における通常画像転送設定処理3（S9653）のうち、S9801～S9810およびS9812～S9815の各処理では、それぞれ第1制御例における通常画像転送設定処理（図472，S9603参照）のS9801～S9810およびS9812～S9815の各処理と同一の処理が実行される。

10

【4482】

第3制御例における通常画像転送設定処理3（S9653）では、S9810の処理を実行後、S9811の処理に替えて、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、オン状態にある背面画像判別フラグと、画像切替情報格納エリア233bに格納されている情報とに対応する背面画像の画像データを特定し、その画像データを転送対象画像データに設定し（S9851）、S9812の処理へ移行する。

【4483】

このように、本第3制御例では、第3図柄の変動表示が設定される場合に、変動パターンや背景画像、選択されている予告態様の内容等により表示データが上限値を越えるかを判別して越える場合には、低解像度に変換した画像を容易しておき、越えるタイミングで低解像度で越える分に対応した画像を低解像度で表示させて表示制御における制御負荷を軽減させることができる。

20

【4484】

なお、本制御例では、変動開始時に低解像度に変換する処理を実行したが、表示データテーブルに設定する場合に解像度を設定することができるよう構成して、その表示タイミングで解像度変換して表示させるように構成してもよい。

【4485】

さらに、当たりの場合に上限値を外れの場合よりも大きくしたが、それに限らず、上限値を当たりの場合に外れの場合よりも小さく設定して、低解像度の表示頻度が多い場合に当たり等の期待度を高めるように構成してもよい。さらに当否判定結果が当たりである場合には、低解像度の表示がされないように設定し、処理落ち等の不具合が出やすく構成することで、処理落ち等の不具合の発生を当たりへの期待度の高い演出に設定するように構成してもよい。

30

【4486】

また、本第3制御例では、上述した第1制御例の表示制御と同一の処理内容、即ち、1の描画リストに対して表示する階層を異ならせて複数のスプライト（表示物）を設定し、設定された複数のスプライト（表示物）を、階層に基づいて重ねて表示する処理を用いているが、これに限ること無く、複数の階層の一部を独立させて表示制御するように構成しても良く、例えば、表示データの更新頻度が高い階層と、低い階層とで別々に表示制御を実行するように構成しても良い。

40

【4487】

さらに、本制御例では、変動パターンを設定する際において設定された変動パターンの種別に基づいて、低解像度の画像を設定するか否かの判別処理を実行し、その判別処理の結果に基づいて低解像度の画像を設定するための処理を実行するように構成しているが、実際に低解像度の画像を表示するタイミングよりも前に予め低解像度の画像を設定可能に構成していれば良く、例えば、背景画像を可変させるタイミングにおいて低解像度の画像を設定するか否かの判別処理を実行しても良いし、新たな入賞情報に対応した入賞情報コマンドを受信したタイミングにおいて低解像度の画像を設定するか否かの判別処理を実行しても良い。

50

【４４８８】

加えて、本第３制御例では、表示データ量が上限値を超えた場合に低解像度の表示データに基づく表示態様（表示画像）を表示するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選結果が特定の抽選結果（例えば、大当たり）である場合に、表示データ量に関わらず、低解像度の表示データを設定する処理を実行し、第３図柄表示装置８１の表示面に低解像度の表示データに基づく表示態様（表示画像）を表示するように構成しても良い。

【４４８９】

これにより、低解像度の表示データに基づく表示態様（表示画像）を表示するための各種処理を、特別図柄の抽選結果を示唆するための示唆演出として用いることが可能となる。

10

【４４９０】

さらに、本第３制御例では、低解像度の表示態様が表示された場合には、対象となる表示態様の表示期間が経過するまで低解像度の表示態様を継続して表示するように構成しているが、これに限られること無く、表示データ量が上限値以下となった場合に、第３図柄表示装置８１の表示面に表示中の低解像度の表示態様を通常が表示態様へと切り替えるように構成しても良い。この場合、低解像度の表示態様と、通常が表示態様と、で遊技者に提供可能な示唆内容を異ならせるように構成すると良い。これにより、１の表示態様に対して、低解像度の表示態様と、通常が表示態様と、の何れも表示させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。低解像度の表示態様を表示させようとする遊技と、低解像度の表示態様から通常が表示態様へと切り替えさせようとする遊技と、に対して遊技者に興味を持たせることができる。

20

【４４９１】

また、本第３制御例では、特別図柄の変動開始タイミングを基点として、表示データ量が上限値を超える可能性があるか否かを事前に判別するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、背景モードが切り替わるタイミングにおいて、切り替え後の背景モードにおいて表示データ量が上限値を超える可能性があるか否かを事前に判別するように構成しても良い。この場合、切り替え後の背景モードが表示データ量の多い背景画像を表示する背景モードであって、その背景モードが設定されている状態中に表示データ量が上限値を超える可能性がある変動パターン（変動演出）がある場合に、その変動パターン（変動演出）に対応する表示データを用いて低解像度処理を実行し、低解像度の表示画像を予め生成するように構成すれば良い。

30

【４４９２】

さらに、特別図柄変動に対応して設定される変動演出を、前半期間と後半期間とに分けて設定するように構成したパチンコ機１０であれば、特別図柄の変動開始タイミング（前半期間の変動演出実行タイミング）だけでは無く、後半期間の変動演出実行タイミングにも表示データが上限値を超える可能性があるかを判別する処理を実行するように構成すれば良い。

【４４９３】

以上、説明をした通り、本第３制御例では、第１条件が成立した場合に、第１期間中に実行される第１演出態様（第３図柄表示装置８１の表示面に表示される演出表示の表示態様）を設定する手段と、第１条件とは異なる第２条件が成立した場合に、その第１期間よりも短い第２期間中に実行される第２演出態様（第３図柄表示装置８１の表示面に表示される演出表示の表示態様）を設定する手段と、を有し、第１演出態様と第２演出態様とを同時に表示手段（第３図柄表示装置８１）に表示可能な表示制御手段を有し、表示制御手段により表示手段に表示される表示態様を生成するためのデータ量が所定条件を満たした場合に、第１演出態様或いは第２演出態様の何れかに含まれる表示態様をデータ量の少ない低解像度表示態様とするための低解像度処理を実行可能に構成している。これにより、異なるタイミングで設定される複数の演出態様の組合せにより表示手段に表示される表示態様を生成するためのデータ量が大きくなったとしても表示制御処理の負荷を軽減するこ

40

50

とが可能となる。

【４４９４】

なお、低解像度処理の対象とする表示態様を選択する方法としては、表示手段に表示されるタイミングが遅い表示態様を選択するように構成すると良い。これにより、既に表示手段に表示されている表示態様に対して低解像度処理が実行されてしまい遊技者に分かり難い演出表示が実行されてしまうことを抑制することができる。また、これに代えて、例えば、同時に表示される複数の表示態様に対して視認性の優劣を判別する手段を設け、視認性の悪い表示態様を選択するように構成しても良いし、複数の表示態様に対して遊技者に報知される報知内容に優先度を予め設定しておき、その優先度に基づいて表示態様を選択するように構成しても良い。この場合、優先度の低い表示態様に対して低解像度処理を実行するように構成しても良いし、同一の優先度（同一の報知内容）が設定されている複数の表示態様のうち、何れか１の表示態様に対して低解像度処理を実行するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に付与する特典量を減らすことなく演出表示を実行することができる。

10

【４４９５】

また、本第３制御例では、特別図柄の抽選結果に応じて、同時に表示可能な表示データ量の上限値を可変可能に構成しているが、表示データ量の上限値を可変させる条件としてこれ以外の条件を設定しても良く、例えば、特別図柄変動の変動時間や、枠ボタン２２ａに対する遊技者の操作に基づいて表示データ量の上限値を可変させるように構成しても良い。これにより第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各表示態様を様々な条件で可変させることができるため、演出効果を高めることができる。

20

【４４９６】

さらに、表示態様を低画質態様に可変させた場合に、その低画質態様を表示させる表示領域を、通常が表示態様が表示される表示領域と異ならせる表示領域変更処理を実行するように構成しても良いし、表示データ量が下限値よりも少ない場合に、通常が表示態様よりも表示データ量が大きい高画質態様を表示可能に構成しても良い。

【４４９７】

また、本第３制御例では、表示データ量が上限値を超える場合に、表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭに記憶されている表示データに対して低解像度処理を実行し、表示データ量の少ない低画質態様を生成するように構成することで、低画質態様に対応する表示データを予め記憶しておくためのデータ容量を削減できるように構成しているが、これに限ること無く、予め低画質態様に対応する表示データを表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭに記憶させておいても良い。これにより、低画質態様を生成するための処理をばくすることが出来る。なお、低解像度処理により生成された表示データ（低画質態様を表示するための表示データ）を一時的に記憶するための低解像度データ格納エリア２２３ｂａを設けているため、実際に低画質態様を表示するよりも前に予め低画質態様を表示するための表示データを生成することが可能となる。この低解像度データ格納エリア２２３ｂａに記憶された各表示データは、パチンコ機１０の電源が遮断されるまで記憶されるように構成している。よって、パチンコ機１０の電源が投入されている期間中に同一の低画質態様を複数回表示する場合において、２回目以降の表示処理を簡素化することができる。

30

40

【４４９８】

上述した第３制御例では、音声ランプ制御装置１１３にて設定される各表示態様（演出態様）の種別に応じて表示画像のデータ量を判別し、その判別結果に基づいて音声ランプ制御装置１１３側から表示制御装置１１４へと低解像度処理を実行させるコマンドを出力させるように構成しているが、これに限ること無く、音声ランプ制御装置１１３から出力される各種表示用コマンドを受信した表示制御装置１１４が表示画像の表示データ量を判別し、表示データ量が上限値を超える場合に低解像度処理を実行するように構成しても良い。

【４４９９】

また、本第３制御例では、表示データ量の累積値を、実行される各種演出の種別に基づ

50

いて算出するように構成しているが、表示データ量の累積値を算出可能な構成であれば他の構成を用いても良く、例えば、演出態様を設定するための各種表示用コマンドの種別や、表示に用いられる表示データテーブルの設定状況に基づいて表示データ量の累積値を算出するように構成しても良い。

【4500】

＜第4制御例＞

次に、図543から図549を参照して、本パチンコ機10における第4制御例について説明をする。本第4制御例では、上述した第1制御例に対して、特別図柄の変動パターンに対して設定される表示態様の画像データを加工し、加工前の画像データ（通常画像データ）と、加工後の画像データ（加工画像データ）とを用いた表示演出を実行するように構成している点で相違している。具体的には、通常画像データに対して焦点（ピント）をすらすためのぼやかし処理や、白黒反転させた判定処理を実行可能に構成している。

10

【4501】

そして、通常画像データと、加工画像データと、を組み合わせ（重ね合わせて）表示することで、特定の画像が第3図柄表示装置81よりも手前側（または奥側）に表示されているように錯覚させる仮想的な演出（以下、仮想演出という）を実行する点で主に相違する。第1制御例と相違する点のみを説明し、同一の内容については、その図示と説明とを省略する。

【4502】

従来より、パチンコ機10では、上述した第1制御例のように特別図柄の抽選結果を示唆するための示唆演出として表示手段（液晶ディスプレイ）を用いて第3図柄を用いた表示演出を実行するものがある。そして、特別図柄の抽選結果が特定の抽選結果（例えば、大当たりや小当たり）であることを遊技者に示唆するために、特別図柄の抽選結果に応じて異なる変動パターン（変動時間や演出態様）で表示演出が実行されるように構成することで、特別図柄の抽選結果が停止表示されるまでの間、遊技者に飽きられることが無い遊技を提供可能に構成していた。

20

【4503】

さらに、近年では、表示演出の演出効果を高めるために、表示手段以外の構成も用いて特別図柄の抽選結果を示唆可能にするものがあり、例えば、第3図柄表示装置81の手前側に何らかの表示を行うために、予め配置した可動式役物を第3図柄表示装置81の手前側に可動させることで表示したり、導光板を設定しておきその導光板に対し光を照射することで表示したりする方法がある。

30

【4504】

また、第3図柄表示装置81の奥側に何らかの表示を行うために、第3図柄表示装置81を透過式の液晶ディスプレイまたは有機ELパネルなどとしておき、その第3図柄表示装置81の透過率を変化させる（または透過率の高い表示装置を採用しておく）ことで、背面側に設置された役物や液晶パネルを視認可能にする方法がある。

【4505】

上述した方法を用いることにより、様々な態様で遊技者に対して特別図柄の抽選結果を示唆することができ、表示演出の演出効果をより高めることが可能となるが、このような方法では第3図柄表示装置81に加え、その手前側または奥側に導光板や可動式役物を配置する必要があり、搭載スペースが圧迫されてしまうという問題点があった。

40

【4506】

これに対して、本第4制御例では、上述した第3図柄表示装置81の表示面よりも手前側（図2の視点で手前側）、及び、奥側（図2の視点で奥側）の領域を用いた表示演出を第3図柄表示装置81の表示面のみを用いて仮想的に実現するように構成している。これにより、第3図柄表示装置81の表示面の前後領域のスペースを確保すること無く、演出効果の高い表示演出を実行することができる。

【4507】

＜第4制御例のパチンコ機における演出内容について＞

50

ここで、図543～図548を参照して、上述した仮想演出の表示内容の一例について説明をする。図543(a)は、仮想演出にて用いる画像データのレイヤ構造を示した図であり、図543(b)～(e)は、それぞれの画像レイヤに設定される画像データの一例を示した図である。

【4508】

図543(a)に示すように、仮想演出にて用いる画像データのレイヤ構造は、第1画像レイヤ2300a、第2画像レイヤ2300b、第3画像レイヤ2300c、第4画像レイヤ2300dの計4レイヤとなっている。それぞれの画像レイヤに対し画像データが設定され、各画像レイヤの表示非表示を切り替えることで、複数の画像を重ね合わせた（組み合わせた）画像を表示することができる。この画像の重ね合わせ、画像の切り替えにより、特定の画像レイヤの画像が第3図柄表示装置81より手前側（または奥側）に表示されているように錯覚させることができる。

10

【4509】

具体的には、第1画像レイヤ2300aに山モードの背景画像である背景A画像（図543(b)）が設定される。第2画像レイヤ2300bに山モードのピントがずれた背景画像である背景B画像（図543(c)）が設定される。第3画像レイヤ2300cに宝箱の役物を模した画像（役物画像）を白黒反転処理した反転画像（図543(d)）が設定される。第4画像レイヤ2300dに宝箱の役物を模した画像（役物画像）（図543(e)）が設定される。

【4510】

なお、図543(a)では、上述した仮想演出に用いられる画像レイヤ（第1画像レイヤ2300a～第4画像レイヤ2300d）のみを示しているが、第1画像レイヤ2300aに表示される背景A画像（図543(b)参照）は、上述した第1制御例の描画リスト（図423参照）の種別「背面画像」に対応するものであり、第1画像レイヤ2300aの前面側に、図423に示した描画リストに記載の各種別（図柄、エフェクト等）に対応した画像レイヤが形成されているものである。本制御例では、仮想演出に用いられる画像レイヤ（第1画像レイヤ2300a～2300d）のみを説明し、それ以外の画像レイヤの構成については、詳細な説明及び図示を省略する。

20

【4511】

また、本制御例では、仮想演出を実行するために用いられる各種表示を異なる画像レイヤに表示させ、各画像レイヤに対して表示、非表示を切り替える表示制御を用いているが、これに限ること無く、例えば、上述した第1制御例のように、設定された表示データテーブルに対応して設定される描画リストに対する各種スプライトとして、第1画像レイヤ2300a～第4画像レイヤ2300dに表示される表示態様（画像）を規定しておき、経過時間に応じて第1画像レイヤ2300a～第4画像レイヤ2300dに表示される表示態様（画像）を可変設定することにより、仮想演出を実行するように表示データテーブルを設定するように構成しても良い。

30

【4512】

次に、図544を参照し、各画像レイヤ2300a～dの画像データの組み合わせおよび切り替える方法について説明する。図544は、仮想演出を実行する場合に設定される仮想演出用表示データテーブルを模式的に示した模式図である。この仮想演出用表示データテーブルは、上述した第1制御例にて用いられる各種表示データテーブルと同様に、キャラクターROM234のNAND型フラッシュメモリ234aに設けられた第2プログラム記憶エリア434に固定値データの一種として記憶されており、表示制御装置114が表示用変動パターンコマンドを受信し、仮想演出を実行すると判別した場合に、仮想演出用表示データテーブルがキャラクターROM234からワークRAM233へ転送され、このデータテーブル格納エリア233bに格納される。そして、仮想演出用表示データテーブルがデータテーブル格納エリア233bに格納されると、以後、MPU231は、データテーブル格納エリア233bに格納された仮想演出用表示データテーブルを用いて第3図柄表示装置81にて仮想演出が実行される。

40

50

【4513】

各画像レイヤの画像データは、図544に示す仮想演出用表示データテーブルに基づいて設定される。仮想演出用表示データテーブルには、アドレス（16進法）に対応する描画リストが規定される。

【4514】

表示制御装置114は、上述した第1制御例と同様に20ミリ秒毎にアドレスを更新（1加算）し、更新したアドレスに対応する描画リストに従い各画像レイヤの画像データを設定する。

【4515】

具体的には、まずは描画リストAにより背景Aが表示され、次に描画リストBにより背景Aから背景Bへと焦点をずらす表示が行われる。詳細は後述するが、描画リストBが設定されている状態では、その経過時間に応じて半透明値が徐々に減少していくように描画リストBの表示データが更新されるように構成している。これにより、経過時間に応じて背景Aの画像が徐々に薄れ、ピントがずれていく表示演出が実行される。

10

【4516】

このように、ピントが合った背景Aを表示した状態において、同一画像（山モードの背景画像）ではあるがピントのずれた背景Bを重ねて表示することで、遊技者の焦点（ピント）をずらすことができる。この際、ピントのずれた背景Bの画像を徐々に表示していく（コントラストや鮮明度を徐々に上げていく）ことで、画像が急に切り替わったという違和感を低減することができ、遊技者に対し焦点がずれていることを認識し難くすることができる。そして、ピントのずれた背景Bが表示されることにより、山モードの背景画像が徐々に奥行き方向へと移動していく錯覚を遊技者に付与することができる。

20

【4517】

つまり、人間の視覚が視線方向にある対象の奥行きに応じて焦点位置を調節し、明るさに応じて明暗順応を行っている。この視覚の特性を用い、液晶ディスプレイ上に表示される対象画像（山モードの背景画像）に対して焦点がずれているような表示態様（ぼやかした表示態様）を表示することで、描画リストAに対応した背景Aの表示位置よりも、描画リストBに対応した背景Bの表示位置のほうが、奥側に存在すると思わせることができる。

【4518】

なお、この場合、背景Bの表示位置がより奥側に存在すると思わせるために、背景Bの対象画像を単にピントをずらすだけでは無く、対象画像の輪郭部（例えば、山画像の稜線）を曖昧にするために、上述した第3制御例で用いた低画質化処理を実行すると良い。このように構成することで背景Bの対象画像に対してより焦点がずれた状態を再現し易くすることができる。

30

【4519】

なお、本制御例では、ピントが合った背景Aとピントがずれた背景Bとを別々に用意したが、これに限られる物ではない。ピントが合った背景Aのみを用意しておき、その背景Aを画像処理することで背景Bを生成するように構成してもよい。この場合、第3制御例のように、音声ランプ制御装置113から仮想演出の変動パターンが通知された場合に背景Bを生成する処理を開始するようにしてもよい。これにより、背景画像の画像データ容量を節約できる。

40

【4520】

次に、描画リストCと描画リストDが交互に規定されていることで、背景B表示と反転画像表示とが交互に実行される。即ち、反転画像の表示非表示が交互に実行され、反転画像が点滅表示されることになる。

【4521】

遊技者の焦点（ピント）がずれた状態で反転画像を点滅表示すると、その反転画像が第3図柄表示装置81よりも手前側に表示されているかのような錯覚を与えることができる。この錯覚を用いることで、第3図柄表示装置81の手前側に導光板などを設けることな

50

く立体的な（奥行き感のある）演出を提供できる。

【4522】

つまり、焦点がずれた背景Bの対象画像を表示した状態で、反転画像（図543（d）参照）として、ピント（焦点）の合った画像を表示することにより、反転画像と背景Bの対象画像との遮蔽輪郭で生じるシャープな領域とぼけた領域の見え方から物体の奥行き順序が判別され、焦点がずれて表示される背景Bよりも、焦点が合った反転画像のほうが手前側に表示されているという錯覚を遊技者に付与することが可能となる。

【4523】

また、本制御例では、ピントの合った反転画像を所定間隔で点灯させる点滅表示を実行可能に構成しているため、背景Bの対象画像（ピントのずれた山モードの背景画像）よりも手前側に反転画像が表示されているように遊技者を錯覚させることができる。また、第4画像レイヤ2300dに表示される役物画像の画像データに対して白黒反転処理を実行することによって反転画像が形成されているため、液晶ディスプレイ上に表示される反転画像が、液晶ディスプレイの前面（手前側）に配設された導光板による表示であると思わせ易くすることができる。

【4524】

なお、本制御例では、役物画像を白黒反転させた画像を反転画像として用いているが、これに限ること無く、例えば、明度反転、色相反転、階調反転、輝度反転の何れの反転処理を用いて反転画像を形成しても良い。さらに、反転処理を施した反転画像に対して色の2値化処理を実行し、反転画像を、黒色と、それ以外の色との2色で表示させる画像データを作成するように構成しても良い。このように構成することで、反転画像の対象となる画像がフルカラーで表示されるものであったとしても、反転画像として特定色で表示される表示態様を容易に作成することが可能となり、導光板を用いた表示態様に類似する表示態様を容易に提供することができる。

【4525】

本制御例では、図543（d）に示した通り、第3図柄表示装置81の表示面の全体を覆うように反転画像を表示させる構成としているが、これに限ること無く、第3図柄表示装置81の表示面の一部を用いて反転画像を表示させるように構成しても良い。このように構成することで、反転画像が表示されている期間中も、ピントのずれた山モードの背景画像を遊技者に目視させ易くすることができるため、液晶ディスプレイに表示されている対象画像（山モードの背景画像、反転画像）のそれぞれに対して焦点調節が誘発され、そのときの眼球運動の情報に基づいて反転画像が山モードの背景画像よりも手前側に表示されているものであるという奥行き知覚をより遊技者に与えることができる。

【4526】

最後に、描画リストEにより役物画像が表示され、仮想演出が終了する。この時、遊技者としては第3図柄表示装置81の手前側に白黒反転された役物画像が表示されていると錯覚しているため、通常の役物画像を表示することで、第3図柄表示装置81よりも奥側に役物が出現したかのように錯覚させることができる。

【4527】

これにより、第3図柄表示装置81の透過率を変化させるなどすることなく、第3図柄表示装置の奥側に役物が出現したかのような演出を行うことができ、立体的な（奥行き感のある）演出を提供できる。

【4528】

次に、仮想演出用表示データテーブルに規定されている各描画リストの内容について説明をする。図545は、描画リストAの内容を模式的に示した模式図であり、図546は、描画リストBの内容を模式的に示した模式図である。なお、本第4制御例では、上述した第1制御例に対して、描画リストに記載されている種別として、「背面画像」に代えて「背面A画像」を設け、さらに「役物画像」、「反転画像」、及び「背景B画像」を追加した点と、詳細情報の内容を一部変更した点で相違している。それ以外の内容については同一であり、同一の内容については、その詳細な説明を省略する。

【4529】

まず、描画リストAについて説明をする。図545に示した通り、描画リストAは、背景Aのみを表示するための画像データが規定されている。この描画リストAに規定されている内容は、上述した第1制御例にて設定される描画リスト（図423参照）と同一であり、現在設定されている背景モードに対応した背景A画像の表示データを表示制御装置114のキャラクタROM234から読み出して詳細情報が設定される。なお、図545に示した図からは省略しているが、本第4制御例においても、描画リストの種別である「図柄」～「転送データ」までの項目については第1制御例と同様に設定されるものであり、その詳細な説明は省略する。

【4530】

次に、図546は、描画リストBの内容を詳細に示した図である。この描画リストBは、背景Aの画像を徐々に背景Bへと変化させていく表示を実行するための演出態様であって、背面A画像と、背景B画像と、を時間経過に伴って可変表示させるための演出が実行される。

【4531】

具体的には、描画リストBには、背景A画像として、描画リストAに対応する背景A画像と同様に詳細情報が規定されており、背景B画像に対応する詳細情報が規定されている。さらに、描画リストBの背景A画像に対応する詳細情報には、描画リストBの経過時間に応じて、その値が増加していく半透明値が設定されており、描画リストBが設定されてからの経過時間が長くなる程、背面A画像が遊技者に判別され難くなる表示態様（透けていく表示態様）で表示されるように構成している。

【4532】

また、描画リストBに設定されている背景B画像は、描画リストBの経過時間に応じて、その値が減少していく半透明値が設定されており、描画リストBが設定されてからの経過時間が長くなる程、背面B画像が遊技者に判別され易くなる表示態様で表示されるように構成している。このように構成することで、背景A画像から背景B画像へと表示態様を移行させる場合において、遊技者に違和感を与えることなく表示態様の移行を実行することができる。

【4533】

さらに、本制御例では、背景A画像の表示データを加工（焦点をずらす加工）することにより背景B画像を作成しており、同一の表示データに基づいて背景A画像と背景B画像とを表示するように構成しているため、背景A画像と背景B画像とを遊技者に違和感を与えることなく重ねて表示することができる。よって、背景A画像を徐々に背景B画像へと移行させる表示制御を遊技者に違和感無く実行することができる。

【4534】

なお、描画リストBに設定される背景B画像の表示データは、背景A画像の基データを加工して生成したものであり、所定の生成条件（仮想演出を実行すると判別した場合に成立する条件）が成立した場合に、背景B画像生成処理を実行し、低解像度データ格納エリア233baに一時的に格納された表示データが用いられる。この背景B画像生成処理の内容については、上述した第3制御例における簡易画像作成処理3（図538のS8452参照）と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【4535】

次に、描画リストC～Eについては詳細な図示を省略するが、上述した描画リストA、Bと同様に、表示対象となる種別に対して詳細情報が設定されている。具体的には、描画リストCには、上述した描画リストBの種別「背景B画像」に対応する詳細情報のうち、不透明度0が設定された詳細情報が規定されている。この描画リストCに基づく表示が第3図柄表示装置81（液晶ディスプレイ）の表示面に表示されると、図543（c）に示した背景B画像（完全にピントのずれた山モードの背景画像）が表示される。

【4536】

また、描画リストDには、種別「反転画像」に対して詳細情報が設定されるものである

10

20

30

40

50

。この反転画像の表示データは、後述する役物画像の基データを加工して生成したものであり、所定の生成条件（仮想演出を実行すると判別した場合に成立する条件）が成立した場合に、反転画像生成処理を実行し、低解像度データ格納エリア233baに一時的に格納された表示データが用いられる。この反転画像生成処理の内容については、上述した第3制御例における簡易画像作成処理3（図538のS8452参照）と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【4537】

描画リストEには、種別「役物画像」に対して詳細情報が設定されるものであり、表示制御装置114のキャラクタROM234に格納されている表示データを読み出して詳細情報が設定される。上述した通り、本制御例では、反転画像と役物画像とを同一の基データを用いて生成しているため、第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示態様が反転画像から役物画像へと切り替わる場合において、白黒反転させた表示態様（導光板を用いた導光板演出表示を擬似的に再現した表示態様）から実際の表示態様をずれることなく表示することができる。

【4538】

以上、説明をした通り、本制御例では、仮想演出を実行するために4つの画像レイヤ（第1画像レイヤ2300a～第4画像レイヤ2300d）に対して異なる表示態様の画像を表示するように構成し、仮想演出用表示データテーブルの規定内容に従って各画像レイヤの表示非表示を予め定められたタイミングで切り替えるように構成し、第3図柄表示装置81（液晶ディスプレイ）のみを用いて、液晶ディスプレイ上の表示と、液晶ディスプレイよりも前面（手前側）に設けられた導光板演出を模した疑似導光板演出表示と、液晶ディスプレイよりも後面（奥側）に設けられた役物演出を模した疑似役物演出表示と、実行可能に構成している。

【4539】

これにより、第3図柄表示装置81の表示面の前後領域のスペースを確保すること無く、演出効果の高い表示演出を実行することができる。なお、本制御例では、非透過性の液晶ディスプレイを第3図柄表示装置81として用いており、第3図柄表示装置81の前面（手前）側に導光板装置を設けていないパチンコ機10を例に説明をしたが、これに限ること無く、例えば、上述した仮想演出を実行可能なパチンコ機10において、導光板演出表示を実行可能な導光板装置を設けても良く、この場合、実際に導光板演出表示として発光表示可能な表示態様（発光色、明るさ）に対応させて反転画像の表示態様を設定すると良い。

【4540】

このように構成することで、遊技者に対して導光板演出表示が実行されているのか疑似導光板演出表示が実行されているのかを分かり難くすることができる。また、導光板演出表示は、導光板に対して表示させる対象物を刻印し、導光板の側端面から光（フルカラーLED）を照射することにより、導光板に形成された溝（刻印）で反射した光によって対象物を表示させる手法であることから、1の導光板によって表示可能な表示態様の種類には上限があった。また、液晶ディスプレイの前面側に複数の導光板を設けてしまうと、導光板に形成された複数の溝（刻印）が複数重なってしまい、液晶ディスプレイにて表示される表示態様が見え難くなるという問題があった。

【4541】

これに対して、本制御例では、実際の導光板演出表示の種類を抑え、疑似導光板演出表示にて擬似的に導光板演出表示を実行可能に構成しているため、上述した問題を解決することができる。また、液晶ディスプレイを用いて疑似導光板演出表示を実行しているため、表示対象となる対象画像（本制御例では宝箱）の大きさや表示位置を容易に可変させることができ演出効果を高めることができる。また、対象画像の形態も容易に可変させることができる。

【4542】

さらに、実際の導光板演出表示と、疑似導光板演出表示と、を実行可能なパチンコ機1

10

20

30

40

50

0においては、実際の導光板演出表示を補完するように疑似導光板演出表示を用いた複合導光板演出表示を実行可能に構成すると良く、例えば、主体（キャラクタ）の一部を導光板演出表示として表示可能に構成し、導光板演出表示で表示される主体（キャラクタ）の残りの部分を、疑似導光板演出表示を用いて表示するように構成すると良い。このように構成することで、疑似導光板演出表示の表示態様を可変するだけで主体の形態や主体の周辺エフェクトを異ならせた導光板演出表示を実行することが可能となり、演出効果をより高めることができる。

【4543】

次に、図547、図548を参照して、仮想演出用表示データテーブルにより規定される描画リストA～Eに対応して第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示内容について説明をする。なお、実際には、上述した通り、第1画像レイヤ2300aよりも前面（手前）側に、図243にて示した複数の種別に対応する表示態様（図柄、エフェクト等）が表示されるものであるが、図547、図548では、仮想演出として用いられる画像レイヤのみを対象とした表示内容について説明し、それ以外の表示態様については、その詳細な説明を省略している。

【4544】

図547（a）は、描画リストAにおける第1～第4画像レイヤの表示内容を模式的に示した模式図である。この描画リストAは、図544に示した通り、仮想演出が実行された直後に設定される描画リストであって、ピントの合った表示態様である背景A画像を表示させるための描画リストである。この背景A画像は、ぼやかし処理によってピントのずれた表示態様である背景B画像と同一の表示データによって生成される表示画像である。このように、仮想演出が実行された直後に背景A画像を表示することにより、第3図柄表示装置81（液晶ディスプレイ）の表示面に背景A画像が表示されていることを遊技者に意識付けることができ、後に実行される背景B画像の表示において、遊技者に奥行きを感じさせ易くすることができる。

【4545】

具体的には、描画リストAでは、背景A画像のみを表示するため、背景A画像が設定される第1画像レイヤ2300aのみが表示となり、他の第2画像レイヤ2300b～第4画像レイヤ2300dは非表示となるように設定されている。

【4546】

次に、図547（b）は、描画リストBにおける第1～第4画像レイヤの表示内容を模式的に示した模式図である。この描画リストBは、図544に示した通り、第3図柄表示装置81の表示面に背景A画像を表示させた後に（描画リストAを設定した後に）設定される描画リストであって、背景A画像のピントを徐々にずらしていき、背景B画像を表示させるための演出を実行するための描画リストである。

【4547】

描画リストBでは、背景A画像に加え、背景B画像を徐々に表示するため、背景A画像が設定される第1画像レイヤ2300aが表示となっており、背景B画像が設定される第2画像レイヤ2300bが徐々に表示となる設定になっている。第2画像レイヤ2300bの画像を徐々に表示するには、第2画像レイヤに対するコントラストや鮮明度の値を徐々に上昇させることで実現する。具体的には、本制御例では、描画リストBが設定された直後は、背景A画像の半透明値「0」が設定され、背景B画像の半透明値「255」が設定される。

【4548】

そして、アドレスの更新（時間経過）に応じて、背景A画像の半透明値が徐々に増加していき（徐々に透過するように表示制御し）、背景B画像の半透明値が徐々に減少していく（徐々に非透過となるように表示制御する）ように構成し、最終的に、背景B画像のみが第3図柄表示装置81の表示面に表示される（図543（c）参照）。このように構成することで、背景A画像、背景B画像にて共通して表示される表示態様（山モードの背景画像）が徐々にぼやけていく演出表示を実行することが可能となり、第3図柄表示装置8

10

20

30

40

50

1 の実際の表示面よりも奥側で山モードの背景画像が表示されているように遊技者を錯覚させることができる。

【4549】

なお、本制御例では、ピントの合った背景A画像と、ピントのずれた背景B画像とを別々に表示可能に構成し、各画像の透過性を可変させることで徐々にピントがずれていくように見せる構成を用いているが、これに限ること無く、例えば、背景A画像に対して徐々にぼやかし処理を実行し、背景A画像を直接ぼやかしていく処理を実行しても良い。

【4550】

この場合、例えば、上述した第3制御例にて用いた表示制御を用いると良く、例えば、背景A画像の解像度を段階的に低下させていく処理を実行すると良い。これにより、背景A画像として表示される各表示態様の境界線の明確度（シャープ度）が徐々に低下していくため、ピントのずれた表示画像と視認させることが可能となる。

10

【4551】

また、本制御例では、描画リストBが設定されている状態において、経過時間に応じて、背景A画像、及び背景B画像の半透明値を可変させる処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、異なる半透明値が設定された描画リストB群（描画リストB1～描画リストB255）を別々に構成し、経過時間に応じて描画リストB群の中から一の描画リストを設定するように構成しても良い。この場合、例えば、描画リストBを設定する時間を可変させる場合（例えば、仮想演出の演出期間として異なる演出期間を選択可能に構成した場合）において、描画リストB群の設定状況を可変させることで、例えば、全ての描画リストを順に設定するパターンと、1つ飛ばしで描画リストを設定するパターンと、を使い分けることで演出期間を容易に可変させることができる。

20

【4552】

さらに、本制御例では、描画リストBにて背景A画像と背景B画像とを表示可能に構成しているが、これに限ること無く、背景A画像である山モードの背景画像が奥行き方向へと移動しているような錯覚を遊技者に強調させるための補足表示態様を表示可能に構成しても良い。例えば、描画リストBの設定期間中、第3図柄表示装置81の表示面の一部にて、ピントの合った表示態様（例えば、マーク表示）を継続して表示させるように構成すると良い。このように構成することで、上述した補足表示態様と、背景B画像とを遊技者が見比べることにより、背景B画像に対するピントがずれていることを遊技者に把握させ易くすることができる。よって、焦点視差により背景B画像が奥行き方向へと移動したと錯覚させ易くすることができる。

30

【4553】

図548（a）は、描画リストC、Dを交互表示する際の第1～第4画像レイヤの表示内容を模式的に示した模式図である。描画リストCは、ピントのずれた背景B画像のみを表示させる描画リストであって、描画リストBの設定期間が経過した場合に設定されるものである。この描画リストCは、後述する描画リストDと交互に設定されるように構成しており、ピントのずれた背景B画像を定期的に表示させることにより、描画リストDに設定される表示態様（反転画像）が第3図柄表示装置81の表示面よりも前面側（手前側）に浮き上がって見えるようにするために用いられる。

40

【4554】

描画リストDは、役物画像（図543（e）参照）を白黒反転させた反転画像を表示させるために設定される描画リストであって、描画リストDが設定されることで、図543（d）に示した通り、役物画像（図543（e）参照）に表示される対象物（宝箱）の輪郭部分のみを強調させた反転画像が表示されるものである。この反転画像は、黒色の背景に単色（例えば、青色）を用いて対象物（宝箱）の輪郭部分が表示される画像であり、導光板演出表示にて表示される表示態様に類似する表示態様を擬似的に再現した表示画像である。

【4555】

本制御例では、図544に示した通り、描画リストCと、描画リストDと、を交互に表

50

示させる期間中において、描画リストCの表示期間のほうが描画リストDの表示期間よりも長くなるように仮想演出用表示データテーブルを規定している。これにより、ピントのずれた山モードの背景画像が表示されている最中にピントの合った反転画像が点滅するように表示されるため、反転画像に焦点を合わせた遊技者に対して、背景B画像は第3図柄表示装置81の表示面に表示されているにも関わらずピントがずれているため、反転画像が第3図柄表示装置81の表示面よりも手前側（前面側）に表示されていると錯覚させ易くすることができる。

【4556】

なお、本制御例では、描画リストCと、描画リストDと、が同時に表示されないように仮想演出用表示データテーブルが規定されており、描画リストDよりも長時間表示される描画リストCの残像効果を利用して、ピントのずれている背景B画像の手前側に反転画像が表示されている状況を再現しているが、これに限ること無く、描画リストCと、描画リストDと、を同時に表示させるように構成しても良い。

【4557】

また、本制御例では、背景B画像のみが表示された状態、即ち、山モードの背景画像のピントが完全にずれた状態において、反転画像を表示させるように構成しているが、これに限ること無く、山モードの背景画像のピントを徐々にずらしていく演出表示の最中（描画リストBの設定期間中）に反転画像を表示させるように構成しても良い。このように構成することで、山モードの背景画像が徐々に奥行き方向へと移動していくように表示される状況においてピントの合った反転画像が表示されるため、あたかも、反転画像が徐々に手前側に接近してくるような錯覚を遊技者に提供することができ、演出効果をより高めることができる。

【4558】

描画リストC、Dを交互表示（即ち、背面B画像と反転画像を交互表示）の内容について具体的に説明をすると、第1画像レイヤ2300aと第4画像レイヤ2400dは非表示にしておき、背面B画像が設定される第2画像レイヤ2300bの表示と、反転画像の設定される第3画像レイヤ2300cの表示とを交互に切り替えることで実現している。

【4559】

図548（b）は、描画リストEにおける第1～第4画像レイヤの表示内容を模式的に示した模式図である。描画リストEは、反転画像表示された対象画像（宝箱）の実映像としてピントの合った役物画像を表示させる場合に用いられる描画リストであって、図544に示した通り、描画リストC、Dの交互表示期間が経過した後に設定される描画リストである。

【4560】

具体的には、描画リストEでは、役物画像のみを表示するために、役物画像の画像データが設定される第4画像レイヤ2300dのみが表示となり、第1画像レイヤ2300a～第3画像レイヤ2300cは非表示となる設定になっている。このように、描画リストEでは、ピントの合った役物画像のみが表示されるため、ピントのずれている背景B画像と、ピントの合った反転画像とが交互に表示されている期間における反転画像よりも奥側に役物画像が表示されているように遊技者を錯覚させることができる。

【4561】

さらに、本制御例では、反転画像と役物画像とを同一の表示データに基づいて生成しているため、白黒反転させた反転画像にて表示された対象画像（宝箱）が、急に実映像である役物画像として表示されるため、遊技者に対して、実際の役物（宝箱）が第3図柄表示装置81の奥側に存在していると錯覚させ易くすることが出来る。なお、本制御例では、図548に示した通り、役物画像と反転画像とが等倍で表示されるように構成しているが、これに代えて、反転画像の対象画像（宝箱）よりも、大きさを縮小させて役物画像を表示させるように構成すると良い。このように構成することで、対象画像（宝箱）の大きさが可変することにより、役物画像が第3図柄表示装置81の表示面よりも奥側に表示されていると錯覚させ易くすることができる。

【４５６２】

また、本制御例で用いた構成に限ること無く、遊技者が視覚的に奥行きの認識に用いている陰影、重なり、大きさ、きめの勾配等の要素を可変することにより、対象画像の奥行き位置を錯覚させるように構成しても良い。

【４５６３】

なお、上記制御例では、計４つの画像レイヤを用いて説明したが、これに限られるものではなく、３つ以下の画像レイヤを用いても良いし、５つ以上の画像レイヤを用いるようにしてもよい。

【４５６４】

また、画像レイヤを画像種類によってそれぞれ個別で設定するようにしてもよい。例えば、背面画像用に画像レイヤを２つ用意し、演出画像用に画像レイヤを３つ用意し、背面画像と演出画像とを組み合わせるものが考えられる。

【４５６５】

さらに、背面Ｂ画像と反転画像を交互表示するように構成したが、遊技者の焦点（ピント）がずれている場合に反転画像を表示すればよい。これに限られず、背面Ｂ画像を徐々に表示している最中に反転画像を交互表示（点滅表示）するようにしてもよい。また、遊技者の焦点（ピント）がずれていることをカメラなどで計測し、その計測結果に応じて交互表示（点滅表示）するタイミングを可変してもよい。交互表示（点滅表示）する画像は、反転画像でなく役物画像であっても当然よい。

【４５６６】

以上、説明をした通り、本第４制御例では、第３図柄表示装置８１（液晶ディスプレイ）の表示面を用いて、表示面の手前側にて実行される導光板演出表示を擬似的に再現する疑似導光板演出表示と、表示面の奥側に役物（構造物）が存在していることを擬似的に再現する疑似役物表示と、を実行可能に構成している。

【４５６７】

具体的には、第３図柄表示装置８１の表示面に遊技者の焦点がずれる表示態様と、焦点が合う表示態様と、が同時に表示されるように構成し、焦点視差の原理を用いて第３図柄表示装置８１の表示面に奥行き感を持たせるように構成し、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される背景画像の焦点をずらしながら、導光板演出表示を模した表示態様（反転画像）を、焦点を合わせて表示することにより、第３図柄表示装置８１の表示面よりも手前側にて導光板演出表示が実行されていると遊技者に錯覚させる疑似導光板演出表示を実行可能に構成している。

【４５６８】

このように構成することで、実際に導光板構造を用いることなく、導光板演出表示を擬似的に実行させることが可能となるため、第３図柄表示装置８１の表示面の前面側スペースを確保しなくても演出効果を高めることができる。なお、本制御例では、非透過性の液晶ディスプレイを第３図柄表示装置８１として用いており、第３図柄表示装置８１の前面（手前）側に導光板装置を設けていないパチンコ機１０を例に説明をしたが、これに限ること無く、例えば、上述した仮想演出を実行可能なパチンコ機１０において、導光板演出表示を実行可能な導光板装置を設けても良く、この場合、実際に導光板演出表示として発光表示可能な表示態様（発光色、明るさ）に対応させて反転画像の表示態様を設定すると良い。

【４５６９】

このように構成することで、遊技者に対して導光板演出表示が実行されているのか疑似導光板演出表示が実行されているのかを分かり難くすることができる。また、導光板演出表示は、導光板に対して表示させる対象物を刻印し、導光板の側端面から光（フルカラーLED）を照射することにより、導光板に形成された溝（刻印）で反射した光によって対象物を表示させる手法であることから、１の導光板によって表示可能な表示態様の種類には上限があった。また、液晶ディスプレイの前面側に複数の導光板を設けてしまうと、導光板に形成された複数の溝（刻印）が複数重なってしまい、液晶ディスプレイにて表示さ

10

20

30

40

50

れる表示態様が見え難くなるという問題があった。

【4570】

これに対して、本制御例では、実際の導光板演出表示の種類を抑え、疑似導光板演出表示にて擬似的に導光板演出表示を実行可能に構成しているため、上述した問題を解決することができる。また、液晶ディスプレイを用いて疑似導光板演出表示を実行しているため、表示対象となる対象画像（本制御例では宝箱）の大きさや表示位置を容易に変化させることができ演出効果を高めることができる。また、対象画像の形態も容易に変化させることができる。

【4571】

さらに、実際の導光板演出表示と、疑似導光板演出表示と、を実行可能なパチンコ機10においては、実際の導光板演出表示を補完するように疑似導光板演出表示を用いた複合導光板演出表示を実行可能に構成すると良く、例えば、主体（キャラクタ）の一部を導光板演出表示として表示可能に構成し、導光板演出表示で表示される主体（キャラクタ）の残りの部分を、疑似導光板演出表示を用いて表示するように構成すると良い。このように構成することで、疑似導光板演出表示の表示態様を変化させるだけで主体の形態や主体の周辺エフェクトを異ならせた導光板演出表示を実行することが可能となり、演出効果をより高めることができる。

【4572】

加えて、本制御例では、反転画像の基データとなる役物画像を疑似導光板演出表示の後に表示させるように構成することで、実際の役物が第3図柄表示装置81の表示面よりも奥側に配置されているように錯覚させる疑似役物表示を実行可能に構成している。

【4573】

このように構成することで、第3図柄表示装置81の表示面の奥側のスペースを確保しなくとも、あたかも、第3図柄表示装置81の表示面の奥側に役物が存在しているような演出を実行することができるため、演出効果を高めることができる。

【4574】

また、実際に第3図柄表示装置81の表示面の奥側に役物を配設し、所定の演出条件が成立した場合に、その役物を遊技者が視認可能となるように表示する場合には、役物の前面側に設けられる第3図柄表示装置81の構成として、バックライトを必要としない透過式液晶ディスプレイ（有機ELディスプレイ）等を用いる必要があり、第3図柄表示装置81の製造コストが上昇してしまうものであったが、本制御例の構成によれば、第3図柄表示装置81の表示面のみを用いて疑似役物表示を実行するだけであるため、第3図柄表示装置81の製造コストを抑えながらも、演出効果を高めることができる。

【4575】

さらに、実際に役物を第3図柄表示装置81の奥側に配設する方法では、第3図柄表示装置81の奥側に確保したスペースに応じて、配設される役物の大きさや種類が限定されてしまい、演出効果を十分に高めることが困難であったが、本制御例による疑似役物表示を用いることにより、第3図柄表示装置81の奥側に配設されていると錯覚させる役物の種別や大きさを、自由度を高めて設定することができる。

【4576】

また、本制御例では、疑似導光板演出表示と、疑似役物表示と、を一連の仮想演出として実行可能に構成しているため、第3図柄表示装置81の表示面の手前側と奥側との両方向に対して奥行きのある演出を実行することができる。よって、奥行き方向に対して演出効果を高めることができると共に、相対的に奥行き方向の幅を広げることができるため、疑似導光板演出表示と疑似役物表示と、をより錯覚させ易くすることができる。

【4577】

なお、焦点視差の原理を用いて遊技者に対して、疑似導光板演出表示や疑似役物表示を実行可能な構成であれば、本願発明に用いた構成に限ること無く、その他の構成を用いても良い。例えば、本制御例では、第1画像レイヤ2300a～第4画像レイヤ2300に表示され得る表示態様のみを用いて疑似導光板演出表示や疑似役物表示の表示内容につい

10

20

30

40

50

て説明をしたが、第3図柄表示装置81の表示面に表示されるそれ以外の表示態様（例えば、第3図柄、エフェクト等）に対しても焦点視差の原理を適用し、焦点をずらすように構成しても良い。

【4578】

また、本制御例では、実際の装置（導光板、役物）を用いることなく第3図柄表示装置（液晶ディスプレイ）81を用いて擬似的な表示を実行するように構成しているため、例えば、実行中の特別図柄抽選の抽選結果に基づいて、疑似導光板演出表示の表示態様を可変させたり、疑似役物表示の表示態様を可変させたりすることが可能となる。よって、実際の装置（導光板、役物）を用いた場合よりも、多彩な演出を実行することができる。

【4579】

この場合、例えば、特別図柄抽選の抽選結果が特定の抽選結果（例えば、大当たり）である場合のほうが、役物画像、反転画像として大きな対象画像が選択され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、対象画像の基データ（表示データ）を代えることなく縮小率のみを可変させるだけで、特別図柄抽選の抽選結果に対応させた疑似導光板演出表示、及び疑似役物表示を実行することができる。なお、疑似導光板演出表示、及び、疑似役物表示に用いる専用の対象画像を複数用意しておき、特別図柄の抽選結果や、実行中の変動演出の種別や、設定されている遊技状態に応じて異なる対象画像が選択されるように構成したり、遊技者が任意の対象画像を選択可能な選択手段を設けるように構成したりしても勿論良い。

【4580】

＜第4制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図549のフローチャートを参照して、第4制御例における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される各制御処理を説明する。本第4制御例では、上述した第3制御例に対して、仮想演出に対応した簡易画像作成コマンドを設定できるようにした点で相違し、それ以外は同一である。以下、第3制御例と同一の制御処理については同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【4581】

まず、図549のフローチャートを参照して、本第4制御例における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される変動表示設定処理4（S3174）について説明する。図549は、この変動表示設定処理4（S3174）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理4（S3174）は、第3制御例における変動表示設定処理3（図534，S3154参照）に代えて実行される処理である。

【4582】

この第4制御例における変動表示設定処理4（S3174）のうち、S4201～S4203，S4251～S4252およびS4205～S4211の各処理では、それぞれ第3制御例における変動表示設定処理3（図534，S3154参照）のS4201～S4203，S4251～S4252およびS4205～S4211の各処理と同一の処理が実行される。

【4583】

第4制御例における変動表示設定処理4（S3174）では、S4252の処理を実行後、仮想演出の設定があるか否かを判別する（S4271）。仮想演出の設定があると判別した場合は（S4271：Yes）、仮想演出に対応した簡易画像作成コマンドを設定し（S4272）、S4205の処理へ移行する。一方、仮想演出の設定がないと判別した場合は（S4271：No）、S4272の処理をスキップし、S4205の処理へ移行する。

【4584】

S4272の処理において、仮想演出に対応した簡易画像作成コマンドが設定されると、設定された簡易画像作成コマンドは、上述した第3制御例と同様に表示制御装置114へと出力される。そして、表示制御装置114にて簡易画像作成コマンドを受信した場合には（図537のS8451：Yes）、仮想演出の実行タイミングに合わせて仮想演出

10

20

30

40

50

用表示データテーブルが設定されると共に、表示制御装置 114 のキャラクタ ROM 234 に記憶されている表示データに基づいて背景 B 画像（ぼやかし画像）と、反転画像と、に対応する表示データが生成され、低解像度データ格納エリア 233ba に一時的に格納される。

【4585】

このように構成することにより、実際に仮想演出にて背景 B 画像を表示するタイミング、及び反転画像を表示するタイミングよりも前に、即ち、仮想演出を実行することが確定した時点で、予め記憶されている表示データ（背景 A 画像、役物画像に対応する表示データ）から仮想演出用の表示データを生成することができるため、仮想演出を実行する際の表示制御処理を分散して実行することができ、処理負荷の軽減を図ることが可能となる。

10

【4586】

なお、本制御例では、簡易画像作成コマンドを表示制御装置 114 が受信した場合に、上述した仮想演出用表示データを生成する処理が実行されるように構成しているが、表示制御装置 114 の処理負荷を分散可能なタイミングにて仮想演出用表示データを生成するように構成すれば良く、例えば、仮想演出用の簡易画像作成コマンドを受信している状態において、周期的（20 ミリ秒毎）に実行される V 割込処理（図 462（b）参照）が実行されていない空き時間があると判別した場合に仮想演出用表示データを生成する処理を実行するように構成しても良い。

【4587】

以上、説明をした通り、本第 4 制御例では、上述した第 3 図柄表示装置 81 の表示面よりも手前側（図 2 の視点で手前側）、及び、奥側（図 2 の視点で奥側）の領域を用いた表示演出を第 3 図柄表示装置 81 の表示面のみを用いて仮想的に実現するように構成している。これにより、第 3 図柄表示装置 81 の表示面の前後領域のスペースを確保すること無く、演出効果の高い表示演出を実行することができる。

20

【4588】

また、本制御例では、仮想演出を実行するために 4 つの画像レイヤ（第 1 画像レイヤ 2300a～第 4 画像レイヤ 2300d）に対して異なる表示態様の画像を表示するように構成し、仮想演出用表示データテーブルの規定内容に従って各画像レイヤの表示非表示を予め定められたタイミングで切り替えるように構成し、第 3 図柄表示装置 81（液晶ディスプレイ）のみを用いて、液晶ディスプレイ上の表示と、液晶ディスプレイよりも前面（手前側）に設けられた導光板演出を模した疑似導光板演出表示と、液晶ディスプレイよりも後面（奥側）に設けられた役物演出を模した疑似役物演出表示と、実行可能に構成している。

30

【4589】

これにより、第 3 図柄表示装置 81 の表示面の前後領域のスペースを確保すること無く、演出効果の高い表示演出を実行することができる。なお、本制御例では、非透過性の液晶ディスプレイを第 3 図柄表示装置 81 として用いており、第 3 図柄表示装置 81 の前面（手前）側に導光板装置を設けていないパチンコ機 10 を例に説明をしたが、これに限ること無く、例えば、上述した仮想演出を実行可能なパチンコ機 10 において、導光板演出表示を実行可能な導光板装置を設けても良く、この場合、実際に導光板演出表示として発光表示可能な表示態様（発光色、明るさ）に対応させて反転画像の表示態様を設定すると良い。

40

【4590】

このように構成することで、遊技者に対して導光板演出表示が実行されているのか疑似導光板演出表示が実行されているのかを分かり難くすることができる。また、導光板演出表示は、導光板に対して表示させる対象物を刻印し、導光板の側端面から光（フルカラー LED）を照射することにより、導光板に形成された溝（刻印）で反射した光によって対象物を表示させる手法であることから、1 の導光板によって表示可能な表示態様の種類には上限があった。また、液晶ディスプレイの前面側に複数の導光板を設けてしまうと、導光板に形成された複数の溝（刻印）が複数重なってしまい、液晶ディスプレイにて表示さ

50

れる表示態様が見え難くなるという問題があった。

【4591】

これに対して、本制御例では、実際の導光板演出表示の種類を抑え、疑似導光板演出表示にて擬似的に導光板演出表示を実行可能に構成しているため、上述した問題を解決することができる。また、液晶ディスプレイを用いて疑似導光板演出表示を実行しているため、表示対象となる対象画像（本制御例では宝箱）の大きさや表示位置を容易に可変させることができ演出効果を高めることができる。また、対象画像の形態も容易に可変させることができる。

【4592】

さらに、実際の導光板演出表示と、疑似導光板演出表示と、を実行可能なパチンコ機10においては、実際の導光板演出表示を補完するように疑似導光板演出表示を用いた複合導光板演出表示を実行可能に構成すると良く、例えば、主体（キャラクタ）の一部を導光板演出表示として表示可能に構成し、導光板演出表示で表示される主体（キャラクタ）の残りの部分を、疑似導光板演出表示を用いて表示するように構成すると良い。このように構成することで、疑似導光板演出表示の表示態様を可変するだけで主体の形態や主体の周辺エフェクトを異ならせた導光板演出表示を実行することが可能となり、演出効果をより高めることができる。

【4593】

加えて、本制御例では、反転画像の基データとなる役物画像を疑似導光板演出表示の後に表示させるように構成することで、実際の役物が第3図柄表示装置81の表示面よりも奥側に配置されているように錯覚させる疑似役物表示を実行可能に構成している。

【4594】

このように構成することで、第3図柄表示装置81の表示面の奥側のスペースを確保しなくとも、あたかも、第3図柄表示装置81の表示面の奥側に役物が存在しているような演出を実行することができるため、演出効果を高めることができる。

【4595】

また、実際に第3図柄表示装置81の表示面の奥側に役物を配設し、所定の演出条件が成立した場合に、その役物を遊技者が視認可能となるように表示する場合には、役物の前面側に設けられる第3図柄表示装置81の構成として、バックライトを必要としない透過式液晶ディスプレイ（有機ELディスプレイ）等を用いる必要があり、第3図柄表示装置81の製造コストが上昇してしまうものであったが、本制御例の構成によれば、第3図柄表示装置81の表示面のみを用いて疑似役物表示を実行するだけであるため、第3図柄表示装置81の製造コストを抑えながらも、演出効果を高めることができる。

【4596】

さらに、実際に役物を第3図柄表示装置81の奥側に配設する方法では、第3図柄表示装置81の奥側に確保したスペースに応じて、配設される役物の大きさや種類が限定されてしまい、演出効果を十分に高めることが困難であったが、本制御例による疑似役物表示を用いることにより、第3図柄表示装置81の奥側に配設されていると錯覚させる役物の種別や大きさを、自由度を高めて設定することができる。

【4597】

また、本制御例では、疑似導光板演出表示と、疑似役物表示と、を一連の仮想演出として実行可能に構成しているため、第3図柄表示装置81の表示面の手前側と奥側との両方向に対して奥行きのある演出を実行することができる。よって、奥行き方向に対して演出効果を高めることができると共に、相対的に奥行き方向の幅を広げることができるため、疑似導光板演出表示と疑似役物表示と、をより錯覚させ易くすることができる。

【4598】

なお、焦点視差の原理を用いて遊技者に対して、疑似導光板演出表示や疑似役物表示を実行可能な構成であれば、本願発明に用いた構成に限ること無く、その他の構成を用いても良い。例えば、本制御例では、第1画像レイヤ2300a～第4画像レイヤ2300に表示され得る表示態様のみを用いて疑似導光板演出表示や疑似役物表示の表示内容につい

10

20

30

40

50

て説明をしたが、第3図柄表示装置81の表示面に表示されるそれ以外の表示態様（例えば、第3図柄、エフェクト等）に対しても焦点視差の原理を適用し、焦点をずらすように構成しても良い。

【4599】

また、本制御例では、実際の装置（導光板、役物）を用いることなく第3図柄表示装置（液晶ディスプレイ）81を用いて擬似的な表示を実行するように構成しているため、例えば、実行中の特別図柄抽選の抽選結果に基づいて、疑似導光板演出表示の表示態様を可変させたり、疑似役物表示の表示態様を可変させたりすることが可能となる。よって、実際の装置（導光板、役物）を用いた場合よりも、多彩な演出を実行することができる。

【4600】

この場合、例えば、特別図柄抽選の抽選結果が特定の抽選結果（例えば、大当たり）である場合のほうが、役物画像、反転画像として大きな対象画像が選択され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、対象画像の基データ（表示データ）を代えることなく縮小率のみを可変させるだけで、特別図柄抽選の抽選結果に対応させた疑似導光板演出表示、及び疑似役物表示を実行することができる。なお、疑似導光板演出表示、及び、疑似役物表示に用いる専用の対象画像を複数用意しておき、特別図柄の抽選結果や、実行中の変動演出の種別や、設定されている遊技状態に応じて異なる対象画像が選択されるように構成したり、遊技者が任意の対象画像を選択可能な選択手段を設けるように構成したりしても勿論良い。

【4601】

以上説明をした第4制御例では、第3図柄表示装置81の表示面全体を用いて、上述した様々な擬似的表示を実行する構成を用いているが、これに限ること無く、例えば、第3図柄表示装置81の表示面を複数に区画し、その一区画内で上述した擬似的表示を実行するように構成しても良い。これにより、通常の演出表示と、擬似的表示と、を同時に実行することが可能となり、演出効果をより高めることができる。

【4602】

さらに、第3図柄表示装置81を奥行き方向へと移動させる移動手段を設け、上述した擬似的表示（疑似導光板演出表示、疑似役物表示）の表示態様に対応させて、第3図柄表示装置81を前後方向（奥行き方向）へと移動制御するように構成しても良い。このように構成することで、擬似的表示の演出効果をより高めることができる。

【4603】

以上、説明をした第4制御例の構成に対して、上述した第3制御例に記載した技術思想、及び、構成を適宜追加しても良く、例えば、背景B画像を、背景A画像を表示するための表示データに対して低解像度処理を実行することで生成しても良い。この場合、低解像度処理を実行するための処理、及び低解像度処理の内容については上述した第3制御例に記載された複数の技術構成の中から適宜選択して用いれば良い。

【4604】

<第5制御例>

次に、図550～図566を参照して、本パチンコ機10における第5制御例について説明する。上述した第1制御例では、普通図柄の抽選で当たりに当選した場合に電動役物640aが開放動作し、第2入球口640に球が入球し難い状態からし易い状態へと移行することで、第1特別図柄の抽選よりも遊技者に有利な第2特別図柄の抽選を実行し易くするように構成していた。さらに、遊技状態として普通図柄の高確率状態が設定される確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）や、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されると、電動役物640aが開放動作し易くなり、第2特別図柄の抽選を数多く実行できるように構成していた。このように構成されたパチンコ機10では、普通図柄の高確率状態が設定されることで第2特別図柄の抽選が実行され易くなるため、遊技者に有利な状態を提供することができるものであったが、普通図柄の高確率状態が設定された場合に実行される遊技が単調となってしまう、遊技者に飽きられてしまうという問題があった。

【4605】

これに対して、本第5制御例では、普通図柄の抽選で当たり当選した場合に球が入球し易くなる特殊入球口に球が入球した場合に、第1特別図柄の抽選契機または第2特別図柄の抽選契機が成立するように構成している。つまり、普通図柄の抽選で当たり当選した場合に、複数の特別図柄種別の何れかの抽選契機が成立するように構成している。このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定された場合に、何れの種別の特別図柄に対する抽選契機が成立するのかを遊技者に予測させる楽しさを提供することができる。

【4606】

加えて、本第5制御例では、特殊入球口内に入球した球数に基づいて抽選契機が成立する特別図柄の種別を可変させるように構成している。これにより、遊技者が特殊入球口に入球させた球数に応じて抽選契機が成立する特別図柄の種別を可変させることが可能となる。よって、普通図柄の抽選で当たり当選した場合に、何個の球を特殊入賞口に入賞させるかを考えさせるという新たな遊技性を提供することができる。

10

【4607】

まず、図550を参照して、本第5制御例のパチンコ機10の遊技盤13の構成について説明をする。図550は、本第5制御例の遊技盤13を模式的に示した模式図である。本第5制御例では、上述した第1制御例に対して、遊技盤13の右側領域に振分入賞装置10700を設けた点で大きく相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【4608】

20

ここで、振分入賞装置10700の構成について、図551、図552を参照して説明をする。図551は、振分入賞装置10700の構成を示した拡大図であり、図552は、振分入賞装置10700内の球流れを模式的に示した模式図である。

【4609】

遊技盤13の右側領域には、特殊スルーゲート10067が設けられており、球が特殊スルーゲート10067を通過することで、普通図柄の抽選が実行される。そして、普通図柄の抽選で当たり当選した場合には、特殊電動役物10701aが開放する。なお、特殊スルーゲート10067は、上述した第1制御例のスルーゲート67と、特殊電動役物10701aは、上述した第1制御例の電動役物640aと、同一の制御処理内容で制御されるものであるため、その詳細な説明を省略する。

30

【4610】

特殊電動役物10701aが開放状態となると、右打ち遊技によって発射され、右側領域を流下した球が、特殊入賞口10730に入賞する。特殊入賞口10730に入賞した球は、作動流路通過センサ10701を通過し、切換弁10702の位置に応じて、第1作動口10703aを有する第1流路、或いは、第2作動口10703bの何れかに振り分けられる。

【4611】

本制御例では、普通図柄の高確率状態が設定されてから普通図柄の低確率状態が設定されるまでの期間に特殊入賞口10730に入賞した球数を計測し、その計測結果に基づいて切換弁10702を作動させるように構成している。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されてからの特殊入賞口10730への入賞球数を作動流路通過センサ10701の検知結果に基づいて計測し、普図当たり遊技（特殊電動役物10701aを開放させる当たり遊技）の終了タイミングにおける計測結果に基づいて、切換弁10702の位置を切り替えるように構成している。

40

【4612】

この切換弁10702は、普図当たり遊技（特殊電動役物10701aを開放させる当たり遊技）の終了タイミングで作動するように構成しているため、球が特殊入賞口10730内に存在している状態で作動することが無い。よって、作動中の切換弁10702と球が接触し、切換弁10702が故障したり、球詰まりが発生することを抑制することができる。また、切換弁10702の作動にはソレノイドが用いられており、ソレノイドに

50

電力が供給されていない場合は、遊技者に不利側の流路に球が振り分ける位置に切換弁 10702 が位置されるように構成している。

【4613】

第1作動口10703aは、下第1入球口10640b1と機械的に接続されており、第1作動口10703aに入球した球によって物理的（機械的）に下第1入球口10640b1に付随する第1作動役物10640bが開状態（図551に点線で示した状態）となるように構成している。同様に第2作動口10703bは、上第2入球口10640a1と機械的に接続されており、第2作動口10703bに入球した球によって物理的（機械的）に上第2入球口10640a1に付随する第2作動役物10640aが開状態（図551に点線で示した状態）となるように構成している。

10

【4614】

右側領域を流下する球のうち、特殊入賞口10730へ入賞しなかった球は蛇行状の流路を流下しながら、第2作動役物10640a、第1作動役物10640aの順に各役物を通して構成しており、例えば、第2作動役物10640aが開状態である場合には、上第2入球口10640a1に入球し、第1作動役物10640bが開状態である場合には、下第1入球口10640b1に入球するように構成している。なお、第2作動役物10640a、第1作動役物10640bが共に開状態となる場合には、流下する球が上第2入球口10640a1に優先的に入球するように、右側領域に設けられた蛇行状の流路を塞ぐように第2作動役物10640aが作動するように構成している。

【4615】

20

上述した第2作動役物10640aは、上第2入球口10640a1に球が所定数（2個）入球した場合に、その入球した球と図示しない作動部が接触することにより、機械的に閉状態（図551に実線で示した状態）へと移行するように構成している。また、第1作動役物10640aも、下第1入球口10640b1に球が所定数（2個）入球した場合に、機械的に閉状態（図551に実線で示した状態）へと移行するように構成している。

【4616】

次に、図552を参照して、本制御例におけるパチンコ機10において、普通図柄の高確率状態が設定され、右打ち遊技が行われている場合の遊技内容の一例について説明をする。図552は、右打ち遊技中における遊技盤13の右側領域に設けられた各構成の状況を模式的に示した模式図である。図552に示した通り、特殊スルーゲート10067を球が通過したことにより実行される普通図柄抽選にて当たり当選した場合には、特殊電動役物10701aが開放動作し、右打ち遊技にて右打ち領域を流下する球が特殊入賞口10730に入賞し易い状態となる。特殊電動役物10701aが開放動作されると、下第1入賞口10640b1、及び、上第2入球口10640a1が形成される蛇行状の流路の開口部を覆うように特殊電動役物10701aが位置するため、右側領域を流下する球を確実に特殊入賞口10730へと入賞させることができる。

30

【4617】

詳細な説明は省略するが、本第5制御例では、普通図柄の高確率状態が設定されている状態において実行される当たり遊技（特殊電動役物10701aを開放動作させる当たり遊技）では、特殊電動役物10701aを1回だけ開放動作させる当たり遊技が実行される。そして、特殊電動役物10701aが開放動作される期間として1.5秒～5秒の何れかが設定されるように構成している。

40

【4618】

このように、当たり遊技中において実行される特殊電動役物10701aの開放動作は、その開放期間は異なるものの、開放動作回数が1回に規定されており、当たり遊技期間中に特殊電動役物10701aが閉鎖状態とならないように構成していることから、当たり遊技が実行されてから当たり遊技が終了するまでの期間において、球が蛇行状の流路を流下することを抑制することができる。つまり、当たり遊技中に球が下第1入球口10640b1、或いは上第2入球口10640a1に入球することを抑制することができる。

50

【4619】

よって、普図当たり遊技中に特殊入賞口10730へと入賞した球数に基づいて切り換えられた切換弁10702に応じて特殊入賞口10730に入賞した球が第1作動口10703a、或いは、第2作動口10703bの何れかに入球し、その入球に基づいて作動した作動役物（第1作動役物10640b、第2作動役物10640a）に対応する入球口への入球を、1回の当たり遊技にて複数回実行されてしまうことを抑制することができるため、当たり遊技が実行される毎に、当たり遊技終了後に切換弁10702がどこに位置するのかを楽しませることができる。

【4620】

なお、本制御例では、上述した通り、1回の当たり遊技中に球が下第1入賞口10640b1、及び、上第2入球口10640a1へ入球し難くなるように構成し、1回の当たり遊技中に作動した作動役物の閉鎖条件が成立した後に、再度特殊入賞口10730に入賞した球によって作動役物が作動することを抑制しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される当たり遊技として、1回の当たり遊技中に特殊電動役物10701aが複数回開放動作される特殊当たり遊技を設定可能にし、さらに、その特殊当たり遊技の1回目の開放動作と2回目の開放動作との間のインターバル期間として、右打ち遊技によって発射された球が少なくとも2個以上蛇行状の流路へと流下可能な期間（例えば、1.5秒）が設定されるように構成しても良い。

【4621】

このように構成されたパチンコ機10では、1回の当たり遊技中に球を下第1入賞口10640b1、或いは上第2入球口10640a1に複数個入球させることが可能となる。これにより、例えば、特殊当たり遊技が実行される場合において、切換弁10702が遊技者に有利な流路（第2作動口10703bに球を流下させることが可能な流路）を球が流下可能な位置となる場合は、1回の当たり遊技中に上第2入球口10640a1に球を複数入球させることができ、特殊当たり遊技を、遊技者に有利な当たり遊技とすることができる。一方で、特殊当たり遊技が実行される場合において、切換弁10702が遊技者に不利な流路（第1作動口10703aに球を流下させることが可能な流路）を球が流下可能な位置となる場合は、1回の当たり遊技中に、上第2入球口10640a1よりも遊技者に不利な抽選契機となる下第1入球口10640b1に球が複数入球してしまうため、特殊当たり遊技を、遊技者に不利な当たり遊技とすることができる。

【4622】

このように、同一の当たり遊技が実行される場合において、当たり遊技が実行される時点における遊技状況（切換弁10702の切り換え状況）に応じて、その当たり遊技の有利度合いを可変させることができるため、遊技者に対して、普図当たり遊技の抽選結果だけでは無く、その時点における遊技状況に対しても注視させることができる。

【4623】

さらに、上述した特殊当たり遊技として、1回の当たり遊技（特殊当たり遊技）中に、特殊電動役物10701aの開放動作を3回以上実行可能に構成しても良いし、特殊電動役物10701aが開放動作している最中であっても、下第1入賞口10640b1、或いは上第2入球口10640a1に球を入球させることが可能となるように構成しても良い。このように構成することで、当たり遊技中に球を下第1入賞口10640b1、或いは上第2入球口10640a1に入球させることができるため、効率良く遊技を実行することができる。

【4624】

図552に戻り、説明を続ける。特殊電動役物10701aが開放状態となり、特殊入賞口10730に入賞した球は、流路f1を流下し、切換弁10702と接触し、第1流路f2を流下し、第1作動口10703aに入球する。第1作動口10703aに球が入球すると、第1作動役物10640bが操作され、球が下第1入球口10640b1に入る。なお、図552では、切換弁10702が第2作動口10703bへ球を流下させることが可能な第2流路f3を塞ぐ位置に配設されており、球が第2作動口10703bに入

球し得ない状態を示している。

【4625】

さらに、図552に示した通り、当たり遊技中に球が第1作動口10703aに入球し、第1作動役物10640bが開放状態となったとしても、当たり遊技中は特殊電動役物10701aが開放状態を維持し、蛇行状の流路を球が流下し得ないように構成しているため、当たり遊技中は、第1作動役物10640b、或いは第2作動役物10640aを作動させるための遊技が行われ、当たり遊技終了後に下第1入賞口10640b1、或いは上第2入球口10640a1に球を入球させる遊技が行われる。

【4626】

このように構成することで、当たり遊技中に球が下第1入賞口10640b1、或いは上第2入球口10640a1に入球し、対応する種別の特別図柄抽選（変動）が実行されることを抑制することができるため、同時に複数の遊技が行われてしまうことにより遊技者に分かり難い遊技が提供されることを抑制することができる。

【4627】

さらに、本制御例では、図552に示した通り、下第1入賞口10640b1、或いは上第2入球口10640a1に球を入球させることが可能な流路を蛇行状の流路で形成している。これにより、流路を流下する球の勢いを弱めることができるため、第1作動役物10640b、或いは第2作動役物10640aが受ける衝撃を弱めることができる。また、流路を流下する球が下第1入賞口10640b1、或いは上第2入球口10640a1に向けて流下するように蛇行状に形成しているため、第1作動役物10640b、或いは第2作動役物10640aが開放状態である場合に、その各作動役物の基部側で球を受け止め易くなる。よって、第1作動役物10640b、或いは第2作動役物10640aが受ける衝撃を弱めることができる。

【4628】

また、本制御例では、特殊スルーゲート10067、特殊入賞口10730、下第1入賞口10640b1、及び上第2入球口10640a1が右打ち遊技によって発射された球が流下可能な右側領域に設けられているため、遊技者に不利な抽選が実行される下第1入球口10640b1に球が入球可能な状態において、球を下第1入球口10640b1に入球させること無く、遊技者に有利な抽選が実行される上第2入球口10640a1に球が入球可能な状態とすることが困難となる。よって、有利な抽選のみが実行されるように意図的に不正な遊技が行われることを抑制することができる。

【4629】

＜第5制御例における演出内容について＞

次に、図553、図554を参照して、本制御例にて実行される特徴的な演出内容について説明する。図553(a)は、普図当たり中（普図当たり遊技中）に表示される表示画面の一例を示したものである。本制御例では、普図当たり中（普図当たり遊技中）に特殊入賞口10730に入賞した球数に応じて切換弁10702が作動するように構成しており、普図当たりが開始された時点における切換弁10702の位置に応じて、今回の普図当たりにて入賞する作動口の種別が決定される。図553(a)では、次の普図当たりにおいて遊技者に有利な作動口（第2作動口10703b）に球が入賞可能となるために必要となる特殊入賞口10730への入賞数を示すための情報を表示する普図当たり遊技中演出が実行される。

【4630】

このような演出を実行することで、普図当たり遊技中に遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。また、現時点で次の普図当たりにおいて遊技者に有利な作動口（第2作動口10703b）に球が入賞可能な状態である場合は、図553(b)に示した演出が実行される。これにより、遊技者が普図当たり中に球を入賞させすぎて遊技者に有利な作動口（第2作動口10703b）に球が入賞可能な状態を維持し易くすることができる。

【4631】

具体的には、現時点における特殊入賞口10730への入賞数が、次の普図当たりにおいて遊技者に有利な作動口（第2作動口10703b）に球を入賞させることが可能な有利入賞数では無い場合には、図553（a）に示した通り、有利入賞数と現在の入賞数との差を算出し、その算出した値を示すための表示態様でカウントアップ表示851が表示される。このカウントアップ表示851は、有利入賞数に到達するまでに必要な入賞数を遊技者に段階的に報知可能な表示態様であって、特殊入賞口10730への球の入賞数に応じて表示態様が可変されるカウント演出が実行される。

【4632】

カウントアップ表示851は、有利入賞数に到達したことを遊技者に報知するためのチャンス態様表示851aと、有利入賞数に到達するまでの残入賞数を段階的に報知する第1態様851b、第2態様851c、第3態様851dと、から形成されており、特殊入賞口10730への入賞数が増加し、有利入賞数までの差分が小さくなることに対応して、第3態様851d、第2態様851c、第1態様851bの順に態様を可変させていき、有利入賞数に到達した場合に、チャンス態様表示851aの表示態様を可変させる演出が実行されるように構成している。

【4633】

図553（a）に示した通り、主表示領域Dmの右上側には表示領域Ds10が形成され、普図抽選の抽選結果を示すための図柄の組合せが停止表示されるように構成している。図553（a）は、普図当たり遊技中の表示画面であるため、普図当たりを示す「丸丸」の図柄の組合せが停止表示されている。また、主表示領域Dmの右側には、普図当たり遊技中に遊技者が狙うべき場所（右側領域の特定箇所）を視覚的に案内する案内表示領域Ds11が形成され、右側領域に設けられた特殊入賞口10730近傍を模式的に示した模式図が表示される。さらに、副表示領域Dsには普図当たり遊技中に右打ち遊技を行わせることを案内するための「右打ち」のコメントが表示される。

【4634】

本制御例では、現在の入賞数と、有利入賞数との差分が4個以内となった場合に、図553（a）に示したカウントアップ表示851が表示され、球が特殊入賞口10730に入賞する毎に、「+1」と表示されている第3態様851d、「+2」と表示されている第2態様851c、「+3」と表示されている第1態様851bが順に点灯表示され、第1態様851bが点灯表示されている状態で更に特殊入賞口10730に球が入賞すると、チャンス態様表示851aが点灯表示される。

【4635】

なお、本制御例では、有利入賞数に到達するまでの特殊入賞口10730への入賞数（残入賞数）を、カウントアップ表示851を用いて直接表示するように構成しているが、有利入賞数に到達するまでの残入賞数を遊技者に対して示唆可能な構成であれば良く、例えば、有利入賞数に到達したことを示唆する到達示唆態様と、有利入賞数に到達するまでの残入賞数が所定数（例えば、5個）以内であることを示唆する第1示唆態様と、その第1示唆態様よりも残入賞数が多いことを示唆する第2示唆態様と、を少なくとも表示可能に構成すれば良い。これにより、普図当たり遊技中に特殊入賞口10730に入賞させるべき球数を予測しながら普図当たり遊技を実行させることができ、普図当たり遊技中における遊技の興趣を向上させることができる。

【4636】

また、図553（b）に示した通り、現在が有利入賞数である場合には、主表示領域Dmにウサギを模したキャラクタが休憩をしている表示態様が表示され、現在が有利入賞数であることを遊技者に示唆する到達示唆演出が実行される。この到達示唆演出が実行されると、図553（a）にて表示されていた案内表示態様Ds11が消去され、遊技者に対して右打ち遊技を行わせるための表示態様が縮小される。なお、副表示領域Dsには上述した図553（a）と同様に「右打ち」のコメントが表示されるように構成し、現在が有利状態（普図当たり遊技中）であることを把握可能に構成している。

【4637】

本制御例では、特殊入賞口10730への入球数に応じて切換弁10702の位置を切り替える際に参照される駆動シナリオを複数有しており、時短状態が設定される大当たりの種別に応じて異なる駆動シナリオが設定されるように構成している。この複数の駆動シナリオは特殊入賞口10730への入球数と、切換弁10702の駆動内容とが異なる様に規定されており、例えば、入球数が所定数（例えば、10球）に到達する毎に切換弁10702の位置を切り替える駆動シナリオや、所定数よりも大きい特定数（例えば、100球）に到達する毎に切換弁10702の位置を切り替える駆動シナリオが規定されている。さらに、遊技者に有利な作動口（第2作動口10703b）に球が入球する状態を維持し易い駆動シナリオや、し難い駆動シナリオが規定されている。

【4638】

この中で、切換弁10702の位置が細かく切り替わる駆動シナリオが設定されている場合は、図554（a）に示した表示画面が表示される。図554（a）では、時短状態の残回数と、時短中に実行された第1特別図柄の変動回数と、第2特別図柄の変動回数とが表示される。一方で、遊技者に有利な作動口（第2作動口10703b）に球を入球させ易い駆動シナリオが設定されている場合には、図554（b）に示した通り、遊技者に有利な駆動シナリオが設定されていることを報知する報知態様である「超神殿探索モード」の文字が表示されると共に、遊技者に有利な状態（特殊入賞口10730への入球数の残数）を示唆する残数示唆態様804aが表示される。

【4639】

＜第5制御例における電氣的構成について＞

次に、図555～図560を参照して、本第5制御例における電氣的構成について説明をする。本第5制御例では、上述した第1制御例に対して、主制御装置110のROM202、RAM203の構成を一部変更した点と、主制御装置110に接続されるソレノイド209に新たなソレノイドを追加した点と、音声ランプ制御装置113のRAM223の構成を一部変更した点と、で相違している。

【4640】

まず、図555を参照して、本第5制御例の電氣的構成について説明をする。図555は、第5制御例における電氣的構成を模式的に示したブロック図である。図555に示した通り、本第5制御例では、上述した第1制御例の電氣的構成（図404参照）に対して、ソレノイド209としてレバーソレノイド209aと、その他ソレノイド209zと、を設けた点で相違しており、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【4641】

レバーソレノイド209aは、振分入賞装置10700に設けられた切換弁10702を作動させるための電氣的駆動源であって、普図当たり制御処理（図563のS1071参照）において実行された動作指示に対応してオン状態とオフ状態とが切り換え制御される。このレバーソレノイド209aは、電源がオフの状態（非励磁状態）では、第2流路f3を塞ぐ位置（図552参照）を維持するように構成している。そして、電源がオンの状態（励磁状態）では、電磁石によってソレノイドの軸心が吸着され、切換弁10702が第1流路f2を塞ぐ位置（図551の点線位置参照）を維持するように構成している。

【4642】

その他ソレノイド209zは、上述したレバーソレノイド209a以外のソレノイドであって、上述した各制御例において用いられる各種ソレノイドが該当する。なお、その詳細な説明については省略する。

【4643】

次に、図556を参照して、本第5制御例における主制御装置110のRAM203内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の表示の設定、第2図柄表示装置83の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置110のMPU201で使用されるものであって、上述した第1制御例のカウンタ（図405参照）に対して、普通図柄の当たり種別

10

20

30

40

50

を設定するための普通当たり種別カウンタC 8と、取得した普通当たり種別カウンタC 8の値を一時的に記憶しておくための普通当たり種別カウンタバッファと、普通図柄保留球格納エリア、普通図柄保留球実行エリアに普通当たり種別カウンタ格納エリアを設けた点と、で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【4644】

普通当たり種別カウンタC 8は、普通図柄の当たりとなった場合に、第2図柄表示装置の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、0～99）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、0～99の値を取り得るカウンタの場合は99）に達した後0に戻る構成となっている。普通当たり種別カウンタC 8の値は、例えば、定期的に（本制御例ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、特殊スルーゲート10067を球が通過した場合には、その値がRAM 203の普通図柄保留球格納エリア203c（普通図柄の抽選が実行中でない場合は普通図柄保留球実行エリア）に格納される。

10

【4645】

ここで、普通図柄保留球実行エリアに格納された普通当たり乱数カウンタC 5の値が、普通図柄の当たりとなる乱数でなければ、即ち、普通図柄の外れとなる乱数であれば、第2図柄表示装置に表示される停止図柄に対応した表示態様は、普通図柄の外れ時のものとなる。

【4646】

図557(a)は、本第5制御例における主制御装置110のMPU 201が有するROM 202の内容を模式的に示した模式図である。図557(a)に示した通り、本第5制御例では、上述した第1制御例に対して、普通図柄の抽選において、当たりに当選した場合に、その当たり種別を選択する際に参照される普図当たり種別選択テーブル202da、特別図柄の大当たりが終了する際に、当選した大当たり種別に基づいて、確変、或いは時短中の切換弁10702の駆動シナリオを選択する駆動シナリオ選択テーブル202dbと、を追加した点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。

20

【4647】

普図当たり種別選択テーブル202daは普通図柄の抽選で当たりに当選した場合に、その当たり種別（以下、普図当たり種別と称す）を選択する際に参照されるテーブルであり、決定した普図当たり種別と遊技状態とに基づいて、特殊電動役物10701aの開放動作を決定する。普図当たり種別選択テーブル202daの詳細な内容については、図558(a)を参照して後述する。

30

【4648】

駆動シナリオ選択テーブル202dbは、当選した大当たり種別に基づいて駆動ソレノイドの駆動内容を規定したテーブルである。駆動シナリオ選択テーブル202dbは、大当たり終了時に参照され、今回当選した大当たり種別に基づき駆動シナリオを選択し（図564のS1371）、選択した駆動シナリオを駆動シナリオ格納エリア203daに格納する（図564のS1372参照）。そして付図当たりの終了タイミングで格納された駆動シナリオに基づき、駆動部材の駆動シナリオを決定する。駆動シナリオ選択テーブル202dbの詳細な内容については、図559(b)を参照して後述する。

40

【4649】

次に、図557(b)を参照して、本第5制御例における主制御装置110のMPU 201が有するRAM 203の内容について説明する。本第5制御例における主制御装置110のMPU 201が有するRAM 203の内容を模式的に示した模式図である。本第5制御例では、上述した第1制御例におけるRAM 203の内容に対して、駆動シナリオ格納エリア203daと普図入賞数カウンタ203dbと普図当たりフラグ203dcとを追加した点で相違する。それ以外の要素については同一であり、同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。

【4650】

50

駆動シナリオ格納エリア203daは、当選した大当たり種別に基づいて設定された駆動シナリオを格納し記憶するエリアである。この駆動シナリオ格納エリア203daは、大当たり終了処理時に当選した大当たり種別に基づき設定された駆動シナリオを格納し（図564のS1372参照）、普通図柄の当たりの終了タイミングにおいて、格納した駆動シナリオを参照し駆動部材の動作内容を設定する（図563のS1612参照）。

【4651】

普図入賞数カウンタ203dbは、遊技球が特殊入賞口10730に入球した数をカウントするためのカウンタであり、この普図入賞数カウンタ203dbと設定されているシナリオ種別に基づき駆動部材の駆動内容が決定される。普図入賞数カウンタ203dbは、普通図柄の当たりに当選し、遊技球が特殊入賞口10730に入球した場合に、その値が1加算される（図563のS1616参照）。そして、普通図柄の当たりの終了タイミングにおいて、その値が読み出され（図563のS1610参照）、読み出した値と設定されている駆動シナリオに基づき、駆動部材の駆動内容を設定する（図563のS1613参照）。そして、大当たりの終了タイミングにおいてその値がリセットされる（図564のS1374参照）。

【4652】

普図当たりフラグ203dcは、普通図柄の当たりに当選したことを示すためのフラグである。この普図当たりフラグ203dcは、普通図柄変動処理（図561参照）において、普通図柄の当たりに当選したと判別した場合にオンに設定され（図561参照）、普図当たり制御処理（図563参照）において参照され、普図当たりフラグ203dcがオンである場合には、普図当たりフラグ203dcをオフに設定し（図563のS1602参照）、普図当たりを示す状態コマンドを設定する。ここで設定された普図当たりコマンドは、後述するメイン処理の外部出力処理において（図562のS1001参照）、音声ランプ制御装置113に出力され、このコマンドに基づき、普通図柄の当たりに関する処理を実行する。

【4653】

次に、図558（a）を参照して、普図当たり種別選択テーブル202daの内容について説明をする。図558（a）は、普図当たり種別選択テーブル202daの内容を模式的に示した模式図である。図558（a）に示した通り、普図当たり種別選択テーブル202daは普通図柄の抽選で当たりに当選した場合に、その当たり種別（以下、普図当たり種別と称す）を選択する際に参照されるテーブルであり、決定した普図当たり種別と遊技状態とに基づいて、特殊電動役物10701aの開放動作を決定する。

【4654】

図558（a）に示した通り、本制御例では、普通図柄の抽選に当選した場合に、普図当たり種別として「普図当たりA」、「普図当たりB」、「普図当たりC」の3種類を設定可能に構成されている。そして、設定された普図当たり種別と当選時の遊技状態とに基づいて、特殊電動役物の開放動作が決定される（図558（b）参照）。即ち、普図当たり種別に応じて、特殊電動役物の開放動作が決定されるので、第1作動口10703a、或いは、第2作動口10703bへの入球のし易さが、普図当たり種別に応じて異なるよう構成されている。

【4655】

具体的には、遊技状態が普通図柄の低確率状態（通常状態）である場合に、取得した普図当たり種別カウンタC8の値が「0」である場合には「普図当たりA」が規定されている。遊技状態が普通図柄の低確率状態（通常状態）である場合に、普図当たり種別カウンタC8の取り得る100個のカウンタ値のうち、「普図当たりA」となるカウンタ値は1個なので、遊技状態が普通図柄の低確率状態（通常状態）であり、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に「普図当たりA」が決定される割合は1%（1/100）である。

【4656】

また、遊技状態が普通図柄の低確率状態（通常状態）である場合に、取得した普図当たり種別カウンタC8の値が「1～98」の範囲には「普図当たりB」が規定されている。

遊技状態が普通図柄の低確率状態（通常状態）である場合に、普図当たり種別カウンタC8の取り得る100個のカウント値のうち、「普図当たりB」となるカウンタ値は98個なので、遊技状態が普通図柄の低確率状態（通常状態）であり、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に「普図当たりB」が決定される割合は98%（98／100）である。

【4657】

更に、遊技状態が普通図柄の低確率状態（通常状態）である場合に、取得した普図当たり種別カウンタC8の値が「99」である場合には「普図当たりC」が規定されている。遊技状態が普通図柄の低確率状態（通常状態）である場合に、普図当たり種別カウンタC8の取り得る100個のカウント値のうち、「普図当たりC」となるカウンタ値は1個なので、遊技状態が普通図柄の低確率状態（通常状態）であり、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に「普図当たりC」が決定される割合は1%（1／100）である。

10

【4658】

なお、詳しくは図558（b）を参照して後述するが、遊技状態が普通図柄の低確率状態（通常状態）が設定されている場合には、上述したどの小当たり種別（小当たりA～C）に当選した場合にも、特殊電動役物10701aの開放動作として、ショート開放（0.2秒間）が設定されている。このように構成することで、普通図柄の低確率状態時に、第1作動口10703a、或いは、第2作動口10703bに遊技球を入賞させることが不可能であるため、いたずらに右打ちし、第2特別図柄の抽選の始動口である上第2入球口10640a1に入球させてから左打ちに戻すなどの変則的な遊技方法が実行されるのを防止することが出来る。よって、適正な遊技を提供できる。

20

【4659】

一方、遊技状態が普通図柄の高確率状態（確変状態、或いは、時短状態）が設定されている場合に、取得した普図当たり種別カウンタC8の値が「0～19」である場合には「普図当たりA」が規定されている。遊技状態が高確率状態（確変状態、或いは、時短状態）である場合に、普図当たり種別カウンタC8の取り得る100個のカウント値のうち、「普図当たりA」となるカウンタ値は20個なので、遊技状態が高確率状態（確変状態、或いは、時短状態）であり、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に「普図当たりA」が決定される割合は20%（20／100）である。

【4660】

また、遊技状態が普通図柄の高確率状態（確変状態、或いは、時短状態）が設定されている場合に、取得した普図当たり種別カウンタC8の値が「20～69」である場合には「普図当たりB」が規定されている。遊技状態が普通図柄の高確率状態（確変状態、或いは、時短状態）である場合に、普図当たり種別カウンタC8の取り得る100個のカウント値のうち、「普図当たりA」となるカウンタ値は60個なので、遊技状態が高確率状態（確変状態、或いは、時短状態）であり、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に「普図当たりB」が決定される割合は60%（60／100）である。

30

【4661】

さらに、遊技状態が普通図柄の高確率状態（確変状態、或いは、時短状態）が設定されている場合に、取得した普図当たり種別カウンタC8の値が「70～99」である場合には「普図当たりC」が規定されている。遊技状態が高確率状態（確変状態、或いは、時短状態）である場合に、普図当たり種別カウンタC8の取り得る100個のカウント値のうち、「普図当たりC」となるカウンタ値は20個なので、遊技状態が高確率状態（確変状態、或いは、時短状態）であり、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に「普図当たりC」が決定される割合は20%（20／100）である。

40

【4662】

次に、図558（b）を参照して、普図当たり種別と遊技状態とに基づく特殊電動役物10701aも開放動作内容について説明する。図558（b）は、普図当たり種別と遊技状態とに基づく特殊電動役物10701aも開放動作内容を模式的に示した模式図である。本第5制御例では、上述した通り、遊技球が特殊スルーゲート10067を通過し、普通図柄の抽選が開始される。そして、その普通図柄の抽選に当選すると、特殊電動役物

50

10701aが規定された期間開放され、遊技球を第1作動口10703a、或いは、第2作動口10703bに入球させることが可能となる。本制御例では、特殊電動役物10701aの開放動作内容を当選した普図当たり種別と遊技状態とに基づいて設定するよう構成している。

【4663】

図558(b)に示すように、特殊電動役物10701aの開放動作時の遊技状態が普通図柄の低確率状態である場合には、全ての普図当たり種別（普図当たりA、普図当たりB、普図当たりC）において、特殊電動役物10701aの開放動作内容は「ショート開放」が設定される。この「ショート開放」が設定されると、特殊電動役物10701aが0.2秒間開放状態（遊技球が特殊入賞口10730に入球可能である状態）が設定され、遊技球が特殊入賞口10730に1球入球した場合に閉鎖（遊技球が特殊入賞口10730に入球不可能である状態）するよう構成している。

【4664】

上述したように、遊技球は0.6秒間隔で発射されるよう構成しており、普通図柄の低確率状態時に、遊技盤の右領域に発射し続けたとしても、0.2秒間の開放期間では、遊技球を特殊入賞口10730に入球させることは困難である。加えて、遊技球が偶然にも特殊入賞口10730に入球した場合には、1球入球すると特殊電動役物10701aが閉鎖されるため、特殊入賞口10730に複数の遊技球を入球させることは不可能である。よって、普通図柄の低確率状態に、遊技盤の右領域に遊技球を発射する右打ち遊技を実行することは、遊技者にとって持ち玉が減り続けるだけの非効率的な遊技方法となってしまう。よって、普通図柄の低確率状態にも、遊技者にとって有利となる第2特別図柄の抽選を実行させようとする変則的な遊技方法が実行されることを防止することができ、適正な遊技方法を遊技者に対し促すことができる。また、どの普図当たり種別に当選した場合にも同じ開放動作内容が設定されるので、規定する開放動作内容の種類を無駄に増やしてしまい、処理負荷が増加することを防ぐことができる。

【4665】

なお、本制御例では、普通図柄の低確率状態時の特殊電動役物10701aの開放動作期間は0.2秒間となるよう構成したが、これに限ることなく、0.2秒以下としてもよい。また、特殊電動役物10701aの駆動量を、遊技球が入球できない駆動量としてもよい。このように構成することで、より特殊入賞口10730に遊技球を入球させることが困難となり、変則的な遊技が実行されることを防止することができる。

【4666】

そして、当選した普図当たり種別は「普図当たりA」で、遊技状態が普通図柄の高確率状態である場合には、特殊電動役物10701aの開放動作内容として「ロングA開放」が規定されている。この「ロングA開放」が設定されると、特殊電動役物10701aが5秒間開放状態（遊技球が特殊入賞口10730に入球可能な状態）となり、その開放動作中に、遊技球が特殊入賞口10730に10球入球すると閉鎖状態（遊技球が特殊入賞口10730に入球不可能である状態）となる。

【4667】

なお、普通図柄の高確率状態である場合に、「普図当たりA」は、他の普図当たり種別に当選するよりも、特殊電動役物10701aの開放動作期間が最も長く設定されている。よって、遊技球を特殊入賞口10730に最も入球しやすい普図当たり種別となる。また、上述したように、本制御例では、特殊入賞口10730へ遊技球が入賞した数がカウントされ、そのカウント数（普図入賞数カウンタ203dbの値）に基づいて、切換弁10702の駆動シナリオが決定される。即ち、「普図当たりA」は、特殊入賞口に最も遊技球を入賞させやすい普通図柄の当たり種別であり、遊技状況（第1作動口への入球しやすさ、第2作動口への入球しやすさ）が変化し易い普図当たり種別となる。

【4668】

よって、遊技者は、遊技者にとって有利となる第2特別図柄の抽選が実行されやすい期間（切換弁10702が第1作動口10703aの上に位置し、第2作動口10703b

10

20

30

40

50

に入球可能な状態)にある場合には、「普図当たりA」に当選しないよう所望しながら遊技を実行することになるが、遊技者にとって不利となる第1特別図柄の抽選が実行されやすい状態(切換弁10702が第2作動口10703bの上に位置し、第1作動口10703aに入球可能な状態)である場合には、「普図当たりA」に当選し、特殊入賞口10730に、多く遊技球を入球させ、切換弁10702が駆動することを所望しながら遊技を実行することとなる。このように構成することで、同じ普図当たり種別に当選した場合にも、遊技状態により、有利度合いを異ならせることが可能となり、遊技の興趣が向上する。

【4669】

また、当選した普図当たり種別は「普図当たりB」で、遊技状態が普通図柄の高確率状態である場合には、特殊電動役物10701aの開放動作内容として「ロングB開放」が規定されている。この「ロングB開放」が設定されると、特殊電動役物10701aが3秒間開放状態(遊技球が特殊入賞口10730に入球可能な状態)となり、その開放動作中に、遊技球が特殊入賞口10730に10球入球すると閉鎖状態(遊技球が特殊入賞口10730に入球不可能である状態)となる。なお、この「普図当たりB」は、遊技状態が普通図柄の高確率状態である場合には、60%の割合で選択される普図当たり種別であり、他の普図当たり種別よりも選択される割合が高い。

【4670】

更に、当選した普図当たり種別は「普図当たりC」で、遊技状態が普通図柄の高確率状態である場合には、特殊電動役物10701aの開放動作内容として「ロングA開放」が規定されている。この「ロングC開放」が設定されると、特殊電動役物10701aが51.5秒間開放状態(遊技球が特殊入賞口10730に入球可能な状態)となり、その開放動作中に、遊技球が特殊入賞口10730に10球入球すると閉鎖状態(遊技球が特殊入賞口10730に入球不可能である状態)となる。

【4671】

なお、普通図柄の高確率状態の場合に、この「普図当たりC」に当選した場合には、他の普図当たり種別と比べて、特殊電動役物10701aの開放動作期間が最も短く設定されている。よって、普通図柄の高確率状態中では、最も遊技球を特殊入賞口10730に入球させるににくい普図当たり種別となる。よって、「普図当たりC」は、遊技者にとって不利となる第1特別図柄の抽選が実行されやすい期間(切換弁10702が第2作動口10703bの上に位置し、遊技球が第1作動口10703aに入球可能な状態)である場合には、遊技者に最も不利な普図当たり種別となってしまうが、遊技者にとって有利となる第2特別図柄の抽選が実行されやすい期間には(切換弁10702が第1作動口10703aの上に位置し、第2作動口10703bに入球可能な状態)、遊技者にとって有利な普図当たり種別となる。

【4672】

以上、説明をした通り、本制御例では、普図当たり種別に応じて開放時間及び終了条件となる入球数が異なる普図当たり遊技を実行可能に構成している。よって、1回の普図当たり遊技において特殊入賞口10730に入球可能な球数を可変させることができる。これにより、普図当たり遊技中に特殊入賞口10730に入球させる球数をランダムにすることができるため、遊技者に次の普図当たりで何れの作動口に球を入球させることができるのかを分かり難くすることができる。

【4673】

また、本制御例では、特殊入賞口10730への入球数が、設定されている駆動シナリオが切換弁10702の位置を切り替えることを示す球数に到達したとしても、普図当たり遊技が終了するまでは、切換弁10702の作動を実行しないように構成している。よって、現在の特殊入賞口10730への入球数を正確に把握されることを抑制することができる。

【4674】

次に、図559(a)を参照して、駆動シナリオ選択テーブル202dbの内容について

10

20

30

40

50

て説明をする。図 5 5 9 (a) は、駆動シナリオ選択テーブル 2 0 2 d b の内容を模式的に示した模式図である。この駆動シナリオ選択テーブル 2 0 2 d b は、大当たり遊技の終了時に参照され (図 5 6 4 の S 1 3 7 1 参照)、当選した大当たり種別に基づいて、確変、或いは、時短状態中の駆動ソレノイドの駆動シナリオが規定されている。この駆動シナリオに規定されている内容に基づいて、切換弁 1 0 7 0 2 が可動するよう構成されている。

【4 6 7 5】

図 5 5 9 (a) に示すように、当選した大当たり種別が、大当たり A、大当たり B、大当たり D である場合には、駆動シナリオ種別として「シナリオ A」が規定されている。そして当選した大当たり種別が大当たり C である場合には、駆動シナリオとして「シナリオ B」が、大当たり E である場合には「シナリオ C」が規定されている。

10

【4 6 7 6】

次に、図 5 6 0 を参照して、本第 5 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 及び R A M 2 2 3 の構成について説明をする。図 5 6 0 (a) は、本制御例の音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 の構成を模式的に示した模式図である。図 5 6 0 (a) に示した通り、本制御例では、上述した第 1 制御例に対して主要な構成に追加、変更は無いため、その詳細な説明を省略する。なお、図 5 5 3、図 5 5 4 に示した演出を実行するための演出データは、R O M 2 2 2 のうち、図示しない記憶領域に予め記憶されている。

【4 6 7 7】

20

次に、図 5 6 0 (b) を参照して、本制御例の音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 の構成について説明をする。図 5 6 0 (b) は、本制御例の音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 の構成を模式的に示した模式図である。図 5 6 0 (b) に示した通り、本制御例は、上述した第 1 制御例の音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 の構成に対して、駆動シナリオ情報格納エリア 2 2 3 d a と、入賞数カウンタ 2 2 3 d b、差分数カウンタ 2 2 3 d c を追加した点で相違しており、それ以外は同一である。同一の要素には同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【4 6 7 8】

駆動シナリオ情報格納エリア 2 2 3 d a は、主制御装置 1 1 0 から出力された駆動シナリオコマンドが有する駆動シナリオ情報を一時的に記憶するための記憶領域である。この駆動シナリオ情報格納エリア 2 2 3 d a に記憶された駆動シナリオ情報は、主制御装置 1 1 0 にて選択された駆動シナリオを音声ランプ制御装置 1 1 3 側で把握するために用いられる。具体的には、主制御装置 1 1 0 にて選択可能な駆動シナリオ情報 (主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 が有する駆動シナリオ選択テーブル 2 0 2 d b の情報) が音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 の図示しない記憶領域に格納されており、受信した駆動シナリオコマンドに対応する駆動シナリオ情報を読み出して、その読み出した駆動シナリオ情報が駆動シナリオ情報格納エリア 2 2 3 d a に記憶される。

30

【4 6 7 9】

そして、駆動シナリオ情報格納エリア 2 2 3 d a に記憶された駆動シナリオ情報と、普図当たり遊技中に特殊入賞口 1 0 7 3 0 に入賞した球数と、に基づいて、切換弁 1 0 7 0 2 の位置が遊技者に有利な位置 (第 1 流路 f 2 を塞ぐ位置) に切り換わるまでの入賞数 (残入賞数) を算出可能に構成している。ここで算出された残入賞数に基づいて、図 5 5 3 に示した普図当たり遊技中の演出表示が実行される。

40

【4 6 8 0】

入賞数カウンタ 2 2 3 d b は、普通図柄の高確率状態が設定されている期間中に特殊入賞口 1 0 7 3 0 に入賞した球数を計測するために用いられるカウンタであって、主制御装置 1 1 0 から特殊入賞口 1 0 7 3 0 に入賞した球数を示すための入賞数コマンドを受信した場合に、その入賞数コマンドに含まれる球数に対応した値に更新 (加算) される。なお、本制御例の主制御装置 1 1 0 では、普通図柄の高確率状態が継続して設定されている間は特殊入賞口 1 0 7 3 0 に入賞した球数を累積していき、普通図柄の高確率状態が終了し

50

た場合（大当たり遊技が終了した場合）に、入賞数を0にクリアするように構成しているため、主制御装置110から出力される入賞数コマンドに対応して値が更新（加算）される入賞数カウンタ223dbにおいても、普通図柄の高確率状態が継続して設定されている間は、その値が累積されていき、普通図柄の高確率状態が終了した場合（大当たり遊技が終了した場合）に、その値が0にクリアされる。

【4681】

そして、現在の入賞数を示すための表示を第3図柄表示装置81の表示面に表示したり、切換弁10702の位置が遊技者に有利な位置（第1流路f2を塞ぐ位置）に切り換わるまでの入賞数（残入賞数）を示唆する演出を実行したりするために入賞数カウンタ223dbの値が参照される。

10

【4682】

差分数カウンタ223dcは、上述した入賞数カウンタ223dbの値と、次に切換弁10702の位置が遊技者に有利な位置（第1流路f2を塞ぐ位置）に切り換わる入賞数（レバーソレノイド209aをオンに設定するまでの入賞数）の値との差分数を計測するためのカウンタであって、第3図柄表示装置81の表示面に表示させる各種表示態様を選択する際に差分数カウンタ223dcの値が参照される。

【4683】

具体的には、普図当たり入賞関連処理（図566のS3952参照）において、差分数を算出し（S5408）、算出した差分数を差分数カウンタ223dcに設定する（S5409）。そして、差分数カウンタ223dcの値に基づいて第3図柄表示装置81の表示面に差分数を表示するための表示用コマンドを設定する（S5410）。また、差分数カウンタ223dcの値に応じて、右打ち遊技を抑制させる表示態様を表示するための表示用コマンドを設定したり（S5414）、右打ち遊技を促す表示態様を表示するための表示用コマンドを設定したり（S5415）する場合に参照される。

20

【4684】

＜第5制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図561から図564のフローチャートを参照して、第5制御例における主制御装置110内のMPU201により実行される各制御処理を説明する。なお、上述した第1制御例と同一の制御処理については同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【4685】

まず、図561のフローチャートを参照して、本第5制御例における主制御装置110内のMPU201により実行される普通図柄変動処理5（S106）について説明する。図561は、この普通図柄変動処理5（S106）を示したフローチャートである。この普通図柄変動処理5（S106）は、第1制御例における普通図柄変動処理（図430，S106参照）に代えて実行される処理である。

30

【4686】

この第5制御例における普通図柄変動処理5（S106）のうち、S601～S611およびS612～S619の各処理では、それぞれ第1制御例における普通図柄変動処理（図430，S106参照）のS601～S611およびS612～S619の各処理と同一の処理が実行される。

40

【4687】

第5制御例における普通図柄変動処理5（S106）では、S611の処理において、S609またはS610の処理によって取得した普通図柄の抽選結果が、普通図柄の当たりであると判定された場合には（S611：Yes）、普図当たり種別選択テーブル202daを用いて普図当たり種別を設定し（S651）、S612の処理へ移行する。

【4688】

また、S619の処理において、第2図柄表示装置83において実行中の変動表示が開始されたときに、普通図柄変動処理によって行われた普通図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、普通図柄の当たりであると判別した場合は（S619：Yes）、普図当たり種別と遊技状態に応じた開放パターンを設定し（S652）、普図当たりフラグ203dc

50

オンに設定し（S 6 5 3）、その後、本処理を終了する。

【4 6 8 9】

次に、図 5 6 2 のフローチャートを参照して、本第 5 制御例における主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理 5 について説明する。図 5 6 2 は、このメイン処理 5 を示したフローチャートである。このメイン処理 5 は、第 1 制御例におけるメイン処理（図 4 3 4 参照）に代えて実行される処理である。

【4 6 9 0】

この第 5 制御例におけるメイン処理 5 のうち、S 1 0 0 1 ～ S 1 0 0 4 および S 1 0 0 6 ～ S 1 0 1 5 の各処理では、それぞれ第 1 制御例におけるメイン処理（図 4 3 4 参照）の S 1 0 0 1 ～ S 1 0 0 4 および S 1 0 0 6 ～ S 1 0 1 5 の各処理と同一の処理が実行される。

10

【4 6 9 1】

第 5 制御例におけるメイン処理 5 では、S 1 0 0 4 の処理を実行後、S 1 0 0 5 の処理に替えて、普図当たり制御処理を実行し（S 1 0 7 1）、S 1 0 0 6 の処理へ移行する。なお、この普図当たり制御処理（S 1 0 7 1）の詳細については、図 5 6 3 を参照して後述する。

【4 6 9 2】

次に、図 5 6 3 のフローチャートを参照して、本第 5 制御例における主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される普図当たり制御処理（S 1 0 7 1）について説明する。図 5 6 3 は、この普図当たり制御処理（S 1 0 7 1）を示したフローチャートである。この普図当たり制御処理（S 1 0 7 1）は、第 5 制御例におけるメイン処理 5（図 5 6 2 参照）の中で実行される処理である。

20

【4 6 9 3】

普図当たり制御処理（S 1 0 7 1）が開始されると、まず、普図当たりフラグ 2 0 3 d c がオンであるか否かを判別する（S 1 6 0 1）。普図当たりフラグ 2 0 3 d c がオンであると判別した場合は（S 1 6 0 1：Y e s）、普図当たりフラグ 2 0 3 d c をオフに設定し（S 1 6 0 2）、普図当たりを示す状態コマンドを設定し（S 1 6 0 3）、本処理を終了する。

【4 6 9 4】

一方、S 1 6 0 1 の処理において、普図当たりフラグ 2 0 3 d c がオフであると判別した場合は（S 1 6 0 1：N o）、次に、現在が普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（S 1 6 0 4）。S 1 6 0 4 の処理において、現在が普通図柄の当たり中ではないと判別した場合は（S 1 6 0 4：N o）、そのまま本処理を終了する。一方、S 1 6 0 4 の処理において、現在が普通図柄の当たり中と判別した場合は（S 1 6 0 4：Y e s）、次いで、電動役物動作開始タイミングであるか否かを判別する（S 1 6 0 5）。

30

【4 6 9 5】

S 1 6 0 5 の処理において、電動役物動作開始タイミングであると判別した場合は（S 1 6 0 5：Y e s）、電動役物 6 4 0 a を開放し（S 1 6 0 6）、本処理を終了する。

【4 6 9 6】

一方、S 1 6 0 5 の処理において、電動役物動作開始タイミングではないと判別した場合は（S 1 6 0 5：N o）、次に、電動役物動作終了タイミングであるかを判別する（S 1 6 0 7）。電動役物動作終了タイミングであると判定した場合は（S 1 6 0 7：Y e s）、電動役物 6 4 0 a を閉鎖し（S 1 6 0 8）、本処理を終了する。

40

【4 6 9 7】

一方、S 1 6 0 7 の処理において、電動役物動作終了タイミングではないと判別した場合は（S 1 6 0 7：N o）、次に、普図当たりの終了タイミングであるか否かを判別する（S 1 6 0 9）。ここで、普図当たりの終了タイミングとは、電動役物 6 4 0 a の動作期間が経過した場合を示す。S 1 6 0 9 の処理において、普図当たりの終了タイミングであると判別した場合は（S 1 6 0 9：Y e s）、普図入賞数カウンタ 2 0 3 d b の値を読み出し（S 1 6 1 0）、駆動シナリオ格納エリア 2 0 3 d a に格納されている駆動シナリオ

50

を読み出し（S 1 6 1 1）、読み出した普図入賞数カウンタ 2 0 3 d b の値と、駆動シナリオとに基づいて、駆動部材の動作内容を設定し（S 1 6 1 2）、設定した動作内容に対応した駆動ソレノイド動作（レバーソレノイド 2 0 9 a 動作）を実行し（S 1 6 1 3）、普図当たり終了を示す状態コマンドを設定し（S 1 6 1 4）、その後、本処理を終了する。

【4 6 9 8】

一方、S 1 6 0 9 の処理において、普図当たり終了のタイミングではないと判別した場合には（S 1 6 0 9 : N o）、特殊入賞口に入賞があるか否かを判別する（S 1 6 1 5）。特殊入賞口に入賞がないと判別した場合は（S 1 6 1 5 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、特殊入賞口に入賞があると判別した場合は（S 1 6 1 5 : Y e s）、普図入賞数カウンタ 2 0 3 d b の値に 1 を加算し（S 1 6 1 6）、加算された普図入賞数カウンタ 2 0 3 d b の値を示す入賞数コマンドを設定し（S 1 6 1 7）、その後、本処理を終了する。

10

【4 6 9 9】

次に、図 5 6 4 のフローチャートを参照して、本第 5 制御例における主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される大当たり終了処理 5（S 1 1 7 0）について説明する。図 5 6 4 は、この大当たり終了処理 5（S 1 1 7 0）を示したフローチャートである。この大当たり終了処理 5（S 1 1 7 0）は、第 1 制御例における大当たり終了処理（図 4 3 7, S 1 1 1 0 参照）に代えて実行される処理である。

【4 7 0 0】

この第 5 制御例における大当たり終了処理 5（S 1 1 7 0）のうち、S 1 3 0 1 ~ S 1 3 0 5 の各処理では、それぞれ第 1 制御例における大当たり終了処理（図 4 3 7, S 1 1 1 0 参照）の S 1 3 0 1 ~ S 1 3 0 5 の各処理と同一の処理が実行される。

20

【4 7 0 1】

第 5 制御例における大当たり終了処理 5（S 1 1 7 0）では、S 1 3 0 3 の処理を実行後、当選した大当たり種別に基づいて、駆動シナリオ選択テーブル 2 0 2 d b を参照して駆動シナリオを選択する（S 1 3 7 1）。

【4 7 0 2】

S 1 3 7 1 の処理において選択した駆動シナリオを駆動シナリオ格納エリア 2 0 3 d a に格納し（S 1 3 7 2）、選択した駆動シナリオを示す情報を含む駆動シナリオコマンドを設定し（S 1 3 7 3）、普図入賞数カウンタ 2 0 3 d b の値を 0 にクリアする（S 1 3 7 4）。

30

【4 7 0 3】

次に、普図入賞数カウンタ 2 0 3 d b の値が 0 であることを示す入賞数コマンドを設定し（S 1 3 7 5）、駆動ソレノイド（レバーソレノイド 2 0 9 a）をオフに設定し（S 1 3 7 6）、S 1 3 0 4 の処理へ移行する。なお、S 1 3 7 6 の処理では、駆動ソレノイド（レバーソレノイド 2 0 9 a）を初期値に移動させるために、一旦、オフに設定するものである。

【4 7 0 4】

＜第 5 制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

40

次に、図 5 6 5 および図 5 6 6 のフローチャートを参照して、第 5 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。以下、第 1 制御例と同一の制御処理については同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【4 7 0 5】

まず、図 5 6 5 のフローチャートを参照して、本第 5 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 5（S 3 1 1 4）について説明する。図 5 6 5 は、このコマンド判定処理 5（S 3 1 1 4）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理 5（S 3 1 1 4）は、第 1 制御例におけるコマンド判定処理（図 4 5 1, S 3 1 1 4 参照）に代えて実行される処理である。

50

【4706】

この第5制御例におけるコマンド判定処理5（S3114）のうち、S3901～S3914の各処理では、それぞれ第1制御例におけるコマンド判定処理（図451，S3114参照）のS3901～S3914の各処理と同一の処理が実行される。

【4707】

第5制御例におけるコマンド判定処理5（S3114）では、S3913の処理において、主制御装置110から当たりに関連するコマンドを受信していないと判別した場合に（S3913：No）、主制御装置110から普図当たり入賞に関連するコマンドを受信しているか否かを判別する（S3951）。主制御装置110から普図当たり入賞に関連するコマンドを受信していると判別した場合は（S3951：Yes）、普図当たり入賞関連処理を実行し（S3952）、その後、本処理を終了する。また、主制御装置110から普図当たり入賞に関連するコマンドを受信していないと判別した場合は（S3951：No）、そのまま本処理を終了する。なお、この普図当たり入賞関連処理（S3952）の詳細については、図566を参照して後述する。

10

【4708】

次に、図566のフローチャートを参照して、本第5制御例における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される普図当たり入賞関連処理（S3952）について説明する。図566は、この普図当たり入賞関連処理（S3952）を示したフローチャートである。この普図当たり入賞関連処理（S3952）は、第5制御例におけるコマンド判定処理5（図565，S3114参照）の中で実行される処理である。

20

【4709】

普図当たり入賞関連処理（S3952）では、まず、受信したコマンドが駆動シナリオコマンドであるか否かを判別する（S5401）。受信したコマンドが駆動シナリオコマンドであると判別した場合は（S5401：Yes）、受信した駆動コマンドに対応する駆動シナリオを駆動シナリオ格納エリア203daに格納し（S5402）、駆動シナリオ格納エリア203daに格納した駆動シナリオを示すための表示用コマンドを設定し（S5403）、S5404の処理へ移行する。一方、S5401の処理において、受信したコマンドが駆動シナリオコマンドではないと判別した場合は（S5401：No）、S5402およびS5403の処理をスキップし、S5404の処理へ移行する。

【4710】

S5404の処理では、受信したコマンドが入賞数コマンドであるか否かを判別する（S5404）。受信したコマンドが入賞数コマンドであると判別した場合は（S5404：Yes）、受信した入賞数コマンドに対応する入賞数を入賞数カウンタ223dbの値に加算し（S5405）、入賞数を示すための表示用コマンドを設定し（S5406）、駆動シナリオ格納エリア203daに格納されている駆動シナリオを読み出し（S5407）、読み出した駆動シナリオの内容と、入賞数カウンタ223dbの値とを比較し、駆動ソレノイドをオンに設定する入賞数までの差分数を算出する（S5408）。算出した差分数の値を差分数カウンタ223dcに設定し（S5409）、差分数を示すための表示用コマンドを設定し（S5410）、S5411の処理へ移行する。

30

【4711】

S5411の処理では、特図2保留数の値が4であるか否かを判別する（S5411）。特図2保留数の値が4ではないと判別した場合は（S5411：No）、そのまま本処理を終了する。特図2保留数の値が4であると判別した場合は（S5411：Yes）、次に、差分数の値が5より小さいか否かを判別する（S5412）。差分数の値が5以上であると判別した場合は（S5412：No）、そのまま本処理を終了する。差分数の値が5より小さいと判別した場合は（S5412：Yes）、次に、差分数の値が0であるか否かを判別する（S5413）。差分数の値が0であると判別した場合は（S5413：Yes）、球の発射を抑制させるための表示用コマンドを設定し（S5414）、その後、本処理を終了する。一方、S5413の処理において、差分数の値が1以上であると判別した場合は（S5413：No）、球の発射を促すための表示用コマンドを設定し（

40

50

S 5 4 1 5)、その後、本処理を終了する。

【4712】

以上、説明をした通り、本第5制御例では、普通図柄の抽選で当たり当選した場合に球が入球し易くなる特殊入球口に球が入球した場合に、第1特別図柄の抽選契機または第2特別図柄の抽選契機が成立するように構成している。つまり、普通図柄の抽選で当たり当選した場合に、複数の特別図柄種別の何れかの抽選契機が成立するように構成している。このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定された場合に、何れの種別の特別図柄に対する抽選契機が成立するのかを遊技者に予測させる楽しさを提供することができる。

【4713】

加えて、本第5制御例では、特殊入球口内に入球した球数に基づいて抽選契機が成立する特別図柄の種別を可変させるように構成している。これにより、遊技者が特殊入球口に入球させた球数に応じて抽選契機が成立する特別図柄の種別を可変させることが可能となる。よって、普通図柄の抽選で当たり当選した場合に、何個の球を特殊入賞口に入賞させるかを考えさせるという新たな遊技性を提供することができる。

【4714】

本第5制御例では、普通図柄の高確率状態が設定されている状態において実行される当たり遊技(特殊電動役物10701aを開放動作させる当たり遊技)では、特殊電動役物10701aを1回だけ開放動作させる当たり遊技が実行される。そして、特殊電動役物10701aが開放動作される期間として1.5秒~5秒の何れかが設定されるように構成している。

【4715】

このように、当たり遊技中において実行される特殊電動役物10701aの開放動作は、その開放期間は異なるものの、開放動作回数が1回に規定されており、当たり遊技期間中に特殊電動役物10701aが閉鎖状態とならないように構成していることから、当たり遊技が実行されてから当たり遊技が終了するまでの期間において、球が蛇行状の流路を流下することを抑制することができる。つまり、当たり遊技中に球が下第1入球口10640b1、或いは上第2入球口10640a1に入球することを抑制することができる。

【4716】

よって、普図当たり遊技中に特殊入賞口10730へと入賞した球数に基づいて切り換えられた切換弁10702に応じて特殊入賞口10730に入賞した球が第1作動口10703a、或いは、第2作動口10703bの何れかに入球し、その入球に基づいて作動した作動役物(第1作動役物10640b、第2作動役物10640a)に対応する入球口への入球を、1回の当たり遊技にて複数回実行されてしまうことを抑制することができるため、当たり遊技が実行される毎に、当たり遊技終了後に切換弁10702がどこに位置するのかを楽しませることができる。

【4717】

なお、本制御例では、上述した通り、1回の当たり遊技中に球が下第1入賞口10640b1、及び、上第2入球口10640a1へ入球し難くなるように構成し、1回の当たり遊技中に作動した作動役物の閉鎖条件が成立した後に、再度特殊入賞口10730に入賞した球によって作動役物が作動することを抑制しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される当たり遊技として、1回の当たり遊技中に特殊電動役物10701aが複数回開放動作される特殊当たり遊技を設定可能にし、さらに、その特殊当たり遊技の1回目の開放動作と2回目の開放動作との間のインターバル期間として、右打ち遊技によって発射された球が少なくとも2個以上蛇行状の流路へと流下可能な期間(例えば、1.5秒)が設定されるように構成しても良い。

【4718】

本制御例では、普図当たり種別に応じて開放時間及び終了条件となる入球数が異なる普図当たり遊技を実行可能に構成している。よって、1回の普図当たり遊技において特殊入賞口10730に入球可能な球数を可変させることができる。これにより、普図当たり遊

10

20

30

40

50

技中に特殊入賞口 1 0 7 3 0 に入球させる球数をランダムにすることができるため、遊技者に次の普図当たりで何れの作動口に球を入球させることができるのかを分かり難くすることができる。

【4 7 1 9】

また、本制御例では、特殊入賞口 1 0 7 3 0 への入球数が、設定されている駆動シナリオが切換弁 1 0 7 0 2 の位置を切り替えることを示す球数に到達したとしても、普図当たり遊技が終了するまでは、切換弁 1 0 7 0 2 の作動を実行しないように構成している。よって、現在の特殊入賞口 1 0 7 3 0 への入球数を正確に把握されることを抑制することができる。

【4 7 2 0】

10

<第 6 制御例>

次に、図 5 6 7 から図 5 7 2 を参照して、第 6 制御例について説明をする。上述した第 5 制御例は、時短状態が設定されている期間中に特殊入賞口 1 0 7 3 0 に入球した球数に応じて切換弁 1 0 7 0 2 を作動させるように構成していた。これに対して、本制御例では、1 回の普図当たり遊技中に特殊入賞口 1 0 7 3 0 に入球した球数に基づいて、切換弁 1 0 7 0 2 を作動させるように構成している点で相違している。

【4 7 2 1】

つまり、上述した第 5 制御例では、時短状態が設定されている期間中に特殊入賞口 1 0 7 3 0 に入球した球数に応じて切換弁 1 0 7 0 2 を作動させるように構成していたため、特殊入賞口 1 0 7 3 0 内の切換弁 1 0 7 0 2 の位置を把握することにより、次の普図当たり遊技が実行された場合に何れの作動口に球が入賞するのかを遊技者に把握されてしまうという問題があった。

20

【4 7 2 2】

これに対し、本第 6 制御例では、1 回の普図当たり遊技中に切換弁 1 0 7 0 2 を作動させるように構成し、普図当たり遊技終了時における切換弁 1 0 7 0 2 の位置によって、球が入球する作動口（第 1 作動口 1 0 7 0 3 a、第 2 作動口 1 0 7 0 3 b）を異ならせるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して何れの作動口に球が入賞するのかを容易に把握させ難くすることができ、普図当たり遊技中における遊技の興趣を向上させることができる。

【4 7 2 3】

30

まず、図 5 6 7 を参照して、本第 6 制御例における遊技盤 1 3 の構成について説明をする。図 5 6 7 は、本第 6 制御例における遊技盤 1 3 を模式的に示した正面図である。図 5 6 7 に示した通り、本第 6 制御例における遊技盤 1 3 の構成は、上述した第 5 制御例における遊技盤 1 3 の構成に対して、振分入賞装置 1 0 7 0 0 内部の構造を一部変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【4 7 2 4】

図 5 6 7 に示した通り、本制御例では、特殊入賞口 1 0 7 3 0 内に、普図当たり遊技終了時に解除されるストッパー 1 0 7 2 0 が設けられ、そのストッパー 1 0 7 2 0 の上面部に球を 1 個貯留可能な貯留部 1 0 7 2 0 a が形成されている。そして、ストッパー 1 0 7 2 0 の貯留部 1 0 7 2 0 a に球が貯留されている状態において、新たに特殊入賞口 1 0 7 3 0 に入賞した球が入球可能な入球口 1 0 0 6 3 が設けられている。そして、ストッパー 1 0 7 2 0 が解除された場合に、貯留部 1 0 7 2 0 a に貯留されていた球が流下可能な領域（ストッパー 1 0 7 2 0 の下方領域）に、上述した第 5 制御例と同様の切換弁 1 0 7 0 2、第 1 作動口 1 0 7 0 3 a、第 2 作動口 1 0 7 0 3 b が設けられている。

40

【4 7 2 5】

このように構成することで、ストッパー 1 0 7 2 0 の貯留部 1 0 7 2 0 a に球を貯留させた状態で、特殊入賞口 1 0 7 3 0 内に入賞した球数に基づいて切換弁 1 0 7 0 2 を作動させ、普図当たり遊技が終了し、ストッパー 1 0 7 2 0 を解除した時点における切換弁 1 0 7 0 2 の位置に応じて球を振り分けることができる。つまり、1 回の普図当たり遊技中

50

に、何れの作動口にも球を入球させることが可能となる構成としている。

【4726】

また、ストッパーにより球が流下できない領域内に切換弁10702を設けているため、普図当たり遊技中に切換弁10702を作動させたとしても、球が作動中の切換弁10702と衝突することが無いため、切換弁10702の故障や、球詰まりが発生するという問題が発生することを抑制できる。

【4727】

次に、図568を参照して、本第6制御例における振分入賞装置10700の内部構造のうち、上述した第5制御例とは異なる部分について詳細に説明をする。図568は、第6制御例における振分の構造を模式的に示した模式図である。なお、上述した第5制御例と同一の構成については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

10

【4728】

図568に示した通り、特殊入賞口10730に入賞した球が作動流路通過センサ10701を通過すると、屈曲部10721に衝突してストッパー10720方向へと誘導される。ストッパー10720は上面が凹状に形成され、球を1個保持可能な貯留部10720aとして機能するように構成している。球が貯留部10720aに貯留されている状態では、次に入賞した球が屈曲部10721に衝突し、ストッパー10720方向へと誘導されたとしても、貯留部10720aに貯留されている球に弾かれて、ストッパー10720の左下方向に連通する流路を流下し、入球口10063に入球するように構成している。

20

【4729】

ストッパー10720の下方には、切換弁10702、第1作動口10703a、第2作動口10703bが設けられている下方領域が形成されている。この下方領域は、ストッパー10720が解除状態となるまで球が流入し得ないように形成されており、普図当たり遊技中においても、特殊入賞口10730への球の入賞数に応じて、切換弁10702が作動するように構成している。

【4730】

上述した通り、本第6制御例では、普図当たり遊技中に特殊入賞口10730に入賞した球（最初に特殊入賞口10730に入賞した球）を、ストッパー10720の貯留部10720aに貯留させ、普図当たり遊技の終了条件が成立した場合にストッパー10720が解除され、下方領域を球が流下可能となるように構成している。

30

【4731】

さらに、普図当たり遊技中に特殊入賞口10730に入賞した球数に応じて切換弁10702が作動するように構成している。このように構成されたパチンコ機10によれば、1回の普図当たり遊技において、何れの作動口に球が入球するのかを普図当たり遊技が終了するまで遊技者に予測させ難くすることができる。

【4732】

また、当該の普図当たり遊技にて特殊入賞口10730に入賞した球数に応じて切換弁10702を作動させるように構成しているため、例えば、ストッパー10720の貯留部10720aに球が貯留されている状態で、切換弁10702が遊技者に不利となる状態に位置していたとしても、特殊入賞口10730に球を入賞させることにより切換弁10702が作動する可能性があることから、普図当たり遊技が終了するまで、遊技者に積極的に遊技を行わせることができる。

40

【4733】

加えて、特殊入賞口10730に入賞した球のうち、入球口10063に入球した球に対しても遊技者に賞球（3個）を付与可能に構成しているため、例えば、ストッパー10720に球を貯留させた状態（普図当たり遊技中に、特殊入賞口10730に球が1個入賞した状態）で、切換弁10702が遊技者に有利となる状態に位置していた場合に、それ以上の球を特殊入賞口10730に入賞させず、賞球を獲得しない代わりに、遊技者に有利な作動口に球を入球させる遊技を実行したり、特殊入賞口10730に球を入賞させ

50

て賞球を獲得した上で、普図当たり遊技終了時に切換弁10702が遊技者に有利となる状態に位置することを期待する遊技を実行したりすることが可能となる。よって、普図当たり遊技中に実行される遊技の興趣をより向上させることができる。

【4734】

なお、図568に示した通り、本第6制御例では、上述した第5制御例（図551参照）に対して、第1作動口10703aと、第2作動口10703bと、の配置関係を異ならせており、遊技者に有利な作動口となる第2作動口10703bを塞ぐ初期位置に切換弁10702を位置させている状態（初期状態）では、球が切換弁10702に衝突しないように構成している。また、パチンコ機10の電源を遮断した場合に位置する初期状態にて、切換弁10702の球流下面が振分入賞装置10700を形成する隔壁に接近する位置するように構成している。

10

【4735】

このように構成することで、初期状態に位置する切換弁10702が破損したり、球流下面に埃等の汚れが付着したりすることを抑制することができる。なお、上述した第5制御例で用いた配置関係を採用しても良い。この場合、ストッパー10720が解除されて垂直落下する球が第2作動口10703bに入賞するため、遊技者に有利となる第2作動役物10640aをいち早く開放させることができる。

【4736】

次に、図569、及び図570を参照して、本第6制御例における振分入賞装置10700内の球流れについて説明をする。図569は、普図当たり遊技中における球流れの一例を模式的に示した模式図であって、図570は、普図当たり遊技が終了した場合における球流れの一例を模式的に示した模式図である。

20

【4737】

図569に示した通り、普図当たり遊技が実行されると、特殊電動役物10701aが開放状態となり、球が特殊入賞口10730に入賞する。そして、ストッパー10720の貯留部10720aに球が貯留され、後続の球が流路f1を流下し、その後、入球口10063に向けて排出流路f5を流下し、入球口10063に入球する。また、作動流路通過センサ10701を通過した球数に応じて、切換弁10702がf4方向に作動し、第2作動口10703bに球が入球可能な状態となる。

【4738】

このように、本第6制御例では、上述した第5制御例と異なり、普図当たり遊技の実行中において切換弁10702を作動させることができるため、遊技者に対して普図当たり遊技中に特殊入賞口10730に入賞した球数と、切換弁10702の作動状況とを見比べながら普図当たり遊技終了時の切換弁10702の作動位置を予測する楽しみを提供することができる。

30

【4739】

なお、詳細は後述するが、本第6制御例においても、当選した普図当たりの種別に応じて1回の普図当たり遊技において特殊電動役物10701aが開放状態となる期間を異ならせているため、1回の普図当たり遊技にて特殊入賞口10730に入賞可能な球数を遊技者に予測させ難くすることができる。

40

【4740】

次に、普図当たり遊技の終了条件が成立すると、図570に示した通り、特殊電動役物10701aが閉鎖状態となり、ストッパー10720が解除される。このストッパー10720は、遊技盤13から突出する規制状態と、遊技盤13に埋没する解除状態へと可変可能に構成されており、普図当たり遊技が開始されると共に、規制状態へと可変し、普図当たり遊技の終了条件が成立すると、解除状態へと可変するように、その動作が普図当たり遊技の制御に組み込まれている。

【4741】

さらに、詳細に説明をすると、普図当たり遊技により特殊電動役物10701aが開放動作制御されるよりも前にストッパー10720を規制状態へと可変させる動作制御が実

50

行されるように構成している。これにより、特殊電動役物 1 0 7 0 1 a が開放動作され、特殊入賞口 1 0 7 3 0 に球が入賞可能な状態となった時点においてストッパー 1 0 7 2 0 を確実に規制状態へと可変させておくことが可能となる。

【4742】

なお、普図当たり遊技においてストッパー 1 0 7 2 0 が規制状態へと可変されたかを判別する判別手段を設け、その判別手段によりストッパー 1 0 7 2 0 が正常に規制状態へと可変できない状態であると判別された場合に、遊技異常状態であることを示す異常報知コマンドを設定し、異常報知を実行すると共に、普図当たり遊技を中断させるように構成しても良い。また、球が第 1 作動口 1 0 7 0 3 a、或いは第 2 作動口 1 0 7 0 3 b に入球したことを判別する判別手段を設け、ストッパー 1 0 7 2 0 が規制状態であると判別されているにも関わらず、球が第 1 作動口 1 0 7 0 3 a、或いは第 2 作動口 1 0 7 0 3 b に入球したと判別された場合にも、異常報知を実行すると共に、普図当たり遊技を中断させるように構成しても良い。

10

【4743】

＜第 6 制御例における電氣的構成について＞

次に、図 5 7 1 及び図 5 7 2 を参照して、本第 6 制御例における電氣的構成について説明をする。本第 6 制御例では、上述した第 5 制御例に対して、主制御装置 1 1 0 の ROM 2 0 2 の構成を一部変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【4744】

まず、図 5 7 1 (a) を参照して、本第 6 制御例における主制御装置 1 1 0 の ROM 2 0 2 の構成について説明をする。図 5 7 1 (a) は、本第 6 制御例における主制御装置 1 1 0 の ROM 2 0 2 の構成を模式的に示した模式図である。図 5 7 1 (a) に示した通り、本第 6 制御例では、上述した第 5 制御例に対して大当たり種別選択テーブル 2 0 2 d に代えて大当たり種別選択 6 テーブル 2 0 2 e a を、開放パターン選択テーブル 2 0 2 f に代えて開放パターン選択 6 テーブルを設けた点、及び、駆動シナリオ選択テーブル 2 0 2 d b を削除した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

20

【4745】

本第 6 制御例では、切換弁 1 0 7 0 2 を作動（駆動）させるための駆動シナリオとして予め定められた固定シナリオが設定されるように構成しており、1 回の普図当たり遊技中に特殊入賞口 1 0 7 3 0 に入球した球数に応じて、切換弁 1 0 7 0 2 が常に一定の態様で作動するように構成している点で上述した第 5 制御例と相違している。

30

【4746】

図 5 7 1 (b) は、本第 6 制御例にて設定される駆動シナリオの内容を模式的に示した模式図である。図 5 7 1 (b) に示した通り、本第 6 制御例では、普図入賞数カウンタ 2 0 3 d b の値が「0～2」の範囲では、切換弁 1 0 7 0 2 を作動させるレバーソレノイド 2 0 9 a がオフに設定され、切換弁 1 0 7 0 2 が第 2 作動口 1 0 7 0 3 b と連通する流路を塞ぐ不利位置（初期位置）に位置する状態となる。

【4747】

そして、普図入賞数カウンタ 2 0 3 d b の値が「3～7」の範囲では、切換弁 1 0 7 0 2 を作動させるレバーソレノイド 2 0 9 a がオンに設定され、切換弁 1 0 7 0 2 が第 1 作動口 1 0 7 0 3 a と連通する流路を塞ぐ有利位置（作動位置）に位置する状態となり、普図入賞数カウンタ 2 0 3 d b の値が「8～10」の範囲では、切換弁 1 0 7 0 2 を作動させるレバーソレノイド 2 0 9 a がオフに設定され、切換弁 1 0 7 0 2 が第 2 作動口 1 0 7 0 3 b と連通する流路を塞ぐ不利位置（初期位置）に位置する状態となる。

40

【4748】

上述した通り、本第 6 制御例では、切換弁 1 0 7 0 2 を作動させるための駆動シナリオが固定されているため、遊技者に対して、特殊入賞口 1 0 7 3 0 に球を何個入賞させたら遊技者に有利な位置に切換弁 1 0 7 0 2 が作動するのかを予測させ易くすることができる

50

。また、図 5 7 1 (b) に示した通り、本制御例では、普図当たり遊技中に特殊入賞口 1 0 7 3 0 に入賞させる球数が所定数 (2 個) 以下である場合には、切換弁 1 0 7 0 2 が初期位置から作動することが無いように構成しているため、例えば、普通図柄の低確率状態において普図当たりに当選した場合に実行される普図当たり遊技、即ち、特殊電動役物 1 0 7 0 1 a が短時間 (0. 2 秒) 開放される普図当たり遊技中に切換弁 1 0 7 0 2 が作動することが無い。

【4 7 4 9】

これにより、遊技状態として左打ち遊技が行われる通常状態 (特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態) が設定されている場合に、右打ち遊技が行われ、普通図柄抽選で当たりに当選したとしても切換弁 1 0 7 0 2 を作動させ難くすることができる。よって、不必要に切換弁 1 0 7 0 2 が作動してしまう事態が発生することを抑制することで部品の消耗を抑えることができる。

【4 7 5 0】

加えて、本制御例では、普図当たり遊技中に特殊入賞口 1 0 7 3 0 に球を過剰に入賞させた場合 (7 個以上入賞させた場合) にも、切換弁 1 0 7 0 2 が初期位置となるように駆動シナリオが設定されている。このように構成することで、普図当たり遊技中に不正に多くの球を特殊入賞口 1 0 7 3 0 に入賞させ、多くの賞球を獲得しようとする行為を行う遊技者に対してペナルティを課すことができる。

【4 7 5 1】

なお、詳細は後述するが、本制御例では、設定されている遊技状態と、当選した普図当たりの種別に応じて、異なる開放パターンで普図当たり遊技が実行されるように構成しており、通常状態中 (普通図柄の低確率状態中) に普図当たりに当選した場合は、特殊入賞口 1 0 7 3 0 に球が入賞し難い普図当たり遊技が実行され、時短状態や確変状態といった普通図柄の高確率状態中に普図当たりに当選した場合は、特殊入賞口 1 0 7 3 0 に球が入賞し易い普図当たり遊技が実行されるように構成している。

【4 7 5 2】

さらに、普通図柄の高確率状態として 2 種類の状態 (時短 A 状態、時短 B 状態) を設定可能に構成しており、時短 A 状態のほうが時短 B 状態よりも、普図当たり遊技の終了条件が成立し易くなるように構成している。このように構成することで、1 回の普図当たり遊技中に特殊入賞口 1 0 7 3 0 に入賞可能な球数を、遊技状態、普図当たり種別に応じて可変させることが可能となる。よって、切換弁 1 0 7 0 2 の駆動シナリオとして予め定められた固定シナリオを設定する本制御例において、何れの作動口に球が入賞するのを楽しませながら遊技を行わせることができる。

【4 7 5 3】

なお、本第 6 制御例では、上述した通り、切換弁 1 0 7 0 2 の駆動シナリオを予め定められた 1 種類のみとしているが、これに限ること無く、上述した第 5 制御例のように複数の駆動シナリオから 1 の駆動シナリオを選択し、選択された駆動シナリオに基づいて切換弁 1 0 7 0 2 を作動させるように構成しても良いし、普図当たり当選した時点、或いは、普図当たり遊技が実行される時点における遊技状態や、設定される普図当たり種別に対応させて異なる駆動シナリオを設定するように構成しても良い。このように構成することで、何れの作動口に球が入賞するのかを遊技者に予測させ難くすることができ、普図当たり遊技の最後まで遊技を楽しませることができる。

【4 7 5 4】

加えて、普通図柄の高確率状態が設定されている期間中における普図当たり当選回数を計測する計測手段を設け、その計測手段の計測結果に基づいて、異なる駆動シナリオが設定されるように構成しても良く、例えば、計測手段の計測結果が所定回数 (例えば、1 0 回) 以下である場合には、遊技者に有利となる第 2 作動口 1 0 7 0 3 b よりも遊技者に不利となる第 1 作動口 1 0 7 0 3 a に球が入賞し易い第 1 駆動シナリオが設定され、計測手段の計測結果が所定回数 (例えば、1 0 回) 以上で特定回数 (例えば、3 0 回) 以下である場合には、遊技者に不利となる第 1 作動口 1 0 7 0 3 a と、遊技者に有利となる第 2 作

10

20

30

40

50

動口10703bとの何れにも同等に球を入賞させることが可能な第2駆動シナリオが設定され、計測手段の計測結果が特定回数（例えば、30回）以上である場合には、遊技者に不利となる第1作動口10703aよりも遊技者に有利となる第2作動口10703bに球が入賞し易い第3駆動シナリオが設定されるように構成すると良い。

【4755】

このように、普通図柄の高確率状態が設定されている期間中に当選した普図当たりの回数に応じて設定される駆動シナリオの種別を可変可能にすることで、普通図柄の高確率状態中に実行される特別図柄抽選の種別を時間経過に基づいて可変させることができるため、普通図柄の高確率状態中における遊技に対して、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

10

【4756】

なお、上述した例では、普通図柄の高確率状態が継続すればするほど（普図当たり当選回数が増加するほど）、遊技者に有利となる第2作動口10703bに球が入賞し易くなるように構成することで、長時間に渡って普通図柄の高確率状態中の遊技を行う遊技者に有利な特典（第2特別図柄の抽選）を付与可能にしているが、この場合、普通図柄の高確率状態中に普図当たり当選したにも関わらず、球を特殊入賞口10730に入賞させず、特別図柄の抽選が行われなくないようにすることで、意図的に遊技者に有利となる第2作動口10703bに球が入賞し易くなる状態を作り上げる行為が行われるという問題があった。

【4757】

上述した問題を解決するために、例えば、普通図柄の高確率状態が設定された直後のほうが、普通図柄の高確率状態が設定されてから所定期間が経過した状態よりも、遊技者に有利となる第2作動口10703bに球が入賞し易くなるように駆動シナリオを設定しても良い。

20

【4758】

また、普通図柄の高確率状態中に当選した普図当たり回数では無く、普通図柄の高確率状態中に実行された特別図柄の抽選回数に基づいて駆動シナリオを可変設定するように構成しても良く。この場合、特別図柄の抽選回数を計測する計測手段として、第1特別図柄の抽選回数を計測する特図1計測手段と、第2特別図柄の抽選回数を計測する特図2計測手段と、を設け、特図1計測手段の計測結果と、特図2計測手段の計測結果と、のうち少なくとも1の計測結果に基づいて駆動シナリオを可変設定するように構成すると良い。これにより、実際に特別図柄抽選を実行したにも関わらず、大当たりに当選すること無く長時間普通図柄の高確率状態が設定される遊技者に対してのみ特典を付与することが可能となる。

30

【4759】

さらに、例えば、上述した構成を用いて、遊技者に有利な抽選が実行される第2特別図柄抽選の回数と、その第2特別図柄抽選よりも遊技者に不利な抽選が実行される第1特別図柄抽選の回数と、の差分を算出し、算出した差分値に基づいて駆動シナリオを可変設定するように構成しても良く、この場合、第2特別図柄抽選の回数が第1特別図柄抽選の回数よりも多く、その差分値が所定値（例えば、20）以上である場合には、第1特別図柄抽選の契機となる第1作動口10703aに球が入賞し易い駆動シナリオが設定され易くし、第1特別図柄抽選の回数が第2特別図柄抽選の回数よりも多く、その差分値が所定値（例えば、20）以上である場合には、第2特別図柄抽選の契機となる第2作動口10703bに球が入賞し易い駆動シナリオが設定され易くなるように構成すると良い。これにより、普通図柄の高確率状態中に実行される特別図柄抽選の種別（第1特別図柄抽選、第2特別図柄抽選）が偏り難くすることができる。一方、差分値が所定値（例えば、25）以上となった場合に、その差分値がより大きくなり易くなる駆動シナリオが設定され易くなるように構成しても良い。

40

【4760】

以上説明をした駆動シナリオの種別や駆動シナリオの選択方法についての別例は、本第

50

6 制御例にのみ適用されるものではなく、上述した第 5 制御例に適宜用いても勿論良い。

【4761】

図 571 に戻り説明を続ける。大当たり種別選択 6 テーブル 202ea は、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に設定される大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルであって、上述した第 5 制御例の大当たり種別選択テーブル 202d (図 408 (a) 参照) に対して、特図 1 大当たり用テーブル 202d1 に代えて特図 1 大当たり用 6 テーブル 202ea1 を、特図 2 大当たり用テーブル 202d2 に代えて特図 2 大当たり用 6 テーブル 202ea2 を、設けた点で相違している。

【4762】

次に、図 572 (a), (b) を参照して、大当たり種別選択 6 テーブル 202ea の内容について説明をする。図 572 (a) は、特図 1 大当たり用 6 テーブル 202ea1 に規定されている内容を模式的に示した模式図であって、図 572 (b) は、特図 2 大当たり用 6 テーブル 202ea2 に規定されている内容を模式的に示した模式図である。

【4763】

特図 1 大当たり用 6 テーブル 202ea1 は、上述した特図 1 大当たり用テーブル 202d1 (図 408 (b) 参照) に対して、大当たり遊技が終了した時点で設定される普通図柄の高確率状態の種別として異なる種別を設定可能に構成している点で相違しており、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【4764】

本第 6 制御例では、普通図柄の高確率状態の種別 (普図高確種別) として「時短 A」と「時短 B」と、を設定可能に構成しており、設定される普図高確種別に応じて、普図当たり遊技の遊技内容 (開放パターン) を異ならせるように構成している。なお、何れの普図高確種別が設定された場合であっても、普通図柄の高確率状態であるため、遊技状態としては同一の遊技状態が設定される。

【4765】

図 572 (a) に示した通り、特別当たり種別カウンタ C2 の値が「0~9」の範囲には、「大当たり A」が対応付けられて規定されている。この「大当たり A」は、ラウンド数が 15 ラウンドであり、大当たり遊技終了後に、確変状態が付与される (V 領域に振り分けられる期間に特定入賞口 65a へと入球可能となる開閉パターンが設定される) 大当たりである。特別当たり種別カウンタ C2 の取り得る 100 個のカウンタ値のうち、「大当たり A」となるカウンタ値は 10 個なので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たり A」が決定される割合は 10% (10/100) である。この「大当たり A」は、第 1 特別図柄の大当たり遊技の中で最もラウンド数が多く、且つ、大当たり遊技終了後に有利な確変状態が付与されるので、第 1 特別図柄の大当たりの中で最も有利な大当たり種別である。

【4766】

さらに、大当たり遊技終了後に設定される確変状態 (特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態) にて普通図柄の高確率状態の種別 (普図高確種別) として「時短 A」が設定される。詳細は後述するが、「時短 A」が設定されると、普図当たり遊技として、遊技者に有利となる第 2 作動口 10703b に球が入賞し易い普図当たり遊技が最も実行され易くなるため、遊技者に最も有利な普図高確種別となる。

【4767】

また、特別当たり種別カウンタ C2 の値が「10~49」の範囲には、「大当たり B」が対応付けられて規定されている。この「大当たり B」は、ラウンド数が 5 ラウンドであり、大当たり遊技終了後に、確変状態が付与される (V 領域に振り分けられる期間に特定入賞口 65a へと入球可能となる開閉パターンが設定される) 大当たりである。特別当たり種別カウンタ C2 の取り得る 100 個のカウンタ値のうち、「大当たり B」となるカウンタ値は 40 個なので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たり B」が決定される割合は 40% (40/100) である。この「大当たり B」は、「大当たり A

」よりもラウンド数が少ないものの、大当たり遊技終了後に有利な確変状態が付与されるので、比較的有利な大当たり種別である。

【4768】

さらに、大当たり遊技終了後に設定される確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）にて普通図柄の高確率状態の種別（普図高確種別）として「時短B」が設定される。詳細は後述するが、「時短B」が設定されると、普図当たり遊技として、遊技者に有利となる第2作動口10703bに球が入賞し易い普図当たり遊技が、上述した「時短A」よりも実行され難くなる、しかしながら、普通図柄の低確率状態中よりは、遊技者に有利となる第2作動口10703bに球が入賞し易い普図当たり遊技が実行され易いため、比較的有利な大当たり種別である。

10

【4769】

最後に、特別当たり種別カウンタC2の値が「50～99」の範囲には、「大当たりC」が対応付けられて規定されている。この「大当たりC」は、ラウンド数が5ラウンドであり、大当たり遊技終了後に、時短状態が付与される（V領域に振り分けられる期間に特定入賞口65aへと入球不可能となる開閉パターンが設定される）大当たりである。特別当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウンタ値のうち、「大当たりC」となるカウンタ値は50個なので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりC」が決定される割合は50%（50/100）である。この「大当たりC」は、ラウンド数が最も少なく、且つ、大当たり終了後の遊技状態も比較的不利な時短状態に設定されるので、第1特別図柄の大当たりの中で最も不利な大当たり種別である。

20

【4770】

さらに、大当たり遊技終了後に設定される確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）にて普通図柄の高確率状態の種別（普図高確種別）として「時短B」が設定される。詳細は後述するが、「時短B」が設定されると、普図当たり遊技として、遊技者に有利となる第2作動口10703bに球が入賞し易い普図当たり遊技が、上述した「時短A」よりも実行され難くなる、しかしながら、普通図柄の低確率状態中よりは、遊技者に有利となる第2作動口10703bに球が入賞し易い普図当たり遊技が実行され易いため、比較的有利な大当たり種別である。

【4771】

次に、図572（b）を参照して、特図2大当たり用6テーブル202ea2の詳細について説明する。図572（b）に示した通り、特別当たり種別カウンタC2の値が「0～79」の範囲には、「大当たりD」が対応付けられて規定されている。この「大当たりD」は、ラウンド数が15ラウンドであり、大当たり遊技終了後に、確変状態が付与される（V領域に振り分けられる期間に特定入賞口65aへと入球可能となる開閉パターンが設定される）大当たりである。特別当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウンタ値のうち、「大当たりD」となるカウンタ値は80個なので、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりD」が決定される割合は80%（80/100）である。この「大当たりD」は、大当たりの中で最もラウンド数が多く、且つ、大当たり終了後に有利な確変状態が付与されるので、最も有利な大当たり種別である。

30

【4772】

さらに、大当たり遊技終了後に設定される確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）にて普通図柄の高確率状態の種別（普図高確種別）として「時短A」が設定される。詳細は後述するが、「時短A」が設定されると、普図当たり遊技として、遊技者に有利となる第2作動口10703bに球が入賞し易い普図当たり遊技が最も実行され易くなるため、遊技者に最も有利な普図高確種別となる。

40

【4773】

また、特別当たり種別カウンタC2の値が「80～99」の範囲には、「大当たりE」が対応付けられて規定されている。この「大当たりE」は、ラウンド数が15ラウンドであり、大当たり遊技終了後に、時短状態が付与される（V領域に振り分けられる期間に特定入賞口65aへと入球不可能となる開閉パターンが設定される）大当たりである。特別

50

当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウンタ値のうち、「大当たりE」となるカウンタ値は20個なので、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりE」が決定される割合は20% (20/100) である。この「大当たりE」は、大当たりの中で最もラウンド数が多いものの、大当たり遊技終了後に不利な時短状態が付与されるので、大当たり遊技終了後の遊技状態の面では不利となる大当たり種別である。

【4774】

しかしながら、大当たり遊技終了後に設定される時短状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）にて普通図柄の高確率状態の種別（普図高確種別）として「時短A」が設定される。詳細は後述するが、「時短A」が設定されると、普図当たり遊技として、遊技者に有利となる第2作動口10703bに球が入賞し易い普図当たり遊技が最も実行され易くなるため、遊技者に最も有利な普図高確種別となる。

10

【4775】

このように、本第6制御例では、上述した第1制御例と同様に第1特別図柄の抽選よりも、第2特別図柄の抽選のほうが遊技者に有利な抽選が実行されるように構成されており、さらに、第2特別図柄の抽選のほうが、第1特別図柄の抽選よりも、大当たりに当選した場合に、遊技者に有利な普図高確種別（時短A）が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、第2特別図柄の抽選が数多く実行されるように意欲的に遊技を行わせることができる。

【4776】

また、本第6制御例では、内部的に設定される各種遊技状態に加え、普図当たり遊技中に特殊入賞口10730に入賞した球数によって、抽選契機が成立する特別図柄の種別が可変するように構成している。これにより、遊技者に不利な普図高確種別（時短B）が設定された場合であっても、第2特別図柄の抽選が実行されることを期待しながら遊技を行わせることができると共に、遊技者に有利な普図高確種別（時短A）が設定された場合において、第2特別図柄の抽選が実行されるように意欲的に遊技を行わせることができる。

20

【4777】

次に、図572(c)を参照して、本第6制御例において設定される普図当たり遊技中の特殊電動役物10701aの開放パターンについて説明をする。図572(c)は、普図当たり種別と遊技状態とに基づいて実行される特殊電動役物10701aの開放動作内容を示した模式図である。

30

【4778】

本第6制御例では、設定された普図当たり種別と、普図当たり遊技の実行タイミング（特殊電動役物10701aの開放動作時）において設定されている遊技状態、或いは普図高確種別と、に応じて特殊電動役物10701aの開放動作内容（開放パターン）を異ならせるように構成しており、普図当たり遊技中における作動口（第1作動口10703a、第2作動口10703b）への球の入球のし易さや、遊技者に有利な第2特別図柄抽選の実行契機となる第2作動口10703bへの球の入球のし易さを異ならせるように構成している。なお、普図当たり種別を設定する制御処理については、上述した第5制御例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【4779】

具体的には、図572(c)に示した通り、普図当たり種別が「普図当たりA」であって、遊技状態が通常状態（普通図柄の低確率状態）である場合は、特殊電動役物10701aが0.2秒間開放する「ショート開放」が実行されるように規定している。この「ショート開放」が実行される場合には、普図当たり遊技の終了条件として、0.2秒の開放期間が経過した場合に成立する期間終了条件に加え、特殊入賞口10730に球が1個入賞した場合に成立する入賞終了条件が設定される。

40

【4780】

上述した普図当たり遊技の終了条件を設定することにより、通常状態中に実行された普図当たり遊技では、球が特殊入賞口10730に入賞し難くなると共に、球が特殊入賞口10730に入賞したとしても、切換弁10702が作動位置（第1作動口10703a

50

に入球可能な流路を塞ぐ位置)へと作動することを抑制することができる。

【4781】

次いで、普図当たり種別が「普図当たりA」であって、遊技状態が時間状態、或いは確変状態である普通図柄の高確率状態であって、普図高確種別が「時短A」である場合は、特殊電動役物10701aが5秒間開放する「ロングA1開放」が実行されるように規定している。この「ロングA1開放」が実行される場合には、普図当たり遊技の終了条件として、5秒の開放期間が経過した場合に成立する期間終了条件に加え、特殊入賞口10730に球が4個入賞した場合に成立する入賞終了条件が設定される。

【4782】

上述した普図当たり遊技の終了条件を設定することにより、時短A中に実行された普図当たり遊技では、球が特殊入賞口10730に入賞し易くなると共に、普図当たり遊技終了時において切換弁10702が作動位置(第1作動口10703aに入球可能な流路を塞ぐ位置)へと作動し易くすることができる。また、普図当たり遊技中に継続して右打ち遊技を行ったとしても、球が特殊入賞口10730に4個入賞した時点で入賞終了条件が成立するため、4個目の入賞タイミングに合わせて5個目や6個目の球が特殊入賞口10730に入賞したとしても、切換弁10702が作動位置(第1作動口10703aに入球可能な流路を塞ぐ位置)を維持することになる。よって、「ロングA1開放」が設定される普図当たり遊技は、第2特別図柄の抽選契機が成立し易い普図当たり遊技となる。

【4783】

普図当たり種別が「普図当たりA」であって、遊技状態が時間状態、或いは確変状態である普通図柄の高確率状態であって、普図高確種別が「時短B」である場合は、特殊電動役物10701aが5秒間開放する「ロングA2開放」が実行されるように規定している。この「ロングA2開放」が実行される場合には、普図当たり遊技の終了条件として、5秒の開放期間が経過した場合に成立する期間終了条件に加え、特殊入賞口10730に球が6個入賞した場合に成立する入賞終了条件が設定される。

【4784】

上述した普図当たり遊技の終了条件を設定することにより、時短B中に実行された普図当たり遊技では、球が特殊入賞口10730に入賞し易くなると共に、普図当たり遊技終了時において切換弁10702が作動位置(第1作動口10703aに入球可能な流路を塞ぐ位置)へと作動し易くすることができる。しかしながら、入賞終了条件が成立するタイミングが特殊入賞口10730に6個入賞した時点であるため、6個目の入賞タイミングに合わせて7個目と8個目の球が特殊入賞口10730に入賞した場合に、切換弁10702の位置が作動位置(第1作動口10703aに入球可能な流路を塞ぐ位置)から初期位置(第2作動口10703bに入球可能な流路を塞ぐ位置)へと可変してしまう虞がある。つまり「ロングA2開放」が設定される普図当たり遊技は、普図当たり遊技中における特殊入賞口10730へのオーバー入賞によって、第1特別図柄の抽選契機が成立する虞がある普図当たり遊技となる。よって、「ロングA2開放」は、上述した「ロングA1開放」に対して、獲得可能な賞球数は多くなるが、成立する抽選契機が不利となり得る普図当たり遊技となる。

【4785】

次に、普図当たり種別が「普図当たりB」であって、遊技状態が通常状態(普通図柄の低確率状態)である場合は、特殊電動役物10701aが0.2秒間開放する「ショート開放」が実行されるように規定している。この「ショート開放」が実行される場合には、普図当たり遊技の終了条件として、0.2秒の開放期間が経過した場合に成立する期間終了条件に加え、特殊入賞口10730に球が1個入賞した場合に成立する入賞終了条件が設定される。

【4786】

上述した普図当たり遊技の終了条件を設定することにより、通常状態中に実行された普図当たり遊技では、球が特殊入賞口10730に入賞し難くなると共に、球が特殊入賞口10730に入賞したとしても、切換弁10702が作動位置(第1作動口10703a

10

20

30

40

50

に入球可能な流路を塞ぐ位置)へと作動することを抑制することができる。

【4787】

次いで、普図当たり種別が「普図当たりB」であって、遊技状態が時間状態、或いは確変状態である普通図柄の高確率状態であって、普図高確種別が「時短A」である場合は、特殊電動役物10701aが5秒間開放する「ロングB1開放」が実行されるように規定している。この「ロングB1開放」が実行される場合には、普図当たり遊技の終了条件として、5秒の開放期間が経過した場合に成立する期間終了条件に加え、特殊入賞口10730に球が3個入賞した場合に成立する入賞終了条件が設定される。

【4788】

上述した普図当たり遊技の終了条件を設定することにより、時短A中に実行された普図当たり遊技では、球が特殊入賞口10730に入賞し易くなると共に、普図当たり遊技終了時において切換弁10702が作動位置(第1作動口10703aに入球可能な流路を塞ぐ位置)へと作動し易くすることができる。また、普図当たり遊技中に継続して右打ち遊技を行ったとしても、球が特殊入賞口10730に3個入賞した時点で入賞終了条件が成立するため、3個目の入賞タイミングに合わせて4個目や5個目の球が特殊入賞口10730に入賞したとしても、切換弁10702が作動位置(第1作動口10703aに入球可能な流路を塞ぐ位置)を維持することになる。よって、「ロングB1開放」が設定される普図当たり遊技は、第2特別図柄の抽選契機が成立し易い普図当たり遊技となる。

【4789】

普図当たり種別が「普図当たりB」であって、遊技状態が時間状態、或いは確変状態である普通図柄の高確率状態であって、普図高確種別が「時短B」である場合は、特殊電動役物10701aが5秒間開放する「ロングB2開放」が実行されるように規定している。この「ロングB2開放」が実行される場合には、普図当たり遊技の終了条件として、5秒の開放期間が経過した場合に成立する期間終了条件に加え、特殊入賞口10730に球が5個入賞した場合に成立する入賞終了条件が設定される。

【4790】

上述した普図当たり遊技の終了条件を設定することにより、時短B中に実行された普図当たり遊技では、球が特殊入賞口10730に入賞し易くなると共に、普図当たり遊技終了時において切換弁10702が作動位置(第1作動口10703aに入球可能な流路を塞ぐ位置)へと作動し易くすることができる。しかしながら、入賞終了条件が成立するタイミングが特殊入賞口10730に5個入賞した時点となり、上述した「ロングB1開放」に比べて、入賞終了条件が成立する入賞数が多く設定されているため、切換弁10702の位置が作動位置(第1作動口10703aに入球可能な流路を塞ぐ位置)から初期位置(第2作動口10703bに入球可能な流路を塞ぐ位置)へと可変してしまう虞がある。つまり、「ロングB2開放」が設定される普図当たり遊技は、「ロングB1開放」が設定される普図当たり遊技よりも、普図当たり遊技中における特殊入賞口10730へのオーバー入賞によって、第1特別図柄の抽選契機が成立する虞がある普図当たり遊技となる。よって、「ロングB2開放」は、上述した「ロングB1開放」に対して、獲得可能な賞球数は多くなるが、成立する抽選契機が不利となり得る普図当たり遊技となる。

【4791】

最後に、普図当たり種別として「普図当たりC」であって、遊技状態が通常状態(普通図柄の低確率状態)である場合は、特殊電動役物10701aが0.2秒間開放する「ショート開放」が実行されるように規定している。この「ショート開放」が実行される場合には、普図当たり遊技の終了条件として、0.2秒の開放期間が経過した場合に成立する期間終了条件に加え、特殊入賞口10730に球が1個入賞した場合に成立する入賞終了条件が設定される。

【4792】

上述した普図当たり遊技の終了条件を設定することにより、通常状態中に実行された普図当たり遊技では、球が特殊入賞口10730に入賞し難くなると共に、球が特殊入賞口10730に入賞したとしても、切換弁10702が作動位置(第1作動口10703a

10

20

30

40

50

に入球可能な流路を塞ぐ位置)へと作動することを抑制することができる。

【4793】

次いで、普図当たり種別が「普図当たりC」であって、遊技状態が時間状態、或いは確変状態である普通図柄の高確率状態である場合は、普図高確種別が「時短A」、「時短B」とともに、特殊電動役物10701aが5秒間開放する「ロングC1開放、ロングC2開放」が実行されるように規定している。この「ロングC1開放、ロングC2開放」が実行される場合には、普図当たり遊技の終了条件として、5秒の開放期間が経過した場合に成立する期間終了条件に加え、特殊入賞口10730に球が10個入賞した場合に成立する入賞終了条件が設定される。

【4794】

上述した普図当たり遊技の終了条件を設定することにより、時短中(時短A中、時短B中)に実行された普図当たり遊技では、球が特殊入賞口10730に入賞し易くなる。一方で、入賞終了条件が10個であるため、普図当たり遊技中において入賞終了条件を成立させてしまうと、切換弁10702が初期位置(第2作動口10703bに入球可能な流路を塞ぐ位置)へと可変してしまうように構成している。つまり、「ロングC1開放、ロングC2開放」が設定される普図当たり遊技は、獲得可能な賞球数は多くなるが、成立する抽選契機が不利となり易い普図当たり遊技となる。

【4795】

以上、説明をした通り、本第6制御例では、普通図柄の低確率状態と、普通図柄の高確率状態とで、普図当たり遊技中における特殊電動役物10701aの開放期間を異ならせるように構成しており、普通図柄の低確率状態(普図低確)では、普図当たり遊技が実行されたとしても、球が特殊入賞口10730に入賞し難くすることができるように構成し、普通図柄の高確率状態(普図高確)では、普図当たり遊技が実行された場合に、球が特殊入賞口10730に入賞し易くできるように構成している。

【4796】

さらに、普通図柄の高確率状態において、普図高確種別として「時短A」と、「時短B」と、を設定可能に構成し、設定される普図高確種別に応じて、普図当たり遊技の終了条件を異ならせるように構成している。このように構成することで、1回の普図当たり遊技において特殊入賞口10730に入賞可能な球数を、普図当たり種別や遊技状態に応じて容易に可変させることが可能となる。

【4797】

以上、説明をした通り、本第6制御例では、1回の普図当たり遊技中に特定入賞口に入賞した球数に応じて異なる特別図柄種別の抽選契機を成立させることができるように構成しているため、普図当たり遊技が実行される毎に遊技者に意欲的に遊技を行わせることが可能となる。

【4798】

また、上述した第5制御例、第6制御例では、特別図柄の抽選で大当たり当選を目指す遊技性を有するパチンコ機10を用いて説明をしたが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選で小当たり当選した場合に開放動作する可変入球手段を設け、その可変入球手段内の特定領域を球が通過した場合に大当たり遊技を実行可能に構成したパチンコ機10に適用しても良い。

【4799】

この場合、例えば、第1特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率(例えば、 $1/200$)と、第2特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率(例えば、 $1/2$)を大きく異ならせ、さらに、普通図柄の高確率状態が設定される期間を短期間(例えば、特別図柄の抽選が2回実行されるまで)と構成すると良い。これにより、普図当たり遊技にて何れの特別図柄の抽選契機が成立するかを遊技者により注視させることができる。

【4800】

また、上述した第5制御例、第6制御例では、普図当たり遊技の遊技態様(特殊電動役物10701aの開放パターン)を可変させることにより、1回の普図当たり遊技中に特

10

20

30

40

50

殊入賞口10730に入賞し得る球数を異ならせ、特殊入賞口10730に入賞した球の第1作動口10703a、或いは第2作動口10703bへの入賞のし易さを異ならせるように構成しているが、この構成に加え、切換弁10702により振り分けられた球が各作動口の何れかに入賞し得る第1流路と、その第1流路よりも各作動口の何れかに入賞し難い第2流路と、に振り分けられる第2振分手段を設けても良い。この場合、第2振分手段は、パチンコ機10の電源投入に基づいて予め定められた作動パターンで、球が第1流路へと振り分けられ易い（第2流路へと振り分けられ難い）第1状態と、その第1状態よりも第1流路へと振り分けられ難い（第2流路へと振り分けられ易い）第2状態とに常時可変動作されるように構成しても良いし、普図当たり遊技の実行を契機に可変動作されるように構成しても良い。

10

【4801】

また、上述した第5制御例、第6制御例では、切換弁10702の作動状況により、第1作動口10703aに必ず入球する流路と、第2作動口10703bに必ず入球する流路との何れかに球を流下させる構成を用いているが、これに限ること無く、少なくとも、第2作動口10703bよりも第1作動口10703aに球が入球し易い流路と、第1作動口10703aよりも第2作動口10703bに球が入球し易い流路とに球を振り分け可能な構成であれば良い。

【4802】

さらに、上述した第5制御例、第6制御例では、第2作動役物10640aと、第1作動役物10640bとを同一の流路に形成し、第2作動役物10640aが開放状態である場合に、第1作動役物10640bに球が到達しないように構成しているが、これに限ること無く、第1作動役物10640b、第2作動役物10640aが何れも開放状態である場合に、何れの作動役物に対しても球が到達し得るように構成しても良い。このように構成することで、普図当たり遊技後に何れの特別図柄抽選が実行されるのかを分かり難くすることができる。また、遊技者に不利となる第1特別図柄抽選の実行契機となる下第1入球口10640b1に球が入球し易くするために、第1作動役物10640bを第2作動役物10640aよりも上流側に設け、第1作動役物10640b、第2作動役物10640aが何れも開放状態である場合に、第1作動役物10640bに優先して球が到達し易くするように構成しても良い。

20

【4803】

加えて、上述した第5制御例、第6制御例では、第1作動役物10640bの閉鎖条件と、第2作動役物10640aの閉鎖条件として同一条件（2個の球入賞）を設定しているが、これに限ること無く、いずれかの閉鎖条件のほうが成立し易くなるように設定しても良い。この場合、遊技者に不利な特別図柄抽選の実行契機となる下第1入球口10640b1への入賞を抑制するために第1作動役物10640bの閉鎖条件を下第1入球口10640b1への1個の球入賞とし、第2作動役物10640aの閉鎖条件よりも成立し易くしても良いし、その逆の閉鎖条件を設定しても良い。

30

【4804】

<第7制御例>

次に、本発明の第7制御例について、図573～図638を参照して説明する。図573は、第7制御例におけるパチンコ機10の正面図であり、図574はパチンコ機10の遊技盤13の正面図であり、図575はパチンコ機10の背面図である。

40

【4805】

パチンコ機10は、図573に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠11と、その外枠11と略同一の外形形状に形成され外枠11に対して開閉可能に支持された内枠12とを備えている。外枠11には、内枠12を支持するために正面視（図573参照）左側の上下2カ所に金属製のヒンジ18が取り付けられ、そのヒンジ18が設けられた側を開閉の軸として内枠12が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【4806】

50

内枠 12 には、多数の釘や、入球口 64、640、67等を有する遊技盤 13（図 574 参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤 13 の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠 12 には、球を遊技盤 13 の前面領域に発射する球発射ユニット 112a（図 584 参照）やその球発射ユニット 112a から発射された球を遊技盤 13 の前面領域まで誘導する発射ルール（図示せず）等が取り付けられている。

【4807】

内枠 12 の前面側には、その前面上側を覆う前面枠 14 と、その下側を覆う下皿ユニット 15 とが設けられている。前面枠 14 及び下皿ユニット 15 を支持するために正面視（図 573 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 19 が取り付けられ、そのヒンジ 19 が設けられた側を開閉の軸として前面枠 14 及び下皿ユニット 15 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 12 の施錠と前面枠 14 の施錠とは、シリンダ錠 20 の鍵穴 21 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【4808】

前面枠 14 は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部 14c が設けられている。前面枠 14 の裏面側には 2 枚の板ガラスを有するガラスユニット 16 が配設され、そのガラスユニット 16 を介して遊技盤 13 の前面がパチンコ機 10 の正面側に視認可能となっている。

【4809】

前面枠 14 には、球を貯留する上皿 17 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 17 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 17 の底面は正面視（図 573 参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 17 に投入された球が球発射ユニット 112a へと案内される。また、上皿 17 の上面には、枠ボタン 22 が設けられている。この枠ボタン 22 は、例えば、後述する第 3 図柄表示装置 81 で表示される演出や背景などを可変させる場合などに、遊技者により操作される。

【4810】

前面枠 14 には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯または点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部 14c の周縁には、LED 等の発光手段を内蔵した電飾部 29～33 が設けられている。パチンコ機 10 においては、これら電飾部 29～33 が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵する LED の点灯や点滅によって各電飾部 29～33 が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一步手前のリーチ中である旨が報知される。また、前面枠 14 の正面視（図 573 参照）左上部には、LED 等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ 34 が設けられている。

【4811】

また、右側の電飾部 32 下側には、前面枠 14 の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓 35 が形成され、遊技盤 13 前面の貼着スペース K1（図 574 参照）に貼付される証紙等はパチンコ機 10 の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機 10 においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部 29～33 の周りの領域にクロムメッキを施した ABS 樹脂製のメッキ部材 36 が取り付けられている。

【4812】

窓部 14c の下方には、貸球操作部 40 が配設されている。貸球操作部 40 には、度数表示部 41 と、球貸しボタン 42 と、返却ボタン 43 とが設けられている。パチンコ機 10 の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 40 が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部 41 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された LED が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン 42 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり

、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 17 に供給される。返却ボタン 43 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 17 に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 40 が不要となるが、この場合には、貸球操作部 40 の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【4813】

上皿 17 の下側に位置する下皿ユニット 15 には、その中央部に上皿 17 に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿 50 が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿 50 の右側には、球を遊技盤 13 の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル 51 が配設され、かかる操作ハンドル 51 の内部には球発射ユニット 112a の駆動を許可するためのタッチセンサ 51a と、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ 51b と、操作ハンドル 51 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。操作ハンドル 51 が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ 51a がオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル 51 の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤 13 の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル 51 が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ 51a および打ち止めスイッチ 51b がオフとなっている。

【4814】

なお、本制御例では、上記した構成としたが、それに限らず、主制御装置 110 や他の制御装置が球発射ユニット 112a により発射された遊技球を検出する構成や、球発射ユニット 112a のソレノイドが遊技球を発射したことを検出するように構成してもよい。また、検出した遊技球の数をカウントして、RAM クリア等の処理が実行されるまで記憶するように構成してもよい。

【4815】

下皿 50 の正面下方部には、下皿 50 に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー 52 が設けられている。この球抜きレバー 52 は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿 50 の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー 52 の操作は、通常、下皿 50 の下方に下皿 50 から排出された球を受け取る箱（一般に「ドル箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿 50 の右方には、上述したように操作ハンドル 51 が配設され、下皿 50 の左方には灰皿 53 が取り付けられている。

【4816】

図 574 に示すように、遊技盤 13 は、正面視略正形状に切削加工した木製のベース板 60 に、球案内用の多数の釘や風車、およびレール 61、62、一般入賞口 63、第 1 入球口 64、第 2 入球口 640、可変入賞装置 65、振分部材 660、可変表示装置ユニット 80 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 12 の裏面側に取り付けられる。一般入賞口 63、第 1 入球口 64、第 2 入球口 640、可変入賞装置 65、可変表示装置ユニット 80 は、ルータ加工によってベース板 60 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 13 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 13 の前面中央部分は、前面枠 14 の窓部 14c（図 573 参照）を通じて内枠 12 の前面側から視認することができる。以下に、主に図 574 を参照して、遊技盤 13 の構成について説明する。

【4817】

遊技盤 13 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 62 が植立され、その外レール 62 の内側位置には外レール 62 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 61 が植立される。この内レール 61 と外レール 62 とにより遊技盤 13 の前面外周が囲まれ、遊技盤 13 とガラスユニット 16（図 573 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 13 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技

領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の前面であって 2 本のレール 6 1, 6 2 と円弧部材 7 0 とにより区画して形成される略円形状の領域（始動口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。また、遊技領域は、戻り球防止部材 6 8 を通過した遊技球がアウト口 6 6 や入賞口を通過するまでに流下する領域はすべて含まれる。

【4818】

2 本のレール 6 1, 6 2 は、球発射ユニット 1 1 2 a（図 5 8 4 参照）から発射された球を遊技盤 1 3 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 6 1 の先端部分（図 5 7 4 の左上部）には戻り球防止部材 6 8 が取り付けられ、一旦、遊技盤 1 3 の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 6 2 の先端部（図 5 7 4 の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。また、内レール 6 1 の右下側の先端部と外レール 6 2 の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材 7 0 がベース板 6 0 に打ち込んで固定されている。

【4819】

本パチンコ機 1 0 では、球が第 1 入球口 6 4、または第 2 入球口 6 4 0 のいずれかへ入球した場合に特別図柄（第 1 図柄）の抽選が行われ、球が普通入球口 6 7 を通過した場合に普通図柄（第 2 図柄）の抽選が行われる。第 1 入球口 6 4、または第 2 入球口 6 4 0 への入球に対して行われる特別図柄の抽選では、特別図柄の大当たりか否かの当否判定が行われると共に、特別図柄の大当たりと判定された場合にはその大当たり種別の判定も行われる。特別図柄の大当たりになると、パチンコ機 1 0 が特別遊技状態へ移行すると共に、通常時には閉鎖されている特定入賞口 6 5 a が所定時間（例えば、30 秒経過するまで、或いは、球が 7 個入賞するまで）開放され、その開放が大当たり種別に応じた回数（ラウンド数）繰り返される。その結果、その特定入賞口 6 5 a に多量の球が入賞するので、通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。特別図柄の大当たり種別としては、「大当たり A」～「大当たり F」の 6 種類が設けられており、特別遊技状態の終了後には大当たり終了後の付加価値として、大当たり遊技の結果に応じた遊技上の価値（遊技価値）が遊技者に付与される。なお、「大当たり A～C」の 3 種類は、球が第 1 入球口 6 4 へと入球したことを契機として実行される抽選で大当たりとなった場合に決定され得る大当たり種別であり、「大当たり D～F」の 3 種類は、球が第 2 入球口 6 4 0 へと入球したことを契機として実行される抽選で大当たりとなった場合に決定され得る大当たり種別である。以降、説明の簡略化のため、球が第 1 入球口 6 4 へと入球したことを契機として実行される特別図柄の抽選のことを第 1 特別図柄の抽選と称し、球が第 2 入球口 6 4 0 へと入球したことを契機として実行される特別図柄の抽選のことを第 2 特別図柄の抽選と称する。

【4820】

特別図柄（第 1 図柄）の抽選が行われると、第 1 図柄表示装置 3 7 において特別図柄の変動表示が開始されて、所定時間（例えば、7 秒～90 秒など）が経過した後に、抽選結果を示す特別図柄が停止表示される。第 1 図柄表示装置 3 7 において変動表示が行われている間に球が第 1 入球口 6 4、または第 2 入球口 6 4 0 へ入球すると、その入球回数は、入球口の種別毎にそれぞれ最大 4 回まで保留され、その保留球数が第 1 図柄表示装置 3 7 により示されると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 においても示される。第 1 図柄表示装置 3 7 において変動表示が終了した場合に、第 1 入球口 6 4、または第 2 入球口 6 4 0 についての保留球数が残っていれば、次の特別図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。

【4821】

一方、普通入球口 6 7 における球の通過に対して行われる普通図柄の抽選では、普通図柄の当たりか否かの当否判定が行われる。普通図柄の当たりになると、所定時間（例えば、0.2 秒または 1 秒）だけ第 1 入球口 6 4 に付随する電動役物 6 4 a が開放位置に可変されることで第 1 入球口 6 4 が開放される。なお、通常時は、電動役物 6 4 a が閉鎖位置に配設されているため、第 1 入球口 6 4 の正面視右側と、左側とが閉鎖されている。よっ

て、正面視右側および左側から第1入球口64に向かって転動してきた球は、電動役物64aに阻まれることにより第1入球口64へと入球することが不可能（困難）となる。このため、通常時は基本的に第1入球口64に対して正面視鉛直上方より流下してきた球のみが第1入球口64へと入球可能となる。一方、普通図柄の当たりとなった場合は、電動役物64aが開放されることにより、正面視右側および左側から第1入球口64に向かって転動してきた球が第1入球口64へ入球し易くなり、その結果、特別図柄の抽選が行われ易くなる。

【4822】

また、普通図柄（第2図柄）の抽選が行われると、第2図柄表示装置83において普通図柄の変動表示が開始されて、所定時間（例えば、3秒や30秒など）が経過した後に、抽選結果を示す普通図柄が停止表示される。第2図柄表示装置83において変動表示が行われている間に球が普通入球口67を通過すると、その通過回数は最大4回まで保留され、その保留球数が第1図柄表示装置37により表示されると共に、第2図柄保留ランプ84においても示される。第2図柄表示装置83において変動表示が終了した場合に、普通入球口67についての保留球数が残っていれば、次の普通図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。

【4823】

上述したように、特別図柄の大当たり種別としては、「大当たりA」～「大当たりF」の6種類が設けられている。

【4824】

「大当たりA」、および「大当たりD」になると、いずれもラウンド数が16ラウンドの特別遊技状態（16ラウンド大当たり）となる。一方、「大当たりB」になると、ラウンド数が5ラウンドの特別遊技状態（5ラウンド大当たり）となり、「大当たりC」になると、ラウンド数が2ラウンドの特別遊技状態となり、「大当たりE」になると、ラウンド数が7ラウンドの特別遊技状態（7ラウンド大当たり）となり、「大当たりF」になると、ラウンド数が6ラウンドの特別遊技状態（6ラウンド大当たり）となる。更に、上記各大当たり遊技中に特定条件を満たした場合（可変入賞装置65へと入球した球が、後述する確変スイッチ65e3を通過した場合）は、大当たり終了後に特別図柄の高確率状態（特別図柄の確変中）へ移行する。また、特別図柄の高確率状態が付与された場合には、普通図柄の当たり確率もアップする（普通図柄の時短状態が付与される）。特別図柄の高確率状態、および普通図柄の時短状態は、大当たり終了後から次に大当たりとなるまで継続する。一方、特別図柄の高確率状態が付与されなかった（大当たり遊技において確変スイッチ65e3を球が通過しなかった）場合は、次に大当たりとなるまで、特別図柄の低確率状態となり、普通図柄の当たり確率も通常の状態となる（普通図柄の通常状態となる）。

【4825】

ここで、「特別図柄の高確率状態」とは、特別図柄の大当たり確率がアップした状態、いわゆる「特別図柄の高確率状態」（特別図柄の確変状態）をいい、換言すれば、特別遊技状態（大当たり）へ移行し易い遊技の状態のことである。対して、「特別図柄の高確率状態」でない場合を「特別図柄の低確率状態」といい、これは特別図柄の確変状態よりも大当たり確率が低い状態、即ち、特別図柄の大当たり確率が通常の状態（特別図柄の低確率状態）のことを示す。また、「普通図柄の時短状態」（普通図柄の高確率状態）とは、普通図柄の当たり確率がアップして、第2入球口640へ球が入球し易い遊技状態のことをいう。これ対して、「普通図柄の時短状態」でない時を「普通図柄の通常状態」（普通図柄の低確率状態）といい、これは普通図柄の当たり確率が通常の状態、即ち、時短中よりも当たり確率が低い状態のことを示す。

【4826】

以後、特別図柄の大当たり終了後からパチンコ機10が特別図柄の高確率状態になっている期間のことを、特別図柄の確変期間と称す。また、特別図柄の大当たり終了後からパチンコ機10が普通図柄の時短状態になっている期間のことを、普通図柄の時短期間と称

す。

【4827】

上述したように、本制御例における特別図柄の大当たりでは、大当たりの種別に応じて大当たり時のラウンド数を異ならせている。これに対して、全ての大当たり種別でラウンド数を共通（例えば、全て5ラウンド）としても良い。また、本制御例では、大当たり後に付与された「特別図柄の確変状態」、「普通図柄の時短状態」が、次に大当たりとなるまで継続する構成としたが、これに限られるものではない。例えば、「特別図柄の確変状態」、および「普通図柄の時短状態」を、特別図柄の抽選回数が所定回数（例えば、100回）実行されるまでの間に限定する構成としてもよい。この場合において、「特別図柄の確変状態」となる抽選回数と、「普通図柄の時短状態」となる抽選回数とを異ならせてもよい。また、大当たりの種別に応じて、抽選回数を可変させる構成としてもよい。

10

【4828】

本パチンコ機10では、電源などの投入等により初期設定が行われると、必ず「特別図柄の低確率状態」、および「普通図柄の通常状態」に設定される。そして、大当たりとなり、その大当たり中に確変スイッチ65e3を球が通過した場合には、「特別図柄の低確率状態」から「特別図柄の確変状態」へ移行すると共に、「普通図柄の通常状態」から「普通図柄の時短状態」へ移行する。この場合、設定された「特別図柄の確変状態」と、「普通図柄の時短状態」とは、次に大当たりとなるまで継続する。一方、1の大当たりにおいて球が確変スイッチ65e3を一度も通過しなかった場合は、「特別図柄の低確率状態」および「普通図柄の通常状態」に移行する。なお、詳細については後述するが、本第7制御例では、「大当たりA～D」になると、大当たり中に球が確変スイッチ65e3を通過し易くなり、「大当たりE、F」になると、大当たり中に球が確変スイッチ65e3を通過することが困難となる。第1特別図柄の抽選で大当たりになると、「大当たりA～C」のいずれかとなるので、大当たりの終了後が「特別図柄の確変状態」および「普通図柄の時短状態」となる可能性が高い。一方、第2特別図柄の抽選で大当たりになると、「大当たりD～F」のいずれかになる。更に、詳細については後述するが、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりD」となる割合は5%である。よって、第2特別図柄の抽選で大当たりになると、高確率（95%の割合）で「大当たりE、F」になるため、大当たりの終了後が遊技者にとって不利な「特別図柄の低確率状態」および「普通図柄の通常状態」となる可能性が高い。よって、第2特別図柄の抽選は、第1特別図柄の抽選に比べて遊技者にとって不利となる。

20

30

【4829】

遊技領域の正面視右側上部（図574の右側上部）には、発光手段である複数の発光ダイオード（以下、「LED」と略す。）37aと7セグメント表示器37bとが設けられた第1図柄表示装置37が配設されている。第1図柄表示装置37は、後述する主制御装置110で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機10の遊技状態の表示が行われる。複数のLED37aは、第1入球口64への入球（始動入賞）に伴って行われる特別図柄の抽選が実行中であるか否かを点灯状態により示すことによって変動表示を行ったり、変動終了後の停止図柄として、その特別図柄の抽選結果に応じた特別図柄（第1図柄）を点灯状態により示したり、第1入球口64、または第2入球口640に入球された球のうち変動が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。

40

【4830】

この第1図柄表示装置37において特別図柄（第1図柄）の変動表示が行われている間に球が第1入球口64、または第2入球口640へ入球した場合、その入球回数は最大4回まで保留され、その保留球数は第1図柄表示装置37により示されると共に、第3図柄表示装置81においても示される。なお、本制御例においては、第1入球口64、および第2入球口640への入球は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留回数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。

50

【4831】

7セグメント表示器37bは、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行うものである。なお、LED37aは、それぞれのLEDの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないLEDでパチンコ機10の各種遊技状態（特別図柄の高確率状態や、普通図柄の時短中など）を表示することができる。また、LED37aには、変動終了後の停止図柄として特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別（大当たりA～Fに応じた特別図柄（第1図柄））が示される。

【4832】

また、遊技領域には、球が入賞することにより5個から15個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口63が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット80が配設されている。可変表示装置ユニット80には、液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す。）で構成された第3図柄表示装置81と、LEDで構成された第2図柄表示装置83とが設けられている。この可変表示装置ユニット80には、第3図柄表示装置81の外周を囲むようにして、センターフレーム86が配設されている。

【4833】

第3図柄表示装置81は、第1図柄表示装置37の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。例えば、第1入球口64、または第2入球口640へ球が入球（始動入賞）すると、それをトリガとして、第1図柄表示装置37において特別図柄（第1図柄）の変動表示が実行される。更に、第3図柄表示装置81では、その特別図柄の変動表示に同期して、その特別図柄の変動表示に対応する第3図柄の変動表示が行われる。

【4834】

第3図柄表示装置81は、8インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置114によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の3つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列毎に縦スクロールして第3図柄表示装置81の表示画面上にて第3図柄が可変表示されるようになっている。本制御例では、主制御装置110の制御に伴った遊技状態の表示が第1図柄表示装置37で行われるのに対して、第3図柄表示装置81はその第1図柄表示装置37の表示に応じた装飾的な表示が行われる。なお、表示装置に代えて、例えば、リール等を用いて第3図柄表示装置81を構成するようにしても良い。

【4835】

ここで、図579を参照して、第3図柄表示装置81の表示内容について説明する。図579は、第3図柄表示装置81の表示画面を説明するための図面であり、図579（a）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図579（b）は、実際の表示画面を例示した図である。

【4836】

第3図柄は、「0」から「9」の数字を付した10種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、「0」から「9」の数字を模して構成されている。本制御例のパチンコ機10においては、後述する主制御装置110（図584参照）により行われる特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。一方、特別図柄の抽選結果が外れであった場合は、同一の主図柄が揃わない変動表示が行われる。

【4837】

図579（a）に示すように、第3図柄表示装置81の表示画面は、大きくは上下に2分割され、上側の約4／5が第3図柄を変動表示する主表示領域Dm、それ以外の下側の1／5が、保留球数や予告キャラ等を表示する副表示領域Dsとなっている。

【4838】

主表示領域Dmは、左・中・右の3つの表示領域Dm1～Dm3に区別されており、その3つの表示領域Dm1～Dm3に、それぞれ3つの図柄列Z1、Z2、Z3が表示さ

10

20

30

40

50

れる。各図柄列 Z 1～Z 3 には、上述した第 3 図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列 Z 1～Z 3 には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列 Z 1～Z 3 毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。特に、左図柄列 Z 1 においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列 Z 2 及び右図柄列 Z 3 においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている。

【4839】

また、主表示領域 D m には、図柄列 Z 1～Z 3 毎に上・中・下の 3 段に第 3 図柄が表示される。この主表示領域 D m の中段部が有効ライン L 1 として設定されており、毎回の遊技に際して、左図柄列 Z 1→右図柄列 Z 3→中図柄列 Z 2 の順に、有効ライン L 1 上に第 3 図柄が停止表示される。この停止表示状態は最低 0.5 秒間保持される。このように、停止した第 3 図柄を一定期間（0.5 秒以上）表示させておくことで、遊技者が大当たりに対応する第 3 図柄の組み合わせであるか否か（特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か）を見落としてしまうことを抑制することができる。また、第 3 図柄の停止時に有効ライン L 1 上に大当たり図柄の組合せ（本制御例では、同一の主図柄の組合せ）が揃えば、大当たりとして大当たり動画（オープニング演出）が表示される。

【4840】

また、停止表示された第 3 図柄の組み合わせが外れに対応する組み合わせであって、保留球が存在する場合は、停止表示後に、保留球に基づく抽選に対応する変動表示が開始される。なお、複数の保留球が存在する場合は、時間的に最も古い入球に対応する保留球に基づいて抽選が実行される。更に、第 1 特別図柄の抽選に対応する保留球と、第 2 特別図柄の抽選に対応する保留球との両方が存在する場合には、第 2 特別図柄の保留球に基づく抽選が優先的に実行される。

【4841】

一方、保留球が存在しない状態で、特別図柄の外れに対応する組み合わせの第 3 図柄が 1 秒間停止表示された場合は、その後も第 3 図柄が停止表示された状態が継続する。この状態は、所定時間（例えば、15 秒）が経過するか、または、第 1 入球口 64、および第 2 入球口 640 のどちらかに対して新たに球が入球するまで継続する。そして、第 3 図柄が停止表示されてから所定時間（例えば、15 秒）が経過した場合は、遊技が実行されていないことを示すデモ演出が表示される。遊技者が球を所定時間（例えば、15 秒）連続して発射させているにも関わらず、第 1 入球口 64、および第 2 入球口 640 への入球が無いという状況は稀であり、第 3 図柄が停止表示された状態が所定時間（例えば、15 秒）継続する場合の多くは、遊技者が遊技を辞めたことで、パチンコ機 10 による遊技が全く行われていないことに起因する。よって、本制御例のパチンコ機 10 では、第 3 図柄が停止表示されてから所定時間（例えば、15 秒）が経過した時点で、遊技者が遊技を行っていないと判断し、デモ演出を開始する。これにより、遊技を開始するためにパチンコ機 10 を選択しようとしている遊技者が、デモ演出の表示の有無に基づいて遊技が行われているか否かを容易に判断することができる。一方、所定時間（例えば、15 秒）が経過する前に第 1 入球口 64、および第 2 入球口 640 に対して新たに球が入球した場合は、その新たな入球に対応する第 3 図柄の変動表示が実行される。

【4842】

副表示領域 D s は、主表示領域 D m よりも下方に横長に設けられており、第 1 入球口 64、および第 2 入球口 640 に入球された球のうち変動が未実行である球（保留球）の数である保留球数が、各保留球を示す保留図柄の個数によって表示される。

【4843】

実際の表示画面では、図 579（b）に示すように、主表示領域 D m に第 3 図柄の主図柄が合計 3 個表示される。副表示領域 D s においては、正面視右側、および左側に、黒丸で表示された保留図柄がそれぞれ最大で 4 個ずつ表示される。正面視右側に表示される保留図柄が、第 1 特別図柄の抽選に対応する保留図柄（第 1 保留図柄）であり、正面視右側に表示される保留図柄が、第 2 特別図柄の抽選に対応する保留図柄（第 2 保留図柄）である。図 579（b）は、第 1 保留図柄が 3 つ表示されている一方で、第 2 保留図柄が 0 個

表示されている（第2保留図柄が全てブランクになっている）場合を例示している。

【4844】

なお、本制御例においては、第1入球口64、および第2入球口640への入球は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、保留球数を保留図柄の数によって表示するのに代えて、保留球数を第3図柄表示装置81の一部に数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、第1図柄表示装置37により保留球数が示されるので、第3図柄表示装置81に保留球数を表示させないものとしてもよい。更に、可変表示装置ユニット80に、保留球数を示す保留ランプを最大保留数分の4つ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

10

【4845】

第2図柄表示装置83は、球が普通入球口67を通過することに伴って行われる普通図柄の抽選が実行中であるか否かを点灯状態により示すことによって変動表示を行ったり、変動終了後の停止図柄として、その普通図柄の抽選結果に応じた普通図柄（第2図柄）を点灯状態により示したりするものである。

【4846】

より具体的には、第2図柄表示装置83では、球が左右いずれかの普通入球口67を通過する毎に、普通図柄（第2図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。パチンコ機10は、第2図柄表示装置83における変動表示が所定図柄（本制御例においては「○」の図柄）で停止すると、第2入球口640に付随する電動役物640aが所定時間だけ作動状態となり（開放される）、その結果、第2入球口640に球が入り易い状態となるように構成されている。球が普通入球口67を通過した通過回数は最大4回まで保留され、その保留球数が上述した第1図柄表示装置37により表示されると共に第2図柄保留ランプ84においても点灯表示される。第2図柄保留ランプ84は、最大保留数分の4つ設けられ、第3図柄表示装置81の下方に左右対称に配設されている。

20

【4847】

なお、普通図柄（第2図柄）の変動表示は、本制御例のように、第2図柄表示装置83において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第1図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第2図柄保留ランプ84の点灯を第3図柄表示装置81の一部で行うようにしても良い。また、普通入球口67における球の通過は、第1入球口64や第2入球口640と同様に、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、第1図柄表示装置37により保留球数が示されるので、第2図柄保留ランプ84により点灯表示を行わないものとしても良い。

30

【4848】

可変表示装置ユニット80の下方には、球が入球し得る第1入球口64が配設されている。この第1入球口64へ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第1入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第1入球口スイッチのオンに起因して主制御装置110で特別図柄の抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37のLED37aで示される。また、第1入球口64は、球が入球すると5個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。この第1入球口64には、左右それぞれに開閉可能な一对の電動役物64aが設けられており、電動役物64aが開状態となった場合は、第1入球口64の鉛直上方から流下した球に加えて、左右方向から流下した球も入球可能となる。なお、この第1入球口64は、電動役物64aが開状態となっているか否かに拘わらず、可変表示装置ユニット80の左側の流路を流下した球（左打ちされた球）の方が、可変表示装置ユニット80の右側の流路を流下した球（右打ちされた球）に比べて入球し易くなるように、釘等が配置されている。

40

【4849】

50

第1入球口64に対して正面視右上側には、球が入球し得る第2入球口640が配設されている。この第2入球口640へ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第2入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第2入球口スイッチのオンに起因して主制御装置110で特別図柄の抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37のLED37aで示される。また、第2入球口640は、球が入球すると1個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。図574に示した通り、第2入球口640は、遊技盤13の右側に設けられているため、基本的に可変表示装置ユニット80の右方向に設けられた流路を流下した球の方が、可変表示装置ユニット80の左方向に設けられた流路を流下した球よりも入球し易くなる。

【4850】

第2入球口640の正面視下方には、可変入賞装置65が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の特定入賞口65aが設けられている。パチンコ機10においては、主制御装置110で行われる特別図柄の抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第1図柄表示装置37のLED37aを点灯させると共に、その大当たりに対応した第3図柄の停止図柄を第3図柄表示装置81に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、通常時より多量の賞球の払い出しが行われる特別遊技状態に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口65aが、所定時間（例えば、30秒経過するまで、或いは、球が7個入賞するまで）開放される。即ち、通常時は特定入賞口65aを閉鎖している開閉扉65f1が、大当たりとなることにより開放され、特定入賞口65aへと球が入球可能となる。なお、この特定入賞口65a、および第2入球口640は、可変表示装置ユニット80の右側の流路を流下した球（右打ちされた球）が入球可能（入球容易）となる位置に配置されている。言い換えれば、可変表示装置ユニット80の左側の流路を流下した球が入球不可能（入球困難）となる位置に配置されている。よって、遊技者が大当たり中に賞球の払い出しを受ける（利益を得る）ためには、球を右打ちすればよい。

【4851】

可変入賞装置65の内部には、球が通過可能な複数の流路（通常排出流路65e1、および特別排出流路65e2）が設けられている（図578（a）、（b）参照）。可変入賞装置65の内部へと流入した球は、いずれかの流路（通常排出流路65e1、および特別排出流路65e2）を流下してパチンコ機10の外部へと排出される。また、特別排出流路65e2には、球が通過することで大当たり後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が付与される確変スイッチ65e3が設けられている。この特別排出流路65e2は、大当たりの1ラウンド目においてのみ通過可能な状態となる。なお、詳細については後述するが、本制御例では、大当たりの1ラウンド目において特定入賞口65aへと球を容易に入球させることができる（開閉扉65f1が最大で30秒間開放される）大当たり（大当たりA～D）と、特定入賞口65aへと球を入球させることが困難（開閉扉65f1が最大で0.2秒間しか開放されない）大当たり（大当たりE、F）とが設けられている。

【4852】

ここで、図576～図578を参照して、この可変入賞装置65の構成について説明する。図576は、この可変入賞装置65の分解斜視図である。可変入賞装置65は、図576に示すように、遊技盤13の前面側に突出して配置される開口部形成部材65b、その開口部形成部材65bの背面側に組み合わされて、可変入賞装置65を遊技盤13にビス留めするためのベース部材65cと、そのベース部材65cの背面側に配置されてベース部材65cの背面側よりパチンコ機10の前面側に対してLEDを点灯させるためのLEDが複数配置されたLED基板65dと、そのLED基板65dをベース部材65cと挟持する裏カバー体65eと、開口部形成部材65bに形成されている特定入賞口65aを開閉するための開閉扉65f1を有した開閉ユニット65fと、裏カバー体65eの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体65gと、裏カバー体65eと流路カバー体65gとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材65hと、その切替部材65hと係止されるリンク部材65iと、流路カバー体65gの背面側に

配置される背面カバー体 65 j と、その背面カバー体 65 j の背面側に固定されて、リンク部材 65 i を作動させる流路ソレノイド 65 k と、その流路ソレノイド 65 k を背面側から覆って背面カバー体 65 j にビスにより固定するための固定用カバー体 65 m とで構成されている。

【4853】

図 577 は、可変入賞装置 65 の断面図である。図 577 (c) は可変入賞装置 65 の上面図であり、図 577 (b) は、可変入賞装置 65 の Lb-Lb 断面図である。図 577 (b) に示すように、可変入賞装置 65 には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口 65 a が形成されている。特定入賞口 65 a は、パチンコ機 10 の上方を略長形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図 577 (b) の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ 65 c 1 で構成された検出口 65 a 1 が配置されている。この検出口 65 a 1 を通過した遊技球は、図 578 (b) で示す裏カバー体 65 e の背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。

10

【4854】

なお、図 577 (b) に示すように特定入賞口 65 a の開口は、遊技盤 13 側より出沒可能なシャッター機構で構成された開閉扉 65 f 1 により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉 65 f 1 によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉 65 f 1 は、ベース部材 65 c の内側（遊技盤 13 の内部）に退避されることにより特定入賞口 65 a 内から退避されるように構成されている。

20

【4855】

このように構成することで、開閉扉 65 f 1 の開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面を可変入賞装置 65 の開口として構成できるので、より多くの遊技球が効率よく特定入賞口 65 a 内に入賞できる。よって、大当たり遊技に要する時間を短くすることができる、遊技の効率化を図ることができる。

【4856】

図 577 (a) は、図 577 (b) に示す La-La 断面図である。図 577 (a) に示すように検出口 65 a 1 を有する磁気センサ 65 c 1 は、裏カバー体 65 e の振り分け流路側へと検出口 65 a 1 が傾くようにベース部材 65 c に固定されている。

30

【4857】

図 578 を参照して、裏カバー体 65 e の振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路 65 e 1 と特別排出流路 65 e 2 とに振り分けられる構成について説明する。

【4858】

図 578 (a) は、遊技球が特別排出流路 65 e 2 に振り分けられるように切替部材 65 h が作動された状態を示す裏カバー体 65 e の背面図である。図 578 (a) に示すように、切替部材 65 h は、リンク部材 65 i の突部が挿入される係止穴 65 h 1 と遊技球を誘導する誘導片 65 h 2 とを有しており、流路カバー体 65 g に背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体 65 g には、この誘導片 65 h 2 を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体 65 g の背面側より振り分け流路内に誘導片 65 h を回動可能に配置することが可能に構成されている。

40

【4859】

図 578 (a) に示すように、検出口 65 a 1 より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片 65 h 2 の上面に誘導されて特別排出流路 65 e 2 に誘導される。特別排出流路 65 e 2 を通過した遊技球は特別排出流路 65 e 2 に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された確変スイッチ 65 e 3 により検出されてアウト球としてパチンコ機 10 の外部へ排出される。

【4860】

ここで、詳細については後述するが、本制御例におけるパチンコ機 10 では、大当たり

50

遊技中に上記した確変スイッチ 6 5 e 3 を遊技球が通過することにより、大当たり遊技後の遊技状態が特別図柄の確変状態（確変遊技状態）に設定される。即ち、確変スイッチ 6 5 e 3 は、確変遊技状態を付与するための入賞口として構成されている。また、切替部材 6 5 h は、大当たり後の遊技状態を低確率遊技状態か確変遊技状態かに振り分けるための構成となる。

【4 8 6 1】

このように、大当たり遊技中に特定入賞口 6 5 a に入賞した遊技球の流下ルートにより大当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、大当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、切替部材 6 5 h の作動は、大当たりの 1 ラウンド目とリンクしており、大当たりの 1 ラウンド目の開始と同時に特別排出流路 6 5 e 2 が開放される位置に切替部材 6 5 h が作動する一方で、大当たりの 1 ラウンド目の終了と同時に特別排出流路 6 5 e 2 が閉鎖される位置に切り替え部材 6 5 h が作動する。また、可変入賞装置 6 5 の開口から特別排出流路 6 5 e 2 の入り口（切替部材 6 5 h の誘導片 6 5 h 2 により閉鎖される開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも 0. 2 秒で構成されている。上述した通り、大当たり E, F では、開閉扉 6 5 f 1 の開放期間が最大で 0. 2 秒間なので、開閉扉 6 5 f 1 が開放されたのと同時に球を特定入賞口 6 5 a に入球させることができない限りは、球が特別排出流路 6 5 e 2 へと流入する前に特別排出流路 6 5 e 2 が誘導片 6 5 h 2 によって閉鎖される。このため、大当たり E, F になると、1 の大当たり中に球が確変スイッチ 6 5 e 3 を通過することが困難となる。

【4 8 6 2】

次に、図 5 7 8 (b) を参照して、通常排出流路 6 5 e 1 へと遊技球が誘導される場合について説明する。図 5 7 8 (b) は、流路ソレノイド 6 5 k が非作動であり、特別排出流路 6 5 e 2 の入り口の開口面を切替部材 6 5 h の誘導片 6 5 h 2 が塞いでいる状態を示す図である。

【4 8 6 3】

検出口 6 5 a 1 より振り分け流路に誘導された遊技球は、切替部材 6 5 h の誘導片 6 5 h 2 の上面に誘導されて通常排出流路 6 5 e 1 に誘導される。この通常排出流路 6 5 e 1 の端部には遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された球排出口スイッチ 6 5 e 4 が設けられている。これにより、可変入賞装置 6 5 内に入球した遊技球が全て排出されたかを球排出口スイッチ 6 5 e 4 と確変スイッチ 6 5 e 3 との合計により判別できる。よって、可変入賞装置 6 5 内で球詰まり等の不具合が発生した場合に、その不具合を早期に発見することができる。

【4 8 6 4】

このように、可変入賞装置 6 5 内に特定入賞口 6 5 a に入賞した遊技球が磁気センサ 6 5 c 1 により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（本制御例では 1 球入賞に対して 1 1 個の賞球）を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、確変スイッチ 6 5 e 3 に通過するか否かを振り分け可能に構成することで、確変遊技状態を付与するか否かの抽選も実行することができる。よって、確変遊技状態を付与するための専用の入賞口を可変入賞装置 6 5 とは別に設ける必要がなく、遊技盤 1 3 のスペースを有効に利用することができる。

【4 8 6 5】

図 5 7 4 に戻って説明を続ける。可変入賞装置 6 5 に対して正面視右上側には、略半円形の振分部材 6 6 0 が設けられている。この振分部材 6 6 0 は、上方から流下してきた球を受け止めることが可能な受止部がその左右に設けられている。振分部材 6 6 0 は、右側の受止部が、可変表示装置ユニット 8 0 の右側に設けられている流路の直下に来る配置と、左側の受止部が流路の直下に来る配置との 2 通りの配置を取り得る。図 5 7 4 は、右側の受止部が流路の直下に来る配置を例示している。

【4 8 6 6】

右側の受止部が流路の直下に来る配置となっている状態で、流路を流下してきた球が右側の受止部によって受け止められた場合は、球の重さにより振分部材 6 6 0 が時計回り方

10

20

30

40

50

向に回転する結果、左側の受止部が流路の直下に来る配置になる。また、回転により右側の受止部が正面視右下方向に傾斜した状態となるため、球が傾斜に沿って転動する結果、振分部材 660 の右下方向へと流下する。振分部材 660 の右下方向へと流下した球は、流路に沿って可変入賞装置 65 の上面を転動する。このため、開閉扉 65 f 1 が開放状態に設定されている場合は、球が特定入賞口 65 a へと入球する。

【4867】

左側の受止部が流路の直下に来る配置となっている状態で、流路を流下してきた球が左側の受止部によって受け止められた場合は、球の重さにより振分部材 660 が反時計回り方向に回転する結果、右側の受止部が流路の直下に来る配置になる。また、回転により左側の受止部が正面視左下方向に傾斜した状態となるため、球が傾斜に沿って転動する結果、振分部材 660 の左下方向へと流下する。振分部材 660 の左下方向へと流下した球は、流路に沿って第 2 入球口 640 へと向かって流下し、そのうちの約 8 割が第 2 入球口 640 へと入球する。

【4868】

このように、本第 7 制御例では、可変表示装置ユニット 80 の右側に設けられた流路へと打ち出された球（右打ちされた球）は、振分部材 660 によって可変入賞装置 65 の方向と、第 2 入球口 640 の方向とに交互に振り分けられる。このため、特別遊技状態（大当たり）において、特定入賞口 65 a へと球を入賞させて賞球を獲得するために、右打ちを行うと、当該大当たり中に第 2 入球口 640 へと球が多量に入球する。その結果、ほとんどの場合、大当たり終了時には第 2 特別図柄の保留球数が値（4 個）まで貯まった状態となる。

【4869】

上述した通り、本第 7 制御例では、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、確変スイッチ 65 e 3 を球が通過し難い大当たり種別（大当たり E, F）が高確率（95%）で決定される。また、大当たり E, F は、いずれも各ラウンドにおける特定入賞口 65 a の開放時間が極めて短く（0.2 秒）、大当たり中に球を入球させることが困難に構成されている。よって、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになると、高確率（95%）で、賞球をほとんど獲得できない上に、大当たり後の遊技状態も不利となる大当たり種別になってしまう。従って、遊技者に対して、第 2 特別図柄の抽選は好ましくない抽選であり、なるべく第 1 特別図柄の抽選のみを実行させたいと思わせることができる。

【4870】

しかしながら、上述した通り、大当たりにおいて特定入賞口 65 a へと球を入賞させて賞球を獲得するために右打ちを行うと、第 2 入球口 640 へも球が入球するため、少なくとも大当たりの終了後は、大当たり中に保留された第 2 特別図柄の抽選が実行される。よって、大当たり後は、第 2 特別図柄の抽選に対応する保留球が無くなるまで、特別図柄の抽選で大当たりとならないことを願って遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現することができる。遊技者の期待通りに、第 2 特別図柄の抽選に対応する保留球が全て外れた場合には、左打ちを行うことによって第 1 特別図柄の抽選のみを行わせることができるので、遊技者にとって比較的有利な種別の大当たり（大当たり A～C）となるまで、持ち球を減らさずに遊技を続けることができる。

【4871】

また、本第 7 制御例では、第 2 入球口 640 へと球が 1 個入球した場合に、1 個の賞球が付与される。右打ちを行うと、振分部材 660 によって 2 球に 1 球が第 2 入球口 640 の方向へと振り分けられるので、第 2 入球口 640 の方向へと振り分けられた全ての球が第 2 入球口 640 へと入球したとしても、右打ちにより打ち出された球の半分しか賞球によって払い出されない。よって、右打ちを行った場合に持ち球が減り易くなるので、右打ちを行うことに対するメリットを無くすことができる。従って、通常時（大当たり中以外の状態）に右打ちを行う変則的な遊技方法を抑制することができる。

【4872】

このように、本第 7 制御例では、大当たりが終了した後に実行される第 2 特別図柄の抽

10

20

30

40

50

選で大当たりになると、遊技者にとって不利となり、第2特別図柄の抽選に対応する保留球が全て外れで有れば、遊技者にとって有利となる。よって、大当たりが終了した後の所定回数（4回）の抽選結果により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

【4873】

遊技盤13の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースK1、K2が設けられ、貼着スペースK1に貼られた証紙等は、前面枠14の小窓35（図573参照）を通じて視認することができる。

【4874】

更に、遊技盤13には、アウト口66が設けられている。いずれの入賞口にも入賞しなかった球はアウト口66を通して図示しない球排出路へと案内される。遊技盤13には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。

【4875】

図575に示すように、パチンコ機10の背面側には、制御基板ユニット90、91と、裏パックユニット94とが主に備えられている。制御基板ユニット90は、主基板（主制御装置110）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置113）と表示制御基板（表示制御装置114）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット91は、払出制御基板（払出制御装置111）と発射制御基板（発射制御装置112）と電源基板（電源装置115）とカードユニット接続基板116とが搭載されてユニット化されている。

【4876】

裏パックユニット94は、保護カバー部を形成する裏パック92と払出ユニット93とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る1チップマイコンとしてのMPU、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【4877】

なお、主制御装置110、音声ランプ制御装置113及び表示制御装置114、払出制御装置111及び発射制御装置112、電源装置115、カードユニット接続基板116は、それぞれ基板ボックス100～104に収納されている。基板ボックス100～104は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【4878】

また、基板ボックス100（主制御装置110）及び基板ボックス102（払出制御装置111及び発射制御装置112）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス100、102を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス100、102を無理に開封しようとする、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス100、102が開封されたかどうかを知ることができる。

【4879】

払出ユニット93は、裏パックユニット94の最上部に位置して上方に開口したタンク130と、タンク130の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール131と、タンクレール131の下流側に縦向きに連結されるケースレール132と、ケースレール132の最下流部に設けられ、払出モータ216（図584参照）の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装置133とを備えている。タンク130には、遊技

ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置 1 3 3 により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール 1 3 1 には、当該タンクレール 1 3 1 に振動を付加するためのバイブレータ 1 3 4 が取り付けられている。

【4880】

また、払出制御装置 1 1 1 には状態復帰スイッチ 1 2 0 が設けられ、発射制御装置 1 1 2 には可変抵抗器の操作つまみ 1 2 1 が設けられ、電源装置 1 1 5 には R A M 消去スイッチ 1 2 2 (図 5 7 5 参照) が設けられている。状態復帰スイッチ 1 2 0 は、例えば、払出モータ 2 1 6 (図 5 8 4 参照) 部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消(正常状態への復帰)するために操作される。操作つまみ 1 2 1 は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。R A M 消去スイッチ 1 2 2 (図 5 7 5 参照) は、パチンコ機 1 0 を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

10

【4881】

次に、図 5 8 0 ~ 図 5 8 2 を参照して、主表示領域 D m において実行される、本第 7 制御例のパチンコ機 1 0 の特徴的な演出について説明する。上述した通り、本制御例では、大当たり中に特定入賞口 6 5 a を狙って右打ちを行うと、第 2 入球口 6 4 0 へと球が入球することにより大当たりが終了するまでに第 2 特別図柄の保留球数が上限数に達するように構成されている。第 2 特別図柄の抽選で大当たりになると、遊技者にとって不利となるので、遊技者は第 2 特別図柄の保留球に基づく抽選の実行中に、抽選が外れとなることを願って遊技を行う。本第 7 制御例では、第 2 特別図柄の保留球に基づく全ての変動表示が終了するまでに渡り、保留球の中に第 2 特別図柄の大当たりとなる抽選結果が含まれていたのか否かを示唆する演出を実行する構成としている。

20

【4882】

まず、図 5 8 0 (a)、(b) を参照して、大当たり中に実行される演出について説明を行う。図 5 8 0 (a) は、大当たり中の表示態様の一例を示した図である。図 5 8 0 (a) に示した通り、大当たり中は、冒険者 8 1 1 が洞窟を探索する演出が表示される。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の左上側には、横長略長方形形状の表示領域 H R 1 が表示される。この表示領域 H R 1 には、現在のラウンド数が表示される。図 5 8 0 (a) の例では「1 ラウンド」という文字が表示され、現在が 1 ラウンド目であることを表示している。

【4883】

第 3 図柄表示装置 8 1 の右上側には、横長略長方形形状の表示領域 H R 2 が表示される。この表示領域 H R 2 には、特定入賞口 6 5 a への入球に基づいて払い出された賞球の個数が表示される。図 5 8 0 (a) の例では、表示領域 H R 2 に「G E T 0 0 2 2」という文字が表示されており、2 2 個の賞球が払い出された(即ち、大当たりが開始されてから 2 個の球が特定入賞口 6 5 a に入球した)ことを示している。

30

【4884】

また、第 3 図柄表示装置 8 1 の右側には、4 つの表示領域 H R 3 a ~ H R 3 d が表示される。詳細については後述するが、この 4 つの表示領域 H R 3 a ~ H R 3 d には、大当たり中に第 2 入球口 6 4 0 へと球が入球することにより増加した第 2 特別図柄の保留球の期待度を示す画像が表示される。なお、上述した通り、第 2 特別図柄の抽選で外れとなる方が、大当たりとなるよりも遊技者にとって好ましい結果となる可能性が高いので、表示領域 H R 3 a ~ H R 3 d には、外れとなることに対する期待度を示す画像が表示される。

40

【4885】

なお、図 5 8 0 (a) は、第 2 特別図柄の抽選に対応する保留球が存在していない状態を例示しており、各表示領域 H R 3 a ~ H R 3 d には、「?」の記号が付された画像が表示される。

【4886】

図 5 8 0 (b) は、大当たり中に第 2 入球口 6 4 0 への入球を検出した場合の表示態様の一例を示した図である。図 5 8 0 (b) に示した通り、大当たり中に第 2 入球口 6 4 0 への入球を検出した場合、冒険者 8 1 1 が宝箱 8 1 2 を発見する演出が実行される。この宝箱は、鍵 8 1 3 が入っており、鍵 8 1 3 の態様により、当該入球に基づいて保留された

50

第2特別図柄の抽選結果が外れとなる期待度を示唆している。鍵813の態様が豪華であるほど、外れの期待度が高くなり、貧相な態様であるほど、外れの期待度が低くなる（第2特別図柄の抽選で当たりとなる危険性が高まる）。

【4887】

図580（b）は、通常の態様の鍵813が表示された場合を例示している。冒険者811が鍵813を発見する演出が行われると、発見した態様と同一の態様の鍵が、表示領域HR3a～HR3dのうち、「？」が表示されている表示領域に対して上側の表示領域から順番に表示される。図580（b）の例では、「？」の記号が表示されている表示領域のうち、表示領域HR3aに鍵813の画像が表示された場合を例示している。このように、表示領域HR3a～HR3dに対して、冒険者811が発見した各鍵813の態様を表示させておくことにより、今回の大当たりが終了した後で実行される各保留球に基づく変動表示の期待度を、遊技者が任意のタイミングで確認することができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。

10

【4888】

なお、本第7制御例では、主表示領域Dmに対して、第2特別図柄の保留球の期待度を表示するための専用の表示領域HR3a～HR3dを設ける構成としたが、必ずしも専用の表示領域を設ける必要はない。例えば、副表示領域Dsに表示される第2特別図柄の保留図柄を、冒険者811が発見した鍵の態様で表示させる構成としてもよい。

【4889】

図581（a）は、大当たりの全てのラウンドが終了した後のエンディング演出の開始時における表示態様の一例を示した図である。本第7制御例では、大当たりのエンディング期間から、第2特別図柄の保留球に基づく全ての変動表示の変動時間が経過するまでに渡って、第2特別図柄の保留球の中に大当たりE、Fが存在するか否かを遊技者に報知する演出が実行される。即ち、第2特別図柄の保留球に基づく全ての変動表示が終了した後も、遊技状態が「特別図柄の確変状態」、且つ「普通図柄の時短状態」のままであるか否かを示唆するための演出が実行される。以降、説明の簡略化のために、遊技者に有利な遊技状態である、「特別図柄の確変状態」、且つ「普通図柄の時短状態」のことを「確変モード」と称し、遊技者に不利な遊技状態である、「特別図柄の低確率状態」、且つ「普通図柄の通常状態」のことを「通常モード」と称する。

20

【4890】

図581（a）に示した通り、大当たりのエンディング期間が開始されると、冒険者811が扉814を発見する演出が行われる。また、扉814の画像の上方には、横長略長方形形状の表示領域HR4が形成される。この表示領域HR4には、「扉突破モード開始！！4つの扉を突破しろ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たり中に集めた（表示領域HR3a～HR3dに表示された）4つの鍵を用いて4つの扉を開けることができれば遊技者にとって有利になる（第2特別図柄の保留球を消化した後も確変モードが継続する）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、第3図柄表示装置81の左上側の表示領域HR1には、左向きの矢印の画像と、「左打ち」という文字とが表示される。これらの表示により、遊技者に対して左方向に球を打ち出させる（可変表示装置ユニット80の左側の流路に球を打ち出させる）ことができる。

30

40

【4891】

なお、エンディング期間の開始と共に左打ちを報知する構成としているのは、大当たりの終了後に第2特別図柄の抽選が実行されることを抑制するためである。即ち、エンディング期間中に遊技者が右打ちを行って発射された球が、大当たりの終了後（且つ、第2特別図柄の保留球に基づく変動が開始された後）に第2入球口640へと入球して、大当たり終了後の第2特別図柄の抽選回数が増加してしまう（大当たり中に保留された4回分を超えて第2特別図柄の抽選が実行されてしまう）ことを防止（抑制）するためである。上述した通り、第2特別図柄の抽選で大当たりになっても、大当たり中は賞球をほぼ獲得できない上に、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって不利な通常モードとなってしまう。

50

よって、第2特別図柄の抽選回数が増加する程、遊技者にとって不利となってしまう。このため、大当たり終了後も遊技者が右打ちを続けて、第2入球口640へと球が新たに入球することを防止すべく、本第7制御例では、エンディング期間のうちから遊技者に対して左打ちを報知する構成としている。これにより、大当たり後に実行される第2特別図柄の抽選を、大当たり中に保留された第2特別図柄の保留球によるものに限定することができるので、遊技者にとって過剰に不利となってしまうことを防止（抑制）することができる。

【4892】

エンディング期間の終了に伴い、大当たり（特別遊技状態）が終了すると、図581（b）に示した通り、大当たり中に集めた鍵を用いて扉814を突破する演出が実行される。図581（b）は、冒険者811が表示領域HR3aに表示された鍵を使用し、扉814を突破することに成功した場合を例示している。突破に成功すると、扉814が開放された画像が表示されると共に、表示領域HR4に対して「突破！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、残り3つの扉を突破すれば遊技者にとって有利な状態になる（確変モードになる）ということを容易に理解させることができる。

10

【4893】

この扉814を突破する演出は、基本的に第2特別図柄の保留球に基づく変動表示に連動して実行される。即ち、冒険者811が1個目の鍵（表示領域HR3aに表示された鍵）を使用して最初の扉を開く（突破する）演出は、第2特別図柄の1個目の保留球に基づく変動表示が開始されてから、2個目の保留球に基づく変動表示が開始されるまでの期間で実行される。同様に、冒険者811が2個目の鍵を使用して2番目の扉を開く演出は、第2特別図柄の2個目の保留球に基づく変動表示が開始されてから、3個目の保留球に基づく変動表示が開始されるまでの期間で実行される。冒険者811が3個目の鍵を使用して3番目の扉を開く演出は、第2特別図柄の3個目の保留球に基づく変動表示が開始されてから、4個目の保留球に基づく変動表示が開始されるまでの期間で実行される。4個目の鍵を使用して4番目の扉を開く演出は、第2特別図柄の4個目の保留球に基づく変動表示の変動時間で実行される。なお、これらは第2特別図柄の保留球が外れに対応する抽選結果である場合の動作であり、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、当該当たりの期間中に扉を突破する演出が1又は複数回行われる。

20

30

【4894】

なお、詳細については図583を参照して後述するが、本第7制御例では、可変入賞装置65における開閉扉65f1の動作から第2特別図柄の大当たりとなったか否かを察知することが困難となるように、第2特別図柄の外れとなった場合に、ほぼ開閉扉65f1の開放動作を伴う外れ（所謂、小当たり）が決定されるように構成している。そして、小当たりとなった場合における開閉扉65f1の開放期間（0.2秒間）と、第2特別図柄の抽選で大当たりE、Fになった場合における各ラウンドの開閉扉65f1の開放期間とを一致させている。更に、大当たりE、Fとなった場合に、ラウンド間のインターバル期間を、第2特別図柄の抽選で外れとなった場合の変動時間（1秒間）に一致させる構成としている。このように構成することで、第2特別図柄の保留球に基づく変動表示の実行中に大当たりE、又は大当たりFになった場合も、開閉扉65f1の開放期間や開放間隔から現在が既に大当たり中であるのか否かを判別することを困難とすることができる。これにより、エンディング期間の開始と共に実行される一連の演出（扉突破モード演出）に、最後まで注目させることができる。

40

【4895】

図582（a）は、扉突破モード演出において、4番目の扉を突破することに失敗した場合の表示態様の一例を示した図である。即ち、第2特別図柄の保留球の中に大当たりE、Fのいずれかが含まれている場合の表示態様の一例を示した図である。図582（a）に示した通り、冒険者811が扉を突破するのに失敗した場合は、表示領域HR4に「失敗・・・」という文字が表示されると共に、冒険者811が所持している鍵が折れる演出

50

が実行される。これらの表示態様により、確変モードが終了してしまった（大当たりE，Fのどちらかに当選してしまった）ことを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【4896】

図582（b）は、扉突破モード演出において、4番目の扉を突破することに成功した場合の表示態様の一例を示した図である。この場合は、4番目の扉が開かれる画像が表示されると共に、表示領域HR4に対して「大成功！！」という文字と、「確変モード突入！！」という文字とが表示される。これらの表示態様により、遊技者に対して有利な確変モードで遊技を行うことができることを容易に理解させることができる。

【4897】

このように、本第7制御例では、大当たりのエンディング期間が開始されてから、大当たり中に増加した第2特別図柄の保留球に基づく変動表示が終了するまでの期間に渡り、上述した扉突破モード演出を実行する構成としている。この扉突破モード演出により、第2特別図柄の保留球に基づく変動表示が全て外れとなり、確変モードで遊技を行うことができるのか、保留球の中に大当たりE，Fが含まれ、確変モードで第1特別図柄の抽選を行うことなく通常モードに転落してしまうのかを遊技者に対して示唆することができる。エンディング期間、および大当たり後の複数の変動表示に渡って一連の演出を実行する構成とすることで、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

【4898】

なお、本第7制御例では、第2特別図柄の保留球の個数に応じた数の扉を突破できるか否かによって、第2特別図柄の保留球に基づく変動表示が全て終了した後の遊技状態が確変モードであるか否かを報知する構成としていたが、演出態様はこれに限られるものではない。最終的に2種類の結果（成功、又は失敗、勝利、又は敗北、確定、又は外れ等）のうち、どちらかが報知される態様の演出態様であればよく、例えば、冒険者811が敵と戦って敵に勝利すれば確変モードが報知される構成としてもよい。

【4899】

次に、図583を参照して、扉突破モード演出の実行中における演出態様の経時変化と、特定入賞口65aの状態（開閉扉65f1の開閉状況）の経時変化との対応関係について説明する。図583（a）は、確変モードが報知される場合（即ち、第2特別図柄の保留球が全て外れに対応する抽選結果の場合）の対応関係を示す図である。一方、図583（b）は、通常モードが報知される場合（即ち、保留内に大当たりE，Fのいずれかが含まれている場合）の対応関係を示す図である。

【4900】

図583（a）に示した通り、確変モードへ移行したことが報知される場合（第2特別図柄の抽選が全て外れの場合）は、エンディング期間の開始と共に、扉突破モード演出の開始画面（図581（a）参照）が表示される。この開始画面は、1秒間のエンディング期間の間、表示され続け、エンディング期間が終了して大当たりの終了タイミングとなった場合に開始画面が終了する。大当たりが終了し、第2特別図柄の1個目の保留球（保留1）に基づく変動表示が第1図柄表示装置37において開始されると、1番目の扉を突破する演出（図581（b）参照）が開始される。この演出は、2個目の保留球（保留2）に基づく変動の開始タイミングとなるまで継続する。なお、上述した通り、第2特別図柄の抽選で外れとなった場合には、ほぼ小当たりとなる。よって、図583（a）に示した通り、保留1に基づく1秒間の変動表示が終了すると、小当たりが開始されて開閉扉65f1が0.2秒間開放される。この開放期間に合わせて扉の突破に成功したことが表示される。

【4901】

以降も同様に、1秒間の変動表示と、小当たりに基づく0.2秒間の開閉扉65f1の開放とが繰り返される。これに合わせて、2番目～4番目の扉を突破する演出が、第3図柄表示装置81において実行され、開閉扉65f1の各開放期間中に扉を突破できたことが報知（表示）される。このように、扉が突破できるか否かの結果を、変動時間が経過し

10

20

30

40

50

た後の小当たりの開放期間中に報知する構成とすることで、1秒間の変動期間の間、扉を突破することに対する期待感をより高めることができる。また、小当たりの開放期間中に演出により注目させることができるので、遊技者に対して、開閉扉65f1の開放パターンから既に当たりとなっているのか否かを判別しようと思わせ難くすることができる。

【4902】

4番目の扉を突破する演出で、冒険者811が扉814を突破し、確変モードへの移行が報知された後（4回目の小当たりが終了した後）は、確変モードの専用の表示態様（図示せず）が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して確変モードへと移行したことを容易に理解させることができる。

【4903】

図583（b）は、第2特別図柄の2つめの保留球が大当たりFである場合を示した図である。この場合は、扉突破モード演出において、通常モードへ移行したことが報知される場合（第2特別図柄の保留球の中に大当たりE，Fのいずれかが含まれている場合）も、エンディング期間の開始と共に扉突破モード演出が開始される。大当たりが終了し、1個目の保留球に基づく特別図柄の変動表示が第1図柄表示装置37において開始されると、1番目の扉を突破しようとする演出が実行され、小当たりの開放期間に合わせて1番目の扉を冒険者811が突破する。

【4904】

2個目の保留球に基づく特別図柄の変動表示が第1図柄表示装置37において開始されると、2番目の扉を突破しようとする演出が実行される。このとき、2個目の保留球に基づいて1秒間の変動表示が実行され、1秒経過後に大当たりFが開始される。大当たりFになり、1ラウンド目が開始されると、開閉扉65f1が0.2秒間開放される。この開放期間に合わせて、冒険者811が扉の突破に成功したことが報知される。そして、1ラウンド目が終了した後のインターバル期間の開始と共に、3番目の扉を突破しようとする演出が実行され、1秒間のインターバル期間が経過した後の2ラウンド目の開放期間（0.2秒間）の間に、3番目の扉の突破に成功したことが報知される。

【4905】

また、2ラウンドが終了した後のインターバル期間が開始されると、4番目の扉を突破しようとする演出が実行され、1秒間のインターバル期間が経過した後の3ラウンド目の開放期間（0.2秒間）の間に、4番目の扉を突破できなかったことが報知される（図582（a）参照）。

【4906】

扉の突破に失敗したことが報知された後は、今回の確変モードにおいて払い出されたトータル賞球数を示すリザルト表示（図示せず）が、大当たりの終了までに渡って実行される。大当たりが終了すると、通常モードの専用の表示態様に設定される。

【4907】

このように、本第7制御例では、大当たり後に第2特別図柄の保留球に基づいて変動表示を順次行う場合に、変動表示と小当たりとが繰り返された場合における開閉扉65f1の状態の経時変化（図583（a）参照）と、第2特別図柄の保留球に大当たりE又はFが含まれていた場合における開閉扉65f1の状態の経時変化（図583（b）参照）とが、少なくとも扉突破モード演出の終了時まで一致するように構成している。即ち、大当たりE，Fの各ラウンドにおける開閉扉65f1の開放期間を、小当たりの開放期間と同一の期間である0.2秒となるように構成した。また、大当たりE，Fの1～4ラウンド目が終了した後のインターバル期間の長さが、第2特別図柄の変動表示における変動時間と同一の期間である1秒間となるように構成した。このように構成することで、第2特別図柄の1番目～4番目のいずれの保留球が大当たりE又はFに対応する抽選結果だったとしても、扉突破モード演出が終了するまでの間の開閉扉65f1の動作を、確変モードが報知される場合（図583（a）参照）と同一にすることができる。よって、開閉扉65f1の動作から大当たりE又はFとなったか否かを判別することが困難にできるので、扉突破モード演出に最後まで注目させることができる。従って、遊技者の興趣を向上させる

10

20

30

40

50

ことができる。

【4908】

なお、図583(b)では、2個目の保留球で大当たりFになる(通常モードに転落する)場合にも、3番目の扉までは突破して4番目の扉で失敗する態様を例示したが、単純に第2特別図柄の保留球を消化中に大当たりE、Fのどちらかの変動が実行された場合に、扉の突破に失敗する演出を実行する構成としてもよい。

【4909】

＜第7制御例における電氣的構成について＞

次に、図584を参照して、本パチンコ機10の電氣的構成について説明する。図584は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。

10

【4910】

主制御装置110には、演算装置である1チップマイコンとしてのMPU201が搭載されている。MPU201には、該MPU201により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM202と、そのROM202内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM203と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。なお、払出制御装置111や音声ランプ制御装置113などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置110から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置110からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

20

【4911】

主制御装置110では、大当たり抽選や第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81における表示の設定、第2図柄表示装置83における表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行する。RAM203には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ(図589参照)が設けられている。

【4912】

ここで、図589を参照して、主制御装置110のRAM203内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の表示の設定、第2図柄表示装置83の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置110のMPU201で使用される。

30

【4913】

大当たり抽選や第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の表示の設定には、大当たりの抽選に使用する第1当たり乱数カウンタC1と、大当たり図柄の選択に使用する第1当たり種別カウンタC2と、変動パターンの選択に使用する変動種別カウンタCS1と、第1当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する第1初期値乱数カウンタCINI1とが用いられる。また、普通図柄(第2図柄表示装置83)の抽選には、第2当たり乱数カウンタC4が用いられ、第2当たり乱数カウンタC4の初期値設定には第2初期値乱数カウンタCINI2が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとなっている。

【4914】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理(図599参照)の実行間隔である2ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理(図608参照)の中で不定期に更新されて、その更新値がRAM203の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。RAM203には、1つの実行エリアと4つの保留エリア(保留第1～第4エリア)とからなる第1特別図柄保留球格納エリア203aが設けられており、これらの各エリアには、第1入球口64への入球タイミングに合わせて、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2及び停止種別選択カウンタC3の各値がそれぞれ格納される。また、RAM203には、1つの実行エリアと4つの保留エリア(保留第1～第4エリア)とからなる第2特別図柄保留球格納エリア203bが設けられており、これらの各エリアには、第2入球口640への入球タイミングに合わせて、第1当たり乱数カウ

40

50

ンタC 1、第1当たり種別カウンタC 2及び停止種別選択カウンタC 3の各値がそれぞれ格納される。更に、RAM 203には、1つの実行エリアと4つの保留エリア（保留第1～第4エリア）とからなる普通図柄保留球格納エリア203cが設けられており、これらの各エリアには、球が普通入球口（スルーゲート）67を通過したタイミングに合わせて、第2当たり乱数カウンタC 4の値が格納される。

【4915】

各カウンタについて詳しく説明する。第1当たり乱数カウンタC 1は、所定の範囲（例えば、0～399）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、0～399の値を取り得るカウンタの場合は399）に達した後0に戻る構成となっている。特に、第1当たり乱数カウンタC 1が1周した場合、その時点の第1初期値乱数カウンタCINI1の値が当該第1当たり乱数カウンタC 1の初期値として読み込まれる。

10

【4916】

また、第1初期値乱数カウンタCINI1は、第1当たり乱数カウンタC 1と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第1当たり乱数カウンタC 1が0～399の値を取り得るループカウンタである場合には、第1初期値乱数カウンタCINI1もまた、0～399の範囲のループカウンタである。この第1初期値乱数カウンタCINI1は、タイマ割込処理（図599参照）の実行毎に1回更新されると共に、メイン処理（図608参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【4917】

第1当たり乱数カウンタC 1の値は、例えば定期的に（本制御例ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、球が第1入球口64に入球した場合には、その値がRAM 203の第1特別図柄保留球格納エリア203aに格納される。一方、球が第2入球口640に入球した場合には、その値が第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納される。

20

【4918】

上述した通り、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置110のROM 202に格納される第1当たり乱数テーブル202a（図585（b）参照）によって設定されており、第1当たり乱数カウンタC 1の値が、第1当たり乱数テーブルによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。また、この第1当たり乱数テーブル202aは、特別図柄の低確率時（特別図柄の低確率状態である期間）用と、その低確率時より特別図柄の大当たりとなる確率の高い高確率時（特別図柄の高確率状態である期間）用との2種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている（図585（b）参照）。このように、大当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、特別図柄の低確率時と特別図柄の高確率時とで、大当たりとなる確率を変更される。

30

【4919】

第1当たり種別カウンタC 2は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第1図柄表示装置37の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、0～99）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、0～99の値を取り得るカウンタの場合は99）に達した後0に戻る構成となっている。第1当たり種別カウンタC 2の値は、例えば、定期的に（本制御例ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、球が第1入球口64に入球した場合には、その値がRAM 203の第1特別図柄保留球格納エリア203aに格納される。一方、球が第2入球口640へと入球した場合には、その値がRAM 203の第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納される。

40

【4920】

ここで、第1特別図柄保留球格納エリア203a、または第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納された第1当たり乱数カウンタC 1の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数でなければ、即ち、特別図柄の外れとなる乱数であれば、第1図柄表示装置37に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の外れ時のものとなる。

【4921】

一方で、第1特別図柄保留球格納エリア203a、または第2特別図柄保留球格納エリ

50

ア 2 0 3 b に格納された第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数であれば、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の具体的な表示態様は、同じ第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a、または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に格納されている第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が示す表示態様となる。

【 4 9 2 2 】

本制御例のパチンコ機 1 0 における第 1 当たり乱数カウンタ C 1 は、0 ～ 3 9 9 の範囲の 2 バイトのループカウンタとして構成されている。この第 1 当たり乱数カウンタ C 1 において、特別図柄の低確率時に、特別図柄の大当たりとなる乱数値は 4 個あり、その乱数値である「0 ～ 3」は、低確率時用の第 1 当たり乱数テーブルに格納されている（図 5 8 5（b）参照）。このように特別図柄の低確率時には、乱数値の総数が 4 0 0 ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が 4 なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「1 / 1 0 0」となる。なお、図 5 8 5（b）に示した通り、大当たりとなる乱数値（カウンタ値）は、第 1 特別図柄の抽選と、第 2 特別図柄の抽選とで共通である。一方、上記の大当たりとなる乱数値以外の乱数値は、外れに対応している。上述した通り、特別図柄の外れには、小当たりが含まれる。図 5 8 5（b）に示した通り、特別図柄の低確率時に、第 1 特別図柄の抽選で外れとなる乱数値は、「4 ～ 3 9 9」の 3 9 6 個である。これに対し、第 2 特別図柄の抽選で外れとなる乱数値は、「4 ～ 4 0」の 3 7 個であり、第 2 特別図柄の抽選で小当たりとなる乱数値は、「4 1 ～ 3 9 9」の 3 5 9 個である。

【 4 9 2 3 】

一方で、特別図柄の高確率時に、特別図柄の大当たりとなる乱数値は 4 0 個あり、その値である「0 ～ 3 9」は、高確率時用の第 1 当たり乱数テーブルに格納されている（図 5 8 5（a）参照）。このように特別図柄の高確率時には、乱数値の総数が 4 0 0 ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が 4 0 なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「1 / 1 0」となる。また、特別図柄の高確率時に、第 1 特別図柄の抽選で外れとなる乱数値は、「4 0 ～ 3 9 9」の 3 6 0 個である。これに対し、第 2 特別図柄の抽選で外れとなる乱数値は、「4 0」のみが規定されており、第 2 特別図柄の抽選で小当たりとなる乱数値は、「4 1 ～ 3 9 9」の 3 5 9 個が規定されている。

【 4 9 2 4 】

また、本制御例のパチンコ機 1 0 における第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値は、0 ～ 9 の範囲のループカウンタとして構成されている。そして、図 5 8 6（a）に示すように、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなり、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ～ 9」であった場合の大当たり種別は、「大当たり A」（1 6 ラウンド確変大当たり）となる。また、値が「1 0 ～ 8 9」であった場合の大当たり種別は、「大当たり B」（5 ラウンド確変大当たり）となり、値が「9 0 ～ 9 9」であった場合の大当たり種別は、「大当たり C」（2 ラウンド確変大当たり）となる。

【 4 9 2 5 】

一方、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなり、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ～ 4」であった場合の大当たり種別は、「大当たり D」（1 6 ラウンド確変大当たり）となる。また、値が「5 ～ 4 9」であった場合の大当たり種別は、「大当たり E」（7 ラウンド通常大当たり）となり、値が「5 0 ～ 9 9」であった場合の大当たり種別は、「大当たり F」（6 ラウンド通常大当たり）となる。

【 4 9 2 6 】

このように、本制御例のパチンコ機 1 0 は、特別図柄の種類、および第 1 当たり種別カウンタ C 2 が示す乱数の値によって、6 種類の当たり種別（大当たり A ～ F）が決定されるように構成されている。なお、上述した通り、本第 7 制御例では、大当たり中に確変スイッチ 6 5 e 3 を球が通過した場合に、大当たり後に特別図柄の確変状態が設定される。言い換えれば、大当たり種別が決まっても、確変状態へと移行するか否かが確定しない。上述した「確変大当たり」とは、大当たり中に確変スイッチ 6 5 e 3 を球が通過し易い種別の大当たりを意味し、「通常大当たり」とは、大当たり中に確変スイッチ 6 5 e 3 を球

が通過し難い種別の大当たりを意味している。

【4927】

停止種別選択カウンタC3は、例えば0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。本制御例では、停止種別選択カウンタC3によって、第3図柄表示装置81で表示される外れ時の停止種別が選択され、リーチが発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に1つだけずれて停止する「前後外れリーチ」（例えば98, 99）と、同じくリーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」（例えば90～97の範囲）と、リーチ発生しない「完全外れ」（例えば0～89の範囲）との3つの停止（演出）パターンが選択される。停止種別選択カウンタC3の値は、例えば定期的に（本制御例ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、球が第1入球口64に入球した場合は、その値がRAM203の第1特別図柄保留球格納エリア203aに格納される。また、球が第2入球口640に入球した場合は、その値がRAM203の第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納される。

10

【4928】

なお、停止種別選択カウンタC3の値（乱数値）から、特別図柄の停止種別を決定するための乱数値は、停止種別選択テーブル（図示せず）により設定されており、このテーブルは、主制御装置110のROM202内に設けられている。また、本制御例ではこのテーブルを、特別図柄の高確率時用と、特別図柄の低確率時用とに分けており、テーブルに応じて、外れの停止種別ごとに設定される乱数値の範囲を変えている。これは、パチンコ機10が特別図柄の高確率状態であるか、特別図柄の低確率状態であるか等に応じて、停止種別の選択比率を変更するためである。

20

【4929】

例えば、高確率状態では、大当たりが発生し易いため必要以上にリーチ演出が選択されないように、「完全外れ」の停止種別に対応した乱数値の範囲が0～89と広い高確率時用のテーブルが選択され、「完全外れ」が選択され易くなる。このテーブルは、「前後外れリーチ」が98, 99と狭くなると共に「前後外れ以外リーチ」も90～97と狭くなり、「前後外れリーチ」や「前後外れ以外リーチ」が選択され難くなる。また、低確率状態であれば、第1入球口64への球の入球時間を確保するために「完全外れ」の停止種別に対応した乱数値の範囲が0～79と狭い低確率時用のテーブルが選択され、「完全外れ」が選択され難くなる。

30

【4930】

この停止種別選択テーブルは、「前後外れ以外リーチ」の停止種別に対応した乱数値の範囲が80～97と広くなり、「前後外れ以外リーチ」が選択され易くなっている。よって、低確率状態では、演出時間の長いリーチ表示を多く行うことのできるため、第1入球口64への球の入球時間を確保でき、第3図柄表示装置81による変動表示が継続して行われ易くなる。なお、後者のテーブルにおいても、「前後外れリーチ」の停止種別に対応した乱数値の範囲は98, 99に設定される。

【4931】

変動種別カウンタCS1は、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり198）に達した後0に戻る構成となっている。変動種別カウンタCS1によって、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタCS1により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置113や表示制御装置114により第3図柄表示装置81で表示される第3図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタCS1の値は、後述するメイン処理（図604参照）が1回実行される毎に1回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。なお、変動種別カウンタCS1の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル202d（図587（a）参照）は、主制御装置110のROM202内に設けられている。

40

50

【4932】

ここで、図587、および図588を参照して、変動パターン選択テーブル202dについて説明する。この変動パターン選択テーブル202dは、図587(a)に示すように、第1特別図柄の抽選に基づく変動パターンを選択するためのテーブルとして、特図1当たり用テーブル202d1(図587(b)参照)と、特図1外れ(通常)用テーブル202d2(図587(c)参照)と、特図1外れ(確変)用テーブル202d3(図587(d)参照)とが少なくとも規定されている。また、第2特別図柄の抽選に基づく変動パターンを選択するためのテーブルとして、特図2当たり(4変動以下)用テーブル202d4(図588(a)参照)と、特図2当たり(5変動以上)用テーブル202d5(図588(b)参照)と、特図2外れ(4変動以下)用テーブル202d6(図588(c)参照)と、特図2外れ(5変動以上)用テーブル202d7(図588(d)参照)とが少なくとも規定されている。

10

【4933】

まず、図587(b)を参照して、特図1当たり用テーブル202d1について説明する。図587(b)は、この特図1当たり用テーブル202d1の内容を模式的に示した模式図である。特図1当たり用テーブル202d1は、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に、選択される変動パターンの種別(変動時間)が規定されたデータテーブルである。大当たりの変動パターンとしては、ノーマルリーチ各種(30秒)、スーパーリーチ各種(60秒)、スペシャルリーチ(90秒)がそれぞれ規定されている。特図1当たり用テーブル202d1には、変動種別カウンタCS1の値毎に、各変動パターンが対応付けられている。

20

【4934】

具体的には、変動種別カウンタCS1の値の判定値として「0~50」の範囲にはノーマルリーチ各種(30秒)の変動パターンが対応付けられ、「51~179」の範囲にはスーパーリーチ各種(60秒)の変動パターンが対応付けられ、「180~198」の範囲にはスペシャルリーチ各種(90秒)の変動パターンが対応付けられている。主制御装置110のMPU201は、特別図柄の抽選結果が大当たりとなる場合の変動パターンを選択する場合に、取得している変動種別カウンタCS1の値に対応する判定値が設定されている変動パターンを特図1当たり用テーブル202d1より選択する。

【4935】

図587(c)は、特図1外れ(通常)用テーブル202d2の内容を模式的に示した模式図である。特図1外れ(通常)用テーブル202d2は、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の抽選結果が外れであった場合に選択される変動パターンの種別(変動時間)が規定されたデータテーブルである。特別図柄の抽選結果が外れである場合には、上述したように、図示しない停止種別選択テーブルより停止種別が完全外れ(非リーチ)であるか、リーチ外れ(リーチ共通)であるかが停止種別選択カウンタC3の値によって決定される。具体的には、例えば、特別図柄の低確率状態において停止種別選択カウンタC3の値が「0~79」の範囲にあれば完全外れを設定し、「80~99」の範囲にあれば外れリーチ(前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ)を設定する。

30

【4936】

ここで、変動パターン種別が、完全外れである場合には、変動時間が比較的短い短外れ(7秒)と、変動時間が比較的長い長外れ(10秒)のいずれかが設定される。短外れ(7秒)に対しては、「0~98」が、長外れ(10秒)に対しては、「99~198」が変動種別カウンタCS1の判定値として設定されている。

40

【4937】

また、外れリーチに対しては、変動種別カウンタCS1の判定値が「0~149」の範囲には外れのノーマルリーチ各種(30秒)が、「150~197」の範囲には外れのスーパーリーチ各種(60秒)が、「198」には外れのスペシャルリーチ各種(90秒)がそれぞれ設定されている。

【4938】

50

このように、主制御装置 110 の MPU 201 は、通常遊技状態時に特別図柄の抽選結果が外れである場合には、停止種別が決定され、特図 1 外れ（通常）用テーブル 202 d 2 より取得している変動種別カウンタ CS 1 の値に基づいて、特図 1 外れ（通常）用テーブル 202 d 2 より変動パターンを選択する。

【4939】

図 587 (d) は、特図 1 外れ（確変）用テーブル 202 d 3 の内容を模式的に示した模式図である。この特図 1 外れ（確変）用テーブル 202 d 3 は、特別図柄の確変状態において、特別図柄の抽選が外れとなった場合に選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。この特図 1 外れ（確変）用テーブル 202 d 3 では、設定されている変動種別カウンタ CS 1 の値が、上述した特図 1 外れ（通常）用テーブル 202 d 2 とは異なっている。

10

【4940】

なお、上述したように、遊技状態が確変遊技状態である場合には、図示しない停止種別選択テーブルにより停止種別選択カウンタ C 3 の値が「0～89」の範囲にあれば、完全外れが決定され、「90～99」の範囲にあれば外れリーチ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）が決定される。

【4941】

このように、通常遊技状態よりも確変遊技状態である場合には、外れである場合にリーチとなる確率が低く設定されている。よって、確変時に外れの変動時間が長くなってしまい、大当たりとなるまでの期間が長くなってしまいうことを抑制できる。よって、大当たりし易い確変遊技状態時に遊技が間延びしてしまい、遊技者が退屈に感じる不具合を抑制できる。

20

【4942】

図 588 (a) は、特図 2 当たり（4 変動以下）用テーブル 202 d 4 の内容を模式的に示した模式図である。この特図 2 当たり（4 変動以下）用テーブル 202 d 4 は、大当たりが終了した後、特別図柄の変動回数が 4 回以下の場合で、且つ、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。図 588 (a) に示した通り、大当たり後、特別図柄の変動回数が 4 回以下の場合には、変動種別カウンタ CS 1 の値に拘わらず、変動パターンとして変動時間が 1 秒間の当たりショート変動が選択される。

30

【4943】

図 588 (b) は、特図 2 当たり（5 変動以上）用テーブル 202 d 5 の内容を模式的に示した模式図である。この特図 2 当たり（5 変動以上）用テーブル 202 d 5 は、大当たりが終了した後、特別図柄の変動回数が 5 回以上の場合で、且つ、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。図 588 (b) に示した通り、大当たり後、特別図柄の変動回数が 5 回以上の場合には、変動種別カウンタ CS 1 の値に拘わらず、変動パターンとして変動時間が 300 秒間の当たりロング変動が選択される。

【4944】

図 588 (c) は、特図 2 外れ（4 変動以下）用テーブル 202 d 6 の内容を模式的に示した模式図である。この特図 2 外れ（4 変動以下）用テーブル 202 d 6 は、大当たりが終了した後、特別図柄の変動回数が 4 回以下の場合で、且つ、第 2 特別図柄の抽選で外れ（小当たり含む）となった場合に選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。図 588 (c) に示した通り、大当たり後、特別図柄の変動回数が 4 回以下の場合には、変動種別カウンタ CS 1 の値に拘わらず、変動パターンとして変動時間が 1 秒間の外れショート変動が選択される。

40

【4945】

図 588 (d) は、特図 2 外れ（5 変動以上）用テーブル 202 d 7 の内容を模式的に示した模式図である。この特図 2 当たり（5 変動以上）用テーブル 202 d 7 は、大当たりが終了した後、特別図柄の変動回数が 5 回以上の場合で、且つ、特別図柄の抽選で外れ

50

(小当たり含む)となった場合に選択される変動パターンの種別(変動時間)が規定されたデータテーブルである。図588(d)に示した通り、大当たり後、特別図柄の変動回数が5回以上の場合には、変動種別カウンタCS1の値に拘わらず、変動パターンとして変動時間が300秒間の外れロング変動が選択される。

【4946】

このように、本第7制御例では、大当たり後、特別図柄の変動表示の実行回数が4回以下の状態で第2特別図柄の抽選が実行された場合には、抽選結果が外れ(小当たり含む)であろうと、大当たりであろうと、変動時間として必ず1秒間が設定される構成としている。これにより、大当たり後の第2特別図柄の保留球に基づく変動表示の実行中に、その変動時間から大当たりE、Fのいずれかになったか否かを判別することを困難とすることができる。即ち、第2特別図柄の保留球に基づく変動表示が全て終了した後の遊技状態が確変モードであるか否かを変動時間から判別し難くすることができる。よって、確変モードとなるか否かを知りたいと望む遊技者に対して、扉突破モード演出の結果により注目して遊技を行わせることができるので、遊技に対する参加意欲を向上できる。

【4947】

また、本第7制御例では、大当たり後、特別図柄の変動表示の実行回数が5回以上の状態で第2特別図柄の抽選が実行された場合には、抽選結果に拘わらず、変動時間として必ず300秒間が設定される構成としている。これにより、大当たり中以外の状態で右打ちを行うと、最短でも300秒(5分)に1回しか特別図柄の抽選が実行されない(極めて遊技効率の悪い)状態とすることができる。よって、大当たり中以外の状態で遊技者が右打ちを行うことを防止(抑制)することができる。仮に、大当たり中以外の状態、特に確変モード中に右打ちを行った場合、第2特別図柄の抽選のみが実行されるので、大当たりとなった場合に遊技者にとって不利な大当たりE、Fのいずれかとなる可能性が極めて高い。つまり、賞球をほとんど獲得できない上に、大当たり後に通常モードに転落してしまう大当たりとなる可能性が高い。このため、有利な確変モード中の遊技を十分に楽しむことができないまま、不利な通常モードとなってしまう、遊技者が遊技に対して不満感を抱いてしまう虞がある。

【4948】

これに対して本第7制御例では、大当たり中以外の状態で右打ちを行った場合の遊技効率を悪化させているので、大当たり以外の状態で遊技者が右打ちを行うことを抑制できる。よって、確変モード中の遊技をより楽しませることができる。

【4949】

図589に戻って説明を続ける。第2当たり乱数カウンタC4は、例えば0~239の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり239)に達した後0に戻るループカウンタとして構成されている。また、第2当たり乱数カウンタC4が1周した場合、その時点の第2初期値乱数カウンタCINI2の値が当該第2当たり乱数カウンタC4の初期値として読み込まれる。第2当たり乱数カウンタC4の値は、本制御例ではタイマ割込処理毎に、例えば定期的に更新され、球がスルーゲート67を通過したことが検知された時に取得され、RAM203の普通図柄保留球格納エリア203cに格納される。

【4950】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のROM202に格納される第2当たり乱数テーブル202c(図586(b)参照)によって設定されており、第2当たり乱数カウンタC4の値が、第2当たり乱数テーブルによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄の当たりと判定する。また、この第2当たり乱数テーブルは、普通図柄の低確率時(普通図柄の通常状態である期間)用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時(普通図柄の時短状態である期間)用との2種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている(図586(b)参照)。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率を変更される。

。

10

20

30

40

50

【4951】

図586(b)に示すように、普通図柄の低確率時に、普通図柄の当たりとなる乱数値は24個あり、その値は「5～28」である。このように、普通図柄の低確率時には、乱数値の総数が240ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が24なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「1/10」となる。

【4952】

パチンコ機10が普通図柄の低確率時である場合に、球が普通入球口（スルーゲート）67を通過すると、第2当たり乱数カウンタC4の値が取得されると共に、第2図柄表示装置83において普通図柄の変動表示が30秒間実行される。そして、取得された第2当たり乱数カウンタC4の値が「5～28」の範囲内であれば当選と判定されて、第2図柄表示装置83における変動表示が終了した後に、停止図柄（第2図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、第1入球口64に付随する電動役物64aが「0.2秒間×1回」だけ開放される。なお、本制御例では、パチンコ機10が普通図柄の低確率時である場合に、普通図柄の当たりとなったら電動役物64aが「0.2秒間×1回」だけ開放されるが、開放時間や回数は任意に設定すれば良い。例えば、「0.5秒間×2回」開放しても良い。

10

【4953】

一方で、普通図柄の高確率時に、普通図柄の大当たりとなる乱数値は200個あり、その範囲は「5～204」となっている。これらの乱数値は、高確率時用の第2当たり乱数テーブルに格納されている。このように特別図柄の低確率時には、乱数値の総数が240ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が200なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「1/1.2」となる。

20

【4954】

パチンコ機10が普通図柄の高確率時である場合に、球が普通入球口（スルーゲート）67を通過すると、第2当たり乱数カウンタC4の値が取得されると共に、第2図柄表示装置83において普通図柄の変動表示が3秒間実行される。そして、取得された第2当たり乱数カウンタC4の値が「5～204」の範囲であれば普通図柄の当たりと判定される。この場合、第2図柄表示装置83における変動表示が終了した後に、停止図柄（第2図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、電動役物64aが「1秒間×3回」開放される。このように、普通図柄の高確率時には、普通図柄の低確率時と比較して、変動表示の時間が「30秒→3秒」と非常に短くなり、更に、電動役物64aの開放期間が「0.2秒×1回→1秒間×2回」と非常に長くなるので、第1入球口64へ球が入球し易い状態となる。なお、本制御例では、パチンコ機10が普通図柄の高確率時である場合に、普通図柄の当たりとなったら電動役物64aが「1秒間×3回」だけ開放されるが、開放時間や回数は任意に設定すれば良い。例えば、「3秒間×2回」開放しても良い。

30

【4955】

第2初期値乱数カウンタCINI2は、第2当たり乱数カウンタC4と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝0～239）、タイマ割込処理（図596参照）毎に1回更新されると共に、メイン処理（図604参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

40

【4956】

このように、RAM203には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置110では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81における表示の設定、第2図柄表示装置83における表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行することができる。

【4957】

図584に戻り、説明を続ける。RAM203は、図582に図示したカウンタ用バッファのほか、MPU201の内部レジスタの内容やMPU201により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM20

50

3は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM203に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【4958】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がRAM203に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM203に記憶される情報に基づいて、パチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM203への書き込みはメイン処理（図608参照）によって電源遮断時に実行され、RAM203に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図607参照）において実行される。なお、MPU201のNMI端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路252からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU201へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図606参照）が即座に実行される。

【4959】

次に、ROM202の具体的な内容について、図585（a）を参照して説明する。図585（a）は、本制御例における主制御装置110内に設けられたROM202の構成を示すブロック図である。主制御装置110のROM202には、上記した固定値データの一部として、第1当たり乱数テーブル202a、第1当たり種別選択テーブル202b、第2当たり乱数テーブル202c、変動パターン選択テーブル202dが少なくとも記憶されている。

【4960】

第1当たり乱数テーブル202a（図585（b）参照）は、第1当たり乱数カウンタC1の値と、抽選結果との対応関係が規定されているデータテーブルである。具体的には、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される判定値の範囲として「0～3」が規定され（図585（b）の202a1参照）、第1特別図柄の外れと判定される判定値の範囲として「4～399」が規定されている（図585（b）の202a2参照）。また、第2特別図柄の外れと判定される判定値の範囲として「4～40」が規定され（図585（b）の202a2参照）、第2特別図柄の小当たりと判定される判定値の範囲として「41～399」が規定されている（図585（b）の202a3参照）。また、特別図柄の高確率状態（確変状態）において、大当たりと判定される判定値の範囲として「0～39」が規定され（図585（b）の202a4参照）、第1特別図柄の外れと判定される判定値の範囲として「40～399」が規定されている（図585（b）の202a5参照）。また、第2特別図柄の外れと判定される判定値として「40」が規定され（図585（b）の202a5参照）、第2特別図柄の小当たりと判定される判定値として「41～399」が規定されている（図585（b）の202a6参照）。始動入賞に基づいて取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が、この第1当たり乱数テーブル202a（図585（b）参照）に規定されている大当たりに対応する判定値のいずれかと一致した場合に、特別図柄の大当たりであると判別される。

【4961】

第1当たり種別選択テーブル202b（図586（a）参照）は、大当たり種別を決定するための判定値が特別図柄の種別毎に記憶されているデータテーブルであり、第1当たり種別カウンタC2の判定値が、各大当たり種別に対応付けて規定されている。本制御例のパチンコ機10では、特別図柄の大当たりと判定された場合に、始動入賞に基づいて取得した第1当たり種別カウンタC2の値と、第1当たり種別選択テーブル202bとが比較され、第1当たり種別カウンタC2の値に対応する大当たり種別が選択される。

【4962】

図586（a）に示した通り、第1特別図柄に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～9」の範囲には、「大当たりA」が対応付けられて規定されている（図586（a）の202b1参照）。この「大当たりA」は、ラウンド数が16ラウンドの大当た

りである。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりA」となるカウント値は10個なので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりA」が決定される割合は10% (10/100) である。この「大当たりA」は大当たりの各ラウンドにおいて、開閉扉65f1が、30秒経過するまで、或いは、球が7個入賞するまで開放される。よって、各ラウンドにおいて遊技者が右打ちを行い続けるだけで、ほぼ確実に、30秒が経過するよりも前に上限個数(7個)の球を特定入賞口65aへと入賞させることができるので、大当たりAになると多量の賞球を獲得することができる。また、特別排出流路65e2 (図6(a)参照)が通過可能となる1ラウンドにおいて、遊技者が右打ちを行い続けていれば、ほぼ確実に球が確変スイッチ65e3を通過する。よって、「大当たりA」の終了後は、ほぼ確実に確変モードとなる。このように、「大当たりA」は、ラウンド数が最も多く、更に、大当たり終了後の遊技状態が確変モードに設定されるので、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。

10

【4963】

第1特別図柄に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「10～89」の範囲には、「大当たりB」が対応付けられて規定されている(図586(a)の202b2参照)。この「大当たりB」は、ラウンド数が5ラウンドの大当たりである。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりB」となるカウント値は80個なので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりB」が決定される割合は80% (80/100) である。この「大当たりB」は、「大当たりA」と同様に、大当たりの各ラウンドにおいて、開閉扉65f1が、30秒経過するまで、或いは、球が7個入賞するまで開放される。よって、大当たりAと同様に、多量の賞球の払い出しを受けることができる。また、大当たりの1ラウンド目において、ほぼ確実に球が確変スイッチ65e3を通過するので、「大当たりB」の終了後は、ほぼ確実に確変モードとなる。このように、「大当たりB」は、「大当たりA」(および後述する「大当たりD」)よりもラウンド数が少ないため、獲得できる賞球は「大当たりA」(および「大当たりD」)より少なくなるものの、多くの賞球を払い出させることができる。また、大当たり後の遊技状態が確変モードとなるので、「大当たりA」と同様に、大当たり後に遊技者にとって有利な遊技状態に移行する。

20

【4964】

第1特別図柄に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「90～99」の範囲には、「大当たりC」が対応付けられて規定されている(図586(a)の202b3参照)。この「大当たりC」は、ラウンド数が2ラウンドの大当たりである。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりC」となるカウント値は10個なので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりC」が決定される割合は10% (10/100) である。この「大当たりC」は、「大当たりA」や「大当たりB」と同様に、大当たりの各ラウンドにおいて、開閉扉65f1が、30秒経過するまで、或いは、球が7個入賞するまで開放される。よって、「大当たりA」や「大当たりB」と同様に、多量の賞球の払い出しを受けることができる。また、大当たりの1ラウンド目において、ほぼ確実に球が確変スイッチ65e3を通過するので、「大当たりC」の終了後は、ほぼ確実に確変モードとなる。このように、「大当たりC」は、ラウンド数が最も少ないため、獲得できる賞球は少なくなるものの、賞球を払い出させることができるので、遊技者の持ち球を増加させることができる。また、大当たり後の遊技状態が確変モードとなるので、「大当たりA」や「大当たりB」と同様に、大当たり後に遊技者にとって有利な遊技状態に移行する。

30

40

【4965】

このように、第1特別図柄の抽選で大当たりになると、2ラウンド～16ラウンド分の賞球の払い出しを受けることができる上に、大当たり終了後の遊技状態がほぼ確実に確変モードとなるので、いずれの大当たり種別になったとしても遊技者にとって有利となる。

【4966】

また、図586(a)に示した通り、第2特別図柄に対して、第1当たり種別カウンタ

50

C 2 の値が「0～4」の範囲には、「大当たり D」が対応付けられて規定されている（図 586（a）の 202b4 参照）。この「大当たり D」は、ラウンド数が 16 ラウンドの大当たりである。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 100 個のカウンタ値のうち、「大当たり D」となるカウンタ値は 5 個なので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たり D」が決定される割合は 5%（ $5/100$ ）である。この「大当たり D」は、「大当たり A」と同一の動作となるため、「大当たり A」と同様に遊技者にとって最も有利な大当たり種別となる。

【4967】

第 2 特別図柄に対して、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「5～49」の範囲には、「大当たり E」が対応付けられて規定されている（図 586（a）の 202b5 参照）。この「大当たり E」は、ラウンド数が 7 ラウンドの大当たりである。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 100 個のカウンタ値のうち、「大当たり E」となるカウンタ値は 45 個なので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たり E」が決定される割合は 45%（ $45/100$ ）である。この「大当たり E」は、大当たりの各ラウンドにおいて、開閉扉 65f1 が、0.2 秒経過するまで、或いは、球が 7 個入賞するまで開放される。よって、各ラウンドにおいて球を特定入賞口 65a に 1 球入球させることすら困難となるので、賞球をほとんど獲得することができない。また、1 ラウンド目に球を特定入賞口 65a へと入球させることが困難となるので、球が 1 ラウンド目に特別排出流路 65e2 の確変スイッチ 65e3 を通過する可能性もほぼ無い。よって、「大当たり E」が終了した後の遊技状態は、ほぼ遊技者に不利な「通常モード」となる。このため、「大当たり E」は、賞球をほとんど得られない上に、大当たり後に不利な「通常モード」へと移行する可能性が極めて高いので、遊技者にとって不利な大当たり種別となる。

【4968】

第 2 特別図柄に対して、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「50～99」の範囲には、「大当たり F」が対応付けられて規定されている（図 586（a）の 202b6 参照）。この「大当たり F」は、ラウンド数が 6 ラウンドの大当たりである。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 100 個のカウンタ値のうち、「大当たり F」となるカウンタ値は 50 個なので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たり F」が決定される割合は 50%（ $50/100$ ）である。この「大当たり F」は、「大当たり E」と同様に、大当たりの各ラウンドにおいて、開閉扉 65f1 が、0.2 秒経過するまで、或いは、球が 7 個入賞するまで開放される。よって、「大当たり E」と同様に、賞球をほとんど得られない上に、大当たり後に不利な「通常モード」へと移行する可能性が極めて高いので、遊技者にとって不利な大当たり種別となる。

【4969】

このように、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになると、高確率（95%の割合）で、賞球をほぼ獲得できない上に、大当たり終了後の遊技状態がほぼ確実に通常モードとなる大当たり E、F のいずれかになるため、遊技者にとって不利となる可能性が高い。よって、遊技者に対して、大当たり中に第 2 入球口 640 へと球が入球することで増加した第 2 特別図柄の保留球が、全て外れとなることを期待させることができるという、斬新な遊技性を提供することができる。

【4970】

第 2 当たり乱数テーブル 202c（図 586（b）参照）は、普通図柄の当たり判定値が規定（記憶）されているデータテーブルである。具体的には、普通図柄の通常状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「5～28」が規定されている（図 586（b）の 202c1 参照）。また、普通図柄の高確率状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「5～204」が規定されている（図 586（b）の 202c3 参照）。本制御例のパチンコ機 10 では、普通入球口（スルーゲート）67 を球が通過することに基づいて取得される第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値と、第 2 当たり乱数テーブル 202c とを参照し、普通図柄の当たりであるか否かを判定している。

【4971】

変動パターン選択テーブル202d(図587(a)参照)は、変動パターンの表示態様を決定するための変動種別カウンタCS1の判定値が表示態様毎にそれぞれ規定されているデータテーブルである。なお、変動パターン選択テーブル202dの詳細については、変動種別カウンタCS1の説明において上述した通りであるので、ここではその詳細な説明について省略する。

【4972】

次に、RAM203の詳細について、図590を参照して説明する。図590は、主制御装置110のRAM203の構成を示すブロック図である。図590に示した通り、RAM203は、第1特別図柄保留球格納エリア203a、第2特別図柄保留球格納エリア203b、普通図柄保留球格納エリア203c、第1特別図柄保留球数カウンタ203d、第2特別図柄保留球数カウンタ203e、普通図柄保留球数カウンタ203f、確変フラグ203g、確変設定フラグ203h、確変通過カウンタ203i、入賞個数カウンタ203j、残球タイマフラグ203k、残球タイマ203m、確変有効フラグ203n、確変有効タイマ203o、排出個数カウンタ203p、変動時間カウンタ203q、大当たり中フラグ203r、小当たり中フラグ203s、ラウンド終了フラグ203t、その他メモリエリア203zを少なくとも有している。

10

【4973】

第1特別図柄保留球格納エリア203aは、4つの保留エリア(保留第1エリア～保留第4エリア)を有しており、これらの各エリアには、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、及び停止種別選択カウンタC3の各値がそれぞれ格納される。

20

【4974】

より具体的には、球が第1入球口64へ入賞(始動入賞)したタイミングで、各カウンタC1～C3の各値が取得され、その取得されたデータが、4つの保留エリア(保留第1エリア～保留第4エリア)の空いているエリアの中で、エリア番号(第1～第4)の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第1エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。なお、4つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。

【4975】

その後、主制御装置110において、特別図柄の抽選が行われる場合には、第1特別図柄保留球格納エリア203aの保留第1エリアに記憶されている各カウンタC1～C3の値が、実行エリア(図589参照)へシフトされ(移動させられ)、その実行エリアに記憶された各カウンタC1～C3の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。

30

【4976】

なお、保留第1エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第1エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア(保留第2エリア～保留第4エリア)に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の1小さい保留エリア(保留第1エリア～保留第3エリア)に詰めるシフト処理が行われる。本制御例では、第1特別図柄保留球格納エリア203aにおいて、入賞のデータが記憶されている保留エリア(保留第2エリア～保留第4エリア)についてのみデータのシフトが行われる。

40

【4977】

第2特別図柄保留球格納エリア203bは、第1特別図柄保留球格納エリア203aと同様に、4つの保留エリアを有している。この第2特別図柄保留球格納エリア203bには、第2入球口640への始動入賞に基づいて取得される各カウンタ値が記憶される。カウンタ値の格納方法等については、第1特別図柄保留球格納エリア203aと同様であるため、その詳細な説明については省略する。

【4978】

普通図柄保留球格納エリア203cは、1つの実行エリアと、4つの保留エリア(保留第1エリア～保留第4エリア)とを有している。これらの各エリアには、第2当たり乱数

50

カウンタC 4が格納される。より具体的には、球が普通入球口（スルーゲート）6 7を通過したタイミングで、カウンタC 4の値が取得され、その取得されたデータが、4つの保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、第1特別図柄保留球格納エリア2 0 3 aや、第2特別図柄保留球格納エリア2 0 3 bと同様に、入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータが格納される。尚、4つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。

【4 9 7 9】

その後、主制御装置1 1 0において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア2 0 3 cの保留第1エリアに記憶されているカウンタC 4の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶されたカウンタC 4の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。

【4 9 8 0】

なお、保留第1エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第1エリアが空き状態となるので、第1特別図柄保留球格納エリア2 0 3 aや、第2特別図柄保留球格納エリア2 0 3 bの場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞のデータを、エリア番号の1小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。

【4 9 8 1】

第1特別図柄保留球数カウンタ2 0 3 dは、第1入球口6 4への入球（始動入賞）に基づいて第1図柄表示装置3 7で行われる特別図柄（第1図柄）の変動表示（第3図柄表示装置8 1で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。この第1特別図柄保留球数カウンタ2 0 3 dは、初期値がゼロに設定されており、第1入球口6 4へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値4まで1ずつ加算される（図6 0 2のS 4 0 4参照）。一方、第1特別図柄保留球数カウンタ2 0 3 dは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、1減算される（図6 0 0のS 2 1 0参照）。

【4 9 8 2】

この第1特別図柄保留球数カウンタ2 0 3 dの値（第1特別図柄における変動表示の保留回数N 1）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置1 1 3に通知される（図6 0 0のS 2 1 1、図6 0 2のS 4 0 5参照）。保留球数コマンドは、第1特別図柄保留球数カウンタ2 0 3 dの値が変更される度に、主制御装置1 1 0から音声ランプ制御装置1 1 3に対して送信されるコマンドである。

【4 9 8 3】

音声ランプ制御装置1 1 3は、第1特別図柄保留球数カウンタ2 0 3 dの値が変更される度に、主制御装置1 1 0より送信される保留球数コマンドによって、主制御装置1 1 0に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置1 1 3の第1特別図柄保留球数カウンタ2 2 3 bによって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置1 1 0に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【4 9 8 4】

なお、音声ランプ制御装置1 1 3は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置1 1 4に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置1 1 4は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第3図柄表示装置8 1に保留球数図柄を表示する。

【4 9 8 5】

第2特別図柄保留球数カウンタ2 0 3 eは、第2入球口6 4 0への入球（始動入賞）に基づいて第1図柄表示装置3 7で行われる特別図柄（第1図柄）の変動表示（第3図柄表示装置8 1で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウン

10

20

30

40

50

タである。この第2特別図柄保留球数カウンタ203eは、初期値がゼロに設定されており、第2入球口640へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値4まで1ずつ加算される（図602のS410参照）。一方、第2特別図柄保留球数カウンタ203eは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、1減算される（図600のS205参照）。この第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値も、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値と同様に、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置113へと通知される。

【4986】

普通図柄保留球数カウンタ203fは、スルーゲート67における球の通過に基づいて第2図柄表示装置83で行われる普通図柄（第2図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ203fは、初期値がゼロに設定されており、球がスルーゲート67を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値4まで1加算される（図605のS704参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ203fは、新たに普通図柄（第2図柄）の変動表示が実行される毎に、1減算される（図604のS605参照）。

【4987】

球がスルーゲート67を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ203fの値（普通図柄における変動表示の保留回数M）が4未満であれば、第2当たり乱数カウンタC4の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア203cに記憶される（図605のS705）。一方、球がスルーゲート67を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ203fの値が4であれば普通図柄保留球格納エリア203cには新たに何も記憶されない（図605のS703：No）。

【4988】

確変フラグ203gは、パチンコ機10が特別図柄の確変状態（確変モード）であるか否かを示すフラグであり、確変フラグ203gがオンであれば、パチンコ機10が特別図柄の確変状態（確変モード）であることを示し、確変フラグ203gがオフであれば、パチンコ機10が特別図柄の通常状態（通常モード）であることを示す。また、上述した通り、確変モードでは、普通図柄の時短状態となる。よって、確変フラグ203gがオンであれば、特別図柄の確変状態であると共に、普通図柄の時短状態であることも示している。

【4989】

確変フラグ203gは、初期値がオフに設定されており、大当たり中に確変スイッチ65e3を球が通過した場合に、その大当たりの終了時にオンに設定される（図611のS1302参照）。また、確変フラグ203gは、大当たり遊技が開始される場合にオフにリセット設定される（図600のS219参照）。

【4990】

この確変フラグ203gは、特別図柄変動開始処理において遊技状態が確変状態であるか否かを判別するために参照される（図601のS302参照）。具体的には、特別図柄変動開始処理（図601、S213）が実行されると、特別図柄の抽選が行われる。特別図柄変動開始処理（図601、S213）では、確変フラグ203gが参照され、オンであれば、高確率時用の第1当たり乱数テーブル202aに基づいて、特別図柄の抽選が行われる一方、確変フラグ203gがオフであれば、低確率時用の第1当たり乱数テーブル202aに基づいて、特別図柄の抽選が行われる。

【4991】

また、確変フラグ203gは、普通図柄変動処理において遊技状態が時短状態であるか否かを判別するためにも参照される（図604のS608、S614、S620）。具体的には、普通図柄変動処理の中で確変フラグ203gが参照され、確変フラグ203gがオンであれば、高確率時用の第2当たり乱数テーブル202cに基づいて、普通図柄の抽選が行われる一方（図604のS609参照）、確変フラグ203gがオフであれば、低確率時用の第2当たり乱数テーブル202cに基づいて普通図柄の抽選が行われる（図6

04のS610参照)。また、普通図柄変動処理では、普通図柄の変動時間や、普通図柄の当たりとなった場合における電動役物64aの開放時間を決定する際にも確変フラグ203gが参照される(図604のS614, S620参照)。

【4992】

確変設定フラグ203hは、大当たり遊技後に遊技状態を確変状態に移行させるか否かを示すフラグである。本パチンコ機10では、遊技状態が確変状態に設定されるか否かは、大当たり遊技中に確変スイッチ65e3(図6(a)参照)を球が通過したか否かにより決定される。ここで、この確変スイッチ65e3を球が通過すると、確変設定フラグ203hがオンに設定される(図612のS1415)。一方、この確変設定フラグ203hは、大当たりの終了時にオフに設定される(図611のS1304参照)。なお、この確変設定フラグ203hは、電源断時にはバックアップされ、復帰時(電源投入時)には電源断直前の状態に設定される。また、パチンコ機10が初期化された状態ではオフに設定される。

10

【4993】

なお、電源投入時に確変設定フラグ203hがオンに設定されている場合には、確変スイッチ65e3に電源断前に通過したかを判別して、通過していると判別できた場合に、確変設定フラグ203hを正式にオンに設定して復帰するように構成してもよい。この場合、電源断前に確変スイッチ65e3を通過しているかの判別は、後述する確変通過カウンタ203iが0より大きい値であるかにより判別できる。このように構成することで、電源断されている状態で、確変設定フラグ203hのみをオンに書き換えて電源を再投入されるような不正を判別して、遊技店側の被害を低減することができる。

20

【4994】

確変通過カウンタ203iは、大当たり遊技中の1つのラウンド(本制御例では、大当たりの1ラウンド)で確変スイッチ65e3を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ203iと後述する排出個数カウンタ203pとの合計により可変入賞装置65の特定入賞口65aに入賞した遊技球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ203iは、確変スイッチ65e3を通過した場合に1ずつ加算されて更新される(図612のS1414)。また、可変入賞装置65に入賞した遊技球の数と排出個数が一致するかの処理を実行した後に、初期値である「0」にリセットされる(図613のS1511)。なお、この確変通過カウンタ203iは、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、0に設定される。

30

【4995】

入賞個数カウンタ203jは、大当たり遊技における1つのラウンドで可変入賞装置65の特定入賞口65aに入賞した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。具体的には、可変入賞装置65に設けられた検出口65a1(図576参照)を球が通過したと検出されたことに基づいて、1ずつ加算されて更新される(図612のS1403)。一方、1つのラウンドが終了した場合に、可変入賞装置65に入賞した個数(入賞個数カウンタ203jの値)と排出された個数(排出個数カウンタ203pと確変通過カウンタ203iとの合計値)とが一致しているか判別された後に、初期値である「0」にリセットされる(図613のS1511参照)。なお、この入賞個数カウンタ203jの値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、0に設定される。

40

【4996】

残球タイマフラグ203kは、1のラウンドが終了し、開閉扉65f1が閉鎖した後の球はけ期間であるか否かを示すフラグである。この残球タイマフラグ203kがオンに設定されている場合は、球はけ期間であることを意味する。この残球タイマフラグ203kがオンに設定されている間は、後述する残球タイマ203mが1ずつ加算されて更新される(図613のS1505参照)。残球タイマ203mは、開閉扉65f1が閉鎖されてからの時間を判別するためのカウンタであり、可変入賞装置65内の球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。

50

【4997】

残球タイマ203mは、予め設定されている1のラウンドが終了して可変入賞装置65の開閉扉65f1が閉鎖した場合に、可変入賞装置65に入賞した遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。本制御例では、可変入賞装置65に入賞した遊技球が排出されるまでに必要な時間は0.5秒であり、本制御例では、予め0.8秒に対応するカウンタ値が残球タイマ203mの上限値として設定されている。この残球タイマ203mの上限値（本制御例では、0.8秒）となったことに基づいて、可変入賞装置65への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される（図613のS1507）。一致しない場合には、エラーコマンドが設定されて、その旨が報知される。よって、可変入賞装置65内に遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。また、不正に可変入賞装置65内に球を残存させておき、大当たりEや大当たりFの1ラウンド目となったタイミングを見計らって球を特別排出流路65e2へと流下させる不正を抑制できる。

10

【4998】

なお、入賞個数と排出個数が一致しない場合には、専用のフラグをオンに設定しておき、そのフラグがオンである場合には確変スイッチ65e3を遊技球が通過しても確変設定フラグ203hをオンに設定しない構成にしてもよい。このように構成することで、不正に確変状態が付与されることを抑制できる。

【4999】

確変有効フラグ203nは、流路ソレノイド65kがオフに設定された後に、球が確変スイッチ65e3に通過した場合に、その通過を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ203nがオンに設定されている場合には、流路ソレノイド65kがオンであることに基づいて、特別排出流路65e2（図6（a）参照）に流入した遊技球が確変スイッチ65e3を通過するのに必要な時間以下であることを示している。即ち、確変スイッチ65e3に球が通過することが正常な期間であることを示している。

20

【5000】

確変有効タイマ203oは、上述した確変有効フラグ203nがオンに設定されてからの時間をカウントする為のカウンタである。この確変有効タイマ203oにより流路ソレノイド65kがオフとなった後に、確変スイッチ65e3を正常に通過するのに必要な期間を判別することができる。本制御例では、特別排出流路65e2に入球した遊技球が確変スイッチ65e3を通過するのに要する時間は0.3秒である。確変有効タイマ203oの上限値は0.5秒に対応するカウンタ値に設定されており、それ以後に確変スイッチ65e3を通過しても不正と判別して通過と判別しない。

30

【5001】

これにより、切替部材65hが特別排出流路65e2を閉鎖した後で、不正に球を特別排出流路65e2に入球させて確変スイッチ65e3に遊技球を通過させたり、確変スイッチ65e3の下方よりピアノ線等で遊技球を押し上げて通過させたり、電波等により磁気センサを通過と誤検出させたりする不正による被害を抑制できる。

【5002】

排出個数カウンタ203pは、1のラウンドで球排出口スイッチ65e4（図6（a）参照）を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ203pは、可変入賞装置65に入賞した球の数と排出個数との一致が判別された後に、初期値である0にリセットされる（図613のS1511）。

40

【5003】

変動時間カウンタ203qは、変動時間をカウントするためのカウンタである。この変動時間カウンタ203qには、変動パターン選択テーブル202dに基づいて決定された変動パターンの変動時間に対応するカウンタ値が設定される（図601のS311参照）。また、この変動時間カウンタ203qは、特別図柄変動処理（図600参照）の中で1ずつ減算され（図600のS214参照）、この変動時間カウンタ203qの値に基づい

50

て変動時間が経過したかが判別される。

【5004】

大当たり中フラグ203rは、大当たり（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ203rがオンであれば、大当たり中であることを意味し、オフであれば大当たり中でないことを意味する。大当たり中フラグ203rは、特別図柄の抽選により大当たりとなり、大当たり（特別遊技状態）が開始されると共にオンに設定される（図609のS1103参照）。また、大当たり（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図611のS1304参照）。特別図柄変動処理（図600参照）では、この大当たり中フラグ203rが参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図600のS201参照）。

10

【5005】

小当たり中フラグ203sは、小当たり中であるか否かを示すフラグである。この小当たり中フラグ203sがオンであれば、小当たり中であることを意味し、オフであれば小当たり中でないことを意味する。小当たり中フラグ203sは、特別図柄の抽選で小当たりとなり、小当たりが開始されると共にオンに設定される（図614のS1603参照）。また、小当たりの終了時にオフに設定される（図614のS1610参照）。特別図柄変動処理（図600参照）では、この小当たり中フラグ203sが参照されて、小当たり中であるか否かが判別される（図600のS201参照）。

【5006】

ラウンド終了フラグ203tは、大当たりのラウンドが終了した後の球はけ期間であるか否かを示すフラグである。このラウンド終了フラグ203tがオンであれば、ラウンド終了後の球はけ期間であることを示し、オフであれば、球はけ期間が終了していることを示す。

20

【5007】

その他メモリエリア203zは、主制御装置110のMPU201が使用するその他カウンタ値等を一時的に記憶しておくためのエリアである。

【5008】

このように、主制御装置110のRAM203には、各種のカウンタやフラグが設けられている。これらのフラグやカウンタを参照して制御を行うことにより、上述した、第2特別図柄の保留球で外れとなることを願って遊技を行うという斬新な遊技性を実現することができる。

30

【5009】

次に、ROM202に規定された各種テーブルと、RAM203に設けられた各種フラグおよびカウンタに基づいて制御をおこなうことにより実現される、本パチンコ機10の状態移行の方法について、図591を参照して説明する。図591は、本第7制御例におけるパチンコ機10の状態移行の方法を示した図である。

【5010】

図591に示した通り、本第7制御例のパチンコ機10には、大別して3つの状態（モード）が設けられている。即ち、図591の上部に示した通常モードと、図591の中段に示した扉突破モードと、図591の下部に示した確変モードとが設けられている。

40

【5011】

通常モードは、上述した通り、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態のことを示しており、大当たりとなる確率が低く、球が第1入球口64へ入球し難いため遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。また、確変モードは、上述した通り、特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態のことを示しており、大当たり確率が高く、第1入球口64へと球が入球し易いので遊技者にとって最も有利な遊技状態となる。

【5012】

また、扉突破モードは、確変大当たり（大当たりA～D）の実行中に獲得した第2特別図柄の保留球が存在する状態を示しており、第2特別図柄の保留球に基づく抽選が全て外れとなれば、有利な確変モードで遊技を行うことができることを示す状態である。この扉

50

突破モードは、第2特別図柄の保留球が存在することを除けば、確変モードと同一の状態である。即ち、特別図柄の抽選で大当たりとなる確率が高く（ $1/10$ ）、第1入球口64へと球が入球し易い状態となる。大当たり中に貯まった4つの第2特別図柄の保留球が全て外れとなる割合は、約65.6%（ $9/10$ の4乗）であるので、扉突破モードは、65.6%の割合で確変モードが期待できる状態とも言える。

【5013】

図591の上部に示した通り、通常モードから他のモードへは、大当たりとなった場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図591に示した通り、第1特別図柄の大当たり（大当たりA～C）となり、1ラウンド目に球が確変スイッチ65e3を通過すれば、大当たり終了後に扉突破モードへと移行する。上述した通り、大当たりA～Cでは、単に1ラウンドにおいて右打ちを行うだけで、ほぼ確変スイッチ65e3を球が通過する。なお、遊技者が球を打ち出さなかった等により、1ラウンド目に球が確変スイッチ65e3を通過しなかった（V入賞しなかった）場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、通常モードに設定される。

10

【5014】

図591の中段に示した通り、扉突破モードから他のモードへは、大当たりになった場合の他、第2特別図柄の保留球に基づく全ての変動表示が終了した場合にも移行する。即ち、図591に示した通り、扉突破モードにおいて全ての第2特別図柄の保留球に基づく変動表示が終了すると、確変モードへと移行する。

【5015】

また、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合の5%の割合で決定される大当たりDとなった場合には、ほぼ確変スイッチ65e3を球が通過するので、大当たり後に再度、扉突破モードに移行する。なお、遊技者が球を打ち出さなかった等により、1ラウンド目に球が確変スイッチ65e3を通過しなかった（V入賞しなかった）場合は、大当たり終了後の遊技状態が通常モードに設定される。これに対して、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合の95%の割合で決定される大当たりEおよび大当たりFのいずれかとなった場合は、1ラウンド目に球を特定入賞口65aへ入球させることが困難なので、ほぼ球が確変スイッチ65e3を通過することがない。よって、図591に示した通り、大当たりE、Fの終了後は通常モードへと移行する。

20

【5016】

図591の下部に示した通り、確変モードから他のモードへは、大当たりとなった場合にのみ移行する。具体的には、図591に示した通り、第1特別図柄の抽選で大当たり（大当たりA～C）となり、1ラウンド目に球が確変スイッチ65e3を通過すれば、大当たり終了後に扉突破モードへと移行する。大当たりA～Cは、いずれも球を確変スイッチ65e3へ容易に通過させることができる大当たり種別なので、大当たりの終了後は、ほぼ扉突破モードへと移行する。なお、遊技者が球を打ち出さなかった等により、1ラウンド目に球が確変スイッチ65e3を通過しなかった（V入賞しなかった）場合は、大当たり終了後の遊技状態が通常モードに設定される。

30

【5017】

このように、本第7制御例では、3種類のモードを行き来することにより、大当たり終了後に第2特別図柄の保留球に基づいて実行される第2特別図柄の抽選が全て外れとなることにより、有利な確変モードで遊技を行うことができるという特徴的な遊技性を実現することができる。一般的なパチンコ機では、大当たり終了後に保留内で再度大当たりとなる（所謂、保留内連荘する）ことは遊技者にとって好ましい事象であるが、本第7制御例におけるパチンコ機10では、保留内連荘が発生しないことを期待して遊技者に有利を行わせることができる。よって、一般的なパチンコ機とは異なる斬新な遊技性を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

【5018】

図584に戻って、説明を続ける。主制御装置110のMPU201には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン204を介して入出力ポート205が接続され

50

ている。入出力ポート 205 には、払出制御装置 111、音声ランプ制御装置 113、第 1 図柄表示装置 37、第 2 図柄表示装置 83、特定入賞口 65a を閉鎖または開放する開閉扉 65f1 を開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド 209 が接続され、MPU 201 は、入出力ポート 205 を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【5019】

また、入出力ポート 205 には、図示しないスイッチ群やセンサ群などからなる各種スイッチ 208 や、電源装置 115 に設けられた後述の RAM 消去スイッチ回路 253 が接続され、MPU 201 は各種スイッチ 208 から出力される信号や、RAM 消去スイッチ回路 253 より出力される RAM 消去信号 SG2 に基づいて各種処理を実行する。

10

【5020】

払出制御装置 111 は、払出モータ 216 を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置である MPU 211 は、その MPU 211 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した ROM 212 と、ワークメモリ等として使用される RAM 213 とを有している。

【5021】

払出制御装置 111 の RAM 213 は、主制御装置 110 の RAM 203 と同様に、MPU 211 の内部レジスタの内容や MPU 211 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。RAM 213 は、パチンコ機 10 の電源の遮断後においても電源装置 115 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 213 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置 110 の MPU 201 と同様、MPU 211 の NMI 端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路 252 から停電信号 SG1 が入力されるように構成されており、その停電信号 SG1 が MPU 211 へ入力されると、停電時処理としての NMI 割込処理（図 606 参照）が即座に実行される。

20

【5022】

払出制御装置 111 の MPU 211 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 214 を介して入出力ポート 215 が接続されている。入出力ポート 215 には、主制御装置 110 や払出モータ 216、発射制御装置 112 などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置 111 には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置 111 に接続されるが、主制御装置 110 には接続されていない。

30

【5023】

発射制御装置 112 は、主制御装置 110 により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル 51 の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット 112a を制御するものである。球発射ユニット 112a は、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル 51 に触れていることをタッチセンサ 51a により検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ 51b がオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル 51 の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル 51 の操作量に応じた強さで球が発射される。

40

【5024】

音声ランプ制御装置 113 は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）226 における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部 29～33、表示ランプ 34 など）227 における点灯および消灯の出力、変動表示演出（変動表示）といった表示制御装置 114 で行われる第 3 図柄表示装置 81 の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置である MPU 221 は、その MPU 221 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した ROM 222 と、ワークメモリ等として使用される RAM 223 と、を有している。

50

【5025】

音声ランプ制御装置113のMPU221には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン224を介して入出力ポート225が接続されている。入出力ポート225には、主制御装置110、表示制御装置114、音声出力装置226、ランプ表示装置227、枠ボタン22などがそれぞれ接続されている。

【5026】

音声ランプ制御装置113は、枠ボタン22からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン22が操作された場合は、第3図柄表示装置81で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、音声出力装置226、ランプ表示装置227を制御し、また、表示制御装置114へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第3図柄表示装置81に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置114へ送信する。ここで、背面画像とは、第3図柄表示装置81に表示させる主要な画像である第3図柄の背面側に表示される画像のことである。

10

【5027】

音声ランプ制御装置113は、主制御装置110からのコマンドや、音声ランプ制御装置113に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置114へ送信する。表示制御装置114では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第3図柄表示装置81に遅滞無く表示させる制御が行われる。

20

【5028】

次に、音声ランプ制御装置113の電氣的構成の詳細について説明する。図592（a）は、音声ランプ制御装置113のMPU221のROM222の内容を模式的に示した模式図である。ROM222には、変動パターン選択テーブル222aを少なくとも有している。

【5029】

変動パターン選択テーブル222aは、音声ランプ制御装置113は主制御装置110から出力された変動パターンコマンドに基づいて、その変動パターンコマンドが示す大まかな変動内容（変動時間、変動種別（リーチ、外れ等））から更に詳細な変動内容を決定するために用いられる。これにより、さらに多様な変動態様を決定することができる。ここでは、主制御装置110から指示された大まかな変動内容に対して、抽選により複数種類のうち1の変動態様が決定される。

30

【5030】

次に、図592（b）を参照して、音声ランプ制御装置113のMPU221におけるRAM223について説明する。図592（b）は、RAM223の内容を示したブロック図である。RAM223には、入賞情報格納エリア223aと、第1特別図柄保留球数カウンタ223bと、第2特別図柄保留球数カウンタ223cと、変動開始フラグ223dと、停止種別選択フラグ223eと、変動時間カウンタ223fと、突破演出カウンタ223gと、遊技状態格納エリア223hと、その他メモリエリア223zとが少なくとも設けられている。

40

【5031】

入賞情報格納エリア223aは、1つの実行エリアと、4つのエリア（第1エリア～第4エリア）とからなる記憶エリアを、第1特別図柄、および第2特別図柄のそれぞれに対して有している。各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。本パチンコ機10では、主制御装置110において始動入賞となった場合に、その始動入賞に応じて取得された第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2及び停止種別選択カウンタC3の各値から、その始動入賞に対応する特別図柄の抽選が行われた場合に得られる各種情報（当否、停止種別、変動パターン）が主制御装置110において予測（推定）され、その予測された各種情報が、主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ入賞情報コマンドによって通知される。

50

【5032】

音声ランプ制御装置113では、入賞情報コマンドが受信されると、その入賞情報コマンドにより通知された各種情報（当否、停止種別、変動パターン）が入賞情報として抽出されて、その入賞情報が、入賞情報格納エリア223aに記憶される。より具体的には、抽出された入賞情報が、4つのエリア（第1エリア～第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、第1エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。

【5033】

第1特別図柄保留球数カウンタ223bは、主制御装置110において保留されている第1特別図柄の抽選に対応する保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタであり、第2特別図柄保留球数カウンタ223cは、第2特別図柄の抽選に対応する保留球数を最大4回まで計数するカウンタである。

【5034】

上述したように、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110に直接アクセスして、主制御装置110のRAM203に格納されている第1特別図柄保留球数カウンタ203d、および第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、第1特別図柄保留球数カウンタ223b、および第2特別図柄保留球数カウンタ223cにて、その保留球数を特別図柄の種別毎に管理するようになっている。

【5035】

具体的には、主制御装置110では、第1入球口64、第2入球口640への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置110において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値、または第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置113へ送信する。

【5036】

音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置110の第1特別図柄保留球数カウンタ203d、または第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値を取得して、第1特別図柄保留球数カウンタ223b、または第2特別図柄保留球数カウンタ223cに格納する（図618のS4208参照）。このように、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110より送信される保留球数コマンドに従って、第1特別図柄保留球数カウンタ223b、および第2特別図柄保留球数カウンタ223cの値を更新するので、主制御装置110の第1特別図柄保留球数カウンタ203d、および第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値と同期させながら、その値を更新することができる。

【5037】

第1特別図柄保留球数カウンタ223b、および第2特別図柄保留球数カウンタ223cの値は、第3図柄表示装置81における保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置113は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を第1特別図柄保留球数カウンタ223b、および第2特別図柄保留球数カウンタ223cに格納すると共に、格納後の第1特別図柄保留球数カウンタ223b、および第2特別図柄保留球数カウンタ223cの値を表示制御装置114に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置114に対して送信する。

【5038】

表示制御装置114では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置113の第1特別図柄保留球数カウンタ223b、および第2特別図柄保留球数カウンタ223cの値分の保留球数図柄を第3図柄表示装置81の副表示領域Dsに表示するように、画像の描画を制御する。上述

10

20

30

40

50

したように、第1特別図柄保留球数カウンタ223b、および第2特別図柄保留球数カウンタ223cは、主制御装置110の第1特別図柄保留球数カウンタ203d、第2特別図柄保留球数カウンタ203eと同期しながら、その値が変更される。従って、第3図柄表示装置81の小領域Ds1に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置110の第1特別図柄保留球数カウンタ203d、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第3図柄表示装置81には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【5039】

変動開始フラグ223dは、主制御装置110から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンされ（図618のS4202参照）、第3図柄表示装置81における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図624のS4802参照）。変動開始フラグ223dがオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。

10

【5040】

ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、RAM223に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU221により実行されるメイン処理（図617参照）のコマンド出力処理（S4102）の中で、表示制御装置114に向けて送信される。表示制御装置114では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第3図柄表示装置81において第3図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。

20

【5041】

停止種別選択フラグ223eは、主制御装置110から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図618のS4205参照）、第3図柄表示装置81における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図624のS4807参照）。停止種別選択フラグ223eがオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、停止種別が決定される。

【5042】

変動時間カウンタ223fは、特別図柄の変動表示の変動時間をカウントするカウンタである。主制御装置110から変動パターンコマンドを受信すると、その変動パターンコマンドにより通知された変動パターンに対応する変動時間が変動時間カウンタ223fに設定される。

30

【5043】

突破演出カウンタ223gは、扉突破モード演出（図581参照）において、確変モードへと移行するまでに突破すべき残りの扉の数を示すカウンタである。この突破演出カウンタ223gの値に基づいて、扉突破モード演出が終了したか否かを判別する。

【5044】

遊技状態格納エリア223hは、パチンコ機10の遊技状態に応じたデータを格納しておくための記憶領域である。この遊技状態格納エリア223hは、主制御装置110から、パチンコ機10の遊技状態に変更が生じる毎に出力される状態コマンドを受信する毎に更新される（図618のS4210参照）。なお、遊技状態格納エリア223hは、例えば1バイトの記憶領域で構成され、下位2ビットの状態によって遊技状態を特定可能に構成されている。より具体的には、例えば、最下位のビットが普通図柄の時短状態であるか否かを示し、下位2ビット目のビットが特別図柄の確変状態であるか否かを示す。よって、「通常モード」では、下位2ビットが「00B」となる一方で、「扉突破モード」、及び「確変モード」では、下位2ビットが「11B」となる。音声ランプ制御装置113のMPU221は、この遊技状態格納エリア223hに格納されたデータに基づいて、音声ランプ制御装置113側でパチンコ機10の遊技状態を把握することができる。

40

【5045】

その他メモリエリア223zは上述したデータ以外のデータを格納する領域として設け

50

られており、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が使用するその他カウンタ値などを一時的に記憶しておくための領域である。

【5046】

RAM 223 は、その他、主制御装置 110 より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）や、演出時間を計時する経時タイマなどを有している。なお、コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、FIFO（First In First Out）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置 113 のコマンド判定処理（図 618 参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

10

【5047】

表示制御装置 114 は、音声ランプ制御装置 113 及び第 3 図柄表示装置 81 が接続され、音声ランプ制御装置 113 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 81 における第 3 図柄の変動表示（変動演出）や連続予告演出を制御するものである。この表示制御装置 114 の詳細については、図 593 を参照して後述する。

【5048】

電源装置 115 は、パチンコ機 10 の各部に電源を供給するための電源部 251 と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路 252 と、RAM 消去スイッチ 122（図 575 参照）が設けられた RAM 消去スイッチ回路 253 とを有している。電源部 251 は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置 110～114 等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部 251 は、外部より供給される交流 24 ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ 208 などの各種スイッチや、ソレノイド 209 などのソレノイド、モータ等を駆動するための 12 ボルトの電圧、ロジック用の 5 ボルトの電圧、RAM バックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら 12 ボルトの電圧、5 ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置 110～114 等に対して必要な電圧を供給する。

20

【5049】

停電監視回路 252 は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置 110 の MPU 201 及び払出制御装置 111 の MPU 211 の各 NMI 端子へ停電信号 SG1 を出力するための回路である。停電監視回路 252 は、電源部 251 から出力される最大電圧である直流安定 24 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 22 ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号 SG1 を主制御装置 110 及び払出制御装置 111 へ出力する。停電信号 SG1 の出力によって、主制御装置 110 及び払出制御装置 111 は、停電の発生を認識し、NMI 割込処理を実行する。なお、電源部 251 は、直流安定 24 ボルトの電圧が 22 ボルト未満になった後においても、NMI 割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置 110 及び払出制御装置 111 は、NMI 割込処理（図 606 参照）を正常に実行し完了することができる。

30

【5050】

RAM 消去スイッチ回路 253 は、RAM 消去スイッチ 122（図 575 参照）が押下された場合に、主制御装置 110 へ、バックアップデータをクリアさせるための RAM 消去信号 SG2 を出力するための回路である。主制御装置 110 は、パチンコ機 10 の電源投入時に、RAM 消去信号 SG2 を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置 111 においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置 111 に対して送信する。

40

【5051】

次に、図 593 を参照して、表示制御装置 114 の電氣的構成について説明する。図 593 は、表示制御装置 114 の電氣的構成を示すブロック図である。表示制御装置 114 は、MPU 231 と、ワーク RAM 233 と、キャラクタ ROM 234 と、常駐用ビデオ

50

R A M 2 3 5 と、通常用ビデオ R A M 2 3 6 と、画像コントローラ 2 3 7 と、入力ポート 2 3 8 と、出力ポート 2 3 9 と、バスライン 2 4 0, 2 4 1 とを有している。

【5052】

入力ポート 2 3 8 の入力側には音声ランプ制御装置 1 1 3 の出力側が接続され、入力ポート 2 3 8 の出力側には、M P U 2 3 1、ワーク R A M 2 3 3、キャラクタ R O M 2 3 4、画像コントローラ 2 3 7 がバスライン 2 4 0 を介して接続されている。画像コントローラ 2 3 7 には、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 及び通常用ビデオ R A M 2 3 6 が接続されると共に、バスライン 2 4 1 を介して出力ポート 2 3 9 が接続されている。また、出力ポート 2 3 9 の出力側には、第 3 図柄表示装置 8 1 が接続されている。

【5053】

なお、パチンコ機 1 0 は、特別図柄の大当たりとなる抽選確率や、1 回の特別図柄の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置 1 1 4 は共通部品化されコスト低減が図られている。

【5054】

以下では、先に M P U 2 3 1、キャラクタ R O M 2 3 4、画像コントローラ 2 3 7、常駐用ビデオ R A M 2 3 5、通常用ビデオ R A M 2 3 6 について説明し、次いで、ワーク R A M 2 3 3 について説明する。

【5055】

まず、M P U 2 3 1 は、主制御装置 1 1 0 の変動パターンコマンドに基づく音声ランプ制御装置 1 1 3 から出力された表示用変動パターンコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容を制御するものである。M P U 2 3 1 は、命令ポインタ 2 3 1 a を内蔵しており、命令ポインタ 2 3 1 a で示されるアドレスに格納された命令コードを読み出してフェッチし、その命令コードに従って各種処理を実行する。M P U 2 3 1 には、電源投入（停電からの復電を含む。以下、同じ。）直後に、電源装置 1 1 5 からシステムリセットがかけられるようになっており、そのシステムリセットが解除されると、命令ポインタ 2 3 1 a は、M P U 2 3 1 のハードウェアによって自動的に「0000H」に設定される。そして、命令コードがフェッチされる度に、命令ポインタ 2 3 1 a は、その値が 1 ずつ加算される。また、M P U 2 3 1 が命令ポインタの設定命令を実行した場合は、その設定命令により指示されたポインタの値が命令ポインタ 2 3 1 a にセットされる。

【5056】

なお、詳細については後述するが、本制御例において、M P U 2 3 1 によって実行される制御プログラムや、その制御プログラムで使用される各種の固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラム R O M を設けて記憶させるのではなく、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタ R O M 2 3 4 に記憶させている。

【5057】

詳細については後述するが、キャラクタ R O M 2 3 4 は、小面積で大容量化を図ることが可能な N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によって構成されている。これにより、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる。そして、キャラクタ R O M 2 3 4 に制御プログラム等を記憶させておけば、制御プログラム等を記憶する専用のプログラム R O M を設ける必要がない。よって、表示制御装置 1 1 4 における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【5058】

一方で、一般的に N A N D 型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅くなるという問題点がある。例えば、複数のページに連続して並んだデータの読み出しを行う場合において、2 ページ目以降のデータは高速読み出しが可能であるが、最初の 1 ページ目のデータの読み出しには、アドレスが指定されてからデータが出力されるまでに大きな時間を要する。また、連続していないデータを読み出す場合

10

20

30

40

50

は、そのデータを読み出す度に大きな時間を要する。このように、NAND型フラッシュメモリは、その読み出しに係る速度が遅いため、MPU231が直接キャラクタROM234から制御プログラムを読み出して各種処理を実行するように構成すると、制御プログラムを構成する命令の読み出しに時間がかかる場合が発生し、MPU231として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置114の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。

【5059】

そこで、本制御例では、MPU231のシステムリセットが解除されると、まず、キャラクタROM234のNAND型フラッシュメモリ234aに記憶されている制御プログラムを、各種データの一時記憶用に設けたワークRAM233に転送して格納する。そして、MPU231はワークRAM233に格納された制御プログラムに従って、各種処理を実行する。ワークRAM233は、後述するようにDRAM(Dynamic RAM)によって構成され、高速でデータの読み書きが行われるので、MPU231は遅滞なく制御プログラムを構成する命令の読み出しを行うことができる。よって、表示制御装置114において高い処理性能を保つことができ、第3図柄表示装置81を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【5060】

キャラクタROM234は、MPU231において実行される制御プログラムや、第3図柄表示装置81に表示される画像のデータを記憶したメモリであり、MPU231とバスライン240を介して接続されている。MPU231は、バスライン240を介してシステムリセット解除後にキャラクタROM234に直接アクセスし、そのキャラクタROM234の後述する第2プログラム記憶エリア234a1に記憶された制御プログラムを、ワークRAM233のプログラム格納エリア233aへ転送する。また、バスライン240には画像コントローラ237も接続されており、画像コントローラ237はキャラクタROM234の後述するキャラクタ記憶エリア234a2に格納された画像データを、画像コントローラ237に接続されている常駐用ビデオRAM235や通常用ビデオRAM236へ転送する。

【5061】

このキャラクタROM234は、NAND型フラッシュメモリ234a、ROMコントローラ234b、バッファRAM234c、NOR型フラッシュメモリ234dをモジュール化して構成されている。

【5062】

NAND型フラッシュメモリ234aは、キャラクタROM234におけるメインの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、MPU231によって実行される制御プログラムの大部分や第3図柄表示装置81を駆動させるための固定値データを記憶する第2プログラム記憶エリア234a1と、第3図柄表示装置81に表示させる画像(キャラクタ等)のデータを格納するキャラクタ記憶エリア234a2とを少なくとも有する。

【5063】

ここで、NAND型フラッシュメモリは、小さな面積で大きな記憶容量が得られる特徴を有しており、キャラクタROM234を容易に大容量化することができる。これにより、本パチンコ機において、例えば2ギガバイトの容量を持つNAND型フラッシュメモリ234aを用いることにより、第3図柄表示装置81に表示させる画像として、多くの画像をキャラクタ記憶エリア234a2に記憶させることができる。よって、遊技者の興趣をより高めるために、第3図柄表示装置81に表示される画像を多様化、複雑化することができる。

【5064】

また、NAND型フラッシュメモリ234aは、多くの画像データをキャラクタ記憶エリア234a2に記憶させた状態で、更に、制御プログラムや固定値データも第2プログラム記憶エリア234a1に記憶させることができる。このように、制御プログラムや固定値データを、従来の遊技機のように専用のプログラムROMを設けて記憶させることな

10

20

30

40

50

く、第3図柄表示装置81に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタROM234に記憶させることができるので、表示制御装置114における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【5065】

ROMコントローラ234bは、キャラクタROM234の動作を制御するためのコントローラであり、例えば、バスライン240を介してMPU231や画像コントローラ237から伝達されたアドレスに基づいて、NAND型フラッシュメモリ234a等から該当するデータを読み出し、バスライン240を介してMPU231又は画像コントローラ237へ出力する。

10

【5066】

ここで、NAND型フラッシュメモリ234aは、その性質上、データの書き込み時にエラービット（誤ったデータが書き込まれたビット）が比較的多く発生したり、データを書き込むことができない不良データブロックが発生したりする。そこで、ROMコントローラ234bは、NAND型フラッシュメモリ234aから読み出したデータに対して公知の誤り訂正を施し、また、不良データブロックを避けてNAND型フラッシュメモリ234aへのデータの読み書きが行われるように公知のデータアドレスの変換を実行する。

【5067】

このROMコントローラ234bにより、エラービットを含むNAND型フラッシュメモリ234aから読み出されたデータに対して誤り訂正が行われるので、キャラクタROM234としてNAND型フラッシュメモリ234aを用いたとしても、誤ったデータに基づいてMPU231が処理を行ったり、画像コントローラ237が各種画像を生成したりすることを抑制することができる。

20

【5068】

また、ROMコントローラ234bによってNAND型フラッシュメモリ234aの不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、MPU231や画像コントローラ237は、個々のNAND型フラッシュメモリ234aで異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタROM234へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタROM234にNAND型フラッシュメモリ234aを用いても、キャラクタROM234へのアクセス制御が複雑化することを抑制することができる。

30

【5069】

バッファRAM234cは、NAND型フラッシュメモリ234aから読み出したデータを一時的に記憶するバッファとして用いられるメモリである。MPU231や画像コントローラ237からバスライン240を介してキャラクタROM234に割り振られたアドレスが指定されると、ROMコントローラ234bは、その指定されたアドレスに対応するデータを含む1ページ分（例えば、2キロバイト）のデータがバッファRAM234cにセットされているか否かを判断する。そして、セットされていない場合は、その指定されたアドレスに対応するデータを含む1ページ分（例えば、2キロバイト）のデータをNAND型フラッシュメモリ234a（またはNOR型フラッシュメモリ234d）より読み出してバッファRAM234cに一旦セットする。そして、ROMコントローラ234bは、公知の誤り訂正処理を施した上で、指定されたアドレスに対応するデータを、バスライン240を介してMPU231や画像コントローラ237へ出力する。

40

【5070】

このバッファRAM234cは、2バンクで構成されており、1バンク当たりNAND型フラッシュメモリ234aの1ページ分のデータがセットできるようになっている。これにより、ROMコントローラ234bは、例えば、一方のバンクにデータをセットした状態のまま他方のバンクを使用して、NAND型フラッシュメモリ234aのデータを外部に出力したり、MPU231や画像コントローラ237より指定されたアドレスに対応するデータを含む1ページ分のデータをNAND型フラッシュメモリ234aから一方の

50

バンクに転送してセットする処理と、MPU 231や画像コントローラ237によって指定されたアドレスに対応するデータを他方のバンクから読み出してMPU 231や画像コントローラ237に対して出力する処理とを、並列して処理したりすることができる。よって、キャラクタROM 234の読み出しにおける応答性を向上させることができる。

【5071】

NOR型フラッシュメモリ234dは、キャラクタROM 234におけるサブの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、NAND型フラッシュメモリ234aを補完することを目的にそのNAND型フラッシュメモリ234aよりも極めて小容量（例えば、2キロバイト）に構成されている。このNOR型フラッシュメモリ234dには、キャラクタROM 234に記憶される制御プログラムのうち、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されていないプログラム、具体的には、MPU 231においてシステムリセット解除後に最初に行われるブートプログラムの一部を格納する第1プログラム記憶エリア234d1が少なくとも設けられている。

【5072】

ブートプログラムは、第3図柄表示装置81に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置114を起動するための制御プログラムであり、システムリセット解除後にMPU 231が先ずこのブートプログラムを実行する。これにより、表示制御装置114において各種制御が実行可能に状態とすることができる。第1プログラム記憶エリア234d1は、このブートプログラムのうち、バッファRAM 234cの1バンク分（即ち、NAND型フラッシュメモリ234aの1ページ分）の容量の範囲で、システムリセット解除後にMPU 231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令（例えば、1ページの容量が2キロバイトであれば、1024ワード（1ワード＝2バイト）分の命令）を格納する。なお、第1プログラム記憶エリア234d1に格納されるブートプログラムの命令数は、バッファRAM 234cの1バンク分の容量以下に収まっていればよく、表示制御装置114の仕様に合わせて適宜設定されるものであってもよい。

【5073】

MPU 231は、システムリセットが解除されると、ハードウェアによって命令ポインタ231aの値を「0000H」に設定すると共に、バスライン240に対して命令ポインタ231aにて示されるアドレス「0000H」を指定するように構成されている。一方、キャラクタROM 234のROMコントローラ234bは、バスライン240にアドレス「0000H」が指定されたことを検知すると、NOR型フラッシュメモリ234dの第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されたブートプログラムをバッファRAM 234cの一方のバンクにセットして、対応するデータ（命令コード）をMPU 231へ出力する。

【5074】

MPU 231は、キャラクタROM 234から受け取った命令コードをフェッチすると、そのフェッチした命令コードに従って各種処理を実行するとともに、命令ポインタ231aを1だけ加算し、命令ポインタ231aにて示されるアドレスをバスライン240に対して指定する。そして、キャラクタROM 234のROMコントローラ234bは、バスライン240によって指定されたアドレスがNOR型フラッシュメモリ234dに記憶されたプログラムを指し示すアドレスである間、先にNOR型フラッシュメモリ234dからバッファRAM 234cにセットされたプログラムの中から、対応するアドレスの命令コードをバッファRAM 234cより読み出して、MPU 231に対して出力する。

【5075】

ここで、本制御例において、制御プログラムを全てNAND型フラッシュメモリ234aに格納するのではなく、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にMPU 231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をNOR型フラッシュメモリ234dに格納するのは、次の理由による。即ち、NAND型フラッシュメモリ234aは、上述したように、最初の1ページ目のデータの読み出しにおいて、アドレスを指定してからデータが出力されるまでに大きな時間を要する、というNAND型フラッシュメモリ特有

の問題がある。

【5076】

このようなNAND型フラッシュメモリ234aに対して制御プログラムを全て格納すると、システムリセット解除後にMPU231が最初に行うべき命令コードをフェッチするためにMPU231からバスライン240を介してアドレス「0000H」が指定された場合、キャラクタROM234はアドレス「0000H」に対応するデータ（命令コード）を含む1ページ分のデータをNAND型フラッシュメモリ234aから読み出してバッファRAM234cにセットしなければならない。そして、NAND型フラッシュメモリ234aの性質上、その読み出しからバッファRAM234cへのセットに多大な時間を要することになるので、MPU231は、アドレス「0000H」を指定してからアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費する。よって、MPU231の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置114における第3図柄表示装置81の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。

10

【5077】

これに対し、NOR型フラッシュメモリは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にMPU231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をNOR型フラッシュメモリ234dに格納することによって、システムリセット解除後にMPU231からバスライン240を介してアドレス「0000H」が指定されると、キャラクタROM234は即座にNOR型フラッシュメモリ234dの第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されたブートプログラムをバッファRAM234cにセットして、対応するデータ（命令コード）をMPU231へ出力することができる。よって、MPU231は、アドレス「0000H」を指定してから短い時間でアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取ることができ、MPU231の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aで構成されたキャラクタROM234に制御プログラムを格納しても、表示制御装置114における第3図柄表示装置81の制御を即座に開始することができる。

20

【5078】

さて、ブートプログラムは、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラム、即ち、NOR型フラッシュメモリ234dの第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムを除く制御プログラムや、その制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を、所定量（例えば、NAND型フラッシュメモリ234aの1ページ分の容量）ずつワークRAM233のプログラム格納エリア233aやデータテーブル格納エリア233bへ転送するようにプログラミングされている。そして、MPU231は、まず、システムリセット解除後に第1プログラム記憶エリア234d1から読み出したブートプログラムに従って、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムを、第1プログラム記憶エリア234d1のブートプログラムがセットされているバッファRAM234cのバンクとは異なるバンクを使用しながら、所定量だけプログラム格納エリア233aに転送し、格納する。

30

40

【5079】

ここで、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムは、上述したように、バッファRAM234cの1バンク分に相当する容量で構成されているので、内部バスのアドレスが「0000H」に指定されたことを受けて第1プログラム記憶エリア234d1のブートプログラムがバッファRAM234cにセットされる場合、そのブートプログラムはバッファRAM234cの一方のバンクにのみセットされる。よって、第1プログラム記憶エリア234d1のブートプログラムに従って、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムをプログラム格納エリア233aに転送する場合は、バッファRAM234cの一方のバンクにセットされた第1プログ

50

ラム記憶エリア234d1のブートプログラムを残したまま、他方のバンクを使用してその転送処理を実行することができる。従って、その転送処理後に、第1プログラム記憶エリア234d1のブートプログラムを再度バッファRAM234cにセットし直すといった処理が不要であるので、ブート処理に係る時間を短くすることができる。

【5080】

第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムは、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア233aに転送すると、命令ポインタ231aをプログラム格納エリア233a内の第1の所定番地に設定するようにプログラミングされている。これにより、システムリセット解除後、MPU231によって第2プログラム記憶エリア234a1に記憶され

10

【5081】

よって、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムのうち所定量のプログラムがプログラム格納エリア233aに格納されると、MPU231は、そのプログラム格納エリア233aに格納された制御プログラムを読み出して、各種処理を実行することができる。即ち、MPU231は、第2プログラム記憶エリア234a1を有するNAND型フラッシュメモリ234aから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア233aを有するワークRAM233に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行することになる。後述するように、ワークRAM233はDRAMによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aに記憶させた場合であっても、MPU231は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

20

【5082】

ここで、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムには、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれている。一方、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムは、ワークRAM233のプログラム格納エリア233aに所定量だけ第2プログラム記憶エリア234a1から転送される制御プログラムの中に、その残りのブートプログラムが含まれるようにプログラミングされていると共に、プログラム格納エリア233aに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを第1の所定番地として命令ポインタ231aを設定するようにプログラミングされている。

30

【5083】

これにより、MPU231は、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムによって、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア233aに転送した後、その転送した制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムを実行する。

【5084】

この残りのブートプログラムでは、プログラム格納エリア233aに転送されていない残りの制御プログラムやその制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を全て第2プログラム記憶エリア234a1から所定量ずつプログラム格納エリア233a又はデータテーブル格納エリア233bに転送する処理を実行する。また、ブートプログラムの最後で、命令ポインタ231aをプログラム格納エリア233a内の第2の所定番地に設定する。具体的には、この第2の所定番地として、プログラム格納エリア233aに格納された、ブートプログラムによるブート処理（図625のS6001参照）の終了後に実行される初期設定処理（図625のS6002参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定する。

40

【5085】

MPU231は、この残りのブートプログラムを実行することによって、第2プログラ

50

ム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムや固定値データが全てプログラム格納エリア233a又はデータテーブル格納エリア233bに転送される。そして、ブートプログラムがMPU231により最後まで実行されると、命令ポインタ231aが第2の所定番地に設定され、以後、MPU231は、NAND型フラッシュメモリ234aを参照することなく、プログラム格納エリア233aに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。

【5086】

よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されるキャラクタROM234に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムをワークRAM233のプログラム格納エリア233aに転送することで、MPU231は、読み出し速度が高速なDRAMによって構成されるワークRAM233から制御プログラムを読み出して各種制御を行うことができる。従って、表示制御装置114において高い処理性能を保つことができ、第3図柄表示装置81を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【5087】

また、上述したように、NOR型フラッシュメモリ234dにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にMPU231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶させても、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア233aに転送することができる。よって、キャラクタROM234は、極めて小容量のNOR型フラッシュメモリ234dを追加するだけで、MPU231の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタROM234のコスト増加を抑制することができる。

【5088】

画像コントローラ237は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第3図柄表示装置81に表示させるデジタル信号プロセッサ(DSP)である。画像コントローラ237は、MPU231から送信される後述の描画リスト(図598参照)に基づき1フレーム分の画像を描画して、後述する第1フレームバッファ236bおよび第2フレームバッファ236cのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された1フレーム分の画像情報を第3図柄表示装置81へ出力することによって、第3図柄表示装置81に画像を表示させる。画像コントローラ237は、この1フレーム分の画像の描画処理と1フレーム分の画像の表示処理とを、第3図柄表示装置81における1フレーム分の画像表示時間(本制御例では、20ミリ秒)の中で並列処理する。

【5089】

画像コントローラ237は、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に、MPU231に対して垂直同期割込信号(以下、「V割込信号」と称す)を送信する。MPU231は、このV割込信号を検出する度に、V割込処理(図627(b)参照)を実行し、画像コントローラ237に対して、次の1フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ237は、次の1フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第3図柄表示装置81に表示させる処理を実行する。

【5090】

このように、MPU231は、画像コントローラ237からのV割込信号に伴ってV割込処理を実行し、画像コントローラ237に対して描画指示を行うので、画像コントローラ237は、画像の描画処理および表示処理間隔(20ミリ秒)毎に、画像の描画指示をMPU231より受け取ることができる。よって、画像コントローラ237では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されて

いるフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【5091】

画像コントローラ237は、また、MPU231からの転送指示や、描画リストに含まれる転送データ情報に基づいて、画像データをキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235や通常用ビデオRAM236に転送する処理も実行する。

【5092】

なお、画像の描画は、常駐用ビデオRAM235および通常用ビデオRAM236に格納された画像データを用いて行われる。即ち、描画の際に必要な画像データは、その描画が行われる前に、MPU231からの指示に基づき、キャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235または通常用ビデオRAM236へ転送される。

10

【5093】

ここで、一般的にNAND型フラッシュメモリは、ROMの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のROM（マスクROMやEEPROMなど）と比して遅い。これに対し、表示制御装置114では、MPU231が、キャラクタROM234に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオRAM235に転送するように、画像コントローラ237に対して指示するよう構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオRAM235に格納された画像データは、上書きされることなく常駐されるように制御される。

【5094】

これにより、電源が投入されてから常駐用ビデオRAM235に常駐すべき画像データの転送が終了した後は、常駐用ビデオRAM235に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ237にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオRAM235に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aで構成されたキャラクタROM234から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第3図柄表示装置81に描画した画像を表示することができる。

20

【5095】

特に、常駐用ビデオRAM235には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置110または表示制御装置114によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタROM234をNAND型フラッシュメモリ234aで構成しても、第3図柄表示装置81に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

30

【5096】

また、表示制御装置114は、常駐用ビデオRAM235に非常駐の画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタROM234から通常用ビデオRAM236に対して描画に必要な画像データを転送するように、MPU231が画像コントローラ237に対して指示するよう構成されている。後述するように、通常用ビデオRAM236に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aで構成されたキャラクタROM234から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って第3図柄表示装置81に描画した画像を表示することができる。

40

【5097】

また、通常用ビデオRAM236にも画像データを格納することによって、全ての画像データを常駐用ビデオRAM235に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビデオRAM235を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオRAM235を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。

【5098】

50

画像コントローラ 237 は、NAND 型フラッシュメモリ 234 a の 1 ブロック分の容量である 132 キロバイトの SRAM によって構成されたバッファ RAM 237 a を有している。

【5099】

MPU 231 が、転送指示や描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ 237 に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタ ROM 234 の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、転送先の情報（常駐用ビデオ RAM 235 及び通常用ビデオ RAM 236 のいずれに転送するかを示す情報）、及び転送先（常駐用ビデオ RAM 235 又は通常用ビデオ RAM 236）の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。

10

【5100】

画像コントローラ 237 は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタ ROM 234 の所定アドレスから 1 ブロック分のデータを読み出して一旦バッファ RAM 237 a に格納し、常駐用ビデオ RAM 235 または通常用ビデオ RAM 236 の未使用時に、バッファ RAM 237 a に格納された画像データを常駐用ビデオ RAM 235 または通常用ビデオ RAM 236 に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。

【5101】

これにより、キャラクタ ROM 234 から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファ RAM 237 a に格納し、その後、その画像データをバッファ RAM 237 a から常駐用ビデオ RAM 235 又は通常用ビデオ RAM 236 へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタ ROM 234 から画像データが常駐用ビデオ RAM 235 又は通常用ビデオ RAM 236 へ転送される間に、常駐用ビデオ RAM 235 又は通常用ビデオ RAM 236 が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオ RAM 235 や通常用ビデオ RAM 236 が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオ RAM 235、236 が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第 3 図柄表示装置 81 への表示が間に合わないことを防止することができる。

20

30

【5102】

また、バッファ RAM 234 c から常駐用ビデオ RAM 235 又は通常用ビデオ RAM 236 への画像データへの転送は、画像コントローラ 237 によって行われるので、常駐用ビデオ RAM 235 及び通常用ビデオ RAM 236 が画像の描画処理や第 3 図柄表示装置 81 への表示処理に未使用である期間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。

【5103】

常駐用ビデオ RAM 235 は、キャラクタ ROM 234 より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることがなく保持され続けるように用いられ、電源投入時主画像エリア 235 a、背面画像エリア 235 c、キャラクタ図柄エリア 235 e、エラーメッセージ画像エリア 235 f が設けられているほか、電源投入時変動画像エリア 235 b、第 3 図柄エリア 235 d が少なくとも設けられている。

40

【5104】

電源投入時主画像エリア 235 a は、電源が投入されてから常駐用ビデオ RAM 235 に常駐すべき全ての画像データが格納されるまでの間に第 3 図柄表示装置 81 に表示する電源投入時主画像に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア 235 b は、第 3 図柄表示装置 81 に電源投入時主画像が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、第 1 入球口 64、または第 2 入球口 640 への入球が検出された場合に、主制御装置 110 において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像に対応する画像データを格納する領域である。

50

【5105】

MPU231は、電源部251から電源供給が開始されたときに、キャラクタROM234から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア235aへ転送するように、画像コントローラ237へ転送指示を送信する（図625のS6003、S6004参照）。

【5106】

ここで、図594を参照して、電源投入時変動画像について説明する。図594は、表示制御装置114が電源投入直後において、常駐用ビデオRAM235に対して格納すべき画像データをキャラクタROM234から転送している間に、第3図柄表示装置81にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。

10

【5107】

表示制御装置114は、電源投入直後に、キャラクタROM234から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを、電源投入時主画像エリア235aおよび電源投入時変動画像エリア235bへ転送すると、続いて、常駐用ビデオRAM235に格納すべき残りの画像データを、キャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置114は、先に電源投入時主画像エリア235aに格納された画像データを用いて、図594(a)に示す電源投入時主画像を第3図柄表示装置81に表示させる。

【5108】

このとき、変動開始の指示コマンドである主制御装置110からの変動パターンコマンドに基づき音声ランプ制御装置113から送信される表示用変動パターンコマンドを受信すると、表示制御装置114は、図594(b)に示すように、電源投入時主画像の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時変動画像と、図594(c)に示すように、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時変動画像とを、変動期間中、交互に繰り返して表示する。そして、主制御装置110からの変動パターンコマンドや停止種別コマンドに基づき音声ランプ制御装置113から送信される表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドから、主制御装置110にて行われた抽選の結果を判断し、「特別図柄の大当たり」である場合は図594(b)に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させ、「特別図柄の外れ」である場合は図594(c)に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させる。

20

30

【5109】

MPU231は、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオRAM235に対して転送されるまで、画像コントローラ237に対し、電源投入時主画像エリア235aに格納された画像データを用いて電源投入時主画像の描画を行うよう指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオRAM235に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第3図柄表示装置81に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置114は、電源投入時主画像を第3図柄表示装置81に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に転送することができる。また、遊技者等は、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間、何らかの処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオRAM235に常駐すべき画像データが、キャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、常駐用ビデオRAM235への画像データの転送が完了するまで待機することができる。

40

【5110】

また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第3図柄表示装置81に表示されることによって、第3図柄表示装置81が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、更に、キャラクタROM234に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

50

【5111】

また、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、第1入球口64、または第2入球口640に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア235bに常駐された電源投入時変動画像に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像が描画され、図594(b)及び(c)に示す画像が交互に第3図柄表示装置81に表示されるように、MPU231から画像コントローラ237に対して指示される。これにより、電源投入時変動画像を用いて簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

10

【5112】

また、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示される段階で、すでに電源投入時変動演出画像に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア235bに常駐されているので、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間に第1入球口64、または第2入球口640に入球が検出された場合は、対応する変動演出を第3図柄表示装置81に即座に表示させることができる。

【5113】

図593に戻って、説明を続ける。背面画像エリア235cは、第3図柄表示装置81に表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図595を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア235cに格納される背面画像の範囲について説明する。図595は、4種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオRAM235の背面画像エリア235cに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図595(a)は、「砂浜ステージ」に対応する背面Aに対して、図595(b)は、「深海ステージ」に対応する背面Bに対してそれぞれ示したものである。

20

【5114】

各背面A、Bに対応する背面画像は、図595に示すように、いずれも第3図柄表示装置81において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクタROM234に用意されている。画像コントローラ237は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第3図柄表示装置81に表示されるように、画像の描画をおこなう。

30

【5115】

各背面A、Bに用意された画像(以下、「スクロール用画像」と称す。)は、いずれも位置aおよび位置cのところで背面画像が連続するように画像が構成されている。そして、位置cから位置dの間の画像および位置aから位置a'の間の画像は、表示領域の水平方向の幅分の画像によって構成されており、位置cから位置dの間にある画像が表示領域として第3図柄表示装置81に表示された後に、位置aから位置a'の間にある画像を表示領域として第3図柄表示装置81に表示させると、第3図柄表示装置81にスムーズにつながりて背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【5116】

背面種別の変更が決定され、ステージが「砂浜ステージ」または「深海ステージ」に変更されると、MPU231は、対応する背面画像のまず位置aから位置a'の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が第3図柄表示装置81に表示されるように、画像コントローラ237を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が第3図柄表示装置81に表示されるように画像コントローラ237を制御し、更に、表示領域が位置cから位置dの間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置aから位置a'の画像として第3図柄表示装置81に表示されるように画像コントローラ237を制御する。よって、第3図柄表示装置81には、位置a~位置cの間の画像を、左方向に向かって流れるように、スムーズにつながりて繰り返しスクロールされて表示させることができる。

40

【5117】

50

次いで、各背面画像において、背面画像エリア235cに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである砂浜ステージに対応する背面Aは、図595(a)に示すように、その背面Aの全範囲、即ち、位置aから位置dに対応する画像データが全て常駐用ビデオRAM235の背面画像エリア235cに格納される。通常、初期ステージである「砂浜ステージ」を表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される「砂浜ステージ」に対応する背面Aの画像データを全て背面画像エリア235cに常駐させておくことで、キャラクタROM234へのデータアクセス回数を減らすことができる。よって、表示制御装置114にかかる処理負荷を軽減することができる。

【5118】

一方、「深海ステージ」に対応する背面Bは、図595(b)に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置aから位置bの間の画像に対応する画像データだけが常駐用ビデオRAM235の背面画像エリア235cに格納される。

【5119】

ここで、即座に背面画像を変更するためには、全ての背面画像について全範囲の画像データを常駐用ビデオRAM235に常駐させておくことが理想的であるが、そのようにすると常駐用ビデオRAM235として非常に大きな容量のRAMを用いなければならず、コストの増大につながるおそれがある。

【5120】

これに対し、本パチンコ機10では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置aから位置a'の範囲（または図595(a)～(b)の範囲）に固定し、その初期位置を含む位置aから位置bの間の画像（または図595(a)～(b)の間の画像）に対応する画像データを常駐用ビデオRAM235の背面画像エリア235cに格納しておく構成としているので、キャラクタROM234を読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aで構成しても、変動開始時の抽選によりステージの変更が決定された場合に、常駐用ビデオRAM235の背面画像エリア235cに常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面Bの初期位置を第3図柄表示装置81に表示させることができ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面Bについては、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオRAM235の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。

【5121】

また、背面Bは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオRAM235の背面画像エリア235cに常駐された画像データを用いて位置aから位置bの範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置b'から位置dの画像に対応する画像データをキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236へ転送完了できるように、その位置aから位置bの範囲が設定されている。これにより、位置aから位置bの範囲をスクロールさせる間に位置b'から位置dの画像データを通常用ビデオRAM236へ転送できるので、常駐用ビデオRAM235の背面画像エリア235cに格納された画像データを用いて位置aから位置bの範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオRAM236に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置b'から位置dの範囲をスクロールさせて第3図柄表示装置81に表示させることができる。

【5122】

なお、背面Bにおいて、通常用ビデオRAM236に格納される画像データは、通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236a（図593参照）に設けられた背面画像専用のサブエリアに格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。

【5123】

また、背面Bにおいて、常駐用ビデオRAM235の背面画像エリア235cに格納さ

10

20

30

40

50

れる画像データと、通常用ビデオRAM 236に格納される画像データとでは、位置b'から位置bの間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、MPU 231による画像コントローラ237の制御により、常駐用ビデオRAM 235の背面画像エリア235cに格納された画像データを用いて位置bまでの画像を第3図柄表示装置81に表示させ、次いで、通常用ビデオRAM 236に格納された画像データを用いて位置b'からの画像を第3図柄表示装置81に表示させることで、第3図柄表示装置81にスムーズにつながりて背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【5124】

更に、MPU 231は、通常用ビデオRAM 236の画像データを用いて、位置cから位置dの間の画像を表示領域として第3図柄表示装置81に表示されるように画像コントローラ237を制御すると、次いで、MPU 231は、常駐用ビデオRAM 235の背面画像エリア235cの画像データを用いて、位置aから位置a'の間の画像を表示領域として第3図柄表示装置81に表示されるように画像コントローラ237を制御する。これにより、第3図柄表示装置81には、位置a～位置cの間の画像が、左方向に向かって流れるように、スムーズにつながりて繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【5125】

図593に戻って、説明を続ける。第3図柄エリア235dは、第3図柄表示装置81に表示される変動演出において使用される第3図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第3図柄エリア235dには、第3図柄である「0」から「9」の数字を付した上述の10種類の主図柄（図579参照）に対応する画像データが常駐される。これにより、第3図柄表示装置81にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタROM 234から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタROM 234にNAND型フラッシュメモリ 234aを用いても、第3図柄表示装置81において素早く変動演出を開始することができる。よって、第1入球口64、または第2入球口640への入球が発生してから、第1図柄表示装置37では変動演出が開始されているにも関わらず、第3図柄表示装置81において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

【5126】

また、第3図柄エリア235dには、「0」から「9」の数字が付されていない主図柄として、木箱といった後方図柄からなる主図柄や、後方図柄とかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した附属図柄とからなる主図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データは、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第3図柄表示装置81に表示されるデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が第3図柄表示装置81に表示されると、そのデモ演出において、第3図柄として数字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない主図柄を第3図柄表示装置81の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機10がデモ状態にあることを容易に認識することができる。

【5127】

キャラクタ図柄エリア235eは、第3図柄表示装置81に表示される各種演出で使用されるキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機10では、「冒険者」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア235eに常駐されることにより、表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタROM 234から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオRAM 235のキャラクタ図柄エリア235eに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ237にて所定の画像を描画できるようになっている。これにより、キャラクタROM 234から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタROM 234に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ 234aを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。

【5128】

エラーメッセージ画像エリア 235 f は、パチンコ機 10 内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機 10 では、例えば、遊技盤 13 の裏面に取り付けられた振動センサ（図示せず）の出力から、音声ランプ制御装置 113 によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置 113 は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置 114 に通知する。また、音声ランプ制御装置 113 により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ制御装置 113 は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置 114 へ通知する。表示制御装置 114 では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第 3 図柄表示装置 81 に表示させるように構成されている。

10

【5129】

ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本パチンコ機 10 では、エラーメッセージ画像エリア 235 f に、各種エラーメッセージに対応する画像データが予め常駐されているので、表示制御装置 114 は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオ RAM 235 のエラーメッセージ画像エリア 235 f に予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ 237 にて各エラーメッセージ画像を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタ ROM 234 から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタ ROM 234 に読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 234 a を用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。

20

【5130】

通常用ビデオ RAM 236 は、データが随時上書きされ更新されるように用いられるもので、画像格納エリア 236 a、第 1 フレームバッファ 236 b、第 2 フレームバッファ 236 c が少なくとも設けられている。

【5131】

画像格納エリア 236 a は、第 3 図柄表示装置 81 に表示させる画像の描画に必要な画像データのうち、常駐用ビデオ RAM 235 に常駐されていない画像データを格納するためのエリアである。画像格納エリア 236 a は、複数のサブエリアに分割されており、サブエリア毎に、そのサブエリアに格納される画像データの種別が予め定められている。

30

【5132】

MPU 231 は、常駐用ビデオ RAM 235 に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、キャラクタ ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 の画像格納エリア 236 a に設けられたサブエリアのうち、その画像データの種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ 237 に対して指示をする。これにより画像コントローラ 237 は、MPU 231 により指示された画像データをキャラクタ ROM 234 から読み出し、バッファ RAM 237 a を介して、画像格納エリア 236 a の指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転送する。

【5133】

なお、画像データの転送指示は、MPU 231 が画像コントローラ 237 に対して画像の描画を指示する後述の描画リストの中に、転送データ情報を含めることによって行われる。これにより、MPU 231 は、画像の描画指示と、画像データの転送指示とを、描画リストを画像コントローラ 237 に送信するだけで行うことができるので、処理負荷を低減することができる。

40

【5134】

第 1 フレームバッファ 236 b および第 2 フレームバッファ 236 c は、第 3 図柄表示装置 81 に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画像コントローラ 237 は、MPU 231 からの指示に従って描画した 1 フレーム分の画像を、第 1 フレームバッファ 236 b および第 2 フレームバッファ 236 c のいずれか一方のフレームバッファに書

50

き込むことによって、そのフレームバッファに1フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された1フレーム分の画像情報を読み出し、駆動信号と共に第3図柄表示装置81に対してその画像情報を送信することによって、第3図柄表示装置81に、その1フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。

【5135】

このように、フレームバッファとして、第1フレームバッファ236bおよび第2フレームバッファ236cの2つを設けることによって、画像コントローラ237は、一方のフレームバッファに描画した1フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレームバッファから先に展開された1フレーム分の画像を読み出して、第3図柄表示装置81にその読み出した1フレーム分の画像を表示させることができる。

10

【5136】

そして、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第3図柄表示装置81に画像を表示させるために1フレーム分の画像情報を読み出されるフレームバッファとは、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に、MPU231によって、それぞれ第1フレームバッファ236bおよび第2フレームバッファ236cのいずれかが交互に入れ替えて指定される。

【5137】

即ち、あるタイミングで、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定され、1フレーム分の画像情報を読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒後に、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定され、1フレーム分の画像情報を読み出されるフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定される。これにより、先に第1フレームバッファ236bに展開された画像の画像情報を読み出されて第3図柄表示装置81に表示させることができると同時に、第2フレームバッファ236cに新たな画像が展開される。

20

【5138】

そして、更に次の20ミリ秒後には、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定され、1フレーム分の画像情報を読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定される。これにより、先に第2フレームバッファ236cに展開された画像の画像情報を読み出されて第3図柄表示装置81に表示させることができると同時に、第1フレームバッファ236bに新たな画像が展開される。以後、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1フレーム分の画像情報を読み出されるフレームバッファとを、20ミリ秒毎に、それぞれ第1フレームバッファ236bおよび第2フレームバッファ236cのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、1フレーム分の画像の描画処理を行いながら、1フレーム分の画像の表示処理を20ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

30

【5139】

ワークRAM233は、キャラクタROM234に記憶された制御プログラムや固定値データを格納したり、MPU231による各種制御プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリであり、DRAMによって構成される。このワークRAM233は、プログラム格納エリア233a、データテーブル格納エリア233b、簡易画像表示フラグ233c、表示データテーブルバッファ233d、転送データテーブルバッファ233e、ポインタ233f、描画リストエリア233g、計時カウンタ233h、格納画像データ判別フラグ233i、描画対象バッファフラグ233jを少なくとも有している。

40

【5140】

プログラム格納エリア233aは、MPU231によって実行される制御プログラムを格納するためのエリアである。MPU231は、システムリセットが解除されると、キャ

50

ラクタROM 234から制御プログラムを読み出してワークRAM 233へ転送し、このプログラム格納エリア233aに格納する。そして、全ての制御プログラムをプログラム格納エリア233aに格納すると、以後、MPU 231はプログラム格納エリア233aに格納された制御プログラムを用いて各種制御を実行する。上述したように、ワークRAM 233はDRAMによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されるキャラクタROM 234に記憶させた場合であっても、表示制御装置114において高い処理性能を保つことができ、第3図柄表示装置81を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【5141】

データテーブル格納エリア233bは、主制御装置110からのコマンドに基づき表示させる一の演出に対し、時間経過に伴い第3図柄表示装置81に表示すべき表示内容を記載した表示データテーブルと、表示データテーブルにより表示される一の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオRAM 235に常駐されていない画像データの転送データ情報ならびに転送タイミングを規定した転送データテーブルとが格納される領域である。

【5142】

これらのデータテーブルは、通常、キャラクタROM 234のNAND型フラッシュメモリ234aに設けられた第2プログラム記憶エリア234a1に固定値データの一種として記憶されており、システムリセット解除後にMPU 231によって実行されるブートプログラムに従って、これらのデータテーブルがキャラクタROM 234からワークRAM 233へ転送され、このデータテーブル格納エリア233bに格納される。そして、全てのデータテーブルがデータテーブル格納エリア233bに格納されると、以後、MPU 231は、データテーブル格納エリア233bに格納されたデータテーブルを用いて第3図柄表示装置81の表示を制御する。上述したように、ワークRAM 233はDRAMによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、各種データテーブルを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されるキャラクタROM 234に記憶させた場合であっても、表示制御装置114において高い処理性能を保つことができ、第3図柄表示装置81を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【5143】

ここで、各種データテーブルの詳細について説明する。まず、表示データテーブルは、主制御装置110からのコマンドに基づいて第3図柄表示装置81に表示される各演出の演出態様毎に1つずつ用意されるもので、例えば、変動演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出、デモ演出に対応する表示データテーブルが用意されている。

【5144】

変動演出は、音声ランプ制御装置113からの表示用変動パターンコマンドを受信した場合に、第3図柄表示装置81において開始される演出である。なお、表示用変動パターンコマンドが受信される場合には、変動演出の停止種別を示す表示用停止種別コマンドも受信される。例えば、変動演出が開始された場合に、その変動演出の停止種別が外れであれば、外れを示す停止図柄が最終的に停止表示される一方、その変動演出の停止種別が大当たりA、大当たりBのいずれかであれば、それぞれの大当たり示す停止図柄が最終的に停止表示される。遊技者は、この変動演出における停止図柄を視認することで大当たり種別を認識でき、大当たり種別に応じて付与される遊技価値を容易に判断することができる。

【5145】

オープニング演出は、これからパチンコ機10が特別遊技状態へ移行して、通常時には閉鎖されている特定入賞口65aが繰り返し開放されることを遊技者に報知するための演出であり、ラウンド演出は、これから開始されるラウンド数を遊技者に報知するための演出である。エンディング演出は、特別遊技状態の終了を遊技者に報知するための演出である。

10

20

30

40

50

【5146】

なお、デモ演出は、上述したように、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第3図柄表示装置81に表示される演出であり、「0」から「9」の数字が付されていない主図柄からなる第3図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。第3図柄表示装置81にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該パチンコ機10において遊技が行われていないことを認識することができる。

【5147】

データテーブル格納エリア233bには、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出およびデモ演出に対応する表示データテーブルをそれぞれ1つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブルである変動表示データテーブルは、設定される変動演出パターンが32パターンあれば、1変動演出パターンに1テーブル、合計で32テーブルが用意される。

10

【5148】

ここで、図596を参照して、表示データテーブルの詳細について説明する。図596は、表示データテーブルのうち、変動表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブルは、第3図柄表示装置81において1フレーム分の画像が表示される時間（本制御例では、20ミリ秒）を1単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき1フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。

20

【5149】

描画内容には、1フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、 α ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第3図柄表示装置81に描画させるための描画情報が規定されている。

【5150】

スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき第3図柄表示装置81上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。なお、拡大率が100%より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が100%未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも縮小されて表示される。

30

【5151】

回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。 α ブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知の α ブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。

40

【5152】

変動表示データテーブルでは、各アドレスに対応して規定される1フレーム分の描画内容として、1つの背面画像、9個の第3図柄（図柄1，図柄2，・・・）、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、少年画像や文字などの各種演出に用いられるキャラクタといった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクトやキャラクタに関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、1つ又は複数規定される。

【5153】

50

ここで、背面画像は、表示位置は第3図柄表示装置81の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、 α ブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動表示データテーブルでは、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ（「砂浜ステージ」、「深海ステージ」のいずれか）に対応する背面A、Bのいずれかを表示させるか、背面A、Bとは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面A、Bとは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。

【5154】

M P U 2 3 1は、この背面種別によって、背面A、Bのいずれかを表示させることが特定される場合は、背面A、Bのうち抽選により決定されたステージに対応する背面画像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。一方、背面A、Bとは異なる背面画像を表示させることが特定される場合は、背面種別から表示させるべき背面画像を特定する。

【5155】

なお、本制御例では、表示データテーブルにおいて、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、M P U 2 3 1は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。

【5156】

また、位置情報は、この表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第3図柄表示装置81の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、M P U 2 3 1は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示用データベースに基づき画像の描画（もしくは、第3図柄表示装置81の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、第3図柄表示装置81の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。

【5157】

更に、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第3図柄表示装置81の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別および位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示用データベースに基づく画像の描画（もしくは、第3図柄表示装置81の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。

【5158】

第3図柄（図柄1、図柄2、・・・）は、表示すべき第3図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第3図柄に付された数字の差分を表す情報である。第3図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における第3図柄の表示は、1つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、1つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、1つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【5159】

一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して主制御装置 1 1 0 より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、変動演出を、主制御装置 1 1 0 より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。

【5 1 6 0】

なお、各第 3 図柄には固有の数字が付されているので、1 つ前の変動演出における変動図柄や、主制御装置 1 1 0 より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その第 3 図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各第 3 図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき第 3 図柄を特定することができる。

10

【5 1 6 1】

また、図柄オフセット情報において、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、第 3 図柄が高速に変動表示されている時間となるように設定されている。第 3 図柄が高速に変動表示されている間は、その第 3 図柄が遊技者に視認不能な状態であるので、その間に、図柄オフセット情報を 1 つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えることによって、第 3 図柄の数字の連続性が途切れても、その数字の連続性の途切れを遊技者に認識させないようにすることができる。

20

【5 1 6 2】

表示データテーブルの先頭アドレスである「0 0 0 0 H」には、データテーブルの開始を示す「S t a r t」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス（図 5 9 6 の例では、「0 2 F 0 H」）には、データテーブルの終了を示す「E n d」情報が記載されている。そして、「S t a r t」情報が記載されたアドレス「0 0 0 0 H」と「E n d」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。

【5 1 6 3】

M P U 2 3 1 は、主制御装置 1 1 0 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 b から読み出して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納すると共に、ポインタ 2 3 3 f を初期化する。そして、1 フレーム分の描画処理が完了する度にポインタ 2 3 3 f を 1 加算し、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ 2 3 3 f が示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図 5 9 8 参照）を作成する。この描画リストを画像コントローラ 2 3 7 に送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ 2 3 3 f の更新に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される。

30

【5 1 6 4】

このように、本パチンコ機 1 0 では、表示制御装置 1 1 4 において、主制御装置 1 1 0 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、M P U 2 3 1 により実行すべきプログラムを変更するのではなく、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に適宜置き換えるという単純な操作だけで、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示すべき演出画像を変更することができる。

40

【5 1 6 5】

ここで、従来のパチンコ機のように、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出画像を変更する度に M P U 2 3 1 で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷

50

がかかるため、表示制御装置 114 における処理能力が制限となって、制御可能な演出画像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。これに対し、本パチンコ機 10 では、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 233d に適宜置き換えるという単純な操作だけで、第 3 図柄表示装置 81 に表示すべき演出画像を変更することができるので、表示制御装置 114 の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができる。

【5166】

また、このように各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、1 フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機 10 では、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第 3 図柄表示装置 81 に表示させる演出が決定されるためである。これに対し、パチンコ機といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出態様に対応する表示データテーブルを持たせることはできない。このように、各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、1 フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機 10 が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づき予め第 3 図柄表示装置 81 に表示させる演出態様を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。

【5167】

次いで、図 597 を参照して、転送データテーブルの詳細について説明する。図 597 は、転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブルは、演出毎に用意された表示データテーブルに対応して用意されるもので、上述したように、表示データテーブルで規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオ RAM 235 に常駐されていない画像データをキャラクタ ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 の画像格納エリア 236a に転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。

【5168】

なお、表示データテーブルに規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオ RAM 235 に格納されていれば、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルは用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア 233b の容量増大を抑制することができる。

【5169】

転送データテーブルは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称す）の転送データ情報が記載されている（図 597 のアドレス「0001H」及び「0097H」が該当）。ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア 236a に格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブルでは、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。

【5170】

一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味する Null データが規定される（図 597 のアドレス「0002H」が該当）。

【5171】

転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタ ROM 234 の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオ RAM 236）の先頭アドレスが含まれる。

【5172】

なお、転送データテーブルの先頭アドレスである「0000H」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Start」情報が記載され、転送データテーブルの最終アドレス（図597の例では、「02F0H」）には、データテーブルの終了を示す「End」情報が記載されている。そして、「Start」情報が記載されたアドレス「0000H」と「End」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その転送データテーブルで規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。

【5173】

MPU231は、主制御装置110からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置113から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが存在する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリア233bから読み出して、後述するワークRAM233の転送データテーブルバッファ233eに格納する。そして、ポインタ233fの更新毎に、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルから、ポインタ233fが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図598参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ233eに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【5174】

例えば、図597の例では、ポインタ233fが「0001H」や「0097H」となった場合に、MPU231は、転送データテーブルの当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブルに基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ237へ送信する。一方、ポインタ233fが「0002H」である場合、転送データテーブルのアドレス「0002H」には、Nullデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ237へ送信する。

【5175】

そして、画像コントローラ237は、MPU231より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタROM234から画像格納エリア236aの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。

【5176】

ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア236aに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタROM234から画像格納エリア236aに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオRAM235に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア236aに格納させておくことができる。そして、その画像格納エリア236aに格納された画像データを用いて、表示データテーブルに基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。

【5177】

これにより、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによってキャラクタROM234を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタROM234から読み出し、通常用ビデオRAM236へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第3図柄表

10

20

30

40

50

示装置 8 1 に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオ RAM 2 3 5 に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタ ROM 2 3 4 から通常用ビデオ RAM 2 3 6 へ転送することができる。

【5 1 7 8】

また、本パチンコ機 1 0 では、表示制御装置 1 1 4 において、主制御装置 1 1 0 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に設定されるので、その表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタ ROM 2 3 4 から通常用ビデオ RAM 2 3 6 へ転送することができる。

10

【5 1 7 9】

また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタ ROM 2 3 4 から通常用ビデオ RAM 2 3 6 へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタ ROM 2 3 4 から通常用ビデオ RAM 2 3 6 への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【5 1 8 0】

また、転送データテーブルは、表示データテーブルと同様のデータ構造を有し、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されているので、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定された表示データテーブルに基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオ RAM 2 3 6 へ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができるので、読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によってキャラクタ ROM 2 3 4 を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。

20

【5 1 8 1】

簡易画像表示フラグ 2 3 3 c は、第 3 図柄表示装置 8 1 に、図 5 9 4 (a) ~ (c) に示す電源投入時画像（電源投入時主画像および電源投入時変動画像）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ 2 3 3 c は、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データが常駐用ビデオ RAM 2 3 5 の電源投入時主画像エリア 2 3 5 a 又は電源投入時変動画像エリア 2 3 5 b に転送された後に、MPU 2 3 1 により実行されるメイン処理（図 6 2 5 参照）の中でオンに設定される（図 6 2 5 の S 6 0 0 5 参照）。そして、画像転送処理の常駐画像転送処理によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオ RAM 2 3 5 に格納された段階で、第 3 図柄表示装置 8 1 に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図 6 3 6 (b) の S 7 6 0 5 参照）。

30

【5 1 8 2】

この簡易画像表示フラグ 2 3 3 c は、画像コントローラ 2 3 7 から送信される V 割込信号を検出する毎に MPU 2 3 1 によって実行される V 割込処理の中で参照され（図 6 2 7 (b) の S 6 3 0 1 参照）、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンである場合は、電源投入時画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図 6 2 7 (b) の S 6 3 0 8 参照）および簡易表示設定処理（図 6 2 7 (b) の S 6 3 0 9 参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオフである場合は、主制御装置 1 1 0 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図 6 2 8 ~ 図 6 3 2 参照）および表示設定処理（図 6 3 3 ~ 図 6 3 5 参照）が実行される。

40

【5 1 8 3】

50

また、簡易画像表示フラグ233cは、V割込処理の中でMPU231により実行される転送設定処理の中で参照され（図636（a）のS7501参照）、簡易画像表示フラグ233cがオンである場合は、常駐用ビデオRAM235に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235へ転送する常駐画像転送設定処理（図636（b）参照）を実行し、簡易画像表示フラグ233cがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236へ転送する通常画像転送設定処理（図637参照）を実行する。

【5184】

表示データテーブルバッファ233dは、主制御装置110からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置113から送信されるコマンド等に応じて第3図柄表示装置81に表示させる演出態様に対応する表示データテーブルを格納するためのバッファである。MPU231は、その音声ランプ制御装置113から送信されるコマンド等に基づいて、第3図柄表示装置81に表示させる演出態様を判断し、その演出態様に対応する表示データテーブルをデータテーブル格納エリア233bから選定して、その選定された表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに格納する。そして、MPU231は、ポインタ233fを1ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ233fで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、1フレーム毎に画像コントローラ237に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図598参照）を生成する。これにより、第3図柄表示装置81には、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【5185】

MPU231は、ポインタ233fを1ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ233fで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、1フレーム毎に画像コントローラ237に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図598参照）を生成する。これにより、第3図柄表示装置81には、表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【5186】

転送データテーブルバッファ233eは、主制御装置110からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置113から送信されるコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを格納するためのバッファである。MPU231は、表示データテーブルバッファ233dに表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルをデータテーブル格納エリア233bから選定して、その選定された転送データテーブルを転送データテーブルバッファ233eに格納する。なお、表示データテーブルバッファ233dに格納される表示データテーブルにおいて用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオRAM235に格納されている場合は、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが用意されていないので、MPU231は、転送データテーブルバッファ233eに転送対象画像データが存在しないことを意味するNullデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

【5187】

そして、MPU231は、ポインタ233fを1ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ233eに格納された転送データテーブルにおいてそのポインタ233fで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Nullデータが記載されていなければ）、1フレーム毎に生成される画像コントローラ237に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図598参照）に、その転送データ情報を追加する。

【5188】

これにより、画像コントローラ237は、MPU231より受信した描画リストに転送

10

20

30

40

50

データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタROM 234から画像格納エリア236aの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア236aに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタROM 234から画像格納エリア236aに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオRAM 235に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア236aに格納させておくことができる。

10

【5189】

これにより、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによってキャラクタROM 234を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタROM 234から読み出し、通常用ビデオRAM 236へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第3図柄表示装置81に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオRAM 235に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236へ転送することができる。

【5190】

ポインタ233fは、表示データテーブルバッファ233dおよび転送データテーブルバッファ233eの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。MPU 231は、表示データテーブルバッファ233dに表示データテーブルが格納されるのに合わせて、ポインタ233fを一旦0に初期化する。そして、画像コントローラ237から1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒ごとに送信されるV割込信号に基づいてMPU 231により実行されるV割込処理の表示設定処理(図627(b)のS6303参照)の中で、ポインタ更新処理(図633のS7205参照)が実行され、ポインタ233fの値が1ずつ加算される。

20

【5191】

MPU 231は、このようなポインタ233fの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルから、ポインタ233fが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト(図598参照)を作成すると共に、転送データテーブルバッファ233eに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

30

【5192】

これにより、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルに対応する演出が第3図柄表示装置81に表示される。よって、表示データテーブルバッファ233dに格納する表示データテーブルを変更するだけで、容易に第3図柄表示装置81に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置341の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

40

【5193】

また、転送データテーブルバッファ233eに格納された転送データテーブルが格納されている場合は、その転送データテーブルに基づいて、対応する表示データテーブルによって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオRAM 235に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア236aに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによってキャラクタROM 234を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタROM 234から読み出し、通常用ビデオRAM 236へ転送してお

50

くことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第3図柄表示装置81に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオRAM235に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236へ転送することができる。

【5194】

描画リストエリア233gは、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブル、及び、転送データテーブルバッファ233eに格納された転送データテーブルに基づいて生成される、1フレーム分の画像の描画を画像コントローラ237に指示する描画リストを格納するためのエリアである。

10

【5195】

ここで、図598を参照して、描画リストの詳細について説明する。図598は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ237に対して、1フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図598に示すように、1フレームの画像で使用する背面画像、第3図柄（図柄1、図柄2、・・・）、エフェクト（エフェクト1、エフェクト2、・・・）、キャラクタ（キャラクタ1、キャラクタ2、・・・、保留球数図柄1、保留球数図柄2、・・・、エラー図柄）といったスプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ237に対して所定の画像データをキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

20

【5196】

各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているRAM種別（常駐用ビデオRAM235か、通常用ビデオRAM236か）を示す情報と、そのアドレスとが記述されており、画像コントローラ237は、そのRAM種別およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、 α ブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれており、画像コントローラ237は、各種ビデオRAMより読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、 α ブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ237によって、描画対象バッファフラグ233jで指定される第1フレームバッファ236b又は第2フレームバッファ236cのいずれかに展開される。

30

【5197】

MPU231は、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ233fによって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、保留球数図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、1フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

40

【5198】

ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納RAM種別とアドレスとは、表示データテーブルに規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオRAM235のエリア、又は、通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aのサブエリアが固定されているので、MP

50

U 2 3 1 は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納 R A M 種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【5 1 9 9】

また、M P U 2 3 1 は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、 α ブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報）について、表示データテーブルに規定されるそれらの情報をそのままコピーする。

【5 2 0 0】

また、M P U 2 3 1 は、描画リストを生成するにあたり、1 フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第 3 図柄（図柄 1，図柄 2，・・・）、エフェクト（エフェクト 1，エフェクト 2，・・・）、キャラクタ（キャラクタ 1，キャラクタ 2，・・・，保留球数図柄 1，保留球数図柄 2，・・・，エラー図柄）の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。

【5 2 0 1】

画像コントローラ 2 3 7 では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した 1 フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができるのである。

【5 2 0 2】

また、M P U 2 3 1 は、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に格納された転送データテーブルにおいて、ポインタ 2 3 3 f によって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタ R O M 2 3 4 における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア 2 3 6 a に設けられたサブエリアの格納先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。画像コントローラ 2 3 7 は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタ R O M 2 3 4 の所定の領域（格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。

【5 2 0 3】

計時カウンタ 2 3 3 h は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された表示データテーブルにより第 3 図柄表示装置 8 1 にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。M P U 2 3 1 は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に一の表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに基づいて表示される演出の演出時間を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第 3 図柄表示装置 8 1 における 1 フレーム分の画像表示時間（本制御例では、2 0 ミリ秒）で割った値である。

【5 2 0 4】

そして、1 フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に画像コントローラ 2 3 7 から送信される V 割込信号に基づいて、M P U 2 3 1 により実行される V 割込処理（図 6 2 7（b）参照）の表示設定処理が実行される度に、計時カウンタ 2 3 3 h が 1 ずつ減算される（図 6 3 3 の S 7 2 0 7 参照）。その結果、計時カウンタ 2 3 3 h の値が 0 以下となった場合、M P U 2 3 1 は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された表示データテーブルにより表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

【5 2 0 5】

格納画像データ判別フラグ 2 3 3 i は、対応する画像データが常駐用ビデオ R A M 2 3

10

20

30

40

50

5に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア236aに格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。

【5206】

この格納画像データ判別フラグ233iは、電源投入時にメイン処理の中でMPU 231により実行される初期設定処理（図625のS6002参照）によって生成される。ここで生成される格納画像データ判別フラグ233iは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア236aに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。

【5207】

そして、格納画像データ判別フラグ233iの更新は、MPU 231により実行される通常画像転送設定処理（図637参照）の中で、一のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された一のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア236aに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア236aのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、一のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

【5208】

また、MPU 231は、常駐用ビデオRAM 235に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236へ転送する際に、格納画像データ判別フラグ233iを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア236aに格納されているか否かを判断する（図637のS7713参照）。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア236aに格納されていないければ、その画像データの転送指示を設定し（図637のS7714参照）、画像コントローラ237に対して、その画像データをキャラクタROM 234から画像格納エリア236aの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア236aに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置114の各部における処理負担の軽減や、バスライン240におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【5209】

描画対象バッファフラグ233jは、2つのフレームバッファ（第1フレームバッファ236bおよび第2フレームバッファ236c）の中から、画像コントローラ237によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称す）を指定するためのフラグで、描画対象バッファフラグ233jが0である場合は描画対象バッファとして第1フレームバッファ236bを指定し、1である場合は第2フレームバッファ236cを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ237に送信される（図638のS7802参照）。

【5210】

これにより、画像コントローラ237は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラ237は、描画処理と同時並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に第3図柄表示装置81に対して、その画像情報を転送することで、第3図柄表示装置81に画像を表示させる表示処理を実行する。

【5211】

描画対象バッファフラグ233jは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ237に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象

10

20

30

40

50

バッファフラグ 2 3 3 j の値を反転させることにより、即ち、その値が「0」であった場合は「1」に、「1」であった場合は「0」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第 1 フレームバッファ 2 3 6 b と第 2 フレームバッファ 2 3 6 c との間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、1 フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する 20 ミリ秒毎に画像コントローラ 2 3 7 から送信される V 割込信号に基づいて、M P U 2 3 1 により実行される V 割込処理の描画処理（図 6 2 7 (b) の S 6 3 0 6 参照）が実行される度に行われる。

【5 2 1 2】

即ち、あるタイミングで、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 2 3 6 b が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 2 3 6 c が指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒後に、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 2 3 6 c が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 2 3 6 b が指定される。これにより、先に第 1 フレームバッファ 2 3 6 b に展開された画像の画像情報が読み出されて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができると同時に、第 2 フレームバッファ 2 3 6 c に新たな画像が展開される。

【5 2 1 3】

そして、更に次の 20 ミリ秒後には、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 2 3 6 b が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 2 3 6 c が指定される。これにより、先に第 2 フレームバッファ 2 3 6 c に展開された画像の画像情報が読み出されて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができると同時に、第 1 フレームバッファ 2 3 6 b に新たな画像が展開される。以後、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、20 ミリ秒毎に、それぞれ第 1 フレームバッファ 2 3 6 b および第 2 フレームバッファ 2 3 6 c のいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、1 フレーム分の画像の描画処理を行いながら、1 フレーム分の画像の表示処理を 20 ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【5 2 1 4】

<第 7 制御例における主制御装置の制御処理について>

次に、図 5 9 9 ~ 図 6 1 5 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 0 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本制御例では 2 m 秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、N M I 端子への停電信号 S G 1 の入力により起動される N M I 割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理と N M I 割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。

【5 2 1 5】

図 5 9 9 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば 2 ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（S 1 0 1）。即ち、主制御装置 1 1 0 に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【5 2 1 6】

次に、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新を実行する（S 1 0 2）。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では 3 9 9）に達した際、0 にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では 3 9 9）に達した際、0 にクリアし、その第 2 初期

10

20

30

40

50

値乱数カウンタC I N I 2の更新値をR A M 2 0 3の該当するバッファ領域に格納する。

【5217】

更に、第1当たり乱数カウンタC 1、第1当たり種別カウンタC 2、停止種別選択カウンタC 3及び第2当たり乱数カウンタC 4の更新を実行する(S 1 0 3)。具体的には、第1当たり乱数カウンタC 1、第1当たり種別カウンタC 2、停止種別選択カウンタC 3及び第2当たり乱数カウンタC 4をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値(本制御例ではそれぞれ、399, 99, 99, 239)に達した際、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC 1~C 4の更新値を、R A M 2 0 3の該当するバッファ領域に格納する。

【5218】

次に、第1図柄表示装置37において表示を行うための処理であると共に、第3図柄表示装置81による第3図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行し(S 1 0 4)、次いで、第1入球口64、または第2入球口640への入賞(始動入賞)に伴う始動入賞処理を実行する(S 1 0 5)。尚、特別図柄変動処理、及び、始動入賞処理の詳細については、図600~図602を参照して後述する。

【5219】

始動入賞処理を実行した後は、第2図柄表示装置83において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し(S 1 0 6)、スルーゲート67における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する(S 1 0 7)。尚、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理の詳細は、図604および図605を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、発射制御処理を実行し(S 1 0 8)、更に、定期的に行うべきその他の処理を実行して(S 1 0 9)、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ51bが操作されていないことを条件に、球の発射のオン/オフを決定する処理である。主制御装置110は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置112に対して球の発射指示をする。

【5220】

次に、図600を参照して、主制御装置110内のM P U 2 0 1により実行される特別図柄変動処理(S 1 0 4)について説明する。図600は、この特別図柄変動処理(S 1 0 4)を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理(S 1 0 4)は、タイマ割込処理(図599参照)の中で実行され、第1図柄表示装置37において行う特別図柄(第1図柄)の変動表示や、第3図柄表示装置81において行う第3図柄の変動表示などを制御するための処理である。

【5221】

この特別図柄変動処理では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中、又は小当たり中であるか否かを判定する(S 2 0 1)。具体的には、大当たり中フラグ203r、および小当たり中フラグ203sのいずれかがオンであるかを判定する。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば(S 2 0 1: Y e s)、そのまま本処理を終了する。

【5222】

S 2 0 1の処理において、特別図柄の大当たり中でも、小当たり中でもないと判定した場合は(S 2 0 1: N o)、第1図柄表示装置37の表示態様の変動中であるか否かを判定し(S 2 0 2)、第1図柄表示装置37の表示態様の変動中でなければ(S 2 0 2: N o)、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値(第2特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数N 2)を取得する(S 2 0 3)。次に、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値(N 2)が0よりも大きいか否かを判別する(S 2 0 4)。第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値(N 2)が0でなければ(S 2 0 4: Y e s)、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値(N 2)を1減算し(S 2 0 5)、演算により変更された第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値を示す保留球数コマンドを設定する(S 2 0 6)。ここで設定された保留球数コマンドは、R A M 2 0 3に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1により実行される後述のメイン処理(図608

10

20

30

40

50

参照)の外部出力処理(S1001)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値を抽出し、抽出した値をRAM223の第2特別図柄保留球数カウンタ223cに格納する。

【5223】

S211の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納されたデータをシフトする(S207)。S207の処理では、第2特別図柄保留球格納エリア203bの保留第1エリア～保留第4エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第1エリア→実行エリア、保留第2エリア→保留第1エリア、保留第3エリア→保留第2エリア、保留第4エリア→保留第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、S213の処理へ移行する。

10

【5224】

一方、S204の処理において、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値(N2)が0である場合は(S204:No)、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値(第1特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数N1)を取得し(S208)、取得した第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値(N1)が0よりも大きいかな否かを判別する(S209)。

【5225】

S209の処理において、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値(N1)が0であると判別した場合は(S209:No)、そのまま本処理を終了する。一方、S209の処理において、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値(N1)が0でない(即ち、1以上である)と判別した場合は(S209:Yes)、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値(N1)を1減算し(S210)、演算により変更された第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値を示す保留球数コマンドを設定する(S211)。ここで設定された保留球数コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行される後述のメイン処理(図608参照)の外部出力処理(S1001)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値を抽出し、抽出した値をRAM223の第1特別図柄保留球数カウンタ223bに格納する。

20

30

【5226】

S211の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第1特別図柄保留球格納エリア203aに格納されたデータを、S207の処理と同一の手法によりシフトして(S209)、処理をS213へと移行する。S207、またはS212の処理後に実行されるS213の処理では、第1図柄表示装置37において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行し(S213)、本処理を終了する。なお、この特別図柄変動開始処理の詳細については、図601を参照して後述する。

【5227】

S202の処理において、第1図柄表示装置37の表示態様の変動中であれば(S202:Yes)、変動時間カウンタ203qの値を1減算することにより更新し(S214)、更新後の変動時間カウンタ203qの値に基づいて第1図柄表示装置37において実行している変動表示の変動時間が経過したかな否かを判別する(S215)。即ち、S214の処理で更新された変動時間カウンタ203qの値が0になったかな否かを判別する。第1図柄表示装置37において実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタCS1により選択された変動パターンに応じて決められており(変動パターンコマンドに応じて決められており)、この変動時間が経過していなければ(S215:No)、第1図柄表示装置37の表示態様を更新し(S216)、本処理を終了する。

40

【5228】

一方、S215の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば(

50

S 2 1 5 : Y e s)、第 1 図柄表示装置 3 7 の停止図柄に対応した表示態様を設定する (S 2 1 7)。停止図柄の設定は、図 6 0 1 を参照して後述する特別図柄変動開始処理 (S 2 1 3) によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理 (S 2 1 3) が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に応じて大当たり A ~ F のいずれかが決定される。

【 5 2 2 9 】

尚、本制御例では、大当たり A になる場合には、第 1 図柄表示装置 3 7 において青色の L E D を点灯させ、大当たり B になる場合には赤色の L E D を点灯させ、大当たり C となる場合には、緑色の L E D を点灯させ、大当たり D となる場合には、青色の L E D と緑色の L E D を点灯させる。また、外れである場合には赤色の L E D と緑色の L E D とを点灯させる。なお、各 L E D の表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【 5 2 3 0 】

S 2 1 6 の処理が終了した後は、第 1 図柄表示装置 3 7 において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果 (今回の抽選結果) が、特別図柄の大当たりであるかを判定する (S 2 1 8)。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば (S 2 1 8 : Y e s)、確変フラグ 2 0 3 g をオフに設定し (S 2 1 9)、特別図柄の大当たりの開始を設定して (S 2 2 0)、S 2 2 1 の処理へと移行する。S 2 1 9 の処理によって、特別図柄の大当たりの開始が設定されると、メイン処理 (図 6 0 8 参照) の大当たり制御処理 (S 1 0 0 4) が実行された場合に、S 1 1 0 1 : Y e s へ分岐して、オープニングコマンドが設定される (S 1 1 0 2)。その結果、第 3 図柄表示装置 8 1 において、大当たり演出が開始される。

【 5 2 3 1 】

S 2 1 8 の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば (S 2 1 8 : N o)、S 2 1 9、S 2 2 0 の処理をスキップして、処理を S 2 2 1 へと移行する。

【 5 2 3 2 】

ここで設定された状態コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理 (図 6 0 8 参照) の外部出力処理 (S 1 0 0 1) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、状態コマンドを受信すると、状態コマンドに含まれる遊技状態を取得する。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の把握する状態を、実際のパチンコ機 1 0 の状態に一致させることができる。

【 5 2 3 3 】

次に、図 6 0 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特別図柄変動開始処理 (S 2 1 3) について説明する。図 6 0 1 は、特別図柄変動開始処理 (S 2 1 3) を示したフローチャートである。この特別図柄変動開始処理 (S 2 1 3) は、タイマ割込処理 (図 5 9 9 参照) の特別図柄変動処理 (図 6 0 0 参照) の中で実行される処理であり、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a および第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b の実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、「特別図柄の大当たり」又は「特別図柄の外れ」の抽選 (当否判定) を行うと共に、第 1 図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出の演出パターン (変動パターン) を決定するための処理である。

【 5 2 3 4 】

特別図柄変動開始処理では、まず、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a、または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b の実行エリアに格納されている第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、及び、停止種別選択カウンタ C 3 の各値を取得する (S 3 0 1)。

【 5 2 3 5 】

10

20

30

40

50

次に、確変フラグ203gを読み出して、パチンコ機10が特別図柄の確変状態であるかを判定する(S302)。このS302の処理では、確変フラグ203gがオンならば特別図柄の確変状態であると判定し、確変フラグ203gがオフであれば、特別図柄の低確率状態(確変状態でない)と判定する。S302の処理において、パチンコ機10が特別図柄の確変状態であると判定した場合は(S302:Yes)、S301の処理で取得した第1当たり乱数カウンタC1の値と、高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブルとに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの抽選結果を取得する(S303)。具体的には、第1当たり乱数カウンタC1の値を、高確率時用の第1当たり乱数テーブル(図585(b)参照)と比較する。上述したように、特別図柄の大当たりとなる乱数値としては、「0~39」の40個が設定されており、第1当たり乱数カウンタC1の値と、これらの当たりとなる乱数値とが一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、S305の処理へ移行する。

【5236】

一方、S302の処理において、パチンコ機10が特別図柄の確変状態でない(特別図柄の低確率状態である)と判定した場合は(S302:No)、S301の処理で取得した第1当たり乱数カウンタC1の値と、低確率時用の第1当たり乱数テーブル(図585(b)参照)とに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの抽選結果を取得する(S304)。具体的には、第1当たり乱数カウンタC1の値と、低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブルとを比較する。第1当たり乱数カウンタC1の値が、当たりとなる乱数値(即ち、「0~3」)と一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、S305の処理へ移行する。

【5237】

そして、S303またはS304の処理によって取得した特別図柄の抽選結果が、特別図柄の大当たりであるかを判定し(S305)、特別図柄の大当たりであると判定された場合には(S305:Yes)、S301の処理で取得した第1当たり種別カウンタC2の値に基づいて、大当たり時の表示態様を設定する(S306)。より具体的には、S301の処理で取得した第1当たり種別カウンタC2の値と、第1当たり種別選択テーブル202b(図586(a)参照)とを比較し、大当たり種別が何であるかを判定する。上述したように、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、第1当たり種別カウンタC2の値が「0~9」の範囲にあれば、大当たりA(16ラウンド確変大当たり)であると判定し、「10~89」の範囲にあれば、大当たりB(5ラウンド確変大当たり)であると判定し、「90~99」の範囲にあれば、大当たりC(2ラウンド確変大当たり)であると判定する(図586(a)参照)。一方、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、第1当たり種別カウンタC2の値が「0~4」の範囲にあれば、大当たりD(16ラウンド確変大当たり)であると判定し、「5~49」の範囲にあれば、大当たりE(7ラウンド通常大当たり)であると判定し、「50~99」の範囲にあれば、大当たりF(6ラウンド通常大当たり)であると判定する(図586(a)参照)。

【5238】

このS306の処理では、判定された大当たり種別(大当たりA~F)に応じて、第1図柄表示装置37の表示態様(LED37aの点灯状態)が設定される。また、大当たり種別に対応した停止図柄を、第3図柄表示装置81において停止表示させるべく、大当たり種別(大当たりA~F)が停止種別として設定される。

【5239】

次に、大当たり時の変動パターンを決定する(S307)。S307の処理で変動パターンが設定されると、第1図柄表示装置37における変動演出の変動時間(表示時間)が設定されると共に、第3図柄表示装置81において大当たり図柄で停止するまでの第3図柄の変動時間が決定される。このとき、RAM203のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCS1の値と、変動パターン選択テーブル202d(図587(a)参照)とを比較し、変動種別カウンタCS1の値に対応する変動パターン(変動時間)を決定する。

10

20

30

40

50

【5240】

一方、S305の処理において、特別図柄の外れ（小当たり含む）であると判定された場合には（S305：No）、外れ時の表示態様を設定する（S308）。S308の処理では、第1図柄表示装置37の表示態様を外れ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、実行エリアに格納されている停止種別選択カウンタC3の値に基づいて、第3図柄表示装置81において表示させる停止種別として、前後外れリーチであるか、前後外れ以外リーチであるか、完全外れであるかを設定する。

【5241】

ここでは、パチンコ機10が特別図柄の確変状態であれば、S301の処理で取得した停止種別選択カウンタC3の値と、高確率時用の停止種別選択テーブルに格納されている乱数値とを比較して、停止種別を設定する。具体的には、停止種別選択カウンタC3の値が「0～89」の範囲にあれば、完全外れを設定し、「90～97」の範囲にあれば前後外れ以外リーチを設定し、「98，99」であれば前後外れリーチを設定する。一方、パチンコ機10が特別図柄の通常状態であれば、停止種別選択カウンタC3の値と、低確率時用の停止種別選択テーブルに格納されている乱数値とを比較して、停止種別を設定する。具体的には、停止種別選択カウンタC3の値が「0～79」の範囲にあれば、完全外れを設定し、「80～97」の範囲にあれば前後外れ以外リーチを設定し、「98，99」であれば前後外れリーチを設定する。

【5242】

次に、外れ時の変動パターンを決定する（S309）。ここでは、第1図柄表示装置37の表示時間が設定されると共に、第3図柄表示装置81において外れ図柄で停止するまでの第3図柄の変動時間が決定される。このとき、S307の処理と同様に、RAM203のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCS1の値と、変動パターン選択テーブル202dとを比較し、変動種別カウンタCS1の値に対応する変動パターン（変動時間）を決定する。

【5243】

S307の処理またはS309の処理が終わると、次に、S307の処理またはS309の処理で決定した変動パターンを表示制御装置114へ通知するための変動パターンコマンドを設定する（S310）。次いで、今回の変動パターンの変動時間に対応するカウンタ値を、変動時間カウンタ203qに設定する（S311）。そして、S306又はS308の処理で設定された停止種別を表示制御装置114へ通知するための停止種別コマンドを設定する（S312）。これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、メイン処理（図608参照）のS1001の処理で、音声ランプ制御装置113に送信される。S312の処理が終わると、特別図柄変動処理へ戻る。

【5244】

次に、図602のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される始動入賞処理（S105）を説明する。図602は、この始動入賞処理（S105）を示すフローチャートである。この始動入賞処理（S105）は、タイマ割込処理（図599参照）の中で実行され、第1入球口64、および第2入球口640への入賞（始動入賞）の有無を判断し、始動入賞があった場合に、各種カウンタが示す値の保留処理を実行するための処理である。

【5245】

始動入賞処理が実行されると、まず、遊技球が第1入球口64に入賞（始動入賞）したか否かを判定する（S401）。ここでは、第1入球口64への入球を3回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が第1入球口64に入賞したと判別されると（S401：Yes）、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（特別図柄における変動表示の保留回数N1）を取得する（S402）。そして、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（N1）が上限値（本制御例では4）未満であるか否かを判定する（S403）。

10

20

30

40

50

【5246】

そして、球が第1入球口64への入賞がないか（S401：No）、或いは、球が第1入球口64への入賞があっても第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（N1）が4未満でなければ（S403：No）、処理をS407へと移行する。一方、第1入球口64への入賞があり（S401：Yes）、且つ、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（N1）が4未満であれば（S403：Yes）、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（N1）を1加算する（S404）。そして、演算により変更された第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値を示す保留球数コマンドを設定する（S405）。

【5247】

ここで設定された保留球数コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行される後述のメイン処理（図608参照）の外部出力処理（S1001）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値を抽出し、抽出した値をRAM223の第1特別図柄保留球数カウンタ223bに格納する。

【5248】

S405の処理により保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理のS103で更新した第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3、及び変動種別カウンタCS1の各値を、RAM203の第1特別図柄保留球格納エリア203aの空き保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）のうち最初のエリアに格納して（S406）、処理をS407へと移行する。尚、S406の処理では、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値を参照し、その値が0であれば、保留第1エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が1であれば保留第2エリアを、その値が2であれば保留第3エリアを、その値が3であれば保留第4エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【5249】

S407の処理では、球が第2入球口640に入賞（始動入賞）したか否かを判定する（S407）。本処理でも、S401の処理と同様に、第2入球口640への入球を3回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が第2入球口640に入賞したと判別されると（S407：Yes）、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値（特別図柄における変動表示の保留回数N2）を取得し（S408）、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値（N2）が上限値（本制御例では4）未満であるか否かを判定する（S409）。

【5250】

そして、第2入球口640への入賞がないか（S407：No）、或いは、第2入球口640への入賞があっても第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値（N2）が4未満でない（即ち、4である）と判定した場合は（S409：No）、処理をS413へと移行する。一方、第2入球口640への入賞があり（S407：Yes）、且つ、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値（N2）が4未満であれば（S409：Yes）、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値（N2）に1を加算する（S410）。そして、演算により変更された第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値を示す保留球数コマンドを設定する（S411）。

【5251】

ここで設定された保留球数コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行される後述のメイン処理（図608参照）の外部出力処理（S1001）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値を抽出し、抽出した値をRAM223の第2特別図柄保留球数カウンタ223cに格納する。

【5252】

S 4 1 1 の処理により保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理の S 1 0 3 の処理で更新した第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、停止種別選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値を、R A M 2 0 3 の第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b の空き保留エリア（保留第 1 エリア～保留第 4 エリア）のうち最初のエリアに格納し（S 4 1 2）、S 4 1 3 の処理へ移行する。尚、S 4 1 2 の処理では、S 4 0 6 の処理と同様に、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 e の値を参照し、その値が 0 であれば、保留第 1 エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が 1 であれば保留第 2 エリアを、その値が 2 であれば保留第 3 エリアを、その値が 3 であれば保留第 4 エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【5 2 5 3】

S 4 1 3 の処理では、始動入賞に基づいて取得した各種カウンタ値から当否を先読みするための先読み処理を実行して（S 4 1 3）、本処理を終了する。この先読み処理の詳細について、図 6 0 3 を参照して説明する。

【5 2 5 4】

図 6 0 3 は、先読み処理（S 4 1 3）を示すフローチャートである。この先読み処理（S 4 1 3）では、まず、今回の始動入賞処理（図 6 0 2 参照）において第 1 入球口 6 4、または第 2 入球口 6 4 0 に対する新たな入球を検出していたか否かを判別し（S 5 0 1）、新たな入球を検出していなければ（S 5 0 1 : N o）、そのまま本処理を終了する。

【5 2 5 5】

一方、S 5 0 1 の処理において、新たな入球を検出していたと判別した場合は（S 5 0 1 : Y e s）、次に、検出した入球に対応する保留球数が上限値（即ち、4）であるか否かを判別し（S 5 0 2）、上限値であると判別した場合は（S 5 0 2 : Y e s）、そのまま本処理を終了する。これに対し、S 5 0 2 の処理において、保留球数が上限値未満であると判別した場合は（S 5 0 2 : N o）、当該入球に基づく変動表示を開始するタイミングが特別図柄の確変状態であるか否かを判別する（S 5 0 3）。この S 5 0 3 の処理では、現在の遊技状態と、今回の入球以前に保留された保留球の先読み結果とに応じて、確変状態であるか否かを判別している。具体的には、保留球の中に大当たりが含まれていなければ、現在の遊技状態と、今回検出した入球に基づく変動表示を開始するタイミングとが一致するので、現在の遊技状態が確変状態であると判別する。また、保留球の中に大当たりが含まれている場合は、大当たりの種別に応じて遊技状態が変更される可能性がある。具体的には、確変大当たりが保留されている場合は当該大当たり後に確変状態へと移行し、通常大当たりが保留されている場合は、当該大当たり後に通常状態へと移行する。これらを加味して、今回検出した入球に基づく変動表示の開始タイミングが確変状態であるか否かを判別する。

【5 2 5 6】

S 5 0 3 の処理において、今回検出した入球に基づく変動の開始時が特別図柄の確変状態であると判別した場合は（S 5 0 3 : Y e s）、入球を検出した入球口の種別と、高確率時用の第 1 当たり乱数テーブルとに基づいて、今回の入球に基づく抽選結果を取得し（S 5 0 4）、処理を S 5 0 6 へと移行する。一方、変動開始時が特別図柄の低確率状態であると判別した場合は（S 5 0 3 : N o）、入球を検出した入球口の種別と、低確率時用の第 1 当たり乱数テーブルとに基づいて、今回の入球に基づく抽選結果を取得し（S 5 0 5）、処理を S 5 0 6 へと移行する。

【5 2 5 7】

S 5 0 4、または S 5 0 5 の処理後に実行される S 5 0 6 の処理では、今回の入球を検出した入球口の種別と、S 5 0 4、または S 5 0 5 の処理で取得した抽選結果とに基づいて入賞情報コマンドを設定し（S 5 0 6）、本処理を終了する。ここで設定された入賞情報コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理（図 6 0 8 参照）の外部出力処理（S 1 0 0 1）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、入賞情報コマンドを受信すると、その入賞情報コマンドにより通知された入球口

10

20

30

40

50

の種別、および抽選結果を入賞情報格納エリア 2 2 3 a に格納する。

【5 2 5 8】

次に、図 6 0 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の MPU 2 0 1 により実行される普通図柄変動処理 (S 1 0 6) について説明する。図 6 0 4 は、この普通図柄変動処理 (S 1 0 6) を示すフローチャートである。この普通図柄変動処理 (S 1 0 6) は、タイマ割込処理 (図 5 9 9 参照) の中で実行され、第 2 図柄表示装置 8 3 において行う普通図柄 (第 2 図柄) の変動表示や、第 1 入球口 6 4 に付随する電動役物 6 4 a の開放時間などを制御するための処理である。

【5 2 5 9】

この普通図柄変動処理 (S 1 0 6) では、まず、今現在が、普通図柄 (第 2 図柄) の当たり中であるか否かを判定する (S 6 0 1)。普通図柄 (第 2 図柄) の当たり中としては、第 2 図柄表示装置 8 3 において当たりを示す表示がなされている最中と、第 1 入球口 6 4 に付随する電動役物 6 4 a の開閉制御がなされている最中とが含まれる。判定の結果、普通図柄 (第 2 図柄) の当たり中であれば (S 6 0 1 : Y e s)、そのまま本処理を終了する。

10

【5 2 6 0】

一方、普通図柄 (第 2 図柄) の当たり中でなければ (S 6 0 1 : N o)、第 2 図柄表示装置 8 3 の表示態様の変動中であるか否かを判定し (S 6 0 2)、第 2 図柄表示装置 8 3 の表示態様の変動中でなければ (S 6 0 2 : N o)、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値 (普通図柄における変動表示の保留回数 M) を取得する (S 6 0 3)。次に、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値 (M) が 0 よりも大きいかなんかを判別し (S 6 0 4)、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値 (M) が 0 であれば (S 6 0 4 : N o)、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値 (M) が 0 でなければ (S 6 0 4 : Y e s)、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値 (M) を 1 減算する (S 6 0 5)。

20

【5 2 6 1】

次に、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 c に格納されたデータをシフトする (S 6 0 6)。S 6 0 6 の処理では、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 c の保留第 1 エリア～保留第 4 エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第 1 エリア→実行エリア、保留第 2 エリア→保留第 1 エリア、保留第 3 エリア→保留第 2 エリア、保留第 4 エリア→保留第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 c の実行エリアに格納されている第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値を取得する (S 6 0 7)。

30

【5 2 6 2】

次に、普通図柄の時短状態であるか否かを判定する (S 6 0 8)。なお、上述した通り、本制御例におけるパチンコ機 1 0 では、特別図柄の確変状態となる期間と、普通図柄の時短状態となる期間とが一致する。よって、S 6 0 8 の処理では、R A M 2 0 3 の確変フラグ 2 0 3 g がオンであれば普通図柄の時短状態であると判定し、オフであれば、普通図柄の通常状態であると判定する。

【5 2 6 3】

40

S 6 0 8 の処理において、普通図柄の時短状態であると判定した場合は (S 6 0 8 : Y e s)、S 6 0 7 の処理で取得した第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値と、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルとに基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する (S 6 0 9)。具体的には、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値と、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルに格納されている乱数値と比較する。上述したように、第 2 当たり種別カウンタ C 4 の値が「5～2 0 4」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、「0～4, 2 0 5～2 3 9」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する (図 5 8 6 (b) 参照)。

【5 2 6 4】

S 6 0 8 の処理において、普通図柄の時短状態でないと判定した場合は (S 6 0 8 : N

50

o)、S 6 1 0 の処理へ移行する。S 6 1 0 の処理では、パチンコ機 1 0 が特別図柄の当たり中であるか、又は、パチンコ機 1 0 が普通図柄の通常状態であるので、S 6 0 7 の処理で取得した第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値と、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルとに基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する (S 6 1 0)。具体的には、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値と、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルに格納されている乱数値と比較する。上述したように、第 2 当たり種別カウンタ C 4 の値が「5 ~ 2 8」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、「0 ~ 4, 2 9 ~ 2 3 9」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する (図 5 8 6 (b) 参照)。

【5 2 6 5】

次に、S 6 0 9 または S 6 1 0 の処理によって取得した普通図柄の抽選結果が、普通図柄の当たりであるかを判定し (S 6 1 1)、普通図柄の当たりであると判定した場合には (S 6 1 1 : Y e s)、当たり時の表示態様を設定し (S 6 1 2)、処理を S 6 1 4 へと移行する。この S 6 1 2 の処理では、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示が終了した後に、停止図柄 (第 2 図柄) として「○」の図柄が点灯表示されるように設定する。一方、S 6 1 1 の処理において、普通図柄の外れであると判定した場合には (S 6 1 1 : N o)、外れ時の表示態様を設定し (S 6 1 3)、処理を S 6 1 4 へと移行する。この S 6 1 1 の処理では、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示が終了した後に、停止図柄 (第 2 図柄) として「×」の図柄が点灯表示されるように設定する。

【5 2 6 6】

S 6 1 2 の処理、または S 6 1 3 の処理が終了すると、次いで、普通図柄の時短状態であるか (確変フラグ 2 0 3 g がオンであるか) を判定し (S 6 1 4)、普通図柄の時短状態であれば (S 6 1 4 : Y e s)、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示の変動時間を 3 秒間に設定して (S 6 1 5)、本処理を終了する。一方、普通図柄の時短状態でない (即ち、確変フラグ 2 0 3 g がオフである) と判定した場合は (S 6 1 4 : N o)、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示の変動時間を 3 0 秒間に設定して (S 6 1 6)、本処理を終了する。

【5 2 6 7】

また、S 6 0 2 の処理において、第 2 図柄表示装置 8 3 の表示態様の変動中であれば (S 6 0 2 : Y e s)、第 2 図柄表示装置 8 3 において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する (S 6 1 7)。尚、ここでの変動時間は、第 2 図柄表示装置 8 3 において変動表示が開始される前に、S 6 1 5 の処理または S 6 1 6 の処理によって予め設定された時間である。

【5 2 6 8】

S 6 1 7 の処理において、変動時間が経過していないと判別した場合は (S 6 1 7 : N o)、そのまま本処理を終了する。一方、S 6 1 7 の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば (S 6 1 7 : Y e s)、第 2 図柄表示装置 8 3 の停止表示を設定する (S 6 1 8)。S 6 1 8 の処理では、普通図柄の抽選が当たりとなって、S 6 1 2 の処理により表示態様が設定されていれば、第 2 図柄としての「○」図柄が、第 2 図柄表示装置 8 3 において停止表示 (点灯表示) されるように設定される。一方、普通図柄の抽選が外れとなって、S 6 1 3 の処理により表示態様が設定されていれば、第 2 図柄としての「×」図柄が、第 2 図柄表示装置 8 3 において停止表示 (点灯表示) されるように設定される。S 6 1 8 の処理により、停止表示が設定されると、次にメイン処理 (図 6 0 8 参照) の第 2 図柄表示更新処理 (S 1 0 0 7 参照) が実行された場合に、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示が終了し、S 6 1 3 の処理または S 6 1 8 の処理で設定された表示態様で、停止図柄 (第 2 図柄) が第 2 図柄表示装置 8 3 に停止表示 (点灯表示) される。

【5 2 6 9】

次に、第 2 図柄表示装置 8 3 において実行中の変動表示が開始されたときに、普通図柄変動処理によって行われた普通図柄の抽選結果 (今回の抽選結果) が、普通図柄の当たりであるかを判定する (S 6 1 9)。今回の抽選結果が普通図柄の当たりであれば (S 6 1

9 : Y e s)、次いで、普通図柄の時短状態中であるか(即ち、確変フラグ 2 0 3 g がオンであるか)を判別し (S 6 2 0)、時短状態中でなければ (S 6 2 0 : N o)、第 1 入球口 6 4 に付随する電動役物 6 4 a の開放時間、および開放回数を「 0 . 2 秒間× 1 回」に設定して (S 6 2 1)、処理を S 5 2 3 へと移行する。一方、 S 6 2 0 の処理において、普通図柄の時短中であると判別した場合は (S 6 2 0 : Y e s)、第 1 入球口 6 4 に付随する電動役物 6 4 a の開放時間、および開放回数を「 1 秒間× 2 回」に設定して (S 6 2 2)、処理を S 6 2 3 へと移行する。

【 5 2 7 0 】

S 6 2 3 の処理では、 S 6 2 1、または S 6 2 2 の処理で決定された開放時間、および開放回数の開閉制御開始を設定し (S 6 2 3)、本処理を終了する。 S 6 2 3 の処理によって、電動役物 6 4 a の開閉制御開始が設定されると、次にメイン処理 (図 6 0 8 参照) の電動役物開閉処理 (S 1 0 0 6 参照) が実行された場合に、電動役物 6 4 a の開閉制御が開始され、 S 6 2 1 の処理または S 6 2 2 の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで電動役物 6 4 a の開閉制御が継続される。一方、 S 6 1 9 の処理において、今回の抽選結果が普通図柄の外れであれば (S 6 1 9 : N o)、 S 6 2 0 ~ S 6 2 3 の各処理をスキップして、本処理を終了する。

【 5 2 7 1 】

次に、図 6 0 5 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるスルーゲート通過処理 (S 1 0 7) を説明する。図 6 0 5 は、このスルーゲート通過処理 (S 1 0 7) を示すフローチャートである。このスルーゲート通過処理 (S 1 0 7) は、タイマ割込処理 (図 5 9 9 参照) の中で実行され、普通入球口 (スルーゲート) 6 7 における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 が示す値を取得し保留するための処理である。

【 5 2 7 2 】

スルーゲート通過処理では、まず、球が普通入球口 6 7 を通過したか否かを判定する (S 7 0 1)。ここでは、普通入球口 6 7 における球の通過を 3 回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通入球口 6 7 を通過したと判定されると (S 7 0 1 : Y e s)、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値 (普通図柄における変動表示の保留回数 M) を取得する (S 7 0 2)。そして、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値 (M) が上限値 (本制御例では 4) 未満であるか否かを判定する (S 7 0 3)。

【 5 2 7 3 】

球が普通入球口 6 7 を通過していないか (S 7 0 1 : N o)、或いは、球が普通入球口 6 7 を通過していても普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値 (M) が 4 未満でなければ (S 7 0 3 : N o)、本処理を終了する。一方、球が普通入球口 6 7 を通過し (S 7 0 1 : Y e s)、且つ、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値 (M) が 4 未満であれば (S 7 0 3 : Y e s)、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値 (M) を 1 加算する (S 7 0 4)。そして、上述したタイマ割込処理の S 1 0 3 で更新した第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値を、 R A M 2 0 3 の普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 c の空き保留エリア (保留第 1 エリア ~ 保留第 4 エリア) のうち最初のエリアに格納して (S 7 0 5)、本処理を終了する。尚、 S 7 0 5 の処理では、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値を参照し、その値が 0 であれば、保留第 1 エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が 1 であれば保留第 2 エリアを、その値が 2 であれば保留第 3 エリアを、その値が 3 であれば保留第 4 エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【 5 2 7 4 】

図 6 0 6 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。 N M I 割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機 1 0 の電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される処理である。この N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 0 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 の N M I 端子に出力される。すると、 M P U 2 0 1 は、実

10

20

30

40

50

行中の制御を中断してNMI割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をRAM203に記憶し(S801)、NMI割込処理を終了する。

【5275】

なお、上記のNMI割込処理は、払出発射制御装置111でも同様に実行され、かかるNMI割込処理により、電源断の発生情報がRAM213に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機10の電源が遮断されると、停電信号SG1が停電監視回路252から払出制御装置111内のMPU211のNMI端子に出力され、MPU211は実行中の制御を中断して、NMI割込処理を開始するのである。

【5276】

次に、図607を参照して、主制御装置110に電源が投入された場合に主制御装置110内のMPU201により実行される立ち上げ処理について説明する。図607は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する(S901)。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置(音声ランプ制御装置113、払出制御装置111等の周辺制御装置)が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理(本制御例では1秒)を実行する(S902)。そして、RAM203のアクセスを許可する(S903)。

【5277】

その後は、電源装置115に設けたRAM消去スイッチ122(図575参照)がオンされているか否かを判別し(S904)、オンされていれば(S904:Yes)、処理をS914へ移行する。一方、RAM消去スイッチ122がオンされていなければ(S904:No)、更にRAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し(S905)、記憶されていなければ(S905:No)、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をS914へ移行する。

【5278】

RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば(S905:Yes)、RAM判定値を算出し(S906)、算出したRAM判定値が正常でなければ(S907:No)、即ち、算出したRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をS914へ移行する。なお、図608のS1015の処理で後述する通り、RAM判定値は、例えばRAM203の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このRAM判定値に代えて、RAM203の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【5279】

S914の処理では、サブ側の制御装置(周辺制御装置)となる払出制御装置111を初期化するために払出初期化コマンドを送信する(S914)。払出制御装置111は、この払出初期化コマンドを受信すると、RAM213のスタックエリア以外のエリア(作業領域)をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置110は、払出初期化コマンドの送信後は、RAM203の初期化処理(S915, S916)を実行する。

【5280】

上述したように、本パチンコ機10では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にRAMデータを初期化する場合にはRAM消去スイッチ122を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にRAM消去スイッチ122が押されていれば、RAMの初期化処理(S915, S916)を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、RAM判定値(チェックサム値等)によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、RAM203の初期化処理(S915, S916)を実行する。RAMの初期化処理(S915, S916)では、RAM203の使用領域を0クリアし(S915)、その後、RAM203の初期値を設定する(S916)。S916の処理が終了した後は、処理をS910へと移行する。

10

20

30

40

50

【5281】

一方、RAM消去スイッチ122がオンされておらず（S904：No）、電源断の発生情報が記憶されており（S905：Yes）、更にRAM判定値（チェックサム値等）が正常であれば（S907：Yes）、RAM203にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（S908）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（S909）、S910の処理へ移行する。払出制御装置111は、この払出復帰コマンドを受信すると、RAM213に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

【5282】

S910の処理では、演出許可コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信し、音声ランプ制御装置113および表示制御装置114に対して各種演出の実行を許可する。S910の処理が終了した後は、確変フラグ203gを読み出して（S911）、読み出した確変フラグ203gの状態に基づいて状態コマンドを設定する（S912）。この状態コマンドは、音声ランプ制御装置113に対して現在の遊技状態を通知するためのコマンドである。S912の処理が終了した後は、割込みを許可して（S913）、後述するメイン処理に移行する。

【5283】

次に、図608を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置110内のMPU201により実行されるメイン処理について説明する。図608は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、4m秒周期の定期処理としてS1001～S1008の各処理が実行され、その残余時間でS1009、S1010のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【5284】

メイン処理においては、まず、タイマ割込処理（図599参照）の実行中に、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（S1001）。具体的には、タイマ割込処理（図599参照）におけるS101のスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置111に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図600参照）や始動入賞処理（図602参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113に送信する。また、始動入賞処理で設定された入賞情報コマンドを音声ランプ制御装置113に送信する。また、遊技状態が変更された場合に、その遊技状態の変更を通知するための状態コマンドを音声ランプ制御装置113に送信する。更に、この外部出力処理により、第3図柄表示装置81による第3図柄の変動表示に必要な変動パターンコマンド、停止種別コマンド等を音声ランプ制御装置113に送信する。また、大当たり制御処理（図609参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置113へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置112へ球発射信号を送信する。

【5285】

次に、変動種別カウンタCS1の値を更新する（S1002）。具体的には、変動種別カウンタCS1を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では198）に達した際、0にクリアする。そして、変動種別カウンタCS1の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域に格納する。

【5286】

変動種別カウンタCS1の更新が終わると、払出制御装置111より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（S1003）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たり演出の実行や、可変入賞装置65の特定入賞口65aを開放又は閉鎖するための大当たり制御処理を実行する（S1004）。大当たり制御処理では、大当たりのラウンド毎に特定入賞口65aを開放し、最大開放時間が経過したか、又は球が規定数

10

20

30

40

50

入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると特定入賞口 6 5 a を閉鎖する。ここで、本制御例では、大当たり制御処理 (S 1 0 0 4) をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。この大当たり制御処理 (S 1 0 0 4) の詳細については、図 6 0 9 を参照して後述する。

【5 2 8 7】

S 1 0 0 4 の処理が終了すると、次に、小当たり状態である場合に、可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a を開放又は閉鎖するための小当たり制御処理を実行する (S 1 0 0 5)。小当たり制御処理では、小当たりの開始時に特定入賞口 6 5 a を開放し、小当たりの開放期間中に最大開放時間が経過したか、又は球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると特定入賞口 6 5 a を閉鎖する。ここで、本制御例では、小当たり制御処理 (S 1 0 0 5) をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。この小当たり制御処理 (S 1 0 0 5) の詳細については、図 6 1 4 を参照して後述する。

【5 2 8 8】

S 1 0 0 5 の処理が終了すると、次に、第 1 入球口 6 4 に付随する電動役物 6 4 a の開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する (S 1 0 0 6)。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理 (図 6 0 4 参照) の S 6 2 3 の処理によって電動役物 6 4 a の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物 6 4 a の開閉制御を開始する。尚、この電動役物 6 4 a の開閉制御は、普通図柄変動処理 (図 6 0 4 参照) における S 6 2 1 の処理または S 6 2 2 の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで継続される。

【5 2 8 9】

次に、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示を更新する第 1 図柄表示更新処理を実行する (S 1 0 0 7)。第 1 図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理 (図 6 0 1 参照) の S 3 0 7 の処理または S 3 0 9 の処理によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第 1 図柄表示装置 3 7 において開始する。本制御例では、第 1 図柄表示装置 3 7 の L E D 3 7 a の内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯している L E D が赤であれば、その赤の L E D を消灯すると共に緑の L E D を点灯させ、緑の L E D が点灯していれば、その緑の L E D を消灯すると共に青の L E D を点灯させ、青の L E D が点灯していれば、その青の L E D を消灯すると共に赤の L E D を点灯させる。

【5 2 9 0】

なお、メイン処理は 4 ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎に L E D の点灯色を変更すると、L E D の点灯色の变化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者が L E D の点灯色の变化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ (図示せず) を 1 カウントし、そのカウンタが 1 0 0 に達した場合に、L E D の点灯色の変更を行う。即ち、0. 4 s 毎に L E D の点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、L E D の点灯色の変更されたら、0 にリセットされる。

【5 2 9 1】

また、第 1 図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理 (図 6 0 1 参照) の S 3 0 7 の処理または S 3 0 9 の処理によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第 1 図柄表示装置 3 7 において実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動開始処理 (図 6 0 1 参照) の S 3 0 6 の処理または S 3 0 8 の処理によって設定された表示態様で、停止図柄 (第 1 図柄) を第 1 図柄表示装置 3 7 に停止表示 (点灯表示) する。

【5 2 9 2】

次に、第 2 図柄表示装置 8 3 の表示を更新する第 2 図柄表示更新処理を実行する (S 1 0 0 8)。第 2 図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理 (図 6 0 4 参照) の S 6 1 5 の処理または S 6 1 6 の処理によって普通図柄 (第 2 図柄) の変動時間が設定された場合に、第 2 図柄表示装置 8 3 において変動表示を開始する。これにより、第 2 図柄表示装置 8 3 では、普通図柄 (第 2 図柄) としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させ

る変動表示が行われる。また、第2図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理（図604参照）のS618の処理によって第2図柄表示装置83の停止表示が設定された場合に、第2図柄表示装置83において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理（図604参照）のS612の処理またはS613の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第2図柄）を第2図柄表示装置83に停止表示（点灯表示）する。

【5293】

その後は、RAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（S1009）、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていなければ（S1009：No）、停電監視回路252から停電信号SG1は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本制御例では4ミリ秒）が経過したか否かを判別し（S1010）、既に所定時間が経過していれば（S1010：Yes）、処理をS1001へ移行し、上述したS1001以降の各処理を繰り返し実行する。

【5294】

一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間（4ミリ秒）が経過していなければ（S1010：No）、所定時間に至るまでの間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第1初期値乱数カウンタCINI1、第2初期値乱数カウンタCINI2及び変動種別カウンタCS1の更新を繰り返し実行する（S1011、S1012）。

【5295】

まず、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新を実行する（S1011）。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では共に399）に達した際、0にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタCS1の更新を、S1002の処理と同一の方法によって実行する（S1012）。

【5296】

ここで、S1001～S1008の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を繰り返し実行することにより、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2（即ち、第1当たり乱数カウンタC1の初期値、第2当たり乱数カウンタC4の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCS1についてもランダムに更新することができる。

【5297】

また、S1009の処理において、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば（S1009：Yes）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路252から停電信号SG1が出力された結果、図606のNMI割込処理が実行されたということなので、S1013以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（S1013）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置111や音声ランプ制御装置113等の周辺制御装置）に対して送信する（S1014）。そして、RAM判定値を算出して、その値を保存し（S1015）、RAM203のアクセスを禁止して（S1016）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、RAM判定値は、例えば、RAM203のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【5298】

なお、S1009の処理は、S1001～S1008で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるS1011とS1012の処理の

10

20

30

40

50

1 サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置 110 のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理を S1001 の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理を S901 の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、MPU201 が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（図 607 の S901 参照）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、S1001 の処理から開始することができる。従って、主制御装置 110 の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置 110 が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

10

【5299】

次に、図 609 のフローチャートを参照して、主制御装置 110 内の MPU201 により実行される大当たり制御処理（S1004）を説明する。図 609 は、この大当たり制御処理（S1004）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（S1004）は、メイン処理（図 608 参照）の中で実行され、パチンコ機 10 が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口 65a を開放又は閉鎖するための処理である。

【5300】

大当たり制御処理（図 609 参照）では、まず、特別図柄の大当たりが開始されるかを判定する（S1101）。具体的には、特別図柄変動処理（図 600 参照）の S220 の処理が実行され、特別図柄の大当たりの開始が設定されていれば、特別図柄の大当たりが開始されると判定する。S1101 の処理において、特別図柄の大当たりが開始される場合には（S1101：Yes）、大当たりのオープニング期間の開始を通知するためのオープニングコマンドを設定する（S1102）。ここで設定されたオープニングコマンドは、RAM203 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201 により実行されるメイン処理（図 608 参照）の外部出力処理（S1001）の中で、音声ランプ制御装置 113 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 113 は、オープニングコマンドを受信すると、表示用オープニングコマンドを表示制御装置 114 へ送信する。表示制御装置 114 によって表示用オープニングコマンドが受信されると、第 3 図柄表示装置 81 においてオープニング演出が開始される。S1102 の処理後は、大当たり中フラグ 203r をオンに設定して（S1103）、本処理を終了する。

20

30

【5301】

一方、S1001 の処理において、特別図柄の大当たりの開始タイミングではないと判定された場合は（S1101：No）、特別図柄の大当たり中であるかを判定する（S1104）。特別図柄の大当たり中としては、第 1 図柄表示装置 37 及び第 3 図柄表示装置 81 において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。S1004 の処理において、特別図柄の大当たり中でなければ（S1104：No）、本処理を終了する。

【5302】

一方、S1104 の処理において、特別図柄の大当たり中であれば（S1104：Yes）、新たなラウンドの開始タイミングであるかを判定し（S1105）、新たなラウンドの開始タイミングであれば（S1105：Yes）、ラウンド数に応じた特定入賞口 65a の動作を設定するための大当たり動作設定処理を実行し（S1106）、本処理を終了する。なお、この大当たり動作設定処理（S1106）の詳細については、図 610 を参照して後述する。

40

【5303】

一方、S1105 の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでないと判定した場合は（S1105：No）エンディング演出の開始タイミングであるかを判定する（S1107）。具体的には、通常時より多量の賞球の払い出しが行われる特別遊技状態（大

50

当たりの全てのラウンド)が終了した場合に、エンディング演出の開始タイミングであると判定する。

【5304】

S1107の処理において、エンディング演出の開始タイミングであると判定した場合には(S1107:Yes)、エンディングコマンドを設定し(S1108)、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理(図608参照)の外部出力処理(S1001)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置114へ送信する。表示制御装置114によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第3図柄表示装置81においてエンディング演出が開始される。

10

【5305】

一方、S1107の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判定した場合には(S1107:No)、次に、今回の大当たり(特別遊技状態)の終了タイミングであるかを判定する(S1109)。即ち、エンディング演出の終了タイミングであるかを判別する。S1109の処理において、大当たりの終了タイミングであると判定した場合には(S1109:Yes)、次いで、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し(S1110)、本処理を終了する。尚、この大当たり終了処理(S1110)の詳細については、図611を参照して後述する。

20

【5306】

S1109の処理において、大当たり(特別遊技状態)の終了タイミングでないと判定した場合には(S1109:No)、特定入賞口65aへの入賞に応じた処理を行うための入賞処理を実行する(S1111)。尚、この入賞処理(S1111)の詳細については、図612を参照して後述する。入賞処理(S1111)の終了後は、特定入賞口65aに対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための異常処理を実行して(S1112)、本処理を終了する。この異常処理(S1112)の詳細については、図613を参照して後述する。

【5307】

次に、図610のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される大当たり動作設定処理(S1106)の詳細について説明する。図610は、この大当たり動作設定処理(S1106)を示すフローチャートである。この大当たり動作設定処理(S1106)は、大当たり制御処理(図609参照)の中で実行され、上述した通り、ラウンド数に応じた特定入賞口65aの開閉動作を設定するための処理である。

30

【5308】

この大当たり動作設定処理(図610参照)が開始されると、まず、特定入賞口65aの開放を設定し(S1201)、次いで、1ラウンドの開始タイミングであるかを判別する(S1202)。S1202の処理において、1ラウンドの開始タイミングであると判別した場合は(S1202:Yes)、流路ソレノイド(確変ソレノイド)65kをオンに設定して(S1203)、処理をS1204へと移行する。一方、S1202の処理において、今回のラウンドが1ラウンド目ではないと判別した場合は、S1203の処理をスキップして、処理をS1204へと移行する。S1204の処理では、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定して(S1204)、本処理を終了する。

40

【5309】

ここで設定されたラウンド数コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理(図608参照)の外部出力処理(S1001)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、ラウンド数コマンドを受信すると、新たに開始されたラウンド数を第3図柄表示装置81において表示するための表示用ラウンド数コマンドを設定

50

する（図620のS4404参照）。これにより、大当たりのラウンド数に合わせて第3図柄表示装置81の表示内容を更新することができる。

【5310】

この大当たり動作設定処理（図610参照）を実行することにより、大当たりの各ラウンドにおいて特定入賞口65aを開放することができると共に、1ラウンド目に特別排出流路65e2を通過可能に設定することができる。これにより、大当たりA～Dでは、1ラウンド目に遊技者が右打ちを行うだけで、ほぼ確実に球が確変スイッチ65e3を通過するので、大当たりの終了後に確変モード（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態）へと移行させることができる。また、大当たりE、Fの場合も、1ラウンド目は流路ソレノイド（確変ソレノイド）65kがオンに設定されるものの、上述した通り、開閉扉65f1の開放期間が極めて短く（0.2秒間）、1ラウンドの間に球が特定入賞口65aへと入球することが困難なため、確変スイッチ65e3を球が通過する可能性はほぼ0である。よって、大当たりE、Fの何れかになった場合は、大当たり終了後通常モードに設定することができる。これにより、大当たりとなった場合に大当たりA～Cのいずれかの種別が決定される第1特別図柄の抽選を、遊技者にとって有利な抽選とし、大当たりとなった場合に高確率（95%の割合）で大当たりE、Fのどちらかが決定される第2特別図柄の抽選を、遊技者にとって不利な抽選とすることができる。

10

【5311】

次に、図611のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される大当たり終了処理（S1110）の詳細について説明する。図611は、この大当たり終了処理（S1110）を示すフローチャートである。この大当たり終了処理（S1110）は、大当たり制御処理（図609参照）の中で実行され、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。

20

【5312】

この大当たり終了処理（S1110）では、まず、確変設定フラグ203hがオンであるかを判別する（S1301）。S1301の処理において、確変設定フラグ203hがオンであると判別した場合は（S1301：Yes）、大当たり中に確変スイッチ65e3を球が通過したことを意味するので、確変フラグ203gをオンに設定することで大当たり後の状態を確変モードに設定し（S1302）、S1303の処理へ移行する。一方、S1301の処理において、確変設定フラグ203hがオフであれば（S1301：No）、S1302の処理をスキップして、S1303の処理へ移行する。大当たりの開始時に確変フラグ203gがオフにリセットされているので（図600のS219参照）、S1302の処理をスキップすることで、大当たり後は確変フラグ203gがオフの状態となる。即ち、大当たり終了後が通常モードに設定される。

30

【5313】

S1303の処理では、確変フラグ203gの状態に基づいて、状態コマンドを設定する（S1303）。ここで設定された状態コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理（図608参照）の外部出力処理（S1001）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、状態コマンドを受信すると、その状態コマンドで通知された遊技状態に合わせて遊技状態格納エリア223hを更新する。これにより、音声ランプ制御装置113において、パチンコ機10の遊技状態を正確に把握することができる。次いで、大当たり中フラグ203rおよび確変設定フラグ203hを共にオフに設定して（S1304）、本処理を終了する。

40

【5314】

この大当たり終了処理（図611参照）を実行することにより、大当たり中に確変スイッチ65e3を球が通過したか否かに応じて大当たり終了後の遊技状態を正確に設定することができる。

【5315】

次に、図612のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201によ

50

り実行される入賞処理（S 1 1 1 1）の詳細について説明する。図 6 1 2 は、この入賞処理（S 1 1 1 1）を示すフローチャートである。この入賞処理（S 1 1 1 1）は、大当たり制御処理（図 6 0 9 参照）の中で実行され、上述した通り、特定入賞口 6 5 a への入賞に応じた制御を行うための処理である。

【5 3 1 6】

この入賞処理（S 1 1 1 1）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別する（S 1 4 0 1）。ここで、ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、特定入賞口 6 5 a の開放状態からインターバル期間が終了するまでの期間である。S 1 4 0 1 の処理において、ラウンド有効期間でなければ（S 1 4 0 1 : N o）、そのまま本処理を終了する。

10

【5 3 1 7】

一方、S 1 4 0 1 の処理において、現在がラウンド有効期間であると判別した場合は（S 1 4 0 1 : Y e s）、次いで、特定入賞口 6 5 a への入賞を検出したかを判別し（S 1 4 0 2）、特定入賞口 6 5 a に対する入賞を検出していれば（S 1 4 0 2 : Y e s）、入賞個数カウンタ 2 0 3 j の値に 1 を加算して更新し（S 1 4 0 3）、特定入賞口 6 5 a への入賞を検出したことを示す入賞コマンドを設定して（S 1 4 0 4）、S 1 4 0 5 の処理へ移行する。これに対し、S 1 4 0 2 の処理において、特定入賞口 6 5 a への入賞を検出していなければ（S 1 4 0 2 : N o）、S 1 4 0 3、S 1 4 0 4 の処理をスキップし、S 1 4 0 5 の処理へ移行する。

【5 3 1 8】

20

S 1 4 0 5 の処理では、入賞個数カウンタ 2 0 3 j の値が 7 以上であるかを判別し（S 1 4 0 5）、入賞個数カウンタ 2 0 3 j の値が 7 以上であれば（S 1 4 0 5 : Y e s）、S 1 4 0 7 の処理へ移行する。一方、S 1 4 0 5 の処理において、入賞個数カウンタ 2 0 3 j の値が 6 以下であると判別した場合は（S 1 4 0 5 : N o）、ラウンド時間が経過したかを判別し（S 1 4 0 6）、ラウンド時間が経過していれば（S 1 4 0 6 : Y e s）、S 1 4 0 7 の処理へと移行する。なお、この S 1 4 0 6 の処理では、今回の大当たりが大当たり A ~ D の場合、ラウンドの開始から 3 0 秒間が経過した場合にラウンド時間が経過したと判別し、大当たり E、F の場合は、ラウンドの開始から 0 . 2 秒間が経過した場合にラウンド時間が経過したと判別する。

【5 3 1 9】

30

S 1 4 0 7 の処理では、特定入賞口 6 5 a の閉鎖を設定し（S 1 4 0 7）、特定入賞口 6 5 a の閉鎖が設定されたことを示す閉鎖コマンドを設定する（S 1 4 0 8）。次いで、今回の特定入賞口 6 5 a の閉鎖が 1 ラウンドの終了に基づく閉鎖であるかを判別し（S 1 4 0 9）1 ラウンドの終了に基づく閉鎖であると判別した場合は（S 1 4 0 9 : Y e s）、流路ソレノイド（確変ソレノイド）6 5 k をオフに設定して（S 1 4 1 0）、処理を S 1 4 1 1 へと移行する。一方、S 1 4 0 9 の処理において、今回の特定入賞口 6 5 a の閉鎖が 1 ラウンド以外のラウンドが終了したことによる閉鎖であると判別した場合は（S 1 4 0 9 : N o）、流路ソレノイド（確変ソレノイド）6 5 k がオンに設定されていないので、S 1 4 1 0 の処理をスキップして、処理を S 1 4 1 1 へと移行する。

【5 3 2 0】

40

S 1 4 1 1 の処理では、残球タイマフラグ 2 0 3 k、確変有効フラグ 2 0 3 n、ラウンド終了フラグ 2 0 3 t をオンに設定し（S 1 4 1 1）、処理を S 1 4 1 2 へと移行する。また、S 1 4 0 5 の処理において入賞個数カウンタの値が 6 以下と判別され（S 1 4 0 5 : N o）、且つ、S 1 4 0 6 の処理においてラウンド時間が経過していないと判別された場合には（S 1 4 0 6 : N o）、S 1 4 0 7 ~ S 1 4 1 1 の処理をスキップして、処理を S 1 4 1 2 へと移行する。

【5 3 2 1】

S 1 4 1 2 の処理では、ラウンド終了フラグ 2 0 3 t がオンであるかを判定し（S 1 4 1 2）、ラウンド終了フラグ 2 0 3 t がオフであれば（S 1 4 1 2 : N o）、S 1 4 1 3 の処理へ移行する。一方、S 1 4 1 2 の処理においてラウンド終了フラグ 2 0 3 t がオン

50

であると判定した場合は（S 1 4 1 2 : Y e s）、次いで、確変有効フラグ 2 0 3 n がオンであるかを判別する（S 1 4 1 6）。S 1 4 1 6 の処理において、確変有効フラグ 2 0 3 n がオフであれば（S 1 4 1 6 : N o）、そのまま本処理を終了する。

【5 3 2 2】

一方、確変有効フラグ 2 0 3 n がオンであれば（S 1 4 1 6 : N o）、確変有効タイマ 2 0 3 o の値に 1 を加算し（S 1 4 1 7）、次いで、確変有効タイマ 2 0 3 o の値が上限値であるかを判別する（S 1 4 1 8）。そして、確変有効タイマ 2 0 3 o の値が上限値でなければ（S 1 4 1 8 : N o）、S 1 4 1 3 の処理へ移行し、確変スイッチ 6 5 e 3 を監視して確変設定フラグ 2 0 3 h を更新する処理を実行する。これにより、確変有効タイマ 2 0 3 o が上限値でないと、確変スイッチ 6 5 e 3 を球が通過したか判別されるので、球はけの時間を考慮して確変状態を設定できる。また、有効と判別される時間に上限があるので、不正に確変スイッチ 6 5 e 3 に球を通過させて確変状態が付与されることを抑制できる。

10

【5 3 2 3】

一方、確変有効タイマ 2 0 3 o の値が上限値であれば（S 1 4 1 8 : Y e s）、確変有効フラグ 2 0 3 n、ラウンド終了フラグ 2 0 3 t をオフに設定し（S 1 4 1 9）、確変有効タイマ 2 0 3 o の値をリセットして（S 1 4 2 0）、本処理を終了する。

【5 3 2 4】

また、S 1 4 1 3 の処理では、球が確変スイッチ 6 5 e 3 を通過したか否かを判別し（S 1 4 1 3）、球が確変スイッチ 6 5 e 3 を通過していなければ（S 1 4 1 3 : N o）、本処理を終了する。一方、球が確変スイッチ 6 5 e 3 を通過していれば（S 1 4 1 3 : Y e s）、確変通過カウンタ 2 0 3 i の値に 1 を加算し（S 1 4 1 4）、確変設定フラグ 2 0 3 h をオンに設定して（S 1 4 1 5）、本処理を終了する。

20

【5 3 2 5】

次に、図 6 1 3 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される異常処理（S 1 1 1 2）を説明する。図 6 1 3 は、この異常処理（S 1 1 1 2）を示すフローチャートである。この異常処理（S 1 1 1 2）は、大当たり制御処理（図 6 0 9 参照）の中で実行される処理であり、上述した通り、特定入賞口 6 5 a に対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための処理である。

【5 3 2 6】

異常処理（S 1 1 1 2）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別し（S 1 5 0 1）、ラウンド有効期間でなければ（S 1 5 0 1 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、ラウンド有効期間であると判別した場合は（S 1 5 0 1 : Y e s）、次いで、球が球排出口スイッチ 6 5 e 4（図 6（b）参照）を通過したかを判別する（S 1 5 0 2）。

30

【5 3 2 7】

S 1 5 0 2 の処理において、球が球排出口スイッチ 6 5 e 4 を通過したと判別した場合は（S 1 5 0 2 : Y e s）、排出個数カウンタ 2 0 3 p の値に 1 を加算し（S 1 5 0 3）、S 1 5 0 4 の処理へ移行する。一方、S 1 5 0 2 の処理において、球が球排出口スイッチ 6 5 e 4 を通過していなければ（S 1 5 0 2 : N o）、S 1 5 0 3 の処理をスキップし S 1 5 0 4 の処理へ移行する。

40

【5 3 2 8】

S 1 5 0 4 の処理では、残球タイマフラグ 2 0 3 k がオンであるかを判別する（S 1 5 0 4）。残球タイマフラグ 2 0 3 k がオフであると判別した場合は（S 1 5 0 4 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、残球タイマフラグ 2 0 3 k がオンであれば（S 1 5 0 4 : Y e s）、球はけ期間中であるので、残球タイマ 2 0 3 m の値に 1 を加算して更新する（S 1 5 0 5）。次に、残球タイマ 2 0 3 m の値が上限値であるかを判別し（S 1 5 0 6）、残球タイマ 2 0 3 m の値が上限値でなければ（S 1 5 0 6 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、残球タイマ 2 0 3 m の値が上限値であると判別した場合は（S 1 5 0 6 : Y e s）、次いで、排出個数（確変通過カウンタ 2 0 3 i の値と、排出個数カウ

50

ンタ 2 0 3 p の値との合計値)が入賞個数(入賞個数カウンタ 2 0 3 j の値)と一致しているかを判別する(S 1 5 0 7)。

【5 3 2 9】

S 1 5 0 7 の処理において、排出個数と入賞個数とが一致していないと判別した場合は(S 1 5 0 7 : N o)、エラーコマンドを設定し(S 1 5 0 8)、S 1 5 0 9 の処理へ移行する。エラーコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 が受信することにより、エラー表示(例えば、入賞個数不一致エラーの文字を表示)がされ、ホールコンピュータに対して、エラー信号の出力がされる。よって、特別排出流路 6 5 e 2 が閉鎖されている期間に、不正に球を特別排出流路 6 5 e 2 へと入球させて確変スイッチ 5 4 e 3 を通過させる不正行為を抑制できる。

10

【5 3 3 0】

一方、S 1 5 0 7 の処理において、排出個数と入賞個数とが一致したと判別した場合は(S 1 5 0 7 : Y e s)、S 1 5 0 8 の処理をスキップし、S 1 5 0 9 の処理へと移行する。S 1 5 0 9 の処理では、残球タイマフラグ 2 0 3 k をオフに設定し(S 1 5 0 9)、次いで、残球タイマ 2 0 3 m の値をリセットする(S 1 5 1 0)。その後、入賞個数カウンタ 2 0 3 j、排出個数カウンタ 2 0 3 p、確変通過カウンタ 2 0 3 i の値をそれぞれリセットし(S 1 5 1 1)、本処理を終了する。

【5 3 3 1】

この異常処理(図 6 1 3 参照)を実行することにより、可変入賞装置 6 5 の内部で球詰まりが生じる等により、特定入賞口 6 5 a へと入球した球が正常に排出されなくなってしまう不具合の発生を早期に検出し、報知することができる。

20

【5 3 3 2】

次に、図 6 1 4 を参照して、小当たり制御処理(S 1 0 0 5)の詳細について説明する。この小当たり制御処理は、上述した通り、小当たり状態である場合に、可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a を開放又は閉鎖するための処理である。

【5 3 3 3】

この小当たり制御処理(図 6 1 4 参照)では、まず、小当たりの開始タイミングであるか否かを判別し(S 1 6 0 1)、小当たりの開始タイミングであると判別した場合は(S 1 6 0 1 : Y e s)、小当たりのオープニングを示すオープニングコマンドを設定し(S 1 6 0 2)、小当たり中フラグ 2 0 3 s をオンに設定して(S 1 6 0 3)、本処理を終了する。

30

【5 3 3 4】

一方、S 1 6 0 1 の処理において、小当たりの開始タイミングでないと判別した場合は(S 1 6 0 1 : N o)、次いで、小当たり中であるかを判別し(S 1 6 0 4)、小当たり中でないと判別した場合は(S 1 6 0 4 : N o)、そのまま本処理を終了する。これに対し、S 1 6 0 4 の処理において、小当たり中であると判別した場合は(S 1 6 0 4 : Y e s)、小当たりとなったことに基づく特定入賞口 6 5 a の開放動作の開始タイミングであるかを判別し(S 1 6 0 5)、開放動作の開始タイミングであれば(S 1 6 0 5 : Y e s)、特定入賞口 6 5 a の開放(開閉扉 6 5 f 1 の開放)を設定して(S 1 6 0 6)、本処理を終了する。

40

【5 3 3 5】

一方、S 1 6 0 5 の処理において、開放動作の開始タイミングでないと判別した場合は(S 1 6 0 5 : N o)、エンディング期間の開始タイミングであるかを判別し(S 1 6 0 7)、エンディング期間の開始タイミングであれば(S 1 6 0 7 : Y e s)、小当たりのエンディング期間が開始したことを示すエンディングコマンドを設定して(S 1 6 0 8)、本処理を終了する。

【5 3 3 6】

また、S 1 6 0 7 の処理において、エンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は(S 1 6 0 7 : N o)、小当たりの終了タイミングであるか否かを判別し(S 1 6 0 9)、小当たりの終了タイミングであれば(S 1 6 0 9 : Y e s)、小当たり中フ

50

ラグ203sをオフに設定して(S1610)、本処理を終了する。これに対し、S1609の処理において、小当たりの終了タイミングでないと判別した場合は(S1609:No)、小当たりの開放期間の終了を判別するための小当たり中入賞処理を実行する(S1611)。この小当たり中入賞処理(S1611)の詳細については、図615を参照して後述する。

【5337】

小当たり中入賞処理(S1611)が終了すると、特定入賞口65aへ入賞した球の個数と、排出された球の個数との一致を判定する異常処理を実行して(S1612)、本処理を終了する。この異常処理(S1612)は、大当たり制御処理(図609参照)の中で実行される異常処理(図613参照)と同一の処理であるため、その詳細については省略する。

10

【5338】

次に、図615を参照して、小当たりの開放期間の終了を判別するための小当たり中入賞処理(S1611)の詳細について説明する。図615は、小当たり中入賞処理(S1611)を示したフローチャートである。小当たり中入賞処理(S1611)では、まず、小当たりのラウンド有効期間中であるか否かを判別し(S1701)、ラウンド有効期間外であると判別した場合は(S1701:No)、そのまま本処理を終了する。

【5339】

一方、S1701の処理において、ラウンド有効期間であると判別した場合は(S1701:Yes)、特定入賞口65aへの球の入賞を検出したか否かを判別し(S1702)、球の入賞を検出したと判別した場合は(S1702:Yes)、入賞個数カウンタ203jの値に1を加算して(S1703)、処理をS1704へと移行する。これに対し、S1702の処理において特定入賞口65aに対する入賞を検出していないと判別した場合は(S1702:No)、S1703の処理をスキップして、処理をS1704へと移行する。

20

【5340】

S1704の処理では、入賞個数カウンタ203jの値が7以上の値であるかを判別し(S1704)、7未満であれば(S1704:No)、次に、ラウンド時間(0.2秒間)が経過したかを判別する(S1705)。S1705の処理において、ラウンド時間が経過していないと判別した場合は(S1705:No)、小当たりの開放期間を継続させるために、そのまま本処理を終了する。一方、S1704の処理において、入賞個数カウンタ203jの値が7以上の値であると判別した場合は(S1704:Yes)、およびS1705の処理においてラウンド時間が経過したと判別した場合は(S1705:Yes)、小当たりの開放期間の終了条件が成立したことを意味するので、特定入賞口65aの閉鎖を設定して(S1706)、本処理を終了する。

30

【5341】

なお、小当たりのラウンド時間である0.2秒間の間に7個以上の球を特定入賞口65aへと入賞させるのはほぼ不可能であるので、小当たりとなった場合は、ほぼ、特定入賞口65aが0.2秒間開放された後、特定入賞口65aが閉鎖される。

【5342】

＜第7制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図616～図624を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される各制御処理を説明する。かかるMPU221の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。

40

【5343】

まず、図616を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される立ち上げ処理を説明する。図616は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【5344】

50

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（S 4 0 0 1）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、S 4 1 1 6 の電源断処理（図 6 1 7 参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（S 4 0 0 2）。図 6 1 7 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信すると（図 6 1 7 の S 4 1 1 3 参照）、S 4 1 1 6 の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、S 4 1 1 6 の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

10

【5 3 4 5】

電源断処理中フラグがオフであれば（S 4 0 0 2：No）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であって S 4 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって（主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、R A M 2 2 3 のデータが破壊されているか否かを確認する（S 4 0 0 3）。

【5 3 4 6】

R A M 2 2 3 のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、R A M 2 2 3 の特定の領域には、S 4 0 0 6 の処理によって「5 5 A A h」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「5 5 A A h」であれば R A M 2 2 3 のデータ破壊は無く、逆に「5 5 A A h」でなければ R A M 2 2 3 のデータ破壊を確認することができる。R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されれば（S 4 0 0 3：Yes）、S 4 0 0 4 へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。一方、R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されなければ（S 4 0 0 3：No）、S 4 0 0 8 へ移行する。

20

【5 3 4 7】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域に「5 5 A A h」のキーワードは記憶されていないので（電源断によって R A M 2 2 3 の記憶は喪失するから）、R A M 2 2 3 のデータ破壊と判断され（S 4 0 0 3：Yes）、S 4 0 0 4 へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 4 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域には「5 5 A A h」のキーワードが記憶されているので、R A M 2 2 3 のデータは正常と判断されて（S 4 0 0 3：No）、S 4 0 0 8 の処理へと移行する。

30

【5 3 4 8】

S 4 0 0 2 の処理において、電源断処理中フラグがオンであれば（S 4 0 0 2：Yes）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、S 4 1 1 6 の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、R A M 2 2 3 の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理を S 4 0 0 4 へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。

40

【5 3 4 9】

S 4 0 0 4 の処理では、R A M 2 2 3 の全範囲の記憶領域をチェックして（S 4 0 0 4）、次いで、R A M 2 2 3 の各記憶領域が正常であるか否かを判別する（S 4 0 0 5）。チェック方法としては、まず、1 バイト毎に「0 F F h」を書き込み、それを 1 バイト毎に読み出して「0 F F h」であるか否かを確認し、「0 F F h」であれば正常と判別する。かかる 1 バイト毎の書き込み及び確認を、「0 F F h」に次いで、「5 5 h」、「0 A A h」、「0 0 h」の順に行う。この R A M 2 2 3 の読み書きチェックにより、R A M 2

50

23のすべての記憶領域が0クリアされる。

【5350】

S4005の処理において、RAM223のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば(S4005:Yes)、RAM223の特定領域に「55A Ah」のキーワードを書き込んで、RAM破壊チェックデータを設定し(S4006)、処理をS4008へと移行する。この特定領域に書き込まれた「55A Ah」のキーワードを確認することにより、RAM223にデータ破壊があるか否かがチェックされる。

【5351】

一方、S4005の処理において、RAM223のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば(S4005:No)、RAM223の異常を報知して(S4007)、電源が遮断されるまで無限ループする。RAM223の異常は、表示ランプ34により報知される。なお、音声出力装置226により音声を出力してRAM223の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置114にエラーコマンドを送信して、第3図柄表示装置81にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【5352】

S4008の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する(S4008)。電源断フラグはS4116の電源断処理の実行時にオンされる(図617のS4115参照)。つまり、電源断フラグは、S4116の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でS4008の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって、S4116の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には(S4008:Yes)、音声ランプ制御装置113の各処理を初期化するためにRAMの作業エリアをクリアし(S4009)、RAM223の初期値の設定を行う(S4010)。なお、RAM223の作業エリアとしては、主制御装置110から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【5353】

S4010の処理後は、主制御装置110のMPU201によって立ち上げ処理(図603参照)の中で設定された状態コマンドの通知内容を解析して(S4011)、解析結果に応じて遊技状態格納エリア223hのデータを更新する(S4012)。これにより、電源投入時からパチンコ機10の遊技状態を正確に把握することができる。S4012の処理後は、割込み許可を設定して(S4013)、メイン処理へ移行する。

【5354】

一方、電源断フラグがオフされた状態でS4008の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにS4004からS4006の処理を経由してS4008の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって(主制御装置110からの電源断コマンドを受信することなく)開始された場合である。よって、かかる場合には(S4008:No)、RAM223の作業領域のクリア処理であるS4009をスキップして、S4010～S4013の処理を実行し、メイン処理へ移行する。

【5355】

なお、S4009のクリア処理をスキップするのは、S4004からS4006の処理を経由してS4008の処理へ至った場合には、S4004の処理によって、既にRAM223のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、RAM223の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置113の制御を継続できるからである。

【5356】

次に、図617を参照して、音声ランプ制御装置113の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理について説明する。図617は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず

10

20

30

40

50

、メイン処理が開始されてから、又は、前回の S 4 1 0 1 の処理が実行されてから 1 m 秒以上が経過したか否かが判別され (S 4 1 0 1)、1 m 秒以上経過していなければ (S 4 1 0 1 : No)、S 4 1 0 2 ~ S 4 1 1 0 の処理を行わずに S 4 1 1 1 の処理へ移行する。S 4 1 0 1 の処理で、1 m 秒経過したか否かを判別するのは、S 4 1 0 2 ~ S 4 1 1 0 が主に表示 (演出) に関する処理であり、短い周期 (1 ミリ秒以内) で編集する必要がないのに対して、S 4 1 1 1 のコマンド判定処理や、S 4 1 1 2 の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。S 4 1 1 1 の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S 4 1 1 2 の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

10

【5357】

S 4 1 0 1 の処理で 1 ミリ秒以上経過していれば (S 4 1 0 1 : Yes)、まず、S 4 1 0 2 ~ S 4 1 1 2 の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する (S 4 1 0 2)。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 4 1 0 8 の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し (S 4 1 0 3)、その後電源投入報知処理を実行する (S 4 1 0 4)。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間 (例えば 30 秒) 電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S 4 1 0 5 の処理へ移行する。

20

【5358】

S 4 1 0 5 の処理では客待ち演出処理が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される (S 4 1 0 6)。客待ち演出処理では、パチンコ機 1 0 が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置 1 1 4 に送信される。保留個数表示更新処理では、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 b、および第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値に応じて保留ランプ (図示せず) を点灯させる処理が行われる。

30

【5359】

その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される (S 4 1 0 7)。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン 2 2 の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン 2 2 の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置 1 1 4 に対して枠ボタン 2 2 が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

【5360】

また、変動演出が未実行の期間や、高速変動期間中に枠ボタン 2 2 が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、表示制御装置 1 1 4 に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置 1 1 4 において、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン 2 2 を押すことで今回の変動による当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に枠ボタン 2 2 を押すことで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、枠ボタン 2 2 を複数のリーチ演出のうち 1 のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。なお、枠ボタン 2 2 が配設されていない場合には、S 4 1 0 7 の処理は省略される。

40

【5361】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し (S 4 1 0 8)、そ

50

の後音編集・出力処理を実行する（S 4 1 0 9）。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9～3 3 の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音

【5 3 6 2】

S 4 1 0 9 の処理後、液晶演出実行管理処理が実行される（S 4 1 1 0）。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 4 1 0 8 のランプ編集処理が実行される。なお、S 4 1 0 9 の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に

10

【5 3 6 3】

S 4 1 1 0 の処理が終了すると、S 4 1 1 1 の処理へ移行する。S 4 1 1 1 の処理では、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行う（S 4 1 1 1）。このコマンド判定処理の詳細については、図 6 1 8 を参照して後述する。そして、コマンド判定処理の後、変動表示設定処理が実行される（S 4 1 1 2）。変動表示設定処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を実行させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドが生成されて設定される。その結果、そのコマンドが表示制御装置 1 1 4 に送信される。なお、この変動表示設定処理の詳細については、図 6 2 4 を参照して後述する。

20

【5 3 6 4】

S 4 1 1 2 の処理が終了すると、ワーク R A M 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S 4 1 1 3）。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 4 1 1 3 の処理において、電源断の発生情報が記憶されていると判別された場合は（S 4 1 1 3 : Y e s）、電源断フラグ、及び電源断処理中フラグを共にオンに設定して（S 4 1 1 5）、電源断処理を実行する（S 4 1 1 6）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（S 4 1 1 7）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

30

【5 3 6 5】

一方、S 4 1 1 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（S 4 1 1 3 : N o）、R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 2 2 3 が破壊されているか否かが判別され（S 4 1 1 4）、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ（S 4 1 1 4 : N o）、S 4 1 0 1 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 2 2 3 が破壊されていれば（S 4 1 1 4 : Y e s）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないため、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機 1 0 の修復などを頼むことができる。また、R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。

40

【5 3 6 6】

次に、図 6 1 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理（S 4 1 1 1）について説明する。図 6 1 8 は、このコマンド判定処理（S 4 1 1 1）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（S 4 1 1 1）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 6 1 7 参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンドを判定するための処理である。

50

【5367】

コマンド判定処理では、まず、RAM 223に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置110より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置110より変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する(S4201)。S4201の処理において、変動パターンコマンドを受信したと判定した場合には(S4201:Yes)、RAM 223に設けられた変動開始フラグ223dをオンし(S4202)、また、受信した変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出して(S4203)、本処理を終了する。ここで抽出された変動パターン種別は、RAM 223に記憶され、後述の変動表示設定処理(図624参照)が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置114に対して変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用変動パターンコマンドを設定するために用いられる。

10

【5368】

一方、S4201の処理において、変動パターンコマンドを受信していないと判定した場合には(S4201:No)、次いで、主制御装置110より停止種別コマンドを受信したか否かを判定する(S4204)。そして、停止種別コマンドを受信した場合には(S4204:Yes)、RAM 223の停止種別選択フラグ223eをオンに設定し(S4205)、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して(S4206)、本処理を終了する。ここで抽出された停止種別は、RAM 223に記憶され、後述の変動表示設定処理(図624参照)が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置114に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。

20

【5369】

一方、S4204の処理において、停止種別コマンドを受信していないと判定した場合には(S4204:No)、次いで、主制御装置110より保留球数コマンドを受信したか否かを判定する(S4207)。そして、保留球数コマンドを受信したと判定した場合には(S4207:Yes)、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置110の第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値(第1特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数N1)、または第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値(第2特別図柄に基づく変動表示の保留回数N2)を抽出し、これを音声ランプ制御装置113の第1特別図柄保留球数カウンタ223b、または第2特別図柄保留球数カウンタ223cに格納する(S4208)。また、S4208の処理では、更新された第1特別図柄保留球数カウンタ223b、第2特別図柄保留球数カウンタ223cの値を表示制御装置114へ通知するための表示用保留球数コマンドを設定する。S4208の処理の終了後は、本処理を終了する。

30

【5370】

ここで、保留球数コマンドは、球が第1入球口64、若しくは第2入球口640に入賞(始動入賞)したとき、または特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置110から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、又は、特別図柄の抽選が行われる毎に、S4208の処理によって音声ランプ制御装置113の第1特別図柄保留球数カウンタ223b、および第2特別図柄保留球数カウンタ223cの値を主制御装置110の第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値、および第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置113の第1特別図柄保留球数カウンタ223b、および第2特別図柄保留球数カウンタ223cの値が主制御装置110の第1特別図柄保留球数カウンタ203d、および第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置113の第1特別図柄保留球数カウンタ223b、および第2特別図柄保留球数カウンタ223cの値を修正し、主制御装置110の第1特別図柄保留球数カウンタ203d、および第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値に合わせることができる。尚、S4208の処理が実行されると、更新された第1特別図柄保留球数カウンタ223b、および第2特別図柄保留球数カウンタ223cの値を表示制御装置114へ通知

40

50

するための表示用保留球数コマンドが設定される。これにより、表示制御装置 114 では、保留球数に応じた保留球数図柄が第 3 図柄表示装置 81 に表示される。

【5371】

S4207 の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判定した場合には (S4207:No)、次いで、主制御装置 110 より状態コマンドを受信したか否かを判定する (S4209)。そして、状態コマンドを受信したと判定した場合には (S4209:Yes)、受信したコマンドに応じて遊技状態格納エリア 223h のデータを更新する (S4210)。即ち、状態コマンドにより通知された遊技状態 (確変状態であるか否か) に応じた情報に基づき、確変モードが通知された場合には、遊技状態格納エリア 223h の下位 2 ビットを「11B」に設定する一方で、通常モードが通知された場合には、遊技状態格納エリア 223h の下位 2 ビットを「00B」に設定する。これにより、パチンコ機 10 の遊技状態が変更された場合に、その変更を音声ランプ制御装置 113 が容易に把握することができる。

10

【5372】

一方、S4209 の処理において、状態コマンドを受信していないと判定した場合には (S4209:No)、次いで、入賞情報コマンドを受信したか否かを判別する (S4211)。S4211 の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合は (S4211:Yes)、入賞情報コマンドにより通知された新たな始動入賞の先読み結果に応じた制御を行うための入賞情報コマンド処理を実行して (S4212)、本処理を終了する。この入賞情報コマンド処理の詳細については、図 619 を参照して後述する。

20

【5373】

S4211 の処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合は (S4211:No)、次いで、大当たりに関連するコマンド (オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドのいずれか) を受信したか否かを判定する (S4213)。そして、大当たりに関連するコマンドを受信したと判定した場合には (S4213:Yes)、大当たりに関連するコマンドの種別に対応する制御を実行するための大当たり関連処理を実行して (S4214)、本処理を終了する。この大当たり関連処理 (S4214) の詳細については、図 620 を参照して後述する。

【5374】

一方、S4213 の処理において、大当たりに関連するコマンドを受信していないと判定した場合には (S4213:No)、その他のコマンドに応じた処理を実行し (S4215)、本処理を終了する。S4215 の処理では、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置 113 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を RAM 223 に記憶し、表示制御装置 114 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 114 に送信するように、コマンドの設定を行うものである。

30

【5375】

次に、図 619 を参照して、上述した入賞情報コマンド処理 (S4212) の詳細について説明する。図 619 は、入賞情報コマンド処理 (S4212) を示したフローチャートである。

【5376】

入賞情報コマンド処理 (図 619 参照) では、まず、受信した入賞コマンドにより通知された情報 (新たな始動入賞を検出した入球口の種別、および抽選結果を示す情報) を、入賞情報格納エリア 223a の対応する記憶領域に格納する (S4301)。S4301 の処理が終了すると、次いで、今回入賞情報コマンドにより通知されたのが第 2 特別図柄の入賞情報であるかを判別する (S4302)。S4302 の処理において、今回通知されたのが第 2 特別図柄の入賞情報ではない (第 1 特別図柄の入賞情報である) と判別した場合は (S4302:No)、そのまま本処理を終了する。これに対して、今回の入賞情報が第 2 特別図柄の入賞情報であると判別した場合は (S4302:Yes)、現在が大当たり A~D の実行中であるかを判別し (S4303)、大当たり A~D のいずれかの実行中であると判別した場合は (S4303:Yes)、次に、エンディング期間中である

40

50

か否かを判別し（S 4 3 0 4）、エンディング期間中でなければ、冒険者 8 1 1 が鍵 8 1 3 を発見する演出（図 5 8 0（b）参照）における鍵 8 1 3 の態様を選択する（S 4 3 0 5）。S 4 3 0 5 の処理では、今回の入賞情報が外れ（小当たり）の抽選結果に対応する入賞情報であれば、豪華な態様の鍵 8 1 3 を選択する割合が高くなり、今回の入賞情報が当たり E，F に対応する入賞情報であれば、貧相（ボロボロ）な態様の鍵 8 1 3 を選択する割合が高くなる。S 4 3 0 5 の処理が終了すると、当該 S 4 3 0 5 の処理で選択した態様の鍵 8 1 3 を発見する演出を設定して（S 4 3 0 6）、本処理を終了する。

【5 3 7 7】

一方、S 4 3 0 3 の処理において、大当たり A～D の実行中でないと判別した場合（S 4 3 0 3：No）、および S 4 3 0 4 の処理において大当たり A～D のエンディング期間中であると判別した場合は（S 4 3 0 4：Yes）、遊技者が左打ちをすべき期間に右打ちを行った結果、第 2 入球口 6 4 0 に対する始動入賞が検出されたことを意味するので、右打ちを停止して左打ちに戻すことを遊技者に報知するための警告演出を実行し（S 4 3 0 7）、本処理を終了する。この警告演出（図示せず）は、扉突破モード演出の実行中に表示領域 H R 1 に対して表示される「左打ち」という文字および左向きの矢印の画像よりも、遊技者に対して強く左打ちを指示する態様の演出が実行される。具体的には、例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面全体に「左打ち」という文字を大きく表示させると共に、「左打ちに戻して下さい」という音声で最大音量で繰り返し流れる演出が実行される。この警告演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり A～D の実行中以外の状況で右打ちを行うことを抑制（防止）することができる。よって、遊技者が通常モードや確変モード中に右打ちを行い続けてしまい、不利な第 2 特別図柄の抽選が連続して実行されてしまうことを抑制することができる。

【5 3 7 8】

この入賞情報コマンド処理を実行することにより、第 2 特別図柄の新たな入賞情報に基づいて、大当たり中に発見する鍵 8 1 3 の態様を適切に設定することができる。よって、扉突破モード演出の実行中に、鍵 8 1 3 の態様に基づいて、遊技者に対して確変モードとなる期待度を予測させることができるので、扉突破モード演出の実行中における遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

【5 3 7 9】

なお、本第 7 制御例では、単に新たに入賞情報コマンドにより通知された第 2 特別図柄の入賞情報が外れ（小当たり）であるか否かに応じて、鍵 8 1 3 の態様の選択割合を可変させる構成としていたが、新たな入賞情報コマンドに基づく入賞情報だけでなく、入賞情報格納エリア 2 2 3 a に既に格納されている第 2 特別図柄の入賞情報にも基づいて鍵 8 1 3 の態様を選択する構成としてもよい。具体的には、例えば、今回の入賞情報コマンドを受信するよりも前に、既に入賞情報格納エリア 2 2 3 a に格納されている入賞情報の中に、大当たり E，F のいずれかに対応する入賞情報が含まれている場合には、今回の入賞情報の抽選結果とは関係なく、貧相（ボロボロ）な態様の鍵 8 1 3 を選択する割合が高くなる構成としてもよい。このように構成することで、貧相（ボロボロ）な態様の鍵 8 1 3 が連続するほど、第 2 特別図柄の保留球の中に大当たり E，F が含まれている可能性が高まるので、遊技者が保留球の中に大当たり E，F が含まれているかどうかをより正確に推測することができる。また、例えば、今回の入賞情報コマンド、および今回の入賞情報コマンドを受信するよりも前に入賞情報格納エリア 2 2 3 a に格納されていた入賞情報の全てが外れ（小当たり）の場合に、選択割合が高くなる（またはこの場合にしか選択されない）態様（例えば、ダイヤモンド製の鍵 8 1 3 の態様）を設ける構成としてもよい。このように構成することで、当該態様が表示された場合に、確変モードへと移行することに対する期待感をより高めることができる。

【5 3 8 0】

本第 7 制御例では、第 2 入球口 6 4 0 に対応する入賞情報コマンドを、大当たり A～D の実行期間外で受信した場合に、警告演出を実行する構成としたが、これに限られるものではない。第 2 特別図柄の保留球が上限値に達した状態で第 2 入球口 6 4 0 への新たな入

球を検出した場合にも、大当たり A～D の実行期間外であれば警告演出を実行する構成としてもよい。特に、大当たり A～D のエンディング中や、1 回目の変動表示の実行中は、第 2 特別図柄の保留球が上限値となっている可能性が極めて高い。かかる場合に、遊技者が右打ちを行っている、第 2 入球口 6 4 0 に対して新たな始動入賞が発生することにより大当たり後に第 2 特別図柄の抽選が 5 回以上実行されてしまう可能性があり、遊技者が損をしてしまう虞がある。これに対して、大当たり A～D の実行期間外で第 2 入球口 6 4 0 への入球を検出した場合に、警告演出を設定する構成とすることにより、遊技者が損をしてしまうことを抑制（防止）することができる。

【5381】

次に、図 6 2 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の MPU 2 2 1 により実行される大当たり関連処理（S 4 2 1 4）について説明する。図 6 2 0 は、この大当たり関連処理（S 4 2 1 4）を示したフローチャートである。

【5382】

大当たり関連処理では、まず、オープニングコマンドを受信したか否かを判定し（S 4 4 0 1）、オープニングコマンドを受信していれば（S 4 4 0 1：Yes）、表示用オープニングコマンドを設定する（S 4 4 0 2）。ここで設定された表示用オープニングコマンドは、RAM 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 6 1 7 参照）のコマンド出力処理（S 4 1 0 2）の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 は、表示用オープニングコマンドを受信すると、第 3 図柄表示装置 8 1 において大当たりの開始を報知するためのオープニング演出を開始する。S 4 4 0 2 の処理が終了すると、本大当たり関連処理（図 6 2 0 参照）を終了する。なお、今回のオープニングコマンドが大当たり E、F、または小当たりのいずれかのオープニングに対応するコマンドであり、扉突破モード演出（図 6 8 1 参照）の実行中である場合には、扉突破モード演出がそのまま継続される。この場合、表示制御装置 1 1 4 に対してオープニングコマンド自体を出力しない構成としてもよいし、表示制御装置 1 1 4 側で、扉突破モード演出の実行中であるか否かを判別して、演出態様を選択する構成としてもよい。

【5383】

一方、S 4 4 0 1 の処理において、オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（S 4 4 0 1：No）、次いで、主制御装置 1 1 0 よりラウンド数コマンドを受信したか否かを判定する（S 4 4 0 3）。そして、ラウンド数コマンドを受信したと判定した場合には（S 4 4 0 3：Yes）、受信したラウンド数コマンドからラウンド数を抽出し、その抽出したラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを設定する（S 4 4 0 4）。ここで設定された表示用ラウンド数コマンドは、RAM 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 6 1 7 参照）のコマンド出力処理（S 4 1 0 2）の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 は、表示用ラウンド数コマンドを受信すると、第 3 図柄表示装置 8 1 において新たなラウンド演出を開始する。S 4 4 0 4 の処理後は、本処理を終了する。なお、オープニングコマンドを受信した場合と同様に、扉突破モード演出の実行中に大当たり E、F の新たなラウンドの開始タイミングとなった場合には、扉突破モード演出がそのまま継続される。

【5384】

一方、S 4 4 0 3 の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判定した場合には（S 4 4 0 3：No）、次いで、主制御装置 1 1 0 より閉鎖コマンドを受信したか否かを判別する（S 4 4 0 5）。そして、閉鎖コマンドを受信したと判別した場合は（S 4 4 0 5：Yes）、閉鎖コマンドを受信した状況に応じた制御を行うための閉鎖コマンド処理を実行して（S 4 4 0 6）、本処理を終了する。この閉鎖コマンド処理（S 4 4 0 6）の詳細については、図 6 2 1 を参照して後述する。

【5385】

S 4 4 0 5 の処理において、閉鎖コマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 4

10

20

30

40

50

05:No)、次いで、エンディングコマンドを受信したか否かを判定する(S4407)。そして、エンディングコマンドを受信したと判定した場合には(S4407:Yes)、エンディングコマンドの種別および状況に応じた制御を行うためのエンディングコマンド処理を実行して(S4408)、本処理を終了する。一方、S4407の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合には(S4407:No)、そのまま本処理を終了する。この大当たり関連処理を実行することにより、大当たりに関連する各種のコマンドに応じて適切な制御を実行することができる。

【5386】

次に、図621を参照して、上述した閉鎖コマンド処理(S4406)の詳細について説明する。この閉鎖コマンド処理(S4406)では、まず、実行中の大当たりの種別が大当たりA～Dの何れかであるかを判別し(S4501)、大当たりA～Dのいずれかであると判別した場合は(S4501:Yes)、そのまま本処理を終了する。

【5387】

一方、実行中の大当たりが大当たりA～D以外である(大当たりE、Fのいずれかである)と判別した場合は(S4501:No)、次に、突破演出カウンタ223gの値が0より大きい値であるか(即ち、扉突破モード演出(図581参照)の実行中であるか)否かを判別し、突破演出カウンタ223gの値が0である(扉突破モード演出の実行中ではない)と判別した場合は(S4502:No)、そのまま本処理を終了する。

【5388】

これに対し、突破演出カウンタ223gの値が1以上である(扉突破モード演出の実行中である)と判別した場合は(S4502:Yes)、突破演出カウンタ223gの値を1減算し(S4503)、減算後の突破演出カウンタ223gの値が0になったか(即ち、扉突破モード演出の終了タイミングであるか)を判別する(S4504)。S4504の処理において、減算後のカウンタ値が1以上であると判別した場合は(S4504:No)、扉突破モード演出を継続させるために、そのまま本処理を終了する。一方、減算後の突破演出カウンタ223gの値が0になったと判別した場合は(S4504:Yes)、扉突破モード演出の終了タイミングであることを意味するので、大当たりの終了までの残期間に渡るリザルト表示を設定して(S4505)、本処理を終了する。なお、リザルト表示とは、今回の大当たりと確変モードとの繰り返しにより払い出された合計の賞球数や、大当たりの回数等を第3図柄表示装置81において表示させる表示内容を示す。このリザルト表示を設定することにより、遊技者が当選した大当たりの回数や、獲得した賞球の数等を容易に把握することができるので、遊技者に対して達成感を抱かせることができる。

【5389】

次に、図622のフローチャートを参照して、上述したエンディングコマンド処理(S4408)の詳細について説明を行う。このエンディングコマンド処理(S4408)は、上述した通り、エンディングコマンドを受信した場合に、大当たり種別や遊技の状況に応じた制御を行うための処理である。

【5390】

このエンディングコマンド処理では、まず、今回受信したコマンドが小当たりのエンディングを示すエンディングコマンドであるかを判別し(S4601)、小当たりのエンディングであると判別した場合は(S4601:Yes)、小当たりを終了させるタイミングに応じた制御を行うための小当たり制御処理を実行して(S4602)、本処理を終了する。一方、S4601の処理において、小当たりのエンディングではないと判別した場合は(S4601:No)、今回のエンディングコマンドが大当たりのエンディング期間が開始されたことを通知するために出力されたものであることを意味するので、実行中の大当たりが大当たりA～Dのいずれかであるかを判別する(S4603)。

【5391】

S4603の処理において、実行中の大当たりが大当たりA～Dのいずれでもないとは判別した場合は(S4603:No)、そのまま本処理を終了する。一方、実行中の大当た

10

20

30

40

50

りが大当たり A～D のいずれかであると判別した場合は (S 4 6 0 3 : Y e s)、入賞情報格納エリア 2 2 3 a から第 2 特別図柄の入賞情報を読み出して (S 4 6 0 4)、読み出した入賞情報が示す第 2 特別図柄の保留球の抽選結果の中に大当たり D が含まれているか否かを判別する。なお、大当たり D は、上述した通り、第 2 特別図柄の大当たりの中で唯一、賞球を多量に獲得可能な上、大当たり後にほぼ確変モードが設定される有利な大当たり種別である。

【5 3 9 2】

S 4 6 0 5 の処理において、保留内に大当たり D が含まれていると判別した場合は (S 4 6 0 5 : Y e s)、扉突破モード演出の実行中に大当たりとなったことが報知される特殊な態様の扉突破モード演出を設定し (S 4 6 0 6)、本処理を終了する。上述した通り、大当たり A～D が終了した後は、基本的に第 2 特別図柄の保留球が全て外れになると遊技者にとって有利になる。第 2 特別図柄の抽選で大当たりになると、高確率 (95% の割合) で不利な大当たり E, F のどちらかとなってしまいうからである。しかしながら、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、低確率 (5% の割合) で遊技者に有利な大当たり D となる場合がある。この場合は、多量の賞球を獲得可能な上、大当たり後に再度、扉突破モード演出が設定されるので、大当たり E, F になった場合に比較して遊技者にとって有利となる。よって、この場合は特殊な報知態様の扉突破モード演出を設定することにより、大当たり D になったことを遊技者に対して容易に理解可能に構成している。

【5 3 9 3】

一方、S 4 6 0 5 の処理において、第 2 特別図柄の保留球の中に大当たり D が含まれていないと判別した場合は (S 4 6 0 5 : N o)、突破演出カウンタ 2 2 3 g の値に 4 を設定し (S 4 6 0 7)、次いで、第 2 特別図柄の保留球の中に大当たりが含まれているか否かを判別する (S 4 6 0 8)。S 4 6 0 8 の処理において、大当たりが含まれていると判別した場合は、扉突破モード演出の実行中に大当たり E, F のどちらかとなり、大当たり終了後に通常モードへと移行してしまうことを意味するため、最終的に通常モードへの転落を報知する態様 (扉の突破に失敗する態様) の扉突破モード演出を設定して (S 4 6 0 9)、本処理を終了する。なお、扉突破モード演出の演出時間としては、大当たりが含まれているか否かに関係なく、同一の演出時間である 5. 8 秒間が設定される。この 5. 8 秒間は、第 2 特別図柄の保留球が全て外れ (小当たり) となる場合に、エンディング期間が開始されてから 4 個目の保留球に基づく小当たりが終了するまでの間の期間である。つまり、演出時間から保留球の中に大当たりがあるか否かを遊技者が推測困難とするために、扉突破モード演出の演出時間を結果によらず同一の時間 (4. 8 秒間) としている。

【5 3 9 4】

S 4 6 0 8 の処理において、保留球の中に大当たりが含まれていないと判別した場合は (S 4 6 0 8 : N o)、最終的に確変モードへの移行を報知する態様の扉突破モード演出を設定して (S 4 6 1 0)、本処理を終了する。このエンディングコマンド処理 (図 6 2 2 参照) を実行することにより、第 2 特別図柄の保留球の内容に応じて適切な演出態様を設定することができる。

【5 3 9 5】

次に、図 6 2 3 を参照して、上述した小当たり終了時処理 (S 4 6 0 2) の詳細について説明する。この小当たり終了時処理 (S 4 6 0 2) は、エンディングコマンド処理 (図 6 2 2 参照) の中で、受信したエンディングコマンドが小当たりのエンディングコマンドであると判別した場合に実行される処理である。

【5 3 9 6】

図 6 2 3 に示した通り、小当たり終了時処理 (図 6 2 3 参照) では、まず、突破演出カウンタ 2 2 3 g の値が 0 より大きい値であるか (即ち、扉突破モード演出の実行中であるか) 否かを判別し (S 4 7 0 1)、突破演出カウンタ 2 2 3 g の値が 0 であれば (S 4 7 0 1 : N o)、扉突破モード演出の実行中ではないことを意味するので、そのまま本処理を終了する。なお、扉突破モード演出の実行期間外に小当たりとなる場合とは、遊技者が故意又は過失により大当たり A～D の実行期間外 (左打ちを行うべき期間) に右打ちを行

10

20

30

40

50

った場合である。この場合は第2入球口640に対する始動入賞を検出した時点で、入賞情報コマンド処理(図619参照)のS4307の処理により警告演出が設定されているので、遊技者が既に左打ちに戻していると考えられる。よって、小当たりの終了時には再度警告演出を行う等の制御を行っていない。これにより、左打ちに戻したにも拘わらず警告演出が繰り返されることにより、遊技者に対して不快感を抱かせることを抑制することができる。

【5397】

S4701の処理において、突破演出カウンタ223gの値が1以上であると判別した場合は(S4701:Yes)、次いで、突破演出カウンタ223gの値を1減算し(S4702)、減算後のカウンタ値が0になったか否かを判別する(S4703)。S4703の処理において突破演出カウンタ223gの値が0になったと判別した場合は(S4703:Yes)、扉突破モード演出が外れ(小当たり)の抽選結果で終了する(即ち、扉突破モード演出中の全ての変動が外れになった)ことを意味するので、確変モードへの突入を示す演出態様を設定し(S4704)、処理を終了する。一方、S4703の処理において、突破演出カウンタ223gの値が0でない(1以上である)と判別した場合は(S4703:No)、扉突破モード演出の終了タイミングではないことを意味するので、そのまま本処理を終了する。

【5398】

次に、図624を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される変動表示設定処理(S4112)について説明する。図624は、この変動表示設定処理(S4112)を示したフローチャートである。この変動表示設定処理(S4112)は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理(図617参照)の中で実行され、第3図柄表示装置81において変動演出を実行させるために、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。

【5399】

変動表示設定処理では、まず、RAM223に設けられた変動開始フラグ223dがオンか否かを判別する(S4801)。そして、変動開始フラグ223dがオンではない(即ち、オフである)と判別した場合は(S4801:No)、主制御装置110より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、S4806の処理へ移行する。一方、S4801の処理において、変動開始フラグ223dがオンであると判別された場合は(S4801:Yes)、変動開始フラグ223dをオフし(S4802)、次いで、コマンド判定処理(図618参照)のS4203の処理において、変動パターンコマンドから抽出した変動演出における変動パターン種別を、RAM223より取得する(S4803)。

【5400】

そして、取得した変動パターン種別に基づいて、表示制御装置114へ通知するための表示用変動パターンコマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置114へ送信するために設定する(S4804)。表示制御装置114では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第3図柄表示装置81において第3図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。

【5401】

次いで、入賞情報格納エリア223aに格納されたデータをシフトして(S4805)、処理をS4806へと移行する。S4805の処理では、入賞情報格納エリア223aの第1エリア～第4エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、第1エリア→実行エリア、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。

【5402】

S 4 8 0 6 の処理では、R A M 2 3 3 に設けられた停止種別選択フラグ 2 2 3 e がオンか否かを判別する (S 4 8 0 6)。そして、停止種別選択フラグ 2 2 3 e がオンではない (即ち、オフである) と判別された場合 (S 4 8 0 6 : N o)、主制御装置 1 1 0 より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、この変動表示設定処理を終了し、メイン処理に戻る。

【5 4 0 3】

一方、停止種別選択フラグ 2 2 3 e がオンであると判別された場合 (S 4 8 0 6 : Y e s)、停止種別選択フラグ 2 2 3 e をオフに設定し (S 4 8 0 7)、次いで、コマンド判定処理 (図 6 1 8 参照) の S 4 2 0 6 の処理において、停止種別コマンドから抽出された変動演出における停止種別を、R A M 2 2 3 より取得する (S 4 8 0 8)。次に、S 4 8 0 8 の処理で取得した停止種別に基づいて、表示用停止種別コマンドを設定し (S 4 8 0 9)、本処理を終了する。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用停止種別コマンドを受信することによって、この表示用停止種別コマンドによって示される停止種別で、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 3 図柄の停止表示が行われるように制御される。

【5 4 0 4】

＜第 7 制御例における表示制御装置の制御処理について＞

次に、図 6 2 5 から図 6 3 8 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 により実行される各制御について説明する。かかる M P U 2 3 1 の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置 1 1 3 よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ 2 3 7 より 1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に送信される V 割込信号を M P U 2 3 1 が検出した場合に実行される V 割込処理とがある。M P U 2 3 1 は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理や V 割込処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込処理を実行させることができる。

【5 4 0 5】

まず、図 6 2 5 を参照して、表示制御装置 1 1 4 内の M P U 2 3 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 6 2 5 は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。

【5 4 0 6】

このメイン処理の起動は、具体的には、以下の流れに従って行われる。電源装置 1 1 5 から表示制御装置 1 1 4 に対して電源が投入され、システムリセットが解除されると、M P U 2 3 1 は、そのハードウェア構成によって、M P U 2 3 1 内に設けられた命令ポインタ 2 3 1 a を「0 0 0 0 H」に設定すると共に、命令ポインタ 2 3 1 a にて示されるアドレス「0 0 0 0 H」をバスライン 2 4 0 に対して指定する。キャラクタ R O M 2 3 4 の R O M コントローラ 2 3 4 b は、バスライン 2 4 0 に指定されたアドレスが「0 0 0 0 H」であることを検知すると、N O R 型フラッシュメモリ 2 3 4 d の第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d 1 に記憶されたブートプログラムをバッファ R A M 2 3 4 c にセットして、対応するデータ (命令コード) を M P U 2 3 1 へ出力する。そして、M P U 2 3 1 は、キャラクタ R O M 2 3 4 から受け取った命令コードをフェッチし、そのフェッチした命令に応じた処理の実行を開始することで、メイン処理を起動する。

【5 4 0 7】

ここで、仮にシステムリセット解除後に M P U 2 3 1 によって最初に処理されるブートプログラムを全て N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a に記憶させた場合、キャラクタ R O M 2 3 4 は、バスライン 2 4 0 に指定されたアドレスが「0 0 0 0 H」であることを検知すると、アドレス「0 0 0 0 H」に対応するデータ (命令コード) を含む 1 ページ分のデータを N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a から読み出してバッファ R A M 2 3 4 c にセットしなければならない。そして、N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a の性質上、その読み出しからバッファ R A M 2 3 4 c へのセットに多大な時間を要するので、M P U 2

31は、アドレス「0000H」を指定してからアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費することとなる。よって、MPU231の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置114における第3図柄表示装置81の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。

【5408】

これに対し、本制御例のように、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にMPU231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令がNOR型フラッシュメモリ234dに格納されることにより、NOR型フラッシュメモリは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるため、システムリセット解除後にMPU231からバスライン240を介してアドレス「0000H」が指定されると、キャラクタROM234は即座にNOR型フラッシュメモリ234dの第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されたブートプログラムをバッファRAM234cにセットして、対応するデータ（命令コード）をMPU231へ出力することができる。よって、MPU231は、アドレス「0000H」を指定してから短い時間でアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取ることができるので、MPU231においてメイン処理の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aで構成されたキャラクタROM234に制御プログラムを格納しても、表示制御装置114における第3図柄表示装置81の制御を即座に開始することができる。

【5409】

以上のようにしてメイン処理が実行されると、まず、ブートプログラムによって実行されるブート処理を実行し（S6001）、第3図柄表示装置81に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置114を起動する。

【5410】

ここで、図626を参照して、ブート処理（S6001）について説明する。図626は、表示制御装置114のMPU231において、メイン処理の中で実行されるブート処理（S6001）を示すフローチャートである。

【5411】

上述したように、本制御例では、MPU231によって実行される制御プログラムや固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムROMを設けて記憶させるのではなく、第3図柄表示装置81に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタROM234に記憶させている。そしてキャラクタROM234は、小面積で大容量化を図ることが可能なNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されているため、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる一方、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムROMを設ける必要がない。よって、表示制御装置114における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【5412】

一方、NAND型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅いため、MPU231がNAND型フラッシュメモリ234aに格納された制御プログラムや固定値データを直接読み出して処理しては、MPU231として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置114の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本ブート処理では、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラム及び固定値データを、DRAMによって構成されるワークRAM233に設けられたプログラム格納エリア233aやデータテーブル格納エリア233bへ転送し格納する処理を実行する。

【5413】

具体的には、まず、上述のMPU231及びキャラクタROM234のハードウェアによる動作に基づき、システムリセット解除後にNOR型フラッシュメモリ234dの第1プログラム記憶エリア234d1より読み出されバッファRAM234cにセットされたブートプログラムに従って、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御

プログラムのうち、所定量だけプログラム格納エリア 2 3 3 a へ転送する (S 6 1 0 1)。ここで転送される所定量の制御プログラムには、第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d 1 に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれる。

【5 4 1 4】

そして、命令ポインタ 2 3 1 a をプログラム格納エリア 2 3 3 a の第 1 の所定番地、即ち、プログラム格納エリア 2 3 3 a に格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを設定する (S 6 1 0 2)。これにより、MPU 2 3 1 は、S 6 1 0 1 の処理によってプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送され格納された制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムの実行を開始する。

【5 4 1 5】

また、S 6 1 0 2 の処理により命令ポインタ 2 3 1 a をプログラム格納エリア 2 3 3 a の所定番地に設定することで、MPU 2 3 1 は、そのワーク RAM 2 3 3 のプログラム格納エリア 2 3 3 a に格納された制御プログラムを読み出しながら、各種処理を実行することになる。即ち、MPU 2 3 1 は、第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 a 1 を有する NAND 型フラッシュメモリ 2 3 4 a から制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア 2 3 3 a を有するワーク RAM 2 3 3 に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行する。上述したように、ワーク RAM 2 3 3 は DRAM によって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によって構成されるキャラクタ ROM 2 3 4 に記憶させた場合であっても、MPU 2 3 1 は高速に命令

【5 4 1 6】

S 6 1 0 2 の処理により命令ポインタ 2 3 1 a が設定されると、続いて、その設定された命令ポインタ 2 3 1 a によって実行が開始される残りのブートプログラムに従って、NAND 型フラッシュメモリ 2 3 4 a の第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 a 1 に記憶されている制御プログラムのうちプログラム格納エリア 2 3 3 a に未転送である残りの制御プログラムと固定値データとを、所定量ずつプログラム格納エリア 2 3 3 a 又はデータテーブル格納エリア 2 3 3 b へ転送する (S 6 1 0 3)。具体的には、制御プログラムおよび一部の固定データを、ワーク RAM 2 3 3 のプログラム格納エリア 2 3 3 a に格納し、また、固定値データのうち上述の各種データテーブル (表示データテーブル、転送データテ

【5 4 1 7】

そして、ブート処理に必要なその他の処理を実行 (S 6 1 0 4) した後、命令ポインタ 2 3 1 a をプログラム格納エリア 2 3 3 a の第 2 の所定番地、即ち、このブート処理 (図 6 2 5 の S 6 0 0 1 参照) の終了後に実行すべき初期化处理 (図 6 2 5 の S 6 0 0 2 参照) に対応するプログラムの先頭アドレスを設定することで (S 6 1 0 5)、ブートプログラムの実行を終え、本ブート処理を終了する。

【5 4 1 8】

このように、ブート処理 (S 6 0 0 1) が実行されることによって、NAND 型フラッシュメモリ 2 3 4 a の第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 a 1 に記憶されている制御プログラム及び固定値データは、全て DRAM によって構成されたワーク RAM 2 3 3 のプログラム格納エリア 2 3 3 a 及びデータテーブル格納エリア 2 3 3 b に転送され、格納される。そして、ブート処理の終了時に、命令ポインタ 2 3 1 a が上述の第 2 の所定番地に設定され、以後、MPU 2 3 1 は、NAND 型フラッシュメモリ 2 3 4 a を参照することなく、プログラム格納エリア 2 3 3 a に転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。

【5 4 1 9】

よって、制御プログラムを読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によって構成されるキャラクタ ROM 2 3 4 に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムや固定値データをワーク RAM 2 3 3 のプログラム格納エ

10

20

30

40

50

リア233a及びデータテーブル格納エリア233bに転送することで、MPU231は、読み出し速度が高速なDRAMによって構成されるワークRAMから制御プログラムや固定値データを読み出して各種制御を行うことができるので、表示制御装置114において高い処理性能を保つことができ、補助演出部を用いて多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【5420】

一方、NOR型フラッシュメモリ234dにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にMPU231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶させても、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア233aに転送することができる。よって、キャラクタROM234は、極めて小容量のNOR型フラッシュメモリ234dを追加するだけで、MPU231の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタROM234のコスト増加を抑制することができる。

【5421】

なお、図626に示すブート処理では、S6101の処理によってプログラム格納エリア233aに転送される所定量の制御プログラムに、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されていない残りのブートプログラムが全て含まれるように構成されているが、必ずしもこれに限られるものではなく、S6101の処理によってプログラム格納エリア233aに転送される所定量の制御プログラムは、S6102の処理に続いて処理すべきブート処理を実行するブートプログラムの一部としてもよい。ここで転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムを全て含む制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア233aに転送し、更に、これによりプログラム格納エリア233aに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ231aに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、プログラム格納エリア233aに格納された残り全てのブートプログラムによって、S6103～S6105の処理を実行するようにしてもよい。

【5422】

また、S6101の処理によって転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムの一部を更に所定量だけプログラム格納エリア233aに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア233aに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ231aに設定する処理を実行するものであってもよい。また、この処理によってプログラム格納エリア233aに格納された一部のブートプログラムは、更に残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア233aに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア233aに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ231aに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア233aに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア233aに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ231aに設定する処理を、S6101及びS6102の処理を含めて複数回繰り返した後、S6103～S6105の処理を実行するようにしてもよい。

【5423】

これにより、ブートプログラムのプログラムサイズが大きく、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されていない残りのブートプログラムが一度にプログラム格納エリア233aへ転送できなくても、MPU231はプログラム格納エリア233aに既に格納されたブートプログラムを使用して、所定量ずつプログラム格納エリア233aに転送することができる。

【5424】

また、本制御例では、第1プログラム記憶エリア234d1に、ブートプログラムのうち、システムリセット解除時にまずMPU231によって実行されるブートプログラムの一部を記憶させる場合について説明したが、全てのブートプログラムを第1プログラム記

憶エリア234d1に記憶させてもよい。この場合、MPU231は、ブート処理を開始すると、S6101及びS6102の処理を行わずに、S6103～S6105の処理を実行してもよい。これにより、ブートプログラムをプログラム格納エリア233aへ転送する処理が不要となるので、キャラクタROM234かプログラム格納エリア233aへのプログラムの転送処理回数が減るため、ブート処理の処理時間を減らすことができる。よって、ブート処理後に可能となるMPU231における補助演出部の制御の開始をより早く行うことができる。

【5425】

ここで、図625の説明に戻る。ブート処理を終了すると、次いで、ワークRAM233のプログラム格納エリア233aに転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を実行する（S6002）。具体的には、スタックポインタの値をMPU231内に設定すると共に、MPU231内のレジスタ群や、I/O装置等に対する各種の設定などを行う。また、ワークRAM233、常駐用ビデオRAM235、通常用ビデオRAM236の記憶をクリアする処理などが行われる。更に、ワークRAM233に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「0」が設定される。

【5426】

更に、初期設定処理では、画像コントローラ237の初期設定を行った後、第3図柄表示装置81に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ237に対して、画像の描画および表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、第3図柄表示装置81には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に第3図柄表示装置81の画面全体に表示される画像の色が、パチンコ機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が第3図柄表示装置81に表示されるか否かを検査することで、パチンコ機10が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。

【5427】

次いで、電源投入時主画像に対応する画像データを常駐用ビデオRAM235の電源投入時主画像エリア235aへ転送するように、画像コントローラ237に対して転送指示を送信する（S6003）。この転送指示には、電源投入時主画像に対応する画像データが格納されているキャラクタROM234の先頭アドレスおよび最終アドレスと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオRAM235）と、転送先である電源投入時主画像エリア235aの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ237は、この転送指示に従って、電源投入時主画像に対応する画像データがキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235の電源投入時主画像エリア235aに転送される。

【5428】

そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ237は、MPU231に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。MPU231はこの転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。なお、画像コントローラ237は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ237の内部に設けられたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、MPU231は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ237による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。

【5429】

電源投入時主画像エリア235aに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。S6003の処理により画像コントローラ237に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像に対応する画像データの電源投入時主

10

20

30

40

50

画像エリア235aへの転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像に対応する画像データを常駐用ビデオRAM235の電源投入時変動画像エリア235bへ転送するように、画像コントローラに対して転送指示を送信する(S6004)。この転送指示には、電源投入時変動画像に対応する画像データが格納されているキャラクタROM234の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報(ここでは、常駐用ビデオRAM235)と、転送先である電源投入時変動画像エリア235bの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラは、この転送指示に従って、電源投入時変動画像に対応する画像データがキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235の電源投入時変動画像エリア235bに転送される。そして、電源投入時変動画像エリア235bに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

10

【5430】

S6004の処理により画像コントローラ237に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア235bへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ233cをオンする(S6005)。これにより、簡易画像表示フラグ233cがオンの間は、後述する転送設定処理(図636(a)参照)において、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データをキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235へ転送するように画像コントローラ237へ転送を指示する常駐画像転送設定処理が実行される(図636(a)のS7502参照)。

20

【5431】

また、簡易画像表示フラグ233cは、この常駐画像転送設定処理による画像コントローラ237への転送指示に基づき、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データのキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、V割込処理(図627(b)参照)において、図594に示す電源投入時画像(電源投入時主画像や電源投入時変動画像)が描画されるように、簡易コマンド判定処理(図627(b)のS6308参照)および簡易表示設定処理(図627(b)のS6309参照)が実行される。

【5432】

上述したように、本パチンコ機10では、キャラクタROM234にNAND型フラッシュメモリ234aを用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用ビデオRAM235に格納すべき全ての画像データが、キャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に転送されるまでに多くの時間を要する。そこで、本メイン処理のように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像および電源投入時変動画像をキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235へ転送し、電源投入時主画像を第3図柄表示装置81に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオRAM235に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第3図柄表示装置81に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置114は、電源投入時主画像を第3図柄表示装置81に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に転送することができる。一方、遊技者等は、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオRAM235に常駐すべき画像データがキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。

30

40

【5433】

また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第3図柄表示装置81に表示されることによって、第3図柄表示装置81が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、キャラクタROM234に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

50

【5434】

また、パチンコ機10の表示制御装置114では、電源投入後に電源投入時主画像とあわせて電源投入時変動画像もキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235へ転送するので、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、第1入球口64、または第2入球口640へ入球（始動入賞）があり、変動演出の開始指示が主制御装置110より音声ランプ制御装置113を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンドを受信した場合は、電源投入時変動画像をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

10

【5435】

また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に転送されている間は、第3図柄表示装置81に電源投入時主画像が表示され続けるが、キャラクタROM234は読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されており、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本パチンコ機10では、電源投入後に常駐用ビデオRAM235に転送された電源投入時変動画像を用いて簡易的な変動演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

20

【5436】

S6005の処理の後、割込許可を設定し（S6006）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、S6006の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびV割込信号の検出に従って、コマンド割込処理およびV割込処理を実行する。

【5437】

次いで、図627（a）を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるコマンド割込処理について説明する。図627（a）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置113からコマンドを受信すると、MPU231によってコマンド割込処理が実行される。

30

【5438】

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM233に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（S6201）、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するV割込処理のコマンド判定処理または簡易コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【5439】

次いで、図627（b）を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるV割込処理について説明する。図627（b）は、そのV割込処理を示すフローチャートである。このV割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第3図柄表示装置81に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リストを作成し、その描画リストを画像コントローラ237に送信することで、画像コントローラ237に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。

40

【5440】

上述したように、このV割込処理は、画像コントローラ237からのV割込信号が検出されることによって実行が開始される。このV割込信号は、画像コントローラ237において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成され、MPU231に対して送信される信号である。よって、このV割込信号に同期させてV割込処理を実行することにより、画像コントローラ237に対して描画指示が、1フレーム分の画像の描

50

画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ237では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【5441】

ここでは、まず、V割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このV割込処理では、図627(b)に示すように、まず、簡易画像表示フラグ233cがオンであるか否かを判別し(S6301)、簡易画像表示フラグ233cがオンではない、即ち、オフであれば(S6301:No)、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第3図柄表示装置81に表示させるべく、コマンド判定処理(S6302)を実行し、次いで、表示設定処理(S6303)を実行する。

10

【5442】

コマンド判定処理(S6302)では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置113からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル又は変動パターン種別に応じた変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ233eに設定する。

20

【5443】

このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、V割込処理の実行される20ミリ秒間隔で行われるため、その20ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置110において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置110や音声ランプ制御装置113によって選定された変動演出の態様や停止種別を素早く把握し、その態様に
30
応じた演出画像を第3図柄表示装置81に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図628～図632を参照して後述する。

【5444】

表示設定処理(S6303)では、コマンド判定処理(S6302)などによって表示データテーブルバッファ233dに設定された表示データテーブルの内容に基づき、第3図柄表示装置81において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第3図柄表示装置81に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図633～図635を参照して後述する。

40

【5445】

表示設定処理が実行された後、次いで、タスク処理を実行する(S6304)。このタスク処理では、表示設定処理(S6303)もしくは簡易表示設定処理(S6309)によって特定された、第3図柄表示装置81に表示すべき次の1フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト(表示物)の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【5446】

50

次に、転送設定処理を実行する（S 6 3 0 5）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ2 3 3 cがオンである間は、画像コントローラ2 3 7に対して、常駐用ビデオRAM 2 3 5に常駐すべき画像データをキャラクタROM 2 3 4から常駐用ビデオRAM 2 3 5の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ2 3 3 cがオフである間は、転送データテーブルバッファ2 3 3 eに設定される転送データテーブルの転送データ情報に基づき、画像コントローラ2 3 7に対して、所定の画像データをキャラクタROM 2 3 4から通常用ビデオRAM 2 3 6の画像格納エリア2 3 6 aの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定すると共に、音声ランプ制御装置1 1 3から連続予告コマンドや背面画像変更コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ2 3 7に対して、連続予告演出で使用する連続予告画像の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタROM 2 3 4から通常用ビデオRAM 2 3 6の画像格納エリア2 3 6 aの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、転送設定処理の詳細については、図6 3 6および図6 3 7を参照して後述する。

【5 4 4 7】

次いで、描画処理を実行する（S 6 3 0 6）。この描画処理では、タスク処理（S 6 3 0 4）で決定された、1フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（S 6 3 0 5）により設定された転送指示とから、図5 9 8に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ2 3 7に対して送信する。これにより、画像コントローラ2 3 7では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する（S 6 3 0 6）。なお、描画処理の詳細については、図6 3 8を参照して後述する。

【5 4 4 8】

次いで、表示制御装置1 1 4に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する（S 6 3 0 7）。そして、V割込処理を終了する。S 6 3 0 7の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ（図示せず）がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークRAM 2 3 3に格納され、V割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別（大当たりA～F、小当たり、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）に対応する停止種別テーブルと停止種別カウンタとが比較され、第3図柄表示装置8 1に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。

【5 4 4 9】

一方、S 6 3 0 1の処理において、簡易画像表示フラグ2 3 3 cがオンであると判別されると（S 6 3 0 1：Y e s）、常駐用ビデオRAM 2 3 5に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、電源投入時画像を第3図柄表示装置8 1に表示させるべく、簡易コマンド判定処理（S 6 3 0 8）を実行し、次いで、簡易表示設定処理（S 6 3 0 9）を実行して、S 6 3 0 4の処理へ移行する。

【5 4 5 0】

次いで、図6 2 8～図6 3 2を参照して、表示制御装置1 1 4のMPU 2 3 1で実行されるV割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理（S 6 3 0 2）の詳細について説明する。まず、図6 2 8は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【5 4 5 1】

このコマンド判定処理では、図6 2 8に示すように、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（S 6 4 0 1）、未処理の新規コマンドがなければ（S 6 4 0 1：N o）、コマンド判定処理を終了してV割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（S 6 4 0 1：Y e s）、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（S 6 3 0 3）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（S 6 4 0 2）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（S 6 4 0 3）。

【5 4 5 2】

10

20

30

40

50

そして、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別する（S 6 4 0 4）。そして、表示用変動パターンコマンドがあれば（S 6 4 0 4 : Y e s）、変動パターンコマンド処理を実行して（S 6 4 0 5）、S 6 4 0 1 の処理へ戻る。

【5 4 5 3】

ここで、図 6 2 9（a）を参照して、変動パターンコマンド処理（S 6 4 0 5）の詳細について説明する。図 6 2 9（a）は、変動パターンコマンド処理（S 6 4 0 5）を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理（S 6 4 0 5）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。

【5 4 5 4】

変動パターンコマンド処理では、まず、表示用変動パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動表示データテーブルを決定し、その決定した変動表示データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 b から読み出して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定する（S 6 5 0 1）。

【5 4 5 5】

ここで、主制御装置 1 1 0 において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、2 0 ミリ秒以内に 2 以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはない、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に 2 以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。S 6 5 0 1 の処理では、このような場合に備え、2 以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定する。

【5 4 5 6】

仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定してしまうと、実際には、設定した表示データテーブルよりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置 1 1 0 によって指示されていた場合に、設定された変動表示データテーブルに従った変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させている最中に主制御装置 1 1 0 から次の表示用変動パターンコマンドを受信することとなり、別の変動表示が急に開始されてしまうので、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。

【5 4 5 7】

これに対し、本制御例のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定することで、実際には、設定した表示データテーブルよりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置 1 1 0 によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に従った変動演出が終了したのち、主制御装置 1 1 0 から次の表示用パターンコマンドを受信するまでの間、デモ演出が表示されるように、表示設定処理によって、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示が制御されるので、遊技者は違和感なく第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動を見続けることができる。

【5 4 5 8】

次いで、S 6 5 0 1 で設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア 2 3 3 b から読み出し、それを転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に設定する（S 6 5 0 2）。そして、S 6 5 0 1 の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定された変動表示データテーブルに対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ 2 3 3 h に設定し（S 6 5 0 3）、ポインタ 2 3 3 f を 0 に初期化する（S 6 5 0 4）。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（S 6 5 0 5）、変動パターンコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。

10

20

30

40

50

【5459】

この変動パターンコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、S6505の処理によって初期化されたポインタ233fを更新しながら、S6501の処理によって表示データテーブルバッファ233dに設定された変動表示データテーブルから、ポインタ233fに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第3図柄表示装置81において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、S6502の処理によって転送データテーブルバッファ233eに設定された転送データテーブルから、ポインタ233fに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aに転送されるように、画像コントローラ237を制御する。

10

【5460】

また、表示設定処理では、S6503の処理によって時間データが設定された計時カウンタ233hを用いて、変動表示データテーブルで規定された変動演出の時間を計時し、変動表示データテーブルにおける変動演出が終了すると判断された場合、主制御装置110からの表示用停止種別コマンドに応じた停止図柄を第3図柄表示装置81に表示するように、その停止表示の設定を制御する。

【5461】

ここで、図628の説明に戻る。S6404の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると(S6404:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し(S6406)、表示用停止種別コマンドがあれば(S6406:Yes)、停止種別コマンド処理を実行して(S6407)、S6401の処理へ戻る。

20

【5462】

ここで、図629(b)を参照して、停止種別コマンド処理(S6407)の詳細について説明する。図629(b)は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置113より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。

【5463】

停止種別コマンド処理(S6407)では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報(大当たりA~F、小当たり、リーチ外れ、完全外れ、のいずれか)に対応する停止種別テーブルを決定し(S6601)、その停止種別テーブルと、V割込処理(図627(b)参照)が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値とを比較して、第3図柄表示装置81に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する(S6602)。

30

【5464】

そして、停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、S6602の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンに設定し(S6603)、コマンド判定処理に戻る。

40

【5465】

ここで、上述したように、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第3図柄表示装置81に表示すべき第3図柄を特定する種別情報として、S6602の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報(図柄オフセット情報)が記載されている。上述のタスク処理(S6304)では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、S6603によって設定された停止図柄判別フラグからS6602の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第3図柄を特定する。そして、この特定された第3図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。第3図柄に対応する画像デ

50

ータは、上述したように、常駐用ビデオRAM 235の第3図柄エリア235dに格納されている。

【5466】

なお、主制御装置110において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、20ミリ秒以内に2以上の表示用停止種別コマンドを受信することではなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に2以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。S6601の処理では、このような場合に備え、2以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が完全外れであると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、完全外れに対応する停止図柄がS6602の処理によって設定される。

10

【5467】

仮に、「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、「特別図柄の外れ」であった場合であっても、第3図柄表示装置81には「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が表示されることとなり、遊技者にパチンコ機10が「特別図柄の大当たり」となったと勘違いさせてしまい、パチンコ機10の信頼性を低下させるおそれがあった。これに対し、本制御例のように、完全外れに対応する停止図柄が設定されることで、実際には、「特別図柄の大当たり」であれば、第3図柄表示装置81に完全外れの停止図柄が表示されても、パチンコ機10が「特別図柄の大当たり」になるので、遊技者を喜ばせることができる。

20

【5468】

図628に戻り、説明を続ける。S6406の処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別されると(S6406:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し(S6408)、表示用オープニングコマンドがあれば(S6408:Yes)、オープニングコマンド処理を実行して(S6409)、S6401の処理へ戻る。

【5469】

ここで、図630(a)を参照して、オープニングコマンド処理(S6409)の詳細について説明する。図630(a)は、オープニングコマンド処理を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理は、音声ランプ制御装置113より受信したオープニングコマンドに対応する処理を実行するものである。

30

【5470】

オープニングコマンド処理では、まず、オープニング表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定する(S6701)。その後、オープニング表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ233eに設定し(S6702)、設定したオープニング表示データテーブルを基に、時間データを計時カウンタ233hに設定する(S6703)。その後、ポインタ233fを0に初期化する(S6704)。そして、デモ表示フラグ、および確定表示フラグをいずれもオフに設定して(S6705)、オープニングコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。

40

【5471】

図628に戻り、説明を続ける。S6408の処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別されると(S6408:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用ラウンド数コマンドがあるか否かを判別し(S6410)、表示用ラウンド数コマンドがあれば(S6410:Yes)、ラウンド数コマンド処理を実行して(S6411)、S6401の処理へ戻る。

【5472】

ここで、図630(b)を参照して、ラウンド数コマンド処理(S6411)の詳細について説明する。図630(b)は、ラウンド数コマンド処理を示すフローチャートである。このラウンド数コマンド処理は、音声ランプ制御装置113より受信した表示用ラウ

50

ンド数コマンドに対応する処理を実行するものである。

【5473】

ラウンド数コマンド処理では、まず、表示用ラウンド数コマンドによって示されるラウンド数に対応したラウンド数表示データテーブルを決定し、その決定したラウンド数表示データテーブルをデータテーブル格納エリア233bから読み出して、表示データテーブルバッファ233dに設定する(S6801)。次いで、転送データテーブルバッファ233eにNullデータを書き込むことで、その内容をクリアする(S6802)。

【5474】

そして、S6801の処理によって表示データテーブルバッファ233dに設定されたラウンド数表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ233hに設定し(S6803)、ポインタ233fを0に初期化する(S6804)。そして、デモ表示フラグ、および確定表示フラグをいずれもオフに設定して(S6805)、ラウンド数コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【5475】

図628に戻って説明を続ける。S6410の処理において、表示用ラウンド数コマンドがないと判別されると(S6410:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用エンディングコマンドがあるか否かを判別し(S6412)、表示用エンディングコマンドがあれば(S6412:Yes)、エンディングコマンド処理を実行して(S6413)、S6401の処理へ戻る。

【5476】

ここで、図631を参照して、エンディングコマンド処理(S6413)の詳細について説明する。図631は、エンディングコマンド処理を示すフローチャートである。このエンディングコマンド処理は、音声ランプ制御装置113より受信した表示用エンディングコマンドに対応する処理を実行するものである。

【5477】

エンディングコマンド処理では、まず、表示用エンディングコマンドによって示されるエンディング演出の表示態様に対応したエンディング表示データテーブルを決定し、その決定したエンディング表示データテーブルをデータテーブル格納エリア233bから読み出して、表示データテーブルバッファ233dに設定する(S6901)。次いで、転送データテーブルバッファ233eにNullデータを書き込むことで、その内容をクリアする(S6902)。

【5478】

次いで、S6901の処理によって表示データテーブルバッファ233dに設定されたエンディング表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ233hに設定し(S6903)、ポインタ233fを0に初期化する(S6904)。そして、デモ表示フラグ、および確定表示フラグをいずれもオフに設定して(S6905)、エンディングコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【5479】

図628に戻り、説明を続ける。S6412の処理において、表示用エンディングコマンドがないと判別されると(S6412:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し(S6414)、背面画像変更コマンドがあれば(S6414:Yes)、背面画像変更コマンド処理を実行して(S6415)、S6401の処理へ戻る。

【5480】

ここで、図632(a)を参照して、背面画像変更コマンド処理(S6415)の詳細について説明する。図632(a)は、背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置113より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。

【5481】

背面画像変更コマンド処理では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したこ

10

20

30

40

50

とに伴う背面画像の変更を通常画像転送設定処理（S7503）に通知する背面画像変更フラグをオンに設定する（S7001）。そして、背面画像種別（背面A、B）毎に設けられた背面画像判別フラグの各ビットのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面画像種別に対応するビットをオンに設定すると共に、その他の背面画像種別に対応するビットをオフに設定して（S7002）、この背面画像変更コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【5482】

通常画像転送設定処理では、S7001の処理により設定される背面画像変更フラグがオンされていることを検出すると、S7002の処理によって設定される背面画像判別フラグから、変更後の背面画像種別を特定する。

10

【5483】

また、タスク処理では、表示データテーブルに規定された背面画像の背面種別によって、背面A、Bのいずれかを表示させることが規定されていた場合、S7002によって設定された背面画像判別フラグから、その時点において表示すべき背面画像種別を特定し、更に、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているRAM種別（常駐用ビデオRAM235か、通常用ビデオRAM236か）と、そのRAMのアドレスを特定する。

【5484】

なお、遊技者が枠ボタン22を20ミリ秒以下で連続して操作することはないので、20ミリ秒以内に2以上の背面画像変更コマンドを受信することはないが、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に2以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。S7002の処理では、2以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。また、任意の1の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機10における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機10の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。

20

30

【5485】

ここで、図628の説明に戻る。S6414の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別されると（S6414：No）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（S6416）、エラーコマンドがあれば（S6416：Yes）、エラーコマンド処理を実行して（S6417）、S6401の処理へ戻る。

【5486】

ここで、図632（b）を参照して、エラーコマンド処理（S6417）の詳細について説明する。図632（b）は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置113より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

40

【5487】

エラーコマンド処理では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（S7101）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（S7102）、エラーコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【5488】

表示設定処理では、S7101の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、S7102の処理によって設定されたエラー判別フラグか

50

ら発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第3図柄表示装置81に表示させるように処理を実行する。

【5489】

なお、2以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、S7102に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第3図柄表示装置81に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。

【5490】

ここで、図628の説明に戻る。S6416の処理において、エラーコマンドがないと判別されると(S6416:No)、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し(S6418)、S6401の処理へ戻る。

【5491】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるS6401の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば(S6401:Yes)、再びS6402～S6418の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、S6401～S6418の処理が繰り返し実行され、S6401の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理を終了する。

【5492】

なお、V割込処理(図627(b)参照)において簡易画像表示フラグ233cがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理(S6308)も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理(図629(a)参照)および停止種別コマンド処理(図629(b)参照)を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。

【5493】

ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理(図629(a)参照)では、S6501の処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ233dに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオRAM235の電源投入時主画像エリア235aおよび電源投入時変動画像エリア235bに格納されているので、S6502の処理では、転送データテーブルバッファ233eにはNullデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。

【5494】

次いで、図633～図635を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるV割込処理の一処理である上述の表示設定処理(S6303)の詳細について説明する。図633は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【5495】

この表示設定処理では、図633に示すように、まず、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し(S7201)、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば(S7201:No)、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、S7202～S7204の処理をスキップし、S7205の処理へ移行する。一方、新規コマンドフラグがオンであれば(S7201:Yes)、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後(S7202)、S7203～S7204の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。

【5496】

S 7 2 0 3 の処理では、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する (S 7 2 0 3)。そして、エラー発生フラグがオンであれば (S 7 2 0 3 : Y e s)、警告画像設定処理を実行する (S 7 2 0 4)。

【5 4 9 7】

ここで、図 6 3 4 を参照して、警告画像設定処理の詳細について説明する。図 6 3 4 は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる警告画像データを展開する (S 7 3 0 1)。

10

【5 4 9 8】

タスク処理 (S 6 3 0 4) では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト (表示物) の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【5 4 9 9】

そして、警告画像設定処理では、S 7 3 0 1 の処理の後、エラー発生フラグをオフに設定して (S 7 3 0 2)、表示設定処理に戻る。

【5 5 0 0】

ここで、図 6 3 3 の説明に戻る。警告画像設定処理 (S 7 2 0 4) の後、又は、S 7 2 0 3 の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別されると (S 7 2 0 3 : N o)、次いで、S 7 2 0 5 の処理へ移行する。

20

【5 5 0 1】

S 7 2 0 5 では、ポインタ更新処理を実行する (S 7 2 0 5)。ここで、図 6 3 5 を参照して、ポインタ更新処理の詳細について説明する。図 6 3 5 は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d および転送データテーブルバッファ 2 3 3 e の各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ 2 3 3 f の更新を行う処理である。

【5 5 0 2】

このポインタ更新処理では、まず、ポインタ 2 3 3 f に 1 を加算する (S 7 4 0 1)。即ち、ポインタ 2 3 3 f は、原則、V 割込処理が実行される度に 1 だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「0 0 0 0 H」には、S t a r t 情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「0 0 0 1 H」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納されるのに合わせてポインタ 2 3 3 f の値が 0 に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が 1 に更新されるので、アドレス「0 0 0 1 H」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。

30

【5 5 0 3】

S 7 4 0 1 の処理によって、ポインタ 2 3 3 f の値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定された表示データテーブルにおいて、その更新後のポインタ 2 3 3 f で示されるアドレスのデータが E n d 情報であるか否かを判別する (S 7 4 0 2)。その結果、E n d 情報であれば (S 7 4 0 2 : Y e s)、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定された表示データテーブルにおいて、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ 2 3 3 f が更新されたことを意味する。

40

【5 5 0 4】

そこで、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルであるか否かを判別して (S 7 4 0 3)、デモ用表示データテーブルであれば (S 7 4 0 3 : Y e s)、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定されているデモ用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ 2 3

50

3 hに設定し（S 7 4 0 4）、ポインタ2 3 3 fを1に設定して初期化し（S 7 4 0 5）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、第3図柄表示装置8 1には、デモ演出を繰り返し表示させることができる。

【5 5 0 5】

一方、S 7 4 0 3の処理において、表示データテーブルバッファ2 3 3 dに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでないと判別された場合は（S 7 4 0 3：N o）、ポインタ2 3 3 fの値を1だけ減算して（S 7 4 0 6）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ2 3 3 dにデモ用表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動表示データ
10
テーブルが設定されている場合は、E n d情報が記載された1つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第3図柄表示装置8 1には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。一方、S 7 4 0 2の処理において、更新後のポインタ2 3 3 fで示されるアドレスのデータがE n d情報でなければ（S 7 4 0 2：N o）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。

【5 5 0 6】

ここで、図6 3 3に戻り説明を続ける。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ2 3 3 dに設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ2 3 3 fで示されるアドレスの描画内容を取得する（S 7 2 0 6）。タスク処理（S 6 3 0 4）では、先に展開された警告画像などと共に、S 7 2 0 6の処理で
20
展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【5 5 0 7】

次いで、計時カウンタ2 3 3 hの値を1だけ減算し（S 7 2 0 7）、減算後の計時カウンタ2 3 3 hの値が0以下であるか否かを判別する（S 7 2 0 8）。そして、計時カウンタ2 3 3 hの値が1以上である場合は（S 7 2 0 8：N o）、そのまま表示設定処理を終了してV割込処理に戻る。一方、計時カウンタ2 3 3 hの値が0以下である場合は（S 7 2 0 8：Y e s）、表示データテーブルバッファ2 3 3 dに設定されている表示データ
30
テーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ2 3 3 dに変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグがオンであるか否かを確認する（S 7 2 0 9）。

【5 5 0 8】

その結果、確定表示フラグがオフであれば（S 7 2 0 9：N o）、まだ確定表示の演出を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ2 3 3 dに設定し（S 7 2 1 0）、次いで、転送データ
40
テーブルバッファ2 3 3 eにN u l lデータを書き込むことで、その内容をクリアする（S 7 2 1 1）。そして、確定表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ2 3 3 hに設定し（S 7 2 1 2）、更に、ポインタ2 3 3 fの値を0に初期化する（S 7 2 1 3）。そして、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定した後（S 7 2 1 4）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークR A M 2 3 3に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（S 7 2 1 5）、V割込処理に戻る。

【5 5 0 9】

これにより、表示データテーブルバッファ2 3 3 dに変動表示データテーブルが設定されている場合などにおいて、その演出の終了に合わせて、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第3図柄表示装置8 1に表示されるように、その描画内容を設定することができる。また、表示データテーブルバッファ2 3 3 dに設定される表示データテーブルを
50
確定表示データテーブルに変更するだけで、容易に、第3図柄表示装置8 1に表示させる

演出を確定表示演出に変更することができる。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、MPU 231に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置 114の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第3図柄表示装置 81に表示させることができる。

【5510】

なお、S7215の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第3図柄表示装置 81に表示すべき第3図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第3図柄の表示は、1つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、1つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。タスク処理 (S6304)では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、S7215によって設定された前回停止図柄判別フラグから、1つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第3図柄を特定する。これにより、1つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

10

【5511】

一方、S7209の処理において、確定表示フラグがオンであれば (S7209: Yes)、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する (S7216)。そして、デモ表示フラグがオフであれば (S7216: No)、確定表示演出の終了に伴って計時カウンタ 233hの値が0以下になったことを意味するので、確定表示演出の終了から一定時間経過後に、第3図柄表示装置 81にデモ演出を表示させるための処理を行う。

20

【5512】

まず、デモ表示データテーブルを取得して表示データテーブルバッファ 233dへ設定し (S7217)、転送データテーブルバッファ 233eにNullデータを書き込むことで、その内容をクリアする (S7218)。そして、デモ表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ 233hに設定する (S7219)。そして、ポインタ 233fを0に初期化し (S7220)、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して (S7221)、本処理を終了し、V割込処理に戻る。

30

【5513】

これにより、確定表示演出が終了した後に、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドを受信しなかった場合には、自動的に、第3図柄表示装置 81にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【5514】

S7216の処理において、デモ表示フラグがオンであれば (S7216: Yes)、確定表示演出が終了した後にデモ演出が行われ、そのデモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、V割込処理に戻る。そして、この場合、次のV割込処理の中で実行されるポインタ更新処理によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置 113より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第3図柄表示装置 81に表示させることができる。

40

【5515】

なお、V割込処理 (図627 (b) 参照) において簡易画像表示フラグ 233cがオンの場合に実行される簡易表示設定処理 (S6309)でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ 233dに設定する処理が行われる。

【5516】

50

次いで、図 6 3 6 及び図 6 3 7 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される V 割込処理の一処理である上述の転送設定処理 (S 6 3 0 5) の詳細について説明する。まず、図 6 3 6 (a) は、この転送設定処理を示すフローチャートである。

【 5 5 1 7 】

この転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンか否かを判別する (S 7 5 0 1) 。そして、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンであれば、 (S 7 5 0 1 : Y e s) 、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データがキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して (S 7 5 0 2) 、転送設定処理を終了し、V 割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ 2 3 7 に対して、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図 6 3 6 (b) を参照して後述する。

10

【 5 5 1 8 】

一方、S 7 5 0 1 の処理の結果、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンではない、即ち、オフであれば、 (S 7 5 0 1 : N o) 、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データがキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し (S 7 5 0 3) 、転送設定処理を終了して、V 割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタ R O M 2 3 4 からの画像データの転送は、通常用ビデオ R A M 2 3 6 に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図 6 3 7 を参照して後述する。

20

【 5 5 1 9 】

次いで、図 6 3 6 (b) を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される転送設定処理 (S 6 3 0 5) の一処理である常駐画像転送設定処理 (S 7 5 0 2) について説明する。図 6 3 6 (b) は、この常駐画像転送設定処理 (S 7 5 0 2) を示すフローチャートである。

【 5 5 2 0 】

この常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ 2 3 7 に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し (S 7 6 0 1) 、転送指示を送信していれば (S 7 6 0 1 : Y e s) 、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ 2 3 7 により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する (S 7 6 0 2) 。この S 7 6 0 2 の処理では、画像コントローラ 2 3 7 に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ 2 3 7 から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、S 7 6 0 2 の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合 (S 7 6 0 2 : N o) 、画像コントローラ 2 3 7 において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合 (S 7 6 0 2 : Y e s) 、S 7 6 0 3 の処理へ移行する。また、S 7 6 0 1 の処理の結果、画像コントローラ 2 3 7 に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も (S 7 6 0 1 : N o) 、S 7 6 0 3 の処理へ移行する。

30

40

【 5 5 2 1 】

S 7 6 0 3 の処理では、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し (S 7 6 0 3) 、未転送の常駐対象画像データがあれば (S 7 6 0 3 : N o) 、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送するように、画像コントローラ 2 3 7 に対する転送指示を設定し (S 7 6 0 4) 、本処理を終了する。

【 5 5 2 2 】

これにより、描画処理において画像コントローラ 2 3 7 に対して送信される描画リストに、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含まれることになり、画像コントローラ 2 3 7 は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画

50

像データをキャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235へ転送することができる。なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタROM 234の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオRAM 235）、及び転送先（ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオRAM 235に設けられたエリア）の先頭アドレスが含まれる。画像コントローラ237は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタROM 234から読み出して一旦バッファRAM 237aに格納した後、常駐用ビデオRAM 235の未使用期間中に、常駐用ビデオRAM 235の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、MPU 231に対して、転送終了信号を送信する。

10

【5523】

S7603の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（S7603：Yes）、簡易画像表示フラグ233cをオフに設定して（S7605）、本処理を終了する。これにより、V割込処理（図627（b）参照）において、簡易コマンド判定処理（図627（b）のS6308参照）および簡易表示設定処理（図627（b）のS6309参照）ではなく、コマンド判定処理（図628～図632参照）および表示設定処理（図633～図635参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第3図柄表示装置81には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタROM 234からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図637参照）により、通常用ビデオRAM 236に対して行われる（図636（a）のS7501：No参照）。

20

【5524】

MPU 231は、この常駐画像転送設定処理を実行することにより、既にメイン処理の中で転送されている電源投入時主画像および電源投入時変動画像を除く、常駐用ビデオRAM 235に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235に対して転送することができる。そして、MPU 231は、常駐用ビデオRAM 235に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐画像転送設定処理によって常駐用ビデオRAM 235に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオRAM 235に常駐されることになる。

30

【5525】

よって、常駐用ビデオRAM 235に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオRAM 235に転送された後、表示制御装置114は、この常駐用ビデオRAM 235に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ237にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオRAM 235に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aで構成されたキャラクタROM 234から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第3図柄表示装置81に描画した画像を表示することができる。

【5526】

特に、常駐用ビデオRAM 235には、背面画像や、第3図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージといった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置110、音声ランプ制御装置113や表示制御装置114などによって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタROM 234をNAND型フラッシュメモリ234aで構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第3図柄表示装置81に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

40

【5527】

次いで、図637を参照して、表示制御装置114のMPU 231で実行される転送設定処理（S6305）の一処理である通常画像転送設定処理（S7503）について説明

50

する。図 6 3 7 は、この通常画像転送設定処理（S 7 5 0 3）を示すフローチャートである。

【5 5 2 8】

この通常画像転送設定処理では、まず、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に設定されている転送データテーブルから、先に実行された表示設定処理（S 6 3 0 3）のポインタ更新処理（S 7 2 0 5）によって更新されたポインタ 2 3 3 f で示されるアドレスに記載された情報を取得する（S 7 7 0 1）。そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（S 7 7 0 2）、転送データ情報であれば（S 7 7 0 2 : Y e s）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオ R A M 2 3 6）の先頭アドレスを抽出して、ワーク R A M 2 3 3 に設けられた転送データバッファに格納し（S 7 7 0 3）、更に、ワーク R A M 2 3 3 に設けられ、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（S 7 7 0 4）、S 7 7 0 5 の処理へ移行する。

10

【5 5 2 9】

また、S 7 7 0 2 の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、N u l l データであれば（S 7 7 0 2 : N o）、S 7 7 0 3 及び S 7 7 0 4 の処理をスキップして、S 7 7 0 5 の処理へ移行する。S 7 7 0 5 の処理では、画像コントローラ 2 3 7 に対して、前回行われた画像データの転送が終了した後に、新たに画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（S 7 7 0 5）、転送指示を設定していれば（S 7 7 0 5 : Y e s）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ 2 3 7 により行われる画像データの転送が終了したか否かを判別する（S 7 7 0 6）。

20

【5 5 3 0】

この S 7 7 0 6 の処理では、画像コントローラ 2 3 7 に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ 2 3 7 から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、S 7 7 0 6 の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（S 7 7 0 6 : N o）、画像コントローラ 2 3 7 において画像の転送処理が継続して行われているので、この通常画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（S 7 7 0 6 : Y e s）、S 7 7 0 7 の処理へ移行する。また、S 7 7 0 5 の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ 2 3 7 に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（S 7 7 0 5 : N o）、S 7 7 0 7 の処理へ移行する。

30

【5 5 3 1】

S 7 7 0 7 の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（S 7 7 0 7）、転送開始フラグがオンであれば（S 7 7 0 7 : Y e s）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（S 7 7 0 8）、S 7 7 0 3 の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像データに設定した上で、S 7 7 1 3 の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（S 7 7 0 7 : N o）、次いで、背面画像変更フラグはオンか否かを判別する（S 7 7 0 9）。そして、背面画像変更フラグがオンではなく、オフであれば（S 7 7 0 9 : N o）、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。

40

【5 5 3 2】

一方、背面画像変更フラグがオンであれば（S 7 7 0 9 : Y e s）、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグをオフに設定した後（S 7 7 1 0）、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データを特定し、その画像データを転送対象画像データに設定する（S 7 7 1 1）。更に、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオ R A M 2 3 6）の先頭アド

50

レスを取得し（S 7 7 1 2）、S 7 7 1 3の処理へ移行する。

【5 5 3 3】

S 7 7 1 3の処理では、転送対象画像データが通常用ビデオRAM 2 3 6に既に格納されているか否かを判別する（S 7 7 1 3）。このS 7 7 1 3の処理における判別では、格納画像データ判別フラグ2 3 3 iを参照することによって行われる。即ち、転送対象画像データとされたスプライトに対応する格納状態を格納画像データ判別フラグ2 3 3 iより読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオRAM 2 3 6に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオRAM 2 3 6に格納されていないと判断する。

10

【5 5 3 4】

そして、S 7 7 1 3の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオRAM 2 3 6に格納されていれば（S 7 7 1 3：Y e s）、キャラクタROM 2 3 4から通常用ビデオRAM 2 3 6に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。これにより、無駄に画像データがキャラクタROM 2 3 4から通常用ビデオRAM 2 3 6に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置1 1 4の各部における処理負担の軽減や、バスライン2 4 0におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【5 5 3 5】

一方、S 7 7 1 3の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオRAM 2 3 6に格納されていなければ（S 7 7 1 3：N o）、その転送対象画像データの転送指示を設定する（S 7 7 1 4）。これにより、描画処理において画像コントローラ2 3 7に対して送信される描画リストに、転送対象画像データの転送データ情報が含まれることになり、画像コントローラ2 3 7は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタROM 2 3 4から通常用ビデオRAM 2 3 6へ転送することができる。なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタROM 2 3 4の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、通常用ビデオRAM 2 3 6）、及び転送先（ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオRAM 2 3 6の画像格納エリア2 3 6 aに設けられたサブエリア）の先頭アドレスが含まれる。画像コントローラ2 3 7は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタROM 2 3 4から読み出して、指定されたビデオRAM（ここでは、通常用ビデオRAM 2 3 6）の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、MPU 2 3 1に対して、転送終了信号を送信する。

20

30

【5 5 3 6】

S 7 7 1 4の処理の後、格納画像データ判別フラグ2 3 3 iを更新し（S 7 7 1 5）、この通常画像転送設定処理を終了する。格納画像データ判別フラグ2 3 3 iの更新は、上述したように、転送対象画像データとなったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア2 3 6 aのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

40

【5 5 3 7】

このように、この通常画像転送処理を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理の中で、表示用停止種別コマンドに対応する処理が実行され、その結果、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報が大当たりの停止種別であると判別された場合は、ファンファーレ演出において使用する画像データを遅滞なくキャラクタROM 2 3 4から通常用ビデオRAM 2 3 6に転送させることができる。また、先に実行されたコマンド判定処理の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオRAM 2 3 5の背面画像エリア2 3 5 cに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタROM 2

50

3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 に転送させることができる。

【5 5 3 8】

また、本制御例では、主制御装置 1 1 0 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定されるのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に設定される。そして、M P U 2 3 1 は、通常画像転送設定処理を実行することにより、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に設定された転送データテーブルのポインタ 2 3 3 f で示されるエリアに記載されている転送データ情報に従って、画像コントローラ 2 3 7 に対し転送対象画像データの転送指示を設定するので、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定された表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送することができる。

10

【5 5 3 9】

ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア 2 3 6 a に格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から画像格納エリア 2 3 6 a に転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア 2 3 6 a に格納させておくことができる。

20

【5 5 4 0】

これにより、読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によってキャラクタ R O M 2 3 4 を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタ R O M 2 3 4 から読み出し、通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送することができる。

30

【5 5 4 1】

また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【5 5 4 2】

次いで、図 6 3 8 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される V 割込処理の一処理である上述の描画処理（S 6 3 0 6）の詳細について説明する。図 6 3 8 は、この描画処理を示すフローチャートである。

40

【5 5 4 3】

描画処理では、タスク処理（S 6 3 0 4）で決定された 1 フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（S 6 3 0 5）により設定された転送指示から、描画リスト（図 5 9 8 参照）を生成する（S 7 8 0 1）。即ち、S 7 8 0 1 の処理では、タスク処理（S 6 3 0 4）で決定された 1 フレームを構成する各種スプライトの種別から、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納 R A M 種別とアドレスとを特定し、その

50

特定された格納RAM種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、1フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納RAM種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。また、転送設定処理（S6305）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタROM234の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオRAM236）の先頭アドレスを追記する。

10

【5544】

なお、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオRAM235のエリア、又は、通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aのサブエリアが固定されているので、MPU231は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納RAM種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【5545】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ233jによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（S7802）。ここでは、描画対象バッファフラグ233jが0である場合は、描画対象バッファ情報として第1フレームバッファ236bに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ233jが1である場合は、描画対象バッファ情報として第2フレームバッファ236cに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。

20

【5546】

画像コントローラ237は、MPU231より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された1フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。

30

【5547】

また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタROM234の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオRAM236）の先頭アドレスを抽出し、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタROM234から読み出してバッファRAM237aに一時的に格納した後、通常用ビデオRAM236が未使用状態にあるときを見計らって、バッファRAM237aに格納した画像データを通常用ビデオRAM236の転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオRAM236に格納された画像データは、その後MPU231より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

40

【5548】

なお、画像コントローラ237は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第3図柄表示装置81に送信する。これにより、第3図柄表示装置81に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、一方のフレームバッファから展開した画像を第3図柄表示装置81に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。

50

【5549】

描画処理は、S7802の処理の後、描画対象バッファフラグ233jを更新する（S7803）。そして、描画処理を終了して、V割込処理に戻る。描画対象バッファフラグ233jの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「0」であった場合は「1」に、「1」であった場合は「0」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第1フレームバッファ236bと第2フレームバッファ236cとの間で交互に設定される。

【5550】

ここで、描画リストの送信は、1フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する20ミリ秒毎に画像コントローラ237から送信されるV割込信号に基づいて、MPU231により実行されるV割込処理（図627（b）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。これにより、あるタイミングで、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒後に、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定される。よって、先に第1フレームバッファ236bに展開された画像の画像情報が読み出されて第3図柄表示装置81に表示させることができると同時に、第2フレームバッファ236cに新たな画像が展開される。

【5551】

そして、更に次の20ミリ秒後には、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定される。よって、先に第2フレームバッファ236cに展開された画像の画像情報が読み出されて第3図柄表示装置81に表示させることができると同時に、第1フレームバッファ236bに新たな画像が展開される。以後、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、20ミリ秒毎に、それぞれ第1フレームバッファ236bおよび第2フレームバッファ236cのいずれかを交互に指定することによって、1フレーム分の画像の描画処理を行いながら、1フレーム分の画像の表示処理を20ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【5552】

以上説明した通り、本第7制御例におけるパチンコ機10では、左打ち（遊技盤13における正面視左側の流路に向けて球を発射する遊技方法）を行うと球が入球し易くなる位置に配置された第1入球口64と、右打ち（遊技盤13における正面視右側の流路に向けて球を発射する遊技方法）を行うと球が入球し易くなる（左打ちを行うと球が入球し難くなる）位置に配置された第2入球口640とが設けられている。第2入球口640へと球が入球したことに基いて実行される第2特別図柄の抽選で大当たりになると、遊技者にとって不利となる（大当たり中に賞球がほとんど得られない上に大当たり後は不利な通常モードに移行する）可能性が高い一方で、第1入球口64へと球が入球したことに基いて実行される第1特別図柄の抽選で大当たりになると、遊技者にとって有利となる（大当たりにおいて多量の賞球を獲得できる上に、大当たり後に有利な確変モードへ移行する）可能性が高くなるように構成されている。これにより、不利な第2特別図柄の抽選よりも、有利な第1特別図柄の抽選を実行させたいと遊技者に思わせることができる。

【5553】

加えて、遊技盤13における正面視右側の流路には、大当たり中に開放され、球が入球する毎に多量（11個）の賞球が払い出される特定入賞口65aが設けられている。この特定入賞口65aは、第2入球口640と同様に、右打ちを行うと球が入球可能（入球容易）となり、左打ちを行うと球が入球不可能（入球困難）となる位置に設けられている。このため、大当たり中に特定入賞口65aへと球を入賞させて賞球を得るためには、球を

右打ちする必要がある。上述した通り、右打ちを行うと第2入球口640へも球が入球するため、大当たり後は第2特別図柄の保留球が上限まで貯まった状態にすることができる。このため、大当たりの終了後は、大当たりになると不利な第2特別図柄の抽選が連続して実行される状態を形成することができるので、遊技者に対して、大当たり中に貯まった第2特別図柄の保留球が全て外れ（小当たり）となることを願って遊技を行わせることができる。つまり、一般的なパチンコ機では、大当たり終了後に保留内で再度大当たりとなる（所謂、保留内連荘する）ことは遊技者にとって好ましい事象であるが、本第7制御例におけるパチンコ機10では、保留内連荘が発生しないことを期待して遊技者に有利を行わせることができる。よって、一般的なパチンコ機とは異なる斬新な遊技性を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

【5554】

また、本第7制御例では、大当たりA～Dの実行中に第2特別図柄の保留球が増加する毎に、増加した保留球の抽選結果を先読みして、先読み結果に応じた態様の演出を実行する構成としている。即ち、抽選結果が外れ（小当たり）となる期待度を示す演出を実行する構成としている。より具体的には、増加した保留球の抽選結果の先読み結果に応じた態様の鍵813を冒険者811が獲得する演出を実行する。この演出により、大当たり中に確変モードへと移行するか否かを、表示された鍵813の態様から遊技者に推測させることができる。よって、大当たりが単に賞球を得るための作業のようになってしまうことを防止できるので、大当たり遊技中における遊技者の興趣を向上させることができる。

【5555】

20

また、本第7制御例では、大当たりA～Dのエンディング期間から、第2特別図柄の保留球に基づく全ての変動表示の変動時間が経過するまでに渡って、第2特別図柄の保留球の中に大当たりE、Fが存在するか否かを遊技者に報知する演出が実行される。即ち、第2特別図柄の保留球に基づく全ての変動表示が終了した後も、遊技状態が確変モードのままであるか、通常モードに転落してしまうのかを示唆するための演出が実行される。エンディング期間、および大当たり後の複数の変動表示に渡って一連の演出を実行する構成とすることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【5556】

また、本第7制御例では、第2特別図柄の抽選で外れとなった場合に、高確率で小当たりとなる構成としている。そして、小当たりとなった場合における特定入賞口65aの開放期間と、大当たりE、Fの各ラウンドにおける開閉扉65f1の開放期間とが同一（0.2秒間）となるように構成している。更に、大当たりE、Fの1～4ラウンド目が終了した後のインターバル期間の長さが、第2特別図柄の変動表示における変動時間と同一の期間である1秒間となるように構成している。このように構成することで、第2特別図柄の1番目～4番目のいずれの保留球が大当たりE又はFに対応する抽選結果だったとしても、扉突破モード演出が終了するまでの間の開閉扉65f1の一連の開閉動作を、確変モードが報知される場合（全ての第2特別図柄の保留球が小当たりだった場合）と同一にすることができる。即ち、第2特別図柄の保留球の中に大当たりE、Fが含まれているか否かに拘わらず、大当たりが終了してから扉突破モード演出が終了するまでの間の開閉扉65f1の動作として、1秒間の閉鎖と、0.2秒間の開放とを4回繰り返す動作に統一することができる。よって、大当たり終了後における開閉扉65f1の動作から、小当たりが連続したことによる開閉動作であるか、大当たりE又はFとなったことによる開閉動作であるかを判別することが困難になるので、扉突破モード演出に最後まで注目させることができる。従って、遊技者の興趣を向上させることができる。

30

40

【5557】

なお、本第7制御例では、第2特別図柄の抽選が、第1特別図柄の抽選よりも優先して実行される構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第1特別図柄の変動表示と、第2特別図柄の変動表示とを平行して実行可能な仕様としてもよい。このように構成することで、不利な第2特別図柄の抽選が実行されるよりも前に第1特別図柄の変動表示により大当たりとなることが可能となるので、扉突破モード演出の実行中において

50

、より積極的に左打ちを行わせることができる。この場合において、第2特別図柄の抽選結果が外れの場合に、所定の割合（例えば、10%の割合）で、長い変動時間（例えば、30秒間）の変動パターンが決定される構成としてもよい。このように構成することで、第2特別図柄の長い変動中に、第1特別図柄の抽選を1又は複数回実行することが可能となるので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなるチャンスを形成することができる。

【5558】

本第7制御例では、エンディング期間の開始時から左打ちを報知する構成としていたが、これに限られるものではない。大当たりの終了後に遊技者が右打ちを継続しないように報知できればよく、例えば、大当たりの最終ラウンドにおいて、最終ラウンドが終了するまでの残りの入球数を表示させると共に、「残り○球で左打ち」という文字等を表示させることにより、最終ラウンドの終了条件が成立してから即座に遊技者が左打ちに切り替えられるように構成してもよい。これにより、大当たり終了後に第2入球口640へと球が入球してしまうことを抑制できる。

【5559】

本第7制御例では、普通図柄の時短状態となった場合には、一律に普通図柄の変動時間が3秒間、普通図柄の当たりとなった場合の電動役物64aの開放期間が1秒間×2回に設定される構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり終了後、1回目の普通図柄の変動時間のみ、少なくとも第2特別図柄の保留球に基づく変動が全て終了するまでの期間よりも長い時間（例えば、10秒間）に設定する構成としてもよい。このように構成することで、扉突破モード演出の実行中は、普通図柄の当たりにならないので、普通図柄の開放時間から、第2特別図柄の抽選で大当たりとなって普通図柄の低確率状態に転落してしまったのか、普通図柄の時短状態が維持されているのかを判別することが困難にできる。よって、遊技者に対して扉突破モード演出の結果により注目させることができる。

【5560】

本第7制御例では、第2特別図柄の抽選で外れとなった場合には、ほぼ小当たりとなるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、第2特別図柄の外れとなった場合には、全て単なる外れとなるように構成する代わりに、大当たりとなった場合の変動時間を大当たり後の変動回数に応じて可変させ、扉突破モード演出が開始されてから第2特別図柄の大当たりが開始されるまでの期間と、扉突破モード演出が開始されてから4回の第2特別図柄の外れに対応する変動表示が全て終了するまでの期間（確変モードに移行するまでの期間）とを一致させる構成としてもよい。より具体的には、大当たり後、1回目の第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、変動時間として4秒間が設定され、2回目の第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、変動時間として3秒間が設定され、3回目の第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、変動時間として2秒間が設定され、4回目の第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、変動時間として1秒間が設定されるように構成しても良い。このように構成することにより、4つの第2特別図柄の保留球が全て外れとなった場合の変動時間の合計である4秒間（1秒間×4）と、途中で大当たりとなった場合における、大当たりが開始されるまでの期間（4秒間）とを一致させることができる。よって、扉突破モード演出の実行期間である大当たり終了後4秒間の間は、保留球の中に第2特別図柄の大当たりが含まれていたとしても、特定入賞口65aが開放されることはないので、特定入賞口65aの動作から扉突破モード演出が終了する前に確変モードへと移行するか否かが分かってしまう不具合を抑制することができる。なお、扉突破モード演出が開始されてから第2特別図柄の大当たりが開始されるまでの期間が、扉突破モード演出が開始されてから4回の第2特別図柄の外れに対応する変動表示が全て終了するまでの期間以上の長さとなっていれば、少なくとも扉突破モード演出の実行中に大当たりが開始されることはない。よって、単に第2特別図柄の大当たりとなった場合には、一律に4回分の第2特別図柄の外れに対応する変動表示の変動時間の総和以上の変動時間を設定する構成としてもよい。

【5561】

本第7制御例では、大当たりE、Fにおける1～4ラウンドの特定入賞口65aの開放期間と、小当たりにおける特定入賞口65aの開放期間とが同一（0.2秒間）となるように構成していたが、遊技者が差異を体感により大当たりの開放期間であるか、小当たりの開放期間であるかを識別不可能な範囲であれば、任意に定めてもよい。具体的には、例えば、本第7制御例では、第2特別図柄の抽選を不利とし、第1特別図柄の抽選を有利としていたが、これに限られるものではない。例えば、第2特別図柄の抽選を有利とし、第1特別図柄の抽選を有利としてもよい。そして、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に扉突破モード演出で扉の突破に成功する演出が実行され、第2特別図柄の抽選が全て外れだった場合に、扉の突破に失敗する演出が実行されるように構成してもよい。これにより、扉の突破に成功すれば大当たりという、より分かり易い遊技性を実現することができる。更に、この場合において、第1入球口64を削除して、単に第2入球口640のみを設ける構成としてもよい。即ち、第2特別図柄の抽選のみが実行されるように構成してもよい。

10

【5562】

本第7制御例では、大当たり後の第2特別図柄の保留球に基づく変動が実行されている間において、第2特別図柄の抽選で大当たりとなったのか小当たりとなったのかが分かり難くなるように特定入賞口65aの開閉動作を設定していたが、大当たりか小当たりかを分かり難くするのは、第2特別図柄の保留球に基づく変動表示中に限られるものではない。例えば、第1特別図柄の抽選でも小当たり、および小当たりと同様の動作（同一の動作、または遊技者が小当たりと区別不可能な動作）が設定される大当たり種別が決定される構成としてもよい。

20

【5563】

本第7制御例では、大当たり中に保留された第2特別図柄の保留球が全て外れ（小当たり）となるか（確変モードへ移行するか）否かを、大当たりのエンディング期間が開始されてから、全ての第2特別図柄の抽選が終了するまでの期間に渡って実行する構成としていたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、確変モードへと移行する場合の少なくとも一部で、エンディング期間中に確変モードへ移行することを報知する構成としてもよい。即ち、エンディング期間の開始時に、第2特別図柄の保留球の抽選結果を先読みし、先読み結果が全て外れ（小当たり）であると判別した場合は、所定確率で、大当たりのエンディング期間中に確変モードへの移行を報知する構成としてもよい。このように構成することで、確変モードへ移行することをより早く遊技者に知らせることができるので、遊技者を喜ばせることができる。なお、エンディング期間中に確変モードへの移行を報知する場合は、一気に4つの扉を突破する演出を実行しても良いし、通常の扉突破モード演出とは態様が異なる演出を実行する構成としてもよい。ここで、通常の扉突破モード演出とは態様が異なる演出としては、例えば、冒険者811のテーマソングが流れる演出を実行する構成としてもよいし、第3図柄表示装置81の表示画面がブラックアウトした後で、「確変モード確定」という文字が表示画面に浮き上がってくる演出を実行してもよい。更に、確変モードへと移行することが確定する演出をエンディング期間中に実行した場合に、当該演出を第2特別図柄の保留球に基づく変動が終了するまで（即ち、確変モードが開始されるまで）実行し続ける構成としてもよい。このように構成することで、早期に（エンディング期間中に）確変モードへの移行を知った遊技者に対して、確変モードへと移行するまでの残り期間で、確変モードへと移行することに対する余韻に浸らせることができる。よって、遊技者に対して満足感を抱かせることができる。

30

40

【5564】

更に、エンディング期間よりも前に、確変モードへと移行することを報知する構成としてもよい。より具体的には、第2特別図柄の4つめの保留球に対応する始動入賞を検出し、入賞情報コマンドに基づいて音声ランプ制御装置113のRAM223の入賞情報格納エリア223aが更新された場合に、第2特別図柄の全ての入賞情報が外れ（小当たり）であるかを判別する。そして、全ての入賞情報が外れ（小当たり）だった場合に、その時点で確変モードへの移行を示す演出を実行する構成としてもよい。なお、確変モードへの

50

移行を示す演出としては、例えば、冒険者 8 1 1 が特殊（プレミアム）な態様の鍵 8 1 3 を発見する演出を実行してもよいし、例えば、表示態様は通常通りで、大当たり中に流れる楽曲を特殊（プレミアム）なものに変更する構成としてもよい。

【5565】

＜第8制御例＞

次に、図 6 3 9～図 6 5 6 を参照して、第 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明する。上述した第 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、可変入賞装置 6 5 の内部に通常排出流路 6 5 e 1 と、特別排出流路 6 5 e 2 とを設ける構成とし、大当たり中に特別排出流路 6 5 e 2 の確変スイッチ 6 5 e 3 を球が通過した場合に、大当たり後の遊技状態が確変モードに設定される構成としていた。また、確変スイッチ 6 5 e 3 を通過する限り、無制限に確変モードと大当たりとが繰り返される構成としていた。

10

【5566】

これに対して第 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、大当たりの種別毎に大当たり後の遊技状態が予め定められている構成としている。また、特別図柄の確変状態の連続回数に上限を設ける構成とし、上限に到達した場合は、確変大当たりで当選したとしても、大当たり後が特別図柄の低確率状態に設定されるように構成している。

【5567】

また、上述した第 7 制御例では、通常時（大当たり中以外の状態）に遊技者が右打ちを行うことを防止するために、通常時に第 2 入球口 6 4 0 に対する始動入賞を検出した場合は警告演出を実行する構成としていた。

20

【5568】

これに対して本第 8 制御例では、第 2 入球口 6 4 0 に対して電動役物 6 4 0 b を設ける構成とし、通常時には電動役物 6 4 0 b に妨げられて球が第 2 入球口 6 4 0 に入球し難くなるように構成している。また、大当たり状態中には、第 2 入球口 6 4 0 に付随して設けられた電動役物 6 4 0 b が開放され易くなるように制御することで、第 7 制御例と同様に大当たり中に第 2 特別図柄の保留球が上限数まで貯まるように構成している。なお、電動役物 6 4 0 b を第 2 入球口 6 4 0 に付随させて設けたことにより、第 7 制御例における第 1 入球口 6 4 に付随して設けられていた電動役物 6 4 a を削除している。

【5569】

この第 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 が、第 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、遊技盤 1 3 の構成が一部変更となっている点、主制御装置 1 1 0 における ROM 2 0 2、RAM 2 0 3 の構成が一部変更となっている点、主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の MPU 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 7 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

30

【5570】

まず、図 6 3 9 を参照して、本第 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の構成について説明する。図 6 3 9 に示した通り、本第 8 制御例では、普通入球口（スルーゲート）6 7 が可変表示装置ユニット 8 0 の右側の流路に設定されている。また、普通入球口 6 7 の下流側には、可変入賞装置 6 5 0 と、第 2 入球口 6 4 0 とが設けられている。可変入賞装置 6 5 0 は、第 7 制御例における可変入賞装置 6 5 に代えて設けられており、可変入賞装置 6 5 0 の特定入賞口 6 5 0 a に球が入賞する毎に 1 3 個の賞球が払い出される入賞口として構成されている。特定入賞口 6 5 0 a は、球の入球が可能（容易）となる開放状態と、球が入球不可能（困難）となる閉鎖状態とに可変可能に構成されており、大当たりの各ラウンドで開放状態に設定される。

40

【5571】

50

第2入球口640には、図639に示した通り、電動役物640bが設けられている。この電動役物640bは、第2入球口640への球の入球を妨げる閉鎖位置と、球が入球可能となる開放位置とに可変可能に構成されており、図639は開放位置に可変されている場合を例示している。詳細については後述するが、この電動役物640bは、普通図柄の高確率状態（時短状態）よりも、普通図柄の低確率状態の方が、球が入球し易くなるように動作制御が行われる。より具体的には、普通図柄の高確率状態になると、普通図柄の当たり確率は普通図柄の低確率状態よりも若干高くなるものの（199/240→200/240）、普通図柄の変動時間が長くなると共に（3秒→30秒）、普通図柄の当たりとなった場合の電動役物640bの開放期間が短くなる（1秒×2回→0.1秒×1回）。よって、トータルとして普通図柄の高確率状態の方が、球が第2入球口640へと入球し難くなる。よって、普通図柄の高確率状態が設定される確変モードでは、遊技者が球を右打ちしてしまっても球が第2入球口640へと入球し難くなるので、不利な第2特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができる。また、普通図柄の低確率状態に設定される大当たり中は、第2入球口640へと球が入球し易い状態になるので、大当たり中に保留球を上限個数まで貯め易くすることができる。

10

【5572】

なお、第2入球口640に電動役物640bを付随させたことにより、第7制御例における第1入球口64に付随していた電動役物64aを削除している。そして、第1入球口64の下方に特図1小当たり用入賞装置655を設けている。この特図1小当たり用入賞装置655は、第1特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、特図1小当たり用入賞口655aが開放状態に設定されることにより球が内部へと入球可能な状態になる。本第8制御例では、確変モードになると第1特別図柄の抽選で小当たりとなる確率が大幅にアップする（1/1000→989/1000）構成としており、確変モード中に左打ちを行った場合に消費する球の個数と、第1特別図柄の抽選で小当たりとなり、特図1小当たり用入賞口655aへと球が入球することにより払い出される賞球の個数とが同等となるように構成されている。このように構成することで、第7制御例における電動役物64aを用いることなく、確変モード中に左打ちを行った場合の遊技効率を向上させることができる。

20

【5573】

また、図639に示した通り、本第8制御例では、第7制御例において設けていた振分部材660（図574参照）を削除して、普通入球口（スルーゲート）67の下流側の流路を略3方向に分岐させている。即ち、第2入球口640へと向かう流路と、可変入賞装置650へと向かう流路と、これら（第2入球口640、特定入賞口650a）の何れにも向かわずにアウト口66に向けて流下する流路とに分岐させている。このように構成することで、第7制御例と同様に、大当たり中に右打ちにより特定入賞口650aを狙って打ち出された球の一部を第2入球口640へと入球させることができる。よって、大当たり中に第2特別図柄の保留球が上限数まで貯まる構成とすることができる。これにより、本第8制御例でも、大当たり後に実行される第2特別図柄の保留球に基づく抽選が全て外れとなることを願う斬新な遊技性を実現することができる。

30

【5574】

また、図639に示す通り、本第8制御例では複数の釘により第2入球口640へと向かう流路と、可変入賞装置650へと向かう流路と、アウト口66へと向かう流路とを形成している。よって、ホールの店員が釘を調節することにより、第2入球口640へと振り分けられる球の割合や特定入賞口650aへと振り分けられる球の割合を調節することができる。よって、ホールの経営方針に合わせた調節を行うことができるので、より利便性の高いパチンコ機10を実現することができる。

40

【5575】

<第8制御例における電氣的構成>

次に、図640～図644を参照して、第8制御例における電氣的構成について説明する。まず、図640（a）を参照して、本第8制御例における主制御装置110のROM

50

202に設けられている第1当たり乱数テーブル202aについて説明する。

【5576】

図640(a)は、第8制御例における第1当たり乱数テーブル202aの規定内容を示した図である。図640(a)に示した通り、本第8制御例では、第1当たり種別カウンタC2の取り得る値の範囲が0～999に拡大されている。

【5577】

図640(a)に示した通り、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される判定値の範囲として、「0～9」が規定されている(図640(a)の202a1参照)。なお、第7制御例と同様に、大当たりとなる判定値は、第1特別図柄の抽選と、第2特別図柄の抽選とで共通である。また、第1特別図柄の外れと判定される判定値の範囲として「10～998」が規定され(図640(a)の202a2参照)、第1特別図柄の小当たりと判定される判定値の範囲として「999」が規定されている。また、第2特別図柄の外れと判定される判定値の範囲として「10, 11」が規定され(図640(a)の202a2参照)、第2特別図柄の小当たりと判定される判定値の範囲として「12～999」が規定されている(図640(a)の202a3参照)。

【5578】

これに対し、特別図柄の高確率状態(確変状態)においては、大当たりとなる判定値の範囲と、外れとなる判定値と、小当たりとなる判定値の範囲とは全て第1特別図柄と第2特別図柄とで共通である。具体的には、図640(a)に示した通り、大当たりと判定される判定値の範囲として「0～10」が規定され(図640(a)の202a4参照)、外れと判定される判定値として「11」が規定され(図640(a)の202a5参照)、小当たりと判定される判定値として「12～999」が規定されている(図640(a)の202a6参照)。

【5579】

このように、本第8制御例では、第1特別図柄の抽選で小当たりとなる確率を、特別図柄の低確率状態と、特別図柄の高確率状態とで異ならせ、特別図柄の高確率状態では第1特別図柄の抽選で小当たりとなる確率が極めて高くなる構成としている。これにより、確変モード中に左打ちを行った場合に消費する球の個数と、第1特別図柄の抽選で小当たりとなり、特図1小当たり用入賞口655aへと球が入球することにより払い出される賞球の個数とが同等となるように構成されている。このように構成することで、第7制御例における電動役物64aを用いることなく、確変モード中に左打ちを行った場合の遊技効率を向上させることができる。

【5580】

なお、第2特別図柄の小当たりと、第1特別図柄の小当たりとは、遊技者が獲得できる賞球数が異なって構成されており、第1特別図柄の小当たりの方が多くの賞球を獲得可能に構成されている。一方、第2特別図柄の小当たりでは、第7制御例と同様に、特定入賞口650aが0.2秒間しか開放されないため、遊技者が賞球を獲得することが困難となる。よって、通常時に右打ちを行うと、第2入球口640へと球が入球し難く、大当たりになっても不利な大当たり種別が決定され易く、且つ、小当たりになっても賞球をほとんど獲得できないので、左打ちを行う場合に比べて遊技者にとって不利となる。よって、通常時に右打ちを行う変則的な遊技方法を抑制することができる。

【5581】

次に、図640(b)を参照して、第8制御例における第1当たり種別選択テーブル202bについて説明する。図640(b)は、本第8制御例における第1当たり種別選択テーブル202bの規定内容を示した図である。図640(b)に示した通り、本第8制御例では、第1特別図柄の大当たり種別として、大当たりA2～C2の3種類が設けられており、第2特別図柄の大当たり種別として、大当たりD2, E2の2種類が設けられている。

【5582】

図640(b)に示した通り、第1特別図柄に対して、第1当たり種別カウンタC2の

値が「0～9」の範囲には、「大当たりA2」が対応付けられて規定されている（図640（b）の202b1参照）。この「大当たりA2」は、ラウンド数が16ラウンドであり、大当たり後に特別図柄の確変状態が設定される大当たりである。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウンタ値のうち、「大当たりA2」となるカウンタ値は10個なので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりA2」が決定される割合は10%（10／100）である。この「大当たりA2」は大当たりの各ラウンドにおいて、特定入賞口650aが、30秒経過するまで、或いは、球が6個入賞するまで開放される。よって、各ラウンドにおいて遊技者が右打ちを行い続けるだけで、ほぼ確実に、30秒が経過するよりも前に上限個数（6個）の球を特定入賞口650aへと入賞させることができるので、大当たりA2になると多量の賞球を獲得することができる。

10

【5583】

第1特別図柄に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「10～69」の範囲には、「大当たりB2」が対応付けられて規定されている（図640（b）の202b2参照）。この「大当たりB2」は、ラウンド数が7ラウンドであり、大当たり後に特別図柄の確変状態が設定される大当たりである。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウンタ値のうち、「大当たりB2」となるカウンタ値は60個なので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりB2」が決定される割合は60%（60／100）である。この「大当たりB2」は、「大当たりA2」と同様に、大当たりの各ラウンドにおいて、特定入賞口650aが、30秒経過するまで、或いは、球が6個入賞するまで開放される。よって、「大当たりA2」と同様に、多量の賞球の払い出しを受けることができる。

20

【5584】

第1特別図柄に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「70～99」の範囲には、「大当たりC2」が対応付けられて規定されている（図640（b）の202b3参照）。この「大当たりC2」は、ラウンド数が2ラウンドであり、大当たり後に特別図柄の確変状態が設定される大当たりである。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウンタ値のうち、「大当たりC2」となるカウンタ値は30個なので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりC2」が決定される割合は30%（30／100）である。この「大当たりC2」は、「大当たりA2」や「大当たりB2」と同様に、大当たりの各ラウンドにおいて、特定入賞口650aが、30秒経過するまで、或いは、球が6個入賞するまで開放される。よって、「大当たりA」や「大当たりB」と同様に、多量の賞球の払い出しを受けることができる。

30

【5585】

このように、第1特別図柄の抽選で大当たりになると、2ラウンド、7ラウンド、又は16ラウンド分の賞球の払い出しを受けることができる上に、大当たり終了後の遊技状態がほぼ確実に確変モードとなるので、いずれの大当たり種別になったとしても遊技者にとって有利となる。また、ラウンド数が比較的多い7ラウンド、および16ラウンドが決定される割合が高い（70%の割合）ので、第1特別図柄の大当たりになると、多量の賞球の獲得を見込むことができる。よって、第1特別図柄の抽選で大当たり担った場合に、遊技者を喜ばせることができる。

40

【5586】

また、図640（b）に示した通り、第2特別図柄に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～4」の範囲には、「大当たりD2」が対応付けられて規定されている（図640（b）の202b4参照）。この「大当たりD2」は、ラウンド数が4ラウンドであり、大当たり後に特別図柄の確変状態が設定される大当たりである。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウンタ値のうち、「大当たりD2」となるカウンタ値は5個なので、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりD2」が決定される割合は5%（5／100）である。この「大当たりD2」は、大当たりの各ラウンドにおいて、特定入賞口650aが、30秒経過するまで、或いは、球が6個入賞するまで開放される。よって、比較的多量の賞球の払い出しを受けることができる。

50

【5587】

また、図640(b)に示した通り、第2特別図柄に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「5～99」の範囲には、「大当たりE2」が対応付けられて規定されている(図640(b)の202b5参照)。この「大当たりE2」は、ラウンド数が4ラウンドであり、大当たり後に特別図柄の確変状態が設定される大当たりである。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウンタ値のうち、「大当たりE2」となるカウンタ値は95個なので、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりE2」が決定される割合は95%(95/100)である。この「大当たりE2」は、他の大当たり種別と異なり、大当たりの各ラウンドにおいて、特定入賞口650aが、0.2秒経過するまで、或いは、球が6個入賞するまで開放される。0.2秒間の間に特定入賞口650aへと球を入球させるのは困難なので、「大当たりE2」は、賞球を獲得することができない不利な大当たり種別となる。また、上述した通り、特別図柄の確変状態の連続回数に上限(4回)が設けられており、上限回数に到達した状態で大当たりになると、大当たり種別によらずに大当たり終了後の遊技状態が不利な通常モードになる構成としている。よって、「大当たりE」になってしまうと、賞球を獲得できない上に、通常モードに移行するまでの回数が減算されてしまうので、遊技者にとって不利となる。

10

【5588】

このように、本第8制御例では、第2特別図柄の抽選で大当たりになると、高確率(95%の割合)で賞球を得られない上に通常モードが設定されるまでの残りの大当たり回数が少なくなる大当たり種別(大当たりE2)が決定される構成としている。即ち、第7制御例と同様に、第2特別図柄の抽選で大当たりになると、遊技者にとって好ましくない結果となる可能性が高くなるように構成している。これにより、大当たり終了後における第2特別図柄の保留球に基づく変動表示の実行中において、抽選結果が外れとなることを願って遊技を行わせることができるという、斬新な遊技性を実現することができる。

20

【5589】

次に、図641を参照して、本第8制御例における第2当たり乱数テーブル202cの詳細について説明する。図641は、第2当たり乱数テーブル202cの規定内容を示した図である。図641に示した通り、普通図柄の通常状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「5～203」が規定されている(図641の202c1参照)。また、普通図柄の高確率状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「5～204」が規定されている(図641の202c3参照)。即ち、普通図柄の通常状態(低確率状態)と、普通図柄の高確率状態とで普通図柄の当たりと判定される判定値の個数が1個分しか変わらない構成としている。これにより、普通図柄の通常状態でも、普通図柄の高確率状態とほぼ同等の当たり確率とすることができる。

30

【5590】

加えて、上述した通り、普通図柄の高確率状態では、普通図柄の通常状態に比べて普通図柄の変動時間が長くなると共に(3秒→30秒)、普通図柄の当たりとなった場合の電動役物640bの開放期間が短くなる(1秒×2回→0.1秒×1回)。よって、トータルとして普通図柄の高確率状態の方が、球が第2入球口640へと入球し難くなる。よって、普通図柄の高確率状態が設定される確変モードでは、遊技者が球を右打ちしてしまっても球が第2入球口640へと入球し難くなるので、不利な第2特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができる。これにより、扉突破モード演出の実行中以外の状況で第2特別図柄の抽選が実行されてしまい、遊技者にとって過剰に不利になってしまうことを抑制することができる。また、普通図柄の低確率状態に設定される大当たり中は、第2入球口640へと球が入球し易い状態になるので、大当たり中に保留球を上限個数まで貯め易くすることができる。

40

【5591】

次に、図642を参照して、本第8制御例におけるRAM203の構成について説明する。図642は、RAM203の構成を示したブロック図である。図642に示した通り、第8制御例におけるRAM203の構成は、第7制御例におけるRAM203の構成(

50

図 5 9 0 参照) に対して、確変リミットカウンタ 2 0 3 a a と、突破モード中カウンタ 2 0 3 a b とが追加されている点で相違している。また、確変設定フラグ 2 0 3 h、確変通過カウンタ 2 0 3 i、残球タイマフラグ 2 0 3 k、残球タイマ 2 0 3 m、確変有効フラグ 2 0 3 n、確変有効タイマ 2 0 3 o、排出個数カウンタ 2 0 3 p が削除されている点で相違している。

【5 5 9 2】

確変リミットカウンタ 2 0 3 a a は、通常モードが設定されるまでの、確変状態の残りの連続回数をカウントするカウンタである。この確変リミットカウンタ 2 0 3 a a は、大当たり終了後の状態として通常モードが設定された場合に、確変状態の最大の連続回数である 4 が設定され (図 6 5 0 の S 1 3 1 4 参照)、確変大当たりが終了する毎に、値が 1 ずつ減算される (図 6 5 0 の S 1 3 1 1 参照)。大当たりの終了時に、この確変リミットカウンタ 2 0 3 a a の値が 0 に更新された場合には、大当たり終了後が通常モードとなるように設定される。

【5 5 9 3】

突破モード中カウンタ 2 0 3 a b は、扉突破モード演出の残りの変動回数を示すカウンタであり、大当たり A 2 ~ D 2 の終了時に、第 2 特別図柄の保留球数がカウンタ値として設定され (図 6 5 0 の S 1 3 1 6 参照)、変動開始時に値が 1 ずつ減算して更新される (図 6 4 5 の S 3 2 4 参照)。本第 8 制御例では、この突破モード中カウンタ 2 0 3 a b の値 (扉突破モード演出が終了するまでの残りの変動回数) が、変動パターンコマンドに含めて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 では、変動パターンコマンドを受信すると、当該変動パターンコマンドから突破モード中カウンタ 2 0 3 a b の値を読み出して扉突破モード演出が終了するまでの残りの変動回数を把握する。特に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 は、記憶内容がバックアップされていないので、扉突破モード演出の実行中に電源が遮断されてしまうと、復電後に扉突破モード演出の進行状況を音声ランプ制御装置 1 1 3 側で把握できなくなってしまう。

【5 5 9 4】

これに対して本第 8 制御例では、突破モード中カウンタ 2 0 3 a b の値に対応する情報を、変動パターンコマンドに含めて音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して出力する構成としているので、扉突破モード演出の実行中に電源が遮断され、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 の記憶内容がクリアされてしまったとしても、電源復帰後、最初に受信した変動パターンコマンドを解析することにより、扉突破モード演出の実行中であるか否か、およびその進行状況を把握することができる。これにより、扉突破モード演出の実行中に電源が遮断された場合にも、復電後に扉突破モード演出の続きから演出を再開させることができる。よって、電源の遮断の前後で演出内容が変わってしまうことを抑制することができるので、遊技者が演出内容に違和感を抱いてしまうことを抑制することができる。

【5 5 9 5】

次に、図 6 4 3 を参照して、本第 8 制御例における状態の移行方法について説明する。図 6 4 3 に示した通り、本第 8 制御例では、第 7 制御例と同様に、通常モード、扉突破モード、および確変モードの 3 種類の状態を行き来する。本第 8 制御例では、扉突破モードの内容が第 7 制御例から変更となっている。具体的には、上述した第 7 制御例の扉突破モードは、特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態であり、第 2 特別図柄の保留球が存在する状態のみを示していたが、これに加えて第 8 制御例では、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態であり、第 2 特別図柄の保留球が存在する状態も、扉突破モードとしている。以降、説明の簡略化のために、特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態が設定されている扉突破モードのことを、扉突破モード 1 と称し、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態が設定されている扉突破モードのことを、扉突破モード 2 と称する。なお、扉突破モード 1 は、図 6 4 3 の中段左側に図示し、扉突破モード 2 は、図 6 4 3 の中段右側に図示している。

【5 5 9 6】

図 6 4 3 の上段に示した通り、通常モードでは、大当たりとなった場合にのみ、他の状

10

20

30

40

50

態へと移行する可能性がある。具体的には、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、必ず扉突破モードへと移行する。上述した通り、第1特別図柄の大当たりでは、大当たりの各ラウンドで特定入賞口650aが比較的長時間（最大で30秒間）開放されるので、賞球を獲得しようとして特定入賞口650aを狙って球を打ち出すと、第2入球口640へも球が多量に入球する。その結果、大当たり終了時には第2特別図柄の保留球が上限値まで貯まった状態となり、大当たり後が扉突破モード（扉突破モード1）となる。

【5597】

図643の中段に示した通り、扉突破モード（扉突破モード1、2）では、基本的に第2特別図柄の抽選で大当たりとなるか、第2特別図柄の抽選が全て外れとなって第2特別図柄の保留球数が0となった場合に他の状態へと移行する可能性がある。大当たりとなった場合の移行先の状態は、扉突破モード1、2で共通であるが、第2特別図柄の保留球数が0となった場合の移行先の状態は、扉突破モード1と扉突破モード2とで異なっている。具体的には、扉突破モード1において、第2特別図柄の大当たりとなることなく、第2特別図柄の保留球数が0になると、確変モードへと移行する（図643の中段左側参照）。確変モードでは、左打ちを行うことにより、遊技者に有利な第1特別図柄の抽選のみを実行させることができる上、第1特別図柄の抽選で小当たりとなる確率がアップする（特図1小当たり用入賞口655aが開放され易くなる）ので、持ち球をほとんど減らさずに第1特別図柄の大当たりとなるまで遊技を継続することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。一方、扉突破モード2において、第2特別図柄の大当たりとなることなく、第2特別図柄の保留球数が0になると、通常モードへと移行する（図643の中段右側参照）。通常モードでは、小当たり確率が低いため、第1特別図柄の抽選を実行させるために左打ちを行うと、大当たりとなるまで持ち球が減少し続けるので、確変モードに比べて遊技者に不利となる。

【5598】

図643の中段に示した通り、扉突破モードにおいて、第2特別図柄の抽選で大当たりE2となった場合には、確変状態の連続回数が上限に到達していないことを条件に、大当たり終了後に確変モードへと移行する（扉突破モード1、2共通）。大当たりE2は、上述した通り、特定入賞口650aの開放時間が短く（0.2秒間）、右打ちを行っても賞球を獲得することができない。また、第3図柄表示装置81の表示領域HR1においても、この大当たりE2、および第2特別図柄の小当たり中は左打ちを報知する構成としている。よって、遊技者が報知に逆らって故意に右打ちを行わない限り、大当たりE2の実行中に第2特別図柄の保留球が貯まることはないので、大当たりE2の終了後は直接確変モードへと移行する。なお、この場合、通常モードへと移行するまでの残りの確変状態の連続回数をカウントする確変リミットカウンタ203aaの値が1減算される。よって、大当たりE2になると、賞球を獲得できずに、確変状態の回数が減算されるので、遊技者にとって好ましくない結果となる。このため、扉突破モードにおいて特定入賞口650aが0.2秒間の開放動作を複数回繰り返した場合には、当該開放動作が全て第2特別図柄の小当たりによるものであって欲しいと遊技者に願わせるという斬新な遊技性を実現することができる。

【5599】

また、扉突破モードで第2特別図柄の大当たりE2となり、確変リミットカウンタ203aaが0になった（確変状態の連続回数が上限値に達した）場合は、大当たり後に特別図柄の確変状態を設定することができないため、大当たり後の状態が通常モードに設定される。この場合は、扉突破モード演出において、扉の突破に失敗する態様の演出が実行されて通常モードへの移行が報知される。

【5600】

なお、図643の中段に示した通り、扉突破モード中に大当たりD2に当選した場合は、当該大当たりD2の終了後に再度、扉突破モード（扉突破モード1、又は扉突破モード2の何れか）へと移行する。より具体的には、確変状態の連続回数が上限に達していなければ、扉突破モード1（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態）が設定され、

確変状態の連続回数が上限に達していれば、扉突破モード2（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態）が設定される。上述した通り、扉突破モード1が設定された場合には、第2特別図柄の保留球で大当たりにならなければ確変モードへと移行できるので遊技者にとって有利となる。一方、扉突破モード2が設定された場合には、第2特別図柄の保留球が全て外れ（小当たり）になると、通常モードへと転落してしまうため、大当たりになった方が有利となる。

【5601】

図643の下段に示した通り、確変モードでは、特別図柄の大当たりとなった場合に他の遊技状態へと移行する。具体的には、第1特別図柄の大当たりとなり、且つ、確変状態の連続回数が上限値に達していない（確変リミットカウンタ203aaが0でない）場合は、大当たりの終了後に扉突破モードが開始される。これに対して、確変状態の連続回数が上限値に達している（確変リミットカウンタ203aaが0になった）場合は、大当たり終了後の状態が通常モードに設定される。この場合は、大当たり中に確変状態の連続回数が上限に達したことが報知される。即ち、大当たり終了後の状態が通常モードであることを報知する演出が、例えば、大当たりのエンディング期間で実行される。

【5602】

このように、本第8制御例では、扉突破モードにおける第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合、高確率（大当たりE2が決定される割合である95%）で、賞球を獲得できずに確変状態の残りの連続回数（確変リミットカウンタ203aaの値）が減算されてしまうという、遊技者にとって好ましくない結果となる。よって、扉突破モードにおいて、第2特別図柄の大当たりとならないことを願って遊技を行わせることができる。

【5603】

なお、本第8制御例の扉突破モード演出では、第2特別図柄の抽選で大当たりE2となった場合には、一旦、扉の突破に失敗する演出（図582（a）参照）が実行される。そして、確変状態の連続回数が上限値に達していなければ（確変リミットカウンタ203aaの値が0でなければ）、所謂復活演出によって冒険者811が再度、扉の突破に挑んだ結果、扉の突破に成功する演出が実行される。これに対して、第2特別図柄の抽選で大当たりE2となり、確変状態の連続回数が上限値に達していた場合は、復活演出が行われずに、そのまま通常モードへと移行する。このように構成することで、確変モードへと移行した場合にも、復活演出を伴った場合には、残りの連続回数が減ってしまったことを認識させることができる。

【5604】

図643の下段に示した通り、確変モードでは、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合にのみ、他の状態へと移行する。具体的には、第1特別図柄の大当たりとなり、確変状態の連続回数が上限に達していない場合には大当たり終了後に扉突破モード1へと移行し、確変状態の連続回数が上限回数に達した場合には、大当たり終了後に扉突破モード2へと移行する。

【5605】

なお、扉突破モード2となった場合には、扉突破モード演出として、全ての第2特別図柄の保留球が外れ（小当たり）だった場合に、扉の突破に失敗して通常モードへの移行が報知される演出が実行される。つまり、扉突破モード1（および第7制御例における扉突破モード演出）とは逆の結果となる演出が実行される。また、扉突破モード2において大当たりE2となった場合には、扉突破モード1において確変状態の残りの連続回数が残っている場合と同様に、復活演出を経て確変モードが報知される。

【5606】

このように、本第7制御例では、2種類の扉突破モードが設けられている。即ち、確変状態の連続回数が上限に到達していない状態で、大当たりA2～D2のいずれかとなった場合に移行する扉突破モード1と、確変状態の連続回数が上限（リミット）に到達した状態で大当たりA2～D2のいずれかとなった場合に移行する扉突破モード2とが設けられている。扉突破モード1は、第7制御例と同様に、第2特別図柄の保留球が全て外れ（小

当たり)となった場合に遊技者にとって有利な確変モードへと移行するため、第2特別図柄の抽選で大当たりとならない方が有利となる。一方、扉突破モード2は、内部的には特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態となっており、確変状態の連続回数の上限がリセットされた状態である。よって、第2特別図柄の保留球が全て外れになると、通常モードへと移行してしまうので、遊技者にとって不利となる。この場合は、扉突破モード2の間に第2特別図柄の大当たりとなることにより、扉突破モード1、または確変モードへと移行させることができるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった方が遊技者にとって有利となる。扉突破モード2で第2特別図柄の保留球が全て外れ(小当たり)となり、通常モードへと移行してしまうと、大当たりとなるまでに多量の持ち球を消費してしまう可能性があるためである。

10

【5607】

扉突破モードの種別によって、第2特別図柄の保留球が全て外れとなった方が有利となったり、第2特別図柄の保留球の中に大当たりが含まれていた方が有利となったりするので、扉突破モードへと移行した場合に、今回の扉突破モードがどちらのモードであるかを予測させることができる。そして、予測したモードの種別に応じて、外れを期待させたり、大当たりを期待させたりすることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

【5608】

次に、図644を参照して、本第8制御例における音声ランプ制御装置113のRAM223の構成について説明する。図644は、RAM223の構成を示したブロック図である。図644に示した通り、本第8制御例のRAM223は、上述した第7制御例におけるRAM223の構成(図592(b)参照)に対して、投入後フラグ223iが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第7制御例と同様であるので、その詳細な説明については省略する。

20

【5609】

投入後フラグ223iは、扉突破モードの実行中にパチンコ機10の電源が遮断されたことにより扉突破モードが中段された後で電源が再投入され、扉突破モードが再開されたことを示すフラグである。この投入後フラグ223iは、パチンコ機10に対する電源投入時に、扉突破モード演出の実行中であり、且つ、扉突破モード演出の最後の変動以外の変動であると判別された場合にオンに設定される(図654のS5012参照)。

30

【5610】

＜第8制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図645～図651のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される各制御処理を説明する。まず、図645のフローチャートを参照して、本第8制御例における特別図柄変動開始処理2(S231)の詳細について説明する。この特別図柄変動開始処理2(S231)は、第7制御例における特別図柄変動開始処理(図601参照)に代えて実行される処理である。

【5611】

この第8制御例における特別図柄変動開始処理2(S231)のうち、S301～S309、およびS312の各処理では、それぞれ第7制御例における特別図柄変動開始処理(図601参照)のS301～S309、およびS312の各処理と同一の処理が実行される。

40

【5612】

また、第8制御例における特別図柄変動開始処理2(S231)では、S307、またはS309の処理において変動パターンを決定した後に、突破モード中カウンタ203abの値を読み出して(S321)、読み出したカウンタ値と、S307、またはS309の処理で決定した変動パターンとを音声ランプ制御装置113に通知するための変動パターンコマンドを設定する(S322)。

【5613】

また、第8制御例における特別図柄変動開始処理2(図645参照)では、S311の

50

処理が終了した後で、突破モード中カウンタ203abの値が0より大きいかな否かを判別する(S323)。S323の処理において、突破モード中カウンタ203abの値が0より大きい(即ち、扉突破モード演出の実行中である)と判別した場合は(S323:Yes)、突破モード中カウンタ203abの値を1減算して(S324)、本処理を終了する。一方、S323の処理において、突破モード中カウンタ203abの値が0である(即ち、扉突破モード演出の実行中ではない)と判別した場合は(S323:No)、S324の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【5614】

この特別図柄変動開始処理2(図645参照)により、扉突破モード演出の進行状況(突破モード中カウンタ203abの値)を、変動パターンコマンドに含めて音声ランプ制御装置113に対して通知することができる。よって、実際の扉突破モード演出の残りの回数と、音声ランプ制御装置113により実行される演出態様とがずれてしまうことを防止(抑制)することができる。特に、パチンコ機10の電源が一時的に遮断された場合には、音声ランプ制御装置113のRAM223の記憶内容が全てクリアされてしまうので、電源遮断前の扉突破モード演出の状況も、音声ランプ制御装置113側では不明となってしまう。この場合であっても、変動パターンコマンドに対して突破モード中カウンタ203abの値を含む構成としておけば、電源復旧後、最初に出力される変動パターンコマンドを解析するだけで、容易に電源遮断前の状態を音声ランプ制御装置113側で把握することができる。よって、電源が遮断される前の演出態様に迅速に復帰させることができる。

【5615】

なお、本第8制御例のパチンコ機10では、第2特別図柄の保留球が存在する状況は基本的に大当たり中、および扉突破モード演出の実行中のみである。よって、第2特別図柄の保留球数が1以上であり、且つ、大当たり中ではない状況の場合に、扉突破モード演出の実行中であると判別すれば済むようにも思われる。しかしながら、遊技者が通常時に故意に、又は誤って右打ちを行った場合も、第2特別図柄の保留球数が1以上となってしまう場合がある。かかる場合に、パチンコ機10の電源が遮断されると、電源復旧時に保留球数コマンドにより第2特別図柄の保留球が1以上であると通知されることにより、音声ランプ制御装置113側で扉突破モード演出の実行中であると誤認してしまう不具合が生じてしまう。これに対して本第8制御例では、扉突破モード演出の進行状況を変動パターンコマンドに含めて出力する構成としているので、電源復旧時に第2特別図柄の保留球数が1以上だった場合に、扉突破モードの実行中であるか、遊技者が故意に又は誤って通常時に右打ちを行ってしまっただけであるのかを把握することができる。よって、電源復旧後の演出態様を、電源が遮断される前の状態に正確に復帰させることができる。

【5616】

なお、本第8制御例では、扉突破モード演出が終了するまでの変動回数を、突破モード中カウンタ203abによって把握し、変動パターンコマンドに含めて出力する構成としていたが、単に扉突破モード演出の実行中か否かの情報のみを変動パターンコマンドに含めて出力する構成としてもよい。そして、音声ランプ制御装置113側では、当該情報と、第2特別図柄の保留球数とに基づいて、扉突破モード演出が終了するまでの変動回数を把握する構成としてもよい。このように構成することで、主制御装置110側で、突破モード中カウンタ203abを更新する処理を省略することができるので、主制御装置110の処理負荷を軽減することができる。

【5617】

次に、図646を参照して、本第8制御例における普通図柄変動処理2(S106)について説明する。この普通図柄変動処理2(S106)は、第7制御例における普通図柄変動処理(図604参照)に代えてタイマ割込処理(図599参照)の中で実行される処理である。

【5618】

この第8制御例における普通図柄変動処理2(図646参照)のうち、S601～S6

10

20

30

40

50

14, S617～S620、およびS623の各処理では、それぞれ第7制御例における普通図柄変動処理（図604参照）のS601～S614, S617～S620、およびS623の各処理と同一の処理を実行する。

【5619】

また、本第8制御例における普通図柄変動処理2（図646参照）では、S614の処理において、現在が普通図柄の時短状態中であると判別した場合に（S614：Yes）、普通図柄の変動時間を30秒間に設定して（S631）、本処理を終了する。一方、S614の処理において、現在が普通図柄の通常状態中であると判別した場合に（S614：No）、普通図柄の変動時間を3秒間に設定して（S632）、本処理を終了する。

【5620】

更に、本第8制御例における普通図柄変動処理2（図646参照）では、S620の処理において、現在が普通図柄の通常状態中であると判別した場合に（S620：No）、第2入球口640に付随する電動役物640bの開放時間および開放回数を「1秒間×2回」に設定して（S633）、処理をS623へと移行する。一方、S620の処理において、現在が普通図柄の時短状態中であると判別した場合には（S620：Yes）、第2入球口640に付随する電動役物640bの開放時間および開放回数を「0.2秒間×1回」に設定して（S634）、処理をS623へと移行する。

【5621】

このように、本第8制御例では、普通図柄の時短状態よりも、普通図柄の通常状態の方が、普通図柄の変動時間が短く、且つ、普通図柄の当たりとなった場合の開放時間が長くなるように構成されている。また、上述した通り、本第8制御例における第2当たり乱数テーブル202c（図641参照）は、普通図柄の通常状態（低確率状態）と、普通図柄の高確率状態とで普通図柄の当たりと判定される判定値の個数が1個分しか変わらない構成としている。これにより、普通図柄の通常状態でも、普通図柄の高確率状態とほぼ同等の当たり確率となるので、トータルとして普通図柄の時短状態の方が、球が第2入球口640へと入球し難くなる。よって、普通図柄の時短状態が設定される確変モードでは、遊技者が球を右打ちしてしまっても球が第2入球口640へと入球し難くなるので、不利な第2特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができる。これにより、扉突破モード演出の実行中以外の状況で第2特別図柄の抽選が実行されてしまい、遊技者にとって過剰に不利となってしまうことを抑制することができる。また、普通図柄の低確率状態に設定される大当たり中は、第2入球口640へと球が入球し易い状態になるので、大当たり中に保留球を上限個数まで貯め易くすることができる。

【5622】

次に、図647を参照して、第8制御例における主制御装置110の立ち上げ処理2について説明する。この立ち上げ処理2（図647参照）は、第7制御例における立ち上げ処理（図607参照）に代えて、パチンコ機10の電源投入時に実行される処理である。

【5623】

この第8制御例における立ち上げ処理2（図647参照）のうち、S901～S910、およびS913～S916の各処理では、それぞれ第7制御例における立ち上げ処理（図607参照）のS901～S910、およびS913～S916の各処理と同一の処理が実行される。また、本第8制御例における立ち上げ処理2（図647参照）では、S910の処理が終了すると、音声ランプ制御装置113へと出力する状態コマンドを設定するための状態コマンド設定処理を実行して（S921）、処理をS913へと移行する。この状態コマンド設定処理（S921）の詳細について、図648を参照して説明する。

【5624】

図648のフローチャートは、状態コマンド設定処理（S921）を示したフローチャートである。この状態コマンド設定処理（S921）では、まず、確変フラグ203gを読み出して（S1801）、読み出した確変フラグ203gの状態に基づいて状態コマンドを設定する（S1802）。次いで、現在が特別図柄の変動中であるか否かを判別し（S1803）、変動中であれば（S1803：Yes）、実行エリアのデータと、変動時

10

20

30

40

50

間カウンタ203qの値とを読み出す(S1804)。次に、突破モード中カウンタ203abの値を読み出して(S1805)、読み出した各値に基づいて変動パターンコマンドを設定する(S1806)。次いで、停止種別コマンドを設定して(S1807)、本処理を終了する。一方、S1803の処理において、特別図柄の変動中ではないと判別した場合は(S1803:No)、S1804~S1807の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【5625】

この状態コマンド設定処理(図648参照)を実行することにより、電源が遮断される前の遊技状態や、扉突破モード演出の進行状況等を、立ち上げ処理2(図647参照)の中で音声ランプ制御装置113に対して通知することができる。

10

【5626】

次に、図649を参照して、第8制御例における大当たり制御処理2(S1021)の詳細について説明する。この大当たり制御処理2(S1021)は、第7制御例における大当たり制御処理(図609参照)に代えて実行される。

【5627】

この第8制御例における大当たり制御処理2(図649参照)のうち、S1101~S1105、およびS1107~S1109の各処理では、それぞれ第7制御例における大当たり制御処理(図609参照)のS1101~S1105、およびS1107~S1109の各処理と同一の処理が実行される。

【5628】

また、本第8制御例における大当たり制御処理2(図649参照)では、S1105の処理において新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合は(S1105:Yes)、まず、特定入賞口650aを開放状態に設定し(S1121)、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定して(S1122)、本処理を終了する。本第8制御例では、第7制御例における可変入賞装置65に代えて可変入賞装置650が設けられており、その内部に通常排出流路65e1や特別排出流路65e2が設けられていない。よって、大当たり制御処理2(図649参照)の中で、流路を切り替える処理を実行する必要がないため、これらの処理(図610のS1202、S1203)が削除されている。

20

【5629】

また、本第8制御例における大当たり制御処理2(図649参照)では、S1109の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合に(S1109:Yes)、第7制御例における大当たり終了処理(図609のS1110参照)に代えて、大当たり終了処理2を実行し(S1123)、本処理を終了する。この大当たり終了処理2(S1123)の詳細については、図650を参照して後述する。

30

【5630】

一方、S1109の処理において、大当たりの終了タイミングではないと判別した場合は(S1109:No)、第7制御例における入賞処理(図609のS1111参照)に代えて、入賞処理2を実行し(S1124)、本処理を終了する。この入賞処理2(S1124)の詳細については、図651を参照して後述する。

40

【5631】

なお、本第8制御例における大当たり制御処理2(図649参照)では、第7制御例における異常処理(図609のS1112参照)に相当する処理が設けられていない。これは、第7制御例では、大当たり後に確変状態へと移行するか否かが、可変入賞装置65内の確変スイッチ65e3を球が通過したか否かによって決定されるのに対して、本第8制御例では、大当たり後の遊技状態が大当たり種別に応じて決定されるという違いがあるためである。このため、第8制御例では、球を可変入賞装置650の内部に残存させておいたところで、確変状態となるか否かに影響をもたらすものではなく、球を内部に残存させておく不正行為自体が成立しない。よって、本第8制御例では、可変入賞装置650の内部に球が残存している異常が発生しているか否かを判別する異常処理(図613参照)を

50

削除する構成としている。

【5632】

なお、本第8制御例においても、第7制御例における異常処理（図613参照）に相当する処理を実行しても当然良い。これにより、可変入賞装置650の内部で球詰まり等の不具合が発生した場合に、早期にエラーを報知することができる。

【5633】

次いで、図650を参照して、大当たり終了処理2（S1123）の詳細について説明する。図650は、この大当たり終了処理2（S1123）を示したフローチャートである。この大当たり終了処理2（S1123）では、まず、確変リミットカウンタ203aの値を1減算し（S1311）、減算後のカウンタ値が0になったか否かを判別する（S1312）。 10

【5634】

S1312の処理において、減算後のカウンタ値が1以上であると判別した場合は（S1312：No）、確変状態の連続回数が上限値（リミット）に到達していないことを意味するので、確変フラグ203gをオンに設定して（S1313）、処理をS1315へと移行する。これに対して、S1311の処理において、減算後の確変リミットカウンタ203aaの値が0になったと判別した場合は（S1312：Yes）、確変状態の連続回数が上限値に到達したことを意味するので、確変フラグ203gをオンにするS1313の処理を実行せずに（確変フラグ203gをオフのままとして）、確変リミットカウンタ203aaの値に4を設定して（S1314）、処理をS1315へと移行する。 20

【5635】

S1313、またはS1314の処理が終了した後に実行されるS1315の処理では、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値を読み出して（S1315）、読み出した値を突破モード中カウンタ203abの値に設定する（S1316）。そして、確変フラグ203gの状態と、確変リミットカウンタ203aaの値とに基づいて、状態コマンドを設定する（S1317）。確変リミットカウンタ203aaの値を状態コマンドに含めることにより、大当たり後の遊技状態だけでなく、確変状態の連続回数が上限（リミット）に達するまでの残り回数も、音声ランプ制御装置113側で把握することができる。S1317の処理が終了すると、大当たり中フラグ203rをオフに設定して（S1318）、本処理を終了する。 30

【5636】

次に、図651を参照して、入賞処理2（S1124）の詳細について説明する。この入賞処理2（S1124）は、上述した通り、第7制御例における入賞処理（図612参照）に代えて実行される処理である。

【5637】

この第8制御例における入賞処理2（図651参照）のうち、S1401～S1404、およびS1406～S1408の各処理では、それぞれ第7制御例における入賞処理（図612参照）のS1401～S1404、およびS1406～S1408の各処理と同一の処理が実行される。

【5638】

また、本第8制御例における入賞処理2（図651参照）では、S1404の処理が終了すると、入賞個数カウンタ203jの値が6以上であるか否かを判別して（S1431）、入賞個数カウンタ203jの値が6以上であれば（S1431：Yes）、処理をS1407へと移行する。一方、S1431の処理において、入賞個数カウンタ203jの値が6未満であると判別した場合は（S1431：No）、処理をS1406へ移行する。 40

【5639】

また、本第8制御例における入賞処理2（図651参照）では、第7制御例における入賞処理（図612参照）のS1409～S1420の処理が削除されている。これらの処理は、確変スイッチ65e3を球が通過したか否かを判別したり、確変スイッチ65e3 50

を正常なタイミングで球が通過したかを判別するための処理であり、通常排出流路 6 5 e 1 や特別排出流路 6 5 e 2、確変スイッチ 6 5 e 3 等が設けられていない本第 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 には不要な処理だからである。これらの処理を省略することで、主制御装置 1 1 0 の処理負荷を軽減することができる。

【5 6 4 0】

＜第 8 制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図 6 5 2～図 6 5 6 のフローチャートを参照して、第 8 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 6 5 2 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理 2 について説明する。この立ち上げ処理 2（図 6 5 2 参照）は、パチンコ機 1 0 に対する電源投入時に、第 7 制御例における立ち上げ処理（図 6 1 6 参照）に代えて実行される処理である。

10

【5 6 4 1】

この第 8 制御例における立ち上げ処理 2（図 6 5 2 参照）のうち、S 4 0 0 1～S 4 0 1 3 の各処理では、それぞれ第 7 制御例における立ち上げ処理（図 6 1 6 参照）の S 4 0 0 1～S 4 0 1 3 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 8 制御例における立ち上げ処理 2（図 6 5 2 参照）では、S 4 0 1 2 の処理が終了すると、次いで、主制御装置 1 1 0 から出力された状態コマンドや変動パターンコマンドに基づいて電源投入時の状態を判別するための投入時状態判別処理を実行して（S 4 0 2 1）、処理を S 4 0 1 3 へと移行する。この投入時状態判別処理（S 4 0 2 1）の詳細について、図 6 5 3 を参照して説明する。

20

【5 6 4 2】

図 6 5 3 は、この投入時状態判別処理（S 4 0 2 1）を示したフローチャートである。この投入時状態判別処理（S 4 0 2 1）では、まず、主制御装置 1 1 0 から変動パターンコマンドを受信したかを判別し（S 4 9 0 1）、変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 9 0 1：N o）、電源投入時の遊技状態に応じた背面画像を設定して（S 4 9 0 2）、本処理を終了する。ここで、電源投入時の遊技状態は、立ち上げ処理 2（図 6 5 2 参照）の S 4 0 1 2 の処理において更新された遊技状態格納エリア 2 2 3 h のデータに基づいて判別され、現在の状態が確変状態であれば確変状態用の背面画像を、通常状態であれば通常状態用の背面画像を設定する。なお、扉突破モード演出は、第 2 特別図柄の変動中に実行される演出であるので、電源投入時が変動停止状態である場合には扉突破モードの可能性はない。

30

【5 6 4 3】

一方、S 4 9 0 1 の処理において、変動パターンコマンドを受信したと判別した場合は（S 4 9 0 1：Y e s）、次いで、変動パターンコマンドから主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 の突破モード中カウンタ 2 0 3 a b の値を抽出して（S 4 9 0 3）、抽出した値が 0 であるかを判別する（S 4 9 0 4）。突破モード中カウンタ 2 0 3 a b が 0 であれば、扉突破モード演出の実行中ではないことを意味し、突破モード中カウンタ 2 0 3 a b の値が 1 以上であれば、扉突破モード演出の実行中であることを意味する。

【5 6 4 4】

S 4 9 0 4 の処理において、突破モード中カウンタ 2 0 3 a b の値が 0 でない（扉突破モード演出の実行中である）と判別した場合は（S 4 9 0 4：N o）、扉突破モード演出の演出態様を選択するための突破態様選択処理を実行して（S 4 9 0 5）、処理を S 4 9 0 7 へと移行する。この突破態様選択処理（S 4 9 0 5）の詳細については、図 6 5 4 を参照して後述する。

40

【5 6 4 5】

一方、S 4 9 0 4 の処理において、変動パターンコマンドから抽出した突破モード中カウンタ 2 0 3 a b の値が 0 である（即ち、扉突破モード演出の実行中ではない）と判別した場合は（S 4 9 0 4：Y e s）、残変動時間と、抽選結果とに応じた演出態様を決定して（S 4 9 0 6）、処理を S 4 9 0 7 へと移行する。S 4 9 0 7 の処理では、S 4 9 0 5

50

、またはS 4 9 0 6の処理で決定した演出態様に基づいて、表示用変動パターンコマンドを設定して（S 4 9 0 7）、本処理を終了する。

【5 6 4 6】

次に、図6 5 4を参照して、突破態様選択処理（S 4 9 0 5）の詳細について説明する。図6 5 4は、この突破態様選択処理（S 4 9 0 5）を示したフローチャートである。

【5 6 4 7】

突破態様選択処理（図6 5 4参照）では、まず、変動パターンコマンドより抽出した突破モード中カウンタ2 0 3 a bの値が1であるか否かを判別し（S 5 0 0 1）、突破モード中カウンタ2 0 3 a bの値が1であれば（S 5 0 0 1：Y e s）、次いで、外れの変動パターンであるかを判別する（S 5 0 0 2）。S 5 0 0 2の処理において、外れの変動パターンであると判別した場合は（S 5 0 0 2：Y e s）、次いで、遊技状態格納エリア2 2 3 hに格納されているデータが確変状態を示すデータであるかを判別し（S 5 0 0 3）、確変状態であれば（S 5 0 0 3：Y e s）、扉突破モード1（図6 4 3の中段左側参照）における最後の第2特別図柄の保留球に基づく変動表示の実行中に電源が遮断され、且つ、実行中の最後の保留球が外れ（小当たり）であったことを意味する。よって、この場合は、残りの変動時間で実行する演出態様として、確変モードへの移行を報知する演出態様に決定し（S 5 0 0 4）、本処理を終了する。

【5 6 4 8】

一方、S 5 0 0 3の処理において、遊技状態格納エリア2 2 3 hに格納されているデータが特別図柄の低確率状態を示すデータであると判別した場合は（S 5 0 0 3：N o）、扉突破モード2（図6 4 3の中段右側参照）における最後の第2特別図柄の保留球に基づく変動表示の実行中に電源が遮断され、且つ、実行中の最後の保留球が外れ（小当たり）であったことを意味する。よって、この場合は、残りの変動時間で実行する演出態様として、通常モードへの移行を報知する演出態様に決定し（S 5 0 0 5）、本処理を終了する。これらのS 5 0 0 3、S 5 0 0 4の処理により、電源が再投入された時点の状態が、扉突破モード演出における最後の変動表示の実行中だった場合であっても、抽選結果と遊技状態とに基づいて扉突破モード演出の結果を正確に報知することができる。

【5 6 4 9】

一方、S 5 0 0 1の処理において、変動パターンコマンドから抽出した突破モード中カウンタ2 0 3 a bの値が1ではない（2以上である）と判別した場合は（S 5 0 0 1：N o）、および突破モード中カウンタ2 0 3 a bの値が1であり、且つ、電源復旧時に実行中の変動パターンが大当たりの変動パターンであると判別した場合は（S 5 0 0 2：N o）、まず、今回の変動パターンが大当たりE 2であるかを判別する（S 5 0 0 6）。S 5 0 0 6の処理において、大当たりE 2であると判別した場合は（S 5 0 0 6：Y e s）、次いで、確変状態の連続回数が上限（リミット）に到達しているかを判別する（S 5 0 0 7）。なお、確変状態の連続回数の上限値までの残り回数は、電源投入時の遊技状態と共に状態コマンドによって音声ランプ制御装置1 1 3に対して通知される。

【5 6 5 0】

S 5 0 0 7の処理において、確変状態の連続回数の上限値（リミット）に到達したと判別した場合は（S 5 0 0 7：Y e s）、大当たり後の状態が通常モードとなるので、通常モードへの移行を通知するための、上述したS 5 0 0 5の処理へと移行する。一方、S 5 0 0 7の処理において、確変状態の連続回数の上限値（リミット）に到達していないと判別した場合は、大当たり後の状態が確変モードとなるので、復活演出を経て扉の突破に成功する演出態様に決定し（S 5 0 0 8）、本処理を終了する。この復活演出は、上述した通り、大当たりE 2となったことによって、賞球を獲得できなかったにも拘わらず確変状態の連続回数の上限値（リミット）までの残り回数が減ってしまったことを示す演出である。この復活演出により、扉突破モード演出中に大当たりE 2に当選していたことを遊技者に認識させることができる。

【5 6 5 1】

また、S 5 0 0 6の処理において、大当たりE 2ではないと判別した場合は（S 5 0 0

10

20

30

40

50

6 : N o)、次いで、今回の変動パターンが大当たり D 2 であるかを判別する (S 5 0 0 9)。S 5 0 0 9 の処理において、今回の変動パターンが大当たり D 2 であると判別した場合は (S 5 0 0 9 : Y e s)、扉突破モード演出の中に大当たりとなったことを示す特殊な演出態様に決定して (S 5 0 1 0)、本処理を終了する。

【 5 6 5 2 】

また、S 5 0 0 9 の処理において、今回の変動パターンが大当たり D 2 ではないと判別した場合は (S 5 0 0 9 : N o)、今回の変動パターンが外れ (小当たり) に対応する変動パターンであり、且つ、今回の変動が扉突破モードの最後の変動ではないことを意味するので、抽出した突破モード中カウンタ 2 0 3 a b の値に応じた突破演出の演出態様を決定する (S 5 0 1 1)。即ち、突破モード中カウンタ 2 0 3 a b の値に応じた扉 8 1 4 の態様を決定する。そして、抽出した突破モード中カウンタ 2 0 3 a b の値を突破演出カウンタ 2 2 3 g に設定し、投入後フラグ 2 2 3 i をオンに設定して (S 5 0 1 2)、本処理を終了する。この投入後フラグ 2 2 3 i をオンにしておくことにより、次回以降の変動パターンを受信した場合にも、電源投入時に扉突破モードの途中から演出を再開したことを判別できる。

【 5 6 5 3 】

本第 8 制御例における扉突破モード演出も、基本的に第 7 制御例と同様に、大当たりのエンディング期間の開始から、4 回目の特定入賞口 6 5 0 a の開放期間が終了するまでの 5 . 8 秒間の演出時間の一連の演出が設定される。即ち、扉突破モード演出の開始時に、第 2 特別図柄の各保留球の先読み結果に基づいて、扉突破モード演出の結果を予め決定する構成としている。よって、基本的に扉突破モード演出の実行中は、新たに第 2 特別図柄の変動パターンコマンドを受信した場合に、予め定められた演出態様をそのまま実行していくだけでよい。しかしながら、扉突破モード演出の途中でパチンコ機 1 0 の電源が遮断されてしまった場合には、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 がクリアされてしまうことにより、扉突破モード演出の進捗状況や演出の結果等を把握できなくなってしまう。そこで、本第 8 制御例では、扉突破モード演出の実行中に電源が遮断され、再度、電源が投入された場合には、投入後フラグ 2 2 3 i によってその旨を把握可能に構成している。そして、この投入後フラグ 2 2 3 i がオンの間は、変動パターンコマンドを受信する毎に、変動パターンコマンドに含まれる突破モード中カウンタ 2 0 3 a b の値と、抽選結果を示す情報とに基づいて、扉突破モード演出の終了タイミングであるか否かを判別し、判別結果に応じた演出態様を設定する構成としている。このように構成することで、主制御装置 1 1 0 から出力させる情報を最低限にしておきつつ、扉突破モード演出の終了タイミングを音声ランプ制御装置 1 1 3 側で正確に判別することができる。

【 5 6 5 4 】

次に、図 6 5 5 のフローチャートを参照して、変動表示設定処理 2 (S 4 1 2 1) の詳細について説明する。この変動表示設定処理 2 (S 4 1 2 1) は、第 7 制御例における変動表示設定処理 (図 6 2 4 参照) に代えて実行される処理である。この第 8 制御例における変動表示設定処理 2 (S 4 1 2 1) のうち、S 4 8 0 1 ~ S 4 8 0 3、および S 4 8 0 5 ~ S 4 8 0 9 の各処理では、それぞれ第 7 制御例における変動表示設定処理 (図 6 2 4 参照) の S 4 8 0 1 ~ S 4 8 0 3、および S 4 8 0 5 ~ S 4 8 0 9 の各処理と同一の処理が実行される。

【 5 6 5 5 】

また、本第 8 制御例における変動表示設定処理 2 (図 6 5 5 参照) では、S 4 8 0 3 の処理が終了すると、次いで、主制御装置 1 1 0 から出力された変動パターンコマンドにより通知された大まかな変動表示態様 (変動時間) に基づいて、変動パターンの詳細な演出態様を決定するための変動パターン決定処理を実行する (S 4 8 1 1)。この変動パターン決定処理 (S 4 8 1 1) の詳細については、図 6 5 6 を参照して後述する。S 4 8 1 1 の処理が終了すると、S 4 8 1 1 の処理で決定した変動パターンの詳細な演出態様に基づいて、表示用変動パターンコマンドを設定し (S 4 8 1 2)、処理を S 4 8 0 5 へと移行する。

10

20

30

40

50

【5656】

次いで、図656を参照して、上述した変動パターン決定処理（S4811）の詳細について説明する。変動パターン決定処理（S4811）では、まず、投入後フラグ223iがオンであるか否かを判別して（S5101）、投入後フラグ223iがオフであれば（S5101：No）、主制御装置110から出力された変動パターンコマンドより抽出した変動パターンの大まかな態様に基づいて、変動パターンの詳細な演出態様を決定し（S5102）、本処理を終了する。

【5657】

これに対して、S5101の処理において、投入後フラグ223iがオンであると判別した場合は（S5101：Yes）、扉突破モード演出の実行中に電源が遮断された後で、電源が再投入されたことを意味するので、変動パターンコマンドに含まれる突破モード中カウンタ203abの情報と、抽選結果とに応じて扉突破モード演出中の演出態様を決定するための処理を実行する。

【5658】

具体的には、まず、変動パターンコマンドから突破モード中カウンタ203abの値を抽出し（S5103）、抽出した突破モード中カウンタ203abの値が1であるか（即ち、扉突破モード演出における最後の変動であるか）を判別する（S5104）。S5104の処理において、抽出した突破モード中カウンタ203abの値が1であると判別した場合は（S5104：Yes）、次いで、変動パターンコマンドにより通知された変動パターンが、外れの変動パターンであるかを判別し（S5105）、外れの変動パターンであると判別した場合は（S5105：Yes）、遊技状態格納エリア223hに格納されたデータに基づいて、現在が特別図柄の確変状態であるかを判別する（S5106）。

【5659】

S5106の処理において、現在が特別図柄の確変状態であると判別した場合は（S5106：Yes）、確変モードへの移行を報知する演出態様（図582（b）参照）を決定して、処理をS5116へと移行する。一方、S5106の処理において、現在が特別図柄の低確率状態であると判別した場合は（S5106：No）、通常モードへの移行を報知する演出態様（図582（a）参照）を決定して（S5108）、処理をS5116へと移行する。

【5660】

これに対して、S5104の処理において、変動パターンコマンドから抽出した突破モード中カウンタ203abの値が2以上であると判別した場合は（S5104：No）、および抽出した突破モード中カウンタ203abの値が1であり（S5104：Yes）、且つ、大当たりの変動パターンが通知されたと判別した場合は（S5105：No）、次いで、大当たりE2であるかを判別する（S5109）。

【5661】

S5109の処理において、今回の変動パターンが大当たりE2に対応する変動パターンであると判別した場合は（S5109：Yes）、次いで、確変状態の連続回数の上限（リミット）に到達したか否かを判別し（S5110）、連続回数の上限（リミット）に到達していれば（S5110：Yes）、大当たりE2の終了後の状態を確変モードに設定することができないので、通常モードへの移行を報知する演出態様を決定するためのS5108の処理へと移行する。一方、S5110の処理において、確変状態の連続回数が上限（リミット）に到達していないと判別した場合は（S5110：No）、復活演出の演出態様を決定して（S5111）、処理をS5116へと移行する。

【5662】

これに対して、S5109の処理において、今回の変動パターンが大当たりE2ではないと判別した場合は（S5109：No）、次に、今回の変動パターンが大当たりD2に対応する変動パターンであるかを判別し（S5112）、大当たりD2に対応する変動パターンであると判別した場合は（S5112：Yes）、大当たりを報知する特殊な扉突破モード演出の演出態様を決定して（S5113）、処理をS5116へと移行する。

【5663】

また、S5112の処理において、大当たりD2ではないと判別した場合は（S5112：No）、今回の変動パターンが外れ（小当たり）の変動パターンであり、且つ、扉突破モード演出の残りの変動回数（第2特別図柄の保留球数）が2以上であることを意味するので、S5103の処理で抽出した突破モード中カウンタ203abの値に応じた扉突破モード演出の演出態様を決定して（S5114）、抽出した突破モード中カウンタ203abの値を突破演出カウンタ223gに設定して（S5115）、本処理を終了する。

【5664】

また、S5107、S5108、S5111、およびS5113のいずれかが終了した後で実行されるS5116の処理では、投入後フラグ223iをオフにリセットすると共に、突破演出カウンタ223gの値を0にリセットして（S5116）、本処理を終了する。

【5665】

この変動パターン決定処理を実行することにより、扉突破モード演出の途中でパチンコ機10の電源が遮断されてしまった場合にも、電源が再投入された後で、扉突破モード演出の途中から演出態様を復帰させることができる。より具体的には、扉突破モード演出の実行中に電源が遮断されると、音声ランプ制御装置113のRAM223がクリアされてしまうことにより、扉突破モード演出の進捗状況や演出の結果等を把握できなくなってしまう。そこで、本第8制御例では、扉突破モード演出の実行中に電源が遮断され、再度、電源が投入された場合には、投入後フラグ223iによってその旨を把握可能に構成している。そして、この投入後フラグ223iがオンの間は、変動パターンコマンドを受信する毎に、変動パターンコマンドに含まれる突破モード中カウンタ203abの値と、抽選結果を示す情報とに基づいて、扉突破モード演出の終了タイミングであるか否かを判別し、判別結果に応じた演出態様を設定する構成としている。このように構成することで、主制御装置110から出力させる情報を最低限にしておきつつ、扉突破モード演出の終了タイミングを音声ランプ制御装置113側で正確に判別することができる。

【5666】

以上説明した通り、本第8制御例におけるパチンコ機10では、大当たりの種別毎に大当たり後の遊技状態が予め定められている構成としている。また、特別図柄の確変状態の連続回数に上限（リミット）を設ける構成とし、上限に到達した場合は、確変大当たりで当選したとしても、大当たり後が特別図柄の低確率状態に設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄の確変状態となっている扉突破モード（扉突破モード1）と、特別図柄の低確率状態となっている扉突破モードとの2種類を形成することができる。よって、扉突破モードへと移行した場合に、第2特別図柄の保留球が全て外れとなっても、通常モードへと移行する可能性がある。よって、確変状態の連続回数に応じて、扉突破モード中に大当たりとなった方が有利となるか、不利となるかが変わる斬新な遊技性を提供することができる。

【5667】

また、本第8制御例では、第2入球口640に対して電動役物640bを設ける構成とし、普通図柄の高確率状態（時短状態）では、電動役物640bが開放され難くなり、普通図柄の通常状態（低確率状態）では、電動役物640bが開放され易くなるように構成している。このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定される確変モードでは、遊技者が球を右打ちしてしまっても球が第2入球口640へと入球し難くなるので、不利な第2特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができる。これにより、扉突破モード演出の実行中以外の状況で第2特別図柄の抽選が実行されてしまい、遊技者にとって過剰に不利となってしまうことを抑制することができる。また、普通図柄の低確率状態に設定される大当たり中は、第2入球口640へと球が入球し易い状態になるので、大当たり中に保留球を上限個数まで貯め易くすることができる。

【5668】

また、本第8制御例では、主制御装置110から音声ランプ制御装置113に対して出

10

20

30

40

50

力する変動パターンコマンドに、扉突破モード演出の残りの変動回数を示す情報（突破モード中カウンタ203abの値）を含める構成としている。これにより、扉突破モード演出の途中でパチンコ機10の電源が遮断されてしまった場合にも、電源が再投入された後で主制御装置110から出力された変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置113側で解析するだけで、扉突破モード演出の実行中であるか否か、および実行中であつた場合における進捗状況を容易に把握することができる。よって、主制御装置110から出力させる情報を最低限にしておきつつ、扉突破モード演出の終了タイミングを音声ランプ制御装置113側で正確に判別することができる。

【5669】

なお、本第8制御例では、変動パターンコマンドに突破モード中カウンタ203abの値を含めて出力する構成とすることにより、電源復帰時に扉突破モード演出の実行中であるか否かを音声ランプ制御装置113側で判別可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり終了後の第2特別図柄の保留消化中であるか否かの情報のみを変動パターンコマンドに含める構成としてもよい。即ち、扉突破モード演出が終了するまでの残りの変動表示回数の情報を変動パターンに含めなくともよい。そして、扉突破モード演出の実行中に電源が復帰された場合には、第2特別図柄の保留球数と、変動パターンコマンドにより通知された変動パターンの種別（当たりか否か）とに基づいて、扉突破モード演出の最後の変動であるか否かを判別する構成としてもよい。このように構成することで、主制御装置110から音声ランプ制御装置113に対して出力する変動パターンコマンドのデータ量を削減することができる。

【5670】

本第8制御例では、常に、変動パターンコマンドに突破モード中カウンタ203abの値を含めて出力する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、電源投入後、最初の変動パターンコマンドにのみ、突破モード中カウンタ203abの値を含めて出力する構成としてもよい。これにより、主制御装置110の処理負荷を低減することができる。

【5671】

本第8制御例では、突破モード中カウンタ203abの値を変動パターンコマンドに含めて出力する構成としていたが、必ずしも変動パターンコマンドに含める必要はない。例えば、突破モード中カウンタ203abの値のみを通知するコマンドを別途用意してもよい。即ち、突破モード中カウンタ203abの値に変更があつた場合にのみ主制御装置110から音声ランプ制御装置113に対してコマンドにより通知を行う構成としてもよい。このように構成することで、変動パターンコマンドのデータ量を少なくすることができる。

【5672】

本第8制御例では、電源投入時に、状態コマンドにより遊技状態を音声ランプ制御装置113に通知し、突破モード中カウンタ203abの値を変動パターンコマンドにより通知する構成としていたが、電源投入時に音声ランプ制御装置113に対して通知する情報はこれに限られるものではない。例えば、各保留球の先読み結果を再度、入賞情報コマンドにより通知する構成としてもよい。このように構成することで、電源投入時が扉突破モード演出の実行中であつた場合に、単に扉突破モード演出の実行中であるという事実だけでなく、扉突破モード演出の結果までもを、電源投入時に音声ランプ制御装置113側で把握することができる。よって、演出の結果を加味して演出態様を決定することができる。

【5673】

＜第8制御例における変形例＞

次に、図657～図659を参照して、上述した第8制御例におけるパチンコ機10の変形例について説明する。上述した第8制御例では、第2入球口640に対して電動役物640bを付随して設ける構成としていた。そして、普通図柄の高確率状態よりも普通図柄の低確率状態の方が普通図柄の変動時間が短くなり、且つ、普通図柄が当たりとなった

場合における電動役物 6 4 0 b の開放期間が長くなる構成とすることで、普通図柄の高確率状態が設定される確変モードで球が第 2 入球口 6 4 0 へと入球することを防止（抑制）する構成としていた。

【5 6 7 4】

これに対して本変形例では、可変表示装置ユニット 8 0 の右側の流路に、上部に球を貯留（停留）させることが可能な貯留弁 6 3 a と、その貯留弁 6 3 a に貯留されていた球の貯留状態が解除された場合に、当該貯留されていた球が入球可能な一般入賞口 6 3 とが設けられている。詳細については後述するが、本変形例における第 2 入球口 6 4 0 は、基本的に右打ちを行っても球の入球が不可能（困難）となる位置に設けられている。例外として、貯留弁 6 3 a によって球が 3 個貯留されている状態で右打ちを行った場合にのみ、第 2 入球口 6 4 0 へと球が入球可能となる。より具体的には、貯留弁 6 3 a により球が 3 個貯留されている状態で右打ちを行った場合、貯留されている 3 個目の球に、右打ちにより流下してきた球が衝突することで球の軌道が変更され、第 2 入球口 6 4 0 へと入球可能な軌道となる可能性がある。本変形例では、通常時に貯留状態を解除し、大当たり中にのみ貯留状態に設定することにより、大当たり中にのみ球が第 2 入球口 6 4 0 へと入球可能となるように構成している。

【5 6 7 5】

このように構成することで、第 2 入球口 6 4 0 に電動役物 6 4 0 b を付随させる必要がなくなる。よって、第 7 制御例と同様に、第 1 入球口 6 4 に対して電動役物 6 4 a を付随させることができる。これにより、第 7 制御例と同様に、確変モードでは電動役物 6 4 a が開放され易い状態とすることにより、持ち球を減らさずに遊技を行わせることができる。また、第 1 入球口 6 4 に電動役物 6 4 a を付随させる構成とすることで、「特別図柄の低確率状態」、且つ、「普通図柄の時短状態」という、上記各制御例では設定していなかった遊技状態を設けることができる。より具体的には、確変状態の連続回数が上限（リミット）に到達した場合の遊技状態を、「特別図柄の低確率状態」、且つ、「普通図柄の時短状態」とすることにより、確変モードが終了した後（リミットに到達した後）に、所定期間（例えば、特別図柄の抽選が 2 5 回実行されるまで）、持ち球を維持したまま特別図柄の抽選を実行させることができる状態（所謂引き戻しの状態）を設定することができる。これにより、確変モードが終了した後、遊技者が即座に遊技をやめてしまうことを抑制することができるので、パチンコ機 1 0 の稼働率を向上させることができる。以降、説明の簡略化のため、「特別図柄の低確率状態」、且つ、「普通図柄の時短状態」のことを「引き戻しモード」と称することとする。

【5 6 7 6】

まず、図 6 5 7 を参照して、本第 8 制御例の変形例における遊技盤 1 3 について説明する。図 6 5 7 に示した通り、本変形例では、第 7 制御例と同様に、第 1 入球口 6 4 に対して電動役物 6 4 a を付随させている。これにより、普通図柄の時短状態に設定される「確変モード」、および「引き戻しモード」では、電動役物 6 4 a が開放され易くなり、球を第 1 入球口 6 4 へと入球させ易くなる。よって、本変形例では、第 7 制御例と同様に、第 1 特別図柄の抽選で小当たりとならないように構成されている。

【5 6 7 7】

また、可変入賞装置ユニット 8 0 の右側に設けられている流路に、第 2 入球口 6 4 0 と、可変入賞装置 6 5 0 とに加えて、一般入賞口 6 3 が設けられている。この一般入賞口 6 3 は、球が入球すると 1 個の賞球が払い出される入賞口として構成されている。また、一般入賞口 6 3 の鉛直上方には、貯留弁 6 3 a が設けられている。この貯留弁 6 3 a は、正面視手前側へと突出する突出状態（図 6 5 8 （a）参照）と、遊技盤 1 3 の内側へと埋没する埋没状態（図 6 5 8 （b）参照）とに可変可能に構成されている。貯留弁 6 3 a の突出状態では、その上部に球を貯留（停留）させることにより、貯留弁 6 3 a へと到達した球が一般入賞口 6 3 へと流下することを妨げることができる。一方、貯留弁 6 3 a の埋没状態では、貯留弁 6 3 a の手前側を球が通過可能となる。即ち、一般入賞口 6 3 へと球が流下可能な状態となる。詳細については、図 6 5 8 を参照して後述するが、本変形例では

、大当たり中以外の通常時に貯留弁 6 3 a が埋没状態（図 6 5 8（b）参照）に設定され、大当たりの開始時に貯留弁 6 3 a が埋没状態（図 6 5 8（b）参照）から突出状態（図 6 5 8（a）参照）に可変される。そして、大当たりの終了時に再度、貯留弁 6 3 a が突出状態（図 6 5 8（a）参照）から埋没状態（図 6 5 8（b）参照）に可変される。

【5 6 7 8】

この貯留弁 6 3 a の突出状態と、埋没状態とについて、図 6 5 8 を参照してより詳細に説明を行う。図 6 5 8 は、貯留弁 6 3 a が突出状態となっている場合を例示した図であり、図 6 5 8（b）は、貯留弁 6 3 a が埋没状態となっている場合を例示した図である。図 6 5 8（a）に示した通り、大当たりの開始に伴って貯留弁 6 3 a が突出状態になると、一般入賞口 6 3 の上方に形成された流路が貯留弁 6 3 a によって塞がれる。これにより、当該流路に到達した球が、貯留弁 6 3 a の上方に、3 個を限度として貯留（停留）される。なお、大当たり中は特定入賞口 6 5 0 a へと球を入賞させなければ賞球を得ることができないので、大当たり中はほぼ、遊技者が右打ちを行う。一般入賞口 6 3 の上方に形成された流路には、右打ちによって発射された球のうち 2 個に 1 個が進行するように釘や風車等が配置されている。よって、ほぼ大当たりの 1 ラウンド中に、貯留弁 6 3 a の情報に球が 3 個貯留された状態（図 6 5 8（a）参照）となる。

【5 6 7 9】

また、図 6 5 8（a）に示した通り、貯留弁 6 3 a の上方に上限数である 3 個の球が貯留されている状態で、更に球が右打ちされると、当該右打ちされた球が、貯留弁 6 3 a によって貯留されている 3 個目（最後尾）の球に衝突する場合がある。貯留されている 3 個目の球に衝突した球は、それまでの流下方向とは反対方向に反射される結果、可変表示装置ユニット 8 0 の右側に設けられた流路において、一般入賞口 6 3 に対して反対側に設けられている第 2 入球口 6 4 0 へと入球可能な軌道となる。本第 8 制御例の変形例では、大当たりとなったことに基づいて貯留弁 6 3 a が貯留状態となり、当該貯留状態が大当たりの終了まで保持される。よって、大当たり中に特定入賞口 6 5 0 a へと球を入球させようとして右打ちを行うと、貯留弁 6 3 a の上方に 3 個の球が貯留された状態となる。貯留弁 6 3 a の上方に 3 個の球が貯留された状態で更に、遊技者が賞球を得るために右打ちを行うと、新たに発射された球が貯留されている球に対して衝突して流下方向が可変される結果、球が第 2 入球口 6 4 0 へと入球する。これにより、遊技者が大当たり中に賞球を得ようとして右打ちを継続して行うことで、大当たりの終了時に第 2 特別図柄の保留球が上限数（4 個）まで貯まった状態とすることができる。なお、図示については省略したが、貯留弁 6 3 a によって 3 個の球が貯留されている状態において、右打ちにより発射された一部の球は、貯留されている球に衝突（干渉）せずに特定入賞口 6 5 0 a の方向へと流下する。これにより、大当たり中に第 2 入球口 6 4 0 と、特定入賞口 6 5 0 a とに球を入球させることができる。

【5 6 8 0】

図 6 5 8（b）は、貯留弁 6 3 a が埋没状態となっている場合を示した図である。上述した通り、大当たりが終了した場合に突出状態からこの埋没状態へと可変され、次に大当たりとなるまで埋没状態が維持（保持）される。貯留弁 6 3 a が埋没状態となっている場合には、一般入賞口 6 3 の上方に設けられている流路を球が通過（流下）可能となる。よって、可変表示装置ユニット 8 0 の右側に設けられた流路へと発射された球は、埋没状態の貯留弁 6 3 a の手前側を通過して一般入賞口 6 3 へと入球するか、または、一般入賞口 6 3 と第 2 入球口 6 4 0 との中間に設けられている、特定入賞口 6 5 0 a へと向かう流路を流下する。本変形例では、大当たりが終了してから、次に大当たりとなるまで貯留弁 6 3 a が埋没状態となるので、通常時に右打ちを行った球が第 2 入球口 6 4 0 へと入球することを防止することができる。これにより、通常時に不利な第 2 特別図柄の抽選が実行されてしまうことを抑制できるので、遊技者にとって不利になりすぎてしまうことを防止（抑制）することができる。

【5 6 8 1】

次に、図 6 5 9 を参照して、本変形例における状態の移行方法について説明する。図 6

10

20

30

40

50

５９に示した通り、本変形例では、上述した第８制御例において設けられていた４つの状態（通常モード、確変モード、扉突破モード１、扉突破モード２）に加えて、引き戻しモードが設けられている。

【５６８２】

引き戻しモードは、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態が設定される状態である。本変形例では、確変状態の連続回数の上限（リミット）に到達した場合に、大当たり終了後の状態が特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定される。このため、本変形例では、扉突破モード２が特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態となり、扉突破モード２において第２特別図柄の保留球が０になると、引き戻しモードとなる。

10

【５６８３】

図６５９の右上に示した通り、引き戻しモードは、大当たりとなるか、大当たりにならずに設定された時短回数（２５回）分の特別図柄の抽選が終了した場合に、他のモードへと移行する可能性がある。具体的には、時短回数分の特別図柄の抽選が全て外れになると、通常モードへと移行する。また、引き戻しモードは、特別図柄の低確率状態が設定されており、確変状態の連続回数がリセットされている状態となるため、第１特別図柄の抽選で大当たりになると扉突破モード１に移行する。

【５６８４】

なお、本変形例では、普通図柄の時短状態において、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａが開放され易くなる。よって、確変モードと、引き戻しモードとは、どちらも電動役物６４ａの開放制御が同一となるため、見た目から確変モードであるか、引き戻しモードであるかを判別することが困難となる。本変形例では、時短回数が終了して、引き戻しモードから通常モードへと転落した場合に、引き戻しモードだったことを遊技者が認識することができる。言い換えれば、引き戻しモードにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、確変モードにおいて大当たりとなったのか、引き戻しモードにおいて大当たりとなったのか分かり難くなる。よって、引き戻しモードで大当たりとなることにより、あたかも確変状態の連続回数の上限を超えて確変状態が継続しているかのように遊技者に思わせることができる。従って、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

20

【５６８５】

なお、確変モードと引き戻しモードとが電動役物６４ａの動作等から判別できない構成としたことに伴って、本変形例では、扉突破モード２において第２特別図柄の保留球が全て外れとなった場合にも、扉の突破に成功する演出が実行される。これにより、扉突破モード演出で冒険者８１１が全ての扉の突破に成功する演出が実行された場合に、扉突破モード１から確変モードへと移行したのか、扉突破モード２から引き戻しモードへと移行したのかを分かり難くすることができる。よって、大当たりと、普通図柄の時短状態が設定されるモード（確変モード、または引き戻しモード）との繰り返しがどこまで続くか分からない斬新な遊技性を実現することができる。

30

【５６８６】

このように、第８制御例の変形例では、貯留弁６３ａの上部に球を貯留可能に構成し、貯留弁６３ａの上部に球が貯留されているか否かに応じて、右打ちされた球が流下する方向を切り替えることが可能に構成している。そして、貯留弁６３ａに球が貯留されていない場合には、球が第２入球口６４０へと入球することが困難となる一方で、貯留弁６３ａによって球が上限個数（３個）貯留されている場合には、貯留されている球によって新たに発射された球の一部の流下方向が切り替えられて、第２入球口６４０へと入球可能な軌道に変更されるように構成した。このように構成することで、貯留弁６３ａが埋没状態に設定される通常時に、右打ちを行っても第２入球口６４０へと球が入球困難となるように構成することができる。また、貯留弁６３ａが突出状態に設定される大当たり中は、右打ちを行った場合に、球が第２入球口６４０へと入球可能に構成することができる。よって、大当たりの終了時に第２特別図柄の保留球を上限まで貯めることが可能としつつ、通常

40

50

時に遊技者に不利な第2特別図柄の抽選が実行されてしまうことを抑制することができる。

【5687】

また、本第8制御例の変形例では、確変状態の連続回数が上限となった場合に、特別図柄の抽選が所定回数（25回）実行されるまで継続する普通図柄の時短状態が設定される構成とした。このように構成することで、確変状態の連続回数が上限に到達した場合に、所定回数（25回）の特別図柄の抽選が実行されるまでの間、持ち球を減らさずに特別図柄の抽選を実行させることができる状態（引き戻しモード）を形成することができる。よって、確変状態の連続回数が上限に達し、大当たり後に特別図柄の低確率状態が設定されてしまった場合でも、遊技者が即座に遊技を辞めてしまうことを防止（抑制）することができる。よって、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。

10

【5688】

また、引き戻しモードと、確変モードとは、共に普通図柄の時短状態が設定されるので、電動役物64aの動作の見た目等から互いを区別することが困難となるように構成されている。これにより、引き戻しモードで大当たりとなった場合にも、確変モードで大当たりとなったかのように遊技者に思わせることができる。よって、あたかも確変状態の上限を超えて確変状態が継続しているかのように感じさせることができるという斬新な遊技性を提供することができる。

【5689】

なお、本第8制御例の変形例では、一般入賞口63の上方に貯留弁63aを設ける構成とし、貯留弁63aの状態によって第2入球口640へと球が入球困難となる状態と、球が入球可能となる状態とを切り替える構成としたが、これに限られるものではない。例えば、一般入賞口63に代えて、第2入球口640の上部に貯留弁63aを設ける構成としてもよい。そして、大当たり中には貯留弁63aが埋没状態に設定されることにより、右打ちした球が第2入球口640に入球可能となるように構成する一方で、大当たり中以外においては、貯留弁63aを突出状態にしておくことにより、第2入球口640に球が入球困難となるように構成してもよい。これにより、一般入賞口63を省略することができるので、パチンコ機10の原価を下げることができる。

20

【5690】

本第8制御例の変形例では、確変状態の連続回数に上限を設定していたが、これに代えて、1の確変状態における特別図柄の抽選回数に上限を設ける構成としてもよい。即ち、確変大当たりになると、大当たり後、例えば特別図柄の抽選が130回実行されるまでの間、特別図柄の確変状態が継続する構成としてもよい。このように構成することで、確変状態の連続回数の上限（リミット）に到達したか否かを判別する必要がなくなるので、大当たりの終了時における処理負荷を低減することができる。また、この場合において、第1特別図柄の大当たりになると、特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態が設定される一方で、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、高確率（例えば、95%の割合）で、賞球をほとんど獲得できない上に、大当たり後に特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の通常状態へと移行する大当たり種別が決定される構成としてもよい。このように構成することで、上記各制御例と同様に、大当たり中に貯まった第2特別図柄の保留球に基づく抽選で大当たりにならないことを願って遊技を行わせる斬新な遊技性を実現することができる。

30

40

【5691】

<第9制御例>

次に、図660から図675を参照して、第9制御例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第7制御例におけるパチンコ機10では、遊技盤13における正面視右側の流路に、第2入球口640と、特定入賞口65aとを設ける構成としている。正面視右側の流路は、右打ちを行った球のみが流入する可能性がある（左打ちをしても正面視右側の流路に球が流入することはない）ため、第2入球口640も、特定入賞口65aも、共に、右打ちを行うと球が入球可能（入球容易）となり、左打ちを行うと球が入球不可

50

能（入球困難）となる。このため、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、賞球を得るために球を右打ちすると、第2入球口640へも球が入球するため、大当たり後は第2特別図柄の保留球が上限まで貯まった状態にすることができる。これにより、第1特別図柄の大当たりの後に、大当たりになると不利な第2特別図柄の抽選が連続して実行される状態が形成される構成としていた。

【5692】

これに対して本第9制御例では、左打ちを行うと球が入球可能（入球容易）となり、右打ちを行うと球が入球不可能（入球困難）になる左特定入賞口656aと、右打ちを行うと球が入球可能（入球容易）となり、左打ちを行うと球が入球不可能（入球困難）になる右特定入賞口657aとの2種類の特定入賞口を設ける構成とした。そして、第1特別図柄の大当たりの種別として、全てのラウンドにおいて左特定入賞口656aのみが開放される（右特定入賞口657aが開放され難い）大当たり種別と、1ラウンド目に左特定入賞口656aが開放され、その他のラウンドで右特定入賞口657aが開放される（右特定入賞口657aが開放され易い）大当たり種別とを設ける構成としている。即ち、大当たり中に右打ちを行う機会が少ない（大当たり中に第2特別図柄の保留球が貯まり難い）大当たり種別と、右打ちを行う機会が多い（大当たり中に第2特別図柄の保留球が貯まり易い）大当たり種別とを設ける構成としている。右打ちを行う機会が少ない（大当たり中に第2特別図柄の保留球が貯まり難い）大当たり種別になれば、大当たり終了時点において存在する保留球の中に大当たりが含まれる可能性も低くなるので、確変モードへと移行する可能性をより高くすることができる。一方、右打ちを行う機会が多い（大当たり中に第2特別図柄の保留球が貯まり易い）大当たり種別になれば、大当たり終了時点において存在する保留球の中に大当たりが含まれる可能性も高くなるので、確変モードへと移行する可能性が比較的低くなる。これにより、大当たりの種別に応じた有利度合いの差をより大きくすることができるので、大当たりとなった場合に、その種別により注目させることができる。よって、大当たり種別が判明するまでの間における遊技者の期待感をより高めることができる。

【5693】

また、本第9制御例では、第1特別図柄の大当たり種別に応じた有利度合いの差をより大きくしたことに伴い、変動表示の終了時に第3図柄表示装置81において停止表示される第3図柄の種別によって大当たり種別を示唆する構成とした。より具体的には、ラウンド数が少なく（2ラウンド、または5ラウンド）、1ラウンド目以外で右特定入賞口657aが開放される（第2特別図柄の保留球が貯まり易い）大当たり種別（比較的不利な大当たり種別）となった場合には、偶数の同一の数字を模した主図柄が第3図柄表示装置81の表示画面上に3つ揃うことにより大当たりとなったことが報知される。また、ラウンド数が多く（16ラウンド）、1ラウンド目以外で右特定入賞口657aが開放される（第2特別図柄の保留球が貯まり易い）大当たり種別（比較的不利な大当たり種別）となった場合には、「1～9」の数字のうち、「7」以外の8種類の数字のいずれかを模した主図柄が表示画面上に3つ揃う報知が行われる。更に、最も有利な大当たり種別（ラウンド数が16ラウンドで、全ラウンドを左打ちで消化する大当たり種別）となった場合には、「1～9」の数字を模した第3図柄のうちいずれかが揃う可能性がある。つまり、「7」以外の奇数が付された主図柄が3つ揃った場合には、少なくとも16ラウンドの大当たりであることを示し、更に、「7」が付された主図柄が揃った場合には、ラウンド数が16ラウンドであるのに加えて、大当たりの全ラウンドで左打ちを行うことで賞球を獲得可能な大当たり種別であることを意味する。これにより、遊技者に対して変動表示の終了時に表示画面上に揃う主図柄の種別に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【5694】

加えて、本第9制御例では、最も有利な大当たり種別（ラウンド数が16ラウンドで、全ラウンドを左打ちで消化する大当たり種別）となって、変動表示演出において「7」以外の数字が揃った場合には、その後、大当たり中に実行される昇格演出によって「7」揃

いに変更される（昇格する）演出が実行される。つまり、最も有利な大当たりでは、変動表示演出、または変動表示演出後の大当たり中に、最も有利な大当たりであることを示す「7」揃いが報知される。同様に、ラウンド数が最も多く（16ラウンド）、1ラウンド目以外で右特定入賞口657aが開放される（第2特別図柄の保留球が貯まり易い）大当たり種別になり、変動表示演出において偶数の数字が揃った場合には、その後、大当たり中に実行される昇格演出によって「7」以外の奇数の数字揃いに変更される（昇格する）演出が実行される。つまり、1ラウンド目以外で右特定入賞口657aが開放される16ラウンド大当たりでは、変動表示演出、または変動表示演出後の大当たり中に、「7」以外の奇数の数字揃いが報知される。更に、1ラウンド目以外で右特定入賞口657aが開放される上に、ラウンド数も少ない（5ラウンド、または2ラウンドの）大当たりでは、変動表示演出によって偶数の数字が揃い、昇格演出に発展した場合にも、奇数に変更される（昇格する）ことなく、偶数の数字が揃ったままの状態となる。このように、昇格演出を設けることにより、変動表示演出において一旦有利度合いが低い大当たり種別に対応する第3図柄の組み合わせ（5ラウンド、又は2ラウンドの大当たりに対応する、偶数の同一の数字を模した第3図柄の組み合わせ等）が停止表示されたとしても、昇格演出によって有利度合いが高い大当たり種別に対応する組み合わせ（最も有利な大当たりに対応する、「7」を模した3つの第3図柄の組み合わせ等）に変更される（昇格する）ことを遊技者に対して期待させることができる。これにより興趣の向上を図ることができる。

10

【5695】

この第9制御例におけるパチンコ機10が、第7制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、遊技盤13の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113におけるROM222、およびRAM223の構成が一部変更となっている点、主制御装置110のMPU201により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第7制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第7制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

20

【5696】

まず、図660を参照して、本第9制御例における遊技盤13の構成について説明を行う。図660に示した通り、本第9制御例における遊技盤13では、第7制御例における可変入賞装置65が削除されている代わりに、遊技盤13における左側の流路に左可変入賞装置656を設けると共に、右側の流路に右可変入賞装置657を設けている。遊技盤13の左側の流路に設けられている左可変入賞装置656の内部構造は、第7制御例における可変入賞装置65と同一である。即ち、左可変入賞装置656の左特定入賞口656aへと入球した球は、左可変入賞装置656の内部の通常排出流路65e1、または特別排出流路65e2のいずれかに振り分けられる。上述した通り、大当たり中に球が特別排出流路65e2へと振り分けられ、確変スイッチ65e3を球が通過すると、大当たりの終了後に特別図柄の確変状態が付与される。一方、右可変入賞装置657は、右特定入賞口657aへの球の入球を検出した場合に11個の賞球を払い出す機能のみを有している。即ち、確変状態を付与するか否かの判断対象となるスイッチ（確変スイッチ65e3）が内部に設けられていない単純な構成の入賞装置となっている。

30

40

【5697】

左可変入賞装置656の左特定入賞口656aは、第1特別図柄の大当たりとなった場合に、1ラウンド目（後述する大当たりA3～C3の場合）、または全てのラウンド（後述する大当たりD3の場合）で開放される。一方、右可変入賞装置657の右特定入賞口657aは、大当たりA3～C3となった場合に、2ラウンド目以降に開放される。全てのラウンドで左特定入賞口656aが開放される大当たり種別（大当たりD3）になると、大当たり中に左打ちを行い続けるだけで賞球を得ることができる。即ち、第2入球口6

50

40へと球が入球する可能性がある右打ちを行う必要が無いので、大当たりの終了後に、第2特別図柄の抽選で不利な（即ち、確変状態が付与され難い）大当たりになってしまう可能性が無い（低い）。言い換えれば、大当たりの終了時点で存在する保留球に基づいて大当たり後に実行される抽選で、再度大当たりとなる可能性が無い（低い）。よって、全てのラウンドで左特定入賞口656aが開放される大当たり種別（大当たりD3）となった場合に、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。以降、全てのラウンドで左打ちを行うことにより大当たりを消化することができる大当たり種別のことを、「左打ち大当たり」と称する。これに対し、2ラウンド目以降に右打ちを行うことにより大当たりを消化する大当たり種別のことを、「右打ち大当たり」と称する。

【5698】

一方、2ラウンド目以降に右可変入賞装置657の右特定入賞口657aが開放される大当たり種別になった場合には、2ラウンド目以降に右打ちをしなければ賞球を獲得することができない（困難になる）ので、大当たり中に第2入球口640へと球が多量に入球する。よって、大当たりの終了時に第2特別図柄の保留球が上限まで貯まった状態にすることができる。大当たりの終了時に第2特別図柄の保留球が多いと、大当たり後に保留球に基づく抽選で大当たりとなる可能性が、左打ち大当たりよりも高くなる。このため、大当たりの終了後は、大当たりになると不利な第2特別図柄の抽選が連続して実行される状態を形成することができるので、第7制御例と同様に、遊技者に対して、大当たり中に貯まった第2特別図柄の保留球が全て外れ（小当たり）となることを願って遊技を行わせることができる斬新な遊技性を提供することができる。

【5699】

次に、図661、および図662を参照して、本第9制御例における表示演出の一種である昇格演出について説明する。本第9制御例では、上述した通り、「7」の数字が付された主図柄は、左打ち大当たりを報知する変動表示中にのみ揃う可能性がある。また、「7」以外の奇数の数字が付された主図柄は、16ラウンド大当たりを報知する変動表示中に揃う可能性がある。言い換えれば、左打ち大当たりを報知する変動表示や、16ラウンド大当たりを報知する変動表示でも、偶数の数字が付された主図柄が揃う可能性がある。本第9制御例では、16ラウンド大当たりや、左打ち大当たりを報知する変動表示において、偶数の数字が付された主図柄が揃った場合には、大当たりのオープニング期間～1ラウンドが終了した後のインターバル期間までに渡って、変動表示において一旦揃った主図柄が、「7」の数字を模した主図柄、又は「7」以外の奇数を模した主図柄に変更される（昇格する）演出が実行される。これにより、変動表示において偶数の数字を模した主図柄が揃った場合にも、大当たり中に昇格演出が実行されて奇数の数字を模した図柄に昇格することを期待させることができる。よって、変動表示において偶数の図柄が揃った場合であっても、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを防止（抑制）することができる。また、昇格演出は、昇格に失敗する場合に比較して、昇格に成功する場合の方が実行される割合が高くなるように構成されている。これにより、昇格演出が実行された時点で、遊技者の昇格に対する期待感を向上させることができる。

【5700】

図661(a)は、昇格演出が設定された大当たりのオープニング期間における第3図柄表示装置81の表示態様の一例を示した図である。図661(a)に示した通り、昇格演出が設定された大当たりのオープニング期間においては、変動表示において揃った第3図柄（図661(a)の例では、「2」を模した主図柄）がそのまま表示され続ける。また、表示画面の中央上部には、「昇格チャンス！！左側に打ちまくれ！！」という文字が表示された表示領域HR5が形成される。また、表示領域HR5の左方には、「左打ち」という文字と、左向きの矢印の画像とが表示された表示領域HR1が表示される。また、表示画面の右下側には、大砲815が表示される。これらの表示内容により、左打ちを行うことによって大砲815を用いた演出が実行されることを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【5701】

なお、オープニング期間において左打ちを報知する構成としているのは、1ラウンド目に左特定入賞口656aが開放されるからである。オープニング期間中に左打ちを開始させておくことにより、1ラウンド目の開始時に効率良く左特定入賞口656aへと球を入賞させることができる。

【5702】

図661(b)は、1ラウンド目における表示態様の一例を示した図である。図661(b)に示した通り、1ラウンドの間は、左特定入賞口656aに対する球の入賞(入球)を検出すると、大砲815により第3図柄(「2」を模した主図柄)を砲撃する演出が実行される。図661(b)に示した通り、第3図柄のうち、砲撃された箇所は煙K1により視界が遮られた状態となる。以降も、左特定入賞口656aに対する入球を検出する毎に、第3図柄が砲撃される演出(砲撃演出)が実行されて、煙が増加していく。

10

【5703】

図662(a)は、昇格演出が設定された大当たりにおける1ラウンドの終了時の表示態様の一例を示した図である。図662(a)に示した通り、1ラウンドの終了時には、第3図柄の全てを覆い隠すように煙K1~K7が表示された状態となる。第3図柄が全て覆い隠されることにより、煙が晴れた後で出現する第3図柄が偶数のままであるのか、奇数に昇格しているのかを遊技者に予測させることができるので、遊技者の昇格に対する期待感を向上させることができる。

【5704】

図662(b)は、左打ち大当たりへの昇格に成功した(つまり、今回の大当たり種別が左打ち大当たりだった)場合における1ラウンド終了後のインターバル期間の表示態様の一例を示した図である。図662(b)に示した通り、左打ち大当たりへの昇格に成功した場合は、煙K1~K7が晴れた後で、「7」の数字を模した3つの主図柄が出現する演出が実行される。また、表示領域HR5に対して、「超ビッグボーナスに昇格!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して左打ち大当たりとなったことを容易に理解させることができる。よって、遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができる。

20

【5705】

なお、16ラウンドの右打ち大当たりを示す図柄(「7」以外の奇数の数字を模した主図柄)に昇格する場合には、表示領域HR5に対して「ビッグボーナスに昇格!!」という文字が表示される。また、昇格に失敗する(つまり、今回の大当たり種別が16ラウンド以外の右打ち大当たりだった)場合には、煙K1~K7が晴れた後も、主図柄が偶数を模した図柄のまま変更されていない演出を実行すると共に、表示領域HR5に対して「昇格失敗・・・」という文字が表示される。これらの表示内容により、昇格に成功したか否か、および昇格に成功した場合には、その大当たり種別について、遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、分かり易い演出を提供することができる。

30

【5706】

また、本第9制御例におけるパチンコ機10では、左可変入賞装置656の内部に確変スイッチ65e3を設ける構成とし、左打ち大当たりの場合も、右打ち大当たりの場合も、左可変入賞装置656の左特定入賞口656aを、大当たりの1ラウンド目に開放する構成としている。このように構成することで、左打ち大当たりになった場合も、右打ち大当たりになった場合も、大当たりの1ラウンドのインターバル期間が終了するまでは開放動作を同一にすることができる。よって、左特定入賞口656a、または右特定入賞口657aに注目したとしても、左打ち大当たりであるか、右打ち大当たりであるかを区別することが困難にできる。よって、昇格演出が実行された場合に、演出内容により注目して遊技を行わせることができるので、昇格演出の演出効果を高めることができる。

40

【5707】

また、本第9制御例では、内部に確変スイッチ65e3が設けられている左可変入賞装置656が作動する1ラウンド目において、昇格演出を実行する構成としている。これにより、昇格演出が実行された場合には、左特定入賞口656aへと球が入賞(入球)し、

50

大当たり後に確変状態となることが確定したとしても、昇格するか否かに着目して1ラウンド目における残りの遊技を行わせることができる。

【5708】

ここで、一般的な遊技機では、確変状態になるか否かに最も注目して大当たり中の遊技を行うものである。即ち、確変スイッチが内蔵されている入賞口へと球が入賞するか否かに最も着目して大当たり中における遊技を行うのが一般的である。しかしながら、確変スイッチを球が通過し、確変状態となることが確定してしまうと、遊技者はその時点で満足してしまい、大当たりにおける残りの遊技が、単に賞球を得るための作業のようになってしまう場合があった。

【5709】

これに対して本第9制御例では、大当たりのオープニング期間から1ラウンド目のインターバル期間までの間に渡って、昇格演出を実行可能に構成している。即ち、確変スイッチ65e3を通過した後も、昇格演出が継続する構成としている。このように構成することで、確変スイッチ65e3を球が通過し、確変状態となることが確定した後は、昇格演出の結果に対して注目させることができるので、確変スイッチ65e3を球が通過した後も、演出に注目させることができる。よって、大当たりが単に賞球を得るための作業のようになってしまうことを防止（抑制）できるので、大当たり中の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【5710】

＜第9制御例における電氣的構成＞

次に、図663、図664を参照して、第9制御例における主制御装置110に設けられているROM202、およびRAM203の構成について説明する。まず、図663（a）を参照して、ROM202について説明を行う。

【5711】

図663（a）は、本第9制御例におけるROM202の構成を示したブロック図である。図663（a）に示した通り、本第9制御例におけるROM202は、上述した第7制御例におけるROM202の構成（図585（a）参照）に対して、開放シナリオ選択テーブル202eが追加されている点で相違している。また、第1当たり種別選択テーブル202bの構成が変更となっている点で相違している。その他の構成については、第7制御例と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

【5712】

まず、図663（b）を参照して、本第9制御例における第1当たり種別選択テーブル202bの詳細について説明する。図663（b）に示した通り、本第9制御例では、第1特別図柄の大当たりとして、大当たりA3～D3の4種類が設けられている。また、第2特別図柄の大当たり種別として、大当たりE3～H3の4種類が設けられている。大当たりA3～C3、およびE3は、それぞれ第7制御例における大当たりA～Dに対応する大当たりであり、それぞれラウンド数が16ラウンド、5ラウンド、2ラウンド、および16ラウンドの右打ち大当たりである。即ち、大当たりの1ラウンド目以外のラウンドで右特定入賞口657aが開放される大当たりである。右打ち大当たりでは、2ラウンド目から右特定入賞口657aが開放されるので、2ラウンド目以降は右打ちを行わなければ球を右特定入賞口657aに入賞させて賞球を得ることができない。よって、第7制御例と同様に、大当たり中に右打ちを行い続けることにより、遊技盤13の右側に設けられている第2入球口640へと球が多量に入球し、大当たりの終了時には不利な第2特別図柄の保留球が上限まで貯まった状態とすることができる。よって、大当たりA3～C3、およびE3の終了後は、第7制御例における大当たりA～Dの終了後と同様に、扉突破モードへと移行させることができる。これにより、大当たりA3～D3、およびE3の終了後は、第2特別図柄の保留球に基づく特別図柄の抽選で大当たりとならないことを願って遊技を行わせるという斬新な遊技性を提供することができる。

【5713】

一方で、大当たりD3、H3は、ラウンド数が16ラウンドの左打ち大当たりであり、

全てのラウンドで左特定入賞口656aが開放される。左打ち大当たりになると、大当たり中に左打ちを行い続けるだけで賞球を得ることができる。即ち、第2入球口640へと球が入球する可能性がある右打ちを行う必要が無いので、大当たりの終了後に、第2特別図柄の抽選で不利な（即ち、確変状態が付与され難い）大当たりになってしまう可能性が無い（扉突破モードを経由せずに、直接確変モードへと移行する）。よって、全てのラウンドで左特定入賞口656aが開放される大当たり種別（大当たりD3，H3）となった場合に、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。

【5714】

また、大当たりF3，G3は、第7制御例における大当たりE，Fに対応する大当たりであり、大当たり中に球が確変スイッチ65e3を通過することが困難となる大当たり種別である。即ち、大当たりの各ラウンドにおいて、右特定入賞口657aが0.2秒間のみ開放される大当たり種別である。右可変入賞装置657には、確変スイッチ65e3が設けられていないので、大当たりF3，G3となった場合に確変スイッチ65e3を球が通過することをより確実に防止することができる。よって、第2特別図柄の抽選をより不利とすることができる。なお、大当たりF3，G3になった場合の各ラウンドで右特定入賞口657aを開放する構成としたことに伴い、本第9制御例では、小当たりとなった場合にも右特定入賞口657aが開放される構成としている。これにより、右特定入賞口657aが開放された場合に、当該開放が大当たりF3，G3となったことによるものであるか、小当たりとなったことによるものであるかを識別困難とすることができる。よって、右特定入賞口657aの動作から第2特別図柄の大当たりとなったのか否かを識別することが困難にできるので、第7制御例と同様に、扉突破モード演出の結果により注目させて遊技を行わせることができる。

【5715】

図663（b）に示した通り、第1特別図柄に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～4」の範囲には、ラウンド数が16ラウンドの「大当たりA3」が対応付けられて規定され（図663（b）の202b1参照）、「5～84」の範囲には、ラウンド数が5ラウンドの「大当たりB3」が対応付けて規定され（図663（b）の202b2参照）、「85～94」の範囲には、ラウンド数が2ラウンドの「大当たりC3」が対応付けて規定され（図663（b）の202b3参照）、「95～99」の範囲には、ラウンド数が16ラウンドの「大当たりD3」が対応付けて規定されている（図663（b）の202b4参照）。第1当たり種別カウンタC2が取り得る値は、「0～99」の100個であるので、第1特別図柄の大当たりとなった場合に「大当たりA3」が決定される割合は5%（5/100）である。同様に、「大当たりB3」が決定される割合は80%（80/100）であり、「大当たりC3」が決定される割合は10%（10/100）であり、「大当たりD3」が決定される割合は5%（5/100）である。即ち、第1特別図柄の抽選で右打ち大当たり（大当たりA3～C3）となる割合は95%であり、左打ち大当たり（大当たりD3）となる割合は5%である。左打ち大当たりとなる割合は、右打ち大当たりとなる割合に対して極めて低いので、有利な左打ち大当たりが報知された場合に、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。

【5716】

また、図663（b）に示した通り、第2特別図柄に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～3」の範囲には、ラウンド数が16ラウンドの「大当たりE3」が対応付けられて規定され（図663（b）の202b5参照）、「4～48」の範囲には、ラウンド数が7ラウンドの「大当たりF3」が対応付けて規定され（図663（b）の202b6参照）、「49～98」の範囲には、ラウンド数が6ラウンドの「大当たりG3」が対応付けて規定され（図663（b）の202b7参照）、「99」には、ラウンド数が16ラウンドの「大当たりH3」が対応付けて規定されている（図663（b）の202b8参照）。よって、第2特別図柄の大当たりとなった場合に「大当たりE3」が決定される割合は4%（4/100）であり、「大当たりF3」が決定される割合は45%（45/100）であり、「大当たりG3」が決定される割合は50%（50/100）で

あり、「大当たりH3」が決定される割合は1% (1/100) である。即ち、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、確変状態が付与され難い大当たり (大当たりF3, G3のいずれか) が決定される割合は95%となる。よって扉突破モード中に第2特別図柄の大当たりとなってしまった場合には、極めて高い割合 (95%) で通常モードへと移行してしまう。また、左特定入賞口656aが開放される (大当たり後に確変状態が付与される) 大当たりとなる割合は5%であり、そのうち4%が右打ち大当たり (大当たりE3)、1%が左打ち大当たり (大当たりH3) となる。よって、第2特別図柄の抽選で左打ち大当たりとなった場合には、遊技者に対して非常に幸運だったと思わせることができるので、遊技者に対してより大きな喜びを感じさせることができる。

【5717】

なお、本第9制御例では、大当たりE3, H3となった場合にも、昇格演出が実行される可能性がある。大当たりE3, H3はいずれも16ラウンドの大当たりであるため、大当たりE3, H3となり、昇格演出が実行される場合は、変動表示において「7」以外の奇数を模した主図柄が揃う演出が実行された後で、昇格演出において「7」を模した主図柄に昇格するか否かの演出が実行される。大当たりH3は、第2特別図柄の大当たりにおいて1%の割合でしか選択されない希な大当たり種別であるものの、大当たりが報知された段階で、95%の割合を占める大当たりF3, G3の可能性が排除される。つまり、第2特別図柄の抽選において大当たりが報知された時点で、振り分けが4%の大当たりE3であるか、振り分けが1%の大当たりH3であることが確定する。よって、1/5の割合で大当たりH3となるので、最も有利な大当たりとなるチャンスであることを遊技者に認識させることができる。更に、上述した通り、昇格演出は、昇格に成功する場合の方が実行される割合が高くなるように設定されているので、第2特別図柄の抽選で大当たりが報知され、昇格演出に発展した場合に、遊技者の大当たりH3に対する期待感をより高めることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【5718】

次に、図664(a)を参照して、開放シナリオ選択テーブル202eの詳細について説明する。この開放シナリオ選択テーブル202eは、大当たり種別毎に、開放シナリオとして、大当たりの各ラウンドにおいて開放させる特定入賞口の種別 (左特定入賞口656a、右特定入賞口657aの何れか)、および開放期間 (最大30秒間の長開放、または最大0.2秒間の短開放の何れか) を規定したデータテーブルである。大当たりに対応した場合には、この開放シナリオ選択テーブル202eから、今回当選した大当たり種別に対応する開放シナリオを読み出して、後述する開放シナリオ格納エリア203baに格納する。そして、大当たり中には、開放シナリオ格納エリア203baに格納された開放シナリオに規定されたシナリオに従って、各ラウンドの開放動作を設定する。

【5719】

図664(a)に示した通り、大当たり種別「大当たりA3」～「大当たりC3」、および「大当たりE3」 (即ち、右打ち大当たり) に対応する開放シナリオとして、1ラウンド目に対して左特定入賞口656aの長開放 (最大30秒間) が対応付けて規定され、2ラウンド目以降の各ラウンドに対して右特定入賞口657aの長開放 (最大30秒間) が対応付けて規定されている (図664(a)の202e1参照)。これにより、右打ち大当たりになった場合には、1ラウンド目にのみ左特定入賞口656aが開放され、2ラウンド目以降の各ラウンドでは右特定入賞口657aが開放される。よって、2ラウンド目以降は右打ちにより右特定入賞口657aを狙って大当たり中の遊技を行わなければ賞球を得ることができないので、遊技盤13の右側に設けられている第2入球口640へも大当たり中に多量に球が入球する。よって、右打ち大当たりの終了時に第2特別図柄の保留球が上限値になった状態とすることができるので、大当たり終了後に不利な第2特別図柄の抽選が連続して実行される「扉突破モード」を設定することができる。よって、大当たりの終了後に連続して第2特別図柄の抽選に外れ続けることを期待して遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現することができる。

【5720】

また、図 6 6 4 (a) に示した通り、大当たり種別「大当たり D 3」、および「大当たり H 3」(即ち、左打ち大当たり)に対応する開放シナリオとして、全ラウンドに対して左特定入賞口 6 5 6 a の長開放(最大 3 0 秒間)が対応付けて規定されている(図 6 6 4 (a) の 2 0 2 e 2 参照)。これにより、左打ち大当たりでは、全てのラウンドにおいて、左特定入賞口 6 5 6 a を狙って左打ちを行うだけで多量の賞球を得ることができる。つまり、大当たり中に右打ちを行う必要が無いため、大当たり中に第 2 入球口 6 4 0 へと球が入球してしまう可能性が無い。よって、左打ち大当たりとなった場合には、多くの場合、大当たり終了時に不利な第 2 特別図柄の保留球数が 0 個となり、大当たり終了後に「扉突破モード」を介さずに直接最も有利な「確変モード」へと移行させることができる。これにより、左打ち大当たりとなった場合に、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。

10

【5 7 2 1】

また、図 6 6 4 (a) に示した通り、大当たり種別「大当たり F 3」、および「大当たり G 3」に対応する開放シナリオとして、全ラウンドに対して右特定入賞口 6 5 7 a の短開放(最大 0. 2 秒間)が対応付けて規定されている(図 6 6 4 (a) の 2 0 2 e 3 参照)。これにより、「大当たり F 3」、および「大当たり G 3」となった場合には、賞球を得ることがほとんどできない上に、左特定入賞口 6 5 6 a に球を入球させて確変スイッチ 6 5 e 3 を球が通過する可能性も無い。つまり、賞球を得ることも、大当たり後に確変状態が付与されることも無い不利な大当たりを形成することができる。

【5 7 2 2】

このように、本第 9 制御例では、開放シナリオ選択テーブル 2 0 2 e に規定された開放シナリオに沿って開放動作を設定することにより、全ての大当たり種別において、毎回同一の開放動作を正確に設定することができる。

20

【5 7 2 3】

次に、図 6 6 4 (b) を参照して本第 9 制御例における主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 の構成について説明する。図 6 6 4 (b) は、本第 9 制御例における R A M 2 0 3 の構成を示したブロック図である。図 6 6 4 (b) に示した通り、本第 9 制御例における R A M 2 0 3 は、第 7 制御例における R A M 2 0 3 の構成(図 5 9 0 参照)に対して、開放シナリオ格納エリア 2 0 3 b a が追加されている点で相違している。その他の構成については、第 7 制御例と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

30

【5 7 2 4】

開放シナリオ格納エリア 2 0 3 b a は、大当たりに当選し、開放シナリオ選択テーブル 2 0 2 e から今回の大当たり種別に対応する開放シナリオが読み出された場合に、当該開放シナリオを記憶(格納)しておくための記憶領域である。大当たりにおける各ラウンドの開始時には、この開放シナリオ格納エリア 2 0 3 b a に格納された開放シナリオと、新たなラウンドのラウンド数とに応じて、開放する特定入賞口の種別(左特定入賞口 6 5 6 a、右特定入賞口 6 5 7 a の何れか)、および開放期間(最大 3 0 秒間の長開放、または最大 0. 2 秒間の短開放の何れか)が決定される。

【5 7 2 5】

次に、図 6 6 5 を参照して、本第 9 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 に設けられている R O M 2 2 2、および R A M 2 2 3 の構成について説明する。まず、図 6 6 5 (a) は、本第 9 制御例における R O M 2 2 2 の構成を示したブロック図である。図 6 6 5 (a) に示した通り、本第 9 制御例の R O M 2 2 2 は、上述した第 7 制御例における R O M 2 2 2 の構成(図 5 9 2 (a) 参照)に対して、昇格演出抽選テーブル 2 2 2 b が追加されている点で相違している。その他の構成については、第 7 制御例と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

40

【5 7 2 6】

図 6 6 5 (b) を参照して、昇格演出抽選テーブル 2 2 2 b の詳細について説明する。この昇格演出抽選テーブル 2 2 2 b は、昇格演出の実行可否を判定(抽選)する際に参照されるデータテーブルであり、大当たり種別毎に、昇格演出を実行すると判定される乱数

50

値（演出抽選カウンタ223jの値）の範囲が対応付けて規定されている。

【5727】

具体的には、図665(b)に示した通り、「大当たりA3」に対しては、演出抽選カウンタ223jの値の範囲として、「0～49」が対応付けて規定されている（図665(b)の222b1参照）。詳細に付いては後述するが、演出抽選カウンタ223jは、「0～99」の範囲で値が生成される乱数カウンタとして構成されており、「0～99」の100個の値を取り得る。よって、「大当たりA3」になった場合に昇格演出が決定される割合は50%（ $50/100$ ）である。「大当たりA3」（16ラウンドの右打ち大当たり）になり、昇格演出が決定されると、変動表示において偶数の同一の数字を模した主図柄（第3図柄）が3つ揃う演出が実行された後、大当たりにおける昇格演出で「7」以外の同一の奇数の数字を模した主図柄に昇格する演出が実行されて、16ラウンドの右打ち大当たりであることが報知される。一方、昇格演出が決定されなかった場合には、変動表示演出において「7」以外の奇数を模した主図柄が揃う演出が実行される。この場合、大当たり中に昇格演出は実行されずに、通常の大当たり演出（図580参照）が実行される。

10

【5728】

また、図665(b)に示した通り、「大当たりB3」、「大当たりC3」、および「大当たりE3」に対しては、演出抽選カウンタ223jの値の範囲として、「0～19」が対応付けて規定されている（図665(b)の222b2参照）。演出抽選カウンタ223jが取り得る100個のカウント値（乱数値）のうち、昇格演出の実行に対応するカウント値（乱数値）が20個規定されているので、「大当たりB3」、「大当たりC3」、および「大当たりE3」のいずれかとなった場合に昇格演出が決定される割合は20%（ $20/100$ ）である。第1特別図柄の抽選で「大当たりB3」（5ラウンドの右打ち大当たり）、または「大当たりC3」（2ラウンドの右打ち大当たり）となって、昇格演出が決定されると、変動表示において偶数の同一の数字を模した主図柄が3つ揃う演出が実行された後、大当たりにおける昇格演出で昇格に失敗する演出が実行される。なお、昇格演出が決定されなかった場合には、変動表示演出において偶数の数字を模した主図柄が揃う演出が実行された後、昇格演出に発展せずに通常の大当たり演出（図580参照）が実行される。

20

【5729】

また、第2特別図柄の抽選で「大当たりE3」（16ラウンドの右打ち大当たり）となって、昇格演出が決定されると、変動表示において「7」以外の同一の奇数の数字を模した主図柄が3つ揃う演出が実行された後、大当たり中に実行される昇格演出で昇格に失敗する演出が実行される。なお、昇格演出が決定されなかった場合には、変動表示において「7」以外の同一の奇数の数字を模した主図柄が揃う演出が実行された後、昇格演出に発展せずに通常の大当たり演出（図580参照）が実行される。

30

【5730】

また、図665(b)に示した通り、「大当たりD3」、および「大当たりH3」（16ラウンドの左打ち大当たり）に対しては、演出抽選カウンタ223jの値の範囲として、「0～79」が対応付けて規定されている（図665(b)の222b3参照）。演出抽選カウンタ223jが取り得る100個のカウント値（乱数値）のうち、昇格演出の実行に対応するカウント値（乱数値）が80個規定されているので、「大当たりD3」、または「大当たりH3」となった場合に昇格演出が決定される割合は80%（ $80/100$ ）である。第1特別図柄の抽選で「大当たりD3」になって、昇格演出が決定されると、変動表示において偶数の同一の数字を模した主図柄が3つ揃う演出が実行された後、大当たりにおける昇格演出で「7」の数字を模した主図柄に昇格する演出が実行されて、16ラウンドの左打ち大当たりであることが報知される。また、第2特別図柄の抽選で「大当たりH3」となって、昇格演出が決定されると、変動表示において「7」以外の奇数の同一の数字を模した主図柄が3つ揃う演出が実行された後、大当たりにおける昇格演出で「7」の数字を模した主図柄に昇格する演出が実行されて、16ラウンドの左打ち大当たり

40

50

であることが報知される。なお、昇格演出が決定されなかった場合には、変動表示演出において「7」の数字を模した主図柄が揃う演出が実行される。この場合、大当たり中に昇格演出は実行されずに、通常の大当たり演出が実行される。

【5731】

次に、図665(c)のブロック図を参照して、本第9制御例におけるRAM223の構成について説明する。図665(c)に示した通り、本第9制御例におけるRAM223の構成は、上述した第7制御例におけるRAM223の構成(図592(b)参照)に対して、演出抽選カウンタ223jと、昇格演出中フラグ223kとが追加されている点で相違している。その他の構成については、第7制御例と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

10

【5732】

演出抽選カウンタ223jは、昇格演出の実行可否の判定(抽選)等、演出態様の抽選に用いられるカウンタである。この演出抽選カウンタ223jは、「0~99」の範囲で値が更新される。昇格演出を抽選する際は、昇格演出抽選テーブル222bに規定された乱数値(カウンタ値)のいずれかと、この演出抽選カウンタ223jの値とが一致するかが判別され、値が一致すれば昇格演出の実行が決定される。

【5733】

昇格演出中フラグ223kは、昇格演出が設定されているか否かを示すフラグである。この昇格演出中フラグ223kがオンであれば、昇格演出が設定されていることを示し、オフであれば、昇格演出が設定されていないことを示す。この昇格演出中フラグ223kは、特別図柄の抽選で大当たりA~E、Gのいずれかとなった場合に、第3図柄の変動開始時に実行される昇格演出の実行抽選に当選すると、オンに設定される(図675のS5405参照)。また、昇格演出の終了を設定した後でオフに設定される(図673のS4515参照)。

20

【5734】

<第9制御例における主制御装置の制御処理について>

次に、図666~図669のフローチャートを参照して、本第9制御例における主制御装置110内のMPU201により実行される各制御処理を説明する。まず、図666のフローチャートを参照して、本第9制御例における特別図柄変動処理3(S121)の詳細について説明する。この特別図柄変動処理3(S121)は、第7制御例における特別図柄変動処理(図600参照)に代えて実行される処理である。

30

【5735】

この第9制御例における特別図柄変動処理3(図666参照)のうち、S201~S221の各処理では、それぞれ第7制御例における特別図柄変動処理(図600参照)のS201~S221の各処理と同一の処理が実行される。

【5736】

また、本第9制御例における特別図柄変動処理3(図666参照)では、S219の処理が終了すると、次いで、開放シナリオ選択テーブル202eから今回の大当たり種別に対応する開放シナリオを選択するための開放シナリオ選択処理(S241)を実行して、処理をS220へと移行する。この開放シナリオ選択処理(S241)の詳細について、図667を参照して説明する。

40

【5737】

図667は、上述した開放シナリオ選択処理(S241)を示すフローチャートである。この開放シナリオ選択処理(S241)では、まず、開放シナリオ選択テーブル202e(図664(a)参照)を読み出して(S1901)、今回の大当たり種別に対応する開放シナリオを特定する(S1902)。次いで、特定した開放シナリオを開放シナリオ格納エリア203baに格納して(S1903)、本処理を終了する。

【5738】

この開放シナリオ選択処理(図667参照)で特定され、開放シナリオ格納エリア203baに格納された開放シナリオにより、大当たり中の各ラウンドの開放動作を大当たり

50

種別に応じた適切な動作に設定することができる。

【5739】

次に、図668を参照して、大当たり制御処理3（S1031）について説明する。この大当たり制御処理3（S1031）は、第7制御例における大当たり制御処理（図609参照）に代えて実行される処理であり、大当たり中の開放動作を制御するための処理である。

【5740】

この第9制御例における大当たり制御処理3（図668参照）のうち、S1101～S1105、およびS1107～S1112の各処理では、それぞれ第7制御例における大当たり制御処理（図609参照）のS1101～S1105、およびS1107～S1112の各処理と同一の処理が実行される。また、本第9制御例における大当たり制御処理3（図668参照）では、S1105の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別すると（S1105：Yes）、第7制御例における大当たり動作設定処理（図610参照）に代えて、大当たり動作設定処理3を実行し（S1131）、処理を終了する。この大当たり動作設定処理3（S1131）の詳細について、図669を参照して説明する。

10

【5741】

図669は、大当たり動作設定処理3（S1131）を示すフローチャートである。この大当たり動作設定処理3（S1131）は、大当たりのラウンド数に応じた開放動作を設定するための処理である。この第9制御例における大当たり制御処理3（S1131）のうち、S1202～S1204の各処理では、それぞれ第7制御例における大当たり動作設定処理（図610参照）のS1202～S1204の各処理と同一の処理が実行される。

20

【5742】

また、本第9制御例における大当たり動作設定処理3（図669参照）が実行されると、まず、開放シナリオ格納エリア203baに格納されている開放シナリオのデータを読み出して（S1211）、読み出したデータに基づいて、今回のラウンドで開放する特定入賞口の種別（左特定入賞口656a、または右特定入賞口657a）、および開放時間を特定する（S1212）。次に、S1212の処理で特定した種別の特定入賞口（左特定入賞口656a、または右特定入賞口657a）の開放を設定すると共に（S1213）、S1212の処理で特定した開放時間を今回開始するラウンドのラウンド時間として設定して（S1214）、処理をS1202へと移行する。

30

【5743】

この大当たり動作設定処理3（図669参照）を実行することにより、開放シナリオ格納エリア203baに格納されている開放シナリオに応じて、ラウンド毎に正確に開放動作を設定することができる。

【5744】

<第9制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について>

次いで、図670～図675を参照して、第9制御例における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される各種制御処理について説明する。まず、図670を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される大当たり関連処理3（S4221）について説明する。この大当たり関連処理3（S4221）は、第7制御例における大当たり関連処理（図620参照）に代えて実行される処理である。

40

【5745】

この第9制御例における大当たり関連処理3（図670参照）のうち、S4401、S4403、S4404、S4405、S4407、およびS4408の各処理では、それぞれ第7制御例における大当たり関連処理（図620参照）のS4401、S4403、S4404、S4405、S4407、およびS4408の各処理と同一の処理が実行される。

【5746】

50

また、本第9制御例における大当たり関連処理3（図670参照）では、S4401の処理においてオープニングコマンドを受信したと判別した場合に（S4401：Yes）、次いで、昇格演出が設定されているか否かに応じて対応するオープニング演出を設定するためのオープニングコマンド処理を実行し（S4411）、本処理を終了する。このオープニングコマンド処理（S4411）の詳細については、図671を参照して後述する。

【5747】

また、本第9制御例における大当たり関連処理3（図670参照）では、S4403の処理において主制御装置110から受信したコマンドの中にラウンド数コマンドが含まれていないと判別した場合に（S4403：No）、次いで、主制御装置110から受信したコマンドの中に入賞コマンドが含まれているかを判別する（S4412）。S4412の処理において、入賞コマンドが含まれていると判別した場合は（S4412：Yes）、昇格演出の実行中であるか否かに応じた態様で、特定入賞口（左特定入賞口656a、または右特定入賞口657a）に対する入賞を検出した際の入賞演出を設定するための入賞コマンド処理を実行し（S4413）、本処理を終了する。この入賞コマンド処理（S4413）の詳細については、図672を参照して後述する。一方、S4412の処理において、入賞コマンドが含まれていないと判別した場合は（S4412：No）、処理をS4405へと移行する。

【5748】

また、本第9制御例における大当たり関連処理3（図670参照）では、S4405の処理において、閉鎖コマンドを受信したと判別した場合に（S4405：Yes）、第7制御例における閉鎖コマンド処理（図621参照）に代えて、閉鎖コマンド処理3を実行して（S4414）、本処理を終了する。この閉鎖コマンド処理3（S4414）の詳細については、図673を参照して後述する。

【5749】

次に、図671を参照して、上述したオープニングコマンド処理（S4411）の詳細について説明する。図671は、このオープニングコマンド処理（S4411）を示したフローチャートである。

【5750】

このオープニングコマンド処理（図671参照）では、まず、昇格演出中フラグ223kがオンであるかを判別し（S5201）、昇格演出中フラグ223kがオンであると判別した場合は（S5201：Yes）、昇格演出に対応するオープニング演出（図661（a）参照）を決定し（S5202）、処理をS5204へと移行する。一方、S5201の処理において、昇格演出中フラグ223kがオフであると判別した場合は（S5201：No）、今回の大当たり種別に応じた態様のオープニング演出を決定し（S5203）、処理をS5204へと移行する。なお、大当たり種別に応じた態様とは、大当たりF3、G3の場合は、扉突破モード演出が継続しているかのような態様の演出である。一方、大当たりF3、G3以外の大当たり種別の場合には、大当たりとなったことが報知される態様の演出である。

【5751】

S5204の処理では、S5202、またはS5203の処理で決定されたオープニング演出の態様を示す表示用オープニングコマンドを設定して（S5204）、本処理を終了する。このオープニングコマンド処理を実行することで、昇格演出が設定されているか否かに応じて適切な態様のオープニング演出を実行することができる。

【5752】

次いで、図672のフローチャートを参照して、上述した入賞コマンド処理（S4413）の詳細について説明する。この入賞コマンド処理（S4413）が実行されると、まず、昇格演出中フラグ223kがオンであるかを判別し（S5301）、昇格演出中フラグ223kがオンであると判別した場合は（S5301：Yes）、主図柄に対して大砲815により砲撃を行う砲撃演出（図661（b）参照）を実行して（S5302）、本

処理を終了する。一方、S 5 3 0 1 の処理において、昇格演出中フラグ 2 2 3 k がオフであると判別した場合は (S 5 3 0 1 : N o)、通常の態様の入賞演出を設定して (S 5 3 0 3)、本処理を終了する。なお、通常の態様の入賞演出とは、賞球の獲得を示唆する演出を示し、例えば、金貨を獲得する演出が実行されたり、「G E T」という文字が表示される演出が実行される。

【5 7 5 3】

この入賞コマンド処理 (図 6 7 2 参照) を実行することにより、昇格演出が設定されている大当たりの 1 ラウンドにおいて、球が左特定入賞口 6 5 6 a へと入球する毎に、砲撃演出により主図柄を段階的に煙の画像で隠していくことができる。主図柄が隠されて、昇格するのかもしれないかが分からない演出を実行することにより、遊技者の昇格に対する期待感をより高めることができる。

10

【5 7 5 4】

なお、本第 9 制御例では、昇格するかもしれないかの報知を、1 ラウンドが終了した後のインターバル期間で実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、左特定入賞口 6 5 6 a へと球が入球する毎に、結果を報知するか否かの抽選を実行し、抽選に当選した場合には 1 ラウンドの終了条件 (7 個以上の球が入賞、または 3 0 秒が経過) が成立していなくても結果を報知する構成としてもよい。また、例えば、昇格演出の実行が決定された時点で、何回目の左特定入賞口 6 5 6 a への入賞で昇格演出の結果を報知するかも合わせて抽選により決定する構成としてもよい。このように構成することで、球が左特定入賞口 6 5 6 a へと入賞する毎に、昇格が報知されることを期待させることができるので、昇格演出が設定されている大当たりの 1 ラウンド目における遊技者の興趣をより向上させることができる。更に、1 ラウンド目の終了条件が成立していなくても昇格演出の結果を報知可能に構成する場合において、終了条件が成立する前に結果を報知するのは昇格する場合に限る構成としてもよい。即ち、昇格に失敗する場合には、必ず 1 ラウンド目が終了した後のインターバル期間で昇格失敗が報知される構成とする一方で、昇格に成功する場合には、所定割合で、左特定入賞口 6 5 6 a に対する入賞の上限個数未満の入賞回数で報知を行う構成としてもよい。このように構成することで、左特定入賞口 6 5 6 a への入賞毎に昇格が報知されることを期待させつつ、昇格に失敗する場合には、より長く (1 ラウンドの終了まで) 昇格に対する期待感を持続させることができる。

20

【5 7 5 5】

次に、図 6 7 3 のフローチャートを参照して、閉鎖コマンド処理 3 (S 4 4 1 4) の詳細について説明する。この閉鎖コマンド処理 3 (S 4 4 1 4) は、上述した通り、第 7 制御例における閉鎖コマンド処理 (図 6 2 1 参照) に代えて実行される処理である。

30

【5 7 5 6】

この第 9 制御例における閉鎖コマンド処理 3 (図 6 7 3 参照) のうち、S 4 5 0 2 ~ S 4 5 0 5 の各処理では、それぞれ第 7 制御例における閉鎖コマンド処理 (図 6 2 1 参照) の S 4 5 0 2 ~ S 4 5 0 5 の各処理と同一の処理が実行される。

【5 7 5 7】

また、本第 9 制御例における閉鎖コマンド処理 3 (図 6 7 3 参照) が開始されると、まず、昇格演出中フラグ 2 2 3 k がオンであるか否かを判別する (S 4 5 1 1)。S 4 5 1 1 の処理において、昇格演出中フラグ 2 2 3 k がオンであると判別した場合は (S 4 5 1 1 : Y e s)、昇格演出が設定されている大当たりの 1 ラウンド目の終了条件が成立したことを意味する。即ち、昇格演出の結果を報知するタイミングであることを意味するので、次に、実行中の大当たりが大当たり B 3、C 3、または E 3 のうちどれかであることを判別する (S 4 5 1 2)。S 4 5 1 2 の処理において、大当たり B 3、C 3、または E 3 のどれでもないと判別した場合には (S 4 5 1 2 : N o)、今回昇格演出が設定されている大当たり種別が大当たり A 3、D 3、または H 3 であることを意味する。つまり、昇格に成功する大当たり種別であることを意味するので、この場合は昇格成功を報知する態様のインターバル演出 (図 6 6 2 (b) 参照) を設定して (S 4 5 1 3)、処理を S 4 5 1 5 へと移行する。

40

50

【5758】

一方、S4512の処理において、実行中の大当たりが大当たりB3、C3、またはE3のいずれかであると判別した場合には（S4512：Yes）、昇格に失敗する大当たり種別であることを意味するので、昇格失敗を報知する態様のインターバル演出を設定して（S4514）、処理をS4515へと移行する。S4515の処理では、昇格演出中フラグ223kをオフにすることで昇格演出の終了を設定し（S4515）、本処理を終了する。

【5759】

また、本第9制御例における閉鎖コマンド処理3（図673参照）では、S4511の処理において、昇格演出中フラグ223kがオフであると判別した場合は（S4511：No）、次いで、実行中の大当たりが大当たりF3又はG3であるか否かを判別する（S4516）。S4516の処理において、実行中の大当たりが大当たりF3またはG3のいずれかであると判別した場合には（S4516：Yes）、処理をS4502へと移行する。一方、S4516の処理において、実行中の大当たりが大当たりF3またはG3のどちらでもないとして判別した場合は（S4516：No）、ラウンド数に応じた態様のインターバル演出を設定して（S4517）、本処理を終了する。

【5760】

この閉鎖コマンド処理3（図673参照）を実行することにより、昇格演出の終了条件が成立した（1ラウンドの終了タイミングとなった）場合に、大当たり種別に応じて適切な態様の結果を報知することができる。

【5761】

次に、図674を参照して、変動表示設定処理3（S4131）の詳細について説明する。この変動表示設定処理3（S4131）は、第7制御例における変動表示設定処理（図624参照）に代えて実行される処理である。この第9制御例における変動表示設定処理3（S4131）のうち、S4801～S4809の各処理では、それぞれ第7制御例における変動表示設定処理（図624参照）のS4801～S4809の各処理と同一の処理が実行される。

【5762】

また、本第9制御例における変動表示設定処理3（図673参照）では、S4803の処理が終了すると、昇格演出の実行可否を判定（抽選）するための昇格演出抽選処理を実行して（S4821）、処理をS4804へと移行する。この昇格演出抽選処理（S4821）の詳細について、図675を参照して説明する。

【5763】

昇格演出抽選処理（図675参照）では、まず、今回の変動パターンが、大当たりA3～E3、H3の何れかを報知する変動パターンであるかを判別し（S5401）、大当たりA3～H3、E3の何れかを報知する変動パターンでない（即ち、外れ、若しくは大当たりF3、G3のいずれかである）と判別した場合には（S5401：No）、昇格演出を実行する可能性が無いため、そのまま本処理を終了する。

【5764】

一方、S5401の処理において、大当たりA3～E3、H3の何れかを報知する変動パターンであると判別した場合は（S5401：Yes）、昇格演出の実行可否を抽選するための処理を実行する。具体的には、まず、昇格演出抽選テーブル222bを読み出して（S5402）、読み出したテーブルのうち、今回の大当たりの種別に対応するカウンタ値（乱数値）の範囲に、演出抽選カウンタ223jの値に一致する値があるかを判別することにより昇格演出の実行可否を判定（抽選）する（S5403）。そして、S5403の処理による判定（抽選）で、昇格演出の実行が決定されたかを判別する（S5404）。

【5765】

S5404の処理において、昇格演出の実行が決定されなかったと判別した場合は（S5404：No）、そのまま本処理を終了する。一方、S5404の処理において、昇格

10

20

30

40

50

演出の実行が決定されたと判別した場合は（S 5 4 0 4 : Y e s）、昇格演出中フラグ 2 2 3 k をオンに設定することで昇格演出の実行を示し（S 5 4 0 5）、次いで、今回の大当たり種別が大当たり E 3, H 3 のいずれかであることを判別する（S 5 4 0 6）。

【5 7 6 6】

S 5 4 0 6 の処理において、大当たり E 3 でも H 3 でもないと判別した場合は（S 5 4 0 6 : N o）、第 1 特別図柄の大当たりとなって昇格演出の実行が決定されたことを意味するので、偶数を模した第 3 図柄を、変動停止時の停止図柄に設定して（S 5 4 0 7）、本処理を終了する。一方、S 5 4 0 6 の処理において、大当たり E 3, H 3 のいずれかであると判別した場合は（S 5 4 0 6 : Y e s）、第 2 特別図柄の大当たりとなって昇格演出の実行が決定されたことを意味するので、「7」以外の奇数を模した第 3 図柄を、変動停止時の停止図柄に設定して（S 5 4 0 8）、本処理を終了する。

10

【5 7 6 7】

この昇格演出抽選処理（図 6 7 5 参照）により、昇格演出の実行可否の判定（抽選）、および昇格演出に当選した場合における停止図柄の設定を行うことができる。

【5 7 6 8】

以上説明した通り、本第 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、左打ちを行うと球が入球可能（入球容易）となり、右打ちを行うと球が入球不可能（入球困難）になる左特定入賞口 6 5 6 a と、右打ちを行うと球が入球可能（入球容易）となり、左打ちを行うと球が入球不可能（入球困難）になる右特定入賞口 6 5 7 a との 2 種類の特定入賞口を設ける構成としている。大当たり中に左特定入賞口 6 5 6 a へと球が入球した場合には、賞球が払い出される上に、左可変入賞装置 6 5 6 の内部の確変スイッチ 6 5 e 3 を球が通過することで、大当たり後に特別図柄の確変状態が付与される。一方、右特定入賞口 6 5 7 a へと球が入球した場合には、左特定入賞口 6 5 6 a へと球が入球した場合と同一の個数の賞球が払い出されるが、大当たり後に設定される遊技状態に影響を及ぼすことはない。また、本第 9 制御例では、大当たりの種別として、全てのラウンドにおいて左特定入賞口 6 5 6 a のみが開放される左打ち大当たり（全てのラウンドで右打ちよりも左打ちを行った方が賞球を多く獲得し易くなる大当たり）と、1 ラウンド目に左特定入賞口 6 5 6 a が開放され、その他のラウンドで右特定入賞口 6 5 7 a が開放される（右特定入賞口 6 5 7 a が開放され易い）右打ち大当たり（2 ラウンド目以降は左打ちよりも右打ちを行った方が賞球を多く獲得しやすくなる大当たり）とを設ける構成としている。左打ち大当たりでは、大当たり中に右打ちをしなくてもよい（右打ちを行う機会が少ない）ので、大当たり中に第 2 特別図柄の保留球が貯まり難くなる一方で、右打ち大当たりでは、2 ラウンド目以降に右打ちを行わなければ賞球を獲得することができない（困難になる）ので、大当たり中に第 2 特別図柄の保留球が貯まり易くなる。よって、左打ち大当たりとなった場合は、大当たりの終了後に不利な第 2 特別図柄の抽選が実行され難くなる（大当たりの終了時点で第 2 特別図柄の大当たりが保留されている可能性が低くなる）一方で、右打ち大当たりとなった場合には、大当たりの終了後に不利な第 2 特別図柄の抽選が実行され易くなる（大当たりの終了時点で第 2 特別図柄の大当たりが保留されている可能性が左打ち大当たりよりも高くなる）。これにより、左打ち大当たりの終了後は、次の大当たりとなるまで安心して遊技を行わせることができる。一方、右打ち大当たりの終了後は、第 2 特別図柄の保留球に基づく不利な第 2 特別図柄の抽選が全て終了するまで、大当たりにならないことを期待して遊技を行わせることができる。このように、本第 9 制御例では、大当たり種別に応じて、大当たり終了後の遊技性を切り替えることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、大当たりのラウンド数や大当たり後に設定される遊技状態に加え、大当たり後における第 2 特別図柄の抽選の実行され易さ（保留内連荘のし易さ）も大当たり種別に応じて可変させることができる。これにより、大当たり種別毎の有利度合いの差をより大きくすることができる。よって、最も有利な左打ち大当たりとなった場合に、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。

20

30

40

【5 7 6 9】

また、本第 9 制御例では、大当たりのオープニング期間から 1 ラウンド目のインターバ

50

ル期間までの間に渡って、昇格演出を実行可能に構成している。即ち、確変スイッチ 6 5 e 3 を通過した後も、昇格演出が継続する構成としている。このように構成することで、確変スイッチ 6 5 e 3 を球が通過し、確変状態となることが確定した後は、昇格演出の結果に対して注目させることができるので、確変スイッチ 6 5 e 3 を球が通過した後も、演出に注目させることができる。よって、大当たりが単に賞球を得るための作業のようになってしまうことを防止（抑制）できるので、大当たり中の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【5770】

なお、本第9制御例では、右打ち大当たりでも、左打ち大当たりでも、大当たりの1ラウンド目に左特定入賞口 6 5 6 a が開放される構成としていたが、これに限られるものではなく、右打ち大当たりの場合に左特定入賞口 6 5 6 a が開放されるラウンド、および回数は任意に定めてもよい。なお、右打ち大当たりで1ラウンド目以外のラウンドで左特定入賞口 6 5 6 a が開放される構成とする場合には、1ラウンド目に右特定入賞口 6 5 7 a が開放されることにより、1ラウンド目の開始時点で大当たり種別が分かってしまう。よって、昇格演出は、大当たり種別が不明となっている間のオープニング期間で実行すれば良い。

【5771】

本第9制御例では、左可変入賞装置 6 5 6 と、右可変入賞装置 6 5 7 との2種類の可変入賞装置を遊技盤 1 3 の左右にそれぞれ設ける構成としていたが、第7制御例と同様に、遊技盤 1 3 の右側にのみ可変入賞装置を設ける構成としてもよい。そして、第2入球口 6 4 0 の上流に、上述した第8制御例の変形例と同様に貯留弁 6 3 a を設ける構成としてもよい。そして、左打ち大当たり、右打ち大当たりを設ける代わりに、大当たり中に貯留弁 6 3 a の貯留状態が維持される（即ち、大当たり中に右打ちを行っても第2入球口 6 4 0 へと球が到達不可能な）大当たり種別と、貯留状態が解除される（即ち、大当たり中に右打ちを行うと第2入球口 6 4 0 へと球が到達可能な）大当たり種別とを設ける構成としてもよい。このように構成することで、可変入賞装置の個数を削減することができるので、パチンコ機 1 0 の原価率を低減することができる。

【5772】

本第9制御例では、昇格演出として、大砲 8 1 5 で第3図柄を砲撃する演出を実行する構成としたが、昇格演出の演出態様はこれに限られるものではない。昇格に成功する態様と、失敗する態様との2種類の態様を遊技者に分かり易く報知できる演出であれば任意の演出態様に設定してもよく、例えば、扉突破モード演出時に表示される冒険者 8 1 1 が第3図柄に攻撃を行うことで、図柄を昇格させようとする演出を実行してもよい。また、昇格演出は、第3図柄を昇格させる演出に限られるものではない。第3図柄を表示させずに、例えば、冒険者 8 1 1 と敵とがバトルを行う演出を行って、敵に勝利することにより左打ち大当たりを報知する構成としてもよい。これにより、演出の自由度をより高めることができる。

【5773】

本第9制御例では、昇格演出の結果を報知するタイミングを、1ラウンド目の終了タイミングに設定していたが、これに限られるものではない。例えば、左特定入賞口 6 5 6 a に所定個数（例えば、5個）の球が入賞したことを契機として、昇格演出の結果を報知する構成としてもよい。また、結果を報知する契機となる入賞個数は固定である必要はなく、例えば、抽選により定める構成としてもよい。なお、この場合において、左打ち大当たりの場合に選択される割合が高い入賞個数や、右打ち大当たりの場合に選択される割合が高い入賞個数を設定してもよい。このように構成することで、昇格演出の結果が報知されるタイミングにより早期に大当たり種別（左打ち大当たりであるか、右打ち大当たりであるか）を察知したいと考える遊技者に対して、左特定入賞口 6 5 6 a へと入賞（入球）した遊技球の個数に注目して遊技を行わせることができる。よって、大当たりの1ラウンド目における遊技者の興趣をより向上させることができる。

【5774】

本第9制御例では、大当たりとなった場合に抽選により昇格演出を実行するか否かを判別する構成としていたが、これに限られるものではなく、必ず昇格演出を実行する構成としてもよい。これにより、昇格演出の抽選処理を省略することができるので、音声ランプ制御装置113の処理負荷を軽減することができる。また、例えば、右打ち大当たりとなった場合には、必ず昇格に失敗する態様の昇格演出を実行する構成とし、左打ち大当たりとなった場合には、抽選により変動表示演出において「7」の数字を模した第3図柄を確定表示させるか、一旦偶数の数字を模した主図柄を表示させておいて、昇格演出により「7」の数字を模した第3図柄に昇格させるかを決定する構成としてもよい。このように構成することで、右打ち大当たりとなった場合に、毎回昇格に期待して大当たり中の遊技を行わせることができる。更に、全ての当たり種別で、昇格演出を実行せずに、必ず変動表示演出で当たり種別に対応する第3図柄を確定表示させる構成としてもよい。これにより、当たりのオープニング期間や1ラウンド目において任意の演出を実行することができるので、演出の自由度を高めることができる。

【5775】

本第9制御例では、第1特別図柄の抽選で左打ち大当たりとなり、昇格演出を実行する場合には、必ず変動表示演出では偶数の数字を模した第3図柄を確定表示させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、「7」以外の奇数の数字を模した第3図柄を確定表示させ、昇格演出により「7」の数字を模した主図柄に昇格させる構成としてもよい。また、本第9制御例では、昇格演出を当たりのオープニング期間から当たりの1ラウンドに渡って実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、当たりを報知する変動表示演出の変動期間内で昇格演出を実行する構成としてもよいし、変動期間と、当たりのオープニング期間とに渡って昇格演出を実行する構成としてもよい。

【5776】

本第9制御例では、昇格演出を、左打ち大当たりであるか、右打ち大当たりであるかを報知するための演出として実行する構成としていたが、左打ち大当たり、右打ち大当たりの区別がないパチンコ機10（例えば、確変大当たりと、通常大当たりとが存在する一般的な遊技機）に適用する構成としてもよい。より具体的には、例えば、確変大当たりとなった場合には、変動表示演出により偶数の数字を模した第3図柄、または奇数の数字を模した第3図柄が確定表示されるように構成する一方で、通常大当たりとなった場合には、変動表示演出により偶数の数字を模した第3図柄が確定表示されるように構成する。そして、確変大当たりで、且つ、偶数の数字を模した第3図柄が確定表示された場合には、その後奇数の数字を模した第3図柄に昇格する昇格演出を実行する構成としてもよい。一方、通常大当たりの場合には、昇格に失敗する態様の昇格演出を所定の割合で実行する構成としてもよい。これにより、昇格演出の汎用性を高めることができる。

【5777】

本第9制御例では、左可変入賞装置656の内部にのみ確変スイッチ65e3を設ける構成とし、大当たり中に左可変入賞装置656へと球を入球させなければ大当たり後に特別図柄の確変状態が付与されない構成としていた。即ち、右打ち大当たりの場合でも1ラウンド目は左打ちにより左可変入賞装置656を狙って遊技を行う構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、右可変入賞装置657の内部にも、左可変入賞装置656と同様に確変スイッチ65e3を設ける構成としてもよい。そして、右打ち大当たりとなった場合には、全ラウンドで右可変入賞装置657のみが入球可能な状態となるように構成してもよい。このように構成することで、右打ち大当たりとなった場合に1ラウンド目のみ左打ちにより確変スイッチ65e3に球を通過させると共に賞球を獲得し、残りのラウンドでは球の発射を停止するという遊技方法が行われることを防止できる。即ち、右打ち大当たりの間に第2入球口640へと球が入球することを避ける目的で、左特定入賞口656aが入球可能なラウンド（1ラウンド目）でのみ球を打ち出すという変則的な遊技方法を抑制できる。この変則的な遊技方法を実行した場合、右打ち大当たりで得られる賞球は少ない（1ラウンド分しか得られない）ものの、不利な第2特別図柄の抽

10

20

30

40

50

選が実行されることがないため、通常モードに転落することがない。よって、確変状態が半永久的に継続してしまい、ホールに対して不測の不利益を与えてしまう虞がある。これに対して、右打ち大当たりでは右可変入賞装置 6 5 7 のみが入球可能に設定される構成とすることで、上述した変則的な遊技方法を根本的に成り立たなくすることができる。よって、ホールに対して不測の不利益を与えてしまうことを防止できる。

【5 7 7 8】

本第 9 制御例では、大当たり種別に応じて、大当たり中における第 2 入球口 6 4 0 に対する球の入球し易さを異ならせることにより、大当たりの終了時点で保留されている保留球の中に大当たりが含まれる可能性（所謂、保留内連荘が発生する可能性）を可変させる構成としていた。即ち、球を発射することで賞球を得ることができる方向を、大当たり種別に応じて切り替えることにより、物理的に保留内連荘が発生する可能性を異ならせる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、制御的に保留内連荘の発生し易さを可変させる構成としてもよい。より具体的には、例えば、第 7 制御例と同様に、遊技盤 1 3 の右側にのみ大当たり中に賞球を獲得するための特定入賞口を設ける構成とした上で、特別図柄の確変状態となる抽選回数を、大当たり種別に応じて異ならせる（例えば、確変状態となる抽選回数が 1 回となる大当たりと、4 回となる大当たりとを設ける）構成としてもよい。このように構成することで、確変状態となる抽選回数が 1 回となる大当たり種別の場合には、2 回目以降の特別図柄の抽選で大当たりとなる確率が低くなるため、1 回目の抽選さえ外れとなれば、保留球に基づく全ての抽選で外れとなる可能性が高くなる。これに対し、確変状態となる抽選回数が 4 回の場合は、第 2 特別図柄の保留球に基づく全ての抽選が、特別図柄の確変状態で実行されるため、大当たり終了時点において保留されている保留球に基づく抽選で大当たりとなる可能性が高くなる。よって、1 の可変入賞装置のみで、上述した第 9 制御例と同様の動作を実現することができる。なお、本変形例のように、大当たり種別に応じて予め定められた抽選回数で確変状態を終了させる構成とした場合には、例えば、第 2 特別図柄の保留球に基づく抽選が全て外れとなった場合の特典として、普通図柄の時短状態となるように構成すればよい。つまり、特別図柄の確変状態となる抽選回数と、普通図柄の時短状態となる抽選回数とを異ならせ、特別図柄の確変状態となる抽選回数によらず、例えば、1 0 0 回の特別図柄の抽選が終了するまでに渡って普通図柄の時短状態となるように構成すればよい。なお、この場合において、より有利な大当たり種別として、特別図柄の確変状態が付与されず、時短状態のみが付与される大当たり種別を設ける構成としてもよい。このように構成することで、大当たり終了後に実行される第 2 特別図柄の保留球に基づく抽選を、全て特別図柄の低確率状態で行うことができるので、第 2 特別図柄の抽選が全て外れとなる可能性をより高めることができる。

【5 7 7 9】

本第 9 制御例では、大当たり中に第 2 特別図柄の保留球が貯まり易い大当たり種別と、貯まり難い大当たり種別とを設ける構成とすることにより、大当たり終了時点で保留されている保留球で再度大当たりとなる可能性を大当たり種別毎に異ならせる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり中に普通図柄の保留球が貯まり易い大当たり種別と、大当たり中に普通図柄の保留球が貯まり難い大当たり種別とを設ける構成とすることにより、大当たり終了時点における普通図柄の保留球数を異ならせ、大当たり後に普通図柄の当たりが発生する可能性を可変させる構成としてもよい。また、大当たり後における普通図柄の当たり確率を大当たり種別に応じて異ならせることにより、大当たり終了後の所定期間（例えば、大当たり終了時点における普通図柄の保留球を全て消化するまでの間）に普通図柄の当たり当選する割合を大当たり種別に応じて異ならせる構成としてもよい。このように構成した場合も、大当たり種別に応じて遊技者の有利度合いを異ならせることができるので、大当たり種別に注目して遊技を行わせることができる。

【5 7 8 0】

本第 9 制御例では、昇格演出が設定された場合に、1 ラウンド目において球が左特定入賞口 6 5 6 a へと入球し、大当たり後に特別図柄の確変状態となることが確定した後も、球が左特定入賞口 6 5 6 a へと入球する毎に、昇格するか否かの期待感を煽る演出（第 3

図柄を砲撃する演出)を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、昇格演出を大当たりのオープニング期間において実行する構成としてもよい。そして、大当たりの1ラウンド目においては、左特定入賞口656aが開放されるラウンドであることを示す演出(例えば、「V」の文字を模した画像が表示される演出)を実行する構成としてもよい。このように構成することで、大当たりが開始されたことに遊技者が気付かず、昇格演出の結果を見続けてしまい、左特定入賞口656aへと球を入球させ損ねてしまう(確変の大当たりにも拘らず、大当たり後に確変状態が付与されなくなってしまう)ことを防止することができる。また、例えば、大当たりの1ラウンド目では、左特定入賞口656aが開放されるラウンドであることを示す演出が、1ラウンド目の間(球が左特定入賞口656aへと入球した後も)、実行され続ける構成とし、1ラウンドが終了してから昇格演出を実行する構成としてもよい。このように構成した場合も、左特定入賞口656aへと球を入れ損ねてしまうことを防止できるので、遊技者が過剰に不利となってしまうことを抑制できる。更に、昇格演出を全く実行せず(即ち、変動表示において大当たり種別に対応する第3図柄の組み合わせが必ず停止表示される構成とし)、大当たり中は左特定入賞口656aが開放されるラウンドであるか否かを示す演出を、各ラウンドの間中実行し続ける構成としてもよい。これにより、遊技者が球を打ち出す方向を誤ってしまうことをより確実に防止できる。

【5781】

本第9制御例では、左可変入賞装置656の内部へと入球させた球が、確変スイッチ65e3を通過した場合に、大当たり終了後に確変状態に移行するスペックのパチンコ機10について、大当たりの1ラウンド目において左特定入賞口656aへと入賞し、確変状態が確定した後で、昇格演出の結果を報知する構成としていたが、昇格演出を適用することができるスペックは、これに限られるものではない。所定の契機で、遊技者にとって有利な状態と、その有利な状態に比較して不利な状態とのどちらかに移行する場合があるスペックであれば、昇格演出を適用することができる。例えば、遊技盤に設けられている可変入賞装置の内部の特定領域に球が入球した場合に、大当たりが付与されるスペックのパチンコ機10に対して昇格演出を適用する構成としてもよい。即ち、始動入賞に基づく抽選では、可変入賞装置に球が入球し易い状態とするか否か(可変入賞装置の可動可否)の抽選を行うものとし、可変入賞装置の可動可否の抽選に当選した場合でも、可変入賞装置に球を入球させて特定領域に球が入球しなければ大当たりが付与されないスペックである。このスペックにおいて、特定領域に球が入球した場合に付与される大当たりの種別を、特定領域へと球が入球して大当たりが確定した後で報知する構成としてもよい。より具体的には、可変入賞装置の可動可否の抽選に当選した時点で、特定領域へと入球した場合に付与される大当たり種別の抽選、および昇格演出の実行可否を抽選する。そして、昇格演出の抽選に当選した場合には、有利な大当たり種別に当選していたとしても、不利な大当たり種別に対応する第3図柄の組み合わせ(例えば、偶数の同一の数字)を表示させる。そして、可変入賞装置が可動されて球が入球可能となっている間に球を可変入賞装置に入球させ、特定領域へと球を入球させた場合に、本来の大当たり種別に対応する第3図柄の組み合わせを表示させる(例えば、奇数の同一の数字に昇格するか、または偶数の同一の数字のまま維持される)演出を実行する。このように構成することで、特定領域へと球が入球した後も、昇格演出によって有利な大当たり種別が報知されることを期待して演出に注目させることができる。よって、特定領域へと入球してから大当たりが終了するまでの間の遊技が、単に賞球を得るための作業のようになってしまうことを抑制できる。つまり、遊技が単調となってしまうことを防止できるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、例えば、確変スイッチ65e3が設けられていない(大当たり種別に応じて大当たり後の遊技状態が予め定められている)パチンコ機10において、大当たり終了後の遊技状態を昇格演出によって報知可能に構成してもよい。つまり、大当たり中は、大当たり後に時短状態と確変状態とのどちらが設定されるのかを遊技者が識別困難に構成した上で、時短状態が設定される場合と、確変状態が設定される場合の一部とで、大当たり終了時に時短状態となったことを報知する。そして、確変状態が設定されていた

10

20

30

40

50

場合には、大当たり終了後に昇格演出を実行すると共に、所定の契機（例えば、所定数の始動入賞を検出した場合）に基づいて昇格演出の結果として確変状態に昇格する演出を実行する構成としてもよい。また、大当たり終了後の遊技状態として時短状態が設定されて昇格演出が実行された場合には、所定の契機に基づいて確変状態への昇格に失敗する演出を実行してもよい。また、小当たりと、所謂、突確とで特定入賞口に対して同一の開放パターンが設定されるパチンコ機10について、一旦小当たりであることを報知しておいて、突確に当選していた場合は昇格演出により所定契機で突確への昇格を報知する構成としてもよい。更に、確変スイッチを通過可能な開放パターンが設定される大当たり種別と、確変スイッチを通過不可能な開放パターンが設定される大当たり種別とで、一旦確変スイッチを通過不可能な開放パターンが設定される大当たり種別を報知しておいて、所定契機で確変スイッチを通過可能な開放パターンが設定される大当たり種別への昇格を報知する構成としてもよい。

10

【5782】

＜第9制御例の変形例＞

次に、図676、図677を参照して、第9制御例の変形例について説明する。上述した第9制御例では、昇格演出が設定された大当たりが開始されると、大当たりのオープニング期間、1ラウンド目のラウンド期間、およびインターバル期間に渡って昇格演出が実行される構成としていた。昇格演出では、大当たりを報知する変動表示演出において確定表示された主図柄の組み合わせを、より遊技者にとって有利度合いが高い大当たりに対応する主図柄の組み合わせに昇格させようとする演出が実行され、昇格に成功した場合には、より有利な大当たり種別であったことが報知される構成としていた。

20

【5783】

これに対して本変形例では、大当たりを報知する変動表示の実行期間と、大当たりが開始されてから1ラウンド目のインターバル期間までに渡る期間において、疑似的に1の変動表示演出を実行する構成とした。これにより、大当たりとなるか否かに加え、大当たりとなった場合における大当たり種別（左打ち大当たりであるか、右打ち大当たりであるか）についても、1の変動表示演出で報知することができる。

【5784】

図676（a）は、特別図柄の抽選で左打ち大当たり（大当たりD3、H3のいずれか）になった場合、および特別図柄の抽選でリーチ状態が発生する外れとなった場合に示され得る表示態様を示した図である。図676（a）に示した通り、本変形例では、リーチ状態が発生すると、第3図柄表示装置81の表示画面における左上側に、「左打ち」との文字と、左向きの矢印の画像とが表示された表示領域HR1が表示される。また、表示画面の上部中央部分には、「左に打って図柄を止めろ！！」という文字が表示された表示領域HR5が表示される。これらの表示により、遊技者に対して、球を左に発射することで図柄が停止表示されることを遊技者に対して容易に理解させることができる。

30

【5785】

なお、大当たりの場合において、図676（a）に示す表示態様が設定されるのは、大当たりのオープニング期間が開始されたタイミングである。即ち、本変形例では、大当たりのオープニング期間となっても第3図柄が停止表示されず、リーチ状態のままとなる。この状況下において、左打ちを示唆しないと、1ラウンド目において球を左特定入賞口656aに向けて発射するのが遅れてしまう可能性がある。左特定入賞口656aへの打ち出しが遅れると、左特定入賞口656aの開放期間の間に球を入球させることができない（球が確変スイッチ65e3を通過しない）可能性が生じ、確変大当たりとなったにも拘わらず大当たり後に確変状態が付与されなくなってしまう可能性がある。このような状況を防止すべく、本変形例では、変動表示の実行中にオープニング期間が開始された時点で、左打ちを示唆する演出（図676（a）参照）を実行する構成としている。また、表示態様から大当たりか否かを察知されることを防止（抑制）すべく、外れの変動表示の実行中においても、所定のタイミング（例えば、第3図柄が確定表示される1秒前）で左打ちを示唆する演出（図676（a）参照）を実行する構成としている。これにより、大当た

40

50

りであるか、外れであるかを、第3図柄が停止表示されるまで分からなくすることができるので、遊技者の大当たりに対する期待感をより長く持続させることができる。

【5786】

図676(b)は、大当たりD3、H3のいずれかになり、全ての第3図柄が停止表示された場合の表示態様を示した図である。図676(b)に示した通り、左打ちを示唆する演出の実行中に遊技者が左打ちを行って左特定入賞口656aへと球が入球したことを契機に、「7」の数字を模した第3図柄(主図柄)が揃う演出が実行される。これにより、遊技者に対して左打ち大当たりとなったことを容易に理解させることができる。また、左特定入賞口656aへと球が入球したことに基づいて大当たりを報知する構成とすることにより、発射した球の行方(左特定入賞口656aに入球するかどうか)により注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の参加意欲を向上させることができる。なお、特別図柄の抽選で外れとなり、左打ちを示唆する演出が実行された場合には、左特定入賞口656aが開放されないで、左打ちにより発射された球が左特定入賞口656aに入球することはない。この場合は、左打ちを示唆する演出が実行されてから所定期間(例えば、1秒間)が経過した後で、外れの組み合わせ(ぞろ目以外の組み合わせ)の停止図柄が停止表示される。

【5787】

なお、図676の例では、大当たりD3、H3となった場合を例にとって説明したが、他の大当たりでも同様の演出が実行される。即ち、大当たりA3、E3となった場合には、「7」以外の奇数の数字を模した第3図柄(主図柄)が揃う演出が実行され、大当たりB3、C3となった場合には、偶数の数字を模した第3図柄(主図柄)が揃う演出が実行される。また、リーチ状態を伴う外れとなる場合にも、「7」以外の数字でリーチ状態となる場合がある。

【5788】

図677は、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合、およびリーチ状態を伴う外れとなる場合において、変動表示演出が開始されてからの演出態様の経時変化を示した図である。まず、図677(a)を参照して、大当たりとなった場合における演出態様の経時変化について説明する。

【5789】

図677(a)は、スーパーリーチに発展して大当たりになる場合における演出態様の経時変化を示している。図677(a)に示した通り、大当たりに対応する変動表示が開始されると、まず、10秒間の間、通常の変動表示が実行された後で、10秒経過時点においてリーチ状態が発生する。その後、20秒間のノーマルリーチ演出を経て、変動開始から30秒間が経過した時点でスーパーリーチ演出に発展する。更に、スーパーリーチ演出が28秒間継続した後で、左打ちを示唆する演出(左打ちナビ、図676(a)参照)が表示される。なお、図677(a)に示した通り、左打ちを示唆する演出が表示された時点で、実際には大当たりに対応する変動表示の変動時間が経過しており、大当たりのオープニング期間に突入している。このため、第1図柄表示装置37においては、第1図柄(特別図柄)の変動表示が変動開始から58秒が経過した時点で終了し、大当たりを示す停止図柄が表示されている。

【5790】

オープニング期間の1秒間が経過し、左特定入賞口656aが開放された後で左特定入賞口656aへと球が入球すると、第3図柄表示装置81において同一の数字を模した第3図柄(主図柄)が揃う演出(図676(b)参照)が実行される。そして、大当たりとなったことが報知され、大当たり中であることを示す演出が実行される。

【5791】

また、図677(b)に示した通り、リーチ状態を伴う外れの抽選結果となった場合にも、変動表示が開始されてから左打ちナビ(図676(a)参照)が表示されるまでの演出態様は大当たりの場合(図677(a)参照)と共通である。そして、図677(b)に示した通り、外れの場合には、左打ちナビ(図676(a)参照)が表示されてから1

秒後に、外れを示す第3図柄の組み合わせが停止表示されて、外れとなったことが報知される。

【5792】

なお、図677に示した通り、特別図柄の大当たりとなる場合の変動時間は、外れとなる場合の変動時間よりも2秒間短く設定される。これは、外れの変動表示が実行された場合には、変動表示の実行期間内で特別図柄の抽選結果が報知されるのに対して、当たりの変動表示が実行された場合には、大当たりのオープニング期間、および1ラウンド目の期間に渡って変動表示が実行されるためである。大当たりと外れとで同一の変動時間にする、左打ちナビを発生させるタイミングが大当たりの場合と外れの場合とでずれてしまい、変動時間の差から変動演出が終了するよりも前に抽選結果を察知されてしまう虞がある。これに対して本変形例では、大当たりよりも外れの方が、変動時間が長くなるように構成しているので、左打ちナビを表示させるタイミングを、大当たりと外れとで合わせることができる。よって、変動時間から特別図柄の抽選結果を察知することが困難になるので、変動表示演出の結果により注目させることができる。

10

【5793】

以上説明した通り、本第9制御例の変形例では、特別図柄の抽選結果が大当たりとなった場合に、変動パターンの変動期間と、大当たりのオープニング期間と、1ラウンド目の期間とに渡って1の変動表示演出を実行する構成とした。このように構成することで、大当たりであるか否かに加え、大当たりの種別についても、1の変動表示演出の中で報知することができるので、変動表示演出により注目して遊技を行わせることができる。

20

【5794】

なお、本変形例では、変動表示演出において大当たりとなる場合に、大当たり種別に対応した数字の種類でリーチ状態となる構成としていたが、上述した第9制御例と同様に、昇格演出の実行を抽選する構成としてもよい。そして、昇格演出の実行が決定された場合には、大当たりの1ラウンド目における、大当たりの図柄が報知された後の残り期間と、1ラウンド目が終了した後のインターバル期間とを用いて昇格演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、一旦偶数の数字が付された第3図柄が揃ったとしても、昇格演出が実行されることを期待させることができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。

【5795】

本変形例では、大当たりのオープニング期間、および外れに対応する変動パターンの最後の2秒間で、左打ちを示唆する画像を表示画面の左上の表示領域HR1に表示させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、遊技者に左打ちを示唆する演出を、変動中の第3図柄よりも目立つ態様で行ってもよい。具体的には、例えば、上記変形例の構成に代えて、または加えて、変動中の第3図柄の手前側のレイヤーに、「Vを狙え!!」という文字と、左可変入賞装置656を模式的に示した画像とを表示させる構成としてもよい。そして、左特定入賞口656aに球が入球した場合（今回の特別図柄の抽選結果が大当たりだった場合）には、同一の数字を模した第3図柄が揃って停止表示されている画像を背景にして、「V」という文字を模した画像を第3図柄よりも手前側に表示させる構成としてもよい。この「V」という文字を模した画像の表示は、例えば、1ラウンドが終了するまでの間表示させ続けられればよい。このように構成することで、遊技者が、変動表示が終了するまでの間、球を打ち出さずに演出の結果を見続けてしまうことを防止（抑制）できる。よって、大当たりとなった場合に、より確実に1ラウンド目において左特定入賞口656aへと球を入球させることができる。また、例えば、変動中の第3図柄を半透明の態様で表示して、左打ちを示唆する演出がより目立つようにしてもよいし、第3図柄を一時的に非表示としてもよい。

30

40

【5796】

<第10制御例>

次に、図678から図684を参照して、第10制御例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第7制御例では、第2特別図柄の抽選で外れとなった場合に、高確

50

率で小当たりとなる構成とし、小当たりとなった場合における開閉扉 6 5 f 1 の開放期間と、大当たり E, F の各ラウンドにおける開閉扉 6 5 f 1 の開放期間とが同一（0. 2 秒間）となるように構成していた。更に、大当たり E, F の 1 ～ 4 ラウンド目が終了した後のインターバル期間の長さが、第 2 特別図柄の変動表示における変動時間と同一の期間である 1 秒間となるように構成していた。これにより、大当たり終了時点で保留されている第 2 特別図柄の保留球の中に大当たり E 又は F が含まれている場合も、全て外れの場合も、扉突破モード演出が終了するまでの間の開閉扉 6 5 f 1 の一連の開閉動作が同一となるように構成していた。

【5797】

これに対して本第 10 制御例では、大当たりの終了後に実行される第 2 特別図柄の変動表示の結果が外れなのか否かを遊技者が察知し易い種別の大当たりと、察知し難い種別の大当たりとを設ける構成とした。これにより、大当たり種別に応じて、扉突破モード演出の結果を確認するまで第 2 特別図柄の当たりが含まれていたかどうか分からない遊技性と、外れになったかどうかを扉突破モード演出の実行中に察知し易い遊技性とを切り替えることができる。

【5798】

この第 10 制御例におけるパチンコ機 10 が、第 7 制御例におけるパチンコ機 10 と構成上において相違する点は、主制御装置 110 における ROM 202、RAM 203 の構成が一部変更となっている点、および主制御装置 110 の MPU 201 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 110 の MPU 201 によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 によって実行される各種処理、表示制御装置 114 の MPU 231 によって実行される各種処理については、第 7 制御例におけるパチンコ機 10 と同一である。以下、第 7 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【5799】

＜第 10 制御例における電氣的構成＞

まず、図 678、および図 679 を参照して、本第 10 制御例における主制御装置 110 に設けられている ROM 202 について説明する。本第 10 制御例における ROM 202 は、第 7 制御例における ROM 202（図 585（a）参照）に対して、第 1 当たり種別選択テーブル 202b の構成と、変動パターン選択テーブル 202d の構成が一部変更となっている点で相違している。その他の構成については、上述した第 7 制御例と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

【5800】

図 678 は、本第 10 制御例における第 1 当たり種別選択テーブル 202b の規定内容を示した図である。図 678 に示した通り、本第 10 制御例では、第 1 特別図柄の大当たり種別として、大当たり A4 ～ E4 の 5 つの大当たり種別が設けられている。また、第 2 特別図柄の大当たり種別として、大当たり F4 ～ H4 の 3 つの大当たり種別が設けられている。

【5801】

大当たり A4, B4, D4, F4 ～ H4 は、それぞれ第 7 制御例における大当たり A ～ F と同一の動作となる大当たり種別である。即ち、大当たり A4, F4 は、いずれもラウンド数が 16 ラウンドの大当たりであり、大当たり B4 は、ラウンド数が 5 ラウンドの大当たりであり、大当たり D4 は、ラウンド数が 2 ラウンドの大当たりである。これらの大当たりになると、各ラウンドで開閉扉 6 5 f 1 が最大で 30 秒間開放されるので、大当たり中に多量の賞球を獲得し得ると共に、大当たり中に確変スイッチ 6 5 e 3 へと球を容易に通過させることができる。また、大当たり G4 は、ラウンド数が 7 ラウンドの大当たりであり、大当たり H4 は、ラウンド数が 6 ラウンドの大当たりである。これらの大当たりになると、各ラウンドで開閉扉 6 5 f 1 が最大でも 0. 2 秒間しか開放されないの、ほとんど賞球を得ることができない上に、大当たり中に確変スイッチ 6 5 e 3 を球が通過する可能性もほとんどない。

10

20

30

40

50

【5802】

大当たりC4は、大当たりB4と動作が同一（5ラウンド大当たり）であるが、大当たりの終了後、第2特別図柄の保留球に基づく変動表示の実行中において、第2特別図柄の抽選が外れかどうか判別し易くなる。より具体的には、大当たりC4になると、大当たり終了後、第2特別図柄の抽選で外れになった場合に、大当たりG4、H4のインターバル期間（1秒間）とは異なる長さの変動時間（3秒間）が選択され易くなる。このため、特定入賞口65a（開閉扉65f1）が開放される間隔を観察することにより、特別図柄の抽選が外れだったのかどうかを推測することができる。つまり、大当たり後に、特定入賞口65a（開閉扉65f1）が開放される間隔が1秒を明らかに超えたと遊技者が感じた場合には、今回の開放が特別図柄の外れ（小当たり）となったことに基づく開放である可能性が高いと認識させることができる。

10

【5803】

また、大当たりE4は、大当たりD4と動作が同一（2ラウンド大当たり）であるが、大当たりC4と同様に、大当たりの終了後に第2特別図柄の抽選が外れかどうか判別し易くなる大当たり種別である。

【5804】

このように、本第10制御例では、大当たりC4、または大当たりE4となった場合に、特定入賞口65a（開閉扉65f1）が開放される間隔を観察することにより、外れとなったのか否かを推測することができるように構成している。これにより、大当たり終了後は、扉突破モード演出の内容だけでなく、特定入賞口65a（開閉扉65f1）の開放間隔にも注目して遊技を行わせることができる。特に、不利な第2特別図柄の大当たりになってしまう危険性が高い態様の演出（ボロボロな態様の鍵813を使用して扉814を開けようとする演出）が実行されている間に、特定入賞口65aの開放間隔が1秒間を超えたと感じた場合には、今回の変動が外れに対応する変動表示である可能性が高まるので、遊技者を安堵させることができる。以降、説明の簡略化のため、大当たり後に実行された第2特別図柄の抽選が外れか否かを推測しやすい大当たり（大当たりC4、E4）のことを「特殊当たり」と称する。

20

【5805】

一方で、大当たりA4、B4、D4、F4になると、第7制御例と同様に、大当たり後に実行される第2特別図柄の抽選結果が外れ（小当たり）となったのか、大当たりとなったのかを、特定入賞口65aの開放動作から識別することが不可能（困難）になる。よって、本第10制御例では、大当たり種別に応じて、扉突破モード演出の結果を確認するまで第2特別図柄の当たりが含まれていたかが分からない遊技性と、外れになったかどうかを扉突破モード演出の実行中に察知し易い遊技性とを切り替えることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

【5806】

なお、本第10制御例では、大当たりB4と大当たりC4とで、大当たり中の動作（特定入賞口65aの開放動作、第3図柄表示装置81の表示態様）が全く同一となるように構成されている。同様に、大当たりD4と大当たりE4についても、大当たり中の動作が全く同一となるように構成されている。このため、2ラウンド、または5ラウンドで大当たりが終了した場合に、扉突破モード演出の結果を確認するまで第2特別図柄の当たりが含まれていたかが分からない遊技性と、外れになったかどうかを扉突破モード演出の実行中に察知し易い遊技性とのどちらが設定されているのかが識別困難となる。よって、特定入賞口65aが開放される間隔として、インターバル期間と同一の期間が連続して設定されたとしても、扉突破モード演出の結果を確認するまで第2特別図柄の当たりが含まれていたかが分からない遊技性が設定されているのだと遊技者に思わせることができる。よって、扉突破モード演出が終了するまで、確変モードへと移行することを期待して遊技を行わせることができる。

40

【5807】

図678に示した通り、第1特別図柄の大当たりについて、第1当たり種別カウンタC

50

2の値「0～9」の範囲に対しては、「大当たりA4」が対応付けて規定され、「10～19」の範囲に対しては、「大当たりB4」が対応付けて規定され、「20～89」の範囲には「大当たりC4」が対応付けて規定され、「90, 91」の範囲には「大当たりD4」が対応付けて規定され、「92～99」の範囲には、「大当たりE4」が対応付けて規定されている。即ち、5ラウンド大当たりの「大当たりB4」と「大当たりC4」とでは、「大当たりC4」（特殊当たり）の方が選択される割合が高くなる（7倍選択され易くなる）ように構成されている。また、2ラウンド大当たりの「大当たりD4」と「大当たりE4」とでは、「大当たりE4」（特殊当たり）の方が選択される割合が高くなる（4倍選択され易くなる）ように構成されている。このように構成することで、外れになったかどうかを扉突破モード演出の実行中に察知し易い遊技性が設定され易くできる。よって、大当たりの終了後において、特定入賞口65aの動作に対してより注目して遊技を行わせることができる。

10

【5808】

なお、大当たりF4～H4のそれぞれに対応付けられている第1当たり種別カウンタC2の値の範囲は、それぞれ第7制御例における大当たりD～Fと同一であるので、その詳細な説明については省略する。

【5809】

次に、図679を参照して、本第10制御例における変動パターン選択テーブル202dについて説明する。図679(a)は、本第10制御例における変動パターン選択テーブル202dの構成を示したブロック図である。図679(a)に示した通り、本第10制御例における変動パターン選択テーブル202dの構成は、第7制御例における変動パターン選択テーブル202dの構成（図587(a)参照）に対して、特殊当たり後当たり用テーブル202d8と、特殊当たり後外れ用テーブル202d9とが追加されている点で相違している。

20

【5810】

特殊当たり後当たり用テーブル202d8は、特殊当たり（大当たりC4又はE4）が終了した後で実行された特別図柄の変動回数が4回以下の範囲において、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に参照されるデータテーブルである。また、特殊当たり後外れ用テーブル202d9は、特殊当たりが終了した後で実行された特別図柄の変動回数が4回以下の範囲において、第2特別図柄の抽選で外れ（小当たり）となった場合に参照されるデータテーブルである。これらの特殊当たり後当たり用テーブル202d8、および特殊当たり後外れ用テーブル202d9の詳細について、図679(b), (c)を参照して説明する。

30

【5811】

図679(b)は、特殊当たり後当たり用テーブル202d8の規定内容を示した図である。図679(b)に示した通り、特殊当たり後当たり用テーブル202d8には、変動種別カウンタCS1の値「0」に対して、変動時間が3秒間の「当たりミドル変動」が対応付けて規定され、「1～198」の範囲に対して、変動時間が1秒間の「当たりショート変動」が対応付けて規定されている。このため、特殊当たりの終了後に第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、高確率（198/199）で1秒間の変動時間が設定されるものの、低確率（1/199）で3秒間の変動時間が設定される場合もある。このため、3秒間の変動時間が設定された（特定入賞口65aの開放間隔が3秒になった）場合に、外れ（小当たり）の抽選結果となったことが確定するわけではなく、大当たりとなる可能性もある。

40

【5812】

図679(c)は、特殊当たり後外れ用テーブル202d9の規定内容を示した図である。図679(c)に示した通り、特殊当たり後外れ用テーブル202d9には、変動種別カウンタCS1の値の範囲「0～66」に対して、変動時間が3秒間の「外れミドル変動」が対応付けて規定され、「67～198」の範囲に対して、変動時間が1秒間の「外れショート変動」が対応付けて規定されている。このため、特殊当たり後に第2特別図柄

50

の抽選で外れ（小当たり）になると、約 34%（67/199）の割合で 3 秒間の変動時間が設定される。即ち、特定入賞口 65a の開放間隔が 3 秒以上になる。上述した通り、特殊当たり後に第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、極めて低確率でしか 3 秒間の変動時間が選択されることがないため、変動時間が 3 秒間になった（1 秒を超えた）と遊技者が認識した時点で、現在実行中の変動表示は外れに対応する変動表示の可能性が高いと思わせることができる。よって、扉突破モード演出の実行中に、確変モードへ移行する可能性を、設定される変動時間から予測させることができるという遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【5813】

次に、図 680 を参照して、本第 10 制御例における主制御装置 110 に設けられている RAM 203 の構成について説明する。図 680 は、RAM 203 の構成を示したブロック図である。図 680 に示した通り、本第 10 制御例における RAM 203 は、第 7 制御例における RAM 203 の構成（図 590 参照）に対して、変動回数カウンタ 203c a と、特殊当たり後フラグ 203c b とが追加されている点で相違している。

【5814】

変動回数カウンタ 203c a は、大当たり後に実行された特別図柄の変動表示（特別図柄の抽選）の回数をカウントするカウンタである。この変動回数カウンタ 203c a は、初期値が 0 に設定されており、特別図柄の変動開始タイミングとなる毎に、値に 1 ずつ加算される（図 682 の S2001、図 684 の S2201 参照）。また、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、初期値である 0 にリセットされる（図 681 の S253 参照）。第 2 特別図柄の抽選が実行された場合には、この変動回数カウンタ 203c a の値に応じて、変動パターン選択テーブル 202d から変動パターンを決定するための 1 のデータテーブルが選択される（図 683 の S2103、S2109 参照）。

【5815】

特殊当たり後フラグ 203c b は、前回の大当たりが特殊当たり（大当たり C3 又は E3）であったか否かを示すフラグである。この特殊当たり後フラグ 203c b がオンであれば、前回の大当たりが特殊当たりであることを意味し、オフであれば、前回の大当たりが特殊当たりでないことを意味する。この特殊当たり後フラグ 203c b は、初期値がオフに設定されており、大当たりの開始時に、大当たり種別に応じて更新される（図 681 の S254 参照）。第 2 特別図柄の抽選が実行された場合には、この特殊当たり後フラグ 203c b が参照されて、変動パターン選択テーブル 202d から変動パターンを決定するための 1 のデータテーブルが選択される（図 683 の S2105、S2111 参照）。なお、本第 10 制御例では、特殊当たり後フラグ 203c b の更新を大当たりの開始を設定する際に実行する構成としているが、大当たりの終了時に設定を行っても良い。

【5816】

＜第 10 制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図 681 から図 684 のフローチャートを参照して、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される各制御処理を説明する。まず、図 681 を参照して、本第 10 制御例における特別図柄変動処理 4（S131）について説明する。この特別図柄変動処理 4（S131）は、第 7 制御例における特別図柄変動処理（図 600 参照）に代えてタイマ割込処理（図 599 参照）の中で実行される処理である。

【5817】

この第 10 制御例における特別図柄変動処理 4（図 681 参照）のうち、S201～212、S214～S218、S220、および S221 の各処理では、それぞれ第 7 制御例における特別図柄変動処理（図 600 参照）の S201～212、S214～S218、S220、および S221 の各処理と同一の処理が実行される。

【5818】

また、第 10 制御例における特別図柄変動処理 4（図 681 参照）では、S207 の処理が終了すると、第 2 特別図柄の抽選結果に応じた変動パターンを開始するための特図 2 変動開始処理を実行して（S251）、本処理を終了する。この特図 2 変動開始処理（S

10

20

30

40

50

251)の詳細については、図682、および図683を参照して後述する。

【5819】

また、本第10制御例における特別図柄変動処理4（図681参照）では、S212の処理が終了すると、第1特別図柄の抽選結果に応じた変動パターンを開始するための特図1変動開始処理を実行して（S252）、本処理を終了する。この特図1変動開始処理（S252）の詳細については、図684を参照して後述する。

【5820】

また、本第10制御例における特別図柄変動処理4（図681参照）では、S218の処理において今回の抽選結果が大当たりであると判別した場合に（S218：Yes）、確変フラグ203gをオフにリセットすると共に、変動回数カウンタ203caを初期値である0にリセットする（S253）。次に、今回当選した大当たりの種別に応じて、特殊当たり後フラグ203cbを更新して（S254）、処理をS220へと移行する。S254の処理では、今回当選したのが特殊当たり（大当たりC3、E3のいずれか）である場合に特殊当たり後フラグ203cbをオンに設定し、その他の大当たり種別である場合にオフに設定する。大当たり種別に応じて特殊当たり後フラグ203cbの状態を切り替えることにより、大当たりの終了後に、特殊当たり後フラグ203cbの状態に応じて変動パターンを選択するために参照するデータテーブルを切り替えることができる。よって、特殊当たり後フラグ203cbがオンであれば、大当たり後に第2特別図柄の変動パターンを決定する場合に、特殊当たり後当たり用テーブル202d8、および特殊当たり後外れ用テーブル202d9を参照して変動パターンが決定されるので、特定入賞口65aの開放間隔に基づいて外れとなったか否かを比較的容易に推察できる遊技性が設定される。また、特殊当たり後フラグ203cbがオフであれば、大当たり後に実行される第2特別図柄の抽選が当たりとなったか外れとなったかが特定入賞口65aの開放動作から識別困難な遊技性が設定される。

【5821】

次に、図682を参照して、上述した特図2変動開始処理（S251）の詳細について説明する。この特図2変動開始処理（S251）は、上述した通り、第2特別図柄の抽選結果に応じた変動パターンを開始するための処理である。

【5822】

この特図2変動開始処理（図682参照）では、まず、変動回数カウンタ203caの値に1を加算して更新し（S2001）、第2特別図柄保留球格納エリア203bの実行エリアのデータを取得する（S2002）。次いで、確変フラグ203gを読み出して、パチンコ機10が特別図柄の確変状態であるかを判定する（S2003）。このS2003の処理では、確変フラグ203gがオンならば特別図柄の確変状態であると判定し、確変フラグ203gがオフであれば、特別図柄の低確率状態であると判定する。S2003の処理において、パチンコ機10が特別図柄の確変状態であると判定した場合は（S2003：Yes）、S2002の処理で取得した第1当たり乱数カウンタC1の値と、高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル（図585（b）参照）とに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの抽選結果を取得する（S2004）。具体的には、第1当たり乱数カウンタC1の値を、高確率時用の第1当たり乱数テーブル（図585（b）参照）と比較する。上述したように、特別図柄の大当たりとなる乱数値としては、「0～39」の40個が設定されており、第1当たり乱数カウンタC1の値と、これらの当たりとなる乱数値とが一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、S2006の処理へ移行する。

【5823】

一方、S2003の処理において、パチンコ機10が特別図柄の確変状態でない（特別図柄の低確率状態である）と判定した場合は（S2003：No）、S2002の処理で取得した第1当たり乱数カウンタC1の値と、低確率時用の第1当たり乱数テーブル（図585（b）参照）とに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの抽選結果を取得する（S2005）。具体的には、第1当たり乱数カウンタC1の値と、低確率時用の特別図柄大

当たり乱数テーブルとを比較する。第1当たり乱数カウンタC1の値が、当たりとなる乱数値（即ち、「0～3」）と一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、S2006の処理へ移行する。

【5824】

そして、S2004、またはS2005の処理によって取得した特別図柄の抽選結果に基づいて第2特別図柄の変動パターンを決定するための特図2変動パターン決定処理を実行する（S2006）。この特図2変動パターン決定処理（S2006）の詳細については、図683を参照して後述する。

【5825】

特図2変動パターン決定処理（S2006）が終了すると、次に、特図2変動パターン決定処理（S2006）により決定された変動パターンを表示制御装置114へ通知するための変動パターンコマンドを設定する（S2007）。次いで、今回の変動パターンの変動時間に対応するカウンタ値を、変動時間カウンタ223fに設定する（S2008）。そして、特図2変動パターン決定処理（S2006）の中で設定された停止種別を表示制御装置114へ通知するための停止種別コマンドを設定し（S2009）、本処理を終了する。これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、メイン処理（図608参照）のS1001の処理で、音声ランプ制御装置113に送信される。

【5826】

次に、図683を参照して、上述した特図2変動パターン決定処理（S2006）の詳細について説明する。この特図2変動パターン決定処理（S2006）は、上述した通り、第2特別図柄の変動パターンを決定するための処理である。

【5827】

この特図2変動パターン決定処理では、まず、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりか否かを判別し（S2101）、大当たりであると判別した場合は（S2101：Yes）、特図2変動開始処理（図682参照）のS2002の処理で取得した第1当たり種別カウンタC2の値に基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（S2102）。より具体的には、特図2変動開始処理（図682参照）のS2002の処理で取得した第1当たり種別カウンタC2の値と、第1当たり種別選択テーブル202b（図678参照）とを比較し、大当たり種別が何であるかを判定する。上述したように、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～4」の範囲にあれば、大当たりF4（16ラウンド確変大当たり）であると判定し、「5～49」の範囲にあれば、大当たりG4（7ラウンド通常大当たり）であると判定し、「50～99」の範囲にあれば、大当たりH4（6ラウンド通常大当たり）であると判定する（図678参照）。

【5828】

このS2102の処理では、判定された大当たり種別（大当たりF4～H4）に応じて、第1図柄表示装置37の表示態様（LED37aの点灯状態）が設定される。また、大当たり種別に対応した停止図柄を、第3図柄表示装置81において停止表示させるべく、大当たり種別（大当たりF4～H4）が停止種別として設定される。

【5829】

S2102の処理が終了すると、変動回数カウンタ203caの値が5以上であるか否かを判別し（S2103）、5以上であれば（S2103：Yes）、変動パターン選択テーブル202dから、特図2当たり（5変動以上）用テーブル202d5を読み出して（S2104）、処理をS2114へと移行する。

【5830】

一方、S2103の処理において、変動回数カウンタ203caの値が5未満であると判別した場合は（S2103：No）、特殊当たり後フラグ203cbがオンであるかを判別し（S2105）、特殊当たり後フラグ203cbがオンであれば（S2105：Yes）、変動パターン選択テーブル202dから、特殊当たり後当たり用テーブル202d8を読み出して（S2106）、処理をS2114へと移行する。また、S2105の

10

20

30

40

50

処理において、特殊当たり後フラグ 203 c b がオフであると判別した場合は (S 2 1 0 5 : N o)、変動パターン選択テーブル 202 d から、特図 2 当たり (4 変動以下) 用テーブル 202 d 4 を読み出して (S 2 1 0 7)、処理を S 2 1 1 4 へと移行する。

【5831】

これに対し、S 2 1 0 1 の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合は (S 2 1 0 1 : N o)、まず、外れ時の表示態様を設定する (S 2 1 0 8)。S 2 1 0 8 の処理では、第 1 図柄表示装置 37 の表示態様を外れ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、実行エリアに格納されている停止種別選択カウンタ C 3 の値に基づいて、第 3 図柄表示装置 81 において表示させる停止種別として、前後外れリーチであるか、前後外れ以外リーチであるか、完全外れであるかを設定する。

10

【5832】

次いで、変動回数カウンタ 203 c a の値が 5 以上であるかを判別し (S 2 1 0 9)、5 以上であると判別した場合は (S 2 1 0 9 : Y e s)、変動パターン選択テーブル 202 d から特図 2 外れ (5 変動以上) 用テーブル 202 d 7 を読み出して (S 2 1 1 0)、処理を S 2 1 1 4 に移行する。一方、S 2 1 0 9 の処理において、変動回数カウンタ 203 c a の値が 5 未満であると判別した場合は (S 2 1 0 9 : N o)、特殊当たり後フラグ 203 c b がオンであるかを判別して (S 2 1 1 1)、特殊当たり後フラグ 203 c b がオンであれば (S 2 1 1 1 : Y e s)、変動パターン選択テーブル 202 d から特殊当たり後外れ用テーブル 202 d 9 を読み出して (S 2 1 1 2)、処理を S 2 1 1 4 へと移行する。また、S 2 1 1 1 の処理において、特殊当たり後フラグ 203 c b がオフであると判別した場合は (S 2 1 1 1 : N o)、変動パターン選択テーブル 202 d から特図 2 外れ (4 変動以下) 用テーブル 202 d 6 を読み出して (S 2 1 1 3)、処理を S 2 1 1 4 へと移行する。

20

【5833】

S 2 1 1 4 の処理では、S 2 1 0 4、S 2 1 0 6、S 2 1 0 7、S 2 1 1 0、S 2 1 1 2、および S 2 1 1 3 の処理の何れかによって読み出されたデータテーブルと、変動種別カウンタ C S 1 の値とに基づいて、今回の特別図柄の抽選結果を示す変動パターンを決定して (S 2 1 1 4)、本処理を終了する。

【5834】

次に、図 684 を参照して、上述した特図 1 変動開始処理 (S 2 5 2) の詳細について説明する。この特図 1 変動開始処理 (S 2 5 2) は、上述した通り、第 1 特別図柄の抽選結果に応じた変動パターンを開始するための処理である。

30

【5835】

この特図 1 変動開始処理 (図 684 参照) のうち、S 2 2 0 1 ~ S 2 2 0 5、および S 2 2 1 4 ~ S 2 2 1 6 の各処理では、それぞれ上述した特図 2 変動開始処理 (図 682 参照) の S 2 0 0 1 ~ S 2 0 0 5、および S 2 0 0 7 ~ S 2 0 0 9 の各処理と同一の処理が実行される。

【5836】

また、特図 1 変動開始処理 (図 684 参照) では、S 2 2 0 4、または S 2 2 0 5 の処理が終了すると、次いで、S 2 2 0 4、または S 2 2 0 5 の処理で取得した特別図柄の抽選結果が大当たりであるかを判別し (S 2 2 0 6)、大当たりであると判別した場合は (S 2 2 0 6 : Y e s)、S 2 2 0 2 の処理で取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に基づいて、大当たり時の表示態様を設定する (S 2 2 0 7)。より具体的には、S 2 2 0 2 の処理で取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値と、第 1 当たり種別選択テーブル 202 b (図 678 参照) とを比較し、大当たり種別が何であるかを判定する。上述したように、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ~ 9」の範囲にあれば、大当たり A 4 (16 ラウンド確変大当たり) であると判定し、「10 ~ 19」の範囲にあれば、大当たり B 4 (5 ラウンド確変大当たり) であると判定し、「20 ~ 89」の範囲にあれば、大当たり C 4 (5 ラウンド確変大当たり) であると判定し、「90, 91」の範囲にあれば、大当たり D 4 (2 ラウンド確変大当たり)

40

50

であると判定し、「92～99」の範囲にあれば、大当たりE4（2ラウンド確変大当たり）であると判定する（図678参照）。

【5837】

このS2207の処理では、判定された大当たり種別（大当たりA4～E4）に応じて、第1図柄表示装置37の表示態様（LED37aの点灯状態）が設定される。また、大当たり種別に対応した停止図柄を、第3図柄表示装置81において停止表示させるべく、大当たり種別（大当たりA4～E4）が停止種別として設定される。S2207の処理が終了すると、変動パターン選択テーブル202dから特図1当たり用テーブル202d1を読み出して（S2208）、処理をS2213へと移行する。

【5838】

一方、S2206の処理において、取得した抽選結果が外れであると判別した場合は（S2206：No）、外れ時の表示態様を設定する（S2209）。S2209の処理では、第1図柄表示装置37の表示態様を外れ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、実行エリアに格納されている停止種別選択カウンタC3の値に基づいて、第3図柄表示装置81において表示させる停止種別として、前後外れリーチであるか、前後外れ以外リーチであるか、完全外れであるかを設定する。

【5839】

次いで、確変フラグ203gの状態から特別図柄の確変状態中であるかを判別し（S2210）、確変状態中であると判別した場合は（S2210：Yes）、変動パターン選択テーブル202dから特図1外れ（確変）用テーブル202d3を読み出して（S2211）、処理をS2213に移行する。一方、S2210の処理において、特別図柄の確変状態中ではないと判別した場合は（S2210：No）、変動パターン選択テーブル202dから特図1外れ（通常）用テーブル202d2を読み出して（S2212）、処理をS2213へと移行する。

【5840】

S2213の処理では、S2208、S2211、またはS2212の処理の何れかによって読み出されたデータテーブルと、変動種別カウンタCS1の値とに基づいて変動パターンを決定し（S2213）、処理をS2214へと移行する。

【5841】

以上説明した通り、本第10制御例におけるパチンコ機10では、大当たりの終了後に実行される第2特別図柄の変動表示の結果が外れなのか否かを遊技者が察知し易い種別の大当たりと、察知し難い種別の大当たりとを設ける構成とした。より具体的には、大当たり後に実行される第2特別図柄の抽選が外れだった場合に、第2特別図柄の大当たりのインターバル期間とは異なる期間の変動時間が選択され易い大当たり種別（特殊当たり）と、選択され難い大当たり種別とを設ける構成とした。これにより、特殊当たりの終了後は、開閉扉65f1の開放動作に注目することで、抽選結果が外れであるか否かを遊技者が推測することができる。つまり、確変モードへと移行する可能性を、扉突破モード演出の結果が報知されるよりも前に遊技者に予測させることができる。一方、特殊当たり以外の大当たりが終了した後は、開閉扉65f1の動作から、小当たりが連続したことによる開閉動作であるか、大当たりG4又はH4となったことによる開閉動作であるかを判別することが困難になる。これにより、大当たり種別に応じて、扉突破モード演出の結果を確認するまで第2特別図柄の当たりが含まれていたかどうか分からない遊技性と、外れになったかどうかを扉突破モード演出の実行中に察知し易い遊技性とを切り替えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上することができる。

【5842】

なお、本第10制御例では、特殊当たり後の第2特別図柄の抽選で外れ（小当たり）となった場合に、第2特別図柄の大当たりのインターバル期間（1秒間）よりも長い（3秒間の）変動時間が設定され易くなる（約1／3の割合）ように構成したが、変動時間（つまり、外れとなった場合に開閉扉65f1が開放されるまでの間隔）はこれに限られるものではない。遊技者がインターバル期間とは異なる期間が設定されたと判別することが可

10

20

30

40

50

能な範囲で任意に定めてもよく、例えば、0.1秒間の変動時間が設定され易くなる構成としてもよい。このように構成することで、明らかに短い間隔で開閉扉65f1が開閉されるので、遊技者に対して今回の開閉扉65f1の開閉が、小当たりとなったことによるものである可能性が高いと思わせることができる。よって、開閉扉65f1の開閉動作により注目して遊技を行わせることができる。また、開閉扉65f1とは別に、可変動作が可能な可変部材を設けておき、当該可変部材の可変動作を特殊当たり後の外れであるか、特殊当たり以外の大当たり後の外れであるかに応じて異ならせる構成としてもよい。

【5843】

本第10制御例では、第2特別図柄抽選で大当たりとなった場合に遊技者にとって不利となるパチンコ機10を前提としていたが、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に遊技者にとって有利となるパチンコ機10に対して適用してもよい。このように構成することで、大当たり終了後において、開閉扉65f1が1秒間隔で開放される回数が連続する程、有利な第2特別図柄の大当たりとなったことに対する期待感が高まるので、遊技者に対して開閉扉65f1の動作により注目して遊技を行わせることができる。

【5844】

本第10制御例では、大当たりが終了した後における開閉扉65f1の可変動作の態様が外れの場合と大当たりの場合とで相違しやすい大当たり種別と、同一の可変動作となり易い大当たり種別とを設ける構成としたが、これに限られるものではない。例えば、第3図柄表示装置81において実行される演出の態様が、外れの場合と大当たりの場合とで相違しやすい大当たり種別、一致しやすい大当たり種別を設ける構成としてもよい。また、例えば、大当たり種別に応じて、特別図柄の抽選で外れとなった場合に小当たりとなる（即ち、開閉扉65f1が所定期間（0.2秒間）開放される外れとなる）確率を異ならせる構成としてもよい。これにより、開閉扉65f1が開放されないこと（即ち、外れとなること）を期待して遊技を行わせることができる。

【5845】

<第11制御例>

次に、図685から図711を参照して、第11制御例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第7制御例におけるパチンコ機10では、可変入賞装置65の内部に通常排出流路65e1と、特別排出流路65e2とを設ける構成とし、大当たり中に特別排出流路65e2の確変スイッチ65e3を球が通過した場合に、大当たり後の遊技状態が遊技者に有利な確変モード（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態）に設定される構成としていた。

【5846】

これに対して第11制御例におけるパチンコ機10では、可変入賞装置65に代えて、外観や内部構造が可変入賞装置65と同等であり、且つ、各部の機能が異なるV入賞装置670が設けられている。このV入賞装置670は、特別図柄の抽選で小当たりになると開閉扉670f1が開放されて、遊技球が入球可能な状態となる。V入賞装置670の内部において、第7制御例における確変スイッチ65e3に対応する位置には、V入賞スイッチ670e3が設けられている。開閉扉670f1の開放期間の間にV入賞装置670に入球した遊技球が、上述したV入賞スイッチ670e3を通過することにより、小当たり終了後に大当たり遊技が付与される。即ち、第11制御例におけるパチンコ機10では、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に加え、特別図柄の抽選で小当たりとなってV入賞装置670内のV入賞スイッチ670e3を遊技球が通過した場合にも大当たりが開始される構成としている。また、本第11制御例において、小当たりは第2特別図柄の抽選（第2入球口6400への入球に基づく特別図柄の抽選）でのみ高確率で（例えば、9/10で）当選し得る（第1特別図柄の抽選よりも第2特別図柄の抽選の方が小当たりとなり易くなる）構成とし、且つ、遊技状態に応じて第2入球口6400への入球し易さを可変させる構成としている。即ち、本第11制御例では、特別図柄の抽選で大当たりになる確率は遊技状態によらず一定としておき、第2入球口6400に付随する電動役物6400aの開放確率（普通図柄の当たりとなる確率）や、普通図柄の変動時間、開放時間等

を遊技状態に応じて異ならせることにより、遊技状態に応じて小当たりに当選する可能性を異ならせ、結果的に大当たりに当選する可能性を異ならせる構成（所謂、１種２種混合機の仕様）としている。

【５８４７】

また、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、３種類の遊技状態を設ける構成としている。具体的には、第２入球口６４００へと遊技球を入球させ易い時短遊技状態Ａと、第２入球口６４００へと遊技球を入球させることが困難になる通常遊技状態、および時短遊技状態Ｂとの３種類が設けられている。時短遊技状態Ａでは、第２入球口６４００を狙って遊技を行うことによって、高確率で第２入球口６４００に遊技球を入球させることができ、持ち球をほとんど減らさずに第２特別図柄の抽選を連続して実行させることができる。また、時短遊技状態Ａにおいて大当たりとなった場合には、高い割合（８０％の割合）で再度、時短遊技状態Ａとなるため、一旦時短遊技状態Ａになると、時短遊技状態Ａと大当たりとが繰り返され易くなる。このため、時短遊技状態Ａは、遊技者にとって極めて有利な遊技状態となる。一方、通常遊技状態は、第２入球口６４００へと遊技球を入球させ難いので、小当たりによるＶ入賞が発生し難くなる。よって、大当たりとなる可能性が低くなる。また、第１特別図柄の抽選で大当たりになったとしても、大当たり終了後に時短遊技状態へと移行する割合も低くなるため（例えば、５０％の割合）、通常遊技状態は、遊技者にとって最も不利となる。これらに対し、時短遊技状態Ｂは、第２入球口６４００へと遊技球を入球させ難いのは通常遊技状態と同様であるが、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に時短遊技状態Ａへと移行する割合が最も高くなるため（例えば、１００％の割合）、通常遊技状態よりも遊技者に有利な状態となる。

【５８４８】

なお、本第１１制御例では、時短遊技状態Ａにおいて大当たりとなった場合には、大当たり終了後の遊技状態として時短遊技状態Ａ、又は時短遊技状態Ｂのどちらかが設定される構成としている。このように構成することで、時短遊技状態Ａが設定されなかったとしても、通常遊技状態よりも有利な（大当たりとなった場合に時短遊技状態Ａに移行し易い）時短遊技状態Ｂとなるので、時短遊技状態Ａが終了した時点で遊技者が即座に遊技を辞めてしまうことを抑制することができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。本第１１制御例における以降の説明では、最も不利な通常遊技状態を「通常モード」と称し、最も有利な時短遊技状態Ａを「連荘モード」と称し、滞在中は不利だが連荘モードへと移行し易い時短遊技状態Ｂを「引き戻しモード」と称する。

【５８４９】

この第１１制御例におけるパチンコ機１０が、第７制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、ＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、ＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第７制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第７制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【５８５０】

まず、図６８５を参照して、本第１１制御例における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図６８５は、本第１１制御例における遊技盤１３の正面図である。図６８５に示した通り、本第１１制御例における遊技盤１３では、第７制御例における第１入球口６４に付随して設けられていた電動役物６４ａが削除されている。なお、本第１１制御例における第１入球口６４には、可変表示装置ユニット８０に対して正面視左側に設けられている流路に向けて発射された（左打ちされた）遊技球が入球可能となる一方で、可変表示装

置ユニット 80 に対して正面視右側に設けられている流路に向けて発射された（右打ちされた）遊技球が入球不可能（困難）となるように、釘等の配置が設定されている。また、第 1 入球口 64 の下方には、大当たりの各ラウンドにおいて遊技球が入球可能な状態に設定される可変入賞装置 650 が設けられている。この可変入賞装置 650 の特定入賞口 650a は、遊技球が入賞する毎に 10 個の賞球が払い出される入賞口として構成されている。

【5851】

第 1 入球口 64 に対して正面視右側には、V 入賞装置 670 が設けられている。この V 入賞装置 670 は、上述した通り、第 7 制御例における可変入賞装置 65 と同一の構造（図 576～図 578 参照）であるが、各部の機能が異なって構成されている。より詳述すると、V 入賞装置 670 は、通常時には上面の開閉扉 670f1 が閉鎖されており、特別図柄の抽選で小当たりになった場合にのみ、上面に設けられている開閉扉 670f1 が所定期間（例えば、1.5 秒間）開放され、開口部である V 入賞口 670a を介して内部へと遊技球が入球可能な状態が形成される。V 入賞装置 670 の内部には、第 7 制御例における通常排出流路 65e1（図 578（a）参照）、および特別排出流路 65e2（図 578（b）参照）に代えて、これらと同一構造の通常排出流路 670e1、および特別排出流路 670e2 が設けられている。V 入賞装置 670 の内部へと流入した遊技球は、いずれかの流路（通常排出流路 670e1、および特別排出流路 670e2）を流下してパチンコ機 10 の外部へと排出される。また、特別排出流路 670e2 には、遊技球が通過することで小当たり後に大当たりが開始される V 入賞スイッチ 670e3 が設けられている。詳細については後述するが、小当たり中は基本的に通常排出流路 670e1 に遊技球が振り分けられる状態となり、わずかな期間（例えば、0.075 秒間）のみ、特別排出流路 670e2 に振り分けられる状態を形成する。このため、小当たりに基づく開閉扉 670f1 の開放期間（1.5 秒間）の間に V 入賞装置 670 の内部へと遊技球を入球させることができたとしても、特別排出流路 670e2 に振り分けられる期間でなければ、通常排出流路 670e1 を流下してしまい、大当たりが開始されることはない。なお、本第 1 制御例では、V 入賞装置 670 を狙って遊技球を発射し続けた場合に、小当たりの約 20 回に 1 回の割合で特別排出流路 670e2 へと遊技球が入球するように構成されている。

【5852】

図 685 に示した通り、遊技盤 13 において可変表示装置ユニット 80 の正面視右側に設けられた流路には、スルーゲート 67 が設けられており、その下方には遊技球が入球することで第 2 特別図柄の抽選が実行される契機となる第 2 入球口 6400 が設けられている。また、図 685 に示した通り、可変表示装置ユニット 80 の正面視右側に設けられた流路における上流側から、第 2 入球口 6400 に至るまでの領域には、多数の釘が植立されており、これらの釘によって、少なくとも返しゴム 69 に衝突する発射強度（例えば、95% 以上の発射強度）で発射されたほぼ全ての遊技球を、第 2 入球口 6400 へと流下させる（誘導する）ことができる。以降では、説明の簡略化のため、遊技球を第 2 入球口 6400 へと誘導するための領域のことを、第 2 入球口誘導領域と称する。

【5853】

なお、第 2 入球口 6400 は、第 2 入球口 6400 を覆う横長矩形状の電動役物 6400a と、その電動役物 6400a の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための電動役物用ソレノイド（図示せず）とを備えている。電動役物 6400a は、通常時は、遊技球が入賞できない閉状態になっている。電動役物 6400a の閉状態においては、電動役物 6400a と遊技盤 13 とが同一平面上となるように閉鎖されるため、遊技球が電動役物 6400a の手前側を通過可能となる。また、電動役物 6400a が前面下側に傾倒することで、遊技球が第 2 入球口 6400 に入賞しやすい開状態を一時的に形成する。このため、遊技球が返しゴム 69 に衝突する発射強度で発射されたとしても、第 2 入球口 6400 に到達するタイミングで電動役物 6400a の開状態になっていなければ、遊技球は第 2 入球口 6400 に入球できずに通過して、下方（V 入賞装置 670 や可変入賞装置 650

、アウト口 6 6 等が設けられている領域)へと流下する。

【5854】

図 6 8 5 に示した通り、第 2 入球口誘導領域の内部、且つ、第 2 入球口 6 4 0 0 の上流側は、右側流路 R 1 と、左側流路 R 2 とに分岐している。また、左側流路 R 2 には、図 6 8 5 に示した通り、スルーゲート 6 7 が設けられている。更に、右側流路 R 1 と、左側流路 R 2 との上流側には、第 2 入球口誘導領域へと入球した遊技球を、右側流路 R 1 と、左側流路 R 2 とのどちらかに振り分けるための振分部材 6 6 0 0 が設けられている。詳細については後述するが、遊技球が到達する間隔に応じて、振分部材 6 6 0 0 により一方の流路に偏って振り分けられ易くなるか、振分部材 6 6 0 0 により両方の流路に交互に振り分けられ易くなるかが可変する。より具体的には、遊技球の発射間隔（遊技球が振分部材 6 6 0 0 へと到達する間隔）が長くなった場合（例えば、1. 5 秒以上の発射間隔、および到達間隔となった場合）には、遊技球が振分部材 6 6 0 0 によって右側流路 R 1 に対してのみ振り分けられる一方で、遊技球の発射間隔（遊技球が振分部材 6 6 0 0 へと到達する間隔）が短くなった場合（例えば、最短の発射間隔である 0. 6 秒間の場合）には、遊技球が振分手段によって右側流路 R 1 と、左側流路 R 2 とに交互に振り分けられる。なお、0. 6 秒間～1. 5 秒間の間の発射間隔で遊技球を発射した場合には、振分部材 6 6 0 0 に到達した時点の振分部材 6 6 0 0 の配置に応じて、右側流路 R 1 に振り分けられるか、左側流路 R 2 に振り分けられるかが可変する。よって、0. 6 秒間～1. 5 秒間の間で発射間隔を正確に調節することができれば、左側流路 R 2 のみへと遊技球を振り分けさせ続けることも可能となる。この振分部材 6 6 0 0 の構成について、図 6 8 6 を参照して詳細に説明する。

【5855】

図 6 8 6 (a)～(d)は、振分部材 6 6 0 0 の動作内容を示した図である。図 6 8 6 (a)は、振分部材 6 6 0 0 が初期位置に配置されている状態で、遊技球が振分部材 6 6 0 0 に向けて流下（落下）してきた状態を示している。図 6 8 6 (a)に示した通り、振分部材 6 6 0 0 は、回転軸 6 6 0 0 a と、回転軸 6 6 0 0 a に対して右方向に伸びた略棒型形状の右受け部 6 6 0 0 R と、回転軸 6 6 0 0 a に対して左上方向に伸びた略棒型形状の左受け部 6 6 0 0 L と、回転軸に対して左下方向に伸びた（下垂した）略棒型形状の下垂部 6 6 0 0 b と、下垂部 6 6 0 0 b に対して正面視右側に接合された略直方体形状の偏重部 6 6 0 0 c とで構成されている。振分部材 6 6 0 0 は、回転軸 6 6 0 0 a を中心として正面視時計回り、および反時計回り方向に回転動作が可能に構成されており、下垂部 6 6 0 0 b が回転軸 6 6 0 0 a に対して鉛直下方に配置されることにより、正面視略「Y 字」型の形状となるように構成されている。なお、偏重部 6 6 0 0 c は、振り分け部材 6 6 0 0 の他の部分（右受け部 6 6 0 0 R、左受け部 6 6 0 0 L、下垂部 6 6 0 0 b）よりも高密度の物質で構成されており、振分部材 6 6 0 0 全体の重心が、偏重部 6 6 0 0 c の重心にほぼ一致する程度に他の部分との質量に差が設けられている。具体的には、例えば、偏重部 6 6 0 0 c が鉄で構成され、その質量が 4 g であるのに対し、他の部分は全て P S 材で構成され、その質量の合計が 0. 5 g となるように構成されている。振分部材 6 6 0 0 に対して重力 G 以外の力が作用していない状態においては、最終的に重心が最も低い位置（位置エネルギーが最も少ない状態）で安定するので、振分部材 6 6 0 0 がどのような配置に可動したとしても、重力 G 以外の作用（外力の作用）が無ければ、最終的に図 6 8 6 (a)に示した配置に戻って静止することとなる。

【5856】

振分部材 6 6 0 0 は、右受け部 6 6 0 0 R、および左受け部 6 6 0 0 L によって、第 2 入球口誘導領域の上方から流下してきた遊技球を受け止め可能に構成されている。振分部材 6 6 0 0 の初期位置（静止位置）において、遊技球が第 2 入球口誘導領域の上方から流下してくると（図 6 8 6 (a) 参照）、遊技球が主として右受け部 6 6 0 0 R によって受け止められる。遊技球と右受け部 6 6 0 0 R とが衝突すると、右受け部 6 6 0 0 R に対して正面視下向きの力が働く。言い換えれば、振分部材 6 6 0 0 を、回転軸 6 6 0 0 a を中心として正面視時計回り方向に回動させる向きの力が働く。ここで、遊技球の質量は、振

分部材 6600 のトータルの質量（約 4.5 g）よりも重く（約 5.5 g）構成されているため、遊技球が振分部材 6600 に衝突することによって、右受け部 6600 R が下方向に押し下げられ、振分部材 6600 が正面視時計回り方向に回動される。これにより、右受け部 6600 R が正面視左上方向から右下方向へと向かう向きの傾斜を形成する配置まで振分部材 6600 が回動する（図 686（b）参照）。よって、右受け部 6600 R に受け止められた遊技球は、右受け部 6600 R の形成する傾斜に沿って、正面視右下方向へと流下し、右側流路 R1 へと落下する。即ち、右側流路 R1 へと遊技球が振り分けられる。

【5857】

このように、振分部材 6600 が初期位置に配置されている（完全に静止している）状態で最初に振分部材 6600 へと到達した遊技球は、右側流路 R1 へと振り分けられる構成としている。上述した通り、左側流路 R2 にはスルーゲート 67 が設けられている一方で、右側流路 R1 にはスルーゲート 67 が設けられていないので、右側流路 R1 の方が普通図柄の抽選が実行される可能性がない分遊技者に不利な流路となる。振分部材 6600 の初期位置を不利側の流路に振り分け可能な配置としておくことにより、遊技機の初期状態が有利な状態となってしまうことを抑制することができる。

【5858】

遊技球が右側流路 R1 へと振り分けられた（右受け部 6600 R から落下した）後は、振分部材 6600 を正面視時計回り方向に回動させる向きの力（遊技球の重みによる負荷）がなくなるので、振分部材 6600 に対して重力 G のみが作用する状態となる。ここで、右側流路に対して遊技球を振り分けた直後においては、振分部材 6600 の重心が初期配置よりも左上側に移動した状態となる。よって、振分部材 6600 に対して働く重力 G のうち、回転方向に平行な成分 G_c は、振分部材 6600 を正面視反時計回りに回動させる向きの（正面視右下向き）の力となる。この重力の回転方向の成分 G_c により、振分部材 6600 は、正面視反時計回りに回転動作を行う。なお、この回転動作により振分部材 6600 が初期配置に到達したとしても、即座に静止するわけではなく、初期配置を一旦通過する。図 686（b）の配置から初期配置まで回転動作をする間に、運動エネルギーが発生するためである。よって、振分部材 6600 は、初期配置を通過しても反時計回り方向の回転動作を行い続け、運動エネルギーが 0 になる（回転動作の速度が 0 になる）ことで一時的に静止する（図 686（c）参照）。なお、遊技者が遊技球を第 2 入球口誘導領域へと連続して発射していれば（即ち、最短の発射間隔である 0.6 秒の発射間隔で発射していれば）、初期配置を通過した後に配置される、この一時的な静止位置（図 686（c）参照）の前後において、次の遊技球が振分部材 6600 へと到達する。即ち、左受け部 6600 L のうち回転軸 6600 a とは逆側の端部の高さよりも、右受け部 6600 R のうち回転軸 6600 a とは逆側の端部の高さの方が高くなる可動範囲（回転範囲）で可動している間に次の遊技球が振分部材 6600 へと到達する。

【5859】

図 686（d）に示した通り、振分部材 6600 が通過した後で遊技球が振分部材 6600 へと到達すると、当該遊技球は主として左受け部 6600 L に衝突する。遊技球に衝突された左受け部 6600 L は、衝突した遊技球の重さによって正面視下方向へと押し下げられる向きの力が働く。つまり、振分部材 6600 を正面視反時計回り方向に回動させる向きの力が働く。上述した通り、遊技球の質量は、振分部材 6600 のトータルの質量よりも重いので、振分部材 6600 が回動して、左受け部 6600 L が正面視右上から左下方向に下る向きの傾斜を形成する。左受け部 6600 L によって受け止められた遊技球は、この傾斜に沿って転動し、正面視左下方向の左側流路 R2 へと落下する。即ち、遊技球が左側流路 R2 へと振り分けられる。

【5860】

遊技球が左側流路 R2 へと振り分けられた（左受け部 6600 L から落下した）後は、振分部材 6600 を正面視反時計回り方向に回動させる向きの力（遊技球の重みによる負荷）がなくなるので、振分部材 6600 に対して重力 G のみが作用する状態となる。よ

て、右側流路 R 1 へと遊技球を振り分けた後（図 6 8 6（b）,（c）参照）と同様に、振分部材 6 6 0 0 に対して働く重力 G のうち、回転方向に平行な成分 G_c により、初期配置の方向へと戻す力が働く結果、振分部材 6 6 0 0 は、正面視時計回り方向に回転動作を行う。

【5 8 6 1】

そして、これ以降も、遊技球が最短（0.6 秒間）の発射間隔で連続して発射され続けている間、振分部材 6 6 0 0 は、遊技球を一方の流路（右側流路 R 1、左側流路 R 2 のいずれか）へと振り分ける動作と、遊技球を振り分けた反動で他方の流路に遊技球を振り分け可能な配置まで回転する動作とを繰り返す。これにより、遊技球を最短の発射間隔で連続して発射し続けることにより、遊技球を右側流路 R 1 と左側流路 R 2 とに交互に振り分けることができる。上述した通り、左側流路 R 2 にはスルーゲート 6 7 が設けられているので、遊技球を最短の発射間隔で連続して発射し続けることにより、遊技球 2 個に 1 個の割合で、スルーゲート 6 7 を通過させることができる。

10

【5 8 6 2】

一方で、遊技球を 1.5 秒以上の発射間隔で発射し続けた場合には、遊技球が右側流路 R 1 に振り分けた反動で一旦は左側流路 R 2 へと遊技球を振り分け可能な配置まで回転するものの、再度、初期配置に向かって回転し、以降は初期配置を中心とする振り子動作を行う。この振り子動作は、空気抵抗や回転軸 6 6 0 0 a に作用する動摩擦等により時間の経過と共に振幅が減少していき、1.5 秒経過時には、右側流路 R 1 に遊技球を振り分け可能な範囲（回転軸 6 6 0 0 a から鉛直下方に引いた垂線よりも左側に下垂部 6 6 0 0 b が配置される範囲）のみで振り子動作を行う（または静止した）状態となる。このため、1.5 秒間以上の間隔を空けて遊技球を発射すると、右側流路 R 1 にばかり遊技球が振り分けられてしまうので、左側流路 R 2 に設けられているスルーゲート 6 7 に対して遊技球を通過させることが不可能となる。即ち、普通図柄の抽選を実行させることが不可能になってしまうので、特に、第 2 入球口 6 4 0 0 へと遊技球が入球し易くなる（普通図柄の当たりとなった場合に遊技球が第 2 入球口 6 4 0 0 へと容易に入球する普通図柄の変動時間および電動役物 6 4 0 0 a の開放パターンが設定される）連荘モードにおいては、遊技者にとって極めて不利になってしまう。よって、連荘モードにおいては、左側流路 R 2 に遊技球を振り分けさせたいと考える遊技者に対して、最短の発射間隔で遊技球を発射させることができる。即ち、連荘モードにおいて、途切れなく遊技球を発射させ続けることができるので、パチンコ機 1 0 の稼働率を向上させることができる。

20

30

【5 8 6 3】

更に、最短の発射間隔（0.6 秒間）と、1.5 秒間との間で、振分部材 6 6 0 0 の動作に応じて発射間隔を調節することにより、振り子動作を行っている振分部材 6 6 0 0 が左側流路 R 2 へと遊技球を振り分け可能な配置まで可変したタイミングでのみ、振分部材 6 6 0 0 へと遊技球を到達させることも可能になる。なお、最短の発射間隔で遊技球を発射するためには、操作ハンドル 5 1 を最大の回転量に維持し続けるという比較的簡単な操作内容を行えばよいものの、発射間隔を調節して、最短の発射間隔以外の発射間隔で狙い通りに遊技球を発射させるためには、操作ハンドル 5 1 に対する繊細な操作が必要となる。よって、遊技の技量が高い一部の遊技者を除いては、操作ハンドル 5 1 を最大の回転量に維持し続けることで最短の発射間隔で遊技球を発射させ続けた方が、より多くの遊技球を左側流路 R 2 へと振り分けさせて、普通図柄の抽選をより多く実行させることが可能となる。

40

【5 8 6 4】

このように、本第 1 1 制御例における振分部材 6 6 0 0 は、遊技者のハンドル 5 1 に対する操作内容に応じて、遊技球が流下する流路を可変させることができる。即ち、操作ハンドル 5 1 を回転量に維持するという操作を行って最短の発射間隔で遊技球を発射し続けることにより、確実に、遊技球を右側流路 R 1 と左側流路 R 2 とに交互に流下させることができる。言い換えれば、遊技球が通過しても普通図柄の抽選が実行されることがない不利な流路（右側流路 R 1）と、遊技球が通過することで普通図柄の抽選が実行される有利

50

な流路（左側流路 R 2）とに交互に振り分けさせることができる。また、振分部材 6 6 0 0 が遊技球を何れかの流路に振り分けた反動で初期配置（図 6 8 6（a）参照）を中心とする振り子動作を行っている間において、左側流路 R 2 へと遊技球を振り分け可能となる可動範囲を可動している期間を狙って遊技球を到達させるように操作ハンドル 5 1 を操作することにより、発射した遊技球のほとんどを、スルーゲート 6 7 が設けられている左側流路 R 2 に振り分けさせることも可能となる。つまり、遊技者にとって有利な流路に偏重させて振り分けさせる動作を実現することも可能となる。また、遊技者にとってのメリットはないが、1. 5 秒間以上の発射間隔となるように操作ハンドル 5 1 を操作することにより、遊技者にとって不利な流路に変調させて遊技球を振り分けさせることも可能となる。よって、遊技者の技量、および実現させたい動作に応じて、操作ハンドル 5 1 に対する操作内容を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する参加意欲を向上させることができる。

10

【5 8 6 5】

なお、本第 1 1 制御例では、連荘モード（時短遊技状態 A）において、スルーゲート 6 7 を通過した遊技球が直接第 2 入球口 6 4 0 0 に入球可能となるタイミングで電動役物 6 4 0 0 a が開放される。即ち、普通図柄の変動時間として、0. 1 秒間という極めて短い変動時間が設定される。また、普通図柄の当たりとなった場合の電動役物 6 4 0 0 a の開放期間として、0. 2 秒間が設定される。スルーゲート 6 7 を通過した遊技球が第 2 入球口 6 4 0 0 へと到達するまでには約 0. 2 秒間を要するので、ちょうど電動役物 6 4 0 0 a の開放期間の間に遊技球が第 2 入球口 6 4 0 0 へと到達し、入球する。よって、連荘モードの間は、最大の発射強度、且つ、最短の発射間隔で遊技球を右打ちし続けるだけで、左側流路 R 2 に振り分けられた全ての遊技球を第 2 入球口 6 4 0 0 へと入球させることができる。即ち、およそ 2 個に 1 個の割合で遊技球を第 2 入球口 6 4 0 0 へと入球させることができる。

20

【5 8 6 6】

一方で、引き戻しモード（時短遊技状態 B）においては、スルーゲート 6 7 を通過した遊技球も、スルーゲート 6 7 を通過した遊技球の次に第 2 入球口誘導領域へと発射されて右側流路 R 1 へと振り分けられた遊技球も第 2 入球口 6 4 0 0 へと入球することが不可能（困難）となる普通図柄の変動時間（0. 5 秒間）が設定される。この 0. 5 秒間の変動時間が設定されることにより、普通図柄の当たりとなった場合には、スルーゲート 6 7 を通過した遊技球が第 2 入球口 6 4 0 0 を通過しきってから（即ち、スルーゲート 6 7 から第 2 入球口 6 4 0 0 までの流路の流下期間である 0. 2 秒間が経過してから）電動役物 6 4 0 0 a が開放される。また、電動役物 6 4 0 0 a の開放期間は連荘モードと同様に 0. 2 秒間が設定されるので、1 の遊技球がスルーゲート 6 7 を通過してから 0. 5 秒～0. 7 秒の間に他の遊技球を到達させなくては第 2 入球口 6 4 0 0 へと入球させることが不可能となる。しかしながら、最短の発射間隔で第 2 入球口誘導領域へと遊技球を発射し続けたとしても、スルーゲート 6 7 を通過した遊技球の次の遊技球が右側流路 R 1 に振り分けられて第 2 入球口 6 4 0 0 へと到達するまでには約 0. 8 秒間を要するため、開放期間の経過後に第 2 入球口 6 4 0 0 へと入球することとなる。よって、引き戻しモードにおいて最短の発射間隔（0. 6 秒間隔）で右打ちを行ったとしても、遊技球を第 2 入球口 6 4 0 0 へと入球させることは不可能（困難）となり、いたずらに持ち玉を減少させるのみの極めて不利な状態となる。従って、引き戻しモードにおいて、遊技者に対して左打ちにより第 1 入球口 6 4 に遊技球を入球させて遊技を進行させる（特別図柄の抽選を行わせる）遊技方法を行わせることができる。言い換えれば、普通図柄の時短状態が付与されているにも拘わらず、開放され易い第 2 入球口 6 4 0 0 を狙う遊技方法ではなく、通常モード（通常遊技状態）と同様の遊技方法を行わせることができるという斬新な遊技性を実現できる。

30

40

【5 8 6 7】

なお、上述した通り、本第 1 1 制御例では、通常モードよりも、引き戻しモードの方が第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に大当たり終了後に連荘モードへと移行する

50

可能性が高くなる構成としている。加えて、本第11制御例では、連荘モードの終了後、最低でも特別図柄の抽選が30回終了するまでの間は引き戻しモードに設定される構成としている。より具体的には、連荘モードにおいて大当たりE5になると、大当たり終了後、特別図柄の抽選が30回終了するまで引き戻しモードに設定され、大当たりF5になると、大当たり終了後、特別図柄の抽選が100回終了するまで引き戻しモードに設定される。一方、連荘モードにおいて他の大当たり種別（大当たりA5～D5）になると、大当たり終了後、再度、連荘モードが設定される。このため、連荘モード終了後は、特別図柄の抽選で大当たりにならなかった場合、特別図柄の抽選が30回、又は100回終了するまで引き戻しモードが維持される。言い換えれば、連荘モード終了後、少なくとも特別図柄の抽選が30回終了するまでの間は、引き戻しモードが維持される。よって、連荘モードの終了後、少なくとも特別図柄の抽選を30回行わせるまでは遊技を継続した方が得なのではないかと遊技者に思わせることができる。つまり、連荘モードが終了した後も、少なくとも特別図柄の抽選が30回終了するまでの間、遊技を継続させることができるので、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。

10

【5868】

ここで、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合、または特定領域へと遊技球が入球した場合に大当たりが付与される仕様の遊技機（所謂1種2種混合機）では、遊技状態として、特定領域へと遊技球が入球し難い通常遊技状態と、特定領域へと遊技球が入球し易い時短遊技状態との2種類の遊技状態のみを設け、時短遊技状態が終了すると、即座に最も不利な通常遊技状態へと移行する仕様が一般的であった。しかしながら、この構成では、不利な通常遊技状態へと移行した時点で、遊技者の遊技に対するモチベーションが大きく低下してしまう虞があり、時短遊技状態が終了した時点で遊技者が即座に遊技を辞めてしまう可能性があった。

20

【5869】

これに対して本第11制御例では、連荘モードの終了後、少なくとも特別図柄の抽選が30回実行されるまでの間は、大当たりとなった場合に連荘モードへと移行し易い特別な状態（引き戻しモード）が設定される構成としている。これにより、連荘モードが終了して、第2入球口6400へと遊技球が入球し難い不利な遊技状態になったとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制できる。よって、連荘モードが終了した直後に遊技を辞めてしまうことを防止することができるので、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。

30

【5870】

なお、本第11制御例では、連荘モードが終了した場合に、必ず引き戻しモードへと移行する構成としていた。即ち、普通図柄の時短状態において第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、大当たり終了後に再度連荘モードに移行する大当たり種別と、大当たり終了後に引き戻しモードへと移行する大当たり種別とのみを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。所定の割合（例えば、5%）で、大当たり終了後に通常モードへと移行する大当たり種別を設ける構成としてもよい。

【5871】

本第11制御例では、最短の発射間隔（0.6秒間隔）で遊技球を発射し続けた場合に、振分部材6600が遊技球を右側流路R1に振り分け可能な動作範囲と、左側流路R2に振り分け可能な動作範囲との切り替わりの周期と、遊技球の発射間隔とが略同一となる構成としていた。即ち、本制御例の振分部材6600は、一方の流路に遊技球を振り分けしてから、次の遊技球が振分部材6600に到達するまでの0.6秒間の間に、他方の流路に遊技球を振り分け可能となる動作範囲まで可動する（振分部材6600の振り子動作の半周期が0.6秒と略同一となる）ように構成していたが、これに限られるものではない。最短の発射間隔で遊技球を発射した場合に遊技球を右側流路R1と左側流路R2とに交互に振り分けることができるのであれば、1の遊技球を振り分けしてから次の遊技球が到達するまでの0.6秒間の間に1又は複数回、一方の流路へと振り分け可能な動作範囲と、他方の流路へと振り分け可能な動作範囲とを振り子動作により往復する構成としてもよい

40

50

。言い換えれば、振分部材 6 6 0 0 の振り子動作の半周期の奇数倍が、最短の発射間隔である 0. 6 秒間と略同一となるように構成してもよい。このように構成したとしても、最短の発射間隔で発射された遊技球が振分部材 6 6 0 0 に到達する毎に、右側流路 R 1 と左側流路 R 2 とに交互に遊技球を振り分けることができる。

【5 8 7 2】

本第 1 1 制御例では、偏重部 6 6 0 0 c を設けて振分部材 6 6 0 0 の重心をずらすことにより、振分部材 6 6 0 0 が静止した状態において、遊技球を右側流路 R 1 へと振り分け可能な配置（図 6 8 6 (a) 参照）となるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、偏重部 6 6 0 0 c を設ける代わりに、バネ等の弾性体を用いて、振分部材 6 6 0 0 が遊技球の振分けにより回転動作を行った後で、最終的に図 6 8 6 (a) に示した初期配置に戻るよう構成してもよい。

10

【5 8 7 3】

次に、図 6 8 7 を参照して、本第 1 1 制御例における V 入賞装置 6 7 0 の動作について説明する。上述した通り、V 入賞装置 6 7 0 は、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、開閉扉 6 7 0 f 1 が開放されて内部へと入球可能な状態となる。図 6 8 7 は、小当たりとなったことに基づく開閉扉 6 7 0 f 1 の開放期間と、V 入賞装置 6 7 0 の内部における遊技球が流下可能な流路との対応関係を示した図である。

【5 8 7 4】

図 6 8 7 の上段に示した通り、小当たりに当選すると、開閉扉 6 7 0 f 1 が開放される。この開放期間は 1. 5 秒間の間継続し、小当たり開始から 1. 5 秒間が経過した時点で開閉扉 6 7 0 f 1 が閉鎖されて小当たりが終了する。また、図 6 8 7 の下段に示した通り、小当たりが開始されてから 0. 5 秒間の間は、V 入賞装置 6 7 0 の内部に流入した遊技球が通常排出流路 6 7 0 e 1 へと誘導されるように、流路ソレノイド 6 7 0 k がオフの状態に維持される。これにより、小当たりの開始から 0. 5 秒間の間は、特別排出流路 6 7 0 e 2 へと遊技球が流下困難となるので、遊技球が V 入賞スイッチ 6 7 0 e 3 を通過することも困難になる。そして、小当たりの開始から 0. 5 秒間が経過した時点で、0. 0 7 5 秒間の間、流路ソレノイド 6 7 0 k がオンに設定されることにより、特別排出流路 6 7 0 e 2 へと遊技球が誘導される状態となる（通常排出流路 6 7 0 e 1 へと遊技球が流下困難な状態となる）。これにより、0. 0 7 5 秒間の間に V 入賞装置 6 7 0 の内部に流入した遊技球は、特別排出流路 6 7 0 e 2 へと誘導されて V 入賞スイッチ 6 7 0 e 3 を通過し

20

30

【5 8 7 5】

流路ソレノイド 6 7 0 k がオンに設定されてから 0. 0 7 5 秒間が経過した後は、小当たり終了まで流路ソレノイド 6 7 0 k がオフに設定される。即ち、V 入賞装置 6 7 0 の内部に流入した遊技球が通常排出流路 6 7 0 e 1 に誘導され易い状態に設定される。これらの動作内容により、特別排出流路 6 7 0 e 2 に誘導され易くなる 0. 0 7 5 秒間の間に遊技球を V 入賞装置 6 7 0 へと入球させて特別排出流路 6 7 0 e 2 に到達させることができれば、遊技球が V 入賞スイッチ 6 7 0 e 3 を通過して小当たり終了後に大当たりが付与される。一方、小当たりの開放期間の間に V 入賞スイッチ 6 7 0 e 3 を遊技球が通過しなかつた場合は、大当たりが付与されることはない。

40

【5 8 7 6】

小当たりの開放期間が 1. 5 秒間ある中で、特別排出流路 6 7 0 e 2 が通過可能となるのは 0. 0 7 5 秒間のみであるので、1 の小当たりにおいて V 入賞口 6 7 0 a へと入球した遊技球が V 入賞スイッチ 6 7 0 e 3 を通過する確率は $1/20$ ($0. 0 7 5/1. 5$) である。上述した通り、連荘モードにおいては、最短の発射間隔で遊技球を発射し続けなければ遊技球が第 2 入球口 6 4 0 0 へと入球し難くなるので、小当たりの開放期間の間も、遊技者は基本的に最短の発射間隔で遊技球を発射し続けることとなる。つまり、特別排出流路 6 7 0 e 2 が通過可能となる期間を狙って遊技球の発射タイミングを調節することが困難になるので、遊技球が特別排出流路 6 7 0 e 2 を流下するか否かは、第 2 特別図柄の変動時間や遊技球の流下方向等のみに依存する。即ち、遊技者の技量が介在する余地は

50

ほとんど無く、小当たり当選時における大当たり期待度は常に一定（ $1/20$ ）となる。よって、遊技者の技量とは無関係に連荘モード時の大当たり確率をほぼ一定にすることができるので、パチンコ機10での遊技に慣れていない遊技者に対しても安心して遊技を行わせることができる。

【5877】

なお、本第11制御例では、大当たり終了後に連荘モードへと移行した場合、その連荘モードは特別図柄の抽選が100回終了するか、大当たりとなるまでの間継続する。また、本第11制御例では、第2特別図柄の抽選で小当たりとなる確率は $9/10$ であり、第2特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は $1/200$ であるので、第2特別図柄の抽選でも小当たりでも大当たりにも当選せずに連荘モードが終了する確率は約0.6%となる。即ち、一旦連荘モードに移行すると、その後は大当たり終了後に引き戻しモードが付与される種別の大当たりにも当選するまでは、ほぼ、連荘モードと大当たりとを繰り返す極めて有利な状態を形成する。よって、遊技者に対して連荘モードへと移行させることを1つの目標として遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

【5878】

次に、図688、および図689を参照して、本第11制御例における第3図柄表示装置81において表示される、引き戻しモードの期待度を示唆する演出について説明する。本第11制御例では、上述した通り、連荘モードが終了した後、最低でも特別図柄の抽選が30回実行されるまでの間、引き戻しモードとなる。即ち、大当たりにも当選した場合に、大当たり終了後に必ず連荘モードへと移行する有利な状態に設定される。このため、引き戻しモードが設定されている間は、遊技を継続しようと遊技者に対して思わせることができる。即ち、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持させることができる。しかしながら、引き戻しモードとして設定される特別図柄の抽選回数を多くしすぎると、連荘モードへと再突入する割合（連荘モードを引き戻す割合）が多くなり過ぎてしまい、遊技者にとって過剰に有利となってしまう虞がある。そこで、本第11制御例では、引き戻しモードが設定される抽選回数にバリエーションを設けた上で（即ち、30回、又は100回のどちらかが設定される構成とした上で）、いずれの抽選回数を選択されたのかを明示しない（秘匿する）構成としている。そして、第3図柄表示装置81に表示される背面画像の種別に応じて、選択された抽選回数（引き戻しモードの期間）の多寡を示唆する構成としている。このように構成することで、引き戻しモードが終了したのか継続しているのかを曖昧にすることができるので、引き戻しモードへと移行した場合における最低の抽選回数である30回を超えても遊技を継続しようと思わせることができる。よって、連荘モードが終了した後で、より長く遊技を行わせることができるので、パチンコ機10の稼働率をより向上させることができる。また、背面画像の種別から引き戻しモードが終了したか否かを予測する遊技性を実現することができるので、連荘モード終了後における遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

【5879】

本第11制御例では、引き戻しモードが継続している期待度を示唆する背面画像として3種類の背面画像が設けられている。即ち、引き戻しモードが継続している期待度が高い背面画像（図688（a）参照）、期待度が中程度の背面画像（図688（b）参照）、および期待度が低い背面画像（図689参照）の3種類が設けられている。引き戻しモードが設定されてから特別図柄の抽選回数が30回を超えると、特別図柄の抽選が10回行われる毎に、背面画像を抽選し直す処理が実行される。背面画像の更新状況に応じて、引き戻しモードが継続しているか否かを遊技者に対して予測させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

【5880】

図688（a）は、引き戻しモードが継続している期待度が最も高い背面画像（高期待度用の背面画像）が表示されている状態を示した図である。図688（a）に示した通り、期待度が最も高い背面画像が設定されると、キャラクタ811が森を進行する表示態様

となる。また、第3図柄表示装置81の表示画面の上部中央には、「CHANCE!!」という文字が表示された表示領域HR6が形成される。これらの表示内容により、引き戻しモードが継続している可能性が高いことを遊技者に対して示唆することができる。

【5881】

図688(b)は、引き戻しモードが継続している期待度が中程度の背面画像が表示されている状態を示した図である。図688(b)に示した通り、期待度が中程度の背面画像が設定されると、キャラクタ811が川を下る表示態様となる。また、表示領域HR6の内部に表示される文字が「CHANCE!？」となる。これらの表示内容により、高期待度用の背面画像（中期待度用の背面画像）が表示されている場合よりも引き戻しモードの期待度が低い（通常モードに移行してしまった可能性が高い）ことを遊技者に示唆することができる。

10

【5882】

図689は、引き戻しモードが継続している期待度が最も低い背面画像（低期待度用の背面画像）が表示されている状態を示した図である。図689に示した通り、期待度が最も低い背面画像が設定されると、キャラクタ811が荒野を進行する表示態様となる。また、表示領域HR6の内部に表示される文字が「CHANCE・・・?」となる。これらの表示内容により、引き戻しモードの期待度が極めて低い（通常モードに移行済みである可能性が高い）ということを遊技者に示唆することができる。

【5883】

このように、本第11制御例では、引き戻しモードが継続しているか否かを、背面画像の表示態様により示唆可能に構成している。これにより、背面画像の種別から引き戻しモードが継続しているか否かを予測させる遊技性を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。なお、引き戻しモードは連荘モード中に当選した大当たりが終了した後、最大で100回の特別図柄の抽選が実行されるまで継続する。逆に言えば、特別図柄の抽選が100回終了すると、必ず通常モードへと移行する。このため、特別図柄の抽選が100回終了した後は、通常モード用の背面画像（図示せず）に設定される。

20

【5884】

＜第11制御例における電氣的構成＞

次に、図690(a)を参照して、本第11制御例における主制御装置110内に設けられているROM202の構成について説明する。図690(a)は、ROM202の構成を示したブロック図である。図690(a)に示した通り、本第11制御例におけるROM202の構成は、第7制御例におけるROM202の構成（図585(a)参照）に対して、小当たり種別選択テーブル202daと、時短回数選択テーブル202dbと、普図変動パターン選択テーブル202dcとが追加されている点で相違している。加えて、本第11制御例におけるROM202では、第1当たり乱数テーブル202a、第1当たり種別選択テーブル202b、および変動パターン選択テーブル202dの内容が一部変更となっている。

30

【5885】

まず、図690(b)を参照して、本第11制御例における第1当たり乱数テーブル202aについて説明する。図690(b)は、本第11制御例における第1当たり乱数テーブル202aの規定内容を示した図である。図690(b)に示した通り、本第11制御例における第1当たり乱数テーブル202aには、大当たりと判定される判定値として、「0, 1」の2つの乱数値（カウンタ値）が規定されている（図690(b)の202a1参照）。なお、第7制御例と同様に、大当たりとなる判定値は、第1特別図柄の抽選と、第2特別図柄の抽選とで共通である。また、第1特別図柄の抽選で外れと判定される判定値の範囲として「2～399」が規定され（図690(b)の202a2参照）、第1特別図柄の小当たりと判定される判定値は規定されていない（図690(b)の202a3参照）。また、第2特別図柄の外れと判定される判定値の範囲として「2～40」が規定され（図690(b)の202a2参照）、第2特別図柄の小当たりと判定される判

40

50

定値の範囲として「41～399」が規定されている（図690（b）の202a3参照）。

【5886】

このように、本第11制御例では、第2特別図柄の抽選でのみ、小当たりに当選し得る構成としている。これにより、第2特別図柄の抽選が実行されやすい連荘モードにおいてV入賞スイッチ670e3をより通過し易い状態を形成できるので、連荘モードにおいて、短い期間で再度大当たりが発生し易くなる。これにより、連荘モードにおける有利度合いをより高めることができるので、連荘モードへと移行した場合に、遊技者に対して大きな喜びを与えることができる。

【5887】

次に、図691（a）を参照して、本第11制御例における第1当たり種別選択テーブル202bについて説明する。図691（a）は、本第11制御例における第1当たり種別選択テーブル202bの規定内容を示した図である。図691（a）に示した通り、本第11制御例における第1当たり種別選択テーブル202bには、第1特別図柄の大当たり種別として、大当たりA5、B5の2種類が設けられており、第2特別図柄の大当たり種別として、大当たりC5の1種類が設けられている。

【5888】

図691（a）に示した通り、第1特別図柄に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～49」の範囲には、「大当たりA5」が対応付けられて規定されている（図691（a）の202b1参照）。この「大当たりA5」は、ラウンド数が5ラウンドであり、当選時の遊技状態にかかわらず、大当たり後の遊技状態が普通図柄の時短状態A（連荘モード）に設定される大当たり種別（5ラウンド時短大当たり）である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりA5」となるカウント値は50個なので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりA5」が決定される割合は50%（50／100）である。

【5889】

図691（a）に示した通り、第1特別図柄に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「50～99」の範囲には、「大当たりB5」が対応付けられて規定されている（図691（a）の202b2参照）。この「大当たりB5」は、ラウンド数が5ラウンドであり、当選時の遊技状態に応じて大当たり後の遊技状態が可変する大当たり種別（5ラウンド特殊大当たり）である。より具体的には、普通図柄の通常状態（通常モード）において「大当たりB5」になった場合には、大当たり後の遊技状態として普通図柄の通常状態（通常モード）が設定されるのに対して、普通図柄の時短状態（引き戻しモード、又は連荘モード）において「大当たりB5」になった場合は、大当たり後の遊技状態として普通図柄の時短状態A（連荘モード）が設定される。なお、大当たり種別、および大当たり当選時の遊技状態と、設定される遊技状態との対応関係は、後述する時短回数選択テーブル202db（図691（c）参照）に規定されている。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりB5」となるカウント値は50個なので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりB5」が決定される割合は50%（50／100）である。

【5890】

また、図691（a）に示した通り、第2特別図柄に対して、第1当たり種別カウンタC2が取り得る全ての値に、「大当たりC5」が対応付けて規定されている（図691（a）の202b3参照）。この「大当たりC5」は、ラウンド数が10ラウンドであり、当選時の遊技状態に応じて大当たり後の遊技状態が可変する大当たり種別（10ラウンド特殊大当たり）である。より具体的には、普通図柄の通常状態（通常モード）において「大当たりC5」になった場合には、大当たり後の遊技状態として普通図柄の通常状態（通常モード）が設定されるのに対して、普通図柄の時短状態（引き戻しモード、又は連荘モード）において「大当たりC5」になった場合は、大当たり後の遊技状態として普通図柄の時短状態A（連荘モード）が設定される。

10

20

30

40

50

【5891】

このように、第1特別図柄の大当たりの半分を特殊大当たり（通常モードで当選すると大当たり後に通常モードが設定され、通常モード以外で当選すると大当たり後に連荘モードが設定される大当たり）にすることで、主として第1特別図柄の抽選を実行する必要がある（第2特別図柄の抽選が実行され難い）複数の遊技状態（通常モード、引き戻しモード）において、有利度合いに差を設けることができる。即ち、通常モードにおいて第1特別図柄の大当たりになると、50%の割合で大当たり後に連荘モードが設定されるのに対し、引き戻しモードにおいて第1特別図柄の抽選で大当たりになると、100%の割合で大当たり後に連荘モードが設定されるように構成することができる。これにより、通常モードと、引き戻しモードとで、大当たりに当選するまでの間の有利度合いは共通（第2入球口6400へと入球し難い不利な状態）としつつ、大当たりに当選した際の有利度合いを、通常モードよりも引き戻しモードの方が高くなるように構成できる。よって、少なくとも引き戻しモードの間は、遊技を継続した方が得であると遊技者に思わせることができるので、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。

10

【5892】

なお、上述した通り、本第11制御例では、連荘モードが終了する（大当たり終了後に連荘モード以外のモードが設定される大当たりに当選した）場合には、必ず引き戻しモードに移行する構成としている。これにより、連荘モードが終了した後も、少なくとも引き戻しモードが終了するまでの間は遊技を継続しようと思わせることができる。言い換えれば、連荘モードにおいて大当たりと連荘モードとの繰り返しにより多量の賞球を獲得した遊技者が、連荘モードにおける最後の大き当たりが終了した時点で遊技に満足して即座に遊技を辞めてしまうことを抑制することができる。即ち、第2入球口6400へと遊技球が入球し難く、連荘モードに比較して不利な状態（引き戻しモード）において、遊技を継続させることができるので、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。

20

【5893】

また、引き戻しモードと同様に、連荘モードにおいて第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、100%の割合で大当たり後に連荘モードが設定されるように構成することができる。これにより、例えば、第1特別図柄の保留球が残存した状態で連荘モードに移行し、第1特別図柄の保留球に基づく特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、必ず連荘モードを継続させることができる。即ち、連荘モードに移行した後、第1特別図柄の抽選で当たりとなって即座に通常モードや引き戻しモードに移行してしまうという不条理な状況が発生してしまう（小当たりに1度も当選しないまま連荘モードが終了してしまう）ことを抑制できるので、連荘モード中における遊技者の遊技に対するモチベーションを高めることができる。なお、連荘モードにおいて第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合にも、特殊大当たりとなって、必ず大当たり後に連荘モードが再度設定されるので、連荘モードにおいて、小当たりに1度も当選せずにモードが終了してしまう可能性をより確実に排除することができる。よって、連荘モードにおける遊技者の遊技に対するモチベーションをより向上させることができる。

30

【5894】

更に、第2特別図柄の大当たりを全て時短大当たりとするのではなく、全て特殊大当たりとすることにより、通常モードにおいて第2特別図柄の抽選を実行しようと試みることを防止することができる。即ち、通常モードにおいて右打ちを行い、第2入球口6400へと遊技球を入球させて遊技を行う変則的な遊技方法を行うと、大当たりになっても当該大当たりの終了後に必ず最も不利な通常モードが設定される構成とすることができるので、変則的な遊技方法に対する抑止効果を高めることができる。

40

【5895】

次に、図691(b)を参照して、小当たり種別選択テーブル202daについて説明する。図691(b)は、小当たり種別選択テーブル202daの規定内容を示した図である。この小当たり種別選択テーブル202daは、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、小当たり種別を決定するための判定値が規定されているデータテーブルであり、

50

小当たり種別カウンタC5の判定値が、各小当たり種別に対応付けて規定されている。

【5896】

具体的には、図691(b)に示した通り、小当たり種別カウンタC5の値が「0～49」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりA」が対応付けて規定されている(図691(b)の202da1参照)。この「小当たりA」は、V入賞装置670のV入賞スイッチ670e3を遊技球が通過した場合に、「大当たりC5」が付与される小当たり種別である。大当たりC5は、上述した通り、ラウンド数が10ラウンドであり、通常モード中に当選すると大当たりの終了後に再度、通常モードが設定される一方で、通常モード以外(引き戻しモード、または連荘モード)において当選すると、大当たりの終了後に連荘モードが設定される大当たり種別である。小当たり種別カウンタC5の値が取り得る100個のカウント値のうち、「小当たりA」となるカウント値は50個なので、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりA」が決定される割合は50%(50/100)である。

10

【5897】

また、図691(b)に示した通り、小当たり種別カウンタC5の値が「50～79」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりB」が対応付けて規定されている(図691(b)の202da2参照)。この「小当たりB」は、V入賞装置670のV入賞スイッチ670e3を遊技球が通過した場合に、「大当たりD5」が付与される小当たり種別である。ここで、「大当たりD5」は、ラウンド数が15ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後に連荘モードに移行する大当たり種別である。小当たり種別カウンタC5の値が取り得る100個のカウント値のうち、「小当たりB」となるカウント値は30個なので、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりB」が決定される割合は30%(30/100)である。

20

【5898】

また、図691(b)に示した通り、小当たり種別カウンタC5の値が「80～94」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりC」が対応付けて規定されている(図691(b)の202da3参照)。この「小当たりC」は、V入賞装置670のV入賞スイッチ670e3を遊技球が通過した場合に、「大当たりE5」が付与される小当たり種別である。ここで、「大当たりE5」は、ラウンド数が10ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず、大当たりが終了してから特別図柄の抽選が30回終了するまでの間、引き戻しモードが設定される大当たり種別である。小当たり種別カウンタC5の値が取り得る100個のカウント値のうち、「小当たりC」となるカウント値は15個なので、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりC」が決定される割合は15%(15/100)である。

30

【5899】

また、図691(b)に示した通り、小当たり種別カウンタC5の値が「95～99」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりD」が対応付けて規定されている(図691(b)の202da4参照)。この「小当たりD」は、V入賞装置670のV入賞スイッチ670e3を遊技球が通過した場合に、「大当たりF5」が付与される小当たり種別である。ここで、「大当たりF5」は、ラウンド数が10ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず、大当たりが終了してから特別図柄の抽選が100回終了するまでの間、引き戻しモードが設定される大当たり種別である。小当たり種別カウンタC5の値が取り得る100個のカウント値のうち、「小当たりD」となるカウント値は5個なので、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりD」が決定される割合は5%(5/100)である。

40

【5900】

このように、本第11制御例では、4つの小当たり種別が設けられており、小当たり種別に応じて、V入賞スイッチ670e3を通過した場合に実行(開始)される大当たりの種別が異なって構成されている。連荘モード(および普通図柄の時短状態が設定される引き戻しモード)においては、小当たりA、または小当たりBに当選し、小当たり遊技の実

50

行中にV入賞スイッチ670e3を遊技球が通過することにより、大当たりC、または大当たりDが開始されて、大当たり終了後の遊技状態（モード）として、再度、連荘モードが設定される。よって、小当たりA、および小当たりBは、遊技者にとって比較的有利な小当たり種別であると言える。なお、小当たりBの方が、V入賞スイッチ670e3を通過した場合に実行される大当たりのラウンド数が多いため、小当たりAよりも小当たりBの方が、より有利度合いが高い小当たり種別であると言える。小当たりA、または小当たりBに当選する割合は合計80%（50%+30%）であり、上述した通り、連荘モードにおいて1度も大当たりとならずに連荘モードが終了してしまう（100回の時短期間が経過してしまう）可能性は0.6%程度であるので、一旦連荘モードになると、約80%の割合で連荘モードが繰り返される（連荘モードをループする）。

10

【5901】

また、連荘モード（および普通図柄の時短状態が設定される引き戻しモード）において、小当たりC、または小当たりDに当選し、小当たり遊技の実行中にV入賞スイッチ670e3を遊技球が通過することにより、大当たりE、または大当たりFが開始されて、大当たり終了後の遊技状態（モード）として、引き戻しモードが設定される。引き戻しモードは連荘モードよりも有利度合いが低い遊技状態（モード）であるため、小当たりC、および小当たりDは、遊技者にとって比較的不利な小当たり種別であると言える。なお小当たりCと、小当たりDとは、V入賞スイッチ670e3を遊技球が通過した場合に実行される大当たりの性能（ラウンド数）自体は同一であるが、大当たり後に設定される引き戻しモードの期間（回数）が、小当たりCに基づく引き戻しモードの方が短くなるように構成されている。このため、小当たりCよりも小当たりDの方が、有利度合いが高い小当たり種別であると言える。小当たりC、または小当たりDのどちらかに当選する割合は20%（15%+5%）であるので、連荘モードにおいて大当たりになると、約20%の割合で引き戻しモードへと移行してしまう。なお、連荘モードにおいて特別図柄の抽選で大当たりとなった場合（V入賞スイッチ670e3を通過することなく大当たりに当選した場合）は、必ず大当たり後に連荘モードへと移行する。

20

【5902】

一方、通常モードにおいては、小当たりB以外の小当たり（小当たりA、C、D）に当選してV入賞スイッチ670e3を遊技球が通過した場合、大当たり終了後のモードとして通常モードが設定されてしまう。即ち、通常モードにおいてV入賞スイッチ670e3を通過すると、70%の割合で大当たり後に通常モードが設定されてしまうため、通常モードにおいて第2特別図柄の抽選を行わせようとする変則的な遊技方法を行うと、遊技者にとって極めて不利となってしまう。上述した通り、第1特別図柄の抽選で大当たりになれば、50%の割合で大当たり後に連荘モードに移行するのに対し、第2特別図柄の抽選で大当たりになってしまうと、100%の割合で大当たり後に再度、通常モードに移行してしまう。加えて、通常モードにおいて第2特別図柄の抽選で小当たりとなり、V入賞スイッチ670e3を遊技球が通過したとしても、70%の割合で大当たり後に再度、通常モードに移行してしまう。よって、変則的な遊技方法を行うことにより第2特別図柄の抽選ばかりを行わせるような遊技方法を実施すると、本制御例のパチンコ機10において最も有利な状態である連荘モードへの移行率が低くなってしまい、遊技者にとって不利になってしまう。よって、遊技者に対して、通常モードにおいて遊技球が入球し難い第2入球口6400へと無理矢理入球させて第2特別図柄の抽選ばかりを実行させるような変則的な遊技方法を行うメリットを無くすことができるので、通常モードにおいて、第1入球口64へと遊技球を入球させるために左打ちによる遊技を行わせることができる。よって、変則的な遊技方法の実施により、ホールに対して不測の不利益を与えてしまったり、逆に、遊技者に対して過剰に損をさせてしまったりすることをより確実に防止することができる。

30

40

【5903】

次に、図691（c）を参照して、時短回数選択テーブル202dbの詳細について説明する。図691（c）は、本第11制御例における時短回数選択テーブル202dbの

50

規定内容を示した図である。この時短回数選択テーブル202dbは、大当たり終了時に参照され、大当たり終了後の時短回数（通常モードに移行するまでの特別図柄の抽選回数）を大当たり種別、および大当たり当選時の遊技状態に応じて設定するためのデータが規定されたデータテーブルである。この時短回数選択テーブル202dbには、大当たり終了後の時短回数だけでなく、時短状態の種別（時短状態Aであるか、時短状態Bであるか）を示すデータも合わせて規定されている。

【5904】

図691(c)に示した通り、大当たり種別として、大当たりA5、D5に対しては、当選時の遊技状態にかかわらず、時短回数として100回が対応付けて規定され、時短状態の種別として、時短状態Aが対応付けて規定されている（図691(c)の202db1参照）。このため、第1特別図柄の抽選で大当たりA5に当選するか（図691(a)の202b1参照）、または小当たりBの開放期間においてV入賞スイッチ670e3を遊技球が通過して大当たりD5に当選した場合（図691(b)の202da2参照）、当選時の遊技状態とは無関係に、大当たり終了後、特別図柄の抽選が100回終了するまでの間、普通図柄の時短状態A（連荘モード）が設定される。上述した通り、連荘モードは遊技者にとって最も有利となる遊技状態であるので、主として第1特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行する必要がある通常モード、および引き戻しモードにおいて、大当たりA5は遊技者にとって好ましい（喜ばしい）大当たり種別の1種である。また、主として第2特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行する必要がある連荘モードにおいて、大当たりD5は遊技者にとって好ましい大当たり種別の1種である。

【5905】

また、図691(c)に示した通り、大当たり種別として、大当たりB5、C5に対しては、普通図柄の通常状態（通常モード）において時短回数として0回が対応付けて規定され、普通図柄の時短状態（引き戻しモード、連荘モード）に対して100回の時短状態Aが対応付けて規定されている（図691(c)の202db2参照）。よって、普通図柄の通常状態に設定される通常モードにおいては、第1特別図柄の抽選で大当たりB5になると、大当たり後に再度通常モードが設定されてしまうので、大当たりB5は、遊技者にとって好ましくない大当たり種別の1種である。一方、引き戻しモードにおいては、大当たりB5になっても大当たり終了後に有利な連荘モードに移行するため、遊技者にとって好ましい大当たり種別の1種となる。また、主として第2特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行する必要がある連荘モードにおいて、大当たり後に有利な連荘モードに移行する大当たりC5は遊技者にとって好ましい大当たり種別の1種である。

【5906】

また、図691(c)に示した通り、大当たり種別として、大当たりE5に対しては、普通図柄の通常状態において時短回数として0回が対応付けて規定され、普通図柄の時短状態（引き戻しモード、連荘モード）に対して30回の時短状態Bが対応付けて規定されている（図691(c)の202db3参照）。なお、主として第1特別図柄の抽選により遊技を進行する必要がある通常モードや、引き戻しモードにおいては、基本的に大当たりE5に当選することはないが、仮に通常モードにおいて変則的に、または不正に第2特別図柄の抽選を行わせて小当たりCになり、大当たりE5に当選したとしても、大当たり後に最も不利な通常モードに移行してしまうため、大当たりE5は通常モードにおいて最も不利な大当たり種別の1種である。また、引き戻しモードにおいて第2特別図柄の抽選を実行させて大当たりE5に当選した場合、大当たり後に引き戻しモードに移行してしまう。即ち、第1特別図柄の抽選で大当たりになれば100%連荘モードへと移行するにもかかわらず、無駄に引き戻しモードをループしてしまうことになるので、引き戻しモードにおいても、大当たりE5は比較的好ましくない（不利な）大当たり種別の1種となる。また、連荘モードにおいて小当たりCになり、大当たりE5になると、連荘モードに比較して遊技者に不利な引き戻しモードに移行してしまうため、連荘モード中における大当たりE5は、遊技者にとって好ましくない（不利な）大当たり種別の1種となる。

【5907】

また、図 6 9 1 (c) に示した通り、大当たり種別として、大当たり F 5 に対しては、普通図柄の通常状態において時短回数として 0 回が対応付けて規定され、普通図柄の時短状態（引き戻しモード、連荘モード）に対して 1 0 0 回の時短状態 B が対応付けて規定されている（図 6 9 1 (c) の 2 0 2 d b 4 参照）。即ち、大当たり F 5 になると、大当たり E 5（図 6 9 1 (c) の 2 0 2 d b 3 参照）と同様のモード移行を行うが、連荘モードにおいて当選した場合に移行する引き戻しモードの長さ（特別図柄の抽選回数）が、大当たり E 5 に当選した場合に比較して長くなる（抽選回数が多くなる）。よって、大当たり F 5 は、通常モードや引き戻しモードにおいては、大当たり E 5 と同様に好ましくない（不利な）大当たり種別の 1 種となる。また、連荘モードにおいては、好ましくない大当たり種別の 1 種であるが、大当たり後の引き戻しモードが長く継続するという点で、大当たり E 5 よりは有利度合いが高い大当たり種別であると言える。

10

【5 9 0 8】

このように、本第 1 1 制御例では、時短回数選択テーブル 2 0 2 d b（図 6 9 1 (c) 参照）に規定されている時短回数を設定することにより、大当たりを契機として、通常モード（普通図柄の通常状態）、連荘モード（普通図柄の時短状態 A）、および引き戻しモード（普通図柄の時短状態 B）の 3 つのモード間を行き来することが可能に構成されている。これにより、大当たり後のモード（遊技状態）に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

【5 9 0 9】

次に、図 6 9 2 を参照して、本第 1 1 制御例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 d の詳細について説明する。この変動パターン選択テーブル 2 0 2 d は、第 7 制御例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 d（図 5 8 7 参照）と同様に、特別図柄の抽選結果に応じて特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するために参照されるデータテーブルである。

20

【5 9 1 0】

図 6 9 2 (a) は、本第 1 1 制御例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 d の構成を示したブロック図である。図 6 9 2 (a) に示した通り、本第 1 1 制御例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 d は、第 7 制御例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 d の構成（図 5 8 7 (a) 参照）に対して、特図 1 外れ（通常）用テーブル 2 0 2 d 2 と、特図 1 外れ（確変）用テーブル 2 0 2 d 3 とに代えて、単一の特図 1 外れ用テーブル 2 0 2 d 1 1 が設けられている点、特図 2 当たり（4 変動以下）用テーブル 2 0 2 d 4 と、特図 2 当たり（5 変動以上）用テーブル 2 0 2 d 5 とに代えて、単一の特図 2 当たり用テーブル 2 0 2 d 1 2 が設けられている点、特図 2 外れ（4 変動以下）用テーブル 2 0 2 d 6 と、特図 2 外れ（5 変動以上）用テーブル 2 0 2 d 7 とに代えて、特図 2 外れ（通常・引き戻し）用テーブル 2 0 2 d 1 3 と、特図 2 外れ（連荘）用テーブル 2 0 2 d 1 4 とが設けられている点で相違している。なお、特図 1 外れ用テーブル 2 0 2 d 1 1 の規定内容は、第 7 制御例における特図 1 外れ（通常）用テーブル 2 0 2 d 2（図 5 8 7 (c) 参照）と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

30

【5 9 1 1】

特図 2 当たり用テーブル 2 0 2 d 1 2 は、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、変動パターン（変動時間）を決定するために参照されるデータテーブルである。図 6 9 2 (b) に示した通り、特図 2 当たり用テーブル 2 0 2 d 1 2 には、第 2 特別図柄の抽選が実行された時点のモード（遊技状態）毎に、選択される変動パターン（変動時間）が規定されている。図 6 9 2 (b) に示した通り、通常モード、および引き戻しモードにおいて第 2 特別図柄の抽選で大当たりになると、変動種別カウンタ C S 1 の値によらず、変動パターンとして、変動時間が 1 8 0 秒間の当たり超ロング変動が決定される。これに対して、連荘モードにおいて第 2 特別図柄の抽選で大当たりになると、変動種別カウンタ C S 1 の値によらず、変動パターンとして、変動時間が 1 0 秒間の当たりミドル変動が決定される。このように、第 1 特別図柄の抽選により遊技を進行させる必要がある通常モードや引き戻しモードにおいて、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、極めて長い

40

50

変動時間を設定する構成とすることで、通常モードや引き戻しモードにおいて変則的に、又は不正に第2特別図柄の抽選を行った場合の遊技効率を低下させることができる。よって、変則的に、又は不正に第2特別図柄の抽選が実行されてしまうことを抑制できる。

【5912】

また、特図2外れ（通常・引き戻し）用テーブル202d13は、通常モード、および引き戻しモードにおいて第2特別図柄の抽選で外れ（小当たり含む）となった場合に、変動パターン（変動時間）を決定するために参照されるデータテーブルである。図692（c）に示した通り、特図2外れ（通常・引き戻し）用テーブル202d13には、変動種別カウンタCS1の値によらず、変動パターンとして、変動時間が180秒間の外れ超ロング変動のみが規定されている。このように、第1特別図柄の抽選により遊技を進行させる必要がある通常モードや引き戻しモードにおいて、第2特別図柄の抽選で外れ（または小当たり）になった場合に、極めて長い変動時間を設定する構成とすることで、通常モードや引き戻しモードにおいて変則的に、又は不正に第2特別図柄の抽選を行った場合の遊技効率をより低下させることができる。よって、変則的に、又は不正に第2特別図柄の抽選が実行されてしまうことを抑制できる。

【5913】

また、特図2外れ（連荘）用テーブル202d14は、連荘モードにおいて第2特別図柄の抽選で外れ（または小当たり）となった場合に、変動パターン（変動時間）を決定するために参照されるデータテーブルである。図692（d）に示した通り、特図2外れ（連荘）用テーブル202d14には、抽選結果毎に、決定され得る変動パターンが規定されている。より具体的には、図692（d）に示した通り、第2特別図柄の外れに対しては、変動種別カウンタCS1の取り得る全ての値に対して、変動時間が10秒間の外れミドル変動が対応付けて規定されている。よって、連荘モードにおいて、第2特別図柄の抽選で外れになった場合は、必ず10秒間の変動時間が設定される。一方、図692（d）に示した通り、第2特別図柄の小当たりに対しては、変動種別カウンタCS1の値が「0～174」の範囲に対して変動時間が5秒間の小当たりショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「175～198」の範囲に対して変動時間が10秒間の小当たりミドル変動が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、連荘モードにおいては、第2特別図柄の抽選が実行された場合に5秒間、又は10秒間という比較的短い変動時間のみが設定されるので、連荘モードにおける遊技効率を高めることができる。よって、連荘モードの優位性をより高めることができるので、連荘モードへと移行した場合における遊技者の喜びをより大きくすることができる。従って、連荘モードにおける遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【5914】

また、連荘モードにおいて当選する確率が高い小当たりとなった場合に短い変動時間（5秒間）が設定される割合を高くし、小当たりとなった場合における比較的低い割合（約1/4）で、当たりや外れの場合と同様の比較的長い（10秒間の）変動時間が設定される構成としている。これにより、比較的長い変動時間が選択される毎に、第2特別図柄の抽選で直接大当たりとなった可能性があると思わせることができる。従って、連荘モードにおいて、変動時間に着目して遊技を行わせることができるので、遊技者の連荘モードにおける興趣を向上させることができる。

【5915】

次に、図693（a）を参照して、普図変動パターン選択テーブル202dcの詳細について説明する。この普図変動パターン選択テーブル202dcは、普通図柄の抽選が実行された場合に、普通図柄の変動時間を設定するために参照されるデータテーブルであり、図693（a）に示した通り、普通図柄の抽選が実行された時点の遊技状態（モード）と、普通図柄の変動パターン（変動時間）とが対応付けて規定されている。

【5916】

図693（a）に示した通り、普通図柄の通常状態（通常モード）に対しては、変動パターンとして、変動時間が30秒間のロング変動が対応付けて規定されている（図693

(a)の202dc1参照)。これに対し、普通図柄の時短状態A(連荘モード)に対しては、変動時間が0.1秒間のショート変動Aが対応付けて規定されており(図693(a)の202dc2参照)、普通図柄の時短状態B(引き戻しモード)に対しては、変動時間が0.5秒間のショート変動Bが対応付けて規定されている(図693(a)の202dc3参照)。

【5917】

このため、通常モードにおいて普通図柄の抽選が実行されると、時短状態(連荘モード、引き戻しモード)に比較して極めて長い普通図柄の変動時間が設定されるので、通常モードにおいて右打ちによりスルーゲート67、および第2入球口6400を狙って遊技を行った場合の遊技効率を、極めて悪化させることができる。これにより、通常モードにおいて右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。また、連荘モード(時短状態A)における普通図柄の変動時間を0.1秒間に設定することで、普通図柄の当たりになった場合は、スルーゲート67を通過した遊技球が直接第2入球口6400に入球し易くなるように構成できる。よって、連荘モードの間は、最大の発射強度、且つ、最短の発射間隔(0.6秒間隔)で遊技球を右打ちし続けるだけで、左側流路R2(図685参照)に振り分けられた遊技球を高確率(普通図柄の当たりとなる確率である1/1.2の確率)で第2入球口6400へと入球させることができる。

【5918】

一方で、引き戻しモード(時短状態B)における普通図柄の変動時間を0.5秒間に設定することで、普通図柄の抽選で当たりになったとしても、当該抽選の契機となった遊技球(スルーゲート67を通過した遊技球)も、スルーゲート67を通過した遊技球の次に第2入球口誘導領域へと発射されて右側流路R1(図685参照)へと振り分けられた遊技球も第2入球口6400へと入球することが不可能(困難)となるように構成できる。即ち、0.5秒間の変動時間が設定されることにより、普通図柄の当たりとなった場合には、スルーゲート67を通過した遊技球が第2入球口6400を通過しきってから(即ち、スルーゲート67から第2入球口6400までの流路の流下期間である0.2秒間が経過してから)電動役物6400aが開放される。また、電動役物6400aの開放期間は0.2秒間なので、1の遊技球がスルーゲート67を通過してから0.5秒~0.7秒の間に他の遊技球を到達させなくては第2入球口6400へと入球させることが不可能となる。しかしながら、最短の発射間隔で第2入球口誘導領域へと遊技球を発射し続けたとしても、スルーゲート67を通過した遊技球の次の遊技球が右側流路R1に振り分けられて第2入球口6400へと到達するまでには約0.8秒間を要するため、開放期間の経過後に第2入球口6400へと入球することとなる。よって、引き戻しモードにおいて最短の発射間隔(0.6秒間隔)で右打ちを行ったとしても、遊技球を第2入球口6400へと入球させることは不可能(困難)となり、いたずらに持ち球を減少させるのみの極めて不利な状態となる。従って、引き戻しモードにおいて、遊技者に対して左打ちにより第1入球口64に遊技球を入球させて遊技を進行させる(特別図柄の抽選を行わせる)遊技方法を行わせることができる。言い換えれば、普通図柄の時短状態が付与されているにも拘わらず、開放され易い第2入球口6400を狙う遊技方法ではなく、通常モード(通常遊技状態)と同様の遊技方法(左打ちにより第1入球口64を狙って遊技を行う遊技方法)を行わせることができるという斬新な遊技性を実現できる。

【5919】

次に、図693(b)を参照して、本第11制御例における主制御装置110内に設けられているRAM203の構成について説明する。図693(b)は、本第11制御例におけるRAM203の構成を示したブロック図である。図693(b)に示した通り、本第11制御例におけるRAM203の構成は、第7制御例におけるRAM203の構成(図590参照)に対して、時短中カウンタ203daと、大当たり種別格納エリア203dbと、モード種別格納エリア203dcと、V通過フラグ203ddと、当選時モード格納エリア203deとが追加されている点で相違している。また、確変フラグ203gと、確変設定フラグ203hと、確変通過カウンタ203iと、確変有効フラグ203n

と、確変有効タイマ203oとが削除されている点で相違している。

【5920】

時短中カウンタ203daは、普通図柄の時短状態が終了するまでの残りの特別図柄の抽選回数をカウントするためのカウンタである。この時短中カウンタ203daの値が1以上であれば、普通図柄の時短状態（連荘モード、引き戻しモードのいずれか）であることを意味し、時短中カウンタ203daの値が0であれば、普通図柄の通常状態であることを意味する。この時短中カウンタ203daは、初期値が0に設定されており、大当たり終了時に、時短回数選択テーブル202db（図691（c）参照）に規定された時短回数が設定される（図705のS1323参照）。また、この時短中カウンタ203daの値は、特別図柄の変動停止のタイミングで実行される時短回数更新処理（図700参照）の中で1ずつ減算されて更新される（図700のS2302参照）。普通図柄の抽選を実行する際は、この時短中カウンタ203daの値により普通図柄の時短状態であるか否かが判別されて、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル（図586（b）の202c3, 202c4）を参照して普通図柄の抽選を行うか、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル（図586（b）の202c1, 202c2）を参照して普通図柄の抽選を行うかが決定される（図702のS608参照）。

10

【5921】

大当たり種別格納エリア203dbは、大当たりに当選した場合に、当該当選した大当たりの種別を示すデータを一時的に格納しておくための記憶領域である。この大当たり種別格納エリア203dbには、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別に対応するデータが格納される（図699のS331参照）。また、特別図柄の抽選で小当たりとなり、当該小当たりにおいてV入賞スイッチ670e3を通過した場合に、小当たり種別に対応する大当たり種別を示すデータが格納される（図706のS1629参照）。この大当たり種別格納エリア203dbに格納されたデータは、当選した大当たりの終了タイミングまで保持され、大当たり終了時に時短回数選択テーブル202dbから時短回数を選択するために用いられる（図705のS1322参照）。

20

【5922】

モード種別格納エリア203dcは、現在のモード（遊技状態）を示すデータを格納するための記憶領域である。このモード種別格納エリア203dcに対してデータとして「00H」が格納されていれば、現在のモードが通常モード（普通図柄の通常状態）であることを示し、「01H」が格納されていれば、連荘モード（普通図柄の時短状態A）であることを示し、「02H」が格納されていれば、引き戻しモード（普通図柄の時短状態B）であることを示す。普図変動パターン選択テーブル202dc（図693（a）参照）から普通図柄の変動時間を選択して設定する際には、このモード種別格納エリア203dcに格納されているデータに対応する変動時間が設定される。

30

【5923】

V通過フラグ203ddは、小当たり遊技の実行中に、V入賞スイッチ670e3を通過済みであるか否か（小当たり終了後に大当たりとなることが確定しているか否か）を示すためのフラグである。小当たりの終了時に、このV通過フラグ203ddがオンであれば、小当たり終了時に大当たりの開始が設定される一方で、V通過フラグ203ddがオフであれば、大当たりが開始されずに小当たりが終了される。このV通過フラグ203ddは、初期値がオフに設定されており、小当たり遊技の実行中に遊技球がV入賞スイッチ670e3を通過したことが検出された場合にオンに設定される（図707のS2506参照）。また、V入賞スイッチ670e3を通過したことに基づく大当たりの開始を設定した後でオフに設定される（図706のS1630参照）。

40

【5924】

当選時モード格納エリア203deは、大当たりに当選した際のモード（遊技状態）を示すデータを一時的に記憶しておくための記憶領域である。この当選時モード格納エリア203deには、モード種別格納エリア203dcと同一の形式のデータが格納される。大当たり開始時には、モード種別格納エリア203dcに格納されているデータがこの当

50

選時モード格納エリア203deに転送され、大当たり終了までの間、データが保持される。大当たりの終了時には、この当選時モード格納エリア203deに格納されているデータを用いて大当たり当選時のモードが判別され、対応する時短回数が時短回数選択テーブル202db（図691（c）参照）から読み出されて設定される（図705のS1322参照）。

【5925】

次に、図694を参照して、本第11制御例における遊技状態（モード）の移行方法について説明する。図694に示した通り、本第11制御例のパチンコ機10には、大別して3つの状態（モード）が設けられている。即ち、図694の上部に示した通常モード（普通図柄の通常状態）と、図694の左下部に示した連荘モード（普通図柄の時短状態A）と、図694の右下部に示した引き戻しモード（普通図柄の時短状態B）とが設けられている。

10

【5926】

通常モードは、上述した通り、普通図柄の通常状態のことを示しており、遊技球が第2入球口6400へ入球し難く、第1特別図柄の抽選で大当たりになっても連荘モードに移行し難いため、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。また、連荘モードは、上述した通り、普通図柄の時短状態Aが設定される遊技状態を示しており、第2入球口6400へと遊技球が入球し易くなるため高確率で小当たりが発生し、V入賞スイッチ670e3を通過する機会が多くなるため、通常モードよりも大当たりとなる可能性が高い遊技状態である。また、大当たり終了後に再度、連荘モードが設定され易いので、遊技者にとって最も有利な遊技状態となる。

20

【5927】

また、引き戻しモードは、普通図柄の時短状態Bが設定される遊技状態を示しており、上述した通り、遊技球が第2入球口6400へと入球し難いため、通常モードと同様に第1入球口64を狙って遊技を行う必要があるものの、大当たりに当選すると100%の割合で連荘モードに移行するため、通常モードに比較して有利となる遊技状態である。

【5928】

図694の上部に示した通り、通常モードから他のモードへは、大当たりとなった場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図694に示した通り、第1特別図柄の抽選で大当たりとなり、大当たり種別として大当たりA5が決定された場合には、大当たり終了後の遊技状態として連荘モードが設定される。一方で、大当たりB5が決定されると、大当たり終了後の遊技状態として通常モードが設定されるので、最も不利な遊技状態を繰り返すこととなる。即ち、通常モードにおいては、大当たりとなった場合の50%の割合で決定される大当たりA5に当選することができなければ、他の遊技状態に移行することがない。言い換えれば、大当たりに当選したとしても、50%の割合で同一の状態をループする極めて不利な遊技状態となる。

30

【5929】

図694の左下部に示した通り、連荘モードから他のモードには、大当たりになった場合の他、普通図柄の時短回数が終了した場合にも移行する可能性がある。具体的には、図694の左下部に示した通り、第2特別図柄の抽選で小当たりとなってV入賞（V入賞スイッチ670e3を遊技球が通過する事象）が発生し、大当たりE5、F5のいずれかが決定されると、大当たり終了後の遊技状態が引き戻しモードに設定される。また、大当たりとならずに特別図柄の抽選が100回終了した場合には、普通図柄の時短回数が経過して、通常モードへと移行（転落）する。一方、V入賞した場合に大当たりC5、D5が決定された場合や、特別図柄の抽選で大当たりになった場合には、大当たり終了後に再度連荘モードが設定される。なお、上述した通り、大当たりにならずに100回の特別図柄の変動が終了する可能性は約0.6%であるため、ほぼ発生しない事象である。よって、連荘モードにおいて他のモードに移行するのは、ほぼ大当たりE5、F5に当選した場合である。大当たりE5、F5に対応する小当たり（小当たりC、D）は、全小当たりのうち20%の割合で決定されるため、連荘モードになると、大当たりと連荘モードとを80%

40

50

以上の割合で繰り返す極めて有利な遊技状態となる。よって、連荘モードへと移行させることを1つの目標として遊技者に遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

【5930】

図694の右下部に示した通り、引き戻しモードから他のモードには、大当たりになった場合の他、普通図柄の時短回数が終了した場合にも移行する可能性がある。具体的には、図694の右下部に示した通り、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たりA5になった場合も、大当たりB5になった場合も、大当たり終了後の遊技状態が連荘モードに設定される。また、大当たりとならずに時短回数分の特別図柄の抽選が終了した場合には、通常モードへと移行（転落）する。通常モードにおいては、第1特別図柄の大当たりになっても50%の割合でしか連荘モードへと移行しないのに対し、引き戻しモードで第1特別図柄の大当たりになると必ず連荘モードへと移行するので、引き戻しモードが継続している間に大当たりで当選して欲しいと強く願って遊技を行わせることができる。よって、引き戻しモードにおける遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

10

【5931】

このように、本第11制御例では、有利度合いの異なる3種類のモードを行き来することが可能に構成されている。これにより、遊技にメリハリをつけることができるので、遊技が単調となってしまうことを防止（抑制）することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

20

【5932】

次に、図695を参照して、本第11制御例における音声ランプ制御装置113内に設けられているROM222の詳細について説明する。図695(a)は、ROM222の構成を示したブロック図である。図695(a)に示した通り、本第11制御例におけるROM222の構成は、第7制御例におけるROM222の構成（図592(a)参照）に対して、期待度選択テーブル222daが追加されている点で相違している。この期待度選択テーブル222daは、連荘モードが終了した（引き戻しモードに移行した）後の所定期間（特別図柄の変動表示が100回終了するまでの間）の背面画像を抽選するために用いられるデータテーブルである。ここで、上述した通り、本第11制御例では、引き戻しモードが継続する特別図柄の抽選回数として、30回（大当たりE5）と、100回（大当たりF5）とのどちらかが設定される。即ち、引き戻しモードに移行してから特別図柄の抽選回数が30回を超えると、通常モードに移行（転落）する可能性がある。本第11制御例では、通常モードに移行したのか、引き戻しモードが継続しているのかを明確に報知せず、背面画像の種別（図688、689参照）により引き戻しモードが継続しているかどうかの期待度を示唆することにより、引き戻しモードであるか否かを遊技者に予測させる遊技性を提供している。

30

【5933】

より具体的には、引き戻しモードに移行してから（即ち、大当たりE5、または大当たりF5が終了してから）特別図柄の抽選回数が30回以内の範囲（即ち、引き戻しモードに滞在していることが確定する抽選回数）においては、背面画像として高期待度用の背面画像を設定しておき、抽選回数が30回を超えた場合（即ち、引き戻しモードが終了している可能性がある抽選回数となった場合）には、特別図柄の抽選が10回実行される毎に、期待度選択テーブル222daを用いて背面画像を選択し直す（10回の抽選毎に期待度を更新する）構成としている。この期待度選択テーブル222daの詳細について、図695(b)を参照して説明する。

40

【5934】

図695(b)は、期待度選択テーブル222daの規定内容を示した図である。図695(b)に示した通り、この期待度選択テーブル222daは、背面画像を選択し直すための抽選（期待度の再抽選）を実行する時点のモード（遊技状態）毎に、背面画像の種別と、演出抽選カウンタ223daの値の範囲とが対応付けて規定されている。具体的に

50

は、図 6 9 5 (b) に示した通り、通常モードに対しては、演出抽選カウンタ 2 2 3 d a の値が「0～4」の範囲に高期待度用の背面画像（図 6 8 8 (a) 参照）が対応付けて規定され、「5～49」の範囲に中期待度用の背面画像（図 6 8 8 (b) 参照）が対応付けて規定され、「50～99」の範囲に低期待度用の背面画像（図 6 8 9 参照）が対応付けて規定されている。

【5 9 3 5】

演出抽選カウンタ 2 2 3 d a は、「0～99」の 1 0 0 個の値を取り得るので、通常モードにおいて期待度の再抽選が実行された場合に、高期待度用の背面画像が設定される割合は 5 % (5 / 1 0 0) となる。一方で、中期待度用の背面画像が設定される割合は 4 5 % (4 5 / 1 0 0) となり、低期待度用の背面画像が設定される割合は 5 0 % (5 0 / 1 0 0) となる。よって、引き戻しモードから通常モードに移行（転落）済みの場合（前回の当たり終了後に時短回数が 3 0 回の引き戻しモードが設定された場合）には、期待度の再抽選により低期待度用の背面画像が設定される可能性が最も高くなる一方で、高期待度用の背面画像が設定される可能性が極めて低くなる。

【5 9 3 6】

また、図 6 9 5 (b) に示した通り、引き戻しモードに対しては、演出抽選カウンタ 2 2 3 d a の値が「0～9」の範囲に高期待度用の背面画像（図 6 8 8 (a) 参照）が対応付けて規定され、「10～79」の範囲に中期待度用の背面画像（図 6 8 8 (b) 参照）が対応付けて規定され、「80～99」の範囲に低期待度用の背面画像（図 6 8 9 参照）が対応付けて規定されている。よって、引き戻しモードにおいて期待度の再抽選が実行された場合に、高期待度用の背面画像が設定される割合は 1 0 % (1 0 / 1 0 0) となり、中期待度用の背面画像が設定される割合は 7 0 % (7 0 / 1 0 0) となり、低期待度用の背面画像が設定される割合は 2 0 % (2 0 / 1 0 0) となる。よって、引き戻しモードが継続している場合（前回の当たり終了後に時短回数が 1 0 0 回の引き戻しモードが設定された場合）には、期待度の再抽選により高期待度用の背面画像が設定される可能性が、通常モードに移行済みの場合に対して 2 倍に増加すると共に、低期待度用の背面画像が設定される可能性が半分に減少する。また、中期待度用の背面画像が設定される割合が 2 5 % 高くなる。

【5 9 3 7】

よって、高期待度用の背面画像が設定されると、引き戻しモードが継続している可能性（期待度）が高まる一方で、低期待度用の背面画像が設定されると、引き戻しモードが終了している（通常モードに移行済みである）可能性（期待度）が高まる。よって、背面画像の種別に応じてモードを遊技者に推測させることができるので、連荘モードが終了した後、特別図柄の抽選が 1 0 0 回終了するまでの間の遊技に対する興味を向上させることができる。

【5 9 3 8】

次に、図 6 9 6 を参照して、本第 1 1 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R A M 2 2 3 の詳細について説明する。図 6 9 6 は、R A M 2 2 3 の構成を示したブロック図である。図 6 9 6 に示した通り、本第 1 1 制御例における R A M 2 2 3 の構成は、第 7 制御例における R A M 2 2 3 の構成（図 5 9 2 (b) 参照）に対して、演出抽選カウンタ 2 2 3 d a と、変動回数カウンタ 2 2 3 d b とが追加されている点で相違している。また、第 7 制御例における突破演出が実行されないことに伴って、突破演出カウンタ 2 2 3 g が削除されている点でも相違している。

【5 9 3 9】

演出抽選カウンタ 2 2 3 d a は、上述した期待度選択テーブル 2 2 2 d a から 1 の背面画像（期待度）を選択するために用いるカウンタである。この演出抽選カウンタ 2 2 3 d a は、「0～99」の範囲で値が更新される。背面画像を選択する場合は、期待度選択テーブル 2 2 2 d a に規定された乱数値（カウンタ値）と、この演出抽選カウンタ 2 2 3 d a の値と比較されて、対応する 1 の背面画像が選択される。この演出抽選カウンタ 2 2 3 d a は、例えばメイン処理（図 6 1 7 参照）の中で 1 m s 毎に更新される。

【5940】

変動回数カウンタ223dbは、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動表示の実行回数）をカウントするためのカウンタである。この変動回数カウンタ223dbは、初期値が0に設定されており、主制御装置110より受信した新たな変動パターンコマンドに基づいて変動表示演出の実行を設定した際に、値が1ずつ加算されて更新される（図711のS5601参照）。また、大当たりに当選すると、値が0にリセットされる。大当たり終了後に引き戻しモードが設定されてから、特別図柄の抽選が100回終了するまでの間は、変動表示演出を設定する毎にこの変動回数カウンタ223dbが参照され、期待度選択テーブル222daを用いた期待度の再抽選の実行タイミングであるか否かが判別される（図711のS5604、S5606～S5608参照）。 10

【5941】

＜第11制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図697から図707を参照して、本第11制御例における主制御装置110内のMPU201により実行される各制御処理について説明する。まず、図697のフローチャートを参照して、本第11制御例におけるタイマ割込処理5について説明する。このタイマ割込処理5（図697参照）は、第7制御例におけるタイマ割込処理（図599参照）に代えて実行され、第7制御例におけるタイマ割込処理（図599参照）と同様に、例えば2ミリ秒毎に実行される定期処理である。

【5942】

この第11制御例におけるタイマ割込処理5（図697参照）のうち、S101、S102、S105、およびS107～S109の各処理では、それぞれ第7制御例におけるタイマ割込処理（図599参照）のS101、S102、S105、およびS107～S109の各処理と同一の処理が実行される。また、本第11制御例におけるタイマ割込処理5（図697参照）では、S102の処理が終了すると、次いで、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3、第2当たり乱数カウンタC4、および小当たり種別カウンタC5を更新する（S141）。即ち、第7制御例におけるタイマ割込処理（図599参照）におけるS103の処理で更新する各種カウンタ値に加えて、小当たり種別カウンタC5の値を更新する。S141の処理後は、第7制御例における特別図柄変動処理（S104、図600参照）に代えて特別図柄変動処理5を実行し（S142）、処理をS105へと移行する。この特別図柄変動処理5（S142）の詳細については、図698を参照して後述する。 20 30

【5943】

また、本第11制御例におけるタイマ割込処理5（図697参照）では、S105の処理が終了すると、次に、第7制御例における普通図柄変動処理（S106、図604参照）に代えて普通図柄変動処理5を実行して（S143）、処理をS107へと移行する。この普通図柄変動処理5（S143）の詳細については、図702を参照して後述する。

【5944】

次に、図698を参照して、上述した特別図柄変動処理5（S142）の詳細について説明する。図698は、この特別図柄変動処理5（S142）を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理5（S142）は、第7制御例における特別図柄変動処理（図600参照）に代えて実行される処理であり、第7制御例における特別図柄変動処理（図600参照）と同様に、第1図柄表示装置37において行う特別図柄（第1図柄）の変動表示や、第3図柄表示装置81において行う第3図柄の変動表示などを制御するための処理である。 40

【5945】

この第11制御例における特別図柄変動処理5（図698参照）のうち、S201～S212、S214～S218、S220、およびS221の各処理では、それぞれ第7制御例における特別図柄変動処理（図600参照）のS201～S212、S214～S218、S220、およびS221の各処理と同一の処理が実行される。また、本第11制御例における特別図柄変動処理5（図698参照）では、S207の処理、またはS21 50

2の処理が終了すると、第7制御例における特別図柄変動開始処理（S213，図601参照）に代えて、特別図柄変動開始処理5を実行して（S261）、本処理を終了する。この特別図柄変動開始処理5（S261）の詳細については、図699を参照して後述する。

【5946】

また、本第11制御例における特別図柄変動処理5（図698参照）では、S218の処理において、今回の抽選結果が大当たりであると判別した場合に（S218：Yes）、モード種別格納エリア203dcのデータを当選時モード格納エリア203deに格納した後で（S262）、時短中カウンタ203daのカウンタ値と、モード種別格納エリア203dcのデータとをリセットして（S263）、処理をS220へと移行する。S263の処理において大当たり中の状態を初期状態（普通図柄の通常状態）に戻すよりも前に、モード種別格納エリア203dcに格納されていたデータを当選時モード格納エリア203deに転送しておくことにより、大当たり終了時まで、大当たりで当選した時点のモード（遊技状態）を示すデータを保持しておくことができる。よって、大当たり終了時に、大当たりで当選した際の遊技状態を正確に判別して、対応する時短回数を設定することができる。

10

【5947】

また、本第11制御例における特別図柄変動処理5（図698参照）では、S218の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではない（即ち、外れ、または小当たりである）と判別した場合に（S218：No）、時短状態である場合（即ち、連荘モード、または引き戻しモードである場合）に、時短回数を更新するための時短回数更新処理を実行する（S264）。この時短回数更新処理（S264）の詳細については、図700を参照して後述する。

20

【5948】

時短回数更新処理（S264）が終了すると、次いで、今回の抽選結果が小当たりであるか否かを判別して（S265）、小当たりであると判別した場合は（S265：Yes）、小当たりの開放動作の開始を設定するための小当たり開始処理を実行して（S266）、処理をS221へと移行する。この小当たり開始処理（S266）の詳細については、図701を参照して後述する。一方、S265の処理において、今回の抽選結果が小当たりでない（即ち、外れである）と判別した場合は（S265：No）、S266の処理をスキップして、処理をS221へと移行する。

30

【5949】

次に、図699を参照して、上述した特別図柄変動開始処理5（S261）の詳細について説明する。この特別図柄変動開始処理5（S261）は、第7制御例における特別図柄変動開始処理（図601参照）に代えて実行される処理であり、第7制御例における特別図柄変動開始処理（図601参照）と同様に、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選（当否判定）を行うと共に、第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81で行われる変動演出の変動パターン（変動時間）を決定するための処理である。

【5950】

この第11制御例における特別図柄変動開始処理5（図699参照）のうち、S301～S312の各処理では、それぞれ第7制御例における特別図柄変動開始処理（図601参照）のS301～S312の各処理と同一の処理が実行される。また、本第11制御例における特別図柄変動開始処理5（図699参照）では、S305の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりであると判別した場合に（S305：Yes）、今回当選した大当たりの種別に対応するデータを大当たり種別格納エリア203dbに格納して（S331）、処理をS306へと移行する。このS331の処理で大当たり種別に対応するデータを予め大当たり種別格納エリア203dbに格納しておくことにより、大当たり終了時に、大当たり種別格納エリア203dbに格納しておいたデータを元に大当たり種別を正確に判別することができる。よって、大当たり終了後の遊技状態を正確に設定す

40

50

ることができる。

【5951】

また、本第11制御例における特別図柄変動開始処理5（図699参照）では、S305の処理において今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合（S305：No）、次に、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（S332）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（S332：Yes）、小当たり種別判別テーブル202daと、小当たり種別カウンタC5の値とから特定される小当たり種別に対応する第1特別図柄表示装置37の表示態様を設定し（S333）、小当たりに対応する変動パターンを、変動パターン選択テーブル202d（図692参照）を参照して決定して（S334）、処理をS310へと移行する。一方、S332の処理において、
10 今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合は（S332：No）、今回の抽選結果が外れであることを意味するので、処理をS308へと移行する。

【5952】

次に、図700を参照して、上述した時短回数更新処理（図700参照）の詳細について説明する。この時短回数更新処理（図700参照）は、上述した通り、特別図柄変動処理5（図698参照）の中の1処理であり、普通図柄の時短回数を更新するための処理である。図700に示した通り、時短回数更新処理（図700参照）では、まず、時短中カウンタ203daの値が0より大きい値（1以上の値）であるか否かを判別し（S2301）、時短中カウンタ203daの値が0であると判別した場合は（S2301：No）、
20 現在が普通図柄の通常状態（通常モード）であり、時短状態が設定されていない（時短回数を更新する必要がない）ことを意味するので、そのまま本処理を終了する。

【5953】

一方、S2301の処理において、時短中カウンタ203daの値が0より大きい（1以上の）値であると判別した場合は（S2301：Yes）、時短中カウンタ203daの値を1減算することにより更新し（S2302）、更新後の時短中カウンタ203daの値を音声ランプ制御装置113に通知するための残時短回数コマンドを設定する（S2303）。次いで、時短中カウンタ203daの値が0になったかを判別して（S2304）、時短中カウンタ203daの値が0になっていれば（S2304：Yes）、連荘モード、または引き戻しモードが終了して通常モードへと移行したことを意味するので、
30 通常モードに移行したことを音声ランプ制御装置113に通知するための状態コマンドを設定し（S2305）、モード種別格納エリア203dcに対して通常モードを示すデータである「00H」を格納して（S2306）、本処理を終了する。

【5954】

これに対し、S2304の処理において、S2302の処理による更新後の時短中カウンタ203daの値が0になっていないと判別した場合は（S2304：No）、S2305、S2306の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この時短回数更新処理（図700参照）を実行することにより、普通図柄の時短状態が設定される連荘モード、および引き戻しモードにおいて、時短回数を適切に更新することができる。

【5955】

次に、図701を参照して、上述した小当たり開始処理（S266）について説明する。
40 この小当たり開始処理（S266）は、上述した通り、特別図柄変動処理5（図698参照）の中の1処理であり、小当たりの開放動作の開始を設定するための処理である。

【5956】

図701に示した通り、小当たり開始処理（図701参照）では、まず、小当たり種別に対応するV入賞装置670の動作パターンを読み出す（S2401）。なお、上述した通り、本第11制御例では、小当たりとなった場合に、V入賞装置670の開放扉670f1を1.5秒間開放させると共に、開放期間の開始から0.5秒間経過時に、0.075秒間の期間、特別排出流路670e2が通過可能となるように設定する（図687参照）。
50

【5957】

S 2 4 0 1 の処理が終了すると、次いで、大当たり種別格納エリア 2 0 3 d b に対して今回の小当たり種別に対応する大当たり種別を示すデータを格納する (S 2 4 0 2)。なお、上述した通り、小当たり A であれば、対応する大当たり種別は大当たり C 5 であり (図 6 9 1 (b) の 2 0 2 d a 1 参照)、小当たり B であれば、対応する大当たり種別は大当たり D 5 であり (図 6 9 1 (b) の 2 0 2 d a 2 参照)、小当たり C であれば、対応する大当たり種別は大当たり E 5 であり (図 6 9 1 (b) の 2 0 2 d a 3 参照)、小当たり D であれば、対応する大当たり種別は大当たり F 5 である (図 6 9 1 (b) の 2 0 2 d a 4 参照)。

【5 9 5 8】

S 2 4 0 2 の処理が終了すると、小当たりの開始を設定して (S 2 4 0 3)、本処理を終了する。この小当たり開始処理 (図 7 0 1 参照) を実行することにより、小当たりに対応する変動パターンの変動停止時に、対応する小当たりの動作パターンを開始させることができる。

【5 9 5 9】

次に、図 7 0 2 を参照して、上述した普通図柄変動処理 5 (S 1 4 3) の詳細について説明する。この普通図柄変動処理 5 (S 1 4 3) は、タイマ割込処理 5 (図 6 9 7 参照) の中で、第 7 制御例における普通図柄変動処理 (図 6 0 4 参照) に代えて実行される処理であり、第 7 制御例における普通図柄変動処理 (図 6 0 4 参照) と同様に、第 2 図柄表示装置 8 3 において表示を行うための処理である。

【5 9 6 0】

この第 1 1 制御例における普通図柄変動処理 5 (図 7 0 2 参照) のうち、S 6 0 1 ~ S 6 1 3, S 6 1 7 ~ S 6 2 0、および S 6 2 3 の各処理では、それぞれ第 7 制御例における普通図柄変動処理 (図 6 0 4 参照) の S 6 0 1 ~ S 6 1 3, S 6 1 7 ~ S 6 2 0、および S 6 2 3 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 1 制御例における普通図柄変動処理 5 (図 7 0 2 参照) では、S 6 1 2、または S 6 1 3 の処理において普通図柄の抽選結果に応じた表示態様を設定した後で、普図変動パターン選択テーブル 2 0 2 d c (図 6 9 3 参照) を読み出して (S 6 4 1)、読み出したテーブルから、モード種別格納エリア 2 0 3 d c に格納されているデータが示す現在のモードに対応する普通図柄の変動時間を読み出して設定し (S 6 4 2)、本処理を終了する。

【5 9 6 1】

また、本第 1 1 制御例における普通図柄変動処理 5 (図 7 0 2 参照) では、S 6 2 0 の処理において、普通図柄の時短状態中でない (時短中カウンタ 2 0 3 d a の値が 0 である) と判別した場合に (S 6 2 0 : N o)、電動役物 6 4 0 0 a の開放時間、および開放回数を 0. 1 秒間 × 1 回に設定して (S 6 4 3)、処理を S 6 2 3 に移行する。

【5 9 6 2】

一方で、S 6 2 0 の処理において、普通図柄の時短状態中である (時短中カウンタ 2 0 3 d a の値が 1 以上である) と判別した場合に (S 6 2 0 : Y e s)、電動役物 6 4 0 0 a の開放時間、および開放回数を 0. 2 秒間 × 1 回に設定して (S 6 4 4)、処理を S 6 2 3 へと移行する。

【5 9 6 3】

この普通図柄変動処理 5 (図 7 0 2 参照) を実行することで、普通図柄の変動時間、および普通図柄の当たりとなった場合の電動役物 6 4 0 0 a の開放パターンを、モードに応じて適切に設定することができる。これにより、通常モード、および引き戻しモードでは、電動役物 6 4 0 0 a の開放期間の間に遊技球を第 2 入球口 6 4 0 0 へと入球させることが困難となる状態を形成できる一方で、連荘モードでは、電動役物 6 4 0 0 a の開放期間の間に遊技球を第 2 入球口 6 4 0 0 へと容易に入球させることができる状態を形成できる。これにより、引き戻しモードにおいては、普通図柄の時短状態が設定されているにもかかわらず、第 1 入球口 6 4 を狙って左打ちを行った方が遊技者にとって有利となる斬新な遊技性を実現することができる。

【5 9 6 4】

次に、図 703 を参照して、本第 11 制御例における立ち上げ処理 5 について説明を行う。この立ち上げ処理 5 は、第 7 制御例における立ち上げ処理（図 607 参照）に代えて実行される処理であり、第 7 制御例における立ち上げ処理（図 607 参照）と同様に、電源投入に伴い起動される処理である。

【5965】

この第 11 制御例における立ち上げ処理 5（図 703 参照）のうち、S901～S910、および S912～S916 の各処理では、それぞれ第 7 制御例における立ち上げ処理（図 607 参照）の S901～S910、および S912～S916 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 11 制御例における立ち上げ処理 5（図 703 参照）では、S910 の処理が終了すると、次いで、時短中カウンタ 203da の値と、モード種別格納エリア 203dc のデータとを読み出して（S931）、読み出した各データから特定される遊技状態を音声ランプ制御装置 113 に通知するための状態コマンドを設定し（S912）、処理を S913 に移行する。この立ち上げ処理 5（図 703 参照）を実行することで、電源投入時のモードを音声ランプ制御装置 113 に対して正確に把握させることができる。

10

【5966】

次に、図 704 を参照して、本第 11 制御例におけるメイン処理（図 608 参照）の中で実行される大当たり制御処理 5（S1031）について説明する。この大当たり制御処理 5（S1031）は、第 7 制御例における大当たり制御処理（S1004、図 609 参照）に代えて実行される処理であり、特定入賞口 650a の開閉動作を制御するための処理である。

20

【5967】

この第 11 制御例における大当たり制御処理 5（図 704 参照）のうち、S1101～S1105、および S1107～S1109 の各処理では、それぞれ第 7 制御例における大当たり制御処理（図 609 参照）の S1101～S1105、および S1107～S1109 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 11 制御例における大当たり制御処理 5（図 704 参照）では、S1105 の処理において新たなラウンドの開始タイミングであると判別された場合に（S1105：Yes）、特定入賞口 650a の開放を設定し（S1141）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定して（S1142）、本処理を終了する。

30

【5968】

また、本第 11 制御例における大当たり制御処理 5（図 704 参照）では、S1105 の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別された場合に（S1105：No）、次いで、特定入賞口 650a の閉鎖条件が成立したかを判別する（S1143）。上述した通り、大当たりの各ラウンドが開始してから 30 秒間が経過するか、特定入賞口 650a に対して 10 個以上の遊技球が入球すると、閉鎖条件が成立したと判別される。S1143 の処理において、特定入賞口 650a の閉鎖条件が成立したと判別した場合は（S1143：Yes）、特定入賞口 650a の閉鎖を設定して（S1144）、本処理を終了する。一方、S1143 の処理において、特定入賞口 650a の閉鎖条件が成立していないと判別した場合は（S1143：No）、処理を S1107 へと移行する。

40

【5969】

また、本第 11 制御例における大当たり制御処理 5（図 704 参照）では、S1109 の処理において、大当たりの終了タイミングになった（エンディング演出の終了タイミングになった）と判別した場合に（S1109：Yes）、第 7 制御例における大当たり終了処理（図 611 参照）に代えて、大当たり終了処理 5（S1145）を実行して、本処理を終了する。この大当たり終了処理 5（S1145）の詳細について、図 705 を参照して説明する。

【5970】

図 705 は、大当たり終了処理 5（S1145）を示したフローチャートである。この

50

大当たり終了処理 5 (S 1 1 4 5) は、上述した通り、第 7 制御例における大当たり終了処理 (図 6 1 1 参照) に代えて実行される処理であり、第 7 制御例における大当たり終了処理 (図 6 1 1 参照) と同様に、大当たり終了後の遊技状態 (モード) を設定するための処理である。

【5 9 7 1】

この大当たり終了処理 5 (図 7 0 5 参照) では、まず、時短回数選択テーブル 2 0 2 d b (図 6 9 1 (c) 参照) を読み出して (S 1 3 2 1)、読み出したテーブルに規定されている時短回数、および時短状態の種別のうち、大当たり種別格納エリア 2 0 3 d b に格納されているデータが示す大当たり種別と、当選時モード格納エリア 2 0 3 d e に格納されているデータが示す大当たり当選時のモードとに対応する時短回数、およびモード (時短状態の種別) を特定する (S 1 3 2 2)。S 1 3 2 2 の処理が終了すると、特定した時短回数を時短中カウンタ 2 0 3 d a に設定し (S 1 3 2 3)、S 1 3 2 2 の処理で特定したモード (時短状態の種別、遊技状態) を示すデータをモード種別格納エリア 2 0 3 d c に格納する (S 1 3 2 4)。次いで、設定した遊技状態 (モード) を示す状態コマンドを設定し (S 1 3 2 5)、大当たり中フラグ 2 0 3 r、当選時モード格納エリア 2 0 3 d e をリセットして (S 1 3 2 6)、本処理を終了する。

10

【5 9 7 2】

この大当たり終了処理 5 (図 7 0 5 参照) を実行することにより、大当たり種別と、当選時の遊技状態 (モード) とに応じて大当たり終了後の遊技状態を適切に設定することができる。

20

【5 9 7 3】

次に、図 7 0 6 を参照して、本第 1 1 制御例におけるメイン処理 (図 6 0 8 参照) の中で実行される小当たり制御処理 5 (1 0 3 2) について説明する。この小当たり制御処理 5 (S 1 0 3 2) は、第 7 制御例における小当たり制御処理 (S 1 0 0 5、図 6 1 4 参照) に代えて実行される処理であり、V 入賞装置 6 7 0 の動作を制御するための処理である。

【5 9 7 4】

この第 1 1 制御例における小当たり制御処理 5 (図 7 0 6 参照) のうち、S 1 6 0 1 ~ S 1 6 0 4、および S 1 6 0 7 ~ S 1 6 1 0 の各処理では、それぞれ第 7 制御例における小当たり制御処理 (図 6 1 4 参照) の S 1 6 0 1 ~ S 1 6 0 4、および S 1 6 0 7 ~ S 1 6 1 0 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 1 制御例における小当たり制御処理 5 (図 7 0 6 参照) では、S 1 6 0 4 の処理において、小当たり遊技の実行中である (即ち、小当たり中フラグ 2 0 3 s がオンである) と判別した場合に (S 1 6 0 4 : Y e s)、次いで、V 入賞口 6 7 0 a の開放タイミングであるか否かを判別し (S 1 6 2 1)、開放タイミングであると判別した場合は (S 1 6 2 1 : Y e s)、V 入賞口 6 7 0 a を開放し (S 1 6 2 2)、本処理を終了する。

30

【5 9 7 5】

また、本第 1 1 制御例における小当たり制御処理 5 (図 7 0 6 参照) では、V 入賞口 6 7 0 a の開放タイミングではないと判別した場合に (S 1 6 2 1 : N o)、次いで、V 入賞口 6 7 0 a の閉鎖タイミングであるかを判別し (S 1 6 2 3)、V 入賞口 6 7 0 a の閉鎖タイミングであると判別した場合は (S 1 6 2 3 : Y e s)、V 入賞口 6 7 0 a の閉鎖を設定して (S 1 6 2 4)、本処理を終了する。一方、S 1 6 2 3 の処理において、V 入賞口 6 7 0 a の閉鎖タイミングではないと判別した場合は (S 1 6 2 3 : N o)、処理を S 1 6 0 7 へと移行する。

40

【5 9 7 6】

また、本第 1 1 制御例における小当たり制御処理 5 (図 7 0 6 参照) では、S 1 6 0 9 の処理において、小当たりの終了タイミングではないと判別した場合に (S 1 6 0 9 : N o)、V 入賞スイッチ 6 7 0 e 3 に対する遊技球の通過を監視するための、V 通過検出処理を実行して (S 1 6 2 5)、本処理を終了する。この V 通過検出処理 (S 1 6 2 5) の詳細については、図 7 0 7 を参照して後述する。

50

【5977】

また、本第11制御例における小当たり制御処理5（図706参照）では、S1610の処理が終了すると、次いで、V通過フラグ203ddがオンであるか（小当たり中にV入賞スイッチ670e3を遊技球が通過済みであるか）否かを判別し（S1626）、V通過フラグ203ddがオンであると判別した場合は（S1626：Yes）、大当たりの実行を設定するためのS1627～S1630の各処理を実行する。具体的には、まず、モード種別格納エリア203dcのデータを当選時モード格納エリア203deに格納し（S1627）、時短中カウンタ203da、モード種別格納エリア203dcのデータをリセットする（S1628）。次に、大当たり種別格納エリア203dbのデータに対応する種別の大当たりの開始を設定し（S1629）、V通過フラグ203ddをオフに設定して（S1630）、本処理を終了する。

10

【5978】

これに対して、S1626の処理において、V通過フラグ203ddがオフであると判別した場合は（S1626：No）、小当たり遊技の実行中に大当たりの実行条件が成立しなかった（V入賞スイッチ670e3を遊技球が1個も通過しなかった）ことを意味するので、大当たりを開始させるための処理（S1627～S1630の各処理）をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【5979】

この小当たり制御処理5（図706参照）を実行することで、小当たり遊技実行中にV入賞スイッチ670e3を遊技球が通過していた場合に、小当たり種別に対応した大当たりの開始を正確に設定することができる。

20

【5980】

次いで、図707を参照して、上述したV通過検出処理（S1625）の詳細について説明する。このV通過検出処理（S1625）は、小当たり制御処理5（図706参照）の中の1処理であり、上述した通り、V入賞スイッチ670e3に対する遊技球の通過を監視するための処理である。

【5981】

V通過検出処理（図707参照）では、まず、V通過フラグ203ddがオンであるか否かを判別し（S2501）、V通過フラグ203ddがオンであると判別した場合は（S2501：Yes）、今回の小当たりにおいて、既にV入賞スイッチ670e3の通過を検出済みであり、小当たり終了後に大当たりの実行が既に確定していることを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、S2501の処理において、V通過フラグ203ddがオフであると判別した場合は（S2501：No）、次に、V入賞スイッチ670e3を遊技球が通過したか判別し（S2502）、V入賞スイッチ670e3を遊技球が通過していないと判別した場合は（S2502：No）、そのまま本処理を終了する。

30

【5982】

これに対して、S2502の処理において、V入賞スイッチ670e3を遊技球が通過したと判別した場合は（S2502：Yes）、次に、V入賞スイッチ670e3の通過を検出したのが正規の期間（V有効期間）であるか否かを判別する（S2503）。ここで、V有効期間としては、特別排出流路670e2が通過可能に設定される0.075秒間と、期間の終了間際に特別排出流路670e2に流入した遊技球がV通過スイッチ670e3に到達するまでに要し得る期間である0.2秒間とが設定される。

40

【5983】

S2503の処理において、V入賞スイッチ670e3の通過を検出したのがV有効期間中ではないと判別した場合は（S2503：No）、不正にV入賞スイッチ670e3を通過させて大当たりを実行させる不正行為が行われた可能性があるため、エラーコマンドを設定して（S2504）、本処理を終了する。エラーコマンドを設定することにより、音声ランプ制御装置113において、エラー画像の表示が設定されるので、当該エラー画像を視認したホールの店員等に、不正行為の発生を早期に認識させることができる。

【5984】

50

一方、S 2 5 0 3 の処理において、V入賞スイッチ 6 7 0 e 3 を通過したのが V 有効期間中であつたと判別した場合は (S 2 5 0 3 : Y e s)、V入賞スイッチ 6 7 0 e 3 を遊技球が通過したことを音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知するための V 通過コマンドを設定し (S 2 5 0 5)、V 通過フラグ 2 0 3 d d をオンに設定して (S 2 5 0 6)、本処理を終了する。V 通過フラグ 2 0 3 d d をオンに設定しておくことで、小当たり終了後に当たりの開始を設定することができる。

【5 9 8 5】

＜第 1 1 制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図 7 0 8 から図 7 1 1 を参照して、本第 1 1 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 7 0 8 を参照して、本第 1 1 制御例におけるコマンド判定処理 5 (S 4 1 4 1) の詳細について説明する。このコマンド判定処理 5 (S 4 1 4 1) は、第 7 制御例におけるコマンド判定処理 (図 6 1 8 参照) に代えて実行される処理であり、第 7 制御例におけるコマンド判定処理 (図 6 1 8 参照) と同様に、主制御装置 1 1 0 から出力されたコマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。

【5 9 8 6】

この第 1 1 制御例におけるコマンド判定処理 5 (図 7 0 8 参照) のうち、S 4 2 0 1 ~ S 4 2 0 9、および S 4 2 1 3 ~ S 4 2 1 5 の各処理では、それぞれ第 7 制御例におけるコマンド判定処理 (図 6 1 8 参照) の S 4 2 0 1 ~ S 4 2 0 9、および S 4 2 1 3 ~ S 4 2 1 5 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 1 制御例におけるコマンド判定処理 5 (図 7 0 8 参照) では、S 4 2 0 9 の処理において、主制御装置 1 1 0 から受信した未処理のコマンドの中に状態コマンドが含まれていると判別した場合に (S 4 2 0 9 : Y e s)、状態コマンドにより通知された遊技状態 (モード) に応じた制御を行うための状態コマンド処理を実行して (S 4 2 2 1)、本処理を終了する。この状態コマンドの詳細について、図 7 0 9 を参照して説明を行う。

【5 9 8 7】

図 7 0 9 は、上述した状態コマンド処理 (S 4 2 2 1) を示すフローチャートである。この状態コマンド処理 (S 4 2 2 1) は、上述した通り、状態コマンドにより通知された遊技状態 (モード) に応じた制御を行うための処理である。この状態コマンド処理 (S 4 2 2 1) では、まず、受信した状態コマンドが示す遊技状態に応じて、遊技状態格納エリア 2 2 3 h のデータを更新する (S 5 5 0 1)。即ち、主制御装置 1 1 0 から通知された遊技状態を示すデータに更新する。

【5 9 8 8】

S 5 5 0 1 の処理が終了すると、次いで、今回受信した状態コマンドが、連荘モードに移行したことを通知するための状態コマンドであるか否かを判別し (S 5 5 0 2)、連荘モードに移行したことを示すコマンドであると判別した場合は (S 5 5 0 2 : Y e s)、連荘モード用の背面画像を設定して (S 5 5 0 3)、本処理を終了する。連荘モードへと移行した場合に、連荘モード専用の背面画像 (図示せず) を設定することで、連荘モードであることを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、連荘モードに移行したにもかかわらず、遊技者が移行に気付かずに遊技を辞めてしまうことを防止できる。

【5 9 8 9】

一方、S 5 5 0 2 の処理において、連荘モードに移行したことを通知するためのコマンドではないと判別した場合は (S 5 5 0 2 : N o)、次いで、電源復帰時の遊技状態を通知するためのコマンドであるか否かを判別し (S 5 5 0 4)、電源復帰時に出力された状態コマンドであると判別した場合は (S 5 5 0 4 : Y e s)、通常モード用の背面画像を設定して (S 5 5 0 6)、本処理を終了する。連荘モードを通知するための状態コマンドでなく、且つ、電源復帰時に出力された状態コマンドであるということは、引き戻しモード、若しくは通常モードを示すコマンドである。引き戻しモードでも、通常モードでも同一の背面画像を設定する構成とすることで、特に、引き戻しモードに移行し、且つ、変動回数が 3 0 回を超え、1 0 0 回以内の状況で電源断が発生した場合に、電源復帰時の背面

10

20

30

40

50

画像から遊技状態を把握することを困難にする（通常モードであるか、引き戻しモードであるかを区別困難にする）ことができる。即ち、電源が遮断される前の遊技性（通常モードに移行済みであるか、引き戻しモードが継続しているのかを予測する遊技性）を、電源の再投入後も引き継ぐことができる。よって、所謂瞬停等により電源が遮断された場合に、遊技者の興趣を低下させてしまうことを抑制できる。

【5990】

S5504の処理において、今回の状態コマンドが電源復帰時のコマンドではないと判別した場合は（S5504：No）、次いで、通常モードを示すコマンドであるか否かを判別し（S5505）、通常モードを示すコマンドであると判別した場合は（S5505：Yes）、通常モード用の背面画像に設定するために、処理をS5506へと移行する。一方、S5505の処理において、通常モードを示すコマンドではない（即ち、引き戻しモードを示すコマンドである）と判別した場合は（S5505：No）、高期待度用の背面画像（図688（a）参照）を設定して（S5507）、本処理を終了する。引き戻しモードが通知された場合に、高期待度用の背面画像を設定しておくことで、遊技者に対して比較的有利な状態であると認識させることができる。よって、連荘モードが終了した後も、遊技を継続させることができるので、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。

10

【5991】

次に、図710を参照して、本第11制御例における変動表示設定処理5（S4142）について説明する。この変動表示設定処理5（S4142）は、第7制御例における変動表示設定処理（図624参照）に代えて実行され、第7制御例における変動表示設定処理（図624参照）と同様に、第3図柄表示装置81において変動演出を実行させるための処理である。

20

【5992】

この変動表示設定処理5（図710参照）のうち、S4801～S4809の各処理では、それぞれ第7制御例における変動表示設定処理（図624参照）のS4801～S4809の各処理と同一の処理が実行される。また、本第11制御例における変動表示設定処理5（図710参照）では、S4805の処理が終了すると、次いで、引き戻しモードが継続しているか否かの期待度を示す背面画像を再抽選するための期待度更新処理を実行して（S4831）、処理をS4806へと移行する。この期待度更新処理（S4831）の詳細について、図711を参照して説明する。

30

【5993】

図711は、上述した期待度更新処理（S4831）を示したフローチャートである。この期待度更新処理（S4831）では、まず、変動回数カウンタ223dbの値に1を加算して更新し（S5601）、次いで、現在のモードが連荘モードであるか（遊技状態格納エリア223hに連荘モードを示すデータが格納されているか）否かを判別する（S5602）。S5602の処理において、連荘モードであると判別した場合は（S5602：Yes）、引き戻しモードの可能性が0であり、背面画像により期待度を示唆する必要が無いため、そのまま本処理を終了する。

【5994】

一方、S5602の処理において、現在が連荘モードではないと判別した場合は（S5602：No）、次いで、通常モード用の背面画像が設定されているか否かを判別し（S5603）、通常モード用の背面画像が設定されていると判別した場合は（S5603：Yes）、背面画像の再抽選を実行する可能性が無い状態である（大当たり後に通常モードに移行し、通常モードが継続している）ことを意味するので、そのまま本処理を終了する。これに対し、S5603の処理において、通常モード用の背面画像が設定されていないと判別した場合は（S5603：No）、前回の当たり後に引き戻しモードが設定されて、通常モードに既に転落済みであるか、または引き戻しモードが継続されていることを意味するので、まず、変動回数カウンタ223dbの値が101であるか否かを判別する（S5604）。変動回数カウンタ223dbの値が101であれば（S5604：Y

40

50

e s)、前回の当たりが大当たりE5でも、大当たりF5でも、引き戻しモードの変動回数が終了して通常モードとなっていることを意味するので、通常モード用の背面画像を設定して(S5605)、本処理を終了する。

【5995】

一方、S5604の処理において、変動回数カウンタ223dbの値が101ではないと判別した場合は(S5404:No)、次に、変動回数カウンタ223dbの値が30より大きい値であるか否かを判別し(S5606)、30以下であると判別した場合は(S5606:No)、前回の当たりが大当たりE5でも、大当たりF5でも、引き戻しモードが継続していることが確定する変動回数であり、高期待度用の背面画像から変更する必要が無いため、そのまま本処理を終了する。

10

【5996】

これに対して、S5606の処理において、変動回数カウンタ223dbの値が30より大きい値であると判別した場合は(S5606:Yes)、次いで、変動回数カウンタ223dbの値が31であるかを判別する(S5607)。S5607の処理において、変動回数カウンタ223dbの値が31であると判別した場合は(S5607:Yes)、期待度の再抽選を行うための各処理(S5609, S5610)を実行する。より具体的には、期待度選択テーブル222daを読み出して(S5609)、読み出したテーブルから、演出抽選カウンタ223daの値に対応する背面画像(期待度)を特定して背面画像として設定し(S5610)、本処理を終了する。これにより、引き戻しモードが終了した可能性がある変動回数となった時点で、引き戻しモードが継続しているか否かの期待度を遊技者に示唆することができるので、背面画像を頼りに引き戻しモードが継続しているか否かを予測させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

20

【5997】

また、S5607の処理において、変動回数カウンタ223dbの値が31でないと判別した場合は(S5607:No)、変動回数カウンタ223dbの値が10の倍数であるかを判別し(S5608)、10の倍数であると判別した場合も(S5608:Yes)、期待度の再抽選を行うための各処理(S5609, S5610)を実行する。即ち、引き戻しモードが終了した可能性がある変動回数となって以降は、変動表示を10回実行する毎に、期待度を更新することができる。よって、遊技を継続する程に引き戻しモードであるか否かの予測を正確に行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。一方、S5608の処理において、変動回数カウンタ223dbの値が10の倍数ではないと判別した場合は(S5608:No)、そのまま本処理を終了する。

30

【5998】

以上説明した通り、第11制御例におけるパチンコ機10では、特別図柄の抽選で大当たりになった場合に加え、小当たりとなった場合に入球可能となるV入賞装置670の内部のV入賞スイッチ670e3を遊技球が通過した場合にも、大当たり遊技が実行される構成としている。また、小当たりは第1特別図柄の抽選では当選不可能な反面、第2特別図柄の抽選では高確率(9/10)で当選する構成としている。言い換えれば、第2特別図柄の抽選が実行されると、抽選結果が大当たりにならなくても、小当たりになれば大当たりを期待することができるので、第1特別図柄の抽選よりも、第2特別図柄の抽選の方が遊技者に有利な抽選であると言える。また、本第11制御例では、遊技状態に応じて第2特別図柄の抽選が実行される割合(実行され易さ)を異ならせる構成としている。即ち、第2入球口6400へと遊技球が入球困難となる遊技状態と、入球容易となる遊技状態とを設ける構成としている。より具体的には、普通図柄の通常状態が設定される通常モードにおいては、普通図柄の抽選で当たりになる確率が低くなり、普通図柄の変動時間が長くなり、更に普通図柄の当たりとなった場合における電動役物6400aの開放期間が短くなるので、右打ちによりスルーゲート67を狙い続けたとしても、電動役物6400aが開放される割合は極めて低くなり、第2入球口6400へと遊技球を入球させることも

40

50

困難となる。一方で、普通図柄の時短状態 A が設定される連荘モードでは、普通図柄の抽選で当たりとなる確率が高くなり、普通図柄の変動時間が短くなり、更に、普通図柄の当たりとなった場合における電動役物 6 4 0 0 a の開放時間も長くなるため、右打ちによりスルーゲート 6 7 を狙って遊技球を発射し続けるだけで、多くの遊技球を第 2 入球口 6 4 0 0 へと入球させることができる。よって、連荘モードは、通常モードに比較して大当たりとなり易い有利な状態を形成することができる。

【5 9 9 9】

更に、本第 1 1 制御例では、通常モード、および連荘モードに加えて、普通図柄の時短状態 B が設定される引き戻しモードを設ける構成としている。この引き戻しモードは、普通図柄の当たり確率や普通図柄の当たりとなった場合における電動役物 6 4 0 0 a の開放時間は連荘モードと共通であるものの、普通図柄の変動時間が連荘モードとは異なって構成されている。連荘モードにおいては、スルーゲート 6 7 を通過した遊技球が、直接第 2 入球口 6 4 0 0 へと入球可能となるタイミングで電動役物 6 4 0 0 a が開放された状態になるように普通図柄の変動時間が設定されていたが、引き戻しモードでは、スルーゲート 6 7 を通過した遊技球が第 2 入球口 6 4 0 0 を通過しきった後で、且つ、次の遊技球が第 2 入球口 6 4 0 0 に到達するよりも前にのみ電動役物 6 4 0 0 a が開放されるように、普通図柄の変動時間が設定されている。これにより、引き戻しモードでは、スルーゲート 6 7 を狙って遊技球を発射し続けることにより、電動役物 6 4 0 0 a を頻繁に開放させることは可能となるものの、第 2 入球口 6 4 0 0 へと遊技球がほぼ入球しないため、いたずらに持ち玉を減少させるのみの極めて不利な状態となる。従って、引き戻しモードにおいて、遊技者に対して左打ちにより第 1 入球口 6 4 に遊技球を入球させて遊技を進行させる（特別図柄の抽選を行わせる）遊技方法を行わせることができる。言い換えれば、普通図柄の時短状態が付与されているにも拘わらず、開放され易い第 2 入球口 6 4 0 0 を狙う遊技方法ではなく、通常モード（通常遊技状態）と同様の遊技方法を行わせることができるという斬新な遊技性を実現できる。

【6 0 0 0】

また、本第 1 1 制御例では、通常モードよりも、引き戻しモードの方が第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に大当たり終了後に連荘モードへと移行する可能性が高くなる構成としている。加えて、本第 1 1 制御例では、連荘モードの終了後、最低でも特別図柄の抽選が 3 0 回終了するまでの間は引き戻しモードに設定される構成としている。このため、連荘モードの終了後、少なくとも特別図柄の抽選を 3 0 回行わせるまでは遊技を継続した方が得なのではないかと遊技者に思わせることができる。ここで、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合、または特定領域へと遊技球が入球した場合に大当たりが付与される仕様の遊技機（所謂 1 種 2 種混合機）では、遊技状態として、特定領域へと遊技球が入球し難い通常遊技状態と、特定領域へと遊技球が入球し易い時短遊技状態との 2 種類の遊技状態のみを設け、時短遊技状態が終了すると、即座に最も不利な通常遊技状態へと移行する仕様が一般的であった。しかしながら、この構成では、不利な通常遊技状態へと移行した時点で、遊技者の遊技に対するモチベーションが大きく低下させてしまう虞があり、時短遊技状態が終了した時点で遊技者が即座に遊技を辞めてしまう可能性があった。これに対して本第 1 1 制御例では、連荘モードの終了後、少なくとも特別図柄の抽選が 3 0 回実行されるまでの間は、大当たりとなった場合に連荘モードへと移行し易い特別な状態（引き戻しモード）が設定される構成としている。これにより、連荘モードが終了して、第 2 入球口 6 4 0 0 へと遊技球が入球し難い不利な遊技状態になったとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制できる。よって、連荘モードが終了した直後に遊技を辞めてしまうことを防止することができるので、パチンコ機 1 0 の稼働率を向上させることができる。

【6 0 0 1】

なお、モード移行の割合（各大当たり種別の比率）は、本第 1 1 制御例の内容に限定されるものではなく、通常モードが最も不利となり、連荘モードが最も有利となる範囲で任意に定めることができる。例えば、本第 1 1 制御例では、通常モードにおいて第 1 特別図

柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり終了後の遊技状態が連荘モード、または通常モードのどちらかとなるように構成されていたが、所定の割合（例えば、10%の割合）で引き戻しモードが設定されるように構成してもよい。また、本第11制御例では、引き戻しモードにおいて第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、必ず連荘モードに移行する構成としていたが、通常モードや引き戻しモードも、連荘モードより低い割合で設定され得る構成としてもよい。

【6002】

本第11制御例では、引き戻しモードの回数として、30回、または100回のみが設けられていたが、これに限られるものではなく、回数をより多様化させてもよい。これにより、引き戻しモードが終了したか否かをより分かり難くすることができるので、引き戻しモードがいつまで継続しているのかをより真剣に遊技者に予測させることができる。また、連荘モードの間に当選した大当たりの一部で、通常モードへと移行させる構成とした上で、引き戻しモードが設定された場合と同様に、背面画像の種別による期待度の示唆を行う構成としてもよい。このように構成することで、大当たり終了後に通常モードが設定された場合にも、背面画像の種別から引き戻しモードになっているか否かを判断しようとして、遊技者に遊技を継続させることができる。よって、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。

【6003】

本第11制御例では、振分部材6600の状態が、遊技球の通過（振り分け）によって、右側流路R1に遊技球が振り分けられる状態と、左側流路R2に遊技球が振り分けられる状態とが切り替わる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、遊技球の発射間隔を判別して、電氣的に振分部材6600の状態を切り替える構成としてもよい。この場合において、例えば、時短状態Aでは右側流路R1と左側流路R2とに交互に振り分けられるように動作させ、時短状態Bでは、右側流路R1にのみ振り分けられるように動作させてもよい。このように構成することで、時短状態Bではスルーゲート67へと到達することすら阻害されるので、より確実に左打ちによって遊技を行わせることができる。

【6004】

本第11制御例では、遊技球が第2入球口6400に入球し易い1種類の状態（連荘モード）と、遊技球が第2入球口6400に入球し難い2種類の状態（通常モード、引き戻しモード）とを設ける構成としていた。即ち、連荘モードにおいて、スルーゲート67を通過した遊技球が直接第2入球口6400へと入球可能となる一方で、他のモード（通常モード、引き戻しモード）では、スルーゲート67を通過した遊技球も、スルーゲート67を通過した遊技球の次に発射されて右側流路R1を流下した遊技球も、第2入球口6400へと入球不可能となるように、普通図柄の変動時間や電動役物6400aの開放期間等が設定されていたが、これに限られるものではない。例えば、第2入球口6400に遊技球が入球し易い遊技状態として、2種類の遊技状態を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、時短状態Aと、時短状態Bとを共に第2入球口6400へと入球し易い遊技状態として構成し、時短状態Aでは、遊技球を最短の発射間隔で発射し続けた場合に、スルーゲート67を通過した遊技球のみが第2入球口6400へと入球可能となる（スルーゲート67を通過した遊技球の次に発射されて右側流路R1を通過した遊技球は入球不可能となる）構成とする一方で、時短状態Bでは、スルーゲート67を通過した遊技球と、スルーゲート67を通過した遊技球の次に発射されて右側流路R1を通過した遊技球との両方が入球可能となるように、電動役物6400aの開放期間を設定する構成としてもよい。即ち、時短状態Aでは、スルーゲート67を通過した遊技球の次の遊技球が第2入球口6400に到達するよりも前に電動役物6400aが閉鎖される長さの開放期間を設定し、時短状態Bでは、スルーゲート67を通過した遊技球の次の遊技球が第2入球口6400に到達した後で電動役物6400aが閉鎖される長さの開放期間を設定する構成としてもよい。このように構成することで、時短状態Aよりも、時短状態Bの方が、連続して遊技球を右打ちし続けた場合に無駄球を少なくすることができる。よって、時短状態B

10

20

30

40

50

の方が、有利度合いが高い状態とすることができるので、時短状態 A が設定されるよりも、時短状態 B が設定された方が遊技者をより喜ばせることができる。

【6005】

本第 11 制御例では、普通図柄の変動時間を時短状態 A と時短状態 B とで異ならせることで、時短状態 A ではスルーゲート 67 を通過した遊技球が直接第 2 入球口 6400 へと入球可能となる一方で、時短状態 B ではスルーゲート 67 を通過した遊技球も、スルーゲート 67 を通過した遊技球の次に発射された遊技球も第 2 入球口 6400 へと入球不可能となる構成としていた。即ち、時短状態 A では、最短の発射間隔で遊技球を右打ちし続けると、振分部材 6600 により左側流路 R2 に振り分けられたほとんどの遊技球が第 2 入球口 6400 へと入球する一方で、時短状態 B では、右打ちされて右側流路 R1 に振り分けられた遊技球も、左側流路 R2 に振り分けられた遊技球も、第 2 入球口 6400 へと入球することが不可能となる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、普通図柄の変動時間に代えて、又は加えて、電動役物 6400a の開放パターンを時短状態の種別に応じて異ならせることにより時短状態 B において遊技球が第 2 入球口 6400 へと入球し難くなる構成としてもよい。具体的には、例えば、時短状態 A においては、上記第 11 制御例と同様に、普通図柄の変動時間を 0.1 秒間とし、電動役物 6400a の開放時間を 0.2 秒間に設定することで、スルーゲート 67 を通過した遊技球が直接第 2 入球口 6400 へと入球する構成とする。これに対し、時短状態 B においては、普通図柄の変動時間である 0.1 秒が経過した後で、瞬間的に（例えば、0.01 秒間）開放させ、その後、0.4 秒間が経過してから比較的長い時間（例えば、0.19 秒間）電動役物 6400a を開放させる構成としてもよい。このように構成することで、スルーゲート 67 を通過した遊技球は、電動役物 6400a が瞬間的に開放される前後で第 2 入球口 6400 へと到達することになるため、ほぼ、第 2 入球口 6400 へと入球することが不可能となる。また、スルーゲート 67 を通過した遊技球の次に発射された遊技球は、比較的長い開放時間（0.19 秒間）の経過後にしか第 2 入球口 6400 へと到達できないので、連続して右打ちを実行したとしても、遊技球を第 2 入球口 6400 へと入球させることが困難になる。よって、第 11 制御例と同様の動作を実現することができるので、時短状態 B において左打ちにより遊技を行わせることができる。

【6006】

本第 11 制御例では、時短状態 A においては、普通図柄の変動時間として必ず 0.1 秒間（スルーゲート 67 を通過した遊技球が直接第 2 入球口 6400 に入球し易い変動時間）が設定され、時短状態 B においては、普通図柄の変動時間として必ず 0.5 秒間（第 2 入球口 6400 に入球困難になる変動時間）が設定される構成としていたが、変動時間にバリエーションを設けてもよい。具体的には、例えば、時短状態 A において、低確率（例えば、10%）で 0.5 秒間の変動時間が設定される構成とし、時短状態 B において、低確率で 0.1 秒間の変動時間が設定される構成としてもよい。これにより、普通図柄の変動時間を多様化させることができる。

【6007】

本第 11 制御例では、時短状態 A における普通図柄の変動時間として、普通図柄の当たりになった場合に、スルーゲート 67 を通過した遊技球が直接第 2 入球口 6400 へと入球可能となる時間が設定される構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、スルーゲート 67 を通過した遊技球の次に発射されて右側流路 R1 に振り分けられた遊技球が入球可能となるように、普通図柄の変動時間を定めてもよい。このように構成することで、時短状態 A において、遊技球をスルーゲート 67 に通過させただけでは第 2 入球口 6400 へと入球させることができないので、時短状態 A において、連続して遊技球を発射させ続けることができる。よって、遊技者の遊技に対する参加意欲を向上させることができる。

【6008】

本第 11 制御例では、振分部材 6600 の偏重部 6600c により振分部材 6600 の重心を右下側に偏重させることにより、振分部材 6600 に対して 1.5 秒間以上遊技球

が到達しなかった場合に、振分部材 6 6 0 0 の状態を、右側流路 R 1 へと振り分ける状態に戻るよう構成していたが、偏重部 6 6 0 0 c は必ずしも設ける必要は無い。遊技球の発射間隔によらず、振分手段に到達した遊技球を第 1 流路と第 2 流路とに交互に振り分けるよう構成してもよい。

【6 0 0 9】

< 第 1 2 制御例 >

次に、図 7 1 2 から図 7 2 8 を参照して、第 1 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明する。上述した第 1 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、普通図柄の通常状態が設定される通常モードを最も不利な状態（持ち球が減り易く、不利な第 2 特別図柄の抽選が実行され易い状態）、普通図柄の時短状態 A が設定される連荘モードを最も有利な状態（持ち球が減り難く、有利な第 2 特別図柄の抽選が実行され易い状態）としていた。また、連荘モードで大当たりとなった場合に移行する可能性がある引き戻しモードでは、通常モードと同様に左打ちにより第 1 入球口 6 4 へと遊技球を入球させて遊技を進行する必要があるものの、引き戻しモードにおいて第 1 特別図柄の抽選で大当たりになると、通常モードで大当たりになった場合よりも連荘モードに移行する割合が高くなる構成としていた。即ち、第 1 特別図柄の抽選により遊技を進行する必要がある不利なモード（遊技状態）として、通常モードと引き戻しモードとの 2 種類のモードを設ける構成とし、連荘モードが終了した後の所定期間にのみ、比較的有利な引き戻しモードが設定される構成としていた。

【6 0 1 0】

これに対して第 1 2 制御例では、普通図柄の時短状態 B を、大当たりになっても連荘モードに移行し難い最も不利な遊技状態に設定し、普通図柄の通常状態になると、普通図柄の時短状態 B よりも、大当たりになった場合における連荘モードへの移行率が高くなるように構成した。より具体的には、普通図柄の時短状態 B において第 1 特別図柄の抽選で大当たりになると、大当たり終了後の遊技状態が高い割合で普通図柄の時短状態 B になり、低い割合で連荘モードになる構成とする一方で、普通図柄の通常状態において第 1 特別図柄の抽選で大当たりになると、大当たり終了後の遊技状態が 1 0 0 % 連荘モードになる構成としている。これにより、普通図柄の時短状態 B が終了して、普通図柄の通常状態へと移行した方が連荘モードへと移行し易くなるので、時短状態 B が設定されている場合に、時短状態が終了することを期待して遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現することができる。

【6 0 1 1】

また、本第 1 2 制御例では、第 1 特別図柄の抽選でも低確率（例えば、1 / 2 0 0）で小当たりに当選する構成としている。第 1 特別図柄の小当たり種別には、V 入賞スイッチ 6 7 0 e 3 を遊技球が通過した場合に付与される大当たり後に連荘モードへと移行する小当たり種別や、普通図柄の通常状態へと移行する小当たり種別が設けられている。このため、小当たりに当選して V 入賞スイッチ 6 7 0 e 3 を遊技球が通過すれば、有利な状態に移行する可能性があるため、不利な普通図柄の時短状態 B において、第 1 特別図柄の抽選で大当たりになるよりも、小当たりとなることを期待して遊技を行うという斬新な遊技性を提供することができる。

【6 0 1 2】

更に、本第 1 2 制御例では、1 の時短状態において特別図柄の抽選回数が規定回数（例えば、1 0 0 回）終了した場合に加え、1 の時短状態において特定の種別の小当たり（小当たり A 6）の当選回数が規定回数（例えば、1 回）となった場合にも、時短状態から直接通常状態へと移行する構成としている。つまり、普通図柄の時短状態 B において特定の種別の小当たり（小当たり A 6）に当選した場合には、V 入賞スイッチ 6 7 0 e 3 を遊技球が通過せずに小当たりが終了することにより、残りの時短回数にかかわらず、比較的有利な通常モードへと直接移行する。これにより、最も不利な普通図柄の時短状態 B において、早い段階（少ない特別図柄の抽選回数）で特定の種別の小当たり（小当たり A 6）に当選することを期待して遊技を行わせることができる。よって、最も不利な時短状態 B が

設定されている間の遊技が単調となってしまうことを抑制できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、特定の種別の小当たり（小当たりA6）において、V入賞が発生しない方が有利になるという斬新な遊技性を実現することができる。

【6013】

なお、本第12制御例における以降の説明では、説明の簡略化のため、最も不利な普通図柄の時短状態Bのことを「通常モード」と称し、時短状態Bよりも大当たりとなった場合に連荘モードへと移行し易い普通図柄の通常状態のことを「準備モード」と称する。なお、普通図柄の時短状態Aについては、第11制御例と同様に最も有利な状態であるので、第11制御例と同様に「連荘モード」と称する。

【6014】

この第12制御例におけるパチンコ機10が、第11制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、主制御装置110におけるROM202、RAM203の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113におけるROM222、RAM223の構成が一部変更となっている点、主制御装置110のMPU201により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第7制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第7制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【6015】

まず、図712を参照して、本第12制御例における通常モード（普通図柄の時短状態B）において小当たりとなった場合に第3図柄表示装置81において実行される選択演出について説明する。上述した通り、本第12制御例では、小当たり期間中にV入賞スイッチ670e3を通過させて大当たりになると、当該大当たり後に連荘モードや準備モードへと移行する小当たり種別（小当たりB6、C6）と、V入賞スイッチ670e3を通過せずにそのまま小当たりが終了することで、時短状態が終了して通常モードへと移行する小当たり種別（小当たりA6）とが少なくとも設けられている。言い換えれば、第1特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、遊技球がV入賞スイッチ670e3を通過して大当たりが実行された方が有利になる小当たり種別と、V入賞スイッチ670e3を通過せずにそのまま小当たりが終了した方が有利になる小当たり種別とが設けられている。この選択演出では、遊技者に対してV入賞スイッチ670e3を通過させるために右打ちを行うか、V入賞スイッチ670e3を遊技球が通過しないように左打ちを行うかを選択させる態様の演出が実行される。

【6016】

具体的には、図712に示した通り、通常モードの間に小当たりに当選すると、表示画面の右上部分の表示領域Ds2に対して、小当たりを示す「3」と「4」と「1」との組み合わせの第3図柄が停止表示される。また、第3図柄表示装置81の表示画面が左右に2分割された表示態様になり、表示画面における中央上部には、「選べ！！」という文字が表示された横長略長方形形状の表示領域HR7が形成される。

【6017】

加えて、図712に示した通り、表示画面における左半分には、「V回避で準備モードのチャンス！？」という文字が表示された横長略長方形形状の表示領域HR8が形成され、その下方には、「左打ち」という文字が表示された左向きの矢印を模した矢印画像YG1が表示される。また、表示画面における右半分には、「Vゲットで大当たり！！もしかしたら連荘モードも・・・？」という文字が表示された横長略長方形形状の表示領域HR9が形成され、その下方には、「右打ち」という文字が表示された右向きの矢印を模した矢印画像YG2が表示される。

【6018】

これらの表示内容により、遊技者に対して、左打ちを行うことにより準備モードに移行する可能性がある反面、右打ちを行ってV入賞が発生すると、大当たりに加えて連荘モードへと移行する可能性もあることを理解させることができる。これにより、遊技者に対して、V入賞を狙って右打ちをした方が良いのか、V入賞を回避するために左打ちを行った方が良いのかを判断させて、当該判断に沿った遊技方法で遊技を行わせることができるので、小当たりとなる毎に、遊技者の興趣を向上させることができる。なお、本第12制御例では、V入賞を回避した場合に準備モードへと移行する小当たり種別（小当たりA6）が決定される割合が50%であるのに対し、V入賞が発生することで大当たり後に連荘モードへと移行する小当たり種別（小当たりB6）が決定される割合は40%であり、V入賞が発生することで小当たり後に準備モード（時短状態B）へと移行する小当たり種別（小当たりC6）が決定される割合は10%である。また、小当たりA6においてV入賞が発生すると、大当たり後に100回の通常モードが再セットされてしまう。よって、V入賞を狙って遊技を行い、狙い通りにV入賞が発生した場合には、必ず大当たりが付与されるものの、連荘モードへと移行する可能性よりも、通常モードをループしてしまう可能性の方が高くなる。また、V入賞を回避すると、50%の割合で準備モードへと移行し、50%の割合で通常モードが維持されるので、V入賞を回避すべきか、V入賞を狙うべきかを、より真剣に判断させることができる。また、V入賞を回避すべきか、V入賞を狙うべきかの判断は、残りの時短回数（通常モードの残りの回数）に応じて異ならせることができる。具体的には、例えば、通常モードにおける時短回数残りわずかの場合には、遊技者に対して、V入賞させて通常モードが再セットされてしまうリスクを負うよりも、V入賞を回避した方が良いのではないかと考えさせることができる。また、時短回数が多い場合には、時短回数が再セットされてもショックが少ないため、積極的にV入賞を狙うべきではないかと考えさせたりすることができる。よって、通常モードにおける残りの時短回数に応じて、選択演出が発生した場合の遊技方法を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【6019】

＜第12制御例における電氣的構成＞

次に、図713(a)を参照して、本第12制御例における主制御装置110内に設けられているROM202の詳細について説明する。図713(a)は、本第12制御例におけるROM202の構成を示したブロック図である。図713(a)に示した通り、本第12制御例におけるROM202の構成は、第11制御例におけるROM202の構成（図690(a)参照）に対して、小当たり規定回数選択テーブル202eaが追加されている点で相違している。また、第1当たり乱数テーブル202aと、第1当たり種別選択テーブル202bと、小当たり種別選択テーブル202daと、時短回数選択テーブル202dbとの内容が一部変更となっている点でも相違している。その他の構成については、上述した第11制御例におけるROM202の構成（図690(a)参照）と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【6020】

まず、図713(b)を参照して、本第12制御例における第1当たり乱数テーブル202aの詳細について説明する。図713(b)は、本第12制御例における第1当たり乱数テーブル202aの規定内容を示した図である。図713(b)に示した通り、本第12制御例における第1当たり乱数テーブル202aには、大当たりと判定される判定値として、「0～4」の5つの乱数値（カウンタ値）が規定されている（図713(b)の202a1参照）。なお、第11制御例と同様に、大当たりとなる判定値は、第1特別図柄の抽選と、第2特別図柄の抽選とで共通である。第1当たり乱数カウンタC1の取り得る400の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値の個数が5個であるので、本第12制御例において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりとなる確率は1/80（5/400）である。即ち、第11制御例における大当たり確率（1/200）よりも2倍以上高く設定されている。これにより、通常モードにおいて第1特別図柄の抽選で大当たりになるよりも前に時短回数を経過させることが困難となる。よって、通

常モード（普通図柄の時短状態 B）から準備モード（普通図柄の通常状態）へと移行した場合に、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。なお、通常モードは、基本的に特別図柄の抽選が 100 回終了するまでの間継続する。特別図柄の抽選が 100 回行われて 1 度も大当たりにならない可能性は約 28.4%（79/80 の 100 乗）であるので、通常モードから準備モードへと移行する可能性は 28.4% である。

【6021】

また、第 1 特別図柄の抽選で外れと判定される判定値の範囲として「5～397」が規定され（図 713（b）の 202a2 参照）、第 1 特別図柄の小当たりと判定される判定値の範囲として「398, 399」が規定されている（図 713（b）の 202a3 参照）。よって、第 1 特別図柄の抽選で小当たりとなる確率は 1/200（2/400）である。即ち、通常モードにおいては、特別図柄の抽選で大当たりになる確率よりも、小当たりになる確率の方が低くなるように設定されている。言い換えれば、小当たりを契機として他のモードへと移行するよりも、大当たり若しくは時短回数の経過により他のモードへと移行する可能性の方が高くなるように構成されている。

【6022】

また、第 2 特別図柄の外れと判定される判定値の範囲として「5～40」が規定され（図 713（b）の 202a2 参照）、第 2 特別図柄の小当たりと判定される判定値の範囲として「41～399」が規定されている（図 713（b）の 202a3 参照）。これにより、第 1 制御例と同様に、第 2 特別図柄の抽選が実行された場合には、高確率（9/10）で小当たりに当選するので、V 入賞スイッチ 670e3 を遊技球が通過可能となる期間もより多く設定される。よって、第 2 特別図柄の抽選が実行され易い時短状態 A（連荘モード）の有利度合いを高めることができる。

【6023】

次に、図 713（c）を参照して、本第 1 2 制御例における第 1 当たり種別選択テーブル 202b の詳細について説明する。図 713（c）は、本第 1 2 制御例における第 1 当たり種別選択テーブル 202b の規定内容を示した図である。図 713（c）に示した通り、本第 1 2 制御例では、第 1 特別図柄の大当たりとして、大当たり A6 と大当たり B6 とが設けられ、第 2 特別図柄の大当たりとして大当たり C6 が設けられている。

【6024】

図 713（c）に示した通り、第 1 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が「0～69」の範囲に対しては、「大当たり A6」が対応付けて規定されている（図 713（c）の 202b1 参照）。この「大当たり A6」は、ラウンド数が 5 ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態（モード）に応じて、大当たり終了後のモードが可変する特殊な大当たりである。具体的には、時短状態（通常モード、連荘モード）において「大当たり A6」になると、大当たり終了後に、時短回数が 100 回の通常モードが設定される一方で、普通図柄の通常状態（準備モード）において「大当たり A6」になると、時短回数が 100 回の連荘モードが設定される。第 1 当たり種別カウンタ C2 の取り得る 100 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり A6」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数は 70 個であるので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に「大当たり A6」が決定される割合は 70% である。

【6025】

なお、連荘モードは、主として第 2 特別図柄の抽選により遊技を進行する遊技状態であるため、「大当たり A6」に当選する場合のほとんどは、第 1 特別図柄の抽選により遊技を進行する必要がある通常モード、または準備モードである。通常モードにおいて「大当たり A6」になると、大当たり終了後に最も不利な通常モードが再度設定されてしまう上に、大当たりに当選した時点の時短回数とは無関係に、100 回の時短回数が再セットされてしまうため、通常モードにおいて「大当たり A6」は最も不利な大当たり種別である。一方、準備モードにおいて「大当たり A6」になると、大当たり終了後に最も有利な連荘モード（時短状態 A）が設定されるので、準備モードの間に「大当たり A6」になると、遊技者にとって有利となる。

【6026】

また、図713(c)に示した通り、第1特別図柄の大当たり種別として、第1当たり種別カウンタC2の値が「70～99」の範囲に対しては「大当たりB6」が対応付けて規定されている(図713(c)の202b2参照)。この「大当たりB6」は、ラウンド数が5ラウンドであり、大当たりに当選した時点の遊技状態とは無関係に、大当たり後の遊技状態が連荘モードに設定される大当たり種別である。即ち、通常モードにおいては、遊技者にとって最も有利となる大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりB6」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)の個数は30個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に「大当たりA6」が決定される割合は30%である。つまり、通常モードにおいて、第1特別図柄の抽選で大当たりになっても70%の割合で大当たり後に再度通常モードが設定される「大当たりA6」が決定され、30%の割合でのみ、大当たり後に連荘モードが設定される「大当たりB6」が決定される。言い換えれば、通常モードにおいて大当たりになっても、他のモードへと移行する期待度が低い(30%の割合)ので、通常モードにおいて第1特別図柄の抽選で大当たりになるよりも、大当たりとならずに通常モードを抜けて(時短状態を終了させて)、準備モードへと移行させたいと思わせる斬新な遊技性を提供することができる。

10

【6027】

また、図713(c)に示した通り、第2特別図柄の大当たり種別として、第1当たり種別カウンタC2の全ての値に対して、「大当たりC6」が対応付けて規定されている(図713(c)の202b3参照)。この「大当たりC6」は、ラウンド数が15ラウンドであり、大当たり終了後に連荘モードへと移行する大当たりである。よって、主として第2特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行する連荘モードにおいて大当たりになると、必ず、大当たり終了後に再度、連荘モードへと移行する。よって、本第12制御例では、第11制御例と同様に、連荘モードにおいて小当たりを介して大当たりになるよりも、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった方が、大当たり後に再度連荘モードとなる可能性が高くなる。よって、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に遊技者を喜ばせることができる。

20

【6028】

次に、図714(a)を参照して、本第12制御例における小当たり種別選択テーブル202daの詳細について説明する。図714(a)は、小当たり種別選択テーブル202daの規定内容を示した図である。

30

【6029】

図714(a)に示した通り、第1特別図柄の小当たり種別として、小当たり種別カウンタC5の値が「0～49」の範囲に対して、「小当たりA6」が対応付けて規定されている(図714(a)の202da1参照)。この「小当たりA6」は、V入賞装置670のV入賞スイッチ670e3を遊技球が通過した場合に、「大当たりD6」が付与される小当たり種別である。大当たりD6は、ラウンド数が5ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後に通常モードが設定される大当たり種別である。つまり、「小当たりA6」は、小当たり遊技中にV入賞させると、大当たり後の遊技状態が最も不利になる小当たり種別である。小当たり種別カウンタC5の値が取り得る100個のカウンタ値のうち、「小当たりA6」となるカウンタ値は50個なので、第1特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりA6」が決定される割合は50%(50/100)である。なお、この「小当たりA6」は、残りの時短回数とは無関係に、時短状態を終了させる契機となる小当たりである。このため、通常モードにおいては、「小当たりA6」になって、V入賞が発生しなければ、小当たり後に比較的有利な準備モードへと移行するので、V入賞させるよりも、V入賞させない方が、遊技状態が有利となる特殊な小当たり種別である。

40

【6030】

また、図714(a)に示した通り、第1特別図柄の小当たり種別として、小当たり種

50

別カウンタC5の値が「50～89」の範囲に対して、「小当たりB6」が対応付けて規定されている（図714（a）の202da2参照）。この「小当たりB6」は、V入賞スイッチ670e3を遊技球が通過した場合に、「大当たりB6」が付与される小当たり種別である。大当たりB6は、上述した通り、ラウンド数が5ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず大当たり終了後に連荘モードが設定される大当たり種別である。つまり、「小当たりB6」は、小当たり遊技中にV入賞させることで、大当たり後の遊技状態が最も有利な状態となる小当たり種別である。小当たり種別カウンタC5の値が取り得る100個のカウント値のうち、「小当たりB6」となるカウント値は40個なので、第1特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりB6」が決定される割合は40%（40／100）である。

10

【6031】

また、図714（a）に示した通り、第1特別図柄の小当たり種別として、小当たり種別カウンタC5の値が「90～99」の範囲に対して、「小当たりC6」が対応付けて規定されている（図714（a）の202da3参照）。この「小当たりC6」は、V入賞スイッチ670e3を遊技球が通過した場合に、「大当たりE6」が付与される小当たり種別である。この「大当たりE6」は、ラウンド数が5ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず大当たり終了後に準備モードが設定される大当たり種別である。つまり、「小当たりC6」は、小当たり遊技中にV入賞させることで、大当たり後の遊技状態が比較的有利な状態に設定される小当たり種別である。小当たり種別カウンタC5の値が取り得る100個のカウント値のうち、「小当たりC6」となるカウント値は10個なので、第1特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりC6」が決定される割合は10%（10／100）である。

20

【6032】

また、図714（a）に示した通り、第2特別図柄の小当たり種別として、小当たり種別カウンタC5が「0～29」の範囲に対して、「小当たりD6」が対応付けて規定されている（図714（a）の202da4参照）。この「小当たりD6」は、V入賞スイッチ670e3を遊技球が通過した場合に、「大当たりC6」が付与される小当たり種別である。この「大当たりC6」は、上述した通り、ラウンド数が15ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず大当たり終了後に連荘モードが設定される大当たり種別である。つまり、「小当たりD6」は、小当たり遊技中にV入賞させることで、ラウンド数が最も多く、且つ、大当たり後の遊技状態が最も有利になる大当たりが付与されるので、「小当たりD6」は遊技者にとって最も有利な小当たり種別の1種である。小当たり種別カウンタC5が取り得る100個のカウント値のうち、「小当たりD6」となるカウント値は30個なので、第2特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりD6」が決定される割合は30%（30／100）である。

30

【6033】

また、図714（a）に示した通り、第2特別図柄の小当たり種別として、小当たり種別カウンタC5が「30～79」の範囲に対して、「小当たりE6」が対応付けて規定されている（図714（a）の202da5参照）。この「小当たりE6」は、V入賞スイッチ670e3を遊技球が通過した場合に、「大当たりF6」が付与される小当たり種別である。この「大当たりF6」は、ラウンド数が10ラウンドであり、当選時の遊技状態に応じて大当たり終了後の遊技状態が可変される大当たり種別である。具体的には、時短状態（通常モード、連荘モード）において「大当たりF6」になると、大当たり終了後に、時短回数が100回の連荘モードが設定される一方で、普通図柄の通常状態（準備モード）において「大当たりF6」になると、時短回数が0回に設定される（準備モードが設定される）。よって、連荘モードにおいて「大当たりF6」になると、連荘モードが大当たり終了後も継続するので、遊技者にとって有利となる一方で、準備モードにおいて「大当たりF6」になると、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に比べて不利になる。準備モードにおいて第1特別図柄の抽選で大当たりになると、100%の割合で有利な連荘モードへと移行するためである。よって、左打ちにより第1入球口64を狙って遊技

40

50

を行う必要がある準備モードにおいて、第2特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技が実行された場合に、遊技者にとっての有利度合いを低減することができるので、変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。小当たり種別カウンタC5が取り得る100個のカウンタ値のうち、「小当たりE6」となるカウンタ値は50個なので、第2特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりE6」が決定される割合は50% (50/100) である。

【6034】

また、図714(a)に示した通り、第2特別図柄の小当たり種別として、小当たり種別カウンタC5が「80~89」の範囲に対して、「小当たりF6」が対応付けて規定されている(図714(a)の202da6参照)。この「小当たりF6」は、V入賞スイッチ670e3を遊技球が通過した場合に、「大当たりG6」が付与される小当たり種別である。この「大当たりG6」は、ラウンド数が10ラウンドであり、大当たり終了後に通常モードが設定される大当たり種別である。なお、「大当たりG6」が終了した後に設定される通常モードの期間(準備モードに移行するまでの特別図柄の抽選回数)は、当選時の遊技状態に応じて異なる構成となっている。具体的には、普通図柄の時短状態の間に「大当たりG6」になると、大当たり終了後に50回の通常モード(時短状態B)が設定される一方で、普通図柄の通常状態の間に「大当たりG6」になると、大当たり終了後に100回の通常モードが設定される。よって、連荘モードにおいて「大当たりG6」になると、大当たりの終了後に最も不利な通常モードに移行してしまうため、遊技者にとって不利となる。しかしながら、通常モードにおいて「大当たりA6」になった場合に設定される通常モードの回数(100回)よりも少ない回数が設定されるので、通常モードを抜けて準備モードへと移行し易くなる。よって、準備モードへと移行するか、準備モードへと移行するよりも前に大当たりに当選するまでは、遊技を継続しようと思わせることができる。従って、連荘モードが終了した後、即座に遊技を辞めてしまうことを抑制できるので、パチンコ機10の可動率を向上させることができる。小当たり種別カウンタC5が取り得る100個のカウンタ値のうち、「小当たりF6」となるカウンタ値は10個なので、第2特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりF6」が決定される割合は10% (10/100) である。

【6035】

また、図714(a)に示した通り、第2特別図柄の小当たり種別として、小当たり種別カウンタC5が「90~94」の範囲に対して、「小当たりG6」が対応付けて規定されている(図714(a)の202da7参照)。この「小当たりG6」は、V入賞スイッチ670e3を遊技球が通過した場合に、「大当たりH6」が付与される小当たり種別である。この「大当たりH6」は、「大当たりG6」と同様に、ラウンド数が10ラウンドであり、大当たり終了後に通常モードが設定される大当たり種別である。具体的には、普通図柄の時短状態の間に「大当たりH6」になると、大当たり終了後に25回の通常モード(時短状態B)が設定される一方で、普通図柄の通常状態の間に「大当たりH6」になると、大当たり終了後に100回の通常モードが設定される。よって、連荘モードにおいて「大当たりH6」になると、大当たりの終了後に最も不利な通常モードに移行してしまうため、遊技者にとって不利となる。しかしながら、通常モードにおいて「大当たりA6」になった場合に設定される通常モードの回数(100回)や、連荘モードにおいて「大当たりG6」になった場合に設定される通常モードの回数(25回)よりも少ない回数が設定されるので、より通常モードを抜けて準備モードへと移行し易くなる。よって、準備モードへと移行するか、準備モードへと移行するよりも前に大当たりに当選するまでは、遊技を継続しようと思わせることができる。従って、連荘モードが終了した後、即座に遊技を辞めてしまうことを抑制できるので、パチンコ機10の可動率を向上させることができる。小当たり種別カウンタC5が取り得る100個のカウンタ値のうち、「小当たりG6」となるカウンタ値は5個なので、第2特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりG6」が決定される割合は5% (5/100) である。

【6036】

10

20

30

40

50

また、図 7 1 4 (a) に示した通り、第 2 特別図柄の小当たり種別として、小当たり種別カウンタ C 5 が「9 5 ~ 9 9」の範囲に対して、「小当たり H 6」が対応付けて規定されている (図 7 1 4 (a) の 2 0 2 d a 8 参照)。この「小当たり H 6」は、V 入賞スイッチ 6 7 0 e 3 を遊技球が通過した場合に、「大当たり I 6」が付与される小当たり種別である。この「大当たり I 6」は、「大当たり G 6」や「大当たり H 6」と同様に、ラウンド数が 1 0 ラウンドであり、大当たり終了後に通常モードが設定される大当たり種別である。具体的には、普通図柄の時短状態の間に「大当たり I 6」になると、大当たり終了後に 1 回の通常モード (時短状態 B) が設定される一方で、普通図柄の通常状態の間に「大当たり I 6」になると、大当たり終了後に 1 0 0 回の通常モードが設定される。よって、連荘モードにおいて「大当たり I 6」になると、大当たり終了後、最初の特別図柄の抽選で外れになれば、準備モードへと移行することができるので、通常モードが設定される大当たり種別の中では、遊技者にとって最も有利となる (準備モードに移行し易くなる)。小当たり種別カウンタ C 5 が取り得る 1 0 0 個のカウント値のうち、「小当たり H 6」となるカウント値は 5 個なので、第 2 特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たり H 6」が決定される割合は 5 % (5 / 1 0 0) である。

10

【6 0 3 7】

なお、本第 1 2 制御例では、連荘モードにおいて、大当たり終了後に通常モードへと移行した場合、通常モード (時短状態 B) が継続する時短回数が遊技者に明示されることはない。即ち、第 1 2 制御例と同様に、背面画像の種別により通常モードから準備モードへと移行したか否かの期待度を示唆する構成としている。このように構成することで、連荘モードが終了してからの所定期間 (本第 1 2 制御例では、大当たり終了後 5 0 回) の間、準備モードへと移行したのか、通常モードが維持されているのかを予測させる遊技性を提供することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

20

【6 0 3 8】

次に、図 7 1 4 (b) を参照して、本第 1 2 制御例における時短回数選択テーブル 2 0 2 d b の詳細について説明する。図 7 1 4 (b) は、時短回数選択テーブル 2 0 2 d b の規定内容を示した図である。この時短回数選択テーブル 2 0 2 d b は、第 1 1 制御例における時短回数選択テーブル 2 0 2 d b と同様に、大当たり終了後の時短回数 (通常モードに移行するまでの特別図柄の抽選回数) を大当たり種別、および大当たり当選時の遊技状態に応じて設定するためのデータが規定されたデータテーブルである。

30

【6 0 3 9】

図 7 1 4 (b) に示した通り、大当たり種別として、大当たり A 6 に対しては、普通図柄の通常状態 (準備モード) において 1 0 0 回の時短状態 A が対応付けて規定され、普通図柄の時短状態 (通常モード、連荘モード) に対して 1 0 0 回の時短状態 B が対応付けて規定されている (図 7 1 4 (b) の 2 0 2 d b 1 参照)。よって、普通図柄の通常状態に設定される準備モードにおいては、第 1 特別図柄の抽選で大当たり A 6 になると、大当たり後に連荘モードが設定されるので、遊技者にとって好ましい大当たり種別の 1 種である。一方、通常モードや連荘モードにおいては、大当たり A 6 になると、最も不利な通常モードに移行してしまうため、遊技者にとって最も不利な大当たり種別の 1 種となる。なお、連荘モードでは、主として第 2 特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行させる遊技状態であるので、大当たり A 6 になることによって不利になる (大当たり終了後に不利な通常モードが設定される) のは、ほぼ、通常モードである。

40

【6 0 4 0】

また、図 7 1 4 (b) に示した通り、大当たり種別として、大当たり B 6, C 6 に対しては、当選時の遊技状態によらず、1 0 0 回の時短状態 A が対応付けて規定されている (図 7 1 4 (b) の 2 0 2 d b 2 参照)。よって、通常モード、準備モード、および連荘モードのいずれの遊技状態において大当たり B 6, C 6 に当選したとしても、大当たり終了後が最も有利な連荘モードになるため、大当たり終了後の遊技状態の面で、大当たり B 6, C 6 は最も有利な大当たり種別の 1 種である。

【6 0 4 1】

50

また、図 7 1 4 (b) に示した通り、大当たり種別として、大当たり D 6 に対しては、当選時の遊技状態によらず、1 0 0 回の時短状態 B が対応付けて規定されている (図 7 1 4 (b) の 2 0 2 d b 3 参照)。よって、大当たり D 6 は大当たり終了後の遊技状態の面で最も不利となる。また、大当たり種別として、大当たり E 6 に対しては、時短回数として 0 回が対応付けて規定されている (図 7 1 4 (b) の 2 0 2 d b 4 参照)。よって、通常モード、準備モード、および連荘モードのいずれの遊技状態において大当たり E 6 に当選したとしても、大当たり終了後が比較的有利な準備モードになる。

【6 0 4 2】

また、図 7 1 4 (b) に示した通り、大当たり種別として、大当たり F 6 に対しては、普通図柄の通常状態 (準備モード) において時短回数として 0 回が対応付けて規定され、普通図柄の時短状態 (通常モード、連荘モード) に対して 1 0 0 回の時短状態 A が対応付けて規定されている (図 7 1 4 (b) の 2 0 2 d b 5 参照)。大当たり F 6 は、第 2 特別図柄の抽選で小当たり E 6 となり、小当たり遊技中に V 入賞スイッチ 6 7 0 e 3 を通過した場合に当選する大当たり種別であり、基本的に連荘モードでのみ当選する大当たりである。連荘モードにおいて大当たり F 6 になると、大当たり終了後に再度、連荘モードが設定されるので、大当たり F 6 は、大当たり終了後の遊技状態が最も有利となる大当たり種別の 1 種である。なお、普通図柄の通常状態の間に当選した場合に、時短回数を 0 回に設定するのは、準備モードにおいて第 2 特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技方法に対する抑制を図るためである。即ち、準備モードでは、第 1 特別図柄の抽選で大当たりになると、1 0 0 % の割合で連荘モードへと移行するが、第 2 特別図柄の抽選により小当たり E 6 になって、大当たり F 6 に当選すると、準備モードをループしてしまう。よって、変則的に第 2 特別図柄の抽選を実行させると、逆に不利になってしまうので、変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【6 0 4 3】

また、図 7 1 4 (b) に示した通り、大当たり種別として、大当たり G 6 に対しては、普通図柄の通常状態において 1 0 0 回の時短状態 B が対応付けて規定され、普通図柄の時短状態において 5 0 回の時短状態 B が対応付けて規定されている (図 7 1 4 (b) の 2 0 2 d b 6 参照)。よって、連荘モードにおいて大当たり G 6 になると、比較的多い回数の通常モードが設定されるので、遊技者にとって不利となる。また、準備モードにおいて大当たり G 6 になると、1 0 0 回の通常モードが設定されてしまうため、準備モードにおいて第 2 特別図柄の抽選を実行させようとする変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【6 0 4 4】

また、図 7 1 4 (b) に示した通り、大当たり種別として、大当たり H 6 に対しては、普通図柄の通常状態において 1 0 0 回の時短状態 B が対応付けて規定され、普通図柄の時短状態において 2 5 回の時短状態 B が対応付けて規定されている (図 7 1 4 (b) の 2 0 2 d b 7 参照)。よって、連荘モードにおいて大当たり H 6 になると、大当たり G 6 になった場合よりも少ない回数の通常モードが設定されるので、大当たり G 6 よりも通常モードを終了させることが容易となる。よって、大当たり G 6 になって連荘モードが終了した場合よりも、遊技者にとって有利となる。また、準備モードにおいて大当たり H 6 になると、大当たり G 6 と同様に 1 0 0 回の通常モードが設定されてしまうため、準備モードにおいて第 2 特別図柄の抽選を実行させようとする変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【6 0 4 5】

また、図 7 1 4 (b) に示した通り、大当たり種別として、大当たり I 6 に対しては、普通図柄の通常状態において 1 0 0 回の時短状態 B が対応付けて規定され、普通図柄の時短状態において 1 回の時短状態 B が対応付けて規定されている (図 7 1 4 (b) の 2 0 2 d b 8 参照)。よって、連荘モードにおいて大当たり I 6 になると、大当たり G 6 や大当たり H 6 になった場合よりも少ない回数の通常モードが設定されるので、大当たり G 6 や大当たり H 6 よりも、極めて容易に通常モードを終了させることができる。よって、大当

たり G 6 や大当たり H 6 になって連荘モードが終了した場合よりも、遊技者にとって有利となる。また、準備モードにおいて大当たり I 6 になると、大当たり G 6 や大当たり H 6 と同様に 1 0 0 回の通常モードが設定されてしまうため、準備モードにおいて第 2 特別図柄の抽選を実行させようとする変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【6046】

次に、図 7 1 5 を参照して、小当たり規定回数選択テーブル 2 0 2 e a の詳細について説明する。図 7 1 5 は、小当たり規定回数選択テーブル 2 0 2 e a の規定内容を示した図である。この小当たり規定回数選択テーブル 2 0 2 e a は、小当たり種別毎の時短状態の終了条件を設定するために参照されるデータテーブルである。上述した通り、本第 1 2 制御例では、時短回数（特別図柄の抽選回数）とは別に、小当たり種別毎に時短状態を終了させるまでの当選回数が規定されており、時短回数内で小当たりの規定回数に到達した場合は、残りの時短回数にかかわらず、時短状態が終了される構成としている。これにより、不利な通常モードにおいて小当たりとなる毎に、規定回数に到達したことに対する期待感を抱かせることができる。

【6047】

図 7 1 5 に示した通り、小当たり規定回数選択テーブル 2 0 2 e a には、大当たり種別、および大当たりに当選した時点の遊技状態に対応付けて、小当たり種別毎の時短状態を終了させるまでの当選回数（規定回数）が規定されている。より具体的には、大当たり A 6 に対しては、普通図柄の通常状態において、全小当たり種別に対して規定回数として 1 0 0 回が規定されている。一方、普通図柄の時短状態において、小当たり A 6 に対して規定回数として 1 回が規定され、小当たり A 6 以外の小当たり種別に対する規定回数として 1 0 0 回が対応付けて規定されている（図 7 1 5 の 2 0 2 e a 1 参照）。つまり、連荘モードを設定する際には、全ての小当たり種別に対して規定回数として 1 0 0 回が設定されるのに対し、通常モード（時短状態 B）を設定する際には、大当たり A 6 に対して規定回数として 1 回が設定され、他の小当たり種別に対して規定回数として 1 0 0 回が設定される。また、大当たり B 6、C 6 に対しては、当選時の遊技状態によらず、全ての小当たり種別に対して規定回数として 1 0 0 回が対応付けて規定されている（図 7 1 5 の 2 0 2 e a 2 参照）。即ち、当選時の遊技状態によらず連荘モードが設定される大当たり B 6、C 6 になると、全ての小当たり種別に対して規定回数として 1 0 0 回が設定される。

【6048】

また、図 7 1 5 に示した通り、大当たり D 6、および大当たり G 6 ～ I 6 に対しては、当選時の遊技状態によらず、小当たり A 6 に対して規定回数として 1 回が対応付けて規定され、他の小当たり種別に対して規定回数として 1 0 0 回が対応付けて規定されている（図 7 1 5 の 2 0 2 e a 3 参照）。即ち、当選時の遊技状態によらず通常モードが設定される大当たり D 6、G 6 ～ I 6 のいずれかになると、小当たり A 6 に対して規定回数として 1 回が設定され、他の小当たり種別に対して規定回数として 1 0 0 回が設定される。

【6049】

また、図 7 1 5 に示した通り、大当たり E 6 に対しては、当選時の遊技状態によらず、全ての小当たり種別に対して規定回数として 0 回が対応付けて規定されている（図 7 1 5 の 2 0 2 e a 4 参照）。つまり、大当たり終了後に通常モードを設定する際には、全ての小当たり種別に対して規定回数として 0 回が設定される。また、大当たり F 6 に対しては、普通図柄の通常状態において、全小当たり種別に対して規定回数として 0 回が対応付けて規定されている一方で、普通図柄の時短状態において、全小当たり種別に対して規定回数として 1 0 0 回が対応付けて規定されている（図 7 1 5 の 2 0 2 e a 5 参照）。

【6050】

このように、本第 1 2 制御例では、連荘モードが設定される場合に、全ての小当たり種別に対して、時短状態を終了させるための規定回数として 1 0 0 回が設定される構成としている。つまり、特別図柄の抽選が 1 0 0 回実行されるまでは、確実に時短状態を継続させる構成としている。これにより、連荘モードにおいて特別図柄の抽選が 1 0 0 回実行されるよりも前に時短状態が強制的に終了されて準備モードに移行してしまい、遊技者をが

っかりさせてしまうことを防止できる。また、通常モードが設定される場合に、時短状態を終了させるための小当たりの規定回数として、小当たりA6に対して1回が設定される構成としている。これにより、通常モードでは、小当たりA6に当選すれば強制的に時短回数を終了させて準備モードへと移行させることができるので、通常モードの時短回数の残りが多い場合であっても、小当たりA6になることを期待して遊技を行わせることができる。よって、通常モードにおける遊技が、単に時短回数を経過させるまで第1入球口64へと遊技球を入球させ続けるだけの作業のようになってしまうことを抑制できる。従って、通常モードにおける遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【6051】

なお、本第12制御例では、通常モードのみ、小当たりA6の規定回数を1回にするとともに、他の小当たり種別の規定回数を100回とし、連荘モードでは全ての小当たり種別の規定回数を100回とする構成としていたが、これに限られるものではない。小当たりの規定回数と時短状態の種別（モード）との対応関係は任意に定めてもよい。例えば、連荘モードにおいて、第2特別図柄の小当たりの中に、規定回数が少ない（例えば、5回の）小当たり種別を設ける構成としてもよい。このように構成することで、連荘モードにおいて、約1/20のV入賞に失敗し続けるほど、連荘モードが終了されてしまう可能性が高まるので、連荘モード中の遊技に緊張感を持たせることができる。また、通常モードにおいて、小当たりの規定回数を種別毎に定めるのに代えて、又は加えて、小当たり種別の1部又は全部の当選回数の合算により規定回数を定める構成としてもよい。具体的には、例えば、小当たりA6の規定回数を1回に設定すると共に、小当たりB6と小当たりC6との合計の当選回数による規定回数を5回に設定する構成としてもよい。このように構成することで、V入賞に失敗し、通常モードが維持される事象が連続したとしても、準備モードへ移行するまでの規定回数を少なくしたと前向きに捉えさせることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。

【6052】

次に、図716を参照して、本第12制御例における主制御装置110内に設けられているRAM203の詳細について説明する。図716は、RAM203の構成を示したブロック図である。図716に示した通り、本第12制御例におけるRAM203の構成は、第11制御例におけるRAM203の構成（図693（b）参照）に対して、小当たり規定回数格納エリア203eaが追加されている点で相違している。

【6053】

小当たり規定回数格納エリア203eaは、時短状態（通常モード、連荘モード）を終了して準備モードに移行させるための小当たりの残りの当選回数を、小当たり種別毎に格納しておくための記憶領域である。普通図柄の時短状態においては、小当たりになる毎に、当選した小当たり種別に対応する残りの当選回数（規定回数）が減算されて更新される（図722のS2412参照）。そして、いずれかの小当たり種別に対応する規定回数が0になった（規定回数に到達した）場合には、残りの時短回数（特別図柄の抽選回数）によらず、準備モードへと移行する（図722のS2414参照）。なお、本第12制御例では、通常モードにおいて、小当たりA6以外の小当たり種別の規定回数が100回に設定されるので、小当たりA6以外の小当たり種別により、100回（又は50回、25回、1回）の時短回数が終了するよりも前に時短状態が終了される可能性は無い。また、連荘モードでは、全ての小当たり種別に対して規定回数として100回が設定されるので、連荘モードの時短回数である100回が終了するよりも前に小当たりの規定回数に到達して準備モードへと移行する可能性も無い。

【6054】

次に、図717を参照して、本第12制御例における遊技状態の移行方法について説明する。図717に示した通り、本第12制御例のパチンコ機10には、大別して3つの状態（モード）が設けられている。即ち、図717の上部に示した通常モード（普通図柄の時短状態B）と、図717の左下部に示した連荘モード（普通図柄の時短状態A）と、図717の右下部に示した準備モード（普通図柄の通常状態）とが設けられている。

【6055】

通常モードは、上述した通り、普通図柄の時短状態Bのことを示しており、遊技球が第2入球口6400へ入球し難く、第1特別図柄の抽選で大当たりになっても連荘モードに移行し難いため、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。また、連荘モードは、上述した通り、普通図柄の時短状態Aが設定される遊技状態を示しており、第2入球口6400へと遊技球が入球し易くなるため高確率で小当たりが発生し、V入賞スイッチ670e3を通過する機会が多くなるため、通常モードよりも大当たりとなる可能性が高い遊技状態である。また、大当たり終了後に再度、連荘モードが設定され易いので、遊技者にとって最も有利な遊技状態となる。

【6056】

また、準備モードは、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態を示しており、上述した通り、遊技球が第2入球口6400へと入球し難いため、通常モードと同様に第1入球口64を狙って遊技を行う必要があるものの、大当たりで当選すると100%の割合で連荘モードに移行するため、通常モードに比較して有利となる遊技状態である。

【6057】

図717の上部に示した通り、通常モードから他のモードへは、大当たりとなった場合、小当たりで当選した場合、および時短回数経過した場合に移行する可能性がある。具体的には、図717に示した通り、第1特別図柄の抽選で大当たりとなり、大当たり種別として大当たりB6が決定された場合には、大当たり終了後の遊技状態として連荘モードが設定される。また、時短回数経過する（時短回数分の特別図柄の抽選が終了する）と、準備モード（普通図柄の通常状態）へと移行する。また、小当たりA6になってV入賞が発生せずに小当たり遊技が終了すると、通常モードにおける小当たりA6の規定回数に到達したことにより準備モードへと移行する。また、小当たりB6になって、遊技者がV入賞を狙って右打ちを行い、V入賞が発生した場合は、V入賞に基づく大当たり（大当たりB6）の終了後に、連荘モードへと移行する。更に、小当たりC6になって、遊技者がV入賞を狙って右打ちを行い、V入賞が発生した場合は、V入賞に基づく大当たり（大当たりD6）の終了後に、連荘モードへと移行する。これらに対し、第1特別図柄の抽選で大当たりA6に当選した場合と、小当たりA6に当選してV入賞が発生した場合は、大当たりの終了後に再度、通常モードが設定される。また、小当たりB6、C6になってV入賞が発生しなかった場合には、通常モードが維持される。

【6058】

よって、通常モードにおいては、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、30%の割合でのみ、連荘モードへと移行し、70%の割合で通常モードをループする。即ち、第1特別図柄の抽選で大当たりになっても、連荘モードに移行するよりも通常モードをループする可能性が高いため、特別図柄の抽選による大当たりは、遊技者にとってあまり嬉しくない抽選結果となる。よって、通常モードでは、特別図柄の抽選で大当たりになるよりも、時短回数を経過させて準備モードへと移行させたいと思わせることができるので、特別図柄の抽選が実行される毎に、大当たりで当選して欲しくないと遊技者に願わせる斬新な遊技性を提供することができる。更に、通常モードにおいては、第1特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、50%の割合で、時短状態を終了させるまでの規定回数が1回の小当たりA6が決定される。よって、小当たりA6になって、V入賞が発生しなければ、準備モードへと移行するので、特別図柄の抽選で1/200の確率で当選する小当たりになると、小当たりA6が決定されていることを遊技者に期待させることができる。なお、小当たりA6においてV入賞が発生してしまうと、大当たり終了後に再度、通常モードに設定されてしまう。このため、小当たりA6は、遊技状態（モード）移行という観点において、V入賞が発生させた場合よりも、V入賞が発生させない方が有利になる小当たり種別であると言える。一方で、第1特別図柄の抽選で小当たりA6以外の小当たり種別が決定されると、V入賞が発生させなければ遊技状態（モード）が維持されてしまう。つまり、小当たりA6以外の小当たり種別は、V入賞が発生させた方が、V入賞が発生させない場合よりも有利になる小当たり種別である。

10

20

30

40

50

【6059】

このように、V入賞させなければ有利になり、V入賞させると不利になる小当たり種別（小当たりA6）と、V入賞させなければ不利な状態が維持される小当たり種別（小当たりB6，C6）とを設ける構成とすることで、小当たりに当選した場合に、V入賞させた方が良いのか、V入賞を回避した方が良いのかを遊技者に判断させる遊技性を提供することができる。なお、上述した通り、本第12制御例では、通常モードで小当たりとなった場合は、小当たり種別によらず、選択演出（図712参照）を実行する構成としている。これにより、小当たり種別を表示態様から推測することが困難になるので、より真剣に、V入賞を狙うか否かを判断させることができる。よって、小当たりに当選する毎に、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

10

【6060】

図717の左下部に示した通り、連荘モードから他のモードには、大当たりになった場合の他、普通図柄の時短回数が終了した場合にも移行する可能性がある。具体的には、図717の左下部に示した通り、第2特別図柄の抽選で小当たりとなってV入賞（V入賞スイッチ670e3を遊技球が通過する事象）が発生し、大当たりG6～I6のいずれかが決定されると、大当たり終了後の遊技状態が通常モードに設定される。また、大当たりとならずに特別図柄の抽選が100回終了した場合には、普通図柄の時短回数経過して、準備モードへと移行（転落）する。一方、V入賞した場合に大当たりC6，F6が決定された場合や、特別図柄の抽選で大当たりになった場合には、大当たり終了後に再度、連荘モードが設定される。なお、上述した通り、大当たりにならずに100回の特別図柄の変動が終了する可能性は約0.6%であるため、ほぼ発生しない事象である。よって、連荘モードにおいて他のモードに移行するのは、ほぼ大当たりG6～I6に当選した場合である。大当たりG6～I6に対応する小当たり（小当たりF6～H6）は、全小当たりのうち20%の割合で決定されるため、連荘モードになると、大当たりと連荘モードとを80%以上の割合で繰り返す極めて有利な遊技状態となる。よって、連荘モードへと移行させることを1つの目標として遊技者に遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

20

【6061】

図717の右下部に示した通り、準備モードから他のモードには、大当たりになった場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図717の右下部に示した通り、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たりA6になった場合も、大当たりB6になった場合も、大当たり終了後の遊技状態が連荘モードに設定される。なお、準備モードでは基本的に第1特別図柄の抽選のみが実行される（第2入球口6400へと遊技球が入球し難い）モードであるものの、変則的な遊技方法により第2入球口6400へと遊技球を入球させて大当たりになるか、または小当たりとなってV入賞を発生させた場合には、通常モードへと転落したり（大当たりF6～H6になった場合）、準備モードをループしたりする（大当たりD6，E6になった場合）可能性がある。よって、変則的な遊技方法により第2特別図柄の抽選を実行させると、第1特別図柄の抽選を実行させるよりも、連荘モードへと移行し難くなるので、変則的な遊技方法を行うメリットを低減させることができる。これにより、変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

30

40

【6062】

次に、図718（a）を参照して、本第12制御例における音声ランプ制御装置113のROM222の詳細について説明を行う。図718（a）は、ROM222の構成を示したブロック図である。図718（a）に示した通り、本第12制御例におけるROM222の構成は、第11制御例におけるROM222の構成（図695（a）参照）に対して、期待度選択テーブル222daが削除され、ランクアップ抽選テーブル222eaが追加されている点で相違している。

【6063】

ランクアップ抽選テーブル222eaは、連荘モードにおいて大当たりG6～I6のいずれかとなって通常モードへと移行（転落）した場合において、準備モードまでの残りの

50

変動回数を背面画像のランクアップ態様によって示唆するためのランクアップ演出を設定するために参照されるデータテーブルである。このランクアップ抽選テーブル 2 2 2 e a の詳細について、図 7 1 8 (b) を参照して説明する。

【6064】

図 7 1 8 (b) は、ランクアップ抽選テーブル 2 2 2 e a の規定内容を示した図である。図 7 1 8 (b) に示した通り、ランクアップ抽選テーブル 2 2 2 e a には、残りの時短回数 (J) の値毎に、より期待度の高い背面画像へと更新 (ランクアップ) させると判定する判定値 (演出抽選カウンタ 2 2 3 d a のカウンタ値) が対応付けて規定されているデータテーブルである。なお、背面画像の更新は、変動回数が 5 0 未満の範囲において、変動回数が 1 0 の倍数となる毎に抽選される。

10

【6065】

図 7 1 8 (b) に示した通り、残時短回数 (J) の値が 2 0 未満に対しては、演出抽選カウンタ 2 2 3 d a の値が「0 ~ 2 9」の場合にランクアップ無しと判定される。これに対して、演出抽選カウンタ 2 2 3 d a の値が「3 0 ~ 8 9」の場合に、1 ランクアップと判定され、「9 0 ~ 9 9」の場合に、2 ランクアップと判定される。ここで、1 ランクアップとは、現状の背面画像が低期待度用の背面画像である場合に、中期待度用の背面画像に更新 (ランクアップ) させ、中期待度用の背面画像である場合に、高期待度用の背面画像に更新 (ランクアップ) させることを示す。即ち、期待度を一段階アップさせることを意味する。なお、既に高期待度用の背面画像が設定されている場合には、高期待度用の背面画像のまま変更されない。また、2 ランクアップとは、現在の背面画像の種別によらず、高期待度用の背面画像に更新 (ランクアップ) させることを示す。

20

【6066】

また、図 7 1 8 (b) に示した通り、残時短回数 (J) の値が 2 0 以上に対しては、演出抽選カウンタ 2 2 3 d a の値が「0 ~ 5 9」の場合にランクアップ無しと判定され、「6 0 ~ 9 7」の場合に 1 ランクアップと判定され、「9 8, 9 9」の場合に 2 ランクアップと判定される。このように、時短回数が 2 0 未満になると、時短回数が 2 0 以上の場合に比べて 1 ランク、または 2 ランクアップする割合が高くなるので、抽選のタイミングとなる毎に、ランクアップするか否かに注目して遊技を行わせることができる。

【6067】

次に、図 7 1 9 を参照して、本第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 に設けられている R A M 2 2 3 の詳細について説明する。図 7 1 9 は、R A M 2 2 3 の構成を示したブロック図である。図 7 1 9 に示した通り、本第 1 2 制御例における R A M 2 2 3 の構成は、第 1 1 制御例における R A M 2 2 3 の構成 (図 6 9 6 参照) に対して、ランクアップ抽選フラグ 2 2 3 e a と、期待度格納エリア 2 2 3 e b とが追加されている点で相違している。

30

【6068】

ランクアップ抽選フラグ 2 2 3 e a は、ランクアップ抽選テーブル 2 2 2 e a を用いた背面画像のランクアップを抽選する期間であるか否かを示すフラグである。このランクアップ抽選フラグ 2 2 3 e a は、連荘モードから通常モードへと移行する種別の大当たりが終了するタイミングでオンに設定され (図 7 2 6 の S 5 7 0 6 参照)、大当たりが終了してから 5 1 回目の変動パターン演出の開始タイミングでオフに設定される (図 7 2 8 の S 5 6 2 4 参照)。即ち、大当たり G 6 ~ I 6 の何れであっても準備モードへと移行済みであることが確定する変動回数になったことに基づいてオフに設定される。また、図示については省略したが、ランクアップ抽選フラグ 2 2 3 e a は、大当たりに当選した場合もオフに設定される。ランクアップ抽選フラグ 2 2 3 e a がオンの間は、特別図柄の変動回数が 1 0 の倍数となる毎に、ランクアップ抽選テーブル 2 2 2 e a を用いたランクアップ抽選が実行される。これにより、ランクアップの態様から準備モードへと移行しているか否か (準備モードへ移行するまでの残りの時短回数が 2 0 回未満か否か) を推測させる遊技性を提供することができる。

40

【6069】

50

期待度格納エリア 2 2 3 e b は、背面種別により示唆される期待度を示すデータを格納しておくための記憶領域である。ランクアップ抽選テーブル 2 2 2 e a (図 7 1 8 (b) 参照) を用いた抽選を実行する際は、この期待度格納エリア 2 2 3 e b に格納されているデータによって現在の期待度を判別して、抽選により決定されたランクアップを反映させた後の背面種別を特定する。

【6070】

＜第 1 2 制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図 7 2 0 から図 7 2 3 を参照して、本第 1 2 制御例における主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される各制御処理について説明する。まず、図 7 2 0 のフローチャートを参照して、本第 1 2 制御例における特別図柄変動処理 6 (S 1 5 1) について 10
説明する。この特別図柄変動処理 6 (S 1 5 1) は、第 1 1 制御例における特別図柄変動処理 5 (図 6 9 8 参照) と同様に、第 1 図柄表示装置 3 7 において行う特別図柄 (第 1 図柄) の変動表示や、第 3 図柄表示装置 8 1 において行う第 3 図柄の変動表示などを制御するための処理である。

【6071】

この第 1 2 制御例における特別図柄変動処理 6 (図 7 2 0 参照) のうち、S 2 0 1 ~ S 2 1 2, S 2 1 4 ~ S 2 1 8, S 2 2 0, S 2 2 1, S 2 6 1, S 2 6 2、および S 2 6 5 の各処理では、それぞれ第 1 1 制御例における特別図柄変動処理 5 (図 6 9 8 参照) の S 2 0 1 ~ S 2 1 2, S 2 1 4 ~ S 2 1 8, S 2 2 0, S 2 2 1, S 2 6 1, S 2 6 2、 20
および S 2 6 5 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 2 制御例における特別図柄変動処理 6 (図 7 2 0 参照) では、S 2 6 2 の処理後に、時短中カウンタ 2 0 3 d a、小当たり規定回数格納エリア 2 0 3 e a、モード種別格納エリア 2 0 3 d c のデータを全てリセットして、処理を S 2 2 0 に移行して大当たりの開始を設定する。

【6072】

また、本第 1 2 制御例における特別図柄変動処理 6 (図 7 2 0 参照) では、S 2 6 2 の処理が終了すると、次いで、時短中カウンタ 2 0 3 d a、小当たり規定回数格納エリア 2 0 3 e a、およびモード種別格納エリア 2 0 3 d c を全てリセットして (S 2 7 1)、処理を S 2 2 0 へと移行する。

【6073】

また、本第 1 2 制御例における特別図柄変動処理 6 (図 7 2 0 参照) では、S 2 1 8 の 30
処理において、今回の抽選結果が特別図柄の大当たりではないと判別した場合に (S 2 1 8 : N o)、第 1 1 制御例における時短回数更新処理 (図 7 0 0 参照) に代えて、時短回数更新処理 6 を実行して (S 2 7 2)、処理を S 2 6 5 へと移行する。この時短回数更新処理 6 (S 2 7 2) の詳細については、図 7 2 1 を参照して後述する。また、S 2 6 5 の処理において、今回の抽選結果が小当たりであると判別した場合は (S 2 6 5 : Y e s)、第 1 1 制御例における小当たり開始処理 (図 7 0 1 参照) に代えて、小当たり開始処理 6 を実行して (S 2 7 3)、処理を S 2 2 1 へと移行する。この小当たり開始処理 6 (S 2 7 3) の詳細については、図 7 2 2 を参照して後述する。

【6074】

次いで、図 7 2 1 を参照して、上述した時短回数更新処理 6 (S 2 7 2) の詳細について 40
説明する。この時短回数更新処理 6 (S 2 7 2) は、第 1 1 制御例における時短回数更新処理 (図 7 0 0 参照) に代えて実行される処理であり、第 1 1 制御例における時短回数更新処理 (図 7 0 0 参照) と同様に、時短状態が設定されるモードである場合 (即ち、連荘モード、または通常モードである場合) に、時短回数を更新するための処理である。

【6075】

この第 1 2 制御例における時短回数更新処理 6 (図 7 2 1 参照) のうち、S 2 3 0 1 ~ S 2 3 0 4 の各処理では、それぞれ第 1 1 制御例における時短回数更新処理 (図 7 0 0 参照) の S 2 3 0 1 ~ S 2 3 0 4 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 2 制御例における時短回数更新処理 6 (図 7 2 1 参照) では、S 2 3 0 4 の処理において時短中 50
カウンタ 2 0 3 d a の値が 0 になったと判別した場合に (S 2 3 0 4 : Y e s)、小当た

り規定回数格納エリア203eaのデータを全て0にリセットし(S2311)、普通図柄の通常状態を示す状態コマンドを設定する(S2312)。次いで、モード種別格納エリア203dcに対して準備モード(普通図柄の通常状態)を示す「00H」を格納して(S2313)、本処理を終了する。

【6076】

次に、図722を参照して、上述した小当たり開始処理6(S273)の詳細について説明する。この小当たり開始処理6(S273)は、第11制御例における小当たり開始処理(図701参照)に代えて実行される処理であり、第11制御例における小当たり開始処理(図701参照)と同様に、小当たりの開放動作の開始を設定するための処理である。

【6077】

この第12制御例における小当たり開始処理6(図722参照)のうち、S2401～S2403の各処理では、それぞれ第11制御例における小当たり開始処理(図701参照)のS2401～S2403の各処理と同一の処理が実行される。また、本第12制御例における小当たり開始処理6(図722参照)では、S2403の処理が終了すると、時短中カウンタ203daの値が0より大きい値(1以上の値)であるか否かを判別し(S2411)、時短中カウンタ203daの値が0であれば(S2411:No)、そのまま本処理を終了する。一方、S2411の処理において、時短中カウンタ203daの値が0より大きい値であると判別した場合は(S2411:Yes)、小当たり規定回数格納エリア203eaに格納されている小当たり種別毎の規定回数のうち、今回当選した小当たりの種別に対応する規定回数を1減算することで更新し(S2412)、減算後の規定回数が0になったか否かを判別する(S2413)。

【6078】

S2413の処理において、減算後の規定回数が0になったと判別した場合は(S2413:Yes)、時短状態を終了させるために、時短中カウンタ203da、小当たり規定回数格納エリア203eaのデータを全て0にリセットし(S2414)、普通図柄の通常状態への移行を示す状態コマンドを設定して(S2415)、本処理を終了する。一方、S2413の処理において、S2412の処理による減算後の規定回数が0になっていないと判別した場合は(S2413:No)、そのまま本処理を終了する。

【6079】

この小当たり開始処理6(図722参照)を実行することにより、通常モードにおいて小当たりA6(規定回数が1回の小当たり)となった場合に、残りの時短回数にかかわらず、時短状態を終了させて準備モードへと移行させることができる。

【6080】

なお、本第12制御例では、通常モードのみ、小当たりA6の規定回数を1回にするとともに、他の小当たり種別(規定回数を100回とし、連荘モードでは全ての小当たり種別(規定回数を100回とする構成としていたが、これに限られるものではない。小当たりの規定回数と時短状態の種別(モード)との対応関係は任意に定めてもよい。例えば、連荘モードにおいて、第2特別図柄の小当たりの中に、規定回数が少ない(例えば、5回の)小当たり種別を設ける構成としてもよい。このように構成することで、連荘モードにおいて、約1/20のV入賞に失敗し続けるほど、連荘モードが終了されてしまう可能性が高まるので、連荘モード中の遊技に緊張感を持たせることができる。また、通常モードにおいて、小当たりの規定回数を種別毎に定めるのに代えて、又は加えて、小当たり種別の1部又は全部の当選回数の合算により規定回数を定める構成としてもよい。具体的には、例えば、小当たりA6の規定回数を1回に設定すると共に、小当たりB6と小当たりC6との合計の当選回数による規定回数を5回に設定する構成としてもよい。このように構成することで、V入賞に失敗し、通常モードが維持される事象が連続したとしても、準備モードへ移行するまでの規定回数を少なくしたと前向きに捉えさせることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。

【6081】

次に、図 7 2 3 を参照して、本第 1 2 制御例における大当たり終了処理 6 (S 1 1 5 1) について説明する。この大当たり終了処理 6 (S 1 1 5 1) は、大当たり制御処理 5 (図 7 0 4 参照) の中で、第 1 1 制御例における大当たり終了処理 5 (図 7 0 5 参照) に代えて実行される処理であり、第 1 1 制御例における大当たり終了処理 5 (図 7 0 5 参照) と同様に、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。

【6082】

この第 1 2 制御例における大当たり終了処理 6 (図 7 2 3 参照) のうち、S 1 3 2 1, S 1 3 2 2、および S 1 3 2 4 ~ S 1 3 2 6 の各処理では、それぞれ第 1 1 制御例における大当たり終了処理 5 (図 7 0 5 参照) の S 1 3 2 1, S 1 3 2 2、および S 1 3 2 4 ~ S 1 3 2 6 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 2 制御例における大当たり終了処理 6 (図 7 2 3 参照) では、S 1 3 2 2 の処理が終了すると、小当たり規定回数選択テーブル 2 0 2 e a を読み出して (S 1 3 3 1)、読み出したテーブルから、大当たり種別格納エリア 2 0 3 d b のデータが示す大当たり種別と、当選時モード格納エリア 2 0 3 d e のデータが示す当選時の遊技状態 (モード) とに対応する小当たり規定回数を特定する (S 1 3 3 2)。次いで、特定した各小当たり種別の小当たり規定回数を小当たり規定回数格納エリア 2 0 3 e a に格納すると共に、S 1 3 2 2 の処理で特定した時短回数を時短中カウンタ 2 0 3 d a の値として設定して (S 1 3 3 3)、処理を S 1 3 2 4 へと移行する。

【6083】

この大当たり終了処理 6 (図 7 2 3 参照) を実行することにより、時短回数、および小当たり規定回数を、大当たり種別、および大当たりに当選した時点の遊技状態に応じて適切に設定することができる。

【6084】

< 第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 7 2 4 から図 7 2 8 を参照して、本第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 7 2 4 を参照して、本第 1 2 制御例におけるコマンド判定処理 6 (S 4 1 5 1) について説明する。このコマンド判定処理 6 (S 4 1 5 1) は、第 1 1 制御例におけるコマンド判定処理 5 (図 7 0 8 参照) に代えて実行され、第 1 1 制御例におけるコマンド判定処理 5 (図 7 0 8 参照) と同様に、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。

【6085】

この第 1 2 制御例におけるコマンド判定処理 6 (図 7 2 4 参照) のうち、S 4 2 0 1 ~ S 4 2 0 9、および S 4 2 1 3 ~ S 4 2 1 5 の各処理では、それぞれ第 1 1 制御例におけるコマンド判定処理 5 (図 7 0 8 参照) の S 4 2 0 1 ~ S 4 2 0 9、および S 4 2 1 3 ~ S 4 2 1 5 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 2 制御例におけるコマンド判定処理 6 (図 7 2 4 参照) では、S 4 2 0 9 の処理において状態コマンドを受信したと判別した場合 (S 4 2 0 9 : Y e s)、第 1 1 制御例における状態コマンド処理 (図 7 0 9 参照) に代えて、状態コマンド処理 6 を実行して (S 4 2 3 1)、本処理を終了する。なお、この状態コマンド処理 6 (S 4 2 3 1) の詳細については、図 7 2 5 を参照して後述する。

【6086】

また、本第 1 2 制御例におけるコマンド判定処理 6 (図 7 2 4 参照) では、S 4 2 0 9 の処理において、主制御装置 1 1 0 から状態コマンドを受信していないと判別した場合に (S 4 2 0 9 : N o)、次いで、小当たりに関連するコマンド (小当たり用のオープニングコマンド、小当たり用のエンディングコマンド等) を受信したか否かを判別し (S 4 2 3 2)、小当たりに関連するコマンドを受信したと判別した場合は (S 4 2 3 2 : Y e s)、小当たりに関連するコマンドの種別に応じた制御を行うための小当たり関連処理を実行して (S 4 2 3 3)、本処理を終了する。この小当たり関連処理 (S 4 2 3 3) の詳細については、図 7 2 7 を参照して後述する。一方、S 4 2 3 2 の処理において、小当たり

に関連するコマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 2 3 2 : N o）、処理を S 4 2 1 3 へと移行する。

【6 0 8 7】

次いで、図 7 2 5 を参照して、上述した状態コマンド処理 6（S 4 2 3 1）の詳細について説明する。この状態コマンド処理 6（S 4 2 3 1）は、第 1 1 制御例における状態コマンド処理（図 7 0 9 参照）に代えて実行され、第 1 1 制御例における状態コマンド処理（図 7 0 9 参照）と同様に、状態コマンドにより主制御装置 1 1 0 から通知された遊技状態（モード）に応じた制御を行うための処理である。

【6 0 8 8】

この第 1 2 制御例における状態コマンド処理 6（図 7 2 5 参照）のうち、S 5 5 0 1 ～ S 5 5 0 4、および S 5 5 0 6 の各処理では、それぞれ第 1 1 制御例における状態コマンド処理（図 7 0 9 参照）の S 5 5 0 1 ～ S 5 5 0 4、および S 5 5 0 6 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 2 制御例における状態コマンド処理 6（図 7 2 5 参照）では、S 5 5 0 4 の処理において、今回の状態コマンドが、パチンコ機 1 0 の電源復帰時に出力されたコマンドではないと判別した場合に（S 5 5 0 4 : N o）、次いで、大当たり終了時に出力された状態コマンドであるか否かを判別する（S 5 5 1 1）。

【6 0 8 9】

S 5 5 1 1 の処理において、今回の状態コマンドが、大当たり終了時に出力された状態コマンドであると判別した場合は（S 5 5 1 1 : Y e s）、大当たり終了後の遊技状態に応じた背面画像を設定するための終了後背面設定処理を実行して（S 5 5 1 2）、本処理を終了する。この終了後背面設定処理（S 5 5 1 2）の詳細については、図 7 2 6 を参照して後述する。一方、S 5 5 1 1 の処理において、大当たり終了時に出力された状態コマンドではないと判別した場合（時短回数の経過、または小当たり規定回数の到達により通常モードから準備モードへと移行した場合）は（S 5 5 1 1 : N o）、そのまま本処理を終了する。なお、大当たりを介さずに通常モードから準備モードへと移行した場合には、後述する小当たり関連処理（図 7 2 7 参照）、または期待度更新処理 6（図 7 2 8 参照）において報知、または背面画像による示唆の設定が行われる。

【6 0 9 0】

次に、図 7 2 6 を参照して、上述した終了後背面設定処理（S 5 5 1 2）の詳細について説明する。この終了後背面設定処理（S 5 5 1 2）は、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態に応じて、大当たり終了後の背面画像を設定するための処理である。この終了後背面設定処理（S 5 5 1 2）では、まず、状態コマンドに基づいて更新された遊技状態格納エリア 2 2 3 h のデータが、時短回数 1 0 0 回に対応するデータとなっているか否かを判別する（S 5 7 0 1）。ここで、終了後背面設定処理（S 5 5 1 2）は、連荘モードの場合には実行されない処理であるので、残りの時短回数が 1 0 0 回である場合は、大当たり後に通常モードが設定された場合のみである。また、連荘モードが終了した後で設定される通常モードは、5 0 回以下の時短回数が設定されるので、時短回数が 1 0 0 回の通常モードが設定されたということは、通常モードをループした場合であることを意味する。よって、S 5 7 0 1 の処理において、残りの時短回数が 1 0 0 回であると判別した場合は（S 5 7 0 1 : Y e s）、通常モード用の背面画像を設定して（S 5 7 0 2）、本処理を終了する。これにより、大当たり終了後が通常モードに設定されたことを遊技者に容易に理解させることができる。

【6 0 9 1】

一方、S 5 7 0 1 の処理において、残りの時短回数が 1 0 0 回ではないと判別した場合は（S 5 7 0 1 : N o）、次に、残りの時短回数が 0 であるか（即ち、大当たり終了後が準備モードであるか）を判別し（S 5 7 0 3）、残りの時短回数が 0 であると判別した場合は（S 5 7 0 3 : Y e s）、準備モード用の背面画像を設定して（S 5 7 0 4）、そのまま本処理を終了する。これにより、大当たり終了後が準備モードに設定されたことを遊技者に容易に理解させることができる。

【6 0 9 2】

10

20

30

40

50

一方、S 5 7 0 3 の処理において、残りの時短回数が 0 回ではないと判別した場合は (S 5 7 0 3 : N o)、連荘モードが終了した後の通常モードである (5 0 回、2 5 回、1 回のいずれかの時短回数の通常モードである) ことを意味するので、低期待度用の背面画像を設定すると共に (S 5 7 0 5)、ランクアップ抽選フラグ 2 2 3 e a をオンに設定して (S 5 7 0 6)、本処理を終了する。ランクアップ抽選フラグ 2 2 3 e a をオンにしておくことで、特別図柄の抽選が 1 0 回実行される毎に、期待度 (背面画像の種別) のランクアップ抽選を実行することができる。これにより、ランクアップの態様から残りの時短回数を予測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【6 0 9 3】

次に、図 7 2 7 を参照して、上述した小当たり関連処理 (S 4 2 3 3) の詳細について説明する。この小当たり関連処理 (S 4 2 3 3) は、コマンド判定処理 6 (図 7 2 4 参照) 中の 1 処理であり、上述した通り、小当たりに関連するコマンドを受信した場合に、コマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。

【6 0 9 4】

小当たり関連処理 (図 7 2 7 参照) では、まず、主制御装置 1 1 0 から小当たり用のオープニングコマンドを受信したか否かを判別し (S 5 8 0 1)、小当たり用のオープニングコマンドを受信したと判別した場合は (S 5 8 0 1 : Y e s)、次いで、遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納されているデータから、現在が通常モードであるか否かを判別する (S 5 8 0 2)。S 5 8 0 2 の処理において、現在の遊技状態が通常モード (時短状態 B) でない (準備モード、または連荘モードである) と判別した場合は (S 5 8 0 2 : N o)、次に、ランクアップ抽選フラグ 2 2 3 e a がオンであるか否かを判別し (S 5 8 0 3)、ランクアップ抽選フラグ 2 2 3 e a がオフであれば (S 5 8 0 3 : N o)、連荘モードであるか、または準備モードで、且つ、準備モード用の背面画像に既に切り替わっている状態であることを意味するので、V 入賞装置 6 7 0 を狙って右打ちを行うように遊技者に促す右打ちナビ演出の実行を設定して (S 5 8 0 4)、本処理を終了する。

【6 0 9 5】

一方、S 5 8 0 2 の処理において、通常モードであると判別した場合 (S 5 8 0 2 : Y e s)、および、S 5 8 0 3 の処理においてランクアップ抽選フラグ 2 2 3 e a がオンであると判別した場合 (S 5 8 0 3 : Y e s) は、選択演出 (図 7 1 2 参照) の実行を設定して (S 5 8 0 5)、本処理を終了する。準備モードに移行していても、ランクアップ抽選フラグ 2 2 3 e a がオンの場合に選択演出 (図 7 1 2 参照) を実行する構成とすることで、ランクアップ演出の実行期間の間に小当たりに関連したとしても、通常モードと準備モードとで表示態様を共通化させることができる。よって、ランクアップ演出の実行期間の間 (連荘モードの最後の大当たりが終了してから特別図柄の抽選が 5 0 回終了するまでの間)、準備モードに移行しているのか、通常モードが維持されているのかをより区別し難くすることができる。よって、ランクアップ演出のランクアップ態様により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【6 0 9 6】

また、S 5 8 0 1 の処理において、主制御装置 1 1 0 より小当たり用のオープニングコマンドを受信していないと判別した場合は (S 5 8 0 1 : N o)、次に、小当たり用のエンディングコマンドを受信したか否かを判別する (S 5 8 0 6)。S 5 8 0 6 の処理において、小当たり用のエンディングコマンドを受信したと判別した場合は (S 5 8 0 6 : Y e s)、次に、今回の小当たり遊技において既に V 入賞を検出済みであるか否かを判別し (S 5 8 0 7)、V 入賞が未検出であると判別した場合は (S 5 8 0 7 : N o)、次に、小当たりの規定回数に到達しているか (遊技状態格納エリア 2 2 3 h のいずれかの小当たり種別の小当たり規定回数を示すデータが 0 に対応するデータになっているか) 否かを判別する (S 5 8 0 8)。

【6 0 9 7】

S 5 8 0 8 の処理において、小当たりの規定回数に到達済みであると判別した場合は (

10

20

30

40

50

S 5 8 0 8 : Y e s)、準備モード用の背面画像を設定し (S 5 8 0 9)、ランクアップ抽選フラグ 2 2 3 e a をオフに設定して (S 5 8 1 0)、本処理を終了する。一方、S 5 8 0 8 の処理において、小当たり規定回数に未到達である (遊技状態格納エリア 2 2 3 h の規定回数を示すデータが 0 になっていない) と判別した場合は (S 5 8 0 8 : N o)、そのまま本処理を終了する。これに対し、S 5 8 0 7 の処理において、今回の小当たり遊技の実行中に V 入賞を検出済みであると判別した場合は (S 5 8 0 7 : Y e s)、大当たりの開始の報知を設定して (S 5 8 1 1)、本処理を終了する。

【6 0 9 8】

この小当たり関連処理 (図 7 2 7 参照) を実行することにより、遊技状態に応じて小当たり時の演出として適切な演出態様を設定することができる。また、小当たり終了後の報知内容を適切に設定することができる。

10

【6 0 9 9】

次いで、図 7 2 8 を参照して、本第 1 2 制御例における期待度更新処理 6 (S 4 8 4 1) について説明する。この期待度更新処理 6 (S 4 8 4 1) は、第 1 1 制御例における期待度更新処理 (図 7 1 1 参照) に代えて実行される処理であり、準備モードに移行したか否かの期待度を示す背面画像のランクアップ抽選を設定するための処理である。

【6 1 0 0】

この第 1 2 制御例における期待度更新処理 6 (図 7 2 8 参照) のうち、S 5 6 0 1、S 5 6 0 3、および S 5 6 0 8 の各処理では、それぞれ第 1 1 制御例における期待度更新処理 (図 7 1 1 参照) の S 5 6 0 1、S 5 6 0 3、および S 5 6 0 8 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 2 制御例における期待度更新処理 6 (図 7 2 8 参照) では、S 5 6 0 1 の処理が終了すると、次に、ランクアップ抽選フラグ 2 2 3 e a がオンであるか否かを判別し (S 5 6 2 1)、ランクアップ抽選フラグ 2 2 3 e a がオンであると判別した場合は (S 5 6 2 1 : Y e s)、変動回数カウンタ 2 2 3 d b の値が 5 1 であるか否かを判別する (S 5 6 2 2)。

20

【6 1 0 1】

S 5 6 2 2 の処理において、変動回数カウンタ 2 2 3 d b の値が 5 1 であると判別した場合は (S 5 6 2 2 : Y e s)、前回の小当たり種別が大当たり G 6 ~ I 6 のいずれであったとしても準備モードへと確実に移行済みの変動回数に到達していることを意味するので、ランクアップ演出の抽選期間を終了させて準備モード用の背面画像を設定するための処理 (S 5 6 2 3、S 5 6 2 4 の各処理) を実行する。また、S 5 6 0 3 の処理において変動回数カウンタ 2 2 3 d b の値が 1 0 1 ではないと判別した場合も (S 5 6 0 3 : N o)、通常モードから準備モードへと移行したことを意味するため、処理を S 5 6 2 3 へと移行する。S 5 6 2 3 の処理では、準備モード用の背面画像を設定し (S 5 6 2 3)、ランクアップ抽選フラグ 2 2 3 e a をオフに設定して (S 5 6 2 4)、本処理を終了する。

30

【6 1 0 2】

また、S 5 6 2 2 の処理において、変動回数カウンタ 2 2 3 d b の値が 5 1 ではないと判別した場合は (S 5 6 2 2 : N o)、現状の背面画像が高期待度用の背面画像であるか否かを判別し (S 5 6 2 5)、高期待度用の背面画像が設定されていると判別した場合は (S 5 6 2 5 : Y e s)、これ以上期待度をランクアップさせることができないので、そのまま本処理を終了する。これに対し、S 5 6 2 5 の処理において、現状設定されている背面画像の種別が高期待度用の背面画像ではないと判別した場合は (S 5 6 2 5 : N o)、処理を S 5 6 0 8 へと移行する。

40

【6 1 0 3】

また、本第 1 2 制御例における期待度更新処理 6 (図 7 2 8 参照) では、S 5 6 0 8 の処理において、変動回数カウンタ 2 2 3 d b の値が 1 0 の倍数であると判別した場合に (S 5 6 0 8 : Y e s)、ランクアップ抽選テーブル 2 2 2 e a を読み出して (S 5 6 2 6)、演出抽選カウンタ 2 2 3 d a の値、および残りの時短回数に対応するランクアップ態様を特定して、その特定したランクアップ態様を設定し (S 5 6 2 7)、本処理を終了する。

50

【6104】

この期待度更新処理6（図719参照）を実行することにより、連荘モードが終了した後の所定期間（特別図柄の抽選が50回終了するまでの間）において、特別図柄の抽選が10回実行される毎に、背面画像のランクアップを抽選することができる。これにより、ランクアップのし易さに応じて残りの時短回数を遊技者に推測させる遊技性を実現することができる。

【6105】

以上説明した通り、第12制御例におけるパチンコ機10では、普通図柄の時短状態Bを、大当たりになっても連荘モードに移行し難い最も不利な遊技状態（通常モード）に設定し、普通図柄の通常状態（準備モード）になると、普通図柄の時短状態Bよりも、大当たりになった場合における連荘モードへの移行率が高くなるように構成した。これにより、通常モードにおいて大当たりになるよりも、通常モードにおける時短回数を経過して準備モードへと移行してから大当たりになった方が、連荘モードへと移行し易くなるので、通常モードにおいて、時短状態が終了することを期待して遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現することができる。言い換えれば、通常モードにおける特別図柄の抽選で、外れが連続することを期待させるという斬新な遊技性を実現することができる。

【6106】

また、本第12制御例では、第1特別図柄の抽選が実行された場合に低確率（1/200）で当選する小当たりの種別として、V入賞が発生することで大当たり終了後に通常モードが再設定される小当たり種別（小当たりA6）と、V入賞が発生することで大当たり終了後に連荘モードへと移行する小当たり種別（小当たりB6）と、V入賞が発生することで大当たり終了後に準備モードへと移行する小当たり種別（小当たりC6）とが設けられている。これにより、通常モードにおいて小当たりになった場合に、V入賞を発生させることにより遊技状態として不利になる（消化した分の時短回数がリセットされて100に戻ってしまう）場合と、有利になる（準備モード、または連荘モードへと移行する）場合とを設けることができるので、通常モードにおいて小当たりになった場合に、V入賞させた方が良いのか、V入賞を回避した方が良いのかを判断させる遊技性を提供することができる。加えて、通常モードにおいて小当たりA6になると、残りの時短回数にかかわらず、時短状態が終了される構成となっている。これにより、小当たりA6では、V入賞させて通常モードが再設定されるよりも、V入賞を回避して準備モードに移行させた方が遊技状態として有利になる。よって、小当たりになった場合に、V入賞を狙って右打ちを行うか、V入賞を回避するために左打ちを行うかをより真剣に遊技者に判断させることができる。よって、小当たりとなった場合における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【6107】

なお、本第12制御例では、通常モードのみ、小当たりA6の規定回数を1回にするとともに、他の小当たり種別（小当たりB6、小当たりC6）の規定回数を100回とし、連荘モードでは全ての小当たり種別（小当たりA6、小当たりB6、小当たりC6）の規定回数を100回とする構成としていたが、これに限られるものではない。小当たりの規定回数と時短状態の種別（モード）との対応関係は任意に定めてもよい。例えば、連荘モードにおいて、第2特別図柄の小当たりの中に、規定回数が少ない（例えば、5回の）小当たり種別を設ける構成としてもよい。このように構成することで、連荘モードにおいて、約1/20のV入賞に失敗し続けるほど、連荘モードが終了されてしまう可能性が高まるので、連荘モード中の遊技に緊張感を持たせることができる。また、通常モードにおいて、小当たりの規定回数を種別毎に定めるのに代えて、又は加えて、小当たり種別の1部又は全部の当選回数の合算により規定回数を定める構成としてもよい。具体的には、例えば、小当たりA6の規定回数を1回に設定すると共に、小当たりB6と小当たりC6との合計の当選回数による規定回数を5回に設定する構成としてもよい。このように構成することで、V入賞に失敗し、通常モードが維持される事象が連続したとしても、準備モードへと移行するまでの規定回数を少なくしたと前向きに捉えさせることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。

【6108】

本第12制御例では、第1特別図柄の小当たり種別として、V入賞すると大当たり後に通常モードが設定され、V入賞を回避すると準備モードに移行する小当たりAと、V入賞すると大当たり後に準備モードが設定されるが、V入賞を回避すると現状のモードが維持される小当たり種別と、V入賞すると大当たり後に連荘モードが設定されるが、V入賞を回避すると現状のモードが維持される小当たり種別と、の3種類を設ける構成としていたが、小当たり種別はこれらの3種類に限られるものでなく、種別を任意に増減させてもよい。例えば、第1特別図柄の小当たり種別を小当たりA6のみにすることにより、第1特別図柄の抽選で小当たりになった時点で、V入賞を回避すれば準備モードとなることが確定するので、小当たりになった時点で遊技者に大きな満足感を抱かせることができる。また、逆に、大当たりA6～C6に加えて、例えば、V入賞させた場合も、V入賞を回避した場合も準備モードに移行する比較的有利な小当たり種別を設ける構成としてもよいし、V入賞させると通常モードに移行し、V入賞を回避するとモードが維持される比較的不利な小当たり種別を設ける構成としてもよい。このように構成することで、小当たりになった場合にV入賞させるべきか、回避するべきかをより真剣に判断させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

【6109】

本第12制御例では、通常モードにおいて、V入賞を回避した方がV入賞を発生させた場合よりも有利になる小当たり種別と、V入賞を発生させた方がV入賞を回避した場合よりも有利になる小当たり種別とを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、V入賞を回避しても、V入賞を発生させても有利になる小当たり種別を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、規定回数が1回で、且つ、V入賞が発生することで大当たり終了後に準備モードが設定される小当たり種別を設ける構成としてもよい。また、逆に、V入賞を回避しても、V入賞を発生させても通常モードになる小当たり種別を設ける構成としてもよい。

20

【6110】

本第12制御例では、通常モードにおいて第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、連荘モードへと移行するか、100回の時短状態Bが設定されるかのどちらかであったが、これに限られるものではない。準備モードへと移行する場合を設けてもよいし、大当たり終了後の通常モードの時短回数にバリエーションを設ける構成としてもよい。また、他のモードについても同様に、大当たりとなった場合における各モードへの移行割合や時短回数のバリエーションについては、任意に定めることができる。

30

【6111】

本第12制御例では、小当たりとなった場合のV入賞装置670の動作パターンを小当たり種別によらず共通としていたが、これに限られるものではない。例えば、開閉扉670f1の開放期間が短い（遊技球が入球し難い）開放パターンと、開放期間が長い（遊技球が入球し易い）開放パターンとを設ける構成としてもよい。

【6112】

本第12制御例では、通常モードにおいて小当たりとなった場合に実行される選択演出として、図712に示した表示態様を実行する構成としていたが、V入賞を発生させるか、させないかを遊技者に選択させることができる態様であれば、任意に定めることができる。また、小当たりになった場合における所定の割合で、小当たり種別を報知、または示唆することが可能な態様で選択演出を実行してもよい。具体的には、例えば、V入賞を回避した方が有利となる小当たりA6に当選した場合に、第1の割合（例えば、5%の割合）で「左打ち」という文字が付された矢印画像YG1が赤色で表示される一方で、他の小当たり種別になった場合は、第1の割合よりも低い第2の割合（例えば、1%の割合）で矢印画像YG1が赤色で表示されるように構成してもよい。このように構成することで、選択演出の表示態様を手掛かりに小当たり種別を予測させ、発射方向を判断させる遊技性を提供することができる。

40

【6113】

50

本第12制御例では、連荘モードが終了してから特別図柄の抽選が50回終了するまでの間、現在のモードを明示しない構成とし、背面画像のランクアップ態様によって準備モードへと移行するまでの残りの特別図柄の抽選回数の示唆のみを行う構成としていた。即ち、特別図柄の抽選が50回終了する（いずれの大当たり種別であっても確実に準備モードに移行済みである抽選回数となる）までは、表示態様等により現状のモードを遊技者に明示しない構成としていたが、これに限られるものではない。連荘モードが終了してから、確実に準備モードに移行済みとなる抽選回数（50回）に到達するまでの間の任意の抽選回数となった時点で現状のモードを報知する構成としてもよい。より具体的には、例えば、連荘モード終了後（即ち、大当たりG6～I6の終了後）、特別図柄の抽選が30回終了した時点で、通常モードのままであるか、準備モードに移行済みであるかを判別し、モードに応じた背面画像（通常モード用の背面画像、又は準備モード用の背面画像）に変更する構成としてもよい。このように構成することで、少なくとも現在のモードが明示される抽選回数まで遊技を継続しようと遊技者に思わせることができるので、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。また、仮に30回の特別図柄の抽選が終了した時点で通常モードが報知されたとしても、準備モードまでの残りの抽選回数が残り20回となり、準備モードまでの残りの抽選回数の半分以上を消化しているので、「あと少しで準備モードに移行させることができる」といった感想を遊技者に抱かせることができる。よって、通常モードが報知された場合であっても、準備モードへの移行を目指して遊技を続行させることができる。

10

【6114】

20

<第13制御例>

次に、図729から図745を参照して、第13制御例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第11制御例におけるパチンコ機10では、3種類の遊技状態を設ける構成となっており、具体的には、普通図柄の低確率状態が設定される通常状態（通常モード）、普通図柄の時短状態であり、第2入球口6400に遊技球が入球しやすい時短遊技状態A（連荘モード）、普通図柄の時短状態ではあるが、第2入球口6400に遊技球を入球させることが困難である時短遊技状態B（引き戻しモード）の3種類が設けられていた。

【6115】

30

そして、普通図柄の通常状態が設定される通常モードを最も不利な状態（持ち球が減り易く、不利な第2特別図柄の抽選が実行され易い状態）、普通図柄の時短状態Aが設定される連荘モードを最も有利な状態（持ち球が減り難く、有利な第2特別図柄の抽選が実行され易い状態）としていた。また、連荘モードで大当たりとなった場合に移行する可能性がある引き戻しモードでは、通常モードと同様に左打ちにより第1入球口64へと遊技球を入球させて遊技を進行する必要があるものの、引き戻しモードにおいて第1特別図柄の抽選で大当たりになると、通常モードで大当たりになった場合よりも連荘モードに移行する割合が高くなる構成としていた。即ち、第1特別図柄の抽選により遊技を進行する必要がある不利なモード（遊技状態）として、通常モードと引き戻しモードとの2種類のモードを設ける構成とし、連荘モードが終了した後の所定期間のみ、比較的有利な引き戻しモードが設定される構成としていた。

40

【6116】

上述したように、遊技者にとって最も有利な状態となる連荘モードが終了した場合に、すぐに遊技者にとって最も不利な遊技状態である通常状態に移行せず、比較的有利な引き戻しモードが設定される構成とすることで、連荘モードが終了した場合にも遊技者の遊技意欲を損なうことなく遊技を継続させることが可能であった。

【6117】

これに対して第13制御例では、上述した第11制御例と同様に、遊技者にとって、最も有利な遊技状態が終了してしまった場合に、すぐに遊技を終了され、パチンコ機10の稼働率が低下してしまうことを防ぐために、4種類の遊技状態を設ける構成としている。具体的には、特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態が設定される通常状態（通常

50

モード)、特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態が設定される時短状態(連チャンモード)、特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態が設定される確変状態(超連チャンモード)、特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態が設定される潜確状態(引き戻しモード)との4種類を設ける構成としている。

【6118】

上述したように、本第13制御例では、特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態が設定される連荘モードに変えて、更に遊技者にとって有利な状態となる確変状態(超連チャンモード)を設定する。この確変状態(超連チャンモード)は、特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態が設定される状態であり、約1/25で大当たりに当選し、特別図柄の低確率状態よりも高い割合で大当たりに当選するので、多くの出玉を獲得出来る確率が高くなるので、遊技者にとって、最も有利な遊技状態となる。

10

【6119】

更に、この確変状態中(超連チャンモード中)に、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、100%の割合で再度確変状態(超連チャンモード)が設定される大当たり種別(大当たりD)に当選するよう構成されている。具体的には、第2入球口6400への入球に基づき、第2特別図柄の抽選が実行され、大当たりに当選すると、16Rの大当たりとなる大当たりDが設定され、再度確変状態(超連チャンモード)が設定される。このように、100%の割合で遊技者にとって最も有利な遊技状態である確変状態(超連チャンモード)が再度設定される大当たりに当選するので、遊技者は更に意欲的に遊技を続行することができ、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。

20

【6120】

また、上述した第11制御例と同様に、第2特別図柄の抽選では、小当たりに当選するよう構成している。そして、第2特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合には、可変入賞装置670が、V入賞口670aへ遊技球が入球可能となるよう開放状態となる。V入賞口670aが開放状態となり、遊技球が、可変入賞装置670の内部に設けられている特別排出流路670e2を流下し、V入賞スイッチ670e3を通過した場合には、大当たりが付与されるよう構成している。

【6121】

この遊技球がV入賞スイッチ670e3を通過することで付与される大当たりは、遊技状態と小当たり種別とに応じて異なるように設定され、詳しくは後述するが、時短状態(連チャンモード)中に第2特別図柄の抽選で小当たりに当選し、V入賞スイッチ670e3に遊技球が通過した場合には、50%の割合で大当たり遊技終了後に、通常状態(通常モード)が設定される大当たりAが付与され、50%の割合で大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定される大当たりBに付与されるよう構成している。

30

【6122】

一方、確変状態(超連チャンモード)中に第2特別図柄の抽選で小当たりに当選し、V入賞スイッチ670e3を遊技球が通過した場合に付与される大当たり種別は、50%の割合で、大当たり遊技終了後に、遊技状態が時短状態(連チャンモード)に移行する大当たりBが付与され、50%の割合で、大当たり遊技終了後に、確変状態(超連チャンモード)が再度設定される大当たりDが付与される。このように、本第13制御例においても小当たりに当選し、遊技球がV入賞装置670e3を通過した場合には、大当たりが付与される。そして、確変状態(超連チャンモード)中には、大当たり遊技終了後に、遊技者にとって最も有利な遊技状態である確変状態(超連チャンモード)が再度設定される場合と、比較的有利な時短状態(連チャンモード)に移行してしまう場合とがあり、遊技者は最も有利な確変状態(超連チャンモード中)においても、遊技状態が移行してしまう可能性もあるので、緊張感を持ちながら遊技を実行することができ、遊技の興趣を向上することができる。

40

【6123】

また、本第13制御例では、時短状態(連チャンモード中)、或いは、確変状態(超連チャンモード)中に、規定回数(25回)小当たりに当選すると、普通図柄の高確率状態

50

から低確率状態に遊技状態が移行するように構成している。即ち、時短状態中（連チャンモード）に、小当たり回数が規定回数に到達すると、遊技状態が時短状態（連チャンモード）から通常状態（通常モード）に移行するよう構成され、一方、確変状態中（超連チャンモード）に小当たり回数が規定回数（25回）に到達した場合には、特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態が設定される潜確状態（引き戻しモード）に移行するよう構成している。普通図柄の低確率状態である通常状態（通常モード）、或いは、潜確状態（引き戻しモード）に遊技状態が移行した場合には、第2入球口6400に遊技球を入球させることが困難となるため、第1入球口64に遊技球を入球させ、第1特別図柄の抽選を実行することが効率的な遊技方法となる。しかしながら、第1特別図柄の抽選（判別）では小当たりに当選しないよう構成されているため、出玉の獲得数（獲得可能な特典）が下がってしまい遊技者にとっては、不利な遊技状態となってしまう。

10

【6124】

また、確変状態中に小当たりに当選し、意図的にV入賞装置670に向けて遊技球を発射せず、特別図柄の抽選のみで再度確変状態が設定される大当たりに当選することを目指して遊技を実行した場合に、小当たりが規定回数（25回）当選してしまい遊技状態が移行してしまう可能性がある。よって、遊技者は、確変状態中（超連チャンモード）は、小当たりに当選した場合に、遊技球を発射することを止めることで、遊技球をV入賞装置670のV入賞スイッチ670e3に通過させない遊技方法と、積極的にV入賞装置670に向けて遊技球を発射し、V入賞スイッチ670e3に遊技球を通過させ、確変状態が再度設定される大当たりが付与されることを期待する遊技方法とを選択可能である。このように構成することで、確変状態における遊技方法を多様化することができ、遊技が単調になつてしまうことを抑制することが出来る。

20

【6125】

また、本第13制御例では、上述した第11制御例と同様に、遊技状態が時短状態と確変状態と潜確状態とに移行した場合に、状態移行後に、特別図柄の抽選が規定回数以内（例えば、100回）に大当たりに当選しない場合には、遊技状態が再度通常状態に移行するよう構成している。

【6126】

上述したように、本第13制御例では、4種類の遊技状態が設定され、その遊技状態の中でも、確変状態（超連チャンモード）が遊技者にとって最も有利な遊技状態となる。また、確変状態（超連チャンモード）では、特別図柄の抽選が規定回数（100回）に到達するまでは、遊技者に最も不利な状態となる通常状態（通常モード）に移行することではなく、小当たりに当選し、V入賞装置670のV入賞スイッチ670e3を通過して大当たりが付与された場合にも、再度確変状態が設定されるか、或いは、遊技者にとって比較的有利な時短状態（連チャンモード）が設定される。このように構成することで、確変状態が終了してしまった場合にも、比較的有利な遊技状態が設定されるため遊技者が即座に遊技を止めてしまうことを抑制することができる。よって、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。なお、本第13制御例の以降の説明では、各遊技状態の説明を、通常状態を「通常モード」、時短状態を「連チャンモード」、確変状態を「超連チャンモード」、潜確状態を「引き戻しモード」と称する。

30

40

【6127】

この第13制御例におけるパチンコ機10が、第11制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、主制御装置110におけるROM202、RAM203の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113におけるROM222、RAM223の構成が一部変更となっている点、主制御装置110のMPU201により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第11制御例におけるパチンコ機10と同一である。また、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるそ

50

の他の処理は、第 1 2 制御例のパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 1 1 制御例、或いは、第 1 2 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【 6 1 2 8 】

この第 1 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 が、第 1 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、主制御装置 1 1 0 における ROM 2 0 2、RAM 2 0 3 の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 1 1 3 における ROM 2 2 2、RAM 2 2 3 の構成が一部変更となっている点、主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の MPU 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 1 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 によって実行されるその他の処理は、第 1 2 制御例のパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 1 1 制御例、或いは、第 1 2 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【 6 1 2 9 】

まず、図 7 2 9 を参照して、本第 1 3 制御例における遊技状態（モード）の移行方法について説明する。図 7 2 9 に示した通り、本第 1 3 制御例のパチンコ機 1 0 には、大別して 4 つの状態（モード）が設けられている。即ち、図 7 2 9 の Y Z 1 に示した通常モード（特別図柄の低確率状態：普通図柄の低確率状態）と、Y Z 2 に示した超連チャンモード（特別図柄の高確率状態：普通図柄の高確率状態）と、Y Z 3 に示した連チャンモード（特別図柄の低確率状態：普通図柄の高確率状態）と、Y Z 4 に示した引き戻しモード（特別図柄の高確率状態：普通図柄の低確率状態）とが設けられている。

【 6 1 3 0 】

通常モードは、上述した通り、特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態である通常状態のことを示しており、通常モードにおいては、普通図柄の変動パターンはロング変動（30 秒）が設定され、普通図柄低確率状態であるため、普通図柄の当たりとなる確率も低く構成されているので、第 2 入球口 6 4 0 0 に遊技球を入球させることが困難な遊技状態である。よって、第 1 特別図柄の抽選が実行させることが効率的な遊技方法となる。

【 6 1 3 1 】

しかしながら、第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合にも、遊技者にとって最も有利な遊技状態である超連チャンモードに移行し難いため（5 %）、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。また、図 7 2 9 の Y Z 2 に示す超連チャンモードは、上述した通り、特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態が設定される確変状態を示しており、約 1 / 2 5 の確率で大当たりに当選するよう構成されている。そして、約 1 / 2 5 の確率で大当たりに当選すると、1 0 0 % の割合で、再度超連チャンモードが設定される大当たり D に当選するため、遊技者にとって、最も有利な遊技状態である。

【 6 1 3 2 】

また、図 7 2 9 の Y Z 3 に示す連チャンモードは、特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態が設定される時短状態である。この連チャンモードは、普通図柄の高確率状態であり、普通図柄の変動時間も短く設定されている（0. 1 秒）ため、第 2 入球口 6 4 0 0 に遊技球を入球させ易い状態であり、第 2 特別図柄の抽選を実行することが基本的な遊技方法となる。特別図柄の低確率状態であるため、大当たりに当選する確率は、通常モードと同様に 1 / 2 0 0 であるが、大当たりに当選した場合には、1 0 0 % の割合でその大当たり遊技終了後に、遊技者に最も有利な状態となる超連チャンモードが設定される。また、第 2 特別図柄の抽選では、小当たりに当選するよう構成されているため、通常モードに比べて、比較的有利な遊技状態である。

【 6 1 3 3 】

図 7 2 9 の Y Z 4 に示す引き戻しモードは、特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態が設定される潜確状態である。普通図柄の低確率状態であり、普通図柄の変動時間が 0. 5 秒（遊技球の発射間隔が 0. 6 秒であり、第 2 入球口 6 4 0 0 に入球させることが

困難な変動時間)に設定されているため、第2入球口6400に遊技球を入球させることは困難であり、第2特別図柄での遊技は非効率的な遊技方法になってしまうため、小当たりによる出玉獲得(特典を得る)は期待出来ないが、特別図柄の高確率状態が設定されるため、1/25の確率で特別図柄の大当たりに当選する。よって、通常状態(図729のYZ1)と比較した場合には、有利な遊技状態となる。

【6134】

図729のYZ1に示す通常モードからは、特別図柄の大当たりに当選した場合に、他の遊技状態へと移行する可能性がある。具体的には、図729に示したとおり、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合には、50%の割合で大当たりAに当選し、その大当たり遊技終了後には、再度通常モードが設定される。一方で、45%の割合で大当たりBに当選すると、大当たり遊技終了後、図729のYZ3に示す連チャンモードが設定される。そして、5%の割合で大当たりCに当選し、大当たり遊技終了後には、図729のYZ2が示す超連チャンモードが設定される。このように、50%の割合で、再度通常モードが設定されてしまう大当たりAに当選するため、遊技者にとって不利な状態である。

【6135】

図729のYZ2が示す超連チャンモードは、第2特別図柄での遊技を実行することが最も効率的な遊技方法となる。そして、図729のYZ2に示すように、超連チャンモードでは、特別図柄の高確率状態が設定され、1/25の確率で大当たりに当選し、第2特別図柄の抽選では、100%の割合で再度超連チャンモードが設定される大当たりDに当選する。また、図729に示すとおり、第2特別図柄の抽選で小当たりとなってV入賞(V入賞スイッチ670e3を遊技球が通過する事象)が発生すると、50%の割合で大当たりDが付与され、大当たり遊技終了後には再度超連チャンモードが設定される。このように、高確率で再度超連チャンモードが設定されるため、遊技者にとっては、最も有利な遊技状態である。よって、超連チャンモードへと遊技状態が移行されることを1つの目標として遊技者に遊技を実行させることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【6136】

一方、V入賞が発生すると、50%の割合で大当たりBが付与され、その大当たり遊技の終了後には、連チャンモードが設定される。また、第2特別図柄の抽選で小当たりに25回当選すると、普通図柄の高確率状態から普通図柄の低確率状態へと遊技状態が移行するため、図729のYZ4に示す引き戻しモードへと遊技状態が移行する。更に、特別図柄の抽選が規定回数(100回)に到達した場合には、YZ1に示す通常モードが設定される。このように、超連チャンモードに遊技状態が移行してからも、他の遊技状態へと移行する可能性があるため、遊技が単調となることを防止することができる。また、上述したとおり、超連チャンモードでは、特別図柄の高確率が設定されているため、大当たりにならずに特別図柄の抽選回数が規定回数に到達することは、ほぼ発生しない事象である。また、特別図柄の抽選回数が規定回数に到達すること以外に遊技状態が移行する場合には、連チャンモード、或いは、引き戻しモードが設定されるよう構成されている。このように構成することで、遊技者に最も有利な遊技状態である超連チャンモードが終了してしまった場合にも、通常状態と比べ比較的により有利な遊技状態が設定されるので、遊技者がすぐに遊技を止めてしまうことを防止でき、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。

【6137】

図729のYZ3に示す連チャンモードは、第2特別図柄の遊技を実行することが効率的な遊技方法となる。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合には、100%の割合で大当たりDに当選し、その大当たり遊技終了後には、超連チャンモードへと遊技状態が移行する。また、第2特別図柄の抽選で小当たりに当選し、V入賞が発生すると50%の割合で大当たりBが設定され、大当たり遊技終了後には、再度連チャンモードが設定される。一方、50%の割合で、大当たりAが付与され、その大当たり遊技終了後には、通常モードへと遊技状態が移行する。また、超連チャンモードと同様に、第2特別図柄の抽選

10

20

30

40

50

で小当たりに当選した回数が規定回数（２５回）に当選した場合には、普通図柄の高確率状態から低確率状態が設定されるため、通常モードへと遊技状態が移行する。また、特別図柄の抽選回数が規定回数に到達した場合にも遊技状態が通常状態に移行するよう構成されている。このように比較的により有利な遊技状態から最も不利な遊技状態へと遊技状態が移行する可能性があるため、遊技者は緊張感をもって遊技を実行することができ、遊技の興趣が向上する。

【６１３８】

図７２９のＹＺ４が示す引き戻しモードは、上述したように、超連チャンモードにおいて、小当たり回数が規定回数（２５回）に到達した場合に移行される遊技状態である。引き戻しモードでは、普通図柄の低確率状態が設定されるため、第２入球口６４００に遊技球を入球することは困難であり、第１特別図柄の抽選が実行されるように遊技を実行することが効率的な遊技方法となる。また、特別図柄の高確率状態が設定されるため、通常モードと比較した場合には、有利な遊技状態である。この引き戻しモードは、超連チャンモードの残り確変回数が規定回数に到達した場合に、通常モードへと遊技状態が移行する。

【６１３９】

なお、本制御例では、超連チャンモード、或いは、連チャンモードが設定されている場合に小当たり回数が２５回に到達した場合に遊技状態が移行するように構成したが、これに限ることなく、規定回数を２５回以上としてもよいし、規定回数を遊技状態が超連チャンモード、或いは、連チャンモードへの移行時に抽選で設定するようにしてもよい。このように構成することで、同じ超連チャンモード、或いは、連チャンモードでも毎回有利度合いをことなるように設定することが可能となり遊技の興趣が向上する。

【６１４０】

また、小当たり回数が規定回数に到達した場合には、普通図柄の高確率状態から低確率状態へと移行するよう構成したが、これに限ることなく、特別図柄の状態が移行するようにしてもよいし、小当たりの規定回数到達時に抽選で決定されるようにしてもよい。このように構成することで、遊技者は現在の遊技状態より有利な遊技状態へと移行するかもしれないという期待感を持ちながら遊技を実行することができるので、より意欲的に遊技に参加させることができる。

【６１４１】

次に、図７３０（ａ）を参照して、本第１３制御例における超連チャンモード（確変状態）中に、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、第３図柄表示装置８１において実行される選択演出について説明する。上述した通り、本第１３制御例では、小当たり期間中（確変状態、或いは、時短状態）に、遊技球をＶ入賞スイッチ６７０e３に通過させて大当たりになると、今回当選した小当たり種別に基づいて、その大当たり遊技終了後に遊技状態が移行する。具体的には、超連チャンモード中には、Ｖ入賞スイッチ６７０e３を通過することで連チャンモードへと移行する小当たり種別（小当たりＣ）と超連チャンモードへと移行する小当たり種別（小当たりＤ）とが設けられている。

【６１４２】

また、連チャンモードにおいては、Ｖ入賞スイッチ６７０e３を通過することで、その大当たり遊技終了後に、再度連チャンモードが設定される小当たり種別（小当たりＢ）と、遊技状態が通常モードへと移行する小当たり種別（小当たりＡ）とが少なくとも設けられている。言い換えれば、どのモードにおいても、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、遊技球がＶ入賞スイッチ６７０e３を通過して大当たりが実行された方が有利となる小当たり種別と、Ｖ入賞スイッチ６７０e３を通過せずにそのまま小当たりが終了した方が有利になる小当たり種別とが設けられている。この選択演出では、遊技者に対してＶ入賞スイッチ６７０e３を通過させるために右打ちを行うか、Ｖ入賞スイッチ６７０e３を遊技球が通過しないよう発射を止めることを選択させる態様の演出が実行される。

【６１４３】

また、上述したように、本制御例では、普通図柄の高確率状態が設定されている超連チ

ャンモード、或いは、連チャンモード中に第2特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、小当たり回数がカウントされ、その値が規定回数に到達した場合には、普通図柄の高確率状態から低確率状態へと移行する。即ち、遊技者にとって、現在の遊技状態よりも不利な遊技状態へと移行する。よって、小当たりに当選した場合にV入賞スイッチ670e3を遊技球が通過しないよう発射を止めた場合にも、遊技状態が移行してしまう残りの小当たり回数も加味しながら遊技方法を選択しなければならない。

【6144】

具体的には、図730(a)に示した通り、通常モードの間に小当たりに当選すると、表示画面の右上部分の表示領域Ds2に対して、小当たりを示す「3」と「4」と「1」との組み合わせの第3図柄が停止表示される。また、第3図柄表示装置81の表示画面が左右に2分割された表示態様になり、表示画面における中央上部には、「選べ!!」という文字が表示された横長略長方形形状の表示領域HR7が形成される。そして、主表示領域Dmの中央には、画面分割線HR10が引かれており、以下の説明では、その線より左領域は左表示領域Dm50と称し、右領域は、右表示領域Dm51と称す。

【6145】

加えて、図730に示した通り、表示画面における左表示領域Dm50には、「V回避で超連チャン!?!」という文字が表示された横長略長方形形状の表示領域HR8が形成され、その下方には、「STOP」という文字が表示された下向きの三角を模した標識画像YG5が表示される。そして、左表示領域Dm50の下部には「波乱」という文字が示された標識画像YG3が表示され、後述する右表示領域Dm51に示された遊技方法よりも、この左領域に示された遊技球を発射することを止める遊技方法を選択した場合の方が、リスクが高い(大当たりに当選した場合には、100%の割合で再度遊技状態が最も有利な遊技状態が設定されるが、大当たりに当選する前に小当たり回数に基づいて遊技状態が移行し、不利な遊技状態へと移行してしまう可能性もある)ことを遊技者に分かりやすく示している。

【6146】

一方、主表示領域Dmの右表示領域Dm51には、「Vゲットで大当たり!!」という文字が表示された横長略長方形形状の表示領域HR9が形成され、その下方には、「右打ち」という文字が表示された右向きの矢印を模した矢印画像YG2が表示される。そして、右表示領域Dm51の右端には、「安定」という文字が示された標識画像YG4が表示され、上述した左領域Dmに示された遊技方法を選択するよりも、右表示領域Dm51に示される右打ち遊技を選択した場合のほうが、リスクが少ないこと(大当たりが付与されやすいが、不利な遊技状態へと移行してしまう大当たり種別が付与される可能性もある)を示している。更に、右表示領域Dm51の表示領域Ds3には「残20回」の文字が表示され、遊技状態が移行してしまうまでの残りの小当たり回数が示されている。このように構成することで、残りどれだけ小当たりに当選できる余裕があるのかを遊技者が判断しやすくなるため、分かりやすい遊技を提供することができる。

【6147】

なお、この小当たり回数の表示は、残回数を示すよう構成したが小当たりの累計回数を表示するように構成してもよい。また、回数を表示することに限らず、残期間が分かるような演出態様(例えば、砂時計が減っていくなど)を表示しても良いし、様々な表示態様を遊技者が操作可能な操作手段により遊技者が表示態様を選択できるように構成しても良い。このように構成することで、演出効果を高めることができる。

【6148】

これらの表示内容により、遊技者に対して、小当たり当選した場合に、遊技球の発射を止めることでV入賞スイッチ670e3に遊技球を通過させず、特別図柄の抽選でのみ大当たりに当選することを狙うことにより、再度超連チャンモードに移行する可能性がある反面、小当たりの残回数以内に大当たりに当選できない場合には、遊技状態が不利な状態に移行してしまうことがあることを遊技者に示すことができる。また、右打ちを行ってV入賞が発生すると、特別図柄の抽選でのみ大当たりに狙うよりも、大当たりに当選する確

率は高く安心して遊技を実行できるものの、遊技状態が不利な状態に移行してしまう可能性があることを、遊技者に理解させることができる。

【6149】

これにより、遊技者に対して、V入賞を狙って右打ちをした方が良いのか、V入賞を回避するために遊技球の発射を止めた方が良いのかを判断させて、当該判断に沿った遊技方法で遊技を行わせることができるので、小当たりとなる毎に、遊技の興趣を向上させることができる。

【6150】

なお、本第13制御例では、超連チャンモード中において、V入賞を回避した場合に超連チャンモードへと再度移行する大当たり種別が決定される割合が100%であるのに対し、V入賞が発生することで大当たり後に超連チャンモードへと移行する小当たり種別（小当たりD）が決定される割合は50%であり、V入賞が発生することで付与される大当たり後に連チャンモードへと移行する小当たり種別（小当たりC）が決定される割合は50%である。よって、V入賞を回避し、特別図柄の抽選のみで大当たりに当選することを狙って遊技を実行した場合には、再度超連チャンモードが設定される可能性は高くなるものの、特別図柄の大当たりに当選する前に小当たり当選回数が規定回数に到達してしまい、遊技状態が上述した引き戻しモードへと移行してしまうというリスクもある。

【6151】

一方、V入賞を狙って遊技を実行した場合には、V入賞によって、50%の割合で再度超連チャンモードが設定される大当たり種別が付与されるものの、50%の割合で遊技状態が連チャンモードへと移行してしまうリスクもある。よって、図730(a)に示す選択演出を実行することで、V入賞を回避すべきか、V入賞を狙うべきかを、より真剣に判断させることができる。

【6152】

次に、図730(b)を参照して、本第13制御例における超連チャンモード（確変状態）において残小当たり回数（遊技状態が移行する小当たりの規定回数までの残りの値）が少なくなった場合に第3図柄表示装置81において実行される選択演出について説明する。上述した通り、本第13制御例では、超連チャンモード、或いは、連チャンモードにおいて、大当たりに当選しないまま、特別図柄の抽選において小当たりに当選した回数が規定回数に到達した場合には、普通図柄の高確率状態から低確率状態へと遊技状態が移行してしまう。図730(b)の例では、小当たり回数が規定回数に到達してしまうまでの回数が少ないことを示した表示態様の一例である。

【6153】

図730(b)に示すように、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmの右表示領域Dm51の下部に示される表示領域Ds3には、「残5回」と残小当たり回数が少ないことを示すための表示内容が光るように表示される。このように構成することで、残回数が際立って表示されるので、遊技者が遊技状況を把握し易くすることができる。なお、表示態様はこれに限るものではなく、小当たり回数が点滅するように表示しても良い。また、小当たり回数が一定の範囲値にある場合には発光するように表示し、他の範囲値にある場合には点滅するように表示するなど、その値に応じて表示態様を替えるよう構成しても良い。このように構成することで、演出効果を高めることができる。

【6154】

また、画面中央に表示されていた画面分割線HR10が、残小当たり回数が少なくなることで左側領域へと移動して表示されるよう構成している。そして、主表示領域Dmの表示領域HR7に表示されている「選べ!!」の文字が、残小当たり回数が多い場合よりも左側に位置が可変して表示され、また、画面分割線HR10により画面中央で均等となるように分割されていた左表示領域Dm50と右表示領域Dm51とが、画面分割線HR10が画面左領域に移動することで可変して表示されている。具体的には、左表示領域Dm50は、画面分割線HR10が画面左領域に移動することで、残小当たり回数が多い場合（図730(a)参照）よりも、表示領域が狭くなるように可変して表示されており、ま

た、右表示領域 D m 5 1 は、画面分割線 H R 1 0 の移動に伴って、残小当たり回数が多い場合よりも、表示領域が広くなるよう表示されている。

【 6 1 5 5 】

本制御例では、超連チャンモード中に小当たり回数が規定回数に到達した場合に移行する引き戻しモードよりも、V入賞によって付与される大当たり遊技の終了後に設定される連チャンモードの方が、第2特別図柄の抽選を効率よく実行できるため、小当たりに当選し賞球数を得られることや、特別図柄の抽選において大当たりに当選した場合には、100%の割合で、その大当たり遊技終了後に、遊技者に最も有利な状態である超連チャンモードが設定されるため、遊技者にとって有利な遊技状態となる。よって、小当たりの規定回数に到達しそうな場合には、V入賞を回避し、特別図柄の抽選のみで大当たりに当選することを期待しながら遊技を実行するよりも、小当たりに当選した場合には、積極的に右打ち遊技を実行しV入賞を狙うことで、再度超連チャンモードが設定されることを狙いながら遊技を実行した方が遊技者にとっては有利な遊技方法である。

10

【 6 1 5 6 】

よって、残小当たり回数が少なくなり、画面分割線 H R 1 0 が左側領域に可変して表示されることで、V入賞を狙う遊技方法を案内する右表示領域 D m 5 1 が広く表示され、V入賞を狙う遊技方法をより際立たせることが可能となる。なお、画面分割線 H R 1 0 が移動して広がった表示領域が光るなどの演出を実行しても良い。このように構成することで、遊技者に対して適正な遊技方法をより際立たせて案内することができる。

【 6 1 5 7 】

20

即ち、本制御例の選択演出では、遊技状態と残小当たり回数の値に基づいて、表示態様を可変することで、遊技者にとって有利な遊技方法を選択できるよう促すことが可能となる。なお、本制御例では、画面を画面分割線 H R 1 0 により左右に分割するよう構成したが、これに限ることなく上下に分割するようにしてもよい。また、キャラクタなどを表示させ、そのキャラクタに遊技方法を案内させるよう構成しても良い。このように構成することで、様々な演出を実行することができ、遊技者が遊技に飽きてしまうことを防止することができる。

【 6 1 5 8 】

また、本制御例では、画面分割線 H R 1 0 が画面左側に可変して表示されるよう構成したが、特別図柄の抽選において、大当たりに当選した場合には、その特別図柄の変動中、或いは、変動停止時に画面分割線 H R 1 0 が画面右側領域に引き戻されるなど演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者は、V入賞以外の遊技で大当たりに当選したことを視覚的に判断することができ、大きな喜びを与えることができる。また、特別図柄の先読み結果に基づいて、今後実行される特別図柄の抽選に大当たりに当選する結果があると判別した場合には、その大当たり変動よりも前の変動から特別図柄の抽選で大当たりを目指す遊技方法の案内表示が徐々に広くなるように可変して表示される演出を実行しても良い。このように複数の変動期間に跨がって、案内表示態様を可変させることで、何か起こっているのではないかというワクワク感を遊技者に持たすことができ、遊技の興趣が向上する。

30

【 6 1 5 9 】

40

なお、上述した例では、超連チャンモードが遊技状態として設定されている場合には、選択演出を実行するようにしたが、時短状態の場合には、図 7 3 0 (b) に示した右打ちを強く促す選択演出を実行するよう構成しても良い。このように構成することで、適正な遊技方法を遊技者に分かりやすく伝えることができ、分かりやすい遊技を提供することが出来る。

【 6 1 6 0 】

< 第 1 3 制御例における電氣的構成 >

次に、図 7 3 1 (a) を参照して、本第 1 3 制御例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている R O M 2 0 2 の詳細について説明する。図 7 3 1 (a) は、本第 6 実施形態における R O M 2 0 2 の構成を示したブロック図である。図 7 3 1 (a) に示した通り、本

50

第6実施形態におけるROM202の構成は、第11制御例におけるROM202の構成（図690（a）参照）に対して第1当たり乱数テーブル202aに代えて第1当たり乱数13テーブル2021a、第1当たり種別選択テーブル202bに代えて第1当たり種別選択13テーブル2021b、変動パターン選択テーブル202dに代えて変動パターン選択13テーブル2021d、小当たり種別選択テーブル202daに代えて小当たり種別選択13テーブル2021e、時短回数選択テーブル202dbに代えて確変・時短回数選択テーブル2021f、普図変動パターン選択テーブル202dcに代えて普図変動パターン選択テーブル2021gを設けている点で相違する。その他の構成については、上述した第11制御例におけるROM202の構成（図690（a）参照）と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

10

【6161】

まず、図731（b）を参照して、本第13制御例における第1当たり乱数13テーブル2021aについて説明する。図731（b）は、本第13制御例における第1当たり乱数13テーブル2021aの規定内容を示した図である。図731（b）に示した通り、本第13制御例における第1当たり乱数13テーブル2021aには、第1特別図柄と第2特別図柄とのどちらの特別図柄の種別にも共通して、特別図柄の低確率状態が設定されている場合には、大当たりと判定される判定値として、「0，1」の2つの乱数値（カウンタ値）が規定されている。また、特別図柄の高確率状態が設定されている場合には、大当たりと判定される乱数値（第1当たり乱数カウンタC1）の範囲として「11～35」が規定されている。

20

【6162】

次に、図731（c）を参照して、本第13制御例における小当たり乱数テーブル2021hについて説明する。図731（c）は、本第13制御例における小当たり乱数テーブル2021hの規定内容を示した図である。図731（c）に示した通り、本第13制御例における小当たり乱数テーブル2021hには、第1特別図柄の抽選では、全ての遊技状態に共通して、小当たりとなる乱数値は規定されていない。即ち、第1特別図柄の抽選においては、小当たりに当選することはない。一方、第2特別図柄の抽選では、全ての遊技状態に共通して、小当たりとされる乱数値の範囲として「41～399」が規定されている。

【6163】

このように、本第13制御例では、第2特別図柄の抽選でのみ、小当たりに当選し得る構成としている。これにより、第2特別図柄の抽選が実行されやすい超連チャンモード、或いは、連チャンモードにおいてV入賞スイッチ670e3をより通過し易い状態を形成できるので、これにより、再度大当たりが発生しやすくなる。よって、遊技者に対して大きな喜びを与えることが出来る。

30

【6164】

次に、図732（a）を参照して、本第13制御例における第1当たり種別選択13テーブル1bについて説明する。図732（a）は、本第13制御例における第1当たり種別選択13テーブル1bの規定内容を示した図である。図732（a）に示した通り、本第13制御例における第1当たり種別選択13テーブル1bには、第1特別図柄の大当たり種別として、大当たりA，B，Cの3種類が設けられており、第2特別図柄の大当たり種別として、大当たりDの1種類が設けられている。

40

【6165】

なお、本制御例では、上述した第7制御例と同様に、大当たり遊技中に、可変入賞装置650内に設けられている確変入賞スイッチ650e3に遊技球が通過した場合に、その大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態）が設定される。

【6166】

図732（a）に示した通り、第1特別図柄に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～49」の範囲には、「大当たりA」が対応付けられて規定されている。この「大当たりA」は、ラウンド数が5ラウンドであり、当選時の遊技状態にかかわらず、大当

50

たり後の遊技状態が再度通常状態が設定される（確変入賞スイッチ650e3を通過しない）大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウンタ値のうち、「大当たりA」となるカウンタ値は50個なので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりA」が決定される割合は50%（50／100）である。

【6167】

また、第1特別図柄に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「50～94」の範囲には、「大当たりB」が対応付けられて規定されている。この「大当たりB」は、ラウンド数が5ラウンドであり、当選時の遊技状態にかかわらず、大当たり後の遊技状態として時短状態（確変入賞スイッチ650e3を通過しない）が設定される大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウンタ値のうち、「大当たりB」

10

【6168】

更に、第1特別図柄に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「95～99」の範囲には、「大当たりC」が対応付けられて規定されている。この「大当たりC」は、ラウンド数が5ラウンドであり、当選時の遊技状態にかかわらず、大当たり後の遊技状態として確変状態（確変入賞スイッチ650e3を通過する）が設定される大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウンタ値のうち、「大当たりC」

20

【6169】

一方、第2特別図柄に対して、第1当たり種別カウンタC2が取り得る全ての値に、「大当たりD」が対応付けて規定されている。この「大当たりD」は、ラウンド数が16ラウンドであり、当選時の遊技状態に関わらず、大当たり遊技終了後確変状態が設定される（確変入賞スイッチ650e3に入球する）大当たり種別である。

【6170】

このように、第1特別図柄の抽選において大当たりに当選した場合、その大当たり遊技の終了後に、50%の割合で特図2遊技を効率よく実行できる連チャンモード、或いは、超連チャンモードに移行する大当たりが設定される。そして、第2特別図柄の抽選では、100%の割合で、大当たり遊技終了後に、超連チャンモードが設定される構成となっている。遊技者は、まず、遊技状態を連チャンモード、或いは、超連チャンモードに移行する大当たりに当選することを目標として遊技を実行する。そして、一度連チャンモード、或いは、超連チャンモードへと移行した場合には、第2特別図柄の抽選を効率よく実行することができるので、少なくとも連チャンモード、或いは、超連チャンモードの間は遊技を継続した方が得であると遊技者に思わせることができるので、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。

30

【6171】

なお、上述した通り、本第13制御例では、超連チャンモードが終了する場合には、特図の抽選が規定回数に到達したことによる遊技状態の移行以外は、遊技者にとって比較的利益な遊技状態である連チャンモード、或いは、引き戻しモードに遊技状態が移行する構成としている。これにより、超連チャンモードが終了した後も、少なくとも連チャンモード、或いは、引き戻しモードが終了するまでの間は遊技を継続しようと思わせることができる。言い換えれば、超連チャンモードにおいて大当たりと超連チャンモードとの繰り返しにより多量の賞球（特典）を獲得した遊技者が、超連チャンモードにおける最後の大当たりが終了した時点で遊技に満足して即座に遊技を辞めてしまうことを抑制することができる。よって、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。

40

【6172】

また、連チャンモード、或いは、超連チャンモードにおいて第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、100%の割合で大当たり後に超連チャンモードが設定されるように構成することができる。これにより、例えば、第1特別図柄の保留球が残存した状態で

50

連チャンモード、或いは、超連チャンモードに移行し、第1特別図柄の保留球に基づく特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、必ず超連チャンモードを継続させることができる。即ち、連チャンモード、或いは、超連チャンモードに移行した後、第1特別図柄の抽選で当たりとなって即座に通常モードや連チャンモードに移行してしまうという不条理な状況が発生してしまう（小当たりにも1度も当選しないまま超連チャンモードが終了してしまう）ことを抑制できるので、超連チャンモードにおける遊技者の遊技に対するモチベーションを高めることができる。

【6173】

次に、図732(b)を参照して、確変・時短回数選択テーブル2021fの詳細について説明する。図732(b)は、本第13制御例における確変・時短回数選択テーブル2021fの規定内容を示した図である。この確変・時短回数選択テーブル2021fは、大当たり終了時に参照され（図741のS1371参照）、大当たり終了後の確変回数と時短回数と（通常モードに移行するまでの特別図柄の抽選回数）を大当たり種別に応じて時短中カウンタ203da、或いは、確変カウンタ2031aに設定するためのデータが規定されたデータテーブルである。

【6174】

図732(b)に示した通り、大当たりAに当選した場合には、その大当たり遊技終了後に時短中カウンタ203daの値と確変カウンタ2031aの値とに0を設定するように規定されている。また、大当たりBに当選した場合には、時短状態が設定されるため、時短中カウンタ203daの値を100、確変カウンタ2031aの値を0に設定するように規定されている。そして、大当たりC、或いは、大当たりDに当選した場合には、確変状態が設定されるため、時短中カウンタ203daの値と確変カウンタ2031aの値を共に100に設定するように構成する。

【6175】

なお、本制御例では、確変回数と時短回数が設定される場合には規定回数として100が設定されるよう構成しているが、これに限ることなく、100回以下としてもよいし、100回以上としてもよい。また、大当たり遊技終了後に、設定する値を抽選で決めるよう構成してもよい。このように構成することで、不規則的に確変回数、或いは、時短回数が付与することが可能となり、遊技者はドキドキ感を持ちながら遊技を実行することができる。

【6176】

次に、図733(a)を参照して、本第13制御例における小当たり種別選択13テーブル2021eの詳細について説明する。図733(a)は、小当たり種別選択13テーブル2021eの内容を模式的に示した模式図である。この小当たり種別選択13テーブル2021eは、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に参照され、小当たり種別を決定するための判定値が規定されているデータテーブルであり、遊技状態が通常状態、或いは、時短状態の場合に参照される通常・時短用小当たり種別選択テーブル2021e1と、遊技状態が確変状態の場合に参照される確変・潜確用小当たり種別選択テーブル2021e2とが規定されている。

【6177】

まず、図733(b)を参照して、通常・時短用小当たり種別選択テーブル2021e1について説明する。通常・時短用小当たり種別選択テーブル2021e1は、通常モード、或いは、連チャンモードの場合に第2特別図柄の抽選で、小当たりになった場合に参照されるデータテーブルである。具体的には、図733(b)に示した通り、小当たり種別カウンタC5の値が「0～49」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりA」が対応付けて規定されている。この「小当たりA」は、V入賞装置670のV入賞スイッチ670e3を遊技球が通過した場合に、「大当たりA」が付与される小当たり種別である。大当たりAは、上述した通り、ラウンド数が5ラウンドであり、通常モード中に当選すると大当たりの終了後に再度、通常モードが設定される（確変スイッチを通過しない）小当たり種別カウンタC5の値が取り得る100個のカウント値のうち、「小当たり

A」となるカウンタ値は50個なので、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりA」が決定される割合は50% (50/100) である。

【6178】

また、図733(b)に示した通り、小当たり種別カウンタC5の値が「50～99」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりB」が対応付けて規定されている。この「小当たりB」は、V入賞装置670のV入賞スイッチ670e3を遊技球が通過した場合に、「大当たりB」が付与される小当たり種別である。ここで、「大当たりB」は、ラウンド数が5ラウンドであり、大当たり終了後に連チャンモードに移行する大当たり種別である。小当たり種別カウンタC5の値が取り得る100個のカウンタ値のうち、「小当たりB」となるカウンタ値は50個なので、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりB」が決定される割合は50% (50/100) である。

10

【6179】

次に、図733(c)を参照して、確変・潜確用小当たり種別選択テーブル2021e2について説明する。確変・潜確用小当たり種別選択テーブル2021e2は、遊技状態が超連チャンモード、或いは、引き戻しモードの場合に第2特別図柄の抽選で、小当たりに当選した場合に参照されるテーブルである。具体的には、図733(c)に示した通り、小当たり種別カウンタC5の値が「0～49」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりC」が対応付けて規定されている。この「小当たりC」は、V入賞装置670のV入賞スイッチ670e3を遊技球が通過した場合に、「大当たりB」が付与される小当たり種別である。ここで、「大当たりB」は、ラウンド数が5ラウンドであり、その大当たり遊技終了後に連チャンモードが設定される大当たり種別である。小当たり種別カウンタC5の値が取り得る100個のカウンタ値のうち、「小当たりC」となるカウンタ値は50個なので、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりC」が決定される割合は50% (50/100) である。

20

【6180】

また、図733(c)に示した通り、小当たり種別カウンタC5の値が「50～99」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりD」が対応付けて規定されている。この「小当たりD」は、V入賞装置670のV入賞スイッチ670e3を遊技球が通過した場合に、「大当たりD」が付与される小当たり種別である。ここで、「大当たりD」は、ラウンド数が16ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず、大当たりが終了してから超連チャンモードが設定される大当たり種別である。小当たり種別カウンタC5の値が取り得る100個のカウンタ値のうち、「小当たりD」となるカウンタ値は50個なので、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりD」が決定される割合は50% (50/100) である。

30

【6181】

このように、本第13制御例では、4つの小当たり種別が設けられており、小当たり種別に応じて、V入賞スイッチ670e3を通過した場合に実行(開始)される大当たりの種別が異なって構成されている。通常モード、或いは、連チャンモードにおいては、小当たりA、または小当たりBに当選し、小当たり遊技の実行中にV入賞スイッチ670e3を遊技球が通過することにより、大当たりA、または大当たりBが開始されて、大当たり終了後の遊技状態(モード)として、再度、通常モード、或いは、連チャンモードが設定される。

40

【6182】

一方、超連チャンモード、或いは、引き戻しモードにおいては、小当たりC、小当たりDに当選し、小当たり遊技の実行中にV入賞スイッチ670e3を遊技球が通過することにより、大当たりB、または、大当たりDが開始されて、大当たり終了後の遊技状態(モード)として、連チャンモード、或いは、超連チャンモードが設定される。このように、超連チャンモード中、或いは引き戻しモードに移行した場合に残っている第2特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合には、V入賞スイッチ670e3を遊技球が通過することに基づいて付与された大当たり終了後には、遊技状態として有利な超連チャンモード、或

50

いは、比較的有利な連チャンモードへと遊技状態が移行するので遊技者にとっては有利な状態となる。よって超連チャンモードの遊技状態が、V入賞により移行してしまった場合にも、比較的有利な連チャンモードが少なくとも設定されるので、状態移行後に即遊技を止めてしまうことを防止することができ、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。

【6183】

次に、図734を参照して、本第13制御例における変動パターン選択テーブル2021dの詳細について説明する。この変動パターン選択テーブル2021dは、第7制御例における変動パターン選択テーブル202d（図587参照）と同様に、特別図柄の抽選結果に応じて特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するために参照されるデータテーブルである。

10

【6184】

図734（a）は、本第13制御例における変動パターン選択テーブル202dの構成を示したブロック図である。図734（a）に示した通り、本第13制御例における変動パターン選択テーブル2021dは、第11制御例における変動パターン選択テーブル202dの構成（図692（a）参照）に対して、特図2当たり用テーブル202d12に代えて、特図2当たり用テーブル2021d2が設けられている点、特図2外れ（通常・引き戻し）用テーブル202d13に代えて、特図2外れ（通常）用テーブル2021d3が設けられている点、特図2外れ（連荘）用テーブル202d14に代えて、特図2外れ（確変・時短・潜確）用テーブル2021d4が設けられている点で相違している。その他の点については、第11制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

20

【6185】

特図2当たり用テーブル2021d2は、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、変動パターン（変動時間）を決定するために参照されるデータテーブルである。図734（b）に示した通り、特図2当たり用テーブル2021d2には、第2特別図柄の抽選が実行された時点のモード（遊技状態）毎に、選択される変動パターン（変動時間）が規定されている。図734（b）に示した通り、通常モードにおいて第2特別図柄の抽選で大当たりになると、変動種別カウンタCS1の値によらず、変動パターンとして、変動時間が180秒間の当たり超ロング変動が決定される。これに対して、確変状態、時短状態、潜確状態において第2特別図柄の抽選で大当たりになると、変動種別カウンタCS1の値によらず、変動パターンとして、変動時間が10秒間の当たりミドル変動が決定される。このように、第1特別図柄の抽選により遊技を進行させる必要がある通常状態において、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、極めて長い変動時間を設定する構成とすることで、通常モードや引き戻しモードにおいて変則的に、又は不正に第2特別図柄の抽選を行った場合の遊技効率を低下させることができる。よって、変則的に、又は不正に第2特別図柄の抽選が実行されてしまうことを抑制できる。

30

【6186】

また、特図2外れ（通常）用テーブル2021d3は、通常状態において第2特別図柄の抽選で外れ（小当たり含む）となった場合に、変動パターン（変動時間）を決定するために参照されるデータテーブルである。図734（c）に示した通り、特図2外れ（通常）用テーブル2021d3には、変動種別カウンタCS1の値によらず、変動パターンとして、変動時間が180秒間の外れ超ロング変動のみが規定されている。このように、第1特別図柄の抽選により遊技を進行させる必要がある通常状態において、第2特別図柄の抽選で外れ（または小当たり）になった場合に、極めて長い変動時間を設定する構成とすることで、通常状態において変則的に、又は不正に第2特別図柄の抽選を行った場合の遊技効率をより低下させることができる。よって、変則的に、又は不正に第2特別図柄の抽選が実行されてしまうことを抑制できる。

40

【6187】

また、特図2外れ（確変・時短・潜確）用テーブル2021d4は、確変状態、時短状

50

態、潜確状態において第2特別図柄の抽選で外れ（または小当たり）となった場合に、変動パターン（変動時間）を決定するために参照されるデータテーブルである。図734（d）に示した通り、特図2外れ（確変・時短・潜確）用テーブル2021d4には、抽選結果毎に、決定され得る変動パターンが規定されている。より具体的には、図734（d）に示した通り、第2特別図柄の外れに対しては、変動種別カウンタCS1の取り得る全ての値に対して、変動時間が10秒間の外れミドル変動が対応付けて規定されている。よって、確変状態、時短状態、潜確状態において、第2特別図柄の抽選で外れになった場合は、必ず10秒間の変動時間が設定される。一方、図734（d）に示した通り、第2特別図柄の小当たりに対しては、変動種別カウンタCS1の値が「0～174」の範囲に対して変動時間が5秒間の小当たりショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「175～198」の範囲に対して変動時間が10秒間の小当たりミドル変動が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、確変状態、時短状態、潜確状態においては、第2特別図柄の抽選が実行された場合に5秒間、又は10秒間という比較的短い変動時間のみが設定されるので、確変状態、時短状態、潜確状態における遊技効率を高めることができる。よって、確変状態、時短状態の優位性をより高めることができるので、確変状態、時短状態へと移行した場合における遊技者の喜びをより大きくすることができる。従って、確変状態、時短状態における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【6188】

また、潜確状態（引き戻しモード）においても、第2特別図柄の抽選で外れになった場合は、必ず10秒間の変動時間を設定し、第2特別図柄の抽選を速やかに実行する。このように構成することで、第2特別図柄の保留が貯まった状態で、確変状態（超連チャンモード）から潜確状態（引き戻しモード）に移行した場合にも、第2特別図柄の抽選を速やかに実行することができる。よって、遊技者は、潜確状態に移行してしまった場合にも、短い時間で、残りの第2特別図柄の抽選結果を判別することができ、外れてしまった場合にも、速やかに第1特別図柄の抽選が実行される遊技方法へと切り替えることが可能であるので、効率的な遊技を提供することができる。

【6189】

次に、図735（a）を参照して、普図変動パターン選択13テーブル2021gの詳細について説明する。この普図変動パターン選択13テーブル2021gは、普通図柄の抽選が実行された場合に、普通図柄の変動時間を設定するために参照されるデータテーブルであり、図735（a）に示した通り、普通図柄の抽選が実行された時点の遊技状態（モード）と、普通図柄の変動パターン（変動時間）とが対応付けて規定されている。

【6190】

図735（a）に示した通り、普通図柄の通常状態A（通常状態）に対しては、変動パターンとして、変動時間が30秒間のロング変動が対応付けて規定されている（図735（a）の2021g1参照）。これに対し、普通図柄の時短状態（確変状態・時短状態）に対しては、変動時間が0.1秒間のショート変動Aが対応付けて規定されており（図735（a）の2021g2参照）、普通図柄の通常状態B（潜確状態）に対しては、変動時間が0.5秒間のショート変動Bが対応付けて規定されている（図735（a）の2021g3参照）。

【6191】

このため、通常状態（通常モード）において普通図柄の抽選が実行されると、時短状態（超連チャンモード、連チャンモード）に比較して極めて長い普通図柄の変動時間が設定されるので、通常モードにおいて右打ちによりスルーゲート67、および第2入球口6400を狙って遊技を行った場合の遊技効率を、極めて悪化させることができる。これにより、通常モードにおいて右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。また、時短状態A（確変状態、時短状態）における普通図柄の変動時間を0.1秒間に設定することで、普通図柄の当たりになった場合は、スルーゲート67を通過した遊技球が直接第2入球口6400に入球し易くなるように構成できる。よって超連チャンモード

10

20

30

40

50

、或いは連チャンモードの間は、最大の発射強度、且つ、最短の発射間隔（0.6秒間隔）で遊技球を右打ちし続けるだけで、左側流路R2（図685参照）に振り分けられた遊技球を高確率（普通図柄の当たりとなる確率である1/1.2で）第2入球口6400へと入球させることができる。

【6192】

一方で、引き戻しモード（潜確状態）における普通図柄の変動時間を0.5秒間に設定することで、普通図柄の抽選で当たりになったとしても、当該抽選の契機となった遊技球（スルーゲート67を通過した遊技球）も、スルーゲート67を通過した遊技球の次に第2入球口誘導領域へと発射されて右側流路R1（図685参照）へと振り分けられた遊技球も第2入球口6400へと入球することが不可能（困難）となるように構成できる。即ち、0.5秒間の変動時間が設定されることにより、普通図柄の当たりとなった場合には、スルーゲート67を通過した遊技球が第2入球口6400を通過しきってから（即ち、スルーゲート67から第2入球口6400までの流路の流下期間である0.2秒間が経過してから）電動役物6400aが開放される。また、電動役物6400aの開放期間は0.2秒間なので、1の遊技球がスルーゲート67を通過してから0.5秒～0.7秒の間に他の遊技球を到達させなくては第2入球口6400へと入球させることが不可能となる。しかしながら、最短の発射間隔で第2入球口誘導領域へと遊技球を発射し続けたとしても、スルーゲート67を通過した遊技球の次の遊技球が右側流路R1に振り分けられて第2入球口6400へと到達するまでには約0.8秒間を要するため、開放期間の経過後に第2入球口6400へと入球することとなる。よって、引き戻しモードにおいて最短の発射間隔（0.6秒間隔）で右打ちを行ったとしても、遊技球を第2入球口6400へと入球させることは不可能（困難）となり、いたずらに持ち球を減少させるのみの極めて不利な状態となる。従って、引き戻しモードにおいて、遊技者に対して左打ちにより第1入球口64に遊技球を入球させて遊技を進行させる（特別図柄の抽選を行わせる）遊技方法を行わせることができる。これにより、超連チャンモードから引き戻しモードに移行した場合には、新たに第2特別図柄の保留球を増やすことを防ぐことができ、不正を防止し、適正な遊技方法を実行させることができる。

【6193】

次に、図735（b）を参照して、本第13制御例における主制御装置110内に設けられているRAM203の構成について説明する。図735（b）は、本第13制御例におけるRAM203の構成を示したブロック図である。図735（b）に示した通り、本第13制御例におけるRAM203の構成は、第11制御例におけるRAM203の構成（図693（b）参照）に対して、確変カウンタ2031aと、小当たり回数カウンタ2031bと、引き戻しフラグ2031cとが追加されている点で相違している。

【6194】

確変カウンタ2031aは、特別図柄の高確率状態が終了するまでの残りの特別図柄の抽選回数をカウントするためのカウンタである。この確変カウンタ2031aの値が1以上であれば、特別図柄の高確率状態（超連チャンモード、引き戻しモードのいずれか）であることを意味し、確変カウンタ2031aの値が0であれば、特別図柄の低確率状態（通常モード、連チャンモードのいずれか）であることを意味する。この確変カウンタ2031aは、初期値が0に設定されており、大当たり終了時に、確変・時短回数選択テーブル2021f（図732（b）参照）に規定された確変回数が設定される（図741のS1372参照）。また、この確変カウンタ2031aの値は、特別図柄の変動停止のタイミングで実行される遊技状態更新処理（図737参照）の中で1ずつ減算されて更新される（図737のS2482参照）。特別図柄の抽選を実行する際は、この確変カウンタ2031aの値により特別図柄の高確率状態であるか否かが判別されて、高確率時用の第1当たり乱数13テーブル（図731（b）参照）を参照して特別図柄の抽選を行う。

【6195】

小当たり回数カウンタ2031bは、超連チャンモード、或いは、連チャンモード中に第2特別図柄の抽選において、小当たりに当選した回数をカウントするためのカウンタで

ある。本制御例では、上述したように、超連チャンモード、或いは、連チャンモード中に、小当たり回数が25回となった場合に普通図柄の高確率状態から普通図柄の低確率状態に移行するが、この小当たり回数カウンタ2031bに設定されている値に基づいて判別する。

【6196】

小当たり回数カウンタ2031bは、特別図柄の変動停止時に、小当たりに当選し、小当たり開始処理13（図738参照）を実行した場合に1加算される（図738のS2496参照）。そして、その値が25となった場合には、引き戻し移行処理（図743参照）において、時短中カウンタ203daの値が0に設定され（図743のS2502参照）、遊技状態が普通図柄の低確率状態となる。また、この小当たり回数カウンタ2031bの値は、特別図柄の抽選で大当たりに当選し、大当たり遊技が終了する際（図741のS1326参照）、小当たり遊技中にV入賞スイッチ670e3に遊技球が通過し、大当たりが開始される際（図742のS1691参照）、小当たり回数カウンタ2031bの値が25となった場合（図743のS2503参照）にその値がリセットされる。

【6197】

引き戻しフラグ2031cは、超連チャンモード、或いは、連チャンモード中に小当たりに当選した回数が規定回数（25回）に当選し、遊技状態が普通図柄の高確率状態から低確率状態へと移行したことを示すためのフラグである。この引き戻しフラグ2031cは、引き戻し移行処理（図743参照）において、小当たり回数カウンタ2031bの値が25となったと判別した場合にオンに設定され（図743のS2504参照）、この引き戻しフラグ2031cは、小当たり開始処理13（図738参照）にて参照され（図738のS2495参照）、引き戻しフラグ2031cがオンに設定されていると判別した場合には（図738のS2495：Yes参照）、小当たり回数カウンタ2031bの値が加算されないように構成している。このように構成することで、超連チャンモード、或いは、連チャンモードから遊技状態が移行した後にも、小当たり回数が加算される処理を実行しないため、処理負荷を軽減することができる。そして、特別図柄の抽選において、大当たりに当選し、その大当たり遊技が開始される際にオフに設定され（図740のS1192参照）、また、小当たり遊技中に遊技球がV入賞スイッチ670e3を通過し、大当たりが付与される場合にもオフに設定される（図742のS1693参照）。

【6198】

＜第13制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図736から図743を参照して、本第13制御例における主制御装置110内のMPU201により実行される各制御処理について説明する。本第13制御例における主制御装置110内のMPU201により実行される各制御処理は、上述した第11制御例の主制御装置110内のMPU201により実行される各制御処理に対して、特別図柄変動処理5（図698参照）に代えて特別図柄変動処理13（図736参照）、時短回数更新処理（図700参照）に代えて遊技状態更新処理（図737参照）、小当たり開始処理（図701参照）に代えて小当たり開始処理13（図738参照）、立ち上げ処理5（図703参照）に代えて立ち上げ処理13（図739参照）、大当たり制御処理5（図704参照）に代えて大当たり制御処理13（図740参照）、大当たり終了処理5（図705参照）に代えて大当たり終了処理13（図741参照）、小当たり制御処理5（図706参照）に代えて小当たり制御処理（図742参照）を実行する点で相違する。また、新たに引き戻し移行処理（図743参照）を実行する点で相違する。その他の処理については同一であるため、同一の符号を付しその詳細な説明については省略する。

【6199】

まず、図736を参照して、本第13制御例における主制御装置110が実行する特別図柄変動処理13（図736のS191）について説明する。図736は、特別図柄変動処理13（S191）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理13（S191）は、上述した第11制御例の特別図柄変動処理5（図698のS142）に対して、時短回数更新処理（S264）に代えて遊技状態更新処理（S292）、小当た

り開始処理（S 2 6 6）に代えて小当たり開始処理 1 3（S 2 9 3）を実行する点で相違する。また、抽選結果が大当たりであると判別した場合に、確変カウンタ 2 0 3 1 a と小当たり回数カウンタ 2 0 3 1 b の値をリセットする処理が追加される点で相違する。その他の処理については、同一であるためその詳細な説明を省略する。

【6 2 0 0】

特別図柄変動処理 1 3（S 1 9 1）では、今回の抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（S 2 1 8：N o）、遊技状態更新処理を実行する（S 2 9 2）。遊技状態更新処理（S 2 9 2）の詳細については、図 7 3 7 を参照して後述する。次に、今回の抽選結果が小当たりであるか判別する（S 2 6 5）。小当たりであると判別した場合には（S 2 6 5：Y e s）、小当たり開始処理 1 3 を実行し（S 2 9 3）、上述した S 2 2 1 の処理を実行し本処理を終了する。小当たり開始処理 1 3（S 2 9 3）の詳細については、図 7 3 8 を参照して後述する。一方、S 2 6 5 の処理において、今回の抽選結果は小当たりではないと判別した場合には（S 2 6 5：N o）、S 2 9 3 の処理をスキップし、S 2 2 1 の処理に移行する。

【6 2 0 1】

一方、S 2 1 8 の処理において、今回の抽選結果が大当たりであると判別した場合には（S 2 1 8：Y e s）、上述した S 2 6 2 の処理を実行し、次に、時短中カウンタ 2 0 3 d a と確変カウンタ 2 0 3 1 a と小当たり回数カウンタ 2 0 3 1 b とモード種別格納エリア 2 0 3 d c とをリセットする（S 2 9 1）。そして、上述した S 2 2 0、S 2 2 1 の処理を実行し、本処理を終了する。

【6 2 0 2】

次に、図 7 3 7 を参照して、本第 1 3 制御例における主制御装置 1 1 0 が実行する特別図柄変動処理 1 3（図 7 3 6 の S 1 9 1）の一処理である遊技状態更新処理（S 2 9 2）について説明する。図 7 3 7 は、遊技状態更新処理（S 2 9 2）の内容を示したフローチャートである。この遊技状態更新処理（S 2 9 2）は、遊技状態（モード）として、通常モード以外の状態（モード）が設定されている場合に、確変カウンタ 2 0 3 1 a と時短中カウンタ 2 0 3 d a の値とを更新する処理を実行する。

【6 2 0 3】

遊技状態更新処理（S 2 9 2）では、まず、確変カウンタ 2 0 3 1 a の値が 0 より大きい値か判別する（S 2 4 8 1）。確変カウンタ 2 0 3 1 a の値が 0 より大きいと判別した場合には（S 2 4 8 1：Y e s）、確変カウンタ 2 0 3 1 a の値を 1 減算し（S 2 4 8 2）、確変カウンタ 2 0 3 1 a の値を示すコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 に対し設定し（S 2 4 8 3）、S 2 4 8 4 の処理に移行する。一方、S 2 4 0 1 の処理において、確変カウンタ 2 0 3 1 a の値が 0 より大きい値ではない（即ち、0 である）と判別した場合には（S 2 4 8 1：N o）、確変カウンタ 2 0 3 1 a の値を減算する必要がないため、S 2 4 8 2、S 2 4 8 3 の処理をスキップし、S 2 4 8 4 の処理に移行する。

【6 2 0 4】

そして、S 2 4 8 4 の処理では、時短中カウンタ 2 0 3 d a の値が 0 より大きい値であるか判別する（S 2 4 8 4）。時短中カウンタ 2 0 3 d a の値が 0 より大きいと判別した場合には（S 2 4 8 4：Y e s）、時短中カウンタ 2 0 3 d a の値を 1 減算し（S 2 4 8 5）、その減算した時短中カウンタ 2 0 3 d a の値を示す残時短回数コマンドを設定し（S 2 4 8 6）、S 2 4 8 7 の処理に移行する。一方、S 2 4 8 4 の処理において、時短中カウンタ 2 0 3 d a の値が 0 より大きい値ではない（即ち、0 である）と判別した場合には（S 2 4 8 4：N o）、S 2 4 8 5、S 2 4 8 6 の処理をスキップし、S 2 4 8 7 の処理に移行する。

【6 2 0 5】

S 2 4 8 7 の処理では、S 2 4 8 1～S 2 4 8 6 の処理において確変カウンタ 2 0 3 1 a、或いは、時短中カウンタ 2 0 3 d a の値を減算した場合に、その減算後の確変カウンタ 2 0 3 1 a と時短中カウンタ 2 0 3 d a の値が共に 0 であるか判別する（S 2 4 8 7）。即ち、遊技状態が通常モード（通常状態）に移行するタイミングであるか判別する。減

算後の確変カウンタ2031aと時短中カウンタ203daの値とがどちらも0ではないと判別した場合には(S2487:No)、そのまま本処理を終了する。一方、減算後の確変カウンタ2031aと時短中カウンタ203daの値とがどちらも0であると判別した場合には(S2487:Yes)、通常モードへの移行を示す状態コマンドを設定し(S2488)、モード種別格納エリア203dcに通常モードを示す状態コマンドを設定し(S2489)、引き戻しフラグ2031cがオンであるか判別する(S2490)。即ち、確変カウンタ2031a、或いは、時短中カウンタ203daの値の減算前の遊技状態が引き戻しモード(潜確状態)であったか判別する。引き戻しフラグ2031cがオンではあると判別した場合には(S2490:Yes)、遊技状態が通常状態に移行するため、引き戻しフラグ2031cをオフに設定し(S2491)、本処理を終了する。一方、S2490の処理において、引き戻しフラグ2031cがオンではないと判別した場合には(S2490:No)、S2491の処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。

10

【6206】

次に、図738を参照して、本第13制御例における主制御装置110のMPU201が実行する特別図柄変動処理13(図736のS191)の一処理である小当たり開始処理13(S293)について説明する。図738は、小当たり開始処理13(S293)の内容を示したフローチャートである。この小当たり開始処理13(S293)は、上述した第11制御例の小当たり開始処理5(図701のS266)に対して、小当たり回数カウンタ2031bの値を加算する処理を追加する点で相違する。その他の処理については、同一であるためその詳細な説明を省略する。

20

【6207】

小当たり開始処理13(S293)では、まず、上述したS2401~S2403の処理を実行し、次に、引き戻しフラグ2031cがオンであるか判別する(S2495)。引き戻しフラグ2031cがオフであると判別した場合には(S2495:No)、遊技状態が連チャンモード、或いは、連チャンモードであるため、小当たり回数カウンタ2031bの値を1加算し(S2496)、本処理を終了する。一方、S2495の処理において、引き戻しフラグ2031cがオンであると判別した場合には(S2495:Yes)、引き戻しモードであるため、そのまま本処理を終了する。

【6208】

このように、引き戻しモード中は、小当たり回数カウンタ2031bの値を加算しないよう構成している。このように構成することで、引き戻しモードが設定されてから、再度小当たり回数が25回到達することはないので、引き戻しモード中は、小当たり回数カウンタの値を加算する処理をスキップすることで処理負荷を軽減することができる。

30

【6209】

次に、図739を参照して、本第13制御例における主制御装置110のMPUが実行する立ち上げ処理13について説明する。図739は、立ち上げ処理13の内容を示したフローチャートである。本第13制御例における立ち上げ処理13は、上述した第11制御例における立ち上げ処理5(図703参照)に対して、電源断があり、各種カウンタの値を読み出す処理を実行する際に、確変カウンタ2031aと小当たり回数カウンタ2031bとの値も読み出す処理を追加する点で相違する。その他の処理については、同一であるため、その詳細な説明については省略する。

40

【6210】

立ち上げ処理13(図739)では、上述したS901~S910の処理を実行し、次に、時短中カウンタ203daの値と確変カウンタ2031aの値と小当たり回数カウンタ2031bの値とモード種別格納エリア203dcのデータの読み出しを実行する(S991)。そして、上述したS912、S913の処理を実行し、本処理を終了する。

【6211】

立ち上げ処理13(図739)において、小当たり回数カウンタ2031bと確変カウンタ2031aとの値の読み出しを実行することで、停電などの急な電源断があった場合

50

にも、電源断前の状態と同様の遊技状態を設定することができるので、透明性のある遊技を提供することができる。

【6212】

次に、図740を参照して、本第13制御例における主制御装置110のMPU201が実行する大当たり制御処理13（S1091）について説明する。図740は、大当たり制御処理13（S1091）の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理13（S1091）は、上述した第11制御例の大当たり制御処理5（図704のS1031）に対して、引き戻しモード中に大当たりに当選したかを判別する処理と大当たり終了処理13（S1193）を実行する点で相違する。その他の処理については、同一であるため、その詳細な説明については省略する。

10

【6213】

大当たり制御処理13（S1091）では、まず、大当たりの開始タイミングであるか判別する（S1101）。大当たりの開始タイミングであると判別した場合には（S1101：Yes）、上述したS1102、S1103の処理を実行し、次に、引き戻しフラグ2031cがオンであるか判別する（S1191）。即ち、引き戻しモード中の大当たり当選であるか判別する。そして、引き戻しフラグ2031cがオンであると判別した場合には（S1191：Yes）、引き戻しフラグ2031cをオフに設定し、本処理を終了する。一方、S1191の処理において、引き戻しフラグ2031cがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（S1191：No）、S1192の処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。

20

【6214】

そして、上述したS1104～S1107の処理を実行し、S1107の処理において大当たりのエンディング期間の開始タイミングでないと判別した場合には（S1107：No）、次に、大当たり終了のタイミングであるか判別する（S1109）。大当たり終了のタイミングであると判別した場合には（S1109：Yes）、大当たり終了処理13（S1193）を実行し、本処理を終了する。一方、大当たり終了のタイミングではないと判別した場合には（S1109：No）、そのまま本処理を終了する。

【6215】

次に、図741を参照して、本第13制御例における主制御装置110のMPU201が実行する大当たり制御処理13（S1091）の一処理である大当たり終了処理13（S1193）について説明する。図741は、大当たり終了処理13（S1193）の内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理13（S1193）は、上述した第11制御例の大当たり終了処理5（図705のS1145）に対して、当選した大当たり種別に基づいて、確変カウンタ2031aに対応する値を設定する処理と、遊技状態の移行前に小当たり回数カウンタ2031bの値をリセットする処理とを追加する点で相違する。その他の処理については、同一であるためその詳細な説明を省略する。

30

【6216】

大当たり終了処理13（S1193）では、まず、確変・時短回数選択テーブル2021fの読み出しを実行する（S1371）。そして、今回当選した大当たり種別に基づいて、確変・時短回数選択テーブル2021fに規定された対応する値を確変カウンタ2031aと時短中カウンタ203daとに設定する（S1372）。そして、小当たり回数カウンタ2031bの値をリセットし（S1373）、上述したS1324～S1326の処理を実行し、本処理を終了する。

40

【6217】

このように、大当たり遊技が終了し、遊技状態が移行する前に、小当たり回数カウンタ2031bの値をリセットするよう構成することで、大当たり当選前の小当たり回数が加算されてしまうなどの、不具合を防止することができる。

【6218】

次に、図742を参照して、本第13制御例における主制御装置110のMPU201が実行する小当たり制御処理13（S1092）について説明する。図742は、小当た

50

り制御処理13 (S1092) の内容を示したフローチャートである。この小当たり制御処理13 (S1092) は、上述した第11制御例の小当たり制御処理5 (図706のS1031) に対して、引き戻しモード中に、V入賞があった場合に引き戻しフラグ2031cをオフにする処理と引き戻し移行処理とを追加する点で相違する。その他の処理については、同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【6219】

小当たり制御処理13 (S1092) では、S1607の処理において、小当たりのエンディング期間の開始タイミングであると判別した場合には (S1609: Yes)、小当たり中フラグ203sをオフに設定し (S1610)、次に、V通過フラグ203ddがオンであるか判別する (S1626)。V通過フラグ203ddがオンではないと判別した場合には (S1626: No)、引き戻し移行処理 (S1694) を実行し、本処理を終了する。引き戻し移行処理 (S1694) の詳細については、図743を参照して、後述するが、引き戻しモードや通常モードに移行するかを判別する処理を実行する。一方、S1626の処理において、V通過フラグ203ddがオンであると判別した場合には (S1626: Yes)、モード種別格納エリア203dcのデータを当選時モード格納エリア203deに格納する (S1627)。そして、時短中カウンタ203daの値と確変カウンタ2031aと小当たり回数カウンタ2031bとモード種別格納エリア203dcとをリセットする (S1691)。

【6220】

次に、上述したS1629, S1630の処理を実行し、次に、引き戻しフラグ2031cがオンであるかどうか判別する (S1692)。引き戻しフラグ2031cがオンであると判別した場合には (S1692: Yes)、引き戻しフラグ2031cをオフに設定し (S1693)、本処理を終了する。一方、引き戻しフラグ2031cがオンではないと判別した場合には (S1692: No)、そのまま本処理を終了する。

【6221】

次に、図743を参照して、本第13制御例における主制御装置110のMPU201が実行する引き戻し移行処理 (S1964) について説明する。図743は、引き戻し移行処理 (S1964) の内容を示したフローチャートである。この引き戻し移行処理 (S1964) は、小当たり回数カウンタ2031bの値に基づいて、遊技状態を移行する処理が実行される。

【6222】

引き戻し移行処理 (S1964) では、まず、小当たり回数カウンタ2031bの値が25であるか判別する (S2501)。即ち、超連チャンモード、或いは、連チャンモードにおいて小当たりに当選した回数が25回であるか判別する。小当たり回数カウンタ201bの値が25ではないと判別した場合には (S2501: No)、遊技状態が移行するタイミングではないため、そのまま本処理を終了する。

【6223】

一方、S2501の処理において、小当たり回数カウンタ2031bの値が25であると判別した場合には (S2501: Yes)、遊技状態を普通図柄の高確率状態から低確率状態へと移行するタイミングであるため、時短中カウンタ203daの値を0に設定し (S2502)、小当たり回数カウンタ2031bの値を0に設定する (S2503)。そして、引き戻しフラグ2031cをオンに設定する (S2504)。

【6224】

次に、確変カウンタ2031aの値が0より大きいかどうか判別する (S2505)。確変カウンタ2031aの値が0より大きい値であると判別した場合には (S2505: Yes)、遊技状態は、超連チャンモードが設定されている状態であり、S2502の処理において時短中カウンタ2031bが0に設定されているため、遊技状態を引き戻しモード (特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態) へと移行する。S2506の処理では、潜確状態への移行を示す状態コマンドを設定し (S2506)、そして、モード種別格納エリア203dcに潜確モードへの移行を示すコマンドを設定し (S2507)、

本処理を終了する。

【6225】

一方、確変カウンタ2031aの値が0より大きい値ではない（即ち、0である）と判別した場合には（S2505：No）、遊技状態は、連チャンモードから通常モードへと移行するため、次に、通常状態への移行を示す状態コマンドを設定し（S2508）、そして、モード種別格納エリア203dcに通常モードへの移行を示すコマンドを設定し（S2509）、本処理を終了する。

【6226】

＜第13制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図744から図745を参照して、本第13制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される各種制御処理について説明する。本第13制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される処理では、第12制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される各種制御処理に対して、コマンド判定処理6（図472のS4151）に代えてコマンド判定処理13（図744のS4191）、小当たり関連処理（図727のS4233）に代えて小当たり関連処理13（図745のS4191）を実行する点で相違する。その他の処理については同一であるためその詳細な説明は省略する。

【6227】

まず、図744を参照して、本第13制御例におけるコマンド判定処理13（S4191）について説明する。このコマンド判定処理13（S4191）は、第12制御例におけるコマンド判定処理6（図724参照）に代えて実行され、小当たり関連コマンドを受信した場合に、小当たり関連処理（図727参照）に代えて小当たり関連処理13（図744のS4291）を実行する点で相違する。その他の処理については、同一であるためその詳細な説明は省略する。

【6228】

次に、図745を参照して、本第13制御例における小当たり関連処理13（S4291）について説明する。図745は、小当たり関連処理13（S4291）の内容を示したフローチャートである。小当たり関連処理13（S4291）は、上述した、第12制御例における小当たり関連処理（図727のS4233）に対して、選択演出を設定する内容が異なる点で相違する。また、超連チャンモード、或いは、連チャンモードにおいて小当たり回数が規定回数に到達した場合に、移行後の遊技状態（モード）に対応した背面画像を設定する点で相違する。その他の処理については同一であるため、同一の符号を付しその詳細な説明は省略する。

【6229】

小当たり関連処理13（S4291）では、まず、オープニングコマンドを受信したかどうか判別する（S5801）。オープニングコマンドを受信したと判別した場合には（S5801）、現在の遊技状態が超連チャンモード（確変状態）であるか、即ち、モード種別格納エリア203dcに示されている値は確変状態であるかを判別する（S5891）。遊技状態が、超連チャンモードであると判別した場合には（S5891：Yes）、次に、受信したオープニングコマンドに含まれる小当たり回数コマンドの示す値が20以上であるか判別する（S5892）。小当たり回数コマンドに示される値が、20より大きい値ではない（20未満である）と判別した場合には（S5892：No）、通常領域の選択演出を設定し（S5893）、本処理を終了する。一方、S5892の処理において、小当たり回数コマンドの示す値が20より大きい値であると判別した場合には（S5892：Yes）、図730（b）に示した残小当たり規定回数が少ない場合の、狭領域の選択演出を設定し（S5894）、本処理を終了する。

【6230】

一方、S5801の処理においてオープニングコマンドを受信していないと判別した場合には（S5801：No）、エンディングコマンドを受信したか判別する（S5806）。エンディングコマンドを受信したと判別した場合には（S5806）、その小当たり

遊技においてV入賞があったか判別する（S5807）。V入賞がないと判別した場合には（S5807：No）、その小当たりが規定回数に到達する小当たりであったかを判別する（S5808）。小当たりが規定回数に到達する（本制御例では25回）小当たりであると判別した場合には（S5808）、遊技状態が移行するため、移行後のモード演出に対応する背面画像を設定し（S5895）、本処理を終了する。

【6231】

なお、本制御例では、選択演出の領域を設定する処理において、小当たりの回数を20以上で狭領域の選択演出が実行されるよう構成したが、これに限ることなく、20以上としてもよいし、20以下としてもよい。また、小当たり回数カウンタを音声ランプ制御装置113のRAM223に設け、その値が加算されるごとに選択演出の領域が可変されるよう構成してもよい。このように小当たり1回当選する度に、選択演出の領域が可変されることで、徐々に遊技状態が移行してしまう小当たりの規定回数に到達してしまうことを、視覚的に認識することができ、分かりやすい遊技を実行できる。また、短い周期で選択演出の領域が可変することで、より遊技者自身のタイミングで超連チャンモード、或いは、連チャンモード中の遊技方法を選択しやすくすることが可能となり、より多様な遊技性を提供することが出来る。

【6232】

以上、上述したように、本第13制御例におけるパチンコ機10では、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に加え、小当たりとなった場合に入球可能となるV入賞装置670の内部に設けられているV入賞装置670e3を遊技球が通過した場合にも、大当たりが付与される構成の遊技機（所謂1種2種混合機）において、4種類の遊技状態（モード）を設ける構成としている。具体的には、パチンコ機10に電源が投入されると設定される遊技状態であり、遊技者にとって最も不利な状態である通常モード（通常状態）と、遊技者にとって比較的有利な遊技状態である連チャンモード（時短状態）と、遊技者に最も有利な状態である超連チャンモード（確変状態）と、超連チャンモードでの遊技中に小当たり回数が規定回数に到達した場合に移行する引き戻しモード（潜確状態）とが設けられている。

【6233】

また、第2特別図柄の抽選においては、小当たりに当選するよう構成している。よって、第2特別図柄の抽選においては、大当たりに当選しなくても、小当たり遊技を実行することができるため、第1特別図柄の抽選を実行するよりも多くの賞球を期待することができる。また、遊技状態に基づいて、第2入球口6400に入球し易い遊技状態と、第2入球口6400に入球し難い遊技状態とを設ける構成としている。具体的には、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態である、通常モードにおいては、普通図柄の抽選で当たりとなる確率が低く設定されており、また、普通図柄の抽選の変動時間が長く設定され、更には、普通図柄の抽選に当選した場合にも、電動役物6400aの開放期間が短く設定されており、第2入球口6400に遊技球を入球させることが困難な遊技状態となる。よって、第2特別図柄の抽選を実行することが、ほぼ不可能であるため、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。

【6234】

また、引き戻しモードは、上述したように、超連チャンモードでの遊技中に特別図柄の抽選において小当たりに当選した回数が25回に到達した場合に設定される遊技状態であり、普通図柄の低確率状態が設定されるが、第2特別図柄の変動時間は短く設定されているため（5秒、或いは、10秒）、引き戻しモードの移行前に保留されていた第2特別図柄の抽選は、効率よく実行することができる。しかしながら、普通図柄の変動パターンは0.5秒が設定されているため、引き戻しモードに移行後、遊技者が第2入球口6400に目掛けて遊技球を発射した場合にも、第2入球口6400に入球させることが困難であり、遊技者にとっては、不利な遊技状態である。なお、特別図柄の高確率状態は設定されているため、通常モードよりは、有利な遊技状態となる。

【6235】

そして、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態である連チャンモードにおいては、普通図柄の当たりとなる確率が高く設定されており、また、普通図柄の抽選時間も短く設定されているため、遊技球を、第2入球口6400に効率よく入球させることが出来る遊技状態である。一方、特別図柄の低確率状態があり、V入賞によって付与される大当たりは、大当たり遊技終了後に再度連チャンモードが設定される大当たりと、遊技者にとって不利な遊技状態である通常状態が設定されるため、よって遊技者にとっては比較的可利な遊技状態である。

【6236】

一方、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態である超連チャンモードにおいては、普通図柄の当たりとなる確率が高く設定されており、また、普通図柄の抽選時間も短く設定されているため、遊技球を、第2入球口6400に効率よく入球させることができる遊技状態である。よって、第2特別図柄の抽選を効率よく実行できる。また、特別図柄の高確率状態が設定されるため、特別図柄の抽選において大当たりとなる確率が高く、遊技者にとって最も利な遊技状態となる。

【6237】

更に、超連チャンモード中に、V入賞があった場合には、V入賞によって付与された大当たり遊技終了後には、再度超連チャンモードが設定される、或いは、遊技者にとって比較的可利な遊技状態である連チャンモードへと移行する。また、特別図柄の抽選において大当たりに当選しないまま、特別図柄の抽選が規定回数（本制御例では、100回）に到達した場合には、遊技状態は通常モードに移行するが、特別図柄の高確率状態では、1/25の確率で大当たりに当選するため、特別図柄の規定回数に移行することは、ほぼない。よって、遊技者にとって、最も利な遊技状態である超連チャンモードから遊技状態が移行する場合には、比較的可利な遊技状態である連チャンモード、或いは、引き戻しモードに移行するため、超連チャンモードが終了してしまった場合にも、遊技者は比較的可利な状態が終了するまで遊技を続行しようという意欲を出すことが出来るため、パチンコ機10の稼働率を上げることができる。

【6238】

なお、本制御例における大当たり遊技の終了後のモード移行の割合はこれに限られるものではなく、所定の割合で、大当たり遊技終了後に、引き戻しモード（潜確状態）に移行するよう構成しても良い。このように構成することで、大当たり終了後に設定されるモード種別を増やすことができ、遊技の多様性を広げることができる。

【6239】

また、上述したように、超連チャンモード、或いは、連チャンモードから特別図柄の抽選回数が100回、小当たりの当選回数が25回に当選した場合に遊技状態が移行するよう構成したが、回数はこれに限られるものではなく、多様化させても良い。例えば、大当たり遊技終了後に、規定回数を抽選で決定する様にしてもよい。このように構成することで、遊技者は、大当たり遊技が終了するまで規定回数が分からないため、どきどきしながら遊技を実行することが出来る。また、遊技状態の移行条件を、特別図柄の抽選回数、小当たりの当選回数に限るものではなく、特別図柄の抽選において、特定の変動パターンが選ばれた場合などに規定回数を加算するようにしてもよい。このように構成することで、多様な演出態様を実行することが出来る。

【6240】

更に、上述した本制御例では、各遊技状態に応じて、普通図柄の変動時間を1種類定めていたが、これに限ることなく、変動時間にバリエーションを設けてもよい。このように構成することで、同じ遊技状態でも、第2入球口6400に入球しやすい状態と入球が困難な状態とを設けることができ、多様な遊技性を提供することができる。

【6241】

なお、上述したように、本制御例では、第2特別図柄の抽選が実行しやすい期間中（超連チャンモード、或いは、連チャンモード）に小当たりに当選した場合、遊技球をV入賞装置670のV入賞スイッチ670e3に通過させることで付与される大当たりに当選す

ることを期待して遊技を実行するか、小当たり回数が規定回数に到達する前に特別図柄の抽選で付与される大当たりに当選することを所望しながら遊技を実行するかの遊技方法を選択する選択演出が実行される。具体的には、第3図柄表示装置81を画面分割線(HR10)で分割し、その左側領域Dm50に、特別図柄の抽選のみで大当たりを狙う遊技方法の案内を表示し、右表示領域Dm51には、V入賞で大当たりが付与されることを狙う遊技方法の案内を表示しているこのように構成することで遊技者自身が所望する遊技方法を分かりやすく案内することができ、分かりやすい遊技を提供することができる。

【6242】

そして、小当たり当選に基づいて遊技状態が移行してしまうまでの残り規定回数が少ない場合には、画面分割線HR10が可変することで、左表示領域Dm50と右表示領域Dm51の表示領域が可変して表示される。残小当たり規定回数が少ない場合には、特別図柄の抽選のみで大当たりを期待する遊技方法よりも、V入賞を狙って遊技を実行した方が、遊技者にとって有利な遊技状態へと移行する可能性が高いため、画面分割線HR10を第3図柄表示装置81の左領域に移動させることで、右表示領域Dm51に表示されているV入賞を狙う遊技方法の案内表示をより際立たせて表示する。このように構成することで、遊技者は、残小当たり規定回数が少ない場合には、右表示領域Dm51で案内されている遊技方法を実行した方が有利であることを瞬時に判断することができ、遊技者にとってメリットのある遊技方法を選択することができるよう促すことが出来る。

10

【6243】

なお、本制御例では、遊技方法の選択演出を、画面分割線HR10を縦に引くよう表示することで、左右に分割するよう構成したが、これに限ることなく上下に分割してもよい。また、キャラクタなどを表示しそのキャラクタが案内するなどの演出を実行しても良い。加えて、様々な種類の演出態様を遊技者が操作可能な操作手段を操作することで選択可能となるよう構成しても良い。このように構成することで、遊技者自身が認識しやすい選択演出を実行することができ、分かり易い遊技を提供することが出来る。

20

【6244】

また、それぞれの遊技方法により獲得が期待できる特典を、それぞれの案内が表示されている表示領域などに表示するよう構成してもよい。また、ホールの営業開始時など、その日パチンコ機10を立ち上げてから、その遊技方法を選択したことで遊技者が獲得出来た累計の特典などの情報を表示するよう構成しても良い。このように遊技者に様々な情報を提供することで、遊技者自身で遊技方法の選択を考え易くなり、考えながら遊技を実行することが出来るので、遊技の興趣が向上する。

30

【6245】

加えて、特別図柄の保留されている抽選結果の先読みを実行し、その結果に基づいて、選択演出が実行されるよう構成しても良い。先読み結果に基づき選択演出を実行することで、より選択演出の演出内容を増加させることができ、遊技の興趣を向上することが出来る。

【6246】

なお、本制御例では、パチンコ機10の遊技状態が特定の遊技状態である場合には、遊技盤13の右側領域に向かって遊技球を発射する右打ち遊技を実行するよう構成したが、この特定の遊技状態でも、遊技盤13の左側領域を狙って遊技を実行するよう構成しても良い。また、第1特別図柄の抽選においては、小当たりに当選することがないよう構成したが、これに限ることなく、第1特別図柄の抽選においても小当たりに当選するよう個性しても良い。このように構成することで、遊技の多様性を広げることができる。

40

【6247】

<第14制御例>

次に、図746から図761を参照して、第14制御例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第1制御例では、興趣演出の一種として、チャンスチャージ演出を実行可能に構成していた。即ち、所定の変動回数内(演出開始時点で保留されている保留球を全て消化するまでの間)において特定の演出態様(チャンスアップ演出)が行われる

50

回数（最低保障回数）を、演出中に貯まった気合ゲージK Gのゲージ数によって予め遊技者に示唆（報知）する態様の演出を実行可能に構成していた。このチャンスチャージ演出により、チャンスアップ演出の残り回数を遊技者に予め把握させておく構成とすることで、次にどのようなチャンスアップ演出が発生するのかを予測する遊技性を実現し、遊技者の遊技に対する興趣向上を図っていた。

【6248】

これに加えて本第14制御例では、チャンスチャージ演出において獲得される気合ゲージのゲージ数（チャンスアップ演出の残り回数）を、遊技者のPUSHボタン10317に対する操作内容に応じて可変させる構成としている。より具体的には、チャンスチャージ演出において遊技者に対してPUSHボタン10317に対する操作（押下）を促す演出態様を表示させ、遊技者がPUSHボタン10317を操作（押下）した期間の長さに応じて、気合ゲージK Gのゲージ数が増加していく演出を実行する構成としている。なお、気合ゲージK Gの最大のゲージ数は、チャンスチャージ演出の開始時に決定される。この最大のゲージ数に関しては、第1制御例と同様に、演出が開始された時点における保留球数に基づいて決定される。気合ゲージK Gのゲージ数を、遊技者の操作（押下）内容に応じて可変させる構成とすることで、チャンスアップ演出の回数を遊技者自身で決定しているかのような印象を抱かせることができる。よって、遊技者のチャンスチャージ演出に対する参加意欲を向上させることができる。

【6249】

また、上述した第1制御例では、大当たり終了後、96回～99回の変動表示（普通図柄の時短状態が保証される最後の4回の変動表示）に渡って、100回以降の状態が確変状態であるか、通常状態に移行するのかを示すための確変継続示唆演出を実行する構成としていた。この確変継続示唆演出は、演出の実行範囲における最後（99回目）の特別図柄の抽選が終了した時点における遊技状態に応じて演出の結果（チャンスゾーンの継続が報知されるか、チャンスゾーンの終了が報知されるか）を可変させる構成としていた。

【6250】

これに加えて本第14制御例では、確変継続示唆演出の実行中において、変動表示演出単位でBGMを設定する構成としている。即ち、確変継続示唆演出用のBGMとして、96回～99回の変動表示の変動表示期間に渡るBGMを設定するのではなく、変動表示毎の変動時間に応じた変動表示BGMを設定する構成としている。このように構成することで、確変継続示唆演出の実行範囲において、変動停止状態となった場合であっても、変動表示の終了タイミングと、変動表示BGMの終了タイミングとがずれてしまうことを抑制することができる。より詳述すると、確変継続示唆演出は、保留球の状況等によらず、大当たり終了後、96回目～99回目の変動表示の変動表示期間に渡って（即ち、固定のタイミングで）実行される演出であり、演出開始時点（即ち、大当たり終了後96回目の変動表示の開始時点）において、演出終了（即ち、99回目の変動表示）までの分の保留球が保留されているか否かとは無関係に実行される演出である。よって、演出中に保留球がなくなる可能性もあるため、演出が開始されてから終了するまでの間の期間が不定となってしまう。係る状況下において、確変継続示唆演出の開始を契機として、固定の再生期間のBGMを再生する構成とした場合、BGMの再生終了タイミングと、演出の終了タイミングとが不一致となってしまう、遊技者に対して違和感を抱かせてしまう可能性がある。これに対して、変動表示単位でBGMを設定することにより、演出の終了タイミングと、BGMの終了タイミングとを確実に一致させることができるので、音声態様と表示態様とを好適に実行することができる。

【6251】

この第14制御例におけるパチンコ機10が、第1制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、主制御装置110のROM202の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113のROM222、およびRAM223の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU2

10

20

30

40

50

01によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第1制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第1制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【6252】

まず、図746を参照して、チャンスチャージ演出において長押し演出（遊技者に、PUSHボタン10317に対する所定の操作態様の操作を促す演出）が実行された場合における表示態様について説明する。図746（a）は、長押し演出が開始された時点における表示態様の一例を示した図である。図746（a）に示した通り、本第14制御例では、チャンスチャージ演出が実行されると、第3図柄表示装置81の表示画面の略中央部分に、PUSHボタン10317を継続して押下し続ける（長押しする）ことを促す態様の画像（長押し画像NG）が表示される。より具体的には、PUSHボタン10317を模した画像と、そのPUSHボタン10317を上方向から指し示す向きの矢印の画像と、「長押し！！」という文字とで構成された長押し画像NGが表示される。また、表示領域805に対して、「長押しで気合を溜めろ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対してPUSHボタン10317を継続して押下し続ける（長押しする）ことで気合ゲージKGのゲージ数が増加していくということを容易に理解させることができる。

10

【6253】

また、図746（a）に示した通り、表示領域803における正面視右側に対して、「残り10.00秒」という文字が表示される。この残りの秒数の表示は、経過時間に応じてカウントダウンされていき、残りの秒数が0.00となった時点で長押し演出が終了されて、その時点での気合ゲージKGのゲージ数が、その後のチャンスアップ演出の発生回数として確定される。これにより、長押し演出の終了タイミングを遊技者に対して容易に理解させることができるので、遊技者にとってより理解し易い演出を実現することができる。なお、その他の表示内容については、第1制御例におけるチャンスチャージ演出の表示内容（図396（b）参照）と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

20

【6254】

図746（b）は、長押し演出において遊技者が長押しを行っている間における表示態様の一例を示した図である。図746（b）に示した通り、遊技者がPUSHボタン10317を継続して押下し続ける（長押しする）ことにより、気合ゲージKGのゲージ数が上昇していく。図746（b）の例では、長押しによって気合ゲージKGのゲージ数が2ゲージまで上昇した状態を例示している。このように、PUSHボタン10317を押下している期間の長さに応じて気合ゲージKGのゲージ数が増加していく構成とすることにより、遊技者に対してより長くPUSHボタン10317を押下したいと思わせることができる。よって、遊技者の長押し演出に対する参加意欲を向上させることができる。なお、本第14制御例では、1の長押し演出においてPUSHボタン10317に対する押下期間の合計が1秒を経過する毎に、気合ゲージKGのゲージ数が1ゲージずつ上昇する構成となっている。また、長押しを中断した場合でも、それまでに長押しを行った期間は記憶され、長押しを再開した場合には、長押し期間のカウントも長押しの中断時点から再開されるように構成している。これにより、遊技者の利便性をより向上させることができる。

30

40

【6255】

次に、図747を参照して、本第14制御例における長押し演出の実行中の、音声態様と表示態様との対応関係について説明する。図747（a）は、長押し演出において継続してPUSHボタン10317を押下し続けた場合の対応関係を示した図である。図747（a）に示した通り、長押し演出の間に遊技者がPUSHボタン10317に対する長押しを行い続けた場合、ゲージ数の増加に伴って（同期して）ゲージ数に対応する音声態様が出力されるように構成している。具体的には、ゲージ数が0の間（長押し期間が1秒

50

未満の間)は、「タ」という音声は1秒間の間に3回出力される音声態様(0ゲージ用音声)となる。また、図747(a)に示した通り、ゲージ数が1の間(長押し期間が1秒以上、2秒未満の間)は、「ダ」という音声は1秒間の間に3回出力される音声態様(1ゲージ用音声)となる。この1ゲージ用音声は、0ゲージ用音声よりも派手な(大きな)音声態様である。

【6256】

更に、図747(a)に示した通り、ゲージ数が2の間(長押し期間が2秒以上、3秒未満の間)は、「ド」という音声は1秒間の間に3回出力される音声態様(2ゲージ用音声)となる。この2ゲージ用音声は、0ゲージ用音声や1ゲージ用音声よりも派手な(大きな)音声態様である。以降(3ゲージ~5ゲージ)についても同様に、ゲージ数が増加するにつれて、長押し中に出力される音声として派手な(大きな)音声は出力されるように構成している。これにより、気合ゲージKGのゲージ数だけでなく、音声態様からもゲージ数(チャンスアップ演出の回数)を遊技者に対して容易に把握させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。

【6257】

図747(b)は、長押し演出の途中(ゲージ数が1ゲージとなっている間)に長押しを中断して、その後に長押しを再開した場合における音声態様と表示態様との対応関係を示した図である。図747(b)に示した通り、長押し演出の途中で長押しを中断すると、音声の出力(1ゲージ用音声)の出力が中断される一方で、表示態様は中断直前の表示態様のまま維持される。即ち、気合ゲージKGのゲージ数が1の状態では音声の出力が停止される。これらの音声態様、および表示態様により、遊技者に対して、長押しを中断することでゲージ数の増加が中断されたということを容易に理解させることができる。また、図747(b)に示した通り、長押しを再開すると、中断時点で出力されていた音声態様の続きから音声は出力される。このように構成することで、ゲージ数が増加するタイミングと、音声態様が切り替わるタイミングとを、中断の有無にかかわらず一致させる(同期させる)ことができるので、長押し演出の演出態様をより好適に設定することができる。

【6258】

次に、図748を参照して、遊技者の遊技方法毎の、長押し演出時の気合ゲージKGのゲージ数の推移について説明する。図748(a)は、ゲージ数の上限が4ゲージの長押し演出において、演出開始後、1秒経過時点から長押し演出の終了までPUSHボタン10317に対する長押しを継続して実行した場合におけるゲージ数の推移を示した図である。

【6259】

図748に示した通り、長押し演出の間、長押しを継続して行い続けると、1秒経過毎にゲージ数が1ずつ上昇していき、5秒経過時点で上限である4ゲージに到達する。以降は、演出期間が終了するまでの間(長押し演出の開始から10秒間が経過するまでの間)、ゲージ数が4に維持される。

【6260】

図748(b)は、長押し演出において、長押しの途中で長押しを中断して、その後、長押しを再開した場合におけるゲージ数の推移を示した図である。図748(b)の例では、長押し演出の開始後、2.5秒経過時~3.5秒経過時の間、および、5秒経過時~9.3秒経過時の間、長押しを中断した場合におけるゲージ数の推移を示している。図748(b)に示した通り、長押し演出の開始後、1秒経過時点から2.5秒経過時点までの間、長押しを継続して実行した場合、2秒経過時点でゲージ数が1ゲージに増加すると共に、1ゲージ用音声は出力され、2.5秒経過時点まで1ゲージの状態が維持される。そして、2.5秒経過時点(即ち、1ゲージの状態に移行してから0.5秒間が経過した時点)において、遊技者が長押しを中断した場合、ゲージ数(気合ゲージKGの表示態様)は1ゲージの状態に維持されたまま、音声の出力が中断される。即ち、長押し(PUSHボタン10317に対する押下)の中断に連動して、音声の出力も中断される。これにより、長押しを中断することでゲージ数の増加が中断するということを、表示態様を変え

ることなく、遊技者に対して容易に理解させることができる。

【6261】

そして、図748(b)に示した通り、遊技者が長押しを再開した時点で、1ゲージ用音声の出力が再開される。この際、再開される音声の再生位置は、前回再生を中断した再生位置に設定される。即ち、長押しを中断した場合に、再生位置が記憶(バックアップ)されて、長押しの再開時には、バックアップしておいた再生位置から長押し用の音声が開されるように構成している。このように構成することで、長押しが中断された場合にも、表示態様(気合ゲージKGのゲージ数)の変化に同期させて音声態様を変化(発展)させることができるので、音声態様と表示態様とを好適に設定することができる。よって、演出態様を好適に設定することができる。

10

【6262】

図748(b)に示した通り、ゲージ数が1ゲージに増加してからのトータルの長押し期間が1秒間に達した時点(即ち、長押し演出の開始後4秒間が経過した時点)で、ゲージ数が2ゲージに増加すると共に、音声態様が1ゲージ用音声から2ゲージ用音声に切り替わる。即ち、気合ゲージKGのゲージ数が2ゲージに増加すると共に、音声態様が2ゲージ用音声に切り替わる。

【6263】

図748(b)に示した通り、ゲージ数が2ゲージの状態において、遊技者が長押しを継続している間、2ゲージ用の音声出力(再生)され続ける。そして、長押し演出の開始後4.9秒経過時点(2ゲージの状態となってから0.9秒経過時点)で遊技者が長押しを中断することにより、2ゲージ用音声の出力が中断される一方で、気合ゲージKGは2ゲージの状態のまま維持される。この状態(音声態様の出力(再生)のみが中断されている状態)は、遊技者が長押しを再開するまで(図748(b)の例では、長押し演出の開始後9.3秒経過時点まで)継続される。そして、長押しが再開されることにより、再度、音声態様の出力が再開される。なお、詳細については後述するが、本第14制御例では、長押しを再開した時点において、長押しを実行可能な残り期間(長押し有効期間)の長さと、今回の長押し演出における上限のゲージ数とを判別して、ゲージ数の増加速度(音声態様の再生速度、および表示態様の更新速度)を可変させる構成としている。より具体的には、長押しが再開される毎に、2倍速を限度として、長押し有効期間の終了までに上限のゲージ数まで増加させることが可能となる再生速度(更新速度)を設定する構成としている。このように構成することで、気合ゲージKGのゲージ数がより多い状態でチャンスチャージ演出を終了させることができるので、チャンスチャージ演出の終了後に発生するチャンスアップ演出の回数をより多くすることができる。よって、演出効果をより向上させることができる。

20

30

【6264】

図748(b)の例では、長押しの再開の時点(9.3秒経過時点)において、残りの長押し有効期間が0.7秒間となる一方で、上限のゲージ数(4ゲージ)までの残りのゲージ数が2ゲージ残っている状態を示した図である。長押しが中断されるまでの間に、2ゲージの状態でも0.9秒間の長押しが実行されているので、本来であれば、3ゲージに上昇させるための残りの長押し期間である0.1秒間と、3ゲージから4ゲージに上昇させるための残りの長押し期間である1秒間との合計である1.1秒間にわたって長押しを行い続けなければ、上限値である4ゲージまで上昇させることが不可能となる。つまり、再生速度を可変させない場合、残り0.7秒間で2ゲージを増加させることは不可能となる。これに対して、図748(b)に示した通り、長押しの再開後に再生速度を2倍速に設定することで、0.7秒間の間に上限である4ゲージまでゲージ数を上昇させることが可能となる。即ち、再開後、0.05秒経過時点(長押し演出の開始後9.35秒経過時点)で3ゲージに増加し、3ゲージに増加後、0.5秒経過時点(長押し演出の開始後9.85秒経過時点)で4ゲージまで増加するように制御を行う(通常、1ゲージを増加させるのに1秒を要する再生速度が設定されるところを、1ゲージを増加させるのに0.5秒を要する再生速度(2倍速の再生速度)に設定する)ことにより、長押し有効期間の範囲

40

50

内において、上限である４ゲージまでゲージ数を増加させることが可能となる。これにより、ゲージ数がより多い状態でチャンスチャージ演出を終了させることができるので、演出効果を高めることができる。

【６２６５】

ここで、再生速度を２倍速にしたとしても、上限のゲージ数まで上昇させることが不可能である場合には、再生速度を通常の再生速度に設定する構成としている。これにより、再生速度が過度に速くなってしまい、遊技者に対して違和感や不快感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【６２６６】

なお、本第１４制御例では、２倍速に設定したとしても上限のゲージ数まで上昇させることが不可能な場合には、通常の再生速度で再生を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、上限のゲージ数まで上昇させることが不可能な場合であっても、２倍速に設定する構成としてもよい。このように構成することで、上限のゲージ数に満たない場合でも、より多いゲージ数の状態でチャンスチャージ演出を終了させることができるので、演出効果を高めることができる。

【６２６７】

次に、図７４９、および図７５０を参照して、本第１４制御例の継続示唆演出の実行中における音声態様と表示態様との対応関係について説明する。まず、図７４９（ａ）を参照して、継続示唆演出の実行期間内における特別図柄の抽選結果が全て外れで、且つ、４回分の変動表示が連続して（即ち、保留が途中で切れることなく）実行された場合における対応関係を示した図である。図７４９（ａ）に示した通り、継続示唆演出の間、変動表示が連続して実行される場合は、特別図柄の変動表示における変動表示期間に同期して、確変継続示唆演出の表示態様（図３９３参照）が表示される。また、音声態様についても同様に、４回の変動表示のそれぞれの変動表示期間に同期して変動用ＢＧＭが再生される。なお、本第１４制御例では、確変継続示唆演出の実行期間である大当たり終了後９６回目～９９回目の特別図柄の抽選で外れとなった場合における変動表示期間は、４．５秒間の固定期間となるように構成している。よって、継続示唆演出の実行中における各変動表示に対応する表示態様および音声態様としては、４．５秒間の態様のみを用意しておけば良い。よって、表示態様および音声態様のバリエーションを最低限とすることができるので、表示制御装置１１４や音声出力装置２２６の記憶容量を削減することができる。

【６２６８】

また、図７４９（ａ）に示した通り、確変継続示唆演出の実行期間における変動停止状態の間は、表示態様として第３図柄の停止表示が表示されると共に、音声態様として変動停止音が出力（再生）される。なお、変動終了後の確定表示期間が一律で０．５秒間に設定されるため、停止表示時の表示態様や変動停止音のバリエーションを最低限に抑えることができる。よって、表示制御装置１１４や音声出力装置２２６の記憶容量を削減することができる。

【６２６９】

次に、図７４９（ｂ）を参照して、確変継続示唆演出の実行中に保留が０になる場合の表示態様および音声態様の対応関係について説明する。図７４９（ｂ）では、９６回目の特別図柄の抽選が実行された時点で保留球が０となり、変動終了後も保留０の状態が継続する場合を例示している。図７４９（ｂ）に示した通り、９６回目の変動表示が終了して、変動停止状態（保留球が０であり、特別図柄の抽選が実行不可能な状態）となると、表示態様として、デモ表示態様に切り替わる。このデモ表示態様は、例えば、直前（９６回目）の継続示唆演出の表示態様、および停止図柄がそのまま表示され続ける表示態様が設定される。また、音声態様としては、９６回目の停止音出力された後は無音となる。これらの表示態様および音声態様により、保留球が０であるということを遊技者に対して容易に理解させることができるので、新たな始動入賞を目指して遊技球を積極的に発射させることができる。なお、図７４９（ｂ）に示した通り、デモ表示中に始動入賞が発生した場合は、特別図柄の変動表示が実行されると共に、継続示唆演出が続きから開始される。

【6270】

このように、音声態様を変動表示単位で出力する構成とすることで、確変継続示唆演出の実行途中で保留球が0になってしまったとしても、その後に音声態様と表示態様とがずれてしまうことを防止することができる。よって、確変継続示唆演出における演出効果をより好適に設定することができる。

【6271】

次に、図750を参照して、確変継続示唆演出の実行中に大当たりに当選した場合における表示態様および音声態様の対応関係について説明する。ここで、上述した第1制御例では、特別図柄の抽選結果によらず、確変継続示唆演出において実行される1の変動表示毎に、予め設定されている演出シナリオに対応する1の演出を実行する構成としていた。このため、確変継続示唆演出において早い段階（96回目や97回目の特別図柄の抽選）で大当たりとなった場合は、確変継続示唆演出を十分に楽しむ間も無く大当たりが報知されることとなり、遊技者の興趣を向上させ難いという問題点があった。

【6272】

これに対して本第14制御例では、確変継続示唆演出の実行中に大当たりとなった場合は、大当たり変動の実行中に、残りの確変継続示唆演出の回数分の擬似的な変動表示を実行する構成とし、確変継続示唆演出の結果として大当たりが報知されるように構成した。つまり、確変継続示唆演出において扉806を破壊（突破）した場合に、大当たりが報知され得るように構成した。このように構成することで、確変継続示唆演出の途中で大当たりになった場合も、確変継続示唆演出の回数分の演出を実行することができるので、確変継続示唆演出をより楽しませることができる。

【6273】

図750は、大当たり終了後、97回目の特別図柄の抽選で大当たりとなった場合における表示態様と音声態様との対応関係を示した図である。図750に示した通り、96回目の外れ変動では、図749(a)，(b)と同様に、1回目の示唆演出が表示されると共に、1変動分の再生時間（4.5秒間）の変動用BGMが再生（出力）される。そして、特別図柄の変動停止に同期させて、表示態様として第3図柄が0.5秒間停止表示されると共に、音声態様として変動停止音が再生（出力）される。その後、97回目の特別図柄の変動表示（大当たり変動）が実行されると、図750に示した通り、1の大当たり変動の変動表示期間の間に、3回分の示唆演出が擬似的に実行され、各示唆演出の終了時に、第3図柄が擬似的に停止表示される。また、図750に示した通り、擬似的な示唆演出に同期させて、変動表示BGM、および変動停止音が擬似的に出力（再生）される。そして、4回目の示唆演出において、扉806の破壊に成功する演出が表示されて、大当たりが報知される。大当たり変動の変動停止期間（0.5秒間）が経過した後は、大当たりがかいしされて、第3図柄表示装置81において大当たり用の表示態様が表示されると共に、大当たりのオープニング用のBGMが出力される。

【6274】

なお、本第14制御例では、確変継続示唆演出の実行中に大当たりとなった場合に、確変継続示唆演出の演出期間の間の全ての特別図柄の抽選が外れとなった場合と同一の期間で確変継続示唆演出が終了されるように、大当たりの変動時間が設定されている。例えば、図750に示した大当たり後97回目の特別図柄の抽選で大当たりとなる場合には、大当たり変動の変動時間として、3回分の外れ変動の変動時間（4.5秒間×3）と、2回分の停止表示期間（0.5秒間×2）の合計である14.5秒間の変動時間が設定される。これにより、大当たり変動中に実行される擬似的な示唆演出や擬似的な第3図柄の停止表示において、外れ変動中と同一の表示態様および演出態様を流用することができるので、表示態様および音声態様のバリエーションを最低限とすることができる。よって、表示制御装置114や音声出力装置226の記憶容量を削減することができる。

【6275】

このように、本第14制御例では、確変継続示唆演出の実行中に大当たりとならない（4回連続で外れとなる）場合には、音声態様（変動用BGM）を変動表示単位で出力する

構成とすることで、確変継続示唆演出の実行途中で保留球が0になってしまったとしても、その後に音声態様と表示態様とがずれてしまうことを防止することができる。よって、確変継続示唆演出における演出効果をより好適に設定することができる。また、確変継続示唆演出の実行中に大当たりとなる場合には、大当たりで当選した時点で未実行の回数分の示唆演出を、1の大当たり変動中に擬似的に実行する構成としている。このように構成することで、大当たりで当選した場合でも、確変継続示唆演出を最後まで確認させることができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。また、確変状態が継続していることを報知する態様と同様の態様（扉806を破壊する態様）で大当たりを報知する構成としているので、扉806を破壊した場合に、大当たりを期待させることができる。よって、確変継続示唆演出に対する期待感をより高めることができる。

10

【6276】

＜第14制御例における電氣的構成＞

次に、図751を参照して、本第14制御例における主制御装置110内に設けられているROM202の構成について説明する。ここで、本第14制御例におけるROM202の構成は、第1制御例におけるROM202の構成に対して、変動パターン選択テーブル202bの規定内容が一部変更となっている点でのみ相違している。よって、ここでは変動パターン選択テーブル202bの変更点についてのみ説明し、ROM202のその他の構成の詳細については、説明を省略する。

【6277】

図751(a)は、本第14制御例における変動パターン選択テーブル202bの構成を示したブロック図である。図751(a)に示した通り、本第14制御例における変動パターン選択テーブル202bは、第1制御例における変動パターン選択テーブル202bの構成（図409(a)参照）に対して、示唆演出用テーブル202m1が追加されている点で相違している。この示唆演出用テーブル202m1は、確変継続示唆演出の実行期間である大当たり終了後96回～99回目の特別図柄の抽選結果を示すための特別図柄の変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。つまり、本第14制御例では、大当たり終了後1回目から95回目の特別図柄の抽選が実行された場合には、確変・時短用テーブル202b2が参照されて変動パターンが決定され、96回～99回の特別図柄の抽選が実行された場合には、示唆演出用テーブル202m1が参照されて変動パターンが決定される。そして、100回以降は、遊技状態に応じて、通常用テーブル202b1、または確変・時短用テーブル202b2のいずれかが参照されて変動パターンが決定される。

20

30

【6278】

図751(b)は、示唆演出用テーブル202m1の規定内容を示した図である。図751(b)に示した通り、示唆演出用テーブル202m1には、特別図柄の抽選結果（当否判定結果）、および大当たり後の特別図柄の抽選回数（96回～99回）毎に、選択される変動パターンが対応付けて規定されている。具体的には、図751(b)に示した通り、当否判定結果が大当たりで、且つ、特別図柄の抽選回数が96回の状況に対しては、停止種別選択カウンタC3、および変動種別カウンタCS1の値によらず、変動パターンとして変動時間が19.5秒の当たり特殊変動Aが対応付けて規定されている。この19.5秒間という変動時間は、確変継続示唆演出における4回分の外れ変動の変動時間（4.5秒間×4）と、3回分の停止表示期間（0.5秒間×3）との和に一致する時間である。即ち、実際の大当たり変動の変動停止期間を含めて、丁度、4回分の（擬似的な）外れ変動および変動停止を実行することが可能となる期間で構成されている。このため、確変継続示唆演出の開始後、1回目特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当該大当たり変動において、擬似的な変動表示を4回実行することにより、通常の変動継続示唆演出と同様に、4回の示唆演出を実行することができる。

40

【6279】

また、図751(b)に示した通り、当否判定結果が大当たりで、且つ、特別図柄の抽選回数が97回の状況に対しては、停止種別選択カウンタC3、および変動種別カウンタ

50

C S 1 の値によらず、変動パターンとして変動時間が 14.5 秒の当たり特殊変動 B が対応付けて規定されている。この 14.5 秒間という変動時間は、確変継続示唆演出における 3 回分の外れ変動の変動時間 (4.5 秒間 $\times$ 3) と、2 回分の停止表示期間 (0.5 秒間 $\times$ 2) との和に一致する時間である。即ち、実際の大当たり変動の変動停止期間を含めて、丁度、3 回分の (擬似的な) 外れ変動および変動停止を実行することが可能となる期間で構成されている。このため、確変継続示唆演出の開始後、1 回目特別図柄の抽選で外れとなり、且つ、2 回目の抽選で大当たりとなった場合に、当該大当たり変動において、擬似的な変動表示を 3 回実行することにより、1 回の外れ変動と合わせて 4 回の示唆演出を実行することができる。

【6280】

また、図 751 (b) に示した通り、当否判定結果が大当たりで、且つ、特別図柄の抽選回数が 98 回の状況に対しては、停止種別選択カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S 1 の値によらず、変動パターンとして変動時間が 9.5 秒の当たり特殊変動 C が対応付けて規定されている。この 9.5 秒間という変動時間は、確変継続示唆演出における 3 回分の外れ変動の変動時間 (4.5 秒間 $\times$ 2) と、1 回分の停止表示期間 (0.5 秒間) との和に一致する時間である。即ち、実際の大当たり変動の変動停止期間を含めて、丁度、2 回分の (擬似的な) 外れ変動および変動停止を実行することが可能となる期間で構成されている。このため、確変継続示唆演出の開始後、1 回目および 2 回目の特別図柄の抽選で外れとなり、且つ、3 回目の抽選で大当たりとなった場合に、当該大当たり変動において、擬似的な変動表示を 2 回実行することにより、2 回の外れ変動と合わせて 4 回の示唆演出を実行することができる。

【6281】

更に、図 751 (b) に示した通り、当否判定結果が大当たりで、且つ、特別図柄の抽選回数が 99 回の状況に対しては、停止種別選択カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S 1 の値によらず、変動パターンとして変動時間が 4.5 秒の当たり特殊変動 D が対応付けて規定されている。この 4.5 秒間という変動時間は、外れの変動時間と同一の変動時間で構成されているので、外れ時と同様に示唆演出を実行することで、4 変動分の示唆演出を違和感無く実行することができる。

【6282】

一方、図 751 (b) に示した通り、当否判定結果が外れの場合には、特別図柄の抽選回数によらず、変動パターンとして変動時間が 4.5 秒の外れ特殊変動が対応付けて規定されている。このため、確変継続示唆演出の実行期間である大当たり終了後 96 回 ~ 99 回の特別図柄の抽選で外れとなる毎に、5 秒間の示唆演出を実行することができる。よって、確変継続示唆演出を毎回同一の演出時間で実行することができるので、遊技者にとってより分かり易い演出態様を実現することができる。

【6283】

このように、本第 14 制御例では、確変継続示唆演出の実行中に大当たりとなる場合も、ならない場合も、確変継続示唆演出が終了するまでの間のトータルの変動時間 (および停止表示時間) が 20 秒間となるように構成している。このように構成することで、確変継続示唆演出の演出期間を毎回固定化することができるので、遊技者にとってより分かり易い演出を提供することができる。

【6284】

なお、本第 14 制御例では、確変継続示唆演出の演出期間を 20 秒間に固定化する構成としていたが、演出期間は必ずしも 20 秒に限られるものではなく、特定回数 (4 回) の示唆演出を実行可能であれば、20 秒よりも長くても良いし、短くてもよい。

【6285】

次に、図 752 を参照して、本第 14 制御例における音声ランプ制御装置 113 内に設けられている ROM 222 の構成について説明する。図 752 (a) は、本第 14 制御例における ROM 222 の構成を示したブロック図である。図 752 (a) に示した通り、本第 14 制御例における ROM 222 は、第 1 制御例における ROM 222 の構成 (図 4

10

20

30

40

50

1 2 (a) 参照) に対して、再生速度選択テーブル 2 2 2 m a が追加されている点で相違している。その他の構成については、第 1 制御例における R O M 2 2 2 の構成と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【6 2 8 6】

再生速度選択テーブル 2 2 2 m a は、長押し演出 (図 7 4 6 参照) の実行中において、最大のゲージ数へと増加させるために必要な残りの長押し期間 (A) と、長押しを開始 (再開) した時点における残りの長押し有効期間 (B) とに応じて、長押し中の演出態様の (表示態様および音声態様) 再生速度を選択するためのデータが規定されたデータテーブルである。この再生速度選択テーブル 2 2 2 m a の規定内容について、図 7 5 2 (b) を参照して説明する。

10

【6 2 8 7】

図 7 5 2 (b) は、再生速度選択テーブル 2 2 2 m a の規定内容を示した図である。図 7 5 2 (b) に示した通り、再生速度選択テーブル 2 2 2 m a には、最大のゲージ数へと増加させるために必要な残りの長押し期間 (A) と、長押しを開始 (再開) した時点における残りの長押し有効期間 (B) との対応関係毎に、表示態様および音声態様の再生速度 (更新速度) が対応付けて規定されている。具体的には、図 7 5 2 (b) に示した通り、B が A 以上の長さの期間である場合 (即ち、長押し有効期間の終了まで長押しを継続することで最大のゲージ数まで増加させることが可能となる場合) は、再生速度として 1 倍速が選択されるように構成されている。

【6 2 8 8】

また、図 7 5 2 (b) に示した通り、B が A 未満の長さで、且つ、A の $2/3$ 以上の長さの期間である場合は、再生速度として 1.5 倍速が選択されるように構成されている。また、B が A の $2/3$ 未満の長さで、且つ、A の半分以上の長さの期間である場合には、再生速度として 2 倍速が選択されるように構成されている。一方で、B が A の半分未満の長さであれば、再生速度として 1 倍速が選択されるように構成されている。

20

【6 2 8 9】

このように、本第 1 4 制御例では、再生速度選択テーブル 2 2 2 m a を参照して再生速度を設定することにより、長押し有効期間の残時間内に上限のゲージ数まで増加させることが可能となる再生速度を設定可能に構成している。よって、チャンスチャージ演出において、より多いゲージ数まで増加した状態で演出を終了させることができるので、チャンスアップ演出の実行回数をより多く確保することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

30

【6 2 9 0】

次に、図 7 5 3 を参照して、本第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R A M 2 2 3 の構成について説明する。図 7 5 3 は、本第 1 4 制御例における R A M 2 2 3 の構成を示したブロック図である。図 7 5 3 に示した通り、本第 1 4 制御例における R A M 2 2 3 の構成は、第 1 制御例における R A M 2 2 3 の構成 (図 4 1 2 (b) 参照) に対して、長押し演出中フラグ 2 2 3 m a と、長押し期間タイマ 2 2 3 m b と、長押し中タイマ 2 2 3 m c と、長押し実行フラグ 2 2 3 m d と、長押し中断フラグ 2 2 3 m e と、気合ゲージカウンタ 2 2 3 m f と、ゲージ上昇タイミング格納エリア 2 2 3 m g と、擬似変動回数カウンタ 2 2 3 m h と、擬似変動タイマ 2 2 3 m j とが追加されている点で相違している。

40

【6 2 9 1】

長押し演出中フラグ 2 2 3 m a は、長押し演出 (図 7 4 6 参照) の実行中であるか否かを示すフラグであり、オンであれば長押し演出の実行中であることを意味する一方で、オフであれば長押し演出の実行中ではないことを意味する。この長押し演出中フラグ 2 2 3 m a は、長押し演出の開始タイミングでオンに設定され (図 7 5 5 の S 5 9 0 2 参照)、長押し有効期間が経過することでオフに設定される (図 7 5 5 の S 5 9 0 8 参照)。

【6 2 9 2】

長押し期間タイマ 2 2 3 m b は、長押し演出における長押し有効期間を計時するための

50

タイマであり、長押し演出の開始時に10秒に対応するカウンタ値が設定される（図755のS5903参照）。この長押し有効期間の間は、遊技者が長押しを行うことにより気合ゲージKGのゲージ数が増加される。

【6293】

長押し中タイマ223mcは、1の長押し演出の間に遊技者がPUSHボタン10317を操作したトータルの期間（長押し期間）を計時するためのタイマである。基本的に、気合ゲージKGのゲージ数が上限値に到達するまでの間は、この長押し中タイマ223mcの値が1秒分増加する毎にゲージ数が1ずつ増加する。なお、再生速度が1.5倍速や2倍速の場合は、再生速度に応じたタイミングでゲージ数が増加する。

【6294】

長押し実行フラグ223mdは、長押し演出において遊技者が長押しを実行しているか否かを示すためのフラグである。この長押し実行フラグ223mdがオンであれば、遊技者が長押しを実行していることを意味し、オフであれば、長押しを実行していないことを意味する。この長押し実行フラグ223mdは、長押し有効期間において新たにPUSHボタン10317に対する操作（押下）を検出した場合にオンに設定され（図757のS6101参照）、長押しが中断された場合にオフに設定される（図756のS6002参照）。

【6295】

長押し中断フラグ223meは、1の長押し有効期間において、長押しが中断されているのか否かを示すためのフラグであり、オンであれば長押しが中断された状態であることを意味し、オフであれば長押しが中断されていないことを意味する。この長押し中断フラグ223meは、長押しが中断された場合にオンに設定され（図756のS6002参照）、長押しが再開された場合にオフに設定される（図757のS6105参照）。

【6296】

気合ゲージカウンタ223mfは、長押し演出の間に遊技者が長押しを実行することにより実際に増加した気合ゲージKGのゲージ数をカウントするためのカウンタである。この気合ゲージカウンタ223mfは、初期値が0に設定されており、気合ゲージKGのゲージ数が増加する毎に値が1ずつ加算して更新される（図756のS6007参照）。この長押し演出の終了時には、この気合ゲージカウンタ223mfの値がチャージ数カウンタ223mの値に上書きされる（図755のS5907参照）。これにより、実際に遊技者の操作によって増加したゲージ数を、その後に実行されるチャンスアップ演出の回数として反映させることができる。

【6297】

ゲージ上昇タイミング格納エリア223mgは、長押し演出の実行中において、気合ゲージKGのゲージ数が増加するまでの残りの期間を示すデータが格納される記憶領域である。長押し演出において遊技者が長押しを行っている間は、このゲージ上昇タイミング格納エリア223mgに格納されているデータと、長押し中タイマ223mcの値とに応じて、ゲージ数を上昇させるか否かが判別される（図756のS6005参照）。

【6298】

擬似変動回数カウンタ223mhは、確変継続示唆演出における大当たり変動の間に実行するべき残りの擬似変動演出（擬似的な示唆演出）の回数をカウントするためのカウンタである。この擬似変動回数カウンタ223mhは、確変継続示唆演出の間に特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たりとなった時点の時短保証回数カウンタ223gの値（即ち、確変継続示唆演出の残りの演出回数）が設定され（図761のS6202参照）、擬似変動演出が実行される毎に値が1ずつ減算される（図758のS6206参照）。この擬似変動回数カウンタ223mhにより擬似変動演出の回数をカウントすることにより、毎回の確変継続示唆演出において、確実に4回の示唆演出を実行することができる。よって、確変継続示唆演出を好適に実行することができる。

【6299】

擬似変動タイマ223mjは、擬似変動演出における残りの演出期間を計時するための

10

20

30

40

50

タイマである。この擬似変動タイマ 2 2 3 m j は、擬似変動演出の開始を設定する毎に、5 秒間に対応するタイマ値が設定される（図 7 6 1 の S 6 2 0 3 参照）。この擬似変動タイマ 2 2 3 m j によって擬似変動演出の演出期間を管理することにより、大当たり変動の変動時間に一致した 1 又は複数回の擬似変動演出を実行することができる。よって、確変継続示唆演出を好適に実行することができる。

【6 3 0 0】

＜第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図 7 5 4 から図 7 6 1 を参照して、本第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される各種制御処理について説明する。本第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される処理では、第 1 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される各種制御処理に対して、演出更新処理（図 4 4 2 の S 3 1 1 1）に代えて演出更新処理 1 4（図 7 5 4 の S 3 1 8 1）、変動表示設定処理（図 4 5 5 の S 3 1 1 5）に代えて変動表示設定処理 1 4（図 7 5 9 の S 3 1 8 2）、変動演出設定処理（図 4 5 6 の S 4 2 0 4）に代えて変動演出設定処理 1 4（図 7 6 0 の S 4 2 8 1）を実行する点で相違する。その他の処理については同一であるためその詳細な説明は省略する。

10

【6 3 0 1】

まず、図 7 5 4 を参照して、本第 1 4 制御例における演出更新処理 1 4（S 3 1 8 1）について説明する。この演出更新処理 1 4（S 3 1 8 1）は、第 1 制御例における演出更新処理（図 4 4 2 参照）に代えて実行され、第 1 制御例における演出更新処理（図 4 4 2 参照）と同様に、変動表示演出の実行中において実行される各種演出の演出態様を更新するための処理である。

20

【6 3 0 2】

この第 1 4 制御例における演出更新処理 1 4（図 7 5 4 参照）のうち、S 3 2 0 1～S 3 2 0 6 の各処理では、それぞれ第 1 制御例における演出更新処理（図 4 4 2 参照）の S 3 2 0 1～S 3 2 0 6 の各処理と同一の処理が実行される。

【6 3 0 3】

また、本第 1 4 制御例における演出更新処理 1 4（図 7 5 4 参照）では、S 3 2 0 6 の処理が終了すると、長押し演出（図 7 4 6 参照）における演出態様を更新するための長押し演出処理（S 3 2 6 1）を実行し、次いで、擬似変動演出（図 7 5 0 参照）の実行中における表示態様を更新するための擬似変動設定処理（S 3 2 6 2）を実行して、本処理を終了する。これらの長押し演出処理（S 3 2 6 1）、および擬似変動設定処理（S 3 2 6 2）の詳細については、それぞれ図 7 5 5～図 7 5 7、および図 7 5 8 を参照して後述する。

30

【6 3 0 4】

次に、図 7 5 5 を参照して、上述した長押し演出処理（S 3 2 6 1）について説明する。図 7 5 5 は、長押し演出処理（S 3 2 6 1）の内容を示したフローチャートである。この長押し演出処理（S 3 2 6 1）は、上述した通り、長押し演出（図 7 4 6 参照）における演出態様を更新するための処理である。

【6 3 0 5】

この長押し演出処理（S 3 2 6 1）では、まず、現在が長押し演出の開始タイミングであるか否かを判別する（S 5 9 0 1）。現在が長押し演出の開始タイミングであると判別した場合は（S 5 9 0 1：Y e s）、長押し演出中フラグ 2 2 3 m a をオンに設定し（S 5 9 0 2）、長押し期間タイマ 2 2 3 m b の値に、1 0 秒に対応するカウンタ値を設定して（S 5 9 0 3）、本処理を終了する。これにより、長押し演出における長押し有効期間を 1 0 秒間に設定することができる。

40

【6 3 0 6】

一方、S 5 9 0 1 の処理において、現在が長押し演出の開始タイミングではないと判別した場合は（S 5 9 0 1：N o）、次に、長押し演出中フラグ 2 2 3 m a がオンであるか（即ち、長押し演出の実行中であるか）否かを判別する（S 5 9 0 4）。長押し演出中フ

50

ラグ 2 2 3 m a がオフである（即ち、長押し演出の実行中ではない）と判別した場合は（S 5 9 0 4 : N o）、長押し演出に関する演出態様の更新を行う可能性が無いため、そのまま本処理を終了する。

【 6 3 0 7 】

一方、S 5 9 0 4 の処理において、長押し演出中フラグ 2 2 3 m a がオンである（即ち、長押し演出の実行中である）と判別した場合は（S 5 9 0 4 : Y e s）、長押し期間タイマ 2 2 3 m b の値を減算し（S 5 9 0 5）、次に、減算後の長押し期間タイマ 2 2 3 m b の値が 0 であるか否かを判別する（S 5 9 0 6）。減算後の長押し期間タイマ 2 2 3 m b の値が 0 であると判別した場合は（S 5 9 0 6 : Y e s）、長押し演出の終了タイミングであることを意味するため、チャージ数カウンタ 2 2 3 m の値に気合ゲージカウンタ 2 2 3 m f の値を上書きすることにより、長押し演出において実際に増加（到達）したゲージ数を、その後のチャンスアップ演出の回数として設定する（S 5 9 0 7）。 10

【 6 3 0 8 】

S 5 9 0 7 の処理が終了すると、次いで、長押し演出中フラグ 2 2 3 m a、長押し中タイマ 2 2 3 m c、長押し実行フラグ 2 2 3 m d、気合ゲージカウンタ 2 2 3 m f、長押し中断フラグ 2 2 3 m e の値を全てリセットし（S 5 9 0 8）、チャンスチャージ演出の終了を設定して（S 5 9 0 9）、本処理を終了する。

【 6 3 0 9 】

一方、S 5 9 0 6 の処理において、減算後の長押し期間タイマ 2 2 3 m b のタイマ値が 0 ではない（長押し演出の終了タイミングではない）と判別した場合は（S 5 9 0 6 : N o）、長押し実行フラグ 2 2 3 m d がオンである（即ち、遊技者が P U S H ボタン 1 0 3 1 7 を長押ししている）か否かを判別する（S 5 9 1 0）。長押し実行フラグ 2 2 3 m d がオンであると判別した場合は（S 5 9 1 0 : Y e s）、遊技者が長押しを行っている間における演出態様の更新を行うための長押し実行中処理を実行し（S 5 9 1 1）、本処理を終了する。この長押し実行中処理（S 5 9 1 1）の詳細については、図 7 5 6 を参照して後述する。 20

【 6 3 1 0 】

一方、S 5 9 1 0 の処理において、長押し実行フラグ 2 2 3 m d がオフである（即ち、遊技者が P U S H ボタン 1 0 3 1 7 を長押ししていない）と判別した場合は（S 5 9 1 0 : N o）、次に、P U S H ボタン 1 0 3 1 7 に対する押下を検出したか否かを判別する（S 5 9 1 2）。P U S H ボタン 1 0 3 1 7 に対する押下を検出していないと判別した場合は（S 5 9 1 2 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、S 5 9 1 2 の処理において、P U S H ボタン 1 0 3 1 7 に対する押下を検出したと判別した場合は（S 5 9 1 2 : Y e s）、長押しを開始したことに対する制御を設定するための長押し開始処理を実行して（S 5 9 1 3）、本処理を終了する。この長押し開始処理（S 5 9 1 3）の詳細については、図 7 5 7 を参照して後述する。 30

【 6 3 1 1 】

次に、図 7 5 6 を参照して、本第 1 4 制御例における長押し実行中処理（S 5 9 1 1）について説明する。図 7 5 6 は、長押し実行中処理（S 5 9 1 1）の内容を示したフローチャートである。この長押し実行中処理（S 5 9 1 1）は、上述した通り、遊技者が長押しを行っている間における演出態様の更新を行うための処理である。 40

【 6 3 1 2 】

この長押し実行中処理（S 5 9 1 1）では、まず、P U S H ボタン 1 0 3 1 7 が押下されているか否かを判別し（S 6 0 0 1）、P U S H ボタン 1 0 3 1 7 が押下されていないと判別した場合は（S 6 0 0 1 : N o）、長押し実行フラグ 2 2 3 m d をオフに設定すると共に、長押し中断フラグ 2 2 3 m e をオンに設定する（S 6 0 0 2）。そして、表示および音声の一時停止を設定して（S 6 0 0 3）、本処理を終了する。より具体的には、表示制御装置 1 1 4、および音声出力装置 2 2 6 に対してそれぞれ中断コマンドを設定する。

【 6 3 1 3 】

10

20

30

40

50

一方、S 6 0 0 1 の処理において、P U S H ボタン 1 0 3 1 7 が押下されていると判別した場合は (S 6 0 0 1 : Y e s)、長押し中タイマ 2 2 3 m c の値に 1 を加算して更新し (S 6 0 0 4)、次に、気合ゲージ K G のゲージ数の上昇タイミングに対応するタイマ値であるか否かを判別する (S 6 0 0 5)。S 6 0 0 5 の処理において、ゲージ数の上昇タイミングに対応するタイマ値ではないと判別した場合は (S 6 0 0 5 : N o)、そのまま本処理を終了する。これに対し、S 6 0 0 5 の処理において、ゲージ数の上昇タイミングに対応するタイマ値であると判別した場合は (S 6 0 0 5 : Y e s)、次に、気合ゲージカウンタ 2 2 3 m f の値がチャージ数カウンタ 2 2 3 m の値より小さいか否かを判別する (S 6 0 0 6)。

【6 3 1 4】

10

S 6 0 0 6 の処理において、気合ゲージカウンタ 2 2 3 m e の値がチャージ数カウンタ 2 2 3 m の値より小さいと判別した場合は (S 6 0 0 6 : Y e s)、気合ゲージカウンタ 2 2 3 m e の値に 1 を加算して更新し (S 6 0 0 7)、更新後の気合ゲージカウンタ 2 2 3 m e の値に対応する表示態様および音声態様の実行を設定して (S 6 0 0 8)、本処理を終了する。

【6 3 1 5】

一方、S 6 0 0 6 の処理において、気合ゲージカウンタ 2 2 3 m e の値がチャージ数カウンタ 2 2 3 m の値以上であると判別した場合は (S 6 0 0 6 : N o)、今回の長押し演出においてこれ以上ゲージ数を増加させることができないことを意味するため、現状の気合ゲージカウンタ 2 2 3 m e の値に対応する表示態様および音声態様の実行を設定して (S 6 0 0 9)、本処理を終了する。

20

【6 3 1 6】

次に、図 7 5 7 を参照して、本第 1 4 制御例における長押し開始処理 (S 5 9 1 3) について説明する。図 7 5 7 は、長押し開始処理 (S 5 9 1 3) の内容を示したフローチャートである。長押し開始処理 (S 5 9 1 3) は、上述した通り、遊技者が長押しを開始したことに對する制御を設定するための処理である。

【6 3 1 7】

長押し開始処理 (S 5 9 1 3) では、まず、長押し実行フラグ 2 2 3 m d をオンに設定し (S 6 1 0 1)、次に、長押し中断フラグ 2 2 3 m e がオンであるか否かを判別する (S 6 1 0 4)。S 6 1 0 4 の処理において、長押し中断フラグ 2 2 3 m e がオフであると判別した場合は (S 6 1 0 4 : N o)、長押し演出において遊技者が初めて P U S H ボタン 1 0 3 1 7 に対する操作を行ったことを意味するため、ゲージ上昇タイミング格納エリア 2 2 3 m f に対して 1 秒毎の上昇を示すデータを格納し (S 6 1 0 2)、長押し用の表示態様および音声態様を 1 倍速で再生し (S 6 1 0 3)、その後、本処理を終了する。最初の長押しで斬時間によらず 1 倍速を設定するのは、最初から 1. 5 倍速や 2 倍速で表示および音声を再生してしまうと、遊技者に対して違和感を抱かせてしまう可能性があるため、これを抑制する趣旨である。

30

【6 3 1 8】

一方、S 6 1 0 4 の処理において、長押し中断フラグ 2 2 3 m e がオンであると判別した場合は (S 6 1 0 4 : Y e s)、長押し中断フラグ 2 2 3 m e をオフに設定し (S 6 1 0 5)、チャージ数カウンタ 2 2 3 m の値 $\times$ 1 秒から長押し中タイマ 2 2 3 m c の値を減算した値 (A) を算出する (S 6 1 0 6)。次に、1 0 秒に対応するタイマ値から長押し期間カウンタの値を減算した値 (B) を算出し (S 6 1 0 7)、再生速度選択テーブル 2 2 2 m a (図 7 5 2 (b) 参照) から、A、B の各値に対応する再生速度を選択する (S 6 1 0 8)。次いで、再生速度選択テーブル 2 2 2 m a から選択した再生速度に応じて、ゲージ上昇タイミング格納エリア 2 2 3 m f のデータを更新し (S 6 1 0 9)、選択した再生速度での表示態様および音声態様の再生を開始して (S 6 1 1 0)、本処理を終了する。

40

【6 3 1 9】

この長押し開始処理 (図 7 5 7 参照) を実行することにより、長押しを再開したタイミ

50

ングに応じて好適な再生速度を設定することができる。

【6320】

次に、図758を参照して、本第14制御例における擬似変動設定処理（S3262）について説明する。図758は、擬似変動設定処理（S3262）の内容を示したフローチャートである。擬似変動設定処理（S3262）は、上述した通り、擬似変動演出（図750参照）の実行中における表示態様を更新するための処理である。

【6321】

擬似変動設定処理（S3262）では、まず、擬似変動回数カウンタ223mhの値が0より大きいかなんかを判別する（S6201）。S6201の処理において、擬似変動回数カウンタ223mhの値が0であると判別した場合は（S6201：No）、そのまま本処理を終了する。一方、S6201の処理において、擬似変動回数カウンタ223mhの値が0より大きいと判別した場合は（S6201：Yes）、擬似変動タイマ223mjの値を1減算し（S6202）、次に、減算後の擬似変動タイマ223mjの値が0であるかなんかを判別する（S6203）。S6203の処理において、減算後の擬似変動タイマ223mjの値が0ではないと判別した場合は（S6203：No）、そのまま本処理を終了する。

【6322】

一方、S6203の処理において、減算後の擬似変動タイマ223mjの値が0であると判別した場合は（S6203：Yes）、減算後の擬似変動回数カウンタ223mhの値に対応する5秒間の擬似変動演出の開始を設定し（S6204）、5秒用の変動用BGMの再生を設定する（S6205）。次いで、擬似変動回数カウンタ223mhの値を1減算し（S6206）、本処理を終了する。

【6323】

この擬似変動設定処理（図758参照）を実行することにより、確変継続示唆演出の実行中に大当たり等に当選した場合に、擬似変動演出を好適に実行することができる。

【6324】

次に、図759を参照して、本第14制御例における変動表示設定処理14（S3182）について説明する。この変動表示設定処理14（S3182）は、第1制御例における変動表示設定処理（図455参照）に代えて実行され、第1制御例における変動表示設定処理（図455参照）と同様に、第3図柄表示装置81において変動演出を実行させるための処理である。

【6325】

この変動表示設定処理14（S3182）のうち、S4201～S4203、S4205、S4206～S4211の各処理では、それぞれ第1制御例における変動表示設定処理（図455参照）のS4201～S4203、S4205、S4206～S4211の各処理と同一の処理が実行される。また、本第14制御例における変動表示設定処理14（S3182）では、S4203の処理が終了すると、次いで、第1制御例における変動演出設定処理（図456参照）に代えて、変動演出設定処理14を実行する（S4281）。この変動演出設定処理14（S4281）の詳細については、図760を参照して後述する。

【6326】

また、本第14制御例における変動表示設定処理（図759参照）では、S4205の処理が終了すると、次に、擬似変動タイマ223mjの値が0より大きいかなんかを判別する（S4282）。擬似変動タイマ223mjの値が0であると判別した場合は（S4282：No）、変動時間に応じた変動BGMの再生を設定し（S4283）、処理をS4206へと移行する。一方、S4282の処理において、擬似変動タイマ223mjの値が0より大きいと判別した場合は（S4282：Yes）、S4283の処理をスキップし、処理をS4206へと移行する。

【6327】

次に、図760を参照して、本第14制御例における変動演出設定処理14（S428

10

20

30

40

50

1) について説明する。この変動演出設定処理 14 (S 4 2 8 1) は、第 1 制御例における変動演出設定処理 (図 4 5 6 参照) に代えて実行され、第 1 制御例における変動演出設定処理 (図 4 5 6 参照) と同様に、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を実行させるための処理である。

【6 3 2 8】

この変動演出設定処理 14 (S 4 2 8 1) のうち、S 4 3 0 1 ~ S 4 3 0 7、S 4 3 1 0 ~ S 4 3 1 3 の各処理では、それぞれ第 1 制御例における変動演出設定処理 (図 4 5 6 参照) の S 4 3 0 1 ~ S 4 3 0 7、S 4 3 1 0 ~ S 4 3 1 3 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 4 制御例における変動演出設定処理 14 (S 4 2 8 1) では、S 4 3 0 7 の処理において、抽選結果が大当たりであると判別した場合は (S 4 3 0 7 : Y e 10
s)、確変継続示唆演出の実行期間の間に大当たり変動が開始されることを意味するため、大当たり変動の間に未実行の残りの示唆演出の実行を設定するための示唆演出中当選処理を実行し (S 4 3 8 1)、本処理を終了する。この示唆演出中当選処理 (S 4 3 8 1) の詳細について、図 7 6 1 を参照して説明する。

【6 3 2 9】

図 7 6 1 は、示唆演出中当選処理 (S 4 3 8 1) の内容を示したフローチャートである。この示唆演出中当選処理 (S 4 3 8 1) では、まず、右打ち中当選フラグ 2 2 3 i をオンに設定し (S 6 2 0 1)、次いで、擬似変動回数カウンタ 2 2 3 m h の値に時短保証回数カウンタ 2 2 3 g の値を設定する (S 6 2 0 2)。S 6 2 0 2 の処理が終了すると、擬似変動タイマ 2 2 3 m j の値に 5 秒に対応するタイマ値を設定し (S 6 2 0 3)、5 秒間の 20
擬似変動演出の開始を設定すると共に (S 6 2 0 4)、5 秒用の変動用 B G M の再生を設定することにより (S 6 2 0 5)、5 秒間の擬似変動演出の実行を設定する。そして、擬似変動回数カウンタ 2 2 3 m h の値を 1 減算して (S 6 2 0 6)、本処理を終了する。

【6 3 3 0】

この示唆演出中当選処理 (S 4 3 8 1) を実行することにより、大当たり変動の実行中に、未実行の全ての示唆演出を完了させることができるので、確変継続示唆演出をより好適に実行することができる。

【6 3 3 1】

＜第 1 4 制御例における音声出力装置の制御処理について＞

次に、図 7 6 2 を参照して、本第 1 4 制御例における音声出力装置 2 2 6 の M P U 3 0 30
1 により実行される制御処理について説明する。本第 1 4 制御例では、上述した第 1 制御例における中断コマンド処理 (図 4 7 7 参照) に代えて、中断コマンド処理 1 4 (S 2 0 2 2 1) を実行している点でのみ相違する。この中断コマンド処理 1 4 (S 2 0 2 2 1) の詳細について、図 7 6 2 を参照して説明する。なお、音声出力装置 2 2 6 の M P U 3 0 1 により実行されるその他の制御処理については、第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【6 3 3 2】

図 7 6 2 は、中断コマンド処理 1 4 (S 2 0 2 2 1) を示したフローチャートである。この中断コマンド処理 1 4 (S 2 0 2 2 1) は、上述した第 1 制御例における中断コマンド処理 (図 4 7 7 参照) に代えて実行される処理であり、第 1 制御例における中断コマンド処理 (図 4 7 7 参照) と同様に、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した中断コマンド 40
に応じた制御を行うための処理である。

【6 3 3 3】

この第 1 4 制御例における中断コマンド処理 1 4 (図 7 6 2 参照) では、まず、変動用 B G M に対応する中断コマンドであるか否かを判別し (S 2 0 6 0 1)、変動用 B G M に対応する中断コマンドであると判別した場合は (S 2 0 6 0 1)、変動用 B G M の中断および再開を設定するための変動用 B G M 中断処理を実行して (S 2 0 6 0 2)、本処理を終了する。この変動用 B G M 中断処理 (S 2 0 6 0 2) は、第 1 制御例における中断コマンド処理 (図 4 7 7 参照) と同一の処理が実行される。中断コマンド処理 (図 4 7 7 参照) については、第 1 制御例において既に説明しているため、中断コマンド処理 (図 4 7 7 50

参照)と同一内容の変動用BGM中断処理(S20602)の詳細な説明については省略する。

【6334】

また、S20601の処理において、変動用BGMに対応する中断コマンドではないと判別した場合は(S20601:No)、長押し演出中に再生(出力)される音声態様(長押し演出用音声)を中断または再開させるための中断コマンドであることを意味するため、次いで、今回の中断コマンドが中断の開始を示すコマンドであるか(遊技者が長押しを中断したことに基づくコマンドであるか)否かを判別する。S20603の処理において、中断の開始を示すコマンドであると判別した場合は(S20603:Yes)、再生中の長押し演出用音声の再生位置を示すデータを再生位置格納エリア303bに格納し(S20604)、長押し演出用音声の再生の中断を設定して(S20605)、本処理を終了する。

10

【6335】

これに対し、S20603の処理において、中断の開始を示す中断コマンドではない(即ち、長押し演出用音声の再開を示す中断コマンドである)と判別した場合は(S20603:No)、次いで、再生位置格納エリア302bに格納されているデータを読み出して(S20606)、読み出したデータが示す再生位置から、中断コマンドにより通知された再生速度での長押し演出用音声の再生を再開させて(S20607)、本処理を終了する。

20

【6336】

この中断コマンド処理14(図762参照)を実行することにより、長押し演出の実行中に遊技者が長押しを中断および再開したタイミングに同期させて、長押し演出用音声の中断および再開を正確に設定することができる。よって、長押し演出をより好適に実行することができる。

【6337】

以上説明した通り、本第14制御例におけるパチンコ機10では、PUSHボタン10317に対する継続的な押下(特定の操作内容の操作)を遊技者に促す長押し演出を実行可能に構成している。この長押し演出が実行されると、長押しの継続期間に応じて、気合ゲージKGのゲージ数が段階的に増加していく演出が実行されるように構成されている。これにより、遊技者の操作内容(長押しの継続期間)に応じて、ゲージ数(その後に実行されるチャンスアップ演出の回数)に影響を与える斬新な演出態様を実現できるので、遊技者の興趣をより向上させることができる。また、本第14制御例では、遊技者が長押しを行っている間、気合ゲージKGのゲージ数の表示に同期させて音声態様を出力する構成としている。即ち、気合ゲージKGのゲージ数が増加する毎に、増加後のゲージ数に対応する音声態様出力されるように構成されている。そして、本第14制御例では、長押し演出において遊技者が長押しを中断した場合には、音声の再生位置を記憶しておき、その後遊技者が長押しを再開した場合には、記憶しておいた再生位置から音声出力されるように構成している。このように構成することで、ゲージ数が増加するタイミングと、音声態様が切り替わるタイミングとを、長押し中断の有無にかかわらず一致させる(同期させる)ことができるので、長押し演出の演出態様をより好適に設定することができる。

30

40

【6338】

更に、本第14制御例では、長押し演出において長押しが再開された場合には、長押し有効期間と、今回の長押し演出において増加させることが可能な上限のゲージ数までの残りのゲージ数とを判別して、その判別結果に応じてその後の長押し中における音声態様および表示態様の更新速度(再生速度)を可変させる構成としている。即ち、残りの長押し有効期間が短い場合には、1.5倍速、若しくは2倍速を設定することにより、有効期間内で可能な限り、最大のゲージ数まで上昇可能となるように制御する構成している。このように構成することで、毎回の長押し演出を、より多くのゲージ数が溜まった状態で終了させることができる。よって、その後により多くのチャンスアップ演出を実行することができる状態とすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることが

50

できる。

【6339】

また、本第14制御例では、上述した第1制御例と同様に、大当たり終了後96回～99回目の変動表示期間に渡って、一連のストーリー性のある演出（確変継続示唆演出）を実行する構成としている。また、確変継続示唆演出の実行期間の間は、変動表示単位で音声態様、および表示態様を設定する構成としている。言い換えれば、4変動分の変動時間に渡る表示態様および音声態様設定するのではなく、変動毎に、変動開始時に設定された変動時間で表示態様および音声態様が終了するように設定する構成としている。このように構成することで、確変継続示唆演出の実行途中で保留球が0になってしまったとしても、その後に音声態様と表示態様とがずれてしまうことを防止することができる。よって、確変継続示唆演出における演出効果をより好適に設定することができる。

10

【6340】

なお、本第14制御例では、確変継続示唆演出の実行中において保留球が0となった場合には、確変継続示唆演出を中断させる（デモ表示を表示させる）構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、保留が0になった場合も、擬似的に変動表示演出を実行して、これに合わせて示唆演出用の表示態様および音声態様を設定する構成としてもよい。このように構成することで、確変継続示唆演出を中断され難く構成できるので、よりテンポの良い演出を実現することができる。なお、擬似的な変動表示演出を実行するのは、演出の結果が既に決定している場合に限るように構成してもよい。より具体的には、遊技状態が時短状態であり、100回目の特別図柄の抽選が実行されることで通常状態へと移行することが確定している場合にのみ、確変継続示唆演出を擬似的に終了させる構成としてもよい。これにより、演出内容と実際の挙動とに矛盾が生じてしまうことを抑制できるので、より好適な演出態様を実現することができる。

20

【6341】

＜第14制御例の変形例＞

次いで、図763を参照して、上述した第14制御例におけるパチンコ機10の変形例について説明する。上述した第14制御例では、確変継続示唆演出において、変動表示単位で音声態様および表示態様を設定する構成としていた。これに対して本変形例では、演出を新たに設定するタイミングにおいて、保留球の状況に応じて、確実に連続的に実行される範囲までの演出態様（表示態様、および演出態様）を一括して設定する構成とした。この場合に、連続的に実行される範囲に渡る連続的な表示態様および演出態様を設定する構成とした。これにより、変動表示単位で演出が途切れてしまうことを抑制することができるので、よりテンポの良い演出態様を実現することができる。

30

【6342】

この第14制御例の変形例における音声態様と表示態様との対応関係について、図763を参照して説明する。図763は、本変形例において、確変継続示唆演出における2回目の示唆演出を設定した時点で保留が0となる場合の表示態様及び音声態様の対応関係を示した図である。図763に示した通り、1回目の示唆演出の開始時に、保留球が1個存在するという状況においては、当該変動表示、および保留球に対応する変動表示の分の表示態様、および音声態様を一括して設定するように構成されている。即ち、図763に示した通り、示唆演出1、および示唆演出2の実行を設定すると共に、2回分の変動表示に渡る再生時間の変動用BGMを設定する構成としている。このように構成することで、確変継続示唆演出のストーリー性をより強調させることができるので、演出効果を高めることができる。なお、変動停止状態になった後は、上述した第14制御例と同様に、デモ表示が設定されると共に、音声態様が停止され、新たな始動入賞を契機として、示唆演出の実行が再開される。

40

【6343】

このように、実行が確定している範囲の示唆演出までに渡る音声態様を設定する構成とすることにより、確変継続示唆演出におけるストーリー性をより際立たせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

50

【6344】

なお、上述した第14制御例、およびその変形例では、確変継続示唆演出の実行期間中に再生されるBGMが、変動表示単位で終了するように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、確変継続示唆演出の開始時に、所定のBGMのループ再生を設定し（即ち、終了タイミングを定めずに再生を開始させ）、確変継続示唆演出の実行中に保留球が0になると判別される場合は、最後の変動表示の終了タイミングの前後の所定範囲（例えば、終了前後1秒以内の範囲）において、きりの良い再生位置（例えば、メロディーが変化する再生位置）を判別する。そして、その判別したきりの良い再生位置で演出が中断するように表示態様を設定するとともにBGMの中断を設定してもよい。このように構成することで、変動表示単位でBGMを設定する必要がなくなるため、確変継続示唆演出の実行中における処理負荷を軽減することができる。

10

【6345】

なお、上記各制御例では、主制御装置110において特別図柄1保留球数カウンタ203dの値（N）が更新される度（即ち、増加した場合や、減少した場合にそれぞれ）に、保留球数コマンドを主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ送信する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、主制御装置110において特別図柄1保留球数カウンタ203dの値（N）が増加する場合だけ、保留数コマンドを主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ送信する。また、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110より送信された変動パターンコマンドを受信すると、特別図柄2保留球数カウンタ223bの値を1減らすように構成する。これにより、主制御装置110が音声ランプ制御装置113へ保留数コマンドを送信する回数と、音声ランプ制御装置113が保留数コマンドを受信する回数とをそれぞれ減らすことができるので、主制御装置110および音声ランプ制御装置113の制御的負担を軽減することができる。

20

【6346】

上記各制御例においては、第1入球口64への入賞およびスルーゲート67の通過は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定してもよい。また、第1入球口64への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第3図柄表示装置81の一部において、数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、第1図柄表示装置37とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

30

【6347】

また、上記各制御例に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第3図柄表示装置81の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、縦方向あるいはL字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、1又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、1又は複数のキャラクタが、第3図柄として用いられる。

40

【6348】

上述した各制御例では、遊技者に各図柄の抽選結果を示すための第3図柄表示を1つの表示手段（第3図柄表示装置81）にて実行しているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、第3図柄のうち、遊技者に強調して表示される主図柄を表示する表示手段と、従図柄を表示する表示手段とで異なる表示手段を設けてもよい。また、表示手段の構成として、液晶ディスプレイ以外の構成を用いても良い。

【6349】

上述した各制御例では、遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）の場合に遊技盤13の右側領域を狙う右打ち遊技が実行され、通常の遊技状態の場合に遊技盤13の左側領域

50

を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しているが、遊技状態に応じて遊技盤 1 3 の狙う領域を異ならせていればよく、時短状態中に左打ち遊技を実行させ、通常状態中に右打ち遊技を実行させてもよい。また、同一の領域を狙いながら異なる遊技状態における遊技を実行可能に構成してもよい。

【6350】

上述した各制御例では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下動作することにより、操作手段が操作されたことが判別される枠ボタン 2 2 を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、遊技者が左右または前後に傾倒させることで操作されたことを判別可能なレバー状に構成された操作手段や、遊技者が接触または近接したことで操作されたことを判別可能なタッチセンサ式の操作手段や、所定の電波を発信することで操作されたことを判別可能な無線式の操作手段等を用いても良い。また、可動弁 7 5 0 や貯留装置（第 1 貯留装置 7 7 0、第 2 貯留装置 7 7 1）や第 2 枠ボタン（解除用ボタン） 2 2 b（1 0 2 2 b、1 1 2 2 b）や第 3 枠ボタン（解除用ボタン） 2 2 c の各動作制御の一部または全部を主制御装置 1 1 0 ではなく、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で実行するように構成してもよい。

10

【6351】

上述した各制御例では、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面を用いて実行される演出における表示態様を設定するための処理を音声ランプ制御装置 1 1 3 が行い、遊技（抽選）そのものは、音声ランプ制御装置 1 1 3 とは異なる主制御装置 1 1 0 が実行するように構成しているが、これに限ること無く、遊技（抽選）を実行するための処理と、遊技（抽選）の結果を演出として表示するための処理とを、同一の制御装置で実行するように構成しても良い。このように構成することで、一つの制御装置にて複数の異なる処理を実行することが可能となる。

20

【6352】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば 2 回、3 回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2 回権利物、3 回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、V ゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機にも実施してもよい。また、大当たり抽選に係る確率の組み合わせ（通称、設定と称される）が複数段階設けられ、遊技店側で設定を変更することが可能に構成されているパチンコ機として実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしてもよい。

30

【6353】

なお、複数段階の設定が設けられているパチンコ機としては、大当たり確率の組み合わせ（低確率状態における大当たり確率と、確変状態における大当たり確率との組み合わせ）を複数段階（例えば、6 段階）のいずれかに設定することが可能なものが代表例として挙げられるが、これに限られるものではない。大当たり確率の組み合わせに代えて、又は加えて、例えば、大当たりとなった場合に決定される各大当たり図柄（各大当たり種別）の割合を、設定に応じて可変させることが可能なパチンコ機として実施してもよい。即ち、設定に応じて遊技者に有利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたり、遊技者に不利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたりしてもよい。より具体的には、例えば、ラウンド数が多い（例えば、1 6 ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、ラウンド数が少ない（例えば、2 ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりすることにより、設定毎の有利度合いを可変させる構成としてもよい。また、例えば、大当たり終了後に多い時短回数（例えば、1 0 0 回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、少ない時短

40

50

回数（例えば、0回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。更に、大当たり終了後に有利な遊技状態（例えば、確変状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、不利な遊技状態（例えば、通常状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。また、特定の設定でのみ決定される割合が大幅に高くなる（他の設定ではほぼ決定されることがない）大当たり種別を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、設定を1から6の6段階で設定可能に構成しておき、最も有利な設定を設定6とする。そして、設定6では、大当たりとなった場合に2%の割合でラウンド数が6ラウンドの大当たりが決定される一方で、他の設定では0.01%の割合でしか6ラウンドの大当たりが決定されない構成としてもよい。このように構成することで、大当たりが6ラウンドで終了した時点で、最も有利な設定6である可能性が極めて高くなるので、遊技者に対して大当たりのラウンド数に注目して遊技を行わせることができる。また、これに代えて、又は加えて、例えば、設定6では、大当たり終了後に66回の時短回数が付与される大当たり種別となる割合が他の設定よりも高くなるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態が終了する回数に注目して遊技を行わせることができる。また、これらに代えて、又は加えて、例えば、大当たり遊技の実行中に他の大当たり種別とは異なる作動パターンで大入賞口（若しくは大入賞口の内部の役物等）が作動する大当たり種別を設ける構成とし、当該大当たり種別が特定の設定で決定され易くなる（決定される割合が高くなる）ように構成してもよい。また、大当たりの確率の組み合わせを設定に応じて可変させる場合において、低確率状態では、遊技者に有利な設定であるほど大当たり確率を高くする一方で、確変状態では、遊技者に不利な設定であるほど大当たり確率を高くする構成としてもよい。本構成は、特に、確変状態において、特別図柄の抽選回数が多くなる程持ち球を増加させ易い（発射された遊技球の数よりも、払い出される賞球数の方が多くなり易い）タイプの遊技機において有効である。より具体的には、例えば、確変状態が次に大当たりに当選するまで継続する構成であり、且つ、確変状態では高確率で小当たりとなるタイプの遊技機に適用することで、高設定の優位性をより高めることができる。即ち、確変状態において大当たりとなる確率が低いと、次に大当たりとなるまでの抽選回数が多くなり易いので、小当たりとなって賞球を獲得する機会も多くなる。よって、確変状態になると、次に大当たりとなるまでの間により多くの賞球を獲得し易くなるので、遊技者にとって有利となる。

【6354】

さらに、上記各実施形態では、複数の特別図柄種別として第1特別図柄と第2特別図柄との2種類の特別図柄を用いているが、特別図柄の種別はこれに限ること無く、3つ以上の特別図柄種別を用いても良いし、1つの特別図柄種別のみ用いるように構成しても良い。また、上述した各実施形態では、複数の特別図柄が予め定められた規則に従って抽選（変動）が行われる遊技性と、個々に独立して抽選（変動）が行われる遊技性と、を説明したが、各実施形態にて説明をした遊技性のそれぞれを入れ替えたり、組み合わせたりしても良い。

【6355】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【6356】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

10

【6357】

上記した各実施形態、および各制御例について、その全部またはその一部を組み合わせて構成してもよい。

【6358】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【6359】

＜遊技者の押し込み方向を、奥から手前方向とするポイント＞

遊技者が押し込み操作する操作手段を有する操作デバイスにおいて、その操作デバイスは、通常時の第1状態と、その第1状態よりも前記操作手段が遊技者に対して張り出した位置に配置される第2状態とを構成可能とされ、前記操作手段を第1状態から第2状態へ向けて付勢する付勢手段を備え、前記第2状態における操作手段の押し込み方向が遊技者にとって奥側から手前側へ向けた方向とされることを特徴とする遊技機A1。

20

【6360】

パチンコ機等の遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段が第1位置と第2位置との間を進退移動する態様で構成される遊技機がある（例えば、特開2014-144218号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、進出位置において遊技者に対して大当たりの期待感を高める態様で演出を行うことから、遊技者は進出位置にある操作手段を大きな加速度で操作し易くなるため、操作手段の強度を高く設計しておく必要があった。この場合、操作手段が全体として重くなり、操作手段を駆動させる駆動手段が大型化するという問題点があった。

30

【6361】

これに対し、遊技機A1によれば、第2状態で押し込み操作する場合に、操作手段の押し込み方向が遊技者にとって奥側から手前側へ向けた方向とされるので、素直な上下の直動では操作仕切れない分を、遊技者の手と操作手段との間の滑りとして生じさせることにより、押し込みの勢いを逃がすことができる。

【6362】

また、遊技者の遊技姿勢からして、肩や肘を中心に操作手段を押し込み操作する場合、手前方向へは力をかけづらくなるので、遊技者が操作手段にかける力を自然と弱めさせることができる。

40

【6363】

遊技機A1において、前記操作デバイスは、遊技者にとって奥側に配置される軸棒を中心に回転可能とされ、その軸棒を中心に上下に傾倒動作可能に構成されると共に前記操作手段を有する傾倒手段を備え、その傾倒手段は、前記第2状態において前記操作手段を遊技者の反対方向へ向けて配置することを特徴とする遊技機A2。

【6364】

遊技機A2によれば、操作手段を有する傾倒手段を回転動作する態様で構成し、第2状態において操作手段を遊技者の反対方向へ向けて配置することにより、第2状態のときに、遊技者が操作手段を叩きつける操作を行うことを抑制することができる。

50

【6365】

また、軸棒付近に手を置き、その位置を支点として手を傾倒動作させることにより、操作手段を押し込み操作し易い構成となるので、押し込みの加速度の付きにくい新たな押し込み操作の方法を提供でき、遊技者の押し込み操作により操作デバイスが破損することを防止することができる。

【6366】

新たな押し込み操作の方法とは、例えば、左手小指の外側の側面を軸棒付近に置き、手の平が上下方向に起つ姿勢で手を操作手段付近に配置した状態から親指側を操作手段へ向けて倒す態様で操作する方法や、中指の先端を軸棒付近に置き、手の平が操作手段と対向配置する姿勢で配置した状態から、手の平を操作手段へ向けて落とす態様で操作する方法等が例示される。

10

【6367】

遊技機A1又はA2において、前記第1状態において、操作手段の押し込み操作の方向が、上下方向とされることを特徴とする遊技機A3。

【6368】

遊技機A3によれば、遊技機A1又はA2の奏する効果に加え、第1状態における操作手段の押し込み操作の方向が上下方向とされるので、第1状態における操作性を確保しながら、第2状態での押し込み操作による破壊防止を図ることができる。

【6369】

遊技機A3において、前記操作デバイスは、前記操作手段が自動動作可能に構成されると共に、その自動動作の駆動力を発生する駆動手段を備え、その駆動装置の駆動力は、遊技者が押し込み操作する方向へ作用し、その逆方向へは作用しない態様とされることを特徴とする遊技機A4。

20

【6370】

遊技機A4によれば、遊技機A3の奏する効果に加え、操作デバイスを自動動作させる駆動手段の駆動力が、押し込み操作方向にのみ作用するので、遊技者の操作方向と対向する方向へ駆動力が作用することを防止することができる。従って、駆動手段が遊技者の操作により損傷することを防止することができる。

【6371】

例えば、ボタンを押し込み操作のみが可能な構成とすることで、ボタンを退避させる動作をおこなうときに逆方向に遊技者から引っ張られて、駆動手段が高負荷を受けることを防止することができる。

30

【6372】

遊技機A4において、前記操作デバイスを第1状態または第2状態で維持する維持状態を形成可能とすると共に、前記駆動手段で動作する維持手段を備え、前記駆動手段は、偏心部分を介して前記操作手段に駆動力を伝達する回転手段を有し、前記維持手段を維持状態としたまま、前記回転手段が第1位相と、その第1位相と異なる第2位相とで位相変化可能とされ、それら第1位相と第2位相とでは、前記維持状態が解除された場合に前記操作手段が移動可能な範囲が変化され、それら第1位相と第2位相とのいずれにおいても、同一の回転により前記維持状態を解除可能に構成される遊技機A5。

40

【6373】

遊技機A5によれば、遊技機A4の奏する効果に加え、維持手段を維持状態としたまま、駆動手段の位相を変化可能とされ、その変化後の位相において、維持状態を解除する動きを回転手段にさせることにより、付勢手段により操作デバイスが移動する移動幅を変化させることができる。従って、付勢手段による動作態様を複数通り構成することができる。

【6374】

遊技機A5において、前記維持手段は、前記維持状態において前記付勢手段の付勢方向に移動可能とされ、その維持手段の移動速度が前記回転手段の回転速度に対応して増減する態様とされ、前記維持手段の移動に追従して前記操作手段が移動する態様で構成される

50

遊技機 A 6。

【6375】

遊技機 A 6 によれば、遊技機 A 5 の奏する効果に加え、付勢手段の付勢力の方向への移動は、その付勢力によってのみ生じていたために、移動の態様が一通りに限定されていた操作手段に対して、維持手段に追従して移動するという移動態様を追加することができるので、操作手段の移動態様の種類を増加させることができる。これにより、操作デバイスの注目度を向上させることができる。

【6376】

遊技機 A 1 から A 6 のいずれかにおいて、前記操作デバイスの内部に配設されると共に遊技者へ向けて光を照射する発光手段を備え、前記第 1 状態に比較して、前記第 2 状態の方が、遊技者視点において、前記操作手段の面積が減少すると共に、前記発光手段により照射される光の照射範囲が拡大されることを特徴とする遊技機 A 7。

10

【6377】

遊技機 A 7 によれば、遊技機 A 1 から A 6 のいずれかの奏する効果に加え、発光手段を備え、第 1 状態に比較して、第 2 状態の方が、遊技者視点において、発光手段により照射される光の照射範囲が拡大されると共に操作手段の面積が減少するので、遊技者に光に注目させることができ演出効果を向上させることができると共に、狙わなければ操作手段を押すことが困難である態様とすることで操作時の遊技者の力を軽減させることができる。

【6378】

遊技機 A 7 において、操作手段が非透過性の材料から構成され、操作手段が表示手段との間において表示手段と近接離反する移動を行うことにより前記発光手段の露光部分の面積が変化することを特徴とする遊技機 A 8。

20

【6379】

遊技機 A 8 によれば、遊技機 A 7 の奏する効果に加え、操作手段が非透過性の材料から構成され、操作手段が表示手段との間において表示手段と近接離反する移動を行うことにより発光手段の露光部分の面積が変化するので、発光した光が表示手段に写り込み、表示手段の映像が見づらくなることを防止することができる。

【6380】

＜連打への対応を可能としながら、通常時の反発力は小とするポイント＞

遊技者が終端位置までの操作を行うことが可能とされる操作手段を有する操作デバイスにおいて、第 1 状態と、その第 1 状態に比較して終端位置までの操作の可動域が広い第 2 状態とを形成可能とされ、第 2 状態から第 1 状態へ移動させる駆動力を発生する第 1 駆動手段を備え、第 1 状態から第 2 状態へ移動させる付勢力を発生する付勢手段を備える遊技機において、遊技者の操作に応じて、第 1 状態から第 2 状態へ向けて操作手段を移動させる駆動力を発生させる第 2 駆動手段を備えることを特徴とする遊技機 B 1。

30

【6381】

パチンコ機等の遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段が第 1 位置と第 2 位置との間を進退移動する態様で構成される遊技機がある（例えば、特開 2014-144218 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、操作手段を初期位置に復帰する力はバネにより発生され、操作手段を自動動作させるのは駆動モータで行うところ、バネの弾性定数を低くした方が駆動モータの駆動力を低く抑えられるが、その場合、操作手段の復帰が遅くなり、遊技者の操作が速い場合に操作手段が遊技者の操作に追従しないので、遊技者が連打操作をしづらくなるという問題点があった。

40

【6382】

遊技機 B 1 によれば、付勢力を弱く設定する事で、第 1 駆動手段で操作手段を移動させる際にはモータの駆動力を低減できる一方で、操作手段の復帰を速くしたい場合には第 2 駆動手段で操作手段を押し戻すことで復帰を速くできるので、遊技者に連打操作を楽しむことができる。

【6383】

遊技機 B 1 において、所定時間内のストロークの操作手段のセンサ検出値により連打操

50

作を行っているか否かの判別を行う連打判別手段を備え、その連打判別手段の検出値により、第2駆動手段を駆動させるか否かを決定することを特徴とする遊技機B2。

【6384】

遊技機B2によれば、連打判別手段の検出値により、第2駆動手段を駆動させるか否かを決定するので、遊技者が連打操作を行っていない（例えば、単発の押し込み操作や、長押し操作などを行っている）場合にまで第2駆動手段が動作し、遊技者が手を押し戻される負荷を感じることを防止することができる。

【6385】

遊技機B2において、操作手段の位置を検出すると共に操作手段が終端位置に配置されたか否かを検出する終端検出手段と、操作手段が終端位置から所定量変化した位置に配置されたか否かを検出する位置差検出手段と、それら終端検出手段の検出値と位置差検出手段の検出値との時間関係から操作手段の移動の向きを判断する移動向き判断手段と、を備え、移動向き判断手段によって判断される移動の向きが押し込み終端から第1状態へ戻る向きである場合に、前記第2駆動手段が駆動されることを特徴とする遊技機B3。

【6386】

遊技機B3によれば、遊技機B2の奏する効果に加え、移動向き判断手段によって判断される移動の向きが押し込み終端から第1状態へ戻る向きである場合、即ち、遊技者の手がボタンから離反する方向に移動するタイミングで、前記第2駆動手段が駆動されるので、遊技者の動きにシンクロする形で操作手段を押し返す負荷を発生させることができる。

【6387】

従って、遊技者の手の移動向きと対向する向きに第2駆動装置が動作して、遊技者の手に高負荷がかけられることを抑制することができる。

【6388】

遊技機B1からB3のいずれかにおいて、第2駆動手段が、前記操作手段の前記第1状態と前記第2状態とを結ぶ方向に沿って振動変位するボイスコイルモータにより構成されることを特徴とする遊技機B4。

【6389】

遊技機B4によれば、遊技機B1からB3のいずれかの奏する効果に加え、ボイスコイルモータの振動変位を効果的に利用して、操作手段を移動させる駆動力を発生させることができる。

【6390】

遊技機B1からB3のいずれかにおいて、前記操作手段を支持する支持枠を備え、前記第2駆動手段は、偏心錘を回転させる駆動モータと、その駆動モータを前記支持枠に弾性的に支持する支持手段と、を備え、その支持手段は、前記操作手段が前記終端位置に近づくほどその操作手段を前記第1状態の位置から前記第2状態の位置へ向けて移動させる駆動力が大きくなる態様とされ、前記偏心錘は、前記操作手段が前記終端位置に配置された状態において前記支持枠に当接し、駆動力を発生させることを特徴とする遊技機B5。

【6391】

遊技機B5によれば、遊技機B1からB3のいずれかの奏する効果に加え、第2駆動手段による駆動力を、支持手段により発生する駆動力と、偏心錘と支持枠との当接により生じる駆動力とで別々に発生させることにより、駆動モータの回転を維持したまま、操作手段に与えられる駆動力の調節を行うことができる。このとき、駆動モータの回転を、開始または停止させる制御を行うことは不要であり、駆動モータの回転を維持したままで行うことができる。

【6392】

遊技機B5において、前記偏心錘は、前記操作手段が前記終端位置に配置されることに基づいて、前記操作手段の移動方向で前記支持枠に対して近接動作し、前記支持枠と当接することを特徴とする遊技機B6。

【6393】

遊技機B6によれば、遊技機B5の奏する効果に加え、偏心錘が操作手段の移動方向で

10

20

30

40

50

支持枠に対して近接動作し、支持枠と当接するので、その当接により生じる反発力を利用して駆動モータを操作手段の移動方向で支持枠から離反する方向に移動させることができる。これにより、駆動モータを支持する支持手段ごと支持枠から離反する方向（操作手段に近接する方向）に移動するので、操作手段を押し戻す駆動力をより上昇させることができる。

【6394】

＜VCMを制動装置、兼、振動演出装置として用いるポイント＞

操作手段の終端位置付近の位置を検出する検出センサを備え、その検出センサは、複数のセンサから構成され、前記検出センサの検出間隔から操作手段の速度を測定する測定手段と、その測定手段により測定された測定値が所定の閾値以上か否かを判断する閾値判定手段と、操作手段の押し込み方向の反対方向へ向けた駆動力を発生する反発手段と、を備え、前記閾値判定手段により測定される閾値が所定の閾値以上である場合の方が、前記閾値判定手段により測定される閾値が所定の閾値以下の場合に比較して、前記反発手段が発生する駆動力が増加することを特徴とする遊技機C1。

10

【6395】

パチンコ機等の遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段が第1位置と第2位置との間を進退移動する態様で構成される遊技機がある（例えば、特開2014-144218号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、遊技者が軽く操作できることを重視すると操作抵抗が低くなり遊技者の操作により操作手段が破損する恐れがある一方で、固めに支持すると操作手段の動き自体を低速にでき操作手段が破損する可能性を低減させることができるが、遊技者の操作に必要な力が増加し、非力な遊技者にとっては操作手段の操作が負担となるという問題点があった。

20

【6396】

これに対し、遊技機C1によれば、閾値判定手段により、操作手段の速度が閾値以上かを判定し、閾値以上である場合には、反発手段が発生する駆動力を増加させる態様で構成されるので、操作手段の速度が閾値以下の時の操作抵抗は軽くしつつ、必要時にのみ操作手段の減速を行うことができる。従って、反発手段により操作性の向上と、破壊防止とを図ることができる。

【6397】

遊技機C1において、前記反発手段は、前記操作手段の押し込み方向の反対方向へ向けた駆動力を発生するボイスコイルモータを備え、閾値判定手段により測定される閾値が所定の閾値以上である場合に、前記ボイスコイルモータを伸張位置に押し出す制御が実行され、前記操作手段が前記ボイスコイルモータと当接可能な位置に配置されるよりも前に、前記ボイスコイルモータを予め駆動することを特徴とする遊技機C2。

30

【6398】

遊技機C2によれば、遊技機C1の奏する効果に加え、ボイスコイルモータを駆動制御し、操作手段の減速を行うことができると共に、操作手段がボイスコイルモータと当接可能な位置に配置される前にボイスコイルモータを駆動させておくことにより、操作手段とボイスコイルモータとの間で生じる衝撃を抑制することができる。

【6399】

遊技機C1又はC2において、前記操作手段と前記ボイスコイルモータとが当接した後で、そのボイスコイルモータに流す電流を増強させる制御を行うことを特徴とする遊技機C3。

40

【6400】

遊技機C3によれば、遊技機C1又はC2の奏する効果に加え、操作手段とボイスコイルモータとが当接した後で、そのボイスコイルモータに流す電流を増強させる制御を行うことにより、操作手段とボイスコイルモータとの当接の瞬間に大きな負荷が生じることを抑制しながら、操作手段を制動させる度合いを徐々に向上させることができ、操作時に遊技者が感じる違和感を低減することができる。

【6401】

50

遊技機 C 1 において、前記反発手段は、前記操作手段と当接可能に配置され、前記操作手段の移動により変形する変形量に対応した駆動力をバネ弾性により発生させることを特徴とする遊技機 C 4。

【6402】

遊技機 C 4 によれば、遊技機 C 1 の奏する効果に加え、反発手段が変形量に対応した駆動力をバネ弾性により発生させるので、操作手段の移動速度が高速な場合でも、時間遅れなく駆動力を発生させることができる。

【6403】

遊技機 C 4 において、前記反発手段は、前記閾値判定手段により測定される値が所定の閾値以上である場合の方が、前記閾値判定手段により測定される値が所定の閾値以下の場合に比較して、前記反発手段の端部であって前記操作手段と当接する側の反対側の端部の移動可能領域が、狭められることを特徴とする遊技機 C 5。

【6404】

遊技機 C 5 によれば、遊技機 C 4 の奏する効果に加え、反発手段の端部であって操作手段と当接する側の反対側の端部の移動可能領域が狭められることにより、操作手段の操作速度が速い場合の方が、反発手段が生じる弾性力を増加させることができる。

【6405】

＜クラッチで駆動力の伝達を遮断することにより、駆動手段の破損を防止＞

遊技者が操作する操作手段を有する操作デバイスにおいて、その操作デバイスは、前記操作手段を動作させる駆動力を発生する駆動手段と、その駆動手段の駆動力を前記操作手段に伝達する伝達手段と、駆動力の伝達を解除する解除手段と、を備え、その解除手段は、前記伝達手段を介して前記駆動手段と前記操作手段との間に生じる負荷が所定量以上となった場合に駆動力の伝達を解除することを特徴とする遊技機 D 1。

【6406】

パチンコ機等の遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段が第 1 位置と第 2 位置との間を進退移動する態様で構成される遊技機がある（例えば、特開 2014-144218 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、演出のために操作手段を自動で動作させる場合の、その自動動作中に、操作手段が操作された場合に、駆動系に大きな負荷が生じる恐れがあるという問題点があった。

【6407】

これに対し、遊技機 D 1 によれば、解除手段が、伝達手段を介して駆動手段と操作手段との間に生じる負荷が所定量以上となった場合に駆動力の伝達を解除する態様で構成されるので、操作手段が自動動作している場合に遊技者が操作手段を操作したとしても、駆動系への負荷の伝達が解除（不通と）され、駆動系にかけられる負荷を抑制することができる。

【6408】

遊技機 D 1 において、前記駆動手段は、第 1 方向への駆動と、その第 1 方向とは逆方向である第 2 方向への駆動とを可能とされ、前記第 1 方向への駆動中か、前記第 2 方向への駆動中かによらず、前記解除手段による解除が機能することを特徴とする遊技機 D 2。

【6409】

ここで、駆動手段の動作方向によって駆動力の伝達を解除可能か否かが分かれる場合、駆動力の伝達を解除不能な動作方向で駆動手段を駆動する際に操作手段が遊技者に操作されると、駆動手段に大きな負荷が生じる恐れがある。そのため、操作手段を動作させて演出する際の演出自由度が低減される。

【6410】

ボタンを第 1 位置と第 2 位置との間で駆動する場合に、駆動手段が正回転するか、逆回転するかにより、ボタンをロックするロック部材を解除方向へ移動させるか、その解除方向の逆方向へ移動させるかを切り替える。この場合、ボタンの動作を 2 態様つくりすることができる（解除パターンと、解除しないパターンとの 2 通り）が、その両方において、駆動力の不通は行われる必要がある。

10

20

30

40

50

【6411】

これに対し、遊技機D2によれば、遊技機D1の奏する効果に加え、駆動手段の駆動方向によらず、駆動方向の両方向において、駆動力の伝達を解除（不通と）することができるので、操作手段を自動動作させる演出の、動作の自由度を向上させることができる。

【6412】

なお、伝達の解除の方法としては、駆動手段の動作方向と交差する方向にクラッチが移動することが例示される。交差する方向とは、例えば、駆動手段が回転動作する場合の周方向を除く趣旨であって、クラッチが回転軸方向に移動しても良いし、径方向に移動しても良い。

【6413】

遊技機D1又はD2において、前記駆動手段と前記伝達手段とを駆動力伝達が可能な状態へ付勢する付勢手段を備え、前記解除手段が、前記駆動手段と前記伝達手段との当接部にそれぞれ形成される凸設部分であると共に、それらが噛み合う状態において駆動力を伝達させる係合歯を備え、その係合歯は、前記駆動手段の動作方向と対向する両面が前記当接面から遠ざかるほど先細りする態様で前記当接面に対して傾斜する形状から構成されることを特徴とする遊技機D3。

【6414】

遊技機D3によれば、遊技機D1又はD2の奏する効果に加え、付勢手段が駆動手段と伝達手段とを押し付け、その押し付けられる当接面において、解除手段が、噛み合った状態で駆動力を伝達する一方で、駆動手段の動作方向と対向する両面が当接面から遠ざかる程に先細りする態様で傾斜する係合歯を備えるので、係合歯同士の係合により、伝達手段を駆動手段から離反させることができ、これにより、駆動力の伝達を解除することができる。

【6415】

また、駆動手段と伝達手段との間において、付勢手段による付勢力が常時かけられており、伝達手段が駆動手段から離反する際において係合歯を介して駆動手段の動作方向に付勢力による負荷がかけられる。そのため、駆動力が伝達される状態と、伝達が解除された状態との間で駆動手段にかけられる負荷が急変することを抑制することができる。

【6416】

なお、係合歯の係合部分の大きさは、伝達手段が駆動手段から遠ざかる程、伝達手段の周方向において小さくなる。そのため、伝達手段と駆動手段との位相差が大きくなった際に、伝達手段の周方向に生じる負荷が、過大となることを防止することができる。

【6417】

加えて、解除状態において、離れて完全に抵抗がなくなるのではなく、周期的に抵抗が復活する。これにより、遊技者が手を離すと、短時間の内にボタンを動作させ始めることができる。

【6418】

即ち、「演出として」、ボタンが駆動する場合に、遊技者がボタンを把持していると、ボタンの動作の1フェーズを経過してしまう。そして、途中で遊技者が手を離した場合に、その1フェーズの終わりから動くのでは、ボタンが停止している期間が長くなるし、「遊技者の負荷が解けたから動き出した」感が削がれる。

【6419】

これに対し、遊技機D3によれば、遊技者が手を離し、負荷が解除された後、短時間の内に操作手段を始動させることができる。これにより、遊技者の負荷が解けたから動き出した感を演出できる。

【6420】

遊技機D1からD3のいずれかにおいて、前記伝達手段と前記解除手段との係合面は、互いに係合しあう鋸歯形状から形成されることを特徴とする遊技機D4。

【6421】

遊技機D4によれば、遊技機D1からD3のいずれかの奏する効果に加え、遊技者から

10

20

30

40

50

の負荷が解除された場合に解除手段を伝達手段との係合位置に早期に復帰し易くできる。即ち、係合面の先端部に、伝達手段と解除手段とが近接離反する方向に対して平行な平面が有る場合、伝達手段と解除手段とが、その平面で突き当たって、解除手段の、伝達手段に対して近接離反する方向に沿っての移動が停止されることを抑制することができる。そのため、遊技者からの負荷が解除された後に、操作手段を早期に動作開始させることができる。

【6422】

遊技機D1からD4のいずれかにおいて、前記駆動手段を正方向に継続して動作させる場合と、前記駆動手段を逆方向に継続して動作させる場合とで、前記操作手段の動作態様が異なることを特徴とする遊技機D5。

10

【6423】

遊技機D5によれば、遊技機D1からD4のいずれかの奏する効果に加え、操作手段の動作態様を複数用意しながら、いずれかの動作態様に限定されることなく、駆動力伝達の解除を行うことができる。

【6424】

遊技機D5において、前記操作手段の動作態様は、前記駆動手段が正方向に動作するか逆方向に動作するかの違いがある場合に、前記駆動手段の動作開始時から所定期間の動作態様は同様で、その所定期間経過後の動作が異なることを特徴とする遊技機D6。

【6425】

遊技機D6によれば、遊技機D5の奏する効果に加え、操作手段の動作態様で、駆動手段の動作方向の違いがある場合に、駆動手段の動作開始時から所定期間の動作態様は同様で、その所定期間経過後の動作が異なるので、操作手段に対する遊技者の注目力を向上させることができる。

20

【6426】

ここで、操作手段の動作態様の違いを、大当たり期待度などの、遊技者にとって利益となる情報と絡めることにより、操作手段の動作態様が変化するまでの所定期間、遊技者に操作手段の動作を見守らせることができる。

【6427】

また、この動作態様の違いは駆動手段の動作方向の違いにより生じるので、駆動手段の動作方向を予め確認できれば、遊技者は操作手段の動作を見守ることなく大当たり期待度などの違いを把握することができる。しかし、通常、駆動手段は遊技者から隠されるものであり、また、動作方向の違いは振動音などからは認識不可能なため、駆動手段の動作方向を予め確認することはできず、遊技者に操作手段の動作を見守らせることができる。

30

【6428】

＜カムの突起の位置を、カムの回転に基づいて変化させる＞

遊技者が操作する操作手段を有する操作デバイスにおいて、その操作デバイスは、前記操作手段を動作させる駆動力を発生する駆動手段と、その駆動手段の駆動力を前記操作手段に伝達する伝達手段と、前記操作手段を第1位置と、その第1位置とは異なる第2位置との間で動作する態様で構成され前記操作手段の位置が前記第1位置から変化することを抑制する第1手段と、前記操作手段を前記第1位置から前記第2位置へ向けた方向へ付勢する付勢手段と、その付勢手段の付勢力により前記第1位置から第2位置へ向けて移動する操作手段の移動終端を変化可能に形成する終端手段と、を備える遊技機において、前記第1手段は、前記操作手段と係合することで前記操作手段の位置変化を抑制するものであって、前記第1手段の、前記操作手段との係合を解除する負荷を前記第1手段に与える解除負荷手段を備え、その解除負荷手段による係合の解除と、前記終端手段における前記操作手段の移動終端の変化とが、単一の駆動手段により行われることを特徴とする遊技機E1。

40

【6429】

パチンコ機等の遊技機において、カムにより動作され、移動可能な操作手段を第1位置で固定し、その固定を解除負荷手段により解除することにより、付勢手段の付勢力で張出

50

動作させると共に、その張出動作の変位量を終端手段により変化可能な遊技機がある（例えば、特開 2014-144218 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、固定解除時のカムの位相により操作手段の張出動作の変位量を変えることから、固定解除時のカムの位相を様々に変化させることになるので、操作手段を移動させるカムと、固定を解除する解除負荷手段とが別々の駆動力で動作していた。従って、駆動手段が複数個必要であり、駆動手段の配置スペースが大きくなるという問題点があった。

【6430】

これに対し、遊技機 E1 では、操作手段の固定を解除する解除負荷手段が、操作手段を駆動させる駆動手段により駆動される。これにより、終端手段により操作手段の終端位置を変化させる駆動手段と、解除負荷手段を動かす駆動手段と、を兼用できるので、駆動手段の個数を減少させることができる。

10

【6431】

遊技機 E1 において、前記解除負荷手段の位置の変化が、前記伝達手段の動作に基づいて行われることを特徴とする遊技機 E2。

【6432】

遊技機 E2 によれば、遊技機 E1 の奏する効果に加え、解除負荷手段の位置の変化を伝達手段の動作に基づいて生じさせることができるので、伝達手段の動作量を検出することにより、解除負荷手段の状態を判定することができる。これにより、解除負荷手段の状態を検出する位置センサ等の検出手段の配設個数を削減することができ、部品個数を低減することができる。

20

【6433】

なお、解除負荷手段の状態の切替方法としては、伝達手段をカムから構成し、解除負荷手段をそのカムと同軸で回転する突起から構成する場合において、カムと突起との回転周期をずらす方法や、カムが所定の位相に配置された場合においてカムの回転と突起の回転との同期を外し、その他の位相ではカムの回転と突起の回転とを同期させる方法などが、例示される。

【6434】

遊技機 E2 において、前記解除負荷手段は、前記第 1 手段から与えられる負荷により、前記伝達手段に対して動作可能に配設され、その解除負荷手段の動作により、前記解除負荷手段と前記伝達手段とが同期動作するか否かが切り替えられることを特徴とする遊技機 E3。

30

【6435】

遊技機 E3 によれば、遊技機 E2 の奏する効果に加え、解除負荷手段が第 1 手段からの負荷により伝達手段に対して動作可能に配設され、その解除負荷手段の動作により、解除負荷手段と伝達手段とが同期動作するか否かが切り替わるので、部材を追加することなく解除負荷手段と伝達手段との同期状態を変化させることができる。

【6436】

遊技機 E2 において、前記伝達手段は、回転する第 1 回転部材を備え、その第 1 回転部材の回転軸に対して偏心して前記操作手段が支持され、前記解除負荷手段は、回転する第 2 回転部材を備え、前記第 1 回転部材と、前記第 2 回転部材との回転周期が異なることを特徴とする遊技機 E4。

40

【6437】

遊技機 E4 によれば、遊技機 E2 の奏する効果に加え、第 1 回転部材と第 2 回転部材とは単一の駆動手段により動作するが、回転周期が異なるので、第 2 回転手段が所定の位相で第 1 手段と当接することにより第 1 手段が解除される場合の、第 1 回転部材の位相を複数種類用意することができる。

【6438】

本構成によれば、操作手段が第 1 位置で維持された状態から、第 1 手段の作用が解除され、第 2 位置へ向けて移動する場合の、終端位置を複数種類用意することができるので、演出の幅を広げることができる。例えば、終端位置を第 1 位置から徐々に離す演出や、第

50

1 位置へ徐々に近づける演出を、同様の構成で実現することができる。

【6439】

＜ソフトケースに支持される振動装置＞

遊技者が操作する操作手段を有する操作デバイスにおいて、その操作デバイスは、前記操作手段が第1位置と、その第1位置から遊技者が操作を行うことにより前記操作手段が到達する第2位置との間を移動可能に構成され、振動する振動部を有する振動手段と、前記振動部と当接可能に配置される受け手段と、を備える遊技機において、前記操作手段が前記第1位置に配置されると、前記振動部が前記受け手段に当接不能な離間状態となる一方で、前記操作手段が前記第2位置に配置されると、前記振動部が前記受け手段に当接可能な当接状態となることを特徴とする遊技機F1。

10

【6440】

パチンコ機等の遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段または遊技機の框体を介して遊技者に振動を伝える振動手段とを備える遊技機がある（例えば、特開2014-144218号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、操作手段を操作しているか否かに関わらず、振動手段が振動すると、その振動が操作手段または遊技機の框体に伝達されることから、その操作手段または遊技機の框体に触れる遊技者に伝達されるので、操作手段を操作した直後に振動を伝達させるという演出を行う場合、操作手段の操作を検出してから振動手段を動作させる必要がある。そのため、遊技者が操作手段を操作した後、操作手段から手を離す前に振動手段を動作させる必要があり、遊技者の操作の態様（例えば、操作手段を押し込んだ瞬間に離すというような操作の態様）によれば、振動の開始が手を離す前に間に合わないことがあり、振動に遊技者が気付かない恐れがあるという問題点があった。

20

【6441】

これに対し、遊技機F1によれば、操作手段が第1位置に配置されるか、遊技者に操作され第2位置に配置されるかによって、振動部が受け手段に当接するか否かが変化するので、振動部を継続的に振動させる場合においても、遊技者が操作手段を操作することにより初めて振動を遊技者に感じさせることができる。また、振動部の振動は遊技者が押し込み操作する前から生じているので、遊技者の操作の態様に関わらず、遊技者が手を離す前から振動部を振動させておくことができ、遊技者に振動を伝達させることができる。

【6442】

遊技機F1において、前記振動手段は、前記離間状態において、前記操作手段が前記第2位置に配置された場合に占める占有領域に張り出して配置され、前記操作手段が前記第2位置へ移動することにより、前記振動手段が前記占有領域から出されることにより、前記当接状態へ変化することを特徴とする遊技機F2。

30

【6443】

遊技機F2によれば、遊技機F1の奏する効果に加え、操作手段の移動に基づいて振動手段が移動することにより、離間状態から当接状態へ変化するので、操作手段の移動の程度によって、操作手段または受け手段と、振動部との当接強度を変化させることができ、伝わる振動の強度も変化させることができる。従って、遊技者の操作強度に対して、伝わる振動の強度を変化させる演出を、特段の駆動態様の变化無く、振動手段を同様に振動させることで行うことができる。

40

【6444】

遊技機F1又はF2において、前記振動手段が、バネ弾性を有する支持手段を介して前記受け手段に支持されることを特徴とする遊技機F3。

【6445】

遊技機F3によれば、遊技機F1又はF2の奏する効果に加え、支持手段によって、振動手段の振動が受け手段に伝達されることを抑制しながら、受け手段に対する位置決めを行うことができる。これにより、受け手段と振動手段とを離間させ、振動の伝達を防止することができると共に、振動時に振動手段に生じる変位を抑制することができる。

【6446】

50

遊技機 F 3 において、前記当接状態において、前記振動部の振動に基づいて、前記支持手段が伸縮することを特徴とする遊技機 F 4。

【6447】

遊技機 F 4 によれば、遊技機 F 3 の奏する効果に加え、支持手段の弾性を利用して、振動部と受け手段との当接時に生じる負荷を増加させることができる。即ち、支持手段の伸縮により、振動部が受け手段に近接する方向に移動する際に、勢いを付けることができる。

【6448】

遊技機 F 3 において、前記支持手段は、前記操作手段の動作方向に沿った変形抵抗が、前記操作手段の動作方向と垂直な方向の変形抵抗に比較して低くされることを特徴とする遊技機 F 5。

【6449】

遊技機 F 5 によれば、遊技機 F 3 の奏する効果に加え、支持手段の変形抵抗の違いによって、操作手段が操作され支持手段と干渉した場合に、支持手段が変形する方向を細かく設定することができる。

【6450】

これにより、操作手段の移動量の違いが僅かであっても、支持手段の伸縮量に違いを持たせることができ、振動部と受け手段との間で生じる負荷に違いを持たせることができる。

【6451】

なお、変形抵抗を異ならせる方法としては、支持手段が振動手段を囲うゴム部材から構成される場合において操作手段の動作方向に沿ってゴム脚を延設する方法や、支持手段が振動手段を囲うゴム部材から構成される場合においてゴム部材を二色成型で製造し方向ごとの変形抵抗を変化させる方法や、支持手段を、操作手段を動作方向に沿った方向に動作するようにガイドするルールと、操作手段の動作方向に沿って振動手段を付勢するコイルスプリングと、から構成する方法などが例示される。

【6452】

遊技機 F 3 において、前記振動部が当接する部分が、前記受け手段であって、前記受け手段が前記操作手段とは別手段として構成されることを特徴とする遊技機 F 6。

【6453】

遊技機 F 6 によれば、遊技機 F 3 の奏する効果に加え、操作手段を介して遊技者に振動が伝わるのでは無く、操作手段とは別手段である受け手段を介して遊技者に振動が伝わるので、振動手段の振動が操作手段と伝達手段とを介して駆動手段に伝わることを抑制することができるので、駆動手段に負荷がかかる状態となることを抑制することができる。これにより、駆動手段の耐久性を向上させることができる。

【6454】

また、操作手段を操作する遊技者の手に振動が伝わることを抑制できるので、操作時に、振動に驚いた遊技者が操作を止めてしまうことを防止することができる。

【6455】

なお、受け手段としては、例えば、遊技機の框体の部分の内、遊技球が供給される上皿付近の部分や、ガラス枠の縁部分など、遊技中に遊技者が、意識せずに手を触れる可能性がある部分や、操作手段を部分的に囲う収容部分等が例示される。

【6456】

＜カムと軸とのワンタッチ取り付け。取り付け部分で形状変形（弾性変形）可能＞

遊技者が操作する操作手段を有する操作デバイスにおいて、その操作デバイスは、前記操作手段が第 1 位置と、その第 1 位置と異なる第 2 位置との間を移動可能に構成され、前記操作手段を駆動させる駆動力を発生させる駆動手段と、その駆動手段の駆動力を前記操作手段に伝達する伝達手段と、を備え、前記伝達手段は、過負荷により弾性変形する変形部を備えることを特徴とする遊技機 G 1。

【6457】

パチンコ機等の遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段を駆動する駆動力を発生させる駆動手段と、その駆動手段から操作手段へ駆動力を伝達させる伝達手段と、を備える遊技機がある（例えば、特開２０１４－１４４２１８号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、操作手段を遊技者が把持固定した場合に、駆動手段が操作手段を駆動させる駆動力を発生させると、伝達手段と操作手段との連結部分や、伝達手段と駆動手段との連結部分に負荷が蓄積され、これらの連結部分が破損する恐れがあるという問題点があった。

【６４５８】

これに対し、遊技機Ｇ１によれば、操作デバイスに過負荷がかけられた場合、伝達手段の変形部が弾性変形することにより、操作手段と伝達手段との連結部分や、駆動手段と伝達手段との連結部分に与えられる負荷を緩和することができる。

10

【６４５９】

遊技機Ｇ１において、前記伝達手段が、回転可能に支持されるカム部材を備え、前記変形部が、前記カム部材の回転軸との連結部分を構成し、前記変形部の弾性により、回転軸への固定力が生じることを特徴とする遊技機Ｇ２。

【６４６０】

遊技機Ｇ２によれば、変形部が、伝達手段の回転軸に対するカム部材の弾性変形を担う部分としての役割と、回転軸に対するカム部材の支持力を発生する部分としての役割と、を備える。そのため、機能の兼用により、伝達部材の構成を簡素化することができる。例えば、ｅリングなどの個別の固定部材を省略できる。

20

【６４６１】

遊技機Ｇ２において、前記カム部材は、回転軸と平行に凸設される凸設部を備え、その凸設部と前記操作手段とが連結され、前記変形部の弾性変形は、前記カム部材に対して前記回転軸が傾倒する態様とされることを特徴とする遊技機Ｇ３。

【６４６２】

ここで、伝達手段の弾性変形は、例えば、凸設部をカム部材の周方向に沿って変位させることによって行うことができる。しかし、この場合、カム部材と凸設部とを１部材で構成することが困難となり、部材個数が増加する恐れがある。

【６４６３】

これに対し、遊技機Ｇ３によれば、遊技機Ｇ２の奏する効果に加え、変形部の弾性変形は、カム部材に対して回転軸が傾倒する態様とされるので、凸設部をカム部材に対してスライド移動させる場合に比較して、カム部材を単一部材から容易に構成でき、部材の簡素化をすることができる。

30

【６４６４】

遊技機Ｇ３において、前記変形部の弾性変形の抵抗が、前記カム部材を、前記回転軸と前記凸設部とを結ぶ直線を軸に回転させる第１回転方向に比較して、前記回転軸と前記凸設部とを結ぶ直線と前記回転軸の延設方向との両方に対して直角な直線を軸に回転させる第２回転方向の方が、変形抵抗が大きくなることを特徴とする遊技機Ｇ４。

【６４６５】

遊技機Ｇ４によれば、遊技機Ｇ３の奏する効果に加え、変形部の変形抵抗を、方向ごとに異ならせることによって、回転軸方向視において、変形部が弾性変形した後の状態の方が、弾性変形する前の状態に比較して、凸設部の凸設先端をカム部材の周方向に沿った方向へ変位させることができる。これにより、カム部材の凸設部が移動しようとする方向に沿って凸設部を変位させることができるので、変形部の弾性変形により、凸設部と操作手段との間に生じる負荷を緩和することができる。

40

【６４６６】

遊技機Ｇ３又はＧ４において、前記カム部材の回転軸と平行な方向に沿って所定距離だけ離間配置される摩擦部材を備え、前記変形部が弾性変形することにより、前記カム部材が姿勢変化し、前記カム部材と前記摩擦部材とが当接することを特徴とする遊技機Ｇ５。

【６４６７】

50

遊技機 G 5 によれば、遊技機 G 3 又は G 4 の奏する効果に加え、操作手段に過負荷が与えられると、変形部が弾性変形することにより、カム部材が姿勢変化され、カム部材と摩擦部材とが当接するので、カム部材自体の動作抵抗を増加させることができ、これにより、カム部材と操作手段との連結部分にかけられる負荷を低減することができる。

【6468】

遊技機 G 3 から G 5 のいずれかにおいて、前記カム部材の少なくとも一部が軸に対して傾斜変位することを検出する検出手段を備えることを特徴とする遊技機 G 6。

【6469】

ここで、操作デバイスに過負荷が与えられ、駆動手段が動作しているのに操作手段が動作していない状況において、例えば、駆動手段の駆動により予想される変位と、操作手段の実際の変位とのずれを根拠として過負荷が生じていることを検出する場合、過負荷の発生を検出するまでに、駆動手段を所定期間駆動させる必要がある。この期間は、変位のずれを検出する検出手段の配置間隔が小さい程、短くできるが、検出手段の配置間隔を小さくする程、検出手段の構成が複雑になり、高価になってしまう。そのため、安価に、尚かつ、過負荷の発生を早期に検出する構成とすることが困難であるという問題点があった。

【6470】

これに対し、遊技機 G 6 によれば、遊技機 G 3 から G 5 のいずれかの奏する効果に加え、検出手段が、カム部材の少なくとも一部が軸に対して傾斜変位したか否かを検出することで、検出手段の追加個数を抑えながら、駆動手段を所定期間駆動させる必要なく、検出手段がカム部材の少なくとも一部を検出すると同時に過負荷が生じていると判定することができる。これにより、過負荷の発生時に、駆動手段にかけられる負荷を低減することができる。

【6471】

＜糸付き球ゴト防止構造。遊技機 H＞

遊技領域へ発射された遊技球の内、発射装置へ向けて戻り流下するファール球が通過可能なファール球通路を備える遊技機において、そのファール球通路は、流下する遊技球の通過は許容すると共に逆流する物体の進行を妨害する一方向妨害手段を備えることを特徴とする遊技機 H 1。

【6472】

パチンコ機等の遊技機において、上皿から発射装置へ遊技球を案内する案内経路内部に糸切り刃を配設し、糸が連結された遊技球を遊技領域内へ打ち込むことで行われる不正行為を防止する（糸を切断する）機能を備えた遊技機がある（例えば、特開 2015-024179 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、発射時に糸が糸切り歯に押し付けられ、その際に生じる張力で糸を切断するところ、遊技球の発射強度が弱い場合、糸を切断しきれないまま遊技球がファール球として遊技者側へ返却されることがある。そのため、例えば、糸の両端に遊技球を連結した不正道具を用意し、糸の一端に連結された一方の遊技球を発射強度弱で発射することでファール球通路へ流し、遊技者側へ返却されたその一方の遊技球を把持した状態で、糸の他端に連結された他方の遊技球を遊技領域へ打ち込むことで、案内経路からは糸を外すことができると共に、ファール球通路を通して一方の遊技球と他方の遊技球とが糸で連結された状態を作ることができるので、他方の遊技球に連結された糸に外部から負荷を与え、遊技領域内に配置される他方の遊技球を操り、不正の利益を得ることができる虞があるという問題点があった。

【6473】

これに対し、遊技機 H 1 によれば、ファール球通路を通して遊技領域に案内された糸を利用して他方の遊技球に負荷を与える不正行為が行われた場合であっても、一方向妨害手段が、遊技球の逆流方向への糸の移動を妨害することにより、不正の利益を発生し難くすることができる。

【6474】

遊技機 H 1 において、前記ファール球通路は、遊技球の流下経路を折り曲げる折曲部を備えることを特徴とする遊技機 H 2。

【6475】

遊技機H2によれば、遊技機H1の奏する効果に加え、遊技球の経路に沿って案内される糸を折曲部と擦れさせることができるので、糸を早期に切断できる。

【6476】

遊技機H2において、前記折曲部は、折れ曲がりの内角側に、流下する遊技球に負荷を与えず、逆流する前記物体に負荷を与える負荷手段を備えることを特徴とする遊技機H3。

【6477】

遊技機H3によれば、遊技機H2の奏する効果に加え、負荷手段によって、逆流する物体（例えば、糸状の部材）に負荷を与えることができる。

【6478】

遊技機H3において、前記負荷手段は、遊技球の直径未満の幅で凹設される凹設部に配置されることを特徴とする遊技機H4。

【6479】

遊技機H4によれば、遊技機H3の奏する効果に加え、凹設部の凹みに遊技球が入り込むことを防止することで、負荷手段と遊技球とが衝突することを避け、負荷手段が破損することを防止することができる。

【6480】

遊技機H3又はH4において、前記ファール球通路の外方への前記負荷手段の移動を規制する規制手段を備えることを特徴とする遊技機H5。

【6481】

遊技機H5によれば、遊技機H3又はH4の奏する効果に加え、規制手段により、負荷手段のファール球通路の外方への移動が規制されるので、糸状の部材と負荷手段との間で負荷が生じる際に、負荷手段がファール球通路の外方へ変形することで、糸上の部材に与えられる負荷が弱まることを防止することができる。

【6482】

遊技機H1からH5のいずれかにおいて、ファール球が前扉の手前側において初めに到達する皿である受容皿を備え、その受容皿に、払出装置から払い出される遊技球を排出する部分である払出球排出部は、前記ファール球通路の排出側出口よりも上方に配置されることを特徴とする遊技機H6。

【6483】

遊技機H6によれば、遊技機H1からH5のいずれかの奏する効果に加え、払出装置から払い出される遊技球がファール球通路の排出側出口の手前を通る態様とすることで、ファール球通路を通して遊技領域に案内された糸を利用して他方の遊技球に負荷を与える不正行為が行われた場合に、払い出される遊技球を意図的に当てて、負荷を与え、糸の耐久性を低下させることができる。

【6484】

遊技機H1からH6のいずれかにおいて、ファール球が前扉の手前側において初めに到達する皿である受容皿に、払出装置から払い出される遊技球を排出する部分である払出球排出部の下端は、前記ファール球通路の排出側出口の下端よりも下方とされることを特徴とする遊技機H7。

【6485】

遊技機H7によれば、遊技機H1からH6のいずれかの奏する効果に加え、ファール球通路を通して遊技領域に案内された糸を利用して他方の遊技球に負荷を与える不正行為が行われた場合に、払い出される遊技球により糸に損傷を与えやすくなることができる。

【6486】

＜盤面押さえの構造。遊技機I＞

遊技中に使用される遊技手段と、その遊技手段と対向する側である一側が開口し、その一側から遊技手段を受け入れ可能な受入手段と、を備え、その受入手段は、前記遊技手段を使用不可能な状態である使用不可能状態から、前記遊技手段を使用可能な状態である使

10

20

30

40

50

用可能状態にすることができる状態変化手段を備え、その状態変化手段は、前記遊技手段を前記使用状態とする際に、前記遊技手段に対して前記一側から近接する近接手段を備えることを特徴とする遊技機 I 1。

【6487】

パチンコ機等の遊技機において、遊技盤の前面に平行な回転方向で回転可能とされ、遊技盤を内枠に固定する固定状態と、遊技盤を内枠から取り外し可能な解除状態とで状態変化する固定手段を備える遊技機がある（例えば、特開2005-230420号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、遊技盤を使用状態の位置に押し込んだ後でのみ固定手段が状態変化可能に構成されるので、遊技盤の押し込みが中途半端だった場合に、再度の押し込みという繰り返しの作業を行う必要が生じ、作業効率が低下する虞があるという問題点があった。

10

【6488】

これに対し、遊技機 I 1 によれば、状態変化手段が、遊技手段を使用状態とする際に遊技手段に対して受け入れ側（一側）から近接する近接手段を備えるので、遊技盤の押し込みが中途半端であったとしても、近接手段が遊技盤と当接し、押進力を付加することで、遊技盤を使用状態の位置まで押し込むことができるという効果を奏する。

【6489】

遊技機 I 1 において、前記状態変化手段は、前記遊技手段を使用不可能とする使用不可能状態に状態変化することに伴い、前記遊技手段を前記一側へ変位させることを特徴とする遊技機 I 2。

20

【6490】

遊技機 I 2 によれば、遊技機 I 1 の奏する効果に加え、遊技手段が使用不可能状態に状態変化されることに伴い、遊技手段が受け入れ側（一側）へ変位するので、遊技手段の取り外し作業の作業効率を向上させることができるという効果を奏する。

【6491】

遊技機 I 1 又は I 2 において、前記状態変化手段は、前記遊技手段を使用不可能とする使用不可能状態とすることに伴い、前記近接手段が、前記遊技手段の外方へ退避することを特徴とする遊技機 I 3。

【6492】

遊技機 I 3 によれば、遊技機 I 1 又は I 2 の奏する効果に加え、近接手段が遊技手段の外方へ退避するので、遊技手段の取り外し作業の作業効率を向上させることができると共に、それが遊技手段を使用不可能状態とすることに伴い行われるので、作業効率をより向上させることができる。

30

【6493】

遊技機 I 1 から I 3 のいずれかにおいて、前記状態変化手段は、使用可能状態へ状態変化する際に前記遊技手段から負荷を受ける当接手段を備える遊技機 I 4。

【6494】

遊技機 I 4 によれば、当接手段が遊技手段から負荷を受けることで状態変化手段が使用可能状態へ状態変化するので、状態変化手段に遊技手段を押しつける操作により、一連の流れとして使用可能状態へ状態変化させることができる。

40

【6495】

遊技機 I 4 において、前記遊技手段は、前記受入手段の一側を軸に支持され、他側を近接されることで前記受入手段に受け入れられるように構成され、前記状態変化手段は、前記受入手段の前記他側に配設されることを特徴とする遊技機 I 5。

【6496】

遊技機 I 5 によれば、遊技機 I 4 の奏する効果に加え、遊技手段の幅寸法を利用して、遊技手段を介して当接手段に効率的に負荷を与えることができる。

【6497】

遊技機 I 1 から I 5 のいずれかにおいて、前記受入手段の前記一側の開口を閉塞する閉塞手段を備え、その閉塞手段は、前記状態変化手段が、前記遊技手段を使用不可能とする

50

使用不可能状態を維持する際には、前記遊技手段の一侧の開口を閉塞不能とする閉塞規制部を備えることを特徴とする遊技機 I 6。

【6498】

遊技機 I 6 によれば、遊技機 I 1 から I 5 のいずれかの奏する効果に加え、閉塞手段が遊技手段の一侧の開口を閉塞できるか否かにより、状態変化手段が遊技手段を使用可能状態とするか否かを判別することができる。これにより、遊技手段が使用不可能状態を維持しているにも関わらず、閉塞手段が遊技手段の一侧の開口を閉塞する事態の発生を防止することができる。

【6499】

＜逆カップとハーネスバンドとで、ピアノ線ゴト防止。遊技機 J＞

遊技中に使用される遊技手段と、その遊技手段と対向する側である一侧が開口し、その一侧から遊技手段を受け入れ可能な受入手段と、を備え、その受入手段は、前記遊技手段と外部との間で連通される経路に配設される配置手段を備え、その配置手段は、外部からの物体の進入を複数個所で抑制可能に構成されることを特徴とする遊技機 J 1。

【6500】

パチンコ機等の遊技機において、正面枠の回転軸側からピアノ線を挿入する不正行為に対する不正防止を図るための不正防止部を備える遊技機がある（例えば、特開 2016-26573 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、不正防止部が 1 箇所になく、不正防止の効果が十分でないという問題点があった。

【6501】

これに対し、遊技機 J 1 では、ピアノ線が挿入される虞のある経路に配置手段が配設され、その配置手段は、ピアノ線の進入を複数個所で抑制可能に構成されるので、不正防止の効果を向上させることができる。

【6502】

遊技機 J 1 において、前記配置手段は、第 1 の箇所において外部からの部材の進入を抑制する第 1 手段と、第 2 の箇所において外部からの部材の進入を抑制する第 2 手段とが、異なる方法で外部からの部材の進入を抑制することを特徴とする遊技機 J 2。

【6503】

遊技機 J 2 によれば、遊技機 J 1 の奏する効果に加え、配置手段が、第 1 の箇所と、第 2 の箇所とで、外部からの部材の進入を抑制する方法が異なるので、単に配置手段の数を増やした場合に比較して、外部からの部材の進入を更に抑制することができる。

【6504】

なお、外部からの進入を抑制する方法は何ら限定されるものでは無い。例えば、経路を塞ぐことで進入を抑制する方法でも良いし、熱を検出して警報を鳴らすことで不正行為を抑制する方法でも良い。

【6505】

遊技機 J 1 又は J 2 において、前記配置手段は、前記受入手段の外方へ向けて開放されるカップ形状から形成される侵入規制部を備えることを特徴とする遊技機 J 3。

【6506】

遊技機 J 3 によれば、遊技機 J 1 又は J 2 の奏する効果に加え、侵入規制部がカップ形状から形成されることにより、侵入してきた部材の、それ以上の侵入を防止することができる。

【6507】

遊技機 J 3 において、前記配置手段は、電気配線を支持する支持手段を備え、その支持手段は、前記外部から前記遊技手段へ向かう経路において、前記進入規制部よりも下流側に配置されることを特徴とする遊技機 J 4。

【6508】

遊技機 J 4 によれば、遊技機 J 3 の奏する効果に加え、進入規制部を高熱により貫通させる不正の発生時に、その高熱により配線に生じる変化（熱による断線等）を検出することで外部からの部材の進入を抑制する効果を生じやすくすることができる。

10

20

30

40

50

【6509】

遊技機 J 1 から J 4 のいずれかにおいて、前記配置手段は、外部から進入した部材を、遊技手段から遠い解消領域へ案内する解消手段を備えることを特徴とする遊技機 J 5。

【6510】

遊技機 J 5 によれば、遊技機 J 1 から J 4 のいずれかの奏する効果に加え、配置手段により外部から進入した部材が遊技手段から遠い解消領域へ案内されるため、外部から進入した部材の進入の度合いが強くなったとしても、外部から進入した部材が遊技手段へ到達することを防止することができる。

【6511】

＜5枚構造の装飾板の構造。不正防止も絡めて。遊技機 K＞

10

第1方向に沿って対向配置されると共に少なくとも一の辺が連結される第1手段および第2手段と、前記第1方向に沿って前記第1手段と第2手段との間に配設される第3手段と、を備える遊技機において、前記第1手段および第2手段を連結する連結部を備え、その連結部の連結方向が、前記第1方向と交差する第2方向に設定されることを特徴とする遊技機 K 1。

【6512】

パチンコ機等の遊技機において、対向配置されると共に少なくとも一の辺で連結される第1手段および第2手段と、第1方向に沿って第1手段と第2手段との間に配設される第3手段と、を備える遊技機がある（例えば、特開2016-26573号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、接着やビス止めなどの既存の方法で各部材の連結が行われるところ、第1手段と第2手段との連結時に、第1方向に沿った負荷が第3手段にかけられ、第3手段が破損する虞があるという問題点があった。

20

【6513】

これに対し、遊技機 K 1 によれば、第1手段および第2手段を連結する連結部の連結方向が、第1方向と交差する第2方向に設定されるので、第3手段に第1方向からかけられる負荷を低減することができる。これにより、第3手段が破損することを防止することができる。

【6514】

遊技機 K 1 において、前記連結部は、前記第3手段と離間して配置されることを特徴とする遊技機 K 2。

30

【6515】

遊技機 K 2 によれば、遊技機 K 1 の奏する効果に加え、連結部から第3手段へ負荷が与えられることを防止することができる。

【6516】

遊技機 K 1 又は K 2 において、前記第1手段および第2手段の他の辺と連結固定される被連結手段を備え、前記第1手段および第2手段の前記一の辺は、前記被連結手段に近接する第3方向に前記第1手段に対して前記第2手段を変位させ、互いに嵌合させることで連結されることを特徴とする遊技機 K 3。

【6517】

遊技機 K 3 によれば、遊技機 K 1 又は K 2 の奏する効果に加え、第1手段および第2手段の他の辺と連結される被連結手段を備え、第1手段および第2手段の一の辺は、被連結手段に近接する第3方向に第1手段に対して第2手段を変位させることにより生じる嵌合により連結固定されるので、第3方向と交差する方向に向けた第1手段および第2手段の分解に対する抵抗を向上させることができる。

40

【6518】

遊技機 K 3 において、前記第1手段および第2手段の前記一の辺が、外方に露出して配置されることを特徴とする遊技機 K 4。

【6519】

遊技機 K 4 によれば、遊技機 K 3 の奏する効果に加え、第1手段および第2手段の一の辺が、外方に露出して配置されるので、嵌合部分の状態を容易に確認することができる。

50

これにより、嵌合部分を破壊して、第 1 手段および第 2 手段を分解する不正行為が生じた場合であっても、その不正行為の発覚を早めることができる。

【6520】

遊技機 K 3 又は K 4 において、前記第 1 手段および第 2 手段は、前記被連結手段に締結固定され、その締結固定の方向は、前記第 3 方向と同方向であることを特徴とする遊技機 K 5。

【6521】

遊技機 K 5 によれば、遊技機 K 3 又は K 4 の奏する効果に加え、第 1 手段および第 2 手段と、被連結手段との締結方向が、第 3 方向と同方向に設定されるので、締結による締め強度により、嵌合強さを補強することができる。

10

【6522】

遊技機 K 3 から K 5 のいずれかにおいて、前記第 1 手段または第 2 手段側へ向けて光を照射すると共に前記被連結手段に固定される光照射手段と、前記第 1 手段または第 2 手段の一方の部材に固定されると共に前記光照射手段が照射した光を内部に導入可能に構成される導光手段と、を備えることを特徴とする遊技機 K 6。

【6523】

遊技機 K 6 によれば、遊技機 K 3 から K 5 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 手段および第 2 手段と、導光手段との位置ずれを防止することができる。

【6524】

遊技機 K 6 において、前記第 1 手段または第 2 手段の他方の部材と、前記導光手段との対向する領域に、面当接する当接手段を備えることを特徴とする遊技機 K 7。

20

【6525】

遊技機 K 7 によれば、遊技機 K 6 の奏する効果に加え、第 1 手段または第 2 手段の他方の部材と、導光手段との対向領域に、当接手段の寸法分の間隔を維持することができる。これにより、第 1 手段または第 2 手段が対向方向に負荷を受け変位した場合に第 1 手段または第 2 手段の他方の部材と、導光手段との間隔が変化することを防止することができる。

【6526】

これにより、第 1 手段または第 2 手段が不正に分解を試みられる際に、対向方向に負荷を受けたとしても、第 1 手段、第 2 手段および導光手段の位置関係が変化することを防止することができる。

30

【6527】

＜湾曲する導光手段を活用するポイント L。ポイントとしては、未達＞

内部を通過する光の照射方向視で湾曲波状に形成される導光手段と、その導光手段と対向配置され前記導光手段を通過した光が投影される被投影手段と、を備え、前記被投影手段は、前記導光手段の凹面部と対向配置される凹面对向部と、前記導光手段の凸面部と対向配置される凸面对向部とを備えることを特徴とする遊技機 L 1。

【6528】

パチンコ機等の遊技機において、端面より入れた光を均一に面発光させる導光板を備える遊技機がある（例えば、特開 2016-26573 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、導光板は平板状に形成されるので、面発光する光の強度を部分的に変化させるためには、入射する光の強度を変化させる必要があるという問題点があった。

40

【6529】

これに対し、遊技機 L 1 によれば、被投影手段が凹面对向部と、凸面对向部とを備えるので、導光手段に入射される光の強度を一定としても、凹面对向部と、凸面对向部とで、被投影手段の発光強度を変化させることができる。

【6530】

遊技機 L 1 において、前記被投影手段は、前記凹面对向部が光透過性の材料から構成され、前記凸面对向部が、前記凹面对向部よりも光を透過し難い材料から構成されることを特徴とする遊技機 L 2。

50

【6531】

遊技機L2によれば、遊技機L1の奏する効果に加え、凸面对向部を透過する光の強度を意識的に弱くすることで、導光手段から出射された光が集光する凹面对向部での光による演出の演出効果を向上させることができる。

【6532】

遊技機L2において、前記導光手段を挟んで前記被投影手段の反対側に配設されると共に導光手段を通過した光が投影される反対投影手段を備え、その反対投影手段は、前記導光手段の凹面部と対向配置される部分と、前記導光手段の凸面部と対向配置される部分とが、光透過性が略同一の材料から形成されることを特徴とする遊技機L3。

【6533】

遊技機L3によれば、遊技機L2の奏する効果に加え、反対投影手段の導光手段の凹面部と対向配置される部分と、導光手段の凸面部と対向配置される部分とが、光透過性が略同一の材料から形成されるので、導光手段に同一の光を入射させることで、被投影手段を通して視認される光の演出態様と、反対投影手段を通して視認される光の演出態様とを異ならせることができる。

【6534】

＜バスレフスピーカの配置構造。遊技機M＞

対向配置されると共に互いに固定され、固定された状態で内部空間を構成する第1手段および第2手段と、前記内部空間に少なくとも一部を進入させた状態で配設される音響手段と、前記内部空間に屈曲経路を構成する屈曲手段と、を備えることを特徴とする遊技機M1。

【6535】

パチンコ機等の遊技機において、正面枠の左右両端部にスピーカが配設され、そのスピーカから出力される音声により演出を行う遊技機がある（例えば、特開2016-16088号公報を参照）。そして、このような遊技機では、スピーカ本体の背面側へ進行する振動波を遊技機左右中央位置まで進行させ、遊技機の外方へ送出することにより、低音を聞かせる演出が行われやすいところ、振動波の経路長が遊技機の左右幅に規定されるという問題点があった。

【6536】

これに対し、遊技機M1によれば、屈曲手段により第1手段および第2手段の内部空間に屈曲経路が構成されるので、一片の長さ以上に長い経路を構成することで、遊技機の左右幅の規定を解除して、振動波を任意の距離で進行させることができる。

【6537】

遊技機M1において、前記第1手段および第2手段は対向する方向に負荷がかかる態様で締結固定され、前記屈曲手段は、前記第1手段または第2手段の少なくとも一方から他方へ向けてリブ状に突設される突設部を備え、その突設部の突設先端が、前記第1手段または第2手段の他方と当接することを特徴とする遊技機M2。

【6538】

遊技機M2によれば、遊技機M1の奏する効果に加え、第1手段および第2手段に締結力がかけられる方向で、突設部の突設先端と、第1手段または第2手段の他方とが当接されることにより、締結固定を行うことに伴って、突設部と、第1手段または第2手段の他方との間で隙間が発生することを防止することができる。従って、屈曲経路の隙間から振動波などの流体が通過することを防止することができる。

【6539】

遊技機M1又はM2において、前記内部空間と、外部とを連結する開口部を備え、その開口部は、その開口部を通して前記内部空間と外部とに渡されると共に前記音響手段に接続される通過部材により閉塞されることを特徴とする遊技機M3。

【6540】

遊技機M3によれば、遊技機M1又はM2の奏する効果に加え、音響手段に接続される通過部材によって開口部が閉塞されるので、追加の閉塞用の部材を用意することを不要と

10

20

30

40

50

しながら、内部空間から外部へ通過部材を通した状態で内部空間を構成する壁を適切に閉塞することができる。

【6541】

遊技機M3において、前記開口部は、前記突設部よりも前記音響手段に近接する側に配設されることを特徴とする遊技機M4。

【6542】

遊技機M4によれば、遊技機M3の奏する効果に加え、開口部を通して音響手段の配線を内部空間から外部へ通す場合に、音響手段の配線が突設部に挟まれ断線することを防止することができる。

【6543】

遊技機M1からM4のいずれかにおいて、前記第1手段または第2手段の少なくとも一方が締結固定される支持締結手段と、その支持締結手段の下方に配置されると共に遊技に伴う演出を行う演出手段と、を備え、その演出手段が前記支持締結手段を下方から支持することを特徴とする遊技機M5。

【6544】

遊技機M5によれば、遊技機M1からM4のいずれかの奏する効果に加え、支持締結手段が演出手段に下方から支えられる構成により、演出に用いるスペースを圧迫することなく、支持締結手段に重量物を採用することができる。

【6545】

＜可動ユニット、逆回転する花。途中で止まる花びら。遊技機N＞

ベース部材と、そのベース部材に変位可能に支持される第1変位手段と、その第1変位手段に駆動力を付与する駆動手段と、前記第1変位手段の変位方向に変位する追従状態と、前記第1変位手段の変位方向とは異なる方向に変位する非追従状態とで切替可能な第2変位手段と、を備える遊技機において、少なくとも前記第2変位手段が追従状態とされる場合において、前記駆動手段の駆動力により記第2変位手段の変位方向の逆方向に変位する第3変位手段を備えることを特徴とする遊技機N1。

【6546】

パチンコ機等の遊技機において、第1変位手段が伸縮動作するのに伴って第2変位手段が第1変位手段の伸縮動作方向に変位する一方で、第1変位手段が伸張端部付近において動作する際に、第2変位手段が第1変位手段の伸縮動作方向とは異なる方向に変位する遊技機がある（例えば、特開2011-229580号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、第1変位手段が伸縮動作する際に第1変位手段と第2変位手段の変位の方向が同じなので、緩慢な演出となり、演出効果が十分で無いという問題点があった。

【6547】

これに対し、遊技機N1によれば、少なくとも第2変位手段の追従状態において、第3変位手段が、第2変位手段の変位方向の逆方向に変位するので、第2変位手段の変位速度を、第3変位手段を基準とした速度として視認させることができる。そのため、第2変位手段が実際に駆動される速度に比較して、遊技者が体感として感じる第2変位手段の速度を大きくすることができる。

【6548】

遊技機N1において、前記第2変位手段の変位に対する抵抗を発生させる抵抗手段を備え、その抵抗手段は、前記追従状態と前記非追従状態との切り替え点を変化可能に構成されることを特徴とする遊技機N2。

【6549】

遊技機N2によれば、遊技機N1の奏する効果に加え、抵抗手段の作用により、第1変位手段に対して第2変位手段が追従動作する追従状態と、追従状態から外れる非追従状態との切り替え点を変化可能とされるので、第1変位手段に対する第2変位手段の変位の態様の種類を増加させることができる。これにより、演出効果を向上させることができる。

【6550】

遊技機N2において、前記抵抗手段は、前記第2変位手段を前記非追従状態で動作させ

10

20

30

40

50

る際の駆動力を利用して前記第 2 変位手段の状態を変化可能に構成されることを特徴とする遊技機 N 3。

【6551】

遊技機 N 3 によれば、遊技機 N 2 の奏する効果に加え、第 2 変位手段の状態を切り替える駆動力を、第 1 変位手段を駆動させる駆動手段により発生させることができるので、駆動手段を兼用することができる。

【6552】

遊技機 N 2 又は N 3 において、前記抵抗手段は、前面から視認可能に配設されることを特徴とする遊技機 N 4。

【6553】

遊技機 N 4 によれば、遊技機 N 2 又は N 3 の奏する効果に加え、抵抗手段を視認可能に構成することにより、抵抗手段を、第 1 変位手段の状態を変化させる機能と、遊技者に視認させる演出装置としての機能とで兼用することができる。

【6554】

遊技機 N 4 において、前記ベース部材に固定される棒状の軸手段を備え、その軸手段は、前記第 1 変位手段、第 2 変位手段および前記抵抗手段を同軸で回転可能に軸支することを特徴とする遊技機 N 5。

【6555】

遊技機 N 5 によれば、遊技機 N 4 の奏する効果に加え、第 1 変位手段、第 2 変位手段および抵抗手段の回転軸として機能する軸手段がベース部材に固定されるので、第 1 変位手段、第 2 変位手段または抵抗手段のいずれか一つの姿勢が変化することに伴い、その他の部材または手段の姿勢も追従して変化することになるので、変位抵抗が過度に上昇することを防止することができる。

【6556】

＜貝ボタン、抜き孔の活用。ポイントとしては、未達＞

第 1 手段と、その第 1 手段を収容可能に構成される収容手段と、を備える遊技機において、前記収容手段は、前記第 1 手段を収容する際にその第 1 手段を受け入れる開口である第 1 開口部と、その第 1 開口部と前記第 1 手段との間の隙間の幅以上の幅で開口される第 2 開口部と、を備えることを特徴とする遊技機 O 1。

【6557】

パチンコ機等の遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段を下方から覆う上皿とを備え、上皿に対して操作手段が昇降動作する遊技機がある（例えば、特開 2012-048970 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、上皿と操作手段との間の隙間に異物が挿入された場合、その異物が内部に残留し、誤作動を誘引する虞があるという問題点があった。

【6558】

これに対し、遊技機 O 1 では、収容手段の第 1 開口部と第 1 手段との間の隙間の幅以上の幅で形成される第 2 開口部を備えるので、第 2 開口部を通して異物を収容手段の外部に容易に取り除くことができる。これにより、異物が内部に残留する事態を避けることができる。

【6559】

遊技機 O 1 において、前記収容手段は、前記第 1 手段を支持する支持部を備え、前記第 2 開口部は、前記第 1 手段を挟んで前記支持部の反対側に配置されることを特徴とする遊技機 O 2。

【6560】

遊技機 O 2 によれば、遊技機 O 1 の奏する効果に加え、前記支持部の支持強度を維持しながら、第 2 開口部を形成することができる。

【6561】

遊技機 O 1 又は O 2 において、前記収容手段は、耐水性の低い低耐水部を備え、前記第 2 開口部は、前記低耐水部の周囲に配設されることを特徴とする遊技機 O 3。

【6562】

遊技機O3によれば、遊技機O1又はO2の奏する効果に加え、水が低耐水部に到達する前に、その水を第2開口部伝いに外方へ排出することができる。即ち、第2開口部を所定の固形の対象物を通過させる目的と、水などの液体を排出する目的とで兼用することができる。

【6563】

遊技機O1からO3のいずれかにおいて、前記第2開口部は複数形成され、それら複数の第2開口部は、前記固形の対象物の方向違いで投影される形状に基づく形状から構成されることを特徴とする遊技機O4。

【6564】

遊技機O4によれば、遊技機O1からO3のいずれかの奏する効果に加え、複数の第2開口部が、固形の対象物の方向違いの形状に基づく形状から構成されるので、第2開口部を通して固形の対象物を取り除き易くすることができる。

【6565】

遊技機O1からO4のいずれかにおいて、前記第2開口部は、前記第1手段よりも遊技者に近接する側に配設されることを特徴とする遊技機O5。

【6566】

遊技機O5によれば、遊技機O1からO4のいずれかの奏する効果に加え、第2開口部の一部を固形の対象物が閉塞した状態において、固形の対象物の影を遊技者に視認させることができる。これにより、固形の対象物が第1手段と収容手段との間に挿入されていることを遊技者に気づかせることができるので、固形の対象物が残留し続ける可能性を低くすることができる。

【6567】

＜ガラス枠（正面枠）の底部形状の工夫に関するポイント＞

第1手段と、その第1手段を支持する第1支持手段と、を備える遊技機において、前記第1支持手段は、下面から突設される突設形状部を備えることを特徴とする遊技機P1。

【6568】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、操作ハンドルが配設されるガラス枠（正面枠）が、遊技盤が配設される外枠から取り外し可能に構成される遊技機がある（例えば特開2015-159837号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、ガラス枠の底面が平面形状から形成されているため、底面に指をかけて持つ際に滑る虞があり、取り扱い易さの観点から改良の余地があるという問題点があった。

【6569】

これに対し、遊技機P1によれば、第1支持手段の底面から突設される突設形状部が指を掛ける部分として機能することで、第1支持手段が手から滑り落ちる事態の発生を抑制することができるので、取り扱い易さの観点から改良することができる。

【6570】

なお、突設形状部の配置は、何ら限定されるものでは無く、第1支持手段の外方へ突設されるものであれば良い。例えば、上下方向へ突設されるものでも良いし、正面側へ突設されるものでも良い。

【6571】

遊技機P1において、前記第1支持手段を着脱可能に支持する前記第2支持手段を備え、前記突設形状部は、前記第1支持手段が前記第2支持手段に支持される支持位置から離れて配置されることを特徴とする遊技機P2。

【6572】

遊技機P2によれば、遊技機P1の奏する効果に加え、支持位置として第1支持手段の重量が中心的にかかる位置から離れた位置において、突設形状部が下底面から下方へ突設されるので、第1支持手段を更に持ちやすくすることができる。これにより、第1支持手段の第2支持手段への着脱作業を容易にすることができる。

【6573】

なお、支持位置から離れた位置としては、何ら限定されるものでは無い。例えば、第1支持手段が第2支持手段の前側において支持される場合における前側寄りの位置でも良いし、第1支持手段が第2支持手段に一方の端部で軸支される場合における他方の端部寄りの位置でも良いし、遊技球を貯留する皿を基準とする軸支位置の反対側の位置でも良い。

【6574】

遊技機P1又はP2において、前記第1支持手段は、内側から外方へ凹設される凹設形状部を備え、前記第1手段は、前記凹設形状部との間に隙間を空けて前記凹設形状部と対向配置されることを特徴とする遊技機P3。

【6575】

遊技機P3によれば、遊技機P1又はP2の奏する効果に加え、第1手段と第1支持手段との支持位置の一部が凹設形状部による隙間とされることで、第1手段が位置ずれすることにより第1手段と第1支持手段とが擦れる際に発生する虞のある粉（削れ粉、粉塵）の、発生量を低減することができる。即ち、粉が溜まり可動部分に詰まって動作不良を起こしたり、検出装置の検出箇所に粉が溜まり誤感知したりすることを抑制することができる。

【6576】

このように、凹設形状部は、非動作時（例えば、エラー解除のためにガラス枠を開放している時、メンテナンス時、又はガラス枠交換時など）だけでなく、動作時（例えば、遊技中、又は遊技待ち状態（デモ画面表示状態）など）においても、効果を奏する。

【6577】

遊技機P3において、前記凹設形状部は、前記突設形状部が突設される範囲の内側に配設されることを特徴とする遊技機P4。

【6578】

遊技機P4によれば、遊技機P3の奏する効果に加え、凹設形状部が形成されている箇所が、他の箇所に比較して極端に薄くなり、強度不足に陥ることを防止することができる。また、突設形状部の裏に凹設形状部が形成されることにより、突設形状部が内外方向に撓み変形可能となるので、突設形状部に大きな負荷が加えられたとしても、突設形状部の割れを抑制することができる。

【6579】

なお、突設形状部に加えられる負荷としては、例えば、搬送時や仮置き時に加えられる可能性がある第1支持手段の自重や、第1支持手段を動かす際に加えられる負荷や、第1支持手段の近くで遊技者や店員により動かされるもの（千両箱など）が衝突することで加えられる負荷等が例示される。

【6580】

遊技機P4において、前記第1手段は、前記凹設形状部の外方における第1支持手段の部分であって前記突設形状部と内外方向で重なる重なり部に当接する態様で支持される当接手段と、その当接手段に位置決めされ遊技者が操作可能に構成される操作部と、を備えることを特徴とする遊技機P5。

【6581】

遊技機P5によれば、遊技機P4の奏する効果に加え、凹設形状部の効果を維持しつつも、当接手段を支持する重なり位置の支持厚さを十分に確保できるので、操作部の操作時に第1支持手段が変形することを抑制することができる。

【6582】

遊技機P5において、前記当接手段は、前記操作部との間に連続的に形成され、衝撃を減衰可能に構成される衝撃減衰手段を備え、その衝撃減衰手段は、前記凹設形状部の幅に比較して短い幅で形成されることを特徴とする遊技機P6。

【6583】

遊技機P6によれば、遊技機P5の奏する効果に加え、操作部から当接手段へ伝達される衝撃を衝撃減衰手段によって減衰できることに加え、衝撃減衰手段と重なり部との間の距離を空けることで、衝撃を当接手段の変形（撓み）によっても減衰させることができる

10

20

30

40

50

。

【6584】

なお、衝撃減衰手段としては、種々の態様が例示される。例えば、可撓性材料から形成される塊部材でも良いし、コイルスプリング等の弾性部材でも良いし、ダンパ等の装置でも減衰装置でも良い。

【6585】

遊技機P3からP6のいずれかにおいて、前記凹設形状部は、前記第1手段と対向する第1部分と、その第1部分から延設される第2部分とを備え、前記第1部分の方が、前記第2部分に比較して、凹設度合いが大きく形成されることを特徴とする遊技機P7。

【6586】

遊技機P7によれば、遊技機P3からP6のいずれかの奏する効果に加え、大負荷が付与されることが予想される第1部分には十分な空間を用意し、第1部分に比較して付与される負荷が小さいと予想される第2部分の空間は小さく形成することで、耐久性を高く維持しながら、凹設形状部の設計自由度を向上することができる。

【6587】

なお、凹設度合いとは、例えば、凹設深さ（凹設度合いが大きいほど、深い）や、凹設幅（凹設度合いが大きいほど、幅広）などが例示される。

【6588】

なお、第1手段の構造が複雑であり、第1手段と対向する部分の方が、他の部分に比較して、付与される負荷が小さい場合には、他の部分に対応する凹設形状部の凹設度合いを大きく形成しても良い。

【6589】

また、負荷の大小に限定されず、例えば、負荷の発生頻度の大小に基づいて、凹設形状部を設計しても良い。この場合、負荷の発生頻度は、遊技店の営業時間全体における発生頻度の大小を基準としても良いし、遊技機の所定状態（所定の演出状態や、特定遊技状態などの遊技状態）における発生頻度の大小を基準としても良い。

【6590】

遊技機P1からP7のいずれかにおいて、前記突設形状部は、前記第1支持手段の底部部の下方に前後方向に沿って形成され、前方へ向かう程、形成範囲が幅広になることを特徴とする遊技機P8。

【6591】

遊技機P8によれば、遊技機P1からP7のいずれかの奏する効果に加え、第1支持手段を単体で立たせる際に負荷が集中する前方部分の耐荷重を向上させることができるので、第1支持手段を単体で床置きする保管方法でも第1支持手段が倒れることなく、第1支持手段を長期間保管することができる。

【6592】

なお、突設形状部の設計の際に検討するのは、第1支持手段の自重に限定されるものではない。例えば、第1手段の操作時に生じる負荷の大きさや、負荷発生の頻度を検討して突設形状部の形状を設計しても良い。

【6593】

遊技機P1からP8のいずれかにおいて、前記第1支持手段の下面は、前記第2支持手段から離反する方向へ向けて上昇傾斜する傾斜面として形成されることを特徴とする遊技機P9。

【6594】

遊技機P9によれば、遊技機P1からP8のいずれかの奏する効果に加え、第1支持手段を単体で自立し易くすることができ、更に、床との接触部分を突設形状部に限定することができるので、突設形状部以外の部分が汚れることを回避することができる。

【6595】

＜襟巻の支持構造および形状に基づく変形態様に関するポイント＞

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段を支持する第1支持手段と、その第1支

10

20

30

40

50

持手段又は前記操作手段の少なくとも一方を支持する第2支持手段と、を備える遊技機において、前記第1支持手段は、前記操作手段と前記第2支持手段との間の隙間を狭める方向に変形可能に構成されることを特徴とする遊技機Q1。

【6596】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、演出ボタン等の操作手段がガラス枠に支持される遊技機がある（例えば特開2016-106830号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、操作手段の操作時の負荷により操作手段の周囲の領域に生じる位置ずれに対する対策が不十分であり、操作手段の周囲の領域に生じる位置ずれへの対策という観点で改良の余地があるという問題点があった。

【6597】

例えば、操作手段に遊技者の体重がかけられ、操作手段が下降した場合に、第2支持手段も同時に下降する。この時、第2支持手段の正面側部の下降距離は、操作手段の下降距離よりも長くなりがちである。この時、下降距離の違いによって、正面側部分において、操作手段と第2支持手段との間に隙間が生じる可能性がある。

【6598】

これに対し、遊技機Q1によれば、第2支持手段が余分に下降したとしても、第1支持手段が変形することで、操作手段と第2支持手段との間に隙間が生じることを抑制することができる。即ち、操作手段が余分に下降すること（沈み込み）を許容できることから、操作手段の支持態様を簡素化することができる。

【6599】

なお、操作方向は何ら限定されるものでは無い。例えば、下降する方向でも良いし、上昇する方向でも良いし、前後に沿って押し込む方向でも良いし、回転（回動）方向でも良いし、それらの組み合わせでも良い。

【6600】

また、操作方向から当接する態様としては、当接面から延びる法線が操作方向と一致する場合の他、様々な態様が例示される。例えば、当接面が、操作方向に対してすり鉢形状（断面V字形状）に広がる面として形成されても良い。この場合、操作方向を当接面が形成するすり鉢（V字形状）の底部中心側へ寄せることができ、加えて底部中心側へ寄るほど反力が大きくなることから、操作手段の支持を効果的に行うことができる。

【6601】

また、第1支持手段と第2支持手段とを共通で支持する共通支持手段を備えるようにしても良い。この場合において、第1支持手段と第2支持手段とが、共通支持手段により支持される支持位置の反対側の位置において連結（結合、嵌合）されるようにしても良い。

【6602】

遊技機Q1において、前記第1支持手段は、可撓性材料から構成され、前記操作手段を支持する支持部と、遊技球を保持可能に構成され、前記第1支持手段を介して前記操作手段と連結される遊技球保持部とを備えることを特徴とする遊技機Q2。

【6603】

遊技機Q2によれば、遊技機Q1の奏する効果に加え、操作手段と遊技球保持部との間に隙間が生じることを抑制することができる。

【6604】

また、第1支持手段が柔軟な部材により構成される場合や、操作手段または遊技球保持部に対してフローティング構造で連結される場合には、操作手段を操作した際の振動がそのまま遊技球保持部に伝達されることを防止することができるので、操作手段を操作する度に遊技球保持部に保持される遊技球が位置ずれして異音が発生することを防止することができる。

【6605】

なお、振動伝達防止（抑制）の構造としては、種々の態様が例示される。例えば、第1の方向では振動伝達が防止される一方、第2の方向では振動伝達が維持されるように構成しても良い。この場合、第2の方向で振動が発生させることにより、敢えて異音が発生さ

10

20

30

40

50

ることができ、音による演出を実行することができる。

【6606】

遊技機Q2において、前記操作手段は、遊技者が操作可能に構成される操作部を備え、前記第1支持手段は、前記遊技球保持部との連結位置が、前記操作部から遠くなるほど、正面側に配置されることを特徴とする遊技機Q3。

【6607】

遊技機Q3では、遊技機Q2の奏する効果に加え、操作に伴い位置ずれし易い位置である操作部周辺においては、連結位置を背面側に寄せることで位置ずれの絶対量を低減することで遊技球保持部および第1支持手段の隙間の発生を抑制する一方で、操作に伴い位置ずれし難い位置である操作部遠方においては、連結位置を正面側に配置する（遊技者に近づける）ことで、意匠性の向上を図ることができる。

10

【6608】

遊技機Q1からQ3のいずれかにおいて、前記操作手段は、遊技者が操作可能に構成される操作部と、前記第1支持手段に支持される本体部と、前記操作部と前記本体部とを連結する連結部と、を備え、前記操作部は、前記連結部よりも幅広に形成され、前記第1支持手段は、複数の分割体から形成され、前記連結部を挟む方向で付け外し可能とさえ、前記連結部を囲う態様で構成されることを特徴とする遊技機Q4。

【6609】

遊技機Q4によれば、遊技機Q1からQ3のいずれかの奏する効果に加え、操作部の大きさを十分に確保しながら、第1支持手段の組み付けを容易とすることができる。

20

【6610】

なお、分割体から形成される第1支持手段の固定の手法は、種々の態様が例示される。例えば、複数の分割体がそれぞれ操作手段に連結されても良いし、複数の分割体の内で操作手段に連結される一の分割体と、分割体に連結される他の分割体とを備えさせても良い。

【6611】

また、分割体の固定位置および固定態様は、種々の態様が例示される。例えば、嵌め合わせで行っても良いし、締結で行っても良い。

【6612】

なお、締結で行う場合、操作部の操作方向に沿う複数位置で分割体を固定することにより、操作部が操作された時に生じる衝撃を複数の固定位置で分散して受け持たせることができ、分割体の固定の耐久性を向上させることができるので、第1支持手段の位置ずれの発生を抑制することができる。

30

【6613】

更に、締結方向を操作部の操作方向と交差（例えば、直交）する方向に設定することで、操作部の操作による負荷の方向と、締結ネジの締め付けの方向とを異ならせることができるので、操作時の衝撃で締結ネジが緩むことを抑制することができる。

【6614】

遊技機Q4において、前記分割体を締結する締結手段の締結方向が、前記操作部の操作方向に対して交差することを特徴とする遊技機Q5。

40

【6615】

遊技機Q5によれば、遊技機Q4の奏する効果に加え、操作部の操作時の負荷が締結方向にかけられることを抑制することができるので、操作時に締結手段による締結が緩み、分割体の固定が解除されることを防止することができる。

【6616】

なお、操作方向に対して交差する方向としては、種々の態様が例示される。例えば、操作方向が所定の回転軸を中心とした円に沿った回転方向である場合、操作方向に対して交差する方向は、所定の回転軸と直交する平面と交差する方向（例えば、所定の回転軸に沿った方向）が例示される。

【6617】

50

また、例えば、操作方向が所定の直線に沿った方向である場合（押し込み操作や、引き出し操作である場合）、操作方向に対して交差する方向は、所定の直線に対して交差する平面に沿った方向が例示される。

【6618】

この場合において、遊技中に、所定の直線（操作における割合（頻度）が高い操作方向に沿う直線）が複数想定される場合には、それぞれの直線に対して交差する複数の平面の内、少なくとも一つの平面に沿った方向に締結方向が設定されても良いし、複数の平面の交差部分、即ち、複数の所定の直線のいずれとも交差する方向に締結方向が設定されても良い。

【6619】

遊技機Q4又はQ5において、前記分割体の締結箇所が複数箇所構成され、一の締結箇所を含む第1平面と、他の締結箇所を含む第2平面とが、異なる平面として構成されることを特徴とする遊技機Q6。

【6620】

遊技機Q6によれば、遊技機Q4又はQ5の奏する効果に加え、一の締結箇所（を含む第1平面）に大きな負荷がかけられた場合であっても、同時に他の締結箇所に大きな負荷がかけられることを防止することができるので、双方の締結箇所において分割体が同時に位置ずれしたり、締結が緩んだりすることを防止することができる。

【6621】

なお、分割体の締結箇所は、操作部が操作される際に、負荷が集中する箇所に配置されても良い。この場合においても、別の締結箇所が負荷の集中する平面とは別の平面に配置されることになるので、操作時の負荷によって分割体が位置ずれしたり、締結が緩んだりすることを未然に防ぐことができる。

【6622】

遊技機Q4からQ6のいずれかにおいて、操作手段は、前記操作部の所定の操作を検出可能に構成される検出手段を備え、その検出手段は、前記分割体の分割位置から離れた位置に配設されることを特徴とする遊技機Q7。

【6623】

遊技機Q7によれば、遊技機Q4からQ6のいずれかの奏する効果に加え、分割位置では保持力が不十分となりがちであり、分割位置において操作部の操作に伴う操作部の移動に際して操作部と分割体とが擦れ、粉（粉塵など）が発生する虞があるところ、分割位置から検出手段を離して配設しているので、粉（粉塵など）が検出手段に検出されることを抑制することができる。これにより、誤検出の発生を抑制することができる。

【6624】

遊技機Q4からQ7のいずれかにおいて、前記操作手段は、遊技可能時において、前記分割体の分割方向（近接離反方向）で離反する側において前記分割体に対して分割方向視で干渉する干渉手段を備えることを特徴とする遊技機Q8。

【6625】

遊技機Q8によれば、遊技機Q4からQ7のいずれかの奏する効果に加え、干渉手段によって、分割体に対する操作手段の分割方向への位置ずれを抑制することができる。

【6626】

なお、干渉手段は、組立状態において操作手段と干渉する一方、組立状態となる前の前の、例えば、組み付け作業時には、操作手段と干渉しないように形成しても良い。例えば、分割体が可撓性の材料から形成される場合には、組む付け作業時に分割体を撓ませることができるので、干渉手段との干渉を避けやすくすることができ、組立易さを維持することができる。

【6627】

また、例えば、分割体が硬質材料から形成されている場合であっても、組み付ける過程においては干渉手段と干渉しないように構成しても良い。即ち、締結前における組み付け方向視（例えば、分割体同士を組み付けのために近づける方向の方向視）で非干渉となる

10

20

30

40

50

形状から形成しても良い。この場合、組み付け容易性を担保しながら、遊技可能時における分割体の位置ずれの抑制を図ることができる。

【6628】

遊技機Q1からQ8のいずれかにおいて、前記第2支持手段は、前記第1支持手段を受け入れ可能に凹設される受入凹設部を備えることを特徴とする遊技機Q9。

【6629】

遊技機Q9によれば、遊技機Q1からQ8のいずれかの奏する効果に加え、第1支持手段が受入凹設部に受け入れられているので、操作手段が位置ずれする影響で第1支持手段が位置ずれした場合であっても、受入凹設部からの反発力により操作手段および第1支持手段を早期に元の位置に復帰させることができる。

10

【6630】

遊技機Q1からQ9のいずれかにおいて、前記第1支持手段は、前記操作手段の操作部側に曲率半径の中心が配置される円に沿った湾曲形状で形成されることを特徴とする遊技機Q10。

【6631】

遊技機Q10によれば、遊技機Q1からQ9のいずれかの奏する効果に加え、操作部を配置可能な領域を大きく確保することができ、加えて、遊技者が操作部を把持した際に窮屈に感じることを防止することができる。これにより、操作部の意匠性の向上と、操作部の操作性の向上とを図ることができる。

【6632】

遊技機Q1からQ10のいずれかにおいて、前記第1支持手段は、補強のために筋状に加工される筋状部を備え、その筋状部の延設方向が、領域ごとに異なる方向で形成されることを特徴とする遊技機Q11。

20

【6633】

遊技機Q11によれば、遊技機Q1からQ10のいずれかの奏する効果に加え、筋状部の延設方向が領域ごとに異なる方向とされるので、剛性に異方性のある第1支持手段を構成することができる。

【6634】

なお、筋状部の延設方向の設計基準は何ら限定されるものでは無い。例えば、第1支持手段の形状から歩留まりの良い延設方向として設計しても良いし、操作手段の操作時に生じる負荷が領域ごとに異なる態様で作用する場合に、その負荷への対応として最善な方向として筋状部の延設方向を設計しても良い。

30

【6635】

＜スピーカーと基板との支持構造に関するポイント＞

振動手段と、その振動が伝達される位置に配置され発光可能に構成される発光手段と、を備える遊技機において、前記発光手段は、前記振動手段に対して変位可能幅を備えることを特徴とする遊技機R1。

【6636】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、スピーカーと発光素子とが横並びに配置される遊技機がある（例えば特開2016-16088号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、発光演出の観点から改良の余地があるという問題点があった。

40

【6637】

詳述すると、上述した従来の遊技機では、スピーカーの振動を基板が受けることを避けるために、スピーカーの背後に発光素子（LED、蛍光灯、放電管等）が配置されており、スピーカーが配置される箇所では発光演出ができないために暗くなる。この場合、遊技機が視認されやすい正面領域において、煌びやかに演出できる領域が狭くなる。そもそも、パチンコ機等に代表される遊技機は、規格から大体の大きさが決まっているので、発光演出領域を確保することは重要な課題と認められる。

【6638】

これに対し、遊技機R1によれば、発光手段が振動手段に対して変位可能幅を持つので

50

、発光手段は振動装置の振動を受け流すことができ、発光手段の配置を振動手段の振動発生箇所近づけることができる。これにより、振動手段の振動発生箇所に関わらず、正面領域を明るく視認させることができるので、発光演出の観点から改良することができる。

【6639】

なお、振動手段の態様は、何ら限定されるものでは無い。例えば、音声を出力可能に構成される音響手段でも良いし、振動装置を内蔵する操作手段でも良い。また、能動的に振動可能な手段に限られず、外力の負荷に対して振動可能（受動的に振動可能）に構成される手段でも良い。

【6640】

音響手段としては、種々の態様が例示される。例えば、スピーカーが備える振動膜や、例えば、バスレフ型スピーカーにみられるスピーカーの振動の背圧が排出される排出口や、その排出口まで振動部分から連結される経路などが例示される。

10

【6641】

振動装置としては、回転駆動による振動装置（例えば、バイブレーター）でも良いし、直線的な駆動により振動を発生させる振動装置（例えば、ボイスコイルモーター）でも良い。

【6642】

なお、近接配置の態様は、何ら限定されるものでは無く、遊技者が発光手段の光を視認可能な態様であれば良い。例えば、振動手段に発光手段が積層配置されるものでもよく、その場合の積層方向は、前後方向でも良いし、前後方向に対して上または下へ傾斜する方向でも良いし、左右端から左右内向きに傾斜する方向でも良い。

20

【6643】

遊技機R1において、前記振動手段を複数備え、前記発光手段が配設される発光用基板を備え、前記発光用基板は、複数の前記振動手段に積層配置されることを特徴とする遊技機R2。

【6644】

遊技機R2によれば、遊技機R1の奏する効果に加え、振動手段が音声を出力する際に生じる振動の影響で発光用基板が変位（振動や、位置ずれ等）しがちになり、これにより発光手段の演出態様を変化させることができる。音声を出力する振動手段を異ならせることによって、発光用基板の変位態様を異ならせることができるので、発光手段の演出態様の種類の種類（バリエーション）を増やすことができる。

30

【6645】

なお、発光用基板は1枚でも良いし、複数枚でも良い。複数枚の時は、少なくとも一枚の発光用基板が複数の振動手段に積層配置されていれば良い。この場合、振動手段から生じる振動で変位する発光用基板と、変位しない発光用基板との組み合わせを設けることができるので、発光手段の演出態様の種類の種類を更に増やすことができる。

【6646】

遊技機R2において、前記振動手段を保持する保持手段を備え、前記発光用基板は、前記保持手段に対して前記積層方向に非固定とされ、前記保持手段は、前記積層方向に沿って前記発光用基板の変位を抑制する方向の負荷が生じるように構成されることを特徴とする遊技機R3。

40

【6647】

遊技機R3によれば、遊技機R2の奏する効果に加え、発光用基板が変位すると共に保持手段が変位することを抑制することができる。

【6648】

なお、非固定の態様は、発光用基板と保持手段とが機械的に連結されていない場合に限定されない。例えば、発光用基板と保持手段とがビスで連結されてはいても、締結力が作用しない（例えば、単なる抜け止め）状態であれば、非固定であるといえる。

【6649】

また、非固定との表現は、大きな変位を許容することを想定するものでは無い。例えば

50

、発光用基板の前後位置を規定する２枚の板部材を保持手段に固定することで発光用基板の前後位置を規定（前後位置安定、小さな振動を許容）し、発光用基板の形状よりも若干大きな枠形状の枠部材で前後と直交する方向を囲うことで、前後方向とは別方向（上下左右）への変位を抑制することができる。

【６６５０】

これにより、振動手段と同様に発光用基板が保持手段に固定される場合に比較して振動手段から生じる振動が発光用基板へ与える影響を小さくすることができるので、発光用基板の位置安定性を高めることができる。

【６６５１】

遊技機Ｒ２又はＲ３において、前記積層方向における前記発光用基板の両側に配置される第１部材および第２部材と、それら第１部材および第２部材を前記保持手段へ固定する固定手段と、前記第１部材および第２部材の移動方向を前記積層方向に規制する規制手段と、を備え、前記固定手段は、前記積層方向に対して傾斜する方向に沿って前記保持手段へ向けて進行することの特徴とする遊技機Ｒ４。

10

【６６５２】

遊技機Ｒ４によれば、遊技機Ｒ２又はＲ３の奏する効果に加え、第１部材および第２部材が積層される方向と、固定手段の進行方向とが一致せず、第１部材および第２部材は固定手段の進行方向への移動が規制されることから、固定手段による固定に緩みが発生しても（一部の固定手段が緩んだ場合であっても）、固定手段の変位に比較して第１部材および第２部材の変位を小さくすることができる。

20

【６６５３】

これにより、第１部材および第２部材の位置関係を維持し易くすることができる。換言すれば、第１部材および第２部材が想定以上に離間したり、近づいたりすることを防止することができる。

【６６５４】

なお、進行する態様としては、種々の態様が例示される。例えば、貫通孔に棒状部材が挿通される態様でも良いし、ネジ穴に締結ネジが締結される態様でも良い。

【６６５５】

遊技機Ｒ２からＲ４のいずれかにおいて、前記発光用基板は、変位可能に構成される第１変位領域と、その第１変位領域に比較して変位が抑制される第２変位領域と、を備えることを特徴とする遊技機Ｒ５。

30

【６６５６】

遊技機Ｒ５によれば、遊技機Ｒ２からＲ４のいずれかの奏する効果に加え、振動手段の振動の影響で発光用基板が変位する場合における発光態様の変化を、発光用基板の領域ごとに変化させることができる。

【６６５７】

これにより、第１変位領域における発光演出の態様と、第２変位領域における発光演出の態様とを異なる態様で設計することで、優れた演出効果を奏することができる。例えば、第１変位領域から照射される光を受け屈折させる第１屈折手段として、面発光により均一な発光演出を行う面発光手段を配置する一方、第２変位領域から照射される光を受け屈折ささせる第２屈折手段として、一方の端部（エッジ）から入射した光を全反射させ他方の端部（エッジ）から出射させることで遊技者に高輝度の光を見せるエッジ発光手段を配置することで、領域ごとに発光態様（例えば、輝度）の異なる斬新な発光演出を行うことができる。

40

【６６５８】

なお、変位の抑制の態様は、何ら限定されるものではない。例えば、発光用基板と複数の振動手段との位置関係から規定される抑制の態様でも良いし、発光用基板の保持態様から規定される態様でも良い。

【６６５９】

例えば、複数の振動手段と発光用基板との位置関係として、各振動手段から等位置とさ

50

れる領域は、一方の振動手段からの影響が、他方の振動手段からの影響により相殺されることで、変位が抑制される場合がある。

【6660】

遊技機 R 1 から R 5 のいずれかにおいて、締結固定用の締結ネジと、その締結ネジの頭部と対向配置される対向部と、を備え、前記締結ネジに緩みが生じると、前記締結ネジの頭部と前記対向部とが当接可能に配置されることを特徴とする遊技機 R 6。

【6661】

遊技機 R 6 によれば、遊技機 R 1 から R 5 のいずれかの奏する効果に加え、対向部により締結ネジの進行を規制することにより、締結ネジに緩みが発生した場合に、締結関係がそれ以上悪化することを防止することができる。

10

【6662】

なお、締結ネジに緩みが発生した後の対応については、種々の態様が例示される。例えば、締結ネジに緩みが発生した場合には、電気的にその緩みを検出できるように構成しても良いし、対向部を振動装置の表面に形成することにより締結ネジに緩みが発生している場合に振動させると異音が発生し緩みに気付けるように構成しても良いし、特別な報知を設けず定期メンテナンスで緩んだ箇所を直すように構成しても良い。

【6663】

遊技機 R 1 から R 6 のいずれかにおいて、前記発光用基板の両側に配置される第 1 部材および第 2 部材と、前記第 1 部材および第 2 部材に締結固定される連結手段と、を備え、前記連結手段は、前記第 1 部材と前記第 2 部材とを結ぶ連結方向への変形に比較して、その連結方向と交差する方向への変形の方が容易に生じる態様で構成されることを特徴とする遊技機 R 7。

20

【6664】

ここで、連結手段を連結方向への変形が容易に生じる態様で構成する場合、連結位置の間隔は延びたり縮んだりする両方向の変化が生じることになり、有利な影響と不利な影響とが周期的に生じるようになり、好ましくない。

【6665】

これに対し、遊技機 R 7 によれば、遊技機 R 1 から R 6 のいずれかの奏する効果に加え、連結方向と交差する方向へ連結手段が変形することで、連結位置の間隔を縮む側のみに変化させることができ、第 1 部材および第 2 部材を互いに押し付け合う方向の負荷を優先的に生じさせることができる。

30

【6666】

これにより、連結手段が変形する状況（例えば、連結手段に負荷が生じる状況）に限定して、第 1 部材および第 2 部材を押し付け合う方向の負荷を増大させることができるので、通常は第 1 部材および第 2 部材の対向方向の負荷を低く設定しながら、振動手段による振動で発光用基板が揺れやすい時にのみ第 1 部材および第 2 部材を押し付け合う方向の負荷を増大させることができ、発光用基板の揺れの抑制を図ることができる。

【6667】

なお、所定の方角で変形が容易に生じる態様は、何ら限定されるものではない。例えば、連結手段の形状が、方向毎に厚みが異なる態様で形成されるようにしても良いし、連結手段に生じる負荷の大きさが方向毎に変わるように構成しても良い。

40

【6668】

また、押し付け合う方向の負荷の切り替え態様は、何ら限定されるものではない。例えば、第 1 部材または第 2 部材のいずれかを変位させる駆動装置を備えるようにしても良い。これによれば、駆動装置の制御により、任意のタイミングで、第 1 部材および第 2 部材を押し付け合う方向の負荷を変化させることができる。

【6669】

遊技機 R 1 から R 7 のいずれかにおいて、前記振動手段は、振動の方角を前記変位可能幅に沿う第 1 方向と、その第 1 方向と交差する第 2 方向とで変更可能に構成されることを特徴とする遊技機 R 8。

50

【6670】

遊技機 R 8 によれば、遊技機 R 1 から R 7 のいずれかの奏する効果に加え、振動手段の振動の発光手段への作用を複数種類構成することができる。

【6671】

＜サイドの発光手段の技術思想。エッジ光が、部材の側面や背面へ進行＞

発光可能に構成される発光手段と、光を導光可能とする導光手段と、を備え、その導光手段は、前記発光手段から照射される光を第 1 の態様で導光する第 1 導光手段と、前記発光手段から照射される光を前記第 1 の態様とは異なる態様で導光する第 2 導光手段とを備えることを特徴とする遊技機 S 1。

【6672】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、LED 光を板状部材の端部から入射させ、その板状部材の表面から出射させるように構成される遊技機がある（例えば特開 2015-159875 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、発光演出の演出効果の観点から改良の余地があるという問題点があった。

【6673】

詳述すると、上述した従来の遊技機のように、平板から形成される LED 基板で発光演出を行う場合、基板の価格を安くできるのでコストダウンには役立つが、そのままでは立体的な発光演出との両立を図ることが困難であった。

【6674】

即ち、LED を基準として近い位置と、遠い位置とで発光態様（明暗、強度、輝度など）に差が生じることにより演出効果が低下しがちであり、これを解消するために、発光態様が弱く（暗く）になりがちな部分の LED を増やしても良いが、その場合には、演出に必要な LED 素子の個数が LED 基板の面積に対して増加してしまい、コストダウンを阻害する結果を招くことになる。従って、演出効果の向上か、コストダウンかを、選択することを避けられなかった。

【6675】

これに対し、遊技機 S 1 によれば、導光手段が、発光手段からの光を異なる態様で導光可能に構成されるので、発光手段を基準とした距離が違ってても、演出効果が下がる（変化する）ことを抑制できる。従って、コストダウンを図りながら、発光演出の演出効果の観点から改良することができる。

【6676】

なお、導光手段の態様としては、種々の態様が例示される。例えば、無色または有色の透明部材からなる光透過性の部材でも良いし、擦りガラスのように光を均一に近い形で面発光させる部材でも良いし、乳白色材料の樹脂等を硬化することで形成される白色部材でも良いし、網戸や障子に類似して隙間から光を通過させる部材でも良いし、透過液晶に類似してその部材自体に表示が映写（投影）されるものでも良いし、その他の態様の部材でも良い。

【6677】

遊技機 S 1 において、前記導光手段は、前記発光手段からの距離の違いに対応して、光らせ方が段階的に変化するように構成されることを特徴とする遊技機 S 2。

【6678】

遊技機 S 2 によれば、遊技機 S 1 の奏する効果に加え、導光手段が配設される基板が平板から形成される場合であっても、導光手段が曲面を形成する板状に構成される場合に、その曲面を一様（均一）に発光させる演出を実行することができる。

【6679】

遊技機 S 1 又は S 2 において、前記発光手段を収容する収容手段と、前記発光手段が配設される発光用基板と、を備え、前記収容手段は、前記発光用基板を支持し、前記導光手段が少なくとも第 1 位置で固定される支持手段と、前記導光手段と遊技者との間を遮蔽可能に構成される遮蔽手段と、を備え、前記第 1 位置は、前記遮蔽手段の外形の外方に配置されることを特徴とする遊技機 S 3。

10

20

30

40

50

【6680】

遊技機S3では、遊技機S1又はS2の奏する効果に加え、遮蔽手段が組み付けられたままの状態、第1位置における固定を緩めることができるので、支持手段に対する導光手段の位置を容易に調整することができる。従って、発光手段と導光手段との位置ずれを修復することが容易となり、メンテナンス性の向上を図ることができる。

【6681】

なお、遮蔽手段の遮蔽の態様は、何ら限定されるものでは無い。例えば、遊技者が導光手段に触れることができないように遮蔽する一方で、見ることはできるように構成しても良いし、遊技者が導光手段に触れることも見ることもできないように構成しても良い。

【6682】

なお、第1位置が複数箇所で形成される場合は、全ての第1位置が遮蔽手段の外形の外方に配置されるようにしても良いし、複数の第1位置の内、少なくとも一つが遮蔽手段の外形の外方に配置されるようにしても良い。

【6683】

遊技機S3において、前記発光用基板は、前記支持手段および導光手段に対して非固定とされ、前記導光手段は、長尺板形状とされ、前記第1位置は、前記導光手段の長尺方向の端部に配置されることを特徴とする遊技機S4。

【6684】

遊技機S4によれば、遊技機S3の奏する効果に加え、導光手段が長尺板形状とされ、長尺方向の端部に第1位置が配置されるので、第1位置の固定を緩め導光手段の短手方向に負荷を与えることで導光手段の位置ずれを容易に補正することができる。

【6685】

詳述すれば、導光手段の位置ずれの補正を、導光手段の短手方向への変形で補ったり、強い負荷を与えることに寄る滑りで補ったりすることで、長尺方向の一方の端部だけ固定を緩め、他方の端部において固定が維持されている場合であっても、導光手段の位置ずれを容易に修復することができる。

【6686】

また、導光手段によって発光用基板を支持手段に押し付ける支持態様の場合、導光手段の撓み変形に伴って、発光用基板を支持手段に支持する度合いを弱くすることができる。そのため、導光手段を支持手段から取り外さなくとも、第1位置での固定を緩めて導光手段を撓み変形させることによって、発光用基板の支持度合いを弱くでき、その状態で発光用基板に負荷を与えることで、発光用基板の位置ずれを修正することができる。

【6687】

なお、位置調整の調整幅は、何ら限定されるものでは無い。例えば、発光用基板に配設される発光手段の外形から導光手段の照射対象となる部分が、照射方向視で完全に外れるほどには位置ずれしないように機械的に規制される設計の基での位置ずれを修正する程度の調整幅でも良いし（調整幅小）、予め調整幅を大きく確保する設計の基で、発光手段の外形から導光手段の照射対象となる部分が、照射方向視で完全に外れる位置に導光手段の位置を調整可能としても良い（調整幅大）。

【6688】

この場合、発光手段および導光手段は同じ構造のままで、同じ演出の時に視認される発光演出の態様を変化させることができる。この場合、例えば、同じ構成の遊技機を、別の遊技性で遊技可能に用意する場合（例えば、スペック違いの遊技機を構成する場合）に、各部の機械的構成を大きく変化させることなく、導光手段の位置調整で発光演出の態様を変化させることができるので、遊技機の製造に係る負担（例えば、コスト）を低減することができる。

【6689】

なお、非固定の態様は何ら限定されるものでは無い。例えば、締結ネジなどの固定具により固定される場合以外の態様を、総じて非固定と表現しても良い。また、端部とは、端に限定されることを避ける意図の表現である。即ち、長尺方向端の周辺を含む位置に、第

10

20

30

40

50

1 位置が配置されれば良い。

【6690】

遊技機S3又はS4において、前記遮蔽手段は、前記支持手段に固定され、前記導光手段および前記遮蔽手段は、互いの距離を短くするほど相対位置のずれを縮小可能に構成される位置ずれ防止部を備え、その位置ずれ防止部は、前記支持手段との固定部を備えることを特徴とする遊技機S5。

【6691】

ここで、発光用基板には電気を導通する配線を接続する必要があるところ、配線のずれや欠けは発光手段の動作不良に直接的に影響するので、それを防止する目的からも、発光用基板と支持手段との位置ずれが容易に生じないように構成することが好ましい。

10

【6692】

演出効果を考えると、導光手段は、発光用基板との位置ずれが容易に生じないようにすることは前提として、位置ずれが生じてしまった場合には位置合わせが容易であることが好ましく、支持手段側に保持させることが良いとも考えられる。一方で、導光手段と遮蔽手段との間で位置ずれが生じると、導光手段と遮蔽手段とが衝突し見栄えが悪くなる虞があり、遮蔽手段側に保持させることが良いとも考えられる。

【6693】

遮蔽手段は、遊技者が触れることができる箇所であるので、強度面を考えて、ベースとなる支持手段に固定することが好ましい。このように、各手段に期待される支持態様が様々であった。

20

【6694】

遊技機S5によれば、遊技機S3又はS4の奏する効果に加え、位置ずれ防止部の作用により、導光手段と遮蔽手段とを直接固定しないでも、組み付け時の互いの位置合わせを容易に行うことができるだけでなく、遊技中における導光手段と遮蔽手段との位置関係を維持し易くすることができる。

【6695】

なお、位置ずれ防止部の態様は、何ら限定されるものでは無い。例えば、同様の形状とされ嵌合可能な凹凸でも良いし、また、嵌合可能な凹凸は、組み付け方向に沿う形状が不変とされるものでも良いし、相手部材に近い側程、先細りする凸形状と拡大する凹形状とで構成されるものでも良い。

30

【6696】

遊技機S1からS5のいずれかにおいて、前記導光手段は、本体部と、前記発光手段から離反する側へ前記本体部から延設される離反延設部と、その延設部の外形に相当する断面形状で前記発光手段へ向けて延設される対向延設部と、を備え、前記発光手段は、前記対向延設部に入射した光が全反射する態様で配設される全反射発光部を備えることを特徴とする遊技機S6。

【6697】

遊技機S6によれば、全反射発光部から照射される光が対向延設部以外の部分に入ること抑制することができるので、離反延設部および対向延設部と、それ以外の部分との境界を明確にでき、短い幅の境界で光の態様を変化させる（光を分離する）演出を実行可能とすることができる。

40

【6698】

なお、全反射する態様としては、何ら限定されるものでは無い。例えば、導光手段と発光手段との位置関係、照射される光の方向、照射される光の幅、導光手段の材質や形状、及びそれらの組み合わせ等で特定することができる。

【6699】

遊技機S6において、前記導光手段は、前記発光用基板に覆設される覆設部と、その覆設部の外形を形成し、前記発光用基板の外形と同様の形状の枠形状から形成される枠部と、を備え、前記対向延設部は、前記覆設部から延設され、前記枠部に結合されていることを特徴とする遊技機S7。

50

【6700】

遊技機S7によれば、遊技機S6の奏する効果に加え、結合箇所から枠部へ光を入射させることができるので、枠部の発光演出の演出効果を向上でき、且つ、対向延設部が補強用のリブとして機能することで、導光手段の強度向上を図ることができる。

【6701】

これによれば、枠部が発光手段から出射される光の方向に沿って発光手段の背後まで延設されていれば、出射方向の反対側を光らせる演出を行うことができる。

【6702】

遊技機S7において、前記対向延設部は、前記覆設部に沿って長尺形状に形成され、長手方向の一方の端部において前記枠部と結合し、他方の端部において前記枠部から離間することを特徴とする遊技機S8。

10

【6703】

遊技機S8によれば、遊技機S7の奏する効果に加え、対向延設部の設計に基づいて、長手方向で枠部に光を入射可能な端部と、入射が規制される端部とを構成することができるので、枠部を用いた発光演出の設計自由度を向上することができる。

【6704】

遊技機S6からS8のいずれかにおいて、前記発光手段は、前記対向延設部および前記離反延設部の投影位置に配置され、前記離反延設部の先端形状の光の照射方向に対する傾斜角度が小さいほど、前記対向延設部および前記離反延設部の断面形状の端寄りに配置されることを特徴とする遊技機S9。

20

【6705】

遊技機S9によれば、遊技機S6からS8のいずれかの奏する効果に加え、離反延設部の先端形状が発光用基板の平面に対して傾斜する形状であっても、発光手段の発光強度を一律としたままで、遊技者に違和感を与えることなく発光演出を行うことができる。即ち、離反延設部の断面形状の全体を同程度に発光させることができる。

【6706】

＜トップの発光手段の技術思想。発光手段からの距離で光らせ方を変えるポイント＞

発光可能に構成される発光手段と、光を受光可能とする受光手段と、を備え、その受光手段は、前記発光手段から照射される光を第1の態様で受光する第1受光手段と、前記発光手段から照射される光を前記第1の態様とは異なる態様で受光する第2受光手段とを備えることを特徴とする遊技機T1。

30

【6707】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、LED光を面状部材のエッジから入射させ、その面状部材の表面から出射させるように構成される遊技機がある（例えば特開2015-159875号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、発光演出の演出効果の観点から改良の余地があるという問題点があった。

【6708】

詳述すると、上述した従来の遊技機のように、平板から形成されるLED基板で発光演出を行う場合、基板の価格を安くできるのでコストダウンには役立つが、そのままでは立体的な発光演出との両立を図ることが困難であった。

40

【6709】

即ち、LEDを基準として近い位置と、遠い位置とで発光態様（明暗、強度、輝度など）に差が生じることにより演出効果が低下しがちであり、これを解消するために、発光態様が弱く（暗く）になりがちな部分のLEDを増やしても良いが、その場合には、演出に必要なLED素子の個数がLED基板の面積に対して増加してしまい、コストダウンを阻害する結果を招くことになる。従って、演出効果の向上か、コストダウンかを、選択することを避けられなかった。

【6710】

これに対し、遊技機T1によれば、受光手段が、発光手段からの光を異なる態様で受光可能に構成されるので、発光手段を基準とした距離が違って、演出効果が下がる（変化

50

する)ことを抑制できる。従って、コストダウンを図りながら、発光演出の演出効果の観点から改良することができる。

【6711】

なお、受光手段の態様としては、種々の態様が例示される。例えば、無色または有色の透明部材からなる光透過性の部材でも良いし、擦りガラスのように光を均一に近い形で面発光させる部材でも良いし、乳白色材料の樹脂等を硬化することで形成される白色部材でも良いし、網戸や障子に類似して隙間から光を通過させる部材でも良いし、透過液晶に類似してその部材自体に表示が映写(投影)されるものでも良いし、その他の態様の部材でも良い。

【6712】

遊技機T1において、前記受光手段は、前記発光手段からの距離の違いに対応して、光らせ方が段階的に変化するよう構成されることを特徴とする遊技機T2。

【6713】

遊技機T2によれば、遊技機T1の奏する効果に加え、受光手段が配設される基板が平板から形成される場合であっても、受光手段が曲面を形成する板状に構成される場合に、その曲面を一様(均一)に発光させる演出を実行することができる。

【6714】

遊技機T1又はT2において、前記発光手段を収容する収容手段と、前記発光手段が配設される発光用基板と、を備え、前記収容手段は、前記発光用基板の一方の面と対向配置される領域を区画する区画手段を備え、前記受光手段は、前記区画手段で区画される領域ごとに光らせ方が変化するよう構成されることを特徴とする遊技機T3。

【6715】

遊技機T3によれば、遊技機T1又はT2の奏する効果に加え、受光手段の光らせ方が変化する境界に区画手段の枠が配置されることになるので、受光手段の光らせ方を急激に変化させた場合に遊技者に与える違和感を少なくすることができる。これにより、発光用基板の枚数が少ない場合であっても、発光用基板を用いた発光演出の演出効果を向上させることができる。

【6716】

遊技機T3において、前記発光用基板に与えられる付勢力に対抗する方向から、前記発光用基板を前記区画手段が支えることで位置合わせされることを特徴とする遊技機T4。

【6717】

遊技機T4によれば、遊技機T3の奏する効果に加え、発光用基板と区画手段との位置合わせを容易とすることで組立作業の容易化を図ることができることに加え、使用時に発光用基板と区画手段とが位置ずれすることを抑制することができる。

【6718】

遊技機T3又はT4において、前記区画手段は、前記発光用基板に配設される発光部の形状に対応して形成される貫通孔を備え、前記受光手段は、前記貫通孔に挿通される挿通部を備えることを特徴とする遊技機T5。

【6719】

遊技機T5によれば、遊技機T3又はT4の奏する効果に加え、区画手段の寸法に影響されず、発光部と受光手段との間隔を狭めることができ、挿通部の内部に入射した光を全反射させ易くなり、発光手段から出射される光の強度が落ちることを防止することができる。

【6720】

遊技機T5において、前記区画手段は、前記発光用基板に配設される発光部の形状に対応して穿設され、前記挿通部を受け入れない非挿通貫通孔を備え、その非挿通貫通孔は、前記発光用基板から離反するほど開口が拡大する態様で形成され、前記発光用基板の反対側から前記受光手段に面で当接されることを特徴とする遊技機T6。

【6721】

遊技機T6によれば、遊技機T5の奏する効果に加え、挿通部が挿通されない貫通孔を

10

20

30

40

50

、発光部から出射された光を広い角度で出射させる手段として構成することができ、加えて受光手段との間の隙間を狭めることで光の漏れを抑制することができる。

【6722】

遊技機T1からT6のいずれかにおいて、前記受光手段は、前記発光手段に近い側よりも、前記発光手段から遠い側の方が、断面形状の外形が大きく形成されることを特徴とする遊技機T7。

【6723】

遊技機T7によれば、遊技機T1からT6のいずれかの奏する効果に加え、発光手段が形成される領域に比較して、受光手段を介して遊技者が光を視認する領域を大きくすることができる。

10

【6724】

遊技機T7において、前記受光手段は、前記発光手段側から延設される光導通部と、その光導通部と交差する抜き境界面部とを備え、その抜き境界面部は、前記光導通部の、延設方向における前後方向面部の方が傾斜面部よりも短くなる位置に配置されることを特徴とする遊技機T8。

【6725】

遊技機T8によれば、遊技機T7の奏する効果に加え、受光手段が前方へ向かうほど断面形状の外形が大きくなる態様で形成される場合であっても、抜き境界面部を形成した場合であっても、光導通部の肉厚を均一にし易くすることができる。これにより、光導通部の延設方向に亘って全反射を維持し易くすることができる。

20

【6726】

遊技機T7又はT8において、前記受光手段は、前記発光手段側から延設される光導通部を備え、その光導通部は、前記挿通部の基端部を含むライン状に形成されることを特徴とする遊技機T9。

【6727】

遊技機T9によれば、遊技機T7又はT8の奏する効果に加え、発光手段のLEDから出射される光をライン状の光（点光源からの光が交じりあった光）として視認させ易くすることができるので、LEDの配設個数を増加させることなく、点光源のような感じを低下させることができる。

【6728】

＜締結方向が傾斜する2方向で構成されるポイント＞

30

第1手段と、その第1手段に固定手段で固定される第2手段と、を備える遊技機において、前記固定手段は、第1方向に固定力を発生させる第1固定手段と、前記第1方向に対し傾斜する第2方向で固定力を発生させる第2固定手段と、を備えることを特徴とする遊技機U1。

【6729】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、正面枠を、前後方向で挿通される締結ネジで複数の構造体を合体して構成する遊技機がある（例えば特開2016-41185号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、固定手段の配置に構造体の形状が規定されてしまい、構造体の設計自由度が低くなるという問題点があった。

40

【6730】

例えば、固定手段に前後方向で挿通する締結ネジを挿通させる場合、締結ネジが挿通される一の断面において正面視で締結ネジと干渉する位置にLED等の発光部材を配置することはできない。即ち、固定手段を配置可能な領域が、事実上、発光部材の外形の限界位置と一致することになるため、固定手段の配置可能な位置に構造体の大きさが制限されることになる。

【6731】

換言すれば、発光用基板を背面側から支持する支持板の形状を、固定手段を配置する分だけ発光用基板よりも大きく形成する必要があるので、支持板の配置可能な領域の大きさに発光用基板の大きさが制限されることになる。

50

【6732】

これに対し、遊技機U1によれば、固定手段を固定する締結ネジの挿通方向が、互いに傾斜する第1方向と第2方向とで構成されるので、全ての固定手段が前後方向に沿って挿通される場合に比較して、遊技者に視認させる側の演出領域を広く確保することができる。

【6733】

遊技機U1において、前記固定手段は、前記第1方向に沿って形成される第1面と、前記第2方向に沿って形成される第2面と、を外形面に備えることを特徴とする遊技機U2。

【6734】

遊技機U2によれば、遊技機1の奏する効果に加え、外形面が固定手段にかけられる固定力の方向に沿って形成されるので、外力により外形面が変形しそうになっても、十分な抵抗力を生じさせることができ、外形面の変形を抑制することができる。

【6735】

遊技機U1又はU2において、前記固定手段の固定箇所の少なくとも一つにおいて、固定力の低下を抑制する抑制手段を備えることを特徴とする遊技機U3。

【6736】

ここで、第1手段や第2手段が樹脂成型品から構成され、製造用の樹脂型の抜き方向が1方向であるとする、互いに傾斜する第1方向または第2方向と、抜き方向とが傾斜することになるので、その傾斜した側に対応する第1又は第2固定手段で固定力が弱くなる虞がある。

【6737】

これに対し、遊技機U3によれば、遊技機U1又はU2の奏する効果に加え、抑制手段により固定力の低下を抑制することができるので、固定手段の締結に利用する締結ネジを共通部品とすることができる。

【6738】

なお、前記抑制手段の構成は何ら限定されるものではない。例えば、固定の緩みが生じることを防止する緩み防止手段でも良いし、固定の緩みが生じた場合にそれ以上の緩みを規制する緩み規制手段であっても良い。

【6739】

遊技機U3において、前記抑制手段は、前記固定手段の固定不良を報知可能な報知手段を備えることを特徴とする遊技機U4。

【6740】

遊技機U4によれば、遊技機U3の奏する効果に加え、報知手段により固定手段の固定不良が報知されるので、締結ネジに緩みが生じたことの早期発見を図ることができる。

【6741】

なお、報知手段の構成は何ら限定されるものではない。例えば、センサ等の検出手段のように電氣的に報知する手段でも良いし、外観の変化を惹起する構造的な手段でも良い。構造的な手段としては、例えば、遊技機内部で生じる振動の遊技機外側への伝達強度を変化させる伝達変化手段や、内部からの発光を遮り外観で分かる影を発生させる光演出変化手段や、振動装置の振動箇所と当接させ異音を発生させたり振動を強化させたりして遊技者に気付かせる振動報知手段などが例示される。

【6742】

前記遊技機U2からU4のいずれかにおいて、前記第1手段と前記第2手段との間に配設される第3手段を備え、その第3手段は、前記第1面と第2面との間に配設されることを特徴とする遊技機U5。

【6743】

遊技機U5によれば、遊技機U2からU4のいずれかの奏する効果に加え、第1手段および第2手段が固定手段の固定力の成分方向として抵抗力を発生可能な方向を複数方向とすることができるので、第3手段を安全に保持し易くすることができる。

10

20

30

40

50

【6744】

なお、第3手段の構成は何ら限定されるものではない。例えば、第3手段を、第1手段側を遊技者に視認させる一方、第2手段側を遊技者に視認させない構成としても良い。この場合、第1面と第2面との間隔が広がる側を第1手段側、狭まる側を第2手段側とすることで、遊技者に視認させる領域を広く確保しながら、視認させない側の構成の占める領域を狭めることができる。

【6745】

遊技機U5において、前記第1面を挟んで前記第3手段の反対側に配設される第4手段を備え、前記第1面は、前後方向に対して傾斜して形成されることを特徴とする遊技機U6。

10

【6746】

遊技機U6によれば、遊技機U5の奏する効果に加え、正面視における第3手段の占める領域と第4手段の占める領域とを干渉可能とすることができるので、第3手段および第4手段の配置可能領域を大きく確保することができる。

【6747】

遊技機U1からU6のいずれかにおいて、前記第1固定手段および第2固定手段は、それぞれ、所定の間隔を空けて組で配置されることを特徴とする遊技機U7。

【6748】

遊技機U7によれば、遊技機U1からU6のいずれかの奏する効果に加え、第1固定手段および第2固定手段がそれぞれ所定の間隔を空けて組で配置されるので、一方の固定手段における固定力の発生方向に沿う変形が、他方の固定手段に生じることを回避することができる。即ち、固定力の発生方向と交差する方向への変形を抑制することができるので、固定手段に緩みが生じることを回避することができる。

20

【6749】

＜背面ケース横の切り欠き（貫通孔）による剛性低下を遊技盤の剛性で補助＞

遊技盤と、その遊技盤に縁部が対向配置される対向手段とを備える遊技機において、前記対向手段は、左右側の前記縁部に前記遊技盤に近接配置される近接部が配設され、その近接部の形成態様が左右非対称とされることを特徴とする遊技機ZA1。

【6750】

パチンコ機等の遊技機において、遊技領域を構成する遊技盤と、可動ユニット等が配設される背面ケースとを備える遊技機がある（例えば、特開2016-77627号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、背面ケースの内部スペースが遊技盤と背面ケースとの連結位置が占めるスペースに侵食されることが原因で、可動ユニット等の配置スペースを十分に確保することが困難となるという問題点があった。

30

【6751】

特に、確変状態（高確率状態）や大当たり遊技（特別遊技状態）において右打ちで遊技を行うような右打ち機においては、遊技者の視線が遊技領域の右側に集中する場合が多いため、右打ちされた遊技球が流下する流路（液晶装置の右側の流路）の背面側における背面ケースの内部スペースを確保することが求められていた。

【6752】

これに対し、遊技機ZA1によれば、近接部の形成態様が左右非対称とされることで、遊技盤に対する対向手段の左右縁部の配置を左右非対称とすることができることから、左右いずれか一方の対向手段の内部領域を犠牲にする代わりに、左右いずれか他方の対向手段の内部領域を確保し易くすることができる。これにより、遊技盤に対する対向手段の配置自由度を向上することができ、可動ユニット等の配置スペースを十分に確保することができ、遊技盤を通して遊技者に視認させる演出の自由度の向上を図ることができる。例えば、遊技盤の端部付近（例えば、右打ち流路）を移動役物の発光手段で照らしたり、液晶表示装置から出射される光で照らしたりすることができる。

40

【6753】

なお、近接部の形成の態様は、何ら限定されるものではない。例えば、遊技盤に接触し

50

ているものでも良いし、遊技盤から離れて配置されているものでも良いし、それらの組み合わせでも良い。

【6754】

なお、近接部の形成態様は何ら限定されるものではない。例えば、遊技盤との連結に用いられる連結部（接触部）を広い範囲で形成しない領域を確保するようにしても良いし、連結部（接触部）の占める面積を抑制した上で連結部（接触部）を配置するようにしても良い。

【6755】

また、左右非対称の態様としては、何ら限定されるものではない。例えば、近接部が形成される面積を非対称としても良いし、近接部の形成の向きを左右非対称としても良いし、近接部に配設される機能部（締結ネジが締結固定される雌ネジが形成される締結部など）の形成位置、形成方向（例えば、締結ネジの挿通方向が前後方向、左右方向またはその他の方向で設定されるための方向）または形成個数を左右非対称としても良い。

10

【6756】

遊技機Z A 1において、前記対向手段は、前記近接部が前記遊技盤側の端部に形成され、左右方向で対向配置される配置部を備え、前記近接部は、前記配置部に対する形成方向が左右非対称に構成されることを特徴とする遊技機Z A 2。

【6757】

遊技機Z A 2によれば、遊技機Z A 1の奏する効果に加え、配置部の間の領域を、遊技盤に対して左右非対称に構成することができる。なお、形成方向が左右非対称とされる態様は何ら限定されるものではない。例えば、左右対称方向に対して逆向き（左右とも同方向）の形成方向とされても良いし、左右で交差する方向（例えば、直交する方向）の形成方向とされても良い。

20

【6758】

また、形成方向としては、例えば、板状部が延設される延設方向（設ける方向）や、切欠きとして凹設される凹設部の凹設方向（削る方向）等が例示される。

【6759】

遊技機Z A 1又はZ A 2において、前記近接部は、前記遊技盤に対向する面である対向面と、前記遊技盤に対向する辺である対向辺とを備え、前記遊技盤の左側部に対する部分に比較して、前記遊技盤の右側部に対する部分の方が、前記対向面よりも前記対向辺の割合が多いことを特徴とする遊技機Z A 3。

30

【6760】

遊技機Z A 3によれば、遊技機Z A 1又はZ A 2の奏する効果に加え、近接部の占める左右幅を、遊技盤の左側部に比較して、遊技盤の右側部の方が狭くすることができる。

【6761】

遊技機Z A 1からZ A 3のいずれかにおいて、前記遊技盤または対向手段の、対向方向への変位を抑制する抑制手段を備えることを特徴とする遊技機Z A 4。

【6762】

遊技機Z A 4によれば、遊技機Z A 1からZ A 3のいずれかの奏する効果に加え、抑制手段により対向手段の剛性を補強することができる。なお、抑制手段の配置は何ら限定されるものではない。例えば、遊技盤から離れた位置（対向手段に当接する位置を含む）に配設されても良いし、対向手段から離れた位置（遊技盤に当接する位置を含む）に配設されても良いし、遊技盤と対向手段との間の位置（遊技盤または対向手段の少なくとも一方と当接する位置を含む）に配設されても良い。

40

【6763】

遊技機Z A 4において、前記抑制手段は、前記遊技盤側に配設されることを特徴とする遊技機Z A 5。

【6764】

遊技機Z A 5によれば、遊技機Z A 4の奏する効果に加え、対向手段に特別な部材を設けることなく、遊技ユニット全体としての強度の維持（剛性の確保）を図ることができる

50

。

【6765】

遊技機Z A 4又はZ A 5において、前記抑制手段は、前記対向手段の最外側面と正面視で重なる重なり部を備えることを特徴とする遊技機Z A 6。

【6766】

遊技機Z A 6によれば、遊技機Z A 4又はZ A 5の奏する効果に加え、遊技盤の内部の設計自由度を犠牲にすることを防止できるので、遊技領域における右打ち流路のスペースを確保しながら、遊技ユニット全体としての強度の維持（剛性の確保）を図ることができる。

【6767】

遊技機Z A 1からZ A 6のいずれかにおいて、前記対向手段は、前記所定方向の最外側面の前記遊技盤側の縁部に、前記遊技盤に対して非当接な非当接部を備えることを特徴とする遊技機Z A 7。

【6768】

遊技機Z A 7によれば、遊技機Z A 1からZ A 6のいずれかの奏する効果に加え、遊技盤と非当接部との間の隙間を、可変入賞口の駆動装置の配置箇所としたり、その駆動装置や入賞センサや発光装置に連結される配線の通り道としたり、発光装置の配置箇所としたりすることで有効に活用することができる。

【6769】

遊技機Z A 1からZ A 7のいずれかにおいて、前記遊技盤は、樹脂材料から形成され、前記対向手段は、前記遊技盤との間に配設される演出手段を備え、その演出手段の前端は、前記対向手段の前端よりも前側に配置可能に構成されることを特徴とする遊技機Z A 8。

【6770】

遊技機Z A 8によれば、遊技機Z A 1からZ A 7のいずれかの奏する効果に加え、演出手段の配置スペースを前側にも広げることができる。

【6771】

＜可動役物に多様な発光態様＞

所定の発光領域へ光を照射する発光手段と、所定方向視で前記発光領域と少なくとも一部が重なる第1位置が変位区間の少なくとも一部に含まれるよう構成される変位手段と、を備える遊技機において、前記発光領域は、前記変位手段の配置に対応して複数種類の発光態様で視認可能に構成される可能領域を備えることを特徴とする遊技機Z B 1。

【6772】

パチンコ機等の遊技機において、正面視において発光手段と変位手段とが重なるように構成される遊技機がある（例えば、特開2016-159178号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、発光手段および変位手段がそれぞれ単独で視認されるに留まり、重なることを利用した演出効果が不十分となるという問題点があった。即ち、変位手段が発光手段の手前側に配置されることで発光手段が変位手段に隠される構成であり、演出効果が不十分となるという問題点があった。

【6773】

これに対し、遊技機Z B 1によれば、発光手段が、変位手段の態様との絡みで異なる発光態様で視認可能に構成されるので、演出態様の多様化を図ることができる。

【6774】

なお、変位手段の態様としては、例えば、変位手段の配置態様や、変位手段の変位態様や、変位手段の向き（姿勢）の態様や、変位手段に配設された発光手段の発光態様等が例示される。変位手段の配置態様としては、変位手段の一部が発光手段と重なる場合や、変位手段の全体が発光手段と重なる場合などが例示される。変位手段の変位態様としては、変位手段が発光手段側へ変位する場合や、変位手段が発光手段から離反して変位する場合などが例示される。変位手段の向き（姿勢）の態様としては、変位手段の表面が発光手段側を向く場合や、変位手段の裏面が発光手段側を向く場合や、その間の面が発光手段側を

10

20

30

40

50

向く場合などが例示される。

【6775】

発光手段の発光態様としては、変位手段側へ向けて発光する発光手段が点灯、点滅または消灯する態様や、変位手段から離反する側へ向けて発光する発光手段が点灯、点滅または消灯する態様などが例示される。

【6776】

遊技機Z B 1において、前記可能領域は、前記変位手段が前記第1位置に配置される第1状態と、前記変位手段が前記第1位置と異なる第2位置に配置される第2状態とで、前記所定方向から視認される発光態様が異なる場合を構成可能とされることを特徴とする遊技機Z B 2。

10

【6777】

遊技機Z B 2によれば、遊技機Z B 1の奏する効果に加え、変位手段の位置の変化によって発光態様を異ならせることができるので、変位手段単体の発光態様が同じままとしながら、遊技者に与える印象を突然変化させることができる。

【6778】

遊技機Z B 1又はZ B 2において、前記発光手段は、発光部が配設される基板と、前記発光部から出射される光を屈折可能に配置される屈折手段と、を備え、前記基板は、前記所定方向視で前記可能領域の外側に配置され、前記屈折手段は、前記所定方向視で前記可能領域と重なる第1屈折部を備えることを特徴とする遊技機Z B 3。

20

【6779】

遊技機Z B 3によれば、遊技機Z B 1又はZ B 2の奏する効果に加え、第1屈折部を通して視認される光の態様を、発光部から出射される光と、変位手段に基づく色や明暗との組み合わせにより現すことができる。

【6780】

また、基板の形成範囲を狭めることにより、他の構成部材、例えば変位手段の駆動力を発生する駆動装置を配置する領域や、変位手段が変位するための空間を確保することができる。

【6781】

遊技機Z B 3において、前記変位手段は、前記所定方向視で前記可能領域と重なる位置における変位の方が、その他の位置における変位に比較して大きいことを特徴とする遊技機Z B 4。

30

【6782】

遊技機Z B 4によれば、遊技機Z B 3の奏する効果に加え、発光手段が大きな空間を占める位置では変位手段の変位を抑制し、発光手段が占める空間が小さな位置では変位手段の変位を大きくすることができるので、発光手段および変位手段が共同で占める空間を抑えながら、変位手段の変位の自由度を最大限確保することができる。

【6783】

なお、変位の大小の態様は何ら限定されるものではない。例えば、変位手段の変位の絶対値で比較しても良いし、相反する方向に正負を設けて比較しても良いし、変位手段の所定方向（成分）の変位で比較しても良いし、変位手段に構成され変位する部材の個数の多少を含めて比較しても良い。

40

【6784】

遊技機Z B 1からZ B 4のいずれかにおいて、前記変位手段は、前記所定方向から視認可能な態様で発光する第2発光手段と、その第2発光手段から出射される光を透過させる透過手段と、を備え、前記透過手段は、前記変位手段の変位方向に沿って、その方向と交差する方向の幅が変化する形状であることを特徴とする遊技機Z B 5。

【6785】

遊技機Z B 5によれば、遊技機Z B 1からZ B 4のいずれかの奏する効果に加え、可能領域を通して視認される第2発光手段の光の幅を、変位手段が変位区間のどの位置に配置されているかによって変化させることができる。

50

【6786】

遊技機Z B 1からZ B 5のいずれかにおいて、前記可能領域は、液晶表示領域を視認可能に開口される窓部の中央側に配置されることを特徴とする遊技機Z B 6。

【6787】

遊技機Z B 6によれば、遊技機Z B 1からZ B 5のいずれかの奏する効果に加え、可能領域の発光態様の変化を、液晶表示領域側へ遊技者の視線を誘導することに利用することができる。

【6788】

なお、可能領域の配置態様は何ら限定されるものではなく、様々な態様が例示される。例えば、窓部の周囲に点在する（可能領域が一か所である場合を含む）態様でも良いし、窓部を囲う円（弧）状の態様でも良い。

10

【6789】

遊技機Z B 1からZ B 6のいずれかにおいて、前記発光手段が配設される基板を備え、その基板は、前記可能領域側の端部において締結用の締結手段が配設されないことを特徴とする遊技機Z B 7。

【6790】

遊技機Z B 7によれば、遊技機Z B 1からZ B 6のいずれかの奏する効果に加え、可能領域側部における発光手段の配置スペースを確保することができると共に、締結手段の影が可能領域に生じることを回避することができる。

【6791】

遊技機Z B 7において、前記所定方向視で、前記可能領域と前記基板との間を覆う態様で覆設される覆設手段を備えることを特徴とする遊技機Z B 8。

20

【6792】

遊技機Z B 8によれば、遊技機Z B 7の奏する効果に加え、覆設手段により、可能領域と基板との境界位置を隠しているため、基板の端部付近において光の視認性が悪化する場合であっても、それを遊技者に見せることを回避することができる。

【6793】

遊技機Z B 7又はZ B 8において、前記基板を保持する基板保持手段を備え、その基板保持手段は、前記基板の組み付けを容易にするために隙間を形成する隙間形成部を備え、その隙間形成部は、組立状態において閉塞されることを特徴とする遊技機Z B 9。

30

【6794】

遊技機Z B 9によれば、遊技機Z B 7又はZ B 8の奏する効果に加え、隙間形成部によって基板の組み付けを容易にする効果を奏しながら、隙間形成部から光が漏れるなどの不具合を回避することができる。また、この隙間形成部を他の部材との係合に利用し、他の部材の位置合わせに活用しても良い。

【6795】

遊技機Z B 7からZ B 9のいずれかにおいて、前記基板は、配線が連結されるコネクタ部を備え、そのコネクタ部は、前記可能領域側の端部から離れた位置に配設されることを特徴とする遊技機Z B 10。

【6796】

遊技機Z B 10によれば、遊技機Z B 7からZ B 9のいずれかの奏する効果に加え、コネクタ部に連結される配線に負荷を与えることで、可能領域側の端部を起点とするモーメントを生じさせることができるので、基板を直接取り出せない状況であっても、基板を容易に取り出すことができる。

40

【6797】

＜複数部材への駆動力の伝達、伝達と遮断との切替＞

変位可能に構成される変位手段と、その変位手段を変位させるための駆動力を発生させる駆動手段と、その駆動手段が発生させる駆動力を所定の状態で前記変位手段へ伝達可能に構成される伝達手段と、を備える遊技機において、前記伝達手段は、前記変位手段の所定の被伝達部に駆動力を伝達する伝達部を備え、前記駆動手段の駆動状態において、前記

50

伝達部が前記被伝達部に非当接とされる場合に前記変位手段の変位を抑制可能に構成されることを特徴とする遊技機 Z C 1。

【6798】

パチンコ機等の遊技機において、駆動力伝達に利用される円柱部が変位部材の凹部に案内されるよう構成され、円柱部の配置と変位部材の姿勢とが対応する遊技機がある（例えば、特開 2010-234152 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、変位部材の姿勢の維持が円柱部による支持で行われることから、変位部材の姿勢を維持した状態において円柱部を利用した他の演出を行うことが困難となるという問題点があった。

【6799】

これに対し、遊技機 Z C 1 によれば、伝達部が非当接の状態でも変位手段の変位を抑制可能に構成されているので、変位手段の姿勢を維持した状態において伝達部を他の演出に利用することができる。

【6800】

なお、伝達手段の態様は、何ら限定されるものではない。例えば、変位手段と駆動手段との間に配置される単一または複数のギアでも良いし、複数の部材が相互に影響し合うスライダクランクやカム等の機構に例示される態様でも良い。

【6801】

なお、変位を抑制可能とする態様は、何ら限定されるものではない。例えば、重力やバネ部材に基づく弾性力により付勢される態様でも良いし、爪状の部材で係止（係合）される態様でも良いし、ストッパとしての機能を有する部材に当接して抑制される態様でも良い。また、抑制可能としては、変位手段の変位を低減する態様や、変位手段の変位を防止する（規制する）態様等が例示される。

【6802】

遊技機 Z C 1 において、前記伝達手段は、前記伝達部の移動軌跡に沿って形成される形成部を備え、その形成部は、前記伝達部が前記変位手段に対して前記変位手段の移動方向で非当接である状態において前記変位手段と当接可能に構成されることを特徴とする遊技機 Z C 2。

【6803】

遊技機 Z C 2 によれば、遊技機 Z C 1 の奏する効果に加え、形成部と変位手段との当接により変位手段の変位を抑制することができるので、外力に対する変位手段の配置の安定性を向上することができる。

【6804】

遊技機 Z C 2 において、前記形成部は、前記伝達部から前記伝達手段の変位方向に沿って延設され、前記変位手段との間隔が前記伝達部と前記変位手段との間隔に比較して長くなるよう構成されることを特徴とする遊技機 Z C 3。

【6805】

遊技機 Z C 3 によれば、遊技機 Z C 2 の奏する効果に加え、変位手段と伝達手段との対向方向において、駆動力の伝達時に負荷が発生する箇所と、変位抑制時に負荷が発生する箇所とを部分的にずらすことができる。

【6806】

遊技機 Z C 3 において、前記変位手段は、前記被伝達部に対して前記変位手段の移動方向一側に形成される一側機能部と、前記被伝達部に対して前記変位手段の移動方向他側に形成される他側機能部と、を備え、前記一側機能部は、前記形成部の移動軌跡と同一平面で構成され、前記他側機能部は、前記形成部の移動軌跡の外方に構成されることを特徴とする遊技機 Z C 4。

【6807】

遊技機 Z C 4 によれば、遊技機 Z C 3 の奏する効果に加え、形成部により移動が抑制される移動方向を、片側方向に設定することができる。

【6808】

10

20

30

40

50

遊技機 Z C 1 から Z C 4 のいずれかにおいて、前記変位手段は、第 1 変位手段と、その第 1 変位手段とは異なる第 2 変位手段とを備え、前記伝達手段は、前記第 1 変位手段および第 2 変位手段への伝達態様を動作区間ごとに变化可能に構成されることを特徴とする遊技機 Z C 5。

【6809】

なお、伝達態様の切り替え方は何ら限定されるものではない。例えば、第 1 変位手段または第 2 変位手段の一方に駆動力が伝達される場合には、他方への駆動力伝達を遮断する態様でも良いし、第 1 変位手段と第 2 変位手段とに伝達される駆動力の割合を変化させる態様でも良い。

【6810】

遊技機 Z C 5 によれば、遊技機 Z C 1 から Z C 4 のいずれかの奏する効果に加え、一の伝達手段により複数の変位手段を異なる変位態様で変位させることができる。

【6811】

遊技機 Z C 5 において、前記第 1 変位手段は、前記伝達手段の一侧に配設され、前記第 2 変位手段は、前記伝達手段の他側に配設されることを特徴とする遊技機 Z C 6。

【6812】

遊技機 Z C 6 によれば、遊技機 Z C 5 の奏する効果に加え、第 1 変位手段と第 2 変位手段の変位態様の組み合わせの設定自由度を向上することができる。

【6813】

なお、第 1 変位手段と第 2 変位手段との変位態様の組み合わせは何ら限定されるものではない。例えば、第 1 変位手段と第 2 変位手段とが同期して変位するタイミングを含むものでも良いし、第 1 変位手段と第 2 変位手段とに対する駆動力の伝達または遮断が反転するよう構成され同期して変位することは無いものでも良い。

【6814】

また、同期して変位するタイミングを含む場合において、第 1 変位手段および第 2 変位手段の相対速度が変化することで変位態様を変化させるものでも良い。

【6815】

遊技機 Z C 5 又は Z C 6 において、前記第 1 変位手段の変位の方向と、前記第 2 変位手段の変位の方向とが逆方向に設定されることを特徴とする遊技機 Z C 7。

【6816】

遊技機 Z C 7 によれば、遊技機 Z C 5 又は Z C 6 の奏する効果に加え、共通の領域において第 1 変位手段と第 2 変位手段とを相互に視認させることができるので、第 1 変位手段および第 2 変位手段が変位する演出領域が狭い場合であっても、効果的な演出を実行することができる。

【6817】

なお、第 1 変位手段と第 2 変位手段との態様は何ら限定されるものではない。例えば、前後積層される複数の変位手段を別タイミングで共通の領域に張り出させる態様でも良いし、初期の配置は前後積層としながら複数の可動部材の移動中に共通の範囲を通過するように構成しても良い。

【6818】

＜負荷発生部が追いついて当接することで停止位置のずれを防止＞

変位可能に構成される第 1 変位手段と、所定方向に変位することで前記第 1 変位手段を変位可能に構成される第 2 変位手段と、を備える遊技機において、前記第 2 変位手段は、前記第 1 変位手段を変位させるために前記所定方向に沿う方向の負荷を与える負荷発生部を備え、前記第 1 変位手段は、前記負荷発生部から負荷を受ける被負荷部を備え、前記負荷発生部は、前記所定方向に沿った変位中に前記被負荷部から離れ、前記第 1 変位手段の被負荷部とは異なる所定部に対して当接可能に構成されることを特徴とする遊技機 Z D 1。

【6819】

パチンコ機等の遊技機において、駆動力伝達に利用される円柱部が変位部材の凹部に案

10

20

30

40

50

内されるよう構成され、円柱部の配置と変位部材の姿勢とが対応する遊技機がある（例えば、特開 2010-234152 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、駆動伝達の不具合で円柱部が過度に移動した場合、変位部材の位置が移動端からずれてしまい、遊技者に対して違和感を与える虞があるという問題点があった。

【6820】

これに対し、遊技機 Z D 1 によれば、負荷発生部は変位中に被負荷部から離れ、被負荷部とは異なる所定部に当接されることから、第 2 変位手段に過度な変位が生じて、それによって第 1 変位手段が意図しない位置に配置されることを回避することができる。

【6821】

遊技機 Z D 1 において、前記負荷発生部は、前記第 1 変位手段が変位可能区間の一方側の端部に配置された状態で、前記所定方向の他方側から一方側へ向けた負荷を前記所定部に対して付与可能に構成されることを特徴とする遊技機 Z D 2。

10

【6822】

遊技機 Z D 2 によれば、遊技機 Z D 1 の奏する効果に加え、第 1 変位手段が所定方向の一方の端部に配置された場合に、負荷発生部から第 1 変位手段に対して、所定方向の他方側から一方側へ向かう方向の負荷が与えられるので、第 1 変位手段を所定方向の一方側の端部に負荷により押し付けることができる。

【6823】

遊技機 Z D 1 又は Z D 2 において、前記第 2 変位手段を駆動可能に構成される駆動手段を備え、前記負荷発生部は、前記被負荷部よりも前記所定方向の他方側において前記第 1 変位手段に当接することを特徴とする遊技機 Z D 3。

20

【6824】

遊技機 Z D 3 によれば、遊技機 Z D 1 又は Z D 2 の奏する効果に加え、負荷発生部と第 1 変位手段との当接により第 2 変位手段を機械的に停止させることができるので、駆動力停止のタイミングの精度が低くとも第 1 変位手段および第 2 変位手段の終端位置を一定とし易くすることができる。これにより、第 1 変位手段および第 2 変位手段の停止を急激に設定しながら、第 1 変位手段および第 2 変位手段が終端位置から位置ずれすることを抑制することができる。

【6825】

また、第 2 変位手段が過度に移動するという稀に発生する事象への対策を行う部位を、毎回の駆動力伝達で負荷を受ける被負荷部とは別の箇所設けることにより、被負荷部が変形していても、問題なくフェイルセーフ機能が発揮できる。

30

【6826】

遊技機 Z D 1 から Z D 3 のいずれかにおいて、前記第 1 変位手段を前記所定方向の一方の端部で規制可能な規制手段を備えることを特徴とする遊技機 Z D 4。

【6827】

遊技機 Z D 4 によれば、遊技機 Z D 1 から Z D 3 のいずれかの奏する効果に加え、規制手段により第 1 変位手段を所定方向の一方の端部で規制している間において、第 2 変位手段を第 1 変位手段に対して独立して変位させることができる。

【6828】

なお、規制手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、第 1 変位手段の変位方向と交差する方向で出入りし、係合する爪状の部材でも良いし、重力や弾性部材による付勢力で規制しても良いし、第 2 変位手段の一部により構成されても良い。

40

【6829】

遊技機 Z D 1 から Z D 4 のいずれかにおいて、前記第 1 変位手段が前記所定方向の一方の端部に配置されたことを検出可能に構成される検出手段を備え、前記第 1 変位手段は、前記検出手段に位置を検出される被検出部を備え、前記負荷発生部は、前記被検出部と当接することを特徴とする遊技機 Z D 5。

【6830】

遊技機 Z D 5 によれば、遊技機 Z D 1 から Z D 4 のいずれかの奏する効果に加え、当接

50

時の負荷により破損する箇所を被検出部に限定することができる。

【6831】

なお、第2変位手段の変位回数（駆動回数）から算出可能な寿命と、検出片の耐久性をリンクさせておくことで、検出片の破損に基づく検出不良を判定することで、第2変位手段の交換時期（メンテナンス時期）を把握することができる。

【6832】

遊技機Z D 1からZ D 5のいずれかにおいて、前記負荷発生部から前記所定部に対して与えられる負荷の方向が、前記負荷発生部から前記被負荷部に対して与えられる負荷の方向に対して交差することを特徴とする遊技機Z D 6。

【6833】

遊技機Z D 6によれば、遊技機Z D 1からZ D 5のいずれかの奏する効果に加え、第1変位手段の動作方向を複数通り容易することができる。

【6834】

遊技機Z D 1からZ D 6のいずれかにおいて、前記被負荷部と前記所定部とは、前記所定方向に対して直交する方向に所定間隔離れて配設されることを特徴とする遊技機Z D 7。

【6835】

遊技機Z D 7によれば、遊技機Z D 1からZ D 6のいずれかにおいて、被負荷部と所定部とが、所定方向に対して直交する方向から視認した場合に同じ位置に配置されるので、被負荷部と所定部との配置に必要な領域を狭めることができる。

【6836】

＜追従手段の柔軟性を利用して保持する技術思想＞

所定領域を変位可能に構成される変位手段と、前記変位手段の変位に追従する追従手段と、を備える遊技機において、前記追従手段の所定部が前記所定領域側に進入することを防止する防止手段を備えることを特徴とする遊技機Z E 1。

【6837】

パチンコ機等の遊技機において、柔軟な配線が変位手段の変位の方向に沿って取り回されるよう構成される遊技機がある（例えば、特開2012-157474号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、配線の長さを変位手段との対比で設定することで変位手段の変位時に配線の撓みが生じにくいというメリットがある反面、変位手段への配線の噛み込みを防止するために変位手段の各所に配線が相対変位しないように仮固定する仮固定部を形成する必要性が生じることに加え、その仮固定部に配線を這わせつつ変位手段を所定位置に配置しつつという組み付けとなるので組立に時間がかかるのが通常である。これにより、設計自由度の低下および組立効率の低下を招く可能性があるという問題点があった。

【6838】

これに対し、遊技機Z E 1によれば、防止手段によって、配線などに例示される追従手段が、所定領域側に変位することが防止されるので、追従手段が変位手段と擦れて損傷することを抑制することができる。これにより、変位手段に複数の仮固定部を形成する必要を無くすことができ、変位手段の設計自由度の向上および組立効率の向上を図ることができる。

【6839】

遊技機Z E 1において、前記防止手段は、前記変位手段の変位に伴い変位手段との距離の変化が生じる所定方向に前記追従手段を相対変位可能に支えることを特徴とする遊技機Z E 2。

【6840】

遊技機Z E 2によれば、遊技機Z E 1の奏する効果に加え、防止手段は、変位手段の変位に伴い防止手段と変位手段との距離に変化が生じる方向に変位可能な態様で追従手段を支えるので、結束バンドなどの固定部材で追従手段の位置を固定する場合に比較して、追従手段に与えられる負荷を低減することができる。

【6841】

なお、防止手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、追従手段を巻き付け可能な柱状部でも良いし、追従手段を挟み込み可能な爪状部でも良い。また、防止手段を柱状部として形成する場合に、例えば、その柱状部が部材同士を締結固定する場合に用いられる締結部として形成されても良いし、部材同士を組み付ける際の位置合わせに用いられる位置決め部として形成されても良い。

【6842】

また、追従手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、変位手段に電気を供給する電気配線でも良いし、変位手段の変位に基づいて変位する帯状部材であって、表面に図形や模様が描画され、その図形や模様を遊技者に視認させて演出を補助する帯状演出部材でも良いし、変位手段の変位を補助する付勢力を発生するコイルスプリング等の弾性手段でも良い。

10

【6843】

遊技機Z E 1又はZ E 2において、前記追従手段は、前記変位手段に電気を供給可能に構成されることを特徴とする遊技機Z E 3。

【6844】

遊技機Z E 3によれば、遊技機Z E 1又はZ E 2の奏する効果に加え、変位手段に良好に電気を供給することができる。

【6845】

遊技機Z E 1からZ E 3のいずれかにおいて、前記所定方向は、前記変位手段が変位する方向と交差する方向であって、前記追従手段は、前記防止手段の周りを囲むように構成されることを特徴とする遊技機Z E 4。

20

【6846】

遊技機Z E 4によれば、遊技機Z E 1からZ E 3のいずれかの奏する効果に加え、追従手段が片側に大きく張り出す事態を避けることができる。即ち、追従手段が変位可能な範囲を防止手段の両側に配置することができるので、追従手段と他の部材との干渉を避ける必要がある領域を防止手段の周囲の範囲に限定することができる。

【6847】

また、変位手段の変位終端から変位方向外側に、追従手段を進入させるための逃げ部を構成することを不要にできる。これにより、変位手段を省スペースで配設することができる。

30

【6848】

遊技機Z E 1からZ E 4のいずれかにおいて、前記変位手段の少なくとも一部を遮蔽する遮蔽手段を備え、前記追従手段は、前記変位手段に対して前記遮蔽手段の内方位置において連結されることを特徴とする遊技機Z E 5。

【6849】

遊技機Z E 5によれば、遊技機Z E 1からZ E 4のいずれかの奏する効果に加え、追従手段と変位手段との連結部が遊技者に視認されることを、遮蔽手段で回避することができる。なお、ここでいう内方とは、正面視における縁部を外形とした場合における、内側方向を意味する。

40

【6850】

遊技機Z E 5において、前記変位手段は、第1軸を中心に回転可能に構成され、その第1軸は、前記遮蔽手段の外縁部に配設されることを特徴とする遊技機Z E 6。

【6851】

遊技機Z E 6によれば、遊技機Z E 5の奏する効果に加え、追従手段を遊技者の視界に入らないようにしながら、変位手段の遮蔽手段の外形（外縁部）からの張出量を大きく確保することができる。

【6852】

遊技機Z E 5又はZ E 6において、前記防止手段は、前記第1軸を中心とする前記変位手段の回転可能角度を等分する直線であって、前記第1軸を通る直線上に配設されること

50

を特徴とする遊技機 Z E 7。

【6853】

遊技機 Z E 7 によれば、遊技機 Z E 5 又は Z E 6 の奏する効果に加え、追従手段の変位量の絶対値を抑えることができる。

【6854】

遊技機 Z E 1 から Z E 7 のいずれかにおいて、前記変位手段は、前記追従手段を変位軌跡から離反する方向に案内する案内部を備えることを特徴とする遊技機 Z E 8。

【6855】

遊技機 Z E 8 によれば、遊技機 Z E 1 から Z E 7 のいずれかの奏する効果に加え、変位手段と擦れることを防止することができ、追従手段の耐久性の向上を図ることができる。

10

【6856】

遊技機 Z E 8 において、前記案内部は、前記所定領域の外形と直交する方向へ延設されることを特徴とする遊技機 Z E 9。

【6857】

遊技機 Z E 9 によれば、遊技機 Z E 8 の奏する効果に加え、変位手段の付近において追従手段が占める領域を狭くすることができ、追従手段が通過可能な空隙の領域を狭くすることができるので、空隙が大きい場合に比較して変位手段を保持する外部手段の剛性を向上することができる。

【6858】

遊技機 Z E 1 から Z E 9 のいずれかにおいて、前記追従手段は、紐状または帯状に形成され、一方の端部が前記変位手段に連結され、他方の端部が遊技機に連結され、両端部へ向けて前記所定領域の一侧から案内されることを特徴とする遊技機 Z E 10。

20

【6859】

遊技機 Z E 10 によれば、遊技機 Z E 1 から Z E 9 のいずれかの奏する効果に加え、追従手段の両端部において、所定領域の一侧から引っ張る方向の負荷をかけることができる。これにより、追従手段全体で、案内部から与えられる負荷とのバランスをとることができる。

【6860】

遊技機 Z E 1 から Z E 10 のいずれかにおいて、前記追従手段は、前記変位手段が変位前位置から変位後位置へ変位することにより緩む向きで前記防止手段に巻かれるよう構成されることを特徴とする遊技機 Z E 11。

30

【6861】

遊技機 Z E 11 によれば、遊技機 Z E 1 から Z E 10 のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位を追従手段の緩み（たるみ）で吸収することにより、追従手段に過大な負荷が生じることを抑制することができる。

【6862】

遊技機 Z E 1 から Z E 11 のいずれかにおいて、前記変位手段との間に前記追従手段が配置される配置手段を備え、その配置手段の位置合わせを行う位置合わせ部を備え、その位置合わせ部は、前記追従手段の移動軌跡の外方に配置されることを特徴とする遊技機 Z E 12。

40

【6863】

遊技機 Z E 12 によれば、遊技機 Z E 1 から Z E 11 のいずれかの奏する効果に加え、位置合わせ部が追従手段の変位スペースを侵食することを回避できるので、変位手段の変位に伴って追従手段に与えられる負荷を最小限に抑えることができる。

【6864】

遊技機 Z E 12 において、前記追従手段は、前記防止手段の周囲に巻かれるよう構成され、前記追従手段は、第1変位部（弱変位部）と、その第1変位部よりも変位が大きく設定される第2変位部（強変位部）とを備え、前記第1変位部は、前記第2変位部と前記配置手段との間に配置されることを特徴とする遊技機 Z E 13。

【6865】

50

遊技機 Z E 1 3 によれば、遊技機 Z E 1 2 の奏する効果に加え、追従手段の配置手段と当接して損傷が生じやすい箇所を限定することができる。そのため、補強の必要な箇所を限定することができるので、低コストで耐久性向上を図ることができる。

【6866】

なお、第1変位部および第2変位部の変位の大小の比較の態様は何ら限定されるものではない。例えば、変位前後の位置の直線距離を比較するものでも良いし、変位が複数方向で生じる場合に、所定方向（又は所定面上）の変位に限定して比較するものでも良い。

【6867】

遊技機 Z E 1 2 又は Z E 1 3 において、前記防止手段は、前記配置手段から突設される突設部を備え、その突設部に前記追従手段が巻かれることを特徴とする遊技機 Z E 1 4。

10

【6868】

遊技機 Z E 1 4 によれば、遊技機 Z E 1 2 又は Z E 1 3 の奏する効果に加え、配置手段により自重で垂れる追従手段を下支えしながら、上方から固定手段を配置手段に組み付けることができるので、追従手段、配置手段および固定手段の組み付けを容易に行うことができる。

【6869】

＜正逆回転で変位態様（伝達態様）が変わる技術思想＞

駆動手段と、その駆動手段の駆動力により変位可能に構成される変位手段と、前記駆動手段が発生する駆動力を前記変位手段へ伝達可能に構成される伝達手段と、を備える遊技機において、前記駆動手段は、第1方向へ駆動力を発生させる第1駆動態様と、前記第1方向と異なる第2方向へ駆動力を発生させる第2駆動態様とで動作可能に構成され、前記変位手段は、前記第1駆動態様で駆動される第1変位態様と、前記第2駆動態様で駆動される第2変位態様とで変位可能に構成されることを特徴とする遊技機 Z F 1。

20

【6870】

パチンコ機等の遊技機において、共通の駆動装置による駆動力で変位する第1変位手段と第2変位手段とを備え、駆動装置の駆動方向を正逆で反転することで変位の向きが反転するよう構成される遊技機がある（例えば、特開2013-146413号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、駆動装置を正方向に駆動させる長さによって第1変位手段と第2変位手段との変位態様が変化するに留まり、駆動装置の駆動方向を正逆で入れ替えたとしても、第1変位手段と第2変位手段とが共に変位するものであった。そのため、駆動装置として正逆方向に駆動可能な装置を採用したことによる演出効果の向上の程度が不十分であるという問題点があった。

30

【6871】

これに対し、遊技機 Z F 1 によれば、駆動力を発生させる方向を変化させることで、変位手段の変位態様を変化可能に構成されるので、駆動力の発生方向を複数設定可能な駆動装置を利用した演出効果を十分に向上させることができる。

【6872】

遊技機 Z F 1 において、前記変位手段へ向けた光を発射する発光手段を備え、前記変位手段は、前記発光手段から発射される光の光軸を通過する態様で変位可能に構成されることを特徴とする遊技機 Z F 2。

40

【6873】

遊技機 Z F 2 によれば、遊技機 Z F 1 の奏する効果に加え、発光手段から発射される光が変位手段と交差する位置を変位手段の変位中に変化させることができるので、変位手段の照らされる位置が時間経過で変化する煌びやかな演出を行うことができる。

【6874】

遊技機 Z F 1 又は Z F 2 において、前記伝達手段の少なくとも一部の変位を抑制する変位抑制手段を備え、前記伝達手段は、前記第1駆動態様または前記第2駆動態様の少なくとも一方において、前記駆動手段の駆動力の伝達が抑制される抑制領域を備え、前記変位抑制手段は、前記抑制領域における所定の変位を抑制可能に構成されることを特徴とする遊技機 Z F 3。

50

【6875】

遊技機ZF3によれば、遊技機ZF1又はZF2の奏する効果に加え、変位抑制手段によって、伝達手段が駆動力の伝達が抑制されている時に意図せず変位することにより、意図しない変位態様で変位手段が変位することを防止することができる。

【6876】

また、変位手段を他の部材に直接的に当接させることで変位手段を停止させる場合に比較して、変位手段の視認性を高く維持することができる。そのため、適切な変位態様の変位手段を遊技者から見やすく構成することができる。

【6877】

なお、変位抑制手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、ダンパ装置などに代表される粘性の抵抗を生じる係合装置でも良いし、自重により抵抗力を生じる抵抗装置でも良いし、自重による抵抗力が不十分となり易い場合（例えば、変位手段の変位方向が水平方向に沿う場合）では、重力の付勢で空回り動作を抑制することできないので、例えば、トルクリミッタ等の変位態様に応じて抵抗が可変となる装置でも良い。

【6878】

遊技機ZF3において、前記変位抑制手段の変位を検出可能に構成される検出手段を備え、前記変位抑制手段は、前記抑制領域における伝達手段の動作速度が所定速度よりも低い場合に抵抗を発生させ、前記抑制領域における伝達手段の動作速度が所定速度以上の場合に抵抗が抑制されるよう構成され、前記検出手段は、前記変位抑制手段が抵抗を発生させる位置において前記変位抑制手段の被検出部を検出可能に配置されることを特徴とする遊技機ZF4。

【6879】

遊技機ZF4によれば、遊技機ZF3の奏する効果に加え、検出手段を、変位抑制手段の停止位置の検出と、変位抑制手段における伝達手段の抑制領域における変位の抑制が良好に機能しているかの検出との両方に利用することができる。

【6880】

遊技機ZF1からZF4のいずれかにおいて、前記変位手段は、第1軸を中心に回転変位する第1変位手段と、前記第1軸を中心として前記第1変位手段の外側を回転変位する第2変位手段を備え、前記第1駆動態様または前記第2駆動態様において、前記第2変位手段の変位を抑制可能に構成されることを特徴とする遊技機ZF5。

【6881】

遊技機ZF5によれば、遊技機ZF1からZF4のいずれかの奏する効果に加え、第1駆動態様または第2駆動態様において、第2変位手段の変位を抑制可能に構成されるので、この抑制される状態において、第2変位手段が遊技者と第1変位手段との間に配置され視界を遮る場合と、第2変位手段が遊技者と第1変位手段との間の外方に配置され視界を遮らない場合の2通りの演出態様を構成可能であり、加えて、第2変位手段の変位を抑制しない駆動態様でも変位可能なので、合わせて3通りの変位態様で変位手段による演出を構成することができる。

【6882】

遊技機ZF1からZF5のいずれかにおいて、前記伝達手段は、前記変位手段との連結位置側に光透過性材料から形成される光透過手段を備えることを特徴とする遊技機ZF6。

【6883】

遊技機ZF6によれば、遊技機ZF1からZF5のいずれかの奏する効果に加え、光透過手段により、変位手段の組み付けを容易にする効果と、変位手段へ向けて光を導通させることによる発光演出を可能とする効果とを奏することができる。

【6884】

遊技機ZF1からZF6のいずれかにおいて、前記変位手段は、第1軸を中心に回転変位する第1変位手段と、前記第1軸を中心として回転変位し前記第1変位手段の前記伝達手段との連結位置よりも外方で前記伝達手段に連結される第2変位手段とを備え、前記第

1 軸方向視において、前記第 2 変位手段が前記第 1 変位手段と重なって構成されることを特徴とする遊技機 Z F 7。

【6885】

遊技機 Z F 7 によれば、遊技機 Z F 1 から Z F 6 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 変位手段の抜け止めを第 1 変位手段で行うことができる。これにより、別途の抜け止め部材の配設を不要とすることができる。

【6886】

＜デバイスの隣に振動装置（P 9 方針 1）＞

遊技者が操作可能に構成される第 1 操作手段と、その第 1 操作手段とは違う位置に配設され遊技者が操作可能に構成される第 2 操作手段と、前記第 1 操作手段に対して前記第 2 操作手段側に配設され、前記第 1 操作手段および第 2 操作手段へ向けた負荷を発生可能に構成される負荷発生手段とを備えることを特徴とする遊技機 Z G 1。

【6887】

パチンコ機等の遊技機において、複数の操作デバイスと、それら操作デバイスを駆動させる演出をするための駆動装置とを備える遊技機がある（例えば、特開 2016-159178 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、各操作デバイスに振動装置が配設されているので、各操作デバイスを配置するために必要なスペースが嵩み、配置可能な操作デバイスの個数が限定され易かったり、駆動装置の個数が多くなることでコスト高になったりするという問題点があった。

【6888】

これに対し、遊技機 Z G 1 によれば、負荷発生手段が、第 1 操作手段に対して第 2 操作手段側に配設されるので、負荷発生手段を第 1 操作手段および第 2 操作手段（即ち、複数の操作手段）を駆動させるために兼用することができる。これにより、第 1 操作手段および第 2 操作手段の配置に必要なスペースを削減することができ、配置可能な操作手段の個数の上限を引き上げることができる。加えて、負荷発生手段の個数も低減することができるので、遊技機を構成するための費用を抑えることができる。

【6889】

なお、負荷発生手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、振動（高速繰り返し変位）可能に構成される手段でも良いし、ポンプのように所定の周期で負荷を発生させる手段でも良いし、カムの変位により姿勢変化するアーム部材から構成される手段でも良い。また、負荷の態様は何ら限定されるものではない。例えば、当接状態で機械的に伝達される負荷でも良いし、非当接の状態では伝達される負荷（風圧、音圧、高圧等）でも良い。

【6890】

遊技機 Z G 1 において、前記負荷発生手段は、前記第 1 操作手段と前記第 2 操作手段との間に配設されることを特徴とする遊技機 Z G 2。

【6891】

遊技機 Z G 2 によれば、遊技機 Z G 1 の奏する効果に加え、第 1 操作手段および第 2 操作手段の双方に同程度に負荷を伝達することができる。

【6892】

遊技機 Z G 1 又は Z G 2 において、前記第 1 操作手段は、遊技領域へ向けて遊技球を発射させるために操作され、前記負荷発生手段は、前記第 1 操作手段を所定方向から少なくとも部分的に覆う覆設手段に配設されることを特徴とする遊技機 Z G 3。

【6893】

遊技機 Z G 3 によれば、遊技機 Z G 1 又は Z G 2 の奏する効果に加え、第 1 操作手段を操作する遊技者の手指を第 1 操作手段との間に挟む位置に負荷発生手段が配設されることで、遊技者の手指に負荷発生手段から発生する負荷が伝達し易く構成することができる。

【6894】

例えば、第 1 操作手段に手指を近づけ操作し、操作終了後に第 1 操作手段から手指を離すという遊技者の手指の移動の過程において、遊技者の手指が通り易い位置に覆設手段を

10

20

30

40

50

配置する（手指と干渉し易い方向から覆うように覆設手段を配置する）ことで、手指の移動中に特に負荷発生手段の負荷を遊技者に伝達し易いように構成することができる。

【6895】

また、例えば、覆設手段を、遊技者が第1操作手段を操作する際に高い確率で手指が接触する位置に配置することで、第1操作手段の操作中に亘り負荷発生手段の負荷が遊技者に伝達し易い状態を構成することができる。

【6896】

なお、本思想は、第1操作手段に負荷発生手段を配設する思想とは異なるものである。即ち、負荷発生手段は、第1操作手段に対して第2操作手段側に配設されているので、負荷発生手段は、第1操作手段とは異なる位置に配設されている。

10

【6897】

遊技機ZG3において、前記負荷発生手段と、前記第1操作手段および前記第2操作手段との間に介在し、前記第1操作手段および第2操作手段へ負荷を伝達可能に構成される介在手段を備え、その介在手段は、前記第1操作手段への振動伝達の強度が、前記第2操作手段への振動伝達の強度よりも高くなるように構成されることを特徴とする遊技機ZG4。

【6898】

遊技機ZG4によれば、遊技機ZG3の奏する効果に加え、負荷伝達を第1操作手段側へ集中させることができる。

【6899】

遊技機ZG4において、介在手段は、前記負荷発生手段の駆動に伴いその負荷発生手段が変位することにより、負荷伝達の強度を変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ZG5。

20

【6900】

遊技機ZG5によれば、遊技機ZG4の奏する効果に加え、負荷発生手段の非駆動時に比較して、負荷発生手段の駆動時の方が、介在手段を介して伝達される負荷の強度を向上することができるので、遊技者がパチンコ機に与える負荷等で第1操作手段と第2操作手段とが連動して動作（振動）する度合いを抑制しつつ、負荷発生手段の駆動時には、第1操作手段と第2操作手段とを強く動作（振動）させる演出を実行することができる。

【6901】

遊技機ZG1からZG5のいずれかにおいて、前記負荷発生手段を変位可能に保持する保持手段を備え、その保持手段は、負荷発生手段の変位を案内する案内部を備えることを特徴とする遊技機ZG6。

30

【6902】

遊技機ZG6によれば、遊技機ZG1からZG5のいずれかの奏する効果に加え、負荷発生手段の変位方向を規定することで、遊技者の安全を確保することができる。即ち、負荷発生手段の振動により変位する被変位部材が、意図せず遊技者に衝突する等の不具合の発生を防止することができる。

【6903】

また、負荷発生手段自体の構造に関わらず、望みの方向に案内すれば負荷発生手段を望みの方向に変位させることができるので、望みの動作（振動）演出を実現するために採用する負荷発生手段の自由度を向上させることができる。

40

【6904】

遊技機ZG6において、前記保持手段は、前記案内部に案内される方向と交差する交差方向への前記負荷発生手段の変位を許容する態様で構成されることを特徴とする遊技機ZG7。

【6905】

遊技機ZG7によれば、遊技機ZG6の奏する効果に加え、非駆動状態と駆動状態との切替時に交差方向へ変位するように負荷発生手段を構成でき、切替時と、駆動状態（安定状態）とで異なる態様で負荷発生手段を変位させることができる。これにより、負荷発生

50

手段による演出効果を向上することができる。

【6906】

なお、変位を許容する態様としては、種々の態様が例示される。例えば、保持手段を案内する第2保持手段を備え、その第2保持手段による案内方向が案内部の案内方向と交差するように構成しても良いし、負荷発生手段が保持手段との間に柔軟な部材を介在するように構成され、その柔軟な部材の変形により変位が生じるものでも良い。

【6907】

＜覆設手段に振動手段（P9方針2）＞

枠形状に構成される枠手段と、前記枠手段の少なくとも一部を正面側から覆う覆設手段と、その覆設手段に配設され振動可能に構成される振動手段とを備え、前記覆設手段は、変位が許容される許容部を備え、その許容部を介して前記振動手段の振動を伝達可能に構成されることを特徴とする遊技機ZH1。

10

【6908】

パチンコ機等の遊技機において、正面枠と、その正面枠の前側に配設される振動手段とを備える遊技機がある（例えば、特開2015-159837号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、振動手段の振動を正面枠側（内部機構側）に所定強度以上の振動が伝達しない程度に抑える必要があり、振動演出の観点から改善の余地があるという問題点があった。

【6909】

これに対し、遊技機ZH1によれば、振動手段が、覆設手段に配設され、覆設手段の変位が許容されることから、覆設手段を介して遊技者側へ振動を伝達可能な一方、覆設手段の変位により振動を吸収することで、枠手段側への振動の伝達を抑制することができる。これにより、振動手段の振動強度として許容される程度を高めることができる。

20

【6910】

なお、許容部の態様は何ら限定されるものではない。例えば、スライド、リン又はギア等の変位を前提とした連結態様で構成され、スライド、リンク又はギア等が動作することで変位が生じるものでも良いし、他の部分に比較して材質または構造から柔軟に構成され、過負荷が与えられることで変位が生じるものでも良い。

【6911】

遊技機ZH1において、前記覆設手段は、水平方向への変位の許容量に比較して、鉛直方向への変位の許容量の方が小さくなるように構成されることを特徴とする遊技機ZH2。

30

【6912】

遊技機ZH2によれば、遊技機ZH1の奏する効果に加え、許容部の効果は水平方向の変位で維持しながら、遊技者が覆設手段に手を乗せるなど覆設手段に対して重力方向の負荷が与えられた場合に、覆設手段が過度に変位して、遊技者の姿勢が乱れることを防止することができる。即ち、鉛直方向の変位の許容量を小さく抑えることで、製品としての構造安定化を図ることができる。

【6913】

遊技機ZH1又はZH2において、前記覆設手段は、前記枠手段側が開放した袋状に構成されることを特徴とする遊技機ZH3。

40

【6914】

遊技機ZH3によれば、遊技機ZH1又はZH2の奏する効果に加え、枠手段側が開放した袋状に構成されることから、その袋の縁部と枠手段とが対向配置されることになり、接触し振動伝達が行われる覆設手段と枠手段との接触面積を小さくすることができる。これにより、枠手段側への振動伝達を抑制することができるので、枠手段側に配設される主要基板や球通路や主要な電気構成に振動が伝達されることを回避できる。

【6915】

遊技機ZH1からZH3のいずれかにおいて、前記振動手段は、前記枠手段側に配設される配設部を備え、前記枠手段は、前記配設部を支持する支持部を備え、前記配設部は、

50

前記支持部に比較して変形抵抗が低く構成されることを特徴とする遊技機ZH4。

【6916】

遊技機ZH4によれば、遊技機ZH1からZH3のいずれかの奏する効果に加え、杵手段側への振動伝達の抑制を維持しながら、振動手段の変位範囲を制限し、更に、配設部が硬く構成される場合に比較して、変形抵抗が低いことを利用して食い込みを生じさせることができ、振動手段の杵手段側への変位量の絶対値を大きく確保することができる。これにより、振動手段が配設される覆設手段を大きく変位させ易くすることができる。

【6917】

遊技機ZH1からZH4のいずれかにおいて、前記覆設手段は、第1覆設部と、その第1覆設部に比較して変形抵抗の低い第2覆設部とを備え、前記振動手段は、前記第1覆設部および第2覆設部に連結され、前記第1覆設部と局所的に当接可能な当接部を備えることを特徴とする遊技機ZH5。

10

【6918】

遊技機ZH5によれば、遊技機ZH1からZH4のいずれかの奏する効果に加え、変形抵抗の高い第1覆設部と、当接部とを局所的に当接させることにより、その当接位置を振動の不動点（基準点）として利用することができる。即ち、当接位置を基準とした振動手段および第2覆設部の変位の絶対値を大きくすることができる。

【6919】

遊技機ZH1からZH5のいずれかにおいて、遊技領域へ向けて遊技球を発射させるために操作される球発射用操作手段を備え、前記覆設手段は、前記球発射用操作手段との間に少なくとも所定部材を介することを特徴とする遊技機ZH6。

20

【6920】

遊技機ZH6によれば、遊技機ZH1からZH5のいずれかの奏する効果に加え、球発射用操作手段への振動伝達を抑制することができる。

【6921】

<役物の変位により光自体を遮ることを特徴としたポイント>

発光手段と、前記発光手段からの光が照射される被照射手段とを備える遊技機において、前記被照射手段の所定方向視における外形を残しながら、前記被照射手段の見え方を変化させることを特徴とする遊技機ZI1。

【6922】

パチンコ機等の遊技機において、可動役物に搭載され、発光演出を実行可能に構成される発光手段を備える遊技機がある（例えば、特開2015-208360号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、発光手段の光軸に干渉するように変位する部材は配設されておらず、発光演出の態様を変化させるためには発光手段の制御をおこなう必要があり、その制御のためにデータ容量が圧迫されたり、基板が大型化したりすることから、発光演出の実現手法に関して改善の余地があるという問題点があった。

30

【6923】

これに対し、遊技機ZI1によれば、例えば、変位手段が第1位置と第2位置とを変位可能に構成され、変位手段が変位することで発光手段から照射される光に干渉することができるよう構成することで、発光演出の態様を変位手段の変位で切り替えることができる。従って、発光手段の制御を行うことなく発光演出の態様を変化させることができ、制御のためのデータを不要としたり、制御のための回路を不要とすることで基板を小型化したりすることができる。これにより、発光演出の実現手法に関して改善することができる。

40

【6924】

なお、変位の態様は何ら限定されるものではなく種々の態様が例示される。例えば、回転でも良いし、直線的なスライドでも良いし、所定の曲線に沿う変位でも良い。変位手段の変位の態様が直線的なスライドの場合において、そのスライドの方向が所定方向と一致する場合の方が、スライドの方向が所定方向に対して交差する場合に比較して、変位手段の外形の維持を行い易くすることができる。

【6925】

50

なお、被照射手段の態様は、何ら限定されるものではない。例えば、光軸と交差する回転軸で回転するように構成され、姿勢の違いで投影面積が変化しても良いし、姿勢変化が生じずとも、内部から部材が張り出すように構成され拡大縮小変位することで相対的な投影面積が変化するとしても良い。

【6926】

変位手段の態様は、何ら限定されるものではない。例えば、被照射手段の周りを回転変位するように構成されても良いし、平面上をスライドして被照射手段の側方（発光手段との間）に入り込むようにしても良い。

【6927】

また、変位手段の外形を残すようにする場合の態様は、何ら限定されるものではない。例えば、変位手段が停止しているように視認される態様でも良いし、被照射手段に比較して変位量の絶対値が小さくされ、変位手段の変位が遊技者に認識されないように構成される態様でも良い。

【6928】

また、発光手段に関連して変位手段が変位するようにしても良い。その変位のいずれかのタイミングで発光手段が被照射手段側へ向くように構成すればよい。

【6929】

発光手段の態様は、何ら限定されるものではない。例えば、位置を固定されるものでも良いし、変位可能に構成されても良い。変位可能な状態において、発光手段が変位手段に配設されていても良いし、発光手段と変位手段とが別々に（独立して）変位するものでも良い。また、照射方向を固定されるものでも良いし、照射方向を可変とするものでも良い。

【6930】

発光手段の変位の態様は、被照射手段へ光軸を向けて被照射手段に近接離反する態様でスライドするものでも良いし、被照射手段へ光軸を向けた状態で被照射手段の周りを回転するものでも良い。

【6931】

発光手段の発光態様は何ら限定されるものではない。例えば、常に点灯状態を維持するものでも良いし、点灯と消灯とが切り替えられるものでも良い。

【6932】

遊技機Z I 1において、前記被照射手段の見え方の違いは、前記被照射手段が前記発光手段から照射される光を反射することで生じることを特徴とする遊技機Z I 2。

【6933】

遊技機Z I 2によれば、遊技機Z I 1の奏する効果に加え、発光手段が光を照射したら直ちに被照射手段の違いを認識することができるので、光照射のタイミングに対する注目を向上することができる。なお、これによれば、被照射手段は、変位可能な手段でも、変位不可能な手段でも良い。

【6934】

遊技機Z I 1又はZ I 2において、前記被照射手段の見え方の違いの程度は、前記被照射手段の変位に基づいて変化することを特徴とする遊技機Z I 3。

【6935】

遊技機Z I 3によれば、遊技機Z I 1又はZ I 2の奏する効果に加え、被照射手段に対する注目を向上させることができる。

【6936】

なお、被照射手段の見え方の違いの基礎となる変位の態様は、何ら限定されるものではない。例えば、一定速度で継続する一定（周期）の変位でも良いし、不規則な変位でも良い。また、瞬間的な変位でも良いし、遅速（遊技者が変位を把握し難い程に遅速、例えば、1 [mm/min] の変位等でも良い。

【6937】

遊技機Z I 1からZ I 3のいずれかにおいて、前記被照射手段は、前記発光手段からの

10

20

30

40

50

光を反射させる向きを変化させるように構成可能であることを特徴とする遊技機 Z I 4。

【6938】

遊技機 Z I 4 によれば、遊技機 Z I 1 から Z I 3 のいずれかにおいて、被照射手段の外形を維持しながら、被照射手段を介して反射する光によって照らして目立たせる箇所を異ならせることができる。

【6939】

遊技機 Z I 1 から Z I 3 のいずれかにおいて、前記被照射手段が光を反射させる向きは同一である一方、光の光量または色の少なくとも一方が異なるように構成可能であることを特徴とする遊技機 Z I 5。

【6940】

遊技機 Z I 5 によれば、遊技機 Z I 1 から Z I 3 のいずれかの奏する効果に加え、被照射手段の発光態様に対する注目力を向上することができる。

【6941】

遊技機 Z I 1 から Z I 5 のいずれかにおいて、光軸が前記被照射手段の周囲に配置される変位手段の移動軌跡と非干渉となる照射態様で前記被照射手段に光を照射可能に構成される非遮蔽発光手段を備えることを特徴とする遊技機 Z I 6。

【6942】

遊技機 Z I 6 によれば、遊技機 Z I 1 から Z I 5 のいずれかの奏する効果に加え、非遮蔽発光手段から光を照射することで変位手段の配置に寄らず被照射手段に光を当てることのできるので、被照射手段が必要以上に暗く視認されることを回避することができる。

【6943】

遊技機 Z I 1 から Z I 6 のいずれかにおいて、前記被照射手段は、第 1 被照射手段と、その第 1 被照射手段へ向けて前記発光手段から照射される光を遮蔽可能な遮蔽位置に配置可能に構成される第 2 被照射手段とを備え、前記第 1 被照射手段は、前記発光手段の光軸方向視の面積が、前記第 2 被照射手段が前記遮蔽位置に配置されない場合に比較して、前記第 2 被照射手段が前記遮蔽位置に配置される場合の方が小さくなるように構成されることを特徴とする遊技機 Z I 7。

【6944】

遊技機 Z I 7 によれば、遊技機 Z I 1 から Z I 6 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 被照射手段へ光が到達し難くすることができる。即ち、光を遮蔽する効果を向上することができる。なお、第 1 被照射手段の面積の変化は、発光手段から光が照射されている場合に限り生じるようにしても良い。

【6945】

遊技機 Z I 1 から Z I 7 のいずれかにおいて、前記発光手段は、複数の光軸で前記被照射手段へ光を照射するよう構成され、前記被照射手段は、所定位置において複数の光軸と交差可能に構成されることを特徴とする遊技機 Z I 8。

【6946】

遊技機 Z I 8 によれば、遊技機 Z I 1 から Z I 7 のいずれかの奏する効果に加え、発光手段の光軸を増加させる（例えば、LED の個数を増やす）ことによって被照射手段が受ける光の光量を増加させることができる。

【6947】

遊技機 Z I 1 から Z I 8 のいずれかにおいて、前記被照射手段と、その被照射手段の周囲に配置される変位手段とを同期駆動可能に構成される駆動手段を備え、前記被照射手段は、変位中に所定の第 1 面が同じ側へ向くように構成され、前記変位手段は、前記第 1 位置と前記第 2 位置とを周期的に変位するように構成されることを特徴とする遊技機 Z I 9。

【6948】

遊技機 Z I 9 によれば、遊技機 Z I 1 から Z I 8 のいずれかの奏する効果に加え、被照射手段の視認性が大きく変化することを抑制しつつ、変位手段の配置により生じる被照射手段の発光態様（例えば、明暗）の切り替えタイミングを変位手段の速度変化により変化

10

20

30

40

50

させることができる。

【6949】

なお、被照射手段の変位態様は何ら限定されるものではない。例えば、スライド変位でも良いし、回転変位でも良いし。回転変位としては、例えば、表示装置の表示面に沿う回転軸で生じる回転変位でも良いし、表示領域の表示面に直交する回転軸で生じる回転変位でも良い。

【6950】

遊技機Z I 1からZ I 9のいずれかにおいて、前記被照射手段の周囲に配置される変位手段または前記被照射手段の少なくとも一方は、発光手段側の面が、前記変位手段が前記第2位置に配置されることに伴って前記発光手段から照射される光の進行方向を遊技者側へ変化可能に構成されることを特徴とする遊技機Z I 10。

10

【6951】

遊技機Z I 10によれば、遊技機Z I 1からZ I 9のいずれかの奏する効果に加え、変位手段が第1位置に配置される場合と、第2位置に配置される場合とで、発光手段から照射される光が遊技者側へ進行する程度の差を大きくすることができる。

【6952】

＜特徴A A群＞ （レバーUP制御）

所定の第1位置から第1方向に少なくとも遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されることに基づいて、その操作に対応した演出を実行可能な演出実行手段と、を有した遊技機において、前記操作手段を前記第1方向に操作させることを示唆する操作示唆態様を報知可能な報知手段と、前記第1方向へと操作された後に解除条件が成立した状態において、前記操作手段が特定位置に位置していない場合に、特定演出を設定することが可能な特定演出設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機A A 1。

20

【6953】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。そして、抽選結果が報知されるよりも前に、抽選結果を示唆するための示唆演出として遊技者に操作手段を操作させるための操作演出を実行可能にし、抽選結果が報知されるまでの期間を遊技者に楽しませるものがあった。また、上述した遊技機において、演出効果をより高めるために操作手段を初期位置から可動させた状態で遊技者に操作させるものがあった（例えば、特開2013-090780号公報）。このような遊技機では、操作手段を初期位置から可動させたにも関わらず、遊技者が操作手段を操作しなかった場合において、遊技者の操作とは関係無く、可動状態の操作手段を初期位置へと戻す制御を実行する必要がある、演出効果が低下してしまい遊技の興味が低下してしまうという問題があった。上記した遊技機において、遊技の興趣を向上させた遊技を提供することを目的とする。

30

【6954】

遊技機A A 1によれば、解除条件が成立した状態において、操作手段が特定位置に位置していない場合に、特定演出設定手段により特定演出が設定されるため、操作手段が特定位置に位置していない場合ならではの演出を遊技者に提供することが可能となる。よって、操作手段を可動させた後に、操作手段が操作されなかったとしても、演出効果が低下してしまうことを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

40

【6955】

遊技機A A 1において、前記操作手段を前記特定位置に向けて常に付勢する付勢手段と、前記操作手段を、前記特定位置からその特定位置とは異なる前記第1位置へと移動させることが可能な移動制御手段を有し、前記操作手段は、前記第1位置から前記第1方向に操作することで、前記特定位置に位置するものであることを特徴とする遊技機A A 2。

【6956】

遊技機A A 2によれば、第1位置に位置した操作手段を遊技者が操作することにより、

50

操作手段を特定位置へと移動させることが可能となるため、遊技者に操作手段を操作させる楽しさと、操作手段を特定位置に移動させる行為とを同時に実行することができる。よって、操作演出を円滑に行わせることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

【6957】

遊技機A A 2において、前記操作手段とは異なる遊技者が操作可能な第2操作手段を有し、前記特定演出は、前記第2操作手段を操作することを示唆する示唆態様が少なくとも含まれているものであることを特徴とする遊技機A A 3。

【6958】

遊技機A A 3によれば、遊技機A A 2の奏する効果に加え、第2操作手段を操作することを示唆する示唆態様が含まれる特定演出が実行されることから、第2操作手段を操作させ易くすることが可能となる。よって、遊技者が操作手段から手を離し、付勢手段により操作手段を特定位置へと移動させ易くすることができるため、操作手段を所定の位置に位置させ易くすることができ、操作演出を実行し易くすることができるという効果がある。

【6959】

遊技機A A 1からA A 3のいずれかにおいて、前記特定位置で前記操作手段が操作困難となるように固定する固定手段を有するものであることを特徴とする遊技機A A 4。

【6960】

遊技機A A 4によれば、遊技機A 1からA 3のいずれかの奏する効果に加え、操作手段が特定位置に位置している場合は、固定手段により操作手段の移動が制限されるため、操作演出とは関係無く操作手段が操作されてしまうことを抑制することができる。よって、操作手段が無用に操作され故障の原因となることを抑制することができるという効果がある。

【6961】

遊技機A A 1からA A 4のいずれかにおいて、遊技球を遊技者の操作に基づいて発射可能な発射手段を有し、前記特定演出には、遊技球の発射を遊技者に促すための態様が含まれているものであることを特徴とする遊技機A A 5。

【6962】

遊技機A A 5によれば、遊技機A A 1からA A 4のいずれかの奏する効果に加え、特定演出として遊技球の発射を遊技者に促すための態様が含まれるため、特定演出が実行された場合に、遊技者に対して積極的に遊技球の発射を促すことができる。これにより、遊技者が操作手段から手を離し易くする演出を実行することができるため、操作手段を特定位置へと移動させ易くすることができるため、操作手段を所定の位置に位置させ易くことができ、操作演出を実行し易くすることができるという効果がある。

【6963】

＜特徴A B群＞ （保留PUSHとPUSH予告との複合制御）

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別情報を動的表示させる動的表示手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した識別図柄を前記表示手段に表示させる識別図柄表示手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、前記操作手段が操作されることで演出態様が可変する操作演出を実行可能な操作演出実行手段と、前記操作手段が操作されることで表示されている前記識別図柄の態様を可変させることが可能となる識別図柄演出を実行可能な識別図柄演出実行手段と、前記操作演出と前記識別図柄演出とが重複する期間で実行されることを規制する規制手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機A B 1。

【6964】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。そして、抽選結果が報知されるよりも前に、

10

20

30

40

50

抽選結果を示唆するための示唆演出として遊技者に操作手段を操作させるための操作演出を実行可能にし、抽選結果が報知されるまでの期間を遊技者に楽しませるものがあった。

(例えば、特開 2013-090780 号公報)。また、上述した構成を有する遊技機において、演出効果をより高めるために操作演出を実行させる条件を複数設けるものがあった。この場合、複数の操作演出が重複して実行され、遊技者に分かり難い演出となってしまう遊技の興趣が低下してしまうという問題があった。上記した遊技機において、遊技の興趣を向上させた遊技を提供することを目的とする。

【6965】

遊技機 A B 1 によれば、操作演出と識別図柄演出とが重複する期間で実行されることを規制手段により規制することができるため、複数の操作演出が重複して実行されることを防止することが可能となる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

10

【6966】

遊技機 A B 1 において、前記規制手段は、前記識別情報が動的表示される期間において、前記操作演出態様の実行を規制する期間を設定し、その期間内で前記識別図柄演出を実行するように構成するものであることを特徴とする遊技機 A B 2。

【6967】

遊技機 A B 2 によれば、遊技機 A B 1 の奏する効果に加え、識別情報が動的表示される期間中に、規制手段により、操作演出態様の実行を規制する期間が設定され、その期間内で識別図柄演出が実行されるため、複数の操作演出を円滑に実行することが可能となる。よって、遊技者に分かり易く複数の操作演出を実行することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

20

【6968】

遊技機 A B 1 または A B 2 において、前記操作演出が実行される期間には、前記操作手段が操作されずに前記識別図柄の態様が可変して表示される態様可変演出が実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 A B 3。

【6969】

遊技機 A B 3 によれば、遊技機 A B 1 または A B 2 の奏する効果に加え、操作演出が実行される期間中に態様可変演出が実行可能に構成しているため、態様可変演出が実行されるのか、識別図柄演出が実行されるのかを遊技者に分かり難くすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

30

【6970】

＜特徴 A C 群＞ (転落によって電サポ終了制御)

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球可能な第 1 状態と、その第 1 状態よりも入球が困難となる第 2 状態とに可変可能な可変部材と、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報を動的表示させる動的表示手段と、前記表示手段の特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、前記特定の判別結果と判別される確率として第 1 確率と、その第 1 確率よりも高い第 2 確率とを設定可能な確率設定手段と、その確率設定手段により前記第 2 確率が設定されている場合に、判定を実行可能な判定手段と、その判定手段により特定の判定結果と判定されたことに基づいて前記第 1 確率を設定させる確率制御手段と、通常遊技状態よりも前記可変部材が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと可変され易い特定遊技状態を設定可能な設定手段と、その設定手段により特別遊技状態が設定された場合に、前記通常遊技状態を設定させる終了条件の成立を判別する終了条件判別手段と、を有した遊技機において、前記設定手段は、前記第 2 確率が設定される場合に前記特別遊技状態を設定することが可能に構成され、前記終了条件判別手段は、前記特別遊技状態が設定された後に、所定期間を経過している状態で、記第 2 確率から前記第 1 確率へと設定されたことに基づいて、前記終了条件の成立と判別す

40

50

るものであることを特徴とする遊技機 A C 1。

【6971】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。そして、遊技状態として当りに当選し易い高確率状態と、当りに当選し難い低確率状態とを設定可能にし、高確率状態が設定されている場合に遊技状態を低確率状態へと移行させるための抽選（所謂、転落抽選）を実行するものがあった。さらに、上述した遊技機において、遊技の当否抽選が実行され易い特定遊技状態と、実行され難い通常遊技状態とを設定可能に構成するものがあった。（例えば、特開 2010-269007 号公報）。しかしながら、上記遊技機では、高確率状態から低確率状態へと移行させるタイミングと、特定遊技状態から通常遊技状態へと移行させるタイミングとに関連が無く、各遊技状態の遷移状況が遊技者に分かり難くなり、遊技の興味が低下してしまうという問題があった。上記した遊技機において、遊技の興趣を向上させた遊技を提供することを目的とする。

10

【6972】

遊技機 A C 1 によれば、確率制御手段により第 1 確率が設定される場合に通常遊技状態が設定されるため、確率設定手段の設定状況と、設定手段の設定状況とを関連付けて可変させることができる。よって、遊技状態の遷移状況が遊技者に分かり易くすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【6973】

遊技機 A C 1 において、前記判定手段は、前記判別手段が前記判別を実行するための判別条件が成立する場合に前記判定を実行するものであることを特徴とする遊技機 A C 2。

20

【6974】

遊技機 A C 2 によれば、判別条件が成立した場合に判定手段による判定を実行させることができるため、第 2 確率が設定されている状態で判別手段により過剰に判別が実行されることを抑制することができる。よって、適正な遊技を遊技者に提供することができるという効果がある。

【6975】

遊技機 A C 2 において、前記判定手段は、前記取得手段により取得された前記情報に基づいて前記識別情報の動的表示が開始されるよりも前に判定を実行するものであることを特徴とする遊技機 A C 3。

30

【6976】

遊技機 A C 3 によれば、遊技機 A C 2 の奏する効果に加え、識別情報の動的表示が開始されるよりも前に判定手段による判定が実行されるため、判別条件が成立したことに基づいて実行された判別の結果を示すための識別情報の動的表示を、判定手段の判定結果に基づいて実行することが可能となる。これにより、判定手段により特定の判定結果と判定された場合において、その判定契機となった判別条件の成立に基づいて実行される判別手段の判別を第 1 確率で実行することができる。よって、適正な遊技を遊技者に提供することができるという効果がある。

【6977】

遊技機 A C 1 から A C 3 のいずれかにおいて、前記確率制御手段は、前記判定手段により前記特定の判定結果と判定されている場合に前記識別情報の動的表示の開始よりも前に前記第 1 確率を設定するものであることを特徴とする遊技機 A C 4。

40

【6978】

遊技機 A C 4 によれば、遊技機 A C 1 から A C 3 のいずれかの奏する効果に加え、判定手段の判定結果が特定の判定結果である場合には、確率制御手段により、識別情報の動的表示の開始よりも前に第 1 確率が設定される。よって、特定の判定結果が判定された後に、第 2 確率に基づく識別情報の動的表示が実行されてしまうことを抑制することができるため、適正な遊技を遊技者に提供することができるという効果がある。

【6979】

50

遊技機 A C 1 から A C 4 のいずれかにおいて、前記設定手段は、前記特別遊技状態が設定されている状態で前記特定の判別結果と判別されたことに基づいて前記通常遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機 A C 5。

【6980】

遊技機 A C 5 によれば、遊技機 A C 1 から A C 4 のいずれかの奏する効果に加え、判別手段の判別結果が特定の判別結果である場合にも、設定手段により通常遊技状態が設定されるため、設定手段により通常遊技状態が設定された場合に、判別手段の判別結果が特定の判別結果となったのか、判定手段の判定結果が特定の判定結果となったのかを遊技者に分かり難くすることができ、予測させる楽しさを提供することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

10

【6981】

＜特徴 A D 群＞ （バースト中断演出）

演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される演出の実行期間を決定する演出期間決定手段と、を有した遊技機において、前記演出実行手段により演出が実行されている期間に前記演出実行手段により実行されている演出の少なくとも一部を中断させて特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記特定演出が実行される場合に前記演出実行手段により実行されている前記演出の状態に対応して前記中断させる演出を変更して設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 A D 1。

【6982】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。そして、抽選結果が報知されるよりも前に、抽選結果を示唆するための示唆演出を実行可能にし、抽選結果が報知されるまでの期間を遊技者に楽しませるものがあった。さらに、示唆演出として様々な演出を様々なタイミングで実行させることにより示唆演出の演出効果をより高めた遊技機がある（例えば、特開 2014-209952 号公報）。このような遊技機では、一の示唆演出の実行中であっても、他の示唆演出の実行させることができるため、実行される演出の種類を増やし、演出効果を高めることが出来るという効果がある。しかしながら、上述した遊技機では、実行中の一の示唆演出の演出状況に関わることなく他の示唆演出を実行するように構成しているため、実行される示唆演出が急に切り替わることで遊技者を困惑させてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。さらに、実行中の示唆演出が所定の過程変化（例えば、ストーリー展開）を示すものであった場合には、示唆演出を切り替えてしまうことにより、所定の過程変化態様が途中で終了してしまうことから、遊技者をより困惑させてしまうという問題があった。上記した遊技機において、遊技者を困惑させること無く多彩な示唆演出を実行させることで遊技の興趣を向上させた遊技を提供することを目的とする。

20

30

【6983】

遊技機 A D 1 によれば、特定演出が実行されることにより中断された演出の態様を設定手段により変更させることができるため、実行途中で演出が中断してしまい遊技者を困惑させてしまうことを抑制することができる。よって、複数の演出を重複させて実行可能な遊技機において、遊技者に分かり易い演出を提供することができるという効果がある。

40

【6984】

遊技機 A D 1 において、前記演出実行手段により実行される前記演出は、音声による演出が含まれているものであり、前記設定手段は、前記演出の状態により前記音声による演出を中断させる場合と、前記音声による演出を中断させない場合とを設定するものであることを特徴とする遊技機 A D 2。

【6985】

遊技機 A D 2 によれば、遊技機 A D 1 の奏する効果に加え、演出を中断させた場合に、音声のみ継続させる場合と、音声も中断させる場合とを設定可能に構成されているため、

50

中断される演出の内容に応じて演出の中断態様を可変させることが可能となる。よって、中断された演出に対する遊技者の興味度合いを異ならせることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

【6986】

なお、この場合、特定演出の演出態様と、中断された演出の演出態様とに基づいて、音声の出力を中断させるか否かを判別しても良く、特定演出の演出態様として設定される音声種別と、中断される演出の演出態様として設定される音声種別と、が同一の音声種別である場合には、音声の出力を中断させるように構成すると良い。このように構成することで、中断された演出の音声出力され、特定演出の演出態様として設定される音声と混同してしまい分かり難い演出が提供されてしまうことを抑制することができる。

10

【6987】

また、演出の中断タイミングに応じて音声の出力を中断させるか否かを判別するように構成しても良い。この場合、中断される演出の残期間が所定期間以下（例えば、1秒以下）である場合には、演出を中断させても音声のみ最後まで出力することができる。よって、演出が中断させたことを遊技者に分かり難くすることができる。

【6988】

遊技機AD1またはAD2において、前記演出実行手段により実行される演出の一つとして複数の識別図柄が動的表示される表示手段と、前記表示手段に特定の組み合わせで前記識別図柄が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与する特典付与手段と、を有し、前記設定手段は、前記複数の識別図柄のうち、1の識別図柄が動的表示された状態で他の識別図柄が前記特定の組み合わせとなることが可能な組み合わせで表示されたリーチ表示態様が表示された後であるか否かにより前記中断させる演出を変更して設定するものであることを特徴とする遊技機AD3。

20

【6989】

遊技機AD3によれば、遊技機AD1またはAD2の奏する効果に加え、中断される演出がリーチ表示の前であるか後であるかにより演出を変更することができる。つまり、演出実行手段により実行される演出の中断タイミングに基づいて、設定手段により設定される演出の態様を変更することが可能となる。よって、演出が中断されたことにより遊技者を困惑させてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【6990】

遊技機AD3において、前記設定手段は、前記演出事項手段により実行される前記演出が、前記リーチ表示態様が表示される前に中断される場合には前記音声による演出を中断させ、前記リーチ表示態様が表示された後に中断される場合には前記音声による演出を中断させないように演出を設定するものであることを特徴とする遊技機AD4。

30

【6991】

遊技機AD4によれば、遊技機AD3の奏する効果に加え、リーチ表示態様が表示される前に演出が中断する場合は音声中断し、リーチ表示態様が表示された後に演出が中断する場合は音声を中断させないようにすることができる。よって、リーチ表示態様が表示された後に演出が中断された場合であっても、音声を継続して出力させることができるため、リーチ表示態様が途中で破棄されたのではと遊技者を困惑させてしまうことを抑制することができるという効果がある。

40

【6992】

＜特徴AE群＞ （ボタン連打音制御）

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて演出が可変する演出実行手段と、を有した遊技機において、前記操作手段が操作される毎に、第1操作音と、その第1操作音とは異なる第2操作音とを交互に出力させることが可能な音声制御手段を有するものであることを特徴とする遊技機AE1。

【6993】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利

50

となる特典遊技が実行されるものがあった。そして、抽選結果が報知されるよりも前に、抽選結果を示唆するための示唆演出として遊技者に操作手段を操作させるための操作演出を実行可能にし、抽選結果が報知されるまでの期間を遊技者に楽しませるものがあった（例えば、特開 2013-090780 号公報）。また、上記した遊技機において、遊技者が操作手段を操作した場合に、その操作を正確に受け付けたことを報知するために、操作音を出力するものがあった。このような遊技機では、遊技者が操作手段を操作できたか否かを出力された操作音によって容易に判別することができるものであったが、1 回の操作音の出力が終了するまでの期間に次の操作が実行された場合、即ち、連打操作が行われた場合に、遊技者が各操作に対応して出力される操作音を聞き取りにくくなるという問題があった。また、出力される操作音が一音だと遊技が単調になるという問題があった。上記した遊技機において、出力される操作音を遊技者が聞き取りやすくし、さらにバリエーションに富んだ操作音を出力することにより、遊技の興趣を向上させた遊技を提供することを目的とする。

10

【6994】

遊技機 A E 1 によれば、遊技者が操作手段を複数回操作した場合に、第 1 操作音と第 2 操作音とが交互に出力されるため、1 種類の操作音のみが出力される場合に比べてバリエーションに富んだ操作音を出力することができるという効果がある。また、異なる操作音が交互に出力されるため、短い間隔（一つの操作音の出力期間よりも短い間隔）で操作手段が操作された場合であっても、遊技者に操作手段を操作したことを操作音によって容易に判別させ易くすることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

20

【6995】

遊技機 A E 1 において、前記音声制御手段は、第 1 期間の間、前記第 1 操作音を出力させ、前記第 1 期間が経過する前に、次に第 1 操作音が出力される操作がされた場合には、出力中の前記第 1 操作音を停止させて新たに前記第 1 操作音の出力を開始させるものであることを特徴とする遊技機 A E 2。

【6996】

遊技機 A E 2 によれば、遊技機 A E 1 の奏する効果に加え、第 1 操作音が出力される第 1 期間内に次の第 1 操作音が出力される場合には、出力中の第 1 操作音を停止させ、新たな第 1 操作音を出力させるため、遊技者に対して新たな操作を実行したことを分かり易く報知することができるという効果がある。

30

【6997】

遊技機 A E 1 または A E 2 において、前記音声制御手段は、第 2 期間の間、前記第 2 操作音を出力させ、前記第 2 期間が経過する前に、次に第 2 操作音が出力される操作がされた場合には、出力中の前記第 2 操作音を停止させて新たに前記第 2 操作音の出力を開始させるものであることを特徴とする遊技機 E 3。

【6998】

遊技機 A E 3 によれば、遊技機 A E 1 または A E 2 の奏する効果に加え、第 2 操作音が出力される第 2 期間内に次の第 2 操作音が出力される場合には、出力中の第 2 操作音を停止させ、新たな第 2 操作音を出力させるため、遊技者に対して新たな操作を実行したことを分かり易く報知することができるという効果がある。

40

【6999】

遊技機 A E 1 から A E 3 のいずれかにおいて、前記演出実行手段は、操作手段を連続して複数回操作することに対応して演出の態様が可変する連続操作演出を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 A E 4。

【7000】

遊技機 A E 4 によれば、遊技機 A E 1 から A E 3 のいずれかの奏する効果に加え、操作手段を連続して複数回操作することに対応して連続操作演出を実行させることで、演出態様の可変状況によって操作手段が操作されたことを遊技者に報知することができる。これにより、操作手段への操作が受け付けられたことを、操作音と演出とで判別することが可

50

能となる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【7001】

＜特徴A F群＞ （保留予告）

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別情報を動的表示させる動的表示手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した識別図柄を前記表示手段に表示させる識別図柄表示手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、前記操作手段が操作されることで演出態様が可変する操作演出を実行可能な操作演出実行手段と、前記操作手段が操作されることで表示されている前記識別図柄の態様を可変させることが可能となる識別図柄演出を実行可能な識別図柄演出実行手段と、を有し、前記識別図柄演出実行手段は、複数の識別図柄が前記表示手段に表示されている場合に、2以上の前記識別図柄に対して前記識別図柄演出を実行するものであることを特徴とする遊技機A F 1。

10

【7002】

従来より、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて、図柄を変動表示させ、その変動表示終了後に遊技者に抽選の結果を報知するものがある。さらに、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて実行される抽選を複数回、保留記憶可能に構成し、その保留記憶数に対応した保留図柄を表示するとともに、表示されている保留図柄を用いて対応する抽選に関する情報を事前に報知可能な保留予告演出を実行可能に構成しているものがある（例えば、特開2009-297071号公報）。上記した遊技機では、保留図柄の色や形状を変化させることにより、その保留図柄に対応する変動表示で大当たりとなる期待度を示唆することにより、変動表示が開始されるよりも前に、遊技者の期待感を高めることを可能としていた。しかしながら、保留予告演出が発生した場合に、その保留予告の対象外の保留図柄に対して、遊技者が期待感を抱くことが困難となり、遊技意欲を低下させてしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決することを目的とする。

20

【7003】

遊技機A F 1によれば、1回の識別図柄演出として、2以上の識別図柄に対して識別図柄演出を実行するように構成しているため、識別図柄演出の対象範囲を広げることができ、識別図柄演出の対象外となる識別図柄の数を減らすことができる。よって、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

30

【7004】

遊技機A F 1において、前記記憶手段に記憶されている前記情報が前記判別手段に判別されるよりも前に前記判別を実行可能な事前判別手段を有し、前記識別図柄演出実行手段は、前記事前判別手段による判別結果に基づいて前記識別図柄の態様を可変させるものであることを特徴とする遊技機A F 2。

【7005】

遊技機A F 2によれば、遊技機A F 1の奏する効果に加え、事前判別手段の判別結果に基づいて識別図柄の態様を可変させることができるため、識別図柄演出の演出結果に対して遊技者に興味を持たせることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

40

【7006】

遊技機A F 1またはA F 2において、前記識別図柄演出実行手段は、前記操作手段が操作されることにより所定条件が成立したに基づいて、前記2以上の識別図柄の態様を可変させるものであることを特徴とする遊技機A F 3。

【7007】

遊技機A F 3によれば、遊技機A F 1またはA F 2の奏する効果に加え、操作手段への操作に基づいて2以上の識別図柄の態様を可変させることができるため、遊技者に対して

50

実行される演出に対する参加意欲を高めることができるという効果がある。

【7008】

遊技機A F 1からA F 3のいずれかにおいて、前記識別図柄演出実行手段は、前記識別情報が複数回動的表示される期間に跨がって前記識別図柄演出を実行するものであり、前記識別図柄演出が実行されている期間において、前記操作手段の操作を有効としない規制期間を設定する規制期間設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機A F 4。

【7009】

遊技機A F 4によれば、遊技機A F 1からA F 3のいずれかの奏する効果に加え、識別情報が複数回動的表示される期間に跨がって識別図柄演出が実行され、さらに、識別図柄演出の実行期間中に操作手段への操作を有効と判別しない規制期間が設けられる。これにより、遊技者に対してどのタイミングで操作手段を操作するかを楽しませることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【7010】

遊技機A F 4において、前記識別図柄演出が実行されている期間のうち、前記規制期間以外の期間では、特定演出が実行されるものであることを特徴とする遊技機A F 5。

【7011】

遊技機A F 5によれば、遊技機A F 4の奏する効果に加え、特定演出を実行することにより、識別図柄演出中において、現在が操作手段の操作を有効としない規制期間中であるか否かを遊技者に容易に判別させることができるため、遊技者に分かり易い演出を実行することができるという効果がある。

【7012】

＜特徴A G群＞ （小当たり当選で確変転落）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球可能な第1状態と、その第1状態よりも入球が困難となる第2状態とに可変可能な可変部材と、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報を動的表示させる動的表示手段と、前記表示手段の特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、前記特定の判別結果と判別される判別確率として第1確率と、その第1確率よりも高い第2確率とを設定可能な確率設定手段と、遊技状態として、通常遊技状態と、その通常遊技状態よりも前記可変部材が前記第2状態から前記第1状態へと可変され易い特定遊技状態とを設定可能な設定手段と、を有した遊技機において、前記確率設定手段は、前記第2確率が設定されている状態で第1移行条件が成立した場合に、前記第1確率を設定するものであり、前記設定手段は、前記特定遊技状態が設定されている状態で第2移行条件が成立した場合に、前記通常遊技状態を設定するものであり、前記第1移行条件と前記第2移行条件との成立順序に基づいて異なる演出態様を設定可能な演出態様設定手段と、その演出態様設定手段により設定された前記演出態様に基づいて演出を実行可能な演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機A G 1。

【7013】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。そして、遊技状態として当りに当選し易い高確率状態と、当りに当選し難い低確率状態とを設定可能にし、高確率状態が設定されている場合に遊技状態を低確率状態へと移行させるための抽選（所謂、転落抽選）を実行するものがあった。さらに、上述した遊技機において、遊技の当否抽選が実行され易い特定遊技状態と、実行され難い通常遊技状態とを設定可能に構成するものがあった。（例えば、特開2010-269007号公報）。しかしながら、上記遊技機では、高確率状態から低確率状態へと移行させるタイミングと、特定遊技状態から通常遊技状態へと移行させるタイミングとに関連が無く、各遊技状態の遷移状況が遊技者に分かり難くなり、遊技

10

20

30

40

50

の興味が低下してしまうという問題があった。上記した遊技機において、遊技の興趣を向上させた遊技を提供することを目的とする。

【7014】

遊技機AG1によれば、第1移行条件と第2移行条件との成立順序に基づいて異なる演出態様で演出が実行されるため、実行される演出内容に基づいて、現在の遊技状況を予測させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【7015】

遊技機AG1において、前記判別手段は、前記特定の判別結果とは異なる前記特殊判別結果を判別可能なものであり、前記第2移行条件は、前記判別手段の判別結果が前記特殊判別結果であることに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機AG2。

10

【7016】

遊技機AG2によれば、遊技機AG1の奏する効果に加え、判別手段の判別結果に基づいて第2移行条件が成立するため、判別手段による判別が、遊技者により有利な判別結果となる場合と、遊技者に不利な判別結果となる場合とを提供することが可能となる。よって、判別手段の判別結果に対して遊技者に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【7017】

遊技機AG2において、前記特定遊技状態が設定されている状態において、前記判別手段の判別結果が前記特殊判別結果となる回数を計数可能な計数手段を有し、前記第2移行条件は、前記計数手段による前記計数の結果が、所定の計数結果となった場合に、前記第2移行条件が成立するものであることを特徴とする遊技機AG3。

20

【7018】

遊技機AG3によれば、遊技機AG2の奏する効果に加え、判別手段の判別結果が特殊判別結果となった回数が所定回数に到達した場合に第2移行条件が成立するため、判別手段の判別結果が特殊判別結果となったことを判別することにより、第2移行条件が成立するまでの期間を予測させる楽しみを提供することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【7019】

遊技機AG1からAG3のいずれかにおいて、前記演出態様設定手段は、前記確率設定手段により設定されている前記判別確率と、前記設定手段により設定されている前記遊技状態と、に基づいて前記演出態様を設定するものであることを特徴とする遊技機AG4。

30

【7020】

遊技機AG4によれば、遊技機AG1からAG3のいずれかの奏する効果に加え、設定されている判別確率と遊技状態とに基づいて演出態様が設定されるため、実行される演出に基づいて、現在の遊技状況を予測させる楽しみを提供することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【7021】

遊技機AG4において、前記演出態様設定手段は、前記確率設定手段により前記第1確率が設定され、前記設定手段により前記通常遊技状態が設定されている第1遊技状態と、前記確率設定手段により前記第2確率が設定され、前記設定手段により前記通常遊技状態が設定されている第2遊技状態とで、同一の演出態様を設定するものであることを特徴とする遊技機AG5。

40

【7022】

遊技機AG5によれば、遊技機AG4の奏する効果に加え、第1確率が設定され、通常遊技状態が設定されている第1遊技状態と、第2確率が設定され、通常遊技状態が設定されている第2遊技状態とで、同一の演出態様が設定されるため、第1遊技状態と第2遊技状態とを遊技者に判別させ難くすることができる。よって、遊技者に対して現在の遊技状況を予測させる楽しみを提供することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【7023】

50

遊技機 A G 5 において、前記確率設定手段により前記第 2 確率が設定されている場合に、判定を実行可能な判定手段を有し、前記判定手段は、前記判別手段が前記判別を実行するための判別条件が成立する場合に前記判定を実行するものであり、前記第 1 移行条件は、前記判定手段の判定結果が特定の判定結果である場合に成立するものであることを特徴とする遊技機 A C 6。

【7024】

遊技機 A C 6 によれば、遊技機 A G 5 の奏する効果に加え、判別条件が成立した場合に判定手段による判定を実行させることができるため、第 2 確率が設定されている状態で判別手段により過剰に判別が実行されることを抑制することができる。よって、適正な遊技を遊技者に提供することができるという効果がある。

10

【7025】

遊技機 A G 5 または A G 6 において、前記演出態様設定手段は、前記特典付与手段により前記特典が付与された後、所定期間が経過した場合に、前記確率設定手段により設定されている前記判別確率を示唆するための示唆演出態様を設定するものであることを特徴とする遊技機 A C 7。

【7026】

遊技機 A C 7 によれば、遊技機 A G 5 または A G 6 の奏する効果に加え、特典付与手段により特典が付与された後、所定期間が経過した場合に、示唆演出態様が設定されるため、第 1 遊技状態、或いは、第 2 遊技状態が設定されている場合において、示唆演出態様の内容に基づいて現在の遊技状態を遊技者に把握させることができる。よって、所定期間が経過するまで遊技者に遊技を継続させ易くすることができ、遊技の稼働を向上させることができるという効果がある。

20

【7027】

＜特徴 A H 群＞ （保留 P U S H と P U S H 予告との複合制御発展）

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別情報を動的表示させる動的表示手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した識別図柄を前記表示手段に表示させる識別図柄表示手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されることで演出態様が可変する操作演出を実行可能な操作演出実行手段と、前記操作手段が操作されることで表示されている前記識別図柄の態様を可変させることが可能となる識別図柄演出を実行可能な識別図柄演出実行手段と、前記操作演出と前記識別図柄演出とが重複する期間で実行される場合に、その重複する期間で前記操作手段が操作されたことに基づいて特定演出を実行することが可能な特定演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 A H 1。

30

【7028】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。そして、抽選結果が報知されるよりも前に、抽選結果を示唆するための示唆演出として遊技者に操作手段を操作させるための操作演出を実行可能にし、抽選結果が報知されるまでの期間を遊技者に楽しませるものがあった。（例えば、特開 2013-090780 号公報）。また、上述した構成を有する遊技機において、演出効果をより高めるために操作演出を実行させる条件を複数設けるものがあった。この場合、複数の操作演出が重複して実行され、遊技者に分かり難い演出となってしまう遊技の興趣が低下してしまうという問題があった。上記した遊技機において、遊技の興趣を向上させた遊技を提供することを目的とする。

40

【7029】

遊技機 A H 1 によれば、操作演出と識別図柄演出とが重複する期間で実行される場合に、特定演出が実行されるため、操作演出と識別図柄演出とが重複した場合であっても遊技

50

者に分かり易い演出を実行することができる。よって、演出効果を高め、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【7030】

遊技機AH1において、前記重複する期間で前記操作手段が操作された場合に可変される対象となる前記操作演出または前記識別図柄演出を設定する設定手段を有し、前記特定演出には、前記操作手段が操作されることで可変される対象となる前記操作演出または前記識別図柄演出について示す示唆態様が含まれているものであることを特徴とするAH2。

【7031】

遊技機AH2によれば、遊技機AH1の奏する効果に加え、遊技機AHの奏する効果特定演出によって操作手段を操作した場合に可変される対象となる演出を遊技者に示唆することが可能となるため、遊技者に分かり易い演出を実行することができる遊技機を提供することができるという効果がある。

10

【7032】

遊技機AH1またはAH2において、前記重複する期間では、前記操作手段が操作されたことに基づいて、前記操作演出または前記識別図柄演出が可変される操作回数が異なるように設定されるものであることを特徴とする遊技機AH3。

【7033】

遊技機AH3によれば、遊技機AA1またはAA2の奏する効果に加え、操作演出や可変操作演出が単独で実行される場合と、重複して実行される場合とで、可変される操作回数を異ならせることが可能となる。よって、特定演出の演出効果を高めることができるという効果がある。

20

【7034】

遊技機AH1からAH3のいずれかにおいて、前記操作演出と前記識別図柄演出とが重複する期間で実行される場合には、少なくともどちらか一方を前記操作手段が複数回操作されることで可変されるように設定する切替設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機AH4。

【7035】

遊技機AH4によれば、遊技機AH1からAH3の奏する効果に加え、操作演出と識別図柄演出とが重複する期間で実行される場合には、少なくとも、どちらか一方の操作演出に対応する操作回数を増加させることができるため、特定演出が実行されていることを容易に把握させることができる。よって特定演出が短期間で終了してしまい、遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

30

【7036】

遊技機AH4において、前記特定演出は、可変された後の前記操作演出態様の実行期間が通常時よりも長く設定されたものが含まれるものであることを特徴とする遊技機AH5。

【7037】

遊技機AH5によれば、遊技機AH4の奏する効果に加え、特定演出中は、操作演出態様の実行期間が通常時よりも長く設定されるため、遊技者に対して特定演出が実行されていることを分かり易く報知することができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

40

【7038】

＜特徴AI群＞ （保留予告発展）

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別情報を動的表示させる動的表示手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した識別図柄を前記表示手段に表示させる識別図柄表示手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、前記操作手段が操作されることで演出態様が可

50

変する操作演出を実行可能な操作演出実行手段と、前記操作手段が操作されることで表示されている前記識別図柄の態様を変更可変させることが可能となる識別図柄演出を実行可能な識別図柄演出実行手段と、前記識別図柄演出実行手段により、前記識別図柄演出が実行されている期間中に所定の変更条件が成立したに基づいて、実行中の前記識別図柄演出の演出態様を変更可変させる演出態様可変手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 A I 1。

【7039】

従来より、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて、図柄を変動表示させ、その変動表示終了後に遊技者に抽選の結果を報知するものがある。さらに、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて実行される抽選を複数回、保留記憶可能に構成し、その保留記憶数に対応した保留図柄を表示するとともに、表示されている保留図柄を用いて対応する抽選に関する情報を事前に報知可能な保留予告演出を実行可能に構成しているものがある（例えば、特開 2009-297071 号公報）。上記した遊技機では、保留図柄の色や形状を変化させることにより、その保留図柄に対応する変動表示で当たりとなる期待度を示唆することにより、変動表示が開始されるよりも前に、遊技者の期待感を高めることを可能としていた。しかしながら、保留予告演出が発生した後の遊技状況の変化に対して、その保留予告演出の内容を対応させることができないため、保留予告演出の内容に対して、遊技者が期待感を抱くことが困難となり、遊技意欲を低下させてしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決することを目的とする。

【7040】

遊技機 A I 1 によれば、識別図柄演出の実行中に変更条件が成立した場合には、実行中の識別図柄演出の演出態様を変更可変させることができるため、識別図柄演出の演出効果を高めることができる。よって、遊技意欲を低下させてしまうことを抑制し遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【7041】

遊技機 A I 1 において、前記識別図柄演出が実行されている期間中に、前記記憶手段に新たな前記情報が記憶されたに基づいて前記変更条件が成立するものであることを特徴とする遊技機 A I 2。

【7042】

遊技機 A I 2 によれば、遊技機 A 1 の奏する効果に加え、記憶手段に新たな情報が記憶されたに基づいて識別図柄演出の演出態様を変更可変させることができるため、識別図柄演出の実行中においても新たな情報を記憶手段に記憶させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の稼働を向上させることができるという効果がある。

【7043】

遊技機 A I 2 において、前記記憶手段に記憶されている前記情報が前記判別手段に判別されるよりも前に前記判別を実行可能な事前判別手段を有し、前記識別図柄演出実行手段は、前記事前判別手段による判別結果に基づいて前記識別図柄の態様を変更可変させるものであることを特徴とする遊技機 A I 3。

【7044】

遊技機 A I 3 によれば、遊技機 A I 2 の奏する効果に加え、事前判別手段の判別結果に基づいて、識別図柄の態様を変更可変させるものであるため、実行される識別図柄演出に興味を持たせることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

【7045】

遊技機 A I 3 において、前記演出態様可変手段は、前記変更条件が成立した契機となる前記情報に対する前記事前判別手段の判別結果に基づいて前記演出態様を変更可変させるものであることを特徴とする遊技機 A I 4。

【7046】

遊技機 A I 4 によれば、遊技機 A I 3 の奏する効果に加え、新たに記憶された情報に対する事前判別の結果に基づいて識別図柄演出の演出態様を変更可変させることが可能となるため、実行された時点における識別図柄演出が示す識別図柄の範囲よりも広い範囲の識別図

10

20

30

40

50

柄を演出の対象にすることができる。よって、識別図柄演出に対して遊技者に期待感を抱かせ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【7047】

遊技機A I 1からA I 4のいずれかにおいて、前記識別図柄演出実行手段は、前記識別情報が複数回動的表示される期間に跨がって前記識別図柄演出を実行するものであり、前記識別図柄演出が実行されている期間において、前記操作手段の操作を有効としない規制期間を設定する規制期間設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機A I 5。

【7048】

遊技機A I 5によれば、遊技機A I 1からA I 4のいずれかの奏する効果に加え、識別情報が複数回動的表示される期間に跨がって識別図柄演出が実行され、さらに、識別図柄演出の実行期間中に操作手段への操作を有効と判別しない規制期間が設けられる。これにより、遊技者に対してどのタイミングで操作手段を操作するかを楽しませることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【7049】

遊技機A I 5において、前記識別図柄演出が実行されている期間のうち、前記規制期間以外の期間では、特定演出が実行されるものであることを特徴とする遊技機A I 6。

【7050】

遊技機A I 6によれば、遊技機A I 5の奏する効果に加え、特定演出を実行することにより、識別図柄演出中において、現在が操作手段の操作を有効としない規制期間中であるか否かを遊技者に容易に判別させることができるため、遊技者に分かり易い演出を実行することができるという効果がある。

【7051】

＜特徴A J群＞ （ボタン連打音制御）

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて演出が可変する演出実行手段と、を有した遊技機において、前記操作手段が操作される毎に、操作音として、少なくとも第1操作音と、その第1操作音とは異なる第2操作音とを出力させることが可能な音声制御手段と、その音声制御手段により出力される前記操作音の種別を設定可能な音声設定手段と、前記音声制御手段により出力されている前記操作音の種別を判別可能な音声判別手段と、を有し、前記音声設定手段は、前記音声判別手段の判別結果に基づいて、前記操作音の種別を設定するものであることを特徴とする遊技機A J 1。

【7052】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。そして、抽選結果が報知されるよりも前に、抽選結果を示唆するための示唆演出として遊技者に操作手段を操作させるための操作演出を実行可能にし、抽選結果が報知されるまでの期間を遊技者に楽しませるものがあった（例えば、特開2013-090780号公報）。また、上記した遊技機において、遊技者が操作手段を操作した場合に、その操作を正確に受け付けたことを報知するために、操作音を出力するものがあった。このような遊技機では、遊技者が操作手段を操作できたか否かを出力された操作音によって容易に判別することができるものであったが、1回の操作音の出力が終了するまでの期間に次の操作が実行された場合、即ち、連打操作が行われた場合に、遊技者が各操作に対応して出力される操作音を聞き取りにくくなるという問題があった。また、出力される操作音が一音だと遊技が単調になるという問題があった。上記した遊技機において、出力される操作音を遊技者が聞き取りやすくし、さらにバリエーションに富んだ操作音を出力することにより、遊技の興趣を向上させた遊技を提供することを目的とする。

【7053】

遊技機A J 1によれば、実際に出力されている操作音の種別に基づいて新たな操作音の種別を設定することができるため、遊技者に分かり易い操作音を出力することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

10

20

30

40

50

【7054】

遊技機A J 1において、前記音声設定手段は、前記音声判別手段により判別された前記操作音の種別とは異なる種別の前記操作音を設定するものであることを特徴とする遊技機A J 2。

【7055】

遊技機A J 2によれば、遊技機A J 1の奏する効果に加え、実際に出力されている操作音の種別とは異なる種別の操作音を設定することが可能となるため、様々な操作音を出力することでバリエーションに富んだ演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【7056】

遊技機A J 1またはA J 2において、前記音声設定手段は、前記音声判別手段により前記操作音が出力されていないと判別された場合に、前記第1操作音を設定するものであることを特徴とする遊技機A J 3。

【7057】

遊技機A J 3によれば、遊技機A J 1またはA J 2の奏する効果に加え、操作音が出力されていない場合は、音声設定手段により第1操作音が設定される。よって、操作手段の操作に対して所定の規則性を持たせて操作音を出力することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

【7058】

遊技機A J 1からA J 3のいずれかにおいて、前記操作手段に対して実行される前記操作の間隔を判別可能な操作状況判別手段を有し、前記音声設定手段は、前記操作状況判別手段の判別結果が特定の状況判別結果となった場合に、前記第1操作音と、前記第2操作音とは異なる第3操作音を設定可能とするものであることを特徴とする遊技機A J 4。

【7059】

遊技機A J 4によれば、遊技機A J 1からA J 3のいずれかの奏する効果に加え、操作状況判別手段の判別結果に基づいて、第3操作音を設定することができるため、遊技者に対して操作手段を操作する楽しさを提供することができる。よって、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができるという効果がある。

【7060】

遊技機A J 4において、前記操作状況判別手段は、前記操作手段に対して実行される前記操作の間隔が所定期間よりも短い場合に、前記特定の状況判別結果と判別するものであることを特徴とする遊技機A J 5。

【7061】

遊技機A J 5によれば、遊技機A J 4の奏する効果に加え、操作手段に対して実行される前記操作の間隔が所定期間よりも短い場合に、第3操作音が出力されることになるため、遊技者の遊技への参加意欲をより高めることができるという効果がある。

【7062】

遊技機A J 1からA J 5のいずれかにおいて、前記演出実行手段は、所定の演出期間の間、前記演出を実行するものであり、前記演出期間が経過した時点における前記音声判別手段の判別結果に基づいて、前記演出期間の経過後に疑似音声を設定可能な疑似音声設定手段を有し、前記音声制御手段は、前記疑似音声設定手段により設定された前記疑似音声も出力させることが可能なものであることを特徴とする遊技機A J 6。

【7063】

遊技機A J 6によれば、遊技機A J 1からA J 5のいずれかの奏する効果に加え、演出期間の経過時に出力される操作音の種別に基づいて、疑似音声を出力することができるため、演出期間終了時において出力されている操作音の種別が何れの種別であったとしても、遊技者に違和感を与えることなく、音声の出力制御を終了させることができるという効果がある。

【7064】

遊技機A J 6において、前記疑似音声設定手段は、前記音声判別手段により前記第2操

10

20

30

40

50

作音とは異なる前記操作音の種別を判別した場合に、前記第2操作音に対応する疑似音声を設定するものであることを特徴とする遊技機AJ7。

【7065】

遊技機AJ7によれば、遊技機AJ6の奏する効果に加え、演出期間の経過時に出力される操作音の種別が第2操作音以外である場合には、疑似音声によって第2操作音に対応する音声出力されるため、音声制御手段により出力させる音声の終了音声を統一化することができる。よって、遊技者に違和感を与えることの無い演出を提供することができるという効果がある。

【7066】

遊技機AJ7において、判別条件が成立した場合に判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別情報を所定期間動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示された前記識別情報が前記判別手段の判別結果が特定の判別結果であることを示す特定の表示態様で停止表示されたことに基づいて特典を付与する特典付与手段と、を有し、前記演出期間は、前記動的表示により前記識別情報が動的表示される動的表示期間中に設定されるものであり、前記疑似音声設定手段は、前記演出が実行されている間に動的表示される前記識別情報が前記特定の表示態様で停止表示される場合に、前記特定の表示態様で停止表示されない場合よりも、前記疑似音声を設定し易くするものであることを特徴とする遊技機AJ8。

【7067】

遊技機AJ8によれば、遊技機AJ7の奏する効果に加え、判別手段の判別結果が特定の判別結果であることを示す識別情報の動的表示期間中に実行される演出にて、疑似音声出力され易くしているため、音声制御手段により出力される音声の終了内容に対して遊技者に興味を持たせることができるという効果がある。

【7068】

＜特徴AK群＞（図柄ボイス）

演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により特定の前記演出が実行された場合に、遊技者に有利な特典を付与する特典付与手段と、を有した遊技機において、前記演出実行手段により実行される第1演出に対応した音声出力させることが可能な音声制御手段と、その音声出力手段により出力される前記音声情報を複数の音声情報より決定する音声情報決定手段と、その音声情報決定手段により決定される音声情報の種別を規制することが可能な規制手段と、を有することを特徴とする遊技機AK1。

【7069】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。抽選結果を報知する場合に、複数の図柄列を変動表示させて、停止表示された図柄の組み合わせにより抽選結果が報知されるように構成されているものが提案されている（例えば、特開2013-090780号公報）。また、上記した遊技機において、変動表示させた複数の図柄列を停止表示させる場合に、効果音出力することで抽選結果を報知する演出にメリハリを付与するように構成されているものがある。しかしながら、単調な効果音が繰り返されることで遊技が単調となり、遊技者が遊技に飽きてしまうという不具合があった。上記した遊技機において、単調な効果音出力されることが繰り返されることを抑制することにより、遊技者が早期に遊技に飽きるのを抑制できる遊技を提供することを目的とする。

【7070】

遊技機AK1によれば、音声情報決定手段により決定される音声情報の種別が規制されることで、音声情報の種別が設計時に意図するように決定され易くでき、遊技者が早期に遊技に飽きる不具合を抑制できるという効果がある。

【7071】

遊技機AK1において、前記音声情報決定手段により決定された前記音声情報を履歴情

10

20

30

40

50

報として記憶可能な記憶手段を有し、前記規制手段は、前記記憶手段に記憶された前記履歴情報に対応して前記音声情報決定手段により決定される前記音声情報の種別を規制するものであることを特徴とする遊技機 A K 2。

【7072】

遊技機 A K 2 によれば、遊技機 A K 1 の奏する効果に加え、決定された音声情報が履歴情報として記憶手段に記憶され、その記憶された履歴情報に対応して音声情報決定手段により決定される音声情報の種別が規制されることにより、履歴情報に対応して決定される音声情報を制御することができ、決定される音声情報の種別を好適にすることができるという効果がある。

【7073】

遊技機 A K 2 において、前記規制手段は、所定回数前に記憶されている前記音声情報の種別と同一の種別が決定されることを規制するものであることを特徴とする遊技機 A K 3

遊技機 A K 3 によれば、遊技機 A K 2 の奏する効果に加え、同一の音声情報の種別が連続して決定されることを抑制でき、遊技が単調となってしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【7074】

遊技機 A K 1 または A K 2 において、前記規制手段は、所定期間に特定回数以上決定された前記音声情報の種別が決定されることを規制するものであることを特徴とする遊技機 A K 4。

【7075】

遊技機 A K 4 によれば、遊技機 A K 1 または A K 2 の奏する効果に加え、同一の音声情報の種別が所定期間に過剰に決定される不具合を抑制することができ、遊技が単調となる不具合を抑制できるという効果がある。

【7076】

遊技機 A K 1 から A K 4 のいずれかにおいて、前記演出実行手段により実行される演出として、複数の識別図柄が動的表示される図柄演出が含まれるものであり、前記第 1 演出は、前記複数の識別図柄のうち、1 の前記識別図柄が停止表示される演出であることを特徴とする遊技機 A K 5。

【7077】

遊技機 A K 5 によれば、遊技機 A K 1 から A K 4 のいずれかの奏する効果に加え、識別図柄が停止表示さえる場合に多様な音声が出力されるので、識別図柄が停止表示される場合における演出を多様にすることが可能となり、遊技者が早期に遊技に飽きる不具合を抑制できる。

【7078】

遊技機 A K 1 から A K 5 のいずれかにおいて、判定を実行可能な判定手段と、その判定手段による判定結果が特定の判定結果であることに基づいて遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有し、前記音声情報決定手段は、前記判定手段による判定結果に基づいて前記音声情報を決定することが可能なものであることを特徴とする遊技機 A K 6。

【7079】

遊技機 A K 6 によれば、遊技機 A K 1 から A K 5 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 演出に対応して出力される音声により判定結果を識別することが可能となるので、出力される音声の種類に興味を持たせて遊技を行なわせることができるという効果がある。

【7080】

遊技機 A K 6 において、情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される情報記憶手段と、を有し、前記判定手段は、前記情報記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判定を実行するものであり、前記遊技機は、前記情報記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、前記判定手段よりも先に事前判定を実行する事前判定手段を有し、前記音声情報決定手段は、前記事前判定手段による事前判定結果に基づいて前記音声情報を決定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 A

10

20

30

40

50

K 7。

【7081】

遊技機 A K 7 によれば、遊技機 A K 6 の奏する効果に加え、出力される音声の種別により事前判定の結果を識別することができるので、出力される音声の種別に対して興味を持たせることができるという効果がある。

【7082】

＜特徴 A L 群＞（画質制御）

表示手段で表示させる表示態様の表示情報を複数の表示情報より決定する表示情報決定手段と、その表示情報決定手段により決定された前記表示情報のうち、少なくとも 2 以上の前記表示情報におけるデータ量に対応した情報を判別するデータ量判別手段と、そのデータ量判別手段により判別された判別結果に基づいて、前記表示手段に表示させる表示態様を可変して制御する可変制御手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 A L 1。

10

【7083】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。抽選結果を報知するための演出として、表示装置に多様な画像や動画を表示するように構成されているものが提案されている（例えば、特開 2013-090780 号公報）。しかしながら、ランダムに予告表示態様が表示されることで、表示される画像データが過剰となり、表示制御等に対する付加が増大するという問題点があった。上記した遊技機において、制御負荷を軽減することができる遊技を提供することを目的とする。

20

【7084】

遊技機 A L 1 によれば、データ量判別手段により判別された結果に基づいて表示される表示態様が可変して制御されるので、データ量に合わせた表示制御を行なうことが可能となり、制御負荷を軽減することができるという効果がある。

【7085】

遊技機 A L 1 において、前記データ量判別手段は、所定の第 1 期間に表示する前記表示態様のデータ量に対応する前記情報の合計値に基づいて特定条件が成立しているか判別するものであることを特徴とする遊技機 A L 2。

30

【7086】

遊技機 A L 2 によれば、遊技機 A L 1 の奏する効果に加え、所定の第 1 期間に表示する表示態様のデータ量の合計値に基づいて特定条件が成立しているか判別されるので、第 1 期間における制御負荷が増大する不具合を抑制できる。

【7087】

遊技機 A L 1 または A L 2 において、判定を実行可能な判定手段と、その判定手段の判定結果に基づく演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により特定の前記演出が実行された場合に、遊技者に有利な特典を付与する特典付与手段と、を有し、前記表示情報決定手段は、前記演出実行手段により実行される前記演出で表示される表示態様を決定するものであることを特徴とする遊技機 A L 3。

40

【7088】

遊技機 A L 3 によれば、遊技機 A L 1 または A L 2 の奏する効果に加え、判定結果が報知する演出がデータ量の増大により安定して実行することができなくなる不具合を抑制できるという効果がある。

【7089】

遊技機 A L 1 から A L 3 のいずれかにおいて、前記表示態様決定手段により表示される表示態様は、前記データ量に対応した情報として、前記データ量に対応したステータス情報が設定されているものであり、前記データ量判別手段は、前記ステータス情報を加算した合計値が所定値以上であるかを判別するものであることを特徴とする遊技機 A L 4。

【7090】

50

遊技機 A L 4 によれば、遊技機 A L 1 から A L 3 のいずれかの奏する効果に加え、データ量に対応したステータス情報が設定されていることにより、データ量の判別を容易に行なうことができるという効果がある。

【7091】

遊技機 A L 1 から A L 4 のいずれかにおいて、前記可変制御手段は、前記表示手段に表示する前記表示態様のデータ量の合計値が低下するように前記表示情報決定手段により決定された前記表示情報に対応する表示態様を可変させるものであることを特徴とする遊技機 A L 5。

【7092】

遊技機 A L 5 によれば、遊技機 A L 1 から A L 4 の奏する効果に加え、データ量が抑制されるので、制御負荷を軽減することができるという効果がある。遊技機 A L 5 において、前記可変制御手段は、前記表示情報決定手段により決定された少なくとも 1 の前記表示情報に対応する表示態様の画素数を低下させた表示態様を設定するものであることを特徴とする遊技機 A L 6。

【7093】

遊技機 A L 6 によれば、遊技機 A L 5 の奏する効果に加え、既存の表示態様における画素数を少なく設定することでデータ量を抑制することができ、表示データが過大になる不具合を抑制できるという効果がある。

【7094】

＜特徴 A M 群＞（複数回の押下演出）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報が動的表示される動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与する特典付与手段と、を有した遊技機において、前記動的表示態様決定手段により決定される動的表示態様として、遊技者が操作可能な操作手段が操作されることにより表示態様が可変される操作動的表示態様が設定されており、前記操作動的表示態様が設定される場合に、前記操作手段の操作が有効とされる有効期間を設定する有効期間設定手段と、前記有効期間内に前記操作手段が操作された場合に、設定されている前記有効期間の残期間に基づいて特定の演出を実行させることが可能な特定演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 A M 1。

【7095】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。抽選結果を報知するための演出として、遊技者が操作可能な操作手段を操作することで、演出を可変させることで、遊技者が遊技に直接参加できるように構成されているものが提案されている（例えば、特開 2013-090780 号公報）。しかしながら、遊技者によって、操作手段を操作するタイミングや操作の期間等の方法は一定ではない為、演出を実行する上で興趣が低下するという問題点があった。上記した遊技機において、興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【7096】

遊技機 A M 1 によれば、操作手段が操作された場合に、有効期間の残期間に基づいて特定の演出が実行されることが可能に構成されているので、有効期間を長く設定して幅広く遊技者が操作手段を操作することができるように構成した場合にも、有効期間の残期間に基づいて特定の演出が実行されるので、多様な演出を実行することが可能となり、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【7097】

遊技機 A M 1 において、前記有効期間設定手段により設定された前記有効期間内に、前記操作手段を複数回操作することを示唆する示唆態様を設定する示唆態様設定手段と、そ

10

20

30

40

50

の示唆態様設定手段により設定される 1 の操作に対応する前記示唆態様に対して、前記有効期間内の期間で所定の演出期間を設定する演出期間設定手段と、その演出期間設定手段により設定された前記演出期間の残り期間を示す残期間態様を報知することが可能な報知手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 A M 2。

【7098】

遊技機 A M 2 によれば、遊技機 A M 1 の奏する効果に加え、複数回の操作に対して、それぞれ有効期間が設定されているかのように遊技者に思わせることができるので、複数回の操作を実行することを分かり易く報知できるという効果がある。

【7099】

遊技機 A M 1 または A M 2 において、前記識別情報は、複数の識別図柄を組み合わせ構成されており、前記動的表示手段は、前記複数の識別図柄をそれぞれ動的表示し、前記判別結果を示すための組み合わせで前記複数の識別図柄を停止させるものであり、前記操作動的表示態様は、前記複数の識別図柄のうち、少なくとも一部に対して前記操作手段が操作されることにより特定態様で表示されるように構成されたものであり、前記特定演出実行手段は、前記特定の演出として、前記残期間が所定期間以上である場合には、当該動的表示されている前記識別情報の次以降に動的表示が開始される前記識別情報の動的表示中に反映される情報に対応した演出を実行するものであることを特徴とする遊技機 A M 3。

10

【7100】

遊技機 A M 3 によれば、遊技機 A M 1 または A M 2 の奏する効果に加え、残期間が所定期間以上となるように操作手段を操作することで、当該における動的表示以降の動的表示中にも反映される演出が実行されることで、意欲的に操作手段を短期間に操作するようにさせることができるという効果がある。

20

【7101】

＜特徴 A N 群＞（コスモアップ）

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段により記憶された前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報が動的表示される動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与する特典付与手段と、を有した遊技機において、前記動的表示態様が動的表示されている期間に演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行された特定の前記演出に基づく特定情報が記憶される特定情報記憶手段と、その特定記憶手段に記憶されている前記特定情報に基づいて、前記識別情報の動的表示の開始時に前記演出実行手段により実行される前記演出の少なくとも一部として特殊演出を決定する特殊演出決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 A N 1。

30

【7102】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。抽選結果を報知するための演出として、抽選結果が報知されるよりも前に、抽選結果を事前に示唆する予告演出が実行されるものが提案されている（例えば、特開 2013-090780 号公報）。しかしながら、さらなる興趣向上が求められていた。上記した遊技機において、興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

40

【7103】

遊技機 A N 1 によれば、特定の演出が実行された場合に記憶される特定情報に基づいて、特殊演出が決定されるので、特定の演出が実行されることによりその後実行される演出を可変させることができ、遊技者毎に異なる遊技を提供して、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

50

【7104】

遊技機AN1において、前記特定情報記憶手段に記憶されている前記特定情報に対応する示唆態様が示唆される示唆手段と、前記特殊演出決定手段により決定された前記特殊演出が実行されることに基づいて、前記示唆態様を可変させる示唆態様可変手段と、を有し、前記示唆態様が所定の態様である場合には、前記識別情報の残動的表示期間が所定期間以上となるように構成されているものであることを特徴とする遊技機AN2。

【7105】

遊技機AN2によれば、示唆態様により識別情報が判別結果を示すための態様で表示されるタイミングではないことを判別することができ、判別結果を見逃す不具合を抑制できるという効果がある。

10

【7106】

遊技機AN1またはAN2において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記特殊演出決定手段により決定される前記演出は、前記操作手段が操作されることで演出態様が可変する操作演出で構成されており、前記特定情報記憶手段に記憶されている前記特定情報に対応して、前記操作演出が実行される回数が設定されるものであることを特徴とする遊技機AN3。

【7107】

遊技機AN3によれば、遊技機AN1またはAN2の奏する効果に加え、記憶されている特定情報によって操作演出が実行される回数が設定されるので、遊技者が操作手段を操作することができる回数を勘違いしてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

20

【7108】

<特徴AO群> (3回操作)

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されることに基づいて演出が実行される操作演出を設定可能な操作演出設定手段と、を有し、その操作演出設定手段により設定されることが可能な前記操作演出には、複数回の操作に対応して特定の操作演出が実行される複数操作演出が設定されており、前記複数操作演出が設定される場合には、その複数操作演出に設定されている前記操作回数に対応した個数の示唆態様が表示されるものであることを特徴とする遊技機AO1。

【7109】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。抽選結果を報知するための演出として、遊技者が操作可能な操作手段を操作することで、演出を可変させることで、遊技者が遊技に直接参加できるように構成されているものが提案されている（例えば、特開2013-090780号公報）。しかしながら、操作手段の操作に基づく演出を実行する上で興趣が低下するという問題点があった。上記した遊技機において、興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

30

【7110】

遊技機AO1によれば、複数操作演出が設定される場合に、操作回数に対応した個数の示唆態様が表示されることにより、分かり易い遊技を提供して、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

40

【7111】

遊技機AO1において、前記複数操作演出が設定される場合に、前記操作手段の操作が有効とされる有効期間を設定する有効期間設定手段と、その有効期間設定手段により設定される有効期間内で、前記示唆態様のそれぞれに対して前記有効期間の減少に対応して可変して表示される可変表示態様を設定する可変表示手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機AO2。

【7112】

遊技機AO2によれば、遊技機AO1の奏する効果に加え、可変表示態様により、示唆態様それぞれに有効期間が設定されているかのように思わせることができ、それぞれの操

50

作をするタイミングを可変表示態様に従って操作させることができ、操作演出が表示されるタイミングを好適にできるという効果がある。

【7113】

遊技機A O 1またはA O 2において、前記複数操作演出は、前記操作手段が操作された回数に応じて実行される前記操作演出が予め設定されているものであることを特徴とする遊技機A O 3。

【7114】

遊技機A O 3によれば、遊技機A O 1またはA O 2の奏する効果に加え、複数回の操作演出を個別に設定する必要がなく、複数回操作される制御を容易にできるという効果がある。

10

【7115】

＜特徴A P群＞（バーストチャレンジ）

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段の操作が有効とされる有効期間を設定する有効期間設定手段と、前記有効期間内における前記操作手段の操作に基づいて操作演出を実行可能な操作演出実行手段と、を有した遊技機において、前記有効期間のうち、所定期間で実行可能な前記操作演出に対応する情報を決定する情報決定手段と、前記所定期間内に前記操作手段が操作された場合に、前記所定期間の残期間に基づいて実行する前記操作演出の態様を決定する操作態様決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機A P 1。

【7116】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。抽選結果を報知するための演出として、抽選結果が報知されるよりも前に、抽選結果を事前に示唆する予告演出が実行されるものが提案されている（例えば、特開2013-090780号公報）。しかしながら、さらなる興趣向上が求められていた。上記した遊技機において、興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

20

【7117】

遊技機A P 1によれば、有効期間内の所定期間で実行可能な操作演出に対応する情報が予め決定されており、残期間に基づいて操作演出の態様が決定されるので、操作手段を操作する頻度や間隔等の遊技者の違いがあっても、遊技者の操作に合わせた操作演出を実行して情報を報知することで、有効期間を有効に利用させて遊技の興趣を向上できるという効果がある。

30

【7118】

遊技機A P 1において、前記操作演出実行手段は、前記所定期間内に前記操作手段が操作する毎に、前記操作演出を実行可能に構成され、前記情報決定手段は、前記所定期間内に実行されることが可能な最終の前記操作演出の態様に対応する情報が決定されるものであることを特徴とする遊技機A P 2。

【7119】

遊技機A P 2によれば、遊技機A P 1の奏する効果に加え、最終の操作演出が予め決定されているので、操作手段を操作する毎に、最終の操作演出が実行されるまでの過程を楽しませることができるという効果がある。

40

【7120】

遊技機A P 1またはA P 2において、特定の前記操作演出が実行された場合に、遊技者に有利となる特典が付与されることが示されるものであり、前記所定期間で実行される前記操作演出には、前記特定の操作演出が表示されるまでの過程に対応する過程操作演出が設定されており、前記操作態様決定手段は、前記所定期間の残期間が所定期間以下である場合に、前記特定の操作演出を決定し、前記残期間が所定期間以上である場合には、その残期間に対応した前記過程操作演出を決定するものであることを特徴とする遊技機A P 3。

50

【7121】

遊技機A P 3によれば、遊技機A P 1またはA P 2の奏する効果に加え、過程操作演出により、徐々に最終の操作演出となることを遊技者に認識させることができ、遊技者の興趣を高めることができるという効果がある。

【7122】

遊技機A P 3において、前記操作手段が操作されることに基づいて演出数値を更新する更新手段を有し、その更新手段は、前記演出数値を更新させる値を前記所定期間の残期間と現在設定されている前記演出数値との値とに対応して更新するものであり、前記操作態様決定手段は、前記更新手段により更新された前記演出数値に対応した前記操作演出の態様を決定するものであることを特徴とする遊技機A P 4。

10

【7123】

遊技機A P 4によれば、遊技機A P 3の奏する効果に加え、演出数値により容易に操作演出の態様を決定することができ、制御負荷を軽減できるという効果がある。

【7124】

＜特徴A Q群＞（コスモアップ派生）

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段により記憶された前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報が動的表示される動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与する特典付与手段と、を有した遊技機において、前記動的表示態様が動的表示されている期間に演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行された特定の前記演出に基づく特定情報が記憶される特定情報記憶手段と、その特定記憶手段に記憶されている前記特定情報に基づいて、前記演出実行手段により実行される前記演出の少なくとも一部として特殊演出を決定する特殊演出決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機A Q 1。

20

【7125】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。抽選結果を報知するための演出として、抽選結果が報知されるよりも前に、抽選結果を事前に示唆する予告演出が実行されるものが提案されている（例えば、特開2013-090780号公報）。しかしながら、さらなる興趣向上が求められていた。上記した遊技機において、興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

30

【7126】

遊技機A Q 1によれば、特定の演出が実行された場合に記憶される特定情報に基づいて、特殊演出が決定されるので、特定の演出が実行されることによりその後に実行される演出を可変させることができ、遊技者毎に異なる遊技を提供して、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

40

【7127】

＜特徴A R群＞（バーストチャレンジ派生）

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段の操作が有効とされる有効期間を設定する有効期間設定手段と、前記有効期間内における前記操作手段の操作に基づいて操作演出を実行可能な操作演出実行手段と、を有した遊技機において、前記有効期間で実行可能な前記操作演出に対応する情報を決定する情報決定手段と、前記所定期間内に前記操作手段が操作された場合に、前記有効期間の残期間に基づいて実行する前記操作演出の態様を決定する操作態様決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機A R 1。

【7128】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入

50

球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあつた。抽選結果を報知するための演出として、抽選結果が報知されるよりも前に、抽選結果を事前に示唆する予告演出が実行されるものが提案されている（例えば、特開 2013-090780 号公報）。しかしながら、さらなる興趣向上が求められていた。上記した遊技機において、興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【7129】

遊技機 A R 1 によれば、有効期間内で実行可能な操作演出に対応する情報が予め決定されており、残期間に基づいて操作演出の態様が決定されるので、操作手段を操作する頻度や間隔等の遊技者の違いがあつても、遊技者の操作に合わせた操作演出を実行して情報を報知することで、有効期間を有効に利用させて遊技の興趣を向上できるという効果がある。

10

【7130】

＜特徴 B A 群＞（保留連が発生しない方が有利となる遊技性）

第 1 方向に発射された遊技球が入球し易い位置に配置された第 1 入球手段と、その第 1 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第 1 の判別情報を取得する第 1 判別情報取得手段と、その第 1 判別情報取得手段により取得された前記第 1 の判別情報に基づいて第 1 の判別を実行する第 1 判別手段と、前記第 1 方向とは異なる第 2 方向に発射された遊技球が入球し易い位置に配置された第 2 入球手段と、その第 2 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第 2 の判別情報を取得する第 2 判別情報取得手段と、その第 2 判別情報取得手段により取得された前記第 2 の判別情報に基づいて第 2 の判別を実行する第 2 判別手段と、前記第 2 判別情報取得手段により前記第 2 の判別情報が取得されてから、その取得された第 2 の判別情報に基づく前記第 2 の判別が実行されるまで、前記第 2 の判別情報を所定の情報数を上限として記憶可能な判別情報記憶手段と、前記第 2 方向に発射された遊技球が入球し易い位置に配置され、遊技球が入球し易い第 1 状態と、その第 1 状態よりも入球が困難となる第 2 状態とに可変可能な可変入球手段と、その可変入球手段に遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、前記第 1 判別手段、または前記第 2 判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変入球手段が第 1 状態に所定回数可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、その可変遊技実行手段による前記可変遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 2 遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から 1 の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記遊技状態設定手段は、前記第 1 判別手段により前記特定の判別結果となるよりも、前記第 2 判別手段により前記特定の判別結果となった方が、前記可変遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記第 1 遊技状態を設定する割合が高くなるものであることを特徴とする遊技機 B A 1。

20

30

【7131】

遊技機 B A 1 によれば、第 1 方向に発射された遊技球が入球し易い位置に第 1 入球手段が配置され、その第 1 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第 1 の判別情報が第 1 判別情報取得手段によって取得される。第 1 判別情報取得手段により取得された第 1 の判別情報に基づいて第 1 判別手段によって第 1 の判別が実行される。第 1 方向とは異なる第 2 方向に発射された遊技球が入球し易い位置に第 2 入球手段が配置されており、その第 2 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第 2 判別情報取得手段によって第 2 の判別情報が取得される。第 2 判別情報取得手段により取得された第 2 の判別情報に基づいて第 2 判別手段によって第 2 の判別が実行される。第 2 判別情報取得手段により第 2 の判別情報が取得されてから、その取得された第 2 の判別情報に基づく第 2 の判別が実行されるまで、第 2 の判別情報が判別情報記憶手段によって所定の情報数を上限として記憶される。遊技球が入球し易い第 1 状態と、その第 1 状態よりも入球が困難になる第 2 状態とに可変可能な可変入球手段が、第 2 方向に発射された遊技球が入球し易い位置に配置されている。可変入球手段に遊技球が入球したことに基づいて所定の特典が特典付与手段によって

40

50

付与される。第1判別手段、または第2判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、可変入球手段が第1状態に所定回数可変される可変遊技が可変遊技実行手段によって実行される。可変遊技実行手段による可変遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から1の遊技状態が遊技状態設定手段によって設定される。第1判別手段により特定の判別結果となるよりも、第2判別手段により特定の判別結果となった方が、遊技状態設定手段により可変遊技の実行が終了した後の遊技状態として第1遊技状態を設定する割合が高くなる。

【7132】

これにより、可変遊技の実行中に所定の特典を得るために第2方向へと遊技球を発射すると、第2入球手段へと遊技球が入球して第2の判別情報が記憶される。第2の判別情報に基づく第2の判別で特定の判別結果になると、第2遊技状態よりも有利度合いが低い第1遊技状態に設定される割合が高いため、可変遊技の実行中に記憶された第2の判別情報に基づく第2の判別で、特定の判別結果にならないことを期待して遊技者に遊技を行わせることができる。よって、斬新な遊技性を実現できるという効果がある。

【7133】

遊技機BA1において、前記可変入球手段の可変パターンとして、第1可変パターンと、その第1可変パターンよりも前記可変入球手段に遊技球が入球し難い第2可変パターンとを少なくとも含む複数の可変パターンの何れかを設定する可変パターン設定手段を備え、前記可変パターン設定手段は、前記第1判別手段による判別で前記特定の判別結果となった場合に、前記第2可変パターンよりも前記第1可変パターンを設定する割合が高くなり、前記第2判別手段による判別で前記特定の判別結果となった場合に、前記第1可変パターンよりも前記第2可変パターンを設定する割合が高くなるものであることを特徴とする遊技機BA2。

【7134】

遊技機BA2によれば、遊技機BA1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変入球手段の可変パターンとして、第1可変パターンと、その第1可変パターンよりも可変入球手段に遊技球が入球し難い第2可変パターンとを少なくとも含む複数の可変パターンの何れかが可変パターン設定手段によって設定される。第1判別手段による判別で特定の判別結果となった場合に、可変パターン設定手段によって第1可変パターンを設定する割合が第2可変パターンよりも高くなる。一方、第2判別手段による判別で特定の判別結果となった場合に、可変パターン設定手段によって第2可変パターンを設定する割合が第1可変パターンよりも高くなる。

【7135】

これにより、第2判別手段による判別で特定の判別結果となった場合には、遊技球が可変入球手段へと入球し難い第2可変パターンが設定され易くなるので、可変遊技の実行中に記憶された第2の判別情報に基づく第2の判別で、特定の判別結果にならないことをより強く期待させることができるという効果がある。

【7136】

遊技機BA1又はBA2において、前記可変遊技が開始されたことに基づいて、前記可変入球手段の可変パターンとして、第1可変パターンと、その第1可変パターンよりも前記可変入球手段に遊技球が入球し難い第2可変パターンとを少なくとも含む複数の可変パターンの何れかを設定する可変パターン設定手段を備え、前記第1可変パターンが開始されてから終了するまでの期間は、遊技球が第2方向へ発射され続けた場合に、前記第2判別情報取得手段により前記所定の情報数の前記第2の判別情報が取得されるまでの期間よりも少なくとも長い期間で構成されるものであることを特徴とする遊技機BA3。

【7137】

遊技機BA3によれば、遊技機BA1又はBA2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変遊技が開始されたことに基づいて、可変入球手段の可変パターンとして、第1可変パターンと、その第1可変パターンよりも可変入球手段に遊技球が入球し難い第

2 可変パターンとを少なくとも含む複数の可変パターンの何れかが可変パターン設定手段によって設定される。第1可変パターンが開始されてから終了するまでの期間は、遊技球が第2方向へ発射され続けた場合に、第2判別情報取得手段により所定の情報数の第2の判別情報が取得されるまでの期間よりも少なくとも長い期間で構成されている。

【7138】

これにより、第1可変パターンが設定される可変遊技の実行中に、所定の特典を得るために遊技者が第2方向へと遊技球を発射し続けると、少なくとも所定の情報数以上の第2の判別情報が取得される。よって、可変遊技の終了後に、毎回、上限回数の第2の判別が実行される。従って、上限回数の第2の判別が全て、特定の判別結果にならないことを期待して遊技者に遊技を行わせることができるという効果がある。

10

【7139】

遊技機BA1からBA3のいずれかにおいて、前記第2判別手段による前記第2の判別は、前記第1判別手段による前記第1の判別よりも優先して実行されるものであることを特徴とする遊技機BA4。

【7140】

遊技機BA4によれば、遊技機BA1からBA3のいずれかが奏する効果に加え、第2判別手段による第2の判別が、第1判別手段による第1の判別よりも優先的に実行されるので、第2の判別情報が判別情報記憶手段に記憶された状態で第1入球手段へと遊技球が入球したとしても、第1の判別が実行されることを抑制できる。よって、第2の判別により注目させることができるという効果がある。

20

【7141】

遊技機BA1からBA4のいずれかにおいて、前記第2方向に発射された遊技球が到達可能な位置に配置され、到達した遊技球を、前記第2入球手段が設けられている第1流路と、前記可変入球手段が設けられた第2流路とに振り分ける振分手段を備えることを特徴とする遊技機BA5。

【7142】

遊技機BA5によれば、遊技機BA1からBA4のいずれかが奏する効果に加え、第2入球手段が設けられている第1流路と、可変入球手段が設けられた第2流路とに遊技球を振り分ける振分手段が、第2方向に発射された遊技球が到達可能な位置に配置されているので、第2方向へと発射された遊技球の流下方向が偏ってしまうことを防止することができるという効果がある。

30

【7143】

遊技機BA5において、前記振分手段は、前記第1流路と、前記第2流路とに遊技球を交互に振り分けるものであることを特徴とする遊技機BA6。

【7144】

遊技機BA6によれば、遊技機BA5の奏する効果に加え、振分手段によって、第1流路と、第2流路とに遊技球が交互に振り分けられるので、可変遊技の実行中に、遊技球を第2入球手段と、可変入球手段とに交互に入球させることができる。よって、第2方向へと発射された遊技球が第2入球手段、または可変入球手段に偏って入球してしまうことを抑制できるという効果がある。

40

【7145】

遊技機BA1からBA6のいずれかにおいて、前記第1入球手段へと遊技球が入球し易くなる第1位置と、その第1位置に比べて前記第1入球手段へと遊技球が入球し難くなる第2位置とに可変可能な可変手段と、その可変手段の可変動作を制御する可変制御手段とを備え、前記第1遊技状態は、前記可変制御手段により前記可変手段が前記第1位置に可変され難いものであり、前記第2遊技状態は、前記第1遊技状態に比べて前記可変制御手段により前記可変手段が前記第1位置に可変され易いものであることを特徴とする遊技機BA7。

【7146】

遊技機BA7によれば、遊技機BA1からBA6のいずれかが奏する効果に加え、第1

50

入球手段へと遊技球が入球し易くなる第1位置と、その第1位置に比べて第1入球手段へと遊技球が入球し難くなる第2位置とに可変手段が可変する。可変手段の可変動作が可変制御手段によって制御される。第1遊技状態は、可変制御手段により可変手段が第1位置に可変され難くなり、第2遊技状態は、第1遊技状態に比べて可変制御手段により可変手段が第1位置に可変され易くなる。

【7147】

これにより、第1遊技状態では、可変手段が第1位置に可変されやすくなるので、第1入球手段へと遊技球が入球し易くなる。よって、第1遊技状態では、より効率よく遊技を行うことができるので、第1遊技状態となることをより期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

10

【7148】

遊技機BA1からBA7のいずれかにおいて、前記第1遊技状態は、前記第1判別手段、および前記第2判別手段による判別で前記特定の判別結果となる確率が第1確率に設定されるものであり、前記第2遊技状態は、前記第1判別手段、および前記第2判別手段による判別で前記特定の判別結果となる確率が、前記第1確率よりも低い第2確率に設定されるものであることを特徴とする遊技機BA8。

【7149】

遊技機BA8によれば、遊技機BA1からBA7のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1遊技状態では、第1判別手段、および第2判別手段による判別で特定の判別結果となる確率が第1確率に設定される。これに対して、第2遊技状態では、第1判別手段、および第2判別手段による判別で特定の判別結果となる確率が、第1確率よりも低い第2確率に設定される。

20

【7150】

これにより、第1遊技状態では、第2遊技状態よりも特定の判別結果となる確率が高くなるので、可変遊技が終了した後、比較的少ない判別回数で再度可変遊技が実行され易くなる。よって、第1遊技状態では比較的短期間でより多くの所定の特典を獲得することが見込めるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【7151】

＜特徴BB群＞（大当たりのエンディング期間と、保留消化期間とを用いて特定演出を実行する）

30

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段による前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも遊技者にとっての有利度合いが高い第2遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から1の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記判別手段による判別結果を示す識別情報を動的表示させる動的表示実行手段と、前記特典遊技の実行中に予め定められた特定条件が成立したに基づいて、前記特典遊技が終了するまでの期間と、前記特典遊技が終了した後に実行される1又は複数の前記識別情報の動的表示が終了するまでの期間とで特定演出を実行する特定演出実行手段と、を備え、前記特定演出は、当該特定演出が終了した後の遊技状態が前記第2遊技状態であるか否かを遊技者に示唆可能な演出であることを特徴とする遊技機BB1。

40

【7152】

遊技機BB1によれば、判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技が特典遊技実行手段によって実行される。特典遊技実行手段による特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも遊技者にとっての有利度合いが高い第2遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から1の遊技状態が遊技状態設定手段によって設定される。判別手段による判別結果を示す識別情報が動的表示実行手段によって動的表示される。特典遊技の実行中に予め定められた特定条件が成立したに基づいて、当該特典遊技が終了するまでの期間と、特典遊技が終了した後に実

50

行される 1 又は複数の識別情報の動的表示が終了するまでの期間とで特定演出実行手段によって特定演出が実行される。特定演出は、特定演出が終了した後の遊技状態が第 2 遊技状態であるか否かを遊技者に示唆可能な演出で構成されている。

【7153】

これにより、特定演出を、特定条件が成立してから、1 又は複数の識別情報の動的表示が終了するまでの期間に渡って実行することができるので、単に特典遊技が終了するまでの期間、もしくは 1 の識別情報の動的表示における動的表示時間で特定演出を実行する場合に比較して、特定演出の自由度を向上させることができるという効果がある。

【7154】

遊技機 B B 1 において、前記特定演出実行手段は、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態が前記第 2 遊技状態に設定される場合に、前記特定条件が成立したことに基づいて前記特定演出を実行するものであることを特徴とする遊技機 B B 2。

10

【7155】

遊技機 B B 2 によれば、遊技機 B B 1 の奏する効果に加え、特典遊技の実行が終了した後の遊技状態が第 2 遊技状態に設定される場合に、特定条件が成立したことに基づいて特定演出が特定演出実行手段によって実行されるので、特定演出の実行中に特定の判別結果となって第 1 遊技状態へと移行しない限り、特定演出において第 2 遊技状態が示唆される。よって、特定演出の実行中に特定の判別結果とならないことを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【7156】

20

遊技機 B B 1 又は B B 2 において、予め定められた特定契機に基づいて、前記判別手段による判別に用いる判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段により取得された前記判別情報を、その取得された判別情報に対する前記判別条件が成立するまで、所定の情報数を上限として記憶可能な判別情報記憶手段と、前記特定条件が成立したことに基づいて、前記判別情報記憶手段に記憶されている前記判別情報の中に前記特定の判別結果に対応する判別情報が含まれているか否かを判定する判定手段と、その判定手段による判定結果に基づいて、前記特定演出の演出態様を決定する演出態様決定手段とを備え、前記特定演出実行手段は、前記演出態様決定手段により決定された演出態様の特定演出を実行するものであることを特徴とする遊技機 B B 3。

【7157】

30

遊技機 B B 3 によれば、遊技機 B B 1 又は B B 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、予め定められた特定契機に基づいて、判別手段による判別に用いる判別情報が判別情報取得手段によって取得され、その判別情報取得手段によって取得された判別情報が、その取得された判別情報に対する判別条件が成立するまで、所定の情報数を上限として判別情報記憶手段によって記憶される。特定条件が成立したことに基づいて、判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の中に特定の判別結果に対応する判別情報が含まれているか否かが判定手段によって判定される。判定手段による判定結果に基づいて、特定演出の演出態様が演出態様決定手段によって決定される。演出態様決定手段により決定された演出態様の特定演出が特定演出実行手段によって実行される。

【7158】

40

これにより、判別手段による判別結果を事前に判定することができるので、実際に判別手段により実行される判別の結果に即した演出態様を設定することができるという効果がある。

【7159】

遊技機 B B 3 において、前記特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、実行が終了した後の遊技状態が前記遊技状態設定手段によって前記第 1 遊技状態に設定される第 1 特典遊技と、実行が終了した後の遊技状態が前記第 2 遊技状態に設定される第 2 特典遊技とを少なくとも含む複数の特典遊技の種別の中から 1 の種別を決定する種別決定手段を備え、前記判定手段は、前記判別情報記憶手段に記憶されている前記判別情報の中に、前記第 1 特典遊技に対応する判別情報が含まれているかを判定するものであり、前

50

記演出態様決定手段は、前記判定手段により前記第1特典遊技に対応する判別情報が含まれていると判定されたことに基づいて、前記特定演出が終了した後の遊技状態が第1遊技状態であることを示唆する演出態様を決定するものであることを特徴とする遊技機BB4。

【7160】

遊技機BB4によれば、遊技機BB3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、実行が終了した後の遊技状態が遊技状態設定手段によって第1遊技状態に設定される第1特典遊技と、実行が終了した後の遊技状態が第2遊技状態に設定される第2特典遊技とを少なくとも含む複数の特典遊技の種別の中から種別決定手段によって1の種別が決定される。判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の中に、第1特典遊技に対応する判別情報が含まれているかが判定手段によって判定される。判定手段により第1特典遊技に対応する判別情報が含まれていると判定されたことに基づいて、特定演出が終了した後の遊技状態が第1遊技状態であることを示唆する演出態様が演出態様決定手段によって決定される。

10

【7161】

これにより、第1特典遊技が含まれていないことを期待して遊技を行わせるという斬新な遊技性を提供することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【7162】

遊技機BB1からBB4のいずれかにおいて、前記特定演出は、演出期間として、演出態様とは無関係に予め定められた特定期間が設定されるものであることを特徴とする遊技機BB5。

20

【7163】

遊技機BB5によれば、遊技機BB1からBB4のいずれかが奏する効果に加え、特定演出の演出期間として、演出態様とは無関係に予め定められた特定期間が設定されるので、演出期間の長さから特定演出の結果を予測することが困難となる。よって、遊技者に対して特定演出の結果に最後まで注目させることができるという効果がある。

【7164】

遊技機BB5において、識別情報を表示する表示手段と、前記判別手段による判別結果を示す前記識別情報の動的表示を実行する動的表示実行手段と、その動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示における動的表示期間を、前記判別手段による判別結果に基づいて決定する動的表示期間決定手段とを備え、前記特定期間は、前記特定条件が成立してから前記特典遊技が終了するまでの期間と、予め定められた特定回数の前記判別手段による判別が全て前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に前記動的表示期間決定手段によって決定される前記特定回数分の前記動的表示期間との和となるものであることを特徴とする遊技機BB6。

30

【7165】

遊技機BB6によれば、遊技機BB5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、識別情報が表示手段に表示される。判別手段による判別結果を示す識別情報の動的表示が動的表示実行手段によって実行される。動的表示実行手段により実行される識別情報の動的表示における動的表示時間が、判別手段による判別結果に基づいて動的表示期間決定手段によって決定される。特定条件が成立してから特典遊技が終了するまでの期間と、予め定められた特定回数の判別手段による判別が全て特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に動的表示期間決定手段によって決定される特定回数分の動的表示期間との和が特定期間として設定される。

40

【7166】

これにより、特定回数分の識別情報の動的表示が終了するタイミングで、特定演出を終了させることができるので、特定演出をきりよく終了させることができるという効果がある。

【7167】

50

遊技機 B B 6 において、前記動的表示期間決定手段は、前記特典遊技の終了後、前記特定回数以内の前記判別手段による判別で特定の判別結果となった場合に、少なくとも前記特定期間が終了するまでの残り期間以上の期間を前記動的表示期間として決定するものであることを特徴とする遊技機 B B 7。

【7168】

遊技機 B B 7 によれば、遊技機 B B 6 の奏する効果に加え、特典遊技の終了後、特定回数以内の判別手段による判別で特定の判別結果となった場合に、少なくとも特定期間が終了するまでの残り期間以上の期間が、動的表示期間決定手段によって動的表示期間として決定されるので、特定回数以内の判別で特定の判別結果となった場合に、特定期間が終了するよりも前に特典遊技が開始されてしまうことを抑制できる。よって、特定演出が終了するよりも前に特典遊技が開始されることにより、特定演出の結果が事前に分かってしまうことを抑制できるので、特定演出により注目させることができるという効果がある。

10

【7169】

遊技機 B B 1 から B B 7 のいずれかにおいて、前記特典遊技の実行中に、前記特定演出により前記第 2 遊技状態が示唆されることに対する期待度を示す演出を実行する期待度示唆演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機 B B 8。

【7170】

遊技機 B B 8 によれば、遊技機 B B 1 から B B 7 の奏する効果に加え、特典遊技の実行中に特定演出により第 2 遊技状態が示唆されることに対する期待度を示唆する演出が期待度示唆演出実行手段によって実行されるので、特典遊技の実行中における演出態様と、特定演出とが一連の演出であるかのような印象を遊技者に抱かせることができる。よって、特典遊技の実行中における遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

20

【7171】

＜特徴 B C 群＞（保留連が発生するか否かをアタッカーの動作から判別し難くする）

遊技球が入球したことに基づいて所定の特典が付与される特典入球手段と、その特典入球手段へと遊技球が入球可能となる第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球が入球困難となる第 2 位置とに可変する可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で第 1 の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が第 1 可変態様で可変するように制御する第 1 可変制御手段と、前記判別手段による判別で前記第 1 の判別結果とは異なる第 2 の判別結果となったことに基づいて、当該判別が実行された時点における遊技状態とは異なる遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、前記判別手段による判別で前記第 2 の判別結果となったことに基づいて、特定回数の前記判別手段による判別が全て前記第 1 の判別結果となった場合に実行される前記特定回数の前記第 1 可変態様と区別し難い見た目となる特定可変態様が少なくとも含まれる第 2 可変態様で、前記可変手段が可変するように制御する第 2 可変制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機 B C 1。

30

【7172】

遊技機 B C 1 によれば、遊技球が入球したことに基づいて特典入球手段によって所定の特典が付与され、その特典入球手段へと遊技球が入球可能となる第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球が入球困難となる第 2 位置とに可変手段が可変する。判別条件の成立に基づいて判別手段によって判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、可変手段が第 1 可変態様で可変するように第 1 可変制御手段によって制御される。判別手段による判別で第 2 の判別結果となったことに基づいて、特定回数の判別手段による判別が全て第 1 の判別結果となった場合に実行される特定回数の第 1 可変態様と区別しがたい見た目となる特定可変態様が少なくとも含まれる第 2 可変態様で、第 2 可変制御手段によって可変手段が可変するように制御される。

40

【7173】

これにより、第 1 の判別結果となったのか、第 2 の判別結果となったのかを可変手段の可変態様から区別することが困難となるので、異なる遊技状態が設定されたのか否かを遊

50

技者に判別され難くすることができるという効果がある。

【7174】

遊技機BC1において、前記遊技状態設定手段は、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも不利な第2遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から1の遊技状態を設定可能なものであり、前記判別手段による判別で前記第2の判別結果となった場合に、前記第2遊技状態を設定する割合が、第1遊技状態を設定する割合よりも高く設定されているものであることを特徴とする遊技機BC2。

【7175】

遊技機BC2によれば、遊技機BC1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも不利な第2遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から遊技状態設定手段によって1の遊技状態が設定される。判別手段による判別で第2の判別結果となった場合に、遊技状態設定手段によって第2遊技状態が設定される割合が、第1遊技状態が設定される割合よりも高く設定されている。

10

【7176】

これにより、第2の判別結果となった場合に、不利な第2遊技状態が設定され易いので、第1の判別結果となることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【7177】

遊技機BC1又はBC2において、前記判別手段による判別で前記第1の判別結果となる割合が、他の判別結果となる割合よりも高く設定されているものであることを特徴とする遊技機BC3。

20

【7178】

遊技機BC3によれば、遊技機BC1又はBC2の奏する効果に加え、判別手段による判別で第1の判別結果となる割合が、他の判別結果となる割合よりも高く設定されているので、特定回数に渡って連続して第1の判別結果となる可能性が高くなる。よって、第2の判別結果になって第2可変態様で可変手段が制御されている場合にも、第1の判別結果が特定回数に渡って連続したのかもしれないと思わせることができる。よって、異なる遊技状態が設定されたのか否かを遊技者により判別され難くすることができるという効果がある。

【7179】

遊技機BC1からBC3のいずれかにおいて、前記判別手段は、第1判別条件と、その第1判別条件とは異なる第2判別条件とのうちいずれかが成立した場合に判別を実行するものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第1判別条件の成立に基づく判別で前記第2の判別結果となった場合に、第1遊技状態を設定する割合が高く設定され、前記第2判別条件の成立に基づく判別で前記第2の判別結果となった場合に、前記第1遊技状態よりも不利な第2遊技状態を設定する割合が高く設定されているものであることを特徴とする遊技機BC4。

30

【7180】

遊技機BC4によれば、遊技機BC1からBC3のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1判別条件と、その第1判別条件とは異なる第2判別条件とのうちいずれかが成立した場合に判別手段により判別が実行される。第1判別条件の成立に基づく判別で第2の判別結果となった場合に、遊技状態設定手段によって第1遊技状態が設定される割合が高く設定されている。一方、第2判別条件の成立に基づく判別で第2の判別結果となった場合には、第1遊技状態よりも不利な第2遊技状態が設定される割合が高く設定されている。

40

【7181】

これにより、第1判別条件の成立に基づく判別で第2の判別結果となった場合には、第2遊技状態よりも有利度合いが高い第1遊技状態が設定され易いので、第1判別条件が成立することを期待して遊技を行わせることができる。よって、判別手段による判別が実行された場合に、当該判別が実行される契機となった判別条件の種別に注目させることができるという効果がある。

50

【7182】

遊技機BC4において、前記判別手段による判別で前記第2の判別結果となり、前記遊技状態設定手段によって前記第1遊技状態が設定される場合に、前記第2可変態様よりも前記特典入球手段に遊技球が入球し易い第3可変態様で、前記可変手段が可変するように制御する第3可変制御手段を備えることを特徴とする遊技機BC5。

【7183】

遊技機BC5によれば、遊技機BC4の奏する効果に加え、判別手段による判別で第2の判別結果となり、遊技状態設定手段によって第1遊技状態が設定される場合に、第2可変態様よりも特典入球手段に遊技球が入球し易い第3可変態様で、可変手段が可変するように第3可変制御手段によって制御されるので、第1判別条件の成立に基づく判別で第2の判別結果となった場合の有利度合いをより高くすることができる。よって、遊技者に対して、第1判別条件が成立することを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

10

【7184】

遊技機BC4又はBC5において、第1方向に発射された遊技球が入球し易い位置に配置された第1入球手段と、前記第1方向とは異なる第2方向に発射された遊技球が入球し易い位置に配置された第2入球手段と、を備え、前記第1判別条件は、前記第1入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立するものであり、前記第2判別条件は、前記第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立するものであり、前記特典入球手段は、前記第2方向に発射された遊技球が入球し易い位置に設けられているものであることを特徴とする遊技機BC6。

20

【7185】

遊技機BC6によれば、遊技機BC4又はBC5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1方向に発射された遊技球が入球し易い位置に第1入球手段が配置されている一方で、第2方向に発射された遊技球が入球し易い位置に、第2入球手段と特典入球手段とが設けられている。第1入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第1判別条件が成立するのに対して、第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第2判別条件が成立する。

【7186】

これにより、特典入球手段が第1位置に可変された場合に、所定の特典を得ようとして第2方向へと遊技を発射すると、第2入球手段へと遊技球が入球する。よって、特典入球手段が第1位置に可変された後で、第2判別条件の成立に基づく判別が実行されやすい状態を形成することができるという効果がある。

30

【7187】

遊技機BC6において、前記第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別手段による判別に用いる判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として、前記判別手段による判別が実行されるまで少なくとも記憶可能な判別情報記憶手段とを備えることを特徴とする遊技機BC7。

【7188】

遊技機BC7によれば、遊技機BC6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、判別手段による判別に用いる判別情報が判別情報取得手段によって取得され、その判別情報取得手段によって取得された判別情報が、所定の情報数を上限として、判別手段による判別が実行されるまで少なくとも判別情報記憶手段によって記憶される。

40

【7189】

これにより、判別手段による判別が開始できない状況において第2入球手段に対する入球を検出した場合に、判別に用いる判別情報を判別情報記憶手段によって記憶しておくことができる。よって、第2入球手段に対する入球が無駄になってしまうことを抑制することができるという効果がある。

50

【7190】

遊技機BC4からBC7のいずれかにおいて、前記第2判別条件の成立に基づいて実行される判別は、前記第1判別条件の成立に基づいて実行される判別よりも優先して実行されるものであることを特徴とする遊技機BC8。

【7191】

遊技機BC8によれば、遊技機BC4からBC7のいずれかが奏する効果に加え、第2判別条件の成立に基づいて実行される判別は、第1判別条件の成立に基づいて実行される判別よりも優先して実行されるので、第2判別条件の成立に基づく判別が実行された場合に、当該判別の結果に注目させることができるという効果がある。

【7192】

<特徴BD群>（大当たり中は特2の始動入賞が発生し易く、通常時は発生し難くなる構成）

第1判別条件の成立に基づいて判別を実行する第1判別手段と、前記第1判別条件とは異なる第2判別条件の成立に基づいて判別を実行する第2判別手段と、前記第1判別手段、または前記第2判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第1特典遊技と、その第1特典遊技よりも遊技者にとっての有利度合いが高い第2特典遊技とを少なくとも含む複数の種別の中から1の特典遊技の種別を決定する種別決定手段と、前記第1判別手段、または前記第2判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、前記第2判別条件が成立し易い第1状態を設定し、前記特典遊技の終了条件が成立したことに基づいて、前記第1状態に比較して前記第2判別条件が成立し難い第2状態を設定する状態設定手段と、を備え、前記種別決定手段は、前記第2判別手段による判別で前記特定の判別結果となるよりも、前記第1判別手段による判別で前記特定の判別結果となった方が、前記第2特典遊技を決定する割合が高いものであることを特徴とする遊技機BD1。

【7193】

遊技機BD1によれば、第1判別条件の成立に基づいて第1判別手段によって判別が実行され、第1判別条件とは異なる第2判別条件の成立に基づいて第2判別手段によって判別が実行される。第1判別手段、または第2判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技が得点遊技実行手段によって実行される。特典遊技実行手段によって実行される特典遊技の種別として、第1特典遊技と、その第1特典遊技よりも遊技者にとっての有利度合いが高い第2特典遊技とを少なくとも含む複数の種別の中から種別決定手段によって1の特典遊技の種別が決定される。第1判別手段、または第2判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、第2判別条件が成立し易い第1状態が状態設定手段によって設定される。一方、特典遊技の終了条件が成立したに基づいて、第1状態に比較して第2判別条件が成立し難い第2状態が状態設定手段によって設定される。第2判別手段による判別で特定の判別結果となるよりも、第1判別手段による判別で特定の判別結果となった方が、第2特典遊技を決定する割合が高くなるように種別決定手段が構成されている。

【7194】

これにより、特典遊技の実行中以外の状態で第2判別条件が成立することを抑制できる。よって、有利度合いの低い第1特典遊技が実行される機会を限定することができるという効果がある。

【7195】

遊技機BD1において、前記第2判別条件の成立に基づいて、前記第2判別手段による判別に用いるための判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段により取得された前記判別情報を、前記第2判別手段による判別に用いられるまで、所定の情報数を上限として記憶する判別情報記憶手段と、を備えるものであることを特徴とする遊技機BD2。

【7196】

遊技機 B D 2 によれば、遊技機 B D 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 判別条件の成立に基づいて、第 2 判別手段による判別に用いるための判別情報が判別情報取得手段によって取得される。判別情報取得手段により取得された判別情報が、第 2 判別手段による判別に用いられるまで、所定の情報数を上限として判別情報記憶手段によって記憶される。

【 7 1 9 7 】

これにより、第 2 判別手段による判別が実行されるよりも前に、第 2 判別条件が複数回成立した場合に、当該複数回分の第 2 判別条件の成立に応じて取得された複数の判別情報が判別情報記憶手段によって記憶されるので、第 2 判別条件が成立したにも拘わらず判別が実行されない不具合を抑制できるという効果がある。

10

【 7 1 9 8 】

遊技機 B D 2 において、前記第 2 判別手段は、前記特典遊技の実行中に前記判別情報取得手段により取得され、前記判別情報記憶手段に記憶された前記判別情報に基づいて、前記特典遊技の終了後に判別を実行するものであることを特徴とする遊技機 B D 3。

【 7 1 9 9 】

遊技機 B D 3 によれば、遊技機 B D 2 の奏する効果に加え、特典遊技の実行中に判別情報取得手段により取得され、判別情報記憶手段に記憶された判別情報に基づいて、第 2 判別手段によって特典遊技の終了後に判別が実行されるので、第 2 判別手段による判別が実行される機会を、特典遊技が終了した後に集中させることができる。よって、特典遊技の終了後に、第 2 判別手段による判別で特定の判別結果とならないことを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

20

【 7 2 0 0 】

遊技機 B D 1 から B D 3 のいずれかにおいて、遊技球が入球したことに基づいて前記第 2 判別条件が成立する入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球し難い第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球が入球し易くなる第 2 位置とに可変可能な可変手段と、特定の判別条件が成立したことに基づいて、前記可変手段を前記第 1 位置から前記第 2 位置に可変させるか判別する特定判別手段と、その特定判別手段により前記第 1 位置から前記第 2 位置に可変させると判別されたことに基づいて、前記可変手段が前記第 2 位置に可変するように制御する可変制御手段とを備え、前記可変制御手段は、前記第 2 状態で前記特定判別手段により前記可変手段を可変させると判別された場合よりも、前記第 2 状態で前記特定判別手段により前記可変手段を可変させると判別された場合の方が、前記可変手段が前記第 2 位置に可変する期間が長くなるように制御するものであることを特徴とする遊技機 B D 4。

30

【 7 2 0 1 】

遊技機 B D 4 によれば、遊技機 B D 1 から B D 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球したことに基づいて第 2 判別条件が成立する入球手段へと遊技球が入球し難い第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球が入球し易くなる第 2 位置とに可変手段が可変される。特定の判別条件が成立したことに基づいて、可変手段を第 1 位置から第 2 位置に可変させるかが特定判別手段によって判別される。特定判別手段により第 1 位置から第 2 位置に可変させると判別されたことに基づいて、可変手段が第 2 位置に可変するように可変制御手段によって制御される。第 2 状態で特定判別手段により可変手段を可変させると判別された場合よりも、第 2 状態で特定判別手段により可変手段を可変させると判別された場合の方が、可変手段が第 2 位置に可変する期間が長くなるように可変制御手段によって制御される。

40

【 7 2 0 2 】

これにより、第 2 状態よりも第 1 状態の方が、入球手段へと遊技球を入球させ易くすることができる。よって、第 1 状態では、第 2 状態よりも第 2 判別条件が成立し易くできるという効果がある。

【 7 2 0 3 】

50

遊技機 B D 1 から B D 4 のいずれかにおいて、遊技球が入球したことに基づいて前記第 2 判別条件が成立する入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球し難い第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球が入球し易くなる第 2 位置とに可変可能な可変手段と、特定の判別条件が成立したことに基づいて、前記可変手段を前記第 1 位置から前記第 2 位置に可変させるか判別する特定判別手段と、その特定判別手段により前記第 1 位置から前記第 2 位置に可変させると判別されたことに基づいて、前記可変手段が前記第 2 位置に可変するように制御する可変制御手段とを備え、前記第 2 状態よりも前記第 1 状態の方が、前記特定判別手段による 1 の判別が開始されてから終了するまでの期間が短くなり易いものであることを特徴とする遊技機 B D 5。

【7204】

10

遊技機 B D 5 によれば、遊技機 B D 1 から B D 4 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球したことに基づいて第 2 判別条件が成立する入球手段へと遊技球が入球し難い第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球が入球し易くなる第 2 位置とに可変手段が可変される。特定の判別条件が成立したことに基づいて、可変手段を第 1 位置から第 2 位置に可変させるかが特定判別手段によって判別される。特定判別手段により第 1 位置から第 2 位置に可変させると判別されたことに基づいて、可変手段が第 2 位置に可変するように可変制御手段によって制御される。第 2 状態よりも第 1 状態の方が、特定判別手段による 1 の判別が開始されてから終了するまでの期間が短くなり易くなるように構成されている。

【7205】

20

これにより、第 1 状態の方が、第 2 状態に比べて特定判別手段が同じ回数の判別を行うのに要する期間が短くなる。よって、より多くの回数、可変手段が第 2 位置に可変される機会を得ることができるので、第 1 状態において、遊技球を入球させ易くできるという効果がある。

【7206】

遊技機 B D 1 から B D 3 のいずれかにおいて、特定流路に設けられ、遊技球が入球したことに基づいて前記第 2 判別条件が成立する入球手段と、前記特定流路を遊技球が流下困難となるように閉鎖する閉鎖状態と、遊技球が流下可能となる開放状態とに可変可能な開閉手段と、その開閉手段を、前記第 1 状態となったことに基づいて前記開放状態に設定し、前記第 2 状態となったことに基づいて前記閉鎖状態に設定する開閉制御手段とを備えることを特徴とする遊技機 B D 6。

30

【7207】

遊技機 B D 6 によれば、遊技機 B D 1 から B D 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球したことに基づいて第 2 判別条件が成立する入球手段が特定流路に設けられている。特定流路を遊技球が流下困難となるように閉鎖する閉鎖状態と、遊技球が流下可能となる開放状態とに開閉手段が可変される。第 1 状態となったことに基づいて、開閉手段が開閉制御手段によって開放状態に設定される一方で、第 2 状態となったことに基づいて開閉手段が開閉制御手段によって閉鎖状態に設定される。

【7208】

これにより、第 2 状態で第 2 判別条件が成立することをより確実に防止することができるという効果がある。

40

【7209】

遊技機 B D 6 において、前記開閉手段は、前記閉鎖状態に設定されている場合に、前記開閉手段の上流側に特定個数の遊技球を停留させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機 B D 7。

【7210】

遊技機 B D 7 によれば、遊技機 B D 6 の奏する効果に加え、開閉手段が閉鎖状態に設定されている場合に、開閉手段の上流側に特定個数の遊技球を停留させることが可能に構成されているので、開放状態に設定された場合に、停留されていた遊技球を入球手段へと入球させることができる。よって、開放状態が設定される第 1 状態において、第 2 判別条件

50

をより成立し易くすることができるという効果がある。

【7211】

＜特徴BE群＞（主からサブへの変動パターンコマンドに特定演出の終了までの残りの変動回数に応じた情報を含ませる）

演出態様を表示可能な表示手段と、遊技に関する主な制御を行う主制御手段と、その主制御手段から出力されるコマンドに基づいて遊技に関する制御を行う従制御手段と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別手段による判別の結果を示す識別情報の動的表示を実行する動的表示実行手段と、その動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示における動的表示時間を決定する動的表示時間決定手段と、その動的表示時間決定手段により決定された前記動的表示時間に対応する情報と、その動的表示時間に対応する情報とは異なる特定の情報とを少なくとも含む動的表示時間コマンドを前記従制御手段に対して出力するコマンド出力手段と、を備え、前記従制御手段は、前記コマンド出力手段により出力された前記動的表示時間コマンドを受信するコマンド受信手段と、そのコマンド受信手段により前記動的表示時間コマンドを受信したことに基づいて、前記動的表示時間を特定する動的表示時間特定手段と、予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、1または複数の前記動的表示時間に渡って実行可能な特定演出を前記表示手段において実行する特定演出実行手段と、前記動的表示時間コマンドに含まれた前記特定の情報に基づいて、前記特定演出を終了させるか否かを判別する特定演出終了判別手段と、その特定演出終了判別手段により前記特定演出を終了させると判別されたことを契機として、当該判別に用いられた前記動的表示時間コマンドに基づいて前記動的表示時間特定手段によって特定された前記動的表示時間が終了するまでの間に、前記特定演出を終了させる特定演出終了手段とを備えることを特徴とする遊技機BE1。

【7212】

遊技機BE1によれば、主制御手段において、判別条件の成立に基づいて判別手段によって判別が実行され、その判別手段による判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技が特典遊技実行手段によって実行される。判別手段による判別の結果を示す識別情報の動的表示が動的表示実行手段によって実行される。動的表示実行手段により実行される識別情報の動的表示における動的表示時間が動的表示時間決定手段によって決定される。動的表示時間決定手段により決定された動的表示時間に対応する情報と、その動的表示時間に対応する情報とは異なる特定の情報とを少なくとも含む動的表示時間コマンドが、コマンド出力手段によって従制御手段に対して出力される。従制御手段において、コマンド出力手段により出力された動的表示時間コマンドがコマンド受信手段によって受信され、そのコマンド受信手段により動的表示時間コマンドを受信したことに基づいて、動的表示時間が動的表示時間特定手段によって特定される。あらかじめ定められた特定条件が成立したことに基づいて、1または複数の動的表示時間に渡って実行可能な特定演出が特定演出実行手段により表示手段において実行される。動的表示時間コマンドに含まれた特定の情報に基づいて、特定演出を終了させるか否かが特定演出終了判別手段によって判別される。特定演出終了判別手段によって特定演出を終了させると判別されたことを契機として、当該判別に用いられた動的表示時間コマンドに基づいて動的表示時間特定手段によって特定された動的表示時間が終了するまでの間に、特定演出主湯量手段によって特定演出が終了される。

【7213】

これにより、特定演出を好適に終了させることができるという効果がある。

【7214】

遊技機BE1において、前記特定演出終了判別手段により前記特定演出を終了させると判別された場合に、前記動的表示時間コマンドに含まれる前記判別手段による判別結果に応じた情報に基づいて、前記特定演出終了手段により前記特定演出が終了されるまでの間の演出態様を決定する演出態様決定手段を備えることを特徴とする遊技機BE2。

【7215】

遊技機B E 2によれば、遊技機B E 1の奏する効果に加え、特定演出終了判別手段により特定演出を終了させると判別された場合に、動的表示時間コマンドに含まれる判別手段による判別結果に応じた情報に基づいて、特定演出終了手段により特定演出が終了されるまでの間の演出態様が演出態様決定手段により決定されるので、判別手段による判別結果を加味して演出態様を決定することができる。よって、特定演出の演出態様を好適に設定することができるという効果がある。

【7216】

遊技機B E 1又はB E 2において、前記従制御手段は、遊技機に対する電源の投入を判別する投入判別手段と、その投入判別手段により電源の投入が判別された場合に、前記動的表示時間コマンドに含まれた前記特定の情報に基づいて、遊技機の電源が遮断された時点が前記特定演出の実行中であつたか否かを判別する遮断時判別手段と、その遮断時判別手段によって前記特定演出の実行中であつたと判別されたことに基づいて、前記特定演出を実行する投入後演出実行手段とを備えることを特徴とする遊技機B E 3。

【7217】

遊技機B E 3によれば、遊技機B E 1又はB E 2の奏する効果に加え、従制御手段において、遊技機に対する電源の投入が投入判別手段により判別され、その投入判別手段により電源の投入が判別された場合に、動的表示時間コマンドに含まれた特定の情報に基づいて、遊技機の電源が遮断された時点が特定演出の実行中であつたか否かが遮断時判別手段によって判別される。遮断時判別手段によって特定演出の実行中であつたと判別されたことに基づいて、特定演出が投入後演出実行手段によって実行される。

【7218】

これにより、特定演出の実行中に電源が遮断されたとしても、特定演出を再開させることができるので、電源の遮断前後で演出態様が異なってしまう、遊技者を困惑させてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【7219】

遊技機B E 3において、前記特定演出終了手段は、前記投入後演出実行手段により実行された前記特定演出を終了させるものであることを特徴とする遊技機B E 4。

【7220】

遊技機B E 4によれば、遊技機B E 3の奏する効果に加え、投入後演出実行手段により実行された特定演出が、特定演出終了手段によって終了されるので、特定演出の実行中に遊技機の電源が遮断された場合であっても、特定演出を好適に終了させることができるという効果がある。

【7221】

遊技機B E 4において、前記特定演出実行手段は、前記特定演出の演出期間として予め定められた特定期間を設定するものであることを特徴とする遊技機B E 5。

【7222】

遊技機B E 4によれば、遊技機B E 5の奏する効果に加え、特定演出の演出期間として、特定演出実行手段によりあらかじめ定められた特定期間が設定されるので、特定演出を設定する場合に簡素な処理で設定することができるという効果がある。

【7223】

遊技機B E 1からB E 5のいずれかにおいて、前記主制御手段は、前記判別条件の成立に基づいて、前記判別手段による判別に用いる判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段により取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として、前記判別手段による判別に用いられるまで少なくとも記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記コマンド出力手段は、前記判別情報記憶手段に記憶されている前記判別情報の情報数に応じた情報を含む情報数コマンドを前記従制御手段に対して出力するものであり、前記特定演出実行手段は、前記情報数コマンドに含まれる前記判別情報の情報数以下の回数の前記識別情報の動的表示に渡って前記特定演出を実行するものであることを特徴とする遊技機B E 6。

【7224】

遊技機B E 6によれば、遊技機B E 1からB E 5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段において、判別条件の成立に基づいて、判別手段による判別に用いる判別情報が判別情報取得手段によって取得される。判別情報取得手段によって取得された判別情報が、所定の情報数を上限として、判別手段による判別に用いられるまで少なくとも判別情報記憶手段に記憶される。判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の情報数に応じた情報を含む情報数コマンドがコマンド出力手段によって従制御手段に対して出力される。情報数コマンドに含まれる判別情報の情報数以下の回数の識別情報の動的表示に渡って特定演出実行手段により特定演出が実行される。

【7225】

これにより、特定演出を、判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の情報数以下の範囲内で実行することができるので、識別情報の動的表示が実行されていないにも拘わらず、特定演出が継続することを抑制できるという効果がある。

【7226】

遊技機B E 6において、前記判別情報の情報数に応じた情報は、前記特定条件が成立してから前記判別情報記憶手段に記憶されている判別情報に基づく全ての判別が終了するまでの間において、前記判別情報記憶手段に記憶されている残りの前記判別情報の情報数に応じた情報で構成されるものであることを特徴とする遊技機B E 7。

【7227】

遊技機B E 7によれば、遊技機B E 6の奏する効果に加え、判別情報の情報数に応じた情報が、特定条件が成立してから判別情報記憶手段に記憶されている判別情報に基づく全ての判別が終了するまでの間において、判別情報記憶手段に記憶されている残りの判別情報の情報数に応じた情報で構成されるので、特定演出を、より確実に判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の情報数以下の範囲内で実行することができるという効果がある。

【7228】

<特徴B F群>（当たり図柄に応じて、不利側の特図抽選の実行されやすさを可変させる）

第1方向に発射された遊技球が入球し易い位置に配置された第1入球手段と、その第1入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第1の判別情報を取得する第1判別情報取得手段と、その第1判別情報取得手段により取得された前記第1の判別情報を用いて、第1の判別を実行する第1判別手段と、前記第1方向とは異なる第2方向に発射された遊技球が入球し易い位置に配置された第2入球手段と、その第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第2の判別情報を取得する第2判別情報取得手段と、その第2判別情報取得手段により取得された前記第2の判別情報を用いて、前記第1の判別よりも不利な判別結果となり易い第2の判別を実行する第2判別手段と、前記第2判別情報取得手段により取得された前記第2の判別情報を、所定の情報数を上限として記憶可能な判別情報記憶手段と、前記第1判別手段、または前記第2判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、少なくとも所定期間において前記第2方向よりも前記第1方向に遊技球を発射した方が有利となり易い第1特典遊技と、前記所定期間において前記第1方向よりも前記第2方向に遊技球を発射した方が有利となり易い第2特典遊技とを含む複数の種別の中から1の前記特典遊技の種別を決定する種別決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機B F 1。

【7229】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献1：特許第2514417号公報）。また、従来型の遊技機の中には

10

20

30

40

50

、ラウンド数に代えて、または加えて、当たり後に付与される遊技状態を異ならせたり、各ラウンドで獲得可能な賞球数を異ならせる等により、有利度合いに差を設けているものもある。しかしながら、当たり種別に応じた有利度合いの差を更に大きくすることが求められていた。

【7230】

これに対して遊技機BF1によれば、第1方向に発射された遊技球が入球し易い位置に第1入球手段が配置されている。第1入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第1の判別情報が第1判別情報取得手段により取得され、その第1情報取得手段により取得された第1判別情報を用いて、第1判別手段により第1の判別が実行される。第1方向とは異なる第2方向に発射された遊技球が入球し易い位置に第2入球手段が配置されている。第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第2の判別情報が第2判別情報取得手段により取得される。第2判別情報取得手段により取得された第2の判別情報を用いて、第1の判別よりも不利な判別結果となり易い第2の判別が第2判別手段によって実行される。第2判別情報取得手段により取得された第2の判別情報が、所定の情報数を上限として判別情報記憶手段に記憶される。第1判別手段、または第2判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、少なくとも所定期間において第2方向よりも第1方向に遊技球を発射した方が有利となり易い第1特典遊技と、所定期間において第1方向よりも第2方向に遊技球を発射した方が有利となり易い第2特典遊技とを含む複数の種別の中から1の特典遊技の種別が種別決定手段によって決定される。

10

20

【7231】

これにより、第1方向に遊技球を発射することで有利になる第1特典遊技の方が、不利な判別結果となり易い第2の判別が実行され難いので、第1特典遊技と、第2特典遊技との有利度合いの差を大きくすることができる。よって、種別決定手段により第1特典遊技が決定されることを期待させることができるので、特定の判別結果となった場合に、特典遊技の種別により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【7232】

遊技機BF1において、前記第1方向に発射された遊技球が入球し易い位置に配置され、遊技球が入球可能な状態と、遊技球が入球困難な状態とに可変可能な第1可変入球手段と、前記第2方向に発射された遊技球が入球し易い位置に配置され、遊技球が入球可能な状態と、遊技球が入球困難な状態とに可変可能な第2可変入球手段と、前記第1可変入球手段、または前記第2可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、を備え、前記第1特典遊技は、前記第2可変入球手段よりも、前記第1可変入球手段の方が入球可能な状態に可変され易いものであり、前記第2特典遊技は、前記第1特典遊技よりも、前記第2可変入球手段が入球可能な状態に可変され易いものであることを特徴とする遊技機BF2。

30

【7233】

遊技機BF2によれば、遊技機BF1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1方向に発射された遊技球が入球し易い位置に、遊技球が入球可能な状態と、遊技球が入球困難な状態とに可変可能な第1可変入球手段が配置されている。第2方向に発射された遊技球が入球し易い位置に、遊技球が入球可能な状態と、遊技球が入球困難な状態とに可変可能な第2可変入球手段が配置されている。第1可変入球手段、または第2可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて特典付与手段により所定の特典が付与される。第1特典遊技は、第2可変入球手段よりも、第1可変入球手段の方が入球可能な状態に可変され易くなる。第2特典遊技は、第1特典遊技よりも第2可変入球手段が入球可能な状態に可変され易くなる。

40

【7234】

これにより、特典遊技の実行中に、発射した遊技球が第1可変入球手段、または第2可変入球手段へと入球するかどうか注目して遊技を行わせることができるという効果があ

50

る。

【7235】

遊技機BF1又はBF2において、前記特典遊技が終了した後の遊技状態として、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態とを少なくとも含む複数の中から1の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備え、前記第1遊技状態は、前記第2判別手段による判別で前記特定の判別結果となったことに基づいて実行された前記特典遊技が終了した後の遊技状態として設定される割合が、前記第2遊技状態よりも高いものであることを特徴とする遊技機BF3。

【7236】

遊技機BF3によれば、遊技機BF1又はBF2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技が終了した後の遊技状態として、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態とを少なくとも含む複数の中から1の遊技状態が遊技状態設定手段により設定される。第1遊技状態は、第2判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて実行された特典遊技が終了した後の遊技状態として設定される割合が、第2遊技状態よりも高くなるように構成されている。

【7237】

これにより、第2判別手段による判別が実行された場合に、特定の判別結果にならないことを期待して遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【7238】

遊技機BF3において、前記遊技状態設定手段は、前記第1特典遊技、または前記第2特典遊技が終了した後の遊技状態として前記第2遊技状態を設定する割合が、前記第1遊技状態を設定する割合よりも高いものであることを特徴とする遊技機BF4。

【7239】

遊技機BF4によれば、遊技機BF3の奏する効果に加え、第1特典遊技、または第2特典遊技が終了した後の遊技状態として第2遊技状態が設定される割合は、第1遊技状態が設定される割合よりも高くなるように構成されているので、所定期間において第2方向に遊技球を発射したことに基づいて実行される第2の判別で特定の判別結果となり、第1遊技状態が設定されてしまうことを避けたいと遊技者に思わせることができる。よって、第2特典遊技の終了後に第2の判別で特定の判別結果とならないことを期待して遊技を行

【7240】

遊技機BF1からBF4のいずれかにおいて、前記第1判別手段、または前記第2判別手段による判別結果を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、その示唆演出実行手段により実行される前記示唆演出として、前記種別決定手段により前記第1特典遊技が決定された場合に第1示唆演出と、その第1示唆演出とは異なる第2示唆演出とのどちらかを決定し、前記種別決定手段により前記第2特典遊技が決定された場合に前記第1示唆演出を決定する示唆演出決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機BF5。

【7241】

遊技機BF5によれば、遊技機BF1からBF4のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1判別手段、または第2判別手段による判別結果を示唆する示唆演出が示唆演出実行手段により実行される。示唆演出実行手段により実行される示唆演出として、種別決定手段により第1特典遊技が決定された場合に第1示唆演出と、その第1示唆演出とは異なる第2示唆演出とのどちらかが示唆演出決定手段により決定される。一方、種別決定手段により第2特典遊技が決定された場合には、第1示唆演出が示唆演出決定手段により決定される。

【7242】

これにより、第2示唆演出が実行された場合には、第1特典遊技であることが確定するため、示唆演出として第2示唆演出が実行されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。また、第1示唆演出は第1特典遊技でも実行される可能性がある

ため、第1示唆演出が実行された場合に、第1特典遊技であることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【7243】

遊技機BF5において、前記示唆演出実行手段は、前記種別決定手段により前記第1特典遊技が決定されたことに基づいて前記第1示唆演出を実行した場合に、その第1示唆演出の終了後に前記第2示唆演出を実行するものであることを特徴とする遊技機BF6。

【7244】

遊技機BF6によれば、遊技機BF5の奏する効果に加え、種別決定手段により第1特典遊技が決定されたことに基づいて第1示唆演出を実行した場合に、その第1示唆演出の終了後に示唆演出実行手段によって第2示唆演出が実行されるので、第1示唆演出が実行された場合に、その第1示唆演出の終了後に第2示唆演出が実行されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【7245】

遊技機BF1からBF6のいずれかにおいて、前記所定期間は、前記第2方向へと遊技球を発射し続けた場合に、前記第2判別情報取得手段により少なくとも前記所定の情報数以上の前記第2の判別情報が取得される長さの期間であることを特徴とする遊技機BF7。

【7246】

遊技機BF7によれば、遊技機BF1からBF6のいずれかが奏する効果に加え、第2特典遊技になり、所定期間において第2方向へと遊技球を発射し続けると、判別情報記憶手段に対して上限である所定の情報数の第2の判別情報が記憶されるので、第2特典遊技の終了後に、上限数に対応する回数の第2の判別を実行させることができるという効果がある。

【7247】

遊技機BF7において、前記第2方向に発射された遊技球が入球し易い位置に配置され、遊技球が入球可能な第1状態と、遊技球が入球困難な第2状態とに可変可能な第2可変入球手段と、その第2可変入球手段の状態を、前記所定期間において前記第1状態に可変させる可変制御手段と、前記第2可変入球手段へと遊技球が入球したに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、前記第2方向に発射された遊技球が到達可能な位置に配置され、到達した遊技球を、前記第2入球手段が設けられている第1流路と、前記第2可変入球手段が設けられている第2流路とのどちらかに振り分ける振分手段と、を備えることを特徴とする遊技機BF8。

【7248】

遊技機BF8によれば、遊技機BF7の奏する効果に加え、次の効果を奏する。第2方向に発射された遊技球が入球し易い位置に、遊技球が入球可能な第1状態と、遊技球が入球困難な第2状態とに可変可能な第2可変入球手段が配置されている。第2可変入球手段の状態が、可変制御手段により所定期間において第1状態に可変される。第2可変入球手段へと遊技球が入球したに基づいて特典付与手段により所定の特典が付与される。第2方向に発射された遊技球が到達可能な位置に、遊技球を第2入球手段が設けられている第1流路と、第2可変入球手段が設けられている第2流路とのどちらかに振り分ける振分手段が配置されている。

【7249】

これにより、第2方向に発射された遊技球の流下方向が偏ってしまうことを抑制できるという効果がある。

【7250】

遊技機BF8において、前記振分手段は、前記第1流路と、前記第2流路とに遊技球を交互に振り分けるものであることを特徴とする遊技機BF9。

【7251】

遊技機BF9によれば、遊技機BF8の奏する効果に加え、第2特典遊技における所定期間において第2方向に発射された遊技球を、第2入球手段と、第2可変入球手段とに交

10

20

30

40

50

互に入球させることができる。よって、第2方向に発射された遊技球が第2入球手段、または第2可変入球手段に偏って入球してしまうことをより確実に抑制することができるという効果がある。

【7252】

＜特徴BG群＞（V入賞したことに基づいて大当たり種別を報知する）

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段への遊技球の入球が可能となる第1位置と、その第1位置よりも入球が困難な第2位置とに可変可能な可変手段と、その可変手段を、前記特典遊技の実行中に所定条件が成立したことに基づいて、前記第2位置から前記第1位置に所定期間可変させる可変制御手段と、前記特典遊技が終了した後の遊技状態として、前記特典遊技の実行中に前記入球手段へと遊技球が入球した場合に遊技者に有利な第1遊技状態を設定し、前記特典遊技の実行中に前記入球手段へと遊技球が入球しなかった場合に前記第1遊技状態よりも遊技者に不利な第2遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、第1特典遊技と、その第1特典遊技よりも遊技者に有利な第2特典遊技とを少なくとも含む複数の種別の中から1の種別を決定する種別決定手段と、その種別決定手段により少なくとも前記第1特典遊技、または前記第2特典遊技が決定された場合に、決定された前記特典遊技の種別を示唆する示唆演出を、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて実行可能な示唆演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機BG1。

【7253】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献1：特開2003-325886号公報）。また、係る従来型の遊技機の中には、当たりに当選した時点では、当該当たり後の遊技状態を報知せず、当たり状態中に当たり終了後の遊技状態を示唆する演出を実行する遊技機も知られている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、当たり終了後の遊技状態を示唆する演出が実行された後は、残りの当たり遊技が単調となってしまという問題点があった。

【7254】

これに対して遊技機BG1によれば、判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。遊技球が入球可能な入球手段へと遊技球が入球可能となる第1位置と、その第1位置よりも遊技球が入球困難な第2位置とに可変手段が可変される。特典遊技の実行中に所定条件が成立したことに基づいて、可変手段が可変制御手段によって第2位置から第1位置に所定期間可変される。特典遊技が終了した後の遊技状態として、特典遊技の実行中に入球手段へと遊技球が入球した場合に遊技状態設定手段により遊技者に有利な第1遊技状態が設定される。一方、特典遊技の実行中に入球手段へと遊技球が入球しなかった場合には、遊技状態設定手段により第1遊技状態よりも遊技者に不利な第2遊技状態が設定される。特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、第1特典遊技と、その第1特典遊技よりも遊技者に有利な第2特典遊技とを少なくとも含む複数の種別の中から1の種別が種別決定手段により決定される。種別決定手段により少なくとも第1特典遊技、または第2特典遊技が決定された場合に、決定された特典遊技の種別を示唆する演出が示唆演出実行手段によって入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて実行される。

【7255】

これにより、入球手段へと遊技球が入球し、有利な第1遊技状態の設定が確定した後も、示唆演出実行手段により実行される示唆演出により示唆される特典遊技の種別に注目し

て遊技を行わせることができる。よって、入球手段へと遊技球を入球させた後における遊技が単調となってしまうことを抑制できるという効果がある。

【7256】

遊技機BG1において、前記判別手段は、前記判別条件として第1の判別条件の成立に基づいて第1の判別を実行する第1判別手段と、前記第1の判別条件とは異なる第2の判別条件の成立に基づいて第2の判別を実行する第2判別手段と、を有し、前記種別決定手段は、前記第1判別手段による前記第1の判別で前記特定の判別結果となったことに基づいて実行される前記特典遊技の種別として、前記第1特典遊技と、前記第2特典遊技とを少なくとも含む複数の種別の中から1の種別を決定し、前記第2判別手段による第2の判別で前記特定の判別結果となったことに基づいて実行される前記特典遊技の種別として、前記第1特典遊技、および前記第2特典遊技よりも前記特典遊技の実行中に前記入球手段へと遊技球が入球し難い第3特典遊技を少なくとも含む複数の種別の中から1の種別を決定するものであり、前記第1特典遊技は、前記第2特典遊技よりも、前記特典遊技が終了した後の所定期間において前記第2の判別が実行され易くなるものであることを特徴とする遊技機BG2。

10

【7257】

遊技機BG2によれば、遊技機BG1の奏する効果に加え、判別手段において、第1の判別条件の成立に基づいて第1判別手段により第1の判別が実行される。第1の判別条件とは異なる第2の判別条件の成立に基づいて第2判別手段により第2の判別が実行される。第1判別手段による第1の判別で特定の判別結果となったことに基づいて実行される特典遊技の種別として、種別決定手段により第1特典遊技と、第2特典遊技とを少なくとも含む複数の種別の中から1の種別が決定される。一方、第2判別手段による第2の判別で特定の判別結果となったことに基づいて実行される特典遊技の種別として、第1特典遊技、および第2特典遊技よりも特典遊技の実行中に入球手段へと入球し難い第3特典遊技を少なくとも含む複数の種別の中から1の種別が種別決定手段によって決定される。第1特典遊技は、第2特典遊技よりも、特典遊技が終了した後の所定期間において第2の判別が実行されやすくなる。

20

【7258】

これにより、第1特典遊技が終了すると、所定期間において不利な第2の判別が実行されやすくなるので、特定の判別結果となった場合に、第2特典遊技が決定されることをより強く期待させることができる。よって、遊技者に対して特典遊技の種別により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

30

【7259】

遊技機BG1又はBG2において、前記第1特典遊技、または前記第2特典遊技が開始されてから、少なくとも前記入球手段へと遊技球が入球するまでの期間で特定演出を実行する特定演出実行手段を備え、前記示唆演出実行手段は、前記特定演出の結果として、前記特典遊技の種別を示唆する演出を実行するものであることを特徴とする遊技機BG3。

【7260】

遊技機BG3によれば、遊技機BG1又はBG2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。第1特典遊技、または第2特典遊技が開始されてから、少なくとも入球手段へと遊技球が入球するまでの期間で、特定演出実行手段により特定演出が実行される。特定演出の結果として、示唆演出実行手段により、特典遊技の種別を示唆する演出が実行される。

40

【7261】

これにより、特定演出と、特典遊技の種別を示唆する演出とで一連の演出に見せることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

【7262】

遊技機BG2又はBG3において、識別情報を表示可能な表示手段と、その表示手段において、前記判別手段による判別結果を示す識別情報の動的表示を表示する動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報として、第1識別情報と、その第1識別情報とは異なる第2識別情報とを少なくとも含む複数の識別情報の中から1の識

50

別情報を決定可能な識別情報決定手段と、を備え、前記識別情報決定手段は、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となり、且つ、前記種別決定手段により前記第1特典遊技が決定された場合に前記第1識別情報を決定し、前記第2特典遊技が決定された場合に前記第1識別情報、または前記第2識別情報を決定するものであることを特徴とする遊技機B G 4。

【7263】

遊技機B G 4によれば、遊技機B G 2又はB G 3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、識別情報を表示可能な表示手段において、判別手段による判別結果を示す識別情報の動的表示が動的表示手段により表示される。動的表示手段により動的表示される識別情報として、第1識別情報と、その第1識別情報とは異なる第2識別情報とを少なくとも含む複数の識別情報の中から1の識別情報が識別情報決定手段によって決定される。判別手段による判別で特定の判別結果となり、且つ、種別決定手段により第1特典遊技が決定された場合に識別情報決定手段により第1識別情報が決定される。一方、第2特典遊技が決定された場合は、識別情報決定手段により第1識別情報、または第2識別情報が決定される。

10

【7264】

これにより、動的表示により、有利な第2特典遊技でしか決定されない第2識別情報が表示されることを期待して識別情報の動的表示を確認させることができる。また、第2特典遊技の場合にも第1識別情報が表示され得る構成とすることにより、第1識別情報が表示された場合に、遊技者の第2特典遊技に対する期待感を維持させることができるという効果がある。

20

【7265】

遊技機B G 4において、前記示唆演出実行手段は、前記動的表示手段により実行された前記識別情報の動的表示において前記第1識別情報が表示された場合に前記示唆演出を実行するものであり、前記示唆演出の種別には、前記識別情報の動的表示において表示された前記第1識別情報が前記第1識別情報のまま維持される第1示唆演出と、前記第1識別情報が前記第2識別情報に可変される第2示唆演出と、が少なくとも設けられているものであることを特徴とする遊技機B G 5。

【7266】

遊技機B G 5によれば、遊技機B G 4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示手段により実行された識別情報の動的表示において第1識別情報が表示された場合に、示唆演出実行手段により示唆演出が実行される。示唆演出の種別には、識別情報の動的表示において表示された第1識別情報が第1識別情報のまま維持される第1示唆演出と、第1識別情報が第2識別情報に可変される第2示唆演出とが少なくとも設けられている。

30

【7267】

これにより、識別情報の動的表示において第1識別情報が表示された場合に、第2示唆演出が実行されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【7268】

遊技機B G 5において、前記種別決定手段により前記第1特典遊技、または前記第2特典遊技が決定された場合に、前記示唆演出を実行するか否かを判別する示唆演出実行判別手段を備え、前記識別情報決定手段は、前記示唆演出実行判別手段により前記示唆演出を実行すると判別されたことに基づいて、前記第1識別情報を決定するものであり、前記示唆演出実行手段は、前記種別決定手段により前記第1特典遊技が決定され、前記示唆演出実行判別手段により前記示唆演出を実行すると判別された場合に前記第1示唆演出を実行し、前記種別決定手段により前記第2特典遊技が決定され、前記示唆演出実行判別手段により前記示唆演出を実行すると判別された場合に前記第2示唆演出を実行するものであることを特徴とする遊技機B G 6。

40

【7269】

遊技機B G 6によれば、遊技機B G 5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、

50

種別決定手段により第1特典遊技、または第2特典遊技が決定された場合に、示唆演出を実行するか否かが示唆演出実行判別手段によって判別される。示唆演出実行判別手段により示唆演出を実行すると判別されたことに基づいて、識別情報決定手段により第1識別情報が決定される。種別決定手段により第1識別情報が決定され、示唆演出実行判別手段により示唆演出を実行すると判別された場合に第1示唆演出が示唆演出実行手段によって実行される。一方、種別決定手段により第2特典遊技が決定され、示唆演出実行判別手段により示唆演出を実行すると判別された場合に、示唆演出実行手段により第2示唆演出が実行される。

【7270】

これにより、第2特典遊技が決定された場合にのみ第2示唆演出が実行されるので、第2示唆演出が実行されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

10

【7271】

遊技機BG6において、前記示唆演出実行判別手段は、前記種別決定手段により前記第1特典遊技が決定された場合よりも、前記第2特典遊技が決定された場合の方が前記示唆演出を実行すると判別する割合が高くなるものであることを特徴とする遊技機BG7。

【7272】

遊技機BG7によれば、遊技機BG6の奏する効果に加え、種別決定手段により第1特典遊技が決定された場合よりも、第2特典遊技が決定された場合の方が、示唆演出実行手段により示唆演出を実行すると判別される割合が高くなるので、示唆演出が開始された時点で、第2特典遊技に対する期待感を向上させることができるという効果がある。

20

【7273】

遊技機BG1又はBG2において、識別情報を表示可能な表示手段と、その表示手段において、前記判別手段による判別結果を示す識別情報の動的表示を実行する動的表示実行手段と、その動的表示実行手段により実行される前記特定の判別結果を示す識別情報の動的表示の期間と、前記特典遊技が開始されてから少なくとも前記可変手段が前記第1位置に可変されるまでの期間とに渡って特定演出を実行する特定演出実行手段と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記特定演出の結果として、前記特典遊技の種別を示唆する示唆演出を実行するものであることを特徴とする遊技機BG8。

【7274】

遊技機BG8によれば、遊技機BG1又はBG2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、識別情報を表示可能な表示手段において、判別手段による判別結果を示す識別情報の動的表示の期間と、特典遊技が開始されてから少なくとも可変手段が第1位置二か偏されるまでの期間とに渡って、特定演出実行手段により特定演出が実行される。特定演出の結果として、特典遊技の種別を示唆する示唆演出が示唆演出実行手段により実行される。

30

【7275】

これにより、特定演出と、特典遊技の種別を示唆する演出とで一連の演出に見せることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

【7276】

＜特徴BH群＞（大当たり種別に応じて、保留連発生有無の予測し易さを可変する）

40

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、第1特典遊技と、その第1特典遊技とは異なる第2特典遊技とを少なくとも含む複数の種別の中から1の種別を決定する種別決定手段と、所定の可変態様で可変可能な可変手段と、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて、第1可変態様と、その第1可変態様とは異なる第2可変態様とを少なくとも含む複数の可変態様うち何れか1の可変態様で前記可変手段を可変させる第1可変制御手段と、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となったことに基づいて、第1可変態様と区別し難い見た目となる特定可変態様が少なくとも含まれる第3可変態様で前記可変手段を可変させる

50

第2可変制御手段と、前記第1特典遊技が終了してから予め定められた特定条件が成立するまでの間において、前記第1可変制御手段により前記可変手段が前記第1可変態様で可変され易い第1可変状態を設定し、前記第2特典遊技が終了してから前記特定条件が成立するまでの間において、前記第1可変状態よりも前記可変手段が前記第2可変態様で可変され易くなる第2可変状態を設定する可変状態設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機BH1。

【7277】

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献1：特許第2514417号公報）。しかしながら、上述した従来型の遊技機では、当たりとなった時点で当たりとなったことが報知される上に、その当たり種別も報知されるので、当該報知がなされた後は、単に報知された当たりを消化するだけの作業のようになってしまう、遊技が単調になってしまう場合があった。また、従来型の遊技機の中には、当たり状態となったか、外れの一種である小当たりとなったかを、演出態様や特定入賞口の開閉動作等から識別することが困難となるように構成した遊技機も知られており、当たりになっていたことを、当たり遊技が終了した後も期待させることができる遊技機も知られている。しかしながら、係る遊技機では、当たりとなったか小当たりとなったかを把握するのに時間がかかりすぎてしまい、遊技者の遊技に対する興趣を損ねてしまう虞があった。

【7278】

これに対して遊技機BH1によれば、判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行される。判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、第1特典遊技と、その第1特典遊技とは異なる第2特典遊技とを少なくとも含む複数の種別の中から種別決定手段により1の種別が決定される。判別手段による判別で特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて、第1可変態様と、その第1可変態様とは異なる第2可変態様とを少なくとも含む複数の可変態様のうち何れか1の可変態様で、第1可変制御手段により可変手段が可変される。判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、第1可変態様と区別し難い見た目となる特定可変態様が少なくとも含まれる第3可変態様で、第2可変制御手段により可変手段が可変される。第1特典遊技が終了してから予め定められた特定条件が成立するまでの間において、第1可変制御手段により可変手段が第1可変態様で可変され易い第1可変状態が可変状態設定手段により設定される。一方、第2特典遊技が終了してから特定条件が成立するまでの間において、第1可変状態よりも可変手段が第2可変態様で可変され易くなる第2可変状態が可変状態設定手段により設定される。

【7279】

これにより、第1特典遊技の終了後に外れ判別結果になった場合と、特定の判別結果になった場合とで、可変手段の可変態様の見た目が区別し難くなるので、少なくとも特定条件が成立するまでの間、可変手段の可変態様から特典遊技が実行されるのか否かを識別することが困難にできる。一方、第2特典遊技の終了後に外れ判別結果になった場合は、第2可変態様が設定されるので、外れ判別結果となったか否かを可変手段の可変態様から遊技者が比較的識別し易くなる。よって、特定条件が成立するまでにおける外れ判別結果の識別し易さを特典遊技の種別に応じて可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【7280】

遊技機BH1において、遊技球が入球可能な入球手段を備え、前記可変手段は、前記入球手段へと遊技球が入球可能となる第1位置と、その第1位置よりも遊技球が入球困難になる第2位置とに可変可能なものであり、前記第1可変態様は、第1期間の経過に基づい

て前記可変手段が前記第2位置から前記第1位置に所定期間可変される可変態様であり、前記第2可変態様は、前記第1期間とは異なる第2期間の経過に基づいて前記可変手段が前記第2位置から前記第1位置に所定期間可変される可変態様であることを特徴とする遊技機BH2。

【7281】

遊技機BH2によれば、遊技機BH1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと遊技球が入球可能となる第1位置と、その第1位置よりも遊技球が入球困難になる第2位置とに可変手段が可変可能に構成されている。第1可変態様は、第1期間の経過に基づいて可変手段が第2位置から第1位置に所定期間可変される可変態様で構成され、第2可変態様は、第1期間とは異なる第2期間の経過に基づいて可変手段が第2位置から第1位置に所定期間可変される可変態様で構成されている。

10

【7282】

これにより、可変手段が第1位置に可変されるまでの間隔を確認することで、第1可変態様であるか、第2可変態様であるかを遊技者が容易に識別することができるという効果がある。

【7283】

遊技機BH1又はBH2において、前記判別手段は、第1の判別条件の成立に基づいて第1の判別を実行する第1判別手段と、前記第1の判別条件とは異なる第2の判別条件の成立に基づいて第2の判別を実行する第2判別手段と、を備え、前記第1可変制御手段は、前記第1判別手段による判別で前記外れ判別結果となったことに基づいて、前記第1可変態様と、前記第2可変態様とを少なくとも含む複数の可変態様のうち何れか1の可変態様で前記可変手段を可変させるものであり、前記第2可変制御手段は、前記第1判別手段による判別で前記特定の判別結果となったことに基づいて、前記第3可変態様で前記可変手段を可変させるものであることを特徴とする遊技機BH3。

20

【7284】

遊技機BH3によれば、遊技機BH1又はBH2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1の判別条件の成立に基づいて第1判別手段により第1の判別が実行される。第1の判別条件とは異なる第2の判別条件の成立に基づいて第2判別手段により第2の判別が実行される。第1判別手段による判別で外れ判別結果となったことに基づいて、第1可変態様と、第2可変態様とを少なくとも含む複数の可変態様のうち何れか1の可変態様で、第1可変制御手段により可変手段が可変される。第1判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、第2可変制御手段により第3可変態様で可変手段が可変される。

30

【7285】

これにより、特典遊技の種別に応じて、第1判別手段による判別で外れ判別結果となった場合における可変手段の可変態様が可変されるので、特定条件が成立するまでの間、第1判別手段による判別が実行される毎に、可変手段の可変態様に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【7286】

遊技機BH3において、前記種別決定手段は、前記第2判別手段による前記第2の判別で前記特定の判別結果となったことに基づいて実行される前記特典遊技の種別を決定するものであることを特徴とする遊技機BH4。

40

【7287】

遊技機BH4によれば、遊技機BH3の奏する効果に加え、第2判別手段による第2の判別で特定の判別結果となったことに基づいて実行される特典遊技の種別が、種別決定手段により決定されるので、第2判別手段による第2の判別が実行された場合に、第1特典遊技が決定されるのか、第2特典遊技が決定されるのかに注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【7288】

遊技機BH3又はBH4において、前記第1の判別条件は、前記特典遊技が終了してか

50

ら特定条件が成立するまでの間、前記第2の判別条件よりも成立し易くなるものであることを特徴とする遊技機BH5。

【7289】

遊技機BH5によれば、遊技機BH3又はBH4の奏する効果に加え、第1の判別条件は、特典遊技が終了してから特定条件が成立するまでの間、第2の判別条件よりも成立し易くなるので、特定条件が成立するまでの間、可変手段の可変態様により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【7290】

遊技機BH3からBH5のいずれかにおいて、第1方向に発射された遊技球が入球可能な位置に設けられた第1入球手段と、前記第1方向とは異なる第2方向に発射された遊技球が入球可能な位置に設けられた第2入球手段と、前記第1方向に発射された遊技球が入球し易い位置に設けられ、遊技球が入球したことに基づいて所定の特典が付与される特典入球手段と、その特典入球手段の状態を、前記特典遊技が開始されたことに基づいて、遊技球が入球困難な第1状態から、遊技球が入球可能な第2状態に所定回数可変させる可変制御手段と、を備え、前記第1の判別条件は、前記第1入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立するものであり、前記第2の判別条件は、前記第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機BH6。

【7291】

遊技機BH6によれば、遊技機BH3からBH5のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1方向に発射された遊技球が入球可能な位置に第1入球手段が設けられ、第1方向とは異なる第2方向に発射された遊技球が入球可能な位置に第2入球手段が設けられている。第1方向に発射された遊技球が入球し易い位置に、遊技球が入球したことに基づいて所定の特典が付与される特典入球手段が設けられている。特典入球手段の状態が、可変制御手段により、特典遊技の開始に基づいて遊技球が入球困難な第1状態から遊技球が入球可能な第2状態に所定回数可変される。第1の判別条件は、第1入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立し、第2の判別条件は、第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立する。

【7292】

これにより、特典遊技の実行中に特典入球手段を狙って遊技球を発射することにより、第1入球手段へも遊技球を入球させることができる。よって、特典遊技が実行された場合に、第1の判別条件を成立し易くできるという効果がある。

【7293】

遊技機BH6において、前記第1入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記第1判別手段による判別に用いる第1判別情報を取得する第1判別情報取得手段と、その第1判別情報取得手段により取得された前記第1判別情報を、所定の情報数を上限として記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記特定条件は、前記特典遊技の終了時点で前記判別情報記憶手段に記憶されていた全ての前記第1判別情報に基づく判別が実行されたことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機BH7。

【7294】

遊技機BH7によれば、遊技機BH6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、第1判別手段による判別に用いる第1判別情報が第1判別情報取得手段により取得される。第1判別情報取得手段により取得された第1判別情報が、判別情報記憶手段により所定の情報数を上限として記憶される。特典遊技の終了時点で判別情報記憶手段に記憶されていた全ての第1判別情報に基づく判別が実行されたことに基づいて特定条件が成立する。

【7295】

これにより、特典遊技の実行中に取得された第1判別情報が判別情報記憶手段に記憶されるので、第1の判別を効率良く実行することができるという効果がある。

【7296】

遊技機BH7において、前記特典遊技が終了した後の遊技状態として、第1遊技状態と

10

20

30

40

50

、その第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から1の遊技状態を決定する遊技状態決定手段を備え、前記種別決定手段は、前記第1の判別で前記特定の判別結果となったことに基づいて実行される特典遊技の種別として、前記遊技状態決定手段により前記第1遊技状態が決定される第3特典遊技を決定する割合が、他の特典遊技の種別を決定する割合よりも高い第1種別決定手段と、前記第2の判別で前記特定の判別結果となったことに基づいて実行される特典遊技の種別として、前記第1特典遊技と、前記第2特典遊技とを少なくとも含む複数の種別の中から1の種別を決定する第2種別決定手段と、を有し、前記遊技状態決定手段は、前記第1特典遊技、または前記第2特典遊技になった場合に、前記第2遊技状態を前記特典遊技が終了した後の遊技状態として決定するものであることを特徴とする遊技機BH8。

10

【7297】

遊技機BH8によれば、遊技機BH7の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技が終了した後の遊技状態として、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から1の遊技状態が遊技状態決定手段により決定される。第1の判別で特定の判別結果となったことに基づいて実行される特典遊技の種別として、遊技状態決定手段により第1遊技状態が決定される第3特典遊技が第1種別決定手段により決定される割合が、他の特典遊技の種別が決定される割合よりも高くなる。第2の判別で特定の判別結果となったことに基づいて実行される特典遊技の種別として、第1特典遊技と、第2特典遊技とを少なくとも含む複数の種別の中から1の種別が第2種別決定手段により決定される。第1特典遊技、または第2特典遊技になった場合に、特典遊技が終了した後の遊技状態として遊技状態決定手段により第2遊技状態が決定される。

20

【7298】

これにより、第1の判別で特定の判別結果になると、特典遊技の終了後に第1遊技状態が決定される割合が高いため、特典遊技の実行中に判別情報記憶手段に記憶された第1判別情報に基づいて、特典遊技の終了後に実行される第1の判別が全て外れ判別結果になることを願って遊技を行わせることができる。よって、特定の判別結果になることを回避したいと思わせる斬新な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

【7299】

＜特徴BI群＞（保留連の発生し易さを大当たり種別に応じて異ならせる）
第1の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第1判別手段と、前記第1の判別条件とは異なる第2の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第2判別手段と、前記第1判別手段による判別、または前記第2判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第1特典遊技と、その第1特典遊技よりも、前記特典遊技が終了してから特定条件が成立するまでの間に前記第2判別手段による判別で前記特定の判別結果となり易い第2特典遊技と、を少なくとも含む複数のの中から1の前記特典遊技の種別を決定する種別決定手段と、前記特典遊技が終了した後の遊技状態として、第1遊技状態と、その第1遊技状態とは異なる第2遊技状態とを少なくとも含む複数のの中から1の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第1特典遊技と、前記第2特典遊技とは、いずれも前記特典遊技が終了した後の遊技状態として、前記第2遊技状態よりも前記第1遊技状態の設定割合が高くなるものであることを特徴とする遊技機BI1。

30

40

【7300】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興味向上を図っているものがある（例えば、特許文献1：特許第2514417号公報）。また、従来型の遊技機の中には

50

、ラウンド数に代えて、または加えて、当たり後に付与される遊技状態を異ならせたり、各ラウンドで獲得可能な賞球数を異ならせる等により、有利度合いに差を設けているものもある。しかしながら、当たり種別に応じた有利度合いの差を更に大きくすることが求められていた。

【7301】

これに対して遊技機B I 1によれば、第1の判別条件の成立に基づいて第1判別手段により判別が実行され、第1の判別条件とは異なる第2の判別条件の成立に基づいて第2判別手段により判別が実行される。第1判別手段による判別、または第2判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、第1特典遊技と、その第1特典遊技よりも、特典遊技が終了してから特定条件が成立するまでの間に第2判別手段による判別で特定の判別結果となり易い第2特典遊技と、を少なくとも含む複数の中から1の特典遊技の種別が種別決定手段により決定される。特典遊技が終了した後の遊技状態として、第1遊技状態と、その第1遊技状態とは異なる第2遊技状態とを少なくとも含む複数の中から1の遊技状態が遊技状態設定手段により設定される。第1特典遊技と、第2特典遊技とは、いずれも特典遊技が終了した後の遊技状態として、第2遊技状態よりも第2遊技状態の設定割合が高くなる。

10

【7302】

これにより、第1特典遊技になるか、第2特典遊技になるかに応じて、特定条件が成立するまでの間に第2判別手段による判別で特定の判別結果となる可能性が異なるので、種別決定手段によって決定される特典遊技の種別により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

20

【7303】

遊技機B I 1において、前記種別決定手段は、前記第1特典遊技と、前記第2特典遊技と、他の前記特典遊技の種別よりも遊技者に不利な第3特典遊技と、を少なくとも含む複数の中から1の前記特典遊技の種別を決定するものであり、前記第3特典遊技は、前記第1判別手段による判別よりも、前記第2判別手段による判別で前記特定の判別結果となった場合に前記種別決定手段により決定される割合が高いものであることを特徴とする遊技機B I 2。

【7304】

遊技機B I 2によれば、遊技機B I 1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1特典遊技と、第2特典遊技と、他の特典遊技の種別よりも遊技者に不利な第3特典遊技と、を少なくとも含む複数の中から1の特典遊技の種別が種別決定手段により決定される。第1判別手段による判別よりも、第2判別手段による判別で特定の判別結果となった場合に種別決定手段により第3特典遊技が決定される割合が高くなる。

30

【7305】

これにより、第2判別手段による判別で特定の判別結果になると、不利な第3特典遊技が決定される割合が高くなるので、第2判別手段による判別で特定の判別結果にならないことを願わせることができる。よって、第2判別手段による判別で特定の判別結果になり易い第2特典遊技になるよりも、第1特典遊技となることに期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

40

【7306】

遊技機B I 1又はB I 2において、前記第1遊技状態は、前記第1判別手段による判別、または前記第2判別手段による判別が実行された場合に前記特定の判別結果となる確率が前記第2遊技状態よりも高いものであり、前記第2特典遊技が終了してから前記特定条件が成立するまでの間は、前記第1の判別条件よりも前記第2の判別条件の方が成立し易くなるものであることを特徴とする遊技機B I 3。

【7307】

遊技機B I 3によれば、遊技機B I 1又はB I 2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1遊技状態は、第1判別手段による判別、または第2判別手段による判別が

50

実行された場合に特定の判別結果となる確率が第2遊技状態よりも高くなるように構成されている。第2特典遊技が終了してから特定条件が成立するまでの間は、第1の判別条件よりも第2の判別条件の方が成立し易くなる。

【7308】

これにより、第1遊技状態では、特定の判別結果となる確率が第2遊技状態よりも高くなるので、比較的短い間隔で連続して特典遊技となり易くなる。よって、第1遊技状態となった場合に、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【7309】

遊技機B I 1からB I 3のいずれかにおいて、所定の取得条件の成立に基づいて、前記第2判別手段による判別に用いる判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段により取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として記憶可能な判別情報記憶手段と、その判別情報記憶手段に記憶された1の前記判別情報が前記第2判別手段による判別に用いられたことに基づいて、当該1の前記判別情報を前記判別情報記憶手段から消去する消去手段と、を備え、前記特定条件は、前記判別情報記憶手段に記憶されている前記判別情報の情報数が0になったことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機B I 4。

【7310】

遊技機B I 4によれば、遊技機B I 1からB I 3のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の取得条件の成立に基づいて、第2判別手段による判別に用いる判別情報が判別情報取得手段によって取得される。判別情報取得手段によって取得された判別情報が、所定の情報数を上限として判別情報記憶手段に記憶される。判別情報記憶手段に記憶された1の判別情報が第2判別手段による判別に用いられたことに基づいて、当該1の判別情報が消去手段により判別情報記憶手段から消去される。判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の情報数が0になったことに基づいて特定条件が成立する。

【7311】

これにより、判別情報の情報数が0になるまでの間、第2判別手段による判別で特定の判別結果となり易いので、判別情報記憶手段に記憶されている情報数に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【7312】

遊技機B I 1からB I 4のいずれかにおいて、第1方向に発射された遊技球が入球可能な位置に配置された第1入球手段と、前記第1方向とは異なる第2方向に発射された遊技球が入球可能な位置に配置された第2入球手段と、を備え、前記第1の判別条件は、前記第1入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立するものであり、前記第2の判別条件は、前記第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立するものであり、前記第2特典遊技は、前記特典遊技が開始された後の少なくとも所定期間において、前記第1方向よりも前記第2方向に遊技球を発射した方が遊技者にとって有利となり易いものであることを特徴とする遊技機B I 5。

【7313】

遊技機B I 5によれば、遊技機B I 1からB I 4のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1方向に発射された遊技球が入球可能な位置に第1入球手段が配置されている。第1方向とは異なる第2方向に発射された遊技球が入球可能な位置に第2入球手段が配置されている。第1の判別条件は、第1入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立する一方で、第2の判別条件は、第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立する。第2特典遊技は、特典遊技が開始された後の少なくとも所定期間において、第1方向よりも第2方向に遊技球を発射した方が遊技者にとって有利となり易い。

【7314】

これにより、第2特典遊技となった場合には、所定期間において第2方向に遊技球を発射することで第2入球手段にも遊技球を入球させることができる。よって、特典遊技の終了後に第2の判別条件が成立し易い状態を形成することができるという効果がある。

【7315】

遊技機B I 5において、前記第1方向に発射された遊技球が入球可能な位置に配置され、遊技球が入球可能な状態と、遊技球が入球困難な状態とに可変可能な第1可変入球手段と、前記第2方向に発射された遊技球が入球可能な位置に配置され、遊技球が入球可能な状態と、遊技球が入球困難な状態とに可変可能な第2可変入球手段と、前記第1可変入球手段、または前記第2可変入球手段に遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、を備え、前記第2可変入球手段は、前記第2特典遊技の実行中において、少なくとも前記所定期間の間に遊技球が入球可能な状態に可変されるものであることを特徴とする遊技機B I 6。

【7316】

遊技機B I 6によれば、遊技機B I 5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1方向に発射された遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球可能な状態と、遊技球が入球困難な状態とに可変可能な第1可変入球手段が配置されている。第2方向に発射された遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球可能な状態と、遊技球が入球困難な状態とに可変可能な第2可変入球手段が配置されている。第1可変入球手段、または第2可変入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特典付与手段により所定の特典が付与される。第2可変入球手段は、第2得点遊技の実行中において、少なくとも所定期間の間に遊技球が入球可能な状態に可変される。

【7317】

これにより、第2特典遊技の実行中における所定期間では、所定の特典を得たいと考える遊技者に対して第2方向へと遊技球を発射させることができる。よって、所定期間の間に、第2入球手段に対してより多くの遊技球を入球させることができるという効果がある。

【7318】

遊技機B I 6において、前記第1可変入球手段は、前記第1特典遊技の実行中において、少なくとも前記所定期間の間に遊技球が入球可能な状態に可変されるものであることを特徴とする遊技機B I 7。

【7319】

遊技機B I 7によれば、遊技機B I 6の奏する効果に加え、第1得点遊技の実行中において、少なくとも所定期間の間に、第1可変入球手段が、遊技球が入球可能な状態に可変されるので、第1特典遊技の実行中における所定期間では、所定の特典を得たいと考える遊技者に対して第1方向へと遊技球を発射させることができる。よって、第1特典遊技の実行中における所定期間の間に、第2入球手段へと遊技球が入球することを抑制できるという効果がある。

【7320】

遊技機B I 5からB I 7のいずれかにおいて、前記第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記第2判別手段による判別に用いる判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段により取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記所定期間は、前記第2方向へと遊技球を発射し続けた場合に、前記判別情報取得手段により少なくとも前記所定の情報数以上の前記第2の判別情報が取得される長さの期間であることを特徴とする遊技機B I 8。

【7321】

遊技機B I 8によれば、遊技機B I 5からB I 7のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、第2判別手段による判別に用いる判別情報が判別情報取得手段により取得される。判別情報取得手段により取得された判別情報が、判別情報記憶手段により所定の情報数を上限として記憶される。所定期間は、第2方向へと遊技球を発射し続けた場合に、判別情報記憶手段により少なくとも所定の情報数以上の第2判別情報が取得される長さで構成されている。

【7322】

これにより、第2特典遊技となった場合に、確実に判別情報記憶手段に対して上限の情

10

20

30

40

50

報数まで判別情報を記憶させることができるという効果がある。

【7323】

遊技機B I 8において、前記第2方向に発射された遊技球を、前記第2入球手段が設けられている第1流路と、前記第2可変入球手段が設けられている第2流路とのどちらかに振り分けることが可能な振分手段を備えることを特徴とする遊技機B I 9。

【7324】

遊技機B I 9によれば、遊技機B I 8の奏する効果に加え、第2方向に発射された遊技球が、第2入球手段が設けられている第1流路と、第2可変入球手段が設けられている第2流路とのどちらかに、振分手段により振り分けられるので、第2方向に発射された遊技球が第2入球手段に偏って入球したり、逆に、第2可変入球手段に偏って入球してしまうことを抑制できるという効果がある。

【7325】

＜特徴B J 群＞（特1で遊技を行う状態として、時短が付与され易い状態と、時短が付与され難い状態とを設ける）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第1位置と、その第1位置よりも遊技球が入球困難となる第2位置とに可変可能な可変手段と、その可変手段を、特定の可変条件の成立に基づいて、第1可変パターンと、その第1可変パターンよりも遊技球が前記入球手段に入球し難くなる第2可変パターンと、を少なくとも含む複数のうち1の可変パターンで可変させる可変制御手段と、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに少なくとも基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段による前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第1遊技状態と、その第1遊技状態とは異なる第2遊技状態と、前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態のいずれとも異なる第3遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち1の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第1遊技状態と、前記第2遊技状態とは、前記第3遊技状態よりも前記可変制御手段により前記第1可変パターンで前記可変手段が可変される割合が低くなるものであることを特徴とする遊技機B J 1。

【7326】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、当たり状態の終了を契機として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも有利な有利遊技状態とのいずれかに設定されるものがある（例えば、特許文献1：特開2006-000392号公報）。

【7327】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、当たり状態の終了を契機に有利遊技状態が設定されなかった場合には、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまい、遊技を辞められ易くなってしまいうという問題点があった。

【7328】

特に、所謂確率変動機能を搭載せず、時短遊技状態と、通常遊技状態との2種類の遊技状態のみが設けられているタイプの遊技機において、時短遊技状態を経て通常遊技状態が設定された場合には、時短遊技状態において遊技を行うことができたことで遊技者が遊技に満足してしまい、その後の通常遊技状態で遊技を続行しようと思わせ難くなってしまいう虞があった。

【7329】

これに対して遊技機B J 1によれば、遊技球が入球可能な入球手段へと遊技球が入球可能となる第1位置と、その第1位置よりも遊技球が入球困難となる第2位置とに可変手段が可変可能に構成されている。可変手段が、特定の可変条件の成立に基づいて、可変制御手段により第1可変パターンと、その第1可変パターンよりも遊技球が入球手段に入球し難くなる第2可変パターンと、を少なくとも含む複数のうち1の可変パターンで可変される。入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて実行される判別手段による判別で特定

の判別結果となったことに少なくとも基づいて、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。特典遊技実行手段による特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第1遊技状態と、その第1遊技状態とは異なる第2遊技状態と、第1遊技状態及び第2遊技状態のいずれとも異なる第3遊技状態を、を少なくとも含む複数のうち1の遊技状態が遊技状態設定手段によって設定される。第1遊技状態と、第2遊技状態とは、第3遊技状態よりも可変制御手段により第1可変パターンで可変手段が可変される割合が低くなるように構成されている。

【7330】

これにより、可変手段の可変割合から、第1遊技状態であるか、第2遊技状態であるかを見分けることが困難になる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

10

【7331】

遊技機BJ1において、前記第1遊技状態と、前記第2遊技状態とは、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となる確率が共通の特定確率となるものであることを特徴とする遊技機BJ2。

【7332】

遊技機BJ2によれば、遊技機BJ1の奏する効果に加え、第1遊技状態と、第2遊技状態とが、判別手段による判別で特定の判別結果となる確率が共通の特定確率となるように構成されているので、第1遊技状態と第2遊技状態とをより遊技者に見分けられ難くすることができるという効果がある。

20

【7333】

遊技機BJ1又はBJ2において、前記入球手段とは異なる第2入球手段と、その第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する第2判別手段と、その前記第2判別手段による判別で前記特定の判別結果となったことに基づいて前記特典遊技を実行する第2特典遊技実行手段と、を備え、前記第1遊技状態は、前記第2判別手段による判別で前記特定の判別結果となった場合に前記遊技状態設定手段により前記第3遊技状態が第1の割合で設定されるものであり、前記第2遊技状態は、前記第2判別手段による判別で前記特定の判別結果となった場合に前記遊技状態設定手段により前記第3遊技状態が前記第1の割合よりも高い第2の割合で設定されるものであることを特徴とする遊技機BJ3。

30

【7334】

遊技機BJ3によれば、遊技機BJ1又はBJ2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段とは異なる第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第2判別手段により判別が実行される。第2判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて第2特典遊技実行手段により特典遊技が実行される。第1遊技状態において第2判別手段による判別で特定の判別結果となった場合に、遊技状態設定手段により第1の割合で第3遊技状態が設定される一方で、第2遊技状態において第2判別手段による判別で特定の判別結果となった場合に、遊技状態設定手段により第1の割合よりも高い第2の割合で第3遊技状態が設定される。

【7335】

これにより、第1遊技状態よりも第2遊技状態の方が、特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として第3遊技状態が設定され易くなるので、第2遊技状態で特定の判別結果になることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

40

【7336】

遊技機BJ3において、前記第3遊技状態は、前記特典遊技が実行された場合に、前記遊技状態設定手段により前記第3遊技状態が前記第1の割合よりも高い第3の割合で設定されるものであることを特徴とする遊技機BJ4。

【7337】

遊技機BJ4によれば、遊技機BJ3の奏する効果に加え、第3遊技状態で特典遊技が実行されると、遊技状態設定手段により第3遊技状態が第1の割合よりも高い第3の割合

50

で設定されるので、第3遊技状態になると、特典遊技と第3遊技状態とが繰り返され易くなる。よって、第3遊技状態となった場合に遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができるという効果がある。

【7338】

遊技機BJ4において、前記第2遊技状態において、前記特定の判別結果になることとは少なくとも異なる予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、遊技状態を前記第1遊技状態に移行させる遊技状態移行手段を備え、前記第3遊技状態は、前記特典遊技が実行された場合に、前記遊技状態設定手段により前記第2遊技状態と前記第3遊技状態とのどちらかが設定されるものであることを特徴とする遊技機BJ5。

【7339】

遊技機BJ5によれば、遊技機BJ4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2遊技状態において、特定の判別結果になることとは少なくとも異なる予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、遊技状態移行手段により遊技状態が第1遊技状態に移行される。第3遊技状態で特典遊技が実行されると、遊技状態設定手段により第2遊技状態と第3遊技状態とのどちらかが設定される。

【7340】

これにより、第3遊技状態において特定の判別結果となった場合に、第1遊技状態が設定されることが無いので、第3遊技状態が終了した後も、最低限、遊技状態移行手段により第2遊技状態から第1遊技状態に移行されるまでは遊技を継続しようと考えさせることができる。よって、遊技機の稼働率を向上させることができるという効果がある。

【7341】

遊技機BJ5において、前記遊技状態移行手段は、前記特定条件として、前記判別手段による判別で所定回数に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果になったことに基づいて、前記第2遊技状態から前記第1遊技状態に移行させるものであることを特徴とする遊技機BJ6。

【7342】

遊技機BJ6によれば、遊技機BJ5の奏する効果に加え、特定条件として、判別手段による判別で所定回数に渡って連続して特定の判別結果とは異なる外れ判別結果になったことに基づいて、遊技状態移行手段により第2遊技状態から第1遊技状態に移行されるので、外れ判別結果の連続回数に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【7343】

遊技機BJ6において、前記遊技状態設定手段により設定される前記第2遊技状態の種別として、前記判別手段による第1回数の判別に渡って前記外れ判別結果になったことに基づいて前記遊技状態移行手段により前記第1遊技状態に移行される第1種別と、前記第1回数よりも多い第2回数の判別に渡って前記外れ判別結果になったことに基づいて前記遊技状態移行手段により前記第1遊技状態に移行される第2種別とを少なくとも含む複数の種別の中から1の種別を決定する種別決定手段を備えることを特徴とする遊技機BJ7。

【7344】

遊技機BJ7によれば、遊技機BJ6の奏する効果に加え、遊技状態設定手段により設定される第2遊技状態の種別として、判別手段による第1回数の判別に渡って外れ判別結果になったことに基づいて遊技状態移行手段により第1遊技状態に移行される第1種別と、第1回数よりも多い第2回数の判別に渡って外れ判別結果になったことに基づいて遊技状態移行手段により第1遊技状態に移行される第2種別とを少なくとも含む複数の種別の中から、種別決定手段により1の種別が決定されるので、第2遊技状態がより多い判別に渡って継続することを期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【7345】

遊技機BJ7において、演出態様を表示可能な表示手段と、前記遊技状態設定手段によ

10

20

30

40

50

り前記第1遊技状態が設定された場合に、前記表示手段に対して第1演出態様を表示させることが可能な第1表示制御手段と、前記遊技状態設定手段により前記第2遊技状態が設定された場合に、前記表示手段に対して前記第1演出態様とは異なる第2演出態様を表示させることが可能な第2表示制御手段と、前記遊技状態設定手段により前記第2遊技状態が設定されてから前記第2回数に渡って前記外れ判別結果になるまでの間、前記第1演出態様が表示されることを制限する制限手段と、を備えることを特徴とする遊技機BJ8。

【7346】

遊技機BJ8によれば、遊技機BJ7の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技状態設定手段により第1遊技状態が設定された場合に、第1表示制御手段により表示手段に対して第1演出態様が表示される。遊技状態設定手段により第2遊技状態が設定された場合に、第2表示制御手段により表示手段に対して第1演出態様とは異なる第2演出態様が表示される。遊技状態設定手段により第2遊技状態が設定されてから第2回数に渡って外れ判別結果になるまでの間、第1演出態様が表示されることが制限手段によって制限される。

【7347】

これにより、第2遊技状態が設定されてから第1回数に渡って外れ判別結果になったとしても、第2回数までは第1演出態様が表示されることが無いので、遊技者にとって、第1種別の第2遊技状態であるのか、第2種別の第2遊技状態であるのかを識別することが困難になる。よって、第2遊技状態の種別によらず、第2回数の判別を実行させるまでは最低限遊技を継続しようと思わせることができるので、遊技機の稼働率を向上させることができるという効果がある。

【7348】

遊技機BJ8において、前記遊技状態設定手段により前記第2遊技状態が設定されてから前記第2回数に渡って前記外れ判別結果になったことに基づいて、前記第1演出態様を表示させる第3表示制御手段を備えることを特徴とする遊技機BJ9。

【7349】

遊技機BJ9によれば、遊技機BJ8の奏する効果に加え、遊技状態設定手段により第2遊技状態が設定されてから第2回数に渡って外れ判別結果になったことに基づいて、第3表示制御手段により第1演出演出態様が表示されるので、第1遊技状態であるか、第2遊技状態であるかが不明である期間が長くなり過ぎてしまうことを抑制できるという効果がある。

【7350】

遊技機BJ4からBJ9のいずれかにおいて、前記第2の割合は、前記第3の割合よりも高いものであることを特徴とする遊技機BJ10。

【7351】

遊技機BJ10によれば、遊技機BJ4からBJ9の何れかが奏する効果に加え、第2の割合が、第3の割合よりも高く構成されているので、第2遊技状態で特定の判別結果になることをより強く期待させることができるという効果がある。

【7352】

＜特徴BK群＞（時短中に特2が回り難くなる構成）

所定の設定条件の成立に基づいて、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態と、その第2遊技状態よりも遊技者に有利な第3遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から1の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第1位置と、その第1位置よりも遊技球が入球困難となる第2位置とに可変可能な可変手段と、その可変手段の可変動作を、前記第1遊技状態において、前記入球手段へと遊技球が入球し難くなる第1制御で制御し、前記第2遊技状態において、前記入球手段へと遊技球が入球し難くなる第2制御で制御し、前記第3遊技状態において、前記第1制御および前記第2制御よりも前記入球手段へと遊技球が入球し易くなる第3制御で制御する可変制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機BK1。

【7353】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、当たり状態の終了を契機として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも有利な有利遊技状態とのいずれかに設定されるものがある（例えば、特許文献1：特開2006-000392号公報）。

【7354】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、当たり状態の終了を契機に有利遊技状態が設定されなかった場合には、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまい、遊技を辞められ易くなってしまうという問題点があった。

10

【7355】

特に、所謂確率変動機能を搭載せず、時短遊技状態と、通常遊技状態との2種類の遊技状態のみが設けられているタイプの遊技機において、時短遊技状態を経て通常遊技状態が設定された場合には、時短遊技状態において遊技を行うことができたことで遊技者が遊技に満足してしまい、その後の通常遊技状態で遊技を続行しようと思わせ難くなってしまう虞があった。

【7356】

これに対して遊技機BK1によれば、所定の設定条件の成立に基づいて、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態と、その第2遊技状態よりも遊技者に有利な第3遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から1の遊技状態が遊技状態設定手段によって設定される。遊技球が入球可能な入球手段へと入球可能となる第1位置と、その第1位置よりも遊技球が入球困難となる第2位置とに可変手段が可変可能に構成されている。可変手段の可変動作が、第1遊技状態において、入球手段へと遊技球が入球し難くなる第1制御で可変制御手段により制御され、第2遊技状態において、入球手段へと遊技球が入球し難くなる第2制御で可変制御手段により制御され、第3遊技状態において、入球手段へと遊技球が入球し易くなる第3制御で可変制御手段により制御される。

20

【7357】

これにより、入球手段へと入球し難い制御が実行される第1遊技状態と、第2遊技状態とで、有利度合いを異ならせているので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

30

【7358】

遊技機BK1において、前記第2制御は、前記第1制御よりも前記可変手段が前記第1位置に配置され易くなるものであることを特徴とする遊技機BK2。

【7359】

遊技機2によれば、遊技機BK1の奏する効果に加え、第2制御は、第1制御よりも可変手段が第1位置に配置され易くなるように構成されているので、第2制御では、第1制御よりも可変手段が第1位置に配置され易くなるにもかかわらず、第1制御と同様に入球手段へと入球し難くなるという斬新な動作を実現できるという効果がある。

【7360】

遊技機BK2において、遊技球が通過可能な通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判別を実行する判別手段と、を備え、前記可変制御手段は、前記判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて前記可変手段を所定期間、前記第2位置から前記第1位置へと可変させるものであり、前記第1遊技状態は、前記判別手段による判別で第1の確率で前記特定の判別結果となるものであり、前記第2遊技状態と、前記第3遊技状態とは、前記判別手段による判別で前記第1の確率よりも高い第2の確率で前記特定の判別結果となるものであることを特徴とする遊技機BK3。

40

【7361】

遊技機BK3によれば、遊技機BK2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が通過可能な通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判別手段により判別が実行される。判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、可変制御手段

50

により可変手段が第2位置から第1位置へと所定期間可変される。第1遊技状態では、判別手段による判別で第1の確率で特定の判別結果となる一方で、第2遊技状態と第3遊技状態とでは、判別手段による判別で第1の確率よりも高い第2の確率で特定の判別結果となる。

【7362】

これにより、第2遊技状態と第3遊技状態とは、特定の判別結果になる確率が共通であるにもかかわらず、入球手段への入球し易さが異なるという斬新な動作を実現できるという効果がある。

【7363】

遊技機BK3において、所定間隔以上の発射間隔で遊技球を発射可能な発射手段を備え、前記第2遊技状態は、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となってから前記可変手段が前記第1位置に可変されるまでの間の期間が第1期間に設定され、前記可変手段が前記第1位置に可変されてから前記第2位置に可変されるまでの期間が第2期間に設定されるものであり、前記通過手段を遊技球が通過してから当該通過した遊技球が前記入球手段へと到達するまでの期間は、前記第1期間よりも短くなり易いものであり、1の遊技球が前記通過手段を通過してから、当該通過した遊技球の次に前記所定間隔で前記発射手段により発射された遊技球が前記可変手段に到達するまでの間の期間は、前記第1期間と前記第2期間との和よりも長くなり易いものであることを特徴とする遊技機BK4。

【7364】

遊技機BK4によれば、遊技機BK3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定間隔以上の発射間隔で発射手段により遊技球が発射される。第2遊技状態では、判別手段による判別で特定の判別結果となってから可変手段が第1位置に可変されるまでの間の期間が第1期間に設定され、可変手段が第1位置に可変されてから第2位置に可変されるまでの期間が第2期間に設定される。通過手段を遊技球が通過してから当該通過した遊技球が入球手段へと到達するまでの期間は、第1期間よりも短くなり易くなる。1の遊技球が通過手段を通過してから、当該通過した遊技球の次に所定間隔で発射手段により発射された遊技球が可変手段に到達するまでの間の期間が、第1期間と第2期間との和よりも長くなり易くなる。

【7365】

これにより、第2遊技状態において通過手段に対して連続して遊技球を発射し続けたとしても、可変手段が第1位置に可変されている間に遊技球を入球手段へと到達させることを困難にできる。よって、第2遊技状態を、可変手段が第1位置に可変され易いにもかかわらず入球手段に遊技球が入球し難いという特殊な状態にすることができるという効果がある。

【7366】

遊技機BK4において、前記第3遊技状態は、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となってから前記可変手段が前記第1位置に可変されるまでの間の期間が前記第1期間よりも長い第3期間に設定され、前記可変手段が前記第1位置に可変されてから前記第2位置に可変されるまでの間の期間が前記第2期間に設定されるものであり、前記通過手段を遊技球が通過してから当該通過した遊技球が前記入球手段へと到達するまでの間の期間は、前記第3期間よりも長くなり、且つ、前記第3期間と前記第2期間との和よりも短くなり易いものであることを特徴とする遊技機BK5。

【7367】

遊技機BK5によれば、遊技機BK4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第3遊技状態では、判別手段による判別で特定の判別結果となってから可変手段が第1位置に可変されるまでの間の期間が第1期間よりも長い第3期間に設定され、可変手段が第1位置に可変されてから第2位置に可変されるまでの間の期間が第2期間に設定される。通過手段を遊技球が通過してから当該通過した遊技球が入球手段へと到達するまでの間の期間は、第3期間よりも長くなり、且つ、第3期間と第2期間との和よりも短くなり易くなる。

10

20

30

40

50

【7368】

これにより、第3遊技状態では、通過手段を通過したことに基づいて実行される判別で特定の判別結果となった場合に、通過手段を通過した遊技球を直接入球手段へと入球させることができるので、第3遊技状態における遊技を効率よく進行させることができるという効果がある。

【7369】

遊技機BK1からBK5のいずれかにおいて、前記入球手段とは異なり、且つ、遊技球が入球可能な第2入球手段と、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第1の判別を実行する第1判別手段と、前記第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第2の判別を実行する第2判別手段と、前記第1判別手段による判別、または前記第2判別手段による判別で予め定められた第1の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記遊技状態設定手段は、前記第1遊技状態において前記第2の判別で前記第1の判別結果となったことに基づいて実行された前記特典遊技の終了後の遊技状態として、第1の割合で前記第3遊技状態を設定し、前記第2遊技状態において前記第2の判別で前記第1の判別結果となったことに基づいて実行された前記特典遊技の終了後の遊技状態として、前記第1の割合よりも高い第2の割合で前記第3遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機BK6。

【7370】

遊技機BK6によれば、遊技機BK1からBK5のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第1判別手段により第1の判別が実行される。入球手段とは異なる第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第2判別手段により第2の判別が実行される。第1判別手段による判別、または第2判別手段による判別で予め定められた第1の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。第1遊技状態において第2の判別で第1の判別結果となったことに基づいて実行された特典遊技の終了後の遊技状態として、遊技状態設定手段により第1の割合で第3遊技状態が設定される。第2遊技状態において第2の判別で第1の判別結果となったことに基づいて実行された特典遊技の終了後の遊技状態として、第1の割合よりも高い第2の割合で遊技状態設定手段により第3遊技状態が設定される。

【7371】

これにより、第2遊技状態の間に特定の判別結果になって欲しいと強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【7372】

遊技機BK6において、前記遊技状態設定手段は、前記第3遊技状態において前記第1の判別で前記第1の判別結果となったことに基づいて実行された前記特典遊技の終了後の遊技状態として、前記第1の割合よりも高い第3の割合で前記第3遊技状態を決定するものであることを特徴とする遊技機BK7。

【7373】

遊技機BK7によれば、遊技機BK6の奏する効果に加え、第3遊技状態において第1の判別で第1の判別結果となったことに基づいて実行された特典遊技の終了後の遊技状態として、第1の割合よりも高い第3の割合で遊技状態設定手段により第3遊技状態が決定されるので、第3遊技状態では、特典遊技の終了後が再度第3遊技状態になり易くなる。よって、第3遊技状態になった場合に遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができるという効果がある。

【7374】

遊技機BK7において、前記第2の割合は、前記第3の割合よりも高い割合であることを特徴とする遊技機BK8。

【7375】

遊技機BK8によれば、遊技機BK7の奏する効果に加え、第2の割合が、第3の割合よりも高い割合で構成されているので、第2遊技状態において第1の判別結果になること

10

20

30

40

50

をより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【7376】

＜特徴BL群＞（振り分け手段により2つのルートに交互に振り分けられ易くなる遊技方法と、1のルートに振り分けられ易くなる遊技方法とで遊技可能な機構）

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作内容に応じて遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段により発射された遊技球が通過可能な第1流路と、その第1流路とは異なる第2流路と、前記操作手段に対して第1の操作内容の操作が行われることで成立し得る第1条件が成立している間、到達した遊技球を前記第1流路と、前記第2流路とに交互に振り分け易い状態となり、前記第1の操作内容の操作とは異なる第2の操作内容の操作が行われることで成立し得る第2条件が成立している間、前記第1条件が成立している間よりも、到達した遊技球を前記第1流路に振り分け易い状態となる振分手段と、を備えることを特徴とする遊技機BL1。

10

【7377】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、盤面上に設けられている2種類の流路のどちらかへと遊技球を振り分ける振分部材が設けられているものがある。係る従来型の遊技機では、振分部材に到達した遊技球を1球ずつ2種類の流路に振り分ける構成とすることで、2種類の流路にバランス良く遊技球を流下させることを可能としていた（例えば、特許文献1：特開2012-231902号公報）。

【7378】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技者の遊技方法によらず、振分部材に到達した遊技球が2種類の流路に交互に振り分けられてしまうため、遊技者の技量が介在する余地が無く、遊技者の遊技に対する興趣を低下させてしまう虞があった。

20

【7379】

これに対して遊技機BL1によれば、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作内容に応じて、発射手段により遊技球が発射される。発射手段により発射された遊技球が通過可能な第1流路と、その第1流路とは異なる第2流路とが設けられている。操作手段に対して第1の操作内容の操作が行われることで成立し得る第1条件が成立している間、振分手段の状態が、到達した遊技球を第1流路と、第2流路とに交互に振り分け易い状態となる。第1の操作内容とは異なる第2の操作内容の操作が行われることで成立し得る第2条件が成立している間、振分手段の状態が、第1条件が成立している間よりも到達した遊技球が第1流路に振り分けられ易い状態となる。

30

【7380】

これにより、遊技者の操作内容に応じて振分手段による遊技球の振り分けられ方を異ならせることができるので、操作手段の操作を工夫させることができるという効果がある。

【7381】

遊技機BL1において、前記第1の操作内容の操作は、実行することで前記発射手段により第1の発射間隔で遊技球が発射されるものであり、前記第2の操作内容の操作は、実行することで前記発射手段により前記第1の発射間隔よりも長い第2の発射間隔で遊技球が発射されるものであることを特徴とする遊技機BL2。

【7382】

40

遊技機BL2によれば、遊技機BL1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1の操作内容の操作が実行されると、発射手段により第1の発射間隔で遊技球が発射される。第2の操作内容の操作が実行されると、発射手段により第1の発射間隔よりも長い第2の発射間隔で遊技球が発射される。これにより、発射間隔を異ならせるだけで、容易に振分手段による遊技球の振り分けられ方を可変させることができるので、遊技者の利便性を高めることができるという効果がある。

【7383】

遊技機BL2において、前記振分手段は、到達した遊技球が前記第1流路に振り分けられ易くなる第1可動範囲と、前記第2流路に振り分けられ易くなる第2可動範囲と、を少なくとも含む特定の可動範囲を可動可能に構成されているものであり、前記振分手段は、

50

前記第1可動範囲に配置された状態で遊技球を前記第1流路に振り分けることにより、前記第2可動範囲に可動し易くなり、且つ、前記第2可動範囲に配置された状態で遊技球を前記第2流路に振り分けることにより、前記第1可動範囲に可動し易くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機B L 3。

【7384】

遊技機B L 3によれば、遊技機B L 2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、到達した遊技球が第1流路に振り分けられ易くなる第1可動範囲と、第2流路に振り分けられ易くなる第2可動範囲と、を少なくとも含む特定の可動範囲を振分手段が可動する。第1可動範囲に配置された状態で遊技球を第1流路に振り分けることにより、振分手段が第2可動範囲に可動し易くなる。また、第2可動範囲に配置された状態で遊技球を第2流路に振り分けることにより、振分手段が第1可動範囲に可動し易くなる。

10

【7385】

これにより、遊技球が連続して振分手段に到達することで遊技球を第1流路と第2流路とに交互に振り分ける動作を実現できるという効果がある。

【7386】

遊技機B L 3において、前記振分手段は、遊技球を前記第1流路に振り分けて前記第2可動範囲に可動した場合に、前記第2の発射間隔の長さよりも短く、且つ、前記第1の発射間隔の長さよりも長い期間で前記第1可動範囲まで可動するものであることを特徴とする遊技機B L 4。

【7387】

遊技機B L 4によれば、遊技機B L 3の奏する効果に加え、遊技球を第1流路に振り分けて振分手段が第2可動範囲に可動した場合に、第2の発射間隔の長さよりも短く、且つ、第1の発射間隔の長さよりも長い期間で振分手段が第1可動範囲まで可動するので、第2の発射間隔以上の発射間隔で遊技球を発射し続けた場合に、振分手段の可動範囲を確実に第1可動範囲とすることができるといふ効果がある。

20

【7388】

遊技機B L 4において、前記振分手段は、前記第1流路へと振り分けた遊技球の質量によって前記第1可動範囲から前記第2可動範囲に可動し易くなり、前記第2流路へと振り分けた遊技球の質量によって前記第2可動範囲から前記第1可動範囲に可動し易くなるものであることを特徴とする遊技機B L 5。

30

【7389】

遊技機B L 5によれば、遊技機B L 4の奏する効果に加え、第1流路へと振り分けた遊技球の質量によって、振分手段が第1可動範囲から第2可動範囲に可動し易くなり、第2流路へと振り分けた遊技球の質量によって、振分手段が第2可動範囲から第1可動範囲に可動し易くなるので、振分手段を可動させるための動力源を不要とすることができるといふ効果がある。

【7390】

遊技機B L 4又はB L 5において、前記振分手段は、前記第1可動範囲における所定位置が初期配置となるように構成され、且つ、遊技球が所定期間到達しなかった場合に前記所定位置に戻るよう構成されているものであることを特徴とする遊技機B L 6。

40

【7391】

遊技機B L 6によれば、遊技機B L 4又はB L 5の奏する効果に加え、第1可動範囲における所定位置が初期配置となるように振分手段が構成されており、且つ、遊技球が振分手段に対して所定期間到達しなかった場合に所定位置に戻るよう振分手段が構成されているので、遊技球を振り分けなければ振分手段が第1可動範囲に維持される。よって、振分手段に最初に到達した遊技球を確実に第1流路に振り分けることができるといふ効果がある。

【7392】

遊技機B L 1からB L 6のいずれかにおいて、前記第2流路に振り分けられた遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段と、前記第1流路を流下した遊技球と、前記第

50

2 流路を流下した遊技球とが入球可能な位置に設けられている入球手段と、前記入球手段へと遊技球が入球可能となる第 1 位置と、その第 1 位置よりも前記入球手段へと遊技球が入球困難になる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、前記通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて前記可変手段を所定期間、前記第 2 位置から前記第 1 位置へと可変させる可変制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機 B L 7。

【7393】

遊技機 B L 7 によれば、遊技機 B L 1 から B L 6 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 流路に振り分けられた遊技球が通過可能な位置に通過手段が設けられている。第 1 流路を流下した遊技球と、第 2 流路を流下した遊技球とが入球可能な位置に入球手段が設けられている。入球手段へと遊技球が入球可能となる第 1 位置と、その第 1 位置よりも入球手段へと遊技球が入球困難になる第 2 位置と、に可変手段が可変可能に構成されている。通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判別手段による判別が実行される。判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、可変制御手段により可変手段が所定期間、第 2 位置から第 1 位置へと可変される。

10

【7394】

これにより、判別手段による判別の結果に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【7395】

遊技機 B L 7 において、所定の設定条件の成立に基づいて、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態よりも遊技者に有利な第 2 遊技状態と、その第 2 遊技状態よりも遊技者に有利な第 3 遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から 1 の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記可変制御手段は、前記第 1 遊技状態において、前記入球手段へと遊技球が入球し難くなる第 1 可変態様で前記可変手段が可変するように制御し、前記第 2 遊技状態において、前記入球手段へと遊技球が入球し難くなる第 2 可変態様で前記可変手段が可変するように制御し、前記第 3 遊技状態において、前記第 1 可変態様および前記第 2 可変態様よりも前記入球手段へと遊技球が入球し易くなる第 3 可変態様で前記可変手段が可変するように制御するものであることを特徴とする遊技機 B L 8。

20

【7396】

遊技機 B L 8 によれば、遊技機 B L 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の設定条件の成立に基づいて、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態よりも遊技者に有利な第 2 遊技状態と、その第 2 遊技状態よりも遊技者に有利な第 3 遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から 1 の遊技状態が遊技状態設定手段により設定される。第 1 遊技状態において、入球手段へと遊技球が入球し難くなる第 1 可変態様で可変手段が可変するように可変制御手段により制御される。第 2 遊技状態において、入球手段へと遊技球が入球し難くなる第 2 可変態様で可変手段が可変するように可変制御手段により制御される。第 3 遊技状態において、第 1 可変態様および第 2 可変態様よりも入球手段へと遊技球が入球し易くなる第 3 可変態様で可変手段が可変するように可変制御手段により制御される。

30

【7397】

これにより、入球手段への入球し易さが異なる複数の遊技状態が設けられているので、遊技が単調となってしまうことを抑制できるという効果がある。

40

【7398】

遊技機 B L 8 において、前記第 1 遊技状態は、前記判別手段により第 1 の確率で前記特定の判別結果となるものであり、前記第 2 遊技状態は、前記判別手段により前記第 1 の確率よりも高い第 2 の確率で前記特定の判別結果となるものであり、前記第 3 遊技状態は、前記判別手段により前記第 2 の確率で前記特定の判別結果となるものであることを特徴とする遊技機 B L 9。

【7399】

遊技機 B L 9 によれば、遊技機 B L 8 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 遊技状態では、判別手段により第 1 の確率で特定の判別結果となる。第 2 遊技状態では、判別手段により第 2 の確率で特定の判別結果となる。第 3 遊技状態では、判別手段により第 3 の確率で特定の判別結果となる。

50

は、判別手段により第1の確率よりも高い第2の確率で特定の判別結果となる。第3遊技状態では、判別手段により第2の確率で特定の判別結果となる。

【7400】

これにより、第2遊技状態と第3遊技状態とでは、特定の判別結果となる確率が共通であるにもかかわらず、入球手段への入球し易さを異ならせるという斬新な動作を実現することができるという効果がある。

【7401】

＜特徴BM群＞（時短を抜けた方が有利になる）

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに少なくとも基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段による前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも有利な第2遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態のうち1の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により前記第1遊技状態が設定されている状態で、前記特典遊技の実行の終了とは少なくとも異なる特定の移行条件が成立したことに基づいて、前記第1遊技状態から前記第2遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を備えることを特徴とする遊技機BM1。

10

【7402】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、当たり状態の終了を契機として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも有利な有利遊技状態とのいずれかに設定されるものがある（例えば、特許文献1：特開2006-000392号公報）。

20

【7403】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、当たり状態の終了を契機に通常遊技状態が設定された場合に、少なくとも次に当たり状態となるまで不利な状態が続いてしまうため、通常遊技状態となった場合に遊技者の遊技に対する興趣の向上を図ることができないという問題点があった。

【7404】

また、係る従来型の遊技機の中には、通常遊技状態と有利遊技状態とに加え、通常遊技状態よりも有利で、且つ、有利遊技状態よりも不利な第3の遊技状態を設ける構成とし、当たり状態の終了後は、有利遊技状態と、第3の遊技状態とのどちらかが設定されるように構成することで、少なくとも第3の遊技状態が終了するまでは遊技を続行しようと遊技者に思わせることができるものも存在する。しかしながら、係る遊技機では、第3の遊技状態において所定回数の抽選が終了すると、第3の遊技状態から通常遊技状態へと移行してしまうのが通常であるため、通常遊技状態へと移行してしまった後は、遊技者の興趣を向上させることが困難になってしまうという問題点があった。

30

【7405】

これに対して遊技機BM1によれば、判別条件の成立に基づいて実行される判別手段による判別で特定の判別結果となったことに少なくとも基づいて、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。特典遊技実行手段による特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも有利な第2遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態のうち1の遊技状態が遊技状態設定手段により設定される。遊技状態設定手段により第1遊技状態が設定されている状態で、特典遊技の実行の終了とは少なくとも異なる特定の移行条件が成立したことに基づいて、第1遊技状態から第2遊技状態へと遊技状態移行手段により移行される。

40

【7406】

これにより、第1遊技状態において特定の移行条件が成立することを期待して遊技を行わせることができるので、第1遊技状態における遊技が単調になってしまうことを抑制できるという効果がある。

50

【7407】

遊技機BM1において、前記特定の移行条件は、前記第1遊技状態に設定されてから実行された前記判別手段による判別で、予め定められた特定回数、前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に成立するものであることを特徴とする遊技機BM2。

【7408】

遊技機BM2によれば、遊技機BM1の奏する効果に加え、第1遊技状態に設定されてから実行された判別手段による判別で、予め定められた特定回数、特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に特定の移行条件が成立するので、第1遊技状態においては、判別手段による判別が実行される毎に、外れ判別結果になることを期待させるという斬新な遊技性を実現できるという効果がある。

10

【7409】

遊技機BM1又はBM2において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第1位置と、その第1位置よりも前記入球手段へと遊技球が入球困難となる第2位置とに可変可能な可変手段と、前記第1遊技状態において、前記可変手段が前記第1位置に可変され易くなる第1可変制御を実行し、前記第2遊技状態において、前記第1遊技状態よりも前記可変手段が前記第1位置に可変され難い第2可変制御を実行する可変制御実行手段と、を備え、前記判別条件は、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機BM3。

【7410】

遊技機BM3によれば、遊技機BM1又はBM2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと遊技球が入球可能となる第1位置と、その第1位置よりも入球手段へと遊技球が入球困難となる第2位置とに可変手段が可変する。第1遊技状態において、可変手段が第1位置に可変され易くなる第1可変制御が可変制御実行手段により実行され、第2遊技状態において、第1遊技状態よりも可変手段が第1位置に可変され難い第2可変制御が可変制御実行手段により実行される。入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別条件が成立する。

20

【7411】

これにより、可変手段が第1位置に可変されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【7412】

遊技機BM3において、前記遊技状態設定手段は、前記第1遊技状態と、前記第2遊技状態と、前記第2遊技状態よりも有利な第3遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態のうち1の遊技状態を設定するものであり、前記可変制御実行手段は、前記第3遊技状態において、前記第1可変制御及び前記第2可変制御よりも遊技球が前記入球手段に入球し易くなる第3可変制御を実行するものであることを特徴とする遊技機BM4。

30

【7413】

遊技機BM4によれば、遊技機BM3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1遊技状態と、第2遊技状態と、第2遊技状態よりも有利な第3遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態のうち1の遊技状態が遊技状態設定手段により設定される。第3遊技状態において、第1可変制御及び第2可変制御よりも遊技球が入球手段に入球し易くなる第3可変制御が可変制御実行手段によって実行される。

40

【7414】

これにより、第3遊技状態では、判別手段による判別が実行され易くなるので、効率的に遊技を行うことができる。よって、第3遊技状態になることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【7415】

遊技機BM4において、前記遊技状態設定手段は、前記第1遊技状態において前記特定の判別結果となった場合に、前記特典遊技が終了した後の遊技状態として第1の割合で前記第3遊技状態を設定し、前記第2遊技状態において前記特定の判別結果となった場合に、前記第1の割合よりも高い第2の割合で前記第3遊技状態を設定するものであることを

50

特徴とする遊技機 B M 5。

【 7 4 1 6 】

遊技機 B M 5 によれば、遊技機 B M 4 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態において特定の判別結果となった場合に、特典遊技が終了した後の遊技状態として遊技状態設定手段により第 1 の割合で第 3 遊技状態が設定される一方、第 2 遊技状態において特定の判別結果となった場合に、第 1 の割合よりも高い第 2 の割合で第 3 遊技状態が設定されるので、第 2 遊技状態で特定の判別結果になった方が、特典遊技の終了後の遊技状態として第 3 遊技状態が設定され易くなる。よって、第 1 遊技状態において、特定の判別結果になるよりも、特定の移行条件が成立することを期待して遊技を行うという斬新な遊技性を実現できるという効果がある。

10

【 7 4 1 7 】

遊技機 B M 5 において、前記遊技状態設定手段は、前記第 3 遊技状態において実行された前記特典遊技の終了後の遊技状態として前記第 1 の割合よりも高い第 3 の割合で前記第 3 遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機 B M 6。

【 7 4 1 8 】

遊技機 B M 6 によれば、遊技機 B M 5 の奏する効果に加え、第 3 遊技状態において実行された特典遊技の終了後の遊技状態として第 1 の割合よりも高い第 3 の割合で遊技状態設定手段により第 3 遊技状態が設定されるので、第 3 遊技状態では、特典遊技の終了後に再度、第 3 遊技状態となり易くなる。よって、第 3 遊技状態になることで遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができるという効果がある。

20

【 7 4 1 9 】

遊技機 B M 1 から B M 6 のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な入球領域と、その入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記特典遊技を実行する第 2 特典遊技実行手段と、を備えるものであることを特徴とする遊技機 B M 7。

【 7 4 2 0 】

遊技機 B M 7 によれば、遊技機 B M 1 から B M 6 のいずれかが奏する効果に加え、入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて第 2 特典遊技実行手段により特典遊技が実行されるので、入球領域へと遊技球が入球するか否かに注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

【 7 4 2 1 】

30

＜特徴 B N 群＞（時短中に当選すると、小当たり終了後が不利になり易い小当たり）

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で第 1 の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な第 1 有利遊技を実行する第 1 有利遊技実行手段と、その第 1 有利遊技実行手段により実行される前記第 1 有利遊技の種別として、第 1 種別と、その第 1 種別とは異なる第 2 種別と、を少なくとも含む複数の種別の中から 1 の種別を決定する種別決定手段と、前記判別手段による判別で前記第 1 の判別結果とは異なる第 2 の判別結果となったことに基づいて前記第 1 有利遊技よりも遊技者に有利な第 2 有利遊技を実行する第 2 有利遊技実行手段と、その第 2 有利遊技実行手段による前記第 2 有利遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から 1 の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において実行された前記判別手段による判別で前記第 2 の判別結果以外の判別結果となった場合に、予め定められた特定条件が成立していれば、前記第 1 遊技状態を終了させる遊技状態終了手段と、を備え、前記特定条件は、前記判別手段による判別で前記第 1 の判別結果となり、且つ、前記種別決定手段により前記第 1 種別が決定された場合よりも、前記判別手段による判別で前記第 1 の判別結果となり、且つ、前記種別決定手段により前記第 2 種別が決定された場合の方が成立し易く構成されているものであることを特徴とする遊技機 B N 1。

40

【 7 4 2 2 】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される

50

特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるV入賞装置の内部へと入球した遊技球が、V入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（大当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されている（例えば、特許文献1：特開2011-010741号公報）。

【7423】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、小当たり遊技が実行されたとしても、V入賞装置の内部へと遊技球を入球させることができなければ特典遊技が実行されないため、V入賞装置に遊技球を入球させることができなかった場合に、遊技者の遊技に対する興趣を損ねてしまう虞があった。

【7424】

これに対して遊技機BN1によれば、判別条件の成立に基づいて実行される判別手段による判別で第1の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な第1有利遊技が第1有利遊技実行手段によって実行される。第1有利遊技実行手段により実行される第1有利遊技の種別として、第1種別と、その第1種別とは異なる第2種別と、を少なくとも含む複数の種別の中から種別決定手段により1の種別が決定される。判別手段による判別で第1の判別結果とは異なる第2の判別結果となったことに基づいて第2有利遊技実行手段により第1有利遊技よりも遊技者に有利な第2有利遊技が実行される。第2有利遊技実行手段による第2有利遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第1遊技状態と、その第1遊技状態とは異なる第2遊技状態と、を少なくとも含む複数のの中から遊技状態設定手段により1の遊技状態が設定される。第1遊技状態において実行された判別手段による判別で第2の判別結果以外の判別結果となった場合に、予め定められた特定条件が成立していれば、第1遊技状態が遊技状態終了手段によって終了される。判別手段による判別で第1の判別結果となり、且つ、種別決定手段により第1種別が決定された場合よりも、判別手段による判別で第1の判別結果となり、且つ、種別決定手段により第2種別が決定された場合の方が、特定条件が成立し易く構成されている。

【7425】

これにより、第1の判別結果となった場合に、第1種別が決定されることに期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【7426】

遊技機BN1において、前記第2遊技状態は、前記第1遊技状態よりも遊技者に有利なものであり、前記遊技状態終了手段は、前記特定条件が成立していれば、前記第1遊技状態から前記第2遊技状態に移行させるものであることを特徴とする遊技機BN2。

【7427】

遊技機BN2によれば、遊技機BN1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2遊技状態は、第1遊技状態よりも遊技者に有利となるように構成されている。特定条件が成立していれば、遊技状態終了手段により第1遊技状態から第2遊技状態へと移行される。

【7428】

これにより、特定条件が成立することを期待して第1遊技状態における遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【7429】

遊技機BN1又はBN2において、前記第1有利遊技が実行されたことに基づいて遊技球が入球可能となる入球領域を備え、前記第2有利遊技実行手段は、前記入球領域へと遊技球が入球したに基づいて前記第2有利遊技を実行するものであり、前記遊技状態終了手段は、1の前記第1遊技状態において前記第1種別の前記第1有利遊技が第1回数実行されたことに基づいて前記第1遊技状態を終了させ、1の前記第1遊技状態において前記第2種別の前記第1有利遊技が前記第1回数よりも少ない第2回数実行されたことに基づいて前記第1遊技状態を終了させるものであることを特徴とする遊技機BN3。

【7430】

遊技機 B N 3 によれば、遊技機 B N 1 又は B N 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 有利遊技が実行されたことに基づいて入球可能となる入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて、第 2 有利遊技実行手段により第 2 有利遊技が実行される。1 の第 1 遊技状態において第 1 種別の第 1 有利遊技が第 1 回数実行されたことに基づいて遊技状態終了手段により第 1 遊技状態が終了される一方で、1 の第 1 遊技状態において第 2 種別の第 1 有利遊技が第 1 回数よりも少ない第 2 回数実行されたことに基づいて遊技状態終了手段により第 1 遊技状態が終了される。

【 7 4 3 1 】

これにより、第 1 有利遊技の実行中に、遊技球を入球領域へと入球させて第 2 有利遊技を実行させるか、入球領域へと入球させずに特定条件が成立することを期待するかを選択させる遊技性を実現できるという効果がある。

10

【 7 4 3 2 】

遊技機 B N 3 において、前記遊技状態設定手段は、前記第 2 種別の前記第 1 有利遊技の実行中に前記入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記第 2 有利遊技が実行された場合に、当該第 2 有利遊技の終了後の遊技状態として、前記第 1 遊技状態を決定するものであることを特徴とする遊技機 B N 4。

【 7 4 3 3 】

遊技機 B N 4 によれば、遊技機 B N 3 の奏する効果に加え、第 2 種別の第 1 有利遊技の実行中に入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて第 2 有利遊技が実行された場合に、第 2 有利遊技の終了後の遊技状態として、遊技状態設定手段により第 1 遊技状態が設定されるので、第 1 有利遊技が第 1 種別であるか、第 2 種別であるかをより真剣に予測して、遊技球を入球領域へと入球させて第 2 有利遊技を実行させるか、入球領域へと入球させずに特定条件が成立することを期待するかを選択させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

20

【 7 4 3 4 】

遊技機 B N 4 において、前記遊技状態設定手段は、前記第 1 種別の前記第 1 有利遊技の実行中に前記入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記第 2 有利遊技が実行された場合に、当該第 2 有利遊技の終了後の遊技状態として、前記第 2 遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機 B N 5。

【 7 4 3 5 】

遊技機 B N 5 によれば、遊技機 B N 4 の奏する効果に加え、第 1 種別の第 1 有利遊技の実行中に入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて第 2 有利遊技が実行された場合に、遊技状態設定手段により第 2 有利遊技の終了後の遊技状態として第 2 遊技状態が設定されるので、第 1 有利遊技が第 1 種別であれば、入球領域へと入球させないことで特定条件が成立して第 2 遊技状態へと移行する可能性がある一方で、第 2 種別であれば、入球領域へと入球させることで第 2 有利遊技が実行され、更に第 2 遊技状態へと移行する。よって、第 1 有利遊技の種別をより真剣に予測させることができるという効果がある。

30

【 7 4 3 6 】

遊技機 B N 5 において、前記判別手段による判別で前記第 1 の判別結果となったことに基づいて、前記種別決定手段により決定された前記第 1 有利遊技の種別によらず、共通の特定演出を実行する特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機 B N 6。

40

【 7 4 3 7 】

遊技機 B N 6 によれば、遊技機 B N 5 の奏する効果に加え、判別手段による判別で第 1 の判別結果となったことに基づいて、種別決定手段により決定された第 1 有利遊技の種別によらず、特定演出実行手段により共通の特定演出が実行されるので、演出から第 1 種別であるか、第 2 種別であるかを区別することが困難になる。よって、第 1 種別であるか、第 2 種別であるかをより真剣に予測させることができるという効果がある。

【 7 4 3 8 】

遊技機 B N 1 から B N 6 のいずれかにおいて、前記遊技状態設定手段は、前記第 1 遊技状態と、前記第 2 遊技状態と、前記第 1 遊技状態および前記第 2 遊技状態よりも遊技者に

50

有利な第3遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から1の遊技状態を設定するものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第1遊技状態において実行された前記第2有利遊技が終了した後の遊技状態として、第1の割合で前記第3遊技状態を設定し、前記第2遊技状態において実行された前記第2有利遊技が終了した後の遊技状態として、前記第1の割合よりも高い第2の割合で前記第3遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機BN7。

【7439】

遊技機BN7によれば、遊技機BN1からBN6のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1遊技状態と、第2遊技状態と、第1遊技状態および第2遊技状態よりも遊技者に有利な第3遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から遊技状態設定手段により1の遊技状態が設定される。第1遊技状態において実行された第2有利遊技が終了した後の遊技状態として、遊技状態設定手段により第1の割合で第3遊技状態が設定される一方で、第2遊技状態において実行された第2有利遊技が終了した後の遊技状態として、遊技状態設定手段により第1の割合よりも高い第2の割合で第3遊技状態が設定される。

10

【7440】

これにより、第2遊技状態において第2有利遊技が実行されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【7441】

遊技機BN7において、前記遊技状態設定手段は、前記第3遊技状態において実行された前記第2有利遊技が終了した後の遊技状態として、前記第1の割合よりも高い第3の割合で前記第3遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機BN8。

20

【7442】

遊技機BN8によれば、遊技機BN7の奏する効果に加え、第3遊技状態において実行された第2有利遊技が終了した後の遊技状態として、遊技状態設定手段により第1の割合よりも高い第3の割合で第3遊技状態が設定されるので、第3遊技状態になると、第2有利遊技と第3遊技状態とが繰り返され易くなる。よって、第3遊技状態となった場合に遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができるという効果がある。

【7443】

遊技機BN8において、前記第2の割合は前記第3の割合よりも高いものであることを特徴とする遊技機BN9。

30

【7444】

遊技機BN9によれば、遊技機BN8の奏する効果に加え、第2の割合と第3の割合よりも高い割合で構成されているので、第2遊技状態になった場合に、第2有利遊技が実行されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【7445】

＜特徴CA群＞（転落抽選に無敵ゾーン）

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記判別結果に基づいて第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも遊技者に有利となる第2遊技状態との少なくとも一方を設定可能な状態設定手段と、前記判別手段により判別が実行されるよりも前に前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行可能な事前判別手段と、を有した遊技機において、前記識別情報が動的表示される期間に演出を実行可能な演出実行手段を有し、その演出実行手段は、前記事前判別手段による前記判別の結果に対応して前記第2遊技状態が継続して設定される特定期間に対応した期間演出を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機CA1。

40

【7446】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入

50

球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあつた。抽選確率が高くなる等の遊技者に有利な遊技状態が設定されることにより、遊技者に有利な遊技状態に切り替えられることへの興味や、有利な遊技状態が継続して設定されることへの期待感により遊技の興趣が向上されるように構成したものが提案されている（例えば、特開 2013-090780 号公報）。このような遊技機において、遊技者に有利な遊技状態が設定される構成を利用して、遊技者により正確で早いタイミングで遊技者に有利な遊技状態が継続して設定されるか、不利な遊技状態に切り替わるかに関わる情報を示唆することで遊技の興趣をさらに向上することができる遊技機が求められていた。本発明は、上記した課題を解決するために、遊技者に有利となる遊技状態が設定される期間を先に判別することで、その判別結果に関する情報に基づく演出を実行することで、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

10

【7447】

遊技機 C A 1 によれば、事前判別手段の判別結果によって、特定期間に対応した期間演出が実行されるので、実行される期間演出により遊技者に有利となる第 2 遊技状態が設定されている期間を識別することができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【7448】

遊技機 C A 1 において、前記期間演出は、1 の前記識別情報が動的表示される期間に対応して実行されるものであることを特徴とする遊技機 C A 2。

20

【7449】

遊技機 C A 2 によれば、遊技機 C A 1 の奏する効果に加え、期間演出が 1 の識別情報の動的表示期間に対応して実行されるので、1 の識別情報が動的表示される期間は、期間演出の内容が有効（例えば、第 2 遊技状態の設定が継続されることを示唆する期間演出が実行されると、実行されている 1 の識別情報が動的表示される期間の終了までは、第 2 遊技状態が継続して設定されることを早期に認識させることができる）であることを分かり易くすることができるという効果がある。

【7450】

遊技機 C A 1 または C A 2 において、前記状態設定手段は、前記第 2 遊技状態が設定されている場合には前記判別手段の判別結果に基づいて、前記識別情報の動的表示が開始されるよりも前に前記第 1 遊技状態を設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 C A 3。

30

【7451】

遊技機 C A 3 において、識別情報の動的表示が開始されるよりも前に、第 2 遊技状態が設定されるので、識別情報が動的表示される毎に、遊技状態が変更されたかについて遊技者に興味を持たせることができるという効果がある。

【7452】

<特徴 C B 群>（普図のカウント数で新たなゲーム性）

遊技球が入球可能な第 1 入球手段と、その第 1 入球手段とは異なる第 2 入球手段と、前記第 1 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて第 1 情報を取得することが可能な第 1 情報取得手段と、前記第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて第 2 情報を取得することが可能な第 2 情報取得手段と、取得された前記第 1 情報と前記第 2 情報とがそれぞれ記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記第 1 情報に基づいて第 1 判別を実行し、前記第 2 情報に基づいて第 2 判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記第 1 判別の結果が特定の第 1 判別結果であることに基づいて第 1 特典を付与可能であり、前記第 2 判別の結果が特定の第 2 判別結果であることに基づいて前記第 1 特典とは異なる前記第 2 特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、遊技球が入球可能な特定入球手段と、その特定入球手段に入球した遊技球の数に対応して遊技球が流下する流路を切り替えることが可能な流路切替手段と、を有し、前記流路切替手段は、前記第 1 入球手段へと遊技球を誘導する第 1 誘導状態と、前記第 2 入球手段へと遊技球を誘導する第 2 誘導状態とを前記流路を切り替えることで設定可能に構成されている

40

50

ものであることを特徴とする遊技機 C B 1。

【7453】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。遊技盤面上には遊技球が入球可能な複数の入球口が設けられ、遊技球が流下する流路により入球する入球口を異ならせることで遊技の興趣が向上された遊技機が提案されていた（例えば、特開 2013-233181 号公報）。このような遊技機において、遊技球が流下する流路は一定となり易く、遊技が単調となってしまう不具合があった。上記した課題を解消するために、遊技球が流下する流路を条件により切り替えることで、遊技球が入球する入球口を切り替えるようにすることで、入球する遊技球を多種多様の入球口へと入球させることにより、遊技が単調となるのを抑制して、遊技者が早期に遊技に飽きることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

10

【7454】

遊技機 C B 1 によれば、特定入球手段に入球した遊技球の数により第 1 誘導状態と第 2 誘導状態とが切り替えられるので、特定入球手段に入球させる遊技球の数により誘導状態を任意に切り替えて、入球させる入球手段を制御することにより、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【7455】

遊技機 C B 1 において、特定入球手段に遊技球が入球し易い開放状態と、その開放状態よりも遊技球の入球が困難となる閉鎖状態とに可変可能な可変手段と、その可変手段を前記閉鎖状態から前記開放状態へと所定条件が成立まで可変させる可変制御手段と、を有し、前記可変制御手段は、前記特定入球手段へと第 1 個数以上入球可能な期間で前記可変手段を前記開放状態に可変させる第 1 開放と、前記第 1 個数が入球することが困難となる期間で前記可変手段を前記開放状態に可変させる第 2 開放と、を切り替えて実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 C B 2。

20

【7456】

遊技機 C B 2 によれば、遊技機 C B 1 の奏する効果に加え、前記第 1 個数以上入球可能な状態と、困難な状態とを切り替えることができるので、特定入球手段に入球する遊技球の数を制御することができるという効果がある。

30

【7457】

遊技機 C B 2 において、前記可変制御手段は、前記第 2 誘導状態が設定されている場合に、前記第 1 開放を実行するものであることを特徴とする遊技機 C B 3。

【7458】

遊技機 C B 3 によれば、遊技機 C B 2 の奏する効果に加え、前記第 2 誘導状態が設定されている場合には、特定入球手段に第 1 個数以上入球させることが可能となり、遊技者が意図して誘導状態を切り替え易くすることができるという効果がある。

【7459】

＜特徴 C C 群＞（普図カウント数制御）

遊技球が入球可能な第 1 入球手段と、その第 1 入球手段とは異なる第 2 入球手段と、前記第 1 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて第 1 情報を取得することが可能な第 1 情報取得手段と、前記第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて第 2 情報を取得することが可能な第 2 情報取得手段と、取得された前記第 1 情報と前記第 2 情報とがそれぞれ記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記第 1 情報に基づいて第 1 判別を実行し、前記第 2 情報に基づいて第 2 判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記第 1 判別の結果が特定の第 1 判別結果であることに基づいて第 1 特典を付与可能であり、前記第 2 判別の結果が特定の第 2 判別結果であることに基づいて前記第 1 特典とは異なる前記第 2 特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、遊技球が入球可能な特定入球手段、を有し、前記特定入球手段に入球した遊技球の数に応じて、前記第 1 情報と、前記第 2 情報との取得割合を可変させる取得割合可変手段を有する

40

50

ものであることを特徴とする遊技機ＣＣ１。

【７４６０】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。遊技盤面上には遊技球が入球可能な複数の入球口が設けられ、遊技球が流下する流路により入球する入球口を異ならせることで遊技の興趣が向上された遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１３－２３３１８１号公報）。このような遊技機において、遊技球が流下する流路は一定となり易く、遊技が単調となってしまう不具合があった。上記した課題を解消するために、遊技球が流下する流路を条件により切り替えることで、遊技球が入球する入球口を切り替えるようにすることで、入球する遊技球を多種多様の入球口へと入球させることにより、遊技が単調となるのを抑制して、遊技者が早期に遊技に飽きることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

10

【７４６１】

遊技機ＣＣ１によれば、特定入球手段に入球した遊技球の数により第１情報と第２情報との取得割合を異ならせることができるため、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【７４６２】

遊技機ＣＣ１において、特定入球手段に遊技球が入球し易い開放状態と、その開放状態よりも遊技球の入球が困難となる閉鎖状態とに可変可能な可変手段と、その可変手段を前記閉鎖状態から前記開放状態へと所定条件が成立まで可変させる可変制御手段と、を有し、前記可変制御手段は、前記特定入球手段へと第１個数以上入球可能な期間で前記可変手段を前記開放状態に可変させる第１開放と、前記第１個数が入球することが困難となる期間で前記可変手段を前記開放状態に可変させる第２開放と、を切り替えて実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＣＣ２。

20

【７４６３】

遊技機ＣＣ２によれば、遊技機ＣＣ１の奏する効果に加え、前記第１個数以上入球可能な状態と、困難な状態とを切り替えることができるので、特定入球手段に入球する遊技球の数を制御することができるという効果がある。

【７４６４】

遊技機ＣＣ２において、前記可変手段は、前記開放状態である場合に、前記第１入球手段、或いは前記第２入球手段への遊技球の入球も規制するものであることを特徴とする遊技機ＣＣ３。

30

【７４６５】

遊技機ＣＣ３によれば、遊技機ＣＣ２の奏する効果に加え、可変手段が開放状態である場合には、第１入球手段、或いは第２入球手段への遊技球の入球が規制されるため、特定入球手段への遊技球の入球と、第１入球手段、或いは第２入球手段への遊技球の入球が同時に発生してしまい分かり難い遊技が実行されることを抑制することができるという効果がある。

【７４６６】

＜特徴ＣＤ群＞（図柄停止時の予告発展制御）
所定の判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示した後に停止表示させる表示制御手段と、その表示制御手段により、特定の判別結果を示すための前記識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利な特典を付与する特典付与手段と、を有した遊技機において、前記表示制御手段は、前記識別情報として複数の表示態様を動的表示させ、その複数の表示態様を異なるタイミングで停止表示させるものであり、前記表示制御手段により前記表示態様が停止表示されたことに基づいて音声を出力させることが可能な音声制御手段と、その音声出力手段により出力される前記音声情報を複数の音声情報より決定する音声情報決定手段と、その音声情報決定手段により決定される音声情報の種別を規制することが可能な規制手段と、を有することを特徴とする

40

50

遊技機 C D 1。

【 7 4 6 7 】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。抽選結果を報知する場合に、複数の図柄列を変動表示させて、停止表示された図柄の組み合わせにより抽選結果が報知されるように構成されているものが提案されている（例えば、特開 2 0 1 3 - 0 9 0 7 8 0 号公報）。また、上記した遊技機において、変動表示させた複数の図柄列を停止表示させる場合に、効果音を出力することで抽選結果を報知する演出にメリハリを付与するように構成されているものがある。しかしながら、単調な効果音が繰り返されることで遊技が単調となり、遊技者が遊技に飽きてしまうという不具合があった。上記した遊技機において、単調な効果音が出力されることが繰り返されることを抑制することにより、遊技者が早期に遊技に飽きるのを抑制できる遊技を提供することを目的とする。

10

【 7 4 6 8 】

遊技機 C D 1 によれば、音声情報決定手段により決定される音声情報の種別が規制されることで、音声情報の種別が設計時に意図するように決定され易くでき、遊技者が早期に遊技に飽きる不具合を抑制できるという効果がある。

【 7 4 6 9 】

遊技機 C D 1 において、前記音声情報決定手段により決定された前記音声情報を履歴情報として記憶可能な記憶手段を有し、前記規制手段は、前記記憶手段に記憶された前記履歴情報に対応して前記音声情報決定手段により決定される前記音声情報の種別を規制するものであることを特徴とする遊技機 C D 2。

20

【 7 4 7 0 】

遊技機 C D 2 によれば、遊技機 C D 1 の奏する効果に加え、決定された音声情報が履歴情報として記憶手段に記憶され、その記憶された履歴情報に対応して音声情報決定手段により決定される音声情報の種別が規制されることにより、履歴情報に対応して決定される音声情報を制御することができ、決定される音声情報の種別を好適にすることができるという効果がある。

【 7 4 7 1 】

遊技機 C D 2 において、前記規制手段は、所定回数前に記憶されている前記音声情報の種別と同一の種別が決定されることを規制するものであることを特徴とする遊技機 C D 3。

30

【 7 4 7 2 】

遊技機 C D 3 によれば、遊技機 C D 2 の奏する効果に加え、同一の音声情報の種別が連続して決定されることを抑制でき、遊技が単調となってしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【 7 4 7 3 】

遊技機 C D 1 または C D 2 において、前記規制手段は、所定期間に特定回数以上決定された前記音声情報の種別が決定されることを規制するものであることを特徴とする遊技機 C D 4。

40

【 7 4 7 4 】

遊技機 C D 4 によれば、遊技機 C D 1 または C D 2 の奏する効果に加え、同一の音声情報の種別が所定期間に過剰に決定される不具合を抑制することができ、遊技が単調となる不具合を抑制できるという効果がある。

【 7 4 7 5 】

遊技機 C D 1 から C D 4 のいずれかにおいて、前記演出実行手段により実行される演出として、複数の識別図柄が動的表示される図柄演出が含まれるものであり、前記第 1 演出は、前記複数の識別図柄のうち、1 の前記識別図柄が停止表示される演出であることを特徴とする遊技機 C D 5。

【 7 4 7 6 】

50

遊技機 C D 5 によれば、遊技機 C D 1 から C D 4 のいずれかの奏する効果に加え、識別図柄が停止表示さえる場合に多様な音声出力されるので、識別図柄が停止表示される場合における演出を多様にすることが可能となり、遊技者が早期に遊技に飽きる不具合を抑制できる。

【 7 4 7 7 】

遊技機 C D 1 から C D 5 のいずれかにおいて、判定を実行可能な判定手段と、その判定手段による判定結果が特定の判定結果であることに基づいて遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有し、前記音声情報決定手段は、前記判定手段による判定結果に基づいて前記音声情報を決定することが可能なものであることを特徴とする遊技機 C D 6 。

10

【 7 4 7 8 】

遊技機 C D 6 によれば、遊技機 C D 1 から C D 5 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 演出に対応して出力される音声により判定結果を識別することが可能となるので、出力される音声の種類に興味を持たせて遊技を行なわせることができるという効果がある。

【 7 4 7 9 】

遊技機 C D 6 において、情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される情報記憶手段と、を有し、前記判定手段は、前記情報記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判定を実行するものであり、前記遊技機は、前記情報記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、前記判定手段よりも先に事前判定を実行する事前判定手段を有し、前記音声情報決定手段は、前記事前判定手段による事前判定結果に基づいて前記音声情報を決定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 C D 7 。

20

【 7 4 8 0 】

遊技機 C D 7 によれば、遊技機 C D 6 の奏する効果に加え、出力される音声の種類により事前判定の結果を識別することができるので、出力される音声の種類に対して興味を持たせることができるという効果がある。

【 7 4 8 1 】

<特徴 C E 群> (表示内容によって画素数切替制御)

表示手段で表示させる表示態様の表示情報を複数の表示情報より決定する表示情報決定手段と、その表示情報決定手段により決定された前記表示情報のうち、少なくとも 2 以上の前記表示情報におけるデータ量に対応した情報を判別するデータ量判別手段と、そのデータ量判別手段により判別された判別結果に基づいて、前記表示手段に表示させる表示態様を可変して制御する可変制御手段と、を有し、前記表示情報決定手段は、少なくとも 2 以上のタイミングで前記表示情報を決定するものであることを特徴とする遊技機 C E 1 。

30

【 7 4 8 2 】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。抽選結果を報知するための演出として、表示装置に多様な画像や動画を表示するように構成されているものが提案されている (例えば、特開 2 0 1 3 - 0 9 0 7 8 0 号公報)。しかしながら、ランダムに予告表示態様が表示されることで、表示される画像データが過剰となり、表示制御等に対する付加が増大するという問題点があった。上記した遊技機において、制御負荷を軽減することができる遊技を提供することを目的とする。

40

【 7 4 8 3 】

遊技機 C E 1 によれば、データ量判別手段により判別された結果に基づいて表示される表示態様が可変して制御されるので、データ量に合わせた表示制御を行なうことが可能となり、制御負荷を軽減することができるという効果がある。

【 7 4 8 4 】

遊技機 C E 1 において、前記データ量判別手段は、所定の第 1 期間に表示する前記表示態様のデータ量に対応する前記情報の合計値に基づいて特定条件が成立しているか判別す

50

るものであることを特徴とする遊技機 C E 2。

【7485】

遊技機 C E 2 によれば、遊技機 C E 1 の奏する効果に加え、所定の第 1 期間に表示する表示態様のデータ量の合計値に基づいて特定条件が成立しているか判別されるので、第 1 期間における制御負荷が増大する不具合を抑制できる。

【7486】

遊技機 C E 1 または C E 2 において、判定を実行可能な判定手段と、その判定手段の判定結果に基づく演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により特定の前記演出が実行された場合に、遊技者に有利な特典を付与する特典付与手段と、を有し、前記表示情報決定手段は、前記演出実行手段により実行される前記演出で表示される表示態様を決定するものであることを特徴とする遊技機 C E 3。

10

【7487】

遊技機 C E 3 によれば、遊技機 C E 1 または C E 2 の奏する効果に加え、判定結果が報知する演出がデータ量の増大により安定して実行することができなくなる不具合を抑制できるという効果がある。

【7488】

遊技機 C E 1 から C E 3 のいずれかにおいて、前記表示態様決定手段により表示される表示態様は、前記データ量に対応した情報として、前記データ量に対応したステータス情報が設定されているものであり、前記データ量判別手段は、前記ステータス情報を加算した合計値が所定値以上であるかを判別するものであることを特徴とする遊技機 C E 4。

20

【7489】

遊技機 C E 4 によれば、遊技機 C E 1 から C E 3 のいずれかの奏する効果に加え、データ量に対応したステータス情報が設定されていることにより、データ量の判別を容易に行なうことができるという効果がある。

【7490】

遊技機 C E 1 から C E 4 のいずれかにおいて、前記可変制御手段は、前記表示手段に表示する前記表示態様のデータ量の合計値が低下するように前記表示情報決定手段により決定された前記表示情報に対応する表示態様を可変させるものであることを特徴とする遊技機 C E 5。

【7491】

遊技機 C E 5 によれば、遊技機 C E 1 から C E 4 の奏する効果に加え、データ量が抑制されるので、制御負荷を軽減することができるという効果がある。遊技機 C E 5 において、前記可変制御手段は、前記表示情報決定手段により決定された少なくとも 1 の前記表示情報に対応する表示態様の画素数を低下させた表示態様を設定するものであることを特徴とする遊技機 C E 6。

30

【7492】

遊技機 C E 6 によれば、遊技機 C E 5 の奏する効果に加え、既存の表示態様における画素数を少なく設定することでデータ量を抑制することができ、表示データが過大になる不具合を抑制できるという効果がある。

【7493】

＜特徴 C F 群＞（ボタン押下のタイミングで演出可変）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報が動的表示される動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与する特典付与手段と、を有した遊技機において、前記動的表示態様決定手段により決定される動的表示態様として、遊技者が操作可能な操作手段が操作されることにより表示態様が可変される操作動的表示態様が設定されており、前記操作手段への操作が有効とされる有効期間を設定する有効期間設定手段と、前記有効期間の残期間に基づいて特定の演出を実行させることが可能な特定演出実

40

50

行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 C F 1。

【7494】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。抽選結果を報知するための演出として、遊技者が操作可能な操作手段を操作することで、演出を可変させることで、遊技者が遊技に直接参加できるように構成されているものが提案されている（例えば、特開 2013-090780 号公報）。しかしながら、遊技者によって、操作手段を操作するタイミングや操作の期間等の方法は一定ではない為、演出を実行する上で興趣が低下するという問題点があった。上記した遊技機において、興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

10

【7495】

遊技機 C F 1 によれば、操作手段が操作された場合に、有効期間の残期間に基づいて特定の演出が実行されることが可能に構成されているので、有効期間を長く設定して幅広く遊技者が操作手段を操作することができるように構成した場合にも、有効期間の残期間に基づいて特定の演出が実行されるので、多様な演出を実行することが可能となり、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【7496】

遊技機 C F 1 において、前記有効期間設定手段により設定された前記有効期間内に、前記操作手段を複数回操作することを示唆する示唆態様を設定する示唆態様設定手段と、その示唆態様設定手段により設定される 1 の操作に対応する前記示唆態様に対して、前記有効期間内の期間で所定の演出期間を設定する演出期間設定手段と、その演出期間設定手段により設定された前記演出期間の残り期間を示す残期間態様を報知することが可能な報知手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 C F 2。

20

【7497】

遊技機 C F 2 によれば、遊技機 C F 1 の奏する効果に加え、複数回の操作に対して、それぞれ有効期間が設定されているかのように遊技者に思わせることができるので、複数回の操作を実行することを分かり易く報知できるという効果がある。

【7498】

遊技機 C F 1 または C F 2 において、前記識別情報は、複数の識別図柄を組み合わせて構成されており、前記動的表示手段は、前記複数の識別図柄をそれぞれ動的表示し、前記判別結果を示すための組み合わせで前記複数の識別図柄を停止させるものであり、前記操作動的表示態様は、前記複数の識別図柄のうち、少なくとも一部に対して前記操作手段が操作されることにより特定態様で表示されるように構成されたものであり、前記特定演出実行手段は、前記特定の演出として、前記残期間が所定期間以上である場合には、当該動的表示されている前記識別情報の次以降に動的表示が開始される前記識別情報の動的表示中に反映される情報に対応した演出を実行するものであることを特徴とする遊技機 C F 3。

30

【7499】

遊技機 C F 3 によれば、遊技機 C F 1 または C F 2 の奏する効果に加え、残期間が所定期間以上となるように操作手段を操作することで、当該における動的表示以降の動的表示中にも反映される演出が実行されることで、意欲的に操作手段を短期間に操作するようにさせることができるという効果がある。

40

【7500】

＜特徴 C G 群＞（3 回操作）

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されることに基づいて演出態様が可変する操作演出を設定可能な操作演出設定手段と、を有し、その操作演出設定手段により設定されることが可能な前記操作演出には、前記操作手段の操作回数に対応させて前記演出態様を可変させる複数操作演出が設定されており、前記複数操作演出が設定される場合には、その複数操作演出に設定されている前記操作回数に対応した個数の示唆態様が表

50

示されるものであることを特徴とする遊技機CG1。

【7501】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。抽選結果を報知するための演出として、遊技者が操作可能な操作手段を操作することで、演出を可変させることで、遊技者が遊技に直接参加できるように構成されているものが提案されている（例えば、特開2013-090780号公報）。しかしながら、操作手段の操作に基づく演出を実行する上で興趣が低下するという問題点があった。上記した遊技機において、興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

10

【7502】

遊技機CG1によれば、複数操作演出が設定される場合に、操作回数に対応した個数の示唆態様が表示されることにより、分かり易い遊技を提供して、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【7503】

遊技機CG1において、前記複数操作演出が設定される場合に、前記操作手段の操作が有効とされる有効期間を設定する有効期間設定手段と、その有効期間設定手段により設定される有効期間内で、前記示唆態様のそれぞれに対して前記有効期間の減少に対応して可変して表示される可変表示態様を設定する可変表示手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機CG2。

20

【7504】

遊技機CG2によれば、遊技機CG1の奏する効果に加え、可変表示態様により、示唆態様それぞれに有効期間が設定されているかのように思わせることができ、それぞれの操作をするタイミングを可変表示態様に従って操作させることができ、操作演出が表示されるタイミングを好適にできるという効果がある。

【7505】

遊技機CG1またはCG2において、前記複数操作演出は、前記操作手段が操作された回数に応じて実行される前記操作演出が予め設定されているものであることを特徴とする遊技機CG3。

【7506】

遊技機CG3によれば、遊技機CG1またはCG2の奏する効果に加え、複数回の操作演出を個別に設定する必要がなく、複数回操作される制御を容易にできるという効果がある。

30

【7507】

＜特徴CH群＞（コスモアップ）

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段により記憶された前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報が動的表示される動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与する特典付与手段と、を有し、前記識別情報が動的表示されている期間に演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行された特定の前記演出に基づく特定情報が記憶される特定情報記憶手段と、その特定記憶手段に記憶されている前記特定情報に基づいて、特殊演出を決定する特殊演出決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機CH1。

40

【7508】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。抽選結果を報知するための演出として、抽選

50

結果が報知されるよりも前に、抽選結果を事前に示唆する予告演出が実行されるものが提案されている（例えば、特開 2013-090780 号公報）。しかしながら、さらなる興趣向上が求められていた。上記した遊技機において、興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【7509】

遊技機 CH1 によれば、特定の演出が実行された場合に記憶される特定情報に基づいて、特殊演出が決定されるので、特定の演出が実行されることによりその後実行される演出を可変させることができ、遊技者毎に異なる遊技を提供して、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【7510】

遊技機 CH1 において、前記特定情報記憶手段に記憶されている前記特定情報に対応する示唆態様が示唆される示唆手段と、前記特殊演出決定手段により決定された前記特殊演出が実行されることに基づいて、前記示唆態様を可変させる示唆態様可変手段と、を有し、前記示唆態様が所定の態様である場合には、前記識別情報の残動的表示期間が所定期間以上となるように構成されているものであることを特徴とする遊技機 CH2。

【7511】

遊技機 CH2 によれば、示唆態様により識別情報が判別結果を示すための態様で表示されるタイミングではないことを判別することができ、判別結果を見逃す不具合を抑制できるという効果がある。

【7512】

遊技機 CH1 または CH2 において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記特殊演出決定手段により決定される前記演出は、前記操作手段が操作されることで演出態様が可変する操作演出で構成されており、前記特定情報記憶手段に記憶されている前記特定情報に対応して、前記操作演出が実行される回数が設定されるものであることを特徴とする遊技機 CH3。

【7513】

遊技機 CH3 によれば、遊技機 CH1 または CH2 の奏する効果に加え、記憶されている特定情報によって操作演出が実行される回数が設定されるので、遊技者が操作手段を操作することができる回数を勘違いしてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【7514】

＜特徴 CI 群＞（疑似導光板演出）

表示手段と、第 1 表示態様から前記第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様を表示可能な表示制御手段と、を有した遊技機において、前記第 2 表示態様は、前記第 1 表示態様に対して焦点位置を可変させた表示態様で構成されており、前記表示制御手段は、前記第 1 表示態様と前記第 2 表示態様とを重ねて表示させることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 CI1。

【7515】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。抽選結果を示すための図柄が表示手段には変動表示された後に、抽選結果を示す図柄の組み合わせで停止表示され、変動表示の最中には、抽選結果を示唆する予告演出等が実行されるものが提案されていた（例えば、特開 2013-090780 号公報）。このような遊技機において、駆動物や LED 等の発光装置を遊技盤等に配置して、表示態様と関連させて作動させることで遊技の興趣をより向上させる遊技機が提案されていたが、そのような構成では、遊技機のコストが過剰になり、コストを低減しながらも、遊技の興趣を向上できる遊技機が求められていた。本発明は、上記した課題を解決するために、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【7516】

遊技機 CI1 によれば、焦点位置が可変した表示態様が重ねて表示されることで、遊技

10

20

30

40

50

者に遠近感のある表示態様のように見せることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【7517】

遊技機C I 1において、前記第2表示態様は、前記第1表示態様で表示されていた表示物に対して焦点が合わない態様が含まれているものであることを特徴とする遊技機C I 2。

【7518】

遊技機C I 2によれば、遊技機C I 1の奏する効果に加え、表示物に対して焦点が合わない態様が含まれていることで、第1表示態様と第2表示態様とを重ねることで、より遠近感のある演出を提供できるという効果がある。

10

【7519】

遊技機C I 1またはC I 2において、前記表示制御手段は、前記第1表示態様を第1期間表示させた後に、前記第2表示態様を前記第1表示態様の前面側で複数回表示させる第1状態と非表示させる第2状態とを繰り返し表示させることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機C I 3。

【7520】

遊技機C I 3によれば、遊技機C I 1またはC I 2の奏する効果に加え、第2表示態様が第1表示態様の前面側で表示、非表示が短時間に繰り返されることにより、残像と第1表示態様を組み合わせるより前面側に第1表示態様が張り出すかのように思わせることができるという効果がある。

20

【7521】

＜特徴C J 群＞（保留情報と内部情報を用いた演出の制御）

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報を動的表示することが可能な動的表示手段と、前記判別結果に基づいて第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも遊技者に有利となる第2遊技状態との少なくとも一方を設定可能な状態設定手段と、前記判別手段により判別が実行されるよりも前に前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて事前判別を実行可能な事前判別手段と、を有した遊技機において、演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される前記演出の演出態様を少なくとも含む複数の演出態様群の中から一の演出態様群を選択することが可能な演出選択手段と、その演出選択手段により選択される前記演出態様群を切り替える群切替手段と、を有し、前記群切替手段は、前記事前判別手段の判別結果に基づいて前記演出態様群の種別を決定するものであることを特徴とする遊技機C J 1。

30

【7522】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。そして、当否抽選で当たりに当選し易い遊技状態と、当選し難い遊技状態と、を設定可能にし、設定されている遊技状態に応じて、当たり期待度の異なる遊技を遊技者に対して提供するものが提案されている。（例えば、特開2013-090780号公報）。このような遊技機にて、現在設定されている遊技状態を遊技者に分かり難くするための演出を実行することで、遊技者に有利な遊技状態が設定されていることを期待させながら遊技を行わせるものがあったが、この場合、例え、遊技者に有利な遊技状態が設定されていたとしても、遊技者が、遊技者に不利な遊技状態が設定されていると思い込んでしまい、遊技意欲が低下してしまうという問題があった。上記した遊技機において、設定されている遊技状態を適正に示唆可能な演出を実行することにより遊技の興趣を向上させた遊技を提供することを目的とする。

40

【7523】

遊技機C J 1によれば、事前判別手段の判別結果に基づいて演出態様群が切り替わり、

50

切り替わった演出態様群に基づいて演出実行手段により演出が実行されるため、実行される演出の演出態様に基づいて、後の遊技状況を予測することが可能となる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【7524】

遊技機C J 1において、前記演出実行手段により実行される前記演出には、前記2遊技状態が設定されていることを示唆する示唆演出が含まれており、前記群切替手段は、前記事前判別手段による前記事前判別により前記第2遊技状態から前記第1遊技状態に切り替えられるかを判別して、その判別結果に対応した前記示唆演出を選択可能な前記演出態様群を決定するものであることを特徴とする遊技機C J 2。

【7525】

遊技機C J 2によれば、遊技機C J 1の奏する効果に加え、事前判別手段により遊技状態が第2遊技状態から第1遊技状態へと切り替わることが判別されたことに対応する演出態様群に基づいて演出実行手段により演出を実行させることができるため、実行される演出の演出態様に基づいて、現在設定されている遊技状態、或いは、後に設定され得る遊技状態と、を予測することが可能となる。また、実際に遊技状態が移行するという事前判別情報に基づいて演出態様群を切り換えるため、遊技者に対して信頼度の高い演出を実行することができる。よって、実行される演出に遊技者を注視させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【7526】

遊技機C J 1またはC J 2において、前記状態設定手段は、特定の前記判別結果に対応する前記識別情報の動的表示開始時に前記第1遊技状態へと切り替えて設定するものであることを特徴とする遊技機C J 3。

【7527】

遊技機C J 3によれば、遊技機C J 1またはC J 2の奏する効果に加え、状態設定手段は、識別情報の動的表示開始時に第2遊技状態から第1遊技状態への切り替えを設定するため、遊技状態の切替タイミングを遊技者に分かり難くすることができるという効果がある。

【7528】

遊技機C J 1からC J 3のいずれかにおいて、前記第2遊技状態が設定されたことに基づいて、前記判別結果を示すための前記識別情報により、少なくとも所定回数の判別結果が表示されるまでの期間、遊技者に有利となる有利期間を設定する有利期間設定手段と、前記示唆態様は、前記所定回数の判別が表示されるまでの期間が経過した時点における前記状態設定手段により設定されている遊技状態を示唆するものであることを特徴とする遊技機C J 4。

【7529】

遊技機C J 4によれば、遊技機C J 1からC J 3のいずれかの奏する効果に加え、設定されている有利期間の経過状況に基づいて示唆態様が表示されるため、有利期間が設定された直後に示唆態様が表示されることを抑制することができる。よって、遊技者の遊技意欲が直ぐに低下してしまうことを抑制し、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【7530】

＜特徴C K群＞（メータ音制御）

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段を操作することに基づいて操作演出を実行可能な操作演出実行手段と、を有した遊技機において、前記操作演出実行手段は、特定期間の間に、前記操作手段が操作された場合に、特定操作演出を実行可能に構成され、前記特定操作演出は、前記操作手段が前記特定期間中に操作された場合に、その操作された期間に対応して異なる態様が実行されるように構成されていることを特徴とする遊技機C K 1。

【7531】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入

10

20

30

40

50

球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあつた。そして、抽選結果が報知されるよりも前に、抽選結果を示唆するための示唆演出として遊技者に操作手段を操作させるための操作演出を実行可能にし、抽選結果が報知されるまでの期間を遊技者に楽しませるものがあつた。また、上述した遊技機において、演出効果をより高めるために操作手段を遊技者に操作させるものがあつた（例えば、特開 2013-090780 号公報）。このような遊技機では、どのタイミングで操作手段を操作しても、同一の操作演出が実行されるため、演出効果が低下してしまい遊技の興味が低下してしまうという問題があつた。上記した遊技機において、遊技の興趣を向上させた遊技を提供することを目的とする。

【7532】

10

遊技機 C K 1 によれば、操作手段が操作された場合に、その操作された期間に対応した異なる態様で特定操作演出を実行することができるため、操作手段を操作した場合に実行される特定操作演出のバリエーションを増加させることができ遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【7533】

遊技機 C K 1 において、前記特定操作演出は、前記操作手段が操作された期間に対応して段階的に表示態様が可変する表示演出と、その可変された表示演出に対応した音声演出と、で少なくとも構成されているものであることを特徴とする遊技機 C K 2。

【7534】

遊技機 C K 2 によれば、遊技機 C K 1 の奏する効果に加え、特定操作演出として段階的に表示態様が可変する表示演出と、その可変された表示演出に対応した音声演出とが実行されるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

20

【7535】

遊技機 C K 2 において、前記音声演出は、前記操作手段が操作された場合に、対応する音声データの再生が開始される再生処理が実行されるものであり、前記再生処理で実行された音声データの再生は、予め定められた再生期間継続されるか、前記再生期間が継続されるよりも前に前記操作手段が予め定められている操作を実行された場合に前記音声データの再生が停止または音声の出力が停止される処理が実行されるものであることを特徴とする遊技機 C K 3。

【7536】

30

遊技機 C K 3 によれば、遊技機 C K 2 の奏する効果に加え、音声データが再生される音声演出が、操作手段を予め定めた操作した場合に停止されるため、表示演出と、音声演出と、に一体感を持たせた演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【7537】

遊技機 C K 3 において、前記音声データの再生が停止または音声の出力が停止される処理が実行された後に、前記操作手段が操作されたことに基づいて前記再生が停止または前記音声の出力が停止されていた位置から前記再生が開始または前記音声の出力が実行されるものであることを特徴とする遊技機 C K 4。

【7538】

40

遊技機 C K 4 によれば、遊技機 C K 3 の奏する効果に加え、操作手段の操作に基づいて停止された音声データの再生を再度再開させることができるため、表示演出と、音声演出と、により一体感を持たせた演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【7539】

<特徴 C L 群>（変動跨ぎ音声制御）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される識別情報を動的表示する動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される動的表示期間決定手段と、特定の前記判別結果を示すための識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特

50

典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記識別情報が動的表示される期間に表示演出を実行可能な表示演出実行手段と、その表示演出実行手段により前記表示演出が実行される期間に音声演出を実行可能な音声演出実行手段と、を有し、前記表示演出実行手段は、所定回数の前記判別結果を示すための前記識別情報が停止表示されるまでの期間で1の表示演出を実行する特定表示演出を実行可能に構成されており、前記音声演出実行手段は、前記特定表示演出が実行される期間に対応した特定音声演出を実行可能に構成されており、前記特定音声演出を実行する場合には、前記識別情報が停止表示されることに基いて前記特定音声演出の再生を停止させ、前記識別情報の動的表示の開始に対応させて再開させる処理を実行するものであることを特徴とする遊技機C L 1。

【7540】

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。(例えば、特開2013-090780号公報)。さらに、上述した遊技機では、予め定められた回数の当否抽選が実行されるまでの特定期間において特定の演出を実行可能に構成するものがあり、当否抽選が実行される期間に応じて異なる演出を遊技者に提供することにより、演出効果を高めるものがあった。しかしながら、上述した遊技機では、特定期間中に当否抽選が途切れることなく実行される場合と、特定期間中に当否抽選が途切れる場合とがあり、当否抽選結果を示すための演出と、特定期間中に実行される演出とに一体感を持たせることができず、演出効果を高めることができないという問題があった。上記した遊技機において、演出効果を高めること

【7541】

遊技機C L 1によれば、特定表示演出が実行される期間中に実行される特定音声演出が、識別情報が停止表示されることに基いて停止され、識別情報の動的表示が開始されることに基いて再開されるため、特定表示演出と、特定音声演出と、に一体感を持たせることができる。よって、演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【7542】

遊技機C L 1において、前記音声演出実行手段は、前記特定音声演出の再生を停止させる場合に、特殊音声を出力させるように構成されているものであることを特徴とする遊技機C L 2。遊技機C L 2によれば、遊技機C L 1の奏する効果に加え、特定音声演出を停止させる場合に、特殊音声が出力されるため、識別情報が停止表示されてから次の識別情報の動的表示が開始されるまでの期間が短い場合に、特定音声演出が途切れることを遊技者に分かり難くすることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

【7543】

なお、音声演出実行手段により出力される特殊音声は、少なくとも、識別情報が停止表示されてから所定期間が経過するまで継続して音声が出力されるものであると良い。これにより、複数回の識別情報の動的表示に跨がって特定音声演出が継続して実行されていると遊技者に思わせ易くすることができる。

【7544】

遊技機C L 1またはC L 2において、前記特定表示演出は、1の識別情報の動的表示期間の終了に対応した演出が予め設定されているものであることを特徴とする遊技機C L 3。

【7545】

遊技機C L 3によれば、遊技機C L 1またはC L 2の奏する効果に加え、特定表示演出として1の識別情報の動的表示期間の終了に対応した演出が予め設定されているため、動的表示期間の終了に対応させた演出を確実に実行することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

【7546】

遊技機C L 1からC L 3のいずれかにおいて、前記表示演出実行手段は、前記特定表示

演出が実行される期間に、前記識別情報の動的表示が停止されることに基づいて前記特定表示演出の表示を中断するものであることを特徴とする遊技機ＣＬ４。

【７５４７】

遊技機ＣＬ４によれば、遊技機ＣＬ１からＣＬ３の奏するいずれかの効果に加え、識別情報の動的表示が停止されることに基づいて特定表示演出の表示を中断することができるため、特定表示演出と、特定音声演出と、により一体感を持たせた演出を実行することが可能となり、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

【７５４８】

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｚ１。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示装置において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【７５４９】

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｚ２。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【７５５０】

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｚ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【符号の説明】

【７５５１】

１０

パチンコ機（遊技機）

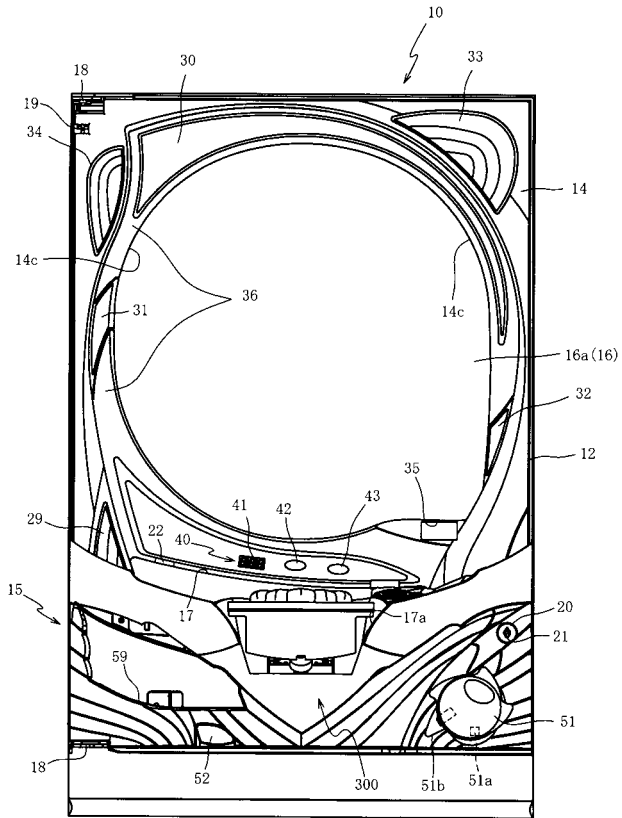
10

20

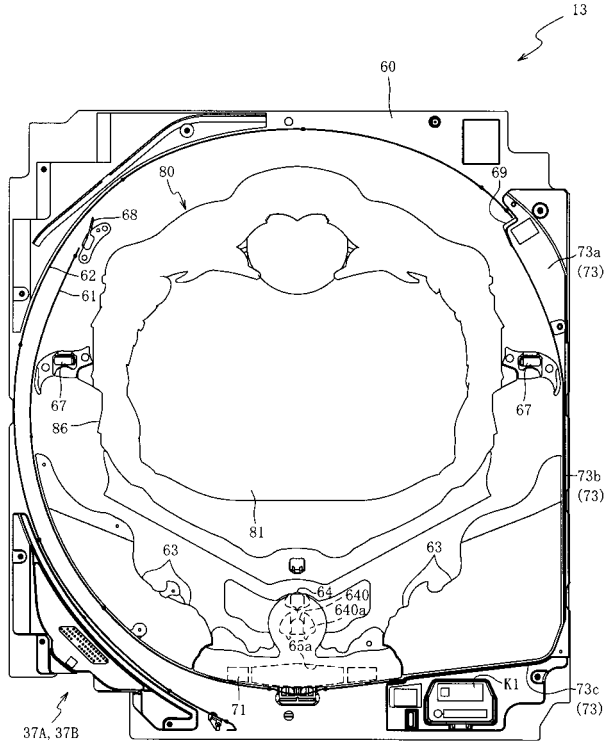
30

40

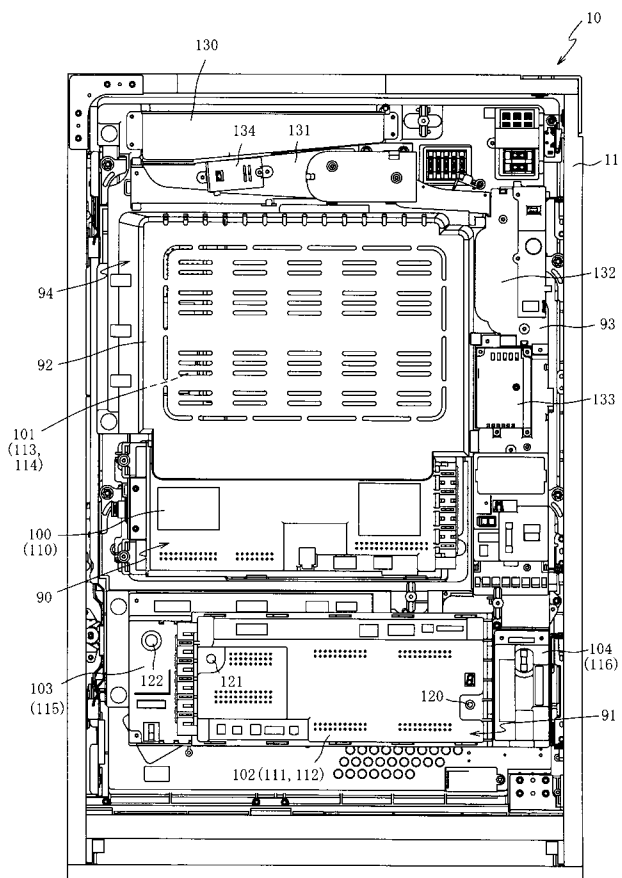
【 図 1 】



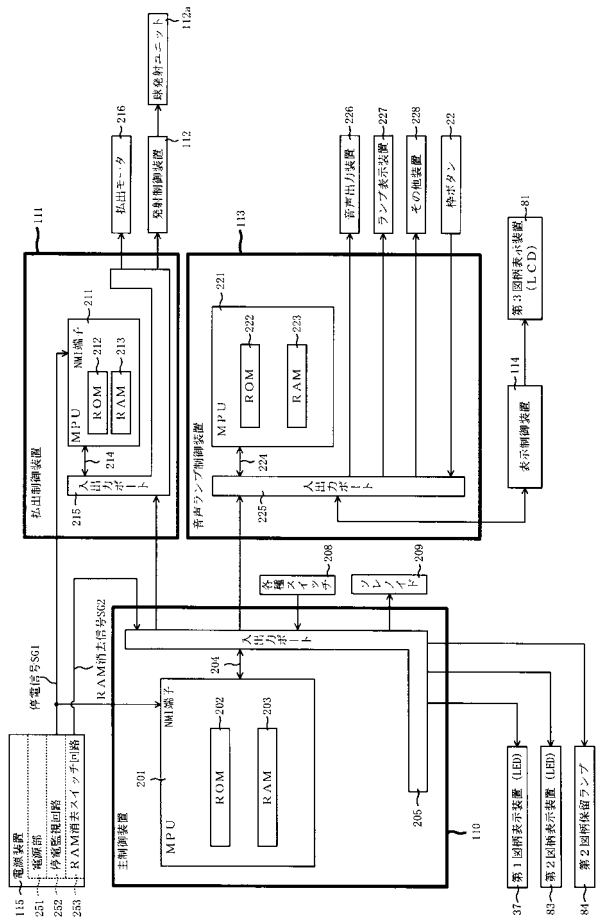
【圖 2】



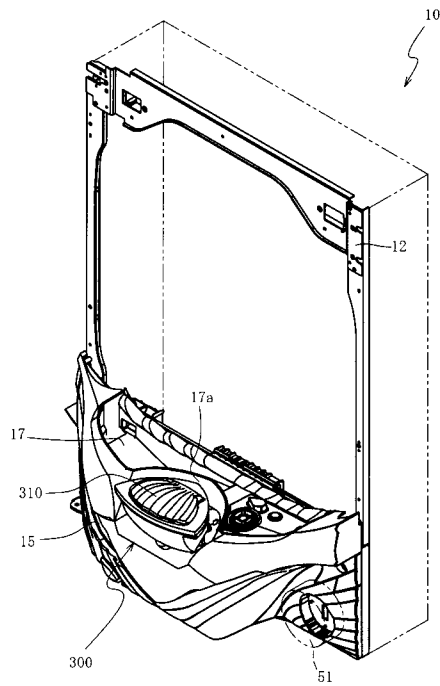
【 図 3 】



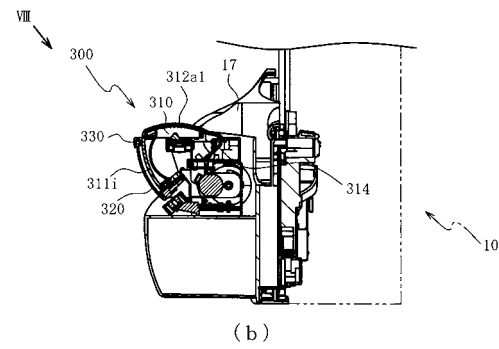
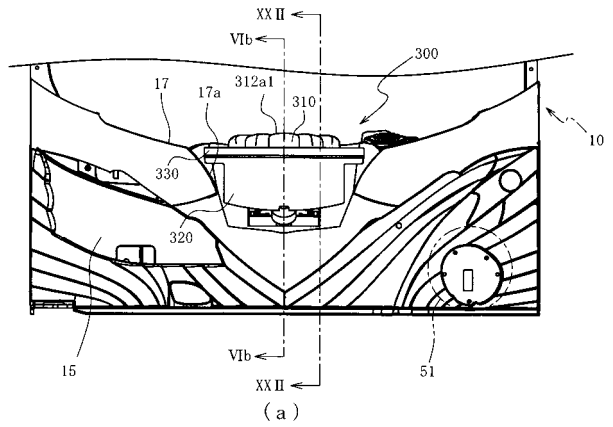
【 図 4 】



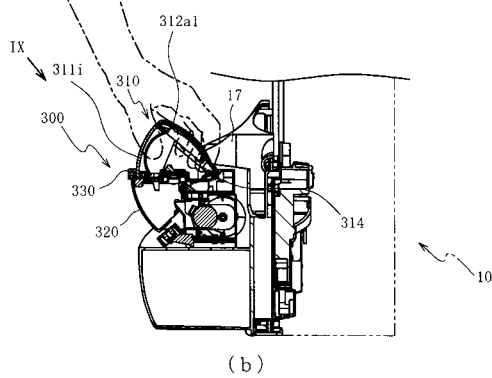
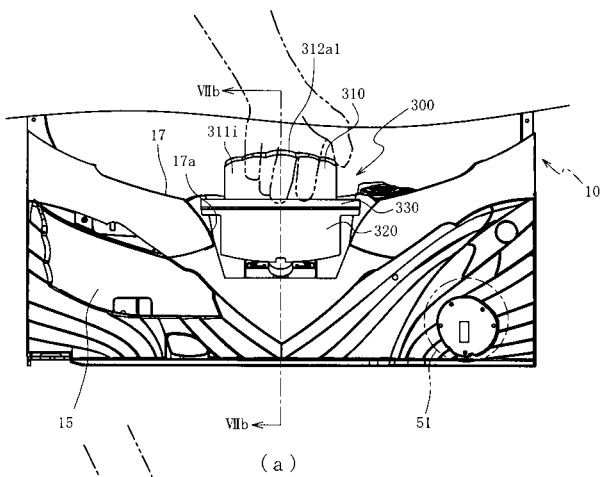
【図 5】



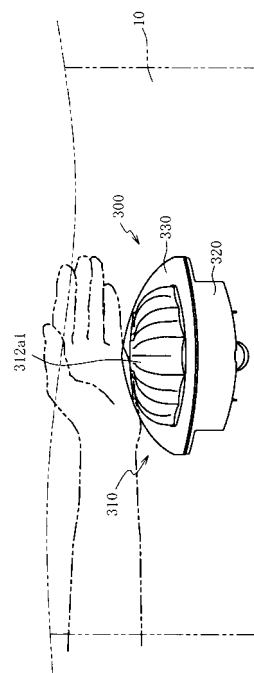
【図 6】



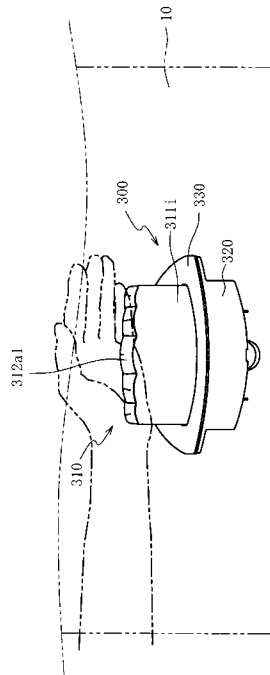
【図 7】



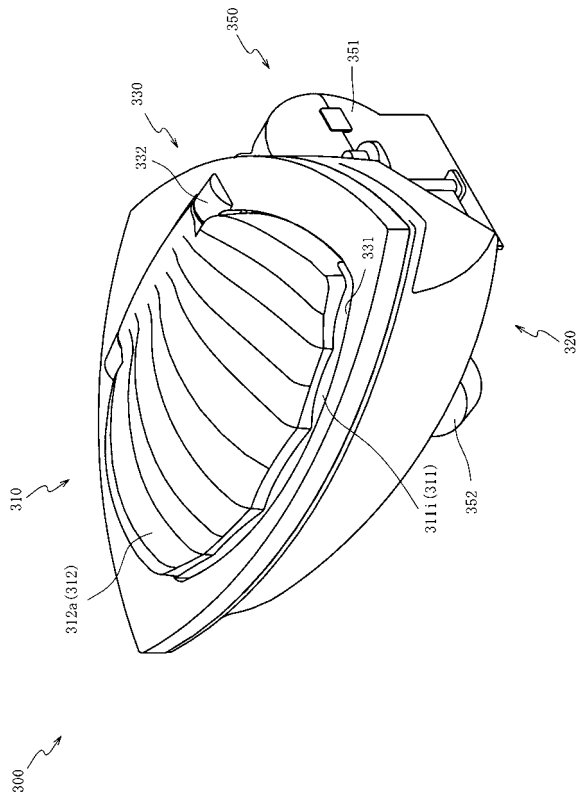
【図 8】



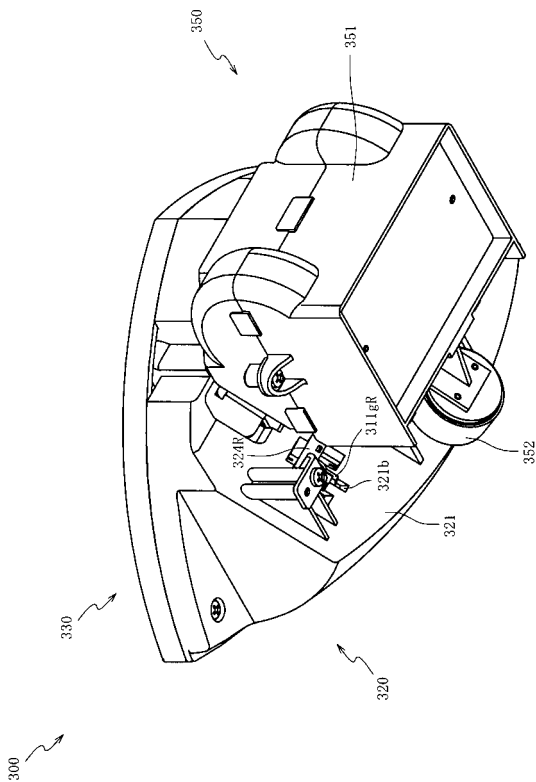
【図 9】



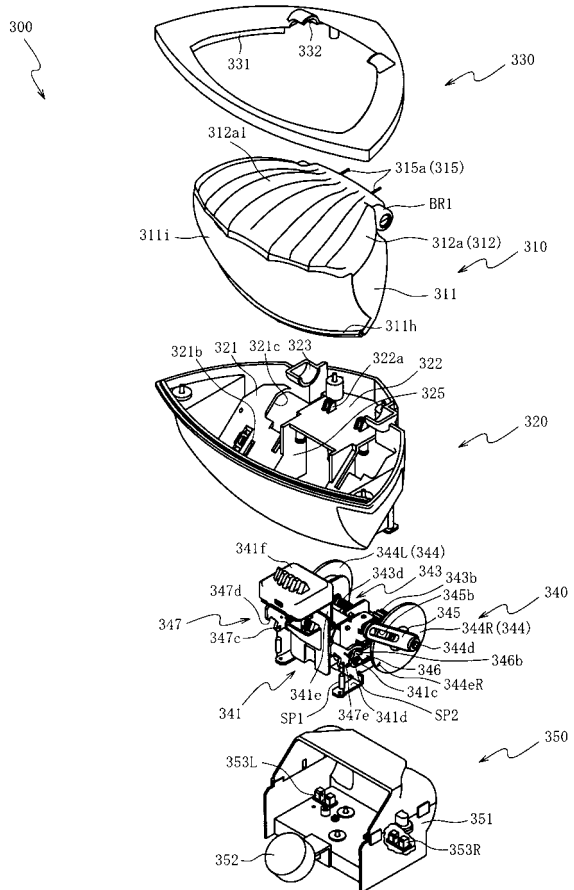
【図 10】



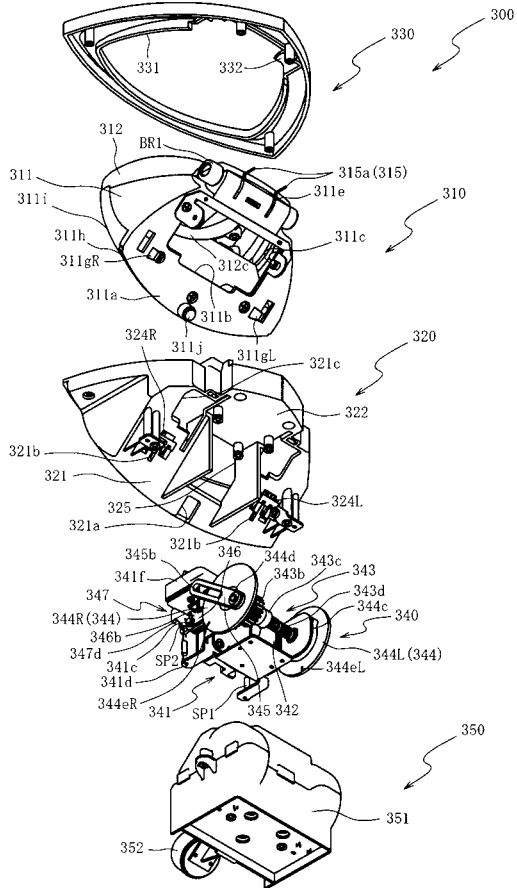
【図 11】



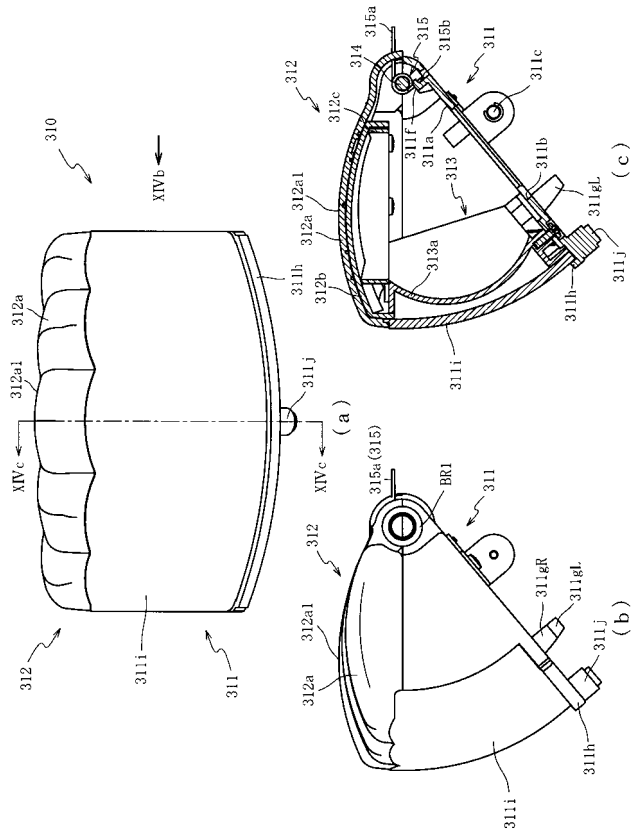
【図 12】



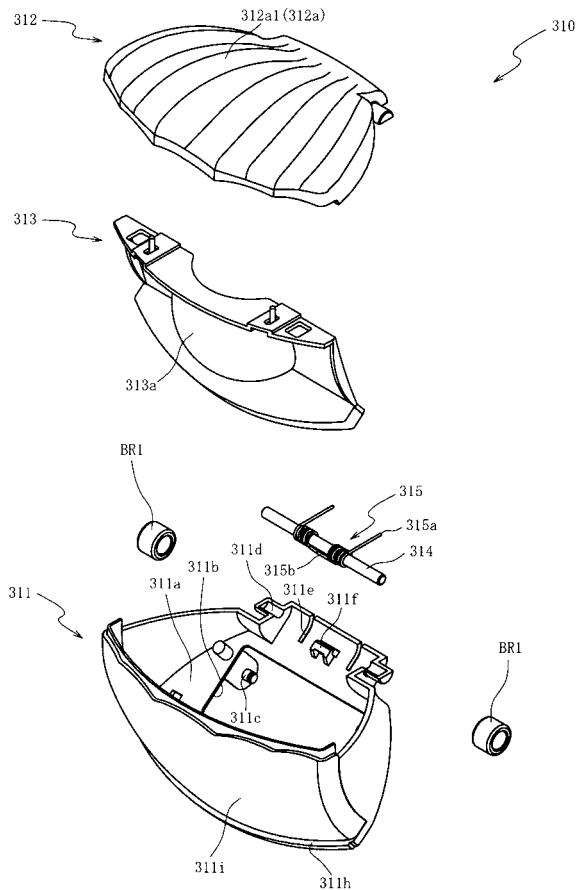
【図 13】



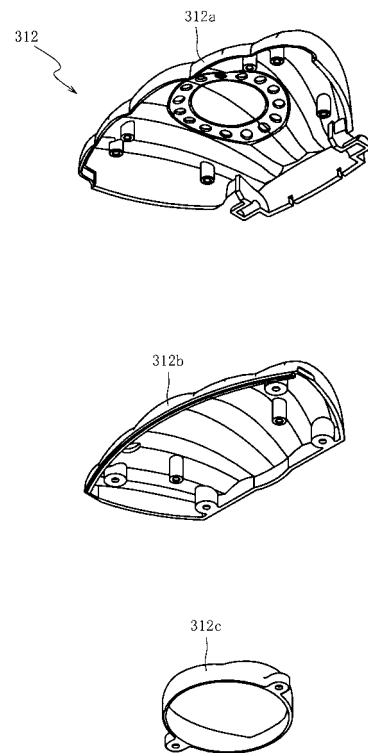
【図 14】



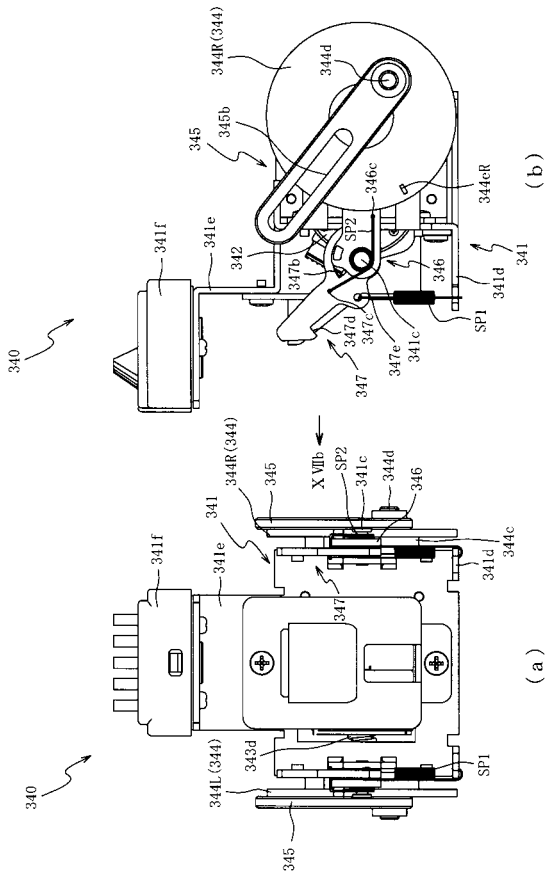
【図 15】



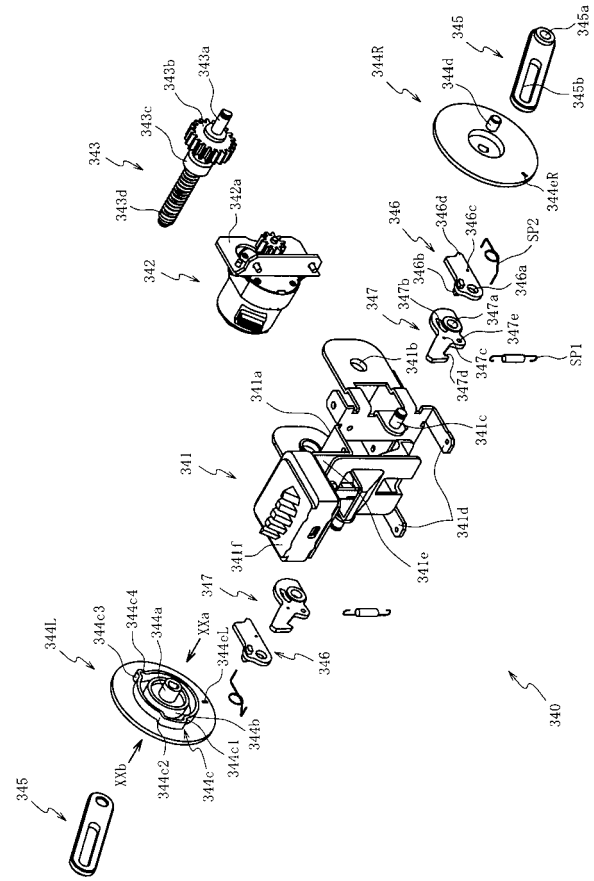
【図 16】



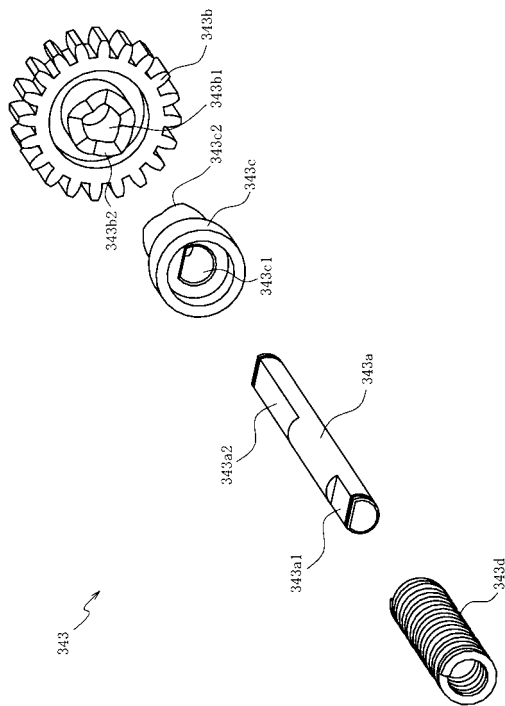
【図 17】



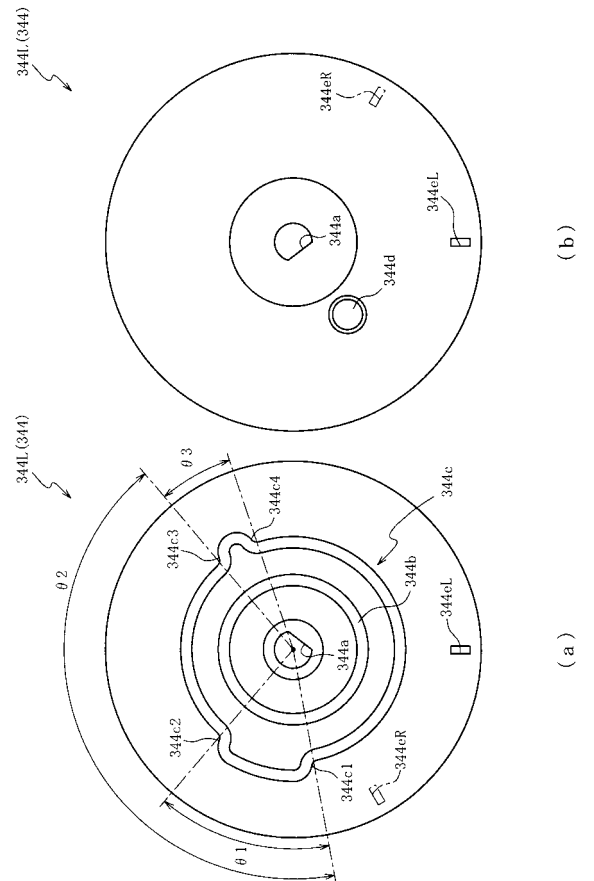
【図 18】



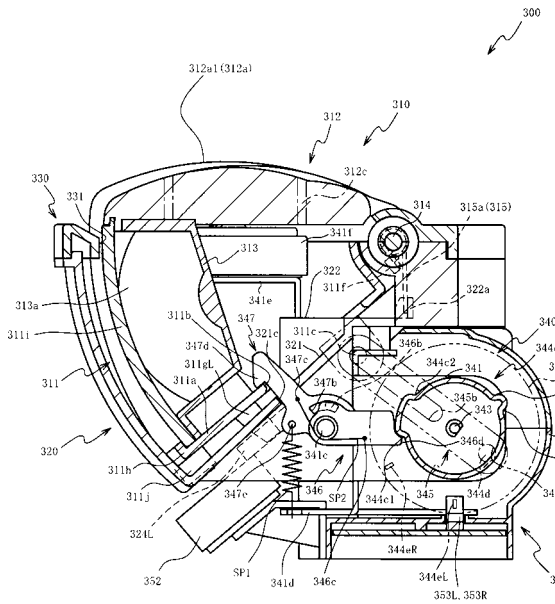
【図 19】



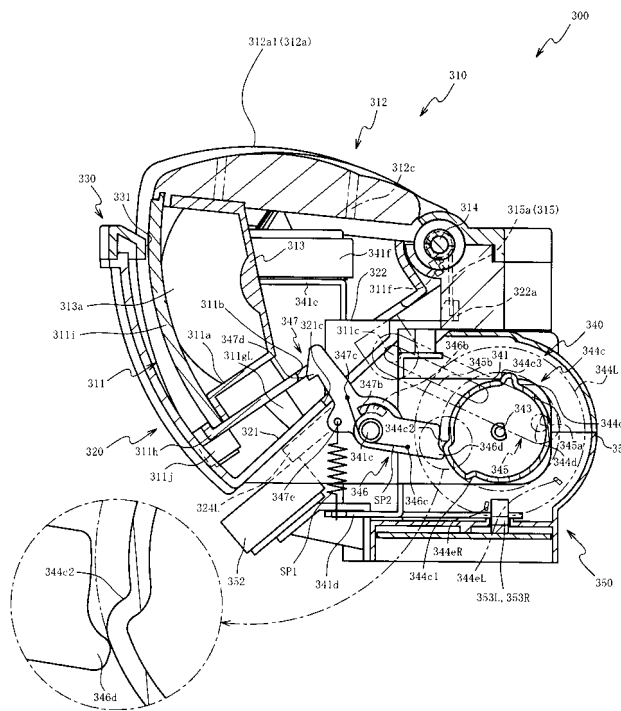
【図 20】



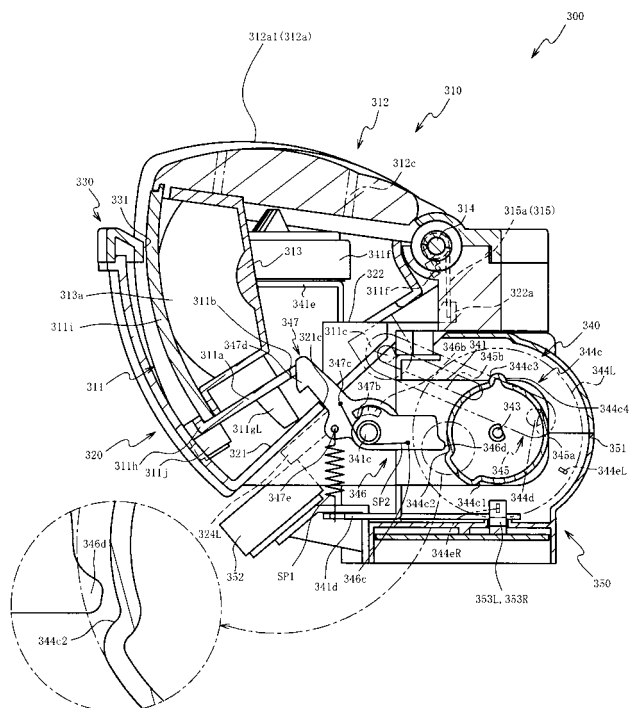
【図 25】



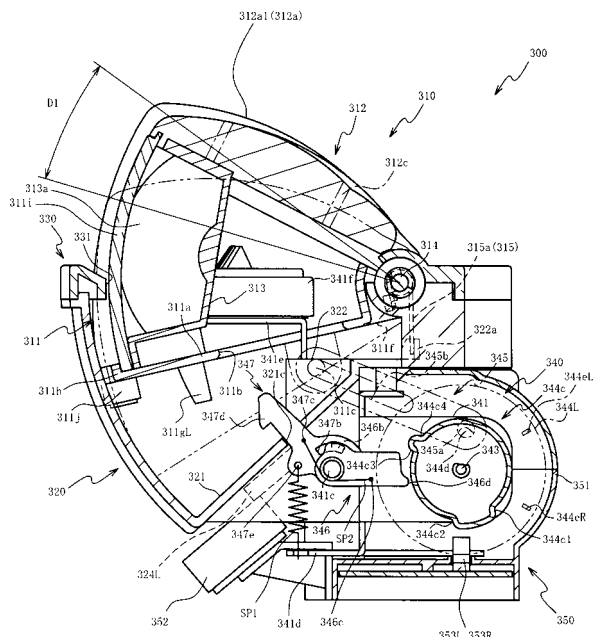
【図 26】



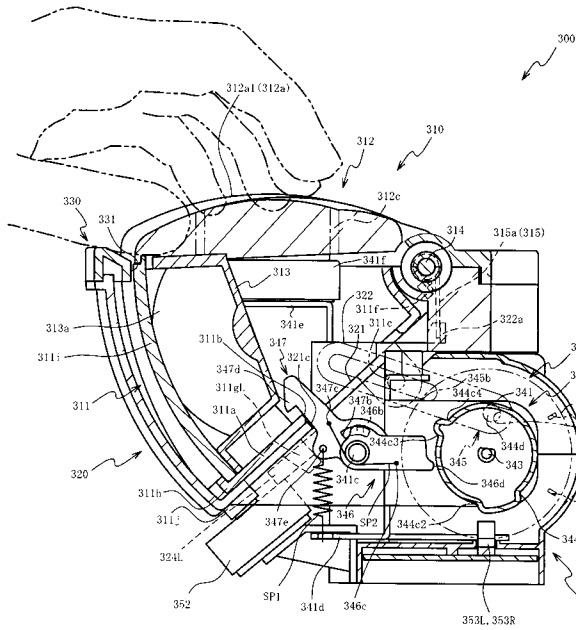
【図 27】



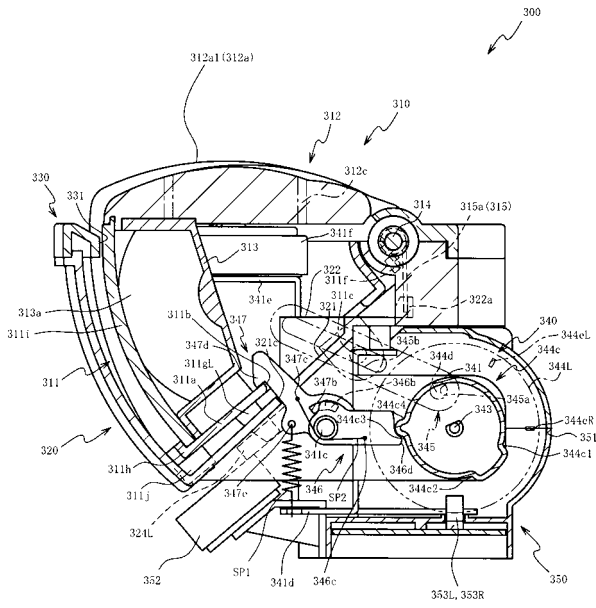
【図 28】



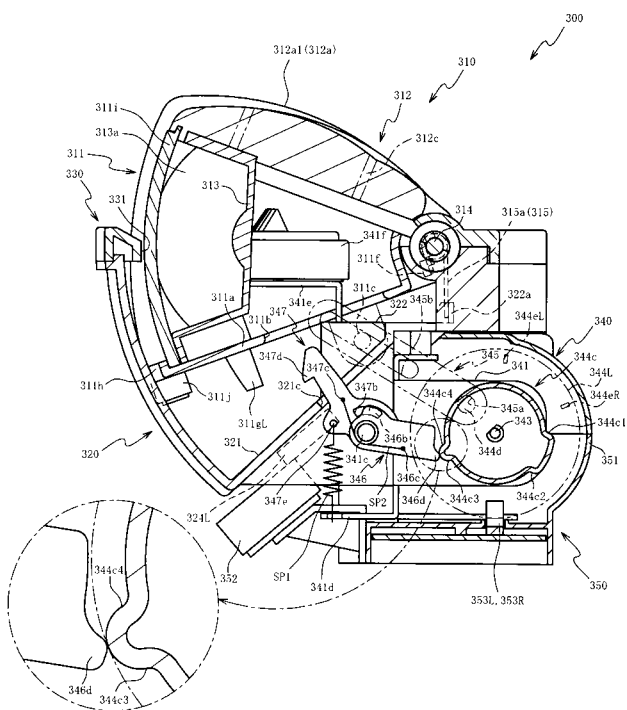
【図 29】



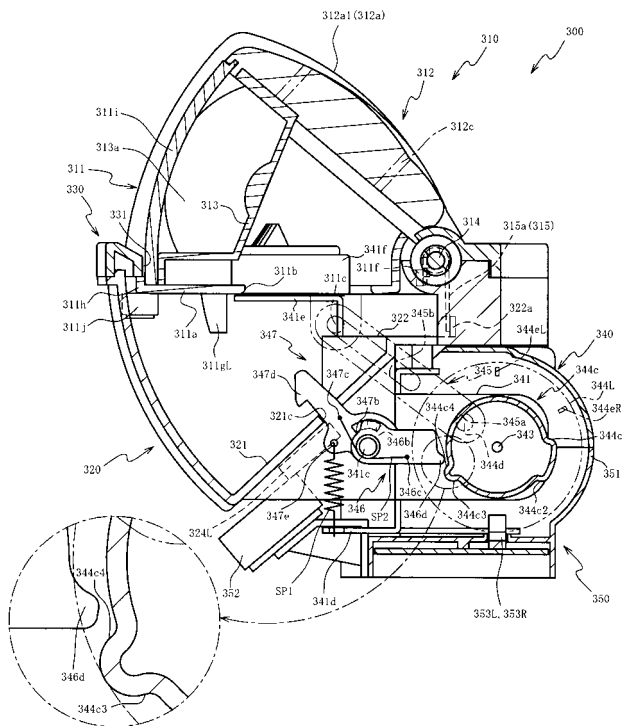
【図 30】



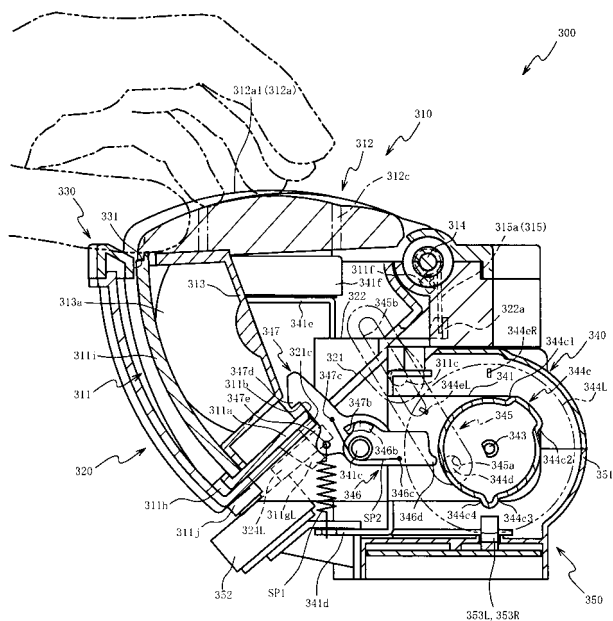
【図 31】



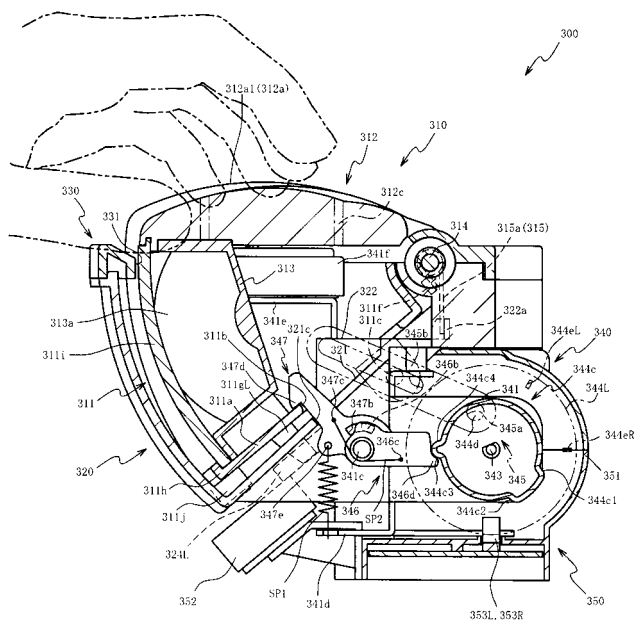
【図 32】



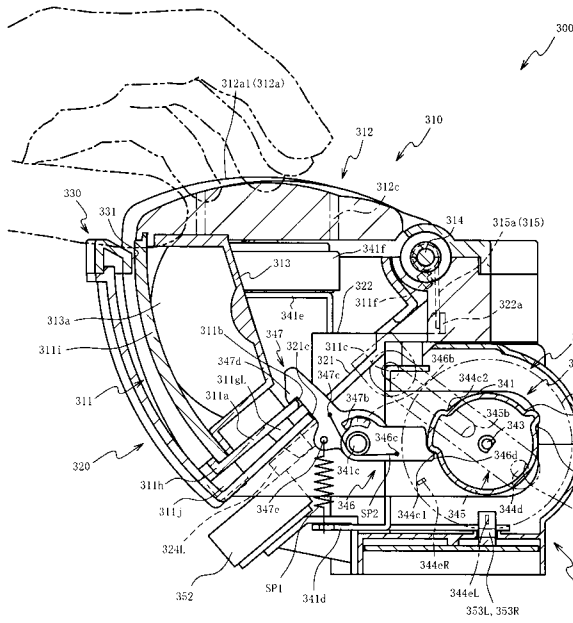
【図 3 4】



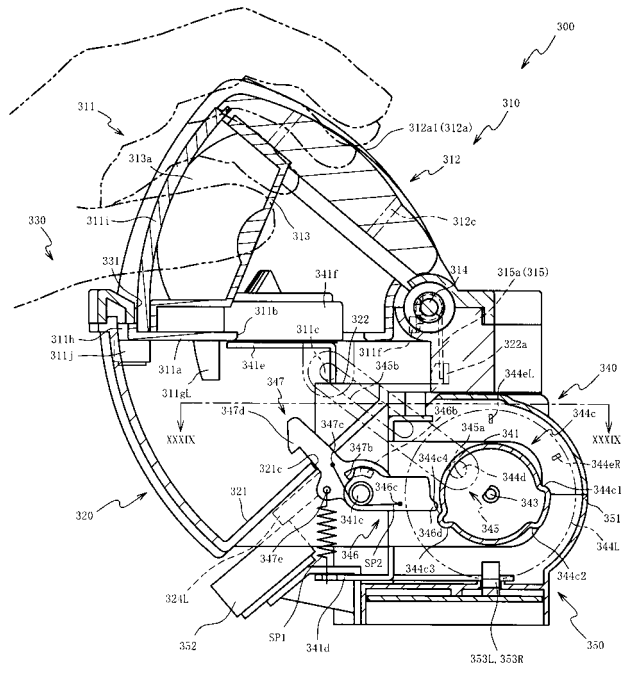
【図 3 6】



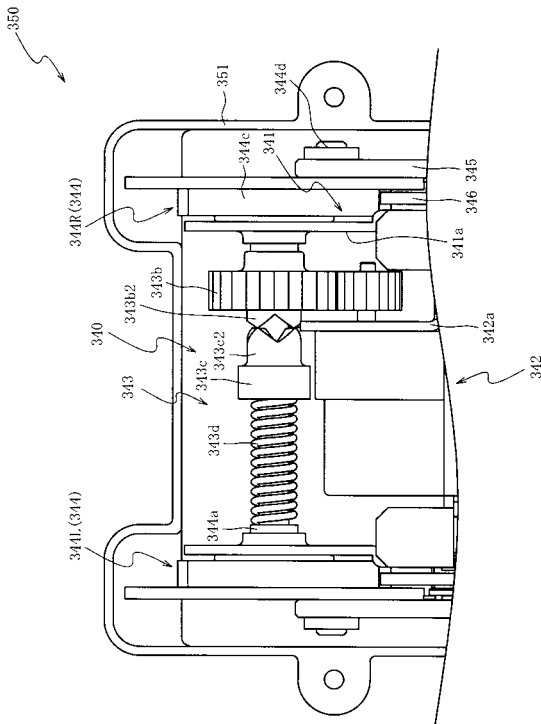
【図 37】



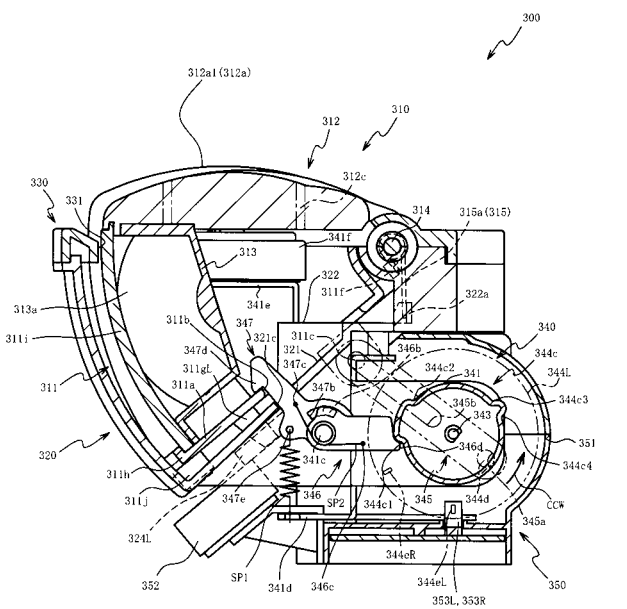
【図 38】



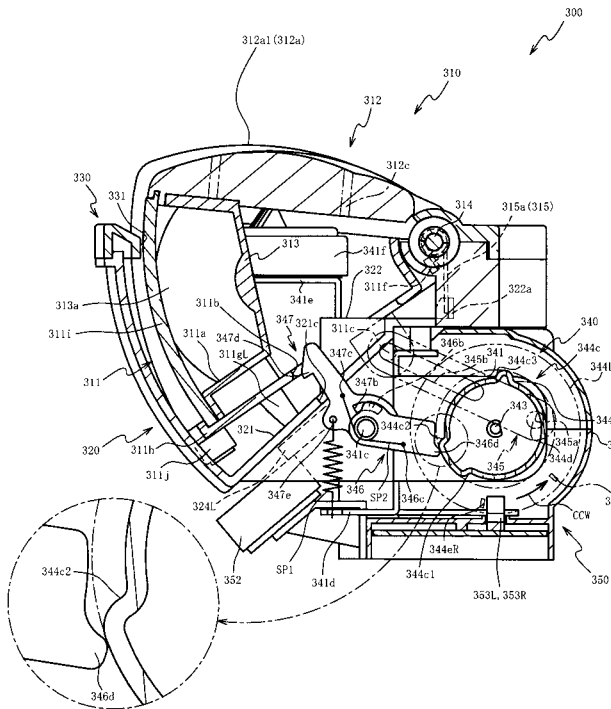
【図 39】



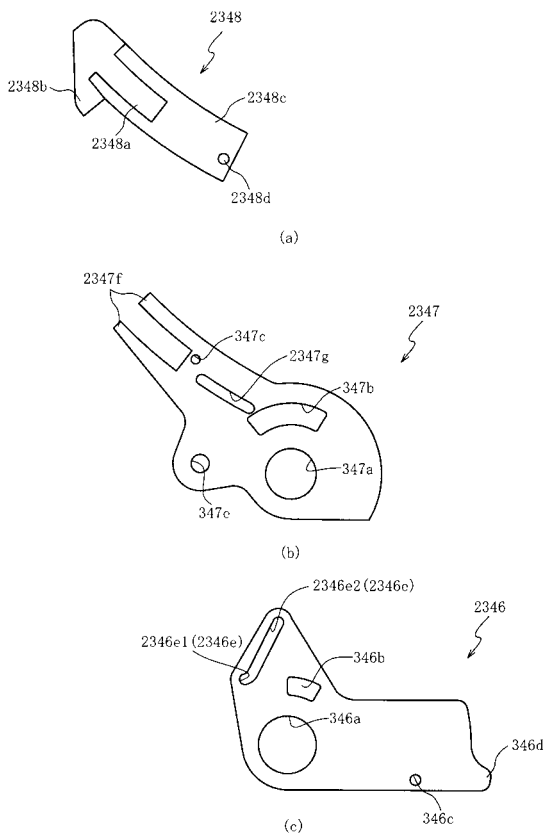
【図 40】



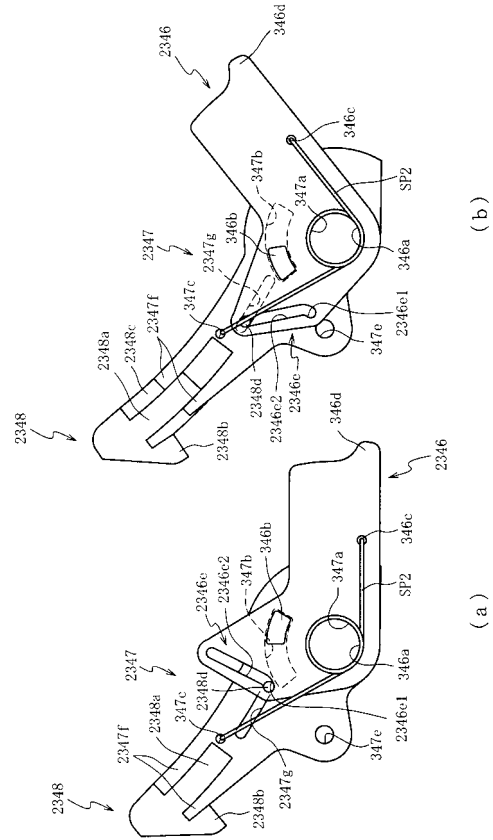
【図 4 1】



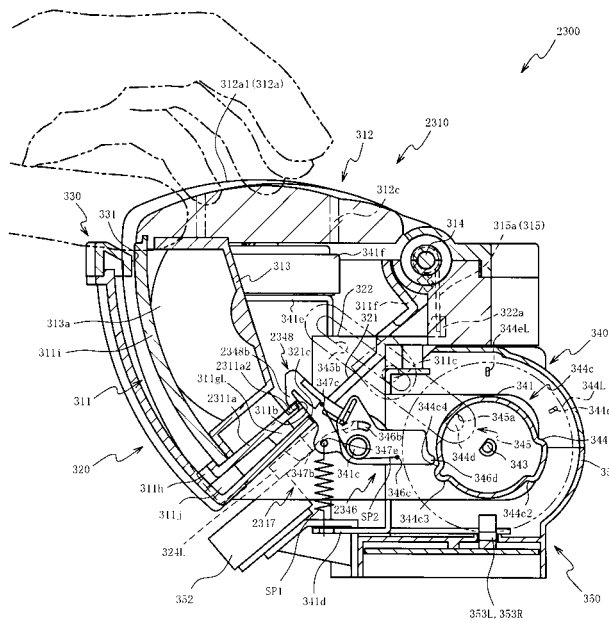
【图 4 5】



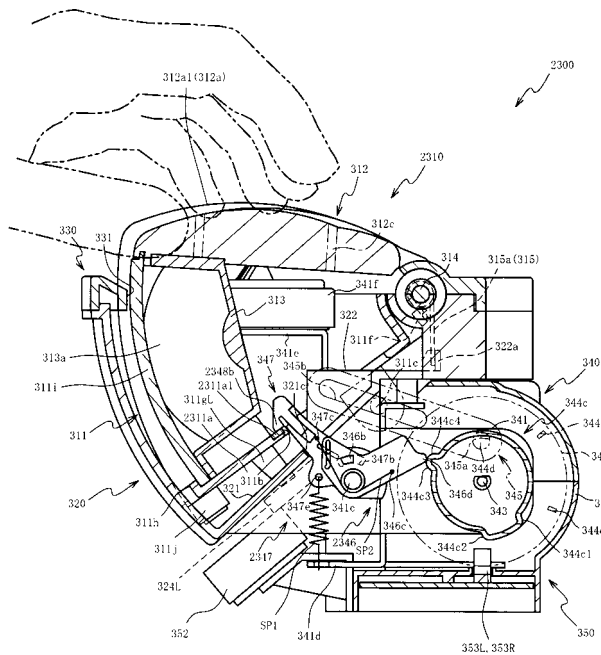
【 図 4 6 】



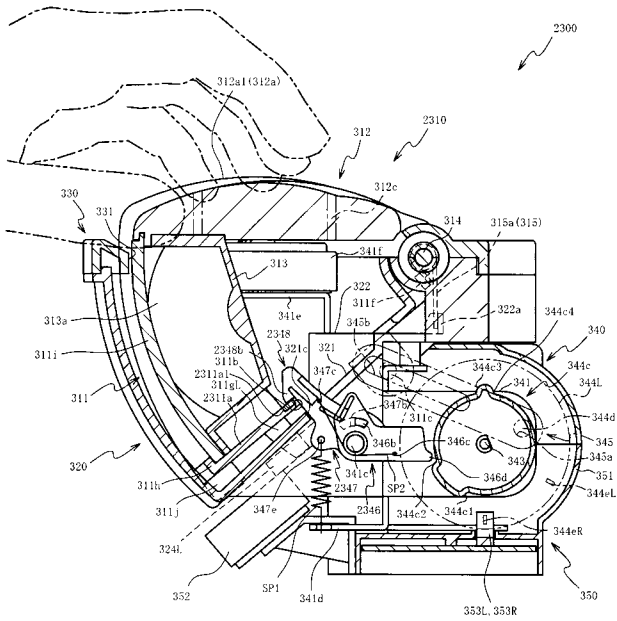
【图 4 7】



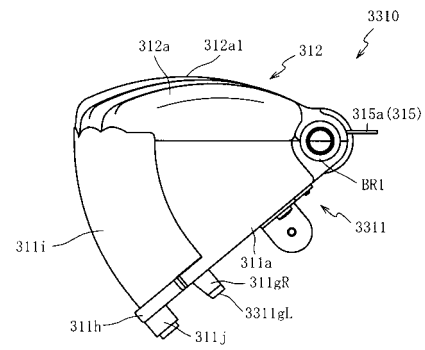
【图 48】



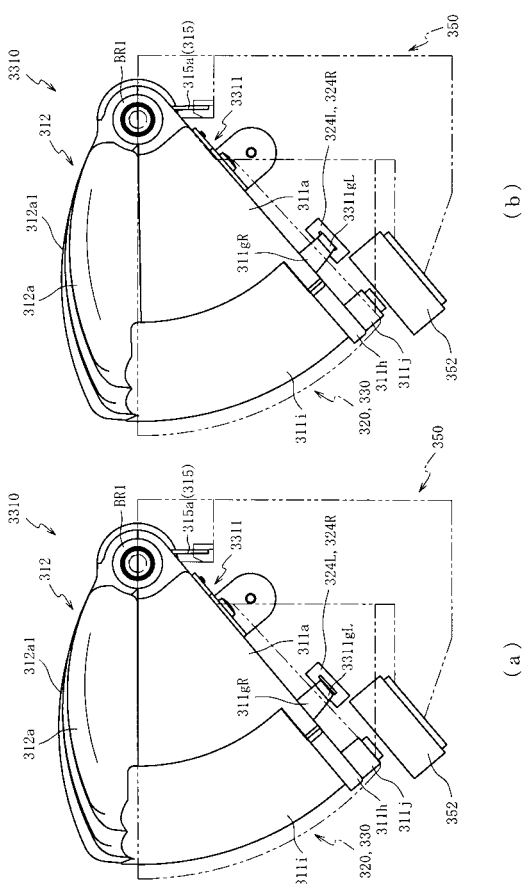
【图 4 9】



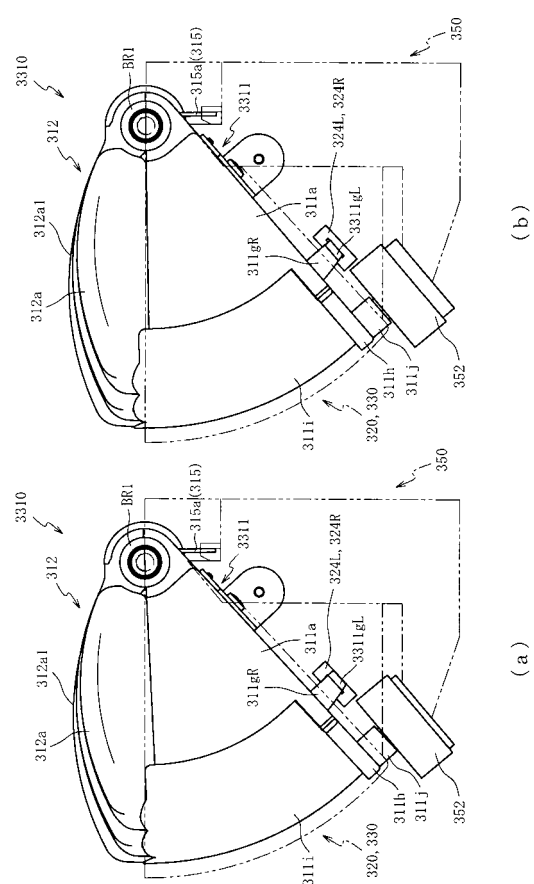
【図 50】



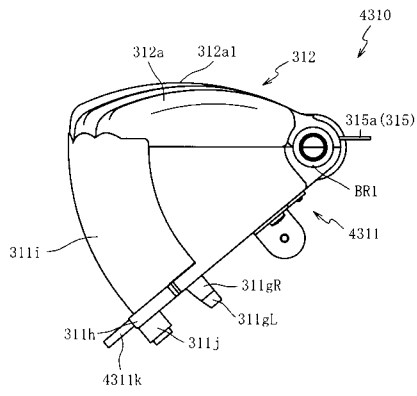
【図 5 1】



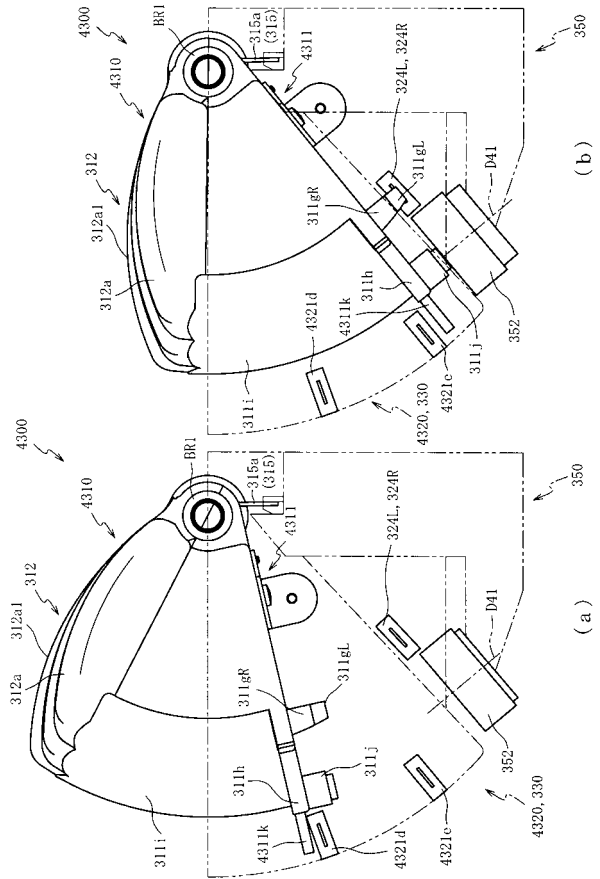
【図 5 2】



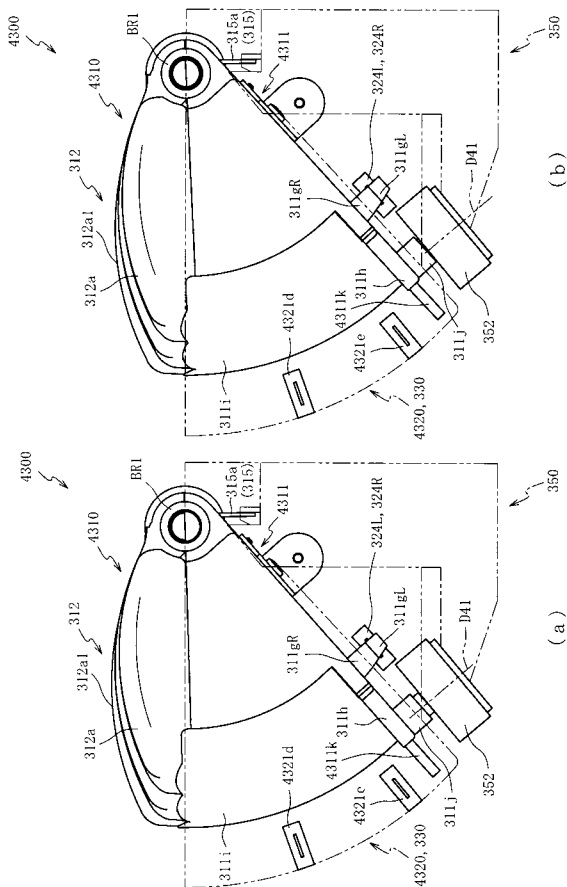
【図 5 3】



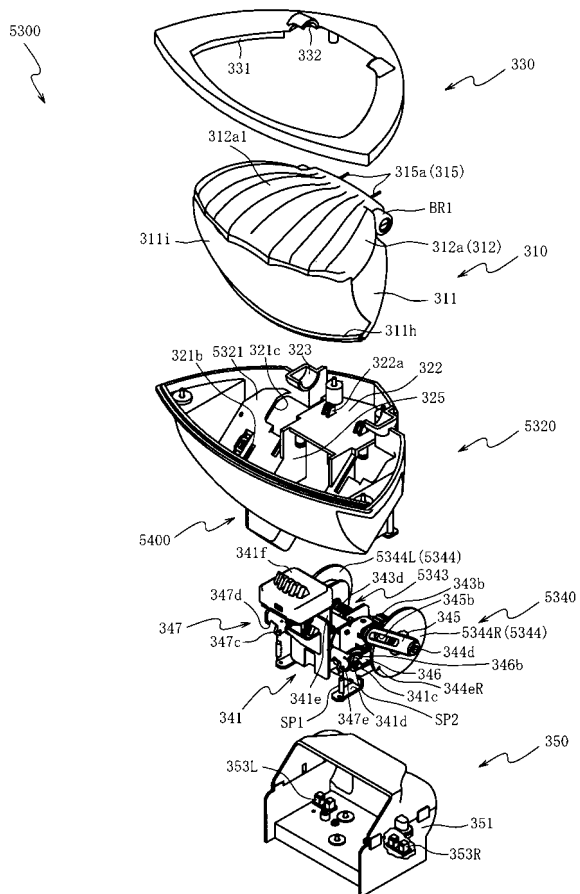
【図 5 4】



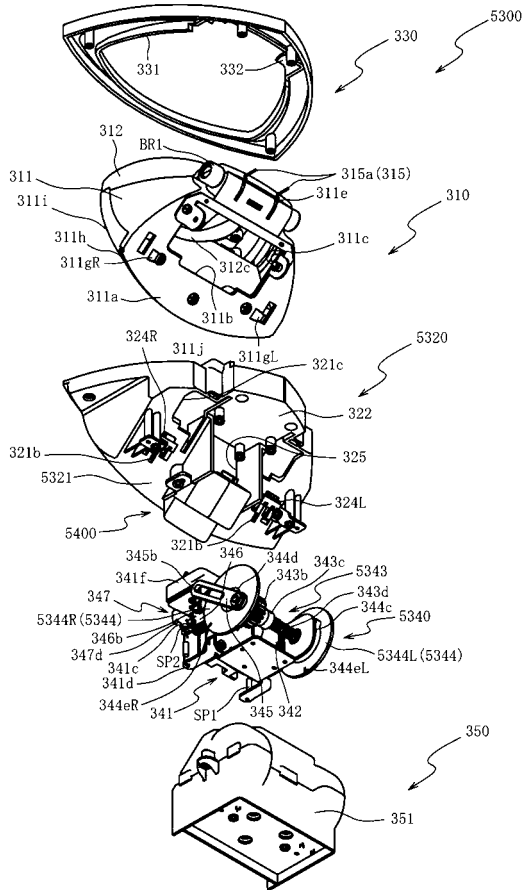
【図 5 5】



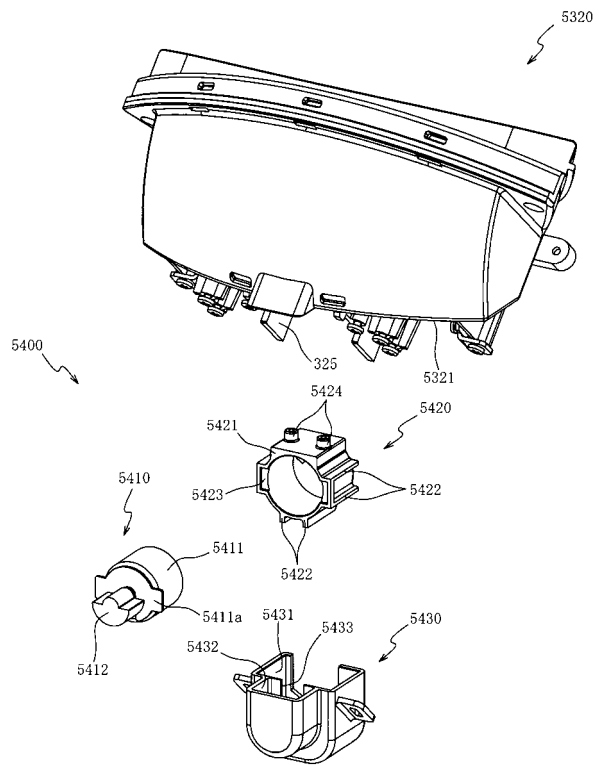
【図 5 6】



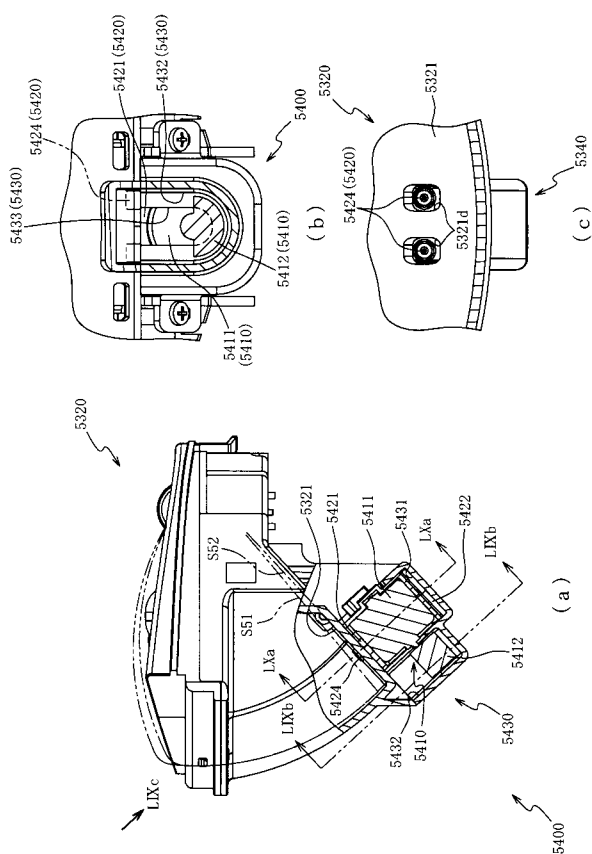
【図 5 7】



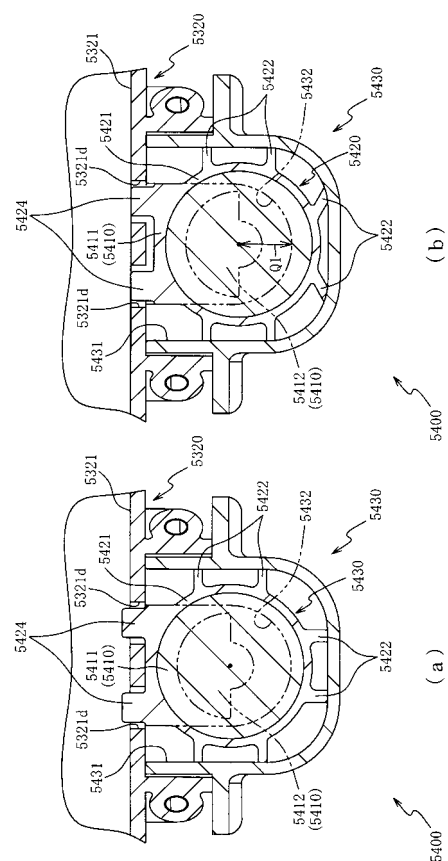
【 図 5 8 】



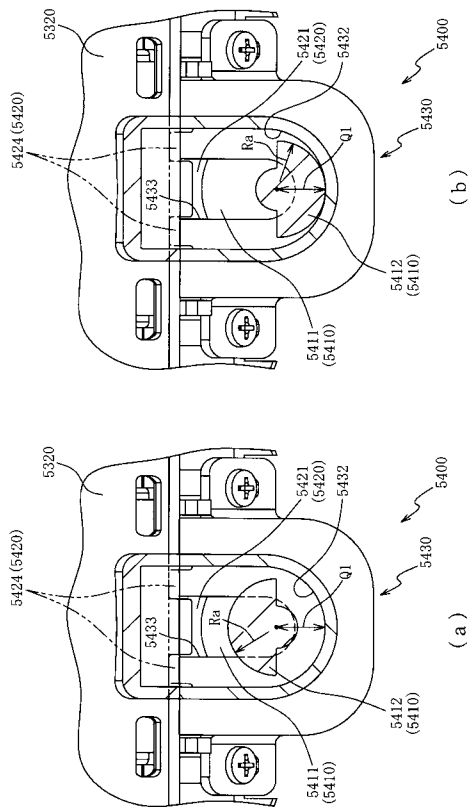
【図 5 9】



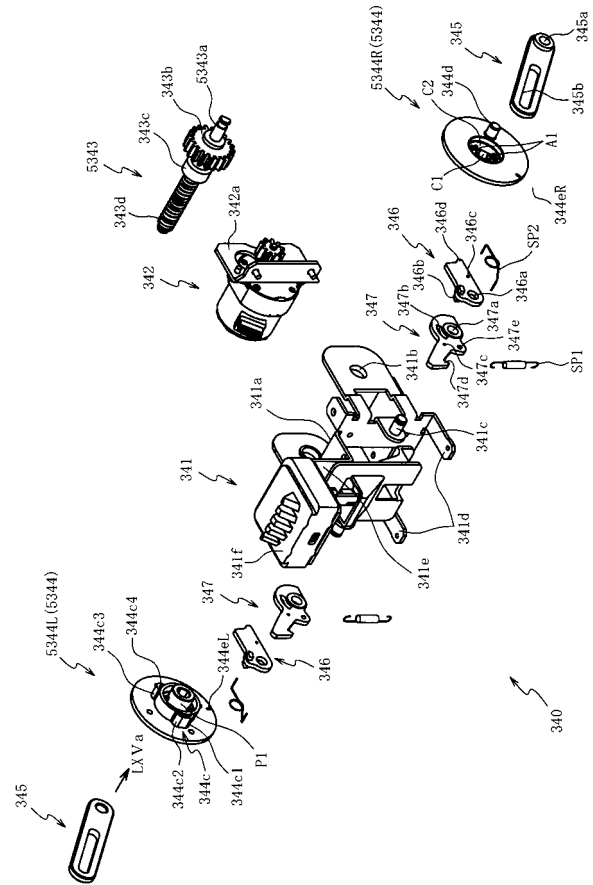
【 図 6 0 】



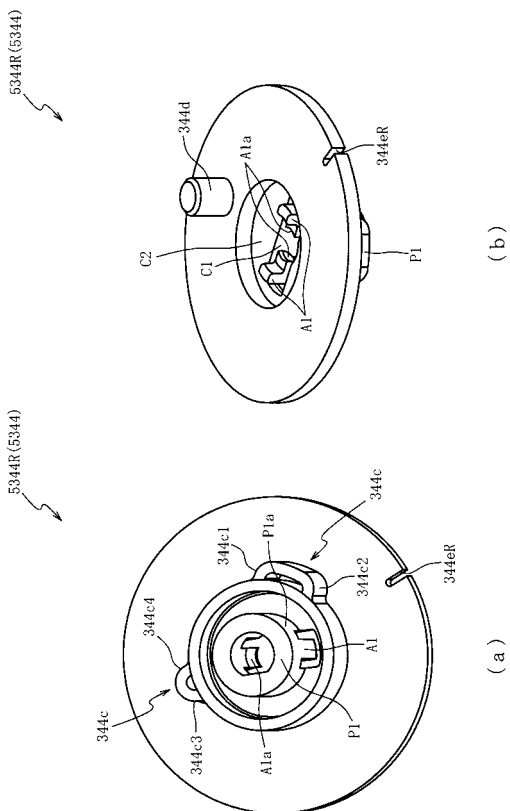
【 図 6 1 】



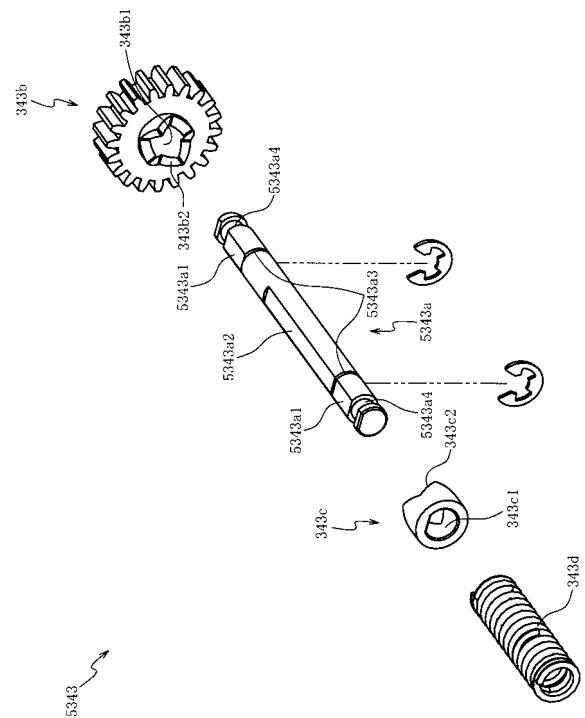
【图 6 2】



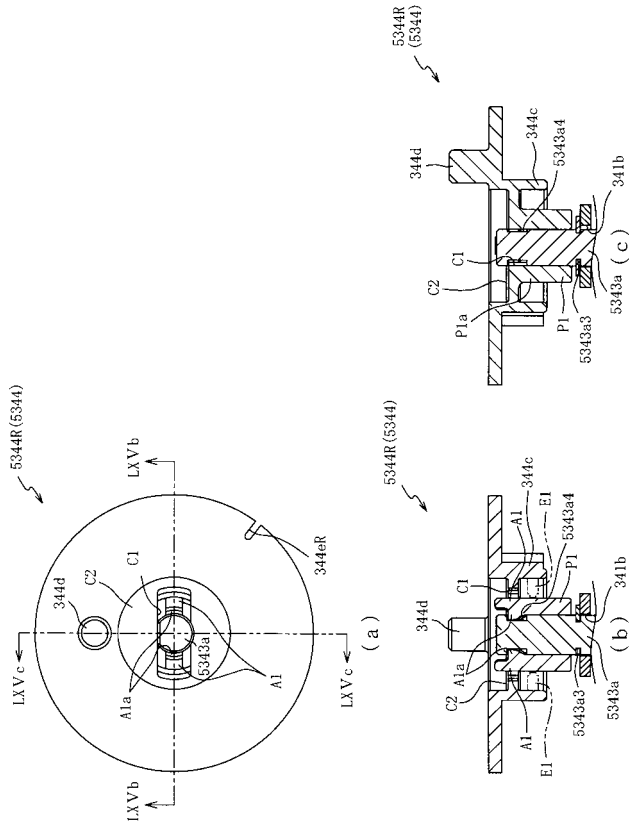
【图 6 3】



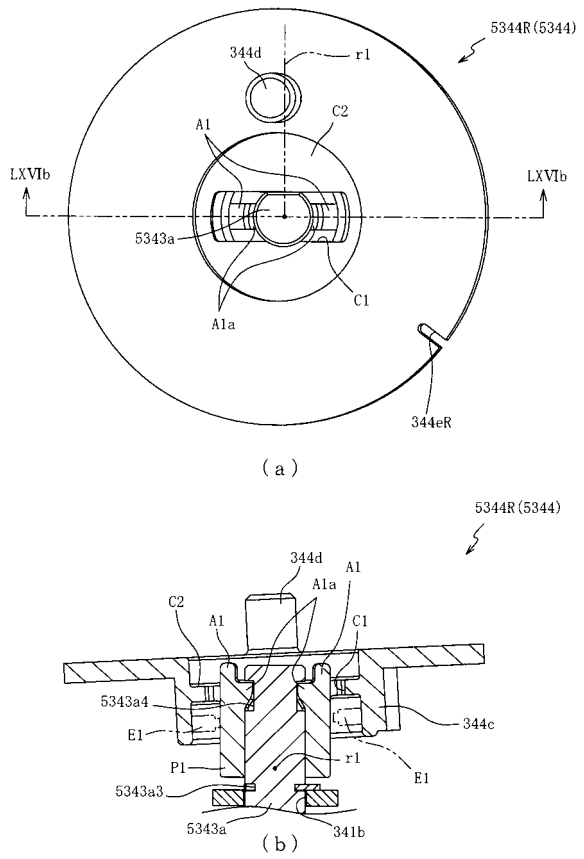
【図 6 4】



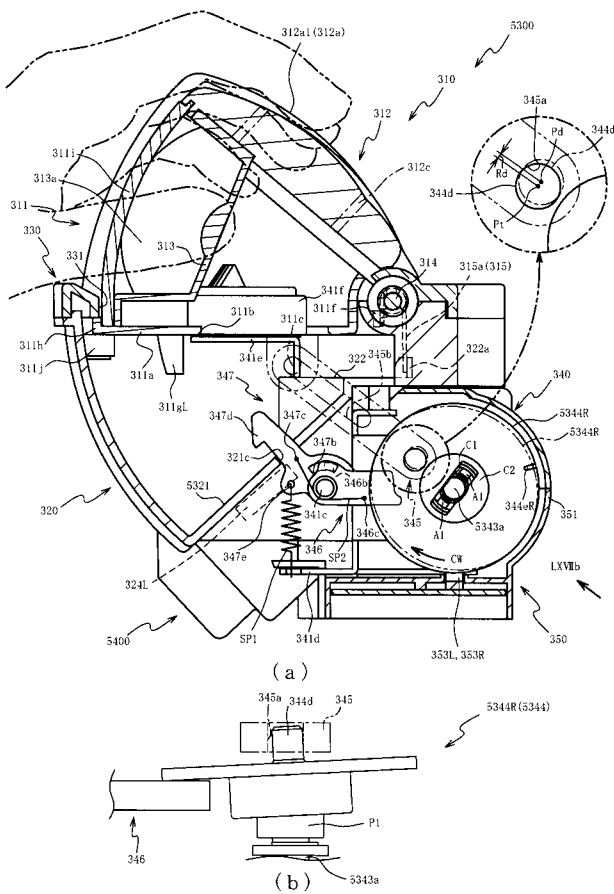
【図 65】



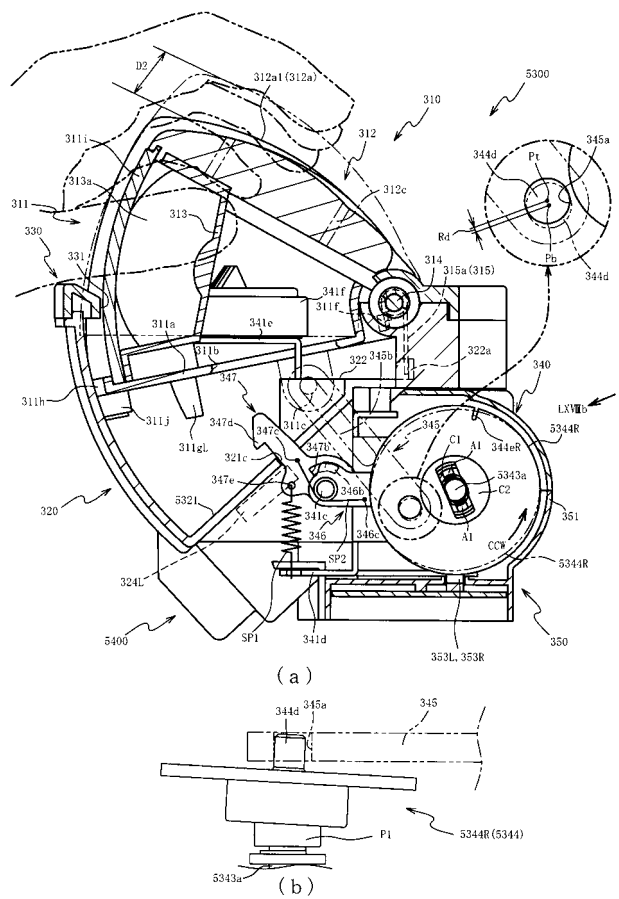
【図 66】



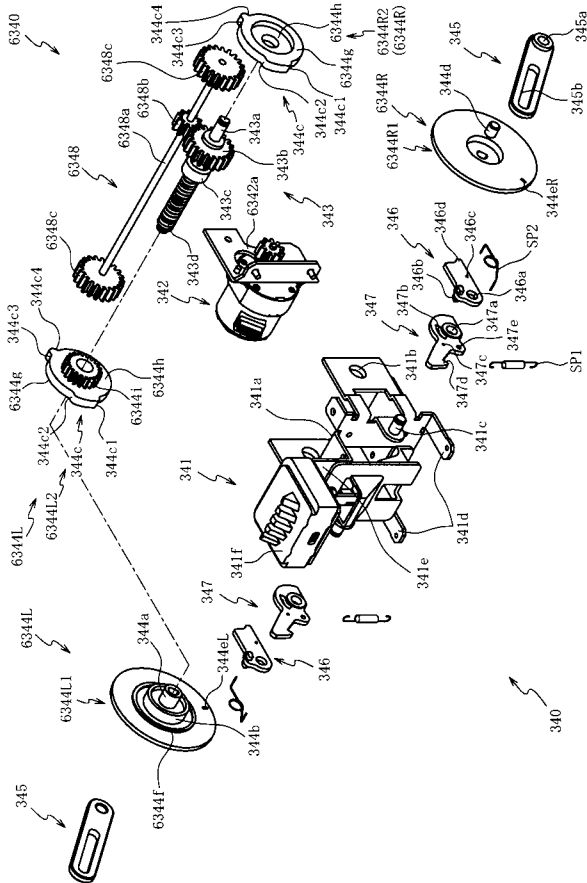
【図 67】



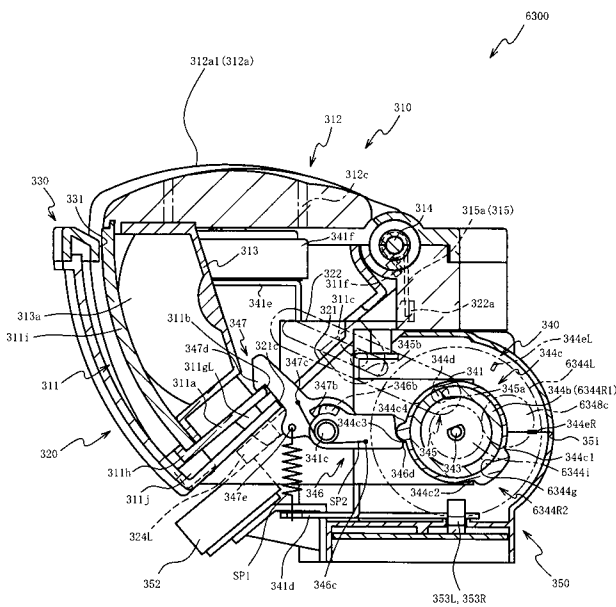
【図 68】



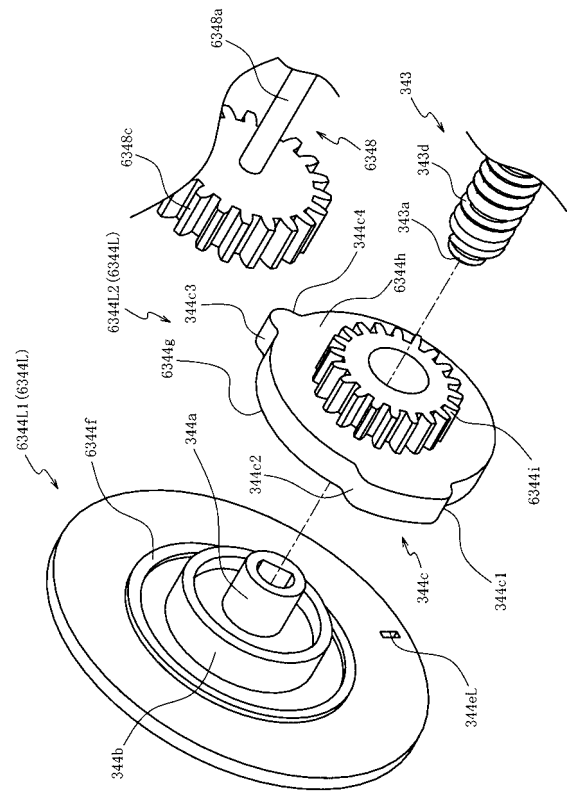
【图 6 9】



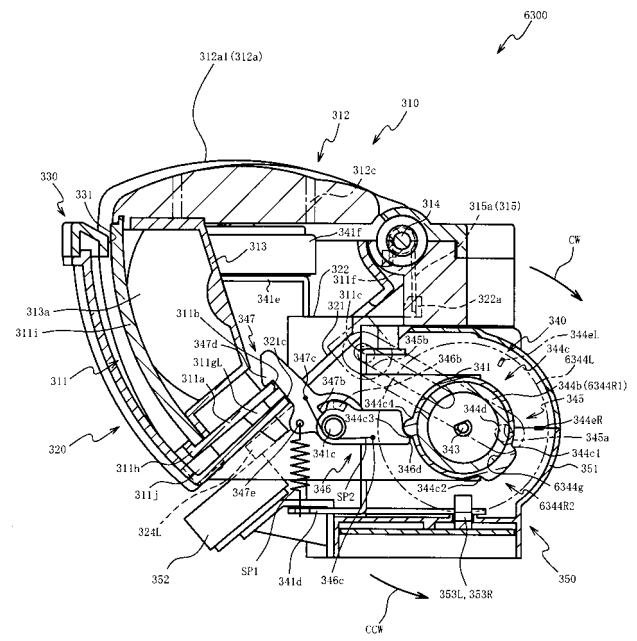
【图 7-1】



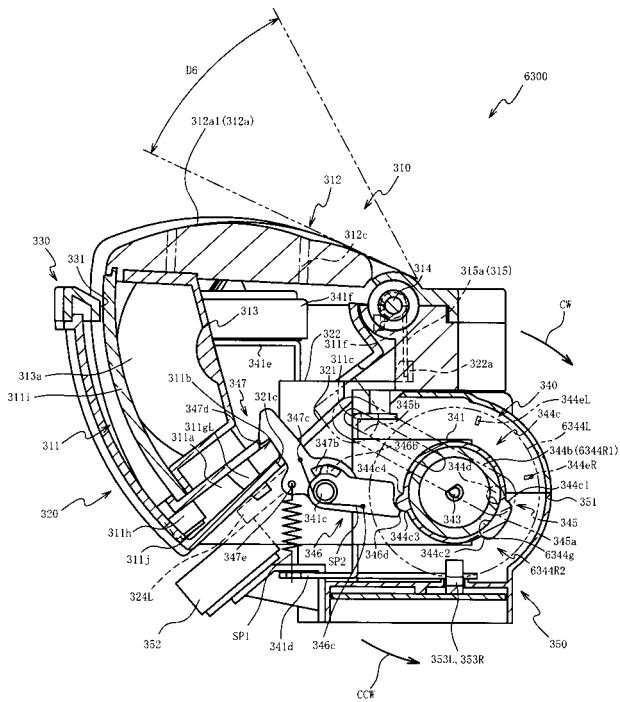
【图 7-0】



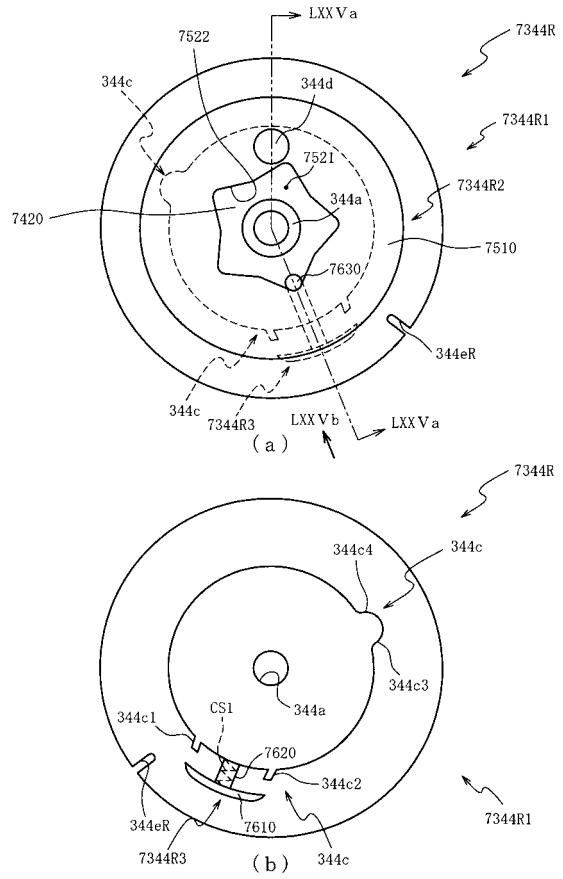
【图 7-2】



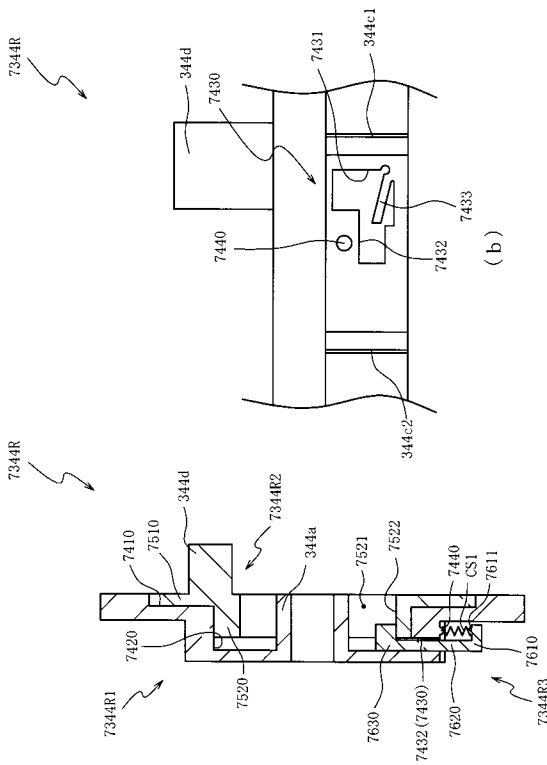
【図 7 3】



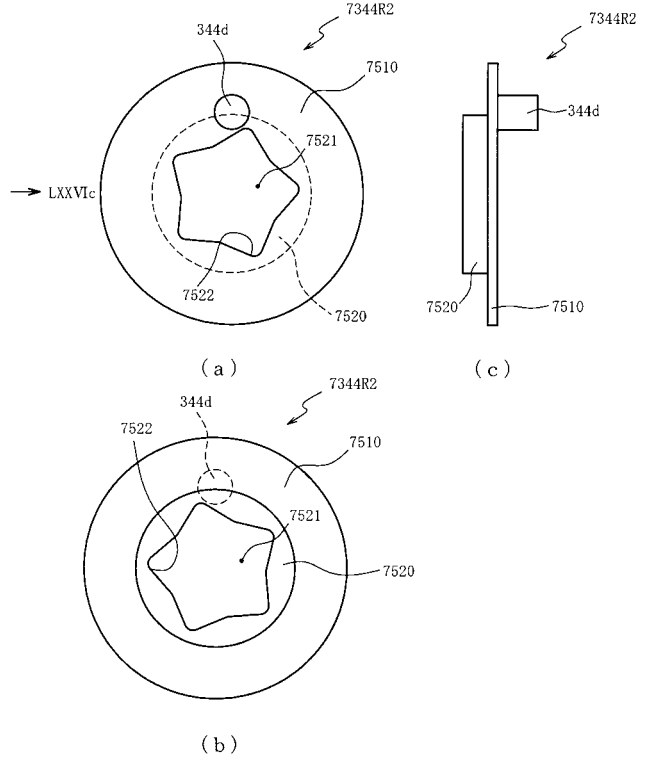
【図 7 4】



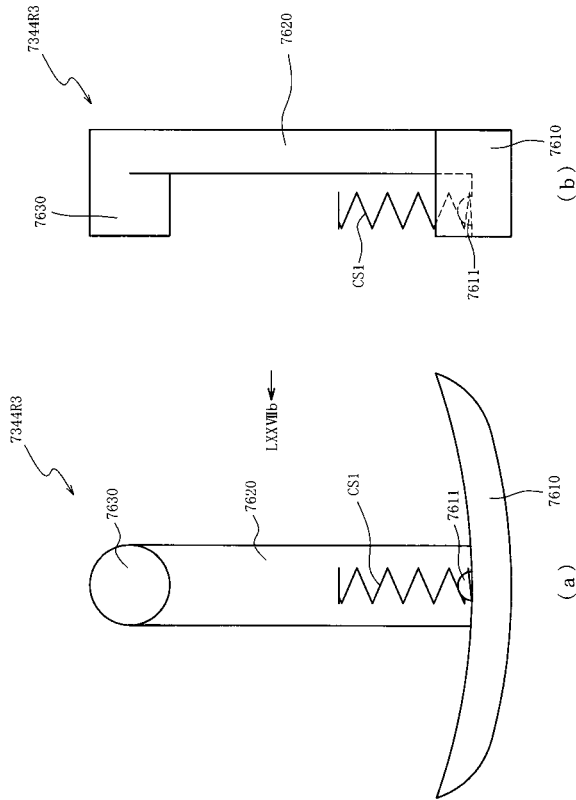
【図 7 5】



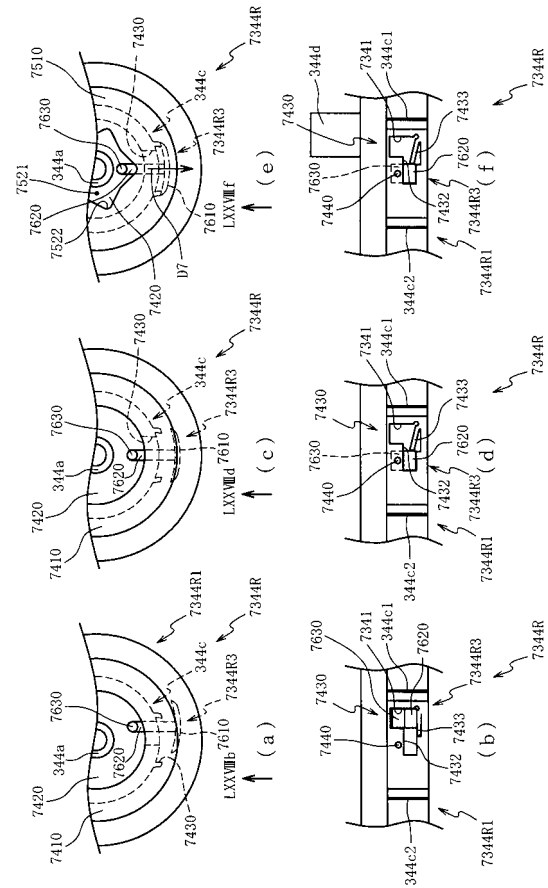
【図 7 6】



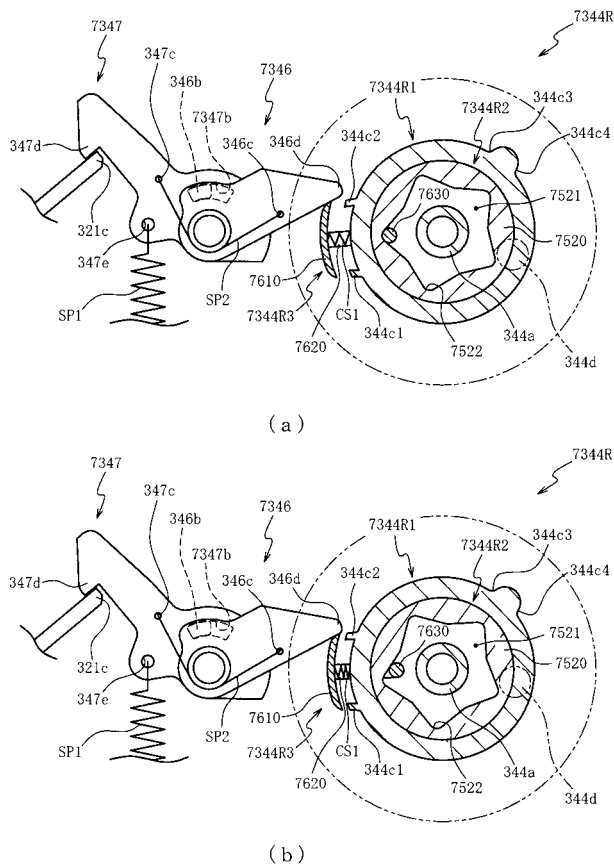
【図 77】



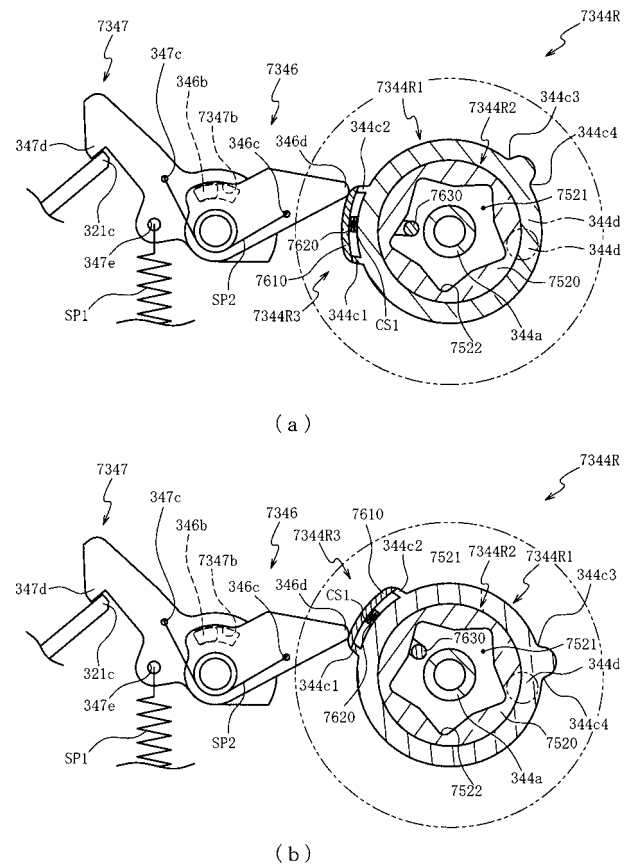
【図 78】



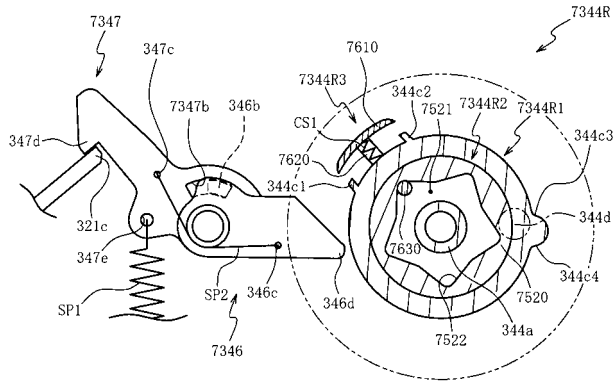
【図 79】



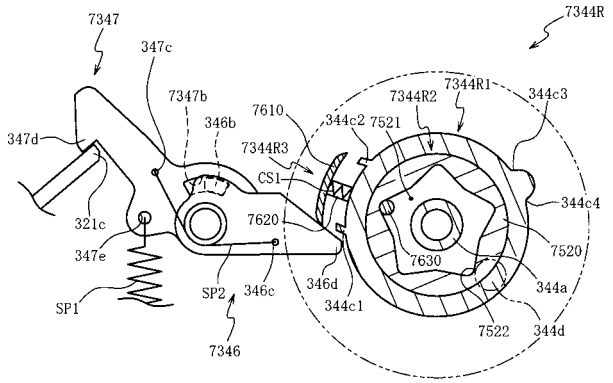
【図 80】



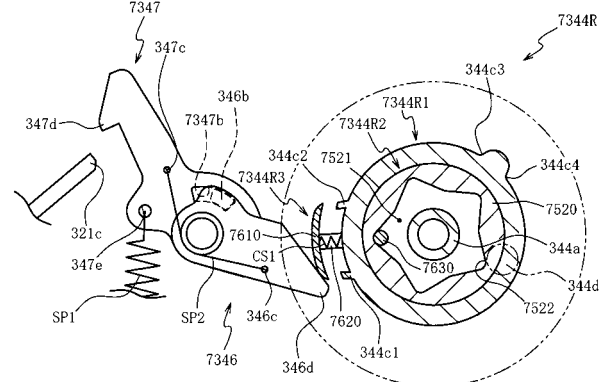
【図 8 1】



【図 8 2】

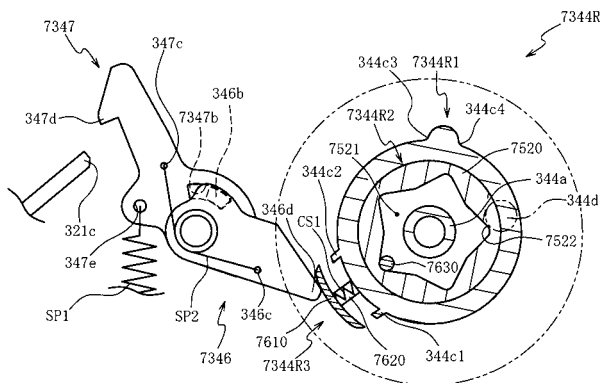


(a)

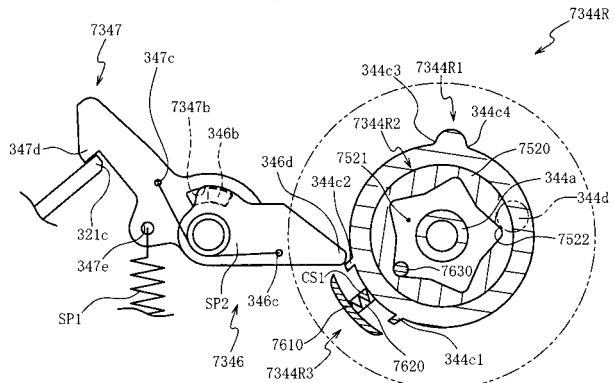


(b)

【図 8 3】

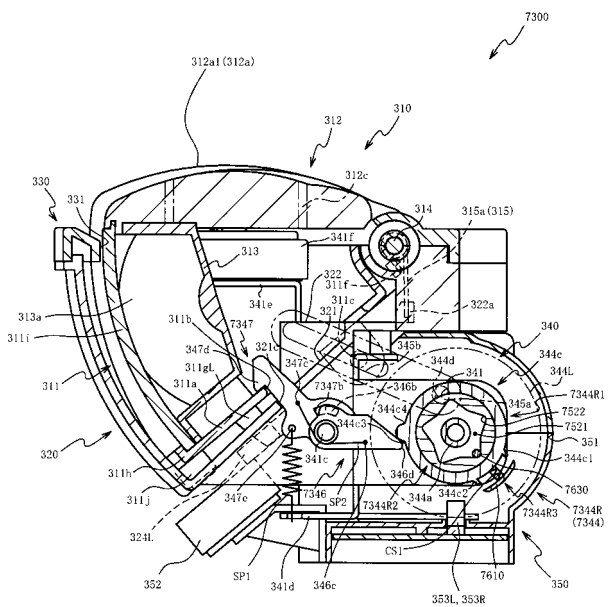


(a)

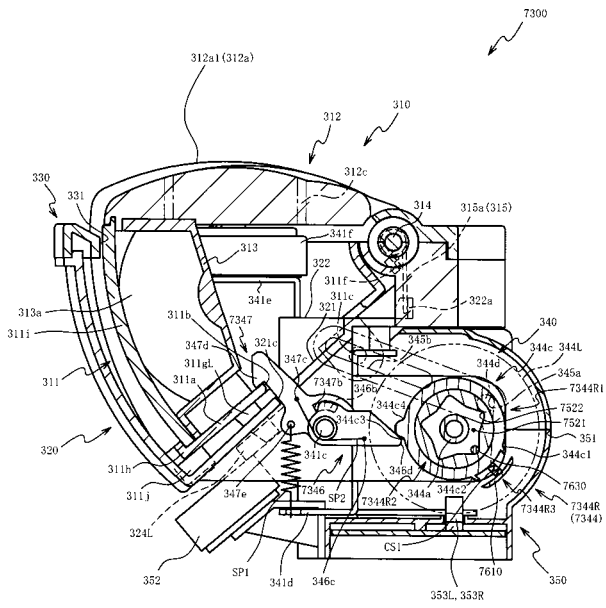


(b)

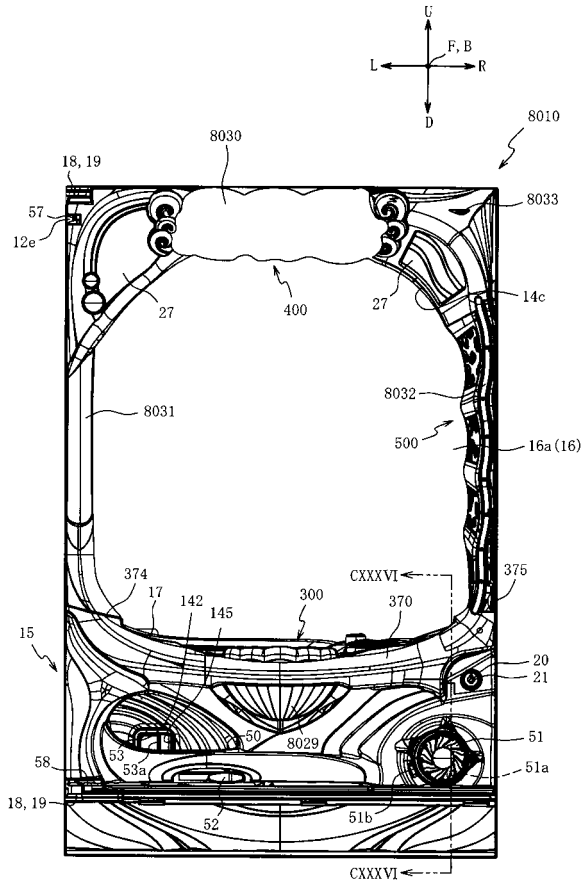
【図 8 4】



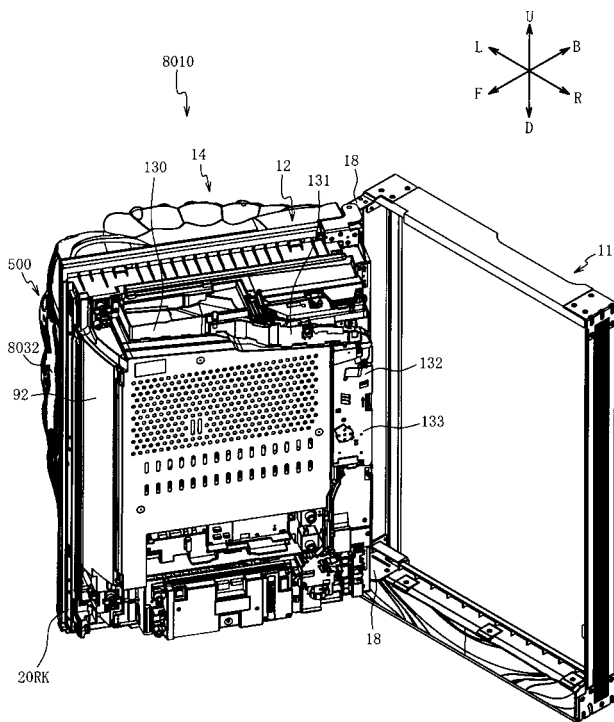
【図 85】



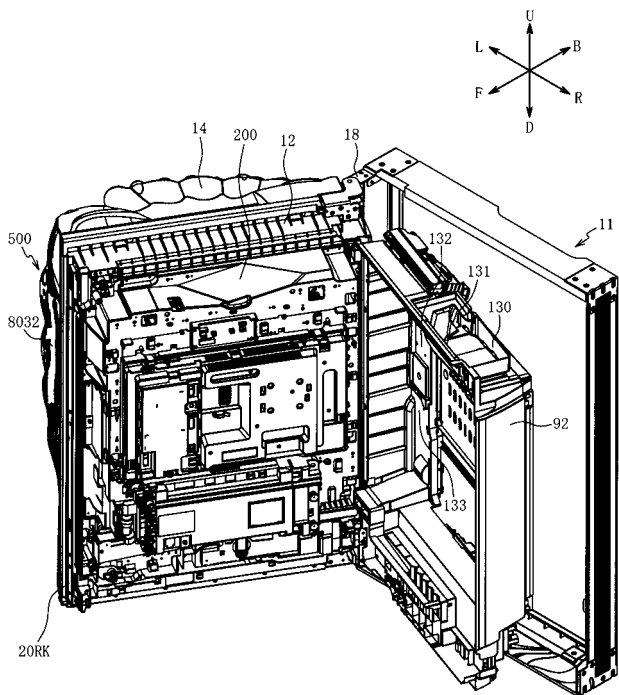
【図 86】



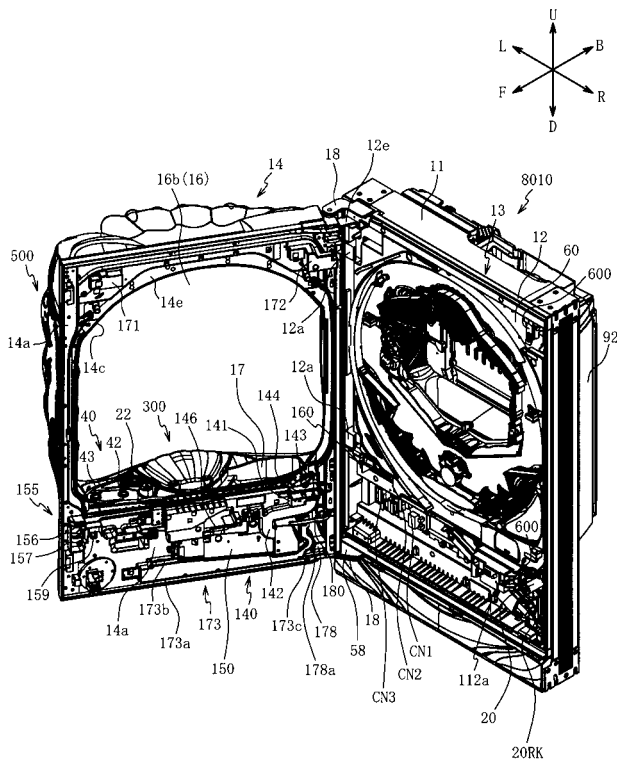
【図 87】



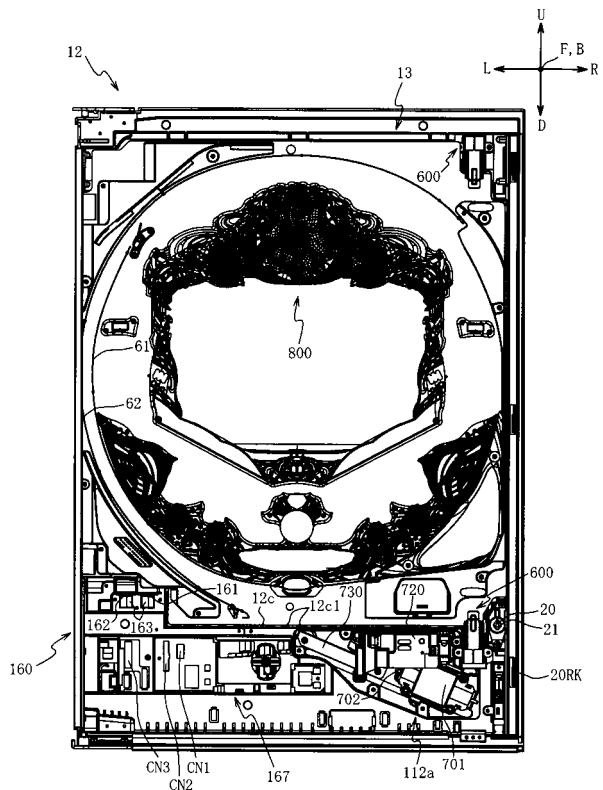
【図 88】



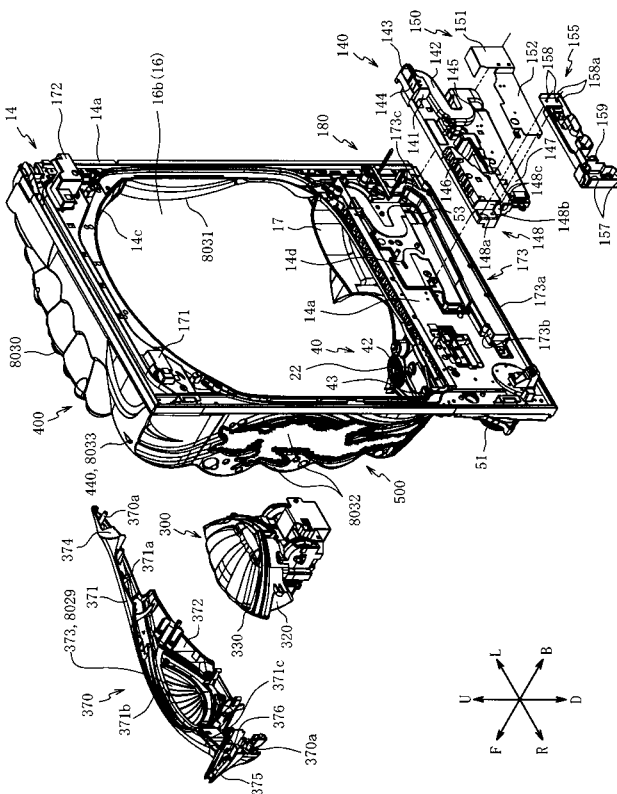
【图 8 9】



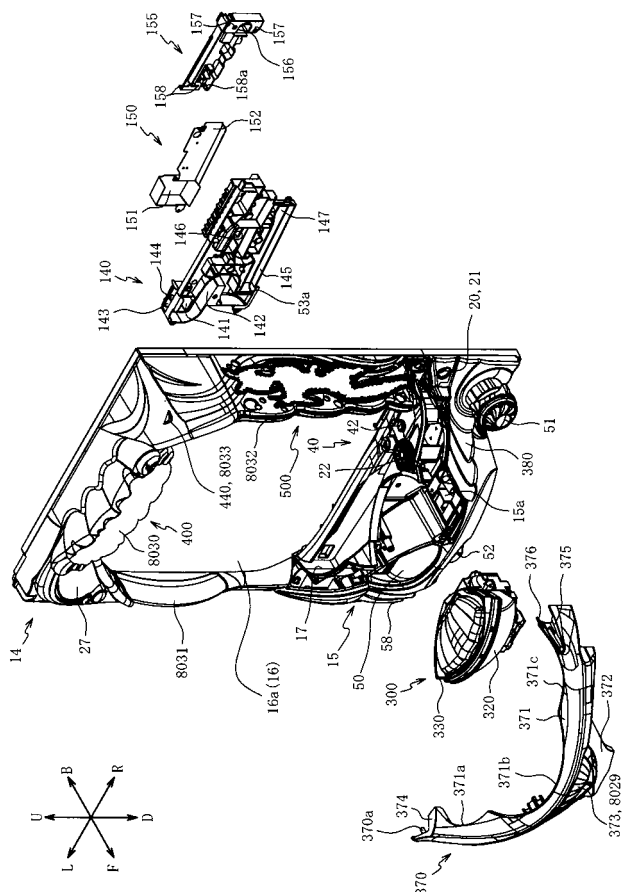
【图 9-0】



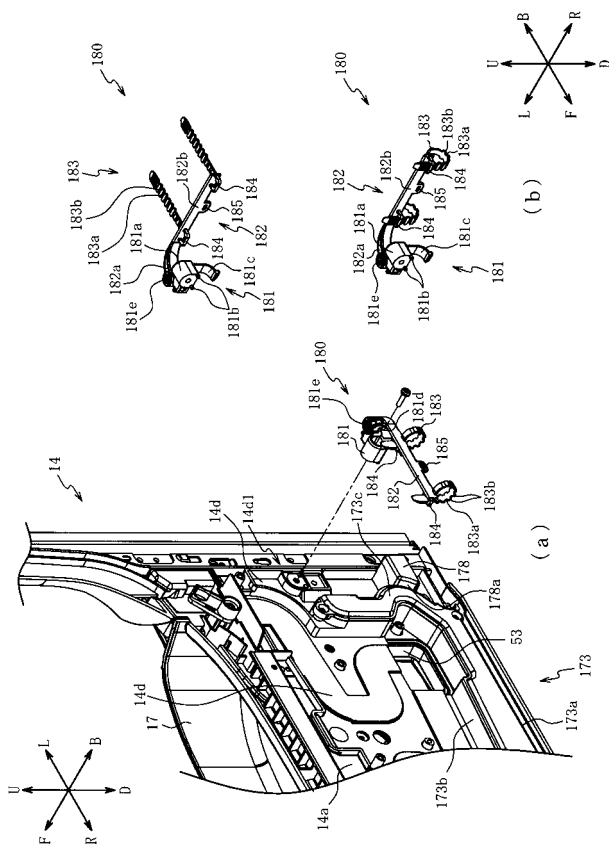
【图 9 1】



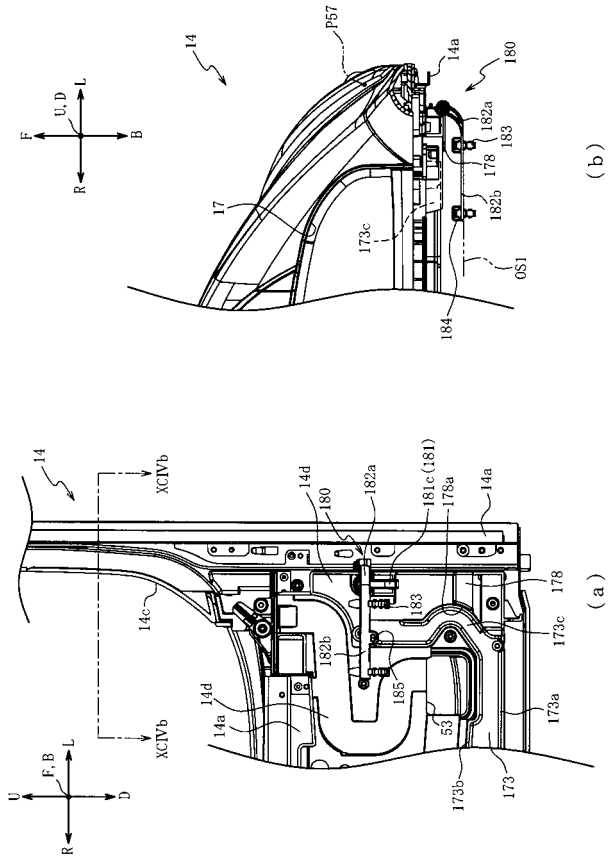
【图 9 2】



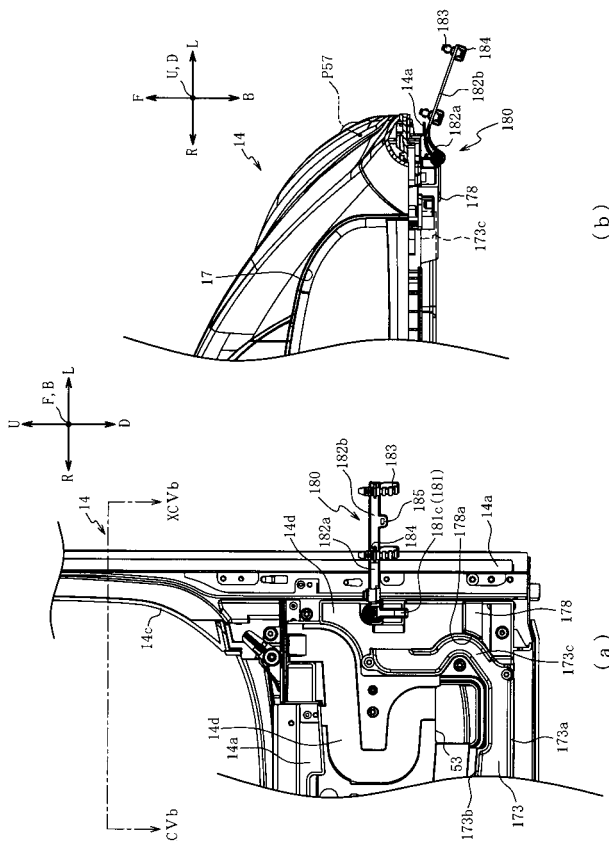
【図 9 3】



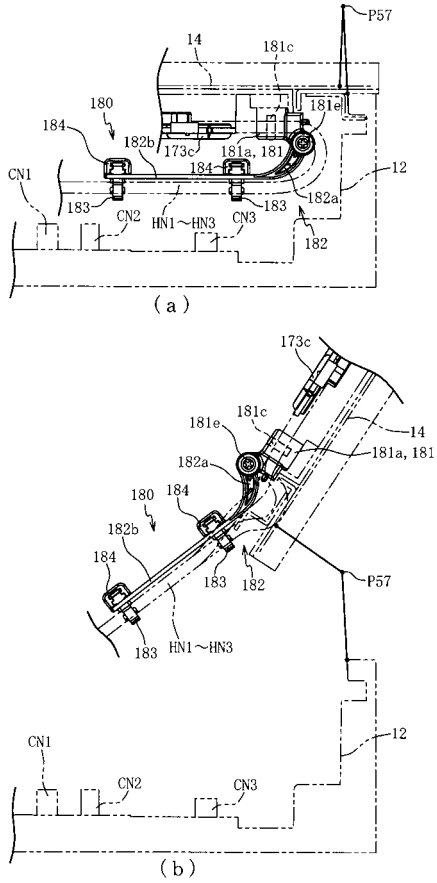
【図 9 4】



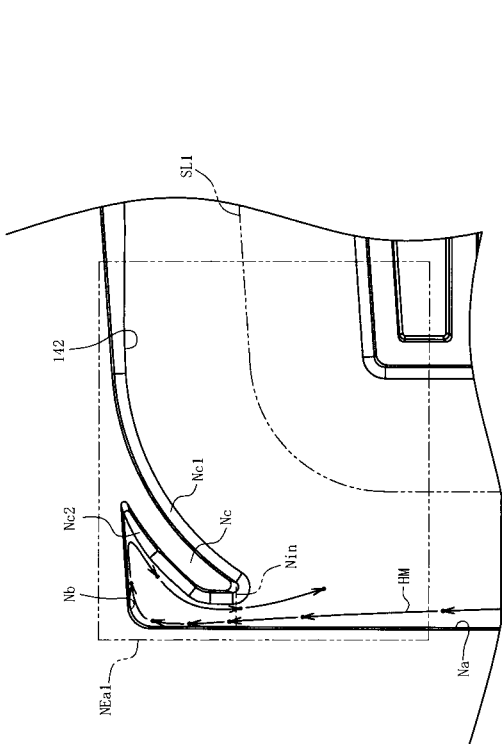
【図 9 5】



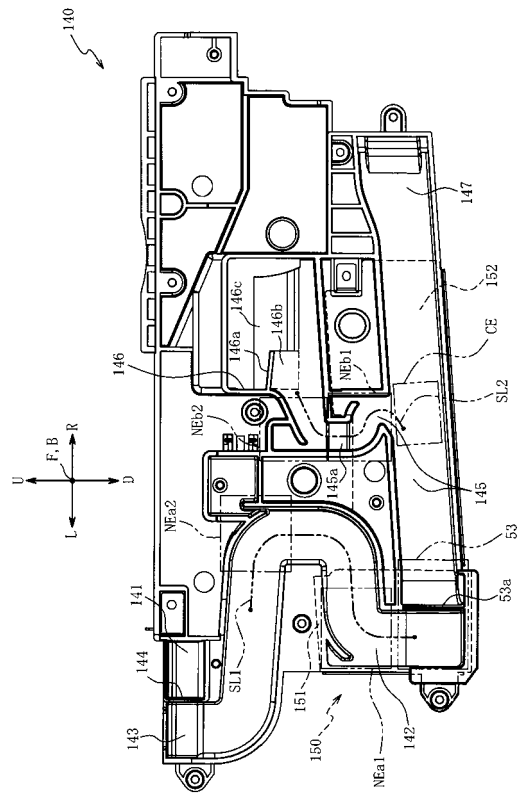
【图 9-7】



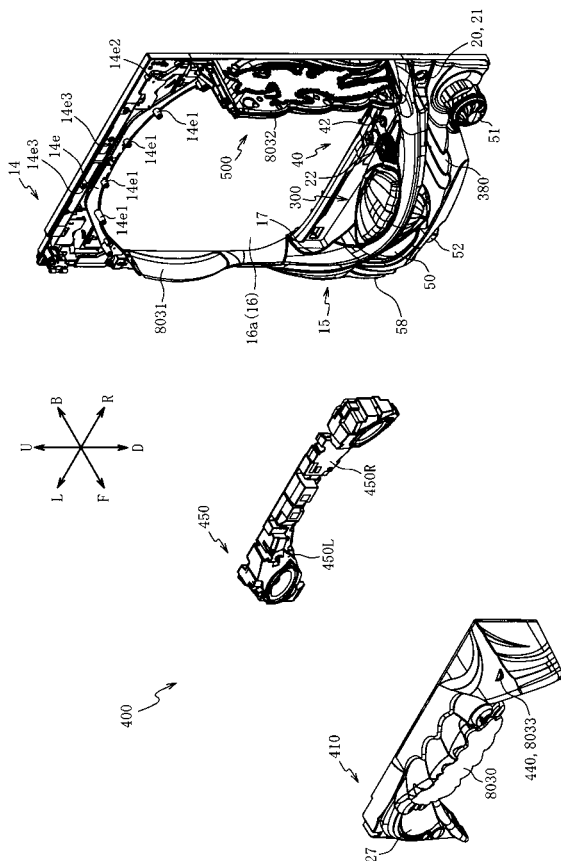
【 図 9 9 】



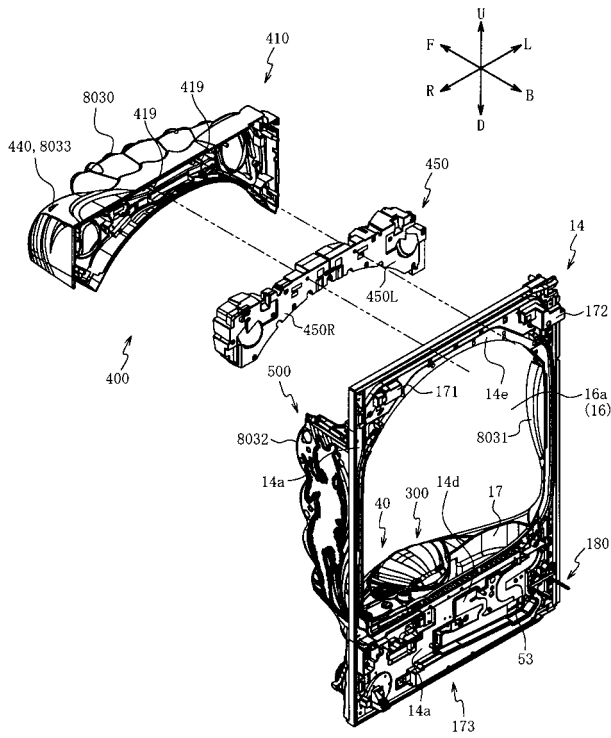
【 図 9 8 】



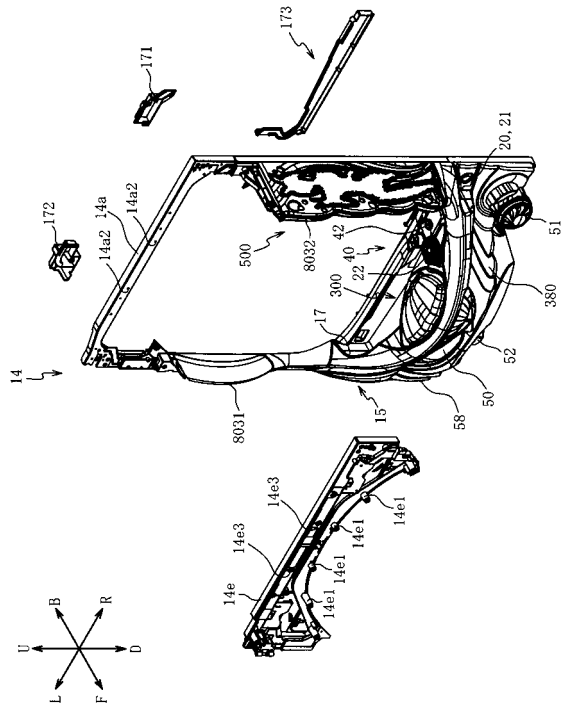
【図 1 0 0】



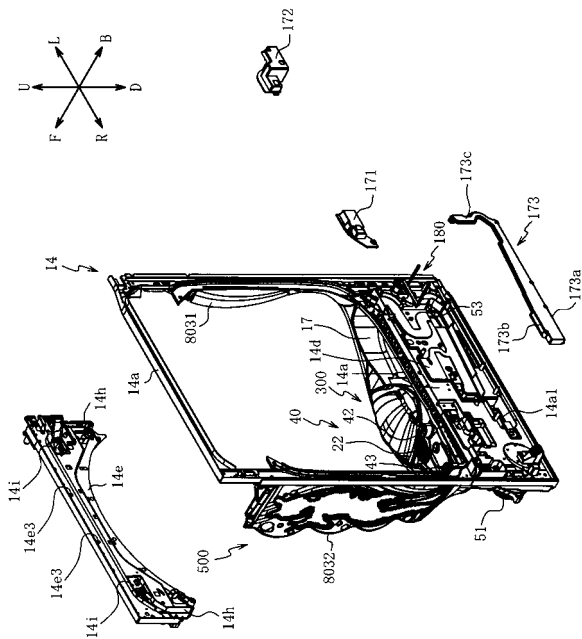
【図 101】



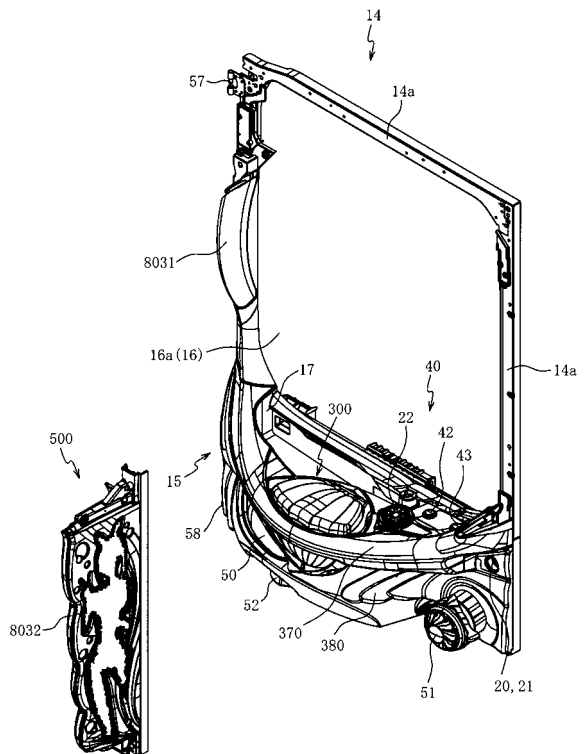
【図 102】



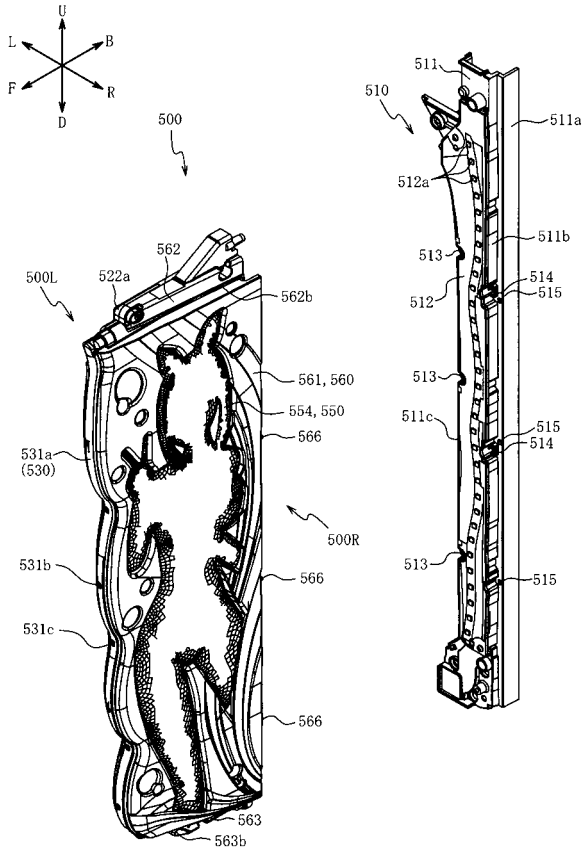
【図 103】



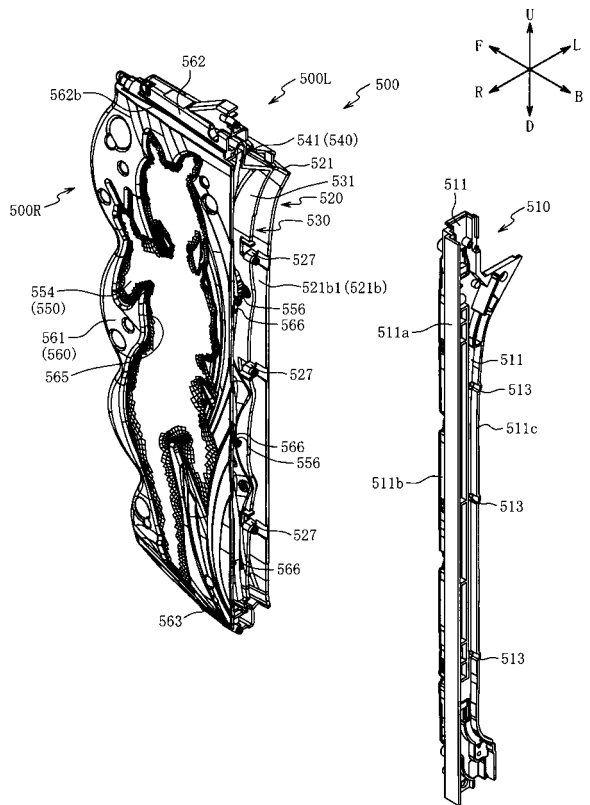
【図 104】



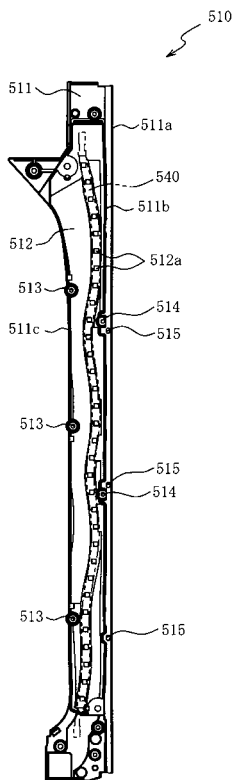
【図 105】



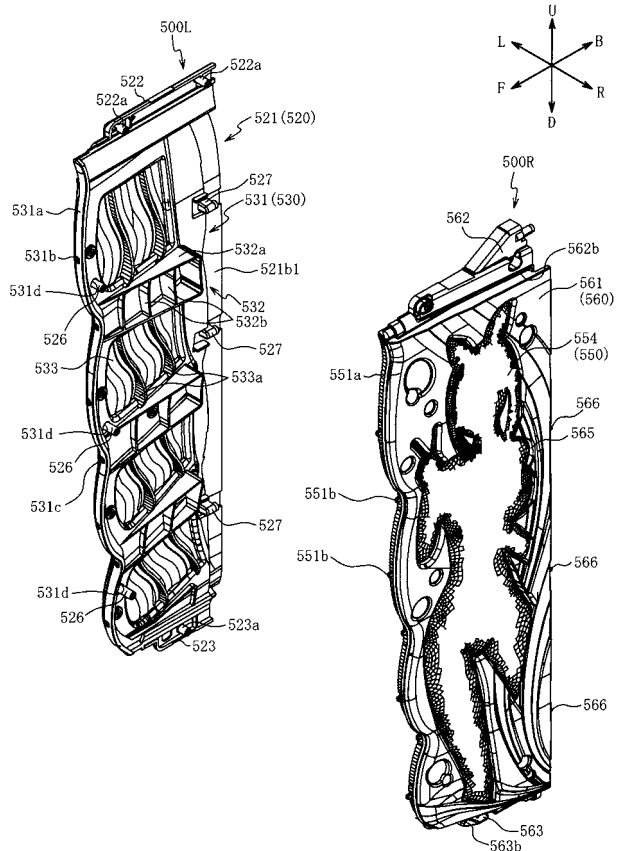
【図 106】



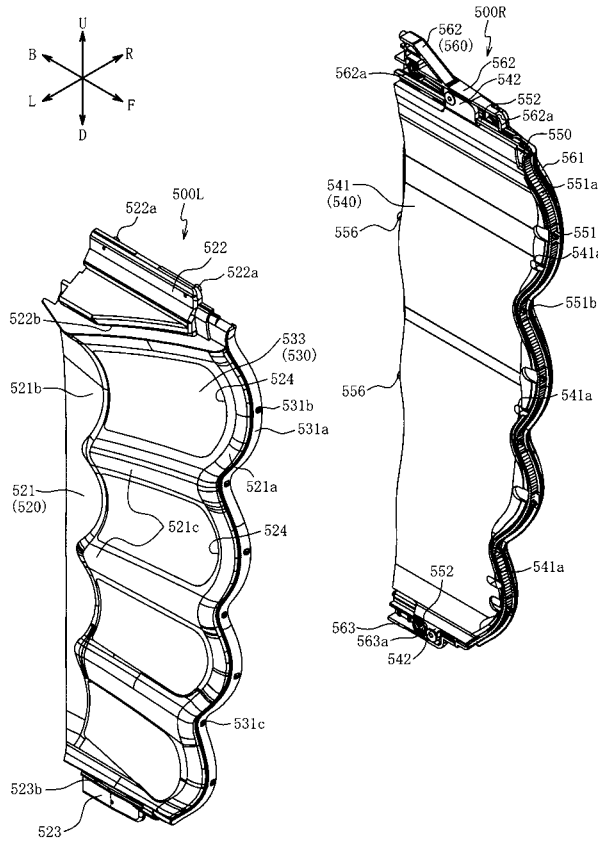
【図 107】



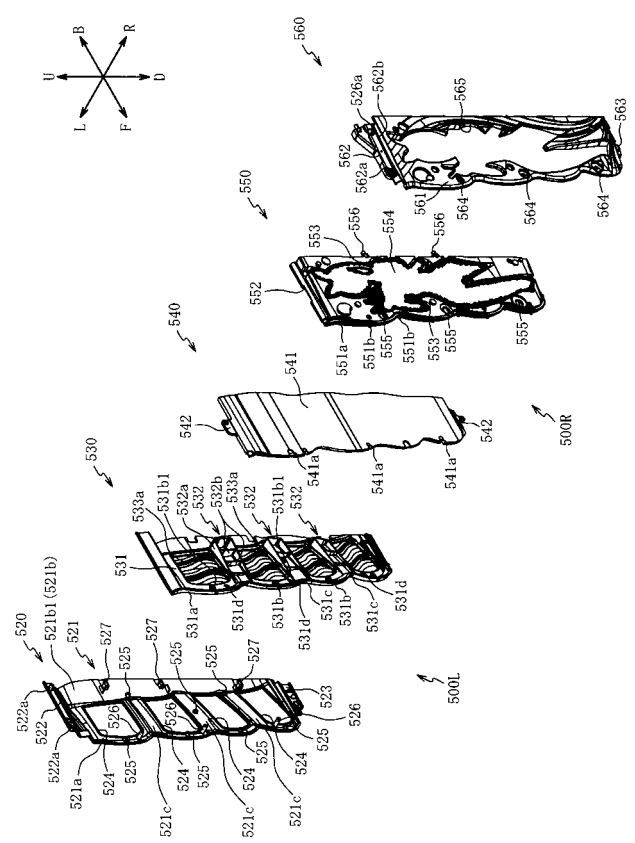
【図 108】



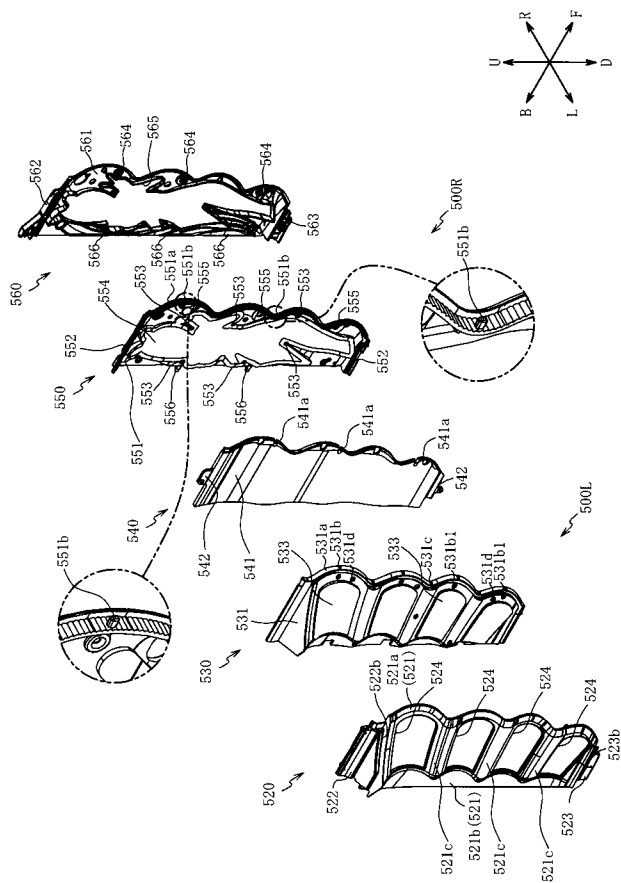
【図 109】



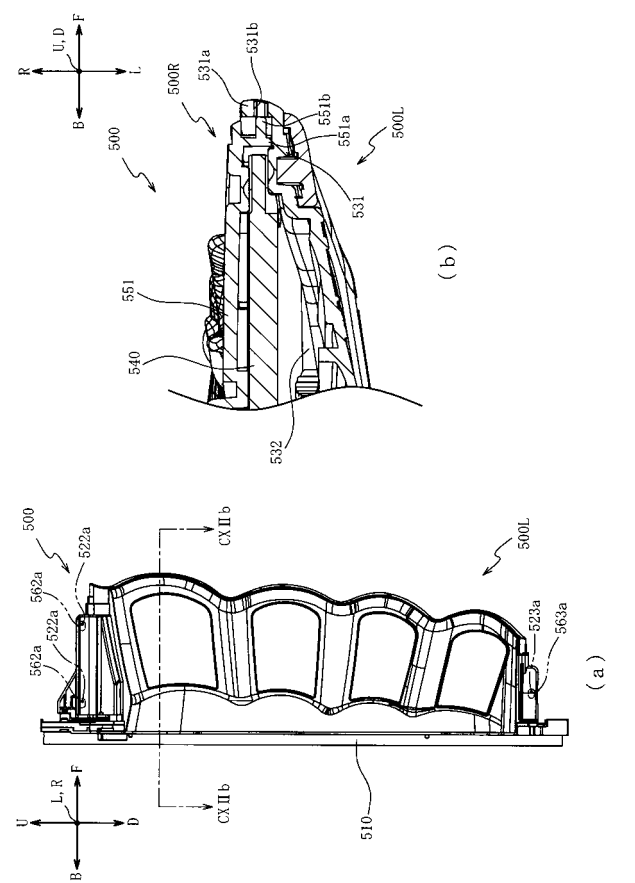
【図 110】



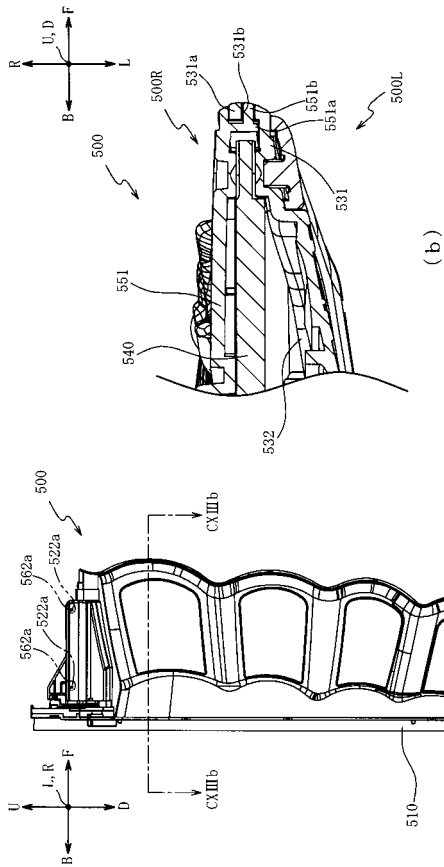
【図 111】



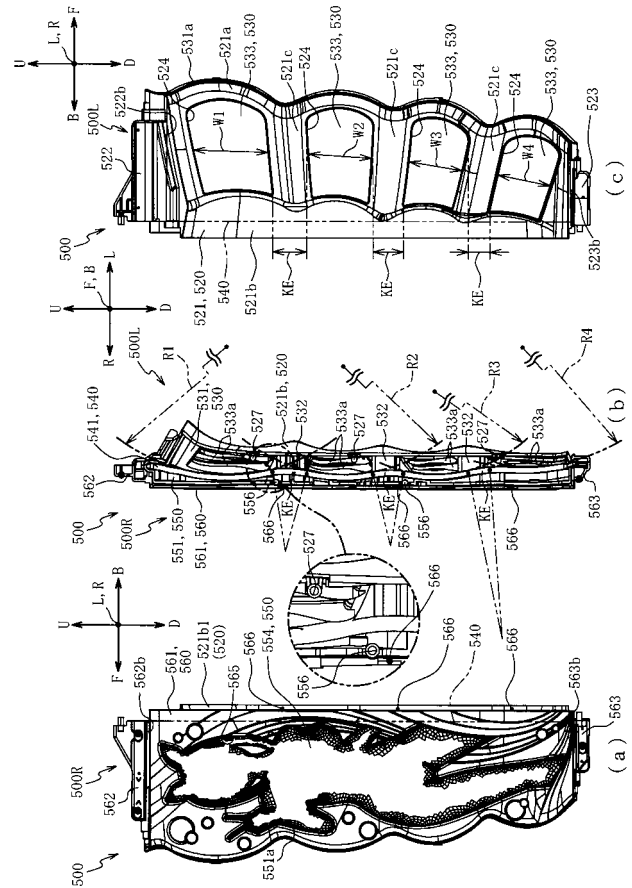
【図 112】



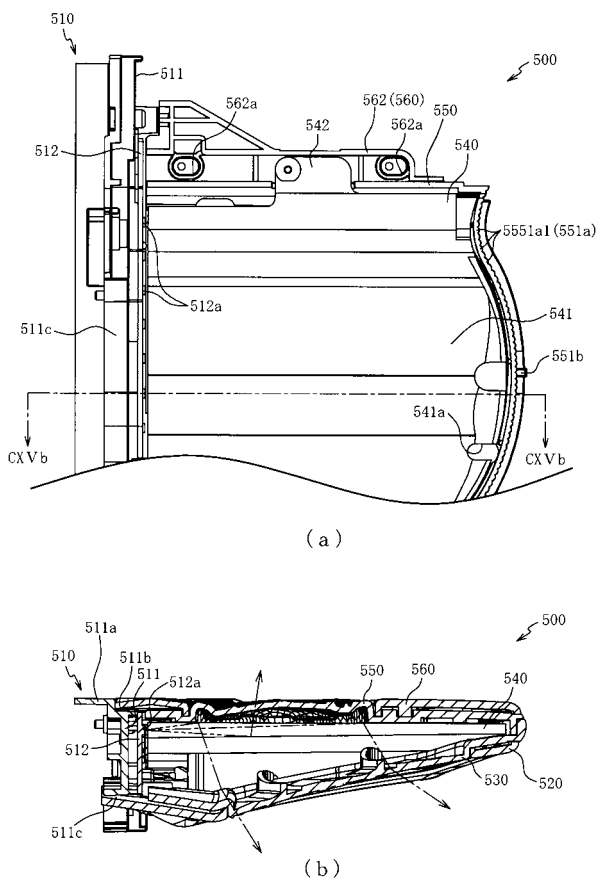
【図 113】



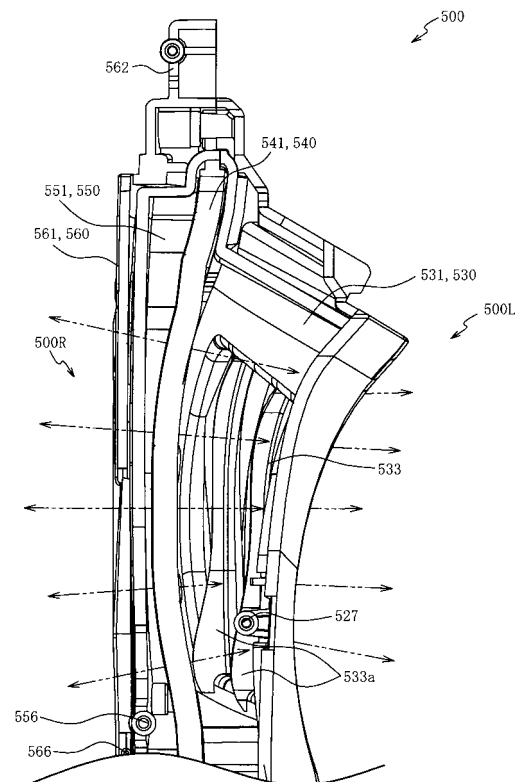
【図 114】



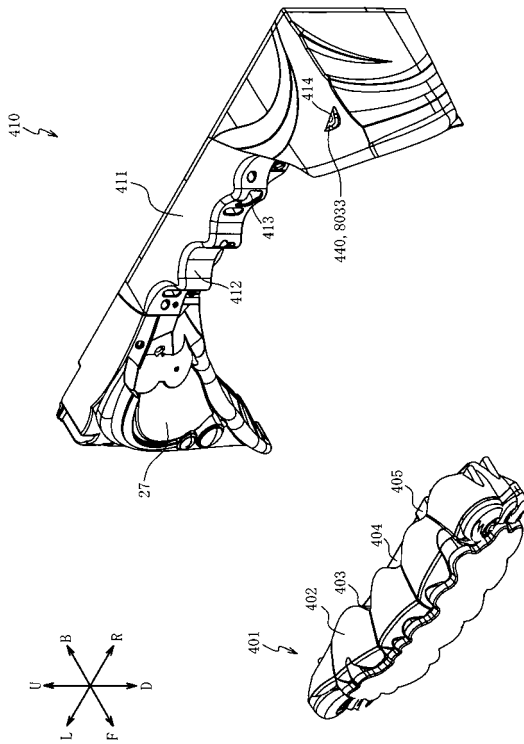
【図 115】



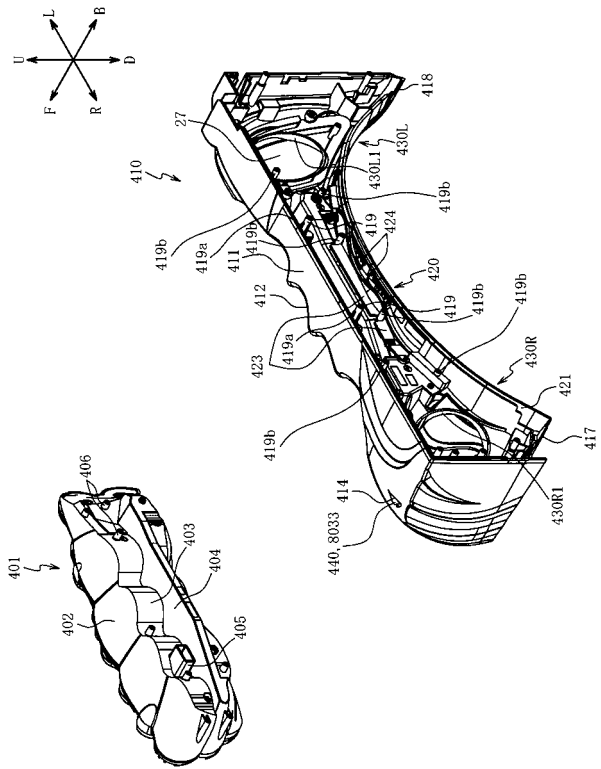
【図 116】



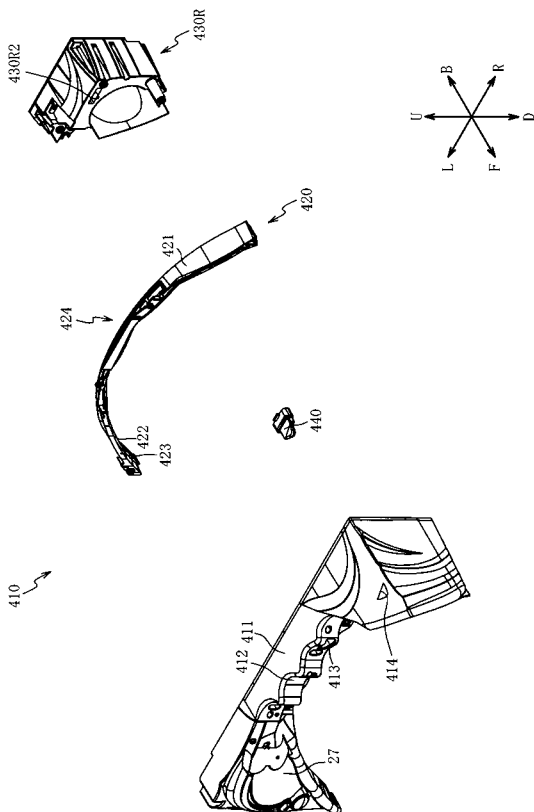
【図 1 1 7】



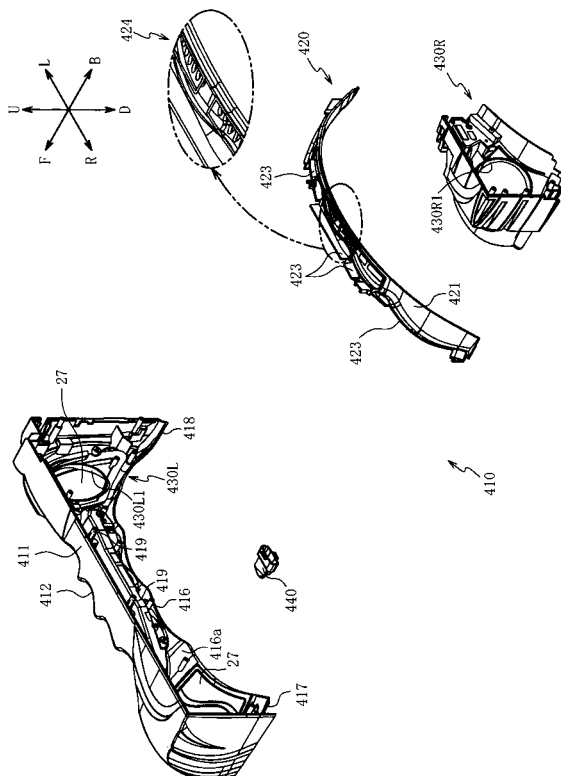
【図 1 1 8】



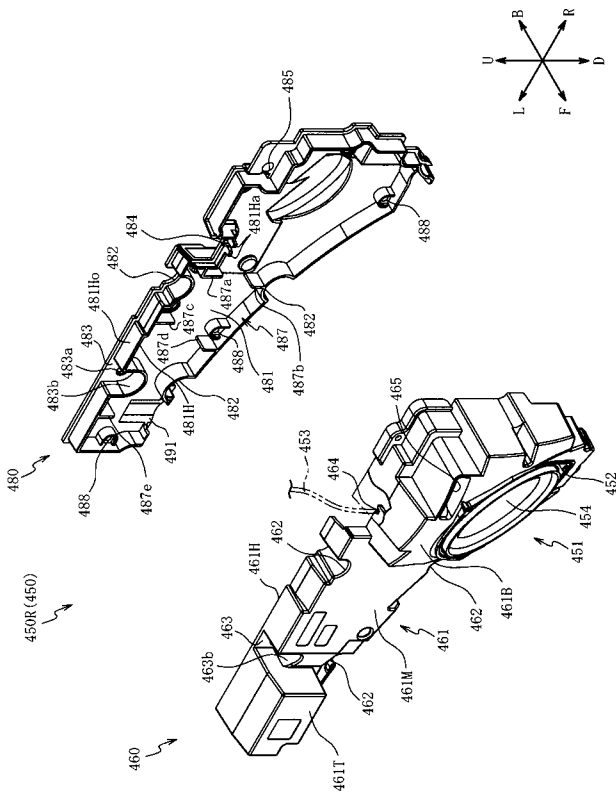
【図 1 1 9】



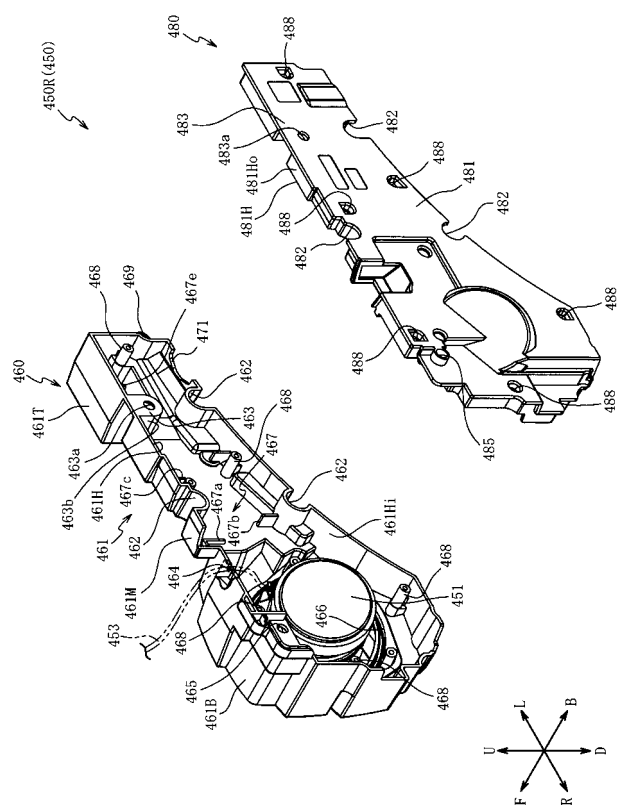
【図 1 2 0】



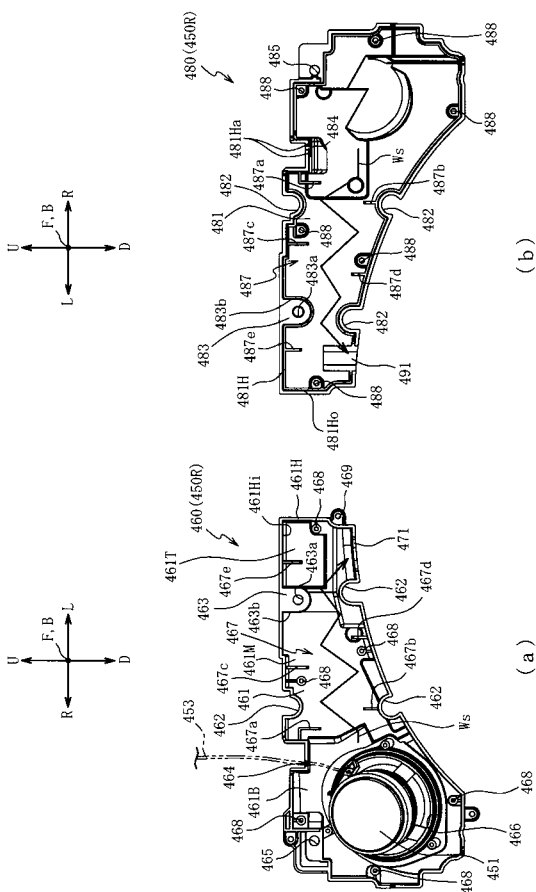
【図 1 2 1】



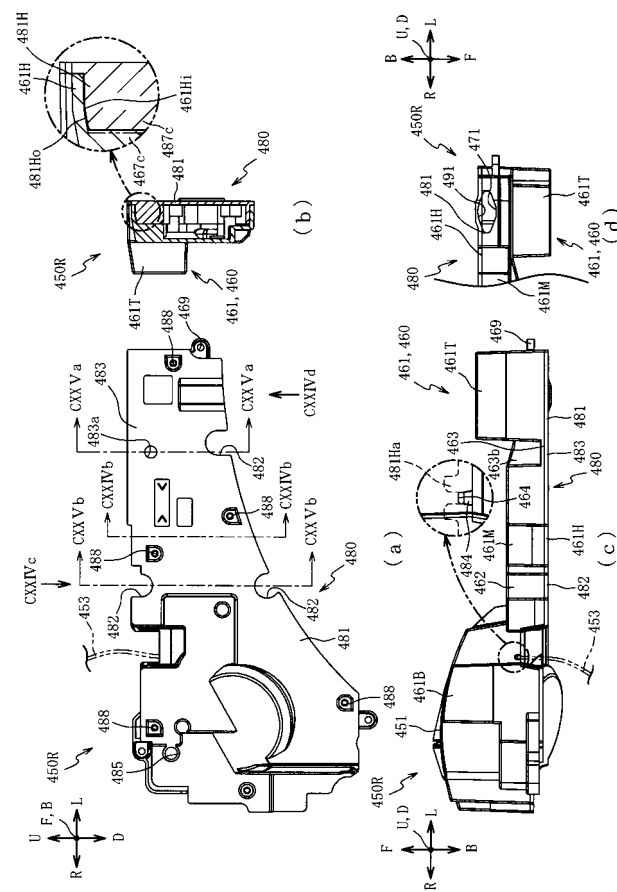
【図 1 2 2】



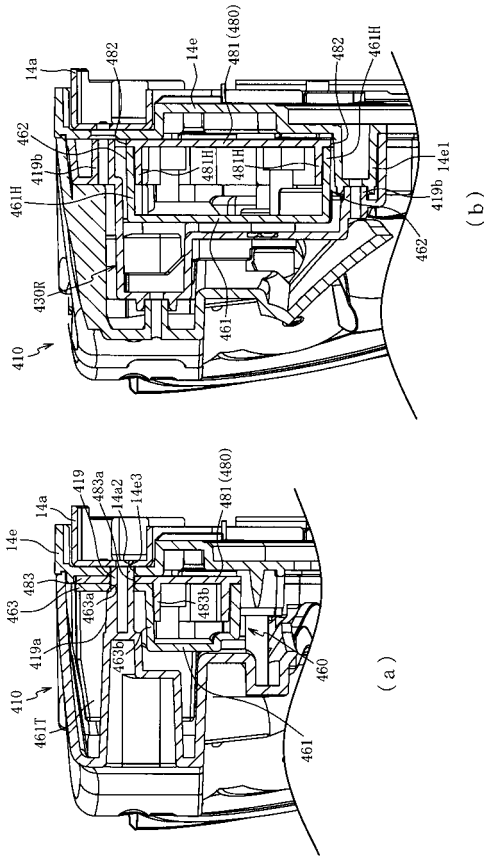
【図 1 2 3】



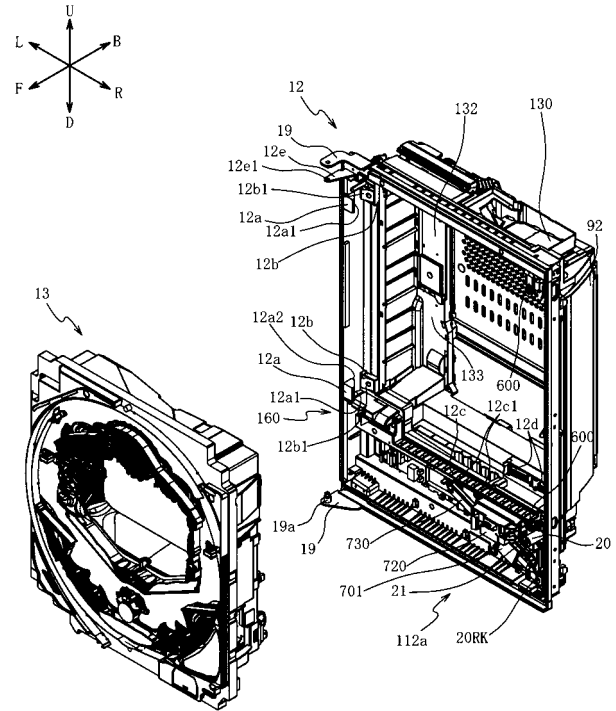
【図 1 2 4】



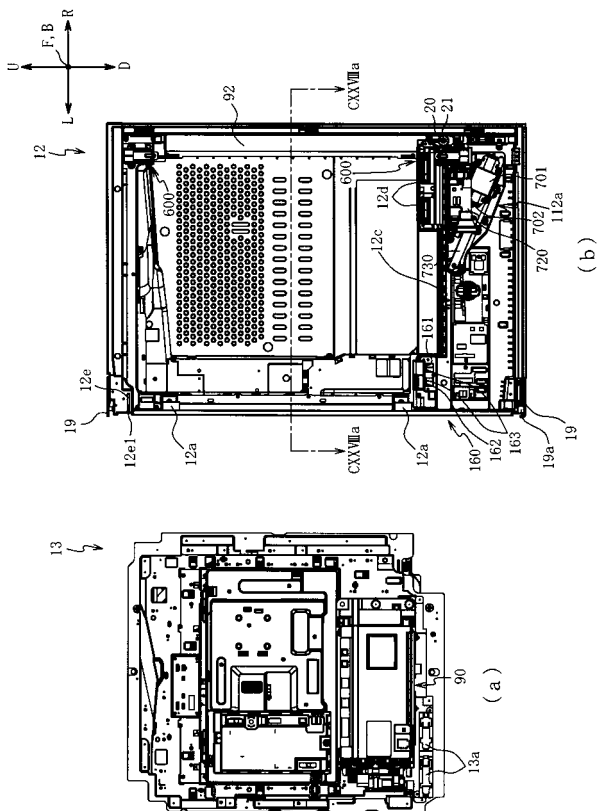
【図 1 2 5】



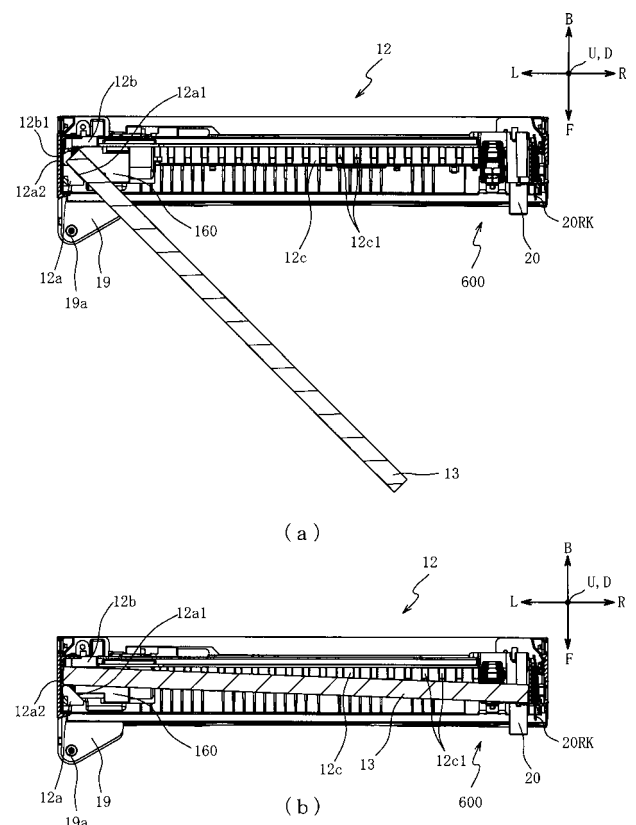
【图 1 2 6】



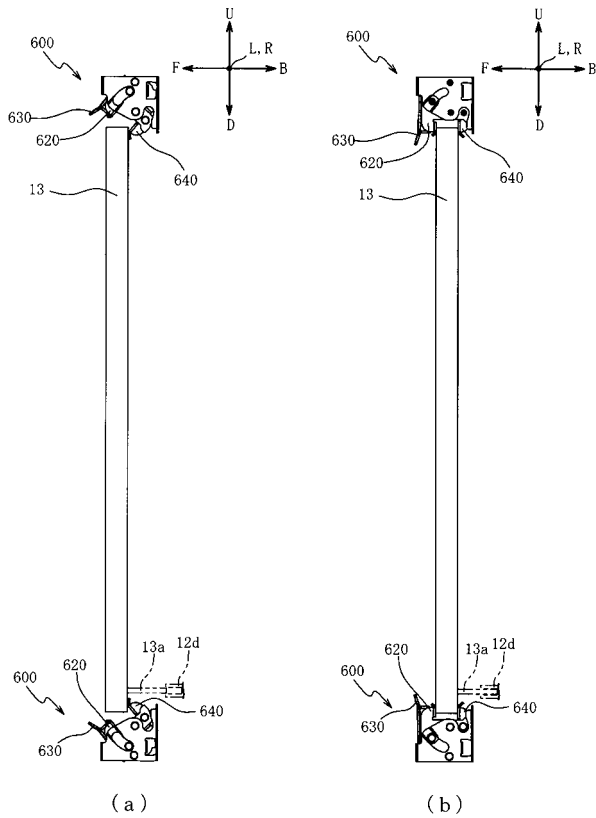
【图 1 2 7】



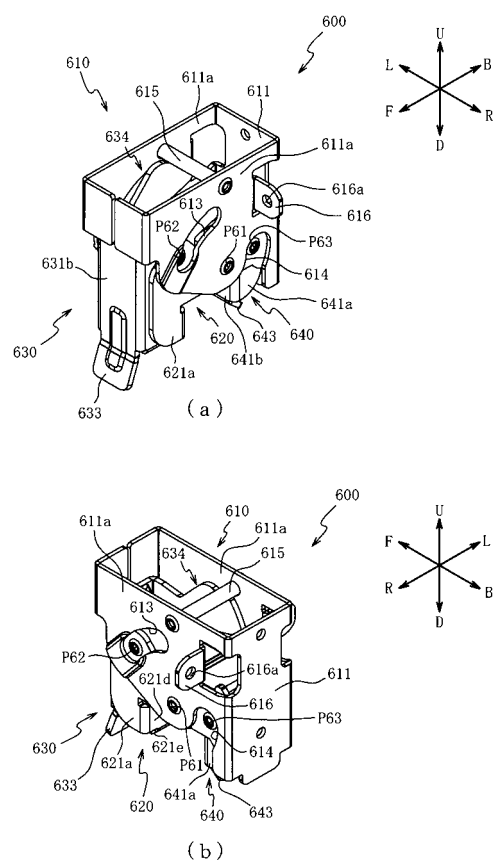
【図 1 2 8】



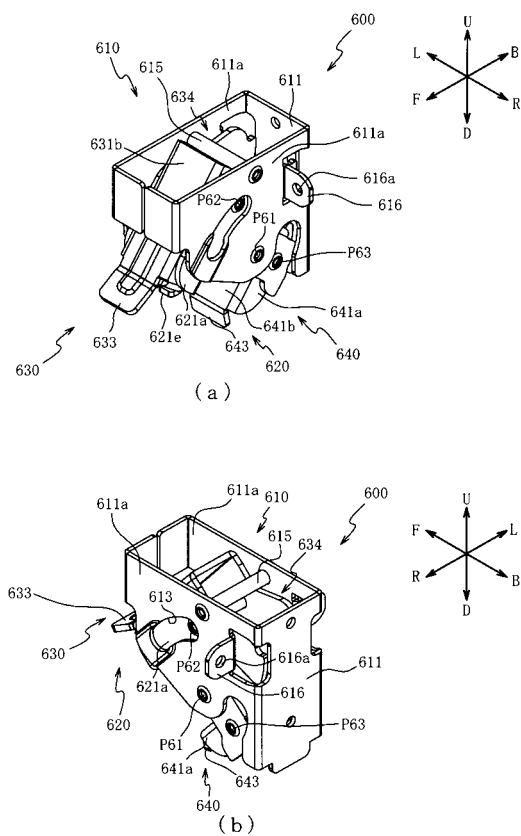
【 図 1 2 9 】



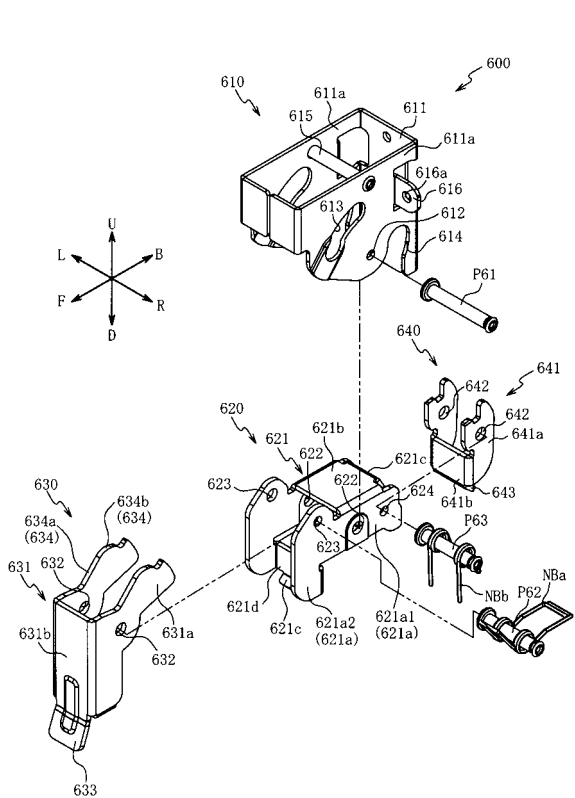
【図 1 3 0】



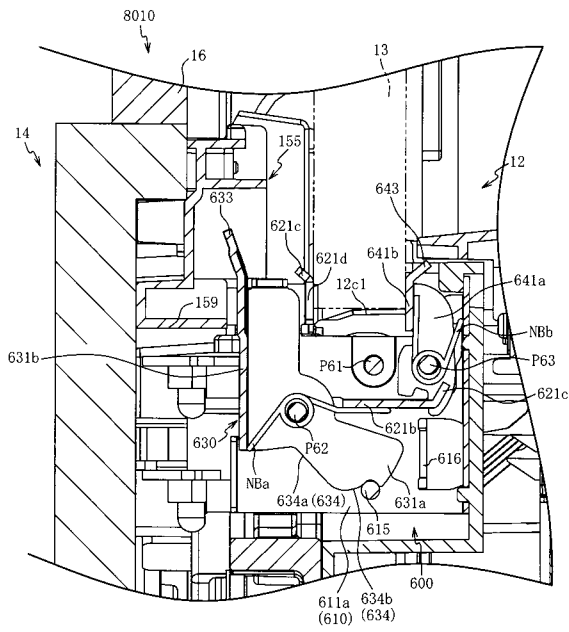
【 ☒ 1 3 1 】



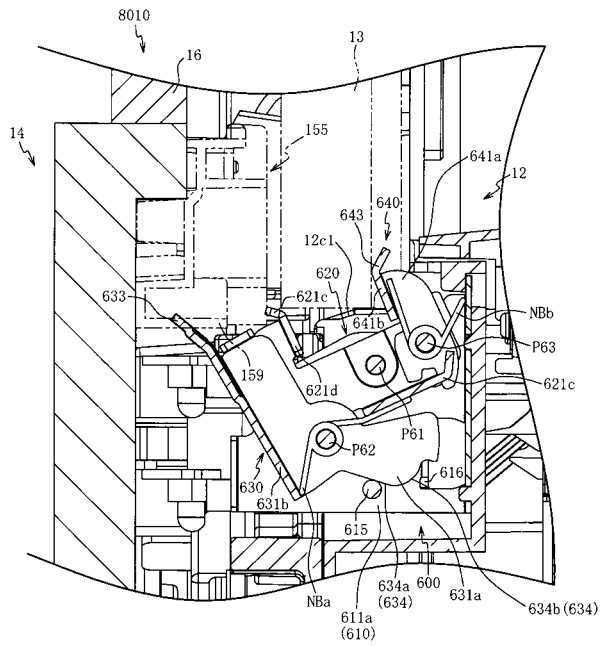
【図 1 3 2】



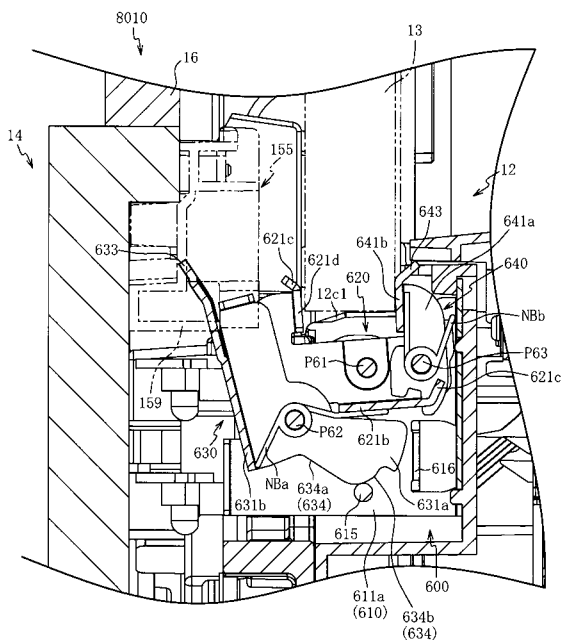
【図 1 3 7】



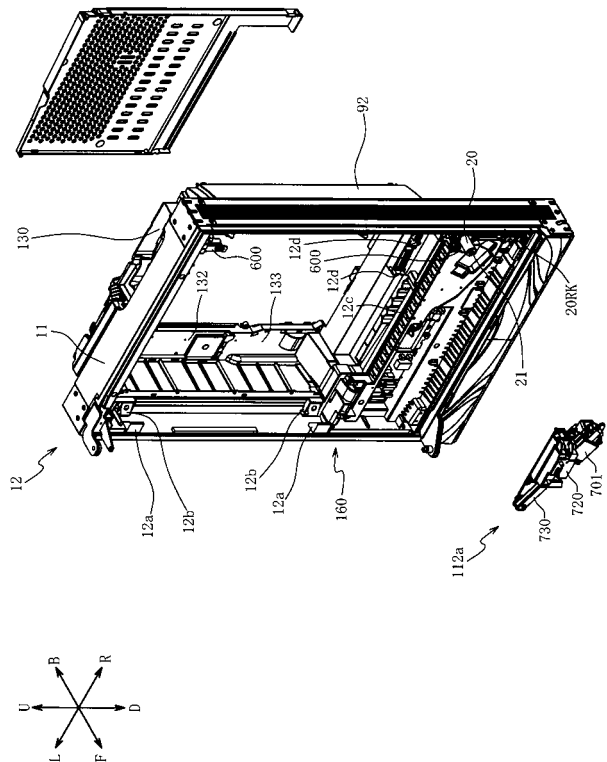
【図 1 3 8】



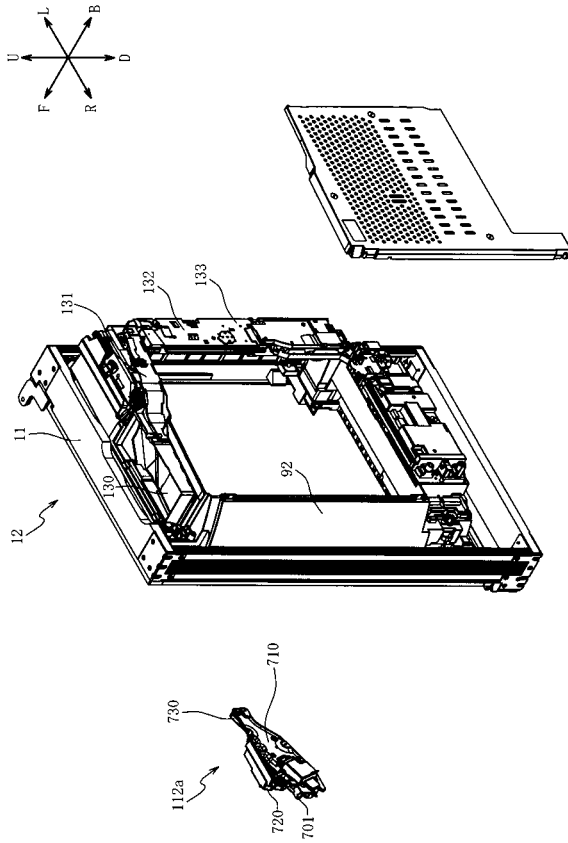
【図 1 3 9】



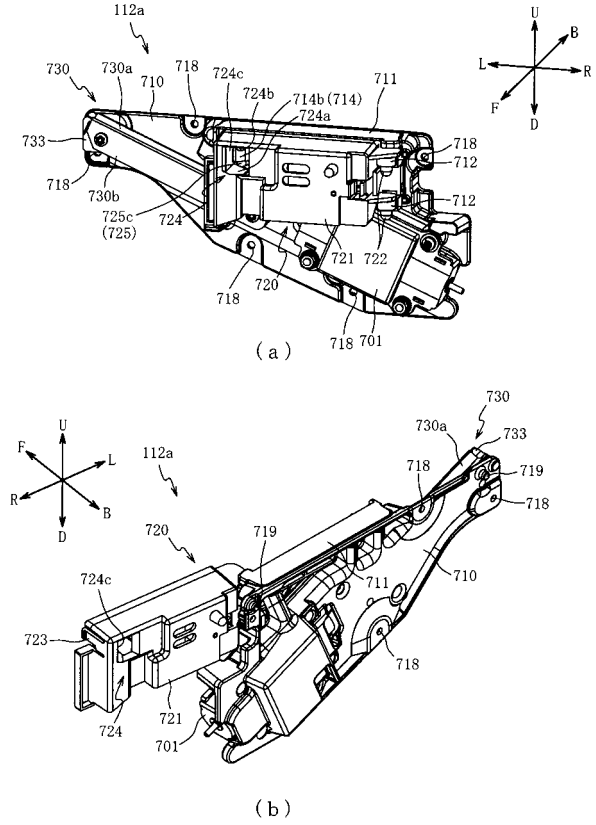
【図 1 4 0】



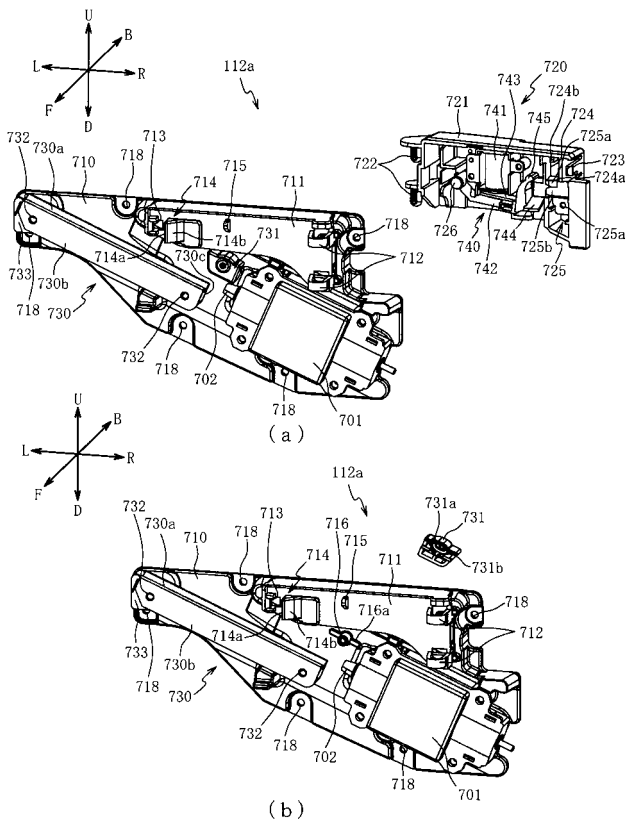
【図 1 4 1】



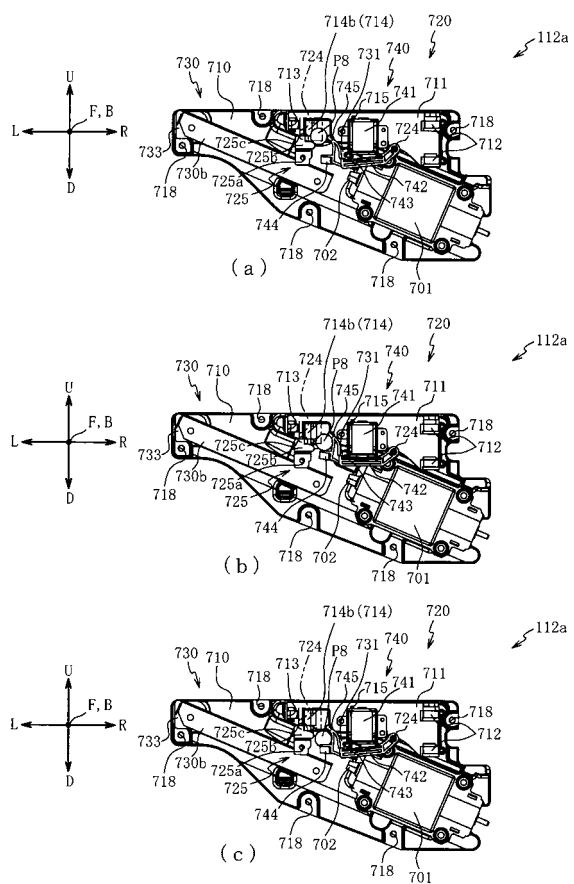
【図 1 4 2】



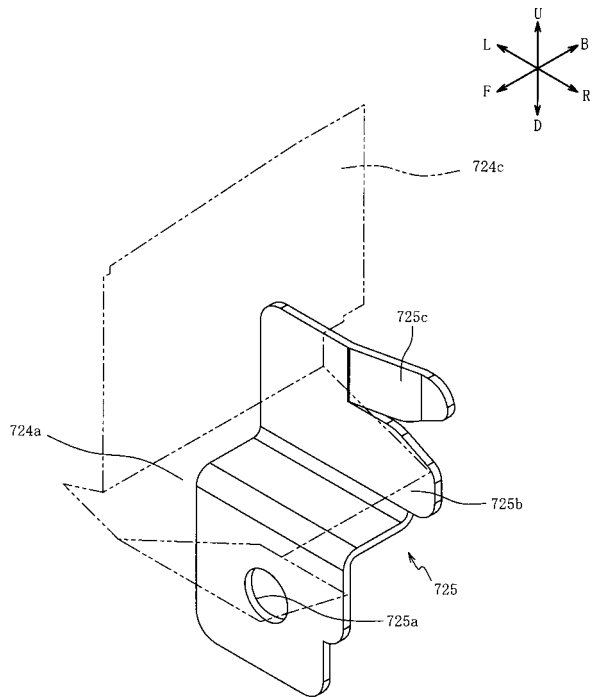
【図 1 4 3】



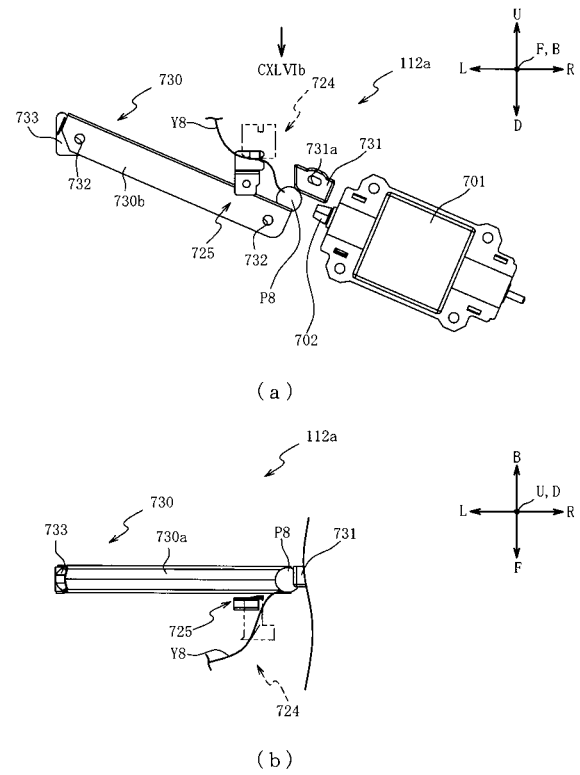
【図 1 4 4】



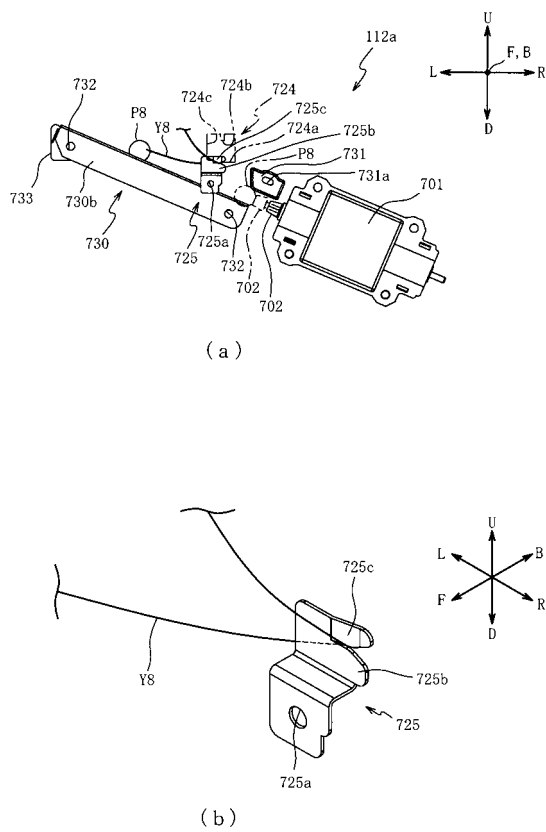
【図 1 4 5】



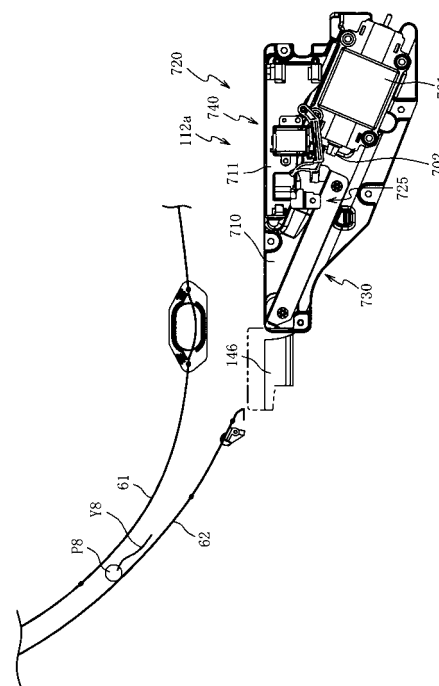
【図 1 4 6】



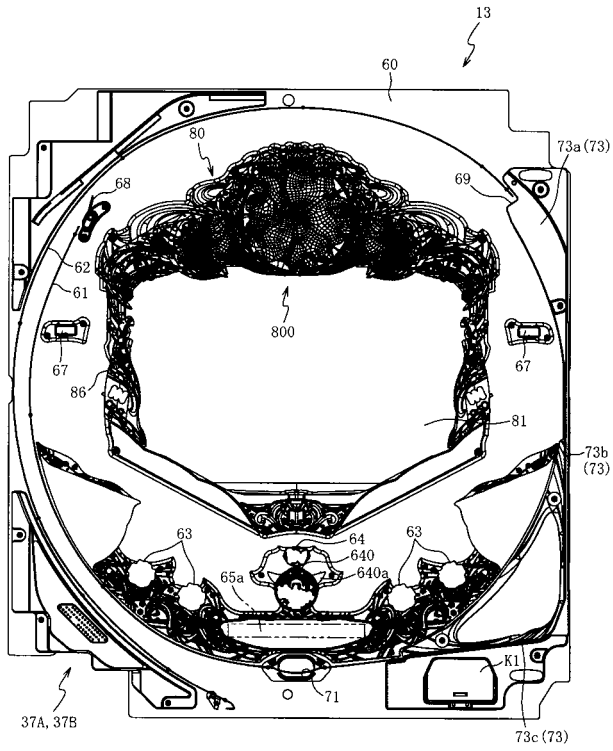
【図 1 4 7】



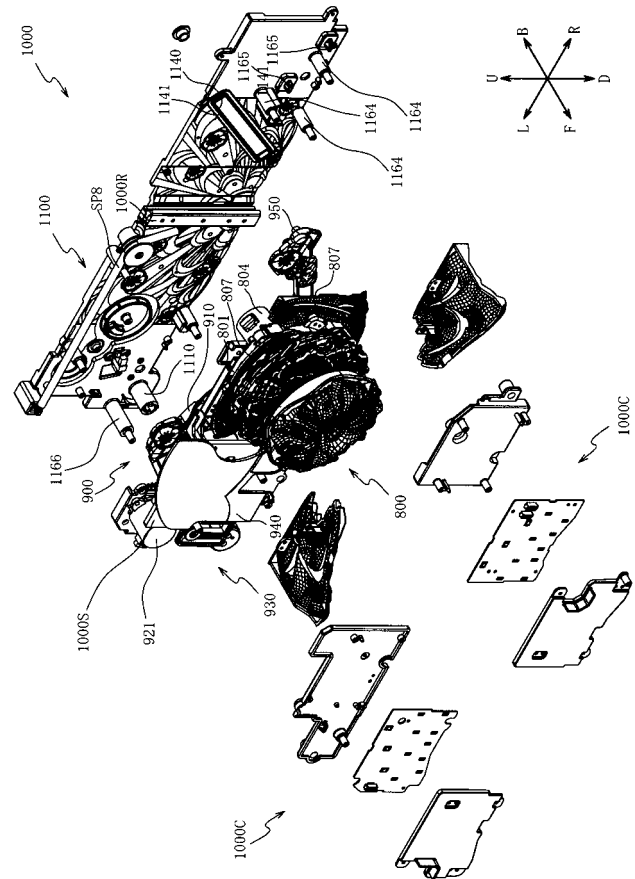
【図 1 4 8】



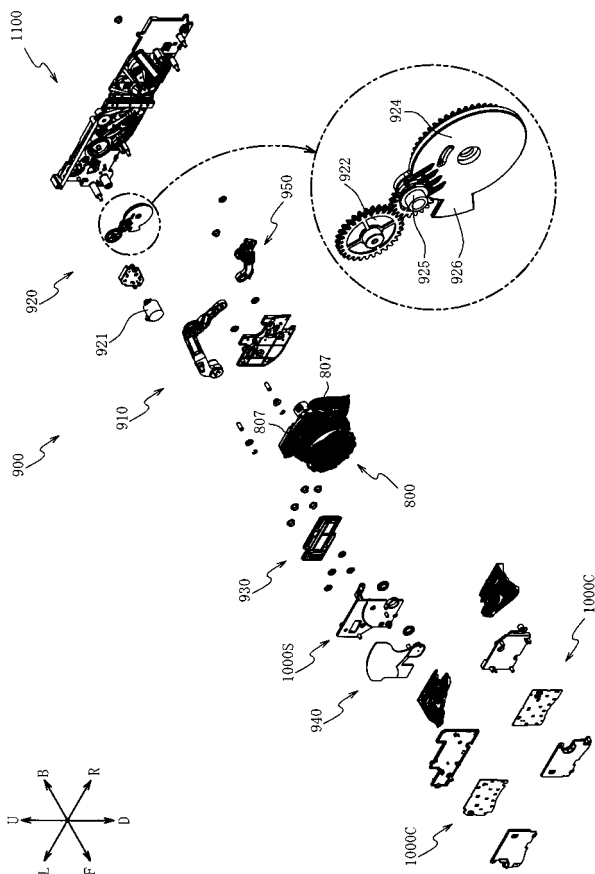
【図 149】



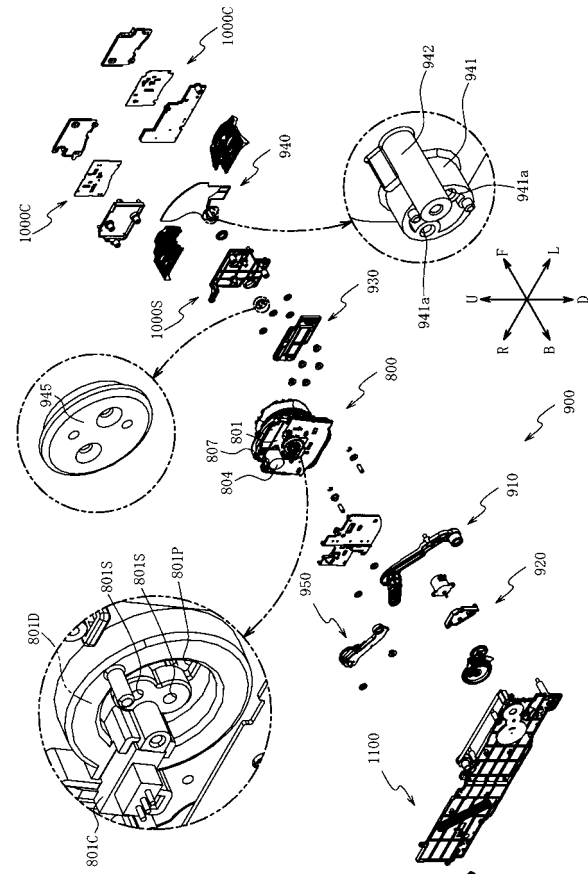
【図 150】



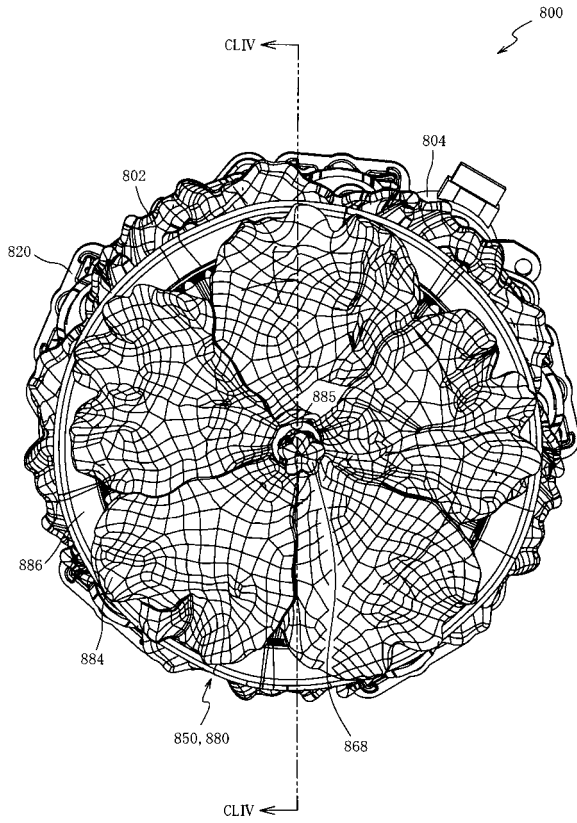
【図 151】



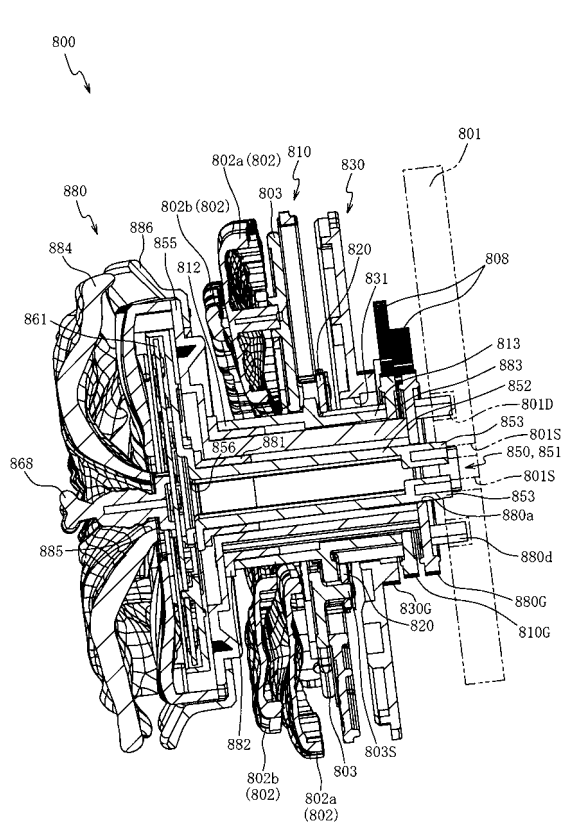
【図 152】



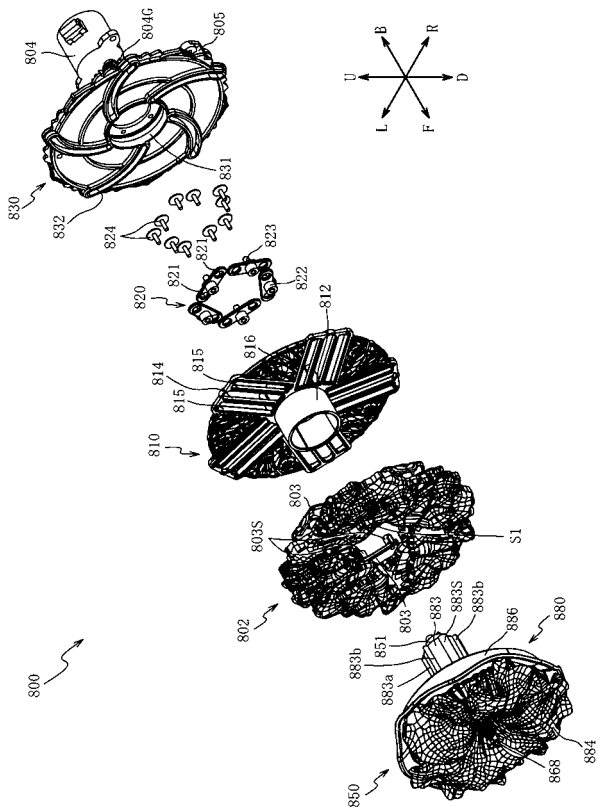
【図 153】



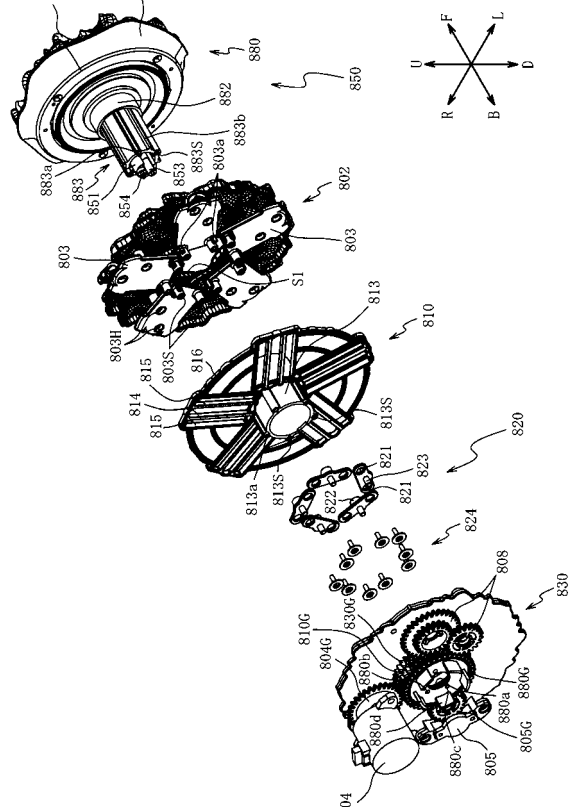
【図 154】



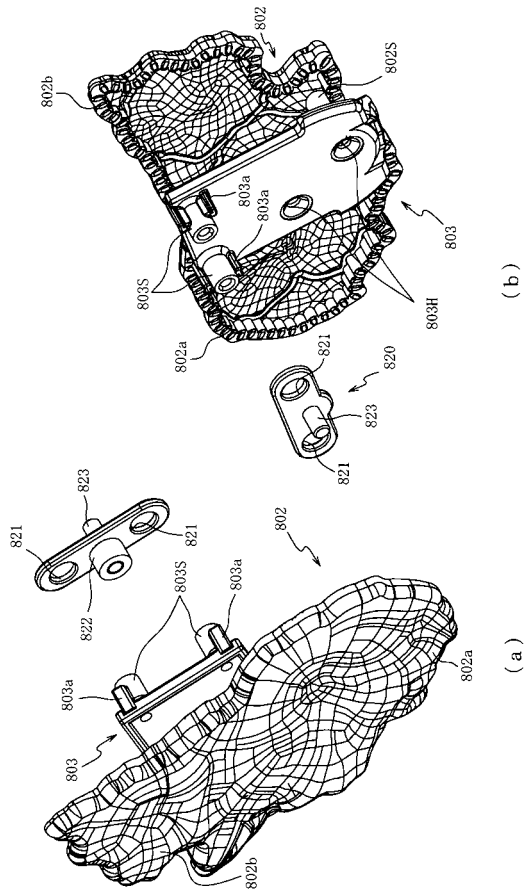
【図 155】



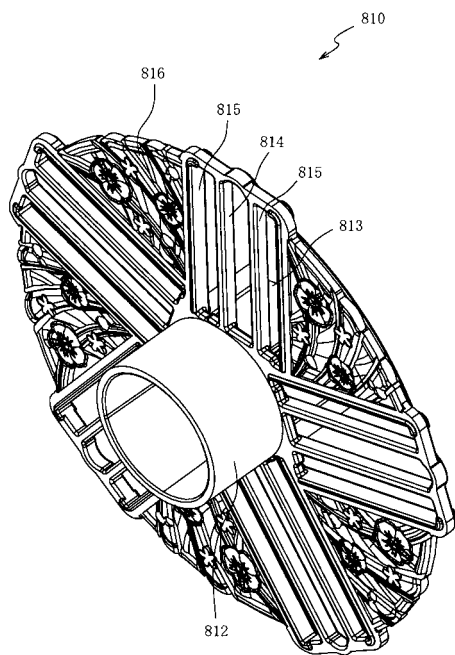
【図 156】



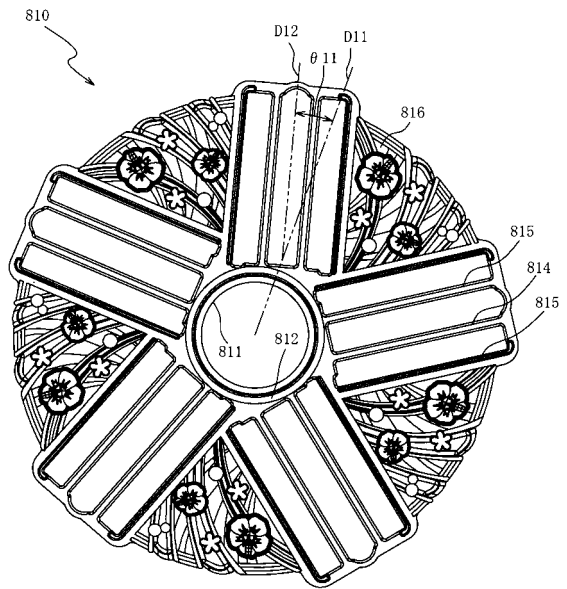
【図 157】



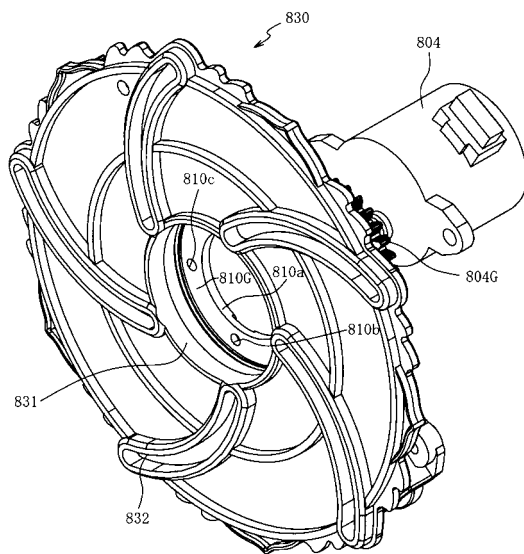
【図 159】



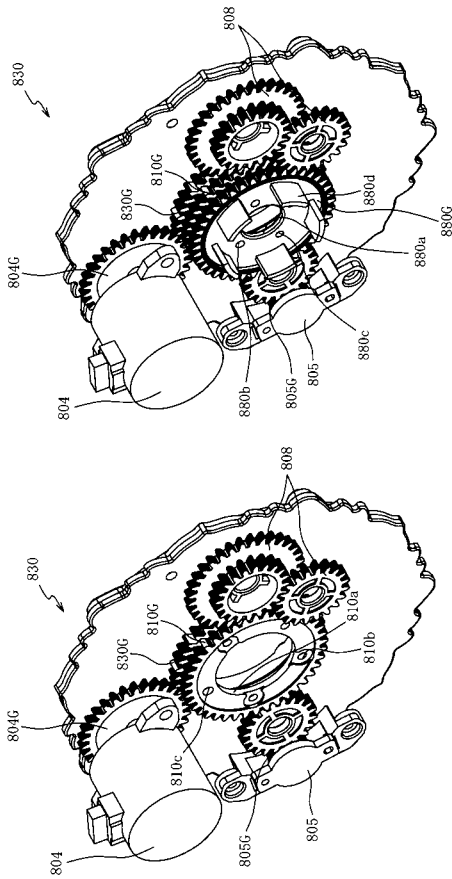
【図 158】



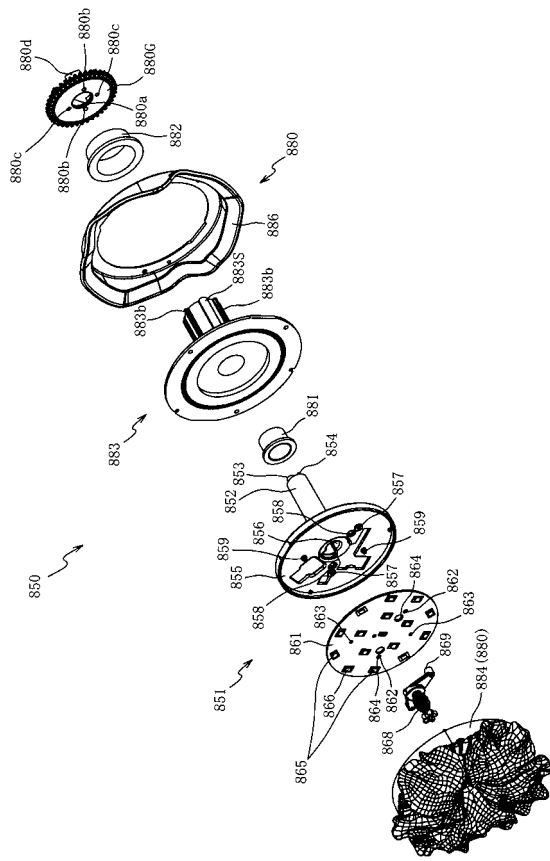
【図 160】



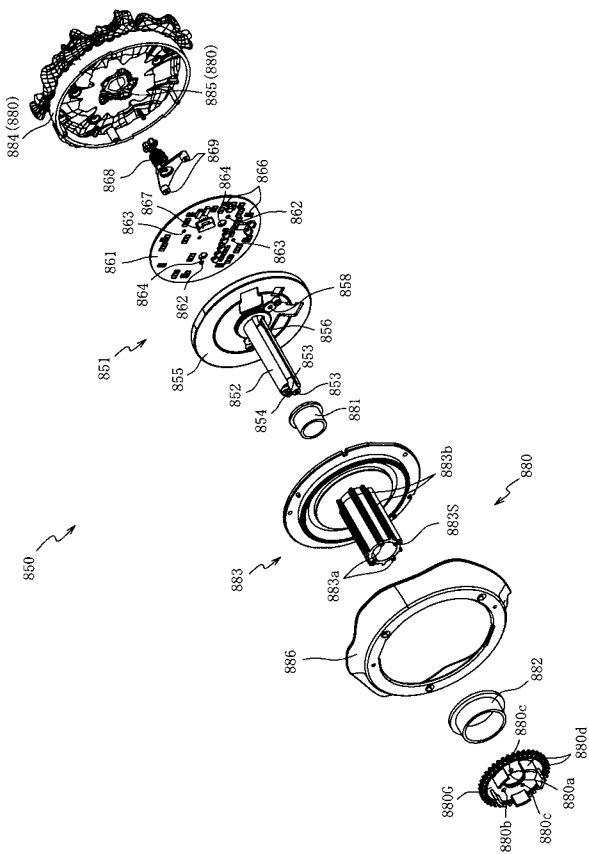
【図 161】



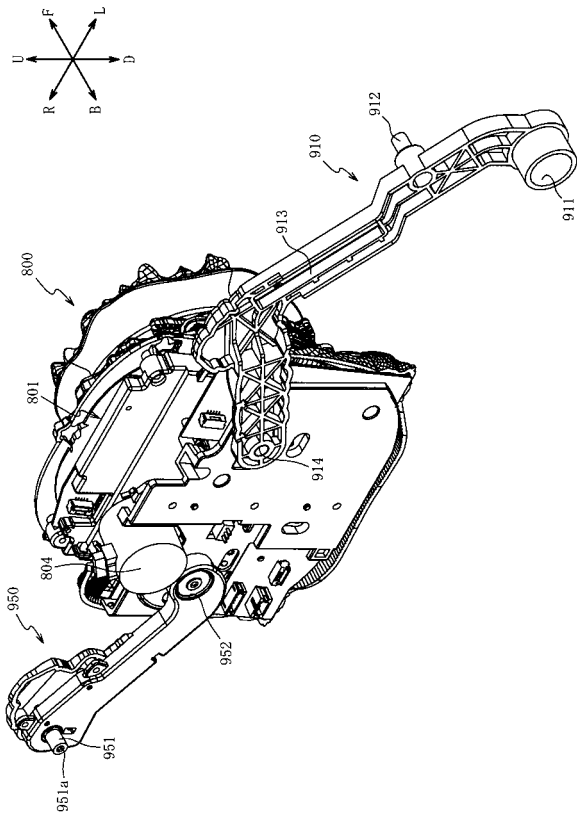
【図 162】



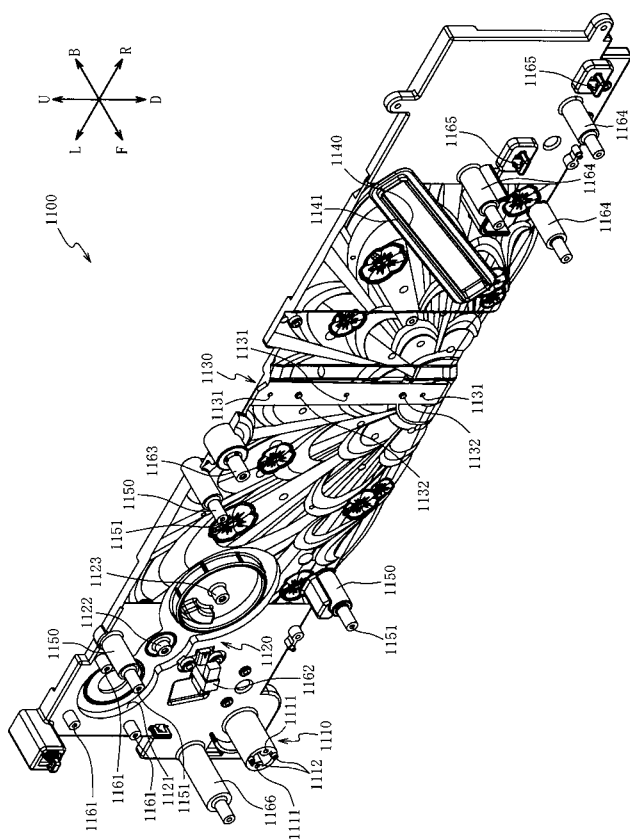
【図 163】



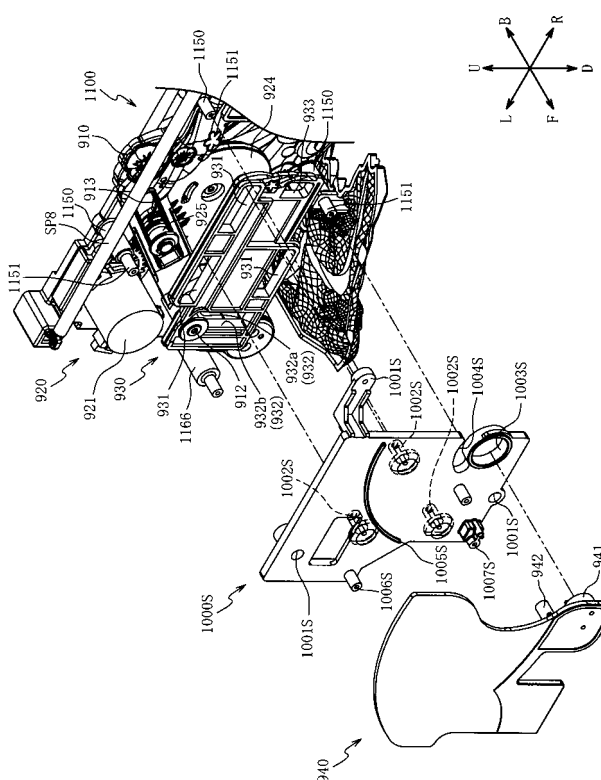
【図 164】



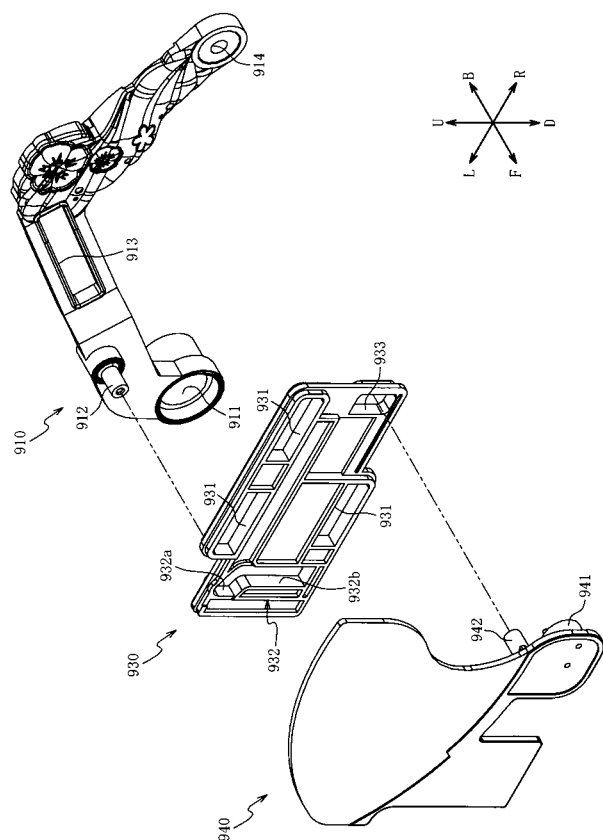
【図 1 6 5】



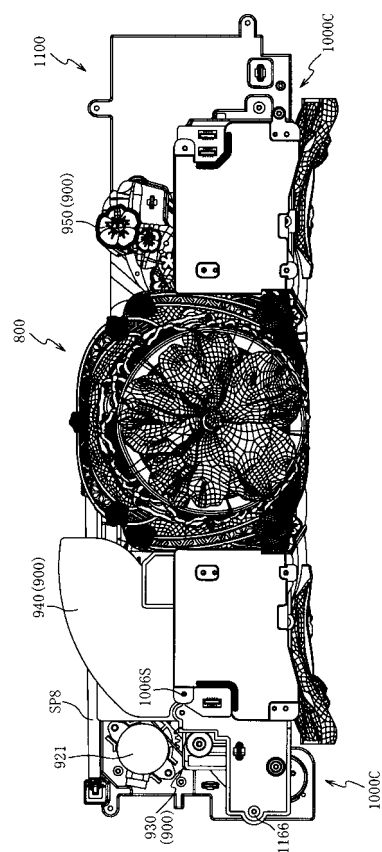
【図 1 6 6】



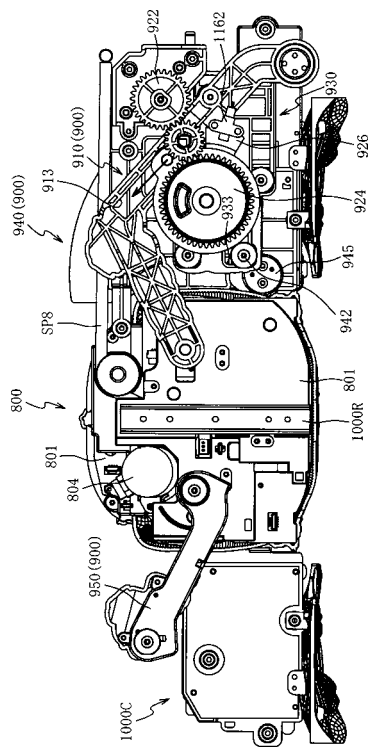
【 図 1 6 7 】



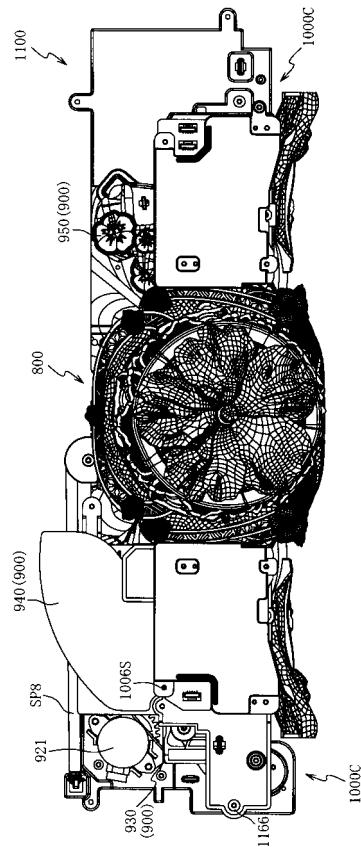
【図 1 6 8】



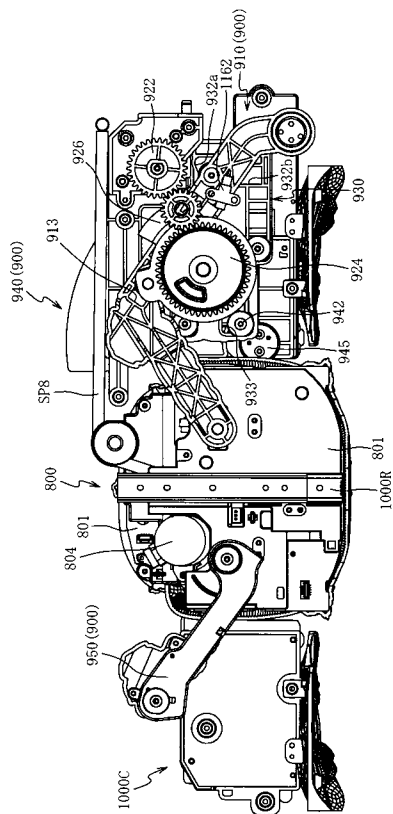
【図 169】



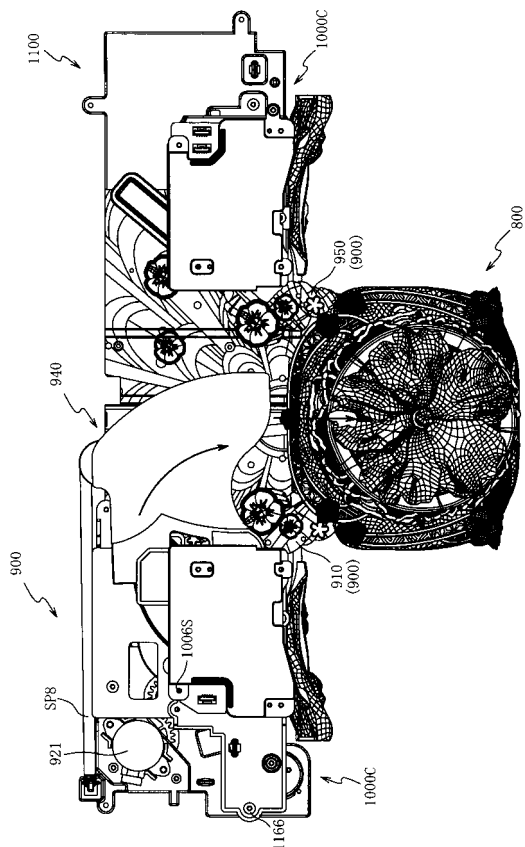
【図 170】



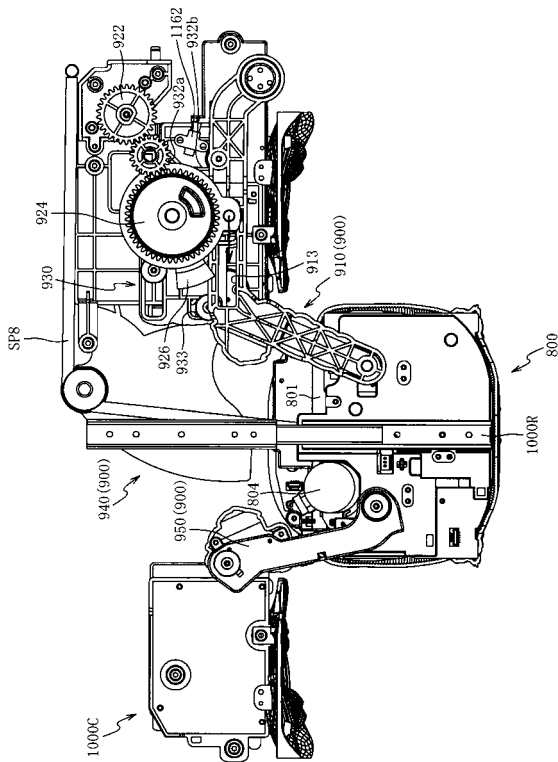
【図 171】



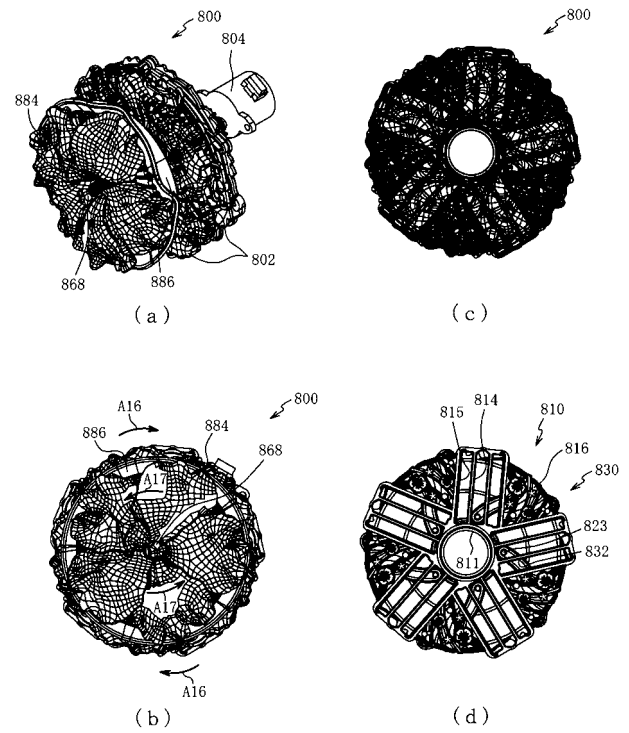
【図 172】



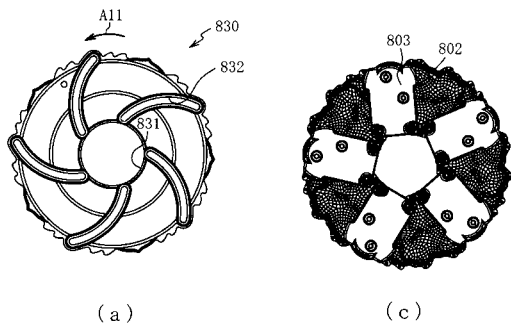
【図 173】



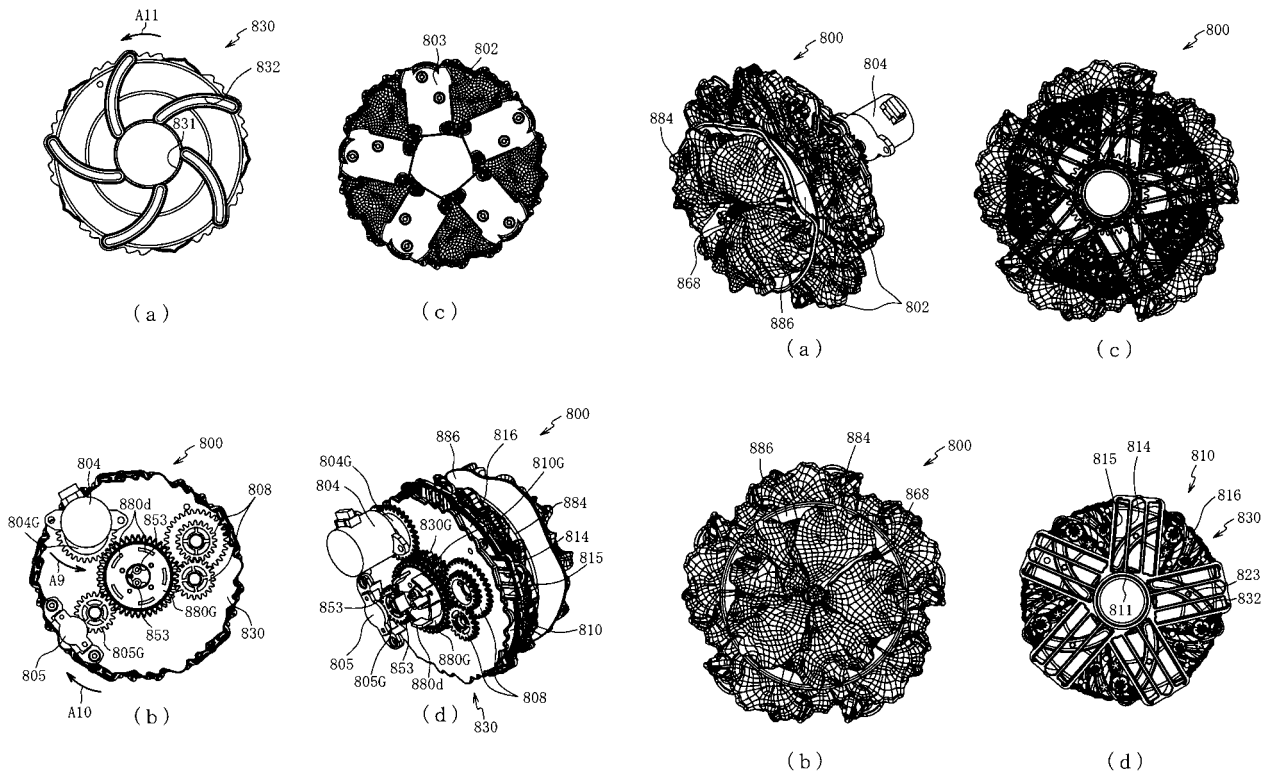
【図 174】



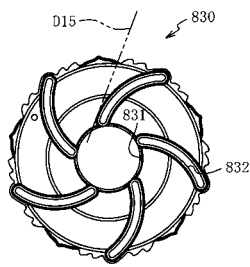
【図 175】



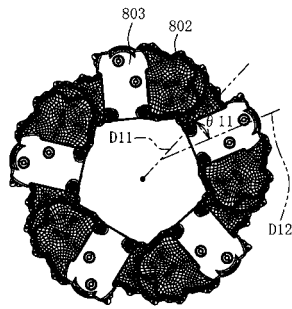
【図 176】



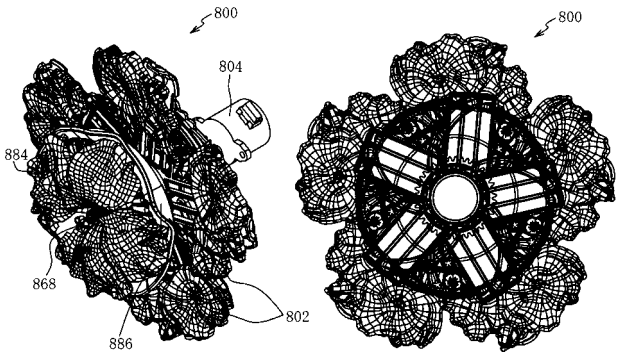
【図 177】



(a)

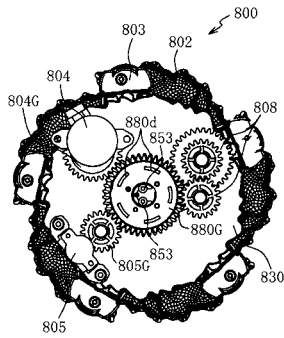


(c)

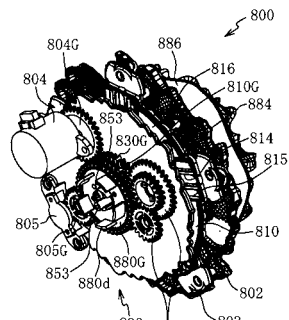


(a)

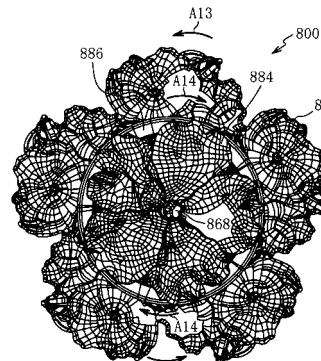
(c)



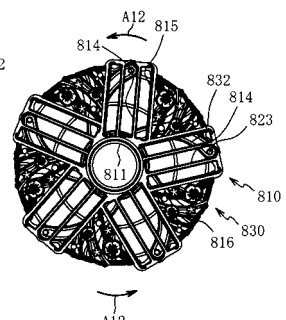
(b)



(d)

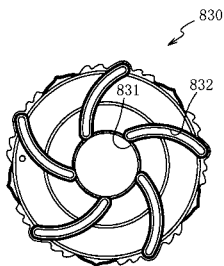


(b)

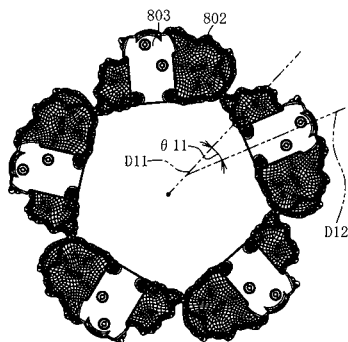


(d)

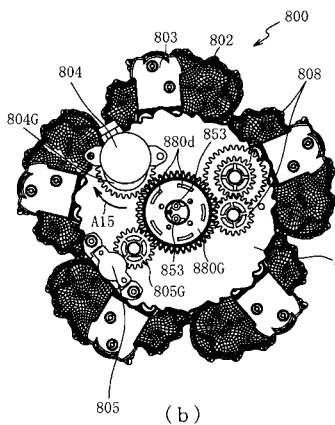
【図 179】



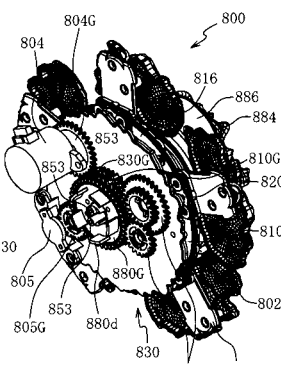
(a)



(c)

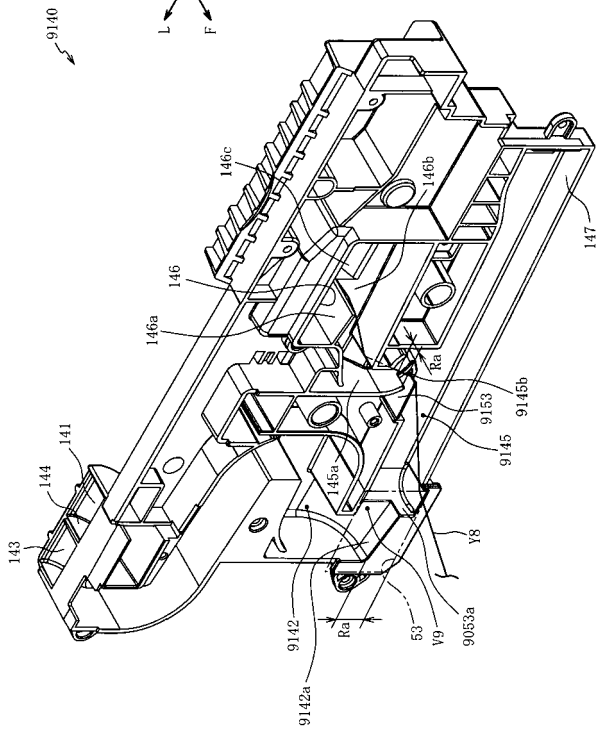
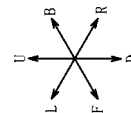


(b)

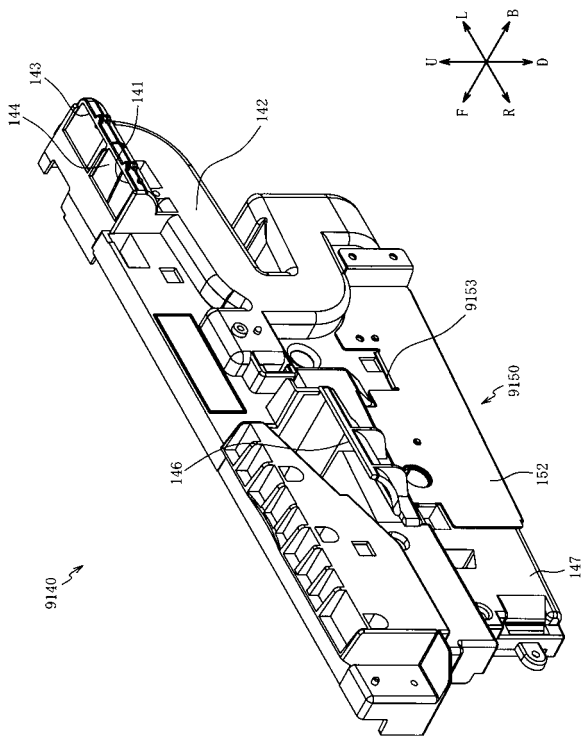


(d)

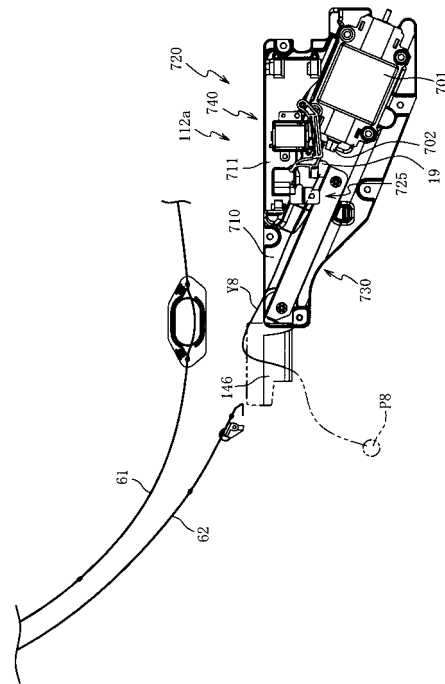
【図 180】



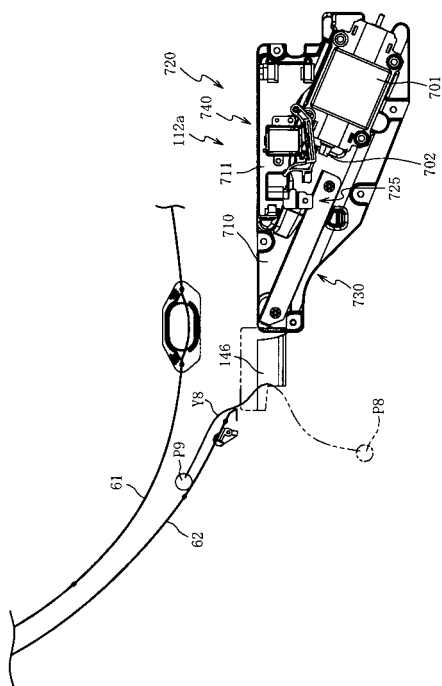
【図 181】



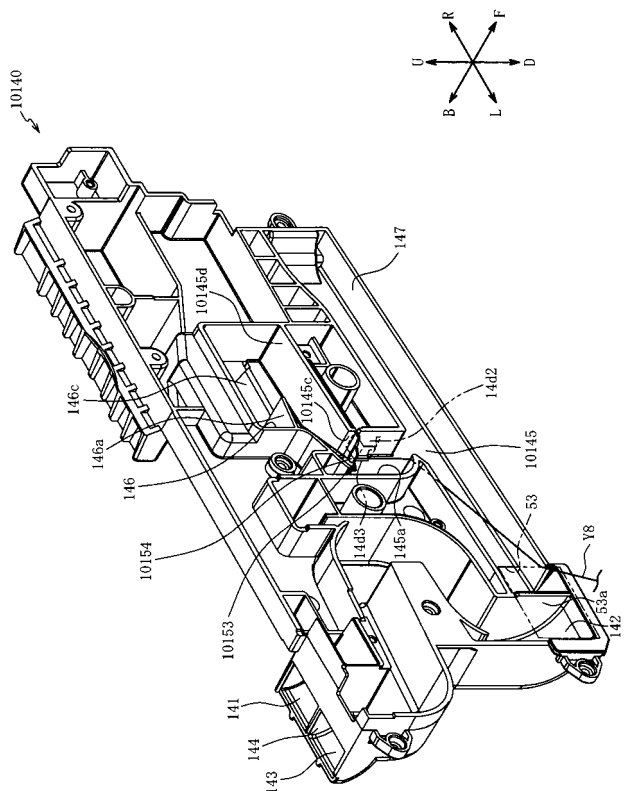
【図 182】



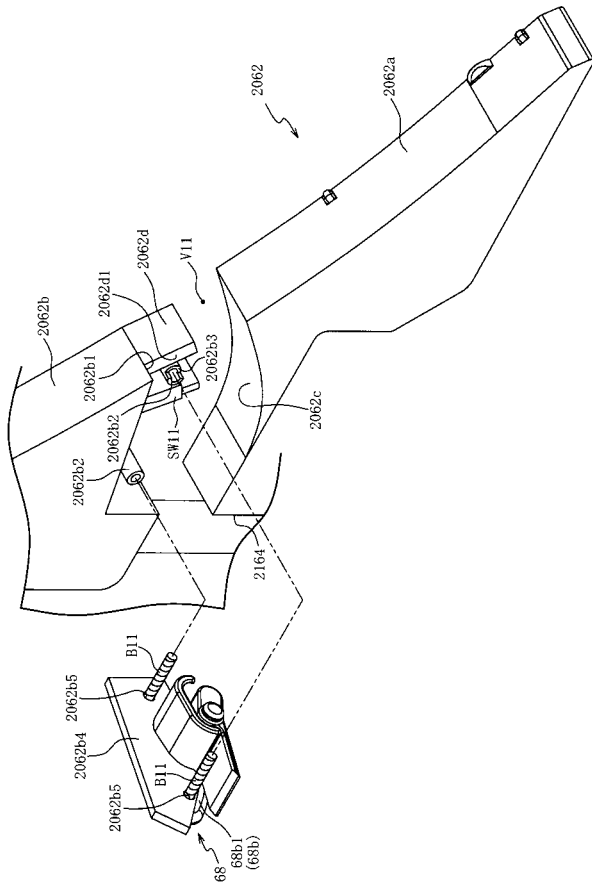
【図 183】



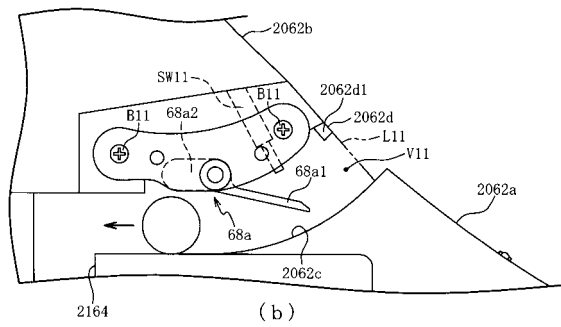
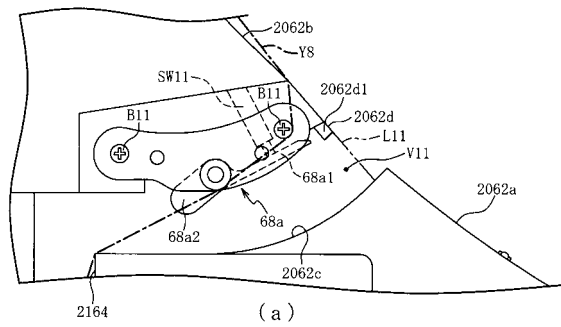
【図 184】



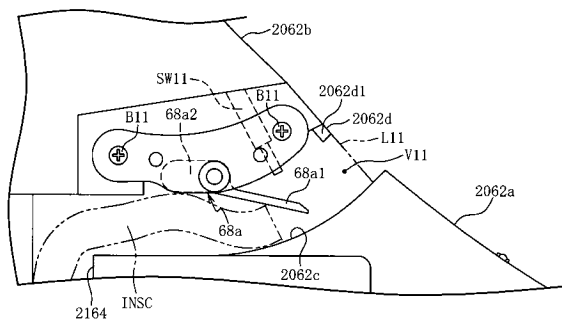
【図189】



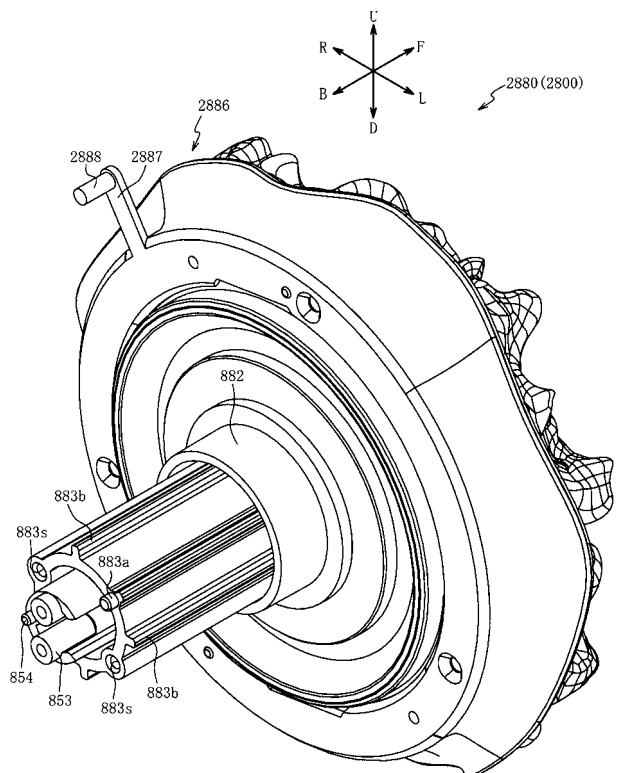
【図190】



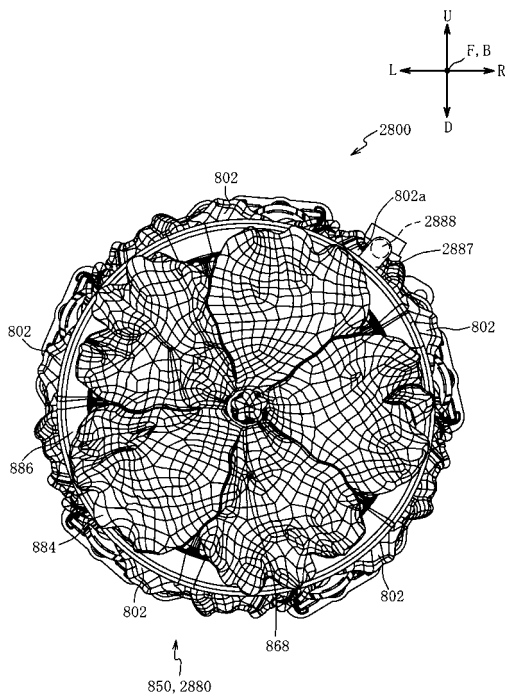
【図191】



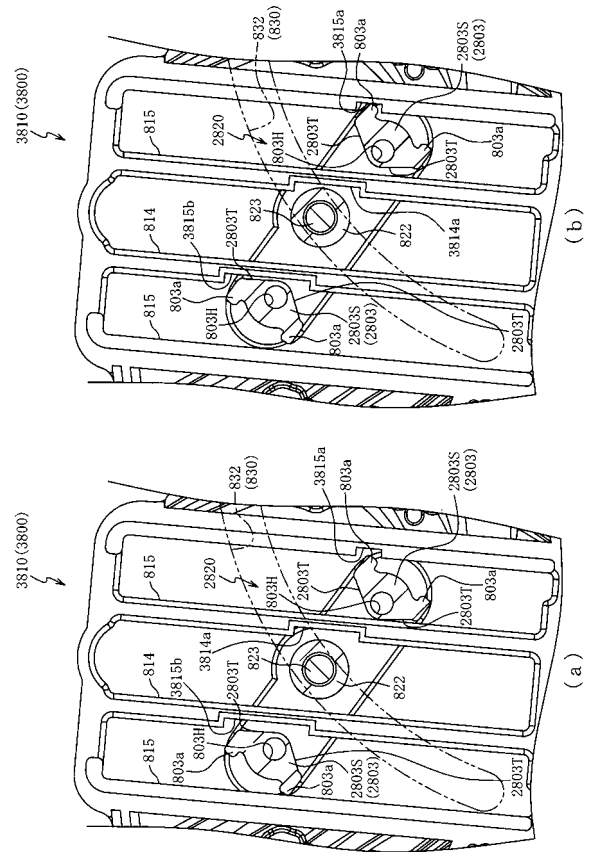
【図192】



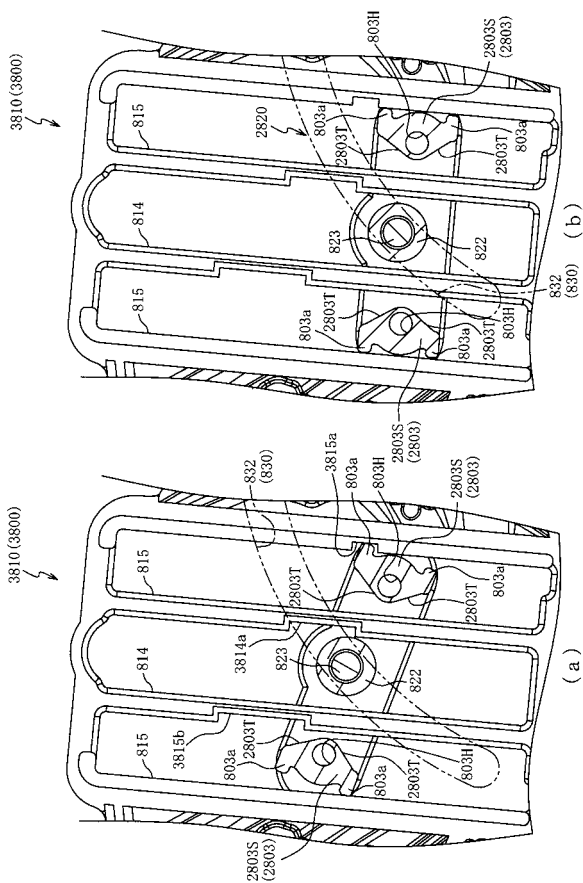
【図 197】



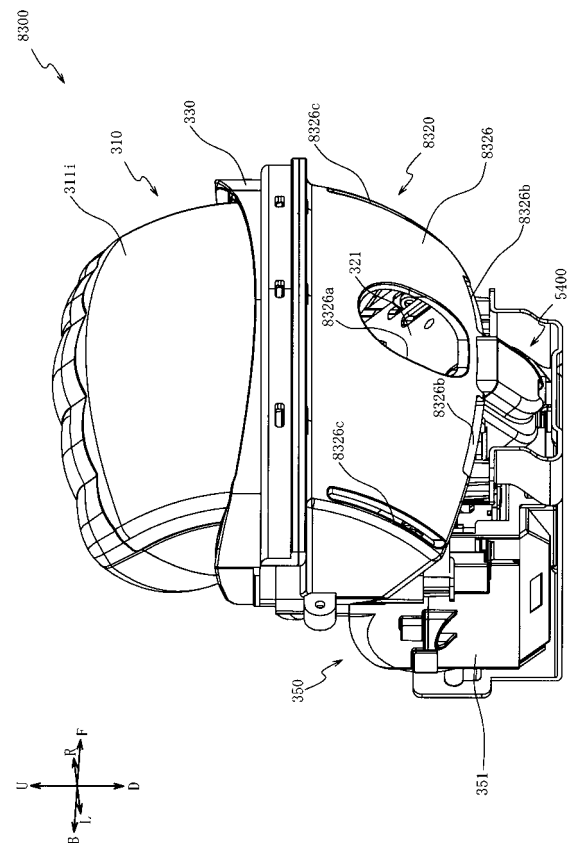
【図 198】



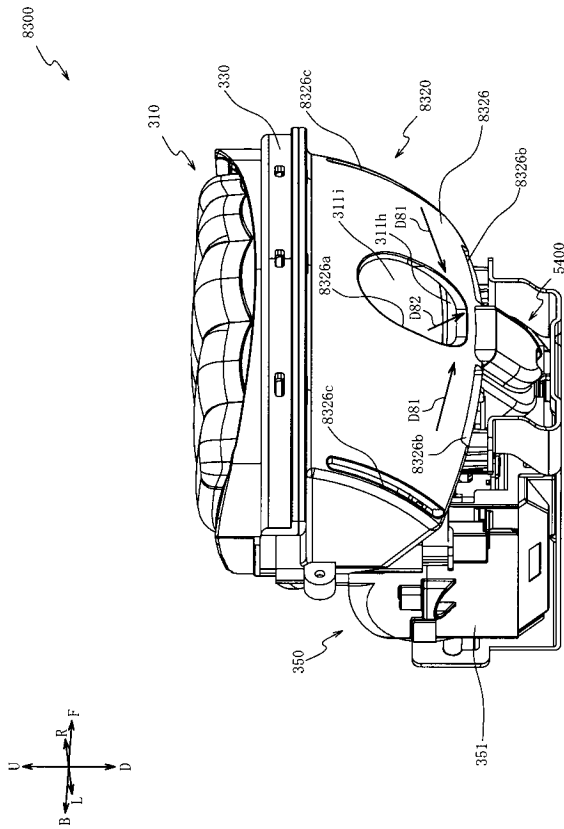
【図 199】



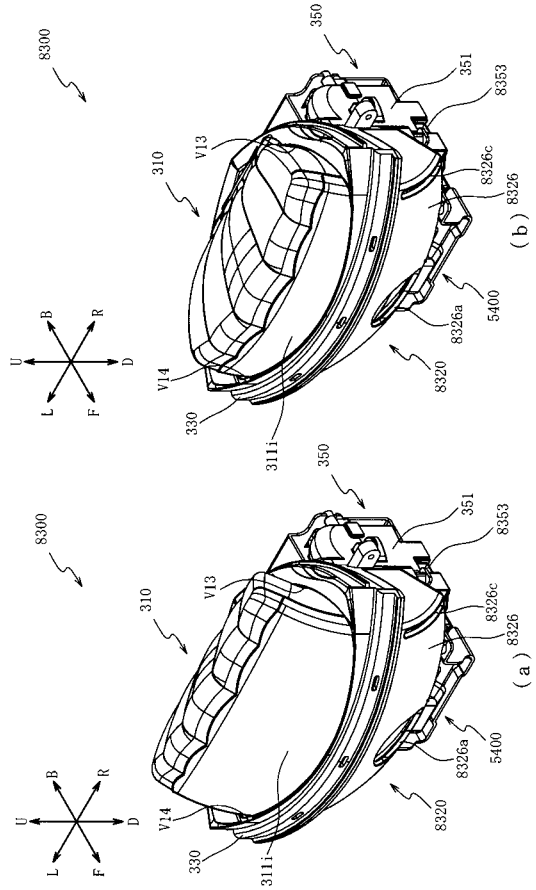
【図 200】



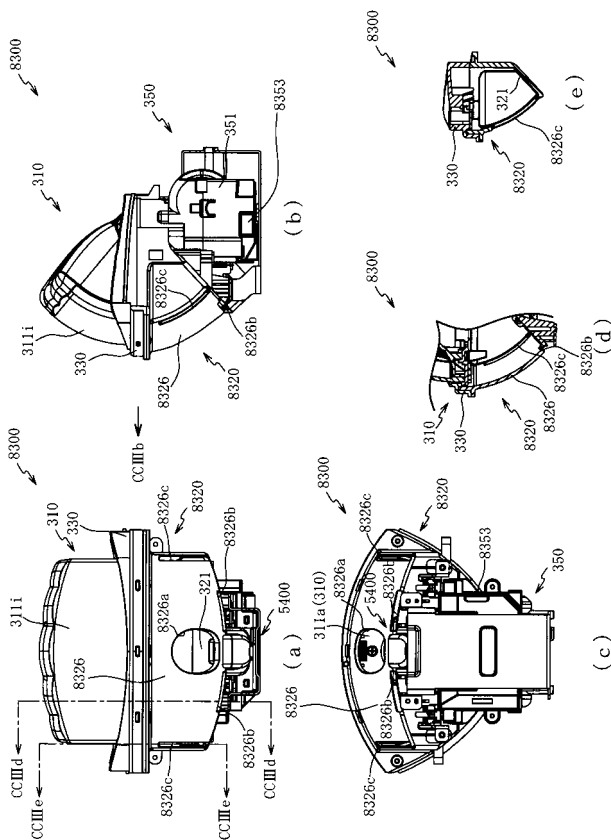
【図 201】



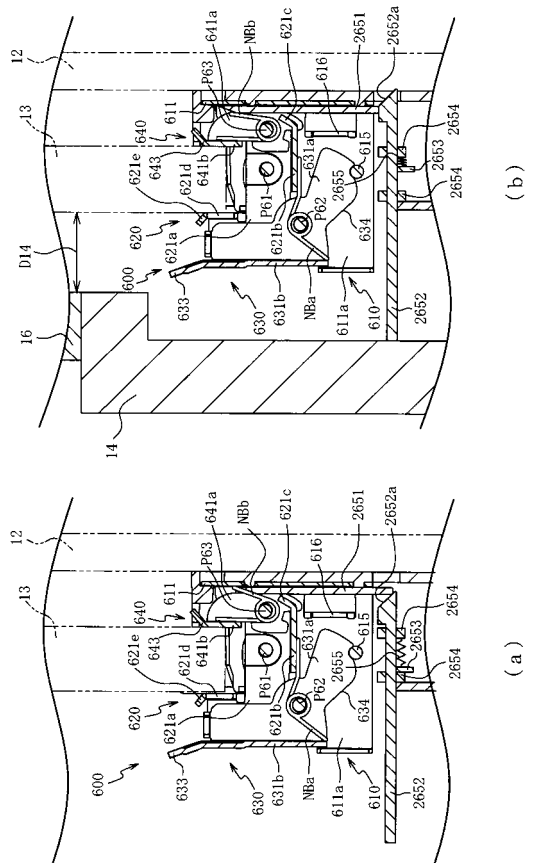
【図 202】



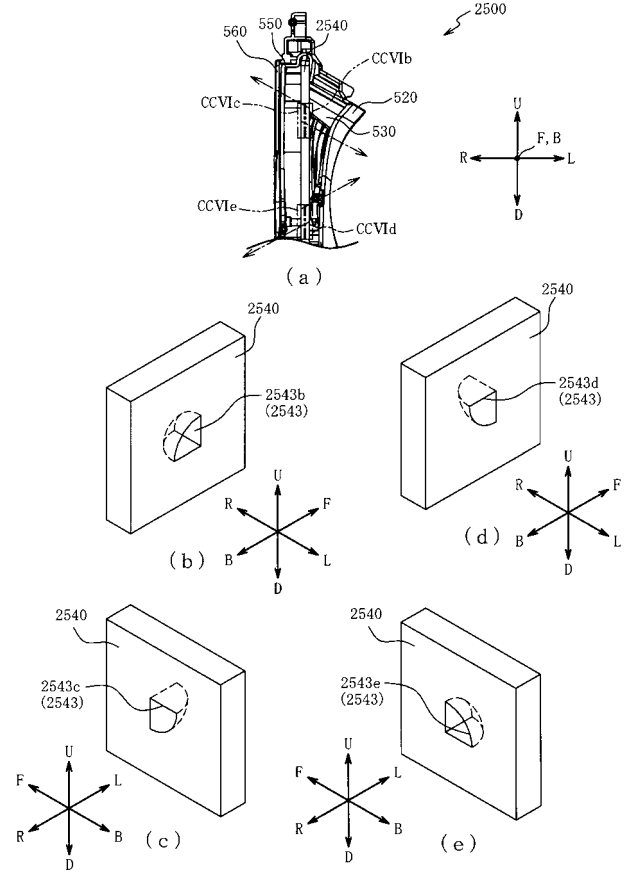
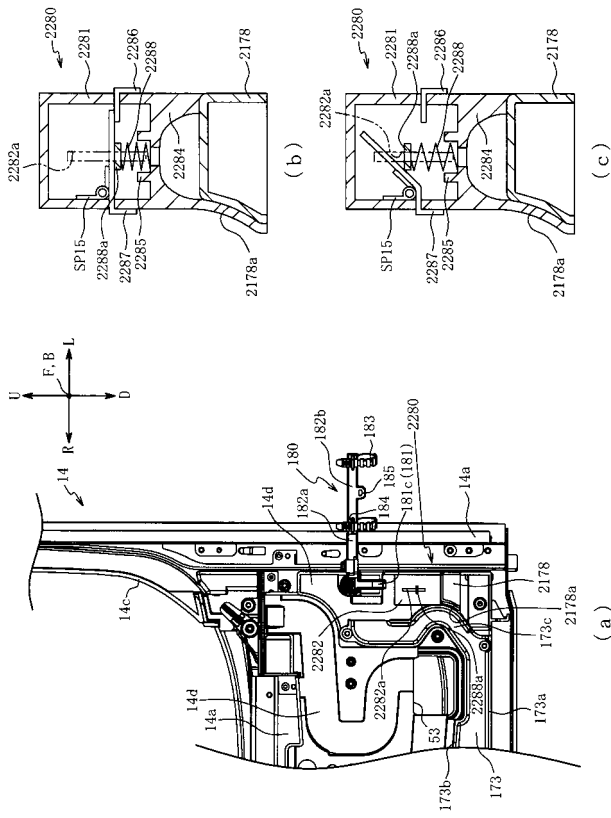
【図 203】



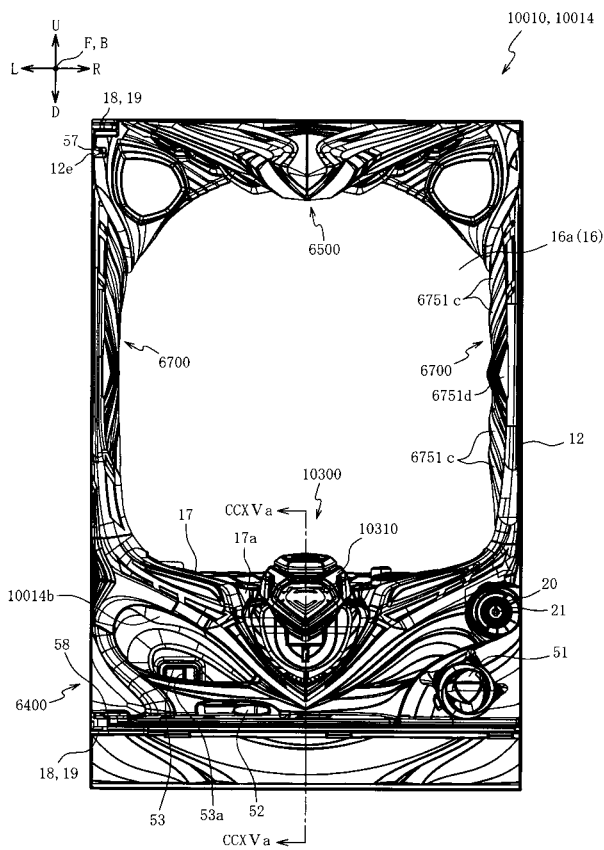
【図 204】



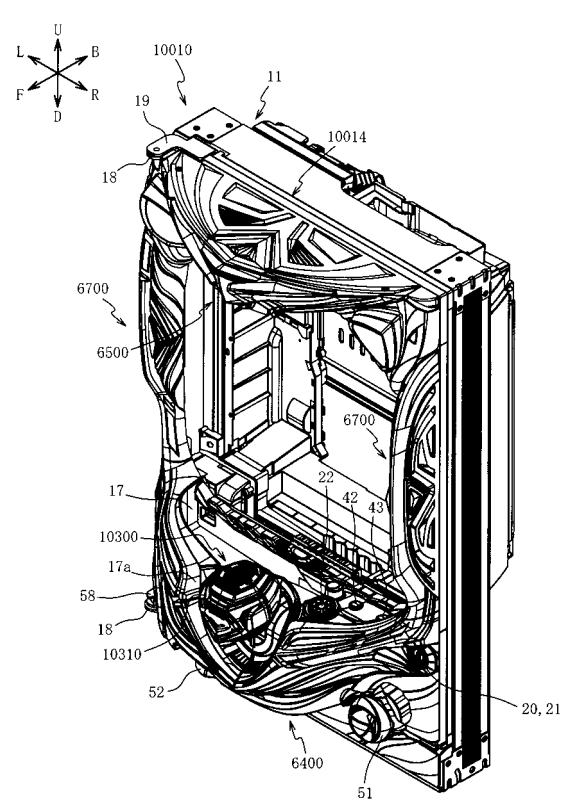
【图 2 0 6】



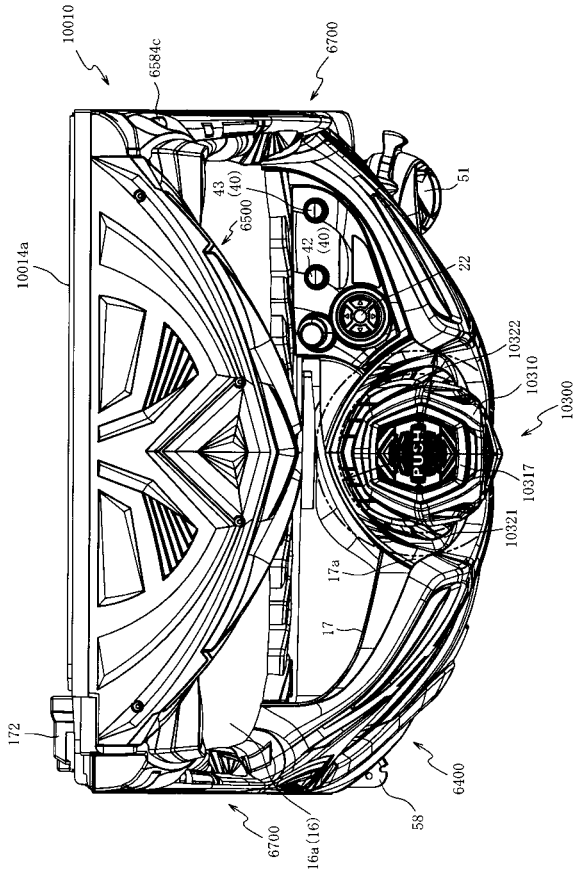
【 図 2 0 7 】



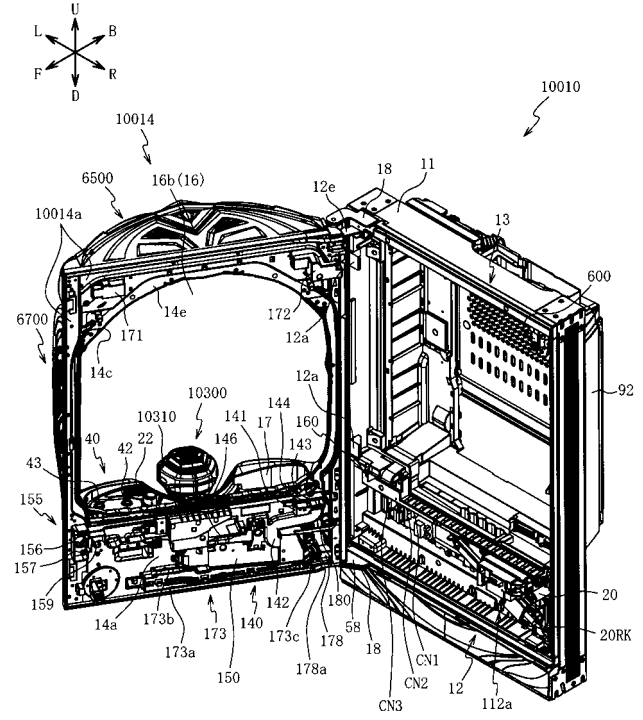
【図 208】



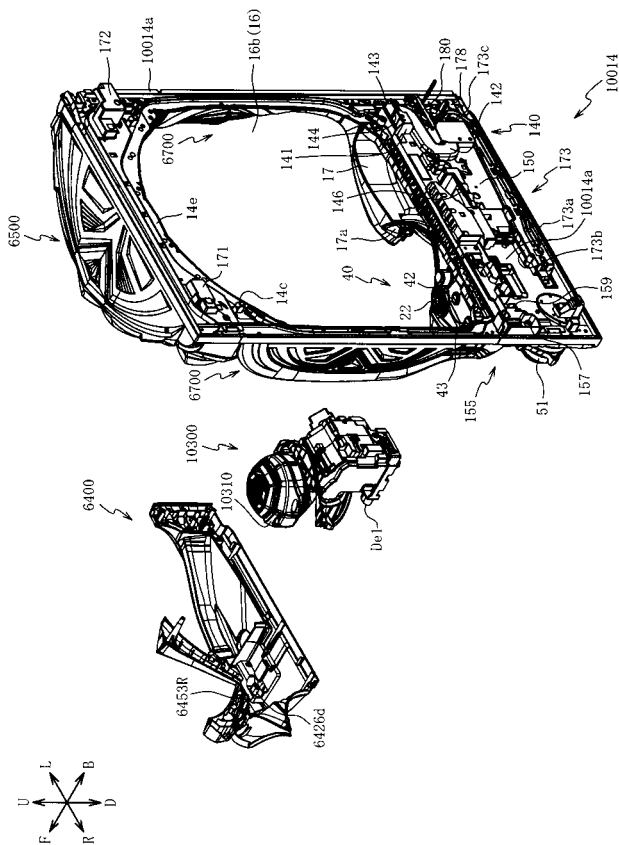
【図 209】



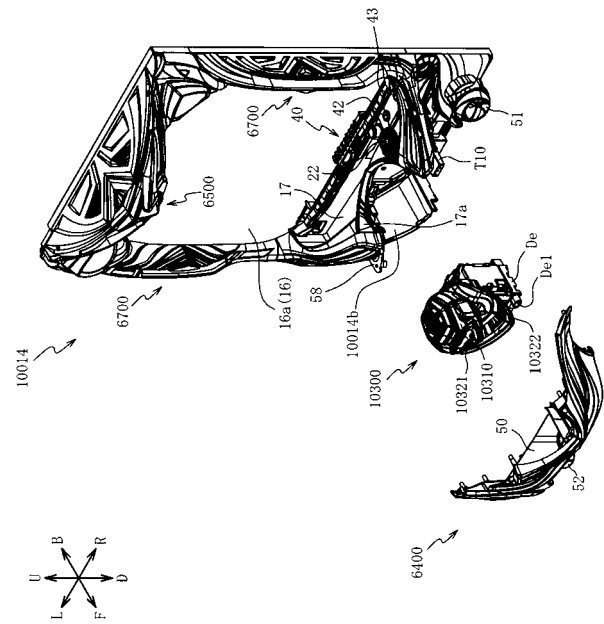
【图 2 1 0】



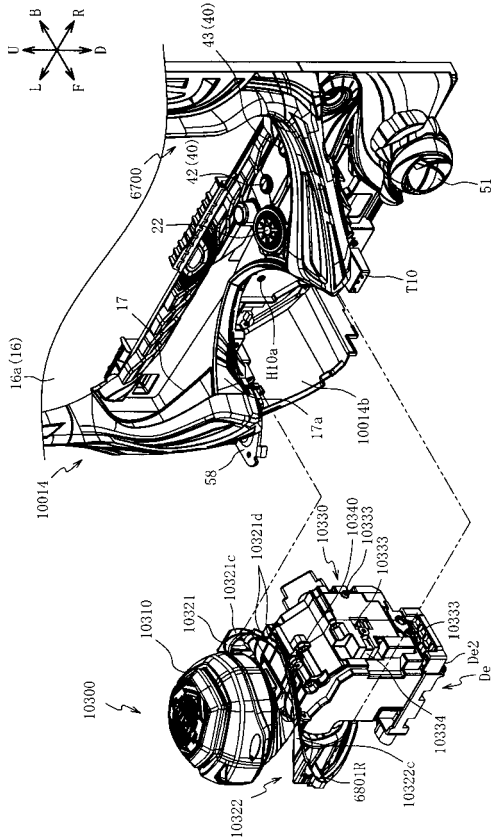
【 図 2 1 1 】



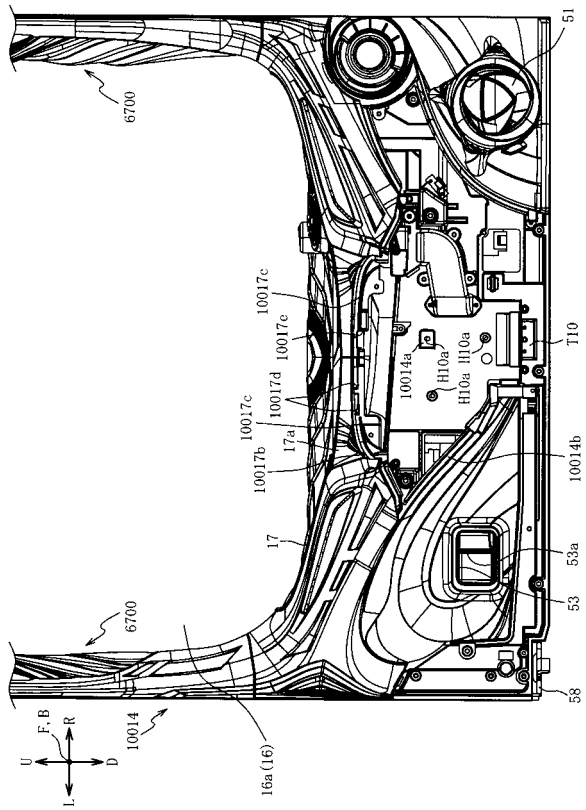
【図 2 1 2】



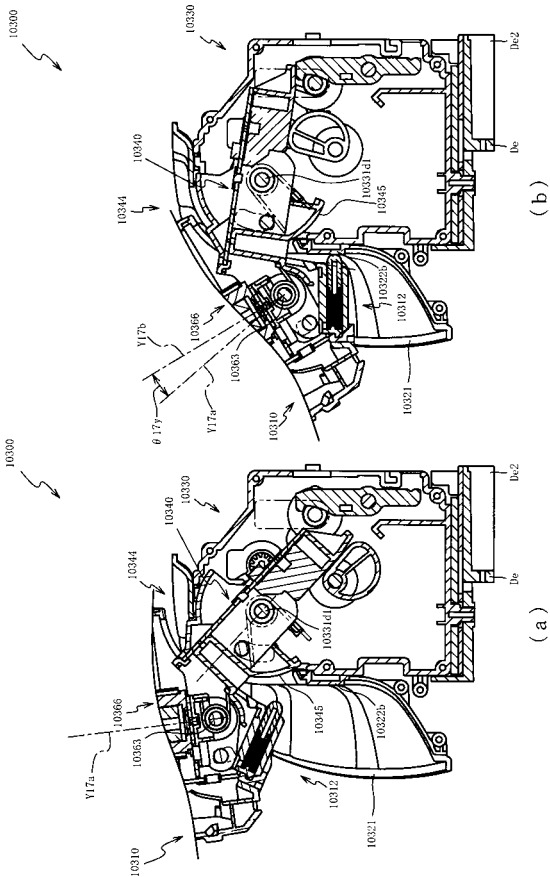
【図 2 1 3】



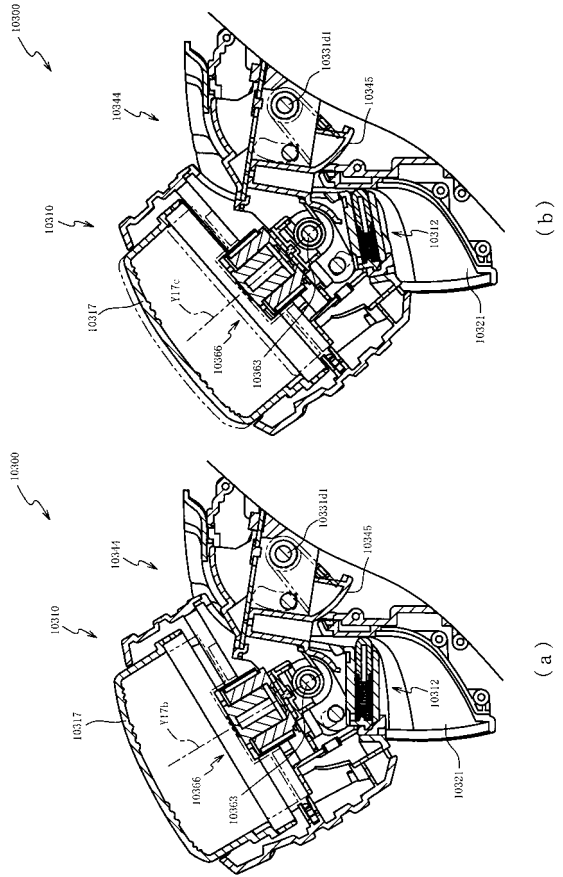
【図 2 1 4】



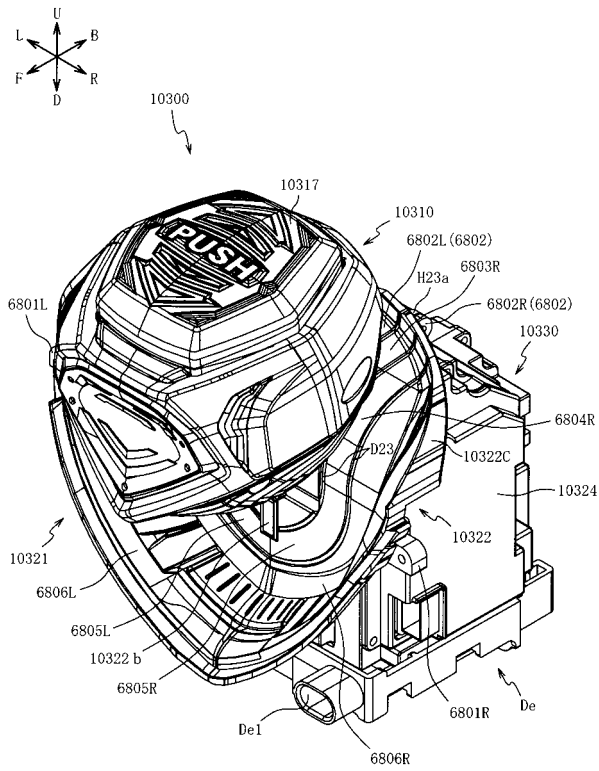
【図 2 1 5】



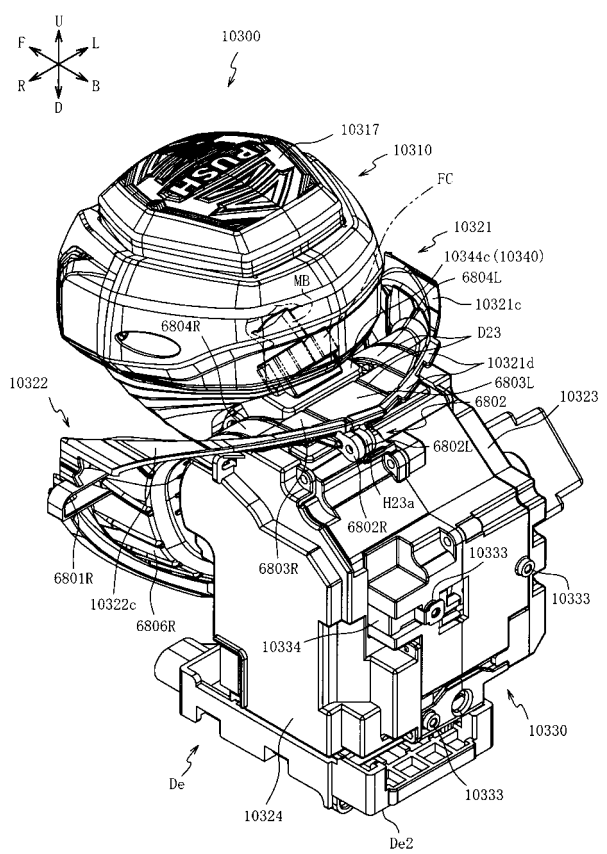
【図 2 1 6】



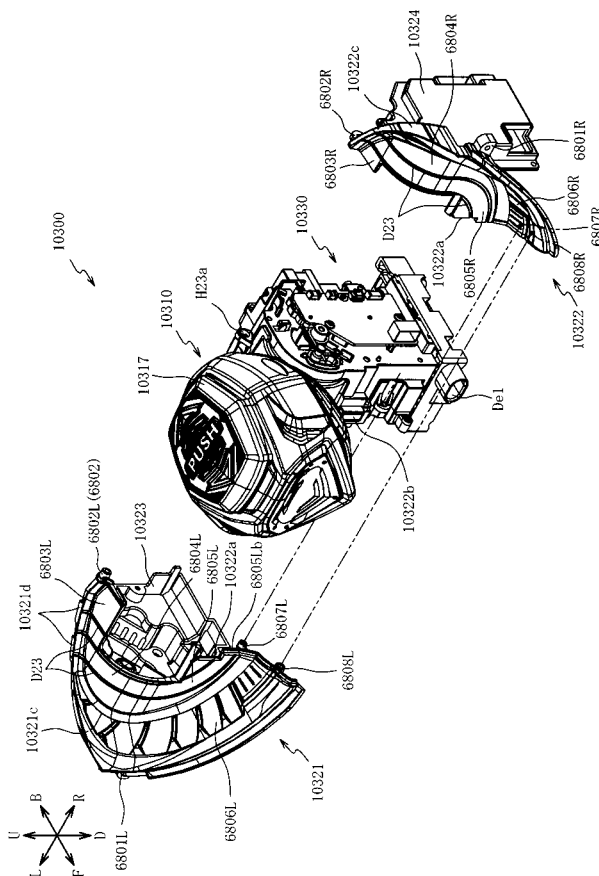
【 図 2 1 7 】



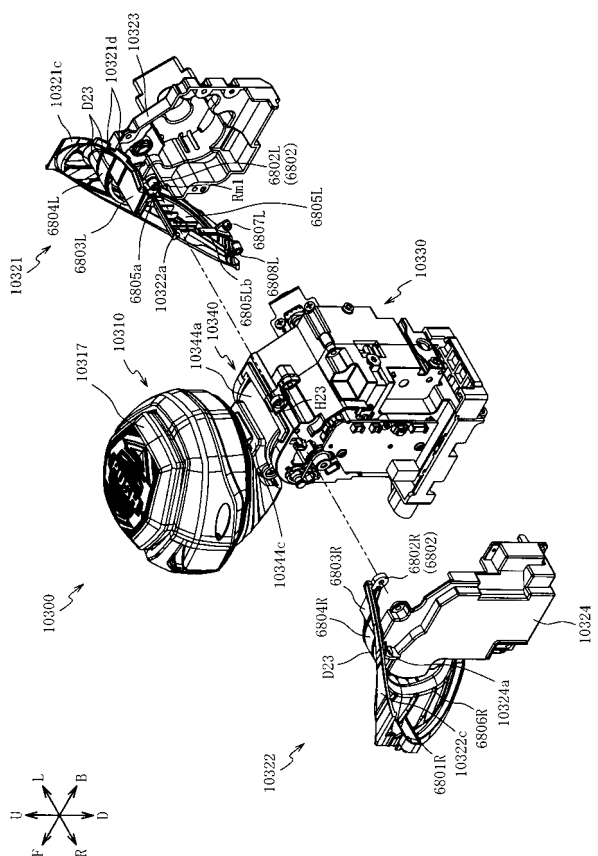
【図 2 1 8】



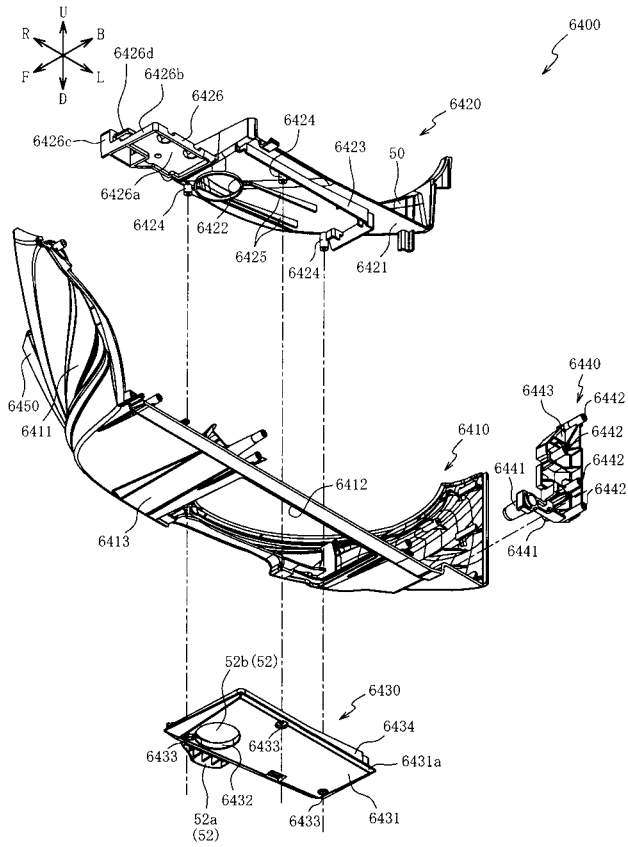
【図 2 1 9】



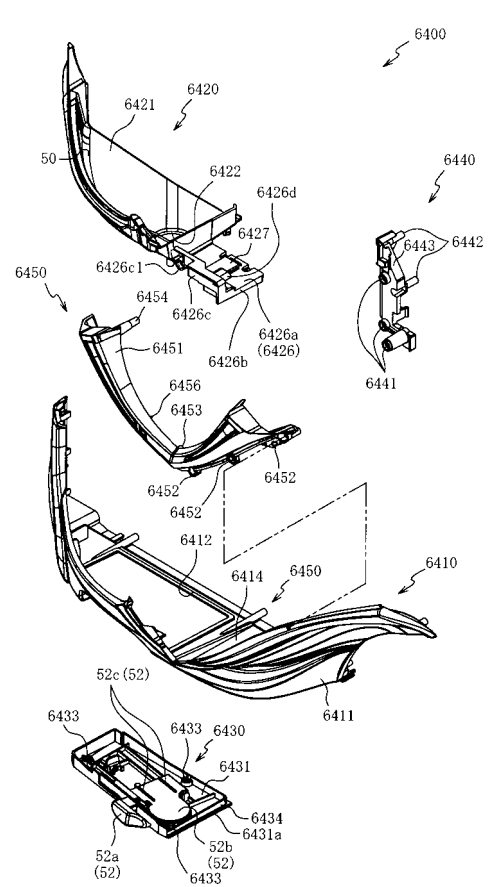
【 兪 2 2 0 】



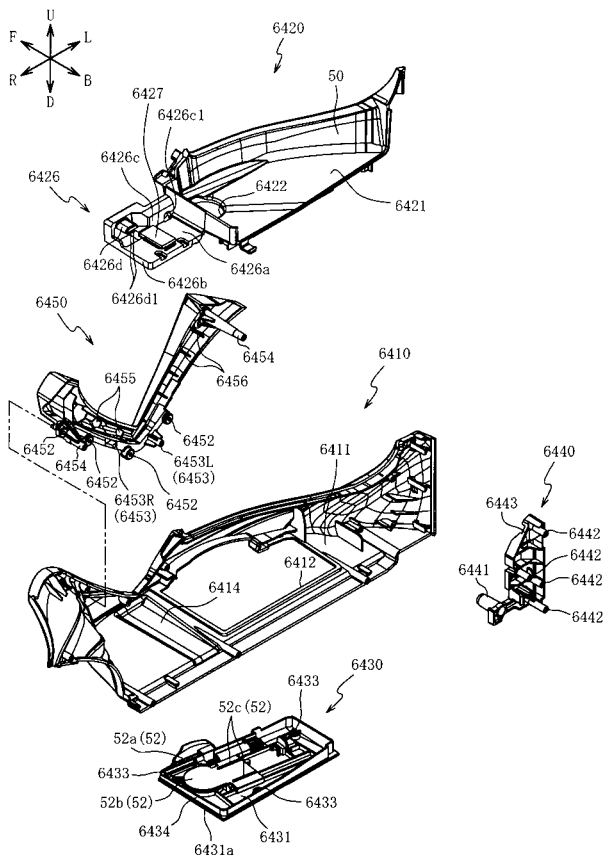
【図 2 2 5】



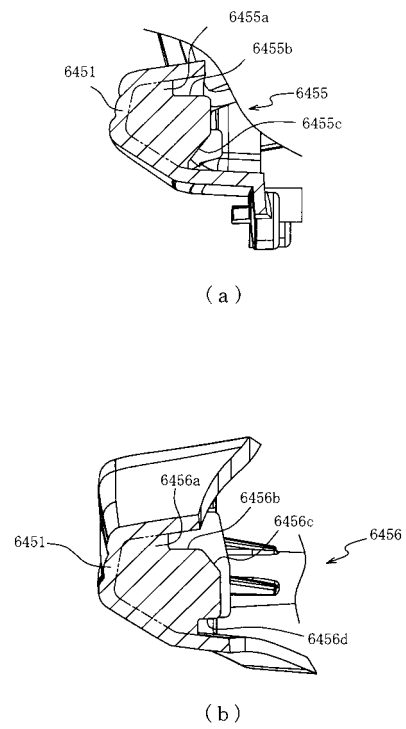
【図 2 2 6】



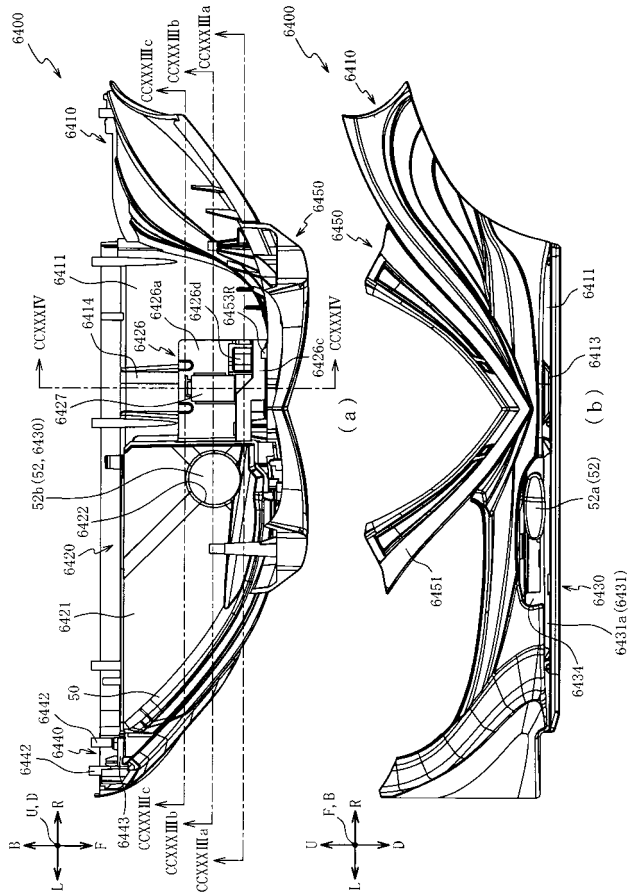
【図 2 2 7】



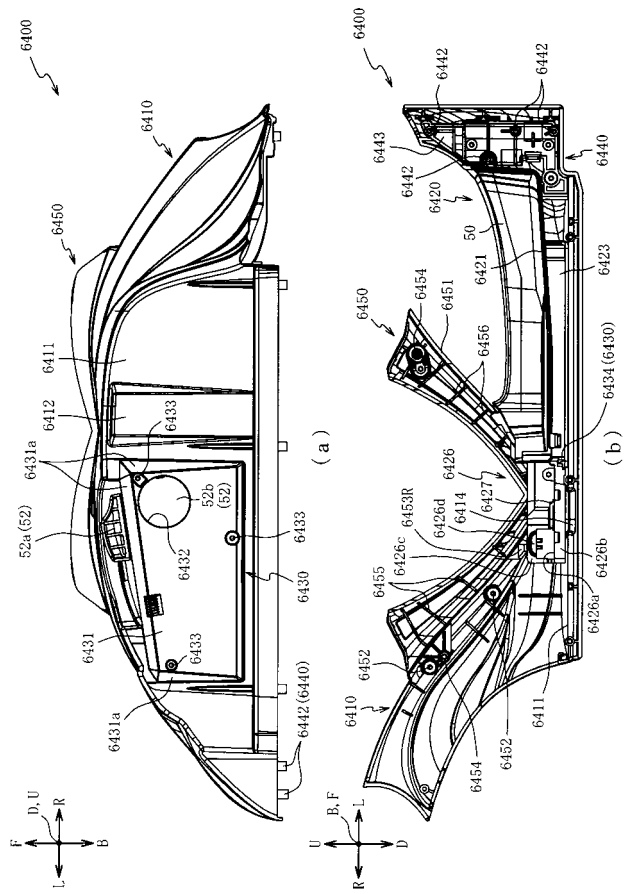
【図 2 2 8】



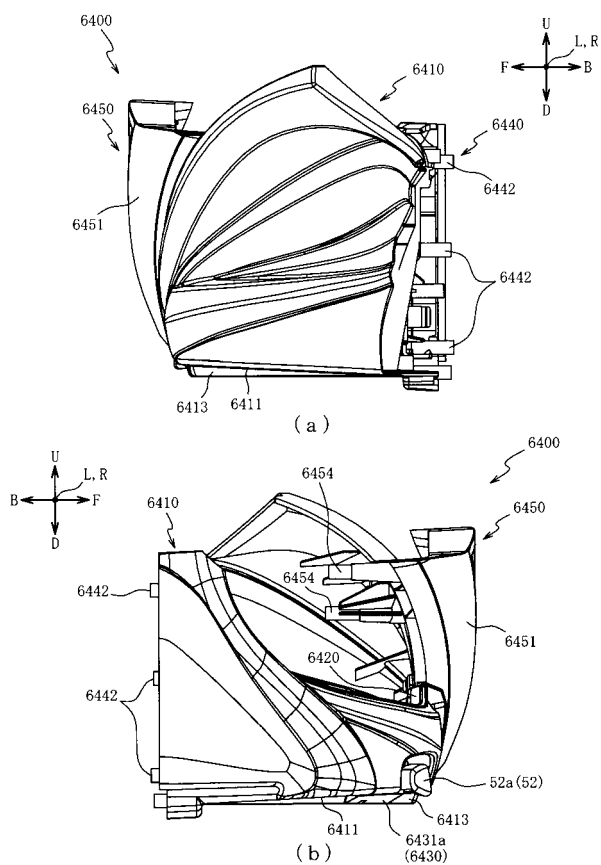
【図 229】



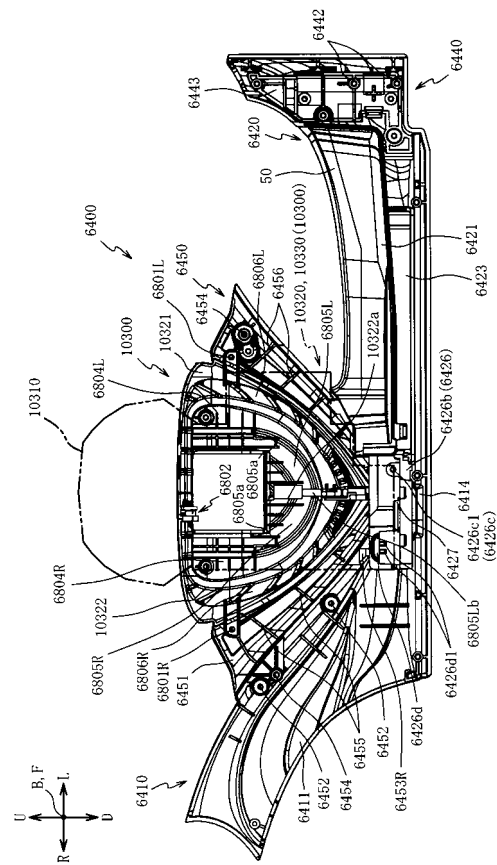
【図 230】



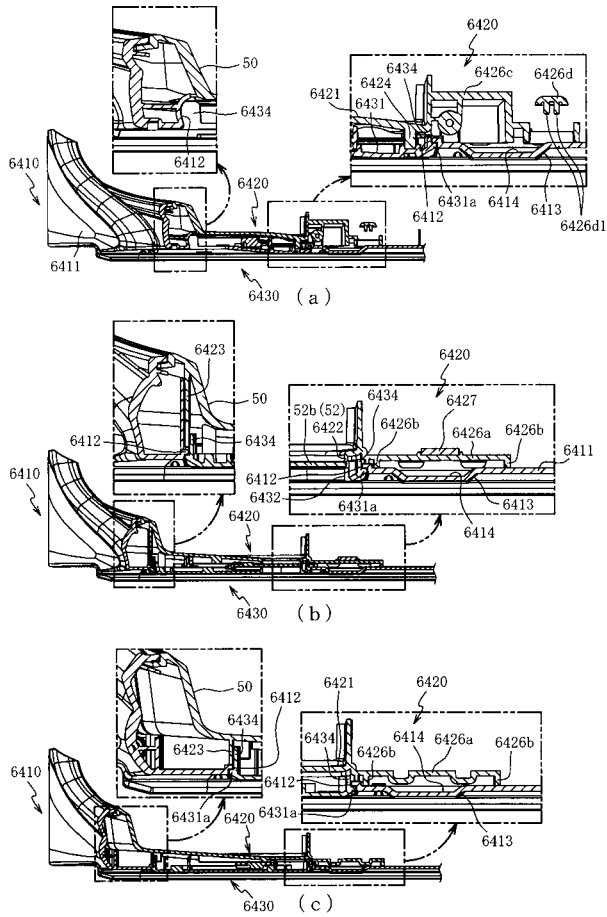
【図 231】



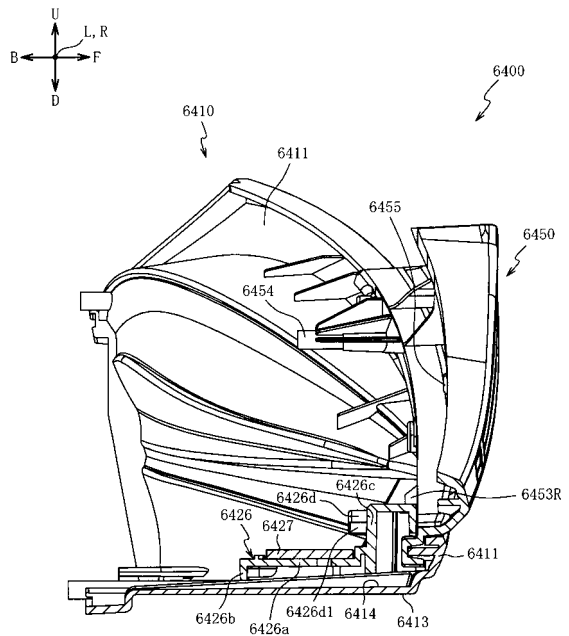
【図 232】



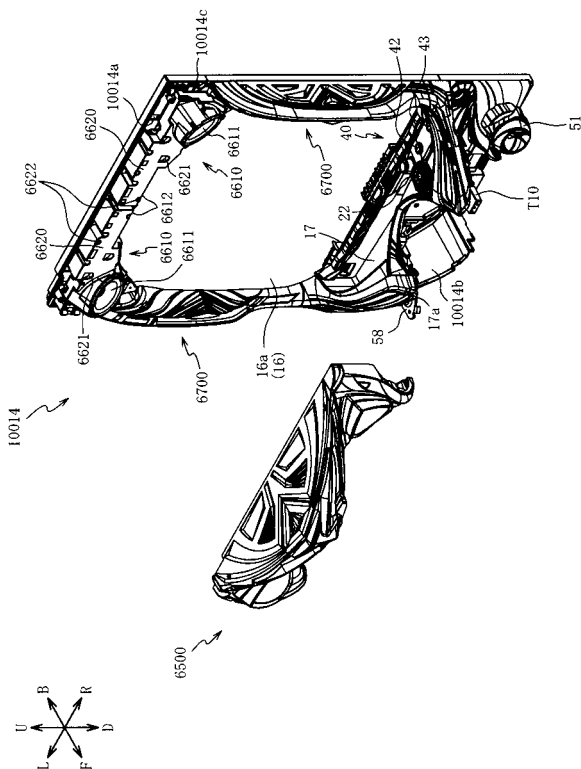
【図 2 3 3】



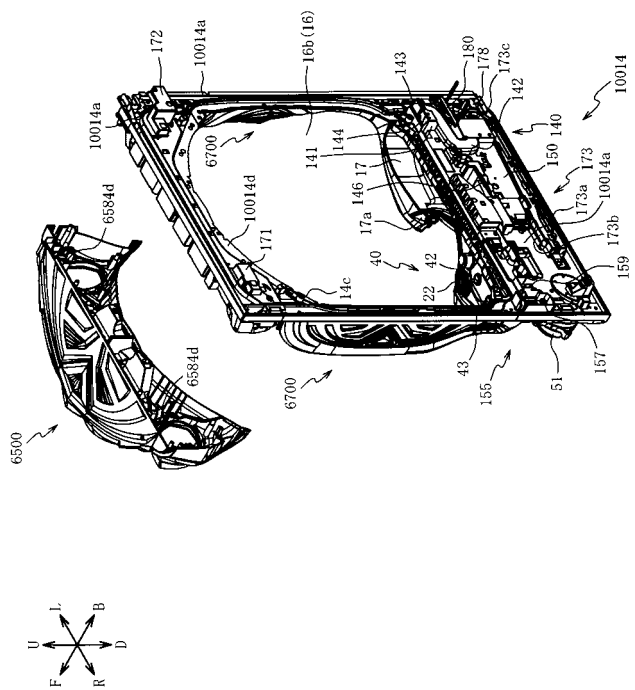
【図 2 3 4】



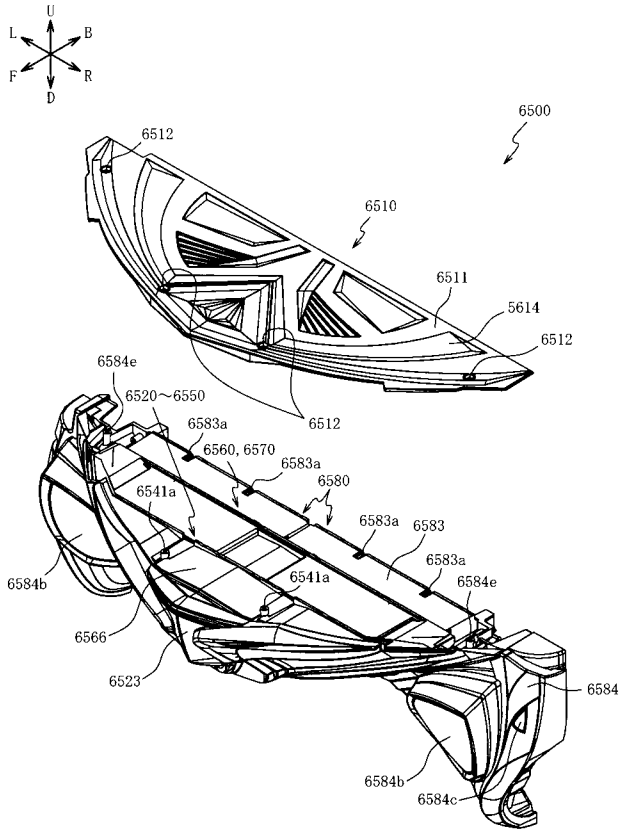
【図 2 3 5】



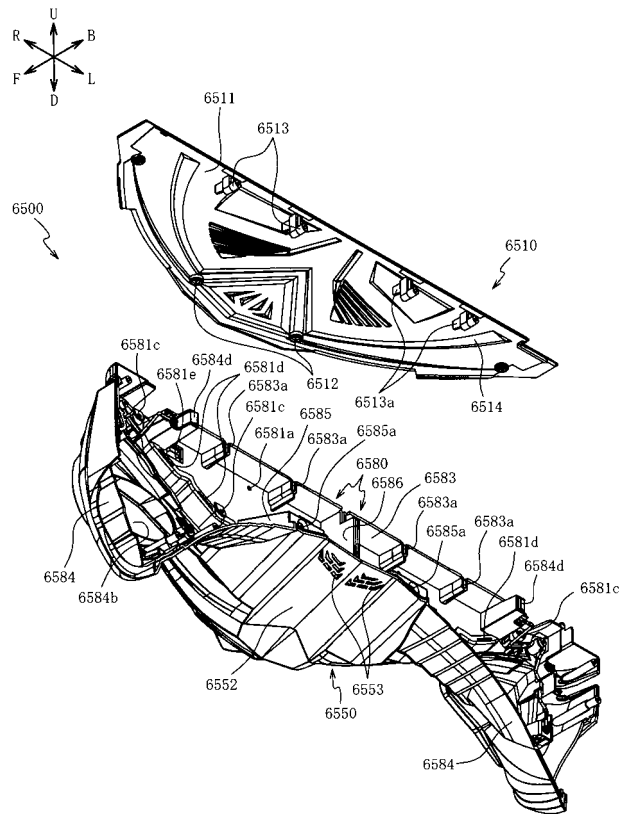
【図 2 3 6】



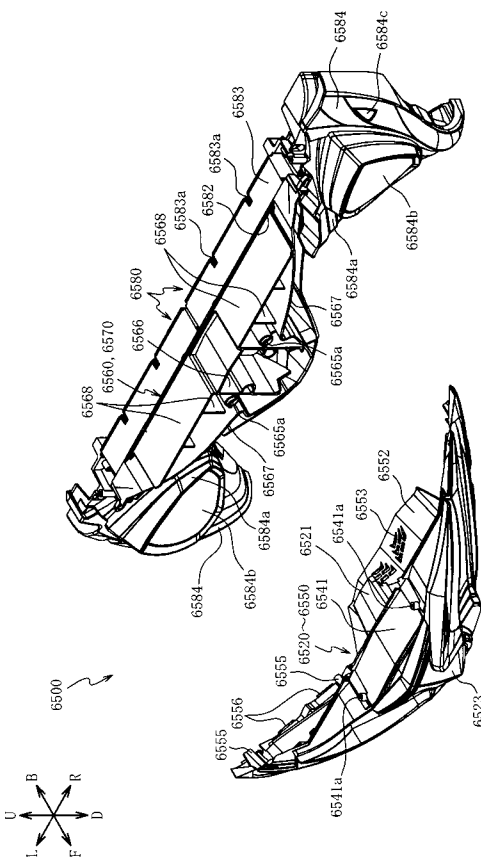
【図 237】



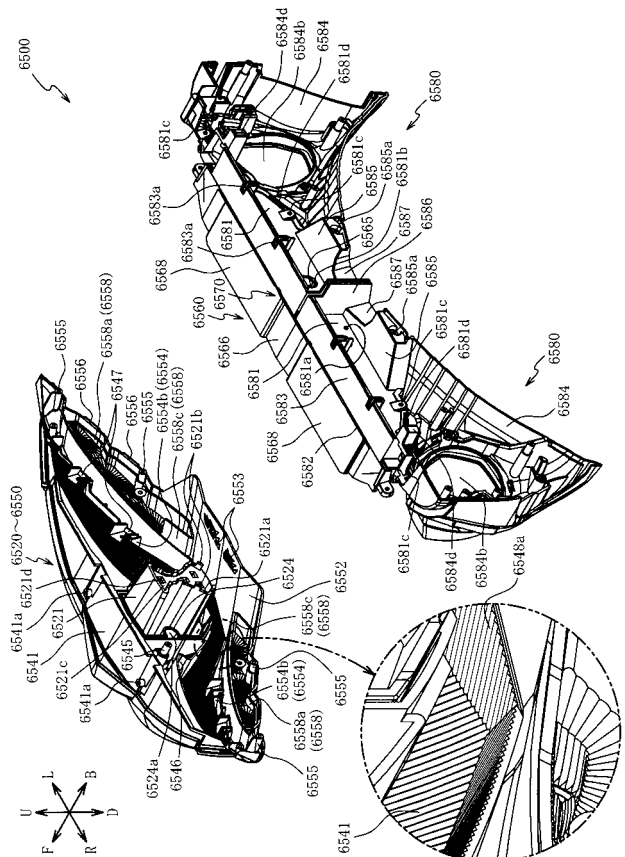
【図 238】



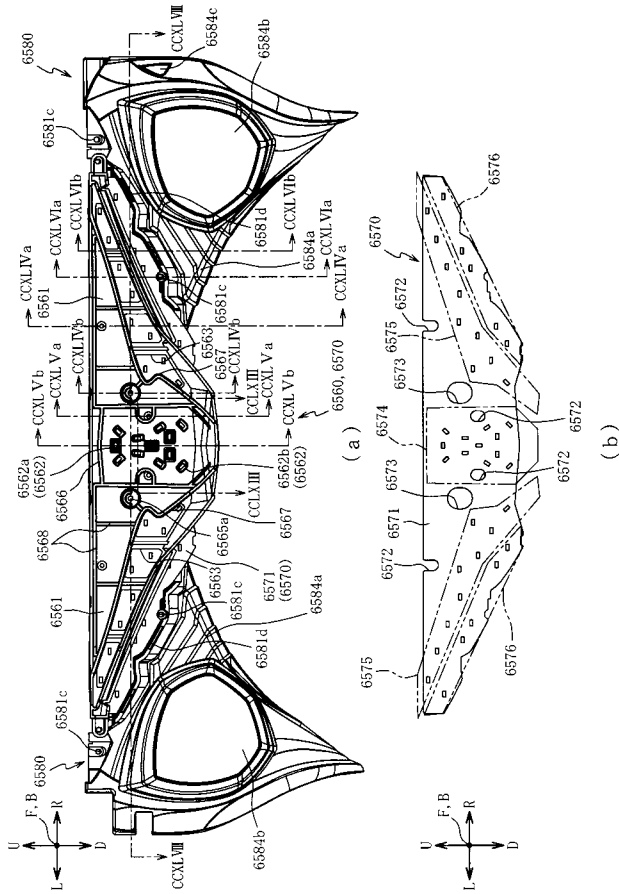
【図 239】



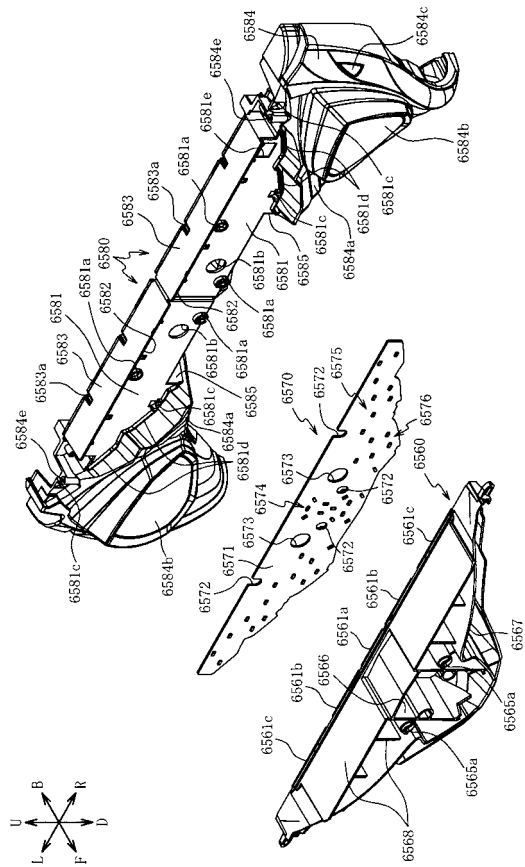
【図 240】



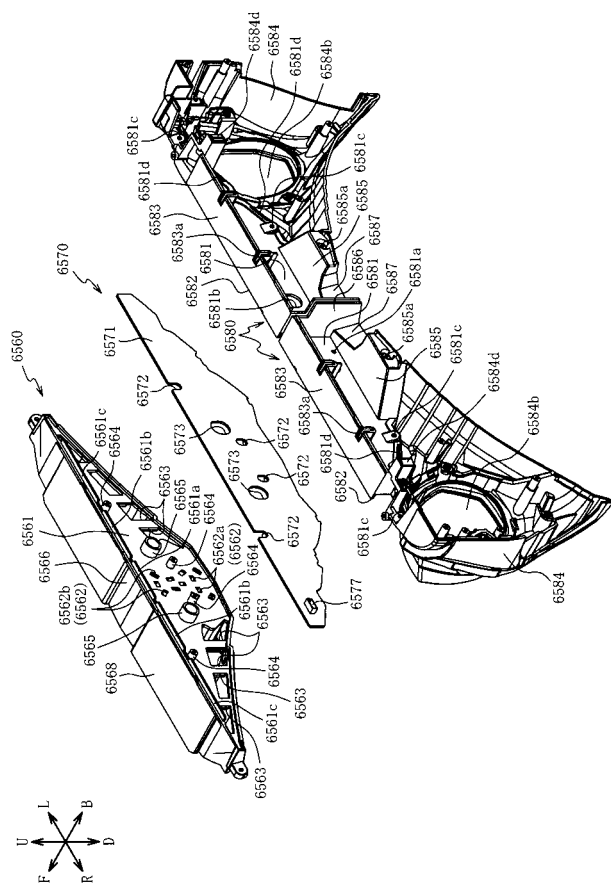
【図 2 4 1】



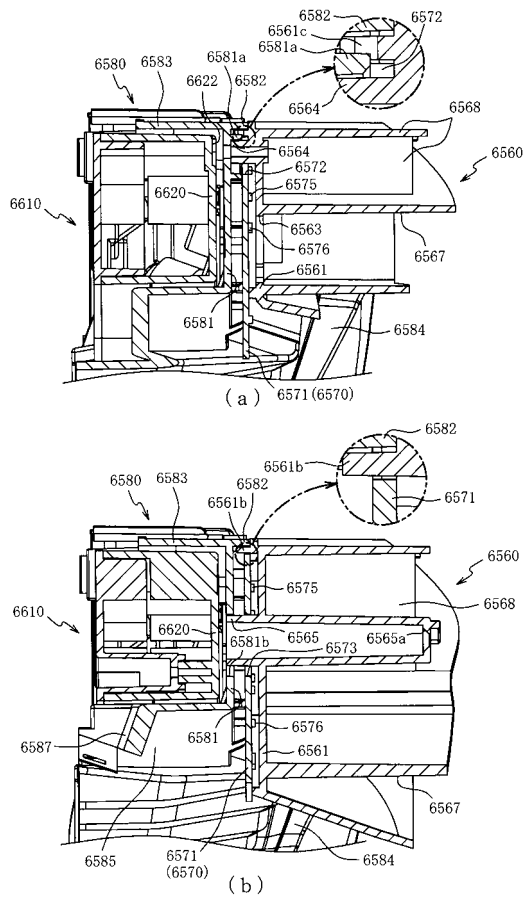
【図 2 4 2】



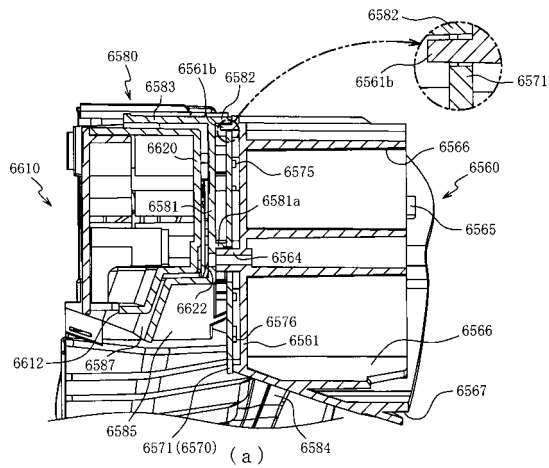
【図 2 4 3】



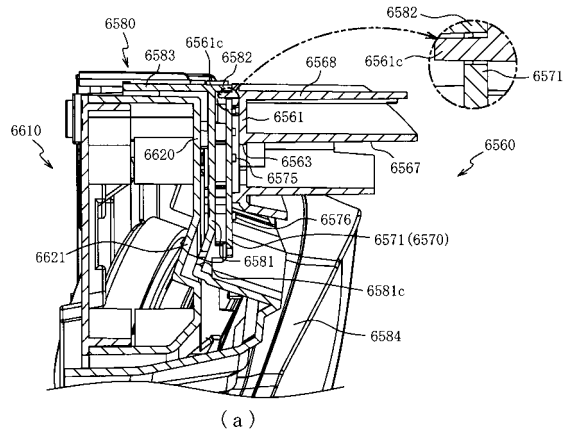
【図 2 4 4】



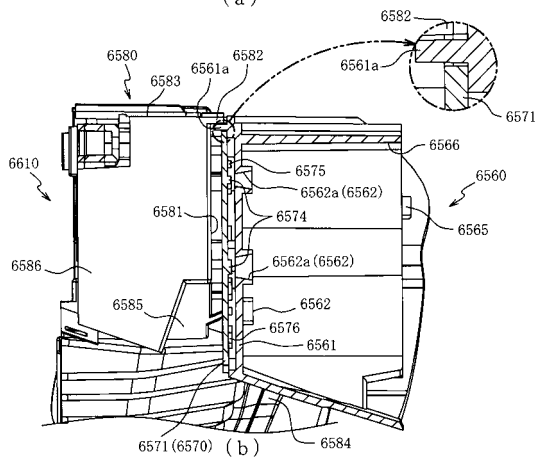
【図 2 4 5】



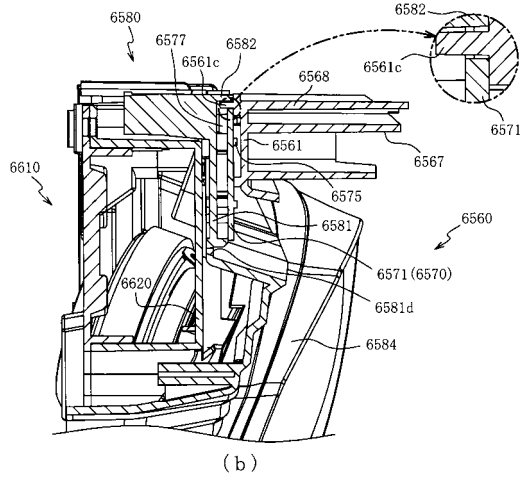
【図 2 4 6】



(a)

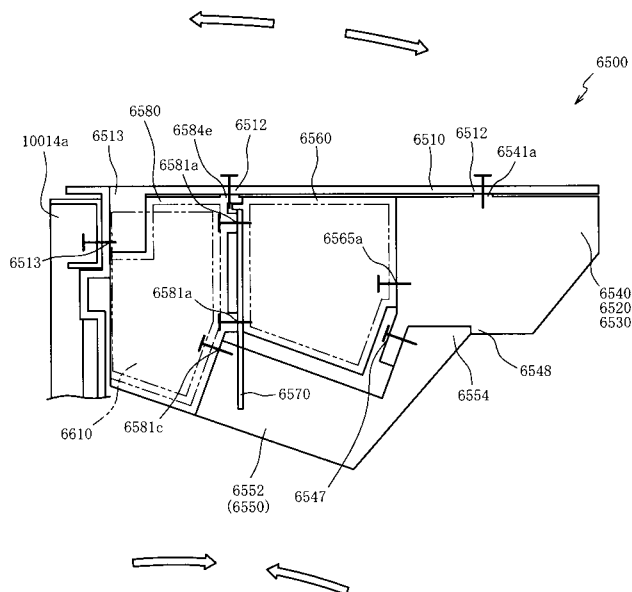


(b)

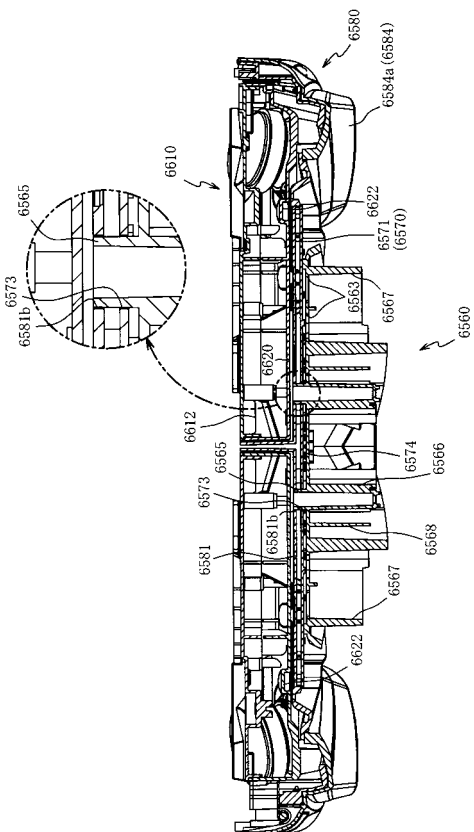


(b)

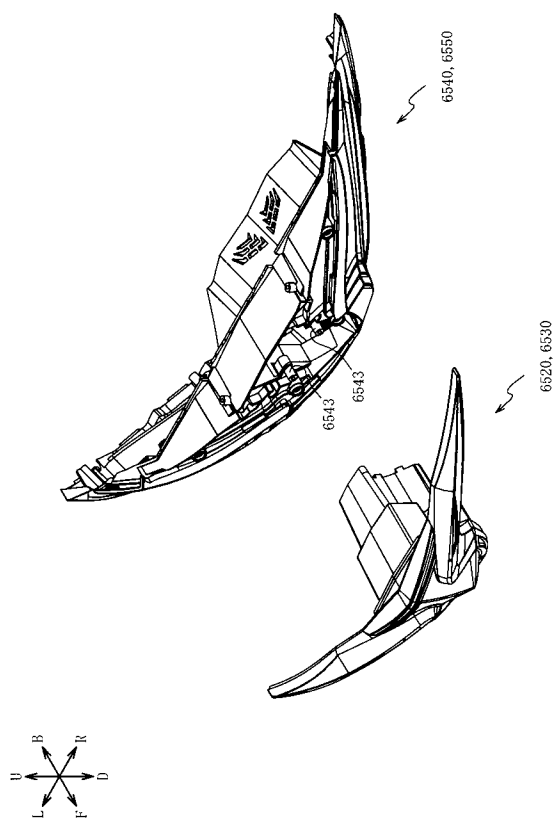
【図 2 4 7】



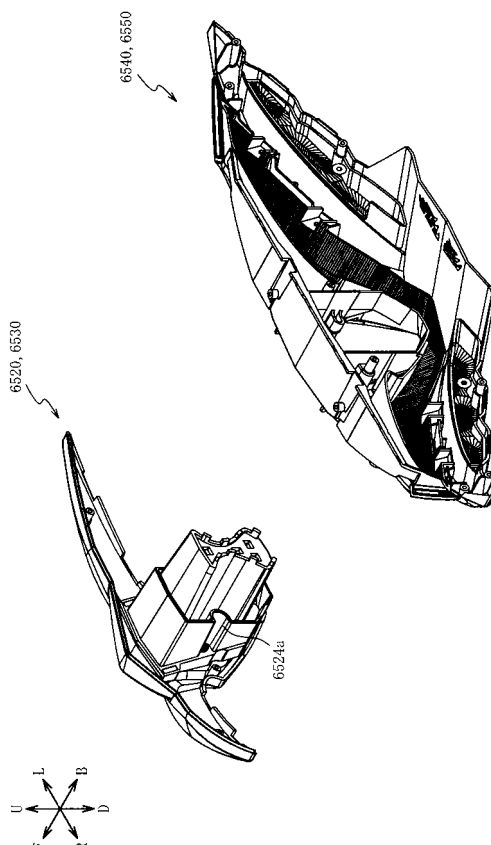
【図 2 4 8】



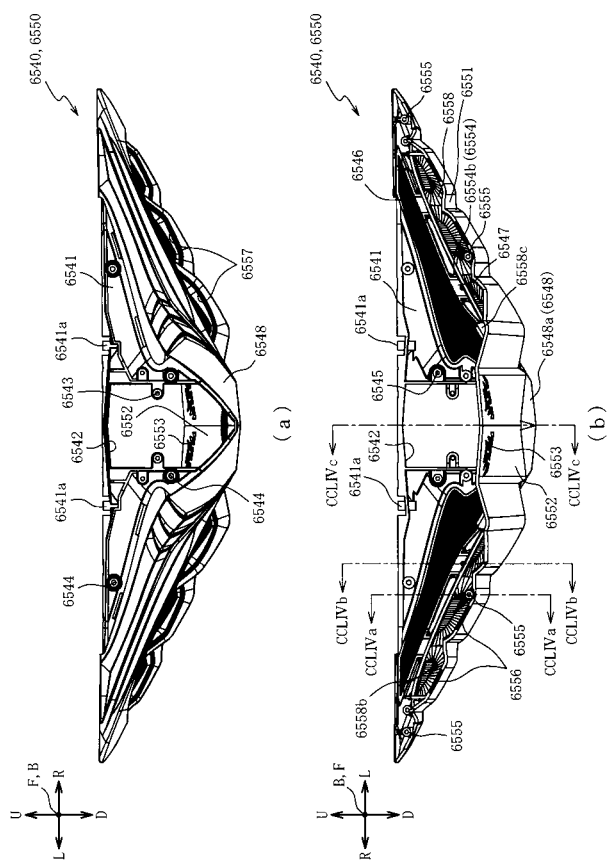
【図 2 4 9】



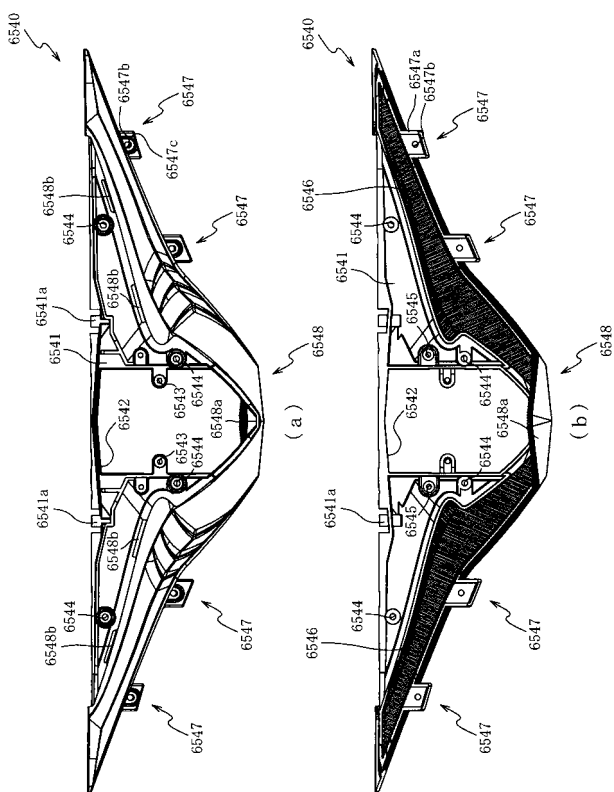
【図 2 5 0】



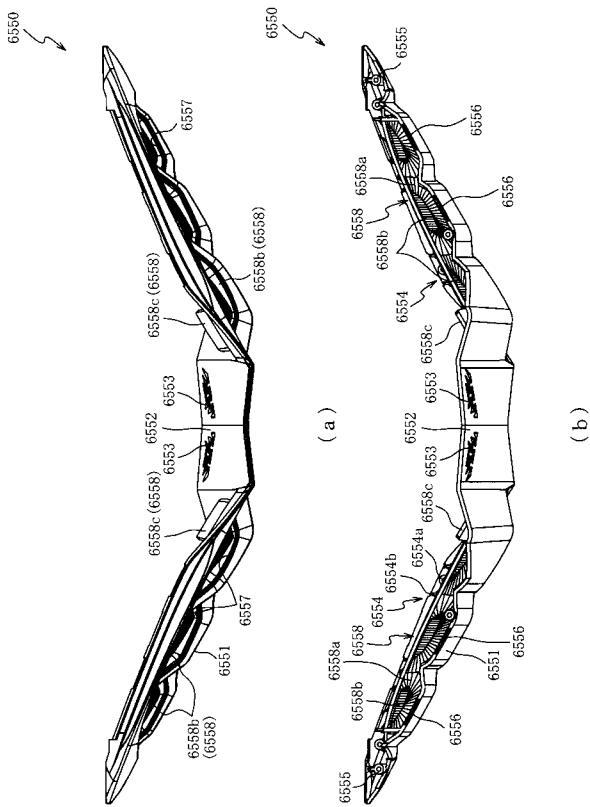
【 図 2 5 1 】



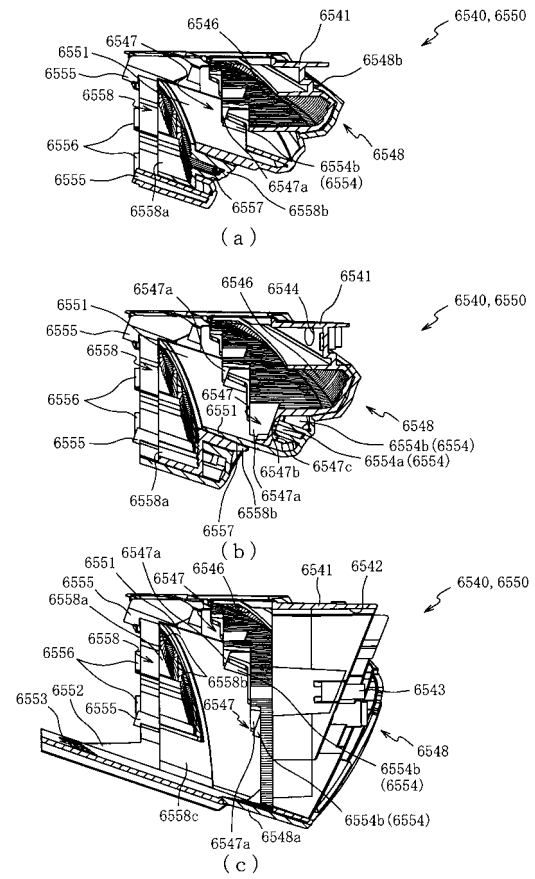
【図 2 5 2】



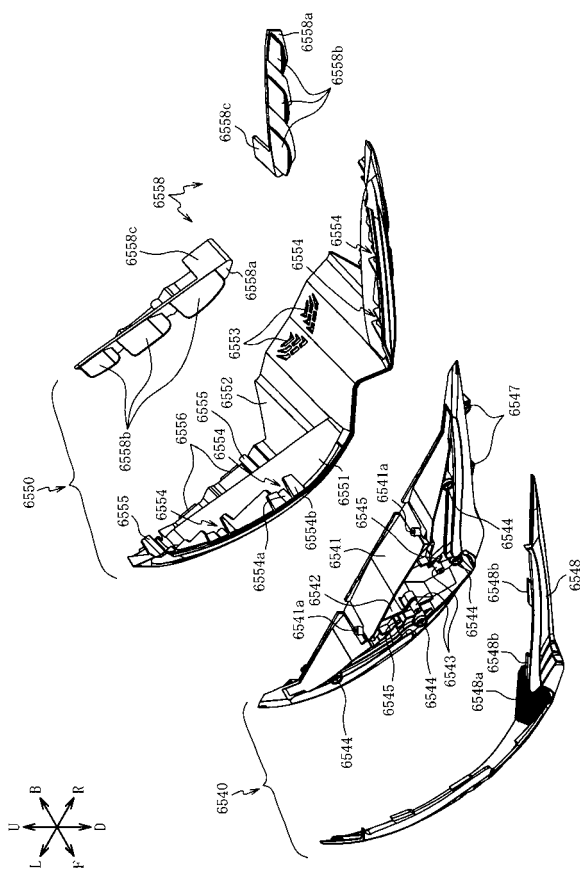
【図 253】



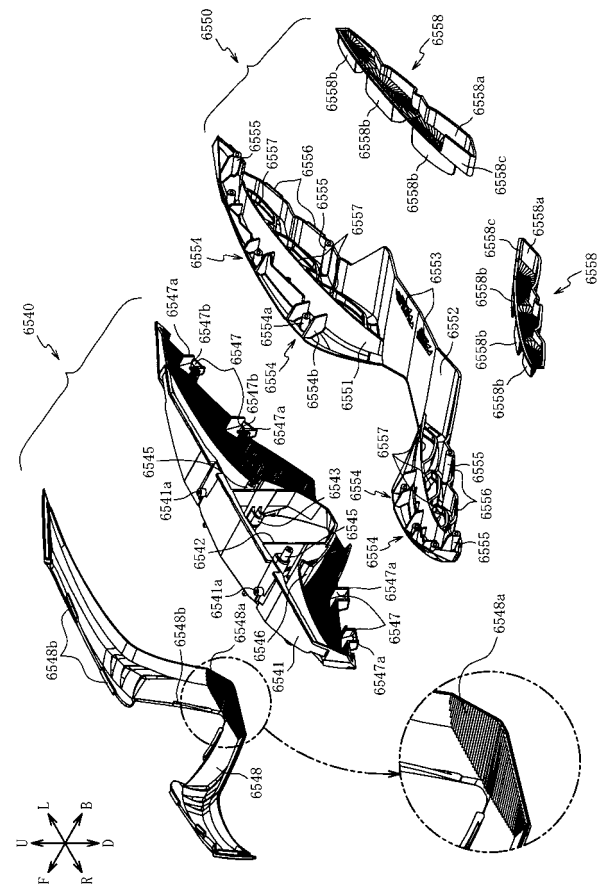
【図 254】



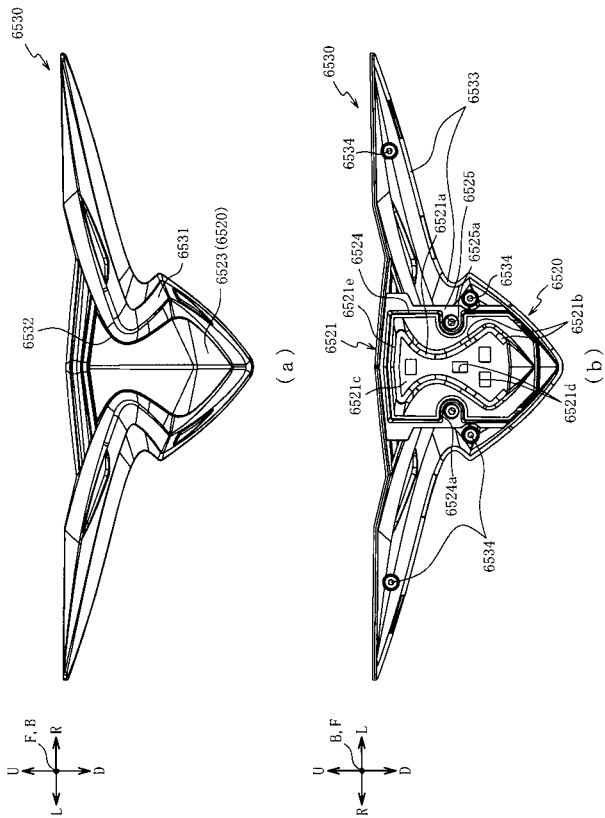
【図 255】



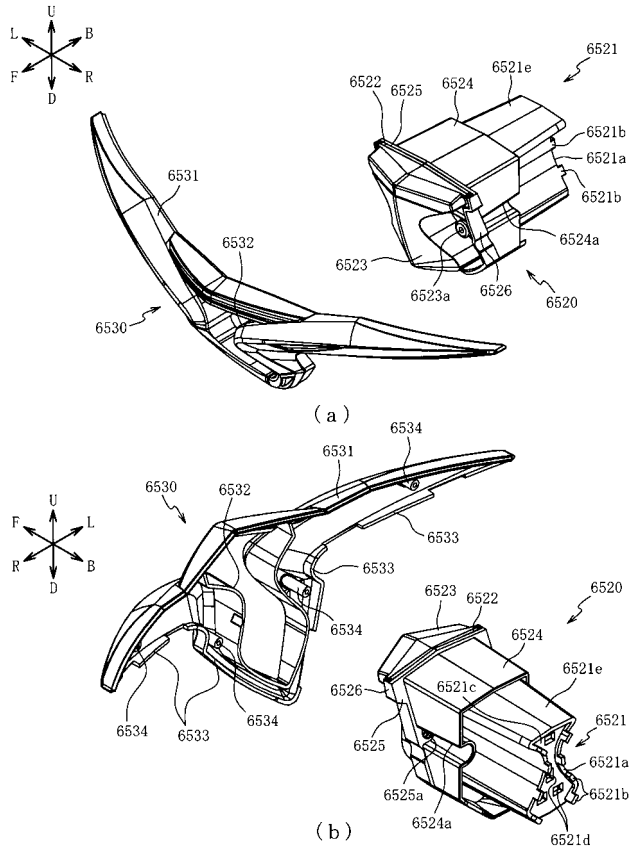
【図 256】



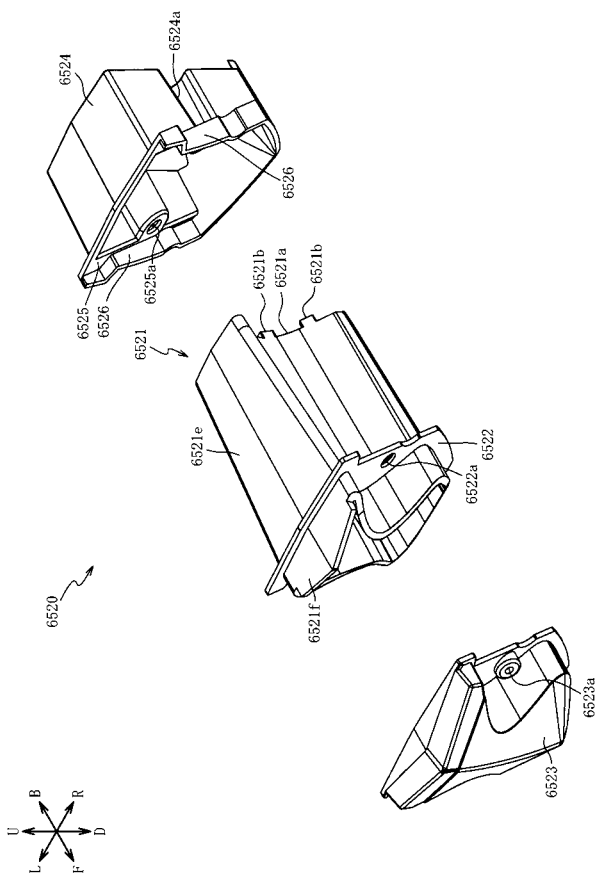
【図 257】



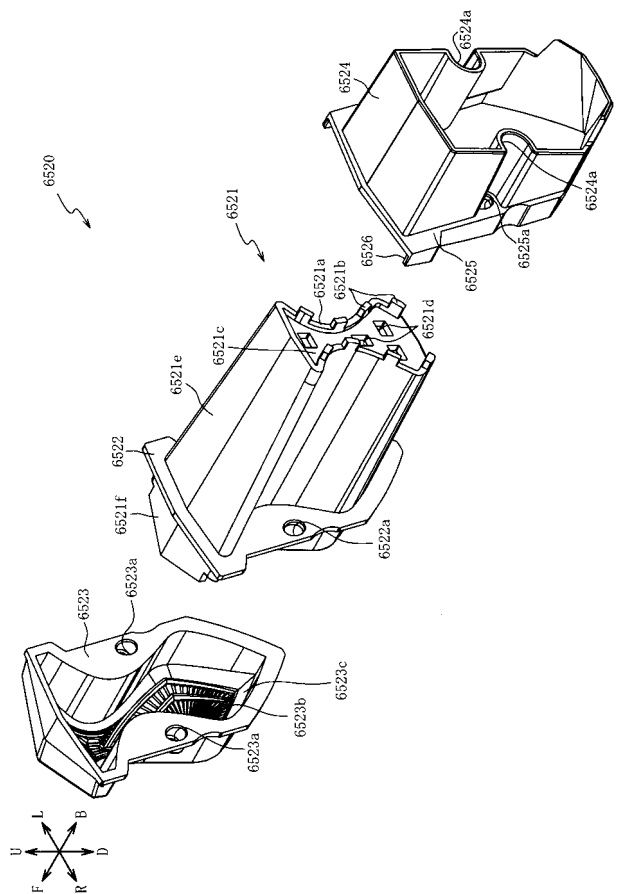
【図 258】



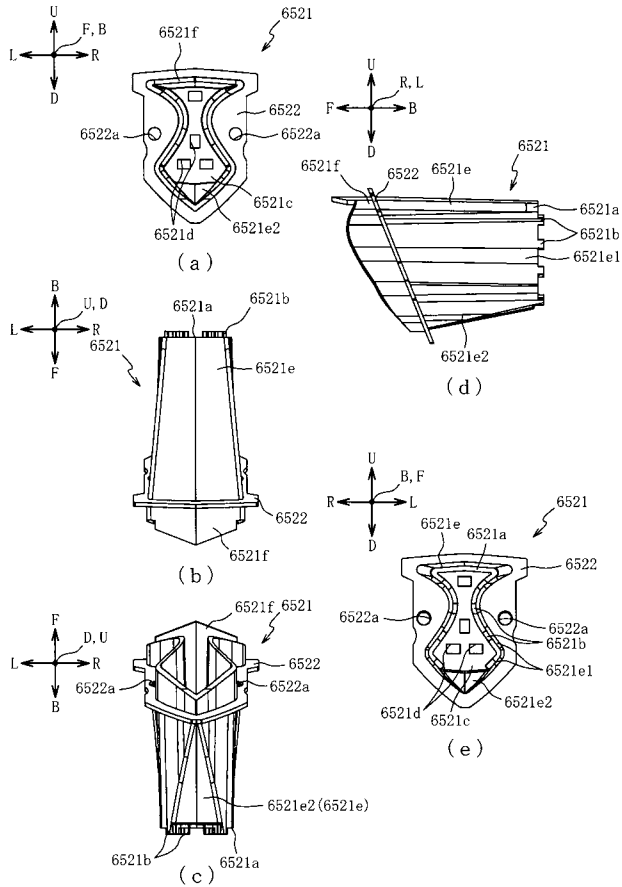
【図 259】



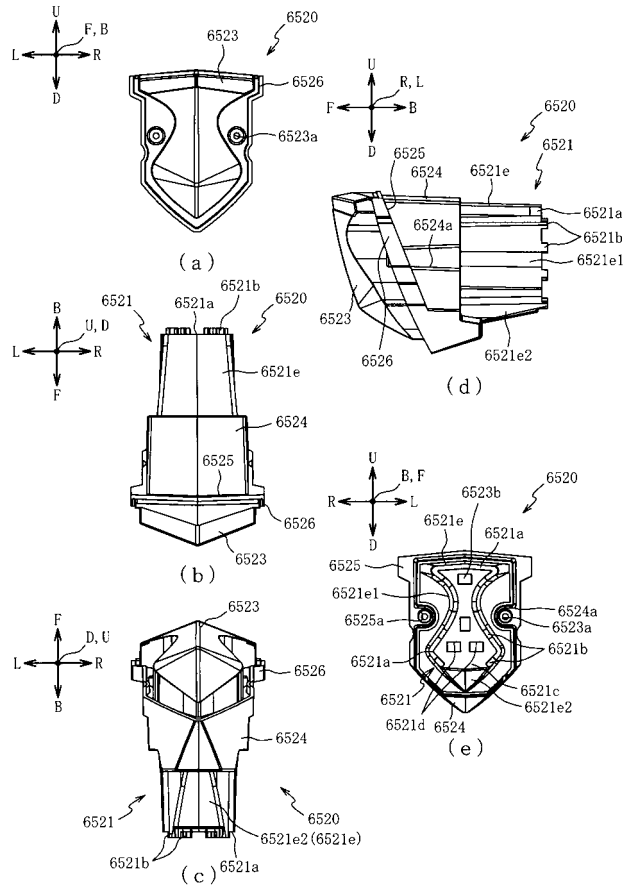
【図 260】



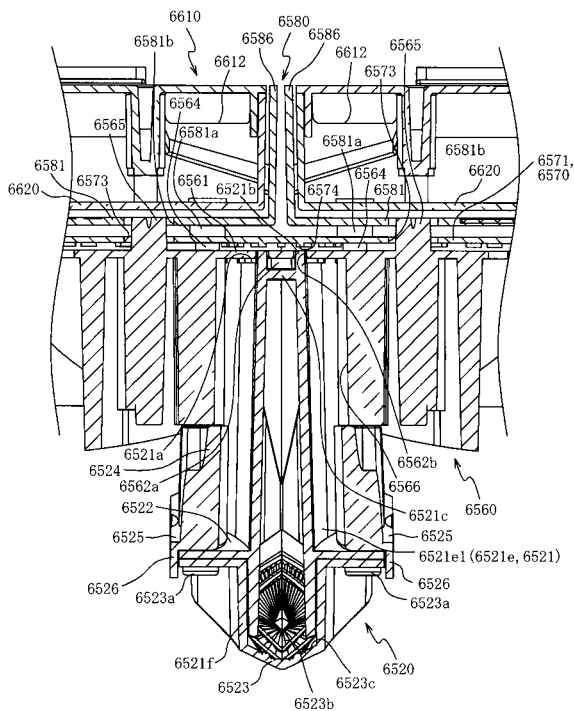
【図 261】



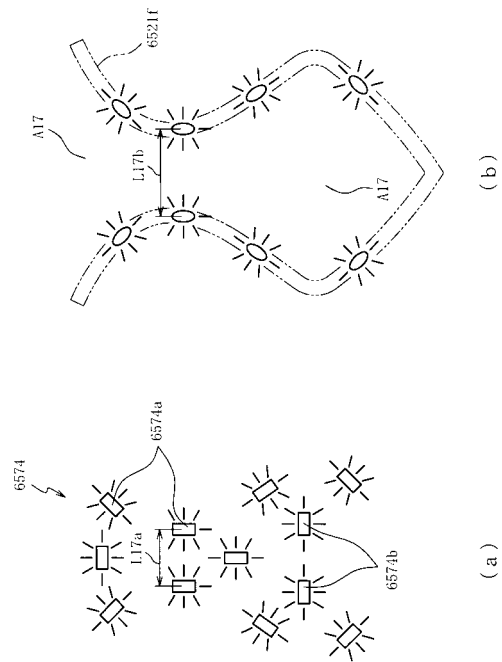
【図 262】



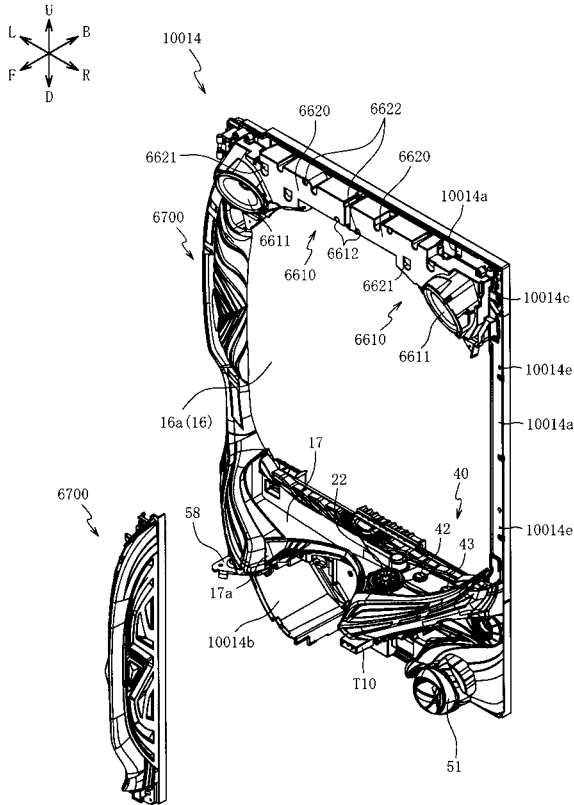
【図 263】



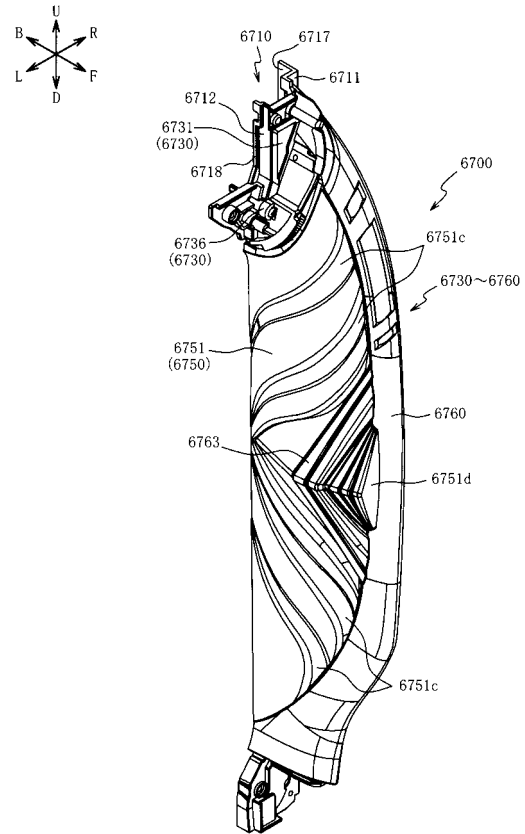
【図 264】



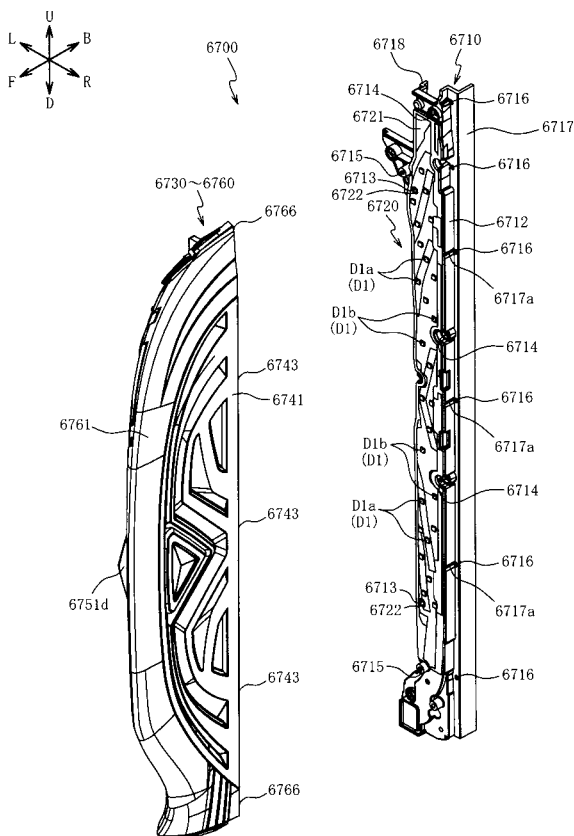
【図 265】



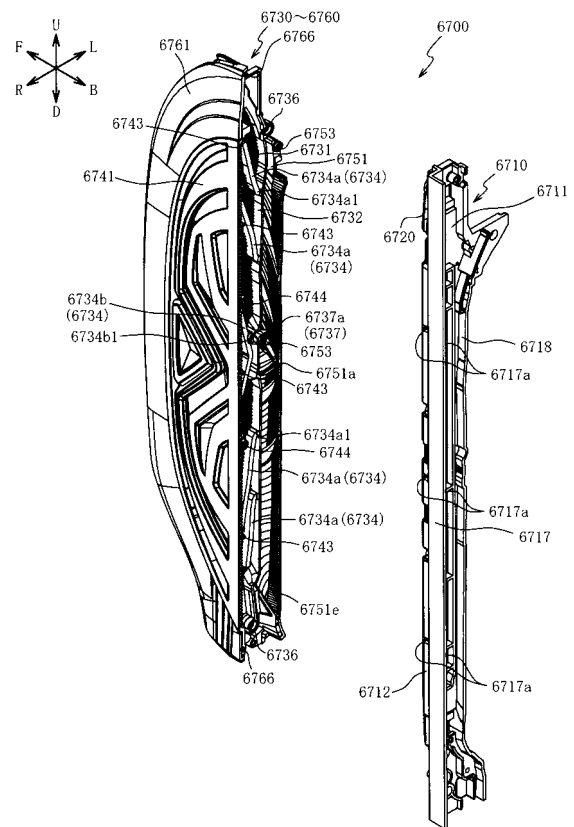
【図 266】



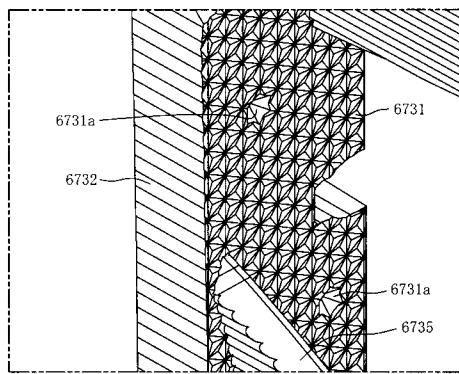
【図 267】



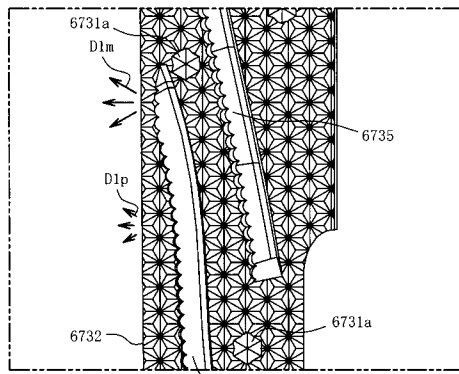
【図 268】



【図 273】

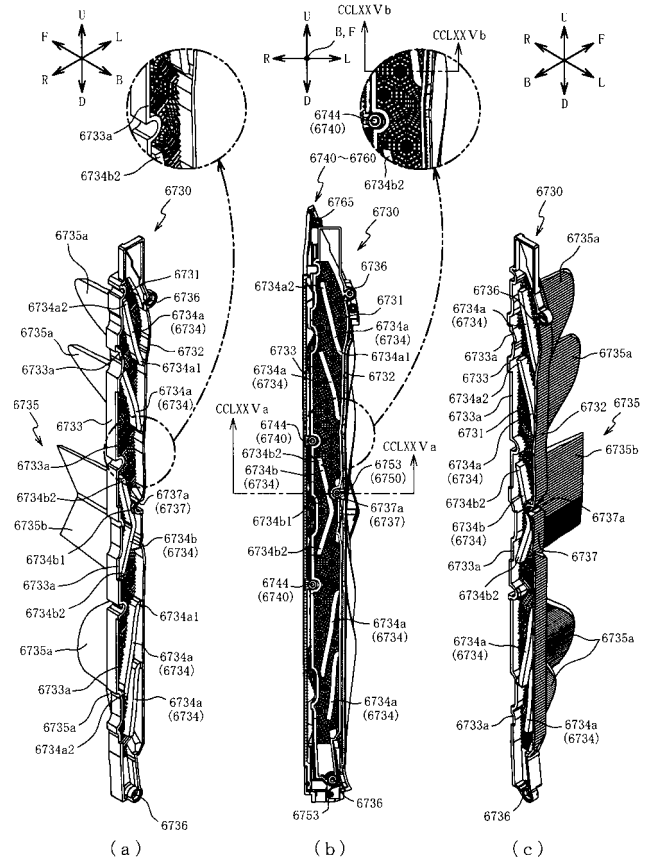


(a)



(b)

【図 274】

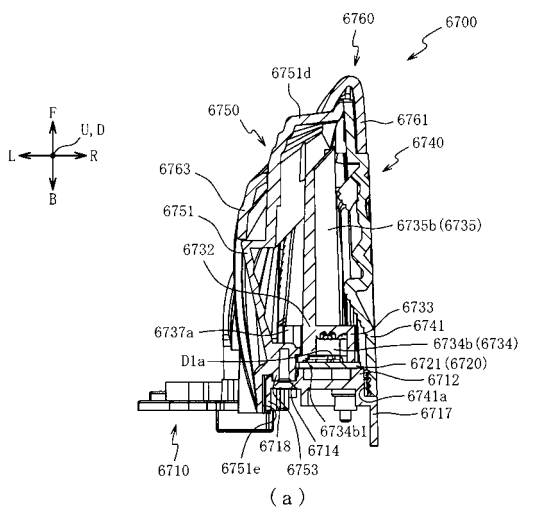


(a)

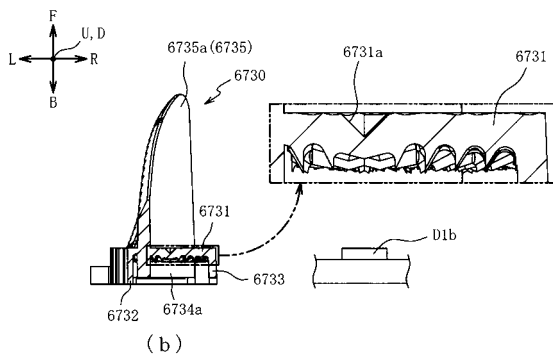
(b)

(c)

【図 275】

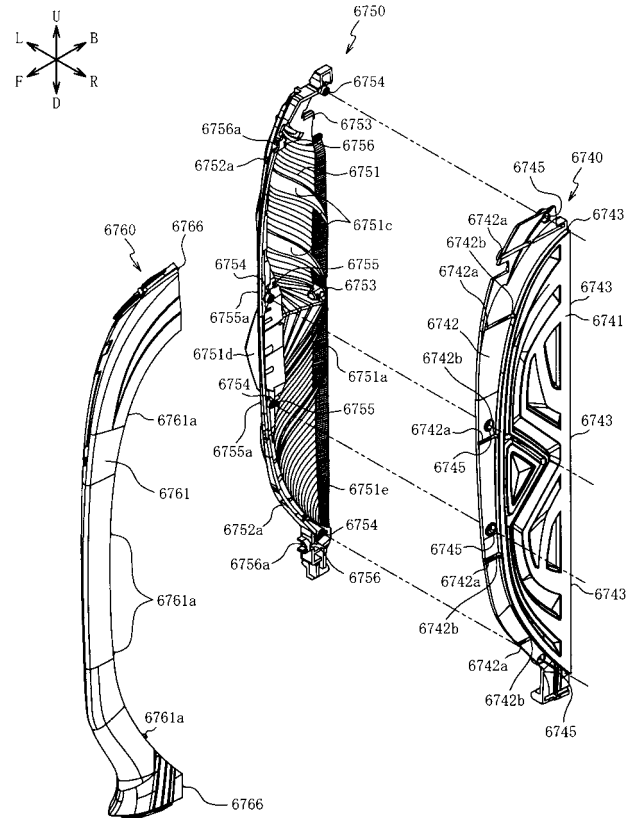


(a)

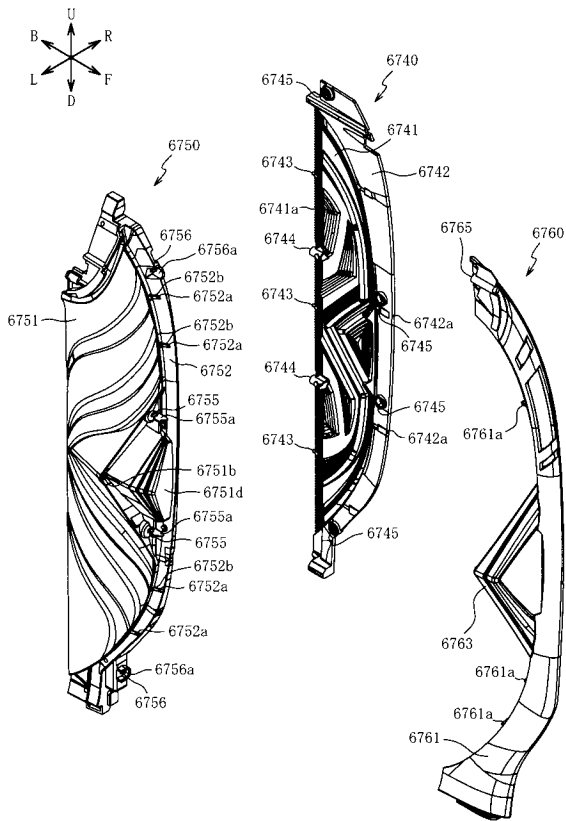


(b)

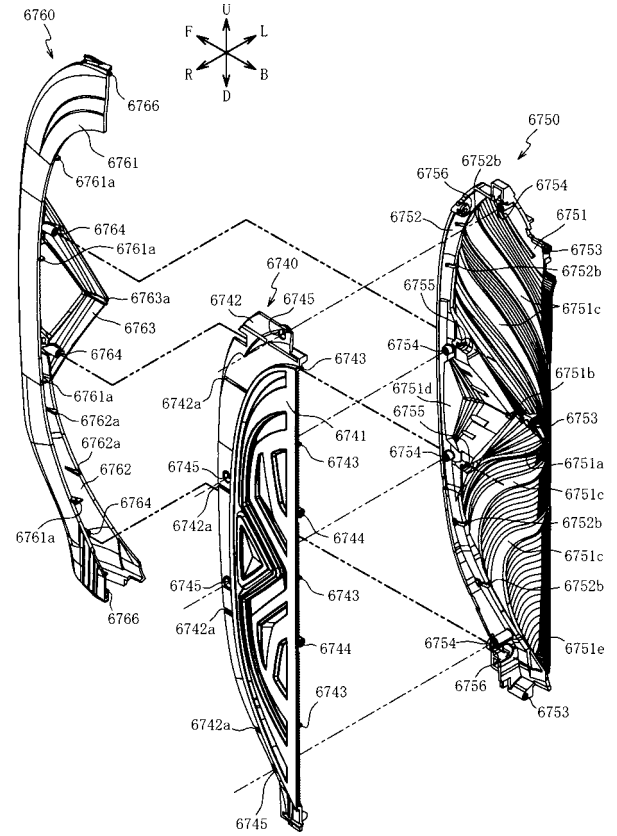
【図 276】



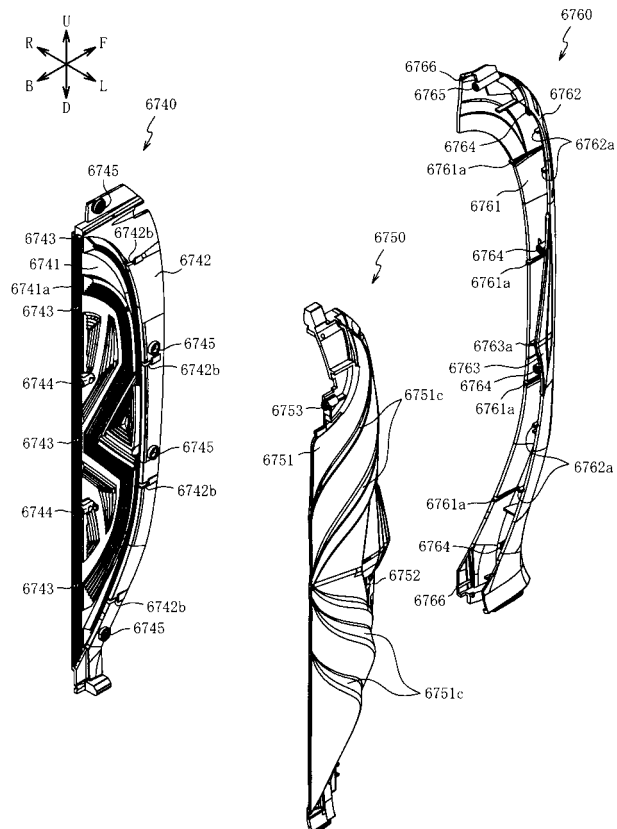
【図 277】



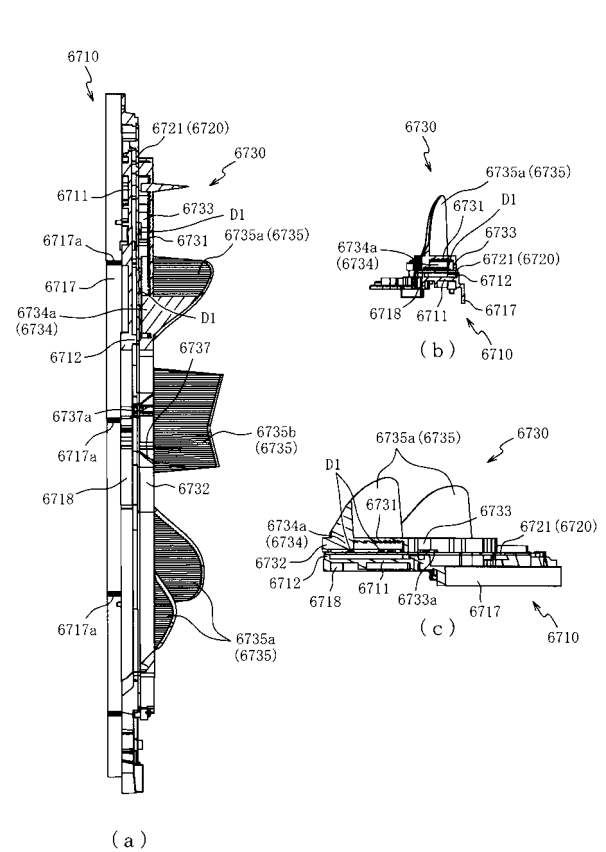
【図 278】



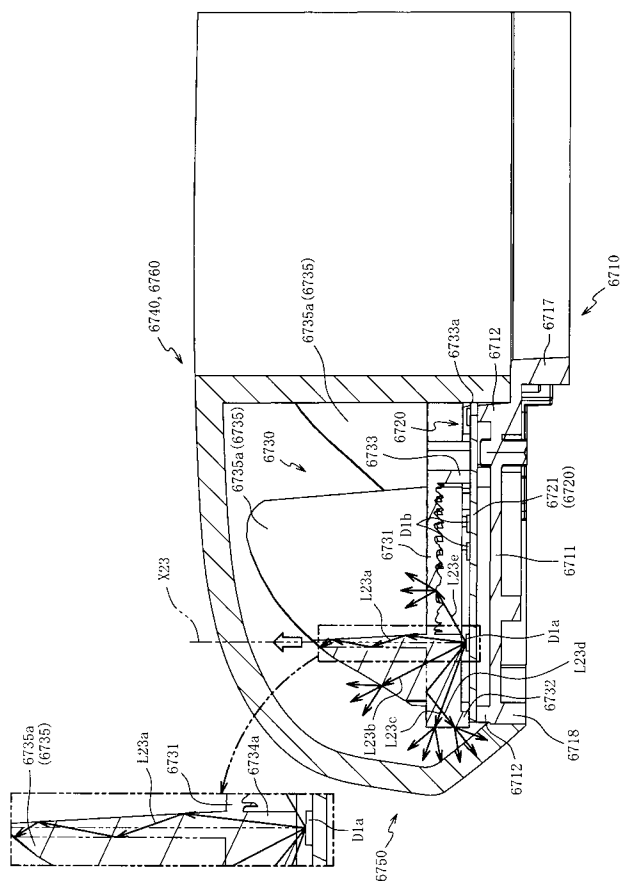
【図 279】



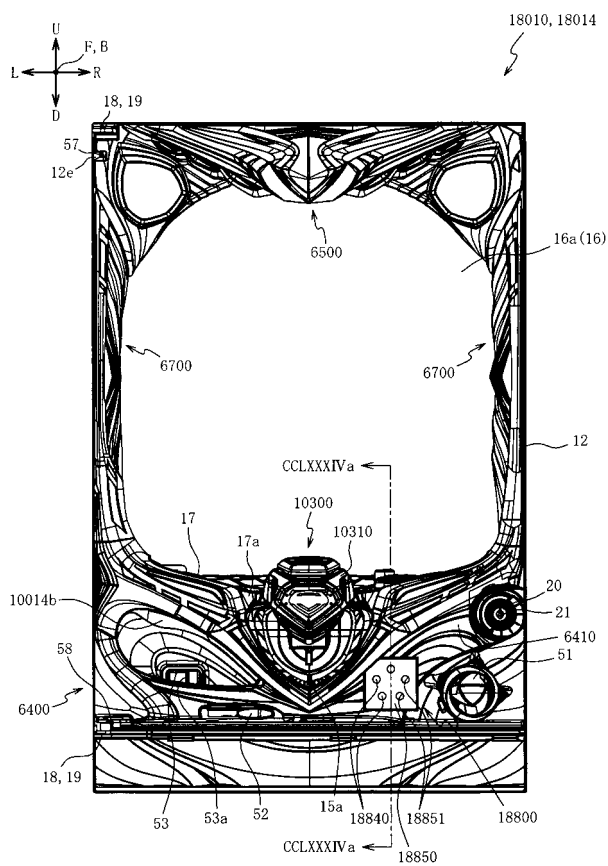
【図 280】



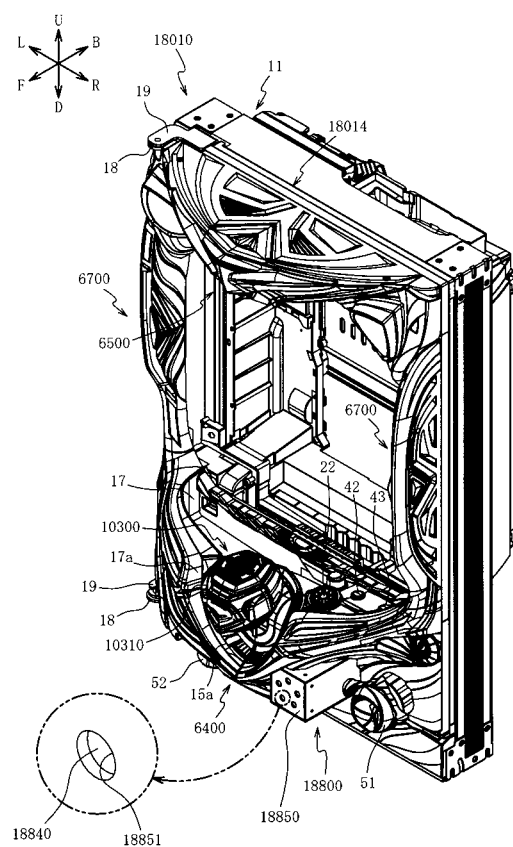
【図 2 8 1】



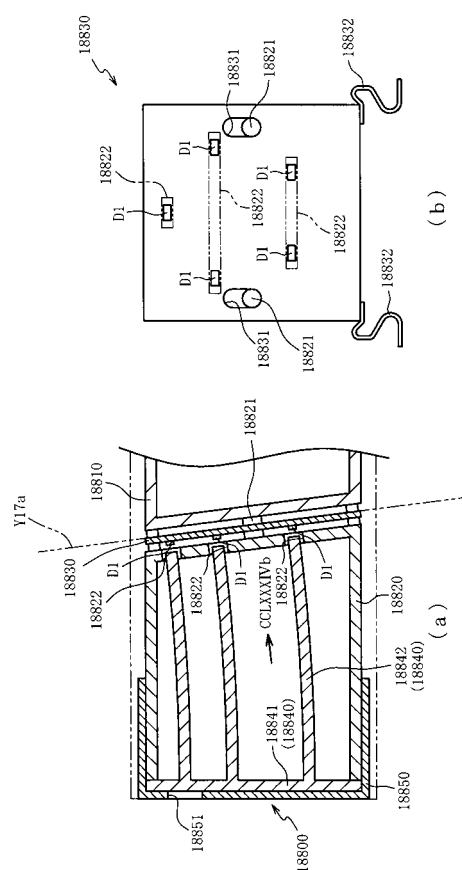
【図 2 8 2】



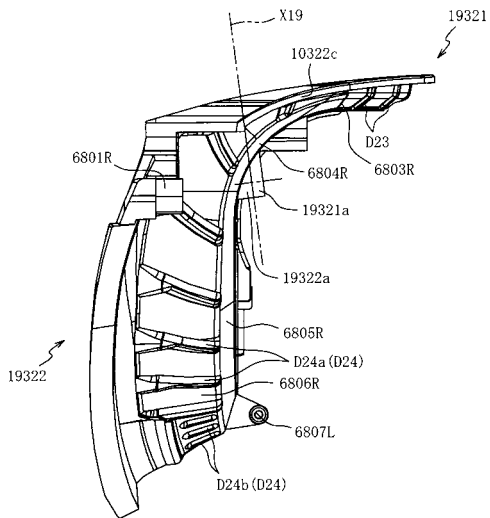
【 図 2 8 3 】



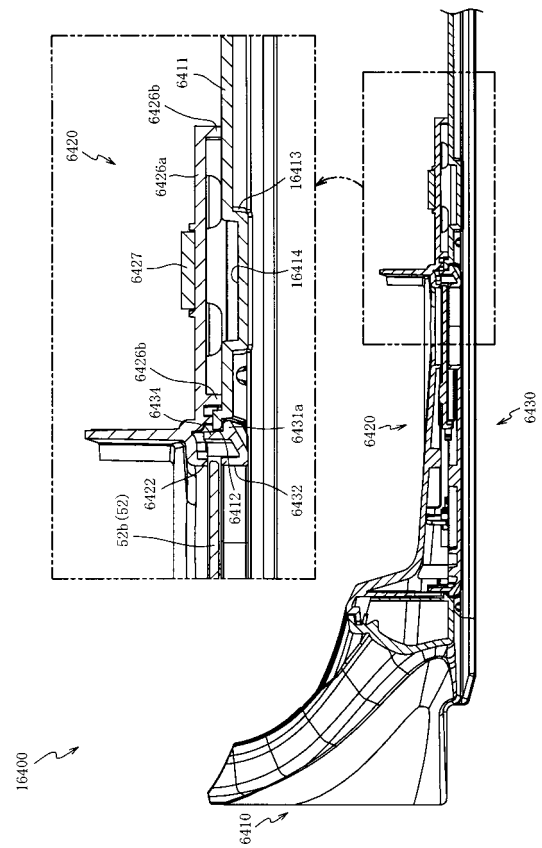
【図 2 8 4】



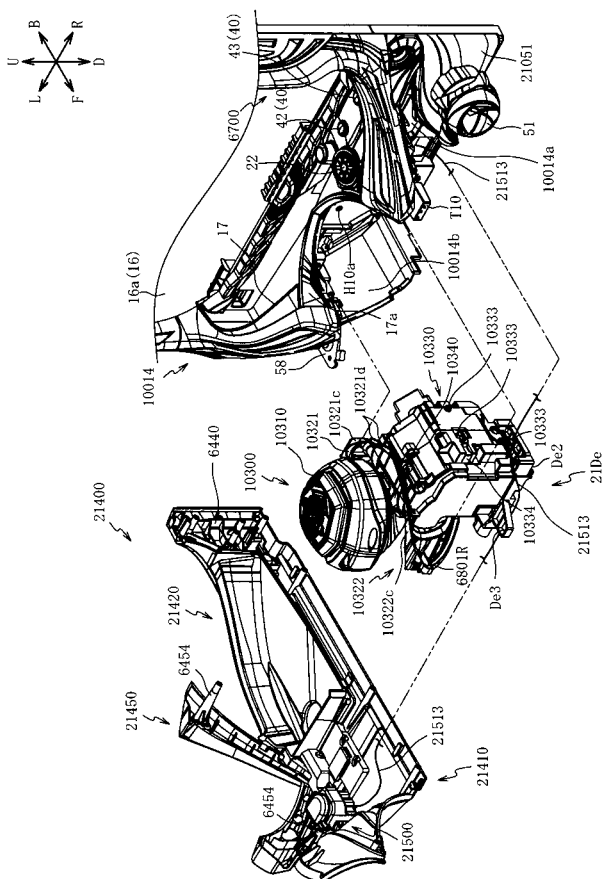
【 図 2 8 5 】



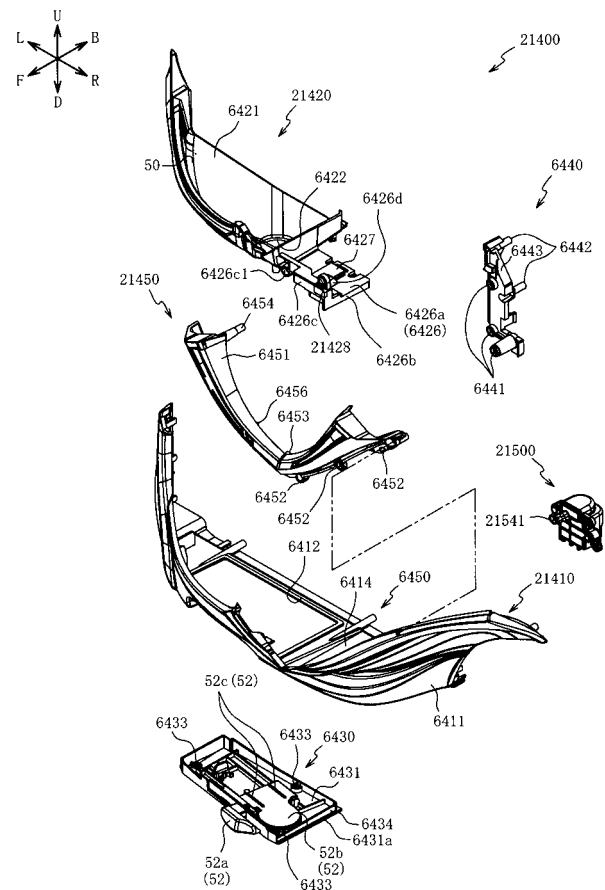
【图 2 8 6】



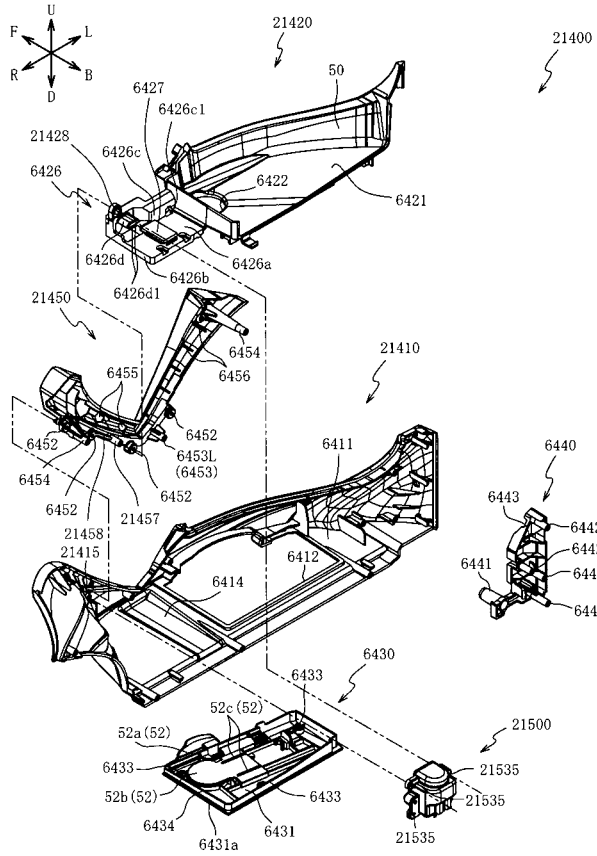
【図 2 8 7】



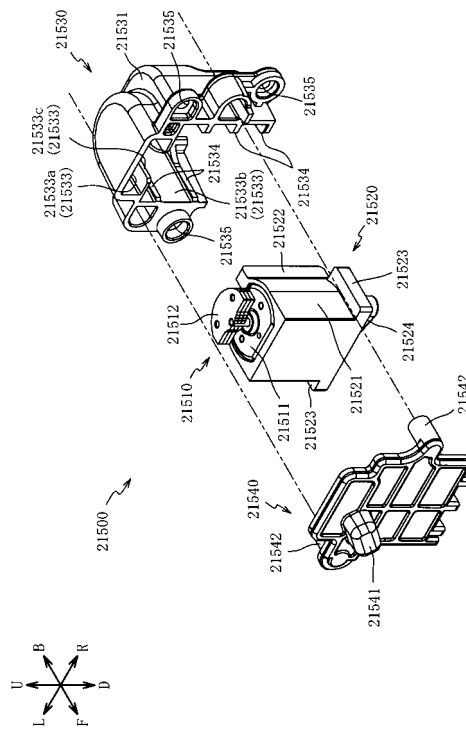
【图 2 8 8】



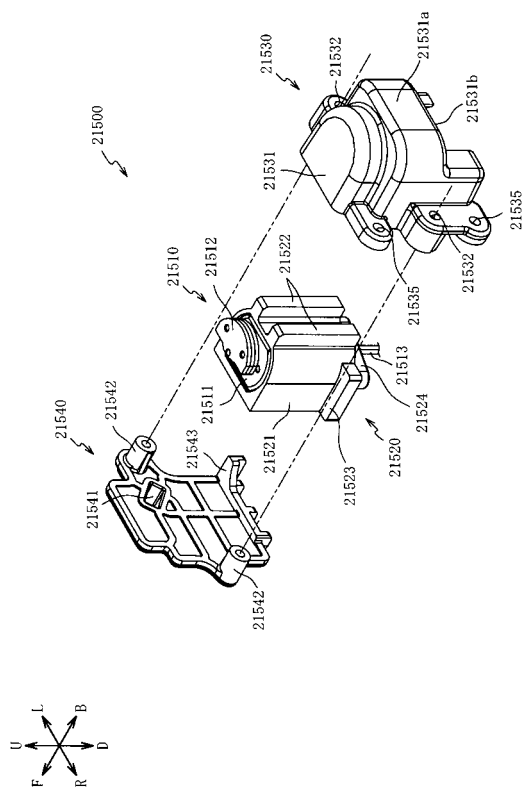
【図 289】



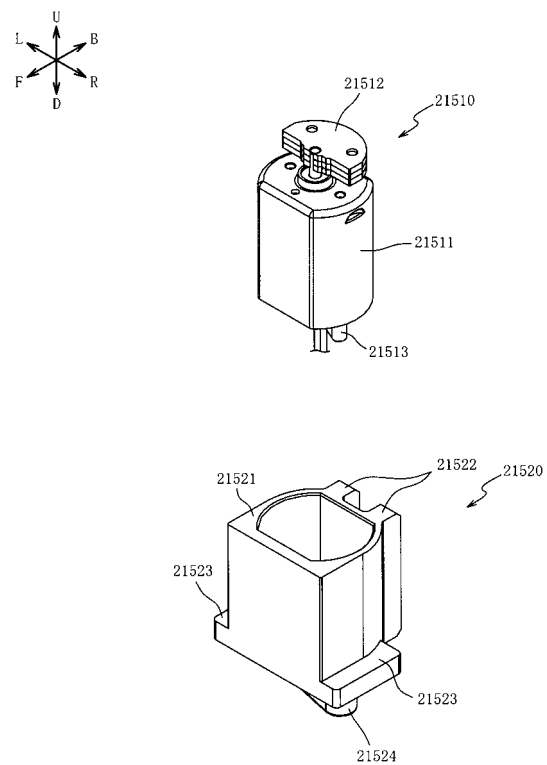
【図 290】



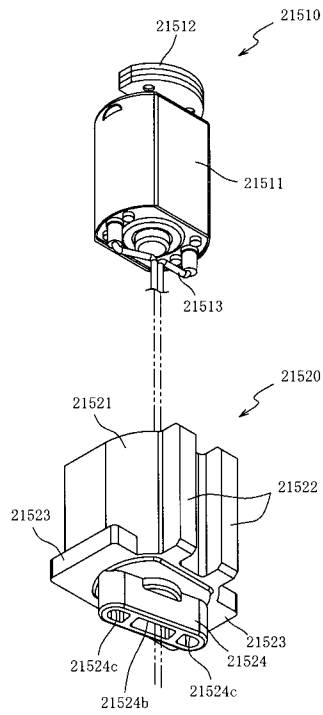
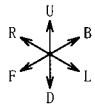
【図 291】



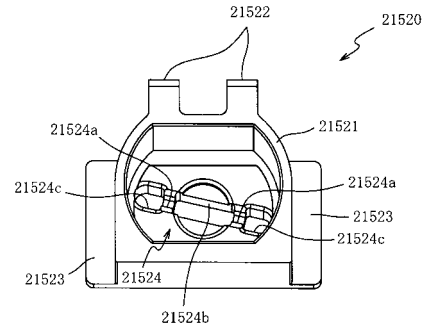
【図 292】



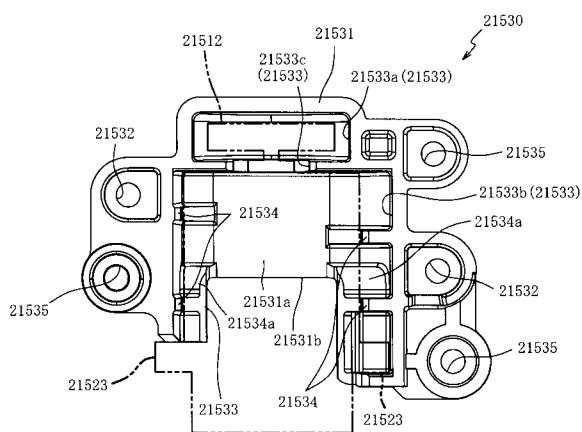
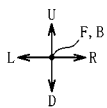
【图 2 9 3】



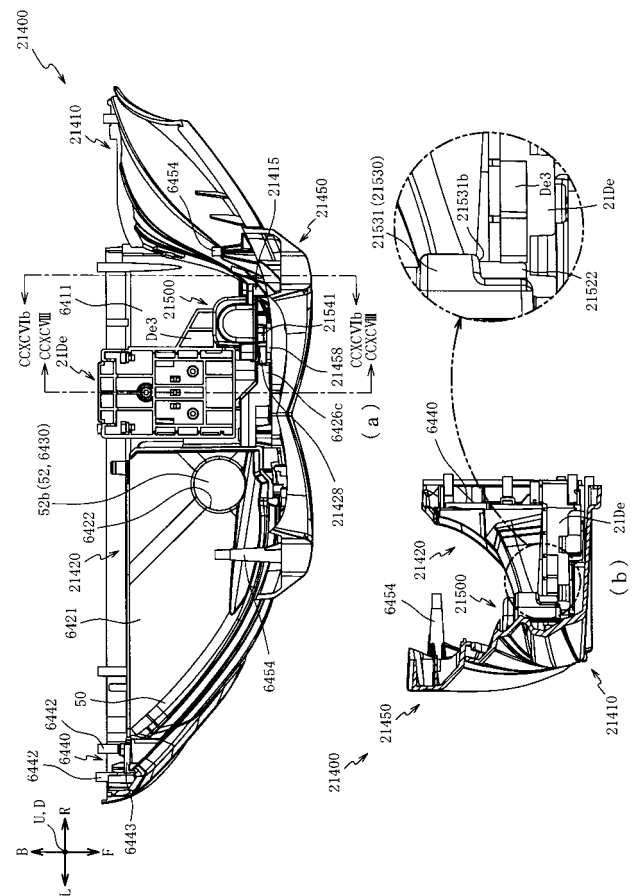
【图 2 9 4】



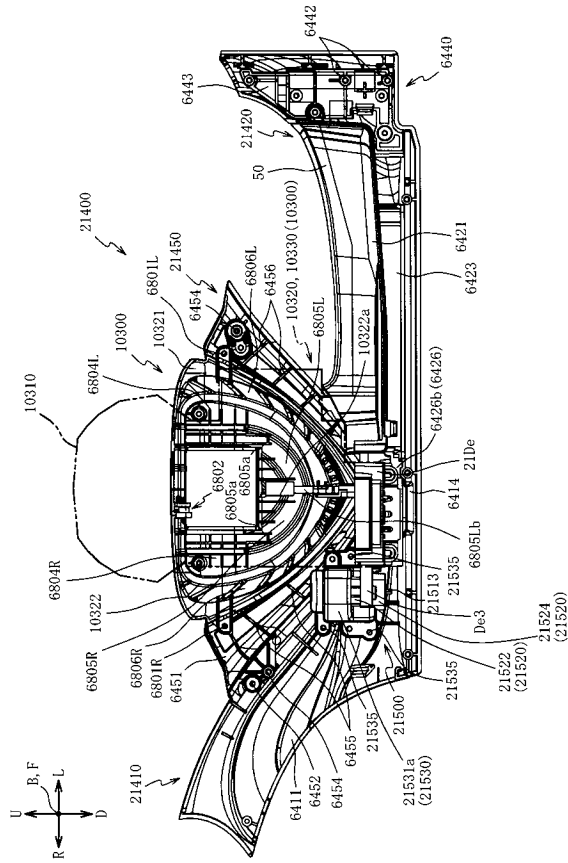
【図 2 9 5】



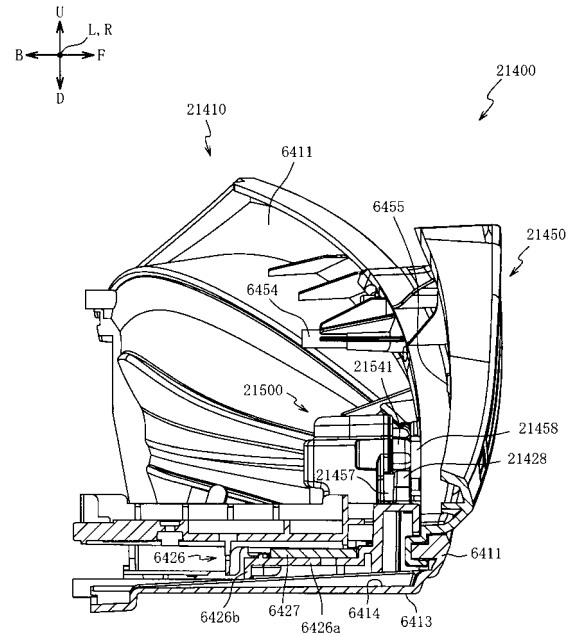
【图 2 9 6】



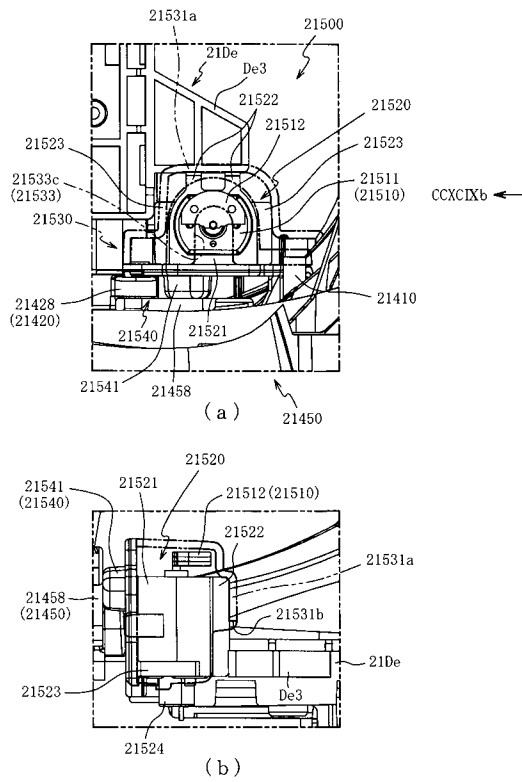
【図 297】



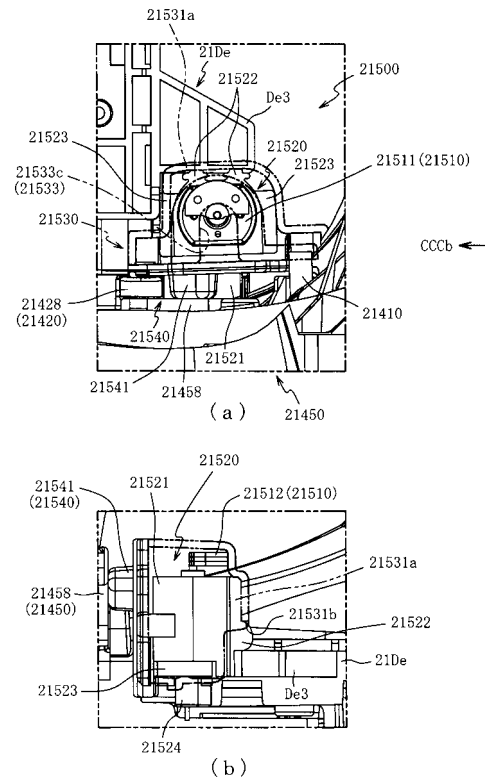
【図 298】



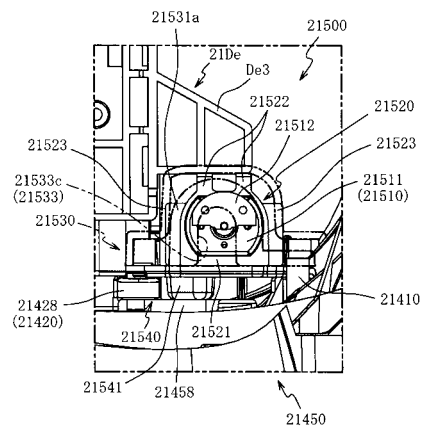
【図 299】



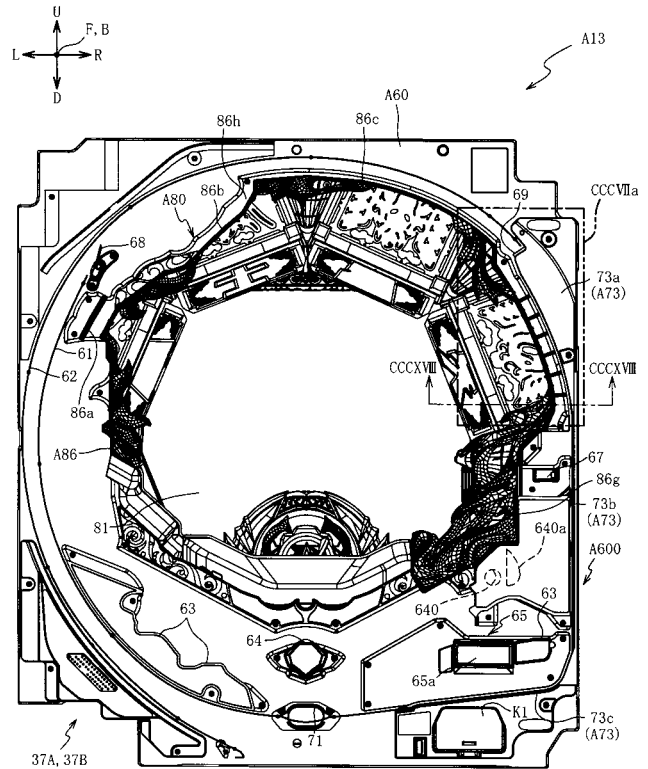
【図 300】



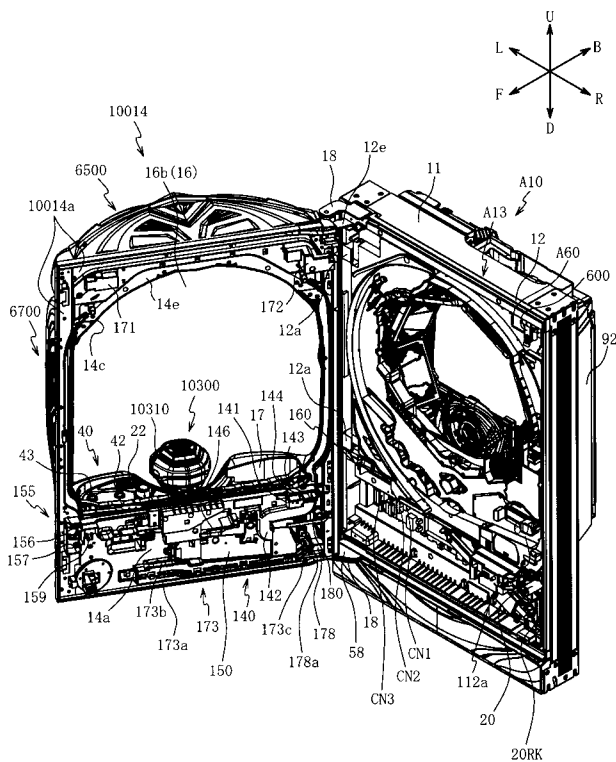
【 図 3 0 1 】



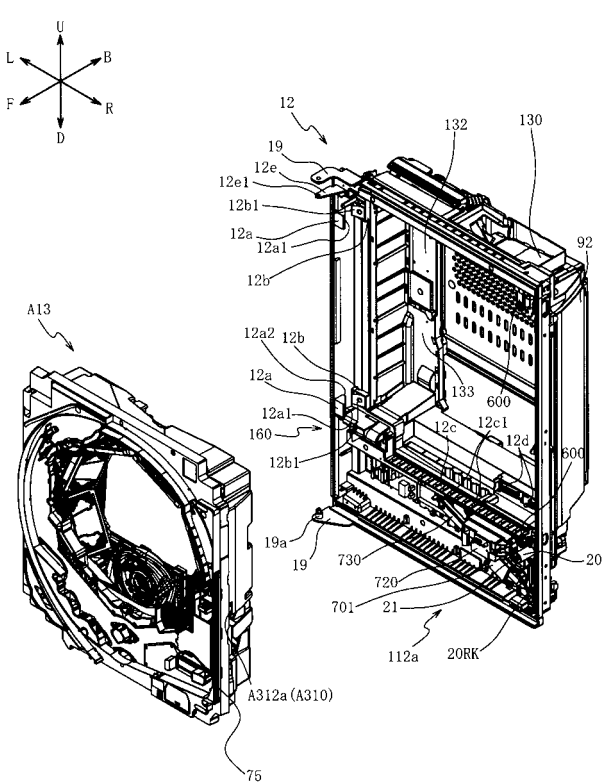
【図 3 0 2】



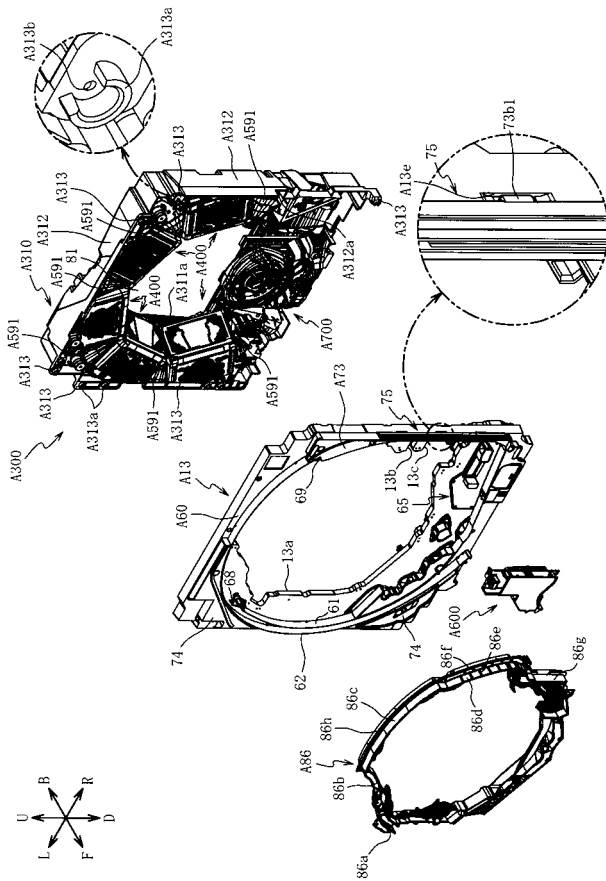
【 図 3 0 3 】



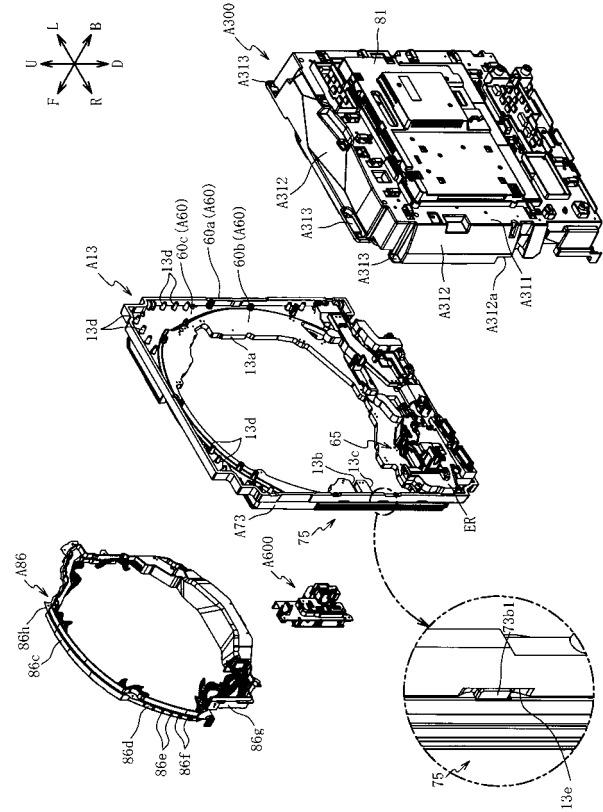
【図 3 0 4】



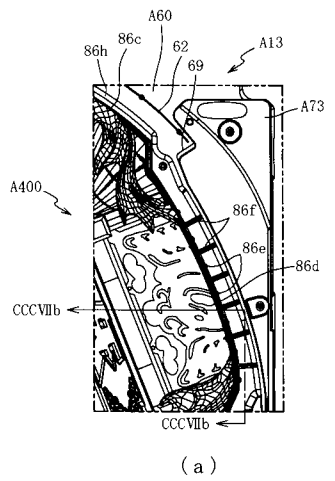
【図 305】



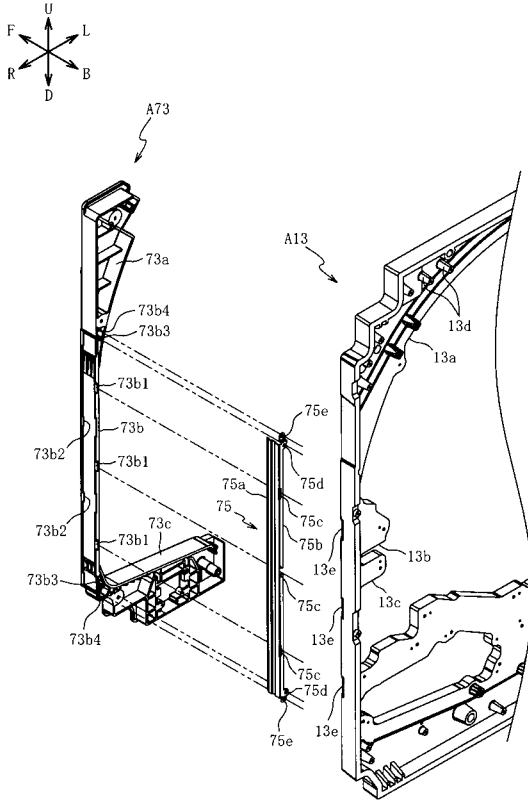
【図 306】



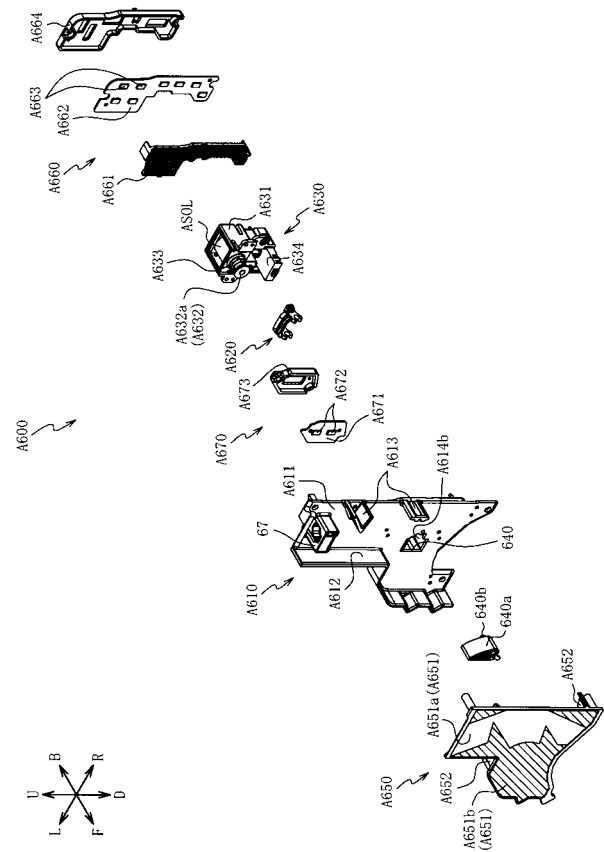
【図 307】



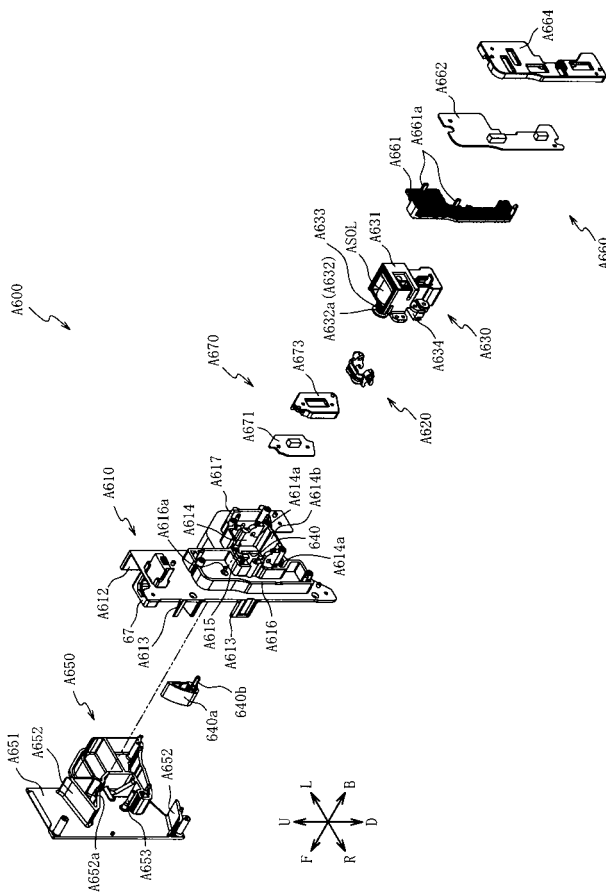
【図 309】



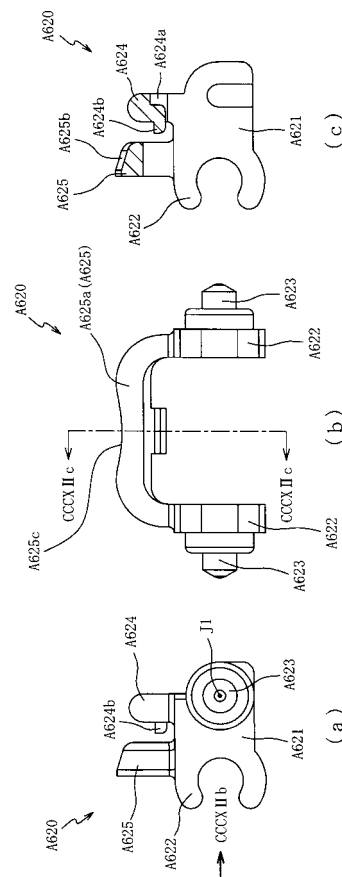
【図 310】



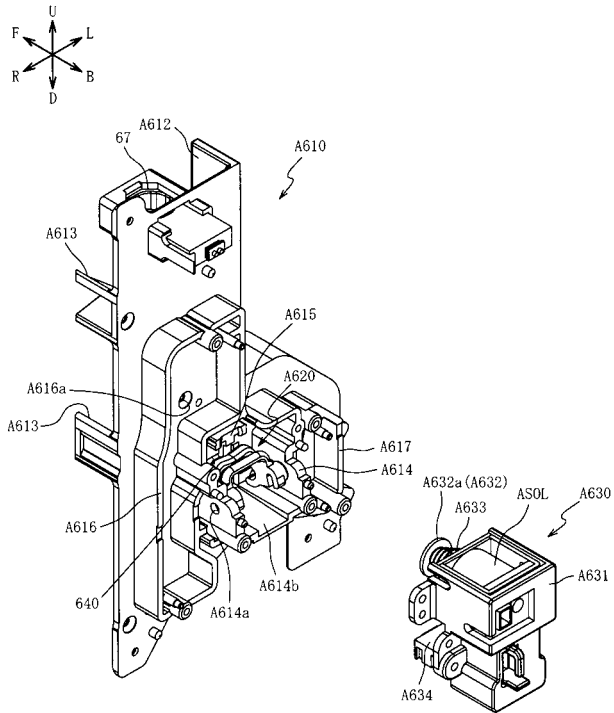
【図 311】



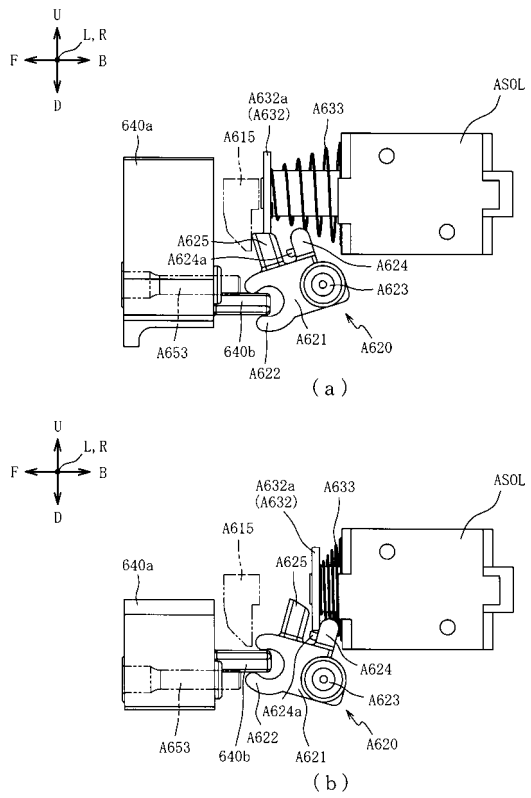
【図 312】



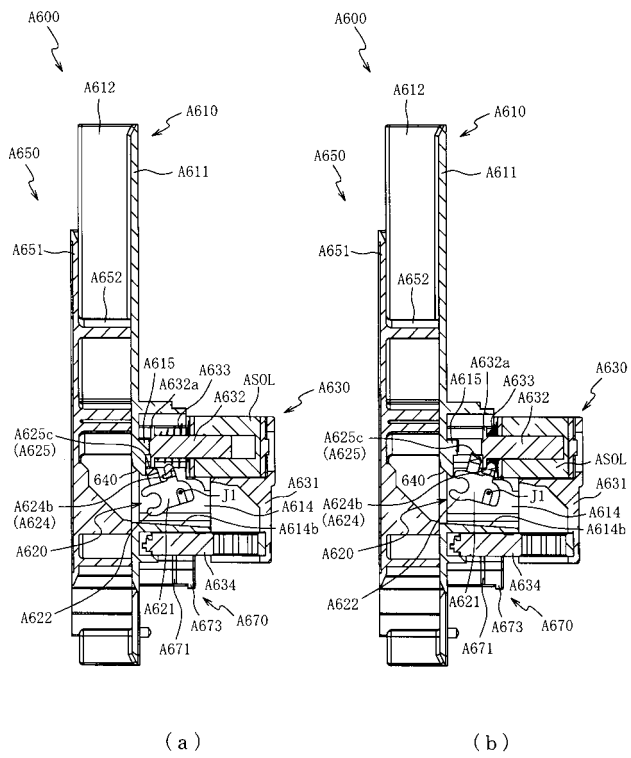
【図 3 1 3】



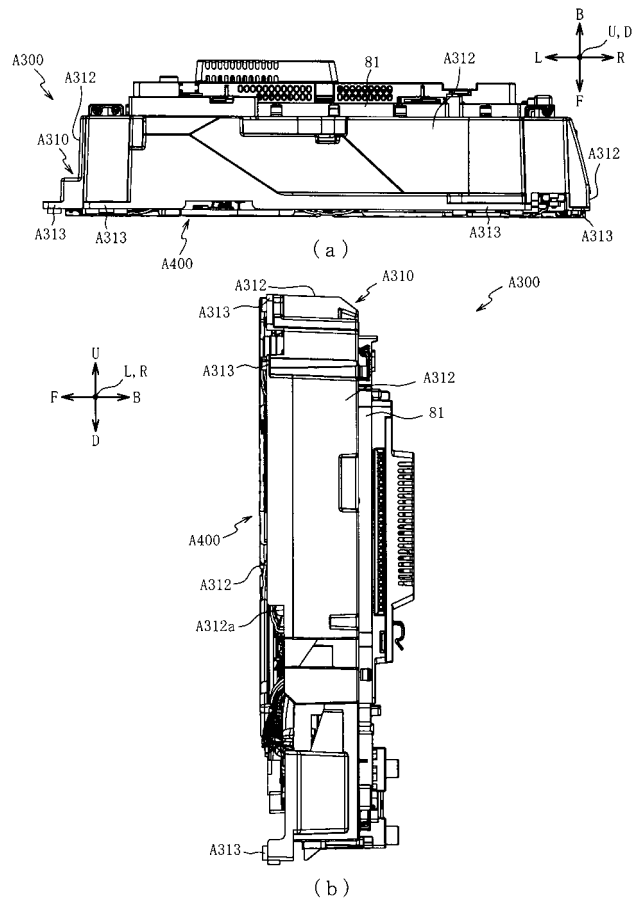
【図 3 1 4】



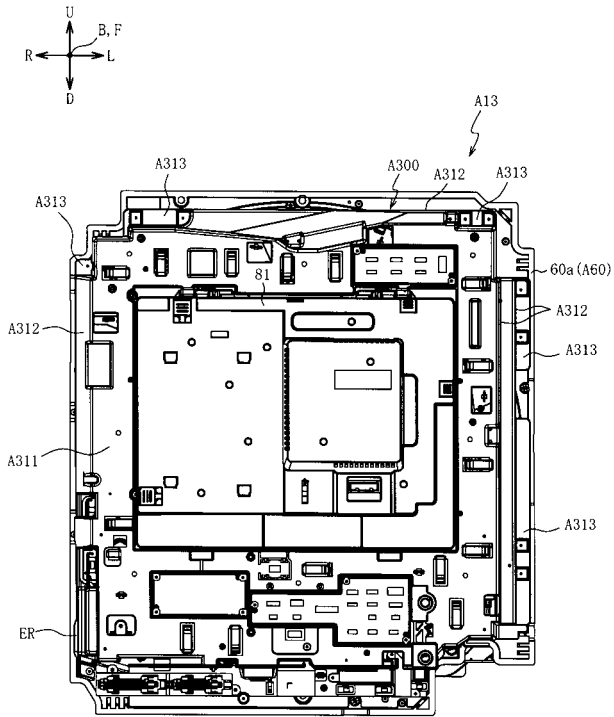
【図 3 1 5】



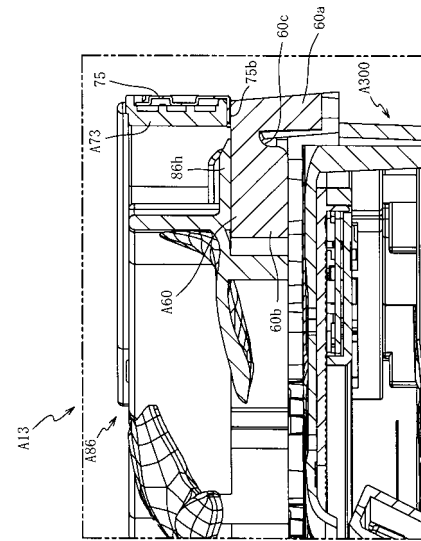
【図 3 1 6】



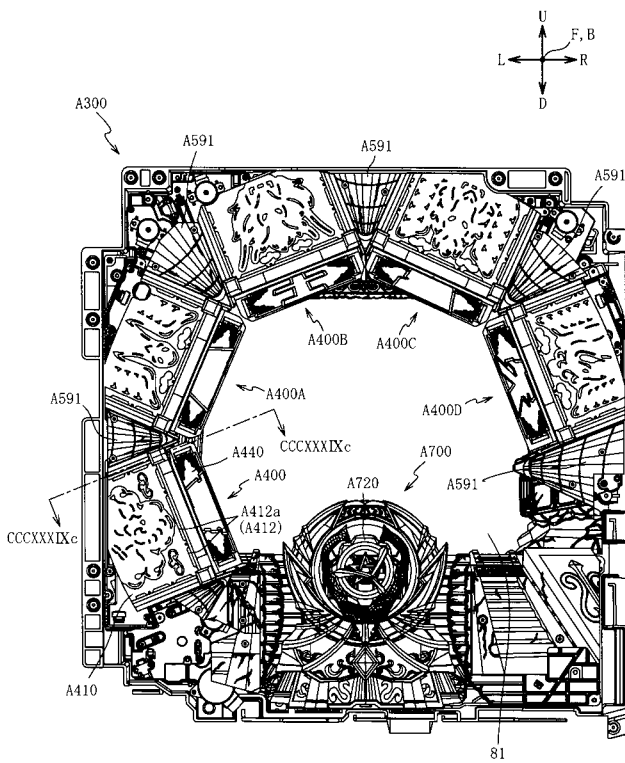
【図 3 1 7】



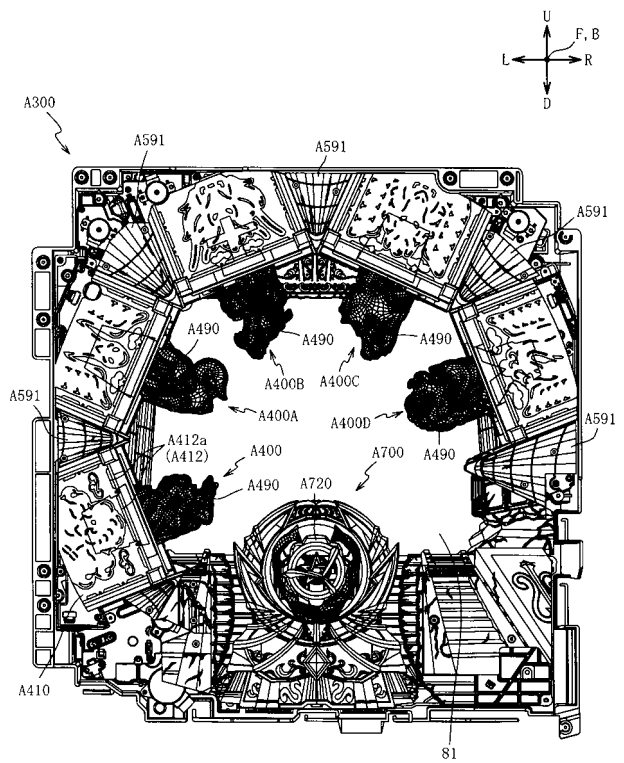
【図 3 1 8】



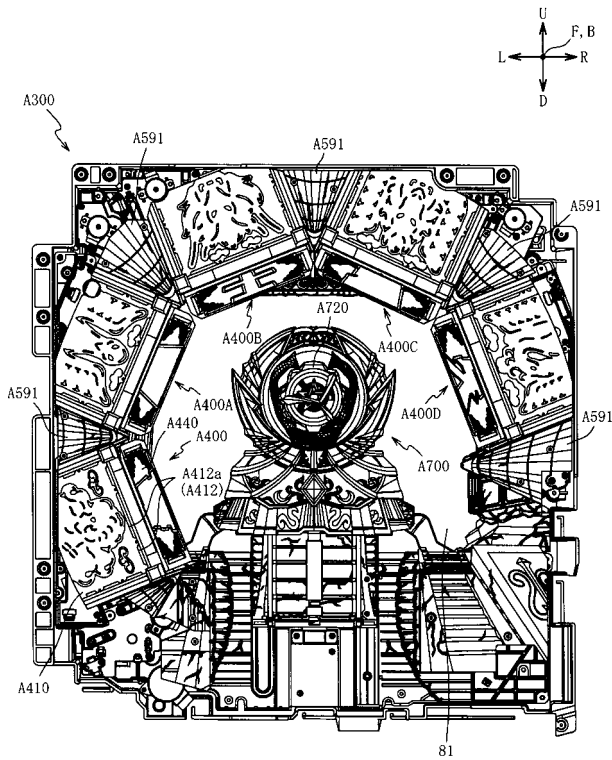
【図 3 1 9】



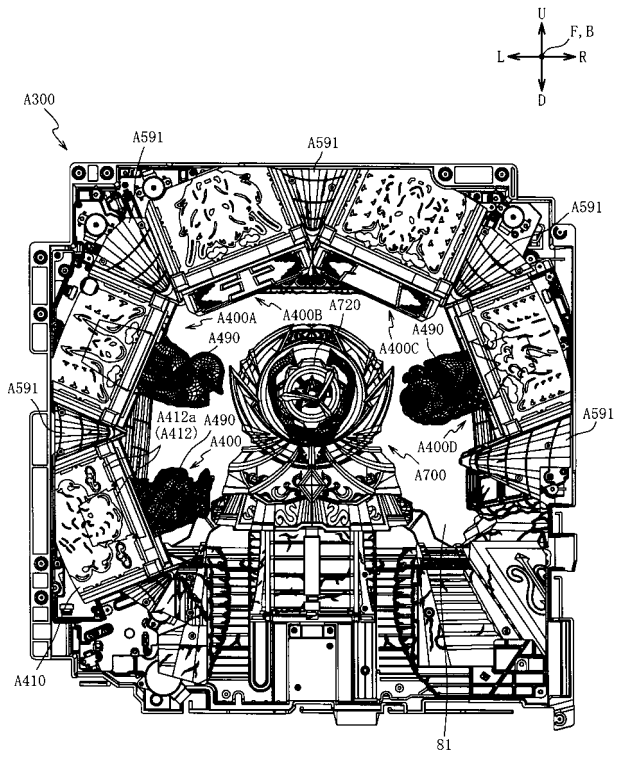
【図 3 2 0】



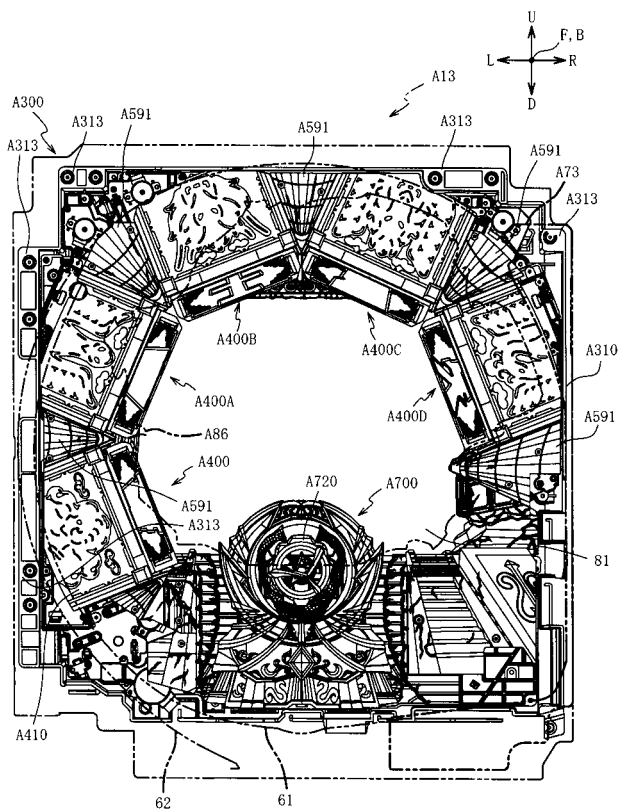
【図 3 2 1】



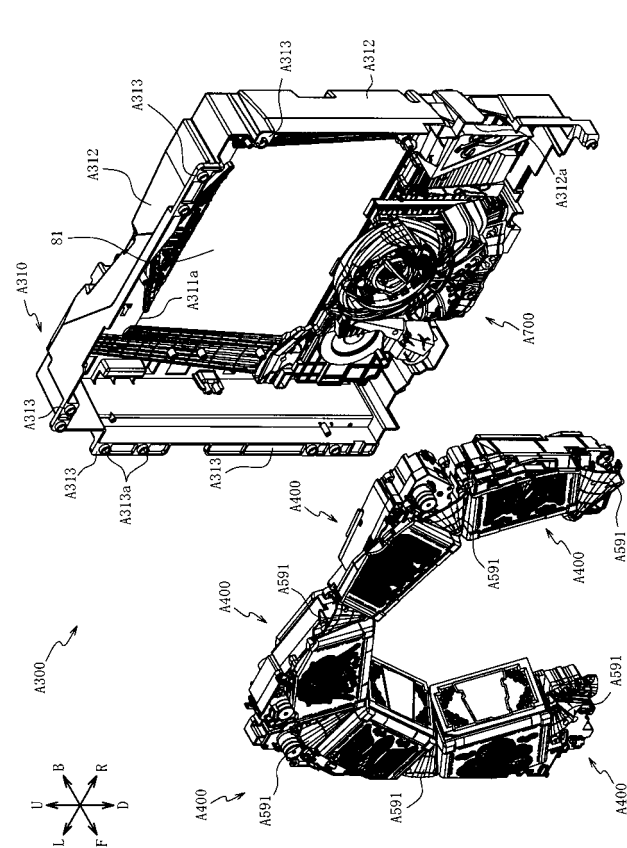
【図 3 2 2】



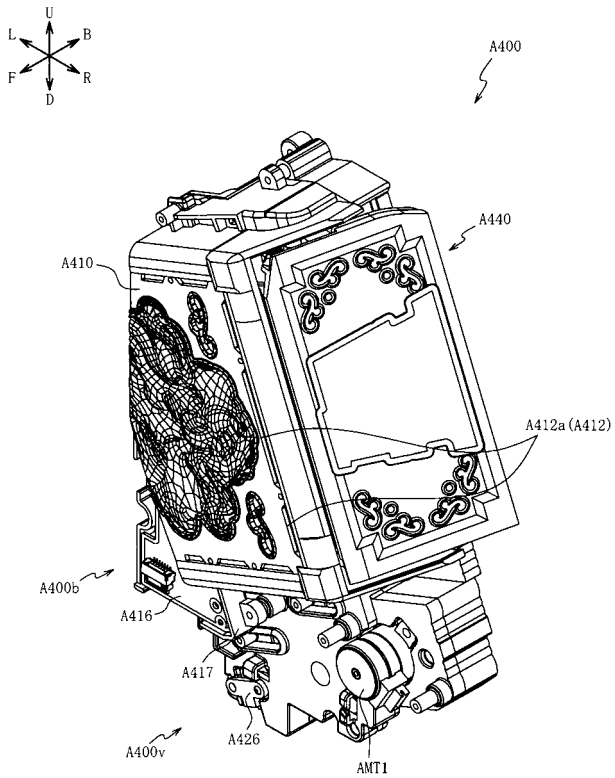
【図 3 2 3】



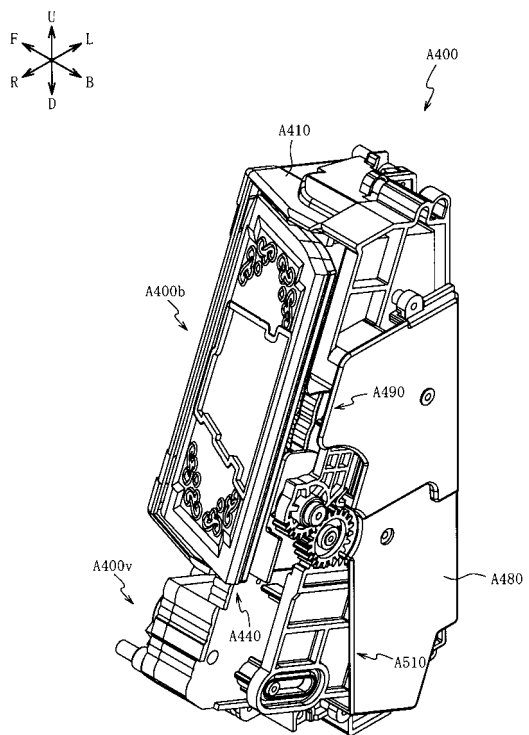
【図 3 2 4】



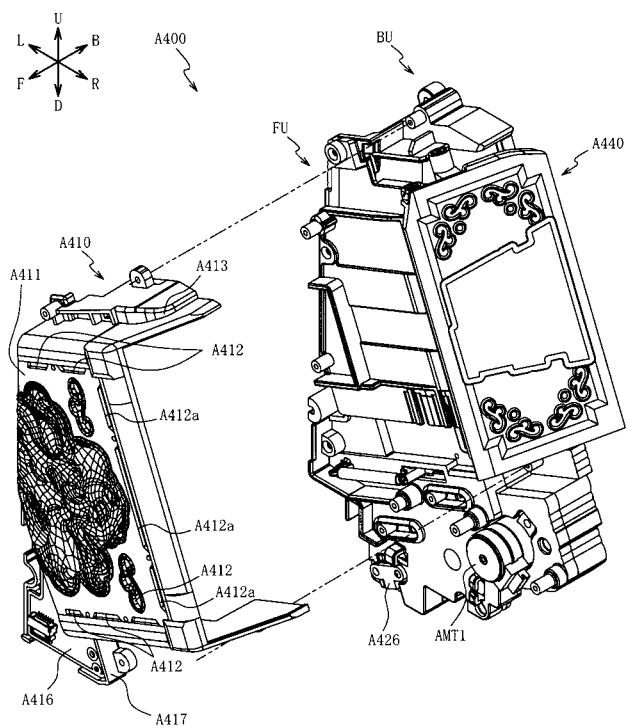
【図 3 2 5】



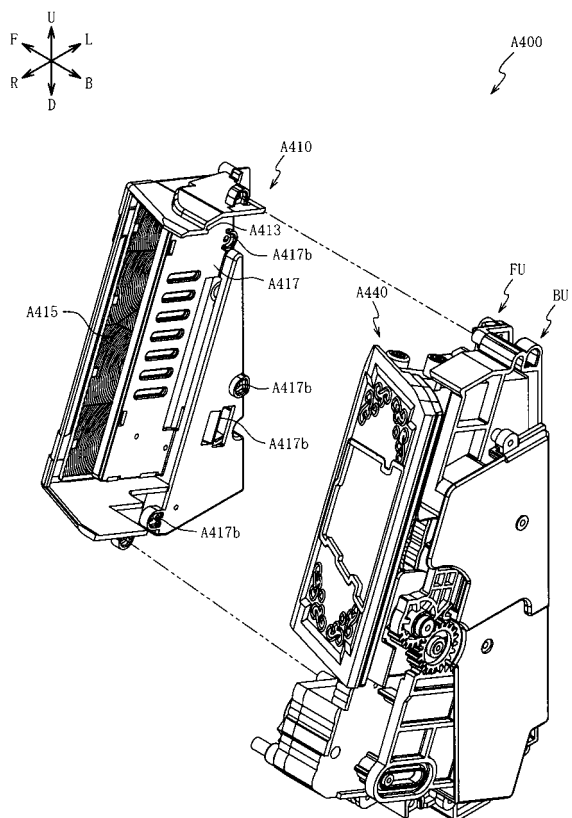
【図 3 2 6】



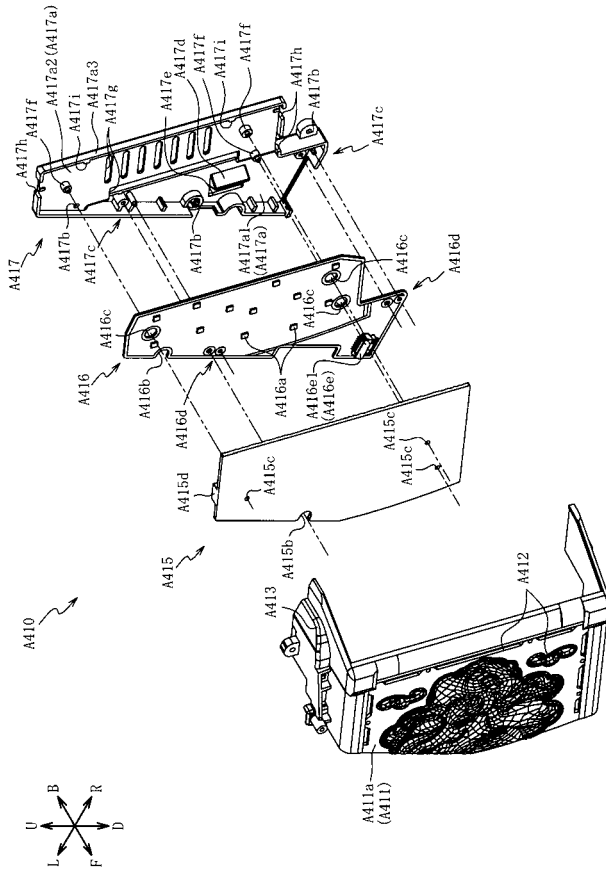
【図 3 2 7】



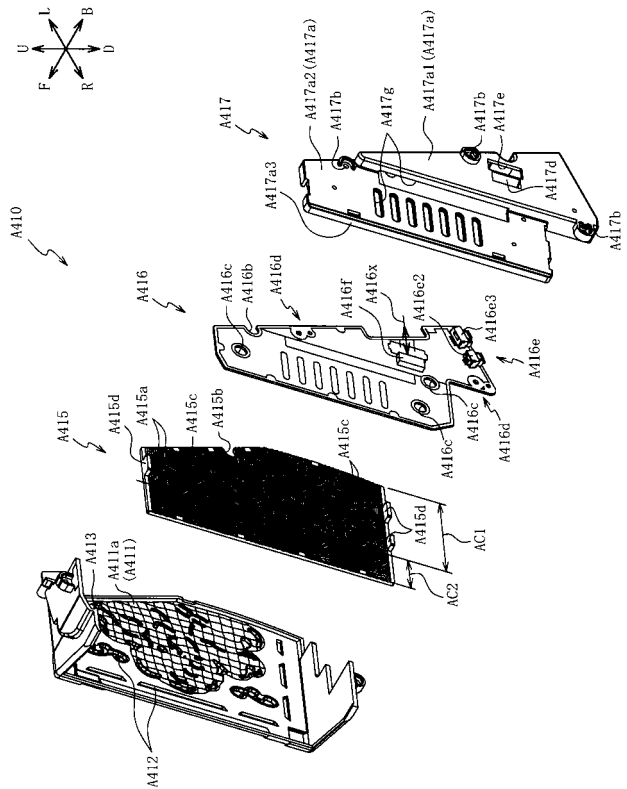
【図 3 2 8】



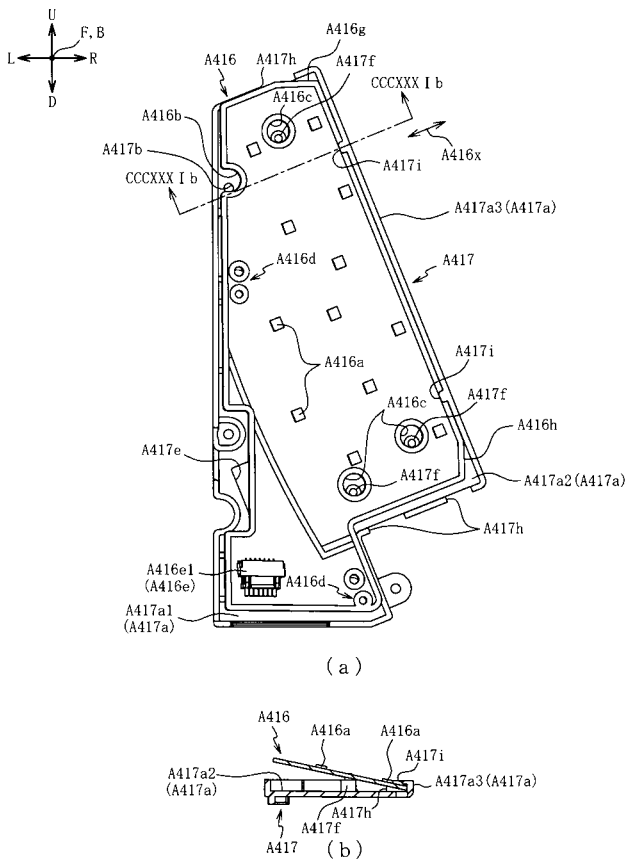
【図 3 2 9】



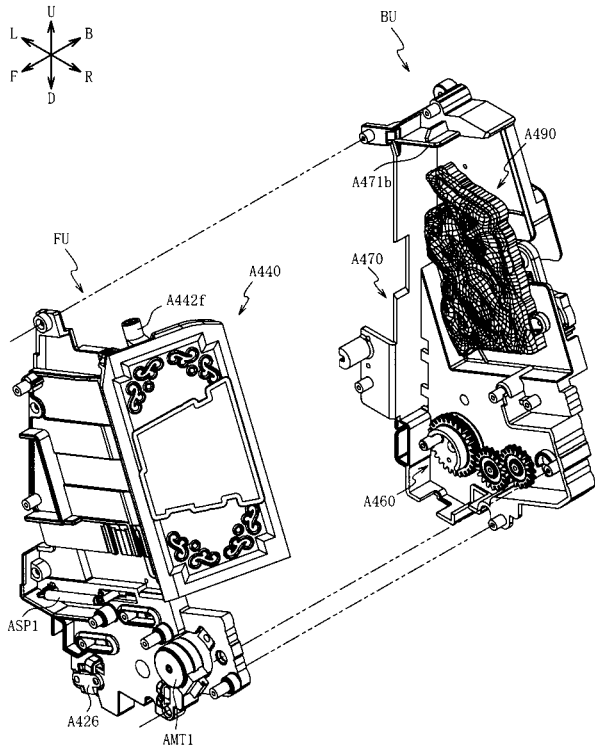
【図 3 3 0】



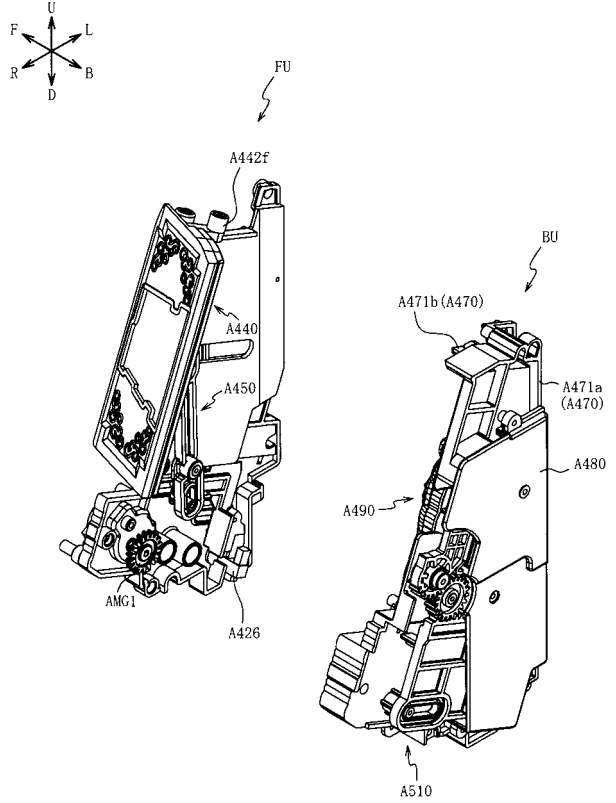
【図 3 3 1】



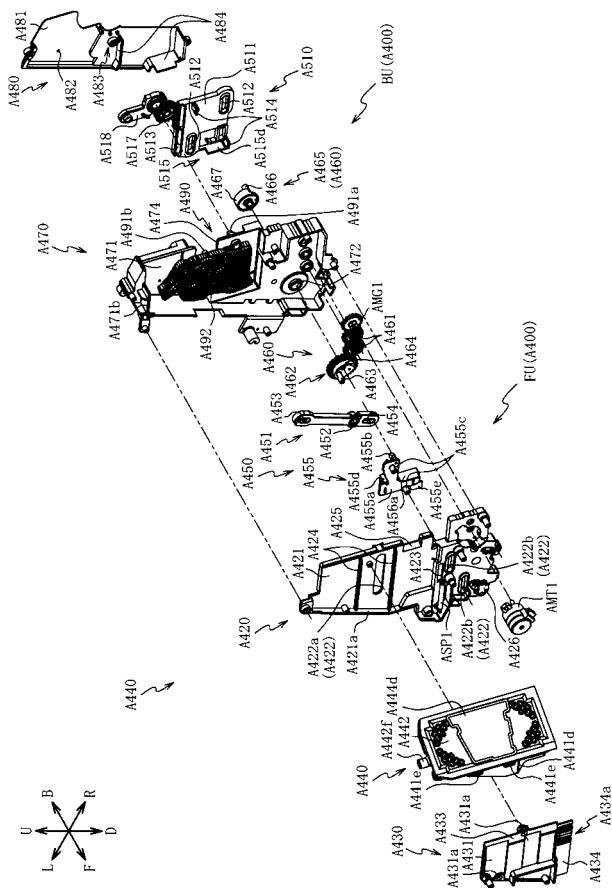
【図 3 3 3】



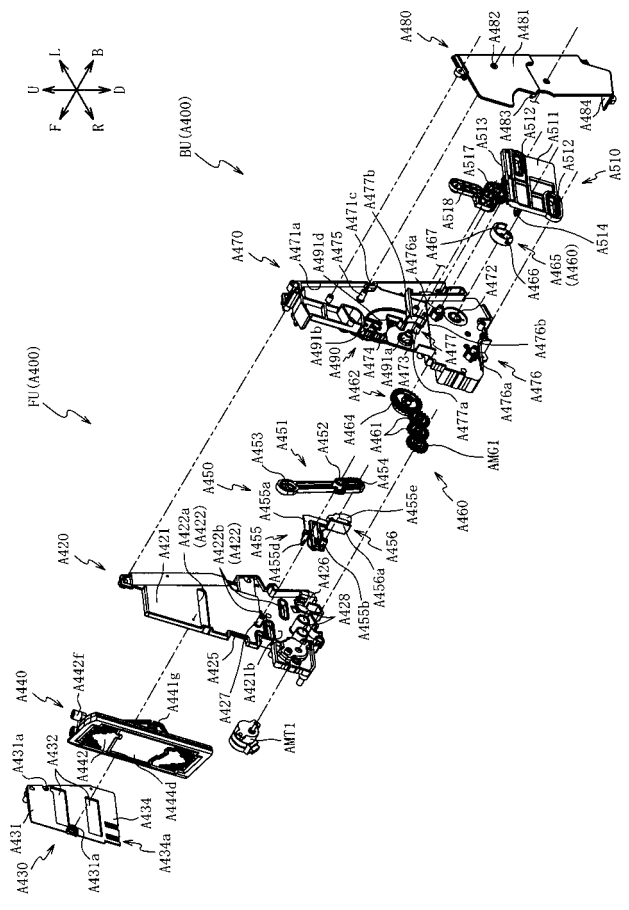
【図 3 3 4】



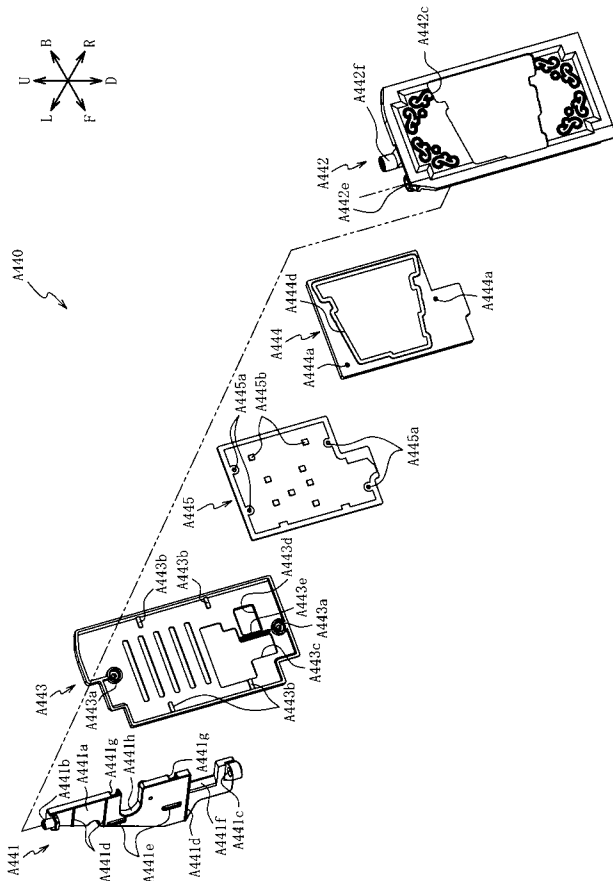
【図 3 3 5】



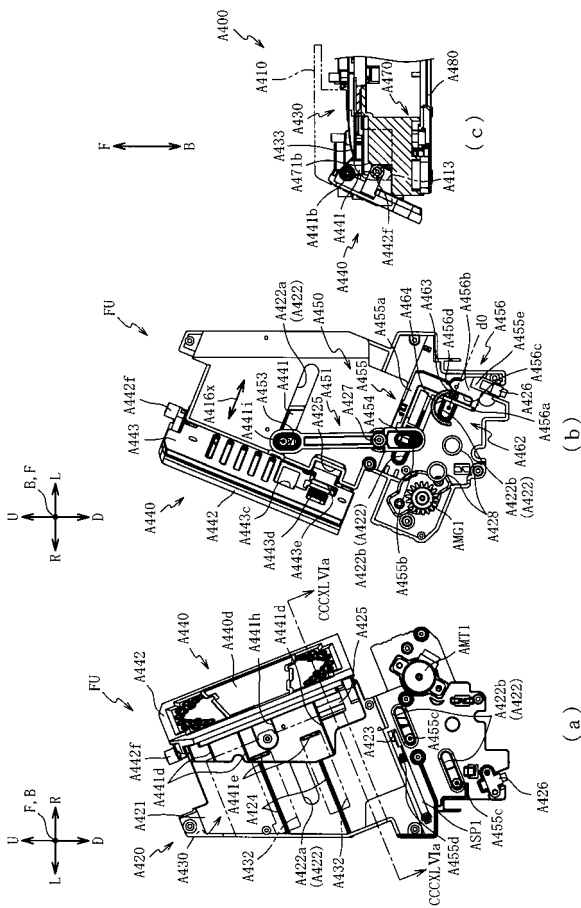
【図 3 3 6】



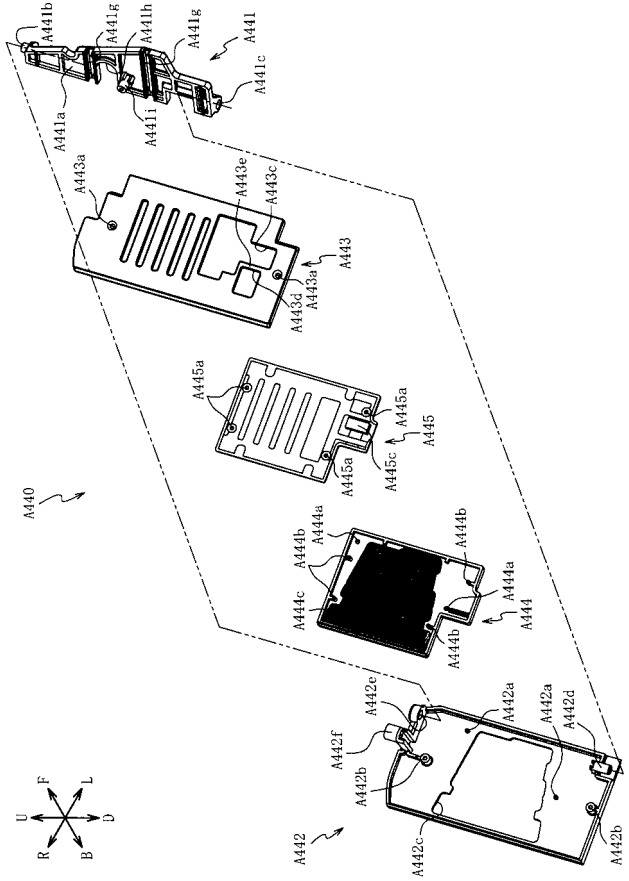
【図 3 3 7】



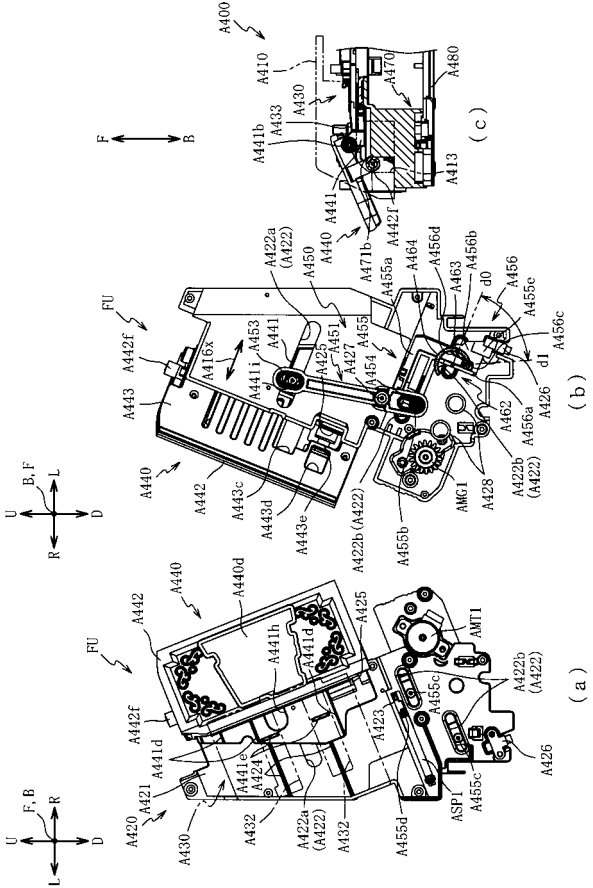
【図 3 3 9】



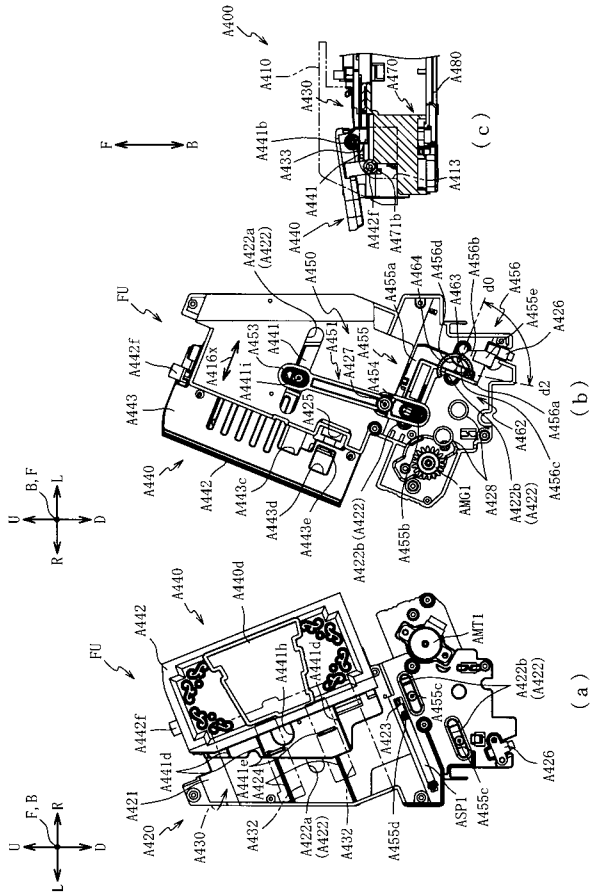
【図 3 3 8】



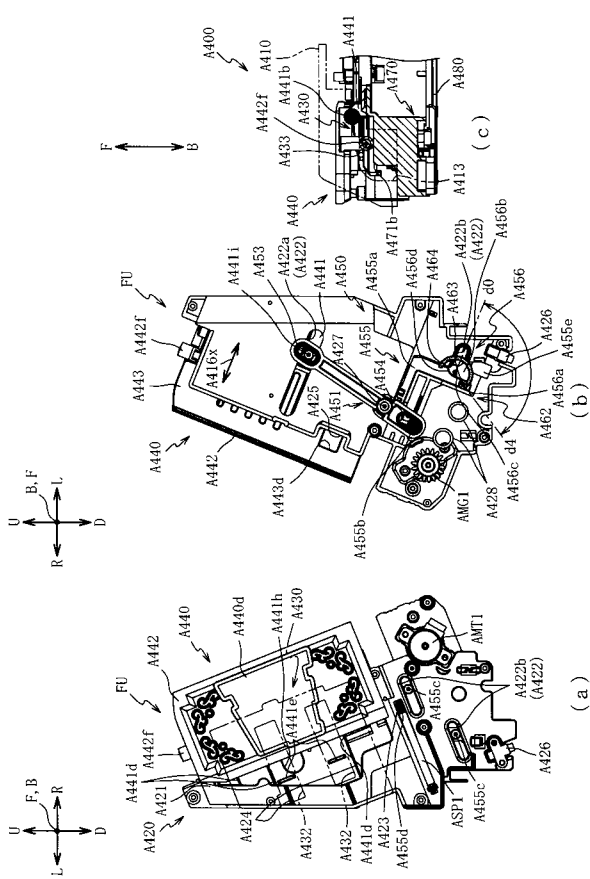
【図 3 4 0】



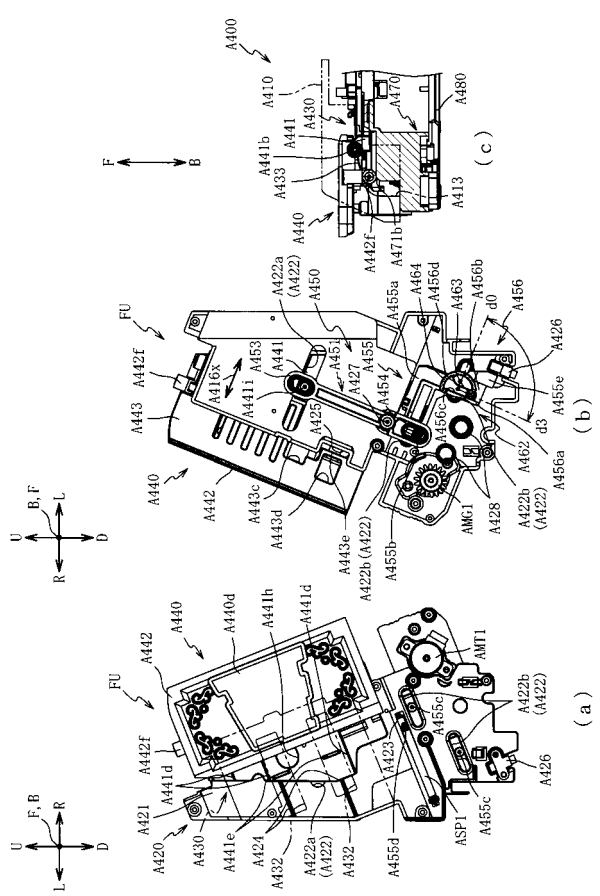
【図 3 4 1】



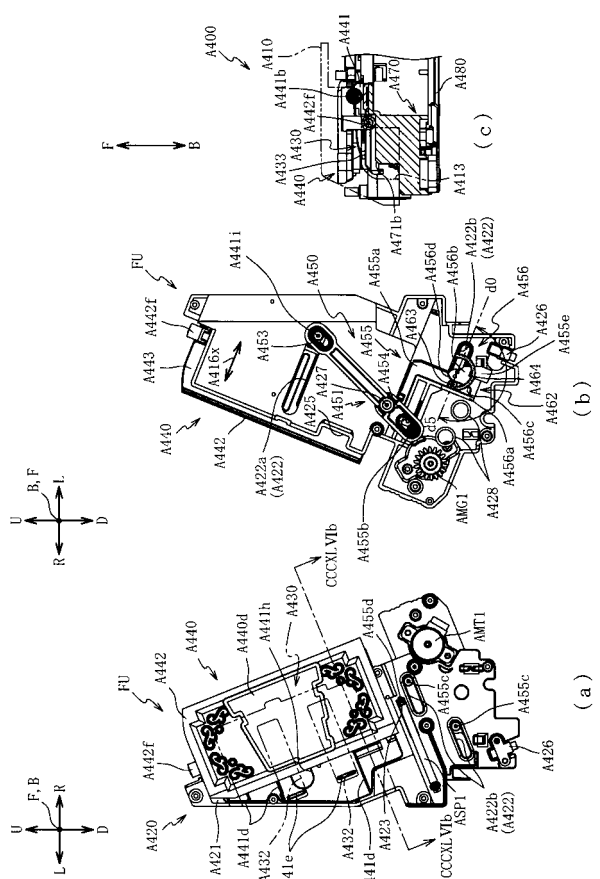
【図 3 4 3】



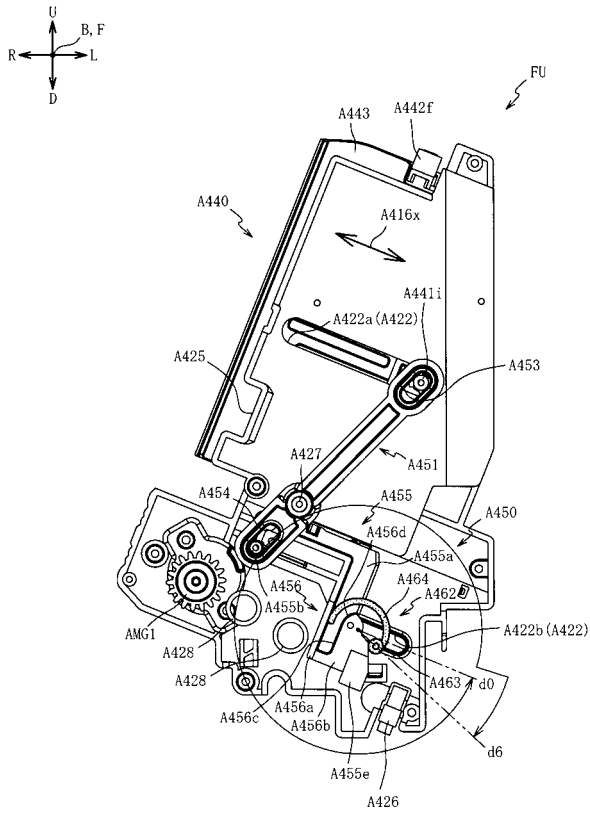
【図 3 4 2】



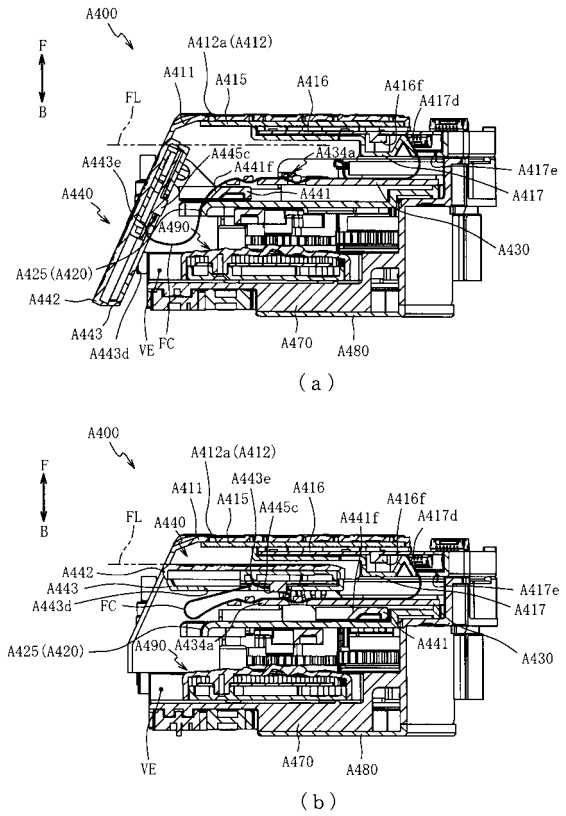
【図 3 4 4】



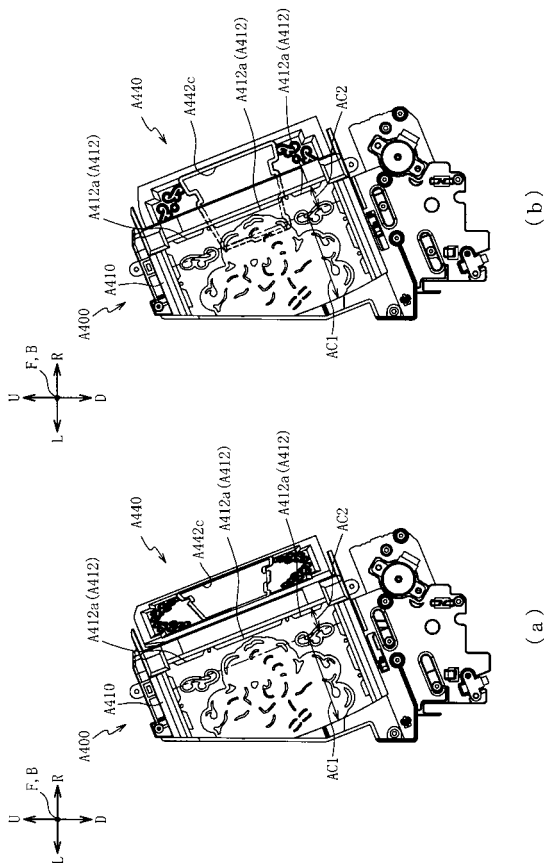
【图 3 4 5】



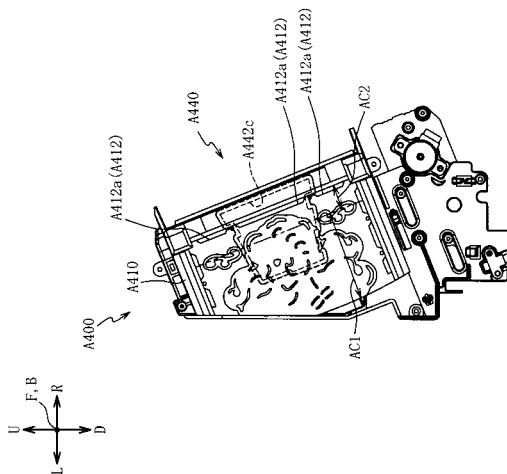
【图 3 4 6】



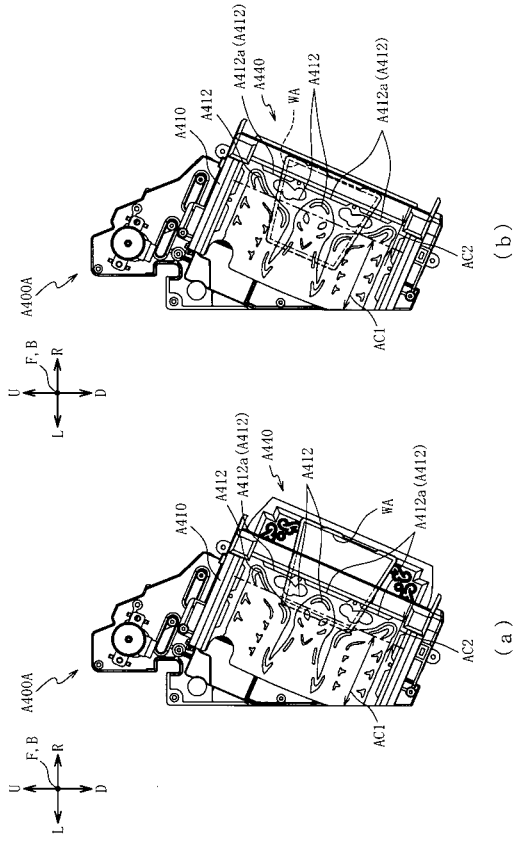
【図 3 4 7】



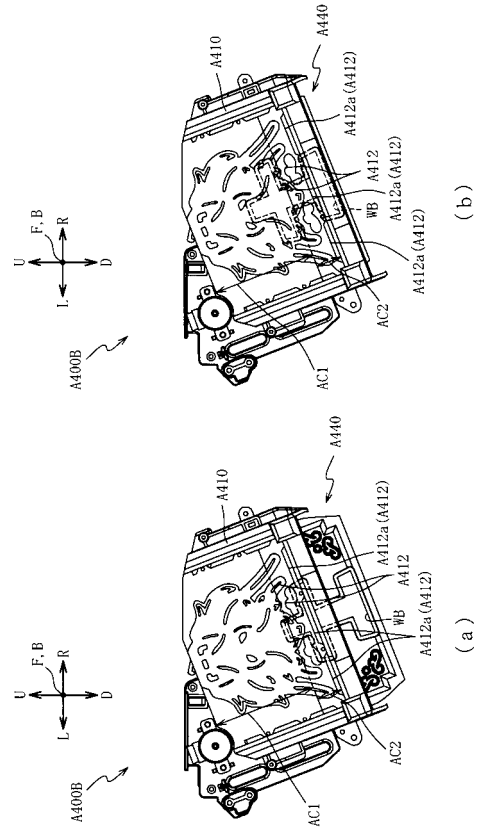
【图 3 4 8】



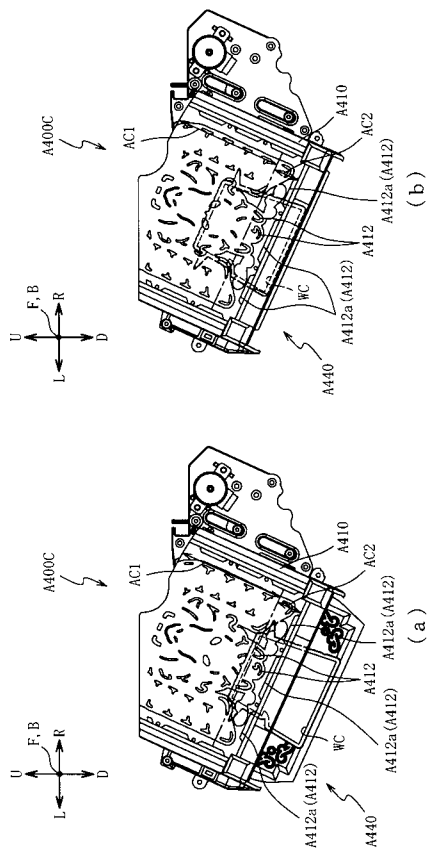
【図 3 4 9】



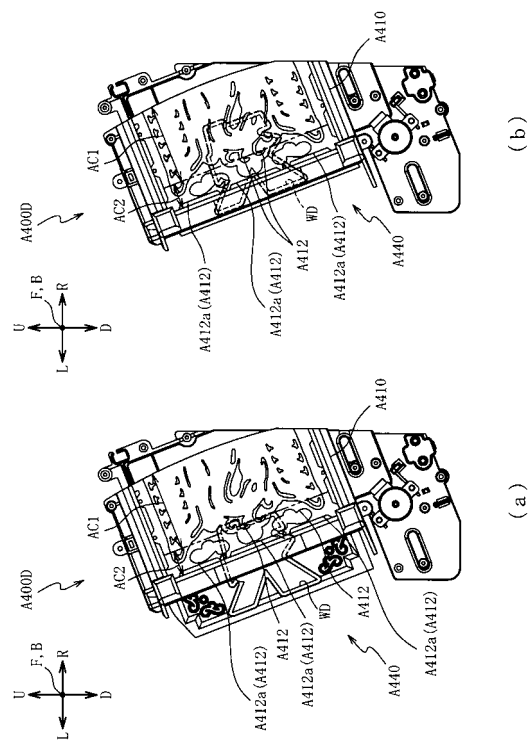
【図 3 5 0】



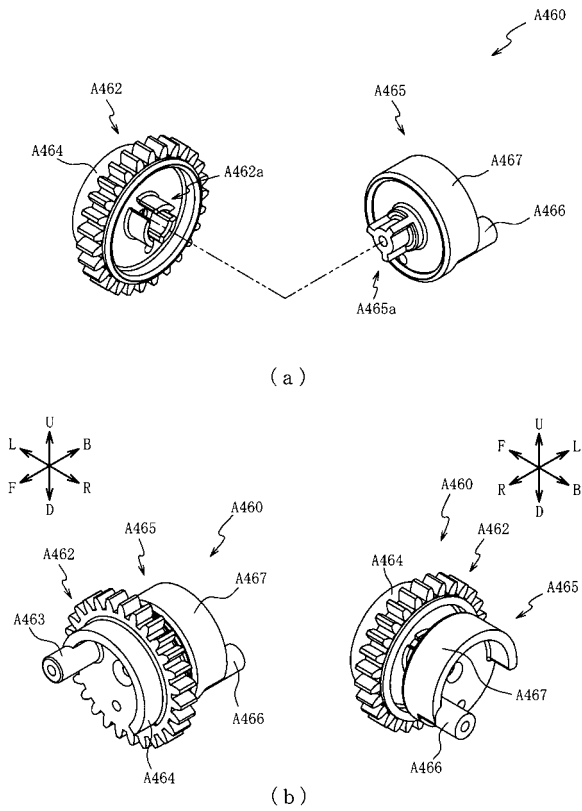
【図 3 5 1】



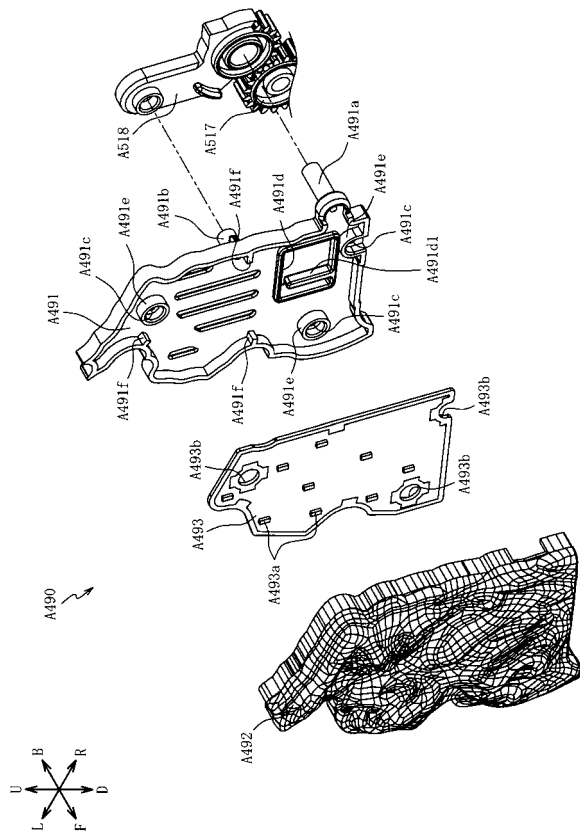
【図 3 5 2】



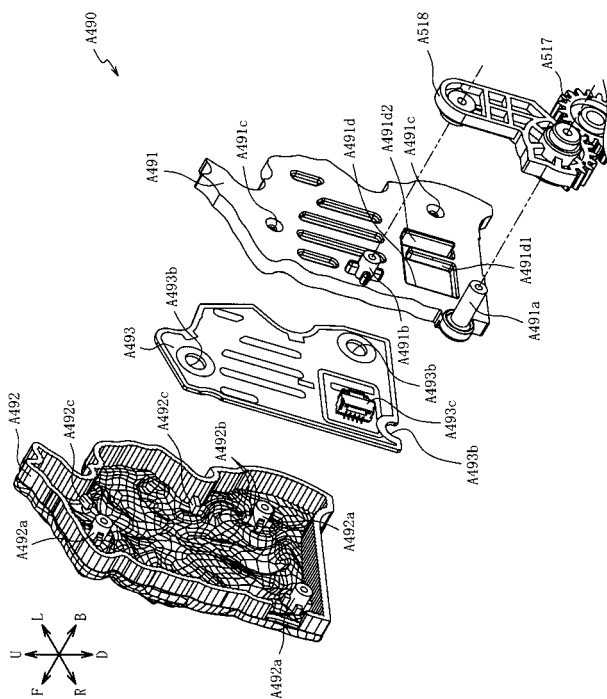
【図 3 5 3】



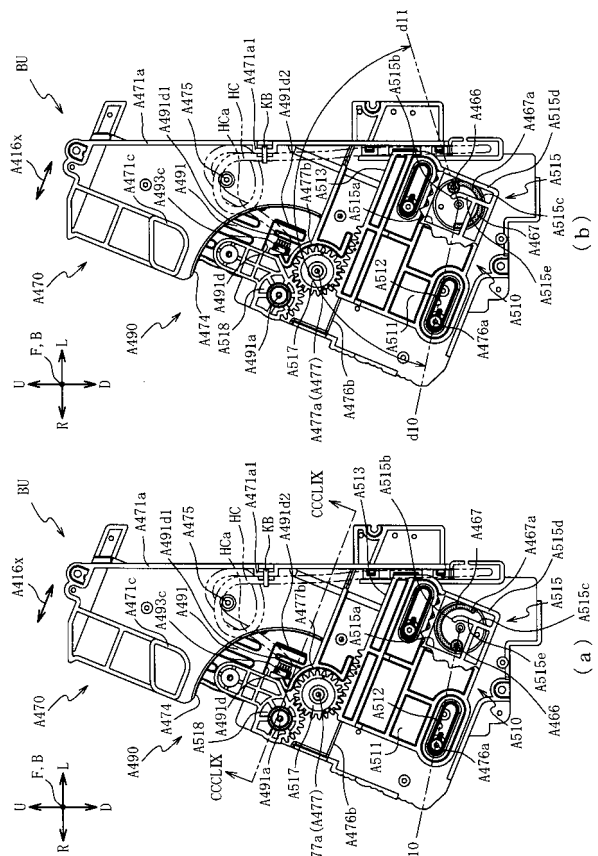
【図 3 5 4】



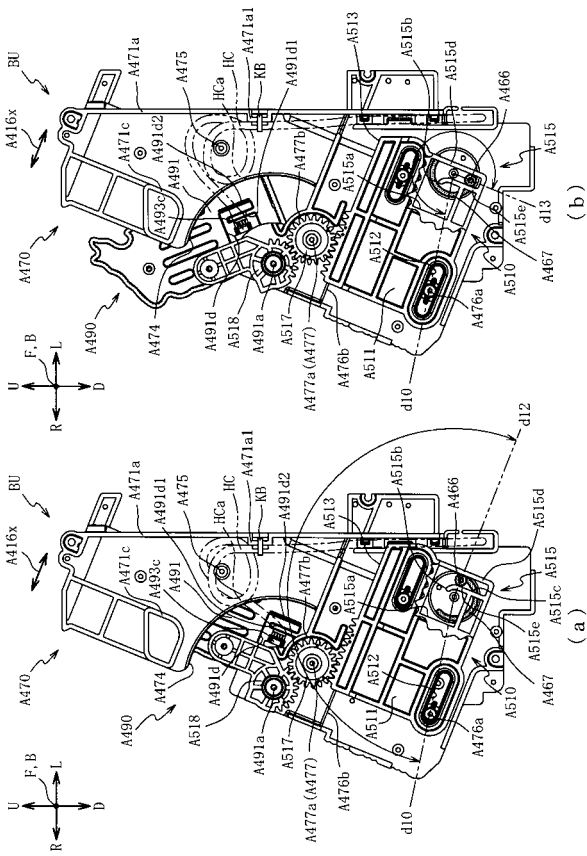
【図 3 5 5】



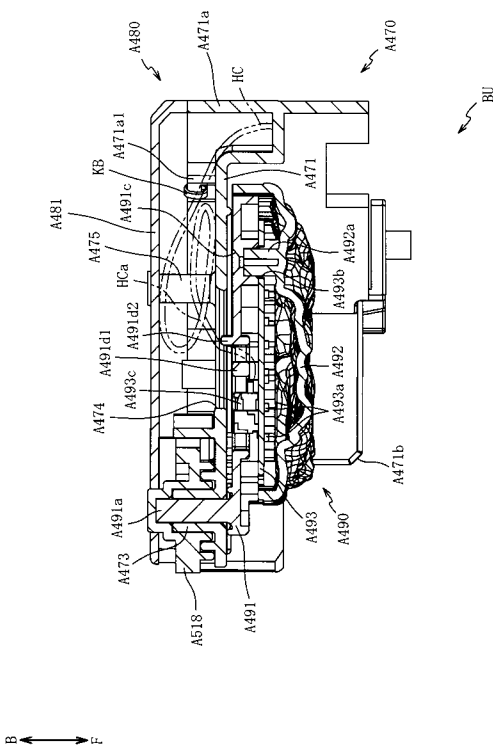
【図 3 5 6】



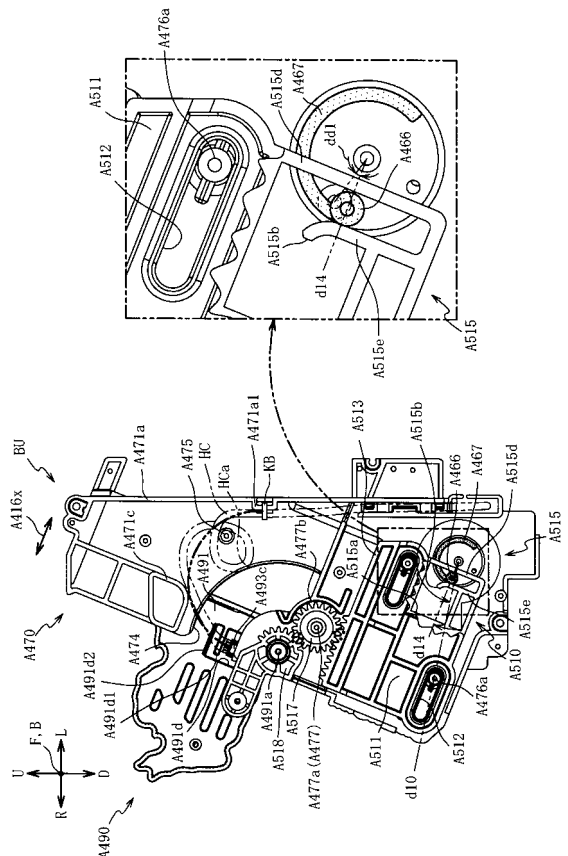
【图 3 5 7】



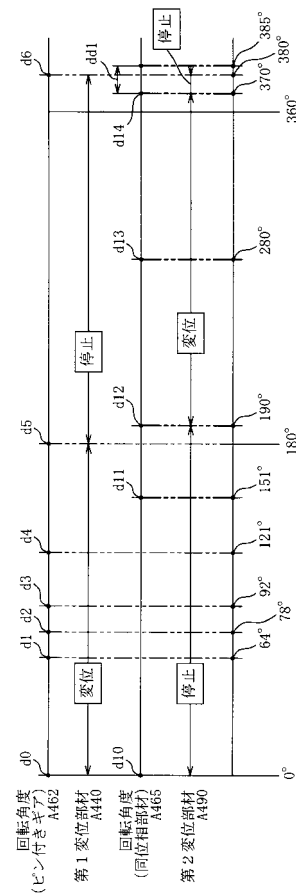
【图 3 5 9】



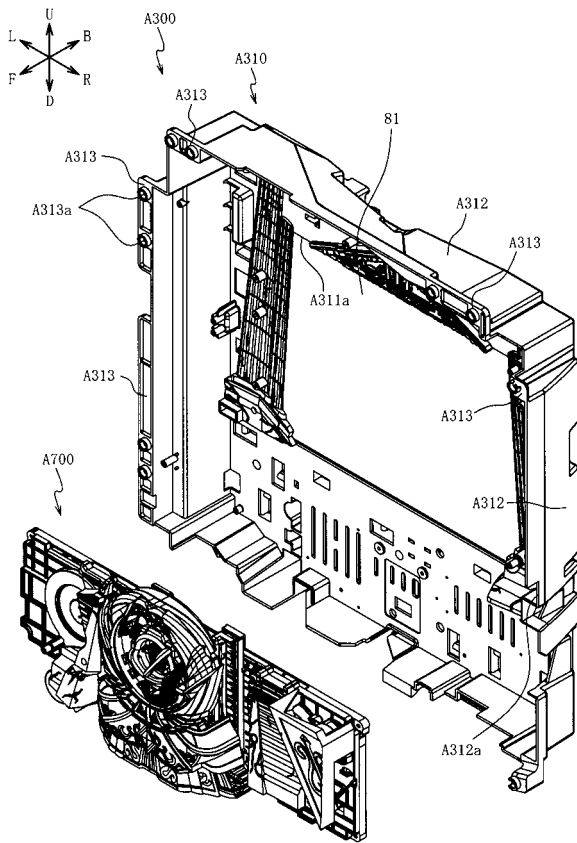
【图 3 5 8】



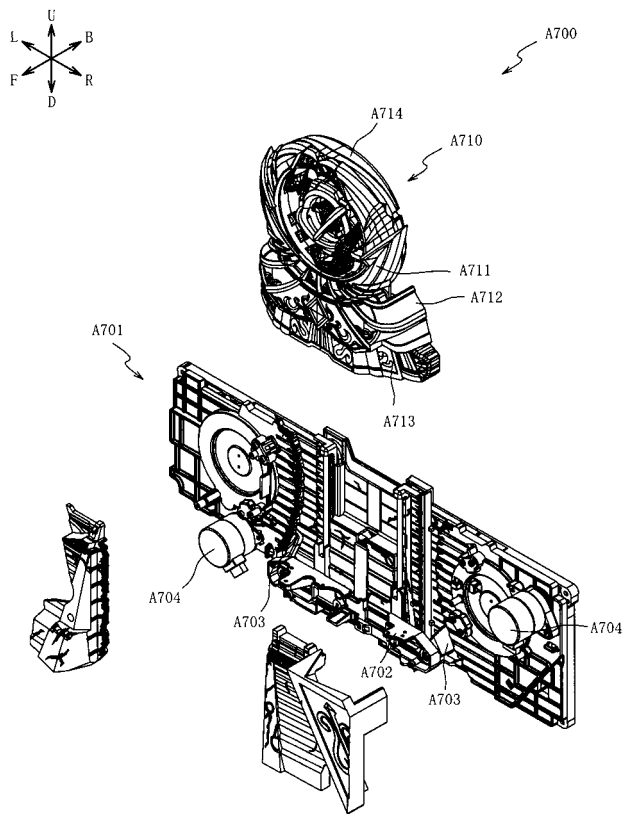
【図 3 6 0】



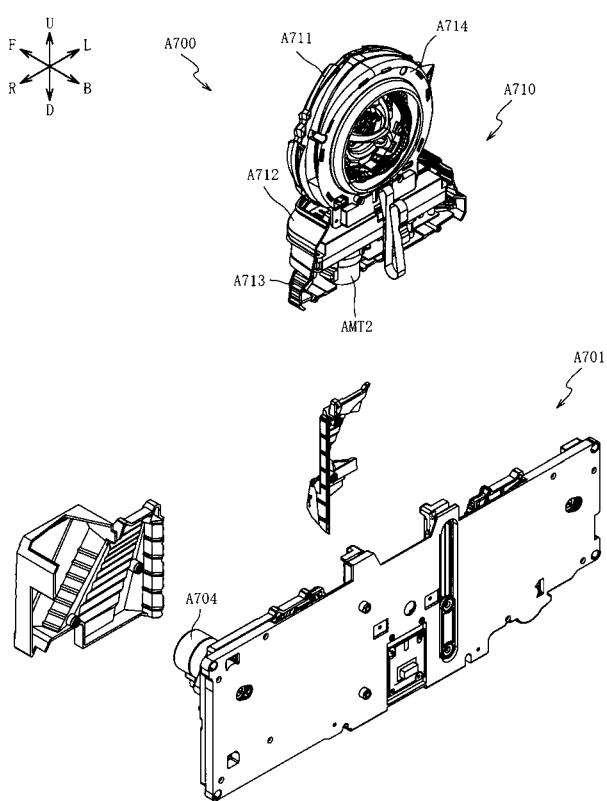
【図 3 6 1】



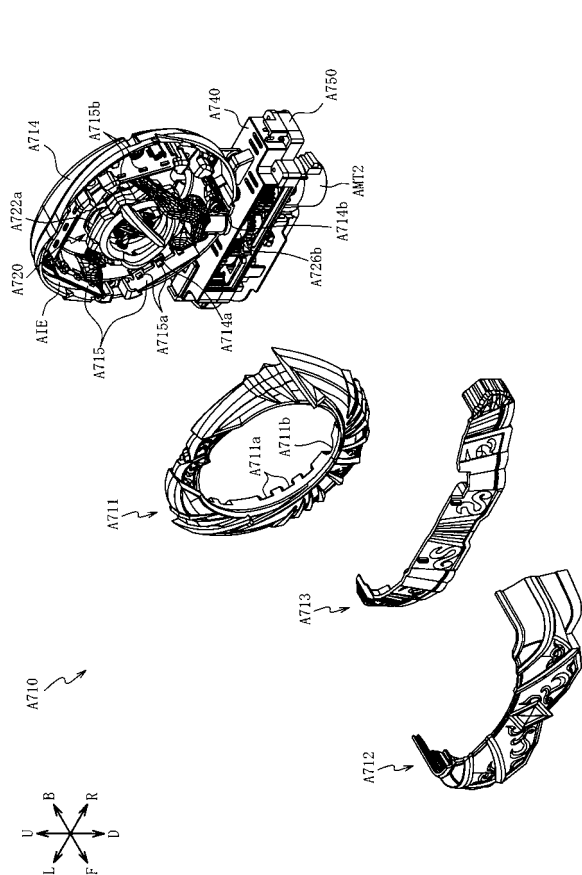
【図 3 6 2】



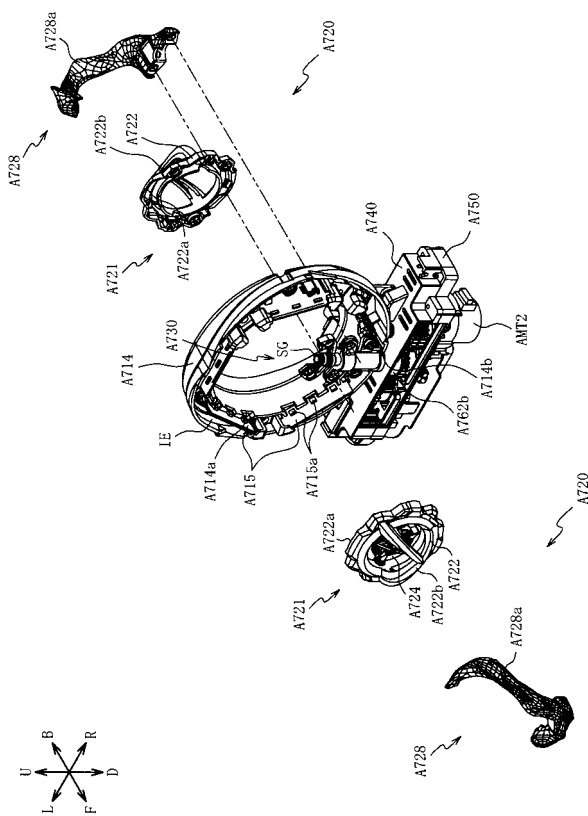
【図 3 6 3】



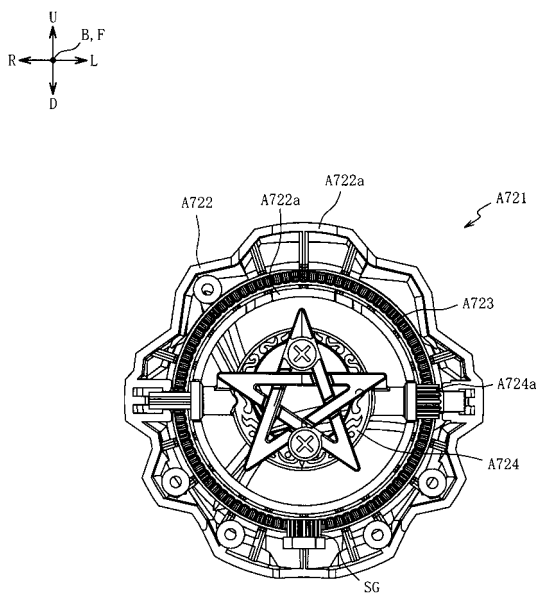
【図 3 6 4】



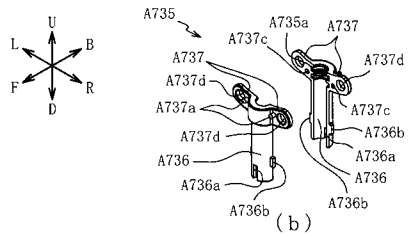
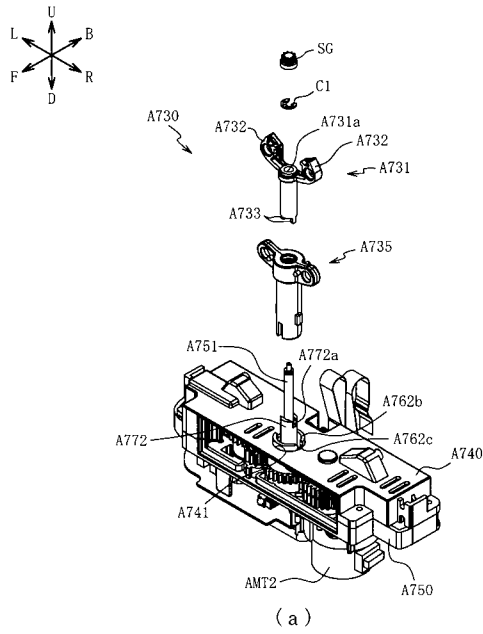
【図 3 6 6】



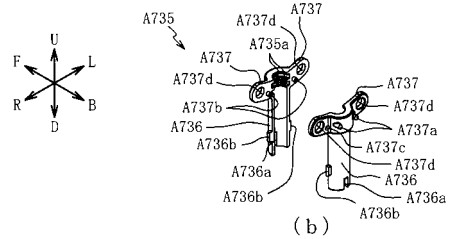
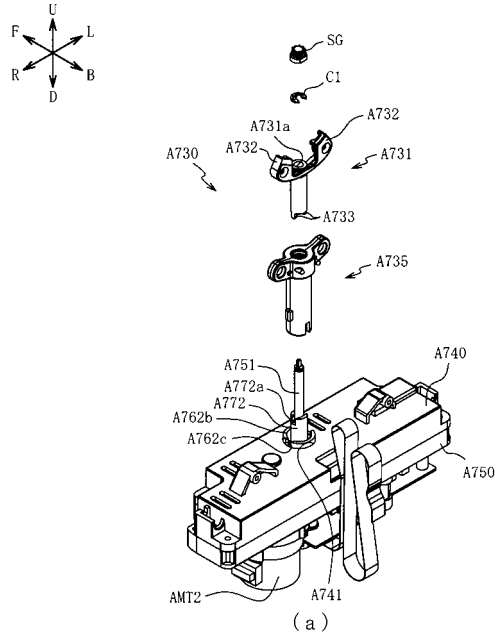
【図 3 6 8】



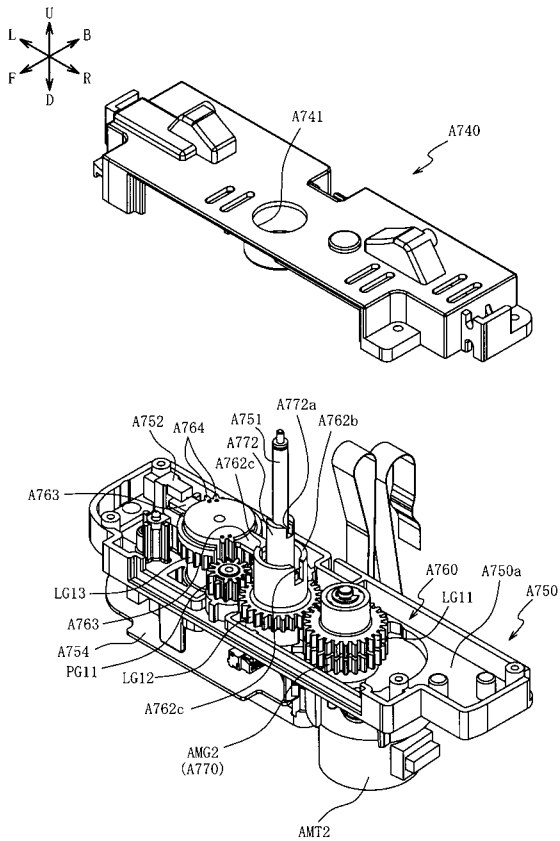
【図 3 6 9】



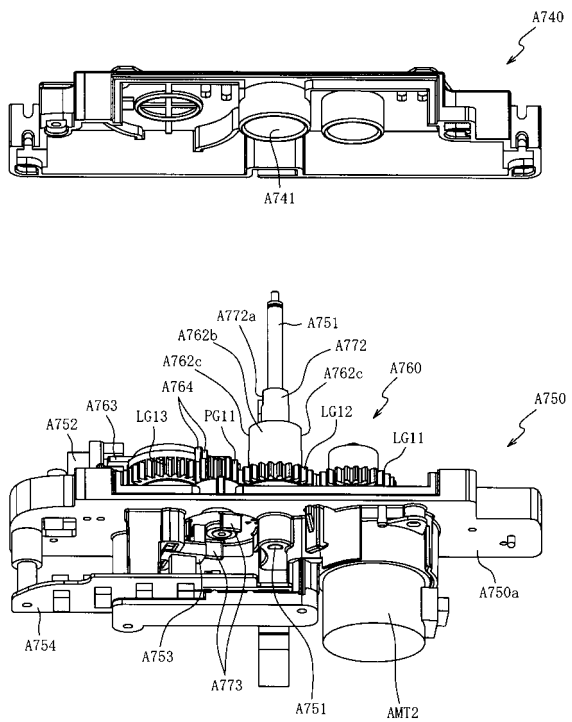
【図 3 7 0】



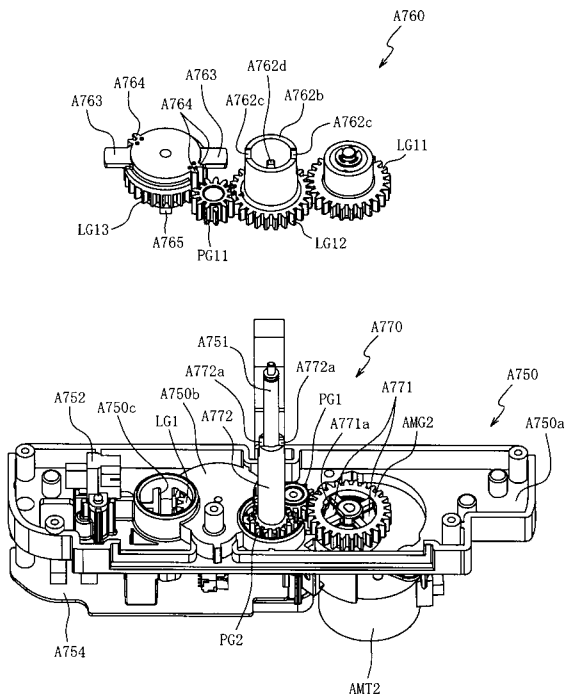
【図 3 7 1】



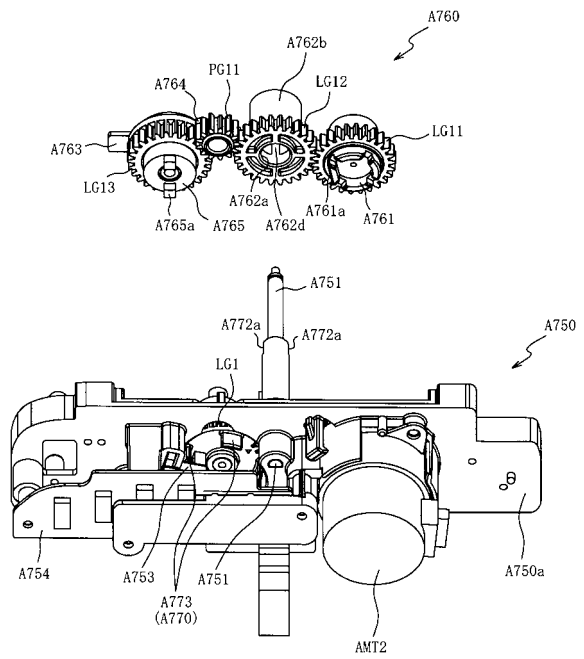
【図 3 7 2】



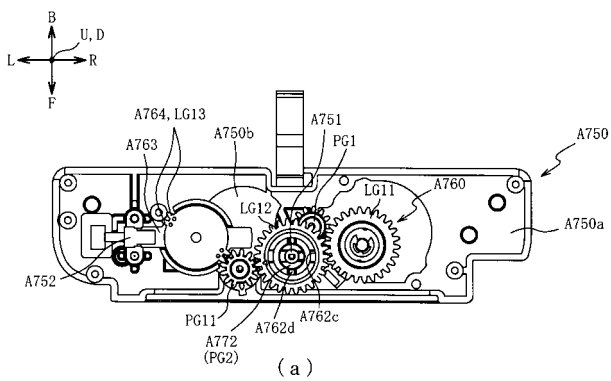
【図 373】



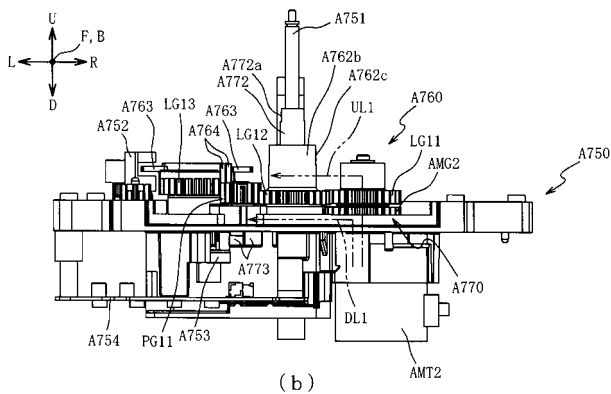
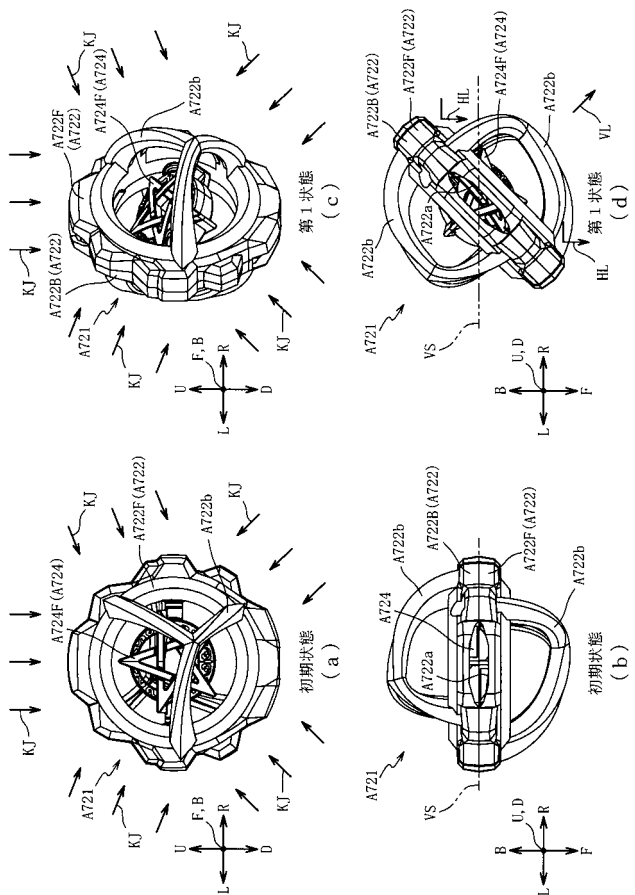
【図 374】



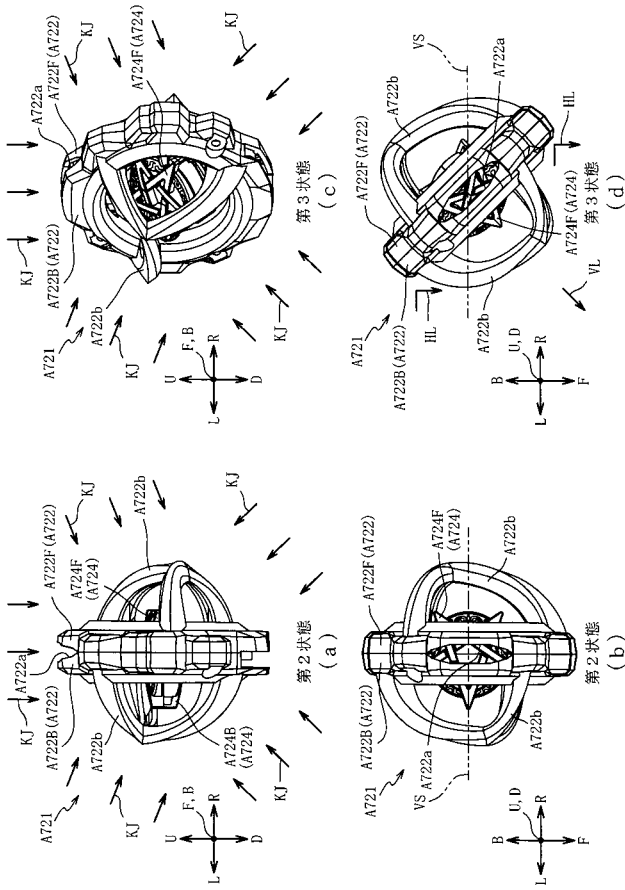
【図 375】



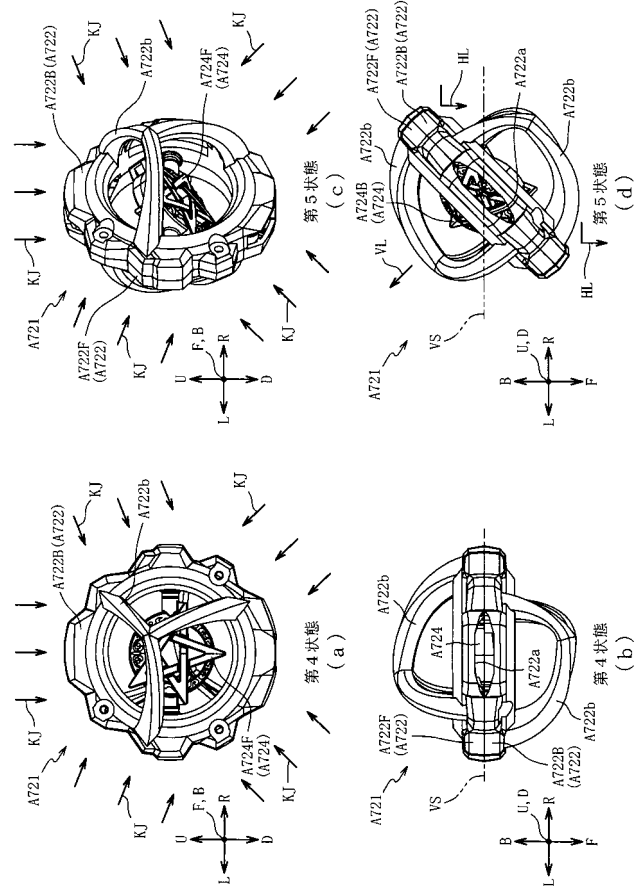
【図 376】



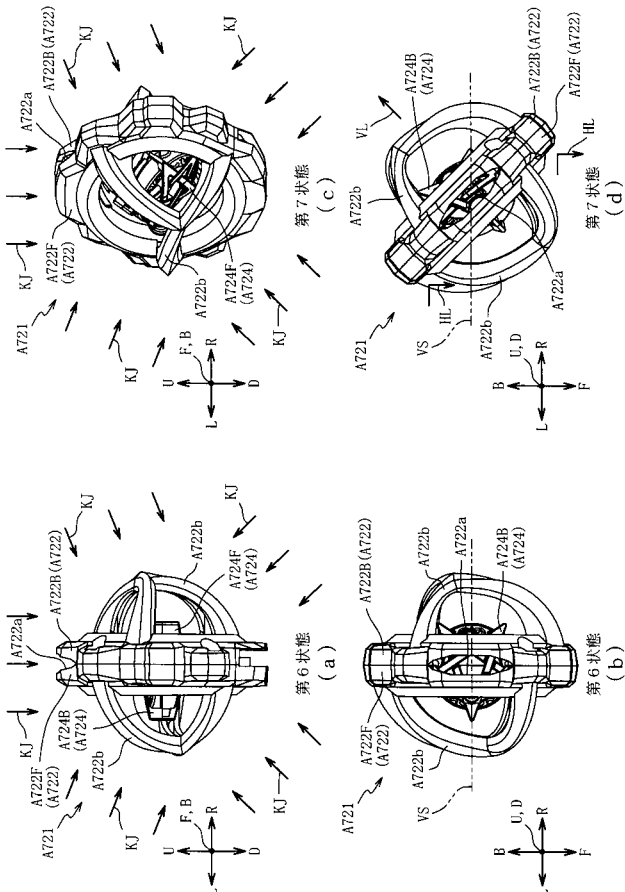
【図 377】



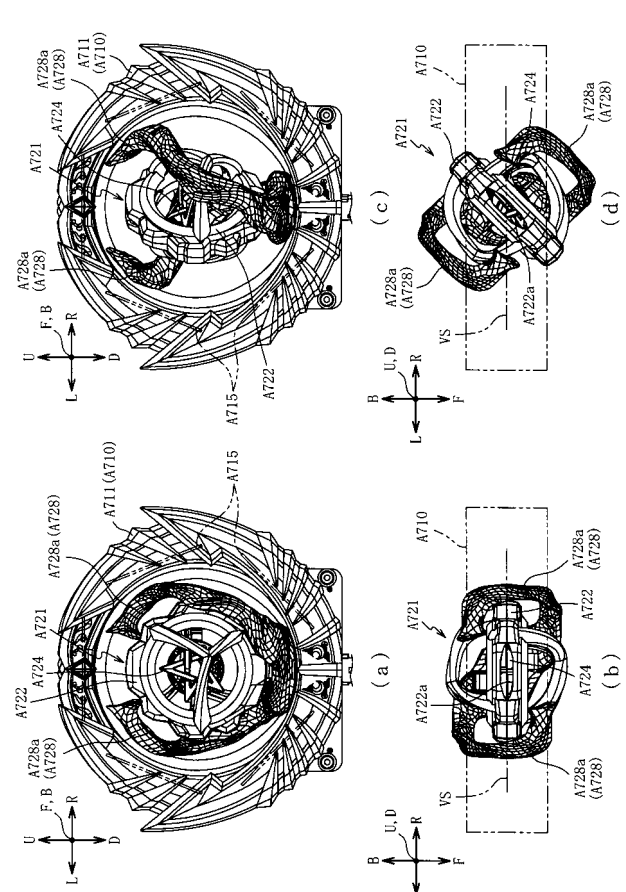
【図 378】



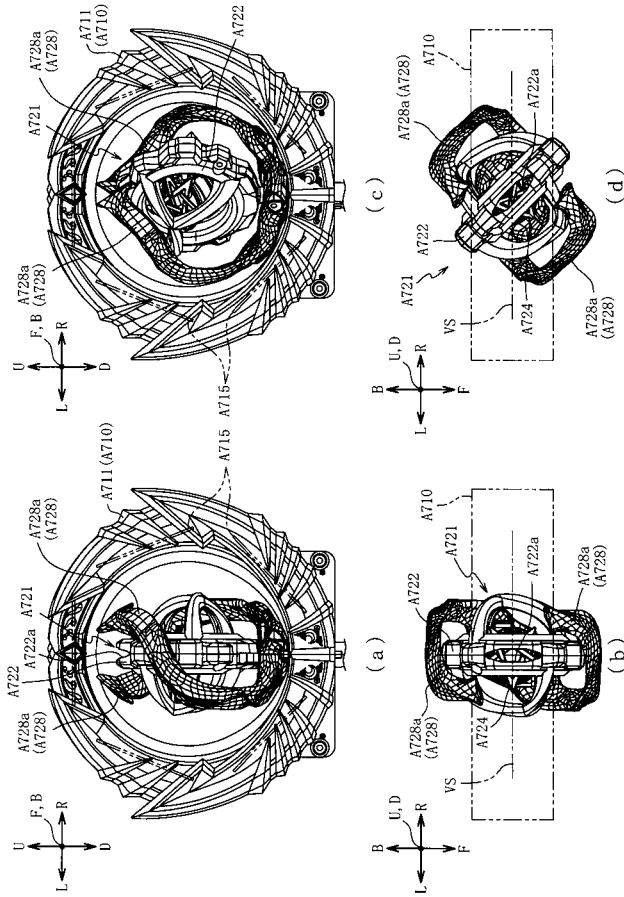
【図 379】



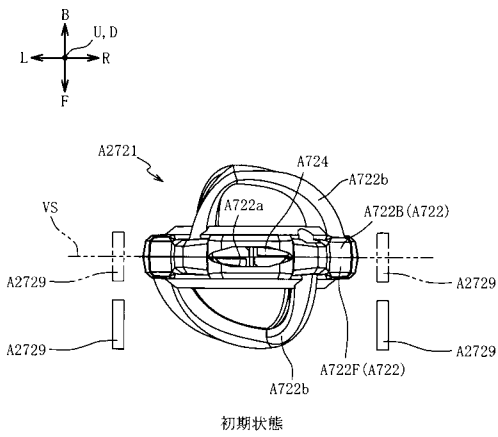
【図 380】



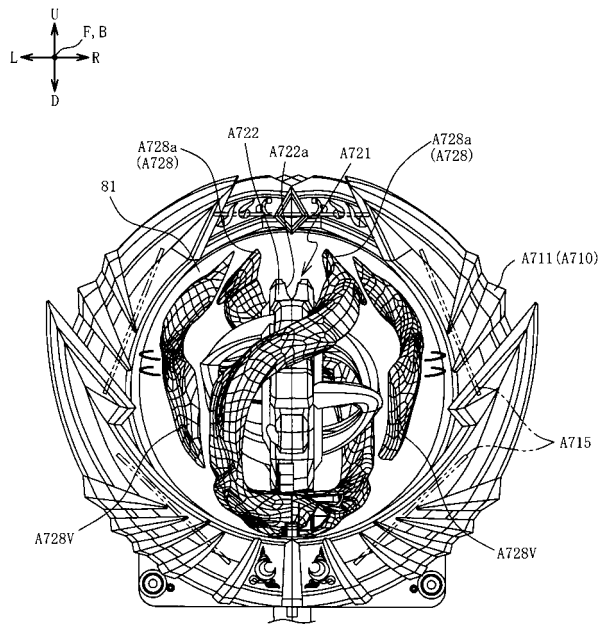
【図 381】



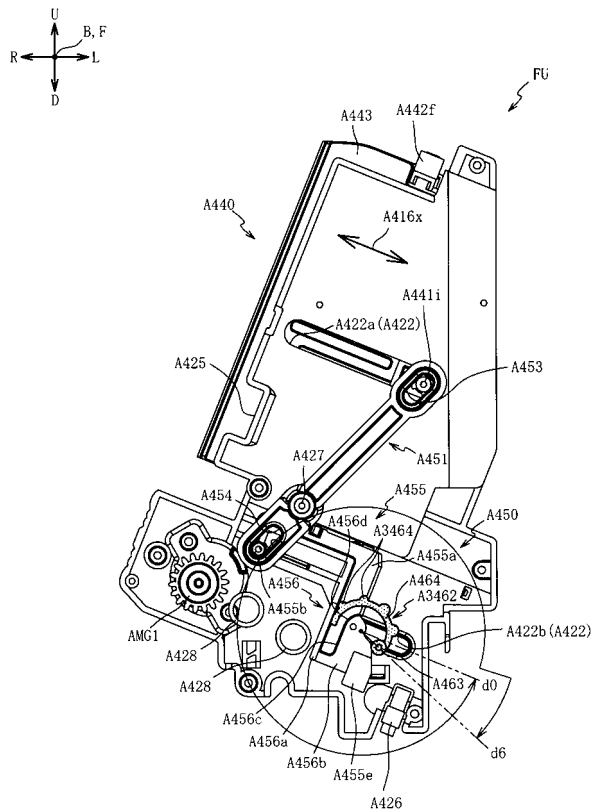
【図 383】



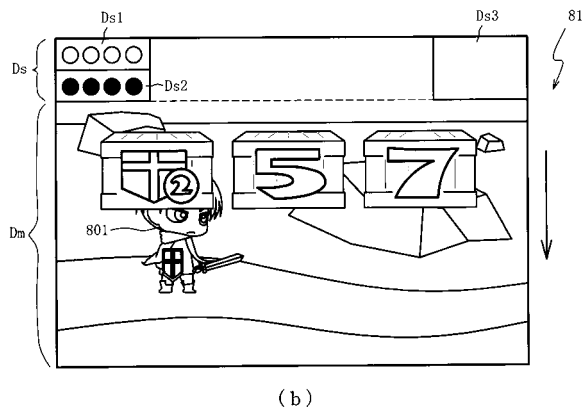
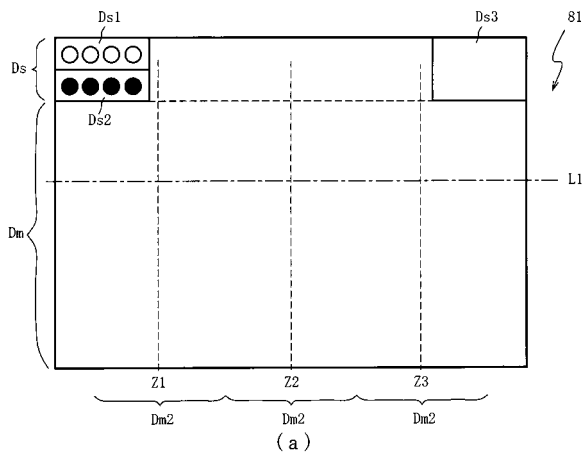
【図 382】



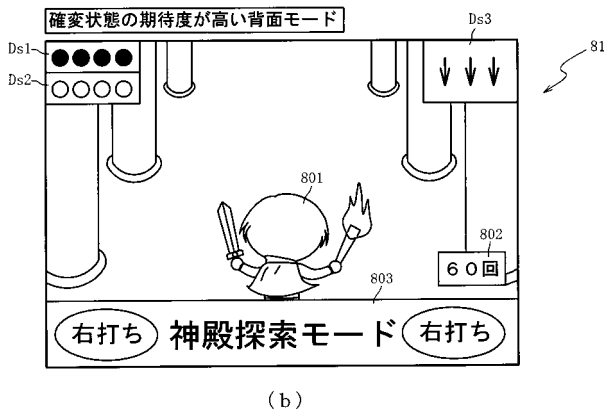
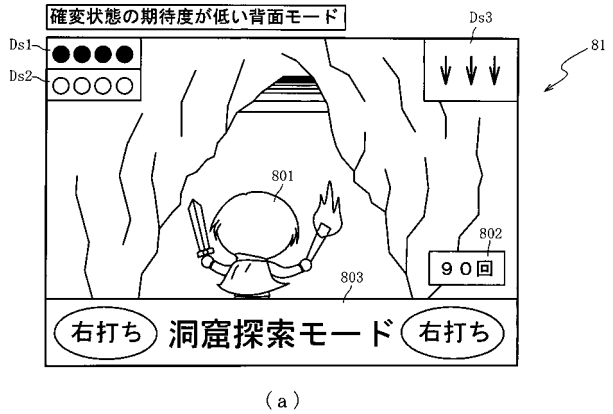
【図 384】



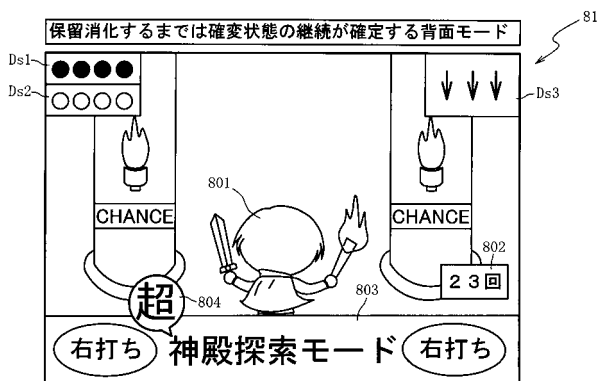
【図 3 8 9】



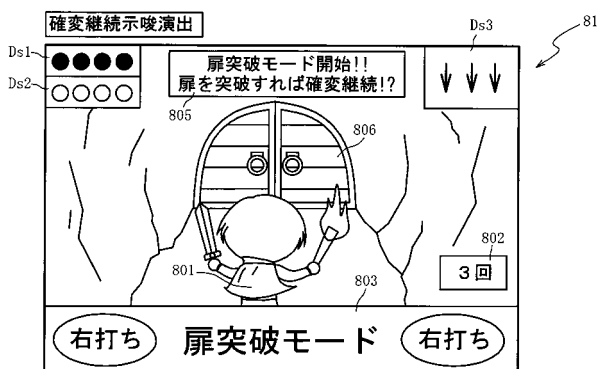
【図 3 9 0】



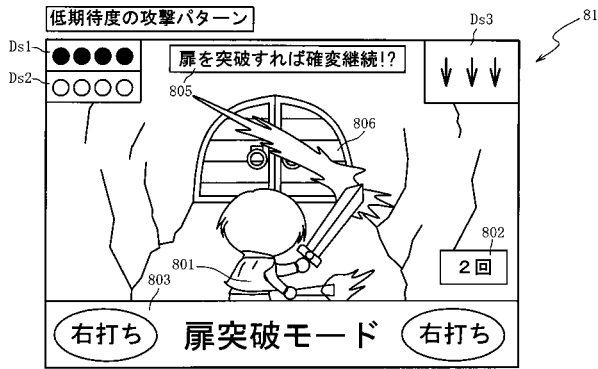
【図 3 9 1】



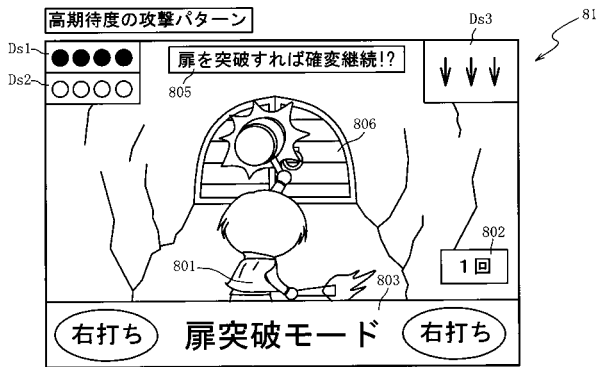
【図 3 9 2】



【図 3 9 3】

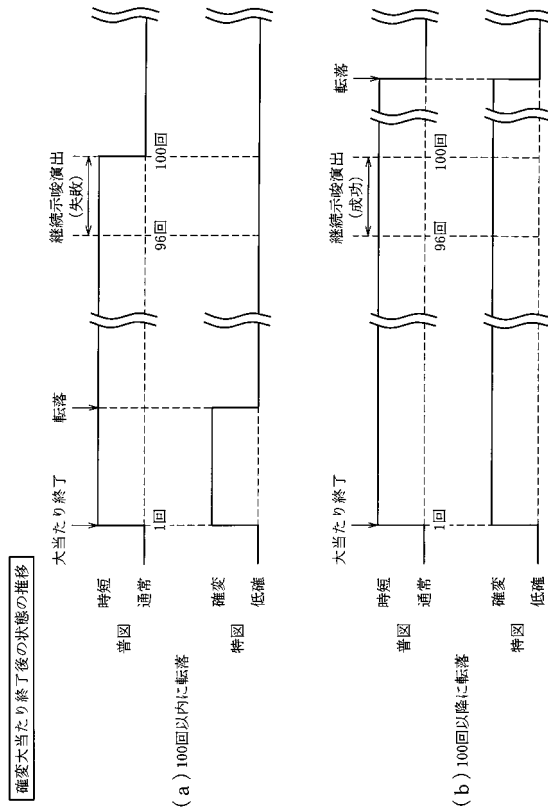


(a)

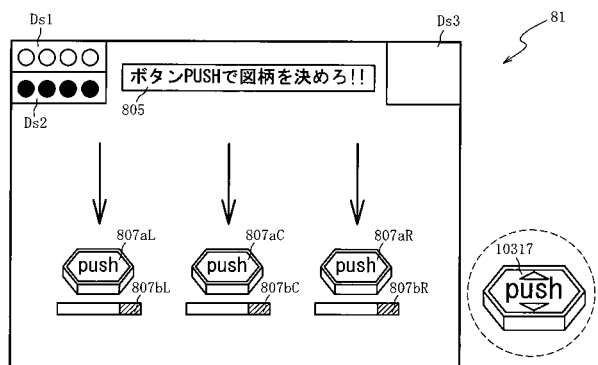


(b)

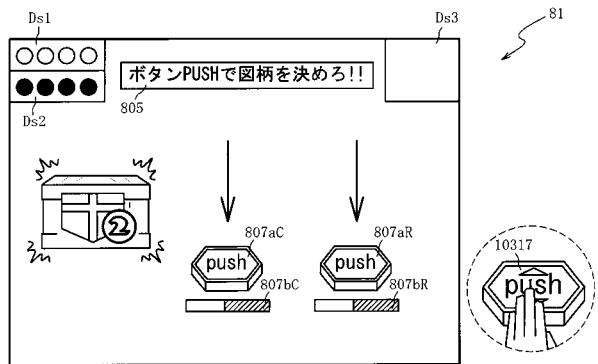
【図 3 9 4】



【図 3 9 5】

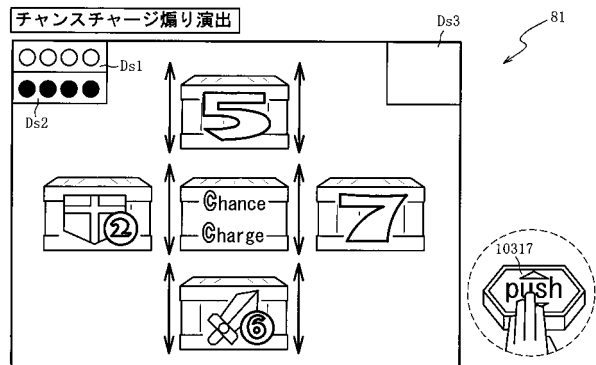


(a)

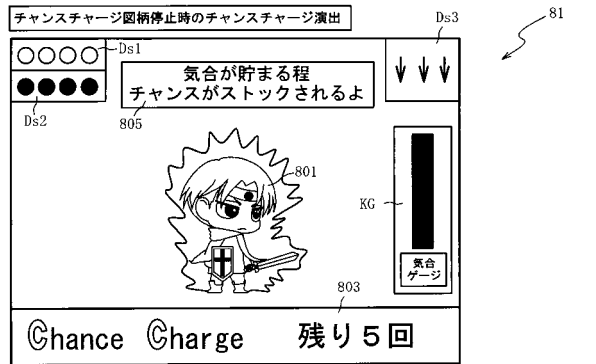


(b)

【図 3 9 6】

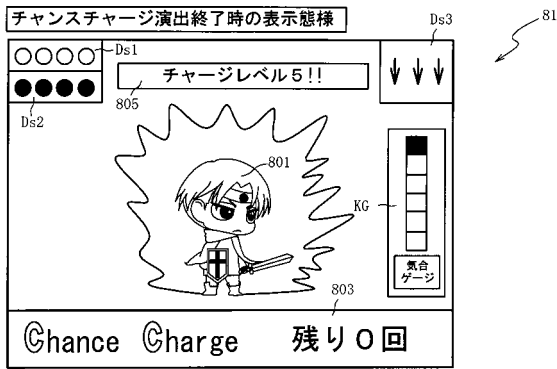


(a)

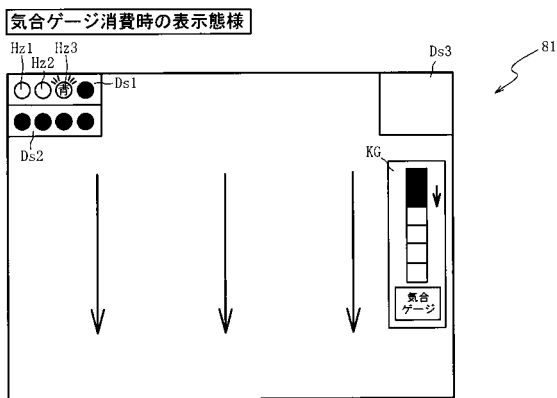


(b)

【図 397】

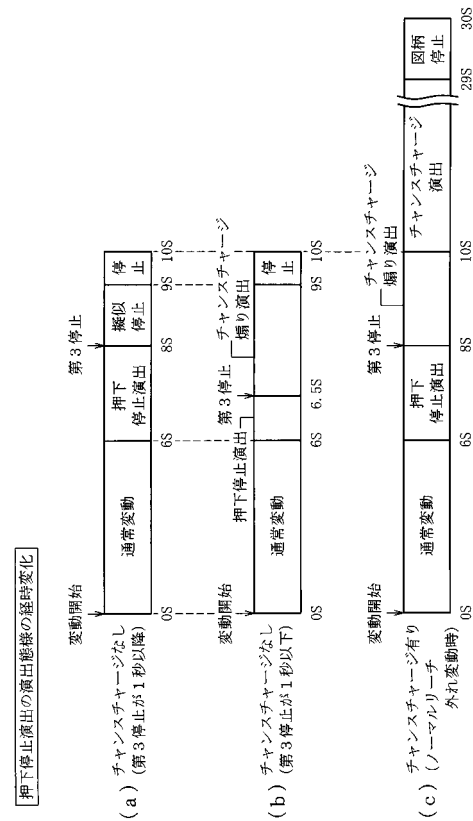


(a)

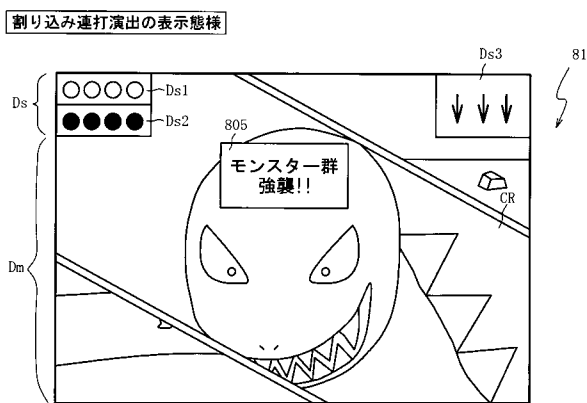


(b)

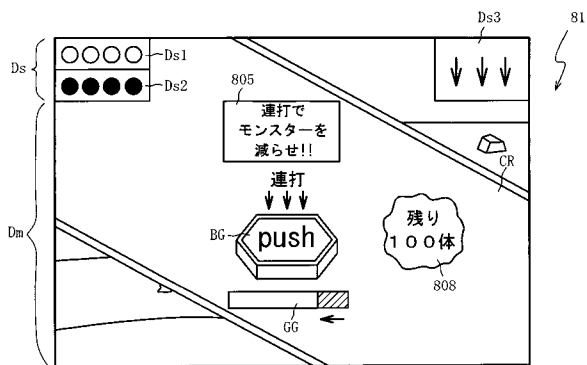
【図 398】



【図 399】

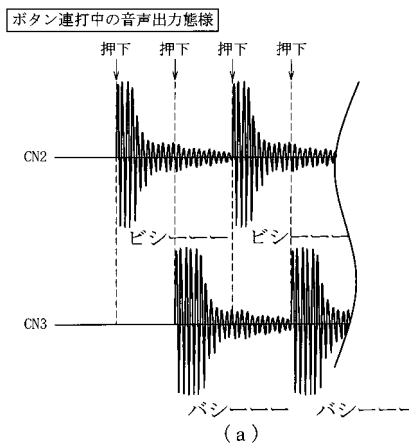


(a)



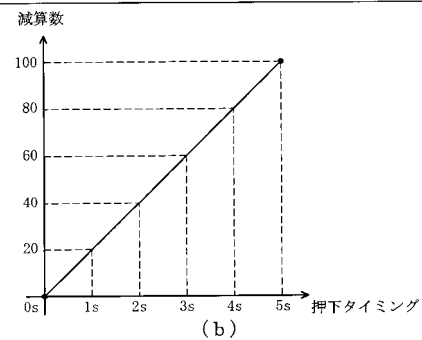
(b)

【図 400】



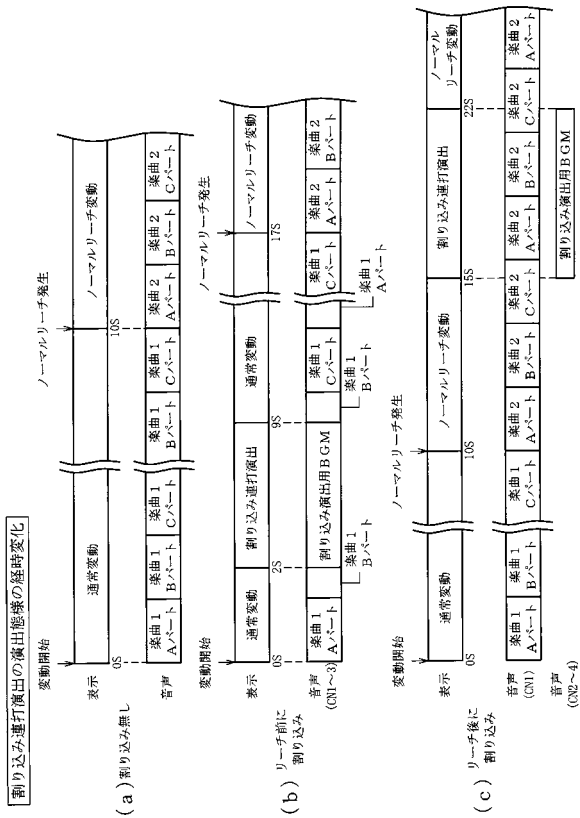
(a)

【図 400】 押下タイミングと減算数との対応関係(100体減算可能な演出時)

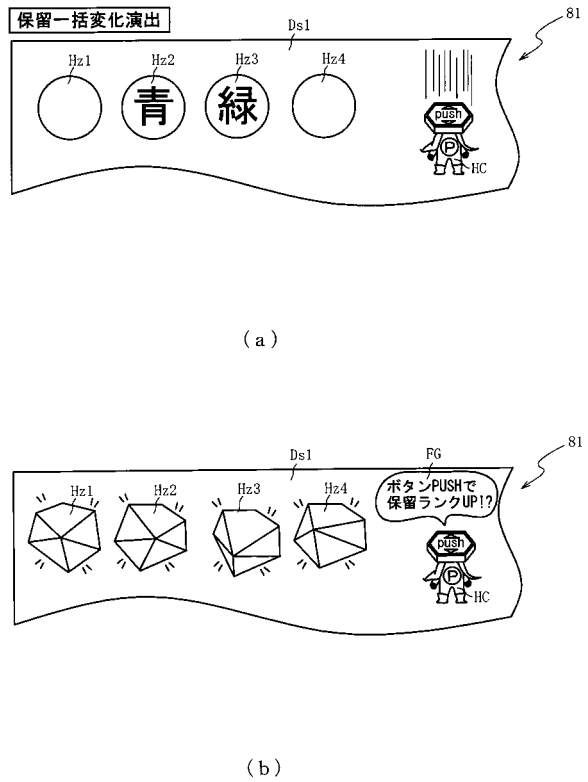


(b)

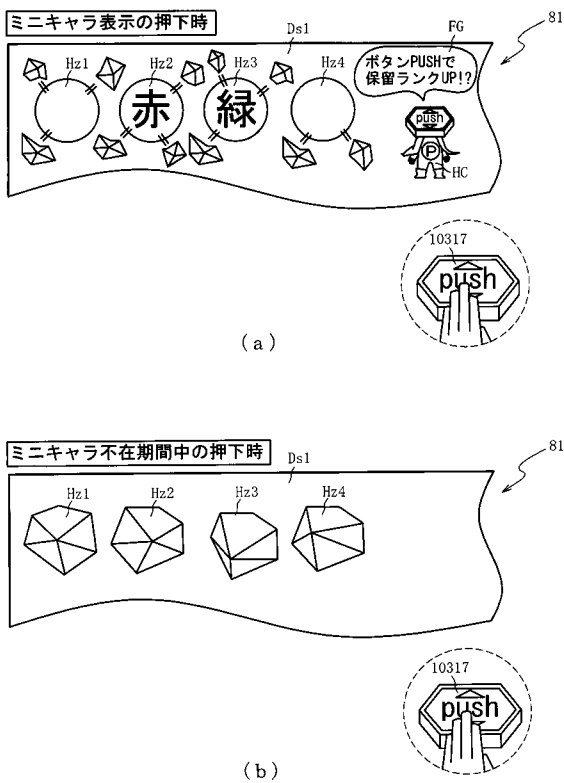
【 図 4 0 1 】



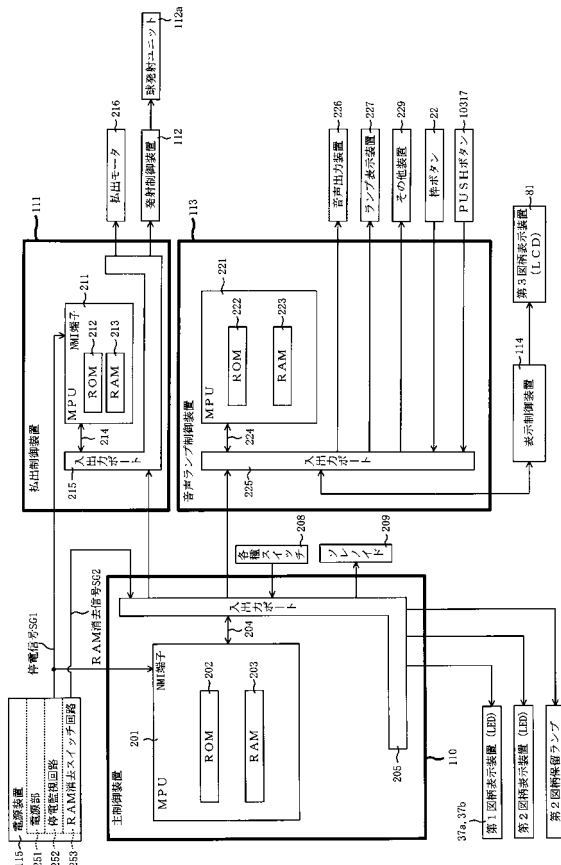
【图 4 0 2】



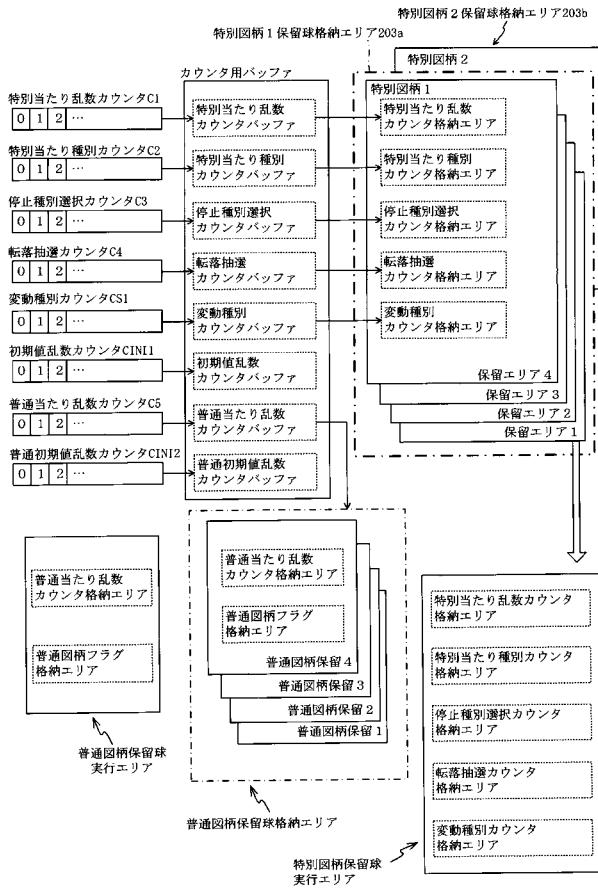
【図 4 0 3】



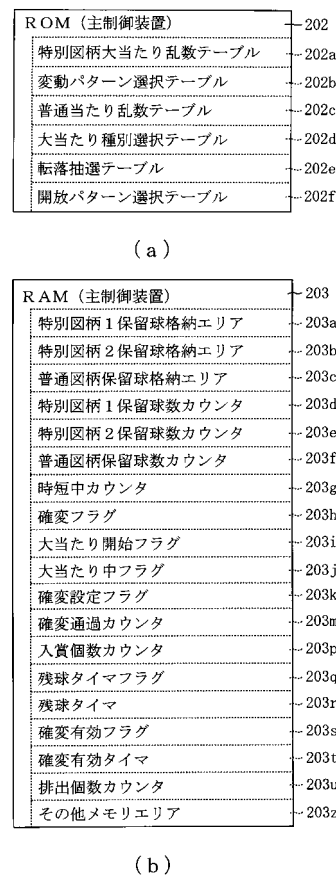
【図 4 0 4】



【図 4 0 5】



【図 4 0 6】



【図 4 0 7】

202 

(a)

特別図柄大当たり乱数テーブル202a	
遊技状態	特別当たり乱数 カウンタ C 1 (0~999)
特別図柄の 低確率状態	0~3
特別図柄の 高確率状態	4~11

202 

(b)

普通当たり乱数テーブル202c	
遊技状態	普通当たり乱数カウンタ C 5 (0~239)
普通図柄の低確率状態	5, 6
普通図柄の高確率状態	5~204

202 

(c)

転落抽選テーブル202e	
遊技状態	転落抽選 カウンタ C 4 (0~999)
特別図柄の 低確率状態	-
特別図柄の 高確率状態	0, 1

【図 4 0 8】

(a)

大当たり種別選択テーブル	202d
特図 1 大当たり用テーブル	202d1
特図 2 大当たり用テーブル	202d2

(b)

特図 1 大当たり用テーブル 202d1

大当たり種別	特別当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)
大当たり A (15R 確変大当たり)	0~9
大当たり B (5R 確変大当たり)	10~49
大当たり C (5R 通常大当たり)	50~99

(c)

特図 2 大当たり用テーブル 202d2

大当たり種別	特別当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)
大当たり D (15R 確変大当たり)	0~79
大当たり E (15R 通常大当たり)	80~99

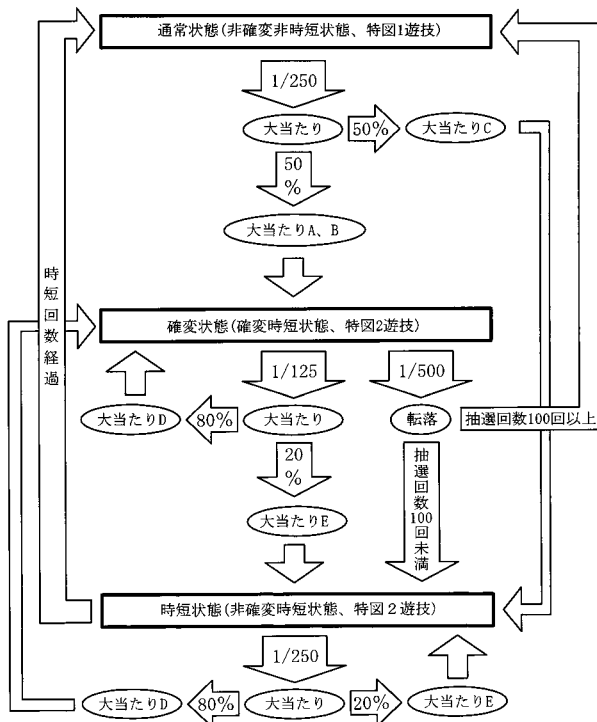
【図 4 0 9】

変動パターン選択テーブル 通常用テーブル 確変・時短用テーブル					
図柄 種別	当否 判定結果	停止種別選択 カウンタ C 3 (0~250)	変動種別 カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間 (s)
特図 1	当たり	0~50	0~180	当たりノーマルリーチ A	30 基本 : 30秒、追加 : 0秒
			181~198	当たりノーマルリーチ B	37 基本 : 30秒、追加 : 7秒
		51~250	0~150	当たりスーパリーチ A	60 基本 : 60秒、追加 : 0秒
			151~198	当たりスーパリーチ B	67 基本 : 30秒、追加 : 7秒
	外れ	0~209	0~198	短外れ	8 基本 : 8秒、追加 : 0秒
			210~229	長外れ	15 基本 : 8秒、追加 : 7秒
		230~239	0~196	外れノーマルリーチ A	30 基本 : 30秒、追加 : 0秒
			197, 198	外れノーマルリーチ B	37 基本 : 30秒、追加 : 7秒
		240~250	0~189	外れスーパリーチ A	60 基本 : 60秒、追加 : 0秒
			190~198	外れスーパリーチ B	67 基本 : 30秒、追加 : 7秒
特図 2	当たり	0~124	0~198	当たりロング変動 A	150 基本 : 150秒、追加 : 0秒
	外れ	0~250	0~198	外れロング変動	150 基本 : 150秒、追加 : 0秒

【図 4 1 0】

確変・時短用テーブル202b2					
図柄 種別	当否 判定結果	停止種別選択 カウンタ C 3 (0~250)	変動種別 カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間 (s)
共通	当たり	0~50	0~180	当たりノーマルリーチ C	10 基本 : 10秒、追加 : 0秒
			181~198	当たりノーマルリーチ D	17 基本 : 10秒、追加 : 7秒
		51~250	0~150	当たりスーパリーチ C	20 基本 : 20秒、追加 : 0秒
			151~198	当たりスーパリーチ D	27 基本 : 20秒、追加 : 7秒
	外れ	0~235	0~198	短外れ	2 基本 : 2秒、追加 : 0秒
			236~240	長外れ	9 基本 : 2秒、追加 : 7秒
		241~248	0~197	外れノーマルリーチ C	10 基本 : 10秒、追加 : 0秒
			198, 199	外れノーマルリーチ D	17 基本 : 10秒、追加 : 7秒
		249, 250	0~199	外れスーパリーチ C	20 基本 : 20秒、追加 : 0秒
			190~198	外れスーパリーチ D	27 基本 : 20秒、追加 : 7秒

【図 4 1 1】



【図 4 1 2】

ROM (音声ランプ制御装置)	
変動パターン選択テーブル	222a
背面モード抽選テーブル	222b
保留変化抽選テーブル	222c
変化ポイント算出テーブル	222d
一括変化抽選テーブル	222e
チャンスチャージ抽選テーブル	222f
継続示唆演出選択テーブル	222g
割込連打抽選テーブル	222h

RAM (音声ランプ制御装置)	
特別図柄 1 保留球数カウンタ	223a
特別図柄 2 保留球数カウンタ	223b
普通保留球数カウンタ	223c
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
遊技状態格納エリア	223f
時短保証回数カウンタ	223g
継続シナリオ格納エリア	223h
右打ち中当選フラグ	223i
連打種別格納エリア	223j
チャンスチャージ待機フラグ	223k
チャージ数カウンタ	223m
チャージ状態回数カウンタ	223n
一括変化フラグ	223p
変化ポイント格納エリア	223q
保留図柄状態格納エリア	223r
変動時間タイマ	223s
操作有効期間タイマ	223t
停止操作回数カウンタ	223u
連打有効期間タイマ	223v
一括変化期間タイマ	223x
演出抽選カウンタ	223y
その他メモリア	223z

【図 4 1 3】

背面モード抽選テーブル222b

テーブル種別	現状モード	移行先モード	演出抽選カウンタ (0~99)
確変継続用 テーブル	洞窟	神殿	0~19
		超神殿	20, 21
	神殿	洞窟	0
		超神殿	1~10
	超神殿	洞窟	-
		神殿	0~4
未転落用 テーブル	洞窟	神殿	0~4
		超神殿	-
	神殿	洞窟	0~9
		超神殿	-
	超神殿	洞窟	-
		神殿	0~99
転落済み用 テーブル	洞窟	神殿	0, 1
		超神殿	-
	神殿	洞窟	0~29
		超神殿	-
	超神殿	洞窟	-
		神殿	0~99

【図 4 1 4】

保留変化抽選テーブル222c

変動種別	演出抽選カウンタ (0~99)			
	白	青	緑	赤
長外れ	0~98	99	-	-
外れ ノーマルリーチ	0~94	95~99	-	-
外れ スーパーリーチ	0~74	75~89	90~97	98, 99
当たり ノーマルリーチ	0~74	75~84	85~94	95~99
当たり スーパーリーチ	0~49	50~59	60~84	85~99

(a)

変化ポイント算出テーブル222d

変動種別	変化ポイント			
	白保留	青保留	緑保留	赤保留
短外れ	0	0	0	0
長外れ	0	0	0	0
外れ ノーマルリーチ	1	0	0	0
外れ スーパーリーチ	2	1	0	0
当たり ノーマルリーチ/ 当たり スーパーリーチ	3	2	1	0

(b)

【図 4 1 5】

一括変化抽選テーブル222e

変化ポイント 合計値	演出抽選カウンタ (0~99)
0	-
1	0~9
2	0~24
3以上	0~49

(a)

チャンスチャージ抽選テーブル222f

当該変動の 変動種別	保留球数	演出抽選カウンタ (0~99)
外れ ノーマルリーチ/ 外れ スーパーリーチ	0, 1	0~4
	2	0~14
	3以上	0~24
当たり ノーマルリーチ	0, 1	0~34
	2以上	-
当たり スーパーリーチ	0~2	0~49
	3	0~9
	4	-

(b)

【図 4 1 6】

継続示唆演出選択テーブル222g

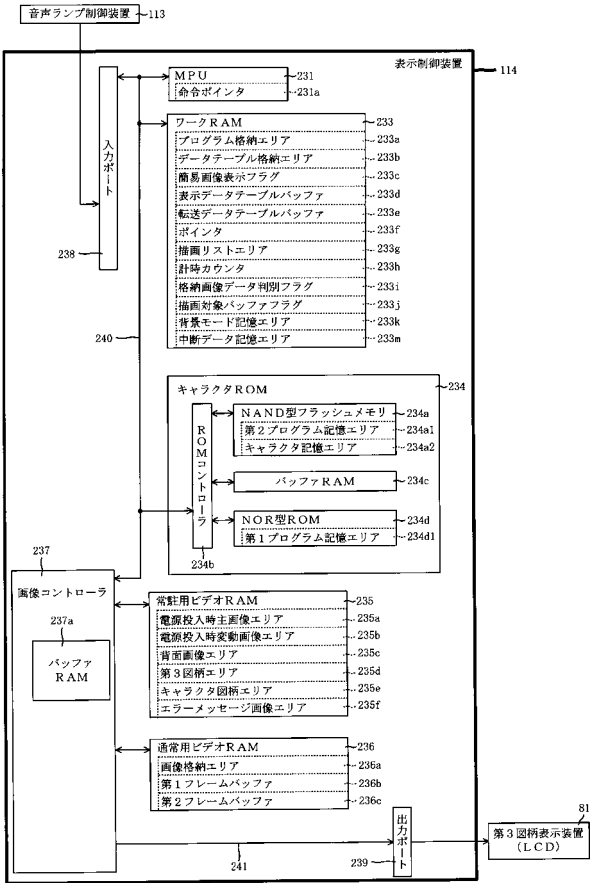
テーブル 種別	演出 シナリオ	96回目	97回目	98回目	99回目	演出抽選カウンタ (0~99)
継続確定用 テーブル	01H	弱攻撃	弱攻撃	弱攻撃	強攻撃 →突破	0~9
	02H	弱攻撃	弱攻撃	強攻撃	強攻撃 →突破	10~19
	03H	弱攻撃	強攻撃	強攻撃	強攻撃 →突破	20~59
	04H	強攻撃	強攻撃	強攻撃	強攻撃 →突破	60~89
	05H	弱攻撃 →突破	-	-	-	90, 91
	06H	弱攻撃	強攻撃 →突破	-	-	92~94
	07H	弱攻撃	弱攻撃	強攻撃 →突破	-	95~99
継続濃厚用 テーブル	08H	弱攻撃	弱攻撃	弱攻撃	強攻撃 →突破	0~14
	09H	弱攻撃	弱攻撃	強攻撃	強攻撃 →突破	15~29
	0AH	弱攻撃	強攻撃	強攻撃	強攻撃 →突破	30~69
	0BH	強攻撃	強攻撃	強攻撃	強攻撃 →突破	70~99
非継続用 テーブル	0CH	弱攻撃	弱攻撃	弱攻撃	強攻撃 →失敗	0~39
	0DH	弱攻撃	弱攻撃	強攻撃	強攻撃 →失敗	40~79
	0EH	弱攻撃	強攻撃	強攻撃	強攻撃 →失敗	80~94
	0FH	強攻撃	強攻撃	強攻撃	強攻撃 →失敗	95~99

【図 4 1 7】

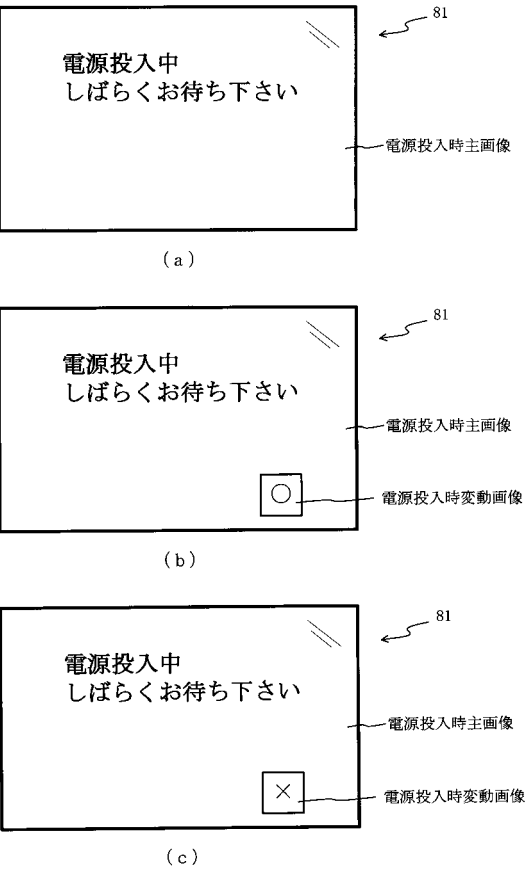
222

変動種別	演出種別		演出抽選カウンタ (0~99)
	演出タイミング	モンスター数の 下限値	
長外れ	通常変動中	10	0~4
外れ ノーマルリーチ	通常変動中	5	0~9
	リーチ変動中	4	10~14
外れ スーパーリーチ	通常変動中	5	0~4
		4	5~9
	リーチ変動中	4	10~14
		3	15~19
当たりノーマル リーチ	通常変動中	5	0~3
		0	4
	リーチ変動中	4	5~24
		0	25
当たりスーパー リーチ	通常変動中	4	0, 1
		0	2
	リーチ変動中	4	3~19
		3	20~39
		0	40, 41

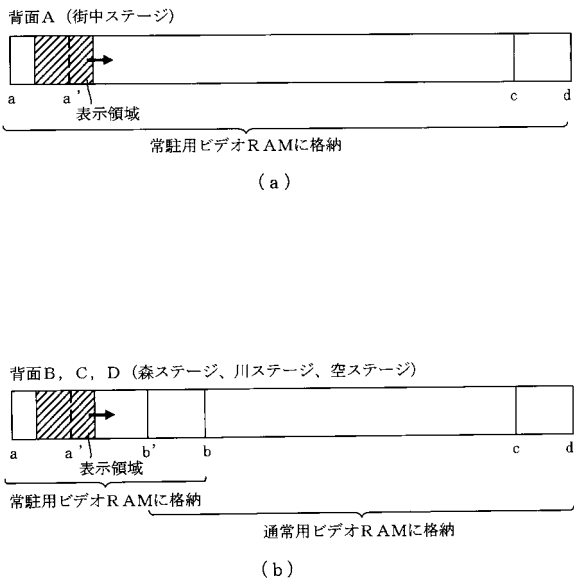
【図 4 1 8】



【図 4 1 9】



【図 4 2 0】



【図 4 2 1】

表示データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像 : 背面種別 図柄 1 : 図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄 2 : … エフェクト 1 : エフェクト種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 エフェクト 2 : … キャラクタ 1 : キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ 2 : …
0002H	:
0003H	:
:	:
02F0H	End

【図 4 2 2】

転送データテーブル

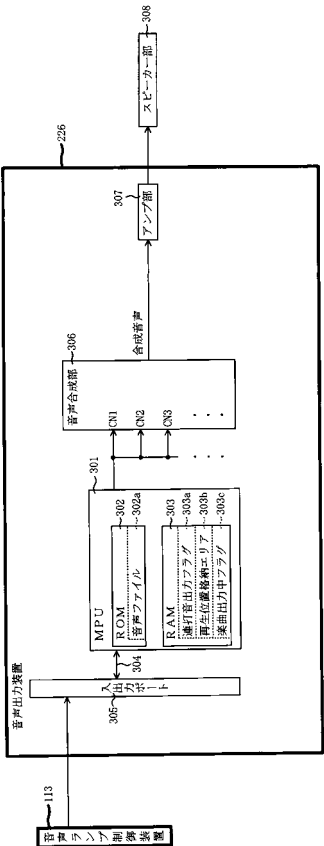
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ: 格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先頭アドレス
0002H	
:	
0097H	転送対象画像データ: 格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先頭アドレス
:	:
02F0H	End

【図 4 2 3】

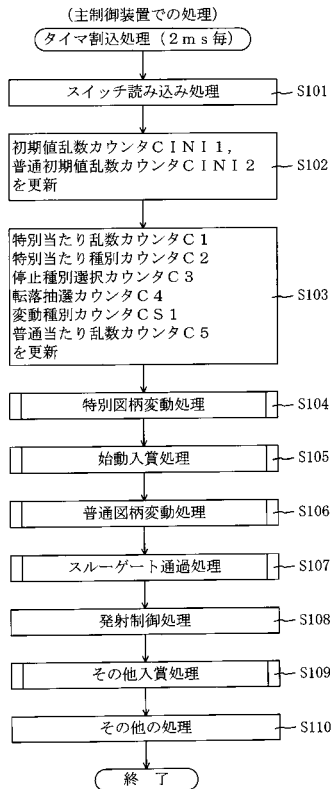
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	スプライト (表示物) のデータの格納RAM種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄 1	:
図柄 2	:
...	:
エフェクト 1	:
エフェクト 2	:
...	:
キャラクタ 1	:
キャラクタ 2	:
...	:
保留球数図柄 1	:
...	:
エラー図柄 1	:
転送データ	転送対象画像データの格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先頭アドレス

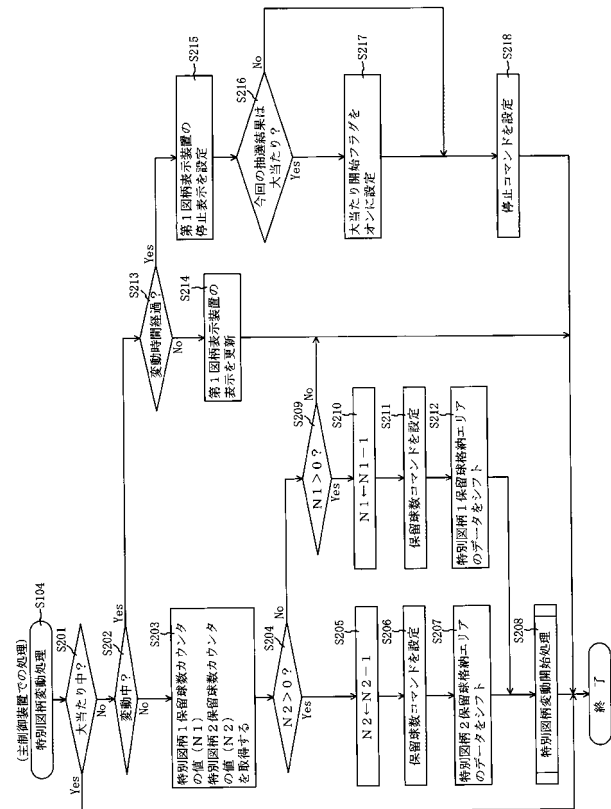
【図 4 2 4】



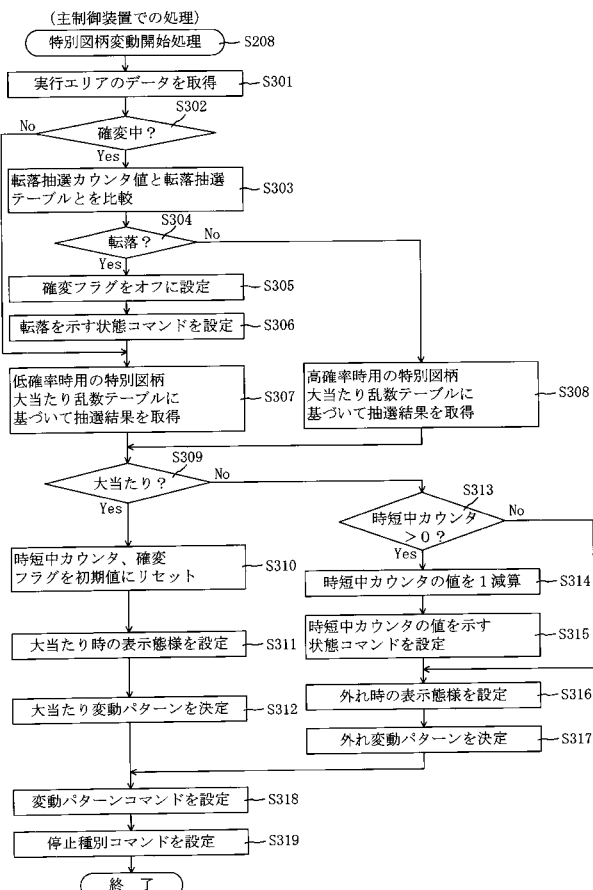
【図 4 2 5】



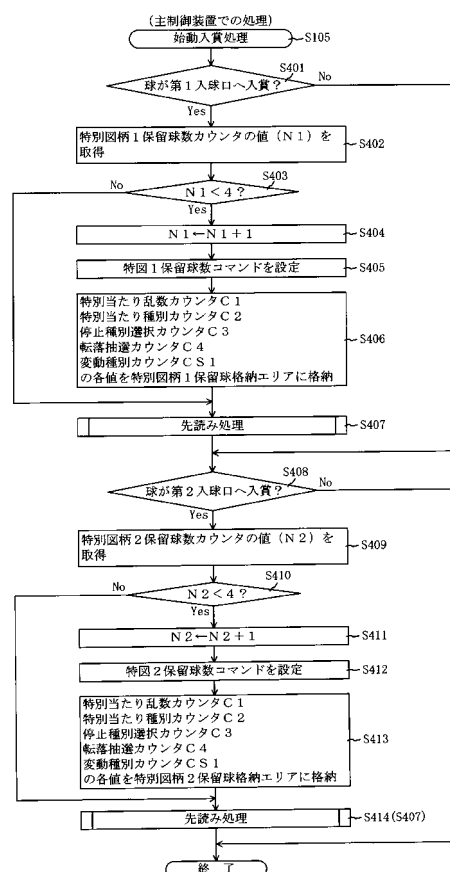
【図 4 2 6】



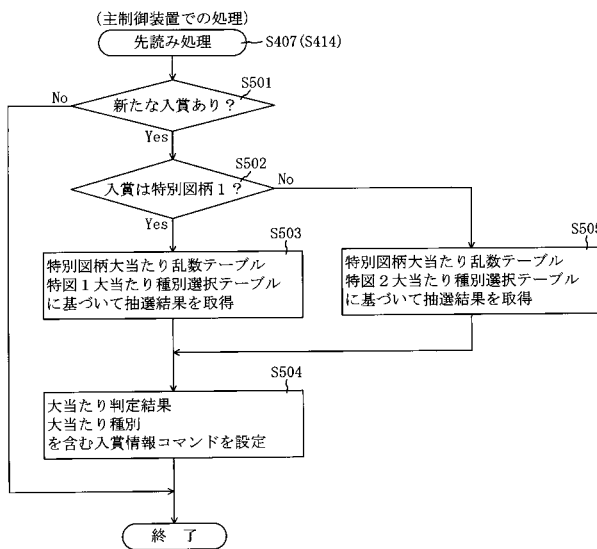
【図 4 2 7】



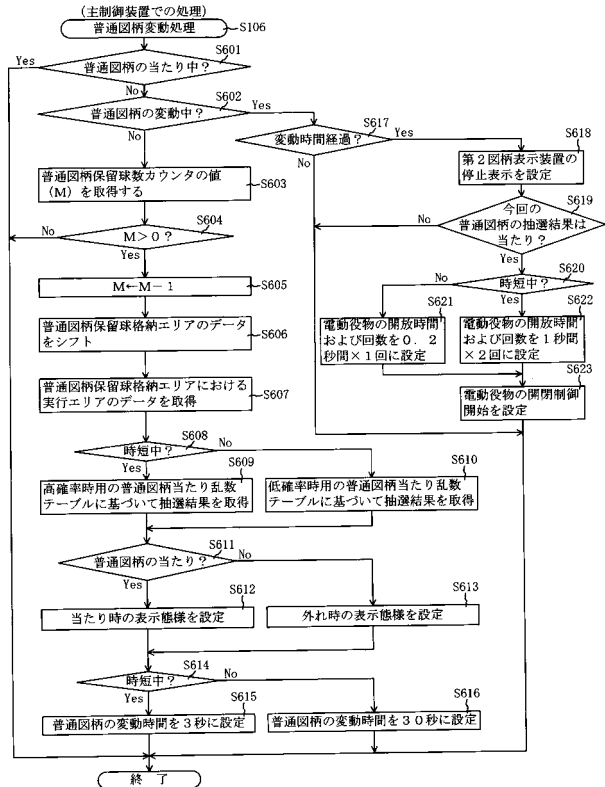
【図 4 2 8】



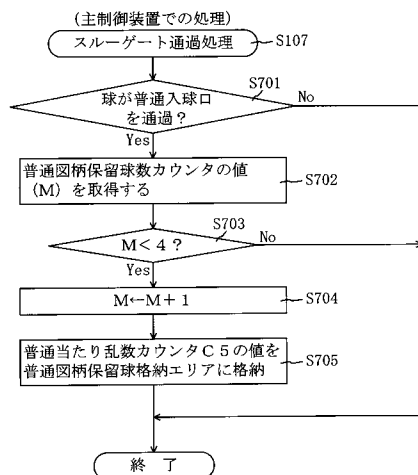
【図 4 2 9】



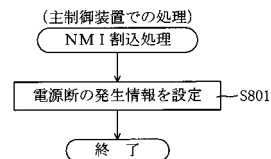
【図 4 3 0】



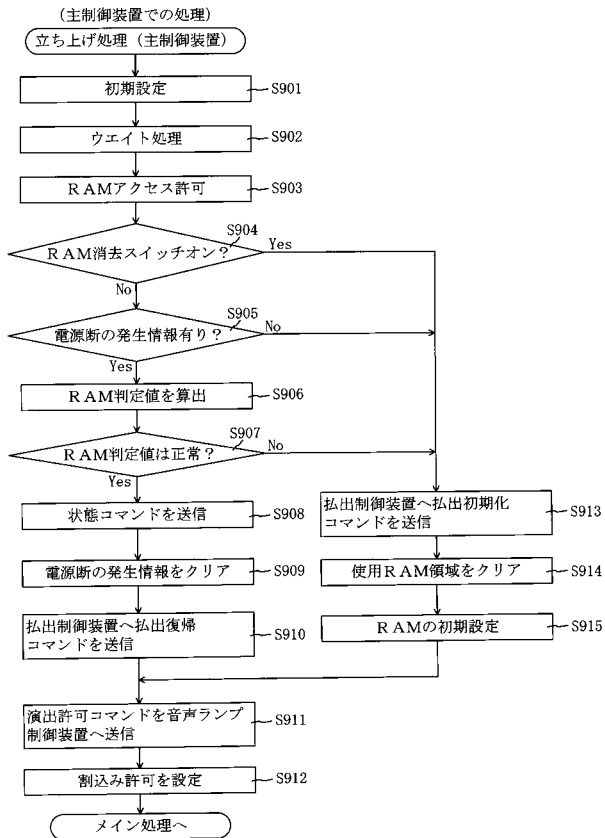
【図 4 3 1】



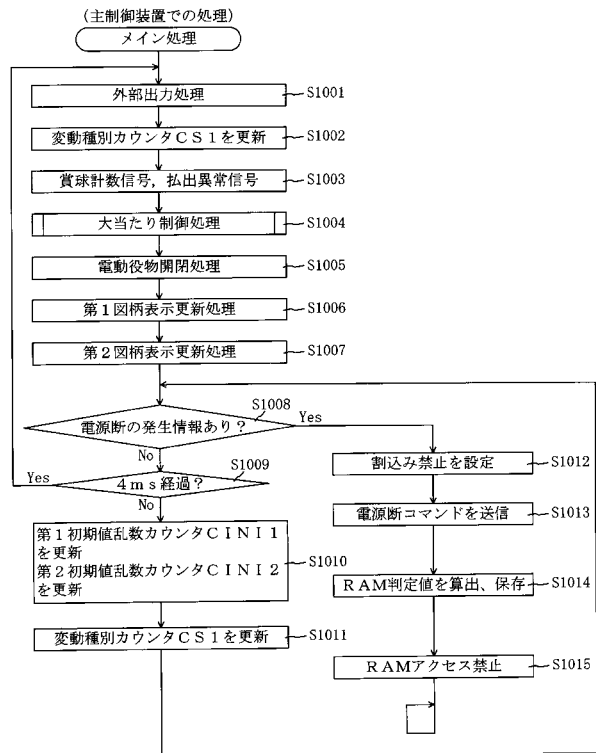
【図 4 3 2】



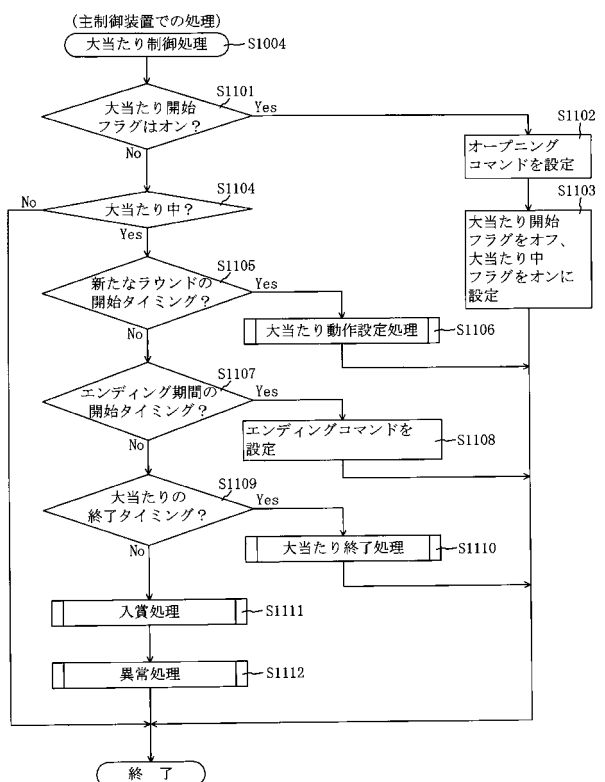
【図 4 3 3】



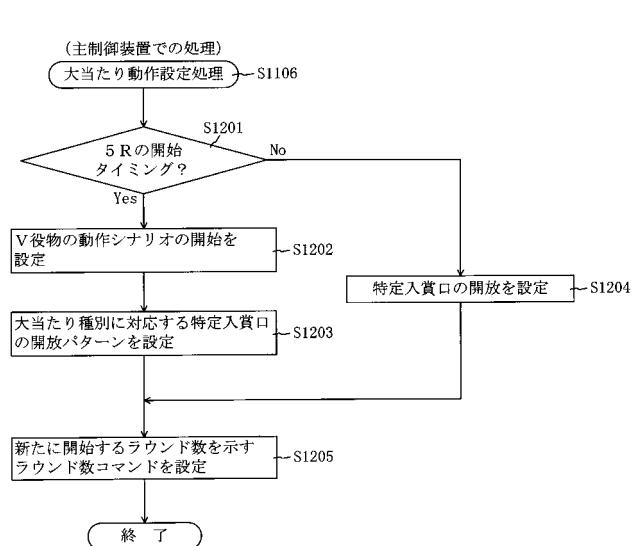
【図 4 3 4】



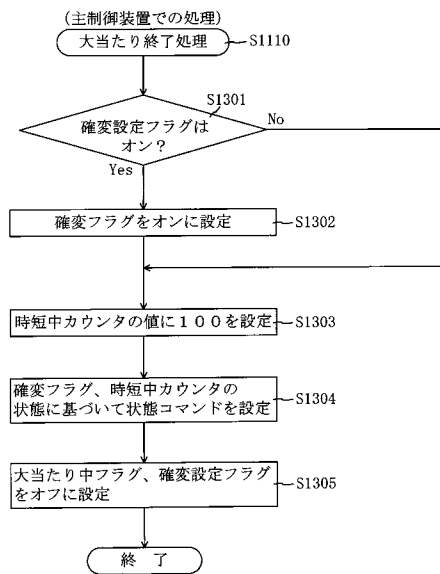
【図 4 3 5】



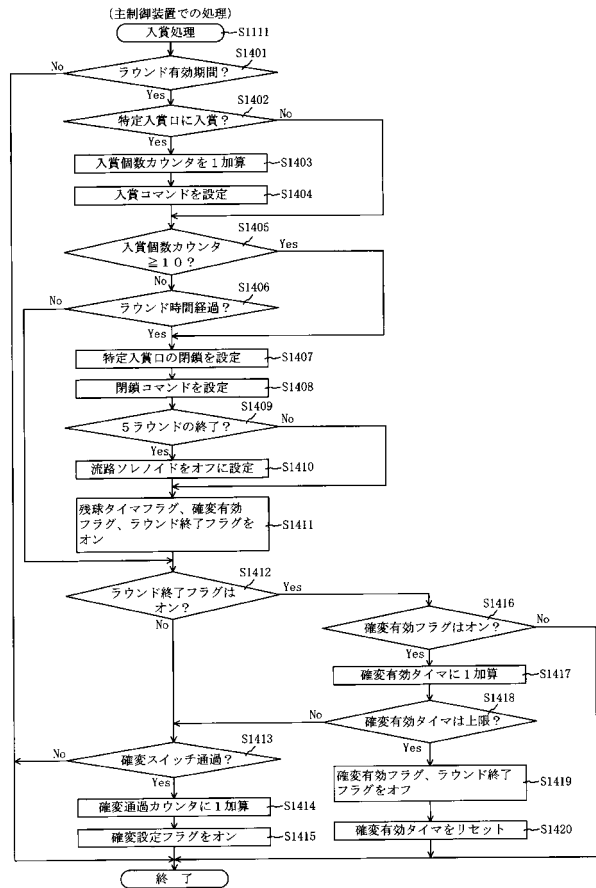
【図 4 3 6】



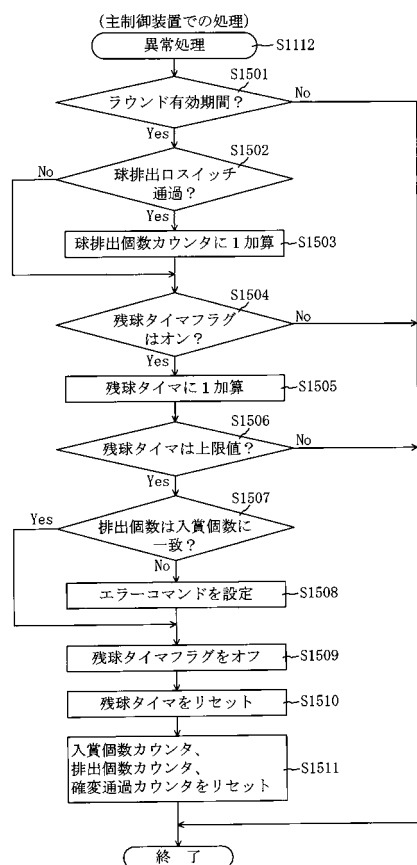
【図 4 3 7】



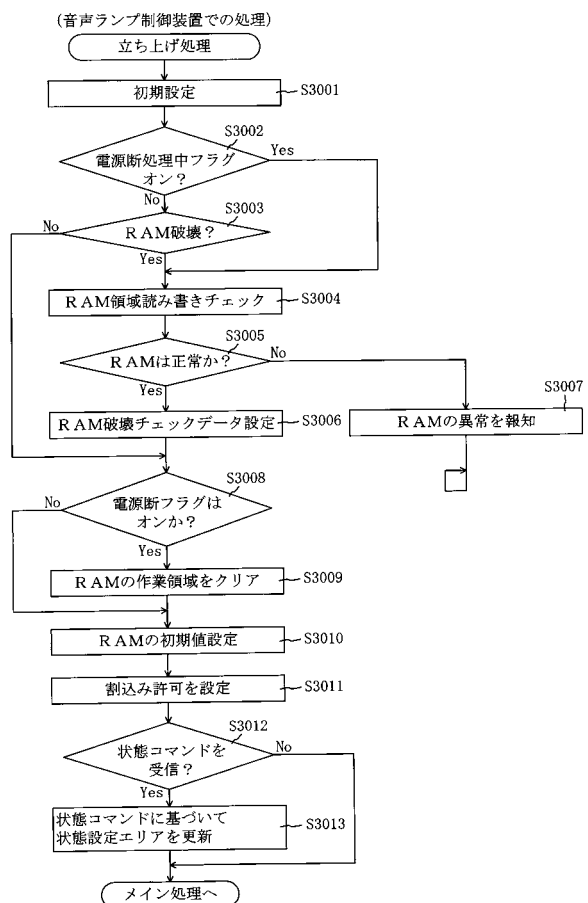
【図 4 3 8】



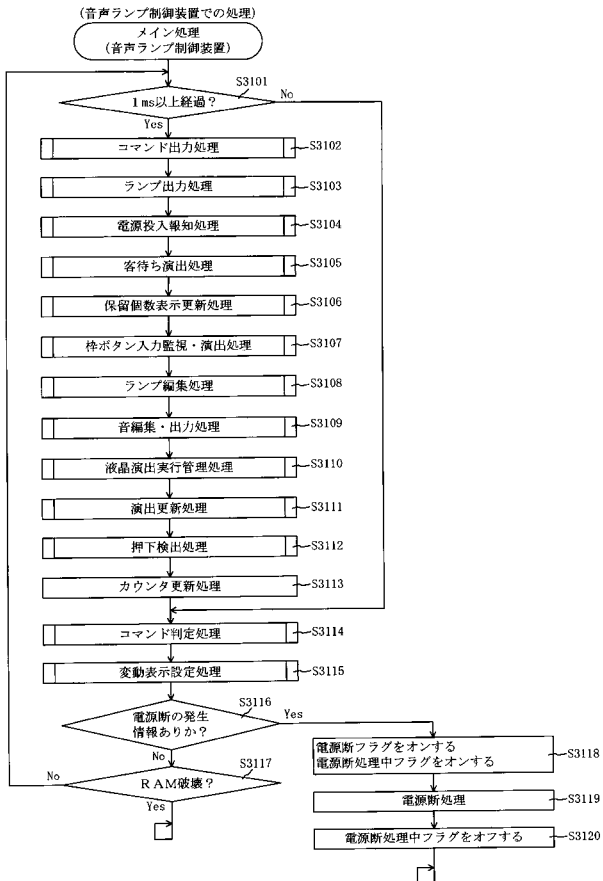
【図 4 3 9】



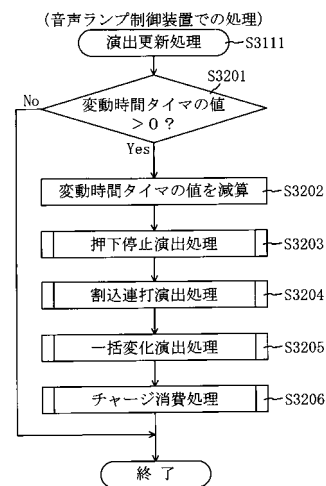
【図 4 4 0】



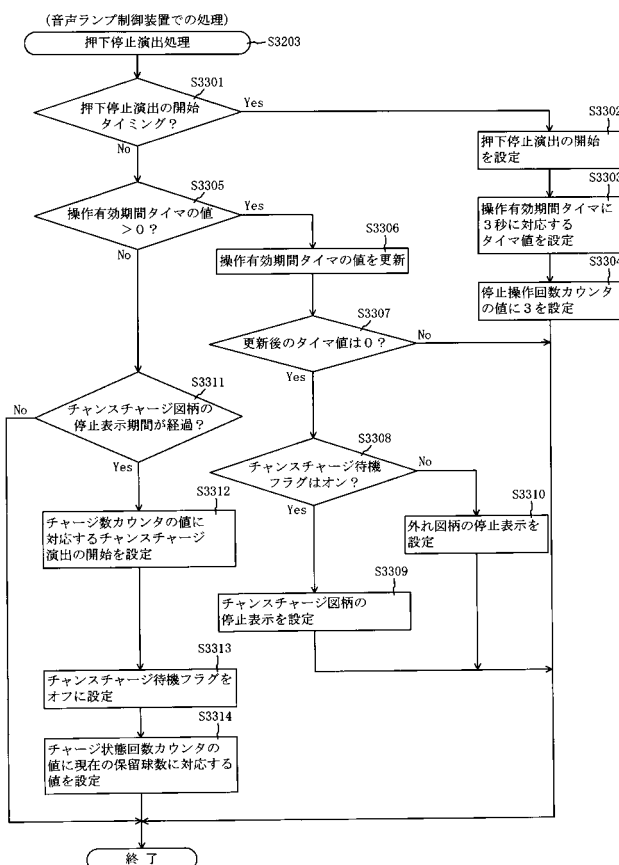
【図 4 4 1】



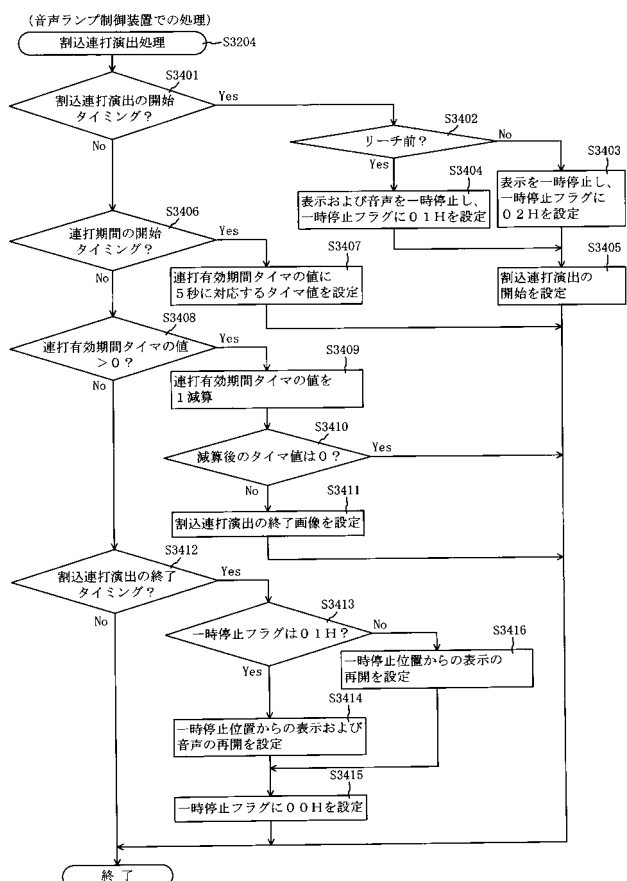
【図 4 4 2】



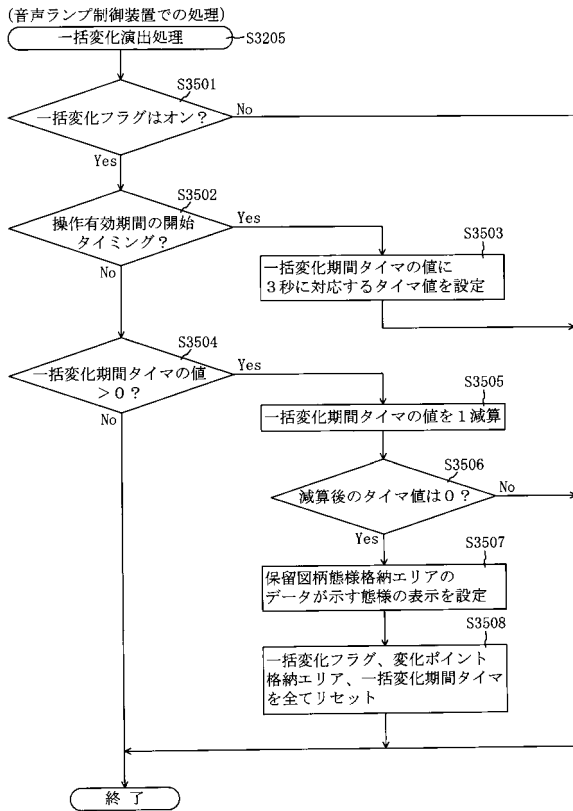
【図 4 4 3】



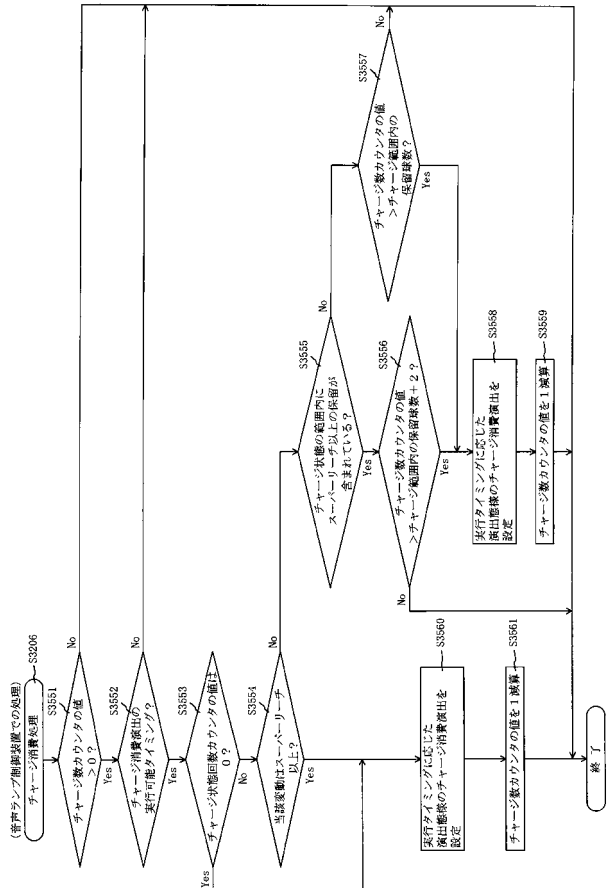
【図 4 4 4】



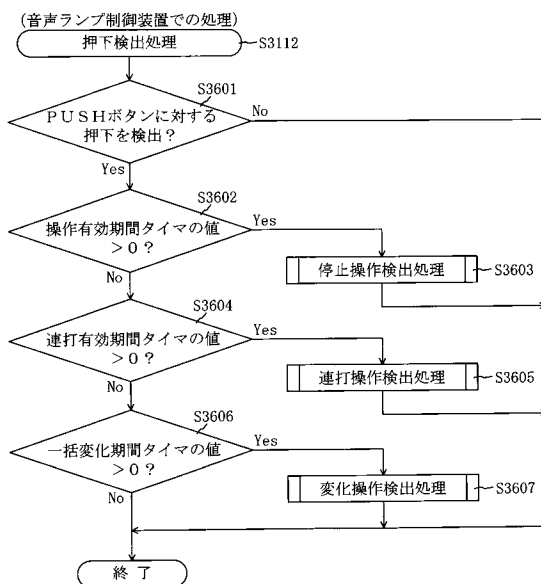
【図 4 4 5】



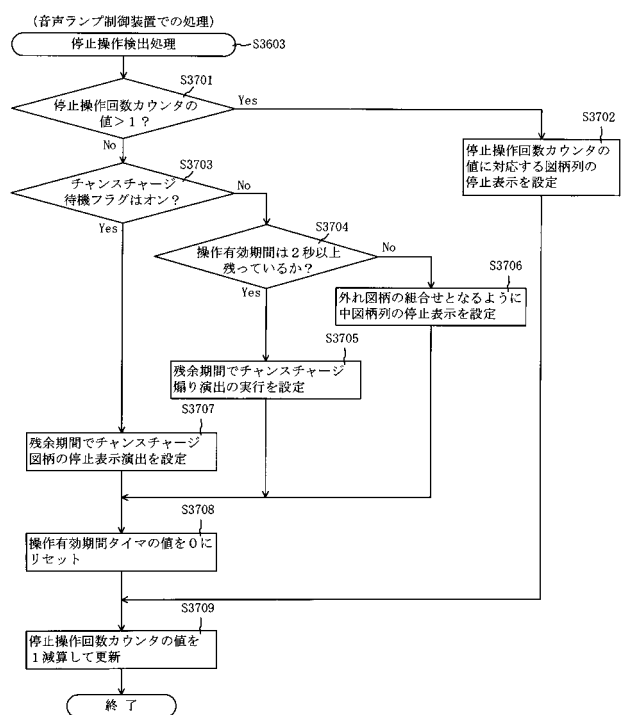
【図 4 4 6】



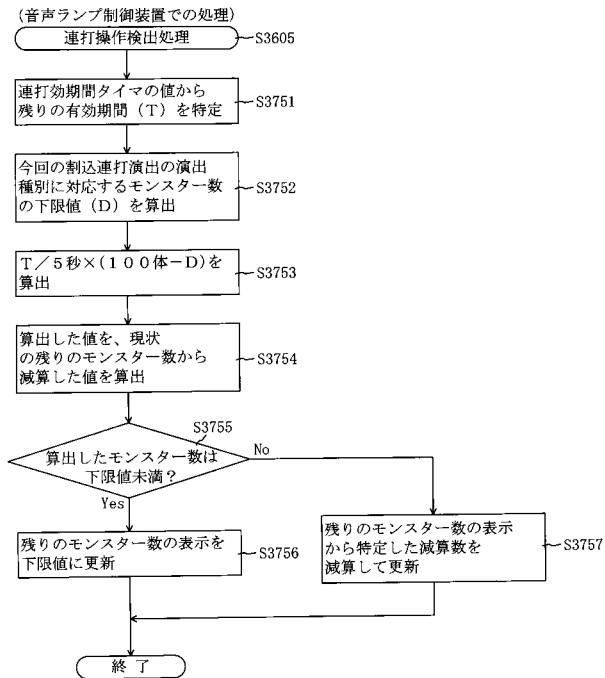
【図 4 4 7】



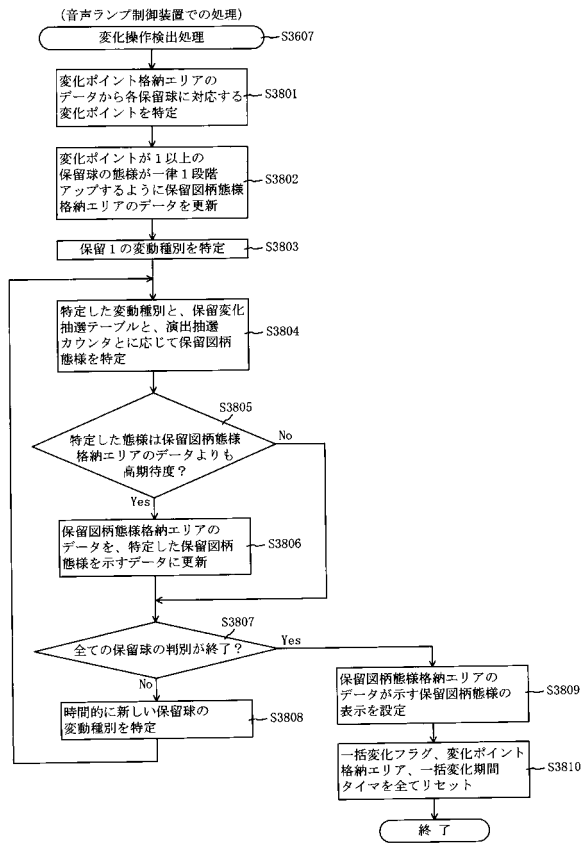
【図 4 4 8】



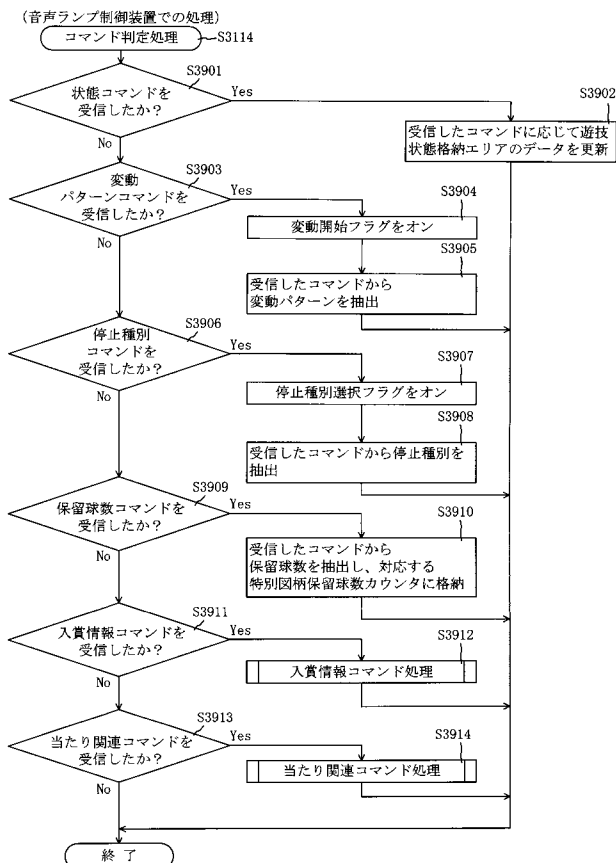
【図 4 4 9】



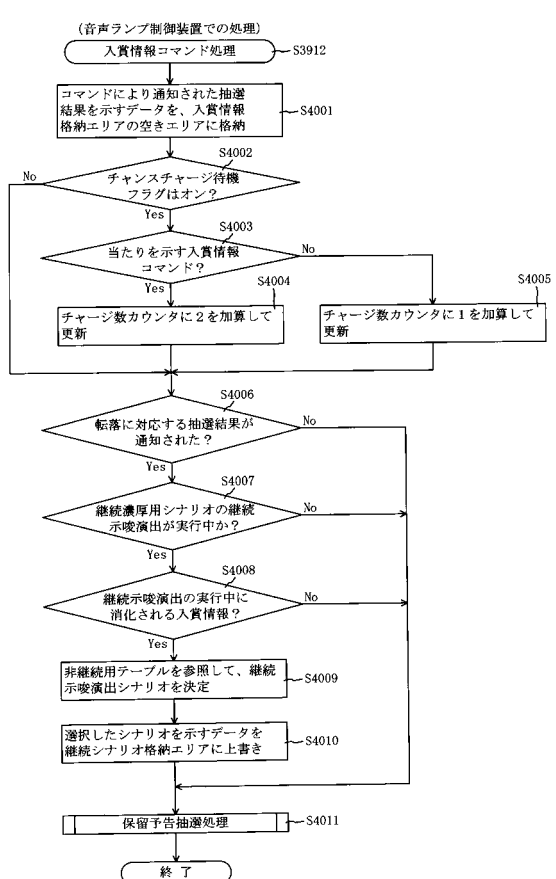
【図 4 5 0】



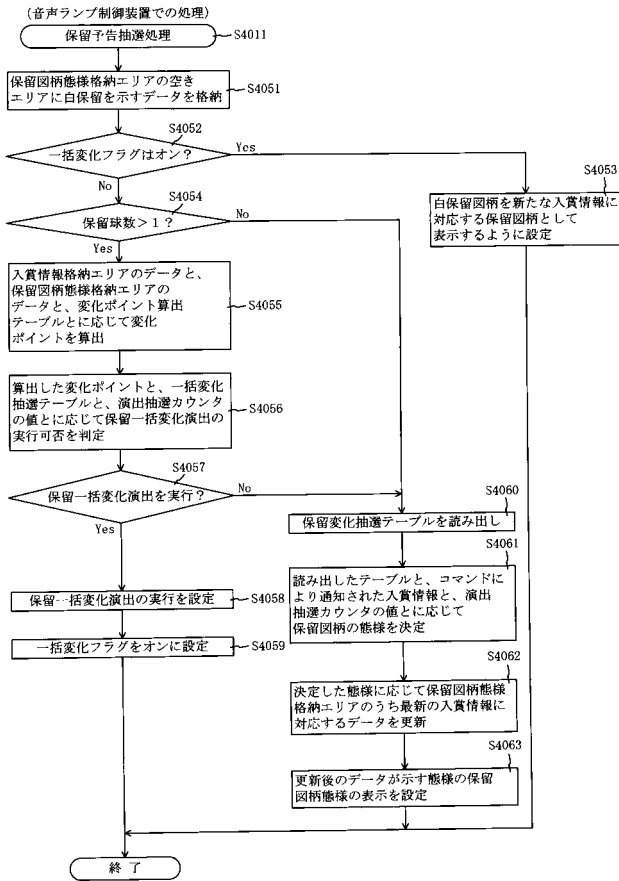
【図 4 5 1】



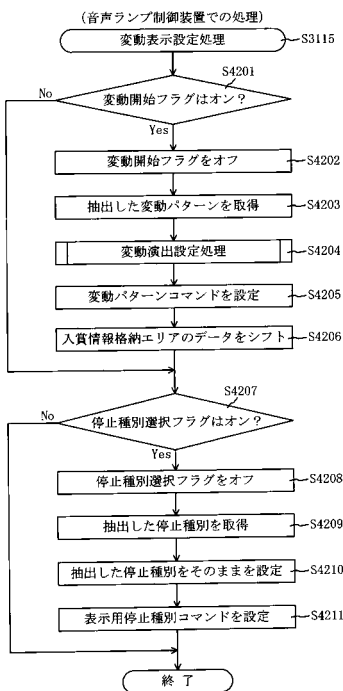
【図 4 5 2】



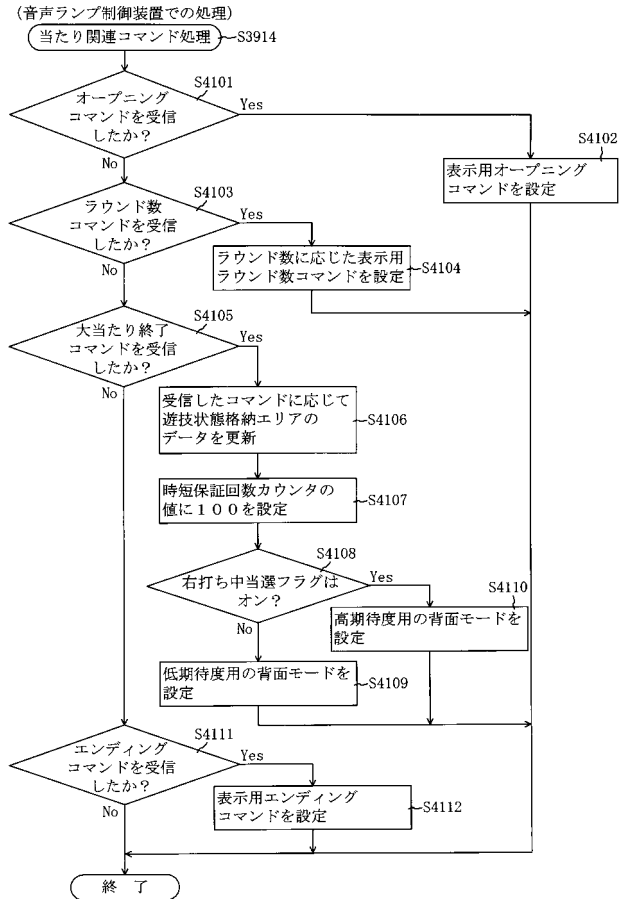
【図 4 5 3】



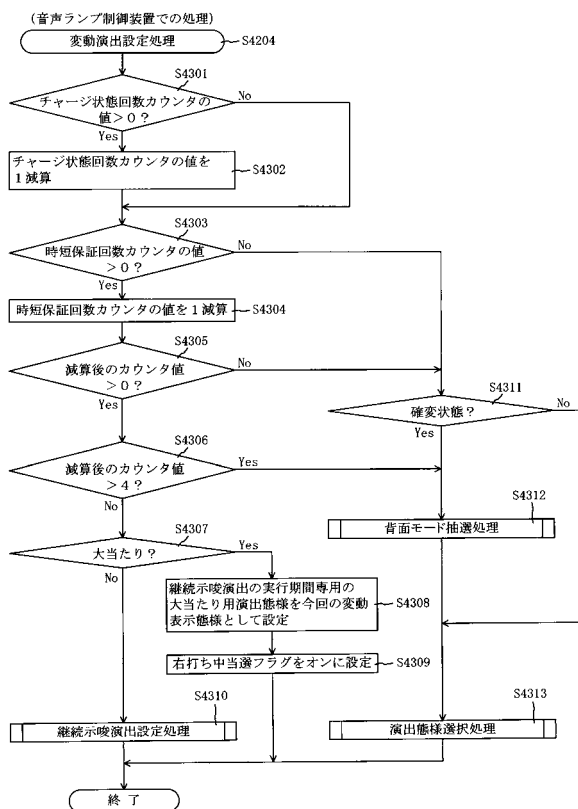
【図 4 5 5】



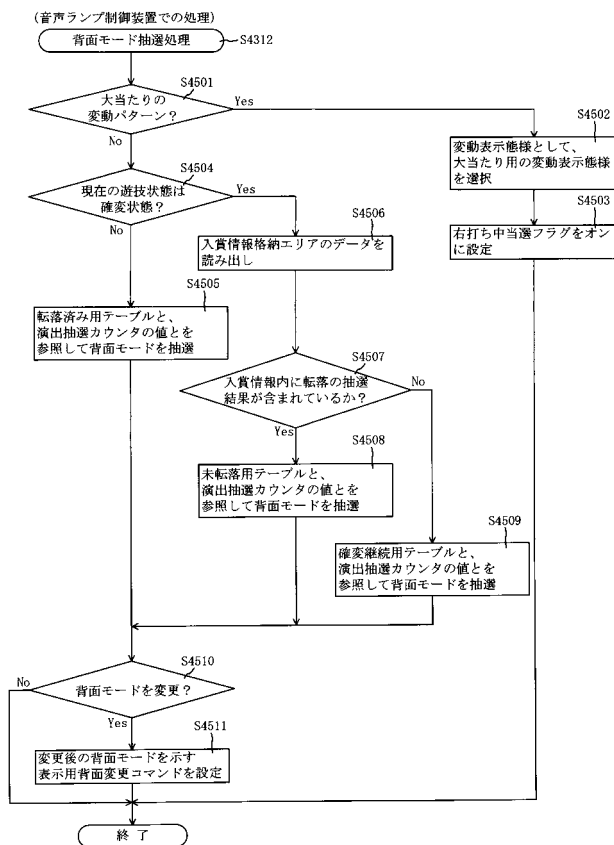
【図 4 5 4】



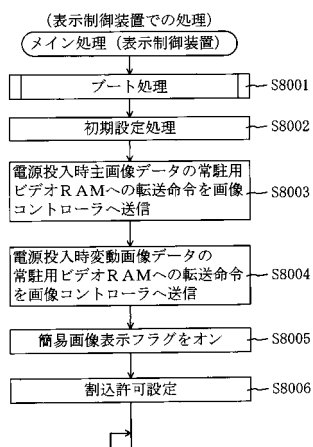
【図 4 5 6】



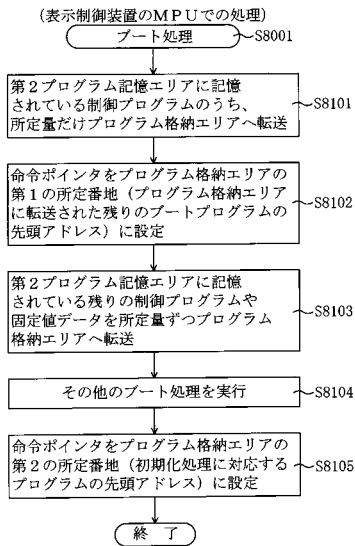
【図 4 5 8】



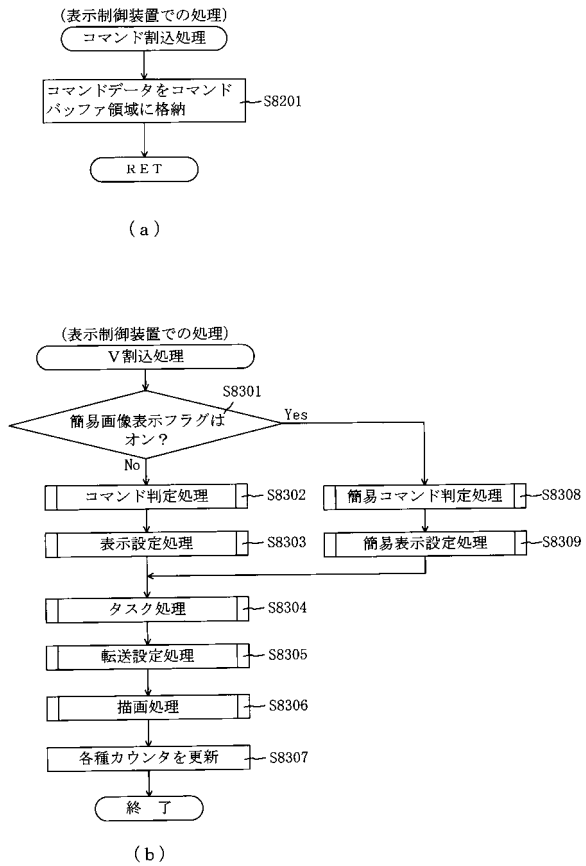
【図 4 6 0】



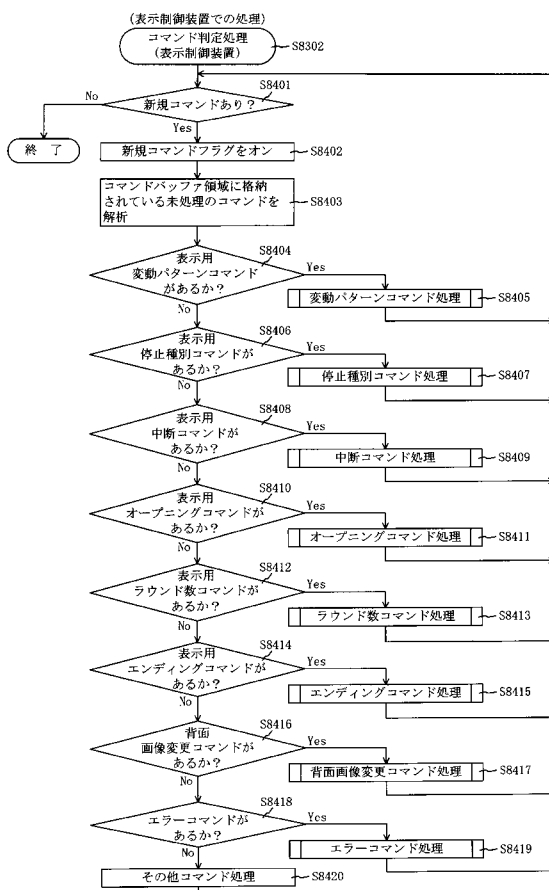
【図 4 6 1】



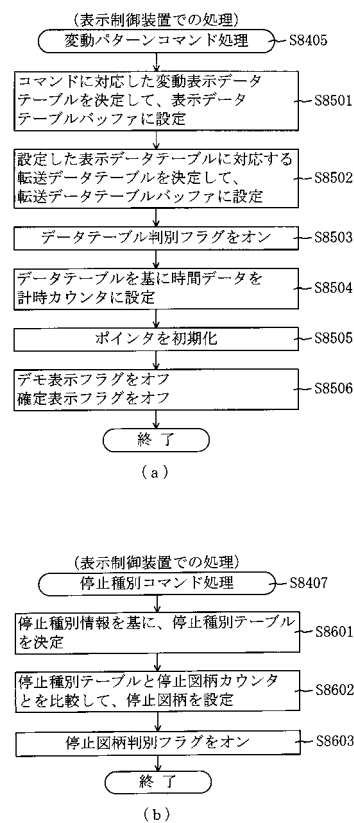
【図 4 6 2】



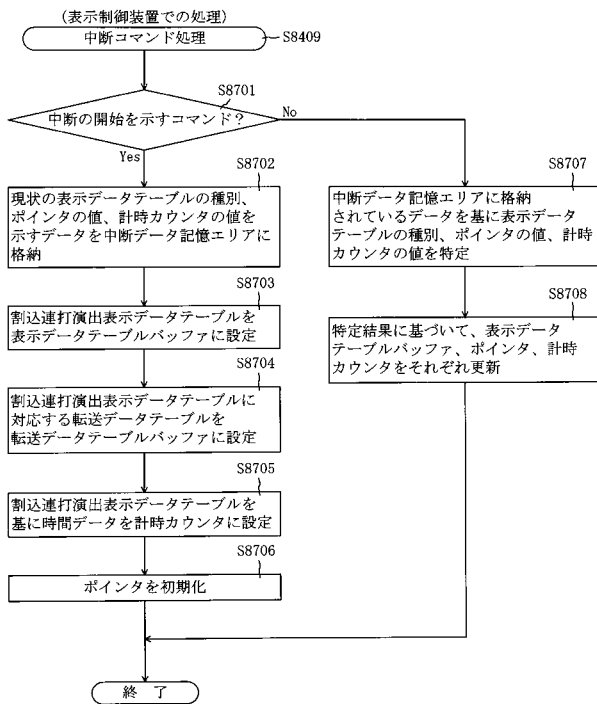
【図 4 6 3】



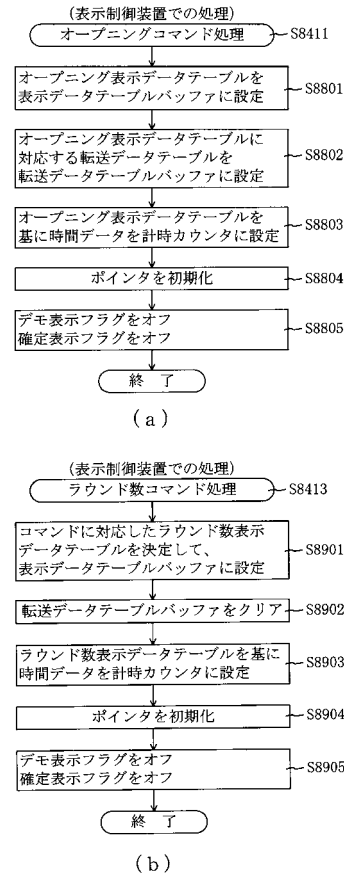
【図 4 6 4】



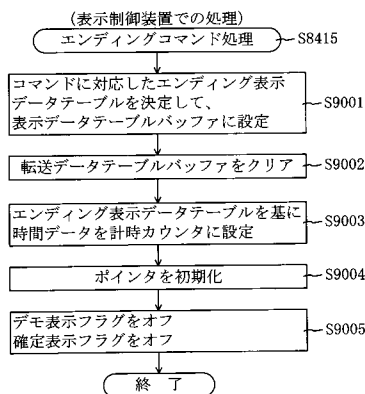
【図 4 6 5】



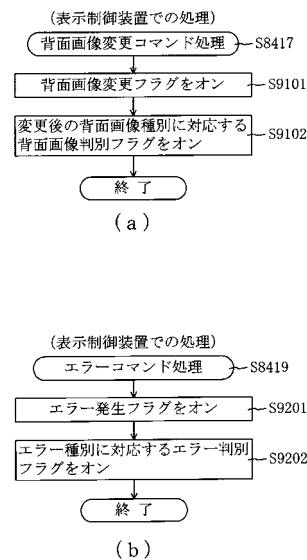
【図 4 6 6】



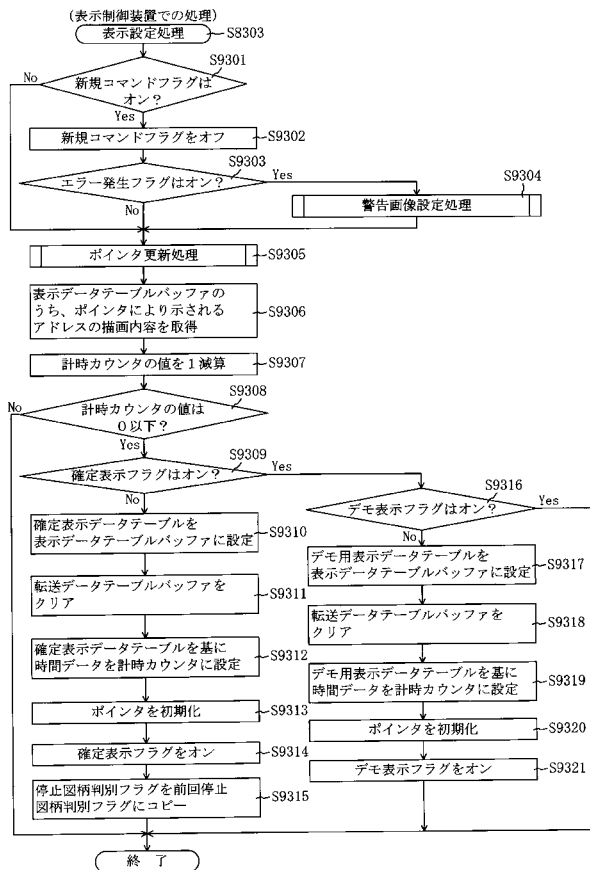
【図 4 6 7】



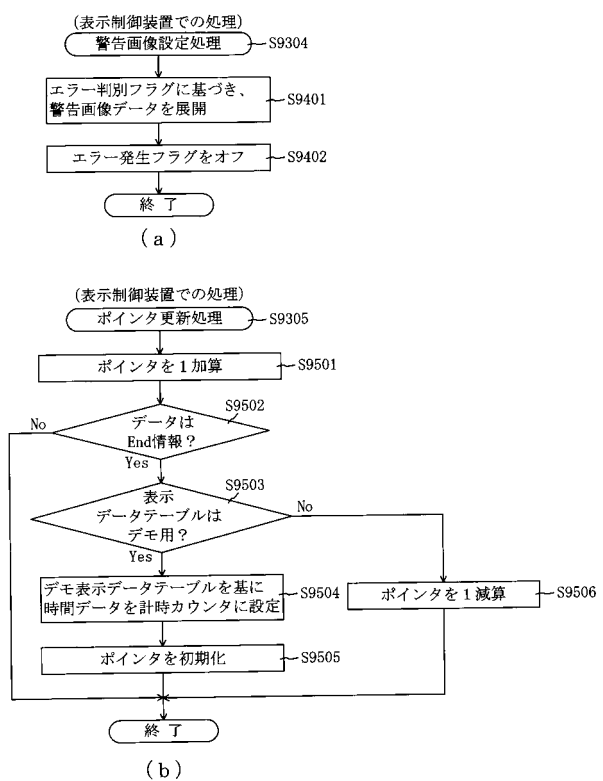
【図 4 6 8】



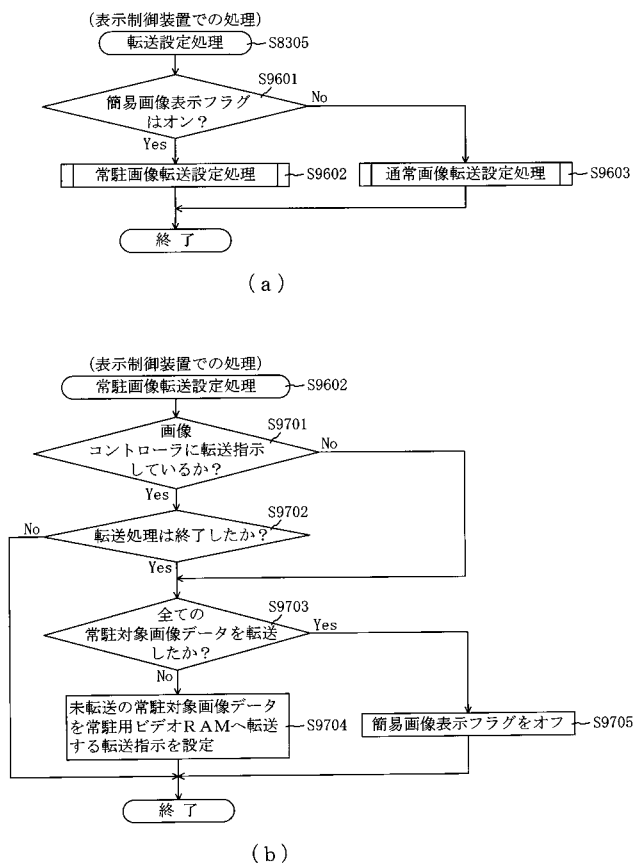
【図 4 6 9】



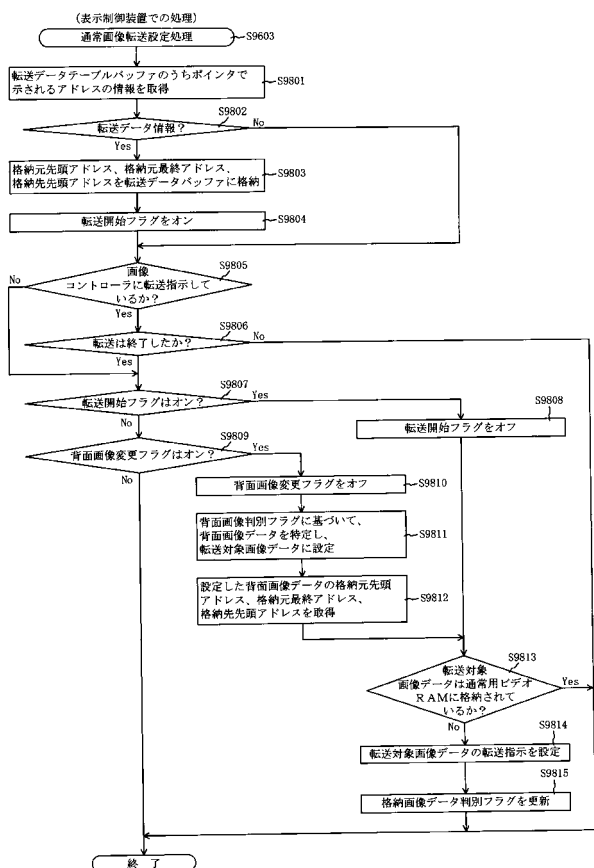
【図 4 7 0】



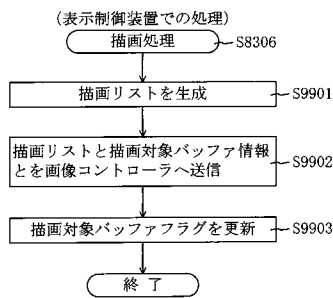
【図 4 7 1】



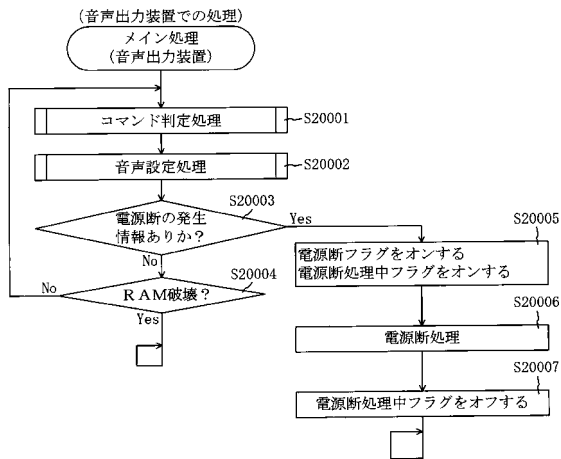
【図 4 7 2】



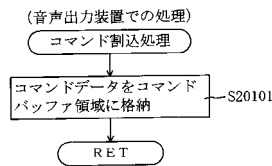
【図 4 7 3】



【図 4 7 4】

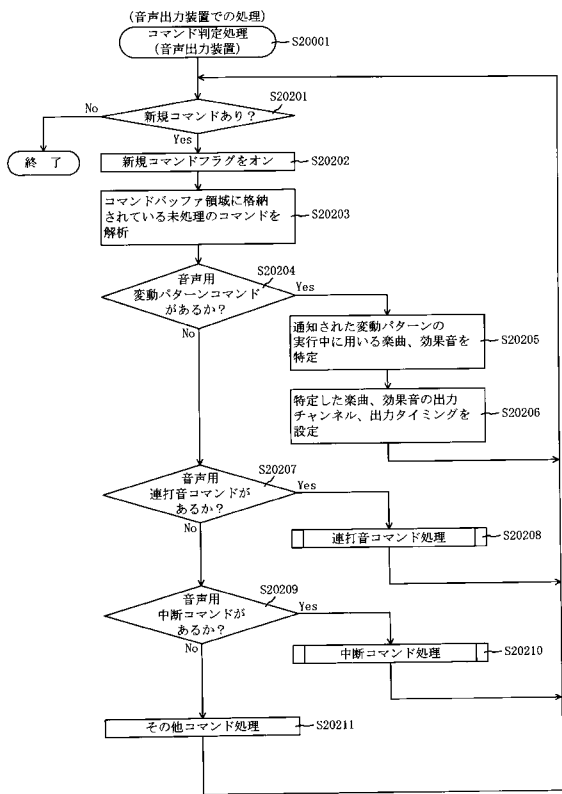


(a)

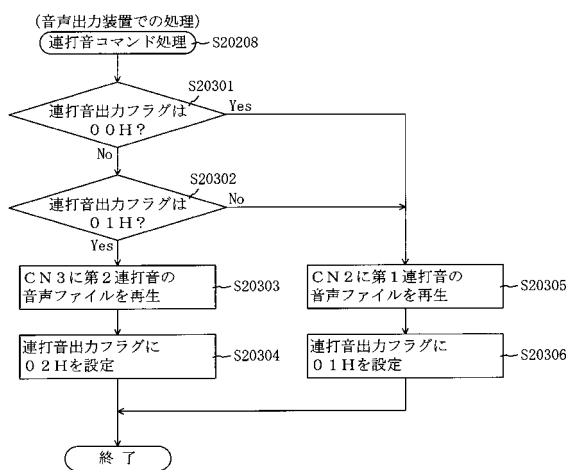


(b)

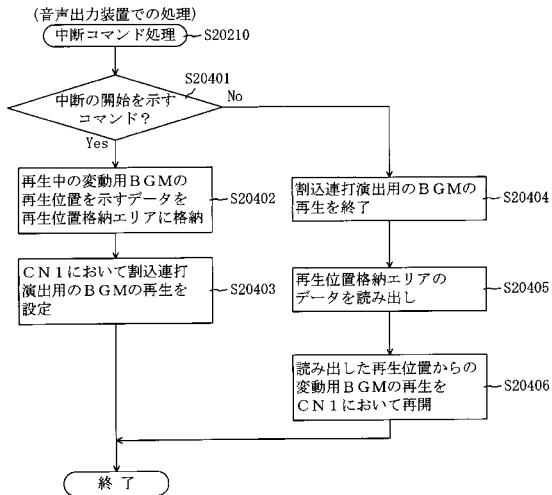
【図 4 7 5】



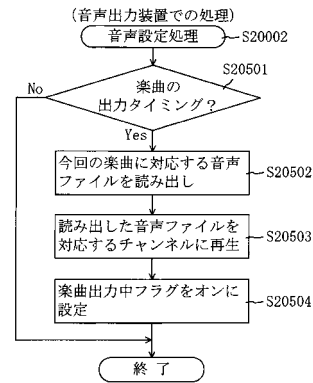
【図 4 7 6】



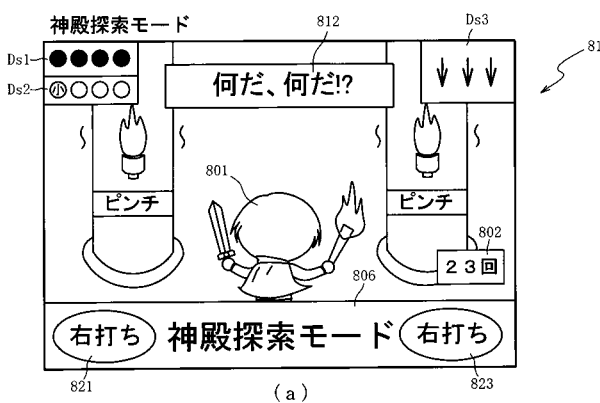
【図 477】



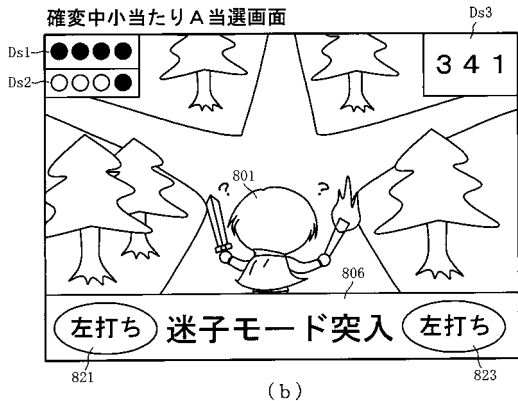
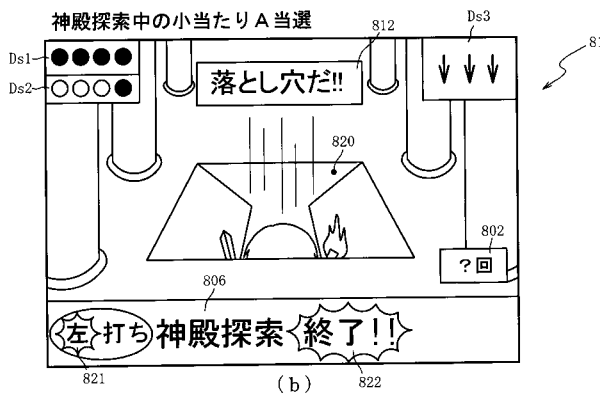
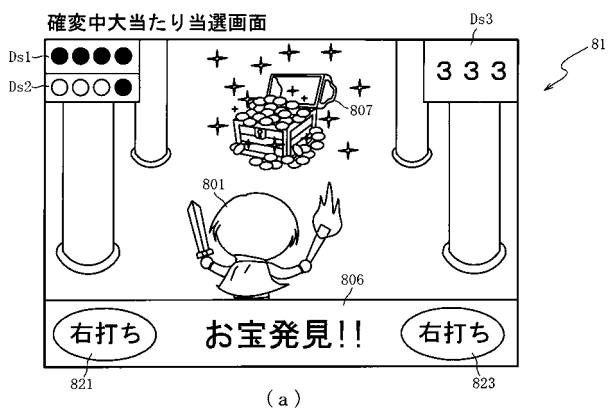
【図 478】



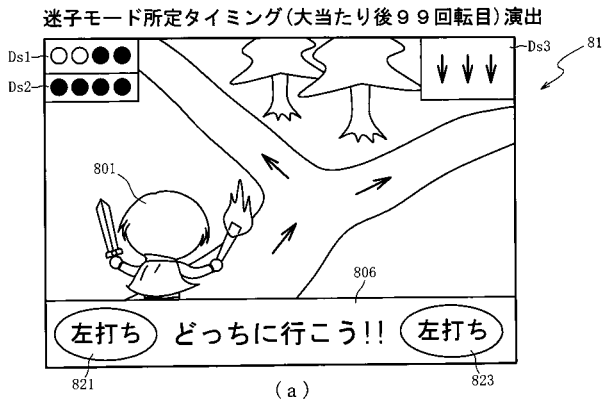
【図 479】



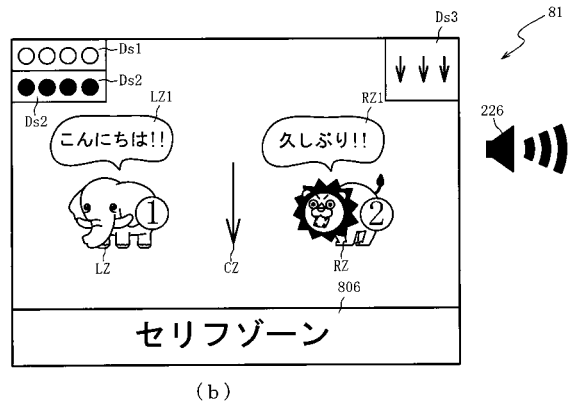
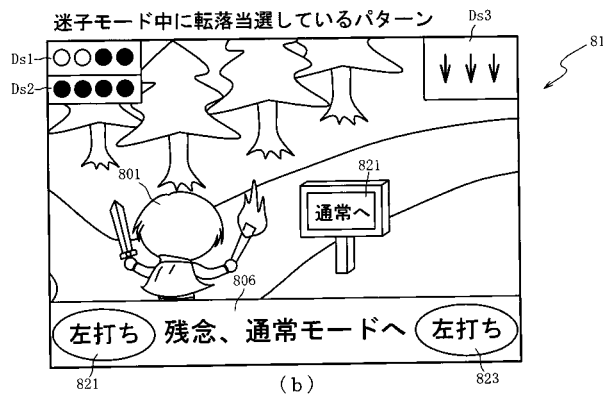
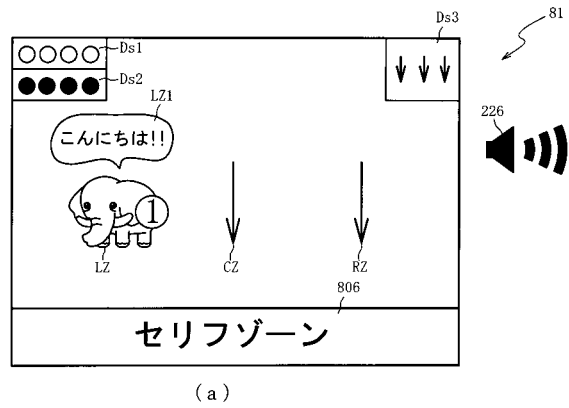
【図 480】



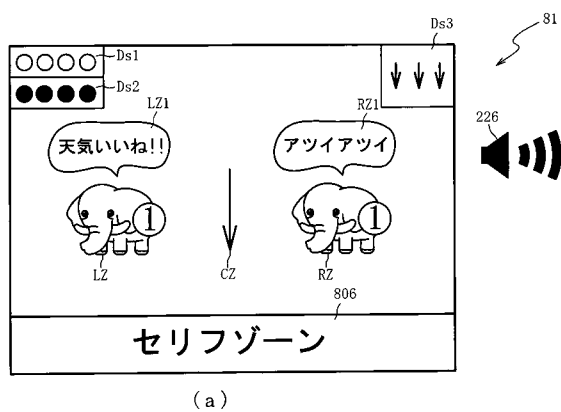
【図 4 8 1】



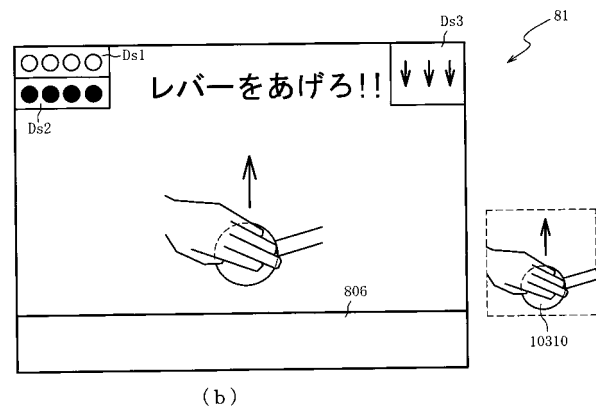
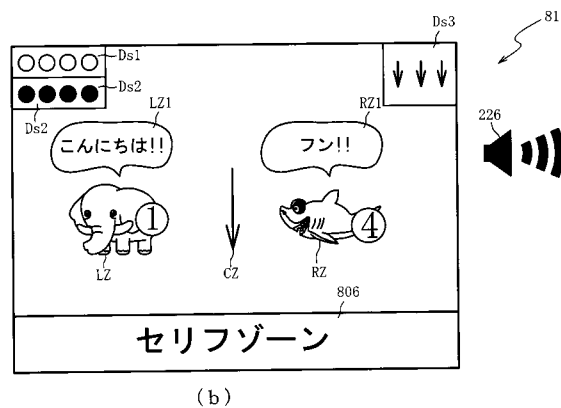
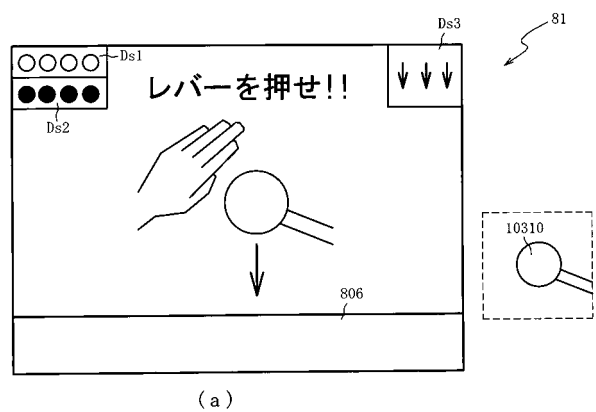
【図 4 8 2】



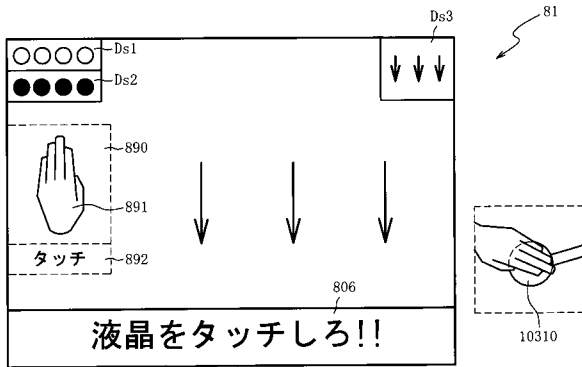
【図 4 8 3】



【図 4 8 4】

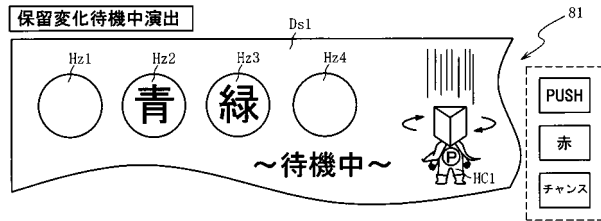


【図 4 8 5】

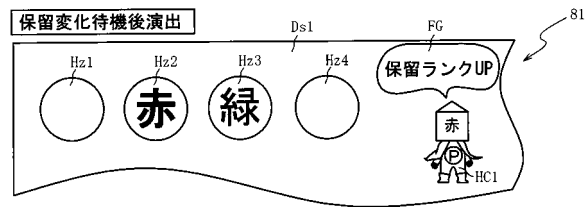


(a)

【図 4 8 6】

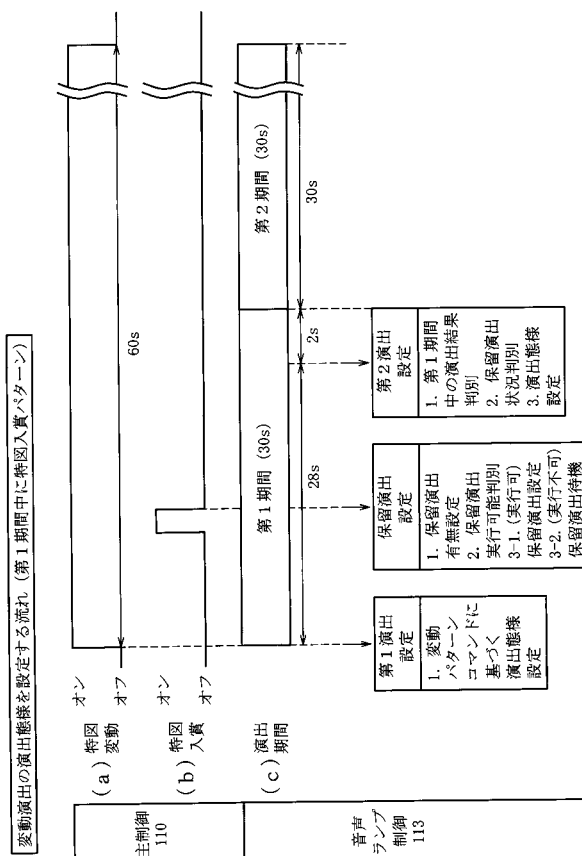


(a)

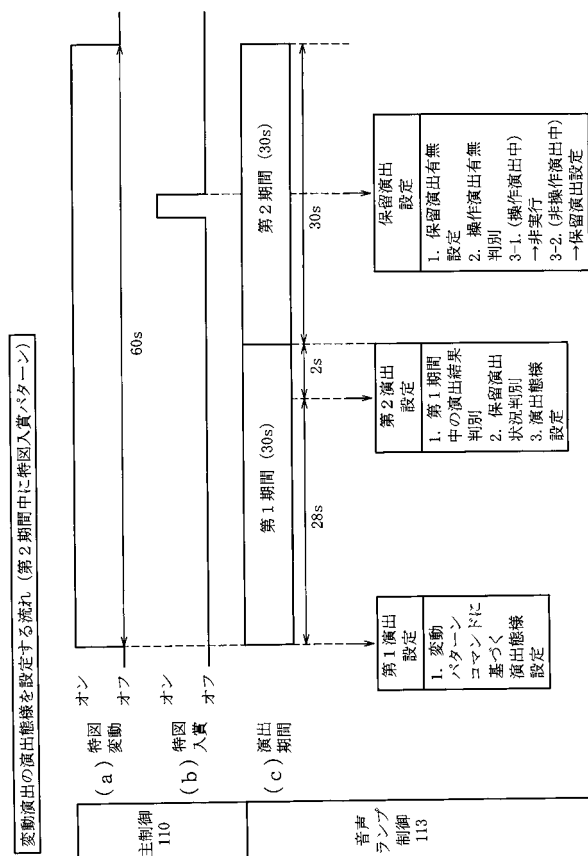


(b)

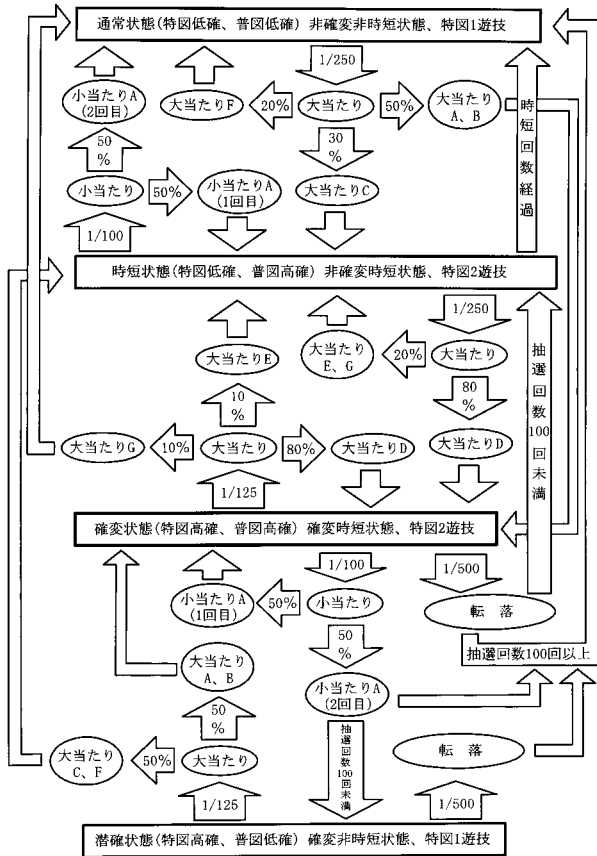
【図 4 8 7】



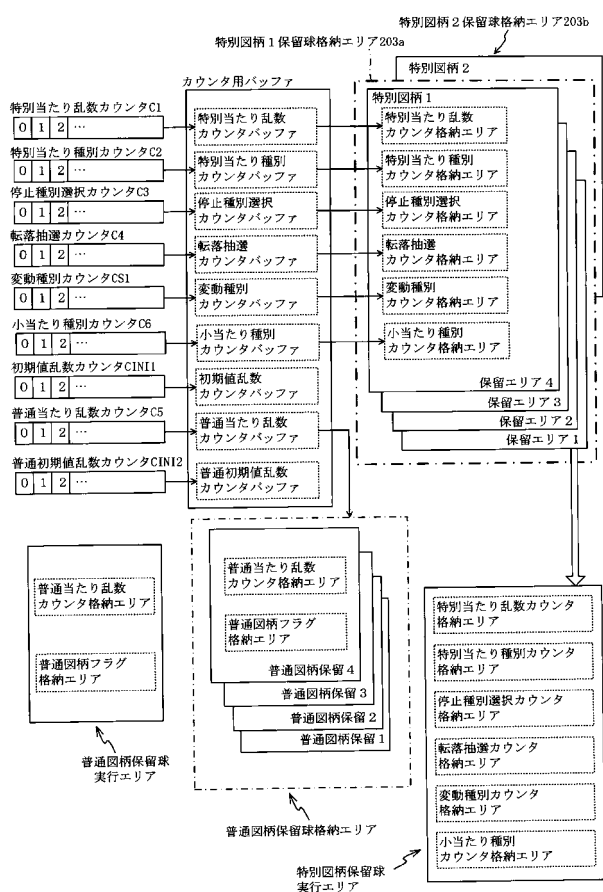
【図 4 8 8】



【図 489】



【図 490】



【図 491】

ROM (主制御装置)	202
特別図柄大当たり乱数テーブル	202a
変動パターン選択テーブル	202b
普通当たり乱数テーブル	202c
転落抽選テーブル	202e
開放パターン選択テーブル	202f
大当たり種別選択2テーブル	202aa
小当たり乱数2テーブル	202ab
小当たり種別選択2テーブル	202ac
時短終了条件選択テーブル	202ad

(a)

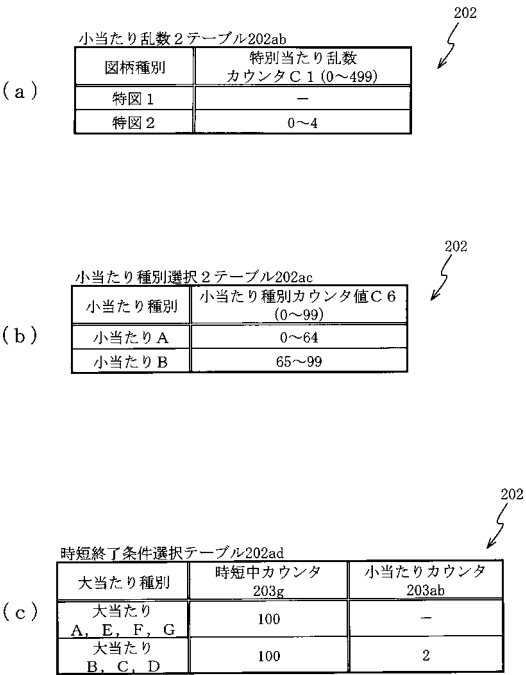
RAM (主制御装置)	203
特別図柄1 保留球格納エリア	203a
特別図柄2 保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
特別図柄1 保留球数カウンタ	203d
特別図柄2 保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
時短中カウンタ	203g
確変カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203i
大当たり中フラグ	203j
小当たり中フラグ	203aa
小当たりカウンタ	203ab
その他メモリエリア	203z

(b)

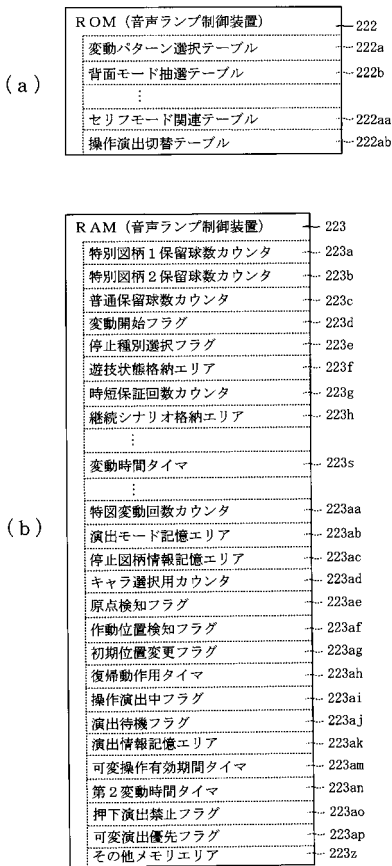
【図 492】

(a)	大当たり種別選択2テーブル	202aa
	特別図柄1 大当たり用2テーブル	202aa1
(b)	特別図柄2 大当たり用2テーブル	202aa2
	特別図柄1 大当たり用2テーブル202aa1	
(c)	特別図柄2 大当たり用2テーブル202aa2	
	特別図柄1 大当たり用2テーブル202aa1	

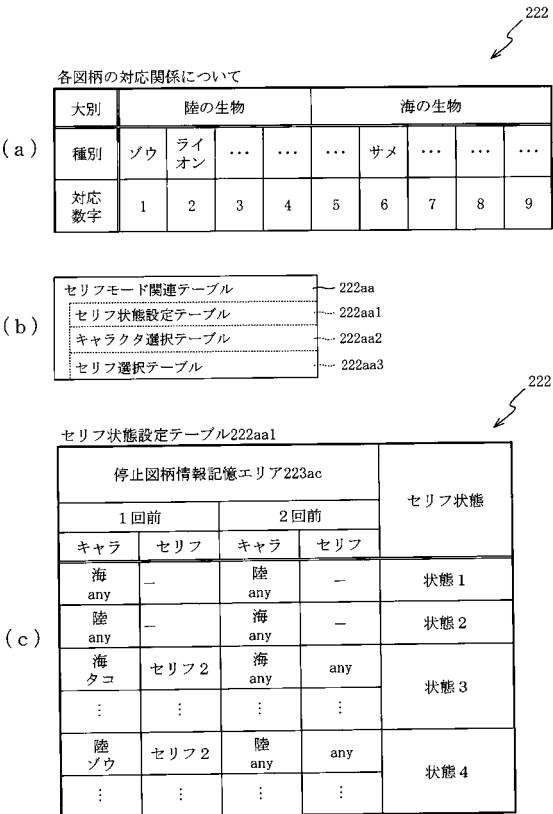
【図 4 9 3】



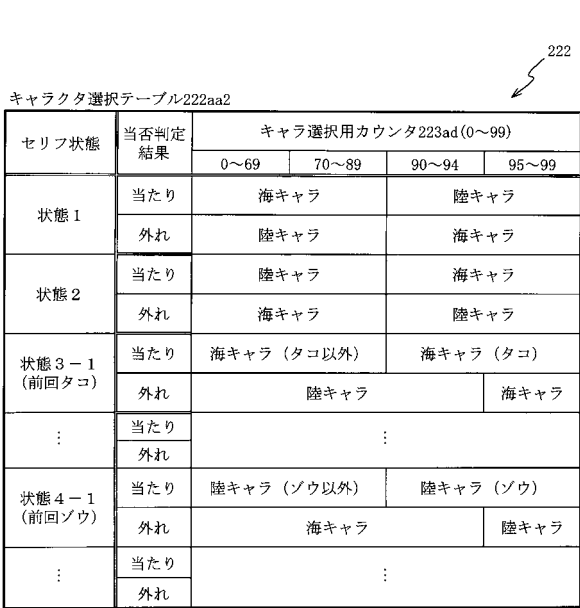
【図 4 9 4】



【図 4 9 5】



【図 4 9 6】



【図 4 9 7】

セリフ選択テーブル222aa3

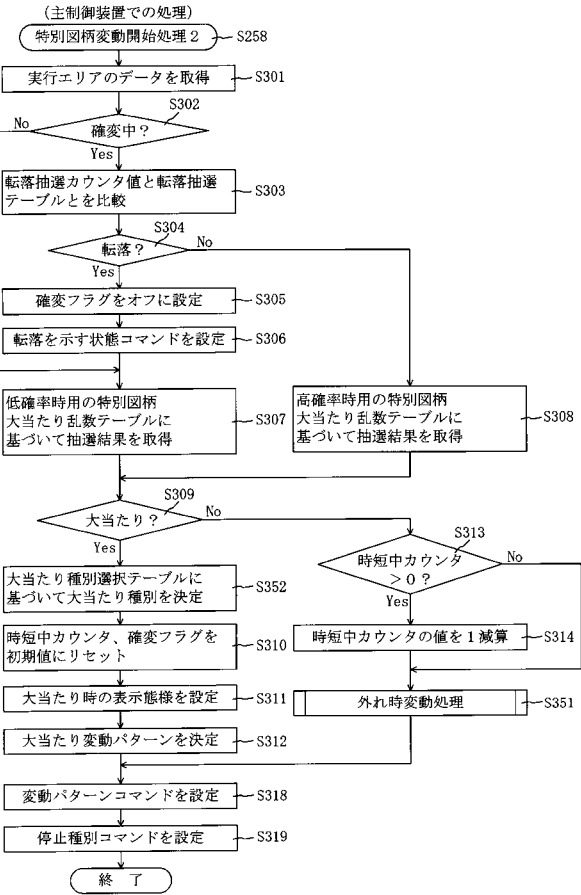
セリフ状態	遊技キャラクタ (左図柄)	抽選結果	左図柄	セリフ	セリフ種別
状態 1	海	当たり、外れSP	こんにちは	おなじぶり (海キャラ)	セリフ 2
	陸	短外れ	こんにちは	フン (海キャラ)	セリフ 1
	海	短外れ	こんにちは	フン (陸キャラ)	セリフ 1
状態 2	陸	当たり、外れSP	こんにちは	おなじぶり (海キャラ)	セリフ 2
	海	短外れ	こんにちは	フン (海キャラ)	セリフ 1
	海	短外れ	こんにちは	おなじぶり (陸キャラ)	セリフ 1
状態 3 - 1 (前回タコ)	タコ	当たり	良い天気ですね	アツいアツい	セリフ 3
	海 (タコ以外)	短外れ	良い天気ですね	本当かな	セリフ 3
	陸	短外れ	良い天気ですね	本当かな	セリフ 3
状態 4 - 1 (前回ゾウ)	ゾウ	当たり	良い天気ですね	アツいアツい	セリフ 3
	陸 (ゾウ以外)	短外れ	良い天気ですね	本当かな	セリフ 3
	海	短外れ	良い天気ですね	本当かな	セリフ 3

【図 4 9 8】

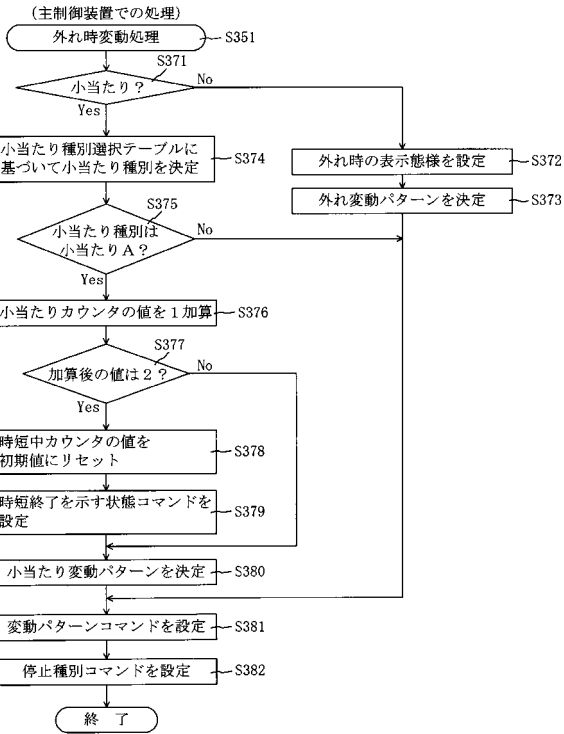
操作演出切替テーブル222ab

初期位置変更 フラグ223ag	原点検知 フラグ223ae	作動位置検知 フラグ223af	操作演出
オフ	オフ	オフ	タッチ演出
	オン	オン	レバー押上演出
オン	オフ	オフ	タッチ演出
	オン	オン	レバー押上演出

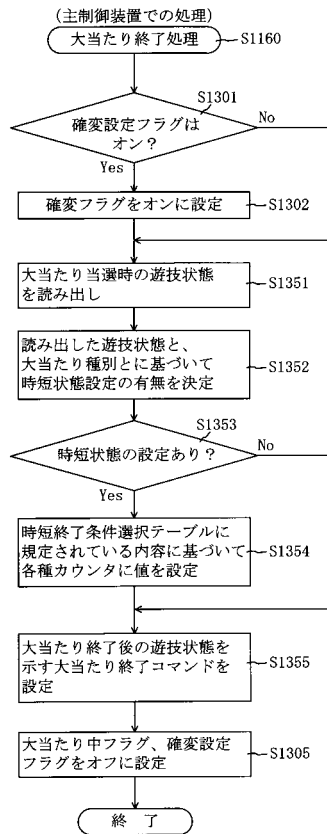
【図 4 9 9】



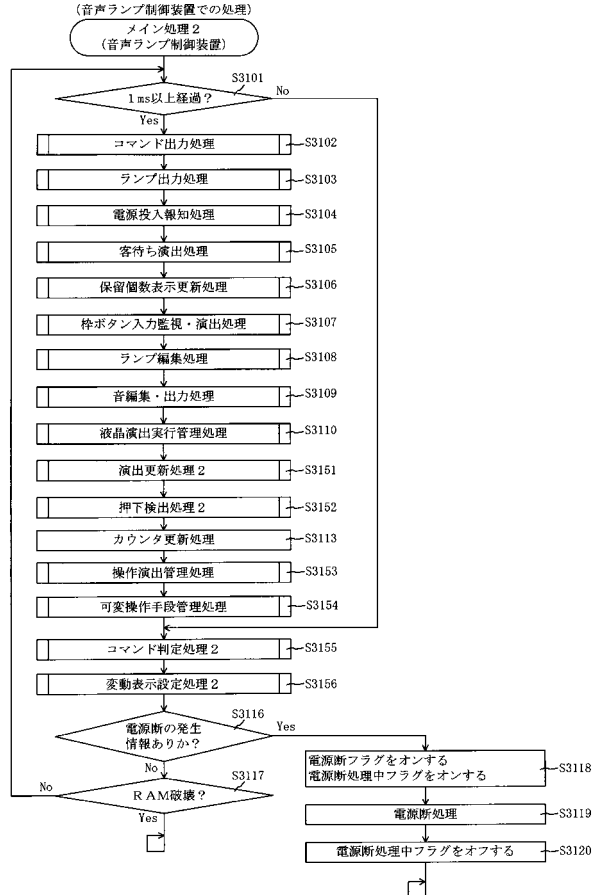
【図 5 0 0】



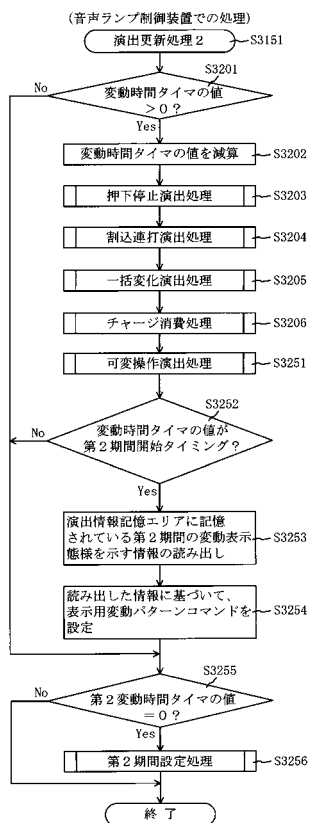
【図 501】



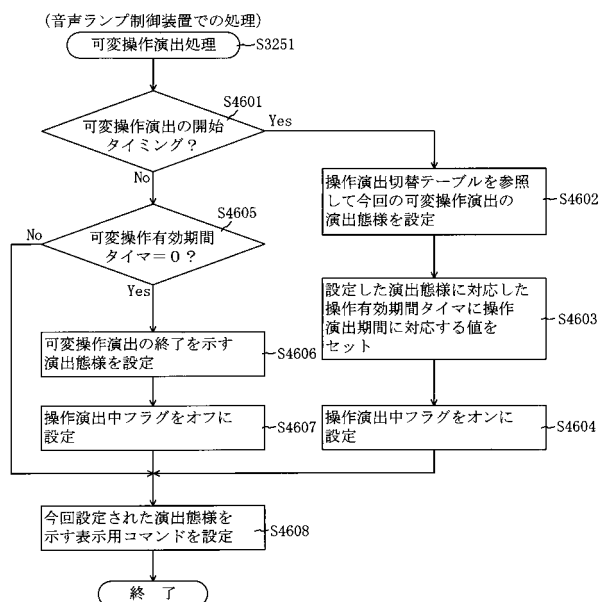
【図 502】



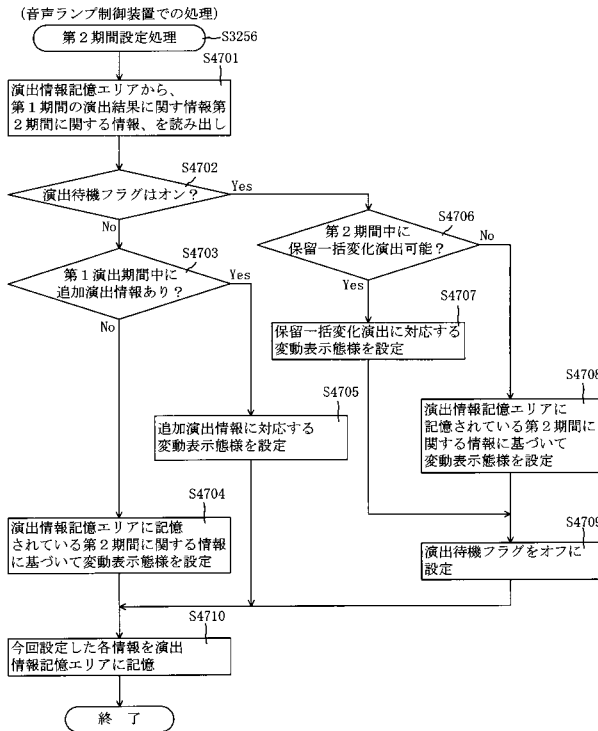
【図 503】



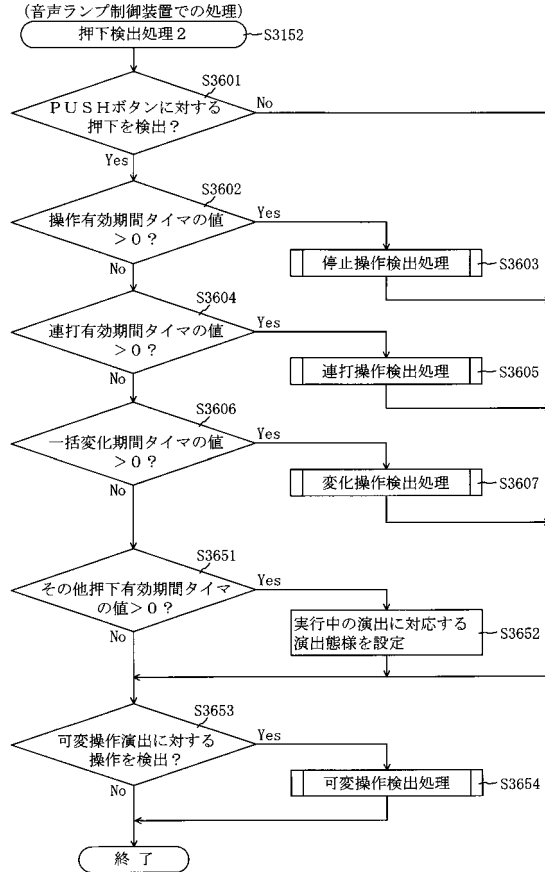
【図 504】



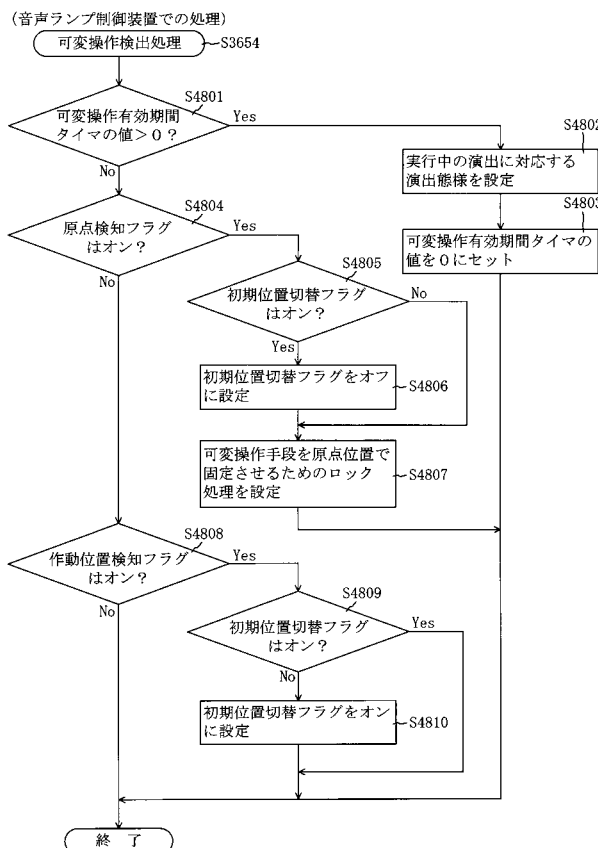
【図 505】



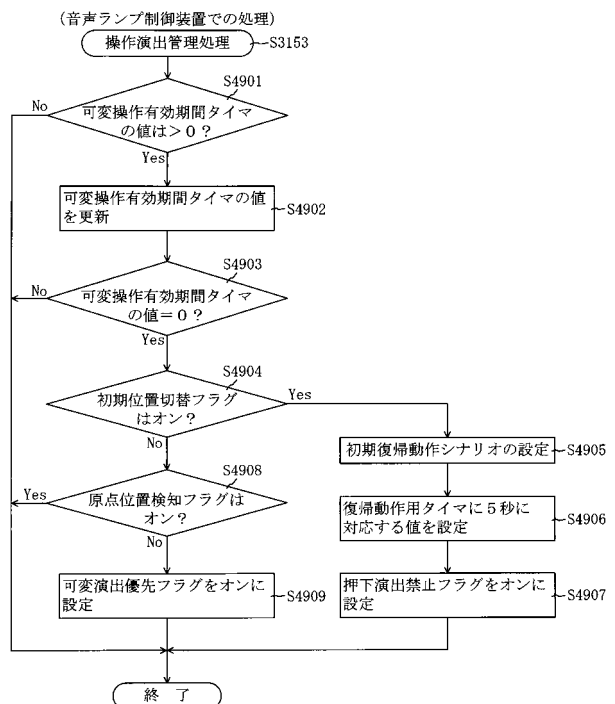
【図 506】



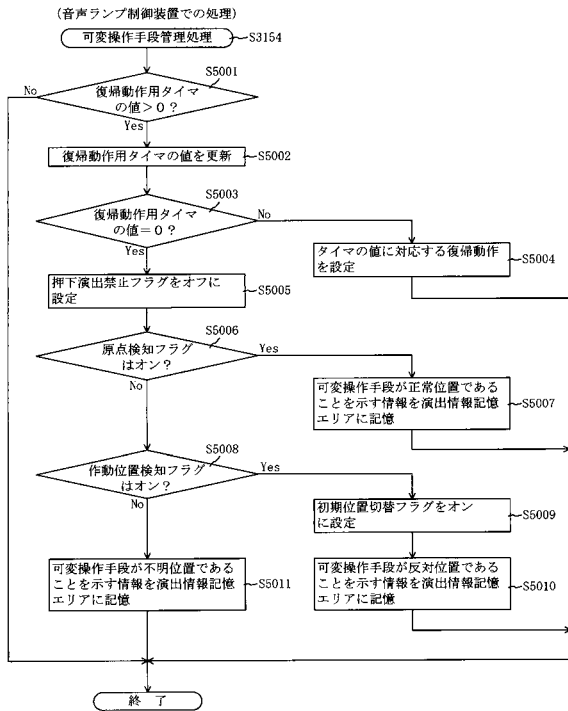
【図 507】



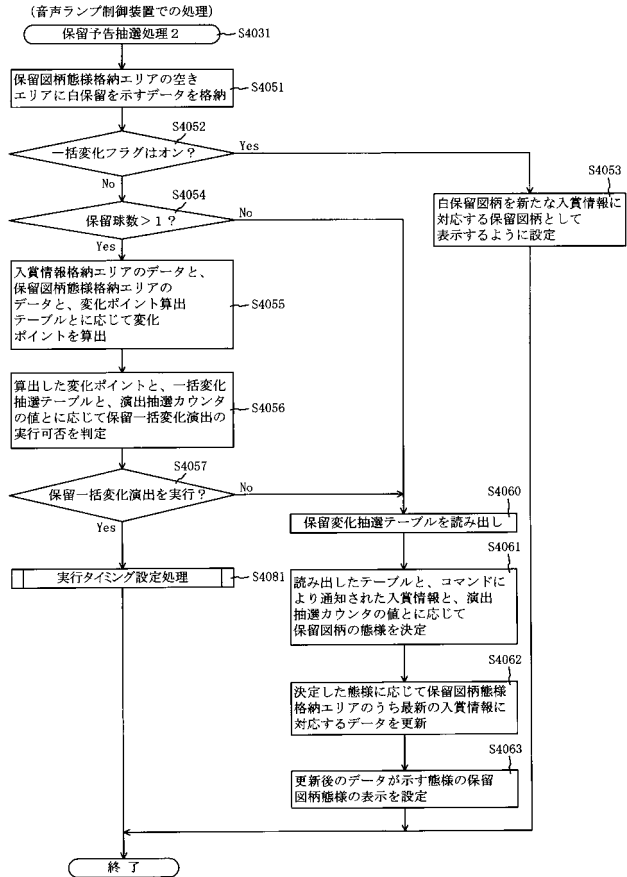
【図 508】



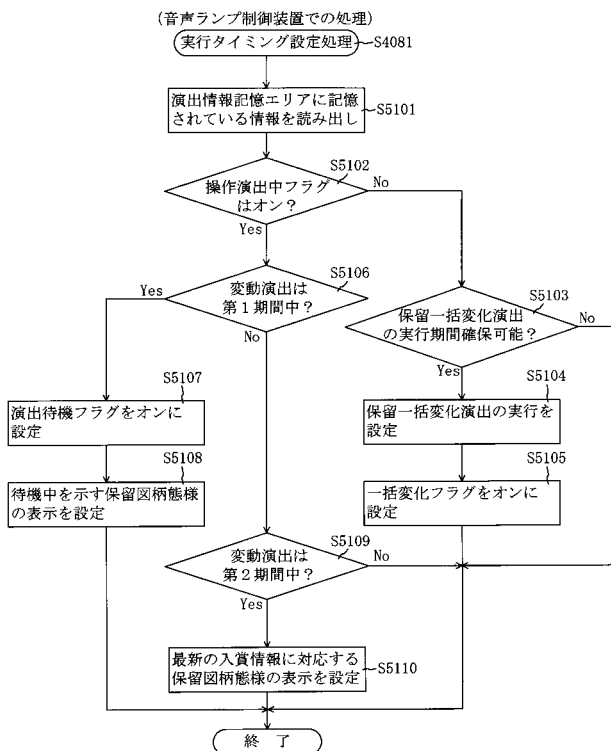
【図 509】



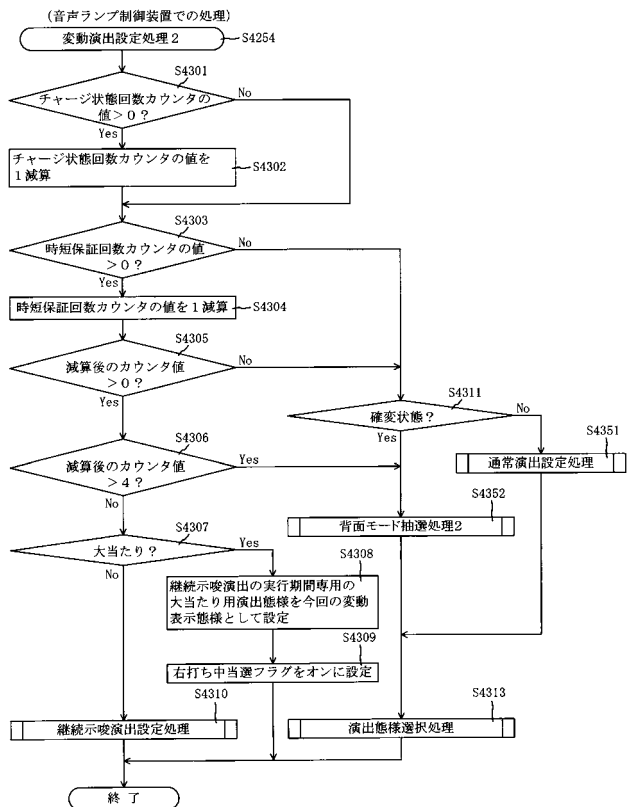
【図 510】



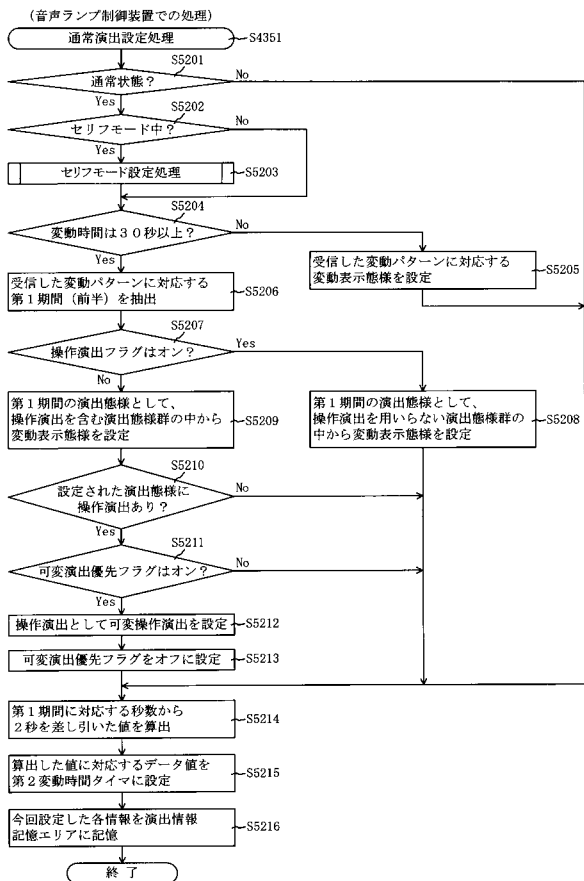
【図 511】



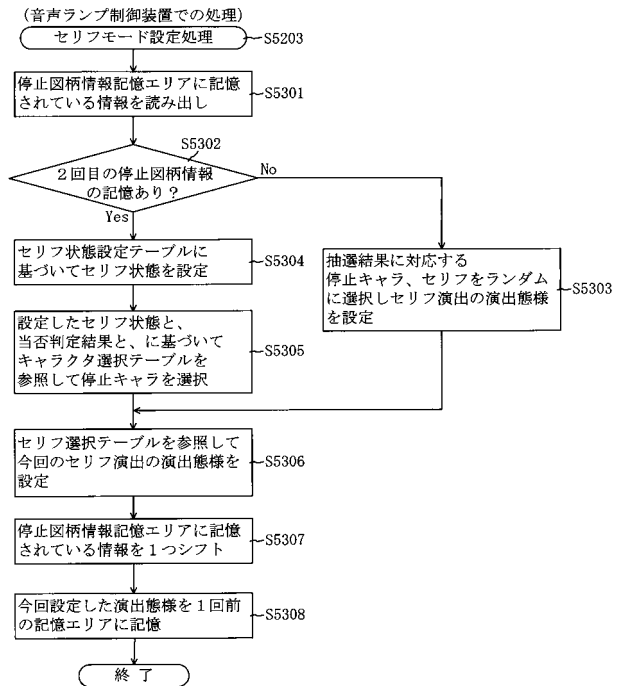
【図 512】



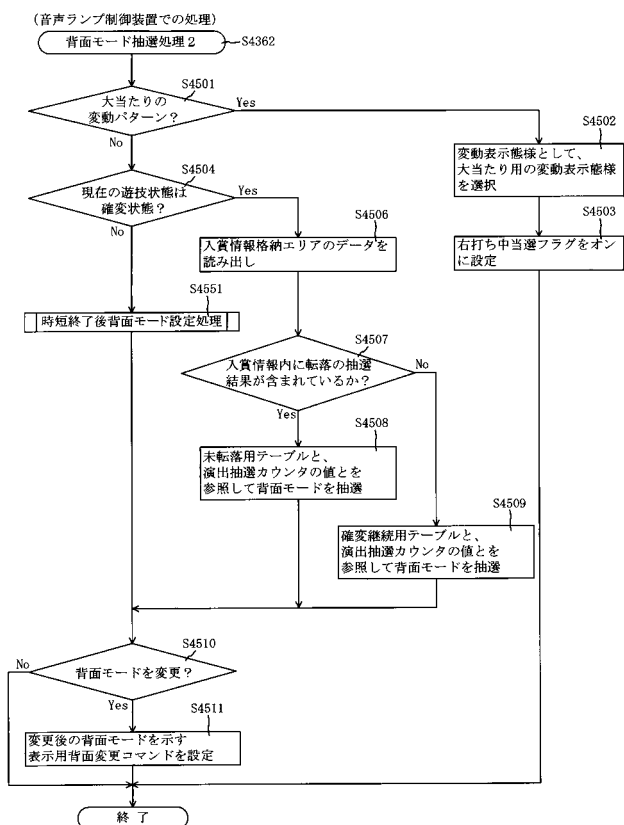
【図 5 1 3】



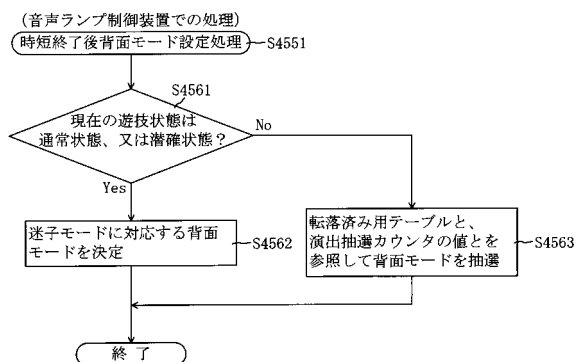
【図 5 1 4】



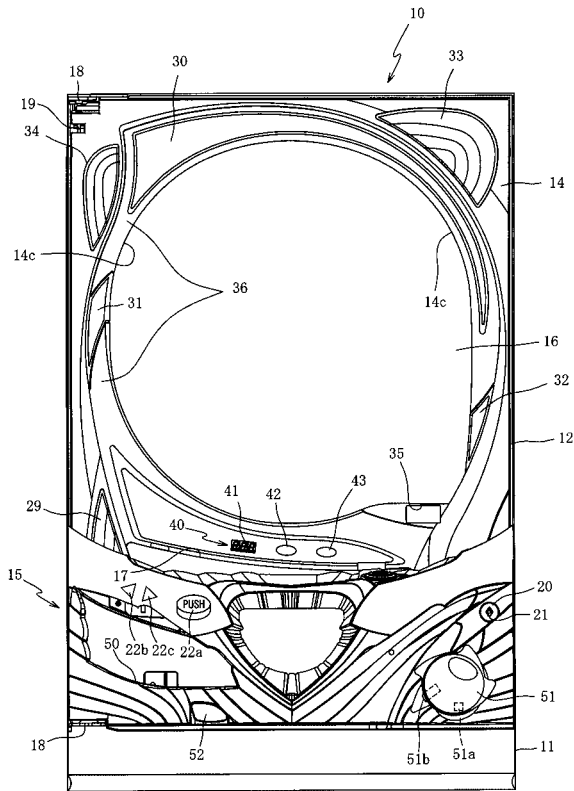
【図 5 1 5】



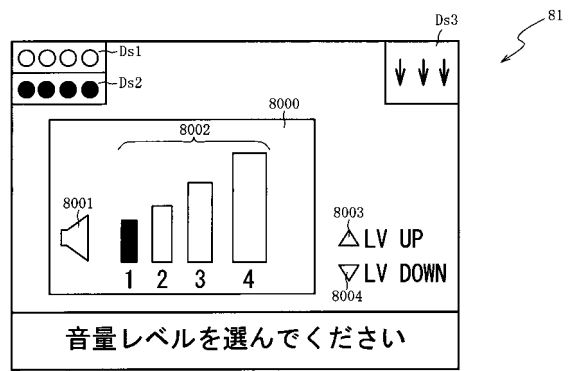
【図 5 1 6】



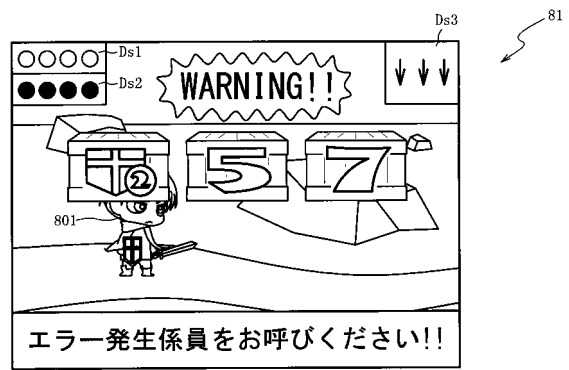
【図 5 1 7】



【図 5 1 8】



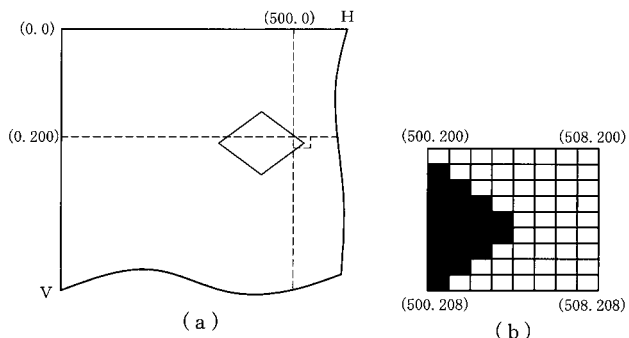
(a)



(b)

【図 5 1 9】

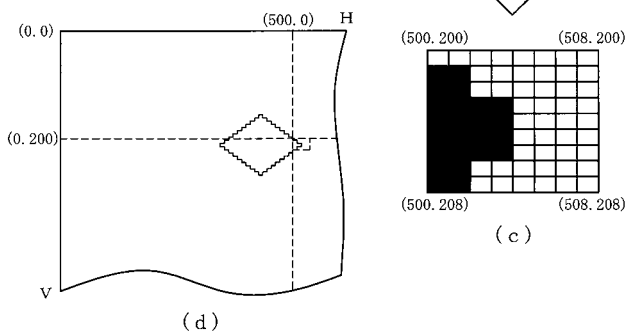
オリジナル画像データの表示例



(a)



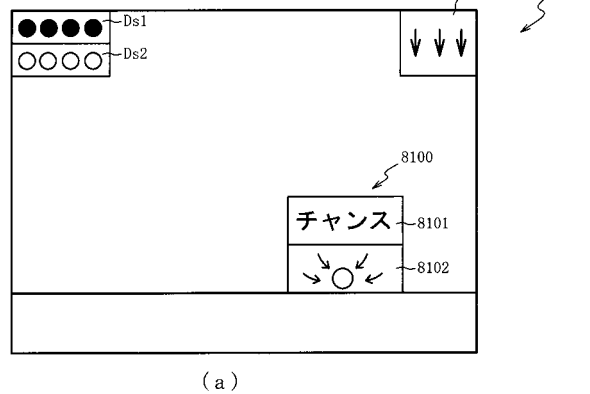
低解像度画像データの表示例



(d)

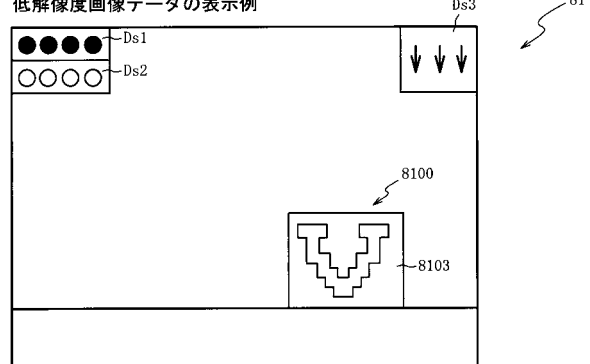
【図 5 2 0】

オリジナル画像データの表示例



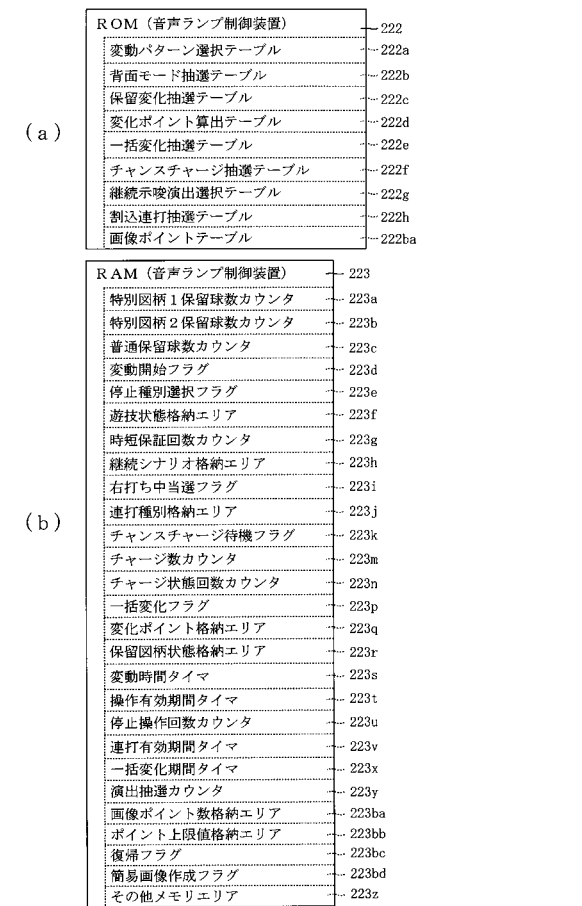
(a)

低解像度画像データの表示例



(b)

【図 5 2 1】



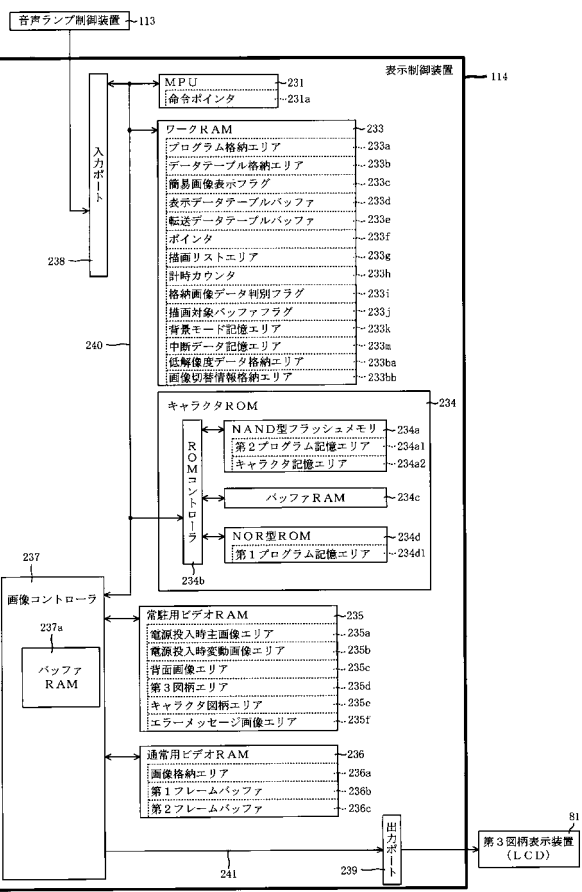
【図 5 2 2】

222

画像ポイント数	1	山	海	超神威	神威	洞窟	外れ	—	第 1 予告 A	第 2 予告 A	保留無し	調整表示	エラー A
	2	—	8	10	—	—	—	—	2	2	1	2	1
	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	6	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	8	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	9	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	10	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

画像ポイントテーブル 222ba

【図 5 2 3】

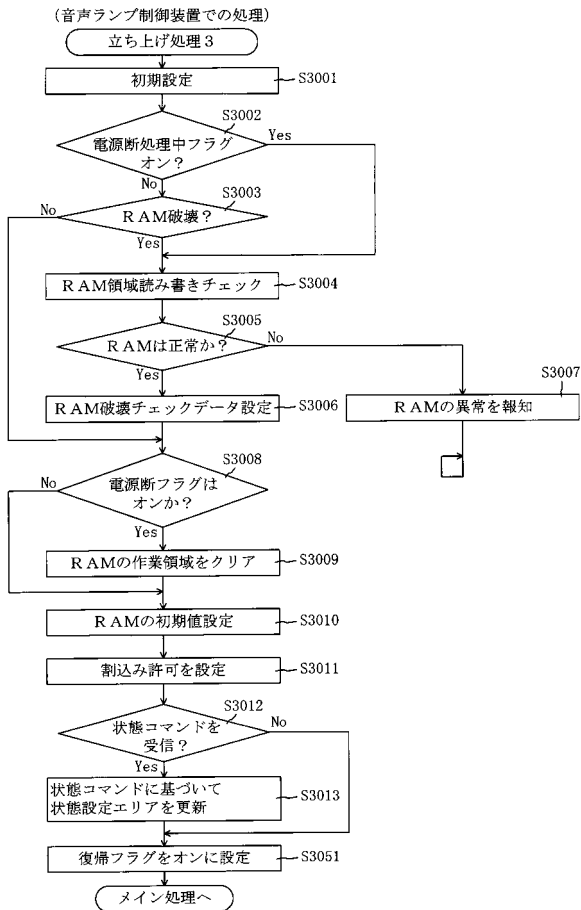


【図 5 2 4】

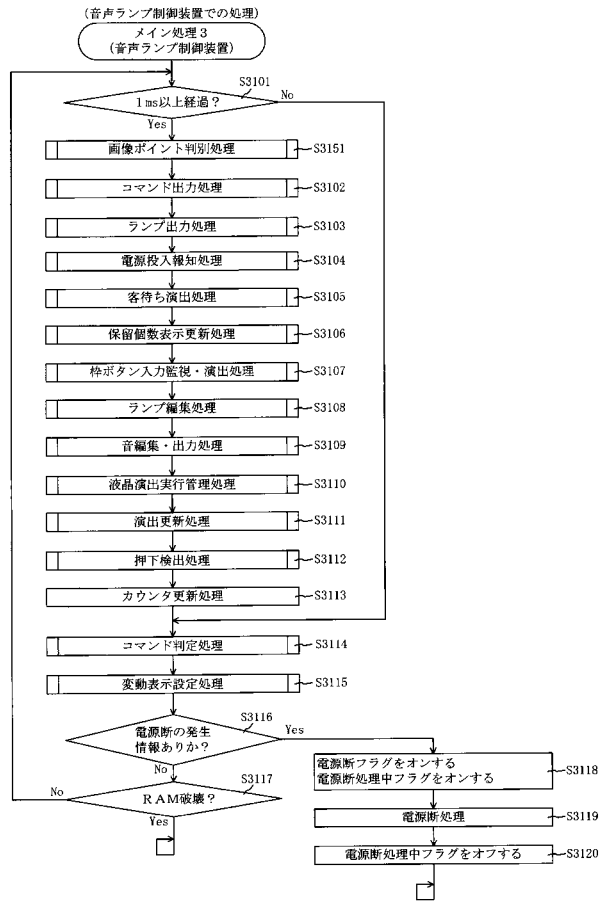
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	スプライト (表示物) のデータの格納 RAM 種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄 1	...
図柄 2	...
...	...
エフェクト 1	...
エフェクト 2	...
...	...
キャラクタ 1	...
キャラクタ 2	...
...	...
保留球数図柄 1	...
第 1 予告	...
第 2 予告	...
...	...
音量表示	...
エラー図柄 1	...
転送データ	転送対象画像データの格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納元先頭アドレス

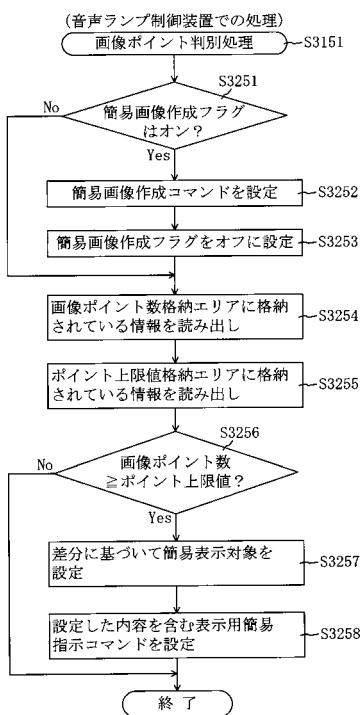
【図 5 2 5】



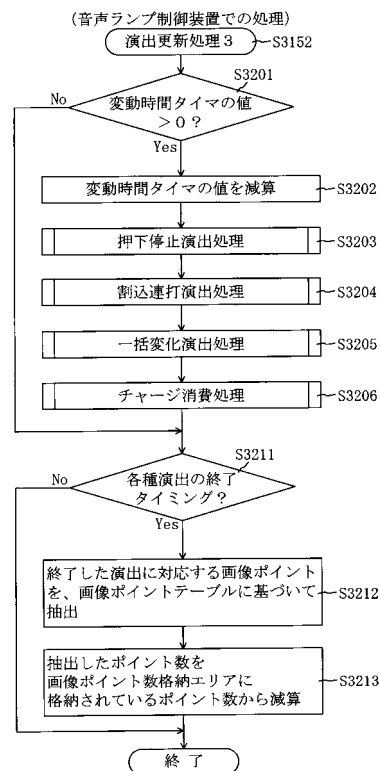
【図 5 2 6】



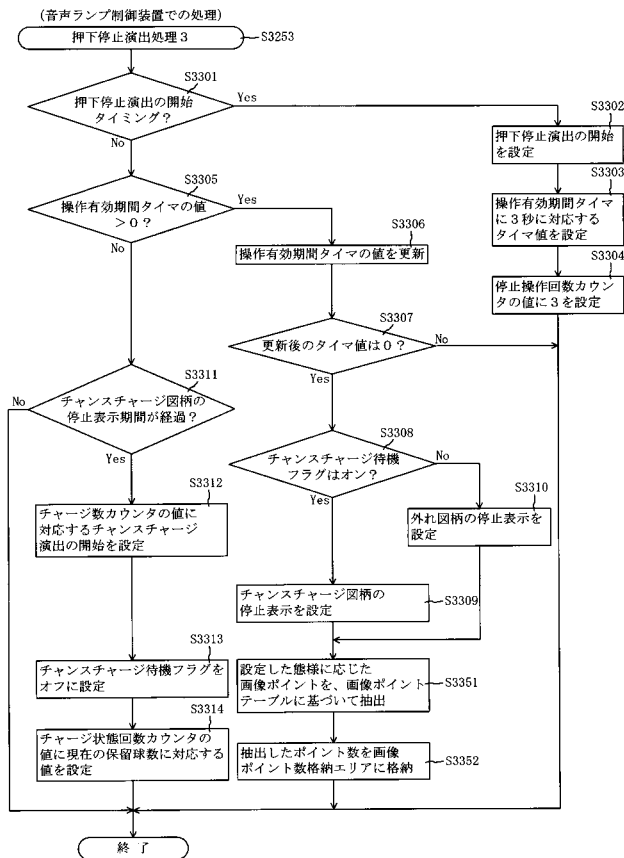
【図 5 2 7】



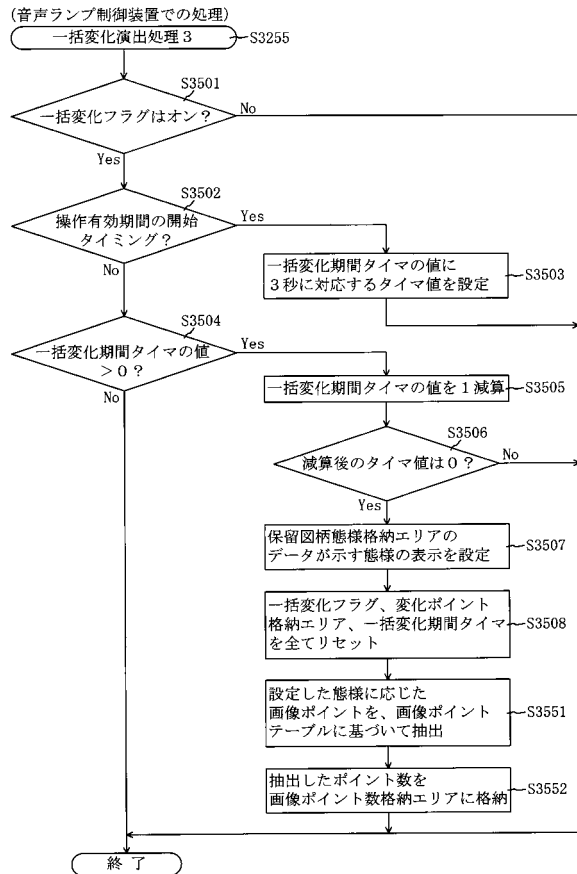
【図 5 2 8】



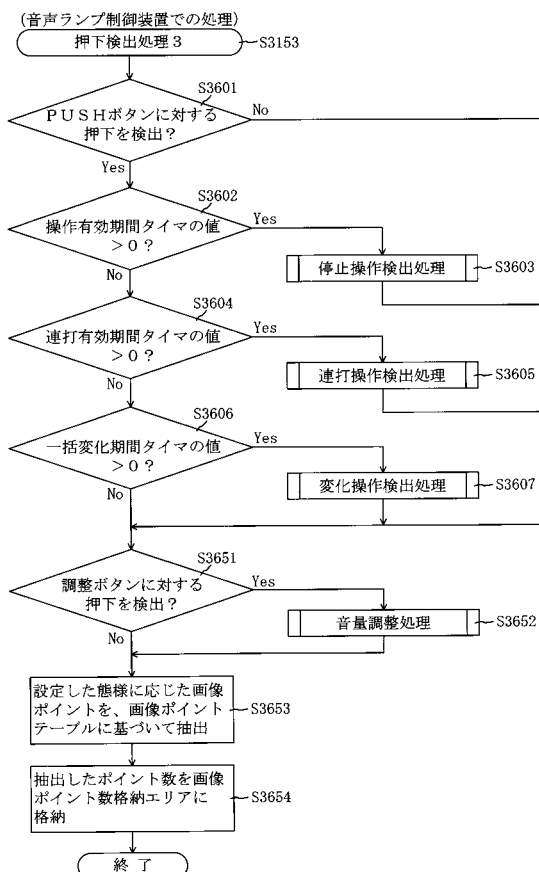
【図 5 2 9】



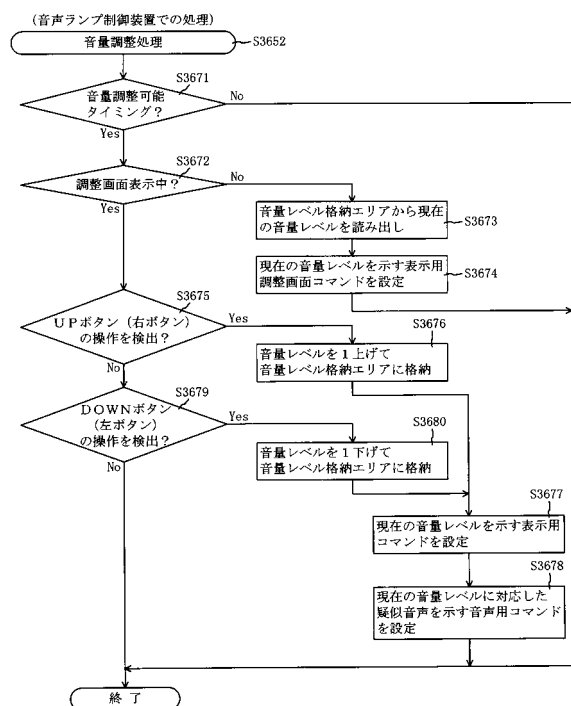
【図 5 3 0】



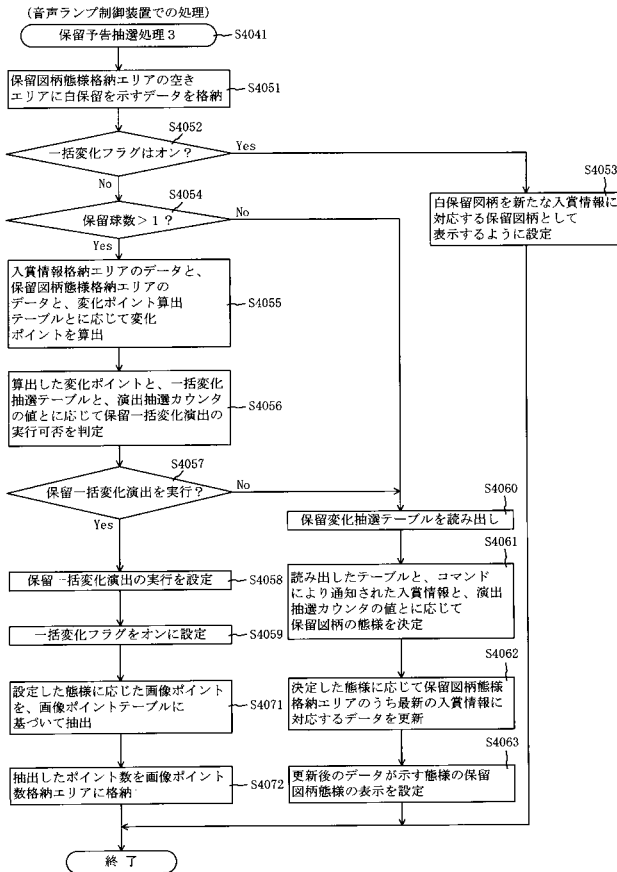
【図 5 3 1】



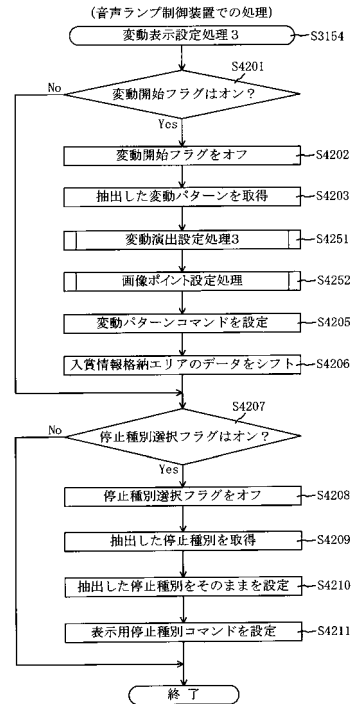
【図 5 3 2】



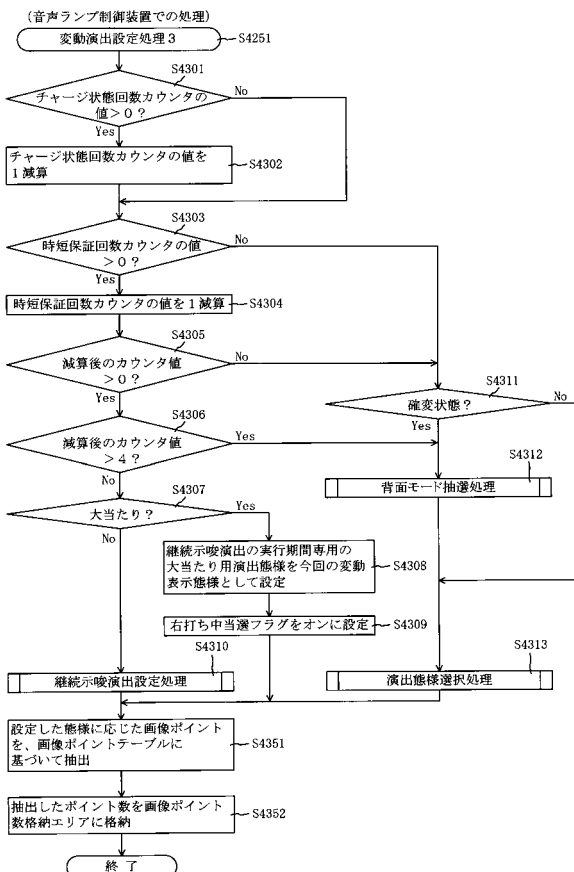
【図 5 3 3】



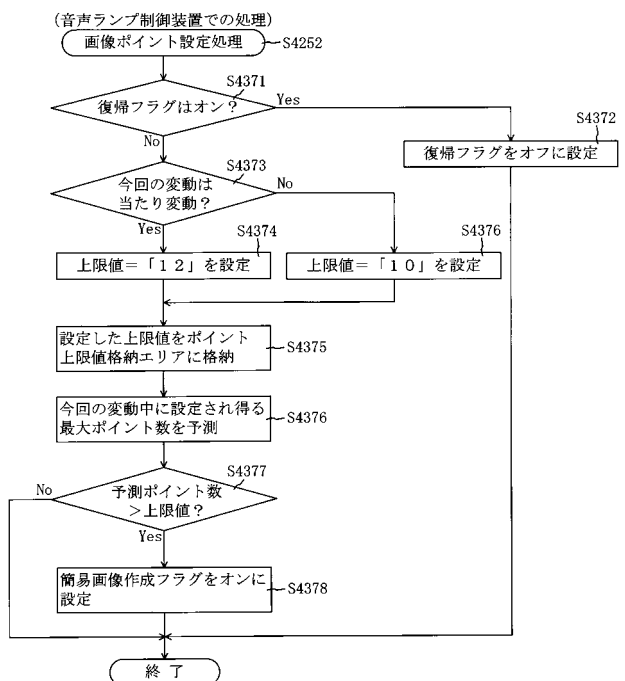
【図 5 3 4】



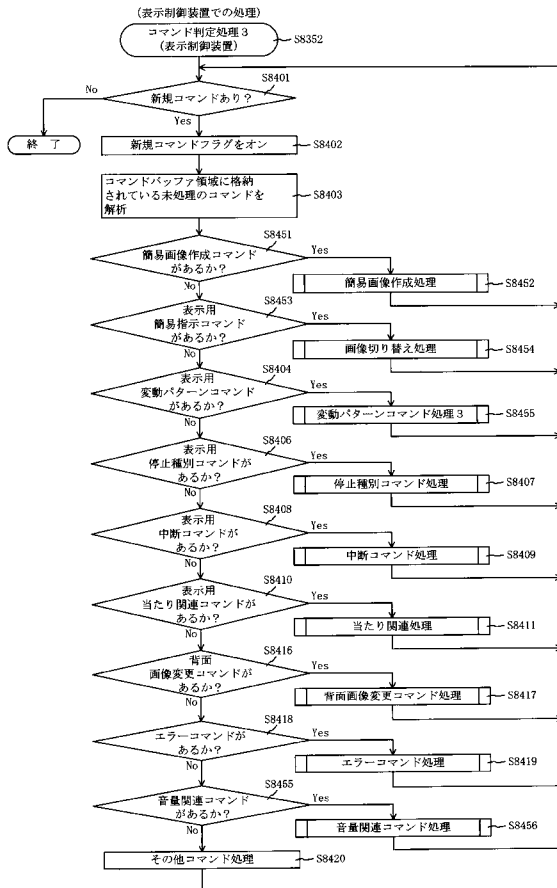
【図 5 3 5】



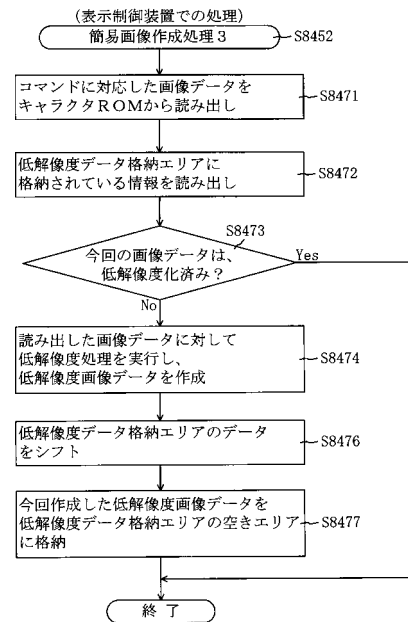
【図 5 3 6】



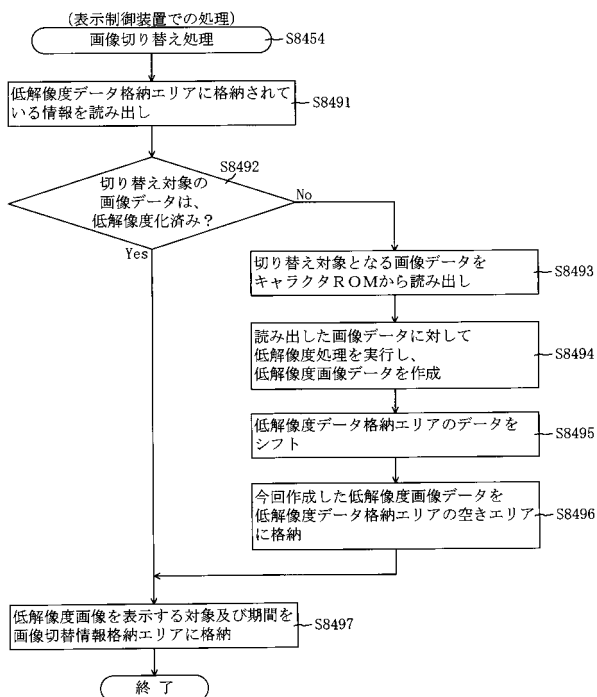
【図 5 3 7】



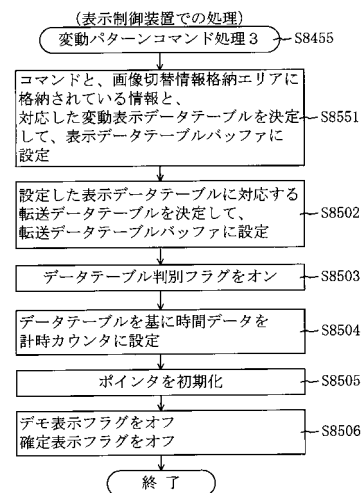
【図 5 3 8】



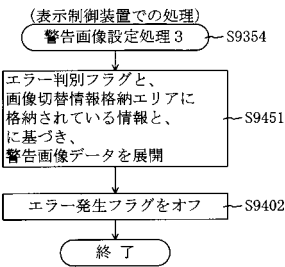
【図 5 3 9】



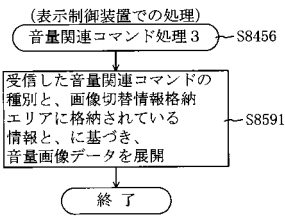
【図 5 4 0】



【図 5 4 1】

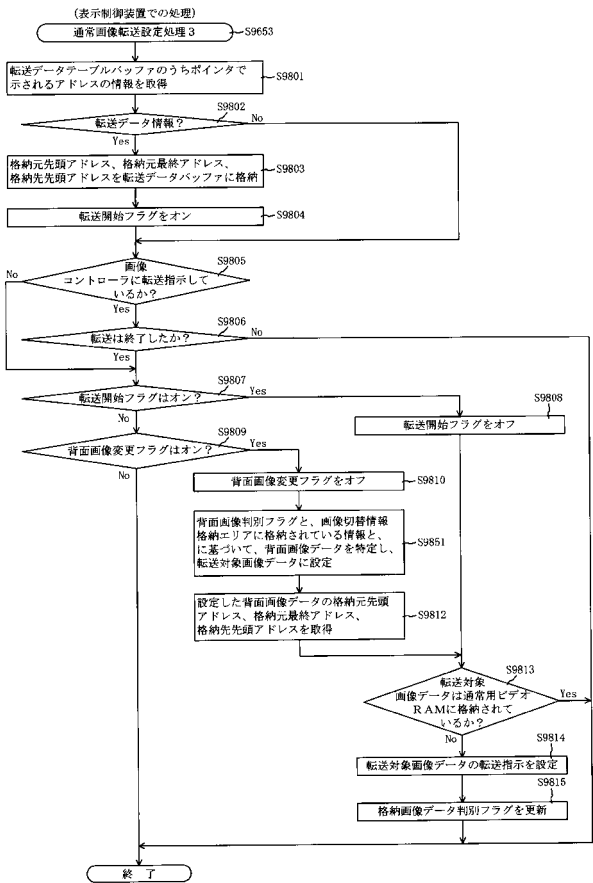


(a)

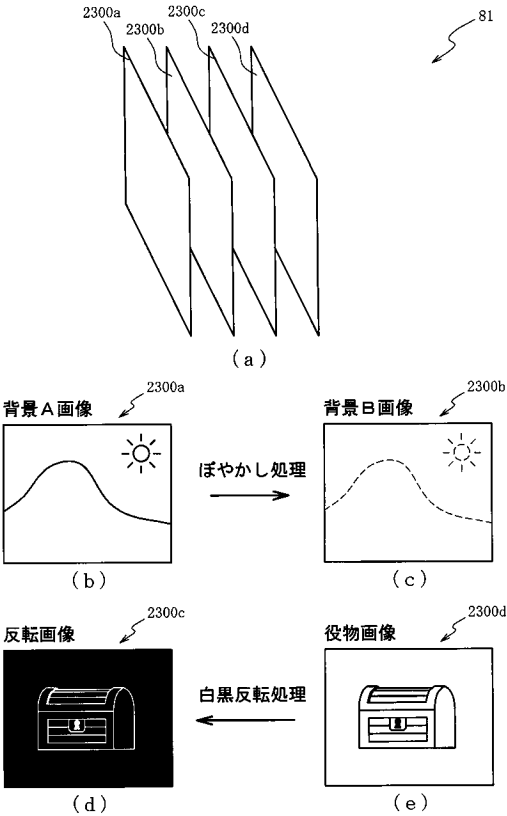


(b)

【図 5 4 2】



【図 5 4 3】



【図 5 4 4】

仮想演出用表示データテーブル

アドレス	描画リスト	表示内容
0000H	Start	—
0001H	⋮	⋮
0064H	描画リスト A	背景 A 表示
0065H	⋮	⋮
00faH	描画リスト B	背景 A から背景 B へと焦点をズラす。
00fbH	⋮	⋮
0113H	描画リスト C	背景 B 表示
0114H	⋮	⋮
011dH	描画リスト D	反転画像表示
011eH	⋮	⋮
0136H	描画リスト C	背景 B 表示
0137H	⋮	⋮
014fH	描画リスト D	反転画像表示
0150H	⋮	⋮
0159H	描画リスト C	背景 B 表示
015aH	⋮	⋮
0172H	描画リスト D	反転画像表示
0173H	⋮	⋮
01f4H	描画リスト C	背景 B 表示
01f5H	⋮	⋮
028aH	描画リスト E	役物画像表示
028bH	END	—

【図 5 4 5】

描画リストA

種別	詳細情報	
役物画像	—	
反転画像	—	
背景B画像	—	
背景A画像	格納先アドレス=00… 表示位置座標=(0, 0) 拡大率=100%	回転角度=0 半透明値=0 ⋮
図柄 1	⋮	
⋮	⋮	
⋮	⋮	
⋮	⋮	
⋮	⋮	
転送データ	⋮	

【図 5 4 6】

描画リストB

種別	詳細情報	
役物画像	—	
反転画像	—	
背景B画像	格納先アドレス=11…(低解像度データ格納エリア) 表示位置座標 (0, 0) 拡大率=100%	回転角度=0 半透明値=0〜255
背景A画像	格納先アドレス=00… 表示位置座標=(0, 0) 拡大率=100%	回転角度=0 半透明値=0〜255 ⋮
図柄 1	⋮	
⋮	⋮	
⋮	⋮	
⋮	⋮	
⋮	⋮	
⋮	⋮	
転送データ	⋮	

【図 5 4 7】

描画リストAに対応する表示内容

(a)

	表示	非表示
第1画像レイヤ	○	
第2画像レイヤ		○
第3画像レイヤ		○
第4画像レイヤ		○

表示対象=第1画像レイヤ

背景A画像 2300a

【図 5 4 8】

描画リストC, D交互表示に対応する表示内容

(a)

	表示	非表示
第1画像レイヤ		○
第2画像レイヤ	○	
第3画像レイヤ	○	
第4画像レイヤ		○

表示対象=第2画像レイヤと第3画像レイヤとを交互切替

背景BにD画像 2300c

描画リストBに対応する表示内容

(b)

	表示	非表示
第1画像レイヤ	○	
第2画像レイヤ	○	
第3画像レイヤ		○
第4画像レイヤ		○

表示対象=第1画像レイヤから第2画像レイヤへ移動

背景B画像 2300b

描画リストEに対応する表示内容

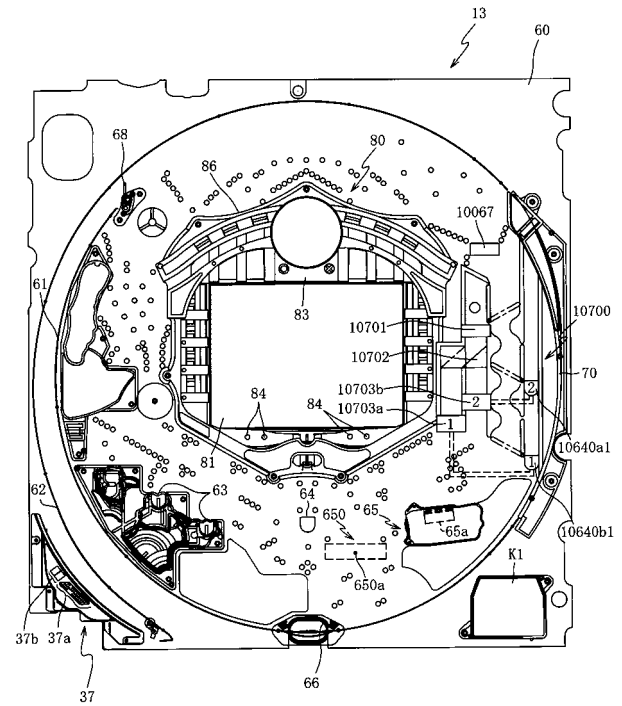
(b)

	表示	非表示
第1画像レイヤ		○
第2画像レイヤ		○
第3画像レイヤ		○
第4画像レイヤ	○	

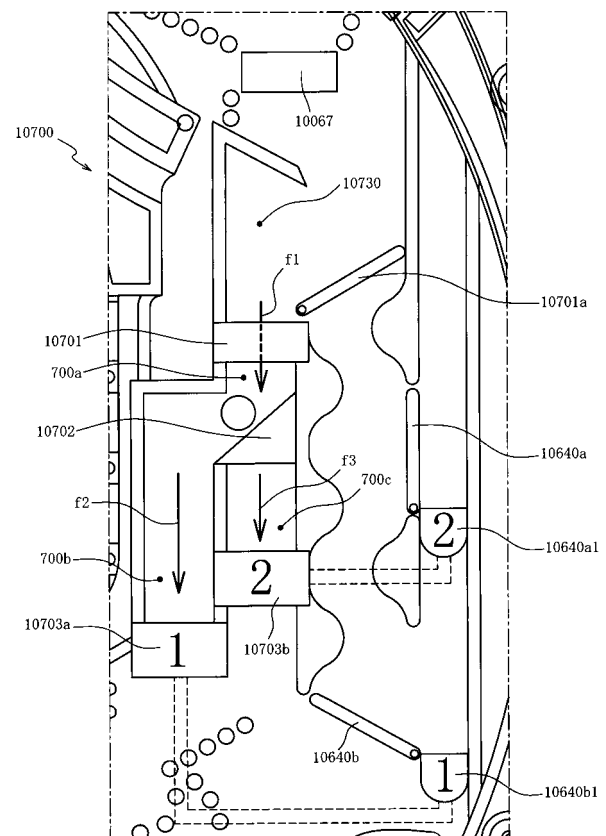
表示対象=第4画像レイヤ

C画像 2300d

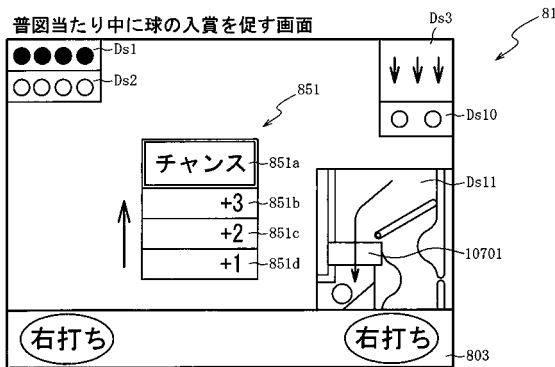
【図 5 5 0】



【図 5 5 2】

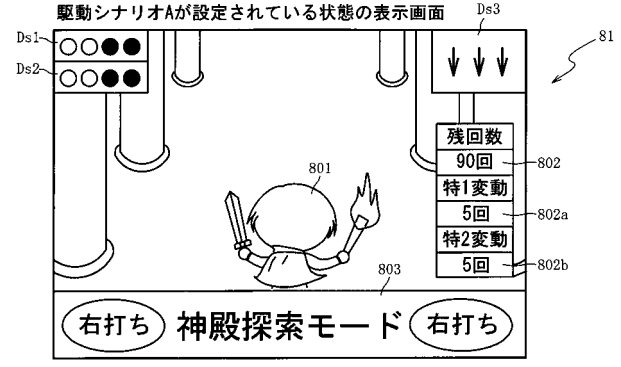


【図 5 5 3】



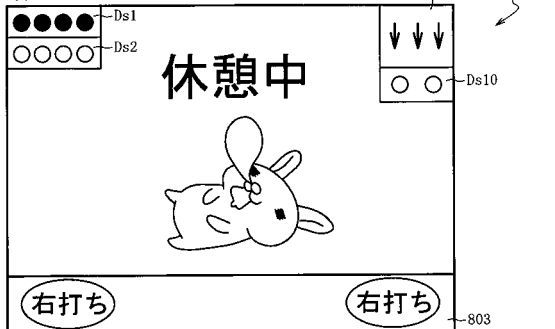
(a)

【図 5 5 4】



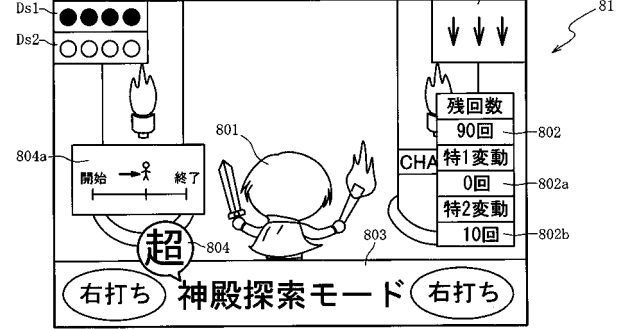
(a)

普図当たり中に球の入賞を抑制する画面



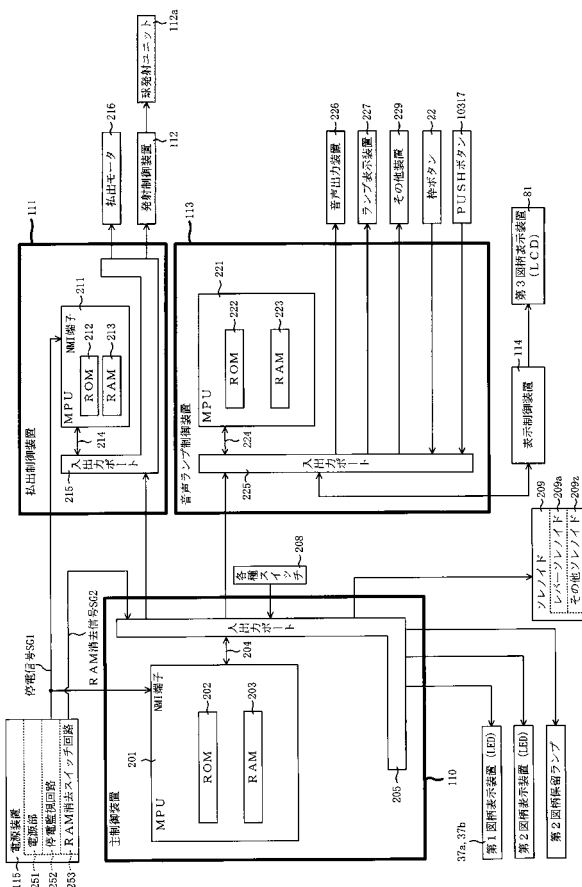
(b)

駆動シナリオCが設定されている状態の表示画面

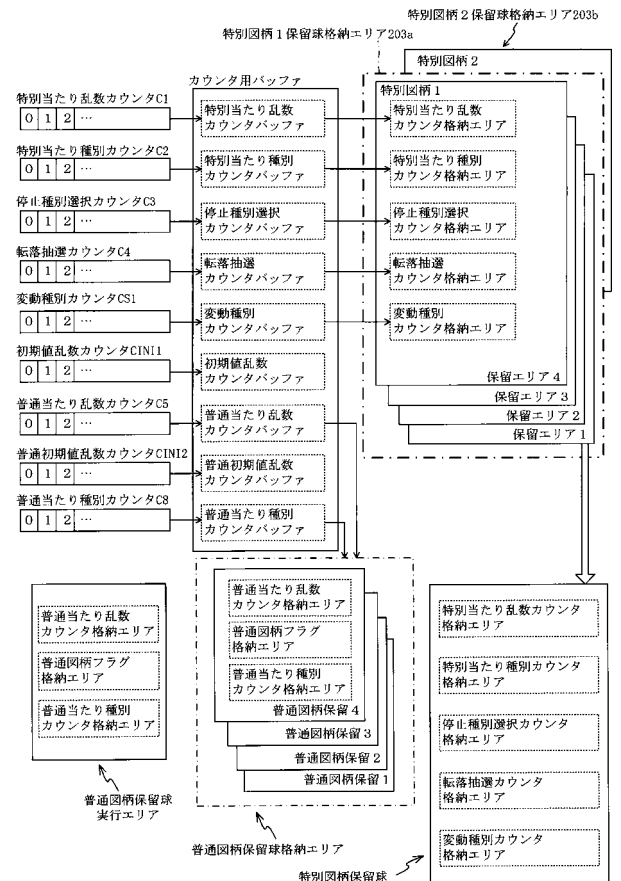


(b)

【図 5 5 5】



【図 5 5 6】



【図 5 5 7】

(a)

ROM (主制御装置)	202
特別図柄大当たり乱数テーブル	202a
変動パターン選択テーブル	202b
普通当たり乱数テーブル	202c
大当たり種別選択テーブル	202d
転落抽選テーブル	202e
開放パターン選択テーブル	202f
普通当たり種別選択テーブル	202da
駆動シナリオ選択テーブル	202db

【図 5 5 8】

(a)

普通図柄当たり種別選択テーブル202da		
普通図柄当たり種別	普通図柄当たり種別カウンタC8	
	普通図低確	普通図高確
普通図柄当たり A	0	0〜19
普通図柄当たり B	1〜98	20〜69
普通図柄当たり C	99	70〜99

(b)

RAM (主制御装置)	203
特別図柄 1 保留球格納エリア	203a
特別図柄 2 保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
特別図柄 1 保留球数カウンタ	203d
特別図柄 2 保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
時短中カウンタ	203g
確変フラグ	203h
大当たり開始フラグ	203i
大当たり中フラグ	203j
確変設定フラグ	203k
確変通過カウンタ	203m
入賞回数カウンタ	203p
残球タイマフラグ	203q
残球タイマ	203r
確変有効フラグ	203s
確変有効タイマ	203t
排出回数カウンタ	203u
駆動シナリオ格納エリア	203da
普通図入賞数カウンタ	203db
普通図柄当たりフラグ	203dc
その他メモリエリア	203z

(b)

普通図柄当たり種別と遊技状態に基づく電動役物の開放動作内容		
普通図柄当たり種別	遊技状態 (開放動作時)	
	通常 (普通図低確)	ショート開放 (0.2秒, 1球)
普通図柄当たり A	時短 (普通図高確)	ロング A 開放 (5秒, 10球)
	通常 (普通図低確)	ショート開放 (0.2秒, 1球)
普通図柄当たり B	時短 (普通図高確)	ロング B 開放 (3秒, 10球)
	通常 (普通図低確)	ショート開放 (0.2秒, 1球)
普通図柄当たり C	時短 (普通図高確)	ロング C 開放 (1.5秒, 10球)

【図 5 5 9】

(a)

駆動シナリオ選択テーブル202db	
大当たり種別	駆動シナリオ種別
大当たり A、B、D	シナリオ A
大当たり C	シナリオ B
大当たり E	シナリオ C

(b)

普通図入賞数カウンタ203db									
シナリオ種別		0〜9	10〜19	20〜29	...	90〜99	100〜109	...	1000〜
シナリオ A	オフ	オン	オフ	オン	...	オン	オフ	...	オフ
シナリオ B	オフ	オン	オフ	オン	...	オン	オン	...	オン
シナリオ C	オン	オフ	オン	オフ	...	オン	オン	...	オン

【図 5 6 0】

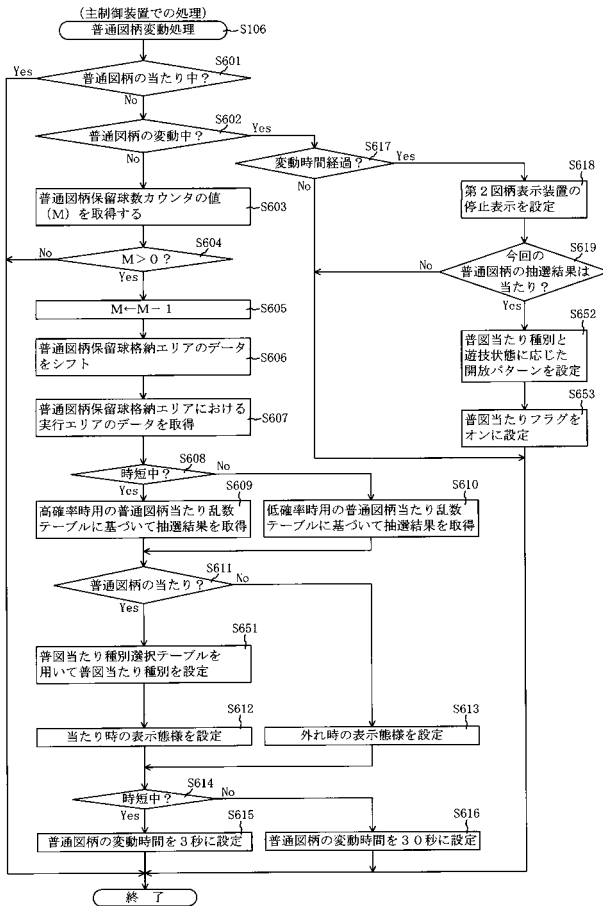
(a)

ROM (音声ランプ制御装置)	222
変動パターン選択テーブル	222a
背面モード抽選テーブル	222b
保留変化抽選テーブル	222c
変化ポイント算出テーブル	222d
一括変化抽選テーブル	222e
チャンスチャージ抽選テーブル	222f
継続示唆演出選択テーブル	222g
割込連打抽選テーブル	222h

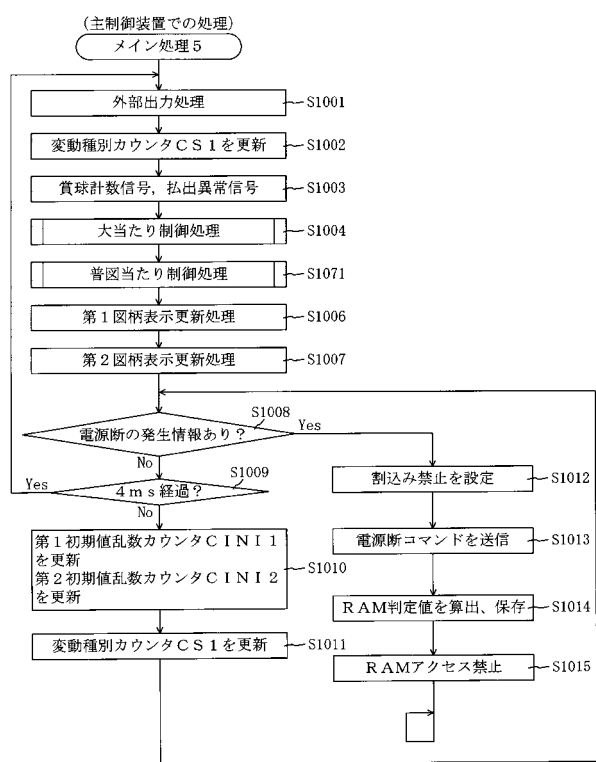
(b)

RAM (音声ランプ制御装置)	223
特別図柄 1 保留球数カウンタ	223a
特別図柄 2 保留球数カウンタ	223b
普通保留球数カウンタ	223c
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
遊技状態格納エリア	223f
時短保証回数カウンタ	223g
継続シナリオ格納エリア	223h
右打ち中当選フラグ	223i
連打種別格納エリア	223j
チャンスチャージ待機フラグ	223k
チャージ数カウンタ	223m
チャージ状態回数カウンタ	223n
一括変化フラグ	223p
変化ポイント格納エリア	223q
保留図柄状態格納エリア	223r
変動時間タイマ	223s
操作有効期間タイマ	223t
停止操作回数カウンタ	223u
連打有効期間タイマ	223v
一括変化期間タイマ	223x
演出抽選カウンタ	223y
駆動シナリオ情報格納エリア	223da
入賞数カウンタ	223db
差分数カウンタ	223dc
その他メモリエリア	223z

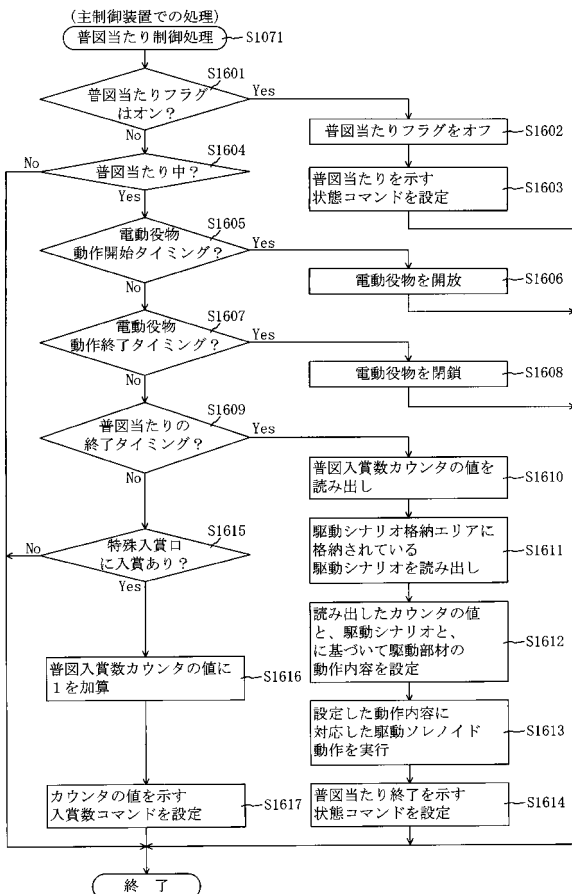
【図 5 6 1】



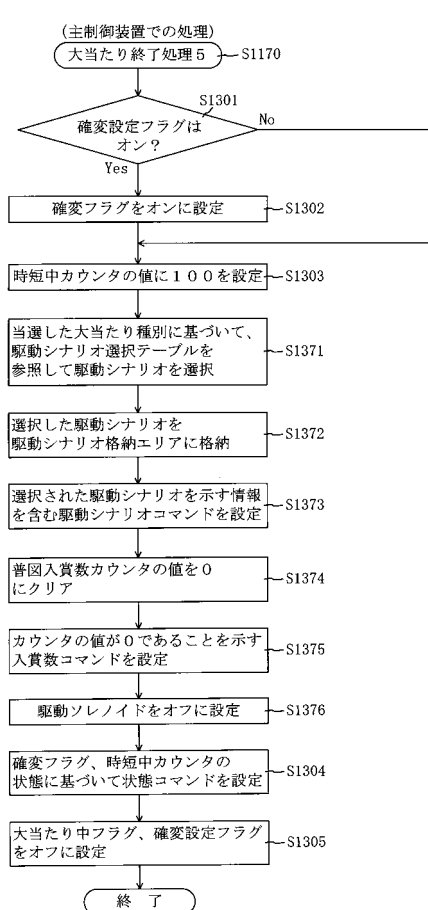
【図 5 6 2】



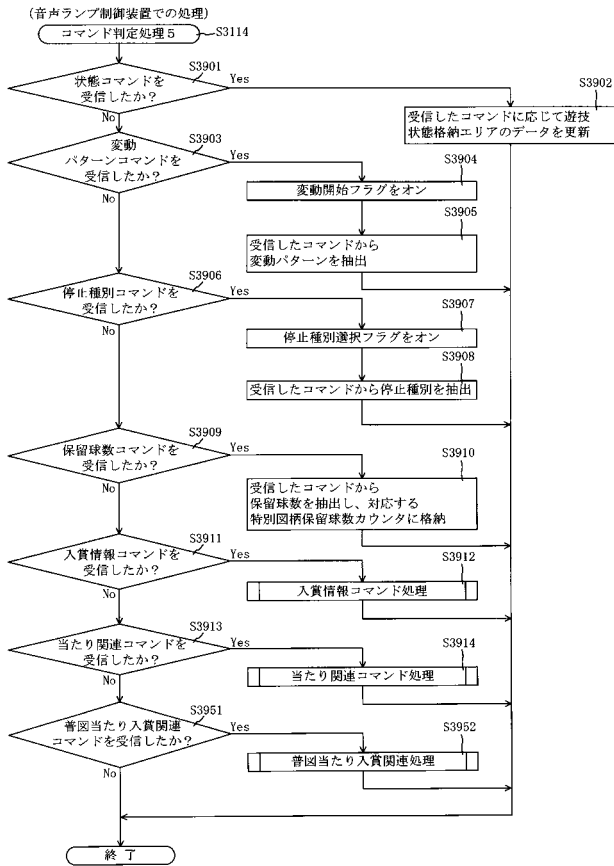
【図 5 6 3】



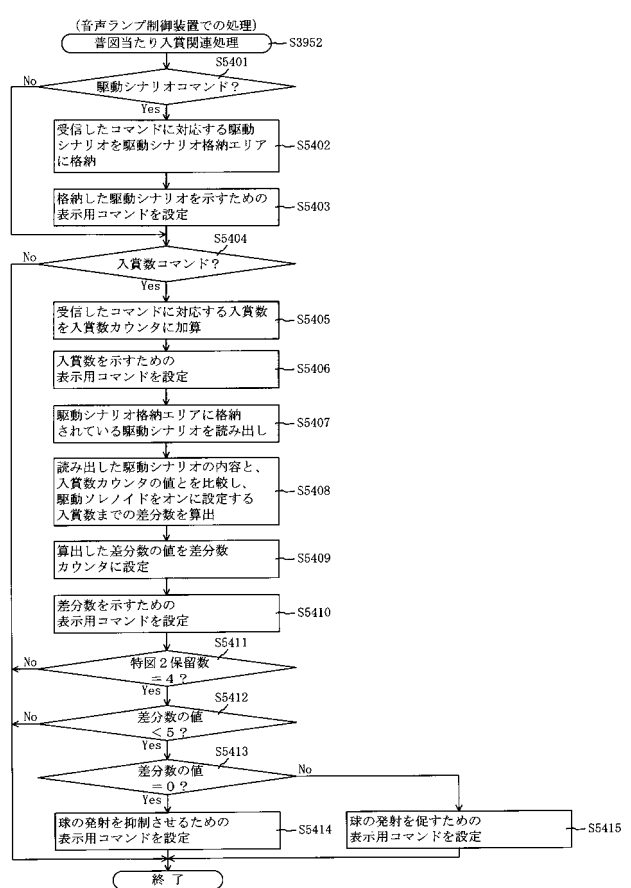
【図 5 6 4】



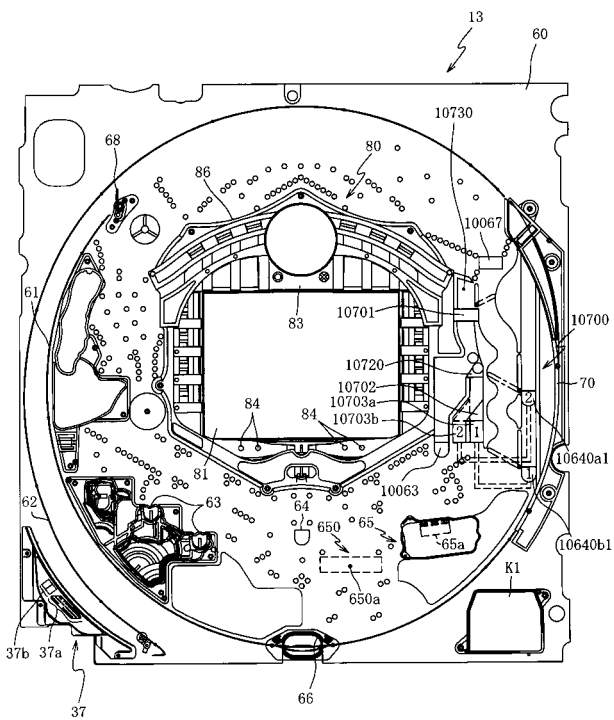
【図 565】



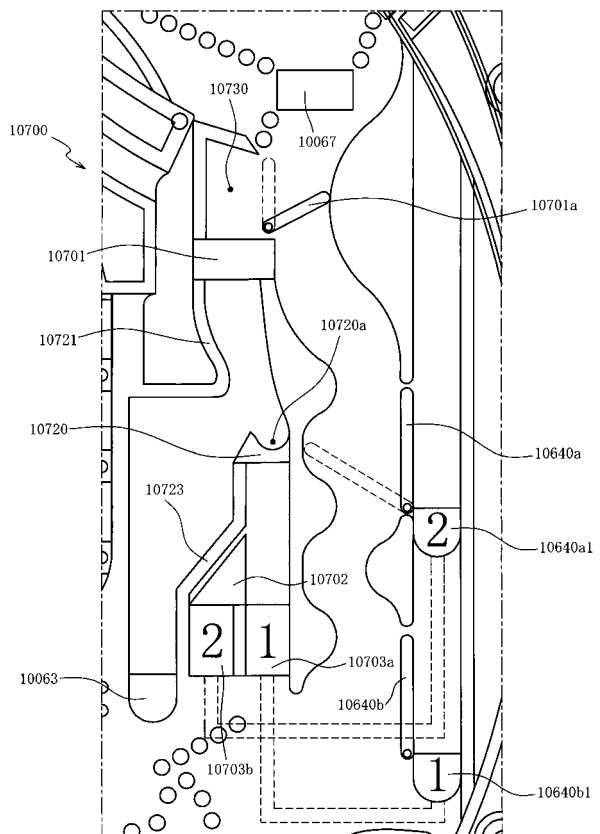
【図 566】



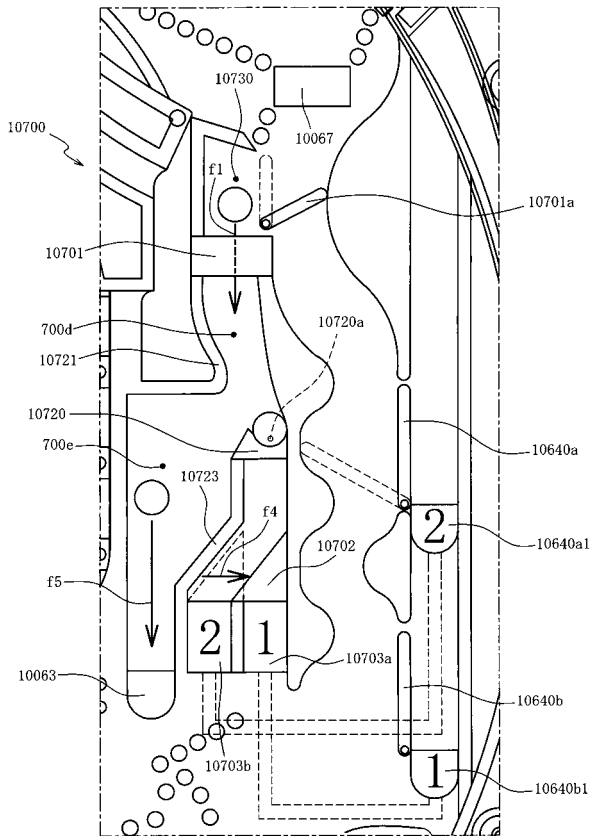
【図 567】



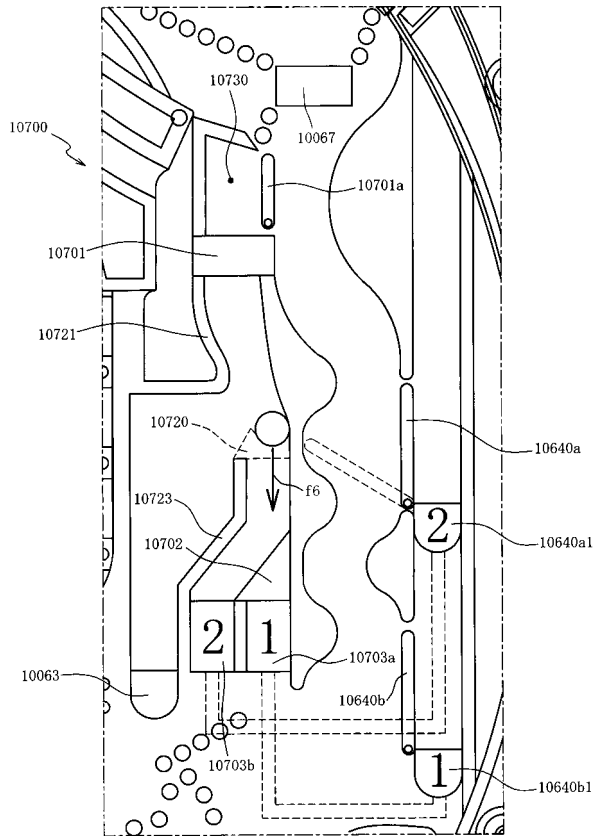
【図 568】



【 図 5 6 9 】



【図 5 7 0】



【図 5 7 1】

(a)	ROM (主制御装置)	202
	特別図柄大当たり乱数テーブル	202a
	変動パターン選択テーブル	202b
	普通当たり乱数テーブル	202c
	大当たり種別選択 6 テーブル	202ea
	転落抽選テーブル	202e
	開放パターン選択 6 テーブル	202eb
	普通当たり種別選択テーブル	202da

(b)

シナリオ種別	普図入賞数カウンタ203db		
	0～2	2～7	7～10
シナリオ	オフ	オン	オフ

【図 5 7 2】

特図 1 大当たり用 6 テーブル 202ea1

大当たり種別	特別当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)
大当たり A (15R 確変大当たり (時短 A))	0~9
大当たり B (5R 確変大当たり (時短 B))	10~49
大当たり C (5R 通常大当たり (時短 B))	50~99

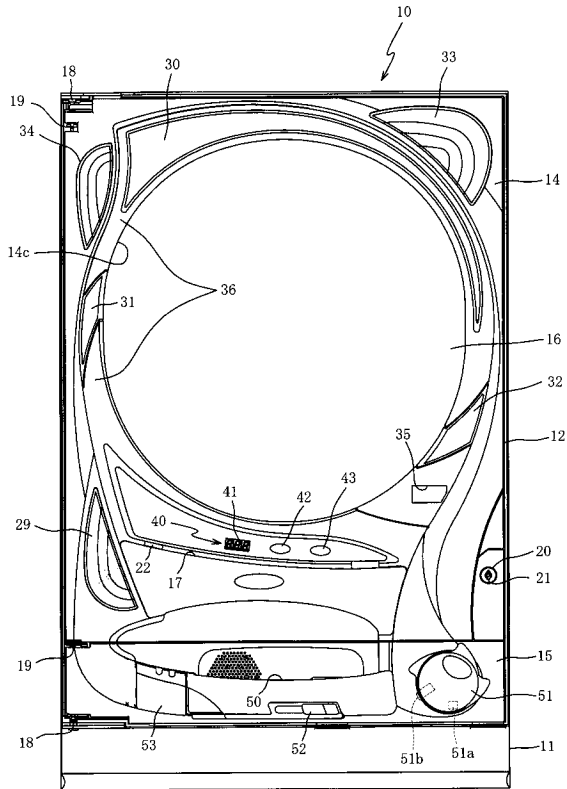
特図 2 大当たり用 6 テーブル 202ea2

大当たり種別	特別当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)
大当たり D (15R 確変大当たり (時短 A))	0~79
大当たり E (15R 通常大当たり (時短 A))	80~99

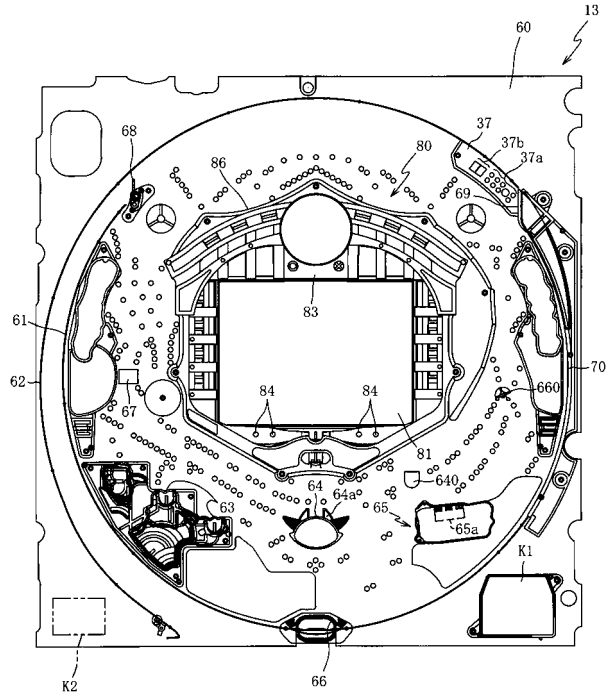
(c)

普図当たり種別と遊技状態とに基づく電動役物の開放動作内容		
普図当たり種別	遊技状態 (開放動作時)	開放動作内容
普図当たり A	通常 (普図低確)	ショート開放 (0.2秒, 1球)
	時短 A (普図高確)	ロング A 1 開放 (5秒, 4球)
	時短 B (普図高確)	ロング A 2 開放 (5秒, 6球)
普図当たり B	通常 (普図低確)	ショート開放 (0.2秒, 1球)
	時短 A (普図高確)	ロング B 1 開放 (5秒, 3球)
	時短 B (普図高確)	ロング B 2 開放 (5秒, 5球)
普図当たり C	通常 (普図低確)	ショート開放 (0.2秒, 1球)
	時短 A (普図高確)	ロング C 1 開放 (5秒, 10球)
	時短 B (普図高確)	ロング C 2 開放 (5秒, 10球)

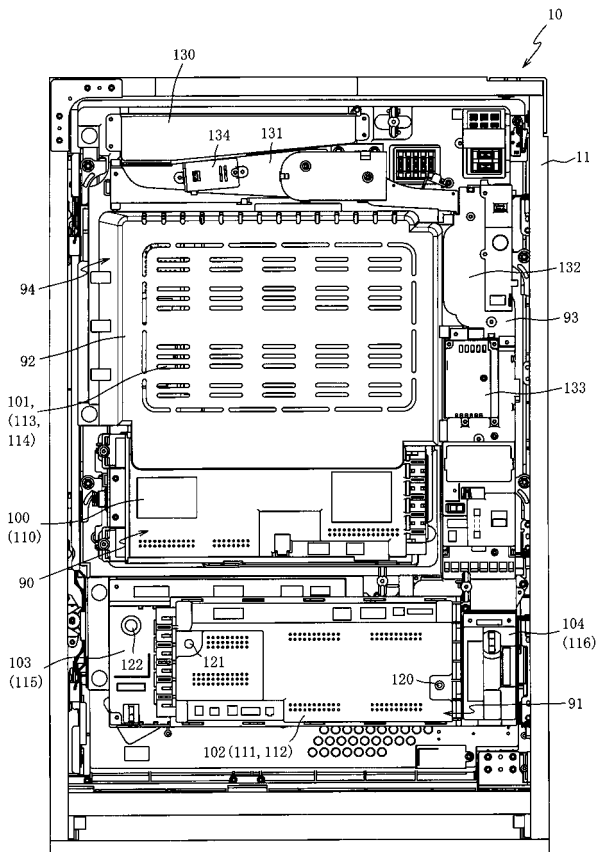
【図 573】



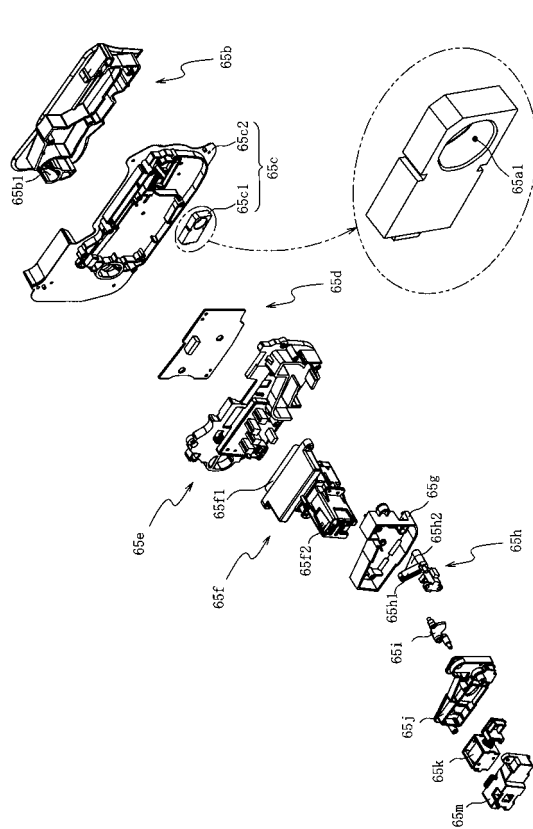
【図 574】



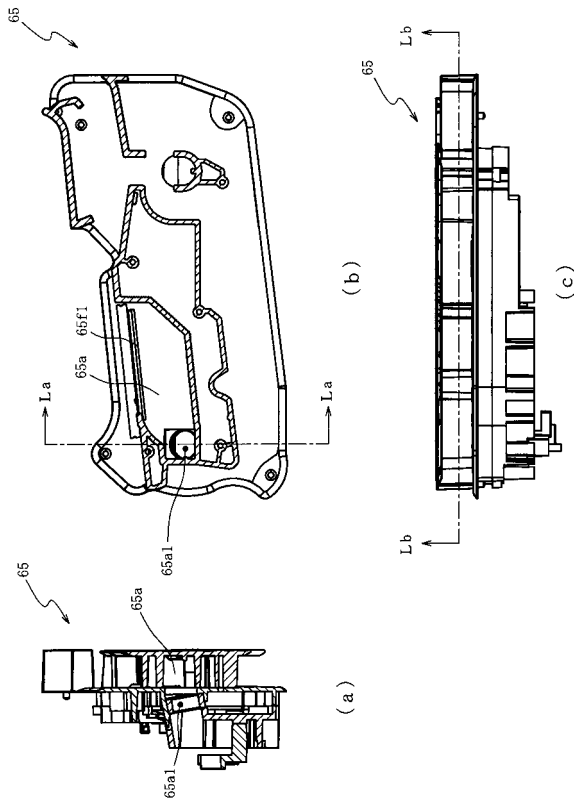
【図 575】



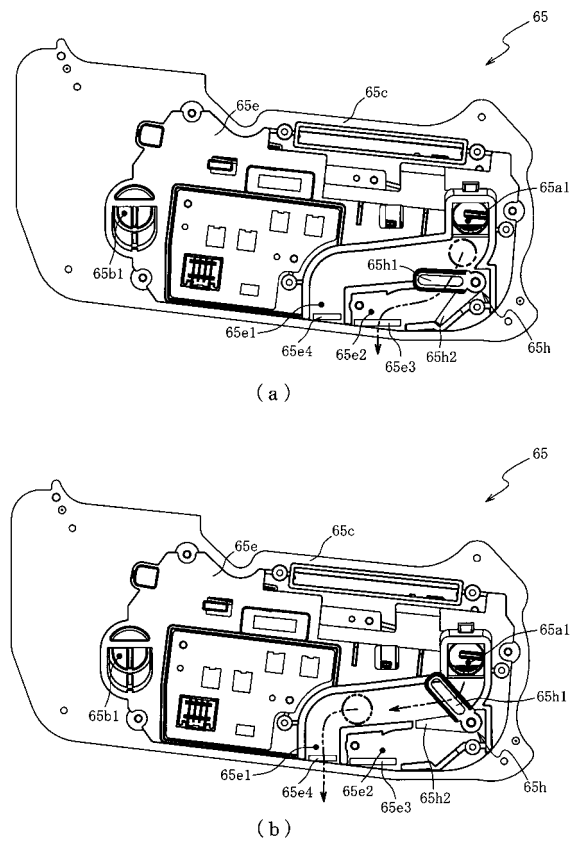
【図 576】



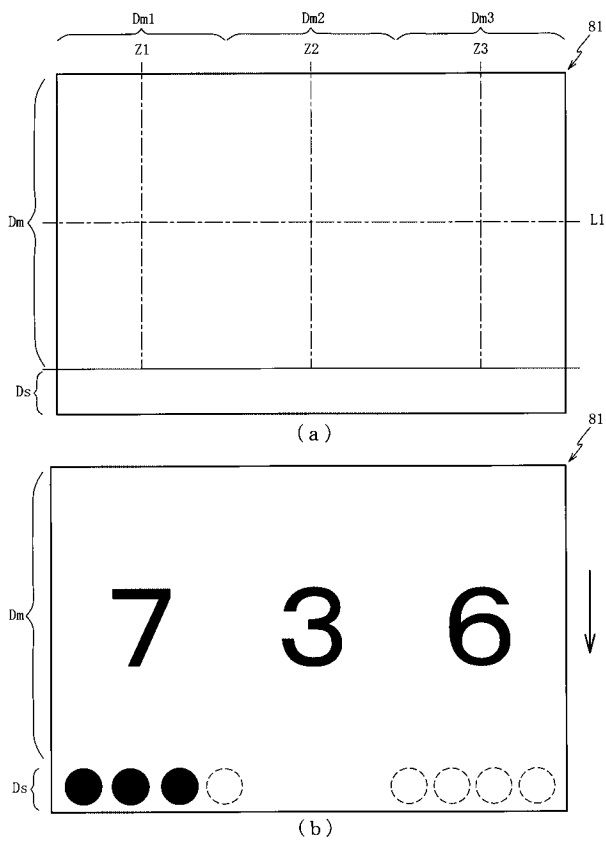
【図 577】



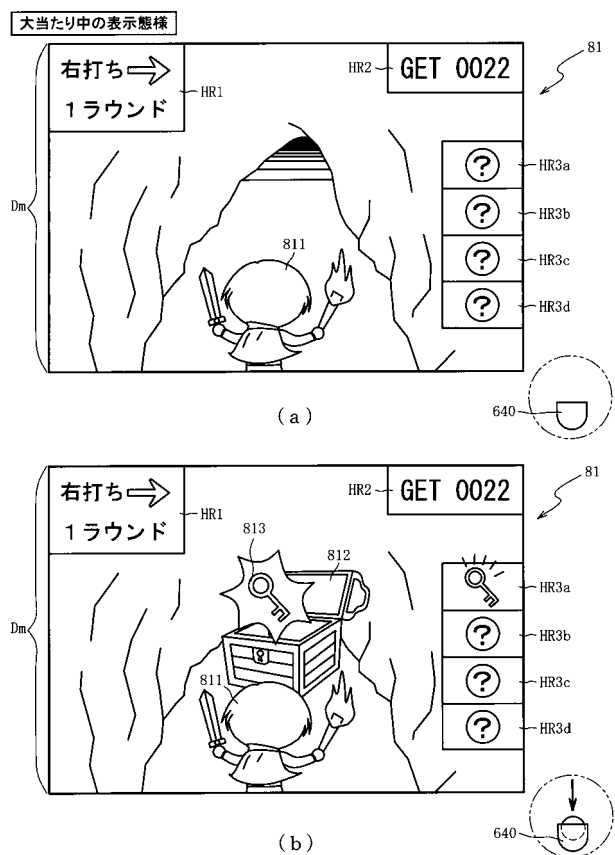
【図 578】



【図 579】

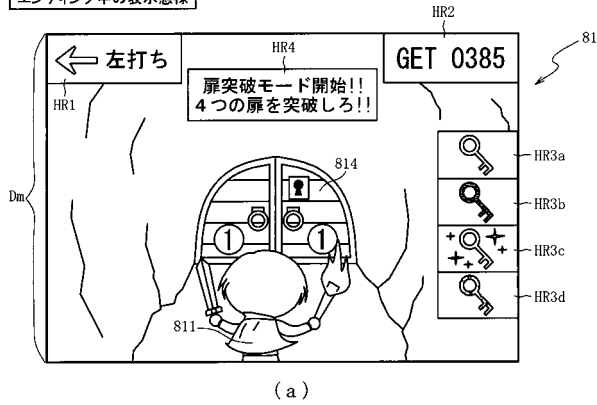


【図 580】

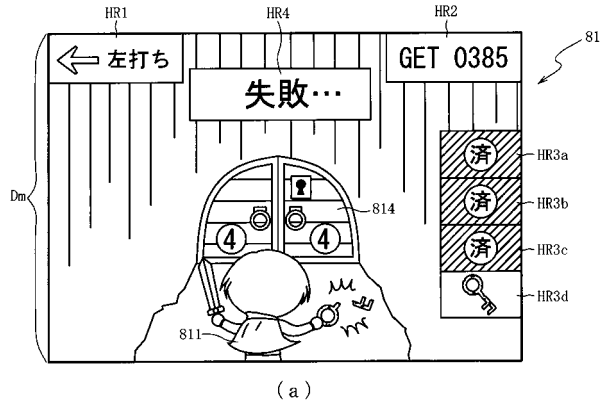


【図 581】

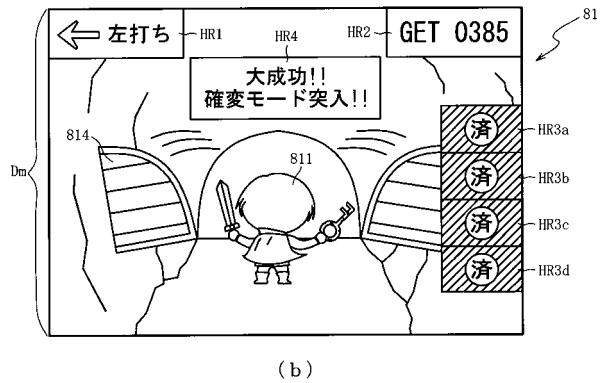
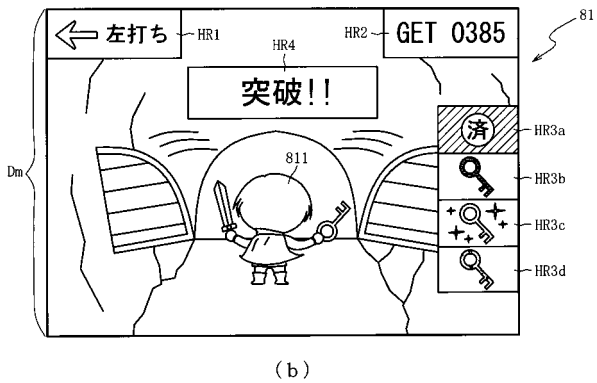
エンディング中の表示態様



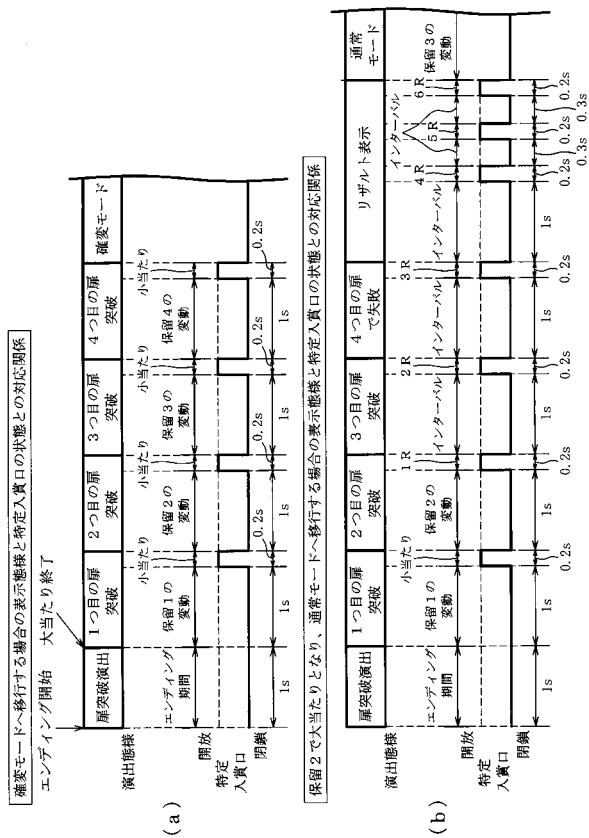
【図 582】



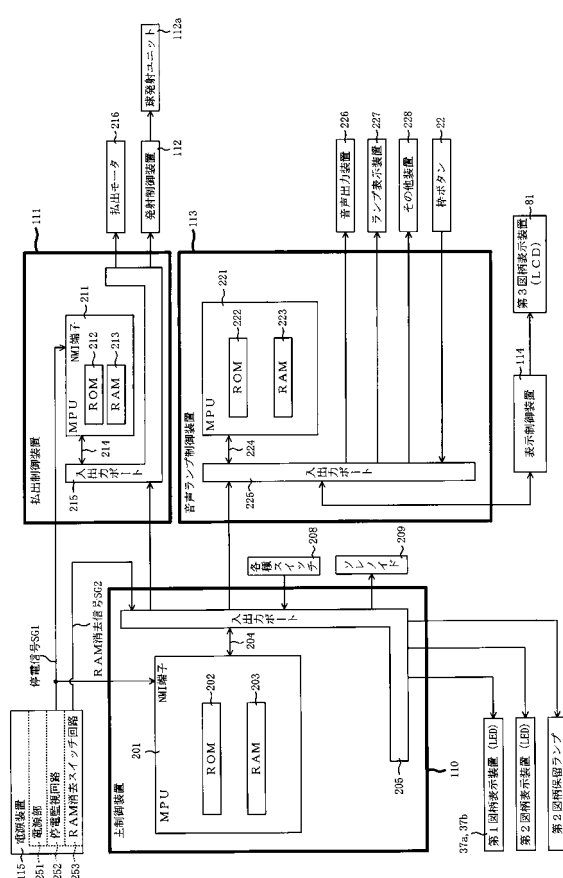
大当たり後の保留消化中の表示態様



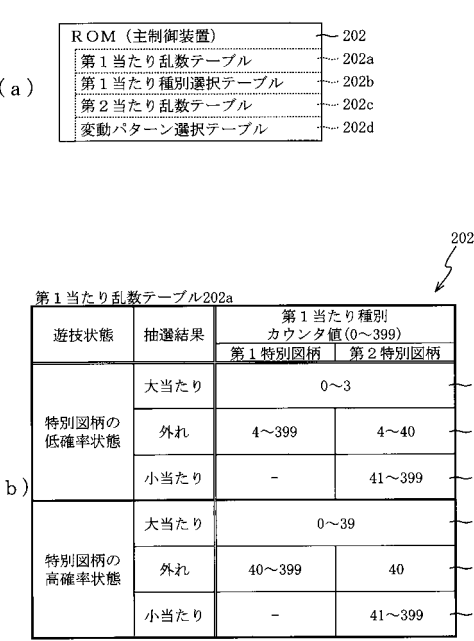
【図 583】



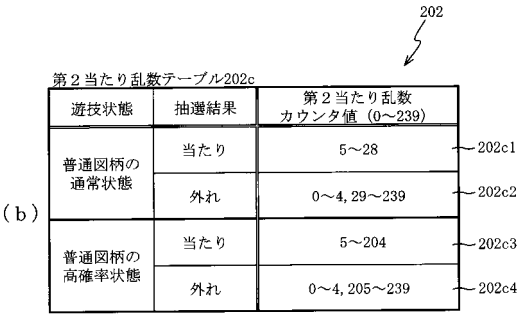
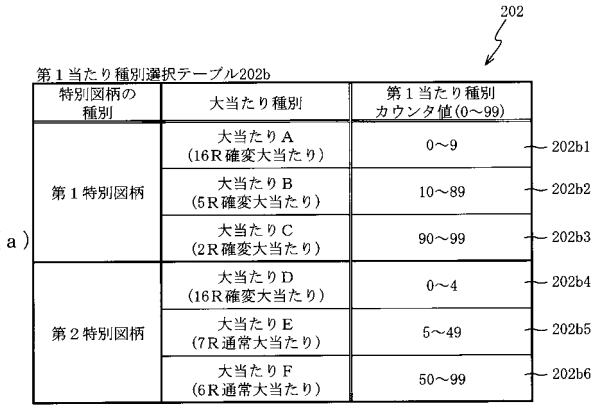
【図 584】



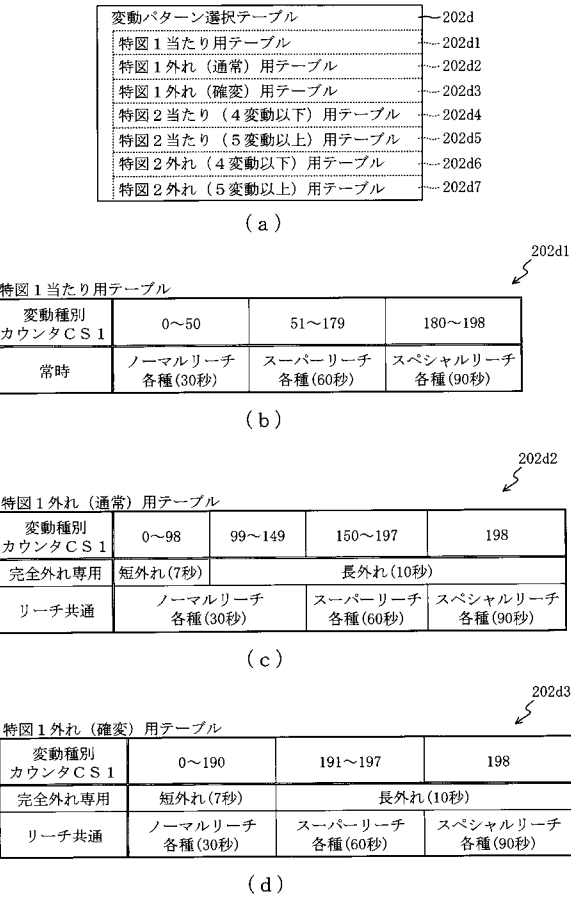
【図 5 8 5】



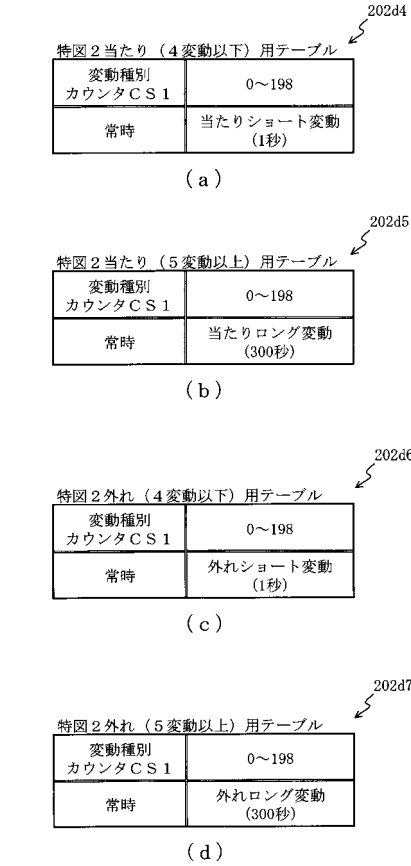
【図 5 8 6】



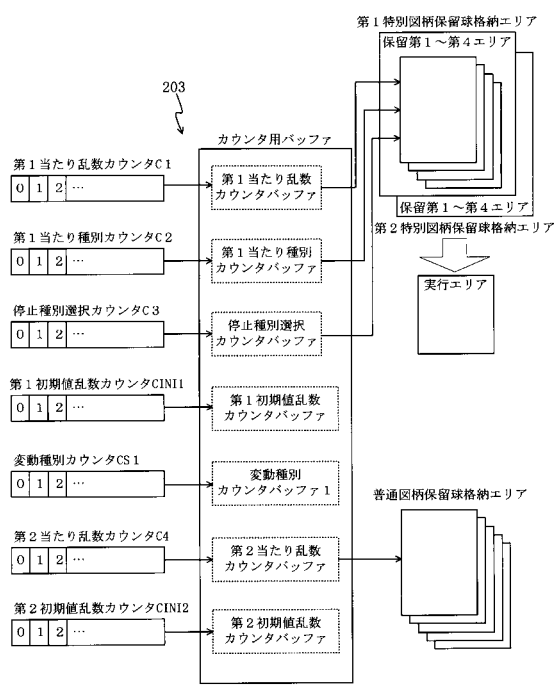
【図 5 8 7】



【図 5 8 8】



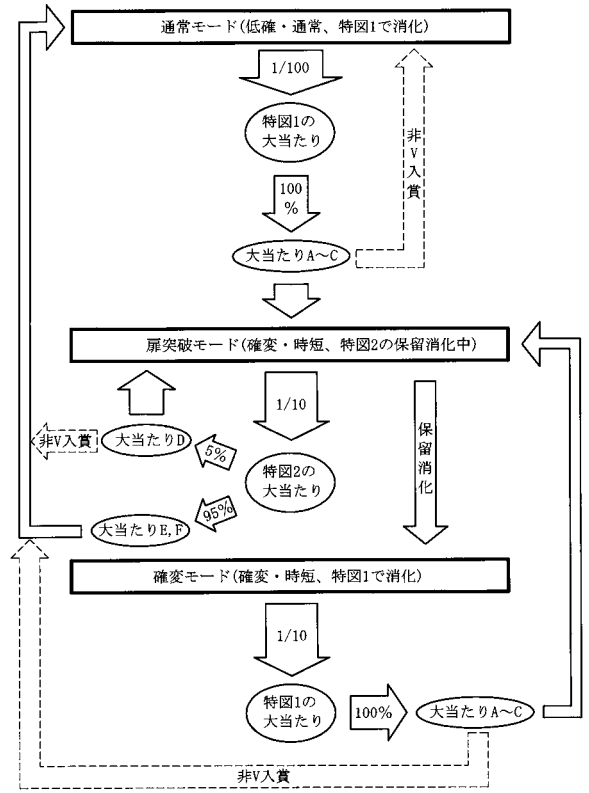
【図 5 8 9】



【図 5 9 0】

RAM(主制御装置)	203
第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
確変フラグ	203g
確変設定フラグ	203h
確変通過カウンタ	203i
入賞個数カウンタ	203j
残球タイマフラグ	203k
残球タイマ	203m
確変有効フラグ	203n
確変有効タイマ	203o
排出個数カウンタ	203p
変動時間カウンタ	203q
大当たり中フラグ	203r
小当たり中フラグ	203s
ラウンド終了フラグ	203t
その他メモリエリア	203z

【図 5 9 1】



【図 5 9 2】

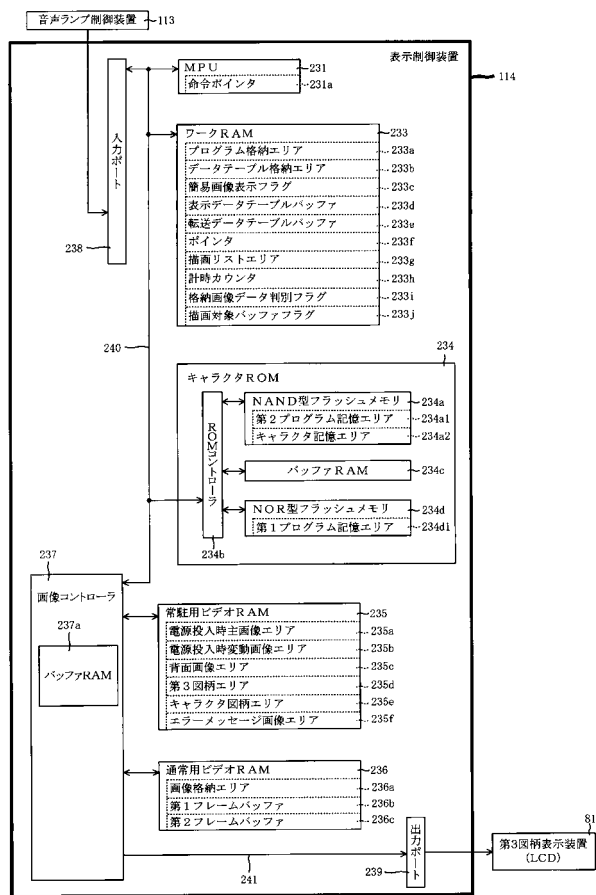
ROM (音声ランプ制御装置)	222
変動パターン選択テーブル	222a

(a)

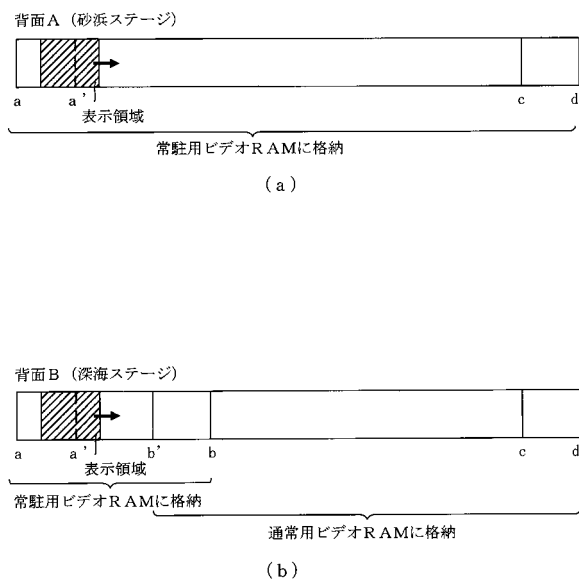
RAM (音声ランプ制御装置)	223
入賞情報格納エリア	223a
第1特別図柄保留球数カウンタ	223b
第2特別図柄保留球数カウンタ	223c
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
変動時間カウンタ	223f
突破演出カウンタ	223g
遊技状態格納エリア	223h
その他メモリエリア	223z

(b)

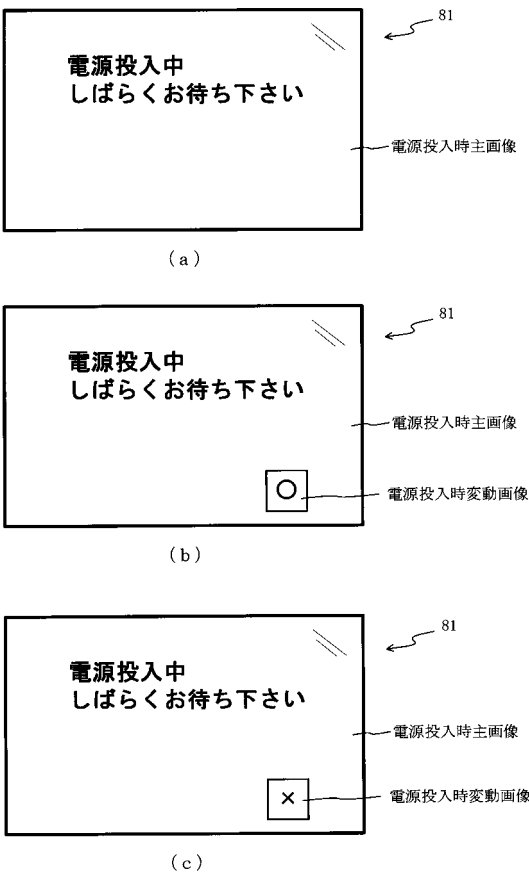
【図 5 9 3】



【図 5 9 5】



【図 5 9 4】



【図 5 9 6】

表示データテーブル	
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背景画像 : 背景種別
	図柄 1 : 図柄種別オフセット
	表示位置座標
	拡大率
	回転角度
	半透明値
	αブレンディング情報
	色情報
	フィルタ指定情報
	図柄 2 : ...
	...
	エフェクト 1 : エフェクト種別
	表示位置座標
	拡大率
	回転角度
	半透明値
	αブレンディング情報
	色情報
	フィルタ指定情報
	エフェクト 2 : ...
	...
	キャラクタ 1 : キャラクタ種別
	表示位置座標
	拡大率
	回転角度
	半透明値
	αブレンディング情報
	色情報
	フィルタ指定情報
	キャラクタ 2 : ...
	...
0002H	:
0003H	:
:	:
02F0H	End

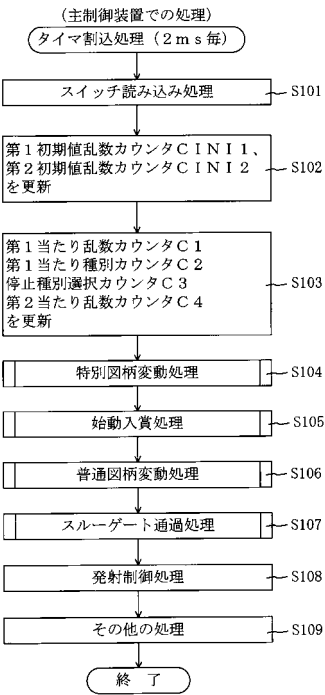
【図 5 9 7】

転送データテーブル	
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先頭アドレス
0002H	
⋮	
0097H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先頭アドレス
⋮	⋮
02F0H	End

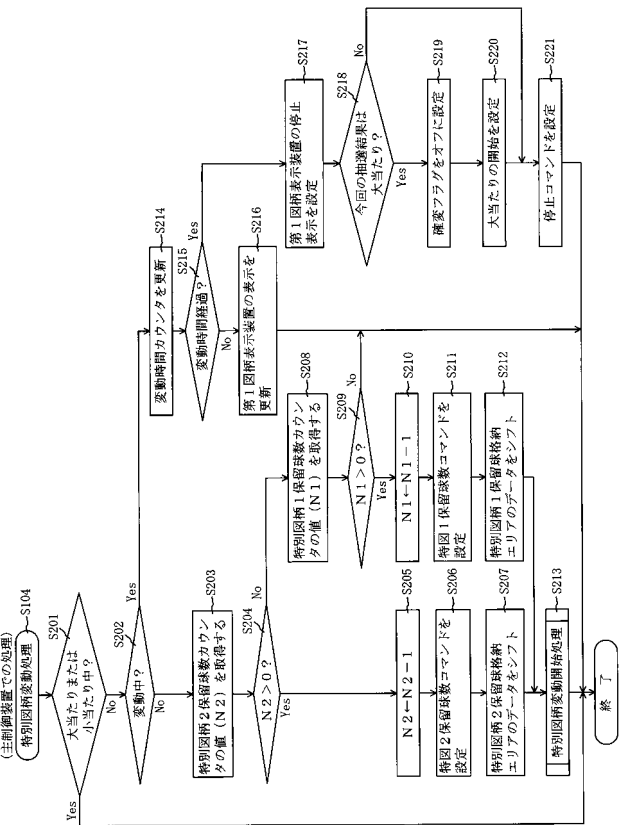
【図 5 9 8】

種別	詳細情報
背面画像	スプライト(表示物)のデータの格納RAM種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄 1	⋮
図柄 2	⋮
...	⋮
エフェクト 1	⋮
エフェクト 2	⋮
...	⋮
キャラクタ 1	⋮
キャラクタ 2	⋮
...	⋮
保留球数図柄 1	⋮
...	⋮
エラー図柄 1	⋮
転送データ	転送対象画像データの格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先頭アドレス

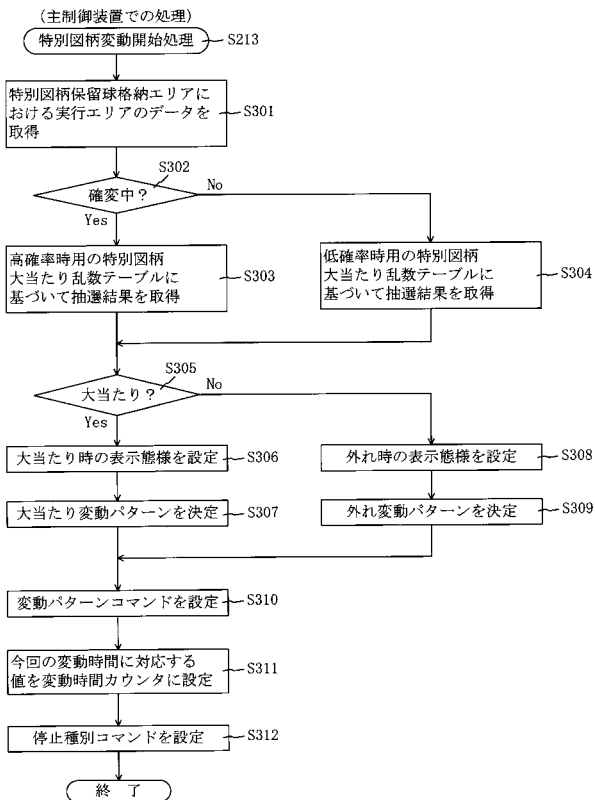
【図 5 9 9】



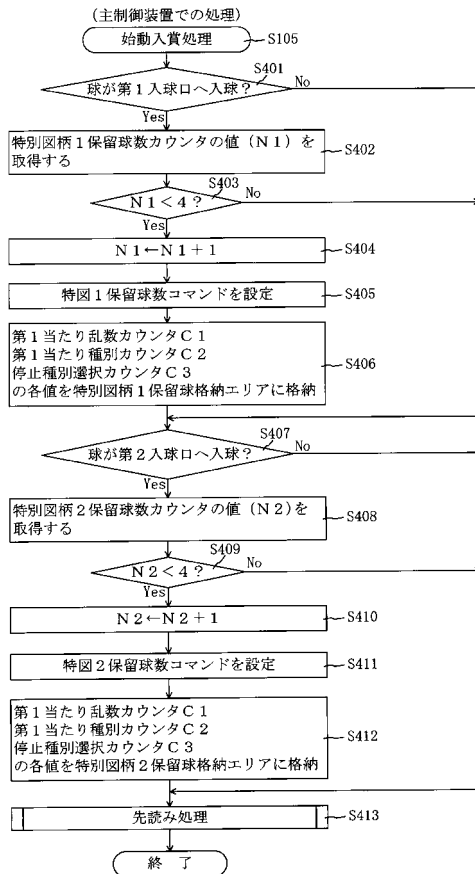
【図 6 0 0】



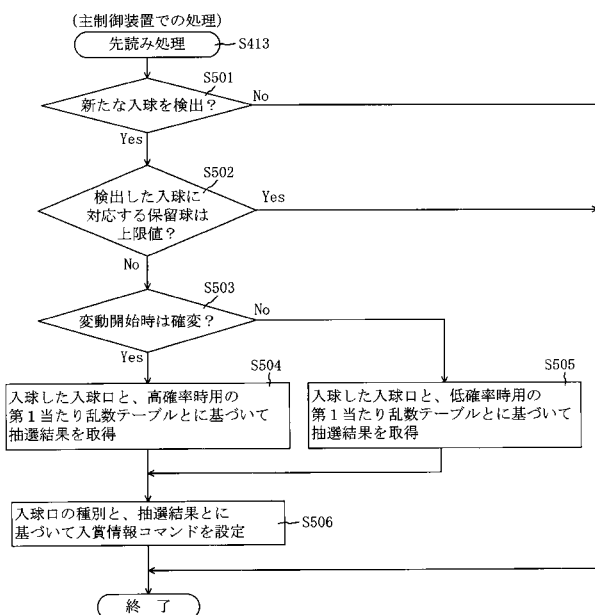
【図 601】



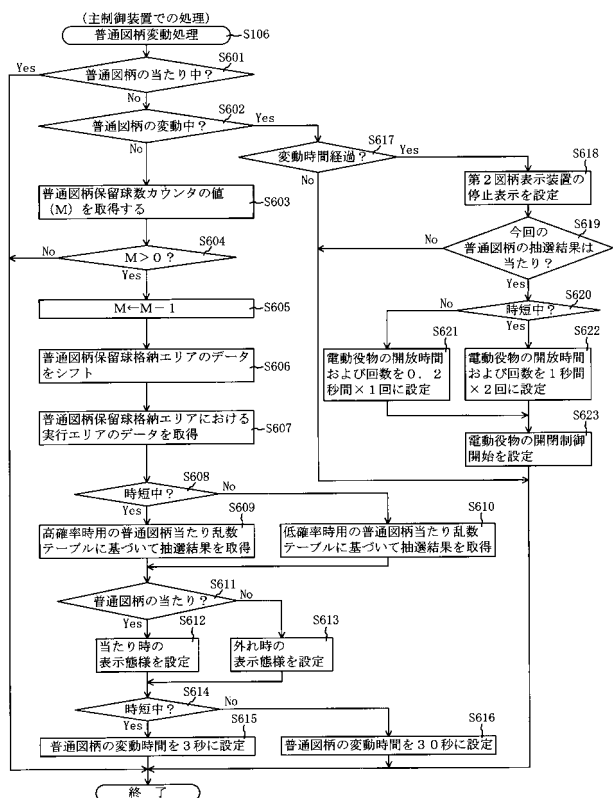
【図 602】



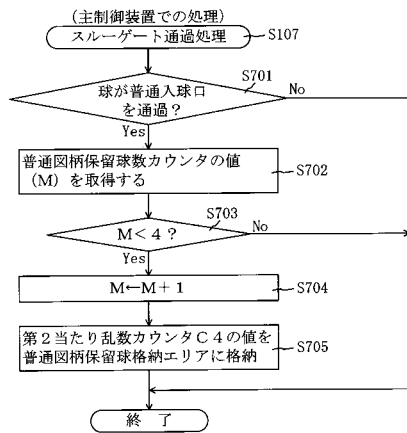
【図 603】



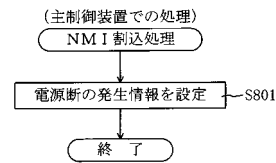
【図 604】



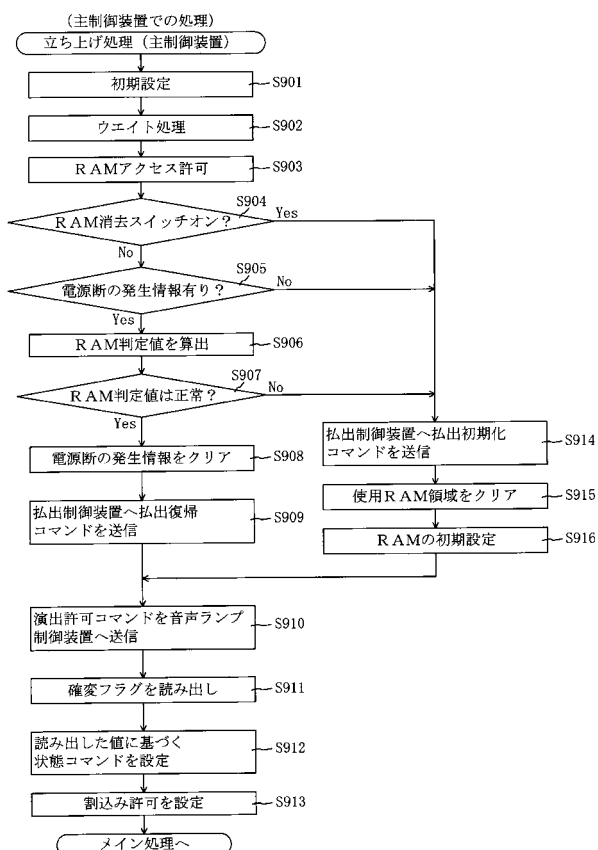
【図 605】



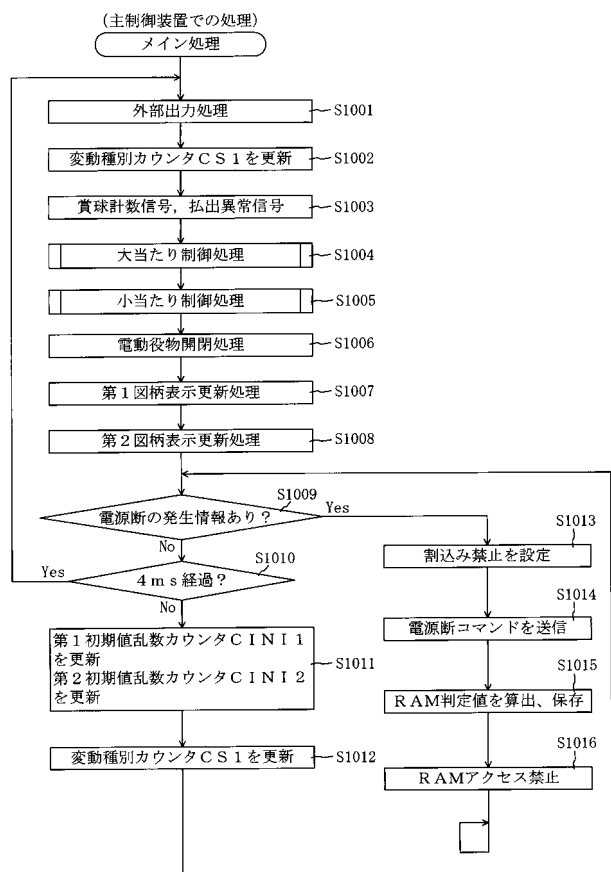
【図 606】



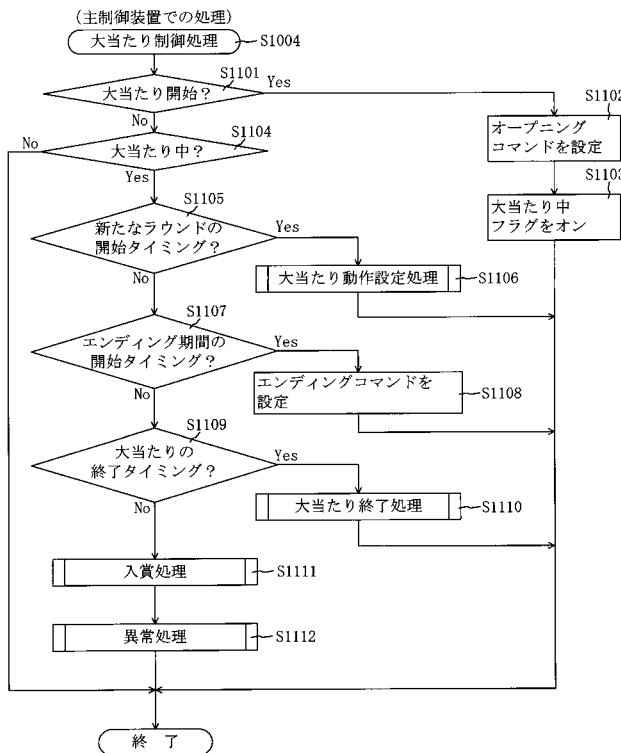
【図 607】



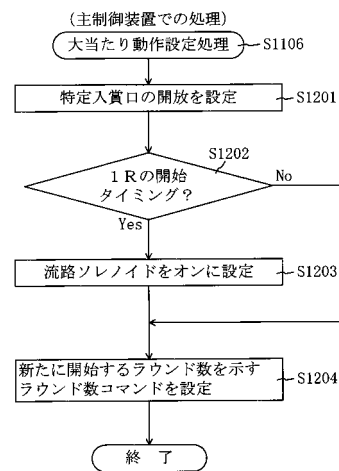
【図 608】



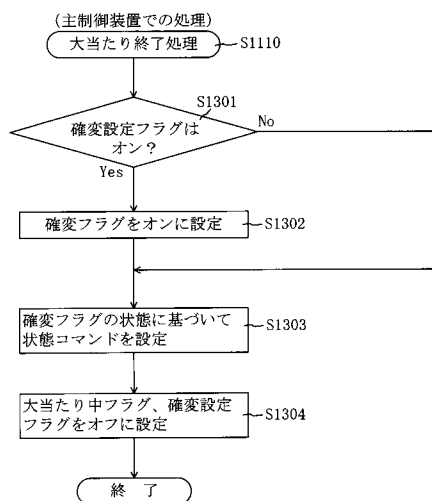
【図 6 0 9】



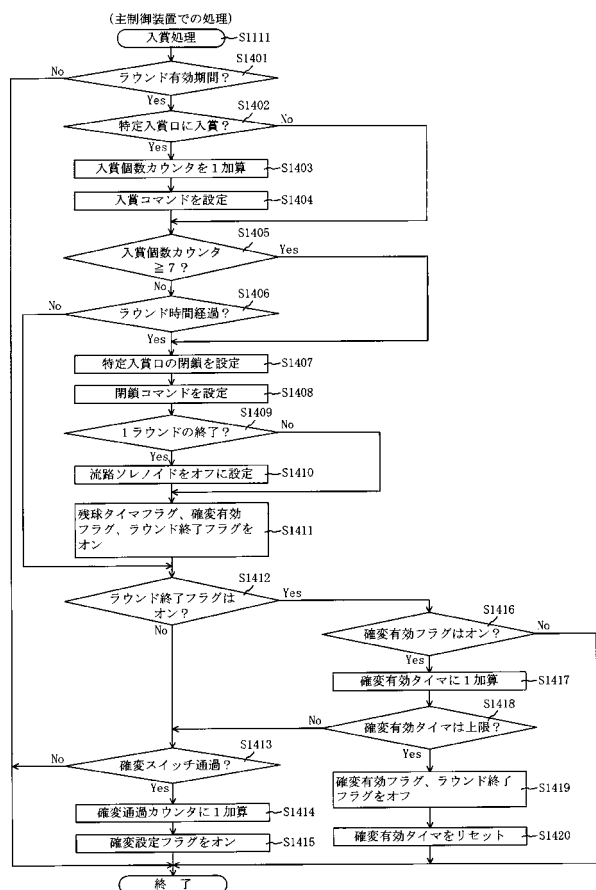
【図 6 1 0】



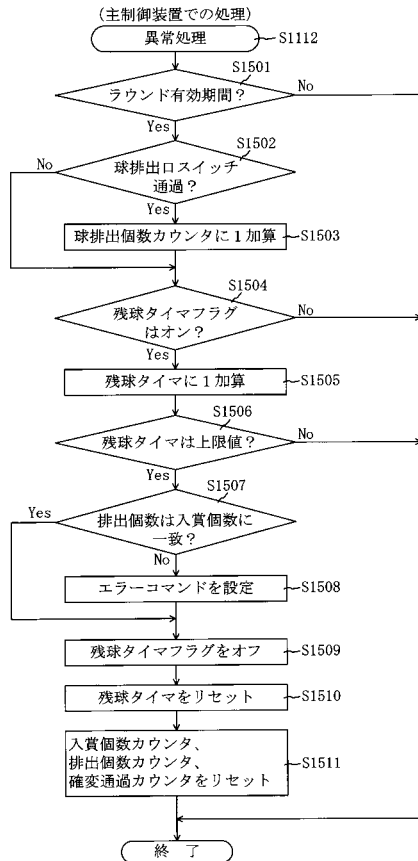
【図 6 1 1】



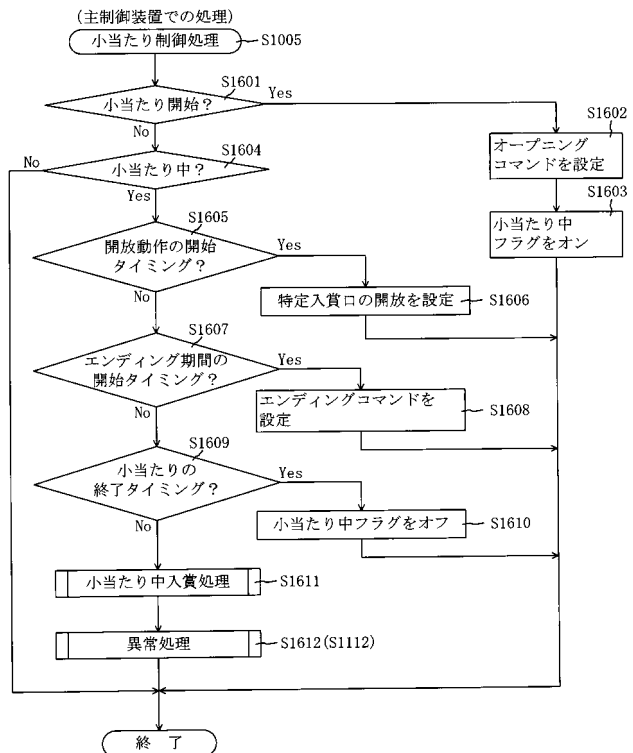
【図 6 1 2】



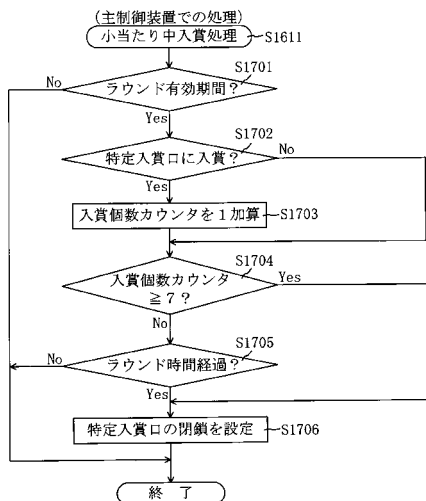
【図 6 1 3】



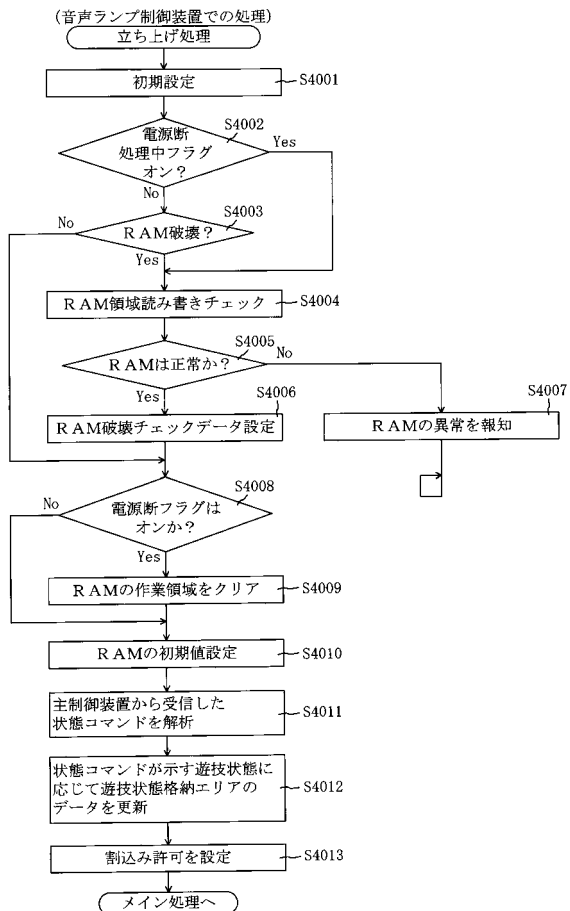
【図 6 1 4】



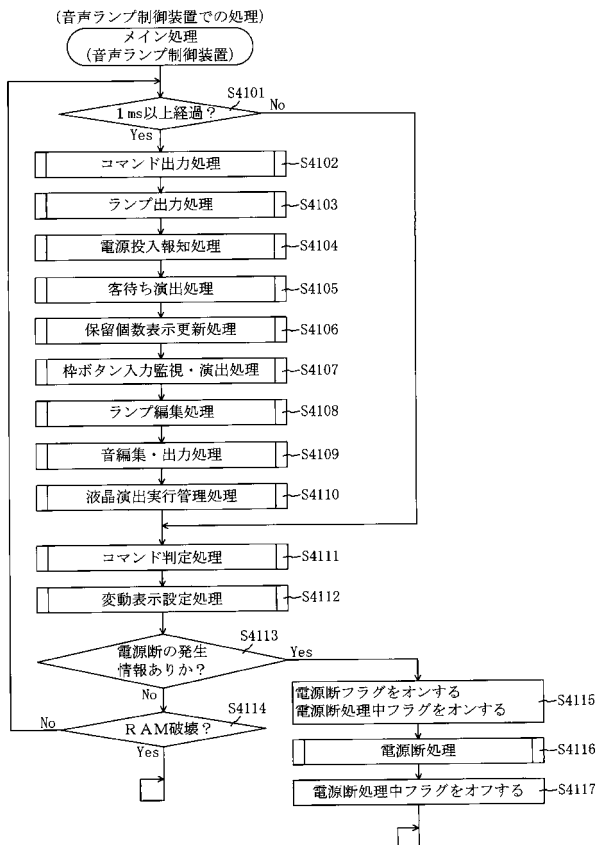
【図 6 1 5】



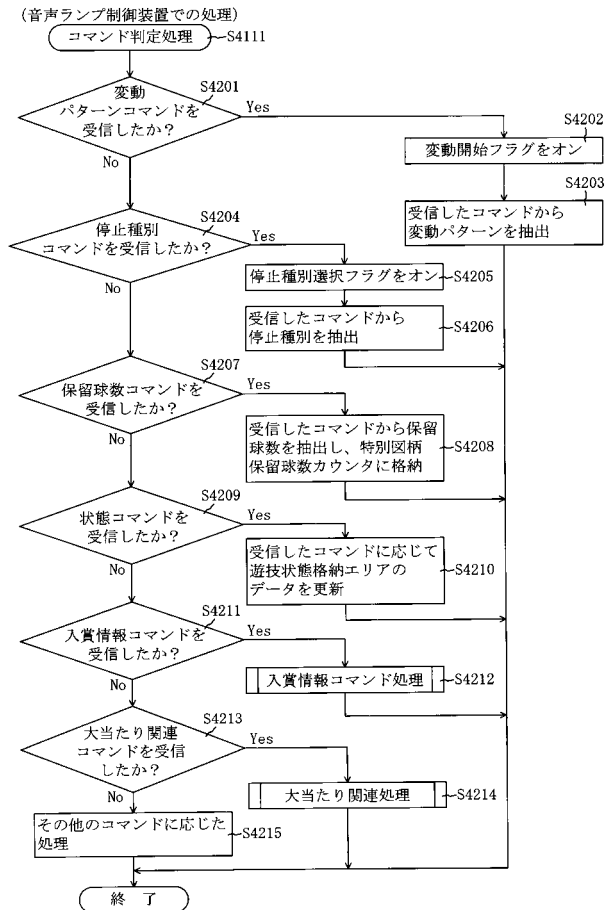
【図 6 1 6】



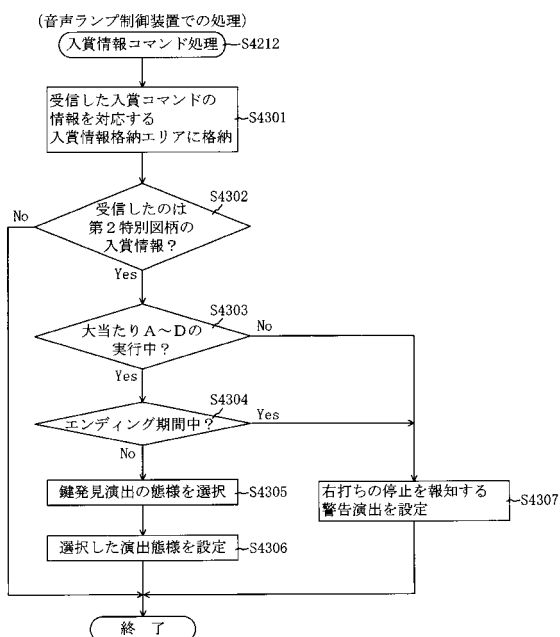
【図 6 1 7】



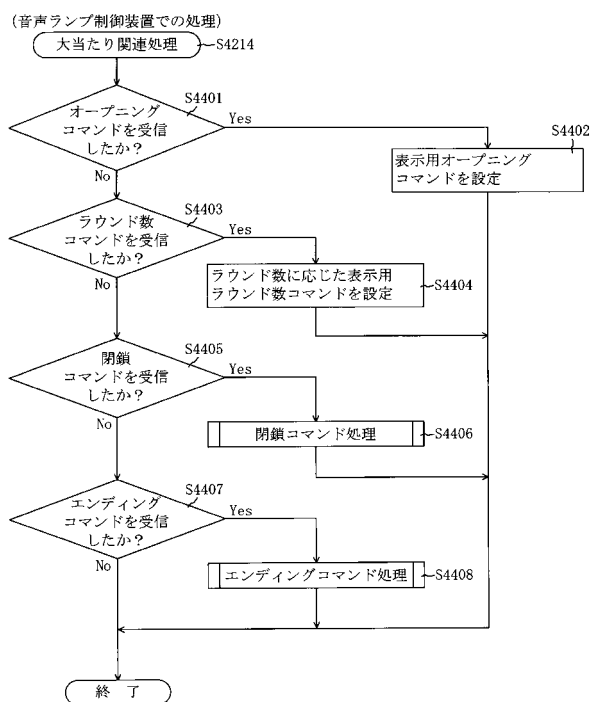
【図 6 1 8】



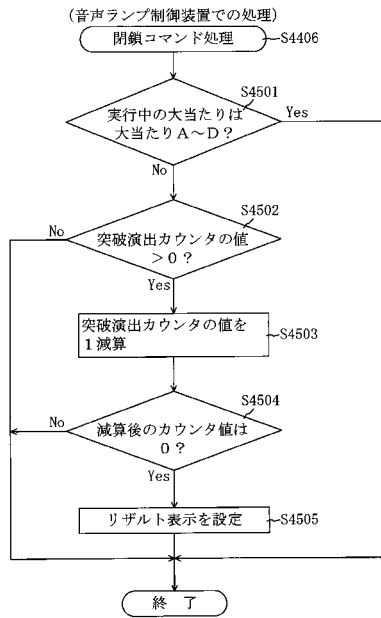
【図 6 1 9】



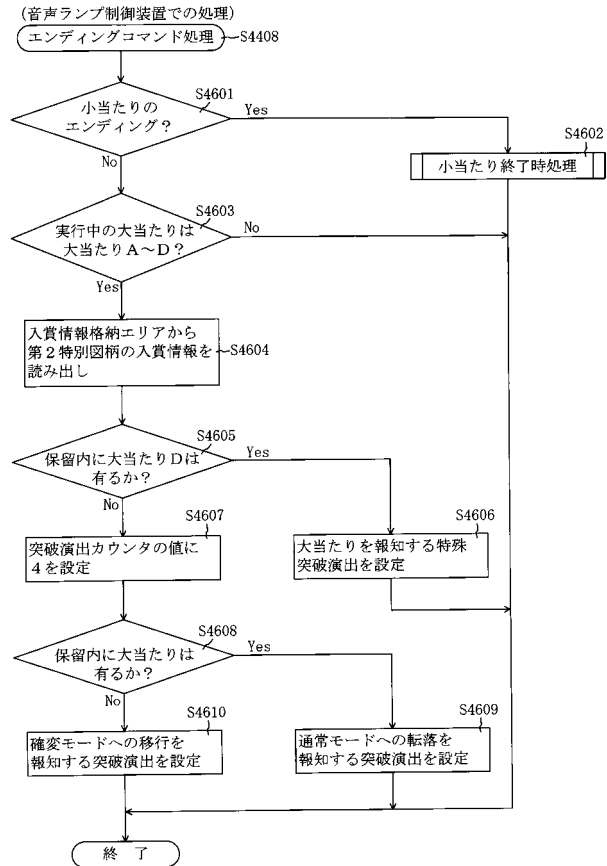
【図 6 2 0】



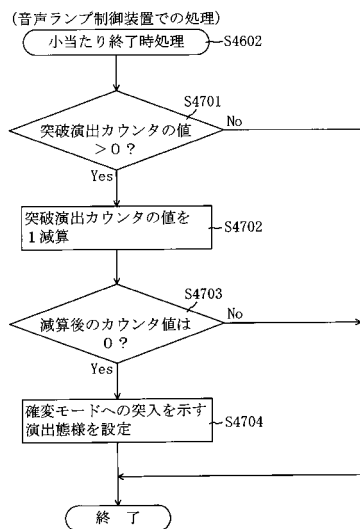
【図 6 2 1】



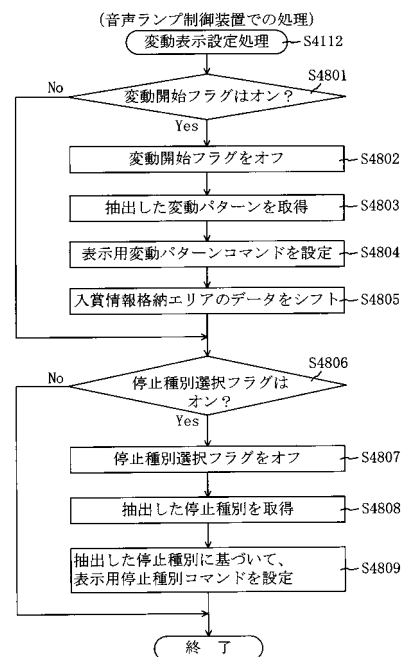
【図 6 2 2】



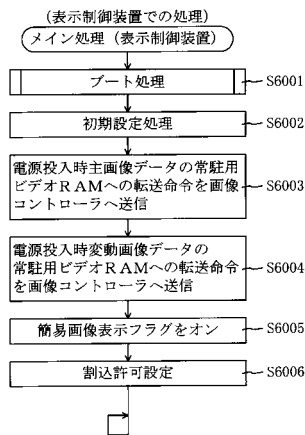
【図 6 2 3】



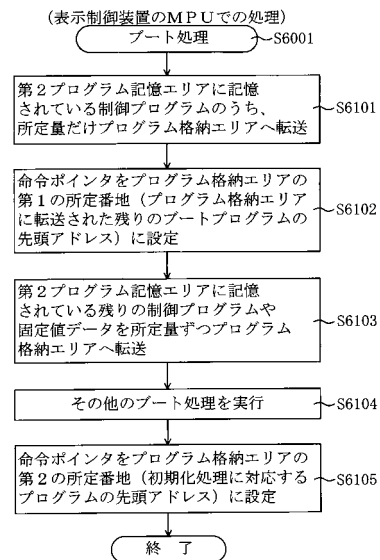
【図 6 2 4】



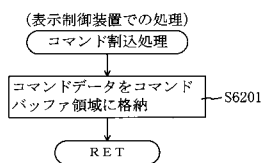
【図 6 2 5】



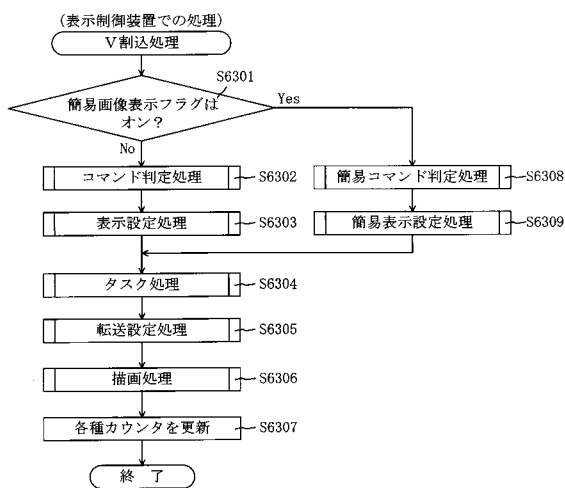
【図 6 2 6】



【図 6 2 7】

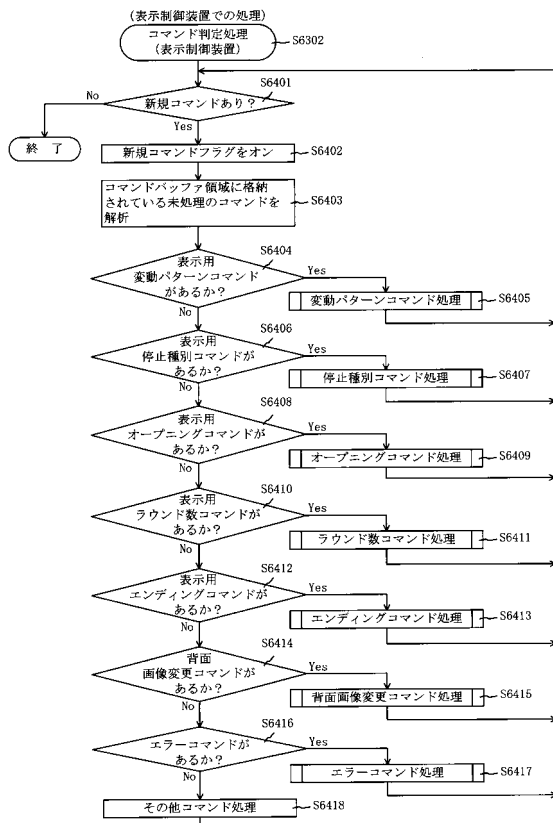


(a)

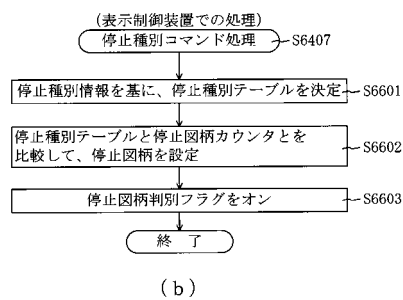
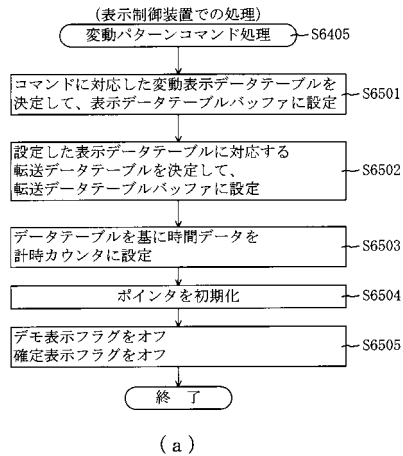


(b)

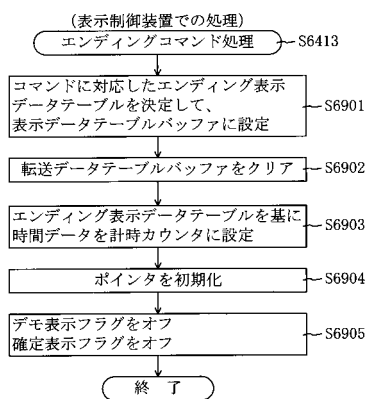
【図 6 2 8】



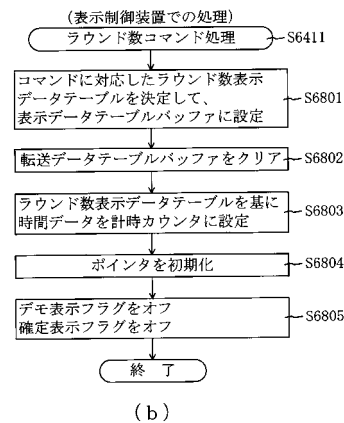
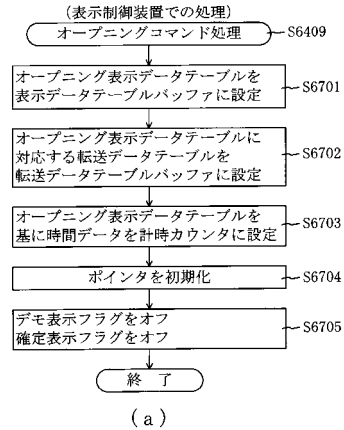
【図 6 2 9】



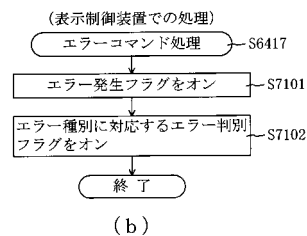
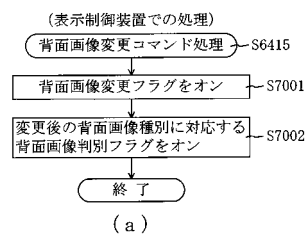
【図 6 3 1】



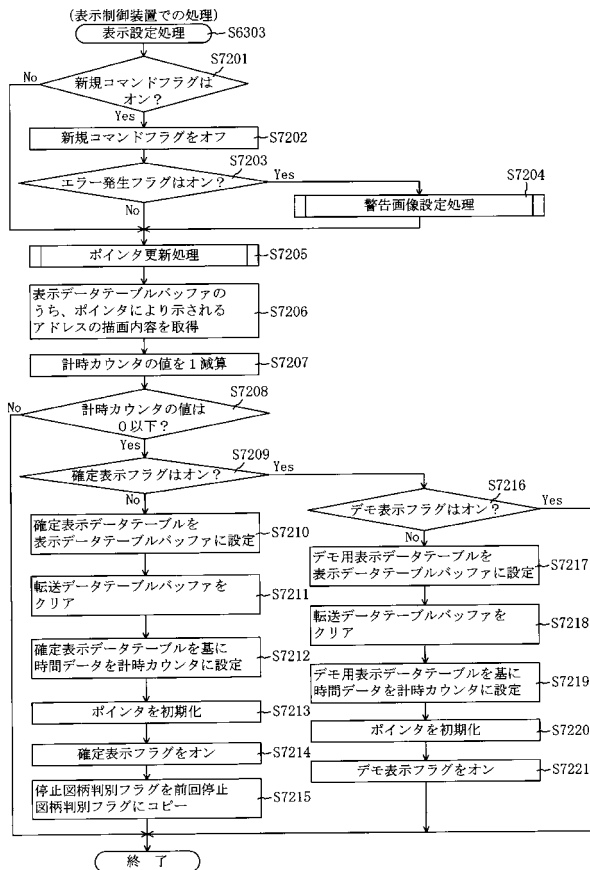
【図 6 3 0】



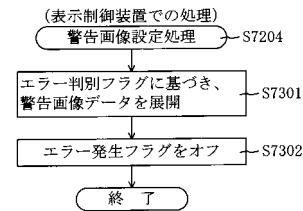
【図 6 3 2】



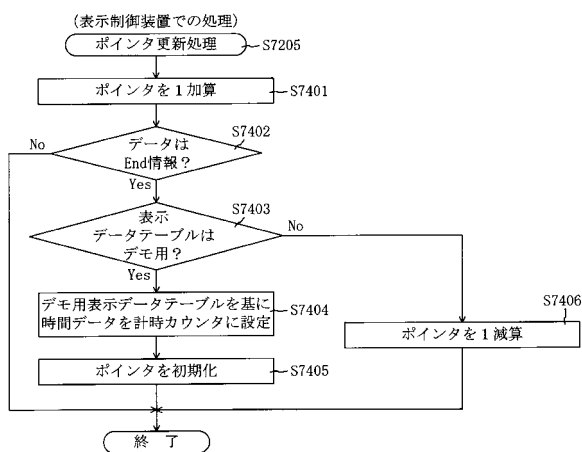
【図 6 3 3】



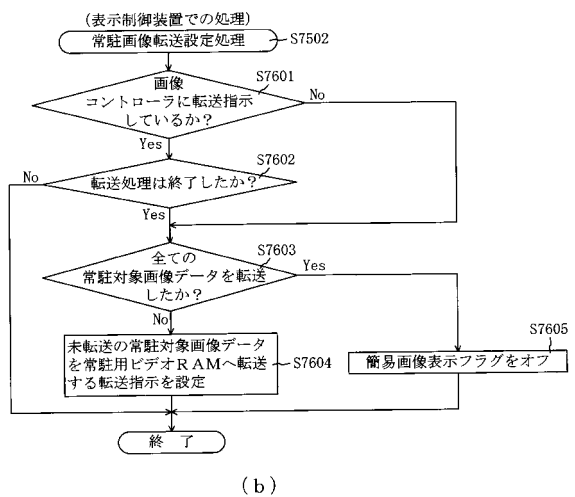
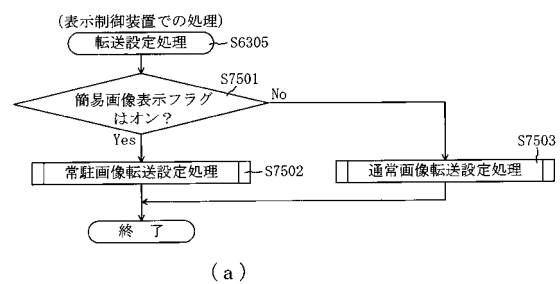
【図 6 3 4】



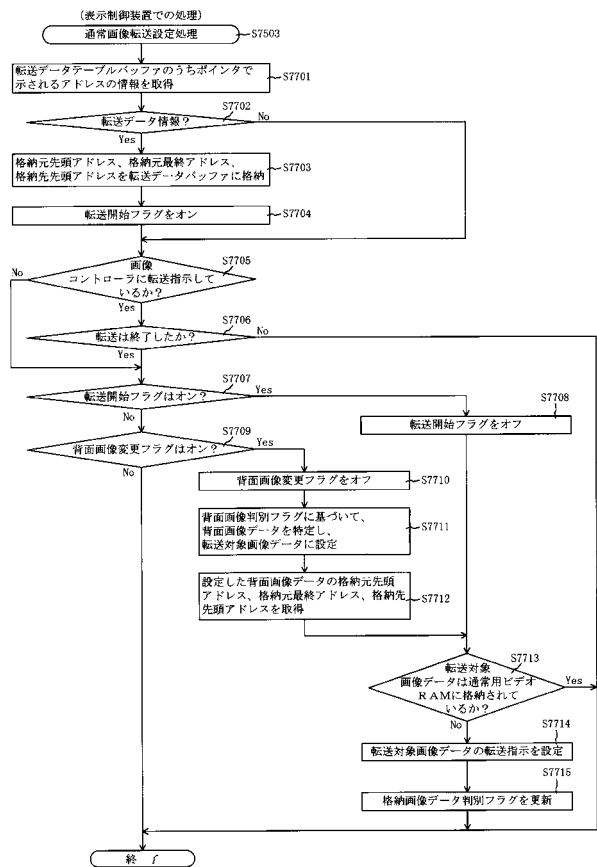
【図 6 3 5】



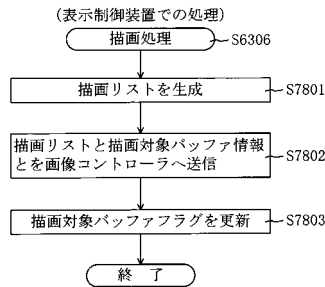
【図 6 3 6】



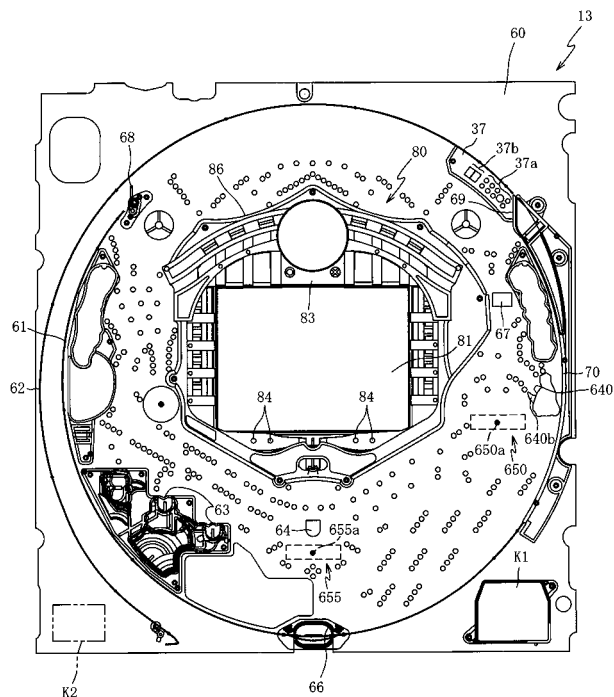
【図 6 3 7】



【図 6 3 8】



【図 6 3 9】



【図 6 4 0】

第1当たり乱数テーブル202a

遊技状態	抽選結果	第1当たり種別カウンタ値(0~999)	
		第1特別図柄	第2特別図柄
特別図柄の低確率状態	大当たり	0~9	
	外れ	10~998	10, 11
	小当たり	999	12~999
特別図柄の高確率状態	大当たり	0~10	
	外れ	11	
	小当たり	12~999	

第1当たり種別選択テーブル202b

特別図柄の種別	大当たり種別	第1当たり種別カウンタ値(0~99)
第1特別図柄	大当たりA2 (16R確変大当たり)	0~9
	大当たりB2 (7R確変大当たり)	10~69
	大当たりC2 (2R確変大当たり)	70~99
第2特別図柄	大当たりD2 (4R確変大当たり)	0~4
	大当たりE2 (4R突確大当たり)	5~99

【図 6 4 1】

202

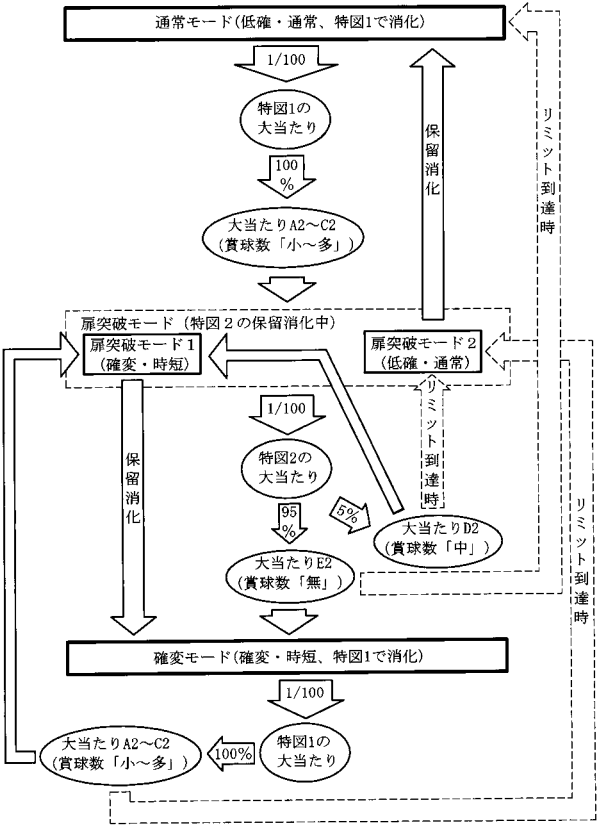
第2当たり乱数テーブル202c

遊技状態	抽選結果	第2当たり乱数 カウンタ値 (0~239)	
普通図柄の 通常状態	当たり	5~203	202c1
	外れ	0~4, 204~239	202c2
普通図柄の 高確率状態	当たり	5~204	202c3
	外れ	0~4, 205~239	202c4

【図 6 4 2】

RAM(主制御装置)	203
第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
確変フラグ	203g
入賞個数カウンタ	203j
変動時間カウンタ	203q
大当たり中フラグ	203r
小当たり中フラグ	203s
確変リミットカウンタ	203aa
突破モード中カウンタ	203ab
その他メモリエリア	203z

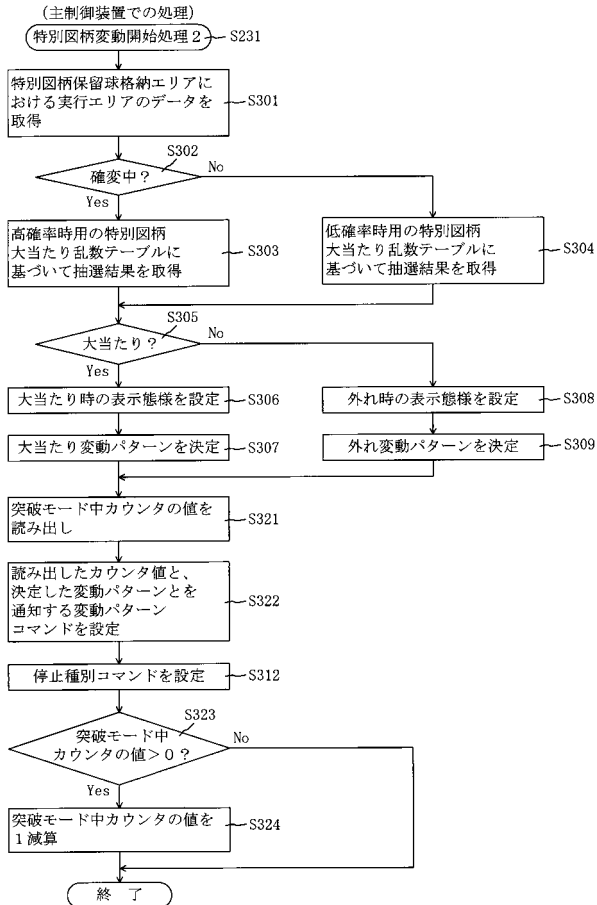
【図 6 4 3】



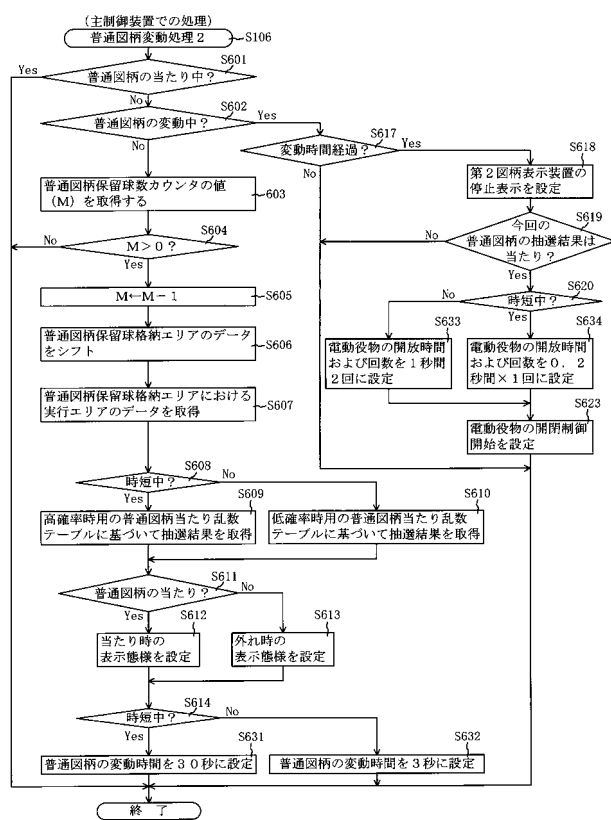
【図 6 4 4】

RAM (音声ランプ制御装置)	223
入賞情報格納エリア	223a
第1特別図柄保留球数カウンタ	223b
第2特別図柄保留球数カウンタ	223c
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
変動時間カウンタ	223f
突破演出カウンタ	223g
遊技状態格納エリア	223h
投入後フラグ	223i
その他メモリエリア	223z

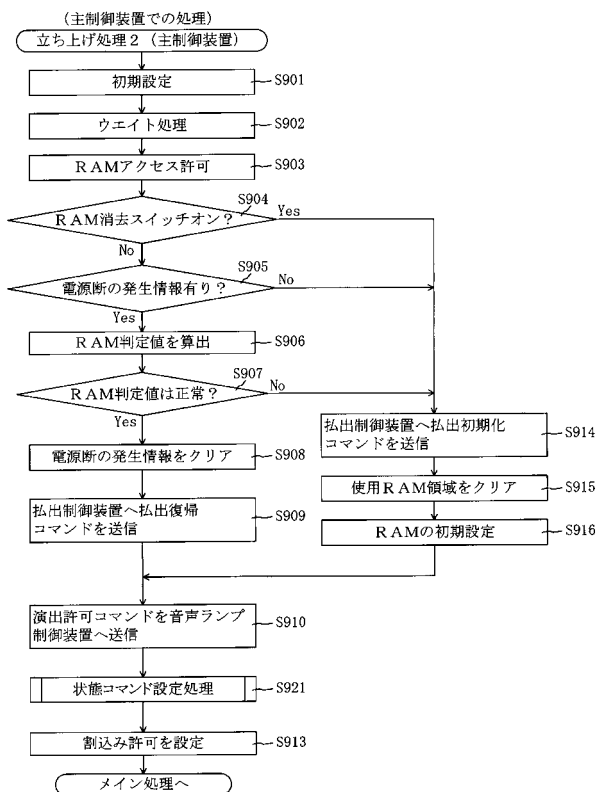
【図 6 4 5】



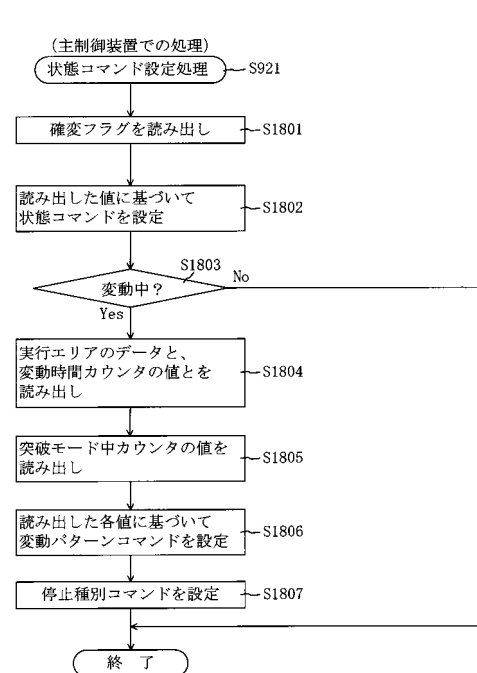
【図 6 4 6】



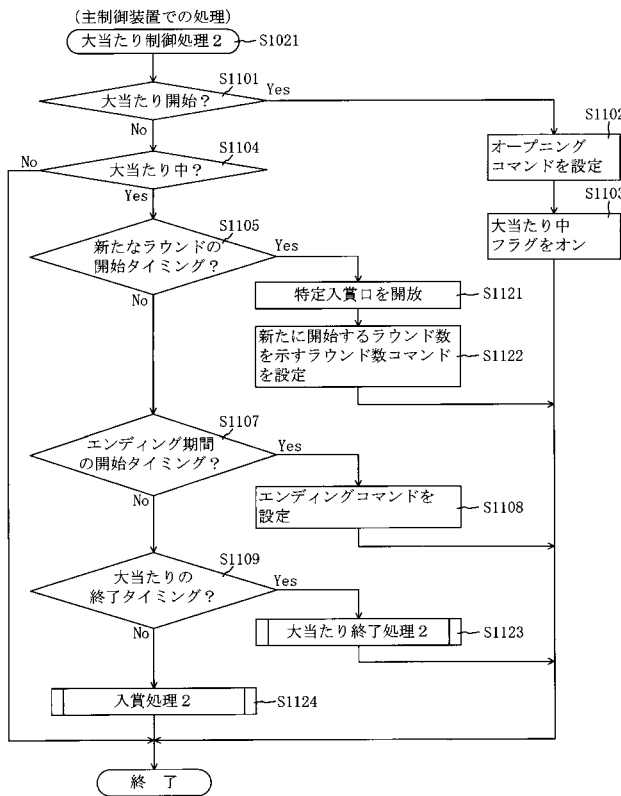
【図 6 4 7】



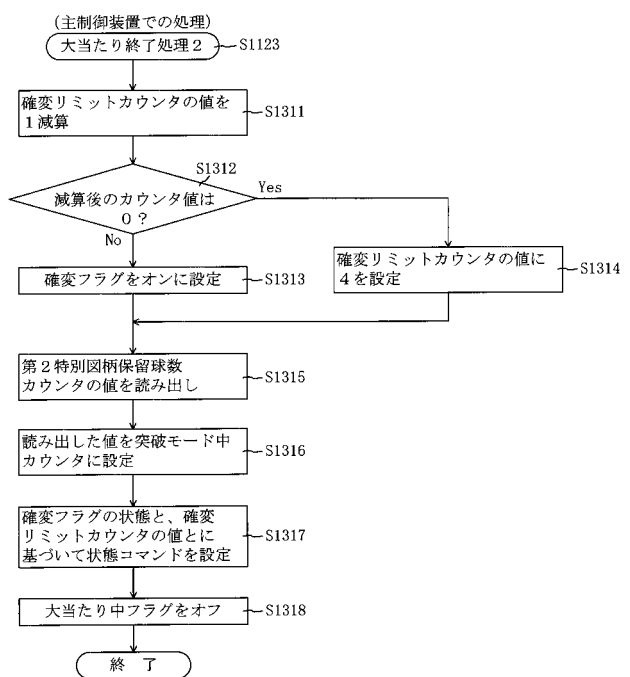
【図 6 4 8】



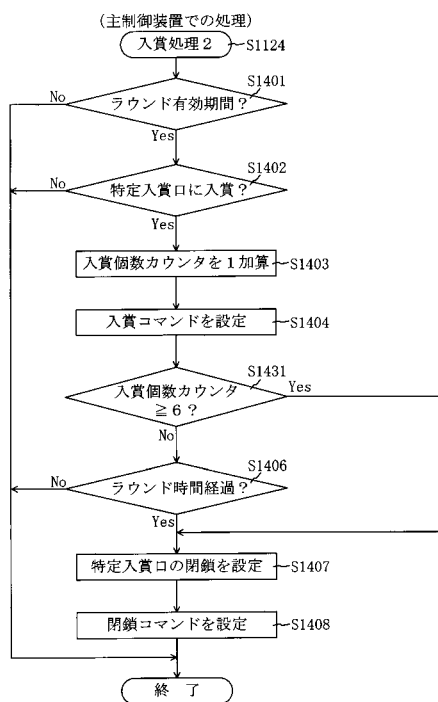
【图 6 4 9】



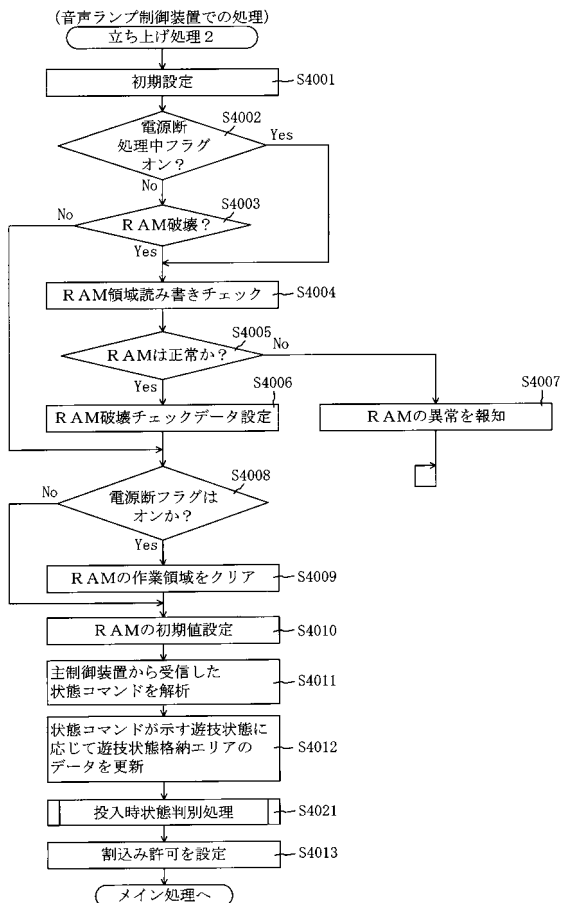
【図 6 5 0】



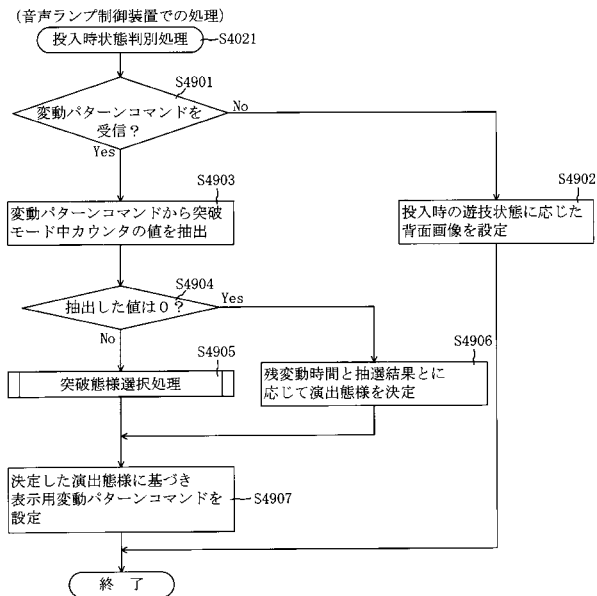
【図 6 5 1】



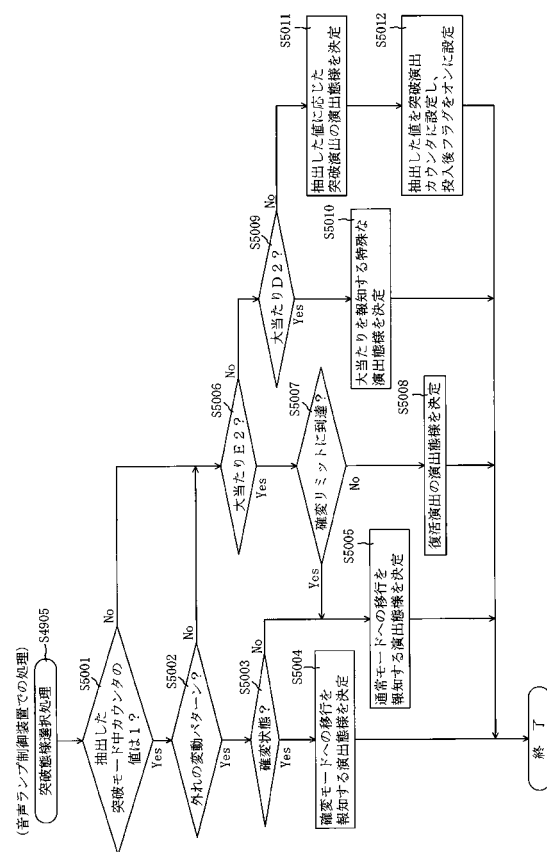
【图 6 5 2】



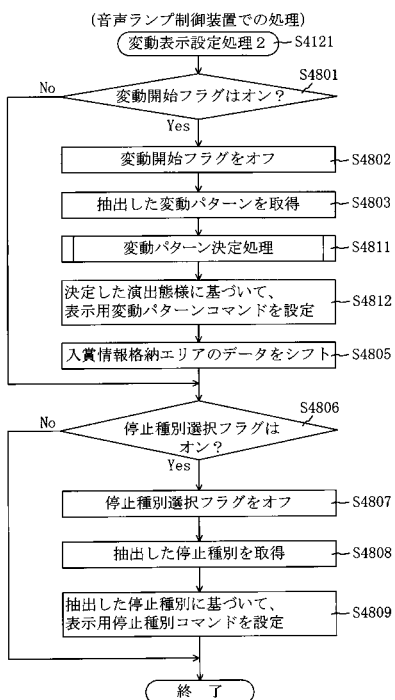
【図 6 5 3】



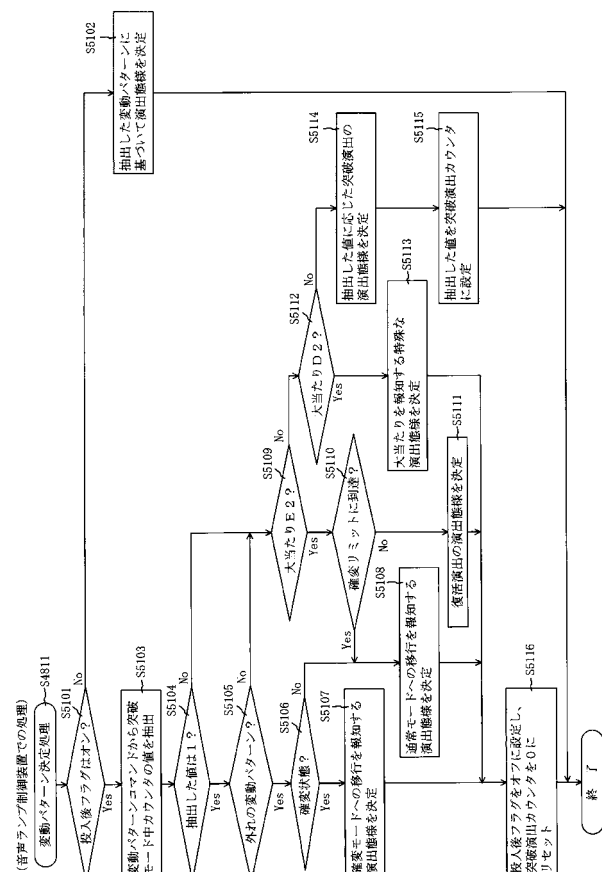
【図 6 5 4】



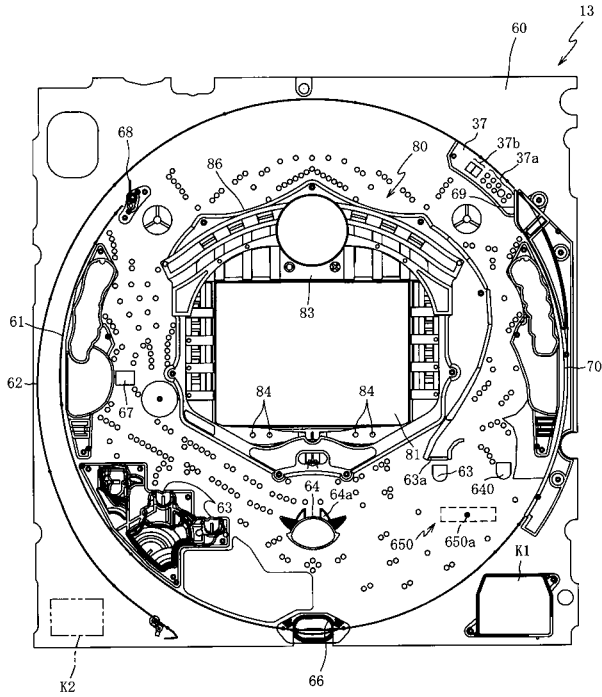
【図 6 5 5】



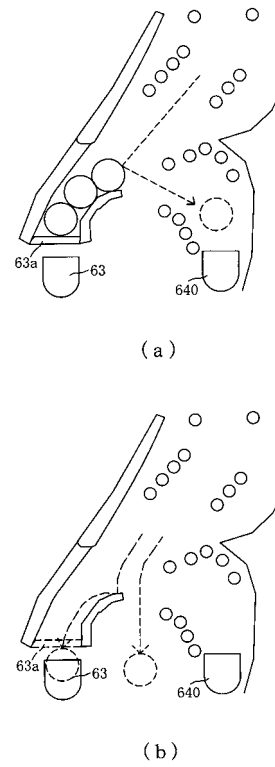
【図 6 5 6】



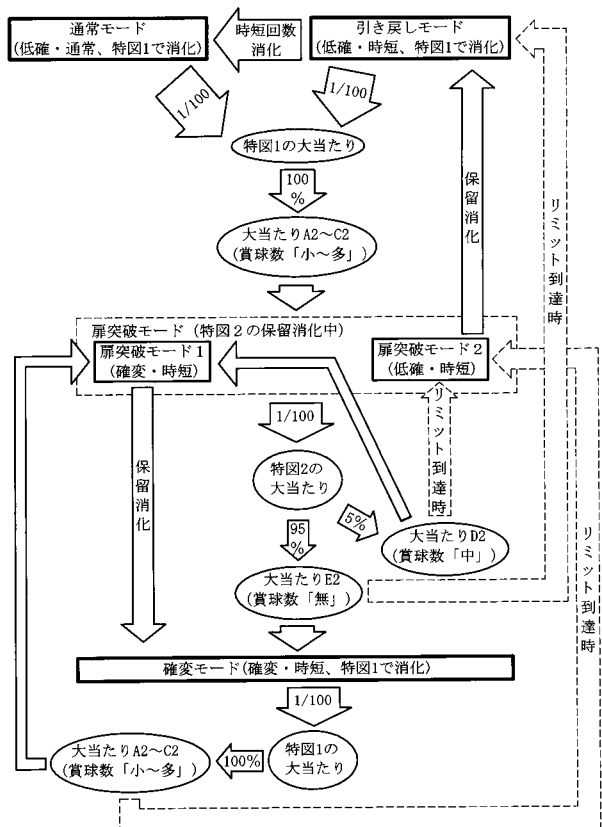
【図 6 5 7】



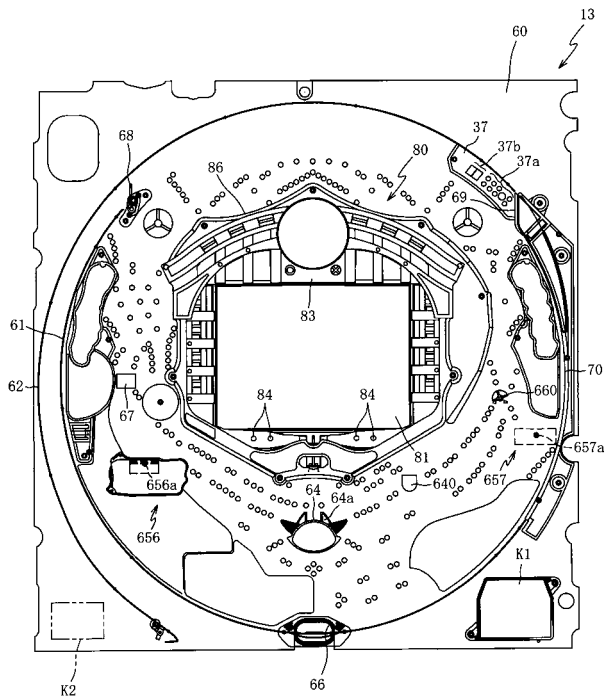
【図 6 5 8】



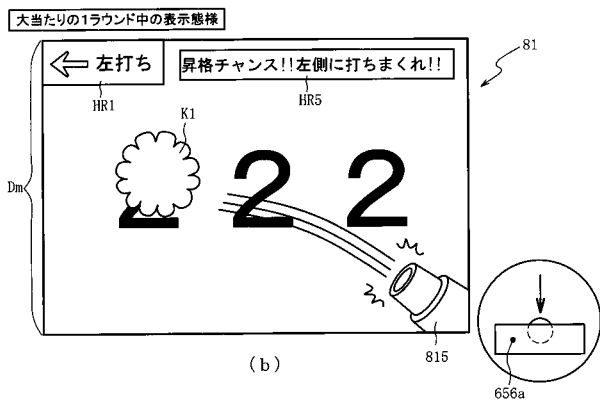
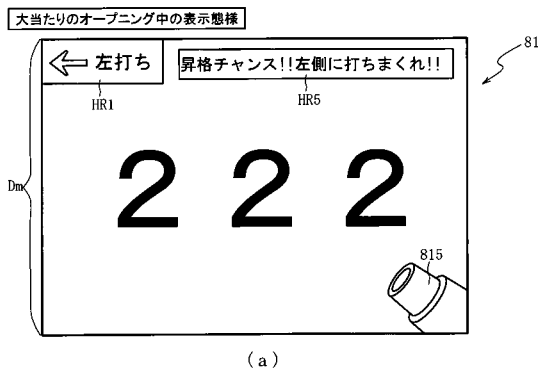
【図 6 5 9】



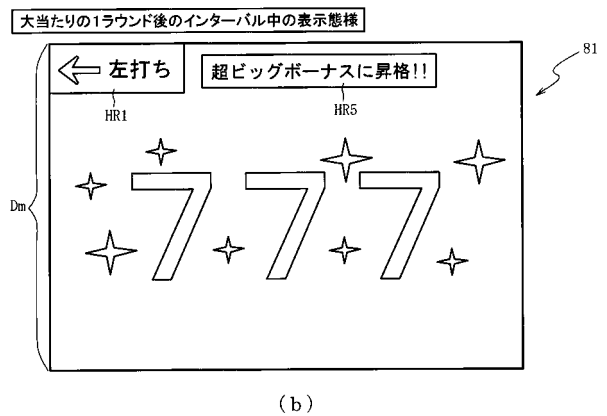
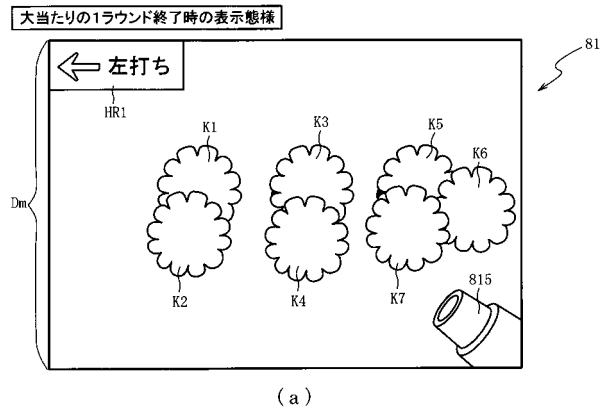
【図 6 6 0】



【図 6 6 1】



【図 6 6 2】



【図 6 6 3】

(a)

ROM (主制御装置)	202
第1当たり乱数テーブル	202a
第1当たり種別選択テーブル	202b
第2当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202d
開放シナリオ選択テーブル	202e

(b)

第1当たり種別選択テーブル202b		
特別図柄の種別	大当たり種別	第1当たり種別カウンタ値(0~99)
第1特別図柄	大当たりA 3 (16R 確変大当たり)	0~4
	大当たりB 3 (5R 確変大当たり)	5~84
	大当たりC 3 (2R 確変大当たり)	85~94
	大当たりD 3 [*] (16R 確変大当たり)	95~99
第2特別図柄	大当たりE 3 (16R 確変大当たり)	0~3
	大当たりF 3 (7R 通常大当たり)	4~48
	大当たりG 3 (6R 通常大当たり)	49~98
	大当たりH 3 [*] (16R 確変大当たり)	99

※大当たりD 3, H 3は全ラウンド左打ちで消化

【図 6 6 4】

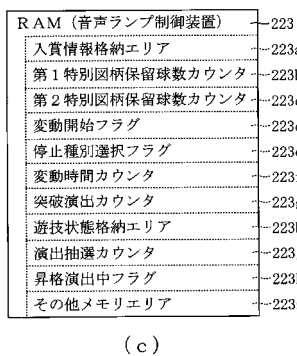
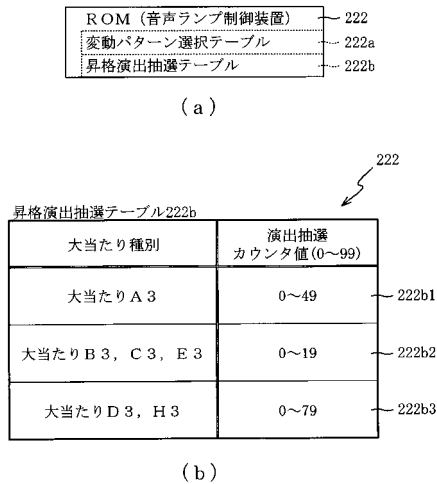
(a)

大当たり種別	開放動作	
	1ラウンド	2ラウンド以降
大当たりA 3~C 3 大当たりE 3	左特定入賞口 (長開放)	右特定入賞口 (長開放)
大当たりD 3, H 3	左特定入賞口 (長開放)	
大当たりF 3, G 3	右特定入賞口 (短開放)	

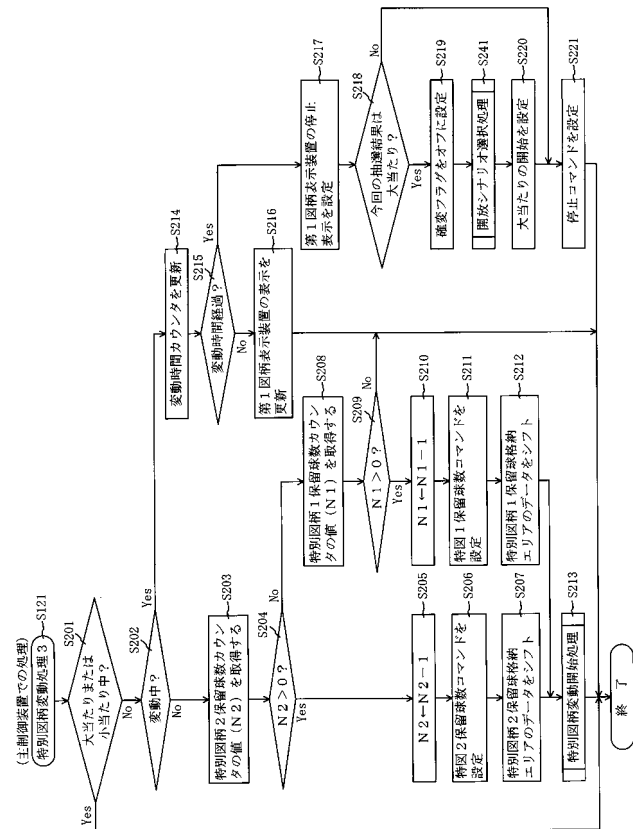
(b)

RAM (主制御装置)	203
第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
確変フラグ	203g
確変設定フラグ	203h
確変通過カウンタ	203i
入賞個数カウンタ	203j
残球タイムフラグ	203k
残球タイム	203m
確変有効フラグ	203n
確変有効タイム	203o
排出個数カウンタ	203p
変動時間カウンタ	203q
大当たり中フラグ	203r
小当たり中フラグ	203s
ラウンド終了フラグ	203t
開放シナリオ格納エリア	203ba
その他メモリア	203z

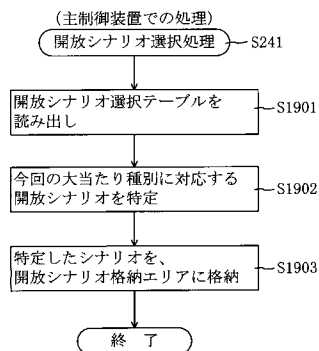
【図 6 6 5】



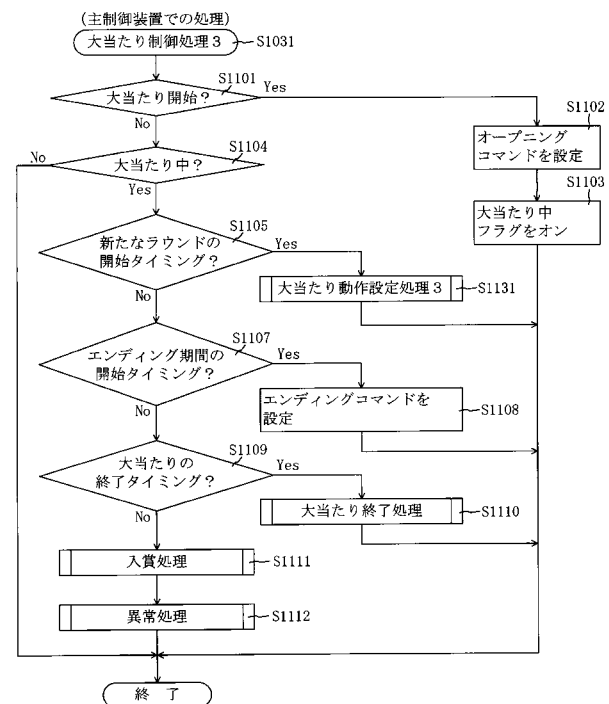
【図 6 6 6】



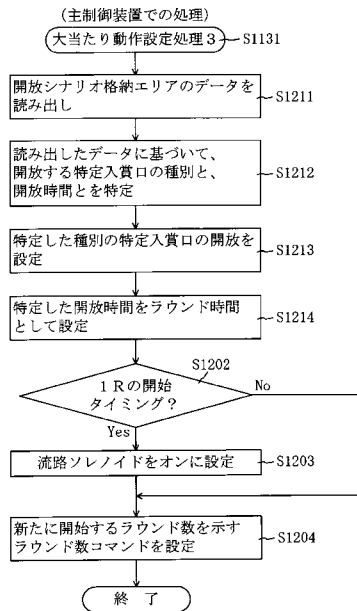
【図 6 6 7】



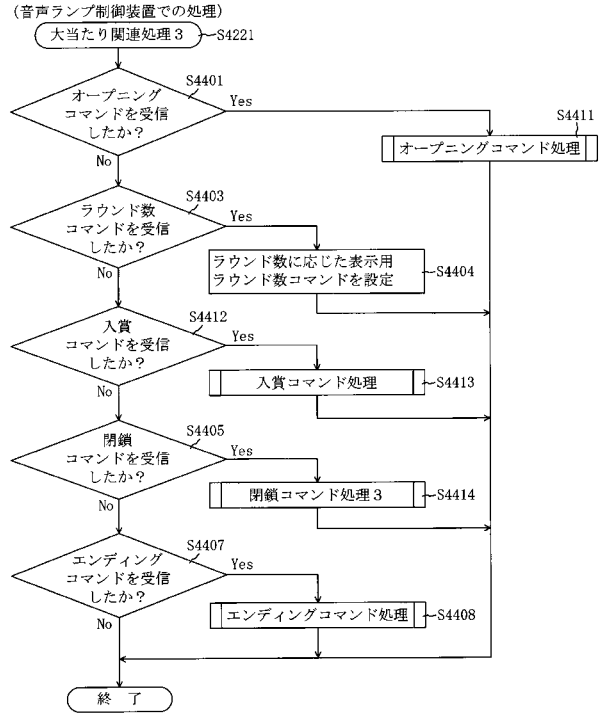
【図 6 6 8】



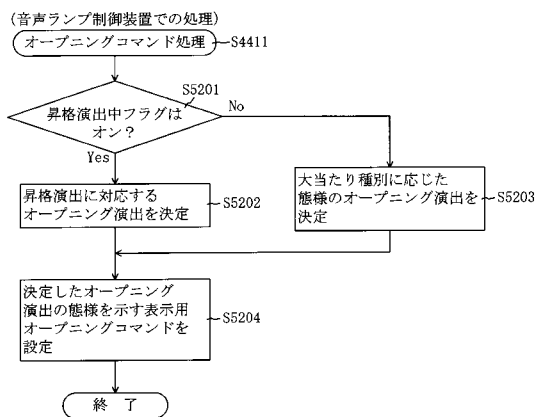
【図 6 6 9】



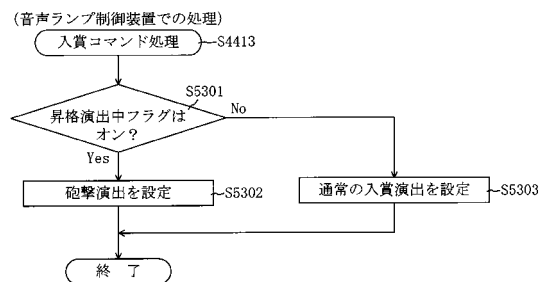
【図 6 7 0】



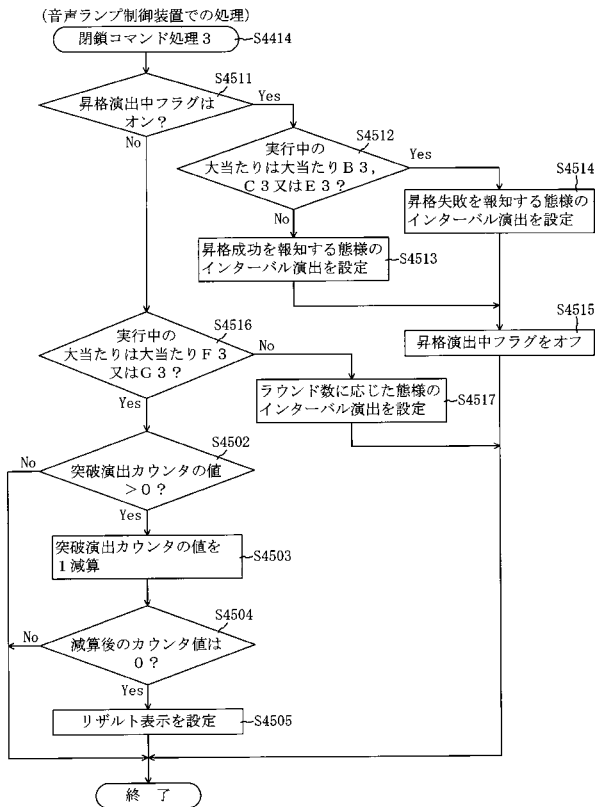
【図 6 7 1】



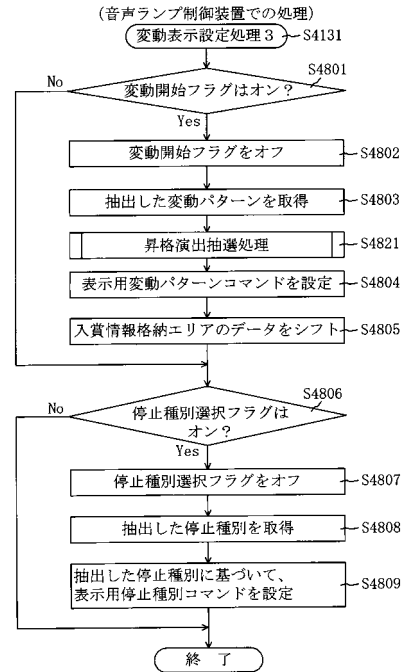
【図 6 7 2】



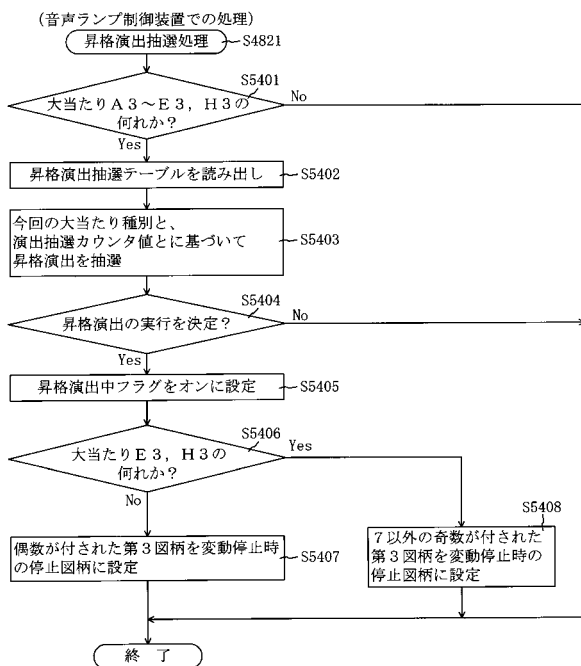
【図 673】



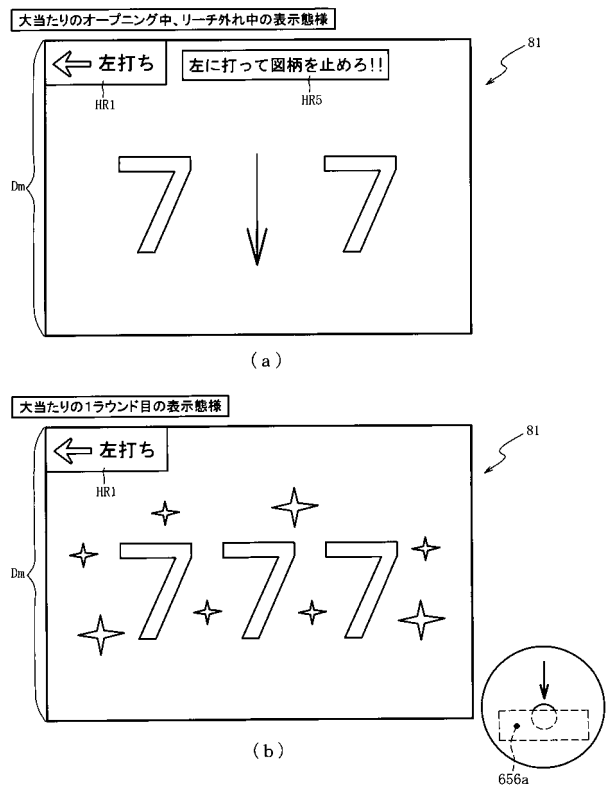
【図 674】



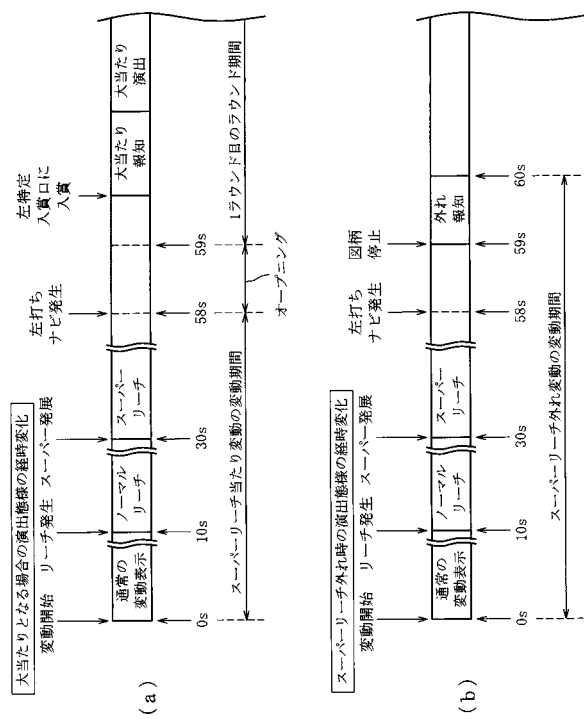
【図 675】



【図 676】



【図 6 7 7】



【図 6 7 8】

第1当たり種別選択テーブル202b

特別図柄の種別	大当たり種別	第1当たり種別カウンタ値(0~99)
第1特別図柄	大当たりA 4 (16R確変大当たり)	0~9
	大当たりB 4 (5R確変大当たり)	10~19
	大当たりC 4 (5R確変大当たり)	20~89
	大当たりD 4 (2R確変大当たり)	90, 91
	大当たりE 4 (2R確変大当たり)	92~99
第2特別図柄	大当たりF 4 (16R確変大当たり)	0~4
	大当たりG 4 (7R通常大当たり)	5~49
	大当たりH 4 (6R通常大当たり)	50~99

【図 6 7 9】

変動パターン選択テーブル

特図1当たり用テーブル
特図1外れ(通常)用テーブル
特図1外れ(確変)用テーブル
特図2当たり(4変動以下)用テーブル
特図2当たり(5変動以上)用テーブル
特図2外れ(4変動以下)用テーブル
特図2外れ(5変動以上)用テーブル
特殊当たり後当たり用テーブル
特殊当たり後外れ用テーブル

【図 6 8 0】

RAM(主制御装置)

第1特別図柄保留球格納エリア
第2特別図柄保留球格納エリア
普通図柄保留球格納エリア
第1特別図柄保留球数カウンタ
第2特別図柄保留球数カウンタ
普通図柄保留球数カウンタ
確変フラグ
確変設定フラグ
確変通過カウンタ
入賞個数カウンタ
残球タイムフラグ
残球タイム
確変有効フラグ
確変有効タイム
排出個数カウンタ
変動時間カウンタ
大当たり中フラグ
小当たり中フラグ
ラウンド終了フラグ
変動回数カウンタ
特殊当たり後フラグ
その他メモリエリア

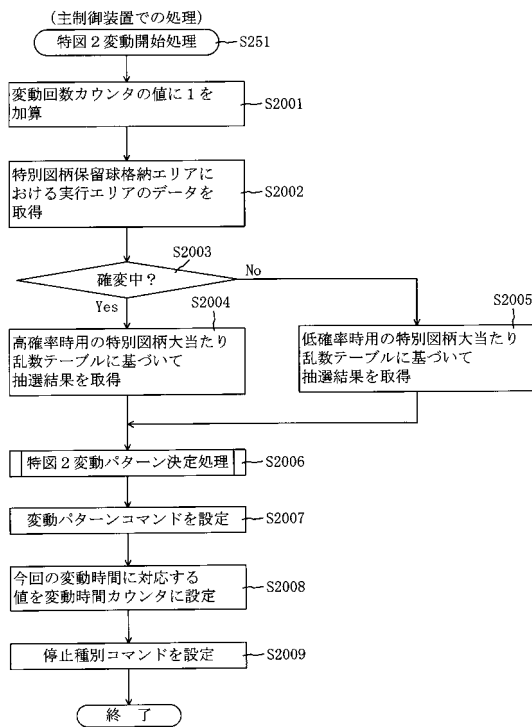
特殊当たり後当たり用テーブル

変動種別 カウンタCS1	0	1~198
常時	当たりミドル変動 (3秒)	当たりショート変動 (1秒)

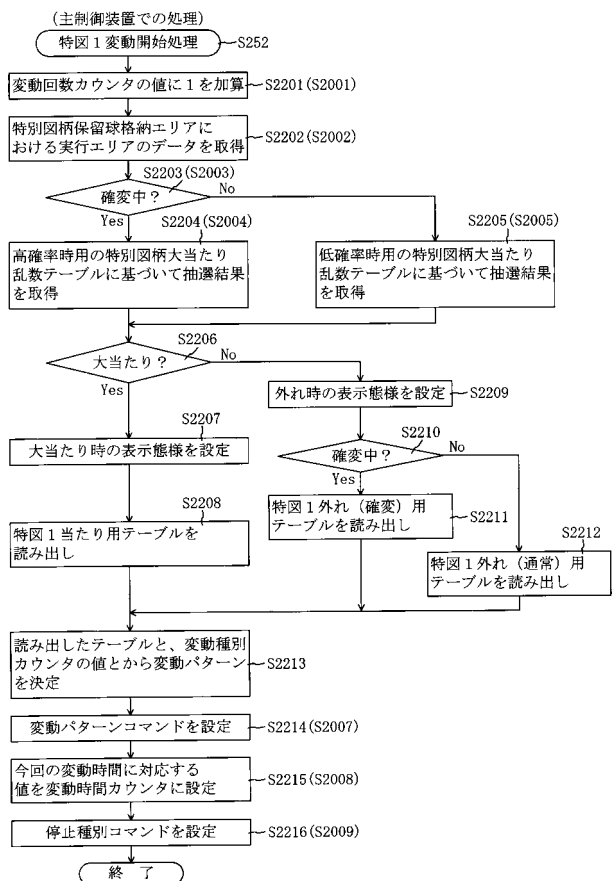
特殊当たり後外れ用テーブル

変動種別 カウンタCS1	0~66	67~198
常時	外れミドル変動 (3秒)	外れショート変動 (1秒)

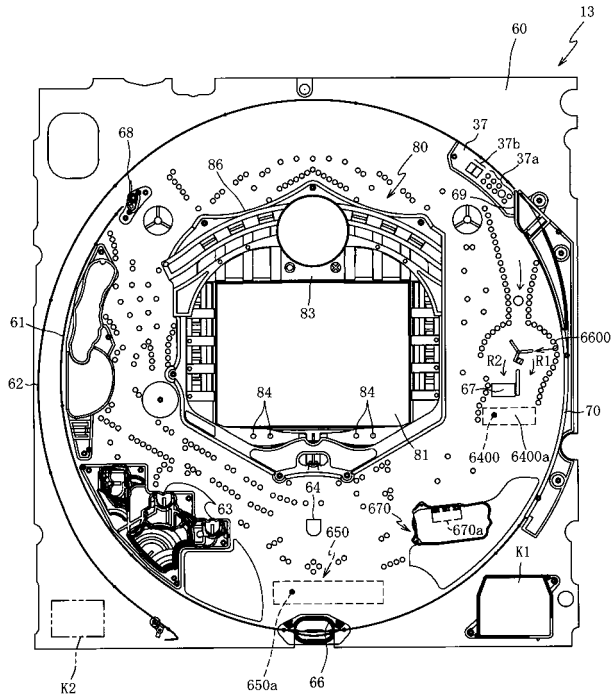
【図 6 8 2】



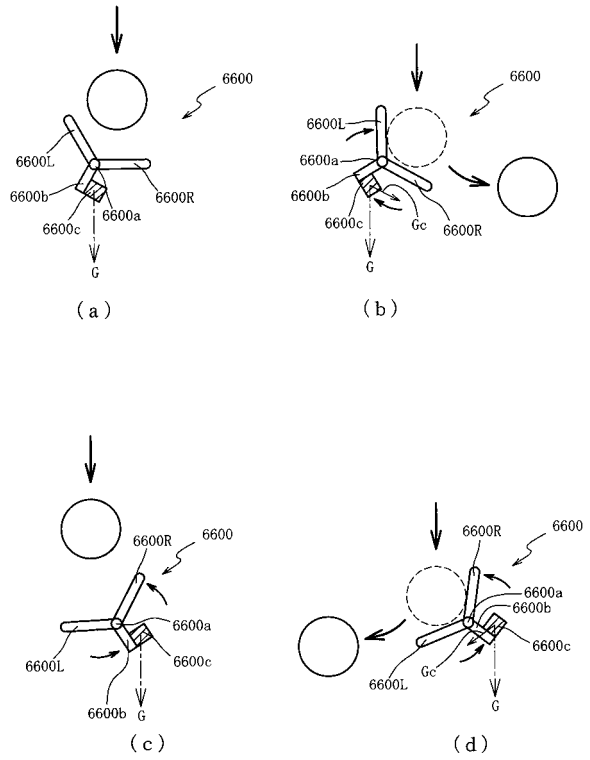
【図 6 8 4】



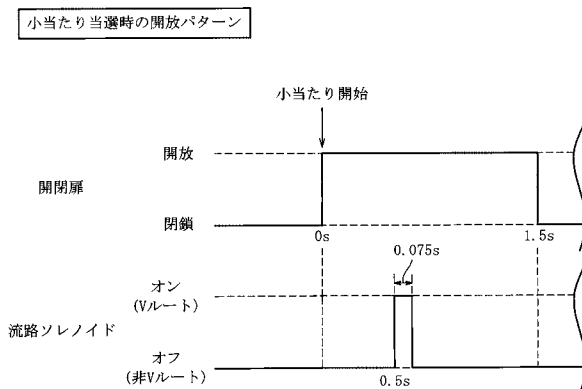
【図 685】



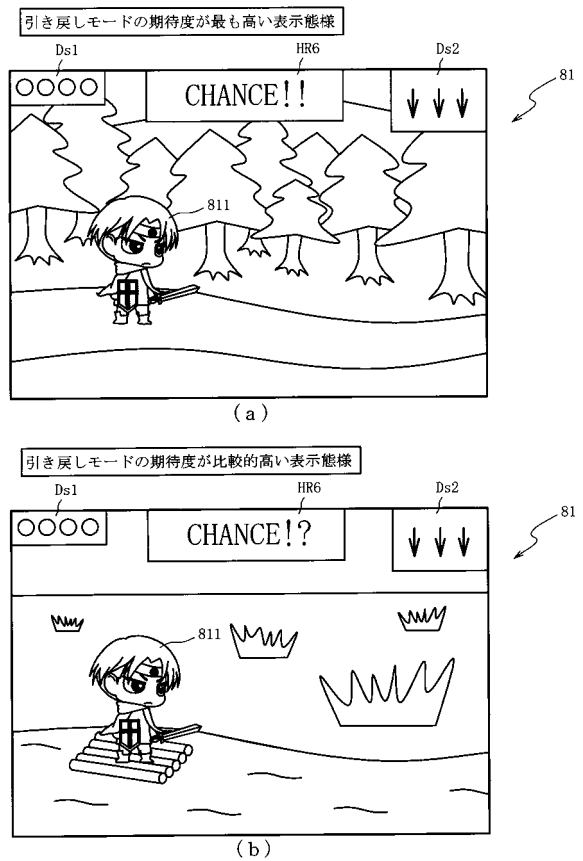
【図 686】



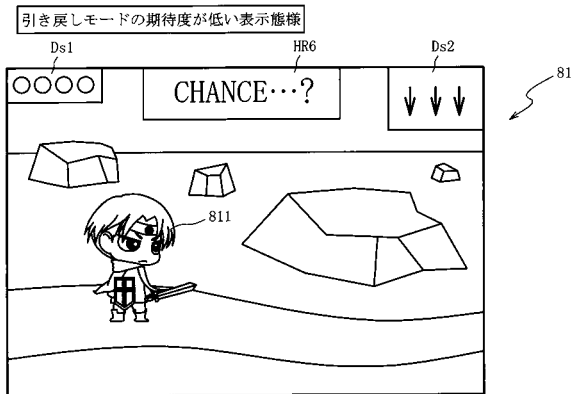
【図 687】



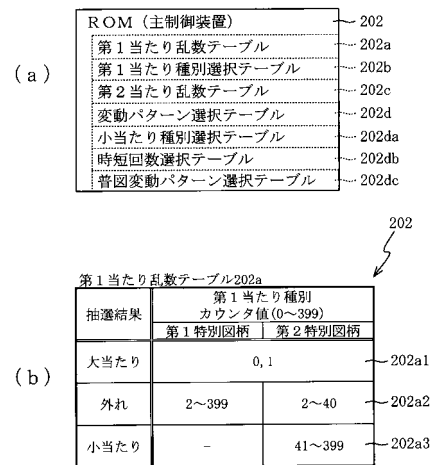
【図 688】



【図 6 8 9】



【図 6 9 0】



【図 6 9 1】

(a)

第 1 当たり種別選択テーブル 202b

特別図柄の種別	大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ値 C 2 (0~99)
第 1 特別図柄	大当たり A 5 (5R 時短大当たり)	0~49
	大当たり B 5 (5R 特殊大当たり)	50~99
第 2 特別図柄	大当たり C 5 (10R 特殊大当たり)	0~99

(b)

小当たり種別選択テーブル 202da

小当たり種別	V 通過時の 大当たり種別	小当たり種別 カウンタ値 C 5 (0~99)
小当たり A	大当たり C 5 (10R 特殊大当たり)	0~49
小当たり B	大当たり D 5 (15R 時短大当たり)	50~79
小当たり C	大当たり E 5 (10R 引き戻し大当たり)	80~94
小当たり D	大当たり F 5 (10R 引き戻し大当たり)	95~99

(c)

時短回数選択テーブル 202db

大当たり種別	当選時の遊技状態	
	通常状態	時短状態
大当たり A 5	100	100 (時短 A)
大当たり D 5	(時短 A)	(時短 A)
大当たり B 5	0	100 (時短 A)
大当たり C 5	0	(時短 A)
大当たり E 5	0	30 (時短 B)
大当たり F 5	0	100 (時短 B)

【図 6 9 2】

(a)

変動パターン選択テーブル

変動パターン選択テーブル	202d
特図 1 当たり用テーブル	202d1
特図 1 外れ用テーブル	202d11
特図 2 当たり用テーブル	202d12
特図 2 外れ (通常・引き戻し) 用テーブル	202d13
特図 2 外れ (連荘) 用テーブル	202d14

(b)

特図 2 当たり用テーブル

変動種別 カウンタ CS 1	0~198
通常・引き戻し	当たり超ロング変動 (180秒)
連荘	当たりミドル変動 (10秒)

(c)

特図 2 外れ (通常・引き戻し) 用テーブル

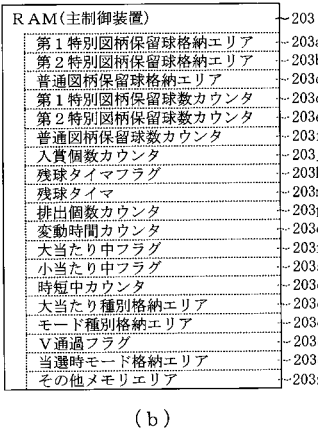
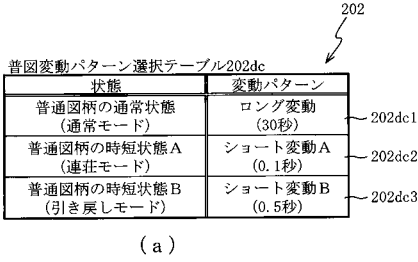
変動種別 カウンタ CS 1	0~198
外れ・小当たり共通	外れ超ロング変動 (180秒)

(d)

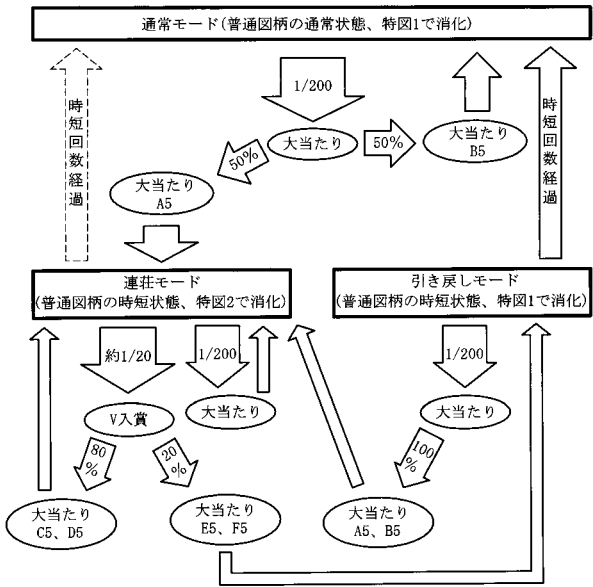
特図 2 外れ (連荘) 用テーブル

変動種別 カウンタ CS 1	0~174	175~198
外れ共通	外れミドル変動 (10秒)	
小当たり	小当たり ショート変動 (5秒)	小当たり ミドル変動 (10秒)

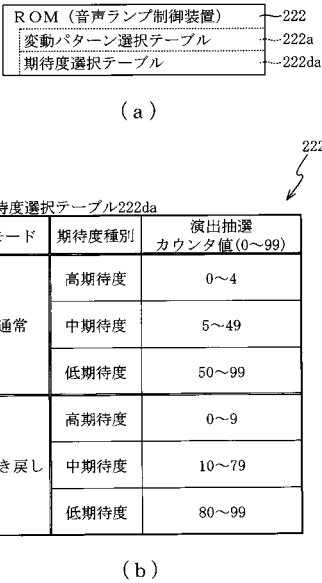
【図 6 9 3】



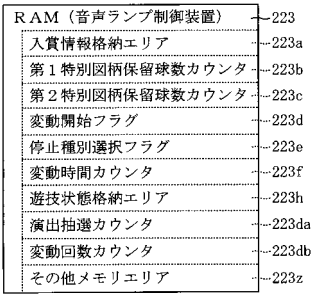
【図 6 9 4】



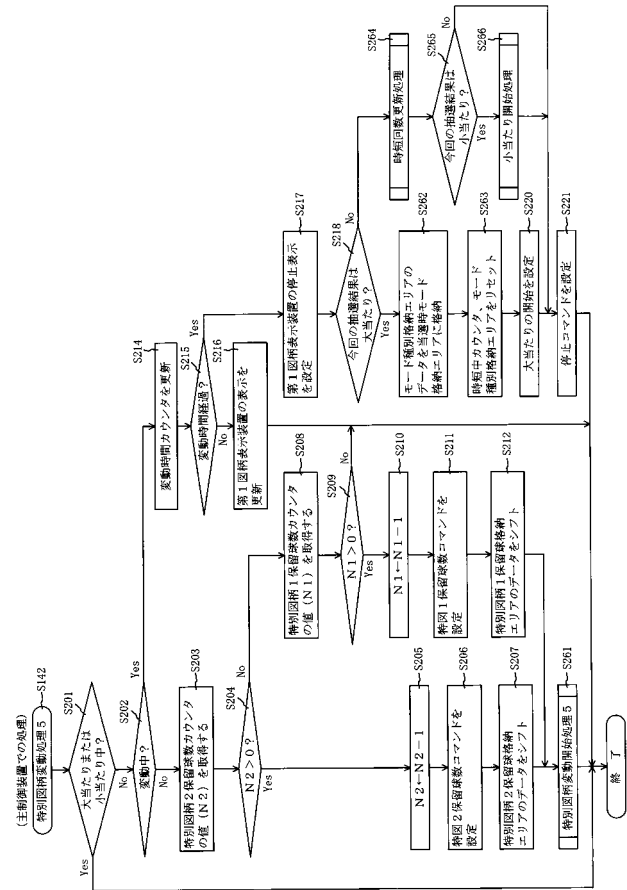
【図 6 9 5】



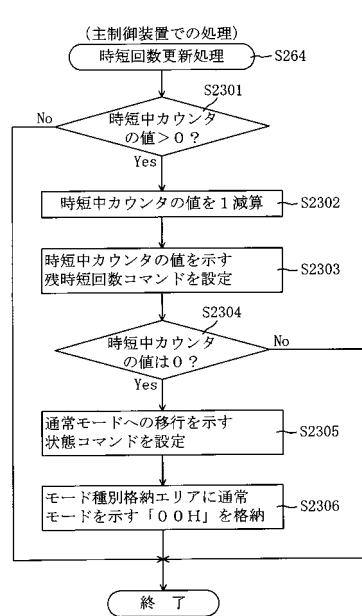
【図 6 9 6】



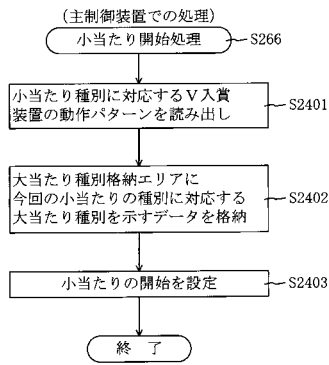
【 図 6 9 8 】



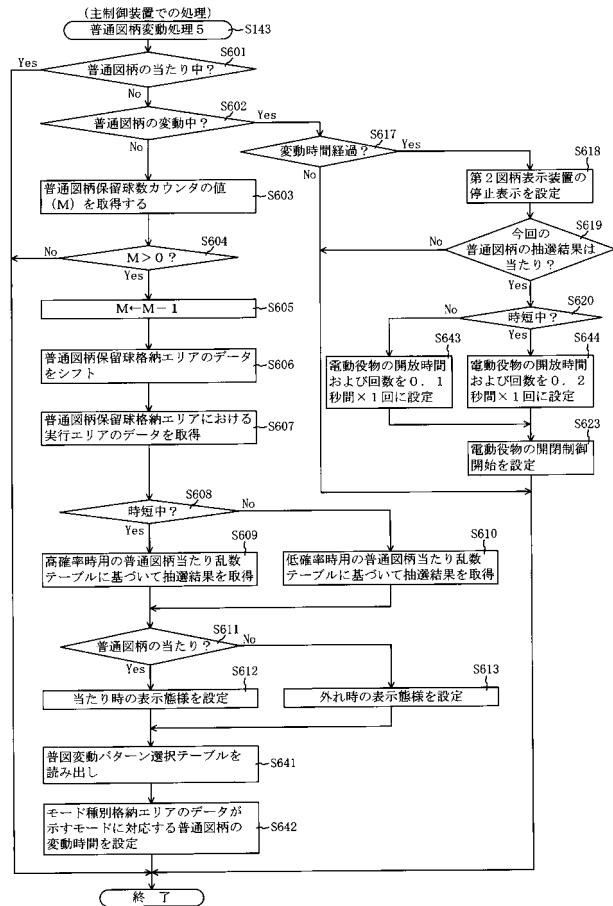
【図 7 0 0】



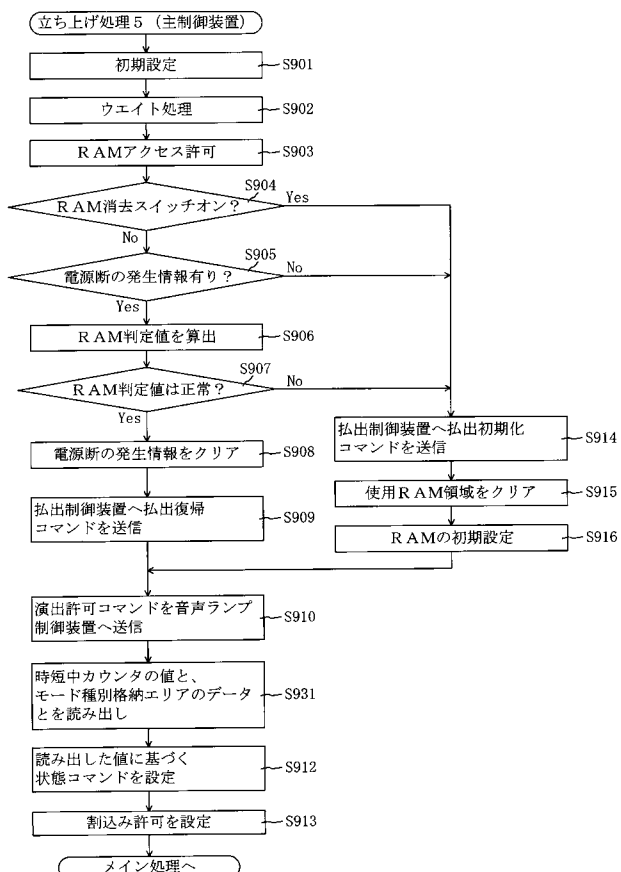
【図 701】



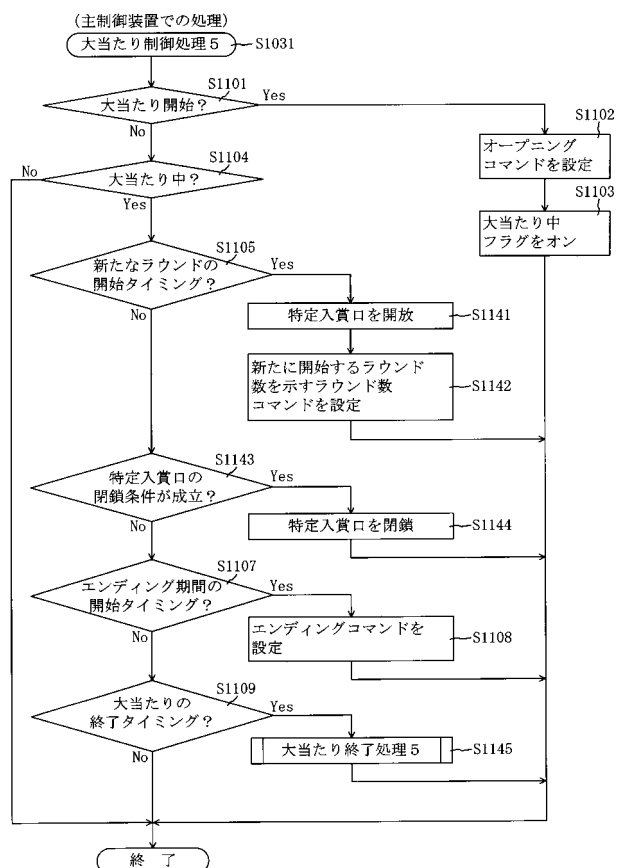
【図 702】



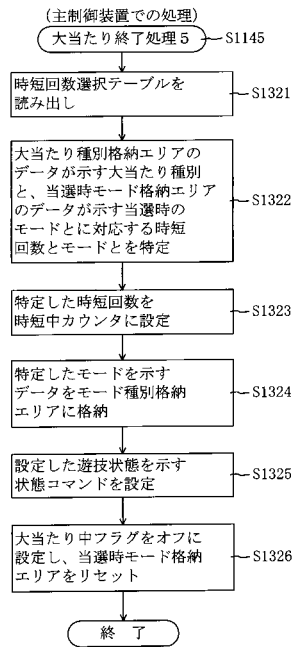
【図 703】



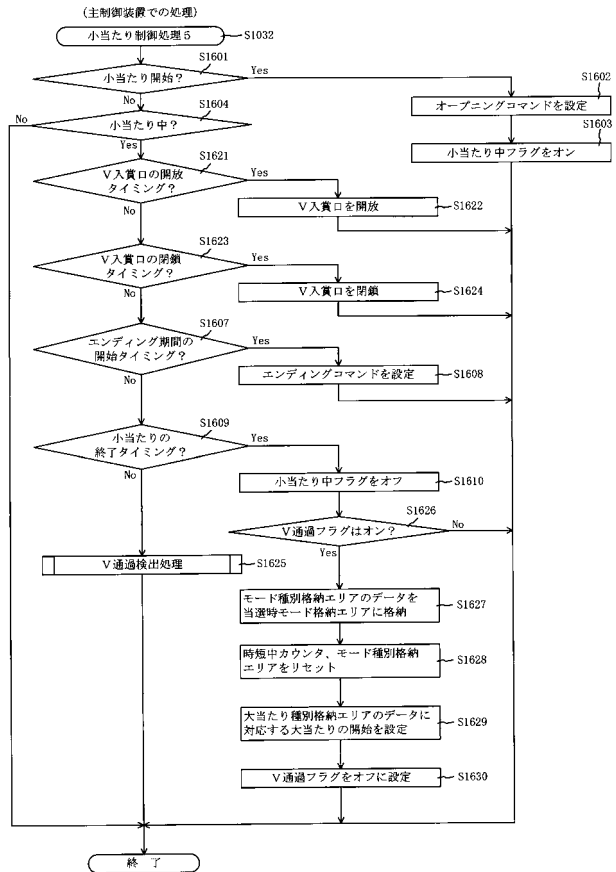
【図 704】



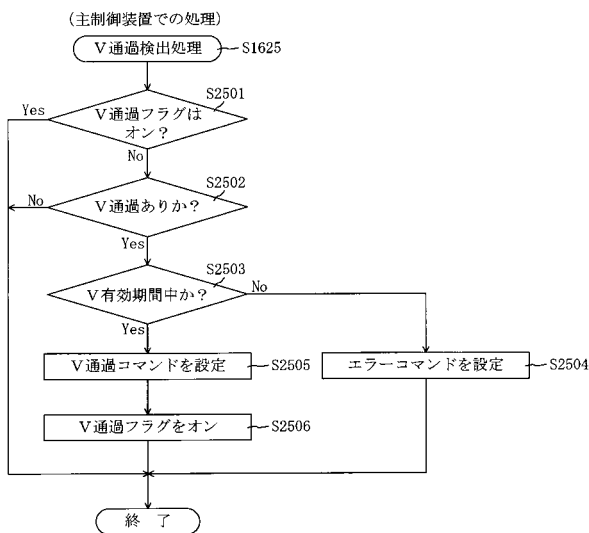
【図 705】



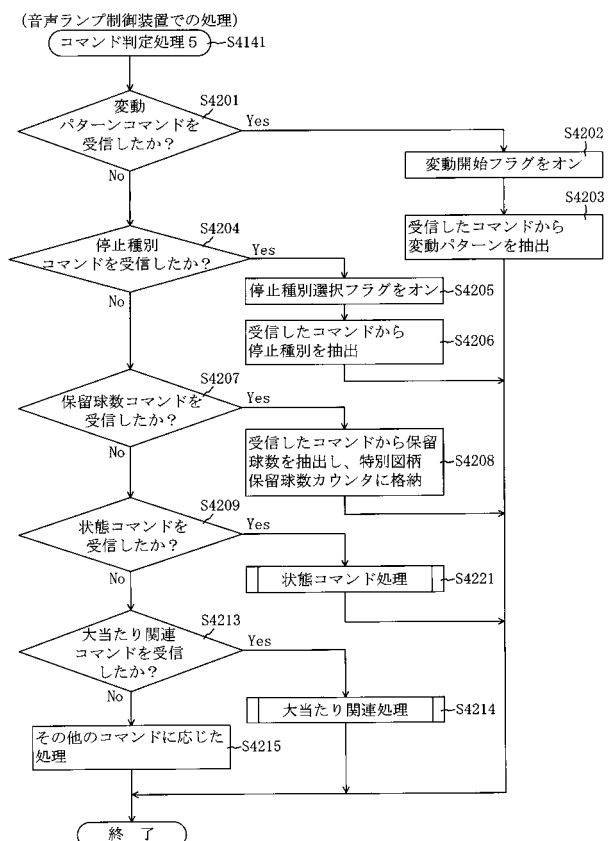
【図 706】



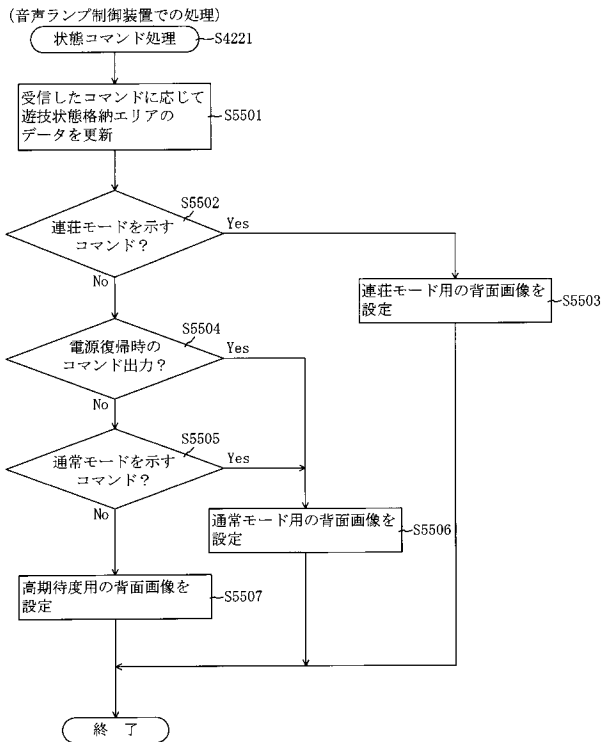
【図 707】



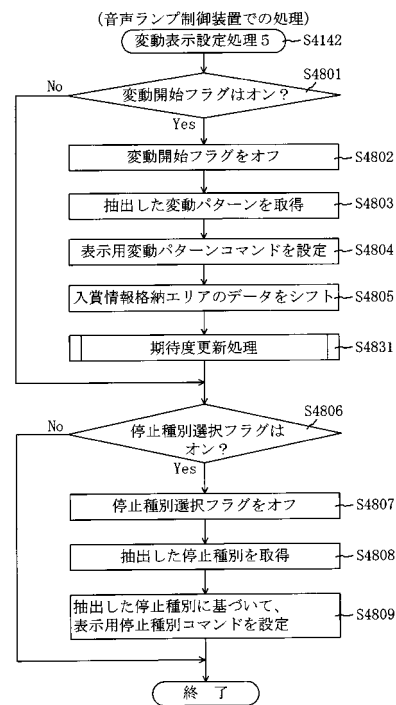
【図 708】



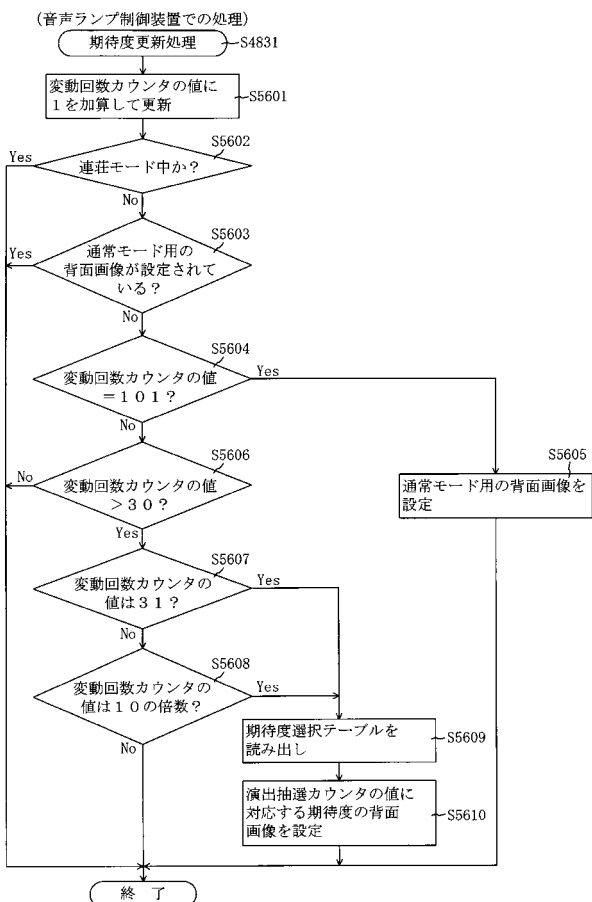
【図 7 0 9】



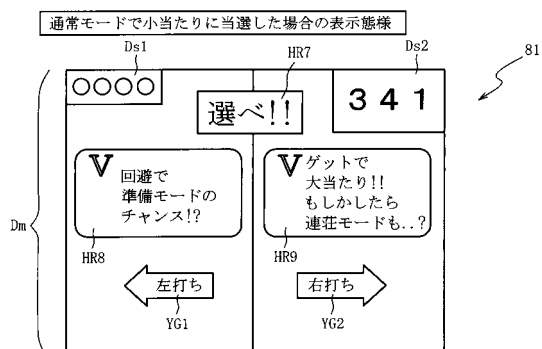
【図 7 1 0】



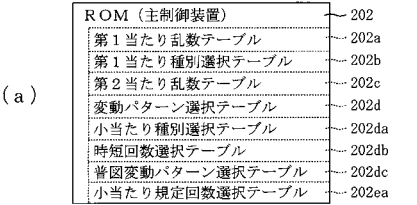
【図 7 1 1】



【図 7 1 2】



【図 7 1 3】



(b)

第 1 当たり乱数テーブル 202a

抽選結果	第 1 当たり乱数 カウンタ値 (0~399)	
	第 1 特別図柄	第 2 特別図柄
大当たり	0~4	
外れ	5~397	5~40
小当たり	398, 399	41~399

(c)

第 1 当たり種別選択テーブル 202b

特別図柄の 種別	大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ値 C 2 (0~99)
第 1 特別図柄	大当たり A 6 (5R 特殊大当たり)	0~69
	大当たり B 6 (5R 連荘モード大当たり)	70~99
第 2 特別図柄	大当たり C 6 (15R 連荘モード大当たり)	0~99

【図 7 1 4】

小当たり種別選択テーブル 202da

特別図柄	小当たり種別	V 通過時の 大当たり種別	小当たり種別 カウンタ値 C 5 (0~99)
第 1 特別図柄	小当たり A 6	大当たり D 6 (5R 通常モード大当たり)	0~49
	小当たり B 6	大当たり B 6 (5R 連荘モード大当たり)	50~89
	小当たり C 6	大当たり E 6 (5R 準備モード大当たり)	90~99
第 2 特別図柄	小当たり D 6	大当たり C 6 (15R 連荘モード大当たり)	0~29
	小当たり E 6	大当たり F 6 (10R 特殊大当たり)	30~79
	小当たり F 6	大当たり G 6 (10R 通常モード大当たり)	80~89
	小当たり G 6	大当たり H 6 (10R 通常モード大当たり)	90~94
	小当たり H 6	大当たり I 6 (10R 通常モード大当たり)	95~99

(a)

時短回数選択テーブル 202db

大当たり種別	当選時の遊技状態	
	通常状態	時短状態
大当たり A 6	100 (時短 A)	100 (時短 B)
大当たり B 6	100 (時短 A)	100 (時短 A)
大当たり D 6	100 (時短 B)	100 (時短 B)
大当たり E 6	0	0
大当たり F 6	0	100 (時短 A)
大当たり G 6	100 (時短 B)	50 (時短 B)
大当たり H 6	100 (時短 B)	25 (時短 B)
大当たり I 6	100 (時短 B)	1 (時短 B)

【図 7 1 5】

小当たり規定回数選択テーブル 202ea

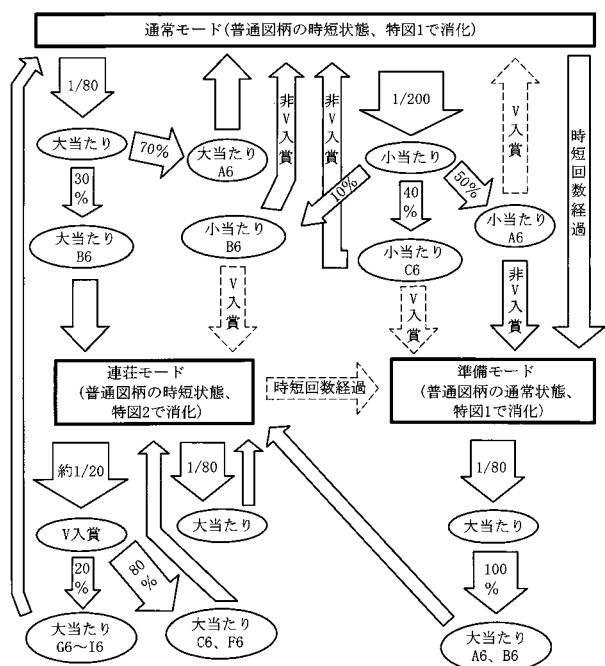
小当たり規定 種別	当選時の遊技状態	
	通常状態	時短状態
大当たり A 6	全小当たり : 100 回	小当たり A 6 : 1 回 小当たり A 6 以外 : 100 回
大当たり B 6	全小当たり : 100 回	全小当たり : 100 回
大当たり D 6	全小当たり : 100 回	小当たり A 6 : 1 回 小当たり A 6 以外 : 100 回
大当たり G 6	全小当たり : 100 回	全小当たり : 0 回
大当たり I 6	全小当たり : 100 回	全小当たり : 100 回

【図 7 1 6】

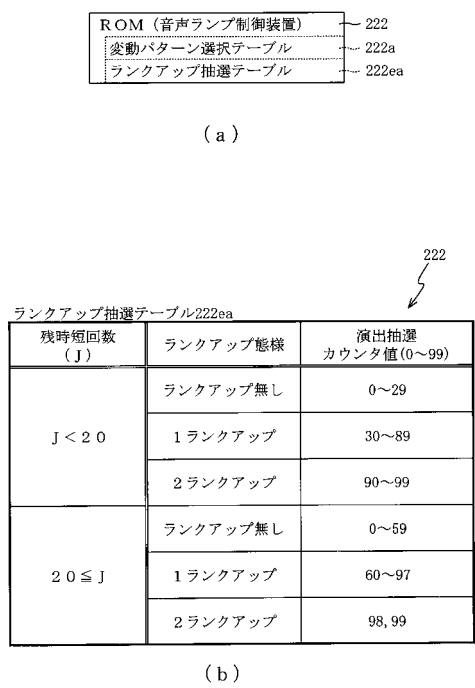
RAM (主制御装置)

第 1 特別図柄保留球格納エリア	203a
第 2 特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第 1 特別図柄保留球数カウンタ	203d
第 2 特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
入賞個数カウンタ	203j
残球タイマフラグ	203k
残球タイマ	203m
排出個数カウンタ	203p
変動時間カウンタ	203q
大当たり中フラグ	203r
小当たり中フラグ	203s
時短中カウンタ	203da
大当たり種別格納エリア	203db
モード種別格納エリア	203dc
V 通過フラグ	203dd
当選時モード格納エリア	203de
小当たり規定回数格納エリア	203ea
その他メモリエリア	203z

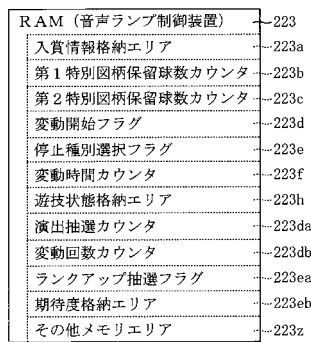
【図 7 1 7】



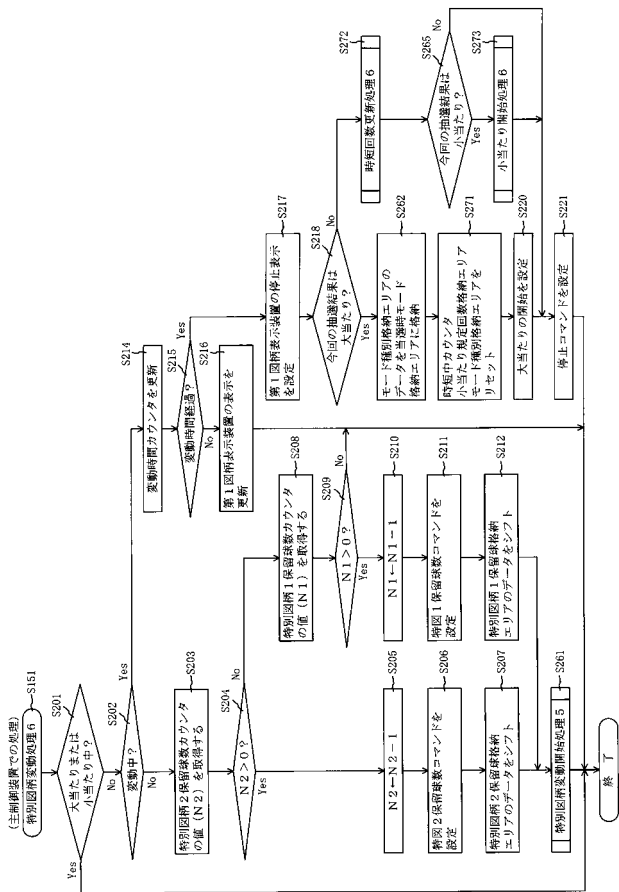
【図 7 1 8】



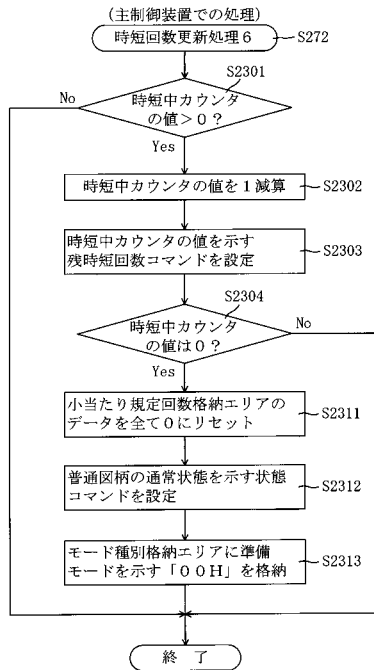
【図 7 1 9】



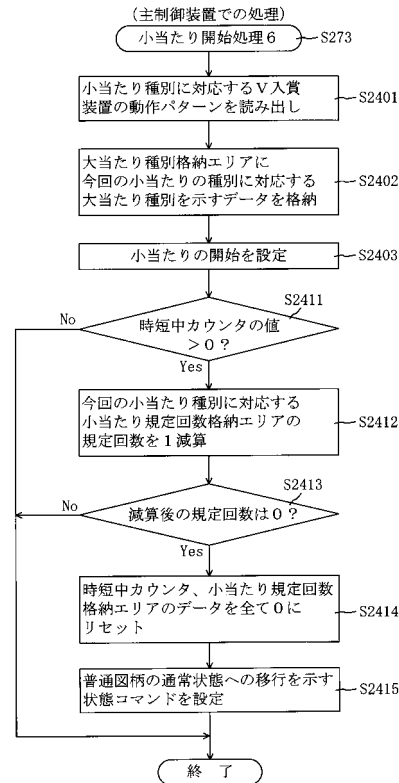
【図 7 2 0】



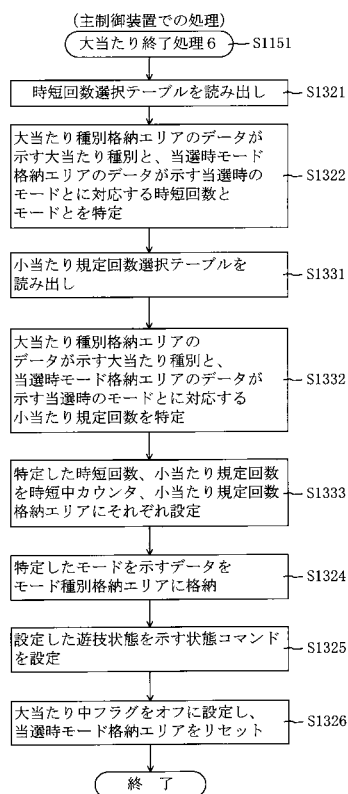
【図 7 2 1】



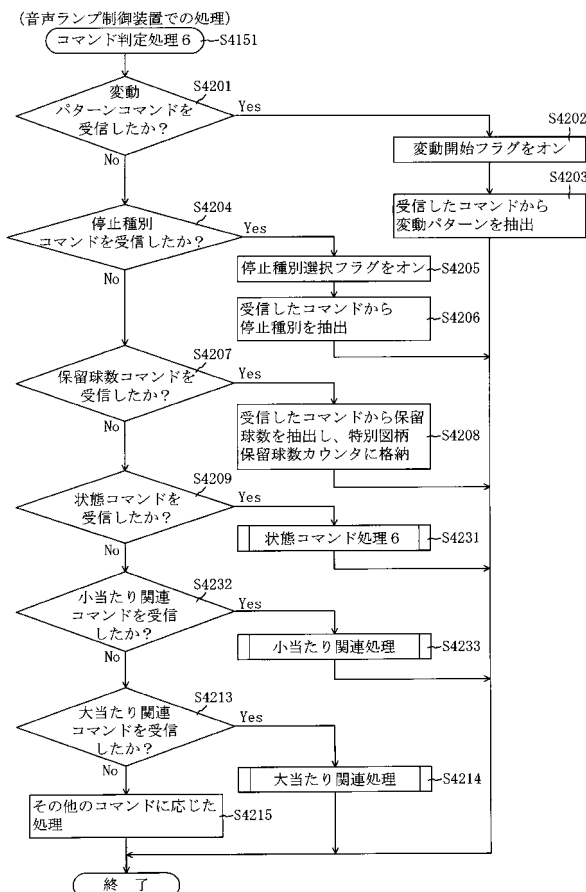
【図 7 2 2】



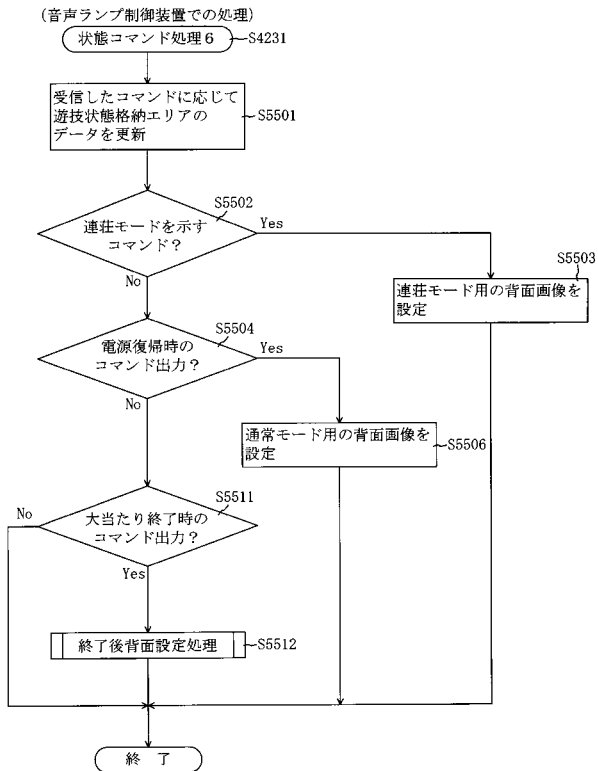
【図 7 2 3】



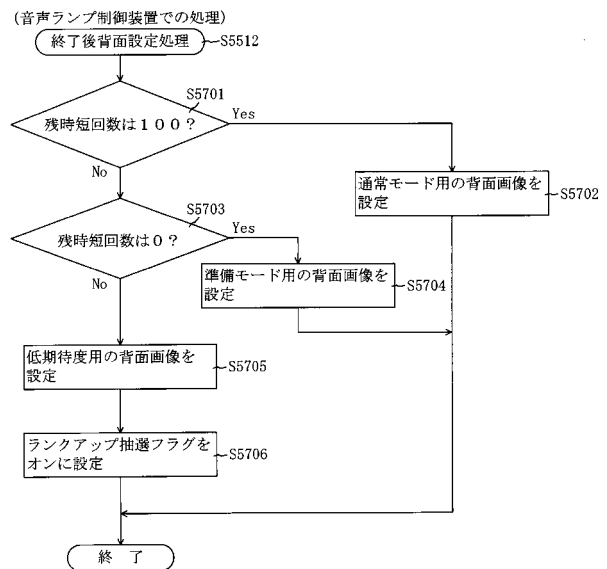
【図 7 2 4】



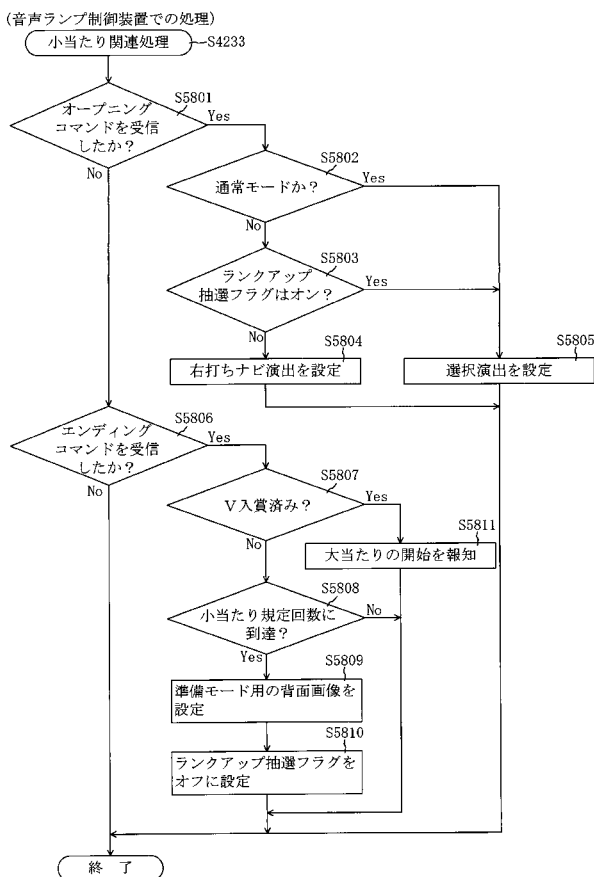
【図 7 2 5】



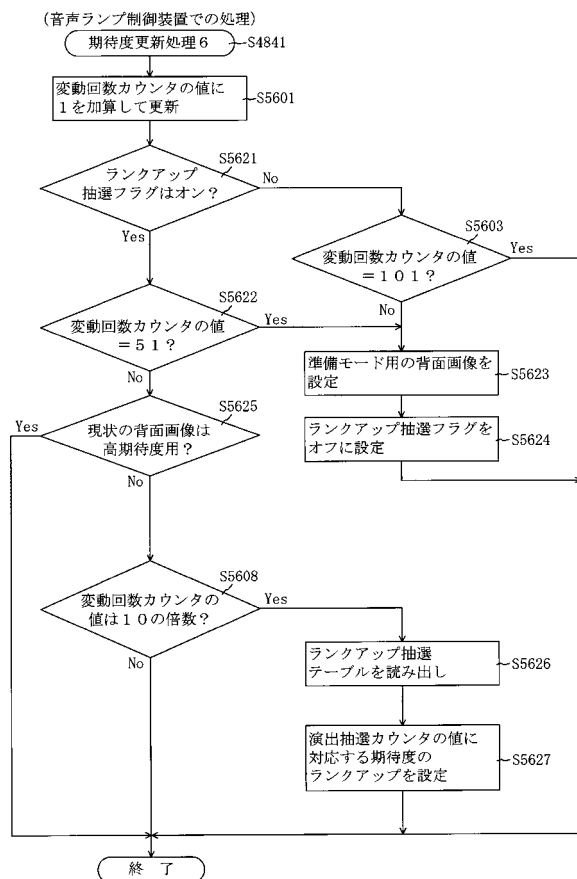
【図 7 2 6】



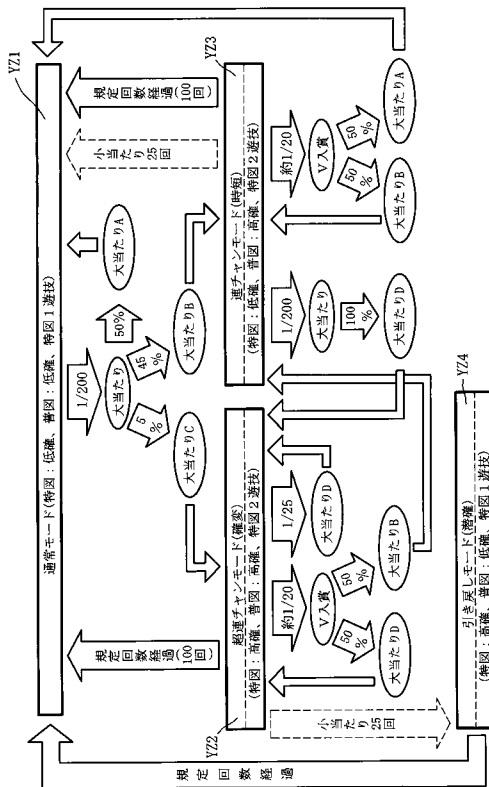
【図 7 2 7】



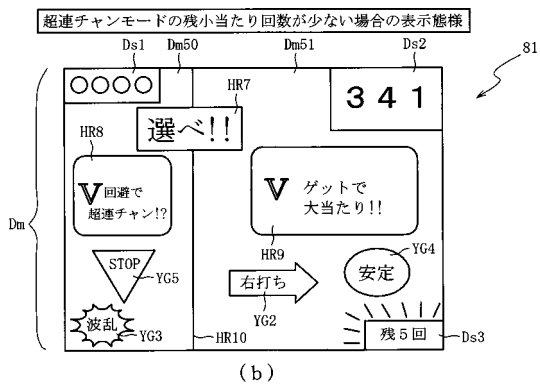
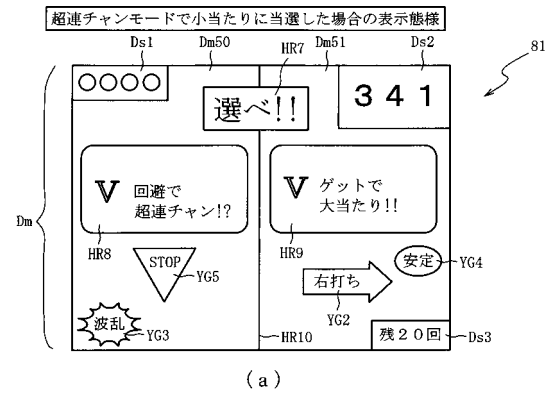
【図 7 2 8】



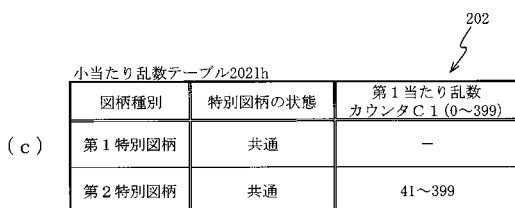
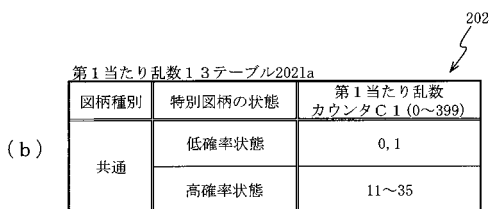
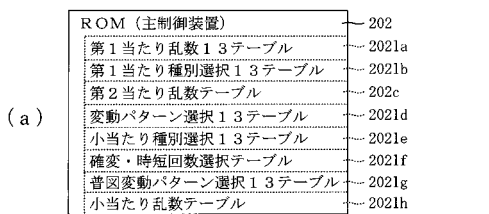
【図 7 2 9】



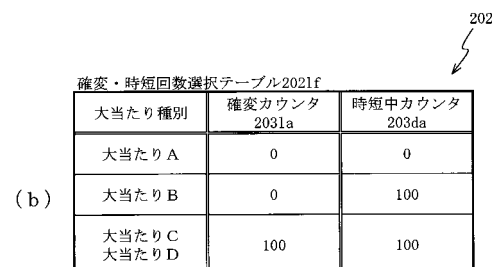
【図 7 3 0】



【図 7 3 1】



【図 7 3 2】



【図 7 3 3】

小当たり種別選択 1 3 テーブル	2021e
通常・時短用小当たり種別選択テーブル	2021e1
確変・潜確用小当たり種別選択テーブル	2021e2

(a)

通常・時短用小当たり種別選択テーブル2021e1

小当たり種別	V通過時の大当たり種別	小当たり種別 カウンタ C 5 (0~99)
小当たり A	大当たり A (5R 通常大当たり)	0~49
小当たり B	大当たり B (5R 時短大当たり)	50~99

(b)

確変・潜確用小当たり種別選択テーブル2021e2

小当たり種別	V通過時の大当たり種別	小当たり種別 カウンタ C 5 (0~99)
小当たり C	大当たり B (5R 時短大当たり)	0~49
小当たり D	大当たり D (16R 確変大当たり)	50~99

(c)

【図 7 3 4】

変動パターン選択テーブル	2021d
特図 1 当たり用テーブル	202d1
特図 1 外れ用テーブル	202d11
特図 2 当たり用テーブル	2021d2
特図 2 外れ(通常)用テーブル	2021d3
特図 2 外れ(確変・時短・潜確)用テーブル	2021d4

(a)

特図 2 当たり用テーブル2021d2

変動種別 カウンタ C S 1	0~198
通常	当たり超ロング変動(180秒)
確変・時短・ 潜確	当たりミドル変動(10秒)

(b)

特図 2 外れ(通常)用テーブル2021d3

変動種別 カウンタ C S 1	0~198
外れ・小当たり共通	外れ超ロング変動(180秒)

(c)

特図 2 外れ(確変・時短・潜確)用テーブル2021d4

変動種別 カウンタ C S 1	0~174	175~198
外れ共通	外れミドル変動(10秒)	
小当たり	小当たり ショート変動(5秒)	小当たり ミドル変動(10秒)

(d)

【図 7 3 5】

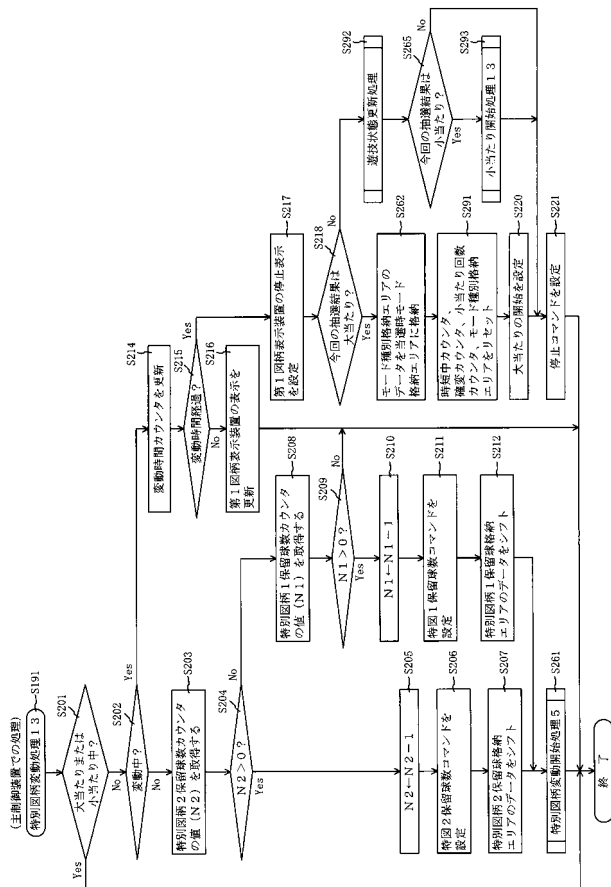
状態	変動パターン
普通図柄の通常状態 A (通常)	ロング変動 (30秒)
普通図柄の時短状態 (確変・時短)	ショート変動 A (0.1秒)
普通図柄の通常状態 B (潜確)	ショート変動 B (0.5秒)

(a)

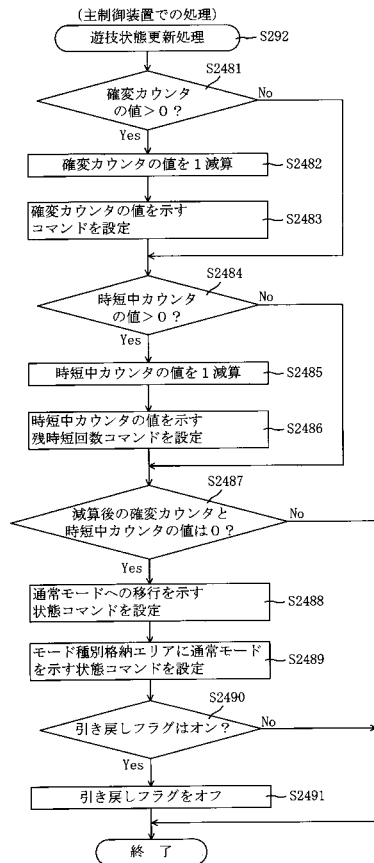
RAM(主制御装置)	
第 1 特別図柄保留球格納エリア	203a
第 2 特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第 1 特別図柄保留球数カウンタ	203d
第 2 特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
入賞個数カウンタ	203j
残球タイムフラグ	203k
残球タイム	203m
排出個数カウンタ	203p
変動時間カウンタ	203q
大当たり中フラグ	203r
小当たり中フラグ	203s
時短中カウンタ	203da
大当たり種別格納エリア	203db
モード種別格納エリア	203dc
V通過フラグ	203dd
当選時モード格納エリア	203de
確変カウンタ	2031a
小当たり回数カウンタ	2031b
引き戻しフラグ	2031c
その他メモリアrea	203z

(b)

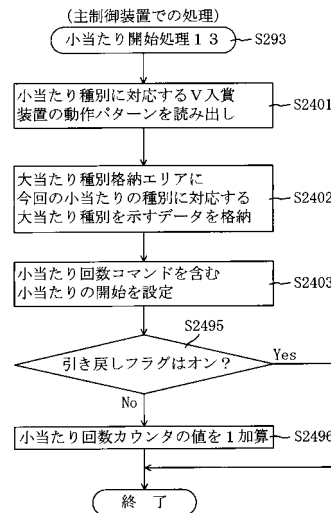
【図 7 3 6】



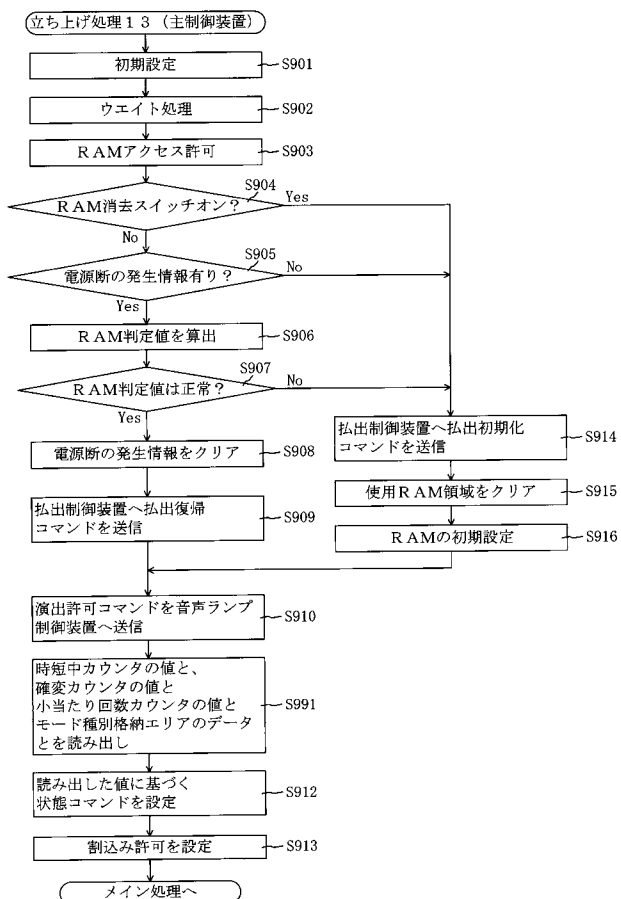
【図 7 3 7】



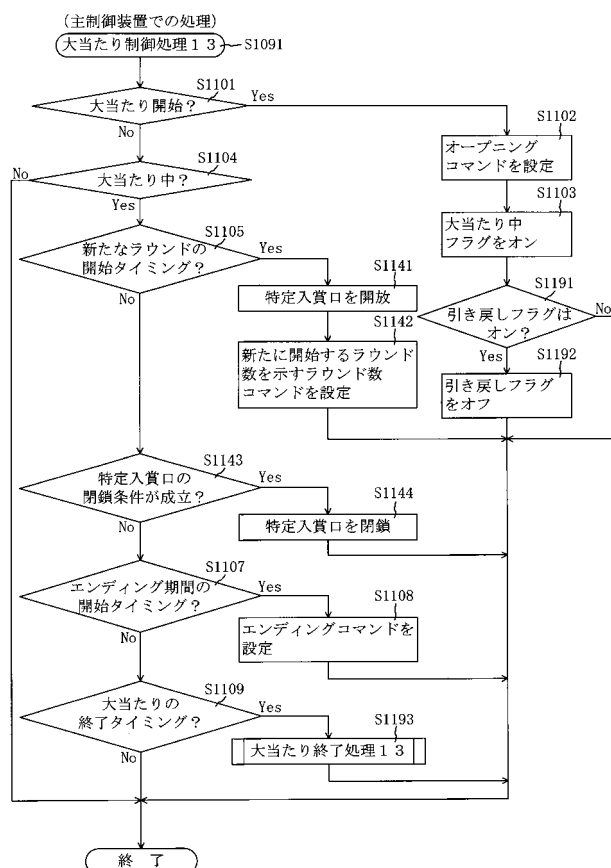
【図 7 3 8】



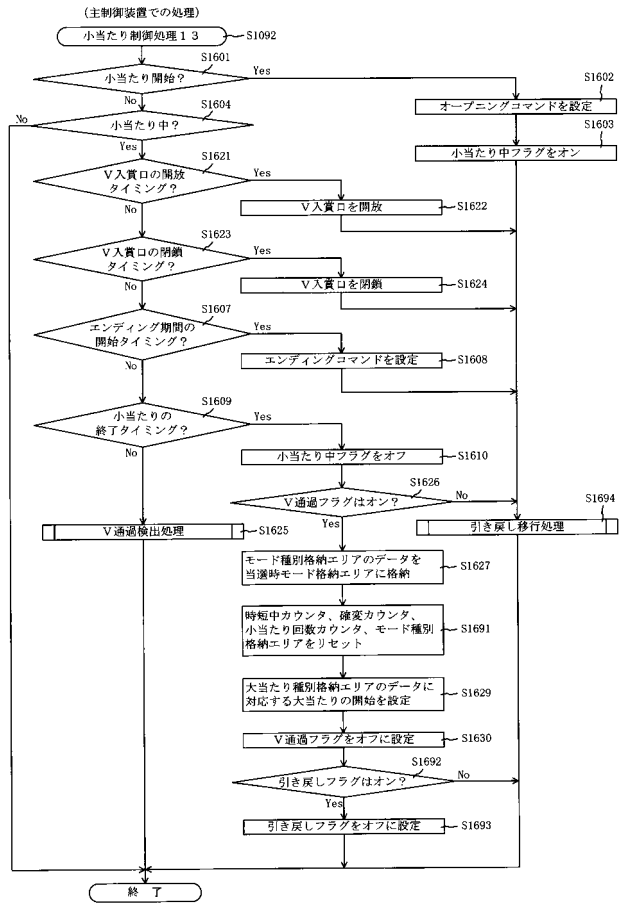
【図 7 3 9】



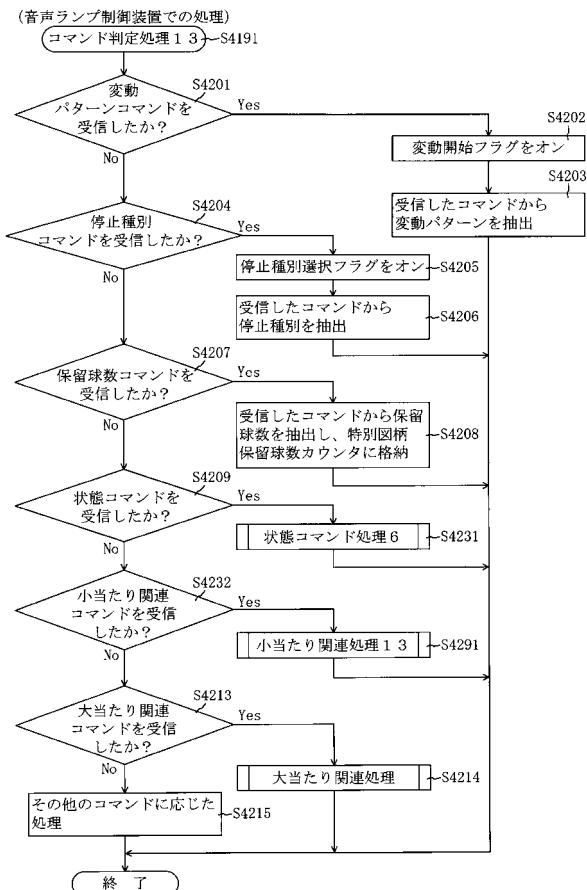
【図 7 4 0】



【图 7 4 2】

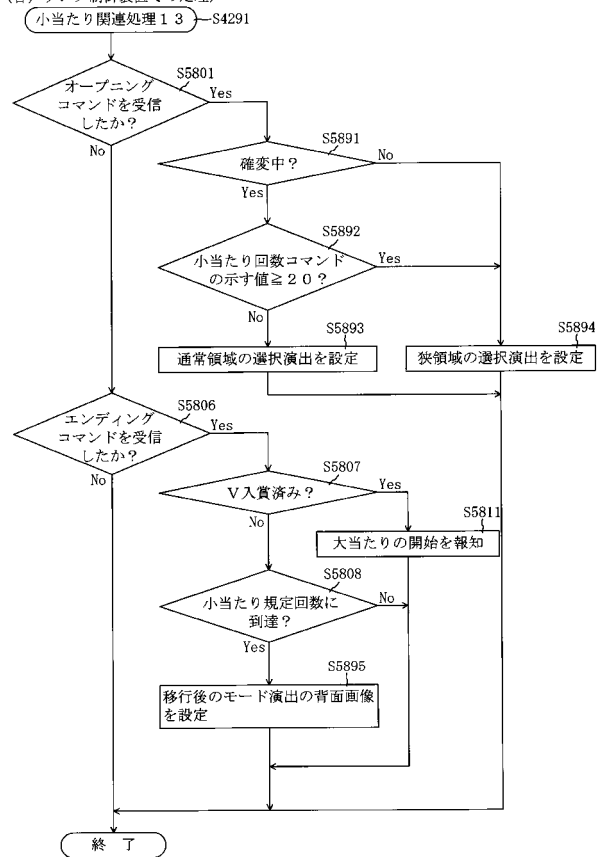


【图 7 4 4】

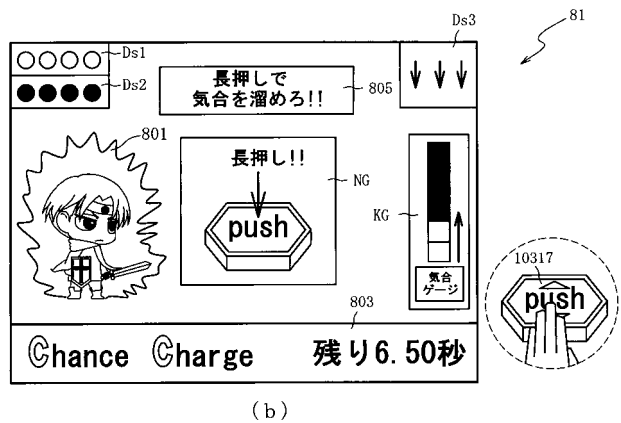
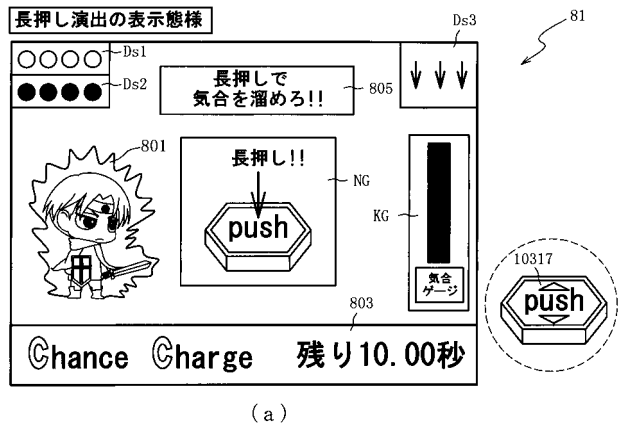


【図 7 4 5】

(音声ランプ制御装置での処理)

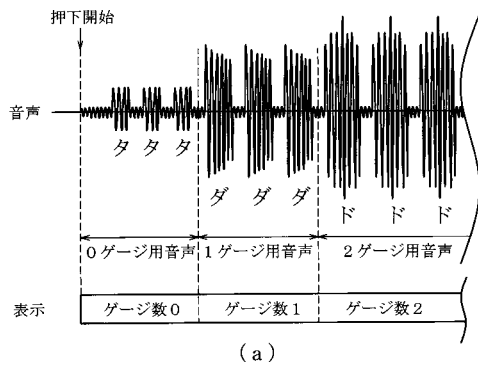


【図 7 4 6】

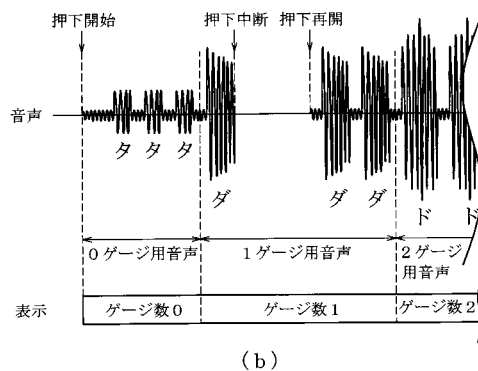


【図 7 4 7】

長押し演出における音声態様と表示態様との対応関係

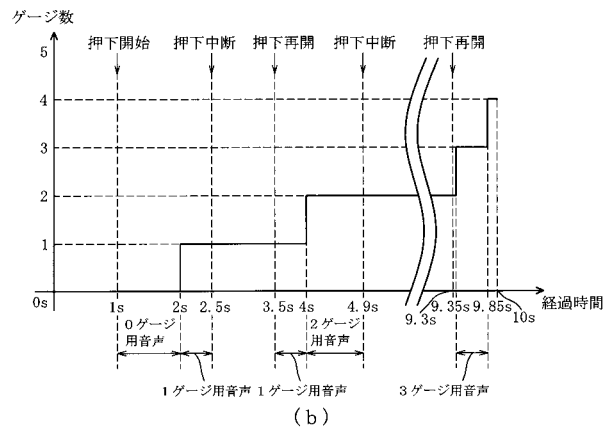
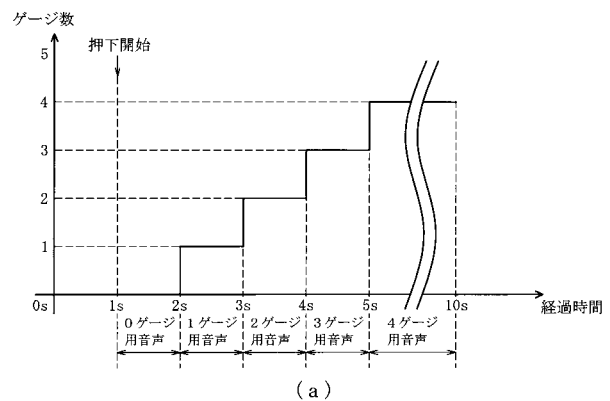


長押し演出の途中で押下を中断した場合の音声態様と表示態様との対応関係

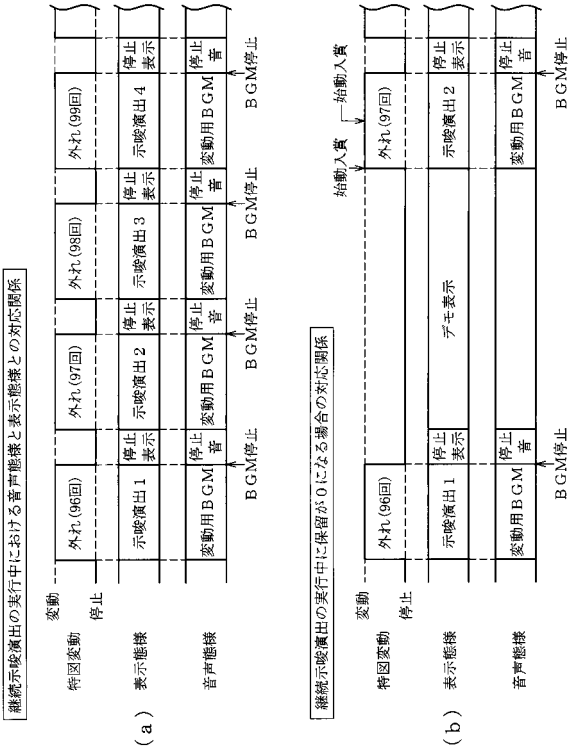


【図 7 4 8】

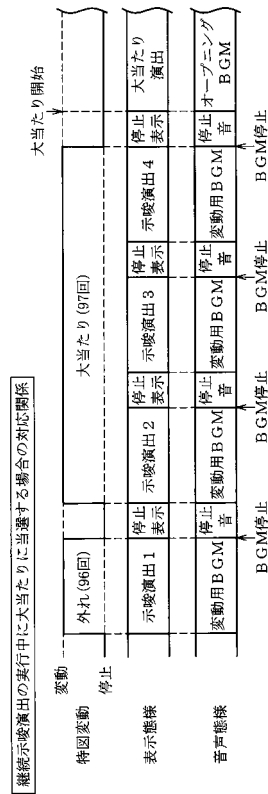
長押し演出時のゲージ数の推移 (4ゲージ用の演出時)



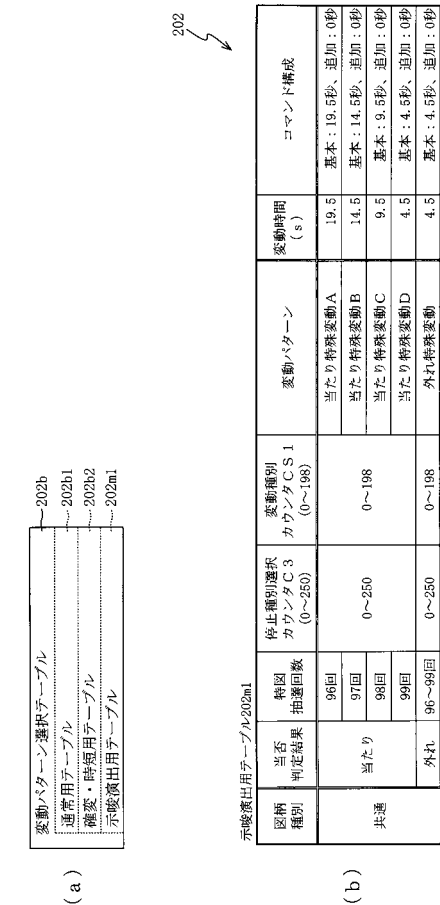
【図 7 4 9】



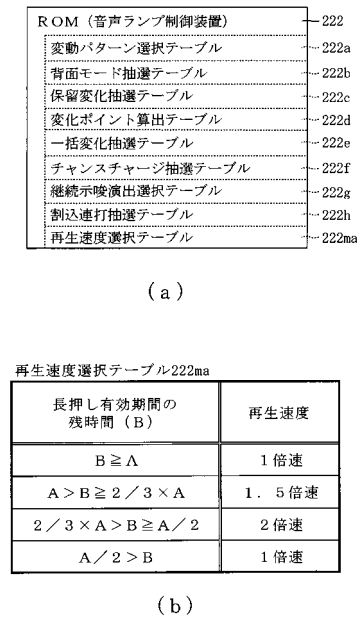
【図 7 5 0】



【図 7 5 1】



【図 7 5 2】



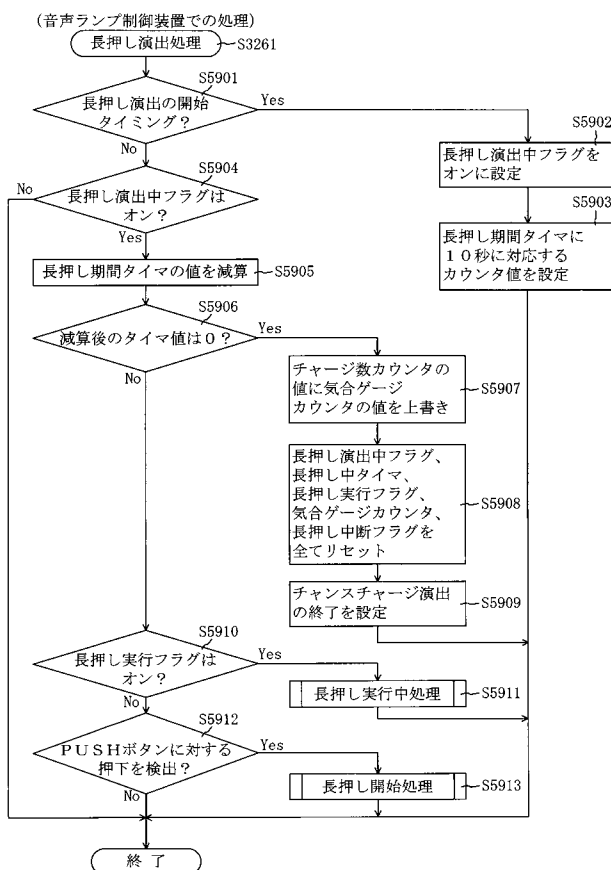
【図 7 5 3】

RAM (音声ランプ制御装置)	223
特別図柄 1 保留球数カウンタ	223a
特別図柄 2 保留球数カウンタ	223b
普通保留球数カウンタ	223c
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
遊技状態格納エリア	223f
時短保証回数カウンタ	223g
継続シナリオ格納エリア	223h
右打ち中当選フラグ	223i
連打種別格納エリア	223j
チャンスチャージ待機フラグ	223k
チャージ数カウンタ	223m
チャージ状態回数カウンタ	223n
一括変化フラグ	223p
変化ポイント格納エリア	223q
保留図柄状態格納エリア	223r
変動時間タイマ	223s
操作有効期間タイマ	223t
停止操作回数カウンタ	223u
連打有効期間タイマ	223v
一括変化期間タイマ	223x
演出抽選カウンタ	223y
長押し演出中フラグ	223ma
長押し期間タイマ	223mb
長押し中タイマ	223mc
長押し実行フラグ	223md
長押し中断フラグ	223me
気合ゲージカウンタ	223mf
ゲージ上昇タイミング格納エリア	223mg
擬似変動回数カウンタ	223mh
擬似変動タイマ	223mj
その他メモリエリア	223z

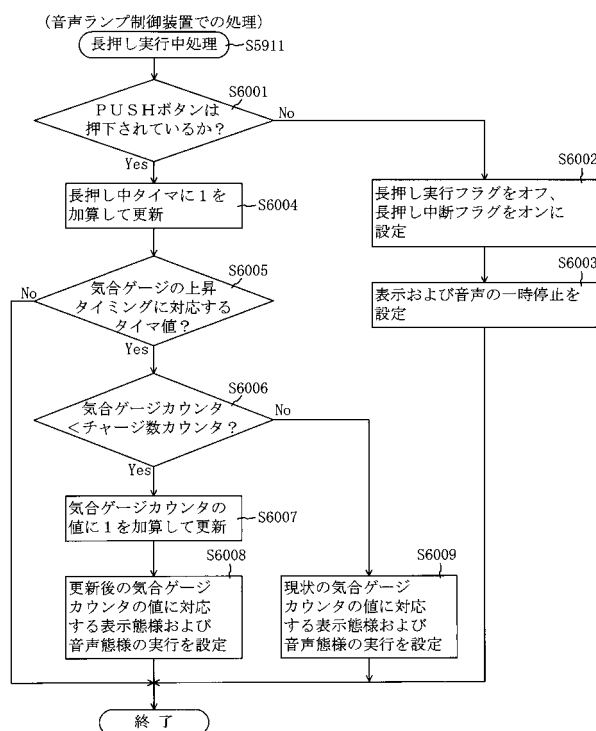
【図 7 5 4】



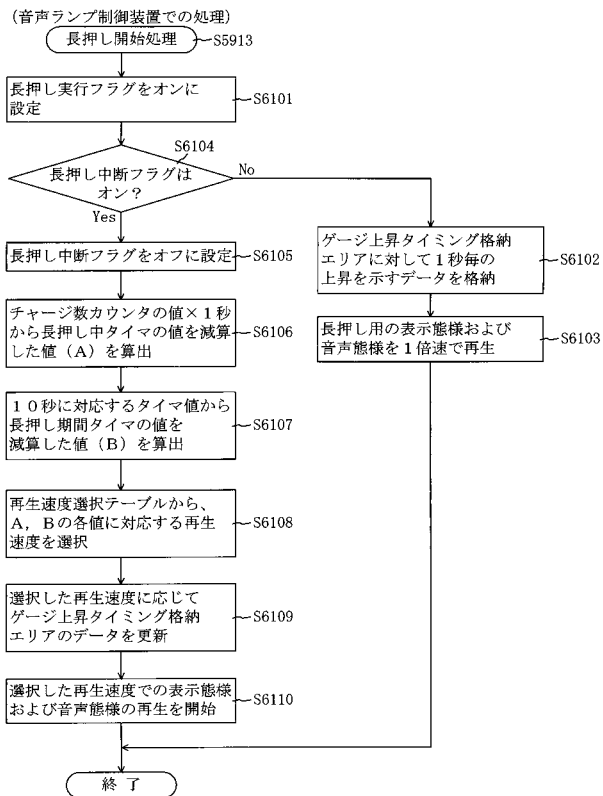
【図 7 5 5】



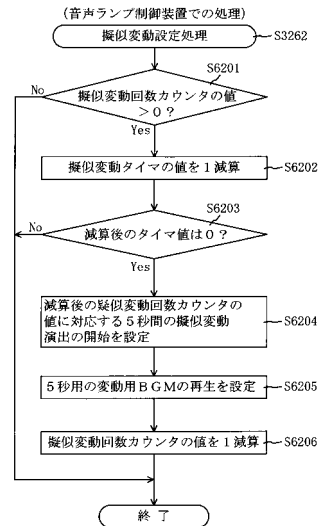
【図 7 5 6】



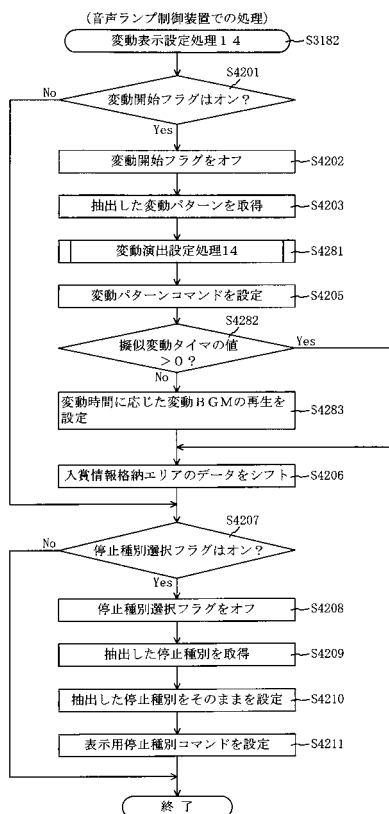
【図 7 5 7】



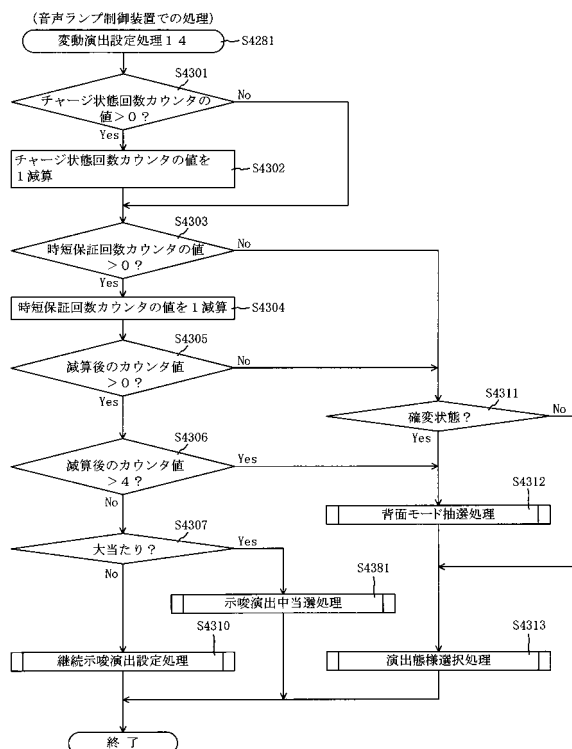
【図 7 5 8】



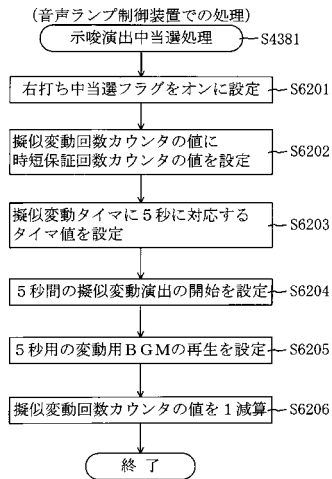
【図 7 5 9】



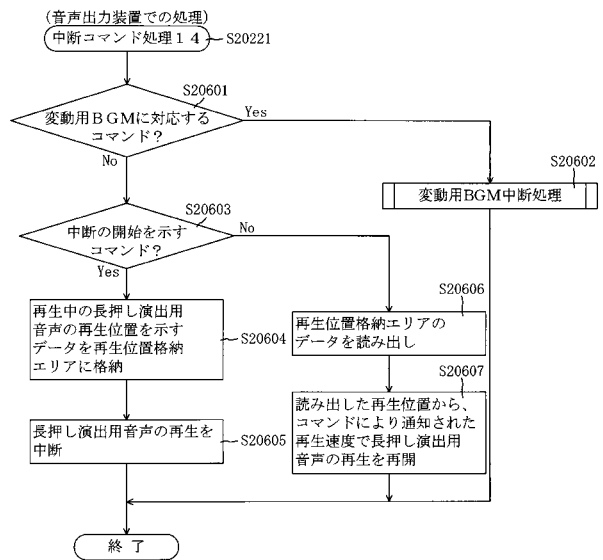
【図 7 6 0】



【 図 7 6 1 】



【图 7 6 2】



【図 7 6 3】

