

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5333877号
(P5333877)

(45) 発行日 平成25年11月6日 (2013. 11. 6)

(24) 登録日 平成25年8月9日 (2013. 8. 9)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7 / 0 2 (2 0 0 6 . 0 1)

F 1

A 6 3 F 7 / 0 2 3 1 5 A

請求項の数 3 (全 180 頁)

(21) 出願番号	特願2012-110888 (P2012-110888)	(73) 特許権者	000148922
(22) 出願日	平成24年5月14日 (2012. 5. 14)		株式会社大一商会
(62) 分割の表示	特願2007-48196 (P2007-48196)		愛知県北名古屋市沖村西ノ川 1 番地
	の分割	(74) 代理人	100128923
原出願日	平成19年2月27日 (2007. 2. 27)		弁理士 納谷 洋弘
(65) 公開番号	特開2012-148165 (P2012-148165A)	(72) 発明者	市原 高明
(43) 公開日	平成24年8月9日 (2012. 8. 9)		愛知県北名古屋市沖村西ノ川 1 番地 株式
審査請求日	平成24年6月13日 (2012. 6. 13)		会社大一商会内
		(72) 発明者	成吉 明彦
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川 1 番地 株式
			会社大一商会内
		審査官	小河 俊弥

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域を有し、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、
前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な受入口と、
前記受入口への遊技球の受け入れに基づいて、第 1 の確率に基づいて大当たりの当落にか
かる当落判定処理を行いうる抽選手段と、
前記当落判定処理の結果が前記大当たりであることに基づいて遊技者に有利な大当たり
遊技を実行可能な大当たり遊技実行手段と、
前記当落判定処理の実行頻度が相対的に低い通常遊技状態に制御する通常遊技制御手段
と、
前記通常遊技状態よりも相対的に高い頻度で、前記当落判定処理が行われる有利遊技状
態に制御する有利遊技制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記通常遊技制御手段は、
前記当落判定処理の結果が第 1 の通常大当たりであるとき、当該第 1 の通常大当たり
に基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態を、前記通常遊技状態に制御すると
ともに、前記第 1 の確率に基づく前記当落判定処理が行われる第 1 の通常遊技状態に制
御する第 1 通常遊技制御手段と、
前記当落判定処理の結果が第 2 の通常大当たりであるとき、当該第 2 の通常大当たり
に基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態を、前記通常遊技状態に制御すると
とも

に、前記第１の確率よりも高い第２の確率に基づいて前記当落判定処理が行われる第２の通常遊技状態に制御する第２通常遊技制御手段と、を有し、

前記大当たり遊技実行手段は、

賞球としての所定量の遊技球を付与しうる大賞大当たり遊技を実行可能な大賞大当たり遊技実行手段と、

賞球として付与される遊技球が前記所定量よりも少ない小賞大当たり遊技を実行可能な小賞大当たり遊技実行手段と、を有し、

前記小賞大当たり遊技実行手段は、

前記当落判定処理の結果が少なくとも前記第２の通常大当たりであるときに、前記小賞大当たり遊技を実行するものであり、

前記有利遊技制御手段は、

前記当落判定処理の結果が特別大当たりであるとき、当該特別大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態を、前記有利遊技状態に制御すると共に、前記第１の確率より高い第２の確率に基づいて前記当落判定処理が行われる特別有利遊技状態に制御する特別有利遊技制御手段と、

前記有利遊技状態における前記当落判定処理の結果が前記第２の通常大当たりであるときには、当該第２の通常大当たりに基づく前記小賞大当たり遊技が終了したのちの遊技状態を、前記第２の通常遊技状態に制御するのではなく、前記特別有利遊技状態に制御することで大当たりとしての価値を増幅させうる増幅遊技制御手段と、を有する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項２】

前記抽選手段は、

前記受入口への遊技球の受け入れに基づいて乱数を取得し、該取得した乱数を用いて前記当落判定処理を行う

請求項１に記載の遊技機。

【請求項３】

所定の表示演出が行われる表示手段をさらに備える

請求項１または２に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、ぱちんこ遊技機（一般的に「パチンコ機」とも称する）等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【０００２】

従来、パチンコ機等の遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤を有しており、遊技球が遊技領域に向けて打ち込まれると、当該遊技領域に打ち込まれた遊技球は遊技盤に沿って流下する。遊技領域には、所定のゲージ配列をなす多数の障害釘、遊技領域の上下方向の途中の適宜位置に配置された風車、始動口および演出画像表示装置等が設けられている。この始動口に遊技球が入賞すると抽選処理が行われ、この抽選処理の結果は演出画像表示装置に表示される。そして、抽選処理の結果が大当たりであれば、当選した旨が演出画像表示装置に表示されると共に、遊技者に有利な大当たり遊技が行われる。また、大当たり遊技終了後の遊技状態が、通常遊技状態および確変遊技状態のいずれかに制御される（例えば特許文献１参照）。通常遊技状態とは相対的に低確率で抽選処理が行われる遊技であり、確変遊技状態とは相対的に高確率で抽選処理が行われる遊技である。

【０００３】

ところで、この種の遊技機では、通常遊技状態であっても、予測し得ない時期に通常遊技状態を高確率状態への移行を行うことで、期待感を増大させるようにした遊技機が提案されている（例えば特許文献１参照）。特許文献１に記載の遊技機は、少なくとも１個の遊技球が入賞可能な小役遊技を設定し、当該小役遊技を契機として確変遊技状態とするこ

10

20

30

40

50

とによって、見掛け上、通常遊技状態から所謂突然に高確率状態になるという感覚を持たせることを目的とした遊技機である。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2005-168619号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、特許文献1に記載の遊技機は、せっかく抽選に当選したとしても、当該当選が小役当選である場合には、従来の大当たり遊技が行われる場合のような賞球を得ることが期待できないので、遊技者に損をしたといった印象を与え、興味が低下する一因となっていた。

【0006】

この発明は、こうした実情に鑑みてなされたものであり、抽選に当選したにも拘らず遊技者に与える損をしたといった印象を軽減して、遊技の興味の低下を抑制することのできる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

手段1. 手段1に記載の遊技機は、遊技領域を有し、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、所定の演出画像を表示可能な演出表示装置と、前記演出表示装置に表示される演出画像の表示制御を行う演出表示制御手段と、前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な受入口と、前記受入口への遊技球の受け入れを検出する受入検出手段と、前記始動口の近傍に設けられ、常には前記受入口に遊技球が受け入れられる期待度に影響を与えない平時態様に制御される可動部材と、前記受入検出手段による前記受入口への遊技球の受け入れを検出したことに応じて、常には第1の確率に基づいて大当たりの当落にかかる判定を行う当落判定処理、および、当該当落判定処理にて前記大当たりに当選した場合に当該大当たりの種別を判別する当選種別判定処理、を行う抽選手段と、前記当落判定処理において前記大当たりに当選したと判定されたことに応じて遊技者に有利な大当たり遊技を実行可能な大当たり遊技実行手段と、前記可動部材の態様が常には前記平時態様に制御される通常遊技状態に制御する通常遊技制御手段と、第1の特定条件が成立した場合に、前記可動部材の態様が前記平時態様よりも有利となる有利遊技状態に制御する有利遊技制御手段と、第2の特定条件が成立した場合に、前記有利遊技状態と極似する態様であって且つ前記当選種別判定処理にて判定される大当たりの種別に応じて大当たりとしての価値を増幅させうる増幅遊技状態に制御する増幅遊技制御手段と、を備える遊技機であって、前記大当たり遊技実行手段は、賞球としての所定量の遊技球を遊技者に付与しうる特別大当たり遊技を実行可能な特別大当たり遊技実行手段と、賞球として遊技者に付与される遊技球が前記所定量よりも少ない特定大当たり遊技を実行可能な特定大当たり遊技実行手段と、を有しており、前記有利遊技制御手段は、前記当選種別判定処理によって判定された大当たりの種別が前記第1の特定条件としての特別大当たりである場合に、当該特別大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態を、前記可動部材の態様として前記平時態様よりも前記受入口への遊技球の受け入れを促進しうる促進態様が導出される前記有利遊技状態に制御すると共に、前記第1の確率に代えて当該第1の確率より高い第2の確率に基づいて前記当落判定処理をし、且つ当該有利遊技状態である旨を示唆する演出画像を前記演出表示装置に表示するものであり、前記通常遊技制御手段は、前記当選種別判定処理によって判定された大当たりの種別が通常大当たりであるとき、当該通常大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態を前記通常遊技状態に制御し、且つ当該通常遊技状態としての演出画像を前記演出表示装置に表示するとともに、前記大当たり遊技が実行されたのちに制御される前記通常遊技状態を、前記第1の確率に基づいて前記当落判定処理を行う第1の通常遊技状態、および、前記第1の確

10

20

30

40

50

率に代えて前記第2の確率に基づいて前記当落判定処理を行う第2の通常遊技状態、のいずれかに制御するものであり、前記増幅遊技制御手段は、前記当選種別判定処理によって判定された大当たりの種別が前記第2の特定条件としての特定大当たりである場合に、当該特定大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態を、前記可動部材の態様として前記通常遊技状態における前記平時態様に代えて前記促進態様を導出すると共に、前記増幅遊技状態である旨を示唆する演出画像が前記演出表示装置に表示されるように表示制御し、且つ前記第1の確率に代えて当該第1の確率よりも前記大当たりへの当選確率が高い第2の確率に基づいて前記当落判定処理を行うものであって、さらに、前記増幅遊技状態における前記当選種別判定処理において前記通常大当たりへの当選であると判定され、且つ当該通常大当たりが、当該通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態を前記第2の通常遊技状態に制御すべき大当たりであるときは、当該第2の通常遊技状態に代えて前記有利遊技状態に制御することによって、大当たりとしての価値を増幅させうることを特徴とする遊技機である。

10

【0008】

上記手段1に係る遊技機では、遊技領域が形成された遊技盤に、所定の演出画像を表示可能な演出表示装置と、演出表示装置に表示される演出画像の表示制御を行う演出表示制御手段と、遊技球を受け入れ可能な受入口と、受入口への遊技球の受け入れを検出する受入検出手段と、受入口の近傍に設けられて常には平時態様に制御される可動部材と、当落判定処理および当選種別判定処理を行う抽選手段と、遊技者に有利な大当たり遊技を実行可能な大当たり遊技実行手段と、可動部材の態様が常には平時態様に制御される通常遊技状態に制御する通常遊技制御手段と、第1の特定条件が成立した場合に、可動部材の態様が平時態様よりも有利となる有利遊技状態に制御する有利遊技制御手段と、第2の特定条件が成立した場合に、当選種別判定処理にて判定される大当たりの種別に応じて大当たりとしての価値を増幅させうる増幅遊技状態に制御する増幅遊技制御手段と、を備えている。ここで、「可動部材の態様が常には平時態様に制御される」とは、通常は可動部材の態様が平時態様に制御されるが、通常でない場合（特定の条件が成立した場合等）に可動部材の態様が平時態様よりも有利となることを意味する。

20

【0009】

なお、平時態様とは、受入口に遊技球が受け入れられる期待度に影響を与えない動作態様をいい、促進態様とは、平時態様よりも受入口への遊技球の受け入れを促進しうる動作態様をいう。ここで、「受入口に遊技球が受け入れられる期待度に影響を与えない動作態様」とは、可動部材が動作したとしても、受入口への入賞頻度が可動部材が設けられていない場合と殆ど同等であること、即ち、受入口への遊技球の入賞を殆ど促進されないことを意味する。

30

【0010】

そして、受入検出手段により受入口に遊技球が受け入れられたことが検出されると、抽選手段により、常には第1の確率で大当たりの当落にかかる当落判定処理が行われるとともに、当該当落判定処理にて大当たりに当選した場合にのみ当該大当たりの種別を判別する当選種別判定処理が行われる。この当落判定処理において大当たりに当選したと判定されると、大当たり遊技実行手段により大当たり遊技が実行される。

40

【0011】

また、大当たり遊技実行手段は、特別大当たり遊技実行手段と、特定大当たり遊技実行手段と、を有している。特別大当たり遊技実行手段は、当選種別判定処理において大当たりのうち特別大当たりに当選したと判定されたときに、賞球として所定量の遊技球を遊技者に付与しうる特別大当たり遊技を実行するものである。一方、特定大当たり遊技実行手段は、当選種別判定処理において大当たりのうち特定大当たりに当選したと判定されたときに、特別大当たりに当選した場合に付与されうる賞球よりも極めて少ない賞球が付与されうる特定大当たり遊技を実行するものである。

【0012】

さらに、当落判定処理において大当たりに当選したと判定されると、以下のように遊技

50

状態が制御される。即ち、当選種別判定処理において特別大当たりに当選したと判定されると、当該特別大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、有利遊技制御手段によって可動部材の態様として促進態様が導出される有利遊技状態に制御される。それと共に、第1の確率に代えて当該第1の確率よりも高い第2の確率に基づいて当落判定処理が行なわれ、且つ当該有利遊技状態である旨を示唆する演出画像が演出表示装置に表示される。なお、第2の確率は、第1の確率よりも少なくとも2倍以上高いことが好ましい。

【0013】

また、当選種別判定処理において通常大当たりであると判別されると、当該通常大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、通常遊技実行手段によって通常遊技状態に制御される。それと共に、通常遊技状態としての演出画像が演出表示装置に表示される。

10

【0014】

なお、通常大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちに実行される通常遊技状態には、第1の通常遊技状態と第2の通常遊技状態とがある。第1の通常遊技状態は、第1の確率に基づいて当落判定処理が行われる遊技状態であり、第2の通常遊技状態は、第1の確率に代えて第2の確率に基づいて当落判定処理が行われる遊技状態である。通常遊技状態制御手段は、当落判定処理における判定結果に基づいて、第1の通常遊技状態および第2の通常遊技状態のうちいずれかに制御する。

【0015】

20

手段1に係る遊技機によれば、常には、可動部材が平時態様で駆動されるとともに通常遊技状態としての演出画像が演出表示装置に表示される通常遊技状態に制御される。そして、第1の特定条件（即ち、特別大当たりへの当選）が成立した場合にのみ、当該通常遊技状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態に制御される。言い換えれば、第1の特定条件（即ち、特別大当たりへの当選）が成立しないかぎり、本遊技機における標準的な遊技状態である通常遊技状態に制御され続けることになる。

【0016】

一方、通常遊技状態は、大当たり遊技が実行されたのちに制御される第1の通常遊技状態と、大当たり遊技が実行されたのちに制御される第2の通常遊技状態と、で構成される。これら第1の通常遊技状態および第2の通常遊技状態のいずれも、先述のように、可動部材が平時態様で駆動されるとともに通常遊技状態としての演出画像が演出表示装置に表示される。そのため、大当たり遊技が終了したのちに制御される通常遊技状態が第1の通常遊技状態および第2の通常遊技状態のいずれであるかを外観的には分別することができない。従って、遊技者は、自己にとって有利でない遊技状態であると判断して遊技を行うこととなる。

30

【0017】

換言すれば、遊技者は、通常遊技状態に制御されている間は、確変機能および開放延長機能の両方が作動していないと判断して遊技を行うこととなる。しかしながら、通常遊技状態であっても、第1の通常遊技状態であれば大当たり遊技が実行されたのちに第1の確率に基づいて当落判定処理が行われる一方、第2の通常遊技状態であれば大当たり遊技が実行されたのちに第2の確率に基づいて当落判定処理が行われる。そのため、通常遊技状態に制御されている場合であっても、このときの遊技状態が第2の通常遊技状態である場合もあるので、予想外に大当たりに当選する可能性がある。

40

【0018】

この点を詳述すると、通常遊技状態に制御されている場合であっても、第2の通常遊技状態であれば所定回（例えば、数10回）の当落判定処理が行われるまでの間に極めて高い頻度で大当たりに当選するのは言うまでもない。一方、仮に第1の通常遊技状態であったとしても、本遊技機における標準的な大当たり確率（第1の確率）で当落判定処理が行なわれる以上、所定回（例えば、数10回）の当落判定処理が行われるまでの間に大当たりに当選する可能性も十分にある。

50

【0019】

一方、遊技者は通常遊技状態であることを前提として遊技を行っており、この通常遊技状態では大当たりに当選する頻度が高くないと認識されることから、大当たり遊技が終了したのちの比較的早い段階で数珠連なりで大当たりに当選することは遊技者にとって予想外のことである。このように予想外に大当たりに当選すると、遊技者は自らに“ツキ”があると思い込み、気分良く遊技を行うことができ、興趣の低下を抑制できる。

【0020】

また、このような予想外大当たりは、通常大当たりに基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態が、いかにも第1の確率に基づいて当落判定処理が行われる遊技状態であるように見せつつも、実際には第2の確率に基づいて当落判定処理が行われる遊技状態が存在することにより発生するものである。従って、通常遊技状態時における標準的な大当たりへの当選確率（第1の確率）のみに依存することなく、より有利な大当たりへ当選確率（第2の確率）を用いて意図的に比較的高い頻度で数珠連なりで大当たりに当選しうるので、興趣の低下を抑制できる。しかも、第1の通常遊技状態であっても標準的な大当たりへの当選確率（第1の確率）で当落判定処理が行なわれる以上、当落判定処理の実行回数（言い換えれば、特別図柄の変動回数）が例えば何千回といった所謂ハマりに陥る遊技状態に意図的に設定されることもないので（ただし、所謂ハマりに偶然陥る可能性は確率上ありうる）、遊技続行の意欲が失われることがなく、興趣の低下を抑制できる。

10

【0021】

言い換えれば、通常大当たりに基づく大当たり遊技が終了したのちの通常遊技状態では、確変機能が未作動となる第1の確率と、確変機能が作動する第2の確率と、の2つの当選確率のいずれかをもって当落判定処理が実行される。そのため、この通常遊技状態が繰り返される場合であっても、少なくとも標準的な当選確率である第1の確率が維持されることから、長期間に亘って大当たりに当選しない状態（所謂、地獄モード）に陥る事態が排除され、かつ、大当たりに当選しやすい第2の確率によって通常遊技状態に大当たりへの当選しやすさに変化（所謂、波）をもたせることができる。

20

【0022】

また、増幅遊技制御手段は、当選種別判定処理によって判定された大当たりの種別が第2の特定条件としての特定大当たりである場合に、当該特定大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態を、増幅遊技状態に制御する。この増幅遊技制御状態は、有利遊技状態と極似する態様であって、可動部材の態様として通常遊技状態における平時態様に代えて促進態様が導出されると共に、増幅遊技状態である旨を示唆する演出画像が演出表示装置に表示される。また、第1の確率に代えて大当たりへの当選確率が高い第2の確率に基づいて当落判定処理が行われる。なお、「有利遊技状態と極似する態様」とは、可動部材の態様、演出表示装置における表示態様およびランプの電飾等、外観から把握できる態様が有利遊技状態の場合と同一または極めてよく似ていることを意味する。

30

【0023】

さらに、増幅遊技制御手段は、増幅遊技状態における当選種別判定処理において通常大当たりへの当選であると判定され、且つ当該通常大当たりが、当該通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態を第2の通常遊技状態に制御すべき大当たりであるとき、当該第2の通常遊技状態に代えて有利遊技状態に制御することによって、大当たりとしての価値を増幅させている。

40

【0024】

このように、特定大当たりに当選したとしても、その後の遊技状態において、第1の確率に代えて第2の確率で当落判定処理が行われるだけでなく、大当たりの価値が増幅されるので、興趣の低下を抑制できる。即ち、当落判定処理においてせっかく大当たりに当選したにも拘らず、所定量の遊技球が賞球として遊技者に付与されることがないことに起因する興趣の低下を抑制できる。

【0025】

また、当落判定処理における大当たりへの当選確率と大当たり遊技時に賞球として付与

50

される遊技球との間には相関関係がある（即ち、当選確率を高めれば大当たり時に賞球として遊技者に付与される遊技球を少なくしなければならず、大当たり時に賞球として遊技者に付与される遊技球を多くすれば当選確率を低くする必要があるといった関係がある）。即ち、特別大当たりよりも賞球として付与される遊技球が極めて少ない特定大当たりを設けることによって、大当たりへの当選確率を高めることができるのである。これに対し、上記手段１に記載の発明によれば、特定大当たりを設けることによって大当たりへの当選確率を高めることができつつもその後の遊技状態において大当たりの価値が増幅される。したがって、特定大当たりに当選したとき、遊技者に付与される賞球が少ないことに起因する落胆よりも、むしろ、その後の遊技状態において第２の通常遊技状態に制御されるべきところがこれに代えて有利遊技状態に制御されるので、遊技者に期待感を与えることとなり、興趣の低下を抑制できる。

10

【００２６】

手段２．手段２に記載の遊技機は、手段１に記載の遊技機において、前記通常遊技制御手段は、前記通常大当たりの種別が第１の通常大当たりであるときは、前記大当たり遊技が実行されたのちに制御される前記通常遊技状態を、前記第１の確率に基づいて前記当落判定処理を行う前記第１の通常遊技状態に制御する一方、前記通常大当たりの種別が第２の通常大当たりであるときは、前記大当たり遊技が実行されたのちに制御される前記通常遊技状態を、前記可動部材の態様を前記平時態様に制御すると共に前記通常遊技状態としての演出画像が前記演出表示装置に表示されるにも拘らず、前記第１の確率に代えて前記第２の確率に基づいて前記当落判定処理を行う前記第２の通常遊技状態に制御することを特徴とする遊技機である。

20

【００２７】

上記手段２に係る遊技機では、通常遊技状態では、第１の通常大当たりに当選したときは、大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、第１の確率に基づいて当落判定処理が行われる第１の通常遊技状態に制御される。一方、第２の通常大当たりに当選したときは、大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、可動部材の態様が平時態様に制御されると共に通常遊技状態としての演出画像が演出表示装置に表示されるにも拘らず、第１の確率に代えて第２の確率に基づいて当落判定処理が行われる第２の通常遊技状態に制御される。

【００２８】

30

手段２に係る遊技機によれば、通常遊技状態は、第１の通常大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちに制御される第１の通常遊技状態と、第２の通常大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちに制御される第２の通常遊技状態と、で構成される。これら第１の通常遊技状態および第２の通常遊技状態のいずれも、先述のように、可動部材が平時態様で駆動されるとともに通常遊技状態としての演出画像が演出表示装置に表示される。そのため、第１の通常大当たりおよび第２の通常大当たりのいずれに当選した場合であっても、大当たり遊技が終了したのちに制御される通常遊技状態が第１の通常遊技状態および第２の通常遊技状態のいずれであるかを外観的には分別することができない。従って、遊技者は、自己に有利な第２の通常大当たりに当選した場合であっても、自己にとって有利でない第１の通常大当たりに当選したものと判断して遊技を行うこととなる。

40

【００２９】

そして、通常大当たりに基づく大当たり遊技が終了したのちの通常遊技状態では、第１の通常大当たりに基づいて確変機能が未作動となる第１の確率と、第２の通常大当たりに基づいて確変機能が作動する第２の確率と、の２つの当選確率のいずれかをもって当落判定処理が実行される。そのため、この通常遊技状態が繰り返される場合であっても、少なくとも標準的な当選確率である第１の確率が維持されることから、長期間に亘って大当たりに当選しない状態（所謂、地獄モード）に陥る事態が排除され、かつ、大当たりに当選しやすい第２の確率によって通常遊技状態に大当たりへの当選しやすさに変化（所謂、波）をもたせることができる。さらに、通常遊技状態においては、遊技者は常に第２の通常大当たりに基づく第２の通常遊技状態のもとで遊技を行っていると認識するため、外観

50

上は大当たりに当選しにくいように把握される通常遊技状態で当選することにより一層の喜びを堪能することができる。

【0030】

また、通常遊技状態に移行する契機となる第1の通常大当たりおよび第2の通常大当たりへの各々への当選確率が同程度となるようにすれば、通常遊技状態において第2の確率をもって当落判定処理が実行される期待度が高くなる。言い換えれば、通常遊技状態において第1の確率が採用される割合と第2の確率が採用される割合を考慮すると、通常遊技状態で期待される当選確率（平均確率）は第1の確率よりも大幅に高くなるため、遊技者の通常遊技状態に期待感を一層高めることができる。

【0031】

手段3. 手段3に記載の遊技機は、手段2に記載の遊技機において、前記有利遊技状態および前記増幅遊技状態のいずれかにおいて、前記当選種別判定処理にて前記通常大当たりへの当選であると判定された場合に、当該通常大当たりが、当該通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態を前記第1の通常遊技状態に制御すべき前記第1の通常大当たりであるとき、当該第1の通常遊技状態に代えて、前記可動部材を所定条件の成立まで前記促進態様に制御すると共に前記有利遊技状態に引き戻しうる引き戻し遊技状態に制御する引き戻し遊技制御手段を、有しており、前記引き戻し遊技制御手段は、前記当選種別判定処理にて前記通常大当たりへの当選であると判定された場合に、当該通常大当たりが、当該通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態を前記第2の通常遊技状態に制御すべき前記第2の通常大当たりであるとき、当該第2の通常遊技状態に代えて前記有利遊技状態に制御することを特徴とする遊技機である。

【0032】

上記手段3に係る遊技機では、有利遊技状態および増幅遊技状態のいずれかにおいて、通常大当たりへの当選であると判定された場合に、当該通常大当たりが大当たり遊技が終了したのちの遊技状態を第1の通常遊技状態に制御すべき第1の通常大当たりであるとき、当該第1の通常遊技状態に代えて可動部材を所定条件の成立まで促進態様に制御すると共に有利遊技状態に引き戻しうる引き戻し遊技状態に制御する引き戻し遊技制御手段を備えている。そして、引き戻し遊技状態では、通常大当たりへの当選であると判定された場合に、当該通常大当たりが大当たり遊技後の遊技状態を第2の通常遊技状態に制御すべき第2の通常大当たりであるとき、当該第2の通常遊技状態に代えて有利遊技状態に制御される。

【0033】

手段3に係る遊技機によれば、通常遊技状態において第1の通常大当たりへの当選に当選すると、大当たり遊技が終了したのちに可動部材が平時態様となる通常遊技状態に制御されるところ、有利遊技状態および増幅遊技状態において第1の通常大当たりへの当選に当選すると、可動部材を所定条件の成立まで促進態様に制御すると共に有利遊技状態に引き戻しうる引き戻し遊技状態に制御される。

【0034】

そのため、引き戻し遊技状態では、遊技者の持ち球が減りにくい有利な状態で所定期間遊技を行うことができ、かつ、引き戻し遊技状態では本構成の遊技機における標準の当選確率（第1の確率）で当落判定処理が行なわれるため、当該期間内に再び大当たりに当選する可能性が十分にある。そして、特別大当たりまたは特定大当たりのみならず、第2の通常大当たりに当選した場合でも、再び有利遊技状態または増幅遊技状態に移行するため、大当たりの連続的な発生（連チャン）を期待することができ、興趣を向上させることが可能である。

【0035】

特に、特定大当たり遊技が終了したのちの増幅遊技状態において特別図柄抽選処理の結果が仮に第1の通常大当たりであったとしても、大当たり遊技が終了したのちは引き戻し遊技状態に突入する。従って、第1の通常大当たりに当選したときでも、賞球としての遊

10

20

30

40

50

技球が遊技者に殆ど付与されることなく通常遊技状態に戻ってしまう確率はかなり低い。これにより、増幅大当たり遊技に当選したことが損であるという気分をより一層軽減することができると共に、大当たり遊技が連チャンする期待感を遊技者に与えることができ、興趣の低下を抑制できる。

【0036】

手段4. 手段4に記載の遊技機は、手段3に記載の遊技機において、前記有利遊技制御手段は、前記有利遊技状態において前記当選種別判定処理にて前記通常大当たりへの当選であると判定された場合に、当該通常大当たりが、当該通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態を前記第2の通常遊技状態に制御すべき大当たりであるとき、当該第2の通常遊技状態に代えて前記有利遊技状態に制御することを特徴とする遊技機である。

10

【0037】

上記手段4に係る遊技機では、有利遊技状態において通常大当たりに当選した場合に、当該通常大当たりに基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態が第2の通常遊技状態に制御すべき前記第2の通常大当たりであるときは、当該第2の通常遊技状態に代えて有利遊技状態が制御されることによって、大当たりとしての価値を増幅させうる。

【0038】

手段4に係る遊技機によれば、増幅遊技状態と同様に、当選種別判定処理において第2の通常大当たりへの当選であると判定された場合に、当該第2の通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態が第2の通常遊技状態に制御されることなく、当該第2の通常遊技状態に代えて有利遊技状態に制御することによって、大当たりとしての価値を増幅させている。

20

【0039】

このように、有利遊技状態において、第1の確率に代えて第2の確率で当落判定処理が行われるだけでなく、大当たりの価値が増幅されうるので、格段に興味を向上できる。即ち、特別大当たりに当選すると、多数の賞球が付与される大当たり遊技が実行されるのみならず、その後の有利遊技状態では、可動部材が促進態様となり、かつ、第2の確率で当落判定処理が行なわれるため、遊技者にとって非常に有利となる。それに加えて、増幅遊技状態のように大当たりの価値が増幅されうるため、大当たりの連続的な発生するのみならず有利遊技状態が長期間に亘って継続して実行されうる期待度が非常に高い。

30

【0040】

さらに、有利遊技状態において第1の通常大当たりに当選して大当たり遊技ののちに第1の通常遊技状態に移行したとしても（いわゆる、有利遊技状態からの転落）、先述のように所定条件の成立（例えば、可動部材の開閉動作が50回実行される等）までは引き戻し遊技状態に制御される。そして、この引き戻し遊技状態では、第1の通常大当たり以外の大当たりに当選すれば、再び有利遊技状態に移行して大当たりの連荘が発生しうる。つまり、本発明に係る遊技機では、引き戻し遊技状態においては有利遊技状態への移行とそれに伴う大当たりへの連荘の期待度が高いため、有利遊技状態から第1の通常遊技状態に転落しても遊技者を大幅に落胆させることなく、大当たりの連荘への期待感を維持して興趣を維持できる。

40

【0041】

手段5. 手段5に記載の遊技機は、手段1～4のいずれかに記載の遊技機において、前記受入検出手段による前記受入口への遊技球の受け入れを検出したことに応じて、前記大当たりについての当落にかかる当落抽選処理とは別に、前記大当たりよりも付与される利益が小さい微利益当たりに当選したか否かを判断する微利益当たり抽選処理を行なう微利益当たり判断手段と、前記微利益当たり抽選処理にて前記微利益当たりに当選したことに応じて、当該微利益当たりに当選したときの遊技状態を変化させることなく微利益当たり遊技を実行可能な微利益当たり遊技実行手段と、を備えており、前記大当たり遊技実行手段は、前記当選種別判定処理において前記大当たりのうち特殊大当たりに当選したと判定されたときに、前記大当たり遊技として前記微利益当たり遊技に極似する態様の特殊大当

50

たり遊技を実行可能な特殊大当たり遊技実行手段、を有しており、前記通常遊技制御手段は、前記通常遊技状態において前記特殊大当たりに当選したときは、当該特殊大当たりに基づく特殊大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態を、当該特殊大当たりに当選したときの遊技状態に拘らず前記第2の通常遊技状態に制御すると共に、前記通常遊技状態において前記微利益当たりに当選したときは、当該微利益当たりに基づく微利益当たり遊技が実行されたのちの遊技状態を、当該微利益当たりに当選したときの遊技状態としての前記第1の通常遊技状態または前記第2の通常遊技状態に維持するものであって、さらに、前記特殊大当たり遊技または前記微利益当たり遊技が実行されたのちに制御されうる前記第2の通常遊技状態では、前記可動部材が前記平時態様に制御されると共に前記第1の確率に代えて前記第2の確率に基づいて前記当落判定処理が行われるにも拘らず、前記通常遊技状態が継続して実行される旨を示唆する演出画像が前記演出表示装置に表示されることを特徴とする遊技機である。

10

【0042】

上記手段5に係る遊技機では、大当たりについての当落にかかる当落抽選処理とは別に、微利益当たり判断手段によって微利益当たりに当選したか否かを判断する微利益当たり抽選処理が行われる。この微利益当たり抽選処理は、当落判定処理にて大当たりに落選した場合に行われる。即ち、受入検出手段による受入口への遊技球の受け入れを検出したことに応じて当落判定処理が行われ、当該当落判定処理にて大当たりに落選した場合にのみ微利益当たり抽選処理が行われる。換言すれば、受入検出手段による受入口への遊技球の受け入れを検出したことに応じて取得された乱数は、当落判定処理および微利益当たり抽選処理の両方に用いられる。したがって、1つの乱数に基づいて、大当たりに落選したとしても、微利益当たりへの復活当たりを期待することができる。なお、微利益当たりに当選すると微利益当たり遊技実行手段により微利益当たり遊技が実行されるが、この微利益当たり遊技が実行されるに際して条件装置が作動することはない。したがって、通常遊技状態であるときに微利益当たりに当選したときは、微利益当たり遊技が実行されたのちの遊技状態も通常遊技状態となり、有利遊技状態であるときに微利益当たりに当選したときは、微利益当たり遊技が実行されたのちの遊技状態も有利遊技状態となる。

20

【0043】

また、大当たり遊技実行手段は、特殊大当たり遊技実行手段を有している。この特殊大当たり遊技実行手段は、当落判定処理において大当たりのうち特殊大当たりに当選したと判定されたときに、大当たり遊技としての特殊大当たり遊技を実行するものである。なお、特殊大当たり遊技は、微利益当たり遊技に極似する態様である。ただし、微利益当たり遊技が実行される場合と異なり、特殊大当たり遊技が実行されるに際しては条件装置が作動する。なお、「微利益当たり遊技に極似する態様」とは、可動部材の態様、演出表示装置における表示態様およびランプの電飾等、外観から把握できる態様が微利益当たり遊技と同一または極めてよく似ていることを意味する。

30

【0044】

そして、通常遊技状態において特殊大当たりに当選したときは、特殊大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、当該特殊大当たりに当選したときの遊技状態に拘らず前記第2の通常遊技状態に制御される。また、通常遊技状態において微利益当たりに当選したときは、微利益当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、当該微利益当たりに当選したときの遊技状態のまま維持される。さらに、特殊大当たり遊技または微利益当たり遊技が実行されたのちに制御されうる第2の通常遊技状態では、可動部材が平時態様に制御されると共に第2の確率に基づいて当落判定処理が行われるにも拘らず、通常遊技状態が継続して実行される旨を示唆する演出画像が演出表示装置に表示される。

40

【0045】

手段5に係る遊技機によれば、通常遊技状態において特殊大当たりに当選したとき、当該特殊大当たりに基づく特殊大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、特殊大当たりに当選したときの遊技状態に拘らず第2の通常遊技状態に制御される。したがって、可動部材の態様が平時態様に制御され、第2の確率に基づいて当落判定処理が行われると共に

50

通常遊技状態としての演出画像が演出表示装置に表示される遊技状態となる。

【0046】

また、通常遊技状態において微利益当たりに当選したとき、当該微利益当たりに基づく微利益当たり遊技が実行されたのちの遊技状態は、当該微利益当たりに当選したときの遊技状態に維持される。即ち、第1の通常遊技状態において微利益当たりに当選したときは、当該微利益当たりに基づく微利益当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が第1の通常遊技状態となり、第2の通常遊技状態において微利益当たりに当選したときは、当該微利益当たりに基づく微利益当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が第2の通常遊技状態となる。

【0047】

さらに、特殊大当たり遊技が実行されたのちに制御される第2の通常遊技状態では、可動部材が平時態様に制御されると共に第1の確率に代えて第2の確率に基づいて当落判定処理が行われるにも拘らず、通常遊技状態が継続して実行される旨を示唆する演出画像が演出表示装置に表示される。また、微利益当たり遊技が実行されたのちに制御されうる第2の通常遊技状態（即ち、第2の通常遊技状態において微利益当たりに当選し、当該微利益当たりに基づく微利益当たり遊技が実行されたのちの第2の通常遊技状態）でも、可動部材が平時態様に制御されると共に第1の確率に代えて第2の確率に基づいて当落判定処理が行われるにも拘らず、通常遊技状態が継続して実行される旨を示唆する演出画像が演出表示装置に表示される。

【0048】

このように、特殊大当たり遊技が実行されたのか微利益当たり遊技が実行されたのかを外部から把握することは困難であり、しかも、特殊大当たり遊技が実行されたとしても、その後の遊技状態が第2の通常遊技状態となるので、遊技者に期待感を与えることがない。一方、特殊大当たり遊技または微利益当たり遊技が実行されたのちに制御されうる第2の通常遊技状態では、第1の確率に代えて第2の確率に基づいて当落判定処理が行われるので、遊技者が想定しない早い段階で大当たりに当選しうることとなり、興趣の低下を抑制できる。

【0049】

手段6. 手段6に記載の遊技機は、手段5に記載の遊技機において、前記演出表示制御手段は、前記通常遊技状態において前記特殊大当たりまたは前記微利益当たりに当選したとき、前記通常遊技状態が継続して実行される旨を示唆する演出画像に代えて、特定の演出条件を達成すべき指令を示す演出画像が前記演出表示装置に表示される目的達成モードの表示制御を行なうものであって、当該目的達成モード中に前記特別大当たりまたは前記通常大当たりに当選したときは、前記特定の演出条件が達成されたことを示す演出画面を前記演出表示装置に表示することによって、当該大当たりに当選したことを遊技者に示唆するようにしたことを特徴とする遊技機である。

【0050】

上記手段6に係る遊技機では、通常遊技状態において特殊大当たりまたは微利益当たりに当選したとき、演出表示制御手段により、通常遊技状態が継続して実行される旨を示唆する演出画像に代えて、特定の演出条件を達成すべき指令を示す演出画像が演出表示装置に表示される目的達成モードの表示制御が行われる。そして、この目的達成モード中に特別大当たりまたは通常大当たりに当選したときは、特定の演出条件が達成されたことを示す演出画面を演出表示装置に表示することによって、当該大当たりに当選したことが遊技者に示唆される。

【0051】

手段6に係る遊技機によれば、通常遊技状態において特殊大当たりまたは微利益当たりに当選すると、特定の演出条件を達成すべき指令を示す演出画像が演出表示装置に表示される目的達成モードが実行される。そして、目的達成モード中に特別大当たりまたは通常大当たりに当選すると、特定の演出条件が達成されたことを示す演出画面を演出表示装置に表示することによって、当該大当たりの当選を遊技者に示唆するものである。

【0052】

このように、目的達成モードには、微利益当たりのみならず特殊大当たりに当選しても突入するようにしているので、従来のような単なる演出のみにすぎない所謂ミッションモードとは異なり、目的達成モードにおいて大当たりに当選する期待度を向上させることができる。そして、目的達成モードでは、特定の演出条件を達成すべき指令を示す演出画像による演出を行ないつつ、大当たりに当選すると特定の演出条件が達成されるような演出を行っているものの、遊技状態が確変遊技状態である場合もあることから、偶然に左右されずに大当たりに当選することがあり、興趣の低下を抑制できる。

【0053】

また、第2の通常遊技状態において微利益当たりに当選しても目的達成モードに突入する。この場合、目的達成モードでは確変機能が作動していることから、大当たりに極めて当選しやすい。これにより、目的達成モードにおいて大当たりに当選する期待度を一層向上させることができる。

10

【0054】

手段7. 手段7に記載の遊技機は、手段6に記載の遊技機において、前記演出表示制御手段は、前記通常大当たりに当選したとき、前記通常遊技状態としての演出画像に代えて、当該通常大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちに前記通常遊技状態に移行すべきことを示唆する演出画像が前記演出表示装置に表示される通常遊技告知モードの表示制御を行なうものであって、前記通常遊技告知モードにおいて、前記大当たりに当選することなく前記当落判定処理が所定回数だけ実行されると、当該当落判定処理が前記第1の確率および前記第2の確率のいずれに基づいて実行されているかに拘らず、当該通常遊技告知モードが終了して前記通常遊技状態としての演出画像が前記演出表示装置に表示される一方、前記目的達成モードにおいて、前記大当たりに当選することなく前記当落判定処理が所定時間だけ実行されると、当該当落判定処理が前記第1の確率および前記第2の確率のいずれに基づいて実行されているかに拘らず、当該目的達成モードが終了して前記通常遊技状態が継続して実行される旨を示唆する演出画像が前記演出表示装置に表示される

20

ことを特徴とする遊技機である。

【0055】

上記手段7に係る遊技機では、通常大当たりに当選したとき、通常遊技状態としての演出画像に代えて、当該通常大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちに通常遊技状態に移行すべきことを示唆する演出画像が演出表示装置に表示される通常遊技告知モードの表示制御が行われる。そして、この通常遊技告知モードでは、大当たりに当選することなく当落判定処理が所定回数だけ実行されると、その内部状態に拘らず、当該通常遊技告知モードが終了して通常遊技状態としての演出画像が演出表示装置に表示される。一方、目的達成モードでは、大当たりに当選することなく当落判定処理が所定時間だけ実行されると、その内部状態に拘らず、当該目的達成モードが終了して通常遊技状態が継続して実行される旨を示唆する演出画像が演出表示装置に表示される。

30

【0056】

手段7に係る遊技機によれば、通常大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちは、すぐに通常遊技状態としての演出画像が表示されるのではなく、通常遊技状態に移行すべきことを示唆する演出画像が表示される通常遊技告知モードに移行する。この通常遊技告知モードでは、内部的に確変機能作動の有無を問わず当落判定処理が所定回数だけ実行されると、通常遊技状態としての演出画像が表示される。そのため、内部的に確変機能が作動しているにも拘らず、当落判定処理が所定回数行なわれている間に大当たりに当選しなければ、確変機能が作動したまま通常遊技告知モードが終了することになる。

40

【0057】

一方、微利益当たり遊技または特殊大当たり遊技が実行されたのちは、すぐに通常遊技状態が継続される旨を示唆する演出画像が表示されるのではなく、先述の目的達成モードに移行する。この目的達成モードでは、内部的に確変機能作動の有無を問わず当落判定処理が所定時間だけ実行されると、通常遊技状態が継続される旨を示唆する演出画像が表示

50

される。そのため、内部的に確変機能が作動しているにも拘らず、当落判定処理が所定時間行なわれている間に大当たりに当選しなければ、確変機能が作動したまま目的達成モードが終了することになる。

【0058】

このように、通常遊技告知モードや目的達成モードが終了して通常遊技状態に移行したとしても、内部的に確率機能が作動している可能性があることに加えて、少なくとも標準的な当選確率である第1の確率が維持されることから、長期間に亘って大当たりに当選しない状態（所謂、地獄モード）に陥る事態が排除され、かつ、大当たりに当選しやすい第2の確率によって通常遊技状態に大当たりへの当選しやすさに変化（所謂、波）をもたせることができる。

10

【0059】

より具体的には、目的達成モードにおける遊技状態が仮に第2の通常遊技状態であったとしても、目的達成モードにて大当たりに当選するとは限らない。例えば、目的達成モードが第2の通常遊技状態であったことを前提としても、目的達成モードにて大当たりに当選する確率は半分以下とすれば、遊技者に一旦は落胆させるものの復活して大当たりに当選したように思わせることができ、遊技者に一層の喜びを与えることができ、興趣の低下を抑制できる。しかも、目的達成モードが終了すると、たとえ第2の通常遊技状態であったとしても演出表示装置の背景画像等、外部的には第1の通常遊技状態の場合と極似する態様となっているので、目的達成モードが終了したときに、遊技者に大きな落胆を与えることができる。この落胆の度合いが大きいほど、相対的に早い段階で大当たり遊技が発生したときの喜びが大きくなるので、より一層、興趣の低下を抑制できる。通常遊技告知モードについても、同様である。

20

【0060】

また、通常遊技告知モードや目的達成モードは、ともに所定の当たり遊技後に内部的に確率機能が作動するか否かを判別困難としつつ、通常遊技状態に移行または継続することを示すものである。しかしながら、通常遊技告知モードは、当落判定処理が所定回数実行されると終了する一方、目的達成モードは、当落判定処理が所定時間実行されると終了するものであり、両モードは終了条件がそれぞれ異なっている。このように両モードの終了条件に差異を設けることで、各モードの固有の遊技演出が可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0061】

ところで、目的達成モードは、第1の通常遊技状態において第1の通常大当たりまたは第2の通常大当たりに当選し、当該第1の通常大当たりまたは第2の通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの通常遊技状態から突入する場合もある。これにより、第1の通常遊技状態において第1の通常大当たりまたは第2の通常大当たりに当選し、当該第1の通常大当たりまたは第2の通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態から目的達成モードに突入したとき、第1の外部通常遊技状態において第1の通常大当たりまたは第2の通常大当たりに当選し、当該第1の通常大当たりまたは第2の通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態における特別図柄の変動回数を記憶する処理が不要となり、表示装置制御基板に搭載されたCPUの負荷を軽減できる。

40

【発明の効果】

【0062】

本発明によれば、抽選に当選したにも拘らず遊技者に与える損をしたといった印象を軽減できるので、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【0063】

【図1】実施形態に係るパチンコ機の外枠に対して本体枠を閉塞し、本体枠に対して扉枠を開放した状態を示す斜視図である。

【図2】パチンコ機の正面から見た斜視図である。

50

- 【図 3】パチンコ機の正面図である。
- 【図 4】パチンコ機の背面図である。
- 【図 5】パチンコ機の平面図である。
- 【図 6】本体枠の正面図である。
- 【図 7】部品を取り付ける前の本体枠の側面図である。
- 【図 8】部品を取り付けた本体枠の前方から見た斜視図である。
- 【図 9】扉枠の背面図である。
- 【図 10】扉枠の正面から見た分解斜視図である。
- 【図 11】扉枠の背面から見た分解斜視図である。
- 【図 12】扉枠の前面側に取り付けられる扉レンズユニットの正面から見た分解斜視図である。 10
- 【図 13】扉レンズユニットのレンズカバーと皿ユニットに設けられるレンズカバーとの関係を示すパチンコ機の正面斜視図である。
- 【図 14】スピーカカバーおよび装飾部材を構成する部材のうち、LEDに照射される部材を取り除いた場合の扉枠の正面図である。
- 【図 15】扉枠の前面に設けられる皿ユニットの正面図である。
- 【図 16】皿ユニットの正面から見た分解斜視図である。
- 【図 17】皿ユニットの背面から見た分解斜視図である。
- 【図 18】遊技盤の正面図である。
- 【図 19】遊技盤の正面から見た斜視図である。 20
- 【図 20】遊技盤の正面から見た分解斜視図である。
- 【図 21】遊技盤の背面から見た分解斜視図である。
- 【図 22】制御構成を概略的に示すブロック図であって、主基板周辺の構成を主として示した図である。
- 【図 23】制御構成を概略的に示すブロック図であって、周辺基板周辺の構成を主として示した図である。
- 【図 24】主制御基板および周辺制御基板の機能的な構成を概略的に示す機能ブロック図である。
- 【図 25】主基板の主制御基板に搭載されるCPUが実行するメインシステム処理の一例を示すフローチャートである。 30
- 【図 26】電源断発生時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 27】タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 28】特別図柄・特別電動役物制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 29】第1・第2・第3始動口入賞処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 30】変動開始処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 31】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 32】当たり変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 33】当たり変動パターンテーブル設定処理において設定される変動パターンテーブル毎の変動パターンを示す一覧表図である。
- 【図 34】高期待外れ変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである 40
- 。
- 【図 35】高期待外れ変動パターンテーブル設定処理において設定される変動パターンテーブル毎の変動パターンを示す一覧表図である。
- 【図 36】低期待外れ変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 。
- 【図 37】低期待外れ変動パターンテーブル設定処理において設定される変動パターンテーブル毎の変動パターンを示す一覧表図である。
- 【図 38】変動中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 39】大当たり遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 40】小当たり遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。 50

【図４１】特別電動役物大当たり制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図４２】特別電動役物小当たり制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図４３】外部通常遊技状態（外部通常遊技状態Ａまたは外部通常遊技状態Ｂ）において演出表示装置に表示される画像を示す図である。

【図４４】外部通常遊技状態にあるときに演出表示装置に現れる演出態様の一態様を示す画像を示す図である。

【図４５】タイムリミットモードにおいて演出表示装置に表示される画像を示す図である。

【図４６】第１長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのち昇格モードに突入した場合に演出表示装置に表示される画像を示す図である。

【図４７】第１短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したのち昇格モードに突入した場合に演出表示装置に表示される画像を示す図である。

【図４８】「引き戻しモード」において演出表示装置に表示される画像を示す図である。

【図４９】外部通常遊技状態において第１特別図柄抽選手段による抽選結果または第２特別図柄抽選手段による抽選結果を演出表示装置に導出する場合の演出表示態様を示す図である。

【図５０】外部通常遊技状態において小当たりまたは短開放大当たり等に当選した場合に演出表示装置に導出される演出表示態様を示す図である。

【図５１】外部通常遊技状態において小当たりまたは短開放大当たり等に当選した場合に演出表示装置に導出される演出表示態様を示す図である。

【図５２】外部有利遊技状態において第１特別図柄抽選手段による抽選結果または第２特別図柄抽選手段による抽選結果を演出表示装置に導出する場合の演出表示態様を示す図である。

【図５３】「開放延長中・２回変動外れ」にかかる演出制御が行われるときの当該制御態様を示すタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【００６４】

[パチンコ機の全体構造について]

以下、図面を参照して本発明の好適な実施形態について、図面を参照して説明する。まず、図１乃至図５を参照して実施形態に係るパチンコ機の全体について説明する。図１は、実施形態に係るパチンコ機の外枠に対して本体枠を閉塞し、本体枠に対して扉枠を開放した状態を示す斜視図であり、図２は、パチンコ機の正面から見た斜視図であり、図３は、パチンコ機の正面図であり、図４は、パチンコ機の背面図であり、図５は、パチンコ機の平面図である。

【００６５】

図１および図２において、本実施形態に係るパチンコ機１は、島（図示しない）に設置される外枠２と、該外枠２に開閉自在に軸支され且つ遊技盤４を装着し得る本体枠３と、該本体枠３に開閉自在に軸支され且つ前記遊技盤４に形成されて球が打ち込まれる遊技領域２０を遊技者が視認し得る透明板ユニットとしてのガラスユニット１９０と該ガラスユニット１９０の下方に配置され且つ遊技の結果発生した賞球を受け入れて発射レール３８の発射位置に供給する皿ユニット３００とを備えた扉枠５と、を備えて構成されている。

【００６６】

外枠２には、その下方前方に表面が装飾カバー板６ａによって被覆されている下部装飾板６が固着されており、また、詳細に図示しないが、外枠２は、上下の木製の上枠板および下枠板と左右の軽合金（アルミニウム）製の側枠板とを、それぞれの端部を連結するための連結部材で連結することによって方形状に組み付けられるものである。なお、外枠２の上部に設けられる上支持金具７と下部装飾板６の一側上面に設けられる下支持金具８に、本体枠３の上下に固定される上軸支金具４７および下軸支金具４８とを係合することにより、本体枠３が外枠２に対して開閉自在に軸支されている。

【００６７】

また、本体枠 3 には、上記したように遊技盤 4 が着脱自在に装着し得る他に、図 4 に示すように、その裏面に賞球を払い出すための賞球タンク 50、タンクレール部材 51、球通路ユニット 52、および球払出装置（球払出ユニット）53 が取り付けられ、その裏面下部に発射装置 57 と、遊技盤 4 を除く扉枠 5 や本体枠 3 に設けられる電氣的部品を制御するための各種の制御基板や電源基板 395（図 22 参照）等が一纏めに設けられている基板ユニット 54 が取り付けられ、更に、本体枠 3 の後面開口 70（図 7 参照）を覆うカバー体 58 が着脱自在に設けられている。

【0068】

更に、扉枠 5 には、上記した皿ユニット 300 に、ハンドルユニット 318 が設けられている。そして、扉枠 5 に設けられる皿ユニット 300 が 1 つであり、しかも、従来は本体枠 3 に設けられていたハンドルユニット 318 が扉枠 5 側である皿ユニット 300 に設けられ、また、扉枠 5 と本体枠 3 とが正面から見てほぼ同じ方形の大きさであるため、正面から本体枠 3 が視認できなくなっている。

【0069】

〔本体枠について〕

まず、遊技盤 4 が前面側から着脱自在に装着し得ると共に、発射装置 57 と、賞球を払い出すための賞球タンク 50 とタンクレール部材 51 と球通路ユニット 52 と球払出装置 53 と、外枠 2 に対する本体枠 3 の施錠および本体枠 3 に対する扉枠 5 の施錠を行う施錠装置 60 と、遊技盤 4 を除く扉枠 5 や本体枠 3 に設けられる電氣的部品を制御するための各種の制御基板や電源基板等が一纏めに設けられている基板ユニット 54 と、後面開口 70 を覆うカバー体 58 等の各種の部品が装着される本体枠 3 について、主として図 4 乃至図 6 を参照して説明する。図 4 および図 5 は、前述した通りであり、図 6 は、本体枠の正面図である。

【0070】

遊技盤 4 が取り付けられる本体枠 3 の構成について説明すると、本体枠 3 は、合成樹脂によって一体的に成形されるものであり、本体枠 3 の一側上下には、本体枠 3 を外枠 2 に開閉軸支するための上軸支金具 47 および下軸支金具 48 が取り付けられている。この軸支金具 47、48 を外枠 2 に取り付けられる上支持金具 7 および下支持金具 8 にそれぞれ係合することにより、本体枠 3 を外枠 2 に対して開閉自在に軸支することができる。

【0071】

ところで、本体枠 3 は、正面から見た場合に、図 6 に示すように、長方形に形成され、その上部の約 3/4 が遊技盤 4 を設置するための遊技盤設置凹部 30 となっており、その遊技盤設置凹部 30 の下方のやや奥まった領域が板部 32 となっている。遊技盤設置凹部 30 の後方には、遊技盤設置凹部 30 の空間を形成するために後述する側面壁 290～293 が後方に向って突設され、この側面壁 290～293 によって囲まれる空間に、遊技盤 4 および該遊技盤 4 に設けられる演出表示装置等の各種部品の後方突出部分が収納されるようになっている。

【0072】

また、遊技盤設置凹部 30 を囲む前面側の前面上辺部、前面右側辺部、および前面左側辺部には、上記した構成以外に開放側である前面右側辺部の上部、中間部、下部に本体枠 3 の開放側裏面に取り付けられる後述する施錠装置 60 に設けられる扉枠フック部 61 を貫通させて前方に飛び出させるためのフック用開口 36 が開設されており、また、軸支側である前面左側辺部の内側面に遊技盤 4 に形成される位置決め凹部 466 と係合するための盤位置決め突起 37 が設けられている。

【0073】

次に、本体枠 3 の前面側の構成であって遊技盤設置凹部 30 の下方に位置する板部 32 に設けられる構成について説明すると、図 6 に示すように、板部 32 の前面の中央部から開放側の端部に向かって発射レール 38 がビス止め固定されている。この発射レール 38 の先端位置に対応する板部 32 の前面には、レール接続部材 44 が突設され、遊技盤設置凹部 30 に遊技盤 4 が設置されたときに、遊技盤 4 の外レールユニット 472 の下流端で

ある接続通路部 477 と隣接するようになっている。レール接続部材 44 の側方位置（発射レール 38 と反対側の位置）には、遊技盤 4 の下部を固定するための楕円形状の遊技盤固定具 46 が回動自在に取り付けられている。この遊技盤固定具 46 は、前記遊技盤設置凹部 30 に遊技盤 4 が載置された状態で時計方向に回動して遊技盤固定具 46 を遊技盤 4 の前面に押圧して遊技盤 4 を固定するものである。一方、遊技盤 4 を取り外す場合には、遊技盤固定具 46 を反時計方向に回すことにより、遊技盤 4 の下部の固定の解除を簡単に行うことができる。更に、遊技盤固定具 46 の軸支側の側方に賞球払出ストッパー機構 39 が設けられている。この賞球払出ストッパー機構 39 は、球払出装置 53 から払出された賞球を扉枠 5 側の皿ユニット 300 に払い出す賞球通路の途中に設けられるもので、扉枠 5 を開放したときに、自動的に賞球通路を閉塞して賞球通路から外部に球がこぼれ落ちないようにする一方、扉枠 5 を閉じたときに自動的に賞球通路を連通させて球払出装置 53 から払出された賞球を皿ユニット 300 に払い出すものである。なお、発射レール 38 の発射位置の上方の板部 32 には、遊技盤 4 に形成される締結部 469 と図示しない締結具で締結するための締結穴 41 が形成されている。

【0074】

また、板部 32 の開放側下部は、手前側に膨出状に突設された（裏面から見れば凹状となっている）直方体状の発射装置取付部 40 が形成されており、この発射装置取付部 40 に本体枠 3 の裏面から発射装置 57 が固定されている。また、発射装置取付部 40 の前面壁部分には、扉枠 5 の裏面側に取り付けられるスライドユニット 230 のスライド係脱片 231（図 1 参照）が挿入されるハンドル連結窓 40a が形成され、扉枠 5 を閉じたときに後述するスライド係脱片 231 がハンドル連結窓 40a に挿入されて扉枠 5 の下部前面に設けられるハンドルユニット 318 と発射装置 57 とが連携されて、ハンドルユニット 318 の回動操作量に応じた強さで発射装置 57 の弾発力を調節することができるようになっており、それによって発射レール 38 の発射位置にある球を弾発して遊技領域 20 の所望の位置に打ち出すことができる。

【0075】

本体枠 3 の前面構造は、概ね上記した通りであるが、次に、主として図 4 を参照して本体枠 3 の裏面構造について説明する。図 4 に示すように、本体枠 3 の裏面上部には、賞球又は貸球として払い出すための球を貯留する賞球タンク 50 が着脱自在に装着され、その賞球タンク 50 の下方に該賞球タンク 50 からの球を横傾斜状に誘導するタンクレール部材 51 が配置され、さらにタンクレール部材 51 の流下端から下方に向けて球通路ユニット 52 および球払出装置 53 が設けられている。タンクレール部材 51 は、賞球タンク 50 からの球を前後方向に 2 列に整列させながら下流側に誘導するものであり、そのタンクレール部材 51 の下流端から球通路ユニット 52 に球が移動する際に 1 列となって球通路ユニット 52 内を落下する。そして、球通路ユニット 52 から球払出装置 53 に導かれた球は、次に説明する払出制御基板ボックス 55 に収納される払出制御基板 720（図 22 参照）によって実行される払出制御プログラムに応じて所定個数の賞球や貸球を払出し、その払出した球を扉枠 5 の前面側に設けられる皿ユニット 300 に排出するようになっている。なお、球払出装置 53 には、詳細に図示しないが払出モータと該払出モータによって回転駆動されて球を 1 個単位で払い出す回転払出部材が設けられている。

【0076】

更に、本体枠 3 の裏面には、その下部に基板ユニット 54 が取り付けられている。この基板ユニット 54 には、払出制御基板ボックス 55、外部端子板 56、電源基板ボックス（図示しないが払出制御基板ボックス 55 および外部端子板 56 の奥側に固定されている。）等の遊技盤 4 に設けられない基板ボックスが集約して設けられている。つまり、遊技盤 4 が交換されても交換する必要のない制御基板を収納する基板ボックスが集約して設けられるものである。そして、遊技盤 4 を遊技盤設置凹部 30 に収納設置した際に、遊技盤 4 側に設けられる主制御基板と基板ユニット 54 に設けられる基板であって主制御基板と接続する必要のある基板との電氣的な接続が自動的に行われるようになっている。上記した基板ユニット 54 の下方であって前記発射装置取付部 40 には、ユニット化された発射

装置 57 が取り付けられている。さらに、本体枠 3 の前述した側面壁 290～293 の後端に沿って形成される後面開口 70 には、カバー体 58 が開閉自在に設けられている。このカバー体 58 は、遊技盤 4 の後方部の全域を覆うものであり、このカバー体 58 を取り付け閉じた状態では、図 5 に示すように、パチンコ機 1 の最も後方へ突出している前記タンクレール部材 51 の後端部とほぼ同一垂直面となるように形成されている。

【0077】

また、本体枠 3 の開放側裏面には、施錠装置 60 が固定されている。この施錠装置 60 は、本体枠 3 の外枠 2 に対する施錠、および扉枠 5 の本体枠 3 に対する施錠の両方の施錠を行う、所謂 W 錠といわれるものであり、この施錠装置 60 から本体枠 3 の前方に向けて複数（本実施形態においては 3 個）の扉枠フック部 61 とシリンダー錠 62（共に図 1 参照）とが突出するように設けられている。

10

【0078】

次に、遊技盤設置凹部 30 の構成について説明する。図 7 は、部品を取り付ける前の本体枠の側面図であり、図 8 は、部品を取り付けた本体枠の前方から見た斜視図である。遊技盤設置凹部 30 は、正確には、図 7 および図 8 に示すように、上辺部と開放側の一部に遊技盤 4 を収納しない前向きの鏝面部分があり、上辺部の鏝面部分には特に何も形成されていないが、開放側の鏝面部分には、施錠装置 60 の扉枠フック部 61 が貫通するフック用開口 36 が上中下の 3 箇所開設されている。つまり、開放側の鏝面部分の裏面に施錠装置 60 が固定されている（図 4 参照）。

【0079】

20

しかして、遊技盤設置凹部 30 は、軸支側の内側面および上記した上辺部および開放側の鏝面部から後方へ周設される第 1 側面壁 290 と、該第 1 側面壁 290 から後方に周設される第 2 側面壁 291 と、該第 2 側面壁 291 から後方に周設される第 3 側面壁 292 と、該第 3 側面壁 292 から後方に周設される第 4 側面壁 293、とにより、本体枠 3 の左右側辺および上辺の後方部分が囲まれた凹状に形成されているものである。なお、第 1 側面壁 290～第 4 側面壁 293 は、背面から見て上辺および右辺（軸支側の辺）が段差をもって後方に真っ直ぐに延長されるように形成されるのに対し、左辺（開放側の辺）が第 1 側面壁 290 から第 4 側面壁 293 に向かうにしたがって内側に傾斜する段差状（図 5 参照）に形成される。これは、左辺（開放側の辺）の第 1 側面壁 290 から第 4 側面壁 293 までを後方に真っ直ぐ形成したときに、本体枠 3 を開放する際に、第 4 側面壁 293 の最後端部が外枠 2 の側枠板の内面と当接してスムーズに開放できない場合があるため、開放側の第 1 側面壁 290 から第 4 側面壁 293 までが内側傾斜状とすることによりスムーズに開放することができるようにしたものである。それと同時に開放側の第 1 側面壁 290 に沿って施錠装置 60 が取り付けられるが、その取付けを第 1 側面壁 290 の後端辺に設けられる錠取付穴（図示外）を利用して行うため、その錠取付穴（図示外）を形成するためにも開放側の第 1 側面壁 290 から第 4 側面壁 293 を傾斜段差状に形成したものである。更に、第 1 側面壁 290～第 4 側面壁 293 の段差の寸法も、第 1 側面壁 290 と第 2 側面壁 291 との段差は、遊技盤 4 の裏面の周辺と当接する必要があるため、ある程度大きな段差をもって形成されるが、それ以外の段差は、極めて小さな段差となっている。

30

40

【0080】

そして、上記した側面壁 290～293 は、図 7 に示すように、それぞれ奥行き幅寸法 $d1$ 、 $d2$ 、 $d3$ 、 $d4$ を有するように形成され、本実施形態の場合、 $d1 + d2 + d3 + d4 = \text{約 } 90 \text{ mm}$ となっている。特に、第 1 側面壁 290 の幅寸法 $d1$ は、遊技盤 4 の厚みに相当し、残りの第 2 側面壁 291 と第 3 側面壁 292 と第 4 側面壁 293 とによって形成される空間に遊技盤 4 に設けられる各種の遊技装置の後方突出部分が収納されるようになっている。特に、本実施形態の場合には、次に説明するように、遊技盤 4 の周辺部に対応する位置まで第 2 側面壁 291 と第 3 側面壁 292 と第 4 側面壁 293 とによって形成される空間の大きさが確保されているので、例えば、遊技盤 4 のほぼ全域を占めるような演出表示装置 115 等が取り付けられている場合においても、そのような各種部品に

50

よる後方突出部分を楽に収納することができるものである。

【0081】

また、第4側面壁293の後端辺からは背面から見てその左辺、上辺および右辺に、左後面壁294、上後面壁295および右後面壁296がそれぞれ内側に向かって突設されている。右後面壁296は、その前面が平板状となっており、その後面に球通路ユニット52と球払出装装置53とが着脱自在に取り付けられるようになっている。したがって、右後面壁296の内側への突出幅は、球通路ユニット52と球払出装装置53とを取り付ける幅があれば充分である。また、上後面壁295は、その前面が平板状となっており、その後面にタンクレール部材51が取り付けられるため、その下端辺が傾斜状に形成されている。したがって、上後面壁295の内側への突出幅は、傾斜状に取り付けられるタンクレール部材51の高さ幅寸法があれば充分である。更に、右後面壁296には、その前面が平板状となっており、その後面にカバー体58を軸支するカバー体支持筒部280が形成されている。したがって、右後面壁296の内側への突出幅は、カバー体支持筒部280を形成する幅寸法があれば充分である。

10

【0082】

上述したように、第4側面壁293の後端辺から内側に向かって突設される左後面壁294、上後面壁295および右後面壁296の前面が平板状に形成され、この平板状部分が遊技盤4の周辺部に対応するものであるため、上記したように、遊技盤4の周辺部に対応する位置まで第2側面壁291と第3側面壁292と第4側面壁293とによって形成される空間の大きさが確保されているので、例えば、遊技盤4のほぼ全域を占めるような演出表示装置115等が取り付けられている場合においても、そのような各種部品による後方突出部分を楽に収納することができるものである。なお、左後面壁294、上後面壁295および右後面壁296の内側は、後面開口70となっており、この後面開口70がカバー体58（図4参照）によって開閉自在に閉塞されるようになっている。

20

【0083】

[扉枠について]

次に、上記した本体枠3の前面側に開閉自在に設けられる扉枠5について、図9乃至図11を参照して説明する。図9は、扉枠の背面図であり、図10は、扉枠の正面から見た分解斜視図であり、図11は、扉枠の背面から見た分解斜視図である。

【0084】

図9乃至図11に示すように、扉枠5は、方形状に形成される扉枠本体100の上部に縦長六角形状の遊技窓101が形成され、該遊技窓101の前面周囲に扉レンズユニット120が取り付けられ、また、遊技窓101の下方の板状部の前面に扉枠本体100に皿ユニット300が設けられ、その皿ユニット300の一侧（開放側）にハンドルユニット318が突設固定されている。また、扉枠本体100の裏面には、遊技窓101の周囲に補強板金160が固定され、遊技窓101を閉塞するようにガラスユニット190が取り付けられると共に、前記遊技窓101の下方の板状部の裏面に、前記ハンドルユニット318に対応するスライドユニット230、装着台220、および枠装飾中継端子板240がそれぞれ取り付けられている。なお、ガラスユニット190の裏面下部には、防犯機能を有する防犯カバー210も装着されている。

30

40

【0085】

扉枠本体100は、合成樹脂によって額縁状に形成され、前述したように上方部に縦長六角形状の遊技窓101が形成され、その遊技窓101の下方が板状部となっている。遊技窓101の上部左右には、スピーカ144a、144bを貫通させる円形状のスピーカ用開口102が形成され、そのスピーカ用開口102の下方にガラスユニット190の止め片194に係止するための止めレバー108が回動自在に設けられている。

【0086】

一方、遊技窓101の下方の板状部には、軸支側上部に皿ユニット300の賞球連絡樋431（図16および図17参照）が貫通する賞球通過口103が開設され、その斜め中央寄りに側面開口蓋383（図16および図17参照）を脱着するための蓋用開口105

50

が開設され、その蓋用開口105の開放側の隣接する位置に球送りユニット226を装着するための球送り開口104が開設され、さらに球送り開口104のさらに開放側寄りに前記シリンダー錠62が貫通するための錠穴106が開設されている。また、球送り開口104の下方の板状部の裏面側にスライドユニット230を取り付けるためのスライドユニット装着凹部107が形成されている。同じく、下方の板状部の裏面側の遊技窓101の下部左右に、ガラスユニット190の掛止突片195を掛け止めるための係合受片（図示外）が形成され、その係合受片の側方に防犯カバー210の装着弾性片213が装着される装着開口部110が形成されている。また、板状部の前面中央には、前方に向って皿ユニット300の案内穴436（図17参照）に挿入される係合突起111が形成されている。更に、扉枠本体100の下辺は、後方に突出した扉枠突片112となっており、この扉枠突片112と本体枠3に形成される係合溝42、43（図1参照）とが扉枠5と本体枠3との下側辺部における外側の突条および係合部を構成するものである。

10

【0087】

＜扉レンズユニット＞

次に、上記した扉枠本体100の前面側の上部に取り付けられる扉レンズユニット120の構成について主として図12乃至図14を参照して説明する。図12は、扉枠の前面側に取り付けられる扉レンズユニットの正面から見た分解斜視図であり、図13は、扉レンズユニットのレンズカバーと皿ユニットに設けられるレンズカバーとの関係を示すパチンコ機の正面斜視図であり、図14は、スピーカカバーおよび装飾部材を構成する部材のうち、LEDに照射される部材を取り除いた場合の扉枠の正面図である。

20

【0088】

図12乃至図14に示すように、扉レンズユニット120は、前面側を反射面とするリフレクタ122、130a、130bと、該リフレクタ122、130a、130bの前面および内側に取り付けられる冷陰極管132、134a、134bおよびLED基板137、138a、138bと、前記リフレクタ122、130a、130bの前方を覆う光透過性のあるレンズカバー140と、該レンズカバー140に取り付けられるスピーカ144a、144bと、前記レンズカバー140のベースとなるレンズベース体121と、から構成されている。

【0089】

レンズベース体121は、平面視で前方が円弧で後方が直線の後面が開放した内部中空の三角形に合成樹脂によって形成され、その中空内部に冷陰極管132、134a、134bに高電圧の電流を供給するインバータ基板136が収納固定されている。また、レンズベース体121の前面および底面に当接するように断面L字状の上リフレクタ122が取り付けられている。この上リフレクタ122は、白色に着色されたポリカーボネート樹脂で形成されており、この白色着色樹脂によって反射率を高めた表面を有するものとしている。つまり、上リフレクタ122の表面は、上冷陰極管132およびLED137aから発せられた光を反射する反射面となっている。次に説明する側方リフレクタ130a、130bも同様に白色に着色されたポリカーボネート樹脂で形成されている。ところで、上リフレクタ122の両端部に、上冷陰極管132の両端を支持するための電極支持部125が形成され、さらに上リフレクタ122の前面に適宜間隔を置いて上冷陰極管132を支持するために先端部がU字状に形成された陰極管支持片123が突設されている。これは、上冷陰極管132の中央が屈曲された「く」字状に屈曲して形成されているので、中央の屈曲部に応力がかかって破損しやすいため、両端の電極支持部125だけではなく適宜間隔を置いて陰極管支持片123で支持し、しかも、上冷陰極管132を陰極管支持片123に支持する際には、耐熱性ゴムパッキン（図示外）に挟んで上冷陰極管132が動かないように支持することにより、より破損し難い支持構造とすることができる。また、両端の電極支持部125は、上方が開放されていると共に、内側に向いている周壁に上冷陰極管132の端部を受け入れるように一辺が開口した電極挿入孔（図示外）が形成されており、この電極挿入孔に上冷陰極管132の配線が接続された端部に取り付けられた弾性変形し得るゴム製スリーブ133を開口部分の対面方向である上方から挿入し、そ

30

40

50

の後、電極支持部 1 2 5 の上方から電極蓋 1 2 7 を嵌め込むことにより、上冷陰極管 1 3 2 を上リフレクタ 1 2 2 の前面に装着することができる。このように上リフレクタ 1 2 2 の両端部にゴム製スリーブ 1 3 3 を装着し、そのゴム製スリーブ 1 3 3 部分を電極支持部 1 2 5 の電極挿入孔（図示外）に遊嵌状態で支持させることにより、上冷陰極管 1 3 2 が衝撃等により振動しても、ゴム製スリーブ 1 3 3 がその振動を吸収する際に、上冷陰極管 1 3 2 の端部が電極支持部 1 2 5 の部分で揺動あるいは摺動して破壊応力が弱められるので、電極支持部 1 2 5 部分および上冷陰極管 1 3 2 の屈曲部での上冷陰極管 1 3 2 の破損を防止することができる。なお、上リフレクタ 1 2 2 の左右端には、スピーカ 1 4 4 a, 1 4 4 b を貫通させるスピーカ貫通穴 1 2 8 a, 1 2 8 b が形成されている。

【0090】

上記の上リフレクタ 1 2 2 の両端に側方リフレクタ 1 3 0 a, 1 3 0 b が垂下するように連結されている。この側方リフレクタ 1 3 0 a, 1 3 0 b も上リフレクタ 1 2 2 と同様に白色に着色されたポリカーボネート樹脂で形成されており、この白色着色樹脂によって反射率を高めた表面を有するものとしている。つまり、側方リフレクタ 1 3 0 a, 1 3 0 b の表面は、側方冷陰極管 1 3 4 a, 1 3 4 b および LED 1 3 8 c から発せられた光を反射する反射面となっている。側方リフレクタ 1 3 0 a, 1 3 0 b の前方に取り付けられる側方冷陰極管 1 3 4 a, 1 3 4 b は、直線状のものであるため、その側方冷陰極管 1 3 4 a, 1 3 4 b を支持する電極支持部 1 3 1 a, 1 3 1 b が、側方リフレクタ 1 3 0 a, 1 3 0 b の上下端部の 2 箇所形成されている。もちろん、電極支持部 1 3 1 a, 1 3 1 b に側方冷陰極管 1 3 4 a, 1 3 4 b が支持される際には、上冷陰極管 1 3 2 と電極支持部 1 2 5 との関係と同じように、側方冷陰極管 1 3 4 a, 1 3 4 b の端部にゴム製スリーブ 1 3 5 a, 1 3 5 b が装着され、そのゴム製スリーブ 1 3 5 a, 1 3 5 b が電極支持部 1 3 1 a, 1 3 1 b に当接して支持されるようになっている。これにより、側方冷陰極管 1 3 4 a, 1 3 4 b が振動しても破損し難い支持構造とすることができる。

【0091】

上記した上リフレクタ 1 2 2 および側方リフレクタ 1 3 0 a, 1 3 0 b の内側（遊技窓 1 0 1 を縁取る位置）には、多数の LED が実装された LED 基板 1 3 7, 1 3 8 a, 1 3 8 b が取り付けられている。この LED 基板 1 3 7, 1 3 8 a, 1 3 8 b に実装される LED 1 3 7 a, 1 3 8 c（LED 基板 1 3 8 a, 1 3 8 b に実装される LED を同じ符号の 1 3 8 c と表示する。）によって次に説明するレンズカバー 1 4 0 の内周面が装飾される。

【0092】

上記したレンズベース体 1 2 1 と上冷陰極管 1 3 2 および側方冷陰極管 1 3 4 a, 1 3 4 b が装着された上リフレクタ 1 2 2 および側方リフレクタ 1 3 0 a, 1 3 0 b とは、レンズカバー 1 4 0 の裏面側に固定される。レンズカバー 1 4 0 は、前記レンズベース体 1 2 1 と上冷陰極管 1 3 2 が装着された上リフレクタ 1 2 2 に対応する上レンズカバー部 1 4 1 と、前記側方冷陰極管 1 3 4 a, 1 3 4 b が装着された側方リフレクタ 1 3 0 a, 1 3 0 b に対応する側方レンズカバー部 1 4 2 a, 1 4 2 b とが透過性の樹脂によって形成されている。より詳細に説明すると、上レンズカバー部 1 4 1 および側方レンズカバー部 1 4 2 a, 1 4 2 b は、共に白色レンズ部として断面楔状の前方膨出部が合成樹脂で成形され、その白色レンズ部 1 4 1, 1 4 2 a, 1 4 2 b の下部後端の遊技窓 1 0 1 を縁取る内側に着色の異なる合成樹脂で成形された赤色レンズ部（図示外）を連結して構成されるものである。そして、この赤色レンズ部（図示外）を前記上 LED 基板 1 3 7 および側方 LED 基板 1 3 8 a, 1 3 8 b に直線状に実装される複数の LED 1 3 7 a, 1 3 8 c によって照明するものである。

【0093】

ところで、上レンズカバー部 1 4 1 は、内部が空洞で後方が開放した断面楔状に形成されると共に平面視においてブーメラン形状に構成されるものであり、前述した「く」字状に形成される上冷陰極管 1 3 2 とその楔状の先端部内面との距離が近くなるように形成されている。そして、上レンズカバー部 1 4 1 の楔状先端部外側には、銀色に着色された先

10

20

30

40

50

頭レンズ部 141c が接着されており、上レンズカバー部 141 のほぼ全体に相当する断面楔状の前方膨出面を上冷陰極管 132 で照明している。また、側方レンズカバー部 142a, 142b は、内部が空洞で後方が開放して断面楔状に形成される点で上レンズカバー部 141 と同様であるが、側方視において楔状の突出量が上レンズカバー部 141 に比べて少なく、また全体としてなだらかな曲線を有するブーメラン形状に構成されるものであり、前述した直線状に形成される側方冷陰極管 134a, 134b とその楔状の先端部内面との距離が近くなるように形成されている。そして、側方レンズカバー部 142a, 142b の楔状先端部外側には、銀色に着色された先頭レンズ部 142c が接着されており、側方レンズカバー部 142a, 142b のほぼ全体に相当する断面楔状の前方膨出面を側方冷陰極管 134a, 134b で照明している。

10

【0094】

上記した実施形態においては、リフレクタ 122, 130a, 130b によって区画される空間に配置される発光源として、冷陰極管 132, 134a, 134b と LED 137a, 138c とし、それぞれに対応するレンズカバー 141, 142a, 142b とし、色彩の異なる合成樹脂で成形して連結しているので、レンズカバー 141, 142a, 142b を冷陰極管 132, 134a, 134b と LED 137a, 138c とによって好適に照射される構造および色彩で成形することができるものである。もちろん、種類の異なる発光源として、冷陰極管 132, 134a, 134b と LED 137a, 138c の組み合わせに限らず、両者とも LED として構成してもよい。

【0095】

20

また、レンズカバー 140 の上レンズカバー部 141 と側方レンズカバー部 142a, 142b との連結部分には、スピーカ 144a, 144b を取り付けるためのスピーカ取付穴 143a, 143b が穿設されている。スピーカ 144a, 144b は、スピーカコーン 145a が前面に設けられるものであり、そのスピーカコーン 145a を支持するコーン支持体を取付部材（図示しない）によってスピーカ取付穴 143a, 143b の裏面から取り付けようになっている。また、スピーカ取付穴 143a, 143b の前面は、網目状カバー 147a, 147b がその前面に取り付けられたスピーカカバー 146a, 146b によって覆われている。このようにスピーカ 144a, 144b の前面は、網目状カバー 147a, 147b（パンチングメタル）を有するスピーカカバー 146a, 146b によって覆われている。

30

【0096】

更に、レンズカバー 140 の側方レンズカバー部 142a, 142b の下方に装飾部材取付領域 148a, 148b が形成され、その装飾部材取付領域 148a, 148b に装飾部材 149a, 149b が取り付けられている。この装飾部材 149a, 149b は、上記したスピーカカバー 146a, 146b と類似した形状にして、レンズカバー 140 を扉枠本体 100 の表面に取り付けたときに、レンズカバー 140 の上部左右と下部左右とがバランスのとれた印象を与えるために取り付けられるものである。

【0097】

ところで、上記したスピーカカバー 146a, 146b および装飾部材 149a, 149b は、上記したように単にスピーカ 144a, 144b の前方を覆ったり、あるいはレンズカバー 140 の下部を装飾したりするだけではなく、その周囲が LED で光装飾される構造となっている。この構造について説明する。まず、スピーカカバー 146a, 146b について説明する。スピーカカバー 146a, 146b は、合成樹脂で平板状に成形されたカバーベース板 151 の裏面に LED 基板 152 を密着させる一方、カバーベース板 151 の前方にスピーカ枠 154 を内蔵した状態で図示外のインナーレンズや前面レンズで覆い、前面を網目状カバー 147a, 147b で閉塞する構成となっている。

40

【0098】

次に、装飾部材 149a, 149b について説明する。装飾部材 149a, 149b は、合成樹脂で平板状に成形された装飾ベース板 155 の裏面に LED 基板 156 を密着させる一方、装飾ベース板 155 の前方に装飾枠 158 を内蔵した状態で図示外のインナー

50

レンズや装飾レンズで覆い、前面を装飾板159a, 159bで閉塞する構成となっている。

【0099】

以上、詳述したように、本実施形態に係るスピーカカバー146a, 146bおよび装飾部材149a, 149bは、扉枠5の遊技窓101を囲む領域において、前述した冷陰極管132, 134a, 134bおよびLED基板137, 138a, 138b(図22の枠装飾ランプ842に相当)による光装飾とは別に四隅を重点的に光装飾するように構成されているので、遊技窓101の下辺を除く全周が漫然と光によって装飾されるのではなく、強弱のある光装飾とすることができる。特に、扉枠5の左右上部における光装飾は、従来、スピーカだけが配置される傾向が強く、そのスピーカ周りの光装飾が行われな

10

【0100】

<補強板金>

次に、扉枠本体100の裏面側に取り付けられる補強板金160について、図10および図11を参照して説明する。補強板金160は、図10および図11に示すように、扉枠本体100の上辺部裏面に沿って取り付けられる上側補強板金161と、扉枠本体100の軸支側辺部裏面に沿って取り付けられる軸支側補強板金162と、扉枠本体100の開放側辺部裏面に沿って取り付けられる開放側補強板金163と、扉枠本体100の遊技窓101の下辺裏面に沿って取り付けられる下側補強板金164と、が相互にビス等で締着されて方形状に構成されるものである。

20

【0101】

上側補強板金161は、所定幅を有して扉枠本体100の横幅寸法とほぼ同じ長さに形成され、その長辺の両端縁が後方に向って折曲した上折曲突片165、下折曲突片166となっている。この上折曲突片165および下折曲突片166は、本体枠3の上部防犯二重溝33(図6参照)に嵌合されるものである。軸支側補強板金162も、所定幅を有して扉枠本体100の縦長寸法とほぼ同じ長さに形成され、その長辺の両端縁が後方に向って折曲されているが、内側の軸支側短折曲突片172は極めて短く、外側の折曲突片が折曲部から先がL字状に形成された軸支側L字状折曲突片167となっている。この軸支側L字状折曲突片167は、そのL字状に曲がった先端部が前述した本体枠3の軸支側の延設された軸支辺部49の内側に当接するようになっている。開放側補強板金163は、所定幅を有して扉枠本体100の縦長寸法とほぼ同じ長さに形成され、その長辺の両端縁が後方に向って折曲した開放側外折曲突片173、開放側内折曲突片174となっている。開放側外折曲突片173は、前述した本体枠3の側部防犯溝34(図6参照)に挿入されるものであり、開放側内折曲突片174は、本体枠3の防犯凹部35(図6参照)に挿入されるものである。また、開放側補強板金163の上部、中間部、下部に施錠装置60の扉枠フック部61が侵入しえるように係合開口175が形成され、その係合開口175の裏面側を覆うように扉枠フック部61が係合するフックカバー176が固定されている。下側補強板金164は、所定幅を有して扉枠本体100の横幅寸法とほぼ同じ長さに形成され、その長辺の両端縁のうち下方長辺端縁が後方に向って折曲した下折曲突片178となっており、上方長辺端縁の両側部が後方に向って折曲した上折曲突片179となっているものの、その両側部の上折曲突片179に挟まれる部分が垂直方向に延設される垂直折曲突片180となっている。この垂直折曲突片180は、その上端縁形状が後述するガラスユニット190のユニット枠191の下端形状に合致するように凹状に形成され、ガラスユニット190を扉枠5の裏面側に固定したときに、垂直折曲突片180の上端片がガラスユニット190のユニット枠191の幅方向のほぼ中央の外周に沿って形成される係合溝200に係合するようになっている。なお、下側補強板金164には、扉枠本体100に形成される賞球通過口103の底面を除く外周を保護する賞球通過口被覆部177が形成されている。

30

40

50

【0102】

＜ガラスユニット＞

次に、扉枠5の裏面に取り付けられる透明板ユニットとしてのガラスユニット190について、図10および図11を参照して説明する。ガラスユニット190は、図10および図11に示すように、遊技窓101よりも大きな開口を有する合成樹脂で成型した環状の縦長八角形状のユニット枠191と、該ユニット枠191の開口の外周前後面に2枚の透明板としてのガラス板201（ガラス板でなくても透明な合成樹脂板でもよい。）を接着することにより構成されるものである。ユニット枠191の斜め上部左右には、止め片194が環状の外側に向かって突設形成され、下部左右には、掛止突片195が環状の外側に向かって突設形成されている。この止め片194と掛止突片195とは、前述したように、ガラスユニット190を扉枠5の裏面に取り付けるためのものである。また、本実施形態におけるガラスユニット190は、ユニット枠191の後端面の前記止め片194の上部であってスピーカ144a, 144bの側方位置と、軸支側の中間位置に外側に向かって突設される防犯用突出板部199をユニット枠191と一体的に形成している。

10

【0103】

＜防犯カバー＞

次に、上記したガラスユニット190の下部裏面を被覆して遊技盤4への不正具の侵入を防ぐ防犯機能が付与された防犯カバー210について、図10および図11を参照して説明する。防犯カバー210は、図10および図11に示すように、透明な合成樹脂によって左右の補強板金162, 163の間のガラスユニット190の下方部を覆うような平板状に形成され、その上辺部が遊技盤4の内レールユニット462の下方円弧面に沿った円弧状の当接凹部211として形成されていると共に、その当接凹部211に沿って後方に向って防犯後突片214が突設されている。また、防犯カバー210を取り付けた状態で軸支側裏面には、防犯後端部突片215が斜め状に突設形成されている。一方、防犯カバー210の前面には、防犯カバー210を取り付けた状態で前記ガラスユニット190のユニット枠191の下方形状に沿った防犯前突片212が突設されると共に、下部両端にU字状に形成される装着弾性片213が前方に向けて突設形成されている。

20

【0104】

＜装着台＞

装着台220は、図10および図11に示すように、扉枠本体100の板部裏面の上半分を覆うように取り付けられるものであり、防犯カバー210と同様に透明な合成樹脂によって前方が開放した横長直方体状に形成されるものである。この装着台220は、発射レール38から発射された球をスムーズに遊技盤4に導くために、扉枠5を閉めたときに装着台220の後面と板部32とによって発射レール38を挟持するように形成されるものであり、このため、装着台220の後面に球飛送誘導面227が形成されている。ところで、本実施形態に係る装着台220には、その軸支側上部に下側補強板金164に形成される賞球通過口被覆部の後方突出部を貫通させる賞球通過口用開口221が形成され、その開放側下部に球送りユニット226を取り付ける球送りユニット取付凹部222が形成されている。この球送りユニット取付凹部222から斜め方向の領域が前記球飛送誘導面227となっている。また、球送りユニット取付凹部222に取り付けられる球送りユニット226は、発射装置57の打球杆の往復動差に対応して揺動する球送り部材が設けられ、この球送り部材の揺動動作によって皿ユニット300の誘導通路部362の流下端にある球を発射レール38の発射位置に1個ずつ供給するものである。また、装着台220の中程下部に後述する側面開口蓋383を取り外す際に指を入れることができる蓋用開口223が形成されている。更に、装着台220の上辺の一部に垂直に立設される立壁224が形成されている。この立壁224は、前記防犯カバー210を取り付けたときに、該防犯カバー210の前面と当接して防犯カバー210の下部が前方に移動しないように規制するためのものである。

30

40

【0105】

＜枠装飾中継端子板＞

50

上記した装着台 220 の下部の軸支側には、図 10 および図 11 に示すように、枠装飾中継端子板 240 が取り付けられ、その枠装飾中継端子板 240 の後面を覆う中継基板カバー 241 が取り付けられている。この枠装飾中継端子板 240 は、扉枠 5 に設けられる電飾部品や電気部品（冷陰極管 132、134a、134b、LED 基板 137、138a、138b、スピーカ 144a、144b、341a、341b、ハンドルユニット 318 内に設けられるスイッチ、貸球ユニット 324、操作ボタンユニット 326 等）からの配線が集約して接続され、その枠装飾中継端子板 240 からの配線が本体枠 3 の裏面に取り付けられる基板ユニット 54 に組み込まれる中継基板等を介して払出制御基板ボックス 55 の払出制御基板や遊技盤 4 に取り付けられる主制御基板ボックス 25 の主制御基板に接続されている。

10

【0106】

<皿ユニット>

次に、図 15 乃至図 17 を参照して皿ユニット 300 の構成について説明する。図 15 は、扉枠の前面に設けられる皿ユニットの正面図であり、図 16 は、皿ユニットの正面から見た分解斜視図であり、図 17 は、皿ユニットの背面から見た分解斜視図である。

【0107】

図 16 および図 17 に示すように、皿ユニット 300 は、大きく分けて外観を構成するユニット枠 301 と、該ユニット枠 301 の内部に取り付けられる下部スピーカユニット 330 と、該下部スピーカユニット 330 の上部に配置され且つ前記ユニット枠 301 の上面に臨むように設けられる皿体 360 と、該皿体 360 に設けられる球抜弁 375 の球抜き動作をするための第 2 球抜リンクユニット 400 と、ユニット枠 301 の後面を閉塞する皿蓋体 430 と、から構成されている。そこで、まずユニット枠 301 について説明する。

20

【0108】

図 15 乃至図 17 に示すように、ユニット枠 301 は、上面が手前側に向って緩やかに傾斜する平面視半楕円形状の上面カバー部 302 と、該上面カバー部 302 の手前側から連続して前面と底面とを構成する前面カバー部 303 と、が合成樹脂によって一体的に成形されている。上面カバー部 302 の奥側には、扉枠本体 100 の前面側に当接する垂直カバー部 302a も一体的に形成されている。この垂直カバー部 302a には、その中央に貸球ボタンユニット用開口 323 が開設され、この貸球ボタンユニット用開口 323 に貸球ユニット 324 が裏面側から装着し得るようになっている。貸球ユニット 324 は、パチンコ機 1 に隣接して球貸し機が設けられている場合に、貸出指令を導出するスイッチや貸出残表示器等が設けられるものである。

30

【0109】

また、上面カバー部 302 の垂直カバー部 302a の立ち上がり部から前方に皿体上面開口部 305 が開設され、その前方中央に操作ボタンユニット用凹空間部 306 が形成され、該操作ボタンユニット用凹空間部 306 から左右の上面カバー部 302 の前端部に沿って LED 装飾空間部 307 が穿設され、さらに皿体上面開口部 305 の側方に第 1 球抜ボタン 313 を取り付けするための第 1 球抜ボタン用開口 313a が設けられている。上記した皿体上面開口部 305 には、皿体 360 の貯留部 361 およびこれに連通する誘導通路部 362 の上面開口と同一形状に形成され、ユニット枠 301 に皿体 360 を取り付けたときに、皿体上面開口部 305 に皿体 360 の貯留部 361 および誘導通路部 362 が臨むようになっている。

40

【0110】

上記した操作ボタンユニット用凹空間部 306 には、空間部形成部材 310 が取り付けられ、該空間部形成部材 310 に操作ボタンユニット 326 が装着されるようになっている。空間部形成部材 310 には、操作ボタンユニット 326 の係合突片（図示外）に係合するための係合穴 312 と、操作ボタンユニット 326 の固定ネジ穴（図示外）を止着するためのネジ止め部 311 と、さらに操作ボタンユニット 326 を空間部形成部材 310 内に差し込んだときに操作ボタンユニット 326 の底面に設けられるコネクタ（図示外）

50

と接続される配線のコネクタ 310 a を収納する配線収納開口 310 b が形成されている。
（一部削除）なお、操作ボタンユニット 326 は、複数（図示の場合は 3 個）の操作ボタン 327 を有して構成されているが、この複数の操作ボタン 327 は、遊技盤 4 に設けられる演出表示装置 115 等で行われる遊技内容に遊技者が参加する際に操作されるものである。

【0111】

更に、第 1 球抜ボタン 313 は、上面カバー部 302 の第 1 球抜ボタン用開口 313 a に装着された摺動支持部材 314 を介して上面カバー部 302 に取り付けられるものであり、その摺動支持部材 314 内を上下方向に摺動するようになっている。そして、第 1 球抜ボタン 313 が遊技者によって押圧操作されると、該第 1 球抜ボタン 313 の下方に位置する回動部材 366 が回動軸 367 を中心にして時計回転方向に回動し、その回動部材 366 の下端に連携されるスライド弁 365 が移動する。スライド弁 365 は、常にはバネ 369 により付勢されて皿体 360 の誘導通路部 362 の下流端部を閉塞した位置にあるが、上記のように第 1 球抜ボタン 313 の操作により移動したときには、誘導通路部 362 から退避し、誘導通路部 362 と該誘導通路部 362 の下流側に連続する第 1 球抜通路部 364 とを連通させる。これにより皿体 360 の貯留部 361 および誘導通路部 362 に貯留されていた球を皿体 360 から球抜きすることができる。この構造については、皿体 360 の説明の際にさらに詳述する。

【0112】

次に、ユニット枠 301 の前面カバー部 303 の構成について説明する。前面カバー部 303 は、上記したように上面カバー部 302 の手前側から連続して前面と底面とを構成するように構成されているため、前面カバー部 303 の前面部分は、中央部分が最も前方に突出し左右に離れるほど奥側に傾斜している。しかして、前面カバー部 303 の前面部分の中央突出部の左右には、スピーカ用開口 315 a, 315 b が開設され、そのスピーカ用開口 315 a, 315 b が網目状のスピーカカバー 316 a, 316 b（パンチングメタル）によって被覆されている。そして、スピーカカバー 316 a, 316 b の後方には、下部スピーカユニット 330 に収納固定される 2 つのスピーカ 341 a, 341 b が位置することになる。なお、スピーカ用開口 315 a, 315 b は、前面カバー部 303 の前面中央の突出部から奥側に向って傾斜する傾斜状面に形成されるものであるから、正面から見た場合に、パチンコ機 1 の中心縦ラインから外側に向って開放していることになる。そして、前面カバー部 303 の前面中央の突出部からスピーカ用開口 315 a, 315 b の上部および下部の開口縁までを縁取るように前面装飾板 304 が取り付けられている。

【0113】

また、前面カバー部 303 の開放側端部下方にハンドルユニット 318 を取り付けするためのハンドル取付穴 317 が開設されている。ハンドルユニット 318 は、周知のように、打球の弾発力を調節するためのものであり、このため遊技者が操作し得る回動操作部材 318 a が設けられ、その回動操作部材 318 a を回動操作することにより、回動軸の後端に固定される係合カム 319 が回動する。そして、前述したように、係合カム 319 の回動運動をスライドユニット 230 のスライド係脱片 231 のスライド移動運動に変換することにより発射装置 57 の弾発力の強弱を調節することができるようになっている。

【0114】

ここで、第 2 球抜リンクユニット 400 は、第 2 球抜ボタン 401 と、該第 2 球抜ボタン 401 が係止されて揺動する押圧揺動部材（図示外）と、該押圧揺動部材（図示外）の押圧動作を前記球抜弁 375 の球抜き揺動動作として伝達するためにリンク部材取付板（図示外）に取り付けられる第 1 リンク 414 および第 2 リンク 419 と、から構成されている。

【0115】

そして、前面カバー部 303 の中央下部には、第 2 球抜リンクユニット 400 の一部を構成する第 2 球抜ボタン 401 を臨ませるための第 2 球抜ボタン用開口 320 が開設され

ている。また、前面カバー部 303 の底面中央には、前記第 1 球抜ボタン 313 および第 2 球抜ボタン 401 を操作したときに球抜きされた球を皿ユニット 300 の外部に排出するための球排出口 322 が形成され、その球排出口 322 の斜め前方に前記操作ボタンユニット 326 を取り付けするための締具挿入穴 325 が形成されている。なお、本実施形態において、第 1 球抜ボタン 313 と第 2 球抜ボタン 401 の 2 つの球抜ボタン 313、401 を設けたのは、第 1 球抜ボタン 313 の操作によって、皿体 360 の貯留部 361 および誘導通路部 362 に貯留されているすべての球を球抜きすることができるものの、その球抜動作は、誘導通路部 362 で一列状に整列された球を球抜するために多少時間がかかるのに対し、第 2 球抜ボタン 401 の操作によって、皿体 360 の貯留部 361 から上流側の球を径の大きな球抜開口 388 から素早く球抜することができるため、球抜時間を短くすることができる。このため、遊技者が球抜きにかかる時間の長短を選択することができるものである。また、遊技中に大当たりとなった場合に皿ユニット 300 に大量の球が払出されることになり、これを放置して遊技を継続すると皿ユニット 300 の上流側に設けられる受皿満タンスイッチ 730（図 22 参照）が機能して払出動作が停止されたり弾発動作が停止されて大当たり中であるにもかかわらず遊技が継続できなくなるおそれがあり、このような場合に、第 2 球抜ボタン 401 の操作を行うことにより、皿ユニット 300 に貯留されつつある球を球抜すると同時に発射位置への球の供給を維持して大当たり中の遊技を継続することができるようになっている。

10

【0116】

次に、皿ユニット 300 のユニット枠 301 の裏面を閉塞する皿蓋体 430 の構成について説明する。皿蓋体 430 は、ユニット枠 301 の裏面のほぼ全域を閉塞するように長方形の平板として合成樹脂によって成形され、その前面側のほぼ中央に球抜通路後樋 433 が一体的に突設形成されている。球抜通路後樋 433 には、上下に球を前方に誘導する湾曲状の上誘導樋 434 と下誘導樋 435 とが形成され、皿蓋体 430 をユニット枠 301 の裏面に取り付けた状態において、下部スピーカユニット 330 のスピーカボックス本体 331 に形成される球抜通路前樋 337 と対面して皿内球抜通路を構成しているものである。このとき、球抜通路前樋 337 に形成される誘導樋 338 が球抜通路後樋 433 の上誘導樋 434 と下誘導樋 435 との間に位置するようになっているので、皿内球抜通路は蛇行状に形成されることとなり、球抜きされた球が勢いを弱めながら球排出口 322 から外部に排出されるようになっている。

20

30

【0117】

また、皿蓋体 430 には、上記した球抜通路後樋 433 の上部側方に開口蓋取付窓 432 が開設され、また、一端側（軸支側）上部裏面に四角筒状の賞球連絡樋 431 が突設されている。賞球連絡樋 431 は、皿ユニット 300 を扉枠本体 100 の表面に取り付けたときに、扉枠本体 100 の軸支側下部に形成された賞球通過口 103 を貫通して扉枠本体 100 の裏面側にまで貫通するものであり、本体枠 3 に対して扉枠 5 を閉じた状態で本体枠 3 に形成される賞球通路の末端と重合状に対面するものである。また、開口蓋取付窓 432 は、皿体 360 の第 2 球抜通路部（図示外）の側壁開口（図示外）を閉塞する側面開口蓋 383 を着脱自在に取り付けるための開口であり、扉枠本体 100 に形成される蓋用開口 105（図 11 および図 12 参照）に対応する位置に設けられるものである。

40

【0118】

〔遊技盤について〕

遊技盤 4 の構成について図 18 乃至図 21 を参照して説明する。図 18 は、遊技盤の正面図であり、図 19 は、遊技盤の正面から見た斜視図であり、図 20 は、遊技盤の正面から見た分解斜視図であり、図 21 は、遊技盤の背面から見た分解斜視図である。

【0119】

図 18 乃至図 21 に示すように、本実施形態の遊技盤 4 は、遊技領域 20 と対応する大きさの透明な樹脂からなる板状の遊技パネル 409 と、遊技パネル 409 を着脱可能に嵌合する樹脂からなる枠状のパネルホルダ 540 と、パネルホルダ 540 の前側に配置されるパネルホルダ 540 と協働して遊技パネル 409 を挟持し、遊技領域 20 を区画形成する

50

と共に遊技領域 20 内に遊技球を案内する外レールユニット 472 と内レールユニット 462 からなる案内レール 482 を備えた前構成部材 680 とを主に備えている。

【0120】

また、遊技盤 4 には、パネルホルダ 540 の後面側で下端から所定高さまでの所定範囲内に配置される板状のパネル裏板 504 と、パネル裏板 504 の後面側に配置されると共に前側および上側が開放された箱状で後側に周辺制御基板ボックス 24 および主制御基板ボックス 25 等を支持可能な基板ホルダ 505 とを備えている。詳細には、基板ホルダ 505 には、周辺制御基板 810 (図 22 参照) が収納された周辺制御基板ボックス 24 が装着され、その周辺制御基板ボックス 24 の後側に重ね合わされた状態で、主制御基板 710 (図 22 参照) が収納された主制御基板ボックス 25 が装着されている。なお、図示しないが、基板ホルダ 505 は、基板ホルダ 505 の後側に支持された主制御基板ボックス 25 内の主制御基板等と電氣的に接続され後方からスライド接続可能とされたドロワコネクタを支持するドロワコネクタホルダを更に備えている。

10

【0121】

更に、遊技盤 4 には、パネルホルダ 540 の後面側に取付固定されると共に遊技パネル 409 との間で所定容積の空間を形成可能な枠状箱型の裏箱 514 を有する裏ユニット 510 と、裏箱 514 の後面側に支持され所定の演出画像を表示可能な LCD からなる演出表示装置 115 とを更に備えている。この演出表示装置 115 は、裏箱 514 の後面側に形成された開口部 514a を閉鎖するように裏箱 514 に着脱可能に支持されている。

20

【0122】

なお、この演出表示装置 115 の後側には、演出表示装置 115 等を制御する表示装置制御基板 816 (図 22 参照) を有する表示装置制御基板ボックス 119 が取付けられている。また、演出表示装置 115 は、従来のパチンコ機に用いられている演出表示装置と比較して、より大型のもの (例えば、5～21 インチ) が備えられている。

【0123】

この遊技盤 4 における前構成部材 680 は、上述した通り遊技球を案内する外レールユニット 472 と内レールユニット 462 とからなる案内レール 482 を備えていると共に、外レールユニット 472 の上端と内レールユニット 462 の下端とを結ぶような円弧状の開口 680a を備えており、この案内レール 482 と開口 680a とによって正面視略円形状の遊技領域 20 が区画形成されるようになっている。そして、この案内レール 482 により、遊技球の発射装置 57 によって発射レール 38 に沿って発射された遊技球が、遊技領域 20 の上部に案内されるようになっている。

30

【0124】

図 6、図 18 および図 19 に示すように、外レールユニット 472 は、その始端部に発射レール 38 の延長状に設けられたレール接続部材 44 に接続する接続通路部 477 が斜め状に形成されており、その接続通路部 477 に隣接してファール口 473 が形成されている。なお、衝止部 476 は、勢いよく外レールユニット 472 を滑走してきた打球が衝突したときに、その衝突した打球を遊技領域 20 の内側に反発させるようにゴムや合成樹脂の弾性体が設けられるものであり、逆流防止部材 463 は、一端発射されて遊技領域 20 の内側に取り入れられた打球が再度外レールユニット 472 に逆流しないように防止するものである。更に、外レールユニット 472 の下部一側には、金属製のレールの一部に沿うように防犯突起 465 (図 6 参照) が突設されている。この防犯突起 465 は、扉枠 5 が閉じられた状態で防犯カバー 210 に突設される防犯後端部突片 215 と上下方向に重複して本体枠 3 と扉枠 5 の軸支側の隙間の中程よりやや下方から挿入されるピアノ線等の不正具の侵入を防止するものである。

40

【0125】

また、内レールユニット 462 の下部中央には、アウト口 471 が設けられ、そのアウト口 471 から逆流防止部材 463 までの内レールユニット 462 と外レールユニット 472 との間は、発射された打球が遊技領域 20 まで誘導される誘導通路を構成するものであるが、遊技領域 20 に到達せずに外レールユニット 472 を逆流した打球はファール口

50

473に取り込まれて再度皿ユニット300の皿体360に排出されるようになっている。また、内レールユニット462のアウト口471から衝止部476に向かう途中の前構成部材680には、レール防犯溝464（図6参照）が形成されている。このレール防犯溝464は、扉枠5が閉じられた状態で防犯カバー210に突設される防犯後突片214の一部が侵入するように溝状に形成されており、このレール防犯溝464と防犯後突片214との凹凸係合により、上下方向に重複して本体枠3と扉枠5の開放側の隙間の中程よりやや下方から挿入されるピアノ線等の不正具の侵入を最終的に防止するものである。

【0126】

ところで、遊技盤4の一側には、本体枠3に形成される盤位置決め突起37に嵌合する位置決め凹部466が形成され、遊技盤4の他側には、本体枠3に形成される盤止め具挿入穴（図示しない）に挿入される遊技盤止め具467が設けられている。遊技盤止め具467は、押し込み固定したときにその端部が盤止め具挿入穴に挿入されるようになっている。しかして、遊技盤4を本体枠3に固定するためには、本体枠3の前面側から位置決め凹部466が盤位置決め突起37に嵌合するように斜め方向から差し込んだ後、遊技盤4の全体を本体枠3の遊技盤設置凹部30に押し込み、その状態でフリーな状態となっている遊技盤止め具467を押し込み固定してその端部を盤止め具挿入穴に挿入して固定する。その後、本体枠3の板部32の前面上部に回動自在に設けられる遊技盤固定具46を回動して遊技盤4の下部前面を固定する。これによって遊技盤4を本体枠3に簡単に装着することができる。遊技盤4を取り外すには、上記の手順と逆の手順で取り外せばよい。ただし、図示の実施形態の場合には、遊技盤4の下方側の下端辺の一部を切り欠いて締結部469が形成されており、この締結部469と本体枠3の板部32に形成される締結穴41とを図示しない締結具で締結することにより、その締結具を切断しない限り遊技盤4を本体枠3から取り外せないようにすることも可能となっている。

【0127】

また、遊技盤4の外形形状は、その上部左右に前記扉枠5の裏面に設けられるスピーカ144a、144bの後方突出部分を受け入れるようにスピーカ用切欠部468が形成され、また、ファール口473の側方斜め下に賞球を排出するための通路の一部が挿入される通路用切欠部478が形成されている。

【0128】

さらに、遊技盤4の裏面下部には、基板ホルダ505が固定されている。この基板ホルダ505は、その前方に入賞球を集めるように空間部が形成され、その空間部の底面に落下口（図示しない）が形成されている。この落下口は、前記アウト口471の後面部分で合流して基板ユニット54に形成されるアウト球通路（図示しない）に連通するものである。また、基板ホルダ505には、その裏面に遊技動作を制御する周辺制御基板810（図22参照）を収納する周辺制御基板ボックス24および主制御基板710（図22参照）を収納する主制御基板ボックス25と、基板ユニット54に設けられる払出制御基板や電源基板等と接続するためのパネル中継端子板750（図22参照）と、が取り付けられている。

【0129】

また、図20および図21に示すように、前構成部材680には、その後面側に後方へ突出する複数の位置決め固定ボス680cおよび位置決め突起680dが備えられている。これら位置決め固定ボス680cおよび位置決め突起680dは、詳細は後述するが、後側に配置されるパネルホルダ540および基板ホルダ505と位置決めできるようになっている。なお、内レールユニット462の後面側にも位置決め突起680dが複数備えられており、後述する遊技パネル409の内レール固定孔409dに嵌合固定されるようになっている。

【0130】

遊技盤4における遊技パネル409は、その外形が遊技領域20よりも若干大きい多角形状とされており、アクリル樹脂、ポリカーボネイト樹脂、ポリアリレート樹脂、メタクリル樹脂等の透明な樹脂板により形成されている。なお、遊技パネル409の板厚は、パ

ネルホルダ540よりも薄く、障害釘（図示外）を植設しても十分に保持可能な必要最低限の厚さ（8～10mm）とされている。

【0131】

この遊技パネル409には、上部の外周近傍に配置され前後方向に貫通する丸孔からなる複数の嵌合孔409aと、左右下部の外周近傍に配置され前後方向に貫通し上下方向に延びる長孔409bが夫々備えられている。これら嵌合孔409aおよび長孔409bは、遊技領域20よりも外側に配置されており、パネルホルダ540との位置決めを行うものである。

【0132】

また、遊技パネル409には、その上辺の両端と下辺の両端に、前側が窪んだ段状の係合段部409cが夫々備えられている。この係合段部409cは、遊技パネル409の板厚の略半分を切り欠いた形態とされると共に、嵌合孔409aおよび長孔409bと同様に、遊技領域20よりも外側に配置されており、パネルホルダ540と遊技パネル409とを係合固定するためのものである。

10

【0133】

更に、遊技パネル409には、所定位置に内レール固定孔409dが複数備えられている。この内レール固定孔409dに内レールユニット462の後側から突出する位置決め突起680dを嵌合固定させることで、内レールユニット462を所定の位置に固定することができるようになっている。

【0134】

20

また、遊技パネル409には、図示しない障害釘を植設するための下孔（図示外）が、遊技パネル409を貫通するように穿設されており、この下孔（図示外）の内径は、障害釘の植設側の外径よりも若干小さい径とされている。この遊技パネル409には、下孔（図示外）が所定の位置に複数穿設されており、各下穴（図示外）に前面側から図示しない障害釘を、障害釘植設装置を用いて植設することで、多数の障害釘が所定のゲージ配列となるようになっている。

【0135】

また、遊技パネル409の正面側には、多数の障害釘の他に、適宜位置に図示しない風車が配設されている。さらに、遊技パネル409には、案内レール78を備えた前構成部材680や枠状のセンター役物620等がビス止めにより固定されるように、所定形状の貫通する図示しない開口部409eが適宜形成されている。

30

【0136】

なお、遊技パネル409を押出し成形された透明な樹脂板とした場合、遊技パネル409の上下方向を押出し方向に対して約45度傾けた方向となるように材料取りをしても良く、これにより、遊技パネル409の後方に配置された演出表示装置115のドットマトリックスが押出し成形により形成される複数の微細な成形痕と干渉して、モアレが発生するのを可及的に抑制することができ、モアレにより演出表示装置115に表示される演出画像が見辛くなるのを防止することができる。

【0137】

続いて、遊技盤4におけるパネルホルダ540は、正面視において遊技パネル409を包含する大きさで外形が略四角形状とされ、従来のパチンコ機の遊技盤における木製合板からなる部材（例えば、遊技盤ベース等）の厚さと略同じ厚さ（本例では、約20mm）とされた熱可塑性樹脂からなるものである。このパネルホルダ540には、遊技パネル409が着脱可能に嵌合し前面側から後方側に向かって凹んだ嵌合段部540aと、嵌合段部540aの内側において略遊技領域20と同等の大きさで前後方向に貫通する貫通口540bとを主に備えている。

40

【0138】

パネルホルダ540の嵌合段部540aは、前面からの深さが遊技パネル409の厚さと略同じ深さとされており、嵌合段部540aに嵌合された遊技パネル409の前面がパネルホルダ540の前面と略同一面となるようになっている。また、この嵌合段部540

50

aは、その前側内周面が、遊技パネル409の外周面に対して所定量のクリアランス（図示外）が形成される大きさとされている。このクリアランスにより、温度変化や経時変化により相対的に遊技パネル409が伸縮しても、その伸縮を吸収できるようになっている。なお、クリアランス内にゴム等の弾性部材を詰めても良い。

【0139】

また、パネルホルダ540には、遊技パネル409の係合段部409cと対応する位置に、係合段部409cと係合する被係合部が備えられている。詳述すると、パネルホルダ540下側の嵌合段部540aに配置された被係合部は、遊技パネル409における下側の係合段部409cと対応し、嵌合段部540aの前面との間に遊技パネル409の係合段部409cが挿入可能な大きさの所定の隙間を形成した状態で、パネルホルダ540の前面に沿って上側（中心側）に向かって所定量延びる係合突部540cが形成される。一方、パネルホルダ540上側の嵌合段部540aに配置された被係合部は、遊技パネル409における上側の係合段部409cと対応し、嵌合段部540aの前面から前方に向かって突出し係合段部409cと弾性係合する係合爪部540dとされている。この係合爪部540dは、その先端がパネルホルダ540の前面から突出しない大きさとされている。これら係合突部540cおよび係合爪部540dに遊技パネル409の係合段部409cを係合させることで、パネルホルダ540は遊技パネル409を着脱可能に保持することができるようになっている。

10

【0140】

更に、パネルホルダ540には、嵌合段部540aに嵌合支持される遊技パネル409に形成された嵌合孔409aおよび長孔409bと対応する位置に配置され、嵌合段部540aの前面から前方に向かって延び、遊技パネル409の嵌合孔409aおよび長孔409bに嵌合および挿通可能な複数の突出ピン540eを備えている。これらの突出ピン540eを遊技パネル409の嵌合孔409aおよび長孔409bに嵌合および挿通することで、パネルホルダ540と遊技パネル409とを互いに位置決めすることができるようになっている。

20

【0141】

また、パネルホルダ540には、前構成部材680に備えられた位置決め固定ボス680cを挿通可能な前後方向に貫通するボス挿通孔540fを備えており、このボス挿通孔540fに前構成部材680の位置決め固定ボス680cを挿通することで、パネルホルダ540と前構成部材680とが互いに位置決めされるようになっている。

30

【0142】

このパネルホルダ540には、その後面側に、上下方向の中央やや下方より下側と外周縁を残すように前側に所定量窪んだ形態の取付支持部540gが備えられている。パネルホルダ540の後面は、取付支持部540gにより、下端より所定高さまでの所定範囲より上側で、後面側外周部が後方に突出したような状態で窪んだ形態となると共に、その窪み量（深さ）が、取付支持部540gに取付固定される裏箱514等の所定部材のフランジ状の固定部を収容できる深さ（本例では、約2.5mmとされており、1～3mmの間とすることが望ましい）とされている。この取付支持部540gに所定の部材を取付固定することで、その固定部がパネルホルダ540よりも後側に突出するのを防止することができ、パネルホルダ540即ち遊技盤4をパチンコ機1の本体枠3に確実に装着できるようになっている。

40

【0143】

また、パネルホルダ540の後面側には、下端より所定高さまでの所定範囲内で取付支持部540gが形成された位置より下側に形成され、前側に向かって窪みパネル裏板504を収容可能な収容凹部540hと、この収容凹部540h内に前後方向に貫通するように配置されパネル裏板504に形成された係止爪504cを係止可能な係止部（図示外）とを更に備えている。この収容凹部540hは、パネル裏板504の係止爪504cをこの係止部（図示外）に係止させることでパネル裏板504を着脱可能に収容すると共に、収容されたパネル裏板504の後面が、パネルホルダ540の後面と略同一面となるよう

50

に形成されている。

【0144】

次に、遊技盤4のセンター役物620は、各種装飾体や入賞口などが形成されて、遊技領域20に配置される役物であり、遊技パネル409の正面側から取付けられるようになっている。詳細には、先述のように遊技パネル409にはセンター役物620を取り付けるための開口部409eが適宜形成されており、センター役物620は遊技パネル409の正面側から各開口部409eに嵌め込まれたのちにビス止め等で固定される。

【0145】

センター役物620は、額縁状の枠状装飾体622を主構成とし、この枠状装飾体622の中央に形成された開口部621を通して後方に配置された演出表示装置115が視認できるようになっている。ただし、この開口部621には、枠状装飾体622の背面全体を被覆するように透明樹脂製の透明板621aが形成されている。そのため、遊技盤4の正面側からは、開口部621（透明板621a）を介して背後の演出表示装置115が視認できる一方で、この開口部621（透明板621a）を介して遊技球がセンター役物620の背後に進入できないようになっている。

10

【0146】

なお、センター役物620が遊技パネル409に取付けられた状態では、遊技パネル409と透明板621aとが略同一平面を形成する（略面一となる）。そのため、遊技盤4では、遊技パネル409が配置される位置（遊技パネル409と透明板621aとで形成される平面位置）を越えて光は奥方向または手前方向に透過することができる一方で、遊技球は遊技パネル409が配置される位置（遊技パネル409と透明板621aとで形成される平面位置）を越えて奥方向に侵入することが原則として防止される。

20

【0147】

次に、遊技盤4の裏ユニット510は、その後側に演出表示装置115が着脱可能に取付けられるようになっている。具体的には、裏ユニット510には、裏箱514における略矩形状に形成された開口部514aの内周で、上下に延びる一方側（背面視で左側）に上下に離反して形成される二つの着脱溝516と、着脱溝516とは左右方向反対側（背面視で右側）で裏箱514の後面に配置され着脱レバーを有した着脱機構518とを備えている。

【0148】

30

一方、演出表示装置115は、その外形が略矩形状に形成されており、左右一方の側面（背面視左側の側面）で上下方向に互いに離反した位置に形成され、外方に向かって突出する二つの着脱突起116と、着脱突起116が形成された側面とは反対側の他方の側面（背面視右側の側面）で上下方向の略中央に形成され、外方に向かって突出する着脱係止部118とを備えている。これら、着脱突起116および着脱係止部118は、裏ユニット510の着脱溝516および着脱機構518と対応するように形成されて、演出表示装置115が裏ユニット510に着脱可能に構成される。

【0149】

さらに、この裏ユニット510には、後述する回転振分役物や装飾役物が設けられている。また、裏ユニット510の正面側には、後述する複数の電飾部品や発光体が配設されている。そして、これらの役物や電飾部品等に接続されて駆動を制御するランプ駆動基板850（図22参照）を収容したランプ駆動基板ボックス508が、裏ユニット510の背面下部に配設されている。

40

【0150】

次に、遊技盤4のパネル裏板504は、パネルホルダ540の後面側で下端から所定高さまでの所定範囲内の肉抜き部を覆うように配置されると共に、パネルホルダ540の収容凹部540hに後面同士が略同一面となるように収容可能とされる。また、遊技盤4の基板ホルダ505は、パネル裏板504の後面側に配置されると共に前側および上側が開放された箱状とされる。この基板ホルダ505は、遊技領域20内に打ち込まれた遊技球を収集して遊技球排出口（図示外）から下方へ排出することができるようになっている。

50

【0151】

基板ホルダ505には、その前面側の所定位置に、前構成部材680の位置決め固定ボス680cと嵌合する筒状の固定ボス505eを備えており、この固定ボス505eを、前構成部材680との間にパネルホルダ540を挟んだ状態で、前構成部材680の位置決め固定ボス680cと嵌合させると共に、基板ホルダ505の後方から固定ボス505eを貫通する貫通孔505fを通して所定のビスを前構成部材680の位置決め固定ボス680cにねじ込むことで、前構成部材680、パネルホルダ540、および基板ホルダ505を固定できるようになっている。

【0152】

更に、この基板ホルダ505には、その前面下部に、前構成部材680のファール口473と連通する開口受部505gを備えている。この開口受部505gは、アウト口471とは異なる位置で基板ホルダ505の下側に遊技球を誘導できるようになっており、基板ホルダ505内部に受けられた「死球」と、遊技球を遊技領域20内へ打ち込む際に、打ち損じた遊技球とを区別できるようになっている。

【0153】

なお、本例では、前構成部材680の一部を除き、遊技パネル409、パネルホルダ540、パネル裏板504、および基板ホルダ505が、熱可塑性樹脂により形成されており、それらの部材がリサイクルできるようになっている。なお、樹脂としては、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、ABS樹脂、ポリプロピレン、ポリアリレート樹脂、メタクリル樹脂、等とすることができ、熱可塑性樹脂の他に、機能や用途に応じて適宜熱硬化性樹脂を用いても良い。また、遊技パネル409以外に、前構成部材680やパネルホルダ540、およびパネル裏板504等にも、透明な樹脂を用いても良い。

【0154】

更に、少なくとも遊技パネル409を透明部材により構成するようにしており、従来のパチンコ機1のように遊技盤4に開口部を備えなくても、遊技パネル409を通して遊技盤4の後方に配置された演出表示装置115を視認することができるので、遊技領域20における実際に遊技球が流下可能な領域を可及的に広くすることができ、遊技球に種々の動きをさせて遊技者の興味が低下するのを防止することができる。また、遊技領域20が形成される遊技パネル409を透明部材により構成するようにしているので、遊技パネル409の後方に配置したものを遊技者に視認させることができ、例えば、遊技パネル409の後方に、遊技領域20全体に広がる大型の演出表示装置115を配置してこれまでにない大型の演出画像を表示したり、種々の演出用や装飾用の役物を奥行き方向に配置してこれまでに無い奥行き感のある遊技盤4の構成としたりすることができ、遊技者の関心を引き付けられる訴求力の高いパチンコ機1とすることができる。

【0155】

<センター役物について>

次に、遊技パネル409の正面側から配設されるセンター役物620について説明する。まず、図18および図19に示すように、遊技領域20の中央部には、枠状のセンター役物620が配置されている。このセンター役物620は、遊技領域20の幅方向のうち5分の4以上の幅を占める大きさである。センター役物620は略長方形の開口部621を有している。また、センター役物620は枠状装飾体622を有しており、この枠状装飾体622は、開口部621の開口縁に沿って設けられている。

【0156】

そして、演出表示装置115が、正面視でこの開口部621を介して視認可能となるように、開口部621を閉塞するように配置された透明板621aの後方に配置されている。つまり、センター役物620の内側（即ち、開口部621）は、遊技領域20のうちで演出表示装置115が表出される画像表示領域20aである。そして、このセンター役物620によって遊技領域20が、先述の画像表示領域20aと、遊技球が主に流下する球流下領域20bとに仕切られる構成をなす。なお、画像表示領域20aに遊技球が進入するのは、原則として、遊技球が後述するワープ通路550、650を経由した場合のみで

ある。

【0157】

かかる構成により、開口部621内に多数の遊技球が進入してしまい、当該遊技球によって背後の演出表示装置115が視認困難となる事態が防止される。特に本実施形態では従来よりも大型の演出表示装置115を採用しているにも拘らず、画像表示領域20aが演出表示装置115に表示される各種演出を視認しやすい良好な状態に保ち、遊技者が演出表示装置115に表示される各種演出を確実に視認することができるようにしている。

【0158】

なお、遊技パネル409において、センター役物620は前構成部材680と接触しないように配置されており、遊技領域20に打ち込まれた遊技球はセンター役物620の右側方または左側方を經由してセンター役物620の下方に設けられたアウト口471に向かって流下する。本実施形態では、センター役物620（詳細には、枠状装飾体622）の上方から時計回り方向に右下方に延びる正面視円弧状の側壁が、前構成部材680の内周壁との間に遊技球が1つのみ通過可能な隙間が形成される程度に近接している。そのため、遊技領域20に打ち込まれた遊技球の多くは、後述する第2始動口602や通過ゲート612などが配設されている遊技領域20の左側方を流下することになる。一方、遊技領域20に打ち込まれた遊技球のうち、発射装置57により大きな弾発力で打ち込まれた一部が遊技領域20の右側方を一球ずつ流下可能である。

【0159】

センター役物620の下方には、遊技領域20に向けて打ち込まれた遊技球を受入れ可能な第1始動口600が配置されている。第1始動口600の下方には、一对の可動片606を有する第3始動口604（第2始動口については後述する）が配置されている。第3始動口604は、一对の可動片606が閉状態であるときは遊技球を受入れることが不可能または受入れ困難となっており、この一对の可動片606が開状態であるときは、第1始動口600よりも遊技球の受入れが容易となる。

【0160】

第1始動口600とアウト口471との間、具体的には第3始動口604の下方であって且つアウト口471の上方（本実施形態では直上）には、大当たり遊技用開閉装置500が設けられている。この大当たり遊技用開閉装置500は、大当たり遊技用大入賞口500aと、この大当たり遊技用大入賞口500aに対応して設けられた大当たり遊技用大入賞口開閉扉500bとを有している。大当たり遊技用大入賞口500aは、遊技球の受入れが可能な開口部である。大当たり遊技用大入賞口開閉扉500bは、大当たり遊技用大入賞口500aを、遊技球の受入れが可能な開状態と遊技球の受入れが不可能または困難にする閉状態とに切り換えるための部材である。なお、大当たり遊技用大入賞口500aが閉状態であるとき、遊技領域20に向けて打ち込まれた遊技球の受け入れが必ずしも不可能であることに限定されるものではなく困難、好ましくは極めて困難であっても良い。

【0161】

第1始動口600の左側には、遊技球が通過可能な通過ゲート612が設けられている。また、通過ゲート612よりも若干下方における第3始動口604の左右両側には、三つの一般入賞口614が設けられている。

【0162】

遊技球の流下方向について最も下流側には、各始動口600、602、604、大当たり遊技用開閉装置500および一般入賞口614のいずれにも入賞しなかった遊技球を遊技盤4の背後に排出するアウト口471が形成されている。即ち、遊技球の流下方向についてアウト口471よりも上流側に設けられた各始動口600、602、604、大当たり遊技用開閉装置500および一般入賞口614のいずれにも入賞しなかった遊技球は、このアウト口471に向けて流下する。

【0163】

大当たり遊技用開閉装置500はアウト口471の直上に配置されている。これにより

、大当たり遊技用開閉装置５００の開閉動作中は、各始動口６００、６０２、６０４、大当たり遊技用開閉装置５００および一般入賞口６１４のいずれにも入賞しなかった遊技球が大当たり遊技用開閉装置５００の近傍に集まってくるので入賞の期待感をもつことができる。

【０１６４】

センター役物６２０の右下には、複数のＬＥＤから構成されるＬＥＤ表示領域８０が形成されている。このＬＥＤ表示領域８０には、後述する第１特別図柄抽選手段９００による抽選結果を表示する第１特別図柄表示器８４、第２特別図柄抽選手段９１０による抽選結果を表示する第２特別図柄表示器８６、第１特別図柄抽選手段９００による抽選の保留数（保留の状態とされている第１特別図柄抽選手段９００による抽選処理の処理数）を表示する第１特別図柄保留表示器８８および第２特別図柄抽選手段９１０による抽選の保留数（保留の状態とされている第２特別図柄抽選手段９１０による抽選処理の処理数）を表示する第２特別図柄保留表示器９０が設けられている。また、ＬＥＤ表示領域８０には、普通図柄抽選手段９２０による抽選結果を表示する普通図柄表示器８２と、普通図柄抽選手段９２０による抽選の保留数を表示する普通図柄保留表示器９２とが設けられている。これらの表示器は、後述するＲＡＭ７１３に格納された制御データに基づいて後述の主制御基板７１０によって順次実行される遊技の進行にかかる複数の処理がそれぞれ機能していることが認識可能とされる主制御機能診断表示器とも言えるものである。

10

【０１６５】

なお、「抽選の保留数」とは、本実施形態によれば、当否判定用乱数を取得するものの当該取得した当否判定用乱数が当たりであるか否かの判定の保留数を意味するが、これに限られず、当否判定用乱数の取得を保留し、当該取得を保留した当否判定用乱数の保留数であっても良い。

20

【０１６６】

また、第１特別図柄保留表示器８８および第２特別図柄保留表示器９０には、抽選の保留数の表示に代えて、抽選結果の表示の保留数であっても良い。即ち、当否判定用乱数を取得し且つ当該取得した当否判定用乱数の当否を判定するものの、当該判定結果を第１特別図柄表示器８４または第２特別図柄表示器８６に表示することを保留し、かかる保留数を表示しても良い。

【０１６７】

また、センター役物６２０は、枠状装飾体６２２の下枠付近に、棚状のステージ６６０を有している。また、枠状装飾体６２２の左枠の上下方向の略中央付近（即ち、枠状装飾体６２２の側方）には、遊技領域２０を流下する遊技球を第１ステージ６６０まで誘導するためのステージ誘導路である第１ワープ通路６５０に受入れ可能な第１ワープ入口６５２が設けられている。また、第１ワープ入口６５２に受入れられた遊技球は、第１ワープ出口６５４から排出されて第１ステージ６６０に導かれる。即ち、遊技領域２０を流下する遊技球が第１ワープ入口６５２に進入すると、当該遊技球は第１ワープ通路６５０を経由してセンター役物６２０の内部に設けられた第１ステージ６６０に搬送されるように構成されている。

30

【０１６８】

この第１ワープ入口６５２は、遊技領域２０を流下する遊技球の流下方向について、第２始動口６０２よりも下方に設けられている。そして、第１ワープ入口６５２の下方には、第１ワープ入口６５２に遊技球を誘導するワープ誘導片６５８が設けられている。このワープ誘導片６５８は、枠状装飾体６２２から左方（即ち、センター役物６２０から遊技領域２０）に向けて突出して、第１ワープ入口６５２に遊技球が導かれ易くなっている。従って、遊技球が第２始動口６０２に導かれなかった場合であっても、第１ワープ入口６５２に当該遊技球が受入れられる期待感が高まり、興味が高められる。

40

【０１６９】

第１ステージ６６０には、第１ワープ出口側端部６６６から第１ワープ反出口側端部６６８にかけて波状に形成された曲面が形成されている。詳しくは、上方向に膨らんだ山部

50

6 6 2がステージ6 6 0の左右方向の略中央部に形成されており、この山部6 6 2の左右両側には、山部6 6 2と連続的に連なった谷部6 6 4が形成されている。

【0 1 7 0】

なお、山部6 6 2の高さは、第1ワープ出口側端部6 6 6および第1ワープ反出口側端部6 6 8よりも低い位置となっている。これにより、第1ワープ出口6 5 4から排出された遊技球は、山部6 6 2を乗り越えることができ、第1ワープ出口側端部6 6 6と第1ワープ反出口側端部6 6 8との間を往復して転動することができる。

【0 1 7 1】

これにより、第1ワープ通路6 5 0における遊技球の流下方向と第1ステージ6 6 0における遊技球の転動方向とが略同一線上にあるので、第1ワープ通路6 5 0を流下した遊技球は、運動エネルギーの損失が少ない。即ち、第1ワープ通路6 5 0を流下した遊技球がその進行方向を変えられると運動エネルギーが損失してしまう。従って、第1ワープ通路6 5 0を流下した遊技球は、第1ステージ6 6 0上を勢い良く転動する。また、本実施形態において、第1ステージ6 6 0には、センター役物6 2 0の右側からは遊技球が導かれられない。即ち、第1ステージ6 6 0にはセンター役物6 2 0の左側からのみ遊技球が導かれるので、第1ステージ6 6 0上を転動する遊技球が、反対方向から導かれた遊技球によって転動を阻害されることがない。そのため、遊技球が第1ステージ6 6 0上を勢い良く転動して第1ステージ6 6 0に滞在する時間が長くなり、その結果、第1ステージ6 6 0において遊技球が遊ぶこととなり興趣が高められる。

【0 1 7 2】

また、第1ステージ6 6 0の山部6 6 2には、第1始動口6 0 0に遊技球を導くために手前側に下方傾斜した案内溝が形成されている。従って、第1ステージ6 6 0上を転動している遊技球が山部6 6 2付近で転動する勢いがなくなったとき、この案内溝によって第1始動口6 0 0に当該遊技球が導かれ易くなる。一方、第1ステージ6 6 0の谷部6 6 4には、第1始動口6 0 0の側方に遊技球を導くために手前側に下方傾斜した案内溝が形成されている。従って、第1ステージ6 6 0上を転動している遊技球が谷部6 6 4付近で転動する勢いがなくなったとき、この案内溝によって第1始動口6 0 0に当該遊技球が比較的導かれ易くなる。従って、遊技球が第2始動口6 0 2に導かれなかった場合であっても、第1始動口6 0 0に当該遊技球が受入れられる期待感が高まり、興趣が高められる。

【0 1 7 3】

＜裏ユニットについて＞

次に、遊技パネル4 0 9の背面側に配設される裏ユニット5 1 0について説明する。先述のように、遊技パネル4 0 9の背面側には、演出表示装置1 1 5が中央に配置された裏ユニット5 1 0が取付けられており、遊技盤4の正面側からはセンター役物6 2 0の開口部6 2 1を介して演出表示装置1 1 5および裏ユニット5 1 0が視認可能となっている。

【0 1 7 4】

図1 8乃至図2 1に示すように、裏ユニット5 1 0は、裏箱5 1 4の開口部5 1 4 aにおける底壁付近に、棚状の第2ステージ5 6 0が形成されている。また、裏箱5 1 4の開口部5 1 4 aにおける左側壁には、第2始動口6 0 2に入賞した遊技球を第2ステージ5 6 0まで誘導するためのステージ誘導路である第2ワープ通路5 5 0が設けられている。また、第2始動口6 0 2に受入れられた遊技球は、第2ワープ出口5 5 4から排出されて第2ステージ5 6 0に導かれる。即ち、遊技領域2 0を流下する遊技球が第2始動口6 0 2に進入すると、当該遊技球は第2ワープ通路5 5 0を経由して裏箱5 1 4の内側（即ち、開口部5 1 4 aの底壁）に設けられた第2ステージ5 6 0に搬送されるように構成されている。

【0 1 7 5】

なお、第2始動口6 0 2に受入れられた遊技球は、裏ユニット5 1 0の前面側（即ち、遊技パネル4 0 9の背後）に設けられた第2ワープ通路5 5 0内を流下するところ、この第2ワープ通路5 5 0は透明部材として構成されている。そのため、遊技者は、同じく透明な遊技パネル4 0 9を介して、当該遊技パネル4 0 9と裏ユニット5 1 0との間隙をを

流下する遊技球を視認可能である。よって、遊技者は第2始動口602に受入れられた遊技球が第2ステージ560に搬送される様子を観察でき、興味が高められることになる。

【0176】

この第2ステージ560には、遊技盤4の左右方向を長手軸線方向とし、かつ、左右両端に向けて縮径するような棒状体をなす回転振分役物580が設置されている。そして、第2ステージ560は、回転振分役物580の手前側における左右方向の略中間位置の高さが、第2ワープ出口側端部566および第2ワープ反出口側端部568よりも低くなるように傾斜がつけられている。そのため、第2ステージ560に案内された遊技球は、第2ステージ560における回転振分役物580の手前側（前ステージ560a）で、第2ワープ出口側端部666と第2ワープ反出口側端部668との間を往復して転動することができ

10

【0177】

第2ステージ560に設けられた回転振分役物580は、遊技盤4の左右方向を軸線中心として手前側から奥側に一方向に回転する。この回転振分役物580の左右方向の略中心部分である磁着部580aには、図示しない磁性体が内部に設けられており、遊技球はこの磁性体の磁力によって磁着部580aに着接可能である。即ち、第2ステージ560の前ステージ560aを転動する遊技球は、回転振分役物580の磁着部580a近傍で転動する勢いを失うと、磁力によって当該磁着部580aに着接されることになる。

【0178】

また、第2ステージ560における回転振分役物580の背後側（後ステージ560b）には、その左右方向の略中央に遊技球を受入可能な特殊受入口562が、回転振分役物580に隣接して形成されている。また、特殊受入口562の左右側方には、通常受入口564が回転振分役物580に隣接して各々形成されている。そして、回転振分役物580の磁着部580aに着接した遊技球は、回転振分役物580の回転に伴って第2ステージ560の奥側に搬送されて、特殊受入口562および通常受入口564のいずれかに振分けられるようにして受け入れられる。

20

【0179】

このように、第2始動口602に入賞した遊技球を用いて、第2ステージ560において回転振分役物580による振分動作を行うことで、第2始動口602に遊技球が入賞した以上の喜びと優越感と遊技者に与えることが可能である。さらに、本実施形態では、特殊受入口562に遊技球が受け入れられると一定のポイントが遊技者に付与されて、そのポイントの累積が特定値以上となった場合には、遊技者に所定の特典が付与される（例えば、通常は表示されない特殊な演出が表示される等）。そのため、第2始動口602に遊技球が入賞すると、遊技者はその遊技球が特殊受入口562に受け入れられるか否かをハラハラドキドキしながら注視することになるため、遊技の興味が高めることができる。

30

【0180】

なお、第2ステージ560の後ステージ560bでは、左右方向の略中間位置の高さが第2ワープ出口側端部666および第2ワープ反出口側端部668よりも高くなるように傾斜がつけられている。そのため、回転振分役物580の磁着部580aに着接した遊技球が、特殊受入口562および通常受入口564のいずれにも受け入れられなかった場合は、当該遊技球は後ステージ560b上を第2ワープ出口側端部666または第2ワープ反出口側端部668に向けて転動したのち、再び前ステージ560aに案内される。そのため、第2ステージ560に供給された遊技球は、必ず特殊受入口562および通常受入口564のいずれかに受け入れられることになる。

40

【0181】

一方、裏箱514の開口部514aにおける上壁付近には、未確認飛行物体（所謂、UFO）を模した装飾体である円盤状役物590が設けられており、その本体部591には複数の電飾部材が設けられている。詳細には、本体部591の底面側には、下方に突出した半球状の下電飾体592が3つ設けられており、本体部591の正面側には、円形窓を模した2つの上電飾体594が設けられており、下電飾体592と上電飾体594との間

50

に左右に延びるライン状の中電飾体 5 9 6 が設けられている。

【0182】

円盤状役物 5 9 0 の本体部 5 9 1 の内部には、各電飾体 5 9 2, 5 9 4, 5 9 6 にそれぞれ対応して、発光源としての LED を有する LED 基板（図示外）を背後に有している。これらの電飾体 5 9 2, 5 9 4, 5 9 6 の駆動も、裏ユニット 5 1 0 に備えられたランプ駆動基板ボックス 5 0 8 に収容されるランプ駆動基板 8 5 0（図 2 2 参照）により制御される。

【0183】

なお、裏箱 5 1 4 の開口部 5 1 4 a は、上方に向けて一部が突出するように形成されており、この突出部位に円盤状役物 5 9 0 が嵌め込まれている。そのため、遊技盤 4 を正面からみると、円盤状役物 5 9 0 のうちで下電飾体 5 9 2 のみが演出表示装置 1 1 5 の表示可能領域と重複している。このように、比較的大きな体積を有する円盤状役物 5 9 0 を裏ユニット 5 1 0 に設けても、当該円盤状役物 5 9 0 が演出表示装置 1 1 5 の表示可能領域と重複する範囲が狭いので、円盤状役物 5 9 0 によって演出表示装置 1 1 5 が視認しづらくなることが防止される。

10

【0184】

ところで、裏ユニット 5 1 0 には、遊技球を振分ける演出を行なうための第 2 ステージ 5 6 0 や回転振分役物 5 8 0 や、遊技盤 4 を装飾する大型の円盤状役物 5 9 0 などを備えており、更には、裏ユニット 5 1 0 には通常よりも大型の演出表示装置 1 1 5 が取付けられるため、遊技盤 4 の後方突出部分が必然的に大きくなってしまう。しかしながら、本実施形態では、先述した本体枠 3 の遊技盤設置凹部 3 0 による遊技盤 4 の取付け構造によって、遊技盤 4 の後方突出部分を楽に収納することができる。そのため、遊技盤 4 は遊技パネル 4 0 9 の正面側のみならず背面側にも様々な部品や形状などを採用することができ、遊技盤 4 をより多様で奥行きのある構造とすることができる。

20

【0185】

＜遊技盤の電飾部材とその発光態様について＞

遊技盤 4 には複数の電飾部品や発光体が配設されており、これらの電飾部品等の駆動も裏ユニット 5 1 0 に備えられたランプ駆動基板ボックス 5 0 8 に収容されるランプ駆動基板 8 5 0（図 2 3 参照）により制御される。以下、これらの電飾部品のうちで主要なものについて、詳細に説明する。なお、遊技盤 4 に設けられた電飾部品や発光体が、図 2 2 のセンター装飾ランプ 8 5 3 に相当する。

30

【0186】

まず、図 1 8 および図 1 9 に示すように、センター役物 6 2 0 には、正面視で略羽根型をなす羽根型装飾体 6 3 0 が複数形成されている。複数の羽根型装飾体 6 3 0 は、センター役物 6 2 0 の枠状装飾体 6 2 2 における上方から時計回り方向に右下にかけて、正面視で演出表示装置 1 1 5 の外縁から遊技盤 4 の外周に向けて若干湾曲しながら延びるように（即ち、放射状に）、略均等間隔で形成されている。なお、各羽根型装飾体 6 3 0 は、その延設方向（遊技盤 4 の外周に向けた方向）に向かうに従って正面視で徐々に幅広となるような羽根型形状をなす。

40

【0187】

また、センター役物 6 2 0 の枠状装飾体 6 2 2 の左側部には、当該枠状装飾体 6 2 2 から突設された羽根型装飾体 6 3 2 が形成されている。この羽根型装飾体 6 3 2 は、正面視で演出表示装置 1 1 5 の左側縁から内レールユニット 4 6 2 に接合される位置まで、若干湾曲しながら延びるように形成されている。なお、羽根型装飾体 6 3 2 も、先述の羽根型装飾体 6 3 0 と同様に、その延設方向（遊技盤 4 の外周に向けた方向）に向かうに従って正面視で徐々に幅広となるような羽根型形状をなす。

【0188】

ただし、複数の羽根型装飾体 6 3 0 は、遊技球が流下しない枠状装飾体 6 2 2 の内側領域（即ち、画像表示領域 2 0 a）に形成されるのに対し、羽根型装飾体 6 3 2 は、遊技球が流下する枠状装飾体 6 2 2 の外側領域（即ち、球流下領域 2 0 b）に突設される。その

50

ため、球流下領域 20b に設けられた羽根型装飾体 632 は、その背後を遊技球が通過可能とするため、遊技パネル 407 との間に遊技球の直径よりも若干大きい間隔が形成されるように、杵状装飾体 622 から内レールユニット 462 に対して架設されている。さらに、羽根型装飾体 632 には、複数の羽根型装飾体 630 とは異なり、背後を流下する遊技球を視認可能とするために、スリット状の窓部 632a が形成されている。

【0189】

一方、裏ユニット 510 にも、正面視で略羽根型をなす羽根型装飾体 530 を複数形成されている。複数の羽根型装飾体 530 は、裏箱 514 の開口部 514a における左下から時計回り方向に上方にかけて、正面視で演出表示装置 115 の外縁から遊技盤 4 の外周に向けて若干湾曲しながら延びるように（即ち、放射状に）、略均等間隔で形成されている。なお、各羽根型装飾体 530 は、センター役物 620 の羽根型装飾体 630、632 と同様に、その延設方向（遊技盤 4 の外周に向けた方向）に向かうに従って正面視で幅広となるような羽根型形状をなす。

10

【0190】

そして、裏ユニット 510 の正面側には、正面視で先述の羽根型装飾体 630、632 と対応する位置に、発光源としての複数の LED を有する LED 基板 535（図 20 参照）が設けられている。言い換えれば、センター役物 620 の羽根型装飾体 630、632 の背後には、遊技パネル 409 を介して LED 基板 535 が各々設けられている。そして、各羽根型装飾体 630、632 は、各々の背後に有する LED 基板 535 の駆動により、正面視で各羽根型装飾体 630、632 の外縁部分が白色で発光する。

20

【0191】

同様に、裏ユニット 510 においては、複数の羽根型装飾体 530 の背後にも LED 基板 535 が設けられている。そして、各羽根型装飾体 530 は、各々の背後に有する LED 基板 535 の駆動により、正面視で各羽根型装飾体 530 の外縁部分が白色で発光する。

【0192】

ここで、羽根型装飾体 530 は裏ユニット 510 に設けられる一方、羽根型装飾体 630、632 はセンター役物 620 に設けられている。しかしながら、遊技盤 4 を正面から見ると、羽根型装飾体 530、630、632 は、演出表示装置 115 の外縁から遊技盤 4 の外郭に向けて放射状に延びる一連の装飾部材をなす。そして、羽根型装飾体 530、630、632 が各々対応する LED 基板 535 の駆動により発光すると、演出表示装置 115 から遊技盤 4 の外郭方向に放射状に光が延びるような演出がなされる。これにより、演出表示装置 115 がその表示可能領域を越えて遊技盤 4 の外郭に向けて発光したかのような印象（即ち、演出表示装置 115 から外側に向けて発光表示が延びるような印象）を与えるとともに、演出表示装置 115 の表示可能領域が一時的に大きくなったような錯覚を与えることができる。

30

【0193】

さらに、裏ユニット 510 には、正面視で 3 つ目状のライト状装飾体 520 が複数形成されている。これらのライト状装飾体 520 は、1 つの青色レンズ体と、当該青色レンズ体を隣接した 2 つの赤色レンズ体とを一組として構成される。なお、ライト状装飾体 520 において、青色レンズ体および赤色レンズ体は円形をなすとともに、赤色レンズ体は青色レンズ体よりも小径をなす。

40

【0194】

複数のライト状装飾体 520 は、裏ユニット 510 の開口部 514a の全周を取り囲むように、裏ユニット 510 の正面側に略均等な間隔で配置される。そして、各ライト状装飾体 520 の背後には、3 つのレンズ体（1 つの青色レンズ体および 2 つの赤色レンズ体）の各々に対応する LED を備えた LED 基板（図示外）が設けられている。この LED 基板（図示外）の駆動により、各ライト状装飾体 520 は赤色レンズ体または青色レンズ体を介して発光する。

【0195】

50

このように、本実施形態では、遊技盤４における後方側（遊技パネル４０９の背後）に設けられる裏ユニット５１０に各種電飾部材（特に、複数のライト状装飾体５２０）を具備して、当該電飾部材が遊技盤４における正面側に光を投射するようにした。さらに、遊技パネル４０９や透明板６２１aを透明樹脂製にするなど、遊技盤４を構成する主要部品の多くを光透過部材とした。そのため、複数のライト状装飾体５２０などの電飾部材により、正面視で遊技盤４の全体がライトアップされるような印象を与えて、遊技盤４の奥行きが深いことが強く強調される。

【０１９６】

より具体的には、複数のライト状装飾体５２０のうちで青色レンズ体のみを発光させると、各ライト状装飾体５２０の青色発光によって、遊技パネル４０９や透明板６２１a等を介して、裏ユニット５１０のみならずセンター役物６２０や前構成部材６８０等も青色に照らし出される。一方、複数のライト状装飾体５２０のうちで赤色レンズ体のみを発光させると、各ライト状装飾体５２０の赤色発光によって、遊技パネル４０９や透明板６２１a等を介して、裏ユニット５１０のみならずセンター役物６２０や前構成部材６８０等も赤色に照らし出される。つまり、遊技盤４の奥行きが深いことを利用して、各ライト状装飾体５２０が遊技盤４の奥側から手前方向に光照射することで、遊技盤４の全体が照らし出されるように発光装飾することができる。これにより、遊技者に視覚上の強いインパクトを与えるのみならず、遊技盤４の奥行きの深さを体感させるに留まらず、遊技盤４の奥行きが実際よりも深く見えるような印象を与えることができる。

【０１９７】

なお、各ライト状装飾体５２０のうちで青色レンズ体と赤色レンズ体とを同時に発光させると、遊技盤４から所定距離離間した遊技者からは、当該ライト状装飾体５２０がピンク色に発光しているように把握される。そのため、各ライト状装飾体５２０の発光によって、裏ユニット５１０のみならず、遊技パネル４０９を介してセンター役物６２０や前構成部材６８０もピンク色に照らし出すように見せることも可能である。

【０１９８】

ここで、本実施形態では、演出表示装置１１５に表示される装飾図柄が、赤色、青色、ピンク色のいずれかで表されている。つまり、赤色、青色、ピンク色の３色は、本実施形態にかかるパチンコ機１を象徴するイメージカラーといえる。そして、ライト状装飾体５２０による赤色、青色、ピンク色の発光制御は、パチンコ機１のイメージカラーを遊技者に強い印象付ける効果も有するものである。

【０１９９】

ところで、従来のパチンコ機では、扉枠に形成される遊技窓（ガラスユニット）が、遊技盤の遊技領域に合わせて略円形状に形成されるのが通常である。しかしながら、本実施形態では、扉枠５に形成される遊技窓１０１（ガラスユニット１９０）は、正面視で遊技領域２０を大きく越えて遊技盤４の略全体を包含するような大きさを有する縦長略八角形状に形成されている。即ち、遊技窓１０１（ガラスユニット１９０）が従来と比べて面積が極めて大きい。これにより、遊技者は、本実施形態のパチンコ機１が有する奥行きの深さをより強く体感できるとともに、遊技盤４の奥側から各種電飾部材から照射される光がパチンコ機１の正面側に表出しやすい（即ち、遊技者の視覚に発光態様が把握されやすい）ようにすることができる。

【０２００】

さらに、本実施形態にかかるパチンコ機１では、遊技盤４が配置される奥行きが深いため、パチンコ機１の外部から遊技領域２０に光が進入しにくい。そのため、演出表示装置１１５や各種電飾部材が駆動していない状態では、従来のパチンコ機よりも遊技領域２０が暗い状態となる。そして、演出表示装置１１５や各種電飾部材が、外部からの光によって照らし出され難い遊技盤４の奥側に位置している。

【０２０１】

このことから、演出表示装置１１５や各種電飾部材は、パチンコ機１の外部から進入する光によって遊技者がその表示態様や発光態様を視認することが妨げられるような事態が

防止される。つまり、演出表示装置 115 や各種電飾部材は、比較的暗い状態に保たれる遊技盤 4 の奥側で表示又は発光することになるため、遊技者は演出表示装置 115 における画像表示や各種電飾部材の発光態様を視認しやすい。

【0202】

さらに、パチンコ機 1 の外部からの光の進入を遮断する構造を利用して、演出表示装置 115 や各種電飾部材を意図的に暗くすることで、従来の遊技機よりも遊技領域 20 を暗い状態とすることができる。そして、この意図的に暗くされた遊技領域 20 を用いて、あたかも当該遊技領域 20 が宇宙空間やコンサート会場であるかのような印象を遊技者に与えることができる。例えば、この遊技領域 20 において、円盤状役物 590 をライトアップしたり発光させたりすることで、宇宙空間を浮遊する UFO を擬似的に演出することも可能である。そして、この遊技領域 20 では、演出表示装置 115 における画像表示や各種電飾部材の発光態様を利用して、より多様な演出を実現することができる。

10

【0203】

さらに、本実施形態に係るパチンコ機 1 は、先述のように扉枠 5 において遊技窓 101 の下辺を除く全周を効果的に光装飾を行うことができるものである。従来のパチンコ機 1 においては、光装飾される範囲は主として遊技領域 20 に限られるのに対して、本実施形態のパチンコ機 1 を正面視すると遊技領域 20 および扉枠 5 を含めて光装飾される範囲が極めて大きい。言い換えれば、本実施形態のパチンコ機 1 では、従来の遊技機ではなしえなかった光装飾の平面的な広がりを実現することができる。

20

【0204】

これに加えて、本実施形態のパチンコ機 1 では、遊技盤 4 の奥側から電飾部材による光装飾を行なうことによって、従来にない光装飾による奥行き感を実現している。つまり、光装飾による平面的な広がりとお行き感とが相まって、遊技者はあたかも光装飾に包まれるかのような印象を受けることとなり、従来にない興趣を体感しつつ一層遊技に集中することができる。

【0205】

さらに、遊技盤 4 の奥側から電飾部材による光装飾を行なうことにより、遊技領域 20 を流下する遊技球がその光によって照らし出されることになる。これにより、遊技領域 20 を流下する遊技球が浮遊しているかのような印象を遊技者に与えることができる。さらに、遊技球を照らし出す光が当該遊技球の表面で乱反射するため、遊技球における色彩に複雑な多様性をもたせることができ、遊技者に対して遊技球があたかも宇宙空間を流れる流星であるかのようなイメージを与えることができる。

30

【0206】

[主基板および周辺基板の制御的な構成について]

次に、パチンコ機 1 の主基板および周辺基板の制御的な構成について図 22 および図 23 を参照して説明する。

【0207】

図 22 は、制御構成を概略的に示すブロック図であって、主基板周辺の構成を主として示した図である。図 23 は、制御構成を概略的に示すブロック図であって、周辺基板周辺の構成を主として示した図である。なお、これらの図面において太線の矢印は電源の接続および方向を示し、細線の矢印は信号の接続および方向を示している。

40

【0208】

本実施形態のパチンコ機 1 の制御は、大きく分けて主基板 700 のグループ（図 22 に示す）と、周辺基板 800 のグループ（図 23 に示す）とで分担されている。主基板 700 のグループは遊技動作（入賞検出、乱数取得および当たり判定、特別図柄表示、賞球払出等）を制御しており、周辺基板 800 のグループは演出動作（発行装飾や音響出力、液晶表示および装飾体の動作等）を制御している。

【0209】

図 22 に示すように、主基板 700 は、主制御基板 710 と払出制御基板 720 とから構成されている。主制御基板 710 は、中央演算装置としての CPU 711、読み出し専

50

用メモリとしてのROM 712および読み書き可能メモリとしてのRAM 713を備えている。

【0210】

CPU 711は、ROM 712に格納されている制御プログラムを実行することによりパチンコ機1で行われる各種遊技を制御したり、周辺基板800や払出制御基板720に出力するコマンド信号を作成したりする。

【0211】

RAM 713には、主制御基板710で実行される種々の処理において生成される各種データや入力信号等の情報が一時的に記憶される。

【0212】

なお、主基板700は、電源基板395に接続されており、電源基板395から作動用電力が供給されるようになっている。具体的には、電源基板395から払出制御基板720に作動用電力が供給され、当該払出制御基板720を介して主制御基板710に作動用電力が供給される。

【0213】

この主制御基板710の入力インタフェースには、パネル中継端子板750を介して、第1始動口600への入賞状態を検出する第1始動口センサ780、第2始動口602への入賞状態を検出する第2始動口センサ782、第3始動口604への入賞状態を検出する第3始動口センサ784、通過ゲート612を遊技球が通過したことを検出するゲートセンサ760および一般入賞口614に遊技球が入賞したことを検出する一般入賞口センサ762が接続されている。

【0214】

さらに、主制御基板710の入力インタフェースには、パネル中継端子板750に接続された開閉装置中継端子板754を介して開閉装置カウントセンサ776が接続されている。

【0215】

上記各センサからの検出信号は主制御基板710に入力されるようになっている。

【0216】

一方、パネル中継端子板750の出力インタフェースには図柄制限抵抗基板766を介して普通図柄・特別図柄表示基板768が接続されている。これにより、主制御基板710は、普通図柄表示器82、第1特別図柄表示器84および第2特別図柄表示器86への駆動信号を出力することが可能となっている。

【0217】

また、開閉装置中継端子板754の出力インタフェースには普通電動役物ソレノイド774と大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド778とが接続されており、主制御基板710から、普通電動役物ソレノイド774および大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド778に向けて駆動信号が出力される。なお、普通電動役物ソレノイド774は第3始動口604の上方に設けられた一対の可動片606を駆動するものであり、大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド778は大当たり遊技用開閉装置500（より具体的には大当たり遊技用大入賞口開閉扉500b）を駆動するものである。

【0218】

一方、払出制御基板720は、中央演算装置としてのCPU 722、読み出し専用メモリとしてのROM 724および読み書き可能メモリとしてのRAM 726を備えている。

【0219】

そして、払出制御基板720は、主制御基板710から入力したコマンド信号を処理し、球払出装置53や、発射ハンドルおよび発射モータ等から構成される発射装置57に対して、駆動信号を出力する。これにより、球払出装置53は、駆動信号に従って遊技球を払い出し、発射装置57は駆動信号に従って遊技球を発射させることが可能になる。

【0220】

また、払出制御基板720の入力インタフェースには、本体枠3の前枠体（図示外）の

10

20

30

40

50

開放状態を検出する内枠開放スイッチ 736 および扉枠 5 の開放状態を検出する扉開放スイッチ 738 も接続されている。

【0221】

なお、主制御基板 710 と払出制御基板 720 との間では、それぞれの入出力インタフェースを介して双方向通信が実施されており、たとえば主制御基板 710 が賞球コマンドを送信すると、これに応じて払出制御基板 720 から主制御基板 710 に ACK 信号が返される。

【0222】

また、払出制御基板 720 には、皿体 360 に貯えられる遊技球が満タンになったことを検出する受皿満タンスイッチ 730 も接続されており、この検出に基づいて、「遊技球を皿体 360 から取り出して下さい」旨の報知がなされる。

10

【0223】

また、主制御基板 710 および払出制御基板 720 には外部端子板 56 が接続されている。各始動口 600, 602, 604 への入賞状態、普通図柄・特別図柄の変動状態および抽選結果に基づく遊技状態等の各種情報は、この外部端子板 56 を介して、遊技施設に設けられたホールコンピュータ等へ出力される。

【0224】

一方、周辺基板 800 は、図 23 に示すように、周辺制御基板 810 と表示装置制御基板 816 とから構成されている。なお、上記の主制御基板 710 と周辺制御基板 810 との間では、それぞれの出力インタフェースと入力インタフェースとの間で一方向だけの通信が行われている。即ち、主制御基板 710 から周辺制御基板 810 へのコマンド送信はあっても、周辺制御基板 810 から主制御基板 710 へのコマンド送信は行われない。また、周辺基板 800 に供給される作動用電力は、主制御基板 710 を介して供給される。

20

【0225】

周辺制御基板 810 もまた、CPU 811、ROM 812 および RAM 813 等の電子部品を有しており、これらの電子部品によって所定の演出制御プログラムを実行することが可能となっている。

【0226】

また、周辺制御基板 810 には、効果音や楽曲等演出音の基となる音源を記憶した ROM 819 と、この ROM 819 に記憶された音源を基に演出内容等に応じた効果音や楽曲等の演出音を出力する音源 IC 818 と、が設けられている。

30

【0227】

なお、周辺制御基板 810 と表示装置制御基板 816 との間では、それぞれの入出力インタフェースとの間で双方向に通信が行われる。

【0228】

一方、表示装置制御基板 816 には、演出表示装置 115 としての液晶表示器 (LCD) が接続されている。この表示装置制御基板 816 は、周辺制御基板 810 から送信されたコマンド信号を処理し、演出表示装置 115 に対して駆動信号を出力する。なお、表示装置制御基板 816 には、CPU 832、RAM 834、ROM 836、VDP 838 および画像 ROM 839 が備えられている。

40

【0229】

CPU 832 は、周辺制御基板 810 から送られてきたコマンド信号を入出力インタフェースを介して受信するとともに、そのコマンドを基に演算処理を行って、VDP 838 の制御を行う。

【0230】

RAM 834 は、CPU 832 の作業領域を提供すると共に、表示コマンドに含まれる情報を一時的に記憶する。また、ROM 836 は、CPU 832 用 (表示制御用) のプログラムを保持する。

【0231】

VDP (ビデオディスプレイプロセッサ) 838 は、演出表示装置 115 に組み込まれ

50

たLCDドライバ（液晶駆動回路）を直接操作する描画回路である。VDP838の内部には、レジスタが設けられており、VDP838の動作モードや各種表示機能の設定情報等を保持しておくことが可能となっている。そして、このレジスタに保持される各種情報をCPU832が書き換えることにより、演出表示装置115における表示態様を種々変化させることが可能となる。

【0232】

画像ROM839は、各種の画像データを記憶する不揮発性メモリであり、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データおよび背景画像用のJPEG形式画像データ等が記憶されている。

【0233】

また、周辺制御基板810には、ランプ駆動基板850および枠装飾中継端子板240が接続されている。

【0234】

ランプ駆動基板850の出力インタフェースには、パネル装飾ランプ852およびセンター装飾ランプ853が接続されている。これにより、ランプ駆動基板850は、これらの各ランプの点灯状態を切り替えることが可能となっている。さらに、ランプ駆動基板850の入力インタフェースには、遊技盤4の後方側に排出された遊技球（即ちアウト球）を検出する排出口検出センサ854が接続されている。

【0235】

また、周辺制御基板810に接続された枠装飾中継端子板240には、扉枠5に接続されたスピーカ144、341、操作ボタン327および枠装飾ランプ842等が接続されており、周辺制御基板810には、操作ボタン327の操作状態に基づいて演出表示装置115に出力される演出態様を切り替えると共に、スピーカ144、341や枠装飾ランプ842に対して駆動信号を出力する。

【0236】

[主制御基板および周辺制御基板の機能的な構成について]

次に、パチンコ機1の主基板700を構成する主制御基板710および周辺基板800を構成する周辺制御基板810の機能的な構成について図24を参照して説明する。図24は、主制御基板および周辺制御基板の機能的な構成を概略的に示す機能ブロック図である。

【0237】

図24に示すように、主制御基板710は、遊技状態制御手段934と、第1特別図柄抽選手段900と、第1特別図柄表示制御手段702と、第1特別図柄保留表示制御手段930と、第1特別図柄保留カウンタ903と、第2特別図柄抽選手段910と、第2特別図柄表示制御手段704と、第2特別図柄保留表示制御手段932と、第2特別図柄保留カウンタ913と、保留順記憶手段940と、当否判定用乱数記憶領域5131と、処理領域5132と、大当たり遊技実行手段715と、小当たり遊技実行手段714と、開閉動作制御手段938と、普通図柄抽選手段920と、普通図柄表示制御手段716と、普通図柄保留表示制御手段718と、普通図柄保留手段923と、可動片開閉制御手段928と、コマンド送信手段946と、を備えている。

【0238】

遊技状態制御手段934は、パチンコ機1の遊技状態がいずれの遊技状態であるかを判断し、当該判断した遊技状態に基づいて遊技状態を制御する。

【0239】

本実施形態では、パチンコ機1の遊技状態として、パチンコ機1の外観から遊技の状態を把握可能な外部遊技状態として、外部通常遊技状態（ノーマル遊技状態）およびこの外部通常遊技状態よりも遊技者に有利となる外部有利遊技状態（チャンス遊技状態）のいずれかの遊技状態に制御される。

【0240】

外部通常遊技状態は、後述の開放延長機能（いわゆる時短機能）が作動しない遊技状態

10

20

30

40

50

であって、一对の可動片606が後述の促進態様に制御されない遊技状態である。即ち、後述するが、一对の可動片606は、普通図柄抽選手段920による抽選処理において当選したことを契機として開閉動作するものであり、これによって上記第3始動口604への遊技球の入賞確率を高めるものであるが、当該可動片606が動作するときの動作態様としては、第1の動作態様と、該第1の動作態様よりも遊技者に有利な第2の動作態様（促進態様）とが用意されている。そしてこのうち、外部通常遊技状態では、上記可動片606が動作するときの動作態様として上記第1の動作態様が採用されることとなる。なお、この第1の動作態様とは、上記第3始動口604への遊技球の入賞が促進され難い態様のことであり、例えば、第3始動口604が閉状態に維持される態様、または、第3始動口604が閉状態に維持される場合と比べて遊技球の入賞に影響を与えない程度に一对の可動片606が開放動作する態様（即ち、可動片606が開閉動作したとしても第3始動口604への入賞頻度が閉状態に維持される場合とほぼ同等である態様）である。「遊技球の入賞に影響を与えない程度に」とは、一对の可動片606が開閉動作したとしても第3始動口604への入賞頻度が閉状態に維持される場合と殆ど同等であること、即ち、一对の可動片606が開放動作したとしても第3始動口604への遊技球の入賞が殆ど促進されないことを意味する。

10

【0241】

一方、外部有利遊技状態は、後述の開放延長機能が作動する遊技状態であって、一对の可動片606が動作するときの動作態様として上記第2の動作態様（促進態様）が採用される遊技状態である。ここで、「促進態様」とは、第3始動口604への遊技球の入賞が促進される態様であって、例えば一对の可動片606の開放時間としてより長い時間が採用される態様のことであり、即ち、「促進態様」とは、普通図柄抽選手段920による抽選における当選確率のアップ、普通図柄抽選手段920による抽選時間の短縮（普通図柄の変動時間の短縮）および一对の可動片606の開放時間アップ等が相当する。ただし、これら三つの態様のうち、いずれか一つまたは二つのみを行うことによって促進態様としても良く、三つ全てを行うことによって促進態様としても良い。

20

【0242】

また、パチンコ機1の遊技状態は、外観から把握することが困難な内部的に制御される遊技状態もある。本実施形態では、後述の確変機能（所謂確率変動機能）が作動する遊技状態と当該確変機能が作動しない遊技状態とがそれに相当する。

30

【0243】

確変機能が作動しない場合、第1特別図柄抽選手段900または第2特別図柄抽選手段910によって、大当たりに当選する確率が所定の低確率（第1の確率）で抽選処理が行われる。一方、確変機能が作動する場合、第1特別図柄抽選手段900または第2特別図柄抽選手段910によって、大当たりに当選する確率が第1の確率よりも少なくとも2倍以上の確率（本実施形態では第1の確率（当選確率A）に対して10倍とされた第2の確率（当選確率B））で抽選処理が行われる。このように、確変機能が作動する場合に、確変機能が作動しない場合と比べて大当たりへの当選確率を少なくとも2倍以上とするのは、確変機能が作動したときに、確変機能が作動しない場合と比べて特別図柄の変動回数が少ない段階で大当たりに当選しうるようにすることで、興趣の低下の抑制を図るためである。

40

【0244】

本実施形態では、開放延長機能および確変機能の両方とも作動しない遊技状態を「外部通常遊技状態A」と称し、開放延長機能は作動しないけれども確変機能が作動する遊技状態を「外部通常遊技状態B」と称し、開放延長機能は作動するけれども確変機能が作動しない遊技状態を「外部有利遊技状態A」と称し、開放延長機能および確変機能の両方とも作動する遊技状態を「外部有利遊技状態B」と称する。なお、上述の「外部通常遊技状態」は、「外部通常遊技状態A」および「外部通常遊技状態B」の両方を含む意味であり、上述の「外部有利遊技状態」は、「外部有利遊技状態A」および「外部有利遊技状態B」の両方を含む意味である。

50

【0245】

なお、本実施形態のパチンコ機1は、遊技者が、外部通常遊技状態Aと外部通常遊技状態Bとを区別することはできず、同様に、外部有利遊技状態Aと外部有利遊技状態Bとの区別もできないようになっている。従って、遊技者は、外部有利遊技状態であれば自己に有利な遊技状態であると判断し、外部通常遊技状態であれば自己に有利でない遊技状態であると判断することとなる。

【0246】

また、いずれかの遊技状態から遊技者にとってより有利な遊技状態への変更は、条件装置が作動した場合にのみ行われる。なお、上記4つの遊技状態（外部通常遊技状態A、外部通常遊技状態B、外部有利遊技状態A、外部有利遊技状態B）のうち、遊技者にとって最も有利な遊技状態は外部有利遊技状態Bであり、遊技者にとっても最も不利な遊技状態は外部通常遊技状態Aである。従って、外部通常遊技状態Aから他の遊技状態（外部通常遊技状態B、外部有利遊技状態Aおよび外部有利遊技状態B）への変更、外部有利遊技状態Aから外部有利遊技状態Bへの変更等は、条件装置が作動しない限り行われない。

10

【0247】

第1特別図柄抽選手段900は、遊技球が第1始動口600への入賞に基づいて第1始動口センサ780により検出されると、0～652の乱数幅で発生する当否判定用乱数のうち一つの乱数を、第1特別図柄当否判定用乱数取得手段902により取得する。この取得した乱数は当否判定用乱数記憶領域5131に記憶されると共に、当該取得した乱数の数は、第1特別図柄保留カウンタ903によって第1所定数（例えば4個）まで保留される。そして、第1特別図柄保留カウンタ903による保留が解除されると、取得された順に当否判定用乱数記憶領域5131に記憶される乱数が処理領域5132に移され、第1特別図柄当否判定手段904によって大当たりまたは小当たりに当選したか否かが判定される。

20

【0248】

第1特別図柄当否判定手段904による当否判定は、外部通常遊技状態Aまたは外部有利遊技状態Aであれば、第1特別図柄当否判定用乱数取得手段902によって取得された乱数値と第1通常特図判定テーブル906とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段934によって制御される。本実施形態では19および457が大当たり乱数（大当たり当選と判定される乱数）なので、先ずは、第1特別図柄当否判定用乱数取得手段902により取得した乱数値がこれらの大当たり乱数であるか否かが判定され、大当たり乱数であれば大当たり遊技実行手段715によって大当たり遊技が実行される。

30

【0249】

一方、外部通常遊技状態Bまたは外部有利遊技状態Bであれば、第1特別図柄当否判定手段904による当否判定は、第1特別図柄当否判定用乱数取得手段902によって取得された乱数値と第1確変特図判定テーブル908とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段934によって制御される。本実施形態では19、41、71、97、101、137、167、181、191、199、233、263、277、331、353、373、419、457、499および509が大当たり乱数なので、先ずは、第1特別図柄当否判定用乱数取得手段902により取得した乱数値がこれらの大当たり乱数であるか否かが判定され、大当たり乱数であれば大当たり遊技実行手段715によって大当たり遊技が実行される。

40

【0250】

第2特別図柄抽選手段910は、遊技球が第2始動口602または第3始動口604への入賞に基づいて第2始動口センサ782または第3始動口センサ784により検出されると、遊技球が第1始動口600に入賞したときと同様に0～652の乱数幅で発生する特別図柄当否判定用の乱数のうち一つの乱数を、第2特別図柄当否判定用乱数取得手段912により取得する。この取得した乱数は当否判定用乱数記憶領域5131に記憶されると共に、当該取得した乱数の数は、第2特別図柄保留カウンタ913によって第2所定数（例えば4個）まで保留される。そして、第2特別図柄保留カウンタ913による保留が

50

解除されると、取得された順に当否判定用乱数記憶領域 5 1 3 1 に記憶される乱数が処理領域 5 1 3 2 に移され、第 2 特別図柄当否判定手段 9 1 4 によって大当たりまたは小当たりに当選したか否かが判定される。

【0251】

第 2 特別図柄当否判定手段 9 1 4 による当否判定は、外部通常遊技状態 A または外部有利遊技状態 A であれば、第 2 特別図柄当否判定用乱数取得手段 9 1 2 によって取得された乱数値と第 2 通常特図判定テーブル 9 0 7 とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段 9 3 4 によって制御される。なお、第 2 通常特図判定テーブル 9 0 7 に記憶されている大当たり乱数は、第 1 通常特図判定テーブル 9 0 6 に記憶されている大当たり乱数と同じである。

10

【0252】

一方、外部通常遊技状態 B または外部有利遊技状態 B であれば、第 2 特別図柄当否判定手段 9 1 4 による当否判定は、第 2 特別図柄当否判定用乱数取得手段 9 1 2 によって取得された乱数値と第 2 確変特図判定テーブル 9 0 9 とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段 9 3 4 によって制御される。なお、第 2 確変特図判定テーブル 9 0 9 に記憶されている大当たり乱数は、第 1 確変特図判定テーブル 9 0 8 に記憶されている大当たり乱数と同じである。

【0253】

なお、大当たり遊技が実行されているとき、たとえ第 1 始動口 6 0 0 に遊技球が入賞しても当否判定は行われずに、取得した当否判定用乱数が当否判定用乱数記憶領域 5 1 3 1 に記憶されると共に第 1 特別図柄保留カウンタ 9 0 3 のカウンタ値がカウントアップされる。また、第 1 通常特図判定テーブル 9 0 6、第 2 通常特図判定テーブル 9 0 7、第 1 確変特図判定テーブル 9 0 8 および第 2 確変特図判定テーブル 9 0 9 は、いずれも ROM 7 1 2 (図 2 2 参照) に記憶されている。

20

【0254】

このように、第 1 特別図柄当否判定手段 9 0 4 による当たり判定と第 2 特別図柄当否判定手段 9 1 4 による当たり判定とは、異なるテーブルが用いられる。このように、各始動口 6 0 0、6 0 2、6 0 4 のうちいずれの始動口に入賞するかで抽選処理を異ならせることによって、遊技内容のバリエーションを増やすことが可能となり、興趣の低下を抑制できる。

30

【0255】

なお、当否判定用乱数記憶領域 5 1 3 1 は、特別図柄抽選手段毎の抽選順序 (即ち第 1 特別図柄抽選手段 9 0 0 による抽選順序および第 2 特別図柄抽選手段 9 1 0 による抽選順序) を、それぞれ記憶しているものの、両者を併合した抽選順序 (即ち各始動口センサ 7 8 0、7 8 2、7 8 4 によって遊技球が検出された順序) は記憶していない。各始動口センサ 7 8 0、7 8 2、7 8 4 によって遊技球が検出された順序 (即ち第 1 特別図柄当否判定用乱数取得手段 9 0 2 または第 2 特別図柄当否判定用乱数取得手段 9 1 2 によって乱数が取得された順序) は、保留順記憶手段 9 4 0 によって記憶される。従って、保留順記憶手段 9 4 0 によって記憶された順序に基づいて、第 1 特別図柄抽選手段 9 0 0 (詳細には第 1 特別図柄当否判定手段 9 0 4) または第 2 特別図柄抽選手段 9 1 0 (詳細には第 2 特別図柄当否判定手段 9 1 4) によって、取得された乱数の当否判定が一つずつ行われることとなる (一つの乱数ずつ当否判定を行う)。

40

【0256】

ところで、第 1 特別図柄当否判定手段 9 0 4 または第 2 特別図柄当否判定手段 9 1 4 による当否判定の結果が大当たりと判定されると、図示しない図柄乱数取得手段によって、0 ~ 99 の乱数幅で発生する図柄乱数のうち一つの乱数が取得される。そして、この取得された乱数値が、39 ~ 68 であれば第 1 長開放大当たりと判定され、76 ~ 99 であれば第 2 長開放大当たりと判定され、3 ~ 38 であれば第 3 長開放大当たりと判定され、0 ~ 2 であれば第 1 短開放大当たりと判定され、69 ~ 75 であれば第 2 短開放大当たりと判定される。当該判定された大当たりの種類が、第 1 長開放大当たり、第 2 長開放大当た

50

りまたは第3長開放大当たりである場合には長開放大当たり遊技実行手段715aによって、大当たりに当選した旨を示す演出画像が演出表示装置（演出画像表示装置）115の表示面に表示される状況のもとで大当たり遊技用開閉装置（開閉装置）500を開閉動作させる長開放大当たり（遊技者に対する定量の遊技球の払い出しが促される大当たり遊技）が実行される。一方、第1短開放大当たりまたは第2短開放大当たりである場合には、短開放大当たり遊技実行手段715bによって、大当たりに当選した旨を示す演出画像が演出表示装置（演出画像表示装置）115の表示面に表示されない状況のもとで大当たり遊技用開閉装置（開閉装置）500を開閉動作させる短開放大当たり（遊技者に対する定量の遊技球の払い出しが促されない大当たり遊技）が実行される。

【0257】

一方、第1特別図柄当否判定用乱数取得手段902および第2特別図柄当否判定用乱数取得手段912によって取得された乱数値が大当たり乱数でなければ、小当たりに当選しているか否かが、第1特別図柄当否判定手段904または第2特別図柄当否判定手段914によって判定される。具体的には、第1通常特図判定テーブル906および第1確変特図判定テーブル908には、当否判定用乱数のうち、1、3、31、211が小当たり乱数として記憶されている。一方、第2通常特図判定テーブル907および第2確変特図判定テーブル909には、当否判定用乱数のうち、3のみが小当たり乱数として記憶されている。取得した乱数がこれらの小当たり乱数であると判定されると、小当たり遊技実行手段714によって上記短開放大当たりの開閉動作に近似させて上記大当たり遊技用開閉装置（開閉装置）500が開閉動作される小当たり遊技が実行される。

【0258】

このように、第1特別図柄抽選手段900による抽選処理では、確変機能が作動しているか否かに拘らず、小当たりへの当選確率は常に一定である。また、同様に、第2特別図柄抽選手段910による抽選処理においても、確変機能が作動しているか否かに拘らず、小当たりへの当選確率は常に一定である。ただし、第1特別図柄抽選手段900による抽選処理において小当たりに当選する確率と、第2特別図柄抽選手段910による抽選処理において小当たりに当選する確率と、は異なっている（第1特別図柄抽選手段900による抽選処理において小当たりに当選する確率が、第2特別図柄抽選手段910による抽選処理において小当たりに当選する確率よりも高い）。

【0259】

ところで、開放延長機能が作動している外部有利遊技状態であれば、一对の可動片606の開閉動作を行うにあたり、例えばその開放時間としてより長い時間が採用されるため（促進態様）、第2特別図柄抽選手段910による抽選頻度が高められる（特別図柄の抽選機会が増加する）。即ち、外部通常遊技状態である場合よりも特別図柄の抽選機会が増加する分、大当たりに当選する期待感が高まる。従って、第2特別図柄抽選手段910による抽選処理において小当たりに当選する確率を、第1特別図柄抽選手段900による抽選処理において小当たりに当選する確率よりも相対的に低くすることによって、遊技者に付与される利益が小さい小当たりへの当選頻度が低くなる。これにより、小当たりに頻繁に当選することに起因する煩わしさを軽減でき、興趣の低下を抑制できる。なお、小当たりの場合、大当たり遊技用開閉装置500の最大開放時間が極めて短いので（本実施形態では0.6sec）、遊技者に全く利益が付与されない場合もある。

【0260】

一方、開放延長機能が作動しない例えば外部通常遊技状態Aであれば、一对の可動片606の開閉動作を行うにあたり、例えばその開放時間としてより長い時間が採用されることはないため、開放延長機能が作動している遊技状態と比べて特別図柄の抽選機会が少ない。ここで、小当たり遊技と第2短開放大当たり遊技とは互いに極似する遊技態様なので、小当たりに当選する頻度を高めることで、確変機能が作動するのではないかといった期待感を遊技者に与える頻度が高くなり、興趣の低下を抑制できる。

【0261】

このように、第2特別図柄抽選手段910による抽選処理において小当たりに当選する

確率を、第1特別図柄抽選手段900による抽選処理において小当たりに当選する確率よりも相対的に低くすることによって、いずれの遊技状態であっても、興趣の低下を抑制できる。

【0262】

なお、第1特別図柄抽選手段900および第2特別図柄抽選手段910による当否判定は、上述のとおり、第1特別図柄保留カウンタ903または第2特別図柄保留カウンタ913による保留の解除条件が成立したことに基づいて行われる。本実施形態における当該解除条件は、第1特別図柄または第2特別図柄の変動開始であるが、これに限られない。例えば、特別図柄当否判定用の乱数を取得した際に当否判定を行い、当該当否判定結果を、第1特別図柄または第2特別図柄の変動が開始されるまで記憶するようにしても良い。

10

【0263】

第1特別図柄当否判定手段904または第2特別図柄当否判定手段914による判定結果は、第1特別図柄表示制御手段702または第2特別図柄表示制御手段704によって、第1特別図柄表示器84または第2特別図柄表示器86に表示される。ただし、当該表示は、複数のLEDの点灯パターンによって表示されるため、第1特別図柄当否判定手段904または第2特別図柄当否判定手段914による判定結果を、遊技者が把握することは困難である。

【0264】

また、第1特別図柄保留カウンタ903または第2特別図柄保留カウンタ913による保留数は、それぞれ、第1特別図柄保留表示制御手段930または第2特別図柄保留表示制御手段932によって、第1特別図柄保留表示器88または第2特別図柄保留表示器90に表示される。

20

【0265】

大当たり遊技実行手段715および小当たり遊技実行手段714は、第1特別図柄当否判定手段904または第2特別図柄当否判定手段914による判定結果に基づいて、大当たり遊技または小当たり遊技を実行する。ここで、大当たり遊技は条件装置の作動を伴う遊技であり、小当たり遊技は条件装置の作動を伴わない遊技である。

【0266】

条件装置は、第1特別図柄当否判定手段904または第2特別図柄当否判定手段914による判定結果が大当たりである場合にのみ作動するものであって、一の遊技状態から当該一の遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態への変更（移行）は、条件装置が作動した場合にのみ可能となる。例えば外部通常遊技状態Aから外部通常遊技状態Bへの変更（移行）などは条件装置が作動することが条件である。従って、小当たり遊技が実行されるに際して遊技状態が変更することはなく、例えば、外部通常遊技状態Aであるときに小当たり遊技が実行されても外部通常遊技状態Aが継続し、外部通常遊技状態Bであるときに小当たり遊技が実行されても外部通常遊技状態Bが継続する。

30

【0267】

なお、一の遊技状態から当該一の遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態への変更（移行）は、条件装置が作動することの他、遊技状態変更抽選（一の遊技状態から当該一の遊技状態よりも遊技者により不利な遊技状態に変更するか否かの抽選）に当選すること、または、特別図柄の変動が一定回数行われること、の条件が成立した場合に行われる場合もある。従って、例えば外部通常遊技状態Bから外部通常遊技状態Aへの変更（移行）、外部有利遊技状態Bから外部有利遊技状態Aへの変更（移行）などは、条件装置が作動しない場合であっても、上述した他の条件が成立することによって行われる場合がある。

40

【0268】

大当たり遊技実行手段715は、第1特別図柄当否判定手段904または第2特別図柄当否判定手段914により判定された抽選結果が大当たりであれば、開閉動作制御手段938によって大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド778を作動させて大当たり遊技用開閉装置500を開閉させる動作を行い、大当たり遊技を実行する。

【0269】

50

より具体的には、大当たり遊技の種類として、大当たり遊技用開閉装置 500 の最大開放時間（例えば 30 sec）が相対的に長い長開放大当たり遊技と、大当たり遊技用開閉装置 500 の最大開放時間（例えば 0.6 sec）が相対的に短い短開放大当たり遊技とがある。第 1 特別図柄当否判定手段 904 または第 2 特別図柄当否判定手段 914 により判定された抽選結果が、第 1 長開放大当たり、第 2 長開放大当たりまたは第 3 長開放大当たりであれば、大当たり遊技実行手段 715 としての長開放大当たり遊技実行手段 715a が長開放大当たり遊技を実行する。一方、第 1 特別図柄当否判定手段 904 または第 2 特別図柄当否判定手段 914 により判定された抽選結果が、第 1 短開放大当たりまたは第 2 短開放大当たりであれば、大当たり遊技実行手段 715 としての短開放大当たり遊技実行手段 715b が短開放大当たり遊技を実行する。

10

【0270】

ここで、長開放大当たり遊技は、大当たり遊技用開閉装置 500 の開閉動作を、開閉動作制御手段 938 によって 15 ラウンド行う遊技である。短開放大当たり遊技は、大当たり遊技用開閉装置 500 の開閉動作を、開閉動作制御手段 938 によって 2 ラウンド行う遊技である。大当たり遊技用開閉装置 500 に遊技球が入賞すると、開閉装置カウントセンサ 776 によって入賞球数がカウントされる。そして、賞球としての所定数（例えば 15 球）の遊技球が、払出制御基板 720 によって球払出装置 53 から受け皿に払い出される。

【0271】

なお、大当たり遊技の種別は、長開放大当たりと短開放大当たりとに限定されるものではなく、大当たり遊技用開閉装置 500 の最大開放時間がほぼ同じ（例えば 30 秒）であるが、最大開放回数が相対的に多い大当たり（例えば 15 ラウンド）と、最大開放回数が相対的に少ない大当たり（例えば 2 ラウンド）とであっても良い。また、最大開放回数がほぼ同じ（例えば 15 ラウンド）であるが、大当たり遊技用開閉装置 500 の最大開放時間が相対的に長い当たり（例えば 30 sec）と、大当たり遊技用開閉装置 500 の最大開放時間が相対的に短い当たり（例えば 0.3 sec）とであっても良い。

20

【0272】

ここで、「ラウンド」とは大当たり遊技時における大当たり遊技用開閉装置 500 の開閉動作単位であって、大当たり遊技用開閉装置 500 が開放したのち、当該開放状態から閉鎖条件が成立して大当たり遊技用開閉装置 500 が閉鎖するまでが 1 ラウンドである。当該閉鎖条件は、大当たり遊技用開閉装置 500 が開放してから所定時間経過すること、または、大当たり遊技用開閉装置 500 に最大入賞数の遊技球が入賞すること、である。このいずれかの条件を満たしたときに、大当たり遊技用開閉装置 500 が閉鎖する。

30

【0273】

ところで、本実施形態では、長開放大当たり遊技時における閉鎖条件と短開放遊技時における閉鎖条件とが異なっている。長開放大当たり遊技における閉鎖条件は、大当たり遊技用開閉装置 500 が開放してから 30 sec 経過すること、または、9 球の遊技球が入賞すること、である。一方、短開放大当たり遊技における閉鎖条件は、大当たり遊技用開閉装置 500 が開放してから 0.6 sec 経過すること、または、3 球の遊技球が入賞すること、である。

40

【0274】

なお、大当たり遊技用開閉装置 500 の閉鎖条件はこれらに限られるものではない。ただし、長開放大当たり遊技時においては、大当たり遊技用開閉装置 500 が開放してから所定時間経過するまでに最大入賞数の遊技球が大当たり遊技用開閉装置 500 に入賞可能である程度となるように、閉鎖条件が設定されることが好ましい。一方、短開放大当たり遊技時においては、大当たり遊技用開閉装置 500 が開放中に辛うじて 1 球または 2 球の遊技球が大当たり遊技用開閉装置 500 に入賞可能である程度となるように、閉鎖条件が設定されることが好ましい。

【0275】

このように、第 1 特別図柄当否判定手段 904 または第 2 特別図柄当否判定手段 914

50

による判定結果が大当たりであったとしても、当該大当たりの種別が長開放大当たりである場合と短開放大当たりである場合とで、遊技者に付与される利益が大きく異なる。即ち、当選した大当たりの種別が第1長開放大当たり、第2長開放大当たりまたは第3長開放大当たりである場合には、大当たり遊技用開閉装置500に多量の遊技球が入賞しうる。一方、当選した大当たりの種別が第1短開放大当たりまたは第2短開放大当たりである場合には、大当たり遊技用開閉装置500に辛うじて1球または2球の遊技球が入賞しうる程度である。これにより、長開放大当たり遊技が実行される場合と短開放大当たり遊技が実行される場合とで、遊技者に付与される利益が大きく異なることとなる。

【0276】

小当たり遊技実行手段714は、第1特別図柄当否判定手段904または第2特別図柄当否判定手段914により判定された抽選結果が小当たりであれば、短開放大当たり遊技と極似（近似）する態様で、大当たり遊技用開閉装置500を開閉動作させる小当たり遊技を行う。「極似（近似）する態様」には、短開放大当たり遊技と全く同一の態様および短開放大当たり遊技と極めて似た態様の両方が含まれる。

【0277】

なお、「極めて似た態様」とは、大当たり遊技用開閉装置500の開放態様を視認しただけでは、短開放大当たりであるのか小当たりであるのかを遊技者が判断できない程度に似た態様であることを意味する。従って、本実施形態では、第1特別図柄当否判定手段904または第2特別図柄当否判定手段914により判定された抽選結果が小当たりであれば、大当たり遊技用開閉装置500が開放してから0.6sec経過すること、または、3球の遊技球が入賞すること、を閉鎖条件とする大当たり遊技用開閉装置500の開閉動作が2回行われる（大当たり遊技時における大当たり遊技用開閉装置500の開閉動作単位を「ラウンド」と称するのに対し、小当たり遊技時における大当たり遊技用開閉装置500の開閉動作単位を「回」と称する）。

【0278】

さらに、本実施形態では、演出表示装置115に表示される表示態様およびスピーカー144、341から出力される効果音や演出音は、小当たり遊技が終了したときと第2短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したときとで互いに極似している。また、本実施形態のパチンコ機1では、内部遊技状態がいずれの遊技状態であるかを報知する状態報知ランプのような状態報知手段を備えていない（一般的な遊技機では状態報知ランプを備えている）ので、内部的な遊技の状態（確変機能が作動しているか否か）を全く報知していない（それどころか、外部通常遊技状態Bの存在さえも遊技者は知らないことすらある）。これにより、遊技者は、大当たり遊技用開閉装置500の開閉動作が行われたことに気がついたとしても、それが第2短開放大当たりに基づくものであるのか小当たりに基づくものであるのかを把握することができない（遊技状態が報知される一般的な遊技機では、短開放大当たり遊技が実行されると確変機能が作動し、当該確変機能が作動している旨が報知される）。なお、第1短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したのちは開放延長機能が作動するので、第1短開放大当たり遊技であったことが把握できる。また、「極似している」とは、全く同一のみならず極めて似たものを含む意味である。

【0279】

このように、第1特別図柄抽選手段900または第2特別図柄抽選手段910による抽選では、大当たりに当選しなかった場合であっても小当たりに当選する期待感を持つことができる。

【0280】

また、第1特別図柄当否判定手段904または第2特別図柄当否判定手段914による大当たりの当否判定は、小当たりの当否判定に先立ってそれと別に行われる。ここで、小当たりの当否判定が大当たりの当否判定よりも仮に先に行われたとすると、小当たりに当選した場合には大当たりの当選が行われなくなってしまう。即ち、本実施形態のパチンコ機1は、大当たりと小当たりとが重複当選することがないので、このような遊技機

において小当たりの当否判定に先立って大当たりの当否判定が仮に先に行われたとすると、小当たりに当選した時点で大当たりに当選する機会が失われることとなる。従って、大当たりの当否判定を小当たりの当否判定に先立って行うことで、第1特別図柄抽選手段900または第2特別図柄抽選手段910によって行われる全ての特別図柄の抽選において、大当たりへの当否判定が行われることとなり、興趣の低下を抑制できる。

【0281】

なお、大当たりと小当たりとを重複して当選させるようにすることも可能であるが、この場合、いずれを優先して当選とするかを決めなければならず、制御的にも複雑となる。従って、本実施形態のように、大当たりに当選しなかったときにのみ小当たりの当否判定を行うことによって、制御的な複雑化を回避できる。さらには、大当たりの当否判定および小当たりの当否判定の二度の抽選機会が与えられ、遊技者に得した気分を与えることができ、興趣の低下が抑制できる。

10

【0282】

さらに、小当たりへの当選確率は大当たりへの当選確率よりも高く設定されており、しかも、小当たり遊技が実行されているのか短開放大当たり遊技が実行されているのかを把握することができない。従って、遊技者は、外部通常遊技状態Aや外部有利遊技状態Aであるとき、小当たりに当選する毎に、確変機能が作動する可能性がある短開放大当たりに当選したのではないかとといった期待感を持つことができ、興趣の低下を抑制できる。

【0283】

また、外部通常遊技状態Aや外部有利遊技状態Aから外部通常遊技状態Bや外部有利遊技状態Bに変更される期待感を遊技者に与えることによって、遊技者は遊技を止めるに止められなくなってしまい、その結果、パチンコ機の稼働率が向上し、遊技店にとっても利益がもたらされる。

20

【0284】

一方、外部通常遊技状態Bまたは外部有利遊技状態Bであるときに小当たりまたは短開放大当たりに当選したとしても、当該外部通常遊技状態Bまたは外部有利遊技状態Bが継続される（即ち確変機能の作動が継続する）ので、遊技者に安心感を与えることができる。即ち、外部通常遊技状態Bまたは外部有利遊技状態Bにおいて、大当たり遊技用開閉装置500の開閉動作が2回（または2ラウンド）行われたとしても、外部通常遊技状態Aや外部有利遊技状態Aに変更されることがないので、興趣の低下を抑制できる。

30

【0285】

なお、第1特別図柄当否判定手段904および第2特別図柄当否判定手段914による当否判定に用いられるテーブルは、必ずしも同じテーブルを用いる必要はなく、第1特別図柄当否判定手段904および第2特別図柄当否判定手段914のそれぞれが異なるテーブルを用いても良い。また、この場合、第1特別図柄抽選手段900による抽選における当選確率と、第2特別図柄抽選手段910による抽選における当選確率と、が異なるようにしても良い。さらに、第1特別図柄抽選手段900による抽選において当選した場合の大当たり遊技態様と、第2特別図柄抽選手段910による抽選において当選した場合の大当たり遊技態様と、が異なる態様（例えば遊技者に付与される利益が異なる態様等）としても良い。

40

【0286】

次に、普通図柄抽選手段920による抽選について説明する。

【0287】

普通図柄抽選手段920は、遊技球が通過ゲート612を通過してゲートセンサ760により検出されると、0～250の乱数幅で発生する普通図柄当否判定用乱数のうち一つの乱数を、普通図柄当否判定用乱数取得手段922により取得する。この取得した乱数は、当該取得した乱数を記憶する記憶領域および当該取得した乱数の数をカウンタ値として記憶する普通図柄保留カウンタを有する普通図柄保留手段923によって所定の上限値（例えば4個）まで保留される。そして、普通図柄保留手段923による保留が解除されると、取得された順に普通図柄当否判定手段924によって当否が判定される。

50

【0288】

普通図柄当否判定手段924による当否判定は、外部通常遊技状態であれば、普通図柄当否判定用乱数取得手段922によって取得された乱数値と通常普図判定テーブル926とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段934によって制御される。本実施形態では246～250が当たり乱数なので、普通図柄当否判定用乱数取得手段922により取得した乱数値がこれらの当たり乱数であるか否かが判定され、当たり乱数であれば、可動片開閉制御手段928によって一对の可動片606の開閉動作が実行される。なお、このとき、普通図柄の変動時間は4000msであり、一对の可動片606は、開放時間180msの開閉動作を1回実行する（平時態様）。

【0289】

10

一方、外部有利遊技状態であれば、普通図柄当否判定手段924による当否判定は、普通図柄当否判定用乱数取得手段922によって取得された乱数値と開放延長普図判定テーブル927とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段934によって制御される。本実施形態では1～250が当たり乱数なので、普通図柄当否判定用乱数取得手段922により取得した乱数値がこれらの当たり乱数であるか否かが判定され、当たり乱数であれば、可動片開閉制御手段928によって一对の可動片606の開閉動作が実行される。なお、このとき、普通図柄の変動時間は1024msであり、一对の可動片606は、開放時間1300msの開閉動作を3回および開放時間856msの開閉動作を2回実行する（促進態様）。

【0290】

20

このように、外部有利遊技状態であるとき、外部通常遊技状態の場合と比べて、第3始動口604への遊技球の入賞頻度が飛躍的に向上する。従って、外部有利遊技状態であると特別図柄の抽選機会が飛躍的に増加し、大当たり遊技が実行される期待感が高まり、興趣の低下を抑制できる。

【0291】

ここで、通常普図判定テーブル926および開放延長普図判定テーブル927は、いずれもROM712（図22参照）に記憶されている。

【0292】

なお、本実施形態において、普通図柄当否判定手段924による当否判定は、外部通常遊技状態であっても当たりであると判定されて一对の可動片606の開閉動作が実行されるが、これに代えて、外部通常遊技状態であるときは当たり確率がゼロとなるようにしても良い。即ち、一对の可動片606の開閉動作が行われるのは、外部有利遊技状態であるときのみとしても良い。

30

【0293】

普通図柄当否判定手段924による判定結果は、普通図柄表示制御手段716によって普通図柄表示器82に表示される。また、普通図柄保留手段923による保留数は、普通図柄保留表示制御手段718によって普通図柄保留表示器92に表示される。

【0294】

可動片開閉制御手段928は、普通図柄当否判定手段924によって判定された抽選結果が当たりであるときに、普通電動役物ソレノイド774を作動させて一对の可動片606を開閉動作させる。ただし、上述したとおり、外部有利遊技状態である場合と、外部通常遊技状態である場合とでは、一对の可動片606の開閉動作態様は異なっている（外部有利遊技状態である場合、第3始動口604への遊技球の入賞が、外部通常遊技状態である場合よりも容易化される）。

40

【0295】

なお、本実施形態では、一对の可動片606が閉鎖されているとき、第3始動口604への遊技球の入賞が不可能となっており、一对の可動片606が開閉動作することに伴って、第3始動口604への遊技球の入賞が、第1始動口600および第2始動口602への遊技球の入賞よりも容易となる。ただし、一对の可動片606が閉鎖されているとき、第3始動口604への遊技球の入賞が不可能である態様に限られず、第3始動口604へ

50

の遊技球の入賞が第1始動口600または第2始動口602への遊技球への入賞よりも困難であれば良い。

【0296】

コマンド送信手段946は、第1特別図柄当否判定手段904または第2特別図柄当否判定手段914による抽選結果およびこの抽選結果に拘わる情報を周辺基板800に送信する。「抽選結果に拘わる情報」とは、演出表示装置115にて行われる装飾図柄の変動時間等が相当する。

【0297】

なお、第1特別図柄当否判定手段904、第2特別図柄当否判定手段914および普通図柄当否判定手段924による当否判定結果には、必ずしも外れが含まれている必要はない。例えば、大当たり遊技用開閉装置500への遊技球の入賞が極めて困難な態様で小当たり遊技が実行される場合であれば、大当たりに当選しなかったときは全て小当たりに当選するようにしても良い。

【0298】

また、本実施形態のように、第1特別図柄当否判定手段904または第2特別図柄当否判定手段914による当否判定において、大当たりの当否判定を小当たりの当否判定に先だって行うことによって上述したような顕著な効果がもたらされるが、大当たりの当否判定と小当たりの当否判定とを一括で行っても良い。

【0299】

一方、周辺制御基板810は、図24に示すように、コマンド受信手段950と、演出抽選手段960と、演出制御手段962と、を備えている。

【0300】

コマンド受信手段950は、主制御基板710から送信された第1特別図柄当否判定手段904または第2特別図柄当否判定手段914による判定結果および当該判定結果に拘わる情報を受信する。

【0301】

演出抽選手段960は、演出表示装置115に表示される演出態様を決定し、これに伴って、スピーカー144、341から出力される効果音や楽曲等の演出音および各ランプ842、852、853における表示が決定される。演出制御手段962は、演出抽選手段960により決定された演出態様や表示に基づいて制御を行う。具体的には、演出抽選手段960により決定された演出態様が演出表示装置115に表示されるように表示装置制御基板816に情報送信すると共に、これに伴って決定された演出音等および表示がスピーカー144、341および枠装飾ランプ842から出力および表示されるように枠装飾中継端子板240を介して制御する。さらには、ランプ駆動基板850を介してパネル装飾ランプ852やセンター装飾ランプ853における表示も制御する。このように、周辺基板800（周辺制御基板810及び表示装置制御基板816）は、後述の装飾図柄1153についての変動表示演出なども含めて、演出表示装置115に表示される画像についての演出制御を行うものである（表示制御手段）。

【0302】

次に、パチンコ機1の遊技進行に応じて主基板700で実行される種々の制御処理について図25～図30を参照して説明する。

【0303】

[メインシステム処理について]

まず、図25に基づいて説明する。図25は、主基板の主制御基板に搭載されるCPUが実行するメインシステム処理の一例を示すフローチャートである。

【0304】

図25に示すように、パチンコ機1へ電源が供給されると、CPU711（図22参照）は、電源投入時処理を実行する（ステップS10）。この電源投入時処理では、まず、RAM713（図22参照）に記憶されているバックアップデータが正常であるか（停電発生時の設定値となっているか）否かを判別する。即ち、この実施の形態のRAM713

10

20

30

40

50

(データメモリ)は、電力の常時供給によって各種の制御データがバックアップされるバックアップ領域を有している。そして、パチンコ機1は、電力供給の停止に際しては、上記RAM713の処理領域に記憶されている各種の制御データを上記バックアップ領域に一時退避させる処理を行うとともに、電源復帰時にこの一時退避されたデータを当該RAM713の処理領域に読み出すことで、電源遮断時から継続性のある遊技を実行可能としている。

【0305】

したがって、この電源投入時処理(ステップS10)では、バックアップデータ(バックアップ領域内のデータ)が正常であれば、RAM713に記憶されているバックアップデータに従って電力供給の停止時の状態に戻す処理(復電時処理)を実行する。一方、バックアップデータが異常であれば、RAM713に記憶されているバックアップデータは消去される。そしてその後、RAM713の処理領域には、例えば大当たりの当選確率や、現在の遊技状態を示す制御データなど、遊技進行に必要な各種の制御データが各々の初期パラメータをもって書き込まれることとなる(初期化処理)。また、製品化されてから最初の電源投入時も、遊技進行に必要な各種の制御データが各々の初期パラメータをもって書き込まれることとなる。

【0306】

なお、初期化処理において書き込まれた現在の遊技状態は、周辺制御基板810にコマンド送信され、これに基づいて演出表示装置115の表示が制御される。このように、停電時における現在の遊技状態を主制御基板710のRAM713に記憶し、現在の遊技状態を復電後に周辺制御基板810に送信することで、停電した場合であっても、内部的な遊技状態と演出表示装置115に表示される遊技状態とを一致させることができる(周辺制御基板810では停電時の遊技状態が記憶されない)。ところで、現在の遊技状態については、演出表示装置115の装飾図柄1153および特別図柄対応図柄の変動を特別図柄の変動に同調させるために、特別図柄の変動を開始するタイミングで、後述する変動パターンについての情報をコマンド送信している。そして、当該コマンドを送信した直後に、現在の遊技情報についてのコマンドを、その都度、主制御基板710から周辺制御基板810に送信している。これにより、周辺制御基板810でも、現在の遊技状態を常に把握できるようになっている。

【0307】

ただし、この電源投入時処理(ステップS10)では、RAM713に記憶されているバックアップデータの消去を指示するRAM消去スイッチがオンであるか否かの判断も行われる。即ち、このRAM消去スイッチがオンであったときも、RAM713に記憶されているバックアップデータは消去される。また併せて、RAM713の処理領域には、例えば大当たりの当選確率や、現在の遊技状態を示す制御データなど、遊技進行に必要な各種の制御データが各々の初期パラメータをもって書き込まれることとなる(初期化処理)。なお、こうした初期化処理が行われた状態では(イニシャル時では)、大当たりの当選確率を示す制御データは、上記第1の確率(当選確率A)を示すようになり、現在の遊技状態を示す制御データは、開放延長機能および確変機能の両方とも作動しない遊技状態である「外部通常遊技状態A」を示すようになる。したがって、上記一対の可動片606がイニシャル時に動作するようなことがあれば、この一対の可動片606は、開放時間180msの開閉動作を1回実行することとなる(平時態様)。

【0308】

また、電源投入時処理(ステップS10)では、このような初期化処理を実行したときに主制御基板710(図22参照)が起動したことを示す電源投入コマンドを、周辺制御基板810(図22参照)に送信可能な状態にセットする処理も実行される。電源投入コマンドは、主制御基板710が起動したことを周辺制御基板810に通知するものである。なお、遊技店の閉店時等にパチンコ機1への電力供給を停止した場合(電源を落とした場合)にもRAM713にバックアップデータが記憶され、再びパチンコ機1への電力供給を開始したときには電源投入時処理が実行される。

【0309】

電源投入時処理（ステップS10）が終了すると、CPU711は、遊技用の各処理を繰り返し実行するループ処理を開始する。このループ処理の開始時には、CPU711は、まず、停電予告信号が検知されているか否かを判断する（ステップS20）。なお、この実施形態では、パチンコ機1にて使用する電源電圧は、電源基板（図示しない）によって生成される。即ち、パチンコ機1に搭載される複数種類の装置はそれぞれ異なる電源電圧で動作するため、外部電源からパチンコ機1に供給される電源電圧を電源基板にて所定の電源電圧に変換した後、各装置に電源を供給している。そして、停電が発生し、外部電源から電源基板に供給される電源電圧が所定の電源電圧以下となると、電源基板から主制御基板710に電源電圧の供給が停止することを示す停電予告信号が送信される。そして、ステップS20で主制御基板710に搭載されるCPU511により停電予告信号を検知すると、電源断発生時処理を実行する（ステップS40）。 10

【0310】

この電源断発生時処理は、停電後に電源基板に供給される電源電圧（本実施形態では24V）が復旧（以下「復電」と称する）した場合に、遊技機の動作を停電前の状態から開始するために停電発生時の状態をRAM713のバックアップ領域にデータを一時退避させる処理である。処理内容は後述するが、本実施例においては、図示する通り、電源断発生時処理は、割込処理ではなく、ループの開始直後に停電予告信号の検知有無に応じて実行される分岐処理としてメイン処理（主制御処理）内に組み込まれている。 20

【0311】

ステップS20で停電予告信号が検知されていない場合（ステップS20におけるNO）、即ち、外部電源からの電力が正常に供給されている場合には、遊技にて用いられる乱数を更新する非当落乱数更新処理を行う（ステップS30）。なお、非当落乱数更新処理にて更新される乱数については後述する。 20

【0312】

[電源断発生処理について]

図26は、電源断発生時処理の一例を示すフローチャートである。上述したように、電源断発生時処理（ステップS40）は、メインシステム処理において、停電予告信号が検出された時に（ステップS20におけるYES）実行される処理である。CPU711は、まず、割込処理が実行されないように割込禁止設定を行う（ステップS42）。そして、RAM713の処理領域におけるチェックサムを算出し、この算出結果と各種の遊技データをRAM713のバックアップ領域に記憶する（ステップS44）。このチェックサムは、復電時に停電前のRAM713の内容が適正に保持されているか否かをチェックするために使用される。 30

【0313】

次いで、CPU711は、RAM713の所定領域に設けられたバックアップフラグに、電源断発生時処理が行われたことを示す規定値を設定する（ステップS46）。以上の処理を終えると、CPU711は、RAM713へのアクセスを禁止し（ステップS48）、無限ループに入って電力供給の停止に備える。ところで、この処理では、ごく短時間の停電等（以下「瞬停」と称する）により電源電圧が不安定になって電源断発生時処理が開始されてしまうと、実際には電源電圧は停止されないため、無限ループから復帰することができなくなるおそれがある。かかる弊害を回避するため、本実施例のCPU711には、ウォッチドックタイマが設けられており、所定時間、ウォッチドックタイマが更新されないトリセットがかかるように構成されている。ウォッチドックタイマは、正常に処理が行われている間は定期的に更新されるが、電源断発生時処理に入ると、更新が行われなくなる。その結果、瞬停によって電源断発生時処理に入り、図26の無限ループに入った場合でも所定期間経過後にリセットがかかり、電源投入時と同じプロセスでCPU711が起動することになる。 40

【0314】

なお、RAM713のバックアップ領域に代えて、書き換え可能な不揮発性メモリ（E 50

EPROMなど)を備えるようにしてもよい。この場合、データをバックアップさせるために常時の電力供給を必要としない、といったメリットがある。

【0315】

若しくは、上記RAM713の全領域を、電力の常時供給によってデータがバックアップされるバックアップ領域としてもよい。この場合、電源遮断時において、RAM713の特定領域に記憶されているデータをその他の領域に退避させる必要がなくなる。また、電源復帰時にも、退避データを処理領域に読み出す必要がなくなるため、これらの処理に要する負荷が軽減されるようになる。

【0316】

[タイマ割込処理について]

10

図27は、タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。本実施の形態においては、メインシステム処理の実行中に主基板700の主制御基板710に搭載されるCPU711により4ms毎にタイマ割込処理が実行される。タイマ割込処理において、CPU711は、レジスタの待機処理を実行した後(ステップS50)、ステップS60からステップS270の処理を実行する。

【0317】

ステップS60のセンサ監視処理では、上述した各種のセンサ(ゲートセンサ760、第1始動口センサ780、第2始動口センサ782、第3始動口センサ784、開閉装置カウントセンサ776等)の検出信号を監視する処理を実行する。

【0318】

20

ステップS70の当落乱数更新処理では、遊技で用いられる乱数を更新する処理を実行する。なお、この実施形態では、当落乱数更新処理にて更新される乱数と、上述した非当落乱数更新処理にて更新される乱数と、は異なる。乱数については後述するが、当落乱数更新処理にて更新される乱数を非当落乱数更新処理でも更新するようにしてもよい。

【0319】

また、ステップS80の払出制御処理では、センサ監視処理(ステップS60)にて検出された信号に基づいて払出制御基板720に遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを送信する。

【0320】

ステップS90の普通図柄・普通電動役物制御処理では、センサ監視処理(ステップS60)にてゲートセンサ760から検出された信号に基づいて普通図柄表示器82に関わる制御処理を実行するとともに、一对の可動片606の開閉制御を行うための処理を実行する。

30

【0321】

ステップS100の特別図柄・特別電動役物制御処理では、特別図柄の変動開始から当たり遊技の開始までの一連の処理を実行するとともに、特別電動役物としての大当たり遊技用開閉装置500の開閉制御を行うための処理を実行する。

【0322】

ステップS260の出力データ設定処理では、特別図柄・特別電動役物制御処理(ステップS100)等において定まる情報に基づいて、主制御基板710から周辺制御基板810に送信するコマンドを生成する処理を実行する。

40

【0323】

ステップS270のコマンド送信処理では、出力データ設定処理(ステップS260)において設定されたコマンドを周辺制御基板810に送信する処理が行われる。ステップS60からステップS270の処理を実行すると、レジスタ復帰処理(ステップS280)を実行して、タイマ割込処理を終了する。

【0324】

ここで、上述した非当落乱数更新処理(ステップS30)および当落乱数更新処理(ステップS70)においてCPU711により更新される各種乱数について説明する。

【0325】

50

本実施形態において、遊技にて用いられる各種乱数として、当否判定用乱数、図柄乱数、リーチ判定用乱数（より厳密には、高期待演出判定用乱数）、変動パターン乱数および普通図柄当否判定用乱数等がある。

【0326】

当否判定用乱数は、大当たり遊技または小当たり遊技を発生させるか否かの判定に用いられる当否判定用乱数である。図柄乱数は、大当たり遊技を発生させると判定されたときに、大当たりの種別（第1長開放大当たり、第2長開放大当たり、第3長開放大当たり、第1短開放大当たりおよび第2短開放大当たり）の判定に用いられる乱数である。リーチ判定用乱数は、当否判定にて大当たりおよび小当たりのいずれにも当選していない（即ち外れ）と判定されたときに、リーチ演出などの高期待演出を行うか否かの判定に用いられる乱数である。変動パターン乱数は、第1特別図柄表示器84および第2特別図柄表示器86に表示する特別図柄の変動パターンを決定するために用いられる乱数である。普通図柄当否判定用乱数は、一对の可動片606を開放状態に制御するか否かの判定に用いられる乱数である。

10

【0327】

なお、演出表示装置115にて表示制御される装飾図柄の変動パターンは、変動パターン乱数により決定しても良く、周辺基板800の周辺制御基板810に搭載されるCPU811または表示装置制御基板816に搭載されるCPU832（いずれも図23参照）により決定するようにしてもよい。また、変動パターン乱数は必須ではなく、リーチ判定用乱数を用いて特別図柄の変動パターンを決定するようにしても良い。

20

【0328】

これらの乱数のうち、当落乱数更新処理では、大当たり遊技または小当たり遊技の発生に関わる当否判定用乱数、図柄乱数、および、遊技球を受け入れやすい開放状態に一对の可動片606を制御するか否かに関わる普通図柄当たり判定用乱数の更新を行う。ここで、大当たり遊技の発生および一对の可動片606を開放状態に制御するか否かに関わる判定に用いられる乱数は一定のタイミングとして4ms毎に更新される。このようにすることにより、それぞれの乱数における所定期間における確率（大当たり遊技または小当たり遊技を発生させると判定される確率、一对の可動片606を開放状態に制御すると判定される確率）を一定にする（即ち狙い打ち等により確率に偏りが発生することを防止する）ことができ、遊技者が不利な状態となることを防止できる。

30

【0329】

一方、非当落乱数更新処理では、当たり遊技の発生および普通図柄の表示結果に関わらないリーチ判定用乱数、並びに、変動パターン乱数の更新を行う。なお、主制御基板710で更新される乱数は、上記したものに限られず、非当落乱数更新処理では、当否判定用乱数を更新するカウンタが1周したときに次にカウントを開始させる当否判定用乱数の初期値を決定するための初期値決定乱数等の更新も行う。

【0330】

なお、本実施例においては、当否判定用乱数を取得するための手段として、第1特別図柄当否判定用乱数取得手段902および第2特別図柄当否判定用乱数取得手段912の2つの手段を設けているが、これを一つのみ設けた構成としてもよい。

40

【0331】

[特別図柄・特別電動役物制御処理について]

次に、図28に基づいて特別図柄・特別電動役物制御処理について説明する。図28は、特別図柄・特別電動役物制御処理の一例を示すフローチャートである。

【0332】

この特別図柄・特別電動役物制御処理では、まず、第1・第2・第3始動口入賞処理（ステップS110）を行う。具体的には後述するが、第1始動口600、第2始動口602、第3始動口604に遊技球が受け入れられたか否かを判別し、これに基づいて一連の処理を行う。第1・第2・第3始動口入賞処理（ステップS110）を行うと、次に、処理フラグを確認し（ステップS120～ステップS230）、処理フラグに対応する処理を

50

行う。

【0333】

第1・第2・第3始動口入賞処理（ステップS110）を終えると、先ず、処理フラグが0であるか否かを判断し（ステップS120）、処理フラグが0であれば（ステップS120におけるYES）変動開始処理（ステップS130）を実行する。変動開始処理（ステップS130）では、特別図柄の変動表示を開始するための設定を行う。詳しくは後述するが、大当たり遊技または小当たり遊技を開始させるか否かの判断を行い、処理フラグを「1」に更新する。一方、ステップS120において処理フラグが0でなければ（ステップS120におけるNO）ステップS140に進む。

【0334】

ステップS140に進むと、処理フラグが1であるか否かを判断する（ステップS140）。処理フラグが1であれば（ステップS140におけるYES）変動パターン設定処理（ステップS150）を実行する。この変動パターン設定処理では、第1特別図柄表示器84または第2特別図柄表示器86に表示される特別図柄および演出表示装置115に表示される装飾図柄の変動パターンを決定し、当該変動パターンに対応して設定される変動時間（第1特別図柄表示器84または第2特別図柄表示器86のいずれかにおいて特別図柄の変動表示を開始してから停止表示するまでの時間）をタイマにセットし、処理フラグを「2」に更新する。一方、ステップS140において処理フラグが1でなければ（ステップS140におけるNO）、ステップS170に進む。

【0335】

ステップS170に進むと、処理フラグが2であるか否かを判断する（ステップS170）。処理フラグが2であれば（ステップS170におけるYES）変動中処理（ステップS180）を実行する。この変動中処理では、変動パターン設定処理（ステップS150）で設定された変動時間をタイマにより監視し、タイムアウトしたことに基づいて第1特別図柄表示器84または第2特別図柄表示器86における特別図柄の変動表示を停止させる。このとき、変動開始処理（ステップS130）にて大当たりとする判定がなされていれば、処理選択フラグを「3」に更新し、小当たりとする判定がなされていれば、処理選択フラグを「4」に更新し、大当たりおよび小当たりとする判定のいずれもなされていなければ処理選択フラグを「0」に更新する。一方、ステップS170において処理フラグが2でなければ（ステップS170におけるNO）、ステップS190に進む。

【0336】

ステップS190に進むと、処理フラグが3かどうか判断する（ステップS190）。処理フラグが3であれば（ステップS190におけるYES）大当たり遊技開始処理（ステップS200）を実行する。この大当たり遊技開始処理では、大当たり種別（長開放大当たりか短開放大当たりか）を判断し、その大当たり種別に応じて大当たり遊技用開閉装置500の開閉動作を制御するためのラウンド回数、開放時間および遊技球の入賞制限個数をセットし、処理フラグを「5」に更新する。一方、ステップS190において処理フラグが3でなければ（ステップS190におけるNO）、ステップS210に進む。

【0337】

ステップS210に進むと、処理フラグが4かどうか判断する（ステップS210）。処理フラグが4であれば（ステップS210におけるYES）小当たり遊技処理（ステップS220）を実行する。この小当たり遊技処理では、大当たり遊技用開閉装置500の開放動作を制御するための開放回数および開放時間をセットし、処理フラグを「6」に更新する。一方、処理フラグが4でなければ（ステップS210におけるNO）、ステップS230に進む。

【0338】

ステップS230に進むと、処理フラグが5かどうか判断する（ステップS230）。処理フラグが5であれば（ステップS230におけるYES）特別電動役物大当たり制御処理（ステップS240）を実行する。この特別電動役物大当たり制御処理では、大当たり遊技開始処理（ステップS200）においてセットしたラウンド回数、開放時間および

10

20

30

40

50

遊技球の入賞制限個数に基づいて大当たり遊技用開閉装置 500 の開閉動作を制御し、大当たり遊技が終了する場合には、確率変動機能および時短機能を作動させるか否か判断させるとともに処理フラグを「0」に更新する処理を行う。

【0339】

一方、ステップ S230 において処理フラグが 5 でなければ（ステップ S230 における NO）特別電動役物小当たり制御処理（ステップ S250）を実行する。この特別電動役物小当たり制御処理（ステップ S250）では、小当たり遊技処理（ステップ S220）においてセットした開放回数、開放時間および制限個数に基づいて、大当たり遊技用開閉装置 500 の開閉動作を制御し、小当たり遊技が終了する場合には、処理フラグを「0」に更新する処理を行う。なお、小当たり遊技は、大当たり遊技のように条件装置の作動を伴う遊技ではないものの、上述したとおり、大当たり遊技の一種である短開放大当たり遊技と極似する遊技である。

10

【0340】

ステップ S130 からステップ S250 の各種処理のいずれかを実行すると特別図柄・特別電動役物制御処理を終了する。

【0341】

[第1・第2・第3始動口入賞処理について]

次に、第1・第2・第3始動口入賞処理について図29に基づいて説明する。図29は、第1・第2・第3始動口入賞処理の一例を示すフローチャートである。

【0342】

20

第1・第2・第3始動口入賞処理では、CPU711は、まず、第2始動口602または第3始動口604に遊技球が入賞したか否かを判断する（ステップS1101）。具体的には、第2始動口センサ782または第3始動口784による遊技球検知の有無を確認する。このとき、第2始動口センサ782または第3始動口センサ784による遊技球の検知があれば、第2始動口602または第3始動口604に遊技球が入賞したと判断する（ステップS1101におけるYES）。第2始動口センサ782および第3始動口センサ784による遊技球の検知がいずれもなければ、第2始動口602および第3始動口604のいずれにも遊技球が入賞していない（ステップS1101におけるNO）と判断する。

【0343】

30

ステップS1101において第2始動口602または第3始動口604に遊技球が入賞したと判断したときには、各種データ（第2特別図柄当否判定用乱数取得手段912によって取得された当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）を取得する。そして、第2特別図柄保留カウンタ913のカウンタ値が上限値である4未満であるか否かを判断する（ステップS1102）。

【0344】

ステップS1101において第2特別図柄保留カウンタ913のカウンタ値が上限の4未満であると判断すると（ステップS1102におけるYES）、CPU711は、第2保留記憶処理を行い（ステップS1103）、その後、ステップS1104に進む。第2保留記憶処理は、第2始動口602に遊技球が入賞したことによって取得した各種データ（当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）を当否判定用乱数記憶領域5131に記憶すると共に、第2特別図柄保留カウンタ913のカウンタ値に1を加算する処理である。なお、当否判定用乱数記憶領域5131は、当否判定用乱数記憶領域、図柄乱数記憶領域および特別図柄種別記憶領域を有しており、第2始動口602または第3始動口604に遊技球が入賞したことによって取得した各種データは、それぞれの記憶領域に記憶される。

40

【0345】

CPU711が、ステップS1101において第2始動口602および第3始動口604のいずれにも遊技球が入賞していないと判断したとき（ステップS1101におけるNO）、および、ステップS1102において第2特別図柄保留カウンタ913のカウンタ

50

値が上限値の4に達していると判断したとき（ステップS1102におけるNO）は、いずれもステップS1104に進む。

【0346】

ステップS1104では、CPU711は、第1始動口600に遊技球が入賞したか否かを判断する（ステップS1104）。具体的には、第1始動口センサ780による遊技球検知の有無を確認する。このとき、第1始動口センサ780によって遊技球が検知された場合には第1始動口600に遊技球が入賞したと判断する（ステップS1104におけるYES）。第1始動口センサ780による遊技球の検知がなければ、第1始動口600に遊技球が入賞していない（ステップS1104におけるNO）と判断する。

【0347】

ステップS1104において第1始動口600に遊技球が入賞したと判断したときには、各種乱数（第1特別図柄当否判定用乱数取得手段902によって取得された当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）を取得し、第1特別図柄保留カウンタ903のカウンタ値が上限値である4未満であるか否かを判断する（ステップS1105）。

【0348】

ステップS1104において第1特別図柄保留カウンタ903のカウンタ値が上限の4未満であると判別すると（ステップS1105におけるYES）、CPU711は、第1保留記憶処理を行い（ステップS1106）、第1・第2・第3始動口入賞処理を終了する。第1保留記憶処理は、第1始動口600に遊技球が入賞したことによって取得した各種データ（当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）を当否判定用乱数記憶領域5131に記憶すると共に、第1特別図柄保留カウンタ903のカウンタ値に1を加算する処理である。なお、第2始動口602または第3始動口604に遊技球が入賞したことによって取得した各種データと同様に、第1始動口600に遊技球が入賞したことによって取得した各種データは、当否判定用乱数記憶領域5131におけるそれぞれの記憶領域に記憶される。

【0349】

CPU711が、ステップS1104において第1始動口600に遊技球が入賞していないと判断したとき（ステップS1104におけるNO）、および、ステップS1105において第1特別図柄保留カウンタ903のカウンタ値が上限値の4に達していると判断したとき（ステップS1105におけるNO）は、いずれも第1・第2・第3始動口入賞処理を終了する。

【0350】

なお、ステップS1102において、第2始動口602または第3始動口604に遊技球が入賞したときに第2特別図柄保留カウンタ913のカウンタ値が上限値であるとき、ステップS1101で取得した各種データを破棄する。同様に、ステップS1105において、第1始動口600に遊技球が入賞したときに第1特別図柄保留カウンタ903のカウンタ値が上限値であるとき、ステップS1104で取得した各種データを破棄する。

【0351】

なお、第2始動口602または第3始動口604に遊技球が入賞したと判断したとき、各種データ（当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）の取得は、必ずしもステップS1101で行う必要はなく、ステップS1101～ステップS1103の間で行えばよい。例えば、ステップS1101で各種データを取得せずに、ステップS1102で第2特別図柄保留カウンタ913のカウンタ値が上限値未満であることを判定した後に各種データを取得してもよいし、ステップS1103の第2保留記憶処理で取得するようにしてもよい。

【0352】

同様に、第1始動口600に遊技球が入賞したと判定したとき、各種データ（当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）の取得は、必ずしもステップS1104で行う必要はなく、ステップS1104～ステップS1106の間で行えばよい。例えば、ステップS1104で各種データを取得せずに、ステップS1102で第1特別図柄保留カウンタ9

10

20

30

40

50

03のカウンタ値が上限値未満であることを判別した後に各種データを取得してもよいし、ステップS1106の第1保留記憶処理で取得するようにしてもよい。

【0353】

このように、本実施形態では、第2始動口602または第3始動口604への入賞処理（ステップS1101～ステップS1103）を実行したのちに、第1始動口600への入賞処理（ステップS1104～1106）を実行している。ただし、これに代えて、第1始動口600への入賞処理を実行したのちに、第2始動口602または第3始動口604への入賞処理を実行する態様であっても良い。

【0354】

また、本実施形態では、第1始動口600に遊技球が入賞したときは第1特別図柄抽選手段900によって抽選処理を行い、第2始動口602または第3始動口604に入賞したときは第2特別図柄抽選手段910によって抽選処理を行っているが、これに限られない。例えば、第1始動口600または第3始動口602に遊技球が入賞したときは第1特別図柄抽選手段900によって抽選処理を行い、第2始動口602に入賞したときは第2特別図柄抽選手段910によって抽選処理を行うようにしても良い。さらには、各始動口600、602、604に対応させて特別図柄抽選手段を設けるようにしても良い（即ち、第1始動口に対応する第1特別図柄抽選手段、第2始動口に対応する第2特別図柄抽選手段、第3始動口に対応する第3特別図柄抽選手段を設けるようにしても良い）。

【0355】

また、本実施形態では、第1特別図柄抽選手段900による抽選処理および第2特別図柄抽選手段910による抽選処理のいずれが行われた場合であっても大当たりへの当選確率は同じであるが、これに限られない。例えば、第1特別図柄抽選手段900による抽選処理が行われた場合の大当たり当選確率と、第2特別図柄抽選手段910による抽選処理が行われた場合の大当たり当選確率と、が異なるようにしても良い。

【0356】

さらに、本実施形態では、第1特別図柄抽選手段900による抽選処理にて大当たりに当選した場合と、第2特別図柄抽選手段910による抽選処理にて大当たりに当選した場合、とで遊技者に付与される利益に差異はないが、これに限られない。例えば、第1特別図柄抽選手段900による抽選処理が行われた場合には第1長開放大当たり遊技が実行される確率が相対的に高く設定される一方で、第2特別図柄抽選手段910による抽選処理が行われた場合には第1長開放大当たり遊技が実行される確率が相対的に低く設定されるような場合が相当する。

【0357】

[変動開始処理について]

次に、変動開始処理について図30に基づいて説明する。図30は、変動開始処理の一例を示すフローチャートである。

【0358】

処理選択フラグが「0」のときに実行される変動開始処理（ステップS130）では、CPU711は、先ず、当否判定用乱数記憶領域5131に記憶されている乱数の数（始動記憶数）が0であるか否かを判断する（ステップS1301）。当否判定用乱数記憶領域5131に記憶されている始動記憶数が0であることは、第1特別図柄保留カウンタ903および第2特別図柄保留カウンタ913のいずれのカウンタ値も0であることを意味する。

【0359】

始動記憶数が0でなければ（ステップS1301におけるNO）、当否判定用乱数記憶領域5131のシフト処理を行う（ステップS1302）。このシフト処理は、各始動口600、602、604への遊技球の入賞に基づいて取得された乱数の当否判定が行われる順序をシフトする処理である。即ち、特別図柄の当否判定は各始動口600、602、604に遊技球が入賞した順に行われるため、変動開始に伴って当該順序がシフトする。各始動口600、602、604への遊技球の入賞に基づいて取得された乱数のうち最も

早く取得された乱数は、処理領域 5 1 3 2 に移される。なお、ステップ S 1 3 0 1 において始動記憶数が 0 であれば（ステップ S 1 3 0 1 における Y E S）、変動開始処理を終了する。

【0 3 6 0】

ステップ S 1 3 0 2 においてシフト処理を行ったのち、C P U 7 1 1 は、処理領域 5 1 3 2 に記憶されている種別（第 1 特別図柄であるか第 2 特別図柄であるか）を判別する（ステップ S 1 3 0 3）。ここで、当該種別が第 2 特別図柄種別であれば（ステップ S 1 3 0 3 における Y E S）、第 2 特別図柄フラグを O N 状態にする（ステップ S 1 3 0 3）と共に、第 2 特別図柄保留カウンタ 9 1 3 のカウンタ値を 1 減算して（ステップ S 1 3 0 5）、ステップ S 1 3 0 8 に進む。一方、当該種別が第 1 特別図柄種別であれば（ステップ S 1 3 0 3 における N O）、第 1 特別図柄フラグを O N 状態にする（ステップ S 1 3 0 6）と共に、第 1 特別図柄保留カウンタ 9 0 3 のカウンタ値を 1 減算して（ステップ S 1 3 0 7）、ステップ S 1 3 0 8 に進む。

10

【0 3 6 1】

ステップ S 1 3 0 8 では、確変機能が作動している遊技状態（外部通常遊技状態 B または外部有利遊技状態 B）であるか否かを判断する（ステップ S 1 3 0 8）。ここで、確変機能が作動している遊技状態であれば（ステップ S 1 3 0 8 における Y E S）、第 1 確変特図判定テーブル 9 0 8 または第 2 確変特図判定テーブル 9 0 9 が選択される（ステップ S 1 3 0 9）。具体的には、第 1 特別図柄フラグが O N 状態であれば第 1 確変特図判定テーブル 9 0 8 が選択され、第 2 特別図柄フラグが O N 状態であれば第 2 確変特図判定テ

20

【0 3 6 2】

一方、ステップ S 1 3 0 8 において確変機能が未作動であれば（ステップ S 1 3 0 8 における N O）、第 1 通常特図判定テーブル 9 0 6 または第 2 通常特図判定テーブル 9 0 7 が選択される（ステップ S 1 3 1 0）。具体的には、第 1 特別図柄フラグが O N 状態であれば第 1 通常特図判定テーブル 9 0 6 が選択され、第 2 特別図柄フラグが O N 状態であれば第 2 通常特図判定テーブル 9 0 7 が選択される。

【0 3 6 3】

そして、ステップ S 1 3 0 9 またはステップ S 1 3 1 0 において選択された判定テーブルと、処理領域 5 1 3 2 に記憶されている当否判定用乱数と、に基づいて当否判定が行わ

30

【0 3 6 4】

なお、ステップ S 1 3 1 1 における大当たり判定は、第 1 特別図柄フラグが O N 状態であれば第 1 特別図柄当否判定手段 9 0 4 によって行われ、第 2 特別図柄フラグが O N 状態であれば第 2 特別図柄当否判定手段 9 1 4 によって行われる。

【0 3 6 5】

ステップ S 1 3 1 1 における当否判定にて大当たりであると判定されると（ステップ S 1 3 1 1 における Y E S）、取得した図柄乱数に基づいて大当たりの種別を判定する（ステップ S 1 3 1 2）。その後、大当たりの種別に応じたフラグを O N 状態にする（ステップ S 1 3 1 3）。具体的には、第 1 長開放大当たりであれば第 1 長開放大当たりフラグを O N 状態にし、第 2 長開放大当たりであれば第 2 長開放大当たりフラグを O N 状態にし、第 3 長開放大当たりであれば第 3 長開放大当たりフラグを O N 状態にし、第 1 短開放大当たりであれば第 1 短開放大当たりフラグを O N 状態にし、第 2 短開放大当たりであれば第 2 短開放大当たりフラグを O N 状態にする。その後、処理フラグを「1」に更新し（ステップ S 1 3 1 6）、変動開始処理を終了する。

40

【0 3 6 6】

一方、ステップ S 1 3 1 1 における当否判定にて大当たりでないと判定すると（ステップ S 1 3 1 1 における N O）、小当たりであるか否かが判定される（ステップ S 1 3 1 4）。ここで、小当たりに当選していると判定されると（ステップ S 1 3 1 4 における Y E S）、小当たりフラグを O N 状態にして（ステップ S 1 3 1 5）、ステップ S 1 3 1 6 に

50

進み、処理フラグを「1」に更新し、変動開始処理を終了する。ステップS1314において小当たりに当選していないと判定されると（ステップS1314におけるNO）、ステップS1316に進み、処理フラグを「1」に更新し、変動開始処理を終了する。

【0367】

なお、本実施形態では、ステップS1302においてシフト処理を行ったのち、ステップS1309またはステップS1310において選択された判定テーブルと、処理領域5132に記憶されている当否判定用乱数と、に基づいて当否判定が行われる（ステップS1311）が、これに限られない。例えば、判定テーブルと、当否判定用乱数記憶領域5131に記憶されている当否判定用乱数のうち最も早く記憶された乱数と、に基づいて当否判定を行い、その後、シフト処理を行っても良い。このとき、当否判定用乱数記憶領域5131に記憶されている当否判定用乱数を参照できるのは、変動開始時のみである。

10

【0368】

[変動パターン設定処理について]

次に、変動パターン設定処理について図31に基づいて説明する。図31は、変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【0369】

変動パターン設定処理は、当否判定結果に応じて変動パターンを設定する処理である。この処理では、まず、複数種類の大当たりのうちいずれかの大当たりフラグがON状態であるか否か、または、小当たりフラグがON状態であるか否かを判断する（ステップS1510）。ここで大当たりフラグまたは小当たりフラグがON状態であると（ステップS1510におけるYES）、当たり変動パターンテーブル設定処理を行い（ステップS1520）、その後、変動パターン決定処理を行う（ステップS1560）。この変動パターン設定処理では、詳細は後述するが、当たり変動パターンテーブル設定処理にて設定されたテーブルに基づいて変動パターンが決定される。

20

【0370】

ステップS1510において大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもONでなければ（ステップS1510におけるNO）、大当たりへの当選の期待度が高い高期待演出（例えばリーチ演出など）を行うべきか否かを判断する（ステップS1530）。ここで、大当たりへの当選の期待度が高い高期待演出を行うべきであると判断されると（ステップS1530におけるYES）、高期待外れ変動パターンテーブル設定処理を行い（ステップS1540）、その後、変動パターン決定処理を行う（ステップS1560）。この変動パターン設定処理では、詳細は後述するが、当たり変動パターンテーブル設定処理にて設定された変動パターンテーブルに基づいて変動パターンが決定される。

30

【0371】

一方、ステップS1530において大当たりへの当選の期待度が高い高期待演出を行うべきでないと判断されると（ステップS1530におけるNO）、低期待外れ変動パターンテーブル設定処理を行い（ステップS1550）、その後、変動パターン決定処理を行う（ステップS1560）。この変動パターン設定処理では、詳細は後述するが、当たり変動パターンテーブル設定処理にて設定された変動パターンテーブルに基づいて変動パターンが決定される。

40

【0372】

なお、高期待演出を行うべきか否かの判断は、高期待演出抽選に当選していれば高期待演出を行うと判断され、高期待演出抽選に落選していれば高期待演出を行わないと判断される。高期待演出抽選は、各始動口600, 602, 604への入賞に際して上述のリーチ判定用乱数を取得し、当否判定用乱数が外れである場合に、図柄の変動が開始されるに際して、当該取得したリーチ判定用乱数の当落を判定することによって行われる。ここで、高期待演出抽選に当選する確率は開放延長機能が作動しているか否かによって異なる。さらに、開放延長機能が作動していない場合には、第1特別図柄保留カウンタ903または第2特別図柄保留カウンタ913によるカウンタ値（所謂保留数）によっても高期待演出抽選に当選する確率が異なる。

50

【0373】

高期待演出抽選に当選する確率についてより詳しく言えば、開放延長機能が作動していない場合（即ち外部通常遊技状態の場合）であって且つ当該変動が第1特別図柄の変動であるとき、第1特別図柄保留カウンタ903のカウント値が0であれば10.5分の1、第1特別図柄保留カウンタ903のカウント値が1であれば12分の1、第1特別図柄保留カウンタ903のカウント値が2であれば13.5分の1、第1特別図柄保留カウンタ903のカウント値が3であれば15分の1となる。また、開放延長機能が作動していない場合（即ち外部通常遊技状態の場合）であって且つ当該変動が第2特別図柄の変動であるとき、高期待演出抽選に当選する確率は、第2特別図柄保留カウンタ913のカウント値が0であれば10.5分の1、第1特別図柄保留カウンタ903のカウント値が1であ

10

【0374】

また、開放延長機能が作動しているとき（即ち外部有利遊技状態の場合）は、第1特別図柄保留カウンタ903または第2特別図柄保留カウンタ913のカウント値に拘らず、高期待演出抽選に当選する確率は常に14分の1となる。このように、この実施の形態では、開放延長機能が作動しているときと、開放延長機能が作動していないときとで、大当たりへの期待度の高い高期待演出の行われる確率が同程度とされている。これにより、上記大当たりへの当選の期待度が低い演出（非リーチ演出）ばかりが繰り返行われるようなことが回避できるようになり、これによって外部有利遊技状態において運悪く上記大当たりが当選されるまでに多くの抽選処理を行わなければならないなくなったとしても、遊技の興趣は好適に維持されるようになる。

20

【0375】

次いで、ステップS1560において変動パターンが決定されると、当該決定された変動パターンを選択値としてセットし（ステップS1570）、当該変動パターンに対応する変動時間値をタイマにセットする（ステップS1580）。例えば、変動番号10の変動パターンに決定された場合であれば、当該変動番号10の変動パターンに対応するコマンド0AHを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として43000msecをタイマにセットする。決定された変動パターンが他の変動パターンである場合であっても、変動番号10の変動パターンに決定された場合と同様に、決定された変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、当該決定された変動パターンに対応する変動時間値をタイマにセットする。その後、処理フラグを「2」に更新（ステップS1590）し、変動パターン設定処理を終了する。

30

【0376】

なお、高期待演出抽選に当選する確率は、上記の説明に限定されるものではない。即ち、開放延長機能が作動していないとき、第1特別図柄保留カウンタ903または第2特別図柄保留カウンタ913のカウント値に拘らず、高期待演出抽選に当選する確率が常に一定となるように一律にしても良い。一方、開放延長機能が作動しているとき、高期待演出抽選に当選する確率が一律ではなく、第1特別図柄保留カウンタ903または第2特別図柄保留カウンタ913のカウント値に応じて異なるようにしても良い。

40

【0377】

なお、この変動パターン設定処理において設定された変動パターンに基づいて、第1特別図柄表示器84または第2特別図柄表示器86としての複数のLEDの点灯パターンによって表示される。

【0378】

次に、図32および図33に基づいて当たり変動パターンテーブル設定処理について説明する。図32は、当たり変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。図33は、当たり変動パターンテーブル設定処理において設定される変動パターン

50

テーブル毎の変動パターンを示す一覧表図である。なお、図 3 3 の当落の欄に記載の◎は長開放大当たりを意味し、○は短開放大当たりを意味し、△は小当たりを意味し、×は外れを意味する。

【0379】

図 3 2 の当たり変動パターンテーブル設定処理において、CPU 7 1 1 は、先ず、外部通常遊技状態であるか否か、即ち、開放延長機能が作動しているか否かを判断する（ステップ S 1 5 2 0 1）。外部通常遊技状態である（開放延長機能が作動していない）と判断すると（ステップ S 1 5 2 0 1 における YES）、第 1 長開放大当たりフラグが ON であるか否かを判断する（ステップ S 1 5 2 0 2）。ステップ S 1 5 2 0 2 において第 1 長開放大当たりフラグが ON であると判断すると（ステップ S 1 5 2 0 2 における YES）、図 3 3 に示される変動パターンテーブル A 1 ～ A 3 のうちいずれかの変動パターンテーブルを選択し（ステップ S 1 5 2 0 3）、当たり変動パターンテーブル設定処理を終了する。

10

【0380】

なお、この実施の形態では、図 3 3 に示されるように、総数「1000」のテーブル選択用乱数が変動パターンテーブル A 1 ～ A 7、K 1、K 2 の別にそれぞれ対応付けられている。そして、上記変動パターンテーブルの選択に際しては、上記選択用乱数のうちの 1 つを取得し、該取得した選択用乱数に基づいて上記変動パターンテーブル A 1 ～ A 7、K 1、K 2 のうちの 1 つを選択するようにしている。したがって、ステップ S 1 5 2 0 3 における変動パターンテーブルの選択処理では、図 3 3 に示されるように、1000 分の 820 の確率で変動パターンテーブル A 1 が選択され、1000 分の 175 の確率で変動パターンテーブル A 2 が選択され、1000 分の 5 の確率で変動パターンテーブル A 3 が選択される。なお、テーブル選択用乱数については、他の乱数と兼用で用いるようにしてもよい。

20

【0381】

ステップ S 1 5 2 0 2 において第 1 長開放大当たりフラグが ON でないと判断すると（ステップ S 1 5 2 0 2 における NO）、第 2 長開放大当たりフラグまたは第 3 長開放大当たりフラグが ON であるか否かを判断する（ステップ S 1 5 2 0 4）。ステップ S 1 5 2 0 4 において第 2 長開放大当たりフラグまたは第 3 長開放大当たりフラグが ON であると判断すると（ステップ S 1 5 2 0 4 における YES）、図 3 3 に示される変動パターンテーブル A 1 または変動パターンテーブル A 2 を選択し（ステップ S 1 5 2 0 5）、当たり変動パターンテーブル設定処理を終了する。

30

【0382】

なお、ステップ S 1 5 2 0 5 における変動パターンテーブルの選択は、図 3 3 に示されるように、1000 分の 825 の確率で変動パターンテーブル A 1 が選択され、1000 分の 175 の確率で変動パターンテーブル A 2 が選択される。

【0383】

ステップ S 1 5 2 0 4 において第 2 長開放大当たりフラグおよび第 3 長開放大当たりフラグのいずれも ON でないと判断すると（ステップ S 1 5 2 0 4 における NO）、第 1 短開放大当たりフラグまたは第 2 短開放大当たりフラグが ON であるか否かを判断する（ステップ S 1 3 2 0 6）。ステップ S 1 5 2 0 6 において第 1 短開放大当たりフラグまたは第 2 短開放大当たりフラグが ON であると判断すると（ステップ S 1 5 2 0 6 における YES）、常に図 3 3 に示される変動パターンテーブル A 4 を選択し（ステップ S 1 5 2 0 7）、当たり変動パターンテーブル設定処理を終了する。

40

【0384】

ステップ S 1 5 2 0 6 において第 1 短開放大当たりフラグおよび第 2 短開放大当たりフラグのいずれも ON でないと判断すると（ステップ S 1 5 2 0 6 における NO）、常に図 3 3 に示される変動パターンテーブル K 1 を選択し（ステップ S 1 5 2 0 8）、当たり変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【0385】

50

また、CPU 711は、ステップS15201において外部通常遊技状態でない（即ち開放延長機能が作動している外部有利遊技状態である）と判断したとき（ステップS15201におけるNO）、第1長開放大当たりフラグまたは第2長開放大当たりフラグがONであるか否かを判断する（ステップS15209）。ステップS15209において第1長開放大当たりフラグまたは第2長開放大当たりフラグがONであると判断すると（ステップS15209におけるYES）、図33に示される変動パターンテーブルA5または変動パターンテーブルA6を選択し（ステップS15210）、当たり変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【0386】

なお、ステップS15210における変動パターンテーブルの選択は、図33に示されるように、1000分の335の確率で変動パターンテーブルA5が選択され、1000分の665の確率で変動パターンテーブルA6が選択される。

【0387】

ステップS15209において第1長開放大当たりフラグおよび第2長開放大当たりフラグのいずれもONでないと判断すると（ステップS15209におけるNO）、第3長開放大当たりフラグがONであるか否かを判断する（ステップS15211）。ステップS15211において第3長開放大当たりフラグがONであると判断すると（ステップS15211におけるYES）、常に図33に示される変動パターンテーブルA6を選択し（ステップS15212）、当たり変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【0388】

ステップS15211において第3長開放大当たりフラグがONでないと判断すると（ステップS15211におけるNO）、第1短開放大当たりフラグまたは第2短開放大当たりフラグがONであるか否かを判断する（ステップS15213）。ステップS15213において第1短開放大当たりフラグまたは第2短開放大当たりフラグがONであると判断すると（ステップS15213におけるYES）、常に図33に示される変動パターンテーブルA7を選択し（ステップS15214）、当たり変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【0389】

ステップS15213において第1短開放大当たりフラグおよび第2短開放大当たりフラグのいずれもONでないと判断すると（ステップS15213におけるNO）、常に図33に示される変動パターンテーブルK2を選択し（ステップS15215）、当たり変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【0390】

次に、図34および図35に基づいて高期待外れ変動パターンテーブル設定処理について説明する。図34は、高期待外れ変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。図35は、高期待外れ変動パターンテーブル設定処理において設定される変動パターンテーブル毎の変動パターンを示す一覧表図である。なお、図35の当落の欄に記載の◎は長開放大当たりを意味し、○は短開放大当たりを意味し、△は小当たりを意味し、×は外れを意味する。

【0391】

図34の高期待外れ変動パターンテーブル設定処理において、CPU 711は、まず、外部通常遊技状態であるか否か、即ち、開放延長機能が作動しているか否かを判断する（ステップS15401）。外部通常遊技状態である（開放延長機能が作動していない）と判断すると（ステップS15401におけるYES）、図35に示される変動パターンテーブルH1～H4のうちいずれかの変動パターンテーブルを選択し（ステップS15402）、高期待外れ変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【0392】

なお、ステップS15402における変動パターンテーブルの選択は、図35に示されるように、1000分の820の確率で変動パターンテーブルH1が選択され、1000分の135の確率で変動パターンテーブルH2が選択され、1000分の5の確率で変動

10

20

30

40

50

パターンテーブルH 3が選択され、1 0 0 0分の4 0の確率で変動パターンテーブルH 4が選択される。

【0 3 9 3】

また、CPU 7 1 1は、ステップS 1 5 4 0 1において外部通常遊技状態でない（即ち開放延長機能が作動している外部有利遊技状態である）と判断したとき（ステップS 1 5 4 0 1におけるNO）、常に図3 5に示される変動パターンテーブルH 5を選択し（ステップS 1 5 4 0 3）、高期待外れ変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【0 3 9 4】

次に、図3 6および図3 7に基づいて低期待外れ変動パターンテーブル設定処理について説明する。図3 6は、低期待外れ変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。図3 7は、低期待外れ変動パターンテーブル設定処理において設定される変動パターンテーブル毎の変動パターンを示す一覧表図である。

10

【0 3 9 5】

図3 6の低期待外れ変動パターンテーブル設定処理において、CPU 7 1 1は、まず、外部通常遊技状態であるか否か、即ち、開放延長機能が作動しているか否かを判断する（ステップS 1 5 5 0 1）。外部通常遊技状態である（開放延長機能が作動していない）と判断すると（ステップS 1 5 5 0 1におけるYES）、連続演出抽選を行う（ステップS 1 5 5 0 2）。連続演出抽選とは、第1特別図柄当否判定手段9 0 4または第2特別図柄当否判定手段9 1 4による当否判定の結果および高期待演出抽選の結果の両方が外れであるにも拘らず、遊技者に期待感を与えうる連続演出を行うか否かの抽選のことである。本実施形態では、大当たりフラグおよび小当たりフラグがONでなく、且つリーチも行われない場合において、2 5 1分の1の確率で連続演出抽選に当選する。

20

【0 3 9 6】

連続演出抽選が行われたのち、連続演出抽選に当選したか否かを判断し（ステップS 1 5 5 0 3）、連続演出抽選に当選したと判断すると（ステップS 1 5 5 0 3におけるYES）、常に図3 7に示される変動パターンテーブルH 6を選択し（ステップS 1 5 5 0 4）、低期待外れ変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【0 3 9 7】

ステップS 1 5 5 0 3において連続演出抽選に落選したと判断すると（ステップS 1 5 5 0 3におけるNO）、保留数、即ち第1特別図柄保留カウンタ9 0 3または第2特別図柄保留カウンタ9 1 3によるカウンタ値（当該変動に際して減算されたのちのカウンタ値）に応じて図3 7に示される変動パターンテーブルH 7～H 9のうちいずれかの変動パターンテーブルを選択し（ステップS 1 5 5 0 5）、低期待外れ変動パターンテーブル設定処理を終了する。

30

【0 3 9 8】

なお、ステップS 1 5 5 0 5における変動パターンテーブルの選択は、当該変動が第1特別図柄の変動であるとき、図3 7に示されるように、第1特別図柄保留カウンタ9 0 3のカウンタ値が0または1であれば変動パターンテーブルH 7が、第1特別図柄保留カウンタ9 0 3のカウンタ値が2であれば変動パターンテーブルH 8が、第1特別図柄保留カウンタ9 0 3のカウンタ値が3であれば変動パターンテーブルH 9が、それぞれ選択される。また、当該変動が第2特別図柄の変動であるとき、第2特別図柄保留カウンタ9 1 3のカウンタ値が0または1であれば変動パターンテーブルH 7が、第2特別図柄保留カウンタ9 1 3のカウンタ値が2であれば変動パターンテーブルH 8が、第2特別図柄保留カウンタ9 1 3のカウンタ値が3であれば変動パターンテーブルH 9が、それぞれ選択される。すなわち、上記保留の状態とされている抽選処理の処理数が少ないときよりも多いときのほうが短い時間にて特別図柄の変動表示が行われる。

40

【0 3 9 9】

また、CPU 7 1 1は、ステップS 1 5 5 0 1において外部通常遊技状態でない（即ち開放延長機能が作動している外部有利遊技状態である）と判断したとき（ステップS 1 5 5 0 1におけるNO）、保留数、即ち第1特別図柄保留カウンタ9 0 3または第2特別図

50

柄保留カウンタ913によるカウンタ値（当該変動に際して減算されたのちのカウンタ値）に応じて図37に示される変動パターンテーブルH10または変動パターンテーブルH11を選択し（ステップS15506）、低期待外れ変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【0400】

なお、ステップS15506における変動パターンテーブルの選択は、当該変動が第1特別図柄の変動であるとき、図37に示されるように、第1特別図柄保留カウンタ903のカウンタ値が0または1であれば変動パターンテーブルH10が、第1特別図柄保留カウンタ903のカウンタ値が2または3であれば変動パターンテーブルH11が、それぞれ選択される。また、当該変動が第2特別図柄の変動であるとき、第2特別図柄保留カウンタ913のカウンタ値が0または1であれば変動パターンテーブルH10が、第2特別図柄保留カウンタ913のカウンタ値が2または3であれば変動パターンテーブルH11が、それぞれ選択される。すなわち、上記保留の状態とされている抽選処理の処理数が多いときは、上記特別図柄の変動表示に要する時間が上記抽選処理の処理数が少ないときの「1/2」未満となるように、上記特別図柄の変動表示が行われる。

【0401】

なお、図33、図35および図37における変動名称として、開放延長機能が作動していない場合には「連続演出2回（または3回）」と表示される一方で、開放延長機能が作動している場合には「連続演出・・・」と表示されていない。

【0402】

より具体的には、変動番号59～96の変動名称では、「連続演出・・・」の表示が省略されているだけで、実際には2回分の変動表示演出が行われる。そして、その擬似される2回目の変動表示演出において上記変動名称に対応したリーチ演出が行われる。後述する通り、開放延長機能が作動していない場合と開放延長機能が作動している場合とでは、互いに対応する変動パターンが用意されている（例えば変動番号49と変動番号79とが互いに対応する変動パターンである）。即ち、開放延長機能が作動していない場合と開放延長機能が作動している場合とで互いに対応する変動パターンは、演出表示装置115における表示態様としては互いに極似する（同一または極めて似た）表示態様となる。例えば、演出表示装置115に変動番号79の変動パターンが表示されるとき、当該演出表示装置115には、変動番号49の変動パターンと極似する表示態様である「連続演出2回・D楽曲リーチ・ノーマル外れ」が表示される。

【0403】

次に、ステップS1560の変動パターン決定処理について説明する。この変動パターン設定処理では、ステップS1520の当たり変動パターンテーブル設定処理、ステップS1540の高期待外れ変動パターン設定処理またはステップS1550の低期待外れ変動パターン設定処理で設定された変動パターンテーブルに基づいて、変動パターンが決定される。以下、設定された変動パターンテーブル毎に、変動パターン決定処理について説明する。

【0404】

すなわち、各変動パターンテーブルA1～A7、K1、K2、H1～H5には、総数「1000」の変動態様決定用乱数が、変動表示態様（変動名称）などを示す変動番号の別にそれぞれ対応付けられている。そして、上記変動パターンの決定に際しては、上記変動態様決定用乱数のうちの1つを取得し、該取得した変動態様決定用乱数に基づいて上記変動パターンテーブルA1～A7、K1、K2のうちの1つを決定するようにしている。

【0405】

したがって、設定された変動パターンテーブルがA1の場合、変動番号5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23のうちいずれかの変動パターンに、それぞれ、1000分の12, 1000分の24, 1000分の20, 1000分の64, 1000分の188, 1000分の112, 1000分の156, 1000分の92, 1000分の220, 1000分の112の確率で決定されることとなる。

【0406】

また、設定された変動パターンテーブルがA2の場合、変動番号26, 27, 29, 31, 33, 35, 37, 39, 40, 42, 44, 46, 48, 50, 52のうちいずれかの変動パターンに、それぞれ、1000分の24, 1000分の8, 1000分の60, 1000分の124, 1000分の72, 1000分の76, 1000分の64, 1000分の80, 1000分の8, 1000分の56, 1000分の120, 1000分の76, 1000分の76, 1000分の68, 1000分の88の確率で決定される。

【0407】

設定された変動パターンテーブルがA3の場合、常に変動番号55の変動パターンに決定され、設定された変動パターンテーブルがA4の場合、常に変動番号54の変動パターンに決定され、設定された変動パターンテーブルがK1の場合、常に変動番号53の変動パターンに決定される。

10

【0408】

設定された変動パターンテーブルがA5の場合、変動番号61, 62, 65, 67, 69, 72, 74, 75, 81, 84, 86, 96, 99のうちいずれかの変動パターンに、それぞれ、1000分の8, 1000分の8, 1000分の40, 1000分の140, 1000分の360, 1000分の20, 1000分の24, 1000分の36, 1000分の20, 1000分の20, 1000分の236, 1000分の80, 1000分の8の確率で決定される。

20

【0409】

設定された変動パターンテーブルがA6の場合、変動番号60, 64, 71, 73, 77, 80, 83, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94のうちいずれかの変動パターンに、それぞれ、1000分の8, 1000分の100, 1000分の100, 1000分の100, 1000分の160, 1000分の140, 1000分の160, 1000分の4, 1000分の8, 1000分の4, 1000分の8, 1000分の4, 1000分の8, 1000分の4, 1000分の192の確率で決定される。

30

【0410】

設定された変動パターンテーブルがA7の場合、常に変動番号98の変動パターンに決定され、設定された変動パターンテーブルがK2の場合、常に変動番号97の変動パターンに決定される。

【0411】

設定された変動パターンテーブルがH1の場合、変動番号4, 6, 22のうちいずれかの変動パターンに、それぞれ、1000分の716, 1000分の240, 1000分の44の確率で決定される。

【0412】

設定された変動パターンテーブルがH2の場合、変動番号10, 12, 14, 16, 18, 20のうちいずれかの変動パターンに、それぞれ、1000分の360, 1000分の200, 1000分の228, 1000分の88, 1000分の72, 1000分の52の確率で決定される。

40

【0413】

設定された変動パターンテーブルがH3の場合、変動番号4の変動パターンに1000分の920の確率で決定され、変動番号8の変動パターンに1000分の80の確率で決定される。

【0414】

設定された変動パターンテーブルがH4の場合、変動番号25, 28, 30, 32, 34, 36, 38, 41, 43, 45, 47, 49, 51のうちいずれかの変動パターンに、それぞれ、1000分の360, 1000分の140, 1000分の84, 1000分の64, 1000分の32, 1000分の28, 1000分の16, 1000分の108, 1000分の60, 1000分の48, 1000分の24, 1000分の24, 1000分の24の確率で決定される。

50

【0415】

設定された変動パターンテーブルがH5の場合、変動番号58, 59, 63, 66, 68, 70, 76, 78, 79, 82, 85のうちいずれかの変動パターンに、それぞれ、1000分の752, 1000分の124, 1000分の4, 1000分の28, 1000分の20, 1000分の16, 1000分の8, 1000分の8, 1000分の12, 1000分の4, 1000分の20, 1000分の4の確率で決定される。

【0416】

一方、設定された変動パターンテーブルがH6の場合には、常に変動番号24の変動パターンに決定される。即ち、連続演出抽選に当選しているの、常に、連続演出2回外れの変動パターンに決定されることとなる。

10

【0417】

また、設定された変動パターンテーブルがH7の場合も、常に変動番号1の変動パターンに決定される。また同じく、設定された変動パターンテーブルがH8の場合は、常に変動番号2の変動パターンに決定され、設定された変動パターンテーブルがH9の場合は、常に変動番号3の変動パターンに決定される。

【0418】

また、設定された変動パターンテーブルがH10の場合、常に変動番号56の変動パターンに決定され、設定された変動パターンテーブルがH11の場合、常に変動番号57の変動パターンに決定される。

【0419】

20

[変動中処理について]

次に、図38に基づいて、変動中処理について説明する。図38は、変動中処理の一例を示すフローチャートである。変動中処理では、先ず、特別図柄が変動中であるか否かを判断する(ステップS1801)。ここで、第1特別図柄表示器84および第2特別図柄表示器86のいずれかが変動中であれば変動中であると判断される。特別図柄が変動中 でなければ(ステップS1801におけるNO)、そのまま、変動中処理を終了する。

【0420】

ステップS1801において特別図柄が変動中であると判断すると(ステップS1801におけるYES)、ステップS1802に進み、変動時間が終了しているか否かを判断する。具体的には、変動パターン設定処理においてタイマにセットした変動時間が経過したか否かを判断する。ここで、変動時間が経過していなければ、変動時間が経過するまで待機する(ステップS1802におけるNO)。変動時間が経過すると(ステップS1802におけるYES)、特別図柄の変動を停止する(ステップS1803)。即ち、第1特別図柄表示器84または第2特別図柄表示器86のうち変動中の表示器において、第1特別図柄抽選手段900または第2特別図柄抽選手段910の抽選結果を導出表示する。

30

【0421】

特別図柄の変動を停止すると(ステップS1803)、複数の大当たり種別のうちいずれかの大当たりフラグがON状態であるか否かを判断する(ステップS1804)。即ち、今回の変動が停止して抽選結果が導出された結果、いずれかの大当たり遊技を開始するか否かを判断する。いずれかの大当たりフラグがON状態であると(ステップS1804におけるYES)、処理フラグを「3」に更新し(ステップS1805)、変動中処理を終了する。いずれの大当たりフラグもON状態でなければ(ステップS1804におけるNO)、次に小当たりフラグがON状態であるか否かを判断する(ステップS1806)。即ち、今回の変動が停止して抽選結果が導出された結果、小当たり遊技を開始するか否かを判断する。小当たりフラグがON状態であると(ステップS1806におけるYES)、処理フラグを「4」に更新し(ステップS1807)、変動中処理を終了する。小当たりフラグがON状態でなければ(ステップS1806におけるNO)、処理フラグを「0」に更新し(ステップS1808)、変動中処理を終了する。

40

【0422】

[大当たり遊技開始処理について]

50

次に、図 39 に基づいて、大当たり遊技開始処理について説明する。図 39 は、大当たり遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。この大当たり遊技開始処理では、先ず、確率変動機能が作動中であるか否かを判断する（ステップ S 2001）。上述のとおり、大当たり遊技が実行されているときは確変機能が作動しないため、確変機能が作動している場合には、確変機能の作動を停止して（ステップ S 2002）、ステップ S 2003 に進む。一方、ステップ S 2001 において確変機能が作動していないと判断すると（ステップ S 2001 における NO）、ステップ S 2002 をスキップしてステップ S 2003 に進む。

【0423】

ステップ S 2003 では、開放延長機能が作動中であるか否かを判断する。上述のとおり、大当たり遊技が実行されているときは開放延長機能が作動しないため、開放延長機能が作動している場合には、開放延長機能の作動を停止して（ステップ S 2004）、ステップ S 2005 に進む。一方、ステップ S 2003 において開放延長機能が作動していないと判断すると（ステップ S 2003 における NO）、ステップ S 2004 をスキップしてステップ S 2005 に進む。

【0424】

ステップ S 2005 では、長開放大当たりであるか否かを判断する。具体的には、第 1 長開放大当たりフラグ、第 2 長開放大当たりフラグおよび第 3 長開放大当たりフラグのうちいずれかのフラグが ON 状態であれば長開放大当たりであると判断し（ステップ S 2005 における YES）、長開放大当たり遊技時におけるラウンド回数（例えば 15 ラウンド）、1 ラウンド当たりの大当たり遊技用開閉装置 500 の最大開放時間（例えば 30 sec）および最大入賞数（例えば 9 球）をセットする（ステップ S 2006）。そして、その後、ステップ S 2008 に進んで処理フラグを「5」に更新し、大当たり遊技開始処理を終了する。

【0425】

一方、ステップ S 2005 において、第 1 短開放大当たりフラグおよび第 2 短開放大当たりのうちいずれかのフラグが ON 状態であれば長開放大当たりではなく短開放大当たりであると判断し（ステップ S 2005 における NO）、短開放大当たり遊技時におけるラウンド回数（例えば 2 ラウンド）、1 ラウンド当たりの大当たり遊技用開閉装置 500 の最大開放時間（例えば 0.6 sec）および最大入賞数（例えば 3 球）をセットし、ステップ S 2008 に進む。

【0426】

[小当たり遊技開始処理について]

次に、図 40 に基づいて、小当たり遊技開始処理について説明する。図 40 は、小当たり遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。この小当たり遊技開始処理では、先ず、小当たり遊技時における大当たり遊技用開閉装置 500 の開閉回数（例えば 2 回）、1 回当たりの大当たり遊技用開閉装置 500 の最大開放時間（例えば 0.6 sec）、最大入賞数（例えば 3 球）をセットする。その後、処理フラグを「6」に更新して小当たり遊技開始処理を終了する。

【0427】

[特別電動役物大当たり制御処理]

次に、図 41 に基づいて、特別電動役物大当たり制御処理について説明する。図 41 は、特別電動役物大当たり制御処理の一例を示すフローチャートである。特別電動役物大当たり制御処理においては、先ず、大当たり遊技用開閉装置 500 が開放中であるか否かを判断する（ステップ S 2401）。大当たり遊技用開閉装置 500 が開放中であれば（ステップ S 2401 における YES）、予めセットされた大当たり遊技用開閉装置 500 の最大開放時間が経過したか否かを判断する（ステップ S 2402）。具体的には、ステップ S 2006 またはステップ S 2007 においてセットされた最大開放時間が経過したか否かを判断する。大当たり遊技用開閉装置 500 の最大開放時間が経過したと判断すると（ステップ S 2402 における YES）、大当たり遊技用開閉装置 500 を閉鎖して（ス

テップ S 2 4 0 4)、ステップ S 2 4 0 5に進む。

【0 4 2 8】

ステップ S 2 4 0 2において大当たり遊技用開閉装置 5 0 0の開放時間が経過していなければ(ステップ S 2 4 0 2における N O)、予めセットされた最大入賞数の遊技球が大当たり遊技用開閉装置 5 0 0に受け入れられたか否かを判断する(ステップ S 2 4 0 3)。具体的には、開閉装置カウントセンサ 7 7 6によるカウント値が、ステップ S 2 0 0 6またはステップ S 2 0 0 7においてセットされた最大入賞数に達したか否かを判断する。大当たり遊技用開閉装置 5 0 0に最大入賞数の遊技球が受け入れられたと判断すると(ステップ S 2 4 0 3における Y E S)、ステップ S 2 4 0 4に進み、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0を閉鎖する。一方、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0に最大入賞数の遊技球が受け

10

【0 4 2 9】

ステップ S 2 4 0 5では、予めセットされたラウンド数に達したか否かを判断する(ステップ S 2 4 0 5)。具体的には、ステップ S 2 0 0 6またはステップ S 2 0 0 7においてセットされたラウンド数に達したか否かを判断する。ここで、予めセットされたラウンド数に達していれば(ステップ S 2 4 0 5における Y E S)ステップ S 2 4 0 7に進み、大当たりフラグ(第 1～第 3長開放大当たりフラグおよび第 1・第 2短開放大当たりフラグのうち O N状態となっているフラグ)を O F Fにする。一方、予めセットされたラウンド数に達していなければ(ステップ S 2 4 0 5における N O)、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0の開放処理を行い(ステップ S 2 4 0 6)、ステップ S 2 4 0 2に戻る。

20

【0 4 3 0】

なお、ステップ S 2 4 0 1において、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0が開放中でないと判断されると(ステップ S 2 4 0 1における N O)、ステップ S 2 4 0 5に進む。

【0 4 3 1】

ステップ S 2 4 0 7において大当たりフラグを O F Fにしたのち、確変機能を作動すべきか否かを判断し(ステップ S 2 4 0 8)、確変機能を作動すべきであれば確変機能の作動処理を行う(ステップ S 2 4 0 9)。具体的には、ステップ S 2 4 0 7において O F Fにされた大当たりフラグが、第 1長開放大当たりフラグ、第 2長開放大当たりフラグ、第 1短開放大当たりフラグおよび第 2短開放大当たりフラグのうちいずれかのフラグであれば、確変機能を作動する。即ち、これまで行われていた大当たり遊技が、第 1長開放大

30

【0 4 3 2】

次いで、開放延長機能を作動すべきか否かを判断し(ステップ S 2 4 1 0)、開放延長機能を作動すべきであれば開放延長機能の作動処理を行う(ステップ S 2 4 1 1)。その後、処理フラグを「0」に更新し(ステップ S 2 4 1 5)、特別役物大当たり制御処理を終了する。一方、ステップ S 2 4 1 0において開放延長機能を作動させないと判断された場合(ステップ S 2 4 1 0における N O)にも、ステップ S 2 4 1 5に進んで処理フラグを「0」に更新し、特別役物大当たり制御処理を終了する。

【0 4 3 3】

ところで、本実施形態では、開放延長機能を作動すべきか否かについて、当該大当たりが当選した際の遊技状態が重大な影響を及ぼす。

40

【0 4 3 4】

具体的には、外部通常遊技状態 Aまたは外部通常遊技状態 Bであるときに大当たりに当選して大当たり遊技が実行された場合であれば、ステップ S 2 4 0 7において O F Fとされた大当たりフラグが第 1長開放大当たりフラグまたは第 1短開放大当たりフラグであるときに限り、ステップ S 2 4 1 0において開放延長機能を作動すべきと判断される。一方、ステップ S 2 4 0 7において O F Fとされた大当たりフラグが第 2長開放大当たりフラグまたは第 2短開放大当たりフラグであるとき、ステップ S 2 4 0 8において確変機能を作動すべきと判断されるにも拘らず、ステップ S 2 4 1 0において開放延長機能を作動し

50

ない旨が判断される。

【0435】

また、外部有利遊技状態Aまたは外部有利遊技状態Bであるときに大当たりに当選して大当たり遊技が実行された場合であれば、ステップS2407においてOFFとされた大当たりフラグがいかなる種別の大当たりフラグであったとしても、ステップS2410において開放延長機能を作動すべきと判断される。即ち、ステップS2407においてOFFとされた大当たりフラグが、第1長開放大当たり、第2長開放大当たり、第1短開放大当たりおよび第2短開放大当たりのいずれであっても（第3長開放大当たりに当選した場合にステップS2410に進むことはあり得ない）、ステップS2410において開放延長機能を作動すべきと判断される。従って、一旦、第1長開放大当たり遊技または第1短開放大当たり遊技が実行されると、第3長開放大当たり遊技が実行されない限り、第2長開放大当たり遊技や第2短開放大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、外部有利遊技状態Bとなる。

10

【0436】

より厳密に言えば、上記ステップS2410の処理では、まず、大当たりフラグに基づいて、上記第1長開放大当たりおよび上記第1短開放大当たりのいずれかに当選したか否かの判断を行う。そしてこの結果、上記第1長開放大当たりおよび上記第1短開放大当たりのいずれかに当選した旨判断されれば、上記ステップS2411の処理において、開放延長機能を作動させることとなる。

【0437】

20

ただし、上記ステップS2410の処理では、上記第1長開放大当たりおよび上記第1短開放大当たりのいずれにも当選しておらず、上記第2長開放大当たりおよび上記第2短開放大当たりのいずれかに当選している旨判断される場合もある。このような場合には、該当する当たり（第2長開放大当たりまたは第2短開放大当たり）に当選した時点（大当たり遊技が行われる前の時点）で上記開放延長機能が作動していたか否かの判断をさらに行う。そしてこの結果、上記開放延長機能が作動していなかった旨判断されたときは（外部通常遊技状態Aまたは外部通常遊技状態B）、上記ステップS2411の処理に移行することなく（開放延長機能を作動させることなく）、処理フラグを「0」に更新した時点で（ステップS2415）、当該特別役物大当たり制御処理を終了する。一方、上記開放延長機能が作動していた旨判断されれば（外部有利遊技状態Aまたは外部有利遊技状態B）、上記ステップS2411の処理において、開放延長機能を作動させた後、処理フラグを「0」に更新した時点で（ステップS2415）、当該特別役物大当たり制御処理を終了することとなる。

30

【0438】

このような構成では、外部通常遊技状態Aまたは外部通常遊技状態Bにある限りは、上記第2長開放大当たりや、上記第2短開放大当たりは、あくまで「外部通常遊技状態に移行する契機となる当たり」でしかない。ただし、上記第1長開放大当たりおよび上記第1短開放大当たりのいずれかが当選されて開放延長機能が作動する遊技状態（外部有利遊技状態）に移行した後は、上記第2長開放大当たりや、上記第2短開放大当たりは、「外部有利遊技状態に移行する契機となる当たり（遊技者にとって最も有利度の高い当たり）」となり、その遊技価値が大きく変わるようになる。この意味では、上記第1長開放大当たりや、上記第1短開放大当たりは、「上記第2長開放大当たりおよび上記第2短開放大当たりとしての遊技価値を異ならしめる遊技状態に移行する契機となる当たり」とも言える。

40

【0439】

一方、この実施の形態では、上記ステップS2408において、確変機能を作動すべきでない当たり（第3長開放大当たり）に当選している旨判断されたときも（ステップS2408におけるNO）、該当する当たり（第3長開放大当たり）に当選した時点（大当たり遊技が行われる前の時点）で上記開放延長機能が作動していたか否かの判断を行うようにしている（ステップS2412）。そしてこの結果、上記開放延長機能が作動していな

50

かった旨判断されたときは（外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B）、その時点で上記処理フラグを「0」に更新する（ステップ S 2 4 1 5）。ただし、上記ステップ S 2 4 1 2 の処理において、開放延長機能が作動していた旨判断されたときは（外部有利遊技状態 A または外部有利遊技状態 B）、開放延長機能の作動処理を行う（ステップ S 2 4 1 3）。そしてこの後、開放延長機能の作動回数（例えば 1 0 0 回）を設定した時点で（ステップ S 2 4 1 4）、ステップ S 2 4 1 5 に進んで処理フラグを「0」に更新し、特別電動役物大当たり制御処理を終了する。

【0 4 4 0】

このような構成では、上記外部有利状態にあるときに上記第 3 長開放大当たりが当選されてしまったとしても、該当選に応じた大当たり遊技が行われた後、所定の期間内は、上記第 2 長開放大当たりや、上記第 2 短開放大当たりが、「外部有利遊技状態に移行する契機となる当たり（遊技者にとって最も有利度の高い当たり）」として機能する状態とされるようになる。

10

【0 4 4 1】

なお、外部通常遊技状態であるときに大当たりに当選して大当たり遊技が実行された場合であれば、ステップ S 2 4 0 7 において O F F とされた大当たりフラグがいかなる大当たりフラグであったとしても、ステップ S 2 4 1 2 において開放延長機能を作動すべきと判断されることはない（即ちステップ S 2 4 1 2 に続いてステップ S 2 4 1 5 に進む）。第 3 長開放大当たりに当選しない限りステップ S 2 4 1 2 に進むことはあり得ないからである。

20

【0 4 4 2】

一方、外部有利遊技状態であるときに大当たりに当選して大当たり遊技が実行された場合であれば、ステップ S 2 4 0 7 において O F F とされた大当たりフラグが第 3 長開放大当たりフラグであるときに、ステップ S 2 4 1 2 において開放延長機能を作動すべきと判断され、ステップ S 2 4 1 3 に進む。なお、ステップ S 2 4 0 7 において O F F とされた大当たりフラグが第 3 長開放大当たりフラグでなければステップ S 2 4 1 2 に進むことなく常にステップ S 2 4 0 9 に進むので、ステップ S 2 4 1 2 において N O と判断されることはあり得ない。

【0 4 4 3】

[特別電動役物小当たり制御処理]

30

次に、図 4 2 に基づいて、特別電動役物小当たり制御処理について説明する。図 4 2 は、特別電動役物小当たり制御処理の一例を示すフローチャートである。特別電動役物小当たり制御処理では、まず、ステップ S 2 2 0 1 においてセットされた最大入賞数の遊技球が大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 に入賞したか否かを判断する（ステップ S 2 5 0 1）。最大入賞数の遊技球が大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 に入賞していれば（ステップ S 2 5 0 1 における Y E S）、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が開閉中か否かを判断する（ステップ S 2 5 0 2）。大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が開閉中であれば（ステップ S 2 5 0 2 における Y E S）、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 を閉鎖して（ステップ S 2 5 0 3）、小当たりフラグを O F F 状態にする（ステップ S 2 5 0 9）。ステップ S 2 5 0 2 において大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が開放中でなければ（即ち閉鎖していれば）、ステップ S 2 5 0 9 に進み、小当たりフラグを O F F 状態にする。そして、その後、ステップ S 2 5 1 0 に進み、処理フラグを「0」に更新して、特別電動役物小当たり制御処理を終了する。

40

【0 4 4 4】

ステップ S 2 5 0 1 において最大入賞数の遊技球が大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 に入賞していないと判断すると、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が開放中であるか否かを判断する（ステップ S 2 5 0 4）。ここで、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が開放中であれば（ステップ S 2 5 0 4 における Y E S）、ステップ S 2 2 0 1 において予めセットされた開放時間が経過しているか否かを判断し（ステップ S 2 5 0 5）、開放時間が経過していれば（ステップ S 2 5 0 5 における Y E S）、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 を閉鎖する

50

(ステップS 2 5 0 6)。その後、大当たり遊技用開閉装置5 0 0の開閉回数が、ステップS 2 2 0 1において予めセットされた回数に達しているか否かを判断し(ステップS 2 5 0 7)、当該予めセットされた回数に達していれば(ステップS 2 5 0 7におけるYES)、小当たりフラグをOFFにした(ステップS 2 5 0 9)のち、処理フラグを「0」に更新する(ステップS 2 5 1 0)。ステップS 2 5 0 4において大当たり遊技用開閉装置5 0 0が開放中でないと判断すると(ステップS 2 5 0 4におけるNO)、ステップS 2 5 0 7に進む。

【0 4 4 5】

なお、ステップS 2 5 0 5において大当たり遊技用開閉装置5 0 0の開放時間が予め定めた時間を経過していないと判断したとき(ステップS 2 5 0 5におけるNO)、ステップS 2 5 0 1に戻る。また、ステップS 2 5 0 7において大当たり遊技用開閉装置5 0 0の開放回数が予め定めた回数に達していないと判断したとき(ステップS 2 5 0 7におけるNO)、大当たり遊技用開閉装置5 0 0を再び開放し(ステップS 2 5 0 8)、その後、ステップS 2 5 0 1に戻る。

10

【0 4 4 6】

このように、予めセットされた遊技球が大当たり遊技用開閉装置5 0 0に入賞したと判断すると(ステップS 2 5 0 1におけるYES)、ステップS 2 2 0 1において予めセットされた大当たり遊技用開閉装置5 0 0の開閉回数に達したか否かに拘らず、特別電動役物小当たり制御処理を終了する。

【0 4 4 7】

20

[遊技内容について]

次に、各遊技状態における遊技内容について図4 3～図4 8を参照して説明する。本実施形態のパチンコ機1では、外部通常遊技状態A、外部通常遊技状態B、外部有利遊技状態Aおよび外部有利遊技状態Bのいずれかに設定されることは上述した通りである。ただし、本実施形態のパチンコ機1では、外部的には、外部通常遊技状態Aおよび外部通常遊技状態Bのいずれかの状態にあるときは、それらいずれの状態にあるかにかかわらず、予め定められた単一(1つ)の遊技状態(イニシャル時の遊技状態でもある外部通常遊技状態)にあることが遊技者に淡々と示唆されるのみである。

【0 4 4 8】

各始動口6 0 0, 6 0 2, 6 0 4のうちいずれかに遊技球が入賞すると、第1特別図柄抽選手段9 0 0または第2特別図柄抽選手段9 1 0により特別図柄の抽選が行われる。当該抽選結果は、第1特別図柄表示器8 4または第2特別図柄表示器8 6に表示されると共に、演出表示装置1 1 5において装飾図柄1 1 5 3の停止図柄の組み合わせにより表示される。

30

【0 4 4 9】

図4 3～図4 8に示すように、演出表示装置1 1 5には、その中央領域に装飾図柄1 1 5 3が表示されるとともに、第1特別図柄対応図柄1 0 0 0と、第2特別図柄対応図柄1 0 0 2と、保留表示領域1 1 5 0とを有している。装飾図柄1 1 5 3は三つの図柄列からなり、遊技者から見て左側に表示される左図柄列1 1 5 3 a、遊技者から見て真ん中に表示される中図柄列1 1 5 3 b、および、遊技者から見て右側に表示される右図柄列1 1 5 3 cの3列の図柄列で構成されている。本実施形態では、装飾図柄1 1 5 3の各図柄列1 1 5 3 a～1 1 5 3 cには、1～8の複数図柄が順に配列されて表示される。これら複数の図柄のうち、3および7は赤で表示され、1、2、5および6はピンクで表示され、4および8は青で表示される。以下、赤で表示される図柄を特定図柄、ピンクで表示される図柄を準特定図柄、青で表示される図柄を非特定図柄と称する。

40

【0 4 5 0】

また、保留表示領域1 1 5 0は、演出表示装置1 1 5における下部領域に配置されており、第1の保留表示領域1 1 5 1と第2の保留表示領域1 1 5 2とを互いに隣接するような態様で有している。第1の保留表示領域1 1 5 1は、左右方向に一行に配列された第1の保留記憶表示部1 1 5 1 a～第4の保留記憶表示部1 1 5 1 dの4つの保留記憶表示部

50

を有している。第2の保留表示領域1152は、左右方向に一例に配列された第5の保留記憶表示部1152a～第8の保留記憶表示部1152dの4つの保留記憶表示部を有している。即ち、第1の保留表示領域1151の保留記憶表示部および第2の保留表示領域1152の保留記憶表示部の和と第1特別図柄保留カウンタ903による保留の上限値（第1所定数）および第2特別図柄保留カウンタ913による保留の上限値（第2所定数）の和とが同数である。さらに具体的に言えば、第1の保留表示領域1151の保留記憶表示部の数と第1所定数とが同じであり、且つ第2の保留表示領域1152の保留表示部の数と第2所定数とが同じである。本実施形態では、第1の保留表示領域1151の保留記憶表示部の数（第1所定数）および第2の保留表示領域1152の保留記憶表示部の数（第1所定数）は、ともに保留消化前を基準として「4つ」（保留消化後を基準として「3つ」）である。

10

【0451】

また、第1の保留記憶表示部1151a、第2の保留記憶表示部1151b、第3の保留記憶表示部1151c、第4の保留記憶表示部1151d、第5の保留記憶表示部1152a、第6の保留記憶表示部1152b、第7の保留記憶表示部1152cおよび第8の保留記憶表示部1152dは、この順で左右方向に規則的に並んでおり、共通図柄表示領域115cへの導出は、このように並んだ順序で導出される。すなわち、先頭の保留（第1の保留記憶表示部1151aに対応する保留）から順に末尾の保留（例えば、第8の保留記憶表示部1152d）まで、各保留記憶表示部に対応する抽選の保留がその保留順に導出されることになる。これにより、共通図柄表示領域115cに導出される順序を明確に把握することができる。

20

【0452】

第1の保留表示領域1151の各保留記憶表示部1151a～1151dは、第1特別図柄保留カウンタ903によって保留可能であることを示す第1の表示態様、第2特別図柄保留カウンタ913によって保留されていることを示す第2の表示態様、第1特別図柄保留カウンタ903によって保留されていることを示す第3の表示態様のうちいずれかの表示態様で表示される。

【0453】

第2の保留表示領域1152の各保留記憶表示部1152a～1152dは、第1の表示態様、第2の表示態様および第3の表示態様のいずれかの表示態様で表示可能であると共に、第1特別図柄保留カウンタ903および第2特別図柄保留カウンタ913における保留数に関わる情報を非表示とされる場合もある。

30

【0454】

各表示態様について説明すると、例えば図44において、第1の保留記憶表示部1151a、第2の保留記憶表示部1151bおよび第4の保留記憶表示部1151dの表示態様が第3の表示態様であり、第3の保留記憶表示部1151cおよび第5の保留記憶表示部1152aの表示態様が第2の表示態様であり、第6の保留記憶表示部1152bの表示態様が第1の表示態様である。なお、第7の保留記憶表示部1152cおよび第8の保留記憶表示部1152dの表示態様は、非表示となっている。

【0455】

本実施形態では、第1の表示態様は枠（枠内は灰色）が表示され、第1特別図柄保留カウンタ903によって保留可能であることを意味している。第2の表示態様は赤色のキャラクタ（ここでは、UFOを模したキャラクタ）が表示され、第2特別図柄保留カウンタ913によって保留されていることを意味している。第3の表示態様は青色のキャラクタ（ここでは、第2の表示態様よりも小さいサイズのUFOを模したキャラクタ）が表示され、第1特別図柄保留カウンタ903によって保留されていることを意味している。このように、第1特別図柄保留カウンタ903によって保留されていることを意味する表示態様と第2特別図柄保留カウンタ913によって保留されていることを意味する表示態様とで、表示態様が異なっている。

40

【0456】

50

ここで、図43は外部通常遊技状態（外部通常遊技状態Aまたは外部通常遊技状態B）において演出表示装置115に表示される画像を示す図であって、（a）は背景画像がドーム球場、（b）は背景画像が客船、（c）は背景画像が夜景、の画像である。外部通常遊技状態のときは、図43（a）～（c）のうちいずれかの画像にランダムに選択決定される。なお、操作ボタン327によって図43（a）～（c）のうちいずれかの画像に選択決定できるようにしても良い。これにより、遊技者の所望の画像が演出表示装置115に表示されることとなり、興趣の低下を抑制できる。

【0457】

外部通常遊技状態において、第1特別図柄抽選手段900または第2特別図柄抽選手段910による抽選処理（以下、単に「特別図柄抽選処理」と称する）にて第1長開放大当たり、第2長開放大当たりまたは第3長開放大当たりに当選すると、装飾図柄1153の各図柄列1153a～1153cが縦方向にスクロール変動し、その後、ゾロ目（三つの図柄列1153a～1153cが同じ図柄となること）で停止表示される。

10

【0458】

なお、特別図柄抽選処理の結果は、装飾図柄1153のみでなく、演出表示装置115に表示される画像の右下にも特別図柄対応図柄1000、1002として表示される。ここで、第1特別図柄抽選手段900による抽選結果は第1特別図柄対応図柄1000として表示され、第2特別図柄抽選手段910による抽選結果は第2特別図柄対応図柄1002として表示される。

【0459】

20

上記特別図柄抽選処理の結果が第1長開放大当たりであるとき、装飾図柄1153（図柄列1153a～1153c）は、特定図柄、準特定図柄または非特定図柄のゾロ目で停止表示され、その後、第1長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が実行される。当該長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態は、特別図柄抽選処理にて大当たりに当選するまで、外部有利遊技状態Bとなる。なお、詳細は後述するが、外部通常遊技状態時における特別図柄抽選処理の結果が第1長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのち、遊技者に大きな利益がもたらされる可能性がある有利な「昇格モード」に突入する。

【0460】

一方、上記特別図柄抽選処理の結果が第2長開放大当たりまたは第3長開放大当たりであるとき、装飾図柄1153（図柄列1153a～1153c）は、準特定図柄または非特定図柄のゾロ目で停止表示され（特定図柄のゾロ目で停止表示されることはない）、その後、第2長開放大当たりまたは第3長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が実行される。

30

【0461】

特別図柄抽選処理の結果が第2長開放大当たりであったことにに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態は、外部通常遊技状態Bとなる。特別図柄抽選処理の結果が第3長開放大当たりであったことにに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態は、外部通常遊技状態Aである。換言すれば、特別図柄抽選処理の結果が第2長開放大当たりであったとき、および、特別図柄抽選処理の結果が第3長開放大当たりであったとき、のいずれの場合であっても、これらの大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの外部遊技状態は、図43に示したような、上記イニシャル時にも現れる通常外部遊技状態となる。従って、遊技者は、自己にとって有利でない遊技状態であると判断して遊技を行うこととなる。

40

【0462】

このように、外部通常遊技状態にて演出表示装置115に表示された装飾図柄1153（図柄列1153a～1153c）が特定図柄のゾロ目であれば、その時点で第1長開放大当たりに当選したことを把握できる。これにより、第1長開放大当たり遊技終了後の遊技状態が外部有利遊技状態Bとなる（即ち昇格モードに突入する）ことを把握できるので、遊技者に大きな期待感を与えることができ、興趣の低下を抑制できる。

50

【0463】

一方、外部通常遊技状態にて演出表示装置115に表示された装飾図柄1153（図柄列1153a～1153c）が準特定図柄または非特定図柄であれば、この段階ではいずれの大当たりに当選したのかを把握することはできない。ただし、演出表示装置115に表示された装飾図柄1153（図柄列1153a～1153c）が準特定図柄または非特定図柄であったとしても、第1長開放大当たりには当選していれば、大当たり遊技中または大当たり遊技が終了したのちに第1長開放大当たりであったことが報知される。従って、遊技者は、「昇格モード」に突入するのではないかといった期待感を抱きながら大当たり遊技を実行することとなるので、単調となりがちな大当たり遊技中における興趣の低下を抑制できる。

10

【0464】

また、遊技状態に拘らず特別図柄抽選処理の結果が第1短開放大当たり、第2短開放大当たりまたは小当たりであるとき、本実施形態では、演出表示装置115においてゾロ目が表示されずにチャンス目が表示される。上記特別図柄抽選処理の結果が第1短開放大当たりであれば、第1短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技を実行し、当該短開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態が外部有利遊技状態Bとなる（開放延長機能が作動することにより、第1短開放大当たりであったことが把握できる）。上記特別図柄抽選処理の結果が第1短開放大当たりであったことに基づく短開放大当たり遊技が終了したのち、「昇格モード」に突入する。

20

【0465】

一方、上記特別図柄抽選処理の結果が第2短開放大当たりであれば、当該第2短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技を実行し、当該短開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態が外部通常遊技状態Bとなる。また、特別図柄抽選処理の結果が小当たりであれば小当たり遊技を実行する。なお、当該小当たり遊技の実行は条件装置の作動が条件ではないので、小当たり遊技が実行されても遊技状態は変更しない。例えば、外部通常遊技状態Aであるときに小当たりには当選した場合には小当たり遊技の終了後も外部通常遊技状態Aのままであり、外部通常遊技状態Bであるときに小当たりには当選した場合には小当たり遊技の終了後も外部通常遊技状態Bのままである。

30

【0466】

一方、外部通常遊技状態であるときに特別図柄抽選処理の結果が第2短開放大当たりまたは小当たりであれば、当該第2短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技または当該小当たりに基づく小当たり遊技が終了した後の遊技状態は、いずれも外部通常遊技状態となり、一对の可動片606の動作が促進態様に制御されることもない。このため、遊技者から見れば、遊技状態に変化はないように見える。

【0467】

なお、上述した図柄乱数の乱数幅に対する第1長開放大当たりの乱数の数、第2長開放大当たりの乱数の数、第3長開放大当たりの乱数の数、第1短開放大当たりの乱数の数および第2短開放大当たりの数に基づけば、外部通常遊技状態であるときに「昇格モードに突入する確率」は、概ね3分の1である。なお、『外部通常遊技状態であるときに「昇格モード」に突入する確率』とは、外部通常遊技状態であるときに「昇格モードに移行する契機となるチャンス当たりの当たり分配率」のことであり、具体的には、外部通常遊技状態における特別図柄の抽選処理にて大当たり遊技に当選し、当該大当たり遊技への当選に基づく大当たり遊技が終了したのちに「昇格モード」に突入する確率が、大当たり遊技が実行される回数のうち概ね3分の1であることを意味する。

40

【0468】

外部通常遊技状態において第2長開放大当たりまたは第3長開放大当たりに当選すると、当該第2長開放大当たりまたは当該第3長開放大当たりへの当選に基づく長開放大当たり遊技が終了したのちは、いずれも外部通常遊技状態となる。ただし、このときの当選種別が第2長開放大当たりであれば、当該第2長開放大当たり遊技終了後の遊技状態は外部通常遊技状態Bとなり、第3長開放大当たりであれば、当該第3長開放大当たり遊技終了

50

後の遊技状態は外部通常遊技状態 A となる。

【0469】

このように、外部通常遊技状態において第2長開放大当たりおよび第3長開放大当たりのいずれかに当選したときは、いずれの当選種別であったとしても、該当する当たりに応じた大当たり遊技が終了したのち、再び外部通常遊技状態となり、外部通常遊技状態である旨を示す演出画像が演出表示装置115に再度表示されることとなる。さらに、本実施形態のパチンコ機1には、遊技状態を常時表示する状態報知ランプ（例えば、抽選処理が行われるとき、確変機能が作動しているか否かを表示するランプ）も設けられていない。従って、遊技者は、内部的に外部通常遊技状態Aおよび外部通常遊技状態Bのいずれであっても、自己に有利でない遊技状態（イニシャル時にも現れる遊技状態）であると判断して遊技を行うこととなる。換言すれば、遊技者は、上記一对の可動片606が動作するときの動作態様が上記イニシャル時と同様であることから、上記イニシャル時から遊技状態に変化はなく、上記大当たりの当選確率も上記イニシャル時に採用される当選確率A（第1の確率）と同様だろうと判断して遊技を行うこととなる。

10

【0470】

ただし、上述した図柄乱数の乱数幅に対する第2長開放大当たりの乱数の数（第2長開放大当たりの当たり分配率）、および第3長開放大当たりの乱数の数（第3長開放大当たりの当たり分配率）に基づけば、外部通常遊技状態において、上記第2長開放大当たりに当選する確率（第2長開放大当たりの当たり分配率）と、第3長開放大当たりに当選する確率（第3長開放大当たりの当たり分配率）とは同等程度（概ね2対3）とされている。このような構成によれば、第2長開放大当たりおよび第3長開放大当たりのいずれかの当選によって上記外部通常遊技状態に連続して移行されたときは、上記イニシャル時にも採用される当選確率A（第1の確率）をもって抽選処理が行われるときと、該当選確率Aよりも高確率とされた当選確率B（第2の確率）をもって抽選処理が行われるときとで同一の遊技状態にあることが遊技者に示唆される状況のもとで、これら当選確率Aおよび当選確率Bの二重標準をもって上記大当たりについての抽選処理が行われることとなる。したがって、遊技者は、このようなイニシャル時と同様の外部通常遊技状態に連続して移行したにもかかわらず、前回の大当たり遊技が行われてから少ない抽選回数の中に上記大当たりが当選されるサプライズ当たり（予想外大当たり）、ひいてはいわゆる大当たりの連荘を享受し易くなる。

20

30

【0471】

ちなみに、図44は、外部通常遊技状態にあるときに上記演出表示装置115に現れる演出態様の一態様を示す画像であり、例えば、第2長開放大当たりおよび第3長開放大当たりのいずれかの当選によって外部通常遊技状態に連続して移行したときなどに上記演出表示装置115に現れるものである。この画像では、背景画像がドーム球場となっており、装飾図柄1153（図柄列1153a～1153c）は、縦方向にスクロール変動を行う。このように、外部通常遊技状態にある限りは、内部の遊技状態にかかわらず、予め定められた単一（1つ）の遊技状態（上記イニシャル時にも採用される外部通常遊技状態）にあることが遊技者に淡々と示唆される。

【0472】

40

なお、本実施形態では、第2長開放大当たりまたは第3長開放大当たりへの当選に基づく長開放大当たり遊技が終了したのち、特別図柄抽選処理が最大50回行われるまで図44に示す画像が表示される。そして、特別図柄抽選処理の結果が50回行われる間に大当たり遊技が発生しなければ、図44に示す画像が表示されたのち、図43（a）～（c）のうちいずれかの画像が表示される。

【0473】

ところで、上述した図柄乱数の乱数幅に対する第2長開放大当たりの乱数の数および図柄乱数の乱数幅に対する第3長開放大当たりの数に基づけば、第2長開放大当たりに基づく大当たり遊技と第3長開放大当たり遊技との比率は概ね2対3となる（即ち、第2長開放大当たりまたは第3長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技

50

状態は、外部通常遊技状態 A である場合と外部通常遊技状態 B になる場合との比率が概ね 3 対 2 となる）。従って、第 2 長開放大当たりまたは第 3 長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態において、特別図柄の変動が数 10 回転行われるまでの間に大当たりに当選する頻度が高くなり、所謂数珠連なりで大当たり遊技が実行されうることとなる。なお、外部通常遊技状態 B であれば特別図柄の変動が数 10 回転行われるまでの間に極めて高い頻度で大当たりに当選することは言うまでもないが、仮に外部通常遊技状態 A であったとしても、本実施形態における外部通常遊技状態 A 時の大当たりへの当選確率上、特別図柄の変動が数 10 回転行われるまでの間に大当たりに当選する可能性がある。

【0474】

10

一方、遊技者は確変機能が作動しない外部通常遊技状態 A であることを前提として遊技を行っているので、第 2 長開放大当たりまたは第 3 長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのち数 10 回転といった、確変機能が作動しない外部通常遊技状態 A 時における大当たりの当選確率と比較して早い段階で数珠連なりで大当たりに当選することは遊技者にとって予想外のことである。このように予想外に大当たりに当選すると（以下、このような大当たりを「予想外大当たり」と称する）、遊技者は自らに“ツキ（幸運であること）”があると思い込み、気分良く遊技を行うことができ、興趣の低下を抑制できる。

【0475】

20

このような予想外大当たりは、第 2 長開放大当たりまたは第 3 長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態がいかにも確変機能が作動しない遊技状態であるように見せつつも、実際には確変機能が作動する外部通常遊技状態 B の場合を積極的に（外部通常遊技状態 B と同程度に）存在させることにより発生するものである。従って、確変機能が作動しない外部通常遊技状態 A 時における大当たりの当選確率のみに頼った単なる偶然により数珠連なりで大当たり遊技が実行されるわけではなく、意図的に比較的高い頻度で数珠連なりで大当たりに当選しうるので、興趣の低下を抑制できる。しかも、第 2 長開放大当たりまたは第 3 長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちに予想外大当たりとなる可能性があるにも拘らず、その逆、即ち特別図柄の変動回数が例えば何千回転といった所謂ハマリに陥る遊技状態に意図的に設定されることもないので（ただし、所謂ハマリに偶然陥る可能性は確率上ありうる）、遊技続行の意欲が失われることがなく、興趣の低下を抑制できる。

30

【0476】

言い換えれば、第 2 長開放大当たりまたは第 3 長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの外部通常遊技状態では、インシャル時に採用される当選確率 A と、該当選確率 A よりも高い確率とされた当選確率 B と、の 2 つの当選確率のいずれかを同等程度でもって（当選確率 A と当選確率 B との二重標準によって）上記大当たりについての抽選処理が実行される。そのため、この外部通常遊技状態が繰り返される場合であっても、少なくとも外部通常遊技状態 A と同じ当選確率 A が維持されることから、長期間に亘って大当たりに当選しない状態に陥る事態が排除され、かつ、大当たりに当選しやすい当選確率 B によって外部通常遊技状態に大当たりへの当選しやすさに変化（所謂、波）をもたせることができる。態に大当たりへの当選しやすさに変化（所謂、波）をもたせることができる。

40

【0477】

また、外部通常遊技状態に移行する契機となる第 2 長開放大当たりおよび第 3 長開放大当たりへの各々への当選確率がこのように同程度となるようにすれば、外部通常遊技状態において当選確率 B をもって大当たり抽選処理が実行される期待度が高くなる。言い換えれば、外部通常遊技状態において当選確率 A が採用される割合と当選確率 B が採用される割合を考慮すると、外部通常遊技状態で期待される当選確率（平均確率）は当選確率 A よりも大幅に高くなるため、遊技者の外部通常遊技状態に期待感が一層高まる。

【0478】

50

[タイムリミットモードについて]

本実施形態のパチンコ機1では、外部通常遊技状態において第2短開放大当たりまたは小当たりに当選したとき、第2短開放大当たり当選に基づく短開放大当たり遊技または小当たり当選に基づく小当たり遊技が終了したのち、「タイムリミットモード」に突入する。

【0479】

図45はタイムリミットモードにおいて演出表示装置115に表示される画像を示す図である。この「タイムリミットモード」では、図45に示すように、演出表示装置115に8文字のアルファベットが8文字表示される。タイムリミットモードに突入したとき、全てのアルファベットが黒抜き表示され、遊技の進行に応じて部分的に着色表示される。図45では、「I」、「K」、「A」および「D」が黒抜き表示であり、「P」、「N」、「L」および「Y」が着色表示である。タイムリミットモードでは、遊技の進行に応じて当該アルファベットの黒抜き表示が着色表示に変更されていき、予め示された限られた一定の時間内で8文字全てのアルファベットが着色表示に変わると、大当たり遊技が開始される。なお、このタイムリミットモードにおいて、装飾図柄1153（図柄列1153a～1153c）は、図45のように縦方向にスクロール変動を行う。

10

【0480】

確変機能および開放延長機能の両方とも作動しない外部通常遊技状態Aにおいて第2短開放大当たりまたは小当たりに当選したことによって「タイムリミットモード」に突入すると、このタイムリミットモードにおける遊技状態は、外部通常遊技状態Aである場合と外部通常遊技状態Bである場合とがある。上述した当否判定用乱数の乱数幅に対する大当たりの乱数の数、図柄乱数の乱数幅に対する第2短開放大当たりおよび当否判定用乱数の乱数幅に対する小当たりの乱数の数に基づけば、外部通常遊技状態Aにおける第2短開放大当たりへの当選確率と小当たりへの当選確率との比率が1対19となる。

20

【0481】

一方、外部通常遊技状態Bにおいて第2短開放大当たりまたは小当たりに当選したことによって「タイムリミットモード」に突入した場合には、このときの遊技状態は常に外部通常遊技状態Bとなる。小当たりは条件装置の作動を伴う当たりではないので、外部通常遊技状態Bにおいて小当たりに当選しても外部通常遊技状態Bが継続するからである。

【0482】

ところで、「タイムリミットモード」における遊技状態は外部通常遊技状態Aの場合と外部通常遊技状態Bの場合とがあるものの、いずれも、遊技者からは単に外部通常遊技状態とでしか認識できない遊技状態である。ただし、外部通常遊技状態Aにおいて第2長開放大当たりまたは第3長開放大当たりに当選し、当該第2長開放大当たりまたは当該第3長開放大当たりへの当選に基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態のように、いかにも確変機能が作動しない遊技状態であると遊技者に思わせるのではなく、上述のように、一定の限られた時間内に所定の事項（本実施形態では、8文字全てのアルファベットについての黒抜き表示部分が着色表示されるといった事項）が達成されると大当たり遊技が開始されるといったように、ある程度の期待感を遊技者に与えている。しかも、小当たりへの当選確率は大当たりへの当選確率よりも高いため、比較的高い頻度で「タイム

30

40

【0483】

なお、外部的には、8文字全てのアルファベットについての黒抜き表示部分が着色表示されると大当たり遊技が開始するが、内部的には、大当たりに当選したときに、8文字全てのアルファベットについて着色表示するといった処理を行っている。従って、外部通常遊技状態Bであるときは、外部通常遊技状態Aであるときよりも、黒抜き表示のアルファベットよりも着色表示のアルファベットの方が多くなるようにして、遊技者に期待感を与えている。

【0484】

また、本実施形態では、「タイムリミットモード」に突入すると、演出表示装置115

50

の左下の領域に、「タイムリミットモード」の残り時間を示すタイマ1004が表示される。ここで、「タイムリミットモード」の時間は、遊技状態が外部通常遊技状態Aであるか外部通常遊技状態Bであるかに拘らず一定時間（本実施形態では3分間）である。1分間当たりの特別図柄の変動回数は平均して5回程度なので、「タイムリミットモード」における特別図柄の変動回数は15回程度となる（リーチ演出など、特別図柄の変動時間が長い変動表示が行われるとさらに変動回数が少なくなる）。この15回という回数は、外部通常遊技状態Bにおける大当たりへの当選確率の逆数の半分以下である。

【0485】

このように、「タイムリミットモード」では、上記第2短開放大当たりの当選によって、上記イニシャル時に採用される大当たりの当選確率Aよりも高い確率とされた当選確率Bをもって上記大当たりについての抽選処理が行われるか、上記小当たりの当選によって、該当選時の外部通常遊技状態が維持される状況のもとでの抽選処理が行われるようになる。即ち、上記第2短開放大当たりの当選によって、上記当選確率Bをもって抽選処理が行われる遊技状態に移行されている場合があることから、「タイムリミットモード」中の大当たりへの期待度を好適に確保することができるようになり、ひいては「タイムリミットモード」中での遊技の興趣の低下を抑制することができるようになる。

【0486】

またさらに、この実施の形態では、上述の通り、外部通常遊技状態に連続して移行されたときは、イニシャル時に採用される当選確率Aと、該当選確率Aよりも高い確率とされた当選確率Bとの2つの当選確率のいずれかを同等程度（当選確率Aと当選確率Bとを二重標準）で採用するとともに、当選確率Aをもって抽選処理を行うときと当選確率Bをもって抽選処理を行うときとにかかわらず予め定められた単一（1つ）の遊技状態にあることが遊技者に示唆される状況のもとで、当該抽選処理をそれら当選確率Aおよび当選確率Bのいずれかをもちて行うようにしている。したがって、上記第2短開放大当たりの当選、および上記小当たりの当選のいずれを契機として「タイムリミットモード」に突入したとしても、上記当選確率Aのみをもって上記抽選処理が行われることが遊技者から見て確定されている場合と比較すれば、大当たり期待度を飛躍的に高くすることが可能となる。

【0487】

ところで、「タイムリミットモード」における遊技状態が外部通常遊技状態Bであったとき、「タイムリミットモード」中に大当たりに当選しなかったとしても、遊技状態は外部通常遊技状態Bのままである。即ち、「タイムリミットモード」において、8文字全てのアルファベットについての黒抜き表示部分が着色表示されることがないまま当該「タイムリミットモード」が終了してしまっても確変機能は作動したままなので、比較的早い段階で大当たり遊技が発生しうることとなる。

【0488】

本実施形態では、「タイムリミットモード」における遊技状態が仮に外部通常遊技状態Bであったとしても、「タイムリミットモード」にて大当たりに当選するとは限らない。即ち、「タイムリミットモード」における特別図柄の変動回数は上述のとおり15回程度であるのに対し、外部通常遊技状態Bにおける大当たり当選確率の逆数が15の倍以上となっている。即ち、「タイムリミットモード」が外部通常遊技状態Bであったことを前提としても、「タイムリミットモード」にて大当たりに当選する確率は半分以下である。これにより、遊技者に一旦は落胆させるものの復活して大当たり当選したように思わせることができ、遊技者に一層の喜びを与えることができ、興趣の低下を抑制できる。しかも、「タイムリミットモード」が終了すると、たとえば外部通常遊技状態Bであったとしても演出表示装置115の背景画像等、外部的には外部通常遊技状態Aの場合と極似する態様となっているので、「タイムリミットモード」が終了したときに、遊技者に大きな落胆を与えることができる。この落胆の度合いが大きいほど、相対的に早い段階で大当たり遊技が発生したときの喜びが大きくなるので、より一層、興趣の低下を抑制できる。

【0489】

また、「タイムリミットモード」には、小当たりのみならず第2短開放大当たりに当選

しても突入するようにしているので、従来のような単なる演出のみにすぎない所謂ミッションモードとは異なり、「タイムリミットモード」において大当たりに当選する期待度を向上させることができる。さらに、本実施形態では、第2長開放大当たりに当選したのちの外部通常遊技状態（即ち外部通常遊技状態B）において小当たりに当選しても「タイムリミットモード」に突入する。この場合、「タイムリミットモード」では、第2長開放大当たりに基づいて確変機能が作動していることから、大当たりに極めて当選しやすい。これにより、「タイムリミットモード」において大当たりに当選する期待度を一層向上させることができる。

【0490】

「タイムリミットモード」では、先述と同様に、確変機能が未作動となる当選確率Aと、確変機能が作動する当選確率Bと、の2つの当選確率（二重標準）のいずれかをもって大当たり抽選処理が実行される。そして、「タイムリミットモード」において当選確率Bをもって大当たり抽選処理が実行される期待度を高めるため、第2短開放大当たりに当選すると「タイムリミットモード」に突入するようにした。ただし、第2短開放大当たりのような、「大当たりに当選したにもかかわらず遊技者に対して定量の遊技球の払い出しが促されない当たり」は、大当たりとしての価値の低さが遊技者に認識されつつあり、これの改善が要望されている。

【0491】

この点、後述するが、この実施の形態では、「大当たりに当選したにもかかわらず遊技者に対して定量の遊技球の払い出しが促されない当たり」である上記第1短開放大当たりに当選したときは、上記第2長開放大当たりがいわゆる確変大当たり（いわゆる確率変動機能といわれる時短機能とが付与される当たりであり、遊技者にとって最も価値の高い当たり）として機能するようになる昇格モードに移行させるようにしている。このような昇格モードでは、上述の外部通常遊技状態にあるときよりもいわゆる確変大当たりが当選されやすくなることから（この意味では、「いわゆる確変大当たり」だけの当選確率で見れば該当選確率がより高い当選確率に変更されたモード、ともいえる）、遊技者は、定量の遊技球の払い出しを促すだけの単なる出玉当たりに当選されることよりも、このような昇格モードへの移行を主目的とした第1短開放大当たりに当選されることを狙って遊技するようになる。これにより、「大当たりに当選したにもかかわらず遊技者に対して定量の遊技球の払い出しが促されない当たり」としての価値が高められるようになり、上記第2短開放大当たりに当選したときも含めて、定量の遊技球の払い出しを促す出玉当たりに当選しなかったときの遊技の興趣の低下を抑制することができるようになる。即ち、定量の遊技球の払い出しを促す出玉当たりにどれだけ当選することができるか、といった単調な遊技だけでなく、新たな遊技を提供することもできるようになる。

【0492】

ところで、「タイムリミットモード」は、外部通常遊技状態Aにおいて第2長開放大当たりまたは第3長開放大当たりに当選し、当該第2長開放大当たりまたは当該第3長開放大当たりへの当選に基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの外部通常遊技状態から突入する場合もある。このとき、大当たり遊技が終了してから「タイムリミットモード」に突入するまでの特別図柄の変動回数と、「タイムリミットモード」における特別図柄の変動回数と、の和が50回に満たない場合がある。例えば、大当たり遊技が終了してから「タイムリミットモード」に突入するまでに例えば特別図柄の変動表示が10回行われたのちに「タイムリミットモード」に突入したような場合、「タイムリミットモード」に突入するまでの特別図柄の変動回数と、「タイムリミットモード」における特別図柄の変動回数と、の和が概ね25回となる。このような場合には、「タイムリミットモード」が終了したとき、外部通常遊技状態Aであるか外部通常遊技状態Bであるかに拘らず、演出表示装置115に表示される画像は、図43（a）～（c）のうちいずれかの画像となり、図44に再び戻ることはない。これにより、外部通常遊技状態Aにおいて第2長開放大当たりまたは第3長開放大当たりに当選し、当該第2長開放大当たりまたは当該第3長開放大当たりへの当選に基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態から「タイムリ

ミットモード」に突入したとき、外部通常遊技状態Aにおいて第2長開放大当たりまたは第3長開放大当たりに当選し、当該第2長開放大当たりまたは当該第3長開放大当たりへの当選に基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態における特別図柄の変動回数を記憶する処理が不要となり、表示装置制御基板816に搭載されたCPU832の負荷を軽減できる。

【0493】

[昇格モードについて]

次に、外部有利遊技状態B、即ち「昇格モード」における遊技内容について説明する。本来であれば開放延長機能の作動を伴わない大当たり（即ち、外部通常遊技状態Aにおける特別図柄抽選処理にて当選したとしても、大当たり遊技終了後に開放延長機能が作動することがない大当たり）に当選したとしても、「昇格モード」では、大当たり遊技終了後に開放延長機能が作動する。

10

【0494】

なお、上述のとおり、「昇格モード」は、外部通常遊技状態時において、特別図柄抽選処理の結果が第1長開放大当たりまたは第1短開放大当たりであったときに、当該第1長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技または当該第1短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態のことである（即ち外部有利遊技状態Bのことである）。第1長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちに突入した昇格モードと、第1短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したのちに突入した昇格モードと、では、演出表示装置115に表示される背景画像が異なる。

20

【0495】

ここで、図46は、第1長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのち昇格モードに突入した場合に演出表示装置115に表示される画像を示す図である。図46によれば、第1長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの昇格モードでは、演出表示装置115において、背景画像として宇宙空間を想起させる図が表示される。また、装飾図柄1153（図柄列1153a～1153c）を構成する各図柄は、キャラクターが描かれたカード状の表示に付されて表示され、スクロール変動に代えて、表面と裏面とを交互に表示させることによって図柄を変動させる回転変動が行われる。

【0496】

図47は、第1短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したのち昇格モードに突入した場合に演出表示装置に表示される画像を示す図である。図47によれば、第1短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したのちの昇格モードでは、演出表示装置115において、黒っぽい背景画像にキャラクターのシルエットが表示される（キャラクターのシルエットは装飾図柄1153の背後に表示されるため図46では視認し難い）。また、装飾図柄1153（図柄列1153a～1153c）を構成する各図柄は、キャラクターが描かれたカード状の表示に付されて表示され、スクロール変動する。

30

【0497】

このように、「昇格モード」において演出表示装置115に表示される画像は、外部通常遊技状態において演出表示装置115に表示される画像と顕著に異なっている。とくに、装飾図柄1153（図柄列1153a～1153c）を構成する各図柄の表示方法が顕著に異なることから、「昇格モード」では、外部通常遊技状態とは違った特別な状態にあることを一見して把握できる。さらに、一对の可動片606の動作が促進態様に制御されるので、遊技者は、自己に有利な遊技状態となったことを把握できる。

40

【0498】

ところで、外部通常遊技状態であるとき、特別図柄抽選処理にて第2長開放大当たりまたは第2短開放大当たりに当選すると、第2長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技または第2短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態が、開放延長機能の作動を伴わない外部通常遊技状態Bとなる。また、外部通常遊技状態A時における特別図柄抽選処理にて第3長開放大当たりに当選した場合には、長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態は外部通常遊技状態Aのままである。

50

【0499】

しかし、「昇格モード」では、特別図柄抽選処理にて第2長開放大当たりまたは第2短開放大当たりに当選した場合であっても、第2長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技または第2短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態が、確変機能および開放延長機能の両方の作動を伴う外部有利遊技状態Bとなる。即ち、演出表示装置115に表示された装飾図柄1153（図柄列1153a～1153c）が、特定図柄のみならず準特定図柄のゾロ目であったとしても、大当たり遊技が終了したのちに「昇格モード」に突入する（即ち確変開放延長遊技となる）。ここで、1～8の図柄のうち特定図柄の数は2つ（3および7）であり、準特定図柄の数は4つ（1、2、5および6）であるから、視覚上、8分の6の確率で「昇格モード」が継続するように感じられる。これにより、遊技意欲が向上して、興趣の低下を抑制できる。ただし、特別図柄抽選処理の結果が、第1長開放大当たりまたは第2長開放大当たりであったとしても、外部通常遊技状態Aの場合と同様、演出表示装置115において非特定図柄のゾロ目で停止表示する場合もある。

10

【0500】

なお、「昇格モード」において、内部的には、上述した図柄乱数の乱数幅に対する第1長開放大当たりの乱数の数、第2長開放大当たりの乱数の数、第3長開放大当たりの乱数の数、第1短開放大当たりの乱数の数および第2短開放大当たりの乱数の数に基づけば、大当たり遊技が終了したのちに「昇格モード」が継続する確率は、概ね5分の3である。この意味では、上記第2長開放大当たりは、上記外部通常遊技状態においては、同外部通常遊技状態に移行する契機となる当たりの当たり分配率が最も高い当たり分配率となるように機能（これによって、遊技機としてのスペックを維持）する一方で、外部有利遊技状態においては、同外部有利遊技状態に移行する契機となる当たりの当たり分配率が最も高い当たり分配率となるように機能（これによって遊技者に有利なチャンス遊技状態の継続性を高める）する増援当たり、とも言うべきものである。

20

【0501】

ところで、この「昇格モード」においても、上記第3長開放大当たりに当選してしまったときは、該第3長開放大当たりの当選に応じた大当たり遊技が終了した後、上記外部通常遊技状態Aに移行することとなる。ただし後述するが、この実施の形態では、上記外部通常遊技状態Aへの移行に先立って、上記第2長開放大当たりがいわゆる確変大当たりとして機能するとともに（覚醒遊技状態）、いわゆる確変機能といわゆる時短機能とのうち時短機能のみが作動する「引き戻しモード」に所定の引き戻し期間だけ移行させることとした。即ちこの場合、「昇格モード」において上記第3長開放大当たりに当選してしまったとしても、該当選に応じた大当たり遊技が行われた後の所定の引き戻し期間は、いわゆる確変大当たり（いわゆる確率変動機能といわゆる時短機能とが付与される当たりであり、遊技者にとって最も価値の高い当たり）の当選確率だけで見れば、上述の外部通常遊技状態Aにあるときよりも遊技者に有利な確率をもって上記大当たりについての抽選処理が行われるようになる。したがって、上記「昇格モード」が終了してしまったときに遊技の興趣が一気に低下してしまうことが好適に抑制されるようになる。なお、この実施の形態の「引き戻しモード」は、開放延長機能の作動を伴う外部有利遊技状態Aとして構成されている（確変機能は作動しない）。また、この「引き戻しモード」では、装飾図柄1153の各図柄列1153a～1153cを構成する図柄の数が8つであるのに対し、特定図柄（3、7）および準特定図柄（1、2、5および6）の数が6つなので、「昇格モード」が継続する視覚上の確率は4分の3となる。これにより、「昇格モード」が継続することに対して大きな期待感を抱くことができ、興趣の低下を抑制できる。

30

40

【0502】

このように、外部通常遊技状態であるときは、「昇格モード」に突入する期待感が相対的に低いものの、一旦「昇格モード」に突入すると、所謂連チャンの期待が高まり、興趣が大きく高められる。しかも、確率上は、外部通常遊技状態Aにおける特別図柄抽選にて大当たりに3回当選するとそのうち1回は「昇格モード」に突入する大当たりとなるの

50

で（ただし、視覚上は4分の1）、「昇格モード」に突入する条件は遊技者にとってさほど厳しいものではない。即ち、「昇格モード」に突入する条件が厳しければ、技量の高い所謂上級者のような遊技者でなければ「昇格モード」に突入しないといった気分にかられ、「昇格モード」が遠い存在のように感じる遊技者もある。しかし、3回のうち1回の確率で「昇格モード」に突入しうることになれば、誰でも「昇格モード」に突入する機会があるように感じられ、「昇格モード」が身近なものになり、興味の低下を抑制できる。

【0503】

ところで、従来の確変付き短開放当たり（所謂、突然確変）では、賞球の払出が乏しく確変機能の作動が付与されるだけであり、むしろ遊技者は多量の賞球の払出を得られる長開放当たりを獲得し損ねたという失望感を感じることがあった。その点、本実施形態の第1短開放大当たりでは、当該第1短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したのちに「昇格モード」に移行する。そして、この「昇格モード」では、単に確変機能の作動が付与されるだけでなく、第2長開放大当たりに当選すると大当たり遊技終了後に外部有利遊技状態Bが実行される（つまり、第2長開放大当たりにより第1長開放大当たりと同様の利益が付与される）。いわば、本実施形態の第1短開放大当たりは、第2長開放大当たりを遊技者に付与される利益がより大きい第1長開放大当たりに変貌させる「覚醒当たり」として機能する。そのため、遊技者は第1短開放大当たりで当選すると多大な利益を期待することができ、従来の確変付き短開放大当たりで当選したときのような失望感を味わうことがない。

【0504】

〔引き戻しモードについて〕

上述の通り、本実施形態のパチンコ機1では、「昇格モード」が終了してしまっても、特別図柄の変動回数が規定値に達するまで「昇格モード」を高い確率で引き戻すことができる「引き戻しモード」が存在する。上記規定値は、開放延長機能の作動回数（例えば100回）である。

【0505】

具体的には、外部有利遊技状態Aであるときに、特別図柄抽選処理において第1長開放大当たり、第2長開放大当たり、第1短開放大当たりおよび第2短開放大当たりのいずれかに当選すると、再び「昇格モード」を引き戻すことができる。即ち、この実施の形態では、開放延長機能が作動する状態を、上記第2長開放大当たりとしての遊技価値が異なるようになる状態（覚醒遊技状態）としている。そして、上述した図柄乱数の乱数幅に対する第1長開放大当たりの乱数の数、第2長開放大当たりの乱数の数、第1短開放大当たりの乱数の数および第2短開放大当たりの数に基づけば、この「引き戻しモード」中、特別図柄の抽選処理にて大当たりで当選しさえすれば、「昇格モード」を引き戻すことができる確率は、大当たり遊技が5回実行されるとすればそのうち概ね3回である。即ち、外部通常遊技状態にあるときよりも遊技者にとって有利となるように上記大当たりについての抽選処理（この実施の形態では、図柄乱数に応じて当選種を決定する処理も含めた一連の処理）が行われるようになる。

【0506】

なお、この実施の形態では、「引き戻しモード」中、上記大当たりについての抽選処理の結果、上記第3長開放大当たりで当選したときは、当該当たりに応じた大当たり遊技が行われた後、特別図柄の変動回数が規定値に達するまで「昇格モード」を高い確率で引き戻すことができる「引き戻しモード」に再度移行（延長）するようにしている。このときも、上記規定値は例えば100回とされる。

【0507】

ここで、図48は「引き戻しモード」において演出表示装置に表示される画像を示す図である。この「引き戻しモード」では、図48に示すように、演出表示装置115において、ステージ空間が背景画像として表示される。また、装飾図柄1153（図柄列1153a～1153c）を構成する各図柄は、昇格モードと同様に、キャラクタが描かれたカード状の表示に付されて表示される。これにより、この引き戻しモードにおいても、外部

通常遊技状態とは違って特別な状態にあることを一見して把握できる。なお、装飾図柄 1 1 5 3 (図柄列 1 1 5 3 a ~ 1 1 5 3 c) の変動は、昇格モードと異なりスクロール変動が行われる。

【0508】

このように、本実施形態のパチンコ機 1 は、内部的に外部通常遊技状態 A にあるときも、外部通常遊技状態 B にあるときも、外部的には、単一の外部通常遊技状態として遊技者に把握される。即ち、外部通常遊技状態 A において大当たりに当選したときであれば、大当たり遊技が終了したのちに確変機能が作動することが確信できるのは、開放延長機能が作動する第 1 長開放大当たりまたは第 1 短開放大当たりに当選した場合のみである。従って、外部通常遊技状態では確変機能の作動を伴う大当たりに当選する確率が相対的に少ないと感じる一方、一旦「昇格モード」に突入すると確変機能の作動を伴う大当たりに当選する確率が高くなるように感じられる。従って、外部通常遊技状態であれば、遊技者に大きな利益が付与されうる「昇格モード」突入に期待を抱きながら遊技を行うこととなり、興趣の低下を抑制できる。

10

【0509】

ところで、一般的な遊技機では、第 1 短開放大当たりまたは第 2 短開放大当たりに当選した場合、特別図柄抽選処理においてせっかく大当たりに当選していながら、遊技者に賞球として付与される遊技球の量が、第 1 長開放大当たり、第 2 長開放大当たりまたは第 3 長開放大当たり当選した場合と比べると極めて少ない。従って、第 1 短開放大当たりまたは第 2 短開放大当たりに当選した場合には、第 1 短開放大当たりまたは第 2 短開放大当たりへの当選に基づく短開放大当たり遊技が終了したのちに確変機能が作動することが確信できる場合であっても、遊技者は損をした気分を味わうことになる。

20

【0510】

しかし、本実施形態の遊技機においては、特別図柄抽選処理にて第 1 短開放大当たりであることが確信できる (即ち小当たりでないことが確信できる) 第 1 短開放大当たりに当選したとき、上記第 2 長開放大当たりがいわゆる確変大当たりとして機能するとともに (覚醒遊技状態)、いわゆる確変機能といわゆる時短機能との両方が作動する「昇格モード」に突入する。従って、遊技者に賞球として付与される遊技球の量が少ない大当たりの種別 (第 1 短開放大当たり) に当選した場合であったとしても、その後に多量の遊技球が賞球として遊技者に付与されうるので、第 1 短開放大当たりに当選したことが損であるという気分よりも、むしろ大当たり遊技が連チャンする期待感の方が上回ることであり、興趣の低下を抑制できる。

30

【0511】

しかも、「昇格モード」では、演出表示装置 1 1 5 に表示される装飾図柄 1 1 5 3 (図柄列 1 1 5 3 a ~ 1 1 5 3 c) が特定図柄のみならず準特定図柄であっても「昇格モード」が継続するので、視覚上、4 分の 3 の確率で「昇格モード」が継続するように感じられる。従って、第 1 短開放大当たりに当選したことが損であるといった気分をさらに軽減することができ、興趣の低下を抑制できる。

【0512】

また、第 1 短開放大当たり遊技が終了したのちの「昇格モード」において特別図柄抽選処理の結果が仮に第 3 長開放大当たりであったとしても、第 3 長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちは「引き戻しモード」に突入する。従って、特別図柄抽選処理の結果が第 1 短開放大当たり遊技であるとき、賞球としての遊技球が遊技者に殆ど付与されることなく外部通常遊技状態 A に戻ってしまう確率はかなり低い。これにより、第 1 短開放大当たりに当選したことが損であるという気分をより一層軽減することができると共に、大当たり遊技が連チャンする期待感を遊技者に与えることができ、興趣の低下を抑制できる。

40

【0513】

このように、本実施形態のパチンコ機 1 は、「昇格モード」において第 1 長開放大当たり、第 2 長開放大当たり、第 1 短開放大当たりおよび第 2 短開放大当たりのいずれかに当

50

選すると、当該当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態が再び「昇格モード」となる（即ち、確変機能および開放延長機能の両方が作動する）。また、「引き戻しモード」において第1長開放大当たり、第2長開放大当たり、第1短開放大当たりおよび第2短開放大当たりのいずれかに当選すると、再び「昇格モード」を引き戻すことができる。これは、大当たりに当選したときに開放延長機能が作動しているか否かを確認し、開放延長機能が作動していれば、当選した大当たりの種別に拘らず当該当選した大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちも開放延長機能を作動させるといった内部的な制御処理を行っているからである。即ち、主制御基板710に搭載されたCPU711は、大当たりに当選したときに開放延長機能が作動しているか否かを確認するだけで、「昇格モード」および「引き戻しモード」を設けることができる。これにより、CPU711の負荷の増大を抑制させつつ「昇格モード」および「引き戻しモード」を設けることが可能となり、バリエーションに富んだ遊技機を提供することが可能となる。一方、特別図柄抽選処理にて大当たりに当選したときに開放延長機能が作動していなければ、当選した大当たりの種別に応じて、当該当選した大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態において開放延長機能が作動するか否かが決定される。

10

【0514】

[特別図柄の変動時間について]

ところで、第1特別図柄および第2特別図柄は、いずれも、開放延長機能が作動しているか否かによって変動時間が異なる。また、開放延長機能が作動していない場合には、高期待演出が行われない場合における第1特別図柄の変動時間は第1特別図柄保留カウンタ903によるカウンタ値（所謂第1保留数）に応じて異なっており、同様に、高期待演出が行われない場合における第2特別図柄の変動時間は第2特別図柄保留カウンタ913によるカウンタ値（所謂第2保留数）に応じて異なっている。

20

【0515】

具体的には、開放延長機能が作動しない外部通常遊技状態において、高期待演出が行われない場合における第1特別図柄の変動時間は、変動開始時における第1特別図柄保留カウンタ903によるカウンタ値（当該変動を開始することによってカウンタ値が減算されたのちのカウンタ値）が3であれば3000msecとなっている。また、当該カウンタ値が2であれば7000msec、当該カウンタ値が0または1であれば11000msecとなっている。また、高期待演出が行われない場合における第2特別図柄の変動時間も、第1特別図柄の変動時間と同様に、変動開始時における第2特別図柄保留カウンタ913によるカウンタ値（当該変動を開始することによってカウンタ値が減算されたのちのカウンタ値）が3であれば3000msecとなっている。また、当該カウンタ値が2であれば7000msec、当該カウンタ値が0または1であれば11000msecとなっている。なお、高期待演出が行われる場合における第1特別図柄および第2特別図柄の変動時間は、当該高期待演出の態様（種類）によって変動時間が決定される。

30

【0516】

一方、開放延長機能が作動する外部有利遊技状態（外部有利遊技状態A、外部有利遊技状態B）において、高期待演出が行われない場合における第1特別図柄の変動時間は、変動開始時における第1特別図柄保留カウンタ903によるカウンタ値（当該変動を開始することによってカウンタ値が減算されたのちのカウンタ値）が2または3であれば2000msecとなっている。また、当該カウンタ値が0または1であれば7000msecとなっている。また、高期待演出が行われない場合における第2特別図柄の変動時間も、第1特別図柄の変動時間と同様に、変動開始時における第2特別図柄保留カウンタ913によるカウンタ値（当該変動を開始することによってカウンタ値が減算されたのちのカウンタ値）が2または3であれば2000msecとなっている。また、当該カウンタ値が0または1であれば7000msecとなっている。

40

【0517】

このように、開放延長機能が作動している場合と作動していない場合とでは、特別図柄の変動時間が顕著に異なっている。また、この特別図柄の変動時間は外部的に把握できる

50

ので、遊技者は、特別図柄の変動時間に基づいて、自己にとって有利な遊技状態であるか否かを判断することとなる。従って、遊技者は、外部有利遊技状態であれば遊技を継続する意欲が向上する一方、外部通常遊技状態であれば遊技を継続する意欲が喪失する場合もある。なお、外部通常遊技状態Bのように、外部通常遊技状態であって且つ内部有利遊技状態のような場合があるが、このような遊技状態であったとしても、遊技者は、自己に有利でない遊技状態であると判断することになる。このとき、予想外大当たりが発生しうることとなり、興趣の低下を抑制できる。

【0518】

なお、装飾図柄1153および特別図柄対応図柄の変動は特別図柄の変動時間と対応しており、装飾図柄1153の変動時間および特別図柄対応図柄1000、1002の変動時間と、特別図柄の変動時間と、はほぼ同じ時間である。

10

【0519】

すなわち、開放延長機能が作動する外部有利遊技状態において、高期待演出が行われないうときは、装飾図柄1153の変動時間も、保留の状態とされている抽選処理の処理数によって決定される。より具体的には、保留の状態とされている抽選処理の処理数が多いときは、上記複数の装飾図柄1153についての変動表示演出に要する時間が上記抽選処理の処理数が少ないとき(7000ms)の「1/2」未満(2000ms)とされる短縮変動表示態様にて上記複数の装飾図柄1153の変動表示演出が行われることとなる。

【0520】

[演出表示態様について]

20

次に、本実施形態のパチンコ機1の演出表示装置115において実行される、特別図柄の抽選結果に応じた演出表示態様(装飾図柄1153の変動態様を含む。)のうちで代表的なものを、図面を参照して説明する。

【0521】

なお、「演出表示態様」では、人物に模したキャラクタが楽曲を歌唱する演出(以下、キャラクタの歌唱演出)が実行されることがある。そして、「キャラクタの歌唱演出」では、演出表示装置115でキャラクタの歌唱動作を表す画像(動画を含む)が表示されるとともに、スピーカ144、341から各種楽曲(ここでは、楽曲A～楽曲G)が音声出力される。

【0522】

30

また、本実施形態における「楽曲」は、導入部(イントロ部)、前半部、後半部の3つのパートを含み、各パートを組み合わせた全体として一つの楽曲が構成される。具体的には、「導入部(イントロ部)」は楽曲の出だし部分の楽音であって、当該楽曲名や後続する楽音などを遊技者に想到させるものである。「前半部」は楽曲のイントロ部に後続する部分の楽音であって、少なくとも楽曲の主要部(所謂サビ部)の前半を含む。「後半部」は楽曲の前半部に後続する部分の楽音であって、少なくとも楽曲の主要部(所謂サビ部)の後半を含む。

【0523】

なお、「楽曲」は、本実施形態では、導入部(イントロ部)と主要部(サビ部)とから構成されているが、導入部から曲の最後までの一連の曲であっても良い。また、「楽音」とは、楽曲の一部分を意味する。従って、導入部(イントロ部)のみ、前半部のみ、後半部のみは、いずれも楽音に相当する。また、楽音は、1フレーズに限られるものではなく、複数のフレーズであってもよい。

40

【0524】

ところで、本実施形態のパチンコ機1では、開放延長機能が作動しない外部通常遊技状態(外部通常遊技状態Aまたは外部通常遊技状態B)と、開放延長機能が作動する外部有利遊技状態(外部有利遊技状態Aまたは外部有利遊技状態B)とでは、特別図柄の変動表示に伴う演出表示態様(装飾図柄1153の変動態様を含む。)が大きく異なる。そのため、以下では、外部通常遊技状態と外部有利遊技状態とを分けて、それぞれの演出表示態様を具体的に説明する。

50

【0525】

[変動パターンテーブル]

特別図柄の抽選結果（抽選の保留）に基づく演出表示態様は、先述の各変動パターン設定処理（図31、図32、図34および図36参照）にて決定された変動パターン（具体的には、選択された変動パターンテーブルに基づいて決定された変動パターン）に基づいて実行される。そのため、以下では、図33、図35および図37に示される各変動パターンテーブルに定義された変動パターンの名称および変動番号などを適宜参照して、各変動パターンに基づく演出表示態様の詳細を具体的に説明する。

【0526】

ところで、図32、図34および図36に示される各変動パターン設定処理と、図33、図35および図37に示される各変動パターンテーブルとから明らかなように、内部的な確変機能の作動の有無に関係なく、外部的な開放延長機能の作動の有無に依存して、各変動パターンテーブルから各テーブル（各変動パターン）が選択される。つまり、内部的な確変機能が作動していても、外部的な開放延長機能の作動の有無によって選択されうる変動パターンが異なる。具体的には、確変機能が作動する外部通常遊技状態Aであっても、開放延長機能が作動しないため、確変機能が作動しない外部通常遊技状態Bと同じ変動パターンが選択される。また、確変機能が作動する外部有利遊技状態Aは、開放延長機能が作動しているため、確変機能が作動しない外部有利遊技状態Bと同じ変動パターンが選択される。

【0527】

また、開放延長機能の作動の有無（外部通常遊技状態であるか外部有利遊技状態）のみならず、当選種別（第1長開放大当たり、第2長開放大当たり、第3長開放大当たり、第1短開放大当たり、第2短開放大当たり、小当たりのいずれか）にも依存して、各変動パターンテーブルから各テーブル（各変動パターン）が選択される。そのため、当選種別に応じた最適な変動パターンが、各変動パターンテーブルから選択されるように構成されている。

【0528】

ところで、図32および図34に示すように、外部有利遊技状態では、当選種別が第2長開放大当たりの場合は第1長開放大当たりと同じ扱いで変動パターンが選択されるため、第2長開放大当たりであっても確変確定テーブル（A5）が選択されうる。一方、外部通常遊技状態では、当選種別が第2長開放大当たりの場合は第1長開放大当たりとは異なる扱いで変動パターンが選択される。即ち、第2長開放大当たりでは確変確定テーブル（A3）が選択されることはない。なお、確変確定テーブル（A3）および確変確定テーブル（A5）は、第1長開放大当たりの確定を導出する変動パターンのみが選択されるテーブルである。つまり、先述のように、外部有利遊技状態（昇格モードおよび引き戻しモード）では、第2長開放大当たりは第1長開放大当たり昇格させる扱いがなされるため、かかるテーブル構成および変動パターン選択を採用している。

【0529】

[開放延長機能非作動時の低期待外れ変動]

まず、本実施形態のパチンコ機1において、開放延長機能が作動しない外部通常遊技状態であるときの最も基本的な演出表示態様である「低期待外れ変動」について説明する。この「低期待外れ変動」とは例えばリーチ発生などの高期待演出を伴わずに抽選結果として外れを導出する態様である。

【0530】

図49は、外部通常遊技状態において第1特別図柄抽選手段による抽選結果または第2特別図柄抽選手段による抽選結果を演出表示装置に導出する場合の演出表示態様を示す図である。すなわち、図49（A）が、装飾図柄1153の変動開始前の態様を示す図、図49（B）が、装飾図柄1153の変動中の態様を示す図、図49（C）が、変動番号1～3の「通常変動」、「短縮変動1」または「短縮変動2」に基づく装飾図柄1153の停止態様を示す図、図49（D）が、リーチの成立を導出する画面を示す図、図49（E

）が、リーチが成立した状態での装飾図柄 1 1 5 3 の変動態様を示す図である。

【0 5 3 1】

図 4 9 (A) に示すように、変動開始前には装飾図柄 1 1 5 3 が停止表示される。また、例えば保留表示領域 1 1 5 0 では、各保留記憶表示部 1 1 5 1 a ~ 1 1 5 1 d, 1 1 5 2 a ~ 1 1 5 2 b が第 2 の表示態様または第 3 の表示態様であり、第 1 特別図柄抽選手段 9 0 0 による抽選の保留数（第 1 特別図柄保留カウンタ 9 0 3 によるカウンタ値）と第 2 特別図柄抽選手段 9 1 0 による抽選の保留数（第 2 特別図柄保留カウンタ 9 1 3 によるカウンタ値）との合計が 6 つであることが示されている。以下では、各特別図柄抽選手段 9 0 0, 9 1 0 による保留順に従って、第 1 特別図柄抽選手段 9 0 0 による抽選の保留に基づく図柄変動（第 1 特別図柄の変動表示）と、第 2 特別図柄抽選手段 9 1 0 による抽選の保留に基づく図柄変動（第 2 特別図柄の変動表示）とが実行される。

10

【0 5 3 2】

ここで、図 4 9 (B) に示すように、特別図柄（第 1 特別図柄または第 2 特別図柄）の変動表示に伴って装飾図柄 1 1 5 3 の変動が開始されると、左図柄列 1 1 5 3 a および右図柄列 1 1 5 3 c では各図柄が縦方向（より詳しくは、遊技者から見て上から下に向かう方向）にスクロールする態様で変動が行なわれるとともに、中図柄列 1 1 5 3 b では各図柄がその場で切り替わるような態様で変動が行なわれる。そして、左図柄列 1 1 5 3 a、右図柄列 1 1 5 3 c、中図柄列 1 1 5 3 b の順で停止する。なお、当該変動が第 1 特別図柄に対応するものであれば、第 1 特別図柄対応図柄 1 0 0 0 においても図柄変動の後に、装飾図柄 1 1 5 3 と同様に停止表示される。一方、当該変動が第 2 特別図柄に対応するものであれば、第 2 特別図柄対応図柄 1 0 0 2 においても図柄変動の後に、装飾図柄 1 1 5 3 と同様に停止表示される。

20

【0 5 3 3】

なお、特別図柄の変動開始により、保留表示領域 1 1 5 0 に示される保留数が 1 減算されて、ここでは、各保留記憶表示部 1 1 5 1 b ~ 1 1 5 1 d, 1 1 5 2 a ~ 1 1 5 2 b における各表示態様がそれぞれ 1 つ前の各保留記憶表示部 1 1 5 1 a ~ 1 1 5 1 d, 1 1 5 2 a にシフト表示される。また、第 6 の保留記憶表示部 1 1 5 2 b の表示態様が、第 1 の表示態様または非表示とされる。これにより、保留表示領域 1 1 5 0 では、第 1 特別図柄抽選手段 9 0 0 による保留または第 2 特別図柄抽選手段 9 1 0 による保留が 1 つ消化されて計 5 つであることが示される。

30

【0 5 3 4】

そして、図 4 9 (C) に示すように、左図柄列 1 1 5 3 a、中図柄列 1 1 5 3 b および右図柄列 1 1 5 3 c の各停止図柄が全く関連性のない異なる図柄で停止して「外れ」が導出される演出表示態様が、本実施形態における「低期待外れ変動」である。この「低期待外れ変動」が、変動番号 1 の「通常変動」、変動番号 2 の「短縮変動 1」および変動番号 3 の「短縮変動 2」のいずれかに相当する。

【0 5 3 5】

先述のように、本実施形態では、開放延長機能が非作動であるときに特別図柄の抽選処理において外れであった場合（大当たりでも小当たりでもない場合）、高期待演出を行うか否かが抽選される（高期待演出抽選）。次に、当該高期待演出抽選に当選しなかった場合（言い換えれば、「通常外れ演出」を実行することが選択された場合）、後述する変動番号 2 4 の「連続演出 2 回外れ」を実行するか否かが抽選される（連続演出抽選）。そして、当該連続演出抽選に当選しなかった場合には、当該抽選の保留数に応じて決定される変動時間だけ「低期待外れ変動」が実行される。

40

【0 5 3 6】

より詳細には、第 1 特別図柄に対応した装飾図柄 1 1 5 3 について「低期待外れ変動」を行う場合には、第 1 特別図柄抽選手段 9 0 0 による抽選の保留数（第 1 特別図柄保留カウンタ 9 0 3 によるカウンタ値）が、保留消化後を基準として 0 または 1 個であれば変動番号 1 の「通常変動（変動時間：1 2 0 0 0 m s）」が選択実行され、保留消化後を基準として 2 個であれば変動番号 2 の「短縮変動 1（変動時間：7 0 0 0 m s）」が選択実行

50

され、保留消化後を基準として3個であれば変動番号2の「短縮変動2（変動時間：300ms）」が選択実行される。なお、第2特別図柄に対応した装飾図柄1153について「低期待外れ変動」を行う場合も、第2特別図柄抽選手段910による抽選の保留数（第2特別図柄保留カウンタ913によるカウンタ値）に基づいて同様に変動パターンが選択実行される。

【0537】

このように、本実施形態では、開放延長機能が作動しない外部通常遊技状態において、特別図柄の抽選結果が外れである場合には、高期待演出抽選に当選せずに連続演出抽選に当選すると、「通常外れ演出」として変動番号24の「連続演出2回外れ」が実行される。また、この連続演出抽選に当選しなかった場合は、「通常外れ演出」として変動番号10
10
の「通常変動」、変動番号2の「短縮変動1」、変動番号3の「短縮変動2」のいずれかが、各特別図柄の保留数に応じて実行される。そして、各特別図柄の保留数が多いほど変動時間が短い変動パターンが選択されることになり、いわゆる無効球の発生を抑制するとともに、各特別図柄の保留が全て消化されてしまう状態の発生を抑制して、興趣の低下を抑制できる。。

【0538】

一方、開放延長機能が作動しない外部通常遊技状態において、変動番号4～23の変動パターンが選択実行されているときは、左図柄列1153aの停止図柄と右図柄列1153cの停止図柄とが同じとなり、図49（D）に示すように、演出表示装置115にはリーチを導出する画面が表示される。そして、図49（E）に示すようにリーチが成立した
20
状態では、装飾図柄1153のうちで中図柄列1153bのみが変動するとともに、各特別図柄対応図柄1000、1002においても図柄変動が継続して実行される。そして、以下に説明するように、各種変動パターンに基づくリーチ演出がそれぞれ実行される。

【0539】

[開放延長機能非作動時の楽曲リーチ演出]

次に、本実施形態のパチンコ機1において、外部通常遊技状態が実行されているときのリーチを伴う演出表示態様である「楽曲リーチ演出」について説明する。この「楽曲リーチ演出」は所定の楽曲の一部又は全部を用いてリーチ演出を行ったのちに抽選結果として当たりまたは外れを導出する態様である。

【0540】

先述のようにリーチ報知がなされたのち（図49（D）参照）、演出表示装置115ではA楽曲に固有のキャラクタの歌唱演出が表示されるとともに（図49（E）参照）、スピーカ144、341からA楽曲の導入部が音声出力される。このA楽曲の導入部を用いた歌唱演出が実行されたのちに、中図柄列1153bが左図柄列1153aおよび右図柄列1153cとは異なる図柄で停止表示されて「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号4の「A楽曲リーチ・ショート外れ」に相当する。一方、このA楽曲の導入部を用いた歌唱演出が実行されたのちに、中図柄列1153bが左図柄列1153aおよび右図柄列1153cと同じ図柄で停止表示されて「大当たり」（詳細には、第1～第3長開放大当たりのいずれか）に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号5の「A楽曲リーチ・ショート当たり」に相当する。なお、先述のように、装飾図柄1153が本停止すると特別図柄対応図柄1000、1002での図柄変動も停止して、当該装飾図柄1153によって示される特別図柄の抽選結果が特別図柄対応図柄1000、1002での停止図柄によっても報知される。
30
40

【0541】

ここで、A楽曲の導入部を用いた歌唱演出が実行されたのちに、中図柄列1153bが左図柄列1153aおよび右図柄列1153cとは異なる図柄で停止表示されて「外れ」が導出されても、特別図柄対応図柄1000、1002での図柄変動が継続して行なわれているときは、装飾図柄1153が仮停止した状態となる。そして、この装飾図柄1153が仮停止した状態から中図柄列1153bの変動が再開されるとともに、演出表示装置115ではキャラクタの歌唱演出が引き続き実行され、かつ、スピーカ144、341か
50

らA楽曲の前半部が導入部から連続するように音声出力される。このA楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号6の「A楽曲リーチ・ロング外れ」に相当する。一方、このA楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「大当たり」に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号7の「A楽曲リーチ・ロング当たり」に相当する。

【0542】

一方、A楽曲の導入部を用いた歌唱演出が実行されて装飾図柄1153が仮停止した状態となったのちに、中図柄列1153bの変動が再開されるとともに、演出表示装置115ではキャラクタの歌唱演出が引き続き実行されるとともに、スピーカ144, 341からA楽曲の主要部（前半部および後半部）が導入部から連続するように音声出力されることもある。このA楽曲の主要部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号8の「A楽曲リーチ・超ロング外れ」に相当する。一方、このA楽曲の主要部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「大当たり」に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号9の「A楽曲リーチ・超ロング当たり」に相当する。

【0543】

次に、A楽曲の導入部を用いた歌唱演出が実行されている途中で、中図柄列1153bの図柄変動が停止することなく、演出表示装置115ではB楽曲への導入画面に切り替え表示されるとともに、スピーカ144, 341からA楽曲に代わってB楽曲の導入部が音声出力される場合がある（B楽曲への楽曲切替演出）。さらに、このB楽曲の導入部を用いた楽曲切替演出が実行されたのちに、演出表示装置115ではB楽曲に固有のキャラクタの歌唱演出が引き続き実行されるとともに、スピーカ144, 341からB楽曲の前半部が導入部から連続するように音声出力されることがある。そして、このB楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号10の「B楽曲リーチ・ノーマル外れ」に相当する。一方、このB楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「大当たり」に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号11の「B楽曲リーチ・ノーマル当たり」に相当する。

【0544】

一方、B楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されて装飾図柄1153が仮停止した状態となったのちに、中図柄列1153bの変動が再開されるとともに、演出表示装置115ではキャラクタの歌唱演出が引き続き実行されるとともに、スピーカ144, 341からB楽曲の後半部が前半部から連続するように音声出力されることがある。このB楽曲の後半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号12の「B楽曲リーチ・発展外れ」に相当する。一方、このB楽曲の後半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「大当たり」に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号13の「B楽曲リーチ・発展当たり」に相当する。

【0545】

次に、B楽曲の導入部を用いた楽曲切替演出が実行されている途中で、中図柄列1153bの図柄変動が停止することなく、演出表示装置115ではC楽曲への導入画面に切り替え表示されるとともに、スピーカ144, 341からB楽曲に代わってC楽曲の導入部が音声出力される場合がある（C楽曲への楽曲切替演出）。さらに、このC楽曲の導入部を用いた楽曲切替演出が実行されたのちに、演出表示装置115ではC楽曲に固有のキャラクタの歌唱演出が引き続き実行されるとともに、スピーカ144, 341からC楽曲の前半部が導入部から連続するように音声出力されることがある。そして、このC楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号14の「C楽曲リーチ・ノーマル外れ」に相当する。一方、このC楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「大当たり」に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号15の「C楽曲リーチ・ノーマル当たり」に相当する。

【0546】

一方、C楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されて装飾図柄1153が仮停止した状態となったのちに、中図柄列1153bの変動が再開されるとともに、演出表示装置11

10

20

30

40

50

5ではキャラクタの歌唱演出が引き続き実行されるとともに、スピーカ144, 341からC楽曲の後半部が前半部から連続するように音声出力されることもある。このC楽曲の後半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号16の「C楽曲リーチ・発展外れ」に相当する。一方、このC楽曲の後半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「大当たり」に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号17の「C楽曲リーチ・発展当たり」に相当する。

【0547】

次に、C楽曲の導入部を用いた楽曲切替演出が実行されている途中で、中図柄列1153bの図柄変動が停止することなく、演出表示装置115ではD楽曲への導入画面に切り替え表示されるとともに、スピーカ144, 341からC楽曲に代わってD楽曲の導入部が音声出力される場合がある（D楽曲への楽曲切替演出）。さらに、このD楽曲の導入部を用いた楽曲切替演出が実行されたのちに、演出表示装置115ではD楽曲に固有のキャラクタの歌唱演出が引き続き実行されるとともに、スピーカ144, 341からD楽曲の前半部が導入部から連続するように音声出力されることがある。そして、このD楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号18の「D楽曲リーチ・ノーマル外れ」に相当する。一方、このD楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「大当たり」に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号19の「D楽曲リーチ・ノーマル当たり」に相当する。

【0548】

一方、D楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されて装飾図柄1153が仮停止した状態となったのちに、中図柄列1153bの変動が再開されるとともに、演出表示装置115ではキャラクタの歌唱演出が引き続き実行されるとともに、スピーカ144, 341からD楽曲の後半部が前半部から連続するように音声出力されることもある。このD楽曲の後半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号20の「D楽曲リーチ・発展外れ」に相当する。一方、このD楽曲の後半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「大当たり」に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号21の「D楽曲リーチ・発展当たり」に相当する。

【0549】

なお、リーチ報知がなされたのちに（図49（D）参照）、A楽曲の導入部を用いた歌唱演出が行なわれることなく、いきなり演出表示装置115でG楽曲に固有のキャラクタの歌唱演出が実行されるとともに、スピーカ144, 341からG楽曲が音声出力されることがある。そして、このG楽曲を用いた歌唱演出が実行されたのちに「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号22の「G楽曲リーチ外れ」に相当する。一方、このG楽曲を用いた歌唱演出が実行されたのちに、各図柄列1153a～1153cにおける各図柄が全て同一図柄に揃った所謂ゾロ目状態でスクロール変動（いわゆる、全回転変動）が行なわれたのちに「大当たり」に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号23の「G楽曲リーチ・全回転当たり」に相当する。

【0550】

このように、本実施形態の開放延長機能非作動時の「楽曲リーチ演出」では、各リーチ演出が段階的に発展する（具体的には、特別図柄の変動時間が延長される）のに伴って、各A～D楽曲が導入部、前半部、後半部と連続したパートとして出力可能となっている。そして、各A～D楽曲を各パートが連続して出力されるほど（すなわち、各楽曲の歌唱演出が継続するほど）、「大当たり」に当選している期待度が高くなるように構成されている。そのため、遊技者は各A～D楽曲の歌唱演出がより長く継続してほしいと念じつつリーチ演出を楽しむことができ、興趣の低下が抑制される。

【0551】

また、本実施形態の開放延長機能非作動時の「楽曲リーチ演出」では、各楽曲のうちで、A楽曲、B楽曲、C楽曲、D楽曲の順に「大当たり」に当選している期待度が高くなるように構成されている。そのため、遊技者は、リーチ発生時やA楽曲の導入部を用いた歌唱演出が実行されているときに、B楽曲への楽曲切替演出が行なわれることや、さらにC

楽曲やD楽曲への楽曲切替演出が行なわれることを期待しつつリーチ演出を注視することになるため、興趣の低下が抑制される。

【0552】

〔開放延長機能非作動時の連続演出n回演出〕

ここで、連続演出とは、特別図柄が変動表示されてから停止表示されるまでの間に、上記特別図柄表示器84、86では当該特別図柄が1回しか変動表示されないにもかかわらず、上記複数の装飾図柄1153が複数回にわたって変動表示演出されたかのように見える演出のことである。すなわち、上記周辺制御基板810の演出抽選手段960が、このような連続演出にかかる演出制御を行うことによって抽選処理の結果を遊技者に示唆するようにしている。なお、複数回にわたって装飾図柄1153の変動表示が行われたのちは、停止図柄の組み合わせなどによって当たりまたは外れが示唆される。

10

【0553】

次に、本実施形態のパチンコ機1において、外部通常遊技状態が実行されているときに、複数回にわたって装飾図柄1153の変動表示が行われたのちに当たりまたは外れが導出されたように見える演出表示態様である「連続演出n回演出」について説明する。

【0554】

まず、先述と同様に、変動開始前には装飾図柄1153が停止表示されており（図49（A）参照）、かかる状態から先述の変動番号2の「短縮変動1」に基づく装飾図柄1153の変動が実行される（図49（B）参照）。そして、各図柄列1153a～1153cがそれぞれ異なる図柄で停止表示されて「外れ」が導出される。ただし、装飾図柄1153の停止表示は、特別図柄対応図柄1000、1002での図柄変動が継続して行われる仮停止（インターバル）の状態である。さらに、この装飾図柄1153が仮停止した状態から、各図柄列1153a～1153cの変動が再開される。このとき、保留表示領域1150に示される抽選の保留数は減算されずに維持される。なお、本実施形態では、装飾図柄1153の仮停止（インターバル）は、1000msecだけ実行される。

20

【0555】

そして、再び変動番号2の「短縮変動1」に基づく装飾図柄1153の変動がなされたのち、左図柄列1153a、中図柄列1153bおよび右図柄列1153cの各停止図柄が全く関連性のない異なる図柄で停止する変動が、先述の変動番号24の「連続演出2回外れ」に相当する。一方、開放延長機能が作動しない外部通常遊技状態において、変動番号25～39の変動パターンが選択実行されているときは、左図柄列1153aの停止図柄と右図柄列1153cの停止図柄とが同じとなり、演出表示装置115にはリーチを導出する画面が表示される（図49（D）参照）。以降は、各種変動パターンに基づいて、先述の「楽曲リーチ演出」と同様のリーチ演出が実行される。

30

【0556】

このように、特別図柄の抽選結果に係る1つの保留に基づいて、変動番号2の「短縮変動1」に基づく装飾図柄1153の変動表示を2回連続して行う演出表示態様を、「連続演出2回演出」とよぶ。言い換えれば、1つの保留に基づく特別図柄の1変動中に、変動番号2の「短縮変動1」に基づく装飾図柄1153の変動表示を擬似的に2回行うことをいう。同様に、特別図柄の抽選結果に係る1つの保留に基づいて、変動番号2の「短縮変動1」に基づく装飾図柄1153の変動表示を3回連続して行う演出表示態様が、「連続演出3回演出」である。

40

【0557】

具体的には、「連続演出2回演出」ののちに変動番号6と同様のリーチ演出が行なわれる演出表示態様が、変動番号25の「連続演出2回・A楽曲リーチ・ロング外れ」に相当し、「連続演出2回演出」ののちに変動番号7と同様のリーチ演出が行なわれる演出表示態様が、変動番号26の「連続演出2回・A楽曲リーチ・ロング当たり」に相当し、「連続演出2回演出」ののちに変動番号9と同様のリーチ演出が行なわれる演出表示態様が、変動番号27の「連続演出2回・A楽曲リーチ・超ロング当たり」に相当する。同様にして、「連続演出2回演出」ののちに変動番号10～21と同様のリーチ演出が各々行なわ

50

れる演出表示態様が、それぞれ変動番号28～39の変動パターンに相当する。また、「連続演出3回演出」ののちに変動番号9と同様のリーチ演出が行なわれる演出表示態様が、変動番号40の「連続演出3回・A楽曲リーチ・超ロング当たり」に相当する。同様に、連続演出3回演出ののちに変動番号10～21と同様のリーチ演出が各々行なわれる演出表示態様が、それぞれ変動番号41～52の変動パターンに相当する。

【0558】

このように、本実施形態の開放延長機能非作動時の「連続演出n回演出」では、遊技者からは1つの保留に基づいて複数回の図柄変動が別個に行なわれるように見える。そのため、特別図柄の図柄変動が抽選の保留数よりも多く実行されるように錯覚し、大当たりに当選するチャンスが増えたように感じて興趣の低下が抑制される。さらに、1つの保留に基づいて、装飾図柄1153の変動表示が複数回擬似的に連続して行なわれることから、当該変動時には装飾図柄1153の変動時間が長くなり、抽選の保留がない状態の発生を抑制することができる。

10

【0559】

[開放延長機能非作動時の小当たり・短当たり特殊演出]

次に、本実施形態のパチンコ機1において、外部通常遊技状態において小当たりまたは短当たり（第1短開放大当たりおよび第2短開放大当たり）に当選した場合に実行される演出表示態様である「小当たり・短当たり特殊演出」について説明する。なお、「特殊演出」とは、装飾図柄1153によるリーチ成立の導出を経由することなく、特殊な態様で特定の「当たり」に当選したことを導出する演出表示態様である。

20

【0560】

図50および図51は、外部通常遊技状態において小当たりまたは短開放大当たり等に当選した場合に演出表示装置に導出される演出表示態様を示す図である。すなわち、図50(A)が、装飾図柄の変動開始前の態様を示す図、図50(B)が、装飾図柄の変動中の態様を示す図、図50(C)が、ランキングボードを模した画像を用いた分岐演出を示す図、図50(D)が、キャラクターの衣裳が変換される分岐演出を示す図である。また、図51(A)が、図50(D)に引き続きキャラクターの衣裳が変換される分岐演出を示す図、図51(B)が、キャラクターの衣裳がドレス(白)に変換される演出の一例を示す図、図51(C)が、タイムリミットモードにおける演出画面を示す図、図51(D)が、キャラクターの衣裳がドレス(赤)に変換される演出の一例を示す図、図51(E)が、昇格モードにおける演出画面を示す図、図51(F)が、キャラクターの衣裳が宇宙服に変換される演出の一例を示す図、図51(G)が、大当たりへの当選を導出する演出画面を示す図、である。

30

【0561】

まず、先述と同様に、変動開始前には装飾図柄1153が停止表示されており(図50(A)参照)、かかる状態から装飾図柄1153の変動が実行される(図50(B)参照)。そして、当該装飾図柄1153の変動が行なわれている途中で、図50(C)に示すように、演出表示装置115ではランキングボードを模した画像が通常時の背景画像に切り替えて表示される。さらに、図50(D)および図51(A)に示すように、演出表示装置115ではキャラクターの衣裳がステージ上で複数パターンの衣裳のうちのいずれかに変換されるような演出表示がなされ、そののち装飾図柄1153(特別図柄対応図柄1000, 1002)が「外れ」の態様で停止表示される。そして、図50(D)および図51(A)に示す演出表示によりキャラクターが最終的に着衣した衣裳によって、以降先のモードが導出される構成をなす。

40

【0562】

具体的には、図51(B)に示すように、図50(D)および図51(A)に示す演出によってキャラクターの衣裳がドレス(白)に変換されたときは、変動番号53の「小当たり・特殊変動当たり」に相当する。そして、この「小当たり・特殊変動当たり」は、特別図柄の抽選処理において小当たりまたは第2短開放大当たりに当選したときに選択実行される遊技演出態様である。従って、当該小当たりまたは第2短開放大当たりに基づく大当

50

たり遊技用開閉装置 500 の開閉動作後には、図 51 (C) に示すように先述の「タイムリミットモード」に遊技状態が移行する。

【0563】

一方、図 51 (D) に示すように、図 50 (D) および図 51 (A) に示す演出によってキャラクタの衣裳がドレス (赤) に変換されたときは、変動番号 54 の「2R 大当たり・特殊変動当たり」に相当する。そして、この「2R 大当たり・特殊変動当たり」は、特別図柄の抽選処理において第 1 短開放大当たりに当選したときに選択実行される遊技演出態様である。従って、当該第 1 短開放大当たりに基づく大当たり遊技用開閉装置 500 の開閉動作後には、図 51 (E) に示すように先述の「昇格モード」に遊技状態が移行する。

10

【0564】

このように、本実施形態の開放延長非作動時の「小当たり・短当たり特殊演出」では、上記の通常変動やリーチ演出などとは異なる特殊な態様の演出表示が行われる。そして、遊技者が装飾図柄 1153 の停止図柄によることなく、小当たりまたは短開放大当たりに当選したことを把握できる一方、小当たりまたは第 2 短開放大当たりに当選した場合には、いずれに当選したかを把握できないようにして「タイムリミットモード」への期待感を向上させることができる。

【0565】

ところで、本実施形態では、「小当たり・短当たり特殊演出」以外でも他の変動パターンとは異なる「特殊演出」として、変動番号 55 の「15R 大当たり・特殊変動再変動当たり」が設けられている。この「15R 大当たり・特殊変動再変動当たり」は、第 1 長開放大当たりに当選したことが確定する変動パターンであり、きわめて出現率が低いプレミア演出としての意義を有している。

20

【0566】

変動番号 55 の「15R 大当たり・特殊変動再変動当たり」に基づく演出表示態様では、変動番号 53 の「小当たり・特殊変動再変動当たり」と同様の演出 (図 50 参照) が行なわれて、演出表示装置 115 において装飾図柄 1153 により「外れ」が一旦導出される。さらに、図 51 (F) に示すように、装飾図柄 1153 による再変動が行なわれたのちに、図 50 (D) および図 51 (A) に示す演出によってキャラクタの衣裳が宇宙服に変換されたときは、特定図柄によって「大当たり」が導出されたのちに、図 51 (G) に示すように「大当たり」への当選を導出する演出画面が表示される。

30

【0567】

このように、変動番号 55 の「15R 大当たり・特殊変動再変動当たり」は、単なるプレミア演出のみならず、以下の意義を有する。すなわち、遊技者にとって最も価値が大きい当たり (第 1 長開放大当たり) と遊技者にとって最も価値が小さい当たり (小当たり) との変動態様とを、互いに極めてよく似たまたは同一の変動態様とすることで、遊技者を一旦は小当たりに当選したと落胆させつつ、再変動によって第 1 長開放大当たりに当選したことを導出することで、遊技者により大きな驚嘆と歓喜とを与えることができる。

【0568】

[開放延長機能作動時の低期待外れ変動および 2 回変動演出]

40

次に、本実施形態のパチンコ機 1 において、外部有利遊技状態が実行されているときに、高期待演出を伴わずに抽選結果として外れを導出する演出表示態様である「開放延長中・低期待外れ変動」と、当該「開放延長中・低期待外れ変動」を連続して 2 回擬似的に実行する演出表示態様である「2 回変動演出」とについて説明する。

【0569】

図 52 は、外部有利遊技状態において第 1 特別図柄抽選手段による抽選結果または第 2 特別図柄抽選手段による抽選結果を演出表示装置に導出する場合の演出表示態様を示す図である。すなわち、図 52 (A) が、装飾図柄 1153 の変動開始前の態様を示す図、図 52 (B) が、装飾図柄 1153 の変動中の態様を示す図、図 52 (C) が、変動番号 56, 57 の「開放延長中・通常変動」, 「開放延長中・短縮変動」に基づく停止態様また

50

は装飾図柄 1 1 5 3 の仮停止を示す図、図 5 2 (D) が、装飾図柄 1 1 5 3 の変動中 (2 回目) の態様を示す図、図 5 2 (E) が、装飾図柄 1 1 5 3 の「開放延長中・2 回変動外れ」に基づく停止態様を示す図、図 5 2 (F) が、特殊発光演出を示す図、である。

【0570】

なお、先述のように、外部有利遊技状態 (開放延長機能作動時) では、演出表示装置 1 1 5 において黒っぽい背景画像にキャラクタのシルエットが表示されるとともに、装飾図柄 1 1 5 3 (図柄列 1 1 5 3 a ~ 1 1 5 3 c) を構成する各図柄は、キャラクタが描かれたカード状の表示に付されて表示され、その表裏が交互に現れるように切替変動する (ただし、引き戻しモードではスクロール変動する)。このように、装飾図柄 1 1 5 3 や背景画像などを外部通常遊技状態 (開放延長機能非作動時) とは大きく異なる表示態様を採用することで、遊技者が外部有利遊技状態 (開放延長機能作動時) であることを明確に把握できるとともに優越感を与えることができる。

10

【0571】

まず、図 5 2 (A) に示すように、変動開始前には装飾図柄 1 1 5 3 が停止表示される。また、例えば保留表示領域 1 1 5 0 では、各保留記憶表示部 1 1 5 1 a ~ 1 1 5 1 d, 1 1 5 2 a ~ 1 1 5 2 b が第 2 の表示態様または第 3 の表示態様であり、第 1 特別図柄抽選手段 9 0 0 による抽選の保留数 (第 1 特別図柄保留カウンタ 9 0 3 によるカウンタ値) および第 2 特別図柄抽選手段 9 1 0 による抽選の保留数 (第 2 特別図柄保留カウンタ 9 1 3 によるカウンタ値) の合計が 6 つであることが示されている。以下では、各特別図柄抽選手段 9 0 0, 9 1 0 による保留順に従って、第 1 特別図柄抽選手段 9 0 0 による抽選の保留に基づく図柄変動 (第 1 特別図柄の変動表示) と、第 2 特別図柄抽選手段 9 1 0 による抽選の保留に基づく図柄変動 (第 2 特別図柄の変動表示) とが実行される。

20

【0572】

ここで、図 5 2 (B) に示すように、特別図柄 (第 1 特別図柄または第 2 特別図柄) の変動表示に伴って装飾図柄 1 1 5 3 の変動が開始されると、各図柄列 1 1 5 3 a ~ 1 1 5 3 c では各図柄がその場で切り替わる態様で変動表示演出が行われる。そして、図 5 2 (C) に示すように、左図柄列 1 1 5 3 a、中図柄列 1 1 5 3 b および右図柄列 1 1 5 3 c の各停止図柄が全く関連性のない異なる図柄で略同じタイミングで停止して「外れ」が導出される演出表示態様が、本実施形態における「開放延長中・低期待外れ変動」である。この「開放延長中・低期待外れ変動」が、変動番号 5 6 の「開放延長中・通常変動」または変動番号 5 7 の「開放延長中・短縮変動」に相当する。なお、先述と同様に、特別図柄対応図柄 1 0 0 0, 1 0 0 2 においても図柄変動ののちに装飾図柄 1 1 5 3 と同様に停止表示されて、各特別図柄の抽選結果が導出される。

30

【0573】

先述のように、本実施形態では、開放延長機能作動時に特別図柄の抽選処理において外れであった場合、リーチ演出を伴う演出表示態様を実行するか否かが抽選される (高期待演出抽選)。次に、当該高期待演出抽選にて当選しなかった場合、当該抽選の保留数に応じた「開放延長中・低期待外れ変動」が選択実行される。

【0574】

より詳細には、第 1 特別図柄について「開放延長中・低期待外れ変動」を行う場合には、第 1 特別図柄抽選手段 9 0 0 による抽選の保留数 (第 1 特別図柄保留カウンタ 9 0 3 によるカウンタ値) が、保留消化後を基準として 0 または 1 個であれば変動番号 5 6 の「開放延長中・通常変動」が選択実行され、保留消化後を基準として 2 個または 3 個であれば変動番号 5 7 の「開放延長中・短縮変動」が選択実行される。第 2 特別図柄について「開放延長機能作動時の低期待外れ変動」を行う場合も、第 2 特別図柄抽選手段 9 1 0 による抽選の保留数 (第 2 特別図柄保留カウンタ 9 1 3 によるカウンタ値) に基づいて同様に変動パターンが選択実行される。なお、変動番号 5 7 の「開放延長中・短縮変動」は、変動番号 5 6 の「開放延長中・通常変動」よりも特別図柄の変動時間が短く設定されている。また、変動番号 5 6 の「開放延長中・通常変動」および変動番号 5 7 の「開放延長中・短縮変動」は、いずれも装飾図柄 1 1 5 3 が変動したのちに各図柄列 1 1 5 3 a ~ 1 1 5 3

40

50

cが停止するところ、変動番号56の「開放延長中・通常変動」では左図柄列1153a、右図柄列1153c、中図柄列1153bの順に停止する一方、変動番号57の「開放延長中・短縮変動」は、左図柄列1153a、右図柄列1153c、中図柄列1153bが略同時に停止する点で異なる。

【0575】

なお、外部通常遊技状態と同様に、特別図柄の変動開始により、保留表示領域1150に示される抽選の保留数が1減算されて、ここでは、各保留記憶表示部1151b～1151d、1152a～1152bにおける各表示態様がそれぞれ1つ前の各保留記憶表示部1151a～1151d、1152aにシフト表示される。また、第6の保留記憶表示部1152bの表示態様が、第1の表示態様または非表示とされる。これにより、保留表示領域1150では、第1特別図柄抽選手段900による抽選の保留または第2特別図柄抽選手段910による抽選の保留が1つ消化されて、これらの保留数の合計が5つであることが示される。

10

【0576】

一方、変動番号57の「開放延長中・短縮変動」に基づく装飾図柄1153の変動表示が行われたのちに(図52(B)参照)、各図柄列1153a～1153cがそれぞれ異なる図柄で停止表示されて「外れ」が導出されるものの(図52(C)参照)、特別図柄対応図柄1000、1002での図柄変動が継続して行われる装飾図柄1153の仮停止(インターバル)の状態となることがある(「開放延長中・2回変動外れ」など)。この場合、図52(D)に示すように、装飾図柄1153が仮停止した状態から、再び変動番号57の「開放延長中・短縮変動」に基づく装飾図柄1153の変動が実行される。このとき、保留表示領域1150に示される抽選の保留数は減算されずに維持される。なお、本実施形態では、装飾図柄1153の仮停止(インターバル)は、1000msecだけ実行される。

20

【0577】

そして、図52(D)に示す2回目の装飾図柄1153の変動がなされたのち、図52(E)に示すように、各図柄列1153a～1153cが全く関連性のない異なる図柄で停止する変動が、変動番号58の「開放延長中・2回変動外れ」に相当する。一方、開放延長機能が作動する外部有利遊技状態において、変動番号59～96の変動パターンが選択実行されているときは、当該装飾図柄1153の変動中に図52(F)に示す「特殊発光演出」が実行される。この「特殊発光演出」は、開放延長機能作動時においてリーチの発生を導出するための演出であり、演出表示装置115において画面中央から外縁方向に向けて放射状に複数の光が延びるような画像演出とともに、当該画像演出に連動して遊技盤4に設けられた各種電飾が発光制御される。

30

【0578】

なお、変動番号58の「開放延長中・2回変動外れ」は、外部有利遊技状態において特別図柄の抽選結果が外れであって、かつ、高期待演出抽選に当選した場合に選択されうる変動パターンである。逆に言えば、外部有利遊技状態では、特別図柄の抽選結果が外れであって、かつ、高期待演出抽選に当選しても、変動番号58の「開放延長中・2回変動外れ」が選択されるとリーチが成立せずに「外れ」が導出される。このように「2回変動外れ」を設けたことで、外部有利遊技状態では「外れ」の連続変動が頻繁に行われ、抽選の保留が途切れることなく変動が行なわれているように見せることができる。

40

【0579】

ところで、外部有利遊技状態において、特別図柄の抽選結果が外れであるのに高期待演出抽選に当選する都度、リーチの成立を伴うような、変動時間が長い変動パターンに基づく演出表示態様を行った場合には、当該抽選処理が行われてから次の抽選処理が行われるまでに要する時間を短縮させることができなくなり、遊技者は、外部有利遊技状態におけるメリット(高い抽選効率など)を十分に実感(享受)することができなくなってしまう。この点、特別図柄が変動表示されてから停止表示されるまでの間に、装飾図柄1153の変動表示演出が複数回行われているかのような連続演出である可能性を遊技者にアピー

50

ルするようにすれば、短い時間でありながらも、遊技者に大当たりへの期待度が高いことを示唆することはできる。このように大当たりへの期待度の高さを積極的に遊技者に示唆するような態様で連続演出を行うようにすれば、外部有利遊技状態において運悪く大当たりが当選されるまでに多くの抽選処理を行わなければならないとしても、抽選効率を維持しつつ、遊技の興趣を好適に維持することができるようになる。すなわち、高期待演出抽選に当選しても「2回変動外れ」が頻繁に選択され得るようにすることで、順調かつ迅速に短縮変動が行われているように見せることができる。

【0580】

例えば、図52(B)および図52(D)に示すように装飾図柄1153の変動表示中に演出表示装置115にて画面の奥側から手前方向に迫り来るようにUFOを模したキャラクタが拡大表示されることがある(UFO演出)。そして、図52(B)(1回目の擬似変動)では、このUFO演出が行なわれると、特別図柄の変動表示が停止することなく引き続いて装飾図柄115の変動表示が再度行われる期待度が高いことを示す(すなわち、「2回変動演出」が行なわれる期待度が高まる)。また、図52(D)(2回目の擬似変動)では、このUFO演出が行なわれると、そののちに「特殊発光演出」が実行される期待度が高いことを示す(すなわち、リーチが発生する期待度が高まる)。つまり、本実施形態の外部有利遊技状態(開放延長機能作動時)では、必ず「2回変動演出」を経由して「特殊発光演出」が行なわれることがリーチ発生条件(さらには、大当たりが導出される条件)となる。そのため、UFO演出が連続して発生すると大当たりが導出される期待度が高まり、遊技者をドキドキワクワクさせて興趣の低下を抑制できる。

【0581】

なお、この実施の形態では、上記のUFO演出を経由することなく上述の連続演出が行われる場合もある。すなわち、このような態様で連続表示を行った場合には、遊技者から見て「2回変動演出」が行われていることを察知困難とすることができ、「2回変動演出」に基づく擬似的な2回変動がそれぞれ異なる独立した変動(すなわち、それぞれ異なる抽選の保留に基づく変動)であるように見せることができるようになり、抽選効率が上がったようにみせることができるようになる。

【0582】

このように、本実施形態では、外部有利遊技状態(開放延長機能作動時)においてリーチ演出を伴う演出表示態様を実行することが抽選により選択されなかった場合には「開放延長中・低期待外れ変動」として変動番号56の「開放延長中・通常変動」または変動番号57の「開放延長中・短縮変動」が、各特別図柄の保留数に応じて実行される。そして、外部有利遊技状態では抽選の保留が増加しやすいという点を鑑みて、各特別図柄の保留球数が多いと変動時間が極めて短い変動パターンが選択されることになり、いわゆる無効球の発生を抑制するして、興趣の低下を抑制できる。

【0583】

一方、外部有利遊技状態において保留の消化が促進されると、各特別図柄の保留が全て消化されてしまつて装飾図柄1153の変動表示が行われない期間が生じてしまい、興趣の低下を招来するおそれがある。そこで、「開放延長中・2回変動外れ」が選択実行される割合を高くすることで、抽選の保留数に拘らず装飾図柄1153の変動表示が常時行われやすい仕様とすることで、興趣の低下を抑制することができる。

【0584】

なお、変動番号59～96の変動パターンが選択実行されているときは、「特殊発光演出」ののちに左図柄列1153aおよび右図柄列1153cが同一図柄で停止して中図柄列1153bのみが変動するとともに、各特別図柄対応図柄1000、1002においても図柄変動が継続して実行される。そして、以下に説明するように、各種変動パターンに基づくリーチ演出がそれぞれ実行される。

【0585】

次に、本実施形態のパチンコ機1において、外部有利遊技状態が実行されているときに、「開放延長中・低期待外れ変動」を連続して2回擬似的に実行する演出表示態様である

「開放延長中・2回変動外れ」（変動番号58）について、図53を参照しつつ説明する。図53は、上述の「開放延長中・2回変動外れ」にかかる演出制御が行われるときの当該制御態様を示すタイミングチャートである。

【0586】

同図53（a）及び（b）に示されるように、いま、タイミングt1において、上記保留が解除されて、保留の状態とされている抽選処理の処理数が例えば「4」から「3」になったとすると、特別図柄表示器84、86では、特別図柄についての変動表示が開始される。この特別図柄の変動表示は、当該変動表示が開始されてから5000msが経過したタイミングt4まで継続して行われる。なお、このタイミングt4においては、外れであることが認識可能となるように特別図柄の変動表示が停止されることとなる。

10

【0587】

一方、上記演出表示装置115では、図53（c）に示されるように、上記タイミングt1において、複数の装飾図柄1153についての変動表示演出が開始される。ただし、この変動表示演出が開始されてから2000msが経過したタイミングt2においては、特別図柄の変動表示が継続されているにもかかわらず、上記変動表示演出された複数の装飾図柄1153は仮停止（完全に停止したかのように見せる表示態様）の状態とされる（擬似される1回目の変動表示演出）。また、上記仮停止の状態（インターバル）が「1000ms」だけ維持されたタイミングt3においては、上記保留が解除されないにもかかわらず、上記仮停止された複数の装飾図柄1153の変動表示演出が再開される（2回目の変動表示演出）。そして、当該変動表示演出の再開から2000msが経過したタイミングt4にて、複数の装飾図柄1153は、外れであることが遊技者に示唆されるような態様で停止（完全停止）することとなる（擬似される2回目の変動表示演出）。このように、擬似される1回目と2回目の変動表示演出についてはいずれも、「開放延長中・短縮変動」（変動番号57）に要する時間（2000ms）と同一の時間だけ行うようにしている。

20

【0588】

[開放延長機能作動時の楽曲リーチ演出]

次に、本実施形態のパチンコ機1において、外部有利遊技状態が実行されているときのリーチを伴う演出表示態様である楽曲リーチ演出について説明する。この楽曲リーチ演出は所定の楽曲の一部又は全部を用いてリーチ演出を行ったのちに抽選結果として当たりまたは外れを導出する態様である。

30

【0589】

先述の「特殊発光演出」（図52（F）参照）がなされたのちに装飾図柄1153によってリーチが導出されて、変動番号6と同様のリーチ演出が行なわれる演出表示態様の変動番号59の「開放延長中・A楽曲リーチ・ロング外れ」に相当し、変動番号7と同様のリーチ演出が行なわれる演出表示態様の変動番号60の「開放延長中・A楽曲リーチ・ロング当たり」に相当し、変動番号8と同様のリーチ演出が行なわれる演出表示態様の変動番号63の「開放延長中・A楽曲リーチ・超ロング外れ」に相当し、変動番号9と同様のリーチ演出が行なわれる演出表示態様の変動番号64の「開放延長中・A楽曲リーチ・超ロング当たり」に相当する。

40

【0590】

なお、「開放延長中・A楽曲リーチ・ロング」と同様のリーチ演出が行なわれるとともに、装飾図柄1153により図柄が1コマずれる態様で一旦「外れ」が導出されたのちに、当該1コマずれた図柄が1コマ分逆スクロールして「大当たり」（所謂、戻り当たり）が導出される遊技演出態様が、変動番号61の「開放延長中・A楽曲リーチ・ロング戻り当たり」に相当する。また、「開放延長中・A楽曲リーチ・ロング」と同様のリーチ演出が行なわれるとともに、装飾図柄1153により一旦「外れ」が導出されたのちに、装飾図柄1153の再変動が行なわれて「大当たり」（所謂、再変動当たり）が導出される遊技演出態様が、変動番号62の「開放延長中・A楽曲リーチ・ロング再変動当たり」に相当する。また、「開放延長中・A楽曲リーチ・超ロング」と同様のリーチ演出が行なわれ

50

るとともに、再変動当たりのかたちで「大当たり」が導出される遊技演出態様が、変動番号65の「開放延長中・A楽曲リーチ・超ロング再変動当たり」に相当する。

【0591】

また、先述の「特殊発光演出」がなされたのちに装飾図柄1153によってリーチが導出されて、演出表示装置115ではE楽曲に固有のキャラクタの歌唱演出が表示されるとともに、スピーカ144, 341からE楽曲の前半部が音声出力されることがある。このE楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号66の「開放延長中・E楽曲リーチ・ショート外れ」に相当する。一方、このE楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「大当たり」に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号67の「開放延長中・E楽曲リーチ・ショート当たり」に相当する。さらに、E楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されて装飾図柄1153が仮停止した状態となったのちに、装飾図柄1153の変動が再開されるとともに、演出表示装置115ではキャラクタの歌唱演出が引き続き実行されるとともに、スピーカ144, 341からE楽曲の後半部が前半部から連続するように音声出力されることもある。このE楽曲の後半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号68の「開放延長中・E楽曲リーチ・発展外れ」に相当する。一方、このE楽曲の後半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「大当たり」に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号69の「開放延長中・E楽曲リーチ・発展当たり」に相当する。

10

【0592】

ここで、上記のE楽曲を用いた歌唱演出が実行されるリーチ演出では、他の楽曲を用いた歌唱演出が実行されるリーチ演出とは異なり、装飾図柄1153を構成する図柄が「3」および「5」の特定図柄に限定される。すなわち、当該リーチ演出が実行されたのちに導出される「大当たり」は、第1長開放大当たりに限定される。言い換えれば、E楽曲を用いた歌唱演出が実行されるリーチ演出によって「大当たり」が導出されると、遊技者に最も有利な第1長開放大当たりが確定することから、当該リーチ演出が実行されると遊技者の期待感は大幅に高まり、興趣が向上する。

20

【0593】

また、先述の「特殊発光演出」がなされたのちに装飾図柄1153によってリーチが導出されて、演出表示装置115ではF楽曲に固有のキャラクタの歌唱演出が表示されるとともに、スピーカ144, 341からF楽曲の前半部が音声出力されることがある。このF楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号70の「開放延長中・F楽曲リーチ・ノーマル外れ」に相当する。一方、このF楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「大当たり」に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号71の「開放延長中・F楽曲リーチ・ノーマル当たり」に相当する。なお、「開放延長中・F楽曲リーチ・ノーマル」と同様のリーチ演出が行なわれるとともに、再変動当たりのかたちで「大当たり」が導出される遊技演出態様が、変動番号72の「開放延長中・F楽曲リーチ・ノーマル再変動当たり」に相当する。

30

【0594】

さらに、F楽曲の前半部を用いた歌唱演出が実行されて装飾図柄1153が仮停止した状態となったのちに、装飾図柄1153の変動が再開されるとともに、演出表示装置115ではキャラクタの歌唱演出が引き続き実行されるとともに、スピーカ144, 341からF楽曲の後半部が前半部から連続するように音声出力されることもある。このF楽曲の後半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号76の「開放延長中・F楽曲リーチ・発展外れ2（ダブル専用）」および変動番号78の「開放延長中・F楽曲リーチ・発展外れ3」に相当する。一方、このF楽曲の後半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「大当たり」に当選したことが導出される演出表示態様が、変動番号73の「開放延長中・F楽曲リーチ・発展当たり1」、変動番号75の「開放延長中・F楽曲リーチ・発展当たり2（トリプル専用）」および変動番号77の「開放延長中・F楽曲リーチ・発展当たり3」に相当する。なお、「開放延長中・F楽曲リ

40

50

ーチ・発展」と同様のリーチ演出が行なわれるとともに、戻り当たりのかたちで「大当たり」が導出される遊技演出態様が、変動番号74の「開放延長中・F楽曲リーチ・発展戻り当たり1」に相当する。

【0595】

ここで、上記のF楽曲を用いた歌唱演出が実行されるリーチ演出では、他の楽曲を用いた歌唱演出が実行されるリーチ演出とは異なり、装飾図柄1153によるリーチの並び（ライン）が2ライン（ダブル）または3ライン（トリプル）となることがある。このように、装飾図柄1153によるリーチの並び（ライン）が複数並びとなることで、遊技者に対して「大当たり」が導出されやすい印象を与えることができる。言い換えれば、F楽曲を用いた歌唱演出が実行されるリーチ演出では、他の楽曲を用いた歌唱演出が実行されるリーチ演出よりも、遊技者の「大当たり」に対する期待度が大幅に高まり、興味が向上する。

10

【0596】

また、先述の「特殊発光演出」がなされたのちに装飾図柄1153によってリーチが導出されて、変動番号49と同様のリーチ演出が行なわれる演出表示態様が変動番号79の「開放延長中・D楽曲リーチ・ノーマル外れ」に相当し、変動番号50と同様のリーチ演出が行なわれる演出表示態様が変動番号80の「開放延長中・D楽曲リーチ・ロング当たり」に相当し、変動番号51と同様のリーチ演出が行なわれる演出表示態様が変動番号82の「開放延長中・D楽曲リーチ・発展外れ」に相当し、変動番号52と同様のリーチ演出が行なわれる演出表示態様が変動番号83の「開放延長中・D楽曲リーチ・発展当たり」に相当する。なお、「開放延長中・D楽曲リーチ・ノーマル」と同様のリーチ演出が行なわれるとともに、再変動当たりのかたちで「大当たり」が導出される遊技演出態様が、変動番号81の「開放延長中・D楽曲リーチ・ノーマル再変動当たり」に相当する。また、「開放延長中・D楽曲リーチ・発展」と同様のリーチ演出が行なわれるとともに、再変動当たりのかたちで「大当たり」が導出される遊技演出態様が、変動番号84の「開放延長中・D楽曲リーチ・発展再変動当たり」に相当する。

20

【0597】

ここで、先述したように、外部通常遊技状態（開放延長機能非作動時）では、A楽曲～D楽曲のうちで、D楽曲を用いた歌唱演出が実行されるリーチ演出が最も「大当たり」への期待度が高い。そのため、外部有利遊技状態（開放延長機能作動時）においても、D楽曲を用いた歌唱演出が実行されるリーチ演出が行なわれると「大当たり」への期待度が高いように構成することで、本実施形態に係るパチンコ機1においてD楽曲が特別の価値を有する楽曲である印象を遊技者に与えることができる。さらに、先述の「昇格モード」も、このD楽曲をモチーフとした遊技モードとすることで、さらにD楽曲が遊技者の期待感を向上させる特別な楽曲としての意義をもたせることができる。

30

【0598】

なお、先述の「特殊発光演出」がなされたのちに装飾図柄1153によってリーチが導出されて、変動番号22と同様のリーチ演出が行なわれる演出表示態様が変動番号85の「開放延長中・G楽曲リーチ外れ」に相当し、変動番号23と同様のリーチ演出が行なわれる演出表示態様が変動番号86の「開放延長中・G楽曲リーチ・全回転当たり」に相当する。

40

【0599】

ここで、開放延長機能作動時における特殊な楽曲リーチ演出として、複数の楽曲を用いた歌唱演出を行なう「メドレーリーチ」がある。以下、「メドレーリーチ」について説明する。

【0600】

まず、先述の「特殊発光演出」がなされたのちに、演出表示装置115では「メドレーリーチ」への導入画像が表示されるとともに、装飾図柄1153によってリーチが導出される。さらに、演出表示装置115では、A楽曲への導入画像が表示されたのちに、A楽曲に固有のキャラクターの歌唱演出が表示されるとともに、スピーカ144、341からA

50

楽曲の導入部または前半部が音声出力される。このA楽曲の導入部または前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「当たり」が導出される演出表示態様が、変動番号87の「開放延長中・メドレーリーチ・ショート当たり（A楽曲）」または変動番号88の「開放延長中・メドレーリーチ・当たり（A楽曲）」に相当する。

【0601】

一方、演出表示装置115において、A楽曲を用いたリーチ演出が即座に中断され、A楽曲への導入画像からB楽曲への導入画像に切り替え表示されるとともに、スピーカ144, 341からA楽曲に代えてB楽曲が音声出力されることがある。そして、演出表示装置115では、B楽曲に固有のキャラクタの歌唱演出が表示されるとともに、スピーカ144, 341からB楽曲の導入部または前半部が音声出力される。このB楽曲の導入部または前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「当たり」が導出される演出表示態様が、変動番号89の「開放延長中・メドレーリーチ・ショート当たり（B楽曲）」または変動番号90の「開放延長中・メドレーリーチ・当たり（B楽曲）」に相当する。

10

【0602】

また、演出表示装置115において、B楽曲を用いたリーチ演出が即座に中断され、B楽曲への導入画像からC楽曲への導入画像に切り替え表示されるとともに、スピーカ144, 341からB楽曲に代えてC楽曲が音声出力されることがある。そして、演出表示装置115では、C楽曲に固有のキャラクタの歌唱演出が表示されるとともに、スピーカ144, 341からC楽曲の導入部または前半部が音声出力される。このC楽曲の導入部または前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「当たり」が導出される演出表示態様が、変動番号91の「開放延長中・メドレーリーチ・ショート当たり（C楽曲）」または変動番号92の「開放延長中・メドレーリーチ・当たり（C楽曲）」に相当する。

20

【0603】

また、演出表示装置115において、C楽曲を用いたリーチ演出が即座に中断され、C楽曲への導入画像からD楽曲への導入画像に切り替え表示されるとともに、スピーカ144, 341からC楽曲に代えてD楽曲が音声出力されることがある。そして、演出表示装置115では、D楽曲に固有のキャラクタの歌唱演出が表示されるとともに、スピーカ144, 341からD楽曲の導入部または前半部が音声出力される。このD楽曲の導入部または前半部を用いた歌唱演出が実行されたのちに「当たり」が導出される演出表示態様が、変動番号93の「開放延長中・メドレーリーチ・ショート当たり（D楽曲）」または変動番号94の「開放延長中・メドレーリーチ・当たり（D楽曲）」に相当する。

30

【0604】

なお、上述の「メドレーリーチ」がなされたのち、最終的に「外れ」が導出される演出表示態様が、変動番号95の「開放延長中・メドレーリーチ・外れ」に相当する。また、上述の「メドレーリーチ」がなされたのち、再変動当たりのかたちで「大当たり」が導出される遊技演出態様が、変動番号96の「開放延長中・メドレーリーチ・再変動当たり」に相当する。

【0605】

ところで、外部有利遊技状態（開放延長機能作動時）では、特別図柄の抽選処理において小当たり、第1短開放大当たりおよび第2短開放大当たりのいずれに当選しても、大当たり遊技用開閉装置500が開閉動作されたのちの遊技状態は、外部有利遊技状態（開放延長機能作動時）のままに維持される。そのため、小当たり、第1短開放大当たりおよび第2短開放大当たりのいずれに当選したとしても、その当選種別を区別することなくほぼ同様の遊技演出態様が導出される。すなわち、先述の「特殊発光演出」がなされたのちに、演出表示装置115において小当たり、第1短開放大当たりおよび第2短開放大当たりのいずれかに当選したことを示す演出画面が表示されるとともに、「外れ」が導出される遊技演出態様が、変動番号97の「開放延長中・小当たり・通常変動当たり」または変動番号98の「開放延長中・2R大当たり・通常変動当たり」に相当する。

40

【0606】

その他、先述の「特殊発光演出」がなされたのちに変動番号55と同様のリーチ演出が

50

行なわれる演出表示態様が、変動番号 99 の「開放延長中・15R 大当たり・通常変動再変動当たり」に相当する。

【0607】

このように、本実施形態にて説明した上記パチンコ機 1 に代表される遊技機は、以下の技術的思想を有するものである。なお、以下の技術的思想 1～7 は単独で、若しくは、適宜組み合わせられて具備される。

【0608】

〔技術思想 1〕

技術思想 1 に記載の遊技機は、
遊技領域を有し、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、
所定の演出画像を表示可能な演出表示装置と、
前記演出表示装置に表示される演出画像の表示制御を行う演出表示制御手段と、
前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な受入口と、
前記受入口への遊技球の受け入れを検出する受入検出手段と、
前記始動口の近傍に設けられ、常には前記受入口に遊技球が受け入れられる期待度に影響を与えない平時態様に制御される可動部材と、
前記受入検出手段による前記受入口への遊技球の受け入れを検出したことに応じて、常には第 1 の確率に基づいて大当たりの当落にかかる判定を行う当落判定処理、および、当該当落判定処理にて前記大当たりに当選した場合に当該大当たりの種別を判別する当選種別判定処理、を行う抽選手段と、
前記当落判定処理において前記大当たりに当選したと判定されたことに応じて遊技者に有利な大当たり遊技を実行可能な大当たり遊技実行手段と、
前記可動部材の態様が常には前記平時態様に制御される通常遊技状態に制御する通常遊技制御手段と、
第 1 の特定条件が成立した場合に、前記可動部材の態様が前記平時態様よりも有利となる有利遊技状態に制御する有利遊技制御手段と、
第 2 の特定条件が成立した場合に、前記有利遊技状態と極似する態様であって且つ前記当選種別判定処理にて判定される大当たりの種別に応じて大当たりとしての価値を増幅させる増幅遊技状態に制御する増幅遊技制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記大当たり遊技実行手段は、
賞球としての所定量の遊技球を遊技者に付与しうる特別大当たり遊技を実行可能な特別大当たり遊技実行手段と、
賞球として遊技者に付与される遊技球が前記所定量よりも少ない特定大当たり遊技を実行可能な特定大当たり遊技実行手段と、を有しており、
前記有利遊技制御手段は、
前記当選種別判定処理によって判定された大当たりの種別が前記第 1 の特定条件としての特別大当たりである場合に、当該特別大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態を、前記可動部材の態様として前記平時態様よりも前記受入口への遊技球の受け入れを促進しうる促進態様が導出される前記有利遊技状態に制御すると共に、前記第 1 の確率に代えて当該第 1 の確率より高い第 2 の確率に基づいて前記当落判定処理をし、且つ当該有利遊技状態である旨を示唆する演出画像を前記演出表示装置に表示するものであり、
前記通常遊技制御手段は、
前記当選種別判定処理によって判定された大当たりの種別が通常大当たりであるとき、当該通常大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態を前記通常遊技状態に制御し、且つ当該通常遊技状態としての演出画像を前記演出表示装置に表示するとともに、
前記大当たり遊技が実行されたのちに制御される前記通常遊技状態を、前記第 1 の確率に基づいて前記当落判定処理を行う第 1 の通常遊技状態、および、前記第 1 の確率に代え

て前記第2の確率に基づいて前記当落判定処理を行う第2の通常遊技状態、のいずれかに制御するものであり、

前記増幅遊技制御手段は、

前記当選種別判定処理によって判定された大当たりの種別が前記第2の特定条件としての特定大当たりである場合に、当該特定大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態を、前記可動部材の態様として前記通常遊技状態における前記平時態様に代えて前記促進態様を導出すると共に、前記増幅遊技状態である旨を示唆する演出画像が前記演出表示装置に表示されるように表示制御し、且つ前記第1の確率に代えて当該第1の確率よりも前記大当たりへの当選確率が高い第2の確率に基づいて前記当落判定処理を行うものであって、

10

さらに、前記増幅遊技状態における前記当選種別判定処理において前記通常大当たりへの当選であると判定され、且つ当該通常大当たりが、当該通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態を前記第2の通常遊技状態に制御すべき大当たりであるときは、当該第2の通常遊技状態に代えて前記有利遊技状態に制御することによって、大当たりとしての価値を増幅させる

ことを特徴とする遊技機である。

【0609】

上記技術思想1に係る遊技機では、遊技領域（遊技領域20）が形成された遊技盤（遊技盤4）に、所定の演出画像を表示可能な演出表示装置（演出表示装置115）と、演出表示装置に表示される演出画像の表示制御を行う演出表示制御手段（演出制御手段962）と、遊技球を受け入れ可能な受入口（始動口600、602、604）と、受入口への遊技球の受け入れを検出する受入検出手段（ステップS1104、ステップS1101）と、受入口の近傍に設けられて常には平時態様に制御される可動部材（一对の可動片606）と、当落判定処理および当選種別判定処理を行う抽選手段（第1特別図柄抽選手段900、第2特別図柄抽選手段910）と、遊技者に有利な大当たり遊技を実行可能な大当たり遊技実行手段（大当たり遊技実行手段715）と、可動部材（一对の可動片606）の態様が常には平時態様に制御される通常遊技状態に制御する通常遊技制御手段（遊技状態制御手段934）と、第1の特定条件が成立した場合に、可動部材の態様が平時態様よりも有利となる有利遊技状態に制御する有利遊技制御手段（遊技状態制御手段934）と、第2の特定条件が成立した場合に、当選種別判定処理にて判定される大当たりの種別に

20

30

【0610】

なお、平時態様とは、受入口に遊技球が受け入れられる期待度に影響を与えない動作態様をいい、促進態様とは、平時態様よりも受入口への遊技球の受け入れを促進しう動作態様をいう。ここで、「受入口に遊技球が受け入れられる期待度に影響を与えない動作態様」とは、可動部材が動作したとしても、受入口への入賞頻度が可動部材が設けられていない場合と殆ど同等であること、即ち、受入口への遊技球の入賞を殆ど促進されないことを意味する。

40

【0611】

そして、受入検出手段により受入口に遊技球が受け入れられたことが検出されると、抽選手段により、常には第1の確率で大当たりの当落にかかる当落判定処理が行われるとともに、当該当落判定処理にて大当たりに当選した場合にのみ当該大当たりの種別を判別する当選種別判定処理が行われる。この当落判定処理において大当たりに当選したと判定されると、大当たり遊技実行手段により、遊技者に賞球を付与しう大当たり遊技が実行される。

【0612】

50

また、大当たり遊技実行手段は、特別大当たり遊技実行手段（長開放大当たり遊技実行手段 7 1 5 a）と、特定大当たり遊技実行手段（短開放大当たり遊技実行手段 7 1 5 b）と、を有している。特別大当たり遊技実行手段は、当選種別判定処理において大当たりのうち特別大当たりに当選したと判定されたときに、賞球として、大当たり遊技のなかでも相対的に多い所定量の遊技球を遊技者に付与しうる特別大当たり遊技を実行するものである。一方、特定大当たり遊技実行手段は、当選種別判定処理において大当たりのうち特定大当たりに当選したと判定されたときに、特別大当たりに当選した場合に付与されうる賞球よりも極めて少ない賞球が付与されうる（場合によっては全く付与されない）特定大当たり遊技を実行するものである。なお、本実施形態では、第 1 長開放大当たりが特別大当たりに相当し、第 1 短開放大当たりが特定大当たりに相当する。

10

【0613】

さらに、当落判定処理において大当たりに当選したと判定されると、以下のように遊技状態が制御される。即ち、当選種別判定処理において特別大当たりに当選したと判定されると、当該特別大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、有利遊技制御手段によって可動部材の態様として促進態様が導出される有利遊技状態に制御される。それと共に、第 1 の確率に代えて当該第 1 の確率よりも高い第 2 の確率に基づいて当落判定処理が行なわれ、且つ当該有利遊技状態である旨を示唆する演出画像が演出表示装置に表示される。なお、第 2 の確率は、第 1 の確率よりも少なくとも 2 倍以上高いことが好ましい。

【0614】

20

また、当選種別判定処理において通常大当たりであると判別されると、当該通常大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、通常遊技実行手段によって通常遊技状態に制御される。それと共に、通常遊技状態としての演出画像が演出表示装置に表示される。

【0615】

なお、通常大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちに実行される通常遊技状態には、第 1 の通常遊技状態と第 2 の通常遊技状態とがある。第 1 の通常遊技状態は、第 1 の確率に基づいて当落判定処理が行われる遊技状態であり、第 2 の通常遊技状態は、第 1 の確率に代えて第 2 の確率に基づいて当落判定処理が行われる遊技状態である。通常遊技状態制御手段は、当落判定処理における判定結果に基づいて、第 1 の通常遊技状態および第 2 の通常遊技状態のうちいずれかに制御する。

30

【0616】

技術思想 1 に係る遊技機によれば、常には、可動部材が平時態様で駆動されるとともに通常遊技状態としての演出画像が演出表示装置に表示される通常遊技状態に制御される。そして、第 1 の特定条件（即ち、特別大当たりへの当選）が成立した場合にのみ、当該通常遊技状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態に制御される。言い換えれば、第 1 の特定条件（即ち、特別大当たりへの当選）が成立しないかぎり、本遊技機における標準的な遊技状態である通常遊技状態に制御され続けることになる。

【0617】

一方、通常遊技状態は、大当たり遊技が実行されたのちに制御される第 1 の通常遊技状態と、大当たり遊技が実行されたのちに制御される第 2 の通常遊技状態と、で構成される。これら第 1 の通常遊技状態および第 2 の通常遊技状態のいずれも、先述のように、可動部材が平時態様で駆動されるとともに通常遊技状態としての演出画像が演出表示装置に表示される。そのため、大当たり遊技が終了したのちに制御される通常遊技状態が第 1 の通常遊技状態および第 2 の通常遊技状態のいずれであるかを外観的には分別することができない。従って、遊技者は、自己にとって有利でない遊技状態であると判断して遊技を行うこととなる。

40

【0618】

換言すれば、遊技者は、通常遊技状態に制御されている間は、確変機能および開放延長機能の両方が作動していないと判断して遊技を行うこととなる。しかしながら、通常遊技

50

状態であっても、第1の通常遊技状態であれば大当たり遊技が実行されたのちに第1の確率に基づいて当落判定処理が行われる一方、第2の通常遊技状態であれば大当たり遊技が実行されたのちに第2の確率に基づいて当落判定処理が行われる。そのため、通常遊技状態に制御されている場合であっても、このときの遊技状態が第2の通常遊技状態である場合もあるので、予想外に大当たりに当選する可能性がある。

【0619】

この点を詳述すると、通常遊技状態に制御されている場合であっても、第2の通常遊技状態であれば所定回（例えば、数10回）の当落判定処理が行われるまでの間に極めて高い頻度で大当たりに当選するのは言うまでもない。一方、仮に第1の通常遊技状態であったとしても、本遊技機における標準的な大当たり確率（第1の確率）で当落判定処理が行なわれる以上、所定回（例えば、数10回）の当落判定処理が行われるまでの間に大当たりに当選する可能性も十分にある。

10

【0620】

一方、遊技者は通常遊技状態であることを前提として遊技を行っており、この通常遊技状態では大当たりに当選する頻度が低いと認識されることから、大当たり遊技が終了したのちの比較的早い段階で数珠連なりで大当たりに当選することは遊技者にとって予想外のことである。このように予想外に大当たりに当選すると（以下、このような大当たりを「予想外大当たり」と称する）、遊技者は自らに“ツキ（幸運であること）”があると思ひ込み、気分良く遊技を行うことができ、興趣の低下を抑制できる。

20

【0621】

また、このような予想外大当たりは、通常大当たりに基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態が、いかにも第1の確率に基づいて当落判定処理が行われる遊技状態（第1の通常遊技状態）であるように見せつつも、実際には第2の確率に基づいて当落判定処理が行われる遊技状態（第2の通常遊技状態）が存在することにより発生するものである。従って、通常遊技状態時における標準的な大当たりへの当選確率（第1の確率）のみに依存することなく、より有利な大当たりへ当選確率（第2の確率）を用いて意図的に比較的高い頻度で数珠連なりで大当たりに当選しうるので、興趣の低下を抑制できる。しかも、第1の通常遊技状態であっても標準的な大当たりへの当選確率（第1の確率）で当落判定処理が行なわれる以上、当落判定処理の実行回数（言い換えれば、特別図柄の変動回数）が例えば何千回といった所謂ハマりに陥る遊技状態に意図的に設定されることもないので（ただし、所謂ハマりに偶然陥る可能性は確率上ありうる）、遊技続行の意欲が失われることがなく、興趣の低下を抑制できる。

30

【0622】

言い換えれば、通常大当たりに基づく大当たり遊技が終了したのちの通常遊技状態では、確変機能が未作動となる第1の確率と、確変機能が作動する第2の確率と、の2つの当選確率のいずれかをもって当落判定処理が実行される。そのため、この通常遊技状態が繰り返される場合であっても、少なくとも標準的な当選確率である第1の確率が維持されることから、長期間に亘って大当たりに当選しない状態（所謂、地獄モード）に陥る事態が排除され、かつ、大当たりに当選しやすい第2の確率によって通常遊技状態に大当たりへの当選しやすさに変化（所謂、波）をもたせることができる。

40

【0623】

また、増幅遊技制御手段は、当選種別判定処理によって判定された大当たりの種別が第2の特定条件としての特定大当たりである場合に、当該特定大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態を、増幅遊技状態に制御する。この増幅遊技制御状態は、有利遊技状態と極似する態様であって、可動部材の態様として通常遊技状態における平時態様に代えて促進態様が導出されると共に、増幅遊技状態である旨を示唆する演出画像が演出表示装置に表示される。また、第1の確率に代えて大当たりへの当選確率が高い第2の確率に基づいて当落判定処理が行われる。なお、「有利遊技状態と極似する態様」とは、可動部材の態様、演出表示装置における表示態様およびランプの電飾等、外観から把握できる態様が有利遊技状態の場合と同一または極めてよく似ていることを意味する。

50

【0624】

さらに、増幅遊技制御手段は、増幅遊技状態における当選種別判定処理において通常大当たりへの当選であると判定され、且つ当該通常大当たりが、当該通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態を第2の通常遊技状態に制御すべき大当たりであるとき、当該第2の通常遊技状態に代えて有利遊技状態（外部有利遊技状態B）に制御することによって、大当たりとしての価値を増幅させている。この増幅遊技状態は、本実施形態の昇格モード（即ち外部有利遊技状態B）に相当する。

【0625】

このように、特定大当たりに当選したとしても、その後の遊技状態において、第1の確率に代えて第2の確率で当落判定処理が行われるだけでなく、大当たりの価値が増幅されるので、興趣の低下を抑制できる。即ち、当落判定処理においてせっかく大当たりに当選したにも拘らず、所定量の遊技球が賞球として遊技者に付与されることがないことに起因する興趣の低下を抑制できる。

10

【0626】

また、当落判定処理における大当たりへの当選確率と大当たり遊技時に賞球として付与される遊技球との間には相関関係がある（即ち、当選確率を高めれば大当たり時に賞球として遊技者に付与される遊技球を少なくしなければならず、大当たり時に賞球として遊技者に付与される遊技球を多くすれば当選確率を低くする必要があるといった関係がある）。即ち、特別大当たりよりも賞球として付与される遊技球が極めて少ない特定大当たりを設けることによって、大当たりへの当選確率を高めることができるのである。これに対し、上記技術思想1に記載の発明によれば、特定大当たりを設けることによって大当たりへの当選確率を高めることができつつもその後の遊技状態において大当たりの価値が増幅される。したがって、特定大当たりに当選したとき、遊技者に付与される賞球が少ないことに起因する落胆よりも、むしろ、その後の遊技状態において第2の通常遊技状態に制御されるべきところがこれに代えて有利遊技状態（外部有利遊技状態B）に制御されるので、遊技者に期待感を与えることとなり、興趣の低下を抑制できる。

20

【0627】

〔技術思想2〕

技術思想2に記載の遊技機は、

技術思想1に記載の遊技機において、

30

前記通常遊技制御手段は、

前記通常大当たりの種別が第1の通常大当たりであるときは、前記大当たり遊技が実行されたのちに制御される前記通常遊技状態を、前記第1の確率に基づいて前記当落判定処理を行う前記第1の通常遊技状態に制御する一方、

前記通常大当たりの種別が第2の通常大当たりであるときは、前記大当たり遊技が実行されたのちに制御される前記通常遊技状態を、前記可動部材の態様を前記平時態様に制御すると共に前記通常遊技状態としての演出画像が前記演出表示装置に表示されるにも拘らず、前記第1の確率に代えて前記第2の確率に基づいて前記当落判定処理を行う前記第2の通常遊技状態に制御する

ことを特徴とする遊技機である。

40

【0628】

上記技術思想2に係る遊技機では、通常遊技状態では、第1の通常大当たりに当選したときは、大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、第1の確率に基づいて当落判定処理が行われる第1の通常遊技状態に制御される。一方、第2の通常大当たりに当選したときは、大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、可動部材の態様が平時態様に制御されると共に通常遊技状態としての演出画像が演出表示装置に表示されるにも拘らず、第1の確率に代えて第2の確率に基づいて当落判定処理が行われる第2の通常遊技状態に制御される。

【0629】

技術思想2に係る遊技機によれば、通常遊技状態は、第1の通常大当たりに基づく大当

50

たり遊技が実行されたのちに制御される第1の通常遊技状態と、第2の通常大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちに制御される第2の通常遊技状態と、で構成される。これら第1の通常遊技状態および第2の通常遊技状態のいずれも、先述のように、可動部材が平時態様で駆動されるとともに通常遊技状態としての演出画像が演出表示装置に表示される。そのため、第1の通常大当たりおよび第2の通常大当たりのいずれに当選した場合であっても、大当たり遊技が終了したのちに制御される通常遊技状態が第1の通常遊技状態および第2の通常遊技状態のいずれであるかを外観的には分別することができない。従って、遊技者は、自己に有利な第2の通常大当たりに当選した場合であっても、自己にとって有利でない第1の通常大当たりに当選したものと判断して遊技を行うこととなる。

【0630】

そして、通常大当たりに基づく大当たり遊技が終了したのちの通常遊技状態では、第1の通常大当たりに基づいて確変機能が未作動となる第1の確率と、第2の通常大当たりに基づいて確変機能が作動する第2の確率と、の2つの当選確率のいずれかをもって当落判定処理が実行される。そのため、この通常遊技状態が繰り返される場合であっても、少なくとも標準的な当選確率である第1の確率が維持されることから、長期間に亘って大当たりに当選しない状態（所謂、地獄モード）に陥る事態が排除され、かつ、大当たりに当選しやすい第2の確率によって通常遊技状態に大当たりへの当選しやすさに変化（所謂、波）をもたせることができる。さらに、通常遊技状態においては、遊技者は常に第2の通常大当たりに基づく第2の通常遊技状態のもとで遊技を行っていると認識するため、外観上は大当たりに当選しにくいように把握される通常遊技状態で当選することにより一層の喜びを堪能することができる。

【0631】

また、通常遊技状態に移行する契機となる第1の通常大当たりおよび第2の通常大当たりへの各々への当選確率が同程度となるようにすれば、通常遊技状態において第2の確率をもって当落判定処理が実行される期待度が高くなる。言い換えれば、通常遊技状態において第1の確率が採用される割合と第2の確率が採用される割合を考慮すると、通常遊技状態で期待される当選確率（平均確率）は第1の確率よりも大幅に高くなるため、遊技者の通常遊技状態に期待感を一層高めることができる。

【0632】

〔技術思想3〕

技術思想3に記載の遊技機は、

技術思想2に記載の遊技機において、

前記有利遊技状態および前記増幅遊技状態のいずれかにおいて、前記当選種別判定処理にて前記通常大当たりへの当選であると判定された場合に、当該通常大当たりが、当該通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態を前記第1の通常遊技状態に制御すべき前記第1の通常大当たりであるとき、当該第1の通常遊技状態に代えて、前記可動部材を所定条件の成立まで前記促進態様に制御すると共に前記有利遊技状態に引き戻しうる引き戻し遊技状態に制御する引き戻し遊技制御手段を、有しており、

前記引き戻し遊技制御手段は、

前記当選種別判定処理にて前記通常大当たりへの当選であると判定された場合に、当該通常大当たりが、当該通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態を前記第2の通常遊技状態に制御すべき前記第2の通常大当たりであるとき、当該第2の通常遊技状態に代えて前記有利遊技状態に制御する

ことを特徴とする遊技機である。

【0633】

上記技術思想3に係る遊技機では、有利遊技状態および増幅遊技状態のいずれかにおいて、通常大当たりへの当選であると判定された場合に、当該通常大当たりが大当たり遊技が終了したのちの遊技状態を第1の通常遊技状態に制御すべき第1の通常大当たりであるとき、当該第1の通常遊技状態に代えて可動部材を所定条件の成立まで促進態様に制御すると共に有利遊技状態に引き戻しうる引き戻し遊技状態に制御する引き戻し遊技制御手段

10

20

30

40

50

(遊技状態制御手段 934) を備えている。そして、引き戻し遊技状態では、通常大当たりへの当選であると判定された場合に、当該通常大当たりが大当たり遊技後の遊技状態を第 2 の通常遊技状態に制御すべき第 2 の通常大当たりであるとき、当該第 2 の通常遊技状態に代えて有利遊技状態に制御される。

【0634】

技術思想 3 に係る遊技機によれば、通常遊技状態において第 1 の通常大当たりへの当選に当選すると、大当たり遊技が終了したのちに可動部材が平時態様となる通常遊技状態に制御されるところ、有利遊技状態および増幅遊技状態において第 1 の通常大当たりへの当選に当選すると、可動部材を所定条件の成立まで促進態様に制御すると共に有利遊技状態に引き戻しうる引き戻し遊技状態に制御される。

10

【0635】

そのため、引き戻し遊技状態では、遊技者の持ち球が減りにくい有利な状態で所定期間遊技を行うことができ、かつ、引き戻し遊技状態では本構成の遊技機における標準の当選確率(第 1 の確率)で当落判定処理が行なわれるため、当該期間内に再び大当たりに当選する可能性が十分にある。そして、特別大当たりまたは特定大当たりのみならず、第 2 の通常大当たりに当選した場合でも、再び有利遊技状態または増幅遊技状態に移行するため、大当たりの連続的な発生(連チャン)を期待することができ、興趣を向上させることが可能である。

【0636】

特に、特定大当たり遊技が終了したのちの増幅遊技状態において特別図柄抽選処理の結果が仮に第 1 の通常大当たりであったとしても、大当たり遊技が終了したのちは引き戻し遊技状態に突入する。従って、第 1 の通常大当たりに当選したときでも、賞球としての遊技球が遊技者に殆ど付与されことなく通常遊技状態に戻ってしまう確率はかなり低い。これにより、増幅大当たり遊技に当選したことが損であるという気分をより一層軽減することができると共に、大当たり遊技が連チャンする期待感を遊技者に与えることができ、興趣の低下を抑制できる。

20

【0637】

[技術思想 4]

技術思想 4 に記載の遊技機は、

技術思想 3 に記載の遊技機において、

前記有利遊技制御手段は、

前記有利遊技状態において前記当選種別判定処理にて前記通常大当たりへの当選であると判定された場合に、当該通常大当たりが、当該通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態を前記第 2 の通常遊技状態に制御すべき大当たりであるとき、当該第 2 の通常遊技状態に代えて前記有利遊技状態に制御する

ことを特徴とする遊技機である。

30

【0638】

上記技術思想 4 に係る遊技機では、有利遊技状態において通常大当たりに当選した場合に、当該通常大当たりに基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態が第 2 の通常遊技状態に制御すべき前記第 2 の通常大当たりであるときは、当該第 2 の通常遊技状態に代えて有利遊技状態が制御されることによって、大当たりとしての価値を増幅させうる。

40

【0639】

技術思想 4 に係る遊技機によれば、増幅遊技状態と同様に、当選種別判定処理において第 2 の通常大当たりへの当選であると判定された場合に、当該第 2 の通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態が第 2 の通常遊技状態に制御されことなく、当該第 2 の通常遊技状態に代えて有利遊技状態に制御することによって、大当たりとしての価値を増幅させている。この有利遊技状態は、本実施形態の昇格モード(即ち外部有利遊技状態 B)に相当する。

【0640】

このように、有利遊技状態において、第 1 の確率に代えて第 2 の確率で当落判定処理が

50

行われるだけでなく、大当たりの価値が増幅されうるので、格段に興味を向上できる。即ち、特別大当たりに当選すると、多数の賞球が付与される大当たり遊技が実行されるのみならず、その後の有利遊技状態では、可動部材が促進態様となり、かつ、第2の確率で当落判定処理が行なわれるため、遊技者にとって非常に有利となる。それに加えて、増幅遊技状態のように大当たりの価値が増幅されうるため、大当たりの連続的な発生するのみならず有利遊技状態が長期間に亘って継続して実行されうる期待度が非常に高い。

【0641】

さらに、有利遊技状態において第1の通常大当たりに当選して大当たり遊技ののちに第1の通常遊技状態に移行したとしても（いわゆる。有利遊技状態からの転落）、先述のように所定条件の成立（例えば、可動部材の開閉動作が50回実行される等）までは引き戻し遊技状態に制御される。そして、この引き戻し遊技状態では、第1の通常大当たり以外の大当たりに当選すれば、再び有利遊技状態に移行して大当たりの連荘が発生しうる。つまり、本発明に係る遊技機では、引き戻し遊技状態においては有利遊技状態への移行とそれに伴う大当たりへの連荘の期待度が高いため、有利遊技状態から第1の通常遊技状態に転落しても遊技者を大幅に落胆させることなく、大当たりの連荘への期待感を維持して興趣を維持できる。

【0642】

〔技術思想5〕

技術思想5に記載の遊技機は、

技術思想1～4のいずれかに記載の遊技機において、

前記受入検出手段による前記受入口への遊技球の受け入れを検出したことに応じて、前記大当たりについての当落にかかる当落抽選処理とは別に、前記大当たりよりも付与される利益が小さい微利益当たりに当選したか否かを判断する微利益当たり抽選処理を行なう微利益当たり判断手段と、

前記微利益当たり抽選処理にて前記微利益当たりに当選したことに応じて、当該微利益当たりに当選したときの遊技状態を変化させることなく微利益当たり遊技を実行可能な微利益当たり遊技実行手段と、を備えており、

前記大当たり遊技実行手段は、

前記当選種別判定処理において前記大当たりのうち特殊大当たりに当選したと判定されたときに、前記大当たり遊技として前記微利益当たり遊技に極似する態様の特殊大当たり遊技を実行可能な特殊大当たり遊技実行手段、を有しており、

前記通常遊技制御手段は、

前記通常遊技状態において前記特殊大当たりに当選したときは、当該特殊大当たりに基づく特殊大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態を、当該特殊大当たりに当選したときの遊技状態に拘らず前記第2の通常遊技状態に制御すると共に、

前記通常遊技状態において前記微利益当たりに当選したときは、当該微利益当たりに基づく微利益当たり遊技が実行されたのちの遊技状態を、当該微利益当たりに当選したときの遊技状態としての前記第1の通常遊技状態または前記第2の通常遊技状態に維持するものであって、

さらに、前記特殊大当たり遊技または前記微利益当たり遊技が実行されたのちに制御されうる前記第2の通常遊技状態では、前記可動部材が前記平時態様に制御されると共に前記第1の確率に代えて前記第2の確率に基づいて前記当落判定処理が行われるにも拘らず、前記通常遊技状態が継続して実行される旨を示唆する演出画像が前記演出表示装置に表示される

ことを特徴とする遊技機である。

【0643】

上記技術思想5に係る遊技機では、大当たりについての当落にかかる当落抽選処理とは別に、微利益当たり判断手段（第1特別図柄抽選手段900、第2特別図柄抽選手段910）によって微利益当たりに当選したか否かを判断する微利益当たり抽選処理が行われる。この微利益当たり抽選処理は、当落判定処理にて大当たりに落選した場合に行われる。

即ち、受入検出手段による受入口への遊技球の受け入れを検出したことに応じて当落判定処理が行われ、当該当落判定処理にて大当たりに落選した場合にのみ微利益当たり抽選処理が行われる。換言すれば、受入検出手段による受入口への遊技球の受け入れを検出したことに応じて取得された乱数は、当落判定処理および微利益当たり抽選処理の両方に用いられる。したがって、1つの乱数に基づいて、大当たりに落選したとしても、微利益当たりへの復活当たりを期待することができる。なお、微利益当たりに当選すると微利益当たり遊技実行手段（小当たり遊技実行手段714）により微利益当たり遊技が実行されるが、この微利益当たり遊技が実行されるに際して条件装置が作動することはない。したがって、通常遊技状態であるときに微利益当たりに当選したときは、微利益当たり遊技が実行されたのちの遊技状態も通常遊技状態となり、有利遊技状態であるときに微利益当たりに当選したときは、微利益当たり遊技が実行されたのちの遊技状態も有利遊技状態となる。なお、本実施形態では、小当たりが微利益当たり当たりに相当し、小当たり遊技が微利益当たり遊技に相当する。

10

【0644】

また、大当たり遊技実行手段は、特殊大当たり遊技実行手段（短開放大当たり遊技実行手段715b）を有している。この特殊大当たり遊技実行手段は、当落判定処理において大当たりのうち特殊大当たりに当選したと判定されたときに、大当たり遊技としての特殊大当たり遊技を実行するものである。なお、特殊大当たり遊技は、微利益当たり遊技に極似する態様である。ただし、微利益当たり遊技が実行される場合と異なり、特殊大当たり遊技が実行されるに際しては条件装置が作動する。なお、「微利益当たり遊技に極似する態様」とは、可動部材の態様、演出表示装置における表示態様およびランプの電飾等、外観から把握できる態様が微利益当たり遊技と同一または極めてよく似ていることを意味する。

20

【0645】

そして、通常遊技状態において特殊大当たりに当選したときは、特殊大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、当該特殊大当たりに当選したときの遊技状態に拘らず前記第2の通常遊技状態に制御される。また、通常遊技状態において微利益当たりに当選したときは、微利益当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、当該微利益当たりに当選したときの遊技状態のまま維持される。さらに、特殊大当たり遊技または微利益当たり遊技が実行されたのちに制御される第2の通常遊技状態では、可動部材が平時態様に制御されると共に第2の確率に基づいて当落判定処理が行われるにも拘らず、通常遊技状態が継続して実行される旨を示唆する演出画像が演出表示装置に表示される。

30

【0646】

技術思想5に係る遊技機によれば、通常遊技状態において特殊大当たりに当選したとき、当該特殊大当たりに基づく特殊大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、特殊大当たりに当選したときの遊技状態に拘らず第2の通常遊技状態に制御される。したがって、可動部材の態様が平時態様に制御され、第2の確率に基づいて当落判定処理が行われると共に通常遊技状態としての演出画像が演出表示装置に表示される遊技状態となる。

【0647】

また、通常遊技状態において微利益当たりに当選したとき、当該微利益当たりに基づく微利益当たり遊技が実行されたのちの遊技状態は、当該微利益当たりに当選したときの遊技状態に維持される。即ち、第1の通常遊技状態において微利益当たりに当選したときは、当該微利益当たりに基づく微利益当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が第1の通常遊技状態となり、第2の通常遊技状態において微利益当たりに当選したときは、当該微利益当たりに基づく微利益当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が第2の通常遊技状態となる。

40

【0648】

さらに、特殊大当たり遊技が実行されたのちに制御される第2の通常遊技状態では、可動部材が平時態様に制御されると共に第1の確率に代えて第2の確率に基づいて当落判定処理が行われるにも拘らず、通常遊技状態が継続して実行される旨を示唆する演出画像が

50

演出表示装置に表示される。また、微利益当たり遊技が実行されたのちに制御されうる第2の通常遊技状態（即ち、第2の通常遊技状態において微利益当たり当選し、当該微利益当たりに基づく微利益当たり遊技が実行されたのちの第2の通常遊技状態）でも、可動部材が平時態様に制御されると共に第1の確率に代えて第2の確率に基づいて当落判定処理が行われるにも拘らず、通常遊技状態が継続して実行される旨を示唆する演出画像が演出表示装置に表示される。

【0649】

このように、特殊大当たり遊技が実行されたのか微利益当たり遊技が実行されたのかを外部から把握することは困難であり、しかも、特殊大当たり遊技が実行されたとしても、その後の遊技状態が第2の通常遊技状態となるので、遊技者に期待感を与えることがない。一方、特殊大当たり遊技または微利益当たり遊技が実行されたのちに制御されうる第2の通常遊技状態では、第1の確率に代えて第2の確率に基づいて当落判定処理が行われるので、遊技者が想定しない早い段階で大当たり当選しうることとなり、興趣の低下を抑制できる。

【0650】

なお、微利益当たり遊技が実行されたのちに、所謂「ミッションモード」と呼ばれる演出を行うことで、遊技者の期待感を煽る遊技機がある。「ミッションモード」とは、例えば「5でリーチにせよ」といった指令が表示され、実際に「5」でリーチになると大当たりになるといったものである。しかし、このような遊技機は、「5」でリーチになったら大当たりにするといった内部制御を行っているのではなく、抽選にて偶然にも大当たり当選したときに「5」でリーチとする内部制御を行っているのである。したがって、たとえミッションモードであったとしても内部的な大当たり確率が高くなるわけではなく通常遊技状態の場合と同じ確率なので、遊技機の内部制御を知っている遊技者であれば、ミッションモードに対する期待感というものは皆無に近かった。一方、本願発明は、微利益当たり遊技と極似する態様の特殊大当たり遊技が実行されたのちの第2の通常遊技状態では、第1の確率に代えて第2の確率で当落判定処理が行われるので、偶然ではなく確率的に早い段階で大当たりになりうるので、微利益当たり遊技が実行されたのちの遊技状態においても、遊技者に期待感を与えることができ、興趣の低下を抑制できる。

【0651】

〔技術思想6〕

技術思想6に記載の遊技機は、
技術思想5に記載の遊技機において、
前記演出表示制御手段は、

前記通常遊技状態において前記特殊大当たりまたは前記微利益当たり当選したとき、前記通常遊技状態が継続して実行される旨を示唆する演出画像に代えて、特定の演出条件を達成すべき指令を示す演出画像が前記演出表示装置に表示される目的達成モードの表示制御を行なうものであって、

当該目的達成モード中に前記特別大当たりまたは前記通常大当たり当選したときは、前記特定の演出条件が達成されたことを示す演出画面を前記演出表示装置に表示することによって、当該大当たり当選したことを遊技者に示唆するようにした

ことを特徴とする遊技機である。

【0652】

上記技術思想6に係る遊技機では、通常遊技状態において特殊大当たりまたは微利益当たり当選したとき、演出表示制御手段により、通常遊技状態が継続して実行される旨を示唆する演出画像に代えて、特定の演出条件を達成すべき指令を示す演出画像が演出表示装置に表示される目的達成モードの表示制御が行われる。そして、この目的達成モード中に特別大当たりまたは通常大当たり当選したときは、特定の演出条件が達成されたことを示す演出画面を演出表示装置に表示することによって、当該大当たり当選したことが遊技者に示唆される。

【0653】

技術思想 6 に係る遊技機によれば、通常遊技状態において特殊大当たりまたは微利益当りに当選すると、特定の演出条件を達成すべき指令を示す演出画像が演出表示装置に表示される目的達成モードが実行される。そして、目的達成モード中に特別大当たりまたは通常大当たり当選すると、特定の演出条件が達成されたことを示す演出画面を演出表示装置に表示することによって、当該大当たりの当選を遊技者に示唆するものである。

【0654】

このように、目的達成モードには、微利益当りのみならず特殊大当たりに当選しても突入するようにしているので、従来のような単なる演出のみにすぎない所謂ミッションモードとは異なり、目的達成モードにおいて大当たりに当選する期待度を向上させることができる。そして、目的達成モードでは、特定の演出条件を達成すべき指令を示す演出画像による演出を行ないつつ、大当たりに当選すると特定の演出条件が達成されるような演出を行っているものの、遊技状態が確変遊技状態である場合もあることから、偶然に左右されずに大当たりに当選することがあり、興趣の低下を抑制できる。

10

【0655】

また、第 2 の通常遊技状態において微利益当りに当選しても目的達成モードに突入する。この場合、目的達成モードでは確変機能が作動していることから、大当たりに極めて当選しやすい。これにより、目的達成モードにおいて大当たりに当選する期待度を一層向上させることができる。

【0656】

〔技術思想 7〕

20

技術思想 7 に記載の遊技機は、
技術思想 6 に記載の遊技機において、
前記演出表示制御手段は、

前記通常大当たりに当選したとき、前記通常遊技状態としての演出画像に代えて、当該通常大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちに前記通常遊技状態に移行すべきことを示唆する演出画像が前記演出表示装置に表示される通常遊技告知モードの表示制御を行なうものであって、

前記通常遊技告知モードにおいて、前記大当たりに当選することなく前記当落判定処理が所定回数だけ実行されると、当該当落判定処理が前記第 1 の確率および前記第 2 の確率のいずれに基づいて実行されているかに拘らず、当該通常遊技告知モードが終了して前記通常遊技状態としての演出画像が前記演出表示装置に表示される一方、

30

前記目的達成モードにおいて、前記大当たりに当選することなく前記当落判定処理が所定時間だけ実行されると、当該当落判定処理が前記第 1 の確率および前記第 2 の確率のいずれに基づいて実行されているかに拘らず、当該目的達成モードが終了して前記通常遊技状態が継続して実行される旨を示唆する演出画像が前記演出表示装置に表示される

ことを特徴とする遊技機である。

【0657】

上記技術思想 7 に係る遊技機では、通常大当たりに当選したとき、通常遊技状態としての演出画像に代えて、当該通常大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちに通常遊技状態に移行すべきことを示唆する演出画像が演出表示装置に表示される通常遊技告知モードの表示制御が行われる。そして、この通常遊技告知モードでは、大当たりに当選することなく当落判定処理が所定回数だけ実行されると、その内部状態に拘らず、当該通常遊技告知モードが終了して通常遊技状態としての演出画像が演出表示装置に表示される。一方、目的達成モードでは、大当たりに当選することなく当落判定処理が所定時間だけ実行されると、その内部状態に拘らず、当該目的達成モードが終了して通常遊技状態が継続して実行される旨を示唆する演出画像が演出表示装置に表示される。

40

【0658】

技術思想 7 に係る遊技機によれば、通常大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちは、すぐに通常遊技状態としての演出画像が表示されるのではなく、通常遊技状態に移行すべきことを示唆する演出画像が表示される通常遊技告知モードに移行する。この通常

50

遊技告知モードでは、内部的に確変機能作動の有無を問わず当落判定処理が所定回数だけ実行されると、通常遊技状態としての演出画像が表示される。そのため、内部的に確変機能が作動しているにも拘らず、当落判定処理が所定回数行なわれている間に大当たりに当選しなければ、確変機能が作動したまま通常遊技告知モードが終了することになる。

【0659】

一方、微利益当たり遊技または特殊大当たり遊技が実行されたのちは、すぐに通常遊技状態が継続される旨を示唆する演出画像が表示されるのではなく、先述の目的達成モードに移行する。この目的達成モードでは、内部的に確変機能作動の有無を問わず当落判定処理が所定時間だけ実行されると、通常遊技状態が継続される旨を示唆する演出画像が表示される。そのため、内部的に確変機能が作動しているにも拘らず、当落判定処理が所定時間行なわれている間に大当たりに当選しなければ、確変機能が作動したまま目的達成モードが終了することになる。

10

【0660】

このように、通常遊技告知モードや目的達成モードが終了して通常遊技状態に移行したとしても、内部的に確率機能が作動している可能性があることに加えて、少なくとも標準的な当選確率である第1の確率が維持されることから、長期間に亘って大当たりに当選しない状態（所謂、地獄モード）に陥る事態が排除され、かつ、大当たりに当選しやすい第2の確率によって通常遊技状態に大当たりへの当選しやすさに変化（所謂、波）をもたせることができる。

【0661】

20

より具体的には、目的達成モードにおける遊技状態が仮に第2の通常遊技状態であったとしても、目的達成モードにて大当たりに当選するとは限らない。例えば、目的達成モードが第2の通常遊技状態であったことを前提としても、目的達成モードにて大当たりに当選する確率は半分以下とすれば、遊技者に一旦は落胆させるものの復活して大当たりに当選したように思わせることができ、遊技者に一層の喜びを与えることができ、興趣の低下を抑制できる。しかも、目的達成モードが終了すると、たとえ第2の通常遊技状態であったとしても演出表示装置の背景画像等、外部的には第1の通常遊技状態の場合と極似する状態となっているので、目的達成モードが終了したときに、遊技者に大きな落胆を与えることができる。この落胆の度合いが大きいほど、相対的に早い段階で大当たり遊技が発生したときの喜びが大きくなるので、より一層、興趣の低下を抑制できる。通常遊技告知モードについても、同様である。

30

【0662】

また、通常遊技告知モードや目的達成モードは、ともに所定の当たり遊技後に内部的に確率機能が作動するか否かを判別困難としつつ、通常遊技状態に移行または継続することを示すものである。しかしながら、通常遊技告知モードは、当落判定処理が所定回数実行されると終了する一方、目的達成モードは、当落判定処理が所定時間実行されると終了するものであり、両モードは終了条件がそれぞれ異なっている。このように両モードの終了条件に差異を設けることで、各モードの固有の遊技演出が可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0663】

40

ところで、目的達成モードは、第1の通常遊技状態において第1の通常大当たりまたは第2の通常大当たりに当選し、当該第1の通常大当たりまたは第2の通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの通常遊技状態から突入する場合もある。これにより、第1の通常遊技状態において第1の通常大当たりまたは第2の通常大当たりに当選し、当該第1の通常大当たりまたは第2の通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態から目的達成モードに突入したとき、第1の外部通常遊技状態において第1の通常大当たりまたは第2の通常大当たりに当選し、当該第1の通常大当たりまたは第2の通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態における特別図柄の変動回数を記憶する処理が不要となり、表示装置制御基板に搭載されたCPUの負荷を軽減できる。

50

【0664】

以上、本発明について好適な実施形態を挙げて説明したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、以下に示すように、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良および設計の変更が可能である。即ち、上述の実施形態では、遊技機としてパチンコ機1を示したが、パチンコ機以外の遊技機、例えば、スロットマシンや、パチンコ機とスロットマシンとを融合させてなる遊技機等であっても本発明を適用することができる。

【符号の説明】

【0665】

1	パチンコ機	10
2	外枠	
3	本体枠	
4	遊技盤	
5	扉枠	
6	下部装飾板	
6 a	装飾カバー板	
7	上支持金具	
8	下支持金具	
20	遊技領域	20
20 a	画像表示領域	
20 b	球流下領域	
24	周辺制御基板ボックス	
25	主制御基板ボックス	
30	遊技盤設置凹部	
32	板部	
33	上部防犯二重溝	
34	側部防犯溝	
35	防犯凹部	
36	フック用開口	
37	突起	30
38	発射レール	
39	賞球払出ストッパー機構	
40	発射装置取付部	
40 a	ハンドル連結窓	
41	締結穴	
42, 43	係合溝	
44	レール接続部材	
46	遊技盤固定具	
47	上軸支金具	
48	下軸支金具	40
49	軸支辺部	
50	賞球タンク	
51	タンクレール部材	
52	球通路ユニット	
53	球払出装置	
54	基板ユニット	
55	払出制御基板ボックス	
56	外部端子板	
57	発射装置	
58	カバー体	50

6 0	施錠装置	
6 1	扉枠フック部	
6 2	シリンダー錠	
7 0	後面開口	
7 8	案内レール	
8 0	L E D 表示領域	
8 2	普通図柄表示器	
8 4	第 1 特別図柄表示器	
8 6	第 2 特別図柄表示器	
8 8	第 1 特別図柄保留表示器	10
9 0	第 2 特別図柄保留表示器	
9 2	普通図柄保留表示器	
1 0 0	扉枠本体	
1 0 1	遊技窓	
1 0 2	スピーカ用開口	
1 0 3	賞球通過口	
1 0 4	開口	
1 0 5	蓋用開口	
1 0 6	錠穴	
1 0 7	スライドユニット装着凹部	20
1 0 8	レバー	
1 1 0	装着開口部	
1 1 1	係合突起	
1 1 2	扉枠突片	
1 1 5	演出表示装置	
1 1 6	着脱突起	
1 1 8	着脱係止部	
1 1 9	表示装置制御基板ボックス	
1 2 0	扉レンズユニット	
1 2 1	レンズベース体	30
1 2 2	上リフレクタ	
1 2 3	陰極管支持片	
1 2 5	電極支持部	
1 2 7	電極蓋	
1 2 8 a, 1 2 8 b	スピーカ貫通穴	
1 3 0 a, 1 3 0 b	側方リフレクタ	
1 3 1 a, 1 3 1 b	電極支持部	
1 3 2	上冷陰極管	
1 3 3	ゴム製スリーブ	
1 3 4 a, 1 3 4 b	側方冷陰極管	40
1 3 5 a, 1 3 5 b	ゴム製スリーブ	
1 3 6	インバータ基板	
1 3 7	L E D 基板	
1 3 8 a, 1 3 8 b	L E D 基板	
1 4 0	レンズカバー	
1 4 1	上レンズカバー部	
1 4 1 c	先頭レンズ部	
1 4 2 a, 1 4 2 b	側方レンズカバー部	
1 4 2 c	先頭レンズ部	
1 4 3 a, 1 4 3 b	スピーカ取付穴	50

1 4 4 a, 1 4 4 b	スピーカ	
1 4 5 a	スピーカコーン	
1 4 6 a, 1 4 6 b	スピーカカバー	
1 4 7 a, 1 4 7 b	網目状カバー	
1 4 8 a, 1 4 8 b	装飾部材取付領域	
1 4 9 a, 1 4 9 b	装飾部材	
1 5 1	カバーベース板	
1 5 2	L E D基板	
1 5 4	スピーカ枠	
1 5 5	装飾ベース板	10
1 5 6	L E D基板	
1 5 8	装飾枠	
1 5 9 a, 1 5 9 b	装飾板	
1 6 0	補強板金	
1 6 1	上側補強板金	
1 6 2	軸支側補強板金	
1 6 3	開放側補強板金	
1 6 4	下側補強板金	
1 6 5	上折曲突片	
1 6 6	下折曲突片	20
1 6 7	字状折曲突片	
1 7 2	軸支側短折曲突片	
1 7 3	開放側外折曲突片	
1 7 4	開放側内折曲突片	
1 7 5	係合開口	
1 7 6	フックカバー	
1 7 7	賞球通過口被覆部	
1 7 8	下折曲突片	
1 7 9	上折曲突片	
1 8 0	垂直折曲突片	30
1 9 0	ガラスユニット	
1 9 1	ユニット枠	
1 9 4	止め片	
1 9 5	掛止突片	
1 9 9	防犯用突出板部	
2 0 0	係合溝	
2 0 1	ガラス板	
2 1 0	防犯カバー	
2 1 1	当接凹部	
2 1 2	防犯前突片	40
2 1 3	装着弾性片	
2 1 4	防犯後突片	
2 1 5	防犯後端部突片	
2 2 0	装着台	
2 2 1	賞球通過口用開口	
2 2 2	ユニット取付凹部	
2 2 3	蓋用開口	
2 2 4	立壁	
2 2 6	ユニット	
2 2 7	球飛送誘導面	50

2 3 0	スライドユニット	
2 3 1	スライド係脱片	
2 4 0	枠装飾中継端子板	
2 4 1	中継基板カバー	
2 8 0	カバー体支持筒部	
2 9 0	第1側面壁	
2 9 1	第2側面壁	
2 9 2	第3側面壁	
2 9 3	第4側面壁	
2 9 4	左後面壁	10
2 9 5	上後面壁	
2 9 6	右後面壁	
3 0 0	皿ユニット	
3 0 1	ユニット枠	
3 0 2	上面カバー部	
3 0 2 a	垂直カバー部	
3 0 3	前面カバー部	
3 0 4	前面装飾板	
3 0 5	皿体上面開口部	
3 0 6	操作ボタンユニット用凹空間部	20
3 0 7	装飾空間部	
3 1 0	空間部形成部材	
3 1 0 a	コネクタ	
3 1 0 b	配線収納開口	
3 1 1	ネジ止め部	
3 1 2	係合穴	
3 1 3	第1球抜ボタン	
3 1 3 a	第1球抜ボタン用開口	
3 1 4	摺動支持部材	
3 1 5 a, 3 1 5 b	スピーカ用開口	30
3 1 6 a, 3 1 6 b	スピーカカバー	
3 1 7	ハンドル取付穴	
3 1 8	ハンドルユニット	
3 1 8 a	回動操作部材	
3 1 9	係合カム	
3 2 0	第2球抜ボタン用開口	
3 2 2	球排出口	
3 2 3	貸球ボタンユニット用開口	
3 2 4	貸球ユニット	
3 2 5	締具挿入穴	40
3 2 6	操作ボタンユニット	
3 2 7	操作ボタン	
3 3 0	下部スピーカユニット	
3 3 1	スピーカボックス本体	
3 3 7	球抜通路前樋	
3 3 8	誘導樋	
3 4 1 a, 3 4 1 b	スピーカ	
3 6 0	皿体	
3 6 1	貯留部	
3 6 2	誘導通路部	50

3 6 4	球抜通路部	
3 6 5	スライド弁	
3 6 6	回動部材	
3 6 7	回動軸	
3 6 9	バネ	
3 7 5	球抜弁	
3 8 3	側面開口蓋	
3 8 8	球抜開口	
3 9 5	電源基板	
4 0 0	球抜リンクユニット	10
4 0 1	第2球抜ボタン	
4 0 7	遊技パネル	
4 0 9	遊技パネル	
4 0 9 a	嵌合孔	
4 0 9 b	長孔	
4 0 9 c	係合段部	
4 0 9 d	内レール固定孔	
4 0 9 e	開口部	
4 1 4	第1リンク	
4 1 9	第2リンク	20
4 3 0	皿蓋体	
4 3 1	賞球連絡樋	
4 3 2	開口蓋取付窓	
4 3 3	球抜通路後樋	
4 3 4	上誘導樋	
4 3 5	下誘導樋	
4 3 6	案内穴	
4 6 2	内レールユニット	
4 6 3	逆流防止部材	
4 6 4	レール防犯溝	30
4 6 5	防犯突起	
4 6 6	位置決め凹部	
4 6 7	遊技盤止め具	
4 6 8	スピーカ用切欠部	
4 6 9	締結部	
4 7 1	アウト口	
4 7 2	外レールユニット	
4 7 3	ファール口	
4 7 6	衝止部	
4 7 7	接続通路部	40
4 7 8	通路用切欠部	
4 8 2	案内レール	
5 0 0	大当たり遊技用開閉装置	
5 0 0 a	大当たり遊技用大入賞口	
5 0 0 b	大当たり遊技用大入賞口開閉扉	
5 0 4	パネル裏板	
5 0 4 c	係止爪	
5 0 5 f	貫通孔	
5 0 5 g	開口受部	
5 0 5	基板ホルダ	50

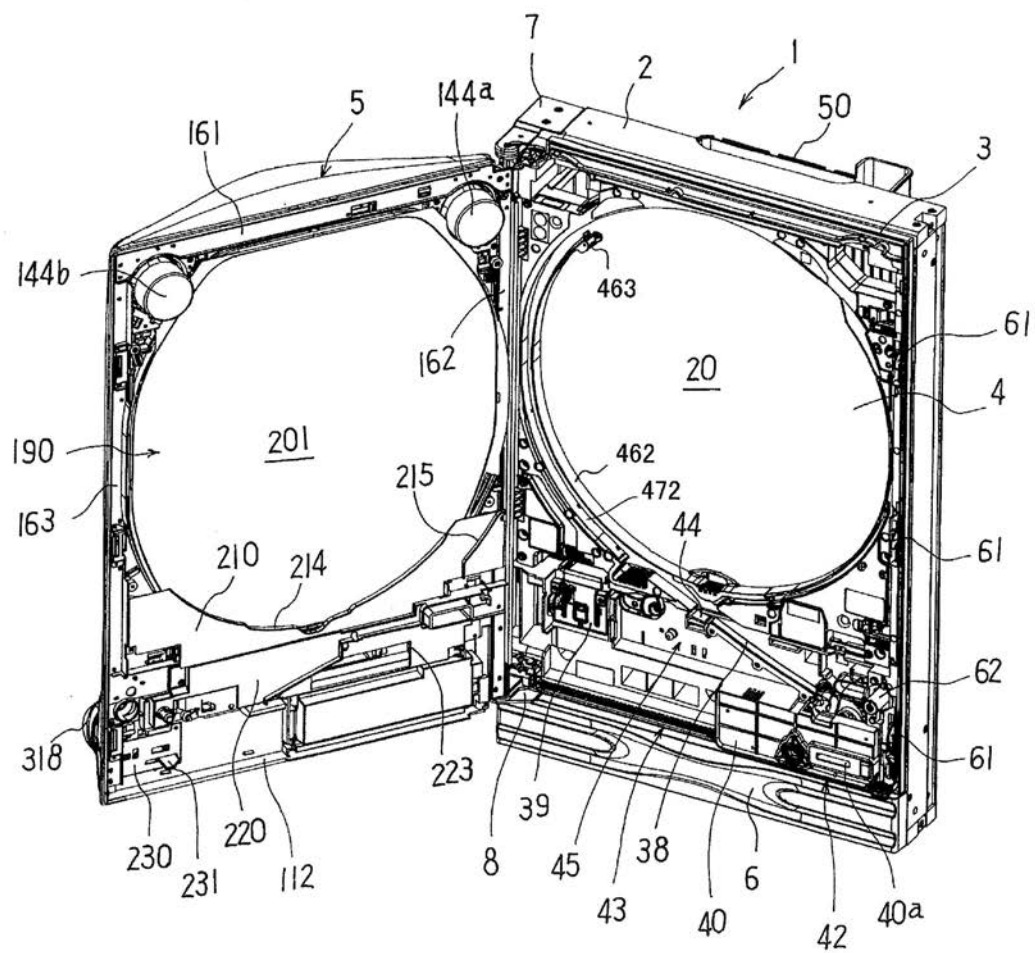
5 0 5 e	固定ボス	
5 0 8	ランプ駆動基板ボックス	
5 1 0	裏ユニット	
5 1 4	裏箱	
5 1 4 a	開口部	
5 1 6	着脱溝	
5 1 8	着脱機構	
5 2 0	ライト状装飾体	
5 3 0	羽根型装飾体	
5 3 5	L E D 基板	10
5 4 0	パネルホルダ	
5 4 0 a	嵌合段部	
5 4 0 b	貫通口	
5 4 0 f	ボス挿通孔	
5 4 0 c	係合突部	
5 4 0 d	係合爪部	
5 4 0 e	突出ピン	
5 4 0 g	取付支持部	
5 4 0 h	収容凹部	
5 5 0	第 2 ワープ通路	20
5 5 4	第 2 ワープ出口	
5 6 0	第 2 ステージ	
5 6 0 a	前ステージ	
5 6 0 b	後ステージ	
5 6 2	特殊受入口	
5 6 4	通常受入口	
5 6 6	第 2 ワープ出口側端部	
5 6 8	第 2 ワープ反出口側端部	
5 8 0	回転振分役物	
5 8 0 a	磁着部	30
5 9 0	円盤状役物	
5 9 1	本体部	
5 9 2	下電飾体	
5 9 4	上電飾体	
5 9 6	中電飾体	
6 0 0	第 1 始動口	
6 0 2	第 2 始動口	
6 0 4	第 3 始動口	
6 0 6	可動片	
6 1 2	通過ゲート	40
6 1 4	一般入賞口	
6 2 0	センター役物	
6 2 1	開口部	
6 2 1 a	透明板	
6 2 2	枠状装飾体	
6 3 0	羽根型装飾体	
6 3 2	羽根型装飾体	
6 3 2 a	窓部	
6 5 0	第 1 ワープ通路	
6 5 2	第 1 ワープ入口	50

6 5 4	第 1 ワープ出口	
6 5 8	ワープ誘導片	
6 6 0	第 1 ステージ	
6 6 2	山部	
6 6 4	谷部	
6 6 6	第 1 ワープ出口側端部	
6 6 8	第 1 ワープ反出口側端部	
6 8 0	前構成部材	
6 8 0 a	開口	
6 8 0 c	位置決め固定ボス	10
6 8 0 d	位置決め突起	
7 0 0	主基板	
7 0 2	第 1 特別図柄表示制御手段	
7 0 4	第 2 特別図柄表示制御手段	
7 1 0	主制御基板	
7 1 1	C P U	
7 1 2	R O M	
7 1 3	R A M	
7 1 4	小当たり遊技実行手段	
7 1 5	大当たり遊技実行手段	20
7 1 5 a	長開放大当たり遊技実行手段	
7 1 5 b	短開放大当たり遊技実行手段	
7 1 6	普通図柄表示制御手段	
7 1 8	普通図柄保留表示制御手段	
7 2 0	払出制御基板	
7 2 2	C P U	
7 2 4	R O M	
7 2 6	R A M	
7 3 0	受皿満タンスイッチ	
7 3 6	内枠開放スイッチ	30
7 3 8	扉開放スイッチ	
7 5 0	パネル中継端子板	
7 5 4	開閉装置中継端子板	
7 6 0	ゲートセンサ	
7 6 2	一般入賞口センサ	
7 6 8	普通図柄・特別図柄表示基板	
7 7 4	普通電動役物ソレノイド	
7 7 6	開閉装置カウントセンサ	
7 7 8	大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド	
7 8 0	第 1 始動口センサ	40
7 8 2	第 2 始動口センサ	
7 8 4	第 3 始動口センサ	
8 0 0	周辺基板	
8 1 0	周辺制御基板	
8 1 1	C P U	
8 1 2	R O M	
8 1 3	R A M	
8 1 6	表示装置制御基板	
8 1 8	音源 I C	
8 1 9	R O M	50

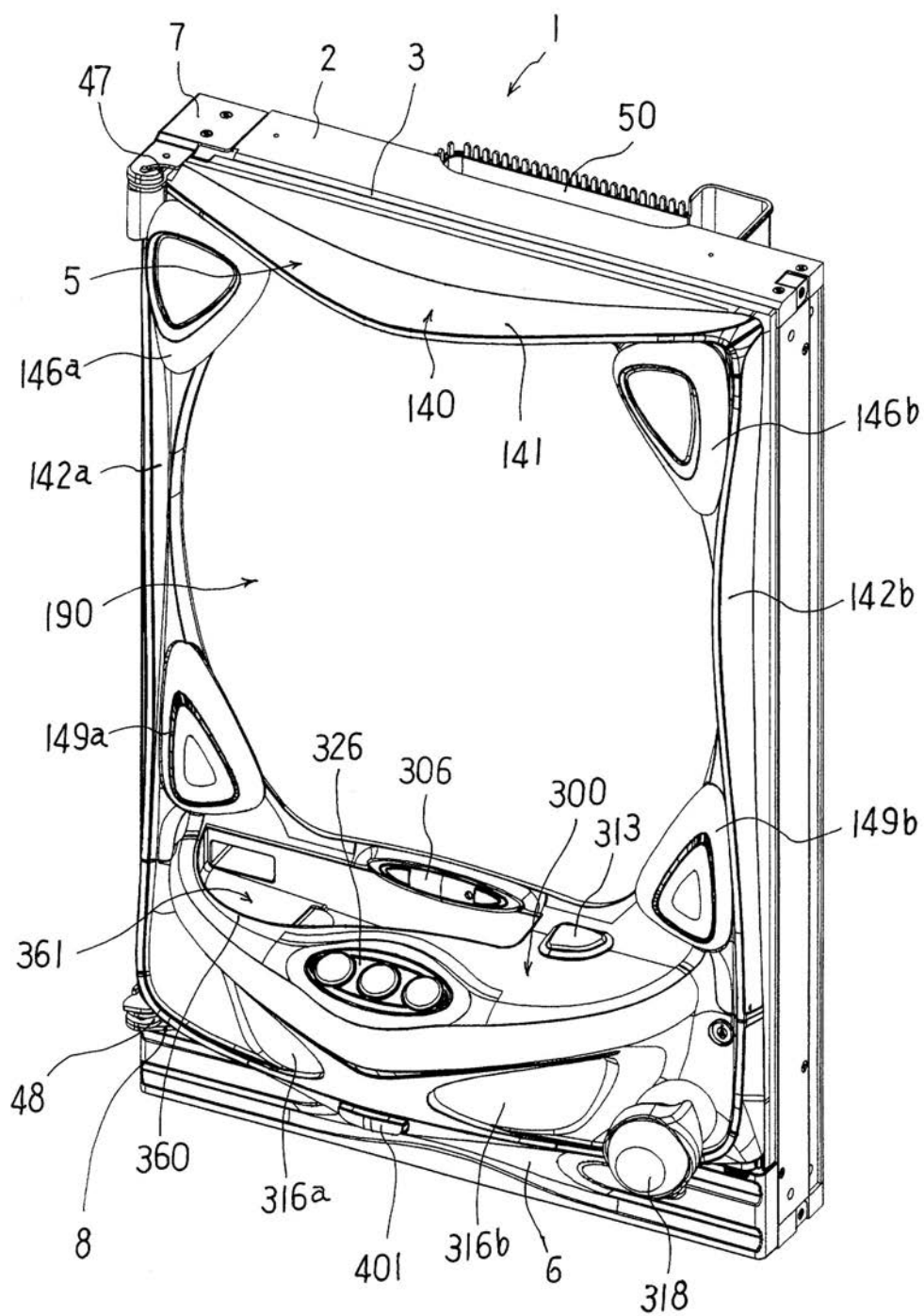
8 3 2	C P U	
8 3 4	R A M	
8 3 6	R O M	
8 3 8	V D P	
8 3 9	画像 R O M	
8 4 2	枠装飾ランプ	
8 5 0	ランプ駆動基板	
8 5 2	パネル装飾ランプ	
8 5 3	センター装飾ランプ	
8 5 4	排出口検出センサ	10
9 0 0	第 1 特別図柄抽選手段	
9 0 2	第 1 特別図柄当否判定用乱数取得手段	
9 0 3	第 1 特別図柄保留カウンタ	
9 0 4	第 1 特別図柄当否判定手段	
9 0 6	第 1 通常特図判定テーブル	
9 0 7	第 2 通常特図判定テーブル	
9 0 8	第 1 確変特図判定テーブル	
9 0 9	第 2 確変特図判定テーブル	
9 1 0	第 2 特別図柄抽選手段	
9 1 2	第 2 特別図柄当否判定用乱数取得手段	20
9 1 3	第 2 特別図柄保留カウンタ	
9 1 4	第 2 特別図柄当否判定手段	
9 2 0	普通図柄抽選手段	
9 2 2	普通図柄当否判定用乱数取得手段	
9 2 3	普通図柄保留手段	
9 2 4	普通図柄当否判定手段	
9 2 6	通常普図判定テーブル	
9 2 7	開放延長普図判定テーブル	
9 2 8	可動片開閉制御手段	
9 3 0	第 1 特別図柄保留表示制御手段	30
9 3 2	第 2 特別図柄保留表示制御手段	
9 3 4	遊技状態制御手段	
9 3 8	開閉動作制御手段	
9 4 0	保留順記憶手段	
9 4 6	コマンド送信手段	
9 5 0	コマンド受信手段	
9 6 0	演出抽選手段	
9 6 2	演出制御手段	
1 0 0 0	第 1 特別図柄対応図柄	
1 0 0 2	第 2 特別図柄対応図柄	40
1 0 0 4	タイマ	
1 1 5 0	保留表示領域	
1 1 5 1	第 1 の保留表示領域	
1 1 5 1 a	第 1 の保留記憶表示部	
1 1 5 1 b	第 2 の保留記憶表示部	
1 1 5 1 c	第 3 の保留記憶表示部	
1 1 5 1 d	第 4 の保留記憶表示部	
1 1 5 2	第 2 の保留表示領域	
1 1 5 2 a	第 5 の保留記憶表示部	
1 1 5 2 b	第 6 の保留記憶表示部	50

- 1 1 5 2 c 第7の保留記憶表示部
- 1 1 5 2 d 第8の保留記憶表示部
- 1 1 5 3 装飾図柄
- 1 1 5 3 a 左図柄列
- 1 1 5 3 b 中図柄列
- 1 1 5 3 c 右図柄列
- 5 1 3 1 当否判定用乱数記憶領域
- 5 1 3 2 処理領域

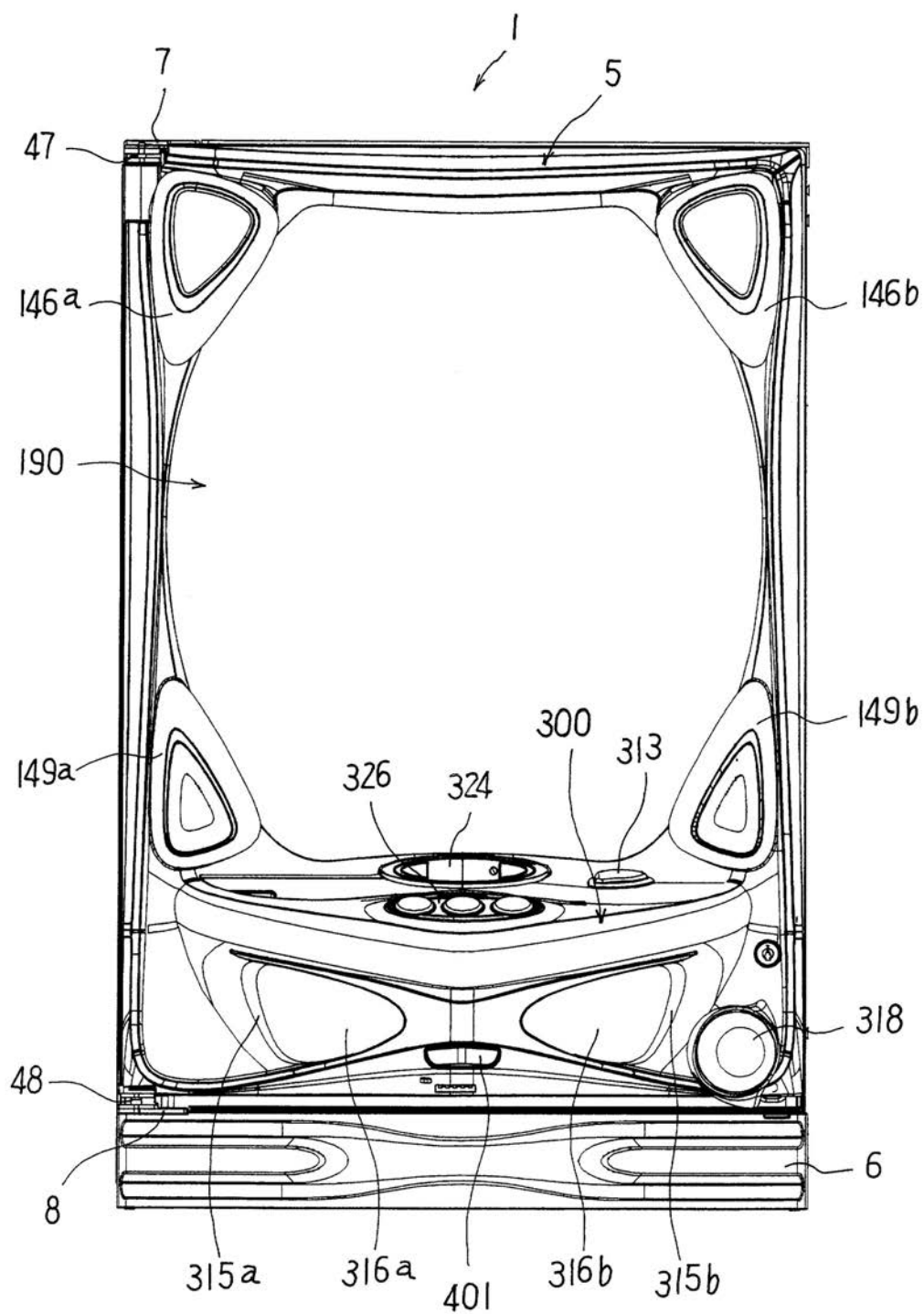
【図 1】



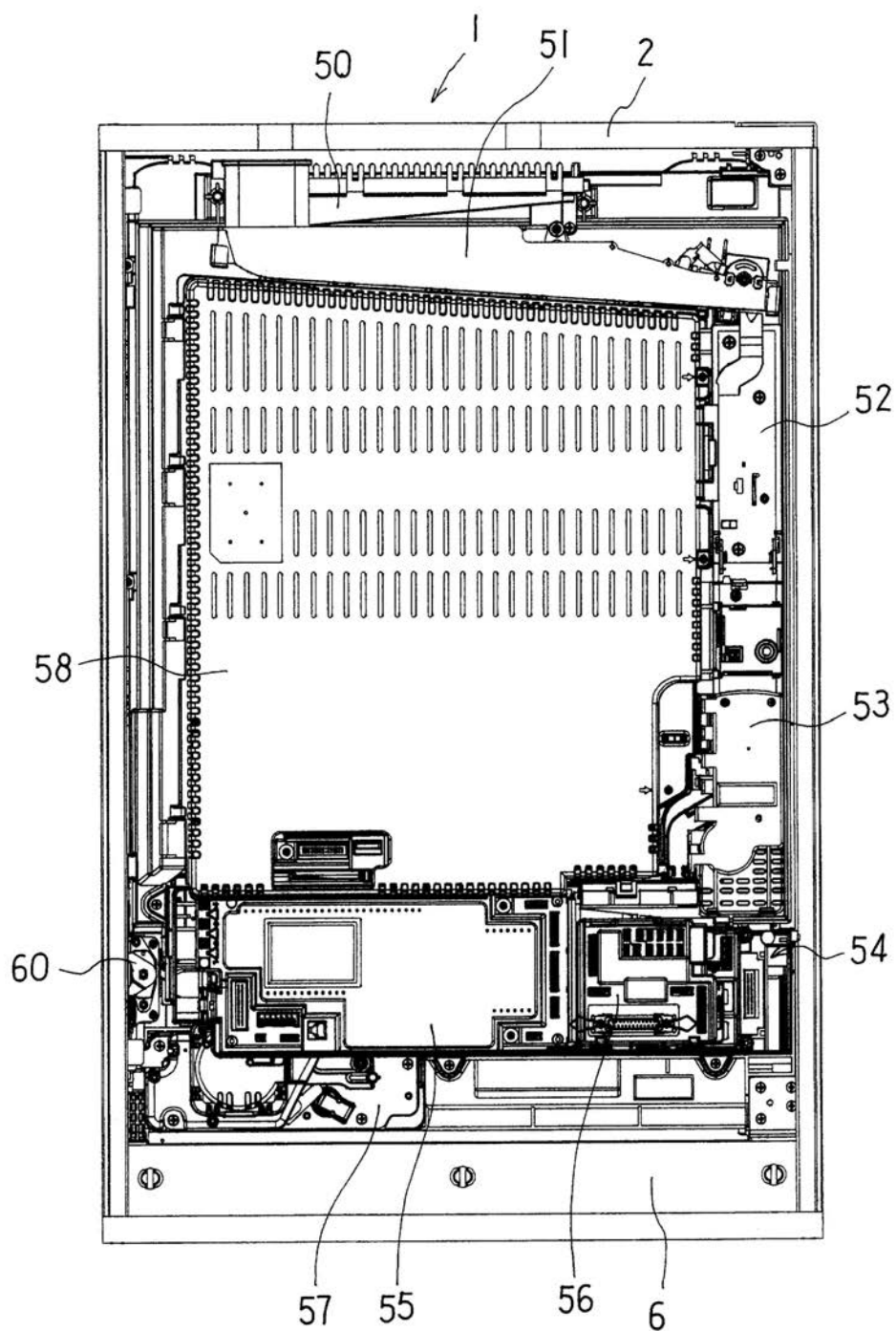
【図 2】



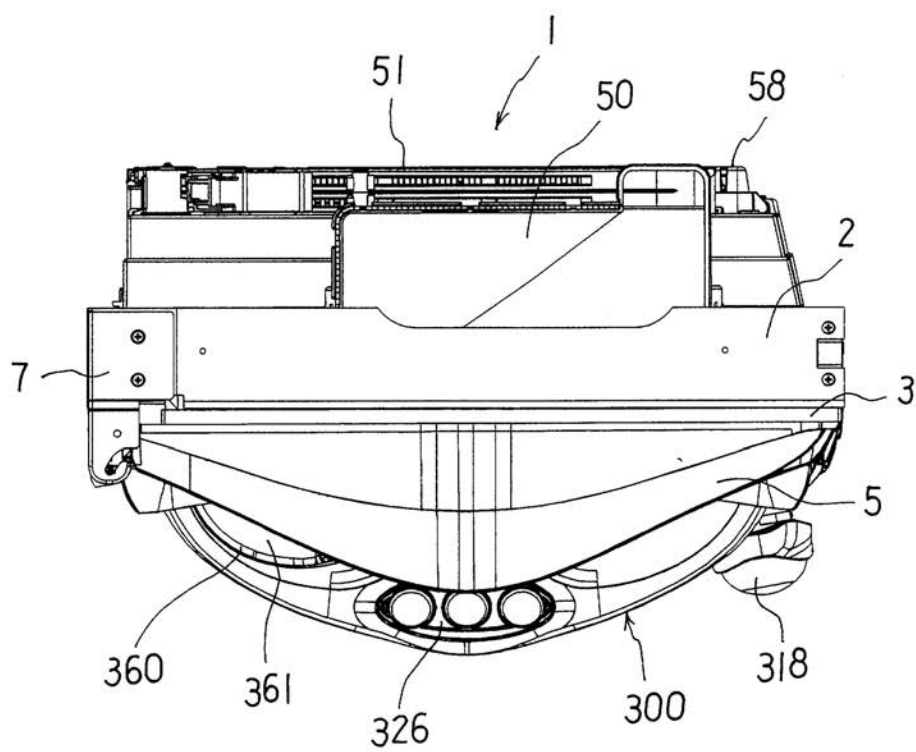
【図 3】



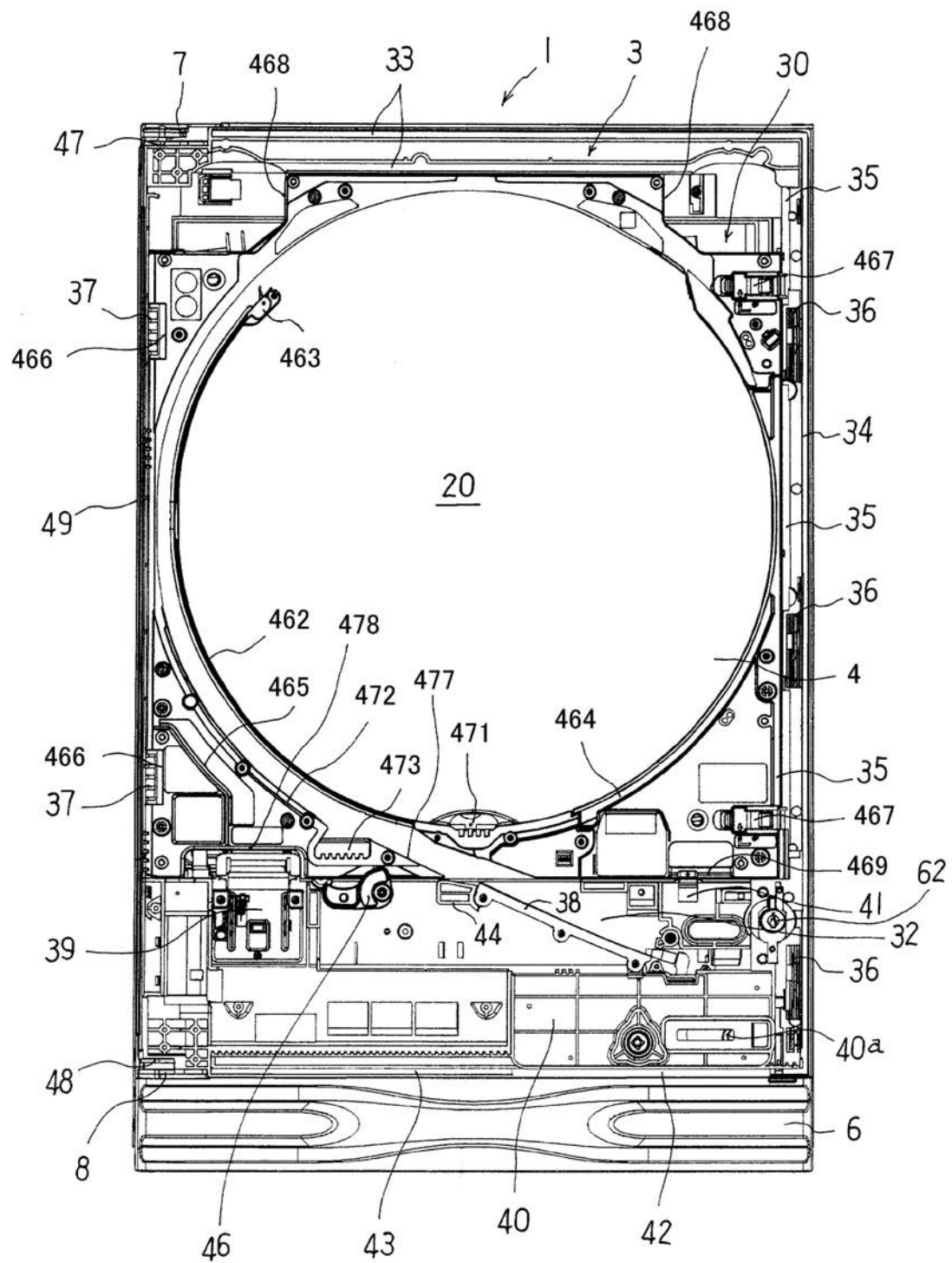
【図 4】



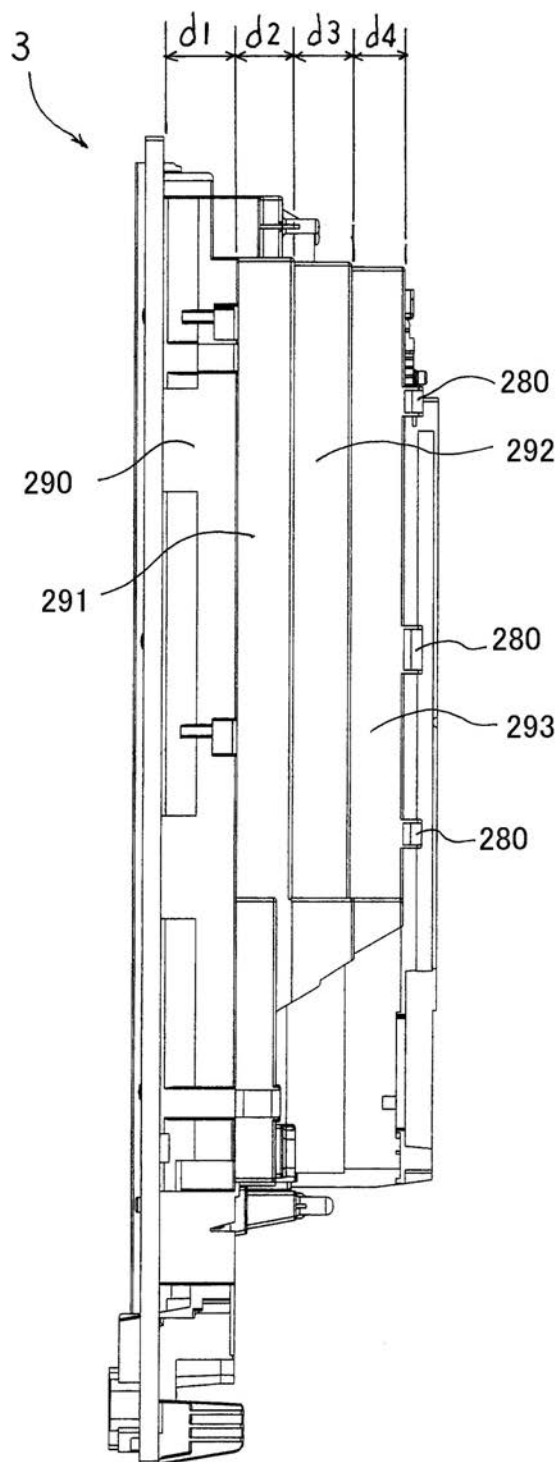
【図 5】



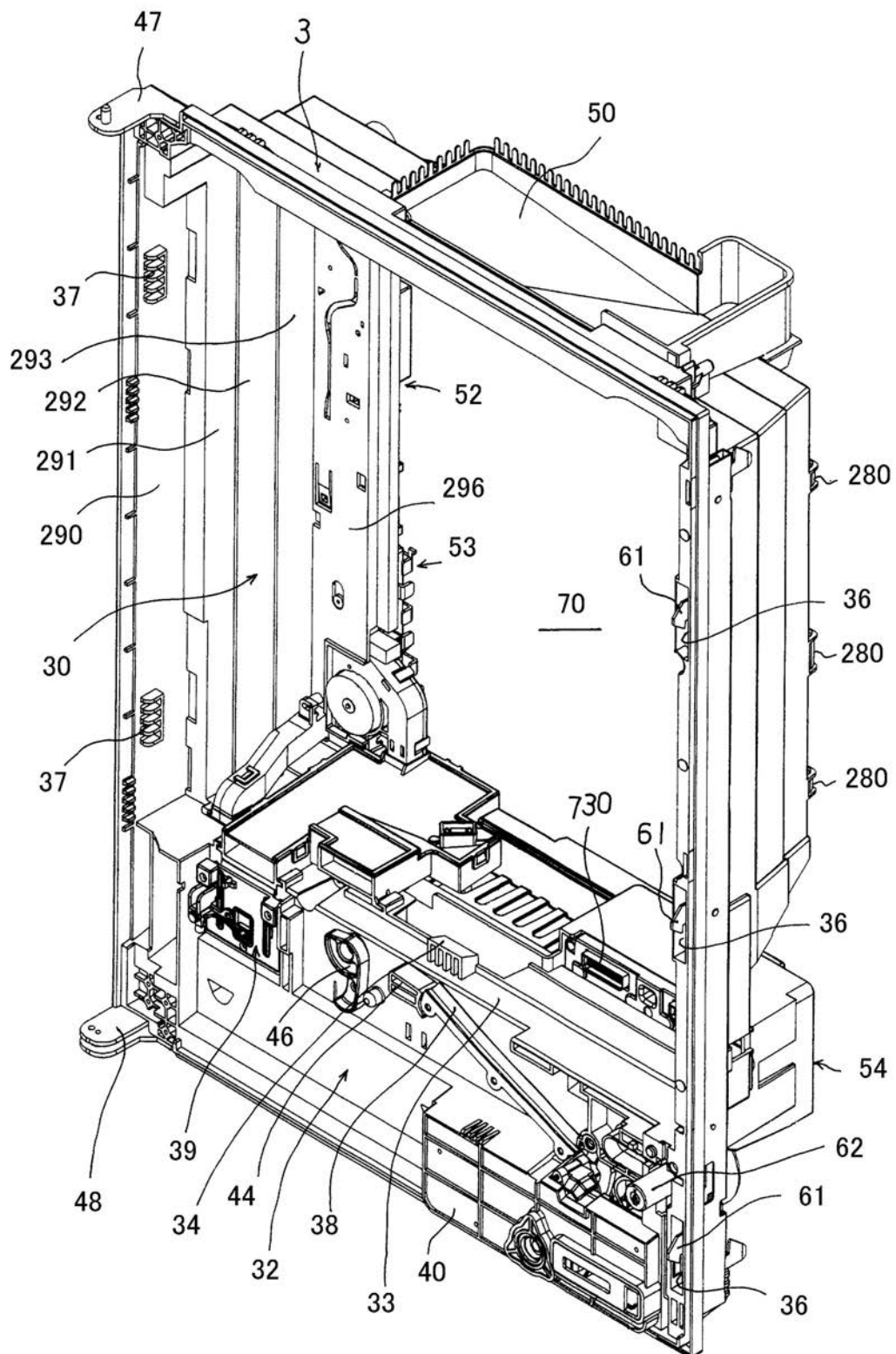
【図 6】



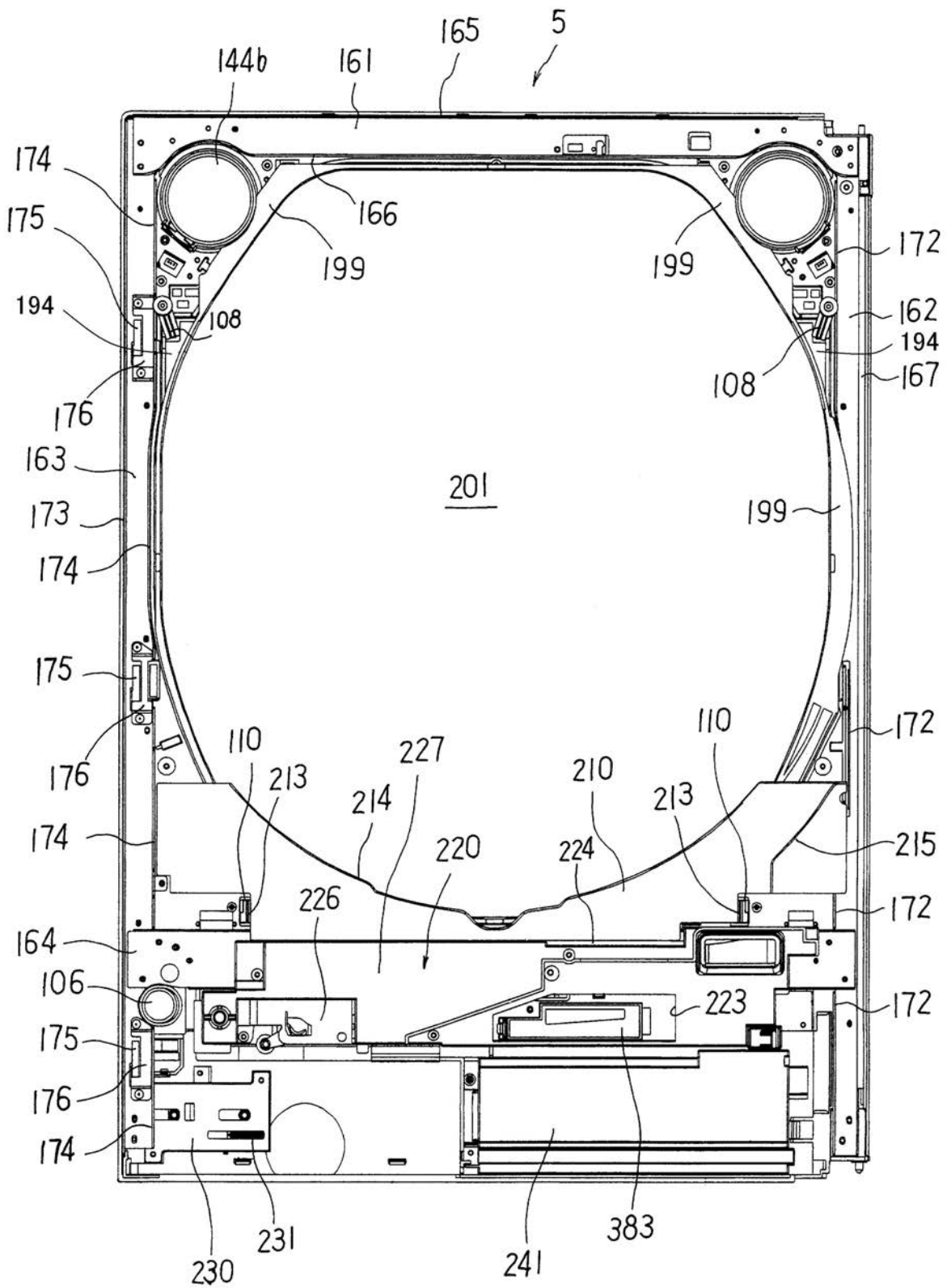
【図 7】



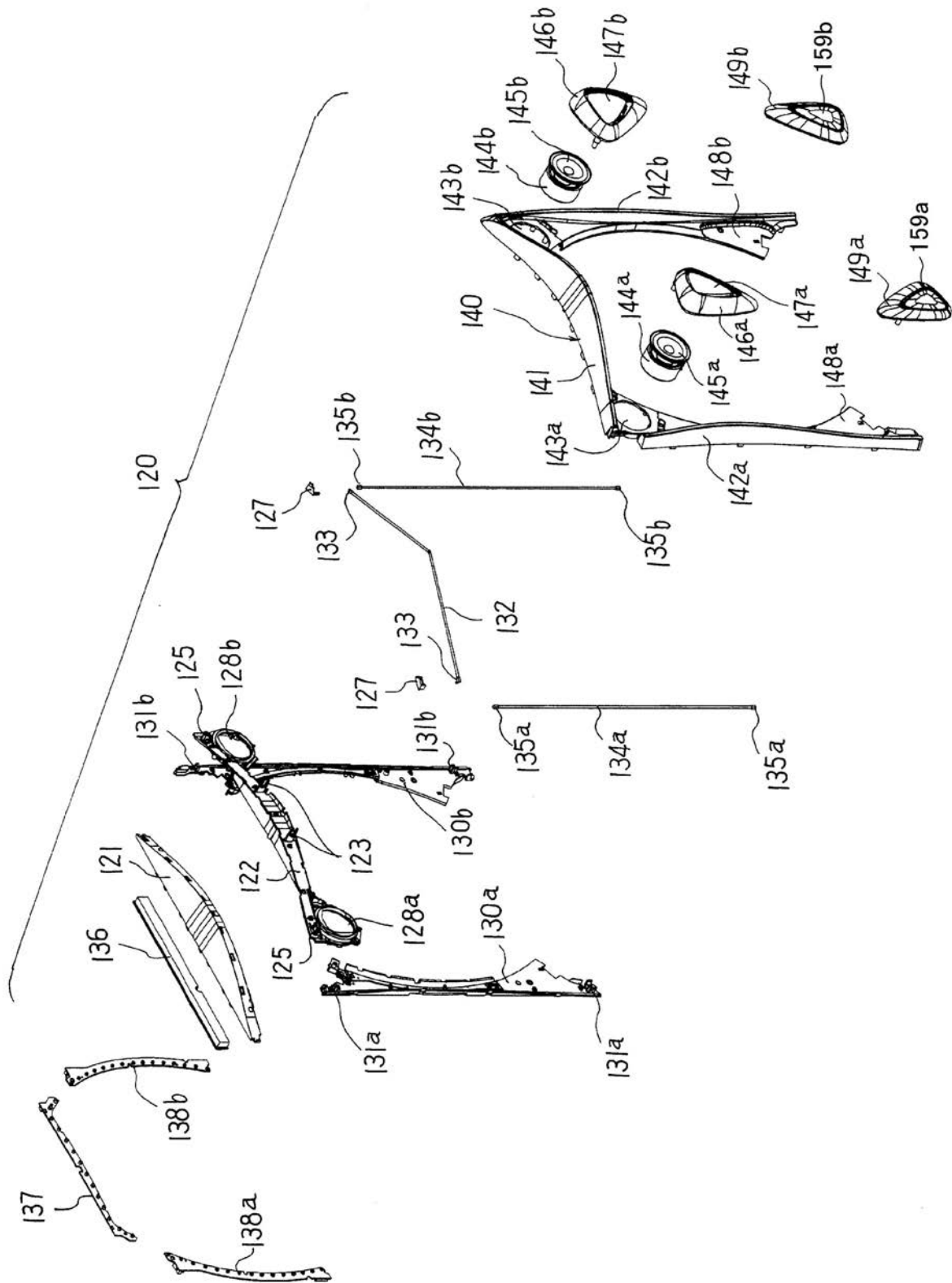
【図 8】



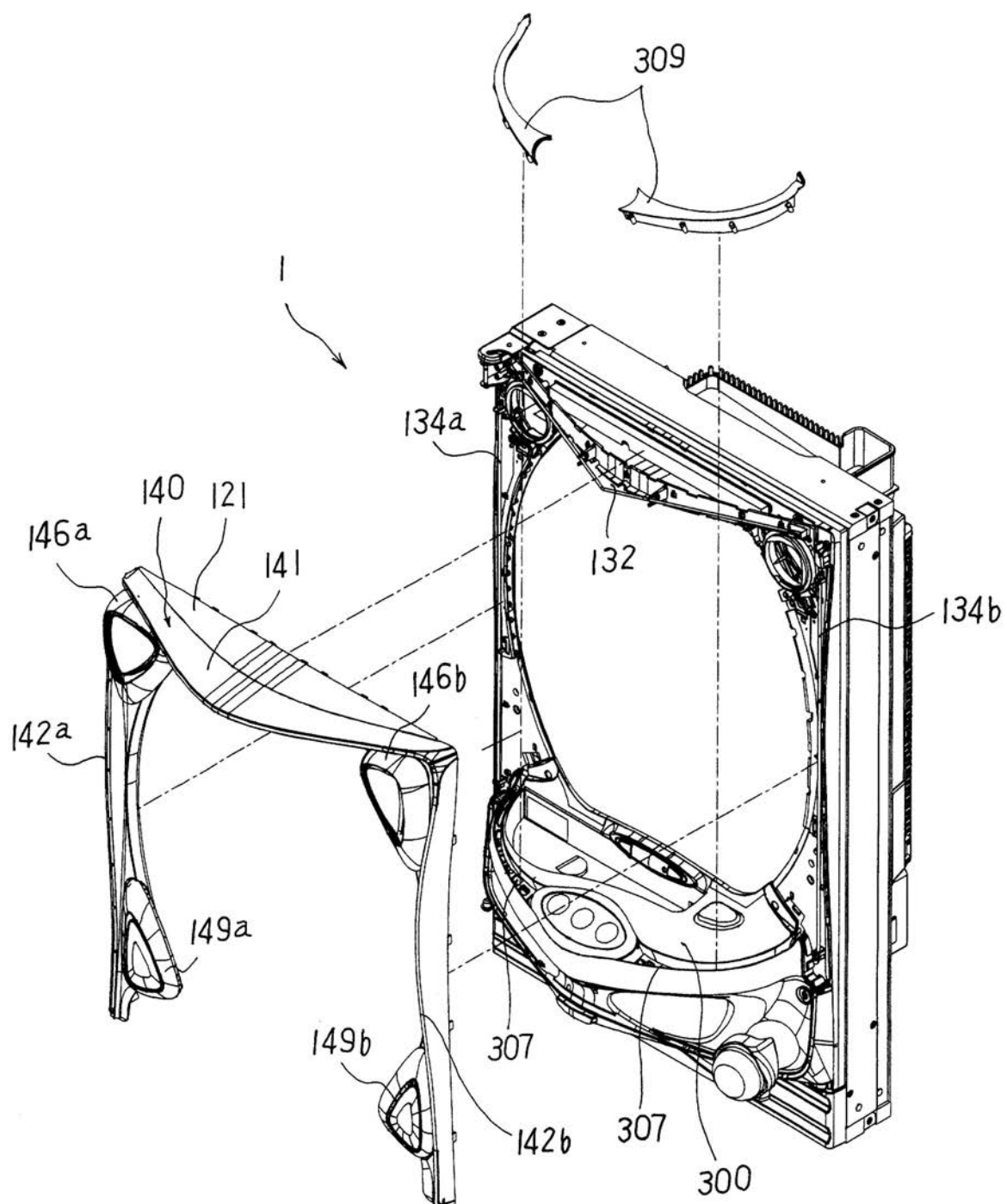
【図 9】



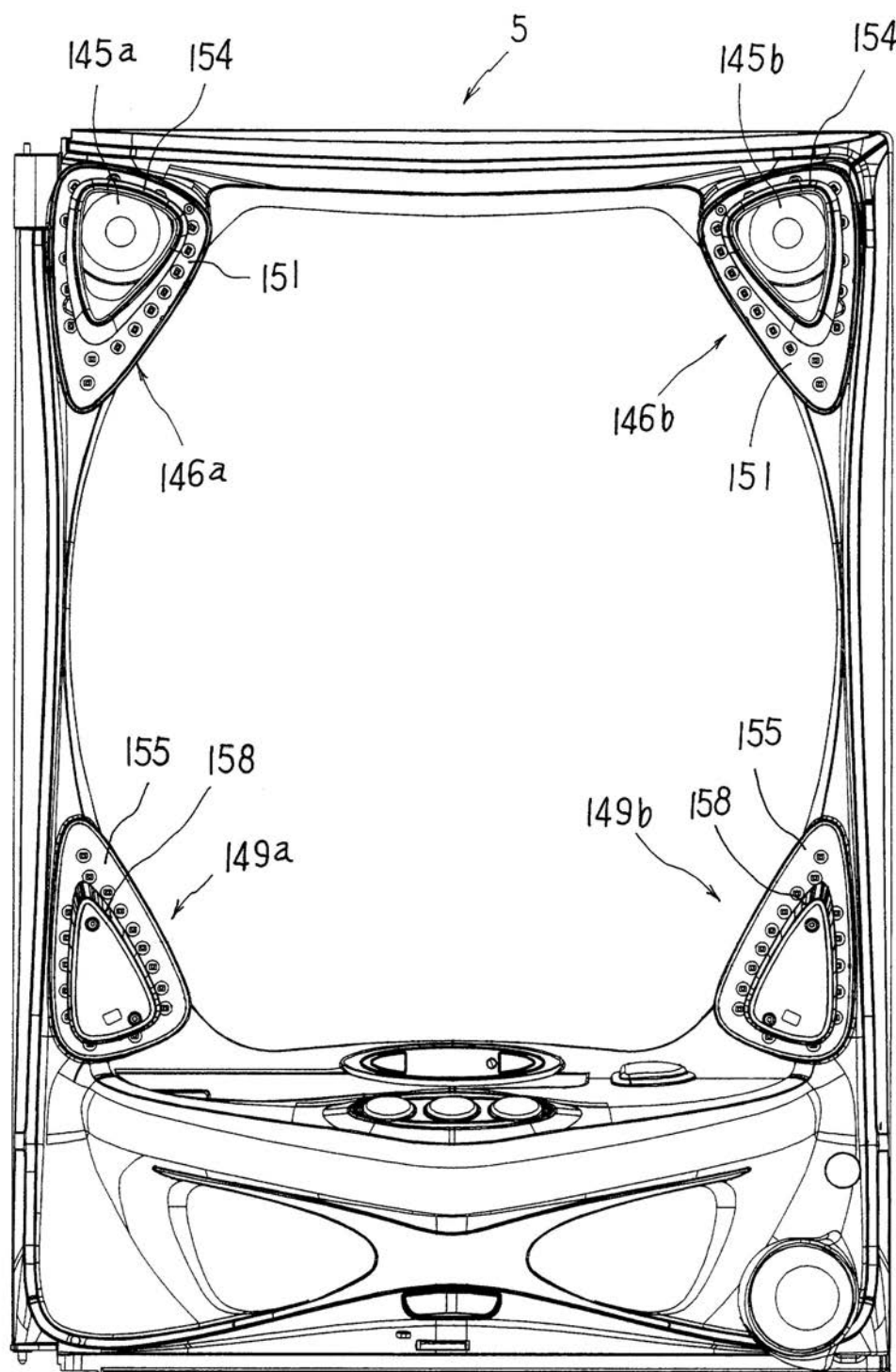
【図 12】



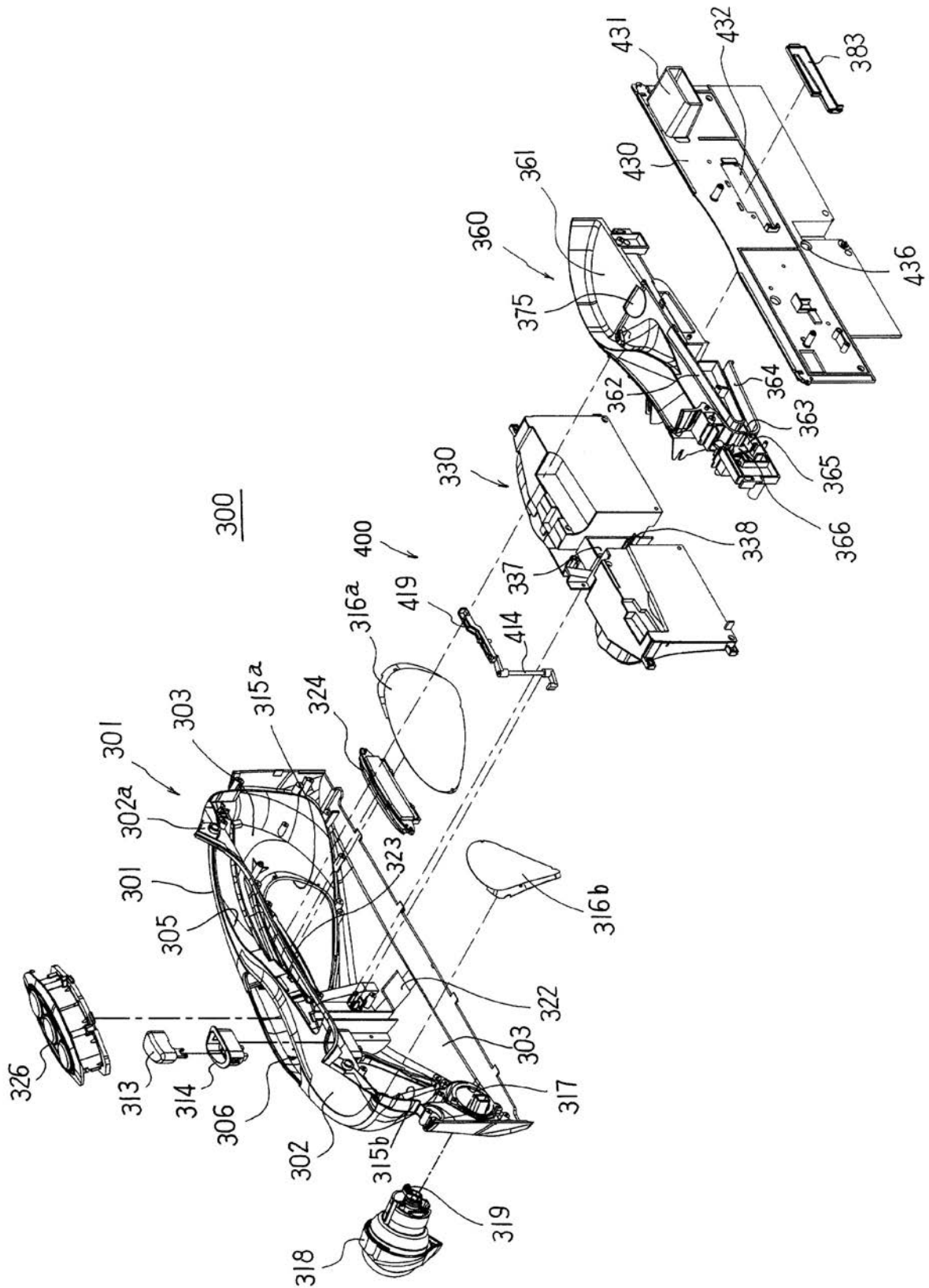
【图 1 3】



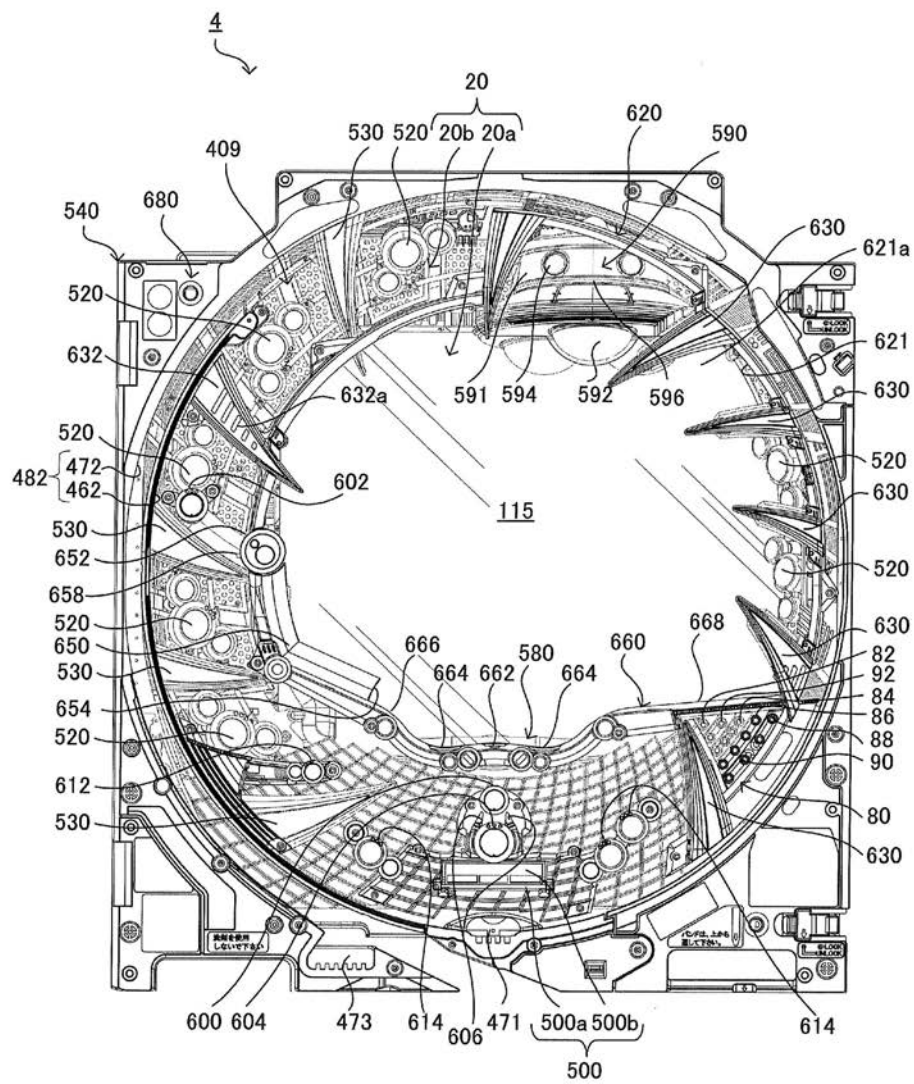
【図 14】



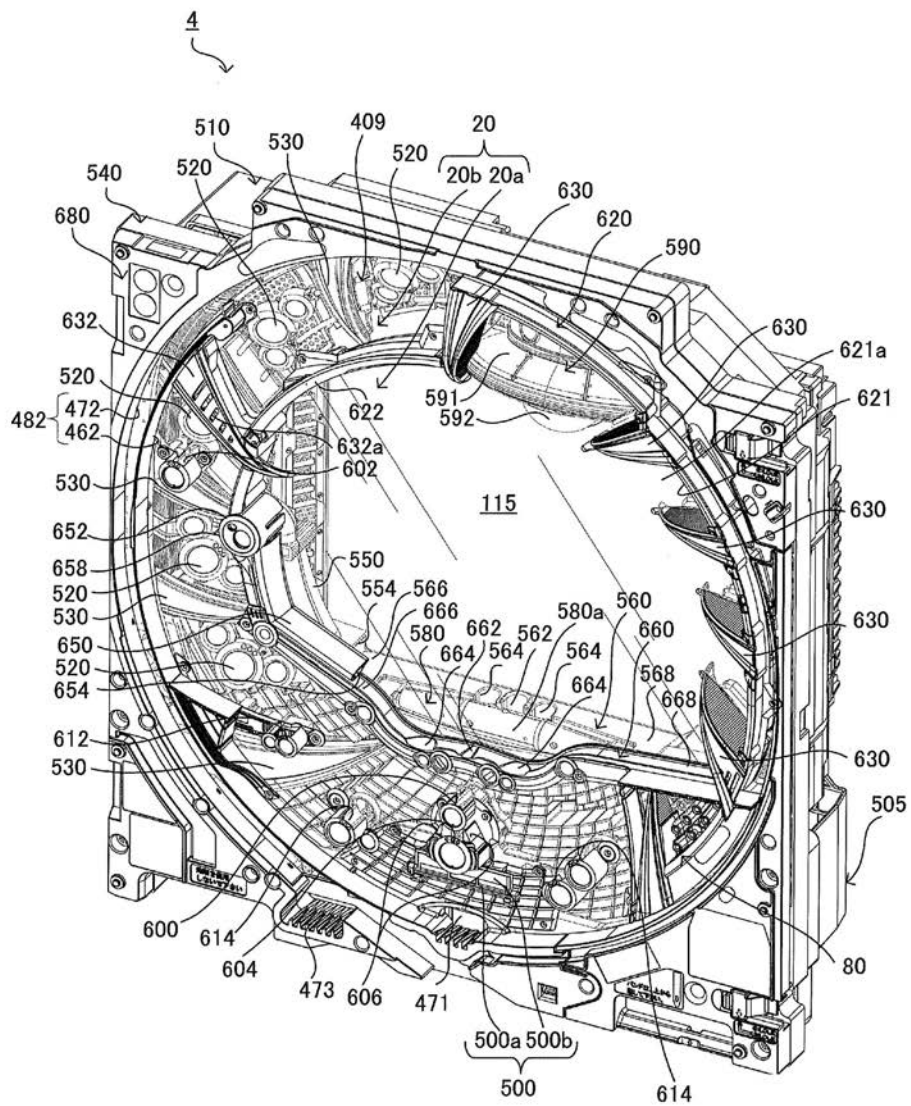
【図 17】



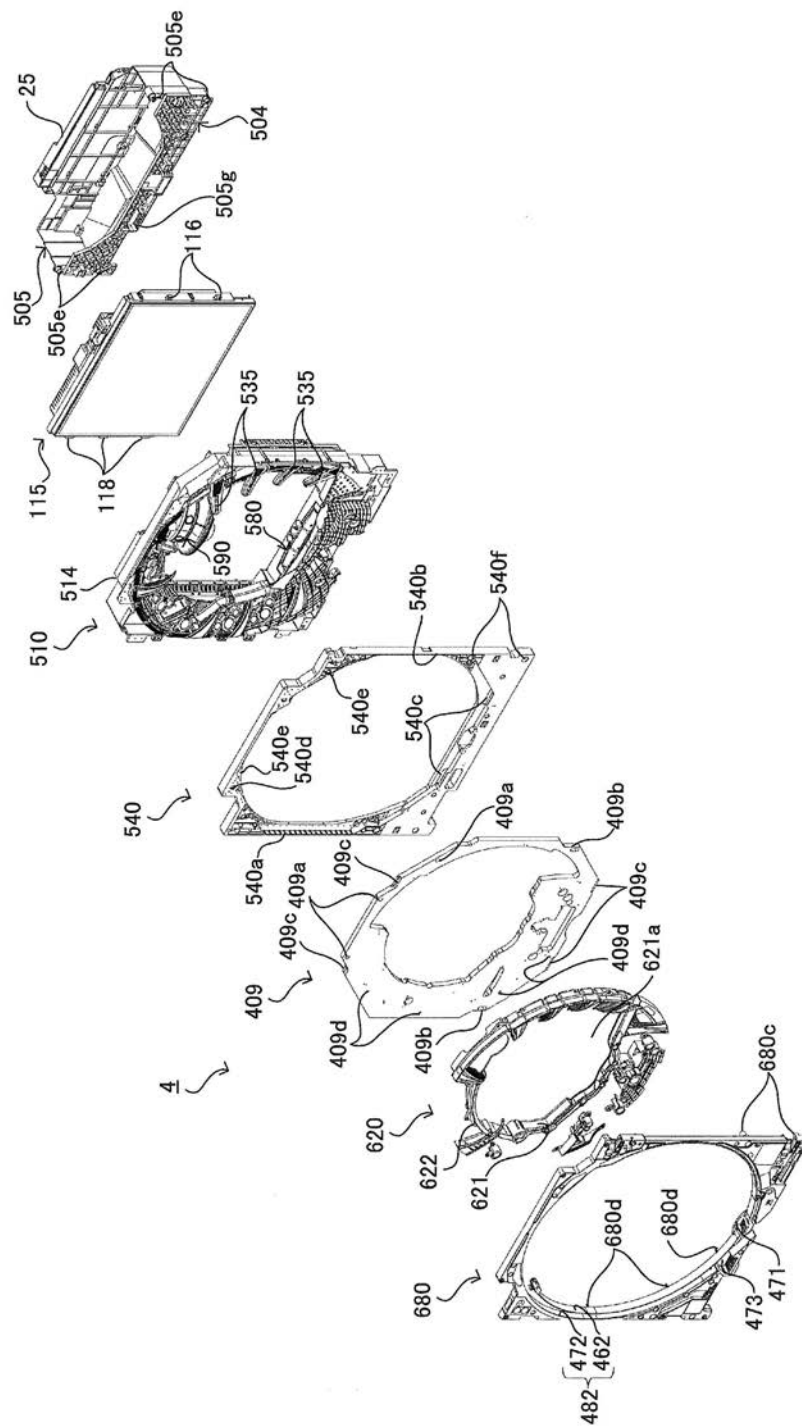
【図 18】



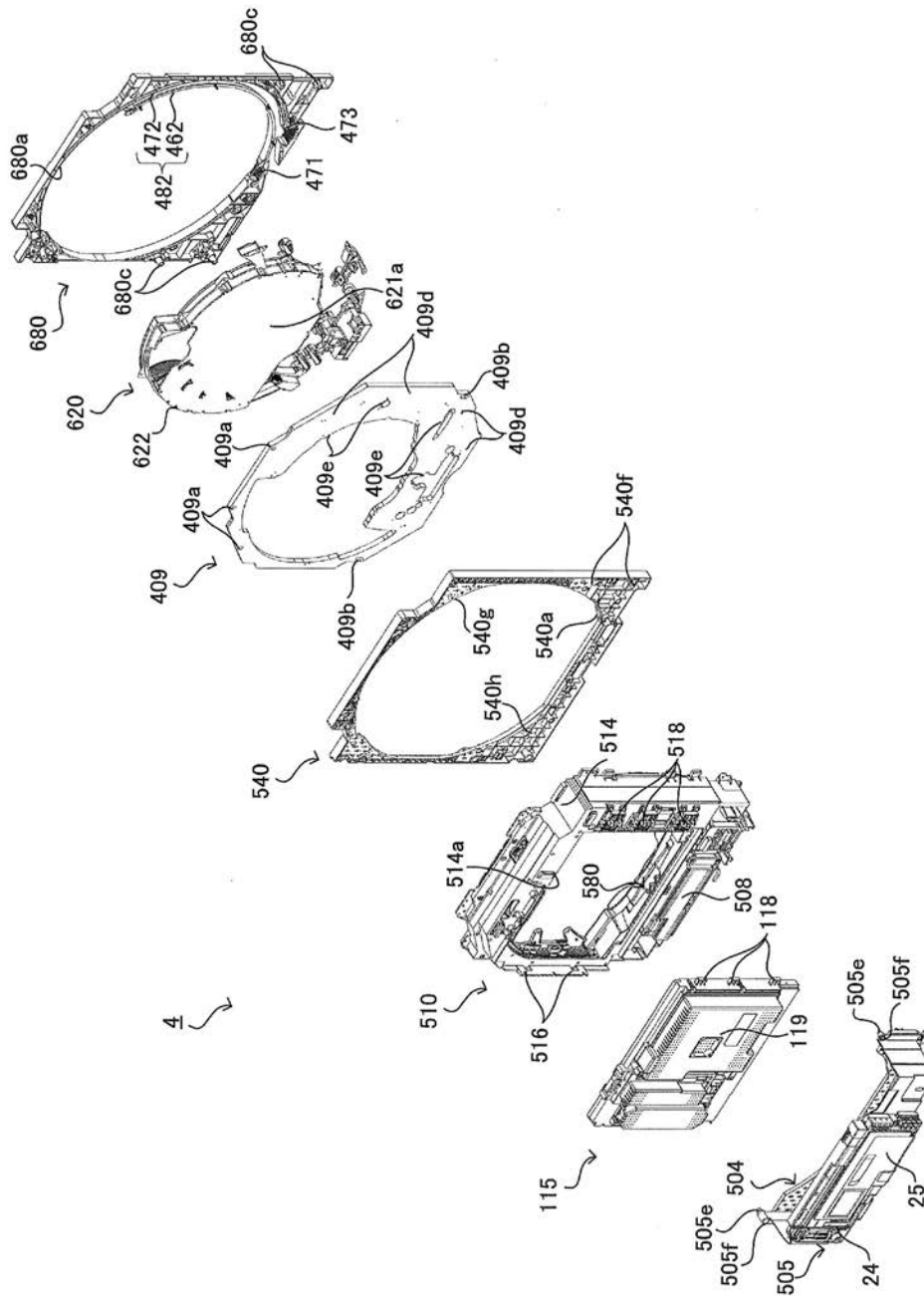
【図 19】



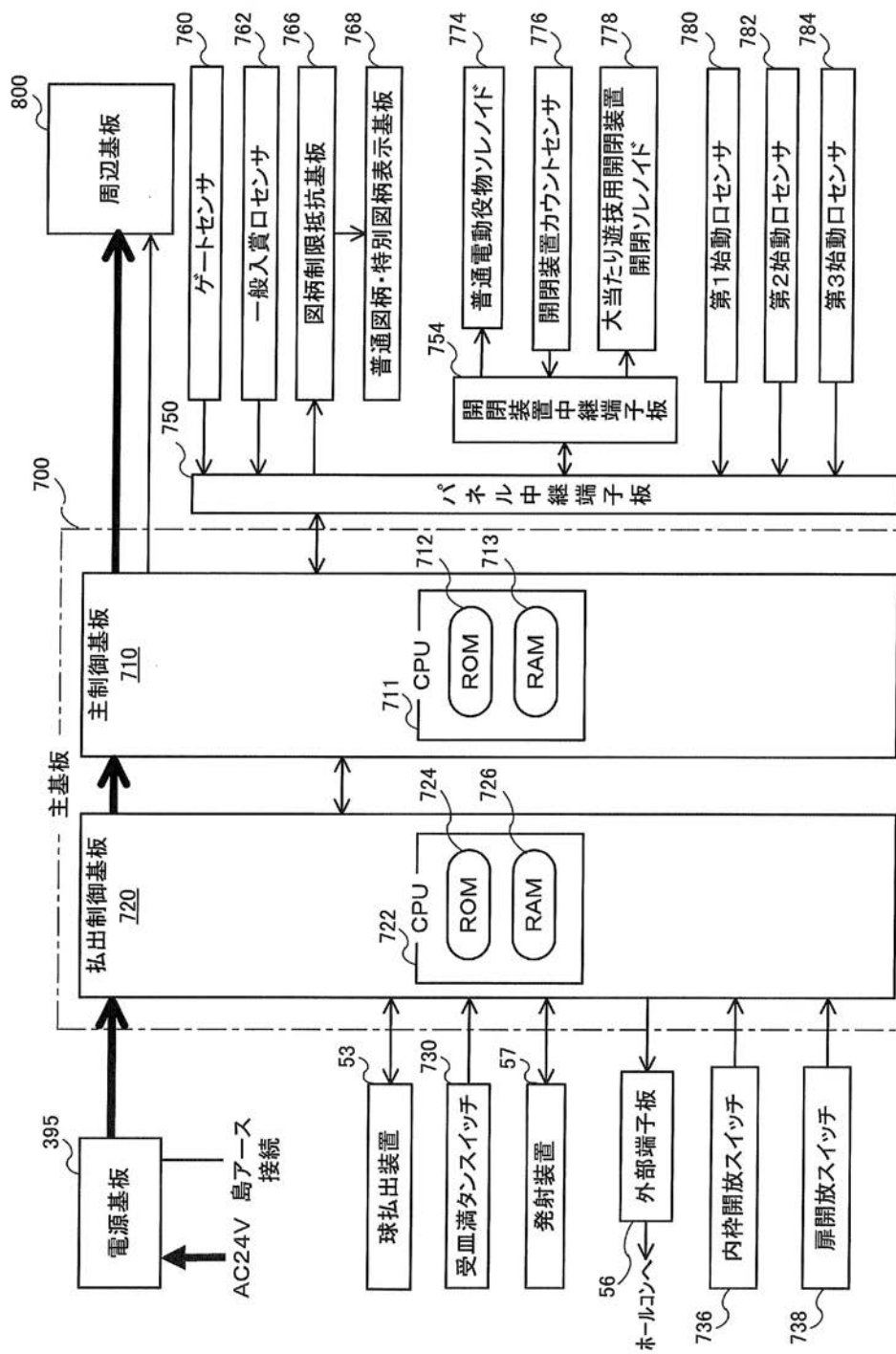
【図 20】



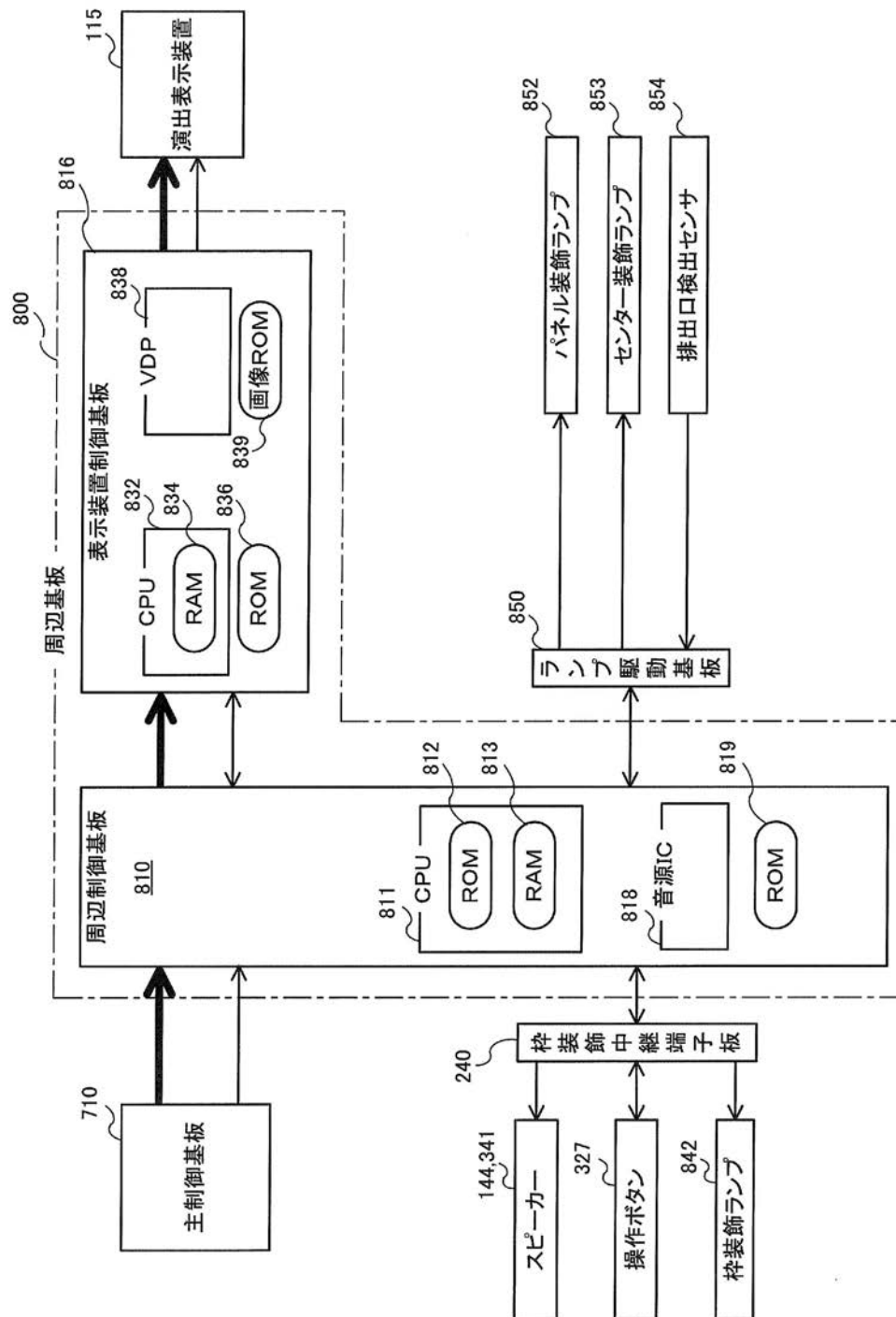
【図 21】



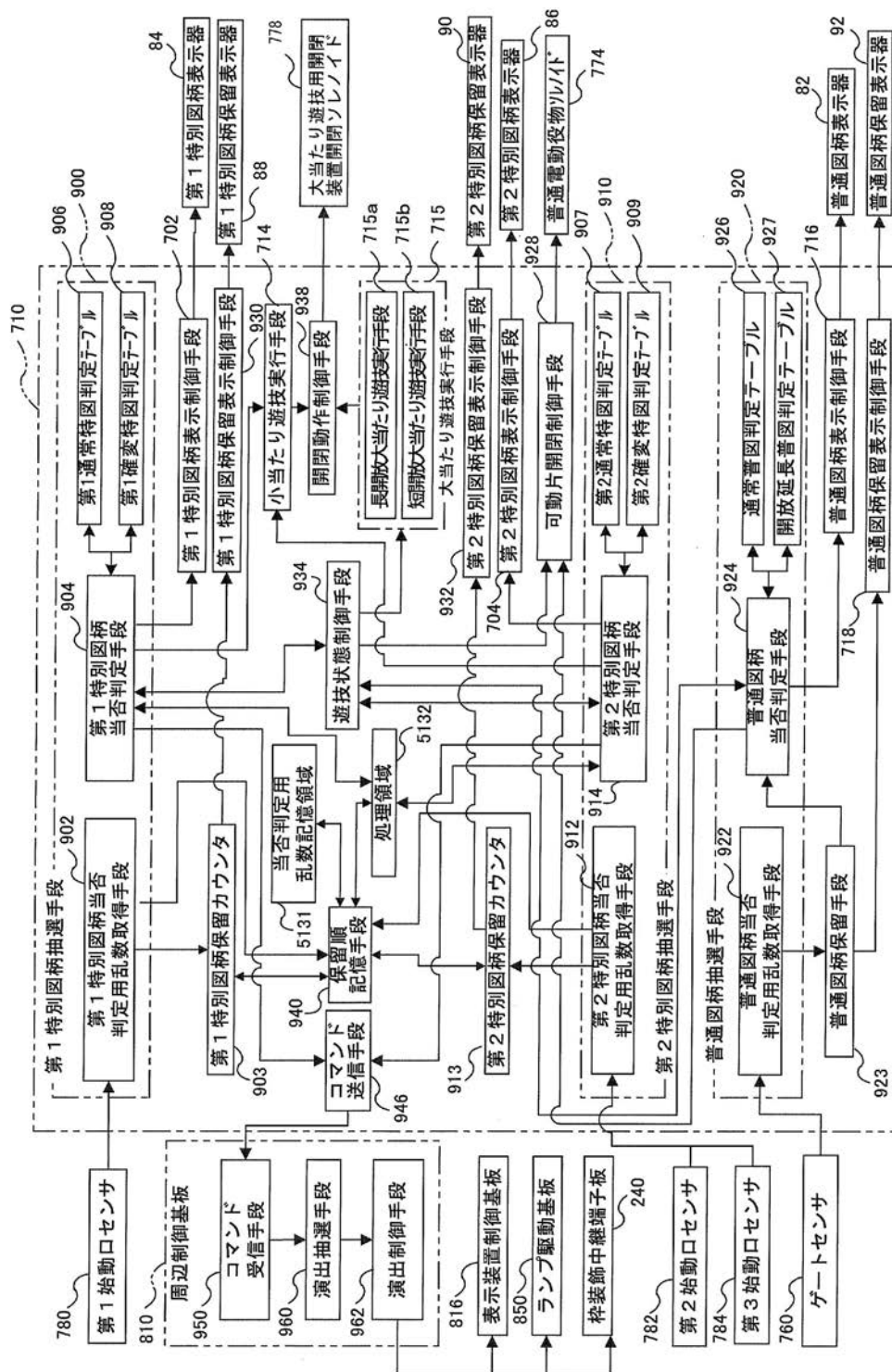
【図 22】



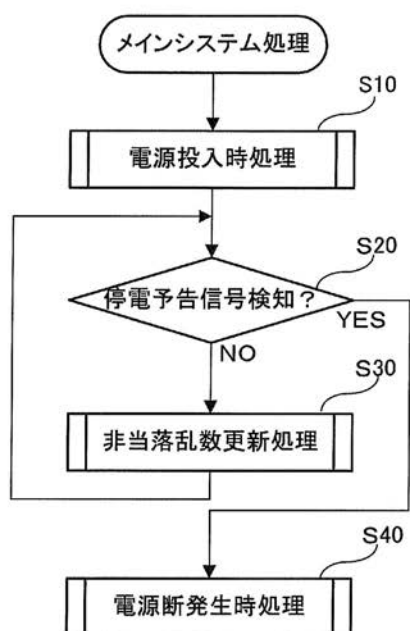
【図 23】



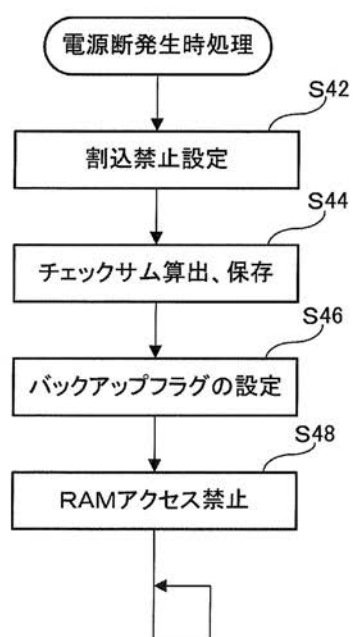
【図 2 4】



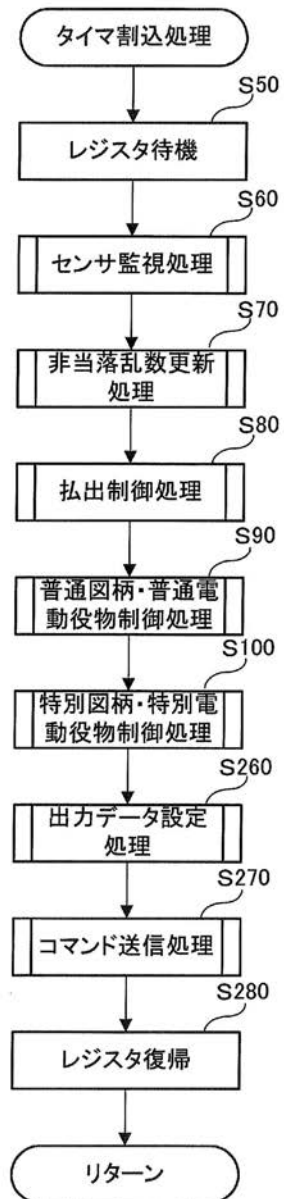
【図 25】



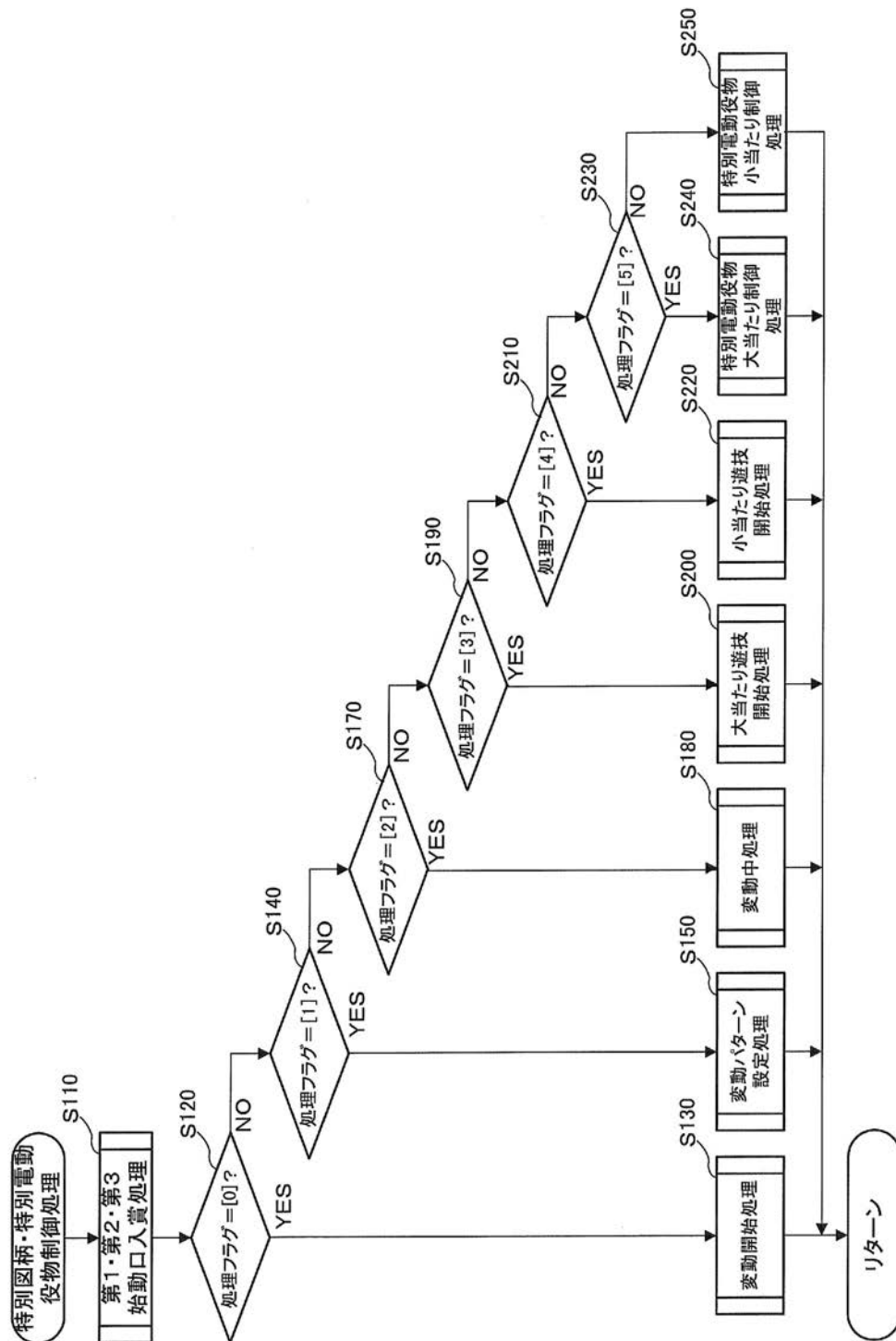
【図 26】



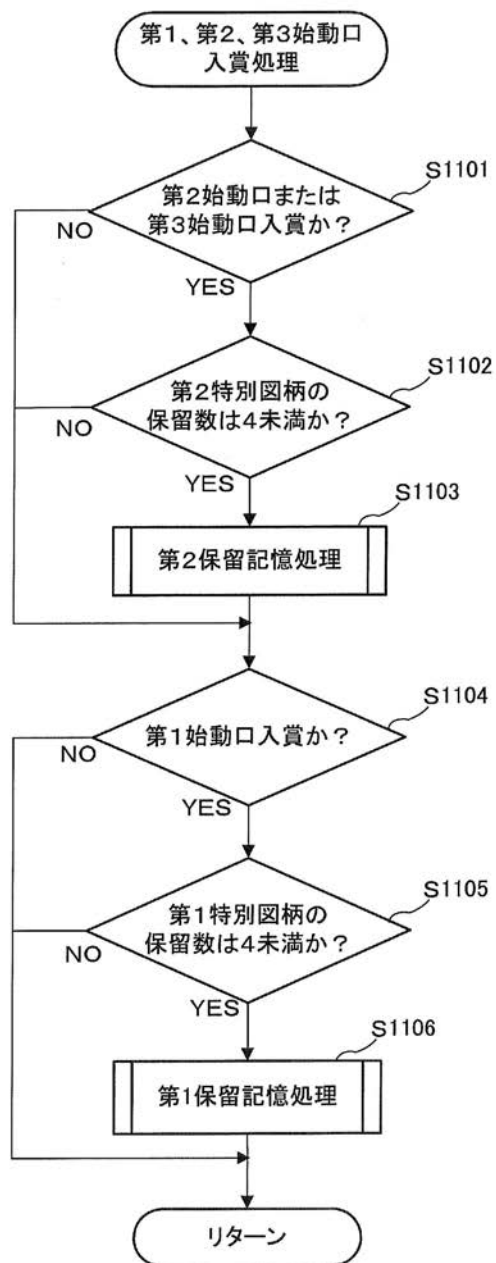
【図 27】



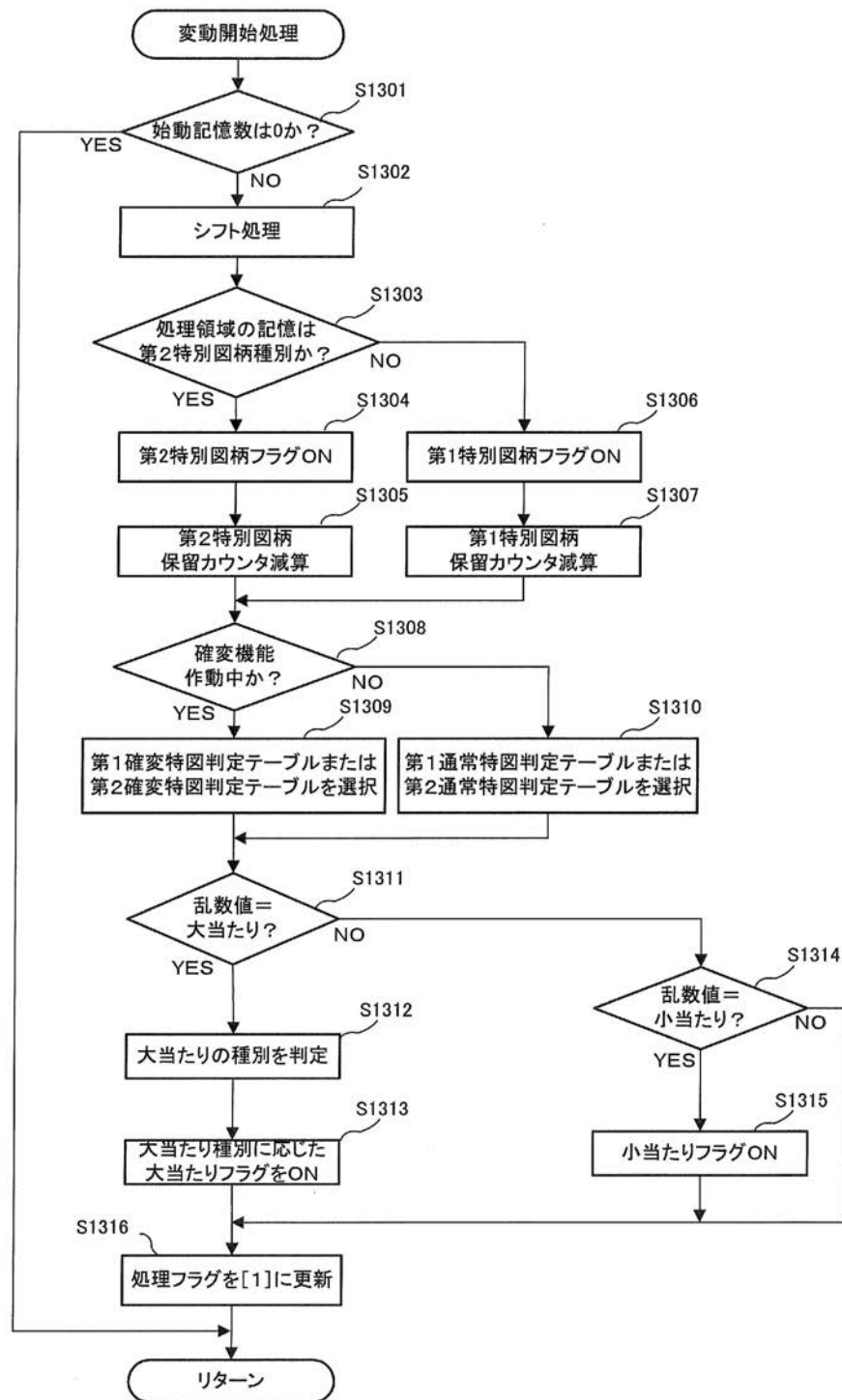
【図 28】



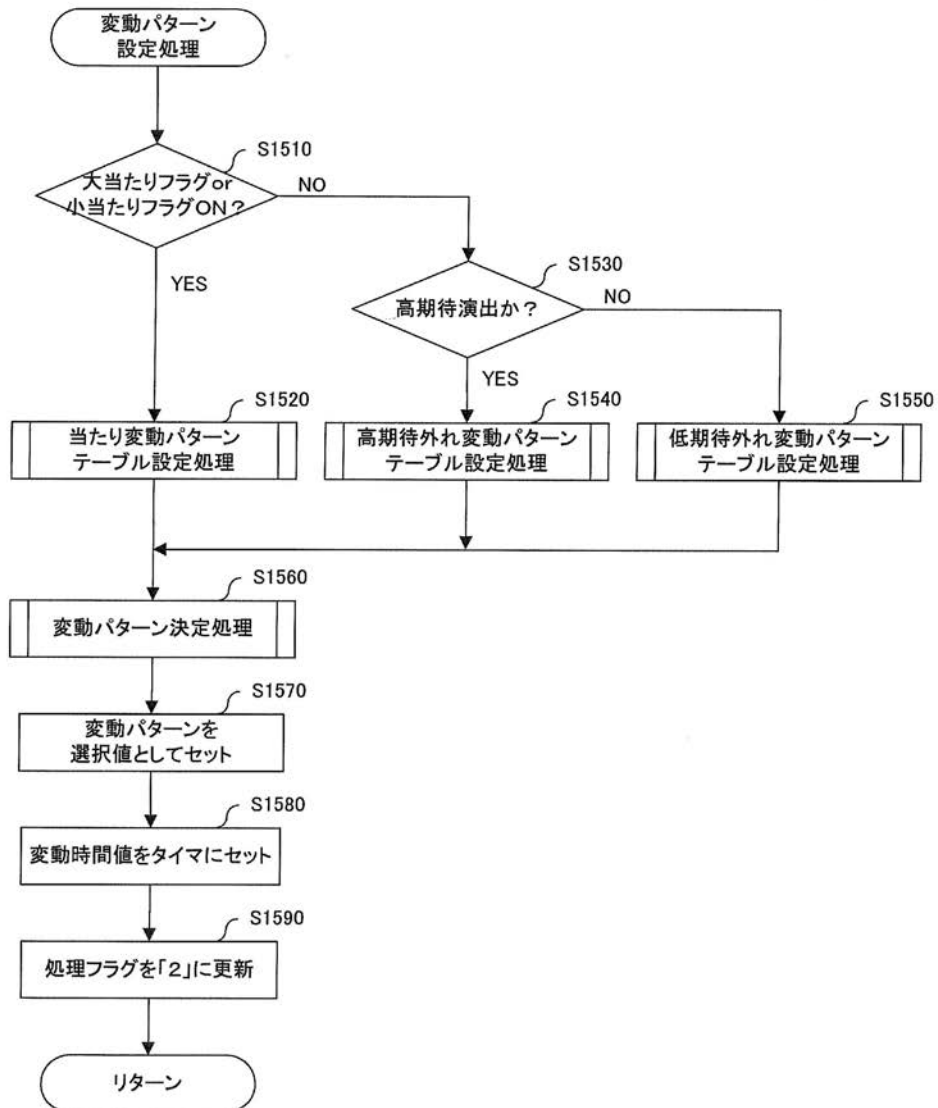
【図 29】



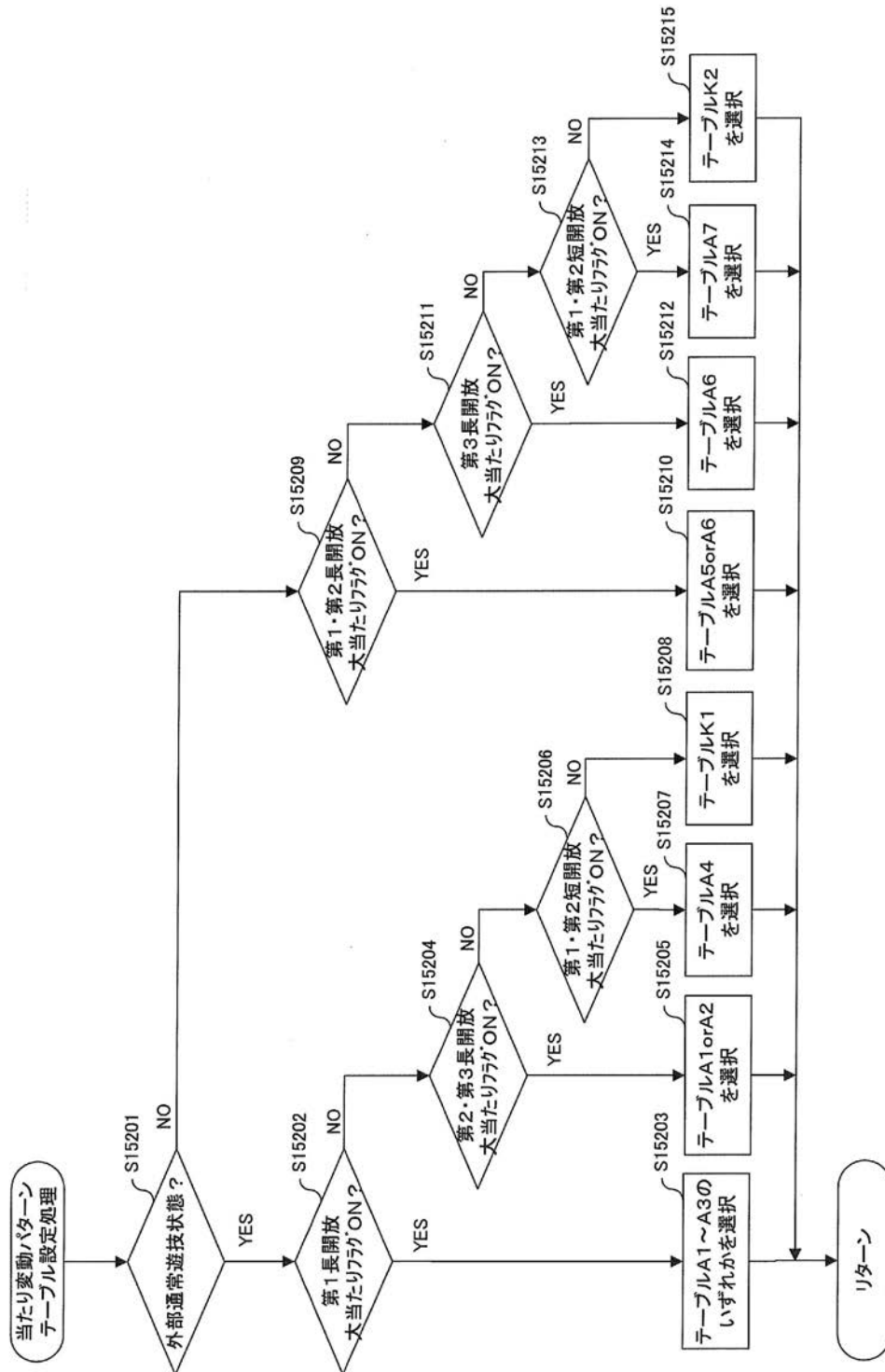
【図 30】



【図 3 1】

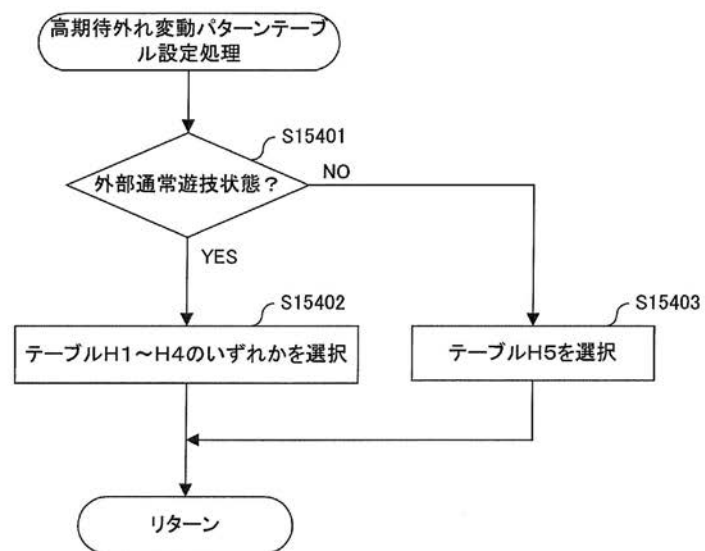


【図 32】



		テール番号		A1		A2		A3		A4		K1		A5		A6		A7		K2		総数	
外部通常 選抜状態		「第1長開放大当たり」時の振り分け		820		175		5		0		0		—		—		—		—		1000	
		「第2長開放大当たり」第3長開放大当たり」時の振り分け		625		175		0		0		0		—		—		—		—		1000	
		「第1短開放大当たり」第2短開放大当たり」時の振り分け		0		0		0		1000		0		—		—		—		—		1000	
		「小当たり」時の振り分け		—		—		—		—		1000		—		—		—		—		1000	
外部有利 選抜状態		「第1長開放大当たり」第2長開放大当たり」時の振り分け		—		—		—		—		—		335		665		0		0		1000	
		「第3長開放大当たり」時の振り分け		—		—		—		—		—		9		1900		0		0		1000	
		「第1短開放大当たり」第2短開放大当たり」時の振り分け		—		—		—		—		—		0		9		1000		0		1000	
		「小当たり」時の振り分け		—		—		—		—		—		0		9		0		9		1000	
変動番号	コマンド	変動名称	当落	変動時間 (ms)	A1	A2	A3	A4	K1	A5	A6	A7	K2										
1	01H	通常変動	×	12000																			
2	02H	短縮変動1	×	7000																			
3	03H	短縮変動2	×	3000																			
4	04H	A楽曲リーチ・ショート外れ	×	24000																			
5	05H	A楽曲リーチ・ショート当たり	◎	31000	12																		
6	06H	A楽曲リーチ・ロング外れ	×	34000																			
7	07H	A楽曲リーチ・ロング当たり	◎	41000	24																		
8	08H	A楽曲リーチ・短縮外れ	×	50000																			
9	09H	A楽曲リーチ・短縮当たり	◎	57000	20																		
10	0AH	B楽曲リーチ・ノーマル外れ	×	43000																			
11	0BH	B楽曲リーチ・ノーマル当たり	◎	50000	64																		
12	0CH	C楽曲リーチ・発展外れ	×	65000																			
13	0DH	B楽曲リーチ・発展当たり	◎	75000	168																		
14	0EH	C楽曲リーチ・ノーマル外れ	×	55000																			
15	0FH	C楽曲リーチ・ノーマル当たり	◎	62000	112																		
16	10H	G楽曲リーチ・発展外れ	×	85000																			
17	11H	G楽曲リーチ・発展当たり	◎	95000	156																		
18	12H	D楽曲リーチ・ノーマル外れ	×	62000																			
19	13H	D楽曲リーチ・ノーマル当たり	◎	69000	92																		
20	14H	D楽曲リーチ・発展外れ	×	78000																			
21	15H	D楽曲リーチ・発展当たり	◎	85000	220																		
22	16H	G楽曲リーチ外れ	×	30000																			
23	17H	G楽曲リーチ・全回転当たり	◎	70000	112																		
24	18H	連続演出2回分	×	15000																			
25	19H	連続演出2回分・A楽曲リーチ・ロング外れ	×	42000																			
26	1AH	連続演出2回分・A楽曲リーチ・ロング当たり																					

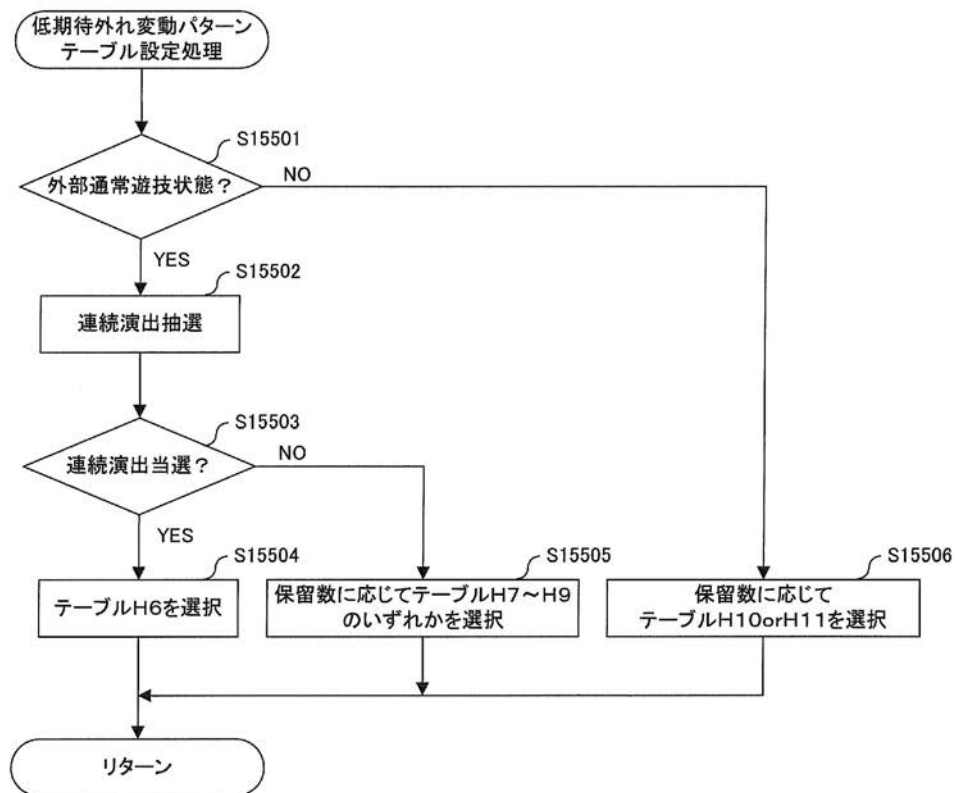
【図 3 4】



【図 35】

テーブル番号				H1	H2	H3	H4	H5	総数
「外部通常選択状態」リレー外れ時の振り分け				820	135	5	40	—	1000
「外部有利選択状態」リレー外れ時の振り分け				—	—	—	—	1000	1000
実行番号	コマンド	実行名称	当落	実行時間 (ms)	H1	H2	H3	H4	H5
1	01H	通常起動	×	12000					
2	02H	短絡起動1	×	7000					
3	03H	短絡起動2	×	3000					
4	04H	A楽曲リレー・ショート外れ	×	24000	716		920		
5	05H	A楽曲リレー・ショート当たり	◎	31000					
6	06H	A楽曲リレー・ロング外れ	×	34000	240				
7	07H	A楽曲リレー・ロング当たり	◎	41000					
8	08H	A楽曲リレー・超ロング外れ	×	50000			80		
9	09H	A楽曲リレー・超ロング当たり	◎	57000					
10	0AH	B楽曲リレー・ノーマル外れ	×	43000		360			
11	0BH	B楽曲リレー・ノーマル当たり	◎	50000					
12	0CH	B楽曲リレー・発展外れ	×	68000		200			
13	0DH	B楽曲リレー・発展当たり	◎	75000					
14	0EH	C楽曲リレー・ノーマル外れ	×	55000		228			
15	0FH	C楽曲リレー・ノーマル当たり	◎	62000					
16	10H	C楽曲リレー・発展外れ	×	88000		88			
17	11H	C楽曲リレー・発展当たり	◎	95000					
18	12H	D楽曲リレー・ノーマル外れ	×	82000		72			
19	13H	D楽曲リレー・ノーマル当たり	◎	89000					
20	14H	D楽曲リレー・発展外れ	×	78000		52			
21	15H	D楽曲リレー・発展当たり	◎	85000					
22	16H	G楽曲リレー外れ	×	30000	44				
23	17H	G楽曲リレー・全回転当たり	◎	70000					
24	18H	連続演出2回外れ	×	15000					
25	19H	連続演出2回・A楽曲リレー・ロング外れ	×	42000				380	
26	1AH	連続演出2回・A楽曲リレー・ロング当たり	◎	49000					
27	1BH	連続演出2回・A楽曲リレー・超ロング当たり	◎	55000					
28	1CH	連続演出2回・B楽曲リレー・ノーマル外れ	×	51000					140
29	1DH	連続演出2回・B楽曲リレー・ノーマル当たり	◎	58000					
30	1EH	連続演出2回・B楽曲リレー・発展外れ	×	76000					64
31	1FH	連続演出2回・B楽曲リレー・発展当たり	◎	83000					
32	20H	連続演出2回・C楽曲リレー・ノーマル外れ	×	63000					64
33	21H	連続演出2回・C楽曲リレー・ノーマル当たり	◎	70000					
34	22H	連続演出2回・C楽曲リレー・発展外れ	×	96000					32
35	23H	連続演出2回・C楽曲リレー・発展当たり	◎	103000					
36	24H	連続演出2回・D楽曲リレー・ノーマル外れ	×	70000					26
37	25H	連続演出2回・D楽曲リレー・ノーマル当たり	◎	77000					
38	26H	連続演出2回・D楽曲リレー・発展外れ	×	86000					16
39	27H	連続演出2回・D楽曲リレー・発展当たり	◎	93000					
40	28H	連続演出3回・A楽曲リレー・超ロング当たり	◎	73000					
41	29H	連続演出3回・A楽曲リレー・ノーマル外れ	×	58000					108
42	2AH	連続演出3回・B楽曲リレー・ノーマル当たり	◎	65000					
43	2BH	連続演出3回・B楽曲リレー・発展外れ	×	83000					60
44	30H	連続演出3回・B楽曲リレー・発展当たり	◎	90000					
45	40H	連続演出3回・C楽曲リレー・ノーマル外れ	×	71000					48
46	5EH	連続演出3回・C楽曲リレー・ノーマル当たり	◎	78000					
47	6EH	連続演出3回・C楽曲リレー・発展外れ	×	104000					24
48	30H	連続演出3回・C楽曲リレー・発展当たり	◎	111000					
49	31H	連続演出3回・D楽曲リレー・ノーマル外れ	×	76000					24
50	32H	連続演出3回・D楽曲リレー・ノーマル当たり	◎	83000					
51	33H	連続演出3回・D楽曲リレー・発展外れ	×	94000					12
52	34H	連続演出3回・D楽曲リレー・発展当たり	◎	101000					
53	35H	小当たり・特殊起動当たり(液晶表示上は外れ)	△	33000					
54	36H	短絡放太当たり・特殊起動当たり(液晶表示上は外れ)	○	33000					
55	37H	長閉放太当たり・特殊起動再起動当たり	◎	50000					
56	38H	開放延長中・通常起動	×	7000					
57	39H	開放延長中・短絡起動	×	2000					
58	3AH	開放延長中・2回起動外れ	×	5000					752
59	3BH	開放延長中・A楽曲リレー・ロング外れ	×	32000					124
60	3CH	開放延長中・A楽曲リレー・ロング当たり	◎	39000					
61	3DH	開放延長中・A楽曲リレー・ロング裏り当たり	◎	40000					
62	3EH	開放延長中・A楽曲リレー・ロング再起動当たり	◎	45000					
63	3FH	開放延長中・A楽曲リレー・超ロング外れ	×	48000					4
64	40H	開放延長中・A楽曲リレー・超ロング当たり	◎	55000					
65	41H	開放延長中・A楽曲リレー・超ロング再起動当たり	◎	61000					
66	42H	開放延長中・E楽曲リレー・ショート外れ	×	33000					26
67	43H	開放延長中・E楽曲リレー・ショート当たり	◎	40000					
68	44H	開放延長中・E楽曲リレー・ロング外れ	×	49000					20
69	45H	開放延長中・E楽曲リレー・ロング当たり	◎	47000					
70	46H	開放延長中・F楽曲リレー・ノーマル外れ	×	33000					16
71	47H	開放延長中・F楽曲リレー・ノーマル当たり	◎	40000					
72	48H	開放延長中・F楽曲リレー・ノーマル再起動当たり	◎	46000					
73	49H	開放延長中・F楽曲リレー・発展当たり1	◎	57000					
74	4AH	開放延長中・F楽曲リレー・発展裏り当たり1	◎	57000					
75	4BH	開放延長中・F楽曲リレー・発展当たり2(トリプル専用)	◎	62000					
76	4CH	開放延長中・F楽曲リレー・発展外れ(ダブル専用)	×	55000					6
77	4DH	開放延長中・F楽曲リレー・発展当たり3	◎	66000					
78	4EH	開放延長中・F楽曲リレー・発展外れ3	×	59000					6
79	4FH	開放延長中・D楽曲リレー・ノーマル外れ	×	60000					12
80	50H	開放延長中・D楽曲リレー・ノーマル当たり	◎	67000					
81	51H	開放延長中・D楽曲リレー・ノーマル再起動当たり	◎	73000					
82	52H	開放延長中・D楽曲リレー・発展外れ	×	76000					4
83	53H	開放延長中・D楽曲リレー・発展当たり	◎	83000					
84	54H	開放延長中・D楽曲リレー・発展再起動当たり	◎	90000					
85	55H	開放延長中・G楽曲リレー外れ	×	25000					20
86	56H	開放延長中・G楽曲リレー・全回転当たり	◎	75000					
87	57H	開放延長中・メドレーリレー・当たり(A楽曲)	◎	30000					
88	58H	開放延長中・メドレーリレー・当たり(B楽曲)	◎	30000					
89	59H	開放延長中・メドレーリレー・ショート当たり(C楽曲)	◎	40000					
90	5AH	開放延長中・メドレーリレー・当たり(D楽曲)	◎	44000					
91	5BH	開放延長中・メドレーリレー・ショート当たり(E楽曲)	◎	53000					
92	5CH	開放延長中・メドレーリレー・当たり(F楽曲)	◎	60000					
93	5DH	開放延長中・メドレーリレー・ショート当たり(G楽曲)	◎	76000					
94	5EH	開放延長中・メドレーリレー・当たり(H楽曲)	◎	85000					
95	5FH	開放延長中・メドレーリレー・外れ	×	90000					4
96	60H	開放延長中・メドレーリレー・再起動当たり	◎	111000					
97	61H	開放延長中・小当たり・通常起動当たり	△	13000					
98	62H	開放延長中・短閉放太当たり・通常起動当たり	○	13000					
99	63H	開放延長中・長閉放太当たり・通常起動再起動当たり	◎	31000					
総数				1000	1000	1000	1000	1000	

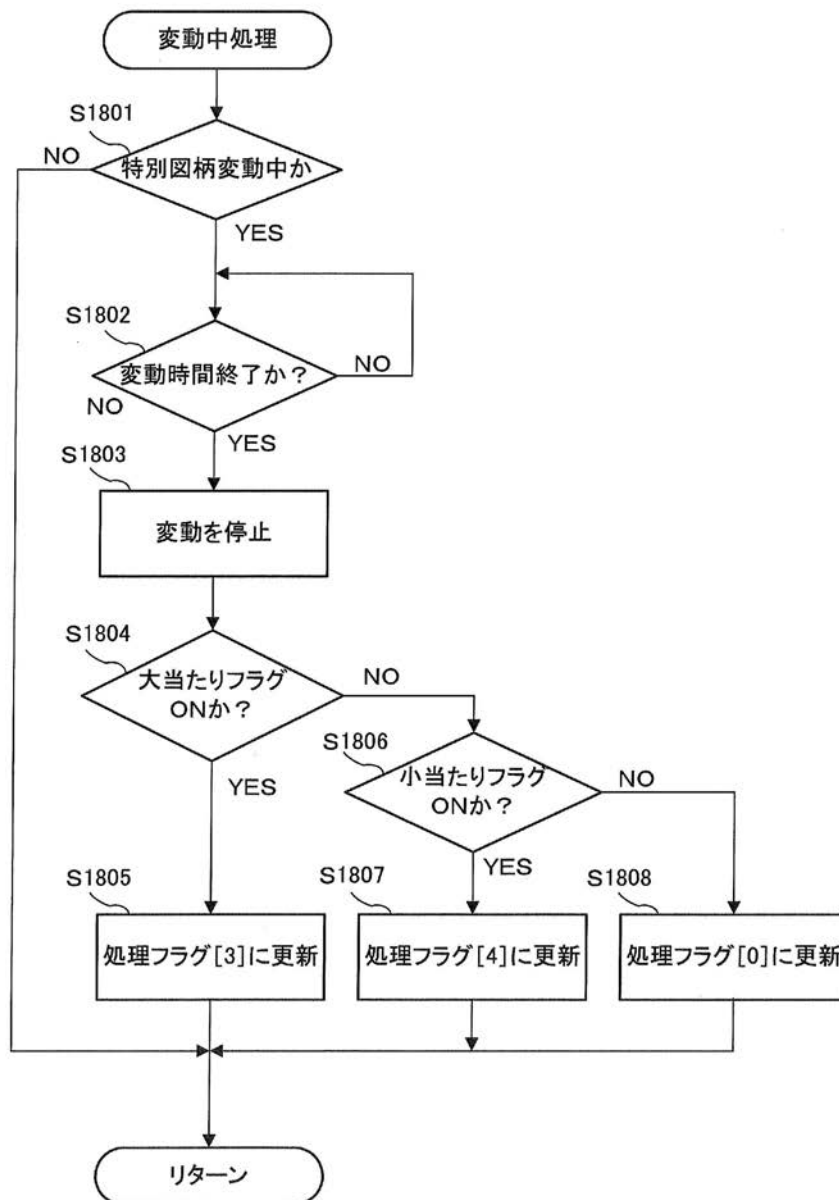
【図 3 6】



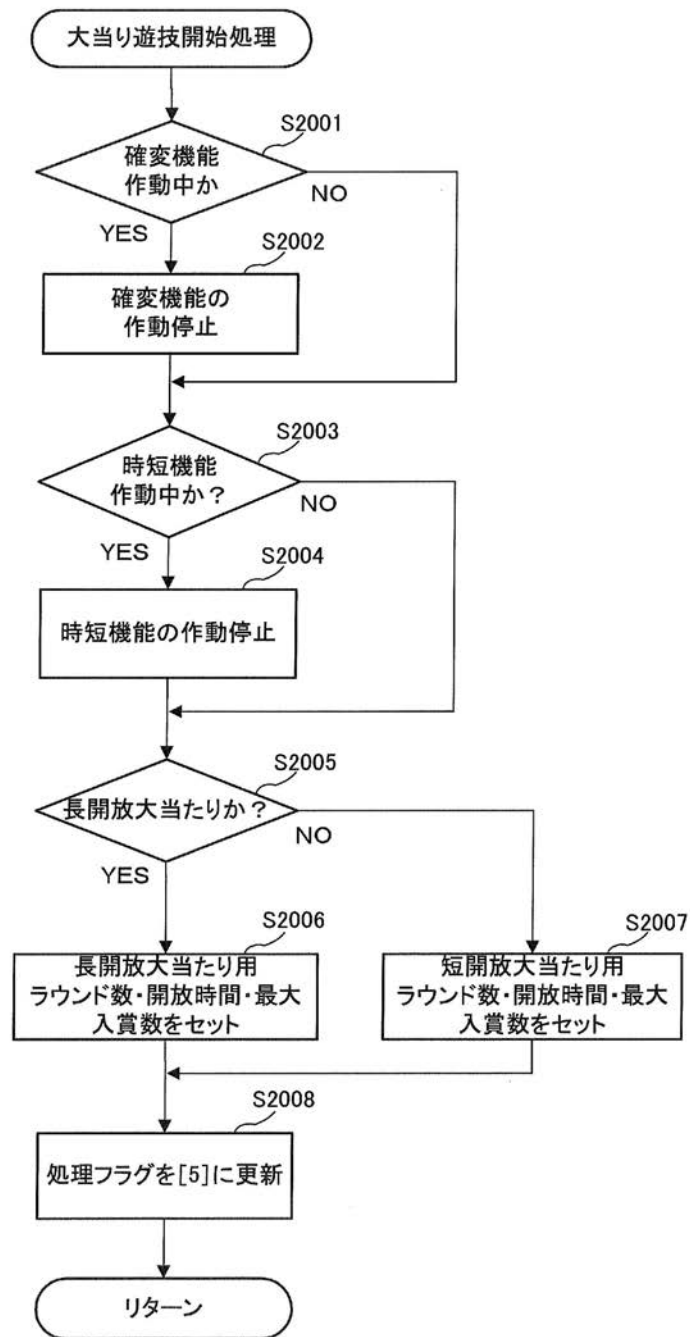
【図 37】

変動番号	コマンド	変動名称	当落	変動時間 (msec)	外部通常遊技状態時				外部有利遊技状態時		
					連続予告当選	保留数 0、1	保留数 2	保留数 3	保留数 0、1	保留数 2、3	
1	01H	通常変動	はずれ	12000	H6	○	H8	H9	H10	H11	
2	02H	短縮変動1	はずれ	7000			○				
3	03H	短縮変動2	はずれ	3000				○			
24	18H	連続演出2回はずれ	はずれ	15000	○						
56	38H	開放延長中・通常変動	はずれ	7000					○		
57	39H	開放延長中・短縮変動	はずれ	2000						○	

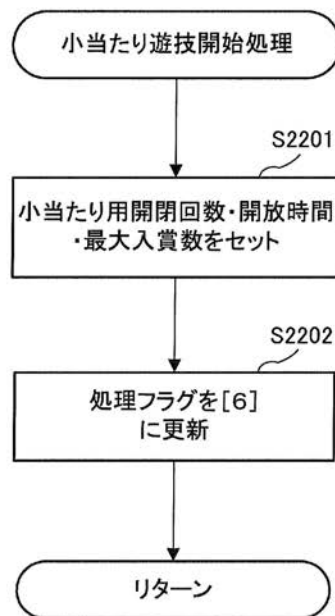
【図 38】



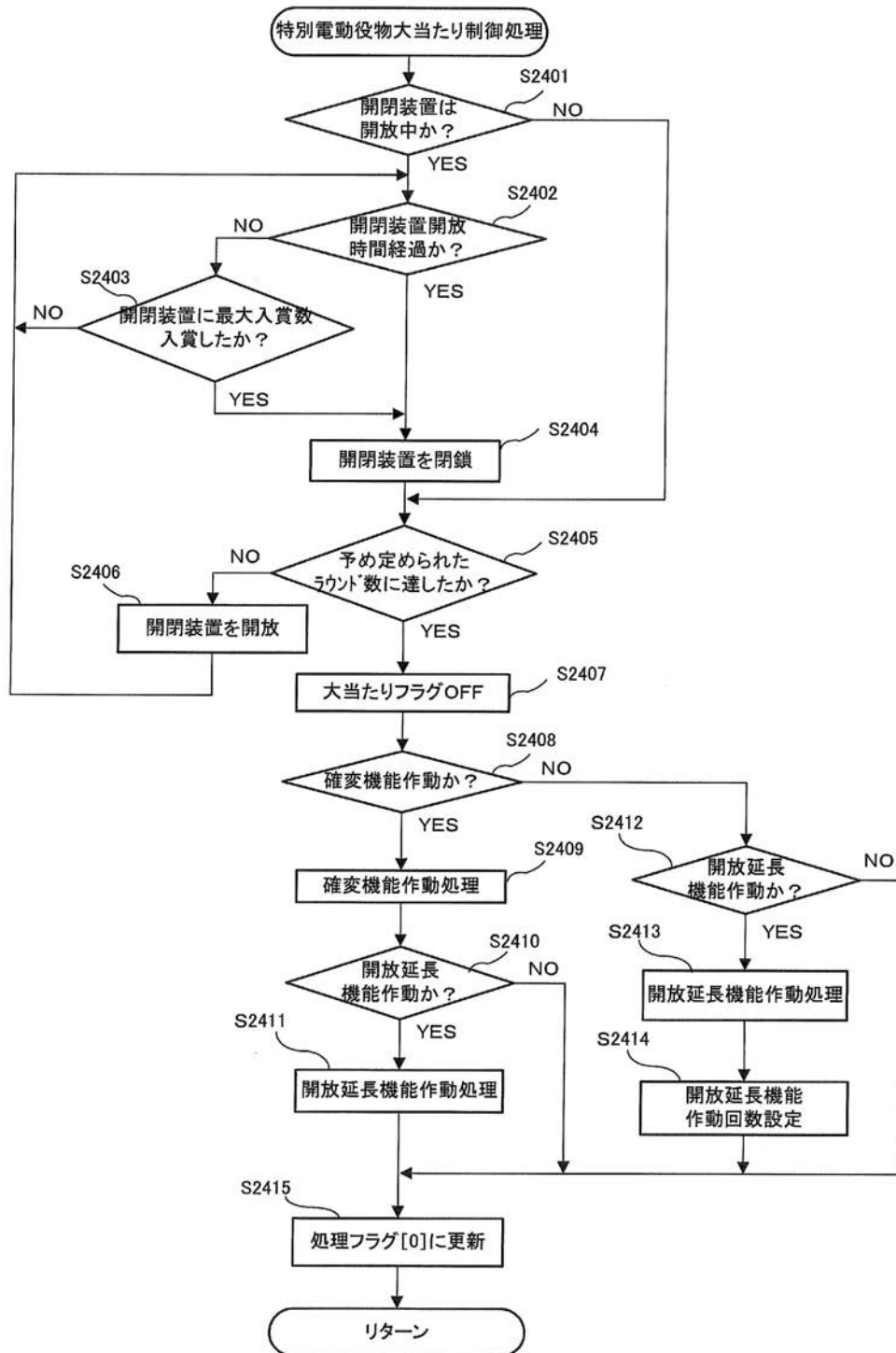
【図 39】



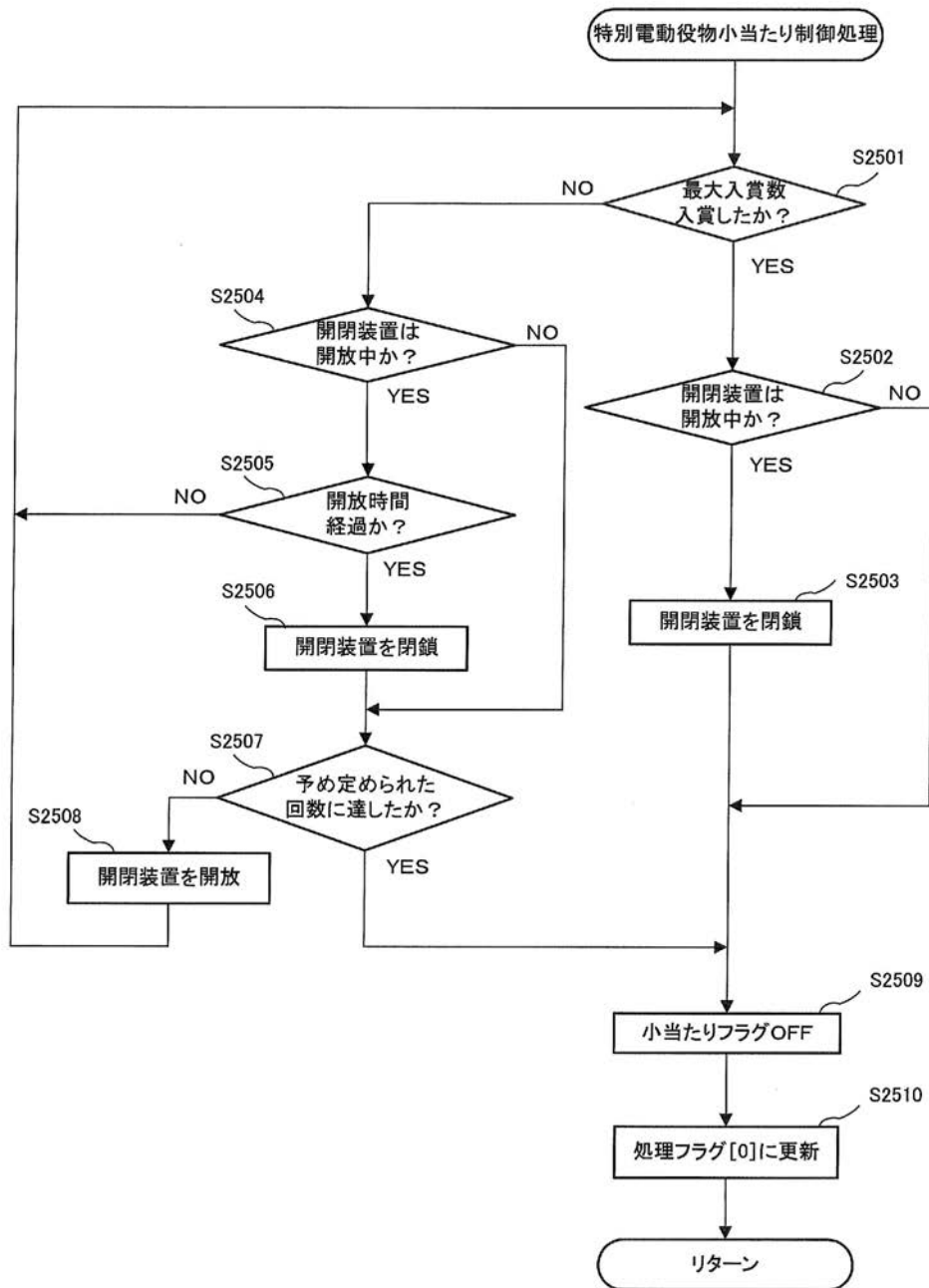
【図 40】



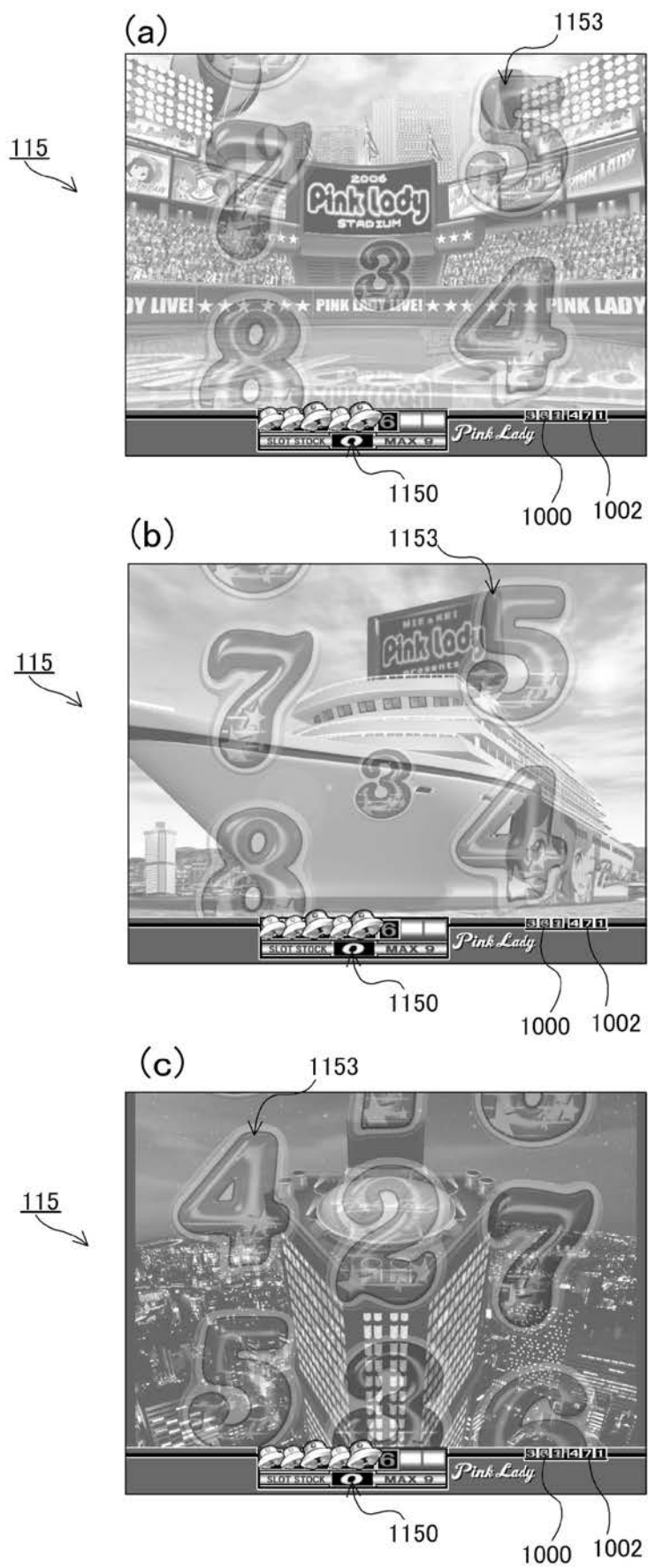
【図 4 1】



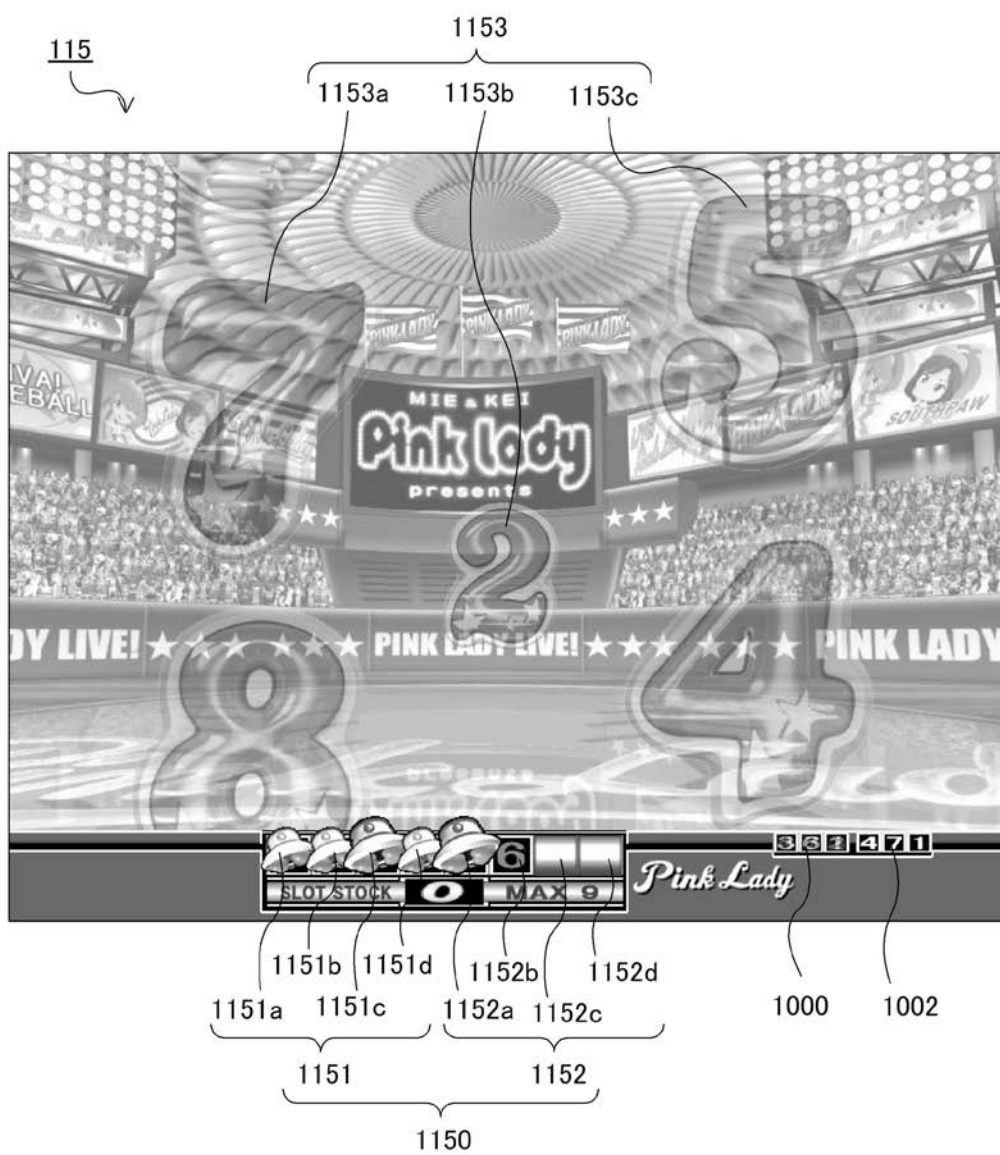
【図 4 2】



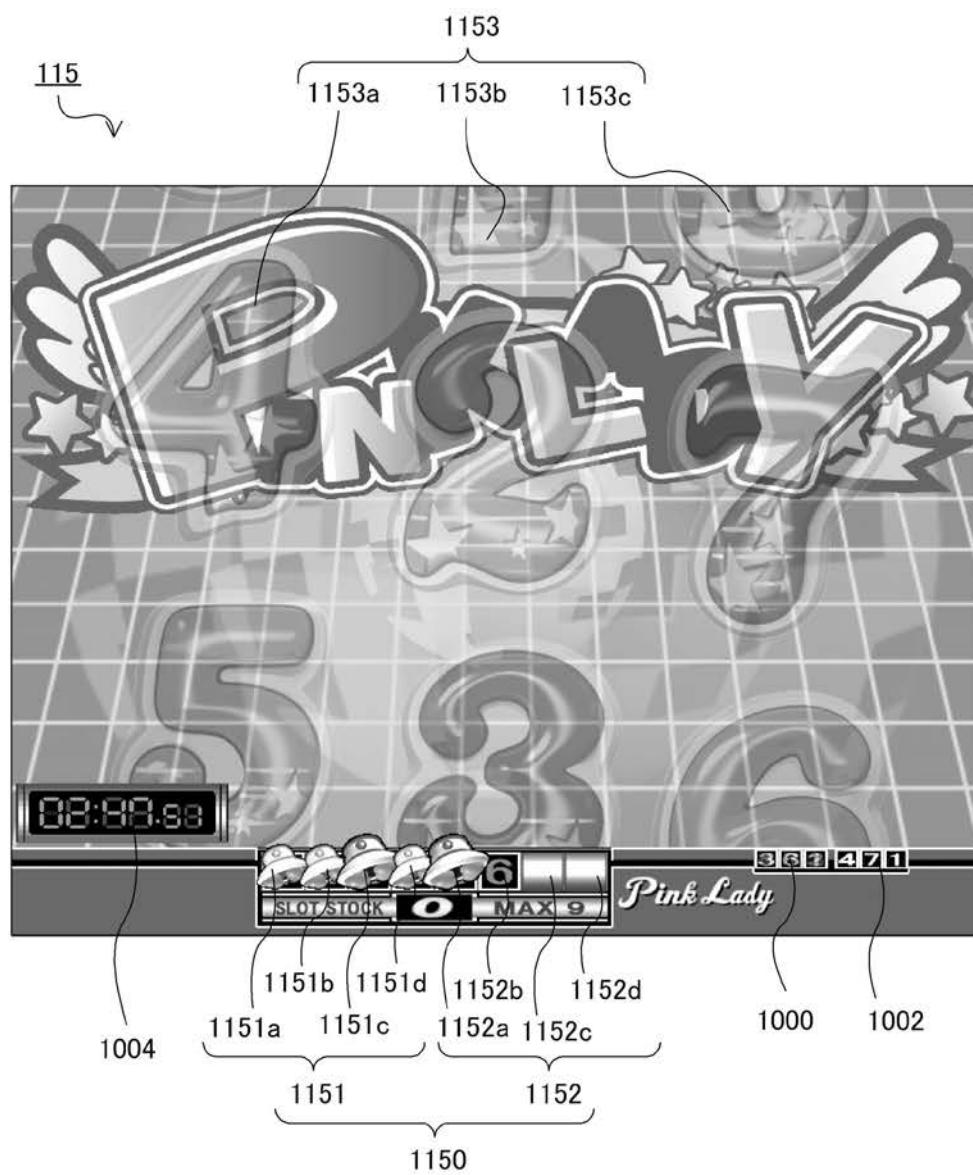
【図 4 3】



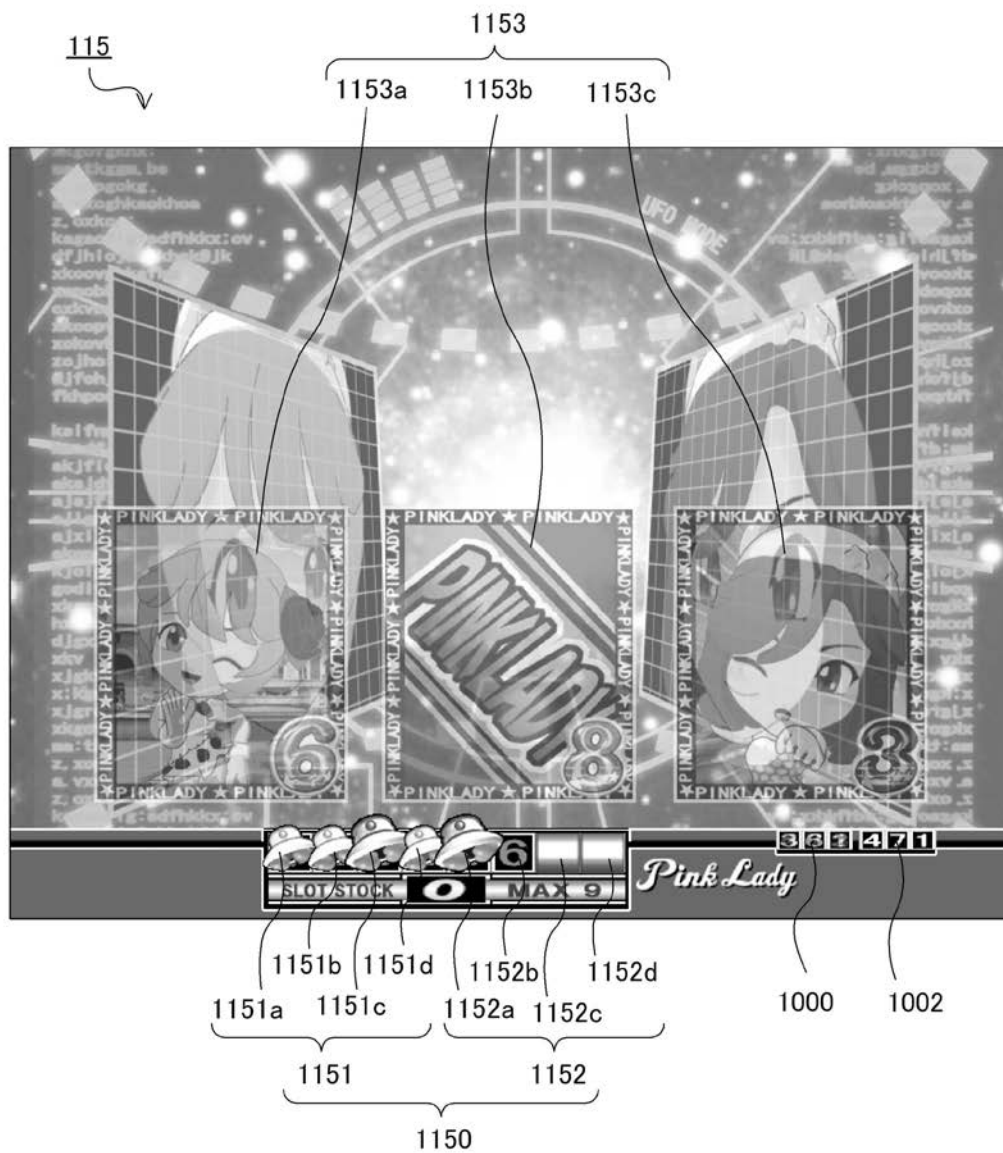
【図 4 4】



【図 4 5】



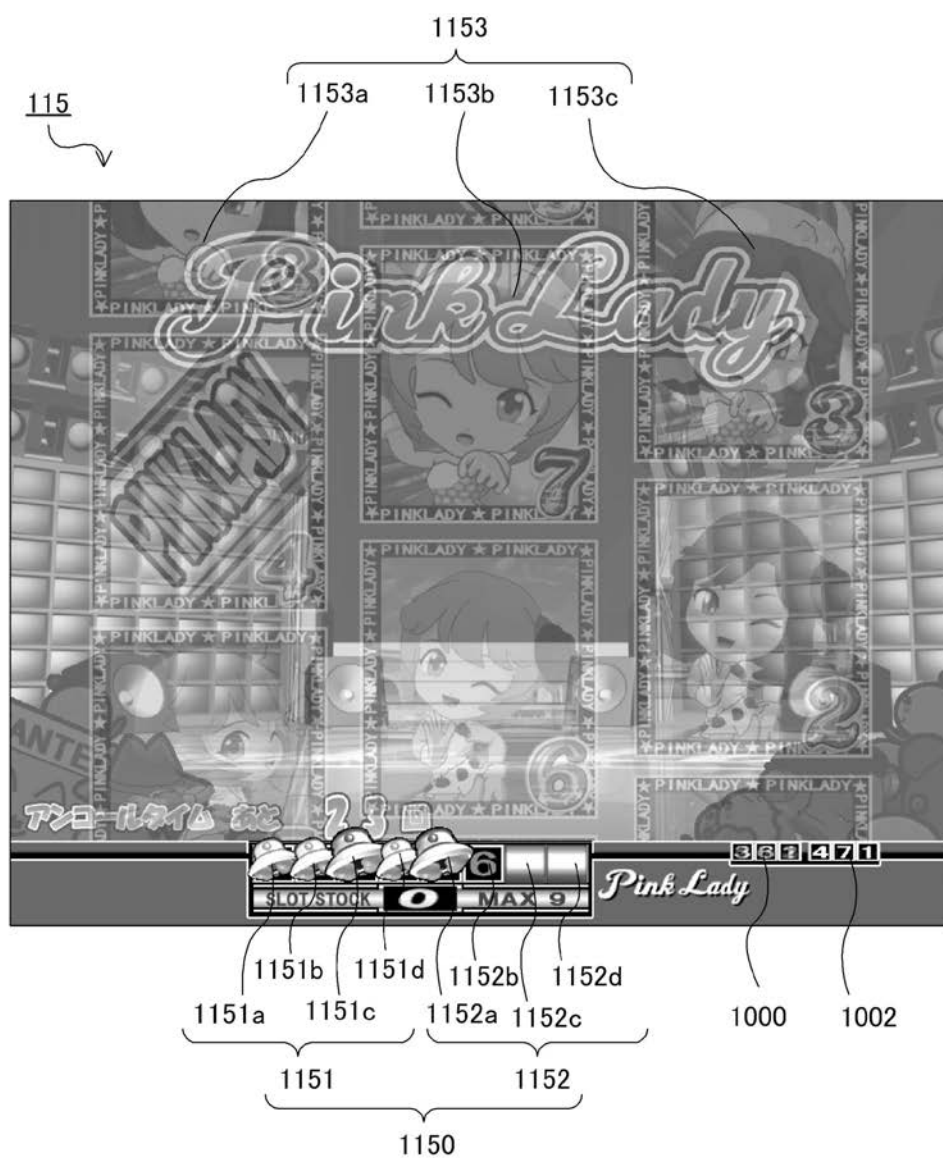
【図 4 6】



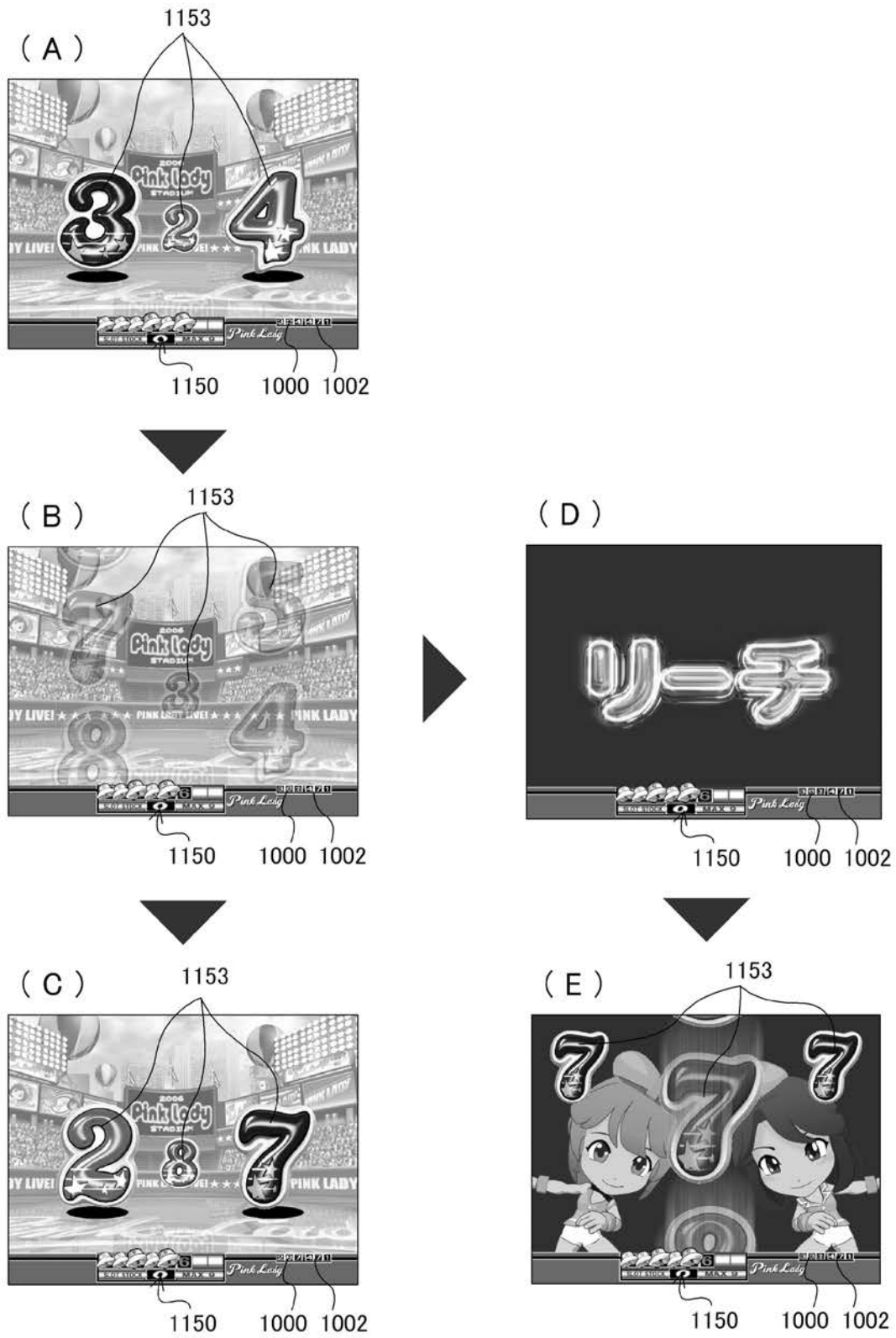
【图 4 7】



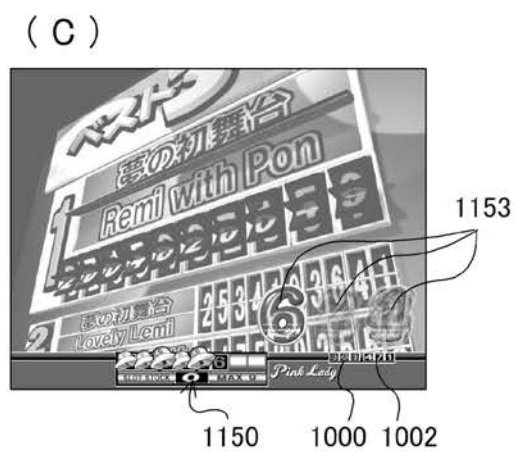
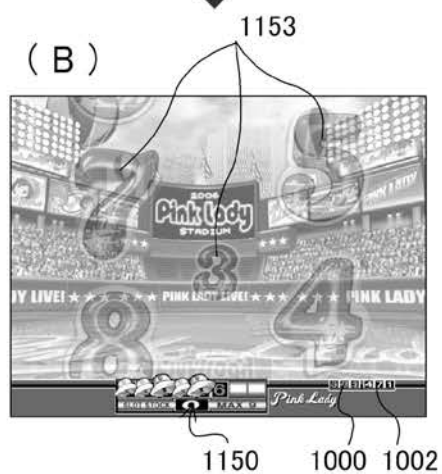
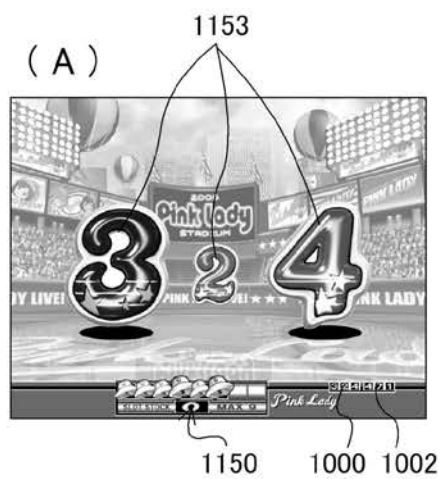
【図 48】



【図 49】



【図 50】



(D)

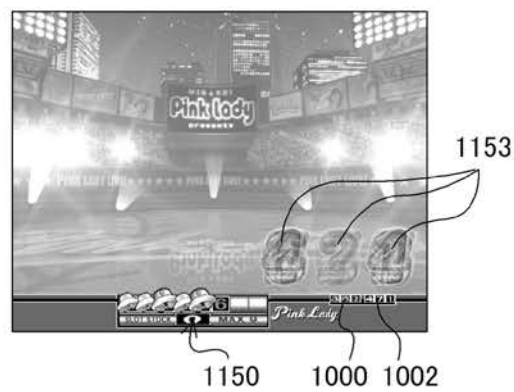
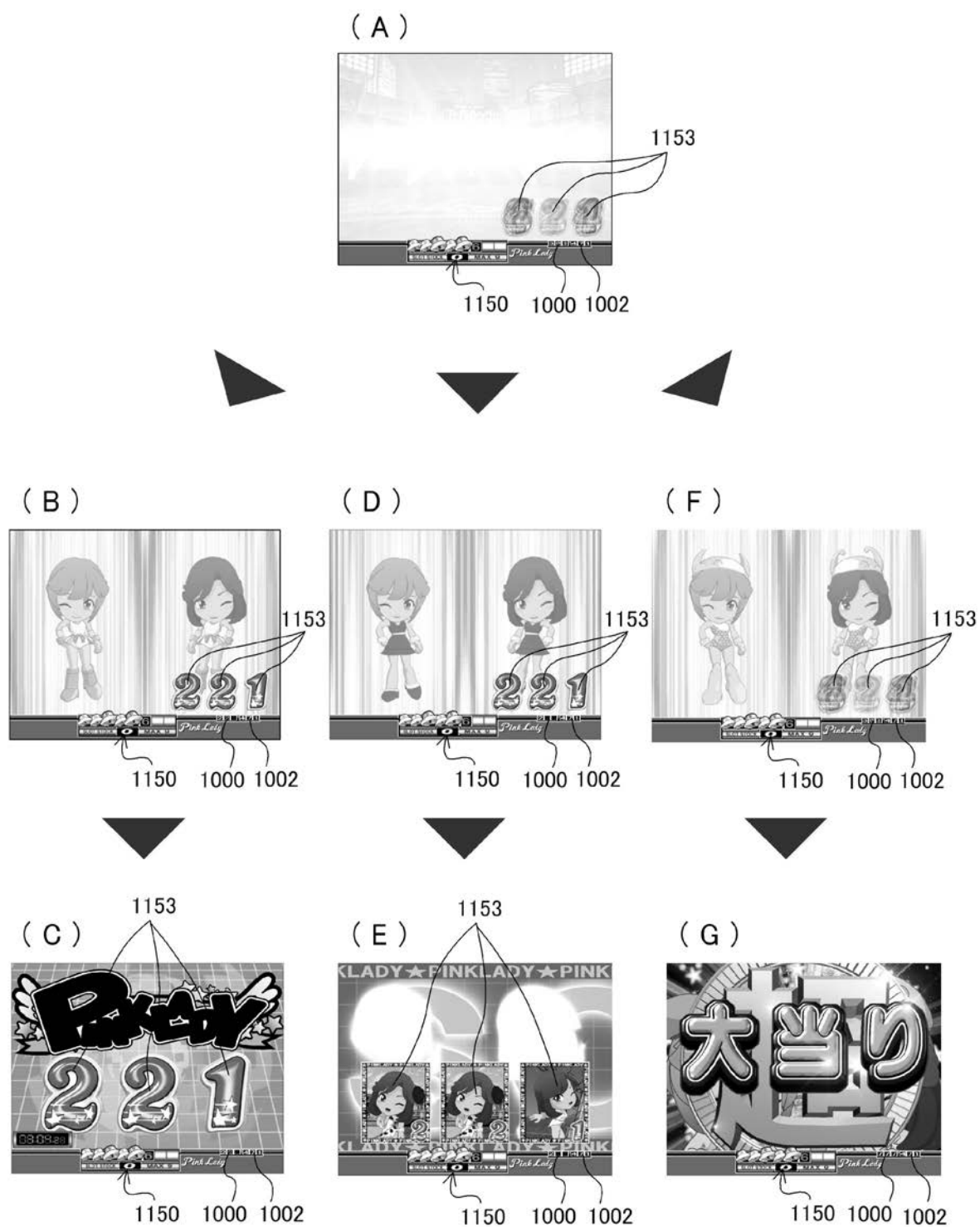
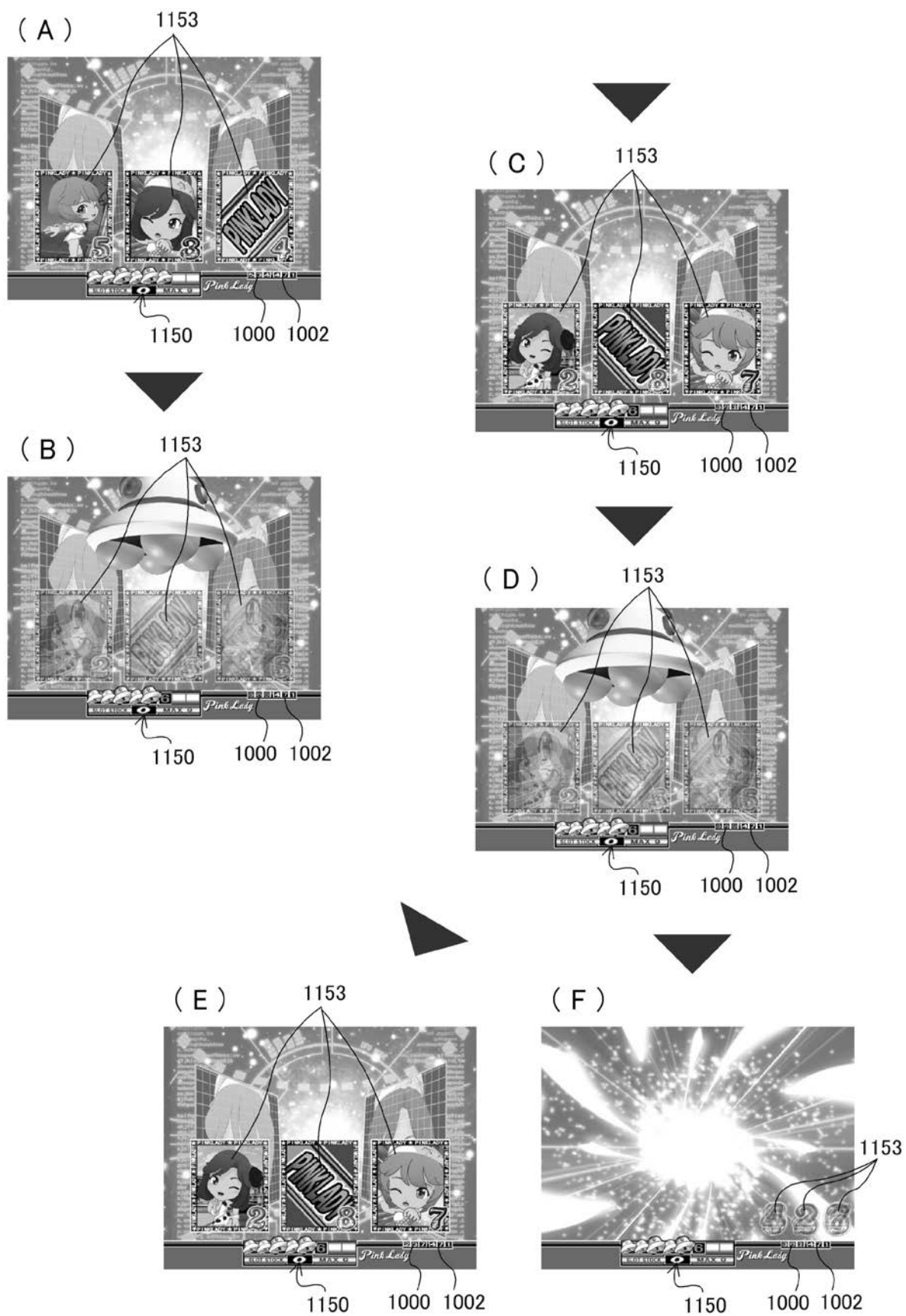


図51へ

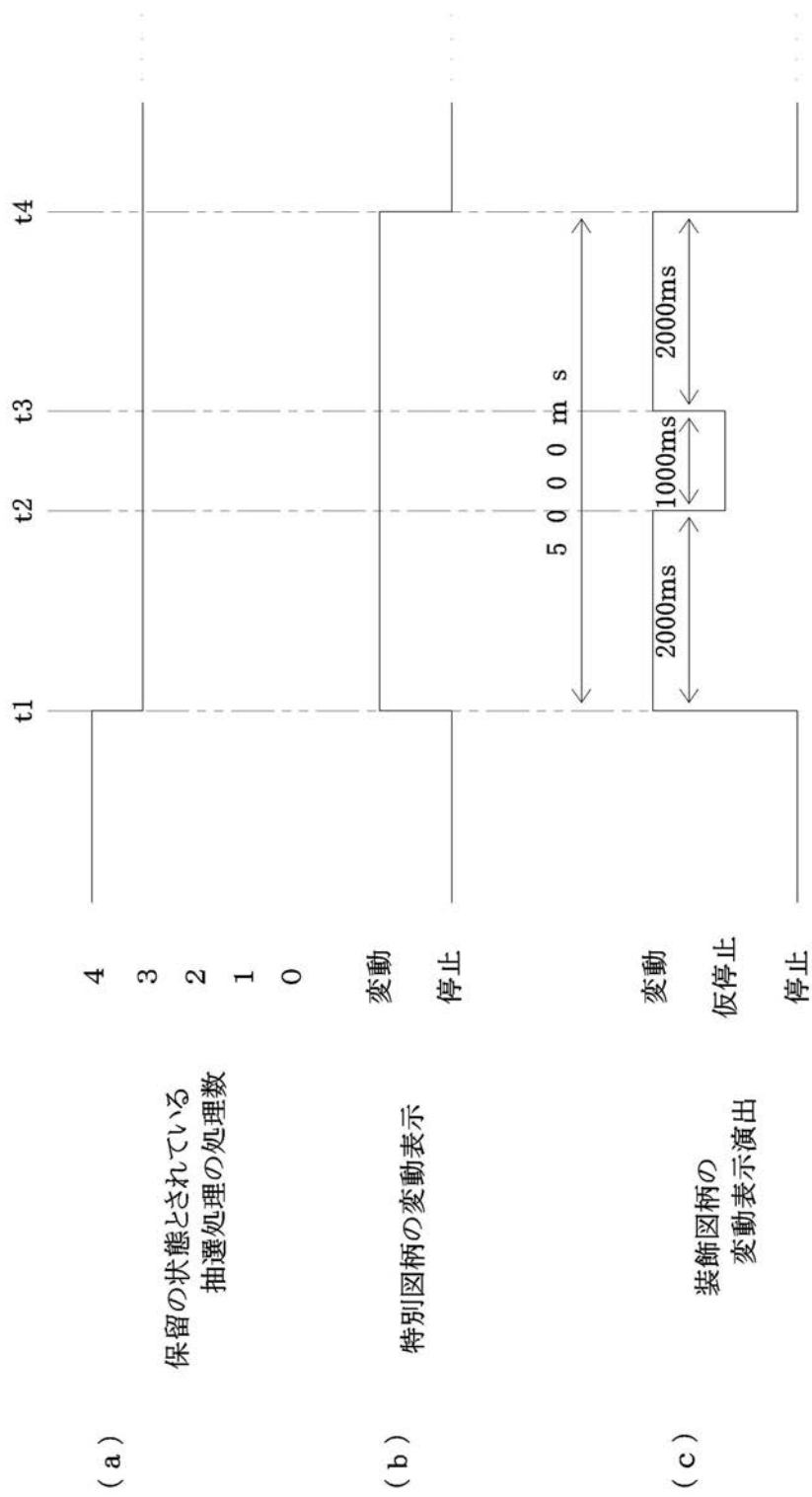
【図 5 1】



【図 5 2】



【図 5 3】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2006-116014 (JP, A)
特開2006-340750 (JP, A)
特開2007-307173 (JP, A)
特開2004-033569 (JP, A)
特開2004-008577 (JP, A)
「CRテレサ・テン」, パチンコ必勝ガイド2005年12月17日号, 株式会社白夜書房, 2005年
12月17日, p.23-26
「CRテレサ・テン」, パチンコ攻略マガジン2005年12月24日号, 株式会社双葉社, 2005年
12月24日, p.20-21

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02