

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7384696号
(P7384696)

(45)発行日 令和5年11月21日(2023.11.21)

(24)登録日 令和5年11月13日(2023.11.13)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 4 B

A 6 3 F 7/02 3 2 4 A

A 6 3 F 7/02 3 2 6 B

請求項の数 1 (全203頁)

(21)出願番号	特願2020-25757(P2020-25757)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年2月19日(2020.2.19)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-129672(P2021-129672 A)	(72)発明者	小倉 敏男
(43)公開日	令和3年9月9日(2021.9.9)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
審査請求日	令和4年10月11日(2022.10.11)		株式会社三共内
		審査官	山田 克典

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】

特定表示結果が導出表示されたときに有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技媒体を貯留可能な貯留部と、
遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、
上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導
通路形成部と、
前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたねじ落下制限部と、
を備え、
前記誘導通路形成部の上面において前記落下制限部により覆われていない非被覆領域が
あり、
前記誘導通路形成部に、該誘導通路形成部に落下したねじ部材の前記払出部への移動を
制限可能な特定制限部が複数設けられ、
複数の前記特定制限部のうち少なくとも一部は、前記誘導通路形成部における前記非被
覆領域に対応する位置に設けられ、
前記ねじ落下制限部は、該ねじ落下制限部上に落下した遊技媒体が滞留せずに、かつ該
ねじ落下制限部上に落下したねじ部材が前記誘導通路形成部へ落下せずに該ねじ落下制限
部上に滞留可能に構成されており、
前記貯留部及び前記誘導通路形成部を遊技枠に取付けるための複数のねじ部材のうち、
所定ねじ部材はアース部材を取付けるためのねじ部材と兼用されている、

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、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機の一例であるパチンコ遊技機において、遊技場に設置された遊技島から供給される遊技媒体を貯留可能な貯留部と、遊技媒体を払出すことが可能な払出装置（払出部）と、貯留部に供給された遊技媒体を払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、を備え、これら貯留部や誘導通路形成部がねじ部材により遊技枠に取付けられたもの等があった（例えば、特許文献1参照）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2003-96050号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記特許文献1に記載の遊技機では、これら貯留部や誘導通路形成部を遊技枠に取付けるためのねじ部材や遊技島の内部に取付けられたねじ部材等が外れて、貯留部や誘導通路形成部に落下した場合、遊技媒体とともにねじ部材が払出装置に混入してしまい、遊技媒体を正常に払出することができなくなったり、払出装置が故障したり、あるいは、遊技媒体とともにねじ部材が遊技者に払出されたりすることがあるという問題があった。

20

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、払出部にねじ部材が混入することを防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段Aの遊技機は、

特定表示結果が導出表示されたときに有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技媒体を貯留可能な貯留部と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたねじ落下制限部と、

を備え、

前記誘導通路形成部の上面において前記落下制限部により覆われていない非被覆領域があり、

前記誘導通路形成部に、該誘導通路形成部に落下したねじ部材の前記払出部への移動を制限可能な特定制限部が複数設けられ、

40

複数の前記特定制限部のうち少なくとも一部は、前記誘導通路形成部における前記非被覆領域に対応する位置に設けられ、

前記ねじ落下制限部は、該ねじ落下制限部上に落下した遊技媒体が滞留せずに、かつ該ねじ落下制限部上に落下したねじ部材が前記誘導通路形成部へ落下せずに該ねじ落下制限部上に滞留可能に構成されており、

前記貯留部及び前記誘導通路形成部を遊技枠に取付けるための複数のねじ部材のうち、所定ねじ部材はアース部材を取付けるためのねじ部材と兼用されている、

ことを特徴としている。

手段1の遊技機は、

50

第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技媒体（例えば、遊技球P）を貯留可能な貯留部（例えば、球タンク形成部201）と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部（例えば、払出装置200）と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路（例えば、第1誘導通路や第2誘導通路）を形成する誘導通路形成部（例えば、第1誘導通路形成部202や第2誘導通路形成部204）と、

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部（例えば、第1カバー体310、第2カバー体320、第3カバー体330）と、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図36-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分）と、

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）と、

を備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材（例えば、ねじ部材N1～N6、N11～N16）の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部（例えば、長孔316A～316C、凹溝326A～326C、凹部336）が設けられ（図22、図24参照）、

前記誘導通路形成部に、該誘導通路形成部に落下したねじ部材の前記払出部への移動を制限するための特定制限部（例えば、孔部271A～271H）が複数設けられており（図11、図12、図27参照）、

前記状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに前記特別状態に制御可能であり（例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS170、ステップ100IWS173を実行する部分）、

前記更新手段は、前記第1識別情報の可変表示が実行される場合と前記第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する（例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。また、誘導通路形成部内に混入したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。また、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。

【0007】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段2または手段3の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開2005-95449号公報（0058、0133など）に示されているような、通常の遊技状態で実行された特図ゲームの回数（可変表示の実行回数）が1000回（特別回数）に達しても大当り（有利状態）が発生しないときには（特別条件の成立）、遊技状態が確変状態に制御され、特図ゲームの結果として大当たりとすることが決定される確率が1/100程度に高められ、以降の特

10

20

30

40

50

図ゲームでは大当たりが発生しやすくなるものや、通常の遊技状態で特図ゲームの回数（可変表示の実行回数）が１０００回に達しても大当たりが生じなかったときに、確変状態の代わりに時短状態を発生させるものがあった。しかしながら、このような遊技機にあっては、可変表示の実行回数が特別回数に達した場合の遊技者の救済度合いが不十分であり、この点に鑑み、遊技者の救済を好適に実現可能な遊技機の提供が求められている。

【０００８】

手段２の遊技機は、

第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図３６－１７に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１００ＩＷＳ１６６、ステップ１００ＩＷＳ１７３を実行する部分、図３６－１９に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１００ＩＷＳ５３７を実行する部分）と、

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図３６－１３に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１００ＩＷＳ７１を実行する部分）と、を備え、

前記状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに前記特別状態に制御可能であり（例えば、図３６－１３に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１００ＩＷＳ７４、ステップ１００ＩＷＳ７５を実行する部分、図３６－１７に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１００ＩＷＳ１７０、ステップ１００ＩＷＳ１７３を実行する部分）、

前記更新手段は、前記第１識別情報の可変表示が実行される場合と前記第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する（例えば、図３６－１３に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１００ＩＷＳ７１を実行する部分）ことを特徴とする。

そのような構成によれば、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。

【０００９】

手段３の遊技機は、手段２の遊技機であって、

前記可変表示が実行されているときに所定示唆演出（例えば、予告演出）を実行可能な所定示唆演出実行手段（例えば、図３６－４９に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１０８ＩＷＳ８１１を実行する部分）と、

前記特別条件が成立したことにもとづいて、前記特別状態の制御が開始される旨を報知する特別報知演出（例えば、図３６－５２（Ｃ１）、（Ｃ２）に示すように背景画像が変化する、図３６－５３（Ｂ）に示すように変動開始時にブラックアウトする、図３６－５４（Ｃ）に示すように変動終了時にブラックアウトする等）を実行可能な特別報知演出実行手段と（例えば、図３６－２３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップ１００ＩＷＳ６３８を実行する部分）、をさらに備え、

前記所定示唆演出実行手段は、前記特別条件が成立する前の期間において、前記所定示唆演出を実行する割合が共通である（例えば、図３６－４４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップ１０８ＩＷＳ８０２Ａを実行する部分。図３６－５０参照）ことを特徴とする。

そのような構成によれば、特別報知演出が突然実行されることにより遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

【００１０】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであっても

10

20

30

40

50

良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】パチンコ遊技機を示す正面図である。

【図2】パチンコ遊技機の構成を示すブロック図である。

【図3】パチンコ遊技機を示す背面図である。

【図4】パチンコ遊技機を示す左側面図である。

【図5】遊技盤が取付けられた遊技機用枠を示す平面図である。

【図6】パチンコ遊技機を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。

【図7】遊技機枠から遊技盤が取外された状態を示す斜視図である。

【図8】通路形成体の遊技機用枠への取付構造を示す分解斜視図である。

【図9】遊技機用枠の背面上部を示す拡大背面図である。

【図10】(A)は第1通路形成体を示す平面図、(B)は第1通路形成体を示す背面図である。

【図11】(A)は図10(A)のA-A断面図、(B)は図10(A)のB-B断面図、(C)は図10(A)のC-C断面図である。

【図12】(A)は第1誘導通路形成部を示す平面図、(B)は(A)のD-D断面図である。

【図13】(A)は第1カバー体を示す平面図、(B)は(A)のE-E断面図、(C)は(A)のF-F断面図である。

【図14】(A)は第2カバー体を示す平面図、(B)は(A)のG-G断面図、(C)は(A)のH-H断面図である。

【図15】(A)は第3カバー体を示す平面図、(B)は(A)のI-I断面図、(C)は(A)のJ-J断面図、(D)は第3カバー体を示す斜視図、(E)は球止め部材を示す斜視図である。

【図16】(A)は球止め部材が第1状態である状態を示す第1誘導通路形成部を示す縦断面図、(B)は球止め部材が第2状態である状態を示す第1誘導通路形成部を示す縦断面図である。

【図17】(A)はターミナル基板が取付けられた基板取付枠を示す斜視図、(B)は(A)のK-K断面、(C)は(B)のL-L断面図である。

【図18】遊技枠の背面における球タンク部の周辺を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。

【図19】(A)は遊技枠の背面における球タンク部の周辺を示す平面図、(B)は(A)のM-M断面図である。

【図20】遊技枠の背面における第1誘導通路形成部の周辺を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。

【図21】遊技枠の背面における第1誘導通路形成部の周辺を示す平面図である。

【図22】(A)は図21のN-N断面図、(B)はねじ部材の回転状態を示す図、(C)は図21のO-O断面図である。

【図23】(A)は図21のP-P断面図、(B)は図21のQ-Q断面図である。

【図24】図21のR-R断面図である。

【図25】図21のS-S断面図である。

【図26】(A)は球止め部材が第1状態であるときのねじ部材の滞留状態、(B)は(A)のT-T断面図、(C)は球止め部材が第2状態であるときのねじ部材の滞留状態、(D)は(C)のU-U断面図である。

【図27】ねじ部材の移動状況を示す第1誘導通路形成部の縦断面図である。

【図28】カバー部上の遊技球の移動状態を示す第1誘導通路形成部の縦断面図である。

【図29】(A)は変形例としてのカバー部を示す概略背面図、(B)はケーブルがカバー一部に交差するように配線された状態を示す概略背面図である。

10

20

30

40

50

【図 3 0 - 1】特徴部 0 5 3 S G における遊技機の構成を示すブロック図である。

【図 3 0 - 2】実施例 1 における遊技制御基板の実装面を示す図である。

【図 3 0 - 3】実施例 1 における遊技制御基板のハンダ面を示す図である。

【図 3 0 - 4】実施例 1 における遊技制御基板に入力回路及び出力回路が実装された状態の実装面を示す図である。

【図 3 0 - 5】実施例 1 における遊技制御基板のハンダ面に形成されたデータバスの構成を示す図である。

【図 3 0 - 6】実施例 1 における遊技制御基板の実装面においてデータバスから分岐した配線パターンを示す図である。

【図 3 0 - 7】実施例 1 における遊技制御基板の実装面に形成されたグランド領域の構成を示す図である。

10

【図 3 0 - 8】実施例 1 における遊技制御基板のハンダ面に形成されたグランド領域の構成を示す図である。

【図 3 0 - 9】実施例 1 における遊技制御基板に実装された低電圧部品と高電圧部品の接続態様を示す回路図である。

【図 3 0 - 1 0】実施例 1 における遊技制御基板の実装面に実装されたコネクタの構成を示す図である。

【図 3 0 - 1 1】実施例 1 における遊技制御基板のハンダ面に形成されたコネクタ周辺の配線パターンを示す図である。

【図 3 0 - 1 2】実施例 1 における遊技制御基板が基板ケースに収納された状態を示す図である。

20

【図 3 0 - 1 3】実施例 1 における遊技制御基板に実装された遊技制御用マイクロコンピュータへのバックアップ電源の供給に係る回路図である。

【図 3 0 - 1 4】実施例 1 における遊技制御基板のハンダ面に形成された電源供給用の配線パターンを示す図である。

【図 3 0 - 1 5】実施例 1 における遊技制御基板の実装面に形成された配線パターンとハンダ面に形成された電源供給用の配線パターンとの関係を示す図である。

【図 3 0 - 1 6】実施例 1 における遊技制御基板が遊技機に取付けられた状況の一例を示す図である。

【図 3 0 - 1 7】実施例 1 における遊技制御基板が遊技機に取付けられた状況の一例を示す図である。

30

【図 3 0 - 1 8】実施例 2 における遊技制御基板の実装面を示す図である。

【図 3 0 - 1 9】実施例 2 における遊技制御基板のハンダ面を示す図である。

【図 3 0 - 2 0】実施例 2 における遊技制御基板のハンダ面に遊技制御用マイクロコンピュータと入力回路及び出力回路との接続に関連して形成された配線パターンを示す図である。

【図 3 0 - 2 1】実施例 2 における遊技制御基板の実装面に遊技制御用マイクロコンピュータと入力回路及び出力回路との接続に関連して形成された配線パターンを示す図である。

【図 3 0 - 2 2】実施例 2 における遊技制御基板における遊技制御用マイクロコンピュータと入力回路及び出力回路との接続に係る回路図である。

40

【図 3 0 - 2 3】実施例 3 における遊技制御基板に実装される特定電子部品の構造を示す斜視図であり、(A) は、特定電子部品の上方からの斜視図であり、(B) は、特定電子部品の下方からの斜視図である。

【図 3 0 - 2 4】実施例 3 における遊技制御基板に特定電子部品がハンダ付けされた状態を示す断面図である。

【図 3 1】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 2】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 3】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 4】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 5】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

50

- 【図36-1】特徴部108IWにおけるパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図36-2】設定値ごとの大当たり確率および時短はずれ確率を説明するための説明図である。
- 【図36-3】設定値ごとの大当たり確率および時短はずれ確率を説明するための説明図である。
- 【図36-4】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図36-5】時短種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図36-6】時短種別を説明するための説明図である。
- 【図36-7】特徴部108IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図36-8】特徴部108IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図36-9】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図36-10】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図36-11】特徴部108IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図36-12】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図36-13】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図36-14】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図36-15】特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図36-16】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図36-17】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図36-18】外部出力信号の例を示す説明図である。
- 【図36-19】大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図36-20】特徴部108IWにおける状態遷移を説明するための状態遷移図である。
- 【図36-21】特徴部108IWにおける演出制御メイン処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図36-22】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図36-23】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図36-24】客待ちデモ演出制御処理を示すフローチャートである。
- 【図36-25】テロップ表示実行抽選テーブルおよびテロップ態様決定抽選テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図36-26】客待ち中のテロップ表示の演出態様の具体例を説明するための説明図である。
- 【図36-27】先読予告設定処理を示すフローチャートである。
- 【図36-28】先読予告演出実行決定テーブル、先読予告演出種別決定テーブルおよび先読予告演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図36-29】先読み予告演出の各演出種別の具体例を説明するための説明図である。
- 【図36-30】大当たり経由の時短状態と救済経由の時短状態とにおける変動期間と先読み予告演出の実行期間とを説明するためのタイムチャートである。
- 【図36-31】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図36-32】予告演出実行決定テーブルおよび予告演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図36-33】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図36-34】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図36-35】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図36-36】救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。
- 【図36-37】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

10

20

30

40

50

【図 3 6 - 3 8】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 3 6 - 3 9】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 3 6 - 4 0】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 3 6 - 4 1】時短突入見せかけ演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 3 6 - 4 2】ガセのカウントダウン演出およびエフェクト演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 3 6 - 4 3】変形例 1 における特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 6 - 4 4】変形例 1 における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 3 6 - 4 5】変形例 1 における次変動延期処理を示すフローチャートである。

【図 3 6 - 4 6】変形例 1 における救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【図 3 6 - 4 7】救済時短にもとづく時短状態中の変動パターンの選択方法の変形例 2 ～ 4 を説明するための説明図である。

【図 3 6 - 4 8】実施例 2 における変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 6 - 4 9】実施例 2 における可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 6 - 5 0】実施例 2 における予告演出実行決定テーブルおよび予告演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 3 6 - 5 1】実施例 2 における救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【図 3 6 - 5 2】実施例 2 における救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 3 6 - 5 3】実施例 2 の変形例 1 における救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 3 6 - 5 4】実施例 2 の変形例 2 における救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。

【0013】

(形態)

形態 1 の遊技機は、

遊技媒体 (例えば、遊技球 P) を貯留可能な貯留部 (例えば、球タンク形成部 201) と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部 (例えば、払出装置 200) と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路 (例えば、第 1 誘導通路や第 2 誘導通路) を形成する誘導通路形成部 (例えば、第 1 誘導通路形成部 202 や第 2 誘導通路形成部 204) と、

を備える

ことを特徴としている。

【0014】

形態 2 の遊技機は、形態 1 に記載の遊技機であって、

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部 (例えば、第 1 カバー体 310 のカバー部 314、第 2 カバー体 320 のカバー部 324、第 3 カバー体 33

10

20

30

40

50

0のカバー部334)を備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材(例えば、ねじ部材N1~N6、N11~N16)の前記誘導通路形成部(例えば、第1誘導通路形成部202)への落下を制限するための所定制限部(例えば、長孔316A~316C、凹溝326A~326C、凹部336)が設けられている(図22、図24参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。

【0015】

形態3の遊技機は、形態2に記載の遊技機であって、

前記所定制限部(例えば、長孔316A~316C、凹溝326A~326C、凹部336)は、前記カバー部上に落下した遊技媒体を滞留させることなく該カバー部上から落下可能に設けられている

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定制限部に遊技媒体が滞留することがなく、常にねじ部材を滞留させることが可能な状態を維持できるため、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。

【0016】

形態4の遊技機は、形態2または3に記載の遊技機であって、

前記所定制限部は、前記カバー部上に落下したねじ部材(例えば、ねじ部材N1~N6、N11~N16)を該カバー部上に滞留させることが可能な第1滞留部(例えば、長孔316A~316C)と第2滞留部(例えば、凹溝326A~326C)とを含み、

前記第2滞留部は、前記第1滞留部よりも前記払出部(例えば、払出装置200)に近い位置に設けられ、該第1滞留部よりも大きい($L_{22B} > L_{21}$)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、払出部に近づくにつれてねじ部材が滞留部に滞留されやすくなるため、カバー部上に落下したねじ部材が移動して誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。

【0017】

形態5の遊技機は、形態1~4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記誘導通路形成部(例えば、第1誘導通路形成部202)に、該誘導通路形成部に落下したねじ部材(例えば、ねじ部材N1~N6、N11~N16)の前記払出部(例えば、払出装置200)への移動を制限するための特定制限部(例えば、孔部271A~271H)が複数設けられている(図12、図27参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部内に混入したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【0018】

形態6の遊技機は、形態5に記載の遊技機であって、

前記特定制限部は、複数の孔部(例えば、孔部271A~271H)であり、

前記複数の孔部のうち少なくとも2以上の孔部は、前記誘導通路形成部に混入したねじ部材を前記払出部に到達する前に前記誘導通路形成部外に落下させることが可能な大きさを有する($L_{11} > L_2$ 、図11参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部にねじ部材が混入しても孔部から誘導通路形成部外に落下させることができるため、誘導通路形成部内に混入したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。また、誘導通路形成部内に混入したねじ部材により遊技媒体の流下が阻害されることを防止することができる。

【0019】

形態7の遊技機は、形態6に記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記複数の孔部は、それぞれ大きさが異なり、

前記複数の孔部のうち最も大きい所定孔部は、前記払出部に最も近い位置に設けられている（例えば、孔部 2 7 1 H の左右寸法 L 1 2 は他の孔部 2 7 1 A ～ 2 7 1 G の左右寸法より大きい。図 1 2 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定孔部からねじ部材を好適に誘導通路形成部外に落下させることができるため、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【0020】

形態 8 の遊技機は、形態 6 または 7 に記載の遊技機であって、

前記誘導通路形成部（例えば、第 1 誘導通路形成部 2 0 2）の上面において前記カバー部（例えば、第 1 カバー体 3 1 0 のカバー部 3 1 4、第 2 カバー体 3 2 0 のカバー部 3 2 4、第 3 カバー体 3 3 0 のカバー部 3 3 4）により覆われていない非被覆領域（例えば、非被覆領域 3 5 0）があり、

複数の前記特定制限部のうち少なくとも一部（例えば、孔部 2 7 1 B ～ 2 7 1 H）は、前記誘導通路形成部における前記非被覆領域に対応する位置に設けられている（図 2 7 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ねじ部材が非被覆領域から誘導通路形成部に混入しても、孔部から誘導通路形成部外に落下させることができる。

【0021】

形態 9 の遊技機は、形態 1 ～ 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記貯留部（例えば、球タンク形成部 2 0 1）が設けられた遊技枠（例えば、遊技機用枠 3）を備え、

前記貯留部は、

前記遊技枠の所定部（例えば、第 1 突出部 2 2 4）の上面側に配置され、

前記所定部の上面との間にねじ部材が進入しないように該所定部の上面に近接または当接している（ $L 3 0 < L 1$ 、図 1 9（B）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ねじ部材が遊技枠の所定部と貯留部との間に入り込んで部材が破損してしまうことを防止することができる。

【0022】

形態 10 の遊技機は、形態 1 ～ 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記誘導通路形成部（例えば、第 1 誘導通路形成部 2 0 2）よりも下方位置に取付けられる第 1 基板（例えば、主基板 1 1、演出制御基板 1 2 など）と、

前記誘導通路形成部よりも上方位置に取付けられる第 2 基板（例えば、ターミナル基板 2 1 0）と、

を備え、

前記第 1 基板はねじ部材を用いた取付方法により取付けられる一方で、前記第 2 基板はねじ部材を用いた取付方法とは異なる取付方法により取付けられる（例えば、基板ケース 1 1 A、1 2 A などはねじ部材により遊技盤 2 に取付けられる一方で、ターミナル基板 2 1 0 は、ねじ部材とは異なる取付手段としての複数の規制部 2 3 5 及び係止部 2 3 6 からなる係止手段を用いて基板取付枠 2 1 1 に取付けられる。図 1 7 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【0023】

形態 11 の遊技機は、形態 10 に記載の遊技機であって、

前記第 2 基板は、所定の信号を前記遊技機の外部に出力するための配線（例えば、ケーブル C）が接続される外部出力用基板（例えば、ターミナル基板 2 1 0）であり、

前記第 1 基板は、前記外部出力用基板よりも接続される配線数が少ない（例えば、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の上方に設けられる第 1 基板としてのターミナル基板 2 1 0 の複数の接続孔部 2 3 1 に接続可能なケーブル C の接続本数は第 1 本数（例えば、2 0 本）とされている一方で、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の下方に設けられる主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの第 2 基板にも各々の信号線が接続されるが、第 1 本数より少ない本数である第 2 本数（例えば、1 0 本）とされている。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、接続する配線数が多く配線接続作業の際に外力が加わりやすい第 2 基板がねじ部材で取付けられないことで、外部出力用基板に外力が加わることによりねじ部材が外れて誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。

10

【0 0 2 4】

形態 1 2 の遊技機は、形態 1 0 または 1 1 に記載の遊技機であって、

前記貯留部（例えば、球タンク形成部 2 0 1）が設けられた遊技枠（例えば、遊技機用枠 3）と、

前記外部出力用基板を前記遊技枠に取付けるための取付枠（例えば、基板取付枠 2 1 1）と、

を備え、

前記取付枠は、該取付枠に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への移動を制限するための取付枠制限部（例えば、凹部 2 4 2）を有する

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、外部出力用基板の取付枠を利用して、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【0 0 2 5】

形態 1 3 の遊技機は、形態 1 ～ 1 2 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記誘導通路形成部（例えば、第 1 誘導通路形成部 2 0 2）の周辺に、該誘導通路形成部に向けて移動してきたねじ部材（例えば、ねじ部材 N 1 ～ N 6、N 1 1 ～ N 1 6）の前記誘導通路形成部への落下を制限するための特別制限部（例えば、凹部 2 8 0、2 9 0、2 1 4、2 4 2、2 4 3）が設けられている（図 2 2（C）、図 2 3（A）（B）、図 2 4 参照）

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、ねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。

【0 0 2 6】

形態 1 4 の遊技機は、形態 1 3 に記載の遊技機であって、

前記特別制限部は、前記誘導通路形成部（例えば、第 1 誘導通路形成部 2 0 2）に向けて移動してきたねじ部材（例えば、ねじ部材 N 1 ～ N 6、N 1 1 ～ N 1 6）を該誘導通路形成部に到達する前に滞留させることが可能な特別滞留部（例えば、凹部 2 8 0、2 9 0、2 1 4、2 4 2、2 4 3）であり、被取付部に取付けられたねじ部材の下方に設けられ、

前記被取付部から外れたが前記特別滞留部に滞留しなかったねじ部材が前記カバー部に向けて移動可能である（図 2 2（C）、図 2 3（A）（B）、図 2 4 参照）

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、被取付部から外れたねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。

【0 0 2 7】

形態 1 5 の遊技機は、形態 1 3 または 1 4 に記載の遊技機であって、

前記特別滞留部は、ねじ部材の少なくとも一部を収容可能な凹部（例えば、凹部 2 8 0、2 9 0、2 1 4、2 4 2、2 4 3）であり、

前記凹部の深さは、ねじ部材が収容された状態において該ねじ部材の一部が突出する深さである（図 2 2（C）、図 2 3（A）（B）、図 2 4 参照）

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、凹部に滞留したねじ部材を容易に取出すことができる。

【0028】

形態16の遊技機は、形態1～15のいずれかに記載の遊技機であって、

前記誘導通路形成部（例えば、第1誘導通路形成部202）の上面の一部を覆うように設けられたカバー部（例えば、第3カバー体330のカバー部334）を備え、

前記カバー部は、前記払出部側に向けて下方に傾斜するように設けられ、

前記カバー部における傾斜方向の前記払出部側に、該カバー部上に落下したねじ部材を該カバー部に滞留させることが可能な特定部（例えば、球止め部材340）が設けられている（図15、図26、図27参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【0029】

形態17の遊技機は、形態16に記載の遊技機であって、

前記特定部（例えば、球止め部材340）は、前記誘導通路形成部（例えば、第1誘導通路形成部202）の遊技媒体（例えば、遊技球P）を流下可能とする第1状態と、前記誘導通路形成部の遊技媒体を流下困難または流下不能とする第2状態と、に変化可能であり（例えば、回動部341が起立位置に位置し、前壁部341Aがスリット344から上方に逸脱して第1誘導通路形成部202の遊技球を第2誘導通路形成部204に流下可能とする第1状態と、回動部341が傾倒位置に位置し、前壁部341Aがスリット344に挿入され遊技球に接触可能となり、第1誘導通路形成部202の遊技球を第2誘導通路形成部204に流下不能（または流下困難）とする第2状態と、に変化可能とされている。）

前記特定部が前記第2状態のときの方が、前記第1状態のときよりもねじ部材が滞留しやすい（図26参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【0030】

形態18の遊技機は、形態16または17に記載の遊技機であって、

前記カバー部は、

前記カバー部上に落下したねじ部材を該カバー部上に滞留させることが可能な滞留部（例えば、長孔316A～316C、凹溝326A～326C、凹部336）が設けられた第1カバー部（例えば、第1カバー体310のカバー部324、第2カバー体320のカバー部324）と、

前記第1カバー部とは異なり前記特定部が設けられた第2カバー部（例えば、第3カバー体330のカバー部334）と、

を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【0031】

形態19の遊技機は、形態18に記載の遊技機であって、

前記第2カバー部（例えば、第3カバー体330のカバー部334）は、緩み止め部（例えば、フランジ部F）を有するねじ部材（例えば、ねじ部材N16）にて取付けられている（図8参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【0032】

10

20

30

40

50

形態 20 の遊技機は、形態 1 ～ 19 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記貯留部（例えば、球タンク形成部 201）が設けられた遊技枠（例えば、遊技機用枠 3）を備え、

前記貯留部は、緩み止め部を有するねじ部材（例えば、ねじ部材 N11 ～ N14）によって複数個所で前記遊技枠に取付けられ、

前記貯留部及び前記誘導通路形成部（例えば、第 1 誘導通路形成部 202）を前記遊技枠に取付けるためのねじ部材は、該遊技枠から外れても前記誘導通路形成部外に落下するように取付けられている（図 8 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、貯留部を取付けるねじ部材を遊技枠から外れにくくする一方で、貯留部と誘導通路形成部を取付けるねじ部材は、外れたとしても誘導通路形成部外に落下するため、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【0033】

形態 21 の遊技機は、形態 20 に記載の遊技機であって、

前記貯留部（例えば、球タンク形成部 201）及び前記誘導通路形成部（例えば、第 1 誘導通路形成部 202）を前記遊技枠（例えば、遊技機用枠 3）に取付けるための複数のねじ部材のうち、前記遊技機の周縁部近傍の所定ねじ部材（例えば、ねじ部材 N12）は、アース線（例えば、アース線 226）を取付けるためのねじ部材と兼用されている（図 8 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ねじ部材を減らすことができるため、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【0034】

形態 22 の遊技機は、形態 20 または 21 に記載の遊技機であって、

前記貯留部（例えば、球タンク形成部 201）を前記遊技枠（例えば、遊技機用枠 3）に取付けるためのねじ部材（例えば、ねじ部材 N11 ～ N14）は、該遊技枠を補強するための金属部材（例えば、金属板 222）に取付けられている（図 8 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、貯留部を強固に取付けることができる。

【0035】

形態 23 の遊技機は、形態 20 ～ 22 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技枠（例えば、遊技機用枠 3）における前記誘導通路形成部（例えば、第 1 誘導通路形成部 202）の上方位置に取付けられているねじ部材（例えば、ねじ部材 N3 ～ N6）は、前記緩み止め部を有するねじ部材とは異なるねじ部材である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【0036】

形態 24 の遊技機は、形態 20 ～ 23 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技枠（例えば、遊技機用枠 3）に着脱可能な遊技盤（例えば、遊技盤 2）を備え、前記遊技盤における前記誘導通路形成部（例えば、第 1 誘導通路形成部 202）よりも下方の領域には、落下してきたねじ部材を流下させることが可能な傾斜面（例えば、カバー一体 220 の上壁部 220H）が設けられている（図 18 ～ 図 20、図 27 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部から遊技盤に落下したねじ部材が跳ねて再び誘導通路形成部に混入されることを防止することができる。

【0037】

形態 25 の遊技機は、形態 1 ～ 24 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記誘導通路形成部（例えば、第 1 誘導通路形成部 202）の上面の一部を覆うように

10

20

30

40

50

設けられたカバー部（例えば、変形例 1 のカバー部 3 6 0）を備え、

前記誘導通路形成部は、

一側方（例えば、左側方）に向けて下側に傾斜するように延設される第 1 通路形成部（例えば、第 1 誘導通路形成部 2 0 2）と、

前記第 1 通路形成部の下側の端部から下方に向けて延設される第 2 通路形成部（例えば、第 2 誘導通路形成部 2 0 4）と、

を有し、

前記カバー部は、該カバー部上に落下したねじ部材が移動して下側の端部から前記誘導通路形成部外に落下するように前記第 1 通路形成部に沿って設けられる（図 2 9（A）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誘導通路形成部内に落下したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

【0038】

形態 2 6 の遊技機は、形態 2 ～ 2 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記カバー部（例えば、変形例 1 のカバー部 3 6 0）における前記所定制限部（例えば、凹部 3 6 1）の近傍位置に、前記誘導通路形成部に対し交差するように配線（例えば、ケーブル C H）が設けられている（図 2 9（B）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ねじ部材が配線に引っ掛かり所定制限部に滞留しやすくなる。

【0039】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

まず、パチンコ遊技機 1 の構成を説明する。尚、以下の説明においては、遊技者が位置する方向をパチンコ遊技機 1 の前方とし、その反対の方向を後方とする。また、パチンコ遊技機 1 の前方に位置する遊技者から見たときの上下左右の方向を基準として説明する。

【0040】

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域 Y が形成され、この遊技領域 Y には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠 3 には、ガラス窓 5 0 a を有するガラス扉枠 5 0 が左側辺を中心として回動可能に設けられ、該ガラス扉枠 5 0 により遊技領域 Y を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 5 0 を閉鎖したときにガラス窓 5 0 a を通して遊技領域 Y を透視できるようになっている。

【0041】

図 1 に示すように、遊技盤 2 は、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂等の透光性を有する合成樹脂材にて正面視略四角形状に形成され、前面である遊技盤面に障害釘（図示略）やガイドレール 2 b 等が設けられた盤面板と、該盤面板の背面側に一体的に取付けられるスペーサ部材と、から構成されている。尚、遊技盤 2 は、ベニヤ板等の非透光性部材にて正面視略四角形状に構成され、前面である遊技盤面に障害釘（図示略）やガイドレール 2 b 等が設けられた盤面板にて構成されていてもよい。

【0042】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域 Y の左下）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう。）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う、第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0043】

尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示する

10

20

30

40

50

ことである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【0044】

尚、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってもよい。

10

【0045】

遊技盤2における遊技領域Yの中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）や有機EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置5は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。尚、遊技盤2における開口2cには枠状のセンター飾り枠51が設けられている。

20

【0046】

例えば、画像表示装置5の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。尚、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【0047】

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

30

【0048】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第1特図ゲームに対応する保留記憶数を第1保留記憶数、第2特図ゲームに対応する保留記憶数を第2保留記憶数ともいう。また、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【0049】

また、遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左下）には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられ、第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示し、第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

40

【0050】

画像表示装置5の下方には、入賞球装置6Aと、可変入賞球装置6Bとが設けられている。

【0051】

入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第1特図ゲームが開始され得る。

【0052】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図2参照）によって閉鎖状

50

態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、ソレノイド81によって開閉駆動される始動入賞口扉を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに始動入賞口扉が閉鎖位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに始動入賞口扉が開放位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、一對の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。また、第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。

10

【0053】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左右下方4箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0054】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図2参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

20

【0055】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【0056】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口及び一般入賞口10に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

30

【0057】

一般入賞口を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【0058】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域Yの左下）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

40

【0059】

画像表示装置5の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート41が設けられている。遊技球が通過ゲート41を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【0060】

普通図柄表示器20の下方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をLEDの点灯個数により表示する。

【0061】

50

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域 Y の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口（図示略）が設けられている。

【 0 0 6 2 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域 Y 周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、LED を含んで構成されている。

【 0 0 6 3 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

【 0 0 6 4 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域 Y に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

【 0 0 6 5 】

遊技領域 Y の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される払出口が設けられている。尚、打球供給皿（下皿）が設けられていてもよい。

【 0 0 6 6 】

遊技領域 Y の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 6 7 】

遊技領域 Y の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 6 8 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 0 0 6 9 】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域 Y に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

【 0 0 7 0 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【 0 0 7 1 】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

10

20

30

40

50

【0072】

可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に遊技球が進入すると、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームが開始される。

【0073】

尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば4）までその実行が保留される。

【0074】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【0075】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【0076】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【0077】

尚、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【0078】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。尚、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【0079】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【0080】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0081】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

10

20

30

40

50

【0082】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【0083】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【0084】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【0085】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。尚、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【0086】

尚、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0087】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【0088】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【0089】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【0090】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実

10

20

30

40

50

行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0091】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

10

【0092】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0093】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。尚、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

20

【0094】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

30

【0095】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

40

【0096】

また、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0097】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り

50

中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当中演出が実行される。尚、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【0098】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0099】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板37（図3参照）、情報端子基板、発射制御基板、電源基板91（図3参照）などといった、各種の基板が配置されている。

【0100】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

【0101】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）101と、RAM（Random Access Memory）102と、CPU（Central Processing Unit）103と、乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105とを備える。

【0102】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。尚、ROM101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

【0103】

また、CPU103は、第1始動入賞や第2始動入賞があったか否かを判定し、入賞があった場合には、特図表示結果判定用、大当り種別判定用、変動パターン判定用などの乱数値をそれぞれ抽出して、第1特図保留記憶部や第2特図保留記憶部における空きエントリの最上位に格納（記憶）する始動入賞処理を実行する。

【0104】

また、CPU103は、第1特図保留記憶部や第2特図保留記憶部に記憶されている保留データの有無などに基づいて特図ゲームを開始するか否かの判定や、特図表示結果判定用の乱数値を示す数値データに基づき、特別図柄や演出図柄の変動表示結果を「大当り」とするか否かを、その変動表示結果が導出表示される前に決定（事前決定）する特別図柄通常処理を実行する。つまり、CPU103は、特図ゲームの変動表示を開始するときに、始動入賞が発生したときに記憶した乱数値に基づいて、当該変動表示の表示結果として

10

20

30

40

50

大当たり表示結果を導出表示するか否かを決定（抽選）する処理を実行する。

【0105】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0106】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

10

【0107】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ23）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0108】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

20

【0109】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

30

【0110】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【0111】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0112】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

40

【0113】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0114】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character

50

Generator ROM)、VRAM (Video RAM)などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0115】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32または当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

10

【0116】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

【0117】

ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【0118】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体32の制御（可動体32を動作させる信号の供給等）は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

20

【0119】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU120が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0120】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

30

【0121】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0122】

（パチンコ遊技機の背面構造）

次に、図3～図7に基づいて、パチンコ遊技機1の背面構造について説明する。図3は、パチンコ遊技機を示す背面図である。図4は、パチンコ遊技機を示す左側面図である。図5は、遊技盤が取付けられた遊技機用枠を示す平面図である。図6は、パチンコ遊技機を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。図7は、遊技機枠から遊技盤が取外された状態を示す斜視図である。尚、図5～図7においてガラス扉枠50の図示は省略している。

40

【0123】

図3～図7に示すように、パチンコ遊技機1は、遊技盤2と、遊技盤2が着脱可能に設けられる遊技機用枠3と、遊技機用枠3の左側辺を中心として該遊技機用枠3の前面を開閉可能に設けられたガラス扉枠50と、遊技機用枠3を左側辺を中心として開閉可能に支持する四角枠状の外枠60と、を有し、遊技場に設置された遊技島（図示略）に外枠60を固定することにより遊技島に設置できるようになっている。

【0124】

50

遊技機用枠3の背面上部には、遊技島（図示略）の内部に設けられた遊技球（以下、遊技球Pと言うこともある）の循環経路から補給装置150（図3、図4参照）を介して供給される遊技球を貯留可能な貯留部を形成する球タンク形成部201と、球タンク形成部201に貯留された遊技球を左側に向けて誘導する第1誘導通路を形成する第1誘導通路形成部202と、からなる第1通路形成体203が、遊技機用枠3の上辺部3Aに沿うように左右方向に延設されている。また、第1誘導通路形成部202の上方位置には、後述するターミナル基板210が設けられている。

【0125】

補給装置150は、遊技島の循環経路の遊技球を誘導可能なノズル等からなる誘導部材150Aと、該誘導部材150Aにより導かれた遊技球を所定数（例えば、10個など）ずつ送出することが可能なスプロケット（図示略）、該スプロケットを駆動する駆動源（図示略）、外枠60の開口が遊技機用枠3により閉鎖される閉鎖状態であるときに該遊技機用枠3に押圧されるレバースイッチ（図示略）と、を有し、閉鎖状態においてレバースイッチ（図示略）が遊技機用枠3にて押圧されているときにはスプロケットにて送出された遊技球が球タンク形成部201に落下可能となり、開放状態においてレバースイッチ（図示略）が遊技機用枠3にて押圧されていないときにはスプロケットにて送出された遊技球が落下不能に保持される。そして、外枠60が閉鎖状態であるときに球タンク形成部201に貯留されている遊技球数が減少すると、駆動源によりスプロケットが回転して遊技球が所定個数ずつ送出され球タンク形成部201に供給されるようになっている。また、補給装置150は、複数の部材を複数のねじ部材（図示略）により組付けることによりケース体150Bが構成され、該ケース体150Bが複数のねじ部材（図示略）を用いて遊技島の所定個所に固設されている。

【0126】

また、第1誘導通路形成部202により左側に誘導された遊技球を下方に誘導する第2誘導通路を形成する第2誘導通路形成部204と、第2誘導通路形成部204により誘導された遊技球を払出すことが可能な払出部を構成する払出装置200と、払出装置200により払出された遊技球を上皿に誘導する、つまり、遊技者に遊技球を払出すための払出通路を形成する払出通路形成部205と、第2誘導通路形成部204により誘導された遊技球を払出装置200から払出通路形成部205に払出すことなく、パチンコ遊技機1の外部に排出するためにパチンコ遊技機1の背面側下部に設けられた図示しない排出部（図示略）に誘導する球抜き通路を形成する球抜き通路形成部206と、からなる第2通路形成体207が、遊技機用枠3の背面左側辺部に沿うように上下方向に延設されている。

【0127】

払出装置200は、略直方体状に形成されるケース体からなり、内部には遊技球を所定球数（例えば、1球）ずつ払い出すためのスプロケット、該スプロケットを回転させるための払出モータ、遊技球の流路を払出通路と球抜き通路とに切り替え可能な切替弁、該切替弁の切り替え操作を行うための操作レバー等が設けられている。また、遊技機用枠3の背面下部には、電源基板91が収納された基板ケース91Aや払出制御基板37が収納された基板ケース37A等が設けられている。

【0128】

尚、本実施の形態では、第2誘導通路の所定個所に遊技球を検出可能な球切れスイッチ（図示略）が設けられており、CPU103は、球切れスイッチ（図示略）からの検出信号の入力状態に基づいて、払出装置200の上流側の第2誘導通路に払出すための遊技球があるか否かを常時監視している。そして、球切れスイッチ（図示略）のオフ状態が所定時間以上継続した場合、球詰まりなど何らかの理由で遊技球が払出装置200に供給されていない、つまり、補給エラーが発生したと判定し、払出装置200による払出動作を中止する。また、主基板11に接続される所定の表示器（図示略）にて補給エラー表示を行うとともに、補給エラーコマンドを演出制御基板12に出力することで、演出制御用CPU120にガラス扉枠50の前面所定個所に設けられた遊技効果ランプ9をエラー態様に発光させるなどして、補給エラーが生じている旨の報知処理を実行可能である。

【0129】

図7に示すように、遊技機用枠3の略中央部に形成された開口部221には、遊技機用枠3の前面側から遊技盤2が着脱可能に配置される。遊技盤2は、前述した盤面板及びスペーサ部材からなる板状体2aと、板状体2aの前面側に設けられる各種遊技用部品（例えば、障害釘や入賞装置など）や、板状体2aの背面側に設けられる画像表示装置5、可動体32を有する演出装置や、演出制御基板12が収納された基板ケース12A、主基板11が収納された基板ケース11A等の電子部品や、板状部及び演出装置や電子部品等を保護するカバー体220と、を含む構造体とされている。

【0130】

尚、基板ケース11A、12A、91A、37Aは、透明な合成樹脂材からなるベース部材とカバー部材とにより各基板を内部に収納可能に構成され、これらのうち基板ケース11A、12Aにあつては、各々1個または複数のねじ部材N20、N21（図3参照）により遊技機用枠3または遊技盤2に取付けられ、基板ケース91A、37Aは係止手段（図示略）により遊技機用枠3または遊技盤2に取付けられている。また、カバー体220は、透明な合成樹脂材により前面が開口する箱状に形成され、背面の一部は右側辺を中心として回動可能な開閉部220Aとされ、遊技盤2の背面の一部を開閉可能とされている。

【0131】

図4～図6に示すように、遊技機用枠3の背面に設けられた第1通路形成体203、第2通路形成体207と、遊技盤2の背面を構成するカバー体220は、遊技機用枠3により外枠60を閉鎖した状態において、外枠60よりも後方に突出する。特に第1通路形成体203は、球タンク形成部201の上面開口が遊技機用枠3の背面上部における外枠60の上板の後方位置に配置されるように設けられていることで、パチンコ遊技機1の外枠60を遊技島（図示略）に固定した状態において、遊技島の上方の循環経路から補給装置150を介して球タンク形成部201に遊技球を供給できるようになっている。

【0132】

（第1通路形成体203の取付構造）

次に、第1通路形成体203の遊技機用枠3への取付構造について、図8及び図9に基づいて説明する。図8は、通路形成体の遊技機用枠への取付構造を示す分解斜視図である。図9は、遊技機用枠の背面上部を示す拡大背面図である。

【0133】

図8及び図9に示すように、遊技機用枠3は、正面視略長形状をなす枠体であり、遊技盤2を取付けるための開口部221が形成されており、開口部221の上方の上辺部3Aの背面には、補強用の金属板222が左右方向に向けて設けられている。また、金属板222の背面には、第1通路形成体203を遊技機用枠3に取付けるための取付部材223が取付けられている。

【0134】

取付部材223は、合成樹脂材により金属板222を背面側から被覆可能に形成され、前後方向を向く複数の取付孔H1～H5に背面側から取付けたねじ部材N1～N5を、金属板222に形成された複数のねじ孔に各々螺入することで金属板222に取付けられている。取付部材223の右側には、板状の第1突出部224が後方に向けて突設され、取付部材223の左側には、上壁部225A、後壁部225B及び左右の側壁部225Cからなる立体状の第2突出部225が後方に向けて突設されている。

【0135】

第1突出部224は、第2突出部225の上壁部225Aより下方位置から後方に向けて突出しており、その上側には球タンク形成部201が配置される。また、第2突出部225の後壁部225Bの後側には、第1誘導通路形成部202が配置されるとともに、その上側には、ターミナル基板210を取付けるための基板取付枠211が取付けられている。基板取付枠211は、下辺から下方に突設された係止片212を後壁部225Bに形成された係止孔213に挿入した状態で、上部に形成された取付孔H6に背面側から取付

10

20

30

40

50

けたねじ部材 N 6 を、取付部材 2 2 3 に形成されたねじ孔に螺入することで取付部材 2 2 3 に取付けられる。

【0136】

このように取付部材 2 2 3 は、後方に突出する第 1 突出部 2 2 4 と第 2 突出部 2 2 5 とを有することで、遊技盤 2 の上方を覆うように形成されている。よって、遊技島の上部から球タンク形成部 2 0 1 に供給される遊技球などが遊技盤 2 内に進入することが防止されている。つまり、取付部材 2 2 3 は遊技盤 2 の保護カバーとして機能している。

【0137】

第 1 通路形成体 2 0 3 は、複数の取付孔 H 1 1 ~ H 1 4 に背面側から取付けたねじ部材 N 1 1 ~ N 1 4、及び取付孔 H 1 5 に上側から取付けたねじ部材 N 1 5 を、取付部材 2 2 3 に形成された複数のねじ孔に各々螺入することで取付部材 2 2 3 に取付けられている。尚、取付孔 H 1 2 に取付けるねじ部材 N 1 2 は、第 1 通路形成体 2 0 3 に帯電した電気を除去するためのアース線 2 2 6 を第 1 通路形成体 2 0 3 に取付けるためのねじ部材と兼用されている。また、第 1 通路形成体 2 0 3 の上部には、後述する第 1 カバー体 3 1 0、第 2 カバー体 3 2 0、第 3 カバー体 3 3 0 が取付けられている。第 3 カバー体 3 3 0 は、取付孔 H 1 6 に上方から取付けたねじ部材 N 1 6 を第 1 通路形成体 2 0 3 の後壁に形成されたねじ孔に螺入することで第 1 通路形成体 2 0 3 に取付けられている。

【0138】

上記したねじ部材 N 1 ~ N 6、N 1 1 ~ N 1 6 は、図 8 中拡大図に示すように、雄ねじ部 N S と頭部 N H とからなり、このうち、ねじ部材 N 1、N 2、N 1 1 ~ N 1 6 は、頭部の座面に緩み止め部としてのフランジ部 F が一体に形成されたフランジ付きねじとされ、座面の接地面積を広くして摩擦力を高めることで、ねじ部材 N 3 ~ N 6 に比べて緩みにくいねじ部材とされている。

【0139】

例えば、各ねじ部材 N 1 ~ N 6、N 1 1 ~ N 1 6 の雄ねじ部 N S の直径 L 1 は約 1 ~ 3 mm、頭部 N H の直径 L 2 は約 4 ~ 7 mm とされ、フランジ部 F の直径 L 3 は、頭部 N H の直径 L 2 よりも長寸で約 8 ~ 10 mm とされている。

【0140】

尚、ねじ部材 N 1 ~ N 6、N 1 1 ~ N 1 6 の大きさ、種類などは任意であり、直径 L 1 ~ L 3 の寸法も上記した寸法に限定されるものではない。また、フランジ付きねじからなるねじ部材 N 1、N 2、N 1 1 ~ N 1 6 は、フランジ部 F (座金) が一体に形成されたねじ部材であるが、フランジ部 F の代わりに、ねじ部材とは別個のワッシャをねじ部材に装着して取付けてもよく、フランジ部 F やワッシャが本発明の緩み止め部を構成する。また、ねじ部材は、ビスやボルト等、緩むと被取付部から離脱してしまう部材を含むものとする。また、緩み止め部は、頭部 N H やフランジ部 F (座金) の裏面に凹凸状に形成された頭部 N H の回止め部や接着剤等も含まれる。

【0141】

図 8 及び図 9 に示すように、第 1 通路形成体 2 0 3 は、遊技島の上方から供給される遊技球を球タンク形成部 2 0 1 にて受止めて貯留する必要があるとともに、第 1 誘導通路において球詰まりなどが発生しにくいように、また、球詰まりが発生した場合にこれを容易に解消することができるように上面が開放する凹状に形成されている。

【0142】

また、球タンク形成部 2 0 1 にて上下方向に重なって滞留する遊技球が第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に流入していく箇所には第 1 カバー体 3 1 0 や第 2 カバー体 3 2 0 が上面を被覆するように配置され、また、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 から第 2 誘導通路形成部 2 0 4 に流入していく箇所には第 3 カバー体 3 3 0 が上面を被覆するように配置されることで、遊技球が整流されるようになっている。しかし、第 1 通路形成体 2 0 3 の上面開口の一部はこれら第 1 カバー体 3 1 0、第 2 カバー体 3 2 0 及び第 3 カバー体 3 3 0 により被覆されるが、球タンク形成部 2 0 1 及び非被覆領域 3 5 0 (図 2 7 参照) の上面開口は開放されている。

10

20

30

40

50

【0143】

一方、第1通路形成体203の周辺近傍には、遊技機用枠3や取付部材223に取付けられる複数のねじ部材N1～N6、N11～N16が配置されている。また、遊技島に固定されるパチンコ遊技機1の上方には、遊技島を構成する躯体などを組付けるためのねじ部材（図示略）や、遊技島の内部に配置される各種装置（例えば、補給装置150など）等を躯体などに取付けるためのねじ部材（図示略）や、各種装置のケース体を構成する複数の部材を組付けるための複数のねじ部材などが多数配置されている。

【0144】

これらねじ部材は、遊技島やパチンコ遊技機1に生じる振動や衝撃などにより緩んで抜け落ちてしまうと、振動や衝撃あるいは遊技機用枠3の開閉などにより転がって、球タンク形成部201や第1誘導通路形成部202の非被覆領域350から内部に落下して遊技球の誘導通路に混入する可能性がある。特に補給装置150などは、図3及び図4に示すように球タンク形成部201の直上近傍に配置されており、また、所定個数の遊技球を球タンク形成部201に送出することで遊技島の循環経路から新たな遊技球が供給される際や、遊技機用枠3が開閉する際に振動が生じやすい装置であるため、補給装置150を遊技島の躯体などに取付けるためのねじ部材（図示略）や、補給装置150のケース体150Bを構成する複数の部材を組付けるための複数のねじ部材が振動により緩んで抜け落ちた場合、球タンク形成部201や第1誘導通路形成部202内に落下する可能性が極めて高い。

【0145】

そして、球タンク形成部201や第1誘導通路形成部202にねじ部材が落下すると、遊技球の流下とともに払出装置200側に向けて移動し、最終的に払出装置200に混入する可能性がある。このように払出装置200にねじ部材が進入すると、スプロケットや切換え弁がねじ部材により損傷したり、球詰まりが生じて払出モータに負荷がかかり故障したり、あるいは、遊技球とともにねじ部材が遊技者に払出されてしまい、遊技者に違和感や不信感を与えてしまう虞があった。

【0146】

そこで本実施の形態では、以下に説明するように、第1誘導通路形成部202に落下したねじ部材が払出装置200に混入して払出装置200が破損、故障したり、遊技球とともにねじ部材が遊技者に払出されることを抑制するために様々な対策が施されている。

【0147】

（第1通路形成体203）

次に、第1通路形成体203について、図10～図16に基づいて説明する。図10は、（A）は第1通路形成体を示す平面図、（B）は第1通路形成体を示す背面図である。図11は、（A）は図10（A）のA-A断面図、（B）は図10（A）のB-B断面図、（C）は図10（A）のC-C断面図である。図12は、（A）は第1誘導通路形成部を示す平面図、（B）は（A）のD-D断面図である。図13は、（A）は第1カバー体を示す平面図、（B）は（A）のE-E断面図、（C）は（A）のF-F断面図である。図14は、（A）は第2カバー体を示す平面図、（B）は（A）のG-G断面図、（C）は（A）のH-H断面図である。図15は、（A）は第3カバー体を示す平面図、（B）は（A）のI-I断面図、（C）は（A）のJ-J断面図、（D）は第3カバー体を示す斜視図、（E）は球止め部材を示す斜視図である。図16は、（A）は球止め部材が第1状態である状態を示す第1誘導通路形成部を示す縦断面図、（B）は球止め部材が第2状態である状態を示す第1誘導通路形成部を示す縦断面図である。

【0148】

図10～図12に示すように、第1通路形成体203は、導電性を有する合成樹脂材により、底壁部203Aと該底壁部203Aの周縁に立設される立壁部203Bとにより上面が開口する凹状または凹溝状に形成され、右側に配置される球タンク形成部201と、左側に配置される第1誘導通路形成部202とを有する。球タンク形成部201は、平面視横長長方形に形成され、第1誘導通路形成部202は、球タンク形成部201の左側

から斜め後方に向けて延びる上流部と左右方向に延びる下流部とからなる。球タンク形成部 201 の前後方向の寸法は、第 1 誘導通路形成部 202 の前後方向の寸法よりも長寸とされており、第 1 誘導通路形成部 202 よりも多くの遊技球を貯留可能とされている。また、底壁部 203 A は、球タンク形成部 201 の左側から第 1 誘導通路形成部 202 の右側に向けて漸次下方に傾斜するように形成されているため、球タンク形成部 201 に供給された遊技球は、球タンク形成部 201 及び第 1 誘導通路形成部 202 を左側に向けて自然流下するようになっている。

【0149】

球タンク形成部 201 の右側の立壁部 203 B の外面には上下方向を向く取付片 261 が突設されており、取付片 261 には前後方向を向く取付孔 H11, H12 が上下に形成されている。また、取付片 261 の後側には取付片 265 が突設されており、取付片 265 には上下方向を向く取付孔 H15 が形成されている。第 1 誘導通路形成部 202 の左側の立壁部 203 B の外面には上下方向を向く取付片 262 が突設されており、取付片 262 には前後方向を向く取付孔 H14 が形成されている。第 1 誘導通路形成部 202 の上流部の前側の立壁部 203 B の外面には水平壁部 264 が前方に向けて突設されている。水平壁部 264 の前辺には取付片 263 が立設されており、取付片 263 には前後方向を向く取付孔 H13 が形成されている。

【0150】

そして第 1 通路形成体 203 は、これら取付孔 H11 ~ H15 に取付けた複数のねじ部材 N11 ~ N15 を取付部材 223 に形成されたねじ孔に螺入することで遊技機用枠 3 に取付けられる。また、水平壁部 264 の上面における取付片 263 の後方近傍位置には、平面視略四角形状をなす凹部 280 が形成されている。

【0151】

図 11 及び図 12 に示すように、第 1 誘導通路形成部 202 の上流部における底壁部 203 A と後側の立壁部 203 B との角部には、孔部 270 A, 270 B が形成されている（図 11 (A) 参照）。孔部 271 A, 271 B の下流側（左側）における底壁部 203 A の前後方向の略中央位置には、孔部 271 A ~ 271 H が下流側に向けて複数形成されている。また、第 1 誘導通路形成部 202 の下流側端部の底壁部 203 A には、下方の第 2 誘導通路形成部 204 に遊技球を落下させるための連絡孔 272 が貫通して形成されている。

【0152】

第 1 誘導通路形成部 202 の途中には、遊技球を前後方向に蛇行させながら左側に向けて流下させる蛇行部 273 が形成されており、複数の孔部 271 A ~ 271 H のうち孔部 271 B ~ 271 F が蛇行部 273 に対応する位置に形成されている。このような蛇行部 273 を設けることで後続球による球圧が増大しないようにしている。

【0153】

また、第 1 誘導通路形成部 202 の前後の立壁部 203 B, 203 B 下部の離間寸法 L10 は、遊技球の直径 2R（約 11mm）よりも長寸で、直径 2R の 2 倍の寸法（約 22mm）よりも短寸とされている（ $11\text{mm} < L10 < 22\text{mm}$ ）。つまり、第 1 誘導通路形成部 202 は、遊技球を下流側に向けて 1 列で誘導可能に形成されている。

【0154】

孔部 271 A, 271 B を除く孔部 271 A ~ 271 H の前後寸法 L11 は、前述したねじ部材 N3 ~ N6 の頭部 NH の直径 L2 より若干長い（ $L11 > L2$ ）、後述するようにねじ部材 N3 ~ N6 が第 1 誘導通路形成部 202 に混入した場合でも孔部 271 A ~ 271 H からねじ部材 N3 ~ N6 が落下可能とされている。また、最下流側に形成された孔部 271 H は、他の孔部 271 A ~ 271 G と比べて左右寸法 L12（遊技球の流下方向の寸法）が最も長い（ $L12 > L11$ ）ため、ねじ部材 N3 ~ N6 が連絡孔 272 に到達する前に確実に第 1 誘導通路形成部 202 外へ落下させることができる。

【0155】

つまり、これら孔部 271 A ~ 271 H は、第 1 誘導通路形成部 202 に落下したねじ

10

20

30

40

50

部材N3～N6の払出装置200への移動を制限するための特定制限部を構成している。尚、これら複数の孔部271A～271Hからは、ねじ部材以外のゴミや埃、あるいは何らかの部材等も落下可能であるため、これらにより球詰まりが生じることが防止される。

【0156】

(第1カバー体310)

図13(A)～図13(C)に示すように、第1カバー体310は、球タンク形成部201の前側の立壁部203Bの上端縁に沿うように延設され、立壁部203Bの上端に上方から嵌合可能な断面視下向きコ字形をなす取付部311と、取付部311の右側から後側に向けて延設される立壁部312と、立壁部312の下部から右側(球タンク形成部201側)に向けて下方に傾斜するように延びる板状の球押え部313と、立壁部312の下部から左側(第1誘導通路形成部202側)に向けて延びるカバー部314と、取付部311の前側及びカバー部314の前後側に弾性変形可能に形成された複数の係止部315A～315Dと、から主に構成される。

【0157】

このように構成された第1カバー体310は、立壁部312を球タンク形成部201と第1誘導通路形成部202との境目付近に配置した状態で、取付部311を球タンク形成部201の前側の立壁部203Bの上端に上方から嵌合させることで、複数の係止部315A～315Dが立壁部203Bの外面に形成された被係止部317(図18参照)に弾性的に係止することで第1通路形成体203に取付けられる。取付けられた状態において、球押え部313が球タンク形成部201の下流側の一部を上方から被覆するように配置されるとともに、カバー部314が第1誘導通路形成部202の上流側の一部を上方から被覆するとともに、カバー部314の上面が第1誘導通路形成部202側に向けて僅かに下方に傾斜するように配置される(図9参照)。

【0158】

第1カバー体310が第1通路形成体203に取付けられた状態において、球押え部313が球タンク形成部201側に配置されることで、遊技島(図示略)から球タンク形成部201に供給された遊技球が上下方向に積み重なるように貯留した場合でも、遊技球が第1誘導通路形成部202側に流下していく際に球押え部313により下側に向けて押えられることで整流されるようになっている。

【0159】

カバー部314には、平面視横長長形状をなす左右方向に延びる長孔316A～316Cが、互いに平行をなすように列状に配置された状態で上下に貫通して形成されている。各長孔316A～316Cは、前後寸法L21が全て同一とされ、前後寸法L21は、遊技球の直径2Rよりも短寸であり、かつ、前述したねじ部材N1～N6、N11～N16の頭部NHの直径L2よりも短寸となっている($L21 < 2R$ 、 $L21 < L2$)。つまり、長孔316A～316Cは、遊技球及びねじ部材N1～N6、N11～N16を落下不能な大きさに形成されている。尚、カバー部314の下面における各長孔316A～316Cの周縁からは補強用のリブが垂下されている。

【0160】

また、長孔316A～316Cは遊技球の流下方向に沿うように延設されているため、図13(B)(C)に示すように、長孔316A～316Cの上部に遊技球Pが落下した場合、遊技球Pは流下方向(左側)に向けて移動可能である。

【0161】

(第2カバー体320)

図14(A)～図14(C)に示すように、第2カバー体320は、第1誘導通路形成部202の上流部に沿うように形成された板状のカバー部324と、カバー部324の前後側に弾性変形可能に形成された複数の係止部325A、325Bと、から主に構成され、カバー部324の右側端部を第1カバー体310のカバー部314の左側端部に近接させた状態で、複数の係止部325A、325Bが立壁部302Bの外面に形成された被係止部317(図20参照)に弾性的に係止することで、第1通路形成体203に取付けら

れる。取付けられた状態において、カバー部 3 2 4 が第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の上流側の一部を上方から被覆するとともに、遊技球の流下方向に向けて下方に傾斜するように配置される（図 9 参照）。

【0162】

カバー部 3 2 4 の上面には、左右方向に延びる凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C が、互いに列状に配置された状態で形成されている。各凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C は、前後寸法 L 2 2 A ~ L 2 2 C が各々異なるが、各々遊技球の直径 2 R よりも短寸とされている（ $L 2 2 A \sim L 2 2 C < 2 R$ ）。尚、前後寸法が最も長い中央の凹溝 3 2 6 B の前後寸法 L 2 2 B は、前述したねじ部材 N 1 ~ N 6 , N 1 1 ~ N 1 6 の頭部 N H の直径 L 2 よりも長寸となっている（ $L 2 2 B > L 2$ ）。つまり、凹溝 3 2 6 B は、遊技球を収容不能、かつ、ねじ部材 N 1 ~ N 6 , N 1 1 ~ N 1 6 を収容可能な大きさに形成されている。また、凹溝 3 2 6 B の前後寸法 L 2 2 B は、カバー部 3 1 4 の長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C の前後寸法 L 2 1 よりも長寸とされている（ $L 2 2 B > L 2 1$ ）。

10

【0163】

また、凹溝 3 2 6 A の前後寸法 L 2 2 A と凹溝 3 2 6 C の前後寸法 L 2 2 C は、ねじ部材 N 1 ~ N 6 , N 1 1 ~ N 1 6 の雄ねじ部 N S の直径 L 1 よりも長寸であるため（ $L 2 2 B > L 1$ 、 $L 2 2 C > L 1$ ）、少なくとも雄ねじ部 N S を収容可能な大きさとされている。

【0164】

また、凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C は遊技球の流下方向に沿うように延設され、かつ、遊技球の流下方向に向けて下方に傾斜するように配置されるため、図 1 4 (B) (C) に示すように、凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C の上部に遊技球 P が落下した場合、遊技球 P が流下方向（左側）に向けて誘導される。

20

【0165】

（第 3 カバー体 3 3 0）

図 1 5 (A) ~ 図 1 5 (C) 及び図 1 6 に示すように、第 3 カバー体 3 3 0 は、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の下流部に沿うように形成された板状のカバー部 3 3 4 と、カバー部 3 3 4 の左端の前後側に弾性変形可能に形成された複数の係止部 3 3 5 A ~ 3 3 5 D と、背面における係止部 3 3 5 C , 3 3 5 D の間に突設されねじ部材 N 1 5 が上方から取付けられる取付孔 H 1 5 が形成された取付部 3 3 1 と、カバー部 3 3 4 の上面左端部に設けられた球止め部材 3 4 0 と、から主に構成され、カバー部 3 2 4 の左端の複数の係止部 3 3 5 A ~ 3 3 5 D を立壁部 3 0 2 B の外面に形成された被係止部 3 1 7（図 2 0 参照）に弾性的に係止するとともに、取付孔 H 1 5 に取付けたねじ部材 N 1 5 を立壁部 2 0 3 B の外面に設けられたねじ孔に螺入することで第 1 通路形成体 2 0 3 に取付けられる。取付けられた状態において、カバー部 3 3 4 が第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の下流部を上方から被覆するとともに、遊技球の流下方向に向けて下方に傾斜するように配置される（図 9 参照）。

30

【0166】

カバー部 3 3 4 は、左側から右側に向けて斜め上方に延びるように延設されており、上面における右端部から左側に向けて所定深さの凹部 3 3 6 が延設されている。右側の一部は蛇行部 2 7 3 に差し掛かるため、蛇行部 2 7 3 の形状に対応して形成されている。また、凹部 3 3 6 に対応する位置には、平面視横長コ字形をなすスリット 3 3 7 が形成されることで、左端側が上下方向に揺動するように弾性変形可能な整流板 3 3 8 が形成されているとともに、右端部には、右側に向けて下方に傾斜する傾斜板部 3 3 9 が形成されていることで、上下に積み重なった遊技球 P を底壁部 2 0 3 A に向けて押し付けるように誘導しながら均すことができるようになっている（図 1 6 参照）。

40

【0167】

凹部 3 3 6 の前後寸法 L 2 3 は、遊技球の直径 2 R よりも長寸とされ、また、前述したねじ部材 N 1 ~ N 6 , N 1 1 ~ N 1 6 の頭部 N H の直径 L 2 よりも長寸となっている（ $L 2 3 > 2 R$ 、 $L 2 3 > L 2$ ）。つまり、凹部 3 3 6 は、遊技球 P 及びねじ部材 N 1 ~ N 6 , N 1 1 ~ N 1 6 の頭部 N H を収容可能な大きさに形成されている。また、凹部 3 3 6 の前後寸法 L 2 3 は、カバー部 3 2 4 の凹溝 3 2 6 B の前後寸法 L 2 2 B よりも長寸とされ

50

ている（ $L23 > L22B$ ）。

【0168】

また、凹部336は遊技球の流下方向に沿うように延設され、かつ、遊技球の流下方向に向けて下方に傾斜するように配置されるため、図15（D）に示すように、凹部336の上部に遊技球Pが落下した場合、遊技球Pが流下方向（左側）に向けて誘導される。

【0169】

また、スリット337の前後寸法 $L24$ は、前述したねじ部材 $N1 \sim N6$ ， $N11 \sim N16$ の頭部NHの直径 $L2$ よりも短寸となっているため（ $L24 < L2$ ）、ねじ部材 $N1 \sim N6$ ， $N11 \sim N16$ がスリット337から落下することはない。

【0170】

球止め部材340は、背面視略三角形をなす板状の前壁部341Aと、前壁部341Aの背面側に配置される後壁部341Bと、前壁部341Aと後壁部341Bとを接続する左壁部341Cと、左壁部341Cの上端に突設される突壁部341Dと、を有する回動部341と、前後方向を向く円筒状の軸部342と、から構成される。カバー部334の上面左側には、軸部342の前後端を回動可能に支持する軸受部343A，343Bが立設されている。また、カバー部334における軸受部343Aの右側には、前壁部341Aを挿入可能なスリット344が貫通して形成されている。

【0171】

図16に示すように、第3カバー体330は、第1通路形成部203に取付けた状態において、カバー部324により第1誘導通路形成部202の下流部の上方が被覆される。カバー部324は、下流側（左側）に向けて底壁部203Aに近づくように下方に傾斜するように配置されるため、第1誘導通路形成部202内で上下に積み重なっている遊技球Pを流下させながら均していき、最終的に連絡孔272から1個ずつ流出させることができるようにする。特に、整流板338は、遊技球が接触したときに弾性変形可能であることで、球詰まりが生じない程度に遊技球を下方に押し付けるように均していく（整流していく）。

【0172】

（球止め部材340）

球止め部材340は、図16（A）に示すように、回動部341が上方に起立する起立位置と右側に傾倒する傾倒位置との間で回動可能とされており、回動部341が起立位置に位置し、前壁部341Aがスリット344から上方に逸脱して第1誘導通路形成部202の遊技球を第2誘導通路形成部204に流下可能とする第1状態と、回動部341が傾倒位置に位置し、前壁部341Aがスリット344に挿入され遊技球に接触可能となり、第1誘導通路形成部202の遊技球を第2誘導通路形成部204に流下不能（または流下困難）とする第2状態、つまり、球止め状態と、に変化可能とされている。

【0173】

このように球止め部材340を第2状態とすることで、第2誘導通路形成部204への遊技球の進入を規制することができるため、この状態で第2誘導通路形成部204内の遊技球を抜き取り、払出装置200を取外して点検または交換したりすることが可能となる。

【0174】

また、図16（A）に示すように、球止め部材340が第1状態にあるときには、回動部341の右側が開放し、前壁部341A、後壁部341B、左壁部341Cからなる平面視略コ字形の壁部により囲まれた空間部が、後述するようにねじ部材 $N1 \sim N6$ ， $N11 \sim N16$ が滞留可能な滞留部として機能する。一方、図16（B）に示すように、球止め部材340が第2状態にあるときには、回動部341が傾倒してしまうが、突壁部341Dが通路を横切るように起立状態で位置するため、後述するようにねじ部材 $N1 \sim N6$ ， $N11 \sim N16$ を突壁部341Dの右側に滞留させることが可能となる。

【0175】

（ターミナル基板210）

次に、ターミナル基板210について、図17に基づいて図8を参照しながら説明する

10

20

30

40

50

。図 17 は、(A) はターミナル基板が取付けられた基板取付枠を示す斜視図、(B) は (A) の K-K 断面、(C) は (B) の L-L 断面図である。

【0176】

図 8 及び図 17 に示すように、ターミナル基板 210 は、背面視横長長方形形状をなし、背面には、主基板 11 等と繋がる信号線ケーブル (図示略) が着脱されるケーブル接続部 (図示略) と、ホールコンピュータ等の外部装置に繋がる複数本のケーブル C (図 3 参照) を接続するための複数の接続孔部 231 が設けられた実装部材 232 と、が実装されている。実装部材 232 の内部における各接続孔部 231 に対応する位置には、各ケーブル C の先端を挟持するための接続ピンチ (図示略) が設けられている。この接続ピンチを閉じる方向、即ちケーブル C の先端を挟持する方向に付勢するためのバネ (図示略) が設けられている。そして、実装部材 232 には、バネ (図示略) の付勢力に抗して各接続ピンチ (図示略) を開放させるための操作部 233 が複数設けられている。

10

【0177】

第 1 誘導通路形成部 202 の上方に設けられる第 1 基板としてのターミナル基板 210 の複数の接続孔部 231 に接続可能なケーブル C の接続本数は第 1 本数 (例えば、20 本) とされている一方で、第 1 誘導通路形成部 202 の下方に設けられる主基板 11 や演出制御基板 12 などの第 2 基板にも各々の信号線が接続されるが、第 1 本数より少ない本数である第 2 本数 (例えば、10 本) とされている。

【0178】

この操作部 233 は、各接続孔部 231 に対応して複数設けられ、側面視で略鉤状をなし、その基端側を揺動軸として前後方向に揺動される。前述の接続ピンチ (図示略) を開放させる際には、操作部 233 を上方または下方に押圧操作をして操作部 233 を揺動させることで接続ピンチ (図示略) を開放される。そして、接続ピンチが開放された状態で接続孔部 231 にケーブル C の先端を挿入し、操作部 233 の押圧操作をやめると、バネ (図示略) の付勢力によって接続ピンチが閉じるようになり、ケーブル C が保持されるようになる。尚、左右方向に並んだ各操作部 233 は、所定の操作部 233 を押圧操作する際に、隣り合う操作部 233 が押圧操作の邪魔にならないように、左右方向に交互に異なる形状となっている。

20

【0179】

基板取付枠 211 は、下辺から下方に突設された係止片 212 を後壁部 225 B に形成された係止孔 213 に挿入した状態で、上部に形成された取付孔 H6 に背面側から取付けたねじ部材 N6 を、取付部材 223 に形成されたねじ孔に螺入することで取付部材 223 に取付けられる。また、基板取付枠 211 には、横長長方形形状の開口部 234 が形成されている。

30

【0180】

基板取付枠 211 の内面には、前面側から挿入したターミナル基板 210 の周縁に係止することで、ターミナル基板 210 の前方への移動を規制する複数の規制部 235 と、規制部 235 により前方への移動が規制されたターミナル基板 210 の周縁に前面側から弾性的に係止可能な複数の係止部 236 と、ターミナル基板 210 の周縁に当接して配置位置を決定する位置決め片 237 と、を有する。よって、ターミナル基板 210 は、基板取付枠 211 の前面側から挿入し、複数の規制部 235 にて前方への移動が規制された状態で係止部 236 が弾性的に係止することで基板取付枠 211 に取付けられる。つまり、ターミナル基板 210 は、ねじ部材とは異なる取付手段としての複数の規制部 235 及び係止部 236 を用いて (ねじ部材を用いた取付方法とは異なる取付方法にて) 基板取付枠 211 に取付けられる。

40

【0181】

ターミナル基板 210 は、ケーブル C を接続可能な接続孔部 231 が複数形成されているため、複数本のケーブル C を接続孔部 231 に接続する配線作業時において、各ケーブル C に対応する操作部 233 を操作する必要がある。また、パチンコ遊技機 1 が遊技島に固定されている状態において、遊技場の店員等が点検等のために遊技機用枠 3 を開放する

50

と、遊技島の上部から垂下されるケーブルCが外枠60の前方に引き回されて接続部に張力がかかることがある。つまり、ターミナル基板210は取付部に負荷がかかりやすいことで、ねじ部材により基板取付枠211や取付部材223に取付けるとねじ部材が緩んで外れやすくなるため、ねじ部材を用いない取付方法にて取付けている。

【0182】

また、ターミナル基板210が基板取付枠211に取付けられた状態において、ターミナル基板210の接続孔部231や操作部233が開口部234から背面側に臨むようになっている(図17(A)参照)。また、複数の操作部233が後方に向けて略水平に突出するため、後述するようにこれら左右に並設される複数の操作部233によりねじ部材N3~N6を保持することができる。また、ターミナル基板210の下部と基板取付枠211の前部との間に、ねじ部材N3~N6を収容可能な凹部242が形成される。

10

【0183】

(ねじ部材N1~N16の取付状態)

次に、ねじ部材N1~N16の取付状態について、図18~図21に基づいて説明する。図18は、遊技枠の背面における球タンク部の周辺を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。図19は、(A)は遊技枠の背面における球タンク部の周辺を示す平面図、(B)は(A)のM-M断面図である。図20は、遊技枠の背面における第1誘導通路形成部の周辺を斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。図21は、遊技枠の背面における第1誘導通路形成部の周辺を示す平面図である。図22は、(A)は図21のN-N断面図、(B)はねじ部材の回転状態を示す図、(C)は図21のO-O断面図である。図23は、(A)は図21のP-P断面図、(B)は図21のQ-Q断面図である。図24は、図21のR-R断面図である。図25は、図21のS-S断面図である。図26は、(A)は球止め部材が第1状態であるときのねじ部材の滞留状態、(B)は(A)のT-T断面図、(C)は球止め部材が第2状態であるときのねじ部材の滞留状態、(D)は(C)のU-U断面図である。図27は、ねじ部材の移動状況を示す第1誘導通路形成部の縦断面図である。図28は、カバー部上の遊技球の移動状態を示す第1誘導通路形成部の縦断面図である。

20

【0184】

図9、図18及び図19(A)に示すように、遊技機用枠3の背面における球タンク形成部201及びその周辺には、取付部材223を金属板222に取付けるためのねじ部材N1~N2や、第1通路形成体203を取付部材223に取付けるためのねじ部材N11、N12、N15が取付けられている。

30

【0185】

詳しくは、ねじ部材N1、N2は、球タンク形成部201から右側に離れ、かつ、球タンク形成部201における立壁部203Bの上端縁よりも下方位置において、背面側から前方に向けて取付けられているため、パチンコ遊技機1に生じた振動や衝撃などによりねじ部材N1、N2が緩んで後方に抜け落ちたとしても、図18に示すように球タンク形成部201内に落下する可能性は極めて低い。

【0186】

ねじ部材N11、N12は、球タンク形成部201の右側の立壁部203Bの外面で、かつ、球タンク形成部201の上端縁よりも下方位置において、背面側から前方に向けて取付けられているため、パチンコ遊技機1に生じた振動や衝撃などによりねじ部材N11、N12が緩んで後方に抜け落ちたとしても、図18に示すように球タンク形成部201内に落下する可能性は極めて低い。

40

【0187】

ねじ部材N15は、球タンク形成部201の右側の立壁部203Bの外面で、かつ、球タンク形成部201の上端縁よりも下方位置において、上側から下方に向けて取付けられているため、パチンコ遊技機1に生じた振動や衝撃などによりねじ部材N15が緩んで上方に抜け落ちたとしても、図18に示すように球タンク形成部201内に落下する可能性は極めて低い。

50

【0188】

また、ねじ部材N1, N2, N11, N12, N15は、遊技島の上方の循環経路から補給装置150により供給される遊技球を受止めて貯留するとともに多数の遊技球の荷重がかかる球タンク形成部201の周辺に配置されていることで、振動や衝撃が生じやすいので、被取付部との接地面積が大きく緩みが生じにくいフランジ付きねじ部材が使用されている。

【0189】

また、球タンク形成部201の周辺のねじ部材N1, N2, N11, N12, N15は、緩んで抜け落ちて球タンク形成部201内に落下しにくい位置、つまり、球タンク形成部201の上面開口よりも下方に配置されているので、遊技島の上方の循環経路から補給装置150により供給される遊技球を受止めて貯留するために上方が開口する球タンク形成部201内に混入することが抑制されている。

10

【0190】

また、図19(B)に示すように、球タンク形成部201は、取付部材223において後方に向けて突出する板状の第1突出部224の上面側に近接（または当接でもよい）して配置されており、底壁部203Aと第1突出部224との間の隙間L30は、ねじ部材の雄ねじ部NSの直径L1よりも短寸とされていることで（ $L30 < L1$ ）、底壁部203Aと第1突出部224との間にねじ部材が挟まって球タンク形成部201の近傍に保持されてしまうことはほぼない。

20

【0191】

また、球タンク形成部201の底壁部203Aの後部とカバー体220の上壁部220Hとの間に形成された隙間L31は、フランジ付きねじ部材の頭部L2やフランジ部Fの直径L3よりも長寸とされていることで（ $L3 > L2$ ）、隙間L31にフランジ付きねじ部材が挟まって球タンク形成部201の近傍に保持されてしまうことはほぼない。

【0192】

また、図18及び図19(B)に示すように、仮にねじ部材N15が被取付部としての取付孔H15から抜け落ちてカバー体220の上壁部220H上に落下した場合、上壁部220Hは、背面側に向けて下方に傾斜していることで、落下したねじ部材N15は後方または左方のいずれかに流下するため、球タンク形成部201の近傍に保持されてしまうことはほぼない。よって、落下したねじ部材N15が球タンク形成部201の下方に設けられた各基板ケース11A, 12A, 37A, 91A内に混入し、基板の配線に接触して断線等を生じさせることを抑制できる。

30

【0193】

一方、図9、図20及び図21(A)に示すように、第1誘導通路形成部202及びその周辺には、取付部材223を金属板222に取付けるためのねじ部材N3～N5と、基板取付枠211を取付部材223に取付けるためのねじ部材N6と、第1通路形成体203を取付部材223に取付けるためのねじ部材N13, N14と、第3カバー体330を第1誘導通路形成部202に取付けるためのねじ部材N16と、が取付けられている。

【0194】

詳しくは、ねじ部材N3～N6は、第1誘導通路形成部202から前側に離れ、かつ、第1誘導通路形成部202における立壁部203Bの上端縁よりも上方位置において、背面側から前方に向けて取付けられており、また、ねじ部材N3～N6各々の取付位置と第1誘導通路形成部202との間には、取付部材223の第2突出部225が配置されていることで、ねじ部材N3～N6各々の取付位置から第1誘導通路形成部202まではある程度離れているが、第2突出部225の上壁部225Aは背面側に向けて下方に傾斜しているため、パチンコ遊技機1に生じた振動や衝撃などによりねじ部材N3～N6が緩んで後方に抜け落ちた場合、図20に示すように第2突出部225の上壁部225A上を後方に向けて移動して第1誘導通路形成部202内に落下する可能性が高い。

40

【0195】

図20～図22に示すように、ねじ部材N3は、取付部材223において、第1誘導通

50

路形成部 202 の上流部から前方に離れ、かつ、立壁部 203B の上端縁よりも上方位置に形成された取付孔 H3 に取付けられている。また、上壁部 225A の上面における取付孔 H3 に対応する位置には、ねじ部材 N3 を取付孔 H3 に取付ける際に頭部 NH との干渉を避けるための凹溝 227 が後方に向けて直線状に延設されている。尚、凹溝 227 は、後側に向けて左右幅が先細りとなり浅くなるように形成されているが、上壁部 225A の上面が背面側に向けて下方に傾斜していることで、凹溝 227 の底面は略水平（または背面側に向けて僅かに下方に傾斜している）となっている。

【0196】

よって、パチンコ遊技機 1 に生じた振動や衝撃などによりねじ部材 N3 が緩んで後方に抜け落ちた場合、第 2 突出部 225 の上壁部 225A 上における凹溝 227 に落下する可能性が高い（図 22（A）参照）。また、凹溝 227 に落下したねじ部材 N3 は、振動や衝撃が生じたときに後方に向けて直線状に移動するように案内されやすいが、凹溝 227 は後方に向けて略水平であるため、凹溝 227 以外の領域に比べてねじ部材 N3 が後方に移動しにくい。つまり、凹溝 227 は、第 1 誘導通路形成部 202 に向けて移動するねじ部材 N3 の第 1 誘導通路形成部 202 への落下を制限するための特別制限部を構成している。

【0197】

ここで、ねじ部材 N3 を含む全てのねじ部材は、頭部 NH と雄ねじ部 NS とからなることで、平坦面状の上壁部 225A の上面に落下すると頭部 NH の周縁と雄ねじ部 NS の先端との 2 点が接した状態（図 22（A）参照）で傾倒する姿勢になることが多いため、図 22（B）に示すように傾倒したねじ部材 N3 は、振動や衝撃が生じたときに、雄ねじ部 NS の先端を中心として頭部 NH が首を振るように回転して向きが変わることがある。よって、上壁部 225A の上面における凹溝 227 以外の平坦面に落下した場合や、凹溝 227 の後端から逸脱した場合は、後方に向けて直線的に移動することもあれば、頭部 NH が首を振るように回転することで左側または右側に曲がるように移動することもある。すなわち、図 20 において矢印で示すように、後方に向けて右側に曲がるように移動した場合は第 1 カバー体 310 上に落下する可能性が高く、後方に向けて直線的に移動した場合は第 2 カバー体 320 上に落下する可能性が高く、後方に向けて左側に曲がるように移動した場合は第 1 誘導通路の手前の水平壁部 264 上に落下する可能性が高い。

【0198】

図 20 及び図 21 に示すように、取付孔 H3 から抜け落ちたねじ部材 N3 は、凹溝 227 の後端まで案内された後、後方に向けて右側に曲がるように移動した場合、第 1 カバー体 310 のカバー部 314 上に落下する可能性が高い。図 22（A）に示すように、カバー部 314 上にねじ部材 N3 が落下すると、ねじ部材 N3 は、長孔 316A～316C に対し雄ねじ部 NS が交差するように傾倒したり、雄ねじ部 NS が長孔 316A～316C のいずれかに挿入されるが頭部 NH が抜け落ちずに係止されることで、カバー部 314 から第 1 誘導通路形成部 202 内に落下せずにカバー部 314 上に滞留することになる。つまり、長孔 316A～316C は、第 1 誘導通路形成部 202 の上面の一部を覆うように設けられたカバー部 314 上に落下したねじ部材 N3 の第 1 誘導通路形成部 202 への落下を制限するための所定制限部を構成している。

【0199】

また、図 20 及び図 21 に示すように、凹溝 227 の後端まで案内された後、後方に向けて直線的に移動した場合、第 2 カバー体 320 のカバー部 324 上または第 1 通路形成部 203 の水平壁部 264 上に落下する可能性が高い。図 22（C）に示すように、カバー部 324 上にねじ部材 N3 が落下すると、ねじ部材 N3 は、凹溝 326A～326C に対し雄ねじ部 NS が交差するように傾倒したり、雄ねじ部 NS や頭部 NH の一部が凹溝 326A～326C 内に収容されることで、カバー部 324 から第 1 誘導通路形成部 202 内に落下せずにカバー部 324 上に滞留することになる。つまり、凹溝 326A～326C は、第 1 誘導通路形成部 202 の上面の一部を覆うように設けられたカバー部 324 上に落下したねじ部材 N3 の第 1 誘導通路形成部 202 への落下を制限するための所定制限

10

20

30

40

50

部を構成している。

【0200】

また、第2突出部225の後壁部225Bと第1誘導通路形成部202との間に設けられた第1通路形成体203の水平壁部264上に落下した場合は、水平壁部264上に傾倒した状態で滞留する。つまり、水平壁部264側が、後壁部225Bと第1誘導通路形成部202との間において、上壁部225A及び立壁部203Bの上端縁よりも下方に配置されていることで、上壁部225A、立壁部203B及び水平壁部264により上方が開放する凹部290が形成されているため、この凹部290内に收容され滞留することになる。つまり、凹部290は、第1誘導通路形成部202の周辺である取付孔H3と第1誘導通路形成部202との間に設けられ、第1誘導通路形成部202に向けて移動してきたねじ部材N3の第1誘導通路形成部202への落下を制限するための特別制限部を構成している。

10

【0201】

図20及び図21に示すように、ねじ部材N13は、第1通路形成体203において、第1誘導通路形成部202の上流部から前方に離れ、かつ、立壁部203Bの上端縁よりもやや上方位置である取付片263に形成された取付孔H13に取付けられている。よって、パチンコ遊技機1に生じた振動や衝撃などによりねじ部材N13が緩んで後方に抜け落ちた場合、水平壁部264における取付孔H13の後側近傍に形成された凹部280に落下する可能性が高い(図23(A)参照)。詳しくは、水平壁部264が、取付片263と第1誘導通路形成部202との間において、上壁部225A及び立壁部203Bの上端縁よりも下方に配置されていることで、上壁部225A、立壁部203B及び水平壁部264により上方が開放する凹部290内における取付孔H13の近傍に、凹部290より小さい凹部280が形成されているため、この凹部280内に收容され滞留することになる。

20

【0202】

また、図20及び図23(B)に示すように、パチンコ遊技機1に生じた振動や衝撃などによりねじ部材N13が緩んで後方に抜け落ちた場合、水平壁部264の左側下方に配置された基板取付枠211の右側付近に設けられた凹部214に落下して滞留することもある。つまり、凹部214は、第1誘導通路形成部202の周辺である取付孔H13と第1誘導通路形成部202との間に設けられ、第1誘導通路形成部202に向けて移動してきたねじ部材N13の第1誘導通路形成部202への落下を制限するための特別制限部を構成している。

30

【0203】

図20及び図21に示すように、ねじ部材N4は、取付部材223において、第1誘導通路形成部202の下流部から前方に離れ、かつ、立壁部203Bの上端縁よりも上方位置に形成された取付孔H4に取付けられている。よって、パチンコ遊技機1に生じた振動や衝撃などによりねじ部材N4が緩んで後方に抜け落ちた場合、第2突出部225の上壁部225A上に落下する可能性が高い(図24参照)。

【0204】

図20、図21及び図24に示すように、取付孔H4から抜け落ちたねじ部材N4は、後方に向けて右側に曲がるように移動した場合、後方に向けて直線的に移動した場合、後方に向けて右側に曲がるように移動した場合のいずれにおいても、図24に示すように、上壁部225A上から基板取付枠211の上壁部211Hの後端から落下する。上壁部211Hの後端から落下したねじ部材N4は、開口部234から内部に進入して、基板取付枠211とターミナル基板210とにより形成される凹部242に收容され滞留するか、基板取付枠211と立壁部203Bとの間に形成される凹部243に雄ねじ部NSが挿入されるが頭部NHが抜け落ちずに係止されることで滞留する可能性がある。つまり、凹部242や凹部243は、第1誘導通路形成部202の周辺である取付孔H4と第1誘導通路形成部202との間に設けられ、第1誘導通路形成部202に向けて移動してきたねじ部材N4の第1誘導通路形成部202への落下を制限するための特別制限部を構成してい

40

50

る。

【0205】

尚、図24に示すように、ねじ部材N4が上壁部211Hの後端から落下したときに、複数の操作部233上にねじ部材N4が保持されることもある。また、パチンコ遊技機1が遊技島に固定された状態では、複数の接続孔部231に接続された複数本のケーブルCが遊技島の上部から垂下されているため（図3参照）、これらケーブルCによりねじ部材N4の上壁部211Hの後端からの落下が防止されることもある。つまり、操作部233やケーブルCは、第1誘導通路形成部202の周辺である取付孔H4と第1誘導通路形成部202との間に設けられ、第1誘導通路形成部202に向けて移動してきたねじ部材N4の第1誘導通路形成部202への落下を制限するための特別制限部を構成している。

10

【0206】

また、ねじ部材N4が、取付孔H4から抜け落ちて後方に向けて右側に曲がるように移動した後、立壁部203Bを越えた場合は、第1誘導通路形成部202の上面開口において第1カバー体310、第2カバー体320及び第3カバー体330のいずれにも被覆されない、第2カバー体320と第3カバー体330との間に設けられた非被覆領域350から第1誘導通路形成部202に落下する。第1誘導通路形成部202に落下したねじ部材N4は、遊技球Pの流下に応じて下流側に向けて移動しながら遊技球の間から抜け落ちて底壁部203Aに近づいていくので、第1誘導通路形成部202における非被覆領域350に対応する位置に形成された孔部271B～271Dのいずれかから落下して第1誘導通路形成部202外へ排出される。

20

【0207】

また、これら孔部271B～271Dのいずれかから落下しなかった場合でも、最終的には、孔部271A～271Hのいずれかから落下して第1誘導通路形成部202外へ排出される。つまり、孔部271A～271Hは、球タンク形成部201または第1誘導通路形成部202に落下したねじ部材N4の払出装置200への移動を制限するための特定制限部を構成している。

【0208】

一方、ねじ部材N4が、取付孔H4から抜け落ちて後方に向けて左側に曲がるように移動した後、立壁部203Bを越えた場合は、第3カバー体330のカバー部334上の凹部336上に落下することで、カバー部334から第1誘導通路形成部202内に落下せずに凹部336に収容され滞留することになる。つまり、凹部336は、第1誘導通路形成部202の上面の一部を覆うように設けられたカバー部334上に落下したねじ部材N4の第1誘導通路形成部202への落下を制限するための所定制限部を構成している。

30

【0209】

図20及び図21に示すように、ねじ部材N6は、基板取付枠211において、第1誘導通路形成部202の下流部から前方に離れ、かつ、立壁部203Bの上端縁よりも上方位置に形成された取付孔H6に取付けられている。よって、パチンコ遊技機1に生じた振動や衝撃などによりねじ部材N6が緩んで後方に抜け落ちた場合、基板取付枠211の上壁部211H上に落下する可能性が高い（図25参照）。

【0210】

図20、図21及び図25に示すように、取付孔H6から抜け落ちたねじ部材N6は、後方に向けて延設された複数のリブ211Aにより後方に向けて直線的に移動するように案内された後、右側に曲がるように移動した場合、図25に示すように、第3カバー体330のカバー部334上における球止め部材340の上流側近傍位置に落下する。図16にて説明したように、カバー部334は、下流側（払出装置200側）に向けて下方に傾斜するように第1誘導通路形成部202の上面開口を被覆するため、カバー部334上における球止め部材340の上流側近傍位置に落下したねじ部材N6は、下流側に向けて移動する可能性が高い。

40

【0211】

下流側に移動したねじ部材N6は、図26に示すように、カバー部334における傾斜

50

下位側である下流側端部（左側端部）に設けられた球止め部材 340 に当接し、下流側（左側）への移動が規制されることでカバー部 334 上に滞留する。

【0212】

具体的には、図 26（A）（B）に示すように、球止め部材 340 が第 1 状態である場合は、回動部 341 の右側が開放し、前壁部 341 A、後壁部 341 B、左壁部 341 C からなる平面視略コ字形の壁部により囲まれた空間部にねじ部材 N6 を滞留させることができるため、ねじ部材 N6 をカバー部 334 上から落下させることなく保持しておくことができる。一方、図 26（C）（D）に示すように、球止め部材 340 が第 2 状態にあるときには、突壁部 341 D が通路を横切るように起立状態で位置するため、ねじ部材 N6 を突壁部 341 D の右側に滞留させることができるため、ねじ部材 N6 をカバー部 334 上から落下させることなく保持しておくことができる。

10

【0213】

尚、第 2 状態では、突壁部 341 D が傾斜方向に対し交差するように配置されるだけで、前後側が開放されているため移動が規制されたねじ部材 N6 が後方または前方に落下する可能性があるのに対し、第 1 状態では、移動を規制したねじ部材 N6 の前後左側が前壁部 341 A、後壁部 341 B、左壁部 341 C により覆われているため、移動を規制したねじ部材 N6 の左側にのみ左壁部 341 C が位置する第 2 状態よりも確実に滞留させておくことができる。つまり、球止め部材 340 は、カバー部 334 における傾斜方向の払出装 200 側に設けられ、該カバー部 334 上に落下したねじ部材 N6 を該カバー部 334 に滞留させることが可能な特定部を構成している。

20

【0214】

図 20 及び図 21 に示すように、ねじ部材 N5 は、取付部材 223 において、第 1 誘導通路形成部 202 の下流部から前右側方に離れ、かつ、立壁部 203 B の上端縁よりも上方位置に形成された取付孔 H5 に取付けられているが、取付孔 H5 の真後ろには第 1 誘導通路形成部 202 が配置されておらず、また、第 2 突出部 225 の上壁部 225 A も途中で切りかかれてしまっているため、振動や衝撃などによりねじ部材 N5 が緩んで後方に抜け落ちた場合、第 2 突出部 225 の上壁部 225 A に落下するが、第 1 誘導通路形成部 202 に到達する前に上壁部 225 A から第 1 誘導通路形成部 202 外へ落下してしまう可能性が高い。

【0215】

また、ねじ部材 N16 は、第 3 カバー体 330 において、第 1 誘導通路形成部 202 の後側で、かつ、立壁部 203 B の上端縁よりも下方位置に形成された取付孔 H16 に取付けられているため、振動や衝撃などによりねじ部材 N5 が緩んで後方に抜け落ちた場合、第 1 誘導通路形成部 202 内に落下することなく、第 1 誘導通路形成部 202 外へ落下してしまう可能性が高い。

30

【0216】

（作用・効果）

以上説明したように、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 にあっては、図 27 に示すように、遊技機用枠 3 における第 1 誘導通路形成部 202 よりも上方位置に設けられたねじ部材 N3～N6 等が、パチンコ遊技機 1 に生じた振動や衝撃などにより緩みが生じて抜け落ち、振動や衝撃あるいは遊技機用枠 3 の開閉などにより上壁部 225 A 上を後方へ移動した後、カバー部 314、324、334 上に落下したときには、長孔 316 A～316 C、凹溝 326 A～326 C、凹部 336 や球止め部材 340 により、第 1 誘導通路形成部 202 への落下が制限されることで、カバー部 314、324、334 から第 1 誘導通路形成部 202 内に落下することなくカバー部 314、324、334 上に滞留する可能性が高いため、第 1 誘導通路形成部 202 内に落下したねじ部材が移動して払出装 200 に混入することを抑制できる。また、長孔 316 A～316 C や凹溝 326 A～326 C の左側（下流側）端部には立壁部が形成されているため、ねじ部材が左側に移動してきても第 1 誘導通路形成部 202 内への落下を好適に防止できる。

40

【0217】

50

また、図 28 に示すように、第 1 誘導通路形成部 202 の上面において、非被覆領域 350 を除く領域については、カバー部 314, 324, 334 により被覆されているが、球タンク形成部 201 に補給された遊技球がこぼれるなどして上流部側のカバー部 314, 324 上に乗ってしまった場合でも、長孔 316A~316C や凹溝 326A~326C の前後寸法は遊技球 P の直径 2R よりも狭いことで、遊技球 P は左側に向けて転動した後、カバー部 324 の左端部から非被覆領域 350 に落下して第 1 誘導通路形成部 202 内に戻されるようになっている。

【0218】

よって、カバー部 314, 324 上に乗ってしまった遊技球を第 1 誘導通路形成部 202 内に戻すことができるだけでなく、長孔 316A~316C や凹溝 326A~326C に遊技球 P が滞留していることで、落下してきたねじ部材 N が滞留するスペースが制限されてしまったり、滞留している遊技球に接触して非被覆領域 350 から第 1 誘導通路形成部 202 内に落下してしまうことを防止することができる。

【0219】

また、遊技球がカバー部 334 上に落下した場合は、カバー部 334 上を左側に向けて流下して球止め部材 340 により流下が規制されるか、あるいは第 1 誘導通路形成部 202 外へ落下する。

【0220】

また、第 1 滞留部としての長孔 316A~316C と第 2 滞留部としての凹溝 326A~326C とにおいて、凹溝 326B は、長孔 316A~316C よりも払出装置 200 に近い位置に設けられ、該長孔 316B の前後寸法 L22 よりも前後寸法 L22B が大きい (L22B > L221)。このようにすることで、払出装置 200 に近づくにつれてねじ部材が滞留部に滞留されやすくなるため、カバー部 314, 324 上に落下したねじ部材が移動して第 1 誘導通路形成部 202 内に落下することを防止することができる。

【0221】

一方、カバー部 314, 324, 334 上に落下して滞留しているねじ部材 N3~N6 が、振動や衝撃などにより移動して、カバー部 324 とカバー部 334 との間に設けられた非被覆領域 350 から第 1 誘導通路形成部 202 内に落下した場合や、あるいは、ねじ部材 N4 のように、上壁部 225A 上を後方へ移動した後、非被覆領域 350 から第 1 誘導通路形成部 202 内にダイレクトに落下した場合でも、第 1 誘導通路形成部 202 内の遊技球 P の流下に応じて、下流側に向けて移動しながら遊技球の間から抜け落ちて底壁部 203A に近づいていくことで、孔部 271A~271H のいずれかから落下して第 1 誘導通路形成部 202 外へ排出されるため、第 1 誘導通路形成部 202 内に落下したねじ部材が移動して払出装置 200 に混入することを抑制できる。

【0222】

また、底壁部 203A に形成された複数の孔部 271A~271H は、第 1 誘導通路形成部 202 における中流部 (蛇行部 273 付近) から下流部にかけて形成されており、球タンク形成部 201 に近い位置に形成された孔部 270A, 270B と孔部 271A~271H のうち最も上流側の孔部 271A と間には、孔部が形成されていない領域がある。このように、第 1 誘導通路形成部 202 における上流部に複数の孔部が形成されていない領域が形成されていることで、球タンク形成部 201 からの遊技球が上下に積み重なった状態で流下することで球圧がかかる第 1 誘導通路形成部 202 における上流部付近の底壁部 203A の強度低下を好適に防止できる。

【0223】

また、このように第 1 誘導通路形成部 202 に孔部が形成されていない領域が形成されることで、第 1 誘導通路形成部 202 から落下したねじ部材がカバー体 220 の後壁部に形成された放熱孔 220B (図 6 参照) などからカバー体 220 の内部に進入することを適度に抑えることができる。

【0224】

また、第 1 誘導通路形成部 202 において孔部が形成されていない領域に対応する位置

10

20

30

40

50

に第1カバー体310や第2カバー体320が設けられることで、第1誘導通路形成部202にねじ部材が落下することを抑制することができるとともに、第1誘導通路形成部202に落下したねじ部材が第1誘導通路形成部202外へ落下せずに払出装置200に混入してしまうことを抑制することができる。

【0225】

また、複数の孔部271A～271Hのうち最も大きい孔部271Hは、払出装置200に最も近い位置に設けられていることで、孔部271Hからねじ部材を好適に第1誘導通路形成部202外に落下させることができるため、第1誘導通路形成部202内に落下したねじ部材が払出装置200に混入することを防止することができる。

【0226】

詳しくは、図27に示すように、球タンク形成部201や非被覆領域350から第1誘導通路形成部202内にねじ部材が落下した場合、球タンク形成部201や非被覆領域350では遊技球が上下に積み重なっている状態であるため、ねじ部材は遊技球の上部に位置していることが多いが、孔部271Hは、カバー部334の整流板338の下流側に配置されている、つまり、遊技球が上下1段に整流される位置に配置されているため、ねじ部材が孔部271Hに落下しやすい。よって、第1誘導通路形成部202内に落下したねじ部材が払出装置200に混入することを防止することができる。

【0227】

また、複数の孔部271B～271Hのうち少なくとも一部の孔部271B～271Dは、第1誘導通路形成部202における非被覆領域350に対応する位置に設けられているため、ねじ部材が非被覆領域350から第1誘導通路形成部202に混入しても、孔部271B～271Dから第1誘導通路形成部202外に落下させることができる。

【0228】

さらに、複数の孔部271B～271Hのうち少なくとも一部の孔部271E～271Hは、第1誘導通路形成部202における非被覆領域350よりも払出装置200側に設けられていることで、上記のように非被覆領域350から第1誘導通路形成部202に落下した遊技球が孔部271B～271Dに到達しない場合でも、遊技球の流下とともに移動しながら下方に近づいて孔部271E～271Hから落下する確率が高くなるため、第1誘導通路形成部202内に落下したねじ部材が払出装置200に混入することを防止することができる。

【0229】

また、図22(C)、図23(A)(B)、図24に示すように、第1誘導通路形成部202に向けて移動してきたねじ部材N3～N6を該第1誘導通路形成部202に到達する前に滞留させることが可能な特別滞留部としての凹部280、290、214、242、243は、被取付部としての取付孔H3～H6に取付けられたねじ部材N3～N6の下方に設けられ、取付孔H3～H6から外れたが凹部280、290、214、242、243に滞留しなかったねじ部材N3～N6がカバー部314、324、334に向けて移動可能であることで、取付孔H3～H6から外れたねじ部材N3～N6が第1誘導通路形成部202内に落下することを防止することができる。

【0230】

また、凹部280、290、214、242、243の深さは、ねじ部材N3～N6が収容された状態においてねじ部材N3～N6の一部が突出する深さであるため、凹部280、290、214、242、243に滞留したねじ部材N3～N6を容易に取出すことができる。

【0231】

また、凹部280、290、214、242、243や、上記した長孔316A～316C、凹溝326A～326C、凹部336は、落下してきたねじ部材の第1誘導通路形成部202への落下を規制（または阻害）するだけでなく、第1誘導通路形成部202外に滞留させておくことが可能な滞留部であることで、遊技場の店員等が点検等を行う際にねじ部材を発見することが可能となるため、いずれのねじ部材が外れてしまったのかを特

10

20

30

40

50

定しやすくなるので、ねじ部材の払出装置 200 への混入に対する対処策を講じやすくなる。

【0232】

また、特定部としての球止め部材 340 は、回動部 341 が起立位置に位置し、前壁部 341A がスリット 344 から上方に逸脱して第 1 誘導通路形成部 202 の遊技球を第 2 誘導通路形成部 204 に流下可能とする第 1 状態と、回動部 341 が傾倒位置に位置し、前壁部 341A がスリット 344 に挿入され遊技球に接触可能となり、第 1 誘導通路形成部 202 の遊技球を第 2 誘導通路形成部 204 に流下不能（または流下困難）とする第 2 状態と、に変化可能とされており、球止め部材 340 が第 2 状態のときの方が、第 1 状態のときよりもねじ部材が滞留しやすい形態となっていることで、第 1 誘導通路形成部 202 内に落下したねじ部材が払出装置 200 に混入することを防止することができる。

10

【0233】

より詳しくは、球止め部材 340 を第 2 状態とするのは、前述したように、第 1 誘導通路や第 2 誘導通路内の遊技球を抜き出すとき、つまり、遊技場の店員等がパチンコ遊技機 1 の点検やメンテナンス作業を行うときであるのに対し、球止め部材 340 を第 1 状態とするのはパチンコ遊技機 1 が稼働状態であるとき、つまり、遊技場の店員等が監視できないときであるため、このような状態においてねじ部材が第 1 誘導通路形成部 202 内に混入することを好適に防止することができる。

【0234】

また、球タンク形成部 201 は、緩み止め部としてのフランジ部 F を有するねじ部材 N11～N14 によって複数個所で遊技機用枠 3 に取付けられ、球タンク形成部 201 及び第 1 誘導通路形成部 202 を遊技機用枠 3 に取付けるためのねじ部材 N11～N14 は、該遊技機用枠 3 から外れても第 1 誘導通路形成部 202 外に落下するように、第 1 誘導通路形成部 202 や球タンク形成部 201 の立壁部 203B の上端縁よりも下方位置に取付けられている。よって、球タンク形成部 201 を取付けるねじ部材 N11～N14 は振動や遊技球の重量がかかり緩みやすいので、フランジ付きねじ部材として遊技機用枠 3 から外れにくくする一方で、球タンク形成部 201 及び第 1 誘導通路形成部 202 を取付けるねじ部材 N11～N14 は、外れたとしても第 1 誘導通路形成部 202 外に落下するため、第 1 誘導通路形成部 202 内に落下したねじ部材が払出装置 200 に混入することを防止することができる。

20

30

【0235】

また、球タンク形成部 201 及び第 1 誘導通路形成部 202 を遊技機用枠 3 に取付けるための複数のねじ部材のうち、パチンコ遊技機 1 の周縁部近傍の所定ねじ部材（例えば、ねじ部材 N12）は、アース線（例えば、アース線 226）を取付けるためのねじ部材と兼用されていることで、ねじ部材（部品点数）を減らすことができるため、第 1 誘導通路形成部 202 内に落下したねじ部材が払出装置 200 に混入することを防止することができる。尚、アース線ではなく、球タンク形成部 201 及び第 1 誘導通路形成部 202 以外の所定部材を取付けるねじ部材と兼用してもよい。

【0236】

また、球タンク形成部 201 を遊技機用枠 3 に取付けるためのねじ部材 N11～N14 は、該遊技機用枠 3 を補強するための金属板 222 に取付けられていることで、球タンク形成部 201 を強固に取付けることができるとともに、振動が発生しにくくなるのでねじ部材の緩みを好適に抑制することができる。

40

【0237】

また、遊技機用枠 3 における第 1 誘導通路形成部 202 の上方位置に取付けられているねじ部材 N3～N6 は、フランジ部 F を有しない頭部 NH の直径が小さいねじ部材であることで、第 1 誘導通路形成部 202 内に落下した場合でも、孔部 271A～271H から落下させやすいため、ねじ部材が払出装置 200 に混入することを防止することができる。

【0238】

また、図 19（B）、図 27 に示すように、遊技機用枠 3 に着脱可能な遊技盤 2 におけ

50

る第1誘導通路形成部202よりも下方の領域には、落下してきたねじ部材を後方または払出装置200側に流下させることが可能な傾斜面（例えば、カバー体220の上壁部220H）が第1誘導通路形成部202に対し隙間を隔てて設けられていることで、カバー体220の上壁部220Hに落下したねじ部材が跳ねて再び第1誘導通路形成部202に混入されることを防止することができる。

【0239】

また、特に図示はしないが、基板ケース11A、12A、37A、91Aは、カバー体220の後壁部よりも後方に突出しないように設けられており、カバー体220の上壁部220Hに落下したねじ部材は後方または払出装置200側に流下するように案内されることで、上壁部220Hに落下したねじ部材が下方に配置された基板ケース11A、12A、37A、91A内に落下することを防止できる。

10

【0240】

また、カバー体220は、遊技盤2の背面側に設けられた画像表示装置5、可動体を有する演出用装置、演出制御基板12を被覆するように設けられることで、これらの駆動源から生じる熱を放出する複数の放熱孔220Bが後壁部の上部に形成されているが（図6参照）、これら放熱孔220Bは、ねじ部材の雄ねじ部NSは挿入可能であっても、少なくとも頭部NHを挿入不能な大きさであることが好ましい。また、第1誘導通路形成部202の直下に配置される上壁部220Hは、上方の孔部270A、270B、271A～271Hからねじ部材が落下してくる可能性が高いため、放熱孔220Bは、少なくとも上壁部220Hにおいて孔部270A、270B、271A～271Hに対応しない位置に形成するか、上壁部220H以外の部位（例えば、後壁部など）に形成することが好ましい。このようにすることで、落下してきたねじ部材がカバー体220内に落下して画像表示装置5、可動体を有する演出用装置、演出制御基板12などに悪影響を及ぼすことを抑制できる。

20

【0241】

（変形例1）

次に、本発明の変形例1について、図29に基づいて説明する。図29は、（A）は変形例としてのカバー部を示す概略背面図、（B）はケーブルがカバー部に交差するように配線された状態を示す概略背面図である。

【0242】

前記実施の形態では、球タンク形成部201の遊技球を払出装置200に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部は、左側方に向けて下側に傾斜するように延設される第1誘導通路形成部202と、第1誘導通路形成部202の下側の左端部から下方に向けて延設される第2誘導通路形成部204と、を有し、第1誘導通路形成部202の上面の一部を覆うように設けられた第3カバー体330のカバー部334は、図16に示すように、左端部の上面に球止め部材340が上方に突出するように設けられていることで、カバー部334上を左側に移動するねじ部材Nを受止めて滞留可能に構成されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本変形例1のカバー部360のように、カバー部360の左端部360Rが、下方の第2誘導通路形成部204に向けて湾曲するR形状に形成されていてもよい。

30

【0243】

このようにすることで、カバー部360上に落下した遊技球Pやねじ部材Nは、左端部側に向けて移動した場合、カバー部360上に滞留することなく、第1誘導通路形成部202の左端部からダイレクトに第1誘導通路形成部202外に落下するため、ねじ部材Nが払出装置200に混入することを防止することができる。

40

【0244】

また、図29（B）に示すように、カバー部360の上面に、ねじ部材Nを滞留させることが可能な凹部361が形成されたものにおいて、カバー部360における凹部361の近傍位置に、第1誘導通路形成部202における遊技球の流下方向に対し交差するようにケーブルCHが設けられていてもよい。

50

【0245】

このようにすることで、凹部361に滞留したが傾斜により移動する可能性があるねじ部材Nや遊技球Pを、ケーブルCにより移動を規制することで滞留させておくことができる。

【0246】

(変形および応用に関する説明)

例えば、前記実施の形態では、ねじ部材として、パチンコ遊技機1の遊技機用枠3に取付部材223や第1通路形成部203等を取付けるためのねじ部材N1～6、N11～16や、パチンコ遊技機1の他の個所に取付けられるねじ部材(図示略)や、遊技島を構成する躯体などを組付けるためのねじ部材(図示略)や、遊技島の内部に配置される各種装置(例えば、補給装置150など)等を躯体などに取付けるためのねじ部材(図示略)等を対象とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機の製造時や遊技場でのメンテナンス時などにおいて取付けを忘れるなど何らかの理由でパチンコ遊技機1に残留してしまったねじ部材等の全てのねじ部材が対象可能であるが、少なくともパチンコ遊技機1に予め取付けられているねじ部材が払出装置200へ混入することを防止できるようになっていることが好ましい。

【0247】

また、前記実施の形態では、遊技媒体を貯留可能な貯留部として、底壁部203Aと立壁部Bとにより上面が開口する箱状に形成された球タンク形成部201を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、貯留部は遊技球を貯留可能であれば、上記球タンク形成部201のように第1誘導通路形成部202の前後寸法よりも前後寸法が長いものでなくてもよく、第1誘導通路形成部202と前後寸法がほぼ同一または短いものであってもよい。また、補給装置150から供給される遊技球を受止め可能であれば、必ずしも上面は開放されていなくてもよい。

【0248】

また、前記実施の形態では、遊技媒体を払出すことが可能な払出部として、回転可能なスプロケットにより遊技球を払出し可能な払出装置200を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スプロケット以外の部材により遊技球を払出し可能な払出装置であってもよい。

【0249】

また、前記実施の形態では、上面が開口し、貯留部の遊技媒体を払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部として、底壁部203Aと立壁部203Bとにより上面が開口する凹溝状に形成された第1誘導通路形成部202を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上面の一部に開口が形成された筒状部材からなる誘導通路形成部であってもよく、形状や大きさ等は種々に変更可能である。尚、球タンク形成部201と幅寸法(前後寸法)が略同一または大きくてもよく、遊技球を複数列で流下可能に誘導するものでもよい。

【0250】

また、前記実施の形態では、遊技球を貯留可能な貯留部としての球タンク形成部201と、上面が開口し、球タンク形成部201の遊技球を払出装置200に誘導する第1誘導通路を形成する第1誘導通路形成部202とが一体成型されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、球タンク形成部201と第1誘導通路形成部202とが別個の部材をねじ部材などにより組付けることにより一体に形成されていてもよい。この場合、球タンク形成部201と第1誘導通路形成部202とを組付けるねじ部材についても本発明のねじ部材の対象となる。

【0251】

また、前記実施の形態では、第1誘導通路形成部202の上面開口からねじ部材が混入しうる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1誘導通路形成部202の立壁側に形成された孔部や切欠部等からねじ部材が混入しうるものであってもよい。また、第2誘導通路形成部204についてもねじ部材が混入しうる場合、ねじ部材の

第2誘導通路形成部204への落下を制限するための所定制限部や、第2誘導通路形成部204に落下したねじ部材の払出装置200への移動を制限するための特定制限部等を設けてもよい。

【0252】

また、前記実施の形態では、第1誘導通路形成部202の上面の一部を覆うように設けられたカバー部として、第1カバー体310、第2カバー体320、第3カバー体330を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1誘導通路形成部202の上面の全領域がカバー部により被覆されていてもよい。

【0253】

また、前記実施の形態では、第1誘導通路形成部202の上面の一部の領域を覆うカバー部は、第1誘導通路形成部202とは別個の部材にて構成されていてもよいし、第1誘導通路形成部202と予め一体に形成されていてもよい。つまり、第1誘導通路形成部202が予め四角筒状に形成されているものであってもよい。

【0254】

また、前記実施の形態では、カバー部314、324、334上に落下したねじ部材の第1誘導通路形成部202への落下を制限するための所定制限部として、ねじ部材をカバー部上に滞留させることが可能な孔部としての長孔316A～316Cや、凹部としての凹溝326A～326Cや凹部336を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ねじ部材のカバー部上からの落下を規制（または阻害）可能な落下規制部（落下阻害部）や、カバー部上でのねじ部材の移動を規制（または阻害）可能な移動規制部（移動阻害部）や、ねじ部材をカバー部上から第1誘導通路形成部202外へ落下可能に誘導する傾斜面などの落下誘導部等であってもよい。尚、落下や移動を規制または阻害可能な手段としては、凸部や凹部だけでなく、金属製のねじ部材を吸着可能な磁石や、ねじ部材を粘着可能な粘着部などであってもよい。

【0255】

つまり、カバー部314、324、334上に落下したねじ部材の第1誘導通路形成部202への落下を制限するための所定制限部とは、ねじ部材の第1誘導通路形成部202への落下を不能とするものだけでなく、落下を困難とすることができるものであればよい。

【0256】

また、前記実施の形態では、第1誘導通路形成部202に設けられ、該第1誘導通路形成部202に落下したねじ部材の払出装置200への移動を制限するための特定制限部として、複数の孔部271A～271Hを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1誘導通路形成部202に落下したねじ部材の払出装置200側への移動を規制（または阻害）可能な移動規制部（移動阻害部）であってもよい。尚、払出装置200側への移動を規制または阻害可能な手段としては、凸部や凹部だけでなく、金属製のねじ部材を吸着可能な磁石や、ねじ部材を粘着可能な粘着部などであってもよく、これらは遊技球の流下に影響しない位置（例えば、底壁部203Aと立壁部203Bとの間の角部など、遊技球が接触しない部分）に設けることが好ましい。

【0257】

つまり、第1誘導通路形成部202に設けられ、該第1誘導通路形成部202に落下したねじ部材の払出装置200への移動を制限するための特定制限部とは、ねじ部材の払出装置200側への移動を制限できるものであれば、必ずしも第1誘導通路形成部202に混入したねじ部材の払出装置200側への移動を不能とするものだけでなく、移動を困難とすることができるものであればよい。

【0258】

また、第1誘導通路形成部202に設けられた特定制限部により、第1誘導通路形成部202に落下したねじ部材の払出装置200への移動が制限（規制、阻害）された場合、移動が制限され第1誘導通路内に滞留しているねじ部材により遊技球の流下も制限されてしまい球詰まりが生じる可能性が高い。球詰まりが生じた場合、前述したように補給エラー報知が実行されることで、遊技場の店員等が遊技機用枠3を開放して背面にある球タン

10

20

30

40

50

ク形成部 201 や第 1 誘導通路形成部 202 における遊技球の状況を目視により点検する可能性が高い。このとき、ねじ部材が払出装置 200 まで移動せずに第 1 誘導通路形成部 202 に滞留していることで、球詰まりの原因がねじ部材であったことを店員等が特定しやすくなるので、適切な対処を行うことが可能となる。

【0259】

また、前記実施の形態では、複数の孔部 271A～271H が全てねじ部材を落下可能な大きさを有する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の孔部 271A～271H のうち少なくとも 2 以上の孔部がねじ部材を落下可能に形成されていれば、他の孔部はねじ部材を落下可能でなくてもよい。また、複数の孔部 271A～271H の形状、大きさは任意であり、上記した形態に限らず種々に変更可能である。

10

【0260】

また、前記実施の形態では、第 1 誘導通路形成部 202 よりも下方位置に取付けられる第 1 基板として、主基板 11、演出制御基板 12 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、中継基板など他の基板も対象としてもよい。

【0261】

また、前記実施の形態では、第 1 誘導通路形成部 202 よりも上方位置に取付けられる第 2 基板として、ターミナル基板 210 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 2 基板として、中継基板など他の基板も対象としてもよい。

【0262】

また、前記実施の形態では、第 1 基板としての主基板 11、演出制御基板 12 は、これら基板が収納される基板ケース 11A、12A がねじ部材 N20、N21 により遊技盤 2 に取付けられる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 基板としての上記各種基板が基板ケースを介することなく直接遊技盤 2 や遊技機用枠 3 に取付けられていてもよい。

20

【0263】

また、前記実施の形態では、第 1 基板としての主基板 11、演出制御基板 12 は、各基板が収納される基板ケース 11A、12A がねじ部材 N20、N21 にて、つまり、ねじ部材を用いた取付方法により遊技盤 2 に取付けられ、第 2 基板としてのターミナル基板 210 は、ねじ部材とは異なる取付手段としての複数の規制部 235 及び係止部 236 からなる係止手段を用いて、つまり、ねじ部材を用いた取付方法とは異なる取付方法により基板取付枠 211 に取付けられる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ラッチ部材などによる係止手段や、カシメピンなどによる取付手段や、接着剤などによる接着手段等を含むものであってもよい。

30

【0264】

また、前記実施の形態では、第 1 誘導通路形成部 202 の周辺に設けられ、該第 1 誘導通路形成部 202 に向けて移動してきたねじ部材の第 1 誘導通路形成部 202 への落下を制限するための特別制限部として、凹部 280、290、214、242、243 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ねじ部材の第 1 誘導通路形成部 202 への落下を規制（または阻害）可能な落下規制部（落下阻害部）や、第 1 誘導通路形成部 202 へのねじ部材の移動を規制（または阻害）可能な移動規制部（移動阻害部）や、ねじ部材を第 1 誘導通路形成部 202 外へ落下可能に誘導する傾斜面などの落下誘導部等であってもよい。尚、第 1 誘導通路形成部 202 への落下や移動を規制または阻害可能な手段としては、凸部や凹部だけでなく、金属製のねじ部材を吸着可能な磁石や、ねじ部材を粘着可能な粘着部などであってもよい。

40

【0265】

つまり、外れたねじ部材の第 1 誘導通路形成部 202 への落下を制限するための特別制限部とは、ねじ部材の第 1 誘導通路形成部 202 への落下を不能とするものだけでなく、落下を困難とすることができるものであればよい。例えば、落下規制部（落下阻害部）としての凸部や、移動規制部（移動阻害部）としての凹部や孔部などが、上壁部 225A などの所定位置に設けられていればよい。

50

【0266】

また、前記実施の形態では、特別制限部としての凹部280、290、214、242、243などが設けられる第1誘導通路形成部202の周辺が、前側の立壁部203Bの近傍位置である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、少なくともねじ部材が取付けられる被取付部（取付孔）と誘導通路形成部との間であれば、必ずしも立壁部203Bの近傍位置に設けられていなくてもよく、例えば、ねじ部材の被取付部と誘導通路形成部との間において誘導通路形成部よりも被取付部に近い位置に設けられていてもよい。

【0267】

また、前記実施の形態では、カバー部334における傾斜方向の払出装装置200側に、該カバー部334上に落下したねじ部材N6を該カバー部334に滞留させることが可能な特定部として、第1誘導通路形成部202の遊技球を流下可能とする第1状態と、流下困難または流下不能とする第2状態と、に変化可能な球止め部材340を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、カバー部334における傾斜方向の払出装装置200側（傾斜下位側）に設けられる部材であれば、球止め機能を有していなくても、ねじ部材の移動を規制（または阻害）可能な凸部や立壁部、配線押えなどであってもよい。

【0268】

また、前記実施の形態では、特定部としての球止め部材340が、カバー部334における傾斜方向の払出装装置200側に設けられている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定部は、一のカバー部における払出装装置200側の端部に設けられていれば、カバー部314、324の払出装装置200側の端部に設けられていてもよい。

【0269】

また、前記実施の形態では、特定部としての球止め部材340が、カバー部334とは別個の部材にて構成されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、カバー部334を構成する部材の一部に特定部（球止め部）が一体的に形成されていてもよい。

【0270】

また、前記実施の形態では、緩み止め部の一例として、ねじ部材N1、N2、N11～N16の頭部NHよりも大径であり該頭部NHに一体に形成されたフランジ部F（座金）を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、フランジ部Fの替わりに、ねじ部材とは別個に形成されねじ部材に装着可能なワッシャなどでもよいし、頭部NHやフランジ部F（座金）の裏面に凹凸状に形成された頭部NHの回止め部や接着剤等も含まれる。また、ねじ部材は、ドライバなどの工具により取付け可能なものだけでなく、蝶ねじであってもよいし、ビスやボルト等、緩むと被取付部から離脱してしまう部材を含む。

【0271】

また、前記実施の形態では、貯留部としての球タンク形成部201は、緩み止め部であるフランジ部Fを有するねじ部材N11～N14によって複数個所で遊技機用枠3に取付けられ、球タンク形成部201及び第1誘導通路形成部202を遊技機用枠3に取付けるためのねじ部材N11～N14は、該遊技機用枠3から外れても第1誘導通路形成部202外に落下するように、第1誘導通路形成部202や球タンク形成部201の立壁部203Bの上端縁よりも下方位置に取付けられている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1誘導通路形成部202や球タンク形成部201の立壁部203Bの上端縁よりも上方位置であっても、例えば、第1誘導通路形成部202や球タンク形成部201の直上位置から水平方向にずれた非直上位置に取付けられていれば、ねじ部材が第1誘導通路形成部202にダイレクトに落下することを防止できる。また、落下したねじ部材が所定の誘導部（例えば、上壁部225Aに形成された凹溝など）などにより、第1誘導通路形成部202外に落下するように誘導されるようになっていてもよい。

【0272】

また、前記実施の形態における所定制限部、特定制限部、特別制限部、特定部は、パチンコ遊技機1に取付けられているねじ部材N1～N6、N11～N16だけでなく、遊技島などパチンコ遊技機1以外のねじ部材についての払出装置200への移動を制限または規制（阻害）する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、少なくともパチンコ遊技機1に取付けられているねじ部材N1～N6、N11～N16、さらには第1誘導通路形成部202や球タンク形成部201の上方位置に取付けられているねじ部材N3～N6についての払出装置200への移動を制限または規制（阻害）可能な大きさや形態にて形成されていることが好ましい。

【0273】

（特徴部053SG）

次に、本発明に係る特徴部053SGにおける遊技機を実施するための形態について、図30-1～図30-24に基づいて説明する。

【0274】

特徴部053SGにおける遊技機は、遊技場等に設置されるパチンコ遊技機や、スロットマシンなどであり、特に、図30-1に示すように、遊技の制御を行う遊技制御用マイクロコンピュータが搭載された遊技制御基板を備える。尚、以下に説明する遊技機として、上記実施の形態のパチンコ遊技機1が適用可能であり、遊技制御基板は、上記実施の形態の主基板11、演出制御基板は演出制御基板12が適用可能である。

【0275】

遊技制御基板には、図30-1に示すように、各種スイッチやセンサ等の遊技の進行に応じた入力状況を検出する複数の入力部品が接続されている。入力部品は、例えば、遊技者による操作を検出する検出スイッチ、遊技球やメダル等の遊技媒体の通過を検出する検出スイッチ、リールなどの遊技に用いられる可動物の位置を特定するセンサ、遊技者の有利度等の各種設定に用いられる検出スイッチ、ドアの開放や異常等を検出する検出スイッチなどである。

【0276】

また、遊技制御基板には、図30-1に示すように、これら入力部品からの入力信号を検出する入力回路が搭載されており、入力回路による入力部品からの入力信号の検出状況が特定される入力データが遊技制御用マイクロコンピュータに伝送されることで遊技制御用マイクロコンピュータによる遊技の制御に用いられる。

【0277】

また、遊技制御基板には、図30-1に示すように、表示器やLED、モータ、ソレノイド等の遊技の進行に応じた出力制御を行う複数の出力部品が接続されている。出力部品は、例えば、抽選結果に応じた表示を行う表示器、遊技の進行状況や遊技機の状態を表示する表示器、遊技者に対して操作態様を指示する表示器、遊技者所有の価値を表示する表示器、遊技状態を示すLED、異常の発生を報知するLED、リールや可変入賞装置などの遊技に用いられる可動部を動作させるモータ、ソレノイドなどである。

【0278】

また、遊技制御基板には、図30-1に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータから伝送される出力データに基づいて対応する出力部品に対して出力信号を出力する出力回路が設けられており、遊技制御用マイクロコンピュータは、出力回路に出力データを伝送することにより、遊技の進行に応じた出力部品の制御を行う。

【0279】

また、遊技制御用マイクロコンピュータと、入力回路及び出力回路は、データバスを介して接続されており、入力回路から遊技制御用マイクロコンピュータへの入力データの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータから出力回路への出力データの伝送は、共用のデータバスを介して行われる。

【0280】

また、全ての入力回路が共用のデータバスを介して接続されているのではなく、一部の

10

20

30

40

50

入力回路は、データバスを介すことなく直接遊技制御用マイクロコンピュータに接続され、共用のデータバスを介することなく入力回路から遊技制御用マイクロコンピュータへの入力データが伝送されるようになっている。

【0281】

尚、出力回路については、いずれも共用のデータバスを介して接続される構成であるが、一部の出力回路が、データバスを介すことなく直接遊技制御用マイクロコンピュータに接続され、共用のデータバスを介することなく遊技制御用マイクロコンピュータから出力回路へ出力データが伝送される構成でも良い。

【0282】

また、データバスは、外部出力端子に接続されており、遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データが外部出力信号として外部機器に対して出力されるようになっており、外部機器では、外部出力信号として出力された出力データを用いて遊技機の性能等进行检查することが可能とされている。

【0283】

次に、本発明の遊技機が備える遊技制御基板について以下の実施例1～3を用いて説明する。

【実施例1】

【0284】

実施例1における遊技制御基板の構造について説明する。遊技制御基板は、一方の面に電子部品が実装され、他方の面には電子部品が実装されず、電子部品が備える端子がハンダ付けされる構成であり、以下では、電子部品が実装される面を実装面と呼び、電子部品が実装されず、電子部品が備える端子がハンダ付けされる面をハンダ面と呼ぶ。

【0285】

図30-2は、本実施例における遊技制御基板の実装面を示す図であり、図30-3は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面を示す図である。図30-2及び図30-3に示すように、遊技制御基板は、縦方向に延びる一対の短辺と横方向に延びる一対の長辺とからなる長方形形状であり、絶縁性を有するプリント板によって構成される。また、遊技制御基板には、実装面とハンダ面を貫通するスルーホールが複数形成されているとともに、遊技制御基板の実装面及びハンダ面には、スルーホールを適宜連結するように導電体で構成された複数の配線パターンが形成されている。また、遊技制御基板の実装面及びハンダ面の配線パターンが形成されていない領域には、絶縁体で構成された絶縁領域及び導電体で形成され、グラウンドを構成するグラウンド領域が形成されている。グラウンド領域は、遊技制御基板の実装面及びハンダ面において配線パターン及び絶縁領域が形成された領域以外のほぼ全域にわたって形成されたベタグラウンドである。

【0286】

図30-2に示すように、実装面には、縦方向に延びる配線パターンが横方向に延びる配線パターンの割合よりも多く配置されており、一方、図30-3に示すように、ハンダ面には、横方向に延びる配線パターンが縦方向に延びる配線パターンの割合よりも多く配置されている。このため、縦方向に延びる配線パターンが実装面に集約され、横方向に延びる配線パターンがハンダ面に集約されることとなり、縦方向に延びる配線パターンと横方向に延びる配線パターンが交差する場合に配線パターンを迂回する等の設計を極力減らせるようになっている。

【0287】

また、図30-3に示すように、ハンダ面に配置された配線パターンは、長辺と同じ横方向に延びる配線が多いため、実装面に配置された配線パターンよりも配線パターンの距離が長くなるものが多いが、前述のように、電子部品は実装面にのみ実装され、ハンダ面には実装されることがなく、ハンダ面に配置された比較的距離の長い配線パターンが電子部品によって阻害されることが回避されている。

【0288】

また、ハンダ面に形成された配線パターンを分岐させる際に、分岐先の配線パターンの

うち一方はハンダ面に形成され、他方はスルーホールを通じて実装面に形成されるようになっており、分岐先の一方の配線パターンを迂回させたり、分岐先の一方の配線パターンと他方の配線パターンとを同一面で交差させたりすることなく分岐されるようになっている。

【0289】

図30-4は、本実施例における遊技制御基板に入力回路及び出力回路が実装された状態の実装面を示す図である。

【0290】

図30-4に示すように、遊技制御基板の実装面には、前述した遊技制御用マイクロコンピュータや入力回路、出力回路等の電子部品が実装されている。これらの電子部品は、一方向に並ぶ複数の端子からなる端子列が一行または複数列を備える電子部品を含む。そして、これらの端子列を備える電子部品は、その多くが、遊技制御基板の長辺に沿って、すなわち横方向に並ぶように配置されている。前述のように、実装面では、縦方向に延びる配線パターンの割合が多く、端子列を備える電子部品は、多くの場合、遊技制御基板の長辺にそって、すなわち横方向に並ぶように配置されることで、縦方向に延びる配線パターンの方向を変えることなく、そのまま横方向に並ぶ端子列に接続させることができるようになっている。

【0291】

また、端子列を備える電子部品のうち入力回路及び出力回路は、図30-4に示すように、長方形に形成されるとともに、短辺側の一方に凹状の切欠が設けられるとともに、表面に型番が印字されており、切欠の向きと型番の印字方向により部品の向きが特定できるようになっている。そして、図30-4に示すように、入力回路は、図30-4中において切欠が左側となり、かつ型番の印字方向が左から右に向かう方向となるように配置される一方、出力回路は、図30-4中において切欠が右向きとなり、かつ型番の印字方向が右から左に向かう方向となるように配置されており、これらの電子部品が切欠の位置及び型番の印字方向によって入力回路であるか、出力回路であるか、が特定可能とされている。

【0292】

図30-5は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面に形成されたデータバスの構成を示す図であり、図30-6は、本実施例における遊技制御基板の実装面においてデータバスから分岐した配線パターンを示す図である。

【0293】

遊技制御基板には、前述のように入力回路から遊技制御用マイクロコンピュータへの入力データの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータから出力回路への出力データの伝送に共用されるデータバスが形成されている。本実施例の遊技制御基板に形成されたデータバスは、ハンダ面に形成された横方向に延びる8本の配線パターンにて構成されており、図30-5に示すように、遊技制御基板の左側に実装された遊技制御用マイクロコンピュータの端子が接続されるスルーホールから右側に向けて横方向に延びるように形成された8本の配線パターンからなる。データバスと入力回路、出力回路等の電子部品とは、図30-6に示すように、スルーホールを通して実装面側に分岐し、上下方向に向けて縦方向に延びるように形成された配線パターンにより接続される。

【0294】

このように遊技制御用マイクロコンピュータと横方向に離れた入力回路、出力回路等の電子部品とをデータバスを介して接続する場合に、まず、遊技制御用マイクロコンピュータの端子が横方向に延びるハンダ面のデータバスに接続され、電子部品が実装される位置でスルーホールを通して電子部品に向けて縦方向に延びる実装面側の配線パターンに分岐し、電子部品と接続されることとなる。このため、データバスから分岐した配線パターンを迂回する必要がなく、遊技制御用マイクロコンピュータと横方向に離れた電子部品とを効率良く接続することができる。また、データバスを構成する配線パターンが、電子部品が実装されないハンダ面に形成されるので、データバスへの電子部品からのノイズの影響

10

20

30

40

50

を受け難く、さらに、データバスと電子部品とは、スルーホールを通して実装面側に分岐した配線パターンにより接続されるので、実装面側の配線パターンが短くなり、この間の電子部品からのノイズの影響も受け難いようになっている。

【0295】

図30-5に示すように、データバスを構成する横方向に延びる配線パターンは、一直線上に形成されるのではなく、横方向に延びる複数の配線パターンに分割して形成されている。分割されたそれぞれの配線パターンの長さ（ $L_1 \sim L_8$ ）は、データバスにおいてデータを伝送する際のバスクロック（データバスでデータを伝送する際に用いる周波数）に応じて共振が最大となるアンテナ長（ λ （バスクロック）／2）よりも短く形成されている。このため、データバスを構成する配線パターンがバスクロックに対応するアンテナ長となつて、共振により意図しない電波を発生してしまうことが防止されるようになっている。さらに、バスクロックに対応するアンテナ長の1／2の長さとなった場合にも、基板の表面に反射して強い共振が発生してしまうことがあるため、分割されたそれぞれの配線パターンの長さ（ $L_1 \sim L_8$ ）は、バスクロックに応じて共振が最大となるアンテナ長の1／2とならない長さに形成されており、基板の表面に反射することにより強い共振が発生してしまい、電波を発生してしまうことも防止されるようになっている。

【0296】

また、バスクロックは、実装される遊技制御用マイクロコンピュータや発振器によって異なるが、分割されたそれぞれの配線パターンの長さ（ $L_1 \sim L_8$ ）は、そのうち想定される最大周波数となるバスクロックに応じて共振が最大となるアンテナ長よりも短く、さらに最大周波数となるバスクロックに応じて共振が最大となるアンテナ長の1／2とならない長さとなるように形成されている。このため、想定される最大周波数未満のバスクロックでデータが伝送される場合でも、意図しない電波を発生してしまうことが防止されるようになっている。

【0297】

図30-5に示すように、データバスを構成する複数の分割された横方向の配線パターン同士は、斜め右方向または斜め左方向、すなわち複数の分割された横方向の配線パターンの方向とは異なる方向に延びる配線パターンを挟んで接続されている。また、複数の分割された横方向の配線パターンと斜め右方向または斜め左方向の配線パターンとは、鈍角に屈曲して接続されている。このため、配線パターンの屈曲部分から意図しない電波を発生してしまうことが防止される。

【0298】

また、図30-5に示すように、複数の分割された横方向の配線パターン同士を接続する斜め方向の配線パターン上に設けられたスルーホール（図30-5に示すA～F）を通して実装面側の配線パターン（図30-6に示すA～Fに接続される配線パターン）に分岐するようになっており、複数の分割された横方向の配線パターン同士を接続する斜め方向の配線パターンを利用してデータバスを構成する配線パターンが分岐されるようになっている。

【0299】

尚、実施例1における遊技制御基板では、横方向の配線パターンの長さを共振が最大となるアンテナ長よりも短くするために、横方向の配線パターンを複数の配線パターンに分割するとともに、複数の分割された横方向の配線パターン同士を同じハンダ面上に形成された斜め方向の配線パターンにより接続する構成であるが、複数の分割された横方向の配線パターン同士を実装面側に形成された配線パターンにより接続する構成、すなわち横方向の配線パターンの長さを共振が最大となるアンテナ長よりも短くなるように、横方向の配線パターンをハンダ面と実装面に交互に形成する構成としても良い。このような構成においては、横方向の配線パターンがハンダ面または実装面から他方の面に切り替わる箇所では分岐させることが好ましく、このような構成とすることで、分岐後の配線パターンを迂回したり、同一面上で交差させることなくデータバスを構成する配線パターンを分岐させることが可能となる。

【0300】

図30-7は、本実施例における遊技制御基板の実装面に形成されたグランド領域の構成を示す図であり、図30-8は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面に形成されたグランド領域の構成を示す図である。

【0301】

図30-7及び図30-8に示すように、遊技制御基板の実装面及びハンダ面において配線パターン及び絶縁領域が形成された領域以外のほぼ全域にわたってグランド領域が形成されている。遊技制御基板に形成されたグランド領域は、絶縁領域を介して電氣的に隔てられた第1グランド領域と第2グランド領域とから構成される。実装面及びハンダ面のいずれにおいても、第1グランド領域は遊技制御基板の左側の領域に形成され、第2グランド領域は遊技制御基板の右側の領域に形成される。

10

【0302】

また、図30-7に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータや入力回路、出力回路等、低電圧（本実施例では、 $V_{cc} (+5V)$ ）の信号が伝達される配線パターンが接続される電子部品（低電圧部品）は第1グランド領域が形成された左側の領域に実装され、低電圧部品のグランド端子は第1グランド領域に接続される。一方、モータやソレノイド等を動作させるための駆動回路等、高電圧（本実施例では、 $V_{LD} (+24V)$ ）の信号が伝達される配線パターンが接続される電子部品（高電圧部品）は第2グランド領域が形成された右側の領域に実装され、高電圧部品のグランド端子は、第2グランド領域に接続される。このため、グランド領域を介して高電圧部品から低電圧部品に意図しない電流が逆流してしまうことが防止される。また、第1グランド領域と第2グランド領域が遊技制御基板の対向する辺側にそれぞれ形成されているので、一時的に電位差が生じて互いに干渉することが防止される。

20

【0303】

また、図30-9に示すように、第1グランド領域と第2グランド領域との間には、コンデンサが設けられているため、このコンデンサによって第1グランド領域と第2グランド領域との間に一時的に電位差が生じて一方のグランド領域から他方のグランド領域に電流が流れてしまうことが防止される。

【0304】

また、図30-7及び図30-8に示すように、実装面及びハンダ面には、第1グランド領域と第2グランド領域との間に配線パターンが形成されない絶縁領域が形成され、第1グランド領域と第2グランド領域が電氣的に隔てられるようになっている。さらに、実装面における第1グランド領域及び第2グランド領域と、ハンダ面における第1グランド領域及び第2グランド領域と、が重なるように形成されているとともに、実装面において第1グランド領域と第2グランド領域を隔てる絶縁領域と、ハンダ面において第1グランド領域と第2グランド領域を隔てる絶縁領域も重なるように形成されているため、実装面及びハンダ面の一方の面から他方の面に対して一時的に電位差が生じて互いに干渉することが防止されるようになっている。

30

【0305】

図30-10は、本実施例における遊技制御基板の実装面に実装されたコネクタの構成を示す図であり、図30-11は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面に形成されたコネクタ周辺の配線パターンを示す図であり、図30-12は、本実施例における遊技制御基板が基板ケースに収納された状態を示す図である。

40

【0306】

図30-10に示すように、遊技制御基板には、実装面の下辺寄りに、遊技制御基板外部からの配線を接続するための複数のコネクタ $CN1 \sim CN7$ が実装されている。遊技制御基板からの配線には、抽選の契機となる信号、抽選確率等の遊技者にとっての有利度を規定する設定値を変更可能な状態へ移行させるための信号、設定値を変更するための信号、遊技者にとって有利な情報を外部の表示器に表示させる信号等、遊技の有利度に関連する信号が入力または出力される配線、エラーの解除操作の検出信号が入力される配線、バ

50

ックアップ電源の供給ラインとしての配線が含まれる。

【0307】

図30-10に示すように、コネクタCN1～CN7に設けられた端子は、実装面、すなわちコネクタCN1～CN7が実装された側の面に形成された配線パターンには直接接続されず、図30-11に示すように、ハンダ面、すなわちコネクタCN1～CN7が実装された面とは反対側の面に形成された配線パターンに接続される。一方、図30-10に示すように、実装面におけるコネクタCN1～CN7の実装部分の周辺には、配線パターンは形成されておらず、その周辺には、コネクタナンバ等のコネクタに関する情報が印字されている。尚、コネクタCN1～CN7の実装部分の周辺に印字される情報は、コネクタナンバに限らず、端子の数やコネクタの方向、接続先に関する情報等が印字される構成でも良い。

10

【0308】

図30-11に示すように、ハンダ面においてコネクタCN1～CN7に設けられた端子と接続された配線パターンは、端子と接続された側とは反対側の端部においてスルーホールを通して実装面の配線パターンに接続される。特に、図30-10及び図30-11に示すa～hのスルーホールは、電子部品の端子が接続されるスルーホールであり、コネクタCN1～CN7に設けられた端子と接続された配線パターンが最初に電子部品に接続される箇所に設けられている。このため、電子部品へ接続するためのスルーホールを利用してハンダ面から実装面の配線パターンに接続させることができる。

20

【0309】

図30-12(A)(B)に示すように、遊技制御基板は、基板ケースに収納された状態で遊技機に取付けられる。基板ケースは、ワンウェイネジ、封印シールまたは溶着等により封止可能とされており、一度封止されると、痕跡を残すことなく開放することが困難な構成である。このため、遊技制御基板を基板ケースに収納した状態で遊技機に取り付けることで、遊技制御基板に対する不正が防止される構造となっている。

【0310】

また、図30-12(A)(B)に示すように、基板ケースには、遊技制御基板を収納した状態においてコネクタCN1～CN7周辺の領域を被覆する被覆部が設けられている。一方、図30-10に示すように、遊技制御基板の実装面のうち基板ケースの被覆部によって被覆される領域には、配線パターンが形成されず、当該領域を避けて配線パターンが形成されている。被覆部には、コネクタCN1～CN7とほぼ同形の挿通孔が設けられており、これら挿通孔を通してコネクタCN1～CN7が外部に露呈し、外部からの配線を接続可能とされている。

30

【0311】

このように基板ケースに遊技制御基板を収納した場合でも、コネクタCN1～CN7を外部からの配線と接続するため、コネクタCN1～CN7の周囲に若干の隙間が生じることとなるが、コネクタCN1～CN7に設けられた端子は、実装面、すなわちコネクタCN1～CN7が実装された側の面に形成された配線パターンには直接接続されず、ハンダ面、すなわちコネクタCN1～CN7が実装された面とは反対側の面に形成された配線パターンに接続されるようになっており、基板ケースよりコネクタCN1～CN7が露呈する部分の周囲からコネクタCN1～CN7の端子に接続される配線パターンを短絡させたり断線されたりする不正行為が防止されるようになっていく。

40

【0312】

また、実装面におけるコネクタCN1～CN7の実装部分の周辺は基板ケースの被覆部によって被覆されるとともに、被覆部により被覆される領域には、コネクタCN1～CN7に設けられた端子に接続される配線パターンを含むいずれの配線パターンも形成されず、コネクタCN1～CN7に設けられた端子に接続された配線パターンは、被覆部以外の領域で実装面の配線パターンに接続されるようになっており、基板ケースよりコネクタCN1～CN7が露呈する部分の周囲からコネクタCN1～CN7の端子に接続される配線パターンを短絡させたり断線されたりする不正行為が確実に防止されるようになっていく。

50

【0313】

図30-13は、本実施例における遊技制御基板に実装された遊技制御用マイクロコンピュータへのバックアップ電源の供給に係る回路図である。

【0314】

図30-13に示すように、Vcc(+5V)は、電源基板にて生成されるとともに、遊技制御基板に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータの電源入力端子Vccに接続される。また、Vcc(+5V)は、電源基板において遊技制御用マイクロコンピュータに供給されるラインと分岐し、逆流防止用ダイオードを介して充電用コンデンサに接続されており、逆流防止用ダイオードと充電用コンデンサとの間で分岐したラインが遊技制御用マイクロコンピュータのバックアップ電源入力端子VBBに接続される。

10

【0315】

電力が供給されている間は、Vcc(+5V)が遊技制御用マイクロコンピュータの駆動用電源として供給されるとともに、充電用コンデンサに充電される。一方、電力の供給が停止した場合には、Vcc(+5V)の供給が停止することで、充電用コンデンサに充電されたバックアップ電源VBBが遊技制御用マイクロコンピュータに供給されるようになっており、遊技制御用マイクロコンピュータは、バックアップ電源VBBの供給を受けることで、遊技制御用マイクロコンピュータが備えるRAMに格納されたデータが保持されるようになっている。尚、本実施例では、バックアップ電源が、遊技制御基板外の電源基板から供給される構成であるが、遊技制御基板内に設けられた回路から供給される構成でも良い。

20

【0316】

図30-14は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面に形成された電源供給用の配線パターンを示す図であり、図30-15は、本実施例における遊技制御基板の実装面に形成された配線パターンとハンダ面に形成された電源供給用の配線パターンとの関係を示す図である。

【0317】

図30-14に示すように、遊技制御基板のハンダ面には、電源供給用ラインを構成する配線パターンとして、通常電源を供給する配線パターンVcc1~3と、バックアップ電源を供給する配線パターンVBBと、が形成されている。配線パターンVcc1~3は、図30-14及び図30-15に示すように、ハンダ面に形成された配線パターンと実装面に形成された配線パターンとによって構成され、遊技制御基板に実装された電子部品に接続される。一方、配線パターンVBBは、図30-14に示すように、ハンダ面に形成された配線パターンのみから構成される。すなわち配線パターンVBBは、実装面に形成された配線パターンと接続されることなく、ハンダ面に形成された配線パターンのみを通過して遊技制御用マイクロコンピュータのバックアップ電源入力端子VBBに接続される。すなわち、電源基板からのバックアップ電源VBBが供給される配線パターンVBBはハンダ面のみに形成されている。このため、バックアップ電源VBBが供給される配線パターンVBBは、実装面に実装された電子部品を迂回する必要がなく、遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンの距離を短くできるため、外部からのノイズを受けにくく、ノイズによってRAMに記憶されているデータが破損してしまうことが防止されるようになっている。

30

40

【0318】

また、図30-15に示すように、実装面において、ハンダ面側に配線パターンVBBが形成された部分には、ベタグランドが形成されている。このため、実装面に形成されたベタグランドによってノイズが遮断されることで、ハンダ面側の配線パターンVBBがノイズの影響を受けにくいようになっている。また、図30-15に示すように、ハンダ面に形成された配線パターンのうち、バックアップ電源を供給する配線パターンVBBの方が、通常電源を供給する配線パターンVcc1~3よりも、実装面側の対応する領域において実装面側に形成された配線パターン、特に信号の伝送に用いられる配線パターンと交差する箇所が少なくなる位置に形成されている。このため、実装面側に形成された信号の

50

伝送に用いられる配線パターンからのバックアップ電源が供給される配線パターンV B B に対するノイズの影響が極力抑えられるようになっている。

【0319】

尚、本実施例では、ハンダ面に形成された配線パターンのうち、バックアップ電源を供給する配線パターンV B Bの方が、通常電源を供給する配線パターンV c c 1～3よりも、実装面側の対応する領域において実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンと交差する箇所が少なくなる位置に形成される構成であるが、ハンダ面に形成された配線パターンのうち、抽選の契機となる信号等、遊技者の利益に関わる信号が伝送される配線パターンの方が、出力部品の制御を行う信号等、直接遊技者の履歴に関わらない信号が伝送される配線パターンよりも、実装面側の対応する領域において実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンと交差する箇所が少なくなる位置に形成される構成とすることで、実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンからの遊技者の利益に関わる信号が伝送される配線パターンに対するノイズの影響が極力抑えられる。

10

【0320】

また、ハンダ面に形成された配線パターンのうち、遊技制御用マイクロコンピュータに対するリセット信号が伝送される配線パターンや遊技制御用マイクロコンピュータに対して動作クロックを与える配線パターン等の比較的重要度の高い信号が伝送される配線パターンの方が、その他の信号が伝送される配線パターンよりも、実装面側の対応する領域において実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンと交差する箇所が少なくなる位置に形成される構成とすることで、実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンからの比較的重要度の高い信号が伝送される配線パターンに対するノイズの影響が極力抑えられる。

20

【0321】

図30-16は、遊技制御基板をスロットマシンに取り付けた状況の一例を示す図である。スロットマシンには、液晶表示器や演出の制御を行う演出制御基板、複数のリールからなるリールユニット、メダルの払出を行うホッパーユニット等の遊技に関連する遊技部品が搭載されている。そして、遊技制御基板をスロットマシンに取り付ける場合には、遊技制御基板は、実装面側、すなわちバックアップ電源が供給される配線パターンV B Bが形成されたハンダ面とは反対側の面が遊技部品側に配置されるように取り付けられる。このような構成とすることで、バックアップ電源が供給される配線パターンV B Bに対する遊技部品から発せられるノイズの影響が抑えられる。

30

【0322】

図30-17は、遊技制御基板をパチンコ遊技機に取り付けた状況の一例を示す図である。パチンコ遊技機は、遊技場に設置される際に、他のパチンコ遊技機等の他の遊技装置と、背面同士が向き合う態様で設置されることが多い。そして、遊技制御基板をパチンコ遊技機に取り付ける場合には、遊技制御基板は、実装面側、すなわちバックアップ電源が供給される配線パターンV B Bが形成されたハンダ面とは反対側の面が他の遊技装置側に配置されるように取り付けられる。このような構成とすることで、バックアップ電源が供給される配線パターンV B Bに対する他の遊技装置から発せられるノイズの影響が抑えられる。

40

【0323】

(作用効果1)

本実施例の遊技制御基板は、実装面とハンダ面の双方に配線パターンが形成されるとともに、実装面に形成される配線パターンは、第1方向（上下方向）に延びる配線パターンの割合が第1方向と異なる第2方向（左右方向）に延びる配線パターンの割合よりも多く、ハンダ面に形成される配線パターンは、第2方向（左右方向）に延びる配線パターンの割合が第1方向（上下方向）に延びる配線パターンの割合よりも多いことを特徴としている。このような構成によれば、第1方向（上下方向）に延びる配線パターンが実装面に集約され、第2方向（左右方向）に延びる配線パターンがハンダ面に集約されることで、第

50

1 方向（上下方向）に延びる配線パターンと第 2 方向（左右方向）に延びる配線パターンが交差する場合に配線パターンを迂回する等の設計を極力減らすことができる。

【0324】

本実施例の遊技制御基板は、第 1 方向（上下方向）に延びる 1 対の辺（左辺及び右辺）と第 2 方向（左右方向）に延びる 1 対の辺（上辺及び下辺）とからなる四角形状であることを特徴としている。このような構成によれば、遊技制御基板の形状に沿って配線パターンを無駄なく形成することができる。

【0325】

本実施例の遊技制御基板は、複数の端子からなる端子列を備える電子部品が、端子列が第 2 方向（左右方向）に並ぶように配置されることを特徴としている。このような構成によれば、第 1 方向（左右方向）に延びる配線パターンをそのまま電子部品に接続することができる。

10

【0326】

本実施例の遊技制御基板は、第 1 方向（上下方向）に延びる 1 対の短辺（左辺及び右辺）と前記第 2 方向（左右方向）に延びる 1 対の長辺（上辺及び下辺）とからなる長方形形状であり、実装面のみに電子部品が実装され、ハンダ面には電子部品が実装されないことを特徴としている。このような構成によれば、ハンダ面において距離が長くなり得る第 2 方向（左右方向）の配線パターンを電子部品によって阻害されことなく形成することができる。

20

【0327】

本実施例の遊技制御基板は、配線パターンが、1 の配線パターンから 2 の配線パターンに分岐する配線パターンを含み、分岐先の 2 の配線パターンのうち一方の配線パターンは実装面に形成され、他方の配線パターンはハンダ面に形成されることを特徴としている。このような構成によれば、分岐先の一方の配線パターンを迂回させたり、分岐先の一方の配線パターンと他方の配線パターンとを同一面で交差させたりする必要がなく、好適に配線パターンを形成することができる。

【0328】

（作用効果 2）

本実施例の遊技制御基板は、特定方向（左右方向）に離れた第 1 端子（遊技制御用マイクロコンピュータの端子）と第 2 端子（入力回路、出力回路の端子）を接続し、特定信号（入力データ、出力データ）の送信に用いられる特定配線パターン（データバス）が形成され、特定配線パターン（データバス）は、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンからなる複数の配線パターンに分割して形成され、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンが各々特定信号（入力データ、出力データ）の周波数（バスクロック）に応じたアンテナ長である特定長さ（ $\lambda/2$ ）よりも短く形成されることを特徴としている。このような構成によれば、特定配線パターン（データバス）が特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンからなる複数の配線パターンに分割して形成され、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンは各々特定信号（入力データ、出力データ）の周波数（バスクロック）に応じたアンテナ長である特定長さ（ $\lambda/2$ ）よりも短く形成されることで、特定配線パターン（データバス）が特定信号（入力データ、出力データ）の周波数（バスクロック）に応じたアンテナ長となることを防止し、意図しない電波を発してしまうことを防止できる。

30

40

【0329】

本実施例の遊技制御基板は、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターン同士が、特定方向（左右方向）と異なる方向（斜め方向）に延びる配線パターンにより接続されることを特徴としている。このような構成によれば、特定配線パターン（データバス）を簡単な構造で特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンに分割することができる。

【0330】

尚、本実施例の遊技制御基板は、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターン同士が、特定方向（左右方向）と異なる方向（斜め方向）に延びる配線パターンにより接続

50

される構成であるが、実装面とハンダ面に配線パターンが形成され、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンが、実装面とハンダ面に交互に形成される構成としても良い。このような構成においても、特定配線パターン（データバス）を簡単な構造で特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンに分割することができる。

【0331】

本実施例の遊技制御基板は、特定配線パターン（データバス）が、特定方向（左右方向）に延びる一の配線パターンと他の配線パターンの間で特定配線パターン（データバス）とは異なる配線パターンに分岐することを特徴としている。このような構成によれば、特定方向に延びる一の配線パターンと他の配線パターンとの間を利用して特定配線パターン（データバス）を好適に分岐させることができる。

10

【0332】

本実施例の遊技制御基板は、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンが各々特定信号（入力データ、出力データ）の最大周波数（バスクロックとして想定される最大周波数）に応じたアンテナ長である特定長さ（ $\lambda/2$ ）よりも短く形成されることを特徴としている。このような構成によれば、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンの長さが、特定信号（入力データ、出力データ）の最大周波数に対応するアンテナ長よりも短いので、最大周波数以下で信号が送信されても意図しない電波を発してしまうことを防止できる。

【0333】

本実施例の遊技制御基板は、特定方向に延びる直線の配線パターンが、特定信号（入力データ、出力データ）の周波数（バスクロック）に応じたアンテナ長である特定長さ（ $\lambda/2$ ）の $1/2$ （ $\lambda/4$ ）とならない長さであることを特徴としている。このような構成によれば、特定方向（左右方向）に延びる直線の配線パターンが特定長さ（ $\lambda/2$ ）の $1/2$ となり、基板の表面からの反射によって強い共振が発生してしまうことがないので、意図しない電波を発してしまうことを防止できる。

20

【0334】

（作用効果3）

本実施例の遊技制御基板は、第1電圧（ $V_{cc} (+5V)$ ）の信号が伝達される配線パターンが接続される第1電子部品（低電圧部品）と、第2電圧（ $V_{DL} (+24V)$ ）の信号が伝達される配線パターンが接続される第2電子部品（高電圧部品）と、が実装され、第1電子部品（低電圧部品）は第1グラウンド領域に接続され、第2電子部品（高電圧部品）は第1グラウンド領域と絶縁部によって隔てられた第2グラウンド領域に接続されることを特徴としている。このような構成によれば、第1電圧（ $V_{cc} (+5V)$ ）の信号が伝達される配線パターンが接続される第1電子部品（低電圧部品）は第1グラウンド領域に接続され、第2電圧（ $V_{DL} (+24V)$ ）の信号が伝達される配線パターンが接続される第2電子部品（高電圧部品）は第1グラウンド領域と絶縁部（絶縁領域）によって隔てられた第2グラウンド領域に接続されるので、グラウンドを介して意図しない電流が逆流してしまうことを防止できる。

30

【0335】

尚、本実施例の遊技制御基板は、第1電圧（ $V_{cc} (+5V)$ ）の信号が伝達される配線パターンが接続される第1電子部品（低電圧部品）が第1グラウンド領域に接続され、第2電圧（ $V_{DL} (+24V)$ ）の信号が伝達される配線パターンが接続される第2電子部品（高電圧部品）が第1グラウンド領域と絶縁部によって隔てられた第2グラウンド領域に接続される構成であるが、第1電子部品と、第2電子部品と、で接続される配線パターンを流れる電流差が大きい構成において、第1電子部品が第1グラウンド領域に接続され、第2電子部品が第1グラウンド領域と絶縁部によって隔てられた第2グラウンド領域に接続される構成としても良く、このような構成とすることで、第1電子部品と、第2電子部品と、で接続される配線パターンを流れる電流差が大きい場合でも、第1電子部品は第1グラウンド領域に接続され、第2電子部品は第2グラウンド領域に接続されるので、グラウンドを介して意図しない電流が逆流してしまうことを防止できる。

40

50

【0336】

本実施例の遊技制御基板は、第1グラウンド領域と第2グラウンド領域の間にコンデンサが設けられていることを特徴としている。このような構成によれば、コンデンサによって第1グラウンド領域と第2グラウンド領域との間に一時的に電位差が生じて一方のグラウンド領域から他方のグラウンド領域に電流が流れてしまうことを防止できる。

【0337】

本実施例の遊技制御基板は、一辺側（左側）に第1グラウンド領域が形成され、一辺に対向する他辺側（右側）に第2グラウンド領域が形成され、第1電子部品（低電圧部品）は第1グラウンド領域に実装され、第2電子部品（高電圧部品）は第2グラウンド領域に実装されることを特徴としている。このような構成によれば、第1グラウンド領域と第2グラウンド領域が遊技制御基板の対向する辺側にそれぞれ形成されているので、一時的に電位差が生じて互いに干渉することを防止できる。

10

【0338】

本実施例の遊技制御基板は、実装面及びハンダ面の双方に、第1グラウンド領域と第2グラウンド領域との間に配線パターンが形成されない非配線パターン領域（絶縁領域）が形成されていることを特徴としている。このような構成によれば、第1グラウンド領域と第2グラウンド領域の間の絶縁性を高めることができる。

【0339】

尚、本実施例の遊技制御基板は、実装面及びハンダ面の双方に、第1グラウンド領域と第2グラウンド領域との間に非配線パターン領域（絶縁領域）が形成される構成であるが、少なくとも実装面及びハンダ面のうち少なくとも一方の面に、第1グラウンド領域と第2グラウンド領域との間に非配線パターン領域（絶縁領域）が形成される構成であっても、第1グラウンド領域と第2グラウンド領域の間の絶縁性を高めることができる。

20

【0340】

本実施例の遊技制御基板は、実装面における第1グラウンド領域及び第2グラウンド領域と、ハンダ面における第1グラウンド領域及び第2グラウンド領域と、はそれぞれ対応する領域に形成されており、実装面の非配線パターン領域（絶縁領域）とハンダ面の非配線パターン領域（絶縁領域）も対応する領域に形成されていることを特徴としている。このような構成によれば、実装面及びハンダ面の一方の面から他方の面に対して一時的に電位差が生じて互いに干渉することを防止できる。

30

【0341】

（作用効果4）

本実施例の遊技制御基板は、基板ケースに収納された状態で遊技機に取付けられ、実装面には遊技制御基板外部からの配線を取付けるためのコネクタ（コネクタCN1～CN7）が実装され、コネクタ（コネクタCN1～CN7）の端子はハンダ面に形成された配線パターンと接続されることを特徴としている。このような構成によれば、コネクタ（コネクタCN1～CN7）の端子がコネクタ（コネクタCN1～CN7）が実装された実装面ではなく、反対側のハンダ面に形成された配線パターンと接続されるので、基板ケースよりコネクタ（コネクタCN1～CN7）が露呈する部分の周囲からコネクタ（コネクタCN1～CN7）の端子に接続される配線パターンを短絡させたり断線されたりする不正行為を防止することができる。

40

【0342】

本実施例の遊技制御基板は、コネクタ（コネクタCN1～CN7）に接続される配線が、遊技の有利度に関連する配線（設定値を変更可能な状態へ移行させるための信号、設定値を変更するための信号、遊技者にとって有利な情報を外部の表示器に表示させる信号等が入力または出力される配線）を含むことを特徴としている。このような構成によれば、遊技の有利度に関連する不正行為を防止できる。

【0343】

本実施例の遊技制御基板は、実装面におけるコネクタ（コネクタCN1～CN7）の実装部分の周辺には当該コネクタ（コネクタCN1～CN7）に関する情報（コネクタナン

50

バ)が表示されることを特徴としている。このような構成によれば、コネクタ(コネクタC N 1～C N 7)の端子はハンダ面に形成された配線パターンに接続され、実装面においてコネクタ(コネクタC N 1～C N 7)の実装部分の周辺には配線パターンが形成されないため、この部分にコネクタ(コネクタC N 1～C N 7)に関する情報(コネクタナンバ)を表示することで、実装面における配線パターンが形成されない部分を有効に利用することができる。

【0344】

本実施例の遊技制御基板は、基板ケースが、コネクタ(コネクタC N 1～C N 7)周辺の領域を被覆する被覆部を備えており、コネクタ(コネクタC N 1～C N 7)の端子に接続される配線パターンは、被覆部に被覆されている領域においてハンダ面に形成されることを特徴としている。このような構成によれば、コネクタ(コネクタC N 1～C N 7)周辺部においてもコネクタ(コネクタC N 1～C N 7)の端子に接続される配線パターンが実装面に形成されることがないので、基板ケースよりコネクタ(コネクタC N 1～C N 7)が露呈する部分の周囲からコネクタ(コネクタC N 1～C N 7)の端子に接続される配線パターンを短絡させたり断線されたりする不正行為を確実に防止することができる。

【0345】

本実施例の遊技制御基板は、コネクタ(コネクタC N 1～C N 7)の端子に接続される配線パターンが、最初に電子部品に接続される箇所を実装面の配線パターンに接続されることを特徴としている。このような構成によれば、電子部品へ接続するためのスルーホールを利用して実装面の配線パターンに接続させることができる。

【0346】

(作用効果5)

本実施例の遊技制御基板は、実装面には、記憶手段(RAM)を有する遊技制御用マイクロコンピュータを含む複数の電子部品が搭載され、ハンダ面には、電子部品が搭載されず、遊技制御用マイクロコンピュータは、配線パターンにより供給される特定電源(バックアップ電源(VBB))により記憶手段(RAM)の記憶内容を保持可能であり、特定電源(バックアップ電源(VBB))を遊技制御用マイクロコンピュータへ供給する配線パターン(VBB)は、ハンダ面のみに形成されていることを特徴としている。このような構成によれば、特定電源(バックアップ電源(VBB))を遊技制御用マイクロコンピュータへ供給する配線パターンは、電子部品が搭載されないハンダ面のみに形成されているので、電子部品を迂回して形成する必要がなく、配線パターンの距離を短くできるため、外部からのノイズを受けにくく、ノイズによって記憶手段(RAM)に記憶されているデータが破損してしまうことを防止できる。

【0347】

本実施例の遊技制御基板は、実装面側が遊技に関連する遊技部品(液晶表示器や演出の制御を行う演出制御基板等)側に配置されるように取付けられることを特徴としている。このような構成によれば、特定電源(バックアップ電源(VBB))を遊技制御用マイクロコンピュータへ供給する配線パターン(VBB)に対する遊技部品から発せられるノイズの影響を防ぐことができる。

【0348】

本実施例の遊技制御基板は、実装面側が他の遊技装置(他の遊技機)側に配置されるように取付けられることを特徴としている。このような構成によれば、特定電源(バックアップ電源(VBB))を遊技制御用マイクロコンピュータへ供給する配線パターン(VBB)に対する他の遊技装置から発せられるノイズの影響を防ぐことができる。

【0349】

本実施例の遊技制御基板は、ハンダ面において特定電源(バックアップ電源(VBB))を遊技制御用マイクロコンピュータへ供給する配線パターン(VBB)が設けられる領域に対応する実装面側の領域にはベタグラウンドが形成されていることを特徴としている。このような構成によれば、実装面に形成されたベタグラウンドにより実装面側からのノイズを遮断することができる。

【0350】

本実施例の遊技制御基板は、特定電源（バックアップ電源（VBB））を遊技制御用マイクロコンピュータに供給する配線パターン（VBB）は、他の電源を供給する配線パターン（Vcc1～3）よりも、実装面側の対応する領域で信号を送信する配線パターンと交差する箇所が少ないことを特徴としている。このような構成によれば、実装面側で信号を送信する配線パターンからのノイズの影響を極力防ぐことができる。

【0351】

以上、本発明の実施例1を図面により説明してきたが、本発明はこの実施例に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。

【0352】

例えば、本実施例では、本発明に係る構成を遊技の制御を行う遊技制御基板に適用した例について説明しているが、遊技機に搭載される他の基板、例えば、演出の制御を行う基板、遊技媒体や遊技用価値の付与に関する制御を行う基板、さらには、基板同士を中継する基板等に対して本発明に係る構成を適用しても良い。

【実施例2】

【0353】

実施例2における遊技制御基板の構造について説明する。遊技制御基板は、実施例1と同様に、一方の面に電子部品が実装され、他方の面には電子部品が実装されず、電子部品が備える端子がハンダ付けされる構成である。尚、実施例2における遊技制御基板の構成は、実施例1における遊技制御基板の構成と基本的な構成は同じであり、ここでは、主に実施例1の遊技制御基板と異なる構成について説明する。

【0354】

図30-18は、実施例1における遊技制御基板の実装面を示す図であり、図30-19は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面を示す図である。

【0355】

図30-18及び図30-19に示すように、遊技制御基板は、縦方向に延びる一対の短辺と横方向に延びる一対の長辺とからなる長方形状であり、絶縁性を有するプリント板によって構成される。また、遊技制御基板には、スルーホールが複数形成されているとともに、遊技制御基板の実装面及びハンダ面には、スルーホールを適宜連結するように複数の配線パターンが形成されている。また、遊技制御基板の実装面及びハンダ面の配線パターンが形成されていない領域には、絶縁領域及びグランド領域が形成されている。

【0356】

実施例2における遊技制御基板においても、実施例1の遊技制御基板と同様に、入力回路及び出力回路が実装されており、これら入力回路及び出力回路は、長方形状に形成されるとともに、短辺側の一方に凹状の切欠が設けられるとともに、表面に型番が印字されており、切欠の向きと型番の印字方向により部品の向きが特定できるようになっている。そして、入力回路は、図中において切欠が左側となり、かつ型番の印字方向が左から右に向かう方向となるように配置される一方、出力回路は、図中において切欠が右向きとなり、かつ型番の印字方向が右から左に向かう方向となるように配置されており、これらの電子部品が切欠の位置及び型番の印字方向によって入力回路であるか、出力回路であるか、が特定可能とされている。

【0357】

図30-20は、本実施例における遊技制御基板のハンダ面に形成されたデータバスの構成を示す図であり、図30-21は、本実施例における遊技制御基板の実装面においてデータバスから分岐した配線パターンを示す図である。

【0358】

遊技制御基板には、入力回路から遊技制御用マイクロコンピュータへの入力データの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータから出力回路への出力データの伝送に共用されるデータバスが形成されている。本実施例の遊技制御基板に形成されたデータバスは、ハン

10

20

30

40

50

ダ面に形成された横方向に延びる 8 本の配線パターンにて構成されており、図 30-20 に示すように、遊技制御基板の左側に実装された遊技制御用マイクロコンピュータの端子が接続されるスルーホールから右側に向けて横方向に延びるように形成された 8 本の配線パターンからなる。データバスと入力回路及び出力回路とは、図 30-21 に示すように、スルーホールを通して実装面側に分岐し、上下方向に向けて縦方向に延びるように形成された配線パターンにより接続される。

【0359】

このように遊技制御用マイクロコンピュータと横方向に離れた入力回路及び出力回路とをデータバスを介して接続する場合に、まず、遊技制御用マイクロコンピュータの端子が横方向に延びるハンダ面のデータバスに接続され、入力回路または出力回路が実装される位置でスルーホールを通して入力回路または出力回路に向けて縦方向に延びる実装面側の配線パターンに分岐し、入力回路または出力回路と接続されることとなる。このため、データバスから分岐した配線パターンを迂回する必要がなく、遊技制御用マイクロコンピュータと横方向に離れた入力回路及び出力回路とを効率良く接続することができる。また、データバスを構成する配線パターンが、電子部品が実装されないハンダ面に形成されるので、データバスへの電子部品からのノイズの影響を受け難く、さらに、データバスと入力回路及び出力回路とは、スルーホールを通して実装面側に分岐した配線パターンにより接続されるので、実装面側の配線パターンが短くなり、この間の電子部品からのノイズの影響も受け難いようになっている。

【0360】

また、図 30-22 に示すように、データバスには、データバスに接続されるいずれの入力回路及び出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータに近い位置においてノイズ除去回路と接続されるようになっており、遊技制御用マイクロコンピュータに対してデータバスに乗ったノイズが影響し難いようになっている。

【0361】

また、遊技制御基板には、図 30-20 に示すように、図中上辺側の近傍に遊技制御基板の外部からの配線を接続するためのコネクタ CN10～CN17 が実装されるとともに、データバスを構成する配線パターンは、遊技制御基板の図中下辺寄りの領域、すなわちコネクタ CN10～CN17 が実装される一辺側と対向する他辺側寄りの領域に形成されている。このため、遊技制御基板の外部の電子部品と信号の入出力が行われるコネクタ CN10～CN17 とデータバスとの間に入力回路や出力回路等の電子部品を実装する領域が広く担保されるようになっている。

【0362】

図 30-20 及び図 30-21 に示すように、遊技制御基板には、遊技の制御に用いられる入力部品のうち比較的重要度の低い第 1 入力部品からの入力信号（抽選の契機とならないセンサやスイッチの検出信号など）の入力を検出する第 1 入力回路、第 1 入力部品よりも重要度の高い第 2 入力部品からの入力信号（抽選の契機となるセンサやスイッチの検出信号、有利度を規定する設定値を変更する検出信号など）の入力を検出する第 2 入力回路、遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データに基づき、ソレノイドやモータ等、遊技の進行に応じて可動部の動作を行う第 1 出力部品に対して出力信号を出力する第 1 出力回路、遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データに基づき、各種表示器や LED 等、遊技の進行に応じた表示を行う第 2 出力部品に対して出力信号を出力する第 2 出力回路、遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データに基づき、遊技制御基板に実装され、一定期間において遊技を行った際の払出率等、当該遊技機の性能を表示する性能表示器に対して出力信号を出力する第 3 出力回路が実装されている。

【0363】

これらの入力回路及び出力回路のうち第 1 出力回路、第 1 出力回路、第 2 出力回路及び第 3 出力回路は、データバスに接続され、入力データの伝送及び出力データの伝送がデータバスを介して行われる。

【0364】

図30-20に示すように、ハンダ面において遊技制御用マイクロコンピュータの端子に接続されたデータバスを構成する配線パターンは、複数の箇所ですルーホールを通して実装面側に分岐し、実装面において縦方向に形成された配線パターンに接続される。図30-21に示すように、図中Mの位置ですルーホールを通して実装面側に分岐した配線パターンは第1入力回路の端子と接続される。また、図中Nの位置ですルーホールを通して実装面側に分岐した配線パターンは第3出力回路の端子と接続される。また、図中O、Pの位置ですルーホールを通して実装面側に分岐した配線パターンは第1出力回路の端子と接続される。また、図中Qの位置ですルーホールを通して接続された実装面側の配線パターンは、第2出力回路の端子と接続されるとともに、実装面上で分岐し、一部の配線パターンは、そのまま外部出力端子に接続され、残りの配線パターンは、図中Rの位置で一度ルーホールを通してハンダ面側の配線パターンに接続され、図中Sの位置で再度ルーホールを通して実装面側の配線パターンに接続されて外部出力端子に接続される。

10

【0365】

図30-20及び図30-21に示すように、共用のデータバスによって接続される入力回路及び出力回路のうち入力回路は、出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンの長さが短くなるようにデータバスに接続されている。このため、遊技の制御に用いられる入力データがノイズ等の影響を受け難いようになっている。

【0366】

また、図30-20及び図30-21に示すように、共用のデータバスによって接続される複数の出力回路うち遊技の進行に応じて可動部の動作を行う第1出力部品に対して出力信号を出力する第1出力回路は、遊技の進行に応じた表示を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンの長さが短くなるようにデータバスに接続されている。このため、出力データがノイズ等の影響を受けることで遊技の進行に応じた可動部の動作に影響を与えてしまうことが防止されるようになっている。

20

【0367】

また、図30-20及び図30-21に示すように、共用のデータバスによって接続される複数の出力回路うち性能表示器に対して出力信号を出力する第3出力回路は、性能表示器以外の遊技の進行に応じた表示を行う表示器（第2出力部品）に対して出力信号を出力する第2出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンの長さが短くなるようにデータバスに接続されている。このため、不正部品の配置等による性能表示の内容改変の不正がされ難いようになっている。

30

【0368】

また、図30-21に示すように、ハンダ面側のデータバスを構成する配線パターンから、図中Qの位置ですルーホールを通して接続された実装面側の配線パターンが、遊技の進行に応じた出力を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路の端子に接続されるとともに、実装面状で分岐し、分岐した配線パターンが遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための外部出力端子に接続される。このように、ハンダ面に形成されたデータバスからルーホールを通して接続された実装面の配線パターンを利用して実装面側で遊技の進行に応じた出力を行うために第2出力回路に接続される配線パターンと遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための外部出力端子に接続される配線パターンに分岐させるので、第2出力回路に接続される配線パターン、外部出力端子に接続される配線パターンそれぞれに分岐させるために実装面に形成されたデータバスからハンダ面側に分岐させる必要がないので、配線パターンが簡素に形成される。

40

【0369】

尚、ハンダ面側のデータバスを構成する配線パターンからルーホールを通して接続された実装面側の配線パターンが、遊技の進行に応じた出力を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路の端子に接続されるとともに、実装面状で分岐し、分岐した配線パターンが遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための出力回

50

路に接続される構成としても良く、このような構成であっても、ハンダ面に形成されたデータバスからスルーホールを通して接続された実装面の配線パターンを利用して実装面側で遊技の進行に応じた出力を行うために第2出力回路に接続される配線パターンと遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための出力回路に接続される配線パターンに分岐させることで、複数の出力回路に接続される配線パターンそれぞれに分岐させるために実装面に形成されたデータバスからハンダ面側に分岐させる必要がないので、配線パターンが簡素に形成される。

【0370】

入力回路のうち第2入力回路は、データバスに接続されず、データバスを介することなく、直接遊技制御用マイクロコンピュータに対して入力データの伝送が行われる。図30-21に示すように、実装面において遊技制御用マイクロコンピュータの端子と接続された配線パターンは、図中Tの位置で一度スルーホールを通してハンダ面側の配線パターンに接続され、図中Uの位置で再度スルーホールを通して実装面側の配線パターンに接続され、第2入力回路の端子に接続される。

10

【0371】

このように、遊技の制御に用いられる入力部品のうち比較的重要度の低い第1入力部品からの入力信号の入力を検出する第1入力回路は、データバスを介して遊技制御用マイクロコンピュータと接続される一方で、第1入力部品よりも重要度の高い第2入力部品からの入力信号の入力を検出する第2入力回路は、データバスに接続されず、データバスを介することなく、直接遊技制御用マイクロコンピュータと接続されるようになっており、第2入力部品からの入力信号に基づく入力データは、他の入力回路から入力データや出力回路への出力データが伝送されるデータバスを介さずに遊技制御用マイクロコンピュータに伝送されるので、重要な入力信号に基づく入力データが他の入力回路から入力データや出力回路への出力データの影響を受けることなく、遊技制御用マイクロコンピュータに伝送されることとなる。

20

【0372】

(作用効果6)

本実施例の遊技制御基板は、入力回路からの入力データの遊技制御用マイクロコンピュータへの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データの出力回路への伝送に共用されるデータバスが形成されており、入力回路は、出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されることを特徴としている。このような構成によれば、遊技制御用マイクロコンピュータの制御に用いられる電子部品（入力部品）からの入力信号に基づく入力データを遊技制御用マイクロコンピュータに伝送する入力回路が、遊技制御用マイクロコンピュータから伝送された出力データに基づいて電子部品（出力部品）に対して出力信号を出力する出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、入力データがノイズ等の影響を受けることを防止できる。

30

【0373】

尚、本実施例の遊技制御基板は、入力回路が、出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続される構成であるが、出力回路が、入力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続される構成としても良く、このような構成とすることで、遊技制御用マイクロコンピュータから伝送された出力データに基づいて電子部品（出力部品）に対して出力信号を出力する出力回路が、遊技制御用マイクロコンピュータの制御に用いられる電子部品（入力部品）からの入力信号に基づく入力データを遊技制御用マイクロコンピュータに伝送する入力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、出力データがノイズ等の影響を受けることを防止できる。

40

【0374】

本実施例の遊技制御基板は、入力回路からの入力データの遊技制御用マイクロコンピュ

50

ータへの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データの出力回路への伝送に共用されるデータバスが形成されており、出力回路は、遊技制御用マイクロコンピュータから伝送された出力データに基づいて遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1出力部品に対して出力信号を出力する第1出力回路と、遊技制御用マイクロコンピュータから伝送された出力データに基づいて遊技の進行に応じた表示を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路と、を含み、第1出力回路は、第2出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されることを特徴としている。このような構成によれば、遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1出力部品に対して出力信号を出力する第1出力回路が、遊技の進行に応じた表示を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、出力データがノイズ等の影響を受けることで遊技の進行に応じた可動部の動作に影響を与えてしまうことを防止できる。

10

【0375】

尚、本実施例の遊技制御基板は、第1出力回路が、第2出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続される構成であるが、第2出力回路が、第1出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続される構成としても良く、このような構成とすることで、遊技の進行に応じた表示を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路が、遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1出力部品に対して出力信号を出力する第1出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、出力データがノイズ等の影響を受けることで遊技の進行に応じた表示に影響を与えてしまうことを防止できる。

20

【0376】

また、実施例1の遊技制御基板のように、遊技制御用マイクロコンピュータが配置される左側に、低電圧部品が実装される第1グラウンド領域が形成され、右側に高電圧部品が実装される第2グラウンド領域が形成される場合に、遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1出力部品に対して出力信号を出力する第1出力回路は高電圧部品に属することが多いことから第2グラウンド領域に実装され、遊技の進行に応じた表示を行う第2出力部品に対して出力信号を出力する第2出力回路は低電圧部品に属することが多いことから第1グラウンド領域に実装されることとなる。このような構成においては、第2出力回路が、第1出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続される構成とし、第2出力回路を第1グラウンド領域に実装させることで、低電圧部品である第2出力回路を、高電圧部品である第1出力回路とともに第2グラウンド領域に実装させる必要がなく、第2出力回路に負荷がかかることを防止できる。

30

【0377】

本実施例の遊技制御基板は、入力回路からの入力データの遊技制御用マイクロコンピュータへの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データの出力回路への伝送に共用されるデータバスが形成されており、実装面のみに電子部品が実装されるとともに、ハンダ面にデータバスが形成され、データバスからスルーホールを通して接続された実装面の配線パターンを、実装面において遊技の進行に応じた出力を行うための第2出力回路に接続される配線パターンと遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力する外部出力端子に接続される配線パターンに分岐することを特徴としている。このような構成によれば、ハンダ面に形成されたデータバスからスルーホールを通して接続された実装面の配線パターンを利用して実装面側で遊技の進行に応じた出力を行うための第2出力回路に接続される配線パターンと遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための外部出力端子に接続される配線パターンに分岐させるので、これらの配線パターンそれぞれに分岐させるためにハンダ面に形成されたデータバスから実装面側に分岐させる必要がないので、配線パターンを簡素に形成することができる。

40

【0378】

50

本実施例の遊技制御基板は、入力回路からの入力データの遊技制御用マイクロコンピュータへの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータからの出力データの出力回路への伝送に共用されるデータバスが形成されており、遊技制御用マイクロコンピュータの制御に用いられる第1入力部品からの入力信号に基づく入力データを遊技制御用マイクロコンピュータに伝送する第1入力回路と、遊技制御用マイクロコンピュータの制御に用いられる第2入力部品からの入力信号に基づく入力データを遊技制御用マイクロコンピュータに伝送する第2入力回路と、遊技制御用マイクロコンピュータから伝送された出力データに基づいて第1出力部品、第2出力部品に対して出力信号を出力する第1出力回路、第2出力回路と、を含み、第1入力回路、第1出力回路及び第2出力回路は、データバスを介して遊技制御用マイクロコンピュータに接続され、第2入力回路は、データバスを介さずに遊技制御用マイクロコンピュータに接続されることを特徴としている。このような構成によれば、第2入力部品からの入力信号に基づく入力データは、他の入力回路からの入力データや出力回路への出力データが伝送されるデータバスを介さずに遊技制御用マイクロコンピュータに伝送されるので、重要な入力信号に基づく入力データを他の入力回路からの入力データや出力回路への出力データの影響を受けることなく、遊技制御用マイクロコンピュータに伝送することができる。

10

【0379】

本実施例の遊技制御基板は、実装面のみに電子部品が実装されるとともに、ハンダ面にデータバスが形成されることを特徴としている。このような構成によれば、データバスへの電子部品からのノイズの影響を防ぐことができる。

20

【0380】

本実施例の遊技制御基板は、データバスと入力回路及び出力回路とは、スルーホールを通してデータバスが形成されたハンダ面とは反対側の実装面に分岐した配線パターンにより接続されることを特徴としている。このような構成によれば、データバスから入力回路及び出力回路までの配線パターンの距離が短くなるため、ノイズの影響を軽減することができる。

【0381】

本実施例の遊技制御基板は、一辺側（上辺側）の近傍に基板外部からの配線を取付けるためのコネクタ（コネクタCN10～CN17）が実装されるとともに、データバスは遊技制御基板における一辺と対向する他辺（下辺）寄りの領域に形成されていることを特徴としている。このような構成によれば、コネクタ（コネクタCN10～CN17）とデータバスとの間に入力回路や出力回路等の電子部品を実装する領域を担保できるので、基板領域を有効に活用することができる。

30

【0382】

本実施例の遊技制御基板は、遊技機のパフォーマンスを表示する性能表示器が実装され、性能表示器に対して出力信号を出力する第3出力回路は、他の表示器に対して出力信号を出力する第2出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されることを特徴としている。このような構成によれば、性能表示器に対して出力信号を出力する第3出力回路が、他の表示器に対して出力信号を出力する第2出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータまでの配線パターンが短いことで、不正部品の配置等による表示内容改変の不正等を困難にできる。

40

【0383】

本実施例の遊技制御基板は、入力回路と出力回路とが、部品の向きが異なるように実装されることを特徴としている。このような構成によれば、入力回路と出力回路の違いを容易に把握することができる。

【0384】

本実施例の遊技制御基板は、データバスは、入力回路及び出力回路よりも遊技制御用マイクロコンピュータに近い位置でノイズ除去回路と接続されることを特徴としている。このような構成によれば、遊技制御用マイクロコンピュータに対するノイズの影響を防止することができる。

50

【0385】

以上、本発明の実施例2を説明してきたが、本発明はこの実施例2に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。また、実施例1と同一もしくは類似する構成については、実施例1で説明したものと同様の効果を有するものである。また、実施例1について例示した変形例についても実施例2に適用可能である。

【実施例3】

【0386】

実施例3における遊技制御基板の構造について説明する。遊技制御基板は、実施例1、2と同様に、一方の面に電子部品が実装され、他方の面には電子部品が実装されず、電子部品が備える端子がハンダ付けされる構成である。尚、実施例3における遊技制御基板は、実装される電子部品及びスルーホール構造に特徴を有するものであり、ここでは、電子部品及びスルーホール構造について説明する。

【0387】

図30-23は、実施例3における遊技制御基板に実装される特定電子部品の構造を示す斜視図であり、(A)は、特定電子部品の上方からの斜視図であり、(B)は、特定電子部品の下方からの斜視図である。

【0388】

特定電子部品は、キースイッチ等の比較的大型の電子部品であり、特定電子部品の下部には、図30-23(A)(B)に示すように、特定電子部品の基板への固定を目的とし、特定電子部品の信号や電力の伝搬には用いられない固定用端子1、2と、基板の配線パターンと接続され、特定電子部品の信号や電力の伝搬に用いられる接続用端子と、が設けられる。また、特定電子部品の側面における固定用端子1、2の上方には、当該特定電子部品の型番が刻印または印字されている。

【0389】

尚、本実施例では、特定電子部品として固定用端子と、接続用端子の双方を備えるキースイッチを例示しているが、他の電子部品を特定電子部品として適用しても良いし、また、固定用端子を備えず、接続用端子のみ備える電子部品を特定電子部品として適用しても良い。

【0390】

遊技制御基板に設けられたスルーホールは、通常スルーホールと、特定スルーホールと、からなる。通常スルーホールは、図30-24(A)に示すように、ハンダ面からスルーホールの内周面にかけて導電体である銅メッキ処理が施されることで、スルーホールが実装面とハンダ面とで導通するスルーホールである。一方、特定スルーホールは、図30-24(B)に示すように、スルーホールの内周面には銅メッキ処理が施されず、スルーホールが実装面とハンダ面とで導通しないスルーホールである。

【0391】

通常スルーホールにハンダ面側からハンダ付けする場合には、図30-24(A)に示すように、スルーホール内に銅メッキ処理が施されているため、スルーホール内のハンダが実装面までフローアップするが、特定スルーホールにハンダ面側からハンダ付けする場合には、図30-24(B)に示すように、スルーホール内に銅メッキ処理が施されていないため、スルーホール内をハンダがフローアップせず、ハンダが実装面まで到達しないようになっている。

【0392】

本実施例において特定電子部品は、固定用端子1、2が特定スルーホールに挿通され、接続用端子が通常スルーホールに挿通され、ハンダ面側からハンダ付けすることにより固定される。

【0393】

このように、固定用端子1、2は、特定スルーホールに挿通され、ハンダ面側からハンダ付けにより固定されるので、ハンダが実装面に到達しないので、ハンダ付けした際に、

ハンダが特定電子部品の実装される実装面側に上がりすぎて、固定用端子１、２の上方に印字または刻印された型番がハンダによって隠れてしまう等の不具合を防止できる。

【０３９４】

特に、型番がハンダによって隠れてしまうことにより部品が不正に交換されても発見できない虞があり、また、型式試験において型番が隠れていると、部品構成の特定ができず試験を通らず、認可を受けることができなくなる虞や、遊技店への設置時において型番が確認できないことで遊技店への設置が認められない虞があるが、上部に型番が印字または刻印された端子を特定スルーホールにて固定することで、このような不具合を防止することができる。

【０３９５】

一方、固定用端子１、２は、特定電子部品の信号や電力の伝搬には用いられない端子であるため、特定スルーホールでハンダ付けした際に、電氣的接続が弱くなっても問題が生じることがない。一方で、接続用端子は、通常スルーホールに挿通され、ハンダ面側からハンダ付けにより固定されるので、ハンダが実装面まで到達することで電氣的接続を確実にすることができる。

【０３９６】

（作用効果７）

本実施例の遊技制御基板は、実装面とハンダ面のうち実装面に複数の電子部品が実装されるとともに、実装面とハンダ面に配線パターンが形成されており、複数の電子部品は、実装面とハンダ面を貫通するスルーホールに端子を挿通させ、スルーホールと端子をハンダ付けすることで固定され、複数の電子部品のうち特定電子部品が固定される特定スルーホールが形成されており、特定スルーホールは、実装面ハンダ面が導通せず、特定電子部品の端子がハンダ面からハンダ付けされたときにハンダが実装面に到達しないことを特徴としている。このような構成によれば、特定スルーホールは、実装面とハンダ面が導通せず、特定電子部品の端子がハンダ面からハンダ付けされたときにハンダが実装面に到達しないので、ハンダ付けした際に、ハンダが電子部品の実装される実装面側に上がりすぎて不具合の原因となることを防止できる。

【０３９７】

本実施例の遊技制御基板は、特定スルーホールに特定電子部品の固定用の端子（固定用端子１、２）が挿通されてハンダ付けされることを特徴としている。このような構成によれば、特定スルーホールは、特定スルーホールにハンダ付けされるのは、特定電子部品の固定用の端子（固定用端子１、２）であるため、ハンダが実装面に到達しないことで電氣的接続が弱くなっても問題が生じることがない。

【０３９８】

尚、本実施例の遊技制御基板は、特定スルーホールに特定電子部品の固定用の端子（固定用端子１、２）が挿通されてハンダ付けされる構成であるが、特定スルーホールに特定電子部品の信号や電力を伝搬する端子（接続用端子）が挿通されてハンダ付けされる構成としても良く、このような構成によれば、ハンダが電子部品の実装される実装面側に上がりすぎて特定電子部品の信号や電力を伝搬する端子が他の端子とショートしてしまうことなどによる不具合を防止できる。

【０３９９】

本実施例の遊技制御基板は、特定電子部品の型番が、端子（固定用端子１、２）の上方に表示（印字または刻印）されていることを特徴としている。このような構成によれば、ハンダが電子部品の実装される実装面側に上がりすぎて特定電子部の型番が隠れてしまうことを防止できる。

【０４００】

以上、本発明の実施例３を説明してきたが、本発明はこの実施例３に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。また、実施例１、２と同一もしくは類似する構成については、実施例１、２で説明したものと同様の効果を有するものである。また、実施例１、２につい

10

20

30

40

50

て例示した変形例についても実施例 3 に適用可能である。

【0401】

(特徴部 053SG の発明)

以上説明したように、特徴部 053SG には、以下に示す発明が含まれている。つまり、従来、例えば、特開 2016-93428 号公報等に記載されたもののよう、パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機は、電子機器が実装された基板を備えるものが一般的であり、この種の基板には、CPU 等の制御手段と他の電子機器との間で一のデータバスを用いてデータの入出力を行うものが提案されている。この種の基板においては、配線パターンの設計に関して種々の課題が存在している。そこで、基板の配線パターンが好適に形成された遊技機を提供することを目的として、特徴部 053SG の (1) の遊技機は、遊技が可能な遊技機であって、

制御手段 (遊技制御用マイクロコンピュータ) と、前記制御手段 (遊技制御用マイクロコンピュータ) の制御に用いられる電子部品 (入力部品) からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段 (遊技制御用マイクロコンピュータ) に伝送する入力回路と、前記制御手段 (遊技制御用マイクロコンピュータ) から伝送された出力データに基づいて電子部品 (出力部品) に対して出力信号を出力する出力回路と、が実装されるとともに、配線パターンが形成された基板 (遊技制御基板) を備え、

前記配線パターンは、前記入力回路からの入力データの前記制御手段 (遊技制御用マイクロコンピュータ) への伝送及び前記制御手段 (遊技制御用マイクロコンピュータ) からの出力データの前記出力回路への伝送に共用されるデータバスを含み、

前記入力回路は、前記出力回路よりも前記制御手段 (遊技制御用マイクロコンピュータ) までの配線パターンが短くなるように前記データバスに接続される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、制御手段の制御に用いられる電子部品からの入力信号に基づく入力データを制御手段に伝送する入力回路が、制御手段から伝送された出力データに基づいて電子部品に対して出力信号を出力する出力回路よりも制御手段までの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、入力データがノイズ等の影響を受けることを防止できる。

【0402】

特徴部 053SG の (2) の遊技機は、(1) に記載の遊技機であって、

前記基板 (遊技制御基板) は、第 1 面 (実装面) のみに電子部品が実装されるとともに、第 2 面 (ハンダ面) に前記データバスが形成される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、データバスへの電子部品からのノイズの影響を防ぐことができる。

【0403】

特徴部 053SG の (3) の遊技機は、(1) または (2) に記載の遊技機であって、

前記データバスと前記入力回路及び前記出力回路とは、スルーホールを通して前記データバスが形成された面 (ハンダ面) とは反対側の面 (実装面) に分岐した配線パターンにより接続される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、データバスから入力回路及び出力回路までの配線パターンの距離が短くなるため、ノイズの影響を軽減することができる。

特徴部 053SG の (4) の遊技機は、(1) ~ (3) のいずれかに記載の遊技機であって、

前記基板 (遊技制御基板) には、一辺側 (上辺側) の近傍に前記基板外部からの配線を取付けるためのコネクタ (コネクタ CN10 ~ CN17) が実装されるとともに、前記データバスは前記基板 (遊技制御基板) における前記一辺と対向する他辺 (下辺) 寄りの領域に形成されている

ことを特徴としている。

この特徴によれば、コネクタとデータバスとの間に入力回路や出力回路等の電子部品を

10

20

30

40

50

実装する領域を担保できるので、基板領域を有効に活用することができる。

【0404】

特徴部053SGの(5)の遊技機は、(1)～(4)のいずれかに記載の遊技機であって、

前記基板(遊技制御基板)には、前記遊技機の性能を表示する性能表示器が実装され、前記性能表示器に対して出力信号を出力する出力回路(第3出力回路)は、他の表示器に対して出力信号を出力する出力回路(第2出力回路)よりも前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)までの配線パターンが短くなるように前記データバスに接続されることを特徴としている。

この特徴によれば、性能表示器に対して出力信号を出力する出力回路が、他の表示器に対して出力信号を出力する出力回路よりも制御手段までの配線パターンが短いことで、不正部品の配置等による表示内容改変の不正等を困難にできる。

10

【0405】

特徴部053SGの(6)の遊技機は、(1)～(5)のいずれかに記載の遊技機であって、

前記入力回路と前記出力回路とは、部品の向きが異なるように前記基板に実装されることを特徴としている。

この特徴によれば、入力回路と出力回路の違いを容易に把握することができる。

【0406】

特徴部053SGの(7)の遊技機は、(1)～(6)のいずれかに記載の遊技機であって、

前記データバスは、前記入力回路及び前記出力回路よりも前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)に近い位置でノイズ除去回路と接続される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、制御手段に対するノイズの影響を防止することができる。

20

【0407】

特徴部053SGの(8)の遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、

制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)の制御に用いられる電子部品(入力部品)からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)に伝送する入力回路と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)から伝送された出力データに基づいて電子部品(出力部品)に対して出力信号を出力する出力回路と、が実装されるとともに、配線パターンが形成された基板(遊技制御基板)を備え、

30

前記配線パターンは、前記入力回路からの入力データの前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)への伝送及び前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)からの出力データの前記出力回路への伝送に共用されるデータバスを含み、

前記出力回路は、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)から伝送された出力データに基づいて遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1電子部品(第1出力部品)に対して出力信号を出力する第1出力回路(第1出力回路)と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)から伝送された出力データに基づいて遊技の進行に応じた表示を行う第2電子部品(第2出力部品)に対して出力信号を出力する第2出力回路(第2出力回路)と、を含み、

40

前記第1出力回路(第1出力回路)は、前記第2出力回路(第2出力回路)よりも前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)までの配線パターンが短くなるように前記データバスに接続される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1電子部品に対して出力信号を出力する第1出力回路が、遊技の進行に応じた表示を行う第2電子部品に対して出力信号を出力する第2出力回路よりも制御手段までの配線パターンが短くなるようにデー

50

タバスに接続されるので、出力データがノイズ等の影響を受けることで遊技の進行に応じた可動部の動作に影響を与えてしまうことを防止できる。

【0408】

特徴部053SGの(9)の遊技機は、
遊技が可能な遊技機であって、

制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)の制御に用いられる電子部品(入力部品)からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)に伝送する入力回路と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)から伝送された出力データに基づいて電子部品(出力部品)に対して出力信号を出力する出力回路と、が実装されるとともに、配線パターンが形成された基板(遊技制御基板)を備え、

10

前記配線パターンは、前記入力回路からの入力データの前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)への伝送及び前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)からの出力データの前記出力回路への伝送に共用されるデータバスを含み、

前記基板(遊技制御基板)は、第1面(実装面)のみに電子部品が実装されるとともに、第2面(ハンダ面)に前記データバスが形成され、前記データバスからスルーホールを通して接続された前記第1面(実装面)の配線パターンを、前記第1面(実装面)において遊技の進行に応じた出力を行うための第1配線パターン(第2出力回路に接続される配線パターン)と遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための第2配線パターン(外部出力端子に接続される配線パターン)に分岐する

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2面に形成されたデータバスからスルーホールを通して接続された第1面の配線パターンを利用して第1面側で遊技の進行に応じた出力を行うための第1配線パターンと遊技の進行に応じた出力信号を外部機器に対して出力するための第2配線パターンに分岐させるので、第1配線パターン、第2配線パターンそれぞれに分岐させるために第2面に形成されたデータバスから第1面側に分岐させる必要がないので、配線パターンを簡素に形成することができる。

【0409】

特徴部053SGの(10)の遊技機は、
遊技が可能な遊技機であって、

30

制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)の制御に用いられる電子部品(入力部品)からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)に伝送する入力回路と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)から伝送された出力データに基づいて電子部品(出力部品)に対して出力信号を出力する出力回路と、が実装されるとともに、配線パターンが形成された基板(遊技制御基板)を備え、

前記配線パターンは、前記入力回路からの入力データの前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)への伝送及び前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)からの出力データの前記出力回路への伝送に共用されるデータバスを含み、

前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)の制御に用いられる第1電子部品(第1入力部品)からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)に伝送する第1入力回路(第1入力回路)と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)の制御に用いられる第2電子部品(第2入力部品)からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)に伝送する第2入力回路(第2入力回路)と、前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)から伝送された出力データに基づいて第3電子部品(第1出力部品、第2出力部品)に対して出力信号を出力する出力回路(第1出力回路、第2出力回路)と、を含み、

40

前記第1入力回路(第1入力回路)及び前記出力回路(第1出力回路、第2出力回路)は、前記データバスを介して前記制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ)に接続され、

50

前記第2入力回路（第2入力回路）は、前記データバスを介さずに前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）に接続される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2電子部品からの入力信号に基づく入力データは、他の入力回路からの入力データや出力回路への出力データが伝送されるデータバスを介さずに制御手段に伝送されるので、重要な入力信号に基づく入力データを他の入力回路からの入力データや出力回路への出力データの影響を受けることなく、制御手段に伝送することができる。

【0410】

特徴部053SGの（11）の遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、

制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）の制御に用いられる電子部品（入力部品）からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）に伝送する入力回路と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）から伝送された出力データに基づいて電子部品（出力部品）に対して出力信号を出力する出力回路と、が実装されるとともに、配線パターンが形成された基板（遊技制御基板）を備え、

前記配線パターンは、前記入力回路からの入力データの前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）への伝送及び前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）からの出力データの前記出力回路への伝送に共用されるデータバスを含み、

前記出力回路は、前記入力回路よりも前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）までの配線パターンが短くなるように前記データバスに接続される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、制御手段から伝送された出力データに基づいて電子部品に対して出力信号を出力する出力回路が、制御手段の制御に用いられる電子部品からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段に伝送する入力回路よりも制御手段までの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、出力データがノイズ等の影響を受けることを防止できる。

【0411】

特徴部053SGの（12）の遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、

制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）の制御に用いられる電子部品（入力部品）からの入力信号に基づく入力データを前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）に伝送する入力回路と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）から伝送された出力データに基づいて電子部品（出力部品）に対して出力信号を出力する出力回路と、が実装されるとともに、配線パターンが形成された基板（遊技制御基板）を備え、

前記配線パターンは、前記入力回路からの入力データの前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）への伝送及び前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）からの出力データの前記出力回路への伝送に共用されるデータバスを含み、

前記出力回路は、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）から伝送された出力データに基づいて遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1電子部品（第1出力部品）に対して出力信号を出力する第1出力回路（第1出力回路）と、前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）から伝送された出力データに基づいて遊技の進行に応じた表示を行う第2電子部品（第2出力部品）に対して出力信号を出力する第2出力回路（第2出力回路）と、を含み、

前記第2出力回路（第2出力回路）は、前記第1出力回路（第1出力回路）よりも前記制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ）までの配線パターンが短くなるように前記データバスに接続される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技の進行に応じた表示を行う第2電子部品に対して出力信号を出

10

20

30

40

50

力する第2出力回路が、遊技の進行に応じた可動部の動作を行う第1電子部品に対して出力信号を出力する第1出力回路よりも制御手段までの配線パターンが短くなるようにデータバスに接続されるので、出力データがノイズ等の影響を受けることで遊技の進行に応じた表示に影響を与えてしまうことを防止できる。

【0412】

前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機1を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

10

【0413】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【0414】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

20

【0415】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【0416】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は、上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

30

【0417】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部又は一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【0418】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。この発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等な意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【0419】

本発明の遊技機としては、他にも、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、遊技媒体（例えば、遊技球P）を貯留可能な貯留部（例えば、球タンク形成部201）と、遊技媒体を払出すことが可能な払出部（例えば、払出装置200）と、上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路（例えば、第1誘導通路や第2誘導通路）を形成する誘導通路形成部（例えば、第1誘導通路形成部202や第2誘導通路形成部204）と、前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部（例えば、第1カバー体310、第2カバー体320、第3カバー体330）と、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態

40

50

制御手段（例えば、図 3 6 - 1 7 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 1 6 6、ステップ 1 0 0 I W S 1 7 3 を実行する部分、図 3 6 - 1 9 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 5 3 7 を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図 3 6 - 1 3 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 7 1 を実行する部分）と、を備え、前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材（例えば、ねじ部材 N 1 ~ N 6、N 1 1 ~ N 1 6）の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部（例えば、長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C、凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C、凹部 3 3 6）が設けられ（図 2 2、図 2 4 参照）、前記誘導通路形成部に、該誘導通路形成部に落下したねじ部材の前記払出部への移動を制限するための特定制限部（例えば、孔部 2 7 1 A ~ 2 7 1 H）が複数設けられており（図 1 1、図 1 2、図 2 7 参照）、前記状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに前記特別状態に制御可能であり（例えば、図 3 6 - 1 3 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 7 4、ステップ 1 0 0 I W S 7 5 を実行する部分、図 3 6 - 1 7 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 1 7 0、ステップ 1 0 0 I W S 1 7 3 を実行する部分）、

10

前記更新手段は、前記第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と前記第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する（例えば、図 3 6 - 1 3 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 7 1 を実行する部分）遊技機が挙げられる。

20

【 0 4 2 0 】

このような構成によれば、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。また、誘導通路形成部内に混入したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。また、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。

【 0 4 2 1 】

つまり、誘導通路形成部内や払出部にねじ部材が落下、混入することを防止することにより故障しにくい遊技機とすることができるとともに、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報が更新されるため、例えば第 1 識別情報の可変表示と第 2 識別情報の可変表示のいずれか一方が実行されたときのみ数値情報を更新するようにした場合よりも数値情報が特別回数に到達しやすくなって遊技者が救済されやすくなるので、遊技の意欲を高めることができる。すなわち、遊技場に設置したときに故障しにくく遊技者の遊技意欲を向上できる遊技機を提供することができる。

30

【 0 4 2 2 】

さらに、誘導通路形成部内や払出部にねじ部材が落下、混入することを防止でき、また、遊技者の救済を好適に実現できる遊技機の形態の一例として、第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図 3 6 - 1 7 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 1 6 6、ステップ 1 0 0 I W S 1 7 3 を実行する部分、図 3 6 - 1 9 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 5 3 7 を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図 3 6 - 1 3 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 7 1 を実行する部分）と、を備え、前記状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となること

40

50

によって特別条件が成立したときに前記特別状態に制御可能であり（例えば、図 3 6 - 1 3 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 7 4、ステップ 1 0 0 I W S 7 5 を実行する部分、図 3 6 - 1 7 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 1 7 0、ステップ 1 0 0 I W S 1 7 3 を実行する部分）、前記更新手段は、前記第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と前記第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する（例えば、図 3 6 - 1 3 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 7 1 を実行する部分）遊技機が挙げられる。以下に、これらの遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

【 0 4 2 3 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 4 2 4 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 1 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 0 4 2 5 】

図 3 1 に示す遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 4 2 6 】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S 3；Y e s）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【 0 4 2 7 】

また、C P U 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【 0 4 2 8 】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S 3；N o）、R A M 1 0 2（バックアップ R A M）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、C P U 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、R A M 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、R A M 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ S 4；N o）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

10

20

30

40

50

【0429】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

【0430】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップS8）を実行する。

10

【0431】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU103は、基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0432】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

20

【0433】

復旧処理または初期化处理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込みがかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

30

【0434】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図32のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図32に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウンタスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

40

【0435】

50

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。CPU 103 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【0436】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。CPU 103 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 21 からの検出信号に基づく（通過ゲート 41 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 20 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 25C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0437】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 103 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 103 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0438】

図 33 は、特別図柄プロセス処理として、図 32 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 101）。

【0439】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 12 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 32 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される。

【0440】

S 101 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103 は、RAM 102 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 110～S 120 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 110～S 120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信するための送信設定が行われる。

【0441】

ステップ S 110 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や

10

20

30

40

50

小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか)が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい(特図2優先消化ともいう)。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい(入賞順消化ともいう)。

【0442】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル(乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル)が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

10

【0443】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【0444】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間(特図変動時間)(飾り図柄の可変表示の実行時間でもある)や、飾り図柄の可変表示の態様(リーチの有無等)、飾り図柄の可変表示中の演出内容(リーチ演出の種類等)を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

20

【0445】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

30

【0446】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示(導出)させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

40

【0447】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

50

【0448】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【0449】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

【0450】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、大当たり終了処理は終了する。

【0451】

ステップS118の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当たり遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“9”に更新され、小当たり開放前処理は終了する。

【0452】

ステップS119の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当たり遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“10”に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

【0453】

ステップS120の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当たり終了処理には、小当たり遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当たり遊技状態が終了するときには、小当たり遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当たり遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、小当たり終了処理は終了する。

【0454】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図34のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図34に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ス

10

20

30

40

50

テップ S 7 1)、RAM 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された CTC (カウンタ/タイマ回路) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する (ステップ S 7 2)。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【0 4 5 5】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う (ステップ S 7 3)。タイマ割込みフラグは、例えば CTC のレジスタ設定に基づき、所定時間 (例えば 2 ミリ秒) が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば (ステップ S 7 3 ; No)、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

10

【0 4 5 6】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 INT 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない CPU を用いている場合には、割込み禁止命令 (DI 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば RAM 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

20

【0 4 5 7】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には (ステップ S 7 3 ; Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに (ステップ S 7 4)、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 7 5)。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを RAM 1 2 2 の所定領域に格納したり、RAM 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

30

【0 4 5 8】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する (ステップ S 7 6)。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 LED といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

40

【0 4 5 9】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され (ステップ S 7 7)、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0 4 6 0】

50

図 3 5 は、演出制御プロセス処理として、図 3 4 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 3 5 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【 0 4 6 1 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば RAM 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 4 6 2 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を “ 1 ” に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 0 4 6 3 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【 0 4 6 4 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【 0 4 6 5 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を “ 6 ” に更新する。これに対して、

10

20

30

40

50

そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0466】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

10

【0467】

ステップS175の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

20

【0468】

ステップS176の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0469】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

30

【0470】

(基本説明の変形例)

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

【0471】

上記基本説明のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

40

【0472】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄（例えば、「ー」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「ー」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【0473】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機1を示したが、メダルが投入されて所

50

定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【0474】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

10

【0475】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

20

【0476】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合又は「100%」未満の割合であることも含む。

【0477】

（特徴部108IWに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部108IWについて説明する。本特徴部108IWでは、遊技状態として、通常状態、時短状態、または確変状態（時短状態にも制御される）のいずれかに制御される。本例では、時短状態では、通常状態と比較して平均的な特図変動時間が短縮されるとともに、通常状態と比較して平均的な普図変動時間が短縮され、通常状態と比較して普図ゲームで「普図当り」となる確率が高くなる。例えば、通常状態では普図当り確率が10%であるのに対して、時短状態では普図当り確率が90%に高められ、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなる。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、時短状態では、通常状態と比較して、可変入賞球装置6Bの開放時間を長くすることによって、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなるように構成してもよい。

30

【0478】

また、本例では、確変状態では、通常状態および時短状態と比較して大当たりとなる確率（大当たり確率）が高められる。なお、本例では、確変状態に制御される場合には、時短状態にも制御される。

40

【0479】

また、本例では、変動表示結果が大当たりとなって大当たり遊技終了後に確変状態や時短状態に制御される場合に加えて、変動表示結果がはずれとなる場合であっても時短ははずれ図柄が導出表示されたことにもとづいて時短状態に制御される場合がある。

【0480】

さらに、本例では、遊技機への電源投入後や、大当たり発生後、時短はずれ発生後、救済時短発生後に、所定回数（本例では、800回）の変動表示を終了しても次の大当たりや時短はずれが発生しなかった場合にも、時短状態（救済時短）に制御される場合がある。

【0481】

50

なお、時短状態では、（１）普図当り確率を高める制御と、（２）普通図柄の変動時間を短縮する制御と、（３）可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）の開放時間を長くする制御と、（４）特別図柄の変動時間を短縮する制御とが行われ得るのであるが、それら（１）～（４）の全ての制御を行ってもよいし、（１）～（４）のうちの一部の制御を行わなくてもよい。例えば、大当り経由の時短状態と、時短はずれ経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、（１）～（４）のうちいずれの制御を行うかが異なってもよいし、同じであってもよい。

【０４８２】

また、例えば、低ベース状態において、普図当り確率を $1/1$ としてもよいし、はずれ確率が極めて低く実質的に普図当り確率が $1/1$ となるようにしてもよい。つまり、救済時短となるときに、上記（１）の制御が行われなくても、上記（２）～（４）の一部または全部の制御が行われることで、高ベース状態となるようにしてもよい。

【０４８３】

なお、救済時短に制御されるまでの変動回数 n および救済時短での時短回数 N は、以下のように規定することが好ましい。

$$2.5P \leq n \leq 3.0P$$

$$0.4P \leq N \leq 3.8P$$

（ P ＝大当り確率 ML の分母、 n ＝変動回数、 N ＝時短回数）

具体的には、例えば、大当り確率が $1/300$ である場合には、変動回数 n は $750 \sim 900$ となり、時短回数 N は $120 \sim 1140$ となる。後述するように、本例では、最も大当り確率が高い設定値「６」の場合には、大当り確率が約 $1/270$ であるため、変動回数 n は $675 \sim 810$ となり、時短回数 N は $108 \sim 1026$ となる。また、最も大当り確率が低い設定値「１」の場合には、大当り確率が約 $1/319$ であるため、変動回数 n は $797 \sim 957$ となり、時短回数 N は $127 \sim 1212$ となる。そして、本例では、変動回数 n および時短回数 N は、いずれも「８００」に設定されており、いずれの設定値に設定されているときにも、上記の規定を満たすものとなっている。

【０４８４】

（実施例１）

次に、この実施の形態の特徴部１０８ＩＷにおける実施例１に係る遊技機につき、図３６－１～図３６－４７を参照して説明する。

【０４８５】

（盤面構成）

図３６－１は、特徴部１０８ＩＷにおけるパチンコ遊技機の正面図である。特徴部１０８ＩＷにおけるパチンコ遊技機１では、図１に示したパチンコ遊技機１の盤面構成に加えて、図３６－１に示すように、普図保留表示器２５Ｃの下方に右打ちＬＥＤ１００ＩＷ１０が設けられている。また、図３６－１に示すように、画像表示装置５の右方に右打ち報知ＬＥＤ１００ＩＷ２０が設けられている。

【０４８６】

また、図３６－１に示すように、画像表示装置５の左方および右方にそれぞれ第４図柄表示器１００ＩＷ２１ａ，２１ｂが設けられている。このうち、画像表示装置５の左方に設けられた第４図柄表示器１００ＩＷ２１ａは、第１特別図柄の変動表示に同期して第４図柄の変動表示を実行する表示器である。また、画像表示装置５の右方に設けられた第４図柄表示器１００ＩＷ２１ｂは、第２特別図柄の変動表示に同期して第４図柄の変動表示を実行する表示器である。本例では、第４図柄表示器１００ＩＷ２１ａ，２１ｂは、それぞれ上下に配置された２つのＬＥＤで構成され、それら２つのＬＥＤが交互に点灯および消灯を繰り返すことによって第４図柄の変動表示が実行される。

【０４８７】

また、図３６－１に示すように、本特徴部１０８ＩＷにおけるパチンコ遊技機１では、図１に示した通過ゲート４１に代えて、画像表示装置５の右方に、遊技球が通過可能な通過ゲート１００ＩＷ４１が設けられている。本特徴部１０８ＩＷでは、遊技球が通過ゲート

10

20

30

40

50

ト 1 0 0 I W 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。従って、本特徴部 1 0 8 I W では、確変状態や時短状態においては、普図当たり確率が高まるのであるから、遊技領域の右方を狙って発射操作（右打ち操作）を行った方が有利である。一方、本特徴部 1 0 8 I W では、通常状態においては、遊技領域の左方を狙って発射操作（左打ち操作）を行った方が有利である。

【 0 4 8 8 】

（大当たり確率、時短はずれ確率）

図 3 6 - 2 および図 3 6 - 3 は、設定値ごとの大当たり確率および時短はずれ確率を説明するための説明図である。このうち、図 3 6 - 2 は、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合の大当たり確率および時短はずれ確率を示している。また、図 3 6 - 3 は、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合の大当たり確率および時短はずれ確率を示している。本例では、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当たり確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されており、パチンコ遊技機 1 への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能である。また、図 3 6 - 2 および図 3 6 - 3 に示すように、本例では、設定値「1」～「6」の 6 段階に設定変更可能に構成する場合が示されている。なお、6 段階に設定変更可能である場合にかぎらず、例えば、2～5 段階に設定変更可能に構成したり、7 段階以上に設定変更可能に構成したりしてもよい。

【 0 4 8 9 】

図 3 6 - 2 (A) および図 3 6 - 3 (A) に示すように、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合および第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合ともに、非確変状態（低確率状態（通常状態や時短状態））では、設定値「1」の場合が大当たり確率「2 0 5 / 6 5 5 3 6」と最も低く（約 1 / 3 1 9）、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当たり確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当たり確率「2 4 2 / 6 5 5 3 6」と最も高く（約 1 / 2 7 0）、遊技者にとって最も有利な設定となっている。

【 0 4 9 0 】

また、図 3 6 - 2 (B) および図 3 6 - 3 (B) に示すように、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合および第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合ともに、確変状態（高確率状態）では、設定値「1」の場合が大当たり確率「2 0 5 0 / 6 5 5 3 6」と最も低く（約 1 / 3 2）、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当たり確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当たり確率「2 4 2 0 / 6 5 5 3 6」と最も高く（約 1 / 2 7）、遊技者にとって最も有利な設定となっている。また、図 3 6 - 2 および図 3 6 - 3 に示すように、本例では、確変状態では、非確変状態と比較して大当たり確率が 1 0 倍に高められている。

【 0 4 9 1 】

また、図 3 6 - 2 に示すように、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合には、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく（さらに、確変状態であるか非確変状態であるかに関係なく）、時短はずれ確率が「1 6 4 / 6 5 5 3 6」と一定である（約 1 / 4 0 0）。また、図 3 6 - 3 に示すように、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合には、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく（さらに、確変状態であるか非確変状態であるかに関係なく）、時短はずれ確率が「3 2 8 / 6 5 5 3 6」と一定である（約 1 / 2 0 0）。すなわち、本例では、時短はずれ判定用の判定値は、設定値によらず共通である。

【 0 4 9 2 】

上記のように設定値に応じて大当たり確率を異ならせる一方で時短はずれ確率は一定となるように構成する場合であっても、図 3 6 - 2 および図 3 6 - 3 に示すように、時短なしはずれ確率を設定値「1」～「6」で異ならせることによって、設定値ごとの判定値数が整合するように構成すればよい。

【 0 4 9 3 】

なお、さらに小当り遊技状態に制御可能に構成してもよい。小当りも決定可能に構成する場合、例えば、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、小当り確率が一定となるように構成すればよい。

【0494】

また、小当りも決定可能に構成する場合、小当りを契機として時短状態に制御する時短付き小当りがあるように構成してもよい。

【0495】

なお、図36-2および図36-3に示した例は一例であり、大当り確率や時短はずれ確率の設定の仕方として様々な態様が考えられる。例えば、本例では、図36-2および図36-3に示すように、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には時短はずれ確率が約1/400であり、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には時短はずれ確率が約1/200である場合を示したが、逆に、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には時短はずれ確率が約1/200であり、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には時短はずれ確率が約1/400であるように構成してもよい。

【0496】

(大当り種別判定テーブル)

図36-4は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図36-4(A)は、第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルの具体例を示している。また、図36-4(B)は、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルの具体例を示している。

【0497】

図36-4(A)に示すように、第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、または「突然確変大当り」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0498】

図36-4(B)に示すように、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、または「突然確変大当り」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0499】

「通常大当り」とは、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当りである。時短状態に移行すると、100回の変動表示を終了するか、次の大当りが発生するまで時短状態を維持する。

【0500】

「確変大当り」とは、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである。確変状態に移行すると、100回の変動表示を終了するか、次の大当りが発生するまで確変状態を維持する。なお、本例では、確変状態に制御される場合には時短状態にも制御される。

【0501】

「突然確変大当り」とは、2ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである。確変状態に移行すると、100回の変動表示を終了するか、次の大当りが発生するまで確変状態を維持する。なお、本例では、確変状態に制御される場合には時短状態にも制御される。

【0502】

なお、本例では、「通常大当り」および「確変大当り」となる場合には、大当り遊技中の15ラウンドの各ラウンドにおいて、29秒間を経過するか所定数(本例では、10個)の遊技球が入賞するまで大入賞口が開放状態に制御される(従って、大入賞口の長期間の開放が15回行われる)。一方、「突然確変大当り」となる場合には、大当り遊技の2ラウンドの各ラウンドにおいて、極めて短い0.5秒間にわたって大入賞口が開放状態に

10

20

30

40

50

制御される（従って、大入賞口の短期間の開放が2回行われる）。従って、「突然確変大当り」となる場合には、実質的に大入賞口への入賞は殆ど期待できず、確変状態に突然移行したように見せることができる。

【0503】

図36-4(A)に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、40%の確率で「通常大当り」と決定され、40%の確率で「確変大当り」と決定され、20%の確率で「突然確変大当り」と決定される。また、図36-4(B)に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、40%の確率で「通常大当り」と決定され、55%の確率で「確変大当り」と決定され、5%の確率で「突然確変大当り」と決定される。

10

【0504】

(時短種別判定テーブル)

図36-5は、ROM101に記憶されている時短種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図36-5(A)は、第1特別図柄用の時短種別判定テーブルの具体例を示している。また、図36-5(B)は、第2特別図柄用の時短種別判定テーブルの具体例を示している。

【0505】

図36-5(A)に示すように、第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を時短はずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、時短種別を「時短はずれA」、「時短はずれB」、または「時短はずれC」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

20

【0506】

図36-5(B)に示すように、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を時短はずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、時短種別を「時短はずれA」、「時短はずれB」、または「時短はずれC」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0507】

図36-5(A)、(B)に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて時短はずれとなる場合、および第2特別図柄の変動表示が実行されて時短はずれとなる場合のいずれにおいても、1/3の確率で「時短はずれA」と決定され、1/3の確率で「時短はずれB」と決定され、1/3の確率で「時短はずれC」と決定される。

30

【0508】

なお、図36-5に示した例は一例では、時短種別の決定の仕方として様々な態様が考えられる。例えば、第1特別図柄の変動表示で時短はずれと決定する場合には「時短はずれC」の決定確率を高くする一方で、第2特別図柄の変動表示で時短はずれと決定する場合には「時短はずれA」の決定確率を高くするなど、第1特別図柄の変動表示を実行する場合と第2特別図柄の変動表示を実行する場合とで時短種別の決定割合を異ならせてもよい。

【0509】

また、例えば、救済時短経由の時短状態中も時短はずれを決定可能に構成する場合、時短はずれとなっても一律に時短回数カウンタなどを上書きしないように構成してもよいし、時短はずれ図柄の種類によって時短回数カウンタなどを上書きする場合と上書きしない場合とがあるように構成してもよい。

40

【0510】

図36-6は、時短種別を説明するための説明図である。図36-6に示すように、本例では、通常状態中では、「時短はずれA」となる場合に時短回数100回の時短状態に制御され、「時短はずれB」となる場合に時短回数50回の時短状態に制御され、「時短はずれC」となる場合に時短回数30回の時短状態に制御される。また、時短状態中では、「時短はずれA」となる場合に次回大当りとなるまで時短状態に制御され、「時短はずれB」となる場合に時短回数200回の時短状態に制御され、「時短はずれC」となる場

50

合に時短回数100回の時短状態に制御される。また、通常状態および時短状態中において、救済時短となる場合に、時短回数800回の時短状態に制御される。

【0511】

なお、本例では、後述するように、確変状態中では時短はずれと決定される場合はない。また、本例では、後述するように、救済時短による時短状態中でも時短はずれと決定される場合はない。また、本例では、後述するように、救済時短により時短回数800回の時短状態に制御された後、800回の変動表示を終了しても大当たりが発生しなかった場合には、再び救済時短により時短回数800回の時短状態（救済時短）に制御される。そのため、救済時短による時短回数は、実質的に次回の大当たりが発生するまでとなる。

【0512】

ここで、設定値毎の救済時短到達率について説明する。救済時短到達率とは、救済時短を経由した時短状態に制御される割合である。救済時短を経由した時短状態は、大当たり遊技状態に制御されることなくn回（本例では800回）の変動を行うことにより制御されるものであるから、救済時短到達率Kは、以下のようにして算出できる。

$$K = (1 - ML) n = \{ (P - 1) \div P \} n$$

（K＝救済時短到達率、P＝大当たり確率MLの分母、n＝作動回数）

【0513】

具体的には、例えば、設定値「1」であれば大当たり確率MLが約1／319であるから救済時短到達率Kは8.1%となり、設定値「2」であれば大当たり確率MLが約1／310であるから救済時短到達率Kは7.5%となり、設定値「3」であれば大当たり確率MLが約1／300であるから救済時短到達率Kは6.9%となり、設定値「4」であれば大当たり確率MLが約1／290であるから救済時短到達率Kは6.3%となり、設定値「5」であれば大当たり確率MLが約1／280であるから救済時短到達率Kは5.7%となり、設定値「6」であれば大当たり確率MLが約1／270であるから救済時短到達率Kは5.1%となる。

【0514】

このように、大当たり確率が低い設定値である程、救済時短到達率が高くなっている。これにより、大当たり確率が低い設定値であっても遊技者を救済することができる。

【0515】

また、時短はずれとなる場合の時短回数の制御の仕方は、図36-6に示したものにすぎられない。例えば、同じ時短はずれ図柄が導出表示される場合であっても、通常状態中と時短状態中とで時短回数100回で同じであるように制御するように構成してもよい。また、例えば、同じ時短はずれ図柄が導出表示される場合であっても、通常状態中であれば時短回数100回に制御され、時短状態中であれば時短回数0回に制御される（すなわち、時短状態から通常状態に転落する）ように構成してもよい。そのように時短はずれとなる場合の時短回数の制御の仕方として様々な態様が考えられる。

【0516】

（変動パターンテーブル）

図36-7および図36-8は、特徴部108IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図36-7（A）は、大当たり用の変動パターンテーブルAの具体例を示している。また、図36-7（B）は、通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBの具体例を示している。また、図36-7（C）は、大当たり経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルCの具体例を示している。また、図36-7（D）は、時短はずれ経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルDの具体例を示している。

【0517】

また、図36-8（E）は、救済時短経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルEの具体例を示している。また、図36-8（F）、（G）は、救済時短となる直前10変動以内のはずれ用の変動パターンテーブルF、Gの具体例を示している。このうち、図36-8（F）に示す変動パターンテーブルFは、保留記憶数（例えば、

合算保留記憶数) が 3 以下である場合に選択される救済時短直前用の変動パターンテーブルである。また、図 3 6 - 8 (G) に示す変動パターンテーブル F は、保留記憶数 (例えば、合算保留記憶数) が 4 以上である場合に選択される救済時短直前用の変動パターンテーブルである。

【 0 5 1 8 】

また、図 3 6 - 8 (H) は、確変状態時のはずれ用の変動パターンテーブル H の具体例を示している。ただし、本例では、確変状態や時短状態であっても、保留記憶数が 1 以上でない場合 (保留記憶がない場合) には、変動パターンテーブル B を用いて変動パターンが決定される。

【 0 5 1 9 】

また、図 3 6 - 8 (I) は、救済時短となる変動表示のはずれ用の変動パターンテーブル I の具体例を示している。また、図 3 6 - 8 (J) は、救済時短となる変動表示の大当り用の変動パターンテーブル J の具体例を示している。

【 0 5 2 0 】

図 3 6 - 7 (A) に示すように、本例では、大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン P B 2 - 1 (ノーマルリーチ) 、変動パターン P B 2 - 2 (スーパーリーチ α) 、変動パターン P B 2 - 3 (スーパーリーチ β) のいずれかに決定される。

【 0 5 2 1 】

また、図 3 6 - 7 (B) に示すように、本例では、通常状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン P A 1 - 1 (通常変動) 、変動パターン P A 2 - 1 (ノーマルリーチ) 、変動パターン P A 2 - 2 (スーパーリーチ α) 、変動パターン P A 2 - 3 (スーパーリーチ β) のいずれかに決定される。

【 0 5 2 2 】

また、図 3 6 - 7 (C) に示すように、本例では、大当り経由で制御された時短状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン P A 1 - 2 (超短縮変動) 、変動パターン P A 1 - 3 (短縮変動) 、変動パターン P A 2 - 1 (ノーマルリーチ) 、変動パターン P A 2 - 2 (スーパーリーチ α) 、変動パターン P A 2 - 3 (スーパーリーチ β) のいずれかに決定される。

【 0 5 2 3 】

また、図 3 6 - 7 (D) に示すように、本例では、時短はずれ経由で制御された時短状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン P A 1 - 2 (超短縮変動) 、変動パターン P A 1 - 3 (短縮変動) 、変動パターン P A 2 - 1 (ノーマルリーチ) 、変動パターン P A 2 - 2 (スーパーリーチ α) 、変動パターン P A 2 - 3 (スーパーリーチ β) のいずれかに決定される。

【 0 5 2 4 】

また、図 3 6 - 8 (E) に示すように、本例では、救済時短経由で制御された時短状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン P A 1 - 4 (極超短縮変動) 、変動パターン P A 2 - 1 (ノーマルリーチ) 、変動パターン P A 2 - 2 (スーパーリーチ α) 、変動パターン P A 2 - 3 (スーパーリーチ β) のいずれかに決定される。

【 0 5 2 5 】

図 3 6 - 7 (C) 、図 3 6 - 7 (D) 、および図 3 6 - 8 (E) に示すように、本例では、時短状態時には、変動パターン P A 1 - 2 (超短縮変動) や、変動パターン P A 1 - 3 (短縮変動) 、変動パターン P A 1 - 4 (極超短縮変動) が決定される割合が高く、通常状態時と比べて平均した変動時間が短くなっている。さらに、同じ時短状態時であっても、時短はずれ経由で制御された時短状態時には、大当り経由で制御された時短状態時と比べて、変動パターン P A 1 - 2 (超短縮変動) の選択確率が 8 0 % と高くなっており、平均した変動時間が短くなっている。また、救済時短経由で制御された時短状態時には、変動パターン P A 1 - 4 (極超短縮変動) の選択割合が 9 9 % と高くなっており、時短はずれ経由や大当り経由で制御された時短状態時と比べて、さらに平均した変動時間が短くなっている。このような構成により、変動表示の実行回数が所定回数 (本例では 9 0 0 回

10

20

30

40

50

）に達して救済時短となった場合（すなわち長期間大当りが発生していない場合）には、変動パターンPA1-4（極短縮変動）により変動表示が実行される割合が高くなり、次の大当りに制御されるまでの期間が短縮されることになるため、興趣の低下を抑えることができる。

【0526】

また、図36-7（C）、図36-7（D）、および図36-8（E）に示すように、本例では、と比べて、変動パターンPA1-2（超短縮変動）の選択確率が80%と高くなっており、平均した変動時間が短くなっている。また、救済時短経由で制御された時短状態時には、時短はずれ経由または大当り経由で制御された時短状態時とは異なり、変動パターンPA2-2（スーパーリーチ α ）や変動パターンPA2-3（スーパーリーチ β ）に決定される場合はなく、スーパーリーチが実行される場合はない。すなわち、救済時短経由で制御された時短状態時には、時短はずれ経由または大当り経由で制御された時短状態時とは異なり、はずれ時にスーパーリーチが実行される場合がなく、平均した変動時間が短くなっている。このような構成により、変動表示の実行回数が所定回数（本例では900回）に達して救済時短となった場合（すなわち長期間大当りが発生していない場合）には、スーパーリーチではずれとはならないため、興趣の低下を抑えることができる。また、次の大当りに制御されるまでの期間が短縮されることになるため、興趣の低下を抑えることができる。なお、本例では、救済時短経由で制御された時短状態においては、はずれ時にスーパーリーチが実行されないが、実行されるように構成してもよい。例えば、救済時短経由で制御された時短状態においては、時短はずれ経由または大当り経由で制御された時短状態時よりも、低い割合で、はずれ時にスーパーリーチが実行されるようにしてもよい。このような構成により、変動表示の実行回数が所定回数（本例では900回）に達して救済時短となった場合（すなわち長期間大当りが発生していない場合）には、スーパーリーチではずれとなるとなる割合が低くなるため、興趣の低下を抑えることができる。

【0527】

また、図36-8（F）に示すように、本例では、救済時短となる直前10変動以内にはずれとなる場合には、保留記憶数（例えば、合算保留記憶数）が3以下であれば、変動パターンとして、変動パターンPA1-3（短縮変動）、または変動パターンPA2-1（ノーマルリーチ）のいずれかに決定され、変動パターンPA1-3（短縮変動）に決定される確率が95%と高くなっている。また、図36-8（G）に示すように、本例では、救済時短となる直前10変動以内にはずれとなる場合には、保留記憶数（例えば、合算保留記憶数）が4以上であれば、変動パターンとして、変動パターンPA1-1（通常変動）、または変動パターンPA2-1（ノーマルリーチ）のいずれかに決定され、変動パターンPA1-1（通常変動）に決定される確率が95%と高くなっている。

【0528】

また、図36-8（F）、（G）に示すように、救済時短となる直前10変動以内にはずれとなる場合には、変動パターンPA2-2（スーパーリーチ α ）や変動パターンPA2-3（スーパーリーチ β ）に決定される場合はなく、スーパーリーチが実行される場合はない。このような構成により、救済時短となる直前の期間においてスーパーリーチの変動表示が実行されたものの大当りとならないときの興趣の低下を抑えることができる。なお、救済時短となる直前10変動以内にはずれとなる場合にも、変動パターンPA2-2（スーパーリーチ α ）や変動パターンPA2-3（スーパーリーチ β ）に決定されるようにしてもよい。例えば、救済時短となる直前10変動以内においては、救済時短となる直前10変動より前の期間（すなわち図36-7（C）に示す変動パターンテーブルCを用いる期間）よりも、低い割合で、はずれ時に変動パターンPA2-2（スーパーリーチ α ）や変動パターンPA2-3（スーパーリーチ β ）に決定されるようにしてもよい。

【0529】

また、図36-8（H）に示すように、本例では、確変状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-2（超短縮変動）、変動パターンPA2-

1 (ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2 (スーパーリーチα)、変動パターンPA2-3 (スーパーリーチβ) のいずれかに決定される。

【0530】

図36-8 (H) に示すように、本例では、確変状態時には、90%の高い確率で変動パターンPA1-2 (超短縮変動) が決定され、時短状態時よりもさらに平均した変動時間が短くなっている。

【0531】

また、図36-8 (I) に示すように、本例では救済時短となる変動表示であって、はずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-1 (突入はずれ) に決定される。すなわち、変動パターンPA3-1 (突入はずれ) は、救済時短とならない変動表示には用いられず、救済時短となる変動表示 (はずれ) にのみ用いられる救済時短時専用の変動パターンである。本例では、変動パターンが変動パターンPA3-1 (突入はずれ) に決定された場合には、後述するように、時短状態 (すなわち救済時短) に制御される旨を報知する時短突入演出 (例えば、図36-38 (G), (H) 参照) が実行される。このような構成により、救出時短となって時短状態に制御されることを遊技者に明確に報知することができるとともに、救出時短となった際の興趣を向上させることができる。

【0532】

また、図36-8 (J) に示すように、本例では救済時短となる変動表示であって、大当りははずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-2 (突入見せかけ大当り) 決定される。すなわち、変動パターンPA3-2 (突入見せかけ大当り) は、救済時短とならない変動表示には用いられず、救済時短となる変動表示 (大当り) にのみ用いられる救済時短時専用の変動パターンである。本例では、変動パターンPA3-2 (突入見せかけ大当り) に決定された場合には、後述するように、時短状態 (すなわち救済時短) に制御される旨を報知する時短突入演出 (例えば、図36-38 (G), (H) 参照) と共通の態様の演出 (例えば、図36-41 (G') 参照) を実行した後に、大当りとなることを報知する演出 (例えば、図36-41 (H') 参照) が実行される。このような構成により、遊技者が救済時短となったことを一旦認識した後に、大当りとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【0533】

なお、図36-7 および図36-8 に示した変動パターンテーブルの設定の仕方は一例であり、様々な態様が考えられる。例えば、時短状態中に時短はずれとなって再び時短状態に制御される場合には、図36-7 (C) に示す大当り経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルCと同じテーブルを用いて変動パターンを決定するように構成してもよい。

【0534】

また、例えば、時短はずれとなった場合のうち次回大当りまで時短状態継続となる場合 (本例では、時短状態中に時短はずれAとなる場合) のみ、図36-7 (C) に示す大当り経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルCと同じテーブルを用いて変動パターンを決定するように構成してもよい。

【0535】

また、本例では、図36-8 (E) に示すように、救済時短経由の時短状態中は1.5秒の極超短縮変動の変動パターンPA1-4の選択割合が高く、変動表示の消化速度が早いことから、実行可能な予告演出や先読み予告演出の種類が少ない。例えば、救済時短経由の時短状態中である場合には、画像表示装置5の表示画面の端部においてエフェクト画像を表示する演出や、ランプやLEDを点灯させる演出、所定の演出音や通常とは異なる変動停止音を出力する演出などが実行される。

【0536】

また、本例では、救済時短経由の時短状態中専用の変動パターンテーブルEを設ける場合を示しているが、救済時短経由の時短状態中専用の変動パターンテーブルEを設けず、例えば、大当り経由の時短状態中の変動パターンテーブルC (図36-7 (C) 参照) を

10

20

30

40

50

用いて変動パターンを決定するように構成してもよい。

【0537】

また、本例では、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となると変動パターンテーブルF、G(図36-8(F)、(G)参照)に切り替える場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短となるまでの残り変動回数が少なくなるに従って徐々にリーチ割合が少なくなるように変動パターンテーブルを切り替えるように構成してもよいし、残り変動回数100回や200回など区切りの回数の場合のみ変動パターンテーブルを切り替えて残り変動回数を示唆可能に構成してもよい。

【0538】

また、本例では、大当り経由の時短状態と、はずれ時短経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、異なる変動パターンテーブルを用いる(すなわち平均した変動時間が異なる)ように構成されているが、そのような態様にかぎられない。例えば、いずれの場合も同じ変動パターンテーブルを用いる(すなわち平均した変動時間が同じとなる)ようにしてもよいし、救済時短経由の時短状態の方が、大当り経由やはずれ時短経由の時短状態よりも、平均した変動時間が長くなるようにしてもよい。

【0539】

(演出制御コマンド)

図36-9および図36-10は、演出制御用CPU120に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図36-9および図36-10に示す例において、コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用CPU120は、コマンド80XX(H)のいずれかを受信すると、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【0540】

コマンド9000(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果をはずれ(時短なし)とすることを指定する演出制御コマンド(表示結果1指定コマンド)(はずれ指定コマンド)である。

【0541】

コマンド9001(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれAとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果2指定コマンド)(時短はずれA指定コマンド)である。コマンド9002(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれBとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果3指定コマンド)(時短はずれB指定コマンド)である。コマンド9003(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれCとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果4指定コマンド)(時短はずれC指定コマンド)である。

【0542】

コマンド9004(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を通常大当りとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果5指定コマンド(通常大当り指定コマンド))である。コマンド9005(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を確変大当りとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果6指定コマンド(確変大当り指定コマンド))である。コマンド9006(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を突然確変大当りとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果7指定コマンド(突然確変大当り指定コマンド))である。

【0543】

コマンド95XX(H)は、救済時短となるまでの残りの変動回数(126回以下の回数)を指定する演出制御コマンド(救済時短回数1指定コマンド)である。本例では、救

済時短回数 1 指定コマンドの E X T データに救済時短となるまでの残りの変動回数（1 2 6 回以下の回数）に応じた値がセットされる。例えば、救済時短となるまでの残りの変動回数が 1 回である場合には、救済時短回数 1 指定コマンドとしてコマンド 9 5 0 1（H）が送信され、残りの変動回数が 1 2 6 回である場合には、救済時短回数 1 指定コマンドとしてコマンド 9 5 7 E（H）が送信される。なお、本例では、救済時短となるまでの残りの変動回数が 1 2 7 回以上の回数である場合には、E X T データに最大値の 7 F（H）がセットされ、救済時短回数 1 指定コマンドとして一律にコマンド 9 5 7 F（H）が送信される。

【0 5 4 4】

コマンド 9 6 X X（H）は、救済時短となるまでの残りの変動回数（1 0 0 回単位の変動回数）を指定する演出制御コマンド（救済時短回数 2 指定コマンド）である。本例では、救済時短回数 2 指定コマンドの E X T データに救済時短となるまでの残りの変動回数（1 0 0 回単位の変動回数）に応じた値がセットされる。例えば、救済時短となるまでの残りの変動回数が 1 0 0 回である場合には、救済時短回数 2 指定コマンドとしてコマンド 9 6 0 1（H）が送信され、残りの変動回数が 8 0 0 回である場合には、救済時短回数 1 指定コマンドとしてコマンド 9 6 0 8（H）が送信される。

【0 5 4 5】

コマンド 9 7 X X（H）は、電源復旧時の救済時短となるまでの残りの変動回数（1 0 0 回単位の変動回数）を指定する演出制御コマンド（復旧時救済時短回数指定コマンド）である。本例では、電源復旧時に復旧時救済時短回数指定コマンドの E X T データに救済時短となるまでの残りの変動回数に応じた値がセットされて送信される。例えば、電源復旧時に救済時短となるまでの残りの変動回数が 1 0 0 回以下である場合には、復旧時救済時短回数指定コマンドとしてコマンド 9 7 0 1（H）が送信され、残りの変動回数が 7 0 1 回以上かつ 8 0 0 回以下である場合には、復旧時救済時短回数指定コマンドとしてコマンド 9 7 0 8（H）が送信される。

【0 5 4 6】

なお、本例では、救済時短となるまでの残りの変動回数を 1 回単位で特定可能に送信できるのは 1 2 6 回までで、1 2 7 回以上の残り回数である場合には 1 0 0 回単位で特定可能に送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、2 つのコマンドを組み合わせで送信して、1 2 7 回以上の残り回数の場合であっても 1 回単位で特定可能に送信できるようにしてもよい。

【0 5 4 7】

コマンド A 0 0 0（H）は、第 1 特別図柄の変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が 2 0 秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第 1 図柄確定 A 指定コマンド）である。コマンド A 0 0 1（H）は、第 1 特別図柄の変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が 1 0 秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第 1 図柄確定 B 指定コマンド）である。コマンド A 0 0 2（H）は、第 1 特別図柄の変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が 0 . 5 秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第 1 図柄確定 C 指定コマンド）である。

【0 5 4 8】

コマンド A 1 0 0（H）は、第 2 特別図柄の変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が 2 0 秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第 2 図柄確定 A 指定コマンド）である。コマンド A 1 0 1（H）は、第 2 特別図柄の変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が 1 0 秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第 2 図柄確定 B 指定コマンド）である。コマンド A 1 0 2（H）は、第 2 特別図柄の変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が 0 . 5 秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第 2 図柄確定 C 指定コマンド）である。

【0 5 4 9】

コマンド B 0 0 0（H）は、大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（大当り開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド）である。コマンド B 0 0 1（H）は、大

10

20

30

40

50

当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（大当り終了指定コマンド：エンディング指定コマンド）である。

【0550】

コマンドB1XX（H）は、大当り遊技中のラウンド中の表示を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放中表示コマンド）である。なお、「XX」に表示するラウンド数が設定される。コマンドB2XX（H）は、大当り遊技中のラウンド後の表示（ラウンド間のインターバルの表示）を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放後表示コマンド）である。

【0551】

コマンドB400（H）は、大入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（大入賞口入賞指定コマンド）である。

【0552】

コマンドC000（H）は、第1保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンド）である。コマンドC001（H）は、第2保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンド（第2保留記憶数加算指定コマンド）である。コマンドC100（H）は、第1保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド）である。コマンドC101（H）は、第2保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド（第2保留記憶数減算指定コマンド）である。

【0553】

コマンドE000（H）は、遊技状態が通常状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（通常状態指定コマンド）である。コマンドE001（H）は、大当り遊技終了時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（時短状態A指定コマンド）である。コマンドE002（H）は、時短はずれ時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（時短状態B指定コマンド）である。コマンドE003（H）は、救済時短時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（時短状態C指定コマンド）である。コマンドE004（H）は、遊技状態が確変状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（確変状態指定コマンド）である。

【0554】

コマンドE100（H）は、右打ち報知を開始することを指定する演出制御コマンド（右打ち報知開始指定コマンド）である。コマンドE101（H）は、右打ち報知を終了することを指定する演出制御コマンド（右打ち報知終了指定コマンド）である。

【0555】

コマンドF000（H）は、客待ちデモンストレーションの表示を開始することを指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）である。客待ちデモ指定コマンドは、例えば、図柄確定期間の終了時および大当り遊技の終了時に、保留記憶が記憶されていない場合（すなわち合算保留記憶数が0の場合）に送信される。また、客待ちデモ指定コマンドは、例えば、電源投入時にも送信される（初期化处理および復旧処理のいずれが実行される場合にも送信される）。また、例えば、設定変更処理を実行する設定変更モードまたは設定確認処理を実行する設定確認モードに移行される場合には、各モードの終了後に設定値指定コマンドが送信され、その後、客待ちデモ指定コマンドが送信される。なお、復旧処理または設定確認処理が実行される場合には、大当り遊技、小当り遊技および特図ゲームがいずれも実行されていないときであって、かつ保留記憶が記憶されていないときに、客待ちデモ指定コマンドが送信される。後述するように、演出制御用CPU120は、客待ちデモ指定コマンドを受信した場合には、始動入賞時の演出制御コマンド等の他のコマンドを受信することなく10秒が経過すると、救済時短機能が搭載されていることを示すテロップ表示を開始する（本例では抽選によりテロップ表示を行うか否かを決定する）。また、客待ちデモ指定コマンドを受信してから他のコマンドを受信することなく3分が経過すると、デモンストレーションムービーの再生を行う。

【0556】

コマンド F 1 X X (H) は、設定されている設定値を指定する演出制御コマンド（設定値指定コマンド）である。なお、「X X」には設定値に相当する値が設定される。

【0557】

演出制御基板 1 2 に搭載されている演出制御用 C P U 1 2 0（具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0）は、主基板 1 1 に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から上述した演出制御コマンドを受信すると図 3 6 - 9 および図 3 6 - 1 0 に示された内容に応じて画像表示装置 5 の表示状態を変更するとともに、ランプの表示状態を変更し、音声制御基板 1 3 に対して音番号データを出力する。なお、図 3 6 - 9 および図 3 6 - 1 0 に示された演出制御コマンド以外の演出制御コマンドも主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される。例えば、大当り遊技に関するより詳細な演出制御コマンドや遊技状態を示す演出制御コマンド（例えば、初期化コマンドを示す演出制御コマンド）も主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される。

10

【0558】

（遊技制御メイン処理）

図 3 6 - 1 1 は、特徴部 1 0 8 I W における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本例において、ステップ S 1 ~ S 7 の処理、ステップ S 8 ~ S 9 の処理、およびステップ S 1 0 ~ S 1 2 の処理は、図 3 1 で示したそれらの処理と同様である。

【0559】

本例では、ステップ S 7 において電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを送信すると、C P U 1 0 3 は、救済時短となるまでの残りの変動回数をカウントするための救済時短回数カウンタの値を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値に応じた値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 1 0 0 I W S 1 1）。例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が 1 0 0 以下である場合には、C P U 1 0 は、復旧時救済時短回数指定コマンドとしてコマンド 9 7 0 1 (H) を送信する制御を行う。また、例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が 7 0 1 以上かつ 8 0 0 以下である場合には、C P U 1 0 は、復旧時救済時短回数指定コマンドとしてコマンド 9 7 0 8 (H) を送信する制御を行う。従って、本例では、遊技機への電源投入時に R A M クリア処理が実行されず復旧処理が実行された場合には、復旧時救済時短回数指定コマンドが送信されて、現在の救済時短までの残りの変動回数が通知される。また、復旧処理により復旧された保留記憶（すなわち電断前に記憶されていた保留記憶）にもとづいて変動表示が実行されることによって、救済時短となり得る。このような構成により、電断前に救済時短となる変動表示に対応する保留記憶が記憶されている状況において、電断が発生した際の遊技者の不利益の発生を抑えることができる。

20

30

【0560】

なお、本例では、電断復旧時に復旧時のコマンドとは別に復旧時救済時短回数指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップ S 7 で送信される復旧時のコマンド（例えば、電源投入指定コマンド）の E X T データに救済時短となるまでの残り回数に応じた値をセットして送信するように構成してもよい。

【0561】

また、ステップ S 9 において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、C P U 1 0 3 は、救済時短回数カウンタに「8 0 0」をセットする（ステップ 1 0 0 I W S 1 2）。従って、本例では、遊技機への電源投入時に R A M クリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「8 0 0」がセットされる。すなわち、本例では、遊技機への電源投入時に R A M クリア処理が実行された後、8 0 0 回の変動表示を実行しても大当りも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。なお、本例では、ステップ S 9 において送信する初期化を指示する演出制御コマンドにもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能である。

40

【0562】

なお、本例では、遊技機への電源投入時に R A M クリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタに「8 0 0」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような

50

態様にかぎらず、RAMクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成してもよい。例えば、RAMクリア処理が実行されたときに、時短状態であることを示す時短フラグA～Cや、時短状態中の変動表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタ、保留記憶を初期化する一方で、救済時短回数カウンタの値を復旧するようにしてもよい。そのように構成すれば、前日の救済時短回数カウンタの値の続きの状態から遊技を開始できるので、救済時短となるまでの投資額を減らすことができ、遊技者にとって不利にならないように構成することができる。また、意図的に救済時短回数カウンタが初期化されることを防ぐことができ、遊技者に対する救済度合いを高めることができる。

【0563】

また、上記のように構成する場合、クリアスイッチのオンを検出（ステップS3のY）してRAMクリア処理が実行されたときにのみ救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成し、RAM異常を検出（ステップS4，S5のN）してRAMクリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成してもよい。

【0564】

（特別図柄通常処理）

図36-12および図36-13は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS110）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ100IWS51）。具体的には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0でなければ、CPU103は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する（ステップ100IWS52）。具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU103は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（ステップ100IWS53）。第2保留記憶数が0であれば（すなわち、第1保留記憶数のみが溜まっている場合）には、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（ステップ100IWS54）。

【0565】

この特徴部108IWでは、ステップ100IWS52～S54の処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示に対して、第2特別図柄の変動表示が優先して実行される。言い換えれば、第2特別図柄の変動表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の変動表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。

【0566】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、第1始動入賞口および第2始動入賞口に遊技球が入賞した順に第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示を実行するように構成してもよい。

【0567】

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する（ステップ100IWS55）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶数バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。

【0568】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ100IWS56）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0569】

すなわち、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM102の第1保留記憶数バッファにおいて第1保留記憶数 $=n$ （ $n=2, 3, 4$ ）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数 $=n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM102の第2保留記憶数バッファにおいて第2保留記憶数 $=n$ （ $n=2, 3, 4$ ）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数 $=n-1$ に対応する保存領域に格納する。

10

【0570】

よって、各第1保留記憶数（または、各第2保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数（または、第2保留記憶数） $=1, 2, 3, 4$ の順番と一致するようになっている。

【0571】

そして、CPU103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップ100IWS57）。なお、CPU103は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

20

【0572】

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ100IWS61）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ100IWS62）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値（図36-2および図36-3参照）と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとするに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、CPU103は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされていなければ（低確率状態であれば）、低確率用の大当り判定値（図36-2（A）および図36-3（A）参照）を用いて大当り判定を行う。また、CPU103は、確変フラグがセットされていれば（高確率状態であれば）、高確率用の大当り判定値（図36-2（B）および図36-3（B）参照）を用いて大当り判定を行う。CPU103は、当り判定用乱数の値が図36-2および図36-3に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとするに決定する。

30

【0573】

大当りとするに決定した場合には（ステップ100IWS63のY）、CPU103は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップ100IWS64）。そして、CPU103は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（通常大当りや、確変大当り、突然確変大当り）を大当りの種別に決定する（ステップ100IWS65）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。そして、ステップ100IWS84に移行する。

40

【0574】

一方、大当りとするに決定しなかった場合には（ステップ100IWS63のN）、CPU103は、時短状態中の変動表示の実行回数をカウントするための時短回数カウ

50

ンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ100IWS66）。時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU103は、時短回数カウンタの値を1減算し（ステップ100IWS67）、減算後の時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ100IWS68）。減算後の時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、変動終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップ100IWS69）。

【0575】

なお、本例では、ステップ100IWS70以降の救済時短までの変動回数のカウント処理の前にステップ100IWS66～S69を実行して時短回数カウンタの減算処理を行う場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、ステップ100IWS70以降の救済時短までの変動回数のカウント処理を実行した後に時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、救済時短となる変動表示である場合には、時短回数カウンタに「800」をセット（ステップ100IWS172参照）した後に減算処理を実行してしまうと時短回数カウンタの値が1余分に減算されてしまうことから、救済時短となる変動表示では減算処理の後に再び時短回数カウンタの値を1加算するように構成してもよい。また、あらかじめ時短回数カウンタに1多い「901」をセットするように構成してもよい。

【0576】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ100IWS70）。救済時短回数カウンタの値が0であれば、ステップ100IWS79に移行する。救済時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU103は、救済時短回数カウンタの値を1減算する（ステップ100IWS71）。なお、本例では、ステップ100IWS71の処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態、時短状態、または確変状態のいずれであるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。また、本例では、ステップ100IWS71の処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。

【0577】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であるか否かを確認する（ステップ100IWS72）。減算後の救済時短回数カウンタの値が126以下であれば（ステップ100IWS72のN）、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数1指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS73）。例えば、救済時短回数カウンタの値が1である場合には、CPU103は、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド9501（H）を送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が126である場合には、CPU103は、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド957E（H）を送信する制御を行う。

【0578】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ100IWS74）。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていなければ、ステップ100IWS79に移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、救済時短が発生したことにもとづき変動終了時に時短状態に制御することを示す救済時短決定フラグをセットする（ステップ100IWS75）。そして、ステップ100IWS84に移行する。

【0579】

一方、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であれば（ステップ100IWS72のY）、CPU103は、EXTデータとして一律に7F（H）をセットして、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド957F（H）を演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS76）。次いで、CPU103は、救済時短までの残りの変動回数が100回単位の回数（本例では、100回、200回、300回、

10

20

30

40

50

400回、500回、600回、700回、または800回)となっているか否かを確認する(ステップ100IWS77)。なお、救済時短までの残りの変動回数が100回単位の回数となっているか否かは、救済時短回数カウンタの値を確認することにより判定できる。救済時短までの残りの変動回数が100回単位の回数となっていれば、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数2指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ100IWS78)。例えば、救済時短回数カウンタの値が100である場合には、CPU103は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9601(H)を送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が800である場合には、CPU103は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9608(H)を送信する制御を行う。そして、ステップ100IWS79に移行する。

10

【0580】

なお、本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)側で救済時短までの残り変動回数をカウントし、救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出制御用CPU120側で救済時短までの残り変動回数をカウントして後述する煽り演出やカウントダウン演出、エフェクト演出を実行するように構成してもよい。

【0581】

また、例えば、後述するように救済時短となったタイミングで救済時短回数カウンタの設定(「800」をセット)も行い、救済時短を連続して発生可能な構成においては、1回目に救済時短となったときのみ救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信するように構成し、2回目以降に救済時短となったときには救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

20

【0582】

次いで、CPU103は、救済時短経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグCがセットされているか否かを確認する(ステップ100IWS79)。時短フラグCがセットされていれば(すなわち、救済時短経由の時短状態であれば)、ステップ100IWS84に移行する。本例では、ステップ100IWS79の処理が実行されることによって、救済時短経由の時短状態中である場合には、ステップ100IWS81の以降の時短はずれの判定処理を行うことなく、そのまま時短なしのはずれとすることに決定される。

30

【0583】

なお、救済時短経由の時短状態中だけでなく、大当たり経由の時短中および時短はずれ経由の時短状態中も含めて時短状態中は一律に時短はずれと決定しないように構成してもよい。すなわち、時短フラグCがセットされている場合だけでなく、時短フラグAや時短フラグBがセットされている場合も、一律にステップ100IWS81以降の時短はずれの判定処理を行わないようにし、そのまま時短なしのはずれとすることに決定してもよい。

【0584】

また、逆に、救済時短経由の時短状態中であっても、ステップ100IWS81以降の処理を実行して時短はずれを決定可能に構成してもよい。また、同じ変動表示で救済時短と時短はずれとが両方発生する場合があるように構成してもよい。この場合、例えば、救済時短を優先して時短状態に制御するように構成してもよいし、時短はずれを優先した時短状態に制御するように構成してもよい。

40

【0585】

時短フラグCがセットされていなければ(すなわち、救済時短経由の時短状態でなければ)、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ100IWS80)。確変フラグがセットされていれば(すなわち、確変状態であれば)、ステップ100IWS84に移行する。本例では、ステップ100IWS80の処理が実行されることによって、確変状態中である場合には、ステップ100IWS81の以降の時短はずれの判定処理を行うことなく、そのまま時短なしのはずれとすることに決定される。

50

【0586】

確変フラグがセットされていなければ（すなわち、確変状態でなければ）、CPU103は、時短はずれとするか否かを決定するための時短はずれ判定テーブルを用いて、時短はずれ判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、時短はずれとするか否かを決定する（ステップ100IWS81）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示している場合には、第1特別図柄用の時短はずれ判定テーブルを選択し、約1/400の確率で時短はずれとすることに決定する（図36-2参照）。また、特別図柄ポインタの値が「第2」を示している場合には、第2特別図柄用の時短はずれ判定テーブルを選択し、約1/200の確率で時短はずれとすることに決定する（図36-3参照）。

【0587】

時短はずれとすることに決定した場合には（ステップ100IWS82のY）、CPU103は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（時短はずれAや、時短はずれB、時短はずれC）を時短はずれの種別に決定する（ステップ100IWS83）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、時短種別の決定を行う。そして、ステップ100IWS84に移行する。

【0588】

なお、ステップ100IWS83では、ステップ100IWS65の大当たり種別判定で用いられる種別判定用乱数と共通の種別判定用乱数を用いて時短種別判定が行われる。さらに、小当たりも判定するように構成するとともに小当たり種別も判定するように構成する場合には、大当たり種別判定および時短種別判定に加えて小当たり種別判定においても共通の種別判定用乱数を用いて判定処理を行うように構成すればよい。

【0589】

次いで、CPU103は、大当たり種別および時短種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ100IWS84）。この場合、例えば、通常大当たりとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「3」と決定し、確変大当たりとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「7」と決定し、突然確変大当たりとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「9」と決定し、時短はずれAとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「2」と決定し、時短はずれBとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「4」と決定し、時短はずれCとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「6」と決定し、はずれ（時短なし）とすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「-」と決定する。また、CPU103は、決定した特別図柄の停止図柄をRAM102に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ100IWS85）。

【0590】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS111）に対応した値に更新する（ステップ100IWS86）。

【0591】

（変動パターン設定処理）

図36-14は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS111）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、大当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1701）。大当たりフラグがセットされていれば、CPU103は、救済時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ100IWS1701A）。救済時短回数カウンタの値が0である場合（すなわち救済時短となる変動表示であって、大当たりとなる場合）には、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図36-8（J）に示す救済時短変動大当たり用の変動パターンテーブルJを選択する（ステップ100IWS1701B）。救済時短回数カウンタの値が0ではない場合には、CPU103は、変動パターンを決定するための

10

20

30

40

50

テーブルとして、図36-7(A)に示す大当り用の変動パターンテーブルAを選択する(ステップ100IWS1702)。

【0592】

大当りフラグがセットされていなければ(すなわち、はずれであれば)、CPU103は、救済時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する(ステップ100IWS1702A)。救済時短回数カウンタの値が0である場合(すなわち救済時短となる変動表示であって、はずれとなる場合)には、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図36-8(I)に示す救済時短変動はずれ用の変動パターンテーブルIを選択する(ステップ100IWS1702B)。救済時短回数カウンタの値が0ではない場合には、CPU103は、救済時短回数カウンタの値が10以下であるか否かを確認する(ステップ100IWS1703)。救済時短回数カウンタの値が10以下であれば(すなわち、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっていれば)、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値が3以下となっているか否かを確認する。なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、第1保留記憶数カウンタや第2保留記憶数カウンタの値が3以下となっているか否かを確認するように構成してもよい。

10

【0593】

合算保留記憶数カウンタの値が3以下となっていれば(ステップ100IWS1704のY)、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図36-8(F)に示す救済時短直前のはずれ用の変動パターンテーブルFを選択する(ステップ100IWS1705)。合算保留記憶数カウンタの値が4以上となっていれば(ステップ100IWS1704のN)、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図36-8(G)に示す救済時短直前のはずれ用の変動パターンテーブルGを選択する(ステップ100IWS1706)。

20

【0594】

救済時短回数カウンタの値が10以下でなければ(ステップ100IWS1703のN)、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ100IWS1707)。確変フラグがセットされていれば(すなわち、確変状態であれば)、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図36-8(H)に示す確変状態時のはずれ用の変動パターンテーブルHを選択する(ステップ100IWS1708)。ただし、この場合、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルHを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば(すなわち、保留記憶がなければ)、図36-7(B)に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

30

【0595】

確変フラグがセットされていなければ、CPU103は、大当り経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグAがセットされているか否かを確認する(ステップ100IWS1709)。時短フラグAがセットされていれば(すなわち、大当り経由で制御された時短状態であれば)、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図36-7(C)に示す大当り経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルCを選択する(ステップ100IWS1710)。ただし、この場合、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルCを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば(すなわち、保留記憶がなければ)、図36-7(B)に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

40

【0596】

時短フラグAがセットされていなければ、CPU103は、時短はずれ経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグBがセットされているか否かを確認する(ステップ100IWS1711)。時短フラグBがセットされていれば(すなわち、時短はずれ経由で制御された時短状態であれば)、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図36-7(D)に示す時短はずれ経由で制御された時短状態時のはず

50

れ用の変動パターンテーブルDを選択する（ステップ100IWS1712）。ただし、この場合、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルDを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば（すなわち、保留記憶がなければ）、図36-7（B）に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

【0597】

時短フラグBがセットされていなければ、CPU103は、救済時短経路で制御された時短状態であることを示す時短フラグCがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1713）。時短フラグCがセットされていれば（すなわち、救済時短経路で制御された時短状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図36-8（E）に示す救済時短経路で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルEを選択する（ステップ100IWS1714）。

10

【0598】

時短フラグCもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図36-7（B）に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する（ステップ100IWS1715）。

【0599】

次に、CPU103は、ステップ100IWS1701B、S1702、S1702B、S1705、S1706、S1708、S1710、S1712、S1714、S1715にて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第1特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図36-7および図36-8に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ100IWS1716）。本例では、変動パターンを決定することによって、第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間が決定される。なお、変動時間を決定したあと、決定した変動時間が設定されている変動パターンを複数の変動パターンの中から選択するようにしてもよい。

20

【0600】

変動パターンを決定すると、CPU103は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS1717）。

【0601】

また、ステップ100IWS1716にて第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、CPU103は、決定した変動時間を示す変動時間データを変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ100IWS1718）、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動表示を開始する（ステップ100IWS1719）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ100IWS1720）。

30

【0602】

（特別図柄変動処理）

図36-15は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動処理（ステップS112）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、まだ送信していなければ、大当たりとするか否かの決定結果、大当たり種別の決定結果、および時短種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果7指定コマンド）を演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ100IWS1121）。

40

【0603】

次いで、CPU103は、変動時間タイマを1減算し（ステップ100IWS1122）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ100IWS1123）、CPU103は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ100

50

IWS1124)。なお、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かは、例えば、ステップ100IWS85で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。

【0604】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、CPU103は、右打ちLED100IW10の点灯を開始する制御を行う（ステップ100IWS1125）。また、CPU103は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS1126）。

【0605】

ステップ100IWS1125の処理が実行されることによって、本例では、時短はずれ図柄が導出表示される場合には、その図柄確定期間の開始時に右打ちLED100IW10の点灯が開始される。

【0606】

次いで、CPU103は、時短フラグAまたは時短フラグBがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1127）。時短フラグAおよび時短フラグBのいずれもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「20秒」に応じた値をセットする（ステップ100IWS1128）。また、CPU103は、図柄確定期間が20秒であることを特定可能な第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS1129）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ100IWS1139に移行する。

【0607】

時短フラグAまたは時短フラグBがセットされていれば（すなわち、時短状態であれば）、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「10秒」に応じた値をセットする（ステップ100IWS1130）。また、CPU103は、図柄確定期間が10秒であることを特定可能な第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS1131）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定B指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定B指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ100IWS1139に移行する。

【0608】

時短はずれとすることに決定した場合でなければ（ステップ100IWS1124のN）、CPU103は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1132）。救済時短決定フラグがセットされていれば、CPU103は、右打ちLED100IW10の点灯を開始する制御を行う（ステップ100IWS1133）。また、CPU103は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS1134）。

【0609】

ステップ100IWS1133の処理が実行されることによって、本例では、救済時短となる場合には、その図柄確定期間の開始時に右打ちLED100IW10の点灯が開始される。

【0610】

次いで、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「20秒」に応じた値をセットする（ステップ100IWS1135）。また、CPU103は、図柄確定期間が20秒であることを特定可能な第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを演出制御用CPU1

10

20

30

40

50

20に送信する制御を行う（ステップ100IWS1136）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ100IWS1139に移行する。

【0611】

救済時短決定フラグがセットされていなければ（ステップ100IWS1132のN）、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「0.5秒」に応じた値をセットする（ステップ100IWS1137）。また、CPU103は、図柄確定期間が0.5秒であることを特定可能な第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS1138）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定C指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定C指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ100IWS1139に移行する。

【0612】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS113）に対応した値に更新する（ステップ100IWS1139）。

【0613】

（特別図柄停止処理）

図36-16および図36-17は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS113）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、図柄確定期間タイマの値を1減算し（ステップ100IWS131）、減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ100IWS132）。

【0614】

減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっていなければ（すなわち、まだ第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していなければ）、特別図柄停止処理を終了する。減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっていれば（すなわち、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していれば）、CPU103は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS133）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU103は、セットされていれば、確変フラグや、時短フラグA、時短フラグB、時短フラグC、確変状態中の変動表示の実行回数をカウントするための確変回数カウンタ、時短状態中の変動表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタをリセットする（ステップ100IWS134）。

【0615】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS135）。従って、本例では、大当りを契機として救済時短回数カウンタに「800」がセットされ、大当り遊技終了後に800回の変動表示を実行しても次の大当りも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。

【0616】

なお、本例では、ステップ100IWS135の処理を実行することによって、大当りとなった場合に、その大当りのファンファーレ期間の開始時に救済時短回数カウンタに「800」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り遊技のラウンド中に救済時短回数カウンタに「800」をセットしてもよく、大当り遊技のエンディング期間の開始時や終了時に救済時短回数カウンタに「800」をセットして初期設定するように構成してもよい。

【0617】

次いで、CPU103は、右打ちLED100IW10の点灯を開始する制御を行う（ステップ100IWS136）。また、CPU103は、右打ち報知開始指定コマンドを

10

20

30

40

50

演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS137）。

【0618】

次いで、CPU103は、大当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ100IWS138）。次いで、CPU103は、特別可変入賞球装置7を開状態に制御するまでの大入賞口開放前時間（ファンファーレ時間）を計測するための大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ100IWS139）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップS144）に対応した値に更新する（ステップ100IWS140）。

【0619】

大当りフラグがセットされていなければ（ステップ100IWS133のN）、CPU103は、時短終了フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS141）。時短終了フラグがセットされていれば、CPU103は、時短終了フラグをリセットする（ステップ100IWS142）。次いで、CPU103は、時短フラグCがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS143）。時短フラグCがセットされていれば、CPU103は、救済時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS144）。

【0620】

本例では、後述するように、救済時短となった場合には時短回数800回の時短状態に制御される（ステップ100IWS172，S173参照）。ステップ100IWS143，S144の処理が実行されることによって、本例では、救済時短を契機として時短状態に制御された場合には、その後、大当りや時短はずれとなることなく800回の変動表示を実行したことを契機として救済時短回数カウンタに「800」がセットされる。そして、その後、800回の変動表示を実行しても次の大当りや時短はずれが発生しなかった場合には、2回目の救済時短となり時短状態に制御されることになる。なお、本例では、救済時短を契機とする時短状態においては時短はずれが発生しないが、発生する場合があるとともに発生時には救済時短回数カウンタの値がリセットされる（すなわち「800」がセットされる）ようにしてもよい。

【0621】

次いで、CPU103は、セットされているいずれかの時短フラグ（時短フラグA～Cのいずれか）をリセットし、時短状態を終了する（ステップ100IWS145）。そして、ステップ100IWS150に移行する。

【0622】

時短終了フラグがセットされていなければ（ステップ100IWS141のN）、CPU103は、確変回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ100IWS146）。確変回数カウンタの値が0であれば、ステップ100IWS153に移行する。確変回数カウンタの値が0でなければ、CPU103は、確変回数カウンタの値を1減算し（ステップ100IWS147）、減算後の確変回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ100IWS148）。減算後の確変回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、確変フラグおよび時短フラグAをリセットし、確変状態を終了する（ステップ100IWS149）。そして、ステップ100IWS150に移行する。

【0623】

次いで、CPU103は、右打ちLED100IW10の点灯を終了する制御を行う（ステップ100IWS150）。また、CPU103は、右打ち報知終了指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS151）。また、CPU103は、通常状態指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS152）。そして、ステップ100IWS153に移行する。

【0624】

なお、本例では、ステップ100IWS141～S152の処理が実行されることによって、時短最終変動や確変最終変動において図柄確定期間の終了時に通常状態に移行する

10

20

30

40

50

とともに右打ち報知を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短最終変動や確変最終変動において変動開始時や図柄確定期間の開始時に通常状態に移行して右打ち報知を終了するように構成してもよい。

【0625】

また、本例では、確変最終変動において確変状態を終了するとともに時短状態も終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、確変状態のみを終了して時短状態は継続するように構成してもよい。

【0626】

次いで、CPU103は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ100IWS153）。なお、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かは、例えば、ステップ100IWS85で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。

【0627】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、CPU103は、時短フラグAまたは時短フラグBがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS154）。時短フラグAおよび時短フラグBのいずれもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、CPU103は、時短はずれAであれば（ステップ100IWS155のY）、時短回数カウンタに「100」をセットする（ステップ100IWS156）。そして、ステップ100IWS165に移行する。

【0628】

時短はずれAでなければ、CPU103は、時短はずれBであれば（ステップ100IWS157のY）、時短回数カウンタに「50」をセットする（ステップ100IWS158）。そして、ステップ100IWS165に移行する。

【0629】

時短はずれBでもなければ（すなわち、時短はずれCであれば）、CPU103は、時短回数カウンタに「30」をセットする（ステップ100IWS159）。そして、ステップ100IWS165に移行する。

【0630】

時短フラグAまたは時短フラグBがセットされていれば（すなわち、時短状態であれば）、CPU103は、時短はずれAであれば（ステップ100IWS160のY）、時短回数カウンタの値を0にリセットする（ステップ100IWS161）。そして、ステップ100IWS165に移行する。

【0631】

時短はずれAでなければ、CPU103は、時短はずれBであれば（ステップ100IWS162のY）、時短回数カウンタに「200」をセットする（ステップ100IWS163）。そして、ステップ100IWS165に移行する。

【0632】

時短はずれBでもなければ（すなわち、時短はずれCであれば）、CPU103は、時短回数カウンタに「100」をセットする（ステップ100IWS164）。そして、ステップ100IWS165に移行する。

【0633】

次いで、CPU103は、セットされていれば、時短フラグAをリセットする（ステップ100IWS165）。また、CPU103は、時短フラグBをセットし、時短状態に制御する（ステップ100IWS166）。

【0634】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS167）。従って、本例では、時短はずれを契機として救済時短回数カウンタに「800」がセットされ、時短はずれ後に800回の変動表示を実行しても次の大当たりも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。

10

20

30

40

50

【0635】

次いで、CPU103は、時短状態B指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS168）。

【0636】

ステップ100IWS166，S168の処理が実行されることによって、本例では、時短はずれ図柄が導出表示された場合には、その図柄確定期間の終了時に時短状態に制御されるとともに、時短状態B指定コマンドが送信されることによって時短はずれ経由の時短状態に応じた背景画像に切り替えられる。

【0637】

時短はずれとすることに決定した場合でなければ（ステップ100IWS153のN）、CPU103は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS170）。救済時短決定フラグがセットされていれば、CPU103は、救済時短決定フラグをリセットし（ステップ100IWS171）、時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS172）とともに、救済時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS172A）。また、CPU103は、時短フラグCをセットし、時短状態に制御する（ステップ100IWS173）。また、CPU103は、時短状態C指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS174）。

【0638】

なお、本例では、救済時短となったタイミングで時短状態に制御するとともに救済時短回数カウンタの設定（「800」をセット）も行うことにより救済時短を連続して発生させることが可能となり、救済時短が一度発生すれば大当りが発生するまで時短状態を継続するように構成しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短となったタイミングでは時短状態に制御するだけで救済時短回数カウンタの設定は行わず、その後、800回の変動表示を終了して通常状態に制御するタイミングで救済時短回数カウンタを設定する（ステップ100IWS144参照）ようにしてもよい。

【0639】

また、本例では、救済時短回数カウンタを設定する際に「800」をセットし、変動表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を1ずつ減算して救済時短回数カウンタの値が「0」となったことにもとづいて救済時短を発生させる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短回数カウンタを設定する際に「0」をセットし、変動表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を1ずつ加算して救済時短回数カウンタの値が「800」となったことにもとづいて救済時短を発生させるように構成してもよい。

【0640】

また、本例では、救済時短となる場合に図柄確定期間として通常よりも長い20秒間をセットしてモード移行演出などの演出期間を確保する場合を示したが、図柄確定期間中は画像表示装置5において飾り図柄を表示せず、小図柄のみを表示して、その小図柄が演出役物などにより隠蔽されることがないように構成してもよい。

【0641】

また、本例では、ステップ100IWS172の処理が実行されることによって、救済時短が発生するまでの変動回数と同じ800回を時短回数としてセットする場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップ100IWS172において時短回数カウンタに「800」よりも大きい値をセットしてもよいし、少ない値をセットしてもよい。

【0642】

また、ステップ100IWS172において、複数種類の時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセット可能に構成してもよい。例えば、1回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「100」をセットし、2回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「800」をセットするように構成してもよい。

10

20

30

40

50

【0643】

また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を行って時短回数を決定するように構成し、ステップ100IWS172において、抽選処理で決定した時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセットするように構成してもよい。この場合、例えば、時短回数として、10%の確率で100回と決定し、90%の確率で800回と決定するように構成してもよい。また、時短回数を抽選処理により決定する場合、大当たり種別や時短種別の決定に用いる種別判定用乱数を兼用で用いて時短回数を決定してもよいし、専用の乱数を用いて時短回数を決定してもよい。

【0644】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS110）に対応した値に更新する（ステップ100IWS175）。

【0645】

（外部出力信号）

図36-18は、パチンコ遊技機1から外部出力される外部出力信号の例を示す説明図である。図36-18に示すように、本例では、外部出力信号として、大当たり1信号、大当たり2信号、大当たり3信号、大当たり4信号、および変動停止信号が出力される。このうち、大当たり1信号は、大当たり遊技中に外部出力される信号である。また、大当たり2信号は、大当たり遊技中および時短状態中に外部出力される信号である。また、大当たり3信号は、時短はずれの図柄確定期間中に外部出力される信号である。また、大当たり4信号は、救済時短となった変動表示の図柄確定期間中に外部出力される信号である。また、変動停止信号は、図柄確定期間の開始時に外部出力される信号である。

【0646】

本例では、大当たり遊技終了時に時短状態に移行される場合に加えて、時短はずれ図柄が導出表示された場合にも時短状態に移行される場合があるので、時短はずれ図柄が導出表示された場合には、その図柄確定期間の終了時に大当たり2信号の外部出力が開始される。また、救済時短となった場合にも時短状態に移行される場合があるので、救済時短となる変動表示のはずれ図柄が導出表示された場合には、その図柄確定期間の終了時に大当たり2信号の外部出力が開始される。

【0647】

なお、大当たり3信号および大当たり4信号は、図柄確定期間中だけでなく大当たり遊技中も出力するように構成してもよい。また、本例では、時短はずれとなった場合と救済時短となった場合とで別々の外部出力信号（大当たり3信号と大当たり4信号）を出力する場合を示しているが、兼用の外部出力信号を出力するように構成してもよい。

【0648】

また、大当たり3信号や大当たり4信号は、図柄確定期間中の変動停止信号を出力した後のタイミングで出力するように構成してもよい。

【0649】

例えば、はずれ図柄の図柄確定期間の開始時に変動停止信号を出力し、変動停止信号を出力した後の図柄確定期間中に大当たり3信号を出力するようにしてもよいし、救済時短となる変動表示の図柄確定期間の開始時に変動停止信号を出力し、変動停止信号を出力した後の図柄確定期間中に大当たり4信号を出力するようにしてもよい。このような構成により、変動停止信号と大当たり3信号または大当たり4信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

【0650】

また、大当たり3信号は、時短はずれ経路の時短状態中も継続して出力するように構成してもよい。また、大当たり4信号は、救済時短経路の時短状態中も継続して出力するように構成してもよい。そのように構成すれば、時短状態中もその時短の種類を好適に判別可能とすることができる。

【0651】

（大当たり終了処理）

図36-19は、特別図柄プロセス処理における大当たり終了処理（ステップS117）を示すフローチャートである。大当たり終了処理において、CPU103は、大当たり終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ100IWS531）、大当たり終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ100IWS535に移行する。大当たり終了表示タイマが設定されていない場合には、CPU103は、大当たりフラグをリセットし（ステップ100IWS532）、大当たり終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ100IWS533）。そして、CPU103は、大当たり終了表示タイマに、画像表示装置5において大当たり終了表示が行われている時間（大当たり終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ100IWS534）、処理を終了する。

【0652】

ステップ100IWS535では、CPU103は、大当たり終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU103は、大当たり終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当たり終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ100IWS536）。経過していなければ処理を終了する。

【0653】

大当たり終了表示時間が経過していれば（ステップ100IWS536のY）、CPU103は、時短フラグAをセットし、時短状態に制御する（ステップ100IWS537）。次いで、CPU103は、今回終了する大当たりが通常大当たりであるか否かを確認する（ステップ100IWS538）。なお、通常大当たりであるか否かは、例えば、ステップ100IWS85で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。通常大当たりであれば、CPU103は、時短回数カウンタに「100」をセットする（ステップ100IWS539）。また、CPU103は、時短状態A指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS540）。

【0654】

通常大当たりでなければ（すなわち、確変大当たりまたは突然確変大当たりであれば）、CPU103は、確変フラグをセットし、確変状態に制御する（ステップ100IWS541）。また、CPU103は、確変回数カウンタに「100」をセットする（ステップ100IWS542）。また、CPU103は、確変状態指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS543）。

【0655】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップS110）に応じた値に更新する（ステップ100IWS544）。

【0656】

（状態遷移）

次に、本特徴部108IWにおける状態遷移について説明する。図36-20は、本特徴部108IWにおける状態遷移を説明するための状態遷移図である。図36-20に示すように、通常状態において、確変大当たりまたは突然確変大当たりとなった場合には確変状態に制御され（ステップ100IWS541～S542参照）、通常大当たりとなった場合には時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ100IWS537～S539参照）。また、通常状態において、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態B（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ100IWS166参照）。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（RAMクリア処理後や、大当たりまたは時短はずれ後、次の大当たりや時短はずれが発生することなく、変動回数が800回に到達した場合）には時短状態C（救済時短経由の時短状態）に制御される（ステップ100IWS173参照）。

【0657】

また、図36-20に示すように、確変状態において、確変大当たりまたは突然確変大当たりとなった場合には再び確変状態に制御され（ステップ100IWS541～S542参照）、通常大当たりとなった場合には時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ100IWS537～S539参照）。一方、確変状態においては時短はずれ図

10

20

30

40

50

柄が導出表示される場合はなく（ステップ100IWS80のY参照）、救済時短となる場合もない。また、確変状態において、大当たりが発生することなく100回の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される（ステップ100IWS146～S149参照）。

【0658】

また、図36-20に示すように、時短状態Aにおいて、確変大当たりまたは突然確変大当たりとなった場合には確変状態に制御され（ステップ100IWS541～S542参照）、通常大当たりとなった場合には再び時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ100IWS537～S539参照）。また、時短状態Aにおいて、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態B（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ100IWS166参照）。また、時短状態Aにおいて、大当たりが発生することなく100回の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される（ステップ100IWS66～S69，S145参照）。一方、時短状態Aにおいて救済時短となる場合はない。

【0659】

また、図36-20に示すように、時短状態Bにおいて、確変大当たりまたは突然確変大当たりとなった場合には確変状態に制御され（ステップ100IWS541～S542参照）、通常大当たりとなった場合には時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ100IWS537～S539参照）。また、時短状態Bにおいて、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には再び時短状態B（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ100IWS166参照）。また、時短状態Aにおいて、大当たりが発生することなく30回、50回、100回、または200回の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される（ステップ100IWS66～S69，S145参照）。ただし、時短状態中に時短はずれAとなって時短状態Bに制御された場合には、次回の大当たりが発生するまで時短状態Bが継続される（ステップ100IWS160，S161参照）。一方、時短状態Bにおいて救済時短となる場合はない。

【0660】

また、図36-20に示すように、時短状態Cにおいて、確変大当たりまたは突然確変大当たりとなった場合には確変状態に制御され（ステップ100IWS541～S542参照）、通常大当たりとなった場合には時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ100IWS537～S539参照）。一方、時短状態Cにおいては時短はずれ図柄が導出表示される場合はない（ステップ100IWS79のY参照）。また、時短状態Cにおいて、大当たりが発生することなく800回の変動表示を終了した場合には、再び時短状態C（救済時短経由の時短状態）に制御される（ステップ100IWS170～S173参照）。

【0661】

なお、本例では、時短状態A中に時短はずれ図柄が導出表示された場合に一律に時短状態Bに移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と決定した時短種別に対応した時短回数とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態Aを継続するように構成してもよい。

【0662】

なお、本例では、時短状態B中に通常大当たりが発生した場合に一律に時短状態Aに移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と通常大当たり対応した時短回数（本例では、100回）とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態Bを継続するように構成してもよい。

【0663】

また、本例では、時短状態C中には時短はずれ図柄が導出表示される場合はない（ステップ100IWS79のY参照）ように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、時短状態C中であっても時短はずれと決定可能に構成してもよい。

【0664】

また、本例では、確変状態に制御されると、100回の変動表示を実行したことにもとづいて確変状態を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、変動表示ごとに確変状態を終了するか否かを抽選処理により決定するように構成し、確変状態を終了すると決定したことにもとづいて確変状態を終了するように構成してもよい。

【0665】

(演出制御メイン処理)

次に、演出制御手段の動作について説明する。図36-21は、特徴部108IWにおける演出制御メイン処理の具体例を示すフローチャートである。図36-21において、ステップS71～S76の処理は、図34で示したそれらの処理と同様である。

10

【0666】

次いで、演出制御用CPU120は、小図柄プロセス処理を実行する(ステップ087IWS701)。本例では、ステップ087IWS701の小図柄プロセス処理が実行されることによって、画像表示装置5において、飾り図柄の変動表示とは別に、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示と同期して、画像表示装置5において、左中右の飾り図柄を縮小した態様の小図柄の変動表示が実行される。

【0667】

次いで、演出制御用CPU120は、第4図柄プロセス処理を実行する(ステップ100IWS702)。本例では、ステップ100IWS702の第4図柄プロセス処理が実行されることによって、画像表示装置5において、飾り図柄の変動表示とは別に、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示と同期して第4図柄の変動表示が実行される。なお、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、画像表示装置5の左方に設けられた第4図柄表示器100IW21aにおいて第4図柄の変動表示が実行される。また、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、画像表示装置5の右方に設けられた第4図柄表示器100IW21bにおいて第4図柄の変動表示が実行される。

20

【0668】

そして、ステップS77の処理は、図34で示したステップS77の処理と同様である。

【0669】

第4図柄の変動表示が実行される場合には、第4図柄表示器100IW21a, 21bにおいて、上下に配置された2つのLEDが交互に点灯および消灯を繰り返すことによって第4図柄の変動表示が実行される。

30

【0670】

また、変動時間を終了した場合には、図柄確定期間の開始時に第4図柄の停止図柄を確定表示させる。この場合、大当たりとなる場合には大当たり図柄として上下に配置された2つのLEDが赤色で点灯された状態で停止表示される。また、時短はずれとなる場合には時短はずれ図柄として上下に配置された2つのLEDが青色で点灯された状態で停止表示される。また、はずれ(時短なし)となる場合にははずれ図柄(時短なし)として上下に配置された2つのLEDが消灯された状態で停止表示される。

【0671】

なお、第4図柄の停止図柄の態様は、本例で示した態様にかぎらず、例えば、大当たり種別や時短種別も区別可能な態様で第4図柄の停止図柄を導出表示するように構成してもよい。

40

【0672】

また、本例では、第4図柄の時短はずれ図柄として専用の図柄を設ける場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、大当たりの場合と時短はずれの場合とで第4図柄の停止図柄を共通の図柄としてもよい。

【0673】

(コマンド解析処理)

次に、演出制御手段の動作について説明する。図36-22～図36-23は、コマンド解析処理(ステップS75)の具体例を示すフローチャートである。主基板11から受

50

信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0674】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ100IWS611）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ100IWS612）。なお、読み出したら読出ポインタの値を+2しておく（ステップ100IWS613）。+2するのは2バイト（1コマンド）ずつ読み出すからである。

10

【0675】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップ100IWS614）、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドを、RAM122に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ100IWS615）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ100IWS616）。

【0676】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ100IWS617）、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドを、RAM122に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ100IWS618）。

20

【0677】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄確定指定コマンド（第1図柄確定A指定コマンド、第1図柄確定B指定コマンド、第1図柄確定C指定コマンド、第2図柄確定A指定コマンド、第2図柄確定B指定コマンド、第2図柄確定C指定コマンド）であれば（ステップ100IWS619）、演出制御用CPU120は、受信した図柄確定指定コマンドに応じた確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ100IWS620）。例えば、第1図柄確定A指定コマンドを受信した場合には、第1確定Aコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第1図柄確定B指定コマンドを受信した場合には、第1確定Bコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第1図柄確定C指定コマンドを受信した場合には、第1確定Cコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定A指定コマンドを受信した場合には、第2確定Aコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定B指定コマンドを受信した場合には、第2確定Bコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定C指定コマンドを受信した場合には、第2確定Cコマンド受信フラグをセットする。

30

【0678】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンドであれば（ステップ100IWS621）、演出制御用CPU120は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ100IWS622）。受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンドであれば（ステップ100IWS623）、演出制御用CPU120は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ100IWS624）。

40

【0679】

受信した演出制御コマンドが救済時短回数1指定コマンドであれば（ステップ100IWS625）、演出制御用CPU120は、受信した救済時短回数1指定コマンドを、RAM122に形成されている救済時短回数1指定コマンド格納領域に格納する（ステップ100IWS626）。

【0680】

受信した演出制御コマンドが救済時短回数2指定コマンドであれば（ステップ100I

50

WS627)、演出制御用CPU120は、受信した救済時短回数2指定コマンドを、RAM122に形成されている救済時短回数2指定コマンド格納領域に格納する(ステップ100IWS628)。

【0681】

受信した演出制御コマンドが復旧時救済時短回数指定コマンドであれば(ステップ100IWS629)、演出制御用CPU120は、受信した復旧時救済時短回数指定コマンドにもとづいて、画像表示装置5において、救済時短までの回数に応じた初期出目を表示する制御を行う(ステップ100IWS630)。例えば、受信した復旧時救済時短回数指定コマンドのEXTデータが「01(H)」である場合(救済時短となるまでの残り変動回数が100回以下である場合)、初期出目として「112」と表示し、救済時短となるまでの残り変動回数が100回以下であることを示唆する。また、例えば、受信した復旧時救済時短回数指定コマンドのEXTデータが「02(H)」である場合(救済時短となるまでの残り変動回数が101回以上かつ200回以下である場合)、初期出目として「223」と表示し、救済時短となるまでの残り変動回数が101回以上かつ200回以下であることを示唆する。また、例えば、受信した復旧時救済時短回数指定コマンドのEXTデータが「08(H)」である場合(救済時短となるまでの残り変動回数が701回以上かつ800回以下である場合)、初期出目として「889」と表示し、救済時短となるまでの残り変動回数が701回以上かつ800回以下であることを示唆する。

10

【0682】

なお、電源復旧時に残り変動回数を示唆する初期出目を表示する場合にかぎらず、例えば、電源復旧後1回目の変動表示において、救済時短となるまでの残り変動回数を示唆する表示を行ったり、残り変動回数を示唆する図柄の組み合わせを表示したりしてもよい。また、例えば、電源復旧後1～100変動以内に、救済時短となるまでの残り変動回数を示唆する表示を行ったり、残り変動回数を示唆する図柄の組み合わせを表示したりするなど、電源復旧後比較的早い段階で示唆表示を行うように構成してもよい。また、初期出目による救済時短となるまでの残り変動回数の示唆を行わないように構成してもよい(例えば、後述する実施例2の構成においては、初期出目による救済時短となるまでの残り変動回数の示唆を行わないようにしてもよい)。

20

【0683】

受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば(ステップ100IWS631)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、通常状態に応じた背景画像(例えば、海モードに応じた青色の背景画像)に切り替える制御を行う(ステップ100IWS632)。

30

【0684】

受信した演出制御コマンドが時短状態A指定コマンドであれば(ステップ100IWS633)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、時短状態A(大当たり経由の時短状態)に応じた背景画像(例えば、夕日モードに応じた黄色の背景画像)に切り替える制御を行う(ステップ100IWS634)。

【0685】

受信した演出制御コマンドが時短状態B指定コマンドであれば(ステップ100IWS635)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、時短状態B(時短はずれ経由の時短状態)に応じた背景画像(例えば、森林モードに応じた緑色の背景画像)に切り替える制御を行う(ステップ100IWS636)。

40

【0686】

受信した演出制御コマンドが時短状態C指定コマンドであれば(ステップ100IWS637)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、時短状態C(救済時短経由の時短状態)に応じた背景画像(例えば、みかん畑モードに応じた橙色の背景画像)に切り替える制御を行う(ステップ100IWS638)。

【0687】

本例では、ステップ100IWS633～S638の処理が実行されることによって、

50

同じ時短状態であっても、大当り経由の時短状態、時短はずれ経由の時短状態、または救済時短経由の時短状態のいずれであるかに応じて異なる背景画像を表示する。このような構成により、遊技状態の違いを遊技者に明確に報知することができ、興趣を向上させることができる。

【0688】

なお、本例で示した態様にかぎらず、大当り経由の時短状態、時短はずれ経由の時短状態、または救済時短経由の時短状態のいずれであるかに関係なく、共通の背景画像を表示するように構成してもよい。例えば、ステップ100IW634とステップ100IWS636とステップ100IWS638とで共通の背景画像を表示して、大当り経由の時短状態と時短はずれ経由の時短状態と救済時短経由の時短状態とで共通の背景画像を表示するように構成してもよい。

10

【0689】

受信した演出制御コマンドが確変状態指定コマンドであれば（ステップ100IWS639）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、確変状態に応じた背景画像（例えば、炎モードに応じた赤色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ100IWS640）。

【0690】

受信した演出制御コマンドが右打ち報知開始指定コマンドであれば（ステップ100IWS641）、演出制御用CPU120は、右打ち報知LED100IW20の点灯を開始する制御を行う（ステップ100IWS642）。なお、本例では、右打ち報知開始指定コマンドは、時短はずれ図柄が導出表示される場合や救済時短となる場合には、その図柄確定期間の開始時に送信されるので（ステップ100IWS1126，S1134参照）、図柄確定期間の開始時に右打ち報知LED100IW20の点灯が開始される。

20

【0691】

受信した演出制御コマンドが右打ち報知終了指定コマンドであれば（ステップ100IWS643）、演出制御用CPU120は、右打ち報知LED100IW20の点灯を終了する制御を行う（ステップ100IWS644）。

【0692】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを記憶したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする処理を実行する（ステップ100IWS645）。例えば、大入賞口入賞指定コマンドを受信した場合であれば、大入賞口に入賞したことを示す大入賞口入賞フラグをセットする。そして、ステップ100IWS611に移行する。

30

【0693】

（客待ちデモ演出制御処理）

図36-24は、客待ちデモ演出制御処理を示すフローチャートである。上述したように、本例では、図柄確定期間の終了時および大当り遊技の終了時に、保留記憶が記憶されていない場合（すなわち合算保留記憶数が0の場合）に、主基板11から演出制御基板12に対して客待ちデモ指定コマンドが送信される。

【0694】

客待ちデモ指定コマンドを受信した場合、演出制御用CPU120は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから、始動入賞時の演出制御コマンド等の他のコマンドを受信することなく、10秒が経過すると（ステップ105IWS250のY）、テロップ表示実行抽選処理を実行する（ステップ105IWS251）。

40

【0695】

本例では、変動表示が行われていない期間において、救済時短機能を搭載していることを示すテロップ表示を行うことが可能である。ステップ105IWS251では、テロップ表示を行うか否かを抽選により決定する。

【0696】

図36-25は、テロップ表示実行抽選テーブルおよびテロップ態様決定抽選テーブル

50

の具体例を示す説明図である。図36-25のうち、図36-25(A)は、設定値が「1」に設定されているときに用いるテロップ表示実行抽選テーブルであり、図36-25(B)は、設定値が「6」に設定されているときに用いるテロップ表示実行抽選テーブルである。

【0697】

図36-25(A)、(B)に示すように、本例では、救済時短までの残り回数によって、客待ち中にテロップ表示を行う割合が異なるように構成されている。このような構成により、客待ち中のテロップ表示の有無によって救済時短までの残り回数を示唆することができる。

【0698】

また、図36-25(A)、(B)に示すように、本例では、設定値によって、客待ち中にテロップ表示を行う割合が異なるように構成されている。このような構成により、客待ち中のテロップ表示の有無によって有利な設定値に設定されているかを示唆することができる。

【0699】

なお、図36-25には、説明を簡略化するために、設定値1と設定値6の例が示されているが、各設定値に対応するテーブルを設けるようにしてもよいし、複数の設定値（例えば、設定値1～3）に対応するテーブルを設けるようにしてもよい。

【0700】

テロップ表示を実行すると決定すると（ステップ105 IWS 252のY）、演出制御用CPU120は、テロップ表示態様決定抽選処理を実行する（ステップ105 IWS 253）。そして、テロップ表示を開始する（ステップ105 IWS 254）。

【0701】

本例では、赤色の演出態様と青色の演出態様とによりテロップ表示を行うことが可能である。ステップ105 IWS 253では、テロップ表示の演出態様を抽選により決定する。

【0702】

図36-25(C)は、設定値が「1」に設定されているときに用いるテロップ態様決定抽選テーブルであり、図36-25(D)は、設定値が「6」に設定されているときに用いるテロップ態様決定抽選テーブルである。

【0703】

図36-25(C)、(D)に示すように、本例では、救済時短までの残り回数によって、客待ち中に表示されるテロップ表示の演出態様が異なるように構成されている。このような構成により、客待ち中のテロップ表示の演出態様によって救済時短までの残り回数を示唆することができる。

【0704】

また、図36-25(C)、(D)に示すように、本例では、設定値によって、客待ち中に表示されるテロップ表示の演出態様の割合が異なるように構成されている。このような構成により、客待ち中のテロップ表示の演出態様によって有利な設定値に設定されているかを示唆することができる。

【0705】

そして、客待ちデモ指定コマンドを受信してから、始動入賞時の演出制御コマンド等の他のコマンドを受信することなく、3分が経過すると（ステップ105 IWS 255のY）、演出制御用CPU120は、デモンストレーションムービーの再生を行う（ステップ105 IWS 256）。

【0706】

なお、客待ち中のテロップ表示やデモンストレーションムービーの再生は、始動入賞時の演出制御コマンド等を受信したときに終了する。

【0707】

図36-26は、テロップ表示の演出態様の具体例を説明するための説明図である。図36-26に示す例では、(A)(B)(C)の順、または(A)(D)(E)の順に画

10

20

30

40

50

面が遷移する。

【0708】

図36-26(A)に示すように、図柄確定期間が経過した時点で保留記憶が記憶されていなければ、主基板11から演出制御基板12に対して客待ちデモ指定コマンドが送信される。

【0709】

そして、演出制御基板12側で客待ちデモ指定コマンドを受信してから、始動入賞時の演出制御コマンド等の他のコマンドを受信することなく、10秒が経過し、客待ち中のテロップ表示を行うと決定すると、画像表示装置5において、救済時短機能を搭載していることを示すテロップ表示が表示される。

【0710】

このとき、青色の演出態様によりテロップ表示を表示することに決定されている場合には、緑が青色のテロップ表示108IW001が表示される(図36-26(B)の例では、緑が白抜き態様となっている)。また、赤色の演出態様によりテロップ表示を表示することに決定されている場合には、緑が赤色のテロップ表示108IW002が表示される(図36-26(D)の例では、緑が黒塗りの態様となっている)。

【0711】

そして、演出制御基板12側で客待ちデモ指定コマンドを受信してから、始動入賞時の演出制御コマンド等の他のコマンドを受信することなく、3分が経過すると、画像表示装置5において、デモンストレーションムービーの再生が行われる。なお、図36-26(C)、(E)に示すように、デモンストレーションムービーの再生中でもテロップ表示は継続して表示される。

【0712】

(先読予告設定処理)

図36-27は、図35に示された演出制御プロセス処理における先読予告設定処理(ステップS161)を示すフローチャートである。

【0713】

本例では、特別図柄プロセス処理における始動入賞判定処理(ステップS101)では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果(大当たり種別を含む)や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行される。そして、保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図32に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0714】

先読予告設定処理(ステップS161)では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。

【0715】

例えば、図36-27に示すように、演出制御用CPU120は、始動入賞時の演出制御コマンド(例えば、始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンド)を受信しているか否かを確認する(ステップ108IWS701)。

【0716】

始動入賞時の演出制御コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU120は、新たに始動入賞時の演出制御コマンドを受信した保留記憶を含む保留記憶数が救済時短までの残り回数よりも多いか否かを判定する(ステップ108IWS702)。すなわち、

10

20

30

40

50

始動入賞の発生によって新たに記憶された保留記憶に対応する変動表示が救済時短となった後に実行されるものであるか否かを判定する。そして、保留記憶数が救済時短までの残り回数よりも多くない場合、すなわち始動入賞の発生によって新たに記憶された保留記憶に対応する変動表示が救済時短となった後に実行されるものである場合には、先読み予告設定処理を終了する。

【0717】

本例では、ステップ108 IWS 702の処理を実行することにより、救済時短となる前に記憶された保留記憶に対応する変動表示のうち、救済時短となるときの変動表示を予告対象とする先読み予告演出を実行可能である一方、救済時短となるときの変動表示より後の変動表示を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限する。すなわち、遊技状態が変化する救済時短を跨いで先読み予告演出を実行することを制限するように構成されている。このような構成により、制御処理の煩雑化を回避することができるとともに、演出内容に矛盾が生じることを回避することができる。

10

【0718】

保留記憶数が救済時短までの残り回数よりも多い場合、すなわち始動入賞の発生によって新たに記憶された保留記憶に対応する変動表示が救済時短となる前に実行されるものである場合には、演出制御用CPU120は、先読み予告演出の実行の有無、実行する場合の演出種別および演出態様を決定する（ステップ108 IWS 703）。

【0719】

図36-28は、先読み予告演出実行決定テーブル、先読み予告演出種別決定テーブルおよび先読み予告演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。ステップ108 IWS 703では、図36-28に示す各テーブルを用いて先読み予告演出の実行の有無、実行する場合の演出種別および演出態様を決定する。

20

【0720】

具体的には、遊技状態が時短状態Cとは異なる状態である場合には、図36-28（A）に示す先読み予告演出実行決定テーブルを用いて、先読み予告演出の実行の有無を決定し、遊技状態が時短状態Cである場合には、図36-28（B）に示す先読み予告演出実行決定テーブルを用いて、先読み予告演出の実行の有無を決定する。

【0721】

図36-28（A）、（B）に示すように、本例では、表示結果が大当たりとなる場合とはずれとなる場合とのいずれの場合にも、先読み予告演出を実行可能であり、大当たりとなる場合の方が、はずれとなる場合よりも、先読み予告演出を実行する割合が高くなるように構成されている。よって、先読み予告演出が実行されることにより、大当たりとなる期待度が高いことが示唆されることになる。

30

【0722】

このような構成において、さらに、図36-28（A）、（B）に示すように、時短状態Cの方が、時短状態C以外の遊技状態のときよりも、表示結果がはずれとなる場合に、先読み予告演出を実行する割合が低くなるように構成されている。このような構成により、時短状態Cの場合（すなわち長期間大当たりが発生していない場合）には、先読み予告演出が実行されたものの大当たりとならないときの興趣の低下を抑えることができる。

40

【0723】

ステップ108 IWS 703において、先読み予告演出の実行を決定すると、遊技状態が時短状態Cとは異なる状態である場合には、図36-28（C）に示す先読み予告演出種別決定テーブルを用いて、実行する先読み予告演出の演出種別を決定し、遊技状態が時短状態Cである場合には、図36-28（D）に示す先読み予告演出種別決定テーブルを用いて、実行する先読み予告演出の演出種別を決定する。具体的には、演出種別として、チャンス目演出と保留変化演出とのいずれかに決定する。

【0724】

チャンス目演出は、先読み予告演出の対象となる変動表示の前に実行される変動表示の表示結果がチャンス目（本例では「778」）となることによって、先読み予告演出の対

50

象となる変動表示が大当たりとなることを示唆する演出である。チャンス目演出では、例えば、表示結果がチャンス目（本例では「778」）となるか否かを煽る演出が実行される。また、例えば、赤色の演出態様によりチャンス目演出が実行される場合には、赤色のチャンス目（本例では「778」）が停止表示され、青色の演出態様によりチャンス目演出が実行される場合には、青色のチャンス目（本例では「778」）が停止表示される。

【0725】

保留変化演出は、先読み予告演出の対象となる変動表示に対応する保留表示が通常態様とは異なる表示態様により表示されることにより、先読み予告演出の対象となる変動表示が大当たりとなることを示唆する演出である。また、例えば、赤色の演出態様により保留変化演出が実行される場合には、赤色の保留表示が表示され、青色の演出態様により保留変化演出が実行される場合には、青色の保留表示が表示される。

10

【0726】

図36-29は、先読み予告演出の各演出種別の具体例を説明するための説明図である。図36-29のうち、図36-29(A1)～(E1)は、チャンス目演出の具体例を示すものであり、図36-29(A2)～(B2)は、保留変化演出の具体例を示すものである。

【0727】

先読み予告演出として、チャンス目演出が実行される場合には、図36-29(A1)に示すように一の変動表示が開始された後、図36-29(B1)、(C1)に示すように、左右の飾り図柄が停止表示される。そして、図36-29(D1)に示すように、中央の飾り図柄が、チャンス目「778」となる「7」と、チャンス目「778」とはならない「6」とのいずれで停止するかを煽る演出が実行される。その後、図36-29(E1)に示すように、中央の飾り図柄が「7」が停止して、チャンス目「778」が停止表示されると、保留記憶のうちに大当たりとなる変動表示に対応する保留記憶が存在する可能性が示唆されることになる。なお、煽る演出が実行された後に、チャンス目「778」とは異なる図柄（例えば、「768」など）が停止表示される場合があるようにしてもよい。

20

【0728】

先読み予告演出として、保留変化演出が実行される場合には、図36-29(A2)、(B2)に示すように、始動入賞が発生したときに、新たな保留表示が通常態様とは異なる表示態様（例えば赤色）で表示され、当該保留表示に対応する保留記憶にもとづいて大当たりとなる変動表示が実行される可能性が示唆されることになる。本例では、保留表示の表示態様はアクティブ表示の表示態様として引き継がれる。なお、保留変化演出については、図36-29に示す態様に限らず、新たな保留表示が通常態様により表示され、その後、対応する保留表示およびアクティブ表示の表示が終了するまでの任意のタイミングにおいて通常態様とは異なる表示態様に変化するようにしてもよい。

30

【0729】

図36-30は、大当たり経由の時短状態と救済経由の時短状態における変動期間と先読み予告演出の実行期間とを説明するためのタイムチャートである。図36-30のうち、図36-30(A)は、大当たり経由の時短状態における変動期間と先読み予告演出の実行期間とを説明するためのタイムチャートであり、図36-30(B)は、救済経由の時短状態における変動期間と先読み予告演出の実行期間とを説明するためのタイムチャートである。図36-30(A)、(B)に示す例では、同じタイミングで始動入賞が発生するものとする。

40

【0730】

図36-30(A)に示すように、先読み予告演出としてチャンス目演出を実行する場合には、始動入賞が発生した時点から先読み対象の変動表示が開始されるまでに実行される変動表示において、チャンス目図柄が停止するか否かを煽る演出が実行され、その後チャンス目図柄が停止表示される。このような煽る演出が含まれるため、チャンス目演出を実行する場合には、少なくとも一の変動表示中に所定期間（例えば、2秒間）の実行期間を確保する必要がある。

50

【0731】

一方、図36-30(A)に示すように、先読み予告演出として、保留変化演出を実行する場合には、始動入賞が発生したタイミング、または始動入賞が発生した時点から先読み対象の変動表示が終了するまでの複数の変動表示に亘る任意のタイミングにおいて、保留表示（またはアクティブ表示）の表示態様が変化する。そして、変化後の表示態様による保留表示およびアクティブ表示の表示は、先読み対象の変動表示が終了するまで継続される実行される。すなわち、保留変化演出を実行する場合には、始動入賞が発生した時点から先読み対象の変動表示が終了するまでの任意のタイミングで実行することができ、さらに先読み対象の変動表示が終了するまで継続することができる。

【0732】

このように、先読み予告演出でも、チャンス目演出と保留変化演出とでは、実行期間が異なる。すなわち、チャンス目演出が一の変動表示中の所定期間（例えば、2秒間）において実行されるのに対し、保留変化演出は複数の変動表示に亘って実行される。

【0733】

また、上述したように、大当り経由の時短状態においては、はずれ時に極超短縮変動（1.5秒）は実行されず、主として短縮変動（5秒）が実行されるが、救済経由の時短状態においては、はずれ時に主として極超短縮変動（1.5秒）が実行される。そのため、図36-30に示すように、救済経由の時短状態においては、チャンス目演出を実行する期間を確保することが困難である。

【0734】

そこで、本例では、図36-28(C)，(D)に示すように、大当り経由の時短状態においては、先読み予告演出として、チャンス目演出と保留変化演出との両方を実行可能である一方、救済経由の時短状態においては、先読み予告演出として、チャンス目演出の実行を制限し、保留変化演出のみ実行可能としている。このような構成により、遊技状態に応じて好適に先読み予告演出を実行することができる。

【0735】

また、ステップ108 IWS703において、先読み予告演出の実行を決定すると、遊技状態が時短状態Cとは異なる状態である場合には、図36-28(E)に示す先読予告演出態様決定テーブルを用いて、実行する先読み予告演出の演出態様を決定し、遊技状態が時短状態Cである場合には、図36-28(D)に示す先読予告演出種別決定テーブルを用いて、実行する先読み予告演出の演出種別を決定する。具体的には、赤色の演出態様と青色の演出態様とのいずれかに決定する。

【0736】

図36-28(E)，(F)に示すように、本例では、赤色の演出態様と、青色の演出態様とにより先読み予告演出を実行可能であり、大当りとなる場合の方が、はずれとなる場合よりも、赤色の演出態様により先読み予告演出を実行する割合が高くなるように構成されている。よって、赤色の演出態様の先読み予告演出が実行されることにより、大当りとなる期待度が高いことが示唆されることになる。

【0737】

このような構成において、さらに、図36-28(E)，(F)に示すように、時短状態Cのときには、赤色の演出態様でのみ先読み予告演出を実行するように構成されている。このような構成により、時短状態Cの場合（すなわち長期間大当りが発生していない場合）には、大当り期待度が低い青色の演出態様により先読み予告演出が実行されるときに興味の低下を抑えることができる。なお、本例では、時短状態Cのときには、赤色の演出態様でのみ先読み予告演出を実行するが、はずれ時には99%の割合で先読み予告演出を実行しない。そのため、赤色の演出態様で先読み予告演出が実行されたものの表示結果がはずれと場合が頻発しないように構成されている。

【0738】

本例では、図36-28に示すような決定割合とすることにより、時短状態Cである場合（すなわち長期間大当りが発生していない場合）と、時短状態Cではない場合とで、先

10

20

30

40

50

読み予告演出の実行割合や、演出種別および演出態様の割合を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

【0739】

なお、本例では、後述するように、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となると、予告演出の実行を制限する（期待度が高い予告演出のみを実行しないようにしてもよい）ように構成しているが、先読み予告演出についても実行を制限する（例えば、実行割合を低下させる（または実行しない）ようにしてもよい。この場合、はずれの場合の先読み予告演出の実行割合を低下させる（または実行しない）ように構成してもよいし、期待度が高い種別の先読み予告演出の実行割合を低下させる（または実行しない）ようにしてもよい。

10

【0740】

また、図36-28に示す例に限らず、例えば、時短状態Cであっても、大当たりや時短はずれとなる変動表示が実行される場合には、先読み予告演出の実行を制限しないようにしてもよい。

【0741】

ステップ108 IWS 704の処理が終了すると、演出制御用CPU120は、決定した内容にもとづいて先読み予告演出の実行設定を行う（ステップ108 IWS 704）。例えば、チャンス目演出を実行すると決定した場合には、ステップ108 IWS 704において、チャンス目演出の実行設定として、チャンス目フラグをセットする。そして、後述する可変表示開始設定処理のステップ108 IWS 809～S810において、チャンス目フラグがセットされている場合に、チャンス目演出を含むプロセステーブルを選択することにより、チャンス目演出を実行する。なおチャンス目フラグは、先読み対象となる変動表示の直前の変動表示が実行されるとリセットされる。

20

【0742】

また、例えば、保留変化演出を実行すると決定した場合には、ステップ108 IWS 704において、始動入賞時のコマンドに対応する保留表示の表示態様を変化させることにより、保留変化演出を実行する。

【0743】

（可変表示開始設定処理）

図36-31は、図35に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ100 IWS 801）。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ100 IWS 801で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ100 IWS 802）。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ100 IWS 802の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ100 IWS 802において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ100 IWS 802において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

30

40

【0744】

ステップ100 IWS 802では、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当たり」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄

50

として3図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（通常大当り図柄）を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（確変大当り図柄）を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として「135」の飾り図柄の組合せ（突然確変大当り図柄）を決定する。

【0745】

そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、はずれであっても、「時短はずれ」である場合には、特殊図柄（例えば、星図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。なお、時短種別に応じて異なる特殊図柄（例えば、ハート型図柄や菱形図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定するように構成してもよい。また、チャンス目演出の実行設定が行われている場合には、チャンス目図柄（本例では「778」）の飾り図柄の組み合わせを決定する。

【0746】

演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0747】

なお、飾り図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当り図柄という。また、大当り図柄のうち、確変大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ奇数図柄で揃った図柄の組み合わせ）を確変大当り図柄という。また、大当り図柄のうち、通常大当り（非確変大当り）を想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ偶数図柄で揃った図柄の組み合わせ）を非確変大当り図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

【0748】

次いで、演出制御用CPU120は、変動表示中に実行する予告演出の実行設定を行う（ステップ108 IWS802A）。予告演出として、例えば、変動開始後にカウントダウンが開始され、カウント数が「0」になったときに大当り期待度を示唆する演出画像が表示されるタイマ演出を実行可能とし、ステップ108 IWS802Aでは、タイマ演出の実行設定を行うようにしてもよい。

【0749】

図36-32は、予告演出実行決定テーブルおよび予告演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。ステップ108 IWS802Aでは、救済時短までの残り回数が10回を超えている場合には、図36-32（A）に示す予告演出実行決定テーブルを用いて予告演出の実行の有無を決定し、救済時短までの残り回数が10回以下の場合には、図36-32（B）に示す予告演出実行決定テーブルを用いて予告演出の実行の有無を決定する。また、予告演出を実行すると決定すると、救済時短までの残り回数が10を超えている場合には、図36-32（C）に示す予告演出態様決定テーブルを用いて予告演出の演出態様を決定し、救済時短までの残り回数が10以下の場合には、図36-32（D）に示す予告演出態様決定テーブルを用いて予告演出の態様を決定する。

【0750】

図36-32（A）、（B）に示すように、本例では、表示結果が大当りとなる場合とはずれとなる場合とのいずれの場合にも、予告演出を実行可能であり、大当りとなる場合の方が、はずれとなる場合よりも、予告演出を実行する割合が高くなるように構成されている。よって、予告演出が実行されることにより、大当りとなる期待度が高いことが示唆されることになる。

【0751】

このような構成において、さらに、図36-32（A）、（B）に示すように、救済時

10

20

30

40

50

短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が10を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、予告演出を実行する割合が低くなるように構成されている。このような構成により、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間であって、後述するカウントダウン演出やエフェクト演出が実行される期間）において予告演出が実行されたものの大当たりとならないときの興趣の低下を抑えることができる。

【0752】

また、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）においては、後述するカウントダウン演出やエフェクト演出が実行されるが、このときに予告演出としてタイマ演出を実行することを制限することにより、カウンタを示す数値が複数表示されることを避けることができ、互いに妨げとなることを防止することができる。

【0753】

図36-32（C）、（D）に示すように、本例では、赤色の演出態様（例えば、赤色の演出画像が表示される）と、青色の演出態様（例えば、青色の演出画像が表示される）とにより予告演出を実行可能であり、大当たりとなる場合の方が、はずれとなる場合よりも、赤色の演出態様により予告演出を実行する割合が高くなるように構成されている。よって、赤色の演出態様の予告演出が実行されることにより、大当たりとなる期待度が高いことが示唆されることになる。

【0754】

このような構成において、さらに、図36-32（C）、（D）に示すように、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が10を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、赤色の演出態様により予告演出を実行する割合が低くなるように構成されている。このような構成により、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）において赤色の演出態様により予告演出が実行されたものの大当たりとならないときの興趣の低下を抑えることができる。

【0755】

なお、大当たり期待度が異なる複数種別の予告演出を実行可能に構成している場合には、大当たり期待度が高い種別の予告演出（例えば、大当たり期待度が5段階に分類される場合には、大当たり期待度が4段階目以上の種別の予告演出）のみ、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）において、実行を制限するようにしてもよい。

【0756】

また、図36-32に示す例に限らず、例えば、救済時短までの残り回数が10以下であっても、大当たりや時短ははずれとなる変動表示が実行される場合には、予告演出の実行を制限しないようにしてもよい。

【0757】

また、上述したように、本例では、時短状態Cの場合には、先読み予告演出の実行を制限するように構成しているが、予告演出についても実行を制限する（例えば、実行割合を低下させる（または実行しない）ようにしてもよい。この場合、はずれの場合の予告演出の実行割合を低下させる（または実行しない）ように構成してもよいし、期待度が高い種別の予告演出の実行割合を低下させる（または実行しない）ようにしてもよい。

【0758】

次いで、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、または800回であるか否かを確認する（ステップ100 IWS803）。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、または800回であるか否かは、例えば、救済時短回数2指定コマンドを受信している

10

20

30

40

50

か否かを確認することにより判定できる。

【0759】

救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、または800回であれば、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じた煽り演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ100IWS804）。例えば、受信した救済時短回数2指定コマンドのEXTデータが「01（H）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が100回である場合）、残りの変動回数「100回」に応じた煽り演出を含むプロセステーブルを選択する。また、例えば、受信した救済時短回数2指定コマンドのEXTデータが「08（H）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が800回である場合）、残りの変動回数「800回」に応じた煽り演出を含むプロセステーブルを選択する。そして、ステップ108IWS812に移行する。

10

【0760】

救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、および800回のいずれでもなければ、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数が0となっているか否かを確認する（ステップ108IWS805）。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が0となっているか否かは、例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータの値が0となっているか否かを確認することにより判定できる。

【0761】

20

救済時短となるまでの残りの変動回数が0となっている場合には、演出制御用CPU120は、表示結果が大当たりであるか否かを確認する（ステップ108IWS806A）。表示結果が大当たりではない場合には、演出制御用CPU120は、救済時短により時短状態に制御されることを報知する時短突入演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ100IWS806B）。このような構成により、救済時短として時短状態に制御されることを時短突入演出により遊技者に明確に報知することができ、救済時短となる際の興趣を向上させることができる。

【0762】

一方、表示結果が大当たりである場合には、演出制御用CPU120は、時短突入演出と共通の態様の演出を実行した後に大当たりとなることを報知する時短突入見せかけ演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ100IWS806C）。そして、ステップ108IWS812に移行する。このような構成により、遊技者が救済時短となるまで残り変動回数が0となったことを一旦認識した後に、大当たりとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

30

【0763】

なお、本例では、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果が大当たりとなる場合には、専用の救済時短変動大当たり用変動パターンを用いて時短突入見せかけ演出が実行されるが、そのような態様にかぎらず、例えば、救済時短の変動回数に到達したとき以外では実行されない、3つの飾り図柄が揃ったまま変動する全回転演出（すなわち大当たり確定となる）が実行されるようにしてもよい。このように構成することにより、遊技者に意外性や特別感を与えることができ、興趣を向上させることができる。

40

【0764】

また、例えば、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果が大当たりとなる場合に、通常と同様の大当たり用の変動パターンを用いるようにしてもよいし、変動時間が短いリーチ演出を指定する変動パターンを用いるように構成してもよい。

【0765】

また、本例では、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果がはずれとなる場合には、専用の救済時短変動はずれ用変動パターンが用いられるが、そのような態様にかぎらず、例えば、通常と同様のはずれ用の変動パターンを用いるようにしてもよいし、変動時間が短いリーチ演出を指定する変動パターンを用いるように構成してもよい。このように

50

構成することにより、救済時短の変動回数に到達するときと到達する前とで変動パターンを共通化することができ、データ容量を削減することができる。なお、この場合には、図柄確定期間を経過すると、時短状態Cに移行され、画像表示装置5において、時短状態C（救済時短経由の時短状態）に応じた背景画像（本例では、橙色の表示色の背景画像）に切り替えられる（ステップ078 IWS 638参照）ため、この背景画像の変化によって救済時短により時短状態に制御されることを報知することができる。

【0766】

救済時短となるまでの残りの変動回数が0となっていない場合には、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっているか否かを確認する（ステップ108 IWS 807）。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっているか否かは、例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータの値が10以下となっているか否かを確認することにより判定できる。

10

【0767】

救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっていれば、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じたカウントダウン演出およびエフェクト演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ108 IWS 808）。例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータが「0A（H）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が10回である場合）、救済時短となるまでのカウント数「10」に応じたカウントダウン演出およびエフェクト演出を含むプロセステーブルを選択する。また、例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータが「01（H）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が1回である場合）、救済時短となるまでのカウント数「1」に応じたカウントダウン演出およびエフェクト演出を含むプロセステーブルを選択する。そして、ステップ108 IWS 812に移行する。

20

【0768】

本例では、救済変動となるまでの残りの変動回数が10回以下となっているときには、カウントダウン演出およびエフェクト演出が実行されるように構成されている。このような構成により、遊技者に救済変動となることを期待させることができ、興趣を向上させることができる。また、救済変動となる直前で遊技者が遊技を終了することによる遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【0769】

なお、本例では、救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドのEXTデータにもとづいて救済時短となるまでの残りの変動回数を判定して、煽り演出やカウントダウン演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、背景画像を指定する背景指定コマンドを送信するように構成する場合、背景指定コマンドのEXTデータに救済時短となるまでの残りの変動回数に応じた値をセットして送信するように構成してもよい。そして、演出制御用CPU120側では、受信した背景指定コマンドのEXTデータにもとづいて残りの変動回数を判定して、煽り演出やカウントダウン演出を実行するように構成してもよい。

30

【0770】

また、本例では、救済変動となるまでの残りの変動回数が10回以下となっているときには、必ずカウントダウン演出およびエフェクト演出が実行されるように構成されているが、抽選により実行するか否かを決定するようにしてもよい。また、例えば、救済変動となるまでの残りの変動回数が10回以下となっていないときに、いわゆるガセのカウントダウン演出およびエフェクト演出（例えば、カウントダウン演出およびエフェクト演出と共通の態様により実行されるが、カウント数「0」に応じたカウントダウン演出およびエフェクト演出まで継続して実行されることなく、途中で中断される。図36-42参照）を抽選により実行するか否かを決定するようにしてもよい。この場合には、救済変動となるまでの残りの変動回数が10回以下となっているときの方が、10回以下となっていないときよりも、カウントダウン演出およびエフェクト演出（本物と偽物とを含む）が実行される割合が高くなるようにしてもよい。このような構成により、遊技者に救済変動とな

40

50

ることを期待させることができ、興味を向上させることができる。また、救済変動となる直前で遊技者が遊技を終了することによる遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【0771】

救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下でもなければ（ステップ108 IWS807のN）、演出制御用CPU120は、チャンス目演出の実行設定が行われているか否かを確認し（ステップ108 IWS809）、チャンス目演出の実行設定が行われている場合には、演出制御用CPU120は、チャンス目演出（チャンス目となるか否かを煽る演出を含む）を含むプロセステーブルを選択する（ステップ108 IWS810）。なお、チャンス目演出の実行設定が行われていない場合に、チャンス目となるか否かを煽る演出を実行した後にチャンス目図柄が停止表示されない演出（いわゆるガセのチャンス目演出）を抽選により実行するか否かを決定するようにしてもよい。

10

【0772】

チャンス目演出の実行設定がされていない場合には、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ108 IWS811）。そして、ステップ108 IWS812に移行する。

【0773】

次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ108 IWS812）。

【0774】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセステータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセステータに従って画像表示装置5等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板12におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

20

30

【0775】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセステータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【0776】

また、演出制御用CPU120は、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ108 IWS813）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

40

【0777】

なお、この特徴部108 IWでは、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンド

50

に1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0778】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ108IWS814）。

【0779】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にする（ステップ108IWS815）。

【0780】

（可変表示中演出処理）

図36-33および図36-34は、図35に示された演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップ100IWS841）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップ100IWS842）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ100IWS843）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ100IWS844）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ100IWS845）。

【0781】

次いで、演出制御用CPU120は、第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ100IWS846）。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Aコマンド受信フラグまたは第2確定Aコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、モード移行演出（時短状態（時短モード）に移行することを報知する演出）および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ100IWS847）。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ100IWS848）。また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ100IWS849）。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに20秒に応じた値をセットする（ステップ100IWS850）。そして、ステップ100IWS862に移行する。

【0782】

なお、本例では、第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信した場合には、通常状態中に時短はずれとなった場合と救済時短となった場合とがあるのであるが、ステップ100IWS847では、通常状態中に時短はずれとなった場合には時短はずれ用のモード移行演出および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択し、救済時短となった場合には救済時短用のモード移行演出および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択する。なお、救済時短となって第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信した場合であるか否かは、例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータが「00（H）」となっているか否かを確認することにより判定できる。

【0783】

第1図柄確定A指定コマンドおよび第2図柄確定A指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用CPU120は、第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定

10

20

30

40

50

B指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ100IWS851）。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Bコマンド受信フラグまたは第2確定Bコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、継続演出（時短状態が継続することを報知する演出）に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ100IWS852）。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステーブル1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ100IWS853）。また、演出制御用CPU120は、プロセステーブル1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ100IWS854）。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに10秒に応じた値をセットする（ステップ100IWS855）。そして、ステップ100IWS862に移行する。

10

【0784】

第1図柄確定B指定コマンドおよび第2図柄確定B指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用CPU120は、第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ100IWS856）。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Cコマンド受信フラグまたは第2確定Cコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを受信していれば、ステップ100IWS858に移行する。

20

【0785】

第1図柄確定C指定コマンドおよび第2図柄確定C指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ100IWS857）。変動時間タイマがタイムアウトしていなければ、処理を終了する。

【0786】

第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを受信した場合（ステップ100IWS856のY）、または変動時間タイマがタイムアウトしている場合（ステップ100IWS857のY）、演出制御用CPU120は、通常の図柄確定表示に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ100IWS858）。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステーブル1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ100IWS859）。また、演出制御用CPU120は、プロセステーブル1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ100IWS860）。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに0.5秒に応じた値をセットする（ステップ100IWS861）。そして、ステップ100IWS862に移行する。

30

【0787】

なお、本例では、図柄確定指定コマンドを受信した場合に加えて、変動時間タイマがタイムアウトした場合にも（ステップ100IWS857参照）、ステップ100IWS858以降の処理に移行して図柄確定期間に移行するのであるが、通常は図柄確定指定コマンドを取りこぼさなければ、ステップ100IWS857でYと判定されてステップ100IWS858以降の処理に移行する場合はない。

40

【0788】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ100IWS862）。

【0789】

（特図当り待ち処理）

50

図36-35は、図35に示された演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップS173）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、確定演出期間タイマの値を1減算し（ステップ100IWS871）、減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ100IWS872）。減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしていなければ、プロセスタイマの値を1減算し（ステップ100IWS873）、プロセスデータnの内容（表示制御実行データn、ランプ制御実行データn、音番号データn）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ100IWS874）。

10

【0790】

また、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ100IWS875）、プロセスデータの切替を行う（ステップ100IWS876）。また、演出制御用CPU120は、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定し、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ087IWS877）。

【0791】

次いで、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄の確定表示中であるか否かを確認する（ステップ100IWS878）。飾り図柄の停止図柄の確定表示中であれば、そのまま処理を終了する。飾り図柄の停止図柄の確定表示中でなければ、演出制御用CPU120は、決定されている停止図柄（はずれ図柄（時短なし）、時短はずれ図柄、大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ100IWS879）。

20

【0792】

ステップ100IWS879の処理で大当り図柄を停止表示した場合には（ステップ100IWS880のY）、演出制御用CPU120は、大当り図柄を確定表示したことを示す大当り停止フラグをセットする（ステップ100IWS881）。そして、処理を終了する。

【0793】

減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしていれば（すなわち、図柄確定期間を経過していれば）、演出制御用CPU120は、大当り停止フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS882）。大当り停止フラグがセットされている場合は、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ100IWS883）。なお、大当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、大当り開始指定コマンド受信フラグ（ステップ100IWS622参照）がセットされているか否かを確認することにより判定できる。大当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

30

【0794】

大当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、大当り停止フラグをリセットする（ステップ100IWS884）。次いで、演出制御用CPU120は、モード移行演出（確変状態（確変モード）や時短状態（時短モード）に移行することを報知する演出）および右打ち報知を含む大当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ100IWS885）。そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ100IWS886）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップ100IWS887）。

40

【0795】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理に応じた値に更新する（ステップ100IWS888）。

50

【0796】

大当り停止フラグがセットされていなければ（すなわち、はずれ図柄（時短なし）または時短はずれ図柄を停止表示した場合であれば）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップS170）に応じた値に更新する（ステップ100IWS889）。

【0797】

（演出実行タイミング）

次に、救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングについて説明する。図36-36は、救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。図36-36に示すように、救済時短となる変動表示の直前の変動表示（救済時短回数カウンタの値が1）では、特別図柄および飾り図柄の変動表示を終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、0.5秒間の図柄確定期間にわたってははずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ100IWS1137参照）。次いで、変動表示の開始時に救済時短回数カウンタの値が0となり救済時短となる変動表示（ステップ100IWS74, S75参照）では、特別図柄の変動表示中に画像表示装置5において時短突入演出が実行される（ステップ108IWS806B参照）。そして、特別図柄の変動表示を終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、20秒間の図柄確定期間にわたってははずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ100IWS1135参照）。また、図柄確定期間において、図36-36に示すように、画像表示装置5においてモード移行演出が実行される（ステップ100IWS847参照）。次いで、図柄確定期間中において所定期間（例えば、10秒）が経過すると、図36-36に示すように、画像表示装置5において、右打ち報知が開始される（ステップ100IWS847参照）。次いで、図柄確定期間を経過すると、時短状態Cに移行され、図36-36に示すように、画像表示装置5において、時短状態C（救済時短経由の時短状態）に応じた背景画像（本例では、橙色の表示色の背景画像）に切り替えられる（ステップ100IWS638参照）。このような構成により、通常状態で時短状態（救済時短）の制御が開始される旨を報知するための期間を確保することができ、遊技状態を切り替える際の演出の明確化が図れるとともに、興趣を向上させることができる。

【0798】

（演出例）

次に、救済時短である時短状態Cに移行するまでの演出態様の具体例について説明する。図36-37～図36-40は、時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図36-37～図36-40において、（A）（B）（C）の順に演出画面が遷移する。

【0799】

図36-37（A）に示すように、救済時短までの残り変動回数が100回転ごとに図柄の停止時に表示される。本例では、画像表示装置5において、飾り図柄100IW100が画面中央に表示され、右上に小図柄100IW101が表示される。そして、例えば、救済時短への移行まで残り800回転のときに、飾り図柄100IW100および小図柄100IW101が停止してはずれ図柄（本例では、「134」の図柄の組み合わせ）が導出表示されたとする。このとき、左上方に「あと800回転で救済時短開始！」という残り回転数表示100IW102が表示される。また、このとき、救済時短に関する説明（例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明）がテロップ表示100IW103により画面の下方に表示される。このような構成により、救済時短を備えた遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

【0800】

また、図36-37（B）に示すように、例えば、救済時短への移行まで残り700回転のときに、飾り図柄100IW100および小図柄100IW101が停止してはずれ図柄（本例では、「423」の図柄の組み合わせ）が導出表示されたとする。このとき、図36-37（A）と同様に、左上方に「あと700回転で救済時短開始！」という残り

10

20

30

40

50

回転数表示 1 0 0 I W 1 0 2 が表示される。また、このとき、救済時短に関する説明（例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明）がテロップ表示 1 0 0 I W 1 0 3 により画面の下方に表示される。

【 0 8 0 1 】

なお、本例では、図 3 6 - 3 7 (A) , (B) に示すように、救済時短までの残り変動回数を示唆する煽り演出を 1 0 0 変動ごとに毎回実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短までの残り回数が 4 0 0 回 ~ 8 0 0 回までは煽り演出を実行せず、残り回数が 3 0 0 回以下（従って、残り回数が 3 0 0 回、2 0 0 回、1 0 0 回）のときに煽り演出を実行するように構成してもよい。

【 0 8 0 2 】

また、その残り変動回数となったときに必ず煽り演出を実行するのではなく、例えば、救済時短回数 2 指定コマンドを受信すると、乱数にもとづく抽選処理を行い、煽り演出を実行すると決定した場合に図 3 6 - 3 7 (A) , (B) に示す態様で煽り演出を実行するように構成してもよい。また、この場合、救済時短となるまでの残り変動回数が少なくなるに従って煽り演出の実行割合が高くなるように構成することが望ましい。

【 0 8 0 3 】

そして、図 3 6 - 3 7 (C) ~ 図 3 6 - 3 8 (E) に示すように、救済時短への移行まで残り 1 0 回転以降は、残りの回転数に応じたカウントダウン表示 1 0 0 I W 1 0 4 A が画面中央に表示される。例えば、カウントダウン表示 1 0 0 I W 1 0 4 A では、図柄の変動表示が終了して図柄が停止するたびに「1 0」から「1」までカウントダウンする様子が表示される。なお、各図でははずれ図柄（本例では、「6 5 3」「8 4 4」「1 2 3」の図柄の組み合わせ）が導出表示された例を示している。

【 0 8 0 4 】

また、図 3 6 - 3 7 (C) ~ 図 3 6 - 3 8 (E) に示すように、救済時短への移行まで残り 1 0 回転以降は、残りの回転数に応じた範囲のエフェクト表示 1 0 0 I W 1 0 4 B が表示される。本例では、残りの回転数が少なくなるにつれて（すなわち救済時短が近づくにつれて）、エフェクト表示 1 0 0 I W 1 0 4 B が表示される範囲が広くなる（表示される数が多くなる）ように表示される。

【 0 8 0 5 】

そして、図 3 6 - 3 8 (E) に示すように、救済時短への移行まで残り 1 回転になり、飾り図柄 1 0 0 I W 1 0 0 および小図柄 1 0 0 I W 1 0 1 の変動表示し、図柄が停止してはずれ図柄（本例では、「1 2 3」の図柄の組み合わせ）が導出表示されたとする。

【 0 8 0 6 】

次いで、図 3 6 - 3 8 (F) に示すように、救済時短への移行まで残り 0 回転になり、飾り図柄 1 0 0 I W 1 0 0 および小図柄 1 0 0 I W 1 0 1 の変動表示（すなわち救済時短となる変動表示）が開始されると、図 3 6 - 3 8 (G) に示すように、時短状態（救済時短）に制御される旨を報知する時短突入演出が開始され、画像表示装置 5 において時短突入演出表示 1 0 0 I W 1 0 4 C が表示される。このような構成により、時短状態（救済時短）に制御されることを遊技者に明確に報知することができ、時短状態（救済時短）となった際の興趣を向上させることができる。

【 0 8 0 7 】

また、図 3 6 - 3 8 (G) に示すように、時短突入演出が開始されると、飾り図柄 1 0 0 I W 1 0 0 が表示されず、小図柄 1 0 0 I W 1 0 1 のみが表示される。そして、図 3 6 - 3 8 (H) に示すように、図柄の停止時に飾り図柄 1 0 0 I W 1 0 0 が表示されず、小図柄 1 0 0 I W 1 0 1（本例では、「2 5 4」の図柄の組み合わせ）のみが導出表示される。

【 0 8 0 8 】

なお、時短突入演出において、プリペイドカード取り忘れの注意喚起報知や、のめり込み防止注意喚起報知といった、一般的に初当りのエンディング期間で行われる報知を行うようにしてもよいし、遊技機メーカーのロゴを表示するようにしてもよい。この場合、時短

10

20

30

40

50

突入演出における報知時には、初当りのエンディング期間における報知時と共通の態様で行う報知するようにしてもよいし、簡略化した態様で報知するようにしてもよい。また、これらの報知について、時短突入演出では行わず、救済時短により時短状態に移行した後、一回目の大当りのエンディング期間で行うようにしてもよい。

【0809】

そして、図36-39(I)に示すように、図柄の確定期間に移行すると、「激熱！」というモード演出開始表示100IW105が表示され、モード移行演出が開始される。なお、以降、モード移行演出でも、飾り図柄100IW100は表示されず、小図柄100IW101のみが表示される。

【0810】

次いで、図36-39(J)に示すように、モード移行演出が開始されると、プッシュボタン31B(図36-1参照)を操作(押下)することを示唆する操作示唆画像100IW106が表示される。例えば、操作示唆画像100IW106では、プッシュボタン31Bの押下を促す画像とともに「押せ」という文字が表示される。

【0811】

そして、図36-39(K)に示すように、操作示唆画像100IW106が表示されたときにプッシュボタン31Bが操作されるか、または、操作示唆画像100IW106の表示から所定時間が経過すると、「V STOCK×1」という文字表示100IW107が表示され、救済時短が開始することが報知される。また、右打ちを指示する右打ち指示表示100IW108が小図柄100IW101の隣に表示される。

【0812】

なお、本例では、大当たりとなった場合にも図36-39(K)と同様に「V STOCK×1」という文字表示を表示する演出を実行するように構成することができる。この場合、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、始動入賞判定処理(ステップS101)において、大当たりとなるか否かや変動パターン種別の先読み判定処理を行い、先読み判定結果を特定可能な先読み判定結果指定コマンドを送信する。そして、演出制御用CPU120は、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、図36-39(K)と同様の態様の演出(いわゆる保留連演出)を実行する。例えば、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、保留記憶の中に大当たりとなるものが1つあると特定した場合には、「V STOCK×1」という文字表示を表示することにより保留連演出を実行する。また、例えば、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、保留記憶の中に大当たりとなるものが2つあると特定した場合には、「V STOCK×2」という文字表示を表示することにより保留連演出を実行する。

【0813】

一方、救済時短となった場合には、その後、救済時短経由の時短状態中には変動時間が1.5秒と極めて短い変動表示が実行される割合が高い(図36-8(E)参照)のであるから、変動表示の消化が極めて早く、比較的早いタイミングで大当たりが発生しやすい。そのため、救済時短となった変動表示(本例では、図柄確定期間)においては、特に先読み判定結果を確認することなく、図36-39(K)に示す「V STOCK×1」という文字表示を表示する演出が実行される。従って、図36-39(K)に示す「V STOCK×1」という文字表示を表示する演出は、擬似的な保留連演出と同様の態様の演出になっているとともに、救済時短となったことを報知する演出になっている。

【0814】

「V STOCK×1」という文字表示100IW107の表示タイミングから右打ち指示表示100IW108の表示を開始する場合を示したが、右打ち指示表示100IW108の表示開始タイミングは、本例で示したものにきぎられない。例えば、図36-38(H)に示す停止図柄の確定表示のタイミングから右打ち指示表示100IW108の表示を開始してもよく、様々な態様が考えられる。

【0815】

そして、図36-39(L)に示すように、救済時短での演出モードを選択するモード

10

20

30

40

50

選択画面 1 0 0 I W 1 0 9 が表示される。例えば、モード A ～ D のうちのいずれかを選択する画面が表示される。モードの選択はスティックコントローラ 3 1 A の操作によりカーソルを移動させることにより行われ、プッシュボタン 3 1 B の操作により確定する。なお、演出モードを選択せずに所定時間が経過したときはカーソルが一致している演出モードに自動的に確定する。また、モード選択画面 1 0 0 I W 1 0 9 が表示されているときも、右打ち指示表示 1 0 0 I W 1 0 8 が小図柄 1 0 0 I W 1 0 1 の隣に表示されたままとする。

【 0 8 1 6 】

そして、図 3 6 - 4 0 (M) に示すように、演出モードの選択が終了すると、救済時短が開始されることを報知する開始報知画面 1 0 0 I W 1 1 0 が表示される。例えば、「救済短突入」という文字が表示される。そして、次変動が開始されると時短状態 C に移行し、救済時短が開始される。

【 0 8 1 7 】

次に、時短突入見せかけ演出の演出態様について説明する。図 3 6 - 4 1 は、時短突入見せかけ演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。図 3 6 - 4 1 に示す例は、図 3 6 - 3 7 (A) ～ (D) の例に続いて行われるものである。

【 0 8 1 8 】

図 3 6 - 4 1 (E) に示すように、救済時短への移行まで残り 1 回転になり、飾り図柄 1 0 0 I W 1 0 0 および小図柄 1 0 0 I W 1 0 1 の変動表示し、図柄が停止してはずれ図柄 (本例では、「 1 2 3 」の図柄の組み合わせ) が導出表示されたとする。

【 0 8 1 9 】

次いで、図 3 6 - 4 1 (F ') に示すように、救済時短への移行まで残り 0 回転になり、飾り図柄 1 0 0 I W 1 0 0 および小図柄 1 0 0 I W 1 0 1 の変動表示が開始される。なお、この変動表示は、救済時短が成立するものではあるが、表示結果が大当たりである。そのため、表示結果が導出表示された後には、救済時短により時短状態に移行することなく、大当たり遊技に移行することになる。

【 0 8 2 0 】

次いで、図 3 6 - 4 1 (G ') に示すように、時短突入見せかけ演出が開始され、画像表示装置 5 において時短突入演出と共通の態様の時短突入演出表示 1 0 0 I W 1 0 4 C が表示される。なお、図 3 6 - 4 1 (G ') に示すように、時短突入見せかけ演出が開始されると、時短突入演出が開始されたときと同様に、飾り図柄 1 0 0 I W 1 0 0 が表示されず、小図柄 1 0 0 I W 1 0 1 のみが表示される。

【 0 8 2 1 】

そして、図 3 6 - 4 1 (H) に示すように、時短突入演出表示 1 0 0 I W 1 0 4 C の表示が終了すると、図柄の停止時に飾り図柄 1 0 0 I W 1 0 0 が表示されず、小図柄 1 0 0 I W 1 0 1 (本例では、「 2 5 4 」の図柄の組み合わせ) のみが導出表示される。飾り図柄 1 0 0 I W 1 0 0 および小図柄 1 0 0 I W 1 0 1 の変動表示が停止して、大当たり図柄 (本例では、「 7 7 7 」の図柄の組み合わせ) が導出表示される。その後、大当たり遊技に移行する。このような構成により、遊技者が救済時短の成立を一旦認識した後に、大当たりとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【 0 8 2 2 】

なお、本特徴部 1 0 8 I W の構成を、小当たり遊技中に役物中の特定領域 (V 入賞領域) に遊技球が入賞 (V 入賞) したことにともづいて大当たり遊技に制御する役物遊技も実行可能に構成した遊技機に適用する場合には、救済時短となる変動表示の表示結果が小当たりとなるときに、時短突入見せかけ演出を実行して、小当たりとなることを報知するようにしてもよい。

【 0 8 2 3 】

次に、いわゆるガセのカウントダウン演出およびエフェクト演出の演出態様について説明する。図 3 6 - 4 2 は、いわゆるガセのカウントダウン演出およびエフェクト演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【0824】

図36-42(A)～(C)に示すように、救済時短への移行まで残り49回転となる時点で、いわゆるガセのカウンタダウン演出が実行されることにより、残りの回転数が10回の場合に応じたカウンタダウン表示100IW104Aが画面中央に表示される。そして、図柄の変動表示が終了して図柄が停止するたびに「10」からカウンタダウンする様子が表示される。

【0825】

また、図36-42(A)～(C)に示すように、救済時短への移行まで残り49回転となる時点で、いわゆるガセのエフェクト演出が実行されることにより、残りの回転数が10回の場合に応じた範囲のエフェクト表示100IW104Bが表示される。そして、図柄の変動表示が終了して図柄が停止するたびに、エフェクト表示100IW104Bが表示される範囲が広がる(表示される数が多くなる)ように表示される。

10

【0826】

そして、図36-42(E)に示すように、カウンタダウン表示100IW104Aおよびエフェクト表示100IW104Bは、救済時短への移行まで残りの回転数が1回の場合に応じた態様で表示される前に、表示が終了される。このとき、救済時短への移行まで残りの回転数は0ではないため、時短突入演出が実行されることもない。

【0827】

図36-42に示すような、いわゆるガセのカウンタダウン演出およびエフェクト演出を実行可能に構成する場合には、図36-37(A)、(B)に示すような、救済時短までの残り変動回数を示唆する煽り演出を実行しないようにしてもよい。このような構成により、カウンタダウン表示100IW104Aやエフェクト表示100IW104Bが表示されたときに、本物か偽物かを簡単に見分けられないようにすることができる。

20

【0828】

なお、本例では、図柄の停止時に救済時短までの残り回転数や救済時短での演出の説明、カウンタダウン表示を行っているが、図柄の変動開始時や変動中に行ってもよい。

【0829】

また、本例では、救済時短となる変動表示において図柄確定期間を20秒間確保してモード移行演出や右打ち報知を実行する場合を示しているが、図柄確定期間は通常の0.5秒のままでモード移行演出などを行うことなく、そのまま救済時短経由の時短状態に移行するように構成してもよい。

30

【0830】

また、本例では、RAMクリア処理の実行時や大当たり時、時短はずれ時に救済時短回数カウンタを「800」に初期設定する場合を示しているが、例えば、ストーリー系の演出(例えば、ストーリーリーチ演出や、高速変動とするかななどのストーリー)を実行するように構成する場合、そのストーリーの選択バッファやストーリーカウンタもクリアするように構成してもよい。また、救済時短の発動時にストーリーを設定可能に構成したり、遊技状態に応じて異なるストーリーを設定可能に構成したりしてもよい。

【0831】

(変形例1)

上記の特徴部108IWでは、救済時短となる変動表示において図柄確定期間として通常の0.5秒間よりも長い20秒間を設定し、その図柄確定期間においてモード移行演出や右打ち報知を実行する場合を示したが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、図柄確定期間としては通常と同様に0.5秒間を設定し、その後、次変動を開始するまでの延期期間を設け、その延期期間においてモード移行演出や右打ち報知を実行するように構成してもよい。以下、次変動を開始するまでの延期期間を設けてモード移行演出や右打ち報知を実行する変形例1について説明する。

40

【0832】

図36-43は、変形例1における特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図36-43に示すように、変形例1では、特別図柄プロセス処理において、図

50

33に示した処理に加えて、次変動延期処理（ステップ100IWS114）が含まれる。なお、変形例1において、始動入賞判定処理（ステップ100IWS101）は、図33に示した始動入賞判定処理（ステップ101）と同様の処理が実行される。

【0833】

変形例1において、特別図柄通常処理（ステップ100IWS110）は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。また、変動パターン設定処理（ステップ100IWS111）は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。また、特別図柄変動処理（ステップ100IWS112）は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。また、特別図柄停止処理（ステップ100IWS113）は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。

10

【0834】

また、次変動延期処理（ステップ100IWS114）は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。

【0835】

また、大当り開放前処理（ステップ100IWS115）は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。また、大当り開放中処理（ステップ100IWS116）は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。また、大当り開放後処理（ステップ100IWS117）は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。また、大当り終了処理（ステップ100IWS118）は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。

20

【0836】

また、小当り開放前処理（ステップ100IWS119）は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。また、小当り開放中処理（ステップ100IWS120）は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。また、小当り終了処理（ステップ100IWS121）は、特図プロセスフラグの値が“11”のときに実行される。

【0837】

変形例1では、特別図柄通常処理（ステップ100IWS110）および変動パターン設定処理（ステップ100IWS111）は、図33で示した特別図柄通常処理（ステップS110）および変動パターン設定処理（ステップS111）の処理と同様である。また、変形例1では、特別図柄変動処理（ステップ100IWS112）および特別図柄停止処理（ステップ100IWS113）において、救済時短となった場合であっても図柄確定期間として通常と同じ0.5秒間をセットし、第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを送信する点で、図33で示した特別図柄変動処理（ステップS112）および特別図柄停止処理（ステップS113）とは異なっている。

30

【0838】

なお、変形例1において、大当り開放前処理（ステップ100IWS115）～小当り終了処理（ステップ100IWS121）は、図33に示した大当り開放前処理（ステップS114）～小当り終了処理（ステップS120）の処理と同様である。

【0839】

図36-44は、変形例1における特別図柄停止処理（ステップ100IWS113）を示すフローチャートである。変形例1において、特別図柄停止処理のステップ100IWS131～S171の処理は、図36-16および図36-17に示したそれらの処理と同様である。変形例1では、ステップ100IWS171で救済時短決定フラグをリセットすると、CPU103は、次変動を開始するまでの延期期間を計測するための延期期間計測タイマに所定の延期期間（本例では、20秒間）に相当する値をセットする（ステップ100IWS171A）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を次変動延期処理（ステップ100IWS114）に対応した値に更新する（ステップ100IWS171B）。なお、ステップ100IWS175の処理は、図36-17に示した処理と同様である。

40

【0840】

50

図36-45は、変形例1における次変動延期処理（ステップ100IWS114）を示すフローチャートである。次変動延期処理において、CPU103は、まず、延期期間計測タイマの値を1減算し（ステップ100IWS191）、減算後の延期期間計測タイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ100IWS192）。減算後の延期期間計測タイマの値が0となっていなければ、処理を終了する。

【0841】

減算後の延期期間計測タイマの値が0となっていれば、CPU103は、時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS193）とともに、救済時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS193A）。また、CPU103は、時短フラグCをセットし、時短状態に制御する（ステップ100IWS194）。また、CPU103は、時短状態C指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS195）。

10

【0842】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップ100IWS110）に対応した値に更新する（ステップ100IWS196）。

【0843】

なお、変形例1では、次変動延期処理において、次変動を開始するまでの延期期間（本例では、20秒間）を経過したタイミングで時短状態に移行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、次変動延期処理において右打ち報知を行うとともに、次変動を開始するまでの延期期間の開始時や延期期間の途中で時短状態に移行するように構成してもよい。すなわち、次変動延期処理において時短状態に制御するとともに右打ち報知を行うように構成してもよいし、時短状態には制御せずに右打ち報知のみを行うように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

20

【0844】

また、変形例1では、次変動延期処理において延期期間として一律に20秒間を計測する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短となったタイミングで救済時短回数カウンタの設定（「800」をセット）も行い、救済時短を連続して発生可能に構成する場合、通常状態中に救済時短となった場合と時短状態中に救済時短となった場合とで異なる延期期間を設定してもよい。例えば、時短状態中に救済時短となる場合には、通常状態中に救済時短となる場合と比較して短い延期期間を設定して次変動延期処理において計測し、2回目以降の救済時短となる場合には延期期間が短くなるように構成してもよい。

30

【0845】

また、次変動延期処理の実行中は画像表示装置5において飾り図柄を表示せず、小図柄のみを表示して、その小図柄が演出役物などにより隠蔽されることがないように構成してもよい。

【0846】

また、変形例1では救済時短となる場合に次変動延期処理を実行して次変動を開始するまでの期間を延長する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、時短はずれの変動表示においても適用し、変形例1と同様の次変動延期処理を実行して次変動を開始するまでの期間を延長するように構成してもよい。

40

【0847】

また、上記のように、時短はずれの変動表示においても適用する場合、図36-17で示したステップ100IWS154～S168の処理も次変動延期処理で実行するように構成してもよい。そのように構成すれば、時短はずれとなる場合の変動表示の図柄確定期間を通常の変動表示と同じ0.5秒間に共通化することができ、右打ち報知などに関する処理も救済時短などの場合と同じプロセスにおいて実行することができる。

【0848】

図36-46は、変形例1における救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。図36-46に示すように、変

50

形例 1 では、救済時短となる変動表示の直前の変動表示（救済時短回数カウンタの値が 1）では、特別図柄および飾り図柄の変動表示を終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、0.5 秒間の図柄確定期間にわたってはずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ 100 IWS 1137 参照）。次いで、変動表示の開始時に救済時短回数カウンタの値が 0 となり救済時短となる変動表示（ステップ 100 IWS 74, S 75 参照）では、特別図柄の変動表示中に画像表示装置 5 において時短突入演出が実行される（ステップ 108 IWS 806B 参照）。そして、特別図柄の変動表示を終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、通常と同じ 0.5 秒間の図柄確定期間にわたってはずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ 078 IWS 1135 参照）。次いで、0.5 秒間の図柄確定期間を終了すると、図 36-46 に示すように、20 秒間の次変動延期期間に移行する（ステップ 100 IWS 114 参照）。そして、次変動延期期間において、図 36-46 に示すように、画像表示装置 5 においてモード移行演出が実行される。次いで、次変動延期期間中において所定期間（例えば、10 秒）が経過すると、図 36-46 に示すように、画像表示装置 5 において、右打ち報知が開始される。次いで、次変動延期期間を経過すると、時短状態 C に移行され、図 36-46 に示すように、画像表示装置 5 において、時短状態 C（救済時短経由の時短状態）に応じた背景画像（本例では、橙色の表示色の背景画像）に切り替えられる。

【0849】

変形例 1 のように構成する場合には、はずれ図柄の図柄確定期間の開始時に変動停止信号を出力し、図柄確定期間を経過した後、次変動延期処理の開始時（すなわち次変動延期期間の開始時）に、大当たり 4 信号を出力するようにしてもよい。ここでの大当たり 4 信号は、救済時短となった変動表示の図柄確定期間後、次変動延期期間中に外部出力される信号となる。このような構成により、変動停止信号と大当たり 4 信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

【0850】

また、変形例 1 のように構成する場合には、次変動延期処理の開始時（すなわち次変動延期期間の開始時）に、遊技者が右打ちを行うと想定される遊技状態中であることを示す試験信号や外部出力信号を出力するようにしてもよいし、右打ち報知を開始するようにしてもよい。このような構成により、適切なタイミングで右打ちに関する信号の出力や右打ち報知を行うことができる。

【0851】

（変形例 2～4）

また、上記の特徴部 108 IW では、救済時短にもとづき制御された時短状態中には一律に変動パターンテーブル E（図 36-8（E）参照）を選択して 1.5 秒の高速変動の変動表示を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。以下、救済時短にもとづく時短状態中の変動パターンの選択方法を異ならせる変形例 2～4 について説明する。図 36-47 は、変形例 8-37 は、救済時短にもとづく時短状態中の変動パターンの選択方法の変形例 2～4 を説明するための説明図である。

【0852】

まず、図 36-47（A）を用いて、変形例 2 における救済時短にもとづく時短状態中の変動パターンの選択方法について説明する。上記の特徴部 108 IW では、RAM クリア処理後に（大当たりや時短はずれとなることなく）800 回の変動表示を実行する場合であるか、大当たりまたは時短はずれとなった後に（次の大当たりや時短はずれとなることなく）800 回の変動表示を実行する場合であることを区別することなく、一律に救済時短となる 10 変動前から変動パターンテーブル F, G（図 36-8（F）,（G）参照）を選択し 5 秒または 12 秒の変動表示を高い割合で実行してカウントダウン演出およびエフェクト演出を実行し、救済時短となって時短状態に制御された後は一律に変動パターンテーブル E（図 36-8（E）参照）を選択し 1.5 秒の高速変動の変動表示を実行するように構成しているが、そのような態様にかぎられない。

【0853】

例えば、図36-47の変形例2で示すように、RAMクリア処理後に800回の変動表示を実行して救済時短となる場合については、救済時短となる10変動前から1変動前であっても変動パターンテーブルB（図36-7（B）参照）を選択して通常と同様の変動表示を実行し、救済時短にもとづき時短状態に制御された後は変動パターンテーブルC（図36-7（C）参照）を選択して大当り経由時の時短状態と同様の変動パターンを選択して5秒の変動表示を高い割合で実行するように構成してもよい。

【0854】

また、例えば、図36-47の変形例3で示すように、大当りとなった後に800回の変動表示を実行して救済時短となる場合について、その800回目の変動表示を実行する際に変動パターンテーブルI（図36-8（I）参照）から救済時短変動はずれ用の変動パターン（例えば、変動パターンPA3-1）を選択して、変動時間が25秒間の変動表示を実行する。なお、上記の特徴部108IWでは、変動表示中に時短突入演出を実行し、図柄確定期間においてモード移行演出や右打ち報知を実行するように構成しているが、例えば、25秒間の変動表示中においてモード移行演出や右打ち報知を実行するように構成してもよい（従って、この場合、図柄確定期間は通常と同様に0.5秒間確保すればよい）。

【0855】

なお、図36-47の変形例2や変形例3では、RAMクリア処理後に救済時短となる場合と大当り後に救済時短となる場合とで、救済時短となる変動表示における変動パターンの選択割合と異ならせて演出を異ならせることができるとともに、救済時短経由の時短状態に移行した後の変動表示における変動パターンの選択割合と異ならせて演出を異ならせることができる。

【0856】

また、例えば、図36-47の変形例4で示すように、救済時短となる10変動前から1変動前であっても変動パターンテーブルB（図36-7（B）参照）を選択して通常と同様の変動表示を実行し、1回目の救済時短にもとづく時短状態中は変動パターンテーブルC（図36-7（C）参照）を選択して大当り経由時の時短状態と同様の変動パターンを選択して5秒の変動表示を高い割合で実行し、2回目の救済時短にもとづく時短状態中において変動パターンテーブルE（図36-8（E）参照）を選択し1.5秒の高速変動の変動表示を実行するように構成してもよい。

【0857】

（実施例2）

次に、この実施の形態の特徴部108IWにおける実施例2に係る遊技機につき、図36-48～図36-54を参照して説明する。なお、実施例2については、主として実施例1と相違する部分について説明する。

【0858】

実施例2では、原則的に救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短に近いことは示唆されない。そのため、実施例2では、実施例1の図36-8（F）に示すような変動パターンテーブルFや、図36-8（G）に示すような変動パターンテーブルGのように、救済時短直前用の変動パターンテーブルは設けられていない。すなわち、救済時短直前のみ図36-8（F）、（G）に示す変動パターンテーブルを用いて変動パターンを決定すれば、変動パターンの傾向によって、救済時短直前であることを遊技者に気づかれてしまう可能性があるが、そのような変動パターンテーブルを用いないことで、気づかれてしまうことを防ぐことができる。

【0859】

また、実施例2では、救済時短となる変動表示には、救済時短時の専用変動パターンではなく、救済時短とならない変動表示でも用いられる変動パターン（例えば、変動パターンPA1-1（通常変動））が用いられる。そのため、実施例2では、実施例1の図36-8（I）に示すような変動パターンテーブルIや、図36-8（J）に示すような変動パターンテーブルJのように、救済時短となるときの変動用の変動パターンテーブルは設

けられていない。このような構成により、救済時短となるときと救済時短となる前とで変動パターンの共通化を図ることができ、データ容量を削減することができる。

【0860】

(実施例2における変動パターン設定処理)

次に、実施例2における変動パターン設定処理について説明する。図36-48は、実施例2における変動パターン設定処理(ステップS111)を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、まず、大当りフラグがセットされているか否かを確認する(ステップ100IWS1701)。大当りフラグがセットされていれば、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図36-7(A)に示す大当り用の変動パターンテーブルAを選択する(ステップ100IWS1702)。

10

【0861】

大当りフラグがセットされていなければ(すなわち、はずれであれば)、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ100IWS1707)。確変フラグがセットされていれば(すなわち、確変状態であれば)、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図36-8(H)に示す確変状態時のはずれ用の変動パターンテーブルHを選択する(ステップ100IWS1708)。ただし、この場合、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルHを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば(すなわち、保留記憶がなければ)、図36-7(B)に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

20

【0862】

確変フラグがセットされていなければ、CPU103は、大当り経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグAがセットされているか否かを確認する(ステップ100IWS1709)。時短フラグAがセットされていれば(すなわち、大当り経由で制御された時短状態であれば)、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図36-7(C)に示す大当り経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルCを選択する(ステップ100IWS1710)。ただし、この場合、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルCを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば(すなわち、保留記憶がなければ)、図36-7(B)に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

30

【0863】

時短フラグAがセットされていなければ、CPU103は、時短はずれ経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグBがセットされているか否かを確認する(ステップ100IWS1711)。時短フラグBがセットされていれば(すなわち、時短はずれ経由で制御された時短状態であれば)、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図36-7(D)に示す時短はずれ経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルDを選択する(ステップ100IWS1712)。ただし、この場合、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルDを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば(すなわち、保留記憶がなければ)、図36-7(B)に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

40

【0864】

時短フラグBがセットされていなければ、CPU103は、救済時短経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグCがセットされているか否かを確認する(ステップ100IWS1713)。時短フラグCがセットされていれば(すなわち、救済時短経由で制御された時短状態であれば)、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図36-8(E)に示す救済時短経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルEを選択する(ステップ100IWS1714)。

50

【0865】

時短フラグCもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図36-7（B）に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する（ステップ100IWS1715）。

【0866】

次に、CPU103は、ステップ100IWS1702、S1708、S1710、S1712、S1714、S1715にて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第1特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図36-7および図36-8に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ100IWS1716）。

【0867】

変動パターンを決定すると、CPU103は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS1717）。

【0868】

また、ステップ100IWS1716にて第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、CPU103は、決定した変動時間を示す変動時間データを変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ100IWS1718）、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動表示を開始する（ステップ100IWS1719）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ100IWS1720）。

【0869】

（実施例2における客待ちデモ演出制御処理）

上述したように、実施例2では、原則的に救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短が近いことは示唆されない。そのため、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて救済時短機能を備えていることを示すテロップ表示は行われるが（図36-26参照）、このテロップ表示の実行の有無や演出態様によって救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短が近いことは示唆されない。すなわち、実施例2では、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて、常に共通の態様により救済時短を説明するテロップ表示が行われる。

【0870】

なお、実施例2においても、テロップ表示の実行の有無や演出態様によって救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短が近いことを示唆可能としてもよい。ただし、救済時短となる前の所定期間（例えば、残り変動回数が10回以下の期間）においては、それ以前の期間よりも、テロップ表示の実行が制限される（例えば、実行割合が低下する、または実行しない）ようにすることが望ましい。このように構成することにより、救済時短となったときに背景画像の変化（すなわち救済時短による時短制御が開始される旨の報知）が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

【0871】

（実施例2における可変表示開始設定処理）

次に、実施例2における可変表示開始設定処理について説明する。図36-49は、実施例2における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ100IWS801）。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ100IWS801で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ100IWS802）。

【0872】

次いで、演出制御用CPU120は、変動表示中に実行する予告演出の実行設定を行う（ステップ108 IWS802A）。予告演出として、例えば、変動開始後にカウントダウンが開始され、カウント数が「0」になったときに大当たり期待度を示唆する演出画像が表示されるタイマ演出を実行可能とし、ステップ108 IWS802Aでは、タイマ演出の実行設定を行うようにしてもよい。

【0873】

図36-50は、実施例2における予告演出実行決定テーブルおよび予告演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。実施例2のステップ108 IWS802Aでは、救済時短までの残り回数に関わらず、図36-50（A）に示す予告演出実行決定テーブルを用いて予告演出の実行の有無を決定する。また、予告演出を実行すると決定すると、図36-50（B）に示す予告演出態様決定テーブルを用いて予告演出の演出態様を決定する。

10

【0874】

実施例2では、図36-50（A）、（B）に示すように、救済時短までの残り回数がいずれの場合にも、予告演出の実行の有無と実行する場合の演出態様とが、共通の割合により決定されるように構成されている。また、実施例2でも、実施例1と同様に、救済時短となって時短状態Cに移行されると、画像表示装置5において、時短状態C（救済時短経路の時短状態）に応じた背景画像（本例では、橙色の表示色の背景画像）に切り替えられるように構成されている（ステップ078 IWS638参照）。このような構成により、背景画像の変化（すなわち救済時短による時短制御が開始される旨の報知）が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

20

【0875】

上述したように、実施例2では、原則的に救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短に近いことは示唆されないため、救済時短となるまでの残り変動回数に応じた煽り演出や、カウントダウン演出、エフェクト演出を実行するための処理や、救済時短までの回数に応じた初期出目を表示するための処理は省略される。

【0876】

なお、実施例2においても、救済時短となるまでの残り変動回数に応じた煽り演出や、カウントダウン演出、エフェクト演出を実行可能としてもよい。ただし、救済時短となる前の所定期間（例えば、残り変動回数が10回以下の期間）においては、それ以前の期間よりも、煽り演出や、カウントダウン演出、エフェクト演出の実行が制限される（例えば、実行割合が低下する、または実行しない）ようにすることが望ましい。このように構成することにより、背景画像の変化（すなわち救済時短による時短制御が開始される旨の報知）が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

30

【0877】

また、上述したように、実施例2では、救済時短となる変動表示には、救済時短時の専用変動パターンではなく、救済時短とならない変動表示でも用いられる変動パターン（例えば、変動パターンPA1-1（通常変動））が用いられる。そのため、実施例2では、時短突入演出や時短突入見せかけ演出を実行するための処理は省略される。このような構成により、例えば、変動パターンPA1-1（通常変動）の変動表示が行われた後に、背景画像の変化（すなわち救済時短による時短制御が開始される旨の報知）が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

40

【0878】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ108 IWS811）。そして、ステップ108 IWS812に移行する。

【0879】

次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステーブル1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ108 IWS812）。

50

【0880】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ108IWS814）。

【0881】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にする（ステップ108IWS815）。

【0882】

（実施例2における演出実行タイミング）

次に、実施例2における救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングについて説明する。図36-51は、実施例2における救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。

10

【0883】

図36-51に示すように、救済時短となる変動表示の直前の変動表示（救済時短回数カウンタの値が1）では、特別図柄および飾り図柄の変動表示が開始されてから特図変動時間（例えば12秒）が経過すると終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、0.5秒間の図柄確定期間にわたってはずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ100IWS1137参照）。次いで、変動表示の開始時に救済時短回数カウンタの値が0となり救済時短となる変動表示（ステップ100IWS74, S75参照）でも、直前の変動表示と同様に、特別図柄および飾り図柄の変動表示が開始されてから特図変動時間（例えば12秒）が経過すると終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、0.5秒間の図柄確定期間にわたってはずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ100IWS1137参照）。そして、図柄確定期間を経過すると、時短状態Cに移行され、図36-51に示すように、画像表示装置5において、時短状態C（救済時短経由の時短状態）に応じた背景画像（本例では、橙色の表示色の背景画像）に切り替えられる（ステップ100IWS638参照）。このような構成により、遊技者に意外性を与えることができるとともに、演出が煩雑化してしまうことを防ぐことができる。また、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができ、救済時短となった際の興趣を向上させることができる。

20

【0884】

また、図36-51に示すように、時短状態Cに移行してから所定回（例えば3回）の変動表示が実行される期間において、右打ち報知が実行される（図36-52（C1）参照）。このような構成により、時短状態Cへの移行に関する演出が煩雑になることを抑えながらも、右打ちを行う遊技状態であることを遊技者に認識させることができ、遊技者の不利益の発生を抑えることができる。

30

【0885】

（実施例2における演出例）

次に、実施例2における救済時短である時短状態Cに移行するまでの演出態様の具体例について説明する。図36-52は、時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図36-52において、（A）（B）（C）の順に演出画面が遷移する。

40

【0886】

実施例2では、図36-52（A）に示すように、救済時短となる変動表示が開始されて特図変動時間（例えば12秒）が経過すると、図36-52（B）に示すように、飾り図柄100IW100および小図柄100IW101がはずれ図柄の組み合わせで導出表示される。

【0887】

そして、図柄確定期間が経過して次の変動表示が開始されると、図36-52（C1）に示すように、画像表示装置5において、時短状態C（救済時短経由の時短状態）に応じた背景画像（本例では、橙色の表示色の背景画像）に切り替えられるとともに、右打ち報知が実行される。

50

【0888】

なお、図柄確定期間が経過した時点で保留記憶が記憶されていない場合には、図36-52(C2)に示すように、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて、画像表示装置5において、時短状態C(救済時短経由の時短状態)に応じた背景画像(本例では、橙色の表示色の背景画像)に切り替えられるとともに、右打ち報知が実行されるようにしてもよい。

【0889】

また、図36-52(C1)、(C2)に示すタイミングにおいて、図36-37(A)、(B)に示すようなテロップ表示100IW103による救済時短に関する説明(例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明)を行うようにしてもよい。また、救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短が近いことを示唆する演出は実行しないが、任意のタイミングで、図36-37(A)、(B)に示すようなテロップ表示100IW103を表示するようにしてもよい。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

10

【0890】

図36-52に示すような構成により、背景画像の変化(すなわち救済時短による時短制御が開始される旨の報知)が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

【0891】

また、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができ、救済時短が成立した際の興趣を向上させることができる。また、救済時短が成立するときと成立する前とで変動パターンの共通化を図ることができ、データ容量を削減することができる。

20

【0892】

なお、実施例2における救済時短である時短状態Cに移行するまでの演出態様は、図36-52に示すものに限られない。例えば、図36-53に示す変形例1や、図36-53に示す変形例2のようなものであってもよい。

【0893】

(実施例2における演出例[変形例1])

図36-53は、実施例2の変形例1における救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

30

【0894】

図36-53に示す変形例1では、図36-53(A)に示すように、救済時短となる変動表示の直前の変動表示が停止された後、救済時短となる変動表示が開始されると、図36-53(B)に示すように、画像表示装置5において直前に表示されていた演出表示(例えば、飾り図柄100IW100など)を視認困難とする時短突入演出(ブラックアウト演出)が実行される。

【0895】

そして、特図変動時間(例えば12秒)が経過すると、図36-53(C)に示すように、ブラックアウト状態が解消されるとともに、飾り図柄100IW100および小図柄100IW101がはずれ図柄の組み合わせで導出表示される。

40

【0896】

そして、図柄確定期間が経過して次の変動表示が開始されると、図36-53(D)に示すように、画像表示装置5において、時短状態C(救済時短経由の時短状態)に応じた背景画像(本例では、橙色の表示色の背景画像)に切り替えられるとともに、右打ち報知が実行される。なお、ブラックアウト状態が解消される図36-53(C)のタイミングにおいて、時短状態(救済時短)の制御が開始される旨を報知する画像表示や演出音の出力などが行われるようにしてもよい。

【0897】

このような構成により、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。なお、図36-53に示すような演出は、例えば、可変表示開始設定処理におい

50

て、救済時短となる変動表示であるときに、時短突入演出（ブラックアウト演出）を含むプロセステーブルを選択することにより実現することができる。

【0898】

（実施例2における演出例〔変形例2〕）

図36-54は、実施例2の変形例2における救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【0899】

図36-54に示す変形例2では、図36-54（A）に示すように、救済時短となる変動表示が開始されて、特図変動時間（例えば、12秒）のうちの所定期間（例えば、8秒）が経過すると、図36-54（B）に示すように、画像表示装置5において、飾り図柄100IW100がはずれ図柄の組み合わせで仮停止表示される。ただし、図36-54（B）に示すタイミングでは、特図変動時間が経過していないため、小図柄100IW101は変動表示している。

【0900】

そして、図36-54（C）に示すように、画像表示装置5において、直前に表示されていた演出表示（例えば、飾り図柄100IW100など）を視認困難とする時短突入演出（ブラックアウト演出）が実行される。また、時短突入演出（ブラックアウト演出）が実行されている状態で特図変動時間が経過し、小図柄100IW101がはずれ図柄の組み合わせで導出表示される。時短突入演出（ブラックアウト演出）は、図柄確定期間も継続して実行される。

【0901】

そして、図柄確定期間が経過して次の変動表示が開始されると、図36-54（D）に示すように、画像表示装置5において、ブラックアウト状態が解消されるとともに、時短状態C（救済時短経由の時短状態）に応じた背景画像（本例では、橙色の表示色の背景画像）に切り替えられる。また、図36-54（D）に示すように、右打ち報知が実行される。

【0902】

このような構成により、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。なお、図36-53に示すような演出は、例えば、可変表示開始設定処理において、救済時短となる変動表示であるときに、時短突入演出（ブラックアウト演出）を含むプロセステーブルを選択することにより実現することができる。

【0903】

なお、図36-53（C）、（D）、図36-54（C）、（D）等のタイミングにおいて、図36-37（A）、（B）に示すようなテロップ表示100IW103による救済時短に関する説明（例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明）を行うようにしてもよい。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

【0904】

上記に示した特徴部108IWの実施例1では、救済時短となる前の期間（例えば救済変動となるまでの残り変動回数が10以下の期間）において、スーパーリーチとなる変動パターンに決定することと、予告演出を実行すると決定することが制限されるように構成される一方、実施例2では、いずれも制限されないように構成されているが、これらを組み合わせて、例えば、救済時短となる前の期間（例えば救済変動となるまでの残り変動回数が10以下の期間）においては、例えば、変動パターンPA1-1（通常変動）に決定し、予告演出のうち期待度があまり高くない種別の予告演出を実行可能とするようにしてもよい。すなわち、スーパーリーチとなる変動パターンに決定することを制限するとともに、予告演出のうち期待度が高い種別の予告演出を実行することを制限するようにしてもよい。

【0905】

また、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、救済時短となるまでの残り

10

20

30

40

50

の変動回数や救済時短が近いことを示唆する演出（救済示唆演出ともいう）として、煽り演出やカウントダウン演出、エフェクト演出が実行されたり、救済時短までの回数に応じた初期出目や客待ち中のテロップ表示（例えば、図36-26に示すテロップ表示108IW101）が表示されたりするが、そのような態様にかぎられない。例えば、変動表示中や変動停止中の任意のタイミングにおいて、可動体32を動作させる動作演出や、装飾用LED等の発光体を特定態様（例えばレインボーに発光させる）とする発光演出、可動体32やスティックコントローラ31A、プッシュボタン31B等を振動させる振動演出等の実行頻度や実行態様によって、救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短が近いことが示唆されるようにしてもよい。

【0906】

また、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、電源投入時に送信される演出制御コマンド（例えば、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドや、初期化を指示する演出制御コマンド）を、演出制御基板12側で正常に受信できなかった場合（例えば、コマンド取りこぼしや、コマンド化けが発生した場合）には、遊技状態を指定するコマンドや変動パターンを指定するコマンド等にもとづいて、通常の演出は実行可能とするものの、救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短が近いことを示唆する救済示唆演出は実行しないようにしてもよい（なお、一度大当たりが発生した後は実行可能としてよい）。このような構成により、誤った救済示唆演出により遊技者に期待を持たせてしまうことを防ぐことができる。

【0907】

また、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、救済時短までの変動回数を指定する救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマンド（本例では変動表示が実行される度に送信される）を正常に受信できなかった場合には、救済示唆演出を実行しないようにしてもよい。この場合には、救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを正常に受信できなかった変動表示中のみ救済示唆演出を実行しないようにしてもよいし、次の大当たりが発生するまで救済示唆演出を実行しないようにしてもよい。また、例えば、正常に受信できなかった場合には、救済時短となる残りの変動回数が多いこと（すなわち救済時短近くないこと）を示唆する演出態様や実行割合で救済示唆演出を実行するようにしてもよい。このような構成により、誤った救済示唆演出により遊技者に期待を持たせてしまうことを防ぐことができる。

【0908】

また、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、変動表示結果にもとづいて大当たり遊技に制御する遊技機に適用する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、小当たり遊技中に役物中の特定領域（V入賞領域）に遊技球が入賞（V入賞）したことにともづいて大当たり遊技に制御する役物遊技も実行可能に構成した遊技機に、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例で示した救済時短経由の時短状態に制御する構成を適用してもよい。

【0909】

また、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、救済時短となるまでの変動回数が800回で固定である場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、RAMクリア処理実行時であるか大当たり発生時であるかに応じて救済時短回数カウンタにセットする値を「800」または「900」に切り替えたり、ランダムに救済時短回数カウンタにセットする値を「800」または「900」に切り替えたりしてもよい。

【0910】

なお、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、救済時短の発生のたびに時短フラグCをセットする場合を示したが、そのような態様に限られない。例えば、再度移行した2回目の救済時短でセットする時短フラグ（第4数値）は1回目の救済時短にセットする時短フラグ（第3数値）と、を異ならせてもよい。

【0911】

なお、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、大当たり後の時短状態と救済

10

20

30

40

50

時短とで異なる演出（変動パターン）とする場合を示したが、そのような態様に限られない。例えば、大当り後の時短状態と救済時短とで同一の演出（変動パターン）としてもよい。具体的には、大当り後の時短状態の終了間隙と救済時短の開始間隙として同一の報知（図36-39（K）の報知や、将来的な大当り獲得を示唆する報知など）を行ってもよい。

【0912】

なお、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、時短はずれの時短状態と救済時短とで異なる演出（変動パターン）とする場合を示したが、そのような態様に限られない。例えば、時短はずれの時短状態と救済時短とで同一の演出（変動パターン）としてもよい。具体的には、時短はずれの時短状態の終了間隙と救済時短の開始間隙として同一の報知（図36-39（K）の報知や、将来的な大当り獲得を示唆する報知など）を行ってもよい。

【0913】

以上に説明したように、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す（手段1A）～（手段8A）に示す遊技機の構成が開示されている。

【0914】

（手段1A）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図36-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS170、ステップ100IWS173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）、可変表示が実行されているときに所定示唆演出（例えば、予告演出）を実行可能な所定示唆演出実行手段（例えば、図36-49に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ108IWS811を実行する部分）と、特別条件が成立したことにもとづいて、特別状態の制御が開始される旨を報知する特別報知演出（例えば、図36-52（C1）、（C2）に示すように背景画像が変化する、図36-53（B）に示すように変動開始時にブラックアウトする、図36-54（C）に示すように変動終了時にブラックアウトする等）を実行可能な特別報知演出実行手段と（例えば、図36-23に示すように、演出制御用CPU120がステップ100IWS638を実行する部分）、をさらに備え、所定示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の期間において、所定示唆演出を実行する割合が共通である（例えば、図36-44に示すように、演出制御用CPU120がステップ108IWS802Aを実行する部分。図36-50参照）。そのような構成によれば、特別報知演出が突然実行されることにより遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

【0915】

（手段2A）手段1Aにおいて、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示が開始されるときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、表示手段におい

10

20

30

40

50

て特別報知演出が開始される前に表示されている演出表示を視認困難とする態様である（例えば、図36-53（B）に示すように変動開始時にブラックアウトする）。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【0916】

（手段3A）手段1Aにおいて、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示に対応する演出用識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を実行可能な演出用可変表示実行手段を備え、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示が終了するときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、演出用識別情報を視認困難とする態様である（例えば、図36-54（C）に示すように変動終了時にブラックアウトする）。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

10

【0917】

（手段4A）手段1Aにおいて、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示が実行されているときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、表示手段における背景表示を特別状態に対応する背景表示に変更する態様である（例えば、図36-52（C1）に示すように次の変動表示が実行されるときに背景画像（橙）が表示される）。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。また、演出が煩雑化してしまうことを防ぐことができる。

【0918】

（手段5A）手段1Aから手段4Aのいずれかにおいて、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に関する説明演出を実行可能な説明演出実行手段を備える（例えば、図36-52（C1）、（C2）、図36-53（D）、図36-54（D）に示すタイミングにおいて、図36-37（A）、（B）に示すようなテロップ表示100IW103による説明を行う）。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

20

【0919】

（手段6A）手段1Aから手段5Aのいずれかにおいて、複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、図36-48に示す変動パターン設定処理を実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特別条件が成立する前においても決定可能な可変表示パターン（例えば、変動パターンPA1-1（通常変動））に決定し、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示の表示結果として非特定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示された後に、特別報知演出を実行可能である。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されていることを遊技者に報知することができるとともに、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができ、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。

30

【0920】

（手段7A）手段1Aから手段6Aのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS112を実行する部分）と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数バッファおよび第2保留記憶数バッファ）と、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報と保留記憶手段が記憶する保留情報とを保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM102）と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化する初期化処理を実行可能な初期化手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS8を実行する部分）と、電力供給が開始されたときに、バックアップ記憶手段の記憶内容にもとづいて更新手段が更新する数値情報と保留記憶手段が記憶する保留情報とを復旧する復旧処理を実行可能な復旧手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS6を実行する部分）と、を備える。そのような構成によれば、初期化処理により制御の最適化を図りつ

40

50

つ、電力供給が停止する前に特別回数目の可変表示に対応する保留記憶が記憶されている状況において、電断が発生した際の遊技者の不利益の発生を抑えることができる。

【0921】

(手段8A) 手段1Aから手段6Aのいずれかにおいて、特別状態に制御されていることを特定可能な特別状態情報(例えば、時短フラグA~Cの状態)を記憶可能な状態記憶手段と、特別状態において可変表示が実行された回数を特定可能な実行回数情報(例えば、時短回数カウンタの値)を記憶可能な実行回数記憶手段と、電力供給が停止しても特別状態情報と実行回数情報と数値情報とを保持可能なバックアップ記憶手段(例えば、RAM102)と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化する初期化処理を実行可能な初期化手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS8を実行する部分)と、を備え、初期化手段は、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段により特別状態情報と実行回数情報と数値情報とが保持されている場合に、初期化処理において、該特別状態情報と該実行回数情報とを初期化する一方、該数値情報を初期化しない(例えば、時短フラグA~Cの状態と時短回数カウンタの値とを初期化する一方、救済時短回数カウンタの値は初期化しない(すなわち電断前の値を設定する))。そのような構成によれば、意図的に数値情報が初期化されることを防ぐことができ、遊技者に対する救済度合いを高めることができる。

【0922】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1B)~(手段5B)に示す遊技機の構成が開示されている。

【0923】

(手段1B) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図36-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)と、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が長い特定可変表示パターン(例えば、変動パターンPA2-2(スーパーリーチα)や変動パターンPA2-3(スーパーリーチβ))を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、図36-14に示す変動パターン設定処理を実行する部分)と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS170、ステップ100IWS173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)、可変表示パターン決定手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定可変表示パターンに決定可能であり(例えば、図36-7(A)、(B)に示すように、変動パターンPA2-2(スーパーリーチα)や変動パターンPA2-3(スーパーリーチβ)は、大当りの場合とはずれの場合とのいずれの場合にも決定され得る)、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定可変表示パターンよりも特定可変表示パターンに決定する割合が高く(例えば、図36-7(A)に示すよ

10

20

30

40

50

うに、変動パターンPA2-2（スーパーリーチα）や変動パターンPA2-3（スーパーリーチβ）は、変動パターンPA1-1（通常変動）よりも、大当りの場合に決定される割合が高い）、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い（例えば、図36-8（F），（G）に示すように、救済時短となる直前においては、変動パターンPA2-2（スーパーリーチα）や変動パターンPA2-3（スーパーリーチβ）に決定する割合が低い）。そのような構成によれば、特別条件が成立する前の所定期間において特定可変表示パターンによる可変表示が実行されたものの特定表示結果が導出表示されないときの興趣の低下を抑えることができる。

【0924】

（手段2B）手段1Bにおいて、特別条件の成立に関連する示唆演出（例えば、カウントダウン演出やエフェクト演出、客待ち中のテロップ表示）を実行可能な示唆演出実行手段を備え、示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、示唆演出を実行する割合が高い（例えば、図36-31に示すように、演出制御CPU120がステップ108IWS807～S809を実行する部分。また、演出制御CPU120が105IWS251を実行する部分）。そのような構成によれば、遊技者に特別条件の成立を期待させることができ、興趣を向上させることができる。また、特別条件が成立する直前で遊技者が遊技を終了することによる遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【0925】

（手段3B）手段1Bまたは手段2Bにおいて、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に関する説明演出（例えば、図36-37（A），（B）に示すようにテロップ表示100IW103による説明を行う）を実行可能な説明演出実行手段（例えば、図36-31に示すように、演出制御CPU120がステップ108IWS803～S804を実行する部分）を備える。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

【0926】

（手段4B）手段1Bから手段3Bのいずれかにおいて、可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出（例えば、タイマ演出）を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合の方が、特定表示結果とならない場合よりも、予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間（例えば、救済時短までの残り回数が10以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、予告演出を実行する割合が低い（例えば、図36-31に示すように、演出制御CPU120がステップ108IWS802Aを実行する部分。図36-32（A），（B）参照）。そのような構成によれば、特別条件が成立する前の所定期間において予告演出が実行されたものの特定表示結果が導出表示されないときの興趣の低下を抑えることができる。

【0927】

（手段5B）手段1Bから手段4Bのいずれかにおいて、可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出（例えば、タイマ演出）を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定態様（例えば、演出態様「赤」）と所定態様（例えば、演出態様「青」）とにより予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定態様よりも特定態様により予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間（例えば、救済時短までの残り回数が10以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定態様により予告演出を実行する割合が低い（例えば、図36-31に示すように、演出制御CPU120がステップ108IWS8

10

20

30

40

50

02Aを実行する部分。図36-32(C), (D)参照)。そのような構成によれば、特別条件が成立する前の所定期間において特定態様により予告演出が実行されたものの特定表示結果が導出表示されないときの興趣の低下を抑えることができる。

【0928】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1C)～(手段8C)に示す遊技機の構成が開示されている。

【0929】

(手段1C)第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図36-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)と、特殊可変表示パターン(例えば、変動パターンPA3-1(突入はずれ))を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、図36-14に示す変動パターン設定処理を実行する部分)と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS170、ステップ100IWS173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特殊可変表示パターンに決定可能であり、特別条件が成立する前において、特殊可変表示パターンに決定せず(例えば、図36-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ108IWS1701A, S1701Bを実行する部分)、特殊可変表示パターンによる可変表示が実行されているときに、特別状態に制御される旨を報知する特定報知演出を実行可能な特定報知演出実行手段(例えば、図36-31に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ108IWS806Bを実行する部分。図36-38(G), (H)参照)をさらに備える。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されることを遊技者に明確に報知することができ、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。

【0930】

(手段2C)手段1Cにおいて、特定報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として非特定表示結果が導出表示されるときに、特定報知演出を実行可能であり、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるときに、特定報知演出と共通の態様の演出を実行した後に、特定表示結果が導出表示される旨を報知する特殊報知演出を実行可能な特殊報知演出実行手段(例えば、図36-31に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ108IWS806Cを実行する部分。図36-41(G'), (H')参照)を備える。そのような構成によれば、遊技者が特別条件の成立を一旦認識した後に、有利状態に制御されることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【0931】

(手段 3 C) 手段 1 C または手段 2 C において、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるときに、特別条件が成立する前には実行されない態様により特定表示結果が導出表示される旨を報知する所定報知演出(例えば、全回転演出)を実行可能な所定報知演出実行手段を備える。そのような構成によれば、遊技者に意外性や特別感を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【0932】

(手段 4 C) 手段 1 C または手段 2 C において、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるときに、特別条件が成立する前と共通の態様により特定表示結果が導出表示される旨を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段(例えば、救済時短回数カウンタの値が 0 の場合にも、値が 0 ではない場合と同様に、変動パターン P B 2-2 (スーパーリーチ α) や変動パターン P B 2-3 (スーパーリーチ β) に決定されることによって実現される)を備える。そのような構成によれば、特別条件が成立するときと成立する前とで可変表示パターンを共通化することができ、データ容量を削減することができる。

10

【0933】

(手段 5 C) 手段 1 C から手段 4 C のいずれかにおいて、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間(例えば、20 秒)は、特別条件が成立する前の可変表示の表示結果の表示期間(例えば、0.5 秒)よりも長く(例えば、図 36-15 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がステップ 100 I W S 1135 を実行する部分。図 36-36 参照)、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間において、特別状態の制御が開始される旨を報知する報知演出(例えば、モード移行演出)を実行可能な報知演出実行手段(例えば、図 36-33 に示すように、演出制御用 CPU 120 がステップ 100 I W S 847 を実行する部分)を備える。そのような構成によれば、通常状態で報知演出を実行するための期間を確保することができ、遊技状態を切り替える際の演出の明確化が図れるとともに、興趣を向上させることができる。

20

【0934】

(手段 6 C) 手段 1 C から手段 5 C のいずれかにおいて、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間の開始時に、該表示期間の開始に対応する特定信号(例えば、変動停止信号)を出力し、該特定信号を出力した後に、特別状態の制御に対応する特別信号(例えば、大当たり 4 信号)を出力する信号出力手段を備える(例えば、図 36-18 参照)。そのような構成によれば、特定信号と特別信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

30

【0935】

(手段 7 C) 手段 6 C において、信号出力手段は、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間が経過した後に実行される特別処理(例えば、図 36-45 に示す変動延期処理)の開始時に、特別信号を出力する。そのような構成によれば、特定信号と特別信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

【0936】

(手段 8 C) 手段 1 C から手段 6 C のいずれかにおいて、特定経路(例えば、左打ちによる経路)を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第 1 通過領域(例えば、第 1 始動入賞口)と、特別経路(例えば、右打ちによる経路)を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第 2 通過領域(例えば、第 2 始動入賞口)と、識別情報の可変表示として、第 1 始動条件が成立することにもとづく第 1 識別情報の可変表示と、第 2 始動条件が成立することにもとづく第 2 識別情報の可変表示と、を実行可能な可変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がステップ S 112 を実行する部分)と、特別経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨を特定可能な特別出力(例えば、遊技者が右打ちを行うと想定される遊技状態中であることを示す試験信号または外部出力信号の出力や、右打ちを行う状態であることの報知)を実行可能な特別出力手段と、を備え、第 1 始動条件は、第 1 通過領域を遊技媒体が通過することにもとづいて成立し、第 2 始動条件は

40

50

、第2通過領域を遊技媒体が通過することにもとづいて成立し、特別出力手段は、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間が経過した後には実行される特別処理（例えば、図36-45に示す次変動延期処理）の開始時に、特別出力を実行可能である。そのような構成によれば、適切なタイミングで特別経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨を特定可能な特別出力を実行することができる。

【0937】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す（手段1D）～（手段5D）に示す遊技機の構成が開示されている。

【0938】

（手段1D）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図36-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）と、複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、図36-48に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS170、ステップ100IWS173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するとき、特別条件が成立する前においても決定可能な可変表示パターン（例えば、変動パターンPA1-1（通常変動））に決定し、特別条件が成立する可変表示の表示結果として非特定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示された後に、特別状態の制御が開始される旨を報知する特別報知演出（例えば、救済時短に対応する背景画像（橙）の表示）を実行可能な特別報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120がステップ100IWS638を実行する部分）をさらに備える。そのような構成によれば、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができ、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。また、特別条件が成立するときと成立する前とで可変表示パターンの共通化を図ることができ、データ容量を削減することができる。

【0939】

（手段2D）手段1Dにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS112を実行する部分）と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数バッファや第2保留記憶数バッファ）と、保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出（例えば、チャンス目演出や保留変化演出）を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、先読み予告実行手段は、特別条件が成立する前に記憶された保留情報に対応する可変表示のうち、特別条件が成立するときの可変表示を予告対象とする先読み予告演出を実行可能である一方、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限する（

10

20

30

40

50

例えば、図36-27に示すように、演出制御用CPU120がステップ108IWS702を実行する部分)。そのような構成によれば、制御処理が複雑化してしまうことを回避することができるとともに、演出内容に矛盾が生じることを回避することができる。

【0940】

(手段3D) 手段1Dまたは手段2Dにおいて、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示が実行されているときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、表示手段における背景表示を特別状態に対応する背景表示に変更する態様である(例えば、図36-52(C1)参照)。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えて興趣を向上させることができるとともに、演出が煩雑化してしまうことを防ぐことができる。

10

【0941】

(手段4D) 手段1Dから手段3Dのいずれかにおいて、特別条件の成立に関連する示唆演出(例えば、カウントダウン演出やエフェクト演出、客待ち中のテロップ表示など)を実行可能な示唆演出実行手段を備え、示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の所定期間において、示唆演出の実行を制限する。そのような構成によれば、特別報知演出が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて興趣を向上させることができる。

【0942】

(手段5D) 手段1Dから手段4Dのいずれかにおいて、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に関する説明演出を実行可能な説明演出実行手段(例えば、図36-52(C1)、(C2)、図36-53(D)、図36-54(D)に示すタイミングにおいて、図36-37(A)、(B)に示すようなテロップ表示100IW103による説明を行う)を備える。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

20

【0943】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1E)～(手段4E)に示す遊技機の構成が開示されている。

【0944】

(手段1E-1) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図36-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)と、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターン(例えば、変動パターンPA1-4(極短縮変動))を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、図36-14に示す変動パターン設定処理を実行する部分)と、を備え、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり(例えば、図36-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ100IWS537を実行する部分)、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS170、ステップ100IWS173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識

30

40

50

別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に短縮可変表示パターンに決定する割合が高い（例えば、図36-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ108IWS1714を実行する部分。図36-7（C）、図36-8（E）参照）。そのような構成によれば、可変表示の実行回数が特定回数に達した場合には、短縮可変表示パターンにより可変表示が実行される割合が高くなり、次の有利状態に制御されるまでの期間が短縮されることになるため、興趣の低下を抑えることができる。

10

【0945】

（手段1E-2）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図36-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）と、リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターン（例えば、変動パターンPA2-2（スーパーリーチα）や変動パターンPA2-3（スーパーリーチβ））を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、図36-14に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり（例えば、図36-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ100IWS537を実行する部分）、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS170、ステップ100IWS173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に特定可変表示パターンに決定する割合が低い（例えば、図36-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ108IWS1714を実行する部分。図36-7（C）、図36-8（E）参照）。そのような構成によれば、可変表示の実行回数が特定回数に達した場合には、特定可変表示パターンによる可変表示の表示結果が非特定表示結果となる割合が低くなるため、興趣の低下を抑えることができる。

20

30

40

【0946】

（手段2E）手段1Eにおいて、有利状態に制御された後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで、表示手段において異なる背景表示を表示可能な背景表示手段（例えば、図36-23に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ100IWS634、S638を実行する部分）を備える。そのような構成によれば、遊技状態の違いを遊技者に明確に報知することができ、興趣を向上させること

50

ができる。

【0947】

（手段3E）手段1Eまたは手段2Eにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS112を実行する部分）と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数バッファや第2保留記憶数バッファ）と、保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出（例えば、チャンス目演出や保留変化演出）を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、先読み予告実行手段は、有利状態に制御された後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで、先読み予告演出を実行する割合と、複数種類のうちのいずれの先読み予告演出を実行するかの割合と、が異なる（例えば、図36-27に示すように、演出制御用CPU120がステップ108IWS703を実行する部分。図36-28（A），（B）参照）。そのような構成によれば、有利状態に制御された後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで、先読み予告演出の実行頻度と実行される種類とを異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

10

【0948】

（手段4E）手段1Eから手段3Eのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS112を実行する部分）と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数バッファや第2保留記憶数バッファ）と、保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出（例えば、チャンス目演出や保留変化演出）を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、先読み予告実行手段は、特別条件が成立する前に記憶された保留情報に対応する可変表示のうち、特別条件が成立するときの可変表示を予告対象とする先読み予告演出を実行可能である一方、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限する（例えば、図36-27に示すように、演出制御用CPU120がステップ108IWS702を実行する部分）。そのような構成によれば、制御処理の煩雑化を回避することができるとともに、演出内容に矛盾が生じることを回避することができる。

20

30

【0949】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す（手段1a）～（手段10a）に示す遊技機の構成が開示されている。

【0950】

（手段1a）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図36-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172、ステップ100IWS173を実行する部分）、更新手段は、第1識別

40

50

情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する（例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）ことを特徴とする。そのような構成によれば、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。

【0951】

なお、本例では、大当たりが発生したときに救済時短回数カウンタに初期値をセットする場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、複数種類の大当たり（時短が付与されない大当たり、遊技球の獲得数が少ない大当たり、第2特別図柄での大当たりなど）を設け、一部の大当たりについては救済時短回数カウンタの初期値をセットしないように構成してもよい。

10

【0952】

なお、本例では、通常状態では主に第1特別図柄を変動する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、保留記憶の数を増やして通常状態で第1特別図柄と第2特別図柄のいずれも変動するように構成してもよい。

【0953】

（手段2a）手段1aにおいて、特別条件は、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が特別回数連続して導出表示されたことにもとづいて成立する（例えば、例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS63、ステップ100IWS71、ステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172、ステップ100IWS173を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって不利な表示結果が連続して導出表示されたときに救済されるので、遊技の興趣の低下を抑制できる。

20

【0954】

（手段3a）手段1aまたは手段2aにおいて、更新手段は、通常状態とは異なる状態（例えば、確変状態、時短状態）においても可変表示が実行された場合に数値情報を更新する（例えば、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS173を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、数値情報の更新が公平に行われるとともに、一旦特別状態に制御された後も再度特別状態に制御できるので、実質的に有利状態に制御されるまで特別状態に制御可能であり、これにより、遊技者の投資を抑制でき、遊技者にとって不利になることを防止できる。

30

【0955】

なお、本例では、低確率低ベース（通常状態）、高確率高ベース（確変状態）、低確率高ベース（時短状態）で救済時短回数カウンタを更新する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、低確率低ベース（通常状態）、高確率高ベース（確変状態）、低確率高ベース（時短状態）、高確率低ベース（潜伏確変）の4状態の全てで救済時短回数カウンタを更新するように構成してもよい。この場合、確変状態において通常状態への転落抽選を実行する遊技機にも適用することが可能である。

40

【0956】

なお、本例では、第2特別図柄を優先消化する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1始動入賞口に可変入賞球装置6Bを設けるとともに、小当たりが頻発する高確率低ベース（小当たりRUSH）を設ける、遊技球の入賞順に消化する、第1特別図柄と第2特別図柄が同時変動するように構成してもよい。

【0957】

なお、本例では、第1特別図柄と第2特別図柄を設ける場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1特別図柄のみを設けるように構成してもよい。

50

【0958】

(手段4a) 手段1aから手段3aのいずれかにおいて、更新手段は、所定条件が成立したときに数値情報を初期値に設定する(例えば、図36-16に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS135を実行する部分、ステップ100IWS144を実行する部分、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS167を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態に制御されたときは遊技者にとって有利な状況となり、遊技者を救済する必要がなくなるので、必要以上に射幸性が高くなることを防止できる。

【0959】

(手段5a) 手段4aにおいて、所定条件は、有利状態に制御されることである(例えば、図36-16に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS135を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態に制御されたときは遊技者にとって有利な状況となり、遊技者を救済する必要がなくなるので、必要以上に射幸性が高くなることを防止できる。

【0960】

(手段6a) 手段4aにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果(例えば、時短はずれ)が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり(例えば、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166を実行する部分)、所定条件は、特別表示結果が導出表示されることである(例えば、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS167を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態に制御されたときは遊技者にとって有利な状況となり、遊技者を救済する必要がなくなるので、必要以上に射幸性が高くなることを防止できる。

【0961】

(手段7a) 手段4aにおいて、所定条件は、可変表示が特別回数実行されることである(例えば、図36-16に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS144を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、実質的に、次の有利状態まで特別状態に制御することが可能になるので、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【0962】

(手段8a) 手段4aにおいて、電力供給が停止されているときに、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段(例えば、RAM102)を備え、更新手段は、特定条件が成立(例えば、初期化処理の実行)したときにバックアップ記憶手段が保持している数値情報を初期値に設定し(例えば、図36-11に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS12を実行する部分)、所定条件は、特定条件が成立することである(例えば、図36-11に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS8およびステップ100IWS12を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技場において初期化を行ったときに、特別回数までの数値情報が保持されてしまうと遊技場にとって不利益になりすぎる可能性があるので、遊技場にとって運用しやすくすることができる。

【0963】

(手段9a) 手段1aから手段8aのいずれかにおいて、可変表示に対応した演出制御手段(例えば、図35に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS170~S172を実行する部分)を備え、状態制御手段は、特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて特別回数以上の特定期間の特別状態に制御可能であり(例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図36-17に示すように、遊技制

10

20

30

40

50

御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 172を実行する部分)、特別状態において特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて再度特定期間の特別状態に制御可能であり(例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 172を実行する部分)、演出制御手段は、第1回数目の特定期間と第2回数目の特定期間とで異なる演出を実行する(例えば、図36-47の変形例4に示す部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2回数目の特定期間において特別状態に制御されているときには長期にわたって有利状態に制御されていない状況なので、可変表示の実行時間を短縮するなどの手段を講じることにより演出態様に変化を加えることによって、遊技の興味が低下することを抑制することができる。

10

【0964】

(手段10a) 手段1aから手段8aのいずれかにおいて、可変表示に対応した演出制御手段(例えば、図35に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS170~S172を実行する部分)を備え、状態制御手段は、特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて特別回数以上の特定期間の特別状態に制御可能であり(例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 172を実行する部分)、特別状態において特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて再度特定期間の特別状態に制御可能であり(例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 172を実行する部分)、演出制御手段は、第1回数目の特定期間と第2回数目の特定期間とで共通の演出を実行する(例えば、図36-47の変形例2および変形例3に示す部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2回数目の特定期間において特別状態に制御されているときには長期にわたって有利状態に制御されていない状況なので、あえて同一の演出を実行することで長期にわたって有利状態に制御されていない状況であることを必要以上に遊技者に意識させないようにすることができ、遊技の興味が低下することを抑制することができる。

20

30

【0965】

また、本特徴部108 IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1b-1)、(手段1b-2)~(手段5b)に示す遊技機の構成が開示されている。

【0966】

(手段1b-1) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、第1経路(例えば、左打ちによる経路)と第2経路(例えば、右打ちによる経路)とに遊技媒体を打ち分け可能な遊技領域と、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 166、ステップ100 IWS 173を実行する部分、図36-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分)と、可変表示の制御と有利状態の制御とを含む複数種類の処理を実行するために必要となる遊技進行状態を示すデータ値を更新し、該データ値に対応する処理を実行する処理実行手段(例えば、図33に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS25を実行する部分)と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(

40

50

例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172、ステップ100IWS173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）、処理実行手段は、データ値が第1数値のときに可変表示に関する第1処理を実行し（例えば、図33に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS110～S113を実行する部分）、データ値が第1数値と異なる第2数値のときに有利状態に関する第2処理を実行し（例えば、図33に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS114～S117を実行する部分）、データ値が第1数値および第2数値と異なる第3数値のときに状態制御手段が特別条件の成立にもとづく特別状態に制御するための第3処理を実行し（例えば、図36-43に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS114を実行する部分）、通常状態においては第1経路へ遊技媒体を発射して遊技が行われ、特別状態においては第2経路へ遊技媒体を発射して遊技が行われ、第3処理の実行中において第2経路へ遊技媒体を発射すべき旨の発射促進報知を実行する発射促進報知手段（図36-46参照）を備えたことを特徴とする。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、特別状態に制御される前に第2経路への発射促進報知を行うことにより、特別状態に制御されるときに早めに発射促進報知に関する演出などを実行することができる。

【0967】

（手段1b-2）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図36-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）と、可変表示の制御と有利状態の制御とを含む複数種類の処理を実行するために必要となる遊技進行状態を示すデータ値を更新し、該データ値に対応する処理を実行する処理実行手段（例えば、図33に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS25を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172、ステップ100IWS173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS67を実行する部分）、処理実行手段は、データ値が第1数値のときに可変表示に関する第1処理を実行し（例えば、図33に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS110～S113を実行する部分）、データ値が第1数値と異なる第2数値のときに有利状態に関する第2処理を実行し（例えば、図33に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS114～S117を実行する部分）、データ値が第1数値および第2数値と異なる第3数値のときに状態制御手段が特別条件の成立にもとづ

10

20

30

40

50

く特別状態に制御するための第3処理を実行し（例えば、図36-43に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS114を実行する部分）、第3処理の実行中に特別状態に制御されることを報知する報知演出を実行する演出実行手段（図36-46参照）を備えたことを特徴とする。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、特別状態に制御される前に第2経路への発射促進報知を行うことにより、特別状態に制御されるときに早めに発射促進報知に関する演出などを実行することができる。

【0968】

なお、本例では、大当りに関する処理を優先する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、変動表示に関する処理や救済時短に関する処理を優先するように構成してもよい。

【0969】

なお、本例では、第3処理である次変動延期処理において右打ち報知する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、右打ち報知を行わずに時短状態に移行することを示唆するモード移行演出のみを実行するように構成してもよい。

【0970】

（手段2b）手段1b-1、手段1b-2において、処理実行手段は、特別条件が成立する可変表示において特定表示結果が導出表示される場合は第1処理の後に第2処理を実行する（例えば、図36-16に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS133でYのときは、ステップ100IWS140を実行し、ステップ100IWS114が実行されない部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態の制御を優先するので、遊技者にとって不利な結果にならず、遊技の興趣の低下を抑制できる。

【0971】

（手段3b）手段1b-1、手段1b-2または手段2bにおいて、更新手段は、可変表示が開始されるときに数値情報を更新し（例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）、処理実行手段は、更新手段が更新した数値情報が特定値となったときに特別情報を第1情報から第2情報に変更し（例えば、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS173を実行する部分）、状態制御手段が特別状態に制御するときに特別情報を第2情報から第1情報に変更し（例えば、図36-16に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS145を実行する部分）、特別情報が第1情報のときと第2情報のときとで異なる処理を実行する（例えば、例えば、図36-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS1714を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別情報の管理により、特別状態に移行させる処理を好適に実行できる。

【0972】

（手段4b）手段3bにおいて、可変表示の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、図33に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS111を実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別情報が第1情報のときと第2情報のときとで異なる可変表示パターンに決定する（例えば、図36-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS1714を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行できる。

【0973】

（手段5b）手段3bにおいて、可変表示の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、図33に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS111を実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別情報が第1情報のときと第2情報のときとで表示結果の確定時間が異なる可変表示パターンに

10

20

30

40

50

決定する（例えば、図 3 6 - 1 5 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 1 1 2 8、ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 0 を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行できる。

【 0 9 7 4 】

また、本特徴部 1 0 8 I W および各変形例には、以下に示す（手段 1 c）～（手段 6 c）に示す遊技機の構成が開示されている。

【 0 9 7 5 】

（手段 1 c）第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段（例えば、図 3 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ S 2 5 を実行する部分）と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段（例えば、図 3 5 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ S 1 7 0 ～ S 1 7 2 を実行する部分、図 3 6 - 3 1 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ 1 0 8 I W S 8 1 1 を実行する部分）と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図 3 6 - 1 7 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 1 6 6、ステップ 1 0 0 I W S 1 7 3 を実行する部分、図 3 6 - 1 9 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 5 3 7 を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図 3 6 - 1 3 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 7 1 を実行する部分）と、状態制御手段が制御している状態を特定可能な状態情報を制御する状態情報制御手段と、を含み、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり（例えば、図 3 6 - 1 2 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 6 4 を実行する部分）、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図 3 6 - 1 3 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 7 4、ステップ 1 0 0 I W S 7 5 を実行する部分、図 3 6 - 1 7 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 1 7 2、ステップ 1 0 0 I W S 1 7 3 を実行する部分）、更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図 3 6 - 1 3 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 7 1 を実行する部分）、状態情報制御手段は、通常状態のときに状態情報を第 1 数値とし（例えば、図 3 6 - 1 6 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 1 4 5、ステップ 1 0 0 I W S 1 4 9 を実行する部分、すなわち時短フラグ A も C もセットされておらず、それぞれに対応するデータが「0」）、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御されたときに状態情報を第 2 数値とし（例えば、図 3 6 - 1 9 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 5 3 7 を実行する部分、すなわち時短フラグ A がセットされており、時短フラグ A に対応するデータが「1」）、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されたときは状態情報を第 1 数値および第 2 数値と異なる第 3 数値とし（例えば、図 3 6 - 1 7 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 1 7 3 を実行する部分、すなわち時短フラグ C がセットされており、時短フラグ C に対応するデータが「1」）、遊技制御手段は、演出制御手段に特定情報を送信可能であり、特別状態であるときに、状態情報が第 2 数値である場合と第 3 数値である場合と、に応じた特定情報を送信可能である（例えば、図 3 6 - 1 0 に示す部分、図 3 6 - 1 9 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0

10

20

30

40

50

0 I W S 5 4 0 を実行する部分、図 3 6 - 1 7 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 1 7 4 を実行する部分) ことを特徴とする。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、異なる遊技状態を好適に識別できるので制御が容易になり、その際に特定情報も変更すれば、演出制御手段が異なる演出を実行する場合は好適に演出を実行できる。

【 0 9 7 6 】

なお、本例では、特定情報として、時短状態 A 指定コマンドや時短状態 C 指定コマンドを送信する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、背景指定コマンドや変動パターンコマンドを、大当り経由の時短状態中や、時短はずれ経由の時短状態中、救済時短経由の時短状態中であることを特定可能な態様で送信するように構成してもよい。また、例えば、大当りとなるとときに遊技状態に応じて異なる態様で大当り開始指定コマンド（ファンファーレ指定コマンド）や大当り終了指定コマンド（エンディング指定コマンド）を送信し、いずれのコマンドを受信したかに応じてファンファーレ期間やエンディング期間が変化するように構成してもよい。

【 0 9 7 7 】

（手段 2 c）手段 1 c において、状態情報制御手段は、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御された後に再度特別条件が成立したときは状態情報を第 1 数値、第 2 数値および第 3 数値と異なる第 4 数値とする（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 1 6 6 を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、異なる遊技状態を好適に識別できるので制御が容易になり、その際に特定情報も変更すれば、演出制御手段が異なる演出を実行する場合は好適に演出を実行できる。

【 0 9 7 8 】

（手段 3 c）手段 1 c または手段 2 c において、演出制御手段は、状態制御手段が、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で異なる演出を実行可能である（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 1 0 0 I W S 6 3 4 , S 6 3 8 を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での可変表示を効率良く消化できるので、状況に応じた演出を実行することが可能になり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 9 7 9 】

（手段 4 c）手段 1 c から手段 3 c のいずれかにおいて、演出制御手段は、状態制御手段が、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で共通の演出を実行可能である（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 1 0 0 I W S 6 3 4 とステップ 1 0 0 I W S 6 3 8 とで共通の背景画像を表示する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での演出を毎回同一にすることが可能になり、これにより、新規の演出を必要としないので開発費の増大を防止するとともに、遊技者を混乱させないので遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 9 8 0 】

（手段 5 c）手段 1 c から手段 4 c のいずれかにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり（例えば、図 3 6 - 1 7 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 1 6 6 を実行する部分）、演出制御手段は、状態制御手段が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で異なる演出を実行可能である（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 1 0 0 I W S 6 3 6 , S 6 3 8 を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのよう

10

20

30

40

50

な構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での可変表示を効率良く消化できるので、状況に応じた演出を実行することが可能になり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0981】

(手段6c) 手段1cから手段4cのいずれかにおいて状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、演出制御手段は、状態制御手段が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で共通の演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ100IWS636とステップ100IWS638とで共通の背景画像を表示する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での演出を毎回同一にすることが可能になり、これにより、新規の演出を必要としないので開発費の増大を防止するとともに、遊技者を混乱させないので遊技の興趣を向上させることができる。

【0982】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1d)～(手段4d)に示す遊技機の構成が開示されている。

【0983】

(手段1d) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段(例えば、図33に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS25を実行する部分)と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段(例えば、図35に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS170～S172を実行する部分、図36-31に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ108IWS811を実行する部分)と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図36-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)と、電力供給が停止されているときに、可変表示の実行回数に関する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段(例えば、RAM102)と、を含み、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172、ステップ100IWS173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)、遊技制御手段は、電力供給が開始されたときに所定情報を演出制御手段に送信可能であり(例えば、図36-11に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS11を実行する部分)、演出制御手段は、所定情報を受信したことにもとづいて、電力供給が開始された後の所定期間において可変表示の実行回数に関する示唆演出を実行可能である(例えば、図36-22に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ100IWS630を実行する部分)ことを特徴とする。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に遊技場の営業開始から遊

10

20

30

40

50

技を行わせる動機を与えることになり、遊技機の稼働率を上昇させることができる。

【0984】

なお、本例では、可変表示の実行回数に関する示唆演出として初期出目を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、背景の変化、100回転までの変動中演出、デモ画面やメニュー画面での表示による示唆演出を実行するように構成してもよい。

【0985】

なお、初期化を指定するコマンド（図36-12のS9）を送信したときに、演出制御用CPU120は救済時短までの回数を初期値として認識して演出を実行するように構成してもよい。

【0986】

（手段2d）手段1dにおいて、遊技制御手段は、電力供給が開始されたときにバックアップ記憶手段が保持している数値情報を特定可能な特定情報を演出制御手段に送信可能である（例えば、図36-11に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS11を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に遊技場の営業開始から遊技を行わせる動機を与えることになり、遊技機の稼働率を上昇させるとともに処理負担の増加を抑えることができる。

【0987】

なお、本例では、復旧時に救済時短回数カウンタの値を特定可能なコマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、100回転単位で1～99回転が特定可能、100～199回転が特定可能、・・・500～599回転が特定可能というように所定範囲であることを特定可能なコマンドを送信する、救済時短回数カウンタの値が128以上は特定不能であるが127以下は特定可能なコマンドを送信するように構成してもよい。

【0988】

（手段3d）手段1dまたは手段2dにおいて、遊技制御手段は、可変表示が実行されたことに関連して特定情報を演出制御手段に送信可能であり（例えば、図36-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS1717を実行する部分）、演出制御手段は、特別条件の成立にもとづいて特別状態に制御されることに関連する特別演出を特定情報にもとづいて実行可能であり（例えば、図36-31に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ100IWS804を実行する部分）、特定情報として、可変表示の実行回数と特別回数との差分が所定値以下であることを特定可能な第1特定情報（例えば、図36-9に示すように、救済時短回数1指定コマンド）と、可変表示の実行回数と特別回数との差分が所定値より大きいことを特定可能な第2特定情報と、を含む（例えば、図36-9に示すように、救済時短回数2指定コマンド）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより、知らずに損失を与えるリスクを低減するとともに特定情報に関する処理を好適に実現できる。

【0989】

なお、本例では、可変表示の実行回数と特別回数との差分が所定値より大きいときに第2特定情報である救済時短回数2指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、可変表示の実行回数と特別回数との差分が所定値より大きいときに第2特定情報である救済時短回数2指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0990】

（手段4d）手段1dから手段3dのいずれかにおいて、演出制御手段は、特別回数より少ない第1所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて特別条件が成立したときに特別状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり（例えば、図36-33

10

20

30

40

50

に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ100IWS847を実行する部分、図36-39(I)~図36-40(M)、特別回数の可変表示が実行されるよりも前に第1所定回数より少ない第2所定回数の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行可能である(例えば、図36-31に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ100IWS804を実行する部分、図36-37(A)~図36-38(F))ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより、知らずに損失を与えるリスクを低減できる。

【0991】

なお、本例では、救済時短回数カウンタのカウント値にもとづいて演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短回数カウンタをリセットした後に演出制御用CPU120が変動回数をカウントして演出を実行するように構成してもよい。

【0992】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1e-1)、(手段1e-2)に示す遊技機の構成が開示されている。

【0993】

(手段1e-1) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段(例えば、図33に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS25を実行する部分)と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段(例えば、図35に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS170~S172を実行する部分、図36-31に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ108IWS811を実行する部分)と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図36-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)と、電力供給が停止されているときに、可変表示の実行回数に関する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段(例えば、RAM102)と、所定条件が成立したときに、所定表示結果が連続して導出表示された回数に関する情報を含むバックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段(例えば、図36-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8を実行する部分)と、を含み、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172、ステップ100IWS173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)、演出制御手段は、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されるよりも前に特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されてから特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、において特別状態に制御されるときに異なる演出を実行する(例えば、図36-47の変形例2および変形例3に示す部分)こと

10

20

30

40

50

を特徴とする。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化されたことを把握できるので、設定値の推測などの要素が増えて遊技の興趣を向上させることができる。

【0994】

(手段1e-2) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段(例えば、図33に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS25を実行する部分)と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段(例えば、図35に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS170~S172を実行する部分、図36-31に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ108 IWS811を実行する部分)と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS166、ステップ100 IWS173を実行する部分、図36-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS71を実行する部分)と、電力供給が停止されているときに、可変表示の実行回数に関する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段(例えば、RAM102)と、所定条件が成立したときに、所定表示結果が連続して導出表示された回数に関する情報を含むバックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段(例えば、図36-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8を実行する部分)と、を含み、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS74、ステップ100 IWS75を実行する部分、図36-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS172、ステップ100 IWS173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、図36-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS71を実行する部分)、演出制御手段は、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されるよりも前に特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されてから特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、において特別状態に制御された後に異なる演出を実行する(例えば、図36-47の変形例2および変形例3に示す部分)ことを特徴とする。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化されたことを把握できるので、設定値の推測などの要素が増えて遊技の興趣を向上させることができる。

【0995】

なお、本例では、RAMクリア後は変動パターンテーブルBのみを用いる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当たり後と同様に複数の変動パターンテーブルと用いるように構成してもよい。

【0996】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、以下の(手段1f)~(手段15h)に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【0997】

(手段 1 f) 第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、を備え、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、有利状態は、特定有利状態と特別有利状態とを含む複数種類あり、複数種類のうちのいずれの有利状態に制御されるかにより、該有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度が異なり、特別有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度は、特定有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高く、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特定有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高い。そのような構成によれば、遊技者の救済度合いを高めることができる。

10

【0998】

なお、本特徴部 108 IW および各変形例において、手段 1 f の遊技機を適用するには、例えば、特別有利状態を確変大当り、特定有利状態を通常大当りとし、確変時短後の時短状態を通常大当り後の時短状態よりも有利度を高くし、救済時短の時短状態は通常大当り後の時短状態よりも有利度を高くするように構成すればよい。

20

【0999】

(手段 2 f) 手段 1 f において、第 1 識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第 2 識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、有利状態に制御された後に特別有利度の特別状態に制御される割合が異なり、第 1 識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第 2 識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、特別条件が成立するための可変表示の実行回数が特別回数で共通である。そのような構成によれば、第 1 識別情報の可変表示を行う場合と第 2 識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮することにより興趣を高めつつ、第 1 識別情報の可変表示を行う場合と第 2 識別情報の可変表示を行う場合とで特別回数が共通であることにより射幸性が過度に高まることを抑制することができる。

30

【1000】

なお、本特徴部 108 IW および各変形例において、手段 2 f の遊技機を適用するには、例えば、大当り後の時短状態での特別有利度（次回大当りまで時短継続）になる割合を第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで異ならせ、第 1 特別図柄にもとづいて大当りに制御されるときと第 2 特別図柄にもとづいて大当りに制御されるときとで救済時短に制御される条件となる 800 回の変動回数が共通になるように構成すればよい。

【1001】

(手段 3 f) 手段 1 f または手段 2 f において、有利状態に制御される確率が第 1 確率である不利設定値と、第 1 確率よりも有利状態に制御される確率が高い第 2 確率である有利設定値とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、不利設定値に設定されている方が、有利設定値に設定されているよりも、特別条件が成立しやすく、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高い。そのような構成によれば、不利設定値が設定されているときであっても、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高いことにより、より効果的に遊技者を救済することができる。

40

【1002】

なお、本特徴部 108 IW および各変形例において、手段 3 f の遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当り確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、パチンコ遊技機 1 への電源投入時に設定確認

50

処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。例えば、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能にする。そして、不利な設定（例えば「1」）に設定されている方が、有利な設定値（例えば「6」）に設定されているよりも、救済時短に制御される条件となる変動回数を少なくし、救済時短での有利度を大当り後の時短状態の有利度よりも高くなるように構成すればよい。なお、不利な設定（例えば「1」）に設定されている方が、有利な設定値（例えば「6」）に設定されているよりも、救済時短到達率が高く、救済時短は、常に時短回数800回（実質次回大当りまで）となるため、大当り経由の時短状態（例えば、通常大当り後には時短回数1000回となる）よりも有利度が高くなるものであってもよい。

【1003】

（手段4f）手段1fから手段3fのいずれかにおいて、有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、有利状態に制御された後に複数種類のうちのいずれの有利度の特別状態に制御されるかが、いずれの設定値が設定されているときも共通であり、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通である。そのような構成によれば、設定される設定値による射幸性の向上を抑制することができ、健全な遊技性を実現することができる。

【1004】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段4fの遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当り確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。例えば、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能にする。そして、大当り後に複数種類の時短状態のいずれに制御されるかをいずれの設定値が設定されているときにも共通にし、救済時短での有利度もいずれの設定値が設定されているときにも共通にするように構成すればよい。

【1005】

（手段5f）手段1fから手段4fのいずれかにおいて、第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、複数種類のうちのいずれの有利状態に制御されるかの割合が異なり、第1識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときと、第2識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときとで、特別条件が成立した後に制御される特別状態の有利度が共通である。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮しつつも、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通であることにより射幸性の向上を抑制しつつ、適切な救済度合いとすることができる。

【1006】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段5fの遊技機を適用するには、例えば、第1特別図柄により大当りが発生するときと、第2特別図柄により大当りが発生するときとで、通常大当りと確変大当りのそれぞれに制御される割合を異ならせ、第1特別図柄にもとづいて救済時短に制御されるときと第2特別図柄にもとづいて救済時短に制御されるときとで救済時短での有利度が共通になるように構成すればよい。

【1007】

（手段6f）手段1fから手段5fのいずれかにおいて、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターンとを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、短縮可変表示パターンに決定する割合が高い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

10

20

30

40

50

【1008】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段6fの遊技機は、例えば、図36-8(E)の変動パターンテーブルEを用いる構成にもとづく。

【1009】

(手段7f) 手段1fから手段6fのいずれかにおいて、リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターンを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

10

【1010】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段7fの遊技機は、例えば、図36-8(E)の変動パターンテーブルEを用いる構成にもとづく。

【1011】

(手段8f) 手段1fから手段7fのいずれかにおいて、更新手段は、特別状態において可変表示が実行されることにもとづいて数値情報とは異なる特定数値情報を更新可能であり、状態制御手段は、特別情報を設定することにより特別状態に制御可能であるとともに、該特別情報の設定を解除することにより特別状態を終了可能であり、特別状態において特定数値情報が所定回数に対応する所定値となったことにもとづいて特別状態を終了し、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報および特定数値情報と、特別情報の設定情報とを保持可能なバックアップ記憶手段と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段と、を備え、初期化手段は、所定条件が成立したときに、特別情報の設定情報と特定数値情報とを初期化し、数値情報を初期化しない。そのような構成によれば、所定条件が成立した場合にも、遊技者の救済度合いを高めることができる。

20

【1012】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段8fの遊技機は、例えば、図36-11に示す初期化処理において、時短フラグA~Cと時短回数カウンタの値とを初期化する一方、救済時短回数カウンタの値は初期化しないように構成すればよい。

【1013】

(手段1g) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、電力供給が停止されているときに、数値情報と保留情報とを保持可能なバックアップ記憶手段と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段と、電力供給が開始されたときに、バックアップ記憶手段の記憶内容にもとづいて更新手段が更新する数値情報と保留記憶手段が記憶する保留情報とを復旧する復旧制御を実行可能な復旧手段と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、復旧制御が実行された後、復旧された保留情報に対応する可変表示の実行にもとづいて特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する。そのような構成によれば、初期化による制御の最適化を図りつつ、遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

30

40

【1014】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段1gの遊技機を適用するには

50

、例えば、初期化処理を実行するときは救済時短カウンタと保留記憶をリセットする一方で、電断復旧時は救済時短カウンタと保留記憶を復旧し、復旧時の保留記憶に対応する変動表示が800変動目になって救済時短に制御される条件が成立したときに救済時短に制御可能となるように構成すればよい。

【1015】

(手段2g) 手段1gにおいて、第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、有利状態に制御された後に特別有利度の特別状態に制御される割合が異なり、第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、特別条件が成立するための可変表示の実行回数が特別回数で共通である。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮することにより興趣を高めつつ、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで特別回数が共通であることにより射幸性が過度に高まることを抑制することができる。

10

【1016】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段2gの遊技機を適用するには、例えば、大当り後の時短状態での特別有利度（次回大当りまで時短継続）になる割合を第1特別図柄と第2特別図柄とで異ならせ、第1特別図柄にもとづいて大当りに制御されるときと第2特別図柄にもとづいて大当りに制御されるときとで、救済時短に制御される条件となる変動回数が共通になるように構成すればよい。

20

【1017】

(手段3g) 手段1gまたは手段2gにおいて、有利状態に制御される確率が第1確率である不利設定値と、第1確率よりも有利状態に制御される確率が高い第2確率である有利設定値とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、不利設定値に設定されている方が、有利設定値に設定されているよりも、特別条件が成立しやすく、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高い。そのような構成によれば、不利設定値が設定されているときであっても、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高いことにより、より効果的に遊技者を救済することができる。

30

【1018】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段3gの遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当り確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。例えば、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能にする。そして、不利な設定（例えば「1」）に設定されている方が、有利な設定値（例えば「6」）に設定されているよりも、救済時短までの変動回数を少なくし、救済時短での有利度を大当り後の時短状態の有利度よりも高くなるように構成すればよい。なお、不利な設定（例えば「1」）に設定されている方が、有利な設定値（例えば「6」）に設定されているよりも、はずれとなる確率が高いのであるから救済時短となりやすく、救済時短は、常に時短回数800回（実質次回大当りまで）となるため、大当り経由の時短状態（例えば、通常大当り後には時短回数100回となる）よりも有利度が高くなるものであってもよい。

40

【1019】

(手段4b) 手段1gから手段3gのいずれかにおいて、有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、有利状態に制御された後に複数種類のうちのいずれの有利度の特別状態に制御されるかが、いずれの設定値が設定されているときも共通であり、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通である。そのような構成によれば、設定される設定値による射幸性の向上を抑制することができ、健全な遊技性を実

50

現することができる。

【1020】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段4gの遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当たり確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。例えば、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能にする。そして、大当たり後に複数種類の時短状態のいずれに制御されるかをいずれの設定値が設定されているときにも共通にし、救済時短での有利度もいずれの設定値が設定されているときにも共通にするように構成すればよい。

10

【1021】

（手段5g）手段1gから手段4gのいずれかにおいて、第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、複数種類のうちのいずれの有利状態に制御されるかの割合が異なり、第1識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときと、第2識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときとで、特別条件が成立した後に制御される特別状態の有利度が共通である。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮しつつも、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通であることにより射幸性の向上を抑制しつつ、適切な救済度合いとすることができる。

20

【1022】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段5gの遊技機を適用するには、例えば、第1特別図柄により大当たりが発生するときと、第2特別図柄により大当たりが発生するときとで、通常大当たりと確変大当たりのそれぞれに制御される割合を異ならせ、第1特別図柄にもとづいて救済時短に制御されるときと第2特別図柄にもとづいて救済時短に制御されるときとで救済時短での有利度が共通になるように構成すればよい。

【1023】

（手段6g）手段1gから手段5gのいずれかにおいて、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターンを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、短縮可変表示パターンに決定する割合が高い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

30

【1024】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段6gの遊技機は、例えば、図36-8(E)の変動パターンテーブルEを用いる構成にもとづく。

【1025】

（手段7g）手段1gから手段6gのいずれかにおいて、リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターンを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

40

【1026】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段7gの遊技機は、例えば、図36-8(E)の変動パターンテーブルEを用いる構成にもとづく。

【1027】

（手段8g）手段1gから手段7gのいずれかにおいて、更新手段は、特別状態において可変表示が実行されることにもとづいて数値情報とは異なる特定数値情報を更新可能であ

50

り、状態制御手段は、特別情報を設定することにより特別状態に制御可能であるとともに、該特別情報の設定を解除することにより特別状態を終了可能であり、特別状態において特定数値情報が所定回数に対応する所定値となったことにもとづいて特別状態を終了し、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報および特定数値情報と、特別情報の設定情報とを保持可能なバックアップ記憶手段と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段と、を備え、初期化手段は、所定条件が成立したときに、特別情報の設定情報と特定数値情報とを初期化し、数値情報を初期化しない。そのような構成によれば、所定条件が成立した場合にも、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【1028】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段8gの遊技機は、例えば、図36-11に示す初期化处理において、時短フラグA～Cと時短回数カウンタの値とを初期化する一方、救済時短回数カウンタの値は初期化しないように構成すればよい。

【1029】

(手段1h) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、特別条件の成立に関連する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段をさらに備え、示唆演出実行手段は、可変表示の実行回数に応じて、複数の演出態様のうちのいずれにより示唆演出を実行するかの割合が異なり、示唆演出の演出態様は、特別条件が成立するまでの期間を示唆する態様である。そのような構成によれば、示唆演出の演出態様に注目させて興趣を向上できるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【1030】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段1hの遊技機を適用するには、例えば、救済時短に制御される条件となる変動回数を示唆する態様のカウントダウン演出を実行するか否かの割合を救済時短カウンタのカウント値に応じて変化させるように構成すればよい。また、手段1hの遊技機は、例えば、図36-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の実行の有無と演出態様とを決定する構成により実現することができる。

【1031】

(手段2h) 手段1hにおいて、示唆演出の演出態様は、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を特定可能な態様である。そのような構成によれば、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を遊技者に明確に報知することができる。

【1032】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段2hの遊技機は、例えば、救済時短に制御される条件となる変動回数を示唆する態様のカウントダウン演出を実行することにもとづく。

【1033】

(手段3h) 手段1hまたは手段2hにおいて、示唆演出は、特定画像を表示する演出であり、特定画像は、色および大きさの少なくともいずれかが異なる複数の態様により表示され、いずれの態様で表示されるかにより示唆する特別条件が成立するまでの期間が異なる。そのような構成によれば、特定画像の態様に注目させて興趣を向上させることができる。

【1034】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段3hの遊技機は、例えば、図

10

20

30

40

50

36-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の実行の有無と演出態様を決定する構成にもとづく。また、手段3hの遊技機を適用するために、例えば、カウントダウン演出の画像においてカウントダウンする数字の色や大きさが救済時短カウンタのカウント値に応じて異なるように構成してもよい。

【1035】

(手段4h) 手段1hから手段3hのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定画像を表示可能な所定画像表示手段と、を備え、示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、示唆演出を実行可能であり、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに、示唆演出を実行する割合が異なる。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させて興趣を向上させることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

10

【1036】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段4hの遊技機は、例えば、図36-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の実行の有無を決定する構成にもとづく。

【1037】

(手段5h) 手段1hから手段4hのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定画像を表示可能な所定画像表示手段と、を備え、示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、示唆演出を実行可能であり、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに、所定態様により示唆演出を実行する割合が異なる。そのような構成によれば、示唆演出の態様の有無に注目させて興趣を向上させることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

20

【1038】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段5hの遊技機は、例えば、図36-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の演出態様を決定する構成にもとづく。

30

【1039】

(手段6h) 手段1hから手段5hのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定画像を表示可能な所定画像表示手段と、を備え、示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、操作手段が操作されたことの検出と所定領域を遊技媒体が通過したことの検出との少なくともいずれかが行われたことにもとづいて、示唆演出を実行可能である。そのような構成によれば、実際に遊技を行う遊技者に対して示唆演出を行うことができ、遊技機の稼働を促進することができる。

40

【1040】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段6hの遊技機を適用するには、例えば、デモ状態に移行したときに、打球操作ハンドル（操作ノブ）30の操作または始動口で遊技球が検出された場合に、救済時短までの残り回数を示唆するテロップ表示を実行するように構成すればよい。

【1041】

(手段7h) 手段1hから手段6hのいずれかにおいて、有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、示唆演出実

50

行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、示唆演出を実行する割合が異なる。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、設定値が示唆されることにより遊技機の稼働を促進することができる。

【1042】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段7hは、図36-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の実行の有無を決定する構成にもとづく。

【1043】

(手段8h) 手段1hから手段7hのいずれかにおいて、有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、特定態様により示唆演出を実行する割合が異なる。そのような構成によれば、示唆演出の態様に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、設定値が示唆されることにより遊技機の稼働を促進することができる。

10

【1044】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段8hは、図36-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の実行の有無と演出態様とを決定する構成にもとづく。

【1045】

(手段9h) 手段1hから手段6hのいずれかにおいて、有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段と、設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段と、を備え、設定示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、設定示唆演出を実行する割合が異なり、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されている場合にも、示唆演出を実行する割合が共通である。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、制御の複雑化を抑制することができる。

20

【1046】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段9hの遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当たり確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。例えば、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能にする。そして、設定値を示唆する演出（例えば、設定値に応じて実行割合が異なる演出）を実行可能とする一方で、いずれの設定値が設定されている場合にも客待ち中のテロップ表示の実行割合が共通になるように構成すればよい。

30

【1047】

(手段10h) 手段1hから手段6h、および手段9hのいずれかにおいて、有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段と、設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段と、を備え、設定示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、特定態様により設定示唆演出を実行する割合が異なり、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されている場合にも、特定態様により示唆演出を実行する割合が共通である。そのような構成によれば、示唆演出の態様に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、制御の複雑化を抑制することができる。

40

【1048】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段10hの遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当たり確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすること

50

が可能にする。例えば、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能にする。そして、設定値を示唆する演出（例えば、設定値に応じて実行割合が異なる演出）を実行可能とする一方で、いずれの設定値が設定されている場合にも赤色の演出態様による客待ち中のテロップ表示の実行割合が共通になるように構成すればよい。

【1049】

（手段11h）手段1hから手段10hのいずれかにおいて、示唆演出実行手段は、電力供給が開始されたときに初期化処理が実行された場合と復旧処理が実行された場合とで、電力供給が開始された後の特定期間において示唆演出を実行する割合が異なる。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させることにより興趣を向上させることができる。とともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【1050】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段11cの遊技機を適用するには、例えば、初期化処理後と電断復旧後とで客待ち中のテロップ表示やカウントダウン演出の実行割合が異なるように構成すればよい。

【1051】

（手段12h）手段1hから手段11hのいずれかにおいて、特殊可変表示パターンを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特殊可変表示パターンに決定可能であり、特別条件が成立する前において、特殊可変表示パターンに決定せず、特殊可変表示パターンによる可変表示が実行されているときに、特別状態に制御される旨を報知する特定報知演出を実行可能な特定報知演出実行手段をさらに備える。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されることを遊技者に報知できるとともに、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知でき、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。

【1052】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段12hの遊技機は、例えば、図36-8（I）に示す救済時短変動はずれ用パターンテーブルを用いる構成にもとづく。

【1053】

（手段13h）手段1hから手段12hのいずれかにおいて、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が長い特定可変表示パターンとを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定可変表示パターンに決定可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定可変表示パターンよりも特定可変表示パターンに決定する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【1054】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段13hの遊技機は、例えば、図36-8（F）、（G）に示す変動パターンテーブルを用いる構成にもとづく。

【1055】

（手段14h）手段1hから手段13hのいずれかにおいて、可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合の方が、特定表示結果とならない場合よりも、予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、予告演出を実行する割合が低い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【1056】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段14hの遊技機は、例えば、図36-32に示すテーブルを用いて、予告演出の実行の有無を決定する構成にもとづく。

【1057】

(手段15h) 手段1hから手段14hのいずれかにおいて、可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定態様と所定態様とにより予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定態様よりも特定態様により予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定態様により予告演出を実行する割合が低い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

10

【1058】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段15hの遊技機は、例えば、図36-32に示すテーブルを用いて、予告演出の実行の有無と演出態様とを決定する構成にもとづく。

【符号の説明】

【1059】

- 1 … パチンコ遊技機
- 2 … 遊技盤
- 3 … 遊技機用枠
- 4A、4B … 特別図柄表示装置
- 5 … 画像表示装置
- 6A … 入賞球装置
- 6B … 可変入賞球装置
- 7 … 特別可変入賞球装置
- 8L、8R … スピーカ
- 9 … 遊技効果ランプ
- 10 … 一般入賞口
- 11 … 主基板
- 12 … 演出制御基板
- 13 … 音声制御基板
- 14 … ランプ制御基板
- 15 … 中継基板
- 20 … 普通図柄表示器
- 21 … ゲートスイッチ
- 22A、22B … 始動口スイッチ
- 23 … カウントスイッチ
- 30 … 打球操作ハンドル
- 31A … スティックコントローラ
- 31B … プッシュボタン
- 32 … 可動体
- 100 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 101、121 … ROM
- 102、122 … RAM
- 103 … CPU
- 104、124 … 乱数回路
- 105、125 … I/O
- 120 … 演出制御用CPU

20

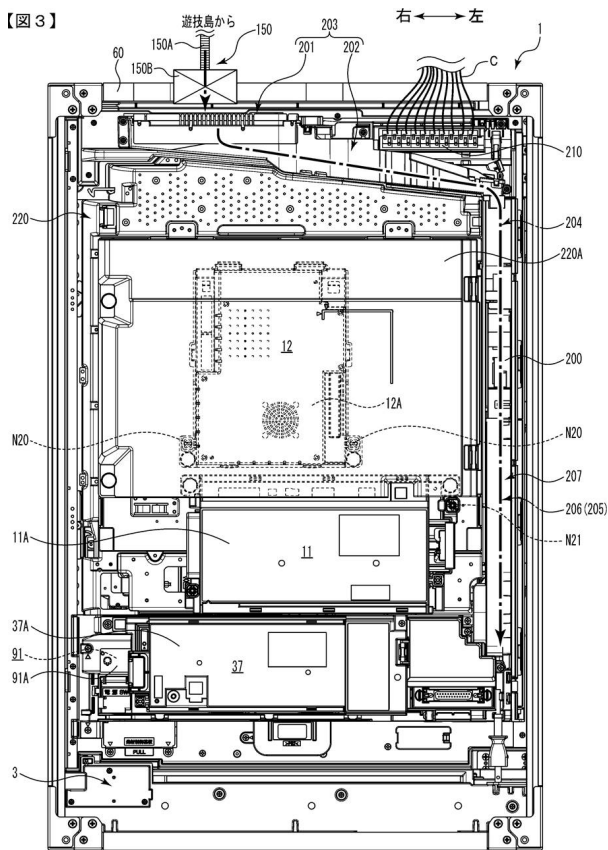
30

40

50

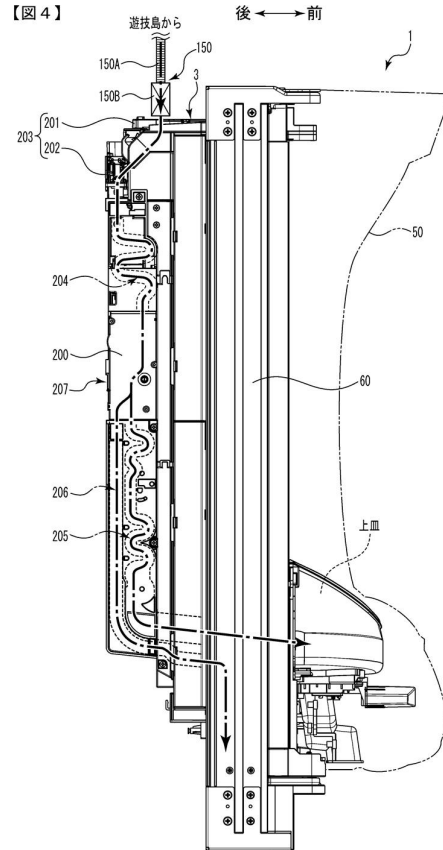
【図 3】

【図 3】



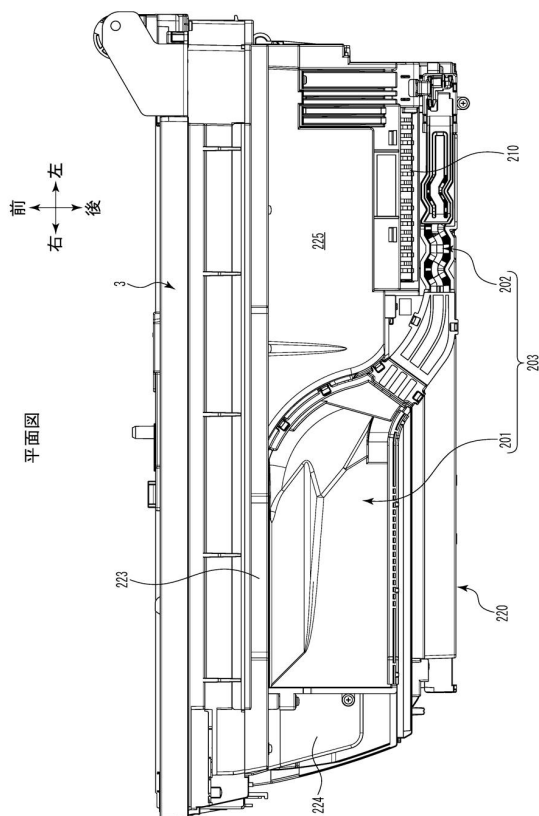
【図 4】

【図 4】



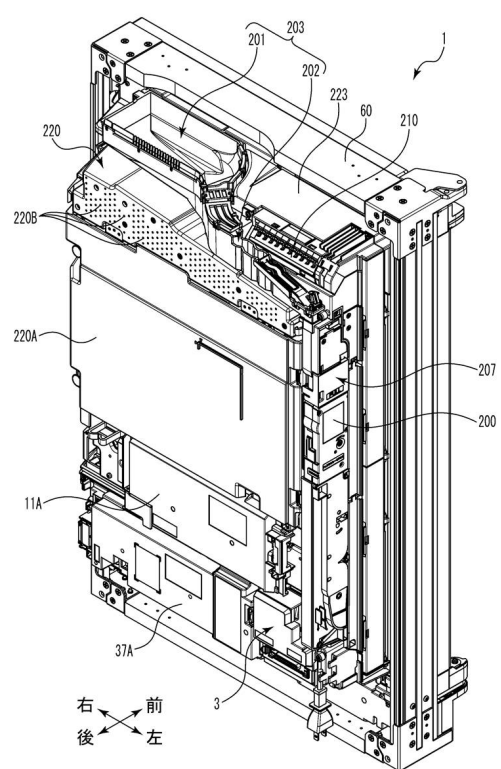
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



10

20

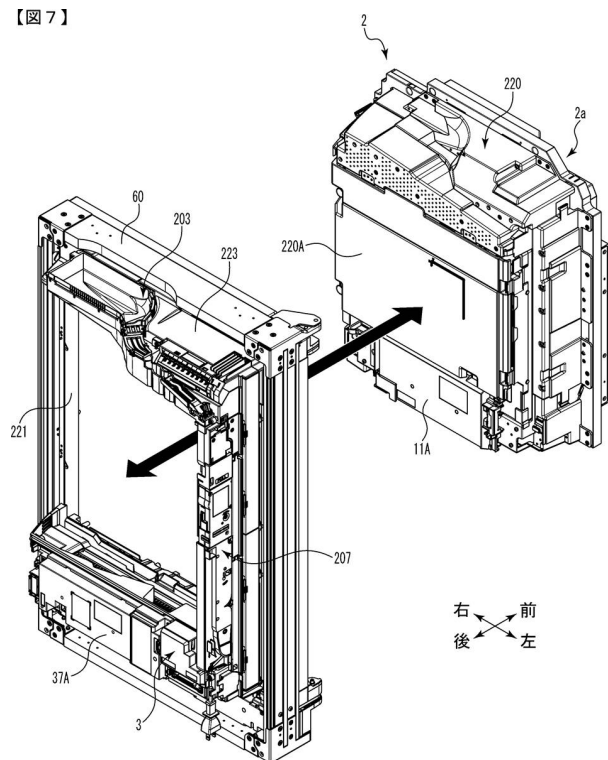
30

40

50

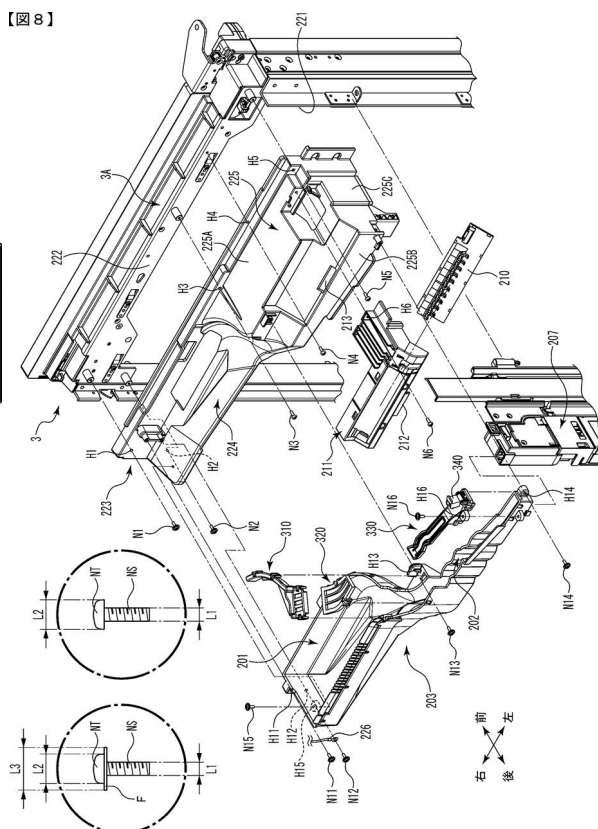
【圖 7】

【図 7】



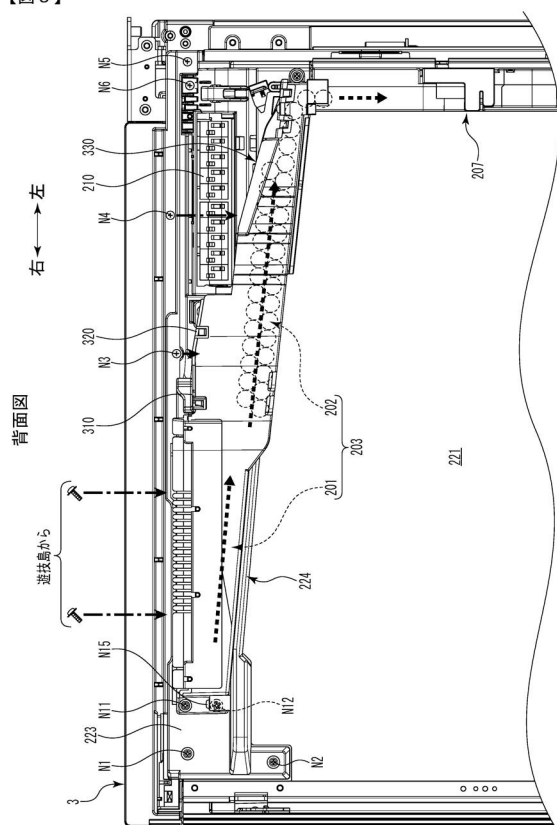
【圖 8】

【図8】



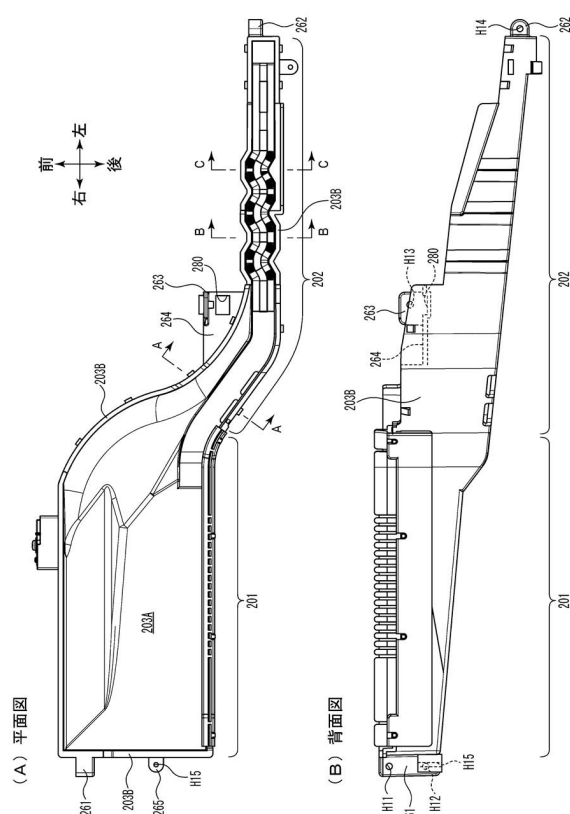
【図 9】

【図9】



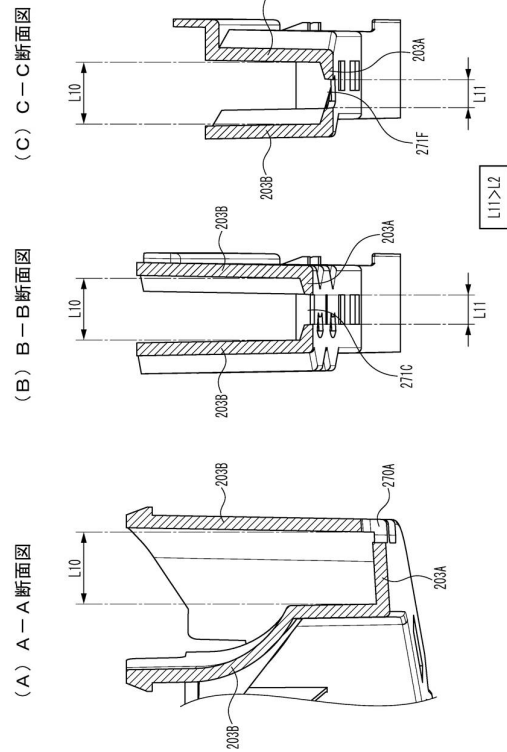
【図 10】

【図 10】



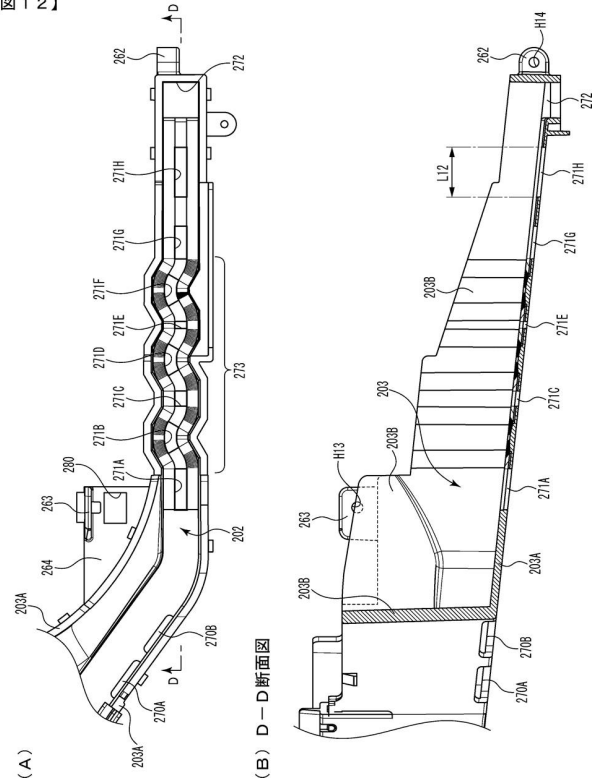
【図 1 1】

【図 1 1】



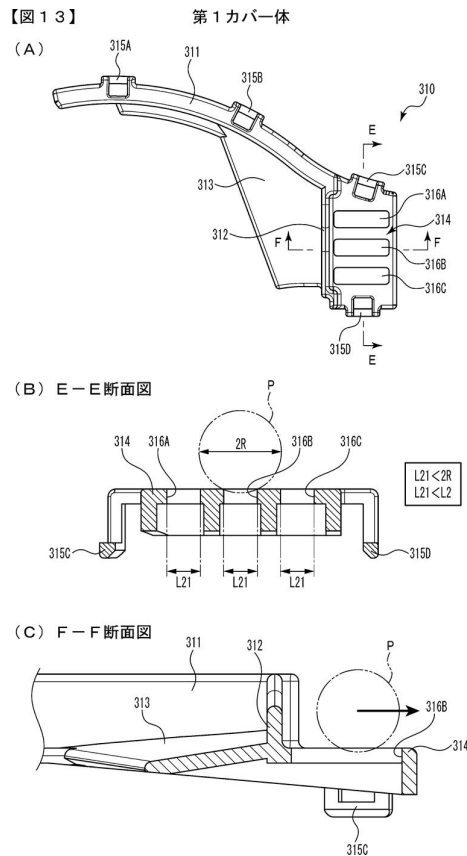
【図 1 2】

【図 1 2】



【図 1 3】

【図 1 3】

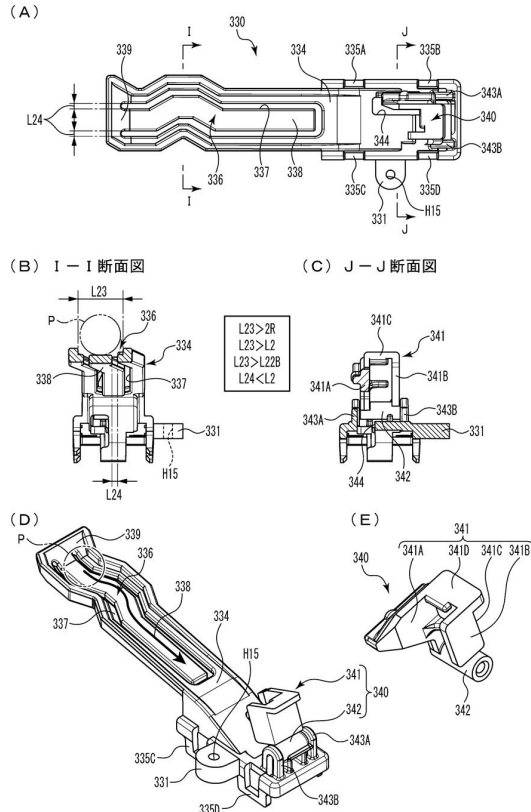


【図 15】

【图 15】

第3カバ―体

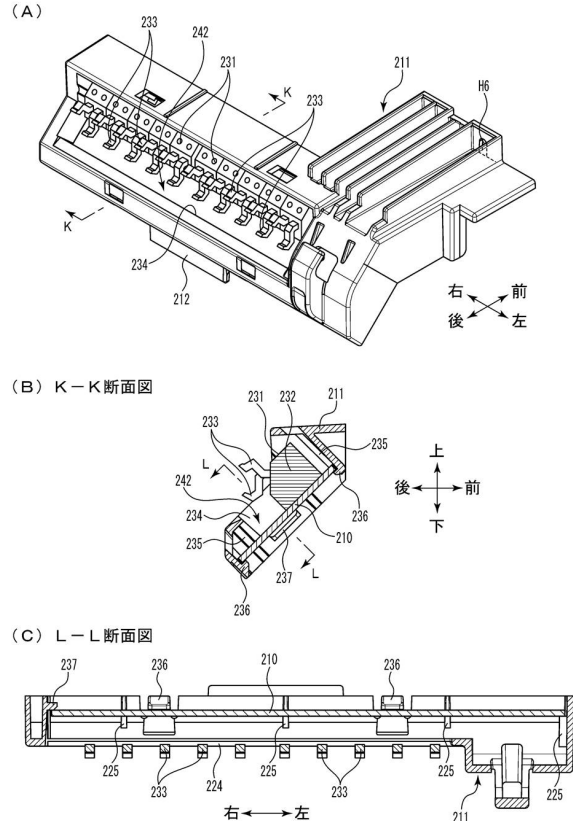
(A)



【図 17】

【圖 17】

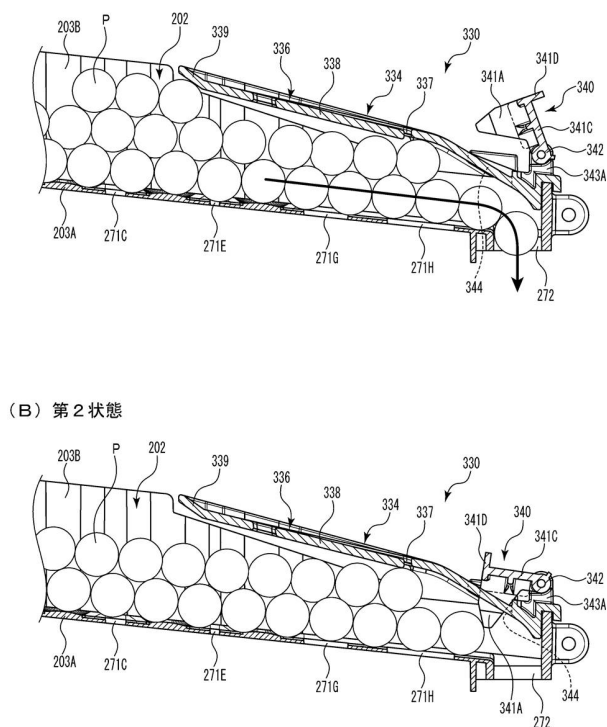
(A)



【図 16】

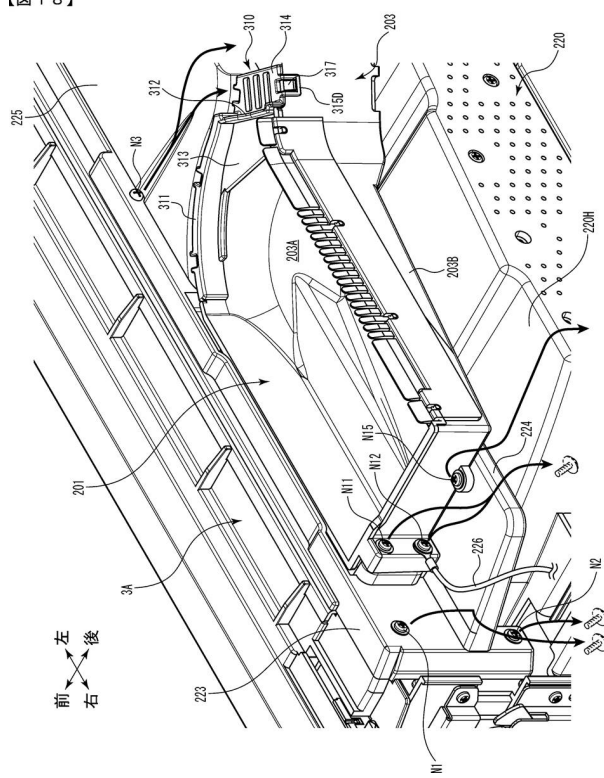
【图 16】

(A) 第 1 狀態



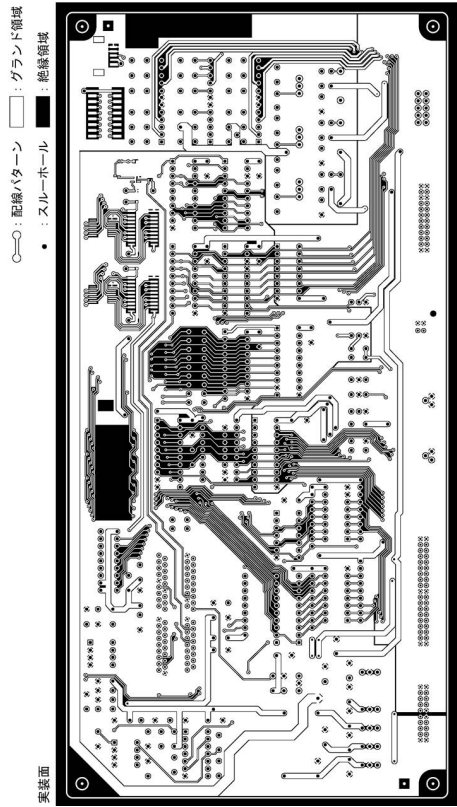
【図 18】

【图 18】



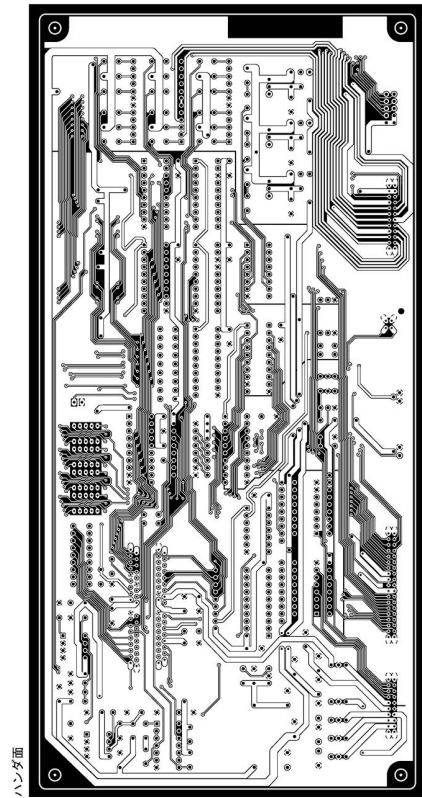
【図 30-2】

【図 30-2】



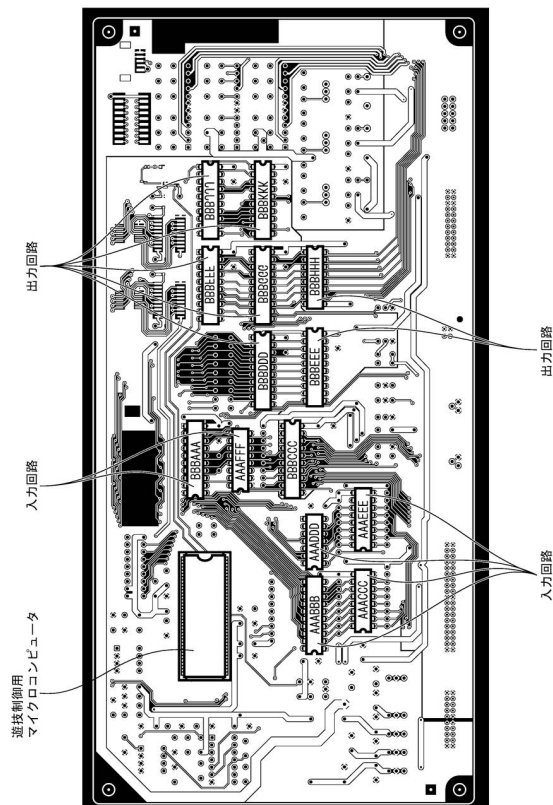
【図 30-3】

【図 30-3】



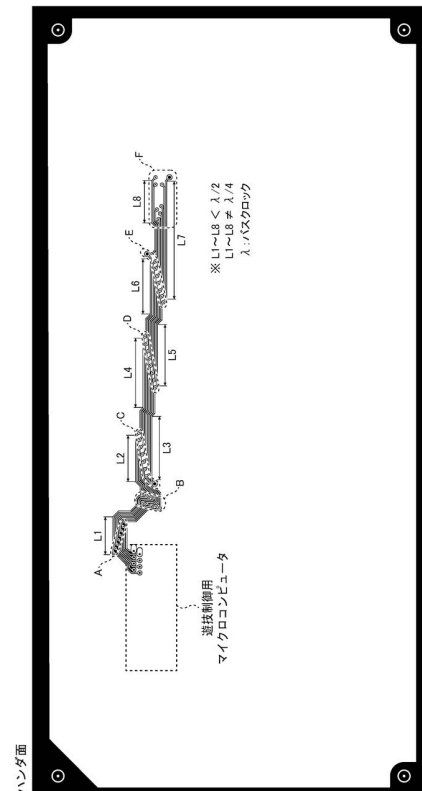
【図 30-4】

【図 30-4】



【図 30-5】

【図 30-5】



10

20

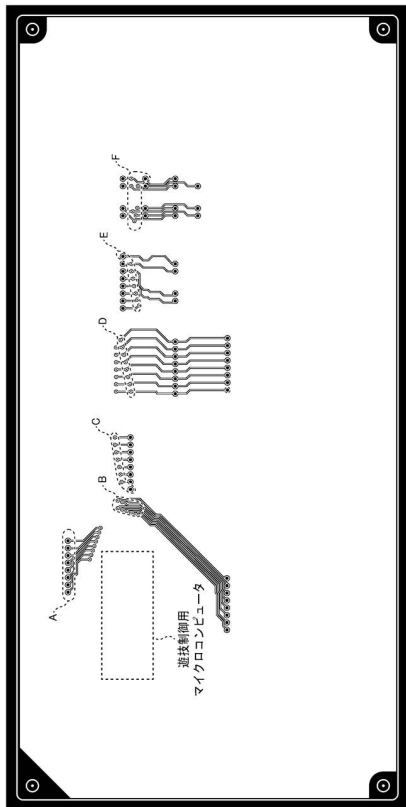
30

40

50

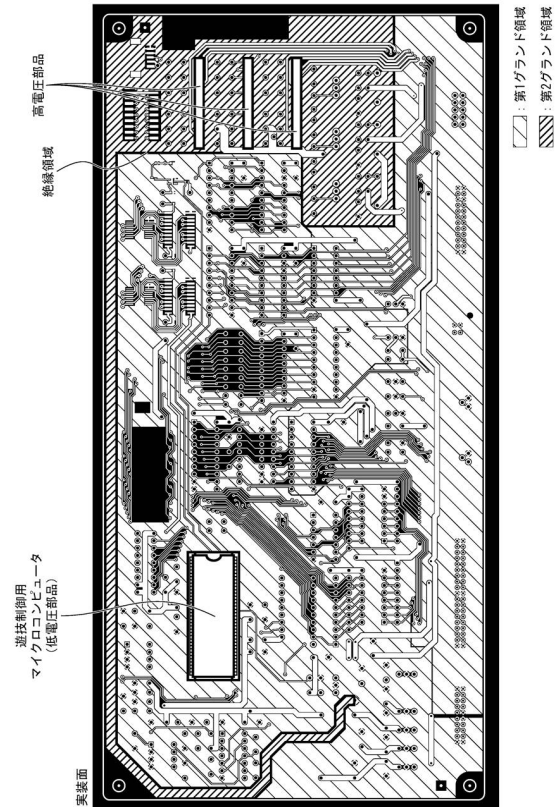
【図 30-6】

【図 30-6】



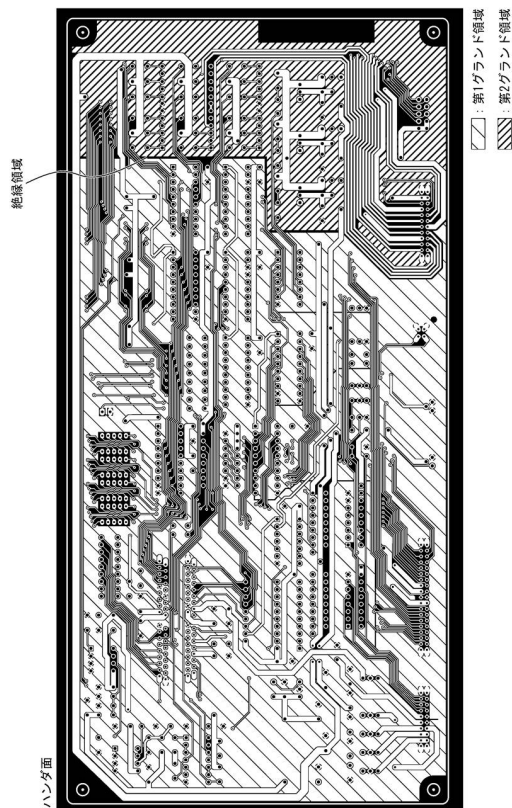
【図 30-7】

【図 30-7】



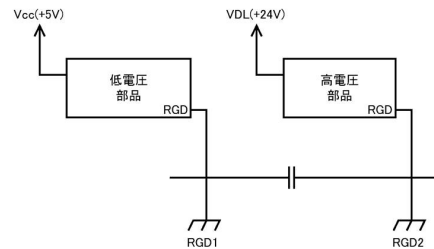
【図 30-8】

【図 30-8】



【図 30-9】

【図 30-9】



10

20

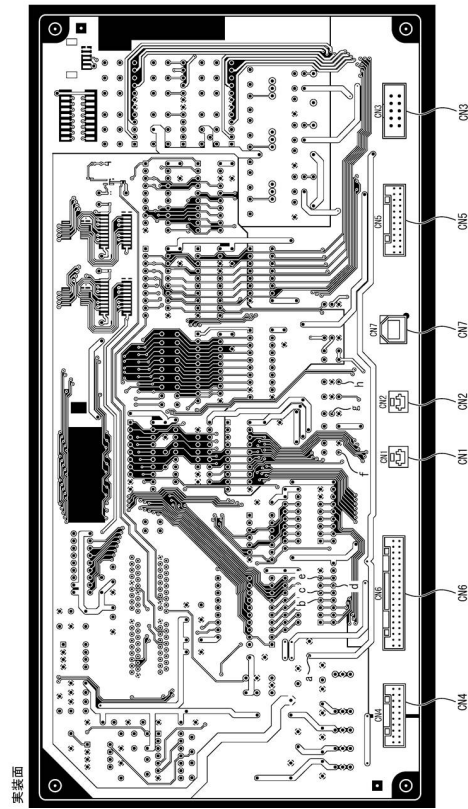
30

40

50

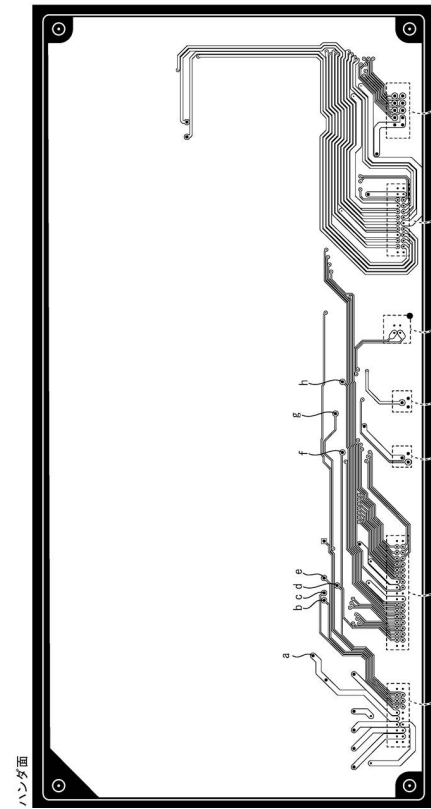
【図 30-10】

【図 30-10】



【図 30-11】

【図 30-11】

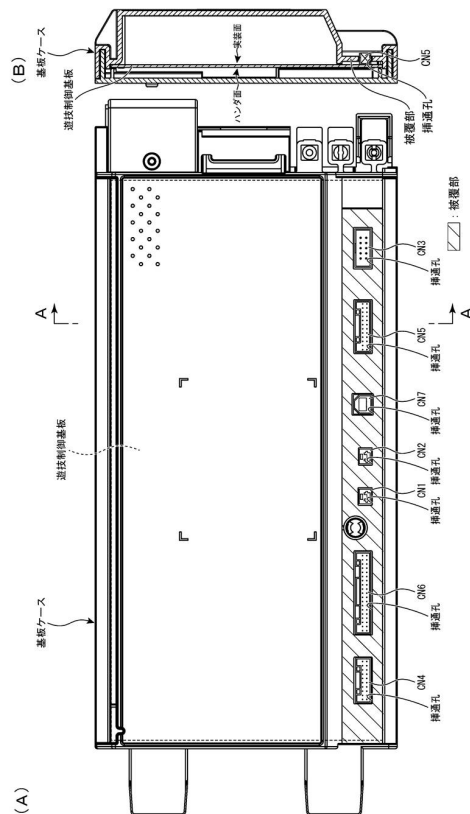


10

20

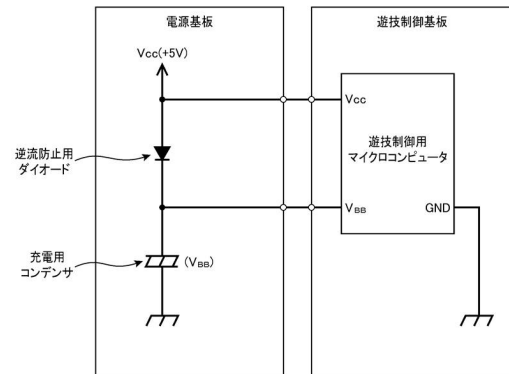
【図 30-12】

【図 30-12】



【図 30-13】

【図 30-13】



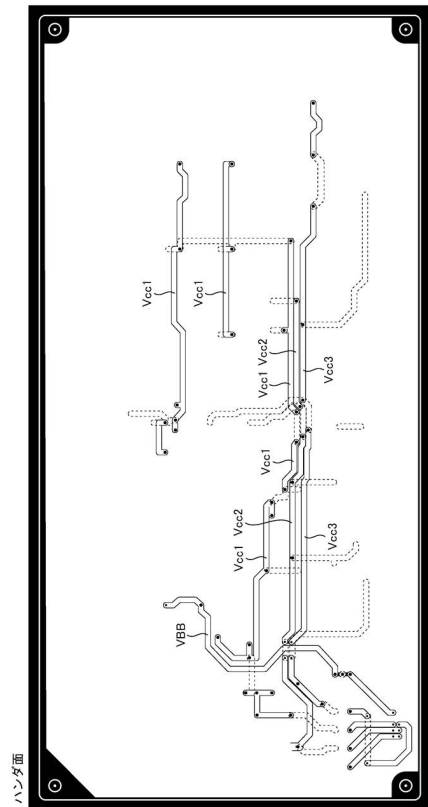
30

40

50

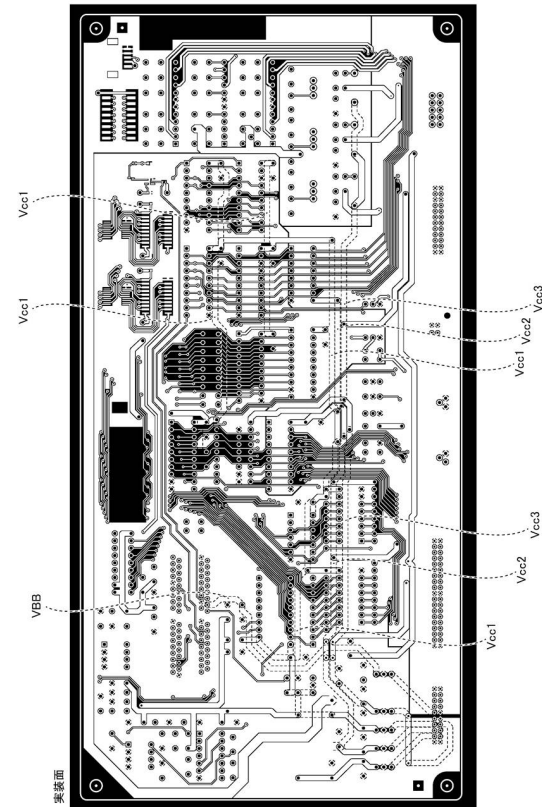
【図 30-14】

【図 30-14】



【図 30-15】

【図 30-15】

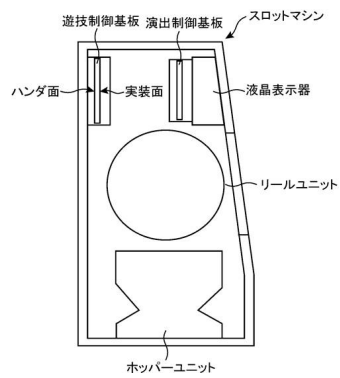


10

20

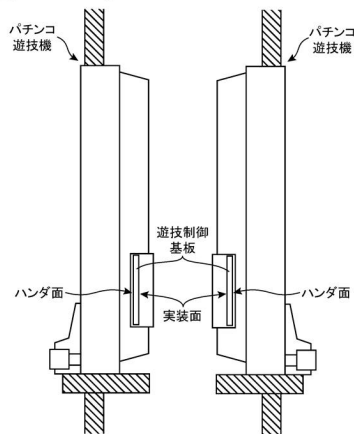
【図 30-16】

【図 30-16】



【図 30-17】

【図 30-17】



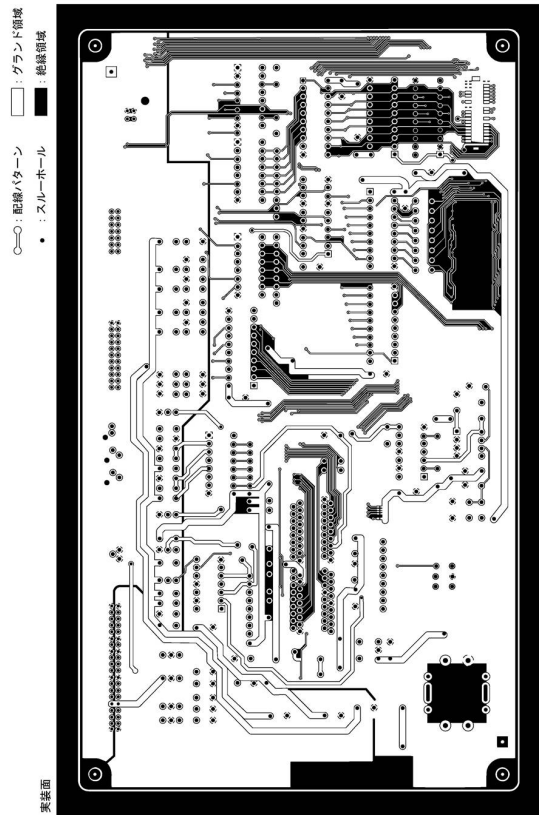
30

40

50

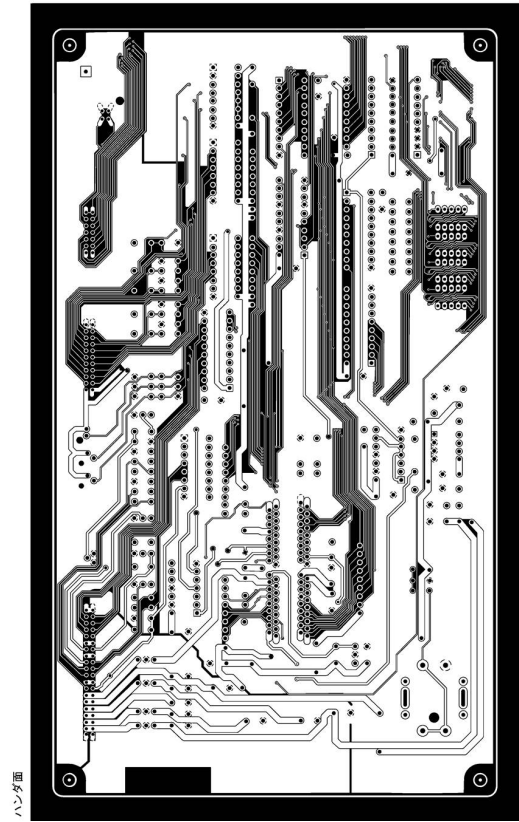
【図 30-18】

【図30-18】



【図 30-19】

【図30-19】

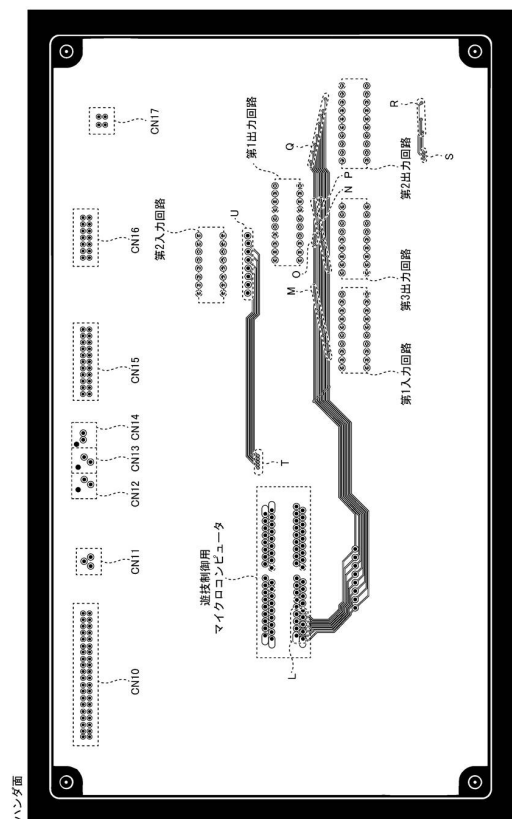


10

20

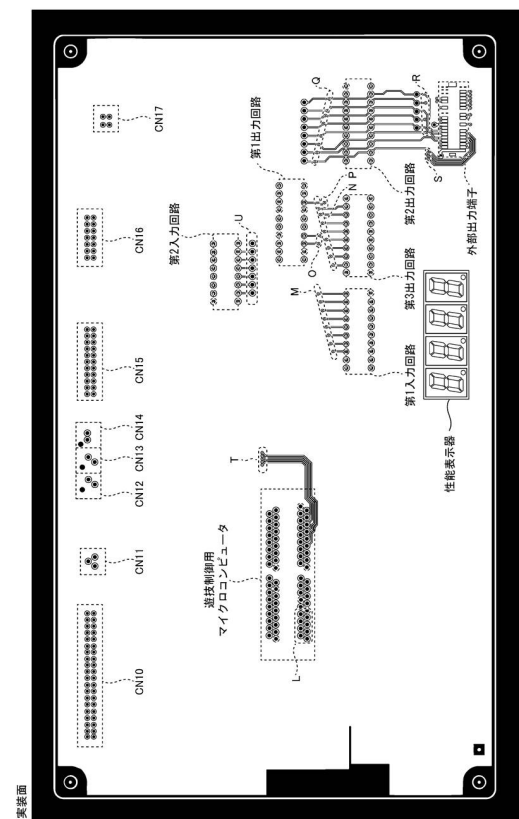
【図 30-20】

【図30-20】



【図 30-21】

【図30-21】



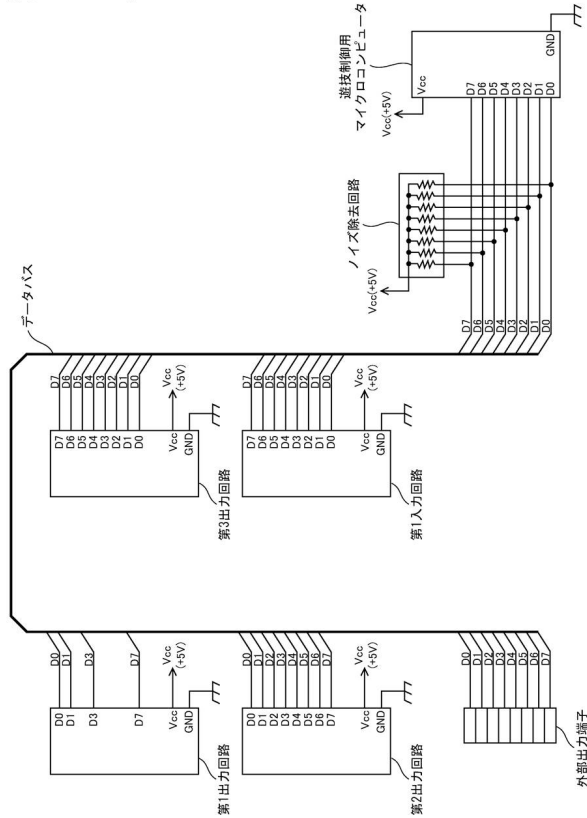
30

40

50

【図30-22】

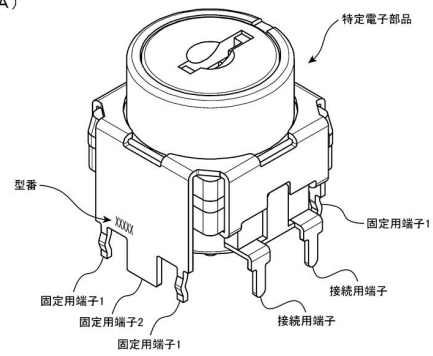
【図30-22】



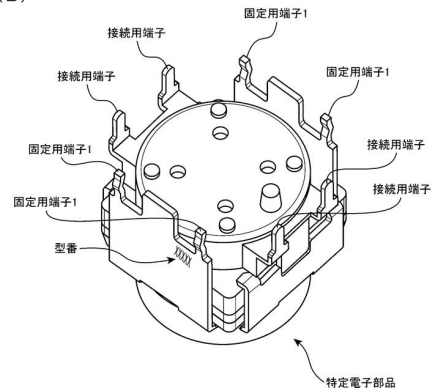
【図30-23】

【図30-23】

(A)



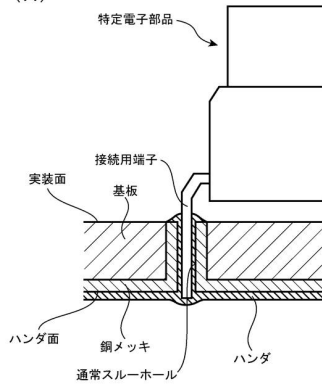
(B)



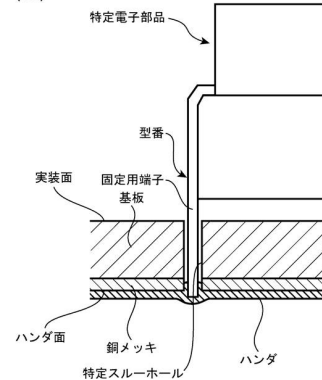
【図30-24】

【図30-24】

(A)

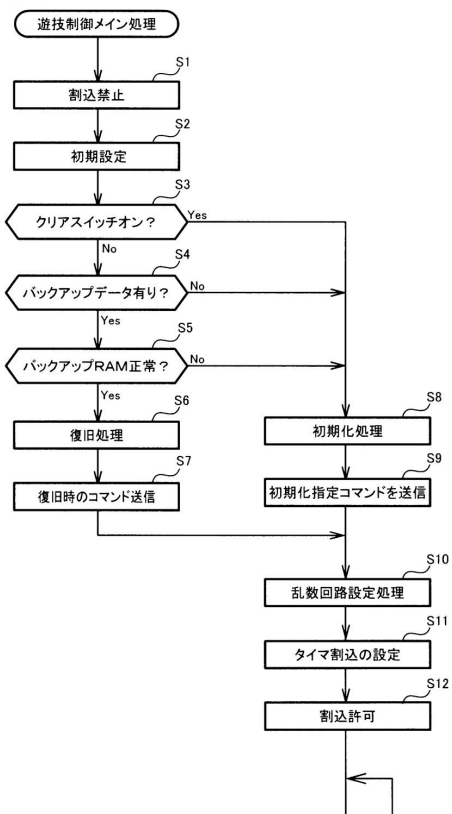


(B)



【図31】

【図31】



10

20

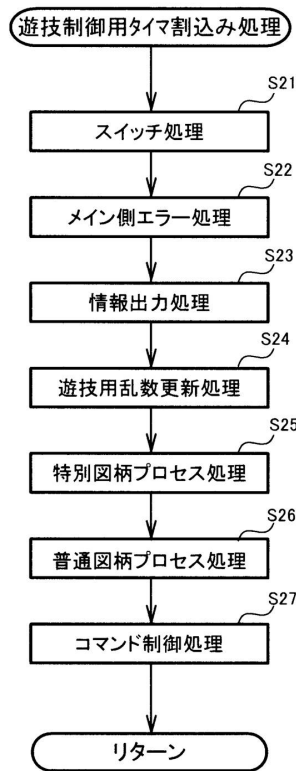
30

40

50

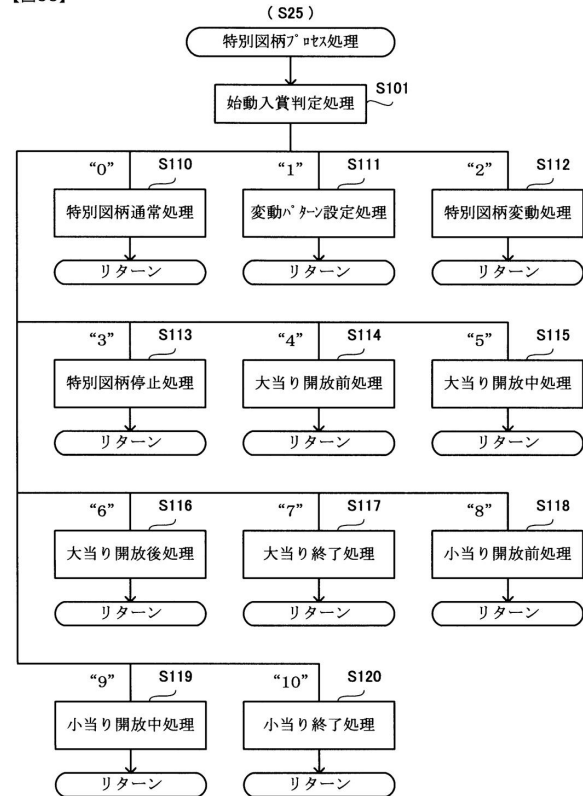
【図 3 2】

【図32】



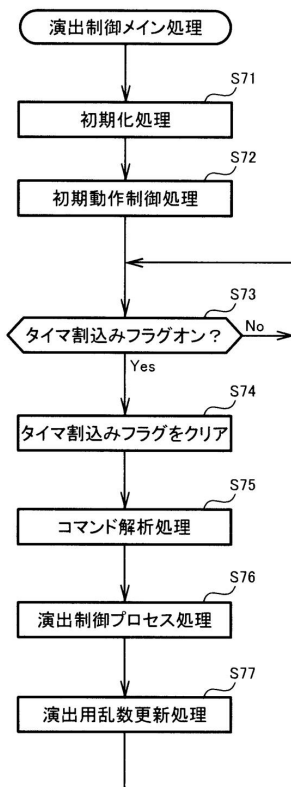
【図 3 3】

【図33】



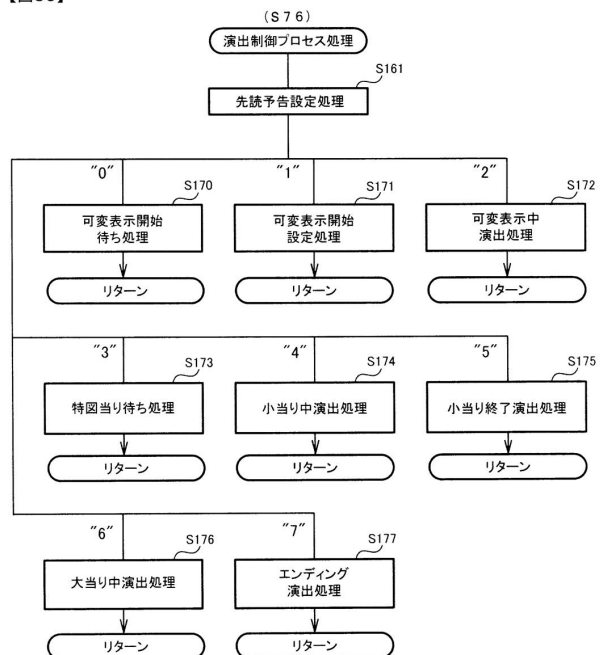
【図 3 4】

【図34】



【図 3 5】

【図35】



10

20

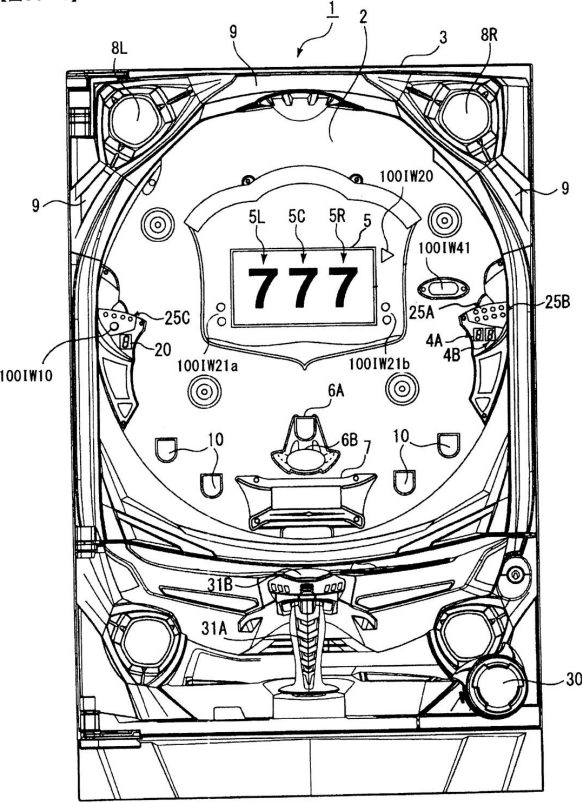
30

40

50

【図 3 6 - 1】

【図36-1】



【図 3 6 - 2】

【図36-2】

(A) 非確変状態(低確変状態)〔第1特別図柄用〕

設定値	設定値[1]	設定値[2]	設定値[3]	設定値[4]	設定値[5]	設定値[6]
大当たり確率	205/65536 (約1/319)	211/65536 (約1/310)	218/65536 (約1/300)	226/65536 (約1/290)	234/65536 (約1/280)	242/65536 (約1/270)
はずれ確率 (時短付)	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率 (時短無)	65167/65536	65161/65536	65154/65536	65146/65536	65138/65536	65130/65536

(B) 確変状態(高確変状態)〔第1特別図柄用〕

設定値	設定値[1]	設定値[2]	設定値[3]	設定値[4]	設定値[5]	設定値[6]
大当たり確率	2050/65536 (約1/32)	2110/65536 (約1/31)	2180/65536 (約1/30)	2260/65536 (約1/29)	2340/65536 (約1/28)	2420/65536 (約1/27)
はずれ確率 (時短付)	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率 (時短無)	63222/65536	63262/65536	63192/65536	63112/65536	63032/65536	62952/65536

【図 3 6 - 3】

【図36-3】

(A) 非確変状態(低確変状態)〔第2特別図柄用〕

設定値	設定値[1]	設定値[2]	設定値[3]	設定値[4]	設定値[5]	設定値[6]
大当たり確率	205/65536 (約1/319)	211/65536 (約1/310)	218/65536 (約1/300)	226/65536 (約1/290)	234/65536 (約1/280)	242/65536 (約1/270)
はずれ確率 (時短付)	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536
はずれ確率 (時短無)	65003/65536	64997/65536	64990/65536	64982/65536	64974/65536	64966/65536

(B) 確変状態(高確変状態)〔第2特別図柄用〕

設定値	設定値[1]	設定値[2]	設定値[3]	設定値[4]	設定値[5]	設定値[6]
大当たり確率	2050/65536 (約1/32)	2110/65536 (約1/31)	2180/65536 (約1/30)	2260/65536 (約1/29)	2340/65536 (約1/28)	2420/65536 (約1/27)
はずれ確率 (時短付)	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536
はずれ確率 (時短無)	63158/65536	63098/65536	63028/65536	62948/65536	62868/65536	62788/65536

【図 3 6 - 4】

【図36-4】

(A) 大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)

大当たり種別判定値(種別判定用乱数[0~179]と比較される)		
通常大当たり	確変大当たり	突然確変大当たり
0~71	72~143	144~179

(B) 大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)

大当たり種別判定値(種別判定用乱数[0~179]と比較される)		
通常大当たり	確変大当たり	突然確変大当たり
0~71	72~170	171~179

10

20

30

40

50

【図 3 6 - 5】

【図36-5】

(A) 時短種別判定テーブル (第1特別図柄用)

時短種別判定値 (種別判定用乱数 [0~179] と比較される)		
時短はずれA	時短はずれB	時短はずれC
0~59	60~119	120~179

(B) 時短種別判定テーブル (第2特別図柄用)

時短種別判定値 (種別判定用乱数 [0~179] と比較される)		
時短はずれA	時短はずれB	時短はずれC
0~59	60~119	120~179

【図 3 6 - 6】

【図36-6】

時短種別	遊技状態	
	通常状態	時短状態
時短はずれA	時短回数100回	次回大当りまで時短継続
時短はずれB	時短回数50回	時短回数200回
時短はずれC	時短回数30回	時短回数100回
救済時短	時短回数800回 (実質次回まで)	

10

【図 3 6 - 7】

【図36-7】

(A) 変動パターンテーブルA [大当り用 (救済時短突入変動を除く)]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PB2-1	30000	ノーマルリーチ	20%
PB2-2	53000	スーパーリーチ α	30%
PB2-3	63000	スーパーリーチ β	50%

(B) 変動パターンテーブルB [通常状態はずれ用]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-1	12000	通常変動	90%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	3%
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	2%

(C) 変動パターンテーブルC [大当り経由、時短状態はずれ用] (ただし、保留1以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-2	3000	超短縮変動	10%
PA1-3	5000	短縮変動	80%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	3%
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	2%

(D) 変動パターンテーブルD [時短はずれ経由、時短状態はずれ用] (ただし、保留1以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-2	3000	超短縮変動	80%
PA1-3	5000	短縮変動	10%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	3%
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	2%

【図 3 6 - 8】

【図36-8】

(E) 変動パターンテーブルE [救済時短経由、時短状態はずれ用]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-4	1500	極超短縮変動	99%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	1%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	—
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	—

(F) 変動パターンテーブルF [救済時短直前用] (ただし、保留3以下)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-3	5000	短縮変動	95%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	—
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	—

(G) 変動パターンテーブルG [救済時短直前用] (ただし、保留4)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-1	12000	通常変動	95%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	—
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	—

(H) 変動パターンテーブルH [確変状態はずれ用] (ただし、保留1以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-2	3000	超短縮変動	90%
PA1-3	5000	短縮変動	—
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	3%
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	2%

(I) 変動パターンテーブルI [救済時短変動はずれ用]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA3-1	25000	突入はずれ	100%

(J) 変動パターンテーブルJ [救済時短変動大当り用]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA3-2	35000	突入見せかけ大当り	100%

20

30

40

50

【図 3 6 - 9】

【図36-9】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	変動パターンXX指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
9 0	0 0	表示結果1指定	可変表示結果をはずれ(時短なし)とすることの指定
9 0	0 1	表示結果2指定	可変表示結果を時短はずれAとすることの指定
9 0	0 2	表示結果3指定	可変表示結果を時短はずれBとすることの指定
9 0	0 3	表示結果4指定	可変表示結果を時短はずれCとすることの指定
9 0	0 4	表示結果5指定	可変表示結果を通常大当たりとすることの指定
9 0	0 5	表示結果6指定	可変表示結果を確変大当たりとすることの指定
9 0	0 6	表示結果7指定	可変表示結果を突然確変大当たりとすることの指定
9 5	X X	救済時短回数1指定	救済時短までXXで示す変動回数(126以下)であることの指定
9 6	X X	救済時短回数2指定	救済時短までXXで示す変動回数(100回単位の回数)であることの指定
9 7	X X	復旧時救済時短回数指定	復旧時に救済時短までXXで示す変動回数以内であることの指定
A 0	0 0	第1図柄確定A指定	第1特別図柄の変動を終了し図柄確定期間20秒であることの指定
A 0	0 1	第1図柄確定B指定	第1特別図柄の変動を終了し図柄確定期間10秒であることの指定
A 0	0 2	第1図柄確定C指定	第1特別図柄の変動を終了し図柄確定期間0.5秒であることの指定
A 1	0 0	第2図柄確定A指定	第2特別図柄の変動を終了し図柄確定期間20秒であることの指定
A 1	0 1	第2図柄確定B指定	第2特別図柄の変動を終了し図柄確定期間10秒であることの指定
A 1	0 2	第2図柄確定C指定	第2特別図柄の変動を終了し図柄確定期間0.5秒であることの指定
B 0	0 0	大当たり開始指定 (ファンファール指定)	大当たり遊技の開始を指定
B 0	0 1	大当たり終了指定 (エンディング指定)	大当たり遊技の終了を指定
B 1	X X	大入賞口開放中表示	XXで示すラウンド中の表示指定
B 2	X X	大入賞口開放後表示	XXで示すラウンド後の表示指定
B 4	0 0	大入賞口入賞指定	大入賞口に入賞したことの指定

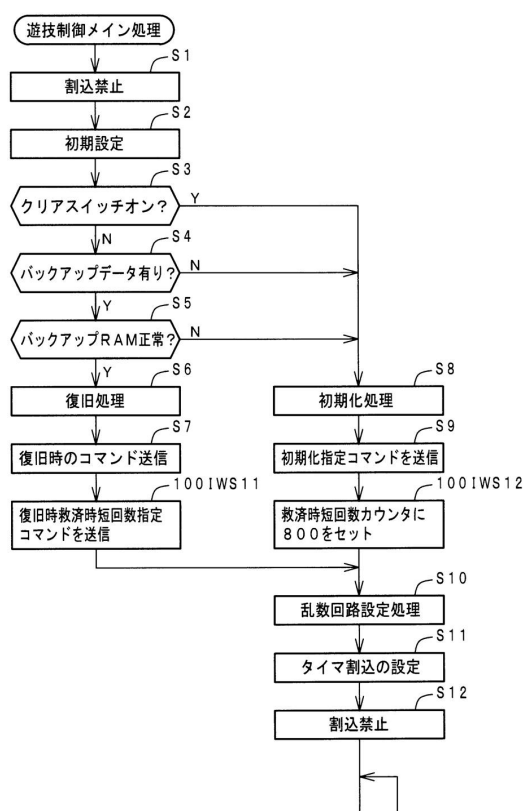
【図 3 6 - 1 0】

【図36-10】

MODE	EXT	名称	内容
C 0	0 0	第1保留記憶数加算指定	第1保留記憶数が1増加したことの指定
C 0	0 1	第2保留記憶数加算指定	第2保留記憶数が1増加したことの指定
C 1	0 0	第1保留記憶数減算指定	第1保留記憶数が1減少したことの指定
C 1	0 1	第2保留記憶数減算指定	第2保留記憶数が1減少したことの指定
E 0	0 0	通常状態指定	遊技状態が通常状態に制御されることを指定
E 0	0 1	時短状態A指定	大当たり終了時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
E 0	0 2	時短状態B指定	時短はずれ時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
E 0	0 3	時短状態C指定	救済時短時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
E 0	0 4	確変状態指定	遊技状態が確変状態に制御されることを指定
E 1	0 0	右打ち報知開始指定	右打ち報知を開始することの指定
E 1	0 1	右打ち報知終了指定	右打ち報知を終了することの指定
F 0	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
F 1	X X	設定値指定	XXで示す設定値に設定されていることを指定

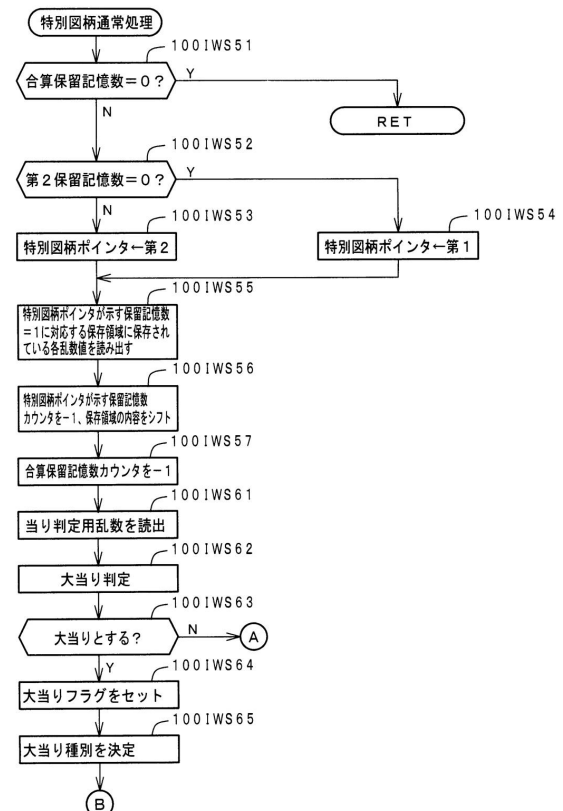
【図 3 6 - 1 1】

【図36-11】



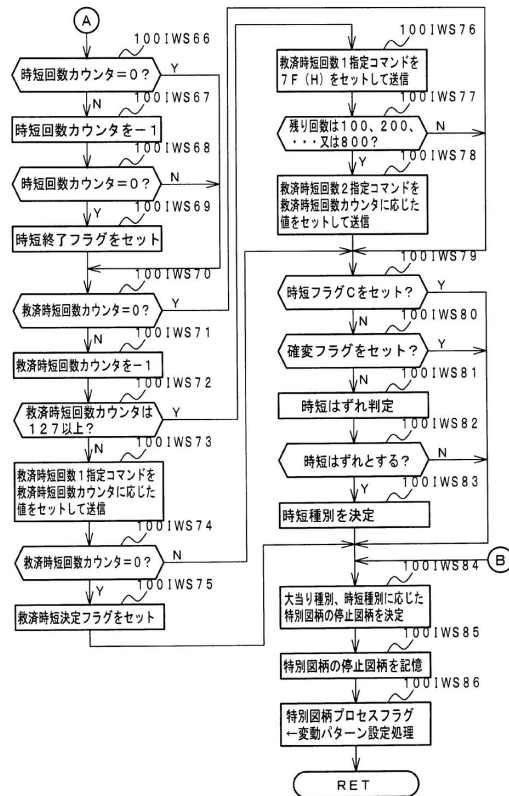
【図 3 6 - 1 2】

【図36-12】



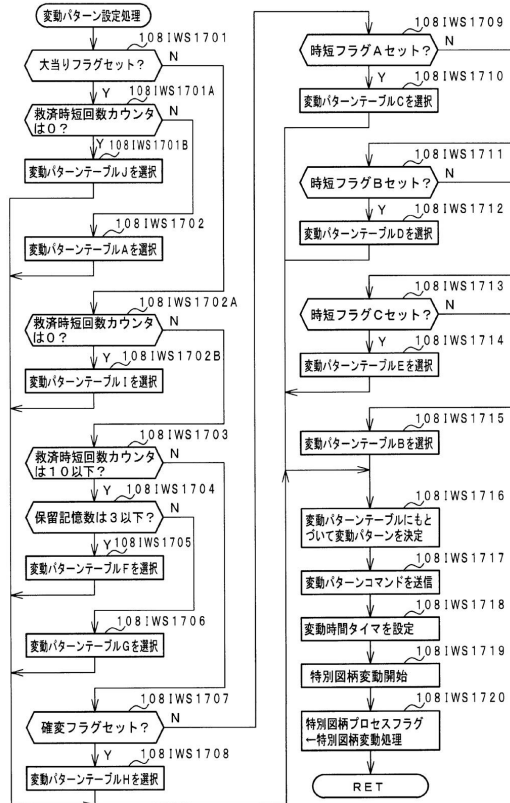
【図 3 6 - 1 3】

【图36-13】



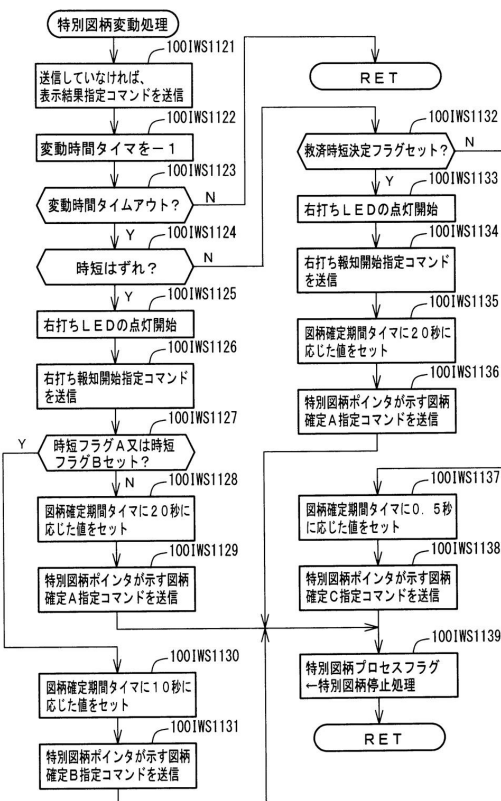
【図 3 6 - 1 4】

【图36-14】



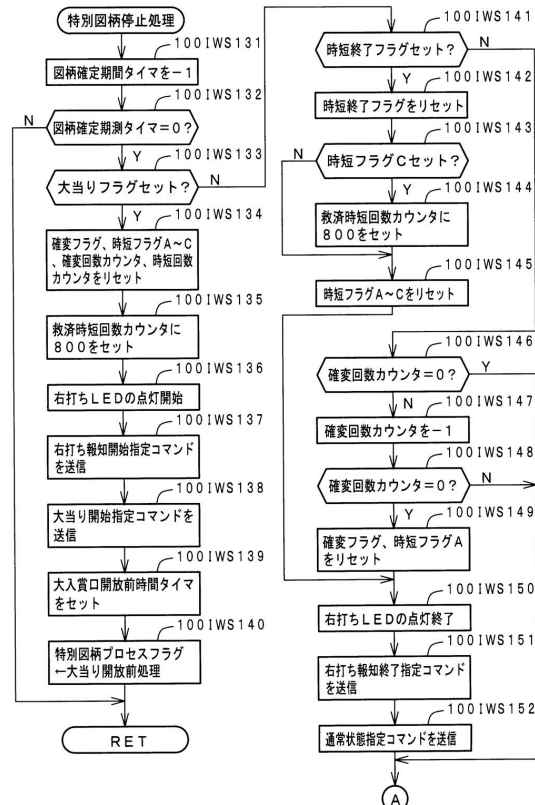
【図 3 6 - 1 5】

【图36-15】



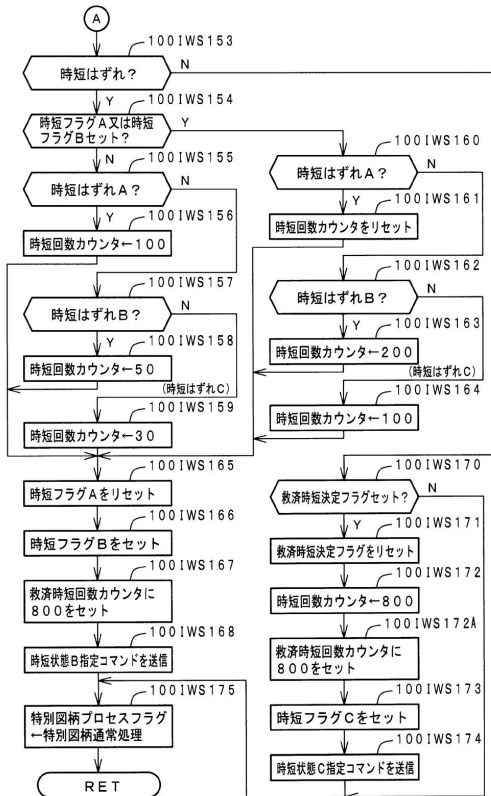
【図 3 6 - 1 6】

【图36-16】



【図 36-17】

【図36-17】



【図 36-18】

【図36-18】

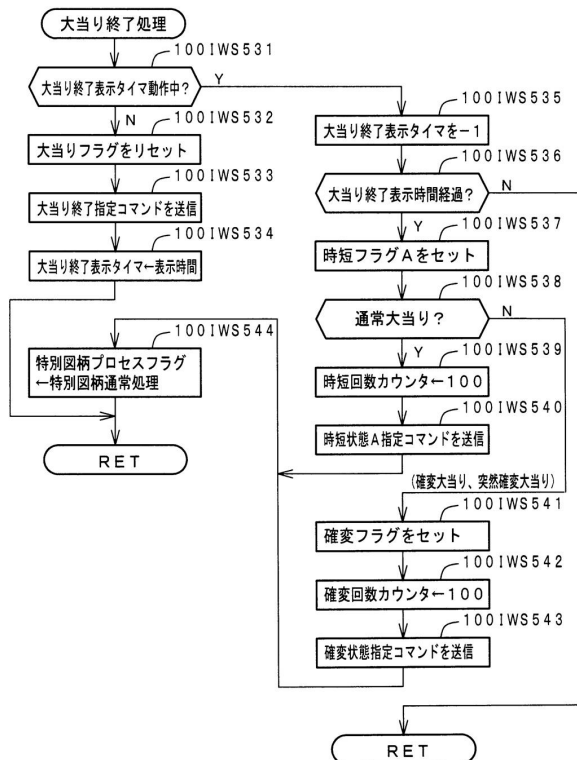
外部出力信号名	出力タイミング及び出力期間
大当たり 1 信号	大当たり遊技中に出力
大当たり 2 信号	大当たり遊技中及び時短状態中に出力
大当たり 3 信号	時短はずれの図柄確定期間中に出力
大当たり 4 信号	救済時短の図柄確定期間中に出力
変動停止信号	図柄確定期間の開始時に出力

10

20

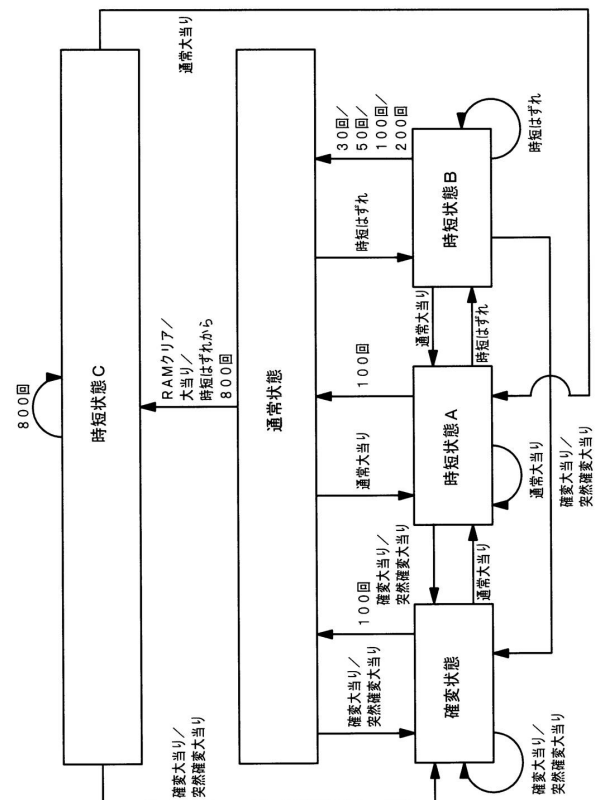
【図 36-19】

【図36-19】



【図 36-20】

【図36-20】



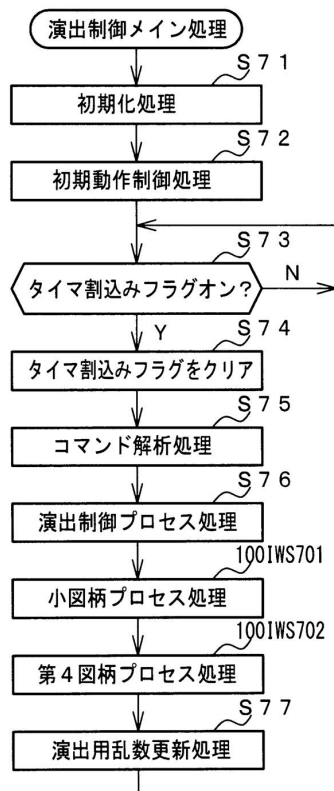
30

40

50

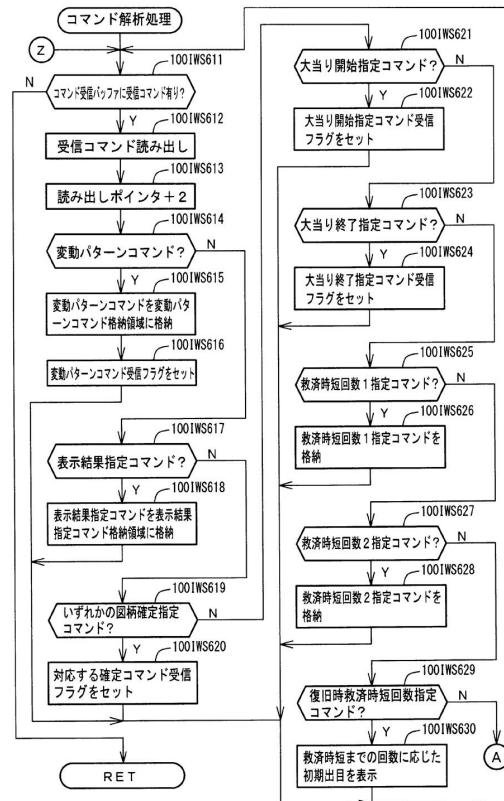
【図 36-21】

【図36-21】



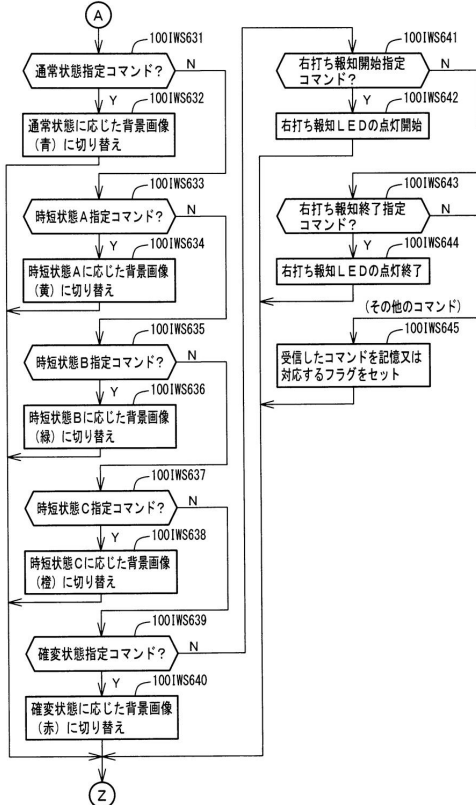
【図 36-22】

【図36-22】



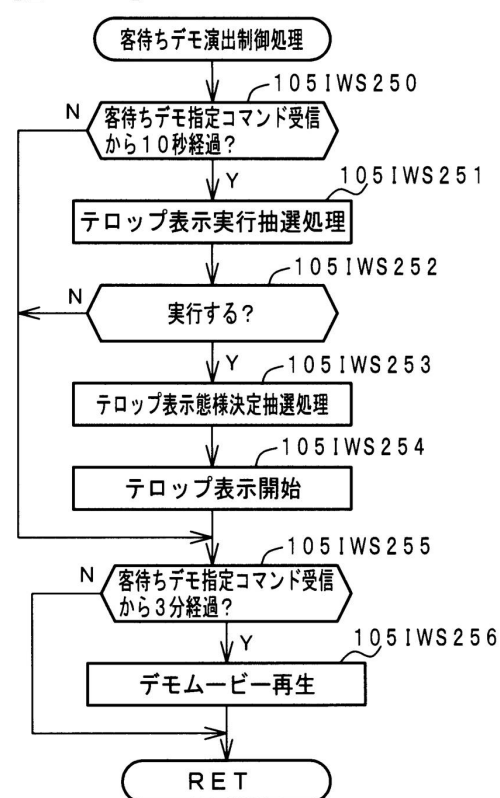
【図 36-23】

【図36-23】



【図 36-24】

【図36-24】



10

20

30

40

50

【図 3 6 - 2 5】

【図36-25】

(A)テロップ表示実行抽選テーブル(設定値:1)

実行の有無	救済時短までの残り回数		
	201~	101~200	1~100
実行する	30%	40%	50%
実行しない	70%	60%	50%

(B)テロップ表示実行抽選テーブル(設定値:6)

実行の有無	救済時短までの残り回数		
	201~	101~200	1~100
実行する	60%	70%	80%
実行しない	40%	30%	20%

(C)テロップ態様決定抽選テーブル(設定値:1)

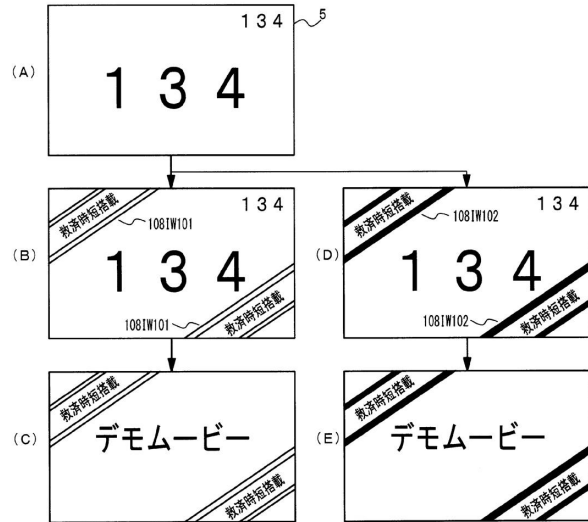
演出態様(色)	救済時短までの残り回数		
	201~	101~200	1~100
赤	40%	70%	80%
青	60%	30%	20%

(D)テロップ態様決定抽選テーブル(設定値:6)

演出態様(色)	救済時短までの残り回数		
	201~	101~200	1~100
赤	70%	80%	90%
青	30%	20%	10%

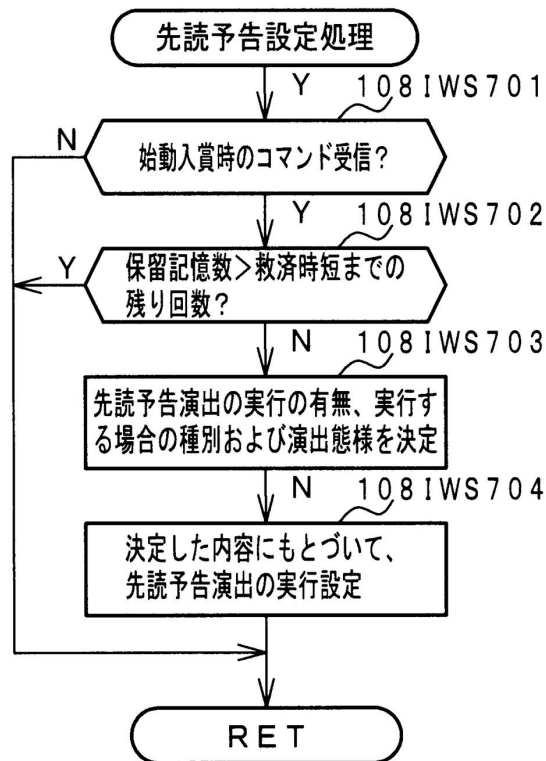
【図 3 6 - 2 6】

【図36-26】



【図 3 6 - 2 7】

【図36-27】



【図 3 6 - 2 8】

【図36-28】

(A)先読予告演出実行決定テーブル(時短状態C以外)

実行の有無	大当り	はずれ
実行する	70%	10%
実行しない	30%	90%

(B)先読予告演出実行決定テーブル(時短状態C)

実行の有無	大当り	はずれ
実行する	70%	1%
実行しない	30%	99%

(C)先読予告演出種別決定テーブル(時短状態C以外)

演出種別	大当り	はずれ
チャンス目	70%	10%
保留変化	30%	90%

(D)先読予告演出種別決定テーブル(時短状態C)

演出種別	大当り	はずれ
チャンス目	0%	0%
保留変化	100%	100%

(E)先読予告演出態様決定テーブル(時短状態C以外)

演出態様(色)	大当り	はずれ
赤	70%	10%
青	30%	90%

(F)先読予告演出態様決定テーブル(時短状態C)

演出態様(色)	大当り	はずれ
赤	100%	100%
青	0%	0%

10

20

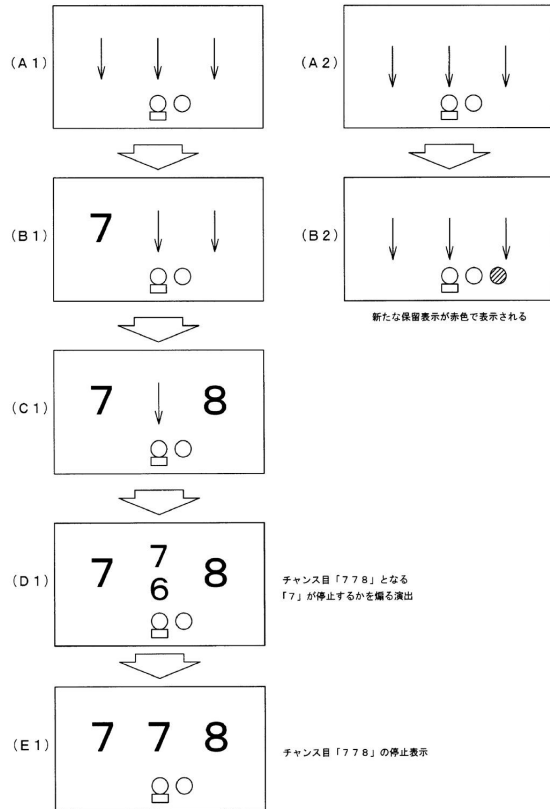
30

40

50

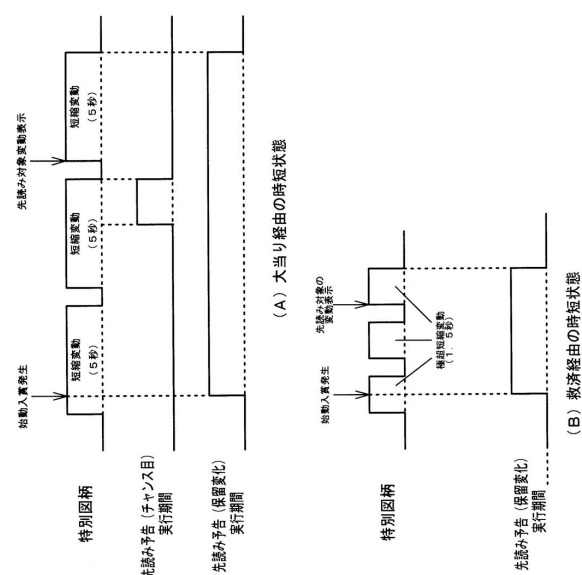
【図 36-29】

【図36-29】



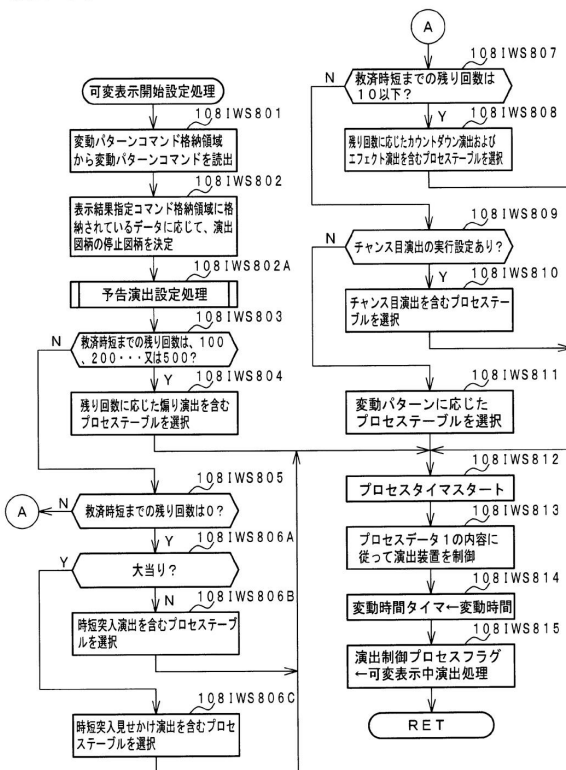
【図 36-30】

【図36-30】



【図 36-31】

【図36-31】



【図 36-32】

【図36-32】

(A) 予告演出実行決定テーブル(救済時短までの残り回数>10)

実行の有無	大当たり	はずれ
実行する	70%	10%
実行しない	30%	90%

(B) 予告演出実行決定テーブル(救済時短までの残り回数≤10)

実行の有無	大当たり	はずれ
実行する	70%	1%
実行しない	30%	99%

(C) 予告演出態様決定テーブル(救済時短までの残り回数>10)

演出態様(色)	大当たり	はずれ
赤	70%	10%
青	30%	90%

(D) 予告演出態様決定テーブル(救済時短までの残り回数≤10)

演出態様(色)	大当たり	はずれ
赤	70%	1%
青	30%	99%

10

20

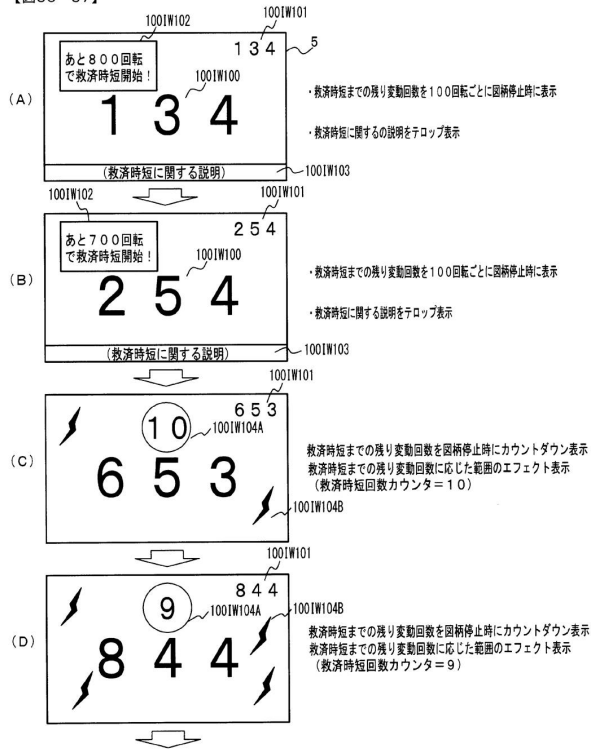
30

40

50

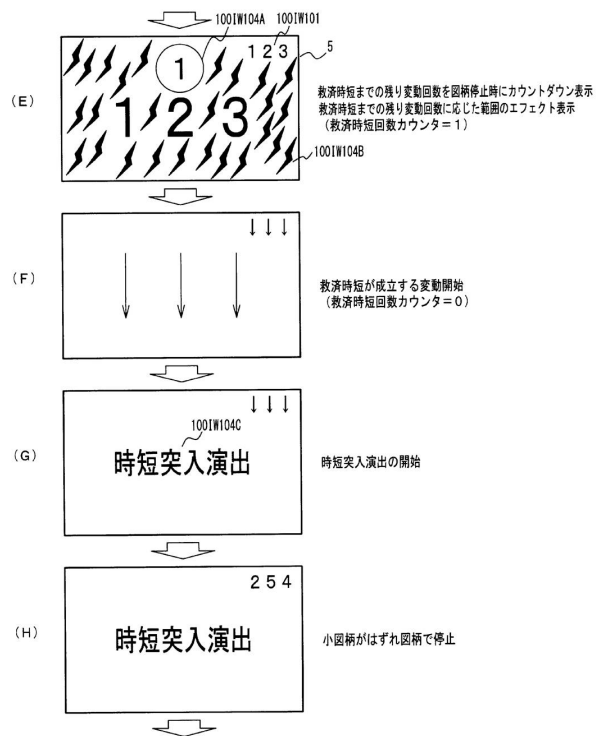
【図 36-37】

【図36-37】



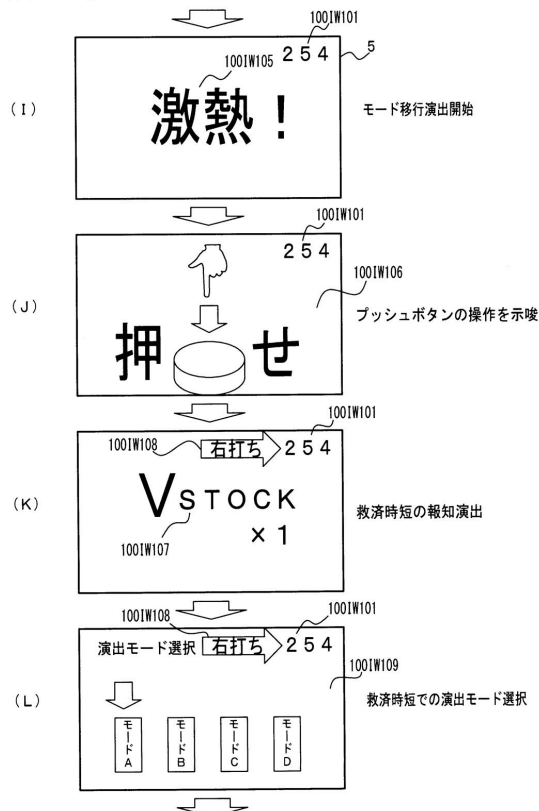
【図 36-38】

【図36-38】



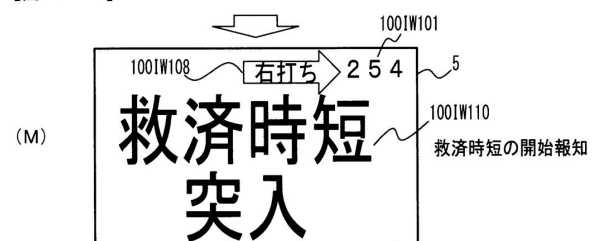
【図 36-39】

【図36-39】



【図 36-40】

【図36-40】



10

20

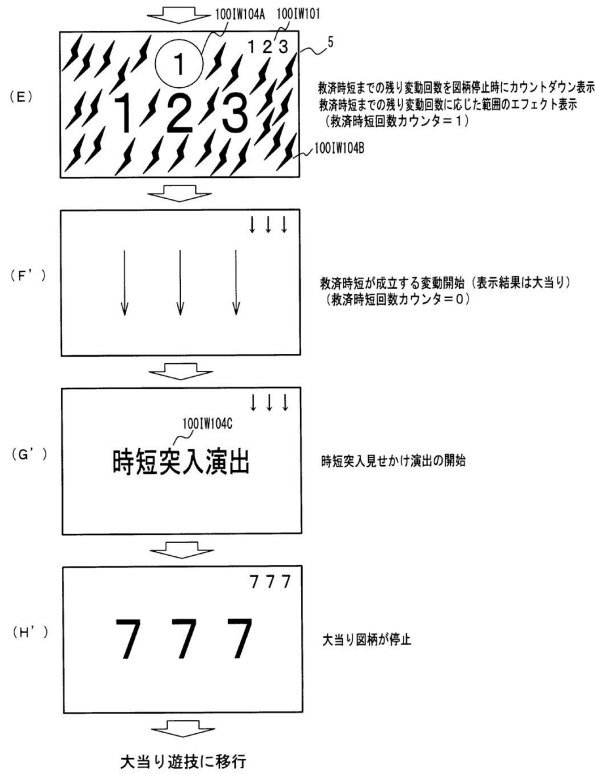
30

40

50

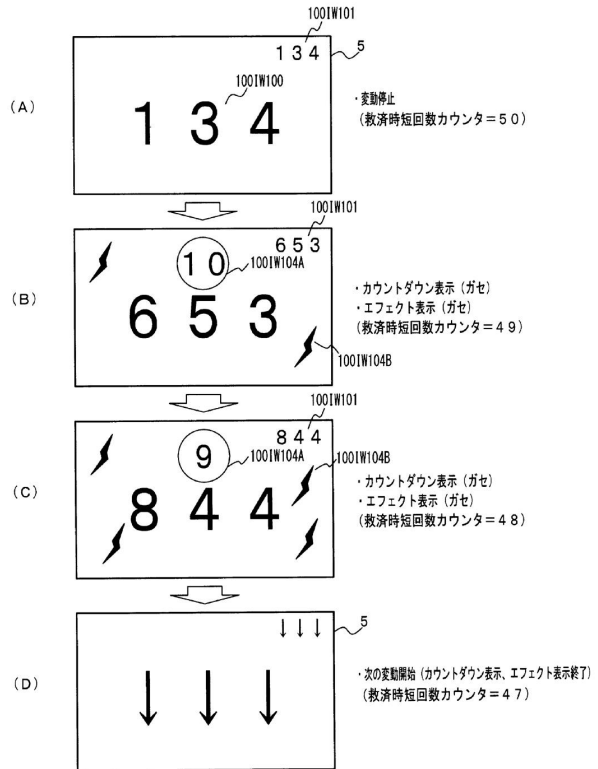
【図 36-41】

【図36-41】



【図 36-42】

【図36-42】

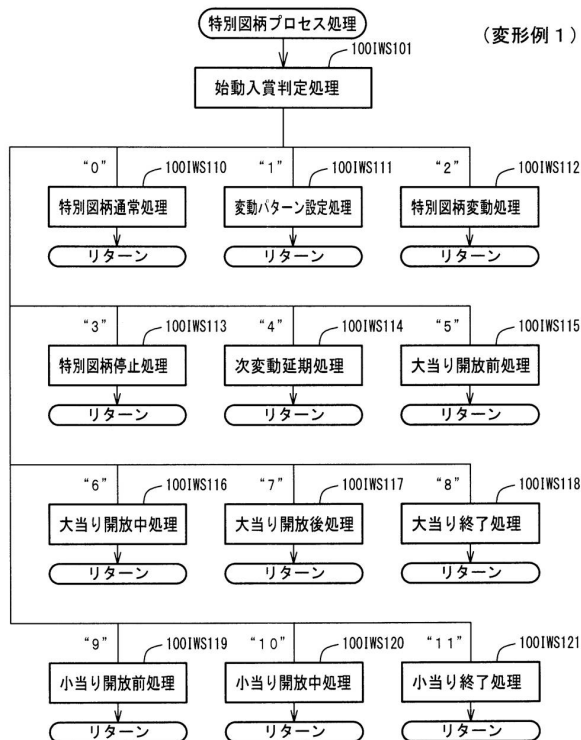


10

20

【図 36-43】

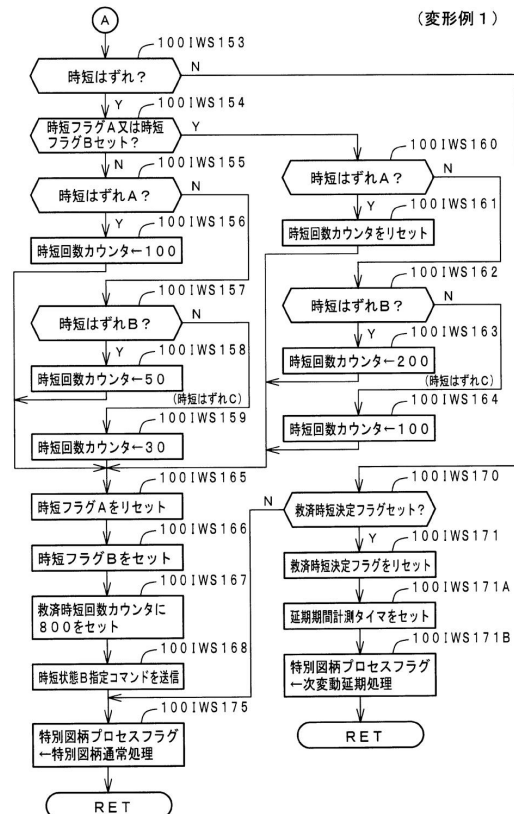
【図36-43】



【図 36-44】

【図36-44】

(変形例 1)



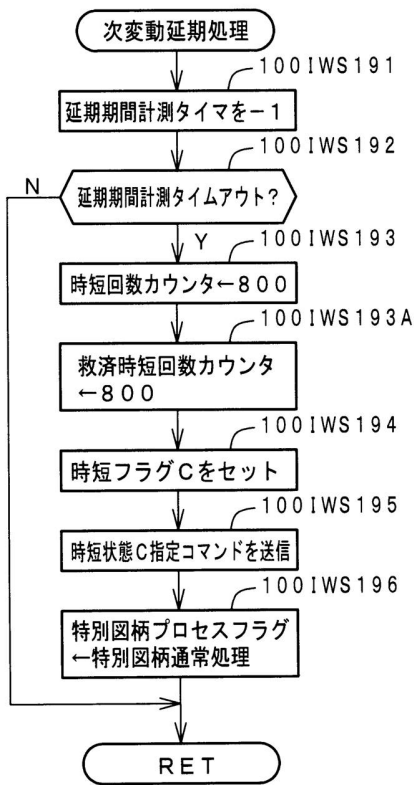
30

40

50

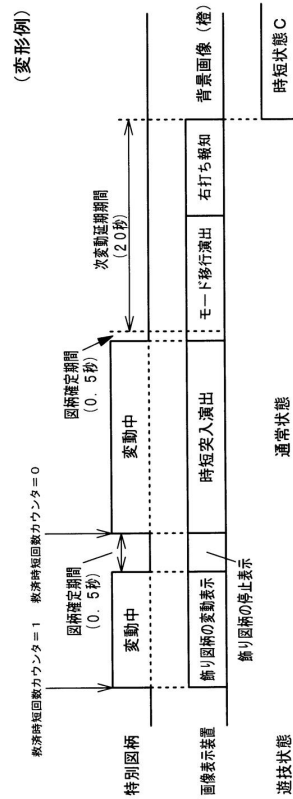
【図 3 6 - 4 5】

【図36-45】 (変形例 1)



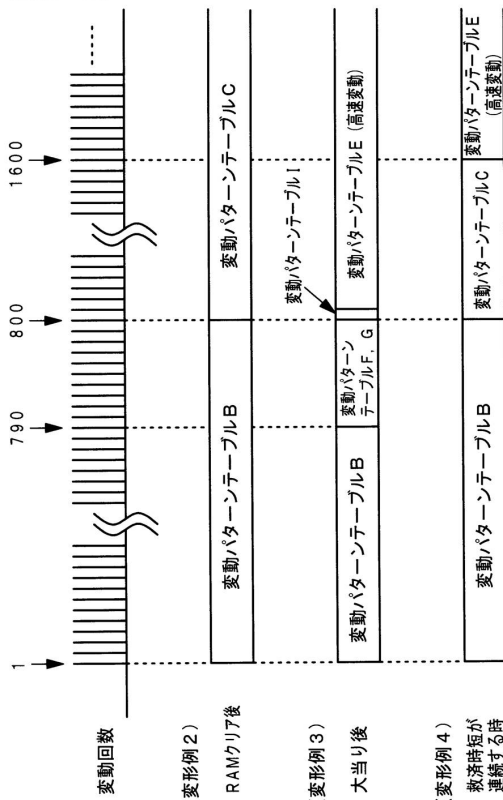
【図 3 6 - 4 6】

【図36-46】



【図 3 6 - 4 7】

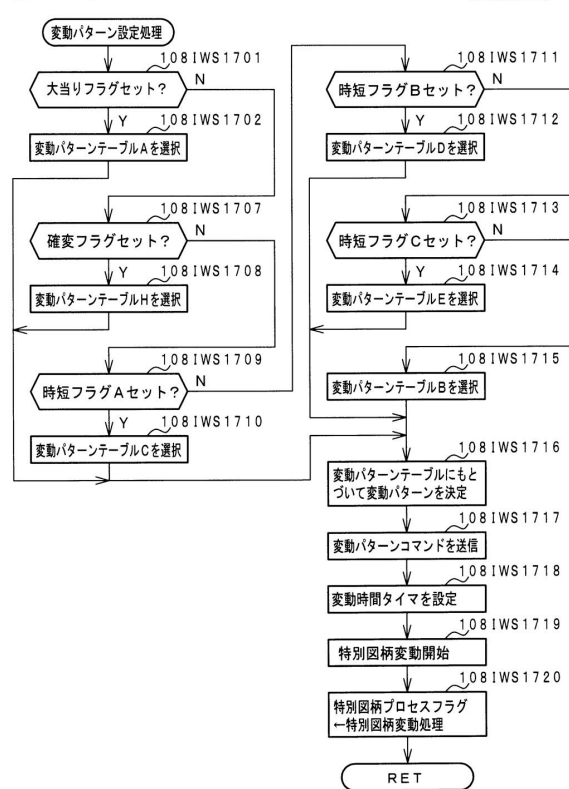
【図36-47】



【図 3 6 - 4 8】

【図36-48】

(実施例 2)



10

20

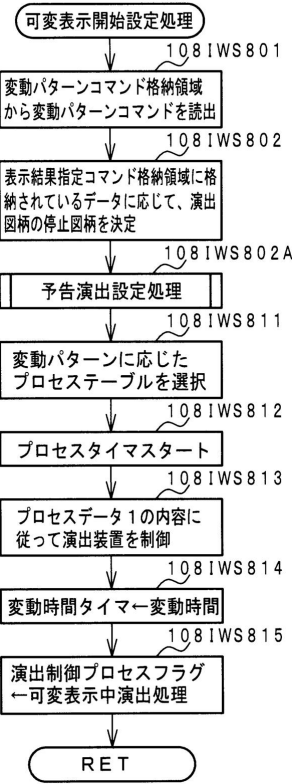
30

40

50

【図 3 6 - 4 9】

【図36-49】 (実施例 2)



【図 3 6 - 5 0】

【図36-50】 (実施例 2)

(A) 予告演出実行決定テーブル

実行の有無	大当り	はずれ
実行する	70%	10%
実行しない	30%	90%

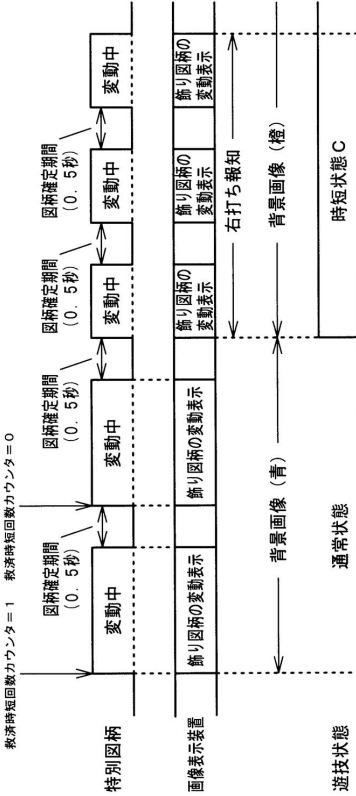
(B) 予告演出態様決定テーブル

演出態様(色)	大当り	はずれ
赤	70%	10%
青	30%	90%

10

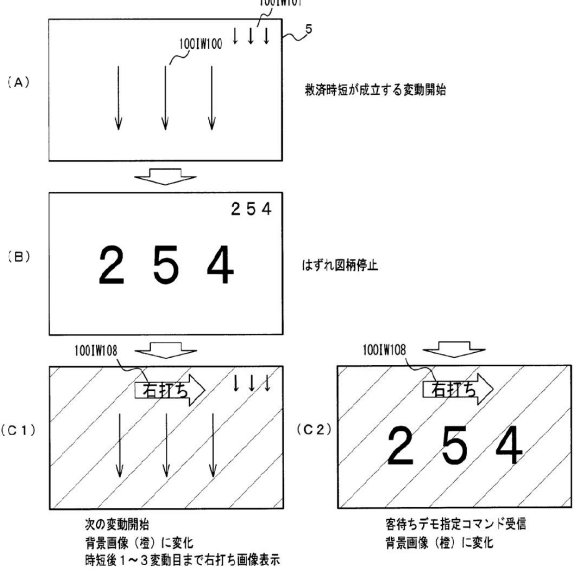
【図 3 6 - 5 1】

【図36-51】 (実施例 2)



【図 3 6 - 5 2】

【図36-52】 (実施例 2)



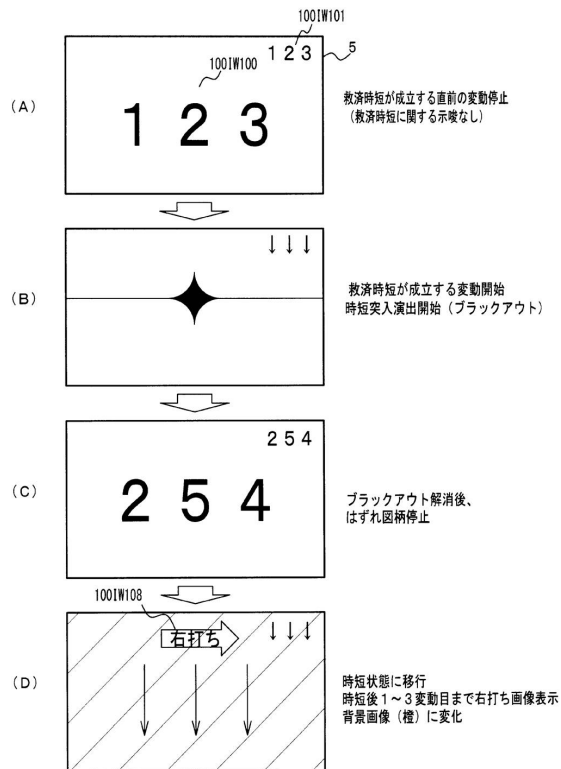
30

40

50

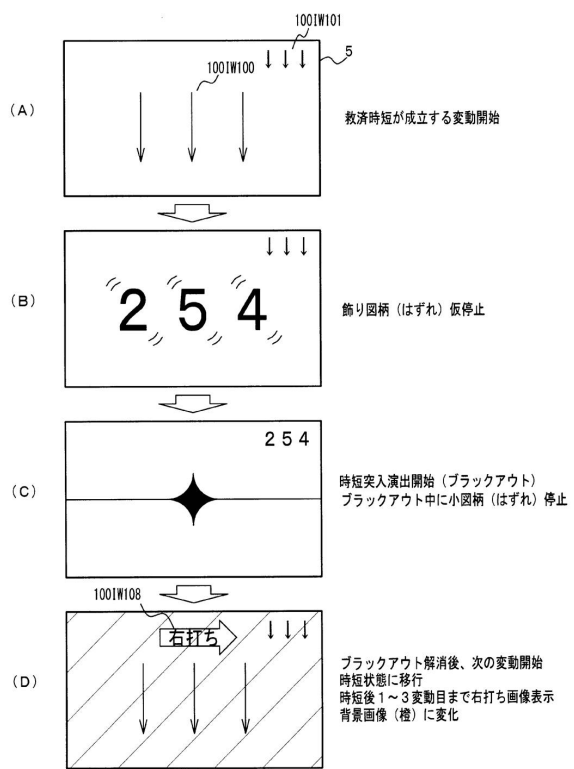
【図 36 - 53】

【図36-53】

(実施例 2)
[変形例 1]

【図 36 - 54】

【図36-54】

(実施例 2)
[変形例 2]

10

20

30

40

50

フロントページの続き

(56)参考文献 特許第 7 2 4 2 5 9 1 (J P , B 2)
(58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2