

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第6658657号
(P6658657)

(45) 発行日 令和2年3月4日 (2020. 3. 4)

(24) 登録日 令和2年2月10日 (2020. 2. 10)

(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 9

A 6 3 F 7 / 0 2 3 2 0

請求項の数 2 (全 110 頁)

(21) 出願番号	特願2017-73274 (P2017-73274)	(73) 特許権者	000144522
(22) 出願日	平成29年3月31日 (2017. 3. 31)		株式会社三洋物産
(65) 公開番号	特開2018-171409 (P2018-171409A)		愛知県名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号
(43) 公開日	平成30年11月8日 (2018. 11. 8)	(74) 代理人	100155549
審査請求日	平成30年12月26日 (2018. 12. 26)		弁理士 中村 敏之
		(72) 発明者	浅野 弘幸
			愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2 1 号 株式会社サンスリー内
		(72) 発明者	西村 俊成
			愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2 1 号 株式会社サンスリー内
		(72) 発明者	後藤 健
			愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2 1 号 株式会社サンスリー内
			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】

変動表示の回数に対応する 2 以上の数字情報が付された 2 つの図柄を少なくとも含む複数の図柄が周回するよう配置された回胴体を所定の図柄列とし、当該回胴体を含む複数の回胴体を並べて構成される複数の図柄列の各々を、前記複数の回胴体を各々回胴させることによって各々変動表示可能な表示部と、

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段と、

前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記複数の図柄列を変動表示した後、前記抽選手段による抽選結果に対応する停止図柄で停止表示する変動実行手段と、

前記抽選手段による抽選結果が所定の第 1 結果である場合、前記変動実行手段によって前記複数の図柄列が前記第 1 結果に対応する停止図柄で停止表示された後、通常遊技状態より有利な遊技状態である特別遊技状態を発生する遊技制御手段と、

前記変動実行手段により前記変動表示が行われている場合に前記始動条件が成立した場合には、所定個数を上限として、前記抽選手段による抽選結果に対応する情報を所定の記憶部に記憶することで、当該情報を、前記変動実行手段により当該情報に対応する前記変動表示が実行されるまで保留する保留手段と、

該保留手段により保留された前記抽選結果に対応する情報であって少なくとも 2 以上の変動表示が実行された後に実行される所定の変動表示の実行に対応する演出対象情報に基づいて、所定の演出を実行する演出実行手段と、を備え、

前記所定の演出は、前記変動実行手段により前記所定の変動表示より前に実行される変

10

20

動表示において、前記複数の図柄列のうち所定の回胴体に表示される図柄列の図柄が、前記所定の変動表示が実行されるまでに実行される変動表示の回数に対応する数字情報が付された図柄で遊技者が視認可能に停止する演出であり、

前記所定の回胴体とは異なる他の回胴体について、前記所定の変動表示より前に実行される変動表示の停止図柄が前記第1結果に対応する停止図柄とは異なる非リーチ図柄によって構成され、前記所定の変動表示における停止図柄が前記第1結果に対応するリーチ図柄によって構成されることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

変動表示の回数に対応する2以上の数字情報が付された2つの図柄を少なくとも含む複数の図柄が周回するように配置された複数の図柄列の各々を変動表示可能な表示部と、

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段と、

前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記複数の図柄列を変動表示した後、前記抽選手段による抽選結果に対応する停止図柄で停止表示する変動実行手段と、

前記抽選手段による抽選結果が所定の第1結果である場合、前記変動実行手段によって前記複数の図柄列が前記第1結果に対応する停止図柄で停止表示された後、通常遊技状態より有利な遊技状態である特別遊技状態を発生する遊技制御手段と、

前記変動実行手段により前記変動表示が行われている場合に前記始動条件が成立した場合には、所定個数を上限として、前記抽選手段による抽選結果に対応する情報を所定の記憶部に記憶することで、当該情報を、前記変動実行手段により当該情報に対応する前記変動表示が実行されるまで保留する保留手段と、

該保留手段により保留された前記抽選結果に対応する情報であって少なくとも2以上の変動表示が実行された後に実行される所定の変動表示の実行に対応する演出対象情報に基づいて、所定の演出を実行する演出実行手段と、を備え、

前記所定の演出は、前記変動実行手段により前記所定の変動表示より前に実行される変動表示において、前記複数の図柄列のうち所定の図柄列の図柄が、前記所定の変動表示が実行されるまでに実行される変動表示の回数に対応する数字情報が付された図柄で遊技者が視認可能に停止する演出であり、

前記所定の図柄列とは異なる他の図柄列について、前記所定の変動表示より前に実行される変動表示の停止図柄が前記第1結果に対応する停止図柄とは異なる非リーチ図柄によって構成され、前記所定の変動表示における停止図柄が前記第1結果に対応するリーチ図柄によって構成されることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、弾球遊技機に代表される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2016-22147号公報参照

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、所定の上限値まで抽選結果を保留記憶可能な従来構成の遊技機について未だ改良の余地がある可能性があった。

【0006】

そこで、本発明は、所定の上限値まで抽選結果を保留記憶可能な構成を好適に活用可能な遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明に係る請求項1に記載の遊技機は、上記の課題を解決するために、

変動表示の回数に対応する2以上の数字情報が付された2つの図柄を少なくとも含む複数の図柄が周回するように配置された回胴体を所定の図柄列とし、当該回胴体を含む複数の回胴体を並べて構成される複数の図柄列の各々を、前記複数の回胴体を各々回胴させることによって各々変動表示可能な表示部と、

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段と、

前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記複数の図柄列を変動表示した後、前記抽選手段による抽選結果に対応する停止図柄で停止表示する変動実行手段と、

前記抽選手段による抽選結果が所定の第1結果である場合、前記変動実行手段によって前記複数の図柄列が前記第1結果に対応する停止図柄で停止表示された後、通常遊技状態より有利な遊技状態である特別遊技状態を発生する遊技制御手段と、

前記変動実行手段により前記変動表示が行われている場合に前記始動条件が成立した場合には、所定個数を上限として、前記抽選手段による抽選結果に対応する情報を所定の記憶部に記憶することで、当該情報を、前記変動実行手段により当該情報に対応する前記変動表示が実行されるまで保留する保留手段と、

該保留手段により保留された前記抽選結果に対応する情報であって少なくとも2以上の変動表示が実行された後に実行される所定の変動表示の実行に対応する演出対象情報に基づいて、所定の演出を実行する演出実行手段と、を備え、

前記所定の演出は、前記変動実行手段により前記所定の変動表示より前に実行される変動表示において、前記複数の図柄列のうち所定の回胴体に表示される図柄列の図柄が、前記所定の変動表示が実行されるまでに実行される変動表示の回数に対応する数字情報が付された図柄で遊技者が視認可能に停止する演出であり、

前記所定の回胴体とは異なる他の回胴体について、前記所定の変動表示より前に実行される変動表示の停止図柄が前記第1結果に対応する停止図柄とは異なる非リーチ図柄によって構成され、前記所定の変動表示における停止図柄が前記第1結果に対応するリーチ図柄によって構成されることを特徴としている。

また、請求項2に記載の遊技機は、

変動表示の回数に対応する2以上の数字情報が付された2つの図柄を少なくとも含む複数の図柄が周回するように配置された複数の図柄列の各々を変動表示可能な表示部と、

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段と、

前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記複数の図柄列を変動表示した後、前記抽選手段による抽選結果に対応する停止図柄で停止表示する変動実行手段と、

前記抽選手段による抽選結果が所定の第1結果である場合、前記変動実行手段によって前記複数の図柄列が前記第1結果に対応する停止図柄で停止表示された後、通常遊技状態より有利な遊技状態である特別遊技状態を発生する遊技制御手段と、

前記変動実行手段により前記変動表示が行われている場合に前記始動条件が成立した場合には、所定個数を上限として、前記抽選手段による抽選結果に対応する情報を所定の記憶部に記憶することで、当該情報を、前記変動実行手段により当該情報に対応する前記変

10

20

30

40

50

動表示が実行されるまで保留する保留手段と、

該保留手段により保留された前記抽選結果に対応する情報であって少なくとも2以上の変動表示が実行された後に実行される所定の変動表示の実行に対応する演出対象情報に基づいて、所定の演出を実行する演出実行手段と、を備え、

前記所定の演出は、前記変動実行手段により前記所定の変動表示より前に実行される変動表示において、前記複数の図柄列のうち所定の図柄列の図柄が、前記所定の変動表示が実行されるまでに実行される変動表示の回数に対応する数字情報が付された図柄で遊技者が視認可能に停止する演出であり、

前記所定の図柄列とは異なる他の図柄列について、前記所定の変動表示より前に実行される変動表示の停止図柄が前記第1結果に対応する停止図柄とは異なる非リーチ図柄によって構成され、前記所定の変動表示における停止図柄が前記第1結果に対応するリーチ図柄によって構成されることを特徴としている。

10

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、所定の上限値まで抽選結果を保留記憶可能な構成を好適に活用可能な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】遊技機の一例としてのパチンコ機の正面側斜視図

【図2】パチンコ機を開放状態で示す斜視図

20

【図3】パチンコ機を他の開放状態で示す斜視図

【図4】パチンコ機を更に他の開放状態で示す斜視図

【図5】パチンコ機の正面図

【図6】パチンコ機の前ブロックを取り外した状態を示す正面図

【図7】遊技盤の正面図

【図8】パチンコ機の背面側斜視図

【図9】パチンコ機の背面図

【図10】パチンコ機の電気的な構成を示すブロック図

【図11】主制御メイン処理の一例を示すフローチャート

【図12】主制御割込み処理の一例を示すフローチャート

30

【図13】装飾図柄の変動表示において示唆演出が現出する時期を説明するためのタイムチャート

【図14】図13のタイムチャートに沿った装飾図柄表示装置の画面遷移を示す模式図

【図15】図13のタイムチャートに沿った装飾図柄表示装置の画面遷移図を示す模式図

【図16】図13のタイムチャートに沿った装飾図柄表示装置の画面遷移図を示す模式図

【図17】(a)は、特別遊技状態において、当該特別遊技状態に遷移する前に行われていた装飾図柄の変動表示を復元するか否かを遊技者が選択可能な画面の一例を示す画面図、(b)は、特別遊技状態において装飾図柄の変動表示が復元された場合に表示される画面の一例を示す画面図

【図18】第1実施形態のパチンコ機における保留満タン演出の現出確率の一例を示す図

40

【図19】示唆演出キャンセル機能を説明するためのタイムチャート

【図20】自機となる第3実施形態のパチンコ機と、当該パチンコ機と通信可能に接続された他のパチンコ機とを示す模式図

【図21】装飾図柄の変動表示中に発生する操作可能期間に選択操作装置を操作した場合における装飾図柄表示装置の表示内容の一例を示す画面図

【図22】第5実施形態のパチンコ機における保留満タン演出の現出確率の一例を示す図

【図23】特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数を増やし易くするための一例を説明する図

【図24】第7実施形態に係るパチンコ機における遊技盤の正面図

【図25】(a)は、リール装置の正面図、(b)は、中リールの正面図

50

【図 26】抽選結果表示装置の動作を説明するための正面図

【図 27】第 2 副図柄前兆予告が行われる場合におけるリール装置による表示の遷移を示す模式図

【図 28】第 2 副図柄前兆予告が行われる場合におけるリール装置による表示の遷移を示す模式図

【図 29】カウントダウン予告が行われる場合におけるリール装置による表示の遷移を示す模式図

【発明を実施するための形態】

【0010】

本発明に係る遊技機の実施形態について、遊技機的一种である弾球遊技機の一例としてのパチンコ機 100 を説明し、その後に変形例や他の種類の遊技機を説明する。まず、パチンコ機 100 の実施形態について、構造的な構成、電氣的な構成、各種の制御処理を順に説明する。

【0011】

＜構造的な構成＞

まず、図 1 から図 9 を主に参照して、パチンコ機 100 の構造部分の構成について説明する。図 1 ～図 4 は、パチンコ機 100 の各種状態を示す斜視図であり、図 1 はパチンコ機 100 の閉鎖状態を示し、図 2 は外枠 101 に対して前ブロック 102 及び中間ブロック 103 が一体的に開放されている状態を示し、図 3 は中間ブロック 103 に対して前ブロック 102 が開放されている状態を示し、図 4 は中間ブロック 103 に対して後ブロック 104 が開放されている状態を示している。また、図 5 は、パチンコ機 100 の正面図であり、図 6 は、図 5 の状態からパチンコ機 100 の前ブロック 102 を取り外した状態を示している。なお、各図において各種の配線は省略されており、また、図 3 及び図 6 において遊技盤 400 の構成の一部は省略されている。

【0012】

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

【0013】

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

【0014】

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

【0015】

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

軸孔を設け、外枠 101 側に軸部を形成するなど、他の構成としても良い。

【0016】

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

【0017】

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

【0018】

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

【0019】

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

【0020】

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

【0021】

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

【0022】

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

【0023】

後ブロック開閉規制機構は、例えば、図 4 に示すように、中間ブロック 103 に設けら

10

20

30

40

50

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

10

【0024】

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

20

【0025】

また、パチンコ機100には、中間ブロック103から前ブロック102への遊技球の移動を規制する遊技球移動規制機構が設けられている。遊技球移動規制機構は、例えば、図3及び図6に示すように、中間ブロック103に設けられた流下規制片161と、前ブロック102に設けられた規制変更部162との組合せにより構成され、前ブロック102が位置する前方側へ流下規制片161がコイルバネ（図示せず）により付勢される構成とされている。

【0026】

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

30

【0027】

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

40

【0028】

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

50

【0029】

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

【0030】

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

10

【0031】

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

20

【0032】

また、前ブロック102には、図1及び図5に示すように、前面装飾体210の一部として、開口210Aの周縁を囲う開口周縁部211と、開口210Aに対して下側において前方に突出する上側突出部217と、上側突出部217に対して下側に位置して前方に突出する下側突出部218と、下側突出部218の右側であって上側突出部217及び下側突出部218より奥側に位置する概ね平坦な領域で構成されて発射操作装置250が配置される平坦部219とが形成されている。上側突出部217には、主貯留機構230が配置され、下側突出部218には、補助貯留機構240が配置される。

【0033】

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

30

【0034】

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

40

【0035】

遊技進行に応じて獲得した遊技球や、後述する貸出操作装置292に対する貸出操作に応じて貸し出された遊技球は、主に流入口231Aを通して貯留部231に流入する。また、貯留部231は、上方側に開口形成されており、この開口部分を通じて、遊技者が所

50

有する遊技球が手操作により投入されたり、遊技場において貸し出される遊技球が供給されたりする。

【0036】

貯留部231に流入した遊技球は一行に整列させられながら流出口及び放出口の形成されている側(図1の右上側)へ順次に案内される。球抜き操作部材232に対する球抜き操作(例えば、押下操作)が行われていない場合には遊技球は流出口を通して後述する発射装置330(図3参照)に誘導される。一方、球抜き操作部材232に対する球抜き操作が行われている場合には、遊技球は放出口を通して補助貯留機構240(図1参照)に誘導される。

【0037】

10

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

【0038】

貯留部241の底面は放出口241Bに向けて下降傾斜している。球抜き操作部材242に対する球抜き操作(例えば、押圧操作)によって放出口241Bを開放すると、貯留部241に貯留されている全ての遊技球を順次にパチンコ機100の外部に放出できる。なお、球抜き操作部材242に対する球抜き操作によって放出口241Bが完全に開放された場合には、球抜き操作部材242に対する復帰操作(例えば、再度の押圧操作)がなされるまで、その開放状態に維持される。流入口241Aの奥方には貯留部241に過剰に遊技球が貯留されているか否かを検出する球溢れスイッチ249(図10参照)が設けられている。

20

【0039】

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

30

【0040】

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

40

【0041】

枠発光装置271~275は、上側中央縁部211Aに対応する上中央枠発光装置271と、左上側縁部211Bに対応する左上枠発光装置272と、右上側縁部211Cに対

50

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

【0042】

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

10

【0043】

また、前ブロック 102 には、図 1 に示すように、例えば上側突出部 217 の上面右側部分に、遊技球貸出装置 290 が設けられている。遊技球貸出装置 290 は、パチンコ機 100 に並んで配置されるカードユニット（図示せず）に投入された紙幣やカード等の残額に応じた数値を表示する度数表示装置 291 と、遊技球の貸し出しを受ける際に遊技者によって操作される貸出操作装置 292 と、カードユニットに投入された紙幣やカード等を返却させる際に遊技者によって操作される返却操作装置 293 とを含んでいる。カードユニットに紙幣やカード等を投入して、それらの金額に対応する数値が度数表示装置 291 に表示されている有効状態において、貸出操作装置 292 に対して貸出操作が行われると、貸出操作に応じて所定の個数の遊技球が後ブロック 104 の払出装置 540（図 8 参照）から貸し出され、遊技球の貸し出しに伴って度数表示装置 291 の表示が更新される。一方、有効状態において返却操作装置 293 に対して返却操作が行われると、返却操作に応じて残額に対応する紙幣の等価物や残額を記録したカードがカードユニットから返却される。

20

【0044】

また、前ブロック 102 には、図 1 に示すように、遊技者によって発射操作とは別の入力操作が可能な入力操作装置 260 が設けられている。入力操作装置 260 は、例えば、押込操作が可能な押圧操作装置 261 と、回転操作が可能な回転操作装置 262 と、上下左右の方向操作が可能な選択操作装置 263 とを備えている。これら操作装置 261～263 により、パチンコ機 100 において実行される演出を選択する演出選択操作や、パチンコ機 100 の演出を実行する各装置の音量や光量を設定する装置設定操作、或いは、遊技者に関する情報を入力して前回以前の遊技に応じたパチンコ機 100 の演出を実行可能とする演出設定操作等が実行可能とされ、これら操作を必要に応じて遊技者や遊技場の管理者が実行可能とされている。

30

【0045】

例えば、詳細は後述するが、押圧操作装置 261 は、装飾図柄表示装置 479（図 7 参照）にて装飾図柄が変動表示される期間中に所定の示唆演出を現出させるための操作装置として機能する。なお、「示唆演出」とは、装飾図柄表示装置 479 において装飾図柄が確定表示された後の特別遊技状態への遷移しやすさの程度（または期待度）を示唆する演出である。

40

【0046】

なお、入力操作装置 260 において遊技者が接触する入力操作部（例えば、回転操作装置 262 における円環状の回転操作部）は、モータやソレノイド等の入力操作部駆動手段によって回転、上下動、又は、振動等の動作がパチンコ機 100 の制御（例えば、副制御基板 940（図 10 参照）の制御）により実行可能に構成されることが好ましく、入力操作の前後、又は、入力操作中のいずれか又は複数のタイミングで入力部分を動作させることにより、入力操作を積極的に促すなど入力操作を伴う演出を多様にすることができる。

【0047】

50

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

【００４８】

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

10

【００４９】

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

20

【００５０】

遊技盤４００は、図３に示すように、排出口４０１Ａ等の遊技球が前後に通過可能な貫通孔を有する平板状の基体４０１と、基体４０１の左下から右上に亘り滑らかに湾曲する外レール４０２と、基体４０１の右下から左上に亘り滑らかに湾曲する内レール４０３と、内レール４０３の左上側の先端に取着された戻り球防止機構４０４と、外レール４０２の右上側の先端に取着される反跳防止部材４０５とを備えている。外レール４０２は、後述する発射装置３３０から発射された遊技球を遊技領域内へ誘導するものである。戻り球防止機構４０４は、外レール４０２及び内レール４０３が平行に対向する間部分で形成される発射通路４０１Ｂから遊技領域内へ一旦放出された遊技球が発射通路４０１Ｂに戻ることを防止する。反跳防止部材４０５は、遊技盤４００の上部中央を越えて右側に向かった遊技球が再び上部中央を経由して左側に戻るような遊技球の大幅な反跳を防止する衝撃吸収性を有し、例えば、制振ゴム等の材料により形成されている。

30

【００５１】

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

40

【００５２】

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

50

【0053】

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

【0054】

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

【0055】

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

【0056】

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

【0057】

ここで、遊技盤400において、遊技領域に配置される各種の構造物について、図7を主に参照して説明する。図7は、遊技盤400の正面図である。

【0058】

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

【0059】

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

【0060】

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

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

また、遊技盤400には、不正防止のために各種センサが設けられており（図10参照）、パチンコ機100に発生した異常を検出可能とされている。例えば、磁気センサ491、振動センサ492、電波センサ493等が遊技盤400に設置されている。

【0064】

中央構造体420及び始動装置436の遊技球の入口部分は入球口を構成し、各入球口に進入した遊技球は遊技領域に放出される。各入賞装置、具体的には、左側中始動入賞装置431A、右側中始動入賞装置431B、右始動入賞装置432、下大入賞装置433、上大入賞装置434及び一般入賞装置439A、439Bの遊技球の入口部分は入賞口を構成し、各入賞口に進入した遊技球は基体401に形成された貫通孔を通して基体401の背面側に形成された回収排出通路（図示せず）に案内される。また、各入賞装置に進入しなかった遊技球は、遊技領域の最下流側部分に設けられる排出口401Aを通して回収排出通路へ案内される。回収排出通路に案内された遊技球は、パチンコ機100から遊技場に設けられた遊技球循環装置（図示せず）に排出される。いずれかの入賞装置に遊技球が進入した場合には、入賞装置の種類に応じた所定の個数の遊技球が払出装置540（図8及び図9参照）から払い出される。

【0065】

なお、各入賞装置は、他の入賞装置と別々に構成されても良いし、中始動入賞装置431のように、2以上の入賞装置（例えば、左側中始動入賞装置431A及び右側中始動入賞装置431B）が一体化された装置によって入賞装置が構成されても良い。また、左側

中始動入賞装置 4 3 1 A 等の始動装置については必ずしも遊技球が進入した場合に所定の個数の遊技球が払い出される入賞口とする必要はなく、遊技球が払い出されることなく遊技領域に再び放出される入球口としても良い。

【0066】

一般入賞装置 4 3 9 A 及び一般入賞装置 4 3 9 B の各々は、それらへの遊技球の進入確率を変化させず、進入した遊技球を基体 4 0 1 の背面側へ誘導する。中始動入賞装置 4 3 1 は、入口 6 1 1 への進入確率は変化させないものの、上述したように、中始動入賞装置 4 3 1 に進入した遊技球の一部は、左右の中始動入賞装置 4 3 1 A、4 3 1 B のいずれにも進入することなく（すなわち、基体 4 0 1 の背面側へ誘導されることなく）、遊技盤 4 0 0 上（すなわち、遊技領域）に排出される。

10

【0067】

また、第 2 特別図柄に係る右始動入賞装置 4 3 2 は、その内部への遊技球の進入確率を変化させる機構を有している。なお、遊技球の進入確率を変化させる機構は、第 2 特別図柄に係る始動装置のみに設ける必要はなく、それに代えて、又は、それに加えて、第 1 特別図柄に係る始動装置、一般入賞装置 4 3 9 A、4 3 9 B、第 1 特別図柄に係る始動装置と第 2 特別図柄に係る始動装置とを含む中始動入賞装置 4 3 1 のような入賞装置のいずれか又は複数に設けても良い。また、遊技球の進入確率を変化させる機構は、電氣的に駆動されるソレノイド等の駆動手段により構成しても良いし、所定領域へ入球した遊技球の自重により動作する機構に代表される機械的に動作する機構により構成しても良い。

【0068】

20

第 2 特別図柄に係る右始動入賞装置 4 3 2 は、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入確率を変化させる右進入規制機構 4 5 2 と、右進入規制機構 4 5 2 を駆動する右進入規制ソレノイド 4 6 2（図 10 参照）とを備えている。右進入規制機構 4 5 2 は、右進入規制ソレノイド 4 6 2 によって駆動される 2 つの可動片を備えており、右進入規制機構 4 5 2 が進入禁止姿勢である場合には、2 つの可動片が進入口（入賞口）を狭窄する（又は閉鎖する）配置をとることによって遊技球は右始動入賞装置 4 3 2 に進入できないが、右進入規制機構 4 5 2 が進入許容姿勢である場合には、2 つの可動片がそれらの先端部の間隔が拡大するような配置をとることによって遊技球は右始動入賞装置 4 3 2 に進入できるようになる。右進入規制機構 4 5 2 は、普通図柄に係る始動装置 4 3 6 へ進入した遊技球が始動スイッチ 4 4 6 で検出されることに基づく抽選（以下において「普通図柄抽選」とも称す）で当選した場合に、右進入規制ソレノイド 4 6 2 による駆動に応じて所定の回数及び所定の時間だけ進入許容姿勢に移行する。

30

【0069】

下大入賞装置 4 3 3 には、図 7 に示すように、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入を規制する下進入規制機構 4 5 3 と、下進入規制機構 4 5 3 の姿勢を変化させる下進入規制ソレノイド 4 6 3（図 10 参照）と、非誘導姿勢と誘導姿勢との間の移行によって、下大入賞装置 4 3 3 に進入した遊技球を非特定通路又は特定通路に振り分ける振分機構（図示せず）と、振分機構の姿勢を変化させて遊技球の誘導先を切り換える切換ソレノイド 4 6 5（図 10 参照）とが設けられている。下大入賞装置 4 3 3 の下進入規制機構 4 5 3 が進入禁止姿勢である場合には、下進入規制機構 4 5 3 が進入口（入賞口）を閉鎖することによって遊技球は下大入賞装置 4 3 3 に進入できないが、下進入規制機構 4 5 3 が進入許容姿勢である場合には、下進入規制機構 4 5 3 が進入口を開放することによって遊技球は下大入賞装置 4 3 3 に進入できるようになる。また、下大入賞装置 4 3 3 に進入した遊技球は、振分機構が前方に突出する非誘導姿勢である場合には非特定通路に案内され、振分機構が後方に没入する誘導姿勢である場合には特定通路に誘導される。特定通路、非特定通路及び振分機構は、遊技状態の移行を多様にするために設けられ、特定通路へ遊技球が進入した場合には、遊技者に特典として有利な遊技状態が付与される。

40

【0070】

上大入賞装置 4 3 4 には、図 7 に示すように、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移

50

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

【００７１】

なお、右進入規制機構４５２等の内部への遊技球の進入確率を変化させる機構としての進入許容姿勢及び進入禁止姿勢としては、各機構を構成して各装置の入賞口（又は入球口）に遊技球が進入可能な特別状態と、遊技球が進入不能な通常状態とを切り替える動作部材の姿勢変化に対応し、各姿勢に応じて動作部材の位置及び向きの少なくともいずれかが異なるものであれば良い。また、右進入規制機構４５２等の遊技球の進入確率を変化させる機構として、遊技球が進入不能な状態を通常状態とする必要は必ずしもなく、通常状態においても遊技球の進入を許容し、特別状態においては通常状態より遊技球が進入し易い状態に動作部材の姿勢が変化する構成としても良い。

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

具体的には、遊技盤４００には、第１特別図柄抽選に伴って、第１特別図柄を変動表示したり、第１特別図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１と、第２特別図柄抽選に伴って、第２特別図柄を変動表示したり、第２特別図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする第２特別図柄に係

10

20

30

40

50

る特別図柄表示装置４７２と、第１特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示する特別図柄保留表示装置４７６と、第２特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示する特別図柄保留表示装置４７７とが設けられている。第１特別図柄に係る単位遊技の権利及び第２特別図柄に係る単位遊技の権利はそれぞれ最大４回まで保留される。ここで、単位遊技とは、１回の始動入賞に基づいて実行される１回分の遊技であり、１回の始動入賞に基づいて実行される抽選の当否判定と、その当否判定に基づいた抽選結果を表示するまでの変動表示の開始から終了までを含む一連の遊技をいう。

【００７６】

第１特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合には、左側中始動入賞装置４３１Ａに進入した遊技球が左側中始動入賞スイッチ４４１Ａ（図１０参照）によって検出されたとしても第１特別図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。同様に、第２特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合に、右側中始動入賞装置４３１Ｂ又は右始動入賞装置４３２に進入した遊技球が右側中始動入賞スイッチ４４１Ｂ（図１０参照）又は右始動入賞スイッチ４４２（図１０参照）によって検出されたとしても第２特別図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。

10

【００７７】

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

20

【００７８】

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

30

【００７９】

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

【００８０】

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

40

【００８１】

また、遊技盤４００は、各種の構造物の裏側に設けられた盤面発光装置４９０（図１０参照）を備えており、盤面発光装置４９０は、副制御基板９４０による制御に基づいて遊

50

技進行に伴う各種の発光演出や発光による状態報知を実行する。

【0082】

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

【0083】

第1特別図柄抽選又は第2特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、その当選に基づいて移行する特別遊技状態中に遊技球が特定通路（下大入賞装置433の内部通路）へ進入するか否かに対応して、特別遊技状態後に移行する遊技状態が異なる。特別遊技状態中に遊技球が特定通路へ進入しなかった場合には、第1特別図柄抽選、第2特別図柄及び普通図柄の変動表示時間が非時短状態よりも短い状態（以下において「時短状態」とも称す）であって、かつ、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選における大当りの当選確率が通常遊技状態と同一の状態（以下において「低確率状態」とも称す）である遊技状態（以下において「時短遊技状態」とも称す）へ移行する。一方、特別遊技状態中に遊技球が特定通路へ進入した場合には、時短状態であって、かつ、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選における大当りの当選確率が通常遊技状態より高い状態（以下において「高確率状態」とも称す）である遊技状態（以下において「確変遊技状態」とも称す）へ移行する。

【0084】

時短遊技状態は、第1特別図柄及び第2特別図柄に係る単位遊技の総数が所定の回数（例えば、50回）となるまで維持されるが、その後は通常遊技状態に戻る。また、確変遊技状態は、第1特別図柄及び第2特別図柄に係る単位遊技の総数が所定の回数（例えば、100回）となるまで維持されるが、その後は通常遊技状態に戻る。

【0085】

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

【0086】

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

【0087】

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

【0088】

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

10

【0089】

すなわち、始動入賞の順に第1特別図柄と第2特別図柄に係る単位遊技が実行される。なお、必ずしも始動入賞の順に第1特別図柄と第2特別図柄に係る単位遊技が実行される構成とする必要はなく、いずれか一方の特別図柄が他の特別図柄に優先して実行される構成としても良く、例えば、第2特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技が第1特別図柄に係る単位遊技に優先して実行される構成であっても良い。すなわち、第1特別図柄又は第2特別図柄に係る単位遊技中に、第1特別図柄の始動入賞となり、その後に第2特別図柄の始動入賞となった場合には、後から始動入賞となった第2特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技が優先して実行される構成であっても良いし、また、2つの特別図柄が択一的でなく同時に変動可能な構成であっても良い。

20

【0090】

第1特別図柄の始動入賞に基づく第1特別図柄抽選において大当りに当選している場合には、更に、取得された大当り図柄乱数に基づいて第1特別図柄抽選の大当り当選に対応する停止図柄（大当り図柄）の種類が決定される。この停止図柄の種類と大当りの種類とが対応し、例えば、下進入規制機構453又は上進入規制機構454が進入許容姿勢をとる回数に相当するラウンド数（例えば、6ラウンドと16ラウンド）や、特別遊技状態後に移行する遊技状態（確変遊技状態へ移行させるか否か）といった遊技状態の種類に対応して大当りの種類が複数種類設定され、その種類毎に大当り図柄が設定されている。第1特別図柄抽選において大当りに当選しなかった場合には、大当り図柄とは別のハズレ図柄が停止図柄として設定される。

30

【0091】

第1特別図柄抽選の後に、現在の遊技状態、抽選結果、停止パターン乱数の値、各種の変動パターン乱数の値、第1特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数に基づいて、第1特別図柄の変動表示時間が決定されると共に、装飾図柄の変動パターンが選択される。装飾図柄の変動パターンには、大別して、第1特別図柄に係る停止図柄（大当り図柄またはハズレ図柄）に対応する装飾図柄が確定表示される前にリーチ表示がなされる変動パターン（以下において「リーチ変動パターン」とも称す）と、第1特別図柄に係る停止図柄がハズレ図柄である場合に対応する装飾図柄が確定表示される前にリーチ表示がなされない変動パターンとがある。

40

【0092】

なお、「リーチ表示」とは、第1特別図柄または第2特別図柄に係る単位遊技における装飾図柄の変動表示が開始された後、装飾図柄表示装置479における左右の表示領域に先に確定表示した装飾図柄の組み合わせに相当する一部の組合せが大当りとなるための条件を満たしており、中央の表示領域にて変動表示が継続する残りの装飾図柄が確定表示された際の表示結果（すなわち、停止図柄）の次第によって大当りとなる可能性があることを遊技者に示唆する表示である。

【0093】

リーチ表示には、比較的短い変動表示時間（例えば、略25秒～略30秒）のリーチ表示であるノーマルリーチと、ノーマルリーチより長い変動表示時間（例えば、略60秒～

50

略180秒)のリーチ表示であるスーパーリーチとが含まれる。なお、リーチ表示の種類は、ノーマルリーチとスーパーリーチとの2種類であることに限らず、スーパーリーチより長い変動表示時間のリーチ表示であるスペシャルリーチなどを含む3種類以上であってもよい。

【0094】

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

10

【0095】

第1特別図柄の変動表示時間が決定され、装飾図柄の変動パターンが選択された後、第1特別図柄に係る特別図柄表示装置471における第1特別図柄の変動表示及び装飾図柄表示装置479における装飾図柄の変動表示(変動演出)が開始され、第1特別図柄にあっては変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続され、装飾図柄にあっては変動表示時間に亘って変動パターンに従った変動表示が継続される。その後、変動表示時間の経過に伴って、第1特別図柄に係る停止図柄が確定表示され、また、装飾図柄として第1特別図柄の停止図柄に対応する図柄が確定表示される。第1特別図柄及び装飾図柄の確定表示は少なくとも所定の一定時間に亘って継続される。

20

【0096】

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

30

【0097】

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

40

【0098】

各種の遊技状態において、第2特別図柄に係る始動装置である右側中始動入賞装置431B又は右始動入賞装置432に進入した遊技球が右側中始動入賞スイッチ441B(図10参照)又は右始動入賞スイッチ442(図10参照)によって検出された場合に第2特別図柄の始動入賞となる。第2特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技の制御は、上述した第1特別図柄に係る制御と同様に実行される。すなわち、第2特別図柄の始動入賞時に第2特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていなければ、特別図柄に係る各乱数が取得されて、この始動入賞に基づく単位遊技が実行される。また、第2特別図柄抽選に応じた停止図柄の決定、装飾図柄の変動パターンの選択、変動表示の実行、及び、遊技状態の移行制御等についても、第1特別図柄に係る制御と同様に実行される。

50

【0099】

各種の遊技状態において、始動装置436に進入した遊技球が始動スイッチ446によって検出された場合、普通図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていなければ、普通図柄に係る当選乱数が取得されて、主制御基板920のRAMの所定の領域に格納される。このとき、普通図柄に係る単位遊技中でなければ、その格納の直後に、その取得された普通図柄に係る単位遊技が開始される。一方、普通図柄に係る単位遊技中であれば、既得の普通図柄に係る単位遊技の権利に基づく単位遊技の終了後に、その取得された普通図柄に係る単位遊技が開始される。

【0100】

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

10

【0101】

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

20

【0102】

次に、本実施形態のパチンコ機100の遊技性に関する構成について説明する。

30

【0103】

右始動入賞装置432への始動入賞に基づく第2特別図柄抽選（以下、この抽選を「右側特別図柄抽選」と称することがある）を受けるためには、まず、普通図柄抽選において当選しなければならず、更に、その当選に基づく右始動入賞装置432の進入許容状態において遊技球が右始動入賞装置432へ進入しなければならない。通常遊技状態における普通図柄に係る当りの当選確率は時短遊技状態における当選確率と同一であるが、通常遊技状態における当りの当選に基づく右始動入賞装置432の進入許容状態の滞在時間（例えば、略0.1秒）が時短状態における滞在時間（例えば、略4.8秒）に比べて極めて短く設定されているために、通常遊技状態において、右側特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会は、中始動入賞装置431への始動入賞に基づく第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選（以下、これらの抽選を「中央側特別図柄抽選」と称することがある）を受けられる単位時間当りの機会よりも大幅に小さくしている。逆に、時短遊技状態や確変遊技状態等の時短状態においては、右側特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会は、中央側特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会よりも大幅に大きくしている。

40

【0104】

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

50

【0105】

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

【0106】

10

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

【0107】

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

【0108】

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

20

30

【0109】

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

【0110】

40

保護カバー部503は、前後方向に厚みを有する略板状に形成されている。また、保護カバー部503は、中間ブロック103の背面全域を覆う形状でなく、主制御装置370の一部といった頻繁に検査や確認が必要な中間ブロック103の背面における一部をパチンコ機100の背面に露出するための窓部を形成する大きさに設定されている。保護カバー部503の背面には、主制御装置370及び副制御装置390における発熱の放熱性を向上させる機能を有する多数の通気孔503Aが形成されている。

【0111】

遊技球タンク510は、上方に開口した横長の箱型容器であり、その長手方向の一端側に、島設備の球循環装置（図示せず）から供給される遊技球が逐次補給される。遊技球タンク510における遊技球の供給される側と異なる長手方向の一端側には開口（図示せず

50

）が形成されている。遊技球タンク５１０の底面は長手方向に緩やかに傾斜し、遊技球タンク５１０に供給された遊技球は開口側に自重によって移動する。また、遊技球タンク５１０の底面は、長手方向に比して、長手方向と直交する方向（前後方向）にも傾斜し、開口が設けられる側（例えば、前側）に優位に遊技球を誘導する。また、遊技球タンク５１０の底面には、その上に重なるようにして金属製の帯電防止板（図示せず）が装着され、帯電防止板が接地電位に接続されて遊技球タンク５１０内及びその下流側の遊技球の静電気が除去される。

【０１１２】

タンクレール５２０は、遊技球タンク５１０の開口が形成される側に取り付けられ、遊技球タンク５１０の開口を通して遊技球が流入する。タンクレール５２０は、遊技球が１列に並んで通過する幅を有する略樋状の遊技球の通路を形成する通路形成部材５２１と、通路形成部材５２１により形成される通路の上面として次第に高さが低くなる天面部を有してその通路を流下する遊技球を上下に重なった高さから次第に１段の高さに整流する整流部材５２２とを備えている。タンクレール５２０により形成される通路は、下流側に向けて緩やかに傾斜しており、遊技球タンク５１０とは反対側へ遊技球を誘導する。

10

【０１１３】

ケースレール５３０は、タンクレール５２０の下側に連続するように縦長に形成されており、タンクレール５２０からの遊技球が流入する。ケースレール５３０には、遊技球が勢いよく流れないように左右に湾曲しつつ下方に連続している。また、ケースレール５３０における球通路の途中部分には、球切れを検出するための球切れ検出部５３９が設けられている。球切れ検出部５３９には、貯留球スイッチ５９１（図１０参照）が内蔵され、貯留球スイッチ５９１によって、ケースレール５３０又はその上流側で球詰り等が発生してケースレール５３０内に遊技球が正常に補給されていない球切れ状態を検出する。

20

【０１１４】

払出装置５４０は、遊技球を送り出す送出機構と、送出機構を駆動する駆動手段としての払出モータ５４２（図１０参照）と、払出計数スイッチ５９２（図１０参照）とを備えている。払出制御装置５６０による制御に基づく払出モータ５４２の作動に応じて、球通路に貯留されている遊技球が下流側へ放出される。放出された遊技球の球通路の通過は、払出計数スイッチ５９２に検出され、これにより、払出制御装置５６０（払出制御基板９３０）が遊技球の払い出し数を計数する。

30

【０１１５】

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

【０１１６】

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

40

【０１１７】

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

【０１１８】

<電気的な構成>

次に、パチンコ機１００の電気的構成について説明する。図１０は、パチンコ機１００の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１００は、図１０に示すように、電源・発射制御基板９００、電源監視基板９１０、主制御基板９２０、払出制御基板９３０、副制御基板９４０等の制御回路装置を備えている。なお、図１０において、各種の信号を

50

中継するだけの中継回路装置については省略している。以下に、これらの主要な制御回路装置を個別に詳細に説明する。

【0119】

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

【0120】

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

【0121】

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

【0122】

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

【0123】

電源部901は、停電状態への移行後においても所定の期間にわたり制御用電圧の電力を正常に出力するように構成されている。これによって、主制御基板920は、現在の制御状態に復帰できるように状態を保存して制御を終了させることができる。

【0124】

発射制御部902は、主制御基板920と協同して、発射装置330の球送りソレノイド332及び発射ソレノイド334の駆動を制御する。なお、球送りソレノイド332及び発射ソレノイド334は、所定条件が整っている場合に作動が許可される。具体的には、遊技者が発射ハンドル252（図1参照）に触れていることが接触センサ254からの接触センサ信号に基づいて検知されていること、発射を停止させるための発射停止スイッチ255が操作されていないことを条件に、発射制御部902はオン状態の発射許可信号を主制御基板920に出力する。また、発射許可信号と発射異常信号とに基づいて主制御基板920は発射ソレノイド制御信号及び球送りソレノイド制御信号を発射制御部902に出力する。発射制御部902は、オン状態の球送り制御信号に基づいて球送りソレノイド332を作動させ、オン状態の発射ソレノイド制御信号の受信と可変抵抗器253の抵抗値とに基づいて発射ソレノイド334を作動させる。これによって、発射装置330から可変抵抗器253の抵抗値（発射ハンドル252の回転操作量）に応じた強さで遊技球

10

20

30

40

50

が順次に発射される。

【0125】

信号中継部903は、初期化スイッチ907が押下された場合に、主制御基板920へオン状態の初期化信号を出力する。主制御基板920においては、オン状態の初期化信号の受信に応じて主制御基板920のRAMに保存された保存情報を初期化する。なお、初期化スイッチ907は、必ずしも信号中継部903を介して主制御基板920に信号を出力する構成とする必要はなく、例えば、初期化スイッチ907を主制御基板920に直接搭載する等して基板ケース371内に初期化スイッチ907が収容される構成としても良く、これにより信号が伝送される区間を狙った不正な信号入力を抑止することができる。

【0126】

また、信号中継部903は、球溢れスイッチ249が遊技球を検出した場合に、主制御基板920へオン状態の球溢れ信号を出力する。主制御基板920においては、オン状態の球溢れ信号の検知に基づいて払出制御基板930に低速払出信号を出力し、低速払出信号を受信した払出制御基板930は、払出モータ542の回転速度（払出装置540からの遊技球の払出速度）を低速化させる。また、主制御基板920は、オフ状態の球溢れ信号の検知に基づいて払出制御基板930に高速払出信号を出力し、高速払出信号を受信した払出制御基板930は、払出モータ542の回転速度を高速化させる。

【0127】

電源監視基板910は、電源・発射制御基板900からの電力供給状態を監視する電源監視部911と、電源・発射制御基板900と主制御基板920との間の電力供給及び各種の信号の伝達を中継する信号中継部912とを含んでいる。電源監視部911は、停電状態への移行に応じて主制御基板920へ停電信号を出力するものでもあり、電源部901から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視し、この電圧が22ボルト未満である状態が所定の時間だけ継続した場合に停電状態であると判断して、オン状態の停電信号を主制御基板920へ出力する。主制御基板920は、オン状態の停電信号の受信によって停電状態への移行を認識する。

【0128】

主制御基板920は、パチンコ機100の動作を統括的に制御する。主制御基板920には、1チップマイコンとしてのMPU（図示せず）が搭載されている。MPUは、演算処理装置としてのCPU（図示せず）と、CPUにより実行される各種の制御プログラムや固定データを記憶したROM（図示せず）と、制御プログラムの実行に際して一時的に各種のデータ等を記憶するRAM（図示せず）とを含んでいる。主制御基板920には、その他、タイマ回路（図示せず）、カウンタ回路（図示せず）、クロック発生回路（図示せず）、信号送受信回路（図示せず）等の各種回路が搭載されている。主制御基板920のRAMは、停電状態への移行後においても電源・発射制御基板900からのバックアップ電圧の電力供給によって内部データを維持（バックアップ）できる構成となっている。

【0129】

払出制御基板930は、主制御基板920からの指示に応じた払出装置540による遊技球の払い出し動作や遊技球貸出装置290の操作に応じた払出装置540による遊技球の貸し出し動作を制御する。払出制御基板930は、主制御基板920と同様に、CPU（図示せず）、ROM（図示せず）及びRAM（図示せず）を含む1チップマイコンとしてのMPU（図示せず）、タイマ回路（図示せず）、カウンタ回路（図示せず）、クロック発生回路（図示せず）、信号送受信回路（図示せず）等の各種回路が搭載されている。

【0130】

払出制御基板930は、他の装置と情報通信可能に接続する接続手段としての入出力ポートが搭載されており、例えば、主制御基板920及び中継装置950とは双方向の情報入出力通信が可能に接続され、開閉検出スイッチ108、109、貯留球スイッチ591、及び、払出計数スイッチ592とは、一方向のみの情報入力通信のみが可能に接続され、払出モータ542とは、一方向のみの情報出力通信のみが可能に接続されている。なお、払出制御基板930のRAMは、主制御基板920のRAMと同様に、停電状態におい

10

20

30

40

50

て一定の期間にわたって内部データを維持可能とするバックアップ機能を有する構成としても良いし、主制御基板 920 の RAM とは異なり、停電状態において内部データを維持しない構成としても良い。

【0131】

副制御基板 940 は、主制御基板 920 からの指示に基づいて、各種の演出装置や各種の発光装置や各種の音響装置等の動作を制御する。副制御基板 940 は、他の装置と情報通信可能に接続する接続手段としての入出力ポートが搭載されており、例えば、主制御基板 920 とは一方方向のみの情報入力通信のみが可能に接続され、入力操作装置 260 とは双方向に情報通信可能に接続され、装飾図柄表示装置 479 等とは一方方向の情報出力通信のみが可能に接続されている。

10

【0132】

＜各種の制御処理＞

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

【0133】

まず、図 11 を参照して、主制御基板 920 によって実行されるメイン処理について説明する。図 11 は、主制御基板 920 のメイン処理（図 11 においては「主制御メイン処理」と略記）を示すフローチャートである。

20

【0134】

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

30

【0135】

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

【0136】

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

40

【0137】

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

50

」であるか否か（判定処理 S 1 0 0 7）が判定され、これにより、現在のチェックサム値と停電状態への移行時のチェックサム値とが同一であるか否かが判定される。

【0138】

初期化信号がオン状態である場合（S 1 0 0 4：Y）、停電情報が停電状態への移行時に保存情報を保存して終了したことを示す所定の停電値でない場合（S 1 0 0 5：N）、又は、保存情報が正常に保持されていない場合（S 1 0 0 7：N）には、RAMの保存情報を消去するRAMクリア処理 S 1 0 0 8 が実行される。保存情報が正常に保持されていると判断された後（S 1 0 0 7：Y）、又は、RAMクリア処理 S 1 0 0 8 が実行された後には、主制御基板 9 2 0 に接続されている各種の装置を初期化するハードウェア初期化処理 S 1 0 0 9 が実行される。

10

【0139】

ハードウェア初期化処理 S 1 0 0 9 の後には、停電情報が停電値であるか否かの判定処理 S 1 0 1 0 が実行される。停電情報が停電値である場合（S 1 0 1 0：N）には、保持情報の復帰を含め各種の情報を初期設定するRAM復帰設定処理 S 1 0 1 1 と、その設定完了を示す復帰コマンドが設定される（復帰コマンド出力処理 S 1 0 1 2）。RAM復帰設定処理 S 1 0 1 1 における保持情報の復帰によって、前回の停電状態への移行直前の制御状態に主制御基板 9 2 0 の制御状態が復帰する。

【0140】

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

20

【0141】

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

【0142】

30

立上時の状況に応じたRAMの初期設定（判定処理 S 1 0 0 4～初期化コマンド出力処理 S 1 0 1 4）の後に、前回の停電状態への移行時に条件装置が作動していた場合には、特別遊技状態に復帰させるための準備が行われる（特別遊技状態復帰準備処理 S 1 0 1 5）。具体的には、特別遊技状態復帰準備処理 S 1 0 1 5 においては、条件装置と役物連続作動装置の作動状態が判定され、停電状態時における遊技の状況に対応した処理が、副制御基板 9 4 0 において実行される。

【0143】

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

40

【0144】

次に、図 1 2 を参照して、主制御基板 9 2 0 によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。図 1 2 は、主制御基板 9 2 0 によって実行されるタイマ割込み処理（図中では「主制御割込み処理」と略記）を示したフローチャートである。

【0145】

主制御基板 9 2 0 のタイマ割込み処理では、まず、タイマ割込みを開始させるための割

50

込み開始処理 S 1 2 0 1 が実行される。具体的には、割込み制御レジスタに所定の値が設定される。これにより、本タイマ割込み以外の割込みが禁止される。その後に、パチンコ機 1 0 0 の遊技の進行制御や各種センサの監視等といった実質的な制御に係る停電監視処理 S 1 2 0 2 ～外部情報出力処理 S 1 2 2 1 が順次に実行される。但し、各種の不正の検知に基づいて遊技進行が停止されている場合（S 1 2 0 7：Y）には、制御信号出力処理 S 1 2 0 8 ～外部情報出力処理 S 1 2 2 1 は実行されない。最後に、次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理 S 1 2 2 2 が実行されて、今回のタイマ割込み処理が終了する。以下において、各種の主要な処理について個別に説明する。

【0146】

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

10

【0147】

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

20

【0148】

乱数更新処理 S 1 2 0 3 においては、特別図柄に係る当選乱数カウンタ、大当り図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数カウンタが更新される。具体的には、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が、規定最大値（例えば、「576」）と異なる値である場合には、現在値より「1」だけ大きい値に変更され、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「0」）に変更される。但し、変更後の値が特別図柄に係る当選乱数カウンタに対する循環初期値と同一の値となる場合には、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタと同一の値に設定され、また、循環初期値も当選乱数初期値カウンタと同一の値に設定される。

30

【0149】

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

40

【0150】

乱数初期値更新処理 S 1 2 0 4 においては、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタ、大当り図柄乱数初期値カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタが更新される。具体的には、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの値が規定最大値（例えば、「576」）と異なる値である場合には、現在値より「1」だけ大きい値に変更され、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「0」

50

）に変更される。特別図柄に係る図柄乱数初期値カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタについても、規定最大値や規定最小値がそれらのカウンタに固有の値であること以外は、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの場合と同様にして更新される。

【0151】

変動用カウンタ更新処理 S 1 2 0 5 においては、変動表示時間（変動時間）や変動パターン等を決定するための第 1 の変動種別カウンタ～第 4 の変動種別カウンタの値が更新される。具体的には、第 1 の変動種別カウンタの値が規定最大値（例えば、「187」）と異なる値である場合には、現在値より「1」だけ大きい値に変更され、第 1 の変動種別カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「0」）に変更される。第 2 の変動種別カウンタ～第 4 の変動種別カウンタについても、規定最大値や規定最小値がそれらのカウンタに固有の値であること以外は、第 1 の変動種別カウンタの場合と同様にして更新される。

10

【0152】

なお、特別図柄及び普通図柄に係る各当選乱数カウンタ、大当たり図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ並びに各変動種別カウンタは、必ずしも上記構成とする必要はなく、上記カウンタの少なくとも一部を他の構成としても良く、例えば、初期値カウンタを利用しないで一定の初期値から更新する構成としても良いし、プログラムを利用しないで乱数生成用 IC により構成して必要に応じて値を参照する構成としても良い。

【0153】

遊技停止判定処理 S 1 2 0 6 においては、不正検知情報が不正検知値である場合には、遊技停止値に更新されると共に、遊技進行を停止させるための各種の情報が設定される。一方、不正検知情報が不正検知値でない場合や既に遊技停止値である場合には、遊技進行を停止させるための各処理は実行されずに遊技停止判定処理 S 1 2 0 6 は終了する。なお、不正検知情報は、不正検知処理 S 1 2 1 1 において各種の不正の発生が検知された場合に不正検知値に設定される。また、判定処理 S 1 2 0 7 においては、不正検知情報が遊技停止値であるか否かによって遊技停止中であるか否かが判定される。

20

【0154】

制御信号出力処理 S 1 2 0 8 においては、出力バッファに格納された制御データに基づいて、第 1 の特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 1、第 2 の特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 2 及び普通図柄に係る普通図柄表示装置 4 7 3 等の各種の報知装置を制御する信号が出力される。また、出力バッファに格納された制御データに基づいて、球送りソレノイド 3 3 2、発射ソレノイド 3 3 4、右進入規制ソレノイド 4 6 2、下進入規制ソレノイド 4 6 3、上進入規制ソレノイド 4 6 4、切換ソレノイド 4 6 5 等の各種のアクチュエータを制御する信号が出力される。

30

【0155】

スイッチ読込処理 S 1 2 0 9 においては、中始動入賞スイッチ 4 4 1 A、4 4 1 B、右始動入賞スイッチ 4 4 2、下大入賞スイッチ 4 4 3、上大入賞スイッチ 4 4 4、役連作動スイッチ 4 4 5、始動スイッチ 4 4 6、非特定通路スイッチ 4 4 7、特定通路スイッチ 4 4 8、及び、一般入賞スイッチ 4 4 9 A、4 4 9 B の各々からの信号状態が読み込まれて、各種のスイッチによる遊技球の検出状態の変化が検知される。

40

【0156】

具体的には、スイッチ読込処理 S 1 2 0 9 において、各種のスイッチからの信号状態が所定の時間間隔を隔てて 2 度に亘り入力バッファ（RAM の一部の領域）に読み込まれ、各種のスイッチからの信号ごとに、1 回目に読み込まれた信号状態（以下において「第 1 の信号状態」と略記する）と、2 回目に読み込まれた信号状態（以下において「第 2 の信号状態」と略記する）と、前回のタイマ割込みで検知された検出状態（以下において「前回の検出状態」と略記する）とに基づいて、各種のスイッチの検出状態の変化が検知される。そして、各スイッチに対して、前回の検出状態がオフ状態である場合において、第 1 の信号状態がオン状態であり、第 2 の信号状態がオン状態である場合には、オン状態移行と判断されて、スイッチの種類に応じた検出フラグ（RAM の一部の領域）が設定される

50

。なお、停電監視処理 S 1 2 0 2 で説明したように、電源供給が停止したとしても、タイマ割込みの各処理が 2 回に亘り実行されるために、電源供給が停止した直後に各種のスイッチのオン状態が開始された場合であっても各種のスイッチの検出フラグを正確に設定することができる。

【0157】

タイマ更新処理 S 1 2 1 0 においては、特別図柄及び普通図柄の変動表示、各遊技状態の制御、及び、不正監視等に使用される各種のタイマ（RAM の所定の領域）が更新される。

【0158】

不正検知処理 S 1 2 1 1 においては、各種の入賞装置に強制的に遊技球を進入させたり、各種の入賞装置を強制的に作動させたりするような不正行為が検知される。具体的には、右始動入賞装置 4 3 2、下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 の強制的な進入許可姿勢への移動、加振による下大入賞装置 4 3 3 の特定通路への遊技球の誘導、電波による右始動入賞装置 4 3 2、下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 の強制的な誤作動の誘発、磁気吸着による各種の入賞装置への遊技球の誘導、左側中始動入賞装置 4 3 1 A、右側中始動入賞装置 4 3 1 B、右始動入賞装置 4 3 2、下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 への異常なタイミングでの遊技球の誘導等の不正行為が行われた可能性の高い状況の発生を検知する。

【0159】

入賞検知応答処理 S 1 2 1 2 においては、遊技盤 4 0 0 に設けられた各種のスイッチによる遊技球の検出に基づく制御が実行される。具体的には、左側中始動入賞スイッチ 4 4 1 A（図 1 0 参照）及び右側中始動入賞スイッチ 4 4 1 B（図 1 0 参照）による遊技球の検出に基づいて、中始動入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、中始動入賞カウンタ（RAM の所定の領域）及び第 1 払出カウンタ（RAM の所定の領域）が更新される。また、右始動入賞スイッチ 4 4 2（図 1 0 参照）による遊技球の検出に基づいて右始動入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、第 1 払出カウンタが更新される。また、下大入賞スイッチ 4 4 3（図 1 0 参照）による遊技球の検出に基づいて下大入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合や、上大入賞スイッチ 4 4 4（図 1 0 参照）による遊技球の検出に基づいて上大入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、大入賞カウンタ（RAM の所定の領域）及び第 2 払出カウンタ（RAM の所定の領域）が更新される。

【0160】

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

【0161】

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

【0162】

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

【0163】

10

20

30

40

50

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

10

【0164】

特別図柄関連処理 S 1 2 1 7 においては、第 1 特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御及び第 1 特別図柄に係る単位遊技の制御が実行される。具体的には、第 1 特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、第 1 特別図柄に係る特別図柄保留表示装置 4 7 6 の動作制御が実行される。また、第 1 特別図柄に係る単位遊技の制御において、第 1 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 1 の動作制御が実行され、第 1 特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 の動作制御が更に実行される。

20

【0165】

また、第 1 特別図柄に係る単位遊技において、装飾図柄の変動表示および確定表示を装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示させるための各情報が選択される。例えば、第 1 特別図柄に係る単位遊技において装飾図柄表示装置 4 7 9 にて実行する装飾図柄の変動表示の変動パターンが、現在の遊技状態、抽選結果、停止パターン乱数の値、各種の変動パターン乱数の値、第 1 特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数に基づいて選択される。

【0166】

また、特別図柄関連処理 S 1 2 1 7 においては、第 2 特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御及び第 2 特別図柄に係る単位遊技の制御が実行される。具体的には、第 2 特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、第 2 特別図柄に係る特別図柄保留表示装置 4 7 7 の動作制御が実行される。また、第 2 特別図柄に係る単位遊技の制御において、第 2 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 2 の動作制御が実行され、第 2 特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 の動作制御が更に実行される。

30

【0167】

また、第 2 特別図柄に係る単位遊技において、装飾図柄の変動表示および確定表示を装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示させるための各情報が選択される。例えば、第 2 特別図柄に係る単位遊技において装飾図柄表示装置 4 7 9 にて実行する装飾図柄の変動表示の変動パターンが、現在の遊技状態、抽選結果、停止パターン乱数の値、各種の変動パターン乱数の値、第 2 特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数に基づいて選択される。

40

【0168】

普通図柄関連処理 S 1 2 1 8 においては、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留制御並びに普通図柄に係る単位遊技の制御が実行される。具体的には、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、普通図柄保留表示装置 4 7 8 の動作制御が実行される。また、普通図柄に係る単位遊技の制御において、普通図柄に係る普通図柄表示装置 4 7 3 の動作制御が実行され、普通図柄抽選に当選した場合には更に右始動入賞装置 4 3 2 の動作制御が実行される。

【0169】

表示制御処理 S 1 2 1 9 においては、特別図柄関連処理 S 1 2 1 7 における第 1 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 1、第 2 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 2、第 1 特

50

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

【0170】

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

10

【0171】

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

【0172】

＜装飾図柄の変動表示において現出する示唆演出＞

本実施形態のパチンコ機 100 においては、特別図柄表示装置 471 または特別図柄表示装置 472 における特別図柄の変動表示に対応する、装飾図柄表示装置 479 における装飾図柄の変動表示が所定のリーチ表示（例えば、スーパーリーチ）を含む態様である場合、押圧操作装置 261 を押込操作することで所定の示唆演出を現出させることが可能に構成される。

20

【0173】

図 13 から図 16 を参照して、装飾図柄の変動表示において現出する示唆演出について説明する。図 13 は、装飾図柄の変動表示において示唆演出が現出する時期を説明するためのタイムチャートである。なお、図 13 では、示唆演出が現出可能な変動表示の一例として、変動表示時間が 90 秒であるスーパーリーチを含む変動表示を例示する。図 14 から図 16 は、それぞれ、図 13 のタイムチャートに沿った装飾図柄表示装置 479 の画面遷移を示す模式図である。

30

【0174】

図 13 に示すように、時刻 t_s において、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示に同期する装飾図柄の変動表示が装飾図柄表示装置 479 において開始されると、装飾図柄を構成する各図柄のスクロールが開始される。なお、装飾図柄の変動表示を構成する表示データは、副制御基板 940 の ROM（図示せず）に、副制御基板 940 が主制御基板 920 から受信可能な各変動パターンコマンドに対応付けられて準備されている。

【0175】

なお、本実施形態のパチンコ機 100 では、装飾図柄は、左列の図柄（以下において「左図柄」とも称す）と、右列の図柄（以下において「右図柄」とも称す）と、左図柄と右図柄との間の図柄（以下において「中図柄」とも称す）との 3 列の図柄から構成される。図 13 に示す例では、左図柄、中図柄、および右図柄が、それぞれ、「6」、「5」、および「3」で停止していた装飾図柄の変動表示が開始されたものとする。

40

【0176】

時刻 t_s において装飾図柄の変動表示が開始されてから所定時間後（例えば、4 秒後）、第 1 操作可能期間が開始される（時刻 t_1 ）。時刻 t_1 において開始された第 1 操作可能期間は、開始から所定時間後（例えば、3 秒後）に終了する（時刻 t_2 ）。時刻 t_1 から時刻 t_2 までの第 1 操作可能期間は、遊技者が、押圧操作装置 261 に対する押込操作を行うことが可能な期間である。なお、時刻 t_2 は、必ずしも第 1 操作可能期間の開始から所定時間後とする必要はなく、遊技者が、押圧操作装置 261 に対する押込操作を行っ

50

たタイミングで第1操作可能期間を終了して、その操作に対応した表示をするようにしてもよく、以下に説明する他の操作可能期間においても、押込操作を行ったタイミングで各操作可能期間を終了して、操作に対応した演出の表示を開始してもよい。

【0177】

時刻 t_1 において第1操作可能期間が開始されると、図14に示すように、装飾図柄を変動表示する装飾図柄表示装置479には、押圧操作装置261に対する押込操作が可能であることを遊技者に想起させる画像601と、押圧操作装置261に対する押込操作を促す演出上のコメントとして「敵が来た!」との文字602とが表示される。

【0178】

画像601および文字602の表示に係る各表示データは、副制御基板940のROM (図示せず)に準備されており、副制御基板940の制御によって第1操作可能期間の開始時期(すなわち、時刻 t_1)において装飾図柄表示装置479に表示され、当該期間の終了時期(すなわち、時刻 t_2)において消去される。

【0179】

第1操作可能期間において遊技者が押圧操作装置261に押込操作を行わなかった場合、図13に示すように、時刻 t_s において装飾図柄の変動表示が開始されてから所定時間後(例えば、15秒後)のタイミングで、変動表示中の装飾図柄のうち、左図柄が停止する(時刻 t_4)

一方、第1操作可能期間において遊技者が押圧操作装置261に押込操作を行った場合、時刻 t_2 において第1操作可能期間が終了すると、示唆演出の1つである第1特別演出が開始される。第1特別演出としては、図14に示すように、パターン1Aと、パターン1Bと、パターン1Cとの3種類が準備されており、これらの3種類の中から選択された1のパターンの第1特別演出が副制御基板940の制御によって時刻 t_2 において開始される。

【0180】

パターン1Aは、「〇〇軍が来た!」との文字611Aと、装飾図柄表示装置479の画面の周囲を囲う赤色の枠(赤枠)612Aとを含むパターンである。パターン1Bは、「盗賊が来た!」との文字611Bと、装飾図柄表示装置479の画面の周囲を囲う黄色の枠(黄枠)612Bとを含むパターンである。パターン1Cは、「ねこが来た!」との文字611Cと、装飾図柄表示装置479の画面の周囲を囲う青色の枠(青枠)612Cとを含むパターンである。パターン1A、パターン1B、およびパターン1Cの表示に係る各表示データは、副制御基板940のROM(図示せず)に準備されている。なお、文字と枠との組合せは毎回同一となるように設定する必要はなく、文字と、枠とがそれぞれ抽選によって選択されるようにしてもよい。

【0181】

パターン1A、パターン1B、またはパターン1Cのいずれを第1特別演出として選択するか抽選(以下において「第1特別演出抽選」とも称す)は、副制御基板940による制御によって行われる。具体的に、第1特別演出抽選は、副制御基板940が、副制御基板940に設けられた第1特別演出選択カウンタ(RAMの一部の領域)の値を取得し、当該第1特別演出選択カウンタの値に対し、副制御基板940のROMに準備された第1特別演出選択テーブルを参照することによって行われる。

【0182】

第1特別演出選択カウンタは、所定時間毎(例えば、4ms(ミリ秒)毎)に更新され、更新タイミングにおいて、当該カウンタの値が、規定最大値(例えば、「99」と異なる値である場合には、現在値より「1」だけ大きい値に変更され、当該カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値(「0」)に変更される。

【0183】

副制御基板940が第1特別演出抽選により第1特別演出のパターンを選択するタイミングは、副制御基板940が現在実行中の装飾図柄の変動表示に対応する変動パターンコマンドを主制御基板920から受信したタイミングであってもよく、第1操作可能期間が

10

20

30

40

50

開始または終了するタイミングであってもよい。

【0184】

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

【0185】

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

10

【0186】

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

【0187】

よって、第1特別演出が現出した場合、遊技者は、各パターンに含まれる文字を見ることで、特別遊技状態に対する期待度を認識する。つまり、遊技者は、パターン1Aに含まれる「〇〇軍が来た！」との文字611Aを見た場合に、特別遊技状態に対する期待度を最も高くする一方で、パターン1Cに含まれる「ねこが来た！」との文字611Cを見た場合に、特別遊技状態に対する期待度を最も低くする。

20

【0188】

同様に、遊技者は、第1特別演出が現出した場合に、各パターンの枠部分を見ることで、特別遊技状態に対する期待度を認識する。つまり、遊技者は、枠612Aが赤色であるパターン1Aを見た場合に、特別遊技状態に対する期待度を最も高くする一方で、枠612Cが青色であるパターン1Cを見た場合に、特別遊技状態に対する期待度を最も低くする。

【0189】

30

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

【0190】

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

40

【0191】

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

【0192】

時刻t5において第2操作可能期間が開始されると、図15に示すように、装飾図柄表

50

示装置 479 には、押圧操作装置 261 に対する押込操作が可能であることを遊技者に想起させる画像 603 が表示される。画像 603 の表示に係る表示データは、副制御基板 940 の ROM（図示せず）に準備されており、副制御基板 940 の制御によって第 2 操作可能期間の開始時期（すなわち、時刻 t_5 ）において装飾図柄表示装置 479 に表示され、当該期間の終了時期（すなわち、時刻 t_6 ）において消去される。

【0193】

第 2 操作可能期間において遊技者が押圧操作装置 261 に押込操作を行わなかった場合、図 13 に示すように、時刻 t_s において装飾図柄の変動表示が開始されてから所定時間後（例えば、30 秒後）のタイミングで、低速スクロール（低速変動）する右図柄がリーチ表示となるよう停止する（時刻 t_7 ）。例えば、第 1 特別図柄抽選または第 2 特別図柄抽選において大当りに当選した場合に左図柄、中図柄、および右図柄が同じ図柄で確定停止する構成において、図 15 に示すように、左図柄が「7」で停止している場合に、時刻 t_7 において右図柄が「7」で停止することでリーチ表示が発生する。

10

【0194】

一方、第 2 操作可能期間において遊技者が押圧操作装置 261 に押込操作を行った場合、時刻 t_6 において第 2 操作可能期間が終了すると、示唆演出の 1 つである第 2 特別演出が副制御基板 940 の制御によって開始される。第 2 特別演出としては、図 15 に示すように、パターン 2A と、パターン 2B と、パターン 2C と、パターン 2D との 4 種類が準備されており、これらの 4 種類の中から選択された 1 のパターンの第 2 特別演出が時刻 t_6 において開始される。

20

【0195】

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

【0196】

パターン 2C は、図 15 に示すように、低速スクロールする右図柄がリーチ表示となるよう一時的に停止した後再度動き出し（表示 Q1）、右図柄がリーチ表示となる「7」から 1 つだけずれた「8」で停止し（表示 Q2）、中図柄が短く一時的に停止する（表示 Q3）。これら表示 Q1～Q3 からなる一連の表示 Q が表示されると、左右中 3 列の図柄が再スクロールする。再スクロールする各列の図柄は、左図柄が時刻 t_4 において停止した図柄と同じ図柄で停止した後、右図柄が低速スクロールを経てリーチ表示となるよう停止する。すなわち、パターン 2C は、変動表示が擬似的に 2 回行われているかのような連続演出として構成されたパターンである。

30

【0197】

パターン 2B は、再スクロールされた 3 列の図柄において右図柄が低速スクロールする部分まではパターン 2C と同様である。パターン 2B では、その後一連の表示 Q が再度行われた後、左右中 3 列の図柄が 2 度目の再スクロールを開始する。2 度目の再スクロールを開始した各列の図柄は、左図柄が時刻 t_4 において停止した図柄と同じ図柄で停止した後、右図柄が低速スクロールを経てリーチ表示となるよう停止する。すなわち、パターン 2B は、変動表示が擬似的に 3 回行われているかのような連続演出として構成されたパターンである。

40

【0198】

パターン 2A は、2 度目の再スクロールにおいて右図柄が低速スクロールする部分まではパターン 2B と同様である。パターン 2A では、その後一連の表示 Q が再度行われた後、左右中 3 列の図柄が 3 度目の再スクロールを開始する。3 度目の再スクロールを開始した各列の図柄は、左図柄が時刻 t_4 において停止した図柄と同じ図柄で停止した後、右図柄が低速スクロールを経てリーチ表示となるよう停止する。すなわち、パターン 2A は、変動表示が擬似的に 4 回行われているかのような連続演出として構成されたパターンである。

【0199】

50

また、第2特別演出のうち、連続演出を行うパターン（パターン2A、パターン2B、パターン2C）については、装飾図柄表示装置479の画面の周囲を囲う各色の枠が演出中に現出する。例えば、パターン2Cでは、図15に示すように、一連の表示Qを構成する表示Q3（すなわち、中図柄が短く一時的に停止する表示）において青枠613Cが現出する。

【0200】

一方、パターン2Bでは、1回目に行われる一連の表示Qを構成する表示Q3において青色の枠613B1が現出し、2回目に行われる一連の表示Qを構成する表示Q3において黄色の枠が現出する。つまり、1回目に行われる一連の表示Qと、2回目に行われる一連の表示Qとで異なる色の枠が現出する。

10

【0201】

また、パターン2Aでは、1回目に行われる一連の表示Qを構成する表示Q3において青色の枠613A1が現出し、2回目に行われる一連の表示Qを構成する表示Q3において黄色の枠が現出し、3回目に行われる一連の表示Qを構成する表示Q3において赤色の枠が現出する。つまり、1回目に行われる一連の表示Qと、2回目に行われる一連の表示Qと、3回目に行われる一連の表示Qとで異なる色の枠が現出する。パターン2Aにおいては、さらに、3度目の再スクロールを経て右図柄が停止する前に虹色（レインボー色）の枠が現出する場合があります、この場合には、当該変動表示が大当りの当選に対応し、変動表示の後に必ず特別遊技状態へ遷移する設定とされている。

【0202】

20

上述したパターン2A、パターン2B、およびパターン2C表示に係る各表示データは、副制御基板940のROM（図示せず）に準備されている。なお、パターン2Dについては、実行中の装飾図柄の変動表示を構成する表示データを流用する。

【0203】

パターン2A、パターン2B、パターン2C、またはパターン2Dのいずれを第2特別演出として選択するかは抽選（以下において「第2特別演出抽選」とも称す）は、副制御基板940による制御によって行われる。具体的に、第2特別演出抽選は、副制御基板940が、副制御基板940に設けられた第2特別演出選択カウンタ（RAMの一部の領域）の値を取得し、当該第2特別演出選択カウンタの値に対し、副制御基板940のROMに準備された第2特別演出選択テーブルを参照することによって行われる。

30

【0204】

第2特別演出選択カウンタは、所定時間毎（例えば、4ミリ秒毎）に更新され、更新タイミングにおいて、当該カウンタの値が、規定最大値（例えば、「99」）と異なる値である場合には、現在値より「1」だけ大きい値に変更され、当該カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「0」）に変更される。なお、上述した第1特別演出選択カウンタと共通するカウンタを第2特別演出選択カウンタとして使用する構成としてもよい。

【0205】

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

40

【0206】

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

【0207】

第2当り時テーブルおよび第2外れ時テーブルにおける各パターン（パターン2A、パターン2B、パターン2C、パターン2D）の選択確率は、各特別図柄抽選における当選

50

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

【0208】

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

10

【0209】

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

【0210】

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

20

【0211】

さらに、パターン2 A、パターン2 B、およびパターン2 Cにおける枠の色の変化は、第1特別演出を構成する各パターン（パターン1 A、パターン1 B、パターン1 C）と同様、特別遊技状態に遷移する可能性が高くなるにつれて青色→黄色→赤色の順で変化するように構成されている。つまり、第2特別演出においては、連続演出を行う各パターン（パターン2 A、パターン2 B、パターン2 C）における枠の色の変化順が、特別遊技状態に遷移する可能性との間に一定の規則性があるよう構成されている。よって、遊技者は、枠の色が当該規則性に沿って順次変化するにつれて、特別遊技状態に対する期待度を相乗的に増幅させる。

30

【0212】

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

40

【0213】

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

【0214】

例えば、パターン2 Dにおいては、第2操作可能期間において遊技者が押圧操作装置261に押込操作を行わなかった場合における右図柄の停止時期である時刻t7が時刻t1

50

0となる。一方、パターン2Aにおいては、例えば、時刻 t_s において装飾図柄の変動表示が開始されてから60秒後のタイミングが時刻 t_{10} となる。また、パターン2Bおよびパターン2Cにおいては、それぞれ、例えば、時刻 t_s において装飾図柄の変動表示が開始されてから40秒および50秒後のタイミングが時刻 t_{10} となる。

【0215】

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

10

【0216】

時刻 t_7 、または、第2特別演出終了後の時刻 t_{10} において右図柄がリーチ表示で停止すると、第3操作可能期間が開始される。第3操作可能期間は、開始から所定時間後（例えば、3秒後）に終了する（時刻 t_8 または時刻 t_{11} ）。かかる第3操作可能期間は、遊技者が、押圧操作装置261に対する押込操作を行うことが可能な期間である。

【0217】

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

20

【0218】

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

【0219】

図13に示すように、時刻 t_7 において開始された第3操作可能期間が時刻 t_8 において終了すると、当該第3操作可能期間中に遊技者が押圧操作装置261を押圧操作したか否かにかかわらず、示唆演出の1つであるバトル演出が副制御基板940の制御によって開始される。また、時刻 t_{10} において開始された第3操作可能期間が時刻 t_{11} において終了した場合も同様に、当該第3操作可能期間中に遊技者が押圧操作装置261を押圧操作したか否かにかかわらず、バトル演出が副制御基板940の制御によって開始される。

30

【0220】

バトル演出は、最終的に中図柄が停止するまでを、〇〇軍や盗賊やねこなどの敵とみなしたキャラクタと戦いの状況によって表す映像演出である。バトル演出としては、図16に示すように、パターン4Aと、パターン4Bと、パターン4Cと、パターン4Dとの4種類が準備されており、これらの4種類の中から選択された1のパターンのバトル演出が時刻 t_8 または時刻 t_{11} において開始される。

40

【0221】

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

【0222】

パターン4A、パターン4B、パターン4C、およびパターン4Dの表示に係る各表示

50

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

【0223】

なお、各パターン 4A、4B、4C は、右図柄が時刻 t_7 において停止した場合（すなわち、第 2 操作時期に押圧操作装置 261 が押圧操作されなかった場合）に使用される長い演出時間のパターンと、第 2 特別演出終了後の時刻 t_{10} において停止した場合（すなわち、第 2 操作時期に押圧操作装置 261 が押圧操作された場合）に使用される短い演出時間のパターンとがそれぞれ準備されている。一方、パターン 4D については、右図柄が停止する時刻が、第 2 特別演出が行われたか否か（すなわち、第 2 操作時期に押圧操作装置 261 が押圧操作されたか否か）にかかわらず同じであるので、第 2 操作時期に押圧操作装置 261 が押圧操作された場合とされなかった場合とで共用する 1 の演出時間のパターンが準備されている。

10

【0224】

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

20

【0225】

バトル演出選択カウンタは、所定時間毎（例えば、4 ミリ秒毎）に更新され、更新タイミングにおいて、当該カウンタの値が、規定最大値（例えば、「99」）と異なる値である場合には、現在値より「1」だけ大きい値に変更され、当該カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「0」）に変更される。なお、上述した第 1 特別演出選択カウンタまたは第 2 特別演出選択カウンタの少なくとも 1 つと共通するカウンタをバトル演出選択カウンタとして使用する構成としてもよい。

【0226】

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

30

【0227】

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

【0228】

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

40

【0229】

具体的には、パターン 4A が現出した場合に、現在変動表示中の装飾図柄が確定表示された後（すなわち、現在変動表示中の装飾図柄に対応する第 1 特別図柄または第 2 特別図柄が確定表示された後）に特別遊技状態に移行する可能性が最も高くなるよう設定され、パターン 4D が現出した場合に、現在変動表示中の装飾図柄が確定表示された後に特別遊

50

技状態に遷移する可能性が最も低くなるよう設定されている。また、パターン 4 B およびパターン 4 C については、それぞれ、当該可能性が 2 番目および 3 番目に高くなるよう設定されている。

【0230】

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

【0231】

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

【0232】

時刻 t 8 または時刻 t 11 において開始されたバトル演出は、図 13 に示すように、時刻 t s において装飾図柄の変動表示が開始されてから所定時間後（図 13 に示す例では、90 秒後）のタイミングで、第 1 特別図柄抽選または第 2 特別図柄抽選の抽選結果に応じた図柄で中図柄が最終的に停止する（すなわち、装飾図柄が確定表示される）ことで終了する（時刻 t e）。

【0233】

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

【0234】

図 13 に示すように、時刻 t 7 において開始された第 3 操作可能期間において遊技者が押圧操作装置 261 に押込操作を行った場合、時刻 t 8 において第 3 操作可能期間が終了すると、示唆演出の 1 つである第 3 特別演出が副制御基板 940 の制御によって開始される。また、時刻 t 10 において開始された第 3 操作可能期間において遊技者が押圧操作装置 261 に押込操作を行った場合も同様に、時刻 t 11 において第 3 操作可能期間が終了すると第 3 特別演出が開始される。

【0235】

第 3 特別演出としては、図 16 に示すように、パターン 3 A と、パターン 3 B と、パターン 3 C との 3 種類が準備されており、これらの 3 種類の中から選択された 1 のパターンの第 3 特別演出が時刻 t 8 において開始される。なお、上述したように、時刻 t 8 または時刻 t 11 においては、バトル演出も開始されるが、第 3 特別演出はバトル演出より前方の画層に表示されるので、遊技者は、当該第 3 特別演出が終了するまでの間、装飾図柄表示装置 479 の画面に当該第 3 特別演出を見ることになる。

【0236】

パターン 3 A は、「○○○マンが来た！」との文字 614 A と、装飾図柄表示装置 479 の画面の周囲を囲う赤色の枠 615 A とを含むパターンである。パターン 3 B は、「格闘家が来た！」との文字 614 B と、装飾図柄表示装置 479 の画面の周囲を囲う黄色の

10

20

30

40

50

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

【0 2 3 7】

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

10

【0 2 3 8】

第 3 特別演出選択カウンタは、所定時間毎 (例えば、4 ミリ秒毎) に更新され、更新タイミングにおいて、当該カウンタの値が、規定最大値 (例えば、「9 9」) と異なる値である場合には、現在値より「1」だけ大きい値に変更され、当該カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値 («0») に変更される。なお、上述した第 1 特別演出選択カウンタ、第 2 特別演出選択カウンタ、または、バトル演出選択カウンタの少なくとも 1 つと共通するカウンタを第 3 特別演出選択カウンタとして使用する構成としてもよい。

【0 2 3 9】

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

20

【0 2 4 0】

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

【0 2 4 1】

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

30

【0 2 4 2】

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

【0 2 4 3】

よって、第 3 特別演出が現出した場合、遊技者は、各パターンに含まれる文字を見ることが、特別遊技状態に対する期待度を認識する。つまり、遊技者は、パターン 3 A に含まれる「○○○マンが来た！」との文字 6 1 4 A を見た場合に、特別遊技状態に対する期待度を最も高くする一方で、パターン 3 C に含まれる「犬が来た！」との文字 6 1 4 C を見た場合に、特別遊技状態に対する期待度を最も低くする。

40

【0 2 4 4】

同様に、遊技者は、第 3 特別演出が現出した場合に、各パターンの枠部分を見ることが、特別遊技状態に対する期待度を認識する。つまり、遊技者は、枠 6 1 5 A が赤色であるパターン 3 A を見た場合に、特別遊技状態に対する期待度を最も高くする一方で、枠 6 1 5 C が青色であるパターン 3 C を見た場合に、特別遊技状態に対する期待度を最も低くす

50

る。

【0245】

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

【0246】

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

10

【0247】

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

20

【0248】

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

【0249】

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

30

【0250】

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

【0251】

まず、第1のパターンは、時刻t1で開始される第1操作可能期間において押圧操作装置261に対する押込操作を行うことで、時刻t2において第1特別演出を現出させ、時刻t5で開始される第2操作可能期間において押圧操作装置261に対する押込操作を行うことで、時刻t6において第2特別演出を現出させ、時刻t10で開始される第3操作可能期間において押圧操作装置261に対する押込操作を行うことで、時刻t11において第3特別演出およびバトル演出を現出させるパターンである。

40

【0252】

第2のパターンは、時刻t1で開始される第1操作可能期間において押圧操作装置261に対する押込操作を行うことで、時刻t2において第1特別演出を現出させ、時刻t5で開始される第2操作可能期間において押圧操作装置261に対する押込操作を行うことで、時刻t6において第2特別演出を現出させ、時刻t10で開始される第3操作可能期間において押圧操作装置261に対する押込操作を行わないことで、時刻t11において第3特別演出を現出させることなくバトル演出のみを現出させるパターンである。

50

【0253】

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

【0254】

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

10

【0255】

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

20

【0256】

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

【0257】

第7のパターンは、時刻 t_1 で開始される第1操作可能期間において押圧操作装置261に対する押込操作を行わないことで第2特別演出を現出させず、時刻 t_5 で開始される第2操作可能期間において押圧操作装置261に対する押込操作を行わないことで第2特別演出を現出させず、時刻 t_7 で開始される第3操作可能期間において押圧操作装置261に対する押込操作を行うことで、時刻 t_8 において第3特別演出およびバトル演出を現出させるパターンである。

30

【0258】

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

40

【0259】

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

【0260】

以上、複数回の操作可能期間が設けられた変動表示の一例として、変動表示時間が90秒であるスーパリーチを含む変動表示を例示したが、本実施形態のパチンコ機100においては、変動表示時間が90秒以外の長さのスーパリーチを含む変動表示においても

50

、同様に複数回の操作可能期間が設けられた構成とされる。なお、含まれるリーチ表示の種別にかかわらず、変動表示時間が所定時間より長い変動表示（リーチ表示を含む変動表示）に対し、複数回の操作可能期間が設けられている構成であってもよい。設けられる操作可能期間の数は、変動表示時間の長さに応じて異なってもよい。また、1回の変動表示に設けられる操作可能期間の数は1回であってもよい。

【0261】

なお、詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機100においては、図13に示したスーパーリーチを含む変動表示のような、複数の示唆演出が現出可能な変動表示が行われた後、遊技状態が特別遊技状態に遷移した場合、当該特別遊技状態に遷移する前に装飾図柄表示装置479において行われていた装飾図柄の変動表示を、当該変動表示中に現出可能な示唆演出を含めて復元できるよう構成される。

10

【0262】

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

20

【0263】

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

【0264】

＜特別遊技状態における示唆演出の復元＞

30

1回の変動表示が行われる間に複数の示唆演出が現出する構成においては、後で現出した示唆演出が、先に現出した示唆演出より特別遊技状態に遷移する可能性が低いものであった場合、遊技者が、現在実行中の変動表示から特別遊技状態に遷移することの期待を失って遊技に落胆する虞がある。遊技者は、そのような落胆を防ぐために、操作可能期間に押圧操作装置261を敢えて操作しないという選択をすることができる。

【0265】

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

40

【0266】

かかる事例に対し、本実施形態のパチンコ機100においては、特別遊技状態の期間中に、当該特別遊技状態に遷移する前に装飾図柄表示装置479において行われていた装飾図柄の変動表示を、当該変動表示中に現出可能な示唆演出を含めて復元できるよう構成される。

【0267】

以下、図17を参照して、当該構成について説明する。図17(a)は、特別遊技状態において、当該特別遊技状態に遷移する前に行われていた装飾図柄の変動表示を復元するか否かを遊技者が選択可能な画面の一例を示す画面図である。図17(b)は、特別遊技状態において装飾図柄の変動表示が復元された場合に表示される画面の一例を示す画面図

50

である。

【0268】

本実施形態のパチンコ機100においては、図13に示したスーパーリーチを含む変動表示のような、複数の示唆演出が現出可能な変動表示が行われた後、遊技状態が特別遊技状態に遷移した場合、当該特別遊技状態に実行される複数回のラウンド（例えば、16ラウンド）のうち、所定のラウンド（例えば、3回目のラウンド）が開始されると、当該特別遊技状態に遷移する前に行われていた装飾図柄の変動表示を復元するか否かを遊技者が選択可能な画面（以下において「復元選択画面」とも称す）として、図17（a）に示すような画面が装飾図柄表示装置479に表示される。

【0269】

復元選択画面は、図17（a）に示すように、当該特別遊技状態に遷移する前に行われていた装飾図柄の変動表示を復元可能であることを遊技者に報せる文字621と、装飾図柄の変動表示を復元するために押圧操作装置261に対する押込操作が可能であることを遊技者に想起させる画像622とが、特別遊技状態における現在のラウンド数を遊技者に報せるラウンド数表示631を含む特別遊技状態画面に表示された画面として構成される。

【0270】

文字621および画像622は、特別遊技状態において所定のラウンド（例えば、3回目のラウンド）が開始されるタイミングで特別遊技状態画面に表示され、表示が開始されてから所定時間後（例えば、5秒後）に消去される。つまり、復元選択画面は、特別遊技状態において所定のラウンドが開始されてから、5秒などの所定時間が経過するまでの期間に亘り装飾図柄表示装置479に表示される。なお、文字621および画像622の表示に係る各表示データは、副制御基板940のROM（図示せず）に準備されており、副制御基板940によって表示および消去の制御がされる。

【0271】

復元選択画面が表示される期間において遊技者が押圧操作装置261に押込操作を行った場合、副制御基板940は、実行中の特別遊技状態に遷移する前に行われていた装飾図柄の変動表示に関してRAMの所定領域に記憶した各情報（すなわち、装飾図柄の変動表示前の停止図柄、装飾図柄の確定表示の停止図柄、および各演出抽選の抽選結果）に基づき、当該装飾図柄の変動表示を、その変動表示中に現出可能な示唆演出を含めて復元する。

【0272】

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

【0273】

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

【0274】

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

【0275】

一方、第3操作可能期間に押圧操作装置261が操作されない場合には、記憶されたバトル演出抽選の抽選結果に応じたバトル演出が表示され、押圧操作装置261が操作され

10

20

30

40

50

た場合と同様、実行中の変動表示の変動表示時間が経過したタイミングで、中図柄が「7」で最終的に停止する。

【0276】

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

【0277】

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

10

【0278】

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

20

【0279】

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

【0280】

ここで、装飾図柄の変動表示の復元は、必ずしも変動表示の開始から終了までの全期間を復元するものとする必要はなく、変動表示における一部を復元してもよいし、始動入賞が発生してから大当りの当選に対応する変動表示が実行されるまでの複数回の変動表示が実行される期間を復元可能としてもよいし、遊技者が復元する時期を選択可能にしてもよい。

30

【0281】

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

40

【0282】

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

【0283】

<保留満タン演出>

本実施形態のパチンコ機100においては、第1特別図柄に係る単位遊技の権利の保留

50

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

【0284】

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

10

【0285】

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

20

【0286】

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

30

【0287】

保留満タン演出を現出させるか否かの抽選（以下において「保留満タン演出抽選」とも称す）は、副制御基板940による制御によって行われる。具体的に、保留満タン演出抽選は、副制御基板940が、第1特別図柄および第2特別図柄に対する各保留回数がいずれも最大回数に達した場合に、副制御基板940に設けられた保留満タン演出カウンタ（RAMの一部の領域）の値を取得し、当該保留満タン演出カウンタの値に対し、副制御基板940のROMに準備された保留満タン演出選択テーブルを参照することによって行われる。

【0288】

主制御基板920は、各特別図柄に対する保留回数が増える毎に所定のタイミングで保留回数に係る情報を副制御基板940に通知する。副制御基板940は、主制御基板920から通知された情報に基づき、第1特別図柄および第2特別図柄に対する各保留回数がいずれも最大回数に達したか否かを判断することができる。

40

【0289】

なお、主制御基板920は、例えば、各特別図柄の始動入賞が生じたことで当該特別図柄に対する保留回数が増えたタイミングで、各特別図柄の保留回数に係る情報を含む所定のコマンド（以下において、このコマンドを「保留コマンド」とも称す）を副制御基板940に送信することで、保留回数に係る情報を副制御基板940に通知する。また、主制御基板920は、例えば、主制御基板920が変動パターンコマンドを送信するタイミン

50

グ（すなわち、特別図柄に対する保留回数が減るタイミング）で、保留回数に係る情報を含む変動パターンコマンドを副制御基板 940 に送信することで、保留回数に係る情報を副制御基板 940 に通知する。

【0290】

保留コマンドは、各特別図柄の保留回数に係る情報とともに、各特別図柄抽選（第1特別図柄抽選または第2特別図柄抽選）の抽選結果に係る情報を含む。副制御基板 940 は、主制御基板 920 から保留コマンドを受信した場合に、特別図柄抽選の抽選結果に係る情報を、当該保留コマンドの受信順（すなわち、始動入賞が生じた順）に関連付けて RAM の所定領域に記憶し、その後、対応する保留が消化された（すなわち、保留されていた単位遊技が実行された）場合に当該情報を消去する。副制御基板 940 は、RAM に記憶される当該情報に基づき、第1特別図柄および第2特別図柄に対する保留の中に、特別図柄抽選に当選している保留が含まれているか否かを判断できる。

10

【0291】

保留満タン演出カウンタは、所定時間毎（例えば、4ms（ミリ秒）毎）に更新され、更新タイミングにおいて、当該カウンタの値が、規定最大値（例えば、「99」）と異なる値である場合には、現在値より「1」だけ大きい値に変更され、当該カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「0」）に変更される。

【0292】

保留満タン演出選択テーブルとしては、最大回数分の保留の中に特別図柄抽選に当選している保留が含まれる場合に参照する第1テーブルと、最大回数分の保留の中に特別図柄抽選に当選している保留が含まれない場合に参照する第2テーブルとが準備されている。第1テーブルは、予め決められた確率（例えば、図18に示す例のように80%の確率）で保留満タン演出の現出が選択されるよう設定される。第2テーブルもまた、予め決められた確率（例えば、図18に示す例のように10%の確率）で保留満タン演出の現出が選択されるよう設定される。

20

【0293】

副制御基板 940 は、保留満タン演出抽選において保留満タン演出の現出が選択された場合、保留満タン演出を実行する。

【0294】

なお、本実施形態のパチンコ機 100 においては、副制御基板 940 が、第1特別図柄および第2特別図柄に対する各保留回数がいずれも最大回数に達した場合に保留満タン演出抽選を行う構成としたが、主制御基板 920 が、第1特別図柄および第2特別図柄に対する各保留回数がいずれも最大回数に達した場合に、副制御基板 940 が行う保留満タン演出抽選と同様の保留満タン演出抽選を行う構成としてもよい。かかる構成においては、主制御基板 920 は、保留満タン演出抽選において保留満タン演出の現出が選択された場合に、その旨を報せる情報を副制御基板 940 に通知し、副制御基板 940 は、当該情報を主制御基板 920 から受信した場合に保留満タン演出を実行する。

30

【0295】

次に、以上説明した本実施形態のパチンコ機 100 の作用及び効果を説明する。

【0296】

本実施形態のパチンコ機 100 においては、特別遊技状態の期間中に、当該特別遊技状態に遷移する前に装飾図柄表示装置 479 において行われていた装飾図柄の変動表示を、当該変動表示中に押圧操作装置 261 を操作することで現出させることができる示唆演出（第1特別演出、第2特別演出、第3特別演出）を含めて復元できるよう構成される。

40

【0297】

そのため、装飾図柄の変動表示の期間中、遊技者が、示唆演出を現出させるために設けられている操作可能期間において押圧操作装置 261 の操作を意図的に行わなかった場合であっても、当該遊技者は、押圧操作装置 261 の操作を行わなかったことを見ることのなかった示唆演出を後で復元して見ることができる。

【0298】

50

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

【0299】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、第1特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数と第2特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数とがいずれも最大回数に達した場合に、保留満タン演出が所定条件で装飾図柄表示装置479に現出する構成とされている。よって、遊技者は、各特別図柄に対する保留回数を増やすという目的を持つことになるので、遊技意欲が向上する。

【0300】

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

【0301】

ここで、保留満タン演出の抽選結果を、遊技者に対して、第1特別図柄及び第2特別図柄に係る変動表示とは別の変動表示によって遊技者に示唆する構成としてもよく、例えば、保留満タン演出の抽選が実行される契機となる保留回数が上限に達したタイミングで、装飾図柄表示装置479の表示領域の一部（例えば、右上角部）に正面視円形状で周方向に「当たり」と「ハズレ」の表示が付された扇形の領域が順に並べられたルーレットを表示し、各領域のいずれかが順に明るく点灯して表示されるルーレット演出による変動表示を実行し、保留満タン演出の抽選結果に対応して、最後に、「当たり」又は「ハズレ」の領域で点灯部分が停止する演出を実行し、その後に、保留満タン演出が実行されるようにしてもよい。これにより、保留満タン演出が実行される可能性のある状況であることを遊技者に判り易く示すことができる。

【0302】

<第2実施形態>

次に、図19を参照して、第2実施形態について説明する。第2実施形態のパチンコ機100においては、1回の変動表示が行われる間に現出可能な複数の示唆演出のうち、2回目以降の示唆演出の実行を遊技者がキャンセルできる機能（以下、この機能を「示唆演出キャンセル機能」とも称す）を備えている。なお、以下の説明において、上述した第1実施形態における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。

【0303】

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

【0304】

図19に示すように、時刻t1から時刻t2までの第1操作可能期間において遊技者が押圧操作装置261を操作したことで、時刻t2から時刻t3の期間で第1特別演出が行われた場合、時刻t3において第1特別演出が終了した後、時刻ta1（例えば、第1特別演出が終了してから1秒後）において第1キャンセル可能期間が開始される。当該第1キャンセル可能期間は、時刻ta1から所定時間後（例えば、3秒後）の時刻ta2において終了する。

【0305】

なお、第1キャンセル可能期間は、第2操作可能期間が開始される前までの期間に設けられていればよい。よって、例えば、第1特別演出が終了する時刻t3において第1キャンセル可能期間が開始される構成であってもよいし、左図柄が停止する時刻t4に第1キ

10

20

30

40

50

キャンセル期間が終了する構成であってもよい。

【0306】

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

【0307】

第1キャンセル期間において遊技者が押圧操作装置261に押込操作を行った場合、第2操作可能期間および第3操作可能期間が発生せず、時刻t7において右図柄がリーチ表示となるよう停止すると、非バトル演出が副制御基板940の制御によって開始される。

10

【0308】

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

【0309】

図19に示すように、第2操作可能期間は、第1キャンセル期間において遊技者が押圧操作装置261を操作しないことを条件として、時刻t5において開始される。時刻t5から時刻t6までの第2操作可能期間において遊技者が押圧操作装置261を操作したことで、時刻t6から時刻t10の期間で第2特別演出が行われた場合には、当該第2特別演出の実行期間内の時刻ta3（例えば、第2特別演出が終了する5秒前）において第2キャンセル可能期間が開始される。当該第2キャンセル可能期間は、時刻ta3から所定時間後（例えば、3秒後）の時刻ta4において終了する。

20

【0310】

なお、第2キャンセル可能期間は、第3操作可能期間が開始される前までの期間に設けられていればよい。よって、例えば、第2特別演出が開始する時刻t6において第2キャンセル可能期間が開始される構成であってもよいし、右図柄が停止する（または、当該第2特別演出が終了する）時刻t10に第2キャンセル期間が終了する構成であってもよい。

30

【0311】

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

【0312】

第2キャンセル期間において遊技者が押圧操作装置261に押込操作を行った場合、第3操作可能期間が発生せず、時刻t10において右図柄がリーチ表示となるよう停止すると、第1キャンセル期間において遊技者が押圧操作装置261に押込操作を行った場合と同様の非バトル演出が副制御基板940の制御によって開始される。

40

【0313】

なお、第2キャンセル期間において遊技者が押圧操作装置261を操作したことで時刻t10において開始される非バトル演出の演出時間は、第2特別演出がパターン2Dであった場合を除き、第1キャンセル期間において遊技者が押圧操作装置261を操作したことで時刻t7において開始されるバトル演出より短い。

【0314】

第2キャンセル期間において遊技者が押圧操作装置261を操作したことで時刻t10において開始されるバトル演出の表示データもまた、第1キャンセル期間において遊技者が押圧操作装置261を操作したことで時刻t7において開始されるバトル演出の表示デ

50

ータと同様、副制御基板 940 の ROM に準備されている。

【0315】

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

【0316】

次に、以上説明した本実施形態のパチンコ機 100 の作用及び効果を説明する。

【0317】

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

【0318】

< 第 3 実施形態 >

次に、図 20 を参照して、第 3 実施形態について説明する。第 3 実施形態のパチンコ機 100 においては、装飾図柄の変動表示中に発生する操作可能期間において押圧操作装置 261 を操作した場合には、所定の示唆演出が自機であるパチンコ機 100 の装飾図柄表示装置 479 に表示される一方で、当該操作可能期間において選択操作装置 263 を操作した場合には、所定の示唆演出が他のパチンコ機 100 の装飾図柄表示装置 479 に表示されるよう構成される。なお、以下の説明において、上述した第 1 実施形態における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。

【0319】

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

【0320】

図 20 に示すように、パチンコ機 100 A は、LAN 651 を介してパチンコ機 100 B と通信可能に接続される。なお、パチンコ機 100 A とパチンコ機 100 B との接続は、LAN 651 に限らず、ケーブルなどで直接接続されていても、Bluetooth（登録商標）などの各種規格による無線接続であってもよい。

【0321】

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

【0322】

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

【0323】

一方、パチンコ機 100 A において発生した操作可能期間において遊技者が選択操作装

10

20

30

40

50

置 2 6 3 に対して所定方向（例えば、右方向）の方向操作を行った場合には、当該操作可能期間に対応する示唆演出に関する情報を、L A N 6 5 1 を介して、通信相手として予め決められているパチンコ機 1 0 0 B に送信する。

【0 3 2 4】

パチンコ機 1 0 0 A がパチンコ機 1 0 0 B に送信する情報（当該操作可能期間に対応する示唆演出に関する情報）は、当該示唆演出として選択されたパターン（例えば、第 1 実施形態における第 1 特別演出抽選により選択された第 1 特別演出のパターン）を示す情報を含む。パチンコ機 1 0 0 B への情報の送信は、パチンコ機 1 0 0 A の副制御基板 9 4 0 の制御によって行われる。

【0 3 2 5】

パチンコ機 1 0 0 B は、パチンコ機 1 0 0 A から当該情報を受信した場合、受信した情報に基づき、パチンコ機 1 0 0 A において選択されたパターンの示唆演出、すなわち、操作可能期間において遊技者が押圧操作装置 2 6 1 を押込操作した場合にパチンコ機 1 0 0 A の装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示される示唆演出（例えば、第 1 実施形態における第 1 特別演出）を、パチンコ機 1 0 0 B の装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示する。パチンコ機 1 0 0 B における当該表示制御は、パチンコ機 1 0 0 B の副制御基板 9 4 0 の制御によって行われる。

【0 3 2 6】

つまり、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 A においては、装飾図柄の変動表示中に発生した操作可能期間中に遊技者が押圧操作装置 2 6 1 を押込操作した場合には、当該操作可能期間に対応する示唆演出を自機であるパチンコ機 1 0 0 A の装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示することができ、当該操作可能期間中に遊技者が選択操作装置 2 6 3 に対して所定の方向操作を行った場合には、当該操作可能期間に対応する示唆演出を他のパチンコ機であるパチンコ機 1 0 0 B の装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示することができる。

【0 3 2 7】

なお、パチンコ機 1 0 0 B は、パチンコ機 1 0 0 A から受信した情報に基づいて示唆演出をパチンコ機 1 0 0 B の装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示する際、パチンコ機 1 0 0 B の副制御基板 9 4 0 の制御によって、パチンコ機 1 0 0 B の遊技に基づいてパチンコ機 1 0 0 B の装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示されていた画面（例えば、変動表示が行われている画面）の縮小画面を、当該装飾図柄表示装置 4 7 9 の所定の領域（例えば、画面の右下部分）に表示する。

【0 3 2 8】

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

【0 3 2 9】

本実施形態のパチンコ機 1 0 0 A においては、装飾図柄の変動表示中に発生する操作可能期間において押圧操作装置 2 6 1 を操作した場合、自機であるパチンコ機 1 0 0 A の装飾図柄表示装置 4 7 9 に示唆演出が表示され、その一方で、当該操作可能期間において選択操作装置 2 6 3 を操作した場合には、他のパチンコ機 1 0 0 B の装飾図柄表示装置 4 7 9 に示唆演出が表示される。

【0 3 3 0】

このように、操作可能期間において押圧操作装置 2 6 1 を操作するか選択操作装置 2 6 3 を操作するかで、示唆演出の表示位置を変えることができるので、示唆演出を遊技者の操作に応じて表示させる遊技に多様性を持たせることが可能となり、その興趣を向上させることができる。

【0 3 3 1】

特に、操作可能期間において選択操作装置 2 6 3 を操作した場合、示唆演出が他のパチンコ機 1 0 0 B の装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示されるので、当該示唆演出を他のパチンコ機 1 0 0 B で遊技をする他の遊技者と共に見ることができ、一人で遊技を行う場合とは異なる興趣を得ることができる。

【0 3 3 2】

＜第４実施形態＞

次に、図２１を参照して、第４実施形態について説明する。第４実施形態のパチンコ機１００においては、装飾図柄の変動表示中に発生する操作可能期間において押圧操作装置２６１でなく選択操作装置２６３を操作した場合には、所定の示唆演出が装飾図柄表示装置４７９における装飾図柄の変動表示が表示される領域とは別の領域に表示されるよう構成される。なお、以下の説明において、上述した第１実施形態における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。

【０３３３】

図２１は、装飾図柄の変動表示中に発生する操作可能期間に選択操作装置２６３を操作した場合における装飾図柄表示装置４７９の表示内容の一例を示す画面図である。パチンコ機１００において装飾図柄の変動表示中に操作可能期間（例えば、第１実施形態における第１操作可能期間）が発生した場合に、当該操作可能期間において遊技者が押圧操作装置２６１を押込操作した場合には、当該操作可能期間に対応する示唆演出（例えば、第１実施形態における第１特別演出）が装飾図柄表示装置４７９の画面全体に表示される。

10

【０３３４】

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

20

【０３３５】

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

【０３３６】

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

【０３３７】

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

30

【０３３８】

次に、以上説明した本実施形態のパチンコ機１００の作用及び効果を説明する。

【０３３９】

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

【０３４０】

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

40

【０３４１】

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

【０３４２】

50

＜第5実施形態＞

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

【0343】

これに対し、第5実施形態のパチンコ機100においては、第1特別図柄および第2特別図柄に係る各単位遊技の権利の保留回数がいずれも最大回数（保留回数の上限）に達した場合に、その到達が所定期間内における何回目の到達であるかに応じて保留満タン演出の現出確率が異なるよう構成される。なお、以下の説明において、上述した第1実施形態における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。

10

【0344】

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

【0345】

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

20

【0346】

ここで、第1特別図柄および第2特別図柄に対する各保留回数が所定期間中に複数回にわたって上限に達した場合に、保留満タン演出の現出確率を異ならせるだけでなく、演出内容も異ならせる構成としてもよい。予め定めた複数回にわたって所定期間中に保留満タン演出の現出が選択された場合に遊技者に特典が付与されるようにしてもよく、その特典として、例えば、所定期間中に複数回にわたって保留満タン演出の現出が選択された場合に限って回数毎に異なるキャラクタを用いた演出によって保留満タン演出を実行するようにしてもよいし、又は、所定期間中に複数回にわたって保留満タン演出の現出が選択された場合には、その後の特別遊技状態中において上記した装飾図柄の変動表示の復元を可能とし、所定期間中に保留満タン演出の現出が選択される回数が多いほど復元可能な回数が増加するようにしてもよい。これにより、一旦、保留満タン演出の現出が選択されて、保留満タン演出が実行された場合であっても、所定期間中に再度保留回数が上限に達するように遊技者に遊技を継続させる意欲を抱かせることができ、遊技者が保留満タン演出に見入ってしまうと遊技を中断して遊技機の稼働が低下してしまう事態を抑制することができる。

30

【0347】

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

40

【0348】

なお、上記始点から、第1または第2特別図柄に係る単位遊技が、当該最大回数より多い又は少ない所定回数だけ行われるまでの期間を保留回数監視期間としてもよいし、上記始点から、予め決められた時間が経過するまでの期間を保留回数監視期間としてもよい。また、保留回数監視期間の始点としては、第1特別図柄および第2特別図柄に対する各保留回数がいずれも最大回数に達した時点に限らず、予め決められた時刻（例えば、毎時0分など）であってもよく、遊技者が所定の方法で指示した時点であってもよい。

50

【0349】

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

【0350】

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

10

【0351】

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

【0352】

20

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

【0353】

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

30

【0354】

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

【0355】

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

40

【0356】

なお、本実施形態のパチンコ機100においては、副制御基板940が保留満タン演出抽選を行う構成としたが、主制御基板920が、副制御基板940が行う保留満タン演出抽選と同様の保留満タン演出抽選を行う構成としてもよい。かかる構成においては、主制御基板920は、保留満タン演出抽選において保留満タン演出の現出が選択された場合に、その旨を報せる情報を副制御基板940に通知し、副制御基板940は、当該情報を主制御基板920から受信した場合に保留満タン演出を実行する。

【0357】

50

次に、以上説明した本実施形態のパチンコ機１００の作用及び効果を説明する。

【０３５８】

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

【０３５９】

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

【０３６０】

<第６実施形態>

次に、図２３を参照して、第６実施形態について説明する。第６実施形態のパチンコ機１００においては、第１特別図柄および第２特別図柄に係る各単位遊技の権利の保留回数を増やし易く（保留を貯め易く）構成される。なお、以下の説明において、上述した第１実施形態における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。

【０３６１】

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

【０３６２】

これに対し、本実施形態のパチンコ機１００においては、装飾図柄表示装置４７９において実行する装飾図柄の変動表示としてリーチ表示を含む変動表示が選択されている場合（すなわち、副制御基板９４０が、主制御基板９２０からリーチ表示を含む変動表示に対応する変動パターンコマンドを受信した場合）に、第１特別図柄または第２特別図柄に対する保留の中に特別図柄抽選に当選している保留がある場合には、所定の確率で、選択された変動表示と同じ変動表示時間（変動時間）の、リーチ表示を含まない変動表示（すなわち、完全ハズレ変動表示）を複数回分含む変動表示が実行されるよう構成される。

【０３６３】

例えば、図２３（ａ）は、リーチ表示を含む変動表示の一例を示すタイムチャートである。この例において、当該変動表示の変動表示時間は６０秒である。遊技者は、リーチ表示を含む変動表示において、右図柄が停止してリーチ表示が発生すると、その後中図柄が停止するまでの比較的長い期間において遊技球の発射を止めてしまう傾向にある。

【０３６４】

一方、図２３（ｂ）は、完全ハズレ変動表示の一例を示すタイムチャートである。リーチ表示を含む変動表示の変動表示時間は、完全ハズレ変動表示の変動表示時間より長く構成される。この例において、当該変動表示の変動表示時間は２０秒である。

【０３６５】

図２３（ｃ）は、変動表示時間が２０秒である完全ハズレ変動表示から構成される、変動表示時間が６０秒である変動表示を示すタイムチャートである。図２３（ｃ）に示すように、図２３（ｂ）に示す完全ハズレ変動表示を３回繰り返すことで、図２３（ａ）に示すリーチ表示を含む変動表示と同じ変動表示時間（すなわち、６０秒）の変動表示が構成される。

【０３６６】

なお、副制御基板９４０のＲＯＭに予め準備されているリーチ表示を含む変動表示の各

10

20

30

40

50

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

【0367】

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

10

【0368】

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

【0369】

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

20

【0370】

選択カウンタは、所定時間毎（例えば、4ms（ミリ秒）毎）に更新され、更新タイミングにおいて、当該カウンタの値が、規定最大値（例えば、「99」）と異なる値である場合には、現在値より「1」だけ大きい値に変更され、当該カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「0」）に変更される。

【0371】

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

30

【0372】

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

40

【0373】

なお、主制御基板920から受信したリーチ変動パターンが示す変動表示が、その後に特別遊技状態を発生する（すなわち、特別図柄抽選に当選している）場合、副制御基板940は、完全ハズレ変動表示の組み合わせからなる変動表示における停止図柄（確定表示）が大当たり図柄となるよう制御する。

【0374】

図23においては、リーチ表示を含む変動表示の変動表示時間が、完全ハズレ変動表示

50

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

【0375】

次に、以上説明した本実施形態のパチンコ機 100 の作用及び効果を説明する。

【0376】

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

10

【0377】

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

20

【0378】

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

30

【0379】

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

【0380】

<第 7 実施形態>

40

次に、図 24 から図 29 を参照して、第 7 実施形態について説明する。第 1 実施形態に係るパチンコ機 100 においては、装飾図柄表示装置 479 の画面に装飾図柄を表示（変動表示、停止表示）する構成としたが、第 7 実施形態に係るパチンコ機 100 においては、各外周面に装飾図柄が描かれた円筒状のリール 711L、711M、711R を並べて設け、これらリール 711L、711M、711R を各々回動させることで装飾図柄を変動表示させる。なお、以下の説明において、第 1 実施形態から第 6 実施形態における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。

【0381】

まず、図 24 および図 25 を参照して、本実施形態の遊技盤 400X における構造的構成について説明する。図 24 は、第 7 実施形態に係るパチンコ機 100 における遊技盤 4

50

00Xの正面図である、また、図25(a)は、リール装置710の正面図であり、図25(b)は、中リール711Mの正面図である。

【0382】

遊技盤400Xもまた、遊技盤400と同様、外レール402と内レール403とによって基体401の前面側に略円形状に形成された遊技領域を備えており、発射装置330から発射された遊技球が戻り球防止機構404を超えて遊技領域に進入した場合には、当該遊技球は遊技領域内を自重により落下しながら移動(流下)する。

【0383】

図24に示すように、遊技盤400Xには、釘411や風車412等の流下変化部材や、基体401の概ね中央に配置された中央構造体420などが遊技盤400と同様に設けられており、中央構造体420に対して下側に配置された上側始動入賞装置1431、上側始動入賞装置1431に対して下側に配置された下側始動入賞装置1432、下側始動入賞装置1432に対して下側に配置された大入賞装置1434、および、中央構造体420の左右両側に配置された始動装置1436A、1436Bとが設けられている。ここで、上側始動入賞装置1431は、中始動入賞装置431と同様、2つの入賞装置(具体的には、左側始動入賞装置1431A及び右側始動入賞装置1431B)が一体化された入賞装置である。

【0384】

遊技盤400には、上記した左右の始動入賞装置1431A、1431B、下側始動入賞装置1432、および左右の始動装置1436A、1436Bにそれぞれ対応して遊技球の通過を検出する検出手段としてのスイッチ(図示せず)が複数設けられており、各スイッチに対応した所定領域への遊技球の進入が検出可能とされている。

【0385】

具体的に、左側始動入賞装置1431Aに進入した遊技球を検出する左側始動入賞スイッチ、右側始動入賞装置1431Bに進入した遊技球を検出する右側始動入賞スイッチ、下側始動入賞装置1432に進入した遊技球を検出する下側始動入賞スイッチ、大入賞装置1434に進入した遊技球を検出する大入賞スイッチ、左側始動装置1436Aに進入した遊技球を検出する左側始動スイッチ、および右側始動装置1436Bに進入した遊技球を検出する右側始動スイッチが遊技盤400に設置されている。これらの各スイッチは、一般入賞装置439A、439Bに進入した遊技球を各々検出する一般入賞スイッチ449A、449B(図10参照)と同様、主制御基板920に接続されている。

【0386】

なお、以下においては、便宜上、上記の左側始動入賞スイッチ、右側始動入賞スイッチ、下側始動入賞スイッチ、大入賞スイッチ、左側始動スイッチ、および右側始動スイッチを、それぞれ「左側始動入賞スイッチ1441A」、「右側始動入賞スイッチ1441B」、「下側始動入賞スイッチ1442」、「大入賞スイッチ1444」、「左側始動スイッチ1446A」、および「右側始動スイッチ1446B」とも称す。

【0387】

左側始動入賞装置1431A、右側始動入賞装置1431B、下側始動入賞装置1432、および大入賞装置1434における遊技球の入口部分は入賞口を構成し、各入賞口に進入した遊技球は基体401に形成された貫通孔を通して基体401の背面側に形成された回収排出通路(図示せず)に案内される。その一方で、各入賞装置に進入しなかった遊技球は、排出口401Aを通して回収排出通路へ案内される。いずれかの入賞装置に遊技球が進入した場合には、入賞装置の種類に応じた所定の個数の遊技球が払出装置540(図8及び図9参照)から払い出される。上記各入賞装置に対し、左側始動装置1436Aおよび右側始動装置1436Bにおける遊技球の入口部分は入球口を構成し、各入球口に進入した遊技球は遊技領域に放出される。

【0388】

左側始動入賞装置1431Aは、左側中始動入賞装置431Aと同様、第1特別図柄に係る始動装置であり、右側始動入賞装置1431Bは、右側中始動入賞装置431Bと同

様、第2特別図柄に係る始動装置である。つまり、上側始動入賞装置1431は、第1特別図柄に係る始動装置、及び、第2特別図柄に係る始動装置としての2つの機能を有する入賞装置である。

【0389】

上側始動入賞装置1431は、入口1611から進入した遊技球を左側始動入賞装置1431Aまたは右側始動入賞装置1431Bのいずれかに振り分ける振分部（図示せず）を備える。当該振分部は、基体401の裏面側に設けられており、入口1611から進入した遊技球は、図示されない通路によって基体401の裏面側へと案内され、当該振分部による振り分けに供される。

【0390】

上側始動入賞装置1431の振分部は、振分部620と同様、遊技球が入口1611から進入する毎に、遊技球の振り分け先となる入賞装置1431A、1431Bが交互に切り替えられるよう構成される。これにより、上側始動入賞装置1431に進入した遊技球は、基本的に、左側始動入賞装置1431Aまたは右側始動入賞装置1431Bへと交互に進入する。

【0391】

上側始動入賞装置1431は、入口1611への進入確率が変わらないよう構成される。その一方で、上側始動入賞装置1431は、入口1611から進入した遊技球の一部を、左右いずれの始動入賞装置1431A、1431Bに進入させることなく、非常に低確率で所定位置に形成された排出口から回収排出通路（図示せず）へと排出する機能を有する。つまり、入口1611を経て上側始動入賞装置1431に進入した遊技球の一部は、左右の始動入賞装置1431A、1431Bのいずれにも進入することなく、回収排出通路へと排出される。なお、入口1611から進入した遊技球が、始動入賞装置1431A、1431Bに進入することなく、回収排出通路へと排出される確率は、例えば、1/100程度であり、好ましくは、1/1000程度であってもよい。

【0392】

下側始動入賞装置1432は、右始動入賞装置432と同様、第2特別図柄に係る始動装置である。下側始動入賞装置1432は、右始動入賞装置432と同様、その内部への遊技球の進入確率を変化させる機構を有している。なお、遊技球の進入確率を変化させる機構は、下側始動入賞装置1432のみに設ける必要はなく、それに代えて、又は、それに加えて、上側始動入賞装置1431などの他の入賞装置の1または複数に設けても良い。また、遊技球の進入確率を変化させる機構は、電氣的に駆動されるソレノイド等の駆動手段により構成しても良いし、所定領域へ入球した遊技球の自重により動作する機構に代表される機械的に動作する機構により構成しても良い。

【0393】

下側始動入賞装置1432は、右始動入賞装置432と同様、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入確率を変化させる進入規制機構1452と、進入規制機構1452を駆動する進入規制ソレノイド（図示せず）とを備えている。進入規制機構1452を駆動する進入規制ソレノイドは、右進入規制ソレノイド462（図10参照）と同様、主制御基板920に接続されている。なお、以下においては、進入規制機構1452を駆動する上記の進入規制ソレノイドを、便宜上、「進入規制ソレノイド1462」とも称す。

【0394】

進入規制機構1452は、進入規制ソレノイド1462によって駆動される2つの可動片を備えており、進入規制機構1452が進入禁止姿勢である場合には、2つの可動片が進入口（入賞口）を狭窄する（又は閉鎖する）配置をとることによって遊技球は下側始動入賞装置1432に進入できないが、進入規制機構1452が進入許容姿勢である場合には、2つの可動片がそれらの先端部の間隔が拡大するような配置をとることによって遊技球は下側始動入賞装置1432に進入できるようになる。

【0395】

進入規制機構 1 4 5 2 は、普通図柄に係る左右の始動装置 1 4 3 6 A、1 4 3 6 B へ進入した遊技球が始動スイッチ 1 4 4 6 で検出されることに基づく抽選（以下において「普通図柄抽選」とも称す）で当選した場合に、進入規制ソレノイド 1 4 6 2 による駆動に応じて所定の回数及び所定の時間だけ進入許容姿勢に移行する。

【0 3 9 6】

大入賞装置 1 4 3 4 は、上大入賞装置 4 3 4 と同様、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入を規制する進入規制機構 1 4 5 4 と、進入規制機構 1 4 5 4 の姿勢を変化させる進入規制ソレノイド（図示せず）とを備えている。なお、進入規制機構 1 4 5 4 の姿勢を変化させる進入規制ソレノイドは、上進入規制ソレノイド 4 6 4（図 1 0 参照）と同様、主制御基板 9 2 0 に接続されている。なお、以下に

10

【0 3 9 7】

進入規制機構 1 4 5 4 は、大入賞装置 1 4 3 4 の前面側に配置されて進入規制ソレノイド 1 4 6 4 によって駆動される板状の可動片を備えており、進入規制機構 1 4 5 4 が進入禁止姿勢である場合には、当該可動片が進入口（入賞口）を閉鎖することによって遊技球は大入賞装置 1 4 3 4 に進入できないが、進入規制機構 1 4 5 4 が進入許容姿勢である場合には、当該可動片が下辺を軸として前方に押し倒されて進入口を開放することによって遊技球は大入賞装置 1 4 3 4 に進入できるようになる。

【0 3 9 8】

20

大入賞装置 1 4 3 4 は、大当りの抽選に当選した場合に遊技球が進入可能となる。具体的には、第 1 特別図柄に係る左側始動入賞装置 1 4 3 1 A へ進入した遊技球が左側始動入賞スイッチ 1 4 4 1 A で検出されることに基づく抽選（つまり、第 1 特別図柄抽選）に当選した場合、又は、第 2 特別図柄に係る右側始動入賞装置 1 4 3 1 B 若しくは下側始動入賞装置 1 4 3 2 へ進入した遊技球が右側始動入賞スイッチ 1 4 4 1 B 若しくは下側始動入賞スイッチ 1 4 4 2 で検出されることに基づく抽選（つまり、第 2 特別図柄抽選）に当選した場合に、大入賞装置 1 4 3 4 の進入規制ソレノイド 1 4 6 4 が作動する。この作動によって所定の回数に亘り所定の時間だけ進入規制機構 1 4 5 4 が進入許容姿勢をとる。

【0 3 9 9】

また、図 2 4 に示すように、遊技盤 4 0 0 には、装飾図柄表示装置 4 7 9 に代えて装飾図柄を表示（変動表示、停止表示）する装置として、リール装置 7 1 0 が中央構造体 4 2 0 の開口内に設けられている。リール装置 7 1 0 は、遊技盤 4 0 0 の裏面側に配置された板状の基体 7 0 1 に取り付けられている。

30

【0 4 0 0】

リール装置 7 1 0 は、図 2 5（a）に示すように、左右方向に並べて配置された 3 つの回動体、すなわち、円筒状に形成された左リール 7 1 1 L、中リール 7 1 1 M、および右リール（右図柄列）7 1 1 R を備える。なお、左リール 7 1 1 L は、左図柄列を構成し、中リール 7 1 1 M は、中図柄列を構成し、右リール 7 1 1 R は、右図柄列を構成する。

【0 4 0 1】

各リール 7 1 1 L、7 1 1 M、7 1 1 R は、その中心軸線が当該リール 7 1 1 L、7 1 1 M、7 1 1 R の回転軸線となるように回転可能に支持されている。各リール 7 1 1 L、7 1 1 M、7 1 1 R の回転軸線は略水平方向に延びる同一軸線上に配設されている。

40

【0 4 0 2】

これら各リール 7 1 1 L、7 1 1 M、7 1 1 R は、それぞれがステッピングモータよりなるリール用駆動モータ（図示せず）に接続され、各リール用駆動モータの駆動によって回動する。なお、以下においては、便宜上、左リール 7 1 1 L、中リール 7 1 1 M、右リール 7 1 1 R に接続される各リール用駆動モータを、それぞれ、「リール用駆動モータ 7 2 1 L」、「リール用駆動モータ 7 2 1 M」、および「リール用駆動モータ 7 2 1 R」とも称す。

【0 4 0 3】

50

リール用駆動モータ 7 2 1 L, 7 2 1 M, 7 2 1 R は、いずれも副制御基板 9 4 0 に接続されており、副制御基板 9 4 0 の制御によって各々独立して駆動される。これにより、各リール 7 1 1 L, 7 1 1 M, 7 1 1 R は、個別に、すなわち、各々独立して回転することができる。

【0404】

本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、装飾図柄は各リール 7 1 1 L, 7 1 1 M, 7 1 1 R の外周面には描かれており、これらのリール 7 1 1 L, 7 1 1 M, 7 1 1 R を個別に回転させることで、装飾図柄の変動表示が実現される。装飾図柄は、主図柄 7 1 2 と、主図柄 7 1 2 より小さく形成された副図柄 7 1 3 とから構成される。

【0405】

主図柄 7 1 2 は、大当たり図柄を構成可能な図柄である。主図柄 7 1 2 は、例えば、数字や数字に対応するキャラクタなど、個別の数値を規定する情報（以下、この情報を「数字情報」）を含む図柄として構成され、本実施形態においては、「1」から「9」までの各数字が付された図柄として構成され、大当たり図柄は、同一の主図柄 7 1 2 が 3 つ並んだ組合せによって構成される。

【0406】

主図柄 7 1 2 は、「1」から「9」までの各数字が各リール 7 1 1 L, 7 1 1 M, 7 1 1 R を周回するように順次配置される。より詳細には、左リール 7 1 1 L および右リール 7 1 1 R において、「1」から「9」までのうち一部（具体的には、「4」）を除く各数字が付された各主図柄 7 1 2 は、各リール 7 1 1 L, 7 1 1 R が正面視左側から見て時計回りに回転した場合に降順で推移するように配置される。一方、中リール 7 1 1 M において、「1」から「9」までの各数字が付された各主図柄 7 1 2 は、中リール 7 1 1 M が正面視左側から見て時計回りに回転した場合に昇順で推移するように配置される。なお、「4」に対応する箇所には、副図柄 7 1 3 が配置される構成について例示するが、「4」の数字が付された主図柄 7 1 2 が各リール 7 1 1 L, 7 1 1 M, 7 1 1 R に含まれる構成としてもよい。

【0407】

副図柄 7 1 3 は、大当たり図柄を構成し得ない図柄である。本実施形態において、副図柄 7 1 3 は、数字情報を含まない所定の絵柄の図柄として構成される。副図柄 7 1 3 は、各リール 7 1 1 L, 7 1 1 M, 7 1 1 R に設けられる第 1 副図柄 7 1 3 A と、図 2 5 (b) に示すように中リール 7 1 1 M に 1 つだけ設けられる第 2 副図柄 7 1 3 B とから構成される。

【0408】

本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、第 2 副図柄 7 1 3 B は、中リール 7 1 1 M における「3」の数字が付された主図柄 7 1 2 と「5」の数字が付された主図柄 7 1 2 の間に配置される。この第 2 副図柄 7 1 3 B は、主図柄 7 1 2 における「4」の図柄に代えて設けられ、他の副図柄 7 1 3 としての第 1 副図柄 7 1 3 A と比較して遊技者が認識しやすいように、大きな絵柄によって構成されている。

【0409】

また、第 1 副図柄 7 1 3 A は、中リール 7 1 1 M における「3」の数字が付された主図柄 7 1 2 と「5」の数字が付された主図柄 7 1 2 の間を除く、各リール 7 1 1 L, 7 1 1 M, 7 1 1 R に配置された各主図柄 7 1 2 の間に配置される。

【0410】

各リール 7 1 1 L, 7 1 1 M, 7 1 1 R は、その前方側が基体 7 0 1 の前面より前方に突出した状態で配置されており、正面視左側から見て略半円状の断面を有し左右方向に延びる光透過性を有する樹脂カバーによって覆われている。当該樹脂カバーは、一面側（例えば、裏面側）に所定の装飾デザイン（例えば、魚群）が細かな凹凸によって形成された導光板として構成され、当該樹脂カバーに対する上下左右の少なくとも一側（例えば、上側と下側の両側）に設けられた発光部（図示せず）から光を照射することで当該所定の装飾デザインの画像を正面から視認可能に表示することができる。

【0411】

また、遊技盤400には、図24に示すように、特別図柄（第1特別図柄および第2特別図柄）に係る単位遊技の保留回数を表示する保留ランプ720が、中央構造体420の開口内であってリール装置710に対して下側の位置に設けられている。保留ランプ720は、第1特別図柄および第2特別図柄に対する保留回数の上限値の合計に相当する数（本実施形態では、8個）の発光可能な部位によって構成されている。具体的には、各保留ランプ720の奥側にLED等の発光手段がそれぞれ設けられ、副制御基板940が発光手段を制御し、保留ランプ720として発光手段の前側に重なる透光性を有する発光部が点灯または消灯するように構成される。保留ランプ720は、副制御基板940に接続され、副制御基板940による制御によって特別図柄に係る単位遊技の保留回数の増減に応じて各ランプが個別に点灯または消灯される。

10

【0412】

また、遊技盤400には、抽選結果表示装置730が、中央構造体420の開口内であって保留ランプ720に対して右側に設けられている。抽選結果表示装置730は、保留満タン演出の抽選結果を特別図柄（第1特別図柄および第2特別図柄）に係る変動表示とは別の変動表示によって遊技者に示唆する装置であり、複数個（本実施形態では、4個）のランプから構成される。抽選結果表示装置730は、副制御基板940に接続され、副制御基板940による制御によって各ランプが個別に点灯または消灯される。

【0413】

ここで、図26を参照して、上記抽選結果表示装置730の動作について説明する。図26は、抽選結果表示装置730の動作を説明するための正面図である。なお、図26においては、リール装置710および保留ランプ720を合わせて表示している。

20

【0414】

図26に示すように、抽選結果表示装置730は、4つのランプ730A～730Dから構成される。第1ランプ730Aは、ランプ730A～730Dのうち、最も小さいランプであり、最も左側に配置される。第2ランプ730Bは、2番目に小さいランプであり、第1ランプ730Aの右側に配置される。第3ランプ730Cは、2番目に大きいランプであり、第2ランプ730Bの右側に配置される。第4ランプ730Dは、最も大きいランプであり、第3ランプ730Cの右側に配置される。

【0415】

30

リール装置710による装飾図柄の変動表示中、すなわち、各リール711L、711M、711Rの回転中に、特別図柄（第1特別図柄および第2特別図柄）に係る単位遊技の保留回数が上限に達すると、抽選結果表示装置730は、図26（a）に示すように、ランプ730A～730Dのうち1のランプが、第1ランプ730Aから右方向（矢印Q方向）に1つずつルーレットのように順次移動するように点灯し、第4ランプ730Dが点灯した後は、第1ランプ730Aに再度戻って第1ランプ730Aから右方向に順次移動して点灯するパターンを繰り返す変動表示（以下、この変動表示を「ランプ変動表示」とも称す）を実行する。

【0416】

抽選結果表示装置730による上記ランプ変動表示は、ランプ730A～730Dにおける点灯ランプの移動速度（ランプの点灯間隔）が速い高速変動を行った後、当該移動速度が次第に遅くなっていき、当該ランプ変動表示の開始から所定の変動表示時間が経過したタイミングで、ランプ730A～730Dのうち保留満タン演出の抽選結果に応じたランプが点灯することで最終的に停止（停止表示）する。

40

【0417】

より詳細には、保留満タン演出抽選において保留満タン演出の現出が選択された場合には、図26（b）に示すように、抽選結果表示装置730は、各ランプ730A～730Dによるランプ変動表示を行った後、第4ランプ730Dの点灯で停止表示される。一方、保留満タン演出抽選において保留満タン演出の現出が選択されなかった場合には、抽選結果表示装置730は、第4ランプ730D以外のランプ、すなわち、第1ランプ730

50

A、第2ランプ730B、または第3ランプ730Cのいずれかで停止表示される。

【0418】

なお、本実施形態のパチンコ機100においては、抽選結果表示装置730において停止表示が行われるタイミングが、リール装置710において行われる装飾図柄の変動表示においてリーチ表示が現出してから確定表示がされるまでの期間（以下、この期間を「リーチ演出期間」とも称す）から外れるよう、抽選結果表示装置730による変動表示（ランプ変動表示）の変動表示時間を調整する構成を備えている。

【0419】

具体的に、特別図柄（第1特別図柄および第2特別図柄）に係る単位遊技の保留回数が上限に達したことで抽選結果表示装置730によるランプ変動表示が開始した場合、当該ランプ変動表示に対し予め決められた基本の変動表示時間（例えば、3秒）の経過タイミング（すなわち、抽選結果表示装置730において停止表示が行われるタイミング）が、リール装置710において行われる装飾図柄の変動表示におけるリーチ演出期間である場合、ランプ変動表示の変動表示時間が延長される。

10

【0420】

副制御基板940は、特別図柄（第1特別図柄および第2特別図柄）に係る単位遊技の保留回数が上限に達したことで抽選結果表示装置730によるランプ変動表示を開始する場合に、実行中の装飾図柄の変動表示がリーチ表示を含む変動表示であるかを判断する。

【0421】

次に、副制御基板940は、上記判断において、実行中の装飾図柄の変動表示がリーチ表示を含む変動表示であると判断した場合、ランプ変動表示が基本の変動表示時間だけ行われた場合に、実行中の装飾図柄の変動表示におけるリーチ演出期間中に抽選結果表示装置730において停止表示されるタイミングが到来するかを判断する。

20

【0422】

さらに、副制御基板940は、上記判断において、実行中の装飾図柄の変動表示におけるリーチ演出期間中に抽選結果表示装置730において停止表示されるタイミングが到来すると判断した場合、抽選結果表示装置730において停止表示されるタイミングが、実行中の装飾図柄の変動表示におけるリーチ演出期間が終了した後（すなわち、確定表示がされた後）に到来するよう、ランプ変動表示の変動表示時間を延長する。

30

【0423】

例えば、実行中の装飾図柄の変動表示において確定表示が表示されるタイミングから所定時間後（例えば、3秒後）に抽選結果表示装置730において停止表示されるタイミングが到来するよう、ランプ変動表示の変動表示時間を延長する。なお、実行中の装飾図柄の変動表示において確定表示が表示されるタイミングで抽選結果表示装置730において停止表示されるタイミングが到来するよう、ランプ変動表示の変動表示時間を延長してもよい。

【0424】

あるいは、ランプ変動表示が基本の変動表示時間だけ行われた場合に抽選結果表示装置730において停止表示されるタイミングから、実行中の装飾図柄の変動表示において確定表示が表示されるタイミングまでの期間（以下、この期間を「リーチ演出残期間」とも称す）に応じて、一律の時間分だけランプ変動表示の変動表示時間を延長してもよい。かかる場合、例えば、リーチ演出残期間が5秒以下であれば、ランプ変動表示の変動表示時間を6秒延長し、リーチ演出残期間が5秒以上かつ10秒以下であれば、ランプ変動表示の変動表示時間を11秒延長するようにしてもよい。

40

【0425】

次に、図27から図29を参照して、第7実施形態に係るパチンコ機100にて実行される先読演出について説明する。なお、「先読演出」は、示唆演出の一種であり、特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）に係る単位遊技の権利が保留されている場合に、当該保留に対する特別図柄の抽選結果に基づいて、当該保留の消化により行われる単位遊

50

技の終了後に発生する特定の遊技状態（例えば、特別遊技状態）について予告する演出である。

【0426】

ここで、単位遊技の終了後に発生する特定の遊技状態について予告する先読演出としては、当該演出が発生した場合に必ず特定の遊技状態に遷移する演出であってもよいし、または、当該演出が発生した場合に特定の遊技状態に遷移する場合があるものの特定の遊技状態に遷移しない場合にも実行され得る演出であってもよく、特定の遊技状態への遷移を遊技者に期待させる演出を含む。また、先読演出は、演出が実行された単位遊技の終了の直後に発生する特定の遊技状態を予告する演出に限らず、1回以上の変動表示が実行された後に発生する特定の遊技状態を予告する演出であってもよい。

10

【0427】

図27および図28は、第2副図柄前兆予告が行われる場合におけるリール装置710による表示の遷移を示す模式図であり、図29は、カウントダウン予告が行われる場合におけるリール装置710による表示の遷移を示す模式図である。

【0428】

第2副図柄前兆予告、および、カウントダウン予告は、いずれも先読演出の一種である。副制御基板940は、主制御基板920から受信した所定の演出対象情報に基づいて先読演出を実行するか否かと、先読演出を実行する場合にどの種類の先読演出を実行するかを決定する。

【0429】

20

具体的に、主制御基板920は、特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）の始動入賞が発生した場合、当該始動入賞の発生に基づき取得した乱数の値に基づき、当該始動入賞に対応する特別図柄抽選を行うとともに、当該始動入賞に対応する特別図柄の変動表示時間を決定する。この決定は、当該始動入賞に基づいて実行される変動表示が開始される前に行われる。主制御基板920は、特別図柄抽選の抽選結果に当選したか否かに対応する情報（以下、「当否対応情報」とも称す）、および、決定された、又は決定されることとなる変動表示時間に対応する情報（以下、「変動表示時間対応情報」とも称す）を演出対象情報とし、当該演出対象情報を含むコマンドを副制御基板940に出力する。

【0430】

ここで、演出対象情報は、主制御基板920が始動入賞の発生に基づき取得した乱数の値に基づいて選定または決定した情報であってもよく、例えば、当選したか否かを示す情報と変動表示時間を示す情報とを演出対象情報としてもよく、例えば、変動表示時間としてリーチ表示を含む変動表示であるか否かなど大まかな変動表示時間を示す情報を変動表示時間対応情報として出力してもよい。また、取得した乱数の値そのものを演出対象情報とし、主制御基板920が取得した乱数の値そのものを副制御基板940に出力し、主制御基板920と副制御基板940との両方に同一の選定方法によって特別図柄抽選の抽選結果と変動表示時間とを決定する制御を含む構成としてもよい。

30

【0431】

なお、演出対象情報を含むコマンドは、保留コマンドであってもよいし、演出対象情報の出力専用のコマンドであってもよい。また、演出対象情報は、変動表示時間対応情報を含まず、当否情報のみから構成されてもよい。副制御基板940は、演出対象情報を主制御基板920から受信した場合、当該演出対象情報と、特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数とに基づき、当該演出対象情報に対応する単位遊技の終了後に発生する遊技状態を予告するための先読演出を実行するか否かを決定する。副制御基板940は、先読演出の実行を決定した場合には、実行する先読演出の種類を決定する。なお、先読演出の実行が決定された場合、当該先読演出に対応する演出対象情報に対する特別図柄の単位遊技を「先読み対象の変動表示」とも称す。

40

【0432】

まず、図27および図28を参照して、第2副図柄前兆予告について説明する。第2副図柄前兆予告は、中リール711Mの第2副図柄713Bを含むハズレ図柄が停止図柄と

50

して有効ラインの1つである中段ラインL2に表示された後、先読み対象の変動表示が実行されるまで中リール711Mを変動（回動）させず停止したままとする先読演出である。当該第2副図柄前兆予告の制御は、副制御基板940によって行われ、以下に説明する各リール711L, 711M, 711Rの制御が副制御基板940によって行われる。

【0433】

なお、「有効ライン」は、そのライン上に大当り図柄が停止図柄として表示された場合に特別遊技状態に遷移するラインである。本実施形態のパチンコ機100においては、図27に示すように、最も上側の上段ラインL1、最も下側の下段ラインL3、および上段ラインL1と下段ラインL3との間の中段ラインL3の3つの有効ラインが設定されている。なお、有効ラインとしては、上記形態に限らず、右上がり及び右下がりの斜め2つの有効ラインを含めた5つの有効ラインとするなど更に多くしてもよいし、中段ラインL2のみとするなど少なくしてもよい。

10

【0434】

例えば、特別図柄の単位遊技の保留回数が2である状態で先読み対象となる特別図柄の始動入賞が発生した場合、図27に示すように、先読み対象の2つ前の変動表示が開始された後、当該変動表示は、中リール711Mの第2副図柄713Bを含むハズレ図柄が停止図柄として有効ラインの1つである中段ラインL2に停止表示されることで終了する。

【0435】

より詳細には、先読み対象の2つ前の変動表示において変動する各リール711L, 711M, 711Rは、まず、中リール711Mが、中段ラインL2に第2副図柄713Bを表示した状態で停止するように制御する。第2副図柄713Bは、大当り図柄を構成しない図柄であるので、中段ラインL2に第2副図柄713Bが表示されたことにより、中段ラインL2に大当り図柄が停止表示されることはなく、中段ラインL2に停止表示される停止図柄として既にハズレ図柄が停止表示されていることが遊技者に示される。

20

【0436】

中リール711Mが停止すると、次いで、左リール711Lが、中段ラインL2に主図柄712を表示した状態で停止するように制御する。各リール711L, 711M, 711Rにおいては、主図柄712と副図柄713（713A, 713B）が周方向に交互に配置されているので、中段ラインL2に中リール711Mの第2副図柄713Bが停止表示された状態で、当該中段ラインL2に左リール711Lの主図柄712を停止表示することで、上段ラインL1、中段ラインL2、および下段ラインL3のいずれにおいても、左リール711Lの図柄と中リール711Rの図柄とでリーチ表示が形成されず、全ての有効ラインL1～L3で既にハズレ図柄が停止表示されていることが遊技者に示される。

30

【0437】

左リール711Lの停止後には、右リール711Rが停止するように制御する。右リール711Rは、先読み対象の変動表示であるか、先読み対象の前に行われる変動表示であるかによって、中段ラインL2に停止表示される停止図柄が異なるように制御する。先読み対象の前に行われる変動表示である場合には、中段ラインL2に停止した左リール711Lの主図柄712との組合せでリーチ表示とはならない主図柄712又は副図柄713が停止するように制御する。よって、先読み対象の2つ前の変動表示においては、各有効ラインのいずれにも、左右のリール711L, 711Rによってリーチ表示が形成されない状態が遊技者に示されて、ハズレ図柄で変動表示が停止表示する。

40

【0438】

先読み対象の2つ前の変動表示の終了後、次に保留されていた特別図柄の単位遊技における変動表示（先読み対象の1つ前の変動表示）が開始される。当該変動表示においては、中リール711Mを変動（回動）させず停止した状態で（すなわち、第2副図柄713Bが中段ラインL2に表示された状態を維持したまま）、左右のリール711L, 711Rの変動が開始される。

【0439】

なお、「中リール711Mを変動（回動）させず停止した状態」とは、中リール711

50

Mが完全に停止することに限らず、第2副図柄713Bが中段ラインL2を含む所定の範囲内で揺動などの動作を伴うものであってもよく、例えば、中段ラインL2としての仮想的な直線に正面視で重なる範囲内で第2副図柄713Bが上下に動作しつつ停止した状態であってもよく、この状態は、中リール711Mを変動（回動）させず停留させた状態としてもよい。

【0440】

先読み対象の1つ前の変動表示において変動する左右のリール711L、711Rは、まず、左リール711Lが、中段ラインL2にいずれかの主図柄812を表示した状態で停止するように制御する。よって、当該変動表示においても、上述した先読み対象の2つ前の変動表示と同様、右リール711Rが変動表示している状況で全ての有効ラインで既にハズレ図柄が停止表示されていることが遊技者に示され、左リール711Lの図柄と中リール711Rの図柄とでリーチ表示が形成されることが抑制されている。

10

【0441】

ここで、本実施形態における先読演出は、左リール711Lと右リール711Rのみを変動させ、これら2つのリール711L、711Rによってリーチ表示が形成されるか、形成されないか、そして、リーチ表示がいずれの主図柄712で形成されるのかを遊技者が注目できるように、敢えて、中リール711Mの変動を行わない変動表示を設定している。この場合に、左リール711Lの図柄と中リール711Mの図柄とによって大当り図柄の一部の組合せが停止表示されてしまうと、左リール711Lと右リール711Rを注目させる演出であると遊技者が認識できず、左リール711Lと右リール711Rとによってリーチ表示が形成されて、特別の演出に発展することを期待させてしまう可能性がある。このため、先読演出の実行中には、左リール711Lが停止した時点で、左リール711Lの図柄と中リール711Rの図柄とによっては、リーチ表示が形成されないように制御している。

20

【0442】

なお、先読演出は、先読み対象の変動表示に対して何回前の変動表示から先読演出が開始されたかに応じて特別遊技状態へ遷移する確率（期待度）を異ならせて制御することは好ましく、変動表示が連続して実行される回数が多いほど、特別遊技状態へ遷移する確率（期待度）が高く設定されるように制御することが好ましく、また、大当り図柄としての主図柄712の種類に応じて特別遊技状態で遊技者が獲得し得る賞球数（例えば、ラウンド数）を異ならせて設定したり、特別遊技状態の後に遷移する遊技状態が大当り図柄としての主図柄712の種類に応じて異なるように設定することが先読演出において左リール711Lと右リール711Rとに停止表示されるリーチ表示を構成する主図柄712の種類を注目させることができて好ましい。

30

【0443】

左リール711Lの停止後には、実行中の変動表示の前の変動表示と同様に、中段ラインL2に停止した左リール711Lの主図柄712との組合せでリーチ表示とはならない主図柄712又は副図柄713が停止表示されるように、右リール711Rが停止するように制御する。これにより、先読み対象の1つ前の変動表示においても、上述した先読み対象の2つ前の変動表示と同様、各有効ラインL1、L2、L3のいずれにも、左右のリール711L、711Rによってリーチ表示が形成されない状態を遊技者に示され、ハズレ図柄で変動表示が停止表示する。

40

【0444】

ここで、先読演出中の、右リール711Rの停止制御として、左リール711Lの主図柄712との組合せでリーチ表示となるか、それともならないかを遊技者が時間をかけて注目できるように、左リール711Lの主図柄712と組み合わせてリーチ表示を形成し得る右リール711Rの主図柄712（本実施形態においては、同一の主図柄712）を中段ラインL2の近くで少し手前側となる上側にて移動をゆっくりにし、中段ラインL2に重なるところで止まりそうなほどに更に低速になるように制御する。そして、先読み対象の前の変動表示では、中段ラインL2に重なるところで止まりそうな状態から、ずっと

50

下側に当該主図柄 7 1 2 が移動し、その主図柄 7 1 2 は下段ライン L 3 に停止し、中段ライン L 2 には副図柄 7 1 3 が停止するように制御してもよい。

【0 4 4 5】

先読み対象の 1 つ前の変動表示の終了後、先読み対象の変動表示が開始される。当該先読み対象の変動表示においても、上述した先読み対象の 2 つ前の変動表示と同様に、中リール 7 1 1 M を変動させず停止した状態で、左右のリール 7 1 1 L, 7 1 1 R の変動が行われる。

【0 4 4 6】

先読み対象の変動表示において変動する左右のリール 7 1 1 L, 7 1 1 R は、図 2 8 に示すように、中段ライン L 2 にリーチ表示を形成して停止表示するように制御する。例えば、先読み対象の変動表示では、上記例示した先読み対象より前の変動表示と同様に、左リール 7 1 1 L に停止している主図柄 7 1 2 と同一の主図柄 7 1 2 が中段ライン L 2 に重なるところで止まりそうなほどに更に低速になるように制御し、その後、中段ライン L 2 に重なるところで止まりそうな状態から、ピタリと当該主図柄 7 1 2 が中段ライン L 2 に停止するように制御してもよい。

【0 4 4 7】

先読み対象の変動表示において左右のリール 7 1 1 L, 7 1 1 R がリーチ表示を形成しつつ停止表示された後には、中リール 7 1 1 M の変動が開始され、その後、中リール 7 1 1 M が停止することで、先読み対象の変動表示が終了する。中リール 7 1 1 M の停止によって、中段ライン L 2 に大当たり図柄が停止表示された場合には、当該停止表示の後（すなわち、当該先読み対象の変動表示の終了後）、遊技状態が特別遊技状態に遷移する。一方、中リール 7 1 1 M の停止によって、中段ライン L 2 にハズレ図柄が停止表示された場合には、当該停止表示の後、遊技状態は特別遊技状態に遷移することなく通常遊技状態とされる。

【0 4 4 8】

なお、第 2 副図柄前兆予告については、上記において、特別図柄の単位遊技の保留回数が 2 である状態で先読み対象となる特別図柄の始動入賞が発生した場合を例示したが、特別図柄の単位遊技の保留回数が 1 である状態で先読み対象となる特別図柄の始動入賞が発生した場合や、特別図柄の単位遊技の保留回数が 3 以上である状態で先読み対象となる特別図柄の始動入賞が発生した場合にも同様に第 2 副図柄前兆予告を行う構成としてもよい。

【0 4 4 9】

次に、図 2 9 を参照して、カウントダウン予告について説明する。カウントダウン予告は、先読み対象の変動表示より前の変動表示において、先読み対象の変動表示が実行するまでに実行される変動表示の回数を、主図柄 8 1 2 に含まれる数字によってカウントダウンする先読演出である。当該カウントダウン予告の制御は、副制御基板 9 4 0 によって行われる。

【0 4 5 0】

例えば、特別図柄の単位遊技の保留回数が 3 である状態で先読み対象となる特別図柄の始動入賞が発生した場合、図 2 9 に示すように、先読み対象の 3 つ前の変動表示が開始された後、当該変動表示は、中リール 7 1 1 M における「3」の数字が付された主図柄 7 1 2 が中段ライン L 2 に位置した状態で停止された後、左右のリール 7 1 1 L, 7 1 1 R が各有効ライン L 1, L 2, L 3 において停止図柄がハズレ図柄となるよう停止されることで終了する。

【0 4 5 1】

先読み対象の 3 つ前の変動表示の終了後、次に保留されていた特別図柄の単位遊技における変動表示（先読み対象の 2 つ前の変動表示）が開始される。当該変動表示は、中リール 7 1 1 M における「2」の数字が付された主図柄 7 1 2 が中段ライン L 2 に位置した状態で停止された後、左右のリール 7 1 1 L, 7 1 1 R が各有効ライン L 1, L 2, L 3 において停止図柄がハズレ図柄となるよう停止されることで終了する。

【0452】

先読み対象の2つ前の変動表示の終了後、先読み対象の1つ前の変動表示が開始され、当該変動表示は、中リール711Mにおける「1」の数字が付された主図柄712が中段ラインL2に位置した状態で停止された後、左右のリール711L、711Rが各有効ラインL1、L2、L3において停止図柄がハズレ図柄となるよう停止されることで終了する。

【0453】

先読み対象の1つ前の変動表示の終了後、先読み対象の変動表示が開始され、大当たり図柄またはハズレ図柄が停止図柄として停止される。先読み対象の変動表示においては、左リール711L、右リール711R、および中リール711Mの順で停止する。

10

【0454】

なお、カウントダウン予告については、上記において、特別図柄の単位遊技の保留回数が3である状態で先読み対象となる特別図柄の始動入賞が発生した場合を例示したが、特別図柄の単位遊技の保留回数が2である状態で先読み対象となる特別図柄の始動入賞が発生した場合や、特別図柄の単位遊技の保留回数が4以上である状態で先読み対象となる特別図柄の始動入賞が発生した場合にも同様にカウントダウン予告を行う構成としてもよい。また、特別図柄の単位遊技の保留回数が2である状態で先読み対象となる特別図柄の始動入賞が発生した場合にカウントダウン予告を行う構成としてもよい。

【0455】

次に、以上説明した本実施形態のパチンコ機100の作用及び効果を説明する。

20

【0456】

本実施形態のパチンコ機100においては、特別図柄の保留回数が上限に達した場合、抽選結果表示装置730において、所定の変動表示時間に亘るランプ変動表示が行われた後、ランプ730A～730Dのうち停止表示されたランプの位置によって保留満タン演出抽選の抽選結果が報知されるので、ランプ変動表示が実行される期間において、保留満タン演出の実行に対する期待感を好適に増幅させることができる。

【0457】

特に、保留満タン演出抽選において保留満タン演出の現出が選択された場合と、保留満タン演出の現出が選択されなかった場合とで、停止表示されるランプの位置が異なるので、遊技者は、保留満タン演出の現出が選択されたか否かを、停止表示されたランプの位置から感覚的に判断し易い。また、保留満タン演出抽選の抽選結果を報せるための停止表示は、抽選結果表示装置730を構成するランプ730A～730Dの範囲内で行われるので、停止表示を見る際に遊技者の視線が散り難く、遊技者は停止表示の位置を把握し易い。

30

【0458】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、抽選結果表示装置730において保留満タン演出抽選の抽選結果を表示する場合、停止表示（すなわち、保留満タン演出抽選の抽選結果の表示）が行われるタイミングがリーチ演出期間から外れるよう構成されている。よって、リーチ演出期間に実行される示唆演出など遊技者が注目したい演出中に抽選結果表示装置730における停止表示が行われることを抑制できる。これにより、リーチ演出期間に実行される示唆演出などの演出に遊技者の興味を集中させることができるので、示唆演出などによって実行中の変動表示に対して遊技者が抱く期待感を好適に向上させることができる。また、抽選結果表示装置730における停止表示の表示時期が示唆演出などの表示時期と重ならないことで、遊技者が、抽選結果表示装置730により表示された保留満タン演出抽選の抽選結果を見逃すことを抑制できる。

40

【0459】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、第2副図柄前兆予告として、中リール711Mの第2副図柄713Bを含むハズレ図柄が中段ラインL2に停止表示した後、先読み対象の変動表示より前に実行される変動表示、および、先読み対象の変動表示において、中リール711Mを停止させたまま、左右のリール711L、711Rの変動表示

50

を行うので、遊技者は、左右のリール 7 1 1 L, 7 1 1 R の変動表示が開始されたことで、その後に到来する、先読み対象の変動表示に対する抽選結果への期待感を増幅させることができる。

【0460】

特に、先読み対象の変動表示より前の変動表示から停止されていた中リール 7 1 1 M は、左右のリール 7 1 1 L, 7 1 1 R によって中段ライン L 2 にリーチ表示が形成されたことに同期して変動を開始するので、先読み対象の変動表示の終了時期（すなわち、先読み対象の変動表示に対する抽選結果の表示）が近づいたことを強く印象付け、それにより、先読み対象の変動表示に対する抽選結果への期待感をより一層高めることができる。

【0461】

また、第 2 副図柄前兆予告においては、左右のリール 7 1 1 L, 7 1 1 R に先立ち停止された中リール 7 1 1 M は、その後に、左右のリール 7 1 1 L, 7 1 1 R によって中段ライン L 2 にリーチ表示が形成されたことに同期して変動されるまで停止され続けるので、先読み対象の変動表示において変動する中リール 7 1 1 M に対する遊技者の注目を集め易く、先読み対象の変動表示に対する抽選結果への期待感を好適に高めることができる。

【0462】

また、第 2 副図柄前兆予告においては、先読み対象の変動表示より前の変動表示から停止されていた中リール 7 1 1 M において、中段ライン L 2 に停止表示され続ける第 2 副図柄 7 1 3 B は、大当たり図柄を構成しない図柄であるので、先読み対象の変動表示より前に実行される変動表示において、すなわち、先読み対象の変動表示が実行される前に、中段ライン L 2 に大当たり図柄が停止表示される状況を防止できる。

【0463】

また、第 2 副図柄前兆予告においては、先読み対象の変動表示より前の変動表示において、第 2 副図柄 7 1 3 B のような、大当たり図柄を構成しない図柄の一部が中段ライン L 2 の中図柄列（中リール 7 1 1 M）に当該変動表示の全期間において表示され続けるので、遊技者は、先読み対象の変動表示より前の変動表示では大当たり図柄が中段ライン L 2 に表示されないことを認識し、それにより、その後の到来する先読み対象の変動表示に対する期待感を益々増幅させることができる。

【0464】

特に、第 2 副図柄前兆予告においては、中段ライン L 2 の中図柄列（中リール 7 1 1 M）に停止表示される図柄が、副図柄 7 1 3 のうち中リール 7 1 1 M に唯一設けられた第 2 副図柄 7 1 3 B とされているので、遊技者の注目を集め易く、第 2 副図柄前兆予告が開始されたことを遊技者に認識させ易い。また、本実施形態の第 2 副図柄前兆予告においては、第 2 副図柄 7 1 3 B は、複数の有効ライン L 1, L 2, L 3 のうち、真ん中に位置する中段ライン L 2 の中図柄列（中リール 7 1 1 M）に表示されるので、この点においても、遊技者の注目を集め易く、第 2 副図柄前兆予告が開始されたことを遊技者に認識させ易い。

【0465】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、カウントダウン予告として、先読み対象の変動表示より前の変動表示において、先読み対象の変動表示が実行するまでに実行される変動表示の回数を、中リール 7 1 1 M の主図柄 8 1 2 に含まれる数字によってカウントダウンするので、遊技者は、実行中の変動表示において、中リール 7 1 1 M の主図柄 8 1 2 を視認することで、その後に先読み対象の変動表示が実行されるまでに実行される変動表示の回数を把握することができる。当該回数は変動表示が行われる毎にカウントダウンされていくので、次第に近づく先読み対象の変動表示に対する抽選結果への期待感を増幅させることができる。

【0466】

また、カウントダウン予告においては、先読み対象の変動表示が実行されるまでに実行される変動表示の回数のカウントダウンは、装飾図柄（主図柄 7 1 2、副図柄 7 1 3）を変動表示させるリールの主図柄 7 1 2 を用いて行われるので、当該カウントダウンを遊技

10

20

30

40

50

者が見逃すことを抑制できる。

【0467】

また、カウントダウン予告においては、先読み対象の変動表示が実行されるまでに実行される変動表示の回数のカウントダウンを行う中リール711Mは、左右のリール711L, 711Rに先立って停止されるので、カウントダウンが行われるリール（中リール711M）を、他のリール（左右のリール711L, 711R）と区別して把握し易いので、遊技者が当該カウントダウンを見逃すことを抑制できる。

【0468】

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

10

【0469】

（1）第1実施形態に係るパチンコ機100の変形例

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

20

【0470】

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

【0471】

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

30

【0472】

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

40

【0473】

また、上記第1実施形態においては、装飾図柄の変動表示中に現出可能な示唆演出を復元できる構成としたが、装飾図柄表示装置479に表示される保留状況を示す画像を用いて行われる、各保留（すなわち、保留されている各単位遊技の権利）に対する特別遊技状態の発生確率を示唆する示唆演出についても復元できる構成としてもよい。すなわち、装飾図柄の変動表示が開始される前に現出可能な示唆演出を含めて装飾図柄の変動表示を復元できる構成としてもよく、これにより、変動表示が開始される前であって始動入賞が発生した後の長期の期間にわたって変動表示を復元することができる。この場合には、実行中の特別遊技状態に遷移する前に行われていた装飾図柄の変動表示に関してRAMの所定領域に記憶する情報として、保留表示の色として期待度を示す色を表示した場合における

50

各保留表示に対しての色に対応する情報や、大当りの当選に対応する始動入賞が発生したタイミングにおける保留の個数、保留が消化される毎に実行された変動表示に関する情報についても、副制御基板 940 が記憶することが、より正確に大当りの発生までの経緯を再現することができて好ましい。

【0474】

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

【0475】

10

この場合、操作可能期間において複数の操作態様のうちいずれかの操作態様で押圧操作装置 261 や選択操作装置 263 が操作された場合に、操作された操作態様に対応付けられた複数の示唆演出の中から選択された示唆演出が現出される構成としてもよい。例えば、所定の操作可能期間に選択操作装置 263 に対して右方向の操作を行った場合に、当該操作に対応付けられている示唆演出を構成する複数種類のパターンのうち、選択された 1 のパターンが現出し、同じ操作可能期間に選択操作装置 263 に対して左方向の操作を行った場合に、当該操作に対応付けられている示唆演出を構成する複数種類のパターンのうち、選択された 2 のパターンが現出する構成であってもよい。

【0476】

このように、同じ操作可能期間において異なる複数の操作態様での操作が可能である場合には、当該操作可能期間に、それら複数の操作態様のうち 1 の操作態様（例えば、選択操作装置 263 に対する右方向の操作）で操作を行うことで、必然的に他の操作態様（例えば、選択操作装置 263 に対する左方向の操作）での操作によって見られる示唆演出を見ることができなくなる。これに対し、後に当該操作可能期間に現出可能な示唆演出を復元可能にすることで、遊技者は、現出が排他的となる示唆演出も後に見ることができるので、遊技者に満足感を与えることができ、それにより、遊技に対する興趣を好適に向上させることができる。

20

【0477】

また、上記第 1 実施形態においては、示唆演出として、装飾図柄表示装置 479 に表示される映像演出を例示したが、示唆演出が映像演出に限られる必要はない。例えば、音響装置 281、282 から出力される音（音声、音楽）による演出、各種発光装置 490、271～275 から出力される光による演出、および動作可能に設けられた構造物の動作による演出などが示唆演出の要素であってもよい。

30

【0478】

映像演出、音による演出、光による演出、および構造物の動作による演出といった要素の組み合わせに応じて異なる示唆演出が構成されてもよい。この場合、操作可能期間における操作態様の違いで、含まれる要素が異なる示唆演出を現出させるようにしてもよい。例えば、選択操作装置 263 に対し右方向の操作を行った場合に、映像演出、音による演出、光による演出、および構造物の動作による演出とから構成される示唆演出を現出させ、選択操作装置 263 に対し左方向の操作を行った場合に、映像演出と音による演出とから構成される示唆演出を現出させ、選択操作装置 263 に対し上方向の操作を行った場合に、映像演出のみから構成される示唆演出を現出させるようにしてもよい。

40

【0479】

（2）第 2 実施形態に係るパチンコ機 100 の変形例

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

【0480】

50

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

【0481】

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

10

【0482】

また、上記第2実施形態においては、操作可能期間が設けられた変動表示において現出可能な示唆演出（すなわち、遊技者が操作した場合に現出する示唆演出）を、示唆演出キャンセル機能によってキャンセルできる構成としたが、装飾図柄の変動表示中に遊技者の操作とは無関係に自動的に現出する示唆演出を遊技者が示唆演出キャンセル機能によってキャンセルできる構成としてもよい。

【0483】

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

20

【0484】

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

30

【0485】

（3）第3および第4実施形態に係るパチンコ機100の変形例

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

40

【0486】

（4）第5実施形態に係るパチンコ機100の変形例

上記第5実施形態においては、保留満タン演出選択テーブルとして、第1特別図柄および第2特別図柄に対する各保留回数がいずれも最大回数に達したのが、保留回数監視期間における1回目である場合に参照する第1テーブルと、2回目である場合に参照する第2テーブルと、3回目である場合に参照する第3テーブルと、4回目以降である場合に参照する第4テーブルとが準備される構成としたが、これらの各テーブル（第1テーブル、第2テーブル、第3テーブル）が、それぞれ、保留の中に特別図柄抽選に当選している保留

50

が含まれる場合に参照する当り時テーブルと、保留の中に特別図柄抽選に当選している保留が含まれていない場合に参照する外れ時テーブルとに分かれている構成としてもよい。

【0487】

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

【0488】

(5) 第6実施形態に係るパチンコ機100の変形例

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

【0489】

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

【0490】

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

【0491】

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

【0492】

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

【0493】

(6) 第7実施形態に係るパチンコ機100の変形例

上記第7実施形態においては、各リール711L、711M、711Rが円筒状に形成されるドラムである構成としたが、各リール711L、711M、711Rは、外周面に装飾図柄が描かれ、ローラの駆動によって回動される周回ベルトであってもよい。

【0494】

上記第7実施形態においては、リール装置710において行われる変動表示（すなわち、各リール711L、711M、711Rの変動による装飾図柄の変動表示）を用いて第2副図柄前兆予告やカウントダウン予告を行う構成としたが、第2副図柄前兆予告やカウントダウン予告などの先読演出を、装飾図柄表示装置479の画面に表示される装飾図柄

10

20

30

40

50

の変動表示を用いて行う構成としてもよい。

【0495】

上記第7実施形態においては、実行中の装飾図柄の変動表示におけるリーチ演出期間中に抽選結果表示装置730において停止表示されるタイミングが到来すると判断された場合には、ランプ変動表示の変動表示時間を延長することで、抽選結果表示装置730において停止表示が行われるタイミングをリーチ演出期間から外す構成とした。抽選結果表示装置730において停止表示が行われるタイミングをリーチ演出期間から外す構成としては、上記方法に限らず、例えば、抽選結果表示装置730において停止表示が行われるタイミングがリーチ演出期間より前になるよう、ランプ変動表示の変動表示時間を短縮する構成としてもよい。

10

【0496】

あるいは、ランプ変動表示の変動表示時間を変更することなく、実行中の装飾図柄の変動表示における変動表示時間を短くすることで、抽選結果表示装置730において停止表示が行われるタイミングをリーチ演出期間から外す構成としてもよい。かかる変形例においては、実行中の装飾図柄の変動表示における変動表示時間が短くされるので、リーチ演出期間に実行される示唆演出を遊技者に見せつつ、保留満タン演出抽選の抽選結果を早期に見せることができる。

【0497】

また、抽選結果表示装置730において停止表示されるタイミングが複数の変動表示を利用した先読演出の実行中に到来する場合には、抽選結果表示装置730において停止表示されるタイミングが当該先読演出における先読み対象の変動表示の終了後に到来するよう、ランプ変動表示の変動表示時間を延長するようにしてもよい。

20

【0498】

また、先読演出の実行が決定されている場合や先読演出の実行中など、予め定めた特別の演出表示が実行されている場合や、特別の演出表示が実行されることが確定している場合には、副制御基板940は、保留満タン演出を実行しないように選択する制御を設けてもよい。

【0499】

また、枠発光装置271～275の発光によって行われる演出や、リール装置710における導光板として構成される樹脂カバーに画像が表示することで行われる演出が実行されている時期に、抽選結果表示装置730において停止表示が行われないう、当該演出の実行期間を調整したり、ランプ変動表示の変動表示時間を調整する構成としてもよい。

30

【0500】

上記第7実施形態においては、第2副図柄前兆予告において、先読み対象の変動表示より前の変動表示から停止されていた中リール711Mは、先読み対象の変動表示において、左右のリール711L、711Rによって中段ラインL2にリーチ表示が形成されたことに同期して変動を開始する構成としたが、停止されていた中リール711Mの変動は、先読み対象の変動表示の終了時期（すなわち、停止表示される時期）より所定時間前（例えば、5秒前）に開始される構成であってもよい。

【0501】

なお、停止されていた中リール711Mの変動は、リーチ表示の発生に同期して開始されることに限らず、枠発光装置271～275の発光によって行われる演出や、リール装置710における導光板として構成される樹脂カバーに画像が表示することで行われる演出に同期して開始される構成であってもよい。

40

【0502】

上記第7実施形態においては、第2副図柄前兆予告において、先読み対象の変動表示より前の変動表示において、中段ラインL2に第2副図柄713B（すなわち、大当り図柄を構成しない図柄）が表示された状態で中リール711Mが停止表示された場合、その後の変動表示において、中リール711Mの第2副図柄713を当該変動表示の最初から最後まで中段ラインL2に維持しながら、左右のリール711L、711Rが変動する構成

50

とした。

【0503】

これに代えて、または、これに加えて、先読み対象の変動表示より前の変動表示において、左右のリール711L, 711Rが中段ラインL2にリーチ表示を構成しない図柄で停止表示された場合、その後の変動表示において、左右のリール711L, 711Rにおける中段ラインL2の図柄を当該変動表示の最初から最後まで維持しながら、中リール711Mを変動する構成としてもよい。

【0504】

なお、かかる構成においては、先読み対象の2つ以上前の変動表示において、変動する中リール711MをラインL2に第2副図柄713Bまたは第1副図柄713Aが表示された状態で停止表示し、次の変動表示において中リール711Mを再度変動する。その後、先読み対象の1つ前の変動表示において、中リール711MをラインL2に主図柄712が表示された状態で停止表示し、中リール711Mが停止された状態で左右のリール711L, 711Rを変動し、一方のリール（例えば、左リール711L）を先に停止する。このとき、中段ラインL2に表示された当該リールの主図柄712が、中段ラインL2に表示された中リール711Mの主図柄712とともにリーチ表示を構成し得る。左右のリール711L, 711Rのうち一方のリールを停止した後、他方のリールを停止する。

【0505】

上記第7実施形態においては、第2副図柄前兆予告において、左リール711L, 711M, 711Rの装飾図柄が、主図柄712と副図柄713（713A, 713B）が周方向に交互に配置される構成としたが、中リール711Mの次に停止される左リール711Lについて、主図柄712と主図柄712との間に3つ以上の副図柄713を連続して配置したり、「3」が付された主図柄712と「5」が付された主図柄712との間に複数の副図柄713を連続して配置する構成としてもよい。

【0506】

かかる構成によれば、中段ラインL2に中リール711Mの第2副図柄713Bが停止表示された状態で、当該中段ラインL2に左リール711Lにおける連続する副図柄713を配置することで、上段ラインL1、中段ラインL2、および下段ラインL3のいずれにおいても、左リール711Lの図柄と中リール711Mの図柄とでリーチ表示が形成されることを抑制できる。

【0507】

上記第7実施形態においては、中リール711Mに設けた第2副図柄713Bを用いて第2副図柄前兆予告を行う構成としたが、第2副図柄713Bを左リール711Lまたは右リール711Rに設け、左リール711Lまたは右リール711Rに設けた第2副図柄713Bを用いて第2副図柄前兆予告と同様の先読演出を行う構成としてもよい。

【0508】

上記第7実施形態においては、カウントダウン予告において、先読み対象の変動表示が実行するまでに実行される変動表示の回数のカウントダウンは、中リール711Mが最終的に停止したときに表示される主図柄712の内容（主図柄712に含まれる数字）によって行われる構成としたが、変動途中の一時的な停止によって当該カウントダウンを行う構成としてもよい。

【0509】

上記第7実施形態においては、各リール711L, 711M, 711Rに設けられた主図柄712は全て数字を含む図柄としたが、カウントダウン予告においてカウントダウンを行わない左リール711L, 711Rについては、主図柄712が、数字以外の数字情報を含む図柄から構成されていてもよい。また、カウントダウン予告においてカウントダウンを行う中リール711Mについては、主図柄712が、カウントダウン予告でのカウントダウンに用いる可能性がある数字（例えば、「3」、「2」、「1」）を含む図柄と、数字以外の数字情報を含む図柄から構成されていてもよく、少なくとも「1」と「2」とを含む図柄から構成されることが好ましい。

【0510】

上記第7実施形態においては、カウントダウン予告において、先読み対象の変動表示が実行するまでに実行される変動表示の回数のカウントダウンを、中リール711Mの主図柄712によって構成としたが、当該カウントダウンを行うリールは、中リール711Mに限らず、左リール711Lや右リール711Rであってもよい。

【0511】

上記第7実施形態においては、カウントダウン予告において、先読み対象の変動表示が実行するまでに実行されている先読演出中の変動表示の回数をカウントダウンによって表示する構成としたが、先読演出中の変動表示が実行される毎にカウントアップによって予告演出を構成するようにしてもよく、主図柄712が、カウントアップ予告でのカウントアップに用いる可能性がある数字（例えば、「1」、「2」、「3」）を含む図柄から構成されるようにしてもよい。

10

【0512】

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

20

【0513】

＜上記各実施形態から抽出される発明＞

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

30

【0514】

＜特徴10＞

複数列の図柄を各々変動表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、前記始動条件が成立した場合に前記複数列の図柄の変動表示の変動態様（装飾図柄の変動パターン）を選択する変動態様選択手段（主制御基板920）と、

前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記複数列の図柄を、前記変動態様選択手段により選択された変動態様で変動表示した後、前記抽選結果に応じた図柄の組み合わせで停止表示する変動実行手段（副制御基板940）と、

前記抽選結果が所定の第1結果である場合、前記変動実行手段によって前記複数列の図柄が前記第1結果を示す図柄の組み合わせで停止表示された後、通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生する遊技制御手段（主制御基板920）と、

40

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

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

前記変動態様選択手段は、前記保留記憶手段により前記記憶部に記憶された抽選結果の中に前記第1結果を示す抽選結果が含まれる場合には、前記保留記憶手段により前記記憶部に記憶された抽選結果の中に前記第1結果を示す抽選結果が含まれない場合に比べて、

50

前記保留記憶手段により前記記憶部に記憶される抽選結果の数が増加し易くなる変動態様を選択することを特徴とする遊技機。

【0515】

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

【0516】

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

【0517】

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

【0518】

これに対し、特徴10に記載の遊技機であれば、所定の上限値まで抽選結果を好適に保留記憶可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合、複数列の図柄の変動表示の変動態様の変動態様選択手段により選択され、変動実行手段により、当該選択された変動態様で複数列の図柄が表示部にて変動表示された後、抽選手段による抽選結果に応じた図柄の組み合わせで停止表示される。このとき、抽選結果が所定の第1結果であれば、複数列の図柄が第1結果を示す図柄の組み合わせで停止表示された後に、遊技制御手段によって通常遊技状態より有利な特別遊技状態が発生する。

【0519】

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

【0520】

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

【0521】

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

【0522】

また、記憶部に記憶された抽選結果の中に第1結果を示す抽選結果が含まれる場合に、

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

【0523】

なお、特徴10に記載の遊技機における「特別演出」は、表示部に表示される演出に限らず、表示部に表示される演出に代えて、または、表示部に表示される演出に加えて、音による演出、光による演出、動作可能な構造体の動作による演出、もしくは、それらの一部または全てを組み合わせた演出であってもよい。よって、特徴10における「特別演出表示手段」は、表示を含めた種々の特別演出を実行する「特別演出実行手段」であってもよい。

10

【0524】

また、特徴10に記載の遊技機において、保留記憶手段により記憶部に記憶される（保留される）情報は、「抽選結果」の記載に代えて、「抽選手段による抽選に用いる情報」としてもよいし、「抽選結果に対応する情報」としてもよい。

【0525】

<特徴11>

複数列の図柄を各々変動表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、
所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、
前記始動条件が成立した場合に前記複数列の図柄の変動表示の変動態様（装飾図柄の変動パターン）を選択する変動態様選択手段（主制御基板920）と、

20

前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記複数列の図柄を、前記変動態様選択手段により選択された変動態様で変動表示した後、前記抽選結果に応じた図柄の組み合わせで停止表示する変動実行手段（副制御基板940）と、

前記抽選結果が所定の第1結果である場合、前記変動実行手段によって前記複数列の図柄が前記第1結果を示す図柄の組み合わせで停止表示された後、通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生する遊技制御手段（主制御基板920）と、

前記抽選手段による抽選結果のうち、前記変動実行手段による前記複数列の図柄の変動表示の実行が保留されている抽選結果を、所定個数を上限として所定の記憶部に記憶可能な保留記憶手段（副制御基板940）と、

30

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

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

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

40

【0526】

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

【0527】

また、従来のパチンコ機には、遊技球が、表示装置にて図柄の変動表示が行われている

50

最中に始動口に入球した場合、大当りの抽選に用いる当り情報（抽選結果に対応する情報であり、抽選結果に相当する）が予め定められた所定数（例えば、４個）を上限として保留記憶されるよう構成されたものがある（例えば、特開２０１６－２２１４７号公報参照）。

【０５２８】

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

【０５２９】

10

これに対し、特徴１１に記載の遊技機であれば、所定の上限値まで抽選結果を好適に保留記憶可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合、複数列の図柄の変動表示の変動態様の変動態様選択手段により選択され、変動実行手段により、当該選択された変動態様で複数列の図柄が表示部にて変動表示された後、抽選手段による抽選結果に応じた図柄の組み合わせで停止表示される。このとき、抽選結果が所定の第１結果であれば、複数列の図柄が第１結果を示す図柄の組み合わせで停止表示された後に、遊技制御手段によって通常遊技状態より有利な特別遊技状態が発生する。

【０５３０】

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

20

【０５３１】

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

30

【０５３２】

リーチ表示態様の変動表示が表示された場合、遊技者は、その後に特別遊技状態が発生することを考慮して変動表示中に遊技球の発射を止めてしまうことがある。これに対し、特徴１１に記載の遊技機においては、保留記憶手段により記憶部に記憶された抽選結果の中に第１結果を示す抽選結果が含まれる場合には非リーチ表示態様の変動表示が表示され易くなるので、遊技者が変動表示中に遊技球の発射を止めることを抑制できる。

【０５３３】

40

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

【０５３４】

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

50

ることができるので、遊技の進行に気持ちのメリハリができ、遊技に対する興趣を向上できる。

【0535】

なお、特徴11に記載の遊技機における「特別演出」は、表示部に表示される演出に限らず、表示部に表示される演出に代えて、または、表示部に表示される演出に加えて、音による演出、光による演出、動作可能な構造体の動作による演出、もしくは、それらの一部または全てを組み合わせた演出であってもよい。よって、特徴11における「特別演出表示手段」は、表示を含めた種々の特別演出を実行する「特別演出実行手段」であってもよい。

【0536】

また、特徴11に記載の遊技機において、保留記憶手段により記憶部に記憶される（保留される）情報は、「抽選結果」の記載に代えて、「抽選手段による抽選に用いる情報」としてもよいし、「抽選結果に対応する情報」としてもよい。

【0537】

<特徴12>

特徴11に記載の遊技機であって、

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

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

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

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

【0538】

特徴12に記載の遊技機であれば、変動時間決定手段により決定された変動時間がリーチ表示態様に対応する場合に、保留記憶手段により記憶部に記憶された抽選結果の中に第1結果を示す抽選結果が含まれる場合には、変動態様選択手段により、変動時間決定手段により決定された変動時間より短い変動時間の非リーチ表示態様が、保留記憶手段により記憶部に記憶された抽選結果の中に第1結果を示す抽選結果が含まれない場合に比べて高確率で選択される。

【0539】

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

【0540】

よって、リーチ表示態様に対応する変動時間の非リーチ表示態様の変動表示を行うために、リーチ表示態様より短い変動時間の非リーチ表示態様に係るデータを流用することができ、リーチ表示態様に対応する変動時間の非リーチ表示態様に係るデータを専用に準備

10

20

30

40

50

する必要がない。これにより、遊技機における記憶容量の消費量を好適に抑制できる。

【0541】

<特徴20>

図柄を表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、
所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、
前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記図柄の変動表示を行った後、前記抽選結果に応じた図柄を停止図柄とする停止表示する変動実行手段（副制御基板940）と、

前記抽選結果が所定の第1結果である場合、前記変動実行手段によって当該第1結果を示す停止図柄の停止表示が行われた後、通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生する遊技制御手段（主制御基板920）と、

遊技者が操作可能な操作部（押圧操作装置261）と、

前記抽選手段により前記第1結果が得られた前記始動条件が成立してから、前記変動実行手段により当該第1結果を示す停止図柄の停止表示が行われるまでの期間における少なくとも一部から構成される演出実行可能期間（装飾図柄の変動表示の実行期間）内に設定された1または複数の操作時期に操作可能とされる前記操作部の複数の操作態様の各々に対し、各操作態様が行われた場合に実行される各特別演出を、それぞれ、複数種類の演出の中から選択する特別演出選択手段（副制御基板940）と、

前記演出実行可能期間内に設定された前記1または複数の操作時期に、当該1または複数の操作時期に操作可能とされる前記操作部の複数の操作態様のうち、第1の操作態様で前記操作部が操作された場合に、当該第1の操作態様に対して前記特別演出選択手段により選択された特別演出を前記表示部に表示する第1特別演出表示手段（副制御基板940）と、

前記演出実行可能期間内に設定された前記1または複数の操作時期に操作可能とされる前記操作部の複数の操作態様の各々に対して前記特別演出選択手段によりそれぞれ選択された各特別演出を示す演出情報を、当該各特別演出を復元可能に所定の記憶部（副制御基板940のRAM）に記憶する記憶制御手段（副制御基板940）と、

前記演出実行可能期間の終了後に設定された所定の復元可能期間内に、前記複数の操作態様のうち第2の操作態様で前記操作部が操作された場合、前記記憶制御手段により前記記憶部に記憶された演出情報に基づいて、当該第2の操作態様に対して前記特別演出選択手段により選択された特別演出を前記表示部に表示する第2特別演出表示手段（副制御基板940）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【0542】

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

【0543】

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

【0544】

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

10

20

30

40

50

ができない。

【0545】

これに対し、特徴20に記載の遊技機であれば、遊技者が所定のタイミングで操作部を操作したことに基づき所定の演出が好適に実行されるよう構成された遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合、変動実行手段により、図柄の変動表示が表示部にて行われた後、抽選手段による抽選結果に応じた図柄の組み合わせで停止表示される。このとき、抽選結果が所定の第1結果であれば、図柄が第1結果を示す図柄の組み合わせで停止表示された後に、遊技制御手段によって通常遊技状態より有利な特別遊技状態が発生する。

【0546】

10

抽選手段により第1結果が得られた始動条件が成立してから、変動実行手段により当該第1結果を示す停止図柄の停止表示が行われるまでの期間における少なくとも一部から構成される演出実行可能期間内には操作時期が設定されている。当該操作時期に操作可能とされる操作部の複数の操作態様の各々に対し、各操作態様が行われた場合に実行される各特別演出が、特別演出選択手段により、それぞれ、複数種類の演出の中から選択される。特別演出選択手段により選択された各特別演出を示す演出情報は、記憶制御手段により、当該各特別演出を復元可能に所定の記憶部に記憶される。

【0547】

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

20

【0548】

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

【0549】

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

30

【0550】

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

40

【0551】

<特徴21>

特徴20に記載の遊技機であって、

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

前記図柄の変動表示の実行期間内には複数の前記操作時期が設定され、

前記第2特別演出表示手段は、前記復元可能期間内に、前記複数の操作態様のうち、前

50

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

【0552】

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

10

【0553】

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

20

【0554】

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

【0555】

<特徴22>

特徴20または特徴21に記載の遊技機であって、

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

30

【0556】

特徴22に記載の遊技機であれば、演出実行可能期間内において共通する操作時期に第1の操作態様または第2の操作態様で操作部を操作可能な構成において、演出実行可能期間において第1の操作態様で操作部を操作したことで、必然的に第2の操作態様で操作部を操作できなかった場合であっても、遊技者は、復元可能期間に第2の操作態様に対応する特別演出を復元させて見ることができる。これにより、演出実行可能期間において遊技者が見ることができなかった特別遊技を見ることができるので、遊技者に満足感を与えることができ、遊技に対する興趣を好適に向上させることができる。

40

【0557】

<特徴30>

図柄を表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、

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

前記抽選結果が所定の第1結果である場合、前記変動実行手段によって当該第1結果を示す停止図柄の停止表示が行われた後、通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生する

50

遊技制御手段（主制御基板 9 2 0）と、

遊技者が操作可能な第 1 操作部（押圧操作装置 2 6 1）と、

該第 1 操作部とは異なる位置に設けられて遊技者が操作可能な第 2 操作部（選択操作装置 2 6 3）と、

前記抽選手段により前記第 1 結果が得られた前記始動条件が成立してから、前記変動実行手段により当該第 1 結果を示す停止図柄の停止表示が行われるまでの期間における少なくとも一部から構成される演出実行可能期間（装飾図柄の変動表示の実行期間）内に設定された操作時期に前記第 1 操作部が操作された場合に実行される特別演出を、複数種類の演出の中から選択する特別演出選択手段（副制御基板 9 4 0）と、

前記演出表示可能期間内に設定された操作時期に前記第 1 操作部が操作された場合に、当該操作時期における当該第 1 操作部の操作に対して前記特別演出選択手段により選択された特別演出を前記表示部における所定の位置に表示し、当該操作時期に前記第 2 操作部が操作された場合には、当該操作時期における前記第 1 操作部の操作に対して前記特別演出選択手段により選択された特別演出が前記所定の位置とは異なる位置に表示するよう制御する特別演出制御手段（副制御基板 9 4 0）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【0 5 5 8】

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

20

【0 5 5 9】

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

【0 5 6 0】

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

30

【0 5 6 1】

これに対し、特徴 3 0 に記載の遊技機であれば、遊技者が所定のタイミングで操作部を操作したことに基づき所定の演出が好適に実行されるよう構成された遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合、変動実行手段により、図柄の変動表示が表示部にて行われた後、抽選手段による抽選結果に応じた図柄の組み合わせで停止表示される。このとき、抽選結果が所定の第 1 結果であれば、図柄が第 1 結果を示す図柄の組み合わせで停止表示された後に、遊技制御手段によって通常遊技状態より有利な特別遊技状態が発生する。

40

【0 5 6 2】

抽選手段により第 1 結果が得られた始動条件が成立してから、変動実行手段により当該第 1 結果を示す停止図柄の停止表示が行われるまでの期間における少なくとも一部から構成される演出実行可能期間内には操作時期が設定されている。当該操作時期に操作部が操作された場合に実行される各特別演出が、特別演出選択手段により、それぞれ、複数種類の演出の中から選択される。

【0 5 6 3】

演出実行可能期間内に設定された操作時期に第 1 操作部が操作された場合には、特別演出制御手段により、操作時期における当該第 1 操作部の操作に対して特別演出選択手段に

50

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

【0564】

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

【0565】

<特徴31>

特徴30に記載の遊技機であって、

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

【0566】

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

【0567】

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

【0568】

<特徴32>

特徴30に記載の遊技機であって、

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

【0569】

特徴32に記載の遊技機であれば、演出表示可能期間内に設定された操作時期に第2操作部が操作された場合には、特別演出制御手段により、当該操作時期における第1操作部の操作に対して特別演出選択手段により選択された特別演出が、表示部における所定の位置（すなわち、当該操作時期において第1操作部を操作した場合に特別演出が表示される位置）とは異なる位置に表示される。その一方で、表示部における所定の位置には、前記操作時期に第1操作部または第2操作部のいずれも操作されなかった場合に表示部に表示される内容が表示される。

【0570】

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

【0571】

<特徴33>

特徴30または特徴31に記載の遊技機であって、

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

10

20

30

40

50

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

【0572】

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

【0573】

<特徴40>

図柄を表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、
所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、
前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記図柄の変動表示を行った後、前記抽選結果に応じた図柄を停止図柄とする停止表示する変動実行手段（副制御基板940）と、

前記抽選結果が所定の第1結果である場合、前記変動実行手段によって当該第1結果を示す停止図柄の停止表示が行われた後、通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生する遊技制御手段（主制御基板920）と、

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

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

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

【0574】

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

【0575】

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

【0576】

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

【0577】

これに対し、特徴40に記載の遊技機であれば、所定の上限値まで抽選結果を好適に保留記憶可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合

10

20

30

40

50

、変動実行手段により、図柄の変動表示が表示部にて行われた後、抽選手段による抽選結果に応じた図柄の組み合わせで停止表示される。このとき、抽選結果が所定の第1結果であれば、図柄が第1結果を示す図柄の組み合わせで停止表示された後に、遊技制御手段によって通常遊技状態より有利な特別遊技状態が発生する。

【0578】

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

10

【0579】

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

【0580】

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

20

【0581】

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

30

【0582】

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

【0583】

<特徴50>

図柄を表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、

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

40

前記抽選結果が所定の第1結果である場合、前記変動実行手段によって当該第1結果を示す停止図柄の停止表示が行われた後、通常遊技状態より有利な特別遊技状態が発生する遊技制御手段（主制御基板920）と、

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

該保留記憶手段により前記記憶部に記憶された抽選結果の数が上限に達した場合に、所定の確率で所定の特別演出を前記表示部にて表示する特別演出表示手段（副制御基板94

50

0)と、を備え、

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

【0584】

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

10

【0585】

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

【0586】

20

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

【0587】

これに対し、特徴50に記載の遊技機であれば、所定の上限値まで抽選結果を好適に保留記憶可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合、変動実行手段により、図柄の変動表示が表示部にて行われた後、抽選手段による抽選結果に応じた図柄の組み合わせで停止表示される。このとき、抽選結果が所定の第1結果であれば、図柄が第1結果を示す図柄の組み合わせで停止表示された後に、遊技制御手段によって通常遊技状態より有利な特別遊技状態が発生する。

30

【0588】

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

【0589】

40

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

【0590】

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

50

果を所定個数（上限）まで記憶部に記憶可能な遊技機に対する遊技者の遊技意欲を向上できる。

【0591】

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

【0592】

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

【0593】

<特徴51>

特徴50に記載の遊技機において、

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

【0594】

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

【0595】

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

【0596】

<特徴60>

図柄を表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、
前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記図柄の変動表示を行った後、前記抽選結果に応じた図柄を停止図柄とする停止表示する変動実行手段（副制御基板940）と、

前記抽選結果が所定の第1結果である場合、前記変動実行手段によって当該第1結果を示す停止図柄の停止表示が行われた後、通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生する遊技制御手段（主制御基板920）と、

前記抽選手段により前記第1結果が得られた前記始動条件が成立してから、前記変動実行手段により当該第1結果を示す停止図柄の停止表示が行われるまでの期間内に設定された所定の第1時期に表示可能な第1特別演出として、その後の前記特別遊技状態の発生確率を示唆する複数種類の特別演出の中から1の特別演出を選択する第1特別演出選択手段

10

20

30

40

50

(副制御基板 940) と、

前記第 1 特別演出選択手段により選択された第 1 特別演出を前記第 1 時期において前記表示部に表示する第 1 特別演出手段 (副制御基板 940) と、

遊技者が操作可能な操作部 (押圧操作装置 261) と、

前記第 1 時期に前記第 1 特別演出手段により前記第 1 特別演出が実行されてから、前記期間内における前記第 1 時期より後ろに設定された所定の第 2 時期が到来する前に前記操作部が操作された場合、当該第 1 特別演出により示唆される前記特別遊技状態の発生確率が所定の確率より高い場合には、前記特別遊技状態の発生確率を示唆する第 2 特別演出を前記第 2 時期において前記表示部に表示しない、または、当該第 1 特別演出より高い前記特別遊技状態の発生確率を示唆する前記第 2 特別演出が前記表示部に表示されるよう制御する第 2 特別演出制御手段 (副制御基板 940) と、を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【0597】

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

【0598】

20

近年においては、図柄の変動表示中に様々なキャラクタ図柄等の表示を行い、そのキャラクタ図柄等が表示される度に、表示されたキャラクタ図柄等の種別に応じた大当りとなる期待度を、遊技者に対して示唆するものが知られている (例えば、特開 2009-153699 号公報参照)。

【0599】

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

30

【0600】

これに対し、特徴 60 に記載の遊技機であれば、遊技者が所定のタイミングで操作部を操作したに基づき所定の演出が好適に実行されるよう構成された遊技機を提供することができる。所定の始動条件が成立した場合、変動実行手段により、図柄の変動表示が表示部にて行われた後、抽選手段による抽選結果に応じた図柄の組み合わせで停止表示される。このとき、抽選結果が所定の第 1 結果であれば、図柄が第 1 結果を示す図柄の組み合わせで停止表示された後に、遊技制御手段によって通常遊技状態より有利な特別遊技状態が発生する。

【0601】

40

抽選手段により第 1 結果が得られた始動条件が成立してから、変動実行手段により当該第 1 結果を示す停止図柄の停止表示が行われるまでの期間内に設定された所定の第 1 時期に表示可能な第 1 特別演出が、第 1 特別演出選択手段により、その後の前記特別遊技状態の発生確率を示唆する複数種類の特別演出の中から選択される。選択された第 1 特別演出は、第 1 特別演出手段により、第 1 時期において表示部に表示される。

【0602】

第 1 時期に第 1 特別演出手段により第 1 特別演出が実行されてから、前記期間 (抽選手段により第 1 結果が得られた始動条件が成立してから、変動実行手段により当該第 1 結果を示す停止図柄の停止表示が行われるまでの期間) 内における第 1 時期より後ろに設定された所定の第 2 時期が到来する前に操作部が操作された場合、当該第 1 特別演出により示

50

唆される特別遊技状態の発生確率が所定の確率より高い場合には、第2特別演出制御手段の制御により、特別遊技状態の発生確率を示唆する第2特別演出が第2時期において表示部に表示されない、または、当該第1特別演出より高い特別遊技状態の発生確率を示唆する第2特別演出が表示部に表示される。

【0603】

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

【0604】

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

【0605】

<特徴70>

変動表示の回数に対応する2以上の数字情報が付された2つの図柄（主図柄712）を少なくとも含む複数の図柄が周回するよう配置された回胴体（中リール711M）を所定の図柄列とし、当該回胴体を含む複数の回胴体（左リール711L、中リール711M、右リール711R）を並べて構成される複数の図柄列の各々を、前記複数の回胴体を各々回胴させることによって各々変動表示可能な表示部（リール装置710）と、

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、
前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記複数の図柄列を変動表示した後、前記抽選手段による抽選結果に対応する停止図柄で停止表示する変動実行手段（副制御基板940）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定の第1結果である場合、前記変動実行手段によって前記複数の図柄列が前記第1結果に対応する停止図柄で停止表示された後、通常遊技状態より有利な遊技状態である特別遊技状態を発生する遊技制御手段（主制御基板920）と

、
前記変動実行手段により前記変動表示が行われている場合に前記始動条件が成立した場合には、所定個数を上限として、前記抽選手段による抽選結果に対応する情報を所定の記憶部（主制御基板920のRAM）に記憶することで、当該情報を、前記変動実行手段により当該情報に対応する前記変動表示が実行されるまで保留する保留手段（主制御基板920）と、

該保留手段により保留された前記抽選結果に対応する情報であって少なくとも2以上の変動表示が実行された後に実行される所定の変動表示の実行に対応する演出対象情報に基づいて、所定の演出を実行する演出実行手段（副制御基板940）と、を備え、

前記所定の演出は、前記変動実行手段により前記所定の変動表示より前に実行される変動表示において、前記複数の図柄列のうち前記所定の回胴体に表示される図柄列の図柄が、前記所定の変動表示が実行されるまでに実行される変動表示の回数に対応する数字情報が付された図柄で遊技者が視認可能に停止する演出であることを特徴とする遊技機。

【0606】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機として、図柄表示装置で演出図柄の変動表示を開始するとともに大当たり抽選を行い、大当たり抽選の結果に基づいて大当たりを発生させると判定した場合は、大当たり図柄（例えば、「777」）で演出図柄を停止表示した後に大当たりを発生させる構成が知られている。

【0607】

また、従来のパチンコ機には、大当り抽選の結果を先読みし、演出図柄の変動中に先読演出を行うものがある（例えば、特開2009-291480号公報参照）。先読演出とは、演出図柄の変動中に始動入賞口に遊技球が入賞した場合は、保留球数を加算するとともに、その入賞タイミングで取得した乱数値に基づいて大当り抽選を行い、その抽選結果に基づいて、当該保留球の消化により行われる演出図柄の変動表示が終了した場合に発生する遊技状態について予告する演出のことである。例えば、1番目の保留球について大当り抽選の結果が大当りである場合は、現在の変動表示の次の変動表示が終了した場合に大当りが発生することを予告する。

【0608】

10

しかしながら、先読演出を行う従来構成の遊技機については未だ改良の余地がある可能性があった。例えば、先読演出への遊技者の興味を高めるべく、当該先読演出の多様化が求められている。

【0609】

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

20

【0610】

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

【0611】

しかしながら、所定の上限値まで抽選結果を保留記憶可能な従来構成の遊技機について未だ改良の余地がある可能性があった。当該課題は、以下の特徴80～B0に記載の遊技機にも共通の課題である。

30

【0612】

これに対し、特徴70に記載の遊技機であれば、先読演出の多様化が図られた遊技機を提供することができる。また、特徴70に記載の遊技機であれば、所定の上限値まで抽選結果を保留記憶可能な構成を好適に活用可能な遊技機を提供することができる。すなわち、表示部が、変動表示の回数に対応する2以上の数字情報が付された2つの図柄を少なくとも含む複数の図柄が周回するよう配置された立体的な回胴体を所定の図柄列とし、当該回胴体を含む複数の回胴体を並べて構成される複数の図柄列の各々を、前記複数の回胴体を各々回胴させることによって各々変動表示可能に構成される。

【0613】

所定の始動条件が成立した場合には、変動実行手段により、前記表示部にて前記複数の図柄列が変動表示され、その後、抽選手段による抽選結果に対応する停止図柄で停止表示される。このとき、抽選結果が所定の第1結果であれば、複数の図柄列が第1結果に対応する停止図柄で停止表示された後に、遊技制御手段によって通常遊技状態より有利な特別遊技状態が発生する。

40

【0614】

変動実行手段により変動表示が行われている場合に始動条件が成立した場合には、保留手段により、抽選手段による抽選結果に対応する情報が所定の記憶部に記憶され、それにより、当該情報を、所定個数を上限として、変動実行手段により当該情報に対応する変動表示が実行されるまで保留することができる。

【0615】

50

保留手段により保留された抽選結果に対応する情報であって少なくとも2以上の変動表示が実行された後に実行される所定の変動表示の実行に対応する演出対象情報に基づいて、演出実行手段により、所定の演出として、変動実行手段によって所定の変動表示より前に実行される変動表示において、複数の図柄列のうち所定の回胴体に表示される図柄列の図柄が、所定の変動表示が実行されるまでに実行される変動表示の回数に対応する数字情報が付された図柄で遊技者が視認可能に停止する演出が実行される。

【0616】

よって、遊技者は、実行中の変動表示において、所定の回胴体に表示される図柄列の図柄に付された数字情報を視認することで、その後に所定の変動表示が実行されるまでに実行される変動表示の回数を当該数字情報から把握することができる。当該回数は変動表示が行われる毎にカウントダウンされていくので、次第に近づく所定の変動表示に対する抽選結果への期待感を増幅させ、それにより、遊技に対する興趣を向上できる。

10

【0617】

また、所定の変動表示が実行されるまでに実行される変動表示の回数のカウントダウンは、変動表示する回胴体に表示される図柄列の図柄によって行われるので、当該カウントダウンを遊技者が見逃すことを抑制できる。

【0618】

また、変動表示する図柄列は、回胴体に限らず、液晶表示装置等による画像表示によって実行する遊技機もあるものの、画像表示によって変動表示を実行する場合には、開発コストが高くなったり、部品コストが高くなり易く、また、立体的な回胴体による変動表示を好む遊技者も多く存在する。このとき、立体的な回胴体を用いて変動表示を行う遊技機では、変動表示される図柄とは別に、上記したカウントダウンの回数を表示しようとする、表示装置のコストが付加されてしまう。

20

【0619】

これに対して、特徴70に記載の遊技機であれば、立体的な回胴体に数字情報が付される図柄を含む構成とし、この図柄によって抽選手段による抽選結果に対応する停止図柄の一部を構成することができる。このため、立体的な回胴体を用いて変動表示を行う遊技機にて、回胴体に表示する図柄の表示サイズは大きく設定して遊技者に図柄を視認しやすくし、且つ、コスト増を抑制しつつ、所定の変動表示が実行されるまでのカウントダウンの表示が図柄によって行われる演出を備えた遊技機を提供することができる。

30

【0620】

なお、特徴70に記載の遊技機における「…数字情報が付された図柄で遊技者が視認可能に停止する」とは、当該数字情報が付された図柄が完全に停止することに限定されず、当該図柄が所定の範囲内で停留して揺動などの動作を伴うものであってもよく、当該図柄の最終的な停止でなく変動途中の一時的な停止であってもよい。

【0621】

<特徴71>

特徴70に記載の遊技機であって、

前記所定の演出は、前記変動実行手段により前記所定の変動表示より前に実行される変動表示において、前記所定の回胴体に表示される図柄列の図柄は、当該所定の回胴体とは異なる回胴体の変動している状態で、前記所定の変動表示が実行されるまでに実行される変動表示の回数に対応する数字情報が付された図柄で遊技者が視認可能に停止する演出であることを特徴とする遊技機。

40

【0622】

特徴71に記載の遊技機であれば、遊技者は、実行中の変動表示において、他の回胴体（所定の回胴体とは異なる回胴体）が変動している状態で、所定の回胴体に表示される図柄列の図柄に付された数字情報を視認することで、その後に所定の変動表示が実行されるまでに実行される変動表示の回数を当該数字情報から把握することができる。よって、遊技者は、複数の回胴体の中から、所定の回胴体を他の回胴体と区別して把握し易いので、当該所定の回胴体において行われるカウントダウンを遊技者が見逃すことを抑制できる。

50

【0623】

<特徴80>

図柄を表示可能な表示部（リール装置710、装飾図柄表示装置479）と、
所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、
前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記図柄を変動表示した後、前記抽選手段による抽選結果に対応する停止図柄で停止表示する第1変動実行手段（副制御基板940）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定の第1結果である場合、前記第1変動実行手段によって当該第1結果に対応する停止図柄で停止表示された後、通常遊技状態より有利な遊技状態である特別遊技状態を発生する遊技制御手段（主制御基板920）と、

前記第1変動実行手段により前記図柄の変動表示が行われている場合に前記始動条件が成立した場合には、所定個数を上限として、前記抽選手段による抽選結果に対応する情報を所定の記憶部（主制御基板920のRAM）に記憶することで、当該情報を、前記第1変動実行手段により当該情報に対応する前記図柄の変動表示が実行されるまで保留する保留手段（主制御基板920）と、

該保留手段により保留された前記抽選結果に対応する情報の数が上限に達した場合に、所定の確率で所定の特別演出の実行を選択する特別演出選択手段（副制御基板940）と

、
前記保留手段により保留された前記抽選結果に対応する情報の数が上限に達した場合であって前記特別演出選択手段により前記特別演出の実行が選択された場合に、前記表示部または該表示部とは異なる第2表示部（抽選結果表示装置730）にて所定の第2変動表示を行った後、所定の停止態様で停止表示する第2変動実行手段（副制御基板940）と

、
該第2変動実行手段により前記第2変動表示が前記所定の停止態様で停止表示された場合、前記特別演出を実行する特別演出実行手段（副制御基板940）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【0624】

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

【0625】

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

【0626】

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

【0627】

これに対し、特徴80に記載の遊技機であれば、所定の上限値まで抽選結果を好適に保留記憶可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合には、第1変動実行手段により、図柄が表示部にて変動表示された後、抽選手段による抽選結果に対応する停止図柄で停止表示される。このとき、抽選結果が所定の第1結果であれば、第1結果に対応する停止図柄で停止表示された後に、遊技制御手段によって通常遊

10

20

30

40

50

技状態より有利な特別遊技状態が発生する。

【0628】

第1変動実行手段により変動表示が行われている場合に始動条件が成立した場合には、保留手段により、抽選手段による抽選結果に対応する情報が所定の記憶部に記憶され、それにより、当該情報を、所定個数を上限として、変動実行手段により当該情報に対応する変動表示が実行されるまで保留することができる。

【0629】

保留手段により保留された抽選結果に対応する情報の数が上限に達した場合には、特別演出選択手段により、所定の確率で所定の特別演出の実行が選択される。特別演出の実行が選択された場合、第2変動実行手段により、表示部または該表示部とは異なる第2表示部にて所定の第2変動表示が行われた後、所定の停止態様で停止表示され、その後、特別演出実行手段により特別演出が実行される。

10

【0630】

よって、特別演出選択手段により特別演出の実行が選択された場合には、当該特別演出が特別演出実行手段により実行されるので、遊技者は、保留される抽選結果に対応する情報の数を増やすという目的を持って始動条件の成立を狙う遊技に臨むことができる。これにより、所定の上限値まで抽選結果を保留記憶可能な遊技機に対する遊技者の遊技意欲を向上できる。

【0631】

また、特別演出選択手段により特別演出が選択されたか否かが、第2変動表示後の停止表示として遊技者に報知されるので、保留された抽選結果に対応する情報の数が上限に達してから、第2変動表示が終了するまでの期間（すなわち、第2変動表示の実行期間中）において、特別演出の実行に対する遊技者の期待感を好適に増幅させることができる。

20

【0632】

なお、特徴80に記載の遊技機における「特別演出」は、表示部に表示される演出、音による演出、光による演出、または、動作可能な構造体の動作による演出であってもよく、あるいは、これらの演出の一部または全てを組み合わせた演出であってもよい。

【0633】

また、特徴80に記載の遊技機における第2変動実行手段は、保留手段により保留された抽選結果に対応する情報の数が上限に達した場合に、表示部または該表示部とは異なる第2表示部にて所定の第2変動表示を行った後、特別演出選択手段により特別演出の実行が選択されている場合に所定の停止態様で停止表示し、特別演出の実行が選択されていない場合に所定の停止態様とは異なる停止態様で停止表示するとしてもよい。

30

【0634】

<特徴81>

特徴80に記載の遊技機であって、

前記第2変動実行手段は、前記表示部または前記第2表示部にて所定の範囲内で変動する前記第2変動表示を行った後、前記特別演出選択手段により前記特別演出の実行が選択された場合と前記特別演出の実行が選択されなかった場合とで前記所定の範囲内における異なる位置で停止表示を行うことを特徴とする遊技機。

40

【0635】

特徴81に記載の遊技機であれば、第2変動実行手段により第2変動表示が行われた場合、特別演出選択手段により特別演出の実行が選択された場合と、特別演出の実行が選択されなかった場合とで、当該第2変動表示後の停止表示の位置が異なっているので、遊技者は、特別演出の実行が選択されたか否かを停止表示の位置から感覚的に判断し易い。特に、当該停止表示は所定の範囲に限られるので、遊技者が停止表示の位置を把握し易い。

【0636】

<特徴90>

複数の図柄列を各々変動表示可能な表示部（リール装置710、装飾図柄表示装置479）と、

50

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板 920）と、前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記複数の図柄列を変動表示した後、前記抽選結果に応じた図柄の組み合わせで停止表示する変動実行手段（副制御基板 940）と、

前記抽選結果が所定の第 1 結果である場合、前記変動実行手段によって前記複数の図柄列が前記第 1 結果に対応する図柄の組み合わせで停止表示された後、通常遊技状態より有利な遊技状態である特別遊技状態を発生する遊技制御手段（主制御基板 920）と、

前記変動実行手段により変動表示が行われている場合に前記始動条件が成立した場合には、所定個数を上限として、前記抽選手段による抽選結果に対応する情報を所定の記憶部（主制御基板 920 の RAM）に記憶することで、当該情報を、前記変動実行手段により当該情報に対応する変動表示が実行されるまで保留する保留手段（主制御基板 920）と、

10

該保留手段により保留された前記抽選結果に対応する情報の数が上限に達した場合に、所定の確率で所定の特別演出の実行を選択する特別演出選択手段（副制御基板 940）と、

該特別演出選択手段により前記特別演出の実行が選択された場合に、前記特別演出を実行する特別演出実行手段（副制御基板 940）と、

前記特別演出選択手段により前記特別演出の実行が選択された場合であって、前記変動実行手段によって前記変動表示が実行されている場合には、当該変動表示の内容として所定の注目表示が表示されている時期とは異なる時期に、前記特別演出の実行が選択されたことを遊技者が認識可能に表示する選択結果表示手段（副制御基板 940）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

20

【0637】

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

【0638】

30

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

【0639】

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

40

【0640】

これに対し、特徴 90 に記載の遊技機であれば、所定の上限値まで抽選結果を好適に保留記憶可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合には、変動実行手段により、複数の図柄列が表示部にて変動表示された後、抽選手段による抽選結果に対応する停止図柄で停止表示される。このとき、抽選結果が所定の第 1 結果であれば、複数の図柄列が第 1 結果に対応する停止図柄で停止表示された後に、遊技制御手段によって通常遊技状態より有利な特別遊技状態が発生する。

【0641】

変動実行手段により変動表示が行われている場合に始動条件が成立した場合には、保留手段により、抽選手段による抽選結果に対応する情報が所定の記憶部に記憶され、それに

50

より、当該情報を、所定個数を上限として、変動実行手段により当該情報に対応する変動表示が実行されるまで保留することができる。

【0642】

保留手段により保留された抽選結果に対応する情報の数が上限に達した場合には、特別演出選択手段により、所定の確率で所定の特別演出の実行が選択される。特別演出の実行が選択された場合、当該特別演出が特別演出実行手段により実行される。よって、特別演出選択手段により特別演出の実行が選択された場合には、当該特別演出が特別演出実行手段により実行されるので、遊技者は、保留される抽選結果に対応する情報の数を増やすという目的を持って始動条件の成立を狙う遊技に臨むことができる。これにより、所定の上限値まで抽選結果を保留記憶可能な遊技機に対する遊技者の遊技意欲を向上できる。

10

【0643】

また、特別演出選択手段により特別演出の実行が選択された場合であって、変動実行手段によって変動表示が実行されている場合には、特別演出の実行が選択されたことが、選択結果表示手段により、当該変動表示の内容として所定の注目表示が表示されている時期とは異なる時期に遊技者が認識可能に表示される。

【0644】

よって、特別演出の実行が選択されたことを示す表示が注目表示の表示時期と重ならないので、遊技者は、特別演出の実行が選択されたことを示す表示を見逃し難い。また、変動表示の内容として所定の注目表示が表示されている場合には、当該注目表示に遊技者を専念させることができるので、注目表示による実行中の変動表示に対する期待感を好適に向上させることができる。

20

【0645】

なお、特徴90に記載の遊技機における「所定の注目表示」は、複数の図柄列のうち一部の図柄列が第1結果に対応する図柄の組み合わせのうち一部を構成した状態で停止表示するまでの表示（所謂「リーチ表示」）であってもよく、表示部でのキャラクタ（例えば、魚の群れ）の表示や発光部の発光などによる示唆演出（特別遊技状態への遷移しやすさの程度または期待度を示唆する演出）であってもよい。

【0646】

また、特徴90に記載の遊技機における「特別演出」は、表示部に表示される演出、音による演出、光による演出、または、動作可能な構造体の動作による演出であってもよく、あるいは、これらの演出の一部または全てを組み合わせた演出であってもよい。

30

【0647】

<特徴91>

特徴90に記載の遊技機であって、

前記選択結果表示手段は、前記特別演出選択手段により前記特別演出の実行が選択された場合であって、前記変動実行手段によって実行される変動表示において前記所定の注目表示が表示される場合には、当該注目表示の終了時期を早め、当該注目表示の終了後に、前記特別演出の実行が選択されたことを遊技者が認識可能に表示することを特徴とする遊技機。

【0648】

40

特徴91に記載の遊技機であれば、特別演出選択手段により特別演出の実行が選択された場合であって、変動実行手段によって実行される変動表示において所定の注目表示が表示される場合には、選択結果表示手段により、当該注目表示の終了時期が早められ、特別演出の実行が選択されたことが当該注目表示の終了後に遊技者が認識可能に表示される。これにより、遊技者に注目表示を見せつつ、特別演出の実行が選択されたことを示す表示を早期に見せることができる。

【0649】

<特徴92>

特徴90または特徴91に記載の遊技機であって、

前記所定の注目表示は、前記複数の図柄列のうち一部の図柄列が前記第1結果に対応す

50

る図柄の組み合わせのうち一部を構成した状態で停止表示した後、残りの図柄列を前記抽選手段による抽選結果に応じた図柄で停止表示するまでの表示であり、

前記選択結果表示手段は、前記特別演出選択手段により前記特別演出の実行が選択された場合であって、前記変動実行手段によって実行される変動表示において前記所定の注目表示が表示される場合には、前記所定の注目表示の終了後に、前記特別演出の実行が選択されたことを遊技者が認識可能に表示することを特徴とする遊技機。

【0650】

特徴92に記載の遊技機であれば、特別演出選択手段により特別演出の実行が選択された場合であって、変動実行手段によって実行される変動表示において所定の注目表示が表示される場合には、選択結果表示手段により、特別演出の実行が選択されたことが当該注目表示の終了後に遊技者が認識可能に表示される。ここで、当該注目表示は、複数の図柄列のうち一部の図柄列が第1結果に対応する図柄の組み合わせのうち一部を構成した状態で停止表示した後、残りの図柄列を抽選手段による抽選結果に応じた図柄で停止表示するまでの表示であり、遊技者に特別遊技状態への遷移を期待させる表示であるので、当該注目表示に遊技者を専念させることで、注目表示による実行中の変動表示に対する期待感を好適に向上させることができる。

【0651】

<特徴A0>

複数の図柄列を各々変動表示可能な表示部（リール装置710、装飾図柄表示装置479）と、

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、
前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記複数の図柄列を変動表示した後、前記抽選手段による抽選結果に対応する停止図柄で停止表示する変動実行手段（副制御基板940）と

前記抽選手段による抽選結果が所定の第1結果である場合、前記変動実行手段によって前記複数の図柄列が前記第1結果に対応する停止図柄で停止表示された後、通常遊技状態より有利な遊技状態である特別遊技状態を発生する遊技制御手段（主制御基板920）と

前記変動実行手段により変動表示が行われている場合に前記始動条件が成立した場合には、所定個数を上限として、前記抽選手段による抽選結果に対応する情報を所定の記憶部（主制御基板920のRAM）に記憶することで、当該情報を、前記変動実行手段により当該情報に対応する変動表示が実行されるまで保留する保留手段（主制御基板920）と

該保留手段により保留された前記抽選結果に対応する情報であって少なくとも1以上の変動表示が実行された後に実行される所定の変動表示の実行に対応する演出対象情報に基づいて、所定の演出を実行する演出実行手段（副制御基板940）と、を備え、

前記所定の演出は、

前記第1結果に対応する停止図柄が停止表示された場合に前記特別遊技状態へ遷移することとなる所定の表示領域（中段ラインL2）に、前記複数の図柄列が前記第1結果とは異なる抽選結果に対応する停止図柄であって前記特別遊技状態へ遷移しない所定の図柄の組合せとなる停止図柄で停止表示する第1の変動表示を実行し、

該第1の変動表示を実行した後、前記変動実行手段により前記所定の変動表示より前に実行される1以上の変動表示、または、前記所定の変動表示において、前記所定の図柄の組合せに含まれる一部の図柄であって当該一部の図柄を含めると前記所定の表示領域に前記第1結果に対応する停止図柄を停止表示し得ない一部の図柄（第2副図柄713B）が前記所定の表示領域に表示された状態を維持したまま、前記複数の図柄列のうち当該一部の図柄を含む図柄列（中図柄列）とは異なる他の図柄列（左図柄列、右図柄列）が変動する第2の変動表示を開始し、

前記所定の変動表示において行われる所定の注目表示に同期して、または、当該所定の変動表示の終了時期より所定時間前のタイミングで、前記複数の図柄列のうち前回以前か

ら停止していた図柄列（中図柄列）の変動を開始する演出であることを特徴とする遊技機。

【0652】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機として、図柄表示装置で演出図柄の変動表示を開始するとともに大当たり抽選を行い、大当たり抽選の結果に基づいて大当たりを発生させると判定した場合は、大当たり図柄（例えば、「777」）で演出図柄を停止表示した後に大当たりを発生させる構成が知られている。

【0653】

また、従来のパチンコ機には、大当たり抽選の結果を先読みし、演出図柄の変動中に先読演出を行うものがある（例えば、特開2009-291480号公報参照）。先読演出とは、演出図柄の変動中に始動入賞口に遊技球が入賞した場合は、保留球数を加算するとともに、その入賞タイミングで取得した乱数値に基づいて大当たり抽選を行い、その抽選結果に基づいて、当該保留球の消化により行われる演出図柄の変動表示が終了した場合に発生する遊技状態について予告する演出のことである。例えば、1番目の保留球について大当たり抽選の結果が大当たりである場合は、現在の変動表示の次の変動表示が終了した場合に大当たりが発生することを予告する。

【0654】

しかしながら、先読演出を行う従来構成の遊技機については未だ改良の余地がある可能性があった。例えば、先読演出への遊技者の興味を高めるべく、当該先読演出の多様化が求められている。

【0655】

これに対し、特徴A0に記載の遊技機であれば、先読演出の多様化が図られた遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合には、変動実行手段により、複数の図柄列が表示部にて変動表示された後、抽選手段による抽選結果に対応する停止図柄で停止表示される。このとき、抽選結果が所定の第1結果であれば、複数の図柄列が第1結果に対応する停止図柄で停止表示された後に、遊技制御手段によって通常遊技状態より有利な特別遊技状態が発生する。

【0656】

変動実行手段により変動表示が行われている場合に始動条件が成立した場合には、保留手段により、抽選手段による抽選結果に対応する情報が所定の記憶部に記憶され、それにより、当該情報を、所定個数を上限として、変動実行手段により当該情報に対応する変動表示が実行されるまで保留することができる。

【0657】

保留手段により保留された抽選結果に対応する情報であって少なくとも1以上の変動表示が実行された後に実行される所定の変動表示の実行に対応する演出対象情報に基づいて、所定の演出が演出実行手段により実行される。

【0658】

具体的に、当該所定の演出においては、まず、第1結果に対応する停止図柄が停止表示された場合に特別遊技状態へ遷移することとなる所定の表示領域に、複数の図柄列が、第1結果とは異なる抽選結果に対応する停止図柄であって特別遊技状態へ遷移しない所定の図柄の組合せとなる停止図柄で停止表示する第1の変動表示が実行される。

【0659】

第1の変動表示が実行された後、変動実行手段により所定の変動表示より前に実行される1以上の変動表示、または、所定の変動表示において、第1の変動表示において停止表示された停止図柄である所定の図柄の組合せに含まれる一部の図柄であって、当該一部の図柄を含めると所定の表示領域に第1結果に対応する停止図柄を停止表示し得ない一部の図柄が所定の表示領域に表示された状態を維持したまま、複数の図柄列のうち当該一部の図柄を含む図柄列とは異なる他の図柄列が変動する第2の変動表示が開始される。

【0660】

そして、所定の変動表示において行われる所定の注目表示に同期して、または、当該所定の変動表示の終了時期より所定時間前のタイミングで、複数の図柄列のうち前回以前から停止していた図柄列（すなわち、第1の変動表示において停止表示された停止図柄のうち所定の表示領域に表示される一部の図柄を含む図柄列）の変動が開始される。

【0661】

よって、所定の変動表示より前に実行される1以上の変動表示、または、所定の変動表示においては、第2変動表示として、第1の変動表示において停止表示された停止図柄のうち一部の図柄を所定の表示領域に表示された状態を維持したまま、当該一部の図柄を含む図柄列とは異なる他の図柄列の変動が行われるので、遊技者は第2変動表示が開始されたことで、その後に来る、所定の変動表示に対する抽選結果の表示（停止表示）への期待感を増幅させ、それにより、遊技に対する興趣を向上できる。

10

【0662】

特に、所定の変動表示より前の変動表示から停止されていた図柄列が、当該所定の変動表示において行われる所定の注目表示に同期して、または、当該所定の変動表示の終了時期より所定時間前のタイミングで変動を開始するので、所定の変動表示の終了時期が近づいたことを強く印象付け、それにより、所定の変動表示に対する抽選結果への期待感をより一層高めることができる。

【0663】

また、所定の変動表示より前の変動表示から停止されていた図柄列において所定の表示領域に表示される図柄（第1の変動表示において停止表示された停止図柄のうち一部の図柄）は、当該図柄を含めると所定の表示領域に第1結果に対応する停止図柄を停止表示し得ない図柄であるので、所定の変動表示より前に実行される1以上の変動表示において、第2変動表示として変動する他の図柄列が停止した場合に第1結果に対応する停止図柄が停止表示されることを防止できる。

20

【0664】

なお、特徴A0に記載の遊技機における「所定の注目表示」は、複数の図柄列のうち一部の図柄列が第1結果に対応する図柄の組み合わせのうち一部を構成した状態で停止表示するまでの表示（所謂「リーチ表示」）であってもよく、表示部でのキャラクタ（例えば、魚の群れ）の表示や発光部の発光などによる示唆演出（特別遊技状態への遷移しやすさの程度または期待度を示唆する演出）であってもよい。

30

【0665】

<特徴A1>

特徴A0に記載の遊技機であって、

前記第1変動表示は、前記他の図柄列が変動している状態で、前記他の図柄列とは異なる図柄列における前記第1結果を構成し得ない図柄が前記所定の表示領域に停止した後、前記所定の図柄の組合せとなる停止図柄となるよう前記他の図柄列が停止することを特徴とする遊技機。

【0666】

特徴A1に記載の遊技機であれば、第1変動表示において、他の図柄列に先立ち停止された図柄列が、その後の所定の変動表示において行われる所定の注目表示に同期して、または、当該所定の変動表示の終了時期より所定時間前のタイミングで再変動されるまで停止されるので、当該最変動される図柄列に対する遊技者の注目を集め易く、当該最変動による所定の変動表示に対する抽選結果への期待感を好適に高めることができる。

40

【0667】

<特徴B0>

複数の図柄列を各々変動表示可能な表示部（リール装置710、装飾図柄表示装置479）と、

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、
前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記複数の図柄列を変動表示した後、前記抽選手段による抽選結果に対応する停止図柄で停止表示する変動実行手段（副制御

50

基板 940) と、

前記抽選手段による抽選結果が所定の第 1 結果である場合、前記変動実行手段によって当該第 1 結果に対応する停止図柄で停止表示された後、通常遊技状態より有利な遊技状態である特別遊技状態を発生する遊技制御手段 (主制御基板 920) と、

前記変動実行手段により変動表示が行われている場合に前記始動条件が成立した場合には、所定個数を上限として、前記抽選手段による抽選結果に対応する情報を所定の記憶部 (主制御基板 920 の RAM) に記憶することで、当該情報を、前記変動実行手段により当該情報に対応する変動表示が実行されるまで保留する保留手段 (主制御基板 920) と、

該保留手段により保留された前記抽選結果に対応する情報であって少なくとも 1 以上の変動表示が実行された後に実行される所定の変動表示の実行に対応する演出対象情報に基づいて、所定の演出を実行する演出実行手段 (副制御基板 940) と、を備え、

前記所定の演出は、前記変動実行手段により前記所定の変動表示より前に実行される変動表示として、前記第 1 結果に対応する停止図柄を構成しない一部の図柄 (第 2 副図柄 713B) を、前記第 1 結果に対応する停止図柄が停止表示された場合に前記特別遊技状態へ遷移することとなる所定の表示領域 (中段ライン L2) に当該変動表示の全期間において表示し続け、前記複数の図柄列のうち前記一部の図柄を含む図柄列 (中図柄列) とは別の図柄列 (左図柄列、右図柄列) を変動表示した後、当該別の図柄列を停止表示する演出であることを特徴とする遊技機。

【0668】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機として、図柄表示装置で演出図柄の変動表示を開始するとともに大当たり抽選を行い、大当たり抽選の結果に基づいて大当たりを発生させると判定した場合は、大当たり図柄 (例えば、「777」) で演出図柄を停止表示した後に大当たりを発生させる構成が知られている。

【0669】

また、従来のパチンコ機には、大当たり抽選の結果を先読みし、演出図柄の変動中に先読演出を行うものがある (例えば、特開 2009-291480 号公報参照)。先読演出とは、演出図柄の変動中に始動入賞口に遊技球が入賞した場合は、保留球数を加算するとともに、その入賞タイミングで取得した乱数値に基づいて大当たり抽選を行い、その抽選結果に基づいて、当該保留球の消化により行われる演出図柄の変動表示が終了した場合に発生する遊技状態について予告する演出のことである。例えば、1 番目の保留球について大当たり抽選の結果が大当たりである場合は、現在の変動表示の次の変動表示が終了した場合に大当たりが発生することを予告する。

【0670】

しかしながら、先読演出を行う従来構成の遊技機については未だ改良の余地がある可能性があった。例えば、先読演出への遊技者の興味を高めるべく、当該先読演出の多様化が求められている。

【0671】

これに対し、特徴 B0 に記載の遊技機であれば、先読演出の多様化が図られた遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合には、変動実行手段により、複数の図柄列が表示部にて変動表示された後、抽選手段による抽選結果に対応する停止図柄で停止表示される。このとき、抽選結果が所定の第 1 結果であれば、複数の図柄列が第 1 結果に対応する停止図柄で停止表示された後に、遊技制御手段によって通常遊技状態より有利な特別遊技状態が発生する。

【0672】

変動実行手段により変動表示が行われている場合に始動条件が成立した場合には、保留手段により、抽選手段による抽選結果に対応する情報が所定の記憶部に記憶され、それにより、当該情報を、所定個数を上限として、変動実行手段により当該情報に対応する変動表示が実行されるまで保留することができる。

【0673】

保留手段により保留された抽選結果に対応する情報であって少なくとも1以上の変動表示が実行された後に実行される所定の変動表示の実行に対応する演出対象情報に基づいて、所定の演出が演出実行手段により実行される。所定の演出が実行されることで、その後に到来する、所定の変動表示に対する抽選結果の表示（停止表示）への期待感を増幅させることができ、それにより、遊技に対する興趣を向上できる。

【0674】

当該所定の演出においては、変動実行手段により所定の変動表示より前に実行される変動表示において、第1結果に対応する停止図柄を構成しない一部の図柄が、第1結果に対応する停止図柄が停止表示された場合に特別遊技状態へ遷移することとなる所定の表示領域に当該変動表示の全期間において表示され続けて、複数の図柄列のうち前記一部の図柄を含む図柄列とは別の図柄列が変動表示された後に、当該別の図柄列が停止表示される。

10

【0675】

よって、所定の変動表示より前に実行される変動表示において、第1結果に対応する停止図柄を構成しない一部の図柄が当該変動表示の開始から終了まで表示されることを見せることで、遊技者は、当該変動表示では第1結果に対応する停止図柄が表示されないことを認識し、それにより、その後の到来する所定の変動表示に対する期待感を益々増幅させることができる。

【0676】

なお、特徴B0に記載の遊技機において、変動表示の全期間において所定の表示領域に表示される「第1結果に対応する停止図柄を構成しない図柄」は、複数の図柄列のうち1の図柄列に含まれる図柄であってもよいし、複数の図柄列のうち1の図柄列を除く図柄列の一部または全部に含まれる複数の図柄であってもよい。

20

【0677】

なお、特徴10～B0に記載の少なくとも1つの特徴を他のいずれか又は複数の特徴に組み合わせて適用しても良い。以下には、上記した各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【0678】

パチンコ機：遊技者が操作する発射操作手段と、その発射操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く通路部と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

30

【0679】

スロットマシン等の回胴式遊技機：始動操作手段の操作に基づき周回体の回転を開始させ、停止操作手段の操作に基づき周回体の回転を停止させ、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。

【産業上の利用可能性】

【0680】

以上のように、この発明は、弾球遊技機等の遊技機に適している。

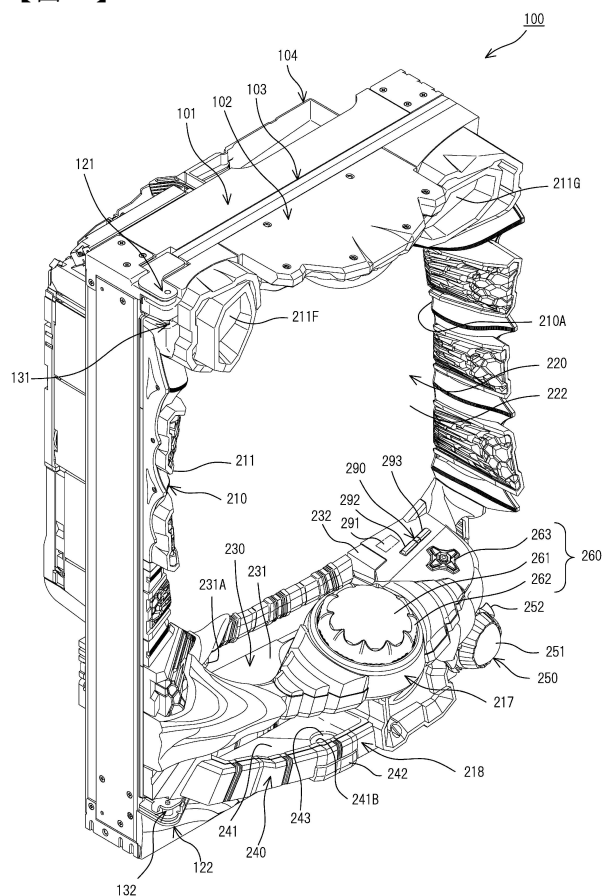
【符号の説明】

40

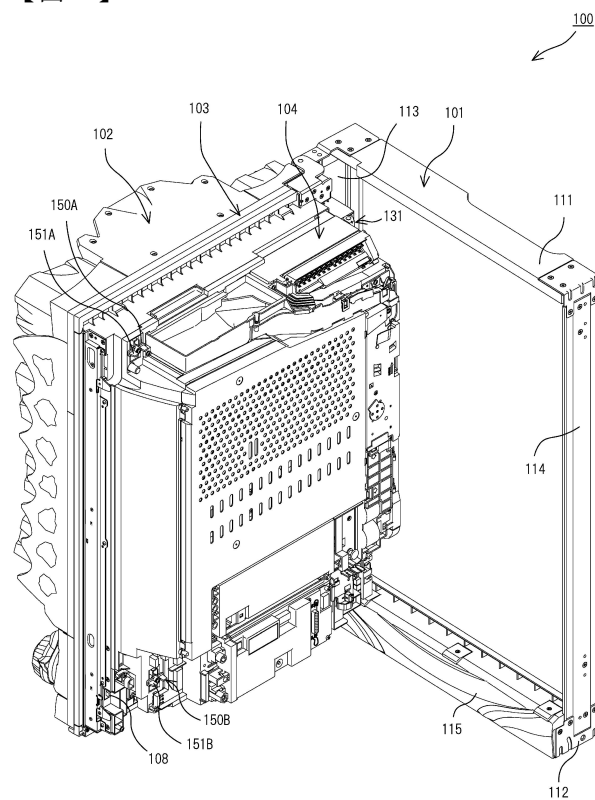
【0681】

100…遊技機、261…押圧操作装置、263…選択操作装置、479…装飾図柄表示装置、710…リール装置、711L…左リール、711M…中リール、711R…右リール、712…主図柄、713B…第2副図柄、730…抽選結果表示装置、920…主制御基板、940…副制御基板

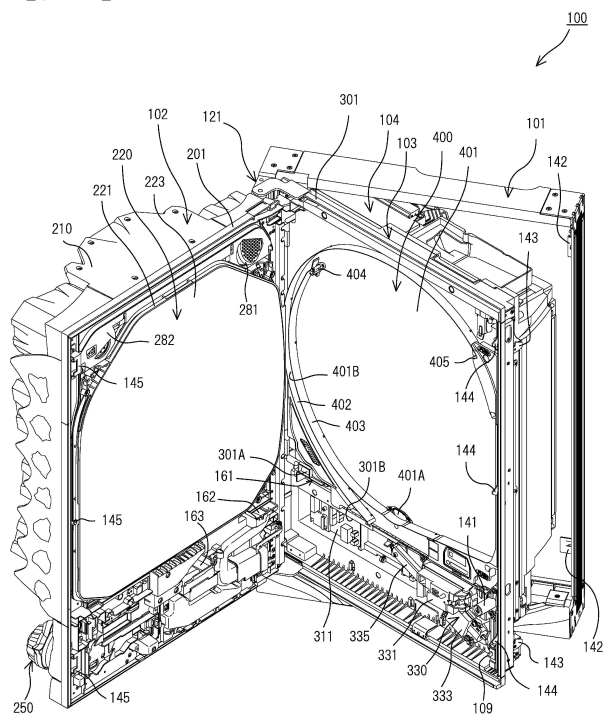
【図 1】



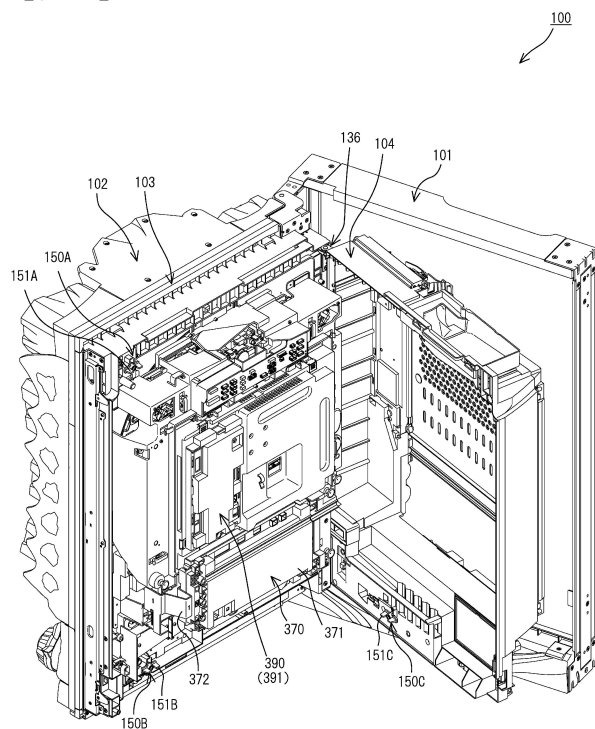
【図 2】



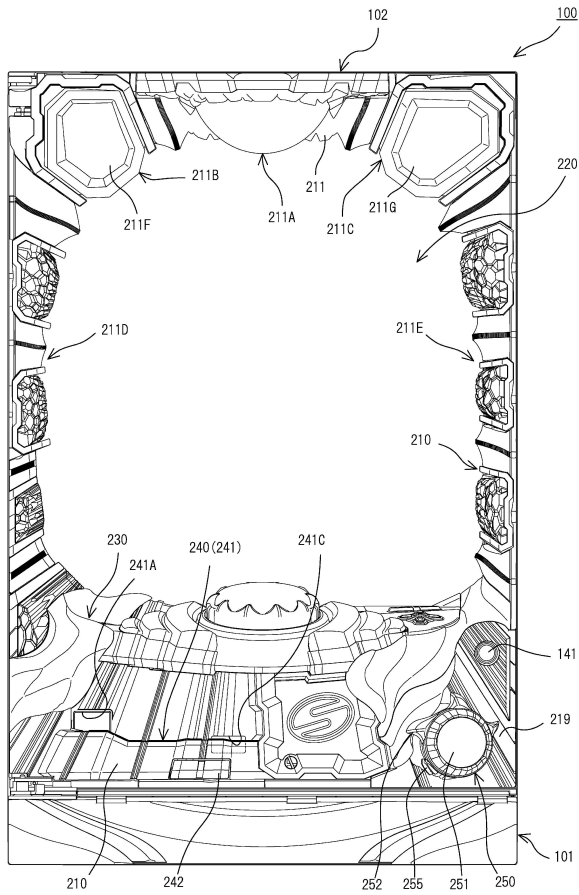
【図 3】



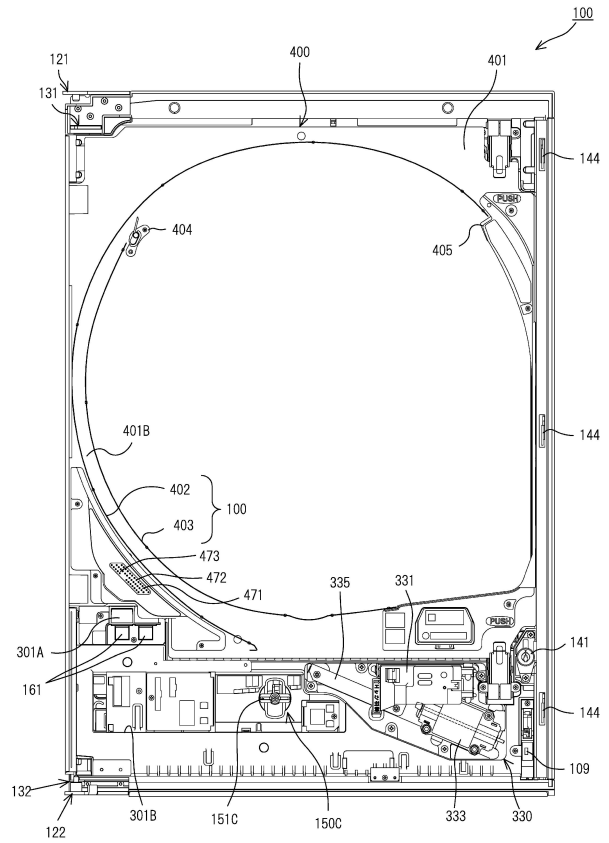
【図 4】



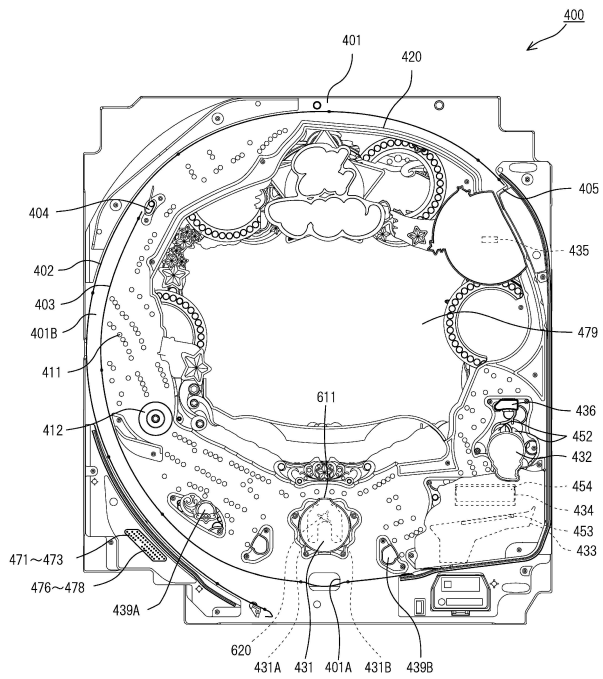
【図 5】



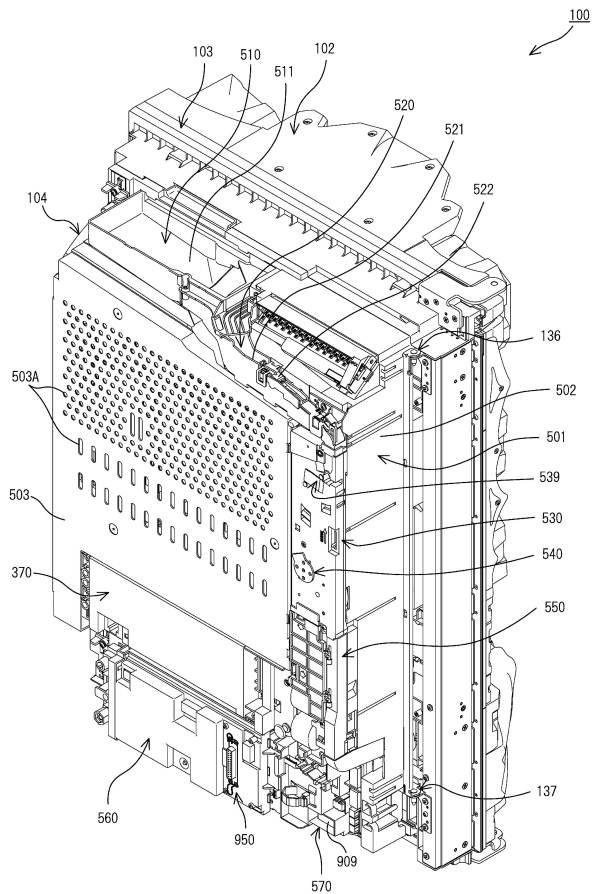
【図 6】



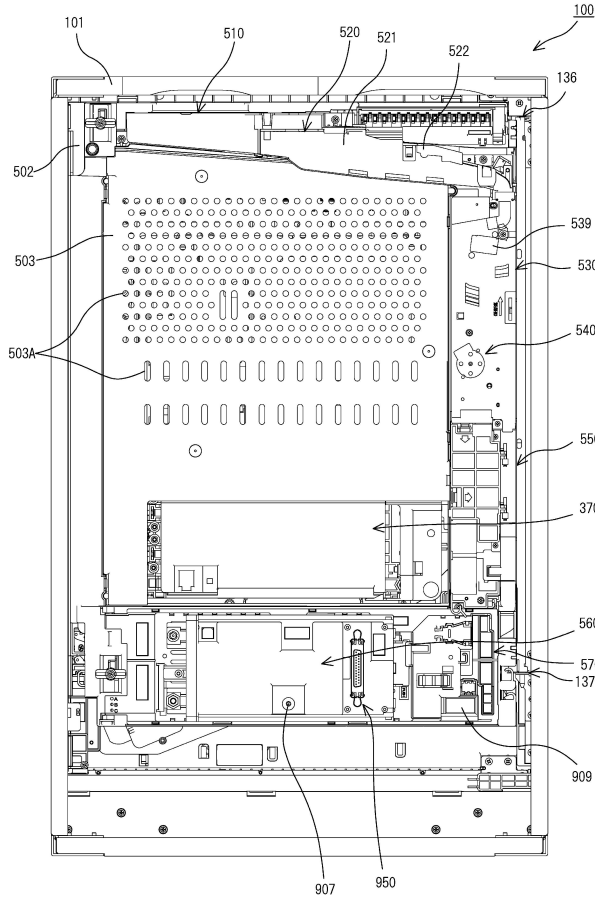
【図 7】



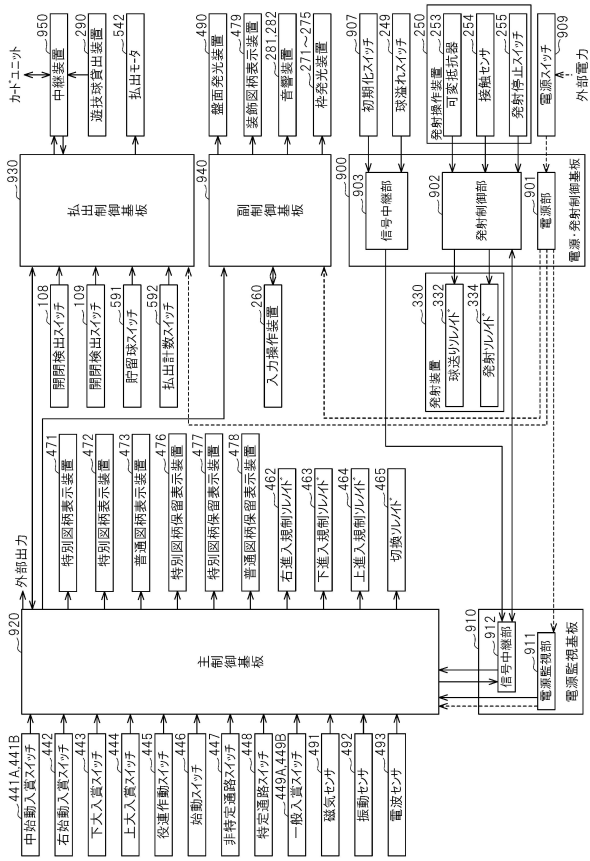
【図 8】



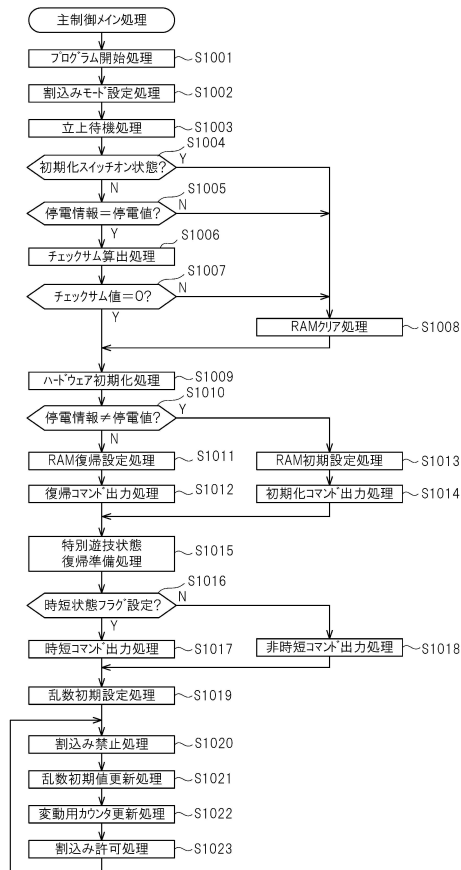
【図 9】



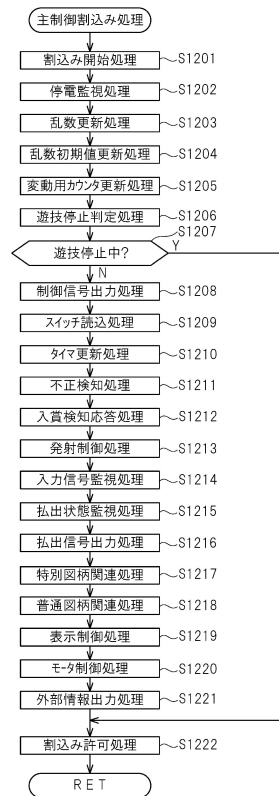
【図 10】



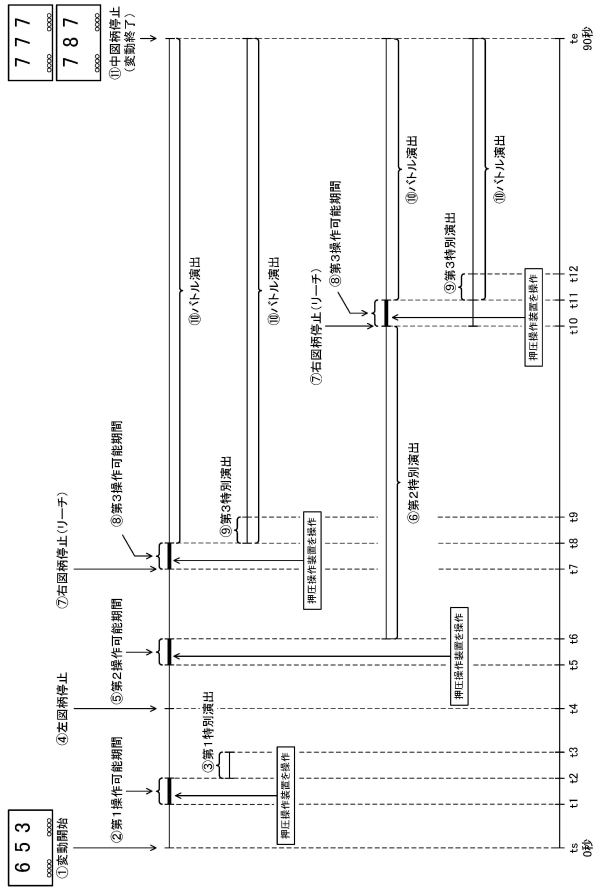
【図 11】



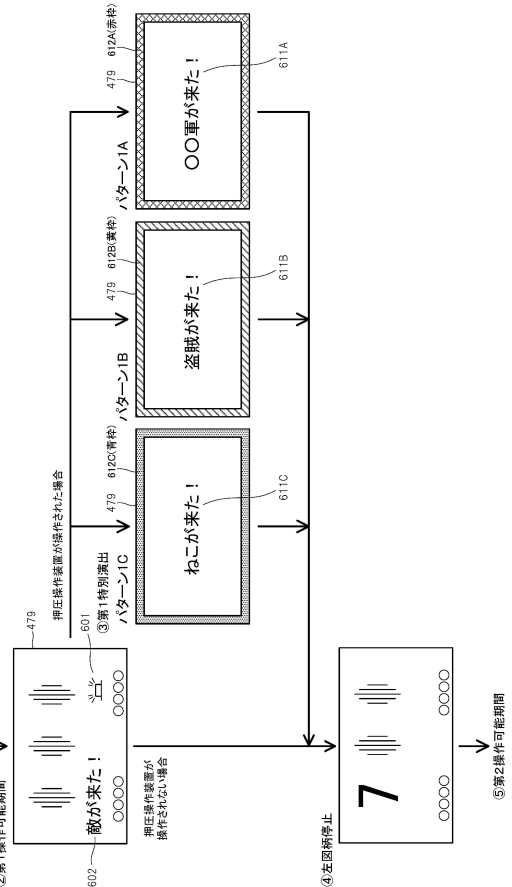
【図 12】



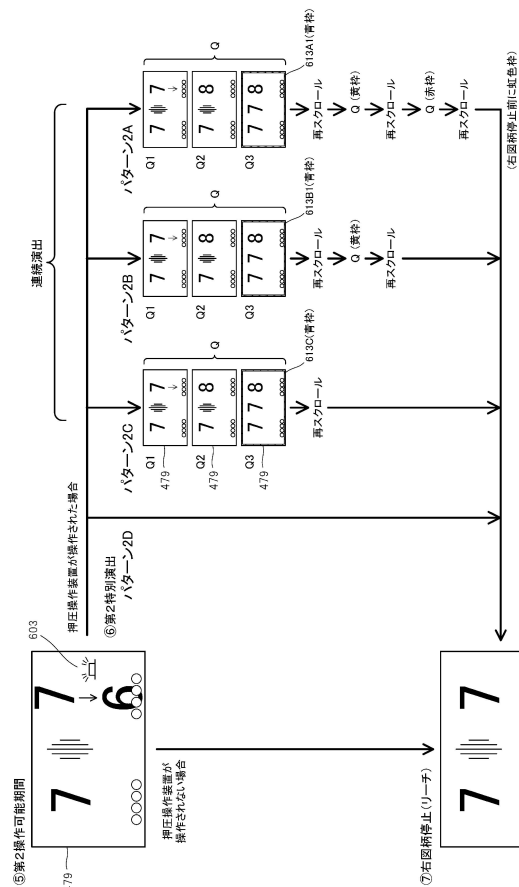
【図 1 3】



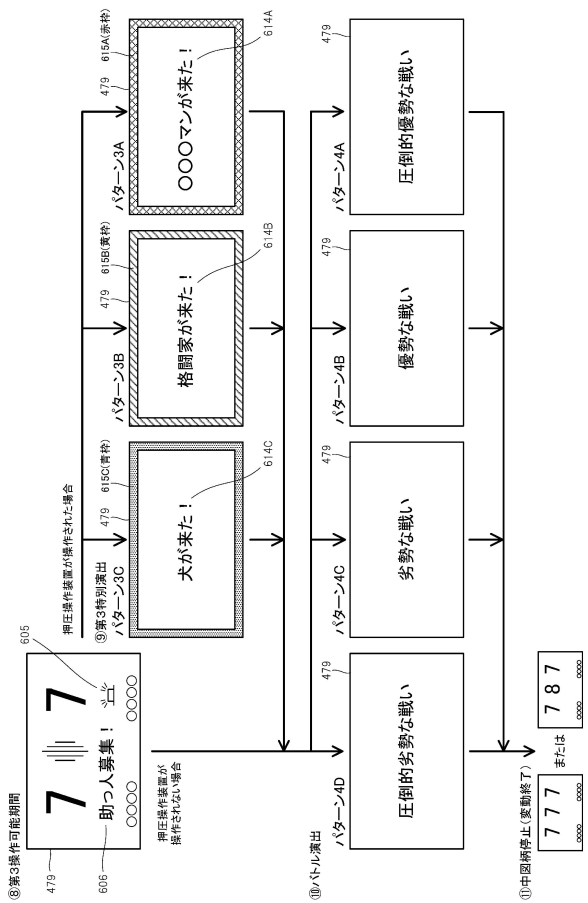
【図 14】



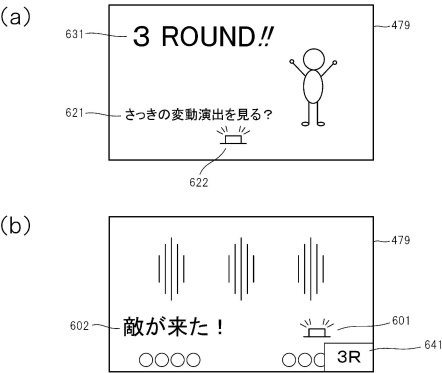
【図 15】



【図 1 6】



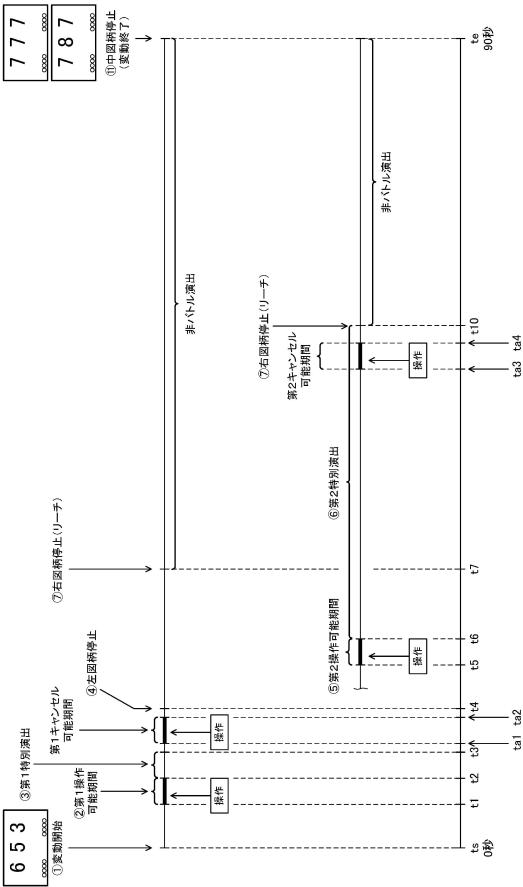
【図 17】



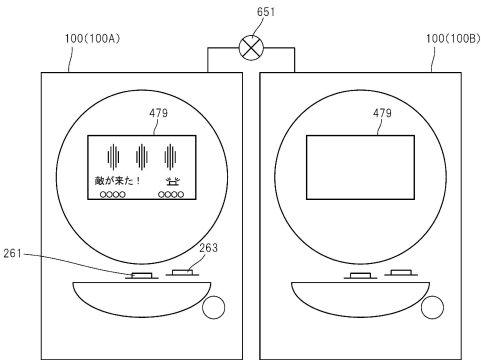
【図 18】

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

【図 19】



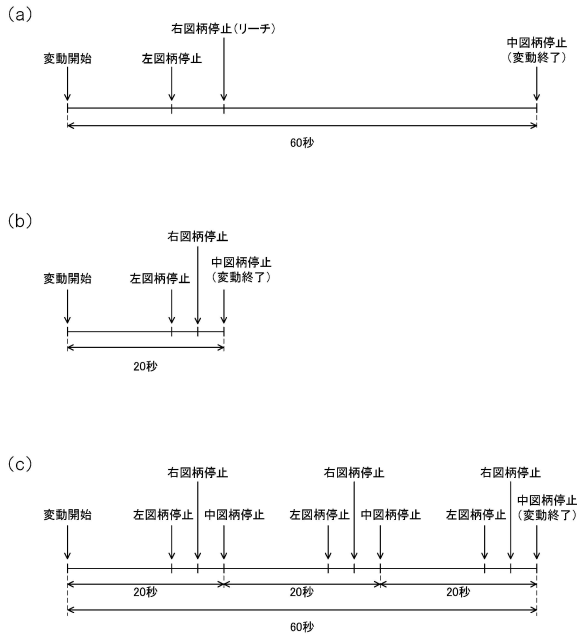
【図 20】



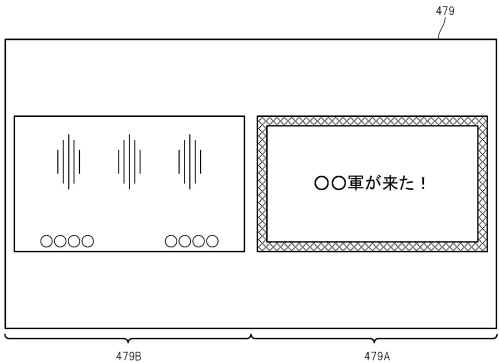
【図 22】

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

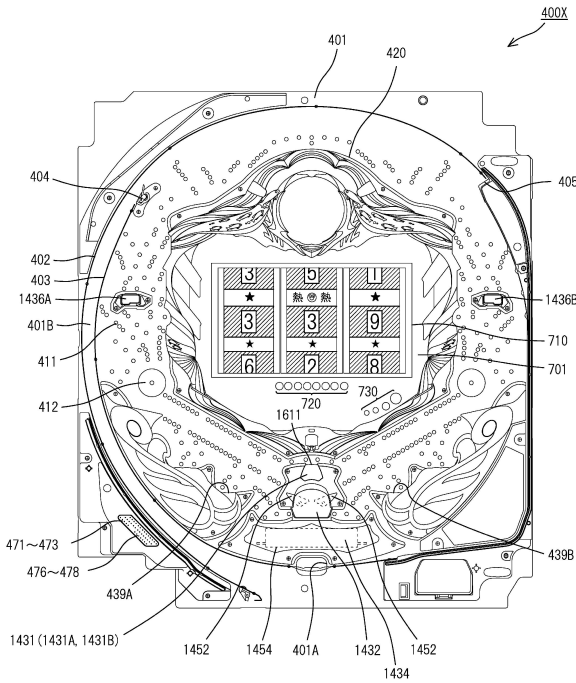
【図 23】



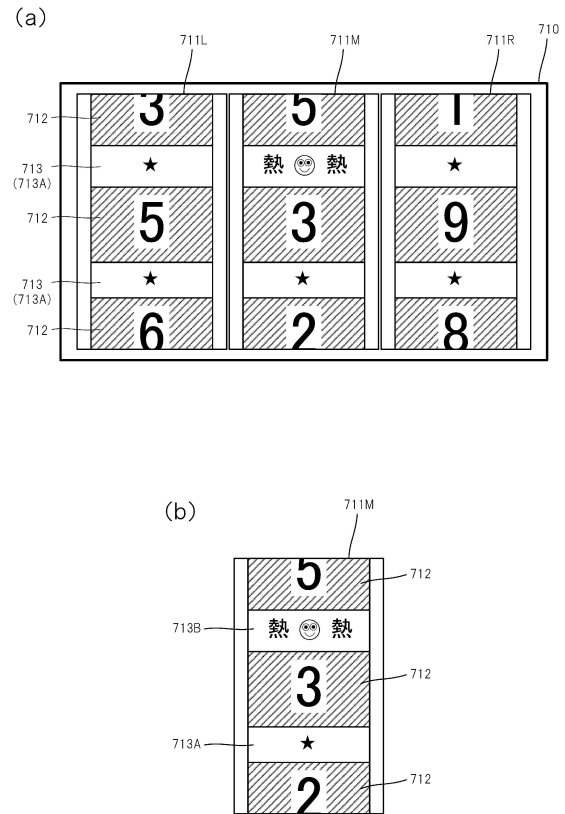
【図 21】



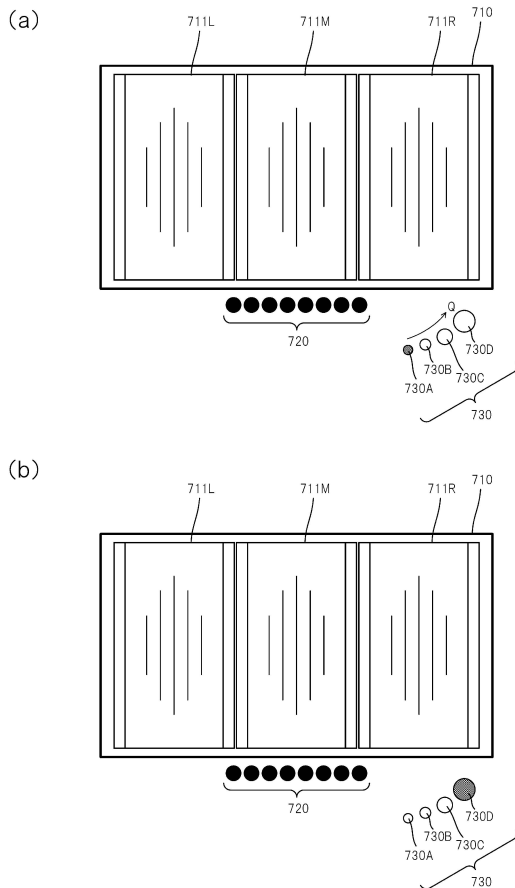
【図 24】



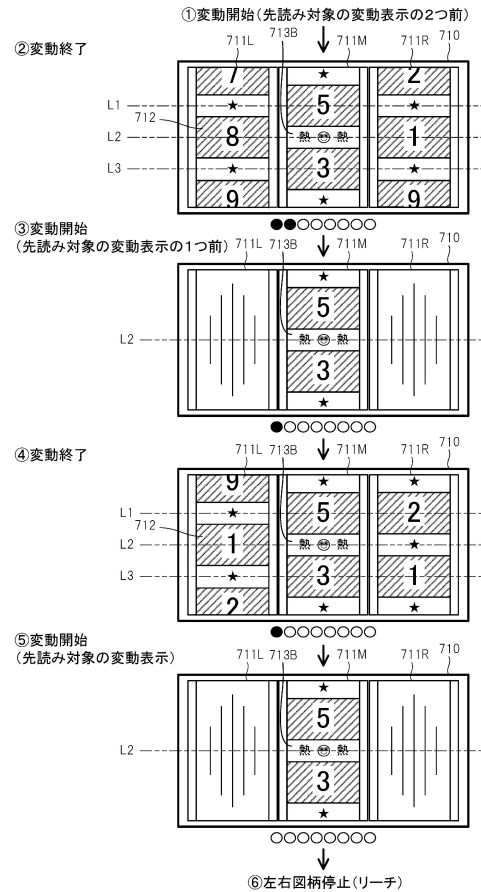
【図 25】



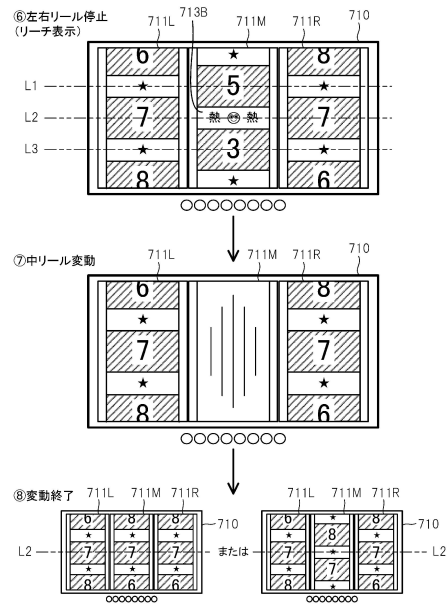
【図 26】



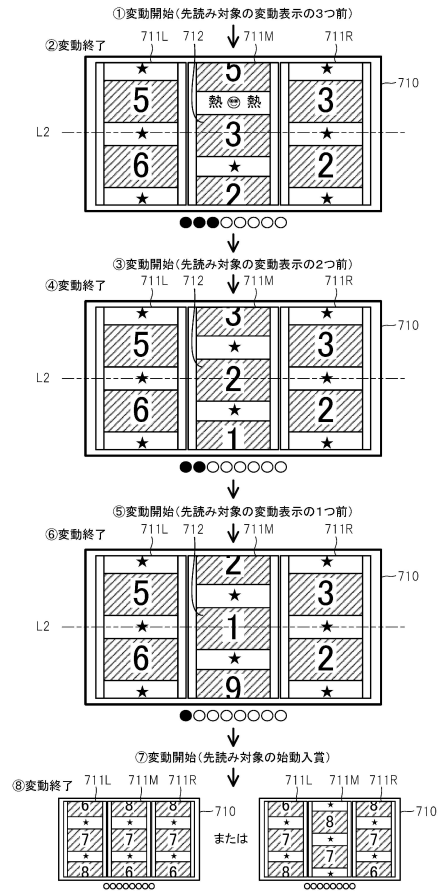
【図 27】



【図 28】



【図 29】



フロントページの続き

- (72)発明者 熊木 彰
愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番21号 株式会社サンスリー内
- (72)発明者 神谷 友祥
愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番21号 株式会社サンスリー内

審査官 井上 昌宏

- (56)参考文献 特開2013-090653 (JP, A)
特開2012-161459 (JP, A)
特開2016-064075 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02