

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2022-10529
(P2022-10529A)

(43)公開日 令和4年1月17日(2022.1.17)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)
2 C 3 3 3

審査請求		未請求	請求項の数	1	O L	(全568頁)
(21)出願番号	特願2020-111170(P2020-111170)		(71)出願人	000144522		
(22)出願日	令和2年6月29日(2020.6.29)			株式会社三洋物産		
				愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2		
				1号		
			(74)代理人	100188086		
				弁理士 石原 五郎		
			(72)発明者	岡村 鉉		
				名古屋市千種区今池3丁目9番21号		
				株式会社三洋物産内		
			(72)発明者	三木 悠大		
				名古屋市千種区春岡通7丁目49番		
				株式会社ジェイ・ティ内		
			Fターム (参考)	2C333 AA11 CA05 CA26 CA32		

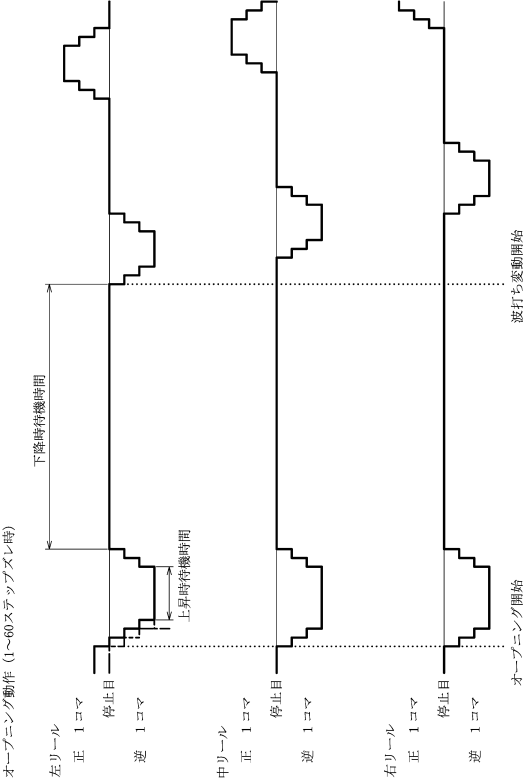
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】変動演出において大当たり図柄がいずれかの有効ライン上の正常な停止位置から1ステップ〜60ステップの範囲内でズレた位置で左リールLRが停止した場合に実行される「補正変動1」パターンを含む「オープニング動作」は、オープニングが開始された場合に、全リールLR、CR、RRを一斉に逆回転させるものの、正常位置で停止していた中リールCR及び右リールRRは、当初停止位置から1コマ分逆回転させる一方、第1ズレ量位置で停止していた左リールLRは、該第1ズレ量位置から1コマ分（即ち、20ステップ）に第1ズレ量のステップを加えたステップ数分逆回転させる。

【選択図】図115



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技の進行に伴って行われる第 1 所定演出と、該第 1 所定演出と異なる第 2 所定演出とを実行可能な演出手段と、
前記演出手段を制御可能な制御手段と、を備えた遊技機において、
前記制御手段からの指示に基づいて前記第 1 所定演出が実行されたか否かを判別する判別手段と、
前記判別手段によって、前記第 1 所定演出が正常に実行されていないと判別された場合に、前記第 2 所定演出の実行時に、前記演出手段を補正する補正手段と、を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【0003】

20

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変動させて抽選結果等を遊技者に示唆する演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の内容を変化させることで、遊技に関する演出を行うように構成されているものもある（例えば、特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】 特開 2018-126296 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

30

【0005】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【0006】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

この目的を達成するために請求項 1 記載の遊技機は、遊技の進行に伴って行われる第 1 所定演出と、該第 1 所定演出と異なる第 2 所定演出とを実行可能な演出手段と、前記演出手段を制御可能な制御手段と、を備えた遊技機であって、前記制御手段からの指示に基づいて前記第 1 所定演出が実行されたか否かを判別する判別手段と、前記判別手段によって、前記第 1 所定演出が正常に実行されていないと判別された場合に、前記第 2 所定演出の実行時に、前記演出手段を補正する補正手段と、を備えている。

40

【発明の効果】

【0008】

請求項 1 記載の遊技機によれば、遊技の進行に伴って行われる第 1 所定演出と、該第 1 所定演出と異なる第 2 所定演出とを実行可能な演出手段と、前記演出手段を制御可能な制御手段と、を備えた遊技機であって、前記制御手段からの指示に基づいて前記第 1 所定演出が実行されたか否かを判別する判別手段と、前記判別手段によって、前記第 1 所定演出が

50

正常に実行されていないと判別された場合に、前記第 2 所定演出の実行時に、前記演出手段を補正する補正手段と、を備えている。これにより、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図 1】本発明の第 1 実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図 2】パチンコ機の背面図である。

【図 3】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 4】ドラム表示装置の各リールに配置された図柄配列を示した模式図である。

【図 5】遊技盤の分解斜視図である。

10

【図 6】盤裏ユニットの分解斜視図である。

【図 7】導光ユニットの背面斜視図である。

【図 8】導光ユニットの正面側分解斜視図である。

【図 9】導光ユニットの背面側分解斜視図である。

【図 10】図 7 の X-X 線における導光ユニット 400 の模式的側方断面図に対してドラム表示装置 81 の位置関係と、確定ランプ及び表示領域形成部材の位置関係とを示した図である。

【図 11】前側導光板および後側導光板の模式的斜視図である。

【図 12】後側導光板に点灯表示され得る第 1 装飾図柄群と、後側上方 LED ユニットの後側上方用 LED 及び下方 LED ユニットの後側下方用 LED との位置関係を示した模式的正面図である。

20

【図 13】図 12 の A 部分の模式的拡大図であって、後側導光板の下側端面に形成された後側下方用拡散レンズと下方 LED ユニットの後側下方用 LED との関係を示した模式的正面図である。

【図 14】図 13 の B 部分の模式的拡大図であって、後側下方用拡散レンズによる光の光路を模式的に示した図である。

【図 15】後側導光板に点灯表示される第 1 装飾図柄群の点灯態様を示した図であって、(a) は、後側導光板の右側領域に対応する後側上方用 LED 及び後側下方用 LED が点灯した場合の第 1 装飾図柄群の点灯態様を模式的に示した図であり、(b) は、(a) の状態から、後側導光板の中央領域に対応する後側上方用 LED 及び後側下方用 LED を追加的に点灯した場合の第 1 装飾図柄群の点灯態様を模式的に示した図である。

30

【図 16】後側導光板に点灯表示される第 1 装飾図柄群の点灯態様を示した図であって、(a) は、図 15 (b) の状態から、後側導光板の左側領域に対応する後側上方用 LED 及び後側下方用 LED を追加的に点灯した場合の第 1 装飾図柄群の点灯態様を模式的に示した図であり、(b) は、(a) の状態から、後側導光板の右側領域に対応する後側上方用 LED 及び後側下方用 LED を消灯した場合の第 1 装飾図柄群の点灯態様を模式的に示した図である。

【図 17】確定ランプが点灯される場合の後側導光板に点灯表示される第 1 装飾図柄群の点灯態様を示した図であって、(a) は、確定ランプが非点灯の状態、かつ、後側導光板の右側領域に対応する後側上方用 LED 及び後側下方用 LED が点灯した場合の第 1 装飾図柄群の点灯態様を模式的に示した図であり、(b) は、(a) の状態から、確定ランプが点灯した状態で、かつ、後側導光板の中央領域に対応する後側下方用 LED を追加的に点灯する一方、後側導光板の中央領域及び右側領域に対応する後側上方用 LED が消灯した場合の第 1 装飾図柄群の点灯態様を模式的に示した図である。

40

【図 18】確定ランプの点灯に伴って後側導光板に点灯表示される第 1 装飾図柄群の点灯態様を示した図であって、(a) は、図 17 (b) の状態から、確定ランプ 311 が点灯し続けている状態で、かつ、後側導光板の左側領域に対応する後側下方用 LED を追加的に点灯する一方、後側導光板の左側領域、中央領域及び右側領域に対応する後側上方用 LED を消灯している場合の第 1 装飾図柄群の点灯態様を模式的に示した図であり、(b) は、(a) の状態から、確定ランプが消灯した状態で、かつ、後側導光板の左側領域及び

50

中央領域に対応する後側上方用ＬＥＤを追加的に点灯する一方、後側導光板の右側領域に対応する後側上方用ＬＥＤ及び後側下側用ＬＥＤを消灯した場合の第１装飾図柄群の点灯態様を模式的に示した図である。

【図１９】前側導光板に点灯表示され得る第２装飾図柄群、第３装飾図柄および第４装飾図柄群と、前側下方ＬＥＤユニット並びに前側右方ＬＥＤユニット及び前側左方ＬＥＤユニットとの関係を示した模式的正面図である。

【図２０】各集光レンズによる光の光路を模式的に示した図である。

【図２１】（ａ）は、前側導光板の第２装飾図柄群を形成する凹凸形状と該第２装飾図柄群が点灯表示され得る光の方向を示した図であり、（ｂ）は、前側導光板の第４装飾図柄群を形成する凹凸形状と該第４装飾図柄群が点灯表示され得る光の方向を示した図である。

10

【図２２】前側導光板に点灯表示される第２装飾図柄群、第３装飾図柄および第４装飾図柄群の点灯態様を示した図であって、（ａ）は、前側導光板に対して前側右方用ＬＥＤ及び前側左方用ＬＥＤが点灯した場合の第４装飾図柄群の点灯態様を模式的に示した図であり、（ｂ）は、前側導光板に対して右端側及び左端側の前側下方用ＬＥＤが点灯した場合の第２装飾図柄群の点灯態様を模式的に示した図である。

【図２３】前側導光板に点灯表示される第２装飾図柄群、第３装飾図柄および第４装飾図柄群の点灯態様を示した図であって、（ａ）は、前側導光板に対して中央部分の前側下方用ＬＥＤを点灯した場合の第３装飾図柄の点灯態様を模式的に示した図であり、（ｂ）は、前側導光板に対してすべての前側下方用ＬＥＤが点灯した場合の第２装飾図柄群および第３装飾図柄の点灯態様を模式的に示した図である。

20

【図２４】前側導光板、後側導光板およびドラム表示装置で行われる演出を示した図であり、（ａ）は、第１装飾図柄群、第２装飾図柄群、第３装飾図柄および第４装飾図柄群の非点灯状態を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第４装飾図柄群が点灯状態である一方、第１装飾図柄群、第２装飾図柄群および第３装飾図柄の非点灯状態を模式的に示した図である。

【図２５】前側導光板、後側導光板およびドラム表示装置で行われる演出を示した図であり、（ａ）は、第２装飾図柄群および第３装飾図柄が点灯状態である一方、第１装飾図柄群および第４装飾図柄群の非点灯状態を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１装飾図柄群が点灯状態である一方、第２装飾図柄群、第３装飾図柄および第４装飾図柄群の非点灯状態を模式的に示した図である。

30

【図２６】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図２７】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

【図２８】（ａ）は、大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、大当たり種別テーブルの一例を示した図である。

【図２９】保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図３０】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図である。

40

【図３１】ハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図３２】大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図３３】主に音声ランプ制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図３４】導光板点灯パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図３５】確定ランプ点灯パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図３６】各保有情報格納エリアおよび実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。

【図３７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図３８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートで

50

ある。

【図 3 9】主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 4 0】主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

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

【図 4 2】主制御装置内の M P U により実行される特図変動処理を示すフローチャートである。

【図 4 3】主制御装置内の M P U により実行される変動開始処理を示すフローチャートである。 10

【図 4 4】主制御装置内の M P U により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。

【図 4 5】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 4 6】音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

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

【図 4 8】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出処理を示すフローチャートである。 20

【図 4 9】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される確定ランプ点灯設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 0】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される導光パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 1】1の後側下方用 L E D が点灯した場合に、後側下方用拡散レンズによって配光される光の光路を模式的に示した図である。

【図 5 2】前側下方用 L E D が点灯した場合に、前側導光板内を導光する光の導光態様を示した前側導光板の模式的側方断面図であり、(a)は、前側下方用 L E D から上方角度 4 5 度で前側導光板に入射された光の前側導光板内の導光態様を模式的に示した図であり、(b)は、前側下方用 L E D から下方角度 4 5 度で前側導光板に入射された光の前側導光板内の導光態様を模式的に示した図であり、(c)は、前側下方用 L E D から真正面方向に前側導光板に入射された光の前側導光板内の導光態様を模式的に示した図である。 30

【図 5 3】図 1 9 で示す前側導光板の正面図において、切り替わり点 P の位置を示した図である。

【図 5 4】前側右方用 L E D から上方角度 4 5 度で前側導光板に入射された光の前側導光板内の導光態様を模式的に示した斜視図である。

【図 5 5】第 2 実施形態における導光ユニットの模式的側方断面図に対してドラム表示装置の位置関係を示した図である。

【図 5 6】第 3 実施形態における第 3 導光板に点灯表示され得る、第 3 上部装飾図柄群と第 3 上方用 L E D との位置関係、並びに、第 3 下部装飾図柄群と第 3 右方 L E D ユニットの第 3 右方用 L E D との位置関係、及び、第 3 下部装飾図柄群と第 3 左方 L E D ユニットの第 3 左方用 L E D との位置関係を示した模式的正面図である。 40

【図 5 7】第 4 実施形態における第 3 図柄の変動演出における「疑似変動」の変動要素において停止され得る疑似停止図柄のパターンを示す説明図である。

【図 5 8】第 4 実施形態におけるドラム表示装置で行われる「疑似変動」の変動要素の推移を示した模式図であり、(a)は、「疑似停止 1」としての疑似停止図柄が停止している状態を示した模式図であり、(b)は、(a)の状態から、「疑似停止 2」としての疑似停止図柄が停止している状態を示した模式図であり、(c)は、(b)の状態から、「リーチ形成図柄」が停止している状態を示した模式図であり、(d)は、(c)の状態か 50

ら、「リーチ表示」が行われている状態を示した模式図である。

【図 5 9】第 5 実施形態における左リールユニットの分解斜視図である。

【図 6 0】第 5 実施形態におけるステッピングモータの動作原理を示す模式図である。

【図 6 1】第 5 実施形態におけるステッピングモータの駆動系を示す接続図である。

【図 6 2】第 5 実施形態における励磁データと励磁順ポインタとの関係を示す説明図である。

【図 6 3】第 5 実施形態における一連の変動演出で実行されるステッピングモータの駆動特性の一例を示す図である。

【図 6 4】第 5 実施形態における「全回転」の演出時に実行されるステッピングモータの駆動特性の一例を示す図である。

【図 6 5】第 5 実施形態における通常加速処理の励磁パターンの一例を説明するための説明図である。

【図 6 6】第 5 実施形態における特殊加速処理の励磁パターンの一例を説明するための説明図である。

【図 6 7】第 5 実施形態における「全回転」の演出時において、各リールの駆動態様と楽曲の出力態様との関係を示したタイミングチャートである。

【図 6 8】第 5 実施形態におけるドラム表示装置で行われる「全回転」の演出の推移を示した模式図であり、(a)は、「1」図柄による仮の大当たり結果が停止している状態を示した模式図であり、(b)は、(a)の状態から、中リールおよび右リールが通常加速処理にて回転し始めた状態を示した模式図であり、(c)は、(b)の状態から、中リール及び右リールが高速かつ定速で回転しているとともに、左リールが特殊加速処理にて回転し始めた状態を示した模式図であり、(d)は、(c)の状態から、左リール、中リール及び右リールが高速かつ定速で回転している状態を示した模式図であり、(e)は、(d)の状態と同様、左リール、中リール及び右リールが高速かつ定速で回転している状態を示した模式図であり、(f)は、(e)の状態から、「2」図柄による仮の大当たり結果が停止した状態を示した模式図である。

【図 6 9】第 5 実施形態の表示制御装置内の MPU により実行されるモータ制御処理を示すフローチャートである。

【図 7 0】第 5 実施形態の表示制御装置内の MPU により実行されるリール回転開始処理を示すフローチャートである。

【図 7 1】第 6 実施形態における「全回転」の演出時において、各リールの駆動態様と楽曲の出力態様との関係を示したタイミングチャートである。

【図 7 2】第 7 実施形態における「全回転」の演出時において、各リールの駆動態様と楽曲の出力態様との関係を示したタイミングチャートである。

【図 7 3】第 8 実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図 7 4】第 8 実施形態におけるパチンコ機の背面図である。

【図 7 5】第 8 実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 7 6】第 8 実施形態におけるドラム表示装置の各リールに配置された図柄配列を示した模式図である。

【図 7 7】第 8 実施形態におけるタッチセンサの有効範囲を模式的に示したセンターフレームの拡大正面図である。

【図 7 8】第 8 実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 7 9】第 8 実施形態における各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

【図 8 0】第 8 実施形態における大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 8 1】第 8 実施形態における大当たり種別テーブルの一例を示した図である。

【図 8 2】第 8 実施形態における遊技状態別の遊技仕様を示した図である。

【図 8 3】第 8 実施形態における遊技状態の遷移態様を模式的に示した遊技状態遷移図である。

10

20

30

40

50

【図 8 4】第 8 実施形態における保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 8 5】(a) は、第 8 実施形態における停止パターンテーブルの A テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、第 8 実施形態における停止パターンテーブルの B テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 8 6】(a) は、第 8 実施形態における停止パターンテーブルの C テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、第 8 実施形態における停止パターンテーブルの D テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 8 7】(a) は、第 8 実施形態における停止パターンテーブルの E テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、第 8 実施形態における停止パターンテーブルの F テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 8 8】第 8 実施形態における停止パターンテーブルの G テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 8 9】第 8 実施形態におけるハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 9 0】第 8 実施形態における大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 9 1】第 8 実施形態における大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 9 2】(a) は、第 8 実施形態における普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、第 8 実施形態における普図変動テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c) は、第 8 実施形態における普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 9 3】第 8 実施形態における「通常遊技状態」において、スルーゲートの検知タイミング、普通図柄の可変表示の実行タイミング、普通電役の開放時間、インターバル時間及びエンディング時間の関係性を示したタイミングチャートである。

【図 9 4】第 8 実施形態における「確率変動状態」、「ショート時間短縮状態」及び「ロング時間短縮状態」において、スルーゲートの検知タイミング、普通図柄の可変表示の実行タイミング、普通電役の開放時間、インターバル時間及びエンディング時間の関係性を示したタイミングチャートである。

【図 9 5】第 8 実施形態における「低確時間短縮状態」において、スルーゲートの検知タイミング、普通図柄の可変表示の実行タイミング、普通電役の開放時間、インターバル時間及びエンディング時間の関係性を示したタイミングチャートである。

【図 9 6】「通常遊技状態」から「低確時間短縮状態」へ遊技状態が変遷される場合の普通図柄の可変表示時間及び普通電役の開放時間の切り替わりタイミングを示したタイミングチャートであって、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示を「30 秒」行った場合に、普通図柄の可変表示中に「低確時間短縮状態」へ移行した場合の図である。

【図 9 7】「通常遊技状態」から「低確時間短縮状態」へ遊技状態が変遷される場合の普通図柄の可変表示時間及び普通電役の開放時間の切り替わりタイミングを示したタイミングチャートであって、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示を「15 秒」行った場合に、普通図柄の可変表示中に「低確時間短縮状態」へ移行した場合の図である。

【図 9 8】「通常遊技状態」から「低確時間短縮状態」へ遊技状態が変遷される場合の普通図柄の可変表示時間及び普通電役の開放時間の切り替わりタイミングを示したタイミングチャートであって、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示を「15 秒」行うとともに、普通電役の開放時間を「0.1 秒」及びエンディング時間を「14.9 秒」で行った場合に、普通電役のエンディング時間中に「低確時間短縮状態」へ移行した場合の図である。

【図 9 9】第 8 実施形態における時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 100】第 8 実施形態における外部出力信号テーブルの一例を模式的に示した図である。

10

20

30

40

50

【図 1 0 1】第 8 実施形態における遊技状態の変遷における各外部出力信号の出力態様を示したタイミングチャートである。

【図 1 0 2】第 8 実施形態の主に音声ランプ制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 1 0 3】第 8 実施形態における第 1 保留情報格納エリア、第 2 保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。

【図 1 0 4】第 8 実施形態における保留変化テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 1 0 5】第 8 実施形態におけるハズレ用シナリオテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 1 0 6】第 8 実施形態における大当たり用シナリオテーブルの一例を模式的に示した図である。 10

【図 1 0 7】第 8 実施形態における楽曲テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 1 0 8】第 8 実施形態における変動演出の実行回数と先読みランプの点灯タイミングと「特殊変動前連続楽曲」の実行態様とを示したタイミングチャートである。

【図 1 0 9】第 8 実施形態における各リールの回転態様の各種別を説明した図である。

【図 1 1 0】第 8 実施形態におけるリール駆動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 1 1 1】第 8 実施形態における各リールの「ノーマル正変動」の実行態様を示したタイミングチャートである。

【図 1 1 2】第 8 実施形態における各リールの「ノーマル逆変動」の実行態様を示したタイミングチャートである。 20

【図 1 1 3】第 8 実施形態における各リールの「フリーズ変動（再変動）」の実行態様を示したタイミングチャートである。

【図 1 1 4】第 8 実施形態における大当たりの「オープニング動作」において、各リールの停止目が正常時である場合のタイミングチャートである。

【図 1 1 5】第 8 実施形態における大当たりの「オープニング動作」において、各リールの停止目が 1 ～ 6 0 ステップの間で差異が生じている場合の「補正変動 1」パターンを示すタイミングチャートである。

【図 1 1 6】第 8 実施形態における大当たりの「オープニング動作」において、各リールの停止目が 6 1 ～ 1 6 0 ステップの間で差異が生じている場合の「補正変動 2」パターンを示すタイミングチャートである。 30

【図 1 1 7】第 8 実施形態における大当たりの「オープニング動作」において、各リールの停止目が 1 6 1 ～ 3 1 9 ステップの間で差異が生じている場合の「補正変動 3」パターンを示すタイミングチャートである。

【図 1 1 8】第 8 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 9】第 8 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 0】第 8 実施形態における主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。 40

【図 1 2 1】第 8 実施形態における主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

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

【図 1 2 3】第 8 実施形態における主制御装置内の M P U により実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 4】第 8 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される特図変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 5】第 8 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される変動開始処理を示すフローチャートである。 50

【図 1 2 6】第 8 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 7】第 8 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される時短計数処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 8】第 8 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される当たり処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 9】第 8 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 0】第 8 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 1】第 8 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 2】第 8 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される普図変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 3】第 8 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 4】第 8 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 5】第 8 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。

【図 1 3 6】第 8 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

【図 1 3 7】第 8 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。

【図 1 3 8】第 8 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 1 3 9】第 8 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 1 4 0】第 8 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される先読み設定処理を示したフローチャートである。

【図 1 4 1】第 8 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出処理を示したフローチャートである。

【図 1 4 2】第 8 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。

【図 1 4 3】第 8 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入力監視・演出処理を示したフローチャートである。

【図 1 4 4】第 8 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるランプ編集処理を示したフローチャートである。

【図 1 4 5】第 8 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される音編集・出力処理を示したフローチャートである。

【図 1 4 6】第 8 実施形態におけるドラム表示装置における「タッチ演出」の推移を模式的に示した図であり、(a)は、「タッチ演出」が開始される前の「高速変動」中の状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、「タッチ演出」が開始された状態を示した図であり、(c)は、(b)の状態から、「タッチ演出」中において遊技者が手をかざした状態を示した図であり、(d)は、(c)の状態から、「タッチ演出」において遊技者の手が検知されたことでドラム表示装置の各リールが仮停止した状態を示した図であり、(e)は、(d)の状態から、仮停止した各リールが「再変動」した状態を示した図であり、(f)は、(e)の状態から、各リールが停止表示した状態を示した図である。

【図 1 4 7】第 8 実施形態における大当たり開始時において、各リールの停止目が正常時である場合のドラム表示装置の「オープニング動作」の推移を模式的に示した図であり、

10

20

30

40

50

(a) は、大当たりが発生した状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、「オープニング動作」としての「1コマ上下変動」の上昇動作が行われている状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、「1コマ上下変動」の上昇位置で停止している状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、「1コマ上下変動」の下降動作が行われている状態を示した図であり、(e) は、(d) の状態から、「1コマ上下変動」の下降動作が行われて大当たり図柄が揃った状態を示した図であり、(f) は、(e) の状態から、「オープニング動作」としての「波打ち変動」が行われている状態を示した図である。

【図148】第8実施形態における大当たり開始時において、各リールのいずれかの停止目が1～60ステップの間で差異が生じている場合のドラム表示装置の「オープニング動作」の推移を模式的に示した図であり、(a) は、大当たりが発生した状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、「オープニング動作」としての「1コマ上下変動」の上昇動作が行われている状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、「1コマ上下変動」の上昇位置で停止している状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、「1コマ上下変動」の下降動作が行われている状態を示した図であり、(e) は、(d) の状態から、「1コマ上下変動」の下降動作が行われて大当たり図柄が揃った状態を示した図であり、(f) は、(e) の状態から、「オープニング動作」としての「波打ち変動」が行われている状態を示した図である。

【図149】第8実施形態における大当たり開始時において、各リールのいずれかの停止目が61～160ステップの間で差異が生じている場合のドラム表示装置の「オープニング動作」の推移を模式的に示した図であり、(a) は、大当たりが発生した状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、「オープニング動作」としての「1コマ上下変動」の上昇動作が行われている状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、「1コマ上下変動」の上昇位置で停止している状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、「1コマ上下変動」の下降動作が行われている状態を示した図であり、(e) は、(d) の状態から、「1コマ上下変動」の下降動作が行われて大当たり図柄が揃った状態を示した図であり、(f) は、(e) の状態から、「オープニング動作」としての「波打ち変動」が行われている状態を示した図である。

【図150】第8実施形態における大当たり開始時において、各リールのいずれかの停止目が161～319ステップの間で差異が生じている場合のドラム表示装置の「オープニング動作」の推移を模式的に示した図であり、(a) は、大当たりが発生した状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、「オープニング動作」としての「1コマ上下変動」の上昇動作が行われている状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、「1コマ上下変動」の上昇位置で停止している状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、「1コマ上下変動」の下降動作が行われている状態を示した図であり、(e) は、(d) の状態から、「1コマ上下変動」の下降動作が行われて大当たり図柄が揃った状態を示した図であり、(f) は、(e) の状態から、「オープニング動作」としての「波打ち変動」が行われている状態を示した図である。

【図151】第8実施形態における「リーチ前兆演出」が実行される場合の「保留変化予告」の実行態様を模式的に示した図であり、(a) は、第2特別図柄の変動演出が終了する間際であって、保留図柄表示部において第1特別図柄の保留球数が「3個」、第2特別図柄の保留球数が「1個」ある状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、保留が1つ消化されて第1特別図柄の変動演出が実行されている状態であって、新たに第1特別図柄が入賞し、該入賞した第1特別図柄において「リーチ前兆演出」に当選するとともに、1つ前の保留球数において「保留変化予告」が実行されることが決定した状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、保留が1つ消化されて第1特別図柄の変動演出が実行されている状態であって、「保留変化予告」が実行された状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、保留が1つ消化されて第2特別図柄の変動演出が停止する間際であって、「リーチ前兆演出」として「リーチ表示」が現出する間際の状態を示した図であり、(e) は、(d) の状態から、保留が1つ消化されて「保留変化予告」の

10

20

30

40

50

対象である第 1 特別図柄の変動演出が停止する間際であって、「リーチ前兆演出」として「リーチ表示」が現出する間際の状態を示した図であり、(f)は、(e)の状態から、保留が 1 つ消化されて「リーチ前兆演出」の対象である第 1 特別図柄の変動演出において「リーチ表示」が現出している状態を示した図である。

【図 1 5 2】第 9 実施形態における外部出力信号テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 1 5 3】第 9 実施形態における遊技状態の変遷における各外部出力信号の出力態様を示したタイミングチャートである。

【図 1 5 4】第 10 実施形態における外部出力信号テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 1 5 5】第 10 実施形態における遊技状態の変遷における各外部出力信号の出力態様を示したタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0010】

<第 1 実施形態>

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図 1～図 46 を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）10 に適用した場合の第 1 実施形態について説明する。図 1 は、本実施形態におけるパチンコ機 10 の正面図であり、図 2 はパチンコ機 10 の背面図であり、図 3 はパチンコ機 10 の遊技盤 13 の正面図である。

【0011】

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

【0012】

内枠 12 には、多数の釘や入賞口 63, 64a, 64b, 65a 等を有する遊技盤 13（図 3 参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤 13 の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠 12 には、球を遊技盤 13 の前面領域に発射する球発射ユニット 112a（図 26 参照）やその球発射ユニット 112a から発射された球を遊技盤 13 の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。

【0013】

内枠 12 の前面側には、その前面上側を覆う前面枠 14 と、その下側を覆う下皿ユニット 15 とが設けられている。前面枠 14 及び下皿ユニット 15 を支持するために正面視（図 1 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 19 が取り付けられ、そのヒンジ 19 が設けられた側を開閉の軸として前面枠 14 及び下皿ユニット 15 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 12 の施錠と前面枠 14 の施錠とは、シリンダ錠 20 の鍵穴 21 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。なお、パチンコ機 10 には、内枠 12 及び前面枠 14 のいずれかが開錠されて開放された（扉が開放された）ことを検出する扉開放スイッチ（図示せず）が設けられている。

【0014】

前面枠 14 は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部 14c が設けられている。前面枠 14 の裏面側には 2 枚の板ガラスを有するガラスユニット 16 が配設され、そのガラスユニット 16 を介して遊技盤 13 の前面がパチンコ機 10 の正面側に視認可能となっている。

【0015】

前面枠 14 には、球を貯留する上皿 17 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 17 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 17 の底面は正面視（

10

20

30

40

50

図 1 参照) 右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 17 に投入された球が球発射ユニット 112a へと案内される。また、上皿 17 の上面の正面視左側には、枠ボタン 22 が設けられている。

【0016】

枠ボタン 22 は、例えば、後述するドラム表示装置 81 (図 3 参照) で実行される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン 22 は、変動演出の一態様である所謂予告表示の種類等の演出内容や実行タイミングを遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

【0017】

変動演出とは、ドラム表示装置 81 にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤 13 の前面領域に発射された球が特定の入賞口 (後述の第 1 始動口 64a 又は第 2 始動口 64b。図 3 参照。) へ入球 (始動入賞) したことを契機として実行され、図柄 (後述のドラム表示装置 81 に印刷された各第 3 図柄) が所定時間変動表示された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該始動入賞に対して行われる抽選の結果 (大当たりか否か) を遊技者に提示する演出である。

【0018】

ステージとは、ドラム表示装置 81 に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機 10 では「街中ステージ」, 「空ステージ」, 「島ステージ」の 3 つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行されるリーチ演出などの、各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

【0019】

ステージの変更は、変動演出が行われていない期間や、第 3 図柄が遊技者に視認不能に高速に変動表示される高速変動中に、遊技者によって枠ボタン 22 が押下操作された場合に行われ、枠ボタン 22 が操作される度に「街中ステージ」→「空ステージ」→「島ステージ」→「街中ステージ」→・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。

【0020】

また、ドラム表示装置 81 にて行われる変動演出において後述する「ノーマルリーチ」の演出要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の演出要素から、同じく後述する「スーパーリーチ」の演出要素に発展されるときは、「ノーマルリーチ」の演出要素中に「スーパーリーチ」の演出要素の選択画面がドラム表示装置 81 に表示される場合があるように構成されている。

【0021】

選択画面では、「スーパーリーチ」の演出要素として選択可能な複数の演出要素候補が表示され、演出要素候補のうち 1 つが選択された状態となっている。その選択画面が表示されている間に、枠ボタン 22 が遊技者に押下操作されると、選択された演出要素候補が変更される。そして、「スーパーリーチ」の演出要素へ発展するとき (即ち、選択画面終了時) に選択されていた演出要素候補に基づいて、「スーパーリーチ」の演出要素の内容が決定され、その内容に従って「スーパーリーチ」の演出要素がドラム表示装置 81 にて実行される。

【0022】

なお、本実施形態では、枠ボタン 22 を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン 22 に代えて、遊技者によりパチンコ機 10 に対して所定方向 (例えば、パチンコ機 10 に対して、前方、後方、右方および左方) に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の演出要素が選択されたりしてもよい。

【0023】

前面枠 14 には、その周囲 (例えばコーナー部分) に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応

10

20

30

40

50

じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部14cの周縁には、7色（白・紫・青・青緑・緑・黄・赤）にて発光可能なフルカラー発光ダイオード（「Light Emitting Diode」。以下、「LED」と称する場合がある。）等の発光手段を内蔵した電飾部29～33が設けられている。パチンコ機10においては、これら電飾部29～33が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するLEDの点灯や点滅によって各電飾部29～33が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、前面枠14の正面視左上部には、LED等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ34が設けられている。

10

【0024】

右側の電飾部32下側には、前面枠14の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓35が形成され、遊技盤13前面の貼着スペースK1（図3参照）に貼付される証紙等はパチンコ機10の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機10においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部29～33の周りの領域にクロムメッキを施したABS樹脂製のメッキ部材36が取り付けられている。

【0025】

窓部14cの下方には、貸球操作部40が配設されている。貸球操作部40には、度数表示部41と、球貸しボタン42と、返却ボタン43とが設けられている。パチンコ機10の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部40が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部41はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたLEDが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン42は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿17に供給される。返却ボタン43は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

20

【0026】

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

30

【0027】

上皿17の下側に位置する下皿ユニット15には、その中央部に上皿17に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿50が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿50の右側には、球を遊技盤13の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル51が配設され、かかる操作ハンドル51の内部には球発射ユニット112aの駆動を許可するためのタッチセンサ51aと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ51bと、操作ハンドル51の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【0028】

操作ハンドル51が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ51aがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル51の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤13の前面へ球が打ち込まれる。球発射ユニット112aにおける球の発射間隔は、約0.6秒と定められている。また、操作ハンドル51が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ51a及び打ち止めスイッチ51bがオフとなっている。

40

【0029】

下皿50の正面下方部には、下皿50に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー52が設けられている。この球抜きレバー52は、常時、右方向に付勢さ

50

れており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿 50 の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー 52 の操作は、通常、下皿 50 の下方に下皿 50 から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿 50 の右方には、上述したように操作ハンドル 51 が配設され、下皿 50 の左方には灰皿 53 が取り付けられている。

【0030】

次に、図 2 に示すように、パチンコ機 10 の背面側には、制御基板ユニット 90、91 と、裏パックユニット 94 とが主に備えられている。制御基板ユニット 90 は、主基板（主制御装置 110）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置 113）と表示制御基板（表示制御装置 114）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット 91 は、

10

【0031】

裏パックユニット 94 は、保護カバー部を形成する裏パック 92 と払出ユニット 93 とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る 1 チップマイコンとしての MPU、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

20

【0032】

なお、主制御装置 110、音声ランプ制御装置 113 及び表示制御装置 114、払出制御装置 111 及び発射制御装置 112、電源装置 115、カードユニット接続基板 116 は、それぞれ基板ボックス 100～104 に収納されている。基板ボックス 100～104 は、ボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックススペースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【0033】

また、基板ボックス 100（主制御装置 110）及び基板ボックス 102（払出制御装置 111 及び発射制御装置 112）は、ボックススペースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックススペースとボックスカバーとの連結部には、ボックススペースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス 100、102 を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス 100、102 を無理に開封しようとする、ボックススペース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス 100、102 が開封されたかどうかを知ることができる。

30

【0034】

払出ユニット 93 は、裏パックユニット 94 の最上部に位置して上方に開口したタンク 130 と、タンク 130 の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 131 と、タンクレール 131 の下流側に縦向きに連結されるケースレール 132 と、ケースレール 132 の最下流部に設けられ、払出モータ 216（図 26 参照）の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装 133 とを備えている。タンク 130 には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装 133 により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール 131 には、当該タンクレール 131 に振動を付加するためのバイブレータ 134 が取り付けられている。

40

【0035】

また、払出制御装置 111 には状態復帰スイッチ 120 が設けられ、発射制御装置 112 には可変抵抗器の操作つまみ 121 が設けられている。状態復帰スイッチ 120 は、例えば、払出モータ 216（図 26 参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ 121 は、発射ソレノイド

50

の発射力を調整するために操作される。

【0036】

主制御装置110を構成する主基板には、ホール関係者等が、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用される設定キー501と、設定変更中に操作されることにより確率設定値を更新する場合に使用される設定変更スイッチ502と、パチンコ機10（主制御装置110）を初期化したい場合、若しくは、設定変更中に確率設定値を確定（決定）する場合に使用されるRAM消去スイッチ503と、確率設定値を表示可能な確率表示装置504とが設けられている。

【0037】

この設定キー501と設定変更スイッチ502とRAM消去スイッチ503とは、基板ボックス100に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス100を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。一方、確率表示装置504は、基板ボックス100によって被覆された主基板上に設けられている。

【0038】

設定キー501は、ホール関係者等によって管理される専用の鍵を設定キー501に設けられた鍵穴に挿入することによって、「OFF」で示されたオフ側と「ON」で示されたオン側との2つの位置の間を回動可能に構成されている。設定キー501は、オフ側に位置している場合にオフ状態となり、オン側に位置している場合にオン状態となり、一度、各状態に回動操作された場合、改めて管理者等によって回動操作されない限り、それぞれの状態が維持されるように構成されている。

【0039】

設定変更スイッチ502は、確率設定値の変更時（即ち、後述する「設定変更モード」）に操作されることにより、確率設定値を更新するためのスイッチである。設定変更スイッチ502は、通常オフ信号を出力し、押下操作されることによってオン信号を出力する。

【0040】

RAM消去スイッチ503は、パチンコ機10の電源投入時に操作されることにより、パチンコ機10に記憶されるバックアップデータを消去（初期状態）等するためのスイッチである。また、このRAM消去スイッチ503は、確率設定値の変更時（即ち、後述する「設定変更モード」）において、確率設定値の更新を終了（即ち、「設定変更モード」を終了）する場合に使用される。

【0041】

第1実施形態では、パチンコ機10の電源投入時（即ち、電源スイッチオン時）にこのRAM消去スイッチ503が押下されていた場合、設定キー501がオフ状態であることを条件に、主制御装置110へバックアップデータをクリアさせるためのRAM消去信号を出力する。主制御装置110は、パチンコ機10の電源投入時に、RAM消去信号を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置111においてもバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置111に対して送信する。

【0042】

また、MPU201は、確率設定値の更新可能状態（即ち、後述する「設定変更モード」）において、RAM消去スイッチ503が押下された場合、確率設定値の更新を終了させることを認識し、確率設定値の更新可能状態を終了して、通常の遊技状態へと移行する。

【0043】

確率表示装置504は、確率設定値の確認時（即ち、後述する「設定確認モード」）や確率設定値の変更時（即ち、後述する「設定変更モード」）において、確率設定値が表示されるように構成されている。この確率表示装置504は、通常の状態（例えば、遊技可能状態や電源オフ時）では消灯して、確率設定値が非表示となっている一方、確率設定値を表示すべき状態（即ち、後述する「設定変更モード」や「設定確認モード」）において、現在の確率設定値が点灯して表示される。

【0044】

ここで、第1実施形態のパチンコ機10における電源立ち上げ時の立ち上げモードについて説明する。第1実施形態のパチンコ機10では、該パチンコ機10の電源がオンされたときに、RAM消去スイッチ503と、設定キー501との状態に応じて、パチンコ機10の立ち上げモードを決定するように構成されている。

【0045】

パチンコ機10の立ち上げモードには、「RAMクリアモード」と、「設定変更モード」と、「設定確認モード」と、「通常モード」との4モードが用意されている。

【0046】

「RAMクリアモード」は、パチンコ機10を初期状態に戻すためにRAM203に格納されたデータを消去（クリア）するためのモードである。

【0047】

「設定変更モード」は、設定された確率設定値を変更するためのモードである。この「設定変更モード」でパチンコ機10が立ち上がった場合、確率表示装置504に現在の確率設定値が表示されるとともに、設定変更スイッチ502が操作される毎に確率設定値が更新される。

【0048】

第1実施形態のパチンコ機10では、この「設定変更モード」中に設定変更スイッチ502が押下操作されることにより、パチンコ機10における確率設定値が更新され、確率設定値の更新に伴って確率表示装置504の表示も変更される。

【0049】

「設定確認モード」は、設定されている確率設定値を確認するためのモードである。この「設定確認モード」でパチンコ機10が立ち上がった場合、確率表示装置504に現在の確率設定値が表示される。

【0050】

「通常モード」は、これら「RAMクリアモード」、「設定変更モード」、「設定確認モード」以外の立ち上げモードであり、電源断の発生情報がRAM203に格納されていない場合や、RAM203に格納されたデータが壊れている場合を除いて、RAM203に格納されたデータを保持したまま、種々の立ち上げ処理を実行して電源断前の状態からパチンコ機10の遊技を再開するためのモードである。

【0051】

第1実施形態では、RAM消去スイッチ503をオンすることなく（即ち、オフ状態のまま）、また、設定キー501をオフ状態にしたまま、パチンコ機10の電源をオンにすると、パチンコ機10は「通常モード」で立ち上がる。また、設定キー501をオフ状態のままRAM消去スイッチ503をオンにしてパチンコ機10の電源をオンにすると、パチンコ機10は「RAMクリアモード」で立ち上がる。

【0052】

一方、設定キー501をオン状態にしつつ、RAM消去スイッチ503をオンにして、パチンコ機10の電源をオンにすると、パチンコ機10は「設定変更モード」で立ち上がる。また、設定キー501をオン状態にして、RAM消去スイッチ503をオフしたままパチンコ機10の電源をオンにすると、パチンコ機10は「設定確認モード」で立ち上がる。

【0053】

なお、「RAMクリアモード」においてデータが消去された場合や、「設定変更モード」において確率設定値の更新を終了して設定キー501がオフ状態になった場合、或いは、「設定確認モード」において設定キー501がオフ状態になった場合に、各モードを終了させて「通常モード」へ移行し、パチンコ機10の遊技が開始可能な状態となる。

【0054】

このように、パチンコ機10の電源をオンする場合に、設定キー501をオフ状態にしておけば、ホール関係者等は、RAM消去スイッチ503をオンするか否かに応じて、パチンコ機10の立ち上げモードとして、確率設定値に関係しない立ち上げモードである「R

10

20

30

40

50

ＡＭクリアモード」とするか「通常モード」とするかを選択できる。

【００５５】

一方、パチンコ機１０の電源をオンする場合に、設定キー５０１をオン状態にしておけば、ホール関係者等は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンするか否かに応じて、パチンコ機１０の立ち上げモードとして、確率設定値に関係のある「設定変更モード」とするか「設定確認モード」とするかを選択できる。

【００５６】

即ち、設定キー５０１をオフ状態とするかオン状態とするかに応じて、確率設定値に関係のない立ち上げモードと、確率設定値に関係のある立ち上げモードとを選択できる。そして、確率設定値に関係のない立ち上げモードとするときには、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンするか否かに応じて、その立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」とするか「通常モード」とするかを選択できる一方、確率設定値に関係のある立ち上げモードとするときには、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンするか否かに応じて、立ち上げモードを「設定変更モード」とするか「設定確認モード」とするかを選択できる。

10

20

【００５７】

ここで、確率設定値の変更が行われた場合、遊技における大当たり確率が変更されるので、電源断前の遊技状態を引き継いで遊技を継続すると、例えば、保留中の変動演出における大当たり確率と、これから取得される変動演出の大当たり確率との齟齬が生じてしまったり、後述するリミット回数として計数される大当たりが、それぞれ大当たり確率が異なるなかで積算されてしまう等、パチンコ機１０が所定の遊技性能を発揮できないおそれがある。このため、パチンコ機１０は、「設定変更モード」で確率設定値の変更を行うと、ＲＡＭ２０３に格納されたデータを消去（クリア）する。一方、「設定確認モード」は、確率設定値を確認するだけの立ち上げモードであるため、電源断前の遊技状態を引き継いで遊技を継続できるよう、ＲＡＭ２０３に格納されたデータを保持させる（クリアしない）。

【００５８】

そこで、第１実施形態では、ＲＡＭ２０３のデータがクリアされる「設定変更モード」にてパチンコ機１０を立ち上げる場合は、設定キー５０１をオン状態にしつつＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンにしてパチンコ機１０の電源をオンすることとし、ＲＡＭ２０３のデータがクリアされない「設定確認モード」にてパチンコ機１０を立ち上げる場合は、設定キー５０１をオン状態にしつつＲＡＭ消去スイッチ５０３をオフのままパチンコ機１０の電源をオンすることとした。

30

【００５９】

このように、確率設定値に関係する「設定変更モード」又は「設定確認モード」でパチンコ機１０を立ち上げる場合は、パチンコ機１０の電源を入れる前に、設定キー５０１をオン状態にしておく。そして、ＲＡＭ２０３に格納されたデータをクリアする「ＲＡＭクリアモード」又は「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げる場合は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら（オンしながら）、パチンコ機１０の電源をオンする。つまり、ホール関係者等は、各々の立ち上げモードの意味合いを理解すれば、これから立ち上げる立ち上げモードに必要なパチンコ機１０への操作として、どのような操作が必要かを容易に理解できる。

40

【００６０】

また、「設定変更モード」又は「設定確認モード」でパチンコ機１０を立ち上げるためには、設定キー５０１に挿入可能な専用の鍵が必要となり、その鍵はホールが管理することとなる。よって、遊技者が勝手に確率設定値を確認して大当たり確率が高確率のパチンコ機１０を探したり、勝手に確率設定値を高確率（高設定）に変更したりすることを抑制できる。また、ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、通常遊技者が容易に触れない位置に設けられているので、その点においても、遊技者が勝手に確率設定値を高確率に変更することを抑制できる。

【００６１】

50

さらに、同時に操作すべきスイッチ等は「設定変更モード」で立ち上げる場合であっても2つであり、両手で十分に操作可能であるので、操作性がよい。以上より、ホール関係者等は、RAM消去スイッチ503と設定キー501とのオン／オフを使い分けることで、パチンコ機10の立ち上げモードを容易に且つ簡単に選択できる。

【0062】

なお、「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合、パチンコ機10の電源がオンされるときに、内枠12が開放されているか否かを検知する扉開放スイッチ（図示せず）がオンであること、即ち、内枠12が開放されていることを条件としてもよい。

【0063】

これは、確率設定値の変更や確認を行うためには、パチンコ機10の背面側にある確率表示装置504に表示された確率設定値をホール関係者等が視認する必要があるため、内枠12が開放されている必要があるためである。そこで、設定キー501がオン状態にあるにもかかわらず内枠12が開放されずにパチンコ機10の電源がオンされた場合は、「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げず、設定キー501がオフ状態の場合と同様に、RAM消去スイッチ503がオフであれば「通常モード」でパチンコ機10を立ち上げ、RAM消去スイッチ503がオンであれば「RAMクリアモード」でパチンコ機10を立ち上げる。これにより、設定キー501がオン状態のまま内枠12が閉じられているにも関わらず、パチンコ機10の電源がオンされて、「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上がり、パチンコ機10において遊技が開始されないことを抑制できる。また、内枠12を開放するためには、ホール側が管理する専用の鍵が必要となる。よって、遊技者が勝手に内枠12を開放して、確率設定値を確認して大当たり確率が高確率のパチンコ機10を探したり、勝手に確率設定値を高確率に変更したりすることを抑制できる。

【0064】

次いで、図3に示すように、遊技盤13は、正面視略正方形に切削加工した樹脂製のベース板60に、球案内用の多数の釘や風車およびレール61、62、一般入賞口63、第1始動口64a、第2始動口64b、普通電役64c、可変入賞装置65、スルーゲート67、可変表示装置ユニット80等を組み付けて構成される。

【0065】

遊技盤13の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール62が植立され、その外レール62の内側位置には外レール62と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール61が植立される。この内レール61と外レール62とにより遊技盤13の前面外周が囲まれ、遊技盤13とガラスユニット16（図1参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤13の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤13の前面であって2本のレール61、62と円弧部材70とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【0066】

2本のレール61、62は、球発射ユニット112a（図26参照）から発射された球を遊技盤13上部へ案内するために設けられたものである。内レール61の先端部分（図2の左上部）には戻り球防止部材68が取り付けられ、一旦、遊技盤13の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール62の先端部（図2の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム69が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム69に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。また、内レール61の右下側の先端部と外レール62の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材70がベース板60に打ち込んで固定されている。

【0067】

一般入賞口63、第1始動口64a、第2始動口64b、普通電役64c、可変入賞装置

10

20

30

40

50

65、スルーゲート67、可変表示装置ユニット80は、ルータ加工によってベース板60に形成された貫通穴に配設され、遊技盤13の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤13の前面中央部分は、前面枠14の窓部14c（図1参照）を通じて内枠12の前面側から視認することができる。

【0068】

遊技盤13の遊技領域には、球が入賞することにより10個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口63が配設されている。

【0069】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット80が配設されている。可変表示装置ユニット80には、第1始動口64aへの入球（始動入賞）又は第2始動口64bへの入球（始動入賞）をトリガとして、特別図柄表示装置37における第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示と同期させながら、第3図柄が印刷された複数のリール（後述する左リールLR、中リールCR及び右リールRR（図4参照））の変動演出を行うドラム式回転装置で構成されたドラム表示装置81と、スルーゲート67の球の通過をトリガとして普通図柄を変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）するLEDで構成される普通図柄表示装置83とが設けられている。また、可変表示装置ユニット80には、ドラム表示装置81の外周を囲むようにして、センターフレーム86が配設されている。

10

【0070】

ドラム表示装置81は、後述する盤裏ユニット300（図5参照）に組み付けられて構成され、左リールLRを有する左リールユニット81a1、中リールCRを有する中リールユニット81a2及び右リールRRを有する右リールユニット81a3を一体的に構成したドラムユニット81aを有しており、後述する表示制御装置114（図26参照）によって可変駆動されることによって、各リールLR、CR、RRが変動表示される。なお、ドラム表示装置81における有効ラインは、パチンコ機10の正面側において、後述する導光ユニット400の表示領域形成部材430（図10参照）の中央開口431から視認可能な範囲が有効ラインとして設定される。

20

【0071】

各リールLR、CR、RRには複数の図柄が印刷され、これらの図柄が各リールLR、CR、RR毎に縦スクロールしてドラム表示装置81にて第3図柄が可変表示されるようになっている。パチンコ機10では、主制御装置110の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置37で行われるのに対して、その特別図柄表示装置37の表示に応じた装飾的な表示がドラム表示装置81にて行われる。なお、ドラム式回転装置に代えて、例えば、液晶ディスプレイ等を用いて第3図柄の表示装置を構成するようにしても良い。

30

【0072】

なお、ドラム式回転装置に代えて、例えば、ドットマトリクス表示装置や7セグメント表示機を用いて第3図柄の可変表示を行う表示装置を構成するようにしても良い。

【0073】

ここで、図4を参照して、ドラム表示装置81の各リールLR、CR、RRの図柄配列について説明する。図4は、ドラム表示装置81の各リールLR、CR、RRに配置された図柄配列を示した模式図である。図4で示すように、各リールLR、CR、RRには、それぞれ16の図柄領域が形成されており、一部例外（即ち、中リールCRの「543」図柄）を除き、第3図柄とブランク（空白）領域とが交互に配置されるように構成されている。

40

【0074】

例えば、左リールLRには、上から順に、「1」図柄、ブランク領域、「2」図柄、ブランク領域、「3」図柄、ブランク領域、「5」図柄、ブランク領域、「6」図柄、ブランク領域、「7」図柄、ブランク領域、「8」図柄、ブランク領域、「チャンス」図柄、ブランク領域、となるように各図柄が配置されている。よって、左リールLRを下方側に回転させた場合、「8」図柄→「7」図柄→「6」図柄→・・・といったように数字が降順

50

となるように図柄が可変表示される。

【0075】

また、右リールRRには、上から順に、「8」図柄、blank領域、「7」図柄、blank領域、「6」図柄、blank領域、「5」図柄、blank領域、「3」図柄、blank領域、「2」図柄、blank領域、「1」図柄、blank領域、「チャンス」図柄、blank領域、となるように各図柄が配置されている。よって、右リールRRを下方側に回転させた場合、「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→・・・といったように数字が昇順となるように図柄が可変表示される。

【0076】

さらに、中リールCRには、上から順に、「8」図柄、blank領域、「7」図柄、blank領域、「6」図柄、blank領域、「543」図柄、blank領域、「2」図柄、blank領域、「1」図柄、blank領域、「チャンス」図柄、blank領域、となるように各図柄が配置されている。よって、中リールCRを下方側に回転させた場合、右リールRRと同様、「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→・・・といったように数字が昇順となるように図柄が可変表示される。

【0077】

第1実施形態のパチンコ機10では、後述する表示領域形成部材430（図10参照）の中央開口から各リールLR, CR, RRともに3個ずつの図柄が視認可能に構成されている。このため、各リールLR, CR, RRがすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄が表示領域形成部材430の中央開口を介して視認可能な状態となる。つまり、第1実施形態のパチンコ機10では、第3図柄の変動表示の有効ラインとして、左リールLR上部の図柄、中リールCR上部の図柄および右リールRR上部の図柄で形成される上平行ライン、左リールLR中部の図柄、中リールCR中部の図柄および右リールRR中部の図柄で形成される中平行ライン、左リールLR下部の図柄、中リールCR下部の図柄および右リールRR下部の図柄で形成される下平行ライン、左リールLR上部の図柄、中リールCR中部の図柄および右リールRR下部の図柄で形成される右下がりライン、左リールLR下部の図柄、中リールCR中部の図柄および右リールRR上部の図柄で形成される右上がりライン、の計5つの有効ラインが設定されている。

【0078】

より詳細には、第1実施形態のパチンコ機10では、後述する表示領域形成部材430（図10参照）の中央開口から各リールLR, CR, RRともに3個ずつの数字図柄（第3図柄。以下、「主図柄」と称する場合がある。）およびblank領域が視認可能に構成されている。このため、各リールLR, CR, RRがすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$ 個の数字図柄およびblank領域が表示領域形成部材430の中央開口を介して視認可能な状態となる。つまり、第1実施形態のパチンコ機10では、第3図柄の変動表示の有効ラインとして、左リールLR上部の数字図柄又はblank領域、中リールCR上部の数字図柄又はblank領域、及び、右リールRR上部の数字図柄又はblank領域で形成される上平行ライン、左リールLR中部の数字図柄又はblank領域、中リールCR中部の数字図柄又はblank領域、及び、右リールRR中部の数字図柄又はblank領域で形成される中平行ライン、左リールLR下部の数字図柄又はblank領域、中リールCR下部の数字図柄又はblank領域、及び右リールRR下部の数字図柄又はblank領域で形成される下平行ライン、左リールLR上部の数字図柄又はblank領域、中リールCR中部の数字図柄又はblank領域、及び、右リールRR下部の数字図柄又はblank領域で形成される右下がりライン、左リールLR下部の数字図柄又はblank領域、中リールCR中部の数字図柄又はblank領域、及び、右リールRR上部の数字図柄又はblank領域で形成される右上がりライン、の計5つの有効ラインが設定されている。

【0079】

本実施形態のパチンコ機10においては、後述する主制御装置110（図26参照）による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄がいずれかの有効ライン上に揃う変動表示（変動演出）が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成

10

20

30

40

50

されている。大当たり終了後に高確率状態（確変状態）に移行する場合は、奇数番号が付加された主図柄（「高確率図柄」に相当）がいずれかの有効ライン上に揃う変動表示が行われる。一方、大当たり終了後に低確率状態に移行する場合は、偶数番号が付加された主図柄（「低確率図柄」に相当）がいずれかの有効ライン上に揃う変動表示が行われる。

【0080】

また、本実施形態のパチンコ機10では、毎回の変動演出に際して、左リールLR→右リールRR→中リールCRの順に、第3図柄が停止表示される。その第3図柄の停止時にいずれかの有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、大当たりとして大当たり演出（例えば、レインボー点灯表示等）が実行される。また、左リールLRと右リールRRとの図柄配列が逆（昇順および降順）となっているため、左リールLR及び右リールRRが停止した場合に、1又は2の有効ライン上にそれぞれ同一の図柄が停止し得るように構成されている。即ち、1の有効ライン上のみに同一の図柄が停止表示するシングルリーチと、2の有効ライン上にそれぞれ同一の図柄が停止表示するダブルリーチとが発生可能に構成されている。

10

【0081】

図3に戻って説明を続ける。ドラム表示装置81（特別図柄表示装置37）にて第1特別図柄又は第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第1始動口64aへ入球した場合、その入球回数（保留球数）は最大4回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置37により示されると共に、ドラム表示装置81正面視下部に設けられた保留図柄表示部Dbの第1特別図柄に対応する第1保留図柄表示部Db1の特図1第1～第4保留図柄表示部Db1a～Db1dにおいても示される。特図1第1～第4保留図柄表示部Db1a～Db1dには、第1特別図柄の保留球1球（保留球数1回）につき1つの保留図柄（通常の表示態様では「○」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、特図1第1～第4保留図柄表示部Db1a～Db1dに表示された保留図柄の表示数に応じて、第1特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

20

【0082】

即ち、特図1第1～第4保留図柄表示部Db1a～Db1dにおいて、特図1第1保留図柄表示部Db1aに1つの保留図柄が表示されている場合は、第1特別図柄の保留球数が1回であることを示し、特図1第1・第2保留図柄表示部Db1a、Db1bにそれぞれ1つずつ計2つの保留図柄が表示されている場合は、第1特別図柄の保留球数が2回であることを示し、特図1第1～第3保留図柄表示部Db1a～Db1cにそれぞれ1つずつ計3つの保留図柄が表示されている場合は、第1特別図柄の保留球数が3回であることを示し、特図1第1～第4保留図柄表示部Db1a～Db1dにそれぞれ1つずつ計4つの保留図柄が表示されている場合は、第1特別図柄の保留球数が4回であることを示す。また、特図1第1～第4保留図柄表示部Db1a～Db1dに保留図柄が表示されていない場合は、第1特別図柄の保留球数が0回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

30

【0083】

また、ドラム表示装置81（特別図柄表示装置37）にて第1特別図柄又は第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第2始動口64bへ入球した場合、その入球回数（保留球数）は最大4回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置37により示されると共に、ドラム表示装置81正面視下部に設けられた保留図柄表示部Dbの第2特別図柄に対応する第2保留図柄表示部Db2の特図2第1～第4保留図柄表示部Db2a～Db2dにおいても示される。特図2第1～第4保留図柄表示部Db2a～Db2dには、第2特別図柄の保留球1球（保留球数1回）につき1つの保留図柄（通常の表示態様では「○」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、特図2第1～第4保留図柄表示部Db2a～Db2dに表示された保留図柄の表示数に応じて、第2特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

40

【0084】

即ち、特図2第1～第4保留図柄表示部Db2a～Db2dにおいて、特図2第1保留図

50

柄表示部 D b 2 a に 1 つの保留図柄が表示されている場合は、第 2 特別図柄の保留球数が 1 回であることを示し、特図 2 第 1・第 2 保留図柄表示部 D b 2 a, D b 2 b にそれぞれ 1 つずつ計 2 つの保留図柄が表示されている場合は、第 2 特別図柄の保留球数が 2 回であることを示し、特図 2 第 1～第 3 保留図柄表示部 D b 2 a～D b 2 c にそれぞれ 1 つずつ計 3 つの保留図柄が表示されている場合は、第 2 特別図柄の保留球数が 3 回であることを示し、特図 2 第 1～第 4 保留図柄表示部 D b 2 a～D b 2 d にそれぞれ 1 つずつ計 4 つの保留図柄が表示されている場合は、第 2 特別図柄の保留球数が 4 回であることを示す。また、特図 2 第 1～第 4 保留図柄表示部 D b 2 a～D b 2 d に保留図柄が表示されていない場合は、第 2 特別図柄の保留球数が 0 回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

10

【0085】

なお、第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技とが同時に実行されず、いずれか一方の抽選遊技のみが実行されるように構成されている。また、第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、実行中のいずれかの抽選遊技が終了した場合に、第 1 特別図柄の保留球と第 2 特別図柄の保留球とがそれぞれ記憶されている場合には、第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技を第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技より優先的に実行（所謂、特図 2 優先変動）するように構成されている。なお、入賞した順で抽選遊技を実行（所謂、入賞順変動）してもよいし、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技とを同時に実行（所謂、特図 1 特図 2 同時変動）させるように構成してもよい。

20

【0086】

保留図柄表示部 D b の中央部分には、ドラム表示装置 81 で変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示部 D b 0 が設けられている。この実行図柄表示部 D b 0 は、保留図柄表示部 D b の中央部分、即ち、特図 1 第 1 保留図柄表示部 D b 1 a の右側であって、特図 2 第 1 保留図柄表示部 D b 2 a の左側に設けられ、各保留図柄表示部 D b 1 a～D b 1 d, D b 2 a～D b 2 d に表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示部 D b 0 は、特図 1 第 1 保留図柄表示部 D b 1 a 又は特図 2 第 1 保留図柄表示部 D b 2 a に表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【0087】

実行図柄表示部 D b 0 に表示される実行図柄は、変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側（第 1 特別図柄であれば右側、第 2 特別図柄であれば左側）の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、第 2 特別図柄の保留図柄が存在しない状況であって第 1 特別図柄の保留図柄が 4 つ存在する状況において、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示部 D b 0 に表示されていた実行図柄が消去された場合、特図 1 第 1 保留図柄表示部 D b 1 a に表示されていた保留図柄が、実行図柄表示部 D b 0 における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、特図 1 第 2 保留図柄表示部 D b 1 b に表示されていた保留図柄が、特図 1 第 1 保留図柄表示部 D b 1 a における保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、特図 1 第 3 保留図柄表示部 D b 1 c に表示されていた保留図柄が、特図 1 第 2 保留図柄表示部 D b 1 b における保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、特図 1 第 4 保留図柄表示部 D b 1 d に表示されていた保留図柄が、特図 1 第 3 保留図柄表示部 D b 1 c における保留図柄として移動（シフト）して表示される。

30

40

【0088】

また、例えば、第 2 特別図柄の保留図柄が 4 つ存在する状況において、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示部 D b 0 に表示されていた実行図柄が消去された場合、特図 2 第 1 保留図柄表示部 D b 2 a に表示されていた保留図柄が、実行図柄表示部 D b 0 における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、特図 2 第 2 保留図柄表示部 D b 2 b に表示されていた保留図柄が、特図 2 第 1 保留図柄表示部 D b 2 a における保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、特図 2 第 3 保

50

留図柄表示部 D b 2 c に表示されていた保留図柄が、特図 2 第 2 保留図柄表示部 D b 2 b における保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、特図 2 第 4 保留図柄表示部 D b 2 d に表示されていた保留図柄が、特図 2 第 3 保留図柄表示部 D b 2 c における保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【0089】

なお、第 1 実施形態においては、第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大 4 回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、それぞれ 3 回以下、又は、それぞれ 5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、保留図柄表示部 D b における保留図柄の表示に代えて、保留球数を保留図柄表示部 D b とは別の表示装置（例えば、液晶表示装置等）の一部に数字で、或いは、4 つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、保留図柄表示部 D b に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット 8 0 に、保留球数を示す保留ランプを第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の最大保留数分の 4 つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

10

【0090】

普通図柄表示装置 8 3 は、球がスルーゲート 6 7 を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機 1 0 は、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が所定図柄（第 1 実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に第 2 始動口 6 4 b の正面視上方の普通電役 6 4 c が所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

20

【0091】

スルーゲート 6 7 の保留球数は最大 4 回まで保留され、その保留球数が上述した特別図柄表示装置 3 7 により表示されると共に普通図柄保留ランプ 8 4 においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ 8 4 は、最大保留数分の 4 つ設けられ、ドラム表示装置 8 1 の上方に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯された数により、保留数を表示する。

【0092】

なお、普通図柄の可変表示は、第 1 実施形態のように、普通図柄表示装置 8 3 において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置 3 7 又はドラム表示装置 8 1 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯をドラム表示装置 8 1 の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート 6 7 の通過は、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ 8 4 により点灯表示を行わないものとしても良い。

30

【0093】

より詳細には、普通図柄の可変表示を特別図柄表示装置 3 7 又はドラム表示装置 8 1 の第 3 図柄実行部分以外の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯をドラム表示装置 8 1 の第 3 図柄実行部分以外の一部で行うようにしても良い。

40

【0094】

可変表示装置ユニット 8 0 の正面視前方側には、パチンコ機 1 0 の正面側から順に、表示領域形成部材 4 3 0、前側導光板 4 1 0、後側導光板 4 2 0（図 8 参照）の配置でユニット化された導光ユニット 4 0 0 が設けられている。

【0095】

表示領域形成部材 4 3 0 は、透明性を有する樹脂（例えば、ポリカーボネート）からなり、導光ユニット 4 0 0 のパチンコ機 1 0 後方側に配置されているドラム表示装置 8 1 の外周形状に沿った（対応した）形状に形成されるとともに、導光ユニット 4 0 0 に組み付け

50

られる後述する前側導光板 410 及び後側導光板 420 の形状に沿った（対応した）形状に形成されている。また、この表示領域形成部材 430 は、パチンコ機 10 の正面側からドラム表示装置 81 における各リール LR, CR, RR にそれぞれ 3 個ずつの図柄が視認可能のように中央開口 431 が形成されている。この中央開口 431 の周縁には、所定のレンズカット 432 が施されており、パチンコ機 10 の正面側からレンズカット 432 後方側を視認不能または困難となるように構成されている。よって、中央開口 431 周縁のレンズカット 432 により、ドラム表示装置 81 における図柄の表示領域および有効ラインが遊技者に明示される。なお、表示領域形成部材 430 の詳細については、後述する。

【0096】

前側導光板 410 は、透明性を有する樹脂素材（例えば、アクリル）からなり、表示領域形成部材 430 と同様、ドラム表示装置 81 の外周形状に沿った（対応した）形状に形成されるとともに、導光ユニット 400 に組み付けられる表示領域形成部材 430 及び後側導光板 420 の形状に沿った（対応した）形状に形成されている。また、この前側導光板 410 は、該前側導光板 410 のパチンコ機 10 後方側に配置されるドラム表示装置 81 及び後側導光板 420 の一部を表示領域形成部材 430 の中央開口 431 から視認可能に構成されている。さらに、前側導光板 410 の裏面側（即ち、パチンコ機 10 の裏面側）には、各種凹凸形状のレンズカットが施され、後述する下方 LED ユニット 414、前側右方 LED ユニット 415 又は前側左方 LED ユニット 416（図 8 及び図 9 参照）の各 LED 414c, 415c, 416c を点灯することにより、複数の桜の花びらを模した図柄（所謂、桜吹雪図柄）である第 2 装飾図柄群 411、マンボウを模した図柄である第 3 装飾図柄 412、複数の泡を模した図柄（所謂、泡群図柄）である第 4 装飾図柄群 413（図 17 参照）がパチンコ機 10 の正面側からそれぞれ視認可能に表示されるように構成されている。なお、前側導光板 410 の詳細については、後述する。

【0097】

後側導光板 420 は、前側導光板 410 と同様、透明性を有する樹脂素材（例えば、アクリル）からなり、表示領域形成部材 430 及び前側導光板 410 と同様、ドラム表示装置 81 の外周形状に沿った（対応した）形状に形成されるとともに、導光ユニット 400 に組み付けられる表示領域形成部材 430 及び前側導光板 410 の形状に沿った（対応した）形状に形成されている。また、この後側導光板 420 は、前側導光板 410 と同様、該後側導光板 420 のパチンコ機 10 後方側に配置されるドラム表示装置 81 を表示領域形成部材 430 の中央開口 431 から視認可能に構成されている。さらに、後側導光板 420 の裏面側（即ち、パチンコ機 10 の裏面側）には、各種凹凸形状のレンズカットが施され、後述する後側上方 LED ユニット 422 又は／及び下方 LED ユニット 414（図 8 及び図 9 参照）の各 LED 422c, 424 を点灯することにより、複数種類の魚を模した図柄（所謂、魚群図柄）である第 1 装飾図柄群 421（図 12 参照）がパチンコ機 10 の正面側からそれぞれ視認可能に表示されるように構成されている。なお、後側導光板 420 の詳細については、後述する。

【0098】

第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、第 3 図柄の変動演出の抽選結果に応じて、該変動演出の実行中（例えば、リーチ表示形成時）に第 1 装飾図柄群 421、第 2 装飾図柄群 411、第 3 装飾図柄、412 及び／又は第 4 装飾図柄群 413 を点灯表示するように構成されている。具体的には、変動演出において大当たり結果が現出する場合には、第 1 装飾図柄群 421、第 2 装飾図柄群 411 & 第 3 装飾図柄 412、第 3 装飾図柄 412 のみ、第 2 装飾図柄群 411 のみ、第 4 装飾図柄群 413 の順で点灯表示され易く構成されている一方、変動演出においてハズレ結果が現出する場合には、第 4 装飾図柄群 413、第 2 装飾図柄群 411 のみ、第 3 装飾図柄 412 のみ、第 2 装飾図柄群 411 & 第 3 装飾図柄 412、第 1 装飾図柄群 421 の順で点灯表示され易いように構成されている。

【0099】

より詳細には、第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、第 3 図柄の変動演出の抽選結果に応じて、該変動演出の実行中（例えば、リーチ表示形成時）に第 1 装飾図柄群 421、第 2

装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 又は第 4 装飾図柄群 4 1 3 のいずれか 1 つ、或いは、第 1 装飾図柄群 4 2 1、第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄、4 1 2 又は第 4 装飾図柄群 4 1 3 の少なくとも 2 以上の組み合わせを点灯表示するように構成されている。具体的には、変動演出において大当たり結果が現出する場合には、第 1 装飾図柄群 4 2 1、第 2 装飾図柄群 4 1 1 & 第 3 装飾図柄 4 1 2、第 3 装飾図柄 4 1 2 のみ、第 2 装飾図柄群 4 1 1 のみ、第 4 装飾図柄群 4 1 3 の順で点灯表示され易く構成されている一方、変動演出においてハズレ結果が現出する場合には、第 4 装飾図柄群 4 1 3、第 2 装飾図柄群 4 1 1 のみ、第 3 装飾図柄 4 1 2 のみ、第 2 装飾図柄群 4 1 1 & 第 3 装飾図柄 4 1 2、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の順で点灯表示され易いように構成されている。

【0100】

即ち、変動演出の変動結果に伴う上記現出割合により、各装飾図柄群 4 1 1、4 1 2、4 1 3、4 2 1 の大当たり信頼度（期待度）は、第 1 装飾図柄群 4 2 1 > 第 2 装飾図柄群 4 1 1 & 第 3 装飾図柄 4 1 2 > 第 3 装飾図柄 4 1 2 のみ > 第 2 装飾図柄群 4 1 1 のみ > 第 4 装飾図柄群 4 1 3 の順で高くなるように予め設定されている。

【0101】

より詳細には、変動演出の変動結果に伴う上記現出割合により、各装飾図柄群 4 1 1、4 1 2、4 1 3、4 2 1 の大当たり信頼度（期待度）は、第 4 装飾図柄群 4 1 3 < 第 2 装飾図柄群 4 1 1 のみ < 第 3 装飾図柄 4 1 2 のみ < 第 2 装飾図柄群 4 1 1 & 第 3 装飾図柄 4 1 2 < 第 1 装飾図柄群 4 2 1 の順で高くなるように予め設定されている。

【0102】

なお、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり時およびハズレ時の現出割合をそれぞれ設定することによって、第 1 装飾図柄群 4 2 1、第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 および第 4 装飾図柄群 4 1 3 の現出時の大当たり期待度を設定するように構成しているが、これに代えて、現出頻度に関係なく装飾図柄の大当たり期待度を設定するように構成してもよい。例えば、大当たり時に現出割合が低いとともにハズレ時にも現出割合が低く大当たり期待度が低い装飾図柄を設けてもよいし、ハズレ時に現出割合が高いとともに大当たり時にも現出割合が高く大当たり期待度が高い装飾図柄を設けてもよい。

【0103】

このように、導光ユニット 4 0 0 の各部材 4 3 0、4 1 0、4 2 0 は、それぞれ、正面視背面側に位置するドラム表示装置 8 1 の外周形状に沿った（対応した）形状で形成されているとともに、後述する第 1 装飾図柄群 4 2 1、第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 および第 4 装飾図柄群 4 1 3 を点灯（導光）表示可能に構成されている。よって、ドラム表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動演出と該導光ユニット 4 0 0 における演出とを複合的に実行することで、多彩な演出を実行して、各装置 8 1、4 0 0 の演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる。また、導光ユニット 4 0 0 は、正面視背面側に配置された演出装置（即ち、ドラム表示装置 8 1）を背後空間に配置可能なように、演出装置の外周形状に沿った形状に構成することで、導光ユニット 4 0 0 の正面視背面側に配置される演出装置の設計自由度を高めることができる。

【0104】

また、少なくとも、前側導光板 4 1 0、前側下方用 LED 4 1 4 c、前側右方用 LED 4 1 5 c および前側左方用 LED 4 1 6 c、並びに、後側導光板 4 2 0、後側上方用 LED 4 2 2 c および後側下方用 LED 4 2 4 を導光ユニット 4 0 0 として貫通孔およびネジ等で位置決めしながらユニット化して固定することで、各 LED 4 1 4 c 等と各導光板 4 1 0、4 2 0 との位置ズレ等を抑制することができるので、各 LED 4 1 4 c 等からの光を各導光板 4 1 0、4 2 0 に対して適切に照射することが可能となり、前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 における各装飾図柄群 4 1 1、4 1 2、4 1 3、4 2 1 を正確に表現することができる。

【0105】

なお、大当たり時又はハズレ時における第 1 装飾図柄群 4 2 1、第 2 装飾図柄群 4 1 1 & 第 3 装飾図柄 4 1 2、第 3 装飾図柄 4 1 2 のみ、第 2 装飾図柄群 4 1 1 のみ、第 4 装飾図

10

20

30

40

50

柄群 4 1 3（以下、「各装飾図柄 4 1 1，4 1 2，4 1 3，4 2 1」と称する場合がある）の具体的な選択率については、図 3 4 において後述する。

【0 1 0 6】

可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側の遊技盤 1 3（ベース板 6 0）の表面には、後側導光板 4 2 0 に設けられた第 1 装飾図柄群 4 2 1 と同様の図柄である盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a が設けられ、可変表示装置ユニット 8 0 の正面視左側の遊技盤 1 3（ベース板 6 0）の表面には、後側導光板 4 2 0 に設けられた第 1 装飾図柄群 4 2 1 及び盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a と同様の図柄である盤面第 2 装飾図柄群 6 0 b が設けられている。この盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a および盤面第 2 装飾図柄群 6 0 b は、後側導光板 4 2 0 の第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯と連動して点灯表示可能に構成されている。具体的には、第 3 図柄の変動演出において第 1 装飾図柄群 4 2 1 に関する演出を実行する場合に、まず、可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側の盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a を最初に点灯し、その後、後側導光板 4 2 0 の第 1 装飾図柄群 4 2 1 を正面視右側から左側へ順に点灯表示し、その後、可変表示装置ユニット 8 0 の正面視左側の盤面第 2 装飾図柄群 6 0 b を点灯する。このように構成することで、第 1 装飾図柄群 4 2 1 に関する演出において、後側導光板 4 2 0 における演出と、遊技盤 1 3 盤面における演出とを一体的に実行して、遊技盤 1 3 盤面全体を使った迫力ある演出を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【0 1 0 7】

より詳細には、第 3 図柄の変動演出において、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯抽選に当選し、該第 1 装飾図柄群 4 2 1 を点灯するタイミングが到来した場合に、まず、遊技盤 1 3 やドラム表示装置 8 1 における発光演出を停止又は抑制し、遊技盤 1 3 全体を暗転（暗く）させる。そして、遊技盤 1 3 盤面右側に設けられた盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a を正面視右側から左側へと移動するかのように盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a の背面側に配置された L E D（図示せず）を点灯する。そして、盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a の正面視最左端が点灯されたタイミングで、後側導光板 4 2 0 に設けられた第 1 装飾図柄群 4 2 1 のうち、後側導光板 4 2 0 の右側領域に設けられた第 1 装飾図柄群 4 2 1 の最右端に対応する後側上方用 L E D 4 2 2 c および後側下方用 L E D 4 2 4（図 8 参照。以下、単に、「L E D 4 2 2 c，4 2 4」と称する場合がある。）を点灯することで、後側導光板 4 2 0 の右側領域における最右端の第 1 装飾図柄群 4 2 1 がパチンコ機 1 0 の前面側（正面側。以下、同様。）から視認可能となる。

20

30

【0 1 0 8】

このとき、盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a に対応する L E D から発光された光が後側導光板 4 2 0（前側導光板 4 1 0）側へ漏れないように、前側右方 L E D ユニット 4 1 5 の前側右方用基部 4 1 5 a（図 8 参照）によって、盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a に対応する L E D から後側導光板 4 2 0 側への光を遮断するように構成されている。このように構成することで、盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a に対応する L E D から発せられた光が後側導光板 4 2 0（前側導光板 4 1 0）に導光され、後側導光板 4 2 0 の第 1 装飾図柄群 4 2 1 が発光タイミングより早い段階で発光してしまうといった不具合を防止することができる。

【0 1 0 9】

次いで、盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a を点灯させた状態で、後側導光板 4 2 0 の右側領域の第 1 装飾図柄群 4 2 1 に対応する L E D 4 2 2 c，4 2 4（図 8 参照）のうち、右側領域の最右端の L E D 4 2 2 c，4 2 4 より正面視左側に位置する L E D 4 2 2 c，4 2 4 を正面視右側から順次点灯していき、後側導光板 4 2 0 の右側領域における最左端に位置する第 1 装飾図柄群 4 2 1 に対応する L E D 4 2 2 c，4 2 4 が点灯されたタイミングで、後側導光板 4 2 0 の中央領域に設けられた第 1 装飾図柄群 4 2 1 の最右端に対応する L E D 4 2 2 c，4 2 4 を点灯することで、後側導光板 4 2 0 の中央領域における最右端の第 1 装飾図柄群 4 2 1 がパチンコ機 1 0 の前面側から視認可能となる。その結果、盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a と、後側導光板 4 2 0 の右側領域および中央領域の第 1 装飾図柄群 4 2 1 とにより、一連一体の魚群図柄がパチンコ機 1 0 の右側から左側へ移動するかのような演出が実行される。

40

50

【0110】

より詳細には、後側導光板420の右側領域の第1装飾図柄群421に対応するLED422c, 424(図8参照)のうち、右側領域の最右端のLED422c, 424から、該最右端のLED422c, 424の正面視左側(即ち、右側領域の中央)に位置するLED422c, 424を点灯する場合、該最右端のLED422c, 424で点灯していた発光色を引き継ぎ、さらに、該正面視左側に位置するLED422c, 424のさらに正面視左側(即ち、右側領域の最左端)を点灯する場合、該正面視左側に位置するLED422c, 424で点灯していた発光色を引き継ぐように点灯する。例えば、右側領域の最右端のLED422c, 424が赤色で発光していた場合には、該最右端のLED422c, 424の正面視左側に位置するLED422c, 424を点灯するタイミングで赤色で点灯し、さらに、該正面視左側に位置するLED422c, 424のさらに正面視左側(即ち、右側領域の最左端)に位置するLED422c, 424を点灯するタイミングで赤色に点灯する。このように構成することで、第1装飾図柄群421における同一の魚図柄が移動表示しているような演出を実行することができる。

10

【0111】

次いで、後側導光板420の中央領域の第1装飾図柄群421に対応するLED422c, 424(図8参照)のうち、中央領域の最右端のLED422c, 424より正面視左側に位置するLED422c, 424を右側から順次点灯していき、後側導光板420の中央領域における最左端に位置する第1装飾図柄群421に対応するLED422c, 424が点灯されたタイミングで、後側導光板420の左側領域に設けられた第1装飾図柄群421の最右端に対応するLED422c, 424を点灯することで、後側導光板420の左側領域における最右端の第1装飾図柄群421がパチンコ機10の前面側から視認可能となる。このとき、後側導光板420の中央領域における最左端に位置する第1装飾図柄群421に対応するLED422c, 424が点灯されたタイミングで、盤面第1装飾図柄群60aに対応するLED(図示せず)を正面視右側から順次消灯するように構成する。その結果、盤面第1装飾図柄群60aと、後側導光板420の右側領域、中央領域および左側領域の第1装飾図柄群421とにより、一連一体、かつ、一定幅(即ち、後側導光板420の中央領域および右側領域の幅と、盤面第1装飾図柄群60aの表示幅とを合わせた幅)の魚群図柄がパチンコ機10の右側から左側へ移動するかの演出が実行される。

20

30

【0112】

次いで、後側導光板420の左側領域の第1装飾図柄群421に対応するLED422c, 424(図8参照)のうち、左側領域の最右端のLED422c, 424より正面視左側に位置するLED422c, 424を右側から順次点灯していき、後側導光板420の左側領域における最左端に位置する第1装飾図柄群421に対応するLED422c, 424が点灯されたタイミングで、遊技盤13盤面左側に設けられた盤面第2装飾図柄群60bの最右端に対応するLED(図示せず)を点灯することで、盤面第2装飾図柄群60bが点灯表示される。このとき、盤面第2装飾図柄群60bの最左端に対応するLEDが点灯されたタイミングで、後側導光板420の右側領域の第1装飾図柄群421に対応するLED422c, 424を正面視右側から順次消灯するように構成する。その結果、盤面第2装飾図柄群60bと、後側導光板420の左側領域、中央領域および右側領域の第1装飾図柄群421とにより、一連一体、かつ、一定幅(即ち、後側導光板420の左側領域、中央領域および右側領域を合わせた幅、或いは、後側導光板420の左側領域および中央領域の幅と、盤面第2装飾図柄群60bの表示幅とを合わせた幅)の魚群図柄がパチンコ機10の右側から左側へ移動するかの演出が実行される。

40

【0113】

その後、後側導光板420の中央領域の第1装飾図柄群421に対応するLED422c, 424を正面視右側から順次消灯する。そして、後側導光板420の中央領域の第1装飾図柄群421に対応するLED422c, 424が消灯したタイミングで、次いで、後側導光板420の左側領域の第1装飾図柄群421に対応するLED422c, 424を

50

正面視右側から順次消灯する。さらに、後側導光板 4 2 0 の左側領域の第 1 装飾図柄群 4 2 1 に対応する LED 4 2 2 c, 4 2 4 が消灯したタイミングで、盤面第 2 装飾図柄群 6 0 b に対応する LED (図示せず) を正面視右側から準備消灯するように構成する。このように構成することで、盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a、後側導光板 4 2 0 の第 1 装飾図柄群 4 2 1 および盤面第 2 装飾図柄群 6 0 b によって、一連一体、かつ、一定幅の魚群図柄がパチンコ機 1 0 の右側から左側へ移動するかのような演出が実行される。

【0 1 1 4】

このとき、盤面第 2 装飾図柄群 6 0 b に対応する LED から発光された光が後側導光板 4 2 0 (前側導光板 4 1 0) 側へ漏れないように、前側左方 LED ユニット 4 1 6 の前側左方用基部 4 1 6 a (図 8 参照) によって、盤面第 2 装飾図柄群 6 0 b に対応する LED から後側導光板 4 2 0 側への光を遮断するように構成されている。このように構成することで、盤面第 2 装飾図柄群 6 0 b に対応する LED から発せられた光が後側導光板 4 2 0 (前側導光板 4 1 0) に導光され、後側導光板 4 2 0 の第 1 装飾図柄群 4 2 1 が発光タイミングより遅い段階で発光してしまうといった不具合を防止することができる。

10

【0 1 1 5】

このように、盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a、第 1 装飾図柄群 4 2 1 および盤面第 2 装飾図柄群 6 0 b に関する演出において、後側導光板 4 2 0 における演出と、遊技盤 1 3 盤面における演出とを一体的に実行するとともに、各 LED を順次点灯していく際に、他の LED の点灯による光によって点灯タイミングと異なる図柄が点灯されてしまうといった不具合を解消することで、遊技盤 1 3 盤面全体を使った一連一体の迫力ある演出を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【0 1 1 6】

可変表示装置ユニット 8 0 の下方には、球が入球し得る第 1 始動口 6 4 a が配設されている。この第 1 始動口 6 4 a へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 1 始動口スイッチ (図示せず) がオンとなり、その第 1 始動口スイッチのオンに起因して後述する主制御装置 1 1 0 (図 2 6 参照) で第 1 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 LED 群 3 7 b の上方 LED 群 3 7 b 1 で示されると共に、ドラム表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出が実行される。なお、第 1 始動口 6 4 a は、球が入球すると 5 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

30

【0 1 1 7】

第 1 始動口 6 4 a の下方には、普通電役 6 4 c が開放状態である場合にのみ球が入球し得る第 2 始動口 6 4 b が配設されている。この第 2 始動口 6 4 b へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 2 始動口スイッチ (図示せず) がオンとなり、その第 2 始動口スイッチのオンに起因して後述する主制御装置 1 1 0 (図 2 6 参照) で第 2 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 LED 群 3 7 b の下方 LED 群 3 7 b 2 で示されると共に、ドラム表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出が実行される。なお、第 2 始動口 6 4 b は、球が入球すると 1 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

【0 1 1 8】

上述したように、第 2 始動口 6 4 b の正面視上方には、その第 2 始動口 6 4 b へ球が入球する開口部を覆う 2 枚の羽根部材を開閉することによって、第 2 始動口 6 4 b を開放状態 (拡大状態) 又は閉鎖状態 (縮小状態) に変位可能な普通電役 6 4 c が設けられている。普通電役 6 4 c は、通常時において羽根が閉じた (羽根が上方に起立した) 閉鎖状態となっており、球が第 2 始動口 6 4 b へ入球できない、または、入球しづらい状態となっている。

40

【0 1 1 9】

一方、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が「○」の図柄で停止すると、普通電役 6 4 c が所定時間だけ作動される。普通電役 6 4 c が作動されている間、普通電役 6 4 c の羽根が上方に起立した状態から、略 V 字形 (逆ハの字形) に可動した状態となり、第 2 始

50

動口 6 4 b が開放状態となる。第 2 始動口 6 4 b が開放状態になると、球が第 2 始動口 6 4 b へ入球できる状態、または、閉鎖状態に比して球が入球しやすい状態となる。つまり、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示の結果として「○」の図柄で停止して当たりとなり、第 2 始動口 6 4 b が開放状態となった場合に、第 2 始動口 6 4 b へ球が入球して大当たり抽選が多く行える状態とすることができる。

【0120】

第 1 始動口 6 4 a 及び第 2 始動口 6 4 b の下方には可変入賞装置 6 5 が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の大入賞口（大開放口、特定入賞口とも言う）6 5 a が設けられている。パチンコ機 1 0 においては、主制御装置 1 1 0 での抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう特別図柄表示装置 3 7 の特別 LED 群 3 7 b を点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄をドラム表示装置 8 1 に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、予め定められた所定回数（10 回又は 5 回）、通常時には閉鎖されている大入賞口 6 5 a が、所定時間（例えば、30 秒経過するまで、或いは、球が 10 個入賞するまで）開放される。

10

【0121】

この大入賞口 6 5 a は、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口 6 5 a が開放される。この大入賞口 6 5 a の開閉動作は、最高で例えば 10 回（10 ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、球を該大入賞口 6 5 a に入賞させることで、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

20

【0122】

可変入賞装置 6 5 は、具体的には、大入賞口 6 5 a を覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド（図示せず）とを備えている。大入賞口 6 5 a は、通常時は、球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際には大入賞口ソレノイドを駆動して開閉板を前面下側に傾倒し、球が大入賞口 6 5 a に入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。

【0123】

可変入賞装置 6 5 は、左打ち遊技および右打ち遊技のいずれでも球が大入賞口 6 5 a へ入賞し得る位置に配設されており、大入賞口 6 5 a へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる大入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その大入賞口スイッチがオンとなった回数をカウントすることで、大入賞口 6 5 a に入賞した球の数がカウントされ、大入賞口 6 5 a の閉鎖条件が判断される。また、大入賞口スイッチのオンに起因して、15 個の球が賞球として払い出される。そして、大当たりにより大入賞口 6 5 a の開状態と閉状態とが繰り返されることによって、多くの球が大入賞口 6 5 a に入賞し易い状態となり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。この状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態である。

30

【0124】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口と、その特定入賞口とは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、特別図柄表示装置 3 7 において大当たりに対応した特別 LED 群 3 7 b が点灯した場合に、特定入賞口が所定時間開放され、その特定入賞口の開放中に、球が特定入賞口内へ入賞することを契機として大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。

40

【0125】

可変表示装置ユニット 8 0 の正面視左側および右側には、それぞれスルーゲート 6 7 が設けられている。スルーゲート 6 7 には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。遊技領域に発射された球が、スルーゲート 6 7 を通過すると、貫通

50

孔に設けられたスルーゲートスイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で、普通図柄の当たり抽選が行われる。

【０１２６】

スルーゲート６７を通過した球に対して行われた普通図柄の抽選の結果、当たりと判定された場合には、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を経て「○」の図柄が停止表示された後に、第２始動口６４ｂの正面視上方に設けられた普通電役６４ｃが作動する。これにより、第２始動口６４ｂへ球が入球することを困難としている普通電役６４ｃの板が第２始動口６４ｂを閉鎖した状態から、所定時間だけ球が第２始動口６４ｂへ入球できる状態、または、閉鎖状態に比して球が入球しやすい状態となる。

【０１２７】

遊技領域の正面視右側上部（図３の右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂとが設けられた特別図柄表示装置３７が配設されている。特別図柄表示装置３７は、主制御装置１１０（図２参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄（以下、第１特別図柄を「特図１」と称する場合がある）および第２特別図柄（以下、第２特別図柄を「特図２」と称する場合がある）の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」と称する場合がある）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【０１２８】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【０１２９】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する大入賞口６５ａが開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第１実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、大入賞口６５ａの開放中に球が１０個入賞することで１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【０１３０】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【０１３１】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４ａへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【０１３２】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた第２始動口６４ｂへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

10

20

30

40

50

【0133】

いずれのLED群37b1, 37b2においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のLEDのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類(種別)に対応した点灯パターンで各LED群が点灯表示される。各LED群の停止パターンの詳細については、後述する。

【0134】

なお、本パチンコ機10では、第1始動口64a又は第2始動口64bへの入球に対して大当たりか否かの当否判定(大当たり抽選)を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。

【0135】

ここで判定される大当たり種別としては、「10ラウンド(以下、単に「R」と称する場合がある)確変大当たり」に対応する「確変A」、「5R確変大当たり」に対応する「確変B」、「10R時短有り大当たり」に対応する「時短A」、が用意されている(図24(b)参照)。

【0136】

ここで、「10R確変大当たり」に対応する「確変A」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりの後に、各特別図柄の大当たり確率が、次のいずれかの大当たり(以下、「次回大当たり」と称する場合がある)の発生まで「通常遊技状態」と比べて高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も次回大当たりの発生まで「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」へ移行する大当たりのことである。

【0137】

また、「5R確変大当たり」に対応する「確変B」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が5ラウンドの大当たりの後に、各特別図柄の大当たり確率が、次のいずれかの大当たり(以下、「次回大当たり」と称する場合がある)の発生まで「通常遊技状態」と比べて高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も次回大当たりの発生まで「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」へ移行する大当たりのことである。

【0138】

また、「10R時短有り大当たり」に対応する「時短A」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりの後に、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等となる低確率状態となる一方、普通図柄の当たり確率が特別図柄の動的表示が1000回実行されるまで高確率状態となる遊技状態(以下、「時間短縮状態」と称する場合がある)へ移行する大当たりのことである。

【0139】

ここで、各遊技状態についてより詳細に説明する。第1実施形態のパチンコ機10において、「通常遊技状態」とは、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常の状態(即ち、低確率状態)かつ普通電役64cの開放が短時間である状態(所謂、非開放延長状態)をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「確率変動状態」の時より各特別図柄の大当たり確率が低く、また、「確率変動状態」および「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態であって、普通電役64cの開放時間も短時間であるので、第2始動口64bへ球が入賞し易い遊技状態(以下、第2始動口64bへ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」という場合がある)ではなく、遊技者にとって最も不利な(有利度が低い)遊技状態である。

【0140】

次いで、「時間短縮状態」では、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態となるが、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、普通電役64cの開放時間が長時間となって第2始動口64bへ球を入賞させ易い状態(以下、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、普通電役64cの開放時間が長時間となる機能を、「入賞補助機能」と称する場合がある。また、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、普通電役64cの開放時間が長時間となって第2始動口64bへ球を入賞させ易い状態のことを、「入

10

20

30

40

50

賞補助機能が作動した状態」と称する場合がある。)となる。即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄による大当たりが「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが導出され易く、また、普通電役64cの開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、発射された球を第2始動口64bへ入賞させ易いため、特図2の動的表示を連続的に実行させることが可能となり、該第2始動口64bへの入賞に基づく賞球(例えば、1個/入賞)を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【0141】

第1実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」は、上述したように、大当たり種別「時短A」(図24(b)参照)の大当たり後に、該大当たり毎に予め定められた規定回数(第1実施形態では、100回)の特別図柄の動的表示が実行されるまで維持される。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後(即ち、「電サポ終了」後)は、「時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている(図10参照)。

10

【0142】

次いで、「確率変動状態」では、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態であるとともに、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、普通電役64cの入賞補助機能が作動した状態となる。即ち、「確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態であるとともに、普通図柄による当たり結果が導出され易く、さらに、普通電役64cの開放状態が長くなる状態となる。よって、「確率変動状態」では、入賞補助機能が作動しており、発射された球が第2始動口64bへ入賞し易いため、特図2の動的表示を連続的に実行できるとともに、該第2始動口64bへの入賞に基づく賞球(例えば、1個/入賞)を得て持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができ、さらに、特図2の動的表示に基づく大当たり遊技(特別遊技状態)が発生し易い状態で遊技を行うことが可能となる。

20

【0143】

ここで、各大当たり種別毎の特別LED群37bの表示態様について説明する。第1特別図柄用の上方LED群37b1および下方LED群37b2の停止表示(点灯表示)として、ハズレに対応する表示パターンは1種類、大当たり種別「確変A」に対応する表示パターンは21種類、大当たり種別「確変B」に対応する表示パターンは21種類、大当たり種別「時短A」に対応する表示パターンは21種類、の計64種類の表示パターンがそれぞれ設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方LED群37b1又は下方LED群37b2の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示が停止されたことを認識することができる一方、大当たり種別「確変A」、「確変B」又は「時短A」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

30

【0144】

このように構成することで、特別図柄表示装置37の特別LED群37bの停止表示において各大当たり種別を表示した場合であっても、各停止表示に対応する大当たり種別を全て把握していなければ、当選した大当たり種別を遊技者が認識することが困難となる。よって、例えば、第1特別図柄又は第2特別図柄の抽選において、「確変A」に当選していた場合であっても、ドラム表示装置81において仮表示として「時短A」に対応する大当たり結果を表示することで、いずれの遊技状態か否かを判別し難くすることができる。その結果、遊技者にいずれの遊技状態で遊技を行っているか否かを推測させる遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができるとともに、大当たり中や大当たり終了後に昇格演出を行うことで、意外性のある遊技を提供し、遊技の興趣を向上することができる。

40

【0145】

なお、普通図柄の当たり確率を変更する代わりに、パチンコ機10の遊技状態に応じて、第2始動口64bに付随する後述の普通電役64cが開放される時間や、普通図柄による1回の当たりで普通電役64cが開放される回数を変更するものとしても良い。具体的に

50

は、「時間短縮状態」等において、第2始動口64bに付随する普通電役64cが開放される時間を「通常遊技状態」の場合よりも長くしたり、1回の当たりで普通電役64cが開放される回数を「通常遊技状態」の場合よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役64cの開放時間の長時間化と、普通電役64cの開放回数の多回数化との少なくとも2つを同時に行うようにしてもよい。

【0146】

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

10

【0147】

更に、遊技盤13には、アウト口66が設けられている。いずれの入賞口63, 64a, 64b, 65aにも入球しなかった球はアウト口66を通して図示しない球排出路へと案内される。また、入賞口63, 64a, 64b, 65aに入球した球は、各入賞口毎に設けられた球の入球を検出するためのスイッチを通過後、その球排出路へと案内される。球排出路へ案内された球は、その案内された球を検出するためのアウトスイッチ（図示せず）を通過後、パチンコ機10が設置された島設備（図示せず）に排出される。

【0148】

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

20

【0149】

ここで、図5及び図6を参照して、遊技盤13を構成するベース板60、同じく遊技盤13を構成し、ベース板60のパチンコ機10後方側に配置された盤裏ユニット300、及び、盤裏ユニット300に組み付けられる導光ユニット400、並びに、導光ユニット400のパチンコ機10後方側に配置されるドラム表示装置81について説明する。図5は、遊技盤13の分解斜視図であり、図6は、盤裏ユニット300の分解斜視図である。

【0150】

まず、図5で示すように、遊技盤13は、ベース板60、盤裏ユニット300およびドラム表示装置81から構成されており、遊技領域を形成するベース板60のパチンコ機10背面側に対して、盤裏ユニット300を組み付けるとともに、該盤裏ユニット300に対してドラム表示装置81を組み付けることで構成されている。

30

【0151】

次いで、図6で示すように、盤裏ユニット300は、盤裏ユニット基部301、導光ユニット400、右側報知ランプ用LED基板302、右側報知ランプ部材303、左側報知ランプ用LED基板304、左側報知ランプ部材305、報知ランプ組付け部306、確定ランプユニット310から構成されている。そして、まず、盤裏ユニット基部301のパチンコ機10正面側に対して、導光ユニット400、右側報知ランプ用LED基板302、左側報知ランプ用LED基板304、確定ランプユニット310がそれぞれビス止め固定により組み付けられ、その後、右側報知ランプ用LED基板302に対応するように右側報知ランプ部材303を組み付けるとともに、左側報知ランプ用LED基板304に対応するように左側報知ランプ部材305を組み付け、その状態で報知ランプ組付け部306を盤裏ユニット基部301にビス止め固定することで、盤裏ユニット300が形成される。

40

【0152】

右側報知ランプ部材303及び左側報知ランプ部材305は、第3図柄の変動演出における各種遊技状況等を遊技者に示唆するためのランプである。第1実施形態のパチンコ機10では、第3図柄の変動演出に関する各種情報や遊技状態に関する情報を、この右側報知ランプ部材303及び左側報知ランプ部材305の点灯パターンや点灯色により遊技者に示唆可能に構成されている。

【0153】

50

確定ランプユニット 310 は、変動演出において大当たりが発生する場合に、該大当たりが発生することを確定ランプ 311 の点灯および駆動により示唆するための駆動式ランプである。この確定ランプユニット 310 は、確定ランプ 311 と、該確定ランプ 311 を点灯させるための確定ランプ用 LED（図示せず）と、該確定ランプ 311 を回転駆動させるための回転駆動モータ（図示せず）と、で構成されている。第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、第 3 図柄の変動演出において大当たりが発生する場合、抽選により決定されたタイミングで確定ランプ 311 を点灯及び回転駆動することで、大当たりが発生したことを遊技者に明確に示唆するように構成されている。また、確定ランプ 311 は、「確率変動状態」が発生する大当たりで当選した場合は、該確定ランプ 311 の点灯時間が長い（例えば、「10 秒」）ロング点灯パターンで点灯し、「確率変動状態」が発生する大当たりではない大当たりで当選した場合は、該確定ランプ 311 の点灯時間が短い（例えば、「2 秒」）ショート点灯パターンで点灯するように構成されている。この確定ランプ 311 の点灯タイミング等については、後述する。

10

【0154】

ここで、図 7 から図 10 を参照して、導光ユニット 400 の詳細な構成、及び、導光ユニット 400 とドラム表示装置 81 の位置関係について説明する。図 7 は、導光ユニット 400 の背面斜視図であり、図 8 は、導光ユニット 400 の正面側分解斜視図であり、図 9 は、導光ユニット 400 の背面側分解斜視図である。図 10 は、図 7 の X-X 線における導光ユニット 400 の模式的側方断面図に対してドラム表示装置 81 の位置関係を示した図である。

20

【0155】

図 7 から図 9 で示すように、導光ユニット 400 は、前側導光板 410、下方 LED ユニット 414、前側右方 LED ユニット 415、前側左方 LED ユニット 416、上方スペーサ 417、下方スペーサ 418、後側導光板 420、後側上方 LED ユニット 422、表示領域形成部材 430 から構成されている。

【0156】

前側導光板 410 は、ドラム表示装置 81 の外周形状に沿った正 R 形状部に対して、ベース板 60 の表面と平行方向に延びる上下の平板部がそれぞれ連続的に形成にされて構成されている。より詳細には、前側導光板 410 の上方の平板部から約 R32 の大きさに遊技盤 13 正面側に屈曲した上方逆 R 形状部が形成され、そこから連続してドラム表示装置 81（後側導光板 420）の外周形状に沿って約 R80 の大きさに遊技盤 13 の正面方向に膨出した正 R 形状部が形成され、さらに、そこから連続して約 R32 の大きさに遊技盤 13 正面側に屈曲した下方逆 R 形状部が形成され、該下方逆 R 形状部から下方の平板部が連続して形成される。

30

【0157】

この前側導光板 410 裏面側（パチンコ機 10 裏面方向の表面）には、上述したように、該前側導光板 410 に対して各種方向から入射された光を導光することで、複数の桜の花びらで構成される桜吹雪を模した第 2 装飾図柄群 411 と、1 匹のマンボウを模した第 3 装飾図柄 412 と、複数の泡で構成される泡群を模した第 4 装飾図柄群 413 との各種図柄がパチンコ機 10 前方側から視認可能となるように各種凹凸形状のレンズカットが施されている。第 2 装飾図柄群 411 は、正 R 形状部の正面視左右両端領域に形成され、第 3 装飾図柄は、正 R 形状部の正面視中央領域に形成され、第 4 装飾図柄群 413 は、下方逆 R 形状部及び下方の平板部の全体的に万遍なく形成されている。

40

【0158】

第 2 装飾図柄群 411 の図柄に対応する凹凸形状のレンズカット（横溝）は、下方 LED ユニット 414 の下方用 LED 基板 414b に搭載された左右両端の前側下方用 LED 414c から、前側導光板 410 の下方の平板部の下側端面から上方に向けて光が入射された場合に、導光された光をパチンコ機 10 の前方側へ出射するように構成されている。よって、前側導光板 410 の下方の平板部の下側端面両端部から上方に向けて入射された光により、パチンコ機 10 の前方側から第 2 装飾図柄群 411 が発光して視認可能となる。

50

【0159】

この第2装飾図柄群411の図柄に対応する凹凸形状のレンズカット（横溝）は、平板部に導光される光のうち、上方に入射された光のみをパチンコ機10前方側へ出射し、他の方向（例えば、横方向）から入射された光は、第2装飾図柄群411に対応する凹凸形状のレンズカットによってパチンコ機10前方側へは出射されないように構成されている。換言すると、第2装飾図柄群411は、前側導光板410の下方の平板部の下側端面から入射された光のみをパチンコ機10前方側へ出射し、他の方向から入射された光はパチンコ機10前方側へは出射せず、そのまま第2装飾図柄群411が形成された部位を通過して発光しない（視認できない又は視認困難な）ように構成されている。

【0160】

より詳細には、第2装飾図柄群411の図柄に対応する凹凸形状のレンズカット（横溝）は、平板部に導光される光のうち、正面視上方向および正面視下方向から入射された光（正面視上方向および正面視下方向に導光される光）をパチンコ機10前方側へ出射するように構成されている一方、正面視横方向から入射された光（正面視左方向および正面視右方向に導光される光）は、第2装飾図柄群411に対応する凹凸形状のレンズカットによってはパチンコ機10の前方側へは出射されないように構成されている。ここで、平板部に導光される光のうち、正面視上方向または正面視下方向から入射された光（正面視上方向および正面視下方向に導光される光）のいずれか一方によってのみ、第2装飾図柄群411の図柄に対応する凹凸形状のレンズカット（横溝）に照射された光をパチンコ機10前方側へ出射するような形状のレンズカットであってもよいが、その場合は、該レンズカットの形状に精巧さが求められ、該レンズカットの加工コスト等が増加してしまうおそれがある。そこで、平板部に導光される光のうち、正面視上方向および正面視下方向から入射された光（正面視上方向および正面視下方向に導光される光）のいずれの場合であっても第2装飾図柄群411に照射された光をパチンコ機10前方側へ出射するような凹凸形状のレンズカットにすることで、該レンズカットの加工コストが増大することを抑制できる。

【0161】

一方、上述したように、平板部に導光される光のうち、正面視上方向または正面視下方向から入射された光（正面視上方向および正面視下方向に導光される光）のいずれか一方によってのみ、第2装飾図柄群411に対して照射された光をパチンコ機10前方側へ出射するようなレンズカットを構成してもよい。

【0162】

また、前側導光板410は、後側導光板420よりパチンコ機10の前面側（正面方向側）に配置されているため、該前側導光板410の上方に配置される確定ランプ311から照射された光や、遊技ホールの天井に設けられた室内照明から照射される光による影響を後側導光板420より受け易い。よって、前側導光板410に形成される第2装飾図柄群411（第3装飾図柄412および第4装飾図柄群413も同様）は、正面視上方からの光には極力反応せず（誤点灯せず）、正面視下方（または正面視横方向）からの光によってのみ点灯（発光）するような凹凸形状のレンズカットが好ましい。そして、前側導光板410の正面視上方に導光用のLEDを配置せず、正面視下方に前側下方用LED414cを配置し、該前側下方用LED414cによって第2装飾図柄群411を点灯し得るように構成することで、確定ランプ311の点灯や遊技ホールの室内照明等による第2装飾図柄群411の誤点灯を抑制できる。

【0163】

なお、第1実施形態では、前側導光板410の第2装飾図柄群411に対して、該前側導光板410の正面視下方に配置された前側下方用LED414cのみによって第2装飾図柄群411の点灯表示を行っていたが、これに代えて、前側導光板410の正面視上方に前側上方用LEDを配置して、該前側上方用LEDのみによって第2装飾図柄群411の点灯表示を行うように構成してもよいし、前側上方用LEDおよび前側下方用LED414cによって第2装飾図柄群411の点灯表示を行うように構成してもよい。また、第3

装飾図柄 4 1 2 に対しても、前側上方用 L E D 及び／又は前側下方用 L E D 4 1 4 c によって点灯表示を行うように構成してもよい。

【0 1 6 4】

第 3 装飾図柄 4 1 2 の図柄に対応する凹凸形状のレンズカット（横溝）は、下方 L E D ユニット 4 1 4 の下方用 L E D 基板 4 1 4 b に搭載された左右両端以外の前側下方用 L E D 4 1 4 c から、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部の下側端面から上方に向けて光が入射された場合に、導光された光をパチンコ機 1 0 の前方側へ出射するように構成されている。よって、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部の下側端面両端部以外（即ち、下側端面中央部分）から上方に向けて入射された光により、パチンコ機 1 0 の前方側から第 3 装飾図柄 4 1 2 が発光して視認可能となる。

10

【0 1 6 5】

この第 3 装飾図柄 4 1 2 の図柄に対応する凹凸形状のレンズカット（横溝）は、第 2 装飾図柄群 4 1 1 の図柄に対応する凹凸形状のレンズカットと同様、平板部に導光される光のうち、上方に入射された光のみをパチンコ機 1 0 前方側へ出射し、他の方向（例えば、横方向）から入射された光は、第 3 装飾図柄 4 1 2 に対応する凹凸形状のレンズカットによってパチンコ機 1 0 前方側へは出射されないように構成されている。換言すると、第 3 装飾図柄 4 1 2 は、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部の下側端面から入射された光のみをパチンコ機 1 0 前方側へ出射し、他の方向から入射された光はパチンコ機 1 0 前方側へは出射せず、そのまま第 2 装飾図柄群 4 1 1 が形成された部位を通過して発光しない（視認できない又は視認困難な）ように構成されている。

20

【0 1 6 6】

第 4 装飾図柄群 4 1 3 の図柄に対応する凹凸形状のレンズカット（縦溝）は、前側右方 L E D ユニット 4 1 5 の前側右方用 L E D 基板 4 1 5 b に搭載された前側右方用 L E D 4 1 5 c（図 1 9 参照）、及び／又は、前側左方 L E D ユニット 4 1 6 の前側左方用 L E D 基板 4 1 6 b に搭載された前側左方用 L E D 4 1 6 c（図 1 9 参照）から、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部の左側端面及び／又は右側端面から横方向に向けて光が入射された場合に、導光された光をパチンコ機 1 0 の前方側へ出射するように構成されている。よって、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部の左側端面及び／又は右側端面から横方向に向けて入射された光により、パチンコ機 1 0 前方側から第 4 装飾図柄群 4 1 3 が発光して視認可能となる。

30

【0 1 6 7】

この第 4 装飾図柄群 4 1 3 の図柄に対応する凹凸形状のレンズカット（縦溝）は、平板部に導光される光のうち、横方向に入射された光のみをパチンコ機 1 0 前方側へ出射し、他の方向（例えば、下方から上方）から入射された光は、第 4 装飾図柄群 4 1 3 に対応する凹凸形状のレンズカットによってパチンコ機 1 0 前方側へは出射されないように構成されている。換言すると、第 4 装飾図柄群 4 1 3 は、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部の左側端面又は右側端面から入射された光のみをパチンコ機 1 0 前方側へ出射し、他の方向から入射された光はパチンコ機 1 0 前方側へは出射せず、そのまま第 4 装飾図柄群 4 1 3 が形成された部位を通過して発光しない（視認できない又は視認困難な）ように構成されている。なお、第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 および第 4 装飾図柄群 4 1 3 の発光態様の詳細については、後述する。

40

【0 1 6 8】

後側導光板 4 2 0 は、前側導光板 4 1 0 と同様、ドラム表示装置 8 1 の外周形状に沿った正 R 形状部に対して、ベース板 6 0 の表面と平行方向に延びる上下の平板部がそれぞれ連続的に形成されて構成されている。より詳細には、後側導光板 4 2 0 の上方の平板部から約 R 3 0 の大きさで遊技盤 1 3 正面側に屈曲した上方逆 R 形状部が形成され、そこから連続してドラム表示装置 8 1（前側導光板 4 1 0）の外周形状に沿って約 R 7 5 の大きさで遊技盤 1 3 の正面方向に膨出した正 R 形状部が形成され、さらに、そこから連続して約 R 3 0 の大きさで遊技盤 1 3 正面側に屈曲した下方逆 R 形状部が形成され、該下方逆 R 形状部から下方の平板部が連続して形成される。

50

【0169】

また、後側導光板420の正面視上方端部（面）には、後側上方LEDユニット422の後側上方用LED基板422bに搭載された複数の後側上方用LED422c（図12参照）から出射された光を、該後側導光板420内部の複数方向に拡散させる後側上方用拡散レンズ423が設けられている。さらに、後側導光板420の正面視下方端部（面）には、下方LEDユニット414の下方用LED基板414bに搭載された複数の後側下方用LED424から出射された光を、該後側導光板420内部の複数方向に拡散させる後側下方用拡散レンズ425が設けられている。なお、後側上方用拡散レンズ423及び後側下方用拡散レンズ425による光の照射（通過）態様の詳細について、後述する。

【0170】

この後側導光板420裏面側（パチンコ機10裏面方向の表面）には、上述したように、該後側導光板420に対して上方及び／又は下方から入射された光を導光することで、複数種類の魚で構成される魚群を模した第1装飾図柄群421がパチンコ機10前方側から視認可能となるように各種凹凸形状のレンズカットが施されている。この第1装飾図柄群421は、正R形状部の全体的に万遍なく形成されている。

【0171】

第1装飾図柄群421の図柄に対応する凹凸形状のレンズカットは、下方LEDユニット414の下方用LED基板414bに搭載された後側下方用LED424、及び／又は、後側上方LEDユニット422の後側上方用LED基板422bに搭載された複数の後側上方用LED422c（図12参照）から、後側導光板420の下方の平板部及び／又は上方の平板部に向けて光が入射された場合に、導光された光をパチンコ機10の前方側へ出射するように構成されている。よって、後側導光板420の下方の平板部の下側端部（面）及び／又は上方の平板部の上側端部（面）から入射された光により、パチンコ機10前方側から第1装飾図柄群421が発光して視認可能となる。

【0172】

この第1装飾図柄群421の図柄に対応する凹凸形状のレンズカットは、平板部に導光される光のうち、各種方向から入射された光をパチンコ機10前方側へ出射するように構成されている。なお、第1装飾図柄群421の発光態様の詳細については、後述する。

【0173】

より詳細には、第1装飾図柄群421の図柄に対応する凹凸形状のレンズカットは、平板部に導光される光のうち、正面視上方向、正面視下方向、正面視右方向及び正面視左方向等、後側導光板420の平板部と平行方向から入射される光を、パチンコ機10の前方側へ出射するように構成されている。後側導光板420の非平板部、即ち、上方逆R形状部、正R形状部または下方逆R形状部から光を入射した場合、後側導光板420内において反射を繰り返す光が、上方逆R形状部、正R形状部又は下方逆R形状部のR形状部分で反射したとき、表面と裏面とで入射角と反射角とが若干異なりながら導光される。このため、該上方逆R形状部、正R形状部または下方逆R形状部の正面視横方向から光を入射したとしても、該光が正面視横方向に導光されず、正面視斜め上方向又は正面視斜め下方向に光が導光され、後側導光板420の裏面側にそれぞれ施された第1装飾図柄群421に対して不均等（不均質）に光が導光され、部位によっては第1装飾図柄群421の点灯に強弱が生まれ、疎らな点灯となってしまうおそれがある。このため、後側導光板420の上方平板部および下方平板部の端面から光を入射することで、第1装飾図柄群421に対して光を均等に入射することができ、第1装飾図柄群421の点灯を均質に保つことができる。

【0174】

第1実施形態では、前側導光板410及び後側導光板420に対して光を入射（導光）する場合、各導光板410、420のいずれかの平板部の端面（部）から光を入射するように構成し、R形状部（即ち、正R形状部、上方逆R形状部又は下方逆R形状部）からは光を入射しないように構成されている。これは、R形状部から光を入射しようとした場合、入射された光がR形状部によって進行方向が変化してしまい、所望の図柄を適切に点灯さ

10

20

30

40

50

せれない又はさせ難いおそれがある。また、R形状部の端面の形状に沿ってLED等を配置しなければならず、設計自由度が低下してしまうおそれがある。さらに、R形状部は、ドラム表示装置81や可動役物等の演出部材の外形形状に沿って形成されており、該R形状部の側方にLED基板等を配置した場合、演出部材の設計自由度を制約してしまうおそれがある。よって、R形状部を有する各導光板410、420において、いずれかの平板部の端面(部)から光を入射することで、上記課題を好適に解決し、各部材の設計自由度を高めることができる。

【0175】

より詳細には、第1実施形態のパチンコ機10では、前側導光板410及び後側導光板420をそれぞれ構成する、上方の平板部(上方平板部)、上方逆R形状部、正R形状部、下方逆R形状部および下方の平板部(下方平板部)のうち、上方の平板部及び下方の平板部の、正面視上方側、正面視右側、正面視左側、及び、正面視下方側の端面(側面)から各LED414c、415c、416c、422c、424の光を入射するように構成されている。

10

【0176】

これは、第1の理由として、各導光板410、420の各装飾図柄群411、412、413、421を適切に点灯させるためである。各導光板410、420の非平板部、即ち、上方逆R形状部、正R形状部又は下方逆R形状部は、該各導光板410、420の厚み分、表面と裏面とでR形状の半径が若干異なって形成されている。従って、各導光板410、420の上方逆R形状部、正R形状部又は下方逆R形状部の端面(側面)から光を入射した場合、各導光板410、420内において反射を繰り返す光が、上方逆R形状部、正R形状部又は下方逆R形状部のR形状部分で反射したとき、表面と裏面とで入射角と反射角とが若干異なりながら導光される。このため、各導光板410、420の裏面側にそれぞれ施された各装飾図柄群411、412、413、421に対して不均等(不均質)に光が導光され、部位によっては各装飾図柄群411、412、413、421の点灯に強弱が生まれ、疎らな点灯となってしまうおそれがある。

20

【0177】

そこで、各導光板410、420の上方平板部及び下方平板部の端面(側面)から光を入射することで、各導光板410、420内において反射を繰り返す光が、少なくとも上方平板部および下方平板部内を導光している状態では、平面形状の各導光板410、420の表面又は裏面と反射を繰り返し、入射角と反射角とが常に均等となりながら導光される。これにより、まずは各導光板410、420の上方平板部及び下方平板部内において安定的に光を導光させ、各導光板410、420の裏面側にそれぞれ設けられた各装飾図柄群411、412、413、421に対して均等(均質)に光を導光させることで、各装飾図柄群411、412、413、421を適切に点灯させることが可能となる。

30

【0178】

また、第2の理由として、各LED414c、415c、416c、422c、424の配置に関する設計自由度を向上するためである。各導光板410、420のR形状部(即ち、上方逆R形状部、正R形状部および下方逆R形状部)の正面視側方端面は、該R形状部に沿った形状であるため、該R形状部の側方端面から光を入射しようとする場合、LED基板における各LEDの配置もR形状部の側方端面に沿った配置にしなければならない。特に、各装飾図柄群411、412、413、421の配置も考慮した上でLEDを配置する場合、LED基板における各LEDの位置および間隔に関する調整が複雑になり、設計自由度が低下してしまうおそれがある。

40

【0179】

そこで、各導光板410、420の上方平板部及び下方平板部の端面(側面)から光を入射するように各LED基板414b、415b、416b、422bにおける各LED414c、415c、416c、422c、424を配置し、各導光板410、420のR形状部の端面(側面)にLED基板及びLEDを配置しないように構成する。このように構成することで、各LED基板414b、415b、416b、422bにおける各LED

50

D 4 1 4 c, 4 1 5 c, 4 1 6 c, 4 2 2 c, 4 2 4 の配置を、上方平板部および下方平板部の端面の形状に沿った簡易な配置（即ち、一直線上および等間隔に配置）にすることが可能となり、設計自由度を向上することができる。

【0180】

さらに、第3の理由として、各導光板410, 420の背面側及び側方側における演出装置（ドラム表示装置81や可動役物等）の設計自由度を向上するためである。各導光板410, 420の各R形状部の背面側や側方側には、パチンコ機10における主たる遊技である第3図柄の変動演出に関する演出装置（変動演出自体を行うドラム表示装置81や、変動演出における各種演出を実行する可動役物等）が配置される。ここで、各導光板410, 420の各R形状部の正面視側方部分にLED基板を配置した場合、該LED基板の設置分、各演出装置の設計自由度が制約されてしまうおそれがある。

10

【0181】

そこで、各導光板410, 420の上方平板部および下方平板部の端面（側面）から光を入射するべく、上方平板部の正面視上方側、並びに、下方平板部の正面視下方側、正面視右側および正面視左側に各LED基板414b, 415b, 416b, 422bにおける各LED414c, 415c, 416c, 422c, 424を配置し、各導光板410, 420のR形状部の正面視側方位置にLED基板およびLEDを配置しないように構成する。このように構成することで、各導光板410, 420の背面側および側方側に演出装置を設置する場合において、該演出装置の配置に対してLED基板等が阻害されないことから、各演出装置の設計自由度を向上することができる。

20

【0182】

下方LEDユニット414は、前側導光板410及び後側導光板420の正面視下方位置に設けられ、下方用基部414aと、前側下方用LED414c及び後側下方用LED424を搭載した下方用LED基板414bと、前側下方用集光レンズ414dと、で構成されている。

【0183】

下方用基部414aは、下方用LED基板414bをビス等により保持可能に構成されるとともに、前側導光板410及び後側導光板420並びに前側下方用集光レンズ414dを各位置決めボス（リブ）等で所定位置にそれぞれ保持しながら前側右方LEDユニット415及び前側左方LEDユニット416並びに表示領域形成部材430とそれぞれビス等で連結固定することで、それぞれ位置決め固定可能に構成されている。

30

【0184】

また、この下方用基部414aは、下方用LED基板414bに搭載された前側下方用LED414cから照射される光を前側下方用集光レンズ414dを介して前側導光板410のみに対して出射し、後側下方用LED424から出射される光を後側導光板420の下側端部（面）に形成された後側下方用拡散レンズ425に対してのみ出射するよう、所定の区画リブが形成されている。これにより、各LED414c, 424から照射された光を、的確に前側導光板410又は後側導光板420に出射することができるので、第1装飾図柄群421、第2装飾図柄群411又は第3装飾図柄412を適宜タイミングで正確に点灯させることができ、意図しない装飾図柄の点灯等の表示異常を抑制することができる。なお、前側下方用集光レンズ414dによる光の照射（通過）態様、及び、後側下方用拡散レンズ425による光の照射（拡散）態様の詳細について、後述する。

40

【0185】

前側右方LEDユニット415は、前側導光板410及び後側導光板420の正面視右方位置に設けられ、前側右方用基部415aと、複数の前側右方用LED415c（図19参照）が搭載された前側右方用LED基板415bと、前側右方用集光レンズ415dと、で構成されている。

【0186】

前側右方用基部415aは、前側右方用LED基板415bをビス等により保持可能に構成されているとともに、前側導光板410及び後側導光板420の各右側端面の形状（上

50

方平板部、上方逆 R 形状部、正 R 形状部、下方逆 R 形状部及び下方平板部の各端部外形)に沿った位置決めリブが設けられている。そして、前側導光板 410 及び後側導光板 420 並びに前側右方用集光レンズ 415 d を各位置決めボス及び位置決めリブで所定位置にそれぞれ保持しながら、下方 LED ユニット 414 及び後側上方 LED ユニット 422 並びに表示領域形成部材 430 とそれぞれビス等で連結固定することで、それぞれ位置決め固定可能に構成されている。

【0187】

また、この前側右方用基部 415 a は、前側右方用 LED 基板 415 b に搭載された前側右方用 LED 415 c (図 19 参照) から照射される光を前側右方用集光レンズ 415 d を介して前側導光板 410 の下方の平板部のみに対して出射するよう、所定の区画リブが形成されている。これにより、前側右方用 LED 415 c から照射された光を、的確に前側導光板 410 に出射することができるので、第 4 装飾図柄群 413 を適宜タイミングで正確に点灯させることができ、意図しない図柄の点灯等の表示異常を抑制することができる。なお、前側右方用集光レンズ 415 d による光の照射(通過)態様の詳細について、後述する。

10

【0188】

前側左方 LED ユニット 416 は、前側導光板 410 及び後側導光板 420 の正面視左方位置に設けられ、前側左方用基部 416 a と、複数の前側左方用 LED 416 c (図 19 参照) が搭載された前側左方用 LED 基板 416 b と、前側左方用集光レンズ 416 d と、で構成されている。

20

【0189】

前側左方用基部 416 a は、前側左方用 LED 基板 416 b をビス等により保持可能に構成されているとともに、前側導光板 410 及び後側導光板 420 の各左側端面の形状(上方平板部、上方逆 R 形状部、正 R 形状部、下方逆 R 形状部及び下方平板部の各端部外形)に沿った位置決めリブが設けられている。そして、前側導光板 410 及び後側導光板 420 並びに前側左方用集光レンズ 416 d を各位置決めボス及び位置決めリブで所定位置にそれぞれ保持しながら、下方 LED ユニット 414 及び後側上方 LED ユニット 422 並びに表示領域形成部材 430 とそれぞれビス等で連結固定することで、それぞれ位置決め固定可能に構成されている。

30

【0190】

また、この前側左方用基部 416 a は、前側左方用 LED 基板 416 b に搭載された前側左方用 LED 416 c (図 19 参照) から照射される光を前側左方用集光レンズ 416 d を介して前側導光板 410 の下方の平板部のみに対して出射するよう、所定の区画リブが形成されている。これにより、前側左方用 LED 416 c から照射された光を、的確に前側導光板 410 に出射することができるので、第 4 装飾図柄群 413 を適宜タイミングで正確に点灯させることができ、意図しない図柄の点灯等の表示異常を抑制することができる。なお、前側左方用集光レンズ 416 d による光の照射(通過)態様の詳細について、後述する。

【0191】

後側上方 LED ユニット 422 は、前側導光板 410 及び後側導光板 420 の正面視上方位置に設けられ、後側上方用基部 422 a と、後側上方用 LED 422 c (図 12 参照) を搭載した後側上方用 LED 基板 422 b と、で構成されている。

40

【0192】

後側上方用基部 422 a は、後側上方用 LED 基板 422 b をビス等により保持可能に構成されるとともに、前側導光板 410 及び後側導光板 420 を各位置決めボス(リブ)等で所定位置にそれぞれ保持しながら前側右方 LED ユニット 415 及び前側左方 LED ユニット 416 並びに表示領域形成部材 430 とそれぞれビス等で連結固定することで、それぞれ位置決め固定可能に構成されている。

【0193】

また、この後側上方用基部 422 a は、後側上方用 LED 422 c (図 12 参照) から出

50

射される光を後側導光板 420 の上側端部（面）に形成された後側上方用拡散レンズ 423 に対してのみ出射するよう、所定の区画リブが形成されている。これにより、後側上方用 LED 422c から照射された光を、的確に後側導光板 420 に出射することができるので、第 1 装飾図柄群 421 を適宜タイミングで正確に点灯させることができ、意図しない図柄の点灯等の表示異常を抑制することができる。なお、後側上方用拡散レンズ 423 による光の照射（拡散）態様の詳細について、後述する。

【0194】

上方スペーサ 417 及び下方スペーサ 418 は、所定の厚み（例えば、5mm）を有し、長手方向に延びる平板形状に形成されている。この上方スペーサ 417 及び下方スペーサ 418 は、前側導光板 410 と後側導光板 420 とに所定の空間を設けるために、前側導光板 410 及び後側導光板 420 の間に配設されている。このように、前側導光板 410 及び後側導光板 420 の間に空間を設けることで、1 の導光板 410, 420 に対して入射される光が、他方の導光板 420, 410 へ入射され難くすることができ、意図しない装飾図柄 411, 412, 413, 421 の点灯等を未然に防止することができる。

【0195】

表示領域形成部材 430 は、上述したように、前側導光板 410 及び後側導光板 420 （ドラム表示装置 81）の正面視前方側に配置され、ドラム表示装置 81（前側導光板 410 及び後側導光板 420 の正 R 形状部）をパチンコ機 10 の前面側から視認可能なように中央開口 431 が形成されているとともに、該中央開口 431 の外縁部分にレンズカット 432 が形成されている。

【0196】

このレンズカット 432 は、ドラム表示装置 81 における表示図柄の表示領域（有効ライン）を明確化するために設けられているとともに、該表示領域形成部材 430 の正面視上方部分に位置する確定ランプ 311 が点灯した場合に、該確定ランプ 311 から照射される光が、前側導光板 410 及び後側導光板 420 （ドラム表示装置 81）に照射されることを抑制（防止）するために設けられている。

【0197】

ここで、図 10 を参照して、表示領域形成部材 430、前側導光板 410、後側導光板 420、ドラム表示装置 81 及び確定ランプ 311 との位置関係について説明する。図 10 は、図 7 の X-X 線における導光ユニット 400 の模式的側方断面図に対して、ドラム表示装置 81 の位置関係と、確定ランプ 311 及び表示領域形成部材 430 の位置関係とを示した図である。なお、図 10 において、説明の便宜上、表示領域形成部材 430、前側導光板 410、後側導光板 420 及びドラム表示装置 81 の間隔を拡大して表現している。

【0198】

図 10 で示すように、パチンコ機 10 を前方側から見た場合、外側（パチンコ機 10 正面側（図面左側））から順に、表示領域形成部材 430、前側導光板 410、後側導光板 420、ドラム表示装置 81 の順で配置される。そして、表示領域形成部材 430 の中央開口 431 から、ドラム表示装置 81 の各リール LR, CR, RR の 3 つずつの図柄表示領域が合計 9 つ視認可能となり、それ以外の他の図柄領域（第 3 図柄）はレンズカット 432 により被覆されるため、視認不能または視認困難となる。また、表示領域形成部材 430 の中央開口 431 から、前側導光板 410 の第 2 装飾図柄群 411 及び第 3 装飾図柄 412 と、後側導光板 420 の第 1 装飾図柄群 421 とが、点灯表示された場合に視認可能に構成される。さらに、表示領域形成部材 430 の中央開口 431 下方側のレンズカット 432 の下方側は、透明であるため、前側導光板 410 の下方の平板部に形成された第 4 装飾図柄群 413 が、点灯表示された場合にパチンコ機 10 正面側から視認可能に構成される。よって、表示領域形成部材 430 によってドラム表示装置 81 における変動演出の有効ラインが明確化されるとともに、第 1 装飾図柄群 421、第 2 装飾図柄群 411、第 3 装飾図柄 412 及び第 4 装飾図柄群 413 が点灯表示された場合は、表示領域形成部材 430 のレンズカット 432 の部分を避ける形でそれぞれ視認できる。

【0199】

また、レンズカット432は、確定ランプ311が点灯表示された場合に、該確定ランプ311から照射される光が前側導光板410及び後側導光板420に導光されない若しくはされ難いように、即ち、確定ランプ311の光を遮蔽するように、各導光板410、420の正R形状部の上方部分（下方部分、両側方部分）に位置している。

【0200】

より詳細には、レンズカット432は、その背面側（パチンコ機10背面側）において、複数のリブを連続的に立設するリブ形状で構成されており、該レンズカット432に対して入射された光を分散させ、レンズカット432部位における光の透過量を削減するように構成されている。

【0201】

なお、レンズカット432において、複数のリブ形状に代えて、ローレット加工や鏡面加工によってレンズカット432を構成し、レンズカット432における光の透過量を削減するように構成してもよい。

【0202】

また、表示領域形成部材430の中央開口431の正面視側方の起立壁（膨出部全体）内面にもレンズカット432を施してもよい。このように構成することで、変動演出の有効ラインを示す表示領域が口字状に明確化されるとともに、導光ユニット400の正面視側方から入射され得る光を該レンズカット432により分散させ、レンズカット432部位における光の透過量を削減するように構成されている。

【0203】

また、導光ユニット400の正面視上方に位置する確定ランプ311による演出は、変動表示において大当たりが発生することを示唆（報知）する演出であり、導光ユニット400の第1装飾図柄群421、第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412又は第4装飾図柄群413の演出（即ち、大当たり期待度の示唆）より遊技における重要度が高い演出であるため、第1装飾図柄群421、第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412又は第4装飾図柄群413の演出より点灯輝度が強くなるように構成されている。これは、仮に、これらの演出が複合する場合に、重要度が高い確定ランプ311の演出を遊技者に認識し易くするためである。

【0204】

前側導光板410及び後側導光板420は、ドラム表示装置81の外周形状に沿った形状（正R形状部）に形成されており、該正R形状部の上下位置でランプ等が点灯された場合、該ランプの光が正R形状部内に入射され、各装飾図柄群411、412、413、421が異常点灯されてしまうと、該装飾図柄群411、412、413、421の点灯態様と変動演出の変動結果とに齟齬が生じるおそれがある。

【0205】

そこで、前側導光板410及び後側導光板420の正R形状部の上下方向の位置であって、確定ランプ311との間にレンズカット432を配置することで、レンズカット432によって入射された光を拡散させる（弱める）ことできる。このため、前側導光板410及び後側導光板420に対して、各LED414c、415c、416c、422c、424の点灯により入射される光以外の光が、前側導光板410及び後側導光板420へ入射されてしまうことを抑制することで、各装飾図柄群411、412、413、421が異常点灯してしまうことを抑制できる。よって、各装飾図柄群411、412、413、421が異常点灯してしまうといった演出齟齬の発生を抑制することできる。

【0206】

また、本パチンコ機10において、大当たり信頼度（期待度）が最も高い第1装飾図柄群421のパチンコ機10正面側に、前側導光板410が配置されているため、パチンコ機10前方側から入射される光に対して、の前側導光板410によっても後側導光板420への光の入射を抑制することができる。よって、後側導光板420のパチンコ機10正面側にノイズカバーとしての前側導光板410を配置することで、前側導光板410によ

10

20

30

40

50

て入射された光を多少は拡散させる（弱める）ことで、誤って点灯表示されてしまった場合に演出齟齬が大きい第1装飾図柄群421が異常点灯してしまうことを抑制することができる。その結果、各装飾図柄群411, 412, 413, 421が異常点灯してしまうといった演出齟齬の発生を抑制することができる。

【0207】

次に、図11から図25を参照して、後側導光板420に対する後側上方用拡散レンズ423及び後側下方用拡散レンズ425からの光の進行方向（以下、「光路」と称する場合がある）と、前側導光板410に対する前側下方用集光レンズ414d、前側右方用集光レンズ415d及び前側左方用集光レンズ416dからの光の光路とを説明しつつ、後側導光板420における第1装飾図柄群421の発光態様、及び、前側導光板410における第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412及び第4装飾図柄群413の発光態様、並びに、確定ランプ311、前側導光板410、後側導光板420及びドラム表示装置81の演出態様について説明する。

10

【0208】

まず、図11を参照して、前側導光板410および後側導光板420の位置関係について説明する。図11は、前側導光板410および後側導光板420の模式的斜視図である。なお、図11において、説明の便宜上、前側導光板410に設けられた第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412及び第4装飾図柄群413、並びに、後側導光板420に設けられた第1装飾図柄群421の配置は、後述する図12等と異なるように配置して表現する。

20

【0209】

図11で示すように、パチンコ機10の正面側（図面左側）に前側導光板410が位置し、その背面側（図面右側）に後側導光板420が位置する。上述したように、前側導光板410には、該前側導光板410の正R形状部中央部分にマンボウを模した第3装飾図柄412が形成され、また、該第3装飾図柄412が形成された正R形状部の左右両側に桜の花びらを模した第2装飾図柄群411が形成され、さらに、該前側導光板410の下方の平板部から連続する下方の逆R形状部の領域全体に泡図柄を模した第4装飾図柄群413が形成される。

【0210】

また、上述したように、後側導光板420には、該後側導光板420の正R形状部の領域全体に魚群図柄を模した第1装飾図柄群421が形成される。

30

【0211】

従って、前側導光板410と後側導光板420とを連結して導光ユニット400を形成した場合、前側導光板410の第2装飾図柄群411及び第3装飾図柄412と、後側導光板420の第1装飾図柄群421との表示領域が重複（重畳）するように構成されている。このように、導光ユニット400における演出において、1の表示領域において多彩な演出を実行して、導光ユニット400の演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる。

【0212】

次いで、図12から図16を参照して、後側導光板420に対する後側上方用拡散レンズ423及び後側下方用拡散レンズ425からの光の光路と、後側導光板420における第1装飾図柄群421の発光態様（点灯態様または表示態様。以下同様。）について説明する。図12は、後側導光板420に点灯表示され得る第1装飾図柄群421と、後側上方LEDユニット422の後側上方用LED422c及び下方LEDユニット414の後側下方用LED424との位置関係を示した模式的正面図である。図13は、図12のA部分の模式的拡大図であって、後側導光板420の下方端面に形成された後側下方用拡散レンズ425と下方LEDユニット414の後側下方用LED424との関係を示した模式的正面図である。図14は、後側下方用拡散レンズによる光の光路を模式的に示した図である。図15は、後側導光板420に点灯表示される第1装飾図柄群421の点灯態様を示した図であり、図15（a）は、後側導光板420の右側領域に対応する後側上方用L

40

50

ＥＤ４２２ｃ及び後側下方用ＬＥＤ４２４が点灯した場合の第１装飾図柄群４２１の点灯態様を模式的に示した図であり、図１５（ｂ）は、図１５（ａ）の状態から、後側導光板４２０の中央領域に対応する後側上方用ＬＥＤ４２２ｃ及び後側下方用ＬＥＤ４２４が追加的に点灯した場合の第１装飾図柄群４２１の点灯態様を模式的に示した図である。図１６は、後側導光板４２０に点灯表示される第１装飾図柄群４２１の点灯態様を示した図であり、図１６（ａ）は、図１５（ｂ）の状態から、後側導光板４２０の左側領域に対応する後側上方用ＬＥＤ４２２ｃ及び後側下方用ＬＥＤ４２４が追加的に点灯した場合の第１装飾図柄群４２１の点灯態様を模式的に示した図であり、図１６（ｂ）は、図１６（ａ）の状態から、後側導光板４２０の右側領域に対応する後側上方用ＬＥＤ４２２ｃ及び後側下方用ＬＥＤ４２４を消灯した場合の第１装飾図柄群４２１の点灯態様を模式的に示した図である。なお、図１２、図１５及び図１６において、各ＬＥＤ４１４ｃ，４１５ｃ，４１６ｃ，４２２ｃ，４２４及び各拡散レンズ４２３，４２５は、説明の便宜上、省略若しくは模式的に表現する。

10

【０２１３】

図１２で示すように、後側導光板４２０には、複数種類の魚の群れを模した図柄である魚群図柄として第１装飾図柄群４２１が、正Ｒ形状部全体に形成されている。また、後側導光板４２０の上方及び下方に設けられた後側上方用ＬＥＤ４２２ｃ及び後側下方用ＬＥＤ４２４により、後側導光板４２０の上側端面に形成された後側上方用拡散レンズ４２３、及び、後側導光板４２０の下側端面に形成された後側下方用拡散レンズ４２５に対して光が照射された場合、１の各拡散レンズ４２３，４２５から複数方向（第１実施形態では、左側・中央・右側の３方向）に光が拡散するように構成されている。

20

【０２１４】

また、後側上方用ＬＥＤ４２２ｃと後側下方用ＬＥＤ４２４との位置は、１の後側上方用ＬＥＤ４２２ｃと１の後側下方用ＬＥＤ４２４とが上下方向（鉛直方向）でそれぞれ対になるように配置されている。

【０２１５】

ここで、図１３及び図１４を参照して、後側下方用拡散レンズ４２５（後側上方用拡散レンズ４２３）による光の拡散態様について説明する。図１３は、図１２のＡ部分の模式的拡大図であって、後側導光板４２０の下側端面に形成された後側下方用拡散レンズ４２５と下方ＬＥＤユニット４１４の後側下方用ＬＥＤ４２４との関係を示した模式的正面図である。図１４は、図１３のＢ部分の模式的拡大図であって、後側下方用拡散レンズ４２５による光の光路を模式的に示した図である。なお、後側上方用拡散レンズ４２３の構成は、後側下方用拡散レンズ４２５の構成と同等であるため、その説明を省略する。

30

【０２１６】

より詳細には、後側上方用拡散レンズ４２３と後側下方用拡散レンズ４２５との構成は、配置される位置が、後側導光板４２０の正面視上部の端面と正面視下部の端面とが異なるのみで、完全に同一の形状で構成されている。よって、後側上方用拡散レンズ４２３と後側下方用拡散レンズ４２５との成形時において、同一の形成処理（製造工程、同一型等）で後側上方用拡散レンズ４２３と後側下方用拡散レンズ４２５と成形することができ、後側導光板４２０の製造コストの増大を抑制することができる。

40

【０２１７】

また、後側上方用拡散レンズ４２３と後側下方用拡散レンズ４２５との形状が同一の構成なので、後側上方用拡散レンズ４２３から拡散される光の光路と後側下方用拡散レンズ４２５から拡散される光の光路とが同一となり、それぞれ拡散される光の光路の到達地点や、光の光路の重複部分を設計段階で設定（把握）し易くすることができる。具体的には、第１実施形態の場合、後側上方用拡散レンズ４２３から照射される光の光路と、後側下方用拡散レンズ４２５から照射される光の光路とが、後側導光板４２０の正Ｒ形状部において１又は複数重複し得る。より詳細には、例えば、後側下方用拡散レンズ４２５の１の正面方向拡散部４２５ｂから照射される光の光路では、そのすべての光路部分で後側上方用拡散レンズ４２３の対面にある正面方向拡散部（符番無し）から照射される光の光路と重

50

複する。また、後側下方用拡散レンズ 425 の 1 の左方向拡散部 425 a から照射される光の光路では、後側上方用拡散レンズ 423 のうち、対面にある凹部の左方向拡散部（符番無し）から照射される光の光路と重複するとともに、対面にある凹部の 1 つ左隣の凹部の正面方向拡散部（符番無し）から照射される光の光路と重複する。さらに、後側下方用拡散レンズ 425 の 1 の右方向拡散部 425 c から照射される光の光路では、後側上方用拡散レンズ 423 のうち、対面にある凹部の右方向拡散部（符番無し）から照射される光の光路と重複するとともに、対面にある凹部の 1 つ右隣の凹部の正面方向拡散部（符番無し）から照射される光の光路と重複する。その結果、後側導光板 420 に対する装飾図柄の配置が容易となり、後側導光板 420 における装飾図柄を的確に点灯させ、かつ、強調表示したい装飾図柄を重複部分に配置して、装飾図柄の強調表示を行うことができる。

10

【0218】

図 13 で示すように、後側導光板 420 の下側端面には、下方 LED ユニット 414 の複数の後側下方用 LED 424 にそれぞれ対応するように後側下方用拡散レンズ 425 が形成されている。そして、図 14 で示すように、後側下方用拡散レンズ 425 は、複数の凹部が連なるように形成され、1 の凹部は、同一の辺長さである左方向拡散部 425 a、正面方向拡散部 425 b 及び右方向拡散部 425 c にて構成されている。

【0219】

正面方向拡散部 425 b は、後側下方用 LED 424 からの光の照射方向に対して垂直となるように面状に形成される。また、左方向拡散部 425 a は、正面方向拡散部 425 b に対して左側に約 50 度（ $\theta 1 = 50^\circ$ ）傾斜した面状に形成される。右方向拡散部 425 c は、正面方向拡散部 425 b に対して右側に約 50 度（ $\theta 1 = 50^\circ$ ）傾斜した面状に形成される。そして、左方向拡散部 425 a、正面方向拡散部 425 b 及び右方向拡散部 425 c で構成される凹部が、少なくとも 1 の後側下方用 LED 424 の発光面の幅分、連続して後側導光板 420 の下側端面に形成される。

20

【0220】

第 1 実施形態における後側導光板 420 は、アクリル樹脂（PMMA）で構成されており、アクリル樹脂の屈折率を 1.49～1.53 とする場合、後側下方用 LED 424 から正面方向拡散部 425 b に入射された光の光路は、そのまま真っ直ぐ（図 14 の図面上方側）に後側導光板 420 の内部に出射され、後側下方用 LED 424 から左方向拡散部 425 a に入射された光は、正面方向拡散部 425 b から出射される光に対して約 20 度（ $\theta 2 = 20^\circ$ ）左側に傾斜した方向に屈折して後側導光板 420 の内部に出射され、後側下方用 LED 424 から右方向拡散部 425 c に入射された光は、正面方向拡散部 425 b から出射される光に対して約 20 度（ $\theta 3 = 20^\circ$ ）右側に傾斜した方向に屈折して後側導光板 420 の内部に出射される。

30

【0221】

そして、後側下方用拡散レンズ 425 は、左方向拡散部 425 a、正面方向拡散部 425 b 及び右方向拡散部 425 c により形成される 1 の凹部が、少なくとも後側下方用 LED 424 の発光面の幅分、複数設けられている。このため、1 の後側下方用 LED 424 から照射された光が、後側下方用拡散レンズ 425 の複数の凹部により、後側導光板 420 の内部において 3 方向（即ち、正面方向、正面方向に対して左 20 度傾いた方向、正面方向に対して右 20 度傾いた方向、の 3 方向）の光路で拡散される。また、左方向拡散部 425 a、正面方向拡散部 425 b 及び右方向拡散部 425 c が、それぞれ同一の辺長さで構成されているため、拡散される光の光路の幅も同一の幅となるように構成される。これにより、1 の LED の点灯により、拡散される各光路に対応する位置にそれぞれ形成された複数の第 1 装飾図柄群 421 を同色で発光させることができ、少ない LED 数であっても多彩な演出を実行して、後側導光板 420 の演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる。

40

【0222】

ここで、図 51 を参照して、後側下方用拡散レンズ 425 について説明する。図 51 は、図 14 の模式的拡大図において、左方向拡散部 425 a、正面方向拡散部 425 b および

50

右方向拡散部 4 2 5 c による光の配光態様を模式的に示した図である。

【0 2 2 3】

図 5 1 で示すように、後側下方用拡散レンズ 4 2 5 は、1 の凹部において、所定の辺長さ（例えば、正面方向へ光を照射する辺は 5 0 マイクロメートル、左右方向へ光を照射する辺は 6 2 , 5 マイクロメートル。以下、マイクロメートルを、「 μm 」と称する場合がある。）で形成された左方向拡散部 4 2 5 a、正面方向拡散部 4 2 5 b 及び右方向拡散部 4 2 5 c とから構成され、各拡散部 4 2 5 a ~ 4 2 5 c から照射される光の光路幅が同一となるように各拡散部 4 2 5 a ~ 4 2 5 c が構成されている。具体的には、各凹部において、正面方向へ光を照射する辺長さが同一の長さ（例えば、5 0 μm ）で構成されるとともに、左方向および右方向へ光を照射する辺長さがそれぞれ同一の長さ（例えば、6 2 . 5 μm ）で構成され、各拡散部 4 2 5 a ~ 4 2 5 c から照射される光の光路幅がすべて同一となるように構成されている。そして、該凹部が複数連続的に連なって構成されている。即ち、1 の凹部における横方向の幅は、正面方向拡散部 4 2 5 b の長さ 5 0 μm に対して、左方向拡散部 4 2 5 a 及び右方向拡散部 4 2 5 c の横方向の幅 X ($\cos 50^\circ = x / 62.5$ 、 $x = 40.175$ 、 $X = 2x = 80.35 \mu\text{m}$) を足した 130.35 μm となる。よって、例えば、1 の LED 4 2 4 の発光面（照射幅）が 3 ミリメートルの幅であった場合、該 1 の LED 4 2 4 に対する後側下方用拡散レンズ 4 2 5 は、約 23 個形成されることとなる。

10

【0 2 2 4】

ここで、1 の後側下方用 LED 4 2 4 が発光して、該光が各凹部にそれぞれ照射された場合、1 の凹部における正面方向拡散部 4 2 5 b によって正面方向に配光される光の幅は 5 0 μm で照射され、また、1 の凹部における左方向拡散部 4 2 5 a によって左方向に配光される光の幅も 5 0 μm で照射され、さらに、1 の凹部における右方向拡散部 4 2 5 c によって右方向に配光される光の幅も 5 0 μm で照射される。そして、各凹部によってそれぞれ正面方向、左方向および右方向に配光された光が各凹部の数分まとまって、少なくとも所定幅（例えば、5 0 $\mu\text{m} \times 26 = 1300 \mu\text{m}$ ）の光路がそれぞれ形成される。この場合、例えば、1 の凹部を構成する正面方向拡散部 4 2 5 b と、該凹部の右隣の凹部を構成する正面方向拡散部 4 2 5 b とは、該 1 の凹部を構成する右方向拡散部 4 2 5 c と、該右隣の凹部を構成する左方向拡散部 4 2 5 a との横方向の距離分、離れているため、該 1 の凹部を構成する正面方向拡散部 4 2 5 b と、該右隣の凹部を構成する正面方向拡散部 4 2 5 b とから配光される各正面方向の光路も、上記横方向の距離分離れることになるが、右方向拡散部 4 2 5 c および左方向拡散部 4 2 5 a から配光される光や、正面方向拡散部 4 2 5 b 自体から配光される光の拡散作用によって、前側導光板 4 1 0 内に対して網羅的に光が配光されることとなる。

20

30

【0 2 2 5】

これにより、1 の後側下方用 LED 4 2 4 が発光された場合に、複数の凹部によって構成される後側下方用拡散レンズ 4 2 5 により拡散される光によって、該拡散される光の各光路および該光路の周辺に対応する位置にそれぞれ形成（配置）された複数の第 1 装飾図柄群 4 2 1 を同色で発光させることができ、1 の後側下方用 LED 4 2 4 の発光面より幅広い範囲の第 1 装飾図柄群 4 2 1 を点灯させることができる。その結果、少ない LED 数であっても広範囲に多彩な演出を実行して、後側導光板 4 2 0 の演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる。また、各拡散部 4 2 5 a ~ 4 2 5 c から照射される光の光路幅を同一となるように各拡散部 4 2 5 a ~ 4 2 5 c の辺長さを構成することで、各拡散部 4 2 5 a ~ 4 2 5 c から照射される光の光路幅が同一となり、後側導光板 4 2 0 内に導光される光の光路を設定（把握）し易くし、設定段階において第 1 装飾図柄群 4 2 1 が的確に発光し得る図柄配置を容易に把握することが可能となる。

40

【0 2 2 6】

図 1 2 に戻って説明を続ける。第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、後側上方用 LED 4 2 2 c と後側下方用 LED 4 2 4 とがそれぞれ 9 個ずつ設けられているとともに、1 の後側上方用 LED 4 2 2 c と 1 の後側下方用 LED 4 2 4 とが鉛直方向に重複するように配

50

置されている。従って、1の後側上方用LED422cから後側上方用拡散レンズ423の正面方向拡散部（図示せず）を介して正面視下方（図面下方側）に照射された光と、1の後側下方用LED424から後側下方用拡散レンズ425の正面方向拡散部425b（図14参照）を介して正面視上方（図面上方側）に照射された光とが重複（重畳）するように構成されている。また、1の後側上方用LED422cから後側上方用拡散レンズ423の左方向拡散部又は右方向拡散部（共に図示せず）を介して左方向又は右方向に照射（拡散）された光は、他の後側上方用LED422cから後側上方用拡散レンズ423の各拡散部（図示せず）を介して各方向に照射された光、及び、後側下方用LED424から後側下方用拡散レンズ425の各拡散部425a, 425b, 425cを介して各方向に照射された光と、それぞれの光路が交差する部分で重複（重畳）するように構成されている。

10

【0227】

具体的には、例えば、後側上方用LED422cの各LEDを右側から順に、「赤」、「青」、「緑」、「赤」、「青」、「緑」、「赤」、「青」、「緑」の計3色で点灯し、かつ、後側下方用LED424の各LEDを、右側から順に、「赤」、「青」、「緑」、「赤」、「青」、「緑」、「赤」、「青」、「緑」の計3色で点灯した場合、後側上方用LED422c及び後側下方用LED424の最も右側のLEDに対応する各拡散レンズ423, 425からは「赤」の光が所定幅の光路で拡散され、後側上方用LED422c及び後側下方用LED424の右から2番目（即ち、左から8番目）のLEDに対応する各拡散レンズ423, 425からは「青」の光が所定幅の光路で拡散され、後側上方用LED422c及び後側下方用LED424の右から3番目（即ち、左から7番目）のLEDに対応する各拡散レンズ423, 425からは「緑」の光が所定幅の光路で拡散され、後側上方用LED422c及び後側下方用LED424の右から4番目（即ち、左から6番目）のLEDに対応する各拡散レンズ423, 425からは「赤」の光が所定幅の光路で拡散され、後側上方用LED422c及び後側下方用LED424の右から5番目（即ち、左から5番目。中央。）のLEDに対応する各拡散レンズ423, 425からは「青」の光が所定幅の光路で拡散され、後側上方用LED422c及び後側下方用LED424の右から6番目（即ち、左から4番目）のLEDに対応する各拡散レンズ423, 425からは「緑」の光が所定幅の光路で拡散され、後側上方用LED422c及び後側下方用LED424の右から7番目（即ち、左から3番目）のLEDに対応する各拡散レンズ423, 425からは「赤」の光が所定幅の光路で拡散され、後側上方用LED422c及び後側下方用LED424の右から8番目（即ち、左から2番目）のLEDに対応する各拡散レンズ423, 425からは「青」の光が所定幅の光路で拡散され、後側上方用LED422c及び後側下方用LED424の右から9番目（即ち、最も左側）のLEDに対応する各拡散レンズ423, 425からは「緑」の光が所定幅の光路で拡散される。

20

30

【0228】

この場合、後側導光板420に形成される第1装飾図柄群421は、「赤」の光の光路と「赤」の光の光路とが重複して表示される部分（「濃い赤」）、「赤」の光の光路のみによって表示される部分（「薄い赤」）、「赤」の光の光路と「青」の光の光路とが重複して表示される部分（「紫」）、「赤」の光の光路と「緑」の光の光路とが重複して表示される部分（「黄」）、「赤」の光の光路と「青」の光の光路と「緑」の光の光路とが重複して表示される部分（「白」）、「青」の光の光路と「青」の光の光路とが重複して表示される部分（「濃い青」）、「青」の光の光路のみによって表示される部分（「薄い青」）、「青」の光の光路と「緑」の光の光路とが重複して表示される部分（「青緑」）、「緑」の光の光路と「緑」の光の光路とが重複して表示される部分（「濃い緑」）、「緑」の光の光路のみによって表示される部分（「薄い緑」）、との計10種類の表示色で第1装飾図柄群421の各図柄がそれぞれ表示される。そして、各重複部分において第1装飾図柄群421の各図柄をそれぞれ配置するように構成する。

40

【0229】

これにより、少ない配色（例えば、3色）での点灯パターンであっても、上下に配置され

50

た各拡散レンズ423, 425によって光を拡散し、拡散される各光の光路が重複することで、重複しない部分と重複する部分とにおこる発光色を異ならせるとともに、配色より多い数の色を表示可能に構成する。よって、少ない発光色であっても多彩な表示色を実現することで、LEDの発光制御がより簡易化され、LEDの発光制御にかかる制御負担を軽減することができる。特に、フルカラーLEDを採用せず、単色の発光ダイオードを複数種類配置して、上記制御を行った場合は、フルカラーLEDよりコストが低い単色の発光ダイオードを採用することによるコストダウンが実現できるとともに、LEDの発光制御がより簡易化され、LEDの発光制御にかかる制御負担を軽減することができる。

【0230】

また、第1装飾図柄群421の1の図柄に対して、所定部分では1の色の光の光路と重なるように配置しつつ、所定部分以外の部分では他の色の光の光路と重なるように配置する。即ち、複数の光路幅の範囲内の大きさに収まるように第1装飾図柄群421の1の図柄を形成することで、1の図柄に各部位の発光色を異ならせ、1の図柄を多彩な色で表現することができる。

【0231】

ここで、図15及び図16を参照して、後側導光板420の第1装飾図柄群421の点灯（演出）態様について説明する。図15は、後側導光板420に点灯表示される第1装飾図柄群421の点灯態様を示した図であって、図15(a)は、後側導光板420の右側領域に対応する後側上方用LED422c及び後側下方用LED424が点灯した場合の第1装飾図柄群421の点灯態様を模式的に示した図であり、図15(b)は、図15(a)の状態から、後側導光板420の中央領域に対応する後側上方用LED422c及び後側下方用LED424が追加的に点灯した場合の第1装飾図柄群421の点灯態様を模式的に示した図である。図16は、後側導光板420に点灯表示される第1装飾図柄群421の点灯態様を示した図であって、図16(a)は、図15(b)の状態から、後側導光板420の左側領域に対応する後側上方用LED422c及び後側下方用LED424を追加的に点灯した場合の第1装飾図柄群421の点灯態様を模式的に示した図であり、図16(b)は、図16(a)の状態から、後側導光板420の右側領域に対応する後側上方用LED422c及び後側下方用LED424を消灯した場合の第1装飾図柄群421の点灯態様を模式的に示した図である。

【0232】

まず、図15(a)で示すように、後側導光板420の右側領域に対応するように設けられた後側上方用LED422cが右側から順次点灯表示された場合、後側導光板420の右側領域に対応する後側上方用LED422cから発せられた光が、後側上方用拡散レンズ423の形状に応じて後側導光板420の内部を3方向（即ち、下方右側方向、下方正面方向および下方左側方向）に所定の光路幅で拡散される。また、同様に、後側導光板420の右側領域に対応するように設けられた後側下方用LED424が右側から順次点灯表示された場合、後側導光板420の右側領域に対応する後側下方用LED424から発せられた光が、後側下方用拡散レンズ425の形状に応じて後側導光板420の内部を3方向（即ち、上方右側方向、上方正面方向および上方左側方向）に、各拡散レンズ423, 425のレンズ辺幅に応じた所定の光路幅で拡散される。

【0233】

そして、例えば、後側導光板420の右側領域において、右側の後側上方用LED422cが「赤」、中央の後側上方用LED422cが「青」、左側の後側上方用LED422cが「緑」で点灯するとともに、右側の後側下方用LED424が「赤」、中央の後側下方用LED424が「青」、左側の後側下方用LED424が「緑」、の計3色の発光色で点灯する場合、「赤」の光路と「赤」の光路とが重複（交差。以下同様。）する部分は「濃い赤」、「赤」の光路と「青」の光路とが重複する部分は「紫」、「赤」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「黄」、「赤」の光路と「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「白」、「青」の光路と「青」の光路とが重複する部分は「濃い青」、「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「青緑」、「緑」の光路と「緑」の光路と

が重複する部分は「濃い緑」、「赤」の光路のみの部分は「赤」、「青」の光路のみの部分は「青」、「緑」の光路の部分のみは「緑」、の計10色で各第1装飾図柄群421がそれぞれ点灯表示される。

【0234】

より詳細には、第1装飾図柄群421を構成する複数の魚図柄のうち、各魚図柄が、「濃い赤」、「紫」、「黄」、「白」、「濃い青」、「青緑」、「濃い緑」、「赤」、「青」、「緑」の計10色のいずれかでそれぞれ点灯表示される。

【0235】

第1装飾図柄群421は、1の光の光路幅の範囲内の大きさに形成された小図柄や、2の光の光路幅の範囲に収まる程度の大きさに形成された中図柄、3以上の光の光路幅の範囲に収まる程度の大きさに形成された大図柄とが存在する。そして、1の第1装飾図柄群421に関し、1の表示色の光路幅の範囲内の大きさに形成された小図柄は、単色の表示色で点灯表示され、複数の表示色の光路幅の範囲に中図柄又は大図柄の各部位が位置するような場合は、該中図柄又は大図柄の各部位が重なっている光路の発光色でそれぞれ点灯表示される。よって、複数の図柄で構成された第1装飾図柄群421において、各図柄を異なる色で表現したり、1の図柄を複数の色で表現することで、多彩でバリエーションのある演出を提供することができる。

【0236】

なお、この場合、後側導光板420の左側領域および中央領域に形成された第1装飾図柄群421は、後側導光板420の右側領域に対応するように設けられた後側上方用LED422c及び後側下方用LED424からの光が届かないため、非点灯状態のままとなっており、パチンコ機10の前方側から視認困難な状態を維持している。

【0237】

次に、図15(b)で示すように、図15(a)の状態から、後側導光板420の右側領域に対応するように設けられた後側上方用LED422cが点灯した状態で、さらに、後側導光板420の中央領域に対応するように設けられた後側上方用LED422cが右側から順次点灯表示された場合、後側導光板420の中央領域および右側領域に対応する後側上方用LED422cから発せられた光が、後側上方用拡散レンズ423の形状に応じて後側導光板420の内部を3方向（即ち、下方右側方向、下方正面方向および下方左側方向）に所定の光路幅で拡散される。また、同様に、後側導光板420の右側領域に対応するように設けられた後側下方用LED424が点灯した状態で、さらに、後側導光板420の中央領域に対応するように設けられた後側下方用LED424が右側から順次点灯表示された場合、後側導光板420の中央領域および右側領域に対応する後側下方用LED424から発せられた光が、後側下方用拡散レンズ425の形状に応じて後側導光板420の内部を3方向（即ち、上方右側方向、上方正面方向および上方左側方向）に、各拡散レンズ423、425のレンズ辺幅に応じた所定の光路幅で拡散される。

【0238】

そして、例えば、後側導光板420の右側領域および中央領域のそれぞれにおいて、右側の後側上方用LED422cが「赤」、中央の後側上方用LED422cが「青」、左側の後側上方用LED422cが「緑」で点灯するとともに、右側の後側下方用LED424が「赤」、中央の後側下方用LED424が「青」、左側の後側下方用LED424が「緑」、の計3色の発光色で点灯する場合、「赤」の光路と「赤」の光路とが重複する部分は「濃い赤」、「赤」の光路と「青」の光路とが重複する部分は「紫」、「赤」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「黄」、「赤」の光路と「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「白」、「青」の光路と「青」の光路とが重複する部分は「濃い青」、「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「青緑」、「緑」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「濃い緑」、「赤」の光路のみの部分は「赤」、「青」の光路のみの部分は「青」、「緑」の光路の部分のみは「緑」、の計10色で各第1装飾図柄群421がそれぞれ点灯表示される。

【0239】

より詳細には、第1装飾図柄群421を構成する複数の魚図柄のうち、各魚図柄が、「濃い赤」、「紫」、「黄」、「白」、「濃い青」、「青緑」、「濃い緑」、「赤」、「青」、「緑」の計10色のいずれかでそれぞれ点灯表示される。

【0240】

なお、この場合、後側導光板420の左側領域に形成された第1装飾図柄群421は、後側導光板420の中央領域及び右側領域に対応するように設けられた後側上方用LED422c及び後側下方用LED424からの光が届かないため、非点灯状態のままとなっており、パチンコ機10の前方側から視認困難な状態を維持している。

【0241】

次に、図16(a)で示すように、図15(b)の状態から、後側導光板420の右側領域及び中央領域に対応するように設けられた後側上方用LED422cが点灯した状態で、さらに、後側導光板420の左側領域に対応するように設けられた後側上方用LED422cが右側から順次点灯表示された場合、後側導光板420の左側領域、中央領域および右側領域（即ち、全領域）に対応する後側上方用LED422cから発せられた光が、後側上方用拡散レンズ423の形状に応じて後側導光板420の内部を3方向（即ち、下方右側方向、下方正面方向および下方左側方向）に所定の光路幅で拡散される。また、同様に、後側導光板420の右側領域及び中央領域に対応するように設けられた後側下方用LED424が点灯した状態で、さらに、後側導光板420の左側領域に対応するように設けられた後側下方用LED424が右側から順次点灯表示された場合、後側導光板420の左側領域、中央領域および右側領域に対応する後側下方用LED424から発せられた光が、後側下方用拡散レンズ425の形状に応じて後側導光板420の内部を3方向（即ち、上方右側方向、上方正面方向および上方左側方向）に、各拡散レンズ423、425のレンズ辺幅に応じた所定の光路幅で拡散される。

【0242】

そして、例えば、後側導光板420の全領域（即ち、左側領域、中央領域および右側領域）のそれぞれにおいて、右側の後側上方用LED422cが「赤」、中央の後側上方用LED422cが「青」、左側の後側上方用LED422cが「緑」で点灯するとともに、右側の後側下方用LED424が「赤」、中央の後側下方用LED424が「青」、左側の後側下方用LED424が「緑」、の計3色の発光色で点灯する場合、「赤」の光路と「赤」の光路とが重複する部分は「濃い赤」、「赤」の光路と「青」の光路とが重複する部分は「紫」、「赤」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「黄」、「赤」の光路と「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「白」、「青」の光路と「青」の光路とが重複する部分は「濃い青」、「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「青緑」、「緑」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「濃い緑」、「赤」の光路のみの部分は「赤」、「青」の光路のみの部分は「青」、「緑」の光路の部分のみの部分は「緑」、の計10色で各第1装飾図柄群421がそれぞれ点灯表示される。

【0243】

より詳細には、第1装飾図柄群421を構成する複数の魚図柄のうち、各魚図柄が、「濃い赤」、「紫」、「黄」、「白」、「濃い青」、「青緑」、「濃い緑」、「赤」、「青」、「緑」の計10色のいずれかでそれぞれ点灯表示される。

【0244】

次に、図16(b)で示すように、図16(a)の状態から、後側導光板420の左側領域及び中央領域に対応するように設けられた後側上方用LED422cが点灯した状態で、後側導光板420の右側領域に対応するように設けられた後側上方用LED422cが右側から順次消灯された場合、後側導光板420の左側領域及び中央領域に対応する後側上方用LED422cから発せられた光が、後側上方用拡散レンズ423の形状に応じて後側導光板420の内部を3方向（即ち、下方右側方向、下方正面方向および下方左側方向）に所定の光路幅で拡散される。また、同様に、後側導光板420の左側領域および中央領域に対応するように設けられた後側下方用LED424が点灯した状態で、後側導光板420の右側領域に対応するように設けられた後側下方用LED424が右側から順次

消灯された場合、後側導光板 420 の左側領域及び中央領域に対応する後側下方用 LED 424 から発せられた光が、後側下方用拡散レンズ 425 の形状に応じて後側導光板 420 の内部を 3 方向（即ち、上方右側方向、上方正面方向および上方左側方向）に、各拡散レンズ 423、425 のレンズ辺幅に応じた所定の光路幅で拡散される。

【0245】

そして、例えば、後側導光板 420 の左側領域および中央領域のそれぞれにおいて、右側の後側上方用 LED 422c が「赤」、中央の後側上方用 LED 422c が「青」、左側の後側上方用 LED 422c が「緑」で点灯するとともに、右側の後側下方用 LED 424 が「赤」、中央の後側下方用 LED 424 が「青」、左側の後側下方用 LED 424 が「緑」、の計 3 色の発光色で点灯する場合、「赤」の光路と「赤」の光路とが重複する部分は「濃い赤」、「赤」の光路と「青」の光路とが重複する部分は「紫」、「赤」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「黄」、「赤」の光路と「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「白」、「青」の光路と「青」の光路とが重複する部分は「濃い青」、「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「青緑」、「緑」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「濃い緑」、「赤」の光路のみの部分は「赤」、「青」の光路のみの部分は「青」、「緑」の光路の部分のみは「緑」、の計 10 色で各第 1 装飾図柄群 421 がそれぞれ点灯表示される。

10

【0246】

より詳細には、第 1 装飾図柄群 421 を構成する複数の魚図柄のうち、各魚図柄が、「濃い赤」、「紫」、「黄」、「白」、「濃い青」、「青緑」、「濃い緑」、「赤」、「青」、「緑」の計 10 色のいずれかでそれぞれ点灯表示される。

20

【0247】

なお、この場合、後側導光板 420 の右側領域に形成された第 1 装飾図柄群 421 は、後側導光板 420 の左側領域及び中央領域に対応するように設けられた後側上方用 LED 422c 及び後側下方用 LED 424 からの光が届かないため、非点灯状態となり、パチンコ機 10 の前方側から視認困難な状態となっている。

【0248】

このように、3 色程度の少ない発光色で後側上方用 LED 422c 及び後側下方用 LED 424 を発光制御した場合であっても、各拡散レンズ 423、425 によって拡散された光の重複によって、後側導光板 420 に形成された第 1 装飾図柄群 421 を上記発光色以上の点灯色で第 1 装飾図柄群 421 を表現することができる。従って、少ない発光パターンによる発光制御であってもカラフルな表現を行うことができるので、後側上方用 LED 422c 及び後側下方用 LED 424 の制御負担を軽減しつつ、多彩な演出を実行して、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【0249】

また、後側導光板 420 の、右側領域、中央領域及び左側領域において、それぞれ 3 つずつ配置されている後側上方用 LED 422c 及び後側下方用 LED 424 のうち、最も右側に位置する後側上方用 LED 422c 及び後側下方用 LED 424 から、中央に位置する後側上方用 LED 422c 及び後側下方用 LED 424、左側に位置する後側上方用 LED 422c 及び後側下方用 LED 424 の順に順次点灯されることで、第 1 装飾図柄群 421 である魚群があたかも右側から左側へ泳いでいくかのような演出が実行される。

40

【0250】

さらに、遊技盤 13 のベース板 60 の盤面第 1 装飾図柄群 60a 及び盤面第 2 装飾図柄群 60b（図 3 参照）の点灯と連動するように後側上方用 LED 422c 及び後側下方用 LED 424 を右側から順次点灯することで、後側導光板 420 における演出と、遊技盤 13 盤面における演出とを一体的に実行して、遊技盤 13 盤面全体を使った迫力ある演出を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0251】

次に、図 17 及び図 18 を参照して、確定ランプ 311 が点灯表示される場合の、後側導光板 420 に対する後側上方用拡散レンズ 423 及び後側下方用拡散レンズ 425 からの

50

光の光路と、後側導光板 420 における第 1 装飾図柄群 421 の発光態様について説明する。

【0252】

図 17 は、確定ランプ 311 が点灯される場合の後側導光板 420 に点灯表示される第 1 装飾図柄群 421 の点灯態様を示した図であり、図 17 (a) は、確定ランプ 311 が非点灯の状態、かつ、後側導光板 420 の右側領域に対応する後側上方用 LED 422c 及び後側下方用 LED 424 が点灯した場合の第 1 装飾図柄群 421 の点灯態様を模式的に示した図であって、図 17 (b) は、図 17 (a) の状態から、確定ランプ 311 が点灯した状態で、かつ、後側導光板 420 の中央領域に対応する後側下方用 LED 424 を追加的に点灯する一方、後側導光板 420 の中央領域及び右側領域に対応する後側上方用 LED 422c が消灯している場合の第 1 装飾図柄群 421 の点灯態様を模式的に示した図である。図 18 は、確定ランプ 311 が点灯される場合の後側導光板 420 に点灯表示される第 1 装飾図柄群 421 の点灯態様を模式的に示した図であって、図 18 (a) は、図 17 (b) の状態から、確定ランプ 311 が点灯し続けている状態で、かつ、後側導光板 420 の左側領域に対応する後側下方用 LED 424 が追加的に点灯する一方、後側導光板 420 の左側領域、中央領域及び右側領域に対応する後側上方用 LED 422c が消灯している場合の第 1 装飾図柄群 421 の点灯態様を模式的に示した図であり、図 18 (b) は、図 18 (a) の状態から、確定ランプ 311 が消灯した状態で、かつ、後側導光板 420 の左側領域及び中央領域に対応する後側上方用 LED 422c を追加的に点灯する一方、後側導光板 420 の右側領域に対応する後側上方用 LED 422c 及び後側下方用 LED 424 を消灯した場合の第 1 装飾図柄群 421 の点灯態様を模式的に示した図である。

10

20

【0253】

第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、変動演出において大当たりが発生する場合、該変動演出のいずれかのタイミングで確定ランプ 311 を点灯させ、大当たりが発生することを遊技者に明確に示唆している。また、変動演出における大当たりの信頼度を遊技者に示唆するため、後側導光板 420 に形成された第 1 装飾図柄群 421 を点灯表示する場合がある。

【0254】

ここで、確定ランプ 311 の点灯による報知は、大当たりが発生することを示唆する演出であり、所謂大当たり確定演出である。一方、第 1 装飾図柄群 421 の点灯による報知は、大当たりが発生するか否かを示唆する演出であり、大当たりが発生することを確定的に示唆するものではない。従って、パチンコ機 10 における遊技の演出重要度としては、確定ランプ 311 による報知の方が第 1 装飾図柄群 421 による報知より重要な演出として位置づけられている。

30

【0255】

しかしながら、第 1 装飾図柄群 421 における演出の実行中に確定ランプ 311 による演出を実行する場合、第 1 装飾図柄群 421 の演出によって、遊技としてより重要である確定ランプ 311 による演出を阻害（演出重複による低視認、低認識等）してしまうおそれがある。また、確定ランプ 311 による報知を実行する場合は、第 1 装飾図柄群 421 による演出を実行しない、或いは、第 1 装飾図柄群 421 の実行中は確定ランプ 311 による報知を実行しないといった対応も考えられるが、演出に制約が生じ、制御負担の増加、及び、演出バリエーションが低下してしまうおそれがある。

40

【0256】

そこで、第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、確定ランプ 311 による演出が実行される場合（実行時）には、第 1 装飾図柄群 421 による演出の規模を縮小して実行し、遊技として重要な確定ランプ 311 による演出を目立たせるように構成する。具体的には、確定ランプ 311 が点灯されるタイミングにおいて、第 1 装飾図柄群 421 が実行される場合に、第 1 装飾図柄群 421 における演出幅を縮小して実行する。特に、第 1 装飾図柄群 421 において、確定ランプ 311 が配置されている側（即ち、後側導光板 420 の正面視

50

上方側)を非点灯又は小点灯となるようにすることで、第1装飾図柄群421の演出と確定ランプ311の演出とが重複しない若しくはし難いように区画化することができ、より確定ランプ311による演出を目立たせることができる。よって、遊技として重要な確定ランプ311の演出を阻害しないように構成することができる。また、複雑な制御を行うことなく確定ランプ311による演出と第1装飾図柄群421による演出とを同時に実行することが容易となり、演出バリエーションを増加することができる。

【0257】

ここから、確定ランプ311と第1装飾図柄群421とによる具体的な演出態様について説明する。まず、図17(a)で示すように、確定ランプ311が点灯していない(消灯している)場合に、後側導光板420の右側領域に対応するように設けられた後側上方用LED422cが右側から順次点灯表示されたとき、後側導光板420の右側領域に対応する後側上方用LED422cから発せられた光が、後側上方用拡散レンズ423の形状に応じて後側導光板420の内部を3方向(即ち、下方右側方向、下方正面方向および下方左側方向)に所定の光路幅で拡散される。また、同様に、後側導光板420の右側領域に対応するように設けられた後側下方用LED424が右側から順次点灯表示された場合、後側導光板420の右側領域に対応する後側下方用LED424から発せられた光が、後側下方用拡散レンズ425の形状に応じて後側導光板420の内部を3方向(即ち、上方右側方向、上方正面方向および上方左側方向)に、各拡散レンズ423、425のレンズ辺幅に応じた所定の光路幅で拡散される。

【0258】

そして、例えば、確定ランプ311が消灯している場合、後側導光板420の右側領域において、右側の後側上方用LED422cが「赤」、中央の後側上方用LED422cが「青」、左側の後側上方用LED422cが「緑」で点灯するとともに、右側の後側下方用LED424が「赤」、中央の後側下方用LED424が「青」、左側の後側下方用LED424が「緑」、の計3色の発光色で点灯する場合、「赤」の光路と「赤」の光路とが重複(交差。以下同様。)する部分は「濃い赤」、「赤」の光路と「青」の光路とが重複する部分は「紫」、「赤」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「黄」、「赤」の光路と「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「白」、「青」の光路と「青」の光路とが重複する部分は「濃い青」、「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「青緑」、「緑」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「濃い緑」、「赤」の光路のみの部分は「赤」、「青」の光路のみの部分は「青」、「緑」の光路の部分のみは「緑」、の計10色で各第1装飾図柄群421がそれぞれ点灯表示される。

【0259】

なお、この場合、後側導光板420の左側領域および中央領域に形成された第1装飾図柄群421は、後側導光板420の右側領域に対応するように設けられた後側上方用LED422c及び後側下方用LED424からの光が届かないため、非点灯状態のままとなっており、パチンコ機10の前方側から視認困難な状態を維持している。

【0260】

次に、図17(b)で示すように、図17(a)の状態から確定ランプ311が点灯した場合、後側導光板420の右側領域に対応するように設けられた後側下方用LED424が点灯した状態で、さらに、後側導光板420の中央領域に対応するように設けられた後側下方用LED424が右側から順次点灯表示されたとき、後側導光板420の中央領域および右側領域に対応する後側下方用LED424から発せられた光が、後側下方用拡散レンズ425の形状に応じて後側導光板420の内部を3方向(即ち、上方右側方向、上方正面方向および上方左側方向)に、後側下方用拡散レンズ425のレンズ辺幅に応じた所定の光路幅で拡散される。一方、図17(a)の状態から確定ランプ311が点灯した場合、後側導光板420の右側領域に対応するように設けられた後側上方用LED422cが点灯状態から消灯状態に切り替わるとともに、後側導光板420の中央領域に対応するように設けられた後側上方用LED422cも点灯しない(消灯している)。

【0261】

即ち、確定ランプ 3 1 1 から遠い位置に配設されている後側下方用 LED 4 2 4 のうち、後側導光板 4 2 0 の中央領域および右側領域に設けられている後側下方用 LED 4 2 4 のみが点灯し、確定ランプ 3 1 1 から近い位置に配設されている後側上方用 LED 4 2 2 c は消灯するように構成される。

【0262】

この場合、後側下方用 LED 4 2 4 から発せられて後側下方用拡散レンズ 4 2 5 によって拡散された各光（各光路）の位置に配置された第 1 装飾図柄群 4 2 1 が点灯表示される一方、後側上方用 LED 4 2 2 c が発光した場合に後側上方用拡散レンズ 4 2 3 によって拡散されるであろう各光（各光路）の位置に配置された第 1 装飾図柄群 4 2 1 は点灯されない（消灯している）。

10

【0263】

ここで、確定ランプ 3 1 1 から近い後側導光板 4 2 0 の正面視上方部分に配置された第 1 装飾図柄群 4 2 1 は、後側下方用 LED 4 2 4 の発光によって点灯される位置に設けられておらず（設けられている数が少なく）、後側上方用 LED 4 2 2 c の発光によって点灯される位置に多く形成されている。

【0264】

一方、確定ランプ 3 1 1 から遠い後側導光板 4 2 0 の正面視下方部分に配置された第 1 装飾図柄群 4 2 1 は、少なくとも、後側下方用 LED 4 2 4 の発光によって点灯される位置に設けられている（設けられている数が多い）。なお、確定ランプ 3 1 1 から遠い後側導光板 4 2 0 の正面視下方部分に配置された第 1 装飾図柄群 4 2 1 は、後側上方用 LED 4 2 2 c の発光によって点灯される位置に設けられていてもよく、後側上方用 LED 4 2 2 c の発光によっては点灯されない位置に設けられていてもよい。

20

【0265】

従って、後側導光板 4 2 0 の第 1 装飾図柄群 4 2 1 は、後側上方用 LED 4 2 2 c が点灯された場合は、後側導光板 4 2 0 の正面視上方部分に形成された第 1 装飾図柄群 4 2 1 が点灯表示され得て（され易く）、後側下方用 LED 4 2 4 が点灯された場合には、後側導光板 4 2 0 の正面視下方部分に形成された第 1 装飾図柄群 4 2 1 が点灯表示され得る（され易い）。一方、後側導光板 4 2 0 の第 1 装飾図柄群 4 2 1 のうち、後側導光板 4 2 0 の正面視上方部分に形成された第 1 装飾図柄群 4 2 1 は、後側下方用 LED 4 2 4 が点灯された場合であっても点灯されず（され難く）、後側上方用 LED 4 2 2 c が消灯している場合は点灯されない（され難い。間引かれて点灯される）。

30

【0266】

このように構成することで、後側上方用 LED 4 2 2 c の点灯有無により、確定ランプ 3 1 1 の近隣である後側導光板 4 2 0 の正面視上方部分の第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯又は消灯を切り替えることができる。そして、確定ランプ 3 1 1 が点灯表示された場合には、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の実行中であっても、後側上方用 LED 4 2 2 c を消灯することで、確定ランプ 3 1 1 の発光と第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯とが干渉しないような演出を実行することができる。

【0267】

そして、例えば、後側導光板 4 2 0 の右側領域および中央領域のそれぞれにおいて、右側の後側下方用 LED 4 2 4 が「赤」、中央の後側下方用 LED 4 2 4 が「青」、左側の後側下方用 LED 4 2 4 が「緑」、の計 3 色の発光色で点灯する場合、「赤」の光路と「青」の光路とが重複する部分は「紫」、「赤」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「黄」、「赤」の光路と「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「白」、「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「青緑」、「赤」の光路のみの部分は「赤」、「青」の光路のみの部分は「青」、「緑」の光路の部分のみは「緑」、の計 7 色で各第 1 装飾図柄群 4 2 1 がそれぞれ点灯表示される。

40

【0268】

なお、この場合、後側導光板 4 2 0 の左側領域に形成された第 1 装飾図柄群 4 2 1 は、後側導光板 4 2 0 の中央領域及び右側領域に対応するように設けられた後側下方用 LED 4

50

24からの光が届かないため、非点灯状態のままとなっており、パチンコ機10の前方側から視認困難な状態を維持している。

【0269】

次に、図18(a)で示すように、図17(b)の状態から確定ランプ311が点灯し続けた場合、後側導光板420の中央領域および右側領域に対応するように設けられた後側下方用LED424が点灯した状態で、さらに、後側導光板420の左側領域に対応するように設けられた後側下方用LED424が右側から順次点灯表示されたとき、後側導光板420の左側領域、中央領域および右側領域（即ち、全領域）に対応する後側下方用LED424から発せられた光が、後側下方用拡散レンズ425の形状に応じて後側導光板420の内部を3方向（即ち、上方右側方向、上方正面方向および上方左側方向）に、後側下方用拡散レンズ425のレンズ辺幅に応じた所定の光路幅で拡散される。一方、図17(b)の状態から確定ランプ311が点灯し続けている場合、後側導光板420の左側領域、中央領域および右側領域（即ち、全領域）に対応するように設けられた後側上方用LED422cは点灯しない（消灯している）。

10

【0270】

即ち、確定ランプ311から遠い位置に配設されている後側下方用LED424のみが点灯し、確定ランプ311から近い位置に配設されている後側上方用LED422cは消灯するように構成される。

【0271】

この場合、図17(b)と同様、後側下方用LED424から発せられて後側下方用拡散レンズ425によって拡散された各光（各光路）の位置に配置された第1装飾図柄群421が点灯表示される一方、後側上方用LED422cが発光した場合に後側上方用拡散レンズ423によって拡散されるであろう各光（各光路）の位置に配置された第1装飾図柄群421は点灯されない（消灯している）。

20

【0272】

そして、例えば、後側導光板420の左側領域、中央領域および右側領域のそれぞれにおいて、右側の後側下方用LED424が「赤」、中央の後側下方用LED424が「青」、左側の後側下方用LED424が「緑」、の計3色の発光色で点灯する場合、「赤」の光路と「青」の光路とが重複する部分は「紫」、「赤」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「黄」、「赤」の光路と「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「白」、「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「青緑」、「赤」の光路のみの部分は「赤」、「青」の光路のみの部分は「青」、「緑」の光路の部分のみの部分は「緑」、の計7色で各第1装飾図柄群421がそれぞれ点灯表示される。

30

【0273】

次に、図18(b)で示すように、図18(a)の状態から確定ランプ311が消灯した場合、後側導光板420の左側領域及び中央領域に対応するように設けられた後側上方用LED422cが点灯した状態で、後側導光板420の右側領域に対応するように設けられた後側上方用LED422cが右側から順次消灯されたとき、後側導光板420の左側領域及び中央領域に対応する後側上方用LED422cから発せられた光が、後側上方用拡散レンズ423の形状に応じて後側導光板420の内部を3方向（即ち、下方右側方向、下方正面方向および下方左側方向）に所定の光路幅で拡散される。また、同様に、後側導光板420の左側領域および中央領域に対応するように設けられた後側下方用LED424が点灯した状態で、後側導光板420の右側領域に対応するように設けられた後側下方用LED424が右側から順次消灯された場合、後側導光板420の左側領域及び中央領域に対応する後側下方用LED424から発せられた光が、後側下方用拡散レンズ425の形状に応じて後側導光板420の内部を3方向（即ち、上方右側方向、上方正面方向および上方左側方向）に、各拡散レンズ423、425のレンズ辺幅に応じた所定の光路幅で拡散される。

40

【0274】

そして、例えば、後側導光板420の左側領域および中央領域のそれぞれにおいて、右側

50

の後側上方用LED422cが「赤」、中央の後側上方用LED422cが「青」、左側の後側上方用LED422cが「緑」で点灯するとともに、右側の後側下方用LED424が「赤」、中央の後側下方用LED424が「青」、左側の後側下方用LED424が「緑」、の計3色の発光色で点灯する場合、「赤」の光路と「赤」の光路とが重複する部分は「濃い赤」、「赤」の光路と「青」の光路とが重複する部分は「紫」、「赤」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「黄」、「赤」の光路と「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「白」、「青」の光路と「青」の光路とが重複する部分は「濃い青」、「青」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「青緑」、「緑」の光路と「緑」の光路とが重複する部分は「濃い緑」、「赤」の光路のみの部分は「赤」、「青」の光路のみの部分は「青」、「緑」の光路の部分のみの部分は「緑」、の計10色で各第1装飾図柄群421がそれぞれ点灯表示される。

10

【0275】

なお、この場合、後側導光板420の右側領域に形成された第1装飾図柄群421は、後側導光板420の左側領域及び中央領域に対応するように設けられた後側上方用LED422c及び後側下方用LED424からの光が届かないため、非点灯状態となり、パチンコ機10の前方側から視認困難な状態となっている。

【0276】

このように、確定ランプ311による演出が実行される場合（実行時）には、第1装飾図柄群421による演出の規模を縮小して実行し、遊技として重要な確定ランプ311による演出を目立たせるように構成する。具体的には、確定ランプ311が点灯されるタイミングにおいて、第1装飾図柄群421が実行される場合に、第1装飾図柄群421における演出幅を縮小して実行する。特に、第1装飾図柄群421において、確定ランプ311が配置されている側（即ち、後側導光板420の正面視上方側）を非点灯又は小点灯となるようにすることで、第1装飾図柄群421の演出と確定ランプ311の演出とが重複しない若しくはし難いように区画化することができ、より確定ランプ311による演出を目立たせることができる。よって、遊技として重要な確定ランプ311の演出を阻害しないように構成することができる。また、複雑な制御を行うことなく確定ランプ311による演出と第1装飾図柄群421による演出とを同時に実行することが容易となり、演出バリエーションを増加することができる。

20

【0277】

次に、図19から図21を参照して、前側導光板410に対する前側下方用集光レンズ414d並びに前側右方用集光レンズ415d及び前側左方用集光レンズ416d（以下、「各集光レンズ414d、415d、416d」と称する場合がある）からの光の光路と、前側導光板410に点灯表示され得る第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412および第4装飾図柄群413の発光態様について説明する。図19は、前側導光板410に点灯表示され得る第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412および第4装飾図柄群413と、下方LEDユニット414並びに前側右方LEDユニット415及び前側左方LEDユニット416との関係を示した模式的正面図である。図20は、各集光レンズ414d、415d、416dによる光の光路を模式的に示した図である。図21（a）は、前側導光板410の第2装飾図柄群411を形成する凹凸形状と該第2装飾図柄群411が点灯表示され得る光の方向を示した図であり、図21（b）は、前側導光板410の第4装飾図柄群413を形成する凹凸形状と該第4装飾図柄群413が点灯表示され得る光の方向を示した図である。

30

40

【0278】

図19で示すように、前側導光板410には、複数の桜の花びらを模した桜吹雪図柄としての第2装飾図柄群411が、正R形状部の中央部分を除く左右両端領域に形成され、魚のマンボウを模したマンボウ図柄としての第3装飾図柄412が、正R形状部の中央部分に形成され、複数の泡を模した泡群図柄としての第4装飾図柄群413が、下方の平板部及び下方逆R形状部の全体領域に形成されている。

【0279】

50

また、前側導光板 410 の下方に設けられた前側下方用 LED 414c により、前側導光板 410 の下方側に配設される前側下方用集光レンズ 414d の下方端面に対して光が照射された場合、前側下方用集光レンズ 414d の上方端面から光が拡散されずにそのまま真っ直ぐ（上側方向に）進むように構成されている。さらに、前側導光板 410 の下方の平板部の右方側に設けられた前側右方用 LED 415c により、前側導光板 410 の下方の平板部の右方側に配設される前側右方用集光レンズ 415d の右側端面に対して光が照射された場合、前側右方用集光レンズ 415d の左方端面から光が拡散されずにそのまま真っ直ぐ（左側方向に）進むように構成されている。また、前側導光板 410 の下方の平板部の左方側に設けられた前側左方用 LED 416c により、前側導光板 410 の下方の平板部の左方側に配設される前側左方用集光レンズ 416d の左側端面に対して光が照射された場合、前側左方用集光レンズ 416d の右方端面から光が拡散されずにそのまま真っ直ぐ（右側方向に）進むように構成されている。

10

【0280】

また、前側右方用 LED 415c と前側左方用 LED 416c との位置は、1 の前側右方用 LED 415c と 1 の前側左方用 LED 416c とが左右方向（水平方向）でそれぞれ対になるように配置されている。

【0281】

なお、前側導光板 410 において、正 R 形状部、または、下方の平板部及び下方逆 R 形状部には、各装飾図柄群 411, 412, 413 が配置されているが、下方逆 R 形状部と正 R 形状部との切り替わり点（領域）には、いずれの装飾図柄群 411, 412, 413 も配置されないように構成されている。これは、下方逆 R 形状部と正 R 形状部との切り替わり点（領域）に導光表示させる装飾図柄を配置した場合、正 R 形状部に配置された部分と下方逆 R 形状部に配置された部分とに対して、前側導光板 410 の内部で反射する（導光される）光が適切に到達し難く、遊技者の目線の位置によっては意図しない見え方になってしまうおそれがある。そこで、下方逆 R 形状部と正 R 形状部との切り替わり点（領域）には、いずれの装飾図柄群 411, 412, 413 も配置しないように構成することで、導光表示する図柄の表現を適切にし、齟齬の生じない演出を実行することができる。

20

【0282】

前側導光板 410 の切り替わり点（以下、「切り替わり点 P」と称する）における装飾図柄の配置について、図 52、図 53 及び図 54 を参照してより詳細に説明する。図 52 は、前側下方用 LED 414c が点灯した場合に、前側導光板 410 内を導光する光の導光態様を示した前側導光板 410 の模式的側方断面図であり、図 52 (a) は、前側下方用 LED 414c から上方角度 45 度（パチンコ機 10 の正面方向 45 度）で前側導光板 410 に入射された光の前側導光板 410 内の導光態様を模式的に示した図であり、図 52 (b) は、前側下方用 LED 414c から下方角度 45 度（パチンコ機 10 の背面方向 45 度）で前側導光板 410 に入射された光の前側導光板 410 内の導光態様を模式的に示した図であり、図 52 (c) は、前側下方用 LED 414c から真正面方向（パチンコ機 10 の鉛直上方向）に前側導光板 410 に入射された光の前側導光板 410 内の導光態様を模式的に示した図である。また、図 53 は、図 19 で示す前側導光板 410 の正面図において、上記切り替わり点 P の位置を示した図である。さらに、図 54 は、前側右方用 LED 415c から上方角度 45 度（パチンコ機 10 の正面方向 45 度）で前側導光板 410 に入射された光の前側導光板 410 内の導光態様を模式的に示した斜視図である。なお、図 52 で説明する第 4 装飾図柄群 413 は、説明の便宜上、前側右方用 LED 415c および前側左方用 LED 416c からの横方向に入射される光のほか、前側下方用 LED 414c からの上方向に入射される光によって発光し得るように構成されている場合について説明する。また、図 54 では、前側右方用 LED 415c から左方向に入射される光によって第 4 装飾図柄群 413 が点灯し得る場合について説明し、前側左方用 LED 416c から右方向に入射される光についての説明は省略するが、前側左方用 LED 416c から右方向に入射される光も、前側右方用 LED 415c から左方向に入射される光と同等の作用および効果を奏する。

30

40

50

【0283】

まず、図52で示すように、前側導光板410は、正面視下方の平板部（以下、「前側下方平板部410a」と称する場合がある）と、該前側下方平板部410aから連続して形成される下方逆R形状部（以下、「前側下方逆R形状部410b」と称する場合がある）と、該前側下方逆R形状部410bから連続して形成される正R形状部（以下、「前側正R形状部410c」と称する場合がある）と、該前側正R形状部410cから連続して形成される上方逆R形状部（以下、「前側上方逆R形状部」と称する場合がある）と、該前側上方逆R形状部から連続して形成される上方の平板部（以下、「前側上方平板部」と称する場合がある）と、から構成されている。

【0284】

また、前側下方平板部410aおよび前側下方逆R形状部410bの裏面側（図52下方側）に第4装飾図柄群413が形成されるとともに、前側正R形状部410cの裏面側に第2装飾図柄群411および第3装飾図柄412が形成される。そして、前側下方用LED414cが点灯された場合には、第2装飾図柄群411又は第3装飾図柄412がパチンコ機10の正面方向（図52における上方側）から視認可能となり、前側右方用LED415c及び前側左方用LED416cが点灯された場合には、第4装飾図柄群413がパチンコ機10の正面方向から視認可能となるように構成されている。

【0285】

ここで、図52（a）から図52（c）で示すように、この前側導光板410に対して前側下方用LED414cから、上方角度45度（パチンコ機10正面方向45度。図52（a）参照。）、下方角度45度（パチンコ機10の背面方向45度。図52（b）参照。）、および、真正面方向（パチンコ機10の鉛直上方側。図52（c）参照。）で前側導光板410に入射された各光は、前側下方平板部410a内を導光している間は、反射を繰り返すが、該前側下方平板部410aの裏面側に設けられた第4装飾図柄群413は、上述したように、前側下方用LED414cからの光によってはパチンコ機10の正面方向（図52上方側）に光を反射しない若しくはし難いように構成されているため、前側下方用LED414cから照射（導光）される光によっては第4装飾図柄群413がパチンコ機10の正面方向から視認困難若しくはできないように構成されている。

【0286】

そして、上方角度45度、下方角度45度、および、真正面方向で前側導光板410に入射された各光は、前側下方平板部410a内で反射を繰り返し、若しくは、直接的に、前側下方逆R形状部410bへと到達する。この場合、前側下方逆R形状部410bのパチンコ機10裏面側の面と衝突した光は、前側下方平板部410aと衝突した際の反射角（例えば、45度）より小さい角度（例えば、40度）で前側導光板410内に反射される。一方、前側下方逆R形状部410bのパチンコ機10正面側の面と衝突した光は、前側下方平板部410aと衝突した際の反射角（例えば、45度）より大きい角度（例えば、50度）で前側導光板410内に反射される。

【0287】

そして、前側下方逆R形状部410b内を導光された光は、次いで、該前側下方逆R形状部とは逆方向のR形状である前側正R形状部410cへと到達する。この場合、前側正R形状部410cのパチンコ機10裏面側の面と衝突した光は、前側下方逆R形状部410bと衝突した際の反射角（例えば、40度）より大きい角度（例えば、50度）で前側導光板410内に反射される。一方、前側正R形状部410cのパチンコ機10正面側の面と衝突した光は、前側下方逆R形状部410bと衝突した際の反射角（例えば、50度）より小さい角度（例えば、40度）で前側導光板410内に反射される。

【0288】

即ち、前側下方平板部410aを介して前側下方逆R形状部410bおよび前側正R形状部410cに導光される光は、前側下方逆R形状部410bと前側正R形状部410cとの切り替わり点（部。以下、前側下方逆R形状部410bと前側正R形状部410cとの切り替わり点を、「切り替わり点P」と称する場合がある。）において、前側導光板41

10

20

30

40

50

0の正面側の面では衝突する光の量が密となる一方、前側導光板410の裏面側の面では衝突する光の量が疎（粗）となる。

【0289】

ここで、図52(a)～図52(c)及び図53で示すように、前側下方平板部410aと前側下方逆R形状部410bとの切り替わり点(部)には、第4装飾図柄群413が配置されている一方、前側下方逆R形状部410bと前側正R形状部410cとの切り替わり点Pには、いずれの装飾図柄411, 412, 413も配置されないように構成されている。

【0290】

これは、上述したように、前側下方逆R形状部410bと前側正R形状部410cとの切り替わり点Pにおける前側導光板410の裏面側の面では衝突する光の量が疎（粗）になりがちであり、該点Pに装飾図柄群411, 412, 413を配置したとしても、該装飾図柄群411, 412, 413が適切に発光せず、パチンコ機10の正面側から該装飾図柄群411, 412, 413が適切なタイミングで視認できないおそれがある。また、各装飾図柄群411, 412, 413は、所定方向からの光によってのみ点灯する（視認可能となる）ように構成されているのに対し、上記点Pに装飾図柄群411, 412, 413を配置してしまうと、本来であれば点灯しない方向の光の照射によって各装飾図柄群411, 412, 413がパチンコ機10の正面側から視認できる可能性があり、意図しないタイミングでの点灯によって演出内容に齟齬が生じてしまうおそれがある。そこで、前側下方逆R形状部410bと前側正R形状部410cとの切り替わり点Pにおいて、いずれの装飾図柄群411, 412, 413も配置しないことによって、各装飾図柄群411, 412, 413を適切なタイミングでパチンコ機10の正面側から視認可能にするとともに、演出内容の齟齬が発生し難くすることができ、適切な遊技を提供することができる。

【0291】

次いで、図54で示すように、前側右方用LED415cから照射された光が前側右方用集光レンズ415dを介して前側導光板410の前側下方平板部410aの正面視右方側端面から上方角度45度（パチンコ機10の正面方向45度。図54参照。）で入射された場合、前側下方平板部410a内を導光している間は、前側導光板410の正面側面と裏面側面とで反射を繰り返し、真っ直ぐ正面視左方向に導光されて、前側導光板410の左側まで到来する。そして、上述したように、前側導光板410の裏面側面に形成されている第4装飾図柄群413は、前側右方用LED415cからの光によってパチンコ機10の正面方向に光を反射するように構成されているため、前側右方用LED415cから照射（導光）される光によって第4装飾図柄群413がパチンコ機10の正面方向からの確に視認可能となるように構成されている。

【0292】

一方、仮に、前側導光板410の前側下方逆R形状部410bの正面視右側にLEDおよび集光レンズを設け、該前側下方逆R形状部410bの正面視右方側端面から上方角度45度（パチンコ機10の正面方向45度。図54参照。）で光を入射した場合、該前側導光板410内において導光される光は、前側下方逆R形状部410bの正面側面と衝突した場合、そのR形状に応じて真っ直ぐ正面視左方向に反射せず、前側導光板410の正面視上方側へ反射される。そして、該反射された光が、次いで、前側下方逆R形状部410bの裏面側面と衝突した場合、そのR形状に応じて真っ直ぐ正面視左方向に反射せず、前側導光板410のさらに上方側へ反射される。そして、上記反射を複数回繰り返しながら、前側導光板の正面視左側へと光が導光される。このような場合、前側導光板410の前側下方逆R形状部410bと前側正R形状部410cとの切り替わり点P上付近に装飾図柄を配置した場合、光が導光されない部位が生じ得てしまい、該装飾図柄に対して的確に光を導光させることができず、所望の発光態様を実現することが困難となる。よって、第1実施形態のパチンコ機10では、前側下方逆R形状部410bの正面視横方向からLED及び集光レンズを配置せず、該前側下方逆R形状部410bの正面視横方向から光を照

射しないように構成するとともに、切り替わり点 P 上付近に装飾図柄を配置しないことで、各装飾図柄 411, 412, 413 を適切に点灯表示可能に構成されている。

【0293】

なお、第1実施形態のパチンコ機10では、前側正R形状部と前側上方逆R形状部との切り替わり点(部)にも各装飾図柄411, 412, 413を配置しないように構成してもよい。このように構成することで、上記効果と同等の効果を奏する。

【0294】

また、前側下方平板部410aと前側下方逆R形状部410bとの切り替わり点(部)、又は、前側上方逆R形状部と前側上方平板部との切り替わり点(部)にも各装飾図柄群411, 412, 413を配置しないように構成してもよい。前側下方平板部410aと前側下方逆R形状部410bとの切り替わり点(部)、又は、前側上方逆R形状部と前側上方平板部との切り替わり点(部)においても、前側導光板410の裏面側の面では衝突する光の量が疎(粗)になる場合があるため、前側上方逆R形状部と前側上方平板部との切り替わり点(部)にも各装飾図柄群411, 412, 413を配置しないように構成することで、上記効果と同等の効果を奏する。

【0295】

ここで、図20を参照して、前側下方用集光レンズ414d、前側右方用集光レンズ415d及び前側左方用集光レンズ416dによる光の集光態様について説明する。図20で示すように、各集光レンズ414d, 415d, 416dは、一方の第1端面(図20では、下側端面)が一直線形状(若しくはほぼ一直線形状)に形成されている一方、上記第1端面の反対側に形成された他方の第2端面(図20では、上側端面)が半円形状を連続させた複数の半円凸形状に形成されている。

【0296】

第1実施形態における前側導光板410は、後側導光板420と同様、アクリル樹脂(PMMA)で構成されており、アクリル樹脂の屈折率を1.49~1.53とする場合、各集光レンズ414d, 415d, 416dの第1端面から入射された光は、第2端面から真っ直ぐ(又はほぼ真っ直ぐ。図20の図面上方側)の方向に出射される。これにより、各集光レンズ414d, 415d, 416dの第1端面から入射された光を、複数の半円凸形状に形成された第2端面側から拡散的に出射させず集光した状態で一方向に出射することができるので、点灯表示したい装飾図柄411, 412, 413に対応するLED414c, 415c, 416cを点灯した場合に他の装飾図柄411, 412, 413を点灯させず、点灯表示したい装飾図柄411, 412, 413のみを適切に点灯表示することができる。特に、大当たり信頼度が最も低い第4装飾図柄群413を点灯させようとした場合、同じ前側導光板410に形成され、該第4装飾図柄群413より大当たり信頼度が高い第2装飾図柄群411又は第3装飾図柄412が点灯してしまうと、演出内容に齟齬が生じ、遊技仕様通りの遊技性が実現できなくなるおそれがある。よって、少なくとも、大当たり期待度が低い第4装飾図柄群413に対する光を各集光レンズ415d, 416dによって拡散させないように構成することで、第4装飾図柄群413のみを適切なタイミングで表示させることができ、演出内容の齟齬が生じ難くすることができる。

【0297】

なお、第1実施形態のパチンコ機10では、前側導光板410の各装飾図柄群411, 412, 413に対して各集光レンズ414d, 415d, 416dを設け、それぞれ集光させた光を照射するように構成している。これに対し、大当たり期待度が高い装飾図柄群、即ち、第3装飾図柄412等に対しては、集光レンズではなく、第1装飾図柄群421の点灯で 사용되는ような拡散レンズを採用するように構成してもよい。第3装飾図柄412は、少なくとも第4装飾図柄群413より大当たり期待度が高い演出であるとともに、遊技者が遊技中に着目しているドラム表示装置81の手前側に位置しているため、第3装飾図柄412に対して拡散レンズによって光を網羅的に照射して、該第3装飾図柄412を遊技者に明確に認識させる必要がある。また、第4装飾図柄群413を点灯する場合に、該第4装飾図柄群413より大当たり期待度が高い第3装飾図柄412を点灯してし

まうと演出齟齬が生じてしまうが、第3装飾図柄412を点灯する場合に、該第3装飾図柄412より大当たり期待度が低い第4装飾図柄群413が点灯してしまっても、遊技者は大当たり期待度が高い第3装飾図柄412の実行の方に着目し、大当たり期待度が低い第4装飾図柄群413の実行にはそれほど着目していないため、演出齟齬が生じ難い。よって、大当たり期待度が低い第4装飾図柄群413に対しては集光レンズ415d、416dを採用し、大当たり期待度が高い第3装飾図柄412に対しては拡散レンズを採用することで、前側導光板410の演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる。

【0298】

ここで、図21を参照して、前側導光板410内に導光される光の方向に対して点灯表示される装飾図柄411、412、413について説明する。第1実施形態のパチンコ機10では、前側導光板410の正面視横方向（左右方向）の光に対して第4装飾図柄群413が点灯表示するように構成され、前側導光板410の正面視縦方向（上下方向）の光に対して第2装飾図柄群411および第3装飾図柄412が点灯表示するように構成されている。なお、正面視縦方向の光に対して点灯表示され得る第3装飾図柄412は、第2装飾図柄群411と同方向の光により点灯表示されるため、説明の便宜上、第3装飾図柄412に関する説明を省略し、第2装飾図柄群411のみについて説明する。

10

【0299】

まず、図21(a)で示すように、第4装飾図柄群413を形成する1の泡図柄は、前側導光板410に対して正面視縦方向の縦溝（凹凸）を該泡図柄の模様に沿って複数連続的に形成することで、1の泡図柄を表現可能に構成されている。このように構成することで、前側導光板410内を正面視横方向（左右方向）に導光される光（例えば、前側左方用LED416cから発せられた光）は、上記縦溝と衝突し、前側導光板410の正面側へと反射（出射）することで、前側導光板410の正面側（即ち、パチンコ機10の前面側）から泡図柄が視認可能に発光表示される。一方、前側導光板410内を正面視縦方向（上下方向）に導光される光（例えば、前側下方用LED414cから発せられた光）は、上記縦溝と衝突した場合であっても、前側導光板410の正面側へと反射されず若しくは反射され難く、前側導光板410の正面側からは泡図柄として視認できない又は視認困難に構成されている。

20

【0300】

次いで、図21(b)で示すように、第2装飾図柄群411を形成する1の桜図柄は、前側導光板410に対して正面視横方向の横溝（凹凸）を該桜図柄の模様に沿って複数連続的に形成することで、1の桜図柄を表現可能に構成されている。このように構成することで、前側導光板410内を正面視縦方向（上下方向）に導光される光（例えば、前側下方用LED414cから発せられた光）は、上記横溝と衝突し、前側導光板410の正面側へと反射（出射）することで、前側導光板410の正面側（即ち、パチンコ機10の前面側）から桜図柄が視認可能に発光表示される。一方、前側導光板410内を正面視横方向（左右方向）に導光される光（例えば、前側左方用LED416cから発せられた光）は、上記横溝と衝突した場合であっても、前側導光板410の正面側へと反射されず若しくは反射され難く、前側導光板410の正面側からは泡図柄として視認できない又は視認困難に構成されている。

30

40

【0301】

このように、1の前側導光板410において、該前側導光板410内に導光される光の方向（入射方向）に対して点灯表示され得る装飾図柄411、412、413が異なるように構成することで、1の前側導光板410において複数の装飾図柄411、412、413を個別にそれぞれ点灯表示することができ、1の導光板における表現力を向上し、遊技への注目度を高めることができる。

【0302】

また、1の前側導光板410の全体を使用してドラム表示装置81の前面側および周辺で各装飾図柄群411、412、413による演出を実行することで、ドラム表示装置81の配置部位より拡大された範囲で演出を実行することができる。よって、ドラム表示装置

50

8 1 および前側導光板 4 1 0 による迫力ある演出を実行して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0 3 0 3】

なお、前側導光板 4 1 0 において、同一の部位（例えば、ドラム表示装置 8 1 の正面側の部位（即ち、前側正 R 形状部））において、2 の装飾図柄（例えば、第 3 装飾図柄 4 1 2 と第 4 装飾図柄群 4 1 3）を表現可能に形成し、前側導光板 4 1 0 に対して横方向から入射された光に対して 1 の装飾図柄（例えば、第 4 装飾図柄群 4 1 3）を点灯させ、前側導光板 4 1 0 に対して縦方向から入射された光に対して他方の装飾図柄（例えば、第 3 装飾図柄 4 1 2）を点灯するように構成しても良い。ただし、このように 1 の部位において、複数方向からの光に応じて異なる装飾図柄を点灯するように構成するためには、該部位における凹凸を複雑な形状で構成しなければならず、1 の部位に 1 の装飾図柄を表現する場合に比べて設計が困難となる点に留意する必要がある。

10

【0 3 0 4】

次に、図 2 2 及び図 2 3 を参照して、前側導光板 4 1 0 の第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 及び第 4 装飾図柄群 4 1 3 の点灯（演出）態様について説明する。図 2 2 は、前側導光板 4 1 0 に点灯表示される第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 および第 4 装飾図柄群 4 1 3 の点灯態様を示した図であって、図 2 2（a）は、前側導光板 4 1 0 に対して前側右方用 LED 4 1 5 c 及び前側左方用 LED 4 1 6 c が点灯した場合の第 4 装飾図柄群 4 1 3 の点灯態様を模式的に示した図であり、図 2 2（b）は、前側導光板 4 1 0 に対して右端側及び左端側の前側下方用 LED 4 1 4 c が点灯した場合の第 2 装飾図柄群 4 1 1 の点灯態様を模式的に示した図である。図 2 3 は、前側導光板 4 1 0 に点灯表示される第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 および第 4 装飾図柄群 4 1 3 の点灯態様を示した図であって、図 2 3（a）は、前側導光板 4 1 0 に対して右端及び左端を除く中央部分の前側下方用 LED 4 1 4 c を点灯した場合の第 3 装飾図柄 4 1 2 の点灯態様を模式的に示した図であり、図 2 3（b）は、前側導光板 4 1 0 に対してすべての前側下方用 LED 4 1 4 c が点灯した場合の第 2 装飾図柄群 4 1 1 および第 3 装飾図柄 4 1 2 の点灯態様を模式的に示した図である。

20

【0 3 0 5】

まず、図 2 2（a）で示すように、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部の右側に位置する前側右方用 LED 4 1 5 c が「水色」に点灯表示された場合、該前側右方用 LED 4 1 5 c から発せられた光が、前側右方用集光レンズ 4 1 5 d によって集光され、前側右方用集光レンズ 4 1 5 d の縦幅と同等の範囲の光路幅で前側導光板 4 1 0 の下方の平板部を真っ直ぐ左方向へ照射される。また、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部の左側に位置する前側左方用 LED 4 1 6 c が「水色」に点灯表示された場合、該前側左方用 LED 4 1 6 c から発せられた光が、前側左方用集光レンズ 4 1 6 d によって集光され、前側左方用集光レンズ 4 1 6 d の縦幅と同等の範囲の光路幅で前側導光板 4 1 0 の下方の平板部を真っ直ぐ右方向へ照射される。

30

【0 3 0 6】

この場合、前側右方用集光レンズ 4 1 5 d 及び前側左方用集光レンズ 4 1 6 d によって前側導光板 4 1 0 の下方の平板部を真っ直ぐ左方向及び右方向に照射される光が、前側導光板 4 1 0 の下方の平板部および下方逆 R 形状部に形成された第 4 装飾図柄群 4 1 3 の縦溝と衝突し、該横方向の光が前側導光板 4 1 0 の正面側へと出射されるにより、前側導光板 4 1 0 の正面側において第 4 装飾図柄群 4 1 3 が「水色」で視認可能に点灯表示される。このとき、前側導光板 4 1 0 の正 R 形状部に形成された第 2 装飾図柄群 4 1 1 及び第 3 装飾図柄 4 1 2 に対しては、各集光レンズ 4 1 5 d、4 1 6 d によって集光された光が到達せず、前側導光板 4 1 0 の正面側において第 2 装飾図柄群 4 1 1 及び第 3 装飾図柄 4 1 2 が視認不能または視認困難な状態となっている。

40

【0 3 0 7】

より詳細には、前側右方用集光レンズ 4 1 5 d 及び前側左方用集光レンズ 4 1 6 d によって前側導光板 4 1 0 の下方の平板部の側面から入射された光は、下方の平板部を真っ直ぐ

50

左右方向に導光されるとともに、該下方の平板部において僅かに正面視上方側に拡散して、前側導光板 410 の下方逆 R 形状部にまで到達する一方、正 R 形状部、上方逆 R 形状部および上方の平板部には到達しない又はし難い。これにより、前側右方用集光レンズ 415 d 及び前側左方用集光レンズ 416 d によって前側導光板 410 内に導光された光によって、パチンコ機 10 の正面側における遊技者の目線（例えば、ドラム表示装置 81 が配設された位置の水平位置）から前側導光板 410 の下方の平板部及び下方逆 R 形状部に配置された第 4 装飾図柄群 413 のみが視認可能に点灯表示され、正 R 形状部に配置された第 2 装飾図柄群 411 および第 3 装飾図柄 412 がパチンコ機 10 の正面側における遊技者の目線からは視認不能または視認困難となる。

【0308】

なお、前側右方用 LED 415 c 及び前側左方用 LED 416 c を、下側から上側へ順次点灯表示することで、第 4 装飾図柄群 413 が前側導光板 410 の下方から上方へと浮かぶような態様で発光制御してもよい。

【0309】

次いで、図 22 (b) で示すように、前側導光板 410 の下方に設けられた前側下方用 LED 414 c のうち、右端及び左端に位置する前側下方用 LED 414 c が「ピンク」で点灯表示された場合、該前側下方用 LED 414 c から発せられた光が、前側下方用集光レンズ 414 d の右端部及び左端部の 1 の半円形状部でそれぞれ集光され、該 1 の半円形状部の横幅と同等の範囲の光路幅で前側導光板 410 の下方の平板部、下方逆 R 形状部、正 R 形状部、上方逆 R 形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向へ照射される。

【0310】

この場合、前側下方用集光レンズ 414 d によって前側導光板 410 の下方の平板部、下方逆 R 形状部、正 R 形状部、上方逆 R 形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向に照射される光が、前側導光板 410 の正 R 形状部に形成された第 2 装飾図柄群 411 の横溝と衝突し、該縦方向の光が前側導光板 410 の正面側へと出射されるにより、前側導光板 410 の正面側において第 2 装飾図柄群 411 が「ピンク」で視認可能に点灯表示される。このとき、右端及び左端に位置する前側下方用 LED 414 c から発せられた光が前側下方用集光レンズ 414 d によって集光された場合、第 3 装飾図柄 412 に対して該集光された光が到達せず、前側導光板 410 の正面側において第 3 装飾図柄 412 が視認不能または視認困難な状態となっている。

【0311】

より詳細には、前側下方用集光レンズ 414 d によって前側導光板 410 の下方の平板部右側部分および左側部分の下側側面から入射された光は、下方の平板部、下方逆 R 形状部、正 R 形状部、上方逆 R 形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向に導光されるとともに、該下方の平板部、下方逆 R 形状部、正 R 形状部、上方逆 R 形状部および上方の平板部において僅かに正面視左右方向に拡散するが、正 R 形状部に配置された第 2 装飾図柄群 411 の位置と第 3 装飾図柄 412 の位置とは所定の距離離れて設けられているため、正 R 形状部における第 3 装飾図柄 412 の配置位置まで到達しない。これにより、前側下方用集光レンズ 414 d によって前側導光板 410 内に導光された光によって、前側導光板 410 の正 R 形状部の右側部分および左側部分に配置された第 2 装飾図柄群 411 のみが視認可能に点灯表示され、正 R 形状部の中央部分に配置された第 3 装飾図柄 412 が視認不能または視認困難となる。

【0312】

また、前側導光板 410 の下方の平板部、下方逆 R 形状部、正 R 形状部、上方逆 R 形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向に照射される光の光路である下方の平板部及び下方逆 R 形状部には、縦溝で形成される第 4 装飾図柄群 413 が形成されているが、該縦溝の第 4 装飾図柄群 413 は、右端及び左端の前側下方用 LED 414 c から縦方向に照射される光を前側導光板 410 の正面側へ出射しない若しくはし難い形状で構成されている。このため、前側導光板 410 の正面側において第 4 装飾図柄群 413 が点灯表示されず、視認できない若しくは視認困難な状態となっている。

10

20

30

40

50

【0313】

次いで、図23(a)で示すように、前側導光板410の下方に設けられた前側下方用LED414cのうち、右端及び左端以外に位置する前側下方用LED414cが「緑」に点灯表示された場合、該前側下方用LED414cから発せられた光が、前側下方用集光レンズ414dの右端部及び左端部以外の半円形状部でそれぞれ集光され、発光している前側下方用LED414cに対応する半円形状部の横幅と同等の範囲の光路幅で前側導光板410の下方の平板部、下方逆R形状部、正R形状部、上方逆R形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向へ照射される。

【0314】

この場合、前側下方用集光レンズ414dによって前側導光板410の下方の平板部、下方逆R形状部、正R形状部、上方逆R形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向に照射される光が、前側導光板410の正R形状部に形成された第3装飾図柄412の横溝と衝突し、該縦方向の光が前側導光板410の正面側へと出射されるにより、前側導光板410の正面側において第3装飾図柄412が「緑」で視認可能に点灯表示される。このとき、右端及び左端以外の場所に位置する前側下方用LED414cから発せられた光が前側下方用集光レンズ414dによって集光された場合、第2装飾図柄群411に対して該集光された光が到達せず、前側導光板410の正面側において第2装飾図柄群411が視認不能または視認困難な状態となっている。

【0315】

より詳細には、前側下方用集光レンズ414dによって前側導光板410の下方の平板部中央部分の下側側面から入射された光は、下方の平板部、下方逆R形状部、正R形状部、上方逆R形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向に導光されるとともに、該下方の平板部、下方逆R形状部、正R形状部、上方逆R形状部および上方の平板部において僅かに正面視左右方向に拡散するが、正R形状部に配置された第2装飾図柄群411の位置と第3装飾図柄412の位置とは所定の距離離れて設けられているため、正R形状部における第2装飾図柄群411の配置位置まで到達しない。これにより、前側下方用集光レンズ414dによって前側導光板410内に導光された光によって、前側導光板410の正R形状部の中央部分に配置された第3装飾図柄412のみが視認可能に点灯表示され、正R形状部の右側部分および左側部分に配置された第2装飾図柄群411が視認不能または視認困難となる。

【0316】

また、前側導光板410の下方の平板部、下方逆R形状部、正R形状部、上方逆R形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向に照射される光の光路である下方の平板部及び下方逆R形状部には、縦溝で形成される第4装飾図柄群413が形成されているが、該縦溝の第4装飾図柄群413は、右端及び左端以外の前側下方用LED414cから縦方向に照射される光を前側導光板410の正面側へ出射しない若しくはし難い形状で構成されている。このため、前側導光板410の正面側において第4装飾図柄群413が点灯表示されず、視認できない若しくは視認困難な状態となっている。

【0317】

次いで、図23(b)で示すように、前側導光板410の下方に設けられた前側下方用LED414cのうち、右端及び左端に位置する前側下方用LED414cが「ピンク」で点灯表示された場合、該前側下方用LED414cから発せられた光が、前側下方用集光レンズ414dの右端部及び左端部の1の半円形状部でそれぞれ集光され、該1の半円形状部の横幅と同等の範囲の光路幅で前側導光板410の下方の平板部、下方逆R形状部、正R形状部、上方逆R形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向へ照射される。また、前側導光板410の下方に設けられた前側下方用LED414cのうち、右端及び左端以外に位置する前側下方用LED414cが「緑」に点灯表示された場合、該前側下方用LED414cから発せられた光が、前側下方用集光レンズ414dの右端部及び左端部以外の半円形状部でそれぞれ集光され、発光している前側下方用LED414cに対応する半円形状部の横幅と同等の範囲の光路幅で前側導光板410の下方の平板部、下方逆R形

状部、正 R 形状部、上方逆 R 形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向へ照射される。

【0318】

この場合、前側下方用集光レンズ 414d によって前側導光板 410 の下方の平板部、下方逆 R 形状部、正 R 形状部、上方逆 R 形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向に照射される光が、前側導光板 410 の正 R 形状部に形成された第 2 装飾図柄群 411 の横溝と衝突し、該縦方向の光が前側導光板 410 の正面側へと出射されるにより、前側導光板 410 の正面側において、第 2 装飾図柄群 411 が「ピンク」で、第 3 装飾図柄 412 が「緑」で視認可能に点灯表示される。

【0319】

より詳細には、前側下方用集光レンズ 414d によって前側導光板 410 の下方の平板部中央部分の下側側面から入射された「緑」の光は、下方の平板部、下方逆 R 形状部、正 R 形状部、上方逆 R 形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向に導光されるとともに、該下方の平板部、下方逆 R 形状部、正 R 形状部、上方逆 R 形状部および上方の平板部において僅かに正面視左右方向に拡散するが、正 R 形状部に配置された第 2 装飾図柄群 411 の位置と第 3 装飾図柄 412 の位置とは所定の距離離れて設けられているため、正 R 形状部における第 2 装飾図柄 411 の配置位置まで到達しない。また、前側下方用集光レンズ 414d によって前側導光板 410 の下方の平板部右側部分および左側部分の下側側面から入射された「ピンク」の光は、下方の平板部、下方逆 R 形状部、正 R 形状部、上方逆 R 形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向に導光されるとともに、該下方の平板部、下方逆 R 形状部、正 R 形状部、上方逆 R 形状部および上方の平板部において僅かに正面視左右方向に拡散するが、正 R 形状部に配置された第 2 装飾図柄群 411 の位置と第 3 装飾図柄 412 の位置とは所定の距離離れて設けられているため、正 R 形状部における第 3 装飾図柄 412 の配置位置まで到達しない。これにより、前側下方用集光レンズ 414d によって前側導光板 410 内に導光された光によって、前側導光板 410 の正 R 形状部に配置された異なる装飾図柄 411, 412 を点灯させる場合に、異なる点灯色で各装飾図柄 411, 412 に対して光をそれぞれ導光させたとしても、各光が交じり合うことなく、それぞれ個別の表示色で点灯させることができる。

【0320】

一方、前側導光板 410 の下方の平板部、下方逆 R 形状部、正 R 形状部、上方逆 R 形状部および上方の平板部を真っ直ぐ上方向に照射される光の光路である下方の平板部及び下方逆 R 形状部には、縦溝で形成される第 4 装飾図柄群 413 が形成されているが、該縦溝の第 4 装飾図柄群 413 は、前側下方用 LED 414c から縦方向に照射される光を前側導光板 410 の正面側へ出射しない若しくはし難い形状で構成されている。このため、前側導光板 410 の正面側において第 4 装飾図柄群 413 が点灯表示されず、視認できない若しくは視認困難な状態となっている。

【0321】

このように、1 の前側導光板 410 に複数の装飾図柄 411, 412, 413 を形成した場合に、各 LED 414c, 415c, 416c から発せられた光を集光して照射させるとともに、装飾図柄 411, 412, 413 ごとに光の入射方向によってパチンコ機 10 の正面側から視認可能か否かを異ならせるように構成する。このように構成することで、遊技結果に応じて点灯表示させたい装飾図柄 411, 412, 413 を適切なタイミングで点灯させ、点灯表示させたくない装飾図柄 411, 412, 413 を確実に点灯しないように構成することで、演出齟齬が生じないようにしながら前側導光板 410 の全体（全面）を活用した演出を実行し、演出のバリエーションを豊富にし、遊技への注目度を高めることができる。

【0322】

また、縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複する部分（即ち、下方の平板部及び下方逆 R 形状部）に大当たり期待度が最も低い第 4 装飾図柄群 413 を形成し、横方向の光でのみ第 4 装飾図柄群 413 が視認可能となるように構成されている。また、縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複しない部分（即ち、正 R 形状部および上方逆 R 形状

部)に大当たり期待度が第4装飾図柄群413よりも高い第2装飾図柄群411及び第3装飾図柄412を形成し、縦方向の光のみで第2装飾図柄群411及び第3装飾図柄412が視認可能となるように構成されている。ここで、仮に、縦方向に光によって第4装飾図柄群413がパチンコ機10の正面側から視認可能となった場合であっても、該縦方向の光は、第4装飾図柄群413より大当たり期待度が高い第2装飾図柄群411又は第3装飾図柄412を点灯表示させる場合に点灯されるものであり、第2装飾図柄群411又は第3装飾図柄412が点灯表示されている場合に第4装飾図柄群413が点灯表示された場合であっても、演出上の齟齬は小さい。よって、縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複する部分に大当たり期待度が最も低い第4装飾図柄群413を形成することで、意図しないタイミングで第4装飾図柄群413がパチンコ機10の正面側から視認可能となってしまう場合であっても、演出上の齟齬を最小限に抑え、遊技者に違和感のない遊技を提供することができる。

10

【0323】

次に、図24及び図25を参照して、第1実施形態の前側導光板410、後側導光板420およびドラム表示装置81による演出態様について説明する。図24は、前側導光板410、後側導光板420およびドラム表示装置81で行われる演出を示した図であり、図24(a)は、第1装飾図柄群421、第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412および第4装飾図柄群413の非点灯状態を模式的に示した図であり、図24(b)は、第4装飾図柄群413が点灯状態である一方、第1装飾図柄群421、第2装飾図柄群411および第3装飾図柄412の非点灯状態を模式的に示した図である。図25は、前側導光板410、後側導光板420およびドラム表示装置81で行われる演出を示した図であり、図25(a)は、第2装飾図柄群411および第3装飾図柄412が点灯状態である一方、第1装飾図柄群421および第4装飾図柄群413の非点灯状態を模式的に示した図であり、図25(b)は、第1装飾図柄群421が点灯状態である一方、第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412および第4装飾図柄群413の非点灯状態を模式的に示した図である。なお、図24及び図25において、各LED414c, 415c, 416c, 422c, 424、及び、各集光レンズ414d, 415d, 416dについては省略して表現している。

20

【0324】

まず、図24(a)で示すように、前側導光板410の第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412および第4装飾図柄群413、並びに、後側導光板420の第1装飾図柄群421に対応する各LED414c, 415c, 416c, 422c, 424が非点灯(消灯)状態となっている。このため、第1装飾図柄群421、第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412および第4装飾図柄群413がパチンコ機10の正面側から視認不能または視認困難な状態となっている。

30

【0325】

また、図24(a)の状態では、前側導光板410の第3装飾図柄412、及び、後側導光板420の第1装飾図柄群421が形成されている位置の背面側に配設されているドラム表示装置81の表示内容(停止態様)が視認可能な状態となっている。具体的には、左リールLRには、上段に「7」、中段に「blank図柄」、下段に「8」が停止表示し、中リールCRおよび右リールRRには、それぞれ、上段に「7」、中段に「blank図柄」、下段に「8」が停止表示した状態がパチンコ機10の前面側から視認できる。

40

【0326】

第1実施形態では、前側導光板410において縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複する部分(即ち、下方の平板部及び下方逆R形状部)に大当たり期待度が最も低い第4装飾図柄群413を形成し、横方向の光でのみ第4装飾図柄群413が視認可能となるように構成されている。また、前側導光板410において縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複しない部分(即ち、正R形状部および上方逆R形状部)に大当たり期待度が第4装飾図柄群413よりも高い第2装飾図柄群411及び第3装飾図柄412を形成し、縦方向の光のみで第2装飾図柄群411及び第3装飾図柄412が視認可能となるよ

50

うに構成されている。さらに、前側導光板 410 において縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複しない部分（即ち、正 R 形状部および上方逆 R 形状部）の背面側に、後側導光板 420 の第 1 装飾図柄群 421 を形成するとともに、遊技の主たる演出である第 3 図柄の変動演出を実行するドラム表示装置 81 を配置する。このように、前側導光板 410 における縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複しない部分（即ち、正 R 形状部および上方逆 R 形状部）に、遊技の主たる演出である第 3 図柄の変動演出を実行するドラム表示装置 81 を配置するとともに、変動演出において最も大当たり期待度が高い演出である第 1 装飾図柄群 421 を表示可能に構成することで、遊技として重要な変動演出の表示結果および大当たり期待度が高い演出を阻害しないように構成しつつ、前側導光板 410 及び後側導光板 420 並びにドラム表示装置 81 の演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる。

10

【0327】

次いで、図 24 (b) で示すように、前側導光板 410 の第 4 装飾図柄群 413 に対応する前側右方用 LED 415c 及び前側左方用 LED 416c が共に「水色」に点灯した状態である一方、前側導光板 410 の第 2 装飾図柄群 411 および第 3 装飾図柄 412、並びに、後側導光板 420 の第 1 装飾図柄群 421 に対応する各 LED 414c, 422c, 424 が非点灯（消灯）状態となっている。このため、第 4 装飾図柄群 413 がパチンコ機 10 の正面側から視認可能な状態となっている一方、第 1 装飾図柄群 421、第 2 装飾図柄群 411 および第 3 装飾図柄 412 がパチンコ機 10 の正面側から視認不能または視認困難な状態となっている。

20

【0328】

また、図 24 (b) の状態では、図 24 (a) と同様、前側導光板 410 の第 3 装飾図柄 412、及び、後側導光板 420 の第 1 装飾図柄群 421 が形成されている位置の背面側に配設されているドラム表示装置 81 の表示内容（停止態様）が視認可能な状態となっている。具体的には、左リール LR には、上段に「7」、中段に「blank 図柄」、下段に「8」が停止表示し、中リール CR および右リール RR には、それぞれ、上段に「7」、中段に「blank 図柄」、下段に「8」が停止表示した状態がパチンコ機 10 の前面側から視認できる。

【0329】

よって、前側導光板 410 及び後側導光板 420 の背面側に配置されているドラム表示装置 81 における第 3 図柄の変動演出の実行時に、前側導光板 410 の下方の平板部および下方逆 R 形状部に形成された第 4 装飾図柄群 413 による演出を実行することで、ドラム表示装置 81 と前側導光板 410 とによる一体的かつ立体的な迫力ある演出を行うことで、各装置 81, 410 の演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる。

30

【0330】

次いで、図 25 (a) で示すように、前側導光板 410 の第 2 装飾図柄群 411 に対応する右端及び左端の前側下方用 LED 414c が「ピンク」に点灯した状態であるとともに、前側導光板 410 の第 3 装飾図柄 412 に対応する右端及び左端以外の前側下方用 LED 414c が「緑」に点灯した状態である一方、前側導光板 410 の第 4 装飾図柄群 413、並びに、後側導光板 420 の第 1 装飾図柄群 421 に対応する各 LED 415c, 416c, 422c, 424 が非点灯（消灯）状態となっている。このため、第 2 装飾図柄群 411 及び第 3 装飾図柄 412 がパチンコ機 10 の正面側から視認可能な状態となっている一方、第 1 装飾図柄群 421 および第 4 装飾図柄群 413 がパチンコ機 10 の正面側から視認不能または視認困難な状態となっている。

40

【0331】

また、図 25 (a) の状態では、図 24 (a) 及び図 24 (b) と同様、前側導光板 410 の第 3 装飾図柄 412、及び、後側導光板 420 の第 1 装飾図柄群 421 が形成されている位置の背面側に配設されているドラム表示装置 81 の表示内容（停止態様）が視認可能な状態となっている。具体的には、左リール LR には、上段に「7」、中段に「ブラン

50

ク図柄」、下段に「８」が停止表示し、中リールＣＲおよび右リールＲＲには、それぞれ、上段に「７」、中段に「blank図柄」、下段に「８」が停止表示した状態がパチンコ機１０の前面側から視認できる。

【０３３２】

よって、前側導光板４１０及び後側導光板４２０の背面側に配置されているドラム表示装置８１における第３図柄の変動演出の実行時に、前側導光板４１０の正Ｒ形状部に形成された第２装飾図柄群４１１及び第３装飾図柄４１２による演出を実行することで、ドラム表示装置８１と前側導光板４１０とによる一体的かつ立体的な迫力ある演出を行うことで、各装置８１，４１０の演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる。

10

【０３３３】

次いで、図２５（ｂ）で示すように、後側導光板４２０の第１装飾図柄群４２１に対応する後側上方用ＬＥＤ４２２ｃ及び後側下方用ＬＥＤ４２４が「赤」、「青」及び「緑」にそれぞれ点灯した状態である一方、前側導光板４１０の第２装飾図柄群４１１、第３装飾図柄４１２および第４装飾図柄群４１３に対応する各ＬＥＤ４１４ｃ，４１５ｃ，４１６ｃが非点灯（消灯）状態となっている。このため、第１装飾図柄群４２１がパチンコ機１０の正面側から視認可能な状態となっている一方、第２装飾図柄群４１１、第３装飾図柄４１２および第４装飾図柄群４１３がパチンコ機１０の正面側から視認不能または視認困難な状態となっている。

【０３３４】

また、図２５（ｂ）の状態では、図２４（ａ）、図２４（ｂ）及び図２５（ａ）と同様、前側導光板４１０の第３装飾図柄４１２、及び、後側導光板４２０の第１装飾図柄群４２１が形成されている位置の背面側に配設されているドラム表示装置８１の表示内容（停止状態様）が視認可能な状態となっている。具体的には、左リールＬＲには、上段に「７」、中段に「blank図柄」、下段に「８」が停止表示し、中リールＣＲおよび右リールＲＲには、それぞれ、上段に「７」、中段に「blank図柄」、下段に「８」が停止表示した状態がパチンコ機１０の前面側から視認できる。

20

【０３３５】

よって、前側導光板４１０及び後側導光板４２０の背面側に配置されているドラム表示装置８１における第３図柄の変動演出の実行時に、後側導光板４２０の正Ｒ形状部に形成された第１装飾図柄群４２１による演出を実行することで、ドラム表示装置８１と後側導光板４２０とによる一体的かつ立体的な迫力ある演出を行うことで、各装置８１，４２０の演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる。

30

【０３３６】

このように、ドラム表示装置８１における第３図柄の変動演出と、前側導光板４１０及び後側導光板４２０とを有する導光ユニット４００における演出とを複合的に実行することで、多彩な演出を実行して、ドラム表示装置８１、前側導光板４１０および後側導光板４２０の演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる。

【０３３７】

より詳細には、第３図柄の変動演出を実行するドラム表示装置８１の正面側（パチンコ機１０手前側）およびその周辺領域（ドラム表示装置８１の表示領域の正面視上下左右領域）において、該変動演出に関連（例えば、大当たり期待度）する演出を実行することで、第３図柄の変動演出の演出領域を２次元的および３次元的に拡張して行い、迫力のある第３図柄の変動演出を実行することができる。

40

【０３３８】

また、変動演出における大当たり期待度を示す演出を複数パターン実行可能に構成する場合、大当たり期待度が低い演出（即ち、第２装飾図柄群４１１、第３装飾図柄４１２および第４装飾図柄群４１３）を１の導光板（即ち、前側導光板４１０）に集約して設ける一方、大当たり期待度が高い演出（即ち、第１装飾図柄群４２１）を他の導光板（即ち、後側導光板４２０）に設けることで、大当たり期待度が低い演出を実行する場合に、ノイズ

50

や遊技者に視認角度等によって大当たり期待度が高い演出が点灯表示されてしまうことを抑制して、齟齬の生じない演出を実行することができる。

【0339】

より詳細には、仮に、大当たり期待度が高い演出（即ち、第1装飾図柄群421）と、大当たり期待度が低い演出（即ち、第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412および第4装飾図柄群413）とを同一の導光板に設けた場合、大当たり期待度が低い演出を点灯させようとしたときに、遊技者の背丈や姿勢によって導光板に対する視認位置が異なっていると、その視認角度によっては大当たり期待度が低い演出点灯用の光によって大当たり期待度が高い演出が点灯しているかのように見えてしまう場合がある。このような事象が発生してしまうと、遊技者は、第3図柄の変動演出の大当たり期待度が低いにもかかわらず、大当たり期待度が高い演出が実行されたものと大当たりを期待する反面、該変動演出において大当たりが発生しないことによって、本来であれば大当たり期待度が高い演出に対して大当たり期待度が低いものと誤認してしまうおそれがある。

10

【0340】

よって、変動演出における大当たり期待度を示す演出を複数パターン実行可能に構成する場合、大当たり期待度が低い演出（即ち、第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412および第4装飾図柄群413）を1の導光板（即ち、前側導光板410）に集約して設ける一方、大当たり期待度が高い演出（即ち、第1装飾図柄群421）を他の導光板（即ち、後側導光板420）に設けることで、大当たり期待度が低い演出を実行する場合に、ノイズや遊技者の背丈又は姿勢によって視認位置が異なることによる誤認を防止し、設計値通りの演出を遊技者に提供することができる。

20

【0341】

さらに、複数の導光板410、420を用いて変動演出における大当たり期待度を示す演出を複数パターン実行可能に構成する場合、1の導光板410（即ち、前側導光板410）において集光レンズ414d、415d、416dを活用することで、複数種類の演出（即ち、第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412および第4装飾図柄群413）をそれぞれ個別に実行可能に構成するとともに、他の導光板（即ち、後側導光板420）において拡散レンズ423、425を採用することで、1の演出（即ち、第1装飾図柄群421）を多彩な表現で実行可能に構成する。このように構成することで、複数の導光板410、420の枚数以上の演出を実行可能にするとともに、演出のバリエーションを豊富にし、遊技への注目度を高めることができる。

30

【0342】

次に、図26を参照して、本パチンコ機10の電氣的構成について説明する。図26は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図であって、主に、主制御装置110の電氣的構成を示すブロック図である。

【0343】

主制御装置110には、演算装置である1チップマイコンとしてのMPU201が搭載されている。MPU201には、該MPU201により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM202と、そのROM202内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM203と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

40

【0344】

MPU201のNMI端子（ノンマスクابل割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路252からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU201へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図32参照）が即座に実行される。

【0345】

MPU201には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン204を介して入出力ポート205が接続されている。入出力ポート205には、払出制御装置111、

50

音声ランプ制御装置 113、特別図柄表示装置 37、普通図柄表示装置 83、普通図柄保留ランプ 84、大入賞口 65a の開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド（図示せず）や普通電役 64c を駆動するための普通電役ソレノイドなどからなる各種ソレノイド 209 が接続され、MPU 201 は、入出力ポート 205 を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【0346】

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

10

【0347】

主制御装置 110 では、各特別図柄の大当たり抽選や、特別図柄表示装置 37 における動的表示の設定、ドラム表示装置 81 における変動演出の設定、普通図柄表示装置 83 における可変表示の表示結果の抽選、各特別図柄の大当たり確率の設定、といったパチンコ機 10 の主要な処理を実行する。RAM 203 には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ 203c が設けられている。

【0348】

また、ROM 202 は、大当たり乱数テーブル 202a、大当たり種別テーブル 202b、保留数テーブル 202c、停止パターンテーブル 202d、変動パターンテーブル 202e を少なくとも格納している。主制御装置 110 は、RAM 203 に格納された各種カウンタ等と、ROM 202 に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

20

【0349】

ここで、図 27 を参照して、第 1 実施形態の主制御装置 110 の RAM 203 内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選、特別図柄表示装置 37 の動的表示の設定、ドラム表示装置 81 の変動演出の設定、普通図柄表示装置 83 における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置 110 の MPU 201 で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図 28 から図 32 を参照して、主制御装置 110 の ROM 202 に格納された各種テーブルについても説明する。

【0350】

30

第 1 実施形態では、大当たり抽選や、特別図柄表示装置 37 の動的表示の設定、および、ドラム表示装置 81 の変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C1 と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタ C2 と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタ C3 と、大当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定に使用する第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ CS1 とが用いられる。

【0351】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図 40 参照）の実行間隔である 4 ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図 39 参照）の中で不定期に更新されて、その更新値が RAM 203 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ 203c に適宜格納される。詳細については後述するが、RAM 203 には、第 1 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ～第 4 エリア）からなる第 1 保留球格納エリア 203d と、第 2 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ～第 4 エリア）からなる第 2 保留球格納エリア 203e とが設けられている。第 1 保留球格納エリア 203d には、第 1 始動口 64a への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3 及び変動種別カウンタ CS1 の各値がそれぞれ格納される。また、第 2 保留球格納エリア 203e には、第 2 始動口 64b への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3 及び変動種別カウンタ CS1 の各値がそれぞれ格納される。

40

【0352】

50

ここで、図 28 (a) を参照して、第 1 実施形態における各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 202 a の詳細について説明する。図 28 (a) は、ROM 202 に記憶される第 1 特別図柄および第 2 特別図柄における大当たり抽選で共通的に使用される大当たり乱数テーブル 202 a の一例を模式的に示した模式図である。

【0353】

第 1 実施形態の大当たり乱数テーブル 202 a は、各設定値毎にそれぞれ、遊技状態が「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」である特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態である「確率変動状態」の場合に使用される高確率状態用との 2 種類ずつに分けられる。

10

【0354】

そして、各設定値毎に、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、低確率状態から高確率状態に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。

【0355】

図 28 (a) で示すように、第 1 実施形態の大当たり乱数テーブル 202 a では、設定値が「1」の場合、大当たり乱数テーブル 202 a における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C1 の値（大当たり乱数値）の個数は 50 個で、その値「0～49」が、大当たり乱数テーブル 202 a に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $50 / 10000 = 0.5 / 100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

20

【0356】

一方で、設定値が「1」の場合、大当たり乱数テーブル 202 a における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は 500 個で、その値「0～499」が、大当たり乱数テーブル 202 a に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $500 / 10000 = 5 / 100$ （即ち、5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から 10 倍大当たりし易いように設定されている。

30

【0357】

よって、設定値が「1」の場合、大当たり乱数テーブル 202 a における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの 9950 個で、その値「50～9999」が、大当たり乱数テーブル 202 a に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの 9500 個で、その値「500～9999」が、大当たり乱数テーブル 202 a に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」）におけるハズレ確率は、 $9950 / 10000 = 99.5 / 100$ （即ち、99.5%）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）におけるハズレ確率は、 $9500 / 10000 = 95 / 100$ （即ち、95%）となるように設定されている。

40

【0358】

次いで、設定値が「2」の場合、大当たり乱数テーブル 202 a における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C1 の値（大当たり乱数値）の個数は 52 個で、その値「0～51」が、大当たり乱数テーブル 202 a に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $52 / 10000 = 0.52 / 100$ （即ち、0.52%）となるように設定されている。

50

【0359】

一方で、設定値が「2」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は520個で、その値「0～519」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $520 / 10000 = 5.2 / 100$ （即ち、5.2%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【0360】

従って、設定値が「2」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9948個で、その値「52～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9480個で、その値「520～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」）におけるハズレ確率は、 $9948 / 10000 = 99.48 / 100$ （即ち、99.48%）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）におけるハズレ確率は、 $9480 / 10000 = 94.8 / 100$ （即ち、94.8%）となるように設定されている。

【0361】

よって、大当たり乱数テーブル202aにおける設定値「2」は、設定値「1」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.5%→0.52%、高確率状態：5%→5.2%）、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定である。

【0362】

次いで、設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は54個で、その値「0～53」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $54 / 10000 = 0.54 / 100$ （即ち、0.54%）となるように設定されている。

【0363】

一方で、設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は540個で、その値「0～539」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $540 / 10000 = 5.4 / 100$ （即ち、5.4%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【0364】

従って、設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9946個で、その値「54～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9460個で、その値「540～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」）におけるハズレ確率は、 $9946 / 10000 = 99.46 / 100$ （即ち、99.46%）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）におけるハズレ確率は、 $9460 / 10000 = 94.6 / 100$ （即ち、94.6%）となるように設定されている。

【0365】

よって、大当たり乱数テーブル202aにおける設定値「3」は、設定値「2」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.52%→0.54%、高確率状態

： 5.2% → 5.4%）、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定である。

【0366】

次いで、設定値が「4」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は56個で、その値「0～55」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $56 / 10000 = 0.56 / 100$ （即ち、0.56%）となるように設定されている。

【0367】

一方で、設定値が「4」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は560個で、その値「0～559」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $560 / 10000 = 5.6 / 100$ （即ち、5.6%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【0368】

従って、設定値が「4」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9944個で、その値「56～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9440個で、その値「560～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」）におけるハズレ確率は、 $9944 / 10000 = 99.44 / 100$ （即ち、99.44%）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）におけるハズレ確率は、 $9440 / 10000 = 94.4 / 100$ （即ち、94.4%）となるように設定されている。

【0369】

よって、大当たり乱数テーブル202aにおける設定値「4」は、設定値「3」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.54% → 0.56%、高確率状態：5.4% → 5.6%）、設定値「3」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定である。

【0370】

次いで、設定値が「5」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は58個で、その値「0～57」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $58 / 10000 = 0.58 / 100$ （即ち、0.58%）となるように設定されている。

【0371】

一方で、設定値が「5」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は580個で、その値「0～579」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $580 / 10000 = 5.8 / 100$ （即ち、5.8%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【0372】

従って、設定値が「5」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9942個で、その値「58～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されてい

る。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9420個で、その値「580～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」）におけるハズレ確率は、 $9942 / 10000 = 99.42\%$ （即ち、99.42%）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）におけるハズレ確率は、 $9420 / 10000 = 94.2\%$ （即ち、94.2%）となるように設定されている。

【0373】

よって、大当たり乱数テーブル202aにおける設定値「5」は、設定値「4」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.56%→0.58%、高確率状態：5.6%→5.8%）、設定値「4」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定である。

10

【0374】

次いで、設定値が「6」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は60個で、その値「0～59」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $60 / 10000 = 0.6\%$ （即ち、0.6%）となるように設定されている。

【0375】

一方で、設定値が「6」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は600個で、その値「0～599」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $600 / 10000 = 6\%$ （即ち、6%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

20

【0376】

従って、設定値が「6」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9940個で、その値「60～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9400個で、その値「600～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」）におけるハズレ確率は、 $9940 / 10000 = 99.4\%$ （即ち、99.4%）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）におけるハズレ確率は、 $9400 / 10000 = 94\%$ （即ち、94%）となるように設定されている。

30

【0377】

よって、大当たり乱数テーブル202aにおける設定値「6」は、設定値「5」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.58%→0.6%、高確率状態：5.8%→6%）、設定値「5」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定である。

40

【0378】

このように、確率設定値ごとに大当たりの当選確率を変更して大当たりの当選し易さを変更することで、確率設定値ごとに当選率を変更することが可能となり、遊技者に付与される遊技価値の多寡を変更できる。よって、パチンコ機10において行われる遊技の遊技性のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0379】

図27に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタC2は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「0～99」）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、「0～99」の値を取り得るカウンタの場合は「99」）

50

に達した後に「0」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC2の値は、例えば、定期的に（第1実施形態では、タイマ割込処理（図40参照）毎に1回）更新される。

【0380】

そして、球が第1始動口64aに入賞したタイミングで、第1始動口64aに対応して設けられたRAM203の第1保留球格納エリア203dの第1保留第1～第4エリアのうち、大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアと同じ第1保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203d2に格納される。また、球が第2始動口64bに入賞したタイミングで、第2始動口64bに対応して設けられたRAM203の第2保留球格納エリア203eの第2保留第1～第4エリアのうち、大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアと同じ第2保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203e2に格納される。

10

【0381】

ここで、例えば、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。一方で、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタC2の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

20

【0382】

上述したように、第1実施形態のパチンコ機10における大当たり種別カウンタC2の値は、「0～99」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタC2とROM202に格納された大当たり種別テーブル202bとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル202bには、第1特別図柄の第1抽選遊技と第2特別図柄の第2抽選遊技とで共通して参照される。

【0383】

ここで、図28（b）を参照して、大当たり種別テーブル202bについて説明する。図28（b）は、ROM202に記憶される第1特別図柄および第2特別図柄（共通）に対応する大当たり種別テーブル202bの一例を模式的に示した図である。

30

【0384】

図28（b）に示すように、大当たり種別テーブル202bは、大当たり種別と、大当たり種別カウンタC2の値とが対応付けられたテーブルである。

【0385】

第1実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別として、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たり後に、次回大当たりまでの間、特別図柄の大当たり確率および普通図柄の当たり確率がともに高確率状態となる「確率変動状態」に対応する「10R確変大当たり」と、最大ラウンド数が5ラウンドの大当たり後に、次回大当たりまでの間、特別図柄の大当たり確率および普通図柄の当たり確率がともに高確率状態となる「確率変動状態」に対応する「5R確変大当たり」と、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が100回実行されるまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「時間短縮状態」に対応する「10R通常大当たり」とがある。

40

【0386】

大当たり種別テーブル202bでは、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタC2の取り得る値が対応付けられている。

【0387】

図28（b）で示す大当たり種別テーブル202bの例では、「10R確変大当たり」に対して大当たり種別カウンタC2の値「0～39」が対応付けられ、「5R確変大当たり

50

」に対して大当たり種別カウンタC2の値「40～59」が対応付けられ、「10R通常大当たり」に対して大当たり種別カウンタC2の値「60～99」が対応付けられている。

【0388】

即ち、各特別図柄の当否抽選において、第1保留球格納エリア203dのいずれかの第1保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1、又は、第2保留球格納エリア203eのいずれかの第1保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第1保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203d2、203e2に格納された大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別が大当たり種別テーブル202bから決定され、例えば、大当たり種別カウンタC2の値が「7」であれば、大当たり種別として「10R確変大当たり」が決定され、大当たり種別カウンタC2の値が「45」であれば、大当たり種別として「5R確変大当たり」が決定され、大当たり種別カウンタC2の値が「78」であれば、大当たり種別として「10R通常大当たり」が決定される。

10

【0389】

従って、各特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、「10R確変大当たり」の大当たり種別が40%、「5R確変大当たり」の大当たり種別が20%、「10R通常大当たり」の大当たり種別が40%、の割合で当選することとなる。

【0390】

なお、大当たりとなった場合にそれぞれの大当たり種別が選択される確率は、機種によって適宜設定される。そして、その設定された確率に応じて、大当たり種別テーブル202bにて、各大当たり種別に対して対応付けられる大当たり種別カウンタC2の値が規定される。

20

【0391】

また、大当たり種別が選択される確率は、パチンコ機10の遊技状態に応じて変更されてもよい。この場合、各遊技状態に対応する大当たり種別テーブル202bを用意し、それぞれの大当たり種別テーブル202bにおいて、各大当たり種別に対して対応付ける大当たり種別カウンタC2の値の数を変更すればよい。

【0392】

図27に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタC3は、例えば「0～99」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「99」）に達した後「0」に戻る構成となっている。

30

【0393】

第1実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタC3の値とによって、ドラム表示装置81で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様との5つの演出態様が選択される。

40

【0394】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様とを総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として3つのリールLR、CR、RR（図4参照）が変動するドラム表示装置81にて、各リールLR、CR、RRを高速で回転させる（シャッフルする）「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する2のリール（例えば、左リールLR及び右リールRR）のいずれの有効ラインにおいても同一の第3図柄

50

が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。

【0395】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、ドラム表示装置81で行われる第3図柄の変動演出において、各リールLR, CR, RRに表示される第3図柄が、表示画面縦方向下方に高速に回転スクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第3図柄の表示内容を明確に認識できないように第3図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

【0396】

第1実施形態のパチンコ機10では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

10

【0397】

「低速変動」の変動要素とは、ドラム表示装置81で行われる第3図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第3図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第3図柄の表示内容を認識させながら、各リールLR, CR, RRを順に停止表示する。先に停止表示する2の図柄列（例えば、左リールLRと右リールRR）において同一の第3図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する2のリールLR, RRにおいて異なる第3図柄が停止した場合は、残りのリールCRを停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

20

【0398】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各リールLR, CR, RRがそれぞれ順番に停止し、先に停止する2つのリールLR, RRに異なる第3図柄が停止し、残りの1のリールCRが停止して、1の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各リールLR, CR, RRが同時に停止し、2のリールLR, CR, RR（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する2のリールLR, RR）に異なる第3図柄が停止するとともに、他のリールCRも停止し、1の変動演出が終了する。

30

【0399】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、ドラム表示装置81における第3図柄の変動演出において、先に停止表示する2のリールLR, RRに同一の第3図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【0400】

より詳細には、「ノーマルリーチ」の変動要素では、中リールCRが低速でスクロール表示され、変動開始時点において予め定められた停止図柄まで該低速スクロールにて変動し、該停止図柄に到達した時点で停止表示する演出である。

40

【0401】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【0402】

より詳細には、「スーパーリーチ」の変動要素では、「ノーマルリーチ」の変動要素における低速スクロールよりさらに低速（例えば、超低速スクロールやコマ送りスクロール等）でスクロール表示され、変動開始時点において予め定められた停止図柄まで該低速スク

50

ルールにて変動し、該停止図柄に到達した時点で停止表示する演出である。

【0403】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【0404】

停止パターン選択カウンタC3の値は、例えば定期的に（第1実施形態では、タイマ割込処理（図40参照）毎に1回）更新される。そして、球が第1始動口64aに入賞したタイミングで、第1始動口64aに対応する第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3に格納される。また、球が第2始動口64bに入賞したタイミングで、第2始動口64bに対応する第2保留球格納エリア203eに設けられた第2保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203e3に格納される。

10

【0405】

第1実施形態のパチンコ機10では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタC3の値を参照する停止パターンテーブル202dが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル202dは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

20

【0406】

また、第1実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ROM202に備えられた保留数テーブル202cに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル202dが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル202dと停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタCS1の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【0407】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル202dは、各停止パターンテーブル202d毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタC3の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル202dが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（1）取得した第3図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（2）現在のパチンコ機10の遊技状態が「確率変動状態」、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、及び、（3）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

30

【0408】

これは、第1の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

40

【0409】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演

50

出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【0410】

第1実施形態のパチンコ機10では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル202dに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル202dに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第3図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

10

【0411】

また、第2の理由として、第1特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第1始動口64aへの入球、又は、第2特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第2始動口64bへの入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

20

【0412】

具体的に説明すると、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大4回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「確率変動状態」および「時間短縮状態」における第2始動口64bへ球が入球し易い遊技状態では、第2特別図柄の最大保留球数に到達し易い。これらの遊技状態において、長い変動時間の変動演出を選択すると、第2特別図柄の最大保留球数に到達した状態での第2始動口64bへの入球が頻発し、折角、第2始動口64bへ入球したにもかかわらず、第2特別図柄の抽選契機を取得できない。また、「通常遊技状態」においても、第1特別図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第1特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第1始動口64aへの入球が発生しても、第1特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第1始動口64aへ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機10の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

30

【0413】

そこで、第1実施形態のパチンコ機10では、第3図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル202dに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第3図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第1始動口64a又は第2始動口64bへの入球を抑制することができる。

40

【0414】

さらに、第3の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第1始動口64a又は第2始動口64bのいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、ドラム表示装置81でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらずドラム表示装置81において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、

50

遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、ドラム表示装置 8 1 において変動演出が行われていないことで、第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b へ球が入球し難いパチンコ機 1 0 であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機 1 0 での遊技を止めてしまうおそれがある。

【0 4 1 5】

そこで、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル 2 0 2 d に基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、ドラム表示装置 8 1 において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、ドラム表示装置 8 1 における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

10

【0 4 1 6】

ここで、図 2 9 を参照して、保留数テーブル 2 0 2 c の詳細について説明する。図 2 9 は、保留数テーブル 2 0 2 c を模式的に示した図である。上述したように、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b に球が入球したことに基づいて変動演出を行う場合に、該変動演出の可否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における特図 1 及び特図 2 の変動演出の合計保留数とに基づいて保留数テーブル 2 0 2 c を参照し、いずれかの停止パターンテーブル 2 0 2 d 1 ~ 2 0 2 d 3 を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル 2 0 2 d 1 ~ 2 0 2 d 3 のいずれかと停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

20

【0 4 1 7】

具体的には、図 2 9 の保留数テーブル 2 0 2 c で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって合計保留球数が「1 個 ~ 3 個」の場合、又は、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって合計保留球数が「1 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 d の A テーブル 2 0 2 d 1 (図 3 0 (a) 参照) が選択される。

【0 4 1 8】

また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「4 個 ~ 8 個」の場合、又は、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「2 個 ~ 8 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 d の B テーブル 2 0 2 d 2 (図 3 0 (b) 参照) が選択される。

30

【0 4 1 9】

さらに、大当たりの当選時には、いずれの遊技状態 (即ち、「通常遊技状態」、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」)、及び、いずれの保留球数 (即ち、1 個 ~ 8 個) であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 (図 3 0 (c) 参照) が選択される。

【0 4 2 0】

即ち、いずれかの大き当たりに当選した場合は、その時点での保留球数や遊技状態に関係なく、大当たりの種別のみに基づいて停止パターンテーブル 2 0 2 d (C テーブル 2 0 2 d 3) が選択され、大当たりに当選しなかった場合 (即ち、ハズレ時) にのみ、その時点での保留球数や遊技状態に基づいて停止パターンテーブル 2 0 2 d (A テーブル 2 0 2 d 1 又は B テーブル 2 0 2 d 2) が選択される。

40

【0 4 2 1】

なお、大当たりに当選した場合においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル 2 0 2 d が異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル 2 0 2 d (例えば、「高速変動」の変動要素が 5 秒間の「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様等) を選択し得るように構成してもよい。

【0 4 2 2】

この場合、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが 1 0 秒間から 5 秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成す

50

る。このように構成することで、例えば、第1特別図柄の最大保留球数が4回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が5秒間で行われたとしても、該5秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（5秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、5秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、5秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくできる。

【0423】

ここで、図30を参照して、各停止パターンテーブル202dについて説明する。図30（a）は、停止パターンテーブル202dのAテーブル202d1の一例を模式的に示した図であり、図30（b）は、停止パターンテーブル202dのBテーブル202d2の一例を模式的に示した図であり、図30（c）は、停止パターンテーブル202dのCテーブル202d3の一例を模式的に示した図である。

【0424】

図30（a）で示すように、停止パターンテーブル202dのAテーブル202d1では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「95」～「97」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「98」，「99」に設定されている。なお、Aテーブル202d1では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、該「非リーチ（ショート）」演出態様は選択されないように設定されている。

【0425】

次に、図30（b）で示すように、停止パターンテーブル202dのBテーブル202d2では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「95」～「97」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「98」，「99」に設定されている。なお、Bテーブル202d2では、「非リーチ（ロング）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、該「非リーチ（ロング）」演出態様は選択されないように設定されている。

【0426】

即ち、Aテーブル202d1では、「非リーチ（ロング）」演出態様が75%、「ノーマルリーチ」演出態様が20%、「スーパーリーチ」演出態様が3%、「スペシャルリーチ」演出態様が2%、の選択割合となるように設定されている。また、Bテーブル202d2では、「非リーチ（ショート）」演出態様が75%、「ノーマルリーチ」演出態様が20%、「スーパーリーチ」演出態様が3%、「スペシャルリーチ」演出態様が2%、の選択割合となるように設定されている。

【0427】

よって、Aテーブル202d1では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Bテーブル202d2では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ショート）」演出態様が選択されるように構成されている。

【0428】

従って、Aテーブル202d1は、Bテーブル202d2と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Bテーブル202d2は、Aテーブル202d1と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いと言える。

【0429】

10

20

30

40

50

なお、Aテーブル202d1及びBテーブル202d2との「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様及び「スペシャルリーチ」演出態様の選択割合は同等に設定されている。

【0430】

このように、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が短い「非リーチ（ショート）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

【0431】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ショート）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ショート）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球時間を確保し易くなり、ドラム表示装置81における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【0432】

なお、第1実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様に選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル202dが異なるように構成されているが、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【0433】

具体的には、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Aテーブル202d1又はBテーブル202d2のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Aテーブル202d1とBテーブル202d2とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタC3の値が同一であり、また、他の演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタC3の値もそれぞれ同一に設定されている。

【0434】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか、「非リーチ（ショート）」演出態様が選択されるかが異なるのみであるので、実質的に同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて先読み予告を行った場合であっても、該先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【0435】

次に、図30(c)で示すように、停止パターンテーブル202dのCテーブル202d3では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「4」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「5」～「39」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「40」～「99」に設定されている。なお、Cテーブル202d3では、大当たり時に選択される停止パターンテーブル202dであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、各「非リーチ」演出態様は選択されない。

【0436】

即ち、Cテーブル202d3では、「ノーマルリーチ」演出態様が5%、「スーパーリーチ」演出態様が35%、「スペシャルリーチ」演出態様が60%、の選択割合となるよう

10

20

30

40

50

に設定されている。

【0437】

よって、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様の種類によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者が実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

10

【0438】

以上より、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【0439】

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「4」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル202dを設けてもよい。また、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル202dを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル202dを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

20

【0440】

図27に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタCS1は、例えば「0～9」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「9」）に達した後「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタCS1の値は、後述するタイマ割込処理（図40参照）が1回実行される毎に1回更新され、メイン処理（図39参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第1始動口64aに入賞したタイミングで、第1始動口64aに対応して設けられたRAM203の第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア203d4に格納される。また、球が第2始動口64bに入賞したタイミングで、第2始動口64bに対応して設けられたRAM203の第2保留球格納エリア203eに設けられた第2保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア203e4に格納される。

30

【0441】

この変動種別カウンタCS1は、変動演出の詳細な変動パターンの決定に用いられる。即ち、主制御装置110のMPU201は、停止パターンテーブル202d及び停止パターン選択カウンタC3によって選択された演出態様において、変動種別カウンタCS1の値と、ROM202に格納された変動パターンテーブル202eとによって、詳細な変動パターンを決定する。変動パターンの決定は、具体的には、変動演出の変動時間の決定である。音声ランプ制御装置113および表示制御装置114は、変動種別カウンタCS1により決定された変動パターン（変動時間）に基づいて、ドラム表示装置81で表示される第3図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

40

【0442】

50

このように、主制御装置 110 の MPU 201 は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置 110 の MPU 201 において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関する MPU 201 の処理を軽減することができる。また、主制御装置 110 において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置 110 の ROM 容量を削減することができる。

【0443】

また、音声ランプ制御装置 113 及び表示制御装置 114 において、主制御装置 110 で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めることができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機 10 において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

10

【0444】

ここで、図 31 及び図 32 を参照して、変動パターンテーブル 202 e の詳細について説明する。本パチンコ機 10 は、変動パターンテーブル 202 e として、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のハズレ時であってすべての遊技状態で共通的に用いられるハズレ用変動パターンテーブル 202 e 1 と、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の大当たり時であってすべての遊技状態で共通的に用いられる大当たり用変動パターンテーブル 202 e 2 とが用意されている。

20

【0445】

図 31 は、ROM 202 に記憶されるハズレ用変動パターンテーブル 202 e 1 の一例を模式的に示した図であり、図 32 は、ROM 202 に記憶される大当たり用変動パターンテーブル 202 e 2 の一例を模式的に示した図である。図 31 及び図 32 に示すように、各変動パターンテーブル 202 e 1, 202 e 2 は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【0446】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「E0：非リーチ（ロング）」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「E1：非リーチ（ショート）」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E2：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E3：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E4：スペシャルリーチ」用とに区分けされている。また、大当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E5：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E6：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E7：スペシャルリーチ」用とに区分けされている。そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタ CS1 の値が対応付けされている。

30

【0447】

第 1 実施形態では、第 1 特別図柄に対応する第 1 保留球格納エリア 203 d のある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C1 の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、又は、第 2 特別図柄に対応する第 2 保留球格納エリア 203 e のある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C1 の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、いずれの場合もハズレとなる値であった場合に、保留数テーブル 202 c を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル 202 d を選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタ C3 の値と上記停止パターンテーブル 202 d とに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいてハズレ用変動パターンテーブル 202 e 1 の中で参照するグループ（群）を決定する。そのハズレ用変動パターンテーブル 202 e 1 のグ

40

50

ループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【0448】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、1の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせることで1の変動演出が構成される。第1実施形態のパチンコ機10では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素および「再変動」の変動要素が設けられている。

【0449】

「高速変動」の変動要素とは、上述したように、遊技者によって第3図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動（回転駆動）する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「5秒」行われ（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「10秒」行われる（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【0450】

「低速変動」の変動要素とは、「5秒」又は「10秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第3図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の演出態様（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様）が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「5秒」行われる。

【0451】

即ち、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「低速変動」の変動要素が行われることで、ドラム表示装置81の最終停止リール（第1実施形態では、中リールCR（図4参照））が減速しながら停止する一方、「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、ドラム表示装置81の各リールLR, CR, RRが「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【0452】

従って、第1実施形態のパチンコ機10では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「10秒」の「高速変動」の変動要素と「5秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「5秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【0453】

「疑似変動」の変動要素とは、上記「低速変動」の変動要素において、予め定められた所定の停止目が仮表示された場合に、再び「高速変動」の変動要素を実行する変動要素をいう。即ち、「低速変動」の変動要素において、右リールRRの停止時において、いずれかの有効ライン上に左リールLRに停止表示された第3図柄より「+1」大きい数字の第3図柄が停止表示（例えば、左リールLRに「7」、右リールRRに「8」の第3図柄が停止表示）し、その後、中リールCRの停止時において左リールLRに停止表示された第3図柄と同一の第3図柄が停止表示（例えば、左リールLR及び中リールCRに「7」、右リールRRに「8」の第3図柄が停止表示する場合（即ち、停止目「778」）が該当する。以下、該組み合わせを「チャンス目図柄」という。）された場合、該「低速変動」の変動要素が「疑似変動」の変動要素となり、保留図柄表示部Dbに表示されている実行図柄（保留図柄）が消化されず、変動演出が継続することとなる。

10

20

30

40

50

【0454】

この「疑似変動」の変動要素は、「低速変動」の変動要素と同様、「5秒間」行われる。第1実施形態のパチンコ機10では、「疑似変動」の変動要素が実行された場合、必ず「リーチ表示」が発生する図柄（例えば、左リールLR及び右リールRRに停止表示された第3図柄が同一であって、中リールCRの変動が継続されている状況。以下、「リーチ形成図柄」という。）が表示されて、後述する「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展するように構成されている。なお、この「疑似変動」の変動要素において、「リーチ形成図柄」を表示せず、「ハズレ表示」を現出させて変動演出を終了するように構成してもよい。

【0455】

従って、この「疑似変動」の変動要素として、「低速変動」の変動要素と同等の変動要素において、チャンス目図柄が停止表示することで、そのチャンス目図柄から再び「高速変動」の変動要素が始まって、あたかももう1回変動演出が開始されたかのような演出が実行される。

【0456】

第1実施形態では、変動演出において最大1回の「疑似連」演出が実行可能に構成されている。なお、1の変動演出において、「疑似変動」の変動要素を複数回実行するように構成してもよい。

【0457】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する2のリールLR, RRのいずれかの有効ライン上に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りのリールCRの変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素後に「5秒」行われる。

【0458】

第1実施形態のパチンコ機10では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【0459】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りのリールCRの変動が継続された場合に発展して実行され、ドラム表示装置81において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「10秒」行われる。

【0460】

第1実施形態のパチンコ機10では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【0461】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りのリールCRの変動が継続された場合に発展して実行され、ドラム表示装置81において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「20秒」行われる。

【0462】

第1実施形態のパチンコ機10では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている

10

20

30

40

50

。

【0463】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、いきなり「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

【0464】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「5秒」行われる。

【0465】

第1実施形態のパチンコ機10では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【0466】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、大当たり用変動パターンテーブル202e2（図32参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル202e1（図31参照）では選定されないように構成されている。

【0467】

図31で示すように、第1特別図柄及び第2特別図柄のハズレ時に参照されるハズレ用変動パターンテーブル202e1において、「E0：非リーチ（ロング）」には、全体の変動時間が「15秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の1つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【0468】

図31で示す例では、「E0：非リーチ（ロング）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【0469】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の実行時に参照されるハズレ用変動パターンテーブル202e1において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【0470】

次いで、ハズレ用変動パターンテーブル202e1において、「E1：非リーチ（ショート）」には、全体の変動時間が「5秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【0471】

図31で示す例では、「E1：非リーチ（ショート）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「

10

20

30

40

50

0～9」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【0472】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の実行時に参照されるハズレ用変動パターンテーブル202e1において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【0473】

次いで、ハズレ用変動パターンテーブル202e1において、「E2：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【0474】

図31の示す例では、「E2：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～6」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「7～9」、となっている。

【0475】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の実行時に参照されるハズレ用変動パターンテーブル202e1において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが70%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、の割合で選択されるように設定されている。

【0476】

従って、ハズレ時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の70%）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでもハズレが発生し得る遊技性を提供できる。

【0477】

次いで、ハズレ用変動パターンテーブル202e1において、「E3：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「40秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」＋「高速変動（短）」＋「低速変動」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【0478】

図31の示す例では、「E3：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～7」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「8，9」、となっている。

10

20

30

40

50

【0479】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の実行時に参照されるハズレ用変動パターンテーブル202e1において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが80%、『「高速変動（長）」の変動要素+「疑似変動」の変動要素+「高速変動（短）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが20%、の割合で選択されるように設定されている。

【0480】

従って、ハズレ時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の80%）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素+「疑似変動」の変動要素+「高速変動（短）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでもハズレが発生し得る遊技性を提供できる。

10

【0481】

次いで、ハズレ用変動パターンテーブル202e1において、「E4：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「40秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「50秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「疑似変動」+「高速変動（短）」+「低速変動」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

20

【0482】

図31の示す例では、「E4：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～8」、『「高速変動（長）」の変動要素+「疑似変動」の変動要素+「高速変動（短）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「9」、となっている。

【0483】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の実行時に参照されるハズレ用変動パターンテーブル202e1において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが90%、『「高速変動（長）」の変動要素+「疑似変動」の変動要素+「高速変動（短）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが10%、の割合で選択されるように設定されている。

30

【0484】

従って、ハズレ時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の90%）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素+「疑似変動」の変動要素+「高速変動（短）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでもハズレが発生し得る遊技性を提供できる。

40

【0485】

なお、ハズレ時の所定の変動パターン（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様および「非リーチ（ショート）」演出態様）は、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタCS1を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタCS1のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【0486】

50

次に、図 3 2 を参照して、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の大当たり時に参照される大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 2 について説明する。第 1 実施形態では、第 1 特別図柄に対応する第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d のある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値である場合、及び、第 2 特別図柄に対応する第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e のある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値である場合に、保留数テーブル 2 0 2 c を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル 2 0 2 d を選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタ C 3 の値と上記停止パターンテーブル 2 0 2 d とに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 2 の中で参照するグループ（群）を決定する。その大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 2 のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

10

【0 4 8 7】

大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 2 において、「E 5：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「2 0 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「2 5 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』と、全体の変動時間が「3 0 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「3 5 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との 4 つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタ C S 1 の値が対応付けられている。

20

【0 4 8 8】

図 3 2 の示す例では、「E 5：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「1，2」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「3～5」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「6～9」となっている。

30

【0 4 8 9】

即ち、いずれの遊技状態でも第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 2 において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが 1 0 %、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが 2 0 %、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが 3 0 %、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが 4 0 %、の割合で選択されるように設定されている。

40

【0 4 9 0】

従って、大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが

50

選択され易く（全体の４０％）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【０４９１】

大当たり用変動パターンテーブル２０２e２において、「Ｅ６：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』と、全体の変動時間が「４０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「４５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との４つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【０４９２】

図３２の示す例では、「Ｅ６：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０，１」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「２～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「５，６」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「７～９」となっている。

【０４９３】

即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２e２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが２０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが２０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが３０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０４９４】

従って、大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』、又は、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（共に全体の３０％）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』、又は、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の各変動パターンもそれぞれ選択されるように構成されることで、いずれの変動パターン

10

20

30

40

50

からでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【0495】

大当たり用変動パターンテーブル202e2において、「E7：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「40秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「45秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』と、全体の変動時間が「50秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「55秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との4つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

10

【0496】

図32の示す例では、「E7：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～2」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「3，4」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「5～7」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「8，9」となっている。

20

【0497】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが20%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが20%、の割合で選択されるように設定されている。

30

【0498】

従って、大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』、又は、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（共に全体の30%）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』、又は、『「高速変動（長）」の変動要素＋「疑似変動」の変動要素＋「高速変動（短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の各変動パターンもそれぞれ選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

40

【0499】

このように、大当たりに当選している場合には、比較的長い変動パターンが選択され易いように構成することで、大当たりが発生する変動演出の演出内容を充実させることで遊技の興趣を向上することができる。また、大当たりに当選していない場合、即ち、ハズレの

50

場合には、比較的短い変動パターンが選択され易いように構成することで、ハズレ時の変動演出の演出内容を短くして、変動演出を効率よく消化することができる。

【0500】

図27に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタC4は、例えば「0～99」の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり「99」）に達した後「0」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタC4が1周した場合、その時点の第2初期値乱数カウンタCINI2の値が当該普図当たりカウンタC4の初期値として読み込まれる。

【0501】

なお、第2初期値乱数カウンタCINI2は、普図当たりカウンタC4と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「0～99」）、タイマ割込処理（図40参照）毎に1回更新されると共に、メイン処理（図39参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【0502】

普図当たりカウンタC4の値は、例えば定期的（第1実施形態では、タイマ割込処理（図40参照）毎に1回）更新され、球がスルーゲート67を通過したことが検知されたタイミングで、RAM203の普図保留球格納エリア（図示せず）に設けられた普図保留第1～第4エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリアに格納された順に順次普図保留球実行エリア（図示せず）にデータをシフトし、該普図保留球実行エリアに格納されている普図当たりカウンタC4の値に対して当たり判定を行う。

【0503】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置110のROM202に格納される普図当たり乱数テーブル（図示せず）によって設定（例えば、低確率状態で1／100、高確率状態で50／100等）されており、RAM203の普図保留球実行エリア（図示せず）に格納されている普図当たりカウンタC4の値が、普図当たり乱数テーブルによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル（図示せず）が参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、入賞補助機能非作動時は30秒、入賞補助機能作動時は3秒等）され、普通図柄表示装置83において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて電役開放テーブル（図示せず）が参照されて、普通電役64cの開放時間が設定（例えば、入賞補助機能非作動時は0.1秒、入賞補助機能作動時は5秒等）され、該開放時間の間、普通電役64cが開放作動し、その間、第2始動口64bへ球が入賞可能に構成される。

【0504】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタC4の値が、普図当たり乱数テーブル（図示せず）によって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル（図示せず）が参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置83において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。

【0505】

図26に戻り、説明を続ける。RAM203は、図27に図示したカウンタ用バッファ203cのほか、MPU201の内部レジスタの内容やMPU201により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Input／Output。以下、「I／O」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM203は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM203に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【0506】

10

20

30

40

50

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がRAM 203に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM 203に記憶される情報に基づいて、パチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM 203への書き込みはメイン処理（図39参照）によって電源遮断時に実行され、RAM 203に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図37参照）において実行される。なお、MPU 201のNMI端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路252からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU 201へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図44参照）が即座に実行される。

10

【0507】

RAM 203は、さらに、第1保留球数カウンタ203a、第2保留球数カウンタ203b、第1保留球格納エリア203d、第2保留球格納エリア203e、保留球実行エリア203fを少なくとも有している。

【0508】

第1保留球数カウンタ203aは、4ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図40参照）の中で検出される第1始動口64aへの入球（以下、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）に基づいて、特別図柄表示装置37で行われる第1特別図柄の動的表示（ドラム表示装置81で行われる第1特別図柄に対応する第3図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。

20

【0509】

この第1保留球数カウンタ203aは、電源投入後のRAM 203の初期設定処理（図37のS117参照）によって、初期値として「0」が設定される。そして、第1始動口64aへの始動入賞が検出されて第1特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される（図41のS303参照）。一方、第1保留球数カウンタ203aは、第1特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に1減算される（図42のS408参照）。

【0510】

第2保留球数カウンタ203bは、第1保留球数カウンタ203aと同様、4ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図40参照）の中で検出される第2始動口64bへの始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置37で行われる第2特別図柄の動的表示（ドラム表示装置81で行われる第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。

30

【0511】

この第2保留球数カウンタ203bは、第1保留球数カウンタ203aと同様、電源投入後のRAM 203の初期設定処理（図37のS117参照）によって、初期値として「0」が設定される。そして、第2始動口64bへの始動入賞が検出されて第2特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される（図41のS307参照）。一方、第2保留球数カウンタ203bは、第2特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に1減算される（図42のS405参照）。

40

【0512】

この第1保留球数カウンタ203aの値（即ち、第1特別図柄の保留球数）又は第2保留球数カウンタ203bの値（即ち、第2特別図柄の保留球数）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置113に通知される（図41のS310参照）。この保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第1保留球数カウンタ203a又は第2保留球数カウンタ203bが1加算される毎に、主制御装置110から音声ランプ制御装置113に対して送信されるコマンドであり、第1保留球数カウンタ203aの値に関するデータと、第2保留球数カウンタ203bの値に関するデータとがそれぞれ含まれている。

【0513】

50

音声ランプ制御装置 113 は、保留球数コマンドによって、主制御装置 110 に保留された第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置 113 において、主制御装置 110 へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、始動入賞が検出される毎に、主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 へ保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置 113 において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置 110 に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

10

【0514】

また、第 1 実施形態では、主制御装置 110 が音声ランプ制御装置 113 に対して保留球数コマンドを送信する場合、その保留球数コマンドにおいて、1 加算された第 1 保留球数カウンタ 203 a 又は第 2 保留球数カウンタ 203 b の値だけでなく、その第 1 保留球数カウンタ 203 a 又は第 2 保留球数カウンタ 203 b の加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ 203 c（図 27 参照）より取得される大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1 の各値も含める。

【0515】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置 110 にてカウンタ用バッファ 203 c より取得した大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1 の各値が、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 113 に伝えられる。

20

【0516】

音声ランプ制御装置 113 では、保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1 の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、ドラム表示装置 81 の保留図柄表示部 Db に表示される保留図柄（実行図柄）を変化させる「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）等を決定できるようになっている。

30

【0517】

なお、変動演出の保留球数を示す保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタ C1 等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。保留球数コマンドとは別の第 1 始動口 64 a 又は第 2 始動口 64 b への球の入球タイミングで保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置 113 へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流

40

【0518】

第 1 保留球格納エリア 203 d は、上述したように、第 1 始動口 64 a への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ 203 c より取得した大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1 の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。MPU 201 は、タイマ割込処理（図 40 参照）の中で、球が第 1 始動口 64 a へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ 203 c から各カウンタ C1～C3、CS1 の値を取得し、第 1 保留球格納エリア 203 d に格納する。第 1 保留球格納エリア 203 d は、第 1 特別図柄の一の始動入賞に

50

対応するデータ（カウンタC1～C3，CS1の各値）が、最大4回分まで記憶（保留）できるように、4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）を有している（図27参照）。

【0519】

第2保留球格納エリア203eは、上述したように、第2始動口64bへの始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ203cより取得した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。MPU201は、タイマ割込処理（図40参照）の中で、球が第2始動口64bへ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ203cから各カウンタC1～C3，CS1の値を取得し、第2保留球格納エリア203eに格納する。第2保留球格納エリア203eは、第2特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタC1～C3，CS1の各値）が、最大4回分まで記憶（保留）できるように、4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）を有している（図27参照）。

10

【0520】

保留球実行エリア203fは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選や、特別図柄表示装置37およびドラム表示装置81の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタC1～C3，CS1の各値）を記憶するためのメモリである。

【0521】

MPU201は、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選や、特別図柄表示装置37およびドラム表示装置81の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（カウンタC1～C3，CS1の各値）のうち、第2保留球格納エリア203eに第2特別図柄に関する始動入賞に対応するデータが記憶されている場合は、該データの一の始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア203fへシフトする。一方、第2保留球格納エリア203eに第2特別図柄に関する始動入賞に対応するデータが記憶されておらず、第1保留球格納エリア203dに第1特別図柄に関する始動入賞に対応するデータが記憶されている場合は、該データの一の始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア203fへシフトする。即ち、第1実施形態のパチンコ機10では、第2特別図柄に関する動的表示（変動演出）が優先的に実行され、第1特別図柄に関する動的表示（変動演出）は、第2特別図柄に関する動的表示（変動演出）が保留されていないことを条件に実行されるように構成されている。なお、第1実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

20

30

【0522】

ここで、再び図27を参照して、第1保留球格納エリア203d、第2保留球格納エリア203eおよび保留球実行エリア203fの詳細について説明する。第1保留球格納エリア203d、第2保留球格納エリア203eおよび保留球実行エリア203fは、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選や特別図柄表示装置37およびドラム表示装置81の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置110のMPU201により使用される。

40

【0523】

上述したように、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選や特別図柄表示装置37およびドラム表示装置81の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタC2と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタC3と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタCS1とが用いられる。第1保留球格納エリア203dは、球が第1始動口64aへ入賞（始動入賞）した場合にMPU201によってカ

50

ウンタ用バッファ 203c から取得される上記カウンタ C1～C3, CS1 の各値をそれぞれ記憶し、第2保留球格納エリア 203e は、球が第2始動口 64b へ入賞（始動入賞）した場合に MPU 201 によってカウンタ用バッファ 203c から取得される上記カウンタ C1～C3, CS1 の各値を記憶する。

【0524】

第1保留球格納エリア 203d は、4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）で構成されている。4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタ C1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 203d1 と、大当たり種別カウンタ C2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 203d2 と、停止パターン選択カウンタ C3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 203d3 と、変動種別カウンタ CS1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 203d4 とが設けられている。

10

【0525】

また、第2保留球格納エリア 203e は、第1保留球格納エリア 203d と同様、4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）で構成されている。4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）にはそれぞれ、第1保留球格納エリア 203d と同様、大当たり乱数カウンタ C1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 203e1 と、大当たり種別カウンタ C2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 203e2 と、停止パターン選択カウンタ C3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 203e3 と、変動種別カウンタ CS1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 203e4 とが設けられている。

20

【0526】

なお、第1実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア 203d1, 203e1 と、大当たり種別カウンタ格納エリア 203d2, 203e2 と、停止パターン選択カウンタ格納エリア 203d3, 203e3 と、変動種別カウンタ格納エリア 203d4, 203e4 とを1つの保留球格納エリア 203d, 203e の中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタ C1～C3, CS1 毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【0527】

上述した通り、第1保留球格納エリア 203d には、球がいずれかの第1始動口 64a へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタ C1～C3, CS1 の各値）が最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第1始動口 64a への始動入賞に対応するデータが記憶され、第1保留第1エリアには、時間的に最も古い第1始動口 64a への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

30

【0528】

また、第2保留球格納エリア 203e には、球が第2始動口 64b へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタ C1～C3, CS1 の各値）が最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第2始動口 64b への始動入賞に対応するデータが記憶され、第2保留第1エリアには、時間的に最も古い第2始動口 64b への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

40

【0529】

一方、保留球実行エリア 203f は、1つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア 203f には、第1保留球格納エリア 203d 又は第2保留球格納エリア 203e と同様に、大当たり乱数カウンタ C1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 203f1 と、大当たり種別カウンタ C2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 203f2 と、停止パターン選択カウンタ C3 の値を格納する停止パターン選択カウン

50

タ格納エリア 203 f 3、変動種別カウンタ C S 1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 203 f 4 とが設けられている。

【0530】

M P U 201 は、変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第 2 保留球格納エリア 203 e の第 2 保留第 1 エリアにデータ（各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の各値）が記憶されている場合は、該第 2 保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア 203 f の各エリア 203 f 1 ~ 203 f 4 にそれぞれシフトする。一方、M P U 201 は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第 2 保留球格納エリア 203 e の第 2 保留第 1 エリアにデータが記憶されておらず、第 1 保留球格納エリア 203 d の第 1 保留第 1 エリアにデータが記憶されているとき、該第 1 保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア 203 f の各エリア 203 f 1 ~ 203 f 4 にそれぞれシフトする。

10

【0531】

そして、保留球実行エリア 203 f にシフトされたデータを、変動開始処理（図 43 参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置 37 では、主制御装置 110 の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【0532】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置 113 や表示制御装置 114 へ通知される。そして、音声ランプ制御装置 113 及び表示制御装置 114 の制御によって、ドラム表示装置 81 では、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動演出が行われる。

20

【0533】

データのシフトの詳細について説明する。M P U 201 は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第 2 保留球格納エリア 203 e の第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第 2 保留第 1 エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 203 e 1 の乱数値を、保留球実行エリア 203 f の大当たり乱数カウンタ格納エリア 203 f 1 へシフトする。同様に、第 2 保留第 1 エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 203 e 2 の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア 203 f 2 へシフトし、第 2 保留第 1 エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 203 e 3 の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア 203 f 3 へシフトし、第 2 保留第 1 エリアの変動種別カウンタ格納エリア 203 e 4 の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア 203 f 4 へシフトする。

30

【0534】

そして、保留球実行エリア 203 f へのデータのシフトが終了すると、第 2 保留第 1 エリアが空き状態となるため、第 2 保留球格納エリア 203 e の各エリア（第 2 ~ 第 4）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ~ 第 3）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 1 実施形態では、第 2 保留球格納エリア 203 e において、データが記憶（保留）されている第 2 保留エリア（第 1 ~ 第 4）についてのみデータのシフトを行う。

40

【0535】

ここで、第 2 保留球格納エリア 203 e 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 2 保留球数カウンタ 203 b の値が「4」であり、第 2 保留球格納エリア 203 e の全エリア（第 1 ~ 第 4）にデータが記憶されているとする。この状態で、第 2 保留第 1 エリアのデータが、保留球実行エリア 203 f へシフトされ、第 2 保留第 1 エリアが空き状態となると、M P U 201 は、他のエリア（第 2 ~ 第 4）のデータをそれぞれ、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1

50

～第3)にシフトする。すなわち、第2保留第2エリアのデータを、第2保留第1エリアへシフトし、第2保留第3エリアのデータを、第2保留第2エリアへシフトし、第2保留第4エリアのデータを、第2保留第3エリアへシフトする。

【0536】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第2保留球数カウンタ203bの値が「2」であれば、MPU201は、第2保留第2エリアのデータのみを、第2保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第1実施形態では、データが記憶(保留)されていない第2保留エリア(第3～第4)については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

10

【0537】

なお、データの有無に関わらず、第2保留エリア(第2～第4)の各データを、エリア番号が1小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第2保留エリア(第2～第4)にデータが記憶(保留)されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【0538】

一方、MPU201は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第2保留球格納エリア203eの第2保留第1エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第1保留球格納エリア203dの第1保留第1エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第1保留第1エリアにデータが格納されていれば、該第1保留第1エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1の乱数値を、保留球実行エリア203fの大当たり乱数カウンタ格納エリア203f1へシフトする。同様に、第1保留第1エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203d2の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア203f2へシフトし、第1保留第1エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア203f3へシフトし、第1保留第1エリアの変動種別カウンタ格納エリア203d4の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア203f4へシフトする。

20

【0539】

そして、保留球実行エリア203fへのデータのシフトが終了すると、第1保留第1エリアが空き状態となるため、第1保留球格納エリア203dの各エリア(第2～第4)に記憶(保留)されているデータを、エリア番号の1小さいエリア(第1～第3)に詰めるシフト処理を行う。なお、第1実施形態では、第1保留球格納エリア203dにおいて、データが記憶(保留)されている第1保留エリア(第1～第4)についてのみデータのシフトを行う。

30

【0540】

ここで、第1保留球格納エリア203d内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第1保留球数カウンタ203aの値が「4」であり、第1保留球格納エリア203dの全エリア(第1～第4)にデータが記憶されているとする。この状態で、第1保留第1エリアのデータが、保留球実行エリア203fへシフトされ、第1保留第1エリアが空き状態となると、MPU201は、他のエリア(第2～第4)のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア(第1～第3)にシフトする。すなわち、第1保留第2エリアのデータを、第1保留第1エリアへシフトし、第1保留第3エリアのデータを、第1保留第2エリアへシフトし、第1保留第4エリアのデータを、第1保留第3エリアへシフトする。

40

【0541】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第1保留球数カウンタ203aの値が「2」であれば、MPU201は、第1保留第2エリアのデータのみを、第1保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第1実施形態では、データが記憶(保留)されていない第1保留エリア(第3～第4)については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減

50

することができる。

【0542】

なお、データの有無に関わらず、第1保留エリア（第2～第4）の各データを、エリア番号が1小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第1保留エリア（第2～第4）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【0543】

図26に戻り、説明を続ける。入出力ポート205には、入力側として、各入賞口63，64a，64b，65aに入賞した球や、アウト口66を通して球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチを含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ208や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー501、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ502、RAM203に記憶されているデータを消去するためのRAM消去スイッチ503が接続される。また、入出力ポート205には、出力側として、大入賞口ソレノイド（図示せず）等からなる各種ソレノイド209や、特別図柄表示装置37、普通図柄表示装置83、普通図柄保留ランプ84が接続されている。MPU201は、各種スイッチ208，502，503から出力される信号や、設定キー501の状態に基づいて各種処理を実行する。

10

【0544】

払出制御装置111は、払出モータ216を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるMPU211は、そのMPU211により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM212と、ワークメモリ等として使用されるRAM213とを有している。

20

【0545】

払出制御装置111のRAM213は、主制御装置110のRAM203と同様に、MPU211の内部レジスタの内容やMPU211により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。RAM213は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM213に記憶されるデータは、全てバックアップされる。なお、主制御装置110のMPU201と同様、MPU211のNMI端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路252から停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU211へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図44参照）が即座に実行される。

30

【0546】

払出制御装置111のMPU211には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン214を介して入出力ポート215が接続されている。入出力ポート215には、主制御装置110や払出モータ216、発射制御装置112などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置111には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置111に接続されるが、主制御装置110には接続されていない。

40

【0547】

発射制御装置112は、主制御装置110により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル51の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット112aを制御するものである。球発射ユニット112aは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ51bがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル51の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、約0.6秒間隔で、操作ハンドル51の操作量に応じた強さで球が発射される

50

。

【0548】

音声ランプ制御装置113は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）226における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部29～33、表示ランプ34、確定ランプ311、各報知ランプ303a、305a、前側下方用LED414c、前側右方用LED415c、前側左方用LED416c、後側上方用LED422c及び後側下方用LED424など）227における点灯および消灯の出力、変動演出や連続予告演出といったドラム表示装置81にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。

【0549】

演算装置であるMPU221は、そのMPU221により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM222と、ワークメモリ等として使用されるRAM223とを有している。このROM222及びRAM223の詳細については、後述する。

【0550】

音声ランプ制御装置113のMPU221には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン224を介して入出力ポート225が接続されている。入出力ポート225には、主制御装置110、表示制御装置114、音声出力装置226、ランプ表示装置227、及び、枠ボタン22などがそれぞれ接続されている。第1実施形態では、主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置113から主制御装置110へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置113と表示制御装置114とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【0551】

また、音声ランプ制御装置113は、枠ボタン22からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン22が操作された場合は、ドラム表示装置81で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置226、ランプ表示装置227を制御すると共に、表示制御装置114へ枠ボタン22の押下に基づいた内容をドラム表示装置81で実行させるように指示する。

【0552】

表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113及びドラム表示装置81が接続され、音声ランプ制御装置113より受信したコマンドに基づいて、ドラム表示装置81における第3図柄の変動演出や、連続予告演出を制御するものである。

【0553】

電源装置115は、パチンコ機10の各部に電源を供給するための電源部251と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路252とを有している。電源部251は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置110～114等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部251は、外部より供給される交流24ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ208などの各種スイッチや、ソレノイド209などのソレノイド、モータ等を駆動するための12ボルトの電圧、ロジック用の5ボルトの電圧、RAMバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら12ボルトの電圧、5ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置110～114等に対して必要な電圧を供給する。

【0554】

停電監視回路252は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置110のMPU201及び払出制御装置111のMPU211の各NMI端子へ停電信号SG1を出力するための回路である。停電監視回路252は、電源部251から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視し、この電圧が22ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号SG1を主制御装置110及び払出制御装置111のNMI端子へ出力する。停電信号SG1の出力によって、主制御装置110及び払出制御装置111は、停電の発生を認識し、NMI割込処理（図44参照）を実行する。なお、電源部251は、直流安定24ボルトの電圧が22ボルト未満になった後にお

10

20

30

40

50

いても、NMI割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である5ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置110及び払出制御装置111は、NMI割込処理を正常に実行し完了することができる。

【0555】

ここで、図33を参照して、音声ランプ制御装置113の詳細な電氣的構成について説明する。図33は、主に音声ランプ制御装置113の電氣的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置113のROM222には、MPU221にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル222a、大当たり種別テーブル222b、停止パターンテーブル222c、変動パターンテーブル222d、導光板点灯パターンテーブル222e、確定ランプ点灯パターンテーブル222f、リール制御テーブル222gが少なくとも格納されている。

10

【0556】

これらのテーブル222a～222gのうち、テーブル222a～222dは、いずれも主制御装置110のROM202に設けられた大当たり乱数テーブル202a、大当たり種別テーブル202b、停止パターンテーブル202d、変動パターンテーブル202eと同じものである。

【0557】

音声ランプ制御装置113は、主制御装置110において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ203cより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3および変動種別カウンタCS1の各値と、大当たり乱数テーブル222a、大当たり種別テーブル222b、停止パターンテーブル222cおよび変動パターンテーブル222dとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

20

【0558】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、保留図柄表示部Dbに表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【0559】

また、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110によって送信された変動パターンコマンドに対応する変動パターンと確率設定値等に基づいて、大当たりの確率設定値を遊技者に示唆する「設定示唆演出」の実行抽選や、該「設定示唆演出」の内容（種類およびタイミング）を抽選するように構成されている。

30

【0560】

導光板点灯パターンテーブル222eは、変動演出の当否や変動パターン等と、後述する導光パターン抽選カウンタ223dの値とに基づいて、前側導光板410及び後側導光板420の第1装飾図柄群421、第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412及び第4装飾図柄群413の実行有無及び内容を決定するために参照されるテーブルである。なお、この導光板点灯パターンテーブル222eの詳細については、後述する。

40

【0561】

また、確定ランプ点灯パターンテーブル222fは、変動演出の当否等と、後述する確定ランプタイミング抽選カウンタ223eの値とに基づいて、変動演出の実行中における確定ランプ311の点灯タイミングを決定するために参照されるテーブルである。なお、この確定ランプ点灯パターンテーブル222fの詳細については、後述する。

【0562】

さらに、リール制御テーブル222gは、第3図柄の変動演出の変動パターン及び停止図柄に応じて、ドラム表示装置81の左リールLR、中リールCR及び右リールRRの駆動パターン等を決定するために参照されるテーブルである。

【0563】

50

R A M 2 2 3 には、変動開始フラグ 2 2 3 a、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c、導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d、確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g、実行情報格納エリア 2 2 3 h が少なくとも設けられている。

【0564】

変動開始フラグ 2 2 3 a は、オン状態で変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この変動開始フラグ 2 2 3 a は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置 1 1 0 から出力された停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図 4 7 の S 1 2 0 6 参照）。そして、ドラム表示装置 8 1 における変動演出の設定がなされるときにオフされる（図 4 8 の S 1 4 0 2 参照）。

10

【0565】

音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、この変動開始フラグ 2 2 3 a がオンされたことを契機として、待機中の変動演出が存在する場合に、該待機中の変動演出を実行させるための変動演出の設定処理（図 4 8 の S 1 4 0 2 ～ S 1 4 1 5 参照）を行う。

【0566】

サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b は、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同様に、ドラム表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）で行われる第 1 特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

20

【0567】

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンド（保留球煤コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b にて、その保留球数を管理するようになっている。

【0568】

具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 始動口 6 4 a への入球によって第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置 1 1 0 において第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が加算された場合に主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドに含まれる、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の加算後の値（即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b に格納する（図 4 7 の S 1 2 1 1 参照）。

30

【0569】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 において第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が減算される場合に主制御装置 1 1 0 から送信される第 1 特別図柄の変動演出に対応する変動パターンコマンド及び停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴ってドラム表示装置 8 1 における第 1 特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b の値を 1 減算（更新）する（図 4 8 の S 1 4 0 6 参照）。このように、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の更新にあわせて主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置 1 1 3 ではサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同期させながら、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b の値を更新することができる。

40

【0570】

サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b と同様に、ドラム表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）で行われる第 2 特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている第 2 特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

【0571】

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、

50

主制御装置 110 の RAM 203 に格納されている第 2 保留球数カウンタ 203 b の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 113 では、主制御装置 110 から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第 2 保留球数カウンタ 223 c にて、その保留球数を管理するようになっている。

【0572】

具体的には、音声ランプ制御装置 113 は、第 2 始動口 64 b への入球によって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置 110 において第 2 保留球数カウンタ 203 b の値が加算された場合に主制御装置 110 より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドに含まれる、主制御装置 110 の第 2 保留球数カウンタ 203 b の加算後の値（即ち、主制御装置 110 に保留された第 2 特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第 2 保留球数カウンタ 223 c に格納する（図 47 の S1211 参照）。

10

【0573】

また、音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 において第 2 保留球数カウンタ 203 b の値が減算される場合に主制御装置 110 から送信される第 2 特別図柄の変動演出に対応する変動パターンコマンド及び停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴ってドラム表示装置 81 における第 2 特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第 2 保留球数カウンタ 223 c の値を 1 減算（更新）する（図 48 の S1409 参照）。このように、第 2 保留球数カウンタ 203 b の更新にあわせて主制御装置 110 から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置 113 ではサブ第 2 保留球数カウンタ 223 c の値を更新するので、主制御装置 110 の第 2 保留球数カウンタ 203 b と同期させながら、サブ第 2 保留球数カウンタ 223 c の値を更新することができる。

20

【0574】

サブ第 1 保留球数カウンタ 223 b 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 223 c の値は、ドラム表示装置 81 における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置 113 は、保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第 1 保留球数カウンタ 223 b 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 223 c に格納したり（図 47 の S1211 参照）、変動パターンコマンド及び停止種別コマンドの受信に応じてサブ第 1 保留球数カウンタ 223 b 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 223 c の値を更新したりするタイミングで（図 48 の S1406 又は S1409 参照）、格納後もしくは更新後のサブ第 1 保留球数カウンタ 223 b 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 223 c の値を表示制御装置 114 に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置 114 に対して送信する。

30

【0575】

表示制御装置 114 では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置 113 のサブ第 1 保留球数カウンタ 223 b 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 223 c の値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とをドラム表示装置 81 の保留図柄表示部 D b（図 3 参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

【0576】

上述したように、サブ第 1 保留球数カウンタ 223 b は、主制御装置 110 の第 1 保留球数カウンタ 203 a と同期しながら、その値が変更され、また、サブ第 2 保留球数カウンタ 223 c は、主制御装置 110 の第 2 保留球数カウンタ 203 b と同期しながら、その値が変更される。従って、ドラム表示装置 81 の保留図柄表示部 D b（図 3 参照）に表示される保留図柄の数も、主制御装置 110 の第 1 保留球数カウンタ 203 a 及び第 2 保留球数カウンタ 203 b の値に同期させながら、変化させることができる。よって、ドラム表示装置 81 には、変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

40

【0577】

導光パターン抽選カウンタ 223 d は、前側導光板 410 又は後側導光板 420 における

50

第1装飾図柄群421、第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412又は第4装飾図柄群413を点灯表示するか否かを抽選するために用いられるカウンタである。

【0578】

この導光パターン抽選カウンタ223dの値は、電源投入時に初期値として「0」が設定され、その後、音声ランプ制御装置113のメイン処理のカウンタ更新処理（図46のS1112参照）において、所定の範囲（例えば、「0～99」）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、「0～99」の値を取り得るカウンタの場合は「99」）に達した後「0」に戻る構成となっている。導光パターン抽選カウンタ223dの値は、メイン処理が1回ループする毎に1回更新（例えば、1加算）される。

【0579】

上述したように、音声ランプ制御装置113は、第3図柄の変動演出に関するコマンド（変動パターンコマンド及び表示種別コマンド）を受信した場合に、変動演出の内容（例えば、当否、演出態様、変動要素等）に応じて、導光パターン抽選カウンタ223d及び導光板点灯パターンテーブル222eを参照して、前側導光板410又は後側導光板420における第1装飾図柄群421、第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412又は第4装飾図柄群413を点灯表示するか否かを抽選する（図50参照）。

【0580】

ここで、図34を参照して、第1実施形態における導光板点灯パターンテーブル222eの詳細について説明する。図34は、ROM222に記憶される導光板点灯パターンテーブル222eの一例を模式的に示した模式図である。音声ランプ制御装置113は、主制御装置110から変動パターンコマンド及び停止種別コマンドを受信した場合に、その時点での導光パターン抽選カウンタ223dの値に基づいて導光板点灯パターンテーブル222eを参照し、前側導光板410の第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412若しくは第4装飾図柄群413、又は、後側導光板420の第1装飾図柄群421の点灯態様が決定される。

【0581】

図34で示すように、導光板点灯パターンテーブル222eは、各特別図柄の変動演出が、「ハズレ」の場合と「大当たり」の場合とで分けられている。そして、分けられたグループに対して、さらに演出態様ごとに分けられ、その中で前側導光板410の第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412若しくは第4装飾図柄群413、又は、後側導光板420の第1装飾図柄群421の点灯態様に対応する導光パターン抽選カウンタ223dの値がそれぞれ割り振られている。

【0582】

具体的には、変動演出の「ハズレ」時において、該「ハズレ」時に選定され得る、「非リーチ」演出態様用と、「ノーマルリーチ」演出態様用と、「スーパーリーチ」演出態様用と、「スペシャルリーチ」演出態様用とのグループに分けられている。また、大当たり時において、「ノーマルリーチ」演出態様用と、「スーパーリーチ」演出態様用と、「スペシャルリーチ」演出態様用とのグループに分けられている。そして、分けられたグループにおいて、第4装飾図柄群413を示す「泡」、第2装飾図柄群411を示す「桜」、第3装飾図柄412を示す「マンボウ」、第2装飾図柄群411及び第3装飾図柄412を示す「桜&マンボウ」、第1装飾図柄群421を示す「魚群」の、各点灯図柄に対して導光パターン抽選カウンタ223dの取り得る値がそれぞれ対応付けられている。

【0583】

導光板点灯パターンテーブル222eにおいて、「ハズレ」時の「非リーチ」演出態様には、いずれの第1装飾図柄群421、第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412及び第4装飾図柄群413（以下、第1装飾図柄群421、第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412及び第4装飾図柄群413を総称して、「各装飾図柄411、412、413、421」と称する場合がある）も点灯しない「無し」のみに導光パターン抽選カウンタ223dの値が対応付けられ、「泡」、「桜」、「マンボウ」、「桜&マンボウ」および「魚群」に対しては導光パターン抽選カウンタ223dの値が割り振られていない。

10

20

30

40

50

【0584】

図34の示す例では、「ハズレ」時の「非リーチ」演出態様における導光パターン抽選カウンタ223dの値と点灯図柄との対応付けが、「無し」に対して「0～99」、となっている。なお、「泡」、「桜」、「マンボウ」、「桜&マンボウ」、「魚群」に対しては値が割り振られていないため、「－」と表記する。

【0585】

即ち、「ハズレ」時の「非リーチ」演出態様が選択された場合は、いずれの装飾図柄411, 412, 413, 421が点灯表示されない「無し」の点灯（非点灯）態様が100%、の割合で選択されるように設定され、「泡」、「桜」、「マンボウ」、「桜&マンボウ」及び「魚群」の点灯態様が0%、の割合で選択されるように設定されている。

10

【0586】

従って、「ハズレ」時の「非リーチ」演出態様時に選択される各装飾図柄411, 412, 413, 421の点灯態様では、「無し」の点灯（非点灯）態様がもれなく選択され（100%）になっており、他の装飾図柄411, 412, 413, 421が点灯されない設定となっている。

【0587】

導光板点灯パターンテーブル222eにおいて、「ハズレ」時の「ノーマルリーチ」演出態様には、「無し」、「泡」、「桜」及び「マンボウ」に導光パターン抽選カウンタ223dの値が対応付けられ、「桜&マンボウ」および「魚群」に対しては導光パターン抽選カウンタ223dの値が割り振られていない。

20

【0588】

図34の示す例では、「ハズレ」時の「ノーマルリーチ」演出態様における導光パターン抽選カウンタ223dの値と点灯図柄との対応付けが、「無し」に対して「0～39」、「泡」に対して「40～69」、「桜」に対して「70～89」、「マンボウ」に対して「90～99」となっている。なお、「桜&マンボウ」、「魚群」に対しては値が割り振られていないため、「－」と表記する。

【0589】

即ち、「ハズレ」時の「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合は、「無し」の点灯（非点灯）態様が40%、「泡」の点灯態様が30%、「桜」の点灯態様が20%、「マンボウ」の点灯態様が10%の割合で選択されるように設定され、「桜&マンボウ」及び「魚群」の点灯態様が0%、の割合で選択されるように設定されている。

30

【0590】

従って、「ハズレ」時の「ノーマルリーチ」演出態様時に選択される各装飾図柄411, 412, 413, 421の点灯態様では、「無し」の点灯（非点灯）態様が選択され易い（40%）が、「泡」、「桜」又は「マンボウ」も選択され得るように構成される。

【0591】

なお、「ハズレ」時の「非リーチ」演出態様、及び、後述する「ハズレ」時の「ノーマルリーチ」演出態様には、「桜&マンボウ」及び「魚群」の点灯態様が選択されないように、導光パターン抽選カウンタ223dの値が対応付けられていない。これは、第1実施形態のパチンコ機10では、「桜&マンボウ」又は「魚群」が点灯された場合は、その変動演出において「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様（以下、『「スーパーリーチ以上」演出態様』と称する場合がある）が実行されることを確定させるためである。よって、「スーパーリーチ以上」が現出しない「非リーチ」演出態様、及び、「ノーマルリーチ」演出態様では、「桜&マンボウ」及び「魚群」の点灯態様が選択されないように設定されている。

40

【0592】

導光板点灯パターンテーブル222eにおいて、「ハズレ」時の「スーパーリーチ」演出態様には、「泡」、「桜」、「マンボウ」、「桜&マンボウ」及び「魚群」に導光パターン抽選カウンタ223dの値が対応付けられ、「無し」に対しては導光パターン抽選カウンタ223dの値が割り振られていない。

50

【0593】

図34の示す例では、「ハズレ」時の「スーパーリーチ」演出態様における導光パターン抽選カウンタ223dの値と点灯図柄との対応付けが、「泡」に対して「0～39」、「桜」に対して「40～69」、「マンボウ」に対して「70～89」、「桜&マンボウ」に対して「90～97」、「魚群」に対して「98, 99」となっている。なお、「無し」に対しては値が割り振られていないため、「-」と表記する。

【0594】

即ち、「ハズレ」時の「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合は、「泡」の点灯態様が40%、「桜」の点灯態様が30%、「マンボウ」の点灯態様が20%、「桜&マンボウ」の点灯態様が8%、「魚群」の点灯態様が2%の割合で選択されるように設定され、

10

【0595】

「無し」の点灯（非点灯）態様が0%、の割合で選択されるように設定されている。従って、「ハズレ」時の「スーパーリーチ」演出態様時に選択される各装飾図柄411, 412, 413, 421の点灯態様では、「泡」の点灯（非点灯）態様が選択され易い（40%）が、「桜」、「マンボウ」、「桜&マンボウ」又は「魚群」も選択され得るよう

【0596】

に構成される。導光板点灯パターンテーブル222eにおいて、「ハズレ」時の「スペシャルリーチ」演出態様には、「泡」、「桜」、「マンボウ」、「桜&マンボウ」及び「魚群」に導光パターン抽選カウンタ223dの値が対応付けられ、「無し」に対しては導光パターン抽選カウンタ223dの値が割り振られていない。

20

【0597】

図34の示す例では、「ハズレ」時の「スペシャルリーチ」演出態様における導光パターン抽選カウンタ223dの値と点灯図柄との対応付けが、「泡」に対して「0～49」、「桜」に対して「50～79」、「マンボウ」に対して「80～94」、「桜&マンボウ」に対して「95～98」、「魚群」に対して「99」となっている。なお、「無し」に対しては値が割り振られていないため、「-」と表記する。

【0598】

即ち、「ハズレ」時の「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「泡」の点灯態様が50%、「桜」の点灯態様が30%、「マンボウ」の点灯態様が15%、「桜&マンボウ」の点灯態様が4%、「魚群」の点灯態様が1%の割合で選択されるように設定され、

30

【0599】

「無し」の点灯（非点灯）態様が0%、の割合で選択されるように設定されている。従って、「ハズレ」時の「スペシャルリーチ」演出態様時に選択される各装飾図柄411, 412, 413, 421の点灯態様では、「泡」の点灯（非点灯）態様が選択され易い（50%）が、「桜」、「マンボウ」、「桜&マンボウ」又は「魚群」も選択され得るよう

【0600】

に構成される。なお、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様には、「無し」の点灯態様が選択されないように、導光パターン抽選カウンタ223dの値が対応付けられていない。これは、第1実施形態のパチンコ機10では、「スーパーリーチ以上」演出態様が実行される場合は、前側導光板410又は後側導光板420において何らかの演出が実行されることを確定させるためである。これにより、「スーパーリーチ以上」演出態様が実行される場合、前側導光板410又は後側導光板420において何らかの演出が必ず実行され、「リーチ表示」の演出と前側導光板410又は後側導光板420の演出との複合により、変動演出における大当たり期待度を複合的に遊技者に示唆可能に設定されている。

40

【0601】

導光板点灯パターンテーブル222eにおいて、「大当たり」時の「ノーマルリーチ」演出態様には、「ハズレ」時と同様、「無し」、「泡」、「桜」及び「マンボウ」に導光パ

50

ターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値が対応付けられ、「桜 & マンボウ」および「魚群」に対しては導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値が割り振られていない。

【0 6 0 2】

図 3 4 の示す例では、「大当たり」時の「ノーマルリーチ」演出態様における導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値と点灯図柄との対応付けが、「無し」に対して「0 ~ 9」、「泡」に対して「1 0 ~ 2 9」、「桜」に対して「3 0 ~ 5 9」、「マンボウ」に対して「6 0 ~ 9 9」となっている。なお、「桜 & マンボウ」、「魚群」に対しては値が割り振られていないため、「-」と表記する。

【0 6 0 3】

即ち、「大当たり」時の「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合は、「無し」の点灯（非点灯）態様が 1 0 %、「泡」の点灯態様が 2 0 %、「桜」の点灯態様が 3 0 %、「マンボウ」の点灯態様が 4 0 % の割合で選択されるように設定され、「桜 & マンボウ」及び「魚群」の点灯態様が 0 %、の割合で選択されるように設定されている。

10

【0 6 0 4】

従って、「大当たり」時の「ノーマルリーチ」演出態様時に選択される各装飾図柄 4 1 1, 4 1 2, 4 1 3, 4 2 1 の点灯態様では、「マンボウ」の点灯態様が選択され易い（4 0 %）が、「無し」、「泡」、「桜」又は「マンボウ」も選択され得るように構成される。

【0 6 0 5】

なお、「大当たり」時の「ノーマルリーチ」演出態様には、「桜 & マンボウ」及び「魚群」の点灯態様が選択されないように、導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値が対応付けられていない。これは、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「桜 & マンボウ」又は「魚群」が点灯された場合は、その変動演出において「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様（以下、『「スーパーリーチ以上」演出態様』と称する場合がある）が実行されることを確定させるためである。よって、たとえ大当たりが発生するとしても、「スーパーリーチ以上」が現出しない「大当たり」時の「ノーマルリーチ」演出態様では、「桜 & マンボウ」及び「魚群」の点灯態様が選択されないように設定されている。

20

【0 6 0 6】

導光板点灯パターンテーブル 2 2 2 e において、「大当たり」時の「スーパーリーチ」演出態様には、「ハズレ」時と同様、「泡」、「桜」、「マンボウ」、「桜 & マンボウ」及び「魚群」に導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値が対応付けられ、「無し」に対しては導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値が割り振られていない。

30

【0 6 0 7】

図 3 4 の示す例では、「大当たり」時の「スーパーリーチ」演出態様における導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値と点灯図柄との対応付けが、「泡」に対して「0, 1」、「桜」に対して「2 ~ 9」、「マンボウ」に対して「1 0 ~ 1 9」、「桜 & マンボウ」に対して「2 0 ~ 4 9」、「魚群」に対して「5 0 ~ 9 9」となっている。なお、「無し」に対しては値が割り振られていないため、「-」と表記する。

【0 6 0 8】

即ち、「大当たり」時の「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合は、「泡」の点灯態様が 2 %、「桜」の点灯態様が 8 %、「マンボウ」の点灯態様が 1 0 %、「桜 & マンボウ」の点灯態様が 3 0 %、「魚群」の点灯態様が 5 0 % の割合で選択されるように設定され、「無し」の点灯（非点灯）態様が 0 %、の割合で選択されるように設定されている。

40

【0 6 0 9】

従って、「大当たり」時の「スーパーリーチ」演出態様時に選択される各装飾図柄 4 1 1, 4 1 2, 4 1 3, 4 2 1 の点灯態様では、「魚群」の点灯態様が選択され易い（5 0 %）が、「泡」、「桜」、「マンボウ」又は「桜 & マンボウ」も選択され得るように構成される。

【0 6 1 0】

50

導光板点灯パターンテーブル 2 2 2 e において、「大当たり」時の「スペシャルリーチ」演出態様には、「ハズレ」時と同様、「泡」、「桜」、「マンボウ」、「桜&マンボウ」及び「魚群」に導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値が対応付けられ、「無し」に対しては導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値が割り振られていない。

【0 6 1 1】

図 3 4 の示す例では、「大当たり」時の「スペシャルリーチ」演出態様における導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d の値と点灯図柄との対応付けが、「泡」に対して「0～4」、「桜」に対して「5～19」、「マンボウ」に対して「20～39」、「桜&マンボウ」に対して「40～59」、「魚群」に対して「60～99」となっている。なお、「無し」に対しては値が割り振られていないため、「－」と表記する。

10

【0 6 1 2】

即ち、「大当たり」時の「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「泡」の点灯態様が 5 %、「桜」の点灯態様が 1 5 %、「マンボウ」の点灯態様が 2 0 %、「桜&マンボウ」の点灯態様が 2 0 %、「魚群」の点灯態様が 4 0 % の割合で選択されるように設定され、「無し」の点灯（非点灯）態様が 0 %、の割合で選択されるように設定されている。

【0 6 1 3】

従って、「大当たり」時の「スペシャルリーチ」演出態様時に選択される各装飾図柄 4 1 1, 4 1 2, 4 1 3, 4 2 1 の点灯態様では、「魚群」の点灯態様が選択され易い（4 0 %）が、「泡」、「桜」、「マンボウ」又は「桜&マンボウ」も選択され得るように構成される。

20

【0 6 1 4】

このように、「リーチ表示」の演出と前側導光板 4 1 0 又は後側導光板 4 2 0 の演出との複合により、変動演出における大当たり期待度を複合的に遊技者に示唆可能に構成するとともに、複数の演出装置において変動演出を実行することで、演出のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0 6 1 5】

図 3 3 に戻って、説明を続ける。確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e は、第 3 図柄の変動演出における確定ランプ 3 1 1 の点灯有無及び点灯タイミングを抽選するために用いられるカウンタである。

30

【0 6 1 6】

この確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e の値は、電源投入時に初期値として「0」が設定され、その後、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理のカウンタ更新処理（図 4 6 の S 1 1 1 2 参照）において、所定の範囲（例えば、「0～99」）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、「0～99」の値を取り得るカウンタの場合は「99」）に達した後「0」に戻る構成となっている。確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e の値は、メイン処理が 1 回ループする毎に 1 回更新（例えば、1 加算）される。

【0 6 1 7】

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 3 図柄の変動演出に関するコマンド（変動パターンコマンド及び表示種別コマンド）を受信した場合に、変動演出の内容（例えば、当否、演出態様、変動要素等）に応じて、確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e 及び確定ランプ点灯パターンテーブル 2 2 2 f を参照して、変動演出における確定ランプ 3 1 1 の点灯有無及び点灯タイミグを抽選する（図 4 9 参照）。

40

【0 6 1 8】

ここで、図 3 5 を参照して、第 1 実施形態における確定ランプ点灯パターンテーブル 2 2 2 f の詳細について説明する。図 3 5 は、ROM 2 2 2 に記憶される確定ランプ点灯パターンテーブル 2 2 2 f の一例を模式的に示した模式図である。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から変動パターンコマンド及び停止種別コマンドを受信した場合に、該変動演出において「大当たり」が発生するとき、その時点での確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e の値に基づいて確定ランプ点灯パターンテーブル 2 2 2 f を参照し

50

、確定ランプ 3 1 1 の点灯タイミングが決定される。第 1 実施形態では、変動演出がハズレである場合には、いずれのタイミングでも確定ランプ 3 1 1 が点灯しないように構成される一方、変動演出において大当たり当選する場合、該変動演出におけるいずれかのタイミングで確定ランプ 3 1 1 が必ず点灯するように構成されている。なお、大当たり当選した場合であっても、確定ランプ 3 1 1 を点灯しないパターンがあるように構成してもよい。

【0619】

図 3 5 で示すように、確定ランプ点灯パターンテーブル 2 2 2 f は、各特別図柄の変動演出が、「ハズレ」の場合と「大当たり」の場合とで分けられている。そして、分けされたグループに対して、さらに演出態様ごとに分けられ、その中で、「高速変動」の変動要素の実行中である「変動開始～高速変動終了まで」のタイミング、「疑似変動」の変動要素若しくは「低速変動」の変動要素から「ノーマルリーチ」の変動要素の実行中である「リーチ形成～発展前まで」のタイミング、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の実行中である「発展後～再変動前」のタイミング、「再変動」の変動要素の実行中や図柄確定時である「再変動～確定」のタイミングに対応する確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e の値がそれぞれ割り振られている。

10

【0620】

具体的には、大当たり時において、「ノーマルリーチ」演出態様用と、「スーパーリーチ」演出態様用と、「スペシャルリーチ」演出態様用とのグループに分けられている。そして、分けされたグループにおいて、「変動開始～高速変動終了まで」、「リーチ形成～発展前まで」、「発展後～再変動前」、「再変動～確定」の、各点灯タイミングに対して確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e の取り得る値がそれぞれ対応付けられている。なお、変動演出の「ハズレ」時において、確定ランプ 3 1 1 は点灯し得ないように構成されているため、該「ハズレ」時に選定され得るすべての演出態様に対して、点灯タイミング「無し」に対して確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e の取り得るすべての値が対応付けられている。

20

【0621】

確定ランプ点灯パターンテーブル 2 2 2 f において、「大当たり」時の「ノーマルリーチ」演出態様には、「再変動～確定」のみに確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e の値が対応付けられ、「変動開始～高速変動終了まで」、「リーチ形成～発展前まで」、および「発展後～再変動前」に対しては確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e の値が割り振られていない。

30

【0622】

図 3 5 の示す例では、「大当たり」時の「ノーマルリーチ」演出態様における確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e の値と点灯タイミングとの対応付けが、「再変動～確定」に対して「0～99」、となっている。なお、「変動開始～高速変動終了まで」、「リーチ形成～発展前まで」および「発展後～再変動前」に対しては値が割り振られていないため、「-」と表記する。

【0623】

即ち、「大当たり」時の「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合は、変動演出が終了する間際である「再変動～確定」の点灯タイミングが 100 %、の割合で選択されるように設定され、変動演出の途中である「変動開始～高速変動終了まで」、「リーチ形成～発展前まで」及び「発展後～再変動前」の点灯タイミングが 0 %、の割合で選択されるように設定されている。

40

【0624】

従って、「大当たり」時の「ノーマルリーチ」演出態様時に選択される確定ランプ 3 1 1 の点灯タイミングでは、「再変動～確定」の点灯タイミングがもれなく選択され（100 %）になっており、他の点灯タイミングでは確定ランプ 3 1 1 が点灯されない設定となっている。

【0625】

50

確定ランプ点灯パターンテーブル 2 2 2 f において、「大当たり」時の「スーパーリーチ」演出態様には、「変動開始～高速変動終了まで」、「リーチ形成～発展前まで」、「発展後～再変動前」及び「再変動～確定」に確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e の値がそれぞれ対応付けられている。

【0 6 2 6】

図 3 5 の示す例では、「大当たり」時の「スーパーリーチ」演出態様における確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e の値と点灯タイミングとの対応付けが、「変動開始～高速変動終了まで」に対して「0～9」、「リーチ形成～発展前まで」に対して「1 0～2 9」、「発展後～再変動前」に対して「3 0～5 9」、「再変動～確定」に対して「6 0～9 9」となっている。

10

【0 6 2 7】

即ち、「大当たり」時の「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合は、「変動開始～高速変動終了まで」の点灯タイミングが 1 0 %、「リーチ形成～発展前まで」の点灯タイミングが 2 0 %、「発展後～再変動前」の点灯タイミングが 3 0 %、「再変動～確定」の点灯タイミングが 4 0 % の割合で選択されるように設定されている。

【0 6 2 8】

従って、「大当たり」時の「スーパーリーチ」演出態様時に選択される確定ランプ 3 1 1 の点灯タイミングでは、変動演出の最後の部分である「再変動～確定」の点灯タイミングが選択され易い（4 0 %）が、「変動開始～高速変動終了まで」、「リーチ形成～発展前まで」又は「発展後～再変動前」も選択され得るように構成される。

20

【0 6 2 9】

確定ランプ点灯パターンテーブル 2 2 2 f において、「大当たり」時の「スペシャルリーチ」演出態様には、「変動開始～高速変動終了まで」、「リーチ形成～発展前まで」、「発展後～再変動前」及び「再変動～確定」に確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e の値がそれぞれ対応付けられている。

【0 6 3 0】

図 3 5 の示す例では、「大当たり」時の「スペシャルリーチ」演出態様における確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e の値と点灯タイミングとの対応付けが、「変動開始～高速変動終了まで」に対して「0～1 9」、「リーチ形成～発展前まで」に対して「2 0～3 9」、「発展後～再変動前」に対して「4 0～6 9」、「再変動～確定」に対して「7 0～9 9」となっている。

30

【0 6 3 1】

即ち、「大当たり」時の「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「変動開始～高速変動終了まで」の点灯タイミングが 2 0 %、「リーチ形成～発展前まで」の点灯タイミングが 2 0 %、「発展後～再変動前」の点灯タイミングが 3 0 %、「再変動～確定」の点灯タイミングが 3 0 % の割合で選択されるように設定されている。

【0 6 3 2】

従って、「大当たり」時の「スペシャルリーチ」演出態様時に選択される確定ランプ 3 1 1 の点灯タイミングでは、変動演出の後半部分である「発展後～再変動前」又は「再変動～確定」の点灯タイミングが選択され易い（3 0 %）が、変動演出の前半部分である「変動開始～高速変動終了まで」又は「リーチ形成～発展前まで」も「スーパーリーチ」演出態様よりは選択され易いように構成される。

40

【0 6 3 3】

このように、変動演出において大当たりに当選した場合に、様々なタイミングで確定ランプ 3 1 1 を点灯させて大当たりが発生することを遊技者に示唆することで、意外性のある遊技を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0 6 3 4】

また、確定ランプ 3 1 1 の点灯に関する抽選と、第 1 装飾図柄群 4 2 1、第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 又は第 4 装飾図柄群 4 1 3 の点灯に関する抽選とは別々に行われる。このため、各抽選結果に応じて、確定ランプ 3 1 1 が点灯して第 1 装飾図柄群 4

50

2 1、第2装飾図柄群4 1 1、第3装飾図柄4 1 2又は第4装飾図柄群4 1 3が点灯するパターン、確定ランプ3 1 1と第1装飾図柄群4 2 1、第2装飾図柄群4 1 1、第3装飾図柄4 1 2又は第4装飾図柄群4 1 3とがともに点灯されるパターン、確定ランプ3 1 1が点灯せず第1装飾図柄群4 2 1、第2装飾図柄群4 1 1、第3装飾図柄4 1 2又は第4装飾図柄群4 1 3が点灯するパターンとが存在するように構成されている。このように構成することで、各演出ごとに大当たり期待度を算出し易くして、遊技仕様の設計を容易化することができる。

【0635】

図33に戻って、説明を続ける。第1保留情報格納エリア2 2 3 fは、保留されている第1特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置1 1 0において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ2 0 3 cより取得され、保留球数コマンドによって送信された第1特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、停止パターン選択カウンタC 3、変動種別カウンタC S 1の各値とを格納するためのエリアである。

10

【0636】

音声ランプ制御装置1 1 3は、第1保留情報格納エリア2 2 3 fに格納された各カウンタC 1～C 3，C S 1の値と、ROM 2 2 2に格納された各テーブル2 2 2 a～2 2 2 dとを用いて、第1特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【0637】

第2保留情報格納エリア2 2 3 gは、保留されている第2特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置1 1 0において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ2 0 3 cより取得され、保留球数コマンドによって送信された第2別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、停止パターン選択カウンタC 3、変動種別カウンタC S 1の各値とを格納するためのエリアである。

20

【0638】

音声ランプ制御装置1 1 3は、第2保留情報格納エリア2 2 3 gに格納された各カウンタC 1～C 3，C S 1の値と、ROM 2 2 2に格納された各テーブル2 2 2 a～2 2 2 dとを用いて、第2特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【0639】

実行情報格納エリア2 2 3 hは、ドラム表示装置8 1で実行中の第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置1 1 0において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ2 0 3 cより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、停止パターン選択カウンタC 3、変動種別カウンタC S 1の各値とを格納するためのエリアである。

30

【0640】

音声ランプ制御装置1 1 3のMPU 2 2 1は、変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第1保留情報格納エリア2 2 3 fの第1保留情報格納第1エリア、又は、第2保留情報格納エリア2 2 3 gの第2保留情報格納第2エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタC 1～C 3，C S 1等の各値）を、この実行情報格納エリア2 2 3 hへシフトする。

40

【0641】

ここで、図36を参照して、第1保留情報格納エリア2 2 3 f、第2保留情報格納エリア2 2 3 g及び実行情報格納エリア2 2 3 hの詳細について説明する。図36は、第1保留情報格納エリア2 2 3 f、第2保留情報格納エリア2 2 3 g及び実行情報格納エリア2 2 3 hの構成を模式的に示す模式図である。

【0642】

第1保留情報格納エリア2 2 3 fは、第1保留情報格納第1～第4エリアの4つのエリアを有している。各第1保留情報格納第1～第4エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタC 1の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア2 2 3 f 1と、大当たり種別

50

カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 f 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 4 とが少なくとも設けられている。

【0643】

また、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f と同様、第 2 保留情報格納第 1 ～第 4 エリアの 4 つのエリアを有している。各第 2 保留情報格納第 1 ～第 4 エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 g 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 g 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 4 とが少なくとも設けられている。

10

【0644】

さらに、実行情報格納エリア 2 2 3 h には、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 h 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 h 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 h 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 h 4 とが少なくとも設けられている。

20

【0645】

具体的には、実行情報格納エリア 2 2 3 h が、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。また、第 1 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第 2 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

30

【0646】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値と、対応する特別図柄とを、保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、抽出した各カウンタ C 1 ～ C 3、C S 1 の値をそれぞれ、対応する第 1 保留情報格納第 1 ～第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ～第 4 エリアのうち該保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1、2 2 3 g 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 2、2 2 3 g 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 f 3、2 2 3 g 3、変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 4、2 2 3 g 4 に格納する。

40

【0647】

具体的には、保留球数コマンドに含まれる保留球数が X ($1 \leq X \leq 4$) であって、第 1 特別図柄に対応するものであれば、その時点で保留されている第 1 特別図柄の変動演出の数は X であり、その保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 ～ C 3、C S 1 の値は、保

50

留された第1特別図柄の変動演出のうち時間的にX番目に保留された第1特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第1保留情報格納第Xエリアの各カウンタ格納エリア223f1～223f4に対応するカウンタC1～C3，CS1の値を格納する。このとき、主制御装置110では、保留球数コマンドに含めた各カウンタC1～C3，CS1の値を第1保留球格納エリア203dの第1保留第Xエリアに格納する。つまり、主制御装置110の第1保留第Xエリアに格納された各カウンタC1～C3，CS1と同じ値が、第1保留情報格納第Xエリアに格納されることになる。

【0648】

一方、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より変動演出の開始を意味する変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドを受信すると、第1保留情報格納エリア223f又は第2保留情報格納エリア223gに格納された情報を、実行情報格納エリア223hに対してシフトする処理を実行する。つまり、第2特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に1番目に保留された第2特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その1番目に保留された第2特別図柄の変動演出に対応する第2保留情報格納第1エリアの各格納エリア223g1～223g4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を、現在実行中の変動演出に対応する実行情報格納エリア223hの各格納エリア223h1～223h4に移動させる。一方、第2特別図柄に関する保留情報が存在せず、第1特別図柄に関する保留情報のみが存在する場合は、時間的に1番目に保留された第1特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その1番目に保留された第1特別図柄の変動演出に対応する第1保留情報格納第1エリアの各格納エリア223f1～223f4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を、現在実行中の変動演出に対応する実行情報格納エリア223hの各格納エリア223h1～223h4に移動させる。

【0649】

また、第2保留情報格納第1エリアの各格納エリア223g1～223g4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を実行情報格納エリア223hの各格納エリア223h1～223h4に移動させた場合は、第2保留情報格納第2エリアの各格納エリア223g1～223g4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を、第2保留情報格納第1エリアの各格納エリア223g1～223g4に移動させ、第2保留情報格納第3エリアの各格納エリア223g1～223g4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を、第2保留情報格納第2エリアの各格納エリア223g1～223g4に移動させ、第2保留情報格納第4エリアの各格納エリア223g1～223g4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を、第2保留情報格納第3エリアの各格納エリア223g1～223g4に移動させる。

【0650】

さらに、第1保留情報格納第1エリアの各格納エリア223f1～223f4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を実行情報格納エリア223hの各格納エリア223h1～223h4に移動させた場合は、第1保留情報格納第2エリアの各格納エリア223f1～223f4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を、第1保留情報格納第1エリアの各格納エリア223f1～223f4に移動させ、第1保留情報格納第3エリアの各格納エリア223f1～223f4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を、第1保留情報格納第2エリアの各格納エリア223f1～223f4に移動させ、第1保留情報格納第4エリアの各格納エリア223f1～223f4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を、第1保留情報格納第3エリアの各格納エリア223f1～223f4に移動させる。

【0651】

これにより、実行情報格納エリア223hには、主制御装置110の保留球実行エリア203fに格納された各カウンタC1～C3，CS1と同じ値が格納されることになる。また、第1保留情報格納第1～第4エリア及び第2保留情報格納第1～第4エリアには、それぞれ、主制御装置110の第1保留球格納エリア203dの第1保留第1～第4エリア、及び、第2保留球格納エリア203eの第2保留第1～第4エリアに格納された各カウ

10

20

30

40

50

ンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置 1 1 3 には、主制御装置 1 1 0 にて実行中および保留中の第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出に対応する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 が、実行情報格納エリア 2 2 3 h 並びに第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g に格納される。

【 0 6 5 2 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c から保留されている第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア及び第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b の値が「1」であって、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「0」であれば、第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が 1 回であって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が 0 回であるので、第 1 保留情報格納第 1 エリアについて、格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b の値が「0」であって、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「4」であれば、第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が 0 回であって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が 4 回であるので、第 2 保留情報格納第 4 エリアについて、格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を先読みし、判定を行う。

【 0 6 5 3 】

パチンコ機 1 0 は、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g を設けて、主制御装置 1 1 0 にて保留された第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出に対応する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 を音声ランプ制御装置 1 1 3 にも格納するので、この第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行できるようになっている。即ち、保留された第 1 特別図柄又は／及び第 2 特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようなになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【 0 6 5 4 】

なお、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f 又は第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g、および、実行情報格納エリア 2 2 3 h における上述のシフト処理は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドを受信したときの保留球数（変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値）に基づいて、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア及び第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

【 0 6 5 5 】

例えば、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b の値が「4」であり、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f の全エリア（第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第 1 保留情報格納第 1 エリアのデータを実行情報格納エリア 2 2 3 h ヘシフトし、第 2 保留情報格納第 2 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 1 エリアヘシフトし、第 1 保留情報格納第 3 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 2 エリアヘシフトし、第 1 保留情報格納第 4 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 3 エリアヘシフトする。

【0656】

一方、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第1保留球数カウンタ223bの値が「2」であれば、第1保留情報格納第1エリアのデータを実行情報格納エリア223hへシフトし、第1保留情報格納第2エリアのデータを第1保留情報格納第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第1保留情報格納第3，第4エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【0657】

なお、データの有無に関わらず、第1保留情報格納第1～第4エリア又は第2保留情報格納第1～第4エリアの各データを、エリア番号が1小さいエリア（実行情報格納エリア223h又は第1保留情報格納第1～第3エリア若しくは第2保留情報格納第1～第3エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第1保留情報格納第1～第4エリア又は第2保留情報格納第1～第4エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

10

【0658】

図33に戻って説明を続ける。RAM223は、その他、主制御装置110より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

20

【0659】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、FIFO（First In First Out）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置113のコマンド判定処理（図47参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【0660】

表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113及びドラム表示装置81が接続され、音声ランプ制御装置113より受信したコマンドに基づいて、ドラム表示装置81における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御したり、該変動演出の実行中にランプ表示装置227における各種ランプ311等の点灯制御を実行し、さらに、該変動演出の進行に合わせて音声出力装置226からの音声出力制御を実行するものである。

30

【0661】

次に、図37から図44のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される各制御処理を説明する。かかるMPU201の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では2ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、NMI端子への停電信号SG1の入力により起動されるNMI割込処理とがある。

【0662】

図37は、主制御装置110内のMPU201により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

40

【0663】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（S101）。例えば、RAM203へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置113、払出制御装置111等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理（本実施形態では、「1秒」）を実行する（S102）。そして、RAM203のアクセスを許可する（S103）。

【0664】

その後は、主制御装置110に設けたRAM消去スイッチ503（図26参照）がオンさ

50

れているか否かを判別する（S104）。判別の結果、RAM消去スイッチ503がオンされていないければ（S104：No）、更にRAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S105）。そして、記憶されていないければ（S105：No）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、RAM203の初期化を行うため、処理をS116へ移行する。

【0665】

RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば（S105：Yes）、RAM判定値を算出し（S106）、算出したRAM判定値が正常でなければ（S107：No）、即ち、算出したRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をS116へ移行する。

10

【0666】

なお、図39のS156の処理で後述する通り、RAM判定値は、例えばRAM203の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このRAM判定値に代えて、RAM203の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【0667】

一方、RAM消去スイッチ503がオンされておらず（S104：No）、電源断の発生情報が記憶されており（S105：Yes）、更にRAM判定値（チェックサム値等）が正常であれば（S107：Yes）、RAM203にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（S108）。次いで、設定キー501がオンされているか否かを判別する（S109）。

20

【0668】

S109の処理において、設定キー501がオンされていると判別された場合（S109：Yes）、電源投入時においてRAM消去スイッチ503：オフ、かつ、設定キー501：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、確率表示装置（図示せず）において確率設定値の表示を開始し（S110）、その後、設定キー501がオフされたか否かを判別し（S111）、設定キー501がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（S111：No）。一方、設定キー501がオフされた場合は（S111：Yes）、確率表示装置における確率設定値の表示を終了して（S112）、「設定確認モード」を終了して、処理をS113へ移行する。なお、S109の処理において、設定キー501がオンされていないければ（S109：No）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、S110～S112の処理をスキップして、処理をS113へ移行する。

30

【0669】

S113の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S113）、その後、割込みを許可する（S114）。そして、後述するメイン処理（図39参照）に移行する。

【0670】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図40のS201参照）において、音声ランプ制御装置113へと送信される。音声ランプ制御装置113は、この設定値コマンドを受信すると、RAM223に設けられた確率設定値を記憶するメモリに該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。

40

【0671】

一方、S104の処理において、RAM消去スイッチ503がオンされていると判別された場合は（S104：Yes）、立ち上げモードを「RAMクリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー501がオンされているか否かを判別する（S115）。

【0672】

50

S 1 1 5 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていないと判別された場合は (S 1 1 5 : N o) 、立ち上げモードを「RAMクリアモード」で立ち上げるべく、処理を S 1 1 6 へ移行する。

【 0 6 7 3 】

S 1 1 6 の処理では、RAM 2 0 3 の初期化処理 (S 1 1 6 , S 1 1 7) を実行する。

【 0 6 7 4 】

上述したように、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時に RAM データを初期化する場合には、RAM 消去スイッチ 5 0 3 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に RAM 消去スイッチ 5 0 3 が押されていれば、RAM の初期化処理 (S 1 1 6 , S 1 1 7) を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合 (S 1 0 5 : N o) や、RAM 判定値 (チェックサム値等) によりバックアップの異常が確認された場合 (S 1 0 7 : N o) も同様に、RAM 2 0 3 の初期化処理 (S 1 1 6 , S 1 1 7) を実行する。

10

【 0 6 7 5 】

RAM の初期化処理 (S 1 1 6 , S 1 1 7) 、即ち、「RAMクリアモード」では、RAM 2 0 3 の使用領域を「0」クリアし (S 1 1 6) 、その後、RAM 2 0 3 に初期値 (例えば、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の「0」クリア等) を設定する (S 1 1 7) 。RAM 2 0 3 の初期化処理の実行後は、S 1 1 3 の処理へ移行する。

【 0 6 7 6 】

一方、S 1 1 5 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていると判別された場合は (S 1 1 5 : Y e s) 、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う (S 1 1 8) 。

20

【 0 6 7 7 】

ここで、図 3 8 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の MPU 2 0 1 により実行される設定変更処理 (S 1 1 8) について説明する。図 3 8 は、この設定変更処理 (S 1 1 8) を示すフローチャートである。この設定変更処理 (S 1 1 8) は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更 (更新) を受け付け、確定されるための処理である。

【 0 6 7 8 】

この設定変更処理 (S 1 1 8) では、まず、確率表示装置 (図示せず) において現在の確率設定値の表示の開始を設定し (S 1 2 1) 、処理を S 1 2 2 へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、確率表示装置に確率設定値の表示が開始される。

30

【 0 6 7 9 】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値 (「 1 」 ~ 「 6 」) の最小値である「1」であってもよいし、確率設定値の中間値である「3」又は「4」であってもよいし、確率設定値の最大値である「6」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

40

【 0 6 8 0 】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【 0 6 8 1 】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「3」以上であれば、確率設定値を「3」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「3」未満であれば、その電

50

源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「5」や「6」などの高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば1だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのまま表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、RAM消去スイッチ503をオンする毎に1ずつ加算され、確率設定値が「6」の場合にRAM消去スイッチ503がオンされた場合には、確率設定値を「1」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「6」から「5」に変更したい場合、RAM消去スイッチ503のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を1周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「3」で表示を開始することで、RAM消去スイッチ503をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

10

【0682】

次に、S122の処理では、確率設定値が「1」～「6」の範囲にあるか否かを判断し（S122）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（S122：No）、確率設定値を初期値に変更し（S123）、S124の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「1」～「6」）の最小値である「1」であってもよいし、確率設定値の中間値である「3」又は「4」であってもよいし、確率設定値の最大値である「6」であってもよい。一方、S122の処理の結果、確率設定値が「1」～「6」の範囲内にあると判断される場合は（S122：Yes）、確率設定値は正常な値であるので、S123の処理をスキップして、S124の処理へ移行する。

20

【0683】

S124の処理では、RAM消去スイッチ503がオンになったか否かを判断する（S124）。その結果、RAM消去スイッチ503がオンになっていないと判断される場合は（S124：No）、次いで、設定変更スイッチ502がオンになったか否かを判断する（S125）。

【0684】

S125の結果、設定変更スイッチ502がオンされていないと判断されれば（S125：No）、S122の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ502がオンされたと判断されれば（S125：Yes）、確率設定値を更新して（S126）、S122の処理に戻る。

30

【0685】

S126の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「1」～「5」である場合は、その確率設定値に1を加算し、それまでの確率設定値が「6」である場合は、確率設定値を「1」に戻すことで行われる。S126の処理により更新された確率設定値は、確率表示装置に表示される。

【0686】

S122→S123→S124：No→S125（及びS126）→S122のループ処理は、S124の処理において、RAM消去スイッチ503がオンとなったと判断されるまで（S124：Yes）実行され続ける。そして、S124の処理により、RAM消去スイッチ503がオンとなったと判断される場合は（S124：Yes）、確率表示装置504に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（S127）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル202aを設定する（S128）。

40

【0687】

S128の処理の後、次いで、設定キー501がオフ状態となったか否かを判断する（S129）。S129の処理では、設定キー501から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー501がオフ状態になったと判断してもよいし、設定キー501から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー501がオフ状態になったと判断してもよい。

50

【0688】

S 1 2 9 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態になっていないと判断される間は（S 1 2 9：N o）、S 1 2 9 の処理を繰り返し実行する。そして、S 1 2 9 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断される場合は（S 1 2 9：Y e s）、確率表示装置における確率設定値の表示の終了を設定し（S 1 3 0）、この設定変更処理（S 1 1 8）を終了する。

【0689】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図 3 7 参照）に戻り、処理を S 1 1 6 へ移行し、R A M 2 0 3 初期化処理を実行（S 1 1 6，S 1 1 7）し、R A M 2 0 3 のデータを消去（クリア）する。このように、S 1 2 4 の処理においてホール関係者等に R A M 消去スイッチ 5 0 3 をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、R A M 2 0 3 のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

10

【0690】

また、S 1 2 4 の処理において、R A M 消去スイッチ 5 0 3 のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー 5 0 1 のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【0691】

次に、図 3 9 を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 3 9 は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

20

【0692】

メイン処理では、まず、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S 1 5 1）。そして、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていなければ（S 1 5 1：N o）、停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 及び変動種別カウンタ C S 1 の更新を繰り返し実行する（S 1 5 2，S 1 5 3）。

【0693】

まず、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 との更新を実行する（S 1 5 2）。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「9 9 9 9」、「9 9」）に達した際、「0」にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタ C S 1 の更新を、後述するタイマ割込処理の S 2 0 7（図 4 0 参照）の処理と同一の方法によって実行し（S 1 5 3）、S 1 5 1 の処理へ移行する。

30

【0694】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図 4 0 参照）が所定時間間隔（本実施形態では 2 ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、大入賞口 6 5 a の開閉を制御する実行が行われ、スルーゲート 6 7 への球の通過があれば、普通図柄表示装置 8 3 による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置 3 7 での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタ C 1 と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、1 回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々遊技の状態に応じて変化する。

40

【0695】

メイン処理の一処理である上記の S 1 5 2，S 1 5 3 の処理は、このタイマ割込処理の残

50

余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新が繰り返し実行されることになるので、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2（即ち、大当たり乱数カウンタC1の初期値、普図当たりカウンタC4の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCS1についてもランダムに更新することができる。特に、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタC1及び普図当たりカウンタC4の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【0696】

S151の処理において、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば（S151：Yes）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路252から停電信号SG1が出力された結果、図44において後述するNMI割込処理が実行されたということなので、S154以降の電源遮断時の処理が実行される。

【0697】

S154の処理では、各割込処理の発生を禁止し（S154）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置111や音声ランプ制御装置113等の周辺制御装置）に対して送信する（S155）。そして、RAM判定値を算出して、その値を保存し（S156）、RAM203のアクセスを禁止して（S157）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、RAM判定値は、例えば、RAM203のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【0698】

なお、S151の処理は、タイマ割込処理（図40参照）の残余時間内に行われるS152とS153の処理の1サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置110のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタCINI1，CINI2，CS1の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をS151の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をS151の処理から開始することができる。

【0699】

従って、電源遮断時の処理において、MPU201が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（S101）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、S151の処理から開始することができる。その結果、主制御装置110の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置110が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【0700】

次に、図40を参照して、第1実施形態に係るパチンコ機10の主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理について説明する。図40は、第1実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【0701】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（S201）。タイマ割込処理やメイン処理（図39参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置111や音声ランプ制御装置113、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はRAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機10とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。S201の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する

10

20

30

40

50

とともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【0702】

S201の処理の後、次に、払出制御装置111より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み(S202)、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する(S203)。

【0703】

S203の後、次に、普通電役64cの駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する(S204)。簡単に説明すると、球がスルーゲート67を通過したことを条件に普通図柄表示装置83にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄(例えば、「○」図柄)が現出して当たり状態となると、普通電役64cを所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄(例えば、「×」図柄)が現出した場合は、普通電役64cの閉鎖状態を維持する。

10

【0704】

S204の処理の後、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する(S205)。即ち、主制御装置110に接続されている各種スイッチ208の状態を読み込むと共に、当該スイッチ208の状態を判定して検出情報(入賞検知情報)を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置111に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをRAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(S201)によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置111に向けて送信される。

20

【0705】

次に、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を実行する(S206)。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(第1実施形態では、「9999」)に達した際、「0」にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1の更新値を、RAM203の該当するカウンタ用バッファ203c領域に格納する。同様に、第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(第1実施形態では、「99」)に達した際、「0」にクリアし、その第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値をRAM203の該当するカウンタ用バッファ203c領域に格納する。

30

【0706】

次いで、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び普図当たりカウンタC4の更新を実行する(S207)。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び普図当たりカウンタC4をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値(第1実施形態では、それぞれ、「9999」,「99」,「99」,「9」,「99」)に達した際、それぞれ「0」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタC1又は普図当たりカウンタC4が1周した場合、その時点の第1初期値乱数カウンタCINI1又は第2初期値乱数カウンタCINI2の値を当該大当たり乱数カウンタC1又は普図当たりカウンタC4の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタC1又は普図当たりカウンタC4に設定する。そして、各カウンタC1～C4の更新値を、RAM203の該当するカウンタ用バッファ203c領域に格納する。

40

【0707】

次に、第1始動口64a又は第2始動口64bへの入賞に伴う始動入賞処理を実行する(S208)。なお、この始動入賞処理(S208)の詳細は、図41を参照して後述する。

【0708】

次いで、スルーゲート67への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する(S209)。このゲート通過処理(S209)においてスルーゲート67を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタC4の値がカウンタ用バッファ203cから取得さ

50

れ、その普図当たりカウンタ C 4 の値が普図保留球格納エリア（図示せず）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ 8 4 に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。

【0709】

ゲート通過処理（S 2 0 9）を実行した後は、上記始動入賞処理（S 2 0 8）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置 3 7 による特別図柄の動的表示を行うための処理やドラム表示装置 8 1 による第 3 図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（S 2 1 0）。なお、特図変動処理（S 2 1 0）の詳細は図 4 2 を参照して後述する。

【0710】

次いで、上記ゲート通過処理（S 2 0 9）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置 8 3 において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（S 2 1 1）。この普図変動処理（S 2 1 1）では、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、9 / 1 0）か低確率（1 / 1 0）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置 8 3 に表示する。

10

【0711】

普図変動処理（S 2 1 1）を実行した後は、発射制御処理を実行し（S 2 1 2）、さらに、定期的に行うべきその他の処理を実行して（S 2 1 3）、このタイマ割込処理を終了する。

【0712】

なお、発射制御処理（S 2 1 2）は、遊技者が操作ハンドル 5 1 に触れていることをタッチセンサ 5 1 a により検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ 5 1 b が操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置 1 1 2 へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、RAM 2 0 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（S 2 0 1）によって、球発射信号が払出制御装置 1 1 1 を介して発射制御装置 1 1 2 へ送信される。

20

【0713】

また、本実施形態では、定期的に行う処理をタイマ割込処理（図 4 0 参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、2 ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号、払出異常信号読み込み処理（S 2 0 2）、当たり処理（S 2 0 3）、普通電役制御処理（S 2 0 4）及びスイッチ読み込み処理（S 2 0 5）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で 2 ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

30

【0714】

この場合、メイン処理の中で所定時間（2 ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 をランダムに更新することができる。

40

【0715】

次に、図 4 1 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の MPU 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 4 0 参照）の一処理である始動入賞処理（S 2 0 8）を説明する。図 4 1 は、この始動入賞処理（S 2 0 8）を示すフローチャートである。

【0716】

始動入賞処理（S 2 0 8）は、第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b への球の入賞の有

50

無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタC1～C3，CS1の値を入賞した入賞口64a，64bに対応する第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタC1～C3，CS1の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置113へ送信するための処理を実行する。

【0717】

MPU201は、この始動入賞処理（S208）において、まず、球が第1始動口64aに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（S301）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図40のS205参照）において読み込んだ、第1始動口64aへの入球（入賞）を検出する特図1入球口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第1始動口64aへの入球を3回のタイマ割込処理（図40参照）にわたって検出する。

10

【0718】

球が第1始動口64aに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S301：Yes）、次いで、第1保留球数カウンタ203aの値（主制御装置110において保留されている第1特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数N1）が上限値（第1実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S302）。そして、第1始動口64aへの入賞があっても作動保留球数N1<4でなければ（S302：No）、この始動入賞処理（S208）を終了し、タイマ割込処理（図40参照）へ戻る。

【0719】

一方、作動保留球数N1<4であれば（S302：Yes）、第1保留球数カウンタ203aの値（作動保留球数N1）を1加算する（S303）。そして、今回、第1特別図柄に対応する第1始動口64aへの入賞であるので、第1保留球格納エリア203dを各乱数値C1～C3，CS1の格納先として設定し（S304）、処理をS309へ移行する。

20

【0720】

S301の処理において、球が第1始動口64aへ入賞していないと判別された場合（S301：No）、次いで、球が第2始動口64bに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（S305）。ここでは、第1始動口64aと同様、スイッチ読み込み処理（図40のS205参照）において読み込んだ、第2始動口64bへの入球（入賞）を検出する特図2入球口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第2始動口64bへの入球を3回のタイマ割込処理（図40参照）にわたって検出する。

30

【0721】

球が第2始動口64bに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S305：Yes）、次いで、第2保留球数カウンタ203bの値（主制御装置110において保留されている第2特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数N2）が上限値（第1実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S306）。そして、第2始動口64bへの入賞がないか（S305：No）、或いは、第2始動口64bへの入賞があっても作動保留球数N2<4でなければ（S306：No）、この始動入賞処理（S208）を終了して、タイマ割込処理（図40参照）へ戻る。

【0722】

一方、作動保留球数N2<4であれば（S306：Yes）、第2保留球数カウンタ203bの値（作動保留球数N2）を1加算する（S307）。そして、今回、第2特別図柄に対応する第2始動口64bへの入賞であるので、第2保留球格納エリア203eを各乱数値C1～C3，CS1の格納先として設定し（S308）、処理をS309へ移行する。

40

【0723】

S309の処理では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3及び変動種別カウンタCS1の各値をカウンタ用バッファ203c（図27参照）から読み出し、S304又はS308で格納先として設定された第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eに設けられた第1保留第1～第

50

4 エリア又は第2保留第1～第4エリアのうち、第1保留球格納エリア203dが格納先として指定されている場合は第1保留球数カウンタ203aで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1、大当たり種別カウンタ格納エリア203d2、停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3及び変動種別カウンタ格納エリア203d4に各々保留（格納）する（S309）。また、第2保留球格納エリア203eが格納先として指定されている場合は第2保留球数カウンタ203bで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1、大当たり種別カウンタ格納エリア203e2、停止パターン選択カウンタ格納エリア203e3及び変動種別カウンタ格納エリア203e4に各々保留（格納）する（S309）。

【0724】

具体的には、例えば、第1始動口64aへの入賞に基づくS304の処理において第1保留球格納エリア203dが格納先として設定され、また、S303の処理による加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「1」であれば、第1保留第1エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタC1～C3，CS1の値が保留される。また、加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「2」であれば第1保留第2エリアの各格納エリアに、加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「3」であれば第1保留第3エリアの各格納エリアに、加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「4」であれば第1保留第4エリアの各格納エリアに、各々カウンタC1～C3，CS1の値が保留される。

【0725】

また、例えば、第2始動口64bへの入賞に基づくS308の処理において第2保留球格納エリア203eが格納先として設定され、また、S307の処理による加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「1」であれば、第2保留第1エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタC1～C3，CS1の値が保留される。また、加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「2」であれば第2保留第2エリアの各格納エリアに、加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「3」であれば第2保留第3エリアの各格納エリアに、加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「4」であれば第2保留第4エリアの各格納エリアに、各々カウンタC1～C3，CS1の値が保留される。

【0726】

次に、S303又はS307の処理による加算後の第1保留球数カウンタ203a又は第2保留球数カウンタ203bの値（作動保留球数N1又は作動保留球数N2）と、S309の処理により第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eに格納（保留）した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3及び変動種別カウンタCS1の各値を含む保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信するために、該保留球数コマンドをRAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S310）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図40のS201参照）によって、保留球数コマンドが音声ランプ制御装置113に対して送信される。S310の処理を終えると、この始動入賞処理（S208）を終了し、タイマ割込処理（図40参照）に戻る。

【0727】

なお、S310の処理において保留球数コマンドに含める各カウンタC1～C3，CS1の値は、S309の処理によりカウンタ用バッファ203cから読み出した値そのものを用いてもよいし、S309の処理において第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【0728】

また、S301及びS305の処理において、第1始動口64a及び第2始動口64bに同時に球が入賞した場合は、第1始動口64aへの球の入賞処理を優先的に実行し、第2始動口64bへの球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図40参照）における始動入賞処理（S208）において、該待機した第2始動口64bへの球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【0729】

10

20

30

40

50

次に、図 4 2 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 4 0 参照）の一処理である特図変動処理（S 2 1 0）について説明する。図 4 2 は、この特図変動処理（S 2 1 0）を示すフローチャートである。

【0 7 3 0】

この特図変動処理（S 2 1 0）は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に関する特別図柄表示装置 3 7 における動的表示や、ドラム表示装置 8 1 にて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【0 7 3 1】

M P U 2 0 1 は、この特図変動処理（S 2 1 0）において、まず、今現在、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（S 4 0 1）。大当たり中としては、大当たりの際にドラム表示装置 8 1 及び特別図柄表示装置 3 7 で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。S 4 0 1 における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（S 4 0 1 : Y e s）、そのまま特図変動処理（S 2 1 0）を終了し、タイマ割込処理（図 4 0 参照）に戻る。

10

【0 7 3 2】

S 4 0 1 の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（S 4 0 1 : N o）、次に、特別図柄表示装置 3 7 の表示態様が動的表示中であるか否かを判別し（S 4 0 2）、特別図柄表示装置 3 7 の表示態様が動的表示中でなければ（S 4 0 2 : N o）、次いで、特別図柄表示装置 3 7 における動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（S 4 0 3）。その結果、動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（S 4 0 3 : N o）、タイマ割込処理（図 4 0 参照）へ戻る。これにより、動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置 3 7 およびドラム表示装置 8 1 に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

20

【0 7 3 3】

一方、S 4 0 3 の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（S 4 0 3 : Y e s）、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている第 2 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数 N 2）が「0」よりも大きいかな否かを判別する（S 4 0 4）。その結果、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（作動保留球数 N 2）が「0」でなければ（S 4 0 4 : Y e s）、第 2 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（作動保留球数 N 2）を 1 減算する（S 4 0 5）。これは、後述する変動開始処理（S 4 1 0）によって、保留されていた第 2 特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち 1 の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第 2 特別図柄に関する保留球数が 1 つ減少するためである。

30

【0 7 3 4】

次いで、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納されたデータをシフト処理する（S 4 0 6）。このデータシフト処理（S 4 0 6）は、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを保留球実行エリア 2 0 3 f へ向けて順にシフトさせる処理であって、第 2 保留第 1 エリア → 保留球実行エリア 2 0 3 f、第 2 保留第 2 エリア → 第 2 保留第 1 エリア、第 2 保留第 3 エリア → 第 2 保留第 2 エリア、第 2 保留第 4 エリア → 第 2 保留第 3 エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

40

【0 7 3 5】

一方、S 4 0 4 の処理において、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（作動保留球数 N 2）が「0」であると判別されると（S 4 0 4 : N o）、次に、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数 N 1）が「0」よりも大きいかな否かを判別する（S 4 0 7）。その結果、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（作動保留球数 N 1）が「0」でなければ（S 4 0 7 : Y e s）、第 1 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミング

50

であると判断し、まず、第1保留球数カウンタ203aの値(作動保留球数N1)を1減算する(S408)。これは、後述する変動開始処理(S410)によって、保留されていた第1特別図柄に関する動的表示(変動演出)のうち1の動的表示(変動演出)の実行が開始されるため、保留球数が1つ減少するためである。

【0736】

次いで、第1保留球格納エリア203dに格納されたデータをシフト処理する(S409)。このデータシフト処理(S409)は、第1保留球格納エリア203dの第1保留第1～第4エリアに格納されているデータを保留球実行エリア203fへ向けて順にシフトさせる処理であって、第1保留第1エリア→保留球実行エリア203f、第1保留第2エリア→第1保留第1エリア、第1保留第3エリア→第1保留第2エリア、第1保留第4エリア→第1保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

10

【0737】

S406又はS409のデータシフト処理の後、データシフト処理により保留球実行エリア203fに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置37及びドラム表示装置81に対する変動開始処理を実行し(S410)、タイマ割込処理(図40参照)に戻る。なお、変動開始処理(S410)については、図43を参照して後述する。

【0738】

S407の処理において、第1保留球数カウンタ203aの値(作動保留球数N1)が「0」であると判別されると(S407:No)、ドラム表示装置81等においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する(S411)。この判別処理では、音声ランプ制御装置113を介して表示制御装置114にデモコマンドを送信した後、第1保留球数カウンタ203a又は第2保留球数カウンタ203bの値(作動保留球数N1又は作動保留球数N2)のいずれかの値が「0」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

20

【0739】

そして、デモ中ではないと判別された場合は(S411:No)、音声ランプ制御装置113へ送信すべきデモコマンドを設定して(S412)、タイマ割込処理(図40参照)に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は(S411:Yes)、そのままタイマ割込処理(図40参照)に戻る。S412の処理で設定されたデモコマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(図40のS201参照)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

30

【0740】

音声ランプ制御装置113は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置114へ送信し、表示制御装置114は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、ドラム表示装置81等にデモ演出を表示するように制御を行う。

【0741】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が1つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、ドラム表示装置81にデモ演出が表示される。

40

【0742】

なお、S411の処理においてデモ中ではない(S411:No)と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第2の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第2の所定時間が経過したことをもってS412の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が1つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【0743】

S402の処理において、特別図柄表示装置37の表示態様が動的表示中であると判別されると(S402:Yes)、動的表示時間(変動時間)が経過したか否かを判別する(

50

S 4 1 3)。特別図柄表示装置 3 7 の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタ C S 1 により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（S 4 1 3 : N o）、特別図柄表示装置 3 7 の表示を更新して（S 4 1 4）、タイマ割込処理（図 4 0 参照）に戻る。

【0 7 4 4】

第 1 実施形態では、特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b において、動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、変動している特別図柄に対応する特別 L E D 群 3 7 b（即ち、上方 L E D 群 3 7 b 1 又は下方 L E D 群 3 7 b 2）が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

10

【0 7 4 5】

一方、特別図柄表示装置 3 7 における動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（S 4 1 3 : Y e s）、特別図柄表示装置 3 7 に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する（S 4 1 5）。停止図柄は、図 4 3 を参照して後述する変動開始処理（S 4 1 0）によって予め設定される。変動開始処理（S 4 1 0）では、S 4 0 6 又は S 4 0 9 の処理によって保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値に応じて大当たりか否かが決定され、大当たりである場合には、大当たり種別カウンタ C 2 の値により、大当たり種別に対応する図柄が決定される。

【0 7 4 6】

第 1 実施形態では、判定結果がハズレである場合には、最も左側の L E D のみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各 L E D 群が点灯表示される。

20

【0 7 4 7】

S 4 1 5 の処理で停止図柄に対応した特別図柄表示装置 3 7 の表示態様が設定されると、ドラム表示装置 8 1 における変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置 3 7 における特別 L E D 群 3 7 b の表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（S 4 1 6）、処理を S 4 1 7 へ移行する。確定コマンドは、ドラム表示装置 8 1 にて実行中の変動演出を確定表示させるためコマンドである。

【0 7 4 8】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この確定コマンドを受信すると、表示制御装置 1 1 4 に対して表示用確定コマンドを送信する。表示制御装置 1 1 4 は、表示用確定コマンドを受信することによって、ドラム表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

30

【0 7 4 9】

S 4 1 7 の処理では、「時間短縮状態」か否かを判別するために、R A M 2 0 3 に設けられた時短カウンタ（図示せず）の値が「0」よりも大きいか否かを判別する（S 4 1 7）。

【0 7 5 0】

S 4 1 7 の処理において、時短カウンタの値が「0」でなければ（S 4 1 7 : Y e s）、「時間短縮状態」であって、その状態においていずれかの特別図柄の動的表示（変動演出）が 1 回終了したので、時短カウンタの値を 1 減算し（S 4 1 8）、この特図変動処理（S 2 1 0）を終了し、タイマ割込処理（図 4 0 参照）に戻る。

40

【0 7 5 1】

一方、S 4 1 7 の処理において、時短カウンタの値が「0」であれば（S 4 1 7 : N o）、「時間短縮状態」ではなく、「通常遊技状態」又は「確率変動状態」であるので、S 4 1 8 の処理をスキップして、この特図変動処理（S 2 1 0）を終了し、タイマ割込処理（図 4 0 参照）に戻る。

【0 7 5 2】

次に、図 4 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特図変動処理（S 2 1 0）の一処理である変動開始処理（S 4 1 0）について説明する。図 4 3 は

50

、変動開始処理（S 4 1 0）を示したフローチャートである。この変動開始処理（S 4 1 0）は、遊技状態に応じて保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各種カウンタの値に基づき、遊技状態に応じて大当たり又はハズレの抽選（大当たり抽選）を行うと共に、特別図柄表示装置 3 7 およびドラム表示装置 8 1 で行われる動的表示および変動演出の動的パターン（変動パターン及び停止種別）等を決定する。

【0 7 5 3】

変動開始処理（S 4 1 0）では、まず、遊技状態が「確率変動状態」か否かを判別する（S 5 0 1）。判別の結果、「確率変動状態」ではないと判別された場合（S 5 0 1：N o）、遊技状態が「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」であり、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であるので、低確率状態用の大当たり乱数テーブル 2 0 2 a（図 2 8（a）参照）を設定し（S 5 0 2）、処理を S 5 0 4 へ移行する。一方、「確率変動状態」であると判別された場合は（S 4 5 1：Y e s）、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であるので、高確率状態用の大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を設定し（S 5 0 3）、処理を S 5 0 4 へ移行する。

10

【0 7 5 4】

S 5 0 4 の処理では、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、S 5 0 2 又は S 5 0 3 において設定された大当たり乱数テーブル 2 0 2 a とに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（S 5 0 4）。

【0 7 5 5】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を参照して、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値とその時々遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機 1 0 の取りうる遊技状態（モード）が通常低確率状態（「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、大当たり確率が設定値「1」で 5 0 / 1 0 0 0 0、設定値「6」で 6 0 / 1 0 0 0 0 となるように大当たり乱数値が規定されている。また、パチンコ機 1 0 の取りうる遊技状態（モード）が高確率状態（「確率変動状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、大当たり確率が設定値「1」で 5 0 0 / 1 0 0 0 0、設定値「6」で 6 0 0 / 1 0 0 0 0 となるように大当たり乱数値が規定されている。

20

30

【0 7 5 6】

S 5 0 4 の処理では、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、これら大当たり乱数テーブル 2 0 2 a にて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S 5 0 4 の処理の結果、大当たりであると判別された場合（S 5 0 4：Y e s）、次いで、大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2（図 2 8（b）参照）と、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（S 5 0 5）。

【0 7 5 7】

この処理では、大当たり種別テーブル 2 0 2 b によって、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たり後に、次回大当たりまで特別図柄が高確率状態となるとともに入賞補助機能が継続する「1 0 R 確変大当たり」か、最大ラウンド数が 5 ラウンドの大当たり後に、次回大当たりまで特別図柄が高確率状態となるとともに入賞補助機能が継続する「5 R 確変大当たり」か、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たり後に、特別図柄が低確率状態であるが特別図柄が 1 0 0 回変動するまで入賞補助機能が有効な「1 0 R 通常大当たり」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置 3 7 における大当たり時の表示態様（特別 L E D 群 3 7 b の表示態様）が設定される。

40

【0 7 5 8】

具体的には、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されているデータが、第 1 保留球格納エリ

50

ア 2 0 3 d からシフトされたデータが第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータかを保留球実行エリア 2 0 3 f のシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d からシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、大当たり種別テーブル 2 0 2 b から大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されているデータが第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、大当たり種別テーブル 2 0 2 b とに基づいて大当たり種別が決定される。

【 0 7 5 9 】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（S 5 0 6）、S 5 0 9 の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置 3 7 およびドラム表示装置 8 1 において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル 2 0 2 d（図 3 0 参照）を選択する。

10

【 0 7 6 0 】

具体的には、S 4 5 7 の処理では、大当たり用に設けられた停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 において、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値に対応付けられた演出態様を選択する。そして、選択された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル 2 0 2 e において、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

20

【 0 7 6 1 】

一方、S 5 0 4 の処理で大当たりではないと判別された場合には（S 5 0 4 : No）、ハズレ時の表示態様を設定する（S 5 0 7）。S 5 0 7 の処理では、特別図柄表示装置 3 7 の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値と第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は（及び）第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値と現在の遊技状態とに基づいて、ドラム表示装置 8 1 において表示させる演出態様として、「非リーチ（短縮）」演出態様、「非リーチ（通常）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第 1 実施形態では、パチンコ機 1 0 の遊技状態が「通常遊技状態」であるか、又は、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」であるかに応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタ C 3 の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル 2 0 2 d が設定されている。

30

【 0 7 6 2 】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し（S 5 0 8）、S 5 0 9 の処理へ移行する。S 5 0 8 の処理では、特別図柄表示装置 3 7 およびドラム表示装置 8 1 において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、S 5 0 7 の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた変動パターンテーブル 2 0 2 e において、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

40

【 0 7 6 3 】

このように、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じ乱数値 C 3 , C S 1 を用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができる。開発時における開発工数を削減することができる。

【 0 7 6 4 】

50

S 5 0 9 の処理では、S 5 0 6 及び S 5 0 8 の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置 1 1 4 へ通知する変動パターンコマンドを設定する (S 5 0 9) 。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選し、該大当たりが「1 0 R 確変大当たり」であって、さらに、「2 5 秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、大当たり・「1 0 R 確変大当たり」・「2 5 秒」の「スーパーリーチ」を示す変動パターンコマンドが設定される。また、大当たり抽選にハズレて、さらに、「2 5 秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、ハズレ・「2 5 秒」の「スーパーリーチ」を示す変動パターンコマンドが設定される。

【0 7 6 5】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出の変動パターンを決定することができる。

【0 7 6 6】

また、S 5 0 5 又は S 5 0 7 の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して表示制御装置 1 1 4 へ通知するための停止種別コマンドを設定し (S 5 1 0) 、特図変動処理 (図 4 2 参照) へ戻る。

【0 7 6 7】

具体的には、例えば、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「1 0 R 確変大当たり」であれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「7」図柄等) は特定せずに、「1 0 R 確変大当たり」であることを示す停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「1 0 R 通常大当たり」であれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「4」図柄等) は特定せずに、「1 0 R 通常大当たり」であることを示す停止種別コマンドを設定する。

【0 7 6 8】

一方、大当たりに当選せず、さらに、「スーパーリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「7 8 7」等) は特定せずに、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様であることを示す停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選せず、さらに、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「7 3 7」等) は特定せずに、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様であることを示す停止種別コマンドを設定する。さらに、大当たりに当選せず、さらに、「非リーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「2 5 8」等) は特定せずに、ハズレ時の「非リーチ」演出態様であることを示す停止種別コマンドを設定する。

【0 7 6 9】

このように、停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 (表示制御装置 1 1 4) は、当否に基づいた停止種別を把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出の停止結果を決定することができる。

【0 7 7 0】

これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 4 0 の S 2 0 1 参照) で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、変動パターンコマンドや停止種別コマンドを受信すると、それに基づき表示用変動パターンコマンドや表示種別コマンドを生成して、表示制御装置 1 1 4 へ送信する。

【0 7 7 1】

次いで、図 4 4 を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置 1 1 0 において実行される N M I 割込処理について説明する。図 4 4 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 によ

10

20

30

40

50

り実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。

【 0 7 7 2 】

N M I 割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機 1 0 の電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される処理である。この N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 0 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 の N M I 端子に出力される。すると、M P U 2 0 1 は、実行中の制御を中断して N M I 割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報を R A M 2 0 3 に記憶し (S 6 0 1) 、 N M I 割込処理を終了する。

【 0 7 7 3 】

なお、上記の N M I 割込処理は、払出制御装置 1 1 1 でも同様に実行され、かかる N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 1 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から払出制御装置 1 1 1 内の M P U 2 1 1 の N M I 端子に出力され、M P U 2 1 1 は実行中の制御を中断して、N M I 割込処理を開始するのである。

【 0 7 7 4 】

次に、図 4 5 から図 5 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 2 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理 (図 4 5 参照) と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理 (図 4 6 参照) とがある。

【 0 7 7 5 】

まず、図 4 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 4 5 は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【 0 7 7 6 】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する (S 1 0 0 1) 。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下 (瞬間的な停電、所謂「瞬停」) によって、S 1 1 1 6 の電源断処理 (図 4 6 参照) の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される (S 1 0 0 2) 。図 4 6 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信すると (図 4 6 の S 1 1 1 3 参照) 、S 1 1 1 6 の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、S 1 1 1 6 の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【 0 7 7 7 】

電源断処理中フラグがオフであれば (S 1 0 0 2 : N o) 、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって (主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく) 開始されたものである。よって、これらの場合には、R A M 2 2 3 のデータが破壊されているか否かを確認する (S 1 0 0 3) 。

【 0 7 7 8 】

R A M 2 2 3 のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、R A M 2 2 3 の特定の領域には、S 1 0 0 6 の処理によって「5 5 A A h」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「5 5 A A h」であれば R A M 2 2 3 のデータ破壊は無く、逆に「5 5 A A h」でなければ R A M 2 2 3 のデータ破壊を確認することができる。R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されれば (S 1 0 0 3 : Y e s) 、S 1 0 0 4 へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。一方、R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されなければ (S 1 0 0 3 : N o) 、S 1 0 0

10

20

30

40

50

8へ移行する。

【0779】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、RAM 223の特定領域に「55AAh」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってRAM 223の記憶は喪失するから）、RAM 223のデータ破壊と判断され（S1003:Yes）、S1004へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってS1116の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって開始された場合には、RAM 223の特定領域には「55AAh」のキーワードが記憶されているので、RAM 223のデータは正常と判断されて（S1003:No）、S1008へ移行する。

10

【0780】

また、S1002の処理において、電源断処理中フラグがオンであれば（S1002:Yes）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、S1116の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置113のMPU221にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、RAM 223の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をS1004へ移行して、RAM 223の初期化を開始する。

【0781】

S1004の処理では、RAM 223の全範囲の記憶領域をチェックする（S1004）。チェック方法としては、まず、1バイト毎に「0FFh」を書き込み、それを1バイト毎に読み出して「0FFh」であるか否かを確認し、「0FFh」であれば正常と判別する。かかる1バイト毎の書き込み及び確認を、「0FFh」に次いで、「55h」、「0AAh」、「00h」の順に行う。このRAM 223の読み書きチェックにより、RAM 223のすべての記憶領域が「0」クリアされる。

20

【0782】

RAM 223のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（S1005:Yes）、RAM 223の特定領域に「55AAh」のキーワードを書き込んで、RAM破壊チェックデータを設定する（S1006）。この特定領域に書き込まれた「55AAh」のキーワードを確認することにより、RAM 223にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、RAM 223のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（S1005:No）、RAM 223の異常を報知して（S1007）、電源が遮断されるまで無限ループする。RAM 223の異常は、表示ランプ34により報知される。なお、音声出力装置226により音声を出力してRAM 223の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置114にエラーコマンドを送信して、ドラム表示装置81等にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

30

【0783】

S1008の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（S1008）。電源断フラグはS1116の電源断処理の実行時にオンされる（図46のS1115参照）。つまり、電源断フラグは、S1116の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でS1008の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってS1116の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（S1008:Yes）、音声ランプ制御装置113の各処理を初期化するためにRAM 223の作業エリアをクリアし（S1009）、RAM 223の初期値を設定した後（S1010）、割込み許可を設定して（S1011）、処理をS1012へ移行する。なお、RAM 223の作業エリアとしては、主制御装置110から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

40

【0784】

一方、電源断フラグがオフされた状態でS1008の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにS1004からS1006の

50

処理を経由してS1008の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって（主制御装置110からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（S1008：No）、RAM223の作業領域のクリア処理であるS1009をスキップして、処理をS1010へ移行し、RAM223の初期値を設定した後（S1010）、割込み許可を設定して（S1011）、処理をS1012へ移行する。

【0785】

なお、S1009のクリア処理をスキップするのは、S1004からS1006の処理を経由してS1008の処理へ至った場合には、S1004の処理によって、既にRAM223のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、RAM223の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置113の制御を継続できるからである。

10

【0786】

S1012の処理では、主制御装置110から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（S1012）、該設定値コマンドを受信するまでS1012の処理を繰り返し実行して待機する（S1012：No）。そして、主制御装置110から設定値コマンドを受信した場合に（S1012：Yes）、該設定値コマンドが示す確率設定値をRAM223に格納し、メイン処理（図46参照）へ移行する。

【0787】

このように、音声ランプ制御装置113の立ち上げ処理において、主制御装置110の立ち上げ処理（図37参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図46参照）への移行を待機することで、主制御装置110で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置113側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置110から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置110の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置110の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置113の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置113側で主制御装置110の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置110が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置113の暴走を未然に防止できる。

20

30

【0788】

なお、S1012の処理において、主制御装置110から設定値コマンドを受信するまで待機する処理を行っているが、この場合において、瞬間的な停電（所謂、瞬停）によって、音声ランプ制御装置113のみが電源断し、主制御装置110は電源オンを維持し続けた場合、音声ランプ制御装置113は、S1012の処理を繰り返し実行してしまい、正常な制御に復帰できないおそれがある。よって、S1012の処理において、例えば、所定期間の間、主制御装置110から設定値コマンドを受信しない場合は、設定値に関する制御を実行せず、その他の制御を開始するセーフモードで音声ランプ制御装置113を立ち上げるように構成してもよい。

40

【0789】

次に、図46を参照して、音声ランプ制御装置113の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理について説明する。図46は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【0790】

メイン処理が実行されると、まず、前回S1101の処理が実行されてから1ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（S1101）、1ミリ秒以上経過していなければ（S1101：No）、S1102～S1109の処理を行わずにS1110の処理へ移行する。S1101の処理で、1ミリ秒経過したか否かを判別するのは、S1102～S1109が短い周期（1ミリ秒以内）で処理する必要がないものであるのに対して、S1110の

50

変動演出処理やS1111のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。具体的には、S1111の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置110から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S1110の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【0791】

S1101の処理において、前回S1101の処理が実行されてから1ミリ秒以上経過していると判断される場合は（S1101：Yes）、S1102の処理へ移行する。なお、S1101の処理が、図45に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままS1102の処理へ移行する。

10

【0792】

S1102の処理では、S1103～S1112の処理によって設定された、表示制御装置114に対する各種コマンドを、表示制御装置114に対して送信する（S1102）。次いで、表示ランプ34の点灯態様の設定や後述するS1107の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（S1103）、その後電源投入報知処理を実行する（S1104）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば30秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置226やランプ表示装置227により行われる。また、ドラム表示装置81の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置114に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、この電源投入報知処理による報知は行わずに、S1105の処理へ移行する。

20

【0793】

次いで、S1105の処理では、後述するS1111のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する大当たり演出処理を行い（S1105）、S1106の処理へ移行する。

【0794】

次いで、S1106の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（S1106）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン22が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン22の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン22の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置114に対して枠ボタン22が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

30

【0795】

また、変動演出が未実行の期間や、「高速変動」の変動要素の期間中に枠ボタン22が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、枠ボタン操作コマンドに代えて、表示制御装置114に対するステージ変更コマンドを設定する。このステージ変更コマンドに、変更後のステージに対応する演出態様に関する情報を含めることにより、表示制御装置114において、ドラム表示装置81で実行されるステージに応じた演出態様に変更する処理が行われる。また、変動演出開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン22を押すことで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、「リーチ表示」中に枠ボタン22を押すことで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、枠ボタン22を複数のリーチ演出のうち1のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。なお、枠ボタン22が配設されていない場合には、S1106の処理は省略（スキップ）される。

40

【0796】

枠ボタン入力監視・演出処理（S1106）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（S1107）、その後音編集・出力処理を実行する（S1108）。ランプ編集処理では、ドラム表示装置81で行われる表示に対応するよう電飾部29～33の点灯パターンや、前側導光板410及び後側導光板420の点灯パターン、或いは、確定ランプ311の点灯処理などが設定される。音編集・出力処理では、ドラム表示装置81で行われる表示に対応するよう音声出力装置226の出力パターンなどが設定され、その設定に応じ

50

て音声出力装置 226 から音が出力される。

【0797】

S1108 の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し (S1109)、S1110 の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 110 から送信される変動パターンコマンドに基づいてドラム表示装置 81 で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S1107 のランプ編集処理が実行され、また、S1108 の音編集・出力処理もドラム表示装置 81 で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【0798】

S1110 の処理では、ドラム表示装置 81 において変動演出を表示させるために、主制御装置 110 より受信した変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに基づいて変動演出を開始するための処理である変動演出処理を実行する。この変動演出処理の詳細については、図 48 を参照して後述する。そして、変動演出処理の後、主制御装置 110 より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い (S1111)、S1112 の処理へ移行する。このコマンド判定処理の詳細については、図 47 を参照して後述する。

【0799】

S1112 では、音声ランプ制御装置 113 の RAM 223 に設けられた導光パターン抽選カウンタ 223 d や確定ランプタイミング抽選カウンタ 223 e 等の各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する (S1112)。具体的には、導光パターン抽選カウンタ 223 d 及び確定ランプタイミング抽選カウンタ 223 e をそれぞれ 1 加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値 (本実施形態では、導光パターン抽選カウンタ 223 d 及び確定ランプタイミング抽選カウンタ 223 e はともに「99」) に達した際、それぞれ「0」クリアする。

【0800】

ここで更新された導光パターン抽選カウンタ 223 d は、変動演出中における前側導光板 410 又は後側導光板 420 での演出 (点灯) の実行有無の選定に使用され、確定ランプタイミング抽選カウンタ 223 e は、変動演出中における確定ランプ 311 の点灯有無 (点灯タイミング) の選定に使用される。

【0801】

S1112 の処理が終わると、ワーク RAM 233 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (S1113)。電源断の発生情報は、主制御装置 110 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S1113 の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば (S1113: Yes)、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして (S1115)、電源断処理を実行する (S1116)。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし (S1117)、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 226 およびランプ表示装置 227 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【0802】

一方、S1113 の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ (S1113: No)、RAM 223 に記憶されるキーワードに基づき、RAM 223 が破壊されているか否かが判別され (S1114)、RAM 223 が破壊されていなければ (S1114: No)、S1101 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、RAM 223 が破壊されていれば (S1114: Yes)、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【0803】

ここで、RAM 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないなので、その後、ドラム表示装置 81 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機 10 の修復などを頼む

10

20

30

40

50

ことができる。また、RAM 223が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 226やランプ表示装置 227によりRAM破壊の報知を行うものとしても良い。

【0804】

次に、図47を参照して、音声ランプ制御装置 113内のMPU 221により実行されるコマンド判定処理（S1111）について説明する。図47は、このコマンド判定処理（S1111）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（S1111）は、音声ランプ制御装置 113内のMPU 221により実行されるメイン処理（図46参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置 110から受信したコマンドを判定する。

【0805】

コマンド判定処理（S1111）では、まず、RAM 223に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置 110からのコマンドを受信しているか否かを判別する（S1201）。判別の結果、主制御装置 110からコマンドを受信していれば（S1201：Yes）、未処理のコマンドのうち主制御装置 110より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置 110より変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（S1202）。そして、変動パターンコマンドを受信したと判別された場合（S1202：Yes）、該変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出する（S1203）。

【0806】

ここで抽出された変動パターン種別は、RAM 223に記憶され、後述の変動演出処理（図48参照）において、表示制御装置 114に対して変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、このコマンド判定処理（S1111）を終了して、メイン処理（図46参照）に戻る。

【0807】

一方、変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（S1202：No）、次いで、主制御装置 110より停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（S1204）。そして、停止種別コマンドを受信したと判別された場合（S1204：Yes）、該停止種別コマンドから停止種別を抽出する（S1205）。

【0808】

ここで抽出された停止種別は、RAM 223に記憶され、後述する変動演出処理（図48参照）において、表示制御装置 114に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、変動演出が開始されることを示す変動開始フラグ 223aをオンに設定して（S1206）、このコマンド判定処理（S1111）を終了して、メイン処理（図46参照）に戻る。

【0809】

なお、停止種別コマンドは、変動演出を開始する場合に主制御装置 110が変動パターンコマンドを送信後、その変動パターンコマンドによって変動パターンが示された変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置 110より必ず送信されるコマンドである。S1206の処理によって変動開始フラグ 223aをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図48参照）において、先に保留球数コマンドに含まれる各カウンタC1等の値に基づいて抽出された変動演出の変動パターン種別と、受信した変動パターンコマンドより抽出した変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に保留球数コマンドに含まれる各カウンタC1等の値に基づいて抽出された変動演出の停止種別と、受信した停止種別コマンドより抽出した変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、1の変動演出において、保留球数コマンドに基づく変動パターンと変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、保留球数コマンドに基づく停止種別と停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【0810】

S1204の処理の結果、停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（S1204：No）、次いで、主制御装置 110より確定コマンドを受信したか否かを判別する

(S1207)。確定コマンドは、ドラム表示装置81にて実行中の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この確定コマンドを受信したと判別された場合は(S1207: Yes)、表示用確定コマンドを設定し(S1208)、このコマンド判定処理(S1111)を終了して、メイン処理(図46参照)に戻る。

【0811】

ここで設定された表示用確定パターンコマンドは、RAM223に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理(図46のS1102参照)により表示制御装置114に対して送信される。表示制御装置114では、この表示用確定パターンコマンドによって示される確定タイミングでドラム表示装置81に第3図柄の変動表示を確定表示するように表示制御を行う。

10

【0812】

S1207の処理の結果、確定コマンドを受信していないと判別された場合(S1207: No)、次いで、保留球数コマンドを受信したか否かを判別する(S1209)。そして、保留球数コマンドを受信したと判別された場合(S1209: Yes)、保留球数コマンドに含まれる主制御装置110の第1保留球数カウンタ203a及び／又は第2保留球数カウンタ203b(図26参照)の値(即ち、主制御装置110に保留された第1特別図柄及び／又は第2特別図柄の変動演出の保留球数)を抽出し、これを音声ランプ制御装置113のサブ第1保留球数カウンタ223b及び／又はサブ第2保留球数カウンタ223cに格納する(S1210)。そして、同じく保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、及び、変動種別カウンタCS1の各値を、S1210で更新されたサブ第1保留球数カウンタ223b又はサブ第2保留球数カウンタ223cの値が示す第1保留情報格納エリア223fの第1保留情報格納第1～第4エリア、又は、第2保留情報格納エリア223gの第2保留情報格納第1～第4エリアに格納し(S1211)、このコマンド判定処理(S1111)を終了して、メイン処理(図46参照)に戻る。

20

【0813】

ここで、保留球数コマンドは、球が第1始動口64a又は第2始動口64bに入賞(始動入賞)したときに主制御装置110から送信されるものである。始動入賞がある毎に、S1212の処理によって、音声ランプ制御装置113のサブ第1保留球数カウンタ223b及び／又はサブ第2保留球数カウンタ223cの値を、主制御装置110の第1保留球数カウンタ203a又は第2保留球数カウンタ203bの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置113のサブ第1保留球数カウンタ223b及び／又はサブ第2保留球数カウンタ223cの値が主制御装置110の第1保留球数カウンタ203a及び／又は第2保留球数カウンタ203bの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置113のサブ第1保留球数カウンタ223b及び／又はサブ第2保留球数カウンタ223cの値を修正し、主制御装置110の第1保留球数カウンタ203a及び／又は第2保留球数カウンタ203bの値に合わせることができる。

30

【0814】

また、音声ランプ制御装置113は、第1保留情報格納エリア223f又は第2保留情報格納エリア223gに格納された各カウンタC1～C3、CSを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようなになるか(大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等)を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

40

【0815】

S1209の処理の結果、保留球数コマンドを受信していないと判別された場合(S1209: No)、その他のコマンドに応じた処理を実行し(S1212)、このコマンド判定処理(S1111)を終了して、メイン処理(図46参照)に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置113で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をRAM223に記憶し、表示制御装置114で用いる

50

コマンドであればそのコマンドを表示制御装置 114 に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置 110 より受信したデモコマンドは、この S 1212 の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、RAM 223 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理 (S 1102) により表示制御装置 114 に対して送信される。

【0816】

次に、図 48 を参照して、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行される変動演出処理 (S 1110) について説明する。図 48 は、この変動演出処理 (S 1110) を示したフローチャートである。この変動演出処理 (S 1110) は、メイン処理 (図 46 参照) の中で実行され、ドラム表示装置 81 において変動演出を実行させるための各種処理を実行する。

10

【0817】

変動演出処理 (S 1110) では、まず、RAM 223 に設けられた変動開始フラグ 223a がオンか否かを判別する (S 1401)。そして、変動開始フラグ 223a がオンではない (即ち、オフである) と判別された場合 (S 1401: No)、主制御装置 110 より少なくとも停止種別コマンドを受信していない状態であるので、この変動演出処理 (S 1110) を終了して、メイン処理 (図 46 参照) に戻る。

【0818】

一方、変動開始フラグ 223a がオンであると判別された場合 (S 1401: Yes)、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドをともに受信しているので、変動演出を開始すべく、変動開始フラグ 223a をオフし (S 1402)、次いで、今回実行する変動演出は第 1 特別図柄に関するものか否かを判別する (S 1403)。判別の結果、第 1 特別図柄に関する変動演出であれば (S 1403: Yes)、第 1 保留情報格納エリア 223f に設けられた第 1 保留情報格納第 1 エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア 223h ヘシフトし (S 1404)、さらに、第 1 保留情報格納エリア 223f に設けられた第 1 保留情報格納第 2 ~ 第 4 エリアに含まれるデータを第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリアヘシフトして (S 1405)、サブ第 1 保留球数カウンタ 223b の値を 1 減算し (S 1406)、処理を S 1410 へ移行する。

20

【0819】

つまり、この場合は、保留された第 1 特別図柄の変動演出が 1 つ減り、時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された変動演出に対応する第 1 保留情報第 1 エリアの各格納エリア 223f1 ~ 223f4 に格納された各カウンタ C1 ~ C3, CS1 の値を、実行中の変動演出に対応する実行情報格納エリア 223h の各格納エリア 223h1 ~ 223h4 に移動させる。また、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 223f1 ~ 223f4 に格納された各カウンタ C1 ~ C3, CS1 の値を、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 223f1 ~ 223f4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 223f1 ~ 223f4 に格納された各カウンタ C1 ~ C3, CS1 の値を、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 223f1 ~ 223f4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 223f1 ~ 223f4 に格納された各カウンタ C1 ~ C3, CS1 の値を、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 223f1 ~ 223f4 に移動させる。

30

40

【0820】

これにより、実行情報格納エリア 223h には、主制御装置 110 の保留球実行エリア 203f に格納された各カウンタ C1 ~ C3, CS1 と同じ値が格納されることになり、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 110 の第 1 保留球格納エリア 203d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C1 ~ C3, CS1 と同じ値が格納されることになる。

【0821】

一方、S 1403 の処理において、第 1 特別図柄に関する変動演出でないと判別された場合、即ち、第 2 特別図柄に関する変動演出であると判別された場合は (S 1403: No

50

）、第2保留情報格納エリア223gに設けられた第2保留情報格納第1エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア223hへシフトし（S1407）、さらに、第2保留情報格納エリア223gに設けられた第2保留情報格納第2～第4エリアに含まれるデータを第2保留情報格納第1～第3エリアへシフトして（S1408）、サブ第2保留球数カウンタ223cの値を1減算し（S1409）、処理をS1410へ移行する。

【0822】

つまり、この場合は、保留された第2特別図柄の変動演出が1つ減り、時間的に1番目に保留された第2特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その1番目に保留された変動演出に対応する第2保留情報第1エリアの各格納エリア223g1～223g4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を、実行中の変動演出に対応する実行情報格納エリア223hの各格納エリア223h1～223h4に移動させる。また、第2保留情報格納第2エリアの各格納エリア223g1～223g4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を、第2保留情報格納第1エリアの各格納エリア223g1～223g4に移動させ、第2保留情報格納第3エリアの各格納エリア223g1～223g4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を、第2保留情報格納第2エリアの各格納エリア223g1～223g4に移動させ、第2保留情報格納第4エリアの各格納エリア223g1～223g4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を、第2保留情報格納第3エリアの各格納エリア223g1～223g4に移動させる。

10

【0823】

これにより、実行情報格納エリア223hには、主制御装置110の保留球実行エリア203fに格納された各カウンタC1～C3，CS1と同じ値が格納されることになり、第2保留情報格納第1～第4エリアには、それぞれ、主制御装置110の第2保留球格納エリア203eの第2保留第1～第4エリアに格納された各カウンタC1～C3，CS1と同じ値が格納されることになる。

20

【0824】

次いで、S1410の処理では、実行情報格納エリア223hに記憶される各カウンタC1～C3，CS1の値に基づいて、今から実行する変動演出の変動パターンを取得する（S1410）。その後、ドラム表示装置81において変動演出を表示させるために、取得した変動パターンに基づいて表示用変動パターンコマンドを設定し（S1411）、処理をS1412へ移行する。

30

【0825】

ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、RAM223に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図47のS1102参照）により表示制御装置114に対して送信される。表示制御装置114では、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンでドラム表示装置81に第3図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御を開始する。

【0826】

次いで、S1412の処理において、実行情報格納エリア223hに記憶される各カウンタC1～C3，CS1の値に基づいて、今から実行する変動演出の停止種別を取得する（S1412）。その後、取得した変動演出の停止種別に基づいて表示用停止種別コマンドを設定し（S1413）、処理をS1414へ移行する。

40

【0827】

ここで設定された表示用停止種別コマンドは、RAM223に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図47のS1102参照）により表示制御装置114に対して送信される。表示制御装置114では、S1411の処理により設定された表示用変動パターンコマンドによって実行される変動演出を確定表示させる場合に、この表示用停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【0828】

S1414の処理では、今回実行される変動演出において、確定ランプ311を点灯させ

50

るか否か、及び、その点灯タイミングを設定する確定ランプ点灯設定処理を行い（S 1 4 1 4）、処理をS 1 4 1 5へ移行する。なお、この確定ランプ点灯設定処理（S 1 4 1 4）については、図 4 9 において後述する。

【0 8 2 9】

S 1 4 1 5 の処理では、今回実行される変動演出において、前側導光板 4 1 0 の第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 若しくは第 4 装飾図柄群 4 1 3、又は、後側導光板 4 2 0 の第 1 装飾図柄群 4 2 1 を点灯させるか否かを設定する導光パターン設定処理を行い（S 1 4 1 5）、その後、この変動演出処理（S 1 1 1 0）を終了して、メイン処理（図 4 6 参照）に戻る。なお、この導光パターン設定処理（S 1 4 1 5）については、図 5 0 において後述する。

10

【0 8 3 0】

次に、図 4 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される確定ランプ点灯設定処理（S 1 4 1 4）について説明する。図 4 9 は、この確定ランプ点灯設定処理（S 1 4 1 4）を示したフローチャートである。この確定ランプ点灯設定処理（S 1 4 1 4）は、変動演出処理（図 4 8 参照）の中で実行され、これから実行する変動演出において大当たりが発生するか否かを判別し、大当たりが発生する場合には、該変動演出のいずれのタイミングで確定ランプ 3 1 1 を点灯させるか否かを決定する。

【0 8 3 1】

確定ランプ点灯設定処理（S 1 4 1 4）では、まず、実行情報格納エリア 2 2 3 h に格納されている変動演出に基づいて大当たりが発生するか否かを判別する（S 1 5 0 1）。判別の結果、大当たりが発生しないと判別された場合は（S 1 5 0 1：N o）、確定ランプ 3 1 1 を点灯せず、この確定ランプ点灯設定処理（S 1 4 1 4）を終了し、変動演出処理（図 4 8 参照）に戻る。

20

【0 8 3 2】

一方、S 1 5 0 1 の処理において、大当たりが発生すると判別された場合は（S 1 5 0 1：Y e s）、確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e の値に応じて確定ランプ点灯パターンテーブル 2 2 2 f（図 3 5 参照）を参照して、実行される変動演出における確定ランプ 3 1 1 の点灯タイミングを設定し（S 1 5 0 2）、処理をS 1 5 0 3へ移行する。

【0 8 3 3】

S 1 5 0 3 の処理では、今回当選した大当たりに基づいて「確率変動状態」が発生するか否かを判別する（S 1 5 0 3）。判別の結果、「確率変動状態」が発生すると判別された場合は（S 1 5 0 3：Y e s）、S 1 5 0 2 の処理で設定された確定ランプ 3 1 1 の点灯タイミングにおいて、確定ランプ 3 1 1 の点灯時間が長い（例えば、「1 0 秒」）ロング点灯パターンで行うことを設定し（S 1 5 0 4）、この確定ランプ点灯設定処理（S 1 4 1 4）を終了して、変動演出処理（図 4 8 参照）に戻る。

30

【0 8 3 4】

一方、S 1 5 0 3 の処理において、今回当選した大当たりに基づいて「確率変動状態」が発生しないと判別された場合、即ち、「時間短縮状態」が発生する大当たりに当選している場合は（S 1 5 0 3：N o）、S 1 5 0 2 の処理で設定された確定ランプ 3 1 1 の点灯タイミングにおいて、確定ランプ 3 1 1 の点灯時間が短い（例えば、「2 秒」）ショート点灯パターンで行うことを設定し（S 1 5 0 5）、この確定ランプ点灯設定処理（S 1 4 1 4）を終了して、変動演出処理（図 4 8 参照）に戻る。

40

【0 8 3 5】

なお、S 1 5 0 4 又は S 1 5 0 5 の処理において設定された確定ランプ 3 1 1 の点灯時間が、実行中の変動演出の変動時間を超えてしまう場合、例えば、変動演出の確定時ににおいてロング点灯パターンの実行を開始するような場合は、確定ランプ 3 1 1 の点灯時間を変動演出の確定時に終了するように構成してもよいし、確定ランプ 3 1 1 の点灯タイミングを当初設定されたタイミングから前倒し（例えば、確定時から「1 0 秒前」のタイミングから開始）するように構成してもよい。さらに、「確率変動状態」に当選した場合であってもショート点灯パターンを点灯する場合があるように構成してもよい。

50

【0836】

このように、変動演出において大当たりに当選した場合に、該変動演出の各種タイミングで確定ランプ311により大当たりが発生することを遊技者に示唆可能に構成することで、意外性のある遊技を提供して、遊技の興趣向上を図ることができる。また、当選した大当たりの種別に応じて確定ランプ311の点灯時間を変更することで、演出のバリエーションを豊富にし、遊技に対する注目度を好適に高めることができる。

【0837】

次に、図50を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される導光パターン設定処理(S1415)について説明する。図50は、この導光パターン設定処理(S1415)を示したフローチャートである。この導光パターン設定処理(S1415)は、変動演出処理(図48参照)の中で実行され、前側導光板410又は後側導光板420における各装飾図柄411, 412, 413, 421の点灯有無を決定するための各種処理を実行するとともに、確定ランプ311が点灯表示される場合は、第1装飾図柄群421の点灯領域の変更処理を実行する。

【0838】

導光パターン設定処理(S1415)では、まず、これから実行する変動演出において、前側導光板410又は後側導光板420における第1装飾図柄群421、第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412又は第4装飾図柄群413の実行抽選に当選したか否かを判別する(S1601)。この判別は、導光パターン抽選カウンタ223dの値に応じて導光板点灯パターンテーブル222e(図34参照)を参照して、実行される変動演出における前側導光板410又は後側導光板420における点灯有無を抽選する。

【0839】

S1601の処理において、前側導光板410又は後側導光板420における第1装飾図柄群421、第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412又は第4装飾図柄群413の実行抽選に当選していないと判別された場合は(S1601: No)、この導光パターン設定処理(S1415)を終了し、変動演出処理(図48参照)に戻る。一方、前側導光板410又は後側導光板420における第1装飾図柄群421、第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412又は第4装飾図柄群413の実行抽選に当選している場合は(S1601: Yes)、次に、点灯対象となる前側導光板410又は後側導光板420の装飾図柄411, 412, 413, 421を判別する(S1602)。

【0840】

S1602の判別の結果、前側導光板410の第4装飾図柄群413である泡群図柄が点灯対象に選択されていた場合は(S1602:「泡」)、変動演出において「リーチ表示」が形成されるタイミング(即ち、「低速変動」の変動要素の終了時であって、「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時。以下同様。)に、前側右方用LED415c及び前側左方用LED416cを「青」で点灯するように設定し(S1603)、この導光パターン設定処理(S1415)を終了し、変動演出処理(図48参照)に戻る。

【0841】

S1602の判別の結果、前側導光板410の第2装飾図柄群411である桜吹雪図柄が点灯対象に選択されていた場合は(S1602:「桜」)、変動演出において「リーチ表示」が形成されるタイミングに、前側下方用LED414cのうち、右端及び左端の前側下方用LED414cを「ピンク」で点灯するように設定し(S1604)、この導光パターン設定処理(S1415)を終了し、変動演出処理(図48参照)に戻る。

【0842】

S1602の判別の結果、前側導光板410の第3装飾図柄412であるマンボウ図柄が点灯対象に選択されていた場合は(S1602:「マンボウ」)、変動演出において「リーチ表示」が形成されるタイミングに、前側下方用LED414cのうち、右端及び左端以外の前側下方用LED414cを「緑」で点灯するように設定し(S1605)、この導光パターン設定処理(S1415)を終了し、変動演出処理(図48参照)に戻る。

【0843】

S 1 6 0 2 の判別の結果、前側導光板 4 1 0 の第 2 装飾図柄群 4 1 1 である桜吹雪図柄と、第 3 装飾図柄 4 1 2 であるマンボウ図柄とが点灯対象に選択されていた場合は（S 1 6 0 2：「マンボウ & 桜」）、変動演出において「リーチ表示」が形成されるタイミングに、前側下方用 L E D 4 1 4 c のうち、右端及び左端の前側下方用 L E D 4 1 4 c を「ピンク」で点灯するとともに、右端及び左端以外の前側下方用 L E D 4 1 4 c を「緑」で点灯するように設定し（S 1 6 0 6）、この導光パターン設定処理（S 1 4 1 5）を終了し、変動演出処理（図 4 8 参照）に戻る。

【0 8 4 4】

S 1 6 0 2 の判別の結果、後側導光板 4 2 0 の第 1 装飾図柄群 4 2 1 である魚群図柄が点灯対象に選択されていた場合は（S 1 6 0 2：「魚群」）、まず、「リーチ表示」の開始時点、即ち、リーチ形成時に確定ランプ 3 1 1 が点灯するか否かを判別する（S 1 6 0 7）。この判別は、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の実行中に、確定ランプ点灯設定処理（図 4 9 参照）の S 1 5 0 2 並びに S 1 5 0 4 及び S 1 5 0 5 において設定された確定ランプ 3 1 1 の点灯タイミング及び点灯時間が到来（重複）しているか否かを判別することで行われる。判別の結果、リーチ形成時の第 1 装飾図柄群 4 2 1 の実行中に確定ランプ 3 1 1 が点灯しないと判別された場合は（S 1 6 0 7：No）、変動演出において「リーチ表示」が形成されるタイミングに、後側上方用 L E D 4 2 2 c 及び後側下方用 L E D 4 2 4 を、それぞれ、後側導光板 4 2 0 の右側領域→中央領域→左側領域の順、かつ、各領域毎に設けられた 3 つの L E D 4 2 2 c、4 2 4 を右側から「赤」、「青」、「緑」で点灯するように設定し（S 1 6 0 8）、この導光パターン設定処理（S 1 4 1 5）を終了し、変動演出処理（図 4 8 参照）に戻る。

【0 8 4 5】

一方、S 1 6 0 7 の処理において、リーチ形成時の第 1 装飾図柄群 4 2 1 の実行中に確定ランプ 3 1 1 が点灯すると判別された場合は（S 1 6 0 7：Yes）、変動演出において「リーチ表示」が形成されるタイミングにおいて、確定ランプ 3 1 1 が点灯されている状態では、後側下方用 L E D 4 2 4 のみを、後側導光板 4 2 0 の右側領域→中央領域→左側領域の順、かつ、各領域毎に設けられた 3 つの L E D 4 2 4 を右側から「赤」、「青」、「緑」で点灯するように設定するとともに、確定ランプ 3 1 1 が消灯している状態では、後側上方用 L E D 4 2 2 c 及び後側下方用 L E D 4 2 4 を、それぞれ、後側導光板 4 2 0 の右側領域→中央領域→左側領域の順、かつ、各領域毎に設けられた 3 つの L E D 4 2 2 c、4 2 4 を右側から「赤」、「青」、「緑」で点灯するように設定し（S 1 6 0 9）、この導光パターン設定処理（S 1 4 1 5）を終了し、変動演出処理（図 4 8 参照）に戻る。

【0 8 4 6】

このように、ドラム表示装置 8 1 で実行される変動演出の実行中に、該ドラム表示装置 8 1 のパチンコ機 1 0 正面側に配置された前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 を用いて変動演出における大当たり期待度示唆演出を実行することで、バリエーションに富んだ演出を実行し、遊技への注目度を好適に高めることができる。また、追加的な予告演出等が容易に実行可能な液晶表示装置とは異なるドラム表示装置 8 1 において、その前面側に前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 によって予告表示を行うことで、追加的な予告表示が困難であるドラム表示装置 8 1 を用いた場合であっても、変動演出の演出内容を豊富にし、遊技の注目度を好適に高めることができる。さらに、変動演出において最も重要度が高い確定ランプ 3 1 1 の実行中に、確定ランプ 3 1 1 より遊技の重要度が低い第 1 装飾図柄群 4 2 1 による演出の規模を縮小して実行し、遊技として重要な確定ランプ 3 1 1 による演出を目立たせるように構成する。このように構成することで、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の演出と確定ランプ 3 1 1 の演出とが重複しない若しくはし難いように区画化することができ、より確定ランプ 3 1 1 による演出を目立たせることができる。よって、遊技として重要な確定ランプ 3 1 1 の演出を阻害しないように構成することができる。また、複雑な制御を行うことなく確定ランプ 3 1 1 による演出と第 1 装飾図柄群 4 2 1 による演出とを同時に実行することが容易となり、演出バリエーションを増加することができる。

【0847】

< A : 拡散レンズにより1のLEDの点灯によって複数の表示部位を表示 >

以上、説明したように、第1実施形態のパチンコ機10によれば、後側下方用拡散レンズ425（後側上方用拡散レンズ423も同様）は、左方向拡散部425a、正面方向拡散部425b及び右方向拡散部425cにより形成される1の凹部が、少なくとも後側下方用LED424の発光面の幅分、複数設けられている。このため、1の後側下方用LED424から照射された光が、後側下方用拡散レンズ425の複数の凹部により、後側導光板420の内部において3方向（即ち、正面方向、正面方向に対して左20度傾いた方向、正面方向に対して右20度傾いた方向、の3方向）の光路で拡散される。また、左方向拡散部425a、正面方向拡散部425b及び右方向拡散部425cが、それぞれ同一の辺長で構成されているため、拡散される光の光路の幅も同一の幅となるように構成される。これにより、1のLEDの点灯により、拡散される各光路に対応する位置にそれぞれ形成された複数の第1装飾図柄群421を同色で発光させることができ、少ないLED数であっても多彩な演出を実行して、後側導光板420の演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる。

10

【0848】

< B : 光路上に図柄配置、異なる色の光路が重複する部分にも図柄を配置 >

後側導光板420に形成される第1装飾図柄群421は、「赤」の光の光路と「赤」の光の光路とが重複して表示される部分（「濃い赤」）、「赤」の光の光路のみによって表示される部分（「薄い赤」）、「赤」の光の光路と「青」の光の光路とが重複して表示される部分（「紫」）、「赤」の光の光路と「緑」の光の光路とが重複して表示される部分（「黄」）、「赤」の光の光路と「青」の光の光路と「緑」の光の光路とが重複して表示される部分（「白」）、「青」の光の光路と「青」の光の光路とが重複して表示される部分（「濃い青」）、「青」の光の光路のみによって表示される部分（「薄い青」）、「青」の光の光路と「緑」の光の光路とが重複して表示される部分（「青緑」）、「緑」の光の光路と「緑」の光の光路とが重複して表示される部分（「濃い緑」）、「緑」の光の光路のみによって表示される部分（「薄い緑」）、との計10種類の表示色で第1装飾図柄群421の各図柄がそれぞれ表示される。そして、各重複部分において第1装飾図柄群421の各図柄をそれぞれ配置するように構成する。

20

【0849】

これにより、少ない配色（例えば、3色）での点灯パターンであっても、上下に配置された各拡散レンズ423、425によって光を拡散し、拡散される各光の光路が重複することで、重複しない部分と重複する部分とにおこる発光色を異ならせるとともに、配色より多い数の色を表示可能に構成する。よって、少ない発光色であっても多彩な表示色を実現することで、LEDの発光制御がより簡易化され、LEDの発光制御にかかる制御負担を軽減することができる。特に、フルカラーLEDを採用せず、単色の発光ダイオードを複数種類配置して、上記制御を行った場合は、フルカラーLEDよりコストが低い単色の発光ダイオードを採用することによるコストダウンが実現できるとともに、LEDの発光制御がより簡易化され、LEDの発光制御にかかる制御負担を軽減することができる。

30

【0850】

また、第1装飾図柄群421の1の図柄に対して、所定部分では1の色の光の光路と重なるように配置しつつ、所定部分以外の部分では他の色の光の光路と重なるように配置する。即ち、複数の光路幅の範囲内の大きさに収まるように第1装飾図柄群421の1の図柄を形成することで、1の図柄に各部位の発光色を異ならせ、1の図柄を多彩な色で表現することができる。

40

【0851】

< C : 横方向区画エリアごとに異なるLEDを順次点灯し、移動表示&カラフル表示 >

後側導光板420の、右側領域、中央領域及び左側領域において、それぞれ3つつ配置されている後側上方用LED422c及び後側下方用LED424のうち、最も右側に位置する後側上方用LED422c及び後側下方用LED424から、中央に位置する後側

50

上方用LED422c及び後側下方用LED424、左側に位置する後側上方用LED422c及び後側下方用LED424の順に順次点灯されることで、第1装飾図柄群421である魚群があたかも右側から左側へ泳いでいくかのような演出が実行される。

【0852】

また、遊技盤13のベース板60の盤面第1装飾図柄群60a及び盤面第2装飾図柄群60b（図3参照）の点灯と連動するように後側上方用LED422c及び後側下方用LED424を右側から順次点灯することで、後側導光板420における演出と、遊技盤13盤面における演出とを一体的に実行して、遊技盤13盤面全体を使った迫力ある演出を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0853】

<D：演出が複数重複する場合に、一方の演出を他方の演出より優先して表現（確定ランプ点灯時における魚群表示領域の縮小点灯方法）>

確定ランプ311による演出が実行される場合（実行時）には、第1装飾図柄群421による演出の規模を縮小して実行し、遊技として重要な確定ランプ311による演出を目立たせるように構成する。具体的には、確定ランプ311が点灯されるタイミングにおいて、第1装飾図柄群421が実行される場合に、第1装飾図柄群421における演出幅を縮小して実行する。特に、第1装飾図柄群421において、確定ランプ311が配置されている側（即ち、後側導光板420の正面視上方側）を非点灯又は小点灯となるようにすることで、第1装飾図柄群421の演出と確定ランプ311の演出とが重複しない若しくはし難いように区画化することができ、より確定ランプ311による演出を目立たせることができる。よって、遊技として重要な確定ランプ311の演出を阻害しないように構成することができる。また、複雑な制御を行うことなく確定ランプ311による演出と第1装飾図柄群421による演出とを同時に実行することが容易となり、演出バリエーションを増加することができる。

【0854】

<E：弱予告・中予告を1の導光板、強予告表示は別導光板>

変動演出における大当たり期待度を示す演出を複数パターン実行可能に構成する場合、大当たり期待度が低い演出（即ち、第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412および第4装飾図柄群413）を1の導光板（即ち、前側導光板410）に集約して設ける一方、大当たり期待度が高い演出（即ち、第1装飾図柄群421）を他の導光板（即ち、後側導光板420）に設けることで、大当たり期待度が低い演出を実行する場合に、ノイズや遊技者に視認角度等によって大当たり期待度が高い演出が点灯表示されてしまうことを抑制して、齟齬の生じない演出を実行することができる。

【0855】

<F：1の導光板に複数の表示物、表示物ごとにLEDの光路方向が異なる、1の導光板内に少方向系の領域（1方向、マンボウ、桜）と多方向系の領域（2方向、泡群）、少方向が強演出（光路が重複する場所には弱演出）>

前側導光板410において、縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複する部分（即ち、下方の平板部及び下方逆R形状部）に大当たり期待度が最も低い第4装飾図柄群413を形成し、横方向の光でのみ第4装飾図柄群413が視認可能となるように構成されている。また、縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複しない部分（即ち、正R形状部および上方逆R形状部）に大当たり期待度が第4装飾図柄群413よりも高い第2装飾図柄群411及び第3装飾図柄412を形成し、縦方向の光のみで第2装飾図柄群411及び第3装飾図柄412が視認可能となるように構成されている。ここで、仮に、縦方向に光によって第4装飾図柄群413がパチンコ機10の正面側から視認可能となった場合であっても、該縦方向の光は、第4装飾図柄群413より大当たり期待度が高い第2装飾図柄群411又は第3装飾図柄412を点灯表示させる場合に点灯されるものであり、第2装飾図柄群411又は第3装飾図柄412が点灯表示されている場合に第4装飾図柄群413が点灯表示された場合であっても、演出上の齟齬は小さい。よって、縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複する部分に大当たり期待度が最も低い第4装飾図柄群4

10

20

30

40

50

13を形成することで、意図しないタイミングで第4装飾図柄群413がパチンコ機10の正面側から視認可能となってしまう場合であっても、演出上の齟齬を最小限に抑え、遊技者に違和感のない遊技を提供することができる。

【0856】

<G：1の導光板に複数の表示物、表示物ごとにLEDの光路方向が異なる、1の導光板内に少方向系の領域（1方向、マンボウ、桜）と多方向系の領域（2方向、泡群）、少方向が表示器（メイン表示器、メインドラム、メイン液晶）の前に位置>

第1実施形態では、前側導光板410において縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複する部分（即ち、下方の平板部及び下方逆R形状部）に大当たり期待度が最も低い第4装飾図柄群413を形成し、横方向の光でのみ第4装飾図柄群413が視認可能となるように構成されている。また、前側導光板410において縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複しない部分（即ち、正R形状部および上方逆R形状部）に大当たり期待度が第4装飾図柄群413よりも高い第2装飾図柄群411及び第3装飾図柄412を形成し、縦方向の光のみで第2装飾図柄群411及び第3装飾図柄412が視認可能となるように構成されている。さらに、前側導光板410において縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複しない部分（即ち、正R形状部および上方逆R形状部）の背面側に、後側導光板420の第1装飾図柄群421を形成するとともに、遊技の主たる演出である第3図柄の変動演出を実行するドラム表示装置81を配置する。このように、前側導光板410における縦方向の光の光路と横方向の光の光路とが重複しない部分（即ち、正R形状部および上方逆R形状部）に、遊技の主たる演出である第3図柄の変動演出を実行するドラム表示装置81を配置するとともに、変動演出において最も大当たり期待度が高い演出である第1装飾図柄群421を表示可能に構成することで、遊技として重要な変動演出の表示結果および大当たり期待度が高い演出を阻害しないように構成しつつ、前側導光板410及び後側導光板420並びにドラム表示装置81の演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる。

【0857】

<H：平面形状とR形状とで1の導光板、いずれの形状も平面形状の部分から導光（R形状部からは導光しない）>

第1実施形態では、前側導光板410及び後側導光板420に対して光を入射（導光）する場合、各導光板410、420のいずれかの平板部の端面（部）から光を入射するように構成し、R形状部（即ち、正R形状部、上方逆R形状部又は下方逆R形状部）からは光を入射しないように構成されている。これは、R形状部から光を入射しようとした場合、入射された光がR形状部によって進行方向が変化してしまい、所望の図柄を適切に点灯させれない又はさせ難いおそれがある。また、R形状部の端面の形状に沿ってLED等を配置しなければならず、設計自由度が低下してしまうおそれがある。さらに、R形状部は、ドラム表示装置81や可動役物等の演出部材の外形形状に沿って形成されており、該R形状部の側方にLED基板等を配置した場合、演出部材の設計自由度を制約してしまうおそれがある。よって、R形状部を有する各導光板410、420において、いずれかの平板部の端面（部）から光を入射することで、上記課題を好適に解決し、各部材の設計自由度を高めることができる。

【0858】

<I：R形状・逆R形状、切り替わり点（図柄表示領域確定部）まで1の予告表示を表示、R形状が切り替わる部位に図柄を配置しない>

前側導光板410において、正R形状部、または、下方の平板部及び下方逆R形状部には、各装飾図柄群411、412、413が配置されているが、下方逆R形状部と正R形状部との切り替わり点（領域）には、いずれの装飾図柄群411、412、413も配置されないように構成されている。これは、下方逆R形状部と正R形状部との切り替わり点（領域）に導光表示させる装飾図柄を配置した場合、正R形状部に配置された部分と下方逆R形状部に配置された部分とに対して、前側導光板410の内部で反射する（導光される）光が適切に到達し難く、遊技者の目線の位置によっては意図しない見え方になってしまう

うおそれがある。そこで、下方逆 R 形状部と正 R 形状部との切り替わり点（領域）には、いずれの装飾図柄群 4 1 1, 4 1 2, 4 1 3 も配置しないように構成することで、導光表示する図柄の表現を適切にし、齟齬の生じない演出を実行することができる。

【0859】

<J：強予告導光板に対する前面側からの光による異常点灯を防ぐためのカバー（マンボウ・泡導光板、表示領域形成部材のスリット部）>

前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 の正 R 形状部の上下方向の位置であって、確定ランプ 3 1 1 との間にレンズカット 4 3 2 を配置することで、レンズカット 4 3 2 によって入射された光を拡散させる（弱める）ことできる。このため、前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 に対して、各 LED 4 1 4 c, 4 1 5 c, 4 1 6 c, 4 2 2 c, 4 2 4 の点灯により入射される光以外の光が、前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 へ入射されてしまうことを抑制することで、各装飾図柄群 4 1 1, 4 1 2, 4 1 3, 4 2 1 が異常点灯してしまうことを抑制できる。よって、各装飾図柄群 4 1 1, 4 1 2, 4 1 3, 4 2 1 が異常点灯してしまうといった演出齟齬の発生を抑制することできる。

10

【0860】

また、本パチンコ機 1 0 において、大当たり信頼度（期待度）が最も高い第 1 装飾図柄群 4 2 1 のパチンコ機 1 0 正面側に、前側導光板 4 1 0 が配置されているため、パチンコ機 1 0 前方側から入射される光に対して、の前側導光板 4 1 0 によっても後側導光板 4 2 0 への光の入射を抑制することができる。よって、後側導光板 4 2 0 のパチンコ機 1 0 正面側にノイズカバーとしての前側導光板 4 1 0 を配置することで、前側導光板 4 1 0 によって入射された光を多少は拡散させる（弱める）ことで、誤って点灯表示されてしまった場合に演出齟齬が大きい第 1 装飾図柄群 4 2 1 が異常点灯してしまうことを抑制することできる。その結果、各装飾図柄群 4 1 1, 4 1 2, 4 1 3, 4 2 1 が異常点灯してしまうといった演出齟齬の発生を抑制することできる。

20

【0861】

<K：1 の導光板で強弱演出有り、少なくとも弱領域用照射は、異方性高（直進性良、拡散しない、集光レンズ）>

第 1 実施形態における前側導光板 4 1 0 は、後側導光板 4 2 0 と同様、アクリル樹脂（P M M A）で構成されており、アクリル樹脂の屈折率を 1.49 ~ 1.53 とする場合、各集光レンズ 4 1 4 d, 4 1 5 d, 4 1 6 d の第 1 端面から入射された光は、第 2 端面から真っ直ぐ（又はほぼ真っ直ぐ。図 20 の図面上方側。）の方向に出射される。これにより、各集光レンズ 4 1 4 d, 4 1 5 d, 4 1 6 d の第 1 端面から入射された光を、複数の半円凸形状に形成された第 2 端面側から拡散的に出射させず集光した状態で一方向に出射することできるので、点灯表示したい装飾図柄 4 1 1, 4 1 2, 4 1 3 に対応する LED 4 1 4 c, 4 1 5 c, 4 1 6 c を点灯した場合に他の装飾図柄 4 1 1, 4 1 2, 4 1 3 を点灯させず、点灯表示したい装飾図柄 4 1 1, 4 1 2, 4 1 3 のみを適切に点灯表示することできる。特に、大当たり信頼度が最も低い第 4 装飾図柄群 4 1 3 を点灯させようとした場合、同じ前側導光板 4 1 0 に形成され、該第 4 装飾図柄群 4 1 3 より大当たり信頼度が高い第 2 装飾図柄群 4 1 1 又は第 3 装飾図柄 4 1 2 が点灯してしまうと、演出内容に齟齬が生じ、遊技仕様通りの遊技性の実現できなくなるおそれがある。よって、少なくとも、大当たり期待度が低い第 4 装飾図柄群 4 1 3 に対する光を各集光レンズ 4 1 5 d, 4 1 6 d によって拡散させないように構成することで、第 4 装飾図柄群 4 1 3 のみを適切なタイミングで表示させることができ、演出内容の齟齬が生じ難くすることができる。

30

40

【0862】

<L：1 の導光板で強弱演出有り、少なくとも強領域用照射は、等方性高（拡散レンズ、3 方向レンズ）>

大当たり期待度が高い装飾図柄群、即ち、第 3 装飾図柄 4 1 2 等に対しては、集光レンズではなく、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯で利用されるような拡散レンズを採用するように構成してもよい。第 3 装飾図柄 4 1 2 は、少なくとも第 4 装飾図柄群 4 1 3 より大当たり期待度が高い演出であるとともに、遊技者が遊技中に着目しているドラム表示装置 8 1 の

50

手前側に位置しているため、第3装飾図柄412に対して拡散レンズによって光を網羅的に照射して、該第3装飾図柄412を遊技者に明確に認識させる必要がある。また、第4装飾図柄群413を点灯する場合に、該第4装飾図柄群413より大当たり期待度が高い第3装飾図柄412を点灯してしまうと演出齟齬が生じてしまうが、第3装飾図柄412を点灯する場合に、該第3装飾図柄412より大当たり期待度が低い第4装飾図柄群413が点灯してしまっても、遊技者は大当たり期待度が高い第3装飾図柄412の実行の方に着目し、大当たり期待度が低い第4装飾図柄群413の実行にはそれほど着目していないため、演出齟齬が生じ難い。よって、大当たり期待度が低い第4装飾図柄群413に対しては集光レンズ415d、416dを採用し、大当たり期待度が高い第3装飾図柄412に対しては拡散レンズを採用することで、前側導光板410の演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる。

10

【0863】

＜M：複数の導光板、少なくとも拡散手段付きは別導光板＞

複数の導光板410、420を用いて変動演出における大当たり期待度を示す演出を複数パターン実行可能に構成する場合、1の導光板410（即ち、前側導光板410）において集光レンズ414d、415d、416dを活用することで、複数種類の演出（即ち、第2装飾図柄群411、第3装飾図柄412および第4装飾図柄群413）をそれぞれ個別に実行可能に構成するとともに、他の導光板（即ち、後側導光板420）において拡散レンズ423、425を採用することで、1の演出（即ち、第1装飾図柄群421）を多

20

【0864】

＜第2実施形態＞

次に、図55を参照して、第2実施形態におけるパチンコ機10について説明する。

【0865】

第1実施形態のパチンコ機10では、前側導光板410、後側導光板420及び表示領域形成部材430を、ドラム表示装置81の外周形状に沿った複数のR形状部（即ち、下方逆R形状部、正R形状部および上方逆R形状部）を有する形状で構成すると共に、前側導光板410及び後側導光板420の平板部の側方（上方、下方、右方又は左方）端面から光を照射して、各装飾図柄411、412、413、421を点灯表示するように構成されていた。

30

【0866】

これに対し、第2実施形態では、第2前側導光板440、第2後側導光板450及び第2表示領域形成部材460をドラム表示装置81の外周形状とは異なる形状に形成する。また、第2前側導光板440の下部に形成された唯一のR形状部である第2前側下方逆R形状部440aの下方端面から第2前側下方用LED441によって該第2前側導光板440に対して光を照射する。さらに、第2後側導光板450の下部に形成された唯一のR形状部である第2後側下方正R形状部450aの下方端面から第2後側下方用LEDによって該第2後側導光板450に対して光を照射するように構成されている。

40

【0867】

以下、第2実施形態におけるパチンコ機10について、第1実施形態におけるパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の説明では、第1実施形態と同一の要素に同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【0868】

図55は、第2実施形態における導光ユニット400の模式的側方断面図に対してドラム表示装置81の位置関係を示した図である。なお、図55において、説明の便宜上、第2実施形態の導光ユニット400を構成する第2前側導光板440、第2後側導光板450、第2表示領域形成部材460及びドラム表示装置81の間隔を拡大して表現している。

50

【0869】

図55で示すように、第2実施形態の導光ユニット400は、ドラム表示装置81のパチンコ機10正面側に配置され、パチンコ機10の正面側から順に、第2表示領域形成部材460、第2前側導光板440および第2後側導光板450によって構成されている。

【0870】

第2表示領域形成部材460は、表示領域形成部材430と同様、透明性を有する樹脂（例えば、ポリカーボネート）からなり、導光ユニット400のパチンコ機10後方側に配置されているドラム表示装置81の外周形状とは異なる（無関係）の平板状に形成されている。なお、導光ユニット400に組み付けられる第2前側導光板440及び第2後側導光板450の形状とも異なる形状に形成されている。また、この第2表示領域形成部材460は、パチンコ機10の正面側からドラム表示装置81における各リールLR, CR, RR（図4参照）にそれぞれ3個ずつの図柄が視認可能なように第2中央開口461が形成されている。この第2中央開口461の周縁には、所定の第2レンズカット462が施されており、パチンコ機10の正面側から第2レンズカット462後方側を視認不能または困難となるように構成されている。よって、第2中央開口461周縁の第2レンズカット462により、ドラム表示装置81における図柄の表示領域および有効ラインが遊技者に明示される。また、第2中央開口461から、第2前側導光板440に設けられた第2前側上部装飾図柄442、及び、第2後側導光板450に設けられた第2後側上部装飾図柄452が、パチンコ機10の正面側から視認可能に構成されている。さらに、下側の第2レンズカット462の下方部分から、第2前側導光板440に設けられた第2前側下部装飾図柄443、及び、第2後側導光板450に設けられた第2後側下部装飾図柄453が、パチンコ機10の正面側から視認可能に構成されている。

【0871】

第2前側導光板440は、前側導光板410と同様、透明性を有する樹脂素材（例えば、アクリル）からなり、ドラム表示装置81の外周形状とは異なる形状であって、ドラム表示装置81の外周形状と反する形状（即ち、ドラム表示装置81の外周形状であるR形状とは逆のR形状）である第2前側下方逆R形状部440aと、該第2前側下方逆R形状部440aから連続的に形成され、第2表示領域形成部材460に沿った形状である第2前側上方平板部440bとで構成されている。

【0872】

また、この第2前側導光板440は、該第2前側導光板440のパチンコ機10後方側に配置されるドラム表示装置81及び第2後側導光板450の一部を第2表示領域形成部材460の第2中央開口461から視認可能に構成されている。

【0873】

さらに、第2前側導光板440の裏面側（即ち、パチンコ機10の裏面側）には、第2前側上部装飾図柄442および第2前側下部装飾図柄443に対応する各種凹凸形状のレンズカットが施され、第2前側導光板440の正面視下方に配置された第2前側下方用LED441を点灯することにより、第2前側下方逆R形状部440a裏面側に形成された第2前側下部装飾図柄443がパチンコ機10の正面側から視認可能に表示されるように構成されるとともに、第2前側導光板440の正面視側方に配置された第2前側上方用LED（図示せず）を点灯することにより、第2前側上方平板部440b裏面側に形成された第2前側上部装飾図柄442がパチンコ機10の正面側から視認可能に表示されるように構成される。なお、第2前側上方用LED及び第2前側下方用LED441から照射された光を集光して、第2前側導光板440の端面に照射するための集光レンズを配置するように構成してもよい。

【0874】

ここで、第2前側上部装飾図柄442を形成するレンズカット（凹凸形状）は、第2前側上方用LED（図示せず）による正面視横方向から入射された光をパチンコ機10の正面側に反射し得る形状であって、第2前側下方用LED441による正面視上方向から入射された光をパチンコ機10の正面側に反射しない又はし難い形状（例えば、縦溝）で構成

されている。また、第2前側下部装飾図柄443を形成するレンズカット（凹凸形状）は、第2前側下方用LED441による正面視上方向（鉛直上下方向）から入射された光をパチンコ機10の正面側に反射し得る形状であって、第2前側上方用LED（図示せず）による正面視横方向から入射された光をパチンコ機10の正面側には反射しない又はし難い形状（例えば、横溝）で構成されている。このように構成することで、第2前側導光板440の各装飾図柄442，443をそれぞれ適宜点灯させたい場合、該第2前側導光板440内に導光される光の方向（入射方向）に対して点灯表示され得る装飾図柄442，443が異なるように構成することで、1の第2前側導光板440において複数の装飾図柄442，443を個別にそれぞれ点灯表示することができ、1の導光板440における表現力を向上し、遊技への注目度を高めることができる。

10

【0875】

また、第2前側導光板440の第2前側下方逆R形状部440a裏面側には、第2前側下部装飾図柄443が配置され、該第2前側下部装飾図柄443を点灯表示させる第2前側下方用LED441の発光面が、該第2前側下方逆R形状部440aの下方側端面を向くように配置されている。第2前側下方逆R形状部440aは、R形状に構成されているため、第2前側導光板440内を導光される光が弱いと、該第2前側下部装飾図柄443の点灯が適切に行われぬおそれがある。そこで、該第2前側下方逆R形状部440aの裏面側に配置された第2前側下部装飾図柄443を的確に点灯表示させるために、第2前側下方逆R形状部440aから遠くの端面（即ち、第2前側上方平板部440bの上方側端面）ではなく、該第2前側下方逆R形状部440aの近くの端面、即ち、第2前側下方逆R形状部440aの下方側端面から第2前側下方用LED441によって、第2前側下部装飾図柄443に対して光を導光する。このように構成することで、的確に第2前側下部装飾図柄443を点灯表示させることができ、遊技への注目度を高めることができる。

20

【0876】

第2後側導光板450は、後側導光板420と同様、透明性を有する樹脂素材（例えば、アクリル）からなり、ドラム表示装置81の外周形状とは異なる形状であって、ドラム表示装置81の外周形状に対応する形状（即ち、ドラム表示装置81の外周形状と同方向のR形状）である第2後側下方正R形状部450aと、該第2後側下方正R形状部450aから連続的に形成され、第2表示領域形成部材460（第2前側上方平板部440b）に沿った形状である第2後側上方平板部450bとで構成されている。

30

【0877】

また、この第2後側導光板450は、該第2後側導光板450のパチンコ機10後方側に配置されるドラム表示装置81の一部を第2表示領域形成部材460の第2中央開口461から視認可能に構成されている。

【0878】

さらに、第2後側導光板450の裏面側（即ち、パチンコ機10の裏面側）には、第2後側上部装飾図柄452および第2後側下部装飾図柄453に対応する各種凹凸形状のレンズカットが施され、第2後側導光板450の正面視下方に配置された第2後側下方用LED451を点灯することにより、第2後側下方正R形状部450a裏面側に形成された第2後側下部装飾図柄453がパチンコ機10の正面側から視認可能に表示されるように構成されるとともに、第2後側導光板450の正面視側方に配置された第2後側上方用LED（図示せず）を点灯することにより、第2後側上方平板部450b裏面側に形成された第2後側上部装飾図柄452がパチンコ機10の正面側から視認可能に表示されるように構成される。なお、第2後側上方用LED及び第2後側下方用LED451から照射された光を集光して、第2後側導光板450の端面に照射するための集光レンズを配置するように構成してもよい。

40

【0879】

ここで、第2後側上部装飾図柄452を形成するレンズカット（凹凸形状）は、第2後側上方用LED（図示せず）による正面視横方向から入射された光をパチンコ機10の正面側に反射し得る形状であって、第2後側下方用LED451による正面視上方向から入射

50

された光をパチンコ機 10 の正面側に反射しない又はし難い形状（例えば、縦溝）で構成されている。また、第 2 後側下部装飾図柄 453 を形成するレンズカット（凹凸形状）は、第 2 後側下方用 LED 451 による正面視上方向（鉛直上下方向）から入射された光をパチンコ機 10 の正面側に反射し得る形状であって、第 2 後側上方用 LED（図示せず）による正面視横方向から入射された光をパチンコ機 10 の正面側には反射しない又はし難い形状（例えば、横溝）で構成されている。このように構成することで、第 2 後側導光板 450 の各装飾図柄 452, 453 をそれぞれ適宜点灯させたい場合、該第 2 後側導光板 450 内に導光される光の方向（入射方向）に対して点灯表示され得る装飾図柄 452, 453 が異なるように構成することで、1 の第 2 後側導光板 450 において複数の装飾図柄 452, 453 を個別にそれぞれ点灯表示させることができ、1 の導光板 450 における表現力を向上し、遊技への注目度を高めることができる。

10

【0880】

また、第 2 後側導光板 450 の第 2 後側下方正 R 形状部 450a 裏面側には、第 2 後側下部装飾図柄 453 が配置され、該第 2 後側下部装飾図柄 453 を点灯表示させる第 2 後側下方用 LED 451 の発光面が、該第 2 後側下方正 R 形状部 450a の下方側端面を向くように配置されている。第 2 後側下方正 R 形状部 450a は、R 形状に構成されているため、第 2 後側導光板 450 内を導光される光が弱いと、該第 2 後側下部装飾図柄 453 の点灯が適切に行われぬおそれがある。そこで、該第 2 後側下方正 R 形状部 450a の裏面側に配置された第 2 後側下部装飾図柄 453 を的確に点灯表示させるために、第 2 後側下方正 R 形状部 450a から遠くの端面（即ち、第 2 後側上方平板部 450b の上方側端面）ではなく、該第 2 後側下方正 R 形状部 450a の近くの端面、即ち、第 2 後側下方正 R 形状部 450a の下方側端面から第 2 後側下方用 LED 451 によって、第 2 後側下部装飾図柄 453 に対して光を導光する。このように構成することで、的確に第 2 後側下部装飾図柄 453 を点灯表示させることができ、遊技への注目度を高めることができる。

20

【0881】

さらに、第 2 前側導光板 440 の第 2 前側下方逆 R 形状部 440a と、第 2 後側導光板 450 の第 2 後側下方正 R 形状部 450a とは、互いに離反する方向に屈曲して形成され、第 2 前側下方逆 R 形状部 440a に形成される第 2 前側下部装飾図柄 443 と、後側下方正 R 形状部 450a に形成される第 2 後側下部装飾図柄 453 との間に、所定の空間が形成される。このように構成することで、第 2 前側下部装飾図柄 443 と第 2 後側下部装飾図柄 453 とを同時に点灯させた場合であっても、上記所定の空間による第 2 前側下部装飾図柄 443 と第 2 後側下部装飾図柄 453 とに所定の間隔を形成することで、第 2 前側下部装飾図柄 443 と第 2 後側下部装飾図柄 453 とを互いにそれぞれ認識可能に点灯表示させることができるとともに、第 2 前側下部装飾図柄 443 と第 2 後側下部装飾図柄 453 とによって立体感のある演出を実行することができる。

30

【0882】

また、第 2 前側導光板 440（以下、第 2 後側導光板 450 も同様）における第 2 前側下部装飾図柄 443 を点灯させ得るために、第 2 前側下方逆 R 形状部 440a の延長上に第 2 前側下方用 LED 441 を配置することで、必ずしも第 2 前側導光板 440 の第 2 前側上方平板部 440b の延長上に点灯用の LED を配置しなくてもよいので、LED の配置に関する制約を緩和することができ、導光ユニット 400 の設計自由度を向上することができる。

40

【0883】

その他、第 2 実施形態におけるパチンコ機 10 は、第 1 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【0884】

<第 3 実施形態>

次に、図 56 を参照して、本発明を採用した第 3 実施形態におけるパチンコ機 10 について説明する。

【0885】

50

第1実施形態のパチンコ機10では、前側導光板410に対して各集光レンズ414d, 415d, 416dを介して各LED414c, 415c, 416cからの光を該前側導光板410内に導光(照射)し、後側導光板420に対して各拡散レンズ423, 425を介して各LED422c, 424からの光を該後側導光板420内に導光(照射)し、1の導光板410, 420に対して同種のレンズを採用していた。これに対し、第3実施形態では、ドラム表示装置81の外周形状に沿った形状に形成された1の第3導光板470に対して、拡散レンズ473と集光レンズ475b, 476bとを併用する。

【0886】

具体的には、第3導光板470の第3正R形状部470cの裏面側に、第1実施形態の第1装飾図柄群421と同等(又は同一)の第3上部装飾図柄群471を形成するとともに、第3導光板470の第3下方平板部470a及び第3下方逆R形状部470bの裏面側に、第1実施形態の第4装飾図柄群413と同等(又は同一)の第3下部装飾図柄群474を形成する。そして、上記第3上部装飾図柄群471を点灯表示させるために、第3上方用LED472からの光を第3上方用拡散レンズ473を介して第3導光板470に照射するように構成する。また、上記第3下部装飾図柄群474を点灯表示させるために、第3右方LEDユニット475に設けられた第3右方用LED475aからの光を第3右方用集光レンズ475bを介して第3導光板470に照射するとともに、第3左方LEDユニット476に設けられた第3左方用LED476aからの光を第3左方用集光レンズ476bを介して第3導光板470に照射するように構成する。なお、第3実施形態における第3上部装飾図柄群471と第3下部装飾図柄群474との関係は、第1実施形態と同様、第3上部装飾図柄群471が点灯表示された場合の方が第3下部装飾図柄群474が点灯表示された場合より大当たり期待度が高い演出として設定されている。

【0887】

以下、第3実施形態におけるパチンコ機10について、第1実施形態又は第2実施形態におけるパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の説明では、第1実施形態又は第2実施形態と同一の要素に同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【0888】

図56は、第3実施形態における第3導光板470に点灯表示され得る、第3上部装飾図柄群471と第3上方用LED472との位置関係、並びに、第3下部装飾図柄群474と第3右方LEDユニット475の第3右方用LED475aとの位置関係、及び、第3下部装飾図柄群474と第3左方LEDユニット476の第3左方用LED476aとの位置関係を示した模式的正面図である。なお、図56において、第3上方用LED472、第3右方用LED475a及び第3左方用LED476a、並びに、第3上方用拡散レンズ473、第3右方用集光レンズ465b及び第3左方用集光レンズ476bは、説明の便宜上、模式的に表現する。

【0889】

図56で示すように、第3導光板470の第3正R形状部470cには、複数種類の魚の群れを模した図柄である魚群図柄として第3上部装飾図柄群471が形成されている。この第3上部装飾図柄群471に対応する凹凸形状のレンズカット(横溝)は、第3正R形状部470cに導光される光のうち、上下方向および斜め方向に入射された光をパチンコ機10前方へ出射し若しくは出射し易く、他の方向(例えば、横方向)から入射された光は、第3上部装飾図柄群471に対応する凹凸形状のレンズカットによってパチンコ機10の前方側へは出射されない若しくは出射され難いように構成されている。よって、第3導光板470の上方端面から下方向または斜め方向に向けて拡散された光により、パチンコ機10前方側から第3上部装飾図柄群471が発光して視認可能となる。

【0890】

第3実施形態のパチンコ機10では、第3導光板470の正面視上方に設けられた複数の第3上方用LED472により、該第3導光板470の正面視上側端面に複数の凹部で構成された第3上方用拡散レンズ473に対して光が照射された場合、1の各拡散レンズ473から複数方向(第3実施形態では、左側・中央・右側の3方向)に光が拡散するよう

に構成されている。なお、第3上方用拡散レンズ473は、第1実施形態における後側下方用拡散レンズ425の構成と同等であるので、その説明を省略する。

【0891】

より詳細には、第3実施形態のパチンコ機10では、第3上方用LED472が9個設けられているとともに、1の第3上方用LED472に対応するように第3上方用拡散レンズ473の1の凹部が配置されている。また、第3導光板470の最右端部または最左端部における第3上方用拡散レンズ473において、右方向拡散部又は左方向拡散部を形成せず、正面方向拡散部及び左方向拡散部、又は、正面方向拡散部及び右方向拡散部のみで第3上方用拡散レンズ473を形成している。このように構成することで、第3上部装飾図柄群471が配置されない方向に対して光を拡散せず、第3上方用LED472が照射した光を無駄なく第3導光板470に対して照射することができる。

10

【0892】

そして、1の第3上方用LED472から第3上方用拡散レンズ473における1の凹部の正面方向拡散部（図示せず）を介して正面視下方（図面下方側）に照射された光は、1つ隣の第3上方用LED472から第3上方用拡散レンズ473における1の凹部の左方向拡散部（図示せず）又は右方向拡散部（図示せず）を介して左方向又は右方向に照射（拡散）された光と、それぞれの光路が交差する部分で重複するように構成されている。また、1の第3上方用LED472から第3上方用拡散レンズ473における1の凹部の左方向拡散部または右方向拡散部を介して正面視下方に照射された光は、1つ隣の第3上方用LED472から第3上方用拡散レンズ473における1の凹部の右方向拡散部または左方向拡散部を介して右方向または左方向に照射（拡散）された光と、それぞれの光路が交差する部分で重複するように構成されている。

20

【0893】

具体的には、例えば、第3上方用LED472の各LEDを右側から順に、「赤」、「青」、「緑」、「赤」、「青」、「緑」、「赤」、「青」、「緑」の計3色で点灯した場合、第3上方用LED472の最も右側のLEDに対応する第3上方用拡散レンズ473からは「赤」の光が所定幅の光路で拡散され、第3上方用LED472の右から2番目（即ち、左から8番目）のLEDに対応する第3上方用拡散レンズ473からは「青」の光が所定幅の光路で拡散され、第3上方用LED472の右から3番目（即ち、左から7番目）のLEDに対応する第3上方用拡散レンズ473からは「緑」の光が所定幅の光路で拡散され、第3上方用LED472の右から4番目（即ち、左から6番目）のLEDに対応する第3上方用拡散レンズ473からは「赤」の光が所定幅の光路で拡散され、第3上方用LED472の右から5番目（即ち、左から5番目。中央。）のLEDに対応する第3上方用拡散レンズ473からは「青」の光が所定幅の光路で拡散され、第3上方用LED472の右から6番目（即ち、左から4番目）のLEDに対応する第3上方用拡散レンズ473からは「緑」の光が所定幅の光路で拡散され、第3上方用LED472の右から7番目（即ち、左から3番目）のLEDに対応する第3上方用拡散レンズ473からは「赤」の光が所定幅の光路で拡散され、第3上方用LED472の右から8番目（即ち、左から2番目）のLEDに対応する第3上方用拡散レンズ473からは「青」の光が所定幅の光路で拡散され、第3上方用LED472の右から9番目（即ち、最も左側）のLEDに対応する第3上方用拡散レンズ473からは「緑」の光が所定幅の光路で拡散される。

30

40

【0894】

この場合、第3導光板470の第3正R形状部470cに形成される第3上部装飾図柄群471は、少なくとも、「赤」の光の光路のみによって表示される部分（「赤」）、「赤」の光の光路と「青」の光の光路とが重複して表示される部分（「紫」）、「赤」の光の光路と「緑」の光の光路とが重複して表示される部分（「黄」）、「青」の光の光路のみによって表示される部分（「青」）、「青」の光の光路と「緑」の光の光路とが重複して表示される部分（「青緑」）、「緑」の光の光路のみによって表示される部分（「緑」）、との計6種類の表示色で第3上部装飾図柄群471における各魚図柄がそれぞれ表示される。そして、各光路上や各重複部分において第3上部装飾図柄群471の1の魚図柄を

50

それぞれ配置するように構成する。

【0895】

これにより、少ない配色（例えば、3色）での点灯パターンであっても、第3上方用拡散レンズ473によって光を拡散し、拡散される各光の光路が重複することで、重複しない部分と重複する部分とにおこる発光色を異ならせるとともに、配色より多い数の色を表示可能に構成する。よって、少ない発光色であっても多彩な表示色を実現することで、LEDの発光制御がより簡易化され、LEDの発光制御にかかる制御負担を軽減することができる。特に、フルカラーLEDを採用せず、単色の発光ダイオードを複数種類配置して、上記制御を行った場合は、フルカラーLEDよりコストが低い単色の発光ダイオードを採用することによるコストダウンが実現できるとともに、LEDの発光制御がより簡易化され、LEDの発光制御にかかる制御負担を軽減することができる。

10

【0896】

また、第3上部装飾図柄群471の1の魚図柄に対して、所定部分では1の色の光の光路と重なるように配置しつつ、所定部分以外の部分では他の色の光の光路と重なるように配置する。即ち、複数の光路幅の範囲内の大きさに収まるように第3上部装飾図柄群471の1の魚図柄を形成することで、1の魚図柄に各部位の発光色を異ならせ、第3上部装飾図柄群471の1の魚図柄を多彩な色で表現することができる。

【0897】

なお、第3実施形態では、第1実施形態と同様、第3導光板470の、右側領域、中央領域及び左側領域において、それぞれ3つつ配置されている第3上方用LED472のうち、最も右側に位置する第3上方用LED472から、中央に位置する第3上方用LED472、左側に位置する第3上方用LED472の順に順次点灯されることで、第3上部装飾図柄群471である魚群があたかも右側から左側へ泳いでいくかのような演出が実行される。

20

【0898】

次いで、図56で示すように、第3導光板470には、複数の泡を模した泡群図柄としての第3下部装飾図柄群474が、第3下方平板部470a及び第3下方逆R形状部470bの全体領域に形成されている。この第3下部装飾図柄群474は、少なくとも、第3下方逆R形状部470bにおいて、上述した第3上方用拡散レンズ473から拡散された光の光路と重ならない位置（避けた位置）に配置されているため、第3上方用LED472が点灯表示された場合であっても該第3下部装飾図柄群474が点灯され難いように構成されている。

30

【0899】

また、第3導光板470の第3下方平板部470aの右方側に設けられた第3右方用LED475aにより、第3導光板470の第3下方平板部470aの正面視右方側に配設される第3右方用集光レンズ475bの右側端面に対して光が照射された場合、第3右方用集光レンズ475bの左方端面から光が拡散されずにそのまま真っ直ぐ（左側方向に）進むように構成されている。さらに、第3導光板470の第3下方平板部470aの正面視左方側に設けられた第3左方用LED476aにより、第3導光板470の第3下方平板部470aの正面視左方側に配設される第3左方用集光レンズ476bの左側端面に対して光が照射された場合、第3左方用集光レンズ476bの右方端面から光が拡散されずにそのまま真っ直ぐ（右側方向に）進むように構成されている。

40

【0900】

また、第3右方用LED475aと第3左方用LED476aとの位置は、1の第3右方用LED475aと1の第3左方用LED476aとが左右方向（水平方向）でそれぞれ対になるように配置されている。

【0901】

この第3下部装飾図柄群474に対応する凹凸形状のレンズカット（縦溝）は、第3下方平板部470a及び第3下方逆R形状部470bに導光される光のうち、横方向に入射された光をパチンコ機10前方へ出射し若しくは出射し易く、他の方向（例えば、上下方向

50

や斜め方向)から入射された光は、第3下部装飾図柄群474に対応する凹凸形状のレンズカットによってパチンコ機10の前方側へは出射されない若しくは出射され難いように構成されている。よって、第3導光板470の第3下方平板部470aの左側端面及び／又は右側端面から横方向に向けて入射された光により、パチンコ機10前方側から第3下部装飾図柄群474が発光して視認可能となる。

【0902】

ここで、上述したように、第3導光板470では、第3正R形状部470c、または、第3下方平板部470a及び第3下方逆R形状部470bには、各装飾図柄群471、474が配置されているが、第1実施形態の前側導光板410と同様、第3下方逆R形状部470bと第3正R形状部470cとの切り替わり点Pには、いずれの装飾図柄群471、474も配置されないように構成されている。これは、第3下方逆R形状部470bと第3正R形状部470cとの切り替わり点Pに導光表示させる装飾図柄を配置した場合、第3正R形状部470cに配置された部分と第3下方逆R形状部470bに配置された部分とに対して、第3導光板470の内部で反射する(導光される)光が適切に到達し難く、遊技者の目線の位置によっては意図しない見え方になってしまうおそれがある。そこで、第3下方逆R形状部470bと第3正R形状部470cとの切り替わり点Pには、第1実施形態と同様、いずれの装飾図柄群471、74も配置しないように構成することで、導光表示する図柄の表現を適切にし、齟齬の生じない演出を実行することができる。

【0903】

第3実施形態における第3導光板470は、アクリル樹脂(PMMA)で構成されており、アクリル樹脂の屈折率を1.49~1.53とする場合、各集光レンズ475b、476bの第1端面から入射された光は、第2端面から真っ直ぐ(又はほぼ真っ直ぐ。図56の図面左方向または右方向)の方向に出射される。これにより、各集光レンズ475b、476bの第1端面から入射された光を、複数の半円凸形状に形成された第2端面側から拡散的に出射させず集光した状態で一方向に出射することができるので、第3下部装飾図柄群474を点灯させたい場合に、対応するLED475a、476aを点灯したときに他の装飾図柄(即ち、第3上部装飾図柄群471)を点灯させず、第3下部装飾図柄群474のみを適切に点灯表示することができる。特に、第3下部装飾図柄群474は、大当たり信頼度が第3上部装飾図柄群471よりも低いため、第3下部装飾図柄群474を点灯させようとした場合に、同じ導光板470に形成されて第3下部装飾図柄群474より大当たり期待度が高い第3上部装飾図柄群471が点灯してしまうと、演出内容に齟齬が生じ、遊技仕様通りの遊技性の実現できなくなるおそれがある。よって、大当たり期待度が低い第3下部装飾図柄群474に対する光を各集光レンズ475b、476bによって拡散させないように構成することで、第3下部装飾図柄群474のみを適切なタイミングで表示させることができ、演出内容の齟齬が生じ難くすることができる。

【0904】

一方、第3上方用LED472から第3上方用拡散レンズ473を介して第3導光板470内に入射された光は、下方向および斜め下方向に導光されるため、第3上部装飾図柄群471より正面視下方に配置されている第3下部装飾図柄群474の配設位置まで到来し、該第3下部装飾図柄群474が点灯表示されてしまうおそれがある。しかしながら、第3下部装飾図柄群474は、第3上部装飾図柄群471より大当たり期待度が低い演出であり、仮に、第3上部装飾図柄群471を点灯する場合に、該第3上部装飾図柄群471より大当たり期待度が低い第3下部装飾図柄群474が点灯してしまっても、遊技者は大当たり期待度が高い第3上部装飾図柄群471の実行の方に着目し、大当たり期待度が低い第3下部装飾図柄群474の実行にはそれほど着目していないため、演出齟齬が生じ難い。よって、大当たり期待度が低い第3下部装飾図柄群474に対しては集光レンズ475b、476bを採用し、大当たり期待度が高い第3上部装飾図柄群471に対しては拡散レンズ473を採用することで、演出上の齟齬が発生し難く構成しつつ、第3導光板470の演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる。

【0905】

その他、第3実施形態におけるパチンコ機10は、第1実施形態及び第2実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【0906】

<第4実施形態>

次に、図57及び図58を参照して、本発明を採用した第4実施形態におけるパチンコ機10について説明する。

【0907】

以下、第4実施形態におけるパチンコ機10について、第1実施形態乃至第3実施形態におけるパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の説明では、第1実施形態乃至第3実施形態と同一の要素に同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【0908】

第4実施形態において、まず、図57を参照して、第3図柄の変動演出で行われる「疑似変動」の変動要素において採用され得る疑似停止図柄のパターンの詳細について説明する。図58は、第4実施形態における第3図柄の変動演出における「疑似変動」の変動要素において停止され得る疑似停止図柄のパターンを示す説明図である。

【0909】

第4実施形態のパチンコ機10では、第1実施形態で説明したように、ドラム表示装置81において、左リールLR、中リールCR及び右リールRRの各図柄配列がそれぞれ異なるように構成されている。より詳細には、大別して、まず、(1)左リールLRにおいて変動方向(下方向)に対して降順(即ち、「8」→「7」→「6」→...)で第3図柄が配列される一方、中リールCR及び右リールRRにおいて変動方向(下方向)に対して昇順(即ち、「1」→「2」→「3」→...)で第3図柄が配列されている。また、(2)最終停止図柄列である中リールCRに複数の図柄が一体化した「345」図柄の第3図柄が配列されている。さらに、(3)左リールLR及び右リールRRに、中リールCRに配列されている「4」図柄(「345」図柄の一部)に対応する第3図柄が配列されていない。また、(4)左リールLRでは、「チャンス」図柄が「1」図柄の次に視認可能となる位置に配列されている一方、中リールCR及び右リールRRでは、「チャンス」図柄が「8」図柄の次に視認可能となる位置に配列されている。

【0910】

上記(1)の構成は、主に、第3図柄の変動演出において、各有効ライン上における1の有効ライン上における「リーチ表示」である所謂シングルリーチや、2の有効ライン上での「リーチ表示」である所謂ダブルリーチのバリエーションを豊富にするためである。仮に、各リールLR, CR, RRにおいてそれぞれ3つずつの第3図柄が視認可能に構成されたドラム表示装置81において、全リールLR, CR, RRを同順配列(例えば、昇順配列)で形成した場合、所謂シングルリーチは中段の有効ライン上でのみ発生し、所謂ダブルリーチは上段の有効ライン及び下段の有効ラインでのみ発生することとなる。このような場合、「リーチ表示」のバリエーションが陳腐化し、遊技者が遊技に対して興醒めしてしまうおそれがある。そこで、第4実施形態のように、少なくとも、「リーチ表示」を形成し得る左リールLRと右リールRRとの図柄配列を逆順(即ち、降順と昇順)にすることで、上段、中段および下段の有効ライン上において所謂シングルリーチをそれぞれ発生可能に構成するとともに、右下がり有効ライン上及び右上がり有効ライン上において所謂ダブルリーチを発生可能に構成する。このように構成することで、「リーチ表示」が発生し得るバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0911】

また、上記(2)の構成は、第4実施形態のパチンコ機10では、「リーチ表示」の形成如何を問わず、中リールCRにおいて「345」図柄が停止した場合に大当たり結果に変化し得るように構成することで、該「345」図柄を所謂チャンス目図柄として設定し、例えば左リールLRと右リールRRとの停止図柄が異なることによって「リーチ表示」が現出していないような場合であっても最終停止図柄列が停止し終えるまで大当たりへの期待感を残し得るように構成されている。より詳細には、中リールCRの駆動が停止(仮停止

した際に、上記「３４５」図柄が停止していた場合、全リールＬＲ，ＣＲ，ＲＲを再び変動させる「再変動」の変動要素へ発展し得るように構成する。この「再変動」の変動要素は、大当たりの抽選結果が導出されている場合のみ選択され得るため、変動演出において該「３４５」図柄が停止して「再変動」の変動要素が実行されることで、所謂一発逆転の演出を実行可能にして、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０９１２】

さらに、上記（３）の構成は、中リールＣＲにのみ配列される「３４５」図柄の中にのみ「４」を含ませる一方、左リールＬＲ及び右リールＲＲに「４」図柄を配列しないことで、「４」図柄による「リーチ表示」自体が発生し得ないものの、中リールＣＲの「３４５」図柄を目立たせるとともにその特殊性を際立たせ、中リールＣＲにおいて該「３４５」図柄が停止するか否かという遊技性を顕著にして、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【０９１３】

また、上記（４）の構成は、降順に数字図柄（即ち、「８」図柄→「７」図柄→・・・→「１」図柄）が配列されている左リールＬＲの該数字図柄の切り替わり部位、即ち、「１」図柄と「８」図柄との間の部位に「チャンス」図柄（以下、「チャンス」図柄を、『「Ｃ」図柄』と略して表現する場合がある）を配列するとともに、昇順に数字図柄（即ち、「１」図柄→「２」図柄→・・・→「８」図柄）が配列されている中リールＣＲ及び右リールＲＲの数字図柄の切り替わり部、即ち、「８」図柄と「１」図柄との間の部位に「チャンス」図柄を配列する。第４実施形態のパチンコ機１０では、数字図柄ではない「チャンス」図柄が停止表示した場合、「疑似変動」の変動要素や「再変動」の変動要素、或いは、大当たり期待度が最も高い「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成され、「チャンス」図柄が停止表示することで、変動演出が継続して実行されるとともに、当該変動演出において大当たりが期待できるように構成されている。このように、変動演出において、下方向に変動する各リールＬＲ，ＣＲ，ＲＲにおいて、降順又は昇順に配列された数字図柄の途中に数字図柄とは性質が異なる「チャンス」図柄を配列することで、各リールＬＲ，ＣＲ，ＲＲで変動する数字図柄を認識し易くするとともに、「チャンス」図柄という数字図柄とは性質が異なる図柄を配列して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【０９１４】

また、第４実施形態のパチンコ機１０では、（５）変動演出において、「７」図柄による「リーチ表示」が発生した場合に、「確率変動状態」が発生し得る大当たり結果（即ち、「７７７」）が現出し易いように構成されている。換言すると、大当たり抽選に当選した場合、「７」図柄による「リーチ表示」が選択され得るように構成される一方、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「７」図柄による「リーチ表示」が選択され難く構成されている。このように構成することで、「７」図柄による「リーチ表示」が現出した段階で遊技者の大当たりへの期待感を増幅させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【０９１５】

ここで、第４実施形態のパチンコ機１０では、「疑似変動」の変動要素において、「リーチ形成図柄」が段階的に変化していく演出が設けられている。より詳細には、第４実施形態の「疑似変動」の変動要素では、「リーチ形成図柄」が段階的に（昇順に）３段階変化する図柄変化演出が設けられており、例えば、「低速変動」の変動要素が終了した時点で、左リールＬＲの中段に疑似的に「１」図柄が停止しているとともに、右リールＲＲの中段に同じく疑似的に「１」図柄が停止し、中段の有効ライン上で「リーチ表示」が発生している状況（以下、該状況を「疑似停止１」と称する場合がある）において、「疑似変動」の変動要素が実行されると、疑似停止図柄である「１」図柄の「リーチ表示」が、同じく疑似停止図柄である「２」図柄の「リーチ表示」に変化して一旦停止し（以下、該状況を「疑似停止２」と称する場合がある）、さらにそこから「３」図柄の「リーチ表示」に変化（以下、該状況を「リーチ形成」と称する場合がある）した上で、「ノーマルリーチ」の変動要素から各種「リーチ表示」が実行される。このように構成することで、「疑似変

40

50

動」の変動要素においていずれの数字図柄で「リーチ表示」が発生するか否か、即ち、「確率変動状態」が発生し得る「リーチ表示」が発生するか否かの演出を実行し、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、「疑似変動」の変動要素において段階的に変化し得る段階数は、「疑似変動」の変動要素内で実行され得る回数であれば如何様でもよく、２段階以下（１回含む）でも良いし、４段階以上でも良い。

【０９１６】

しかしながら、「疑似変動」の変動要素を行う上で、上記（１）～（４）のように左リールＬＲ、中リールＣＲ及び右リールＲＲを構成し、さらに、上記（５）のような遊技仕様で変動演出を行うように構成されたパチンコ機１０では、「疑似変動」の変動要素にて実行される上記図柄変化演出において、該「疑似変動」の変動要素時の「疑似停止１」、「疑似停止２」および「リーチ形成」の各疑似停止図柄の停止パターンに一定の制約が生じる。

【０９１７】

ここで、図５７及び図５８を参照して、「疑似変動」の変動要素で実行され得る疑似停止図柄のパターンについて説明する。図５７は、第４実施形態における第３図柄の変動演出における「疑似変動」の変動要素において停止され得る疑似停止図柄のパターンを示す説明図である。また、図５８は、第４実施形態におけるドラム表示装置８１で行われる「疑似変動」の変動要素の推移を示した模式図であり、図５８（ａ）は、「疑似停止１」としての疑似停止図柄が停止している状態を示した模式図であり、図５８（ｂ）は、図５８（ａ）の状態から、「疑似停止２」としての疑似停止図柄が停止している状態を示した模式図であり、図５８（ｃ）は、図５８（ｂ）の状態から、「リーチ形成図柄」が停止している状態を示した模式図であり、図５８（ｄ）は、図５８（ｃ）の状態から、「リーチ表示」が行われている状態を示した模式図である。なお、図５７において、「●」が変動中の中リールＣＲを示し、その左右の数字が左リールＬＲ及び右リールＲＲにおける停止図柄を示す。また、図５８において、ドラム表示装置８１の構成および第３図柄の表示態様は省略して（模式的に）表現している。

【０９１８】

図５７で示すように、まず、「パターン１」である「疑似停止１」が「１」図柄、「疑似停止２」が「２」図柄、「リーチ形成」が「３」図柄である「疑似変動」の変動要素（即ち、「１●１」→「２●２」→「３●３」）は、上記（１）～（５）の構成による制約を受けないため、実行され得るように構成されている。

【０９１９】

より詳細には、図５８（ａ）で示すように、「疑似変動」の変動要素では、「低速変動」の変動要素が終了した時点において、「疑似停止１」としてドラム表示装置８１の左リールＬＲ及び右リールＲＲの中段部分において「１」図柄が疑似的に停止され、「１」図柄による「リーチ表示」が発生したかのような状態となっている。そして、この「１」図柄による「リーチ表示」が所定期間（例えば、「２秒」）維持された状態で変動演出が進行する。

【０９２０】

そして、図５８（ａ）の状態から、左リールＬＲ及び右リールＲＲが下方向に回転し、「疑似停止２」としてドラム表示装置８１の左リールＬＲ及び右リールＲＲの中段部分において「２」図柄が疑似的に停止され、「１」図柄による「リーチ表示」から「２」図柄による「リーチ表示」が発生したかのような状態となっている（図５８（ｂ）参照）。そして、この「２」図柄による「リーチ表示」が所定期間（例えば、「２秒」）維持された状態で変動演出が進行する。

【０９２１】

そして、図５８（ｂ）の状態から、左リールＬＲ及び右リールＲＲが下方向に回転し、「リーチ形成」としてドラム表示装置８１の左リールＬＲ及び右リールＲＲの中段部分において「３」図柄が停止され、「２」図柄による「リーチ表示」から「３」図柄による「リ

ーチ表示」が発生した状態となっている（図58（c）参照）。そして、この状態から、図58（d）で示す「リーチ表示」（例えば、「ノーマルリーチ」の変動要素）が実行され、該「リーチ表示」において大当たりの表示結果が現出するか否かの演出が実行される。

【0922】

図57に戻って説明を続ける。次いで、「パターン2」である「疑似停止1」が「2」図柄、「疑似停止2」が「3」図柄、「リーチ形成」が「4」図柄である「疑似変動」の変動要素（即ち、「2●2」→「3●3」→「4●4」）は、上記（3）の構成による制約、即ち、左リールLR及び右リールRRに「4」図柄が含まれていないことから、実行され得ないように構成されている。

10

【0923】

次いで、「パターン3」である「疑似停止1」が「3」図柄、「疑似停止2」が「4」図柄、「リーチ形成」が「5」図柄である「疑似変動」の変動要素（即ち、「3●3」→「4●4」→「5●5」）は、上記「パターン2」と同様、上記（3）の構成による制約、即ち、左リールLR及び右リールRRに「4」図柄が含まれていないことから、実行され得ないように構成されている。

【0924】

次いで、「パターン4」である「疑似停止1」が「3」図柄、「疑似停止2」が「5」図柄、「リーチ形成」が「6」図柄である「疑似変動」の変動要素（即ち、「3●3」→「5●5」→「6●6」）は、「4」図柄が含まれていないため、上記（3）の構成による制約は影響しないものの、「疑似停止1」において「確率変動状態」を発生し得る「リーチ表示」（即ち、「3」図柄によるリーチ）であったにもかかわらず、「リーチ形成」では「確率変動状態」を発生しない「リーチ表示」（即ち、「6」図柄によるリーチ）に変化しており、付与され得る利益が減少したように見える所謂成り下がりの演出であるため、遊技者が遊技に興醒めしてしまわないように実行され得ないように構成されている。

20

【0925】

次いで、「パターン5」である「疑似停止1」が「4」図柄、「疑似停止2」が「5」図柄、「リーチ形成」が「6」図柄である「疑似変動」の変動要素（即ち、「4●4」→「5●5」→「6●6」）は、上記「パターン2」及び「パターン3」と同様、上記（3）の構成による制約、即ち、左リールLR及び右リールRRに「4」図柄が含まれていないことから、実行され得ないように構成されている。

30

【0926】

次いで、「パターン6」である「疑似停止1」が「5」図柄、「疑似停止2」が「6」図柄、「リーチ形成」が「7」図柄である「疑似変動」の変動要素（即ち、「5●5」→「6●6」→「7●7」）は、上記（1）～（5）の構成による制約を受けないため、実行され得るように構成されている。

【0927】

次いで、「パターン7」である「疑似停止1」が「6」図柄、「疑似停止2」が「7」図柄、「リーチ形成」が「8」図柄である「疑似変動」の変動要素（即ち、「6●6」→「7●7」→「8●8」）は、上記（5）の制約により、「疑似停止2」において大当たりが発生し易い「リーチ表示」（即ち、「7」図柄によるリーチ）であったにもかかわらず、「リーチ形成」では通常の「リーチ表示」（即ち、「8」図柄によるリーチ）に変化しており、付与され得る利益が減少したように見える所謂成り下がりの演出であるため、遊技者が遊技に興醒めしてしまわないように実行され得ないように構成されている。

40

【0928】

次いで、「パターン8」である「疑似停止1」が「7」図柄、「疑似停止2」が「8」図柄、「リーチ形成」が「C」図柄である「疑似変動」の変動要素（即ち、「7●7」→「8●8」→「C●C」）は、上記（5）の制約により、「疑似停止1」において大当たりが発生し易い「リーチ表示」（即ち、「7」図柄によるリーチ）であったにもかかわらず、「疑似停止2」では通常の「リーチ表示」（即ち、「8」図柄によるリーチ）に変化し

50

ており、遊技者を興奮めさせてしまう所謂成り下がりの演出であるため、実行され得ないように構成されている。また、「C」図柄が停止した場合、「再変動」の変動要素が実行され得るため、該パターンの場合には必ずしも所謂成り下がり演出とは言えないが、「C」図柄が停止した場合には、「疑似変動」の変動要素が実行され得るように構成されており、「疑似変動」の変動要素から再び「疑似変動」の変動要素が実行されてしまうため、該「パターン8」は実行され得ないように構成されている。

【0929】

次いで、「パターン9」である「疑似停止1」が「8」図柄、「疑似停止2」が「C」図柄、「リーチ形成」が「1」図柄である「疑似変動」の変動要素（即ち、「8●8」→「C●C」→「1●1」）は、「疑似停止2」において「再変動」又は「疑似変動」の変動要素を発生し得る「リーチ表示」（即ち、「C」図柄によるリーチ）であったにもかかわらず、「リーチ形成」では「再変動」又は「疑似変動」の変動要素を発生しない「リーチ表示」（即ち、「1」図柄によるリーチ）に変化しており、付与され得る利益が減少したように見える所謂成り下がりの演出であるため、遊技者が遊技に興奮めしてしまわないように実行され得ないように構成されている。

【0930】

次いで、「パターン10」である「疑似停止1」が「8」図柄、「疑似停止2」が「1」図柄、「リーチ形成」が「2」図柄である「疑似変動」の変動要素（即ち、「8●8」→「1●1」→「2●2」）は、「疑似停止1」から「疑似停止2」において、「C」図柄による「リーチ表示」をスキップして、「8」図柄から「1」図柄に変化するように構成されており、上記（1）～（5）の構成による制約を受けないため、実行され得るように構成されている。なお、この「パターン10」の場合、「C」図柄を省いて（スキップして）「疑似変動」の変動要素を実行するため、上記「パターン1」及び「パターン6」における図柄制御（各リールLR, CR, RRの加減速パターンや定速変動の時間尺の変更、スベリ戻りの微調整等）が異なるように構成される。

【0931】

なお、この「パターン10」のように、連続する図柄のいずれかをスキップして「疑似変動」の変動要素を実行するパターンを実行しないように構成してもよい。このように構成することで、「疑似変動」の変動要素に関する各リールLR, CR, RRの制御パターンを簡易化することができ、図柄制御に関する制御負担を軽減することができる。

【0932】

次いで、「パターン11」である「疑似停止1」が「C」図柄、「疑似停止2」が「1」図柄、「リーチ形成」が「2」図柄である「疑似変動」の変動要素（即ち、「C●C」→「1●1」→「2●2」）は、「疑似停止1」において「再変動」又は「疑似変動」の変動要素を発生し得る「リーチ表示」（即ち、「C」図柄によるリーチ）であったにもかかわらず、「リーチ形成」では「再変動」又は「疑似変動」の変動要素を発生しない「リーチ表示」（即ち、「2」図柄によるリーチ）に変化しており、遊技者を興奮めさせてしまう所謂成り下がりの演出であるため、実行され得ないように構成されている。

【0933】

以上、説明したように、第4実施形態のパチンコ機10では、「疑似変動」の変動要素では、「パターン1」、「パターン6」及び「パターン10」の中から「疑似変動」の変動要素における疑似停止図柄が選択され、他のパターン（即ち、「パターン2」、「パターン3」、「パターン4」、「パターン5」、「パターン7」、「パターン8」、「パターン9」及び「パターン11」）は、「疑似変動」の変動要素では実行されないように構成されている。このように構成することで、各種遊技仕様を的確に維持しながら変動演出が行うことができるとともに、演出上の齟齬が発生することを抑制して遊技者が違和感を感じて興奮めしてしまふことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「疑似変動」の変動要素において、仮停止される利益が大きい第3図柄から、利益が小さい第3図柄へ変化してしまう所謂成り下がり演出の実行を抑制し、遊技者が遊技に対して興奮めしてしまふことを抑制することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0934】

その他、第4実施形態におけるパチンコ機10は、第1実施形態乃至第3実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【0935】

＜第5実施形態＞

次に、図59から図70を参照して、本発明を採用した第5実施形態におけるパチンコ機10について説明する。

【0936】

第5実施形態のパチンコ機10では、変動演出において所定の数字図柄による大当たり結果が現出した場合に、該変動演出内で大当たり結果を維持した状態で数字図柄が変化する所謂「全回転」演出における図柄制御および音声出力制御について説明する。

10

【0937】

以下、第5実施形態におけるパチンコ機10について、第1実施形態乃至第4実施形態におけるパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の説明では、第1実施形態乃至第4実施形態と同一の要素に同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【0938】

まず、図59を参照して、ドラム表示装置81を構成する左リールユニット81a1、中リールユニット81a2及び右リールユニット81a3における左リールLR、中リールCR及び右リールRRの構成について説明する。この左リールユニット81a1、中リールユニット81a2及び右リールユニット81a3の構成は、同一又は同等であるため、図59では、左リールユニット81a1（左リールLR）を例に挙げて説明する。

20

【0939】

左リールユニット81a1は、円筒状の基体である円筒部材610と、該円筒部材610の外周面において無端状に巻回された左リールLRとを備えている。そして、円筒部材610に対して左リールLRが巻回された状態を維持するように、左リールLRの長辺両側に沿って形成された一対のシール部（図示せず）を介して円筒部材610に該左リールLRが貼付されている。

【0940】

左リールLRの外周面には、上述したように、識別情報としての数字図柄および「チャンス」図柄が等間隔ごとに印刷されている（図4参照）。この円筒部材610の中心部には、取付け凹部610aが形成されており、この取付け凹部610aに対して、円盤状の連結板611を介してステッピングモータ600の駆動軸が取り付けられている。これにより、ステッピングモータ600の駆動軸が回転することで、その駆動軸を中心として円筒部材610が回転され、その回転によって表示領域形成部材430（図6参照）から視認可能な左リールLRの数字図柄および「チャンス」図柄が変化するように構成されている。

30

【0941】

ステッピングモータ600は、ドラム表示装置81内において起立状態に配置された固定プレート（図示せず）の側面にネジ等の固定部材（図示せず）で固定されている。この固定プレートには、発光素子621と受光素子622とが所定間隔をおいて保持されたリール位置検知センサ620が固定されている。

40

【0942】

また、円筒部材610と一体化された連結板611には、半径方向に延びる初期位置部材630の基端部632がネジ等の固定部材（図示せず）で固定されている。

【0943】

この初期位置部材630の先端部631は、基端部632から略直角に屈曲されて、リール位置検知センサ620の発光素子621及び受光素子622の間を通過可能に位置合わせがなされている。そして、左リールLRが1回転するごとに、初期位置部材630の先端部631の通過をリール位置検知センサ620が検出し、その検出の都度、表示制御装置114（図33参照）に検出信号が出力される。表示制御装置114は、この検出信号

50

に基づいて左リール L R の角度位置を 1 回転ごとに確認し補正できる。

【0944】

ステッピングモータ 600 は、例えば、400 パルスの励磁信号を与えることにより左リール L R が 1 回転されるように設定されており、この励磁信号の出力態様によってステッピングモータ 600 の回転位置、即ち、左リール L R の回転位置が表示制御装置 114 によって駆動制御される。

【0945】

より詳細には、左リール L R には、その長辺方向（周回方向）に複数の図柄および領域（第 5 実施形態では、数字図柄および「チャンス」図柄、並びに、ブランク領域の計 16 個）が描かれている。よって、所定の位置にある図柄（領域）から次の領域（図柄）へ切り替えるため、即ち、1 コマ分図柄を変化させるためには、25 パルス（ $= 400 \div 16$ 図柄 = 16 コマ）を要する。そして、リール位置検知センサ 620 の検出信号が出力された時点からのパルス数により、どの図柄および領域が表示領域形成部材 430 の中央開口 431（図 6 参照）から視認可能な状態となっているかを認識したり、任意の図柄および領域を表示領域形成部材 430 の中央開口 431 から視認可能な状態にする図柄制御を行うことができる。

【0946】

従って、上述したように、左リール L R、中リール C R および右リール R R に付された図柄および領域のうち、表示領域形成部材 430 の中央開口 431 を介して視認可能な図柄および領域数は、該図柄（領域）の大きさと、中央開口 431 の上下方向の長さによって決定されており、第 5 実施形態では、各リール L R、C R、R R 3 個ずつとなるように構成されている。このため、各リール L R、C R、R R がすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄および領域が遊技者により視認可能な状態となる。

【0947】

次に、図 60 から図 66 を参照して、ステッピングモータ 600 のより詳細な構成について説明する。

【0948】

まず、図 60 及び図 61 を参照して、ステッピングモータ 600 の動作原理について説明する。図 60 は、第 5 実施形態におけるステッピングモータ 600 の動作原理を示す模式図である。また、図 61 は、第 5 実施形態におけるステッピングモータ 600 の駆動系を示す接続図である。

【0949】

第 5 実施形態のステッピングモータ 600 は、1-2 相励磁駆動方式を採用したハイブリッド型の 2 相励磁駆動方式のステッピングモータを採用している。なお、ステッピングモータ 600 は、ハイブリッド型や 2 相ステッピングモータに限らず、4 相励磁駆動方式あるいは 5 相励磁駆動方式のステッピングモータや 1 相励磁駆動方式のステッピングモータなど、種々のステッピングモータを採用してもよい。

【0950】

図 60 で示すように、ハイブリッド型のステッピングモータ 600 は、中央に配置された回転部 602 と、回転部 602 の周囲に配置された第 1 軸部 603、第 2 軸部 604、第 3 軸部 605 及び第 4 軸部 606 を有する固定部 601 とで構成されている。

【0951】

回転部 602 は、N 極に着磁された手前側回転部 602 a と、S 極に着磁された奥側回転部 602 b とで構成され、手前側回転部 602 a の周囲（外周）に設けられた歯と歯との間に、奥側回転部 602 b の周囲（外周）に設けられた歯が位置するように 1/2 ピッチだけ相対的にずらされた状態で回転軸に取り付けられている。そして、手前側回転部 602 a と奥側回転部 602 b との間には筒状磁石（図示せず）が取着されている。

【0952】

第 1 軸部 603 と第 3 軸部 605 には、図 61 で示すように、励磁コイル L1 と励磁コイル L3 とがバイファイラ巻きされ、励磁コイル L1 の巻き終わり端と励磁コイル L3 の巻

10

20

30

40

50

き始め端とが結線され、ここに所定の直流電源＋B（例えば、24ボルト）が印加される。また、同じく、第2軸部604と第4軸部606とも励磁コイルL2と励磁コイルL4とがバイファイラ巻きされ、励磁コイルL2の巻き終わり端と励磁コイルL4の巻き始め端とが結線され、ここにも上述した直流電源＋Bが印加される。

【0953】

ここで、第1軸部603の励磁コイルL1に励磁信号を印加し、第1軸部603をS極に励磁するとともに第3軸部605をN極に励磁する相を「A相」と称する。また、「A相」とは逆に、第3軸部605の励磁コイルL3に励磁信号を印加し、第1軸部603をN極に励磁するとともに第3軸部をS極に励磁する相を「逆A相」（図61では、「A」の上部に「－」を表記している）と称する。

10

【0954】

同様に、第2軸部604の励磁コイルL2に励磁信号を印加し、第2軸部604をS極に励磁するとともに第4軸部606をN極に励磁する相を「B相」と称する。また、「B相」とは逆に、第4軸部606の励磁コイルL4に励磁信号を印加し、第2軸部604をN極に励磁するとともに第4軸部606をS極に励磁する相を「逆B相」（図61では、「B」の上部に「－」を表記している）と称する。

【0955】

第5実施形態では、1－2相励磁駆動方式のステッピングモータ600において、1相励磁駆動方式の場合には、「A相」、「B相」、「逆A相」および「逆B相」に対して順次励磁信号を印加することにより、回転部602を時計方向又は反時計方向に回転駆動させることができる。

20

【0956】

即ち、例えば、まず、「A相」に印加（通電）すると、S極になった第1軸部603の突起と手前側回転部602aの歯と、N極になった第3軸部605の突起と奥側回転部602bの歯とがそれぞれ吸引力により向き合う。また、次に、「B相」に印加（通電）すると、S極になった第2軸部604の突起と手前側回転部602aの歯と、N極になった第4軸部606の突起と奥側回転部602bの歯とがそれぞれ吸引力により向き合う。さらに、次に、「逆A相」に印加（通電）すると、N極になった第1軸部603の突起と奥側回転部602bの歯と、S極になった第3軸部605の突起と手前側回転部602aの歯とがそれぞれ吸引力により向き合う。また、次に、「逆B相」に印加（通電）すると、N極になった第2軸部604の突起と奥側回転部602bの歯と、S極になった第4軸部606の突起と手前側回転部602aの歯とがそれぞれ吸引力により向き合う。この順序で励磁することにより、回転部602が図60において時計回りに回転する。

30

【0957】

ここで、図62を参照して、第5実施形態のステッピングモータ600の励磁シーケンスについて説明する。図62は、第5実施形態における励磁データと励磁順ポインタとの関係を示す説明図である。第5実施形態では、1相励磁と2相励磁とを交互に行う1－2相励磁駆動方式が採用されている。1相励磁では、第1～第4軸部603～606の1組のみの励磁が行われ、2相励磁では、第1～第4軸部603～606の隣り合う2組の励磁が行われる。この1－2相励磁駆動方式では、以下の（a）から（h）の励磁シーケンス（励磁順序）に従って励磁される。

40

【0958】

1－2相励磁駆動方式とは、具体的には、まず、（a）「A相」のみに通電し（1相励磁）、次いで、（b）「A相」及び「B相」の両方に通電し（2相励磁）、次いで、（c）「B相」のみに通電し（1相励磁）、次いで、（d）「B相」及び「逆A相」の両方に通電し（2相励磁）、次いで、（e）「逆A相」のみに通電し（1相励磁）、次いで、（f）「逆A相」及び「逆B相」の両方に通電し（2相励磁）、次いで、（g）「逆B相」のみに通電し（1相励磁）、次いで、（h）「逆B相」及び「A相」の両方に通電し（2相励磁）、その後、（a）に戻るような駆動方式である。

【0959】

50

第5実施形態では、400パルスの励磁信号により、左リールLRが1周する構成であるため、1パルスの励磁信号に基づく角度変化、即ち、1ステップあたりの角度変化は、9度となる。

【0960】

ステッピングモータ600に対する励磁信号は、図62で示す励磁データとしてモータドライバ607（図61参照）に与えられる。この励磁データは、表示制御装置114のRAM（図示せず）に格納されており、表示制御装置114のMPU（図示せず）によって音声ランプ制御装置113のメイン処理における定期処理（図46のS1102～S1109参照）の等倍間隔である2ミリ秒ごとに実行されるタイマ割込み処理によって、表示制御装置114の入出力ポート608に適切な励磁データが出力される。この励磁データによってステッピングモータ600に対する励磁相が定まり、その励磁相に対して励磁信号（電流）が通電される。なお、表示制御装置114のタイマ割込み処理の間隔を、音声ランプ制御装置113のメイン処理における定期処理と同一間隔である1ミリ秒ごとに行うように構成してもよい。

10

【0961】

ステッピングモータ600の初期励磁に際しての励磁相は、2相励磁を行うように構成されている。1相励磁の場合には、2相励磁と比較して発生する回転トルクが小さいため、十分な初速が得られない可能性がある。十分な初速が得られなければ、脱調する可能性が高くなるため、初期励磁は2相励磁が好ましい。

【0962】

また、ステッピングモータ600を停止させる際には、2相励磁を行った直後に4相励磁を行うように構成されている。2相励磁のみにてブレーキ処理を行った場合、強い制動力によって回転速度が急激に低下して、各リールLR、CR、RRの制動時の動きに遊技者が違和感を覚えてしまうことが懸念される。これに対し、2相励磁直後に4相励磁を行うことにより、滑らかに各リールLR、CR、RRを停止させることができる。

20

【0963】

第5実施形態のステッピングモータ600を使用する場合、図63又は図64に示すような駆動特性が要求される。図63は、第5実施形態における一連の変動演出で実行されるステッピングモータ600の駆動特性の一例を示す図である。また、図64は、第5実施形態における「全回転」の演出時に実行されるステッピングモータ600の駆動特性の一例を示す図である。

30

【0964】

図63で示す例では、「非リーチ（ロング）」演出態様におけるステッピングモータ600の駆動特性を示しており、変動演出が開始されてからステッピングモータ600が回転を始め、遊技者に図柄が視認困難な程度的高速で一定速回転に至るまでの加速期間Taと、該高速定速回転（例えば、100msで1コマ変化）される高速定速期間Tbと、該高速定速回転から遊技者に図柄が視認可能となる程度の低速で一定速回転に至るまで減速される第1減速期間Tcと、上記低速で一定速回転される低速定速期間Tdと、該低速定速回転から停止に至るまでの第2減速期間Teとに分けられる。

【0965】

即ち、加速期間Taと高速定速期間Tbとで構成される期間は、変動演出における「高速変動（長）」の変動要素の実行時間と一致しており、 $Ta + Tb = 10$ 秒となるように設定されている。また、第1減速期間Tcと低速定速期間Tdと第2減速期間Teとで構成される期間は、変動演出における「低速変動」の変動要素の実行時間中における左リールLRが停止されるまでの時間と一致し、 $Tc + Td + Te \leq 5$ 秒となるように設定されている。

40

【0966】

図64で示す例では、「再変動」演出態様の一種である「全回転」の演出時におけるステッピングモータ600の駆動特性を示している。「全回転」の演出では、いずれかの有効ライン上に大当たり図柄（例えば、「5」図柄による大当たり結果）が現出した状態で、

50

該大当たり図柄が再び変動して、各リールLR, CR, RRがそれぞれ約1回転して、別の大当たり図柄（例えば、「6」図柄による大当たり結果）に変化する演出が実行される。そして、その再変動と仮停止とが複数回実行され、最終的に大当たり抽選に当選した大当たり結果に対応する大当たり図柄（例えば、「7」図柄による大当たり結果）が停止される。

【0967】

図64で示す例では、各種変動要素において仮停止されていた図柄が「全回転」の演出が開始されてからステッピングモータ600が回転を始め、遊技者に図柄が視認困難な程度的高速で一定速回転に至るまでの第1加速期間T1と、該高速定速回転される第1高速定速期間T2と、該高速定速回転されていた全リールLR, CR, RRが同時停止（所謂、ビタ停止）されてから再び回転開始するまで仮停止期間である第1仮停止期間T3と、再び高速定速回転に至るまでの第2加速期間T4と、該高速定速回転される第2高速定速期間T5とに分けられる。

10

【0968】

即ち、第1加速期間T1と第1高速定速期間T2とで構成される期間において、「全回転」の演出開始前に現出していた第1仮停止図柄（例えば、「1」図柄の大当たり）が次の第2仮停止図柄（例えば、「2」図柄の大当たり）に変化し、第1仮停止期間T3において第2仮停止図柄が遊技者に示され、第2加速期間T4と第2高速定速期間T5とで構成される期間において、第2仮停止図柄が次の本停止図柄（例えば、「3」図柄の大当たり）に変化するように設定されている。

20

【0969】

第5実施形態では、「全回転」の演出時において、全リールLR, CR, RRにおける第1加速期間T1及び第1高速定速期間T2は、2秒（2000ミリ秒。以下、ミリ秒を、「ms」と称する場合がある。）で実行され、また、全リールLR, CR, RRにおいて第2仮停止図柄が表示される第1仮停止期間T3は、0.5秒（500ms）で実行され、さらに、全リールLR, CR, RRにおける第2加速期間T4及び第2高速定速期間T5は、2秒（2000ms）で実行されるように構成されている。従って、「再変動」の変動要素において、上記「全回転」の演出が実行された場合、第1仮停止図柄から本停止図柄が現出するまでの実行時間は、4.5秒（4500ms）となり、その後、本停止図柄が0.5秒（500ms）の確定表示が実行されることで「再変動」の変動要素が終了するように構成されている。

30

【0970】

ここで、上述したように、左リールLRと中リールCR及び右リールRRとは、図柄の配列が逆になっているため、「全回転」の演出時において、第1仮停止図柄から全リールLR, CR, RRを1回転前後（即ち、約16図柄前後＝16コマ前後（±2コマ程度）駆動。以下、全リールLR, CR, RRを14コマ～18コマ回転させることを、「約1回転」と称する場合がある。）させて第2仮停止図柄に変化させる場合、左リールLRにおける図柄の変化量と、中リールCR及び右リールRRにおける図柄の変化量とが異なるように構成されている。

【0971】

40

具体的には、例えば、「リーチ表示」の結果、各リールLR, CR, RRの中段位置に「1」図柄の大当たり図柄が第1仮停止図柄として仮停止している状態で「全回転」の演出が実行される場合、第2仮停止図柄として「2」図柄の大当たり図柄を各リールLR, CR, RRの中段位置に停止させるためには、降順に図柄配列された左リールLRは、1回転分の16コマ－2コマ＝14コマ分、図柄を変化させる必要がある一方、昇順に図柄配列された中リールCR及び右リールRRは、1回転分の16コマ＋2コマ＝18コマ分、図柄を変化させる必要がある。即ち、「全回転」の演出において、1の仮停止図柄から次の仮停止図柄まで変化させる場合、左リールLRと中リールCR及び右リールRRとでは、左リールLRの方が中リールCR及び右リールRRより4コマ分、変動量が少なくなるような構成となっている。

50

【0972】

この場合、第1加速期間T1又は第1高速定速期間T2において高速で変動していた各リールLR, CR, RRが同時停止して第2仮停止図柄へ変化させるためには、該第1加速期間T1又は第1高速定速期間T2中に全リールLR, CR, RRを第2仮停止図柄で揃えた状態で回転させる必要がある。第1加速期間T1第1高速定速期間T2中に全リールLR, CR, RRを揃えるためには、(1)第1仮停止図柄(例えば、「1」図柄の大当たり図柄)で停止表示されている全リールLR, CR, RRを同時に回転開始しつつ、左リールLRのみ、変動パターン(加速パターンや高速定速時間、或いは、高速定速速度等)を中リールCR及び右リールRRの変動パターン(加速パターンや高速定速時間、或いは、高速定速速度等)と異ならせて、全リールLR, CR, RRの約1回転後に第2仮停止図柄(例えば、「2」図柄の大当たり図柄)を同時停止させるか、(2)第1仮停止図柄で停止表示されている全リールLR, CR, RRのうち、第2仮停止図柄までの変化量が多い中リールCR及び右リールRRを先に回転開始させ、中リールCR及び右リールRRの第2仮停止図柄に対応する数字図柄(例えば、中リールCR及び右リールRRの「2」図柄)が左リールLRの第2仮停止図柄に対応する数字図柄(例えば、左リールLRの「2」図柄)付近に到達するタイミングで該左リールLRの回転を開始させ、少なくとも第1高速定速期間T2のいずれかの期間において全リールLR, CR, RRにおいて第2仮停止図柄を揃えた状態、かつ、回転速度を合わせた状態で、第1高速定速期間T2終了時に全リールLR, CR, RRを同時停止させるか、のいずれかの駆動制御パターンが考えられる。

10

20

【0973】

しかしながら、(1)の駆動制御パターンの場合、全リールLR, CR, RRの回転開始時期は同期するものの、第1加速期間T1における各リールLR, CR, RRによって加速パターンを複数パターン用意する必要であったり、第1高速定速期間T2中の各リールLR, CR, RRの回転速度を複数パターン用意する必要であったり、上記加速パターン及び回転速度の実行タイミングを調整する制御が必要であったりと、加速パターンと回転速度とを調整する各リールLR, CR, RRの駆動制御が煩雑になる。また、各リールLR, CR, RRには、数字図柄の間にブランク領域がそれぞれ形成されているため、第1高速定速期間T2の比較的長い時間定速回転される各リールLR, CR, RRにおいて、回転速度等が異なる(ズレる)こと数字図柄が揃っていないことで、数字図柄の横方向にブランク領域が並ぶことによって数字図柄が揃っているかのような変動が行われ、遊技者に違和感を与えてしまい、「全回転」の演出において遊技に興奮めさせてしまうおそれがある。

30

【0974】

一方、(2)の駆動制御パターンの場合は、第1加速期間T1における各リールLR, CR, RRによって加速パターンを複数パターン用意する必要があるのと、上記加速パターン及び回転速度の実行タイミングを調整する制御が必要であるものの、第1高速定速期間T2中の各リールLR, CR, RRの回転速度を複数パターン用意する必要がない。よって、左リールLRの回転開始時期が中リールCR及び右リールRRの回転開始時期とズレることによる違和感は生じるものの、各リールLR, CR, RRの第1高速定速期間T2の比較的早い段階で全リールLR, CR, RRを揃えた状態かつ定速で変動させることが可能となる。その結果、(1)の駆動制御パターンより各リールLR, CR, RRの駆動制御を簡易なものとすることができ、制御負担を軽減できるとともに、第1高速定速期間T2の比較的早い段階(少なくとも後半部分)では遊技者に違和感を与えず、遊技に興奮めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる。よって、第5実施形態のパチンコ機10では、上記(2)の駆動制御パターンにより「全回転」の演出時において各リールLR, CR, RRを駆動制御するように構成されている。

40

【0975】

また、上述したように、ステッピングモータ600は、所定の加速期間を経て定速回転の状態に移移するように構成されているが、かかる加速期間は、先の変動演出の停止時から

50

、後の変動演出が明確に実行されている状態（即ち、「高速変動」の変動要素における高速定速回転）への遷移時間であるため、ステッピングモータ600は、加速状態からできるだけ早く定速回転の状態に遷移させることが望ましい。そのためには、ステッピングモータ600の励磁相の切り替えを早く行うようにすればよいが、そうすると脱調や回転の不安定性をもたらすおそれがある。

【0976】

特に、ステッピングモータ600においては、初期励磁の際に回転部602の歯が各軸部603～606の突起に吸引される場合に、回転部602の初期の回転揺れ（往復動を伴った微小振動）が発生する。該回転揺れは、各仕様によっても相違するが、例えば、30msで1往復する揺れが5～6往復程度発生する場合がある。従って、このような初期の回転揺れを考慮に入れながら、加速期間における励磁相の切り替え態様を設定する必要がある。

10

【0977】

第5実施形態における各リールLR, CR, RRは、上述した初期の回転揺れの影響を抑制しながら、「全回転」の演出時における加速パターンが、左リールLRと中リールCR及び右リールRRとで異なるように設定されている。具体的には、中リールCR及び右リールRRは、通常の変動開始時と同様の通常加速パターン（図65及び図70のS2015参照）で回転開始される一方、左リールLRは、該通常加速パターンと異なる特殊加速パターンで回転開始される。

【0978】

20

ここで、図65から図68を参照して、「全回転」の演出時における各リールLR, CR, RRの加速時の各励磁パターンについて説明する。図65は、第5実施形態における通常加速処理の励磁パターンの一例を説明するための説明図であり、図66は、第5実施形態における特殊加速処理の励磁パターンの一例を説明するための説明図である。また、図67は、第5実施形態における「全回転」の演出時において、各リールLR, CR, RRの駆動態様と楽曲の出力態様との関係を示したタイミングチャートである。さらに、図68は、第5実施形態におけるドラム表示装置81で行われる「全回転」の演出の推移を示した模式図であり、図68(a)は、「1」図柄による仮の大当たり結果が停止している状態を示した模式図であり、図68(b)は、図68(a)の状態から、中リールCRおよび右リールRRが通常加速処理にて回転し始めた状態を示した模式図であり、図68(c)は、図68(b)の状態から、中リールCR及び右リールRRが高速かつ定速で回転しているとともに、左リールLRが特殊加速処理にて回転し始めた状態を示した模式図であり、図68(d)は、図68(c)の状態から、左リールLR、中リールCR及び右リールRRが高速かつ定速で回転している状態を示した模式図であり、図68(e)は、図68(d)の状態と同様、左リールLR、中リールCR及び右リールRRが高速かつ定速で回転している状態を示した模式図であり、図68(f)は、図68(e)の状態から、「2」図柄による仮の大当たり結果が停止した状態を示した模式図である。なお、図68において、ドラム表示装置81の構成および第3図柄の表示態様は省略して（模式的に）表現している。

30

【0979】

40

まず、図65で示す通常加速処理の例では、変動演出における各リールLR, CR, RRの変動開始時と同様の加速処理であり、初期励磁である「加速順序1」（1パルス分）として、2相励磁に設定した状態が67割込み（即ち、タイマ割込み処理67回分＝134ms）に亘って保持される。その後、「加速順序2」として、1相励磁に切り替えられ、その状態が8割込み（即ち、16ms）に亘って保持される。その後、「加速順序3」として、2相励磁に切り替えられ、その状態が7割込み（即ち、14ms）に亘って保持される。その後、励磁相の切り替えを交互に行いつつ、徐々に励磁相の切り替え間隔が短くなるように設定されている。その結果、通常加速処理の「加速順序1～25」まで、即ち、1図柄変化分である25パルス出力される期間は、150割込み＝2ms×150＝300msが励磁期間として設定され、その間に、上記初期の回転揺れを消失させることが

50

可能となる。また、変動開始時に使用される加速パターンを流用することで、加速パターンの種類を少なくし、各リールLR, CR, RRの駆動制御を簡易化することができる。

【0980】

一方、図66で示す特殊加速処理の例では、初期励磁である「加速順序1」（1パルス分）として、2相励磁に設定した状態が17割込み（即ち、タイマ割込み処理17回分＝34ms）に亘って保持される。その後、「加速順序2」として、通常加速処理と同様、1相励磁に切り替えられ、その状態が8割込み（即ち、16ms）に亘って保持される。その後、「加速順序3」として、2相励磁に切り替えられ、その状態が7割込み（即ち、14ms）に亘って保持される。その後、励磁相の切り替えを交互に行いつつ、徐々に励磁相の切り替え間隔が短くなるように設定されている。その結果、特殊加速処理の「加速順序1～25」まで、即ち、1図柄変化分である25パルス出力される期間は、100割込み＝2ms×100＝200msが励磁期間として設定され、その間に、上記初期の回転揺れを消失させることができる。

10

【0981】

即ち、特殊加速処理は、通常加速処理より100ms短い期間で高速定速回転まで加速するように左リールLRを駆動制御する。よって、「全回転」の演出において、左リールLRを比較的短時間で高速定速回転させることができる。

【0982】

より詳細には、図67及び図68で示すように、「全回転」の演出時において、まず、第1仮停止図柄（即ち、「1」図柄）で停止表示されている中リールCR及び右リールRRを通常加速処理によって同時に回転開始する（図67における中リールCR及び右リールRRにおける回転開始時、並びに、図68（a）及び（b）参照）。そして、定速である所定の高速に到達した時点で該高速定速回転を維持しながら中リールCR及び右リールRRを回転させる。次いで、高速定速回転される中リールCR及び右リールRRの第2仮停止図柄（即ち、「2」図柄）が左リールLRにおける第2仮停止図柄（即ち、「2」図柄）に対応する位置の手前側に到達するタイミング（図67における左リールLRの回転開始時、並びに、図68（c）参照）で、第1仮停止図柄（即ち、「1」図柄）で停止表示されている左リールLRを特殊加速処理によって回転開始する。そして、左リールLRが上記高速定速回転に到達するタイミング（図67における全リールLR, CR, RRの定速状態、並びに、図68（d）及び（e）参照）で、左リールLRの第2仮停止図柄（即ち、「2」図柄）と、中リールCR及び右リールRRの第2仮停止図柄（即ち、「2」図柄）とが横一列に揃った状態を維持しながら高速定速回転するように設定される。その後、次に第2仮停止図柄（即ち、「2」図柄）が中段の有効ライン上に到達するタイミングで、高速定速回転されていた全リールLR, CR, RRを同時かつ所謂ビタ停止して、該中段の有効ライン上において第2仮停止図柄（即ち、「2」図柄）がそれぞれ停止表示される（図67において全リールLR, CR, RRが停止されるタイミング、並びに、図68（f）参照）。

20

30

【0983】

このように構成することで、各リールLR, CR, RRの駆動制御を簡易なものとすることができ、制御負担を軽減できるとともに、第1高速定速期間T2の少なくとも後半部分では数字図柄の横方向にブランク領域が存在しない状態で数字図柄同士を揃えながら回転させることができるため、遊技者に違和感を与えず、遊技に興奮めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【0984】

ここで、第5実施形態では、「全回転」の演出時において、中リールCR及び右リールRRの回転開始タイミングと、左リールLRの回転開始タイミングとが異なるために生じる遊技者の違和感を抑制するために、1の仮停止図柄（例えば、「1」図柄）から次の仮停止図柄（例えば、「2」図柄）に変化するまでの期間において、所定の楽曲の出力タイミングを合わせることで、上記違和感を緩和するように構成されている。

【0985】

50

具体的には、「全回転」の演出時における第1仮停止図柄（即ち、「1」図柄）から第2仮停止図柄（即ち、「2」図柄）が停止表示して現出するまでの期間に、該期間と同期する所定の楽曲を出力するように構成されている。また、該楽曲において等しい間隔で出力される（打たれる）拍（リズム）に合わせて、各リールLR, CR, RRの回転開始タイミングを合わせるように構成されている。

【0986】

より詳細には、図67で示す例では、「全回転」の演出時において、18コマ分変化する中リールCR及び右リールRRが、第1仮停止図柄（即ち、「1」図柄）から第2仮停止図柄（即ち、「2」図柄）の変化時間を2秒に設定するとともに、該変化時間中に出力する楽曲のテンポを、1分間における拍数を示すビート・パー・ミニット（Beats・Per・Minute。以下、「BPM」と称する場合がある。）が120、即ち、0.5秒ごとに1拍刻むテンポの楽曲とし、該楽曲の1小節分を4分の4拍子で出力するように構成する。そして、18コマ分変化する中リールCR及び右リールRRが、上記1小節における1拍目の開始と同時に回転を開始するとともに、14コマ分変化する左リールLRが、上記1小節における2拍目のタイミングで回転を開始するように構成する。

【0987】

この場合、18コマ分変位する中リールCR及び右リールRRは、最初の1コマ分（即ち、「1」図柄から1つ上のブランク領域まで）を、300msで加速変動する通常加速処理で回転させるとともに、残り17コマ（即ち、上記ブランク領域から「2」図柄まで）の1コマ分を、100msで回転させる高速定速回転で行うため、合計2000msの間に第1仮停止図柄から第2仮停止図柄へと変化する。即ち、BPM120かつ4分の4拍子の楽曲における1小節の1拍目（強拍）開始に同期するように中リールCR及び右リールRRの回転を開始する。

【0988】

一方、14コマ分変位する左リールLRは、最初の1コマ分（即ち、「1」図柄から1つ上のブランク領域まで）を、200msの特殊加速処理で回転させるとともに、残り13コマ（即ち、上記ブランク領域から「2」図柄まで）の1コマ分を、100msで回転させる高速定速回転で行われるため、合計1500msの間に第1仮停止図柄から第2仮停止図柄へと変化する。即ち、BPM120かつ4分の4拍子の楽曲における1小節の2拍目（弱拍）開始に同期するように左リールLRの回転を開始する。

【0989】

そして、全リールLR, CR, RRが高速定速回転している状態で、1小節の3拍目（弱拍）と4拍目（弱拍）が出力され、その後、該1小節の終了時（4拍目終了後。中リールCR及び右リールRRの回転開始から2000ms後）に同期するように、全リールLR, CR, RRの回転が同時停止し、中段の有効ライン上に第2仮停止図柄（即ち、「2」図柄）が停止表示される。

【0990】

このように構成することで、「全回転」の演出時において、遊技者により視認され得る各リールLR, CR, RRの回転開始時期のズレを、遊技者の聴覚により認識され得る楽曲の拍を合わせることで、上記視認によるズレを聴覚によるテンポの調和（同期）により打ち消し（抑制し）、該「全回転」の演出において遊技者に違和感を与えず、遊技で最も大当たり期待度が高い「全回転」演出における遊技に興奮めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0991】

次に、図69及び図70を参照して、表示制御装置114内のMPU（図示せず）によって実行される各制御処理を説明する。かかるMPUの処理として、主に、ステッピングモータ600を駆動制御するモータ制御処理（図69参照）と、該モータ制御処理内で実行されるリール回転開始処理（図70参照）とが実行される。

【0992】

図69は、第5実施形態の表示制御装置114内のMPUにより実行されるモータ制御処

10

20

30

40

50

理を示すフローチャートである。なお、モータ制御処理を表示制御装置 114 以外の制御装置、例えば、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221、又は、主制御装置 110 の MPU 201 により実行するように構成してもよい。

【0993】

図 69 で示すモータ制御処理は、表示制御装置 114 における所定の立ち上げ処理が終了した後に定期的に行われるメイン処理内で実行され、主として、ドラム表示装置 81 におけるステッピングモータ 600 に関する駆動制御を実行する。

【0994】

このモータ制御処理では、まず、いずれかのリール LR, CR, RR に対応するステッピングモータ 600 の制御が必要であるか否かを判別する (S2001)。判別の結果、い

10

【0995】

一方、S2001 の処理において、いずれかのリール LR, CR, RR に対応するステッピングモータ 600 の制御が必要であると判別された場合は (S2001: Yes)、リール位置検知センサ 620 の検知結果と励磁データの出力回数とに基づき、処理対象となるリール LR, CR, RR の回転位置を把握する処理を実行する (S2002)。

【0996】

次いで、処理対象となるリール LR, CR, RR の制動開始タイミングが到来しているか否かを判別する (S2003)。判別の結果、処理対象となるリール LR, CR, RR の制動開始タイミングが到来していると判別された場合は (S2003: Yes)、処理対象となるリール LR, CR, RR の回転を開始するべく、リール回転処理 (S2004) へ移行し、該リール回転処理 (S2004) の処理の実行後は、処理を S2005 へ移行する。一方、処理対象となるリール LR, CR, RR の制動開始タイミングが到来していないと判別された場合は (S2003: No)、S2004 の処理をスキップして、処理を S2005 へ移行する。

20

【0997】

ここで、図 70 を参照して、リール回転開始処理 (S2004) について説明する。図 70 は、第 5 実施形態の表示制御装置 114 内の MPU により実行されるリール回転開始処理 (S2004) を示すフローチャートである。

30

【0998】

このリール回転開始処理 (S2004) では、まず、各リール LR, CR, RR の制動開始タイミングが変動演出の開始時期か否かを判別する (S2011)。判別の結果、変動演出の開始時期であると判別された場合は (S2011: Yes)、全リール LR, CR, RR を通常加速処理で回転開始し (S2012)、このリール回転開始処理 (S2004) を終了して、モータ制御処理 (図 69 参照) に戻る。なお、変動演出の開始時期と判別された場合、さらに、保留球数が少ない場合に実行される通常変動か、保留球数が多い場合に実行される短縮変動か否かを判別し、通常変動である場合は通常加速処理で各リール LR, CR, RR の回転を開始する一方、短縮変動である場合は特殊加速処理で各リール LR, CR, RR の回転を開始するように構成してもよい。

40

【0999】

一方、S2011 の処理において、変動演出の開始時でないと判別された場合は (S2011: No)、次いで、「全回転」の演出時か否かを判別する (S2013)。判別の結果、「全回転」の演出時でなければ (S2013: No)、このリール回転開始処理 (S2004) を終了して、モータ制御処理 (図 69 参照) に戻る。一方、「全回転」の演出時であると判別された場合は (S2013: Yes)、次いで、全リール LR, CR, RR が仮停止されている状態であって、該仮停止時間が経過したタイミング、即ち、中リール CR 及び右リール RR の回転開始タイミングか否かを判別する (S2014)。

【1000】

50

S 2 0 1 4 の判別の結果、全リール L R , C R , R R が仮停止されている状態であって、該仮停止時間が経過したタイミングであると判別された場合は (S 2 0 1 4 : Y e s) 、中リール C R 及び右リール R R を通常加速処理 (図 6 5 参照) で回転開始し (S 2 0 1 5) 、該タイミングにおいて、「全回転」の演出に対応する楽曲 (即ち、B P M 1 2 0 かつ 4 分の 4 拍子) の 1 小節における 1 拍目を音声出力装置 2 2 6 から出力し (S 2 0 1 6) 、このリール回転開始処理 (S 2 0 0 4) を終了して、モータ制御処理 (図 6 9 参照) に戻る。

【 1 0 0 1 】

一方、S 2 0 1 4 の判別の結果、全リール L R , C R , R R が仮停止されている状態であって、該仮停止時間が経過したタイミングでないと判別された場合は (S 2 0 1 4 : N o) 、次に、左リール L R が仮停止されている状態であって、該仮停止時間が経過したタイミング、即ち、左リール L R の回転開始タイミングか否かを判別する (S 2 0 1 7) 。

10

【 1 0 0 2 】

S 2 0 1 7 の判別の結果、左リール L R が仮停止されている状態であって、該仮停止時間が経過したタイミングであると判別された場合は (S 2 0 1 7 : Y e s) 、左リール L R を特殊加速処理 (図 6 6 参照) で回転開始し (S 2 0 1 8) 、該タイミングにおいて、「全回転」の演出時に対応する楽曲の 1 小節における 2 拍目を音声出力装置 2 2 6 から出力し (S 2 0 1 9) 、このリール回転開始処理 (S 2 0 0 4) を終了して、モータ制御処理 (図 6 9 参照) に戻る。なお、S 2 0 1 7 の処理において、左リール L R が仮停止されている状態であって、該仮停止時間が経過したタイミングではないと判別された場合は (S 2 0 1 7 : N o) 、このリール回転開始処理 (S 2 0 0 4) を終了して、モータ制御処理 (図 6 9 参照) に戻る。

20

【 1 0 0 3 】

図 6 9 に戻って、説明を続ける。S 2 0 0 5 の処理では、リール制御処理を行い (S 2 0 0 5) 、処理を S 2 0 0 6 へ移行する。このリール制御処理 (S 2 0 0 5) では、ステッピングモータ 6 0 0 に対する回転制御のための励磁データの生成処理を行う。また、第 5 実施形態の励磁パターンを実現するために、表示制御装置 1 1 4 の R O M (図示せず) には、複数の加速用テーブル (図 6 5 及び図 6 6 参照) が格納されており、該加速用テーブルでは、少なくとも加速カウンタのデータと、該加速カウンタのデータに 1 対 1 で対応させた切り替え間隔のデータとが設定されている。

30

【 1 0 0 4 】

S 2 0 0 5 のリール制御処理では、表示制御装置 1 1 4 の R A M (図示せず) に設けられた切り替え間隔カウンタ、加速カウンタ及び励磁順ポインタを使用する。切り替え間隔カウンタには、励磁相の切り替え間隔に対応したタイマ割込み数が設定される。励磁順ポインタは、ステッピングモータ 6 0 0 に対する励磁相を決めるときに使用されるポインタである。1 - 2 相励磁のステッピングモータ 6 0 0 を使用した場合、1 相励磁と 2 相励磁とを交互に行うが、そのときの相励磁パターンは、図 6 2 に示すように 8 パターンとなる。いずれの相励磁のときのいずれの励磁データを出力励磁データとして取得し、これを表示制御装置 1 1 4 の R A M に一時的に保録するかが、この励磁順ポインタの値 (0 ~ 7) によって指定される。

40

【 1 0 0 5 】

このリール制御処理では、各リール L R , C R , R R が制動中であるか否かを判定し、制動中でない場合には、切り替え間隔カウンタの数値情報が「1」以上であることを条件として、該切り替え間隔カウンタの数値情報を 1 減算し、その減算後の数値情報が「0」であるか否かを判別する。数値情報が「0」ではない場合には、リール制御処理を終了する一方、数値情報が「0」である場合には、表示制御装置 1 1 4 の R O M (図示せず) から加速用テーブルを読み出し、該加速用テーブルのうち、現状の加速カウンタの値に対応した切り替え間隔のデータを切り替え間隔カウンタにセットする。例えば、各リール L R , C R , R R の回転開始時には、リール回転開始処理 (図 7 0 参照) が実行されることにより、加速カウンタの数値情報は、加速用テーブルにおいて加速順序の 1 番目に対応した「

50

25」となっている。この場合、「2」の数値情報を切り替え間隔カウンタにセットする。

【1006】

次いで、励磁順ポインタの更新処理を実行する。具体的には、励磁順ポインタの数値情報に1加算し、その加算後の数値情報が励磁順ポインタの最大値「7」を超えた場合には、該数値情報を「0」にクリアする。その後、図62で示すような励磁データテーブルを表示制御装置114のROMから読み出し、現状の励磁順ポインタの数値情報に対応した励磁データを読み出す。そして、その読み出した励磁データを、該リール制御処理の実行対象となったリールLR, CR, RRについての今回の励磁データとして、RAMに記憶する。

10

【1007】

次いで、加速カウンタの数値情報が「1」以上であることを条件として、加速カウンタの数値情報を1減算する。これにより、今回の処理対象となっているリールLR, CR, RRについて次の励磁相の切り替えを実行する場合、この減算後における加速カウンタの数値情報に対応した切り替え間隔のデータが設定される。この場合、加速カウンタの数値情報が「1」以上であることを条件として実行されるため、加速カウンタの数値情報が既に「0」となっている場合にはその状態が維持される。また、加速カウンタの数値情報が「0」である場合の切り替え間隔は、1割込みとなっている。従って、加速カウンタの数値情報が一旦「0」となった場合には、タイマ割込み処理が1回実行される毎に、励磁相の切り替えを励磁順ポインタの数値情報に従って実行する。この状態が定速状態である。

20

【1008】

S2006の処理では、回転中の全てのリールLR, CR, RRに対してステッピングモータ600の制御が終了したか否かを判別し(S2006)、回転中の全てのリールLR, CR, RRに対してステッピングモータ600の制御が終了した場合は(S2006: Yes)、回転中の各リールLR, CR, RRに対する励磁データを表示制御装置114の入出力ポート608(図61参照)に出力し(S2007)、このモータ制御処理を終了する。一方、S2006の処理において、回転中の全てのリールLR, CR, RRに対してステッピングモータ600の制御が終了していない場合には(S2006: No)、S2007の処理をスキップして、このモータ制御処理を終了する。

【1009】

表示制御装置114の入出力ポート608への出力は、入出力ポート608に対応する出力ポート(図示せず)へのデータ書き込み処理であるため、モータドライバ607(図61参照)には励磁データの入出力ポート608への書き込みと同時に励磁データが供給されたことになる。その結果、ステッピングモータ600は即座に励磁データによって指定された励磁相への通電処理を行い、回転部602に対する励磁処理がなされることとなる。

30

【1010】

以上、説明したように、第5実施形態のパチンコ機10では、「全回転」の演出時において、第1仮停止図柄で停止表示されている中リールCR及び右リールRRを通常加速処理によって同時に回転開始する。そして、定速である所定の高速に到達した時点で該高速定速回転を維持しながら中リールCR及び右リールRRを回転させる。次いで、高速定速回転される中リールCR及び右リールRRの第2仮停止図柄が左リールLRにおける第2仮停止図柄で、第1仮停止図柄で停止表示されている左リールLRを特殊加速処理によって回転開始する。そして、左リールLRが上記高速定速回転に到達するタイミングで、左リールLRの第2仮停止図柄と、中リールCR及び右リールRRの第2仮停止図柄とが横一列に揃った状態を維持しながら高速定速回転するように設定される。その後、次に第2仮停止図柄が中段の有効ライン上に到達するタイミングで、高速定速回転されていた全リールLR, CR, RRを同時かつ所謂ビタ停止して、該中段の有効ライン上において第2仮停止図柄がそれぞれ停止表示される。このように構成することで、各リールLR, CR, RRの駆動制御を簡易なものとし、制御負担を軽減できるとともに、第1高

40

50

速定速期間 T 2 の少なくとも後半部分では数字図柄の横方向にブランク領域が存在しない状態で数字図柄同士を揃えながら回転させることができるため、遊技者に違和感を与えず、遊技に興醒めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1011】

また、第5実施形態のパチンコ機10では、「全回転」の演出時において、18コマ分変化する中リールCR及び右リールRRが、第1仮停止図柄から第2仮停止図柄の変化時間を2秒に設定するとともに、該変化時間中に出力する楽曲のテンポを、1分間における拍数を示すBPM120の楽曲とし、該楽曲の1小節分を4分の4拍子で出力するように構成する。そして、18コマ分変化する中リールCR及び右リールRRが、上記1小節における1拍目の開始と同時に回転を開始するとともに、14コマ分変化する左リールLRが、上記1小節における2拍目のタイミングで回転を開始するように構成する。このように構成することで、「全回転」の演出時において、遊技者により視認され得る各リールLR，CR，RRの回転開始時期のズレを、遊技者の聴覚により認識され得る楽曲の拍を合わせることで、上記視認によるズレを聴覚によるテンポの調和（同期）により打ち消し（抑制し）、該「全回転」の演出において遊技者に違和感を与えず、遊技で最も大当たり期待度が高い「全回転」演出における遊技に興醒めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【1012】

その他、第5実施形態におけるパチンコ機10は、第1実施形態乃至第4実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

20

【1013】

<第6実施形態>

次に、図71を参照して、本発明を採用した第6実施形態におけるパチンコ機10について説明する。

【1014】

第5実施形態のパチンコ機10では、「全回転」の演出時に、第1仮停止図柄から第2仮停止図柄まで変化する間に、楽曲の1小節分の音を出力するとともに、該1小節における1拍目に中リールCR及び右リールRRの回転を開始させ、該1小節の2拍目に左リールLRの回転を開始させ、各リールLR，CR，RRの回転開始タイミングと楽曲のテンポと同期させていた。この場合、中リールCR及び右リールRRの回転開始時の加速パターンと、左リールLRの回転開始時の加速パターンとを異ならせることで、各リールLR，CR，RRの回転開始時と楽曲のテンポとをタイミングを同期するように構成している。

30

【1015】

これに対し、第6実施形態のパチンコ機10では、「全回転」の演出時に、第1仮停止図柄から第2仮停止図柄まで変化する間に、主たる音（例えば、大音量や主旋律、女性パート（ソプラノ若しくはアルト）、メロディライン等）を形成する主音と、該主音に対する補助的な音（例えば、大音量より小さい音量や副旋律（伴奏）、男性パート（テノール若しくはバス）、ベースライン等）を形成する副音とで構成される楽曲を出力するとともに、中リールCR及び右リールRRの回転開始とともに上記主音を出力し、さらに、左リールLRの回転開始とともに上記副音を出力するように構成する。そして、この場合、中リールCR及び右リールRRの加速パターンと、左リールLRの加速パターンとを同一のパターン（即ち、通常加速処理）で実行する。

40

【1016】

以下、第6実施形態におけるパチンコ機10について、第1実施形態乃至第5実施形態におけるパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の説明では、第1実施形態乃至第5実施形態と同一の要素に同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【1017】

第6実施形態では、図71を参照して、「全回転」演出時における各リールLR，CR，RRの駆動態様及びタイミングと、主音および副音で構成される楽曲の出力態様およびタイミングについて説明する。図71は、第6実施形態における「全回転」の演出時におい

50

て、各リール L R, C R, R R の駆動態様と楽曲の出力態様との関係を示したタイミングチャートである。

【1018】

図 7 1 で示すように、第 6 実施形態の「全回転」の演出時において、まず、第 1 仮停止図柄（即ち、「1」図柄）で停止表示されている中リール C R 及び右リール R R を通常加速処理によって同時に回転開始する（図 7 1 における中リール C R 及び右リール R R における回転開始時）。そして、定速である所定の高速に到達した時点で該高速定速回転を維持しながら中リール C R 及び右リール R R を回転させる。次いで、高速定速回転される中リール C R 及び右リール R R の第 2 仮停止図柄（即ち、「2」図柄）が左リール L R における第 2 仮停止図柄（即ち、「2」図柄）に対応する位置の手前側に到達するタイミング（図 7 1 における左リール L R の回転開始時）で、第 1 仮停止図柄（即ち、「1」図柄）で停止表示されている左リール L R を、中リール C R 及び右リール R R と同様、通常加速処理によって回転開始する。そして、左リール L R が上記高速定速回転に到達するタイミング（図 7 1 における全リール L R, C R, R R の定速状態）で、左リール L R の第 2 仮停止図柄（即ち、「2」図柄）と、中リール C R 及び右リール R R の第 2 仮停止図柄（即ち、「2」図柄）とが横一列に揃った状態を維持しながら高速定速回転するように設定される。その後、次に第 2 仮停止図柄（即ち、「2」図柄）が中段の有効ライン上に到達するタイミングで、高速定速回転されていた全リール L R, C R, R R を同時かつ所謂ビタ停止して、該中段の有効ライン上において第 2 仮停止図柄（即ち、「2」図柄）がそれぞれ停止表示される（図 7 1 において全リール L R, C R, R R が停止されるタイミング）。

10

20

【1019】

このように構成することで、各リール L R, C R, R R の回転開始時の加速処理を共通化して駆動制御を簡易なものとし、制御負担を軽減できるとともに、第 1 高速定速期間 T 2 の少なくとも後半部分では数字図柄の横方向にブランク領域が存在しない状態で数字図柄同士を揃えながら回転させることができるため、遊技者に違和感を与えず、遊技に興奮めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1020】

ここで、第 6 実施形態では、「全回転」の演出時において、中リール C R 及び右リール R R の回転開始タイミングと、左リール L R の回転開始タイミングとが異なるために生じる遊技者の違和感を抑制するために、1 の仮停止図柄（例えば、「1」図柄）から次の仮停止図柄（例えば、「2」図柄）に変化するまでの期間において、所定の楽曲の出力タイミングを合わせることで、上記違和感を緩和するように構成されている。

30

【1021】

具体的には、「全回転」の演出時における第 1 仮停止図柄（即ち、「1」図柄）から第 2 仮停止図柄（即ち、「2」図柄）が停止表示して現出するまでの期間に、該期間と同期する所定の楽曲を出力するように構成されている。また、該楽曲を主音と副音とで構成し、主音の出力開始タイミング及び副音の出力開始タイミングに各リール L R, C R, R R の回転開始タイミングを合わせるように構成されている。

【1022】

より詳細には、図 7 1 で示す例では、「全回転」の演出時において、18 コマ分変化する中リール C R 及び右リール R R が、第 1 仮停止図柄（即ち、「1」図柄）から第 2 仮停止図柄（即ち、「2」図柄）の変化時間を 2 秒に設定するとともに、該変化時間中に出力する楽曲も 2 秒間出力するように構成する。そして、18 コマ分変化する中リール C R 及び右リール R R が、上記楽曲における主音の出力開始と同時に回転を開始するとともに、14 コマ分変化する左リール L R が、上記楽曲における副音の出力開始のタイミングで回転を開始するように構成する。

40

【1023】

この場合、18 コマ分変位する中リール C R 及び右リール R R は、最初の 1 コマ分（即ち、「1」図柄から 1 つ上のブランク領域まで）を、300 ms で加速変動する通常加速処理で回転させるとともに、残り 17 コマ（即ち、上記ブランク領域から「2」図柄まで）

50

の1コマ分を、100msで回転させる高速定速回転で行うため、合計2000msの間に第1仮停止図柄から第2仮停止図柄へと変化する。即ち、2秒間の楽曲の主音の出力に同期するように中リールCR及び右リールRRの回転を開始する。

【1024】

また、14コマ分変位する左リールLRは、最初の1コマ分（即ち、「1」図柄から1つ上のblank領域まで）を、中リールCR及び右リールRRと同様、300msの通常加速処理で回転させるとともに、残り13コマ（即ち、上記blank領域から「2」図柄まで）の1コマ分を、100msで回転させる高速定速回転で行われるため、合計1600msの間に第1仮停止図柄から第2仮停止図柄へと変化する。即ち、2秒間の楽曲の開始から400ms後に出力される副音の出力に同期するように左リールLRの回転を開始する。

10

【1025】

そして、全リールLR、CR、RRが高速定速回転している状態で、楽曲の主音と副音とがそれぞれ継続して出力され、その後、該楽曲の終了時（中リールCR及び右リールRRの回転開始から2000ms後）に同期するように、全リールLR、CR、RRの回転が同時停止し、中段の有効ライン上に第2仮停止図柄（即ち、「2」図柄）が停止表示される。

【1026】

このように構成することで、「全回転」の演出時において、遊技者により視認され得る各リールLR、CR、RRの回転開始時期のズレを、遊技者の聴覚により認識され得る楽曲を構成する各要素の出力に合わせて駆動することで、上記視認によるズレを聴覚による音楽の調和（同期）により打ち消し（抑制し）、該「全回転」の演出において遊技者に違和感を与えず、遊技で最も大当たり期待度が高い「全回転」演出における遊技に興奮めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【1027】

また、「全回転」演出時における各リールLR、CR、RRの回転開始時の加速処理を通常加速処理で共通化して実行することで、特殊加速処理等の特別な加速パターンを設ける必要がなくなり、各リールLR、CR、RRの駆動制御を簡易なものとすることができ、図柄制御に関する制御負担を軽減できる。

【1028】

その他、第6実施形態におけるパチンコ機10は、第1実施形態乃至第5実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

30

【1029】

<第7実施形態>

次に、図72を参照して、本発明を採用した第7実施形態におけるパチンコ機10について説明する。

【1030】

第5実施形態のパチンコ機10では、「全回転」の演出時に、第1仮停止図柄から第2仮停止図柄まで変化する間に、楽曲の1小節分の音を出力するとともに、該1小節における1拍目に中リールCR及び右リールRRの回転を開始させ、該1小節の2拍目に左リールLRの回転を開始させ、各リールLR、CR、RRの回転開始タイミングと楽曲のテンポと同期させていた。この場合、中リールCR及び右リールRRの回転開始時の加速パターンと、左リールLRの回転開始時の加速パターンとを異ならせることで、各リールLR、CR、RRの回転開始時と楽曲のテンポとをタイミングを同期するように構成している。

40

【1031】

これに対し、第7実施形態のパチンコ機10では、「全回転」の演出時に、第1仮停止図柄から第2仮停止図柄まで変化する間に、3以上の音（例えば、ドレミ（コードC））を合成して形成される和音（コード）を構成する少なくとも1以上の音である第1音（例えば、ドミ）と、該和音の残りの音である第2音（例えば、ソ）とで構成される楽曲（効果音）を出力するとともに、中リールCR及び右リールRRの回転開始とともに上記第1音

50

を出力し、さらに、左リール L R の回転開始とともに上記第 2 音を出力するように構成する。そして、この場合、第 6 実施形態と同様、中リール C R 及び右リール R R の加速パターンと、左リール L R の加速パターンとを同一のパターン（即ち、通常加速処理）で実行する。

【1032】

以下、第 7 実施形態におけるパチンコ機 10 について、第 1 実施形態乃至第 6 実施形態におけるパチンコ機 10 と相違する点を中心に説明する。以下の説明では、第 1 実施形態乃至第 6 実施形態と同一の要素に同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【1033】

第 7 実施形態では、図 7 2 を参照して、「全回転」演出時における各リール L R, C R, R R の駆動態様及びタイミングと、第 1 音および第 2 音で構成される楽曲（効果音）の出力態様およびタイミングについて説明する。図 7 2 は、第 7 実施形態における「全回転」の演出時において、各リール L R, C R, R R の駆動態様と楽曲の出力態様との関係を示したタイミングチャートである。

【1034】

図 7 2 で示すように、第 7 実施形態の「全回転」の演出時において、まず、第 1 仮停止図柄（即ち、「1」図柄）で停止表示されている中リール C R 及び右リール R R を通常加速処理によって同時に回転開始する（図 7 2 における中リール C R 及び右リール R R における回転開始時）。そして、定速である所定の高速に到達した時点で該高速定速回転を維持しながら中リール C R 及び右リール R R を回転させる。次いで、高速定速回転される中リール C R 及び右リール R R の第 2 仮停止図柄（即ち、「2」図柄）が左リール L R における第 2 仮停止図柄（即ち、「2」図柄）に対応する位置の手前側に到達するタイミング（図 7 2 における左リール L R の回転開始時）で、第 1 仮停止図柄（即ち、「1」図柄）で停止表示されている左リール L R を、中リール C R 及び右リール R R と同様、通常加速処理によって回転開始する。そして、左リール L R が上記高速定速回転に到達するタイミング（図 7 2 における全リール L R, C R, R R の定速状態）で、左リール L R の第 2 仮停止図柄（即ち、「2」図柄）と、中リール C R 及び右リール R R の第 2 仮停止図柄（即ち、「2」図柄）とが横一列に揃った状態を維持しながら高速定速回転するように設定される。その後、次に第 2 仮停止図柄（即ち、「2」図柄）が中段の有効ライン上に到達するタイミングで、高速定速回転されていた全リール L R, C R, R R を同時かつ所謂ビタ停止して、該中段の有効ライン上において第 2 仮停止図柄（即ち、「2」図柄）がそれぞれ停止表示される（図 7 2 において全リール L R, C R, R R が停止されるタイミング）。

【1035】

ここで、第 7 実施形態では、「全回転」の演出時において、中リール C R 及び右リール R R の回転開始タイミングと、左リール L R の回転開始タイミングとが異なるために生じる遊技者の違和感を抑制するために、1 の仮停止図柄（例えば、「1」図柄）から次の仮停止図柄（例えば、「2」図柄）に変化するまでの期間において、所定の楽曲の出力タイミングを合わせることで、上記違和感を緩和するように構成されている。

【1036】

より詳細には、図 7 2 で示す例では、「全回転」の演出時において、18 コマ分変化する中リール C R 及び右リール R R が、第 1 仮停止図柄（即ち、「1」図柄）から第 2 仮停止図柄（即ち、「2」図柄）の変化時間を 2 秒に設定するとともに、該変化時間中に出力する楽曲も 2 秒間出力するように構成する。そして、18 コマ分変化する中リール C R 及び右リール R R が、和音である楽曲における第 1 音（第 7 実施形態では、ドミソの三和音のうち、ドミ）の出力開始と同時に回転を開始するとともに、14 コマ分変化する左リール L R が、上記和音である楽曲における第 2 音（第 7 実施形態では、ドレミの三和音のうち、ソ）の出力開始のタイミングで回転を開始するように構成する。

【1037】

この場合、18 コマ分変位する中リール C R 及び右リール R R は、最初の 1 コマ分（即ち、「1」図柄から 1 つ上のブランク領域まで）を、300ms で加速変動する通常加速処

理で回転させるとともに、残り 17 コマ（即ち、上記ブランク領域から「2」図柄まで）の 1 コマ分を、100ms で回転させる高速定速回転で行うため、合計 2000ms の間に第 1 仮停止図柄から第 2 仮停止図柄へと変化する。即ち、2 秒間の楽曲の第 1 音の出力に同期するように中リール CR 及び右リール RR の回転を開始する。

【1038】

また、14 コマ分変位する左リール LR は、最初の 1 コマ分（即ち、「1」図柄から 1 つ上のブランク領域まで）を、中リール CR 及び右リール RR と同様、300ms の通常加速処理で回転させるとともに、残り 13 コマ（即ち、上記ブランク領域から「2」図柄まで）の 1 コマ分を、100ms で回転させる高速定速回転で行われるため、合計 1600ms の間に第 1 仮停止図柄から第 2 仮停止図柄へと変化する。即ち、2 秒間の楽曲の開始から 400ms 後に出力される第 2 音の出力に同期するように左リール LR の回転を開始する。

10

【1039】

そして、全リール LR, CR, RR が高速定速回転している状態で、楽曲の第 1 音と第 2 音とがそれぞれ継続して出力することで和音を構成し、その後、該楽曲の終了時（中リール CR 及び右リール RR の回転開始から 2000ms 後）に同期するように、全リール LR, CR, RR の回転が同時停止し、中段の有効ライン上に第 2 仮停止図柄（即ち、「2」図柄）が停止表示される。

【1040】

このように構成することで、「全回転」の演出時において、遊技者により視認され得る各リール LR, CR, RR の回転開始時期のズレを、遊技者の聴覚によりハーモニーとして認識され得る和音を構成する第 1 音及び第 2 音の出力に合わせて駆動することで、上記視認によるズレを聴覚による音楽のハーモニー（調和）により打ち消し（抑制し）、該「全回転」の演出において遊技者に違和感を与えず、遊技で最も大当たり期待度が高い「全回転」演出における遊技に興醒めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【1041】

なお、第 7 実施形態において、第 2 仮停止図柄から本停止図柄までの各リール LR, CR, RR の回転時に、第 1 仮停止図柄から第 2 仮停止図柄までの各リール LR, CR, RR の回転時に出力していた和音（例えば、ドレミ（コード C））との組み合わせで違和感が生じない和音（例えば、レシソ（コード G））を出力するように構成してもよい。このように構成することで、「全回転」演出全体時における図柄制御と音声出力制御とを一体的かつ調和のとれた演出として実行し、該「全回転」の演出において遊技者に違和感を与えず、遊技で最も大当たり期待度が高い「全回転」演出における遊技に興醒めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【1042】

また、第 7 実施形態では、「全回転」演出時において、各リール LR, CR, RR の回転に合わせてドミソの三和音を出力するように構成していたが、これに代えて、他の三和音（長三和音（メジャー・トライアド）、短三和音（マイナー・トライアド）、増三和音（オーグメンテッド・トライアド）、減三和音（ディミニッシュト・トライアド））や四和音（長七の和音（メジャー・セブンス）、短七の和音（マイナー・セブンス）、短三長七の和音（マイナー・メジャー・セブンス）、減五短七の和音（ハーフ・ディミニッシュト）、減七の和音（ディミニッシュト・セブンス）、増七の和音（オーグメンテッド・メジャー・セブンス））、五和音（属九の和音（ナインス）、属七短九の和音（メジャー・ナインス））を出力するように構成してもよい。

40

【1043】

その他、第 7 実施形態におけるパチンコ機 10 は、第 1 実施形態乃至第 6 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【1044】

< 第 8 実施形態 >

50

次に、図 7 3 から図 1 5 1 を参照して、本発明を採用した第 8 実施形態におけるパチンコ機 1 0 について説明する。

【1 0 4 5】

以下、第 8 実施形態におけるパチンコ機 1 0 について、第 1 実施形態乃至第 7 実施形態におけるパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の説明では、第 1 実施形態乃至第 7 実施形態と同一の要素に同一の符号を付し、その図示と説明を省略する場合がある。

【1 0 4 6】

図 7 3 は、第 8 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の正面図であり、図 7 4 は、第 8 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の背面図であり、図 7 5 は、第 8 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面図である。

10

【1 0 4 7】

パチンコ機 1 0 は、図 7 3 に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠 1 1 と、その外枠 1 1 と略同一の外形形状に形成され外枠 1 1 に対して開閉可能に支持された内枠 1 2 とを備えている。外枠 1 1 には、内枠 1 2 を支持するために正面視（図 7 3 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 8 が取り付けられ、そのヒンジ 1 8 が設けられた側を開閉の軸として内枠 1 2 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【1 0 4 8】

内枠 1 2 には、多数の釘や入賞口 6 3, 6 4 a, 6 4 b, 6 5 a 等を有する遊技盤 1 3 （図 7 5 参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤 1 3 の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠 1 2 には、球を遊技盤 1 3 の前面領域に発射する球発射ユニット 1 1 2 a （図 7 8 参照）やその球発射ユニット 1 1 2 a から発射された球を遊技盤 1 3 の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。

20

【1 0 4 9】

内枠 1 2 の前面側には、その前面上側を覆う前面枠 1 4 と、その下側を覆う下皿ユニット 1 5 とが設けられている。前面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 を支持するために正面視（図 7 3 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 9 が取り付けられ、そのヒンジ 1 9 が設けられた側を開閉の軸として前面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 1 2 の施錠と前面枠 1 4 の施錠とは、シリンダ錠 2 0 の鍵穴 2 1 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。なお、パチンコ機 1 0 には、内枠 1 2 及び前面枠 1 4 のいずれかが開錠されて開放された（扉が開放された）ことを検出する扉開放スイッチ（図示せず）が設けられている。

30

【1 0 5 0】

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

【1 0 5 1】

前面枠 1 4 には、球を貯留する上皿 1 7 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 1 7 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 1 7 の底面は正面視（図 7 3 参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 1 7 に投入された球が球発射ユニット 1 1 2 a へと案内される。また、上皿 1 7 の上面の正面視左側には、枠ボタン 2 2 が設けられている。

40

【1 0 5 2】

枠ボタン 2 2 は、例えば、後述するドラム表示装置 8 1 （図 7 5 参照）で実行される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン 2 2 は、変動演出の一態様である所謂予告表示の種類等の演出内容や実行タイミングを遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

【1 0 5 3】

50

変動演出とは、ドラム表示装置 8 1 にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤 1 3 の前面領域に発射された球が特定の入賞口（後述の第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b。図 7 5 参照。）へ入球（始動入賞）したことを契機として実行され、図柄（後述のドラム表示装置 8 1 に印刷された各第 3 図柄）が所定時間変動表示された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該始動入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。

【1054】

ステージとは、ドラム表示装置 8 1 に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機 1 0 では「街中ステージ」，「空ステージ」，「島ステージ」の 3 つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行されるリーチ演出などの、各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

10

【1055】

ステージの変更は、変動演出が行われていない期間や、第 3 図柄が遊技者に視認不能に高速に変動表示される高速変動中に、遊技者によって枠ボタン 2 2 が押下操作された場合に行われ、枠ボタン 2 2 が操作される度に「街中ステージ」→「空ステージ」→「島ステージ」→「街中ステージ」→・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。

【1056】

また、ドラム表示装置 8 1 にて行われる変動演出において後述する「ノーマルリーチ」の演出要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の演出要素から、同じく後述する「スーパーリーチ」の演出要素に発展されるときは、「ノーマルリーチ」の演出要素中に「スーパーリーチ」の演出要素の選択画面がドラム表示装置 8 1 に表示される場合があるように構成されている。

20

【1057】

選択画面では、「スーパーリーチ」の演出要素として選択可能な複数の演出要素候補が表示され、演出要素候補のうち 1 つが選択された状態となっている。その選択画面が表示されている間に、枠ボタン 2 2 が遊技者に押下操作されると、選択された演出要素候補が変更される。そして、「スーパーリーチ」の演出要素へ発展するとき（即ち、選択画面終了時）に選択されていた演出要素候補に基づいて、「スーパーリーチ」の演出要素の内容が決定され、その内容に従って「スーパーリーチ」の演出要素がドラム表示装置 8 1 にて実行される。

30

【1058】

なお、本実施形態では、枠ボタン 2 2 を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン 2 2 に代えて、遊技者によりパチンコ機 1 0 に対して所定方向（例えば、パチンコ機 1 0 に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の演出要素が選択されたりしてもよい。

【1059】

また、ドラム表示装置 8 1 に選択画面が表示されるように構成していたが、導光ユニット 4 0 0 に選択表示を表示可能に構成してもよいし、ドラム表示装置 8 1 とは別に液晶表示装置を設け、該液晶表示装置で選択画面を表示するように構成してもよい。

40

【1060】

前面枠 1 4 には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様を変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部 1 4 c の周縁には、7 色（白・紫・青・青緑・緑・黄・赤）にて発光可能なフルカラー発光ダイオード（「Light Emitting Diode」。以下、「LED」と称する場合がある。）等の発光手段を内蔵した電飾部 2 9～3 3 が設けられている。パチンコ機 1 0 においては、これら電飾部 2 9～3 3 が大当たりランプ等の

50

演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、前面枠１４の正面視左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【１０６１】

右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図７５参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

10

【１０６２】

窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

20

【１０６３】

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

【１０６４】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

30

【１０６５】

操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。球発射ユニット１１２ａにおける球の発射間隔は、約０．６秒と定められている。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａ及び打ち止めスイッチ５１ｂがオフとなっている。

40

【１０６６】

下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。

50

【1067】

次に、図74に示すように、パチンコ機10の背面側には、制御基板ユニット90、91と、裏パックユニット94とが主に備えられている。制御基板ユニット90は、主基板（主制御装置110）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置113）と表示制御基板（表示制御装置114）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット91は、払出制御基板（払出制御装置111）と発射制御基板（発射制御装置112）と電源基板（電源装置115）とカードユニット接続基板116とが搭載されてユニット化されている。

【1068】

裏パックユニット94は、保護カバー部を形成する裏パック92と払出ユニット93とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る1チップマイコンとしてのMPU、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【1069】

なお、主制御装置110、音声ランプ制御装置113及び表示制御装置114、払出制御装置111及び発射制御装置112、電源装置115、カードユニット接続基板116は、それぞれ基板ボックス100～104に収納されている。基板ボックス100～104は、ボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックススペースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【1070】

また、基板ボックス100（主制御装置110）及び基板ボックス102（払出制御装置111及び発射制御装置112）は、ボックススペースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックススペースとボックスカバーとの連結部には、ボックススペースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス100、102を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス100、102を無理に開封しようとする、ボックススペース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス100、102が開封されたかどうかを知ることができる。

【1071】

払出ユニット93は、裏パックユニット94の最上部に位置して上方に開口したタンク130と、タンク130の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール131と、タンクレール131の下流側に縦向きに連結されるケースレール132と、ケースレール132の最下流部に設けられ、払出モータ216（図78参照）の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装置133とを備えている。タンク130には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置133により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール131には、当該タンクレール131に振動を付加するためのバイブレータ134が取り付けられている。

【1072】

また、払出制御装置111には状態復帰スイッチ120が設けられ、発射制御装置112には可変抵抗器の操作つまみ121が設けられている。状態復帰スイッチ120は、例えば、払出モータ216（図78参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ121は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。

【1073】

主制御装置110を構成する主基板には、ホール関係者等が、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用される設定キー501と、設定変更中に操作されることにより確率設定値を更新する場合に使用される設定変更ス

10

20

30

40

50

イチ 502 と、パチンコ機 10（主制御装置 110）を初期化したい場合、若しくは、設定変更中に確率設定値を確定（決定）する場合に使用される RAM 消去スイッチ 503 と、確率設定値を表示可能な確率表示装置 504 とが設けられている。

【1074】

この設定キー 501 と設定変更スイッチ 502 と RAM 消去スイッチ 503 とは、基板ボックス 100 に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス 100 を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。一方、確率表示装置 504 は、基板ボックス 100 によって被覆された主基板上に設けられている。

【1075】

設定キー 501 は、ホール関係者等によって管理される専用の鍵を設定キー 501 に設けられた鍵穴に挿入することによって、「OFF」で示されたオフ側と「ON」で示されたオン側との 2 つの位置の間を回動可能に構成されている。設定キー 501 は、オフ側に位置している場合にオフ状態となり、オン側に位置している場合にオン状態となり、一度、各状態に回動操作された場合、改めて管理者等によって回動操作されない限り、それぞれの状態が維持されるように構成されている。

【1076】

設定変更スイッチ 502 は、確率設定値の変更時（即ち、後述する「設定変更モード」）に操作されることにより、確率設定値を更新するためのスイッチである。設定変更スイッチ 502 は、通常オフ信号を出力し、押下操作されることによってオン信号を出力する。

【1077】

RAM 消去スイッチ 503 は、パチンコ機 10 の電源投入時に操作されることにより、パチンコ機 10 に記憶されるバックアップデータを消去（初期状態）等するためのスイッチである。また、この RAM 消去スイッチ 503 は、確率設定値の変更時（即ち、後述する「設定変更モード」）において、確率設定値の更新を終了（即ち、「設定変更モード」を終了）する場合に使用される。

【1078】

第 1 実施形態では、パチンコ機 10 の電源投入時（即ち、電源スイッチオン時）にこの RAM 消去スイッチ 503 が押下されていた場合、設定キー 501 がオフ状態であることを条件に、主制御装置 110 へバックアップデータをクリアさせるための RAM 消去信号を出力する。主制御装置 110 は、パチンコ機 10 の電源投入時に、RAM 消去信号を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置 111 においてもバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置 111 に対して送信する。

【1079】

また、MPU 201 は、確率設定値の更新可能状態（即ち、後述する「設定変更モード」）において、RAM 消去スイッチ 503 が押下された場合、確率設定値の更新を終了させることを認識し、確率設定値の更新可能状態を終了して、通常の遊技状態へと移行する。

【1080】

確率表示装置 504 は、確率設定値の確認時（即ち、後述する「設定確認モード」）や確率設定値の変更時（即ち、後述する「設定変更モード」）において、確率設定値が表示されるように構成されている。この確率表示装置 504 は、通常の状態（例えば、遊技可能状態や電源オフ時）では消灯して、確率設定値が非表示となっている一方、確率設定値を表示すべき状態（即ち、後述する「設定変更モード」や「設定確認モード」）において、現在の確率設定値が点灯して表示される。

【1081】

ここで、第 8 実施形態のパチンコ機 10 における電源立ち上げ時の立ち上げモードについて説明する。第 8 実施形態のパチンコ機 10 では、該パチンコ機 10 の電源がオンされたときに、RAM 消去スイッチ 503 と、設定キー 501 との状態に応じて、パチンコ機 10 の立ち上げモードを決定するように構成されている。

【1082】

10

20

30

40

50

パチンコ機 10 の立ち上げモードには、「RAM クリアモード」と、「設定変更モード」と、「設定確認モード」と、「通常モード」との 4 モードが用意されている。

【1083】

「RAM クリアモード」は、パチンコ機 10 を初期状態に戻すために RAM 203 に格納されたデータを消去（クリア）するためのモードである。

【1084】

「設定変更モード」は、設定された確率設定値を変更するためのモードである。この「設定変更モード」でパチンコ機 10 が立ち上がった場合、確率表示装置 504 に現在の確率設定値が表示されるとともに、設定変更スイッチ 502 が操作される毎に確率設定値が更新される。

10

【1085】

第 8 実施形態のパチンコ機 10 では、この「設定変更モード」中に設定変更スイッチ 502 が押下操作されることにより、パチンコ機 10 における確率設定値が更新され、確率設定値の更新に伴って確率表示装置 504 の表示も変更される。

【1086】

「設定確認モード」は、設定されている確率設定値を確認するためのモードである。この「設定確認モード」でパチンコ機 10 が立ち上がった場合、確率表示装置 504 に現在の確率設定値が表示される。

【1087】

「通常モード」は、これら「RAM クリアモード」、「設定変更モード」、「設定確認モード」以外の立ち上げモードであり、電源断の発生情報が RAM 203 に格納されていない場合や、RAM 203 に格納されたデータが壊れている場合を除いて、RAM 203 に格納されたデータを保持したまま、種々の立ち上げ処理を実行して電源断前の状態からパチンコ機 10 の遊技を再開するためのモードである。

20

【1088】

第 8 実施形態では、RAM 消去スイッチ 503 をオンすることなく（即ち、オフ状態のまま）、また、設定キー 501 をオフ状態にしたまま、パチンコ機 10 の電源をオンにすると、パチンコ機 10 は「通常モード」で立ち上がる。また、設定キー 501 をオフ状態のまま RAM 消去スイッチ 503 をオンにしてパチンコ機 10 の電源をオンにすると、パチンコ機 10 は「RAM クリアモード」で立ち上がる。

30

【1089】

一方、設定キー 501 をオン状態にしつつ、RAM 消去スイッチ 503 をオンにして、パチンコ機 10 の電源をオンにすると、パチンコ機 10 は「設定変更モード」で立ち上がる。また、設定キー 501 をオン状態にして、RAM 消去スイッチ 503 をオフしたままパチンコ機 10 の電源をオンにすると、パチンコ機 10 は「設定確認モード」で立ち上がる。

【1090】

なお、「RAM クリアモード」においてデータが消去された場合や、「設定変更モード」において確率設定値の更新を終了して設定キー 501 がオフ状態になった場合、或いは、「設定確認モード」において設定キー 501 がオフ状態になった場合に、各モードを終了させて「通常モード」へ移行し、パチンコ機 10 の遊技が開始可能な状態となる。

40

【1091】

このように、パチンコ機 10 の電源をオンする場合に、設定キー 501 をオフ状態にしておけば、ホール関係者等は、RAM 消去スイッチ 503 をオンするか否かに応じて、パチンコ機 10 の立ち上げモードとして、確率設定値に関係しない立ち上げモードである「RAM クリアモード」とするか「通常モード」とするかを選択できる。

【1092】

一方、パチンコ機 10 の電源をオンする場合に、設定キー 501 をオン状態にしておけば、ホール関係者等は、RAM 消去スイッチ 503 をオンするか否かに応じて、パチンコ機 10 の立ち上げモードとして、確率設定値に関係のある「設定変更モード」とするか「設

50

定確認モード」とするかを選択できる。

【1093】

即ち、設定キー501をオフ状態とするかオン状態とするかに応じて、確率設定値に関係のない立ち上げモードと、確率設定値に関係のある立ち上げモードとを選択できる。そして、確率設定値に関係のない立ち上げモードとするときには、RAM消去スイッチ503をオンするか否かに応じて、その立ち上げモードを「RAMクリアモード」とするか「通常モード」とするかを選択できる一方、確率設定値に関係のある立ち上げモードとするときには、RAM消去スイッチ503をオンするか否かに応じて、立ち上げモードを「設定変更モード」とするか「設定確認モード」とするかを選択できる。

【1094】

ここで、確率設定値の変更が行われた場合、遊技における大当たり確率が変更されるので、電源断前の遊技状態を引き継いで遊技を継続すると、例えば、保留中の変動演出における大当たり確率と、これから取得される変動演出の大当たり確率との齟齬が生じてしまい、それぞれ大当たり確率が異なるなかで積算されてしまう等、パチンコ機10が所定の遊技性能を発揮できないおそれがある。このため、パチンコ機10は、「設定変更モード」で確率設定値の変更を行うと、RAM203に格納されたデータを消去（クリア）する。一方、「設定確認モード」は、確率設定値を確認するだけの立ち上げモードであるため、電源断前の遊技状態を引き継いで遊技を継続できるよう、RAM203に格納されたデータを保持させる（クリアしない）。

【1095】

そこで、第8実施形態では、RAM203のデータがクリアされる「設定変更モード」にてパチンコ機10を立ち上げる場合は、設定キー501をオン状態にしつつRAM消去スイッチ503をオンにしてパチンコ機10の電源をオンすることとし、RAM203のデータがクリアされない「設定確認モード」にてパチンコ機10を立ち上げる場合は、設定キー501をオン状態にしつつRAM消去スイッチ503をオフのままパチンコ機10の電源をオンすることとした。

【1096】

このように、確率設定値に関係する「設定変更モード」又は「設定確認モード」でパチンコ機10を立ち上げる場合は、パチンコ機10の電源を入れる前に、設定キー501をオン状態にしておく。そして、RAM203に格納されたデータをクリアする「RAMクリアモード」又は「設定変更モード」でパチンコ機10を立ち上げる場合は、RAM消去スイッチ503を押しながら（オンしながら）、パチンコ機10の電源をオンする。つまり、ホール関係者等は、各々の立ち上げモードの意味合いを理解すれば、これから立ち上げる立ち上げモードに必要なパチンコ機10への操作として、どのような操作が必要かを容易に理解できる。

【1097】

また、「設定変更モード」又は「設定確認モード」でパチンコ機10を立ち上げるためには、設定キー501に挿入可能な専用の鍵が必要となり、その鍵はホールが管理することとなる。よって、遊技者が勝手に確率設定値を確認して大当たり確率が高確率のパチンコ機10を探したり、勝手に確率設定値を高確率（高設定）に変更したりすることを抑制できる。また、RAM消去スイッチ503は、通常遊技者が容易に触れない位置に設けられているので、その点においても、遊技者が勝手に確率設定値を高確率に変更することを抑制できる。

【1098】

さらに、同時に操作すべきスイッチ等は「設定変更モード」で立ち上げる場合であっても2つであり、両手で十分に操作可能であるので、操作性がよい。以上より、ホール関係者等は、RAM消去スイッチ503と設定キー501とのオン／オフを使い分けることで、パチンコ機10の立ち上げモードを容易に且つ簡単に選択できる。

【1099】

なお、「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合、パチンコ機10の

10

20

30

40

50

電源がオンされるときに、内枠 12 が開放されているか否かを検知する扉開放スイッチ（図示せず）がオンであること、即ち、内枠 12 が開放されていることを条件としてもよい。

【1100】

これは、確率設定値の変更や確認を行うためには、パチンコ機 10 の背面側にある確率表示装置 504 に表示された確率設定値をホール関係者等が視認する必要があるため、内枠 12 が開放されている必要があるためである。そこで、設定キー 501 がオン状態にあるにもかかわらず内枠 12 が開放されずにパチンコ機 10 の電源がオンされた場合は、「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げず、設定キー 501 がオフ状態の場合と同様に、RAM 消去スイッチ 503 がオフであれば「通常モード」でパチンコ機 10 を立ち上げ、RAM 消去スイッチ 503 がオンであれば「RAM クリアモード」でパチンコ機 10 を立ち上げる。これにより、設定キー 501 がオン状態のまま内枠 12 が閉じられているにも関わらず、パチンコ機 10 の電源がオンされて、「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上がり、パチンコ機 10 において遊技が開始されないことを抑制できる。また、内枠 12 を開放するためには、ホール側が管理する専用の鍵が必要となる。よって、遊技者が勝手に内枠 12 を開放して、確率設定値を確認して大当たり確率が高確率のパチンコ機 10 を探したり、勝手に確率設定値を高確率に変更したりすることを抑制できる。

10

【1101】

次いで、図 75 に示すように、遊技盤 13 は、正面視略正形状に切削加工した樹脂製のベース板 60 に、球案内用の多数の釘や風車およびレール 61、62、一般入賞口 63、第 1 始動口 64a、第 2 始動口 64b、普通電役 64c、可変入賞装置 65、スルーゲート 67、可変表示装置ユニット 80 等を組み付けて構成される。

20

【1102】

遊技盤 13 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 62 が植立され、その外レール 62 の内側位置には外レール 62 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 61 が植立される。この内レール 61 と外レール 62 とにより遊技盤 13 の前面外周が囲まれ、遊技盤 13 とガラスユニット 16（図 73 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 13 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 13 の前面であって 2 本のレール 61、62 と円弧部材 70 とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

30

【1103】

2 本のレール 61、62 は、球発射ユニット 112a（図 78 参照）から発射された球を遊技盤 13 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 61 の先端部分（図 2 の左上部）には戻り球防止部材 68 が取り付けられ、一旦、遊技盤 13 の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 62 の先端部（図 2 の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 69 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 69 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。また、内レール 61 の右下側の先端部と外レール 62 の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材 70 がベース板 60 に打ち込んで固定されている。

40

【1104】

一般入賞口 63、第 1 始動口 64a、第 2 始動口 64b、普通電役 64c、可変入賞装置 65、スルーゲート 67、可変表示装置ユニット 80 は、ルータ加工によってベース板 60 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 13 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 13 の前面中央部分は、前面枠 14 の窓部 14c（図 73 参照）を通じて内枠 12 の前面側から視認することができる。

【1105】

遊技盤 13 の遊技領域には、球が入賞することにより 10 個の球が賞球として払い出され

50

る複数の一般入賞口 63 が配設されている。

【1106】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット 80 が配設されている。可変表示装置ユニット 80 には、第 1 始動口 64 a への入球（始動入賞）又は第 2 始動口 64 b への入球（始動入賞）をトリガとして、特別図柄表示装置 37 における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示と同期させながら、第 3 図柄が印刷された複数のリール（後述する左リール LR、中リール CR 及び右リール RR（図 76 参照））の変動演出を行うドラム式回転装置で構成されたドラム表示装置 81 と、スルーゲート 67 の球の通過をトリガとして普通図柄を変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）する LED で構成される普通図柄表示装置 83 とが設けられている。また、可変表示装置ユニット 80 には、ドラム表示装置 81 の外周を囲むようにして、センターフレーム 86 が配設されている。

10

【1107】

ドラム表示装置 81 は、盤裏ユニット 300（図 5 参照）に組み付けられて構成され、左リール LR を有する左リールユニット 81 a1、中リール CR を有する中リールユニット 81 a2 及び右リール RR を有する右リールユニット 81 a3 を一体的に構成したドラムユニット 81 a を有しており、後述する表示制御装置 114（図 78 参照）によって可変駆動されることによって、各リール LR、CR、RR が変動表示される。なお、ドラム表示装置 81 における有効ラインは、パチンコ機 10 の正面側において、後述する導光ユニット 400 の表示領域形成部材 430（図 10 参照）の中央開口 431 から視認可能な範囲が有効ラインとして設定される。

20

【1108】

各リール LR、CR、RR には複数の図柄が印刷され、これらの図柄が各リール LR、CR、RR 毎に縦スクロールしてドラム表示装置 81 にて第 3 図柄が可変表示されるようになっている。パチンコ機 10 では、主制御装置 110 の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置 37 で行われるのに対して、その特別図柄表示装置 37 の表示に応じた装飾的な表示がドラム表示装置 81 にて行われる。なお、ドラム式回転装置に代えて、例えば、液晶ディスプレイ等を用いて第 3 図柄の表示装置を構成するようにしても良い。

【1109】

なお、ドラム式回転装置に代えて、例えば、ドットマトリクス表示装置や 7 セグメント表示機を用いて第 3 図柄の可変表示を行う表示装置を構成するようにしても良い。

30

【1110】

ここで、図 76 を参照して、第 8 実施形態のドラム表示装置 81 の各リール LR、CR、RR の図柄配列について説明する。図 76 は、第 8 実施形態におけるドラム表示装置 81 の各リール LR、CR、RR に配置された図柄配列を示した模式図である。図 76 で示すように、各リール LR、CR、RR には、それぞれ 16 の図柄領域（即ち、16 コマ。以下、1 の図柄領域を「1 コマ」と称する場合がある。）が形成されており、一部例外（即ち、中リール CR の「5 チャンス 3」図柄）を除き、第 3 図柄とブランク（空白）領域とが交互に配置されるように構成されている。

【1111】

例えば、変動演出において主に最初に停止され得る左リール LR には、上から順に、「1」図柄、ブランク領域、「2」図柄、ブランク領域、「3」図柄、ブランク領域、「5」図柄、ブランク領域、「6」図柄、ブランク領域、「7」図柄、ブランク領域、「8」図柄、ブランク領域、「時」図柄、ブランク領域、となるように各図柄が配置されている。よって、左リール LR を下方側に回転させた場合、「8」図柄→「7」図柄→「6」図柄→・・・といったように数字が降順となるように図柄が可変表示される。

40

【1112】

また、変動演出において主に 2 番目に停止され得る右リール RR には、上から順に、「8」図柄、ブランク領域、「7」図柄、ブランク領域、「6」図柄、ブランク領域、「5」図柄、ブランク領域、「3」図柄、ブランク領域、「2」図柄、ブランク領域、「1」図

50

柄、blank領域、「状態」図柄、blank領域、となるように各図柄が配置されている。よって、右リールRRを下方側に回転させた場合、「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→・・・といったように数字が昇順となるように図柄が可変表示される。

【1113】

さらに、変動演出において主に最後に停止され得る中リールCRには、上から順に、「8」図柄、blank領域、「7」図柄、blank領域、「6」図柄、blank領域、「543」図柄、blank領域、「2」図柄、blank領域、「1」図柄、blank領域、「短」図柄、blank領域、となるように各図柄が配置されている。よって、中リールCRを下方側に回転させた場合、右リールRRと同様、「1」図柄→「2」図柄→「3」図柄→・・・といったように数字が昇順となるように図柄が可変表示される。

10

【1114】

第8実施形態のパチンコ機10では、表示領域形成部材430（図10参照）の中央開口から各リールLR, CR, RRともに3個ずつの図柄が視認可能に構成されている。このため、各リールLR, CR, RRがすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄が表示領域形成部材430の中央開口を介して視認可能な状態となる。つまり、第8実施形態のパチンコ機10では、第3図柄の変動表示の有効ラインとして、左リールLR上部の図柄、中リールCR上部の図柄および右リールRR上部の図柄で形成される上平行ライン、左リールLR中部の図柄、中リールCR中部の図柄および右リールRR中部の図柄で形成される中平行ライン、左リールLR下部の図柄、中リールCR下部の図柄および右リールRR下部の図柄で形成される下平行ライン、左リールLR上部の図柄、中リールCR中部の図柄および右リールRR下部の図柄で形成される右下がりライン、左リールLR下部の図柄、中リールCR中部の図柄および右リールRR上部の図柄で形成される右上がりライン、の計5つの有効ラインが設定されている。

20

【1115】

より詳細には、第8実施形態のパチンコ機10では、表示領域形成部材430（図10参照）の中央開口から各リールLR, CR, RRともに3個ずつの数字図柄（第3図柄。以下、「主図柄」と称する場合がある。）およびblank領域が視認可能に構成されている。このため、各リールLR, CR, RRがすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$ 個の数字図柄およびblank領域が表示領域形成部材430の中央開口を介して視認可能な状態となる。つまり、第8実施形態のパチンコ機10では、第3図柄の変動表示の有効ラインとして、左リールLR上部の数字図柄又はblank領域、中リールCR上部の数字図柄又はblank領域、及び、右リールRR上部の数字図柄又はblank領域で形成される上平行ライン、左リールLR中部の数字図柄又はblank領域、中リールCR中部の数字図柄又はblank領域、及び、右リールRR中部の数字図柄又はblank領域で形成される中平行ライン、左リールLR下部の数字図柄又はblank領域、中リールCR下部の数字図柄又はblank領域、及び右リールRR下部の数字図柄又はblank領域で形成される下平行ライン、左リールLR上部の数字図柄又はblank領域、中リールCR中部の数字図柄又はblank領域、及び、右リールRR下部の数字図柄又はblank領域で形成される右下がりライン、左リールLR下部の数字図柄又はblank領域、中リールCR中部の数字図柄又はblank領域、及び、右リールRR上部の数字図柄又はblank領域で形成される右上がりライン、の計5つの有効ラインが設定されている。

30

40

【1116】

本実施形態のパチンコ機10においては、後述する主制御装置110（図78参照）による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄がいずれかの有効ライン上に揃う変動表示（変動演出）が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。第8実施形態では、すべての大当たり終了後に特別図柄の高確率状態かつ普通図柄の高確率状態（後述する「確率変動状態」）に移行し、「7」の数字が付された主図柄がいずれかの有効ライン上に揃った場合には10ラウンドの大当たり遊技が行われ、「7」以外の数字図柄が付された主図柄がいずれかの有効ライン上に揃った場合には4ラウンドの大当たり遊技が行われる。また、「7」の数字が付された主図柄で大当たりした

50

場合には、「確率変動状態」の終了後に「289回」の普通図柄のみ高確率状態（後述する「時間短縮状態」。以下、「289回」の「時間短縮状態」を、「ロング時間短縮状態」と称する場合がある。）となる一方、「7」以外の数字図柄が付された主図柄で大当たりした場合には、「確率変動状態」の終了後に「40回」の「時間短縮状態」（以下、「40回」の「時間短縮状態」を、「ショート時間短縮状態」と称する場合がある）となる。

【1117】

また、本実施形態のパチンコ機10では、毎回の変動演出に際して、左リールLR→右リールRR→中リールCRの順に、第3図柄が停止表示される。その第3図柄の停止時にいずれかの有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、大当たりとして大当たり演出（例えば、レインボー点灯表示等）が実行される。また、左リールLRと右リールRRとの図柄配列が逆（昇順および降順）となっているため、左リールLR及び右リールRRが停止した場合に、1又は2の有効ライン上にそれぞれ同一の図柄が停止し得るように構成されている。即ち、1の有効ライン上にのみ同一の図柄が停止表示するシングルリーチと、2の有効ライン上にそれぞれ同一の図柄が停止表示するダブルリーチとが発生可能に構成されている。

10

【1118】

第8実施形態において、各リールLR, CR, RRには、それぞれステッピングモータで構成される左リールモータLM、中リールモータCM及び右リールモータRM（図102参照）と連結され、各リールモータLM, CM, RMの駆動により各リールLR, CR, RRが個別にそれぞれ独立して回転駆動し得る構成となっている。第8実施形態では、各リールLR, CR, RRは、それぞれ1周320ステップで構成され、かつ、16の図柄領域が付されているため、主図柄を1コマ分移動させるために20ステップを要するように構成されている。

20

【1119】

また、第8実施形態において、各リールLR, CR, RRには、それぞれ光学式センサで構成される左リールセンサLS、中リールセンサCS及び右リールセンサRS（図102参照）が設けられ、各リールLR, CR, RRの回転位置を検出可能に構成されている。よって、ドラム表示装置81において変動演出を行う際、各リールセンサLS, CS, RSによって各リールLR, CR, RRがいずれの位置であるのかを検出することが可能となり、各リールLR, CR, RRのそれぞれにおいていずれの回転位置であるのか、或いは、停止位置であるのかを随時把握可能に構成される。これにより、ドラム表示装置81のように物理的なリールを変動させて変動演出を実行する場合であっても、該変動演出を適切に行うことが可能に構成されている。

30

【1120】

図75に戻って説明を続ける。ドラム表示装置81（特別図柄表示装置37）にて第1特別図柄又は第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第1始動口64aへ入球した場合、その入球回数（保留球数）は最大4回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置37により示されると共に、ドラム表示装置81正面視下部に設けられた保留図柄表示部Dbにおける入賞順保留表示部Db3の第1～第8入賞順保留表示部Db3a～Db3hにおいて最大4つ表示可能に構成される。第1～第8入賞順保留表示部Db3a～Db3hには、初期状態では非点灯である一方、第1特別図柄の保留球1球（保留球数1回）につき黄色系の1つの保留図柄（通常の表示態様では「黄色点灯」、後述する「保留変化予告」の表示態様では「青色」又は「赤色」）が表示され、第1～第8入賞順保留表示部Db3a～Db3hに表示された黄色系の保留図柄の表示数に応じて、第1特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

40

【1121】

即ち、第1～第8入賞順保留表示部Db3a～Db3hにおいて、黄色系の保留図柄が第1～第8入賞順保留表示部Db3a～Db3hのいずれかに1つ表示されている場合は、第1特別図柄の保留球数が1回であることを示し、黄色系の保留図柄が第1～第8入賞順

50

保留表示部 D b 3 a ~ D b 3 h のいずれかに計 2 つ表示されている場合は、第 1 特別図柄の保留球数が 2 回であることを示し、黄色系の保留図柄が第 1 ~ 第 8 入賞順保留表示部 D b 3 a ~ D b 3 h のいずれかに計 3 つ表示されている場合は、第 1 特別図柄の保留球数が 3 回であることを示し、黄色系の保留図柄が第 1 ~ 第 8 入賞順保留表示部 D b 3 a ~ D b 3 h のいずれかに計 4 つ表示されている場合は、第 1 特別図柄の保留球数が 4 回であることを示す。また、黄色系の保留図柄が第 1 ~ 第 8 入賞順保留表示部 D b 3 a ~ D b 3 h のいずれにも表示されていない場合は、第 1 特別図柄の保留球数が 0 回であることを示す。

【 1 1 2 2 】

また、ドラム表示装置 8 1 (特別図柄表示装置 3 7) にて第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出 (動的表示) が行われている間に球が第 2 始動口 6 4 b へ入球した場合、その入球回数 (保留球数) は最大 4 回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置 3 7 により示されると共に、ドラム表示装置 8 1 正面視下部に設けられた入賞順保留表示部 D b 3 a ~ D b 3 h における入賞順保留表示部 D b 3 の第 1 ~ 第 8 入賞順保留表示部 D b 3 a ~ D b 3 h において最大 4 つ表示可能に構成される。第 1 ~ 第 8 入賞順保留表示部 D b 3 a ~ D b 3 h には、初期状態では非点灯である一方、第 2 特別図柄の保留球 1 球 (保留球数 1 回) につき白色系の 1 つの保留図柄 (通常の表示態様では「白色点灯」、後述する「保留変化予告」の表示態様では「青色」又は「赤色」) が表示され、第 1 ~ 第 8 入賞順保留表示部 D b 3 a ~ D b 3 h に表示された白色系の保留図柄の表示数に応じて、第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【 1 1 2 3 】

即ち、第 1 ~ 第 8 入賞順保留表示部 D b 3 a ~ D b 3 h において、白色系の保留図柄が第 1 ~ 第 8 入賞順保留表示部 D b 3 a ~ D b 3 h のいずれかに 1 つ表示されている場合は、第 2 特別図柄の保留球数が 1 回であることを示し、白色系の保留図柄が第 1 ~ 第 8 入賞順保留表示部 D b 3 a ~ D b 3 h のいずれかに計 2 つ表示されている場合は、第 2 特別図柄の保留球数が 2 回であることを示し、白色系の保留図柄が第 1 ~ 第 8 入賞順保留表示部 D b 3 a ~ D b 3 h のいずれかに計 3 つ表示されている場合は、第 2 特別図柄の保留球数が 3 回であることを示し、白色系の保留図柄が第 1 ~ 第 8 入賞順保留表示部 D b 3 a ~ D b 3 h のいずれかに計 4 つ表示されている場合は、第 2 特別図柄の保留球数が 4 回であることを示す。また、白色系の保留図柄が第 1 ~ 第 8 入賞順保留表示部 D b 3 a ~ D b 3 h のいずれにも表示されていない場合は、第 2 特別図柄の保留球数が 0 回であることを示す。

【 1 1 2 4 】

よって、保留図柄表示部 D b の第 1 ~ 第 8 入賞順保留表示部 D b 3 a ~ D b 3 h は、第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b に球が入賞した順に、保留図柄表示部 D b の正面視右側部分に設けられた第 1 入賞順保留表示部 D b 3 a から順に第 8 入賞順保留表示部 D b 3 h まで表示可能に構成されている。具体的には、第 1 入賞順保留表示部 D b 3 a のみが点灯している場合は、その点灯色により第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留数が計 1 つあることを示し、第 1 入賞順保留表示部 D b 3 a 及び第 2 入賞順保留表示部 D b 3 b が点灯している場合は、その点灯色により第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留数が計 2 つあることを示し、第 1 入賞順保留表示部 D b 3 a、第 2 入賞順保留表示部 D b 3 b 及び第 3 入賞順保留表示部 D b 3 c が点灯している場合は、その点灯色により第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留数が計 3 つあることを示し、第 1 入賞順保留表示部 D b 3 a、第 2 入賞順保留表示部 D b 3 b、第 3 入賞順保留表示部 D b 3 c 及び第 4 入賞順保留表示部 D b 3 d が点灯している場合は、その点灯色により第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留数が計 4 つあることを示し、第 1 入賞順保留表示部 D b 3 a、第 2 入賞順保留表示部 D b 3 b、第 3 入賞順保留表示部 D b 3 c、第 4 入賞順保留表示部 D b 3 d 及び第 5 入賞順保留表示部 D b 3 e が点灯している場合は、その点灯色により第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留数が計 5 つあることを示し、第 1 入賞順保留表示部 D b 3 a、第 2 入賞順保留表示部 D b 3 b、第 3 入賞順保留表示部 D b 3 c、第 4 入賞順保留表示部 D b 3 d、第 5 入賞順保留表示部 D b 3 e 及び第 6 入賞順保留表示部 D b 3 f が点灯している場合は、その点灯色により第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留数が計 6 つあることを示し、第 1 入賞順保留表

示部 D b 3 a、第 2 入賞順保留表示部 D b 3 b、第 3 入賞順保留表示部 D b 3 c、第 4 入賞順保留表示部 D b 3 d、第 5 入賞順保留表示部 D b 3 e、第 6 入賞順保留表示部 D b 3 f 及び第 7 入賞順保留表示部 D b 3 g が点灯している場合は、その点灯色により第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留数が計 7 つあることを示し、第 1 入賞順保留表示部 D b 3 a、第 2 入賞順保留表示部 D b 3 b、第 3 入賞順保留表示部 D b 3 c、第 4 入賞順保留表示部 D b 3 d、第 5 入賞順保留表示部 D b 3 e、第 6 入賞順保留表示部 D b 3 f、第 7 入賞順保留表示部 D b 3 g 及び第 8 入賞順保留表示部 D b 3 h が点灯している場合は、その点灯色により第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留数が計 8 つあることを示している。

【1125】

第 8 実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技とが同時に実行されず、いずれか一方の抽選遊技のみが実行されるように構成されている。また、上述したように、第 8 実施形態のパチンコ機 10 では、実行中のいずれかの抽選遊技が終了した場合に、入賞した順番が最も古い第 1 特別図柄の保留球又は第 2 特別図柄の保留球が実行され、次いで、その次に古い入賞順の第 1 特別図柄の保留球又は第 2 特別図柄の保留球が実行されるように構成されている（所謂、入賞順変動）。なお、第 1 特別図柄の保留球と第 2 特別図柄の保留球とがそれぞれ記憶されている場合に、第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技を第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技より優先的に実行（所謂、特図 2 優先変動）するように構成してもよいし、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技を第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技より優先的に実行（所謂、特図 1 優先変動）するように構成してもよいし、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技とを同時に実行（所謂、特図 1 特図 2 同時変動）させるように構成してもよい。

【1126】

入賞順保留表示部 D b 3 の正面視左側部分には、ドラム表示装置 81 で変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示部 D b 0 が設けられている。この実行図柄表示部 D b 0 は、入賞順保留表示部 D b 3 の正面視左側部分、即ち、第 1 入賞順保留表示部 D b 3 a の正面視左側に設けられ、各入賞順保留表示部 D b 3 a ~ D b 3 h に表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示部 D b 0 は、第 1 入賞順保留表示部 D b 3 a に表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【1127】

実行図柄表示部 D b 0 に表示される実行図柄は、変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、第 1 入賞順保留表示部 D b 3 a に表示されている保留図柄が移動して表示される。具体的には、例えば、第 1 特別図柄の保留図柄が 4 つ存在し、かつ、第 2 特別図柄の保留図柄が 4 つ存在する状況において、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示部 D b 0 に表示されていた実行図柄が消去された場合、第 1 入賞順保留表示部 D b 3 a に表示されていた保留図柄が、実行図柄表示部 D b 0 における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 2 入賞順保留表示部 D b 3 b に表示されていた保留図柄が、第 1 入賞順保留表示部 D b 3 a における保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第 3 入賞順保留表示部 D b 3 c に表示されていた保留図柄が、第 2 入賞順保留表示部 D b 3 b における保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 4 入賞順保留表示部 D b 3 d に表示されていた保留図柄が、第 3 入賞順保留表示部 D b 3 c における保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第 5 入賞順保留表示部 D b 3 e に表示されていた保留図柄が、第 4 入賞順保留表示部 D b 3 d における保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 6 入賞順保留表示部 D b 3 f に表示されていた保留図柄が、第 5 入賞順保留表示部 D b 3 e における保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第 7 入賞順保留表示部 D b 3 g に表示されていた保留図柄が、第 6 入賞順保留表示部 D b 3 f における保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 8 入賞順保留表示部 D b 3 h に表示されていた保留図柄が、第 7 入賞順保留表示部 D b 3 g における保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【1128】

なお、第8実施形態においては、第1始動口64a又は第2始動口64bへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、それぞれ3回以下、又は、それぞれ5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、実行図柄表示部Db0及び入賞順保留表示部Db3における保留図柄の表示に代えて、保留球数を実行図柄表示部Db0及び入賞順保留表示部Db3とは別の表示装置（例えば、液晶表示装置等）の一部に数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置37により保留球数が示されるので、入賞順保留表示部Db3に保留球数を表示させなくてもよい。

10

【1129】

表示領域形成部材430の中央開口431と保留図柄表示部Dbとの間には、特別図柄の変動演出における大当たり信頼度や遊技状態を遊技者に示唆可能なメッセージ表示部82が設けられている。このメッセージ表示部82では、特別図柄の変動演出や各遊技状態における各種演出の内容を遊技者に示唆可能（例えば、後述する「タッチ演出」において、遊技者にドラム表示装置81の正面に手をかざすことを示唆する「タッチして!!」や、大当たりに当選したことを遊技者に示唆する「大当たり!」等）に構成されている。

【1130】

普通図柄表示装置83は、球がスルーゲート67を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機10は、普通図柄表示装置83における可変表示が所定図柄（第8実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に第2始動口64bの正面視上方の普通電役64cが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

20

【1131】

スルーゲート67の保留球数は最大4回まで保留され、その保留球数が上述した特別図柄表示装置37により表示されると共に普通図柄保留ランプ84においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ84は、最大保留数分の4つ設けられ、ドラム表示装置81の上方に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ84の点灯された数により、保留数を表示する。

【1132】

なお、普通図柄の可変表示は、第8実施形態のように、普通図柄表示装置83において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置37又はドラム表示装置81の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ84の点灯をドラム表示装置81の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート67の通過は、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置37により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ84により点灯表示を行わないものとしても良い。

30

【1133】

より詳細には、普通図柄の可変表示を特別図柄表示装置37又はドラム表示装置81の第3図柄実行部分以外の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ84の点灯をドラム表示装置81の第3図柄実行部分以外の一部で行うようにしても良い。

40

【1134】

可変表示装置ユニット80の正面視前方側には、パチンコ機10の正面側から順に、表示領域形成部材430、前側導光板410、後側導光板420（図8参照）の配置でユニット化された導光ユニット400が設けられている。なお、導光ユニット400の構成については、第1実施形態等と同様であるので、その説明を省略する。

【1135】

可変表示装置ユニット80のセンターフレーム86上部には、ドラム表示装置81（表示

50

領域形成部材４３０）の正面側に遊技者がかざした手を検知可能な一対のタッチセンサ２３が設けられている。このタッチセンサ２３は、後述する「タッチ演出」において、各リールＬＲ，ＣＲ，ＲＲが高速変動している最中に遊技者にドラム表示装置８１の正面側に手をかざすように促し、所定の有効期間内に遊技者がドラム表示装置８１の正面側に手をかざしてタッチセンサ２３によって検知された瞬間、高速変動している各リールＬＲ，ＣＲ，ＲＲを停止（仮停止）させ、あたかも遊技者が各リールＬＲ，ＣＲ，ＲＲを停止させたかのような演出を実行可能に構成されている。

【１１３６】

ここで、図７７を参照して、タッチセンサ２３の検知可能範囲について説明する。図７７は、第８実施形態におけるタッチセンサ２３の有効範囲を模式的に示したセンターフレーム８６の拡大正面図である。

10

【１１３７】

第８実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合、後述する「ノーマルリーチ（ロング）」演出態様が選定された場合の所定確率で上述した「タッチ演出」が実行され得るように構成されている。この「タッチ演出」では、各リールＬＲ，ＣＲ，ＲＲを高速変動させながら、メッセージ表示部８２において遊技者にドラム表示装置８１の正面側に手をかざさせるように促す「タッチして！！」というメッセージを表示する。そして、遊技者がドラム表示装置８１の正面側に手をかざしたか否かを一対のタッチセンサ２３によって検知し、該タッチセンサ２３によって遊技者の手が検知された場合に、検知された瞬間に高速変動している各リールＬＲ，ＣＲ，ＲＲを仮停止させ、遊技者が手をかざすことで各リールＬＲ，ＣＲ，ＲＲを停止させたかのような演出を実行する。このように構成することで、「タッチ演出」中に高速変動している各リールＬＲ，ＣＲ，ＲＲを自らの手で停止させたかのような印象を遊技者に与え、本来であれば遊技者の手で止めることができないものを止めたかのような錯覚を与えつつ、高速変動している各リールＬＲ，ＣＲ，ＲＲを急停止させる爽快感を付与することができる。

20

【１１３８】

図７７で示すように、タッチセンサ２３は、ドラム表示装置８１の表示領域形成部材４３０の中央開口４３１の正面側ほぼ全域を一対のタッチセンサ２３によって検知可能に構成されており、遊技者がドラム表示装置８１の正面側から少しズレた位置に手をかざした場合であっても検知することが可能に構成される。これにより、「タッチ演出」の実行中においてタッチセンサ２３の有効期間内に遊技者が手をかざしたにもかかわらずその手がタッチセンサ２３によって検知されずに、各リールＬＲ，ＣＲ，ＲＲが停止しないといった事象を未然に防止し、「タッチ演出」の演出効果を遊技者に確実に付与することができる。

30

【１１３９】

図７５に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４ａが配設されている。この第１始動口６４ａへ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して後述する主制御装置１１０（図７８参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、ドラム表示装置８１にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出が実行される。なお、第１始動口６４ａは、球が入球すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

40

【１１４０】

第１始動口６４ａの下方には、普通電役６４ｃが開放状態である場合にのみ球が入球し得る第２始動口６４ｂが配設されている。この第２始動口６４ｂへ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２始動口スイッチのオンに起因して後述する主制御装置１１０（図７８参照）で第２特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、ドラム表示装置８１にて

50

第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出が実行される。なお、第2始動口64bは、球が入球すると1個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。

【1141】

上述したように、第2始動口64bの正面視上方には、その第2始動口64bへ球が入球する開口部を覆う2枚の羽根部材を開閉することによって、第2始動口64bを開放状態（拡大状態）又は閉鎖状態（縮小状態）に変位可能な普通電役64cが設けられている。普通電役64cは、通常時において羽根が閉じた（羽根が上方に起立した）閉鎖状態となっており、球が第2始動口64bへ入球できない（入球不可）、または、入球しづらい（入球困難）状態となっている。

【1142】

一方、普通図柄表示装置83における可変表示が「○」の図柄で停止すると、普通電役64cが所定時間だけ作動される。普通電役64cが作動されている間、普通電役64cの羽根が上方に起立した状態から、略V字形（逆ハの字形）に可動した状態となり、第2始動口64bが開放状態となる。第2始動口64bが開放状態になると、球が第2始動口64bへ入球できる状態、または、閉鎖状態に比して球が入球しやすい状態となる。つまり、普通図柄表示装置83における可変表示の結果として「○」の図柄で停止して当たりとなり、第2始動口64bが開放状態となった場合に、第2始動口64bへ球が入球して大当たり抽選を多く行い得る状態にすることができる。

【1143】

第1始動口64a及び第2始動口64bの下方には可変入賞装置65が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の大入賞口（大開放口、特定入賞口とも言う）65aが設けられている。パチンコ機10においては、主制御装置110での抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう特別図柄表示装置37の特別LED群37bを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄をドラム表示装置81に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、予め定められた所定回数（10回、6回又は4回）、通常時には閉鎖されている大入賞口65aが、所定時間（例えば、30秒経過するまで、或いは、球が10個入賞するまで）開放される。

【1144】

この大入賞口65aは、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口65aが開放される。この大入賞口65aの開閉動作は、最高で例えば10回（10ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、球を該大入賞口65aに入賞させることで、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【1145】

可変入賞装置65は、具体的には、大入賞口65aを覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド65bとを備えている。大入賞口65aは、通常時は、球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際には大入賞口ソレノイド65bを駆動して開閉板を前面下側に傾倒し、球が大入賞口65aに入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。

【1146】

可変入賞装置65は、左打ち遊技および右打ち遊技のいずれでも球が大入賞口65aへ入賞し得る位置に配設されており、大入賞口65aへ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる大入賞口スイッチ65cがオンとなり、その大入賞口スイッチ65cがオンとなった回数をカウントすることで、大入賞口65aに入賞した球の数がカウントされ、大入賞口65aの開鎖条件が判断される。また、大入賞口スイッチ65cのオンに起因して、15個の球が賞球として払い出される。そして、大当たりにより大入賞口65aの開状態と閉状態とが繰り返されることによって、多くの球が大入賞口65aに入賞し易い状態

10

20

30

40

50

となり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。この状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態である。

【1147】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口と、その特定入賞口とは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、特別図柄表示装置37において大当たりに対応した特別LED群37bが点灯した場合に、特定入賞口が所定時間開放され、その特定入賞口の開放中に、球が特定入賞口内へ入賞することを契機として大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。

【1148】

可変表示装置ユニット80の正面視左側および右側には、それぞれスルーゲート67が設けられている。スルーゲート67には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。遊技領域に発射された球が、スルーゲート67を通過すると、貫通孔に設けられたスルーゲートスイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置110で、普通図柄の当たり抽選が行われる。

【1149】

スルーゲート67を通過した球に対して行われた普通図柄の抽選の結果、当たりと判定された場合には、普通図柄表示装置83における普通図柄の可変表示を経て「○」の図柄が停止表示された後に、第2始動口64bの正面視上方に設けられた普通電役64cが作動する。これにより、第2始動口64bへ球が入球することを困難としている普通電役64cの板が第2始動口64bを閉鎖した状態から、所定時間だけ球が第2始動口64bへ入球できる状態、または、閉鎖状態に比して球が入球しやすい状態となる。

【1150】

遊技領域の正面視右側上部（図75の右側上部）には、発光手段である複数のLEDで構成された状態LED群37aと特別LED群37bとが設けられた特別図柄表示装置37が配設されている。特別図柄表示装置37は、主制御装置110（図78参照）で行われる各制御に応じた第1特別図柄（以下、第1特別図柄を「特図1」と称する場合がある）および第2特別図柄（以下、第2特別図柄を「特図2」と称する場合がある）の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」と称する場合がある）がなされると共に、パチンコ機10の遊技状態の表示が行われる。

【1151】

状態LED群37aは、後述する第1始動口64a又は第2始動口64bに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド数やエラー表示も、該状態に対応する状態LED群37aの点灯状態により示される。なお、状態LED群37aは、それぞれのLEDの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないLEDでパチンコ機10の各種遊技状態を示唆することができる。

【1152】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する大入賞口65aが開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第1実施形態のパチンコ機10では、大入賞口65aが開放開始されてから「30秒」経過するか、大入賞口65aの開放中に球が10個入賞することで1回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【1153】

特別LED群37bは、6個のLEDで構成された上方LED群37b1と、同じく6個のLEDで構成された下方LED群37b2との計12個のLEDで構成されている。上方LED群37b1は、第1抽選遊技の判定結果を示す第1特別図柄が動的表示される。また、下方LED群37b2は、第2抽選遊技の判定結果を示す第2特別図柄が動的表示される。

【1154】

10

20

30

40

50

具体的には、上方LED群37b1には、遊技盤13の盤面中央に設けられた第1始動口64aへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第8実施形態では、上方LED群37b1の最も上方のLEDから下方のLEDを1つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第8実施形態では、6個のLEDの各点灯パターンの組み合わせによって計64種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【1155】

また、下方LED群37b2には、遊技盤13の右側側方に設けられた第2始動口64bへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第8実施形態では、下方LED群37b2の最も上方のLEDから下方のLEDを1つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第8実施形態では、6個のLEDの各点灯パターンの組み合わせによって計64種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

10

【1156】

いずれのLED群37b1, 37b2においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のLEDのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各LED群が点灯表示され、判定結果が時短図柄当選である場合には、最も右側のLEDのみが点灯表示される。各LED群の停止パターンの詳細については、後述する。

【1157】

なお、本パチンコ機10では、第1始動口64a又は第2始動口64bへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。

20

【1158】

ここで判定される大当たり種別としては、「4ラウンド（以下、単に「R」と称する場合がある）確変大当たり」に対応する「確変A」、「6R確変大当たり」に対応する「確変B」、「10R確変大当たり」に対応する「確変C」、が用意されている（図81参照）。

【1159】

ここで、「4R確変大当たり」に対応する「確変A」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が4ラウンドの大当たりの後に、各特別図柄の大当たり確率が、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示が合計10回実行されるまでの間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示が合計10回実行されるまでの間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」（所謂、スペシャル・タイム10回。以下、スペシャル・タイム（Special・Time）を、「ST」と称する場合がある。）へ移行する大当たりのことである。また、この大当たり種別「確変A」に基づくST10回の間に大当たりに当選せず、該ST10回が終了した後は、各特別図柄の合計変動回数が「40回」実行されるまでの間、普通図柄の可変表示時間が短縮されるとともに当選確率が高確率状態となり、かつ、普通電役64cの開放時間も長くなる状態（以下、普通図柄の可変表示時間が短縮されるとともに、普通電役64cの開放時間が長期化すること（普通図柄の当選確率が高確率状態になることを含まず）を、「時短機能」と称する場合がある）である「ショート時間短縮状態」へ移行する。

30

40

【1160】

また、「6R確変大当たり」に対応する「確変B」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たりの後に、大当たり種別「確変A」と同様、各特別図柄の大当たり確率が、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示が合計10回実行されるまでの間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示が合計10回実行されるまでの間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」へ移行する大当たりのことである。また、この大当

50

たり種別「確変B」に基づくST10回の間に大当たりに当選せず、該ST10回が終了した後は、大当たり種別「確変A」と同様、各特別図柄の合計変動回数が「40回」実行されるまでの間、上記「ショート時間短縮状態」へ移行する。

【1161】

また、「10R確変大当たり」に対応する「確変C」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりの後に、大当たり種別「確変A」及び「確変B」と同様、各特別図柄の大当たり確率が、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示が合計10回実行されるまでの間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示が合計10回実行されるまでの間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」へ移行する大当たりのことである。また、この大当たり種別「確変C」に基づくST10回の間に大当たりに当選せず、該ST10回が終了した後は、各特別図柄の合計変動回数が「289回」実行されるまでの間、普通図柄が高確率状態となるとともに「時短機能」が付与される「ロング時間短縮状態」へ移行する。

10

【1162】

即ち、第8実施形態のパチンコ機10では、大当たりに当選した場合、いずれの大当たり種別であっても、該大当たり遊技の終了後にST10回が付与されるように構成されている一方、大当たり種別によって、ST終了後に発生する「ショート時間短縮状態」又は「ロング時間短縮状態」が異なるように構成されている。

【1163】

ここで、各遊技状態についてより詳細に説明する。第8実施形態のパチンコ機10において、「通常遊技状態」とは、「確率変動状態」、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」、又は、後述する「低確時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常の状態（即ち、低確率状態）かつ普通電役64cの開放が短時間である状態（所謂、非開放延長状態）をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「確率変動状態」の時より各特別図柄の大当たり確率が低く、また、「確率変動状態」、「ショート時間短縮状態」及び「ロング時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態（「低確時間短縮状態」とは同等）であって、「確率変動状態」、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」及び「低確時間短縮状態」の時より普通電役64cの開放時間も短時間であるので、第2始動口64bへ球が入賞し易い遊技状態（以下、第2始動口64bへ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」という場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な（有利度が低い）遊技状態である。

20

30

【1164】

第8実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」として、RAMクリア時の初期設定後、又は、特別図柄の動的表示が「40回」実行される間継続する「ショート時間短縮状態」の終了後に移行する「通常遊技状態A」と、特別図柄の動的表示が「289回」実行される間継続する「ロング時間短縮状態」の終了後に移行する「通常遊技状態B」と、が設けられている。また、第8実施形態のパチンコ機10では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第8実施形態では、「290回」）連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役64cの開放時間が長くなる「低確時間短縮状態」を発生させる機能（所謂、天井機能）が搭載されている（以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において「290回」連続して大当たりに当選せずに「低確時間短縮状態」に突入することを、「天井到達」と称し、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「天井到達」する回数を「天井到達回数」と称する場合がある）。なお、この「低確時間短縮状態」は、時短図柄に当選した場合も移行するが、その詳細については後述する。

40

【1165】

50

よって、「通常遊技状態 A」は、RAMクリア時の初期設定後、又は、「ショート時間短縮状態」において大当たりに当選せずに特別図柄の動的表示が「40回」実行されて該「ショート時間短縮状態」が終了した場合に移行し、また、該「通常遊技状態 A」は、特別図柄の動的表示において大当たりに当選するか、時短図柄に当選するか、特別図柄の動的表示において大当たりに当選せずに特別図柄の動的表示の実行回数が天井到達回数に達する（即ち、「ショート時間短縮状態」が終了してから特別図柄の動的表示が「250回」実行される）ことによって遊技状態が移行し得る。また、「通常遊技状態 B」は、「ロング時間短縮状態」において大当たりに当選せずに特別図柄の動的表示が「289回」実行されて該「ロング時間短縮状態」が終了した場合に移行し、該「通常遊技状態 B」は、特別図柄の動的表示において大当たりに当選するか、特別図柄の動的表示において大当たりに当選せずに特別図柄の動的表示の実行回数が天井到達回数に達する（即ち、「ロング時間短縮状態」が終了してから特別図柄の動的表示が「1回」実行される）ことによって遊技状態が移行し得る。

10

【1166】

次いで、「ショート時間短縮状態」及び「ロング時間短縮状態」では、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態となるが、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、普通電役64cの開放時間が長時間となって第2始動口64bへ球を入賞させ易い状態（以下、普通図柄の当たり確率がアップし、さらに、普通図柄の可変表示時間が短縮され、かつ、普通電役64cの開放時間が長時間となる機能を、「入賞補助機能」と称する場合がある。また、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、普通電役64cの開放時間が長時間となって第2始動口64bへ球を入賞させ易い状態のことを、「入賞補助機能が作動した状態」と称する場合がある。）となる。即ち、「ショート時間短縮状態」及び「ロング時間短縮状態」は、その期間（即ち、当該遊技状態の終了条件が特別図柄の合計実行回数が「40回」か「289回」か）が異なる一方、特別図柄による大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄の可変表示時間が短縮されるとともに普通図柄による当たりが導出され易く、また、普通電役64cの開放状態が長くなる状態である。よって、「ショート時間短縮状態」及び「ロング時間短縮状態」では、発射された球を第2始動口64bへ入賞させ易いために、特図2の動的表示を連続的に実行させることが可能となり、該第2始動口64bへの入賞に基づく賞球（例えば、1個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

20

30

【1167】

この「ショート時間短縮状態」は、上述したように、大当たり種別「確変 A」又は「確変 B」（図81参照）に当選し、該大当たり遊技に基づく「確率変動状態」が終了（即ち、ST10回）した場合に移行し、該「ショート時間短縮状態」は、特別図柄の動的表示において大当たりに当選するか、特別図柄の動的表示において大当たりに当選せずに特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時短終了条件が成立するか（即ち、ST10回後に特別図柄の合計実行回数が「40回」実行されるか）によって遊技状態が移行し得る。

【1168】

また、「ロング時間短縮状態」は、上述したように、大当たり種別「確変 C」（図81参照）に当選し、該大当たり遊技に基づく「確率変動状態」が終了（即ち、ST10回）した場合に移行し、該「ロング時間短縮状態」は、特別図柄の動的表示において大当たりに当選するか、特別図柄の動的表示において大当たりに当選せずに特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時短終了条件が成立するか（即ち、ST10回後に特別図柄の合計実行回数が「289回」実行されるか）によって遊技状態が移行し得る。

40

【1169】

この「ロング時間短縮状態」の終了後は、上記「通常遊技状態 B」に移行し、その後、特別図柄の動的表示が「1回」実行されることで、特別図柄の低確率状態において該特別図柄の動的表示が「290回」実行されたことになって天井回数に達するため、「低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。よって、大当たり種別「確変 C」に当選した場合、大当たり遊技→ST10回（「確率変動状態」）→入賞補助機能「289回」（

50

「ロング時間短縮状態」) → 「通常遊技状態 B」 1 回 → 天井回数到達 → 「低確時間短縮状態」へと移行するように構成されている。よって、第 8 実施形態のパチンコ機 10 では、例えば、特別図柄の大当たり確率の設定が「1」であれば、特別図柄の低確率状態における大当たり確率が $1/100$ であり、特別図柄の高確率状態における大当たり確率が $1/20$ であるため、大当たり種別「確変 C」に当選した場合、ST 期間、「ロング時間短縮状態」及び「低確時間短縮状態」中に、「通常遊技状態 A」に移行する前に再度大当たりに当選（即ち、「連荘」）する確率（即ち、引き戻し確率）が約 99.9% となり、「連荘」が発生し得る蓋然性が高くなる遊技仕様となっている。これにより、大当たり種別「確変 C」に当選した場合に、大当たり遊技のラウンドが最大ラウンドである「10 ラウンド」付与されるとともに、実質的に次の大当たりが発生し得る状況となるため、1 の大当たりに当選することで遊技価値の付与が高確率で連続するという遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

10

【1170】

なお、この「ショート時間短縮状態」又は「ロング時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示で時短図柄に当選した場合は、該「ショート時間短縮状態」又は「ロング時間短縮状態」における入賞補助機能が優先され、該時短図柄当選に基づく「時短機能」は付与されないように構成されている。これは、「ショート時間短縮状態」又は「ロング時間短縮状態」における入賞補助機能の方が、「低確時間短縮状態」における「時短機能」より遊技者にとって有利な状態であるため、遊技者にとって有利な状態を優先して実行するためである。

20

【1171】

次いで、「低確時間短縮状態」では、「通常遊技状態」、「ショート時間短縮状態」及び「ロング時間短縮状態」と同様、各特別図柄の大当たり確率が低確率状態となるとともに、普通図柄の当たり確率も低確率状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮し、かつ、普通電役 64c の開放時間が長時間となって第 2 始動口 64b へ球を入賞させ易い状態となる。即ち、「低確時間短縮状態」は、突入した条件（即ち、時短図柄当選か天井到達か）によって期間（即ち、当該遊技状態の終了条件が特別図柄の合計実行回数が「40 回」か「380 回」）が異なる一方、特別図柄による大当たり確率が「通常遊技状態」、「ショート時間短縮状態」及び「ロング時間短縮状態」と同等であり、また、普通図柄による当たり確率も「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄の可変表示時間が短縮され、また、普通電役 64c の開放状態が長くなる状態である。よって、「低確時間短縮状態」では、普通図柄が低確率状態であるため、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」及び「確率変動状態」とは異なるものの、「通常遊技状態」よりは発射された球を第 2 始動口 64b へ入賞させ易いため、特図 2 の動的表示を連続的に実行させることが可能となり、該第 2 始動口 64b への入賞に基づく賞球（例えば、1 個 / 1 入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

30

【1172】

この「低確時間短縮状態」は、上述したように、特別図柄の動的表示において時短図柄に当選した場合、又は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「290 回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「290 回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出又は時短図柄に当選し続けた場合に、移行し、該「低確時間短縮状態」は、特別図柄の動的表示において大当たりに当選するか、特別図柄の動的表示において大当たりに当選せずに特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時短終了条件が成立するか（即ち、「低確時間短縮状態」突入後に、時短図柄による突入の場合は特別図柄の合計実行回数が「40 回」実行されるか、天井到達による突入の場合は特別図柄の合計実行回数が「380 回」実行されるか）によって遊技状態が移行し得る。

40

【1173】

なお、「低確時間短縮状態」において、特別図柄の合計実行回数に基づく時短終了条件が成立した場合は、「通常遊技状態 A」へと移行する。また、第 8 実施形態において、天井到達に基づいて「低確時間短縮状態」が発生し、該「低確時間短縮状態」において特別図

50

柄の動的表示の実行回数に基づく時間短縮状態が成立して「通常遊技状態 A」に移行した場合は、再度「低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。一方、天井到達に基づいて「低確時間短縮状態」が発生し、該「低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時間短縮状態が成立して「通常遊技状態 A」に移行した場合に、再度、特別図柄の動的表示の実行回数が天井到達回数に達した場合に、「低確時間短縮状態」に移行し得るように構成してもよい。

【1174】

なお、この「低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示で時短図柄に当選した場合は、実行中の「低確時間短縮状態」における「時短機能」が優先され、該時短図柄当選に基づく「時短機能」は改めて付与されないように構成されている。これは、仮に、実行中の「低確時間短縮状態」の実行中に時短図柄当選に基づく「時短機能」を改めて付与する場合、遊技者に不測の不利益を生じさせないように、実行中の「低確時間短縮状態」の「時短機能」の残り回数と、当選した時短図柄に基づく「低確時間短縮状態」の「時短機能」の実行回数のいずれの回数が多いかとの判別処理を行う必要が生じたり、実行中の「低確時間短縮状態」の終了後に、時短図柄当選に基づく「低確時間短縮状態」も持ち越し持ち越し処理を行う必要が生じる等、制御が煩雑となり、主制御装置 110 の制御負担が増加してしまうおそれがある。よって、「低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示で時短図柄に当選した場合には、実行中の「低確時間短縮状態」における「時短機能」を優先し、時短図柄当選に基づく「時短機能」は付与しない（無視する）ことで、主制御装置 110 の制御負担を軽減することができる。

【1175】

一方、時短図柄当選に基づく「低確時間短縮状態」の実行中に、特別図柄の動的表示が低確率状態で天井到達回数に達した場合は、天井到達に基づく「低確時間短縮状態」を実行中の「低確時間短縮状態」より優先して実行するように構成されている。これは、天井到達に基づいて付与される「低確時間短縮状態」の実行回数（即ち、「380回」）の方が、時短図柄当選に基づいて付与される「低確時間短縮状態」の実行回数（即ち、「40回」）より多いため、遊技者にとって有利な状態を優先するためである。これにより、遊技仕様として遊技者にとって有利な遊技状態が発生し得るように構成することで、遊技者に不測の不利益を生じさせず、快適な遊技を提供することができる。

【1176】

次いで、「確率変動状態」では、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態であるとともに、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、普通電役 64c の入賞補助機能が作動した状態となる。即ち、「確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態であるとともに、普通図柄による当たり結果が導出され易く、さらに、普通電役 64c の開放状態が長くなる状態となる。よって、「確率変動状態」では、入賞補助機能が作動しており、発射された球が第 2 始動口 64b へ入賞し易いため、特図 2 の動的表示を連続的に実行できるとともに、該第 2 始動口 64b への入賞に基づく賞球（例えば、1 個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができ、さらに、特図 2 の動的表示に基づく大当たり遊技（特別遊技状態）が発生し易い状態で遊技を行うことが可能となる。

【1177】

この「確率変動状態」は、上述したように、いずれの大当たり種別に当選した場合も、該大当たり遊技の終了後に移行し、該「確率変動状態」は、特別図柄の動的表示において大当たりに当選するか、特別図柄の動的表示において大当たりに当選せずに特別図柄の動的表示の実行回数に基づく終了条件（以下、「確変終了条件」と称する場合がある）が成立するか（即ち、ST10 回実行されるか）によって遊技状態が移行し得る。この「確率変動状態」の終了後は、大当たり種別に基づいて「ショート時間短縮状態」又は「ロング時間短縮状態」へと移行する。

【1178】

なお、この「確率変動状態」において、特別図柄の動的表示で時短図柄に当選した場合は

、該「確率変動状態」における入賞補助機能が優先され、該時短図柄当選に基づく「時短機能」は付与されないように構成されている。これは、「確率変動状態」における入賞補助機能の方が、「低確時間短縮状態」における「時短機能」より遊技者にとって有利な状態であるため、遊技者にとって有利な状態を優先して実行するためである。

【1179】

ここで、各大当たり種別毎の特別LED群37bの表示態様について説明する。第1特別図柄用の上方LED群37b1および下方LED群37b2の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは1種類、大当たり種別「確変A」に対応する表示パターンは21種類、大当たり種別「確変B」に対応する表示パターンは21種類、大当たり種別「確変C」に対応する表示パターンは20種類、時短図柄に対応する表示パターンは1種類、の計64種類の表示パターンがそれぞれ設けられている。そして、各表示パターンのうち、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている一方、ハズレ又は時短図柄は特定の表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方LED群37b1又は下方LED群37b2の表示パターンを見た場合に、ハズレ又は時短図柄の停止表示が停止されたことを認識することができる一方、大当たり種別「確変A」、「確変B」又は「確変C」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

10

【1180】

このように構成することで、特別図柄表示装置37の特別LED群37bの停止表示において各大当たり種別を表示した場合であっても、各停止表示に対応する大当たり種別を全て把握していなければ、当選した大当たり種別を遊技者が認識することが困難となる。よって、例えば、第1特別図柄又は第2特別図柄の抽選において、「確変C」に当選していた場合であっても、ドラム表示装置81において仮表示として「確変A」若しくは「確変B」に対応する大当たり結果、又は、時短図柄に対応する表示結果を表示することで、いずれの遊技状態か否かを判別し難くすることができる。その結果、遊技者にいずれの遊技状態で遊技を行っているか否かを推測させる遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができるとともに、大当たり中や大当たり終了後に昇格演出を行うことで、意外性のある遊技を提供し、遊技の興趣を向上することができる。

20

【1181】

なお、「確率変動状態」、「ショート時間短縮状態」又は「ロング時短短縮状態」において、普通図柄の当たり確率を変更する代わりに、パチンコ機10の遊技状態に応じて、第2始動口64bに付随する後述の普通電役64cが開放される時間や、普通図柄による1回の当たりで普通電役64cが開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「確率変動状態」等において、第2始動口64bに付随する普通電役64cが開放される時間を「通常遊技状態」の場合よりも長くしたり、1回の当たりで普通電役64cが開放される回数を「通常遊技状態」の場合よりも多くしたりしてもよい。また、「確率変動状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役64cの開放時間の長時間化と、普通電役64cの開放回数の多回数化との少なくとも2つを同時に行うようにしてもよい。

30

【1182】

遊技盤13の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースK1が設けられ、貼着スペースK1に貼られた証紙等は、前面枠14の小窓35（図73参照）を通じて視認することができる。

40

【1183】

更に、遊技盤13には、アウト口66が設けられている。いずれの入賞口63，64a，64b，65aにも入球しなかった球はアウト口66を通過して図示しない球排出路へと案内される。また、入賞口63，64a，64b，65aに入球した球は、各入賞口毎に設けられた球の入球を検出するためのスイッチを通過後、その球排出路へと案内される。球排出路へ案内された球は、その案内された球を検出するためのアウトスイッチ（図示せず）を通過後、パチンコ機10が設置された島設備（図示せず）に排出される。

50

【1184】

遊技領域の正面視左下部分（図75の左側下部）には、発光手段であるLEDを内蔵した第1ランプ24aと、第2ランプ24bと、第3ランプ24cとで構成された先読みランプ24が配設されている。この先読みランプ24は、特別図柄の動的表示の実行回数が天井到達回数に達する間際に順次点灯表示されることで、天井到達に基づく「低確時間短縮状態」が発生し得ることを遊技者に示唆する「天井先読み演出」として使用されるランプである。具体的には、特別図柄の動的表示の実行回数が天井到達回数に達する3回転前になると、先読みランプ24において「天井先読み演出」が開始され、第1ランプ24aが点灯され、続いて点灯到達回数に達する2回転前になると第1ランプ24aを点灯した状態で第2ランプ24bが点灯され、続いて天井到達回数に達する1回転前になると第1ランプ24a及び第2ランプ24bを点灯した状態で第3ランプ24cが点灯される。これにより、天井到達前に先読みランプ24が順次点灯表示されることで、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「低確時間短縮状態」が付与されることを先読み予告し、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、先読みランプ24を、時短図柄に当選した場合に「低確時間短縮状態」へ移行することを先読み予告してもよいし、大当たり変動が存在することを先読み予告する等、の先読み予告で使用するよう構成してもよい。

10

【1185】

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

【1186】

次に、図78を参照して、本パチンコ機10の電氣的構成について説明する。図78は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図であって、主に、主制御装置110の電氣的構成を示すブロック図である。

20

【1187】

主制御装置110には、演算装置である1チップマイコンとしてのMPU201が搭載されている。MPU201には、該MPU201により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM202と、そのROM202内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM203と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

30

【1188】

MPU201のNMI端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路252からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU201へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図134参照）が即座に実行される。

【1189】

MPU201には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン204を介して入出力ポート205が接続されている。入出力ポート205には、払出制御装置111、音声ランプ制御装置113、特別図柄表示装置37、普通図柄表示装置83、普通図柄保留ランプ84、大入賞口65aの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド（図示せず）や普通電役64cを駆動するための普通電役ソレノイドなどからなる各種ソレノイド209が接続され、MPU201は、入出力ポート205を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

40

【1190】

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

【1191】

主制御装置110では、各特別図柄の大当たり抽選や、特別図柄表示装置37における動

50

的表示の設定、ドラム表示装置 8 1 における変動演出の設定、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示の表示結果の抽選、各特別図柄の大当たり確率の設定、といったパチンコ機 1 0 の主要な処理を実行する。R A M 2 0 3 には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ 2 0 3 c が設けられている。

【1 1 9 2】

また、R O M 2 0 2 は、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a、大当たり種別テーブル 2 0 2 b、保留数テーブル 2 0 2 c、停止パターンテーブル 2 0 2 d、変動パターンテーブル 2 0 2 e を少なくとも格納している。主制御装置 1 1 0 は、R A M 2 0 3 に格納された各種カウンタ等と、R O M 2 0 2 に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

10

【1 1 9 3】

ここで、図 7 9 を参照して、第 8 実施形態の主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選、特別図柄表示装置 3 7 の動的表示の設定、ドラム表示装置 8 1 の変動演出の設定、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図 8 0 から図 1 0 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納された各種テーブル及び各種タイミングについても説明する。

【1 1 9 4】

第 8 実施形態では、大当たり抽選や、特別図柄表示装置 3 7 の動的表示の設定、および、ドラム表示装置 8 1 の変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタ C 3 と、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ C S 1 とが用いられる。

20

【1 1 9 5】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図 1 2 1 参照）の実行間隔である 4 ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図 1 2 0 参照）の中で不定期に更新されて、その更新値が R A M 2 0 3 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ 2 0 3 c に適宜格納される。詳細については後述するが、R A M 2 0 3 には、第 1 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ～第 4 エリア）からなる第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d と、第 2 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ～第 4 エリア）からなる第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e とが設けられている。第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d には、第 1 始動口 6 4 a への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値がそれぞれ格納される。また、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e には、第 2 始動口 6 4 b への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値がそれぞれ格納される。

30

【1 1 9 6】

ここで、図 8 0 を参照して、第 8 実施形態における各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a の詳細について説明する。図 8 0 は、R O M 2 0 2 に記憶される第 1 特別図柄および第 2 特別図柄における大当たり抽選で共通的に使用される大当たり乱数テーブル 2 0 2 a の一例を模式的に示した模式図である。

40

【1 1 9 7】

第 8 実施形態の大当たり乱数テーブル 2 0 2 a は、各設定値毎にそれぞれ、遊技状態が「通常遊技状態」、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」又は「低確時間短縮状態」（以下、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」及び「低確時間短縮状態」を総称して、単に『「時間短縮状態」』と称する場合がある）である特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態である「確率変動状態」の場合に使用され

50

る高確率状態用との２種類ずつに分けられる。

【１１９８】

そして、各設定値毎に、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、各設定、並びに、低確率状態及び高確率状態を問わず同一の個数の時短図柄乱数値が設定されている。さらに、低確率状態から高確率状態に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。

【１１９９】

図８０で示すように、第８実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａでは、設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１００個で、その値「０～９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $100 / 10000 = 1 / 100$ （即ち、１％）となるように設定されている。

【１２００】

一方で、設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５００個で、その値「０～４９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $500 / 10000 = 5 / 100$ （即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から５倍大当たりし易いように設定されている。

【１２０１】

また、設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態および高確率状態で時短図柄に当選する乱数の値（時短図柄乱数値）の数は、共に５０個で、低確率状態の場合の値「１００～１４９」、又は、高確率状態の場合の値「５００～５４９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄及び第２特別図柄における時短図柄当選確率は、いずれの遊技状態であっても $50 / 10000 = 0.5 / 100$ （即ち、０．５％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで時短図柄の当選確率が同等となるように設定されている。

【１２０２】

よって、設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び時短図柄乱数値以外の残りの９８５０個で、その値「１５０～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び時短図柄乱数値以外の残りの９４５０個で、その値「５５０～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄及び第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄及び第２特別図柄のハズレ確率は、 $9850 / 10000 = 98.5 / 100$ （即ち、９８．５％）となるように設定され、第１特別図柄及び第２特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における第１特別図柄及び第２特別図柄のハズレ確率は、 $9450 / 10000 = 94.5 / 100$ （即ち、９４．５％）となるように設定されている。

【１２０３】

即ち、設定値「１」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８５０個以下）となるように構成されている。

【1204】

次いで、設定値が「2」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は120個で、その値「0～119」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $120 / 10000 = 1.2 / 100$ （即ち、1.2%）となるように設定されている。

【1205】

一方で、設定値が「2」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は520個で、その値「0～519」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $520 / 10000 = 5.2 / 100$ （即ち、5.2%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約4.3倍大当たりし易いように設定されている。

【1206】

また、設定値が「2」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態および高確率状態で時短図柄に当選する乱数の値（時短図柄乱数値）の数は、設定値「1」と同様、共に50個で、低確率状態の場合の値「120～169」、又は、高確率状態の場合の値「520～569」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄及び第2特別図柄における時短図柄当選確率は、いずれの遊技状態であっても $50 / 10000 = 0.5 / 100$ （即ち、0.5%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで時短図柄の当選確率が同等となるように設定されている。

【1207】

よって、設定値が「2」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び時短図柄乱数値以外の残りの9830個で、その値「170～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び時短図柄乱数値以外の残りの9430個で、その値「570～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄及び第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄及び第2特別図柄のハズレ確率は、 $9830 / 10000 = 98.3 / 100$ （即ち、98.3%）となるように設定され、第1特別図柄及び第2特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における第1特別図柄及び第2特別図柄のハズレ確率は、 $9430 / 10000 = 94.3 / 100$ （即ち、94.3%）となるように設定されている。

【1208】

即ち、設定値「2」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9830個以下）となるように構成されている。

【1209】

よって、大当たり乱数テーブル202aにおける設定値「2」は、設定値「1」と比べて、時短図柄当選確率は同等（ともに0.5%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：1%→1.2%、高確率状態：5%→5.2%）、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【1210】

次いで、設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は140個で、そ

の値「0～139」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $140 / 10000 = 1.4 / 100$ （即ち、1.4%）となるように設定されている。

【1211】

一方で、設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は540個で、その値「0～539」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $540 / 10000 = 5.4 / 100$ （即ち、5.4%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約3.9倍大当たりし易いように設定されている。

10

【1212】

また、設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態および高確率状態で時短図柄に当選する乱数の値（時短図柄乱数値）の数は、設定値「1」及び設定値「2」と同様、共に50個で、低確率状態の場合の値「140～189」、又は、高確率状態の場合の値「540～589」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄及び第2特別図柄における時短図柄当選確率は、いずれの遊技状態であっても $50 / 10000 = 0.5 / 100$ （即ち、0.5%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで時短図柄の当選確率が同等となるように設定されている。

20

【1213】

よって、設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び時短図柄乱数値以外の残りの9810個で、その値「190～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び時短図柄乱数値以外の残りの9410個で、その値「590～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄及び第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄及び第2特別図柄のハズレ確率は、 $9810 / 10000 = 98.1 / 100$ （即ち、98.1%）となるように設定され、第1特別図柄及び第2特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における第1特別図柄及び第2特別図柄のハズレ確率は、 $9410 / 10000 = 94.1 / 100$ （即ち、94.1%）となるように設定されている。

30

【1214】

即ち、設定値「3」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9810個以下）となるように構成されている。

【1215】

よって、大当たり乱数テーブル202aにおける設定値「3」は、設定値「2」と比べて、時短図柄当選確率は同等（ともに0.5%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：1.2%→1.4%、高確率状態：5.2%→5.4%）、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

40

【1216】

このように、確率設定値ごとに大当たりの当選確率を変更して大当たりの当選し易さを変更することで、確率設定値ごとに出玉率を変更することが可能となり、遊技者に付与され得る遊技価値の多寡を変更できる。よって、パチンコ機10において行われる遊技の遊技性のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1217】

50

図 79 に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタ C 2 は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「0～99」）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、「0～99」の値を取り得るカウンタの場合は「99」）に達した後に「0」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタ C 2 の値は、例えば、定期的に（第 8 実施形態では、タイマ割込処理（図 121 参照）毎に 1 回）更新される。

【1218】

そして、球が第 1 始動口 64a に入賞したタイミングで、第 1 始動口 64a に対応して設けられた RAM 203 の第 1 保留球格納エリア 203d の第 1 保留第 1～第 4 エリアのうち、大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 1 保留エリアと同じ第 1 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 203d2 に格納される。また、球が第 2 始動口 64b に入賞したタイミングで、第 2 始動口 64b に対応して設けられた RAM 203 の第 2 保留球格納エリア 203e の第 2 保留第 1～第 4 エリアのうち、大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 2 保留エリアと同じ第 2 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 203e2 に格納される。

10

【1219】

ここで、例えば、第 1 保留球格納エリア 203d 又は第 2 保留球格納エリア 203e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。一方で、第 1 保留球格納エリア 203d 又は第 2 保留球格納エリア 203e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

20

【1220】

上述したように、第 8 実施形態のパチンコ機 10 における大当たり種別カウンタ C 2 の値は、「0～99」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタ C 2 と ROM 202 に格納された大当たり種別テーブル 202b とに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル 202b には、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技とで共通して参照される。

30

【1221】

ここで、図 81 を参照して、第 8 実施形態における大当たり種別テーブル 202b について説明する。図 81 は、ROM 202 に記憶される第 1 特別図柄および第 2 特別図柄（共通）に対応する大当たり種別テーブル 202b の一例を模式的に示した図である。

【1222】

図 81 に示すように、大当たり種別テーブル 202b は、大当たり種別と、大当たり種別カウンタ C 2 の値とが対応付けられたテーブルである。

【1223】

第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、大当たり種別として、最大ラウンド数が 4 ラウンドの大当たり後に、ST 回数が 10 回、時短回数が 40 回付与される「4R 確変大当たり」である「確変 A」と、最大ラウンド数が 6 ラウンドの大当たり後に、ST 回数が 10 回、時短回数が 40 回付与される「6R 確変大当たり」である「確変 B」と、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たり後に、ST 回数が 10 回、時短回数が「289 回」付与される「10R 確変大当たり」である「確変 C」とがある。

40

【1224】

大当たり種別テーブル 202b では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタ C 2 の取り得る値が対応付けられている。

【1225】

図 81 で示す大当たり種別テーブル 202b の例では、「4R 確変大当たり」である大当

50

たり種別「確変A」に対して大当たり種別カウンタC2の値「0～44」が対応付けられ、「6R確変大当たり」である大当たり種別「確変B」に対して大当たり種別カウンタC2の値「45～89」が対応付けられ、「10R確変大当たり」である大当たり種別「確変C」に対して大当たり種別カウンタC2の値「90～99」が対応付けられている。

【1226】

即ち、各特別図柄の当否抽選において、第1保留球格納エリア203dのいずれかの第1保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1、又は、第2保留球格納エリア203eのいずれかの第1保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第1保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203d2、203e2に格納された大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別が大当たり種別テーブル202bから決定され、例えば、大当たり種別カウンタC2の値が「7」であれば、大当たり種別として「4R確変大当たり」が決定され、大当たり種別カウンタC2の値が「55」であれば、大当たり種別として「6R確変大当たり」が決定され、大当たり種別カウンタC2の値が「92」であれば、大当たり種別として「10R確変大当たり」が決定される。

10

【1227】

従って、各特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、「4R確変大当たり」の大当たり種別が45%、「6R確変大当たり」の大当たり種別が45%、「10R確変大当たり」の大当たり種別が10%、の割合で当選することとなる。

【1228】

なお、大当たりとなった場合にそれぞれの大当たり種別が選択される確率は、機種によって適宜設定される。そして、その設定された確率に応じて、大当たり種別テーブル202bにて、各大当たり種別に対して対応付けられる大当たり種別カウンタC2の値が規定される。

20

【1229】

また、大当たり種別が選択される確率は、パチンコ機10の遊技状態に応じて変更されてもよい。この場合、各遊技状態に対応する大当たり種別テーブル202bを用意し、それぞれの大当たり種別テーブル202bにおいて、各大当たり種別に対して対応付ける大当たり種別カウンタC2の値の数を変更すればよい。さらに、大当たり種別が選択される確率は、第1特別図柄と第2特別図柄とで異なるように構成してもよい。この場合、第1特別図柄に対応する特図1用大当たり種別テーブル202bを用意するとともに、第2特別図柄に対応する特図2用大当たり種別テーブル202bを用意し、それぞれの大当たり種別テーブル202bにおいて、各大当たり種別に対して対応付ける大当たり種別カウンタC2の値の数を変更すればよい。

30

【1230】

ここで、図82及び図83を参照して、第8実施形態のパチンコ機10における各遊技状態における特別図柄の確率状態、普通図柄の確率状態、普通図柄の可変表示時間、普通電役64cの開放時間、及び、普通電役64cの開放回数（以下、特別図柄の確率状態、普通図柄の確率状態、普通図柄の可変表示時間、普通電役64cの開放時間、及び、普通電役64cの開放回数を総称して、「遊技仕様」と称する場合がある）と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図82は、第8実施形態における遊技状態別の遊技仕様を示した図であり、図83は、第8実施形態における遊技状態の遷移様様を模式的に示した遊技状態遷移図である。

40

【1231】

まず、図82で示すように、「通常遊技状態A」では、特別図柄の大当たり確率が低確率状態（即ち、設定値「1」で1%）であり、また、普通図柄の当たり確率も低確率状態（即ち、50%）となる。また、「通常遊技状態A」では、普通図柄の可変表示時間は、長い時間（即ち、「15秒」）が選択され得て、該普通図柄の当たりに基づく普通電役64cの開放時間及びエンディング時間（「開放時間」と称する場合にエンディング時間が存在する場合は、該エンディング時間を含む。以下同様。）は、短い時間（即ち、開放時間

50

「0.1秒」+エンディング時間「14.9秒」)が選択され得て、当たりに基づく普通電役64cの開放回数は「1回」が選択され得る。

【1232】

また、図83で示すように、この「通常遊技状態A」において、特別図柄の動的表示において大当たり種別「確変A」、「確変B」又は「確変C」に当選した場合に、該大当たり遊技後に「確率変動状態」へ移行し、特別図柄の動的表示において時短図柄に当選した場合、或いは、特別図柄の動的表示が天井到達回数に達した場合は、「低確時間短縮状態」へ移行するように構成されている。一方、「通常遊技状態A」への移行契機は、上述したように、電源投入時のRAMクリア(初期化)が行われた場合、又は、「ショート時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が「40回」行われて「時短機能」が終了した場合、に移行されるように構成されている。

10

【1233】

次いで、図82で示すように、「通常遊技状態B」では、「通常遊技状態A」と同様、特別図柄の大当たり確率が低確率状態(即ち、設定値「1」で1%)であり、また、普通図柄の当たり確率も低確率状態(即ち、50%)となる。また、「通常遊技状態B」では、「通常遊技状態A」と同様、普通図柄の可変表示時間は、長い時間(即ち、「15秒」)が選択され得て、該普通図柄の当たりに基づく普通電役64cの開放時間及びエンディング時間は、短い時間(即ち、開放時間「0.1秒」+エンディング時間「14.9秒」)が選択され得て、当たりに基づく普通電役64cの開放回数は「1回」が選択され得る。

【1234】

20

また、図83で示すように、この「通常遊技状態B」において、特別図柄の動的表示において大当たり種別「確変A」、「確変B」又は「確変C」に当選した場合に、該大当たり遊技後に「確率変動状態」へ移行し、特別図柄の動的表示において時短図柄に当選した場合、或いは、特別図柄の動的表示が天井到達回数に達した場合は、「低確時間短縮状態」へ移行するように構成されている。一方、「通常遊技状態B」への移行契機は、上述したように、「ロング時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が「289回」行われて「時短機能」が終了した場合に移行されるように構成されている。

【1235】

即ち、「通常遊技状態B」では、それ以前の遊技状態(即ち、「ロング時間短縮状態」)において、特別図柄の低確率状態での特別図柄の動的表示の実行回数が「289回」行われた状態で移行するため、該「通常遊技状態B」では、特別図柄の動的表示が「1回」実行されることで、特別図柄の動的表示を低確率状態で「290回」実行させるという天井到達の条件を満たすため、「通常遊技状態B」において特別図柄の動的表示でハズレ変動が1回実行されることで、直ちに「低確時間短縮状態」へと移行する。これにより、大当たり種別「確変C」に当選した場合、ST10回と時短回数が「289回」が付与され、その間に大当たりには当選しない場合であっても、「ロング時間短縮状態」の終了後、即座に「低確時間短縮状態」に移行するように構成されていることで、大当たり種別「確変C」に当選することで、次の大当たりが付与される蓋然性を高めることができる。よって、「確率変動状態」の回数切りである遊技仕様を採用した場合であっても、次の大当たりの付与が実質的に保証された状態を設けることができ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【1236】

次いで、図82で示すように、「ショート時間短縮状態」では、特別図柄の大当たり確率が低確率状態(即ち、設定値「1」で1%)である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態(即ち、99%)となる。また、「ショート時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間は、「通常遊技状態A」等より短い時間(即ち、「0.1秒」)が選択され得て、該普通図柄の当たりに基づく普通電役64cの開放時間及びエンディング時間は、「通常遊技状態A」より長い時間(即ち、開放時間「1秒」(エンディング時間無し))が選択され得て、当たりに基づく普通電役64cの開放回数は「1回」が選択され得る。

【1237】

50

また、図 8 3 で示すように、この「ショート時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示において大当たり種別「確変 A」、「確変 B」又は「確変 C」に当選した場合に、該大当たり遊技後に「確率変動状態」へ移行し、特別図柄の動的表示が大当たりに当選せずに「40 回」実行された場合は、「通常遊技状態 A」へ移行するように構成されている。一方、「ショート時間短縮状態」への移行契機は、上述したように、大当たり種別「確変 A」又は「確変 B」に基づく「確率変動状態」において、特別図柄の動的表示が大当たりに当選することなく「10 回」実行して該「確率変動状態」が終了した場合に移行されるように構成されている。

【1238】

次いで、図 8 2 で示すように、「ロング時間短縮状態」では、「ショート時間短縮状態」と同様、特別図柄の大当たり確率が低確率状態（即ち、設定値「1」で 1 %）である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態（即ち、99 %）となる。また、「ロング時間短縮状態」では、「ショート時間短縮状態」と同様、普通図柄の可変表示時間は、「通常遊技状態 A」等より短い時間（即ち、「0.1 秒」）が選択され得て、該普通図柄の当たりに基づく普通電役 64 c の開放時間及びエンディング時間は、「通常遊技状態 A」より長い時間（即ち、開放時間「1 秒」（エンディング時間無し））が選択され得て、当たりに基づく普通電役 64 c の開放回数は「1 回」が選択され得る。

10

【1239】

また、図 8 3 で示すように、この「ロング時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示において大当たり種別「確変 A」、「確変 B」又は「確変 C」に当選した場合に、該大当たり遊技後に「確率変動状態」へ移行し、特別図柄の動的表示が大当たりに当選せずに「289 回」実行された場合は、「通常遊技状態 B」へ移行するように構成されている。一方、「ロング時間短縮状態」への移行契機は、上述したように、大当たり種別「確変 C」に基づく「確率変動状態」において、特別図柄の動的表示が大当たりに当選することなく「10 回」実行して該「確率変動状態」が終了した場合に移行されるように構成されている。

20

【1240】

次いで、図 8 2 で示すように、「確率変動状態」では、特別図柄の大当たり確率が高確率状態（即ち、設定値「1」で 5 %）であるとともに、普通図柄の当たり確率も高確率状態（即ち、99 %）となる。また、「確率変動状態」では、「ショート時間短縮状態」等と同様、普通図柄の可変表示時間は、「通常遊技状態 A」等より短い時間（即ち、「0.1 秒」）が選択され得て、該普通図柄の当たりに基づく普通電役 64 c の開放時間及びエンディング時間は、「通常遊技状態 A」より長い時間（即ち、開放時間「1 秒」（エンディング時間無し））が選択され得て、当たりに基づく普通電役 64 c の開放回数は「1 回」が選択され得る。

30

【1241】

また、図 8 3 で示すように、この「確率変動状態」において、特別図柄の動的表示において大当たり種別「確変 A」、「確変 B」又は「確変 C」に当選した場合に、該大当たり遊技後に再度「確率変動状態」へ移行し、特別図柄の動的表示が大当たりに当選せずに「10 回」実行された場合は、大当たり種別に応じて「ショート時間短縮状態」又は「ロング時間短縮状態」へ移行するように構成されている。一方、「確率変動状態」への移行契機は、上述したように、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」又は「確変 C」に当選することで、該大当たり遊技の終了後に移行されるように構成されている。

40

【1242】

次いで、図 8 2 で示すように、「低確時間短縮状態」では、「通常遊技状態 A」等と同様、特別図柄の大当たり確率が低確率状態（即ち、設定値「1」で 1 %）であるとともに、普通図柄の当たり確率も低確率状態（即ち、50 %）となる。一方で、「低確時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間は、「通常遊技状態 A」等より短い時間（即ち、「0.1 秒」）が選択され得て、該普通図柄の当たりに基づく普通電役 64 c の開放時間及びエンディング時間は、「通常遊技状態 A」より長い時間（即ち、開放時間「1 秒」（エン

50

ディング時間無し)) が選択され得て、当たりに基づく普通電役 6 4 c の開放回数は「通常遊技状態 A」等より多い「2 回」が選択され得る。

【1 2 4 3】

よって、「低確時間短縮状態」では、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」又は「確率変動状態」と異なって普通図柄の当選確率は半分程度（即ち、 $99\% > 50\%$ ）であるものの、普通電役 6 4 c の開放回数が「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」又は「確率変動状態」の倍（即ち、 $1回 < 2回$ ）開放され得るように構成されている。従って、「低確時間短縮状態」では、「ショート時間短縮状態」等とほぼ同等の第 2 始動口 6 4 b への入賞補助を実現することができ、普通図柄の当選確率が低く設定したとしても、「通常遊技状態」と異なる遊技状態となって、何かしら遊技者に有利な状態となっていると報知している状態において、遊技者に違和感を感じさせない程度に第 2 始動口 6 4 b へ球を入賞させ得ることが可能となる。

10

【1 2 4 4】

また、「低確時間短縮状態」では、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」又は「確率変動状態」と比べて普通図柄の当選確率が約 $1/2$ であるものの、普通電役 6 4 c の開放回数が「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」又は「確率変動状態」と比べて 2 倍となっており、さらに、普通図柄の可変表示時間が「0.1 秒」で同一であり、また、「低確時間短縮状態」において普通電役 6 4 c の開放間のインターバル時間が普通図柄の可変表示時間と同一となる（関連する、類似する）ように構成されている。これにより、「低確時間短縮状態」においても、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」又は「確率変動状態」と同等の「時短機能」の性能（入賞率、開放時間、ベース値等）を発揮（発動）することができる。よって、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」又は「確率変動状態」と「低確時間短縮状態」とにおける普通電役 6 4 c の開閉態様が異なる場合であっても、遊技者に同等の遊技価値（効果）を付与することができ、「低確時間短縮状態」において普通電役 6 4 c の開閉態様（開放回数、開放タイミング、又は／及び、開放時間）が実質的に「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」又は「確率変動状態」と同等又は類似（シンクロ）させることができる。その結果、「低確時間短縮状態」において、他の「時短機能」を有する遊技状態と開閉態様が異なる場合であっても、該他の「時短機能」を有する遊技状態と同じ効果を実現することができ、遊技者が「低確時間短縮状態」において「時短機能」が低下することによる違和感を生じさせず、または、あたかも上記他の「時短機能」を有する遊技状態であるとの錯覚を覚えさせることが可能となる。

20

30

【1 2 4 5】

さらに、図 8 3 で示すように、この「低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示において大当たり種別「確変 A」、「確変 B」又は「確変 C」に当選した場合に、該大当たり遊技後に「確率変動状態」へ移行する。また、時短図柄当選に基づく「低確時間短縮状態」の場合は、特別図柄の動的表示が大当たりに当選せずに「40 回」実行されたとき、「通常遊技状態 A」へ移行し、天井到達に基づく「低確時間短縮状態」の場合は、特別図柄の動的表示が大当たりに当選せずに「380 回」実行されたとき、「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。一方、「低確時間短縮状態」への移行契機は、上述したように、「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示において時短図柄に当選した場合、或いは、特別図柄の動的表示が大当たりに当選せずに「290 回」実行された場合に移行されるように構成されている。

40

【1 2 4 6】

なお、時短図柄当選に基づく「低確時間短縮状態」において、天井到達回数に達した場合は、実行中の時短図柄当選に基づく「低確時間短縮状態」を、天井到達に基づく「低確時間短縮状態」に更新するように構成されている。これは、時短図柄当選に基づく「低確時間短縮状態」より、天井到達に基づく「低確時間短縮状態」の方が、時短終了条件である特別図柄の実行回数が多いため、遊技者にとって有利な遊技状態を優先することで、遊技者に不測の不利益を生じさせないためである。

50

【1247】

図79に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタC3は、例えば「0～99」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「99」）に達した後「0」に戻る構成となっている。

【1248】

第8実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタC3の値とによって、ドラム表示装置81で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ（ロング）」演出態様又は「ノーマルリーチ（ショート）」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ（ロング）」演出態様又は「スーパーリーチ（ショート）」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ（ロング）」演出態様又は「スペシャルリーチ（ショート）」演出態様と、「低確時間短縮状態」に移行する場合に実行される「特殊変動」演出態様との10個の演出態様の中から選択され得る。

【1249】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様とを総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として3つのリールLR, CR, RR（図76参照）が変動するドラム表示装置81にて、各リールLR, CR, RRを高速で回転させる（シャッフルする）「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する2のリール（例えば、左リールLR及び右リールRR）のいずれの有効ラインにおいても同一の第3図柄が停止せず、「リーチ表示」が発生しない演出態様である。

【1250】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、ドラム表示装置81で行われる第3図柄の変動演出において、各リールLR, CR, RRに表示される第3図柄が、表示画面縦方向下方に高速に回転スクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第3図柄の表示内容を明確に認識不可若しくは認識困難なように第3図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

【1251】

第8実施形態のパチンコ機10では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「ノーマルリーチ（ショート）」演出態様、「スーパーリーチ（ショート）」演出態様、「スペシャルリーチ（ショート）」演出態様及び「特殊変動」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【1252】

「低速変動」の変動要素とは、ドラム表示装置81で行われる第3図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第3図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第3図柄の表示内容を認識させながら、各リールLR, CR, RRを順に停止表示する。先に停止表示する2の図柄列（例えば、左リールLRと右リールRR）において同一の第3図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する2のリールLR, RRにおいて異なる第3図柄が停止した場合は、残りのリールCRを停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。

なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細

については、後述する。

【1253】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各リールLR, CR, RRがそれぞれ順番に停止し、先に停止する2つのリールLR, RRに異なる第3図柄が停止し、残りの1のリールCRが停止して、1の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各リールLR, CR, RRが同時に停止し、2のリールLR, CR, RR（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する2のリールLR, RR）に異なる第3図柄が停止するとともに、他のリールCRも停止し、1の変動演出が終了する。

10

【1254】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ（ロング）」演出態様又は「ノーマルリーチ（ショート）」演出態様（以下、「ノーマルリーチ（ロング）」演出態様と「ノーマルリーチ（ショート）」演出態様とを総称して、『「ノーマルリーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、ドラム表示装置81における第3図柄の変動演出において、先に停止表示する2のリールLR, RRに同一の第3図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【1255】

20

より詳細には、「ノーマルリーチ」の変動要素では、中リールCRが低速でスクロール表示され、変動開始時点において予め定められた停止図柄まで該低速スクロールにて変動し、該停止図柄に到達した時点で停止表示する演出である。

【1256】

演出態様の中で、「スーパーリーチ（ロング）」演出態様又は「スーパーリーチ（ショート）」演出態様（以下、「スーパーリーチ（ロング）」演出態様と「スーパーリーチ（ショート）」演出態様とを総称して、『「スーパーリーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【1257】

30

より詳細には、「スーパーリーチ」の変動要素では、「ノーマルリーチ」の変動要素における低速スクロールよりさらに低速（例えば、超低速スクロールやコマ送りスクロール等）でスクロール表示され、変動開始時点において予め定められた停止図柄まで該低速スクロールにて変動し、該停止図柄に到達した時点で停止表示する演出である。

【1258】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ（ロング）」演出態様又は「スペシャルリーチ（ショート）」演出態様（以下、「スペシャルリーチ（ロング）」演出態様と「スペシャルリーチ（ショート）」演出態様とを総称して、『「スペシャルリーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の1つである。

40

【1259】

より詳細には、「スペシャルリーチ」の変動要素では、「ノーマルリーチ」の変動要素から特殊スクロール（例えば、往復スクロールや逆スクロール等）でスクロール表示され、変動開始時点において予め定められた停止図柄まで該特殊スクロールにて変動し、該停止図柄に到達した時点で停止表示する演出である。

【1260】

演出態様の中で、「特殊変動」演出態様とは、「高速変動」の変動要素から左リールLR及び右リールRRにおいて「時」図柄および「状態」図柄が有効ライン上に揃うか否かのリーチ前演出と、「時」図柄および「状態」図柄が揃った後に中リールCRの「短」図柄が有効ライン上に揃うか否かのリーチ後演出とが行われる演出態様である。第8実施形態

50

において、この「特殊変動」演出態様は、特別図柄の動的表示において時短図柄に当選した場合、又は、特別図柄の動的表示が低確率状態で「290回」連続して大当たりに当選しなかった場合の変動演出で実行される。

【1261】

なお、「ノーマルリーチ（ロング）」演出態様、「スーパーリーチ（ロング）」演出態様及び「スペシャルリーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、「低速変動」の変動要素が実行され、そこで「リーチ表示」が現出した場合に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行される一方、「ノーマルリーチ（ショート）」演出態様、「スーパーリーチ（ショート）」演出態様又は「スペシャルリーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、そこで「リーチ表示」が現出した場合に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行される。

10

【1262】

停止パターン選択カウンタC3の値は、例えば定期的に（第8実施形態では、タイマ割込処理（図121参照）毎に1回）更新される。そして、球が第1始動口64aに入賞したタイミングで、第1始動口64aに対応する第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3に格納される。また、球が第2始動口64bに入賞したタイミングで、第2始動口64bに対応する第2保留球格納エリア203eに設けられた第2保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203e3に格納される。

20

【1263】

第8実施形態のパチンコ機10では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタC3の値を参照する停止パターンテーブル202dが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル202dは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【1264】

また、第8実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ROM202に備えられた保留数テーブル202cに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル202dが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル202dと停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタCS1の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

30

【1265】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル202dは、各停止パターンテーブル202d毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタC3の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル202dが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（1）取得した第3図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（2）現在のパチンコ機10の遊技状態が「確率変動状態」、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」、「低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、及び、（3）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

40

【1266】

これは、第1の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大

50

当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

【1267】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

10

【1268】

第8実施形態のパチンコ機10では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル202dに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル202dに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第3図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

20

【1269】

また、第2の理由として、第1特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第1始動口64aへの入球、又は、第2特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第2始動口64bへの入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

【1270】

具体的に説明すると、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大4回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「確率変動状態」、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」及び「低確時間短縮状態」における第2始動口64bへ球が入球し易い遊技状態では、第2特別図柄の最大保留球数に到達し易い。これらの遊技状態において、長い変動時間の変動演出を選択すると、第2特別図柄の最大保留球数に到達した状態での第2始動口64bへの入球が頻発し、折角、第2始動口64bへ入球したにもかかわらず、第2特別図柄の抽選契機を取得できない。また、「通常遊技状態」においても、第1特別図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第1特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第1始動口64aへの入球が発生しても、第1特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第1始動口64aへ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機10の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

30

40

【1271】

そこで、第8実施形態のパチンコ機10では、第3図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル202dに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第3図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第1始動口64a又は第2始動口64bへの入球を抑制することができる。

50

【1272】

さらに、第3の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第1始動口64a又は第2始動口64bのいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、ドラム表示装置81でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらずドラム表示装置81において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、ドラム表示装置81において変動演出が行われていないことで、第1始動口64a又は第2始動口64bへ球が入球し難いパチンコ機10であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機10での遊技を止めてしまうおそれがある。

10

【1273】

そこで、第8実施形態のパチンコ機10では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル202dに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、ドラム表示装置81において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、ドラム表示装置81における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【1274】

ここで、図84を参照して、第8実施形態における保留数テーブル202cの詳細について説明する。図84は、第8実施形態における保留数テーブル202cを模式的に示した図である。上述したように、第8実施形態のパチンコ機10では、第1始動口64a又は第2始動口64bに球が入球したことに基づいて変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における特図1及び特図2の変動演出の合計保留数とに基づいて保留数テーブル202cを参照し、いずれかの停止パターンテーブル202d1～202d7を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル202d1～202d7のいずれかと停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

20

【1275】

具体的には、図84の保留数テーブル202cで示すように、「通常遊技状態A」のハズレ抽出時（又は時短図柄当選時）であって合計保留球数が「1個～3個」の場合、又は、「確率変動状態」若しくは「ショート時間短縮状態」のハズレ抽出時であって合計保留球数が「1個」の場合には、停止パターンテーブル202dのAテーブル202d1（図85（a）参照）が選択される。

30

【1276】

次いで、図84の保留数テーブル202cで示すように、「通常遊技状態A」のハズレ抽出時（又は時短図柄当選時）であって保留球数が「4個～8個」の場合、又は、「確率変動状態」若しくは「ショート時間短縮状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「2個～8個」の場合には、停止パターンテーブル202dのBテーブル202d2（図85（b）参照）が選択される。

40

【1277】

次いで、図84の保留数テーブル202cで示すように、「通常遊技状態A」、「確率変動状態」又は「ショート時間短縮状態」の大当たり当選時において、いずれの保留球数（即ち、1個～8個）であっても、停止パターンテーブル202dのCテーブル202d3（図86（c）参照）が選択される。

【1278】

次いで、図84の保留数テーブル202cで示すように、「通常遊技状態A」の時短図柄当選時において、いずれの保留球数（即ち、1個～8個）であっても、停止パターンテーブル202dのDテーブル202d4（図86（b）参照）が選択される。

【1279】

50

第 8 実施形態において、「通常遊技状態」において、時短図柄に当選した場合、或いは、天井到達回数に達した場合、ドラム表示装置 81 の停止目は専用の専用出目（第 8 実施形態では、左リール L R 「時」、中リール C R 「短」及び右リール R R 「状態」）が停止し、遊技者に「低確時間短縮状態」の発生を示唆するように構成されている。一方、「確率変動状態」、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」及び「低確時間短縮状態」では、時短図柄に当選した場合であっても、実行中の遊技状態が優先され、該時短図柄に当選した場合であっても、ハズレ抽出時と同一の停止パターンテーブル 202 d が選択される。一方で、「確率変動状態」、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」及び「低確時間短縮状態」で時短図柄に当選した場合、ドラム表示装置 81 で停止表示される停止目は、ハズレ抽出時には現出しないように禁則処理が施されている特殊出目（例えば、左リール L R 中段に「2」図柄、中リール C R 上段に「2」図柄、下段に「1」図柄、右リール R R 中段に「2」図柄）が停止するように構成されている。このように構成することで、特殊出目が現出することが時短図柄に当選したということを理解している遊技者は、「確率変動状態」、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」及び「低確時間短縮状態」において時短図柄に当選したことを特殊出目で示唆することで、例えば、時短図柄の当選確率に設定差や、遊技状態ごと或いは特別図柄ごとに時短図柄の当選確率に差が存在する場合には、時短図柄当選に対応する特殊出目の現出によって上記遊技設定又は遊技状況を推測するための判断材料となり、いずれの遊技設定又は遊技場強化を推測する遊技性を創出して、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

30

40

50

【1280】

次いで、図 84 の保留数テーブル 202 c で示すように、「通常遊技状態 B」のハズレ抽出時、又は、時短図柄当選時には、いずれの保留球数（即ち、1 個～8 個）であっても、停止パターンテーブル 202 d の D テーブル 202 d 4（図 86（b）参照）が選択される。「通常遊技状態 B」は、「ロング時間短縮状態」終了後に突入し、その後、天井到達回数に達することで「低確時間短縮状態」に移行する遊技状態である。よって、「通常遊技状態 B」において、特別図柄の動的表示がハズレた場合であっても、時短図柄に当選した場合であっても、停止パターンテーブル 202 d として「特殊変動」演出態様が選択される D テーブル 202 d 4 を選択させることで、処理を共通化して、制御負担を軽減することができる。なお、「通常遊技状態 B」において時短図柄に当選した場合であっても、天井到達に基づく「低確時間短縮状態」の方が、時短図柄当選に基づく「低確時間短縮状態」より遊技者にとって有利な遊技状態に移行するため、実質的に時短図柄の当選が無効化され、天井到達に基づく「低確時間短縮状態」が発動することとなる。

【1281】

次いで、図 84 の保留数テーブル 202 c で示すように、「通常遊技状態 B」の大当たり当選時において、「通常遊技状態 A」と同様、いずれの保留球数（即ち、1 個～8 個）であっても、停止パターンテーブル 202 d の C テーブル 202 d 3（図 86（c）参照）が選択される。

【1282】

次いで、図 84 の保留数テーブル 202 c で示すように、「ロング時間短縮状態」又は「低確時間短縮状態」のハズレ抽出時（又は時短図柄当選時）であって保留球数が「1 個」の場合には、停止パターンテーブル 202 d の E テーブル 202 d 5（図 87（a）参照）が選択される。

【1283】

次いで、図 84 の保留数テーブル 202 c で示すように、「ロング時間短縮状態」又は「低確時間短縮状態」のハズレ抽出時（又は時短図柄当選時）であって保留球数が「2 個～8 個」の場合には、停止パターンテーブル 202 d の F テーブル 202 d 6（図 87（b）参照）が選択される。

【1284】

次いで、図 84 の保留数テーブル 202 c で示すように、「ロング時間短縮状態」又は「低確時間短縮状態」の大当たり当選時において、いずれの保留球数（即ち、1 個～8 個）

であっても、停止パターンテーブル 202d の G テーブル 202d7 (図 88 参照) が選択される。

【1285】

ここで、「ロング時間短縮状態」は、大当たり種別「確変 C」に当選した場合に発生し得る遊技状態であり、付与される時短回数も該「ロング時間短縮状態」中に大当たりに当選し易い程度の多くの回数(即ち、「289回」)が付与されるように構成されている。また、天井到達に基づく「低確時間短縮状態」も、付与される時短回数が「低確時間短縮状態」中に大当たりに当選し易い程度の多くの回数(即ち、「380回」)が付与されるように構成されている。このため、「ロング時間短縮状態」及び「低確時間短縮状態」において特別図柄の 1 の動的表示の変動時間を、「通常遊技状態」と同等の長さで行ってしまうと、大当たりが実質的に付与され得る状況にあるにもかかわらず遊技が冗長となってしまう、遊技者が遊技に興覚めしてしまうおそれがある。

10

【1286】

そこで、第 8 実施形態のパチンコ機 10 では、「ロング時間短縮状態」及び「低確時間短縮状態」において、「通常遊技状態」より特別図柄の動的表示で短い変動時間が選択され易い E テーブル 202d5、F テーブル 202d6 又は G テーブル 202d7 を選択して変動時間を決定することで、「ロング時間短縮状態」及び「低確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示の変動時間を短縮化して、1 の動的表示を迅速に完結させ、遊技者が遊技に興覚めすることを抑制することが可能となる。

20

【1287】

また、「通常遊技状態」において、いずれかの大き当たりに当選した場合、又は、時短図柄に当選した場合は、その時点での保留球数や遊技状態に関係なく、大当たり又は時短図柄の種別のみに基づいて停止パターンテーブル 202d (C テーブル 202d3 又は D テーブル 202d4) が選択され、大当たり及び時短図柄に当選しなかった場合(即ち、ハズレ時)にのみ、その時点での保留球数や遊技状態に基づいて停止パターンテーブル 202d (A テーブル 202d1 又は B テーブル 202d2) が選択される。

【1288】

なお、大当たりに当選した場合においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル 202d が異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル 202d (例えば、「高速変動」の変動要素が 5 秒間の「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様等)を選択し得るように構成してもよい。

30

【1289】

この場合、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが 10 秒間から 5 秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第 1 特別図柄の最大保留球数が 4 回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が 5 秒間で行われたとしても、該 5 秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点(5 秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点)では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、5 秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ(ショート)」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、5 秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくできる。

40

【1290】

ここで、図 85 から図 88 を参照して、第 8 実施形態における各停止パターンテーブル 202d について説明する。図 85 (a) は、停止パターンテーブル 202d の A テーブル 202d1 の一例を模式的に示した図であり、図 85 (b) は、停止パターンテーブル 202d の B テーブル 202d2 の一例を模式的に示した図であり、図 86 (a) は、停止パターンテーブル 202d の C テーブル 202d3 の一例を模式的に示した図であり、図 86 (b) は、停止パターンテーブル 202d の D テーブル 202d4 の一例を模式的に

50

示した図であり、図 8 7 (a) は、停止パターンテーブル 2 0 2 d の E テーブル 2 0 2 d 5 の一例を模式的に示した図であり、図 8 7 (b) は、停止パターンテーブル 2 0 2 d の F テーブル 2 0 2 d 6 の一例を模式的に示した図であり、図 8 8 は、停止パターンテーブル 2 0 2 d の G テーブル 2 0 2 d 7 の一例を模式的に示した図である。

【 1 2 9 1 】

図 8 5 (a) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 d の A テーブル 2 0 2 d 1 では、「非リーチ (ロング)」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 0 」～「 7 4 」に設定され、「ノーマルリーチ (ロング)」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 7 5 」～「 9 4 」に設定され、「スーパーリーチ (ロング)」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 9 5 」～「 9 7 」に設定され、「スペシャルリーチ (ロング)」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 9 8 」，「 9 9 」に設定されている。なお、A テーブル 2 0 2 d 1 では、「非リーチ (ミドル)」演出態様、「非リーチ (ショート)」演出態様、「ノーマルリーチ (ショート)」演出態様、「スーパーリーチ (ショート)」演出態様、「スペシャルリーチ (ショート)」演出態様及び「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られておらず、該「非リーチ (ミドル)」演出態様、「非リーチ (ショート)」演出態様、「ノーマルリーチ (ショート)」演出態様、「スーパーリーチ (ショート)」演出態様、「スペシャルリーチ (ショート)」演出態様及び「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。

10

【 1 2 9 2 】

次に、図 8 5 (b) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 d の B テーブル 2 0 2 d 2 では、「非リーチ (ミドル)」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 0 」～「 7 4 」に設定され、「ノーマルリーチ (ロング)」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 7 5 」～「 9 4 」に設定され、「スーパーリーチ (ロング)」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 9 5 」～「 9 7 」に設定され、「スペシャルリーチ (ロング)」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 9 8 ， 9 9 」に設定されている。なお、B テーブル 2 0 2 d 2 では、「非リーチ (ロング)」演出態様「非リーチ (ショート)」演出態様、「ノーマルリーチ (ショート)」演出態様、「スーパーリーチ (ショート)」演出態様、「スペシャルリーチ (ショート)」演出態様及び「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られておらず、該「非リーチ (ロング)」演出態様、「非リーチ (ショート)」演出態様、「ノーマルリーチ (ショート)」演出態様、「スーパーリーチ (ショート)」演出態様、「スペシャルリーチ (ショート)」演出態様及び「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。

20

30

【 1 2 9 3 】

即ち、A テーブル 2 0 2 d 1 では、「非リーチ (ロング)」演出態様が 7 5 %、「ノーマルリーチ (ロング)」演出態様が 2 0 %、「スーパーリーチ (ロング)」演出態様が 3 %、「スペシャルリーチ (ロング)」演出態様が 2 %、の選択割合となるように設定されている。また、B テーブル 2 0 2 d 2 では、「非リーチ (ミドル)」演出態様が 7 5 %、「ノーマルリーチ (ロング)」演出態様が 2 0 %、「スーパーリーチ (ロング)」演出態様が 3 %、「スペシャルリーチ (ロング)」演出態様が 2 %、の選択割合となるように設定されている。

40

【 1 2 9 4 】

よって、A テーブル 2 0 2 d 1 では、「非リーチ (ロング)」演出態様が選択され、B テーブル 2 0 2 d 2 では、「非リーチ (ロング)」演出態様の代わりに「非リーチ (ミドル)」演出態様が選択されるように構成されている。

【 1 2 9 5 】

従って、A テーブル 2 0 2 d 1 は、B テーブル 2 0 2 d 2 と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、B テーブル 2 0 2 d 2 は、A テーブル 2 0 2 d 1 と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

50

【1296】

なお、Aテーブル202d1及びBテーブル202d2との「ノーマルリーチ（ロング）」演出態様、「スーパーリーチ（ロング）」演出態様及び「スペシャルリーチ（ロング）」演出態様の選択割合は同等に設定されている。

【1297】

このように、遊技の滞在時間が比較的長い「通常遊技状態A」においてハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

10

【1298】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球時間を確保し易くなり、ドラム表示装置81における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

20

【1299】

なお、第8実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様に選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル202dが異なるように構成されているが、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【1300】

具体的には、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Aテーブル202d1又はBテーブル202d2のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Aテーブル202d1とBテーブル202d2とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様又は「非リーチ（ミドル）」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタC3の値が同一であり、また、他の演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタC3の値もそれぞれ同一に設定されている。

30

【1301】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであるので、実質的に同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて先読み予告を行った場合であっても、該先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

40

【1302】

次に、図86(a)で示すように、停止パターンテーブル202dのCテーブル202d3では、「ノーマルリーチ（ロング）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「4」に設定され、「スーパーリーチ（ロング）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「5」～「39」に設定され、「スペシャルリーチ（ロング）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「40」～「99」に設定されている。なお、Cテーブル202d3では、大当たり時に選択される停止パターンテーブル202dであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、各「非リーチ」演出態様は選択されない。

50

【1303】

即ち、Cテーブル202d3では、「ノーマルリーチ（ロング）」演出態様が5%、「スーパーリーチ（ロング）」演出態様が35%、「スペシャルリーチ（ロング）」演出態様が60%、の選択割合となるように設定されている。

【1304】

よって、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様の種類によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者が実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

10

【1305】

次に、図86(b)で示すように、停止パターンテーブル202dのDテーブル202d4では、「特殊変動」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「99」に設定されている。なお、Dテーブル202d4では、時短図柄当選時に選択される停止パターンテーブル202dであり、必ず「特殊変動」が発生するので、各「非リーチ」演出態様、及び、各「リーチ表示」は選択されない。

20

【1306】

即ち、Dテーブル202d4では、「特殊変動」演出態様が100%、の選択割合となるように設定されている。

【1307】

第8実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」において、非大当たり時（即ち、ハズレ時の天井到達時又は時短図柄当選時）でのみ「特殊変動」演出態様が選定されるように構成されている。これは、「確率変動状態」や「ロング時間短縮状態」、「ショート時間短縮状態」、「低確時間短縮状態」では、既に、普通図柄の可変表示時間の短縮、普通電役64cの開放時間（又は開放回数）の増加がなされている状況であり、時短図柄当選又は天井到達に基づく「低確時間短縮状態」が発生しないように構成されているため、該「低確時間短縮状態」に対応付けられた「特殊変動」演出態様も選択されないためである。また、当初から、「確率変動状態」や「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」では、少なくとも天井到達し得ない遊技仕様の設定となっている。

30

【1308】

次に、図87(a)で示すように、停止パターンテーブル202dのEテーブル202d5では、「非リーチ（ミドル）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「89」に設定され、「ノーマルリーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「90」～「96」に設定され、「スーパーリーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「97, 98」に設定され、「スペシャルリーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「99」に設定されている。なお、Eテーブル202d5では、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「ノーマルリーチ（ロング）」演出態様、「スーパーリーチ（ロング）」演出態様、「スペシャルリーチ（ロング）」演出態様及び「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、該「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「ノーマルリーチ（ロング）」演出態様、「スーパーリーチ（ロング）」演出態様、「スペシャルリーチ（ロング）」演出態様及び「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。

40

【1309】

次に、図87(b)で示すように、停止パターンテーブル202dのFテーブル202d

50

6では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「89」に設定され、「ノーマルリーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「90」～「96」に設定され、「スーパーリーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「97，98」に設定され、「スペシャルリーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「99」に設定されている。なお、Fテーブル202d6では、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ（ロング）」演出態様、「スーパーリーチ（ロング）」演出態様、「スペシャルリーチ（ロング）」演出態様及び「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、該「非リーチ（ロング）」演出態様「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ（ロング）」演出態様、「スーパーリーチ（ロング）」演出態様、「スペシャルリーチ（ロング）」演出態様及び「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。

10

【1310】

即ち、Eテーブル202d5では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が90%、「ノーマルリーチ（ショート）」演出態様が7%、「スーパーリーチ（ショート）」演出態様が2%、「スペシャルリーチ（ショート）」演出態様が1%、の選択割合となるように設定されている。また、Fテーブル202d6では、「非リーチ（ショート）」演出態様が90%、「ノーマルリーチ（ショート）」演出態様が7%、「スーパーリーチ（ショート）」演出態様が2%、「スペシャルリーチ（ショート）」演出態様が1%、の選択割合となるように設定されている。

20

【1311】

よって、Eテーブル202d5では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択され、Fテーブル202d6では、「非リーチ（ミドル）」演出態様の代わりに「非リーチ（ショート）」演出態様が選択されるように構成されている。

【1312】

従って、Eテーブル202d5は、Fテーブル202d6と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Fテーブル202d6は、Eテーブル202d5と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【1313】

なお、Eテーブル202d5及びFテーブル202d6との「ノーマルリーチ（ショート）」演出態様、「スーパーリーチ（ショート）」演出態様及び「スペシャルリーチ（ショート）」演出態様の選択割合は同等に設定されている。

30

【1314】

このように、「ロング時間短縮状態」又は「低確時間短縮状態」においてハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が短い「非リーチ（ショート）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

40

【1315】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ショート）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ショート）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ミドル）」演出態様を行うことができるので、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球時間を確保し易くなり、ドラム表示装置81における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【1316】

50

なお、第8実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様に選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル202dが異なるように構成されているが、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【1317】

具体的には、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Eテーブル202d5又はFテーブル202d6のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Eテーブル202d5とFテーブル202d6とでは、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタC3の値が同一であり、また、他の演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタC3の値もそれぞれ同一に設定されている。

10

【1318】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるか、「非リーチ（ショート）」演出態様が選択されるかが異なるのみであるので、実質的に同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて先読み予告を行った場合であっても、該先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

20

【1319】

次に、図88で示すように、停止パターンテーブル202dのGテーブル202d7では、「ノーマルリーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「49」に設定され、「スーパーリーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「50」～「79」に設定され、「スペシャルリーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「80」～「99」に設定されている。なお、Gテーブル202d7では、大当たり時に選択される停止パターンテーブル202dであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、各「非リーチ」演出態様は選択されない。

【1320】

即ち、Gテーブル202d7では、「ノーマルリーチ（ショート）」演出態様が50%、「スーパーリーチ（ショート）」演出態様が30%、「スペシャルリーチ（ショート）」演出態様が20%、の選択割合となるように設定されており、大当たりに当選する場合であっても、比較的短い変動時間が選択され易いように構成されている。

30

【1321】

以上より、変動演出の可否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【1322】

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「4」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル202dを設けてもよい。また、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル202dを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル202dを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

40

50

【1323】

図79に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタCS1は、例えば「0～9」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「9」）に達した後「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタCS1の値は、後述するタイマ割込処理（図121参照）が1回実行される毎に1回更新され、メイン処理（図120参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第1始動口64aに入賞したタイミングで、第1始動口64aに対応して設けられたRAM203の第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア203d4に格納される。また、球が第2始動口64bに入賞したタイミングで、第2始動口64bに対応して設けられたRAM203の第2保留球格納エリア203eに設けられた第2保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア203e4に格納される。

10

【1324】

この変動種別カウンタCS1は、変動演出の詳細な変動パターンの決定に用いられる。即ち、主制御装置110のMPU201は、停止パターンテーブル202d及び停止パターン選択カウンタC3によって選択された演出態様において、変動種別カウンタCS1の値と、ROM202に格納された変動パターンテーブル202eとによって、詳細な変動パターンを決定する。変動パターンの決定は、具体的には、変動演出の変動時間の決定である。音声ランプ制御装置113および表示制御装置114は、変動種別カウンタCS1により決定された変動パターン（変動時間）に基づいて、ドラム表示装置81で表示される第3図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

20

【1325】

このように、主制御装置110のMPU201は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置110のMPU201において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するMPU201の処理を軽減することができる。また、主制御装置110において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置110のROM容量を削減することができる。

【1326】

また、音声ランプ制御装置113及び表示制御装置114において、主制御装置110で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めることができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機10において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

30

【1327】

ここで、図89及び図90を参照して、第8実施形態における変動パターンテーブル202eの詳細について説明する。本パチンコ機10は、変動パターンテーブル202eとして、第1特別図柄及び第2特別図柄のハズレ時又は時短図柄当選時であってすべての遊技状態で共通的に用いられるハズレ・時短図柄用変動パターンテーブル202e1と、第1特別図柄及び第2特別図柄の大当たり時であってすべての遊技状態で共通的に用いられる大当たり用変動パターンテーブル202e2とが用意されている。

40

【1328】

図89は、第8実施形態におけるROM202に記憶されるハズレ・時短図柄用変動パターンテーブル202e1の一例を模式的に示した図であり、図90は、第8実施形態におけるROM202に記憶される大当たり用変動パターンテーブル202e2の一例を模式的に示した図である。図89及び図90に示すように、各変動パターンテーブル202e1、202e2は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【1329】

50

具体的には、ハズレ時又は時短図柄当選時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「E0：非リーチ（ロング）」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「E1：非リーチ（ミドル）」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「E2：非リーチ（ショート）」用と、「ノーマルリーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「E3：ノーマルリーチ（ロング）」用と、「ノーマルリーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「E4：ノーマルリーチ（ショート）」用と、「スーパーリーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「E5：スーパーリーチ（ロング）」用と、「スーパーリーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「E6：スーパーリーチ（ショート）」用と、「スペシャルリーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「E7：スペシャルリーチ（ロング）」用と、「スペシャルリーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「E8：スペシャルリーチ（ショート）」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「E9：特殊変動」用とに区別されている。また、大当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「E3：ノーマルリーチ（ロング）」用と、「ノーマルリーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「E4：ノーマルリーチ（ショート）」用と、「スーパーリーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「E5：スーパーリーチ（ロング）」用と、「スーパーリーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「E6：スーパーリーチ（ショート）」用と、「スペシャルリーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「E7：スペシャルリーチ（ロング）」用と、「スペシャルリーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「E8：スペシャルリーチ（ショート）」用とに区別されている。そして、その区別されたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタCS1の値が対応付けされている。

10

20

30

40

50

【1330】

第8実施形態では、第1特別図柄に対応する第1保留球格納エリア203dのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、又は、第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア203eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、いずれの場合もハズレ又は時短図柄となる値であった場合に、保留数テーブル202cを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいてハズレ・時短図柄用変動パターンテーブル202e1の中で参照するグループ（群）を決定する。そのハズレ・時短図柄用変動パターンテーブル202e1のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【1331】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、1の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせると1の変動演出が構成される。第8実施形態のパチンコ機10では、変動要素として、「高速変動（長）」の変動要素、「高速変動（中）」の変動要素、「高速変動（短）」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ（長）」の変動要素、「ノーマルリーチ（短）」の変動要素、「スーパーリーチ（長）」の変動要素、「スーパーリーチ（短）」の変動要素、「スペシャルリーチ（長）」の変動要素、「スペシャルリーチ（短）」の変動要素、「再変動」の変動要素、及び、「特殊変動」の変動要素が設けられている。

【1332】

「高速変動（長）」の変動要素、「高速変動（中）」の変動要素、又は、「高速変動（短）」の変動要素（以下、「高速変動（長）」の変動要素、「高速変動（中）」の変動要素

、及び、「高速変動（短）」の変動要素を総称して、単に『「高速変動」の変動要素』と称する場合がある）とは、上述したように、遊技者によって第3図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動（回転駆動）する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ショート）」演出態様、「ノーマルリーチ（ショート）」演出態様、「スーパーリーチ（ショート）」演出態様又は「スペシャルリーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は、変動演出の冒頭に「3秒」行われ（即ち、「高速変動（短）」の変動要素）、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合は、変動演出の冒頭に「5秒」行われ（即ち、「高速変動（中）」の変動要素）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ（ロング）」演出態様、「スーパーリーチ（ロング）」演出態様又は「スペシャルリーチ（ロング）」演出態様が選択された場合は、変動演出の冒頭に「10秒」行われる（即ち、「高速変動（長）」の変動要素）。なお、この「高速変動（長）」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）され、「高速変動（中）」の変動要素又は「高速変動（短）」の変動要素が終了した場合は「低速変動」の変動要素を実行せずにそのまま変動演出が終了するか、或いは、「ノーマルリーチ（短）」の変動要素が開始（実行）されるように構成されている。

10

20

30

40

50

【1333】

「低速変動」の変動要素とは、「10秒」の「高速変動（長）」の変動要素の実行後に開始され、第3図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ショート）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ（ショート）」演出態様、「スーパーリーチ（ショート）」演出態様、「スペシャルリーチ（ショート）」演出態様及び「特殊変動」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ（ロング）」演出態様、「スーパーリーチ（ロング）」演出態様及び「スペシャルリーチ（ロング）」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「5秒」行われる。

【1334】

即ち、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ（ロング）」演出態様、「スーパーリーチ（ロング）」演出態様又は「スペシャルリーチ（ロング）」演出態様では、「低速変動」の変動要素が行われることで、ドラム表示装置81の最終停止リール（第8実施形態では、中リールCR（図76参照））が減速しながら停止する一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「ノーマルリーチ（ショート）」演出態様、「スーパーリーチ（ショート）」演出態様及び「スペシャルリーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、ドラム表示装置81の各リールLR, CR, RRが「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様であればそのまま変動演出が終了し、「ノーマルリーチ（ショート）」演出態様、「スーパーリーチ（ショート）」演出態様及び「スペシャルリーチ（ショート）」演出態様であれば「ノーマルリーチ（短）」の変動要素が行われるように構成されている。

【1335】

従って、第8実施形態のパチンコ機10では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「10秒」の「高速変動（長）」の変動要素と「5秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「5秒」の「高速変動（中）」の変動要素のみの変動パターンで構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「3秒」の「高速変動（短）」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【1336】

「ノーマルリーチ（長）」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する2のリールLR, RRのいずれかの有効ライン上に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りのリールCRの変動結果によって大

当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ（長）」の変動要素は、「低速変動」の変動要素後に「５秒」行われる。

【１３３７】

第８実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ（長）」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ（長）」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ（長）」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【１３３８】

「ノーマルリーチ（短）」の変動要素は、「高速変動（短）」の変動要素において先に２のリールＬＲ，ＲＲが同時停止し、いずれかの有効ライン上にリーチ形成図柄が停止表示した場合に、残りのリールＣＲの変動結果によって当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ（短）」の変動要素は、「高速変動（短）」の変動要素後に「７秒」行われる。

【１３３９】

第８実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ（短）」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ（短）」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ（短）」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【１３４０】

「スーパーリーチ（長）」の変動要素は、「ノーマルリーチ（長）」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りのリールＣＲの変動が継続された場合に発展して実行され、ドラム表示装置８１において所定演出（例えば、「コマ送り変動」を１又は複数回）を行って当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ（長）」の変動要素は、「ノーマルリーチ（長）」の変動要素の実行後に「４０秒」行われる。

【１３４１】

第８実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ（長）」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【１３４２】

「スーパーリーチ（短）」の変動要素は、「ノーマルリーチ（短）」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りのリールＣＲの変動が継続された場合に発展して実行され、ドラム表示装置８１において所定演出（例えば、「コマ送り変動」を１又は複数回）を行って当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ（短）」の変動要素は、「ノーマルリーチ（短）」の変動要素の実行後に「１０秒」行われる。

【１３４３】

第８実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ（短）」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【１３４４】

「スペシャルリーチ（長）」の変動要素は、「ノーマルリーチ（長）」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りのリールＣＲの変動が継続された場合に発展して実行され、ドラム表示装置８１において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「往復変動」を１又は複数回）を行って当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ（長）」の変動要素は、「ノーマルリーチ（長）」の変動要素の実行後

10

20

30

40

50

に「１６０秒」行われる。

【１３４５】

第８実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ（長）」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【１３４６】

「スペシャルリーチ（短）」の変動要素は、「ノーマルリーチ（短）」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りのリールＣＲの変動が継続された場合に発展して実行され、ドラム表示装置８１において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「往復変動」を１又は複数回）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ（短）」の変動要素は、「ノーマルリーチ（短）」の変動要素の実行後に「２０秒」行われる。

【１３４７】

第８実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ（短）」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【１３４８】

なお、「ノーマルリーチ（長）」の変動要素又は「ノーマルリーチ（短）」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ（長）」の変動要素若しくは「スーパーリーチ（短）」の変動要素又は「スペシャルリーチ（長）」の変動要素若しくは「スペシャルリーチ（短）」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ（長）」の変動要素又は「ノーマルリーチ（短）」の変動要素を経由せず、いきなり「スーパーリーチ（長）」の変動要素又は「スーパーリーチ（短）」の変動要素や「スペシャルリーチ（長）」の変動要素又は「スペシャルリーチ（短）」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ（長）」の変動要素又は「スーパーリーチ（短）」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ（長）」の変動要素又は「スペシャルリーチ（短）」の変動要素が行われるように構成してもよい。

【１３４９】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「１０秒」行われる。

【１３５０】

第８実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【１３５１】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、大当たり用変動パターンテーブル２０２e２（図９０参照）でのみ選定され、ハズレ・時短図柄用変動パターンテーブル２０２e１（図８９参照）では選定されないように構成されている。

【１３５２】

第８実施形態のパチンコ機１０では、上述した「タッチ演出」が実行され、タッチセンサ２３によって遊技者の手が検知された場合、或いは、「タッチ演出」が実行されてから所定時間（タッチセンサ２３の有効時間）が経過した場合に、各リールＬＲ，ＣＲ，ＲＲが

仮停止（又は停止）し、その後、「再変動」の変動要素が実行されるように構成されている。これにより、「タッチ演出」によって各リールLR, CR, RRが仮停止した段階でいずれの有効ライン上でも大当たり図柄を形成しない場合であっても、「再変動」の変動要素を必ず実行して、その後、いずれかの有効ライン上に大当たり図柄を停止させることができ、「タッチ演出」による演出効果を得つつ、演出内容に齟齬の発生を未然に防止することができる。

【1353】

「特殊変動」の変動要素は、時短図柄に当選した場合、又は、天井到達回数に達した場合の「特殊変動」演出態様が選択されたときに漏れなく選択されて実行され、「低確時間短縮状態」の発生を示す「時」図柄、「短図柄」及び「状態」図柄を中平行ライン上に現出させる変動要素である。この「特殊変動」の変動要素は、変動演出の開始時から「60秒」に亘って行われる。

10

【1354】

第8実施形態のパチンコ機10では、「特殊変動」の変動要素の実行後は、上述したように、「低確時間短縮状態」の発生を示唆する停止図柄（即ち、「時」図柄、「短」図柄及び「状態」図柄）が現出するパターンのみが用意されている。

【1355】

図89で示すように、第1特別図柄及び第2特別図柄のハズレ時に参照されるハズレ・時短図柄用変動パターンテーブル202e1において、「E0：非リーチ（ロング）」には、全体の変動時間が「15秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の1つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

20

【1356】

図89で示す例では、「E0：非リーチ（ロング）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【1357】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の実行時に参照されるハズレ・時短図柄用変動パターンテーブル202e1において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

30

【1358】

次いで、ハズレ・時短図柄用変動パターンテーブル202e1において、「E1：非リーチ（ミドル）」には、全体の変動時間が「5秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【1359】

図89で示す例では、「E1：非リーチ（ミドル）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

40

【1360】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の実行時に参照されるハズレ・時短図柄用変動パターンテーブル202e1において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合

50

は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【1361】

次いで、ハズレ・時短図柄用変動パターンテーブル202e1において、「E2：非リーチ（ショート）」には、全体の変動時間が「3秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【1362】

図89で示す例では、「E2：非リーチ（ショート）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

10

【1363】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の実行時に参照されるハズレ・時短図柄用変動パターンテーブル202e1において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【1364】

次いで、ハズレ・時短図柄用変動パターンテーブル202e1において、「E3：ノーマルリーチ（ロング）」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ（長）」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

20

【1365】

図89の示す例では、「E3：ノーマルリーチ（ロング）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ（長）」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ（長）」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【1366】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の実行時に参照されるハズレ・時短図柄用変動パターンテーブル202e1において「ノーマルリーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ（長）」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ（長）」の変動要素』が選択される。

30

【1367】

次いで、ハズレ・時短図柄用変動パターンテーブル202e1において、「E4：ノーマルリーチ（ショート）」には、全体の変動時間が「10秒」の『「高速変動（短）」の変動要素＋「ノーマルリーチ（短）」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

40

【1368】

図89の示す例では、「E4：ノーマルリーチ（ショート）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素＋「ノーマルリーチ（短）」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素＋「ノーマルリーチ（短）」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【1369】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の実行時に参照されるハズレ・時短図柄用変動パターンテーブル202e1において「ノーマルリーチ（シ

50

ョート)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素+「ノーマルリーチ（短）」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素+「ノーマルリーチ（短）」の変動要素』が選択される。

【1370】

次いで、ハズレ・時短図柄用変動パターンテーブル202e1において、「E5：スーパーリーチ（ロング）」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ（長）」の変動要素+「スーパーリーチ（長）」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

10

【1371】

図89の示す例では、「E5：スーパーリーチ（ロング）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ（長）」の変動要素+「スーパーリーチ（長）」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ（長）」の変動要素+「スーパーリーチ（長）」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【1372】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の実行時に参照されるハズレ・時短図柄用変動パターンテーブル202e1において「スーパーリーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ（長）」の変動要素+「スーパーリーチ（長）」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ（長）」の変動要素+「スーパーリーチ（長）」の変動要素』が選択される。

20

【1373】

次いで、ハズレ・時短図柄用変動パターンテーブル202e1において、「E6：スーパーリーチ（ショート）」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（短）」の変動要素+「ノーマルリーチ（短）」の変動要素+「スーパーリーチ（短）」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

30

【1374】

図89の示す例では、「E6：スーパーリーチ（ショート）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素+「ノーマルリーチ（短）」の変動要素+「スーパーリーチ（短）」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素+「ノーマルリーチ（短）」の変動要素+「スーパーリーチ（短）」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【1375】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の実行時に参照されるハズレ・時短図柄用変動パターンテーブル202e1において「スーパーリーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素+「ノーマルリーチ（短）」の変動要素+「スーパーリーチ（短）」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素+「ノーマルリーチ（短）」の変動要素+「スーパーリーチ（短）」の変動要素』が選択される。

40

【1376】

次いで、ハズレ・時短図柄用変動パターンテーブル202e1において、「E7：スペシャルリーチ（ロング）」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の

50

変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ（長）」の変動要素+「スペシャルリーチ（長）」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【1377】

図89の示す例では、「E7：スペシャルリーチ（ロング）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ（長）」の変動要素+「スペシャルリーチ（長）」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ（長）」の変動要素+「スペシャルリーチ（長）」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【1378】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の実行時に参照されるハズレ・時短図柄用変動パターンテーブル202e1において「スペシャルリーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ（長）」の変動要素+「スペシャルリーチ（長）」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ（長）」の変動要素+「スペシャルリーチ（長）」の変動要素』が選択される。

【1379】

次いで、ハズレ・時短図柄用変動パターンテーブル202e1において、「E8：スペシャルリーチ（ショート）」には、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動（短）」の変動要素+「ノーマルリーチ（短）」の変動要素+「スペシャルリーチ（短）」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【1380】

図89の示す例では、「E8：スペシャルリーチ（ショート）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素+「ノーマルリーチ（短）」の変動要素+「スペシャルリーチ（短）」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素+「ノーマルリーチ（短）」の変動要素+「スペシャルリーチ（短）」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【1381】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の実行時に参照されるハズレ・時短図柄用変動パターンテーブル202e1において「スペシャルリーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素+「ノーマルリーチ（短）」の変動要素+「スペシャルリーチ（短）」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素+「ノーマルリーチ（短）」の変動要素+「スペシャルリーチ（短）」の変動要素』が選択される。

【1382】

次いで、ハズレ・時短図柄用変動パターンテーブル202e1において、「E9：特殊変動」には、全体の変動時間が「60秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【1383】

図89の示す例では、「E9：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「特殊変動」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【1384】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の実行時に参照されるハズレ・時短図柄用変動パターンテーブル202e1において「特殊変動」演出態様

10

20

30

40

50

が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「特殊変動」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出における「特殊変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず「60秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』が選択される。

【1385】

第8実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」において、非大当たり時（即ち、ハズレ時の天井到達時又は時短図柄当選時）でのみ「特殊変動」演出態様が選定されるように構成されている。これは、「確率変動状態」や「ロング時間短縮状態」、「ショート時間短縮状態」、「低確時間短縮状態」では、既に、普通図柄の可変表示時間の短縮、普通電役64cの開放時間（又は開放回数）の増加がなされている状況であり、時短図柄当選又は天井到達に基づく「低確時間短縮状態」が発生しないように構成されているため、該「低確時間短縮状態」に対応付けられた「特殊変動」演出態様も選択されないためである。また、当初から、「確率変動状態」や「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」では、少なくとも天井到達し得ない遊技仕様の設定となっている。

10

【1386】

また、第8実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」から「低確時間短縮状態」へ移行する際に必ず実行される「特殊変動」演出態様の変動時間を、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間より長く設定するとともに、1の当たり時における普通電役64cの開放時間（即ち、「0.1秒」）+閉鎖（エンディング）時間（即ち、「14.9秒」）より長く設定し、また、普通図柄の可変表示時間と普通電役64cの1の当たりに基づく開閉時間とを足した時間（1サイクル分）より長く、さらに、上記2サイクル分以上となるように設定されている。さらに、普通図柄の最大保留球数分（即ち、4個）に基づく普通図柄のハズレの可変表示時間の合計値（即ち、「15秒」×4＝「60秒」）以上となるように設定されている。

20

【1387】

しかしながら、「通常遊技状態」から「低確時間短縮状態」に移行する場合に、「低確時間短縮状態」に移行する前に実行されていた普通図柄の可変表示又は普通電役64cの開閉は、「通常遊技状態」において設定がなされているため、「低確時間短縮状態」に突入したにもかかわらず普通電役64cが開放され得るまでに時間を要してしまう。そして、該「低確時間短縮状態」における利益を享受できない期間が長くなればなるほど、遊技者が遊技に対して不満を募らせてしまい、パチンコ機10の遊技仕様の評価を下げ、以後の遊技を行わなくなってしまうおそれがある。

30

【1388】

ここで、一般的に、遊技者は、特別図柄の変動演出において「非リーチ」演出態様以外の演出、即ち、大当たりや時短図柄当選等を期待できる演出が実行された場合、操作ハンドル51から手を離したり、打ち止めスイッチ51bを押下することで、球の発射を中止し、演出の推移を見守る傾向がある。よって、「非リーチ」演出態様以外の演出態様を実行した場合、スルーゲート67通過による新たな普通図柄の保留表示が貯留されない場合がある。

【1389】

そこで、第8実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」から「低確時間短縮状態」に移行する場合に、該移行前に必ず実行される「特殊変動」演出態様の実行時間を、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間（即ち、「15秒」）、当たりに伴う普通電役64cの1の開閉時間（即ち、「15秒」）、及び、普通図柄の可変表示時間+普通電役64cの1の開閉時間（即ち、「15秒」+「15秒」＝「30秒」）、より長い時間（即ち、「60秒」）で実行するように構成する。また、普通図柄の可変表示時間+普通電役64cの1の開閉時間の2倍の長さ以上（即ち、「60秒」）で実行するように構成する。さらに、「通常遊技状態」において保留可能な普通図柄の可変表示（即ち、最大4個）がすべてハズレた場合の合計可変表示時間（即ち、「15秒」×4＝「60秒」）の長さ以上（即ち、「60秒」）で実行するように構成する。

40

50

【1390】

このように構成することで、「通常遊技状態」から「低確時間短縮状態」に移行する際に、必ず「特殊変動」演出態様を実行し、「通常遊技状態」から「低確時間短縮状態」の移行するタイミングにおいて、普通図柄の可変表示が保留されている状況や、普通図柄の可変表示が実行されている状況、普通電役64cの開閉動作が行われている状況を抑制することで、「低確時間短縮状態」において改めてスルーゲート67に球を通過させて、「低確時間短縮状態」における短縮された普通図柄の可変表示を実行させることで、普通電役64cの開放契機を早期に実現することが可能となる。これにより、「低確時間短縮状態」における遊技仕様通りの遊技を迅速に実現し、遊技者が遊技に興覚めしてしまう要因を極力排除して、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【1391】

なお、ハズレ時の所定の変動パターン（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様および「非リーチ（ショート）」演出態様等）は、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタCS1を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタCS1のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。さらに、「疑似変動」の変動要素等を行う変動パターンを用意し、変動種別カウンタCS1の値に応じて「疑似変動」の変動要素の有無を決定するように構成してもよい。

【1392】

次に、図90を参照して、第1特別図柄及び第2特別図柄の大当たり時に参照される大当たり用変動パターンテーブル202e2について説明する。第8実施形態では、第1特別図柄に対応する第1保留球格納エリア203dのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値である場合、及び、第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア203eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値である場合に、保留数テーブル202cを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて大当たり用変動パターンテーブル202e2の中で参照するグループ（群）を決定する。その大当たり用変動パターンテーブル202e2のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

20

30

【1393】

大当たり用変動パターンテーブル202e2において、「E3：ノーマルリーチ（ロング）」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ（長）」の変動要素』と、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ（長）」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【1394】

図90の示す例では、「E3：ノーマルリーチ（ロング）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ（長）」の変動要素』に対して「0～2」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ（長）」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「3～9」となっている。

40

【1395】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される大当たり用変動パターンテーブル202e2において「ノーマルリーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ（長）」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動（長）」

50

」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ（長）」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが70%、の割合で選択されるように設定されている。

【1396】

従って、大当たり時に選択される「ノーマルリーチ（ロング）」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ（長）」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の70%）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ（長）」の変動要素』の変動パターンも選択される（全体の30%）ように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【1397】

次いで、大当たり用変動パターンテーブル202e2において、「E4：ノーマルリーチ（ショート）」には、全体の変動時間が「10秒」の『「高速変動（短）」の変動要素+「ノーマルリーチ（短）」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【1398】

図90の示す例では、「E4：ノーマルリーチ（ショート）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素+「ノーマルリーチ（短）」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素+「ノーマルリーチ（短）」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【1399】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される大当たり用変動パターンテーブル202e2において「ノーマルリーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素+「ノーマルリーチ（短）」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素+「ノーマルリーチ（短）」の変動要素』が選択される。

【1400】

次いで、大当たり用変動パターンテーブル202e2において、「E5：スーパーリーチ（ロング）」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ（長）」の変動要素+「スーパーリーチ（長）」の変動要素』と、全体の変動時間が「70秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ（長）」の変動要素+「スーパーリーチ（長）」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【1401】

図90の示す例では、「E5：スーパーリーチ（ロング）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ（長）」の変動要素+「スーパーリーチ（長）」の変動要素』に対して「0～3」、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ（長）」の変動要素+「スーパーリーチ（長）」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「4～9」となっている。

【1402】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される大当たり用変動パターンテーブル202e2において「スーパーリーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ（長）」の変動要素+「スーパーリーチ（長）」の変動要素』の変動パターンが40%、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ（長）」の変動要素+「スーパーリーチ（長）」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが60%、の割合で選択されるように設定されている。

【1403】

10

20

30

40

50

従って、大当たり時に選択される「スーパーリーチ（ロング）」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ（長）」の変動要素＋「スーパーリーチ（長）」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の60％）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ（長）」の変動要素＋「スーパーリーチ（長）」の変動要素』の変動パターンも選択される（全体の40％）ように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【1404】

次いで、大当たり用変動パターンテーブル202e2において、「E6：スーパーリーチ（ショート）」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（短）」の変動要素＋「ノーマルリーチ（短）」の変動要素＋「スーパーリーチ（短）」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

10

【1405】

図90の示す例では、「E6：スーパーリーチ（ショート）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素＋「ノーマルリーチ（短）」の変動要素＋「スーパーリーチ（短）」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素＋「ノーマルリーチ（短）」の変動要素＋「スーパーリーチ（短）」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【1406】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される大当たり用変動パターンテーブル202e2において「スーパーリーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素＋「ノーマルリーチ（短）」の変動要素＋「スーパーリーチ（短）」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素＋「ノーマルリーチ（短）」の変動要素＋「スーパーリーチ（短）」の変動要素』が選択される。

20

【1407】

次いで、大当たり用変動パターンテーブル202e2において、「E7：スペシャルリーチ（ロング）」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ（長）」の変動要素＋「スペシャルリーチ（長）」の変動要素』と、全体の変動時間が「190秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ（長）」の変動要素＋「スペシャルリーチ（長）」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

30

【1408】

図90の示す例では、「E7：スペシャルリーチ（ロング）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ（長）」の変動要素＋「スペシャルリーチ（長）」の変動要素』に対して「0～4」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ（長）」の変動要素＋「スペシャルリーチ（長）」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「5～9」となっている。

40

【1409】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される大当たり用変動パターンテーブル202e2において「スペシャルリーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ（長）」の変動要素＋「スペシャルリーチ（長）」の変動要素』の変動パターンが50％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ（長）」の変動要素＋「スペシャルリーチ（長）」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが50％、の割合で選択されるように設定されている。

50

【1410】

従って、大当たり時に選択される「スペシャルリーチ（ロング）」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ（長）」の変動要素+「スペシャルリーチ（長）」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンと、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ（長）」の変動要素+「スペシャルリーチ（長）」の変動要素』の変動パターンとが同一の割合で選択される（共に50%）ように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【1411】

次いで、大当たり用変動パターンテーブル202e2において、「E8：スペシャルリーチ（ショート）」には、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動（短）」の変動要素+「ノーマルリーチ（短）」の変動要素+「スペシャルリーチ（短）」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【1412】

図90の示す例では、「E8：スペシャルリーチ（ショート）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素+「ノーマルリーチ（短）」の変動要素+「スペシャルリーチ（短）」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素+「ノーマルリーチ（短）」の変動要素+「スペシャルリーチ（短）」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【1413】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される大当たり用変動パターンテーブル202e2において「スペシャルリーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素+「ノーマルリーチ（短）」の変動要素+「スペシャルリーチ（短）」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素+「ノーマルリーチ（短）」の変動要素+「スペシャルリーチ（短）」の変動要素』が選択される。

【1414】

このように、大当たりに当選している場合には、比較的長い変動パターンが選択され易いように構成することで、大当たりが発生する変動演出の演出内容を充実させることで遊技の興趣を向上することができる。また、大当たりに当選していない場合、即ち、ハズレの場合には、比較的短い変動パターンが選択され易いように構成することで、ハズレ時の変動演出の演出内容を短くして、変動演出を効率よく消化することができる。また、遊技状態に応じて、比較的長い変動パターンが選択され易くするか、比較的短い変動パターンが選択され易くするかを異なるように構成することで、じっくり大当たり変動を見せる遊技状態と、早期に大当たり遊技を発生させる遊技状態とを設け、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1415】

ここで、図91を参照して、第8実施形態における大当たり開放テーブル202fについて説明する。図91は、第8実施形態のROM202に記憶される大当たり開放テーブル202fの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル202fは、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たり発生時の大当たり種別に基づいて、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間（以下、「OP時間」と称する場合がある）、インターバル時間（以下、「IT時間」と称する場合がある）、エンディング時間（以下、「ED時間」と称する場合がある）、最大開放時間、最大入賞个数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態での遊技仕様（ST回数、時短回数）が規定されている。

【1416】

上述したように、この大当たり開放テーブル202fは、大当たりに当選したタイミング

10

20

30

40

50

の遊技状態と、大当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、「通常遊技状態 A」又は「通常遊技状態 B」（以下、「通常遊技状態 A」と「通常遊技状態 B」とを総称して、単に「通常遊技状態」と称する場合がある）において大当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「確率変動状態」又は「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」若しくは「低確時間短縮状態」（以下、「ショート時間短縮状態」と「ロング時間短縮状態」と「低確時間短縮状態」とを総称して、単に「時間短縮状態」と称する場合がある）において大当たりに当選した場合に参照される「確率変動状態・時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板 65a の開放態様と、大当たり終了後に移行される遊技状態等が規定されている。

【1417】

図 91 で示すように、大当たり開放テーブル 202f の「通常遊技状態」用において、大当たり種別「確変 A」に当選した場合には、可変入賞装置 65（大入賞口）が 4 ラウンドに亘って開放され、大当たり種別「確変 B」に当選した場合には、可変入賞装置 65 が 6 ラウンドに亘って開放され、大当たり種別「確変 C」に当選した場合には、可変入賞装置 65 が 10 ラウンドに亘って開放される。また、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」及び「確変 C」に当選した場合には、該大当たり遊技において可変入賞装置 65 が開放されるまでの OP 時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドと次のラウンドとの間の可変入賞装置 65 の閉鎖時間である IT 時間が「2 秒」に設定され、すべてのラウンドが終了して、特別図柄の動的表示が再開されるまでの ED 時間が「30 秒」に設定される。さらに、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」及び「確変 C」に当選した場合には、可変入賞装置 65 が開放される 1 のラウンドの最大開放秒数が「30 秒」に設定され、かつ、1 のラウンドの最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「15 個」に設定される。そして、大当たり種別「確変 A」及び「確変 B」の大当たり遊技終了後は、ST10 回の「確率変動状態」に移行し、該「確率変動状態」が終了した場合には、時短回数が「40 回」の「ショート時間短縮状態」に移行する一方、大当たり種別「確変 C」の大当たり遊技終了後は、ST10 回の「確率変動状態」に移行し、該「確率変動状態」が終了した場合には、時短回数が「289 回」の「ロング時間短縮状態」に移行する。

【1418】

次いで、図 91 で示すように、大当たり開放テーブル 202f の「確率変動状態・時間短縮状態」用において、「通常遊技状態」用と同様、大当たり種別「確変 A」に当選した場合には、可変入賞装置 65 が 4 ラウンドに亘って開放され、大当たり種別「確変 B」に当選した場合には、可変入賞装置 65 が 6 ラウンドに亘って開放され、大当たり種別「確変 C」に当選した場合には、可変入賞装置 65 が 10 ラウンドに亘って開放される。また、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」及び「確変 C」に当選した場合には、「通常遊技状態」用と異なり、OP 時間が「10 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「10 秒」に設定される。さらに、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」及び「確変 C」に当選した場合には、「通常遊技状態」用と同様、可変入賞装置 65 が開放される 1 のラウンドの最大開放秒数が「30 秒」に設定され、かつ、1 のラウンドの最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「15 個」に設定される。そして、大当たり種別「確変 A」及び「確変 B」の大当たり遊技終了後は、「通常遊技状態」用と同様、ST10 回の「確率変動状態」に移行し、該「確率変動状態」が終了した場合には、時短回数が「40 回」の「ショート時間短縮状態」に移行する一方、大当たり種別「確変 C」の大当たり遊技終了後は、ST10 回の「確率変動状態」に移行し、該「確率変動状態」が終了した場合には、時短回数が「289 回」の「ロング時間短縮状態」に移行する。

【1419】

即ち、「通常遊技状態」より遊技者によって有利な遊技状態では、大当たり遊技の OP 時間、IT 時間及び ED 時間が、「通常遊技状態」で大当たりした場合よりもそれぞれ短縮されている。これにより、遊技者によって有利な状態であって、比較的大当たりが発生し

10

20

30

40

50

易い状態で大当たりに当選した場合、迅速な大当たり遊技を開始するとともに、次の遊技状態への移行を促進させ、遊技価値の付与を迅速に行いつつ、遊技のテンポを向上し、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「通常遊技状態」で大当たりに当選した場合には、「確率変動状態」や「時間短縮状態」より長いOP時間やED時間において、大当たり遊技の説明や、遊技における注意点、移行先の遊技状態の説明等のチュートリアル表示等をしっかり行い易くなり、OP時間やED時間の長さを有効活用し、遊技者にパチンコ機10の遊技を理解させ易くすることが可能となる。

【1420】

図79に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタC4は、例えば「0～99」の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり「99」）に達した後「0」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタC4が1周した場合、その時点の第2初期値乱数カウンタCINI2の値が当該普図当たりカウンタC4の初期値として読み込まれる。

10

【1421】

なお、第2初期値乱数カウンタCINI2は、普図当たりカウンタC4と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「0～99」）、タイマ割込処理（図121参照）毎に1回更新されると共に、メイン処理（図120参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【1422】

普図当たりカウンタC4の値は、例えば定期的（第8実施形態では、タイマ割込処理（図121参照）毎に1回）更新され、球がスルーゲート67を通過したことが検知されたタイミングで、RAM203の普図保留球格納エリア203hに設けられた普図保留第1～第4エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア203hに格納された順に順次普図保留球実行エリア203iにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア203iに格納されている普図当たりカウンタC4の値に対して当たり判定を行う。

20

【1423】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置110のROM202に格納される普図当たり乱数テーブル（図示せず）によって設定（例えば、低確率状態で50／100、高確率状態で99／100等）されており、RAM203の普図保留球実行エリア203iに格納されている普図当たりカウンタC4の値が、普図当たり乱数テーブル202gによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル202hが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、入賞補助機能非作動時は「15秒」、入賞補助機能作動時は「0.1秒」）され、普通図柄表示装置83において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル202iが参照されて、普通電役64cの開放時間が設定（例えば、「通常遊技状態」は開放時間「0.1秒」及びエンディング時間「14.9秒」×開放回数「1回」、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」及び「確率変動状態」は開放時間「1秒」（エンディング時間無し）×開放回数「1回」、「低確時間短縮状態」は開放時間「1秒」（エンディング時間無し）×開放回数「2回」（インターバル時間「0.1秒」））され、該開放時間の間、普通電役64cが開放作動し、その間、第2始動口64bへ球が入賞可能に構成される。

30

40

【1424】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタC4の値が、普図当たり乱数テーブル202gによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル202hが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置83において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。

【1425】

50

ここで、

【1426】

次に、図92(a)から図92(c)を参照して、第8実施形態における普図当たり乱数テーブル202g、普図変動テーブル202h及び普通電役開放テーブル202iの詳細について説明する。まず、図92(a)は、第8実施形態におけるROM202に記憶される普図当たり乱数テーブル202gの一例を模式的に示した模式図である。

【1427】

上述したように、普図当たり乱数テーブル202gは、パチンコ機10の遊技状態が、「通常遊技状態」又は「低確時間短縮状態」である普通図柄の低確率状態（「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」及び「確率変動状態」ではない期間（特別図柄の当たり中を含む））の場合に使用される「通常遊技状態・低確時間短縮状態」用と、パチンコ機10の遊技状態が、「通常遊技状態」又は「低確時間短縮状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」及び「確率変動状態」の場合に使用される「ショート時間短縮状態・ロング時間短縮状態・確率変動状態」用との2種類に分けられる。そして、「通常遊技状態・低確時間短縮状態」用と「ショート時間短縮状態・ロング時間短縮状態・確率変動状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「通常遊技状態」及び「低確時間短縮状態」と「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」及び「確率変動状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「通常遊技状態」及び「低確時間短縮状態」と「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」及び「確率変動状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。

【1428】

図92(a)で示すように、第8実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態・低確時間短縮状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタC4の値の数は50個で、その値「50～99」が、普図当たり乱数テーブル202gに規定（設定）されている。つまり、「通常遊技状態・低確時間短縮状態」（即ち、「通常遊技状態」又は「低確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、 $50/100$ となり、普通図柄の可変表示において当たりの導出が $1/2$ となるように設定されている。

【1429】

一方で、「ショート時間短縮状態・ロング時間短縮状態・確率変動状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタC4の値の数は99個で、その値「1～99」が、普図当たり乱数テーブル202gに規定（設定）されている。つまり、「ショート時間短縮状態・ロング時間短縮状態・確率変動状態」（即ち、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」及び「確率変動状態」）における普通図柄の当たり確率は、 $99/100$ となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。

【1430】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役64cが開放し易い状況か、該開放し易い状況より開放し難い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート67を球が通過した場合に、普通電役64cが開放し易い状況であることによって第2始動口64bへ入賞し得る状況か、普通電役64cが開放し易い状況より開放し難い状況であることで球が第2始動口64bへ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【1431】

次いで、図92(b)を参照して、第8実施形態における普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル202hの詳細について説明する。図92(b)は、第8実施形態におけるROM202に記憶される普図変動テーブル202hの一例を模式的に示した模式図である。

【1432】

普図変動テーブル202hは、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「

低確時間短縮状態」、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」及び「確率変動状態」で参照される「低確時間短縮状態・ショート時間短縮状態・ロング時間短縮状態・確率変動状態」用との２種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「低確時間短縮状態・ショート時間短縮状態・ロング時間短縮状態・確率変動状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間に変更される。

【１４３３】

図９２（ｂ）で示すように、第８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「１５秒」となるように普図変動テーブル２０２ｈで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「１５秒」となるように設定されている。

10

【１４３４】

一方、「低確時間短縮状態・ショート時間短縮状態・ロング時間短縮状態・確率変動状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「０．１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｈで規定されている。つまり、「低確時間短縮状態・ショート時間短縮状態・ロング時間短縮状態・確率変動状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「０．１秒」となるように設定されている。

20

【１４３５】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート６７を球が通過してから、普通電役６４ｃが開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート６７を通過した場合に、該スルーゲート６７の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役６４ｃが開放されて、スルーゲート６７を通過した球がそのまま第２始動口６４ｂへ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、１の球のスルーゲート６７及び第２始動口６４ｂへの入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【１４３６】

次いで、図９２（ｃ）を参照して、第８実施形態における普通電役開放テーブル２０２ｉについて説明する。図９２（ｃ）は、第８実施形態におけるＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル２０２ｉは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役６４ｃの開放時間および開放回数、並びに、インターバル時間及びエンディング時間が規定されている。

30

【１４３７】

普通電役開放テーブル２０２ｉは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「低確時間短縮状態」で参照される「低確時間短縮状態」用と、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」及び「確率変動状態」で、普通電役６４ｃの開放態様（開放時間及び閉鎖時間）が変更される。

40

【１４３８】

図９２（ｃ）で示すように、第８実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の低確率状態である「通常遊技状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役６４ｃの開放回数は１回であり、その開放時間は「０．１秒」となるとともに、エンディング時間が「１４．９秒」となるように普通電役開放テーブル２０２ｉで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、当たり状態として、普通電役６４ｃは、「０．１秒」×１回＝「０．１秒」の間、開放されつつ、「１４．９秒」の間、閉鎖され、１の当たり状態が終了するように設定されている。

【１４３９】

50

即ち、「通常遊技状態」において、普通図柄の当たりに当選した場合、1の当たり状態として、開放時間「0.1秒」＋閉鎖時間「14.9秒」＝計「15秒」を要するように構成されている。このように構成することで、普通図柄における可変表示時間と当たり状態の時間との1サイクルを計「30秒」で行うように構成されている。

【1440】

次に、同じく普通図柄の低確率状態である「低確時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役64cの開放時間は「1秒」、かつ、開放回数が2回（開放と開放との間のインターバル時間は、普通図柄の可変表示と同等の「0.1秒」）となるように普通電役開放テーブル202iで規定されている。つまり、「低確時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、当たり状態として、普通電役64cは、「1秒」×2回＝「2秒」の間、開放されつつ、「0.1秒」の間、閉鎖され、1の当たり状態が終了するように構成される。

10

【1441】

即ち、「低確時間短縮状態」において、普通図柄の当たりに当選した場合、1の当たり状態として、開放時間「1秒」×「2回」＋閉鎖時間「0.1秒」＝計「2.1秒」を要するように構成されている。このように構成することで、普通図柄における可変表示時間と当たり状態の時間との1サイクルを計「2.2秒」で行うように構成されている。よって、「低確時間短縮状態」では、普通図柄が「通常遊技状態」と同等の低確率状態であるものの、普通図柄の可変表示時間が「通常遊技状態」より短い「0.1秒」で行われ、さらに、普通図柄に当選した場合には、普通電役64cが「通常遊技状態」における開放時間より長い「1秒」×「2回」＝計「2秒」開放されることで、「通常遊技状態」より第2始動口64bへ入賞し易い状態となる。

20

【1442】

一方、普通図柄の高確率状態である「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」及び「確率変動状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役64cの開放時間は「1秒」、かつ、開放回数が1回となるように普通電役開放テーブル202iで規定されている。つまり、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」及び「確率変動状態」において普通図柄に当選した場合には、当たり状態として、普通電役64cは、「1秒」の間、開放され、1の当たり状態が終了するように構成される。

【1443】

これにより、遊技状態に応じて普通電役64cの開放態様を変更することで、普通電役64cが開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート67を球が通過した場合に、普通電役64cが開放している期間が長いことによって第2始動口64bへ入賞し易い状況か、普通電役64cが開放している状況が短いことによって球が第2始動口64bへ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

30

【1444】

ここで、図93から図95を参照して、第8実施形態の各遊技状態におけるスルーゲート67の通過タイミングと、普通図柄の可変表示時間タイミングと、普通電役64cの開放タイミングと、普通電役64cのIT時間タイミングと、普通電役64cのED時間タイミングとの関係を説明する。図93は、第8実施形態における「通常遊技状態」において、スルーゲート67の検知タイミング、普通図柄の可変表示の実行タイミング、普通電役の開放時間、IT時間及びED時間の関係性を示したタイミングチャートである。また、図94は、第8実施形態における「確率変動状態」、「ショート時間短縮状態」及び「ロング時間短縮状態」において、スルーゲート67の検知タイミング、普通図柄の可変表示の実行タイミング、普通電役の開放時間、IT時間及びED時間の関係性を示したタイミングチャートである。さらに、図95は、第8実施形態における「低確時間短縮状態」において、スルーゲート67の検知タイミング、普通図柄の可変表示の実行タイミング、普通電役の開放時間、IT時間及びED時間の関係性を示したタイミングチャートである。

40

【1445】

50

図 9 3 で示すように、「通常遊技状態」において、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合、普通図柄の可変表示時間は一律「15 秒」で実行され、1 / 2 の確率で当たりに当選する。そして、当たりに当選した場合、当たり状態として、普通電役 6 4 c が「0.1 秒」開放した後に、「14.9 秒」の間、E D 時間として閉鎖し、その後、次の普通図柄の可変表示が実行される。即ち、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示から当たり状態までの一連の 1 のサイクルは、可変表示時間「15 秒」と開放時間「0.1 秒」と E D 時間「14.9 秒」との「30 秒」で行われるように構成されている。なお、「通常遊技状態」において、普通電役 6 4 c の開放回数は「1 回」であるため、I T 時間は設定されないように構成されている。

【1446】

次いで、図 9 4 で示すように、「確率変動状態」、「ショート時間短縮状態」又は「ロング時間短縮状態」において、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合、普通図柄の可変表示時間は一律「0.1 秒」で実行され、99 / 100 の確率で当たりに当選する。そして、当たりに当選した場合、当たり状態として、普通電役 6 4 c が「1 秒」開放して（E D 時間は設けず）、その後、次の普通図柄の可変表示が実行される。即ち、「確率変動状態」、「ショート時間短縮状態」又は「ロング時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示から当たり状態までの一連の 1 のサイクルは、可変表示時間「0.1 秒」と開放時間「1 秒」との計「1.1 秒」で行われるように構成されている。なお、「確率変動状態」、「ショート時間短縮状態」又は「ロング時間短縮状態」において、普通電役 6 4 c の E D 時間は設定されず、また、普通電役 6 4 c の開放回数は「1 回」であるため、I T 時間は設定されないように構成されている。

【1447】

次いで、図 9 5 で示すように、「低確時間短縮状態」において、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合、普通図柄の可変表示時間は「確率変動状態」等と同様、一律「0.1 秒」で実行され、「通常遊技状態」と同様、50 / 100 の確率で当たりに当選する。そして、当たりに当選した場合、当たり状態として、普通電役 6 4 c が「1 秒」開放し、「0.1 秒」の I T 時間を経過した後、再び普通電役 6 4 c が「1 秒」開放して（E D 時間は設けず）、その後、次の普通図柄の可変表示が実行される。即ち、「低確時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示から当たり状態までの一連の 1 のサイクルは、可変表示時間「0.1 秒」と先の開放時間「1 秒」+ I T 時間「0.1 秒」+ 後の開放時間「1 秒」との計「2.2 秒」で行われるように構成されている。よって、「低確時間短縮状態」における普通図柄及び普通電役 6 4 c の 1 のサイクルは、「確率変動状態」、「ショート時間短縮状態」又は「ロング時間短縮状態」における普通図柄及び普通電役 6 4 c の 1 のサイクルの半分（「確率変動状態」、「ショート時間短縮状態」又は「ロング時間短縮状態」の 1 のサイクルは、「低確時間短縮状態」の 2 倍）となるように構成されている。従って、「低確時間短縮状態」においても、「ロング時間短縮状態」等と同等又は略同等の普通図柄の可変表示および普通電役 6 4 c の開放態様とすることができ、「時短機能」が発動されている「低確時間短縮状態」と「ロング時間短縮状態」等との差異を遊技者に認識し難くするとともに、同等の遊技価値を付与可能にすることができるので、違和感の生じない遊技を提供することが可能となる。なお、「低確時間短縮状態」において、普通電役 6 4 c の E D 時間は設定されないように構成されている。

【1448】

ここで、図 9 6 から図 9 8 を参照して、遊技状態が「通常遊技状態」から「低確時間短縮状態」に移行する状況における普通図柄の可変表示と普通電役 6 4 c の開閉態様との関係について説明する。図 9 6 は、「通常遊技状態」から「低確時間短縮状態」へ遊技状態が変遷される場合の普通図柄の可変表示時間及び普通電役 6 4 c の開放時間の切り替わりタイミングを示したタイミングチャートであって、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示を「30 秒」行った場合に、普通図柄の可変表示中に「低確時間短縮状態」へ移行した場合の図である。また、図 9 7 は、「通常遊技状態」から「低確時間短縮状態」へ遊技状態が変遷される場合の普通図柄の可変表示時間及び普通電役 6 4 c の開放時間の切り

10

20

30

40

50

替わりタイミングを示したタイミングチャートであって、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示を「15秒」行った場合に、普通図柄の可変表示中に「低確時間短縮状態」へ移行した場合の図である。さらに、図98は、「通常遊技状態」から「低確時間短縮状態」へ遊技状態が変遷される場合の普通図柄の可変表示時間及び普通電役64cの開放時間の切り替わりタイミングを示したタイミングチャートであって、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示を「15秒」行うとともに、普通電役64cの開放時間を「0.1秒」及びED時間を「14.9秒」で行った場合に、普通電役64cのED時間中に「低確時間短縮状態」へ移行した場合の図である。

【1449】

第8実施形態のパチンコ機10では、上述したように、特別図柄の低確率状態において所定期間（回数）大当たりにならなかった場合、遊技者への救済措置として、普通図柄の当選確率は低確率状態であるものの、普通図柄の可変表示時間を「通常遊技状態」より短縮するとともに、普通電役64cの開放時間及び回数を「通常遊技状態」より長期化及び増加させる天井機能が搭載されている。

【1450】

この天井機能を搭載したパチンコ機10では、該天井機能が発動することによる「低確時間短縮状態」において、一定程度、普通電役64cを開放させるために、普通図柄の低確率状態においても一定程度当選し得る確率（例えば、 $50/100 = 1/2$ ）に設定する必要がある。

【1451】

しかしながら、普通図柄の低確率状態において一定程度普通図柄に当選し得るように構成した場合、同じく普通図柄の低確率状態である「通常遊技状態」においても普通図柄の当たりが一定程度発生し得ることで、普通電役64cの開放時間が短時間であったとしても、該開放中に第2始動口64bに球が入賞してしまう。その結果、「通常遊技状態」において第2始動口64bへの入賞が頻出することで、「通常遊技状態」時において、第2始動口64bへの入賞に基づく賞球が払い出され、遊技者が該パチンコ機10において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合等（払出球数（セーフ球数、戻り球数）からアウト球数で割った数。所謂、機械割。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が増加してしまう。よって、「通常遊技状態」での払出ベースを抑えるために、第1始動口64aや一般入賞口63への入賞数、若しくは、スルーゲート67への通過数を少なく設定する等の必要が生じてしまい、「通常遊技状態」において第1始動口64aに球が入賞し難いと遊技者に感じさせてしまうことで、遊技者が遊技を中止するおそれがある。

【1452】

特に、第8実施形態のパチンコ機10のように、第1始動口64aと第2始動口64bとを遊技盤13の中央部分に配置し、同じ発射態様で入賞し得る盤面構成（所謂、ゲージ構成）の場合、「通常遊技状態」であっても普通電役64c周辺に球が流下し、該普通電役64cが開放された際には第2始動口64bに球が入賞し得てしまうため、上記問題点が顕著に現れてしまう。

【1453】

このような場合、普通図柄の低確率状態における普通図柄の可変表示時間を長く設定（例えば、「30秒」や「60秒」）することで、普通図柄の可変表示が導出されるタイミングを遅延させる方法も考えられる。しかしながら、天井機能を搭載した本パチンコ機10において、普通図柄の低確率状態における可変表示時間を長期化すると、「通常遊技状態」において特別図柄の動的表示が天井到達回数に達し、「通常遊技状態」から「低確時間短縮状態」に移行した場合に、「通常遊技状態」で実行されていた普通図柄の可変表示が「低確時間短縮状態」に移行した後も中々終了せず、「低確時間短縮状態」に突入したにもかかわらず普通図柄の可変表示が実行されている間、普通電役64cが開放しないといった状態が発生してしまい、遊技状態と遊技者が得られる遊技価値との齟齬が生じ、遊技に対して遊技者に不信感を抱いてしまい、遊技を中止してしまうおそれがある。

【1454】

具体的には、図 9 6 で示すように、天井機能を搭載したパチンコ機 1 0 において、普通図柄の可変表示時間を「30 秒」で行うように構成した場合、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されたとき、該可変表示は「30 秒」で行われる。そして、該可変表示の実行中に「通常遊技状態」から「低確時間短縮状態」に移行した場合、該可変表示の実行中の間、普通電役 6 4 c が開放され得る契機が到来せず、「低確時間短縮状態」に移行した後に最大で「30 秒」の間、普通電役 6 4 c が開放されない状態が継続してしまう。

【1455】

そこで、遊技盤 1 3 の中央下部に普通電役 6 4 c 及び第 2 始動口 6 4 b を配置した第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通図柄の低確率状態でも一定程度当たりを導出し得るように構成しつつ、普通図柄の可変表示も比較的短い時間に設定（即ち、「15 秒」）する。また、普通図柄に当選した場合、当たり遊技として、普通電役 6 4 c の開放時間は「0.1 秒」に設定するとともに、普通電役 6 4 c が閉鎖されている当たり状態（即ち、ED 時間）を設け、その時間を可変表示の実行時間と略同等（即ち、「14.9 秒」）に設定し、普通図柄の可変表示と当たり遊技との 1 サイクルを「30 秒」に設定する。さらに、当たり状態における普通電役 6 4 c の開放態様を判断する基準点を、該当たりを導出する普通図柄の可変表示の開始時のみならず、当たり遊技における普通電役 6 4 c の開放開始時（普通図柄の可変表示の終了時）にも設け、普通図柄の可変表示の開始時、又は、当たり状態における普通電役 6 4 c の開放開始時の遊技状態に応じて普通電役 6 4 c の開放態様を決定するように構成する。

【1456】

即ち、普通図柄の可変表示の開始時に遊技状態が「通常遊技状態」であれば、普通図柄の可変表示時間を「15 秒」に設定し、該可変表示結果が当たりの場合、該当たりの導出時点の遊技状態が「通常遊技状態」であれば、当たり状態として普通電役 6 4 c の開放時間を「0.1 秒」に設定するとともに、ED 時間を「14.9 秒」に設定する。一方、該当たりの導出時点の遊技状態が「低確時間短縮状態」であれば、当たり状態として普通電役 6 4 c の開放時間を「1 秒」に設定し、ED 時間は設定しない。

【1457】

具体的には、図 9 7 で示すように、天井機能を搭載したパチンコ機 1 0 において、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「15 秒」で行うように構成するとともに、普通電役 6 4 c の開放時間を「0.1 秒」、かつ、ED 時間を「14.9 秒」で構成した場合、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されたとき、該可変表示は「15 秒」で行われる。そして、該可変表示の実行中に「通常遊技状態」から「低確時間短縮状態」に移行した場合、該可変表示の実行中の間、即ち、最大「15 秒」の間、普通電役 6 4 c が開放され得る契機が到来しないものの、「低確時間短縮状態」に移行した後に可変表示が停止した際に、「低確時間短縮状態」における開放態様で普通電役 6 4 c を開放させることが可能となる。

【1458】

また、図 9 8 で示すように、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始され、同じく「通常遊技状態」において該可変表示に基づく当たり遊技が開始されたとき、該当たり遊技は開放時間「0.1 秒」+ ED 時間「14.9 秒」の計「15 秒」で行われる。そして、該当たり遊技中に「通常遊技状態」から「低確時間短縮状態」に移行した場合、該当たり遊技の間、及び、普通図柄の可変表示の間、即ち、最大でも「15 秒」+「0.1 秒」の間、普通電役 6 4 c が開放され得る契機が到来しないものの、「低確時間短縮状態」に移行した後に ED 時間が終了した際に、「低確時間短縮状態」における普通図柄の可変表示時間および普通電役 6 4 c の開放態様で普通電役 6 4 c を開放させることが可能となる。

【1459】

このように構成することで、「通常遊技状態」では第 2 始動口 6 4 b への入賞を抑制することで、「通常遊技状態」における第 2 始動口 6 4 b に基づく出玉率を抑えることができ

、「通常遊技状態」における第1始動口64a等への入賞率を向上させる遊技仕様および盤面構成を実現することができる。また、「通常遊技状態」から「低確時間短縮状態」に移行した場合でも、該「低確時間短縮状態」において、比較的早期に普通電役64cの開放タイミングを到来させることが可能となり、遊技状態と遊技者が得られる遊技価値との齟齬が生じる期間を短縮化し、遊技に対して遊技者が不信感を抱くことを抑制し、快適な遊技を提供することが可能となる。

【1460】

図78に戻り、説明を続ける。RAM203は、図79に図示したカウンタ用バッファ203cのほか、MPU201の内部レジスタの内容やMPU201により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Input／Output。以下、「I／O」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）と、を有している。なお、RAM203は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM203に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【1461】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がRAM203に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM203に記憶される情報に基づいて、パチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM203への書き込みはメイン処理（図120参照）によって電源遮断時に実行され、RAM203に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図118参照）において実行される。なお、MPU201のNMI端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路252からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU201へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図134参照）が即座に実行される。

【1462】

RAM203は、さらに、第1保留球数カウンタ203a、第2保留球数カウンタ203b、第1保留球格納エリア203d、第2保留球格納エリア203e、保留球実行エリア203f、普図保留球数カウンタ203g、普図保留球格納エリア203h、普図保留球実行エリア203i、確変フラグ203j、ST回数カウンタ203k、時短高確フラグ203m、時短低確フラグ203n、時短回数カウンタ203o、天井到達計数カウンタ203p、天井設定済みフラグ203q、を少なくとも有している。

【1463】

第1保留球数カウンタ203aは、4ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図121参照）の中で検出される第1始動口64aへの入球（以下、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）に基づいて、特別図柄表示装置37で行われる第1特別図柄の動的表示（ドラム表示装置81で行われる第1特別図柄に対応する第3図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。

【1464】

この第1保留球数カウンタ203aは、電源投入後のRAM203の初期設定処理（図118のS10117参照）によって、初期値として「0」が設定される。そして、第1始動口64aへの始動入賞が検出されて第1特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される（図122のS10303参照）。一方、第1保留球数カウンタ203aは、第1特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に1減算される（図124のS10506参照）。

【1465】

第2保留球数カウンタ203bは、第1保留球数カウンタ203aと同様、4ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図121参照）の中で検出される第2始動口64b

10

20

30

40

50

への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置 37 で行われる第 2 特別図柄の動的表示（ドラム表示装置 81 で行われる第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

【1466】

この第 2 保留球数カウンタ 203b は、第 1 保留球数カウンタ 203a と同様、電源投入後の RAM 203 の初期設定処理（図 118 の S10117 参照）によって、初期値として「0」が設定される。そして、第 2 始動口 64b への始動入賞が検出されて第 2 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで 1 加算される（図 122 の S10307 参照）。一方、第 2 保留球数カウンタ 203b は、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に 1 減算される（図 124 の S10508 参照）。

10

【1467】

この第 1 保留球数カウンタ 203a の値（即ち、第 1 特別図柄の保留球数）又は第 2 保留球数カウンタ 203b の値（即ち、第 2 特別図柄の保留球数）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 113 に通知される（図 122 の S10311 参照）。この保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第 1 保留球数カウンタ 203a 又は第 2 保留球数カウンタ 203b が 1 加算される毎に、主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 に対して送信されるコマンドであり、第 1 保留球数カウンタ 203a の値に関するデータと、第 2 保留球数カウンタ 203b の値に関するデータとがそれぞれ含まれている。

20

【1468】

音声ランプ制御装置 113 は、保留球数コマンドによって、主制御装置 110 に保留された第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置 113 において、主制御装置 110 へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、始動入賞が検出される毎に、主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 へ保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置 113 において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置 110 に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

30

【1469】

また、第 8 実施形態では、主制御装置 110 が音声ランプ制御装置 113 に対して保留球数コマンドを送信する場合、その保留球数コマンドにおいて、1 加算された第 1 保留球数カウンタ 203a 又は第 2 保留球数カウンタ 203b の値だけでなく、その第 1 保留球数カウンタ 203a 又は第 2 保留球数カウンタ 203b の加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ 203c（図 79 参照）より取得される大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1 の各値も含める。

【1470】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置 110 にてカウンタ用バッファ 203c より取得した大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1 の各値が、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 113 に伝えられる。

40

【1471】

音声ランプ制御装置 113 では、保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1 の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、ドラム表示装置 81 の入賞順保留表示部 Db3（実行図柄表示部 Db0）に表示され

50

る保留図柄（実行図柄）を変化させる「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）等を決定できるようになっている。

【1472】

なお、変動演出の保留球数を示す保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタC1等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタC1等の値を示すコマンドとしては、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球タイミングで保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置113へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流

10

【1473】

第1保留球格納エリア203dは、上述したように、第1始動口64aへの始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ203cより取得した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。MPU201は、タイマ割込処理（図121参照）の中で、球が第1始動口64aへ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ203cから各カウンタC1～C3、CS1の値を取得し、第1保留球格納エリア203dに格納する。第1保留球格納エリア203dは、第1特別図柄の一の始動入賞

20

【1474】

第2保留球格納エリア203eは、上述したように、第2始動口64bへの始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ203cより取得した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。MPU201は、タイマ割込処理（図121参照）の中で、球が第2始動口64bへ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ203cから各カウンタC1～C3、CS1の値を取得し、第2保留球格納エリア203eに格納する。第2保留球格納エリア203eは、第2特別図柄の一の始動入賞

30

【1475】

保留球実行エリア203fは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選や、特別図柄表示装置37およびドラム表示装置81の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタC1～C3、CS1の各値）を記憶するためのメモリである。

【1476】

MPU201は、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選や、特別図柄表示装置37およびドラム表示装置81の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（カウンタC1～C3、CS1の各値）のうち、最も古い入賞順データが記憶されている第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eに記憶されている各始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア203fへシフトする。即ち、第8実施形態のパチンコ機10では、第1始動口64a又は第2始動口64bに入賞した順番に基づいて第1特別図柄又は第2特別図柄に関する動的表示（変動演出）が実行されるように構成されている。なお、第8実施形態におけるシ

40

50

フトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【1477】

ここで、再び図79を参照して、第1保留球格納エリア203d、第2保留球格納エリア203eおよび保留球実行エリア203fの詳細について説明する。第1保留球格納エリア203d、第2保留球格納エリア203eおよび保留球実行エリア203fは、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選や特別図柄表示装置37およびドラム表示装置81の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置110のMPU201により使用される。

【1478】

上述したように、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選や特別図柄表示装置37およびドラム表示装置81の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタC2と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタC3と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタCS1とが用いられる。第1保留球格納エリア203dは、球が第1始動口64aへ入賞（始動入賞）した場合にMPU201によってカウンタ用バッファ203cから取得される上記カウンタC1～C3，CS1の各値及びその入賞順をそれぞれ記憶し、第2保留球格納エリア203eは、球が第2始動口64bへ入賞（始動入賞）した場合にMPU201によってカウンタ用バッファ203cから取得される上記カウンタC1～C3，CS1の各値及びその入賞順を記憶する。

【1479】

第1保留球格納エリア203dは、4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）で構成されている。4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタC1の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1と、大当たり種別カウンタC2の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア203d2と、停止パターン選択カウンタC3の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3と、変動種別カウンタCS1の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア203d4と、第1始動口64a及び第2始動口64bに入賞した順番を示す入賞順データを格納する入賞順格納エリア203d5と、が設けられている。

【1480】

また、第2保留球格納エリア203eは、第1保留球格納エリア203dと同様、4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）で構成されている。4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）にはそれぞれ、第1保留球格納エリア203dと同様、大当たり乱数カウンタC1の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1と、大当たり種別カウンタC2の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア203e2と、停止パターン選択カウンタC3の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア203e3と、変動種別カウンタCS1の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア203e4と、第1始動口64a及び第2始動口64bに入賞した順番を示す入賞順データを格納する入賞順格納エリア203e5と、が設けられている。

【1481】

なお、第8実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1，203e1と、大当たり種別カウンタ格納エリア203d2，203e2と、停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3，203e3と、変動種別カウンタ格納エリア203d4，203e4とを1つの保留球格納エリア203d，203eの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタC1～C3，CS1毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【1482】

上述した通り、第1保留球格納エリア203dには、球がいずれかの第1始動口64aへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタC1～C3，CS1の各値）が最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順

10

20

30

40

50

番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第1始動口64aへの始動入賞に対応するデータが記憶され、第1保留第1エリアには、時間的に最も古い第1始動口64aへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【1483】

また、第2保留球格納エリア203eには、球が第2始動口64bへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタC1～C3，CS1の各値）が最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第2始動口64bへの始動入賞に対応するデータが記憶され、第2保留第1エリアには、時間的に最も古い第2始動口64bへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

10

【1484】

また、入賞順格納エリア203d5，203e5には、第1始動口64a又は第2始動口64bに入賞した順番を示すための入賞順データが格納され、具体的には、最も古い入賞であることを示す場合には、入賞順「1」データが格納され、2番目に古い入賞であることを示す場合には、入賞順「2」データが格納され、・・・、8番目に古い入賞（即ち、最も新しい入賞）であることを示す場合には、入賞順「8」データが格納される。そして、実行中の特別図柄の動的表示が終了した場合には、該入賞順データに基づいて第1保留球格納エリア203d及び第2保留球格納エリア203eのデータのシフト処理が行われる。

20

【1485】

一方、保留球実行エリア203fは、1つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア203fには、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eと同様に、大当たり乱数カウンタC1の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア203f1と、大当たり種別カウンタC2の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア203f2と、停止パターン選択カウンタC3の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア203f3、変動種別カウンタCS1の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア203f4とが設けられている（入賞順格納エリア等は設けられていない）。

【1486】

MPU201は、変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、最も古い入賞であることを示す入賞順「1」データが格納されている第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eのデータを保留球実行エリア203fにシフトし、2番目に古い入賞であることを示す入賞順「2」データが格納されている第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eの入賞順格納エリア203d5，203e5の入賞順データを入賞順「2」データから入賞順「1」データに更新し、3番目に古い入賞であることを示す入賞順「3」データが格納されている第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eの入賞順格納エリア203d5，203e5の入賞順データを入賞順「3」データから入賞順「2」データに更新し、・・・、8番目に古い入賞であることを示す入賞順「8」データが格納されている第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eの入賞順格納エリア203d5，203e5の入賞順データを入賞順「8」データから入賞順「7」データに更新する。

30

40

【1487】

そして、保留球実行エリア203fにシフトされたデータを、変動開始処理（図125参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置37では、主制御装置110の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【1488】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置113や表示制御装置114へ通知される。

50

そして、音声ランプ制御装置 113 及び表示制御装置 114 の制御によって、ドラム表示装置 81 では、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動演出が行われる。

【1489】

データのシフトの詳細について説明する。MPU201は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第1保留球格納エリア203dの第1保留球第1エリア又は第2保留球格納エリア203eの第2保留第1エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第1保留球格納エリア203dの第1保留球第1エリア又は第2保留球格納エリア203eの第2保留第1エリアにデータが格納されていると判断された場合は、次いで、入賞順格納エリア203d5, 203e5に入賞順「1」データが格納されている第1保留球格納エリア203dの第1保留第1エリア又は第2保留球格納エリア203eの第2保留第1エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1, 203e1の乱数値を、保留球実行エリア203fの大当たり乱数カウンタ格納エリア203f1へシフトする。同様に、入賞順「1」データが格納されている第1保留球格納エリア203dの第1保留第1エリア又は第2保留球格納エリア203eの第2保留第1エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203e2の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア203f2へシフトし、入賞順「1」データが格納されている第1保留球格納エリア203dの第1保留第1エリア又は第2保留球格納エリア203eの第2保留第1エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3, 203e3の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア203f3へシフトし、入賞順「1」データが格納されている第1保留球格納エリア203dの第1保留第1エリア又は第2保留球格納エリア203eの第2保留第1エリアの変動種別カウンタ格納エリア203d4, 203e4の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア203f4へシフトする。

【1490】

そして、保留球実行エリア203fへのデータのシフトが終了すると、第1保留第1エリア又は第2保留第1エリアが空き状態となるため、保留球実行エリア203fにシフトされた特別図柄に対応する第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eの各エリア（第2～第4）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の1小さいエリア（第1～第3）に詰めるシフト処理を行う。なお、第8実施形態では、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eにおいて、データが記憶（保留）されている第2保留エリア（第1～第4）についてのみデータのシフトを行う。

【1491】

ここで、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203e内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時に入賞順「1」データを第2保留球格納エリア203eの第2保留第1エリアが格納している場合、第2保留球数カウンタ203bの値が「4」であり、第2保留球格納エリア203eの全エリア（第1～第4）にデータが記憶されているとする。この状態で、第2保留第1エリアのデータが、保留球実行エリア203fへシフトされ、第2保留第1エリアが空き状態となると、MPU201は、他のエリア（第2～第4）のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア（第1～第3）にシフトする。すなわち、第2保留第2エリアのデータを、第2保留第1エリアへシフトし、第2保留第3エリアのデータを、第2保留第2エリアへシフトし、第2保留第4エリアのデータを、第2保留第3エリアへシフトする。

【1492】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時に入賞順「1」データを第2保留球格納エリア203eの第2保留第1エリアが格納している場合、第2保留球数カウンタ203bの値が「2」であれば、MPU201は、第2保留第2エリアのデータのみを、第2保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第8実施形態では、データが記憶（保留）されていない第2保留エリア（第3～第4）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負

担を軽減することができる。

【1493】

なお、データの有無に関わらず、第2～第4保留エリアの各データを、エリア番号が1小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第2～第4保留エリアにデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【1494】

一方、変動演出の開始判断が行われた時に入賞順「1」データを第1保留球格納エリア203dの第1保留第1エリアが格納している場合、第1保留球数カウンタ203aの値が「4」であり、第1保留球格納エリア203dの全エリア（第1～第4）にデータが記憶されているとする。この状態で、第1保留第1エリアのデータが、保留球実行エリア203fへシフトされ、第1保留第1エリアが空き状態となると、MPU201は、他のエリア（第2～第4）のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア（第1～第3）にシフトする。すなわち、第1保留第2エリアのデータを、第1保留第1エリアへシフトし、第1保留第3エリアのデータを、第1保留第2エリアへシフトし、第1保留第4エリアのデータを、第1保留第3エリアへシフトする。

【1495】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時に入賞順「1」データを第1保留球格納エリア203dの第1保留第1エリアが格納している場合、第1保留球数カウンタ203aの値が「2」であれば、MPU201は、第1保留第2エリアのデータのみを、第1保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。

【1496】

このように、実行される第1特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第2特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、第1特別図柄と第2特別図柄との種別を問わず入賞した順番に応じてそれぞれの動的表示を実行する。このように構成することで、取得したタイミングが古い順に各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第1特別図柄の動的表示と第2特別図柄の動的表示とを実行することができる。

【1497】

図78に戻り、説明を続ける。普図保留球数カウンタ203gは、4ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図121参照）の中で検出されるスルーゲート67への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置83で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するためのカウンタである。

【1498】

この普図保留球数カウンタ203gは、保留球数カウンタ203a、203bと同様、電源投入後のRAM203の初期設定処理（図118のS10116参照）によって、初期値として「0」が設定される。そして、スルーゲート67への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される（図123のS10403参照）。一方、普図保留球数カウンタ203gは、普通図柄の可変表示が実行される毎に1減算される（図132のS10705参照）。

【1499】

普図保留球格納エリア203hは、スルーゲート67への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ203cより取得した普図当たりカウンタC4を記憶するためのメモリである。MPU201は、タイマ割込処理（図121参照）の中で、球がスルーゲート67を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ203cから普図当たりカウンタC4の値を取得し、普図保留球格納エリア203hに格納する。普図保留球格納エリア203hは、普通図柄の1の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタC4の値）が、最大4回分まで記憶（保留）できるように、4つの保留エリア（普図保留第1～第4エリア）を有している（図79参照）。

【1500】

10

20

30

40

50

普図保留球実行エリア 203 i は、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たりカウンタ C 4 の値）を記憶するためのメモリである。

【1501】

M P U 201 は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置 83 の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア 203 h に記憶されているデータ（普図当たりカウンタ C 4 の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア 203 i ヘシフトする。なお、第 8 実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

10

【1502】

ここで、再び図 79 を参照して、普図保留球格納エリア 203 h および普図保留球実行エリア 203 i の詳細について説明する。普図保留球格納エリア 203 h および普図保留球実行エリア 203 i は、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置 83 の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置 110 の M P U 201 により使用される。

【1503】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置 83 の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタ C 4 が用いられる。普図保留球格納エリア 203 h は、球がスルーゲート 67 を通過した場合に M P U 201 によってカウンタ用バッファ 203 c から取得される普図当たりカウンタ C 4 の値を記憶する。

20

【1504】

普図保留球格納エリア 203 h は、4 つの保留エリア（普図保留第 1 ～第 4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（普図保留第 1 ～第 4 エリア）にはそれぞれ、普図当たりカウンタ C 4 の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【1505】

この普図保留球格納エリア 203 h には、球がスルーゲート 67 を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たりカウンタ C 4 の値）が最大 4 回分まで記憶されるが、その場合、4 つの保留エリア（普図保留第 1 ～第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ～第 4）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート 67 への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第 1 エリアには、時間的に最も古いスルーゲート 67 への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。

30

【1506】

一方、普図保留球実行エリア 203 i は、1 つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア 203 i には、普図保留球格納エリア 203 h と同様に、普図当たりカウンタ C 4 の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【1507】

M P U 201 は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア 203 h の普図保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア 203 i にシフトする。

40

【1508】

そして、普図保留球実行エリア 203 i にシフトされたデータを、普図変動処理（図 132 参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置 83 では、主制御装置 110 の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【1509】

データのシフトの詳細について説明する。M P U 201 は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア 203 h の普図保留第 1

50

エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア203iの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

【1510】

そして、普図保留球実行エリア203iへのデータのシフトが終了すると、普図保留第1エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア203hの各エリア（第2～第4）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が1小さいエリア（第1～第3）に詰めるシフト処理を行う。なお、第8実施形態では、普図保留球格納エリア203hにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第1～第4）についてのみデータのシフトを行う。

【1511】

ここで、普図保留球格納エリア203h内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ203gの値が「4」であり、普図保留球格納エリア203hの全エリア（第1～第4）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第1エリアのデータが、普図保留球実行エリア203iへシフトされ、普図保留第1エリアが空き状態となると、MPU201は、他のエリア（第2～第4）のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア（第1～第3）にシフトする。すなわち、普図保留第2エリアのデータを、普図保留第1エリアへシフトし、普図保留第3エリアのデータを、普図保留第2エリアへシフトし、普図保留第4エリアのデータを、普図保留第3エリアへシフトする。

【1512】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ203gの値が「2」であれば、MPU201は、普図保留第2エリアのデータのみを、普図保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第8実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第3～第4）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【1513】

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第2～第4）の各データを、エリア番号が1小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第2～第4）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【1514】

図78に戻り、説明を続ける。確変フラグ203jは、特別図柄の高確率状態か否かを判別するためのフラグである。この確変フラグ203jは、パチンコ機10の電源投入時のRAMクリア時（図118のS10116参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第8実施形態のパチンコ機10では、いずれの大当たり種別でも大当たり遊技終了後に「確率変動状態」（即ち、ST状態）に移行するため、大当たりの終了時において確変フラグ203jがオンに設定される（図131のS16501参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時に実行される変動停止処理において、後述するST回数カウンタ203kの値が「0」より小さい値となった場合（図126のS15508参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図128のS16002参照）。

【1515】

第8実施形態のパチンコ機10では、確変フラグ203jがオンされている場合に、特別図柄の高確率状態として、大当たり乱数テーブル202aの高確率状態用が参照されて特別図柄の大当たり抽選が行われる。なお、確変フラグ203jがオンされている場合は、「時短機能」の有効時と同様、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル202gが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル202hが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役64cの開放長期化状態として普通電役開放テーブル202iが参照されて普通電役64

10

20

30

40

50

cの開放駆動が行われる。

【1516】

ST回数カウンタ203kは、特別図柄の高確率状態において、該高確率状態の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数を計数するためのカウンタである。このST回数カウンタ203kは、パチンコ機10の電源投入時のRAMクリア時（図118のS10116参照）に初期値として「0」が設定される。そして、大当たり遊技の終了時に、「10」が設定される（図131のS16502参照）。その後、確変フラグ203jがオンされている状態（即ち、「確率変動状態」）において、特別図柄の動的表示が1回停止するごとに、1減算される（図126のS15506参照）。そして、ST回数カウンタ203kの値が「0」より大きい値でなくなった場合、即ち、ST回数カウンタ203kの値が「0」以下となった場合に（図126のS15507：No参照）、「確率変動状態」が終了したとして確変フラグ203jがオフに設定される（図126のS15508参照）。なお、このST回数カウンタ203kは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「0」クリアされる（図128のS16002参照）。

10

【1517】

時短高確フラグ203mは、オン状態で「ショート時間短縮状態」又は「ロング時間短縮状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役64cの開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短高確フラグ203mは、パチンコ機10の電源投入時のRAMクリア時（図118のS10116参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第8実施形態では、「確率変動状態」の終了時に「ショート時間短縮状態」又は「ロング時間短縮状態」が必ず発生するため、大当たりの終了時において時短高確フラグ203mがオンに設定される（図126のS15509参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時に実行される変動停止処理において、後述する時短回数カウンタ203oの値が「0」より大きい値である場合に実行される時短計数処理（図126のS15513参照）内で、時短回数カウンタ203oの値が「0」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短高確フラグ203mがオンに設定されている場合（図127のS15604参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図128のS16004参照）。

20

【1518】

第8実施形態のパチンコ機10では、時短高確フラグ203mがオンされている場合に、特別図柄は低確率状態であるものの、確変フラグ203jがオンされている場合と同様、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル202gが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル202hが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役64cの開放長期化状態として普通電役開放テーブル202iが参照されて普通電役64cの開放駆動が行われる。

30

【1519】

時短低確フラグ203nは、オン状態で「低確時間短縮状態」であって、普通図柄の低確率状態である一方、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役64cの開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短低確フラグ203nは、パチンコ機10の電源投入時のRAMクリア時（図118のS10116参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第8実施形態では、特別図柄の動的表示が該特別図柄の低確率状態において計「289回」より多く（即ち、「290回」以上）実行されて天井到達回数に達した場合、又は、特別図柄の動的表示において時短図柄に当選した場合に、「低確時間短縮状態」に移行させるために該時短低確フラグ203nがオンに設定される（図126のS15519参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時に実行される変動停止処理において、後述する時短回数カウンタ203oの値が「0」より大きい値である場合に実行される時短計数処理（図126のS15513参照）内で、時短回数カウンタ203oの値が「0」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短低確フラグ203nがオンに設定されている場合（図127のS15605参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図128のS16004参照）。

40

50

【1520】

第8実施形態のパチンコ機10では、時短低確フラグ203nがオンされている場合に、特別図柄は低確率状態であり、かつ、普通図柄も低確率状態として普図当たり乱数テーブル202gが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるものの、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル202hが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役64cの開放長期化状態として普通電役開放テーブル202iが参照されて普通電役64cの開放駆動が行われる。

【1521】

時短回数カウンタ203oは、「時短機能」の1の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、特別図柄の変動回数に基づく時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第8実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別ごとに特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」又は「低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

10

【1522】

この時短回数カウンタ203oは、パチンコ機10の電源投入時のRAMクリア時（図118のS10116参照）に初期値として「0」が設定される。そして、大当たり種別「確変A」又は「確変B」に当選した場合の「確率変動状態」の終了後には、時短回数カウンタ203oの値に「40」が設定され、大当たり種別「確変C」に当選した場合の「確率変動状態」の終了時には、時短回数カウンタ203oの値に「289」が設定される（図126のS15510参照）。また、時短図柄に当選した場合に、時短回数カウンタ203oの値に「40」が設定される（図126のS15521参照）。さらに、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が「289回」より多くなった場合、即ち、後述する天井到達計数カウンタ203pの値が「289」より大きい値となった場合であって、かつ、同じく後述する天井設定済みフラグ203qがオンに設定されていない場合に、時短回数カウンタ203oの値に「380」が設定される（図126のS15517参照）。一方、時短回数カウンタ203oの値は、該時短回数カウンタ203oの値が「0」より大きい値である場合、即ち、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」又は「低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が1回実行されるごとに、1減算される（図127のS15601参照）。なお、この時短回数カウンタ203oは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「0」クリアされる（図128のS16005参照）。

20

30

【1523】

天井到達計数カウンタ203pは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第8実施形態のパチンコ機10では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が「290回」実行された場合、即ち、天井到達計数カウンタ203pの値が「290」に達した場合に、遊技状態を「低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

40

【1524】

この天井到達計数カウンタ203pは、パチンコ機10の電源投入時のRAMクリア時（図118のS10116参照）に初期値として「0」が設定される。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態A」、「通常遊技状態B」、「ショート時間短縮状態」又は「ロング時間短縮状態」（時短図柄当選に基づく「低確時間短縮状態」も含む）において、特別図柄の動的表示が1回実行されるごとに、1加算される（図126のS15514参照）。第8実施形態のパチンコ機10では、この天井到達計数カウンタ203pの値が「290」に達した場合、後述する天井到達済みフラグ203qがオンに設定されていなければ（即ち、オフであれば）、時短回数カウンタ203oの値に「380」を設定するとともに、時短低確フラグ203nをオンに設定して（図126のS15517及

50

び S 1 5 5 1 9 参照)、「低確時間短縮状態」へ移行する。

【1 5 2 5】

なお、この天井到達計数カウンタ 2 0 3 p は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「0」クリアされる(図 1 2 8 の S 1 6 0 0 7 参照)。これにより、大当たりが発生するごとに、天井到達回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示において大当たりに当選しない期間が所定期間に達した場合に、遊技者への救済措置として「低確時間短縮状態」を発生させることが可能となる。

【1 5 2 6】

天井到達済みフラグ 2 0 3 q は、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が天井到達回数に 1 度達したか否かを判別するためのフラグである。この天井到達済みフラグ 2 0 3 q は、パチンコ機 1 0 の電源投入時の R A M クリア時(図 1 1 8 の S 1 0 1 1 6 参照)に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の低確率状態において、大当たりが発生せずに連続して「2 9 0 回」外れた場合、即ち、天井到達計数カウンタ 2 0 3 p の値が「2 9 0」に達した場合に、大当たり遊技後、天井機能が 1 回発動したとして、オンに設定される(図 1 2 6 の S 1 5 5 1 8 参照)。一方、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される(図 1 2 8 の S 1 6 0 0 6 参照)。

【1 5 2 7】

第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、天井到達済みフラグ 2 0 3 q がオンに設定されている場合、即ち、大当たり遊技後、1 度でも天井機能が発動している場合は、再び天井機能を発生させないように構成されており、天井到達済みフラグ 2 0 3 q を参照することで、大当たり遊技後に発動する天井機能を 1 回に制限することができる。

【1 5 2 8】

ここで、図 9 9 を参照して、第 8 実施形態における時短終了条件テーブル 2 0 2 j について説明する。図 9 9 は、第 8 実施形態における R O M 2 0 2 に記憶される時短終了条件テーブル 2 0 2 j の一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル 2 0 2 j は、「確率変動状態」の終了時(遊技状態移行時)、時短図柄当選時、又は、天井到達回数(以下、「時短発生条件」と称する場合がある)に達した場合に参照され、該大当たりに当選した大当たり種別、時短図柄又は天井機能に応じて付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

【1 5 2 9】

図 9 9 で示すように、大当たり種別「確変 A」又は「確変 B」で「時短機能」が有効になった場合、即ち、大当たり種別「確変 A」又は「確変 b」に基づく「確率変動状態」の終了後に、「ショート時間短縮状態」として時短回数が「4 0 回」となるように設定され、大当たり種別「確変 C」で「時短機能」が有効になった場合、即ち、大当たり種別「確変 C」に基づく「確率変動状態」の終了後に、「ロング時間短縮状態」として時短回数が「2 8 9 回」となるように設定される。また、時短図柄に当選した場合に、「低確時間短縮状態」として時短回数が「4 0 回」となるように設定される。さらに、天井到達回数に達した場合に、「低確時間短縮状態」として時短回数が「3 8 0 回」となるように設定される。

【1 5 3 0】

図 7 8 に戻り、説明を続ける。R O M 2 0 2 には、上述した各種テーブル 2 0 2 a ~ 2 0 2 j のほか、外部出力信号テーブル 2 0 2 k が設けられている。この外部出力信号テーブル 2 0 2 k は、パチンコ機 1 0 の外部(例えば、遊技場のホールコンピュータや、島設備のパチンコ機 1 0 各台上部に設けられたデータランプ等)に、パチンコ機 1 0 の遊技状態や賞球数、エラー等を通知するための信号の出力条件が設定されており、タイマ割込処理の外部出力処理(図 1 2 1 の S 1 0 2 0 1 参照)において参照され、パチンコ機 1 0 の状態に基づいて外部出力信号が出力される。

【1 5 3 1】

ここで、図 1 0 0 を参照して、第 8 実施形態における外部出力信号テーブル 2 0 2 k について説明する。図 1 0 0 は、第 8 実施形態の R O M 2 0 2 に記憶される外部出力信号テ

10

20

30

40

50

ブル 2 0 2 k の一例を模式的に示した模式図である。外部出力信号テーブル 2 0 2 k は、タイマ割込処理の外部出力処理（図 1 2 1 の S 1 0 2 0 1 参照）において参照され、少なくとも、遊技状態に関する外部信号、特別図柄の動的表示に関する外部信号、アウト球に関する外部信号、始動入賞等に関する外部信号、賞球に関する外部信号、セキュリティに関する外部信号、台枠開放に関する外部信号、がその時点での遊技状況に応じてそれぞれ出力されるように構成されている。

【1 5 3 2】

図 1 0 0 で示すように、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態に関する外部信号として、低確時短開始信号と、大当たり信号と、連荘中信号とが設けられている。また、特別図柄の動的表示に関する外部信号として、特別図柄確定信号が設けられている。さらに、アウト球に関する信号として、アウト信号が設けられている。また、始動入賞等に関する外部信号として、第 1 始動口入賞信号と、第 2 始動口入賞信号と、ゲート通過信号とが設けられている。さらに、賞球に関する外部信号として、予定賞球信号と、賞球払出信号とが設けられている。また、セキュリティに関する外部信号として、セキュリティ信号が設けられている。さらに、台枠開放に関する外部信号として、枠開放信号と、扉開放信号とが設けられている。

10

【1 5 3 3】

低確時短開始信号は、時短図柄に当選した場合、又は、特別図柄の動的表示が天井到達回数に達した場合（以下、「天井時短」と称する場合がある）に、「低確時間短縮状態」が発生することを示すための信号であり、時短図柄に当選した場合、又は、天井時短が開始される場合に、ホールコンピュータ及びデータランプ（以下、ホールコンピュータ及びデータランプを総称して、「ホールコンピュータ等」と称する場合がある）に対して 5 0 0 m s の間、出力される。ホールコンピュータ等は、この低確時短開始信号を受信することにより、パチンコ機 1 0 が、時短図柄に当選したこと、或いは、天井時短が開始したことを認識することが可能となり、「低確時間短縮状態」における第 1 始動口 6 4 a、第 2 始動口 6 4 b 及び一般入賞口 6 3 への入賞に基づく賞球の払い出し数（以下、「ベース」と称する場合がある）や、第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b への入賞率を把握することができる。

20

【1 5 3 4】

大当たり信号は、特別図柄の大当たり遊技中であることを示すための信号であり、大当たり遊技（OP 時間中、可変入賞装置 6 5 の開放中、IT 時間中および ED 時間中）の間、ホールコンピュータ等に対して継続的に出力される。具体的には、特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、該大当たりに基づく大当たり遊技の開始時に当たり信号の出力が開始され、該大当たり遊技の終了時に大当たり信号の出力が終了するように構成されている。ホールコンピュータ等は、この大当たり信号を受信することにより、パチンコ機 1 0 が大当たり遊技中であることを認識することが可能となり、大当たり遊技の発生回数や、1 の大当たり遊技における賞球の払い出し数を把握することができる。

30

【1 5 3 5】

連荘中信号は、「通常遊技状態 A」及び「通常遊技状態 B」以外の遊技状態、即ち、特別図柄の大当たり遊技中、「確率変動状態」中、「ショート時間短縮状態」中、「ロング時間短縮状態」中、及び、「低確時間短縮状態」中、の間、ホールコンピュータ等に対して継続的に出力される。具体的には、例えば、特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、該大当たりに基づく大当たり遊技の開始時に連荘中信号の出力が開始され、該大当たり遊技が終了して「確率変動状態」に突入した場合も連荘中信号の出力が継続され、「確率変動状態」が終了して「ショート時間短縮状態」に突入した場合も連荘中信号の出力が継続される。そして、「確率変動状態」、「ショート時間短縮状態」又は「ロング時間短縮状態」の間に再び大当たりに当選した場合の大当たり遊技中も連荘中信号の出力が継続される。一方、「ショート時間短縮状態」又は「ロング時間短縮状態」が終了して、「通常遊技状態 A」又は「通常遊技状態 B」に移行した場合、連荘中信号の出力が終了するように構成されている。ホールコンピュータ等は、この連荘中信号を受信することにより、

40

50

パチンコ機 10 が「通常遊技状態」でない状態であることを把握し、「通常遊技状態」間における合計賞球数およびその期間を認識することが可能となり、1 の連荘中における賞球払出数や大当たり回数を把握することができる。また、連荘中信号から当たり信号の部分を差し引きすることで、連荘中の大当たり遊技中以外の遊技状態、即ち、「確率変動状態」、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」及び／又は「低確時間短縮状態」における第 1 始動口 64 a、第 2 始動口 64 b 及び一般入賞口 63 のベースや、第 1 始動口 64 a 又は第 2 始動口 64 b への入賞率を把握することができる。

【1536】

特別図柄確定信号は、特別図柄の動的表示の変動が確定表示したことを示すための信号であり、特別図柄の動的表示が確定表示するごとに、ホールコンピュータ等に対して「500ms」の間、出力される。ホールコンピュータ等は、この特別図柄確定信号を受信することにより、パチンコ機 10 において、特別図柄の動的表示が 1 回実行されたことを認識することが可能となり、例えば、パチンコ機 10 において、1 日あたり、10 時間あたり、又は、1 時間あたりの特別図柄の合計実行回数を把握することができる。

【1537】

ここで、第 8 実施形態のパチンコ機 10 では、大当たり種別「確変 C」に当選した場合、大当たりが付与され、その後、「確率変動状態」が発生して、該「確率変動状態」の終了後に「ロング時間短縮状態」に移行する。「ロング時間短縮状態」は、「確率変動状態」の終了後の特別図柄の低確率状態において「289 回」実行されるため、該「ロング時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態 B」に移行した場合、該「通常遊技状態 B」で特別図柄の動的表示が 1 回実行されることで直ちに天井到達回数（即ち、「290 回」）に到達し、「低確時間短縮状態」に移行することとなる。即ち、大当たり種別「確変 C」当選→大当たり遊技→「確率変動状態」→「ロング時間短縮状態」→「通常遊技状態 B」→「低確時間短縮状態」と移行し、「通常遊技状態 B」の 1 回転を含むものの実質的に連荘中と同様の状態が継続することとなる。

【1538】

しかしながら、「ロング時間短縮状態」の終了後に、一旦、「通常遊技状態 B」に移行するため、上述した連荘中信号の出力が終了した場合、ホールコンピュータ等は連荘中が終了したものと判断し、ベースの集計や大当たり回数の集計をリセットしてしまうおそれがある。また、遊技者も、実質的に連荘状態が継続するにもかかわらず、連荘中に集計された大当たり回数や、獲得した賞球数等がリセットされてしまうことで、遊技に興覚めしてしまうおそれがある。

【1539】

そこで、第 8 実施形態のパチンコ機 10 では、連荘中信号の出力が終了した後、特別図柄の動的表示が 1 回転した段階で天井時短が発動した場合（又は時短図柄に当選した場合）、連荘状態が継続したことを示すために低確時短開始信号を出力するように構成することで、ホールコンピュータ等で連荘状態として集計等を継続させることが可能となるように構成されている。このように構成することで、ホールコンピュータ等において連荘中に集計されたベースや大当たり回数を引き継いで集計することが可能となり、より正確な集計を行うことが可能となる。また、遊技者に対しても、集計された大当たり回数や賞球獲得数を引き続いて加算するように構成することで、連荘中の大当たり回数や賞球数を継続的に集計することで、遊技における達成感を与えて、遊技に対して興覚めしてしまうことを未然に防止し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1540】

ここで、図 101 を参照して、第 8 実施形態における天井到達間際の遊技状態の変遷と外部出力信号の出力タイミングについて説明する。図 101 は、第 8 実施形態における遊技状態の変遷における各外部出力信号の出力態様を示したタイミングチャートである。この図 101 では、大当たり後の特別図柄の動的表示の変動回数（以下、「大当たり後特別図柄変動回数」と称する場合がある）と、遊技状態の変遷と、低確時短開始信号の出力タイミングと、大当たり信号の出力タイミングと、連荘中信号の出力タイミングと、特別図柄

確定信号の出力タイミングとの関係について説明する。

【1541】

まず、図101で示すように、大当たり後特別図柄変動回数が「298回」、即ち、大当たり遊技終了後にST回数10回+時短回数288回が行われた段階において、特別図柄の動的表示の確定表示タイミングで特別図柄確定信号が出力され、遊技状態は「ロング時間短縮状態」であり、連荘中信号が出力され続けている（即ち、オン）。なお、この段階では、低確時短開始信号および大当たり信号は出力されていない（即ち、オフ）。

【1542】

続いて、大当たり後特別図柄変動回数が「299回」、即ち、大当たり遊技終了後にST回数10回+時短回数289回が行われた段階において、特別図柄の動的表示の確定表示タイミングで特別図柄確定信号が出力され、「ロング時間短縮状態」における時短終了条件が成立するため、遊技状態は「ロング時間短縮状態」から「通常遊技状態B」に移行する。そして、特別図柄確定信号の出力が終了するタイミングに同期して連荘中信号の出力が終了する。

【1543】

続いて、大当たり後特別図柄変動回数が「300回」、即ち、大当たり遊技終了後にST回数10回+時短回数289回+「通常遊技状態B」での変動回数1回が行われた段階において、特別図柄の動的表示の確定表示タイミングで特別図柄確定信号が出力され、特別図柄の低確率状態における天井到達回数（即ち、「290回」）に到達するため、遊技状態は「通常遊技状態B」から「低確時間短縮状態」に移行する。そして、「低確時間短縮状態」に移行したタイミングと同期して低確時短開始信号が出力されるとともに、連荘中信号の出力が開始される。

【1544】

このように構成することで、例えば、ホールコンピュータ等において、連荘中信号の出力が終了した後の所定期間内（例えば、100秒以内）に低確時短開始信号、かつ、連荘中信号が出力された場合、1の連荘状態とみなして、先の連荘状態における集計結果を引き継いで集計するように構成することで、連荘中信号が一旦途切れた場合であっても、実質的な連荘状態として集計を行うことが可能となる。一方、低確時短開始信号を伴わない連荘中信号が出力された場合は、従来同様、連荘状態の集計をリセットし、改めて発生した連荘状態として集計するように構成する。これにより、低確時短開始信号の有無により、ホールコンピュータ等において連荘中に集計されたベースや大当たり回数を引き継いで集計することが可能となり、遊技仕様として設定された実質的に連続する連荘状態における正確な集計を行うことが可能となる。また、遊技者に対しても、遊技仕様として設定された実質的に連続する連荘状態における集計された大当たり回数や賞球獲得数を引き継いで加算するように構成することで、連荘中の大当たり回数や賞球数を継続的に集計し、遊技における達成感を与えて、遊技に対して興覚めしてしまうことを未然に防止し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1545】

図100に戻り、説明を続ける。アウト信号は、アウト口66（図75参照）に球が10球流入したことを示すための信号であり、アウト口66に設けられたアウトスイッチ（図示せず）により球が「10球」検知されるごとに、ホールコンピュータ等に対して「200ms」の間、出力される。ホールコンピュータ等は、このアウト信号を受信することにより、遊技領域に打ち出された球数（遊技に使用された合計球数）を認識することが可能となる。その結果、例えば、パチンコ機10において、1日あたり、10時間あたり、又は、1時間あたりに遊技として使用された合計球数や、このアウト信号で集計された合計球数から後述する第1始動口入賞信号や第2始動口入賞信号を活用することで、第1始動口64aや第2始動口64bへの入賞率を算出することが可能となる。

【1546】

第1始動口入賞信号は、第1始動口64a（図75参照）に球が1球入賞したことを示すための信号であり、第1始動口64aに設けられた第1始動口スイッチ64a1（図78

10

20

30

40

50

参照)により球が検知されるごとに、ホールコンピュータ等に対して「200ms」の間、出力される。ホールコンピュータ等は、この第1始動口入賞信号を受信することにより、パチンコ機10において、第1始動口64aへ球が1球入賞したことを認識することが可能となる。その結果、例えば、上述したアウト信号で集計された合計球数から第1始動口64aへの入賞率を算出したり、「通常遊技状態」において予め設定された基準値(例えば、 $S1=6$)以上に第1始動口入賞信号が頻出していることを検知して、不正又は異常(例えば、所謂ブドウ現象。以下、同様。)により第1始動口64aへ球を入賞しているか否かを把握することが可能となる。

【1547】

第2始動口入賞信号は、第2始動口64b(図75参照)に球が1球入賞したことを示すための信号であり、第2始動口64bに設けられた第2始動口スイッチ64b1(図78参照)により球が検知されるごとに、ホールコンピュータ等に対して「200ms」の間、出力される。ホールコンピュータ等は、この第2始動口入賞信号を受信することにより、パチンコ機10において、第2始動口64bへ球が1球入賞したことを認識することが可能となる。その結果、例えば、上述したアウト信号で集計された合計球数から第2始動口64bへの入賞率を算出したり、上述した連荘中信号を使用することで「確率変動状態」等において予め設定された基準値(例えば、 $S2=30$)以上に第2始動口入賞信号が頻出していることを検知して、不正又は異常により第2始動口64bへ球を入賞しているか否かを把握することが可能となる。

【1548】

ゲート通過信号は、スルーゲート67(図75参照)に球が1球通過したことを示すための信号であり、スルーゲート67に設けられたスルーゲートスイッチ(図示せず)により球が検知されるごとに、ホールコンピュータ等に対して「200ms」の間、出力される。ホールコンピュータ等は、このゲート通過信号を受信することにより、パチンコ機10において、スルーゲート67を球が1球通過したことを認識することが可能となる。その結果、例えば、上述したアウト信号で集計された合計球数からスルーゲート67への通過率を算出したり、予め設定された基準値(例えば、アウト球100球あたり10球通過)以上にゲート通過信号が頻出していることを検知して、不正又は異常によりスルーゲート67を球が通過しているか否かを把握することが可能となる。

【1549】

予定賞球信号は、第1始動口64a等への入賞に基づいて払い出す予定の賞球数を示すための信号であり、払い出すべき賞球数が10個溜まるごとに、ホールコンピュータ等に対して「200ms」の間、出力される。ホールコンピュータ等は、この予定賞球信号を受信することにより、パチンコ機10において払い出すべき賞球が10球存在することを認識することが可能となる。その結果、例えば、払い出すべき賞球数がいくつ溜まっているかを把握したり、後述する賞球払出信号を使用することで、払い出すべき賞球数と払い出した賞球数との差異が生じているか否かを把握し、島設備における球詰まり等が発生しているか否かを把握することが可能となる。

【1550】

賞球払出信号は、第1始動口64a等への入賞に基づいて払い出した賞球数を示すための信号であり、払出カウンタスイッチ(図示せず)によって賞球が10個検出されるごと、即ち、払い出した賞球数が10個に達するごとに、ホールコンピュータ等に対して「100ms」の間、出力される。ホールコンピュータ等は、この賞球払出信号を受信することにより、パチンコ機10において払い出した賞球が10個あったことを認識することが可能となる。その結果、例えば、上述した予定賞球信号を使用することで、払い出すべき賞球数と払い出した賞球数との差異が生じているか否かを把握し、島設備における球詰まり等が発生しているか否かを把握したり、上述したアウト信号を使用することで、アウト球と賞球(所謂、セーフ球)との差を把握し、パチンコ機10における差玉を把握することが可能となる。

【1551】

セキュリティ信号は、パチンコ機10において不正にかかわる重大な影響を及ぼす各種事象を示すための信号であり、RAMクリアの実行された場合、可変入賞装置65内の大入賞口スイッチ65c（図78参照）がオンされた場合、振動を検知する振動検知センサ（図示せず）がオンされた場合、不正電波を検知する電波検知センサ（図示せず）がオンされた場合、賞球を払い出す各種スイッチ（即ち、第1始動口スイッチ64a1、第2始動口スイッチ64b1、大入賞口スイッチ65c（いずれも図78参照）、及び、一般入賞口スイッチ（図示せず）。以下、同様。）がそれぞれ「50ms」内にオンが100回検知された場合、各種スイッチのオンが連続して「2000ms」継続している場合、1の大当たり遊技における大入賞口スイッチ65cの累積オン回数が上限値（例えば、10ラウンドの大当たり遊技であれば「150回」等）を超えた場合、大当たり確率の設定値が変更された場合、又は、大当たり確率の設定確認が行われた場合、のいずれか1の事象が発生したときに、ホールコンピュータ等に対して「200ms」の間、出力される。ホールコンピュータ等は、このセキュリティ信号を受信することにより、パチンコ機10において不正にかかわる重大な影響を及ぼす事象が発生していることを認識することが可能となる。その結果、例えば、不正行為が行われている場合や、各種スイッチで球詰まりしている場合を把握することが可能となる。

10

【1552】

枠開放信号は、内枠12が開放されていることを示すための信号であり、内枠12（又は外枠11若しくは前面枠14）に設けられた内枠開放スイッチ（図示せず）により内枠12が外枠11から開放されていることが検知されている間、ホールコンピュータ等に対して継続して出力される。ホールコンピュータ等は、この枠開放信号を受信することにより、内枠12が開放されていることを認識することが可能となる。その結果、例えば、不正に内枠12が開放されていることを把握することが可能となる。

20

【1553】

扉開放信号は、前面枠14が開放されていることを示すための信号であり、前面枠14（又は内枠12若しくは外枠11）に設けられた扉枠開放スイッチ（図示せず）により前面枠14が内枠12（又は外枠11）から開放されていることが検知されている間、ホールコンピュータ等に対して継続して出力される。ホールコンピュータ等は、この扉開放信号を受信することにより、前面枠14が開放されていることを認識することが可能となる。その結果、例えば、不正に前面枠14が開放されていることを把握することが可能となる。

30

【1554】

図78に戻り、説明を続ける。入出力ポート205には、入力側として、第1始動口64aに入賞した球を検出するための第1始動口スイッチ64a1、第2始動口64bに入賞した球を検出するための第2始動口スイッチ64b1、可変入賞装置65に入賞した球を検出するための大入賞口スイッチ65c、アウト口66を通して球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチを含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ208や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー501、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ502、RAM203に記憶されているデータを消去するためのRAM消去スイッチ503が接続される。また、入出力ポート205には、出力側として、大入賞口ソレノイド65b、普通電役ソレノイド64c1、その他各種ソレノイド209や、特別図柄表示装置37、普通図柄表示装置83、普通図柄保留ランプ84が接続されている。MPU201は、各種スイッチ208、502、503から出力される信号や、設定キー501の状態に基づいて各種処理を実行する。

40

【1555】

払出制御装置111は、払出モータ216を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるMPU211は、そのMPU211により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM212と、ワークメモリ等として使用されるRAM213とを有している。

50

【1556】

払出制御装置111のRAM213は、主制御装置110のRAM203と同様に、MPU211の内部レジスタの内容やMPU211により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。RAM213は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM213に記憶されるデータは、全てバックアップされる。なお、主制御装置110のMPU201と同様、MPU211のNMI端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路252から停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU211へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図134参照）が即座に実行される。

10

【1557】

払出制御装置111のMPU211には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン214を介して入出力ポート215が接続されている。入出力ポート215には、主制御装置110や払出モータ216、発射制御装置112などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置111には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置111に接続されるが、主制御装置110には接続されていない。

【1558】

発射制御装置112は、主制御装置110により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル51の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット112aを制御するものである。球発射ユニット112aは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ51bがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル51の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、約0.6秒間隔で、操作ハンドル51の操作量に応じた強さで球が発射される。

20

【1559】

音声ランプ制御装置113は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）226における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部29～33、表示ランプ34、確定ランプ311、各報知ランプ303a、305a、前側下方用LED414c、前側右方用LED415c、前側左方用LED416c、後側上方用LED422c、後側下方用LED424、先読みランプ24（第1ランプ24a、第2ランプ24b及び第3ランプ24c）など）227における点灯および消灯の出力、変動演出や連続予告演出といったドラム表示装置81にて行われる演出の表示態様の設定、タッチセンサ23の検出有無などを制御するものである。

30

【1560】

演算装置であるMPU221は、そのMPU221により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM222と、ワークメモリ等として使用されるRAM223とを有している。このROM222及びRAM223の詳細については、後述する。

40

【1561】

音声ランプ制御装置113のMPU221には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン224を介して入出力ポート225が接続されている。入出力ポート225には、主制御装置110、表示制御装置114、音声出力装置226、ランプ表示装置227、枠ボタン22、タッチセンサ23、及び、先読みランプ24などがそれぞれ接続されている。第8実施形態では、主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置113から主制御装置110へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置113と表示制御装置114とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

50

【1562】

また、音声ランプ制御装置113は、枠ボタン22からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン22が操作された場合は、ドラム表示装置81で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の変動パターンを変更したりするように、音声出力装置226、ランプ表示装置227を制御すると共に、表示制御装置114へ枠ボタン22の押下に基づいた内容をドラム表示装置81で実行させるように指示する。

【1563】

さらに、音声ランプ制御装置113は、後述する「タッチ演出」等においてタッチセンサ23からの入力を監視し、遊技者の手等を検知した場合には、ドラム表示装置81で実行されている各リールLR, CR, RRの変動を仮停止させるように指示する。なお、「タッチ演出」の詳細については、後述する。なお、本パチンコ機10において、枠ボタン22又はタッチセンサ23のいずれか一方の操作を遊技者に促す各種演出において、該操作を促した装置22, 23の他方の装置23, 22が操作された場合も、遊技者が意思に応じて操作がなされたとみなし、操作を促した装置22, 23によって遊技者の動作が検知された場合と同様の処理を行うように構成してもよい。

【1564】

表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113及びドラム表示装置81が接続され、音声ランプ制御装置113より受信したコマンドに基づいて、ドラム表示装置81における第3図柄の変動演出や、連続予告演出を制御するものである。

【1565】

電源装置115は、パチンコ機10の各部に電源を供給するための電源部251と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路252とを有している。電源部251は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置110～114等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部251は、外部より供給される交流24ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ208などの各種スイッチや、ソレノイド209などのソレノイド、モータ等を駆動するための12ボルトの電圧、ロジック用の5ボルトの電圧、RAMバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら12ボルトの電圧、5ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置110～114等に対して必要な電圧を供給する。

【1566】

停電監視回路252は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置110のMPU201及び払出制御装置111のMPU211の各NMI端子へ停電信号SG1を出力するための回路である。停電監視回路252は、電源部251から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視し、この電圧が22ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号SG1を主制御装置110及び払出制御装置111のNMI端子へ出力する。停電信号SG1の出力によって、主制御装置110及び払出制御装置111は、停電の発生を認識し、NMI割込処理（図134参照）を実行する。なお、電源部251は、直流安定24ボルトの電圧が22ボルト未満になった後においても、NMI割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である5ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置110及び払出制御装置111は、NMI割込処理を正常に実行し完了することができる。

【1567】

ここで、図102を参照して、第8実施形態における音声ランプ制御装置113の詳細な電氣的構成について説明する。図102は、主に音声ランプ制御装置113の電氣的構成を示すブロック図である。第8実施形態における音声ランプ制御装置113のROM222には、MPU221にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル222a、大当たり種別テーブル222b、停止パターンテーブル222c、変動パターンテーブル222d、保留変化テーブル222h、シナリオテーブル222i、楽曲テーブル222j、リール駆動パターンテーブル222k、が少なくとも格納されている。なお、保留変化テーブル222h、シナリオテーブル222i、楽曲テ

10

20

30

40

50

ーブル 2 2 2 j 及びリール駆動パターンテーブル 2 2 2 k の詳細については、後述する。

【1 5 6 8】

これらのテーブル 2 2 2 a ～ 2 2 2 k のうち、テーブル 2 2 2 a ～ 2 2 2 d は、いずれも主制御装置 1 1 0 の ROM 2 0 2 に設けられた大当たり乱数テーブル 2 0 2 a、大当たり種別テーブル 2 0 2 b、停止パターンテーブル 2 0 2 d、変動パターンテーブル 2 0 2 e と同じものである。

【1 5 6 9】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 および変動種別カウンタ C S 1 の各値と、大当たり乱数テーブル 2 2 2 a、大当たり種別テーブル 2 2 2 b、停止パターンテーブル 2 2 2 c および変動パターンテーブル 2 2 2 d とに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【1 5 7 0】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、保留図柄表示部 D b に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。なお、「保留変化予告」の演出態様および実行時期の詳細については、後述する。

【1 5 7 1】

なお、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別図柄の動的表示の実行回数に基づく遊技状態の切り替わり時、即ち、「確率変動状態」から「ショート時間短縮状態」若しくは「ロング時間短縮状態」、「通常遊技状態」から「低確時間短縮状態」、又は、「低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」、に移行する間際（例えば、滞在する遊技状態の残り実行回数より多い保留球に対応する部分）において、「保留変化予告」の実行を禁止（又は、制限、実行割合の低下、実行種類の限定、選定処理自体を行わない、規制、無効化）するように構成されている。

【1 5 7 2】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 によって送信された変動パターンコマンドに対応する変動パターンと確率設定値等に基づいて、大当たりの確率設定値を遊技者に示唆する「設定示唆演出」の実行抽選や、該「設定示唆演出」の内容（種類およびタイミング）を抽選するように構成されている。

【1 5 7 3】

RAM 2 2 3 には、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a 1、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 a 2、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g、実行情報格納エリア 2 2 3 h、保留変化カウンタ 2 2 3 i、シナリオカウンタ 2 2 3 j、天井到達回数カウンタ 2 2 3 k、保留変化禁止フラグ 2 2 3 m、楽曲抽選カウンタ 2 2 3 n、連荘時賞球数カウンタ 2 2 3 o、が少なくとも設けられている。

【1 5 7 4】

特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a 1 は、オン状態で第 1 特別図柄に関する変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a 1 は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置 1 1 0 から出力された第 1 特別図柄に対応する停止種別コマンド（以下、「特図 1 停止種別コマンド」と称する場合がある）を受信した場合にオンされる（図 1 3 8 の S 1 1 2 2 5 参照）。そして、ドラム表示装置 8 1 における第 1 特別図柄に関する変動演出の設定がなされるときにオフされる（図 1 4 1 の S 1 1 3 0 2 参照）。MPU 2 2 1 は、この特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a 1 がオンされたことを契機として、第 1 特別図柄に関する変動演出を実行させるための各種設定処理（図 1 4 1 の S 1 1 3 0 3 ～ S 1 1 3 0 8 参照）を行う。

【1575】

特図2変動開始フラグ223a2は、オン状態で第2特別図柄に関する変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図2変動開始フラグ223a2は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置110から出力された第2特別図柄に対応する停止種別コマンド（以下、「特図2停止種別コマンド」と称する場合がある）を受信した場合にオンされる（図139のS11235参照）。そして、ドラム表示装置81における第2特別図柄に関する変動演出の設定がなされるときにオフされる（図141のS11310参照）。MPU221は、この特図2変動開始フラグ223a2がオンされたことを契機として、第2特別図柄に関する変動演出を実行させるための各種設定処理（図141のS11311～S11317参照）を行う。

10

【1576】

サブ第1保留球数カウンタ223bは、主制御装置110の第1保留球数カウンタ203aと同様に、ドラム表示装置81（上方LED群37b1）で行われる第1特別図柄に関する変動演出（動的表示）であって、主制御装置110において保留されている第1特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。

【1577】

上述したように、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110に直接アクセスして、主制御装置110のRAM203に格納されている第1保留球数カウンタ203aの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110から送信されるコマンドに基づいて第1特別図柄の保留球数を格納・更新し、サブ第1保留球数カウンタ223bにて、その保留球数を管理するようになっている。

20

【1578】

具体的には、音声ランプ制御装置113は、第1始動口64aへの入球によって変動演出の保留球数が追加されて主制御装置110において第1保留球数カウンタ203aの値が加算された場合に主制御装置110より送信される第1特別図柄に関する保留球数コマンド（以下、「第1保留球数コマンド」と称する場合がある）を受信すると、その第1保留球数コマンドに含まれる、主制御装置110の第1保留球数カウンタ203aの加算後の値（即ち、主制御装置110に保留された第1特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第1保留球数カウンタ223bに格納する（図137のS11207参照）。

【1579】

また、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110において第1保留球数カウンタ203aの値が減算される場合に主制御装置110から送信される第1特別図柄に関する変動パターンコマンド（以下、「特図1変動パターンコマンド」と称する場合がある）を受信し、その受信に伴ってドラム表示装置81における第1特別図柄に関する変動演出の態様を設定すると、サブ第1保留球数カウンタ223bの値を1減算する（図141のS11305参照）。このように、第1保留球数カウンタ203aの更新にあわせて主制御装置110から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置113ではサブ第1保留球数カウンタ223bの値を更新するので、主制御装置110の第1保留球数カウンタ203aと同期させながら、サブ第1保留球数カウンタ223bの値を更新することができる。

30

40

【1580】

サブ第1保留球数カウンタ223bの値は、ドラム表示装置81における保留図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置113は、第1保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される第1特別図柄の保留球数をサブ第1保留球数カウンタ223bに格納したり、特図1変動パターンコマンドの受信に応じてサブ第1保留球数カウンタ223bの値を更新したりするタイミングで、格納後もしくは更新後のサブ第1保留球数カウンタ223bの値を表示制御装置114に通知するべく、表示用第1保留球数コマンドを表示制御装置114に対して送信する（図140のS11262又は図141のS11306参照）。

【1581】

50

また、サブ第1保留球数カウンタ223bの値は、後述する「保留変化予告」を行う場合において、該「保留変化予告」を実行するタイミングを決定するために参照される。具体的には、後述する先読み設定処理（図140参照）において、「保留変化予告」を実行すると判定された場合、後述するシナリオカウンタ223j及びシナリオテーブル222iによって「保留変化予告」の実行タイミングを決定する際にサブ第1保留球数カウンタ223bの値を参照して、その時点における変動演出の保留球数が判定されるように構成されている。

【1582】

表示制御装置114では、この表示用第1保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される第1特別図柄の保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置113のサブ第1保留球数カウンタ223bの値分の保留球数図柄をドラム表示装置81の保留図柄表示部Dbに表示するように、点灯制御する。

10

【1583】

上述したように、サブ第1保留球数カウンタ223bは、主制御装置110の第1保留球数カウンタ203aと同期しながら、その値が変更される。従って、ドラム表示装置81の保留図柄表示部Dbに表示される保留図柄の数も、主制御装置110の第1保留球数カウンタ203aの値に同期させながら、変化させることができる。よって、ドラム表示装置81の保留図柄表示部Dbには、第1特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【1584】

サブ第2保留球数カウンタ223cは、主制御装置110の第2保留球数カウンタ203bと同様に、ドラム表示装置81（下方LED群37b2）で行われる第2特別図柄に関する変動演出（動的表示）であって、主制御装置110において保留されている第2特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。

20

【1585】

上述したように、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110に直接アクセスして、主制御装置110のRAM203に格納されている第2保留球数カウンタ203bの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110から送信されるコマンドに基づいて第2特別図柄の保留球数を格納・更新し、サブ第2保留球数カウンタ223cにて、その保留球数を管理するようになっている。

30

【1586】

具体的には、音声ランプ制御装置113は、第2始動口64bへの入球によって変動演出の保留球数が追加されて主制御装置110において第2保留球数カウンタ203bの値が加算された場合に主制御装置110より送信される第2特別図柄に関する保留球数コマンド（以下、「第2保留球数コマンド」と称する場合がある）を受信すると、その第2保留球数コマンドに含まれる、主制御装置110の第2保留球数カウンタ203bの加算後の値（即ち、主制御装置110に保留された第2特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第2保留球数カウンタ223cに格納する（図137のS11211参照）。

【1587】

また、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110において第2保留球数カウンタ203bの値が減算される場合に主制御装置110から送信される第2特別図柄に関する変動パターンコマンド（以下、「特図2変動パターンコマンド」と称する場合がある）を受信し、その受信に伴ってドラム表示装置81における第2特別図柄に関する変動演出の態様を設定すると、サブ第2保留球数カウンタ223cの値を1減算する（図141のS11313参照）。このように、第2保留球数カウンタ203bの更新にあわせて主制御装置110から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置113ではサブ第2保留球数カウンタ223cの値を更新するので、主制御装置110の第2保留球数カウンタ203bと同期させながら、サブ第2保留球数カウンタ223cの値を更新することができる。

40

【1588】

50

サブ第2保留球数カウンタ223cの値は、ドラム表示装置81における保留図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置113は、第2保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される第2特別図柄の保留球数をサブ第2保留球数カウンタ223cに格納したり、特図2変動パターンコマンドの受信に応じてサブ第2保留球数カウンタ223cの値を更新したりするタイミングで、格納後もしくは更新後のサブ第2保留球数カウンタ223cの値を表示制御装置114に通知するべく、表示用第2保留球数コマンドを表示制御装置114に対して送信する（図140のS11262又は図141のS11314参照）。

【1589】

また、サブ第2保留球数カウンタ223cの値は、サブ第1保留球数カウンタ223bと同様、後述する「保留変化予告」を行う場合において、該「保留変化予告」を実行するタイミングを決定するために参照される。具体的には、後述する先読み設定処理（図140参照）において、「保留変化予告」を実行すると判定された場合、後述するシナリオカウンタ223j及びシナリオテーブル222iによって「保留変化予告」の実行タイミングを決定する際にサブ第2保留球数カウンタ223cの値を参照して、その時点における変動演出の保留球数が判定されるように構成されている。

10

【1590】

表示制御装置114では、この表示用第2保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される第2特別図柄の保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置113のサブ第2保留球数カウンタ223cの値分の保留球数図柄をドラム表示装置81の保留図柄表示部Dbに表示するように、点灯制御する。

20

【1591】

上述したように、サブ第2保留球数カウンタ223cは、主制御装置110の第2保留球数カウンタ203bと同期しながら、その値が変更される。従って、ドラム表示装置81の保留図柄表示部Dbに表示される保留図柄の数も、主制御装置110の第2保留球数カウンタ203bの値に同期させながら、変化させることができる。よって、ドラム表示装置81の保留図柄表示部Dbには、第2特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【1592】

第1保留情報格納エリア223fは、保留されている第1特別図柄の変動演出等を行うため、及び、先読み処理を行うための情報、即ち、主制御装置110において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ203cより取得され、第1保留球数コマンドによって送信された第1特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値と、「保留変化予告」の表示態様を示す保留変化情報と、「保留変化予告」の実行タイミングを示すシナリオデータと、入賞順を示すデータ、とを格納するためのエリアである。

30

【1593】

音声ランプ制御装置113は、第1保留情報格納エリア223fに格納された各カウンタC1～C3、CS1の値と、ROM222に格納された各テーブル222a～222dとを用いて、先読み処理（先読み設定処理（図140参照））を実行する。また、音声ランプ制御装置113は、その先読み処理によって得られた保留変化情報及びシナリオデータを第1保留情報格納エリア223fの保留変化情報格納エリア223f5及びシナリオデータ格納エリア223f6にそれぞれ記憶し、各エリア223f5、223f6に記憶された値に基づいて「保留変化予告」を実行する。

40

【1594】

第2保留情報格納エリア223gは、保留されている第2特別図柄の変動演出等を行うため、及び、先読み処理を行うための情報、即ち、主制御装置110において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ203cより取得され、第2保留球数コマンドによって送信された第2特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値と、「保留変化予告」

50

の表示態様を示す保留変化情報と、「保留変化予告」の実行タイミングを示すシナリオデータと、入賞順を示すデータと、を格納するためのエリアである。

【1595】

音声ランプ制御装置113は、第2保留情報格納エリア223gに格納された各カウンタC1～C3、CS1の値と、ROM222に格納された各テーブル222a～222dとを用いて、先読み処理（先読み設定処理（図140参照））を実行する。また、音声ランプ制御装置113は、その先読み処理によって得られた保留変化情報及びシナリオデータを第2保留情報格納エリア223gの保留変化情報格納エリア223g5及びシナリオデータ格納エリア223g6にそれぞれ記憶し、各エリア223g5、223g6に記憶された値に基づいて「保留変化予告」を実行する。

10

【1596】

実行情報格納エリア223hは、ドラム表示装置81で実行中の第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置110において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ203cより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値と、「保留変化予告」の表示態様を示す保留変化情報と、「保留変化予告」の実行タイミングを示すシナリオデータと、を格納するためのエリアである。なお、実行情報格納エリア223hには、実行中の変動演出に関する情報を格納するエリアなので、入賞順を示すデータは格納されない。

20

【1597】

音声ランプ制御装置113は、変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第1保留情報格納エリア223f又は第2保留情報格納エリア223gに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタC1～C3、CS1等の各値）を、この実行情報格納エリア223hへシフトする。また、音声ランプ制御装置113は、実行情報格納エリア223hの保留変化情報格納エリア223h5及びシナリオデータ格納エリア223h6に格納された保留変化情報及びシナリオデータに基づいて、各エリア223h5、223h6に記憶された値に基づいて「保留変化予告」を実行する。

【1598】

保留変化カウンタ223iは、保留図柄表示部Dbの保留図柄及び実行図柄において「保留変化予告」を実行するか否かを抽選するカウンタである。第8実施形態では、上述したように、「保留変化予告」として、保留図柄及び実行図柄の表示色を、第1特別図柄の通常の表示態様である「黄色」、又は、第2特別図柄の通常の表示態様である「白色」から、「青色」の表示態様の「青」、又は、「赤色」の表示態様の「赤」に変化可能に構成されている。

30

【1599】

上述したように、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110から受信した第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドによって大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3および変動種別カウンタCS1の各値と、大当たり乱数テーブル222a、大当たり種別テーブル222b、停止パターンテーブル222cおよび変動パターンテーブル222dとに基づいて先読み処理を実行可能である。その先読み処理において、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドが示す変動演出の演出態様を把握し、その演出態様に基づいて保留変化カウンタ223i及び保留変化テーブル222hによって「保留変化予告」を行うか否かが抽選される。

40

【1600】

この保留変化カウンタ223iは、音声ランプ制御装置113のメイン処理のカウンタ更新処理（図136のS11112参照）において、所定の範囲（例えば、「0～9」）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、「0～9」の値を取り得るカウンタの場合は「9」）に達した後「0」に戻る構成となっている。保留変化カウンタ223iの値は、メイン処理が1回ループする毎に1回更新（例えば、1加算）される。第8実施形態のパチ

50

ンコ機 10 では、主制御装置 110 から第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを受信した場合に、その第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドが示す変動演出の演出態様を把握し、その演出態様に基づいて保留変化カウンタ 223 i の値と保留変化テーブル 222 h とを参照して、「保留変化予告」の実行可否および表示態様が決定される（図 140 の S11256 参照）。

【1601】

なお、第 8 実施形態のパチンコ機 10 では、「保留変化予告」の実行抽選に当選しなかった場合でも、該当する変動演出の実行前の変動演出でハズレの「リーチ表示」を頻出する「リーチ前兆演出」が設けられており、該「リーチ前兆演出」の実行抽選に当選した場合には、該「リーチ前兆演出」に当選した変動演出より先に実行される変動演出に対応する保留図柄を変化させる「偽保留変化予告」が実行可能に構成されている。この「偽保留変化予告」の詳細については、後述する。

10

【1602】

また、「保留変化予告」（又は「リーチ前兆演出」等の先読み予告）は、特別図柄の動的表示が天井到達回数に達する間際（第 8 実施形態では、天井到達回数に達するまでの残りの動的表示の実行回数（以下、「残り実行回数」と称する場合がある））は、禁則処理を行うことで該「保留変化予告」の実行が禁止されるように構成されている。この禁則処理の詳細についても、後述する。

【1603】

ここで、図 104 を参照して、第 8 実施形態における保留変化テーブル 222 h について説明する。図 104 は、第 8 実施形態における保留変化テーブル 222 h の一例を模式的に示した図である。音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 から第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを受信した場合に、その時点での保留変化カウンタ 223 i の値に基づいて保留変化テーブル 222 h を参照し、「保留変化予告」を行うか否か、および、「保留変化予告」の表示態様が決定される。図 104 で示すように、保留変化テーブル 222 h は、大当たりの当否と、選択された演出態様とに基づいてグループ分けされている。

20

【1604】

具体的には、ハズレ時における「非リーチ」演出態様用と、ハズレ時における「ノーマルリーチ」演出態様用と、ハズレ時における「スーパーリーチ」演出態様用と、ハズレ時における「スペシャルリーチ」演出態様用と、大当たり時における「ノーマルリーチ」演出態様用と、大当たり時における「スーパーリーチ」演出態様用と、大当たり時における「スペシャルリーチ」演出態様用と、時短図柄当選時における「特殊変動」演出態様用とに区分けされている。そして、区分けされたグループに対してそれぞれ保留変化カウンタ 223 i の取り得る値が対応付けられている。

30

【1605】

保留変化テーブル 222 h において、ハズレ時の「非リーチ」演出態様には、保留図柄又は実行図柄の色が、通常が表示態様（「黄色」又は「白色」）から変化しない「無し」と、「青色」に変化する「青」との 2 つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して保留変化カウンタ 223 i の値が対応付けられている。第 8 実施形態では、保留図柄又は実行図柄の色が変化しない「無し」が選択された場合、「保留変化予告」は実行されない。

40

【1606】

なお、ハズレ時の「非リーチ」演出態様には、保留図柄又は実行図柄の色が、「赤色」に変化する「赤」の表示態様が選択されないように、保留変化カウンタ 223 i の値が対応付けられていない。これは、第 8 実施形態のパチンコ機 10 では、「保留変化予告」において、保留図柄又は実行図柄の色が「赤」であった場合は、その保留図柄又は実行図柄が示す変動演出において「スーパーリーチ以上」演出態様が実行されることを確定させるためである。よって、「スーパーリーチ以上」が現出しない「非リーチ」演出態様では、「保留変化予告」の「赤」が選択されないように設定されている。

50

【1607】

図104の示す例では、ハズレ時の「非リーチ」演出態様における保留変化カウンタ223 iの値と「保留変化予告」との対応付けが、「無し」に対して「0～8」、「青」に対して「9」、となっている。なお、「赤」に対しては値が割り振られていないため、「－」と表記する。

【1608】

即ち、ハズレ時の「非リーチ」の演出態様が選択された場合は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が90%、「青」の表示態様が10%、「赤」の表示態様が0%、の割合で選択されるように設定されている。従って、ハズレ時の「非リーチ」時に選択される「保留変化予告」では、「無し」の表示態様が選択され易く（90%）になっており、「保留変化予告」自体が比較的発生し難い設定となっている。

10

【1609】

保留変化テーブル222 hにおいて、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様には、保留図柄又は実行図柄の色が、通常が表示態様（「黄色」又は「白色」）から変化しない「無し」と、青色に変化する「青」との2つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して保留変化カウンタ223 iの値が対応付けられている。なお、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様では、ハズレ時の「非リーチ」演出態様等と同様、「スーパーリーチ以上」が現出しない。このため、保留図柄又は実行図柄の色が、「赤色」に変化する「赤」の表示態様が選択されないように、保留変化カウンタ223 iの値が対応付けられていない。

20

【1610】

図104の示す例では、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様における保留変化カウンタ223 iの値と「保留変化予告」との対応付けが、「無し」に対して「0～7」、「青」に対して「8, 9」、となっている。なお、「赤」に対しては値が割り振られていないため、「－」と表記する。

【1611】

即ち、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が80%、「青」の表示態様が20%、「赤」の表示態様が0%、の割合で選択されるように設定されている。従って、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、「無し」の表示態様が選択され易い（80%）が、ハズレ時の「非リーチ」演出態様よりも「青」の表示態様が選択され易い設定（10%→20%）となっている。

30

【1612】

保留変化テーブル222 hにおいて、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様には、保留図柄又は実行図柄の色が、通常が表示態様（「黄色」又は「白色」）から変化しない「無し」と、「青色」に変化する「青」と、「赤色」に変化する「赤」との3つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して保留変化カウンタ223 iの値が対応付けられている。即ち、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様は、「スーパーリーチ」の変動要素を実行するため、「スーパーリーチ以上」を示唆する「赤」の表示態様が選択されるように、保留変化カウンタ223 iの値が対応付けられている。

40

【1613】

図104の示す例では、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様における保留変化カウンタ223 iの値と「保留変化予告」との対応付けが、「無し」に対して「0～5」、「青」に対して「6～8」、「赤」に対して「9」となっている。

【1614】

即ち、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が60%、「青」の表示態様が30%、「赤」の表示態様が10%、の割合で選択されるように設定されている。従って、「無し」の表示態様が選択され易い（60%）が、ハズレ時の「非リーチ」演出態様又は「ノーマルリーチ」演出態様よりも「青」の表示態様が選択され易い設定（10%又は20%→30%）となっている。また

50

、「青」の表示態様より大当たり期待度が高い「赤」の表示態様も選択可能に設定（１０％）されている。

【１６１５】

保留変化テーブル２２２ｈにおいて、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様には、保留図柄又は実行図柄の色が、変化しない「無し（「黄色」又は「白色）」と、「青色」に変化する「青」と、「赤色」に変化する「赤」との３つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して保留変化カウンタ２２３ｉの値が対応付けられている。即ち、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様は、「スペシャルリーチ」の変動要素を実行するため、「スーパーリーチ以上」を示唆する「赤」の表示態様が選択されるように、保留変化カウンタ２２３ｉの値が対応付けられている。

10

【１６１６】

図１０４の示す例では、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様における保留変化カウンタ２２３ｉの値と「保留変化予告」との対応付けが、「無し」に対して「０～３」、「青」に対して「４～７」、「赤」に対して「８，９」となっている。即ち、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が４０％、「青」の表示態様が４０％、「赤」の表示態様が２０％、の割合で選択されるように設定されている。従って、「無し」の表示態様が選択され得る（４０％）が、ハズレ時の「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様及び「スーパーリーチ」演出態様よりも「青」の表示態様が選択され易い設定（１０％、２０％又は３０％→４０％）となっている。また、「青」の表示態様より大当たり期待度が高い「赤」の表示態様も、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様よりも「赤」の表示態様が選択され易い設定（１０％→２０％）となっている。

20

【１６１７】

保留変化テーブル２２２ｈにおいて、大当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様には、保留図柄又は実行図柄の色が、通常の表示態様（「黄色」又は「白色」）から変化しない「無し」と、「青色」に変化する「青」と、「赤色」に変化する「赤」との３つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して保留変化カウンタ２２３ｉの値が対応付けられている。

【１６１８】

図１０４の示す例では、大当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様における保留変化カウンタ２２３ｉの値と「保留変化予告」との対応付けが、「無し」に対して「０～６」、「青」に対して「７，８」、「赤」に対して「９」となっている。

30

【１６１９】

即ち、大当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が７０％、「青」の表示態様が２０％、「赤」の表示態様が１０％、の割合で選択されるように設定されている。従って、大当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、「無し」の表示態様が選択され易い（７０％）が、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様では選択されない「赤」の表示態様が選択され得る設定（０％→１０％）となっている。また、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様より、「保留変化予告」の「無し」の割合が低下しているため（８０％→７０％）、「保留変化予告」が発生し易いように設定されている。

40

【１６２０】

保留変化テーブル２２２ｈにおいて、大当たり時の「スーパーリーチ」演出態様には、保留図柄又は実行図柄の色が、通常の表示態様（「黄色」又は「白色」）から変化しない「無し」と、「青色」に変化する「青」と、「赤色」に変化する「赤」との３つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して保留変化カウンタ２２３ｉの値が対応付けられている。

【１６２１】

図１０４の示す例では、大当たり時の「スーパーリーチ」演出態様における保留変化カウンタ２２３ｉの値と「保留変化予告」との対応付けが、「無し」に対して「０～４」、「

50

青」に対して「5～7」、「赤」に対して「8, 9」、となっている。

【1622】

即ち、大当たり時の「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が50%、「青」の表示態様が30%、「赤」の表示態様が20%、の割合で選択されるように設定されている。従って、大当たり時の「スーパーリーチ」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、「無し」の表示態様が選択され易い(50%)が、大当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様よりも「青」の表示態様が選択され易い設定(20%→30%)となっている。また、「青」の表示態様より大当たり期待度が高い「赤」の表示態様も、大当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様、又は、ハズレ時の「スーパーリーチ」よりも「赤」の表示態様が選択され易い設定(ともに10%→20%)となっている。さらに、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様より、「保留変化予告」の「無し」の割合が低下しているため(60%→50%)、「保留変化予告」が発生し易いように設定されている。

10

【1623】

保留変化テーブル222hにおいて、大当たり時の「スペシャルリーチ」演出態様には、保留図柄又は実行図柄の色が、通常が表示態様(「黄色」又は「白色」)から変化しない「無し」と、「青色」に変化する「青」と、「赤色」に変化する「赤」との3つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して保留変化カウンタ223iの値が対応付けられている。

20

【1624】

図104の示す例では、大当たり時の「スペシャルリーチ」演出態様における保留変化カウンタ223iの値と「保留変化予告」との対応付けが、「無し」に対して「0～2」、「青」に対して「3～6」、「赤」に対して「7～9」、となっている。

【1625】

即ち、大当たり時の「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が30%、「青」の表示態様が40%、「赤」の表示態様が30%、の割合で選択されるように設定されている。従って、大当たり時の「スペシャルリーチ」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、「無し」の表示態様が選択され得る(30%)が、「青」の表示態様が最も選択され易く(40%)、かつ、大当たり時の「スーパーリーチ」演出態様よりも「青」の表示態様が選択され易い設定(30%→40%)となっている。また、「青」の表示態様より大当たり期待度が高い「赤」の表示態様も、大当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様若しくは「スーパーリーチ」演出態様、又は、ハズレ時の「スペシャルリーチ」よりも「赤」の表示態様が選択され易い設定(10%若しくは20%、又は、20%→30%)となっている。さらに、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様より、「保留変化予告」の「無し」の割合が低下しているため(40%→30%)、「保留変化予告」が発生し易いように設定されている。

30

【1626】

保留変化テーブル222hにおいて、時短図柄当選時又は天井到達時の「特殊変動」演出態様には、保留図柄又は実行図柄の色が、通常が表示態様(「黄色」又は「白色」)から変化しない「無し」と、青色に変化する「青」との2つの表示態様が選択可能に用意され、各表示態様に対して保留変化カウンタ223iの値が対応付けられている。なお、時短図柄当選時又は天井到達時の「特殊変動」演出態様では、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様等と同様、「スーパーリーチ以上」が現出しない。このため、保留図柄又は実行図柄の色が、「赤色」に変化する「赤」の表示態様が選択されないように、保留変化カウンタ223iの値が対応付けられていない。

40

【1627】

図104の示す例では、時短図柄当選時又は天井到達時の「特殊変動」演出態様における保留変化カウンタ223iの値と「保留変化予告」との対応付けが、「無し」に対して「0～4」、「青」に対して「5～9」、となっている。なお、「赤」に対しては値が割り振られていないため、「-」と表記する。

50

【1628】

即ち、時短図柄当選時又は天井到達時の「特殊変動」演出態様が選択された場合は、「保留変化予告」が「無し」の表示態様が50%、「青」の表示態様が50%、「赤」の表示態様が0%、の割合で選択されるように設定されている。従って、時短図柄当選時又は天井到達時の「特殊変動」演出態様時に選択される「保留変化予告」では、「無し」の表示態様と「青」の表示態様とが同等の割合で選択され得る設定（ともに50%）となっている。

【1629】

このように、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110からの第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドの受信時に、該第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドが示す変動演出の当否および演出態様を把握し、その当否および演出態様に基づいて「保留変化予告」の実行可否および表示態様を決定するように構成する。このように構成することで、変動演出の実行前に該変動演出の結果を保留図柄によって遊技者に示唆し、その変動演出が実行されるまでの間、遊技者に保留されている変動演出が大当たり、時短図柄当選、又は、天井到達となるか否かを予測させることで、遊技の興趣を高めることができる。

【1630】

なお、保留変化テーブル222hおよび保留変化カウンタ223iの値に基づいて決定（選択）された「保留変化予告」の保留変化情報は、サブ第1保留球数カウンタ223b又はサブ第2保留球数カウンタ223cの値が示す後述する第1保留情報格納エリア223f又は第2保留情報格納エリア223gの保留変化情報格納エリア223f5, 223g5（図103参照）に記憶される。第8実施形態のパチンコ機10では、保留変化情報格納エリア223f5, 223g5に格納された保留変化情報と、後述するシナリオデータとに基づいて、「保留変化予告」が保留図柄又は実行図柄において実行される。

【1631】

図102に戻って説明を続ける。シナリオカウンタ223jは、決定された「保留変化予告」の実行タイミングを決めるためのカウンタである。上述したように、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110から受信した第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドに基づいて、「保留変化予告」の実行可否と表示態様とが決定される。第8実施形態のパチンコ機10では、「保留変化予告」の実行が決定された場合に、その「保留変化予告」の実行タイミングを、シナリオカウンタ223jおよびシナリオテーブル222iによって決定する。

【1632】

このシナリオカウンタ223jは、音声ランプ制御装置113のメイン処理のカウンタ更新処理（図136のS11112参照）において、所定の範囲（例えば、「0～99」）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、「0～99」の値を取り得るカウンタの場合は「99」）に達した後「0」に戻る構成となっている。シナリオカウンタ223jの値は、メイン処理が1回ループする毎に1回更新（例えば、1加算）される。第8実施形態のパチンコ機10では、主制御装置110から第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドを受信した場合に、その第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドが示す変動演出の演出態様を把握すると共に、その演出態様に基づいて「保留変化予告」の実行可否および表示態様が決定される。そして、「保留変化予告」の実行が決定された場合に、シナリオカウンタ223jの値とシナリオテーブル222iとを参照し、「保留変化予告」の実行タイミングが決定される（図140のS11257参照）。また、「リーチ前兆演出」に基づいて「偽保留変化予告」が実行される場合、該「偽保留変化予告」の実行タイミングが決定される（図140のS11260参照）。

【1633】

ここで、図105及び図106を参照して、第8実施形態におけるシナリオテーブル222iについて説明する。図105は、第8実施形態におけるハズレ用シナリオテーブル222i1の一例を模式的に示した図であり、図106は、第8実施形態における大当たり

10

20

30

40

50

・時短図柄用シナリオテーブル 2 2 2 i 2 の一例を模式的に示した図である。

【1 6 3 4】

上述したように、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、「保留変化予告」（又は「偽保留変化予告」。以下、「保留変化予告」と称した場合に、「偽保留変化予告」を含む場合がある。）の実行が決定された場合に、シナリオカウンタ 2 2 3 j の値とシナリオテーブル 2 2 2 i とを参照して、該「保留変化予告」の実行タイミングを決定する。この場合に、同じ「保留変化予告（例えば、「青」）」であっても、ハズレ時における「保留変化予告」の実行タイミングと、大当たり時又は時短図柄当選時（天井到達時を含む。以下、同様。）における「保留変化予告」の実行タイミングとを異ならせることで、「保留変化予告」の実行タイミングの違いによって大当たり期待度又は時短図柄当選期待度が異なるように構成されている。

10

【1 6 3 5】

図 1 0 5 のハズレ用シナリオテーブル 2 2 2 i 1 及び大当たり・時短図柄用シナリオテーブル 2 2 2 i 2 では、縦行が「保留変化予告」を決定した時点における変動演出の各保留球数（保留球数「1」個～「8」個の 8 パターン）において、各保留球数のそれぞれに「保留変化予告」の表示態様ごと（「青」又は「赤」の 2 パターン）に区分けされた合計 1 6 種類の状況パターンにそれぞれ区分けされている。また、横列が「保留変化予告」を実行（開始）するタイミングとして、保留球数「0」個（当該変動演出実行中）における「リーチ後」又は「リーチ前」、「移行時（シフト時。以下、同様。）」の 3 パターンと、保留球数「1」個～「7」個への「変動中」又は「入賞時（表示時。以下、同様。）」における 1 4 パターンと、保留球数「8」個の「入賞時」における 1 パターンとの、計 1 8 種類のタイミングパターンにそれぞれ区分けされている。そして、その区分けされたグループに対してそれぞれシナリオカウンタ 2 2 3 j の取り得る値が対応付けられている。

20

【1 6 3 6】

第 8 実施形態における「保留変化予告」は、上記状況パターンごとにシナリオカウンタ 2 2 3 j とシナリオテーブル 2 2 2 i とによって決定されたタイミングパターンにおいて、決定された「保留変化予告」の表示態様が実行（現出）するように設定されている。

【1 6 3 7】

具体的には、例えば、「保留変化予告」の実行タイミングが保留球数「0」個であって「リーチ後」が選択された場合は、その「保留変化予告」を決定した変動演出中の「リーチ表示」が実行された後のタイミングで該「保留変化予告」が実行される。また、「保留変化予告」の実行タイミングが保留球数「0」個であって「リーチ前」が選択された場合は、その「保留変化予告」を決定した変動演出における変動演出中の「リーチ表示」が現出する前（例えば、「高速変動」の変動要素の実行中や、「低速変動」の変動要素の実行中における左リール L R の停止時等）のタイミングで該「保留変化予告」が実行される。さらに、「保留変化予告」の実行タイミングが保留球数「0」個であって「移行時」が選択された場合は、その「保留変化予告」を決定した変動演出が開始されるタイミング（即ち、移行時）で該「保留変化予告」が実行される。

30

【1 6 3 8】

また、例えば、「保留変化予告」の実行タイミングが保留球数「1」個であって、「変動中」が選択された場合は、その「保留変化予告」を決定した変動演出に対応する保留図柄が保留図柄表示部 D b の第 1 入賞順保留表示部 D b 3 a（図 7 5 参照）に表示されている状況において、実行図柄表示部 D b 0 に表示されている変動演出が実行されているいずれかのタイミング（例えば、変動開始時や、「リーチ表示」前、「リーチ表示」後、或いは、図柄仮停止後等。以下、同様。）で、第 1 入賞順保留表示部 D b 3 a において該「保留変化予告」が実行される。一方、「保留変化予告」の実行タイミングが保留球数「1」個であって、「入賞時」が選択された場合は、その「保留変化予告」を決定した変動演出に対応する保留図柄の表示時（即ち、入賞順保留表示部 D b 3 の第 1 入賞順保留表示部 D b 3 a への点灯開始時）のタイミングで該「保留変化予告」が実行される。

40

【1 6 3 9】

50

さらに、例えば、「保留変化予告」の実行タイミングが保留球数「2」個であって、「変動中」が選択された場合は、その「保留変化予告」を決定した変動演出に対応する保留図柄が保留図柄表示部 D b の第 2 入賞順保留表示部 D b 3 b (図 7 5 参照)に表示されている状況において、実行図柄表示部 D b 0 に表示されている変動演出が実行されているいずれかのタイミングで、第 2 入賞順保留表示部 D b 3 b において該「保留変化予告」が実行される。一方、「保留変化予告」の実行タイミングが保留球数「2」個であって、「入賞時」が選択された場合は、その「保留変化予告」を決定した変動演出に対応する保留図柄の表示時(即ち、入賞順保留表示部 D b 3 の第 2 入賞順保留表示部 D b 3 b への点灯開始時)のタイミングで該「保留変化予告」が実行される。

【1640】

10

また、例えば、「保留変化予告」の実行タイミングが保留球数「3」個であって、「変動中」が選択された場合は、その「保留変化予告」を決定した変動演出に対応する保留図柄が保留図柄表示部 D b の第 3 入賞順保留表示部 D b 3 c (図 7 5 参照)に表示されている状況において、実行図柄表示部 D b 0 に表示されている変動演出が実行されているいずれかのタイミングで、第 3 入賞順保留表示部 D b 3 c において該「保留変化予告」が実行される。一方、「保留変化予告」の実行タイミングが保留球数「3」個であって、「入賞時」が選択された場合は、その「保留変化予告」を決定した変動演出に対応する保留図柄の表示時(即ち、入賞順保留表示部 D b 3 の第 3 入賞順保留表示部 D b 3 c への点灯開始時)のタイミングで該「保留変化予告」が実行される。

【1641】

20

さらに、例えば、「保留変化予告」の実行タイミングが保留球数「4」個であって、「変動中」が選択された場合は、その「保留変化予告」を決定した変動演出に対応する保留図柄が保留図柄表示部 D b の第 4 入賞順保留表示部 D b 3 d (図 7 5 参照)に表示されている状況において、実行図柄表示部 D b 0 に表示されている変動演出が実行されているいずれかのタイミングで、第 4 入賞順保留表示部 D b 3 d において該「保留変化予告」が実行される。一方、「保留変化予告」の実行タイミングが保留球数「4」個であって、「入賞時」が選択された場合は、その「保留変化予告」を決定した変動演出に対応する保留図柄の表示時(即ち、入賞順保留表示部 D b 3 の第 4 入賞順保留表示部 D b 3 d への点灯開始時)のタイミングで該「保留変化予告」が実行される。

【1642】

30

また、例えば、「保留変化予告」の実行タイミングが保留球数「5」個であって、「変動中」が選択された場合は、その「保留変化予告」を決定した変動演出に対応する保留図柄が保留図柄表示部 D b の第 5 入賞順保留表示部 D b 3 e (図 7 5 参照)に表示されている状況において、実行図柄表示部 D b 0 に表示されている変動演出が実行されているいずれかのタイミングで、第 5 入賞順保留表示部 D b 3 e において該「保留変化予告」が実行される。一方、「保留変化予告」の実行タイミングが保留球数「5」個であって、「入賞時」が選択された場合は、その「保留変化予告」を決定した変動演出に対応する保留図柄の表示時(即ち、入賞順保留表示部 D b 3 の第 5 入賞順保留表示部 D b 3 e への点灯開始時)のタイミングで該「保留変化予告」が実行される。

【1643】

40

さらに、例えば、「保留変化予告」の実行タイミングが保留球数「6」個であって、「変動中」が選択された場合は、その「保留変化予告」を決定した変動演出に対応する保留図柄が保留図柄表示部 D b の第 6 入賞順保留表示部 D b 3 f (図 7 5 参照)に表示されている状況において、実行図柄表示部 D b 0 に表示されている変動演出が実行されているいずれかのタイミングで、第 6 入賞順保留表示部 D b 3 f において該「保留変化予告」が実行される。一方、「保留変化予告」の実行タイミングが保留球数「6」個であって、「入賞時」が選択された場合は、その「保留変化予告」を決定した変動演出に対応する保留図柄の表示時(即ち、入賞順保留表示部 D b 3 の第 6 入賞順保留表示部 D b 3 f への点灯開始時)のタイミングで該「保留変化予告」が実行される。

【1644】

50

また、例えば、「保留変化予告」の実行タイミングが保留球数「7」個であって、「変動中」が選択された場合は、その「保留変化予告」を決定した変動演出に対応する保留図柄が保留図柄表示部 D b の第 7 入賞順保留表示部 D b 3 g (図 7 5 参照) に表示されている状況において、実行図柄表示部 D b 0 に表示されている変動演出が実行されているいずれかのタイミングで、第 7 入賞順保留表示部 D b 3 g において該「保留変化予告」が実行される。一方、「保留変化予告」の実行タイミングが保留球数「7」個であって、「入賞時」が選択された場合は、その「保留変化予告」を決定した変動演出に対応する保留図柄の表示時(即ち、入賞順保留表示部 D b 3 の第 7 入賞順保留表示部 D b 3 g への点灯開始時)のタイミングで該「保留変化予告」が実行される。

【1645】

10

さらに、例えば、「保留変化予告」の実行タイミングが保留球数「8」個であって、「入賞時」が選択された場合は、その「保留変化予告」を決定した変動演出に対応する保留図柄の表示時(即ち、入賞順保留表示部 D b 3 の第 8 入賞順保留表示部 D b 3 h への点灯開始時)のタイミングで該「保留変化予告」が実行される。

【1646】

第 8 実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b への球の入球に基づいて主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 へ第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドが送信された場合に、該音声ランプ制御装置 113 において「保留変化予告」の抽選が行われ、「保留変化予告」を実行するか否かが決定される。「保留変化予告」の実行が決定された場合に、まず、その決定時点における保留球数と、決定された「保留変化予告」の表示態様とを把握する。そして、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドが示す変動演出がハズレである場合は、シナリオカウンタ 223 j の値とハズレ用シナリオテーブル 222 i 1 とを参照して、ハズレ時における「保留変化予告」の実行タイミング(現出タイミング)が決定され、大当たり又は時短図柄当選である場合には、シナリオカウンタ 223 j の値と大当たり・時短図柄用シナリオテーブル 222 i 2 とを参照して、大当たり時又は時短図柄当選時における「保留変化予告」の実行タイミング(現出タイミング)が決定される。

20

【1647】

図 105 の例で示すように、ハズレ時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「1」個、かつ、表示態様が「青」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ 223 j の値との対応付けが、保留球数「1」個の「入賞時」に対して「0~8」、保留球数「0」個の移行時に対して「9~18」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「19~29」、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「30~99」、となっている。

30

【1648】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「1」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「1」個の「入賞時」が 9%、保留球数「0」個の「移行時」が 10%、保留球数「0」個の「リーチ前」が 11%、保留球数「0」個の「リーチ後」が 70%、の選択割合となるように設定されている。

40

【1649】

従って、ハズレの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「1」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が実行されているタイミングであって、「リーチ表示」が現出した後(例えば、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行中、「スーパーリーチ」の変動要素の実行中、又は、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行中。以下、同様。)のタイミングが最も選択され易く設定(70%)されている一方、「リーチ前」(11%)や「移行時」(10%)、或いは、「1」個の「入賞時」(9%)も選択され得るように設定されている。

【1650】

50

次いで、図105の例で示すように、ハズレ時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「1」個、かつ、表示態様が「赤」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ223jの値との対応付けが、保留球数「1」個の「入賞時」に対して「0～7」、保留球数「0」個の移行時に対して「8～16」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「17～26」、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「27～99」、となっている。

【1651】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「1」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「1」個の「入賞時」が8%、保留球数「0」個の「移行時」が9%、保留球数「0」個の「リーチ前」が10%、保留球数「0」個の「リーチ後」が73%、の選択割合となるように設定されている。

10

【1652】

従って、ハズレの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「1」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が実行されているタイミングであって、「リーチ表示」が現出した後のタイミングが最も選択され易く設定（73%）されている一方、「リーチ前」（10%）や「移行時」（9%）、或いは、「1」個の「入賞時」（8%）も選択され得るように設定されている。また、決定時の保留球数が「1」個、かつ、表示態様が「赤」である場合は、決定時の保留球数が「1」個、かつ、表示態様が「青」である場合より、「リーチ後」の選択割合が高くなるように設定（70%→73%）されている一方、「リーチ前」（11%→10%）や「移行時」（10%→9%）、「1」個の「入賞時」（9%→8%）の選択割合が低くなるように設定されている。

20

【1653】

次いで、図105の例で示すように、ハズレ時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「2」個、かつ、表示態様が「青」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ223jの値との対応付けが、保留球数「2」個の「入賞時」に対して「0～7」、保留球数「1」個の「変動中」に対して「8～16」、保留球数「0」個の移行時に対して「17～26」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「27～37」、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「38～99」、となっている。

【1654】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「2」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「2」個の「入賞時」が8%、保留球数「1」個の「変動中」が9%、保留球数「0」個の「移行時」が10%、保留球数「0」個の「リーチ前」が11%、保留球数「0」個の「リーチ後」が62%、の選択割合となるように設定されている。

30

【1655】

従って、ハズレの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「2」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が実行されているタイミングであって、「リーチ表示」が現出した後のタイミングが最も選択され易く設定（62%）されている一方、「リーチ前」（11%）や「移行時」（10%）、「1」個の「変動中」（9%）、或いは、「2」個の「入賞時」（8%）も選択され得るように設定されている。

40

【1656】

次いで、図105の例で示すように、ハズレ時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「2」個、かつ、表示態様が「赤」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ223jの値との対応付けが、保留球数「2」個の「入賞時」に対して「0～6」、保留球数「1」個の「変動中」に対して「7～14」、保留球数「0」個の移行時に対して「15～23」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「24～33」、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「34～99」、となっている。

【1657】

50

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「2」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「2」個の「入賞時」が7%、保留球数「1」個の「変動中」が8%、保留球数「0」個の「移行時」が9%、保留球数「0」個の「リーチ前」が10%、保留球数「0」個の「リーチ後」が66%、の選択割合となるように設定されている。

【1658】

従って、ハズレの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「2」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が実行されているタイミングであって、「リーチ表示」が現出した後のタイミングが最も選択され易く設定（66%）されている一方、「リーチ前」（10%）や「移行時」（9%）、「1」個の「変動中」（8%）、或いは、「2」個の「入賞時」（7%）も選択され得るように設定されている。また、決定時の保留球数が「2」個、かつ、表示態様が「赤」である場合は、決定時の保留球数が「2」個、かつ、表示態様が「青」である場合より、「リーチ後」の選択割合が高くなるように設定（62%→66%）されている一方、「リーチ前」（11%→10%）や「移行時」（10%→9%）、「1」個の「変動中」（9%→8%）、「2」個の「入賞時」（8%→7%）の選択割合が低くなるように設定されている。

10

【1659】

次いで、図105の例で示すように、ハズレ時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「3」個、かつ、表示態様が「青」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ223jの値との対応付けが、保留球数「3」個の「入賞時」に対して「0～6」、保留球数「2」個の「変動中」に対して「7～14」、保留球数「1」個の「変動中」に対して「15～23」、保留球数「0」個の移行時に対して「24～33」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「34～44」、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「45～99」、となっている。

20

【1660】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「3」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「3」個の「入賞時」が7%、保留球数「2」個の「変動中」が8%、保留球数「1」個の「変動中」が9%、保留球数「0」個の「移行時」が10%、保留球数「0」個の「リーチ前」が11%、保留球数「0」個の「リーチ後」が55%、の選択割合となるように設定されている。

30

【1661】

従って、ハズレの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「3」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が実行されているタイミングであって、「リーチ表示」が現出した後のタイミングが最も選択され易く設定（55%）されている一方、「リーチ前」（11%）や「移行時」（10%）、「1」個の「変動中」（9%）、「2」個の「変動中」（8%）、或いは、「3」個の「入賞時」（7%）も選択され得るように設定されている。

【1662】

次いで、図105の例で示すように、ハズレ時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「3」個、かつ、表示態様が「赤」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ223jの値との対応付けが、保留球数「3」個の「入賞時」に対して「0～5」、保留球数「2」個の「変動中」に対して「6～12」、保留球数「1」個の「変動中」に対して「13～20」、保留球数「0」個の移行時に対して「21～29」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「30～39」、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「40～99」、となっている。

40

【1663】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「3」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「3」個の「入賞時」が6%、保留球数「2」個の「変動中」が7%、保留球数「1」個の「変動中」が8%、保

50

留球数「0」個の「移行時」が9%、保留球数「0」個の「リーチ前」が10%、保留球数「0」個の「リーチ後」が60%、の選択割合となるように設定されている。

【1664】

従って、ハズレの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「3」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が実行されているタイミングであって、「リーチ表示」が現出した後のタイミングが最も選択され易く設定（60%）されている一方、「リーチ前」（10%）や「移行時」（9%）、「1」個の「変動中」（8%）、「2」個の「変動中」（7%）、或いは、「3」個の「入賞時」（6%）も選択され得るように設定されている。また、決定時の保留球数が「3」個、かつ、表示態様が「赤」である場合は、決定時の保留球数が「3」個、かつ、表示態様が「青」である場合より、「リーチ後」の選択割合が高くなるように設定（55%→60%）されている一方、「リーチ前」（11%→10%）や「移行時」（10%→9%）、「1」個の「変動中」（9%→8%）、「2」個の「変動中」（8%→7%）、「3」個の「入賞時」（7%→6%）の選択割合が低くなるように設定されている。

10

【1665】

次いで、図105の例で示すように、ハズレ時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「4」個、かつ、表示態様が「青」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ223jの値との対応付けが、保留球数「4」個の「入賞時」に対して「0～5」、保留球数「3」個の「変動中」に対して「6～12」、保留球数「2」個の「変動中」に対して「13～20」、保留球数「1」個の「変動中」に対して「21～29」、保留球数「0」個の移行時に対して「30～39」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「40～50」、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「51～99」、となっている。

20

【1666】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「4」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「4」個の「入賞時」が6%、保留球数「3」個の「変動中」が7%、保留球数「2」個の「変動中」が8%、保留球数「1」個の「変動中」が9%、保留球数「0」個の「移行時」が10%、保留球数「0」個の「リーチ前」が11%、保留球数「0」個の「リーチ後」が49%、の選択割合となるように設定されている。

30

【1667】

従って、ハズレの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「4」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が実行されているタイミングであって、「リーチ表示」が現出した後のタイミングが最も選択され易く設定（49%）されている一方、「リーチ前」（11%）や「移行時」（10%）、「1」個の「変動中」（9%）、「2」個の「変動中」（8%）、「3」個の「変動中」（7%）、或いは、「4」個の「入賞時」（6%）も選択され得るように設定されている。

【1668】

次いで、図105の例で示すように、ハズレ時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「4」個、かつ、表示態様が「赤」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ223jの値との対応付けが、保留球数「4」個の「入賞時」に対して「0～4」、保留球数「3」個の「変動中」に対して「5～10」、保留球数「2」個の「変動中」に対して「11～17」、保留球数「1」個の「変動中」に対して「18～25」、保留球数「0」個の移行時に対して「26～34」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「35～44」、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「45～99」、となっている。

40

【1669】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「4」個、かつ、表示態様が「赤」である

50

場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「4」個の「入賞時」が5%、保留球数「3」個の「変動中」が6%、保留球数「2」個の「変動中」が7%、保留球数「1」個の「変動中」が8%、保留球数「0」個の「移行時」が9%、保留球数「0」個の「リーチ前」が10%、保留球数「0」個の「リーチ後」が55%、の選択割合となるように設定されている。

【1670】

従って、ハズレの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「4」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が実行されているタイミングであって、「リーチ表示」が現出した後のタイミングが最も選択され易く設定（55%）されている一方、「リーチ前」（10%）や「移行時」（9%）、「1」個の「変動中」（8%）、「2」個の「変動中」（7%）、「3」個の「変動中」（6%）、或いは、「4」個の「入賞時」（5%）も選択され得るように設定されている。また、決定時の保留球数が「4」個、かつ、表示態様が「赤」である場合は、決定時の保留球数が「4」個、かつ、表示態様が「青」である場合より、「リーチ後」の選択割合が高くなるように設定（49%→55%）されている一方、「リーチ前」（11%→10%）や「移行時」（10%→9%）、「1」個の「変動中」（9%→8%）、「2」個の「変動中」（8%→7%）、「3」個の「変動中」（7%→6%）、「4」個の「入賞時」（6%→5%）の選択割合が低くなるように設定されている。

10

【1671】

次いで、図105の例で示すように、ハズレ時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「5」個、かつ、表示態様が「青」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ223jの値との対応付けが、保留球数「5」個の「入賞時」に対して「0～4」、保留球数「4」個の「変動中」に対して「5～10」、保留球数「3」個の「変動中」に対して「11～17」、保留球数「2」個の「変動中」に対して「18～25」、保留球数「1」個の「変動中」に対して「26～34」、保留球数「0」個の移行時に対して「35～44」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「45～55」、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「56～99」、となっている。

20

【1672】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「5」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「5」個の「入賞時」が5%、保留球数「4」個の「変動中」が6%、保留球数「3」個の「変動中」が7%、保留球数「2」個の「変動中」が8%、保留球数「1」個の「変動中」が9%、保留球数「0」個の「移行時」が10%、保留球数「0」個の「リーチ前」が11%、保留球数「0」個の「リーチ後」が44%、の選択割合となるように設定されている。

30

【1673】

従って、ハズレの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「5」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が実行されているタイミングであって、「リーチ表示」が現出した後のタイミングが最も選択され易く設定（44%）されている一方、「リーチ前」（11%）や「移行時」（10%）、「1」個の「変動中」（9%）、「2」個の「変動中」（8%）、「3」個の「変動中」（7%）、「4」個の「変動中」（6%）、或いは、「5」個の「入賞時」（5%）も選択され得るように設定されている。

40

【1674】

次いで、図105の例で示すように、ハズレ時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「5」個、かつ、表示態様が「赤」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ223jの値との対応付けが、保留球数「5」個の「入賞時」に対して「0～3」、保留球数「4」個の「変動中」に対して「4～8」、保留球数「3」個の「変動中」に対して「9～14」、保留球数「2」個の「変動中」に対して「15～21」、保留球数「1」個の「変動中」に対して「22～29」、保留球数「0」個の移行時

50

に対して「30～38」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「39～48」、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「49～99」、となっている。

【1675】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「5」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「5」個の「入賞時」が4%、保留球数「4」個の「変動中」が5%、保留球数「3」個の「変動中」が6%、保留球数「2」個の「変動中」が7%、保留球数「1」個の「変動中」が8%、保留球数「0」個の「移行時」が9%、保留球数「0」個の「リーチ前」が10%、保留球数「0」個の「リーチ後」が51%、の選択割合となるように設定されている。

【1676】

従って、ハズレの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「5」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が実行されているタイミングであって、「リーチ表示」が現出した後のタイミングが最も選択され易く設定（51%）されている一方、「リーチ前」（10%）や「移行時」（9%）、「1」個の「変動中」（8%）、「2」個の「変動中」（7%）、「3」個の「変動中」（6%）、「4」個の「変動中」（5%）、或いは、「5」個の「入賞時」（4%）も選択され得るように設定されている。また、決定時の保留球数が「5」個、かつ、表示態様が「赤」である場合は、決定時の保留球数が「5」個、かつ、表示態様が「青」である場合より、「リーチ後」の選択割合が高くなるように設定（44%→51%）されている一方、「リーチ前」（11%→10%）や「移行時」（10%→9%）、「1」個の「変動中」（9%→8%）、「2」個の「変動中」（8%→7%）、「3」個の「変動中」（7%→6%）、「4」個の「変動中」（6%→5%）、「5」個の「入賞時」（5%→4%）の選択割合が低くなるように設定されている。

【1677】

次いで、図105の例で示すように、ハズレ時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「6」個、かつ、表示態様が「青」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ223jの値との対応付けが、保留球数「6」個の「入賞時」に対して「0～3」、保留球数「5」個の「変動中」に対して「4～8」、保留球数「4」個の「変動中」に対して「9～14」、保留球数「3」個の「変動中」に対して「15～21」、保留球数「2」個の「変動中」に対して「22～29」、保留球数「1」個の「変動中」に対して「30～38」、保留球数「0」個の移行時に対して「39～48」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「49～59」、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「60～99」、となっている。

【1678】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「6」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「6」個の「入賞時」が4%、保留球数「5」個の「変動中」が5%、保留球数「4」個の「変動中」が6%、保留球数「3」個の「変動中」が7%、保留球数「2」個の「変動中」が8%、保留球数「1」個の「変動中」が9%、保留球数「0」個の「移行時」が10%、保留球数「0」個の「リーチ前」が11%、保留球数「0」個の「リーチ後」が40%、の選択割合となるように設定されている。

【1679】

従って、ハズレの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「6」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が実行されているタイミングであって、「リーチ表示」が現出した後のタイミングが最も選択され易く設定（40%）されている一方、「リーチ前」（11%）や「移行時」（10%）、「1」個の「変動中」（9%）、「2」個の「変動中」（8%）、「3」個の「変動中」（7%）、「4」個の「変動中」（6%）、「5」個の「変動中」（5%）、或いは、「6」個の「入賞時」（4%）も選択され得るように設定されている。

【1680】

次いで、図105の例で示すように、ハズレ時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「6」個、かつ、表示態様が「赤」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ223jの値との対応付けが、保留球数「6」個の「入賞時」に対して「0～2」、保留球数「5」個の「変動中」に対して「3～6」、保留球数「4」個の「変動中」に対して「7～11」、保留球数「3」個の「変動中」に対して「12～17」、保留球数「2」個の「変動中」に対して「18～24」、保留球数「1」個の「変動中」に対して「25～32」、保留球数「0」個の移行時に対して「33～41」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「42～51」、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「52～99」、となっている。

10

【1681】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「6」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「6」個の「入賞時」が3%、保留球数「5」個の「変動中」が4%、保留球数「4」個の「変動中」が5%、保留球数「3」個の「変動中」が6%、保留球数「2」個の「変動中」が7%、保留球数「1」個の「変動中」が8%、保留球数「0」個の「移行時」が9%、保留球数「0」個の「リーチ前」が10%、保留球数「0」個の「リーチ後」が48%、の選択割合となるように設定されている。

【1682】

従って、ハズレの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「6」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が実行されているタイミングであって、「リーチ表示」が現出した後のタイミングが最も選択され易く設定（48%）されている一方、「リーチ前」（10%）や「移行時」（9%）、「1」個の「変動中」（8%）、「2」個の「変動中」（7%）、「3」個の「変動中」（6%）、「4」個の「変動中」（5%）、「5」個の「変動中」（4%）、或いは、「6」個の「入賞時」（3%）も選択され得るように設定されている。また、決定時の保留球数が「6」個、かつ、表示態様が「赤」である場合は、決定時の保留球数が「6」個、かつ、表示態様が「青」である場合より、「リーチ後」の選択割合が高くなるように設定（40%→48%）されている一方、「リーチ前」（11%→10%）や「移行時」（10%→9%）、「1」個の「変動中」（9%→8%）、「2」個の「変動中」（8%→7%）、「3」個の「変動中」（7%→6%）、「4」個の「変動中」（6%→5%）、「5」個の「変動中」（5%→4%）、「6」個の「入賞時」（4%→3%）の選択割合が低くなるように設定されている。

20

30

【1683】

次いで、図105の例で示すように、ハズレ時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「7」個、かつ、表示態様が「青」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ223jの値との対応付けが、保留球数「7」個の「入賞時」に対して「0～2」、保留球数「6」個の「変動中」に対して「3～6」、保留球数「5」個の「変動中」に対して「7～11」、保留球数「4」個の「変動中」に対して「12～17」、保留球数「3」個の「変動中」に対して「18～24」、保留球数「2」個の「変動中」に対して「25～32」、保留球数「1」個の「変動中」に対して「33～41」、保留球数「0」個の移行時に対して「42～51」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「52～62」、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「63～99」、となっている。

40

【1684】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「7」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「7」個の「入賞時」が3%、保留球数「6」個の「変動中」が4%、保留球数「5」個の「変動中」が5%、保留球数「4」個の「変動中」が6%、保留球数「3」個の「変動中」が7%、保留球数「2」個の「変動中」が8%、保留球数「1」個の「変動中」が9%、保留球数「0」個の

50

「移行時」が10%、保留球数「0」個の「リーチ前」が11%、保留球数「0」個の「リーチ後」が37%、の選択割合となるように設定されている。

【1685】

従って、ハズレの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「7」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が実行されているタイミングであって、「リーチ表示」が現出した後のタイミングが最も選択され易く設定（37%）されている一方、「リーチ前」（11%）や「移行時」（10%）、「1」個の「変動中」（9%）、「2」個の「変動中」（8%）「3」個の「変動中」（7%）、「4」個の「変動中」（6%）、「5」個の「変動中」（5%）、「6」個の「変動中」（4%）、或いは、「7」個の「入賞時」（3%）も選択され得るように設定されている。

10

【1686】

次いで、図105の例で示すように、ハズレ時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「7」個、かつ、表示態様が「赤」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ223jの値との対応付けが、保留球数「7」個の「入賞時」に対して「0, 1」、保留球数「6」個の「変動中」に対して「2~4」、保留球数「5」個の「変動中」に対して「5~8」、保留球数「4」個の「変動中」に対して「9~13」、保留球数「3」個の「変動中」に対して「14~19」、保留球数「2」個の「変動中」に対して「20~26」、保留球数「1」個の「変動中」に対して「27~34」、保留球数「0」個の移行時に対して「35~43」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「44~53」、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「54~99」、となっている。

20

【1687】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「7」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「7」個の「入賞時」が2%、保留球数「6」個の「変動中」が3%、保留球数「5」個の「変動中」が4%、保留球数「4」個の「変動中」が5%、保留球数「3」個の「変動中」が6%、保留球数「2」個の「変動中」が7%、保留球数「1」個の「変動中」が8%、保留球数「0」個の「移行時」が9%、保留球数「0」個の「リーチ前」が10%、保留球数「0」個の「リーチ後」が46%、の選択割合となるように設定されている。

30

【1688】

従って、ハズレの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「7」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が実行されているタイミングであって、「リーチ表示」が現出した後のタイミングが最も選択され易く設定（46%）されている一方、「リーチ前」（10%）や「移行時」（9%）、「1」個の「変動中」（8%）、「2」個の「変動中」（7%）、「3」個の「変動中」（6%）、「4」個の「変動中」（5%）、「5」個の「変動中」（4%）、「6」個の「変動中」（3%）、或いは、「7」個の「入賞時」（2%）も選択され得るように設定されている。また、決定時の保留球数が「7」個、かつ、表示態様が「赤」である場合は、決定時の保留球数が「7」個、かつ、表示態様が「青」である場合より、「リーチ後」の選択割合が高くなるように設定（37%→46%）されている一方、「リーチ前」（11%→10%）や「移行時」（10%→9%）、「1」個の「変動中」（9%→8%）、「2」個の「変動中」（8%→7%）、「3」個の「変動中」（7%→6%）、「4」個の「変動中」（6%→5%）、「5」個の「変動中」（5%→4%）、「6」個の「変動中」（4%→3%）、「7」個の「入賞時」（3%→2%）の選択割合が低くなるように設定されている。

40

【1689】

次いで、図105の例で示すように、ハズレ時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「8」個、かつ、表示態様が「青」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ223jの値との対応付けが、保留球数「8」個の「入賞時」に対し

50

て「0, 1」、保留球数「7」個の「変動中」に対して「2~4」、保留球数「6」個の「変動中」に対して「5~8」、保留球数「5」個の「変動中」に対して「9~13」、保留球数「4」個の「変動中」に対して「14~19」、保留球数「3」個の「変動中」に対して「20~26」、保留球数「2」個の「変動中」に対して「27~34」、保留球数「1」個の「変動中」に対して「35~43」、保留球数「0」個の移行時に対して「44~53」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「54~64」、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「65~99」、となっている。

【1690】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「8」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「8」個の「入賞時」が2%、保留球数「7」個の「変動中」が3%、保留球数「6」個の「変動中」が4%、保留球数「5」個の「変動中」が5%、保留球数「4」個の「変動中」が6%、保留球数「3」個の「変動中」が7%、保留球数「2」個の「変動中」が8%、保留球数「1」個の「変動中」が9%、保留球数「0」個の「移行時」が10%、保留球数「0」個の「リーチ前」が11%、保留球数「0」個の「リーチ後」が35%、の選択割合となるように設定されている。

10

【1691】

従って、ハズレの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「8」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が実行されているタイミングであって、「リーチ表示」が現出した後のタイミングが最も選択され易く設定（35%）されている一方、「リーチ前」（11%）や「移行時」（10%）、「1」個の「変動中」（9%）、「2」個の「変動中」（8%）、「3」個の「変動中」（7%）、「4」個の「変動中」（6%）、「5」個の「変動中」（5%）、「6」個の「変動中」（4%）、「7」個の「変動中」（3%）、或いは、「8」個の「入賞時」（2%）も選択され得るように設定されている。

20

【1692】

次いで、図105の例で示すように、ハズレ時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「8」個、かつ、表示態様が「赤」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ223jの値との対応付けが、保留球数「8」個の「入賞時」に対して「0」、保留球数「7」個の「変動中」に対して「1, 2」、保留球数「6」個の「変動中」に対して「3~5」、保留球数「5」個の「変動中」に対して「6~9」、保留球数「4」個の「変動中」に対して「10~14」、保留球数「3」個の「変動中」に対して「15~20」、保留球数「2」個の「変動中」に対して「21~27」、保留球数「1」個の「変動中」に対して「28~35」、保留球数「0」個の移行時に対して「36~44」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「45~54」、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「55~99」、となっている。

30

【1693】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「8」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「8」個の「入賞時」が1%、保留球数「7」個の「変動中」が2%、保留球数「6」個の「変動中」が3%、保留球数「5」個の「変動中」が4%、保留球数「4」個の「変動中」が5%、保留球数「3」個の「変動中」が6%、保留球数「2」個の「変動中」が7%、保留球数「1」個の「変動中」が8%、保留球数「0」個の「移行時」が9%、保留球数「0」個の「リーチ前」が10%、保留球数「0」個の「リーチ後」が45%、の選択割合となるように設定されている。

40

【1694】

従って、ハズレの変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「8」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が実行されているタイミングであって、「リーチ表示」が現出した後のタイミングが最も選択され易く設定（45%）されている一方、「リーチ前」（10%

50

）や「移行時」（９％）、「１」個の「変動中」（８％）、「２」個の「変動中」（７％）、「３」個の「変動中」（６％）、「４」個の「変動中」（５％）、「５」個の「変動中」（４％）、「６」個の「変動中」（３％）、「７」個の「変動中」（２％）、或いは、「８」個の「入賞時」（１％）も選択され得るように設定されている。また、決定時の保留球数が「８」個、かつ、表示態様が「赤」である場合は、決定時の保留球数が「８」個、かつ、表示態様が「青」である場合より、「リーチ後」の選択割合が高くなるように設定（３５％→４５％）されている一方、「リーチ前」（１１％→１０％）や「移行時」（１０％→９％）、「１」個の「変動中」（９％→８％）、「２」個の「変動中」（８％→７％）、「３」個の「変動中」（７％→６％）、「４」個の「変動中」（６％→５％）、「５」個の「変動中」（５％→４％）、「６」個の「変動中」（４％→３％）、「７」個の「変動中」（３％→２％）、「８」個の「入賞時」（３％→２％）の選択割合が低くなるように設定されている。

10

【１６９５】

次いで、図１０６の例で示すように、大当たり時又は時短図柄当選時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「１」個、かつ、表示態様が「青」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ２２３ｊの値との対応付けが、保留球数「０」個の「リーチ後」に対して「０，１」、保留球数「０」個の「リーチ前」に対して「２～４」、保留球数「０」個の移行時に対して「５～８」、保留球数「１」個の「入賞時」に対して「９～９９」、となっている。

20

【１６９６】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「１」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「１」個の「入賞時」が９１％、保留球数「０」個の「移行時」が４％、保留球数「０」個の「リーチ前」が３％、保留球数「０」個の「リーチ後」が２％、の選択割合となるように設定されている。

【１６９７】

従って、大当たり時又は時短図柄当選時の変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「１」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂに入賞したタイミングが最も選択され易く設定（９１％）されている一方、「リーチ後」（２％）や「リーチ前」（３％）、或いは、「移行時」（４％）も選択され得るように設定されている。

30

【１６９８】

次いで、図１０６の例で示すように、大当たり時又は時短図柄当選時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「１」個、かつ、表示態様が「赤」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ２２３ｊの値との対応付けが、保留球数「０」個の「リーチ後」に対して「０～２」、保留球数「０」個の「リーチ前」に対して「３～６」、保留球数「０」個の移行時に対して「７～１１」、保留球数「１」個の「入賞時」に対して「１２～９９」、となっている。

【１６９９】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「１」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「１」個の「入賞時」が８８％、保留球数「０」個の「移行時」が５％、保留球数「０」個の「リーチ前」が４％、保留球数「０」個の「リーチ後」が３％、の選択割合となるように設定されている。

40

【１７００】

従って、大当たり時又は時短図柄当選時の変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「１」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂに入賞したタイミングが最も選択され易く設定（８８％）されている一方、「リーチ後」（３％）や「リーチ前」（４％）、或いは、「移行時」（５％）も選択され得るように設定されている。また、決定時の保留球数が「１」個、かつ、表示態様が「赤」である場合は

50

、決定時の保留球数が「1」個、かつ、表示態様が「青」である場合より、「入賞時」の選択割合が低くなるように設定（91%→88%）されている一方、「リーチ後」（2%→3%）や「リーチ前」（3%→4%）、或いは、「移行時」（4%→5%）、の選択割合が高くなるように設定されている。

【1701】

次いで、図106の例で示すように、大当たり時又は時短図柄当選時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「2」個、かつ、表示態様が「青」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ223jの値との対応付けが、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「0, 1」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「2～4」、保留球数「0」個の移行時に対して「5～8」、保留球数「1」個の「変動中」に対して「9～13」、「入賞時」に対して「14～99」、となっている。

10

【1702】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「2」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「2」個の「入賞時」が86%、保留球数「1」個の「変動中」が5%、保留球数「0」個の「移行時」が4%、保留球数「0」個の「リーチ前」が3%、保留球数「0」個の「リーチ後」が2%、の選択割合となるように設定されている。

【1703】

従って、大当たり時又は時短図柄当選時の変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「2」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が第1始動口64a又は第2始動口64bに入賞したタイミングが最も選択され易く設定（86%）されている一方、「リーチ後」（2%）や「リーチ前」（3%）、「移行時」（4%）、或いは、保留球数「1」個の「変動中」（5%）も選択され得るように設定されている。

20

【1704】

次いで、図106の例で示すように、大当たり時又は時短図柄当選時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「2」個、かつ、表示態様が「赤」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ223jの値との対応付けが、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「0～2」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「3～6」、保留球数「0」個の移行時に対して「7～11」、保留球数「1」個の「変動中」に対して「12～17」、保留球数「2」個の「入賞時」に対して「18～99」、となっている。

30

【1705】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「2」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「2」個の「入賞時」が82%、保留球数「1」個の「変動中」が6%、保留球数「0」個の「移行時」が5%、保留球数「0」個の「リーチ前」が4%、保留球数「0」個の「リーチ後」が3%、の選択割合となるように設定されている。

【1706】

従って、大当たり時又は時短図柄当選時の変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「2」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が第1始動口64a又は第2始動口64bに入賞したタイミングが最も選択され易く設定（82%）されている一方、「リーチ後」（3%）や「リーチ前」（4%）、「移行時」（5%）、或いは、「1」個の「変動中」（6%）も選択され得るように設定されている。また、決定時の保留球数が「2」個、かつ、表示態様が「赤」である場合は、決定時の保留球数が「2」個、かつ、表示態様が「青」である場合より、「入賞時」の選択割合が低くなるように設定（86%→82%）されている一方、「リーチ後」（2%→3%）や「リーチ前」（3%→4%）、「移行時」（4%→5%）、或いは、「1」個の「変動中」（5%→6%）の選択割合が高くなるように設定されている。

40

50

【1707】

次いで、図106の例で示すように、大当たり時又は時短図柄当選時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「3」個、かつ、表示態様が「青」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ223jの値との対応付けが、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「0, 1」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「2～4」、保留球数「0」個の移行時に対して「5～8」、保留球数「1」個の「変動中」に対して「9～13」、保留球数「2」個の「変動中」に対して「14～19」、「入賞時」に対して「20～99」、となっている。

【1708】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「3」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「3」個の「入賞時」が80%、保留球数「2」個の「変動中」が6%、保留球数「1」個の「変動中」が5%、保留球数「0」個の「移行時」が4%、保留球数「0」個の「リーチ前」が3%、保留球数「0」個の「リーチ後」が2%、の選択割合となるように設定されている。

10

【1709】

従って、大当たり時又は時短図柄当選時の変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「3」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が第1始動口64a又は第2始動口64bに入賞したタイミングが最も選択され易く設定（80%）されている一方、「リーチ後」（2%）や「リーチ前」（3%）、「移行時」（4%）、保留球数「1」個の「変動中」（5%）、或いは、保留球数「2」個の「変動中」（6%）も選択され得るように設定されている。

20

【1710】

次いで、図106の例で示すように、大当たり時又は時短図柄当選時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「3」個、かつ、表示態様が「赤」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ223jの値との対応付けが、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「0～2」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「3～6」、保留球数「0」個の移行時に対して「7～11」、保留球数「1」個の「変動中」に対して「12～17」、保留球数「3」個の「変動中」に対して「18～24」、保留球数「3」個の「入賞時」に対して「25～99」、となっている。

30

【1711】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「3」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「3」個の「入賞時」が75%、保留球数「2」個の「変動中」が7%、保留球数「1」個の「変動中」が6%、保留球数「0」個の「移行時」が5%、保留球数「0」個の「リーチ前」が4%、保留球数「0」個の「リーチ後」が3%、の選択割合となるように設定されている。

【1712】

従って、大当たり時又は時短図柄当選時の変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「3」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が第1始動口64a又は第2始動口64bに入賞したタイミングが最も選択され易く設定（75%）されている一方、「リーチ後」（3%）や「リーチ前」（4%）、「移行時」（5%）、「1」個の「変動中」（6%）、或いは、「2」個の「変動中」（7%）も選択され得るように設定されている。また、決定時の保留球数が「3」個、かつ、表示態様が「赤」である場合は、決定時の保留球数が「3」個、かつ、表示態様が「青」である場合より、「入賞時」の選択割合が低くなるように設定（80%→75%）されている一方、「リーチ後」（2%→3%）や「リーチ前」（3%→4%）、「移行時」（4%→5%）、「1」個の「変動中」（5%→6%）、或いは、「2」個の「変動中」（6%→7%）の選択割合が高くなるように設定されている。

40

【1713】

50

次いで、図 106 の例で示すように、大当たり時又は時短図柄当選時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「4」個、かつ、表示態様が「青」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ 223 j の値との対応付けが、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「0, 1」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「2 ~ 4」、保留球数「0」個の移行時に対して「5 ~ 8」、保留球数「1」個の「変動中」に対して「9 ~ 13」、保留球数「2」個の「変動中」に対して「14 ~ 19」、保留球数「3」個の「変動中」に対して「20 ~ 26」、「入賞時」に対して「27 ~ 99」、となっている。

【1714】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「4」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「4」個の「入賞時」が 73 %、保留球数「3」個の「変動中」が 7 %、保留球数「2」個の「変動中」が 6 %、保留球数「1」個の「変動中」が 5 %、保留球数「0」個の「移行時」が 4 %、保留球数「0」個の「リーチ前」が 3 %、保留球数「0」個の「リーチ後」が 2 %、の選択割合となるように設定されている。

【1715】

従って、大当たり時又は時短図柄当選時の変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「4」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が第 1 始動口 64 a 又は第 2 始動口 64 b に入賞したタイミングが最も選択され易く設定（73 %）されている一方、「リーチ後」（2 %）や「リーチ前」（3 %）、「移行時」（4 %）、保留球数「1」個の「変動中」（5 %）、保留球数「2」個の「変動中」（6 %）、或いは、保留球数「3」個の「変動中」（7 %）も選択され得るように設定されている。

【1716】

次いで、図 106 の例で示すように、大当たり時又は時短図柄当選時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「4」個、かつ、表示態様が「赤」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ 223 j の値との対応付けが、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「0 ~ 2」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「3 ~ 6」、保留球数「0」個の移行時に対して「7 ~ 11」、保留球数「1」個の「変動中」に対して「12 ~ 17」、保留球数「3」個の「変動中」に対して「18 ~ 24」、保留球数「3」個の「変動中」に対して「25 ~ 32」、保留球数「4」個の「入賞時」に対して「33 ~ 99」、となっている。

【1717】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「4」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「4」個の「入賞時」が 67 %、保留球数「3」個の「変動中」が 8 %、保留球数「2」個の「変動中」が 7 %、保留球数「1」個の「変動中」が 6 %、保留球数「0」個の「移行時」が 5 %、保留球数「0」個の「リーチ前」が 4 %、保留球数「0」個の「リーチ後」が 3 %、の選択割合となるように設定されている。

【1718】

従って、大当たり時又は時短図柄当選時の変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「4」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が第 1 始動口 64 a 又は第 2 始動口 64 b に入賞したタイミングが最も選択され易く設定（67 %）されている一方、「リーチ後」（3 %）や「リーチ前」（4 %）、「移行時」（5 %）、「1」個の「変動中」（6 %）、「2」個の「変動中」（7 %）、或いは、「3」個の「変動中」（8 %）も選択され得るように設定されている。また、決定時の保留球数が「4」個、かつ、表示態様が「赤」である場合は、決定時の保留球数が「4」個、かつ、表示態様が「青」である場合より、「入賞時」の選択割合が低くなるように設定（73 % → 67 %）されている一方、「リーチ後」（2 % → 3 %）や「リーチ前」（3 % → 4 %）、「移行時」（4 % → 5 %）、「1」

10

20

30

40

50

個の「変動中」(5%→6%)、「2」個の「変動中」(6%→7%)、或いは、「3」個の「変動中」(7%→8%)の選択割合が高くなるように設定されている。

【1719】

次いで、図106の例で示すように、大当たり時又は時短図柄当選時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「5」個、かつ、表示態様が「青」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ223jの値との対応付けが、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「0, 1」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「2~4」、保留球数「0」個の移行時に対して「5~8」、保留球数「1」個の「変動中」に対して「9~13」、保留球数「2」個の「変動中」に対して「14~19」、保留球数「3」個の「変動中」に対して「20~26」、保留球数「4」個の「変動中」に対して「27~34」、「入賞時」に対して「35~99」、となっている。

10

【1720】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「5」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「5」個の「入賞時」が65%、保留球数「4」個の「変動中」が8%、保留球数「3」個の「変動中」が7%、保留球数「2」個の「変動中」が6%、保留球数「1」個の「変動中」が5%、保留球数「0」個の「移行時」が4%、保留球数「0」個の「リーチ前」が3%、保留球数「0」個の「リーチ後」が2%、の選択割合となるように設定されている。

【1721】

従って、大当たり時又は時短図柄当選時の変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「5」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が第1始動口64a又は第2始動口64bに入賞したタイミングが最も選択され易く設定(65%)されている一方、「リーチ後」(2%)や「リーチ前」(3%)、「移行時」(4%)、保留球数「1」個の「変動中」(5%)、保留球数「2」個の「変動中」(6%)、保留球数「3」個の「変動中」(7%)、或いは、保留球数「4」個の「変動中」(8%)も選択され得るように設定されている。

20

【1722】

次いで、図106の例で示すように、大当たり時又は時短図柄当選時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「5」個、かつ、表示態様が「赤」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ223jの値との対応付けが、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「0~2」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「3~6」、保留球数「0」個の移行時に対して「7~11」、保留球数「1」個の「変動中」に対して「12~17」、保留球数「3」個の「変動中」に対して「18~24」、保留球数「3」個の「変動中」に対して「25~32」、保留球数「4」個の「変動中」に対して「33~41」、保留球数「5」個の「入賞時」に対して「42~99」、となっている。

30

【1723】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「5」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「5」個の「入賞時」が58%、保留球数「4」個の「変動中」が9%、保留球数「3」個の「変動中」が8%、保留球数「2」個の「変動中」が7%、保留球数「1」個の「変動中」が6%、保留球数「0」個の「移行時」が5%、保留球数「0」個の「リーチ前」が4%、保留球数「0」個の「リーチ後」が3%、の選択割合となるように設定されている。

40

【1724】

従って、大当たり時又は時短図柄当選時の変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「5」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が第1始動口64a又は第2始動口64bに入賞したタイミングが最も選択され易く設定(58%)されている一方、「リーチ後」(3%)や「リーチ前」(4%)、「移行時」(5%)、「1」個の「変動中」(6%)、

50

「2」個の「変動中」（7%）、「3」個の「変動中」（8%）、或いは、「4」個の「変動中」（9%）も選択され得るように設定されている。また、決定時の保留球数が「5」個、かつ、表示態様が「赤」である場合は、決定時の保留球数が「5」個、かつ、表示態様が「青」である場合より、「入賞時」の選択割合が低くなるように設定（65%→58%）されている一方、「リーチ後」（2%→3%）や「リーチ前」（3%→4%）、「移行時」（4%→5%）、「1」個の「変動中」（5%→6%）、「2」個の「変動中」（6%→7%）、「3」個の「変動中」（7%→8%）、或いは、「4」個の「変動中」（8%→9%）の選択割合が高くなるように設定されている。

【1725】

次いで、図106の例で示すように、大当たり時又は時短図柄当選時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「6」個、かつ、表示態様が「青」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ223jの値との対応付けが、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「0, 1」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「2～4」、保留球数「0」個の移行時に対して「5～8」、保留球数「1」個の「変動中」に対して「9～13」、保留球数「2」個の「変動中」に対して「14～19」、保留球数「3」個の「変動中」に対して「20～26」、保留球数「4」個の「変動中」に対して「27～34」、保留球数「5」個の「変動中」に対して「35～43」、「入賞時」に対して「44～99」、となっている。

【1726】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「6」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「6」個の「入賞時」が56%、保留球数「5」個の「変動中」が9%、保留球数「4」個の「変動中」が8%、保留球数「3」個の「変動中」が7%、保留球数「2」個の「変動中」が6%、保留球数「1」個の「変動中」が5%、保留球数「0」個の「移行時」が4%、保留球数「0」個の「リーチ前」が3%、保留球数「0」個の「リーチ後」が2%、の選択割合となるように設定されている。

【1727】

従って、大当たり時又は時短図柄当選時の変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「6」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が第1始動口64a又は第2始動口64bに入賞したタイミングが最も選択され易く設定（56%）されている一方、「リーチ後」（2%）や「リーチ前」（3%）、「移行時」（4%）、保留球数「1」個の「変動中」（5%）、保留球数「2」個の「変動中」（6%）、保留球数「3」個の「変動中」（7%）、保留球数「4」個の「変動中」（8%）、或いは、保留球数「5」個の「変動中」（9%）も選択され得るように設定されている。

【1728】

次いで、図106の例で示すように、大当たり時又は時短図柄当選時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「6」個、かつ、表示態様が「赤」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ223jの値との対応付けが、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「0～2」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「3～6」、保留球数「0」個の移行時に対して「7～11」、保留球数「1」個の「変動中」に対して「12～17」、保留球数「3」個の「変動中」に対して「18～24」、保留球数「3」個の「変動中」に対して「25～32」、保留球数「4」個の「変動中」に対して「33～41」、保留球数「5」個の「変動中」に対して「42～51」、保留球数「6」個の「入賞時」に対して「52～99」、となっている。

【1729】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「6」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「6」個の「入賞時」が48%、保留球数「5」個の「変動中」が10%、保留球数「4」個の「変動中」が9%、保留球数「3」個の「変動中」が8%、保留球数「2」個の「変動中」が7%、保留球

10

20

30

40

50

数「1」個の「変動中」が6%、保留球数「0」個の「移行時」が5%、保留球数「0」個の「リーチ前」が4%、保留球数「0」個の「リーチ後」が3%、の選択割合となるように設定されている。

【1730】

従って、大当たり時又は時短図柄当選時の変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「6」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が第1始動口64a又は第2始動口64bに入賞したタイミングが最も選択され易く設定（48%）されている一方、「リーチ後」（3%）や「リーチ前」（4%）、「移行時」（5%）、「1」個の「変動中」（6%）、「2」個の「変動中」（7%）、「3」個の「変動中」（8%）、「4」個の「変動中」（9%）、或いは、「5」個の「変動中」（10%）も選択され得るように設定されている。また、決定時の保留球数が「6」個、かつ、表示態様が「赤」である場合は、決定時の保留球数が「6」個、かつ、表示態様が「青」である場合より、「入賞時」の選択割合が低くなるように設定（56%→48%）されている一方、「リーチ後」（2%→3%）や「リーチ前」（3%→4%）、「移行時」（4%→5%）、「1」個の「変動中」（5%→6%）、「2」個の「変動中」（6%→7%）、「3」個の「変動中」（7%→8%）、「4」個の「変動中」（8%→9%）、「5」個の「変動中」（9%→10%）の選択割合が高くなるように設定されている。

10

【1731】

次いで、図106の例で示すように、大当たり時又は時短図柄当選時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「7」個、かつ、表示態様が「青」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ223jの値との対応付けが、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「0, 1」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「2~4」、保留球数「0」個の移行時に対して「5~8」、保留球数「1」個の「変動中」に対して「9~13」、保留球数「2」個の「変動中」に対して「14~19」、保留球数「3」個の「変動中」に対して「20~26」、保留球数「4」個の「変動中」に対して「27~34」、保留球数「5」個の「変動中」に対して「35~43」、保留球数「6」個の「変動中」に対して「44~53」、「入賞時」に対して「54~99」、となっている。

20

【1732】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「7」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「7」個の「入賞時」が46%、保留球数「6」個の「変動中」が10%、保留球数「5」個の「変動中」が9%、保留球数「4」個の「変動中」が8%、保留球数「3」個の「変動中」が7%、保留球数「2」個の「変動中」が6%、保留球数「1」個の「変動中」が5%、保留球数「0」個の「移行時」が4%、保留球数「0」個の「リーチ前」が3%、保留球数「0」個の「リーチ後」が2%、の選択割合となるように設定されている。

30

【1733】

従って、大当たり時又は時短図柄当選時の変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「7」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が第1始動口64a又は第2始動口64bに入賞したタイミングが最も選択され易く設定（46%）されている一方、「リーチ後」（2%）や「リーチ前」（3%）、「移行時」（4%）、保留球数「1」個の「変動中」（5%）、保留球数「2」個の「変動中」（6%）、保留球数「3」個の「変動中」（7%）、保留球数「4」個の「変動中」（8%）、保留球数「5」個の「変動中」（9%）、或いは、保留球数「6」個の「変動中」（10%）も選択され得るように設定されている。

40

【1734】

次いで、図106の例で示すように、大当たり時又は時短図柄当選時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「7」個、かつ、表示態様が「赤」であるときは、該「保留変化予

50

告」の実行タイミングとシナリオカウンタ 2 2 3 j の値との対応付けが、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「0～2」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「3～6」、保留球数「0」個の移行時に対して「7～11」、保留球数「1」個の「変動中」に対して「12～17」、保留球数「3」個の「変動中」に対して「18～24」、保留球数「3」個の「変動中」に対して「25～32」、保留球数「4」個の「変動中」に対して「33～41」、保留球数「5」個の「変動中」に対して「42～51」、保留球数「6」個の「変動中」に対して「52～62」、保留球数「7」個の「入賞時」に対して「63～99」、となっている。

【1735】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「7」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「7」個の「入賞時」が 37 %、保留球数「6」個の「変動中」が 11 %、保留球数「5」個の「変動中」が 10 %、保留球数「4」個の「変動中」が 9 %、保留球数「3」個の「変動中」が 8 %、保留球数「2」個の「変動中」が 7 %、保留球数「1」個の「変動中」が 6 %、保留球数「0」個の「移行時」が 5 %、保留球数「0」個の「リーチ前」が 4 %、保留球数「0」個の「リーチ後」が 3 %、の選択割合となるように設定されている。

【1736】

従って、大当たり時又は時短図柄当選時の変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「7」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b に入賞したタイミングが最も選択され易く設定（37 %）されている一方、「リーチ後」（3 %）や「リーチ前」（4 %）、「移行時」（5 %）、「1」個の「変動中」（6 %）、「2」個の「変動中」（7 %）、「3」個の「変動中」（8 %）、「4」個の「変動中」（9 %）、「5」個の「変動中」（10 %）、或いは、「6」個の「変動中」（11 %）も選択され得るように設定されている。また、決定時の保留球数が「7」個、かつ、表示態様が「赤」である場合は、決定時の保留球数が「7」個、かつ、表示態様が「青」である場合より、「入賞時」の選択割合が低くなるように設定（46 %→37 %）されている一方、「リーチ後」（2 %→3 %）や「リーチ前」（3 %→4 %）、「移行時」（4 %→5 %）、「1」個の「変動中」（5 %→6 %）、「2」個の「変動中」（6 %→7 %）、「3」個の「変動中」（7 %→8 %）、「4」個の「変動中」（8 %→9 %）、「5」個の「変動中」（9 %→10 %）、「6」個の「変動中」（10 %→11 %）の選択割合が高くなるように設定されている。

【1737】

次いで、図 106 の例で示すように、大当たり時又は時短図柄当選時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「8」個、かつ、表示態様が「青」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ 2 2 3 j の値との対応付けが、保留球数「0」個の「リーチ後」に対して「0, 1」、保留球数「0」個の「リーチ前」に対して「2～4」、保留球数「0」個の移行時に対して「5～8」、保留球数「1」個の「変動中」に対して「9～13」、保留球数「2」個の「変動中」に対して「14～19」、保留球数「3」個の「変動中」に対して「20～26」、保留球数「4」個の「変動中」に対して「27～34」、保留球数「5」個の「変動中」に対して「35～43」、保留球数「6」個の「変動中」に対して「44～53」、保留球数「7」個の「変動中」に対して「54～64」、「入賞時」に対して「65～99」、となっている。

【1738】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「8」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「8」個の「入賞時」が 35 %、保留球数「7」個の「変動中」が 11 %、保留球数「6」個の「変動中」が 10 %、保留球数「5」個の「変動中」が 9 %、保留球数「4」個の「変動中」が 8 %、保留球数「3」個の「変動中」が 7 %、保留球数「2」個の「変動中」が 6 %、保留球数「1」個の「変動中」が 5 %、保留球数「0」個の「移行時」が 4 %、保留球数「0」個の「

リーチ前」が３％、保留球数「０」個の「リーチ後」が２％、の選択割合となるように設定されている。

【１７３９】

従って、大当たり時又は時短図柄当選時の変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「８」個、かつ、表示態様が「青」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂに入賞したタイミングが最も選択され易く設定（３５％）されている一方、「リーチ後」（２％）や「リーチ前」（３％）、「移行時」（４％）、保留球数「１」個の「変動中」（５％）、保留球数「２」個の「変動中」（６％）、保留球数「３」個の「変動中」（７％）、保留球数「４」個の「変動中」（８％）、保留球数「５」個の「変動中」（９％）、保留球数「６」個の「変動中」（１０％）、或いは、保留球数「７」個の「変動中」（１１％）も選択され得るように設定されている。

10

【１７４０】

次いで、図１０６の例で示すように、大当たり時又は時短図柄当選時の「保留変化予告」の決定時の保留球数が「８」個、かつ、表示態様が「赤」であるときは、該「保留変化予告」の実行タイミングとシナリオカウンタ２２３ｊの値との対応付けが、保留球数「０」個の「リーチ後」に対して「０～２」、保留球数「０」個の「リーチ前」に対して「３～６」、保留球数「０」個の移行時に対して「７～１１」、保留球数「１」個の「変動中」に対して「１２～１７」、保留球数「３」個の「変動中」に対して「１８～２４」、保留球数「３」個の「変動中」に対して「２５～３２」、保留球数「４」個の「変動中」に対して「３３～４１」、保留球数「５」個の「変動中」に対して「４２～５１」、保留球数「６」個の「変動中」に対して「５２～６２」、保留球数「７」個の「変動中」に対して「６３～７４」、保留球数「８」個の「入賞時」に対して「７５～９９」、となっている。

20

【１７４１】

即ち、「保留変化予告」の決定時の保留球数が「８」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」の実行タイミングとしては、保留球数「８」個の「入賞時」が２５％、保留球数「７」個の「変動中」が１２％、保留球数「６」個の「変動中」が１１％、保留球数「５」個の「変動中」が１０％、保留球数「４」個の「変動中」が９％、保留球数「３」個の「変動中」が８％、保留球数「２」個の「変動中」が７％、保留球数「１」個の「変動中」が６％、保留球数「０」個の「移行時」が５％、保留球数「０」個の「リーチ前」が４％、保留球数「０」個の「リーチ後」が３％、の選択割合となるように設定されている。

30

【１７４２】

従って、大当たり時又は時短図柄当選時の変動演出に対応する実行図柄又は保留図柄の「保留変化予告」は、その決定時の保留球数が「８」個、かつ、表示態様が「赤」である場合、該「保留変化予告」を決定した変動演出が第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂに入賞したタイミングが最も選択され易く設定（２５％）されている一方、「リーチ後」（３％）や「リーチ前」（４％）、「移行時」（５％）、「１」個の「変動中」（６％）、「２」個の「変動中」（７％）、「３」個の「変動中」（８％）、「４」個の「変動中」（９％）、「５」個の「変動中」（１０％）、「６」個の「変動中」（１１％）、或いは、「７」個の「変動中」（１２％）も選択され得るように設定されている。また、決定時の保留球数が「８」個、かつ、表示態様が「赤」である場合は、決定時の保留球数が「８」個、かつ、表示態様が「青」である場合より、「入賞時」の選択割合が低くなるように設定（３５％→２５％）されている一方、「リーチ後」（２％→３％）や「リーチ前」（３％→４％）、「移行時」（４％→５％）、「１」個の「変動中」（５％→６％）、「２」個の「変動中」（６％→７％）、「３」個の「変動中」（７％→８％）、「４」個の「変動中」（８％→９％）、「５」個の「変動中」（９％→１０％）、「６」個の「変動中」（１０％→１１％）、「７」個の「変動中」（１１％→１２％）の選択割合が高くなるように設定されている。

40

50

【1743】

このように、変動演出のハズレ時と大当たり時及び時短図柄当選時とで、同じ「保留変化予告（例えば、「青」）」であってもその実行タイミング（現出タイミング）を異ならせることで、「保留変化予告」の表示態様と、その表示態様が現出するタイミングとで大当たり期待度又は時短図柄当選期待度を異ならせることができる。よって、「保留変化予告」の表示態様と現出タイミングとによって該「保留変化予告」による大当たり期待度の示唆内容を多様化することができ、遊技の興趣を高めることができる。また、大当たり又は時短図柄当選時の方が、ハズレ時より始動入賞発生時点に近いタイミング（例えば、「入賞時」）に変化し易いように構成することで、保留図柄で表示されている状況において「保留変化予告」を実行させることで、該「保留変化予告」が早期に実行された方が大当たり又は時短図柄への当選期待度を高めるとともに、保留図柄で表示されている間に「保留変化予告」を実行させることで、複数の変動演出に跨って長期で遊技者の大当たり期待度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【1744】

なお、「保留変化予告」の実行タイミングを２段階で設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、「保留変化予告」の表示態様が「赤」で決定された場合であって、合計保留球数が「４」個の場合に、「０」個の「リーチ後」を除くいずれかのタイミング（「４」個の「入賞時」、「３」個の「変動中」、「２」個の変動中、「１」個の「変動中」、「０」個の「移行時」又は「０」個の「リーチ前」）で一旦「青」に変化し、「４」個の「入賞時」を除くいずれかのタイミング（「３」個の「変動中」、「２」個の変動中、「１」個の「変動中」、「０」個の「移行時」、「０」個の「リーチ前」又は「０」個の「リーチ後」）に当初決定された「赤」に変化するように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【1745】

ここで、図１０３を参照して、第８実施形態における第１保留情報格納エリア２２３ｆ、第２保留情報格納エリア２２３ｇ及び実行情報格納エリア２２３ｈの詳細について説明する。図１０３は、第８実施形態における第１保留情報格納エリア２２３ｆ、第２保留情報格納エリア２２３ｇ及び実行情報格納エリア２２３ｈの構成を模式的に示す模式図である。

30

【1746】

第１保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４と、「保留変化予告」の表示態様を示す保留変化情報が格納される保留変化情報格納エリア２２３ｆ５と、「保留変化予告」の実行タイミングを示すシナリオデータが格納されるシナリオデータ格納エリア２２３ｆ６と、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの入賞順を示す入賞順データ格納エリア２２３ｆ７と、が少なくとも設けられている。

40

【1747】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｇは、第１保留情報格納エリア２２３ｆと同様、第２保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４と、「保留変化予告」の表示態様を示す保留変化情報が格納される保留変化情報格納エリア２２３ｇ５と、「保留変化予告」の実行

50

タイミングを示すシナリオデータが格納されるシナリオデータ格納エリア 2 2 3 g 6 と、第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b への入賞順を示す入賞順データ格納エリア 2 2 3 g 7 と、が少なくとも設けられている。

【1 7 4 8】

さらに、実行情報格納エリア 2 2 3 h には、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 h 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 h 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 h 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 h 4 と、「保留変化予告」の表示態様を示す保留変化情報 10 が格納される保留変化情報格納エリア 2 2 3 h 5 と、「保留変化予告」の実行タイミングを示すシナリオデータが格納されるシナリオデータ格納エリア 2 2 3 h 6 と、が少なくとも設けられている。

【1 7 4 9】

具体的には、実行情報格納エリア 2 2 3 h が、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。また、第 1 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第 2 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。 20 30

【1 7 5 0】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値と、対応する特別図柄とを、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、抽出した各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値をそれぞれ、対応する第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち該第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1、2 2 3 g 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 2、2 2 3 g 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 f 3、2 2 3 g 3、変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 4、2 2 3 g 4 に格納する。 40

【1 7 5 1】

具体的には、例えば、第 1 保留球数コマンドに含まれる保留球数が X ($1 \leq X \leq 4$) であれば、その時点で保留されている第 1 特別図柄の変動演出の数は X であり、その第 1 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値は、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に X 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応したものである。 50

第 X エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が、第 1 保留情報格納第 X エリアに格納されることになる。

【 1 7 5 2 】

また、例えば、第 2 保留球数コマンドに含まれる保留球数が X ($1 \leq X \leq 4$) であれば、その時点で保留されている第 2 特別図柄の変動演出の数は X であり、その第 2 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値は、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に X 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第 2 保留情報格納第 X エリアの各カウンタ格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に対応するカウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を格納する。このとき、主制御装置 1 1 0 では、第 2 保留球数コマンドに含めた各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 X エリアに格納する。つまり、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留第 X エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が、第 2 保留情報格納第 X エリアに格納されることになる。

10

【 1 7 5 3 】

一方、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より変動演出の開始を意味する変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドを受信すると、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f 又は第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g に格納された情報を、実行情報格納エリア 2 2 3 h に対してシフトする処理を実行する。つまり、入賞順データ格納エリア 2 2 3 f 7 , 2 2 3 g 7 に格納された入賞順データに基づき、時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応する第 1 保留情報格納第 1 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 6 , 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 6 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値、保留変化情報及びシナリオデータを、現在実行中の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 h の各格納エリア 2 2 3 h 1 ~ 2 2 3 h 6 に移動させる。

20

【 1 7 5 4 】

入賞順データに基づいて第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 6 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値、保留変化情報及びシナリオデータを実行情報格納エリア 2 2 3 h の各格納エリア 2 2 3 h 1 ~ 2 2 3 h 6 に移動させた場合は、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 6 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値、保留変化情報及びシナリオデータを、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 6 に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 6 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値、保留変化情報及びシナリオデータを、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 6 に移動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 6 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値、保留変化情報及びシナリオデータを、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 6 に移動させる。

30

【 1 7 5 5 】

一方、入賞順データに基づいて第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 6 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値、保留変化情報及びシナリオデータを実行情報格納エリア 2 2 3 h の各格納エリア 2 2 3 h 1 ~ 2 2 3 h 6 に移動させた場合は、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 6 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値、保留変化情報及びシナリオデータを、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 6 に移動させ、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 6 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値、保留変化情報及びシナリオデータを、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 6 に移動させ、第 2 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 6 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値、保留変化情報及びシナリオデータを、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2

40

50

3 g 6 に移動させる。

【1756】

なお、第1保留情報格納エリア223 f又は第2保留情報格納エリア223 g、および、実行情報格納エリア223 hにおける上述のシフト処理は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドを受信したときの保留球数（変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第1保留球数カウンタ223 b及びサブ第2保留球数カウンタ223 cの値）に基づいて、第1保留情報格納第1～第4エリア及び第2保留情報格納第1～第4エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）及び入賞順の更新を行う。

【1757】

例えば、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第1保留球数カウンタ223 bの値が「4」であり、第1保留情報格納エリア223 fの全エリア（第1保留情報格納第1～第4エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第1保留情報格納第1エリアのデータを実行情報格納エリア223 hへシフトし、第2保留情報格納第2エリアのデータを第1保留情報格納第1エリアへシフトするとともに入賞順を1減算し、第1保留情報格納第3エリアのデータを第1保留情報格納第2エリアへシフトするとともに入賞順を1減算し、第1保留情報格納第4エリアのデータを第1保留情報格納第3エリアへシフトするとともに入賞順を1減算する。

【1758】

一方、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第1保留球数カウンタ223 bの値が「2」であれば、第1保留情報格納第1エリアのデータを実行情報格納エリア223 hへシフトし、第1保留情報格納第2エリアのデータを第1保留情報格納第1エリアへシフトするとともに入賞順を1減算して、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第1保留情報格納第3、第4エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【1759】

なお、データの有無に関わらず、第1保留情報格納第1～第4エリア又は第2保留情報格納第1～第4エリアの各データを、エリア番号が1小さいエリア（実行情報格納エリア223 h又は第1保留情報格納第1～第3エリア若しくは第2保留情報格納第1～第3エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第1保留情報格納第1～第4エリア又は第2保留情報格納第1～第4エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【1760】

音声ランプ制御装置113では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第1保留球数カウンタ223 b及びサブ第2保留球数カウンタ223 cから保留されている第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第1保留情報格納第1～第4エリア及び第2保留情報格納第1～第4エリアのうち、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタC1～C3、CS1の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第1保留球数カウンタ223 bの値が「1」であって、サブ第2保留球数カウンタ223 cの値が「0」であれば、第1特別図柄の変動演出の保留球数が1回であって第2特別図柄の変動演出の保留球数が0回であるので、第1保留情報格納第1エリアについて、格納された各カウンタC1～C3、CS1の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第1保留球数カウンタ223 bの値が「0」であって、サブ第2保留球数カウンタ223 cの値が「4」であれば、第1特別図柄の変動演出の保留球数が0回であって第2特別図柄の変動演出の保留球数が4回であるので、第2保留情報格納第4エリアについて、格納された各カウンタC1～C3、CS1の値を先読みし、判定を行う。

10

20

30

40

50

【1761】

パチンコ機10は、主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ一方方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110のRAM203等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置113は、第1保留情報格納エリア223f及び第2保留情報格納エリア223gを設けて、主制御装置110にて保留された第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出に対応する各カウンタC1～C3，CS1を音声ランプ制御装置113にも格納するので、この第1保留情報格納エリア223f及び第2保留情報格納エリア223gに格納された各カウンタC1～C3，CS1を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置113にて実行できるようになっている。即ち、保留された第1特別図柄又は／及び第2特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようなになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

10

【1762】

図102に戻って説明を続ける。天井到達回数カウンタ223kは、音声ランプ制御装置113において、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の変動演出の実行回数に基づく天井機能が発動されるまでの回数を計数するためのカウンタである。この天井到達回数カウンタ223kは、主制御装置110から天井計数回数コマンドを受信した場合に「289」がセットされ、該天井到達回数カウンタ223kの値が「0」より大きい値である場合に、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出が停止するごとに1ずつ減算される（図138のS11229又は図139の11239参照）。音声ランプ制御装置113は、この天井到達回数カウンタ223kの値と、現在保留中の特別図柄の保留球数とを比較し、天井到達回数カウンタ223kの値が特別図柄の保留球数より少なくなった場合（図140のS11253：No参照）、現在滞在中の遊技状態が「低確時間短縮状態」へ移行すると判断し、先読み処理の実行を行わず、「保留変化予告」等を実行しないように構成されている。

20

【1763】

保留変化禁止フラグ223mは、オン状態で「保留変化予告」等の先読み演出を実行しないことを示すフラグである。この保留変化禁止フラグ223mは、音声ランプ制御装置113の電源投入時に行われる立ち上げ処理（図135参照）において、主制御装置110から状態指定コマンドを受信している場合はオフに設定される一方、状態指定コマンドを受信していない場合にはオンに設定される（図135のS11015又はS11016参照）。音声ランプ制御装置113は、この保留変化禁止フラグ223mがオンに設定されている場合、先読み処理の実行を禁止するように構成されている。

30

【1764】

音声ランプ制御装置113は、何らかの異常（例えば、音声ランプ制御装置113のみが電源断等）により主制御装置110から状態指定コマンドを受信していない状態では、音声ランプ制御装置113では初期値として「通常遊技状態」に滞在していると判断するように構成されている。しかしながら、天井機能を搭載したパチンコ機10において、天井到達回数が不明のまま先読み処理を実行してしまうと、天井跨ぎで先読み処理が発生する可能性があり、演出内容に齟齬が生じてしまうおそれがある。そこで、第8実施形態のパチンコ機10では、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110から特別図柄の実行回数を含む状態指定コマンドを受信するまで、先読み処理の実行を禁止することで、複数の遊技状態を跨いで先読み予告が発生したり、演出態様の齟齬が生じてしまうことを未然に防止して、遊技者が遊技に違和感を感じないようにすることができる。

40

【1765】

楽曲抽選カウンタ223nは、変動演出で音声出力装置226から出力される楽曲や効果音の種類を選定するためのカウンタである。第8実施形態のパチンコ機10では、大当たり遊技や変動演出の変動要素ごとにベースとなる楽曲（以下、「基本楽曲」と称する場合がある）に加え、付加的に追加若しくは変更される楽曲や効果音（以下、「変化音」と称

50

する場合がある）が出力され得るように構成されている。この楽曲抽選カウンタ 2 2 3 n は、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理のカウンタ更新処理（図 1 3 6 の S 1 1 1 1 2 参照）において、所定の範囲（例えば、「0～9」）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、「0～9」の値をとり得るカウンタの場合は「0」）に達した後「0」に戻る構成となっている。楽曲抽選カウンタ 2 2 3 n の値は、メイン処理が 1 回ループする毎に 1 回更新（例えば、1 加算）される。第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、主制御装置 1 1 0 から各種コマンド（例えば、大当たりに関するコマンド、又は、変動演出に関するコマンド等）を受信した場合、そのコマンドが示す演出の楽曲種別を楽曲テーブル 2 2 2 j（図 1 0 7 参照）から把握し、その楽曲種別に基づいて楽曲抽選カウンタ 2 2 3 n の値と楽曲抽選テーブル（図示せず）とを参照して、変化音の出力可否および変化音種別が決定される。

10

【1 7 6 6】

ここで、図 1 0 7 を参照して、第 8 実施形態における楽曲テーブル 2 2 2 j について説明する。図 1 0 7 は、第 8 実施形態における楽曲テーブル 2 2 2 j の一例を模式的に示した図である。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 からドラム表示装置 8 1 等における演出に関するコマンドを受信した場合に、この楽曲テーブル 2 2 2 j を参照して、各演出において音声出力装置 2 2 6 から出力される基本楽曲が決定される。図 1 0 7 で示すように、楽曲テーブル 2 2 2 j は、各演出ごとにグループ分けされている。具体的には、「非リーチ」演出態様や各「リーチ表示」のリーチ形成前に対応する「非リーチ楽曲」と、「ノーマルリーチ」の変動要素に対応する「ノーマルリーチ楽曲」と、「スーパーリーチ」の変動要素に対応する「スーパーリーチ楽曲」と、「スペシャルリーチ」の変動要素に対応する「スペシャルリーチ楽曲」と、「再変動」の変動要素に対応する「再変動楽曲」と、「特殊変動」の変動要素に対応する「特殊変動楽曲」と、「特殊変動」の変動要素（「特殊変動」演出態様）が実行される変動演出の前に先読みの出力される「特殊変動前連続楽曲」と、大当たりのオープニング時に対応する「大当たりオープニング楽曲」と、大当たりのラウンド中に該当する「大当たりラウンド楽曲」と、大当たりのエンディング時に対応する「大当たりエンディング楽曲」と、が設けられている。そして、上述した楽曲抽選カウンタ 2 2 3 n は、この基本楽曲が選定された場合に参照され、変化音の出力可否等が決定される。

20

【1 7 6 7】

「非リーチ楽曲」は、「非リーチ」演出態様や各「リーチ表示」のリーチ形成図柄現出前に出力される基本楽曲であって、「非リーチ（ロング）」演出態様等の「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素の実行中に「15 秒」に亘って出力される場合と、「非リーチ（ミドル）」演出態様等の「高速変動（中）」の変動要素の実行中に「30 秒」継続し、かつ、楽曲が途切れず継続（以下、「ループ」と称する場合がある）する場合と、「非リーチ（ショート）」演出態様等の「高速変動（短）」の変動要素の実行中に「20 秒」継続し、かつ、ループする場合と、が設けられている。この「非リーチ楽曲」では、1 の楽器（例えば、ピアノ）による主旋律が出力される。

30

【1 7 6 8】

「ノーマルリーチ楽曲」は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行中に出力される基本楽曲であって、「ノーマルリーチ（長）」の変動要素の実行中に「5 秒」に亘って出力される場合と、「ノーマルリーチ（短）」の変動要素の実行中に「9 秒」に亘って出力される場合と、が設けられている。この「ノーマルリーチ楽曲」では、1 の楽器（例えば、ピアノ）による主旋律と副旋律とが出力される。

40

【1 7 6 9】

「スーパーリーチ楽曲」は、「スーパーリーチ」の変動要素の実行中に出力される基本楽曲であって、「スーパーリーチ（長）」の変動要素の実行中に「40 秒」に亘って出力される場合と、「スーパーリーチ（短）」の変動要素の実行中に「10 秒」に亘って出力される場合と、が設けられている。この「スーパーリーチ楽曲」では、2 の楽器（例えば、ピアノとギター）によるそれぞれの主旋律が出力される。

50

【1770】

「スペシャルリーチ楽曲」は、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行中に出力される基本楽曲であって、「スペシャルリーチ（長）」の変動要素の実行中に「160秒」に亘って出力される場合と、「スペシャルリーチ（短）」の変動要素の実行中に「20秒」に亘って出力される場合と、が設けられている。この「スペシャルリーチ楽曲」では、2の楽器（例えば、ピアノとギター）によるそれぞれの主旋律と、該主旋律に対応する歌唱とが出力される。

【1771】

「再変動楽曲」は、「再変動」の変動要素の実行中に出力される基本楽曲であって、「再変動」の変動要素の実行中に「10秒」に亘って出力される。この「再変動楽曲」では、1の効果音（例えば、「キュインキュインキュイン」）が出力される。

10

【1772】

「特殊変動楽曲」は、「特殊変動」の変動要素の実行中に出力される基本楽曲であって、「特殊変動」の変動要素の実行中に、該「特殊変動」の変動要素の残り時間が「40秒」に達した段階から該「特殊変動」の変動要素の終了まで「40秒」に亘って出力される。この「特殊変動楽曲」では、5以上の楽器（第8実施形態では、ピアノ、ヴァイオリン、ヴィオラ及びチェロを含む楽器）によるそれぞれの主旋律が調和した交響曲（以下、「オーケストラ」と称する場合がある）が出力される。第8実施形態のパチンコ機10では、「特殊変動」の変動要素が実行される場合、即ち、特別図柄の動的表示が天井到達回数に達した場合に実行される「特殊変動」演出態様において、他の基本楽曲と明確に異なるこの「特殊変動楽曲」を出力することで、「低確時間短縮状態」が発生することを遊技者に認識させ易くするように構成されている。

20

【1773】

「特殊変動前連続楽曲」は、「特殊変動」の変動要素が実行される3変動前から「特殊変動楽曲」の開始時まで継続して出力される基本楽曲であって、該「特殊変動前連続楽曲」の開始から「4秒」ごとに楽器が1つずつ追加されて出力される。この「特殊変動前連続楽曲」では、変動演出の実行タイミングおよび先読みランプ24の点灯タイミングとは同期せず、該「特殊変動前連続楽曲」の開始当初、ピアノの主旋律及び副旋律が「4秒」に亘って出力され、その後、ピアノの主旋律及び副旋律と同期してヴァイオリンの主旋律が「4秒」に亘って出力され、その後、ピアノの主旋律及び副旋律並びにヴァイオリンの主旋律と同期してヴィオラの主旋律が「4秒」に亘って出力され、その後、ピアノの主旋律及び副旋律並びにヴィオラの主旋律と同期してチェロの主旋律が「4秒」に亘って出力され、上述した「特殊変動楽曲」の開始までその状態が維持される。

30

【1774】

ここで、図108を参照して、第8実施形態における「特殊変動前連続楽曲」の実行態様について説明する。図108は、第8実施形態における動的表示（変動演出）の実行回数と先読みランプ24の点灯タイミングと「特殊変動前連続楽曲」の実行態様とを示したタイミングチャートである。上述したように、第8実施形態のパチンコ機10では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が連続して290回大当たりで当選しなかった場合に（即ち、ハズレまたは時短図柄当選のみ）、「低確時間短縮状態」が発生することを先読み予告し、該「低確時間短縮状態」が発生することを特別図柄の変動演出の3変動前から「特殊変動前連続楽曲」を出力することで報知するように構成されている。なお、第8実施形態では、特別図柄の変動演出の287回～289回までの演出態様をすべて「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合について説明するが、287回～289回までの演出態様として「非リーチ（ショート）」演出態様以外の演出態様も選択され得るように構成されている。

40

【1775】

この「特殊変動前連続楽曲」は、楽器が楽曲の進行とともに徐々に追加されて多重化するステップアップ演出の1つであり、1分間あたりの拍数（Beats Per Minute）

50

t e。以下、「BPM」と称する場合がある)がBPM120である楽曲が出力される。即ち、「特殊変動前連続楽曲」は、1小節が「2秒」で行われる楽曲が出力される。

【1776】

図108で示すように、特別図柄が低確率状態において、特別図柄の動的表示(変動演出)が286回連続で行われた場合、「非リーチ(ショート)」演出態様(即ち、「3秒」変動)が選択された特別図柄の変動演出の287回転目の開始時から「特殊変動前連続楽曲」が開始されるとともに、先読みランプ24の第1ランプ24aが点灯される。ここで実行される「特殊変動前連続楽曲」は、ピアノの主旋律及び副旋律のソロパートが「4秒」の間、即ち、2小節分に亘って出力される。このとき、ピアノのソロパートが出力されている間に「3秒」で行われる特別図柄の変動演出の287回転目が終了し、288回転目の特別図柄の変動演出(「3秒」の「非リーチ(ショート)」演出態様)が開始されるとともに、第1ランプ24aに加え、先読みランプ24の第2ランプ24bが点灯される。この第2ランプ24bの点灯によって、遊技者は、新たな特別図柄の変動演出が開始されたことを認識することができるとともに、天井到達まで残り2回転であることを認識することができる。

10

【1777】

次いで、ピアノのソロパートの終了時、即ち、「特殊変動前連続楽曲」の開始時から「4秒」が経過した時点で(即ち、「特殊変動前連続楽曲」の2小節目終了時)、ピアノのソロパートから、ピアノ及びヴァイオリンの二重奏パートに変化する。そして、この二重奏パートが「4秒」の間、即ち、2小節分に亘って出力される。このとき、二重奏パートが行われている間(「特殊変動前連続楽曲」の3小節目終了時)に「3秒」で行われる特別図柄の変動演出の288回転目が終了し、289回転目の特別図柄の変動演出(「3秒」の「非リーチ(ショート)」演出態様)が開始されるとともに、第1ランプ24a及び第2ランプ24bに加え、先読みランプ24の第3ランプ24cが点灯される。この第3ランプ24cの点灯によって、遊技者は、新たな特別図柄の変動演出が開始されたことを認識することができるとともに、天井到達まで残り1回転であることを認識することができる。

20

【1778】

次いで、ピアノ及びヴァイオリンの二重奏パートの終了時、即ち、「特殊変動前連続楽曲」の開始から「8秒」が経過した時点で(即ち、「特殊変動前連続楽曲」の4小節目の終了時)、ピアノ及びヴァイオリンの二重奏パートから、ピアノ、ヴァイオリン及びヴィオラの三重奏パートに変化する。そして、この三重奏パートが「4秒」の間、即ち、2小節分に亘って出力される。このとき、三重奏パートが行われている間(「特殊変動前連続楽曲」の5小節目出力中)に「3秒」で行われる特別図柄の変動演出の289回転目が終了し、290回転目の特別図柄の変動演出(「60秒」の「特殊変動」演出態様)が開始される。なお、この状態において、先読みランプ24は、第1ランプ24a、第2ランプ24b及び第3ランプ24cの点灯が継続される。

30

【1779】

次いで、ピアノ、ヴァイオリン及びヴィオラの三重奏パートの終了時、即ち、「特殊変動前連続楽曲」の開始から「12秒」が経過した時点で(即ち、「特殊変動前連続楽曲」の6小節目の終了時)、ピアノ、ヴァイオリン及びヴィオラの三重奏パートから、ピアノ、ヴァイオリン、ヴィオラ及びチェロの四重奏パートに変化する。そして、この四重奏パートが「特殊変動」演出態様のリーチ前演出の間(即ち、リーチ後演出の開始までの「17秒」の間)、継続して出力される。図108では、この四重奏パートが15小節目の途中で出力されている。

40

【1780】

次いで、「特殊変動」演出態様が開始されてから「20秒」に亘ってリーチ前演出が行われた後、即ち、「特殊変動前連続楽曲」の開始から「29秒」経過したタイミングで、「特殊変動」の変動要素におけるリーチ後演出が実行され、該リーチ後演出の開始時の「リーチ」という効果音の出力とともに「特殊変動前連続楽曲」の四重奏パートを切り替えて

50

、ピアノ、ヴァイオリン、ヴィオラ及びチェロ以外の楽器（例えば、管楽器）が加わったオーケストラパートが改めて開始される。即ち、「特殊変動前連続楽曲」の四重奏パートがいずれの段階であっても「リーチ」という効果音に続いてオーケストラパートが開始されることで、遊技者は、音の切り替わりの違和感を感じることなく「特殊変動」演出態様におけるリーチ後演出が開始されたことを認識する。

【1781】

このように構成することで、「特殊変動前連続演出」において「低確時間短縮状態」が発生することを段階的に盛り上げながら報知して、遊技者の遊技意欲を増進させることができる。また、変動演出を跨いで楽曲が継続した場合であっても、先読みランプ24の点灯によって変動演出の開始を認識することが可能となる。さらに、「特殊変動前連続楽曲」の各パートをステップアップさせながら固定的な実行時間で行うように構成することで、楽曲データの容量を削減しつつ、少ない楽曲数であってもバリエーションに富んだ演出を実行することができる。また、「特殊変動前連続楽曲」の実行中であって、「特殊変動」演出態様の実行前、即ち、特別図柄の変動演出の287回転目～289回転目において、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の演出態様（例えば、ハズレの「ノーマルリーチ（ショート）」演出態様や「スーパーリーチ（ショート）」演出態様等）が選択された場合であっても、「特殊変動」演出態様のリーチ後演出においてそれまでに実行されていた「特殊変動前連続演出」のいずれかのパートを中断してオーケストラパートを開始することで、特別図柄の変動演出の287回転目～289回転目における演出態様の種別を問わず「特殊変動前連続楽曲」の各パートを実行することができる。その結果、「特殊変動前連続演出」を実行する際に、予め固定的な演出態様が選択されるように構成する必要もなく、また、選択される演出態様の種類による楽曲の実行時間の調整処理も不要となり、遊技仕様の設計容易さを向上するとともに、処理負担を軽減することができる。さらに、「特殊変動前連続楽曲」の各パートを固定的な実行時間で構成した場合であっても、リーチ発生時に効果音とともに楽曲を切り替えることで、遊技者に楽曲の切り替わり時に違和感を感じさせることなく遊技を行わせることができる。

【1782】

なお、この「特殊変動前連続楽曲」を、天井到達と同様に「低確時間短縮状態」が発生させる時短図柄の当選時に先読み予告として実行するように構成してもよい。また、天井到達又は時短図柄当選に基づく「低確時間短縮状態」が発生せずにハズレの変動演出においても実行され得るように構成してもよい。この場合、天井到達（「低確時間短縮状態」の発生）を示すオーケストラは実行せず、その前の段階（例えば、ピアノのソロパートやピアノ及びヴァイオリンの二重奏パート、ピアノ、ヴァイオリン及びヴィオラの三重奏パート、或いは、ピアノ、ヴァイオリン、ヴィオラ及びチェロの四重奏パート）で「特殊変動前連続楽曲」を終了するように構成する。このように構成することで、ハズレとなる場合であっても「特殊変動前連続楽曲」を実行して、演出のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に「低確時間短縮状態」が発生するか否かを推測させる遊技性を創出して、遊技の興趣向上を図ることができる。また、天井時短に到達する際に、「通常遊技状態」であっても「ロング時間短縮状態」であっても「特殊変動前連続楽曲」を実行するように構成する。このように構成することで、

【1783】

図107に戻って説明を続ける。「大当たりオープニング楽曲」は、大当たり遊技開始時のオープニング演出の実行中に、該大当たりが発生した遊技状態（即ち、「通常遊技状態」か否か）に応じて「30秒」又は「10秒」に亘って出力される。また、「大当たりラウンド楽曲」は、大当たり遊技におけるラウンド実行中に、「30秒」で構成された楽曲が該ラウンド遊技の終了時まで継続（ループ）して出力される。さらに、「大当たりエンディング楽曲」は、大当たり遊技の終了時のエンディング演出の実行中に、該大当たりが発生した遊技状態（即ち、「通常遊技状態」か否か）に応じて「30秒」又は「10秒」に亘って出力される。

【1784】

図 1 0 2 に戻って説明を続ける。連荘時賞球数カウンタ 2 2 3 0 は、連荘状態において遊技者が獲得した賞球数を積算して計数するためのカウンタである。この連荘時賞球数カウンタ 2 2 3 0 は、「通常遊技状態 A」から遊技状態が移行し、その後、再度「通常遊技状態 A」に移行されるまでに遊技者が獲得した賞球数を積算（累積）して計数し、その計数結果を所定の表示装置（例えば、液晶表示装置や 7 セグ表示装置（いずれも図示せず））で表示するように構成されている。一方、連荘状態から「通常遊技状態 A」に移行した場合、連荘時賞球数カウンタ 2 2 3 0 の値を初期化（即ち、「0」クリア）するように構成されている。

【1 7 8 5】

第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「ロング時間短縮状態」から「通常遊技状態 B」に移行した場合、直ちに「低確時間短縮状態」が発生し、実質的に 1 の連荘状態となるように構成されている。この場合、「通常遊技状態 B」に移行した段階で連荘時賞球数カウンタ 2 2 3 0 を初期化してしまうと、実質的な 1 の連荘状態であるにもかかわらず、それまでに獲得した賞球数の報知内容が消滅し（改めて初期値から計数し直され）、遊技者の達成感を損ない、遊技に対して興覚めさせてしまうおそれがある。

10

【1 7 8 6】

そこで、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「ロング時間短縮状態」から「通常遊技状態 B」に移行し、その後、「低確時間短縮状態」に移行した場合には、1 の連荘状態とみなし、該「低確時間短縮状態」では、「ロング時間短縮状態」（「通常遊技状態 B」）の実行中までに獲得した賞球数をクリアせず、累積して計数するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態 B」を経由するものの、実質的に連荘状態である「低確時間短縮状態」において、それまでに獲得した賞球数をクリアすることなく遊技者に報知することで、遊技者の遊技意欲を促進させ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【1 7 8 7】

R A M 2 2 3 は、その他、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【1 7 8 8】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、F I F O（F i r s t I n F i r s t O u t）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置 1 1 3 のコマンド判定処理（図 1 3 7 参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

30

【1 7 8 9】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 及びドラム表示装置 8 1 が接続され、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドに基づいて、ドラム表示装置 8 1 における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御したり、該変動演出の実行中にランプ表示装置 2 2 7 における各種ランプ 3 1 1 等の点灯制御を実行し、さらに、該変動演出の進行に合わせて音声出力装置 2 2 6 からの音声出力制御を実行するものである。

40

【1 7 9 0】

ドラム表示装置 8 1 には、各リール L R，C R，R R のそれぞれに、各リール L R，C R，R R を回転駆動させるためのステッピングモータである左リールモータ L M、中リールモータ C M、右リールモータ R M が設けられているとともに、各リール L R，C R，R R の回転位置（停止位置）を検出可能な左リールセンサ L S、中リールセンサ C S、右リールセンサ R S が設けられ、パルス制御により各リール L R，C R，R R を駆動制御可能に構成されている。第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各リール L R，C R，R R のそれぞれが 1 周 3 2 0 ステップで構成され、各リールモータ L M，C M，R M によるパルス信号の出力数及び出力間隔により各リール L R，C R，R R を 1 パルス（1 パルス＝1 ステップ）単位で駆動制御する。また、各リール L R，C R，R R には、それぞれ 1 6 の図柄

50

が配置されており、所定位置（例えば、中段の有効ライン上）に位置する所定の１の図柄を次の図柄に移動させるため、２０ステップ分のパルス信号（即ち、２０パルス）の出力を要するように構成されている（以下、１の図柄分のステップ数を、「１コマ」と称する場合がある）。

【１７９１】

第８実施形態のパチンコ機１０では、ドラム表示装置８１は、主に、正面視下方向（以下、「正方向」と称する場合がある）に駆動する駆動パターン（以下、「正回転」と称する場合がある）、正面視上方向（以下、「逆方向」と称する場合がある）に駆動するパターン（以下、「逆回転」と称する場合がある）、又は、正回転と逆回転とを組み合わせる駆動する駆動パターン（以下、「正回転＆逆回転」と称する場合がある）、で各リールＬＲ，ＣＲ，ＲＲを駆動可能に構成されている。

10

【１７９２】

ここで、図１０９を参照して、第８実施形態におけるドラム表示装置８１の駆動パターンについて説明する。図１０９は、第８実施形態における各リールＬＲ，ＣＲ，ＲＲの回転態様の各種別を説明した図である。

【１７９３】

上述したように、第８実施形態のドラム表示装置８１の各リールＬＲ，ＣＲ，ＲＲでは、正回転、逆回転、又は、正回転＆逆回転で駆動可能に構成され、正回転では、正方向に徐々に加速駆動する「正加速」パターンと、正方向に高速かつ定速で回転駆動する「正高速」パターンと、正方向に低速かつ定速で回転駆動する「正低速」パターンと、正方向に徐々に減速駆動する「正減速」パターンと、正方向に超低速かつ定速で回転駆動する「正超低速」パターンと、正方向に回転と停止を一定間隔で繰り返して駆動（以下、「コマ送り」と称する場合がある）する「正コマ送り」パターンと、が設けられている。

20

【１７９４】

また、逆回転では、逆方向に徐々に加速駆動する「逆加速」パターンと、逆方向に高速かつ定速で回転駆動する「逆高速」パターンと、逆方向に低速かつ定速で回転駆動する「逆低速」パターンと、逆方向に徐々に減速駆動する「逆減速」パターンと、逆方向に超低速かつ定速で回転駆動する「逆超低速」パターンと、逆方向に回転と停止を一定間隔で繰り返して駆動する「逆コマ送り」パターンと、が設けられている。

【１７９５】

さらに、正回転＆逆回転では、変動演出の停止時又は仮停止時に所定時間（例えば、「１秒」）の間、逆回転と正回転（又は正回転と逆回転）とを交互に繰り返して駆動（以下、「揺れ変動」と称する場合がある）する「揺れ変動」パターンと、大当たり遊技のオープニング動作時に実行され、１コマ分逆回転した後、第１所定時間（例えば、「８００ｍｓ」）一旦停止し、その後、１コマ分正回転し、その後、第２所定期間（例えば、「３０００ｍｓ」）停止状態を維持するように駆動する「１コマ上下変動」パターンと、該「１コマ上下変動」パターンの実行後に左リールＬＲから中リールＣＲ、右リールＲＲと順に所定ステップ数（例えば、２０ステップ）上下動を行う「波打ち変動」パターンと、大当たりした際に各リールＬＲ，ＣＲ，ＲＲが正常な位置で停止していない場合（即ち、いずれかの有効ライン上で大当たり図柄を形成していない場合）に、大当たり遊技のオープニング動作時にそのズレ分に応じた補正駆動を行う「補正変動１」パターン、「補正変動２」パターン又は「補正変動３」パターンと、が設けられている。なお、「補正変動１」パターン、「補正変動２」パターン、及び、「補正変動３」パターンの詳細については、後述する。

30

40

【１７９６】

ここで、図１１０から図１１３を参照して、第８実施形態におけるＲＯＭ２２２に記憶されるリール駆動パターンテーブル２２２ｋについて説明する。図１１０は、第８実施形態におけるリール駆動パターンテーブル２２２ｋの一例を模式的に示した図である。また、図１１１は、第８実施形態における各リールＬＲ，ＣＲ，ＲＲの「ノーマル正変動」の実行態様を示したタイミングチャートである。さらに、図１１２は、第８実施形態における

50

各リール L R, C R, R R の「ノーマル逆変動」の実行態様を示したタイミングチャートである。また、図 1 1 3 は、第 8 実施形態における各リール L R, C R, R R の「フリーズ変動（再変動）」の実行態様を示したタイミングチャートである。第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 からの各種コマンドを受信した場合に、受信したコマンドに基づいて特別図柄の変動演出（変動表示）や大当たり遊技等の各種演出に応じて、リール駆動パターンテーブル 2 2 2 k を参照してドラム表示装置 8 1 の各リール L R, C R, R R を駆動制御する。

【1 7 9 7】

図 1 1 0 で示すように、リール駆動パターンテーブル 2 2 2 k には、変動表示における変動種別ごと、及び、大当たりにおける各種演出ごとに各リール L R, C R, R R の詳細な駆動パターンが予め設定されている。

【1 7 9 8】

変動表示における駆動パターンとしては、具体的には、「正加速」→「正高速」→「正減速」→「正低速」→「正減速」→（「一旦停止」）→「揺れ変動」→「停止」である「ノーマル正変動」と、「正加速」→「正高速」→「正減速」→「正低速」→「正減速」→（「一旦停止」）→「揺れ変動」→「逆低速」→「停止」である「ノーマル正変動＋再変動」と、「逆加速」→「逆高速」→「逆減速」→「逆低速」→「逆減速」→（「一旦停止」）→「揺れ変動」→「停止」である「ノーマル逆変動」と、「逆正加速」→「逆高速」→「逆減速」→「逆低速」→「逆減速」→（「一旦停止」）→「揺れ変動」→「正低速」→「停止」である「ノーマル逆変動＋再変動」と、「正加速」→「正高速」→「正減速」→「正低速」→「正減速」→「正超低速」→（「一旦停止」）→「揺れ変動」→「停止」である「超低速正変動」と、「正加速」→「正高速」→「正減速」→「正低速」→「正減速」→「正超低速」→（「一旦停止」）→「揺れ変動」→「逆低速」→「停止」である「超低速正変動＋再変動」と、「逆加速」→「逆高速」→「逆減速」→「逆低速」→「逆減速」→「逆超低速」→（「一旦停止」）→「揺れ変動」→「停止」である「超低速逆変動」と、「逆正加速」→「逆高速」→「逆減速」→「逆低速」→「逆減速」→「逆超低速」→（「一旦停止」）→「揺れ変動」→「正低速」→「停止」である「超低速逆変動＋再変動」と、「正加速」→「正高速」→「正減速」→「正低速」→「正減速」→「正コマ送り」→（「一旦停止」）→「揺れ変動」→「停止」である「コマ送り正変動」と、「正加速」→「正高速」→「正減速」→「正低速」→「正減速」→「正コマ送り」→（「一旦停止」）→「揺れ変動」→「逆低速」→「停止」である「コマ送り正変動＋再変動」と、「逆加速」→「逆高速」→「逆減速」→「逆低速」→「逆減速」→「逆コマ送り」→（「一旦停止」）→「揺れ変動」→「停止」である「コマ送り逆変動」と、「逆正加速」→「逆高速」→「逆減速」→「逆低速」→「逆減速」→「逆コマ送り」→（「一旦停止」）→「揺れ変動」→「正低速」→「停止」である「コマ送り逆変動＋再変動」と、「正加速」→「正高速」→（タッチセンサオン）→「揺れ変動」→「正高速」→「停止」である「フリーズ変動（再変動）」と等の駆動パターンが設定されている。

【1 7 9 9】

より詳細には、例えば、図 1 1 1 で示すように、ハズレ時「1 5 秒」の「非リーチ（ロング）」演出態様に対応する「ノーマル正変動」を実行する場合は、まず、各リール L R, C R, R R を一斉に「正加速」パターンで所定時間（例えば、「2 0 0 m s」）駆動し、その後、各リール L R, C R, R R を「正高速」パターンで所定時間（例えば、「9 6 0 0 m s」）駆動する。その後、中リール C R 及び右リール R R の「正高速」パターンを維持した状態で、左リール L R を「正減速」パターンで所定時間（例えば、「2 0 0 m s」）駆動し、その後、左リール L R を「正低速」パターンで所定時間（例えば、「2 0 0 0 m s」）駆動した後、該左リール L R を一旦停止させる。また、左リール L R が「正低速」パターンで駆動している間に、次いで、右リール R R を「正減速」パターンで所定時間（例えば、「2 0 0 m s」）駆動し、その後、右リール R R を「正低速」パターンで所定時間（例えば、「2 0 0 0 m s」）駆動した後、該右リール R R を一旦停止させる。さらに、右リール R R が「正低速」パターンで駆動している間に、次いで、中リール C R を「

10

20

30

40

50

正減速」パターンで所定時間（例えば、「200ms」）駆動し、その後、中リールCRを「正低速」パターンで所定時間（例えば、「2000ms」）駆動した後、該中リールCRを一旦停止させる。すべてのリールLR, CR, RRが一旦停止した段階で、各リールLR, CR, RRをそれぞれ「揺れ変動」で所定時間（例えば、「1000ms」）駆動し、その後、全リールLR, CR, RRを停止して、1の変動演出を終了する。

【1800】

また、例えば、図112で示すように、ハズレ時に「15秒」の「非リーチ（ロング）」演出態様に対応する「ノーマル逆変動」を実行する場合は、まず、各リールLR, CR, RRを一斉に「逆加速」パターンで所定時間（例えば、「200ms」）駆動し、その後、各リールLR, CR, RRを「逆高速」パターンで所定時間（例えば、「9600ms」）駆動する。その後、中リールCR及び右リールRRの「逆高速」パターンを維持した状態で、左リールLRを「逆減速」パターンで所定時間（例えば、「200ms」）駆動し、その後、左リールLRを「逆低速」パターンで所定時間（例えば、「2000ms」）駆動した後、該左リールLRを一旦停止させる。また、左リールLRが「逆低速」パターンで駆動している間に、次いで、右リールRRを「逆減速」パターンで所定時間（例えば、「200ms」）駆動し、その後、右リールRRを「逆低速」パターンで所定時間（例えば、「2000ms」）駆動した後、該右リールRRを一旦停止させる。さらに、右リールRRが「逆低速」パターンで駆動している間に、次いで、中リールCRを「逆減速」パターンで所定時間（例えば、「200ms」）駆動し、その後、中リールCRを「逆低速」パターンで所定時間（例えば、「2000ms」）駆動した後、該中リールCRを一旦停止させる。すべてのリールLR, CR, RRが一旦停止した段階で、各リールLR, CR, RRをそれぞれ「揺れ変動」で所定時間（例えば、「1000ms」）駆動し、その後、全リールLR, CR, RRを停止して、1の変動演出を終了する。

【1801】

さらに、例えば、図113で示すように、大当たり時に「15秒」の「ノーマルリーチ（ロング）」演出態様が選択された場合に実行され得る「タッチ演出」に対応する「フリーズ変動（再変動）」を実行する場合は、まず、各リールLR, CR, RRを一斉に「正加速」パターンで所定時間（例えば、「200ms」）駆動し、その後、各リールLR, CR, RRを「正高速」パターンで所定時間（例えば、「1800ms」）駆動する。その後、「タッチ演出」が開始されてメッセージ表示部82（図75参照）において「タッチして！！」というメッセージが表示される。この「タッチ演出」におけるタッチセンサ23の有効期間（例えば、「7000ms」）内に、タッチセンサ23によって遊技者の手が検知された場合に、「正高速」パターンで回転駆動している各リールLR, CR, RRを一斉に仮停止するとともに、「揺れ変動」パターンを少なくともタッチセンサ23の有効期間の経過後に達する期間（例えば、有効期間終了後「1000ms」）まで継続する。その後、「再変動」の変動要素を実行するために全リールLR, CR, RRを一斉に「正加速」パターンで所定時間（例えば、「200ms」）駆動し、その後、各リールLR, CR, RRを「正高速」パターンで所定期間（例えば、「4800ms」）駆動した後、全リールLR, CR, RRを一斉に停止し、「揺れ変動」パターンを所定時間（例えば、「1000ms」）行った後、全リールLR, CR, RRを停止して、「タッチ演出」としての1の変動演出を終了する。なお、「タッチ演出」中におけるタッチセンサ23の有効期間内に遊技者の手が検知されず該有効期間が経過した場合は、そのタイミングで「正高速」パターンで回転駆動している各リールLR, CR, RRを一斉に仮停止し、所定期間（例えば、「1000ms」）の間、各リールLR, CR, RRを「揺れ変動」パターンで駆動した後、上述した「再変動」の変動要素に対応する駆動パターンを実行する。

【1802】

このように構成することで、「タッチ演出」中に高速変動している各リールLR, CR, RRを自らの手で停止させたかのような印象を遊技者に与え、本来であれば遊技者の手で止めることができないものを止めたかのような錯覚を与えつつ、高速変動している各リールLR, CR, RRを急停止させる爽快感を付与することができる。

【1803】

また、大当たりに当選した変動演出でのみ上記「タッチ演出」に対応する「フリーズ変動（再変動）」パターンを実行するように構成し、さらに、必ず「再変動」の変動要素を実行して、最終的に大当たり図柄を有効ライン上に停止表示可能に構成することで、遊技者の手がタッチセンサ23にかざされたタイミングによっていずれの図柄が仮停止された場合であっても、「再変動」の変動要素によってその仮停止図柄を大当たり図柄に変更（修正）することが可能となる。よって、例えば、ハズレ時であるにもかかわらず「タッチ演出」を行って、遊技者が絶妙なタイミングで手をかざしたことで、いずれかの有効ライン上に大当たり図柄が停止してしまうことを未然に防止することができ、また、例えば、大当たり時であるにもかかわらず、いずれの有効ライン上にも大当たり図柄が停止していない場合でも、最終的に大当たり図柄を停止させることができ、「タッチ演出」を実行することによって抽選結果と停止結果との齟齬が生じないように構成して、遊技に対する疑義を遊技者に感じさせることなく遊技を行わせることができる。

10

【1804】

なお、第8実施形態のパチンコ機10では、上述した「タッチ演出」は、いずれの大当たり種別であっても選択され得るように構成されているが、これに代えて、最も有利な大当たり種別に当選した場合にのみ選択され得るように構成してもよい。これは、例えば、大当たり種別の中で遊技者にとって有利な有利大当たり種別（例えば、ラウンド数大、時短回数大、ST回数大、移行遊技状態が有利等）と、該有利大当たり種別より遊技者にとって有利ではない非有利大当たり種別（例えば、ラウンド数小、時短回数小、ST回数小、移行遊技状態が非有利等）とが存在する場合において、「タッチ演出」の実行時に、遊技者が絶妙なタイミング手をかざして非有利大当たり種別が仮停止された場合、その後「再変動」の変動要素を実行してしまうと、非有利大当たり種別から有利大当たり種別への昇格（成り上がり）演出と遊技者が勘違いしてしまう。そして、「再変動」の変動要素を行った後に有利大当たり種別が停止せず、非有利大当たり種別が停止した場合に、遊技に対して不信感を感じ、遊技を中止してしまうおそれがあるからである。このように構成することで、遊技者の遊技に対する不信感が生じてしまうことを未然に防止し、パチンコ機10の稼働が低下してしまうことを抑制することができる。

20

【1805】

図110に戻って説明を続ける。大当たり遊技中における各種演出ごとの駆動パターンとしては、具体的には、大当たり遊技のオープニング時に、「1コマ逆回転」→「停止」→「1コマ正回転」→「停止」→「波打ち変動」を行う「オープニング動作」と、大当たり遊技のラウンド中に、「波打ち動作」をラウンド遊技終了時まで繰り返し行う「開放中動作」と、大当たり遊技のエンディング時に、エンディング時間中に「波打ち動作」を3回行う「エンディング動作」と等の駆動パターンが設定されている。

30

【1806】

ここで、ドラム表示装置81は、液晶表示装置等と異なり、各リールLR, CR, RRを、各リールモータLM, CM, RM及び各リールセンサLS, CS, RSによって機械的に（メカニカルに）それぞれ駆動制御している。即ち、ステッピングモータに対してパルス信号を出力させて各リールLR, CR, RRを様々な駆動方法で回転駆動しているが、急激な速度変化や過負荷時、パルス信号の誤出力等によって、入力パルス信号とモータ回転との予め設定されている同期が失われてしまい（所謂、脱調現象）、実際に停止表示（変動表示）させたい図柄と異なる図柄が停止してしまうおそれがある。特に、第8実施形態のように、「タッチ演出」によって遊技者自らが各リールLR, CR, RRを停止できるかのような演出を搭載した場合、高速回転している各リールLR, CR, RRを急停止させるため、上記脱調現象が生じる可能性がある。このような状態となってしまうと、特別図柄の抽選結果と異なる図柄が停止（例えば、ハズレ時に大当たり図柄又は時短図柄が停止、又は、大当たり時又は時短図柄当選時にハズレ図柄が停止等）してしまうことで、抽選結果を正しく遊技者に認識させることができなかつたり、様々な駆動パターンで駆動する各リールLR, CR, RRの演出構成が崩れることで演出効果が低下してしまい、遊

40

50

技者が遊技に対して不信感を抱き、遊技を中止してしまうおそれがある。

【1807】

このような現象を解消するために、各リールセンサLS、CS、RSによって各リールLR、CR、RRの位置が制御内容（出力結果）と異なっているか否か（ズレているか否か。以下、各リールLR、CR、RRの位置が制御内容と異なっている現象を、「位置ずれ」と称する場合がある。）を検出し、その検出結果に基づいて補正動作を行うように構成されているパチンコ機10も存在するが、この補正動作をズレたタイミング直後に行うように構成すると、「再変動」の変動要素と勘違いしてしまうおそれがある。特に、「再変動」の変動要素が実行された場合に、大当たりが確定する遊技仕様であったり、演出が発展するように構成されているパチンコ機であると、遊技者が「再変動」の変動要素なのか補正動作であるのかを判別することができず、「再変動」の変動要素が実行されたにもかかわらず大当たりや演出発展が行われなかったと認識してしまい、遊技に対して不信感を抱いてしまうおそれがある。

10

【1808】

また、上記補正動作を変動演出や大当たり遊技によるドラム表示装置81が駆動していない状況、即ち、各リールLR、CR、RRが停止している状況で行ってしまうと、ドラム表示装置81の駆動契機（例えば、始動入賞）が成立していないにもかかわらず各リールLR、CR、RRが自動的に（ひとりでに）動き出してしまい、この場合も上記場面を目撃した遊技者が遊技に対して不信感を抱いてしまうおそれがある。上記位置ずれを補正するために、遊技者が1つ1つの図柄を目視困難な状況である変動演出の「高速変動」の変動要素の実行中に出力パルス数や回転速度を調整することで行う場合があるが、該「高速変動」の変動要素が行われない状況、例えば、位置ずれが発生した状況で大当たり遊技が始まってしまった場合や、位置ずれが発生した状況で新たな始動入賞が発生しない場合は、補正変動を行うことができず、位置ずれした状況が長期間に亘って継続してしまうおそれがある。

20

【1809】

これに対し、第8実施形態のパチンコ機10では、大当たり遊技のオープニング時に実行される「オープニング動作」において、位置ずれのズレ幅（本来の停止位置と停止表示されている図柄とのステップの差分）に応じて補正動作を行うように構成する。このように構成することで、少なくとも、大当たり図柄を形成していない状況を、大当たり遊技の開始時に解消することができるとともに、各リールLR、CR、RRが動作する「オープニング動作」に併せてズレ量に応じた補正動作を実行して、さり気無く位置ずれを解消することで、遊技者に違和感を感じさせず、遊技に不信感を抱く状況を抑制することができる。また、位置ずれのズレ量に応じて補正動作自体が目立ち難い態様で行うことで、遊技者に違和感を感じさせず、遊技に不信感を抱く状況を抑制することができる。

30

【1810】

ここで、図114から図117を参照して、第8実施形態における大当たり遊技で実行される「オープニング動作」と、上述した「補正変動1」パターン、「補正変動2」パターンおよび「補正変動3」パターンについて説明する。図114は、第8実施形態における大当たりのオープニング動作において、各リールの停止目が正常時である場合のタイミングチャートである。また、図115は、第8実施形態における大当たりの「オープニング動作」において、各リールLR、CR、RRの停止目が1～60ステップの間で差異が生じている場合の「補正変動1」パターンを示すタイミングチャートである。さらに、図116は、第8実施形態における大当たりの「オープニング動作」において、各リールLR、CR、RRの停止目が61～160ステップの間で差異が生じている場合の「補正変動2」パターンを示すタイミングチャートである。また、第8実施形態における大当たりの「オープニング動作」において、各リールLR、CR、RRの停止目が161～319ステップの間で差異が生じている場合の「補正変動3」パターンを示すタイミングチャートである。なお、図115から図117において、左リールLRが正常な停止位置からズレて停止した場合について説明するが、他のリールCR、RRが正常な停止位置からズレた

40

50

場合も同様の制御を行うことは当然に可能である。

【1811】

第8実施形態における「オープニング動作」では、いずれの大当たり種別（即ち、OP時間（「30秒」又は「10秒」）が異なる大当たり種別）に基づく大当たり遊技であっても、大当たり遊技のオープニング開始時に、ドラム表示装置81で停止表示されている図柄（即ち、出目）を、それぞれのリールLR, CR, RRが同期するように1コマ上昇（逆回転）させ、その状態で所定期間（第8実施形態では、「800ms」。以下、「上昇時待機時間」と称する場合がある。）の間、一旦停止し、その後、同じくそれぞれのリールLR, CR, RRが同期するように1コマ下降（正回転）して、大当たりを発生した当初の有効ライン上に戻り、その状態を所定期間（第8実施形態では、「3000ms」。以下、「下降時待機時間」と称する場合がある。）維持する（上述した「1コマ上下変動」）。その後、OP時間が経過してラウンド遊技が開始されるまで、上述した「波打ち変動」を繰り返し実行するように構成されている。この「オープニング動作」を行うことにより、遊技者は、大当たり遊技を発生した大当たり図柄を明確に認識することができるとともに、大当たりに当選したことを祝福するような演出を実行して、遊技者の遊技意欲を増進させることができる。また、いずれの大当たり種別に当選した場合であっても、各OP時間内に収まるように共通した「オープニング動作」を実行し得るように構成することで、演出を共通化してROM容量を削減することができる。

10

【1812】

図114で示すように、変動演出において大当たり図柄がいずれかの有効ライン上の正常な停止位置で全リールLR, CR, RRが停止した場合の「オープニング動作」は、オープニングが開始された場合に、まず、変動演出の終了時の停止位置（以下、「当初停止位置」と称する場合がある）から全リールLR, CR, RRを一斉に1コマ分（即ち、20ステップ）逆回転を行って、停止出目を当初停止位置から1コマ分上昇させる。そして、全リールLR, CR, RRを1コマ分上昇した位置（以下、「上昇位置」）で上昇時待機時間（第8実施形態では、「800ms」）の間、待機させ、その後、上昇位置から再び全リールLR, CR, RRを一斉に1コマ分（即ち、20ステップ）正回転を行って、上昇位置から当初停止位置（即ち、正常な停止位置）に戻す。その後、全リールLR, CR, RRを当初停止位置の状態のまま下降時待機時間（第8実施形態では、「3000ms」）の間、待機させ、大当たり遊技を発生した大当たり図柄を遊技者に明確に認識させた後、左リールLRから中リールCR、右リールRRと所定間隔（例えば、「200ms」）を置いて順に所定ステップ数（例えば、20ステップ）上下動を行う「波打ち変動」パターンをOP時間が終了するまで継続させるように構成されている。

20

30

【1813】

次いで、図115で示すように、変動演出において大当たり図柄がいずれかの有効ライン上の正常な停止位置（以下、「正常位置」と称する場合がある）から1ステップ～60ステップの範囲内（正回転方向に3コマ以内。以下、「第1ズレ量」と称する場合がある。）でズレた位置（以下、「第1ズレ量位置」と称する場合がある）で左リールLRが停止した場合に実行される「補正変動1」パターンを含む「オープニング動作」は、オープニングが開始された場合に、全リールLR, CR, RRを一斉に逆回転させるものの、正常位置で停止していた中リールCR及び右リールRRは、当初停止位置から1コマ分（即ち、20ステップ）逆回転させる一方、第1ズレ量位置で停止していた左リールLRは、該第1ズレ量位置から1コマ分（即ち、20ステップ）に第1ズレ量のステップ（即ち、1ステップ～60ステップ）を加えたステップ数分（即ち、20ステップ+1～60ステップ）逆回転させる。これにより、上昇位置において全リールLR, CR, RRが正常な停止位置から1コマ分上昇した位置で揃うように補正することができる。

40

【1814】

その後、上昇位置において、正常位置で停止していた中リールCR及び右リールRRは、上昇位置において上昇時待機時間（即ち、「800ms」）の間、待機する一方、第1ズレ量位置で停止していた左リールLRは、上昇位置において上昇時待機時間から第1ズレ

50

量に対して「5ms」を乗じた期間（以下、「第1ズレ分期間」と称する場合がある）を減算した期間（以下、「第1補正時間」と称する場合がある）待機させる。具体的には、例えば、左リールLRが正常位置から1ステップ分ズレた位置で停止していた場合は、1ステップ×5ms=5ms分の第1ズレ分期間を上昇時待機時間から減算した期間、即ち、「795ms」の第1補正時間の間、待機させる。また、例えば、左リールLRが正常位置から60ステップ分ズレた位置で停止していた場合は、60ステップ×5ms=300ms分の第1ズレ分期間を上昇時待機時間から減算した期間、即ち、「500ms」の第1補正時間の間、待機させる。そして、上昇位置から再び全リールLR, CR, RRを一斉に1コマ分（即ち、20ステップ）正回転を行って、上昇位置から正常位置に戻す。その後、全リールLR, CR, RRを正常位置の状態のまま下降時待機時間（即ち、「3000ms」）の間、待機させた後、「1コマ上下変動」と動作量、動作速度、動作タイミング又は／及び動作方向のいずれか1以上が同一又は類似で実行される「波打ち変動」パターンをOP時間が終了するまで継続させる。

10

【1815】

これにより、1ステップ～60ステップの位置ずれが発生していた場合でも、「オープニング動作」において各リールLR, CR, RRが動作するタイミングで、その動作量および待機時間を調整して、位置ずれしている左リールLRを正常位置に戻すことができ、「再変動」の変動要素が実行されて大当たり図柄が停止したかのように各リールLR, CR, RRを駆動制御し、遊技者に違和感を感じさせず、停止位置の補正を行うことができる。また、補正動作の後に、「1コマ上下変動」パターンと動作態様（動作量、動作速度、動作タイミング又は／及び動作方向のいずれか1以上）が同一又は類似する「波打ち変動」を行うことで、いずれのタイミングで補正動作が行われているかを認識し難く構成し、補正動作自体に違和感を感じさせないようにすることができる。また、正常位置まで到達ステップ数が少ない回転方向（第1ズレ量では、逆回転）で補正動作を行うことで、正常位置まで到達ステップ数が多い回転方向（第1ズレ量では、正回転）で補正動作を行う場合より、補正動作自体を認識し難く構成し、補正動作自体に違和感を感じさせないようにすることができる。

20

【1816】

次いで、図116で示すように、変動演出において大当たり図柄がいずれかの有効ライン上の正常位置から61ステップ～160ステップの範囲内（正回転方向に3コマより多く8コマ以内。以下、「第2ズレ量」と称する場合がある。）でズレた位置（以下、「第2ズレ量位置」と称する場合がある）で左リールLRが停止した場合に実行される「補正変動2」パターンを含む「オープニング動作」は、オープニングが開始された場合に、全リールLR, CR, RRを一斉に逆回転させるものの、正常位置で停止していた中リールCR及び右リールRRは、当初停止位置から1コマ分（即ち、20ステップ）逆回転させる一方、第2ズレ量位置で停止していた左リールLRは、該第2ズレ量位置から1コマ分（即ち、20ステップ）に第2ズレ量のステップ（即ち、61ステップから160ステップ）を加えたステップ数分（即ち、20+61～160ステップ）逆回転させる。これにより、上昇位置において全リールLR, CR, RRが正常な停止位置から1コマ分上昇した位置で揃うように補正することができる。

30

40

【1817】

その後、上昇位置において、正常位置で停止していた中リールCR及び右リールRRは、上昇位置において上昇時待機時間（即ち、「800ms」）の間、待機する一方、第2ズレ量位置で停止していた左リールLRも、上昇位置において上昇時待機時間（即ち、「800ms」）の間、待機する。そして、各リールLR, CR, RRにおける上昇時待機時間が経過したタイミング、即ち、正常位置で停止していた中リールCR及び右リールRRは一斉に、第2ズレ量位置で停止していた左リールLRは、第2ズレ量に応じたタイミングで、各リールLR, CR, RRを1コマ分（即ち、20ステップ）正回転を行って、上昇位置から正常位置に戻す。具体的には、第2ズレ量位置で停止していた左リールLRは、上昇位置において上昇時待機時間から第2ズレ量に対して「5ms」を乗じた期間（以

50

下、「第2ズレ分期間」と称する場合がある)を加算した期間(以下、「第2補正時間」と称する場合がある)待機させる。具体的には、例えば、左リールLRが正常位置から61ステップ分ズレた位置で停止していた場合は、 $61 \text{ ステップ} \times 5 \text{ ms} = 305 \text{ ms}$ 分の期間(以下、「第2補正期間」と称する場合がある)、即ち、「305ms」の第2補正期間の間、余分に待機させる。また、例えば、左リールLRが正常位置から160ステップ分ズレた位置で停止していた場合は、 $160 \text{ ステップ} \times 5 \text{ ms} = 800 \text{ ms}$ 分、即ち、「800ms」の第2補正期間の間、余分に待機させる。そして、上昇位置から再び全リールLR, CR, RRを一斉に1コマ分(即ち、20ステップ)正回転を行って、上昇位置から正常位置に戻す。その後、正常な位置で停止していた中リールCR及び右リールRRを正常位置の状態のまま下降時待機時間(即ち、「3000ms」)の間、待機させる一方、第2ズレ量位置で停止していた左リールLRは、下降時待機時間から第2補正期間を減算した期間、即ち、 $61 \text{ ステップ分ズレた位置で停止していた場合は、} 3000 \text{ ms} - 305 \text{ ms} = 2695 \text{ ms}$ 、 $160 \text{ ステップ分ズレた位置で停止していた場合は、} 3000 \text{ ms} - 800 \text{ ms} = 2200 \text{ ms}$ 、の間、正常位置で待機させた後、上記「波打ち変動」パターンをOP時間が終了するまで継続させる。

10

【1818】

これにより、61ステップ～160ステップの位置ずれが発生していた場合でも、「オープニング動作」において各リールLR, CR, RRが動作するタイミングで、その動作量および待機時間を調整して、位置ずれしている左リールLRを正常位置に戻すことができ、「再変動」の変動要素が実行されて大当たり図柄が停止したかのように各リールLR, CR, RRを駆動制御し、遊技者に違和感を感じさせず、停止位置の補正を行うことができる。また、補正動作の後に、「1コマ上下変動」パターンと動作態様(動作量、動作速度、動作タイミング又は／及び動作方向のいずれか1以上)が同一又は類似する「波打ち変動」を行うことで、いずれのタイミングで補正動作が行われているかを認識し難く構成し、補正動作自体に違和感を感じさせないようにすることができる。また、正常位置まで到達ステップ数が少ない回転方向(第2ズレ量では、逆回転)で補正動作を行うことで、正常位置まで到達ステップ数が多い回転方向(第2ズレ量では、逆回転)で補正動作を行う場合より、補正動作自体を認識し難く構成し、補正動作自体に違和感を感じさせないようにすることができる。さらに、ズレ量が多い場合に、待機時間が長い下降時待機時間の時間を補正するとともに、下降時待機時間を第2ズレ分期間以上の期間に構成することで、ズレ量分の補正を確実に実行可能にするとともに、「補正変動2」パターンを実行した場合でも、下降時待機時間より後の各リールLR, CR, RRの動作(即ち、「波打ち動作」パターン)を、正常な動作パターンと同一にすることができ、補正動作自体に違和感を感じさせないようにすることができる。

20

30

【1819】

次いで、図117で示すように、変動演出において大当たり図柄がいずれかの有効ライン上の正常位置から161ステップ～319ステップの範囲内(正回転方向に8コマ以上。以下、「第3ズレ量」と称する場合がある。)でズレた位置(以下、「第3ズレ量位置」と称する場合がある)で左リールLRが停止した場合に実行される「補正変動3」パターンを含む「オープニング動作」は、オープニングが開始された場合に、全リールLR, CR, RRは、当初停止位置から1コマ分(即ち、20ステップ)逆回転させる。このとき、第3ズレ量位置で停止していた左リールLRも、中リールCR及び右リールRRと同様、1コマ分、上昇した位置(即ち、第3ズレ量位置から1コマ逆回転した位置。以下、「第3ズレ量上昇位置」と称する場合がある。)で一旦停止する。そして、全リールLR, CR, RRが当初停止位置から1コマ分上昇した位置で上昇時待機時間(即ち、「800ms」)の間、待機させ、その後、全リールLR, CR, RRを一斉に正回転させるものの、正常位置で停止していた中リールCR及び右リールRRは、上昇位置から1コマ分(即ち、20ステップ)正回転させる一方、第3ズレ量上昇位置で停止していた左リールLRは、該第3ズレ量上昇位置から1コマ分(即ち、20ステップ)に対して、320ステップから第3ズレ量のステップ(即ち、161ステップ～319ステップ)を引いたステ

40

50

ップ（即ち、320ステップ－161ステップ～319ステップ）を加えたステップ数分（即ち、20ステップ＋（320ステップ－161ステップ～319ステップ）。以下、「下降時修正ステップ」と称する場合がある。）正回転させる。これにより、下降位置において全リールLR, CR, RRが正常位置で揃うように構成することができる。

【1820】

その後、下降位置（即ち、正常位置）において、当初から正常位置で停止していた中リールCR及び右リールRRは、下降位置において過去くじ待機時間（即ち、「3000ms」）の間、待機する一方、当初、第3ズレ量位置で停止していた左リールLRは、下降位置において下降時待機時間から下降時修正ステップに対して「5ms」を乗じた期間（以下、「第3ズレ分期間」と称する場合がある）を減算した期間（以下、「第3補正時間」と称する場合がある）待機させる。具体的には、例えば、左リールLRが正常位置から161ステップ分ズレた位置で停止していた場合は、（320ステップ－161ステップ）×5ms＝795ms分の第3ズレ期間を下降時待機時間から減算した期間、即ち、「2205ms」の第3補正時間の間、待機させる。また、例えば、左リールLRが正常位置から319ステップ分ズレた位置で停止していた場合は、（320ステップ－319ステップ）×5ms＝5ms分の第3ズレ期間を下降時待機時間から減算した期間、即ち、「2995ms」の間、待機させる。そして、それぞれの下降時待機時間が終了した後、上記「波打ち変動」パターンをOP時間が終了するまで継続させる。

10

【1821】

これにより、161ステップ～319ステップの位置ずれが発生していた場合でも、「オープニング動作」において各リールLR, CR, RRが動作するタイミングで、その動作量および待機時間を調整して、位置ずれしている左リールLRを正常位置に戻すことができ、「再変動」の変動要素が実行されて大当たり図柄が停止したかのように各リールLR, CR, RRを駆動制御し、遊技者に違和感を感じさせず、停止位置の補正を行うことができる。また、補正動作の後に、「1コマ上下変動」パターンと動作態様（動作量、動作速度、動作タイミング又は／及び動作方向のいずれか1以上）が同一又は類似する「波打ち変動」を行うことで、いずれのタイミングで補正動作が行われているかを認識し難く構成し、補正動作自体に違和感を感じさせないようにすることができる。また、正常位置まで到達ステップ数が少ない回転方向（第3ズレ量では、正回転）で補正動作を行うことで、正常位置まで到達ステップ数が多い回転方向（第3ズレ量では、正回転）で補正動作を行う場合より、補正動作自体を認識し難く構成し、補正動作自体に違和感を感じさせないようにすることができる。さらに、ズレ量が多い場合に、待機時間が上昇時待機時間より長い下降時待機時間の時間を補正するとともに、下降時待機時間を第3ズレ分期間以上の期間に構成することで、ズレ量分の補正を確実に実行可能にするとともに、「補正変動3」パターンを実行した場合でも、下降時待機時間より後の各リールLR, CR, RRの動作（即ち、「波打ち動作」パターン）を、正常な動作パターンと同一にすることができ、補正動作自体に違和感を感じさせないようにすることができる。

20

30

【1822】

このように構成することで、少なくとも、大当たり図柄を形成していない状況を、大当たり遊技の開始時（即ち、オープニング時）に解消することができるとともに、各リールLR, CR, RRが動作する「オープニング動作」に併せてズレ量に応じた補正動作を実行して、さり気無く位置ずれを解消することで、遊技者に違和感を感じさせず、遊技に不信感を抱く状況を抑制することができる。また、位置ずれのズレ量に応じて補正動作自体が目立ち難い態様、即ち、正常の「オープニング動作」により近い態様で行うことで、遊技者に違和感を感じさせず、遊技に不信感を抱く状況を抑制することができる。また、遊技者は、大当たり遊技が発生した大当たり図柄を明確に認識することができるとともに、大当たりに当選したことを祝福するような演出を実行して、遊技者の遊技意欲を増進させつつ、いずれの大当たり種別に当選した場合であっても、各OP時間内に収まるように共通した「オープニング動作」を実行し得るように構成することで、演出を共通化してROM容量を削減することができる。

40

50

【1823】

次に、図118から図134のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される各制御処理を説明する。かかるMPU201の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では2ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、NMI端子への停電信号SG1の入力により起動されるNMI割込処理とがある。

【1824】

図118は、主制御装置110内のMPU201により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【1825】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（S10101）。例えば、RAM203へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置113、払出制御装置111等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理（本実施形態では、「1秒」）を実行する（S10102）。そして、RAM203のアクセスを許可する（S10103）。

【1826】

その後は、主制御装置110に設けたRAM消去スイッチ503（図78参照）がオンされているか否かを判別する（S10104）。判別の結果、RAM消去スイッチ503がオンされていないならば（S10104：No）、更にRAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S10105）。そして、記憶されていないならば（S10105：No）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、RAM203の初期化を行うため、処理をS10116へ移行する。

【1827】

RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば（S10105：Yes）、RAM判定値を算出し（S10106）、算出したRAM判定値が正常でなければ（S10107：No）、即ち、算出したRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をS10116へ移行する。

【1828】

なお、図120のS10156の処理で後述する通り、RAM判定値は、例えばRAM203の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このRAM判定値に代えて、RAM203の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【1829】

一方、RAM消去スイッチ503がオンされておらず（S10104：No）、電源断の発生情報が記憶されており（S10105：Yes）、更にRAM判定値（チェックサム値等）が正常であれば（S10107：Yes）、RAM203にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（S10108）。次いで、設定キー501がオンされているか否かを判別する（S10109）。

【1830】

S10109の処理において、設定キー501がオンされていると判別された場合（S10109：Yes）、電源投入時においてRAM消去スイッチ503：オフ、かつ、設定キー501：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、確率表示装置（図示せず）において確率設定値の表示を開始し（S10110）、その後、設定キー501がオフされたか否かを判別し（S10111）、設定キー501がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（S10111：No）。一方、設定キー501がオフされた場合は（S10111：Yes）、確率表示装置における確率設定値の表示を終了して（S10112）、「設定確認モード」を終了して、処理をS10113へ移行する。なお、S10109の処理において、設定キー501がオ

10

20

30

40

50

ンされていなければ（S10109：No）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、S10110～S10112の処理をスキップして、処理をS10113へ移行する。

【1831】

S10113の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S10113）、その後、割込みを許可する（S10114）。そして、RAM203に記憶される遊技状態に基づいて状態指定コマンドを生成して、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S10115）、後述するメイン処理（図120参照）に移行する。

【1832】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図121のS10201参照）において、音声ランプ制御装置113へと送信される。音声ランプ制御装置113は、この設定値コマンドを受信すると、RAM223に設けられた確率設定値を記憶するメモリに該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。

【1833】

また、ここで設定された状態指定コマンドも、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図121のS10201参照）において、音声ランプ制御装置113へと送信される。音声ランプ制御装置113は、この状態指定コマンドを受信すると、RAM223に設けられた遊技状態を記憶するメモリに該状態指定コマンドが示す遊技状態を格納（記憶）するように構成されている。第8実施形態のパチンコ機10では、音声ランプ制御装置113は、該状態指定コマンドを受信していない場合、「保留変化予告」等の先読み処理を実行しない禁則処理を実行するように構成されている。

【1834】

一方、S10104の処理において、RAM消去スイッチ503がオンされていると判別された場合は（S10104：Yes）、立ち上げモードを「RAMクリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー501がオンされているか否かを判別する（S10115）。

【1835】

S10115の処理において、設定キー501がオンされていないと判別された場合は（S10115：No）、立ち上げモードを「RAMクリアモード」で立ち上げるべく、処理をS10116へ移行する。

【1836】

S10116の処理では、RAM203の初期化処理（S10116，S10117）を実行する。

【1837】

上述したように、本パチンコ機10では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にRAMデータを初期化する場合には、RAM消去スイッチ503を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にRAM消去スイッチ503が押されていれば、RAMの初期化処理（S10116，S10117）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（S10105：No）や、RAM判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（S10107：No）も同様に、RAM203の初期化処理（S10116，S10117）を実行する。

【1838】

RAMの初期化処理（S10116，S10117）、即ち、「RAMクリアモード」では、RAM203の使用領域を「0」クリアし（S10116）、その後、RAM203に初期値（例えば、第1保留球数カウンタ203aの「0」クリア等）を設定する（S10117）。RAM203の初期化処理の実行後は、S10113の処理へ移行する。

【1839】

10

20

30

40

50

一方、S 1 0 1 1 5 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていると判別された場合は (S 1 0 1 1 5 : Y e s)、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う (S 1 0 1 1 8)。

【1 8 4 0】

ここで、図 1 1 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される設定変更処理 (S 1 0 1 1 8) について説明する。図 1 1 9 は、この設定変更処理 (S 1 0 1 1 8) を示すフローチャートである。この設定変更処理 (S 1 0 1 1 8) は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更 (更新) を受け付け、確定されるための処理である。

【1 8 4 1】

この設定変更処理 (S 1 0 1 1 8) では、まず、確率表示装置 (図示せず) において現在の確率設定値の表示の開始を設定し (S 1 0 1 2 1)、処理を S 1 0 1 2 2 へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、確率表示装置に確率設定値の表示が開始される。

【1 8 4 2】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値 (「1」～「6」) の最小値である「1」であってもよいし、確率設定値の中間値である「3」又は「4」であってもよいし、確率設定値の最大値である「6」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

【1 8 4 3】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【1 8 4 4】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「3」以上であれば、確率設定値を「3」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「3」未満であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「5」や「6」などの高い場合、確率設定値を少しだけ (例えば 1 だけ) 小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのまま表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、R A M 消去スイッチ 5 0 3 をオンする毎に 1 ずつ加算され、確率設定値が「6」の場合に R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされた場合には、確率設定値を「1」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「6」から「5」に変更したい場合、R A M 消去スイッチ 5 0 3 のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を 1 周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「3」で表示を開始することで、R A M 消去スイッチ 5 0 3 をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

【1 8 4 5】

次に、S 1 0 1 2 2 の処理では、確率設定値が「1」～「6」の範囲にあるか否かを判断し (S 1 0 1 2 2)、所定の範囲内でない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は (S 1 0 1 2 2 : N o)、確率設定値を初期値に変更し (S 1 0 1 2 3)、S 1 0 1 2 4 の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値 (「1」～「6」) の最小値である「1」であってもよいし、確率設定値の中間値である「3」又は「4」であってもよいし

10

20

30

40

50

、確率設定値の最大値である「6」であってもよい。一方、S 1 0 1 2 2の処理の結果、確率設定値が「1」～「6」の範囲内にあると判断される場合は（S 1 0 1 2 2：Y e s）、確率設定値は正常な値であるので、S 1 0 1 2 3の処理をスキップして、S 1 0 1 2 4の処理へ移行する。

【1 8 4 6】

S 1 0 1 2 4の処理では、R A M消去スイッチ5 0 3がオンになったか否かを判断する（S 1 0 1 2 4）。その結果、R A M消去スイッチ5 0 3がオンになっていないと判断される場合は（S 1 0 1 2 4：N o）、次いで、設定変更スイッチ5 0 2がオンになったか否かを判断する（S 1 0 1 2 5）。

【1 8 4 7】

S 1 0 1 2 5の結果、設定変更スイッチ5 0 2がオンされていないと判断されれば（S 1 0 1 2 5：N o）、S 1 0 1 2 2の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ5 0 2がオンされたと判断されれば（S 1 0 1 2 5：Y e s）、確率設定値を更新して（S 1 0 1 2 6）、S 1 0 1 2 2の処理に戻る。

【1 8 4 8】

S 1 0 1 2 6の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「1」～「5」である場合は、その確率設定値に1を加算し、それまでの確率設定値が「6」である場合は、確率設定値を「1」に戻すことで行われる。S 1 0 1 2 6の処理により更新された確率設定値は、確率表示装置に表示される。

【1 8 4 9】

S 1 0 1 2 2→S 1 0 1 2 3→S 1 0 1 2 4：N o→S 1 0 1 2 5（及びS 1 0 1 2 6）→S 1 0 1 2 2のループ処理は、S 1 0 1 2 4の処理において、R A M消去スイッチ5 0 3がオンとなったと判断されるまで（S 1 0 1 2 4：Y e s）実行され続ける。そして、S 1 0 1 2 4の処理により、R A M消去スイッチ5 0 3がオンとなったと判断される場合は（S 1 0 1 2 4：Y e s）、確率表示装置5 0 4に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（S 1 0 1 2 7）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル2 0 2 aを設定する（S 1 0 1 2 8）。

【1 8 5 0】

S 1 0 1 2 8の処理の後、次いで、設定キー5 0 1がオフ状態となったか否かを判断する（S 1 0 1 2 9）。S 1 0 1 2 9の処理では、設定キー5 0 1から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー5 0 1がオフ状態になったと判断してもいいし、設定キー5 0 1から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー5 0 1がオフ状態になったと判断してもよい。

【1 8 5 1】

S 1 0 1 2 9の処理の結果、設定キー5 0 1がオフ状態になっていないと判断される間は（S 1 0 1 2 9：N o）、S 1 0 1 2 9の処理を繰り返し実行する。そして、S 1 0 1 2 9の処理の結果、設定キー5 0 1がオフ状態になったと判断される場合は（S 1 0 1 2 9：Y e s）、確率表示装置における確率設定値の表示の終了を設定し（S 1 0 1 3 0）、この設定変更処理（S 1 0 1 1 8）を終了する。

【1 8 5 2】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図1 1 8参照）に戻り、処理をS 1 0 1 1 6へ移行し、R A M 2 0 3初期化処理を実行（S 1 0 1 1 6，S 1 0 1 1 7）し、R A M 2 0 3のデータを消去（クリア）する。このように、S 1 0 1 2 4の処理においてホール関係者等にR A M消去スイッチ5 0 3をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、R A M 2 0 3のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【1 8 5 3】

また、S 1 0 1 2 4の処理において、R A M消去スイッチ5 0 3のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー5 0 1のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

10

20

30

40

50

【1854】

次に、図120を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置110内のMPU201により実行されるメイン処理について説明する。図120は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【1855】

メイン処理では、まず、RAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する(S10151)。そして、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていなければ(S10151:No)、停電監視回路252から停電信号SG1は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第1初期値乱数カウンタCINI1、第2初期値乱数カウンタCINI2及び変動種別カウンタCS1の更新を繰り返し実行する(S10152, S10153)。

10

【1856】

まず、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新を実行する(S10152)。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(本実施形態では「9999」、「99」)に達した際、「0」にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM203の該当するカウンタ用バッファ203cにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタCS1の更新を、後述するタイマ割込処理のS207(図121参照)の処理と同一の方法によって実行し(S10153)、S10151の処理へ移行する。

20

【1857】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理(図121参照)が所定時間間隔(本実施形態では2ミリ秒)で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、大入賞口65aの開閉を制御する実行が行われ、スルーゲート67への球の通過があれば、普通図柄表示装置83による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置37での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタC1と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、1回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々遊技の状態に応じて変化する。

30

【1858】

メイン処理の一処理である上記のS10152, S10153の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新が繰り返し実行されることになるので、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2(即ち、大当たり乱数カウンタC1の初期値、普通図柄当たりカウンタC4の初期値)とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCS1についてもランダムに更新することができる。特に、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタC1及び普通図柄当たりカウンタC4の更新に、ランダム性を持たせることができる。

40

【1859】

S10151の処理において、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば(S10151:Yes)、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路252から停電信号SG1が出力された結果、図134において後述するNMI割込処理が実行されたということなので、S10154以降の電源遮断時の処理が実行される。

【1860】

S10154の処理では、各割込処理の発生を禁止し(S10154)、電源が遮断され

50

たことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置 111 や音声ランプ制御装置 113 等の周辺制御装置）に対して送信する（S10155）。そして、RAM 判定値を算出して、その値を保存し（S10156）、RAM 203 のアクセスを禁止して（S10157）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、RAM 判定値は、例えば、RAM 203 のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【1861】

なお、S10151 の処理は、タイマ割込処理（図 121 参照）の残余時間内に行われる S10152 と S10153 の処理の 1 サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置 110 のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタ CINI1, CINI2, CS1 の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理を S10151 の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理を S10151 の処理から開始することができる。

10

【1862】

従って、電源遮断時の処理において、MPU 201 が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（S10101）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、S10151 の処理から開始することができる。その結果、主制御装置 110 の制御負担を軽減できると共に、主制御装置 110 が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

20

【1863】

次に、図 121 を参照して、第 8 実施形態に係るパチンコ機 10 の主制御装置 110 内の MPU 201 により実行されるタイマ割込処理について説明する。図 121 は、第 8 実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【1864】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（S10201）。タイマ割込処理やメイン処理（図 119 参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置 111 や音声ランプ制御装置 113、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合は RAM 203 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機 10 とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。S10201 の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

30

【1865】

S10201 の処理の後には、次に、払出制御装置 111 より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（S10202）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（S10203）。この当たり処理（S10203）については、図 128 を参照して後述する。

40

【1866】

S10203 の後は、次に、普通電役 64c の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（S10204）。簡単に説明すると、球がスルーゲート 67 を通過したことを条件に普通図柄表示装置 83 にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役 64c を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役 64c の閉鎖状態を維持する。

【1867】

S10204 の処理の後には、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（S1

50

0205)。即ち、主制御装置110に接続されている各種スイッチ208の状態を読み込むと共に、当該スイッチ208の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置111に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをRAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（S10201）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置111に向けて送信される。

【1868】

次に、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を実行する（S10206）。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第1実施形態では、「9999」）に達した際、「0」にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1の更新値を、RAM203の該当するカウンタ用バッファ203c領域に格納する。同様に、第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第8実施形態では、「99」）に達した際、「0」にクリアし、その第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値をRAM203の該当するカウンタ用バッファ203c領域に格納する。

10

【1869】

次いで、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び普図当たりカウンタC4の更新を実行する（S10207）。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び普図当たりカウンタC4をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第8実施形態では、それぞれ、「9999」、「99」、「99」、「9」、「99」）に達した際、それぞれ「0」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタC1又は普図当たりカウンタC4が1周した場合、その時点の第1初期値乱数カウンタCINI1又は第2初期値乱数カウンタCINI2の値を当該大当たり乱数カウンタC1又は普図当たりカウンタC4の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタC1又は普図当たりカウンタC4に設定する。そして、各カウンタC1～C4の更新値を、RAM203の該当するカウンタ用バッファ203c領域に格納する。

20

【1870】

次に、第1始動口64a又は第2始動口64bへの入賞に伴う始動入賞処理を実行する（S10208）。なお、この始動入賞処理（S10208）の詳細は、図122を参照して後述する。

30

【1871】

次いで、スルーゲート67への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（S10209）。このゲート通過処理（S10209）においてスルーゲート67を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタC4の値がカウンタ用バッファ203cから取得され、その普図当たりカウンタC4の値が普図保留球格納エリア（図示せず）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ84に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、ゲート通過処理（S10209）の詳細は、図123を参照して後述する。

【1872】

ゲート通過処理（S10209）を実行した後は、上記始動入賞処理（S10208）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置37による特別図柄の動的表示を行うための処理やドラム表示装置81による第3図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（S10210）。なお、特図変動処理（S10210）の詳細は、図124を参照して後述する。

40

【1873】

次いで、上記ゲート通過処理（S10209）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置83において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（S10211）。この普図変動処理（S211）では、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、9／10）か低確率

50

(1 / 10) のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置 83 に表示する。なお、普図変動処理 (S10211) の詳細は、図 132 を参照して後述する。

【1874】

普図変動処理 (S10211) を実行した後は、発射制御処理を実行し (S10212)、さらに、定期的に行うべきその他の処理を実行して (S10213)、このタイマ割込処理を終了する。

【1875】

なお、発射制御処理 (S10212) は、遊技者が操作ハンドル 51 に触れていることをタッチセンサ 51a により検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ 51b が操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置 112 へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、RAM 203 に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (S10201) によって、球発射信号が払出制御装置 111 を介して発射制御装置 112 へ送信される。

【1876】

また、本実施形態では、定期的に行う処理をタイマ割込処理 (図 121 参照) で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタ CINI1, CINI2, CS1 の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間 (例えば、2 ミリ秒) 毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号、払出異常信号読み込み処理 (S10202)、当たり処理 (S10203)、普通電役制御処理 (S10204) 及びスイッチ読み込み処理 (S10205) の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で 2 ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【1877】

この場合、メイン処理の中で所定時間 (2 ミリ秒) 経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタ CINI1, CINI2, CS1 の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタ CINI1, CINI2, CS1 の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタ CINI1, CINI2, CS1 をランダムに更新することができる。

【1878】

次に、図 122 のフローチャートを参照して、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行されるタイマ割込処理 (図 121 参照) の一処理である始動入賞処理 (S10208) を説明する。図 122 は、この始動入賞処理 (S10208) を示すフローチャートである。

【1879】

始動入賞処理 (S10208) は、第 1 始動口 64a 又は第 2 始動口 64b への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタ C1 ~ C3, CS1 の値を入賞した入賞口 64a, 64b に対応する第 1 保留球格納エリア 203d 又は第 2 保留球格納エリア 203e に格納する (保留する) 処理を実行する。また、保留する各カウンタ C1 ~ C3, CS1 の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置 113 へ送信するための処理を実行する。

【1880】

MPU 201 は、この始動入賞処理 (S10208) において、まず、球が第 1 始動口 64a (特図 1 入賞口) に入賞 (始動入賞) したか否かを判別する (S10301)。ここでは、スイッチ読み込み処理 (図 121 の S10205 参照) において読み込んだ、第 1

10

20

30

40

50

始動口 6 4 a への入球（入賞）を検出する特図 1 入球口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第 1 始動口 6 4 a への入球を 3 回のタイマ割込処理（図 1 2 1 参照）にわたって検出する。

【1 8 8 1】

球が第 1 始動口 6 4 a に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S 1 0 3 0 1 : Yes）、次いで、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数 N 1）が上限値（第 8 実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S 1 0 3 0 2）。そして、第 1 始動口 6 4 a への入賞があっても作動保留球数 $N 1 < 4$ でなければ（S 1 0 3 0 2 : No）、この始動入賞処理（S 1 0 2 0 8）を終了し、タイマ割込処理（図 1 2 1 参照）へ戻る。

10

【1 8 8 2】

一方、作動保留球数 $N 1 < 4$ であれば（S 1 0 3 0 2 : Yes）、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（作動保留球数 N 1）を 1 加算する（S 1 0 3 0 3）。そして、今回、第 1 特別図柄に対応する第 1 始動口 6 4 a への入賞であるので、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d を各乱数値 C 1 ~ C 3 , C S 1 の格納先として設定し（S 1 0 3 0 4）、処理を S 1 0 3 0 9 へ移行する。

【1 8 8 3】

S 1 0 3 0 1 の処理において、球が第 1 始動口 6 4 a へ入賞していないと判別された場合（S 1 0 3 0 1 : No）、次いで、球が第 2 始動口 6 4 b（特図 2 入賞口）に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（S 1 0 3 0 5）。ここでは、第 1 始動口 6 4 a と同様、スイッチ読み込み処理（図 1 2 1 の S 1 0 2 0 5 参照）において読み込んだ、第 2 始動口 6 4 b への入球（入賞）を検出する特図 2 入球口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第 2 始動口 6 4 b への入球を 3 回のタイマ割込処理（図 1 2 1 参照）にわたって検出する。

20

【1 8 8 4】

球が第 2 始動口 6 4 b に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S 1 0 3 0 5 : Yes）、次いで、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数 N 2）が上限値（第 8 実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S 1 0 3 0 6）。そして、第 2 始動口 6 4 b への入賞がないか（S 1 0 3 0 5 : No）、或いは、第 2 始動口 6 4 b への入賞があっても作動保留球数 $N 2 < 4$ でなければ（S 1 0 3 0 6 : No）、この始動入賞処理（S 1 0 2 0 8）を終了して、タイマ割込処理（図 1 2 1 参照）へ戻る。

30

【1 8 8 5】

一方、作動保留球数 $N 2 < 4$ であれば（S 1 0 3 0 6 : Yes）、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（作動保留球数 N 2）を 1 加算する（S 1 0 3 0 7）。そして、今回、第 2 特別図柄に対応する第 2 始動口 6 4 b への入賞であるので、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e を各乱数値 C 1 ~ C 3 , C S 1 の格納先として設定し（S 1 0 3 0 8）、処理を S 1 0 3 0 9 へ移行する。

【1 8 8 6】

S 1 0 3 0 9 の処理では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値をカウンタ用バッファ 2 0 3 c（図 7 9 参照）から読み出し、S 1 0 3 0 4 又は S 1 0 3 0 8 で格納先として設定された第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に設けられた第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d が格納先として指定されている場合は第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a で示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3 及び変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 に各々保留（格納）する（S 1 0 3 0 9）。また、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e が格納先として指定されている場合は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b で示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1、大当たり

40

50

種別カウンタ格納エリア 203e2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 203e3 及び変動種別カウンタ格納エリア 203e4 に各々保留（格納）する（S10309）。

【1887】

具体的には、例えば、第1始動口64aへの入賞に基づくS10304の処理において第1保留球格納エリア203dが格納先として設定され、また、S10303の処理による加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「1」であれば、第1保留第1エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタC1～C3，CS1の値が保留される。また、加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「2」であれば第1保留第2エリアの各格納エリアに、加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「3」であれば第1保留第3エリアの各格納エリアに、加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「4」であれば第1保留第4エリアの各格納エリアに、各々カウンタC1～C3，CS1の値が保留される。

10

【1888】

また、例えば、第2始動口64bへの入賞に基づくS308の処理において第2保留球格納エリア203eが格納先として設定され、また、S307の処理による加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「1」であれば、第2保留第1エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタC1～C3，CS1の値が保留される。また、加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「2」であれば第2保留第2エリアの各格納エリアに、加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「3」であれば第2保留第3エリアの各格納エリアに、加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「4」であれば第2保留第4エリアの各格納エリアに、各々カウンタC1～C3，CS1の値が保留される。

20

【1889】

次に、S10303又はS10307の処理による加算後の第1保留球数カウンタ203aと第2保留球数カウンタ203bとの値の合計値（作動保留球数N1+作動保留球数N2）と、S10309の処理により第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eに格納（保留）した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3及び変動種別カウンタCS1の各値を含む第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信するために、該第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドをRAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S10310）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図121のS10201参照）によって、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドが音声ランプ制御装置113に対して送信される。S10310の処理を終えると、この始動入賞処理（S10208）を終了し、タイマ割込処理（図121参照）に戻る。

30

【1890】

なお、S10310の処理において第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドに含める各カウンタC1～C3，CS1の値は、S10309の処理によりカウンタ用バッファ203cから読み出した値そのものを用いてもよいし、S10309の処理において第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【1891】

40

また、S10301及びS10305の処理において、第1始動口64a及び第2始動口64bに同時に球が入賞した場合は、第1始動口64aへの球の入賞処理を優先的に実行し、第2始動口64bへの球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図121参照）における始動入賞処理（S10208）において、該待機した第2始動口64bへの球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【1892】

次に、図123を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理（図121参照）の一処理であるゲート通過処理（S10209）を説明する。図121は、このゲート通過処理（S10209）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（S10209）は、スルーゲート67への球の通過（入球）の有無を判断し、

50

球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタ C 4 の値を普図保留球格納エリア 2 0 3 h に格納する（保留する）処理を実行する。

【1893】

このゲート通過処理（S 1 0 2 0 9）では、まず、球がスルーゲート 6 7 を通過したか否かを判別する（S 1 0 4 0 1）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図 1 2 1 の S 1 0 2 0 5 参照）において読み込んだスルーゲート 6 7 への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート 6 7 への通過（入球）を 3 回のタイマ割込処理（図 1 2 1 参照）にわたって検出する。

【1894】

S 1 0 4 0 1 の処理において、スルーゲート 6 7 を球が通過していない場合は（S 1 0 4 0 1 : N o）、このゲート通過処理（S 1 0 2 0 9）を終了して、タイマ割込処理（図 1 2 1 参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート 6 7 を通過（入球）したと判別されると（S 1 0 4 0 1 : Y e s）、次いで、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数 H N）が上限値（第 8 実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S 1 0 4 0 2）。そして、スルーゲート 6 7 への通過（入球）があっても作動保留球数 H N < 4 でなければ（S 1 0 4 0 2 : N o）、このゲート通過処理（S 1 0 2 0 9）を終了して、タイマ割込処理（図 1 2 1 参照）へ戻る。

【1895】

一方、作動保留球数 H N < 4 であれば（S 1 0 4 0 2 : Y e s）、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（作動保留球数 H N）を 1 加算する（S 1 0 4 0 3）。そして、普図当たりカウンタ C 4 の値をカウンタ用バッファ 2 0 3 c（図 7 9 参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア 2 0 3 h に設けられた普図保留第 1 ～ 第 4 エリアのうち、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g で示される値に対応するエリアに格納する（S 1 0 4 0 4）。

【1896】

具体的には、例えば、S 1 0 4 0 3 の処理による加算後の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「1」であれば、普図保留第 1 エリアに普図当たりカウンタ C 4 の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「2」であれば普図保留第 2 エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「3」であれば普図保留第 3 エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「4」であれば普図保留第 4 エリアに、普図当たりカウンタ C 4 の値が保留される。S 1 0 4 0 4 の処理の終了後は、このゲート通過処理（S 1 0 2 0 9）を終了し、タイマ割込処理（図 1 2 1 参照）に戻る。

【1897】

なお、第 8 実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタ C 4 の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【1898】

次に、図 1 2 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 1 2 1 参照）の一処理である特図変動処理（S 1 0 2 1 0）について説明する。図 1 2 1 は、この特図変動処理（S 1 0 2 1 0）を示すフローチャートである。

【1899】

この特図変動処理（S 1 0 2 1 0）は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に関する特別図柄表示装置 3 7 における動的表示や、ドラム表示装置 8 1 にて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【1900】

10

20

30

40

50

MPU201は、この特図変動処理（S10210）において、まず、今現在、第1特別図柄又は第2特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（S10501）。大当たり中としては、大当たりの際にドラム表示装置81及び特別図柄表示装置37で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。S10501における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（S10501：Yes）、そのまま特図変動処理（S10210）を終了し、タイマ割込処理（図121参照）に戻る。

【1901】

S10501の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（S10501：No）、次に、特別図柄表示装置37の表示態様が動的表示中であるか否かを判別し（S10502）、特別図柄表示装置37の表示態様が動的表示中でなければ（S10502：No）、次いで、特別図柄表示装置37における動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（S403）。その結果、動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（S403：No）、タイマ割込処理（図40参照）へ戻る。これにより、動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置37およびドラム表示装置81に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【1902】

一方、S10503の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（S10503：Yes）、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eに第1特別図柄又は第2特別図柄の保留データが格納されているか否か、即ち、いずれかの特別図柄の保留が存在しているか否かを判別する（S10503）。その結果、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eに第1特別図柄又は第2特別図柄の保留データが格納されていれば（S10503：Yes）、いずれかの特別図柄の動的表示（変動演出）の実行タイミングであると判断し、次いで、入賞順が最も古いデータが第1特別図柄か否か、即ち、入賞順格納エリア203d5に入賞順「1」データが格納されているか否かを判別する（S10505）。判別の結果、入賞順が最も古いデータが第1特別図柄であると判別された場合は（S10505：Yes）、最も古い入賞が第1特別図柄であるので、第1保留球数カウンタ203aの値（作動保留球数N1）を1減算する（S10506）。これは、後述する変動開始処理（S10511）によって、保留されていた第1特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち1の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第1特別図柄に関する保留球数が1つ減少するためである。

【1903】

次いで、第1保留球格納エリア203dに格納されたデータをシフト処理する（S10507）。このデータシフト処理（S10507）は、第1保留球格納エリア203dの第1保留第1～第4エリアに格納されているデータを保留球実行エリア203fへ向けて順にシフトさせる処理であって、第1保留第1エリア→保留球実行エリア203f、第1保留第2エリア→第1保留第1エリア、第1保留第3エリア→第1保留第2エリア、第1保留第4エリア→第1保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【1904】

一方、S10505の処理において、入賞順が最も古いデータが第1特別図柄でないと判別された場合は（S10505：No）、最も古い入賞が第2特別図柄であるので、第2特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第2保留球数カウンタ203bの値（作動保留球数N2）を1減算する（S10508）。これは、後述する変動開始処理（S10511）によって、保留されていた第2特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち1の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が1つ減少するためである。

【1905】

次いで、第2保留球格納エリア203eに格納されたデータをシフト処理する（S105

10

20

30

40

50

09)。このデータシフト処理(S10509)は、第2保留球格納エリア203eの第2保留第1～第4エリアに格納されているデータを保留球実行エリア203fへ向けて順にシフトさせる処理であって、第2保留第1エリア→保留球実行エリア203f、第2保留第2エリア→第2保留第1エリア、第2保留第3エリア→第2保留第2エリア、第2保留第4エリア→第2保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【1906】

S10507又はS10509のデータシフト処理の後には、第1保留球格納エリア203d及び第2保留球格納エリア203eの入賞順格納エリア203d5、203e5の入賞順データを更新(即ち、それぞれ1減算)し(S10510)、次いで、データシフト処理により保留球実行エリア203fに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置37及びドラム表示装置81に対する変動開始処理を実行し(S10511)、この特図変動処理(S10201)を終了して、タイマ割込処理(図121参照)に戻る。なお、変動開始処理(S10511)については、図125を参照して後述する。

【1907】

S10504の処理において、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eに第1特別図柄又は第2特別図柄の保留データが格納されていないと判別された場合は(S10504:No)、いずれの特別図柄の実行タイミングでないので、次いで、ドラム表示装置81等においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する(S10512)。この判別処理では、音声ランプ制御装置113を介して表示制御装置114にデモコマンドを送信した後、第1保留球数カウンタ203a又は第2保留球数カウンタ203bの値(作動保留球数N1又は作動保留球数N2)のいずれかの値が「0」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【1908】

そして、デモ中ではないと判別された場合は(S10512:No)、音声ランプ制御装置113へ送信すべきデモコマンドを設定して(S10513)、この特図変動処理(S10210)を終了して、タイマ割込処理(図121参照)に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は(S10512:Yes)、そのままタイマ割込処理(図121参照)に戻る。S10513の処理で設定されたデモコマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(図121のS10201参照)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

【1909】

音声ランプ制御装置113は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置114へ送信し、表示制御装置114は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、ドラム表示装置81等にデモ演出を表示するように制御を行う。

【1910】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が1つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、ドラム表示装置81にデモ演出が表示される。

【1911】

なお、S10512の処理においてデモ中ではない(S10512:No)と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第2の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第2の所定時間が経過したことをもってS10513の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が1つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【1912】

S10502の処理において、特別図柄表示装置37の表示態様が動的表示中であると判別されると(S10502:Yes)、次いで、特別図柄の動的表示を停止するか否かの

10

20

30

40

50

処理を実行する変動停止処理を実行し（S10504）、この特図変動処理（S10210）を終了して、タイマ割込処理（図121参照）に戻る。なお、この変動停止処理（S10504）については、図126を参照して後述する。

【1913】

次に、図125を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される特図変動処理（S10210）の一処理である変動開始処理（S10511）について説明する。図125は、変動開始処理（S10511）を示したフローチャートである。この変動開始処理（S10511）は、遊技状態に応じて保留球実行エリア203fに格納された各種カウンタの値に基づき、遊技状態に応じて大当たり、時短図柄又はハズレの抽選（大当たり抽選）を行うと共に、特別図柄の動的表示の実行回数が天井到達回数に到達しているか否か、さらに、特別図柄表示装置37およびドラム表示装置81で行われる動的表示および変動演出の動的パターン（変動パターン及び停止種別）等を決定する。

10

【1914】

変動開始処理（S10511）では、まず、遊技状態が「確率変動状態」か否かを判別するため確変フラグ203jがオンされているか否かを判別する（S15001）。判別の結果、確変フラグ203jがオンでないと判別された場合は（S15001：No）、遊技状態が「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」であり、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であるので、低確率状態用の大当たり乱数テーブル202a（図80参照）を設定し（S15002）、処理をS15004へ移行する。一方、確変フラグ203jがオンであると判別された場合は（S15001：Yes）、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であるので、高確率状態用の大当たり乱数テーブル202a（図80参照）を設定し（S15003）、処理をS15004へ移行する。

20

【1915】

S15004の処理では、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、S15002又はS15003において設定された大当たり乱数テーブル202aとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（S15004）。

【1916】

第8実施形態のパチンコ機10では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル202aを参照して、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値とその時々遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機10の取りうる遊技状態（モード）が通常の高確率状態（「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル202aにおいて、大当たり確率が設定値「1」で100/10000、設定値「3」で140/10000となるように大当たり乱数値が規定されている。また、パチンコ機10の取りうる遊技状態（モード）が高確率状態（「確率変動状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル202aにおいて、大当たり確率が設定値「1」で500/10000、設定値「3」で540/10000となるように大当たり乱数値が規定されている。

30

【1917】

S15004の処理では、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、これら大当たり乱数テーブル202aにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S15004の処理の結果、大当たりであると判別された場合（S15004：Yes）、次いで、大当たり種別テーブル202b（図81参照）と、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（S15005）。

40

【1918】

この処理では、大当たり種別テーブル202bによって、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が4ラウンドの大当たり後に、ST回数が「10回」の「確率変動状態」へ移

50

行し、その後、「ショート時間短縮状態」に移行する「確変A」か、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たり後に、ST回数が「10回」の「確率変動状態」へ移行し、その後、「ショート時間短縮状態」に移行する「確変B」か、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たり後に、ST回数が「10回」の「確率変動状態」へ移行し、その後、「ロング時間短縮状態」に移行する「確変C」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置37における大当たり時の表示態様（特別LED群37bの表示態様）が設定される。

【1919】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（S15006）、S15015の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置37およびドラム表示装置81において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア203fに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタCS1の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル202d（図85～図88参照）を選択する。

【1920】

一方、S15004の処理で大当たりではないと判別された場合には（S15004：No）、次いで、特別図柄の動的表示の実行回数が天井到達回数に達したか否かを判別する（S15007）。判別の結果、特別図柄の動的表示の実行回数が天井到達回数に達していると判別された場合（S15007：Yes）、即ち、特別図柄の低確率状態で該特別図柄の動的表示の実行回数が「290回」実行された場合は、「低確時間短縮状態」へ移行するための演出を実行するため、低確時短開始時の表示態様、即ち、左リールLRに「時」図柄、中リールCRに「短」図柄、右リールRRに「状態」図柄を表示する表示態様を設定する（S15008）。次いで、低確時短開始時の変動パターン、即ち、「特殊変動」演出態様を設定し（S15009）、処理をS15015へ移行する。これにより、遊技者は、ドラム表示装置81における変動演出の内容とその結果に基づいて「低確時間短縮状態」が発生することを認識することができる。

【1921】

一方、S15507の処理で、特別図柄の動的表示の実行回数が天井到達回数に達していないと判別された場合は（S15007：No）、次いで、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、S15002又はS15003において設定された大当たり乱数テーブル202aとに基づいて時短図柄に当選したか否かを判別する時短図柄抽選処理を行う（S15010）。第8実施形態のパチンコ機10では、時短図柄に当選したか否かは、確率設定値及び遊技状態にかかわらず50／10000となるように時短図柄乱数値が規定されている。

【1922】

S15010における判別の結果、時短図柄に当選している場合は（S15010：Yes）、時短図柄に当選したことを音声ランプ制御装置113へ通知する時短図柄当選コマンドを設定する（S15011）。音声ランプ制御装置113は、この時短図柄当選コマンドを受信したことにより、内部的に時短図柄に当選したことを認識することができる。

【1923】

S15011の処理の後は、時短図柄当選に基づく「低確時間短縮状態」が発生可能な遊技状態か否か、即ち、「通常遊技状態」であるか否かを判別するために、確変フラグ203j、時短高確フラグ203m又は時短低確フラグ203nがオンされているか否かを判別する（S15012）。判別の結果、確変フラグ203j、時短高確フラグ203m又は時短低確フラグ203nのいずれもオンされてないと判別された場合は（S15012：No）、遊技状態が「通常遊技状態」であり、時短図柄当選に基づく「低確時間短縮状態」が発生可能な状態であるので、処理をS15008へ移行し、時短図柄専用の表示態様及び変動パターンを設定する。一方、確変フラグ203j、時短高確フラグ203m又は時短低確フラグ203nのいずれかがオンされていると判別された場合は（S1501

10

20

30

40

50

2 : Yes)、遊技状態が「確率変動状態」、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」又は「低確時間短縮状態」のいずれかであって、時短図柄当選に基づく「低確時間短縮状態」より同等又は有利な遊技状態であるので、時短図柄の当選を無効化して（「高確率状態」、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」又は「低確時間短縮状態」を優先し）、ハズレにすべく、処理をS15013へ移行する。なお、S15010の処理において、時短図柄に当選していないと判別された場合も（S15010 : No）、抽選結果がハズレであるので、処理をS15013へ移行する。

【1924】

S15013の処理では、特別図柄表示装置37の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア203fに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値と第1保留球数カウンタ203a又は（及び）第2保留球数カウンタ203bの値と現在の遊技状態とに基づいて、ドラム表示装置81において表示させる演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第8実施形態では、パチンコ機10の遊技状態が「通常遊技状態」であるか、又は、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」であるかに応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタC3の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル202dが設定されている。

【1925】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し（S15014）、S15015の処理へ移行する。S15014の処理では、特別図柄表示装置37およびドラム表示装置81において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、S15013の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた変動パターンテーブル202eにおいて、保留球実行エリア203fに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【1926】

このように、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じ乱数値C3、CS1を用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。また、天井到達回数に達した場合の演出態様および変動パターンの設定処理と、時短図柄当選時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じ乱数値C3、CS1を用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。

【1927】

S15015の処理では、S15006、S15009及びS15014の処理によって決定された変動パターンの応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置113を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置114へ通知する変動パターンコマンドを設定する（S15015）。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選し、該大当たりが「10R確変大当たり」であって、さらに、「25秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、大当たり・「10R確変大当たり」・「25秒」の「スーパーリーチ」を示す変動パターンコマンドが設定される。また、大当たり抽選にハズレて、さらに、「25秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、ハズレ・「25秒」の「スーパーリーチ」を示す変動パターンコマンドが設定される。また、時短図柄に当選若しくは天井時短が発動する場合は、「60秒」の「特殊変動」演出態様が選択されていた場合は、時短図柄（天井時短）・「60秒」の「特殊変動」演出態様を示す変動パターンコマンドが設定される。

【1928】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当

否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置 113 は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出の変動パターンを決定することができる。

【1929】

S15015 の処理の後、S15005、S15008 又は S15013 の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置 113 を介して表示制御装置 114 へ通知するための停止種別コマンドを設定し (S15016)、特図変動処理 (図 124 参照) へ戻る。

【1930】

具体的には、例えば、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「10R 確変大当たり」であれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「7」図柄等) は特定せずに、「10R 確変大当たり」であることを示す停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「4R 確変大当たり」であれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「4」図柄等) は特定せずに、「4R 確変大当たり」であることを示す停止種別コマンドを設定する。

【1931】

一方、大当たりに当選せず、さらに、「スーパーリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「787」等) は特定せずに、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様であることを示す停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選せず、さらに、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「737」等) は特定せずに、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様であることを示す停止種別コマンドを設定する。さらに、大当たりに当選せず、さらに、「非リーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「258」等) は特定せずに、ハズレ時の「非リーチ」演出態様であることを示す停止種別コマンドを設定する。

【1932】

また、大当たりに当選せず、時短図柄に当選していた場合、又は、天井時短が発動する場合は、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「時短状態」) は特定せずに、時短図柄当選時、又は、天井時短発動時の「特殊変動」演出態様であることを示す停止種別コマンドを設定する。

【1933】

このように、停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置 113 (表示制御装置 114) は、当否に基づいた停止種別を把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出の停止結果を決定することができる。

【1934】

これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、RAM203 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 121 の S10201 参照) で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置 113 に送信される。音声ランプ制御装置 113 は、変動パターンコマンドや停止種別コマンドを受信すると、それに基づき表示用変動パターンコマンドや表示種別コマンドを生成して、表示制御装置 114 へ送信する。

【1935】

ここで、図 126 を参照して、主制御装置 110 内の MPU201 により実行される特図変動処理 (図 124 参照) の一処理である変動停止処理 (S10514) について説明する。図 124 は、この変動停止処理 (S10514) を示すフローチャートである。

【1936】

この変動停止処理 (S10514) では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過していない場合は、特別図柄表示装置 37 の更新処理を行う一方、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装

10

20

30

40

50

置 3 7 に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。また、「確率変動状態」である場合は、特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて該「確率変動状態」の終了条件が成立したか否かを判別し、「確率変動状態」の終了条件が成立した場合には、「確率変動状態」を終了するとともに、大当たり種別に応じた時短回数を設定する処理を行う。また、「時短機能」が有効な遊技状態である場合、即ち、「時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理を行う。さらに、特別図柄の動的表示の実行回数が天井到達回数に達している場合は、天井時短発動に基づく時短回数の設定処理を行う。さらに、時短図柄に当選していた場合は、時短図柄当選に基づく時短回数の設定処理を行う。

10

【1937】

変動停止処理 (S 1 0 5 1 4) では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間 (変動時間) が経過したか否かを判別する (S 1 5 5 0 1)。特別図柄表示装置 3 7 における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタ C S 1 等により選択された変動パターンに応じて決められており (特図 1 変動パターンコマンド又は特図 2 変動パターンコマンドに応じて決められており)、この特別図柄の動的表示の動的表示時間 (変動時間) が経過していなければ (S 1 5 5 0 1 : N o)、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の表示を更新して (S 1 5 5 0 2)、この変動停止処理を終了して、特図変動処理 (図 1 2 4 参照) に戻る。

20

【1938】

第 8 実施形態では、特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b において、第 1 特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方 L E D 群 3 7 b 1 が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第 2 特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方 L E D 群 3 7 b 2 が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【1939】

一方、S 1 5 5 0 1 の処理において、特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b における特別図柄の動的表示の動的表示時間 (変動時間) が経過していれば (S 1 5 5 0 1 : Y e s)、特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b に対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる (S 1 5 5 0 3)。停止図柄は、変動開始処理 (図 1 2 5 参照) の S 1 5 0 0 5、S 1 5 0 0 8 又は S 1 5 0 1 3 の処理によって予め設定される。

30

【1940】

第 8 実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方 L E D 群 3 7 b 1 又は下方 L E D 群 3 7 b 2 の最も左側の L E D のみが点灯表示され、判定結果が時短図柄当選である場合には、予め定められた複数の点灯パターンのうちの 1 の点灯パターンで上方 L E D 群 3 7 b 1 又は下方 L E D 群 3 7 b 2 が点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類 (種別) に対応した点灯パターンで上方 L E D 群 3 7 b 1 又は下方 L E D 群 3 7 b 2 が点灯表示される。

40

【1941】

S 1 5 5 0 3 の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置 3 7 の表示態様が設定されると、ドラム表示装置 8 1 における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置 3 7 における特別 L E D 群 3 7 b の表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して (S 1 5 5 0 4)、処理を S 1 5 5 0 5 へ移行する。ドラム表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド (即ち、特図 1 確定コマンド。以下、第 1 特別図柄に関する確定コマンドを、「特図 1 確定コマンド」と称する場合がある。) を設定し、ドラム表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第 2 特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド (即ち、特図 2 確定コマンド。

50

以下、第2特別図柄に関する確定コマンドを、「特図2確定コマンド」と称する場合がある。)を設定する。

【1942】

音声ランプ制御装置113は、この特図1確定コマンドを受信すると、ドラム表示装置81で実行されている第1特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置114に対して表示用特図1確定コマンドを送信し、特図2確定コマンドを受信すると、ドラム表示装置81で実行されている第2特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置114に対して表示用特図2確定コマンドを送信する。表示制御装置114は、表示用特図1確定コマンド又は表示用特図2確定コマンドを受信することによって、ドラム表示装置81における第1特別図柄又は第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

10

【1943】

次いで、S15505の処理では、「確率変動状態」であるか否か、即ち、確変フラグ203jがオンされているか否かを判別する(S15505)。判別の結果、確変フラグ203jがオンされていれば(S15505:Yes)、遊技状態が「確率変動状態」であるので、特別図柄の変動停止に伴って「確率変動状態」の終了条件が成立しているか否かを判別するべく、まず、ST回数カウンタ203kの値を1減算し(S15506)、減算したST回数カウンタ203kの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する(S15507)。

【1944】

判別の結果、ST回数カウンタ203kの値が「0」より大きい値である場合は(S15507:Yes)、「確率変動状態」の終了条件が成立していないので、S15508～S15511の処理をスキップして、この変動停止処理(S10514)を終了し、特図変動処理(図124参照)に戻る。一方、ST回数カウンタ203kの値が「0」より大きい値でない場合、即ち、ST回数カウンタ203kの値が「0」以下であると判別された場合は(S15507:No)、「確率変動状態」の終了条件が成立しているので、まず、確変フラグ203jをオフに設定し(S15508)、次いで、「ショート時間短縮状態」又は「ロング時間短縮状態」を発生させるために、時短高確フラグ203mをオンに設定する(S15509)。そして、当選した大当たり種別に対応する時短回数を時短回数カウンタ203oに設定する(S15510)。具体的には、当選した大当たり種別が「確変A」又は「確変B」である場合には時短回数カウンタ203oの値に「40」をセットし、「確変C」である場合には時短回数カウンタ203oの値に「289」をセットする。

20

30

【1945】

S15510の処理の後、特別図柄が高確率状態から低確率状態に移行するため、天井回数の計数を開始することを音声ランプ制御装置113に通知するための天井計数開始コマンドを設定し(S15511)、この変動停止処理(S10514)を終了して、特図変動処理(図124参照)に戻る。

【1946】

この天井計数開始コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(図121のS10201参照)で音声ランプ制御装置113に送信される。音声ランプ制御装置113は、天井計数開始コマンドを受信することにより、特別図柄が高確率状態から低確率状態に移行して、天井回数の計数が開始されることを認識し、自らも天井回数を計数して、天井到達間際や時短終了間際の遊技状態の移行直前における先読み処理等の禁則処理を行うことが可能となる。

40

【1947】

S15505の処理において、確変フラグ203jがオンでないと判別された場合は(S15505:No)、次いで、「時短機能」が発動している状態か否か、即ち、時短回数カウンタ203oの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する(S15512)。

50

判別の結果、時短回数カウンタ203oの値が「0」より大きい値でない場合、即ち、「0」以下である場合（S15512：No）、「時短機能」が発動していない状態であるので、S15513の処理をスキップして、処理をS15514へ移行する。一方、時短回数カウンタ203oの値が「0」より大きい値である場合は（S15512：Yes）、「時短機能」の終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を行い（S15513）、処理をS15514へ移行する。この時短回数処理（S15513）の詳細については、図127において後述する。

【1948】

S15514の処理では、確変フラグ203jがオフの状態、即ち、特別図柄の低確率状態で特別図柄の動的表示が1回停止したことに基づいて、天井到達計数カウンタ203pの値に1加算し（S15514）、次いで、該天井到達計数カウンタ203pの値が「290」未満か否か、即ち、天井到達回数に達したか否かを判別する（S15515）。判別の結果、天井到達計数カウンタ203pの値が「290」未満でない場合、即ち、「290」以上であると判別された場合は（S15515：No）、天井到達回数に基づく天井時短を発動済みであるか否かを判別するべく、天井設定済みフラグ203qがオンされているか否かを判別する（S15516）。判別の結果、天井設定済みフラグ203qがオンされていなければ（S15516：No）、特別図柄が低確率状態になってから未だ天井時短が発動していない状態であるので、天井時短を発動して「低確時間短縮状態」に移行するべく、まず、時短回数カウンタ203oの値に「380」をセットし（S15517）、天井時短が発動したことを示すべく天井設定済みフラグ203qをオンに設定する（S15518）。そして、「低確時間短縮状態」に遊技状態を移行するために、時短低確フラグ203nをオンに設定し（S15519）、この変動停止処理（S10514）を終了して、特図変動処理（図124参照）に戻る。これにより、天井到達回数に基づく「低確時間短縮状態」を発生させることができる。

【1949】

S15515の処理において、天井到達計数カウンタ203pの値が「290」未満であると判別された場合（S15515：Yes）、未だ天井到達回数に達していないため、処理をS15520へ移行する。また、天井到達計数カウンタ203pの値が「290」以上であると判別された場合であっても、天井設定済みフラグ203qがオンに設定されている場合は（S15516：Yes）、既に天井時短を1回発動済みであるので、処理をS15520へ移行する。

【1950】

S15520の処理では、時短図柄に当選したか否かを判別する（S15520）。判別の結果、時短図柄に当選していれば（S15520：Yes）、時短図柄当選に基づく「低確時間短縮状態」に移行するべく、まず、時短回数カウンタ203oの値に「40」をセットし（S15521）、処理をS15519へ移行する。これにより、時短図柄当選に基づく「低確時間短縮状態」を発生させることができる。なお、S15520の処理において、時短図柄に当選していないと判別された場合は（S15520：No）、抽選結果がハズレであるので、S15521の処理を行わず、この変動停止処理（S10514）を終了して、特図変動処理（図124参照）に戻る。

【1951】

ここで、図127を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される変動停止処理（図126参照）の一処理である時短回数処理（S15513）について説明する。図127は、この時短回数処理（S15513）を示すフローチャートである。

【1952】

この時短計数処理（S15513）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第1特別図柄の変動回数、及び、第2特別図柄の変動回数）を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【1953】

10

20

30

40

50

この時短回数処理（S 1 1 5 1 3）では、まず、特別図柄の動的表示が1回停止したということなので、時短回数カウンタ203oの値を1減算し（S 1 5 6 0 1）、次いで、減算した時短回数カウンタ203oの値が「0」より大きい値か否かを判別する（S 1 5 6 0 2）。判別の結果、時短回数カウンタ203oの値が「0」より大きい値であれば（S 1 5 6 0 2 : Yes）、「時短機能」の終了条件が成立していないので、この時短計数処理（S 1 5 5 1 3）を終了し、変動停止処理（図126参照）に戻る。

【1954】

一方、S 1 5 6 0 2の処理において、時短回数カウンタ203oの値が「0」より大きい値でないと判別された場合、即ち、「0」以下であると判別された場合は（S 1 5 6 0 2 : No）、「時短機能」の終了条件が成立しているので、次いで、「ショート時短短縮状態」又は「ロング時間短縮状態」か「低確時間短縮状態」かを判別するべく、時短高確フラグ203mがオンされているか否かを判別する（S 1 5 6 0 3）。判別の結果、時短高確フラグ203mがオンされている場合は（S 1 5 6 0 3 : Yes）、「ショート時短短縮状態」又は「ロング時間短縮状態」を終了させるために、時短高確フラグ203mをオフに設定し（S 1 5 6 0 4）、この時短回数処理（S 1 5 5 1 3）を終了して、変動停止処理（図126参照）に戻る。一方、時短高確フラグ203mがオンに設定されていないと判別された場合は（S 1 5 6 0 3 : No）、時短低確フラグ203nがオンに設定されている状態であって、「低確時間短縮状態」であるので、該時短低確フラグ203nをオフに設定して（S 1 5 6 0 5）この時短回数処理（S 1 5 5 1 3）を終了して、変動停止処理（図126参照）に戻る。

【1955】

このように、「時短機能」が有効な状態において、「時短機能」の終了条件に応じて、「ショート時短短縮状態」、「ロング時間短縮状態」又は「低確時間短縮状態」を終了させることができ、「時短機能」の有効又は無効を適切に行い、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1956】

次に、図128を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイム割込処理（図121参照）の一処理である当たり処理（S 1 0 2 0 3）について説明する。図128は、この当たり処理（S 1 0 2 0 3）を示したフローチャートである。

【1957】

この当たり処理（S 1 0 2 0 3）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置65（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置65の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置65を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（S 1 6 0 1 2）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（S 1 6 0 1 4）を実行する。

【1958】

当たり処理（S 1 0 2 0 3）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（S 1 6 0 0 1）。判別の結果、大当たりに当選していれば（S 1 6 0 0 1 : Yes）、大当たり遊技を行うために、まず、大当たり遊技中の「確変機能」を終了するべく、確変フラグ203jをオフに設定するとともに（S 1 6 0 0 2）、ST回数カウンタ203kの値を「0」クリアする（S 1 6 0 0 3）。次いで、大当たり遊技中の「時短機能」を無効にすべく、時短高確フラグ203m及び時短低確フラグ203nをオフに設定するとともに（S 1 6 0 0 4）、時短回数カウンタ203oの値を「0」クリアする（S 1 6 0 0 5）。次いで、大当たり遊技後に天井到達回数を改めて計数するために、天井設定済みフラグ203qをオフに設定するとともに（S 1 6 0 0 6）、天井到達計数カウンタ203pの値を「0」クリアする（S 1 6 0 0 7）。そして、大当たり種別に応じたラウンド数をRAM203に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（S 1 6 0 0 8）。具体的には、大当たり種別「確変A」であれば、ラウンドカウンタの値に「4」をセットし、大当たり種別「確変B」であれば、ラウンドカウ

10

20

30

40

50

ンタの値に「6」をセットし、大当たり種別「確変C」であれば、ラウンドカウンタの値に「10」をセットする。

【1959】

そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置113へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをRAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する(S16009)。次いで、該大当たりが発生した遊技状態に応じたオープニング時間(例えば、「30秒」又は「10秒」)を設定して(S16010)、処理をS16011へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(図121のS10201参照)によって、大当たりが発生した遊技状態に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

10

【1960】

第8実施形態のパチンコ機10では、音声ランプ制御装置113がオープニングコマンドを受信した場合、ドラム表示装置81の各リールLR, CR, RRにて「オープニング動作」を実行するように構成されているとともに、該「オープニング動作」において、各リールLR, CR, RRの停止位置が正常な位置でない場合に各種補正動作を実行するように構成されている。

【1961】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「0」がセットされる。MPU201は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合(即ち、「1」以上)は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置65を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を1減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「0」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

20

【1962】

S16011の処理では、大当たり中か否かを判別する(S16011)。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は(S16011: Yes)、可変入賞装置65の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する(S16012)。

【1963】

ここで、図129を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される当たり処理(S10203)の一処理である大当たり開閉制御処理(S16012)について説明する。図129は、この大当たり開閉制御処理(S16012)を示したフローチャートである。

30

【1964】

この大当たり開閉制御処理(S16012)では、当たり処理(S10203)で設定された可変入賞装置65の開放回数に基づいて、可変入賞装置65の開閉制御を実行する。

【1965】

大当たり開閉制御処理(S16012)では、まず、当たり処理(S10203)のS16009で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理(S16307)のS16410(図130参照)で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する(S16301)。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ(S16301: No)、可変入賞装置65の開放タイミングではないため、該可変入賞装置65を閉鎖し続けるため、S16302~S16305の処理をスキップして、処理をS16306へ移行する。

40

【1966】

一方、S16301の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば(S16301: Yes)、可変入賞装置65の開放タイミングなので、可変入賞装置65の開放設定を行い(S16302)、次いで、入賞カウンタ(図示せず)に「10」をセットする(S16303)。そして、大当たり時における可変入賞装置65の最大開放時間(第8実施形態では、「30秒」)を設定して(S16304)、可変入賞装置65が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、RA

50

M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 1 6 3 0 5)、処理を S 1 6 3 0 6 に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置 1 1 3 は、可変入賞装置 6 5 が開放された旨をドラム表示装置 8 1 や音声出力装置 2 2 6 等において実行し、遊技者に可変入賞装置 6 5 が開放されていることを遊技者に開放されている可変入賞装置 6 5 へ球を入賞させることを促すように構成されている。

【1 9 6 7】

S 1 6 3 0 6 の処理では、可変入賞装置 6 5 が開放中であるか否かを判別する (S 1 6 3 0 6)。判別の結果、可変入賞装置 6 5 が開放中でなければ (S 1 6 3 0 6 : N o)、可変入賞装置 6 5 が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、S 1 6 3 0 7 の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理 (S 1 6 0 1 2) を終了し、当たり処理 (図 1 2 8 参照) に戻る。一方、S 1 6 3 0 6 の処理において、可変入賞装置 6 5 が開放中であると判別された場合は (S 1 6 3 0 6 : Y e s)、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い (S 1 6 3 0 7)、この大当たり開閉制御処理 (S 1 6 0 1 2) を終了し、当たり処理 (図 1 2 8 参照) に戻る。

10

【1 9 6 8】

なお、上述した入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「0」がセットされる。M P U 2 0 1 は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合 (即ち、「1」以上) は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置 6 5 を開放制御しつつ、大入賞口スイッチ 6 5 c により球が検知されるごとに入賞カウンタの値を 1 減算する。そして、入賞カウンタの値が「0」になった場合に、実行中の大当たり遊技の 1 のラウンドを終了するように構成されている。

20

【1 9 6 9】

ここで、図 1 3 0 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される大当たり開閉制御処理 (S 1 6 0 1 2) の一処理である大入賞口開放中処理 (S 1 6 3 0 7) について説明する。図 1 3 0 は、この大入賞口開放中処理 (S 6 5 0 7) を示したフローチャートである。

【1 9 7 0】

この大入賞口開放中処理 (S 1 6 3 0 7) では、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

30

【1 9 7 1】

この大入賞口開放中処理 (S 1 6 3 0 7) では、まず、上述した大当たり開閉制御処理 (S 1 6 0 1 2) の S 1 6 3 0 4 において設定された可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したか否かを判別する (S 1 6 4 0 1)。判別の結果、可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したタイミングであれば (S 1 6 4 0 1 : Y e s)、可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置 6 5 の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「0」クリアして (S 1 6 4 0 2)、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 1 6 4 0 6 へ移行する。S 1 6 4 0 6 からの可変入賞装置 6 5 の閉鎖処理については、後述する。

【1 9 7 2】

一方、S 1 6 4 0 1 の処理において、可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したタイミングでなければ (S 1 6 4 0 1 : N o)、次いで、大入賞口スイッチ 6 5 c がオンされたか否か、即ち、可変入賞装置 6 5 へ球が入賞したか否かを判断する (S 1 6 4 0 3)。

40

【1 9 7 3】

S 1 6 4 0 3 の処理において、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球が検出されていないと判別された場合は (S 1 6 4 0 3 : N o)、この大入賞口開放中処理 (S 1 6 3 0 7) を終了して、大当たり開閉制御処理 (図 1 2 9 参照) に戻る。一方、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球が検出され可変入賞装置 6 5 へ球が入賞していれば (S 1 6 4 0 3 : Y e s)、入賞カウンタの値を 1 減算して (S 1 6 4 0 4)、1 減算した入賞カウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する (S 1 6 4 0 5)。入賞カウンタの値が「0」より大

50

きい値でない場合（S 1 6 4 0 5 : N o）、即ち、入賞カウンタの値が「0」以下である場合は、可変入賞装置 6 5 に球が 1 0 個以上入賞して可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 1 6 4 0 6 へ移行する。

【1 9 7 4】

一方、S 1 6 4 0 5 の処理において、入賞カウンタの値が「0」より大きい値であると判別された場合は（S 1 6 4 0 5 : Y e s）、可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置 6 5 の開放を継続するために、S 1 6 4 0 6 ~ S 1 6 4 1 0 の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（S 1 6 3 0 7）を終了する。この大入賞口開放中処理（S 1 6 3 0 7）の終了後は、大当たり開閉制御処理（図 1 2 9 参照）へ戻る。

【1 9 7 5】

次いで、S 1 6 4 0 6 からの可変入賞装置 6 5 の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置 6 5 の閉鎖設定を行い（S 1 6 4 0 6）、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して可変入賞装置 6 5 が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（S 1 6 4 0 7）、処理を S 1 6 4 0 8 へ移行する。なお、S 1 6 4 0 7 の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 1 2 1 の S 1 0 2 0 1 参照）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【1 9 7 6】

次いで、S 1 6 4 0 8 の処理では、可変入賞装置 6 5 の 1 のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を 1 減算し（S 1 6 4 0 8）、次いで、S 1 6 4 0 8 の処理で 1 減算したラウンドカウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する（S 1 6 4 0 9）。ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値である場合（S 1 6 4 0 9 : Y e s）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置 6 5 の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置 6 5 を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「2 秒」又は「1 秒」）を設定し（S 1 6 4 1 0）、この大入賞口開放中処理（S 1 6 3 0 7）を終了し、大当たり開閉制御処理（図 1 2 9 参照）に戻る。

【1 9 7 7】

一方、S 1 6 4 0 9 の処理において、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値でない場合（S 1 6 4 0 9 : N o）、即ち、ラウンドカウンタの値が「0」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置 6 5 の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、S 1 6 4 1 0 をスキップして）、この大入賞口開放中処理（S 1 6 3 0 7）を終了して、大当たり開閉制御処理（図 1 2 9 参照）に戻る。

【1 9 7 8】

図 1 2 8 の当たり処理（S 1 0 2 0 3）に戻って、説明を続ける。S 1 6 0 1 2 の大当たり開閉制御処理（図 1 2 9 参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する（S 1 6 0 1 3）。判別の結果、ラウンドカウンタが「0」より大きい値であれば（S 1 6 0 1 3 : Y e s）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理である S 1 6 0 1 4 の処理をスキップして、この当たり処理（S 1 0 2 0 3）を終了する。

【1 9 7 9】

一方、S 1 6 0 1 3 の処理において、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値でない場合（S 1 6 0 1 3 : N o）、即ち、ラウンドカウンタの値が「0」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置 6 5 の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（S 1 6 0 1 4）、この当たり処理（S 1 0 2 0 3）を終了する。

【1 9 8 0】

ここで、図 1 3 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理（S 1 0 2 0 3）の一処理である大当たり終了処理（S 1 6 0 1 4）について説明する。図 1 3 1 は、この大当たり終了処理（S 1 6 0 1 4）を示したフローチャートであ

10

20

30

40

50

る。

【1981】

この大当たり終了処理（S16014）では、第8実施形態のパチンコ機10では、大当たり遊技後に必ず「確率変動状態」が発生するため、該大当たり遊技の終了後に「確率変動状態」が発生するために確変フラグ203j及びST回数カウンタ203kの設定を行う。

【1982】

大当たり終了処理（S16014）では、まず、確変フラグ203jをオンに設定し（S16501）、次いで、ST回数カウンタ203kの値に「10」をセットして（S16502）、処理をS16503へ移行する。これにより、大当たり遊技終了後にST回数が「10回」の「確率変動状態」が発生することができる。

10

【1983】

S16503の処理では、音声ランプ制御装置113に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（S16503）。S16503の処理で設定されたエンディングコマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図121のS10201参照）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

【1984】

音声ランプ制御装置113は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。

20

【1985】

S16503の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「30秒」又は「10秒」）を設定する等の大当たりの終了時の各種処理を実行する大当たり終了設定処理を行い（S16504）、この大当たり終了処理（S16014）を終了して、当たり処理（図128参照）に戻る。

【1986】

次に、図132を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理（図121参照）の一処理である普図変動処理（S10211）について説明する。図132は、この普図変動処理（S10211）を示したフローチャートである。

【1987】

この普図変動処理（S10211）は、スルーゲート67への球の通過に起因して、普通図柄表示装置83における普通図柄の可変表示を制御するものである。

30

【1988】

この普図変動処理（S10211）では、まず、今現在、普通電役64cが開放中（作動中）か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（S10701）。判別の結果、普通電役64cが開放中であれば（S10701:Yes）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（S10211）を終了して、タイマ割込処理（図121参照）へ戻る。

【1989】

一方、普通電役64cが突出中でなければ（S10701:No）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置83の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（S10702）。判別の結果、普通図柄表示装置83の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（S10702:No）、次いで、普通図柄表示装置83における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「1秒」又は「0.1秒」）経過したか否かを判別する（S10703）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（S10703:No）、この普図変動処理（S10211）を終了して、タイマ割込処理（図121参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置83に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることが可能となる。

40

【1990】

50

一方、S 1 0 7 0 3 の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（S 1 0 7 0 3 : Y e s）、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数 H N）が「0」よりも大きいかなかを判別する（S 1 0 7 0 4）。

【1991】

S 1 0 7 0 4 の処理の結果、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（作動保留球数 H N）が「0」より大きくなければ（S 1 0 7 0 4 : N o）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（S 1 0 2 1 1）を終了して、タイム割込処理（図 1 2 1 参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（作動保留球数 H N）が「0」より大きい値であれば（S 1 0 7 0 4 : Y e s）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（作動保留球数 H N）を 1 減算する（S 1 0 7 0 5）。これは、後述する処理（S 1 0 7 0 6 ~ S 1 0 7 1 2）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち 1 の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が 1 つ減少するためである。

10

【1992】

次いで、普図保留球格納エリア 2 0 3 h に格納されたデータをシフト処理する（S 1 0 7 0 6）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の普図保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア 2 0 3 i へ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第 1 エリア→普図保留球実行エリア 2 0 3 i、普図保留第 2 エリア→普図保留第 1 エリア、普図保留第 3 エリア→普図保留第 2 エリア、普図保留第 4 エリア→普図保留第 3 エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

20

【1993】

S 1 0 7 0 6 のデータシフト処理の後、データシフト処理により普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタ C 4 の値）に基づいて、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示を実行するために、確変フラグ 2 0 3 j、時短高確フラグ 2 0 3 m 又は時短低確フラグ 2 0 3 n のいずれかがオンされているかなかを判別する（S 1 0 7 0 7）。判別の結果、確変フラグ 2 0 3 j、時短高確フラグ 2 0 3 m 又は時短低確フラグ 2 0 3 n のいずれもオンされていなければ（S 1 0 7 0 7 : N o）、「時短機能」が無効な状態であるので、普通図柄の可変表示時間を「15 秒」に設定し（S 1 0 7 0 8）、処理を S 1 0 7 1 0 へ移行する。一方、確変フラグ 2 0 3 j、時短高確フラグ 2 0 3 m 又は時短低確フラグ 2 0 3 n のいずれかがオンされていると判別された場合は（S 1 0 7 0 7 : Y e s）、「時短機能」が有効に設定されている状態であるので、普通図柄の可変表示時間を「0.1 秒」に設定して（S 1 0 7 0 9）、処理を S 1 0 7 1 0 へ移行する。

30

【1994】

これにより、「時短機能」が有効な状態では、短期間で普通図柄の可変表示を終了させ、普通電役 6 4 c の開放契機を早期に到来させることが可能となる一方、「時短機能」が無効な状態では、「時短機能」が有効な状態より長く普通図柄の可変表示を実行させて、普通電役 6 4 c の開放契機を遅延させることで、遊技状態に応じて第 2 始動口 6 4 b に流入し易い遊技状態と流入し難い遊技状態とを創り出すことができ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上できる。

40

【1995】

S 1 0 7 1 0 の処理では、遊技状態に応じて普図当たり乱数テーブル 2 0 2 g を参照して普通図柄の可変表示における停止図柄、即ち、普通図柄の可変表示の当否を決定するために、普通図柄が高確率状態であるかなかを判別する（S 1 0 7 1 0）。判別の結果、確変フラグ 2 0 3 j 又は時短高確フラグ 2 0 3 m がオンされているかなかを判別する（S 1 0 7 1 0）。

【1996】

判別の結果、確変フラグ 2 0 3 j 又は時短高確フラグ 2 0 3 m がオンされていない場合は（S 1 0 7 1 0 : N o）、普通図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」や「低確時間

50

短縮状態」、或いは、大当たり遊技中であるので、普通図柄の低確率状態用の普図当たり乱数テーブル202gを参照して、普図保留球実行エリア203iに格納されている普図当たりカウンタC4の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（S10711）。

【1997】

一方、確変フラグ203j又は時短高確フラグ203mがオンされていると判別された場合は（S10710：Yes）、普通図柄の高確率状態、即ち、「確率変動状態」、「ショート時間短縮状態」又は「ロング時間短縮状態」であるので、普通図柄の高確率状態用の普図当たり乱数テーブル202gを参照して、普図保留球実行エリア203iに格納されている普図当たりカウンタC4の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（S10712）。なお、S10711又はS10712の処理の後には、この普図変動処理（S10211）を終了して、タイマ割込処理（図121参照）に戻る。

10

【1998】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、スルーゲート67を球が通過した場合に、普通電役64cが開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、普通電役64cが開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって第2始動口64bへ流入し易い状況か、普通電役64cが開放し難い状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、第2始動口64bへ流入し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

20

【1999】

S10702の処理において、普通図柄表示装置83の表示態様が可変表示中であると判別されると（S10702：Yes）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（S10713）。普通図柄表示装置83の可変表示時間は、S10708又はS10709の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（S10713：No）、普通図柄表示装置83の表示を更新して（S10714）、この普図変動処理（S10211）を終了して、タイマ割込処理（図121参照）に戻る。

【2000】

一方、普通図柄表示装置83における可変表示の可変表示時間が経過していれば（S10713：Yes）、普通図柄表示装置83に対して、S10711又はS10712によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（S10715）、この普図変動処理（S10211）を終了して、タイマ割込処理（図121参照）に戻る。

30

【2001】

これにより、球がスルーゲート67を通過した場合に、この普図変動処理（S211）に基づいて普通図柄表示装置83における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置83において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【2002】

次に、図133を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理（図121参照）の一処理である普通電役制御処理（S10204）について説明する。図121は、この普通電役制御処理（S10204）を示したフローチャートである。

40

【2003】

この普通電役制御処理（S10204）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役64cの開閉駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役64cの開放時間及び開放回数を設定すると共に、設定された時間及び回数に基づいて該普通電役64cを開放駆動し、設定した開放時間が経過した場合に、開放中の普通電役64cを閉鎖させる制御を実行し、設定した開放回数分の普通電役64cの開放が終了した場合に、当たり状態を終了する処理を実行する。

50

【2004】

普通電役制御処理（S10204）では、まず、普通電役64cが開放中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する（S10801）。判別の結果、普通電役64cが開放中でないと判別された場合（S10801：No）、即ち、普通図柄の当たり中ではないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（S10802）。

【2005】

S10802における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（S10802：No）、この普通電役制御処理（S10204）を終了して、タイマ割込処理（図121参照）に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（S10802：Yes）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（S10803）。

10

【2006】

S10803における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（S10803：No）、この普通電役制御処理（S10204）を終了して、タイマ割込処理（図121参照）へ戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（S10803：Yes）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、確変フラグ203j、時短高確フラグ203m又は時短低確フラグ203nのいずれかがオンされているか否か、即ち、普通電役64cの開放時間が「通常遊技状態」より長くなる状態（以下、「開放延長状態」と称する場合がある）か否かを判別する（S10804）。

20

【2007】

S10804における判別の結果、確変フラグ203j、時短高確フラグ203m又は時短低確フラグ203nのいずれもオフに設定されている場合は（S10804：No）、開放延長状態ではないので、普通電役開放テーブル202iの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役64cの開放時間を「0.1秒」に設定するとともに（S10805）、当たり状態における普通電役64cの閉鎖時間であるエンディング時間を「14.9秒」に設定して（S10806）、処理をS10809へ移行する。一方、確変フラグ203j、時短高確フラグ203m又は時短低確フラグ203nのいずれかがオンに設定されていると判別された場合は（S10804：Yes）、開放延長状態であるので、普通電役開放テーブル202iの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役64cの開放時間を「1秒」に設定するとともに（S10807）、当たり状態における普通電役64cの閉鎖時間であるエンディング時間を「0秒」に設定して（S10808）、処理をS10809へ移行する。即ち、開放延長状態では、上記エンディング時間が発生しないように設定される。

30

【2008】

S10809の処理では、時短低確フラグ203nがオンされているか否か、即ち、「低確時間短縮状態」であるか否かを判別する（S10809）。判別の結果、時短低確フラグ203nがオンされていれば（S10809：Yes）、「低確時間短縮状態」であるので、1の当たりにおける普通電役64cの開放回数を「2回」に設定するべく、電役カウンタ（図示せず）の値に「2」を設定し（S10810）、処理をS10812へ移行する。一方、時短低確フラグ203nがオンされていないと判別された場合は（S10809：No）、「低確時間短縮状態」ではない遊技状態、即ち、「通常遊技状態」、「確率変動状態」、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」又は大当たり遊技中であるので、1の当たりにおける普通電役64cの開放回数を「1回」に設定するべく、電役カウンタの値に「1」を設定し（S10811）、処理をS10812へ移行する。

40

【2009】

S10812の処理では、普通電役64cの開放処理を行い（S10812）、閉鎖状態であった普通電役64cを開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（S10204）を終了して、タイマ割込処理（図121参照）に戻る。

【2010】

50

S 1 0 8 0 1 の処理において、普通電役 6 4 c が開放中であると判別された場合 (S 1 0 8 0 1 : Y e s)、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、S 1 0 8 0 5 又は S 1 0 8 0 7 において設定された普通電役 6 4 c の 1 回の開放時間が経過しているかを判別する (S 1 0 8 1 3)。判別の結果、設定された普通電役 6 4 c の 1 回の開放時間が経過していないと判別された場合は (S 1 0 8 1 3 : N o)、普通電役 6 4 c の開放状態を維持するため、S 1 0 8 1 4 の処理をスキップして、処理を S 1 0 8 1 5 へ移行する。

【2 0 1 1】

一方、S 1 0 8 1 3 の処理において、設定された普通電役 6 4 c の 1 回の開放時間が経過していると判別された場合は (S 1 0 8 1 3 : Y e s)、まず、普通電役 6 4 c の閉鎖処理を行い (S 1 0 8 1 4)、処理を S 1 0 8 1 5 へ移行する。

10

【2 0 1 2】

S 1 0 8 1 5 の処理では、普通電役 6 4 c の当たり状態のエンディング時間が経過したタイミングか否かを判別する (S 1 0 8 1 5)。判別の結果、普通電役 6 4 c の当たり状態のエンディング時間が経過したタイミング、即ち、「通常遊技状態」又は大当たり遊技中であれば、普通電役 6 4 c の閉鎖から「1 4 . 9 秒」経過したタイミング、「確率変動状態」、「ショート確率変動状態」、「ロング時間短縮状態」又は「低確時間短縮状態」であれば、普通電役 6 4 c の閉鎖から「0 秒」経過したタイミング (即ち、閉鎖直後) か否かを判別する (S 1 0 8 1 5)。

【2 0 1 3】

判別の結果、普通電役 6 4 c の当たり状態のエンディング時間が経過したタイミングでなければ (S 1 0 8 1 5 : N o)、S 1 0 8 1 6 ~ S 1 0 8 1 8 の処理をスキップして、処理を S 1 0 8 1 9 へ移行する。一方、普通電役 6 4 c の当たり状態のエンディング時間が経過したタイミングであると判別された場合は (S 1 0 8 1 5 : Y e s)、S 1 0 8 1 0 又は S 1 0 8 1 1 の処理で設定された電役カウンタの値から「1」を減算する (S 1 0 8 1 6)。そして、減算された電役カウンタの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する (S 1 0 8 1 7)。判別の結果、電役カウンタの値が「0」より大きい値であると判別された場合は (S 1 0 8 1 7 : Y e s)、該当りに基づく普通電役 6 4 c の開放回数が残存しているため、処理を S 1 0 8 1 8 へ移行し、インターバル時間を「0 . 1 秒」に設定し (S 1 0 8 1 8)、処理を S 1 0 8 1 9 へ移行する。一方、電役カウンタの値が「0」より大きい値でないと判別された場合 (S 1 0 8 1 7 : N o)、即ち、電役カウンタの値が「0」以下である場合は、該当りに基づく普通電役 6 4 c の開放がすべて終了したということなので、普通電役 6 4 c の再開放を行わず、この普通電役制御処理 (S 1 0 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 1 2 1 参照) に戻る。

20

30

【2 0 1 4】

S 1 0 8 1 9 の処理では、S 1 0 8 1 8 で設定したインターバル時間が経過したタイミングか否かを判別する (S 1 0 8 1 9)。判別の結果、インターバル時間が経過したタイミングであれば (S 1 0 8 1 9 : Y e s)、普通電役 6 4 c を再開放するべく、処理を S 1 0 8 1 2 へ移行する。一方、インターバル時間が経過したタイミングでないと判別された場合は (S 1 0 8 1 9 : N o)、この普通電役制御処理 (S 1 0 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 1 2 1 参照) に戻る。

40

【2 0 1 5】

即ち、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通図柄の低確率状態でも一定程度当たりを導出し得るように構成しつつ、普通図柄の可変表示も比較的短い時間に設定 (即ち、「1 5 秒」) する。また、普通図柄に当選した場合、当たり遊技として、普通電役 6 4 c の開放時間は「0 . 1 秒」に設定するとともに、普通電役 6 4 c が閉鎖されている当たり状態 (即ち、エンディング時間) を設け、その時間を可変表示の実行時間と略同等 (即ち、「1 4 . 9 秒」) に設定し、普通図柄の可変表示と当たり遊技との 1 サイクルを「3 0 秒」に設定する。さらに、当たり状態における普通電役 6 4 c の開放態様を判断する基準点を、該当りを導出する普通図柄の可変表示の開始時のみならず、当たり遊技における普通

50

電役 6 4 c の開放開始時（普通図柄の可変表示の終了時）にも設け、普通図柄の可変表示の開始時、又は、当たり状態における普通電役 6 4 c の開放開始時の遊技状態に応じて普通電役 6 4 c の開放態様を決定するように構成する。

【2016】

このように構成することで、「通常遊技状態」では第 2 始動口 6 4 b への入賞を抑制することで、「通常遊技状態」における第 2 始動口 6 4 b に基づく出玉率を抑えることができ、「通常遊技状態」における第 1 始動口 6 4 a 等への入賞率を向上させる遊技仕様および盤面構成を実現することができる。また、「通常遊技状態」から「低確時間短縮状態」に移行した場合でも、該「低確時間短縮状態」において、比較的早期に普通電役 6 4 c の開放タイミングを到来させることが可能となり、遊技状態と遊技者が得られる遊技価値との齟齬が生じる期間を短縮化し、遊技に対して遊技者が不信感を抱くことを抑制し、快適な遊技を提供することが可能となる。

10

【2017】

次いで、図 1 3 4 を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置 1 1 0 において実行される N M I 割込処理について説明する。図 1 3 4 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。

【2018】

N M I 割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機 1 0 の電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される処理である。この N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 0 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 の N M I 端子に出力される。すると、M P U 2 0 1 は、実行中の制御を中断して N M I 割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報を R A M 2 0 3 に記憶し（S 1 0 9 0 1）、N M I 割込処理を終了する。

20

【2019】

なお、上記の N M I 割込処理は、払出制御装置 1 1 1 でも同様に実行され、かかる N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 1 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から払出制御装置 1 1 1 内の M P U 2 1 1 の N M I 端子に出力され、M P U 2 1 1 は実行中の制御を中断して、N M I 割込処理を開始するのである。

30

【2020】

次に、図 1 3 5 から図 1 4 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 2 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図 1 3 5 参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図 1 3 6 参照）とがある。

【2021】

まず、図 1 3 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 1 3 5 は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【2022】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（S 1 1 0 0 1）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧低下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、S 1 1 1 1 6 の電源断処理（図 1 3 6 参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（S 1 1 0 0 2）。図 1 3 6 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信すると（図 1 3 6 の S 1 1 1 1 3 参照）、S 1 1 1 1 6 の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、S 1 1 1 1 6 の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

40

50

【2023】

電源断処理中フラグがオフであれば（S11002：No）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってS11116の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって（主制御装置110からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、RAM223のデータが破壊されているか否かを確認する（S11003）。

【2024】

RAM223のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、RAM223の特定の領域には、S11006の処理によって「55AAh」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「55AAh」であればRAM223のデータ破壊は無く、逆に「55AAh」でなければRAM223のデータ破壊を確認することができる。RAM223のデータ破壊が確認されれば（S11003：Yes）、S11004へ移行して、RAM223の初期化を開始する。一方、RAM223のデータ破壊が確認されなければ（S11003：No）、S11008へ移行する。

【2025】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、RAM223の特定領域に「55AAh」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってRAM223の記憶は喪失するから）、RAM223のデータ破壊と判断され（S11003：Yes）、S11004へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってS11116の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって開始された場合には、RAM223の特定領域には「55AAh」のキーワードが記憶されているので、RAM223のデータは正常と判断されて（S11003：No）、S11008へ移行する。

【2026】

また、S11002の処理において、電源断処理中フラグがオンであれば（S11002：Yes）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、S11116の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置113のMPU221にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、RAM223の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をS11004へ移行して、RAM223の初期化を開始する。

【2027】

S11004の処理では、RAM223の全範囲の記憶領域をチェックする（S11004）。チェック方法としては、まず、1バイト毎に「0FFh」を書き込み、それを1バイト毎に読み出して「0FFh」であるか否かを確認し、「0FFh」であれば正常と判別する。かかる1バイト毎の書き込み及び確認を、「0FFh」に次いで、「55h」、「0AAh」、「00h」の順に行う。このRAM223の読み書きチェックにより、RAM223のすべての記憶領域が「0」クリアされる。

【2028】

RAM223のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（S11005：Yes）、RAM223の特定領域に「55AAh」のキーワードを書き込んで、RAM破壊チェックデータを設定する（S11006）。この特定領域に書き込まれた「55AAh」のキーワードを確認することにより、RAM223にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、RAM223のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（S11005：No）、RAM223の異常を報知して（S11007）、電源が遮断されるまで無限ループする。RAM223の異常は、表示ランプ34により報知される。なお、音声出力装置226により音声を出力してRAM223の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置114にエラーコマンドを送信して、

10

20

30

40

50

ドラム表示装置 8 1 等にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【2029】

S 1 1 0 0 8 の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する (S 1 1 0 0 8)。電源断フラグは S 1 1 1 1 6 の電源断処理の実行時にオンされる (図 1 3 6 の S 1 1 1 1 5 参照)。つまり、電源断フラグは、S 1 1 1 1 6 の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態で S 1 1 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には (S 1 1 0 0 8 : Y e s)、音声ランプ制御装置 1 1 3 の各処理を初期化するために R A M 2 2 3 の作業エリアをクリアし (S 1 1 0 0 9)、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 (S 1 1 0 1 0)、割込み許可を設定して (S 1 1 0 1 1)、処理を S 1 1 0 1 2 へ移行する。なお、R A M 2 2 3 の作業エリアとしては、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

10

【2030】

一方、電源断フラグがオフされた状態で S 1 1 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたために S 1 1 0 0 4 から S 1 1 0 0 6 の処理を経由して S 1 1 0 0 8 の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって (主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく) 開始された場合である。よって、かかる場合には (S 1 1 0 0 8 : N o)、R A M 2 2 3 の作業領域のクリア処理である S 1 1 0 0 9 をスキップして、処理を S 1 1 0 1 0 へ移行し、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 (S 1 1 0 1 0)、割込み許可を設定して (S 1 1 0 1 1)、処理を S 1 1 0 1 2 へ移行する。

20

【2031】

なお、S 1 1 0 0 9 のクリア処理をスキップするのは、S 1 1 0 0 4 から S 1 1 0 0 6 の処理を経由して S 1 1 0 0 8 の処理へ至った場合には、S 1 1 0 0 4 の処理によって、既に R A M 2 2 3 のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、R A M 2 2 3 の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御を継続できるからである。

30

【2032】

S 1 1 0 1 2 の処理では、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信したか否かを判別し (S 1 1 0 1 2)、該設定値コマンドを受信するまで S 1 1 0 1 2 の処理を繰り返し実行して待機する (S 1 1 0 1 2 : N o)。そして、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信した場合に (S 1 1 0 1 2 : Y e s)、該設定値コマンドが示す確率設定値を R A M 2 2 3 に格納し、処理を S 1 1 0 1 4 へ移行する。

【2033】

このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理において、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理 (図 1 1 8 参照) の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理 (図 1 3 6 参照) への移行を待機することで、主制御装置 1 1 0 で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置 1 1 3 側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置 1 1 0 が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の暴走を未然に防止できる。

40

【2034】

なお、S 1 1 0 1 2 の処理において、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信するまで待機する処理を行っているが、この場合において、瞬間的な停電 (所謂、瞬停) によっ

50

て、音声ランプ制御装置 113 のみが電源断し、主制御装置 110 は電源オンを維持し続けた場合、音声ランプ制御装置 113 は、S11012 の処理を繰り返し実行してしまい、正常な制御に復帰できないおそれがある。よって、S11012 の処理において、例えば、所定期間の間、主制御装置 110 から設定値コマンドを受信しない場合は、設定値に関する制御を実行せず、その他の制御を開始するセーフモードで音声ランプ制御装置 113 を立ち上げるように構成してもよい。

【2035】

S11014 の処理では、この段階で（タイミングで）主制御装置 110 から状態指定コマンドを受信しているか否かを判別する（S11014）。音声ランプ制御装置 113 の電源がオンされた場合、主制御装置 110 の電源もオンされている状態であり、正常な状態であれば主制御装置 110 の立ち上げ処理（図 118 参照）において、遊技状態を示す状態指定コマンドが音声ランプ制御装置 113 に送信され、音声ランプ制御装置 113 では、このタイミングにおいて状態指定コマンドを受信しているように構成されている。

10

【2036】

しかしながら、断線や音声ランプ制御装置 113 のみが電源断する等の何らかの異常によって、音声ランプ制御装置 113 の電源がオンされたタイミングで主制御装置 110 から状態指定コマンドを受信していない場合、音声ランプ制御装置 113 は、次の遊技状態の移行時（即ち、次の状態指定コマンドの送信時）まで遊技状態を把握することができず、特別図柄の動的表示の実行回数に基づく遊技状態の移行時、例えば、「ショート時間短縮状態」又は「ロング時間短縮状態」から「通常遊技状態 A」への移行時や「通常遊技状態 A」から「低確時間短縮状態」への移行時等において、先読み予告の禁則処理を実行している場合であっても、遊技状態を主制御装置 110 と同期できていないために、複数の遊技状態を跨いで先読み予告を実行してしまうおそれがある。

20

【2037】

そこで、第 8 実施形態のパチンコ機 10 では、音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 から状態指定コマンドを受信できておらず、遊技状態を把握できていない場合に、保留変化禁止フラグ 223m をオンに設定し、該保留変化禁止フラグ 223m がオンに設定されている状況において「保留変化予告」等の先読み予告の実行を禁止するように構成されている。これにより、仮に、主制御装置 110 から状態指定コマンドを受信できておらず、遊技状態を把握できない場合であっても、複数の遊技状態を跨いだ先読み予告の実行を未然に防止することができるので、演出内容の齟齬が生じることを抑制することができる。

30

【2038】

S11014 の処理では、主制御装置 110 から状態指定コマンドを受信しているか否かを判別し（S11014）、状態指定コマンドを受信している場合は（S11014：Yes）、遊技状態を把握できるため、先読み予告の禁則処理を実行可能であるので、保留変化禁止フラグ 223m をオフに設定する（S11015）。一方、状態指定コマンドを受信できていない場合は（S11014：No）、遊技状態を把握できていないため、先読み予告の禁則処理を実行することができないので、保留変化禁止フラグ 223m をオンに設定し（S11016）、先読み予告の実行を禁止した状態で、遊技を行うように設定する。S11015 又は S11016 の処理の後には、メイン処理（図 136 参照）へ移行する。

40

【2039】

次に、図 136 を参照して、音声ランプ制御装置 113 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行されるメイン処理について説明する。図 136 は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【2040】

メイン処理が実行されると、まず、前回 S11101 の処理が実行されてから 1 ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（S11101）、1 ミリ秒以上経過していなければ（S11101：No）、S11102～S11109 の処理を行わずに S11110 の処理

50

へ移行する。S 1 1 1 0 1 の処理で、1 ミリ秒経過したか否かを判別するのは、S 1 1 1 0 2 ～ S 1 1 1 0 9 が短い周期（1 ミリ秒以内）で処理する必要がないものであるのに対して、S 1 1 1 1 0 の変動演出処理や S 1 1 1 1 1 のコマンド判定処理は、短い周期で実行の方が好ましい処理であるからである。具体的には、S 1 1 1 1 1 の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S 1 1 1 1 0 の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【2041】

S 1 1 1 0 1 の処理において、前回 S 1 1 1 0 1 の処理が実行されてから 1 ミリ秒以上経過していると判断される場合は（S 1 1 1 0 1 : Y e s）、S 1 1 1 0 2 の処理へ移行する。なお、S 1 1 1 0 1 の処理が、図 1 3 5 に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのまま S 1 1 1 0 2 の処理へ移行する。

10

【2042】

S 1 1 1 0 2 の処理では、S 1 1 1 0 3 ～ S 1 1 1 1 2 の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する（S 1 1 1 0 2）。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 1 1 1 0 7 の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（S 1 1 1 0 3）、その後電源投入報知処理を実行する（S 1 1 1 0 4）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば 3 0 秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、ドラム表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、この電源投入報知処理による報知は行わずに、S 1 1 1 0 5 の処理へ移行する。

20

【2043】

次いで、S 1 1 1 0 5 の処理では、後述する S 1 1 1 1 1 のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（S 1 1 1 0 5）、S 1 1 1 0 6 の処理へ移行する。この当たり演出処理（S 1 1 1 0 5）の詳細については、図 1 4 2 において後述する。

【2044】

次いで、S 1 1 1 0 6 の処理では、入力監視・演出処理が実行される（S 1 1 1 0 6）。この入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン 2 2 の入力を確認された場合に対応した演出を行ったり、「タッチ演出」の実行時にタッチセンサ 2 3 によって遊技者の手等が検知されたか否かを監視し、タッチセンサ 2 3 により遊技者の手が検知された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン 2 2 の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置 1 1 4 に対して枠ボタン 2 2 が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定したり（図 1 4 3 のその他対応処理（S 1 1 5 1 5）参照）、「タッチ演出」における各種設定処理を実行する。この入力監視・演出処理（S 1 1 1 0 6）の詳細については、図 1 4 3 において後述する。

30

【2045】

入力監視・演出処理（S 1 1 1 0 6）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（S 1 1 1 0 7）、その後、音編集・出力処理を実行する（S 1 1 1 0 8）。ランプ編集処理では、ドラム表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ～ 3 3 の点灯パターンや、前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 の点灯パターン、確定ランプ 3 1 1 の点灯処理、或いは、先読みランプ 2 4 の点灯処理などが設定される。音編集・出力処理では、ドラム表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンや、天井到達時の「特殊変動」演出態様が実行される変動演出の前に先読みの出力される「特殊変動前連続楽曲」の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音が出力される。このランプ編集処理（S 1 1 1 0 7）の詳細については、図 1 4 4 を参照して後述し、音編集・出力処理（S 1 1 1 0 8）の詳細については、図 1 4

40

50

5を参照して後述する。

【2046】

S11108の処理後、ドラム液晶演出実行管理処理を実行し（S11109）、S11110の処理へ移行する。ドラム液晶演出実行管理処理では、主制御装置110から送信される変動パターンコマンドに基づいてドラム表示装置81で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてS11107のランプ編集処理が実行され、また、S11108の音編集・出力処理もドラム表示装置81で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【2047】

S11110の処理では、ドラム表示装置81において変動演出を表示させるために、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに基づいて変動演出を開始するための処理である変動演出処理を実行する（S11111）。この変動演出処理の詳細については、図141を参照して後述する。そして、変動演出処理の後、主制御装置110より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（S11111）、S11112の処理へ移行する。このコマンド判定処理の詳細については、図137を参照して後述する。

【2048】

S11112では、音声ランプ制御装置113のRAM223に設けられた保留変化カウンタ223iやシナリオカウンタ223j、楽曲抽選カウンタ223n等の各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（S11112）。具体的には、保留変化カウンタ223i、シナリオカウンタ223j及び楽曲抽選カウンタ223nをそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施形態では、保留変化カウンタ223i及び楽曲抽選カウンタ223nは「9」、シナリオカウンタ223jは「99」）に達した際、それぞれ「0」クリアする。

【2049】

ここで更新された保留変化カウンタ223iは、「保留変化予告」の実行可否の選定に使用され、シナリオカウンタ223jは、「保留変化予告」の実行タイミングの選定に使用され、楽曲抽選カウンタ223nは、各種片出における音声出力装置226からの楽曲の選定に使用される。

【2050】

S11112の処理が終わると、ワークRAM233に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S11113）。電源断の発生情報は、主制御装置110から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S11113の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（S11113：Yes）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（S11115）、電源断処理を実行する（S11116）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（S11117）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置226およびランプ表示装置227からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【2051】

一方、S11113の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（S11113：No）、RAM223に記憶されるキーワードに基づき、RAM223が破壊されているか否かが判別され（S11114）、RAM223が破壊されていなければ（S11114：No）、S11101の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、RAM223が破壊されていれば（S11114：Yes）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【2052】

ここで、RAM破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないもので、その後、ドラム表示装置81による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機10の修復などを頼む

10

20

30

40

50

ことができる。また、RAM 223が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 226やランプ表示装置 227によりRAM破壊の報知を行うものとしても良い。

【2053】

次に、図137を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるコマンド判定処理(S11111)について説明する。図137は、このコマンド判定処理(S11111)を示したフローチャートである。このコマンド判定処理(S11111)は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理(図136参照)の中で実行され、上述したように、主制御装置110から受信したコマンドを判定する。

【2054】

コマンド判定処理(S11111)では、まず、RAM223に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置110からのコマンドを受信しているか否かを判別する(S11201)。判別の結果、主制御装置110からコマンドを受信していれば(S11201:Yes)、未処理のコマンドのうち主制御装置110より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置110より第1特別図柄の動的表示(変動演出)に関するコマンド(即ち、特図1変動パターンコマンド、特図1停止種別コマンド又は特図1確定コマンド等)を受信したか否かを判別する(S11202)。そして、第1特別図柄の動的表示(変動演出)に関するコマンドを受信したと判別された場合(S11202:Yes)、該コマンドに関する各処理を実行する特図1コマンド処理を行い(S11203)、このコマンド判定処理(S11111)を終了して、メイン処理(図136参照)に戻る。

【2055】

ここで、図138を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される特図1コマンド処理(S11203)について説明する。図138は、この特図1コマンド処理(S11203)を示したフローチャートである。

【2056】

この特図1コマンド処理(S11203)では、主制御装置110から送信された第1特別図柄の動的表示(変動演出)に関する各種設定処理を実行する。

【2057】

特図1コマンド処理(S11203)では、まず、主制御装置110より特図1変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する(S11221)。判別の結果、特図1変動パターンコマンドを受信していれば(S11221:Yes)、受信した特図1変動パターンコマンドに含まれる第1特別図柄の変動パターン種別を抽出する(S11222)。

【2058】

ここで抽出された第1特別図柄の変動パターン種別は、RAM223に記憶され、後述の変動演出処理(図141参照)において、表示制御装置114に対して遊技状態に応じて第1特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図1変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図1コマンド処理(S11203)を終了して、コマンド判定処理(図137参照)に戻る。

【2059】

一方、特図1変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合(S11221:No)、次いで、主制御装置110より特図1停止種別コマンドを受信したか否かを判別する(S11223)。そして、特図1停止種別コマンドを受信したと判別された場合(S11223:Yes)、該特図1停止種別コマンドから停止種別を抽出する(S11224)。

【2060】

ここで抽出された第1特別図柄の停止種別は、RAM223に記憶され、後述する変動演出処理(図141参照)において、表示制御装置114に対して遊技状態に応じて第1特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図1停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第1特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図1変動開始フラグ223a1をオンに設定して(S11225)、この特図1コマンド処理(S112

10

20

30

40

50

03)を終了して、コマンド判定処理(図137参照)に戻る。

【2061】

なお、特図1停止種別コマンドは、第1特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置110が特図1変動パターンコマンドを送信後、その特図1変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第1特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置110より必ず送信されるコマンドである。S1225の処理によって特図1変動開始フラグ223a1をオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理(図141参照)において、先に第1保留球数コマンドに含まれる各カウンタC1等の値に基づいて抽出された第1特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図1変動パターンコマンドより抽出した第1特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第1保留球数コマンドに含まれる各カウンタC1等の値に基づいて抽出された第1特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図1停止種別コマンドより抽出した第1特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、1の第1特別図柄の変動演出において、第1保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図1変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第1保留球数コマンドに基づく停止種別と特図1停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常(例えば、ノイズによるコマンド受信異常)が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

10

【2062】

S11223の処理の結果、特図1停止種別コマンドを受信していないと判別された場合(S11223:No)、次いで、主制御装置110より特図1確定コマンドを受信したか否かを判別する(S11226)。特図1確定コマンドは、ドラム表示装置81にて第1特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第1特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図1確定コマンドを受信したと判別された場合は(S11226:Yes)、表示制御装置114に対して第1特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第1特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図1確定コマンドを設定し(S11227)、処理をS11228へ移行する。

20

【2063】

表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113から表示用特図1確定コマンドを受信した場合、ドラム表示装置81において第1特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第1特別図柄の変動演出を確定表示するように構成されている。

30

【2064】

S11228の処理では、天井到達回数カウンタ223kの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する(S11228)。判別の結果、天井到達回数カウンタ223kの値が「0」より大きい値である場合は(S11228:Yes)、未だ、特別図柄の変動演出の実行回数が未だ天井到達回数に達していないということなので、天井到達回数カウンタ223kの値を1減算して(S11229)、この特図1コマンド処理(S11203)を終了して、コマンド判定処理(図137参照)に戻る。一方、天井到達回数カウンタ223kの値が「0」より大きい値でないと判別された場合(S11228:No)、即ち、天井到達回数カウンタ223kの値が「0」以下である場合は、既に天井到達回数に達しているので、S11229の処理をスキップして、この特図1コマンド処理(S11203)を終了して、コマンド判定処理(図137参照)に戻る。

40

【2065】

S11226の処理の結果、特図1確定コマンドを受信していないと判別された場合(S11226:No)、その他の第1特別図柄の変動演出に関する処理を行い(S11230)、この特図1コマンド処理(S11203)を終了して、コマンド判定処理(図137参照)に戻る。

【2066】

図137に戻って、説明を続ける。S11202の処理において、第1特別図柄の動的表

50

示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（S 1 1 2 0 2 : No）、次いで、主制御装置 1 1 0 より第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図 2 変動パターンコマンド、特図 2 停止種別コマンド又は特図 2 確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（S 1 1 2 0 4）。そして、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（S 1 1 2 0 4 : Yes）、該コマンドに関する各処理を実行する特図 2 コマンド処理を行い（S 1 1 2 0 5）、このコマンド判定処理（S 1 1 1 1 1）を終了して、メイン処理（図 1 3 6 参照）に戻る。

【2067】

ここで、図 1 3 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の MPU 2 2 1 により実行される特図 2 コマンド処理（S 1 1 2 0 5）について説明する。図 1 3 9 は、この特図 2 コマンド処理（S 1 1 2 0 5）を示したフローチャートである。

【2068】

この特図 2 コマンド処理（S 1 1 2 0 5）では、主制御装置 1 1 0 から送信された第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【2069】

特図 2 コマンド処理（S 1 1 2 0 5）では、まず、主制御装置 1 1 0 より特図 2 変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（S 1 1 2 3 1）。判別の結果、特図 2 変動パターンコマンドを受信していれば（S 1 1 2 3 1 : Yes）、受信した特図 2 変動パターンコマンドに含まれる第 2 特別図柄の変動パターン種別を抽出する（S 1 1 2 3 2）。

【2070】

ここで抽出された第 2 特別図柄の変動パターン種別は、RAM 2 2 3 に記憶され、後述の変動演出処理（図 1 4 1 参照）において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 2 特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図 2 変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図 2 コマンド処理（S 1 1 2 0 5）を終了して、コマンド判定処理（図 1 3 7 参照）に戻る。

【2071】

一方、特図 2 変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（S 1 1 2 3 1 : No）、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 2 停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（S 1 1 2 3 3）。そして、特図 2 停止種別コマンドを受信したと判別された場合（S 1 1 2 3 3 : Yes）、該特図 2 停止種別コマンドから停止種別を抽出する（S 1 1 2 3 4）。

【2072】

ここで抽出された第 2 特別図柄の停止種別は、RAM 2 2 3 に記憶され、後述する変動演出処理（図 1 4 1 参照）において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図 2 停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第 2 特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 a 2 をオンに設定して（S 1 1 2 3 5）、この特図 2 コマンド処理（S 1 1 2 0 5）を終了して、コマンド判定処理（図 1 3 7 参照）に戻る。

【2073】

なお、特図 2 停止種別コマンドは、第 2 特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置 1 1 0 が特図 2 変動パターンコマンドを送信後、その特図 2 変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置 1 1 0 より必ず送信されるコマンドである。S 1 1 2 3 5 の処理によって特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 a 2 をオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図 1 4 1 参照）において、先に第 2 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 2 特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図 2 変動パターンコマンドより抽出した第 2 特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第 2 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 2 特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図 2 停止種別コマン

10

20

30

40

50

ドより抽出した第2特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、1の第2特別図柄の変動演出において、第2保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図2変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第2保留球数コマンドに基づく停止種別と特図2停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【2074】

S11233の処理の結果、特図2停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（S11233：No）、次いで、主制御装置110より特図2確定コマンドを受信したか否かを判別する（S11236）。特図2確定コマンドは、ドラム表示装置81にて第2特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第2特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図2確定コマンドを受信したと判別された場合は（S11236：Yes）、表示制御装置114に対して第2特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第2特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図2確定コマンドを設定し（S11237）、処理をS11238へ移行する。

10

【2075】

表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113から表示用特図2確定コマンドを受信した場合、ドラム表示装置81において第2特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第2特別図柄の変動演出を確定表示する一方、ドラム表示装置81において第2特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図2確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

20

【2076】

S11238の処理では、天井到達回数カウンタ223kの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する（S11238）。判別の結果、天井到達回数カウンタ223kの値が「0」より大きい値である場合は（S11238：Yes）、未だ、特別図柄の変動演出の実行回数が未だ天井到達回数に達していないということなので、天井到達回数カウンタ223kの値を1減算して（S11239）、この特図2コマンド処理（S11205）を終了して、コマンド判定処理（図137参照）に戻る。一方、天井到達回数カウンタ223kの値が「0」より大きい値でないと判別された場合（S11238：No）、即ち、天井到達回数カウンタ223kの値が「0」以下である場合は、既に天井到達回数に達しているので、S11239の処理をスキップして、この特図2コマンド処理（S11205）を終了して、コマンド判定処理（図137参照）に戻る。

30

【2077】

S11236の処理の結果、特図2確定コマンドを受信していないと判別された場合（S11236：No）、その他の第2特別図柄の変動演出に関する処理を行い（S11240）、この特図2コマンド処理（S11205）を終了して、コマンド判定処理（図137参照）に戻る。

【2078】

図137に戻って、説明を続ける。S11204の処理において、第2特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（S11204：No）、次いで、主制御装置110より第1保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（S11206）。そして、第1保留球数コマンドを受信したと判別された場合（S11206：Yes）、第1保留球数コマンドに含まれる主制御装置110の第1保留球数カウンタ203a（図78参照）の値（即ち、主制御装置110に保留された第1特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置113のサブ第1保留球数カウンタ223bに格納する（S11207）。そして、同じく第1保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、及び、変動種別カウンタCS1の各値を、S11207で更新されたサブ第1保留球数カウンタ223bの値が示す第1保留情報格納エリア223fの第1保留情報

40

50

格納第1～第4エリアに格納する（S11208）。そして、S11208の処理で第1保留情報格納エリア223fに格納された各種カウンタC1，C2，C3，CS1に基づいて先読み演出に関する処理や、表示制御装置114に対して第1特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第1保留球数コマンドの設定処理を行う先読み設定処理を行い（S11209）、このコマンド判定処理（S11111）を終了して、メイン処理（図136参照）に戻る。この先読み設定処理（S11209）については、図140を参照して後述する。

【2079】

S11206の処理の結果、第1保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（S11206：No）、次いで、主制御装置110より第2保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（S11210）。そして、第2保留球数コマンドを受信したと判別された場合（S11210：Yes）、第2保留球数コマンドに含まれる主制御装置110の第2保留球数カウンタ203b（図78参照）の値（即ち、主制御装置110に保留された第2特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置113のサブ第2保留球数カウンタ223cに格納する（S11211）。そして、同じく第2保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、及び、変動種別カウンタCS1の各値を、S11211で更新されたサブ第2保留球数カウンタ223cの値が示す第2保留情報格納エリア223gの第2保留情報格納第1～第4エリアに格納する（S11212）。そして、第1保留球数コマンドを受信した場合と同様、先読み設定処理（S11209）を行い、S11212の処理で第2保留情報格納エリア223gに格納された各種カウンタC1，C2，C3，CS1に基づいて先読み演出に関する処理や、表示制御装置114に対して第2特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第2保留球数コマンドの設定処理を行う。先読み設定処理（S11209）の実行後は、このコマンド判定処理（S11111）を終了して、メイン処理（図136参照）に戻る。

【2080】

S11210の処理の結果、第2保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（S11210：No）、次いで、状態指定コマンドを受信したか否かを判別する（S11213）。そして、状態指定コマンドを受信したと判別された場合（S11213：Yes）、保留変化禁止フラグ223mをオフに設定し（S11214）、このコマンド判定処理（S11111）を終了して、メイン処理（図136参照）に戻る。これにより、音声ランプ制御装置113で遊技状態を把握しているため、先読み予告を実行することが可能となる。

【2081】

S11213の処理の結果、状態指定コマンドを受信していないと判別された場合（S11213：No）、次いで、天井計数開始コマンドを受信したか否かを判別する（S11215）。判別の結果、天井計数開始コマンドを受信したと判別された場合（S11215：Yes）、遊技状態が特別図柄の高確率状態から低確率状態に移行したということなので、音声ランプ制御装置113で天井到達回数を計数するべく、天井到達回数カウンタ223kの値に「289」をセットして（S11216）、このコマンド判定処理（S11111）を終了して、メイン処理（図136参照）に戻る。これにより、音声ランプ制御装置113でも独自に天井到達回数までの残り回数を認識することができるので、「低確時間短縮状態」に移行する間際の先読み予告の実行を禁止可能となる。

【2082】

S11215の処理の結果、天井計数開始コマンドを受信していないと判別された場合は（S11215：No）、処理をS11217へ移行し、その他のコマンドに応じた処理を実行し（S11217）、このコマンド判定処理（S11111）を終了して、メイン処理（図136参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置113で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をRAM223に記憶し、表示制御装置114で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制

御装置 1 1 4 に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置 1 1 0 より受信したデモコマンドは、この S 1 1 2 1 7 の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理 (S 1 1 1 0 2) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。

【2083】

ここで、図 1 4 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される先読み設定処理 (S 1 1 2 0 9) について説明する。図 1 4 0 は、この先読み設定処理 (S 1 1 2 0 9) を示したフローチャートである。

【2084】

この先読み設定処理 (S 1 1 2 0 9) では、コマンド判定処理 (図 1 3 7 参照) の S 1 1 2 0 8 又は S 1 1 2 1 2 の処理で第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f 又は第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g に格納された大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の値に応じて、「保留変化予告」や「リーチ前兆演出」等の先読み処理の設定を行う。

【2085】

先読み設定処理 (S 1 1 2 0 9) では、まず、保留変化禁止フラグ 2 2 3 m がオンされているか否かを判別する (S 1 1 2 5 1)。判別の結果、保留変化禁止フラグ 2 2 3 m がオンされていた場合は (S 1 1 2 5 1 : Y e s)、音声ランプ制御装置 1 1 3 が主制御装置 1 1 0 から状態指定コマンドを受信しておらず、現在の遊技状態を認識できていない状態なので、「保留変化予告」や「リーチ前兆演出」等の先読み予告を禁止するため、S 1 1 2 5 2 ~ S 1 1 2 6 4 の処理をスキップし、この先読み設定処理 (S 1 1 2 0 9) を終了して、コマンド判定処理 (図 1 3 7 参照) に戻る。これにより、主制御装置 1 1 0 から状態指定コマンドを受信できておらず、遊技状態を把握できない場合であっても、複数の遊技状態を跨いだ先読み予告の実行を未然に防止することができるので、演出内容の齟齬が生じることを抑制することができる。

【2086】

S 1 1 2 5 1 の判別の結果、保留変化禁止フラグ 2 2 3 m がオンされていない場合は (S 1 1 2 5 1 : N o)、音声ランプ制御装置 1 1 3 が滞在中の遊技状態を認識できているので、次いで、天井到達回数カウンタ 2 2 3 k の値が「0」より大きい値であるか否かを判別する (S 1 1 2 5 2)。判別の結果、天井到達回数カウンタ 2 2 3 k の値が「0」より大きい値であれば (S 1 1 2 5 2 : Y e s)、特別図柄の低確率状態における第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドの受信であり、該第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドに基づく変動演出が実行され得るため、次いで、天井到達回数カウンタ 2 2 3 k の現在の値が、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の合計保留球数より小さい値であるか否かを判別する (S 1 1 2 5 3)。判別の結果、天井到達回数カウンタ 2 2 3 k の現在の値が、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の合計保留球数より小さいでなければ (S 1 1 2 5 3 : N o)、現在保留されている特別図柄の実行回数に基づく遊技状態の移行 (少なくとも天井時短の発動による「低確時間短縮状態」の発生) が起こらないため、先読み予告を実行するべく、処理を S 1 1 2 5 4 へ移行する。一方、S 1 1 2 5 3 の処理の結果、天井到達回数カウンタ 2 2 3 k の現在の値が、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の合計保留球数より小さい値と判別された場合 (S 1 1 2 5 3 : Y e s)、天井到達回数に達する変動演出の実行回数より多く特別図柄の変動演出が保留されている状態であるので、今回受信した第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドに基づく先読み予告の実行を禁止するべく、この先読み設定処理 (S 1 1 2 0 9) を終了して、コマンド判定処理 (図 1 3 7 参照) に戻る。

【2087】

これにより、天井到達前後 (間際又は直後)、即ち、「通常遊技状態」から「低確時間短縮状態」を跨いだ先読み予告の実行を禁止することができ、複数の遊技状態を跨いだ先読み予告の実行を未然に防止することができるので、演出内容の齟齬が生じることを抑制す

10

20

30

40

50

ることができる。また、天井到達前後（間際又は直後）では、大当たりに当選した変動演出に対応する保留図柄でも「保留変化予告」等の先読み予告自体が実行されないため、「保留変化予告」等の先読み予告が実行されない状況であっても変動演出自体の大当たり期待度を高めることが可能となる。これにより、天井到達前後（間際又は直後）の変動演出において、先読み予告等の付加的要素を排除して、実行中の変動演出で大当たりするか否かの遊技性を純粋に堪能することができ、それまでの遊技性とは異なる遊技性を創出し、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2088】

また、天井到達前後（間際又は直後）で遊技状態が変化するまでの先読み予告の実行を禁止することで、先の遊技状態から後の遊技状態において、大当たり確率や「リーチ表示」の選定確率が変更され得る場合や、各遊技状態固有の演出が実行され得る場合であっても、演出内容の齟齬が生じることがなく、演出内容の齟齬が実行されることによる遊技者に不測の不快感が生じてしまうことを未然に防止し、遊技意欲の向上を図ることができる。さらに、演出内容の整合性等の確認処理が不要となることで、処理負担を軽減することができる。

10

【2089】

具体的には、例えば、「確率変動状態」から「通常遊技状態」（若しくは「時間短縮状態」）に移行する場合、特別図柄の大当たり確率が高確率状態から低確率状態に移行するため、仮に、特別図柄の高確率状態において、特別図柄の低確率状態で実行され得る特別図柄の動的表示分の当否判定や演出態様の判定を行った場合、特別図柄の高確率状態として判定を行ったときは、特別図柄の高確率状態では大当たり又は「リーチ表示」（「スーパーリーチ」演出態様以上）である抽選結果であることを示す「保留変化予告」で「赤」の保留図柄を表示したものの、特別図柄の低確率状態ではハズレ又は「非リーチ」演出態様である抽選結果であった際は、当該動的表示では大当たり又は「リーチ表示」が現出しないため、演出内容の齟齬が生じ、遊技者がパチンコ機10に対して不信感を抱いてしまう。また、特別図柄の高確率状態において、特別図柄の低確率状態で実行され得る特別図柄の動的表示分の当否判定や演出態様の判定を行った場合、特別図柄の低確率状態として判定を行ったときは、特別図柄の高確率状態であるにもかかわらず、重ねて低確率状態における判定処理を行わなければならない、判定処理が複雑化して処理負担が増加してしまうおそれがある。

20

30

【2090】

また、例えば、「通常遊技状態」から「時間短縮状態」に移行する場合（即ち、天井到達回数に達した場合や時短図柄に当選した場合）、特別図柄の大当たり確率は変化しないものの、演出態様の選択割合が変化したり、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」で固有の演出（例えば、「特殊変動」演出態様や限定的な予告等）の実行有無が変化してしまうため、演出態様の齟齬が生じ、遊技者がパチンコ機10に対して不信感を抱いてしまう。また、演出内容の整合性をとろうとした場合には、処理が複雑化し、制御負担が増加してしまう。

【2091】

そこで、特別図柄の大当たり確率や普通図柄の当たり確率、演出態様の選択割合等が変化する遊技状態の変化時は、遊技状態を跨いだ先読み予告を行わないように構成しつつ、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆するように構成することで、演出内容の齟齬の発生を抑制しつつ、制御負担を軽減するとともに、遊技状態の変遷を遊技者に事前に示唆することができるので、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【2092】

なお、S11252の処理において、天井到達回数カウンタ223kの値が「0」より大きい値でない場合（S11252：No）、即ち、既に天井到達回数に達している場合は、天井時短が発動することによる遊技状態が移行する状態ではないので、S11253の処理をスキップして、処理をS11254へ移行する。これにより、天井時短到達間際のみ先読み予告の実行を禁止しつつ、その後、天井時短が発動した後は、遊技状態の移行間

50

際でないので先読み予告を実行することができる。

【2093】

S 1 1 2 5 4 の処理では、既に先読み予告を実行中か否かを判別する (S 1 1 2 5 4) 。判別の結果、既に先読み予告を実行中であれば (S 1 1 2 5 4 : Y e s) 、先読み予告の重複実行を避けるため、S 1 1 2 5 5 ~ S 1 1 2 6 4 の処理をスキップし、この先読み設定処理 (S 1 1 2 0 9) を終了して、コマンド判定処理 (図 1 3 7 参照) に戻る。一方、先読み予告を実行中でないと判別された場合は (S 1 1 2 5 4 : N o) 、先読み予告の実行抽選を行うため、処理を S 1 1 2 5 5 へ移行する。

【2094】

S 1 1 2 5 5 の処理では、今回受信した第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドに基づいて「保留変化予告」の実行抽選に当選したか否かを判別する (S 1 1 2 5 5) 。この判別は、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b の値が示す第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f に記憶される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値、又は、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が示す第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値と、保留変化カウンタ 2 2 3 i 及び保留変化テーブル 2 2 2 h とを参照し、「保留変化予告」の実行抽選に当選したか否かを判別する。判別の結果、「保留変化予告」の実行抽選に当選している場合は (S 1 1 2 5 5 : Y e s) 、当選した「保留変化予告」の実行態様に関するデータを、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b の値が示す第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f の保留変化情報格納エリア 2 2 3 f 5、又は、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が示す第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g の保留変化情報格納エリア 2 2 3 g 5 に格納し (S 1 1 2 5 6) 、処理を S 1 1 2 5 7 へ移行する。これにより、「保留変化予告」の実行態様が決定されて格納される。

【2095】

S 1 1 2 5 7 の処理では、S 1 1 2 5 6 で格納された「保留変化予告」の実行タイミングを、シナリオカウンタ 2 2 3 j 及びシナリオテーブル 2 2 2 i を参照して決定し、該決定した実行タイミングを示すシナリオデータを、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b の値が示す第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f のシナリオデータ格納エリア 2 2 3 f 6、又は、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が示す第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g のシナリオデータ格納エリア 2 2 3 g 6 に格納し (S 1 1 2 5 7) 、処理を S 1 1 2 6 2 へ移行する。これにより、「保留変化予告」の実行タイミングが決定されて格納される。

【2096】

一方、S 1 1 2 5 5 の処理において、「保留変化予告」の実行抽選に当選していないと判別された場合は (S 1 1 2 5 5 : N o) 、次いで、今回受信した第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドに基づいて「リーチ前兆演出」の実行抽選に当選したか否かを判別する (S 1 1 2 5 8) 。この判別は、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b の値が示す第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f に記憶される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値、又は、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が示す第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値と、その他各種抽選カウンタ及び抽選テーブル (ともに図示せず) とを参照し、「リーチ前兆演出」の実行可否を抽選する。判別の結果、「リーチ前兆演出」の実行抽選に当選している場合は (S 1 1 2 5 8 : Y e s) 、今回受信した第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドに対応する変動演出より前に保留されていた変動演出に対応する保留図柄において「偽保留変化予告」を実行するために、「偽保留変化予告」の実行態様に関するデータを、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b の値未満の値に対応する第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f の保留変化情報格納エリア 2 2 3 f 5、又は、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値未満の値に対応する第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g の保留変化情報格納エリア 2 2 3 g 5 に格納し (S 1 1 2 5 9) 、処理

を S 1 1 2 6 0 へ移行する。

【 2 0 9 7 】

この場合、今回受信した第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドに対応する変動演出より前に保留されていた変動演出に対応する保留図柄において「保留変化予告」に当選しておらず、さらに「リーチ表示」が発生する場合や所定の予告が発生する保留図柄に対して「偽保留変化予告」を実行するように構成してもよい。また、今回「リーチ前兆演出」に当選した変動演出が大当たりを発生する場合は、今回受信した第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドに対応する変動演出より前に保留されていた変動演出で大当たりが期待できない演出態様（例えば、「非リーチ」演出態様）である保留図柄を、通常では表示されない保留図柄（例えば、「非リーチ」演出態様であるにもかかわらず「赤」図柄の保留図柄）を表示し、所謂法則崩れの演出を実行するように構成してもよい。さらに、「偽保留変化予告」を実行して、該「偽保留変化予告」に対応する変動演出が終了した場合、「リーチ前兆演出」に当選した変動演出に対応する保留図柄で改めて「保留変化予告」を実行するように構成してもよい。また、今回受信した第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドに対応する変動演出より前に保留されていたすべての変動演出に対応する保留図柄のそれぞれで「偽保留変化予告」を実行するように構成してもよい。さらに、「保留変化予告」を複数、「偽保留変化予告」を複数、及び／又は、「保留変化予告」と「偽保留変化予告」とを複数の保留図柄に対して同時期に実行（表示）可能に構成してもよい。なお、「リーチ前兆演出」に当選した場合に、もれなく「偽保留変化予告」を実行するように構成しているが、該「偽保留変化予告」の実行可否を抽選により決定するように構成してもよい。

10

20

【 2 0 9 8 】

これにより、「偽保留変化予告」に対応する変動演出で「リーチ表示」が発生した場合であって、該「リーチ表示」で大当たりにならなかった場合であっても、その後に実行される変動演出において本来「リーチ前兆演出」に当選した変動演出で大当たりにならざるように構成することができる。その結果、「保留変化予告」と「偽保留変化予告」とを混在させることで、「偽保留変化予告」が発生した場合に、該「偽保留変化予告」が実行されている変動演出がハズレた場合であっても、その後の「リーチ前兆演出」に対応する変動演出において大当たりを期待することができ、新たな遊技性を創出するとともに、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「リーチ前兆演出」に対応する保留図柄に対して「保留変化予告」を行った場合に、「リーチ前兆演出」以前の変動演出が、あくまで「リーチ前兆演出」としてのガセの「リーチ表示」であるのか、大当たりにならざる「リーチ表示」であるのかを遊技者に認識し難くする（所謂、先バレを抑制する）ことで、「リーチ前兆演出」の実行前の「リーチ表示」であっても遊技者が大当たりへの期待感を持って臨ませることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 2 0 9 9 】

S 1 1 2 6 0 の処理では、S 1 1 2 5 9 で格納された「偽保留変化予告」の実行タイミングを、シナリオカウンタ 2 2 3 j 及びシナリオテーブル 2 2 2 i を参照して決定し、該決定した実行タイミングを示すシナリオデータを、「偽保留変化予告」の実行が決定された第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f のシナリオデータ格納エリア 2 2 3 f 6、又は、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g のシナリオデータ格納エリア 2 2 3 g 6 に格納し（S 1 1 2 6 0）、処理を S 1 1 2 6 2 へ移行する。これにより、「偽保留変化予告」の実行タイミングが決定されて格納される。

40

【 2 1 0 0 】

一方、S 1 1 2 5 8 野処理において、「リーチ前兆演出」の実行抽選に当選していないと判別された場合は（S 1 1 2 5 8 : N o）、今回受信した第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドに対応する変動演出等に対して「保留変化予告」を実行しないため、「保留変化予告」を実行しないことを示す N u l l データを、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b の値が示す第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f の保留変化情報格納エリア 2 2 3 f

50

5、又は、サブ第2保留球数カウンタ223cの値が示す第2保留情報格納エリア223gの保留変化情報格納エリア223g5に格納し(S11261)、処理をS11262へ移行する。

【2101】

S11262の処理では、サブ第1保留球数カウンタ223b及びサブ第2保留球数カウンタ223cの値(合計値又はそれぞれの値)を表示制御装置114に通知するべく、表示用保留球数コマンドを設定し(S11262)、処理をS11263へ移行する。

【2102】

ここで設定された表示用保留球数コマンドは、RAM223に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理(図136のS11102参照)により表示制御装置114に対して送信される。表示制御装置114では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置113のサブ第1保留球数カウンタ223b及びサブ第2保留球数カウンタ223cの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とをドラム表示装置81の入賞順保留表示部Db3(図75参照)に表示(点灯)する。

10

【2103】

S11263の処理では、今回受信した第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドに対応する変動演出の保留図柄の変化タイミングか否かを判別する(S11263)。この判別は、サブ第1保留球数カウンタ223bの値が示す第1保留情報格納エリア223fのシナリオデータ格納エリア223f6、又は、サブ第2保留球数カウンタ223cの値が示す第2保留情報格納エリア223gのシナリオデータ格納エリア223g6を参照して、「保留変化予告」の実行タイミングか否かを判別する。判別の結果、保留図柄の変化タイミングであれば(S11263:Yes)、表示制御装置114に「保留変化予告」を実行させるために、サブ第1保留球数カウンタ223bの値が示す第1保留情報格納エリア223fの保留変化情報格納エリア223f5、又は、サブ第2保留球数カウンタ223cの値が示す第2保留情報格納エリア223gの保留変化情報格納エリア223g5に基づいて表示用保留変化コマンドを設定し(S11264)、この先読み設定処理(S11209)を終了して、コマンド判定処理(図137参照)に戻る。一方、保留図柄の変化タイミングではないと判別された場合は(S11263:No)、S11264の処理をスキップして、この先読み設定処理(S11209)を終了して、コマンド判定処理(図137参照)に戻る。

20

30

【2104】

ここで設定された表示用保留変化コマンドは、RAM223に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理(図136のS11102参照)により表示制御装置114に対して送信される。表示制御装置114では、この表示用保留変化コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留図柄において対応する「保留変化予告」を実行する。

【2105】

このように構成することで、「保留変化予告」を複数の段階で実行可能にし、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「リーチ前兆演出」に当選した場合に、該「リーチ前兆演出」の実行前の変動演出に対応する保留図柄において「偽保留変化予告」を実行することで、「リーチ前兆演出」としての「リーチ表示」であるのか、「保留変化予告」としての「リーチ表示」であるのかを遊技者に認識し難く構成し、「リーチ前兆演出」としての「リーチ表示」に対しても大当たりの期待感を持って遊技に臨ませることができる。さらに、「保留変化予告」と「偽保留変化予告」とをそれぞれ実行可能に構成することで、「保留変化予告」であるのか「偽保留変化予告」であるのかを認識し難く構成し、「保留変化予告」実行後の変動演出にも遊技者が大当たりを期待することが可能となり、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【2106】

50

次に、図 1 4 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動演出処理 (S 1 1 1 1 0) について説明する。図 1 4 1 は、この変動演出処理 (S 1 1 1 1 0) を示したフローチャートである。

【 2 1 0 7 】

この変動演出処理 (S 1 1 1 1 0) は、メイン処理 (図 1 3 6 参照) の中で実行され、遊技状態に応じてドラム表示装置 8 1 において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第 1 特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、ドラム表示装置 8 1 において第 1 特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第 2 特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、ドラム表示装置 8 1 において第 2 特別図柄の変動演出を行うように構成される。

10

【 2 1 0 8 】

変動演出処理 (S 1 1 1 1 0) では、まず、 R A M 2 2 3 に設けられた特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a 1 がオンか否かを判別する (S 1 1 3 0 1) 。判別の結果、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a 1 がオンであると判別された場合 (S 1 1 3 0 1 : Y e s) 、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドをともに受信しているので、第 1 特別図柄の変動演出を開始すべく、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a 1 をオフし (S 1 1 3 0 2) 、次いで、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f に設けられた第 1 保留情報格納第 1 エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア 2 2 3 h ヘシフトし (S 1 1 3 0 3) 、さらに、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f に設けられた第 1 保留情報格納第 2 ~ 第 4 エリアに含まれるデータを第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリアヘシフトして (S 1 1 3 0 4) 、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b の値を 1 減算し (S 1 1 3 0 5) 、処理を S 1 1 3 0 6 へ移行する。

20

【 2 1 0 9 】

つまり、この場合は、保留された第 1 特別図柄の変動演出が 1 つ減り、時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された変動演出に対応する第 1 保留情報第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 6 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、実行中の第 1 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 h の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 h 6 に移動させる。また、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 7 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 7 に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 7 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 7 に移動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 7 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 7 に移動させる。

30

【 2 1 1 0 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 h には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになり、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。

40

【 2 1 1 1 】

S 1 1 3 0 6 の処理では、上記 S 1 1 3 0 5 の処理で減算したサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b の値に基づいて表示用第 1 保留球数コマンドを設定して (S 1 1 3 0 6) 、処理を S 1 1 3 0 7 へ移行する。

【 2 1 1 2 】

ここで設定された表示用第 1 保留球数コマンドは、 R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 1 3 6 の S 1 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 1 保留球数コマンドによって示される第 1 特別図柄の変動演出の保留球数に

50

応じてドラム表示装置 8 1 の入賞順保留表示部 D b 3 における保留図柄の表示制御を行う。

【2 1 1 3】

次いで、S 1 1 3 0 7 の処理では、実行情報格納エリア 2 2 3 h に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 1 特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいてドラム表示装置 8 1 において第 1 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 1 変動パターンコマンドを設定し (S 1 1 3 0 7) 、処理を S 1 1 3 0 8 へ移行する。

【2 1 1 4】

ここで設定された表示用特図 1 変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 1 3 6 の S 1 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特図 1 変動パターンコマンドによって示される変動パターンでドラム表示装置 8 1 に第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示が行われるように、その第 1 特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【2 1 1 5】

次いで、S 1 1 3 0 8 の処理において、実行情報格納エリア 2 2 3 h に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいてドラム表示装置 8 1 において第 1 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 1 停止種別コマンドを設定し (S 1 1 3 0 8) 、処理を S 1 1 3 1 7 へ移行する。

【2 1 1 6】

ここで設定された表示用特図 1 停止種別コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 1 3 6 の S 1 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、S 1 1 3 0 7 の処理により設定された表示用特図 1 変動パターンコマンドによって実行される第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図 1 停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【2 1 1 7】

S 1 1 3 0 1 の処理において、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a 1 がオンでないと判別された場合 (S 1 1 3 0 1 : N o) 、次いで、R A M 2 2 3 に設けられた特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 a 2 がオンか否かを判別する (S 1 1 3 0 9) 。判別の結果、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 a 2 がオンであると判別された場合 (S 1 1 3 0 9 : Y e s) 、特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドをともに受信しているので、第 2 特別図柄の変動演出を開始すべく、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 a 2 をオフし (S 1 1 3 1 0) 、次いで、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g に設けられた第 2 保留情報格納第 1 エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア 2 2 3 h へシフトし (S 1 1 3 1 1) 、さらに、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g に設けられた第 2 保留情報格納第 2 ~ 第 4 エリアに含まれるデータを第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリアへシフトして (S 1 1 3 1 2) 、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を 1 減算し (S 1 1 3 1 3) 、処理を S 1 1 3 1 4 へ移行する。

【2 1 1 8】

つまり、この場合は、保留された第 2 特別図柄の変動演出が 1 つ減り、時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された変動演出に対応する第 2 保留情報第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 6 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、実行中の第 2 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 h の各格納エリア 2 2 3 h 1 ~ 2 2 3 h 6 に移動させる。また、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 7 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 7 に移動させ、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ~

10

20

30

40

50

2 2 3 g 7 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 7 に移動させ、第 2 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 7 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 7 に移動させる。

【 2 1 1 9 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 h には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになり、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g の第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。

10

【 2 1 2 0 】

S 1 1 3 1 4 の処理では、上記 S 1 1 3 1 3 の処理で減算したサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値に基づいて表示用第 2 保留球数コマンドを設定して (S 1 1 3 1 4) 、処理を S 1 1 3 1 5 へ移行する。

【 2 1 2 1 】

ここで設定された表示用第 2 保留球数コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 1 3 6 の S 1 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 2 保留球数コマンドによって示される第 2 特別図柄の変動演出の保留球数に応じてドラム表示装置 8 1 の入賞順保留表示部 D b 3 における保留図柄の表示制御を行う。

20

【 2 1 2 2 】

次いで、S 1 1 3 1 5 の処理では、実行情報格納エリア 2 2 3 h に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 2 特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいてドラム表示装置 8 1 において第 2 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 2 変動パターンコマンドを設定し (S 1 1 3 1 5) 、処理を S 1 1 3 1 6 へ移行する。

【 2 1 2 3 】

ここで設定された表示用特図 2 変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 1 3 6 の S 1 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特図 2 変動パターンコマンドによって示される変動パターンでドラム表示装置 8 1 に第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示が行われるように、その第 2 特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

30

【 2 1 2 4 】

次いで、S 1 1 3 1 6 の処理において、実行情報格納エリア 2 2 3 h に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいてドラム表示装置 8 1 において第 2 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 2 停止種別コマンドを設定し (S 1 1 3 1 6) 、処理を S 1 1 3 1 7 へ移行する。

40

【 2 1 2 5 】

ここで設定された表示用特図 2 停止種別コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 1 3 6 の S 1 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、S 1 1 3 1 5 の処理により設定された表示用特図 2 変動パターンコマンドによって実行される第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図 2 停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【 2 1 2 6 】

S 1 1 3 1 7 の処理では、実行情報格納エリア 2 2 3 h のシナリオデータ格納エリア 2 2 3 h 6 に記憶されるシナリオデータに応じて表示用保留変化コマンドを設定し (S 1 1 3

50

17)、この変動演出処理 (S 1 1 1 1 0) を終了して、メイン処理 (図 1 3 6 参照) に戻る。具体的には、実行情報格納エリア 2 2 3 h のシナリオデータ格納エリア 2 2 3 h 6 に記憶されるシナリオデータが、変動開始時に「保留変化予告」を実行する内容であった場合には、保留図柄のシフト時に「保留変化予告」を実行し、変動演出のリーチ前に「保留変化予告」を実行する内容であった場合には、変動演出のリーチ前のいずれかのタイミングで「保留変化予告」を実行し、変動演出のリーチ後に「保留変化予告」を実行する内容であった場合には、変動演出のリーチ後のいずれかのタイミングで「保留変化予告」を実行する。

【2 1 2 7】

ここで設定された表示用保留変化コマンドは、RAM 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 1 3 6 の S 1 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、S 1 1 3 1 7 の処理により設定された表示用保留変化コマンドによって、この表示用保留変化コマンドにて示される変化タイミングに対応して保留図柄を変化させる。

【2 1 2 8】

なお、S 1 1 3 0 9 の処理において、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 a 2 がオンではない (即ち、オフである) と判別された場合 (S 1 1 3 0 9 : No)、主制御装置 1 1 0 より少なくとも特図 1 停止種別コマンドおよび特図 2 停止種別コマンドを受信していない状態であるので、この変動演出処理 (S 1 1 1 1 0) を終了して、メイン処理 (図 1 3 6 参照) に戻る。

【2 1 2 9】

次に、図 1 4 2 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の MPU 2 2 1 により実行される当たり演出処理 (S 1 1 1 0 5) について説明する。図 1 4 2 は、この当たり演出処理 (S 1 1 1 0 5) を示したフローチャートである。

【2 1 3 0】

この当たり演出処理 (S 1 1 1 0 5) は、メイン処理 (図 1 3 6 参照) の中で実行され、大当たりに当選した場合に、ドラム表示装置 8 1 や音声出力装置 2 2 6 における大当たり遊技として「オープニング動作」や「開放中動作」、「エンディング動作」に関する各種制御を行うように構成される。

【2 1 3 1】

当たり演出処理 (S 1 1 1 0 5) では、まず、主制御装置 1 1 0 からオープニングコマンドを受信したか否かを判別する (S 1 1 4 0 1)。判別の結果、オープニングコマンドを受信していなければ (S 1 1 4 0 1 : No)、処理を S 1 1 4 0 6 に移行して、その他対応処理を実行し (S 1 1 4 0 6)、この当たり演出処理 (S 1 1 1 0 5) を終了し、メイン処理 (図 1 3 6 参照) に戻る。一方、オープニングコマンドを受信していれば (S 1 1 4 0 1 : Yes)、「オープニング動作」における「補正変動」パターンが必要か否かを判別するため、まず、各リール LR, CR, RR の停止位置を検出する (S 1 1 4 0 2)。そして、各リール LR, CR, RR の停止位置と、今回選択されている大当たり図柄の停止位置とが異なっているか否か、即ち、位置ずれしているか否かを判別する (S 1 1 4 0 3)。判別の結果、各リール LR, CR, RR の停止位置が位置ずれしていなければ (S 1 1 4 0 3 : No)、変動演出の停止位置が正常位置に停止しているので、正常時の「オープニング動作」としての「1コマ上下変動」パターンの上昇ステップ数を1コマ分の20ステップに設定するとともに、下降ステップ数を1コマ分の20ステップに設定する (S 1 1 4 0 4)。次いで、「1コマ上下変動」パターンの上昇位置での上昇時待機時間を「800ms」に設定するとともに、下降位置での下降時待機時間を「3000ms」に設定し (S 1 1 4 0 5)、処理を S 1 1 4 0 6 へ移行する。

【2 1 3 2】

一方、S 1 1 4 0 3 の処理において、1又は複数のリール LR, CR, RR において停止位置が位置ずれが発生していると判別された場合は (S 1 1 4 0 3 : Yes)、次いで、そのズレ量が正常位置からどれだけズレているか否かを判別する (S 1 1 4 0 7)。

【2133】

S11407の処理の結果、正常位置からのズレ量が「1ステップ～60ステップ」の第1ズレ量であると判別された場合は（S11407：「1～60ステップ」）、第1ズレ量で停止していたリールLR, CR, RRを「補正変動1」パターンで補正動作させるために、まず、「1コマ上下変動」パターンの上昇ステップ数を、1コマ分の20ステップに対して第1ズレ量のステップ数を加えたステップ数（即ち、20ステップ+1～60ステップ）を設定するとともに、下降ステップ数を1コマ分の20ステップに設定する（S11408）。これにより、上昇位置において大当たり図柄が揃った状態にすることができる。次いで、「1コマ上下変動」パターンの上昇位置での待機時間を、上昇時待機時間から第1ズレ分期間を減算した期間（即ち、800ms - (1～60×5ms)の期間）を設定するとともに、下降位置での下降時待機時間を「3000ms」に設定し（S11409）、処理をS11406へ移行する。

10

【2134】

一方、S11407の処理の結果、正常位置からのズレ量が「61ステップ～160ステップ」の第2ズレ量であると判別された場合は（S11407：「61～160ステップ」）、第2ズレ量で停止していたリールLR, CR, RRを「補正変動2」パターンで補正動作させるために、まず、「1コマ上下変動」パターンの上昇ステップ数を、1コマ分の20ステップに対して第2ズレ量のステップ数を加えたステップ数（即ち、20ステップ+61～160ステップ）を設定するとともに、下降ステップ数を1コマ分の20ステップに設定する（S11410）。これにより、上昇位置において大当たり図柄が揃った状態にすることができる。次いで、「1コマ上下変動」パターンの上昇位置での上昇時待機時間を「800ms」に設定するとともに、下降位置での待機時間を、下降時待機時間から第2ズレ分期間を減算した期間（即ち、3000ms - (61～160×5ms)）に設定し（S11411）、処理をS11406へ移行する。

20

【2135】

また、S11407の処理の結果、正常位置からのズレ量が「161ステップ～319ステップ」の第3ズレ量であると判別された場合は（S11407：「161～319ステップ」）、第3ズレ量で停止していたリールLR, CR, RRを「補正変動3」パターンで補正動作させるために、まず、「1コマ上下変動」パターンの上昇ステップ数を、1コマ分の20ステップに設定するとともに、下降ステップ数を、1コマ分の20ステップに対して第3ズレ量のステップ数を加えたステップ数（即ち、20ステップ+ (320ステップ-161～319ステップ)）に設定する（S11411）。これにより、下降位置において大当たり図柄が揃った状態にすることができる。次いで、「1コマ上下変動」パターンの上昇位置での上昇時待機時間を「800ms」に設定するとともに、下降位置での待機時間を、下降時待機時間から第3ズレ分期間を減算した期間（即ち、3000ms - ((320-61～160)×5ms)）に設定し（S11411）、処理をS11406へ移行する。

30

【2136】

なお、S11407～S11412の処理は、正常位置に停止していないリールLR, CR, RRに対してのみ行う処理であり、正常位置で停止していたリールLR, CR, RRは、正常な「オープニング動作」を行うため、S11404及びS11405で設定されるステップ数及び待機時間が設定される。

40

【2137】

このように構成することで、少なくとも、大当たり図柄を形成していない状況を、大当たり遊技の開始時（即ち、オープニング時）に解消するとともに、各リールLR, CR, RRが動作する「オープニング動作」に併せてズレ量に応じた補正動作を実行して、さり気無く位置ずれを解消することで、遊技者に違和感を感じさせず、遊技に不信感を抱く状況を抑制することができる。また、位置ずれのズレ量に応じて補正動作自体が目立ち難い態様で行うことで、遊技者に違和感を感じさせず、遊技に不信感を抱く状況を抑制することができる。また、遊技者は、大当たり遊技を発生した大当たり図柄を明確に

50

認識することができるとともに、大当たりに当選したことを祝福するような演出を実行して、遊技者の遊技意欲を増進させつつ、いずれの大当たり種別に当選した場合であっても、各OP時間内に収まるように共通した「オープニング動作」を実行し得るように構成することで、演出を共通化してROM容量を削減することができる。

【2138】

次に、図143を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される入力監視・演出処理(S11106)について説明する。図143は、この入力監視・演出処理(S11106)を示したフローチャートである。

【2139】

この入力監視・演出処理(S11106)は、メイン処理(図136参照)の中で実行され、「タッチ演出」におけるタッチセンサ23の検出結果に基づいて各リールLR, CR, RRの回転を停止させるとともに、枠ボタン22等の入力監視および各種演出に関する処理を行う。

【2140】

入力監視・演出処理(S11106)では、まず、「タッチ演出」の開始時か否かを判別する(S11501)。判別の結果、「タッチ演出」の開始時であれば(S11501: Yes)、該「タッチ演出」におけるタッチセンサ23の有効期間(例えば、「7000ms」)を設定し(S11502)、処理をS11503へ移行する。一方、「タッチ演出」の開始時でないと判別された場合は(S11501: No)、S11502の処理をスキップして、処理をS11503へ移行する。

【2141】

S11503の処理では、「タッチ演出」中か否かを判別する(S11503)。判別の結果、「タッチ演出」中でないと判別された場合は(S11503: No)、S11504~S11514の処理をスキップして、処理をS11515へ移行し、その他対応処理を行って(S11515)、この入力監視・演出処理(S11106)を終了して、メイン処理(図136参照)に戻る。一方、「タッチ演出」中であると判別された場合は(S11503: Yes)、次いで、S11502で設定されたタッチセンサ23の有効期間内であるか否かを判別する(S11504)。判別の結果、タッチセンサ23の有効期間内であれば(S11504: Yes)、次いで、タッチセンサ23によって遊技者の手が検知されたか否かを判別する(S11505)。判別の結果、タッチセンサ23によって遊技者の手が検知された場合は(S11505: Yes)、「タッチ演出」中に遊技者がドラム表示装置81の正面側に手をかざしたということなので、そのタイミングで「高速変動」の変動要素で回転駆動している各リールLR, CR, RRを一斉に仮停止させるとともに、「揺れ変動」パターンで駆動させ(S11506)、処理をS11508へ移行する。これにより、「タッチ演出」中に高速変動している各リールLR, CR, RRを自らの手で停止させたかのような印象を遊技者に与え、本来であれば遊技者の手で止めることができないものを止めたかのような錯覚を与えつつ、高速変動している各リールLR, CR, RRを急停止させる爽快感を付与することができる。なお、「タッチ演出」の実行中に、枠ボタン22が操作された場合にも、遊技者が意思をもって動作したとみなして、タッチセンサ23によって遊技者の手が検知された場合と同様の処理を行うように構成してもよい。

【2142】

S11505の処理において、タッチセンサ23がオンされていないと判別された場合は(S11505: No)、次いで、タッチセンサ23の有効期間が経過したタイミングか否かを判別する(S11507)。判別の結果、タッチセンサ23の有効期間が経過したタイミングであれば(S11507: Yes)、タッチセンサ23によって手が検知された場合と同様、処理をS11506へ移行し、各リールLR, CR, RRを仮停止させる。これにより、「タッチ演出」においてタッチセンサ23が検知されない場合であっても、各リールLR, CR, RRを一旦停止させることができる。

【2143】

10

20

30

40

50

なお、S 1 1 5 0 4 の処理において、タッチセンサ 2 3 の有効期間内でないと判別された場合や (S 1 1 5 0 4 : N o)、S 1 1 5 0 7 の処理において、タッチセンサ 2 3 の有効期間が経過したタイミングでないと判別された場合は (S 1 1 5 0 7 : N o)、S 1 1 5 0 6 の処理を行わず、処理を S 1 1 5 0 8 へ移行する。

【 2 1 4 4 】

S 1 1 5 0 8 の処理では、S 1 1 5 0 6 で開始された「揺れ変動」パターンの実行中か否かを判別する (S 1 1 5 0 8)。判別の結果、「揺れ変動」パターンの実行中であれば (S 1 1 5 0 8 : Y e s)、次いで、「揺れ変動」パターンの実行時間 (例えば、「1 0 0 0 m s」) が経過したタイミングか否かを判別する (S 1 1 5 0 9)。判別の結果、「揺れ変動」パターンの実行時間の経過時であれば (S 1 1 5 0 9 : Y e s)、全リール L R , C R , R R を一斉に駆動させて「再変動」の変動要素を実行し (S 1 1 5 1 0)、処理を S 1 1 5 1 1 へ移行する。なお、S 1 1 5 0 8 の処理において、「揺れ変動」パターンの実行中でないと判別された場合 (S 1 1 5 0 8 : N o)、又は、S 1 1 5 0 9 の処理において、「揺れ変動」パターンの実行時間の経過時でないと判別された場合は (S 1 1 5 0 9 : N o)、S 1 1 5 1 0 の処理を行わず、処理を S 1 1 5 1 1 へ移行する。

10

【 2 1 4 5 】

S 1 1 5 1 1 の処理では、「再変動」の変動要素の実行中であるか否かを判別する (S 1 1 5 1 1)。判別の結果、「再変動」の変動要素の実行中であれば (S 1 1 5 1 1 : Y e s)、「再変動」の変動要素が終了したタイミングで大当たり図柄が揃うように各リール L R , C R , R R を駆動制御し (S 1 1 5 1 2)、次いで、「再変動」の変動要素の実行時間が経過したタイミングか否かを判別する (S 1 1 5 1 3)。判別の結果、「再変動」の変動要素の実行時間の経過したタイミングであれば (S 1 1 5 1 3 : Y e s)、大当たり図柄が揃った状態で全リール L R , C R , R R を停止させ (S 1 1 5 1 4)、処理を S 1 1 5 1 5 へ移行する。なお、S 1 1 5 1 1 の処理において、「再変動」の変動要素の実行中でないと判別された場合 (S 1 1 5 1 1 : N o)、又は、S 1 1 5 1 3 の処理において、「再変動」の変動要素の実行期間の経過タイミングでないと判別された場合は (S 1 1 5 1 3 : N o)、S 1 1 5 1 4 の処理をスキップし、処理を S 1 1 5 1 5 へ移行する。

20

【 2 1 4 6 】

このように構成することで、「タッチ演出」中に高速変動している各リール L R , C R , R R を自らの手で停止させたかのような印象を遊技者に与え、本来であれば遊技者の手で止めることができないものを止めたかのような錯覚を与えつつ、高速変動している各リール L R , C R , R R を急停止させる爽快感を付与することができる。

30

【 2 1 4 7 】

また、大当たりに当選した変動演出でのみ上記「タッチ演出」に対応する「フリーズ変動 (再変動)」パターンを実行するように構成し、さらに、必ず「再変動」の変動要素を実行して、最終的に大当たり図柄を有効ライン上に停止表示可能に構成することで、遊技者の手がタッチセンサ 2 3 にかざされたタイミングによっていずれの図柄が仮停止された場合であっても、「再変動」の変動要素によってその仮停止図柄を大当たり図柄に変更 (修正) することが可能となる。よって、例えば、ハズレ時であるにもかかわらず「タッチ演出」を行って、遊技者が絶妙なタイミングで手をかざしたことで、いずれかの有効ライン上に大当たり図柄が停止してしまうことを未然に防止することができ、また、例えば、大当たり時であるにもかかわらず、いずれの有効ライン上にも大当たり図柄が停止していない場合でも、最終的に大当たり図柄を停止させることができ、「タッチ演出」を実行することによって抽選結果と停止結果との齟齬が生じないように構成して、遊技に対する疑義を遊技者に感じさせることなく遊技を行わせることができる。

40

【 2 1 4 8 】

次に、図 1 4 4 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるランプ編集処理 (S 1 1 1 0 7) について説明する。図 1 4 4 は、このランプ編集処理 (S 1 1 1 0 7) を示したフローチャートである。

【 2 1 4 9 】

50

このランプ編集処理（S 1 1 1 0 7）は、メイン処理（図 1 3 6 参照）の中で実行され、遊技状態に応じて各種ランプの点灯制御に関する処理を行うとともに、天井到達回数間際において先読みランプ 2 4 を順次点灯する処理を行う。

【2 1 5 0】

ランプ編集処理（S 1 1 1 0 7）では、まず、天井到達回数カウンタ 2 2 3 k の値が「4」より小さい値となったか否かを判別する（S 1 1 6 0 1）。判別の結果、天井到達回数カウンタ 2 2 3 k の値が「4」より小さい値である場合は（S 1 1 6 0 1：Y e s）、先読みランプ 2 4 を順次点灯する「天井先読み演出」の実行を開始し（S 1 1 6 0 2）、処理を S 1 1 6 0 3 へ移行する。なお、天井到達回数カウンタ 2 2 3 k の値が「4」より小さい値でないと判別された場合は（S 1 1 6 0 1：N o）、天井到達回数間際ではないため、S 1 1 6 0 2 の処理をスキップして、処理を S 1 1 6 0 3 へ移行する。

10

【2 1 5 1】

S 1 1 6 0 3 の処理では、「天井先読み演出」の実行中か否かを判別する（S 1 1 6 0 3）。判別の結果、「天井先読み演出」の実行中でなければ（S 1 1 6 0 3：N o）、S 1 1 6 0 4 ～S 1 1 6 1 1 の処理をスキップして、その他対応処理を実行し（S 1 1 6 1 2）、このランプ編集処理（S 1 1 1 0 7）を終了して、メイン処理（図 1 3 6 参照）に戻る。

【2 1 5 2】

一方、「天井先読み演出」の実行中であると判別された場合は（S 1 1 6 0 3：Y e s）、次いで、天井到達回数カウンタ 2 2 3 k の値が「3」であるか否か、即ち、特別図柄の変動演出の実行回数が天井到達まで残り 3 回転であるか否かを判別する（S 1 1 6 0 4）。判別の結果、天井到達回数カウンタ 2 2 3 k の値が「3」であれば（S 1 1 6 0 4：Y e s）、天井到達まで残り 3 回転の状態であるので、「天井先読み演出」として先読みランプ 2 4 の第 1 ランプ 2 4 a を点灯させ（S 1 1 6 0 5）、このランプ編集処理（S 1 1 1 0 7）を終了して、メイン処理（図 1 3 6 参照）に戻る。これにより、遊技者は、何らかの演出（「天井先読み演出」）の 1 段階目が発生したことを認識することが可能となる。

20

【2 1 5 3】

S 1 1 6 0 4 の処理において、天井到達回数カウンタ 2 2 3 k の値が「3」でないと判別された場合は（S 1 1 6 0 4：N o）、次いで、天井到達回数カウンタ 2 2 3 k の値が「2」であるか否か、即ち、特別図柄の変動演出の実行回数が天井到達まで残り 2 回転であるか否かを判別する（S 1 1 6 0 6）。判別の結果、天井到達回数カウンタ 2 2 3 k の値が「2」であれば（S 1 1 6 0 6：Y e s）、天井到達まで残り 2 回転の状態であるので、「天井先読み演出」として先読みランプ 2 4 の第 2 ランプ 2 4 b を点灯させ（S 1 1 6 0 7）、このランプ編集処理（S 1 1 1 0 7）を終了して、メイン処理（図 1 3 6 参照）に戻る。これにより、遊技者は、何らかの演出（「天井先読み演出」）の 2 段階目が発生したことを認識することが可能となる。また、第 2 ランプ 2 4 b が点灯されたことで、上述した「特殊変動前連続楽曲」の出力中であっても特別図柄の変動演出が 1 回実行されたことを認識することができる。

30

【2 1 5 4】

S 1 1 6 0 6 の処理において、天井到達回数カウンタ 2 2 3 k の値が「2」でないと判別された場合は（S 1 1 6 0 6：N o）、次いで、天井到達回数カウンタ 2 2 3 k の値が「1」であるか否か、即ち、特別図柄の変動演出の実行回数が天井到達まで残り 1 回転であるか否かを判別する（S 1 1 6 0 8）。判別の結果、天井到達回数カウンタ 2 2 3 k の値が「1」であれば（S 1 1 6 0 8：Y e s）、天井到達まで残り 1 回転の状態であるので、「天井先読み演出」として先読みランプ 2 4 の第 3 ランプ 2 4 c を点灯させ（S 1 1 6 0 9）、このランプ編集処理（S 1 1 1 0 7）を終了して、メイン処理（図 1 3 6 参照）に戻る。これにより、遊技者は、何らかの演出（「天井先読み演出」）の 3 段階目が発生したことを認識することが可能となる。また、第 3 ランプ 2 4 c が点灯されたことで、上述した「特殊変動前連続楽曲」の出力中であっても特別図柄の変動演出が 1 回実行された

40

50

ことを認識することができる。

【2155】

S11608の処理において、天井到達回数カウンタ223kの値が「1」でないと判別された場合は(S11608:No)、次いで、「低確時間短縮状態」に突入したか否か、即ち、天井到達回数に達したか否かを判別する(S11610)。判別の結果、「低確時間短縮状態」に突入したと判別された場合は(S11610:Yes)、「天井先読み演出」を終了するべく、第1ランプ24a、第2ランプ24b及び第3ランプ24cを消灯し(S11611)、処理をS11612へ移行する。なお、「低確時間短縮状態」に突入していないと判別された場合は(S11610:No)、先読みランプ24の点灯状態を維持するため、S11611の処理をスキップして、処理をS11612へ移行する。

10

【2156】

これにより、天井到達前に先読みランプ24が順次点灯表示されることで、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「低確時間短縮状態」が付与されることを先読み予告し、遊技の興趣向上を図ることができる。また、天井間際に行われる「特殊変動前連続楽曲」が変動演出を跨いで楽曲が継続した場合であっても、先読みランプ24の点灯によって変動演出の開始を認識することが可能となる。

【2157】

次に、図145を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される音編集・出力処理(S11108)について説明する。図145は、この音編集・出力処理(S11108)を示したフローチャートである。

20

【2158】

この音編集・出力処理(S11108)は、メイン処理(図136参照)の中で実行され、各種演出に対応する効果音や楽曲等を音声出力装置226から出力するための設定処理を行い、特に、「天井先読み演出」として「特殊変動前連続楽曲」の出力設定処理を行う。

【2159】

音編集・出力処理(S11108)では、まず、「天井先読み演出」の実行が開始されたタイミングか否かを判別する(S11701)。判別の結果、「天井先読み演出」の実行が開始されたタイミングであれば(S11701:Yes)、「特殊変動前連続楽曲」を開始するべく、まず、ピアノの主旋律及び副旋律のソロパートの出力を開始し(S11702)、処理をS11703へ移行する。一方、「天井先読み演出」の実行が開始されたタイミングでなければ(S11701:No)、S11702の処理をスキップして、処理をS11703へ移行する。

30

【2160】

S11703の処理では、「特殊変動前連続楽曲」の実行中か否かを判別する(S11703)。判別の結果、「特殊変動前連続楽曲」の実行中でなければ(S11703:No)、S11704～S11711の処理をスキップして、その他対応処理を行い(S11712)、この音編集・出力処理(S11108)を終了して、メイン処理(図136参照)に戻る。一方、「特殊変動前連続楽曲」の実行中であると判別された場合は(S11703:Yes)、次に、「特殊変動前連続楽曲」の開始から「4秒」が経過したタイミングか否かを判別する(S11704)。判別の結果、「特殊変動前連続楽曲」の開始から「4秒」が経過したタイミングであれば(S11704:Yes)、ピアノのソロパートから、ピアノ及びヴァイオリンの二重奏パートの出力を開始し(S11705)、この音編集・出力処理(S11108)を終了して、メイン処理(図136参照)に戻る。

40

【2161】

S11704の処理の結果、「特殊変動前連続楽曲」の開始から「4秒」が経過したタイミングでないと判別された場合は(S11704:No)、次いで、「特殊変動前連続楽曲」の開始から「8秒」が経過したタイミングか否かを判別する(S11706)。判別の結果、「特殊変動前連続楽曲」の開始から「8秒」が経過したタイミングであれば(S

50

1 1 7 0 4 : Y e s)、ピアノ及びヴァイオリンの二重奏パートから、ピアノ、ヴァイオリン及びヴィオラの三重奏パートの出力を開始し (S 1 1 7 0 7)、この音編集・出力処理 (S 1 1 1 0 8) を終了して、メイン処理 (図 1 3 6 参照) に戻る。

【 2 1 6 2 】

S 1 1 7 0 6 の処理の結果、「特殊変動前連続楽曲」の開始から「8 秒」が経過したタイミングでないと判別された場合は (S 1 1 7 0 6 : N o)、次いで、「特殊変動前連続楽曲」の開始から「1 2 秒」が経過したタイミングか否かを判別する (S 1 1 7 0 8)。判別の結果、「特殊変動前連続楽曲」の開始から「1 2 秒」が経過したタイミングであれば (S 1 1 7 0 8 : Y e s)、ピアノ、ヴァイオリン及びヴィオラの三重奏パートから、ピアノ、ヴァイオリン、ヴィオラ及びチェロの四重奏パートの出力を開始し (S 1 1 7 0 9)、この音編集・出力処理 (S 1 1 1 0 8) を終了して、メイン処理 (図 1 3 6 参照) に戻る。

10

【 2 1 6 3 】

S 1 1 7 0 8 の処理の結果、「特殊変動前連続楽曲」の開始から「1 2 秒」が経過したタイミングでないと判別された場合は (S 1 1 7 0 8 : N o)、次いで、「特殊変動」の変動要素の実行中に「リーチ表示」(即ち、「時」図柄および「状態」図柄が有効ライン上に揃った状態)が発生したタイミングか否かを判別する (S 1 1 7 1 0)。判別の結果、「特殊変動」の変動要素の実行中に「リーチ表示」が発生したタイミングであれば (S 1 1 7 1 0 : Y e s)、ピアノ、ヴァイオリン、ヴィオラ及びチェロの四重奏パートから、オーケストラ楽曲の出力を開始し (S 1 1 7 1 1)、この音編集・出力処理 (S 1 1 1 0 8) を終了して、メイン処理 (図 1 3 6 参照) に戻る。なお、S 1 1 7 1 0 の処理において、「特殊変動」の変動要素の実行中に「リーチ表示」が発生したタイミングでないと判別された場合は (S 1 1 7 1 0 : N o)、処理を S 1 1 7 1 2 へ移行する。

20

【 2 1 6 4 】

これにより、「特殊変動前連続演出」において「低確時間短縮状態」が発生することを段階的に盛り上げながら報知して、遊技者の遊技意欲を増進させることができる。また、変動演出を跨いで楽曲が継続した場合であっても、「天井先読み予告」として並行して先読みランプ 2 4 の点灯を行うことで、変動演出の開始を認識することが可能となる。さらに、「特殊変動前連続楽曲」の各パートをステップアップさせながら固定的な実行時間で行うように構成することで、楽曲データの容量を削減しつつ、少ない楽曲数であってもバリエーションに富んだ演出を実行することができる。また、「特殊変動前連続楽曲」の実行中であって、「特殊変動」演出態様の実行前、即ち、特別図柄の変動演出の 2 8 7 回転目～2 8 9 回転目において、「非リーチ(ショート)」演出態様以外の演出態様(例えば、ハズレの「ノーマルリーチ(ショート)」演出態様や「スーパーリーチ(ショート)」演出態様等)が選択された場合であっても、「特殊変動」演出態様のリーチ後演出においてそれまでに実行されていた「特殊変動前連続演出」のいずれかのパートを中断してオーケストラパートを開始することで、特別図柄の変動演出の 2 8 7 回転目～2 8 9 回転目における演出態様の種別を問わず「特殊変動前連続楽曲」の各パートを実行することができる。その結果、「特殊変動前連続演出」を実行する際に、予め固定的な演出態様が選択されるように構成する必要もなく、また、選択される演出態様の種類による楽曲の実行時間の調整処理も不要となり、遊技仕様の設計容易さを向上するとともに、処理負担を軽減することができる。さらに、「特殊変動前連続楽曲」の各パートを固定的な実行時間で構成した場合であっても、リーチ発生時に効果音とともに楽曲を切り替えることで、遊技者に楽曲の切り替わり時に違和感を感じさせることなく遊技を行わせることができる。

30

40

【 2 1 6 5 】

また、「ロング時間短縮状態」の滞在中に「特殊変動前連続楽曲」を出力することで、「ロング時間短縮状態」が終了する前から、「低確時間短縮状態」に突入することを遊技者に示唆することができる。よって、例えば、「ロング時間短縮状態」の終了条件が成立する特別図柄の変動回数分(即ち、「2 8 9 回」)で遊技を終わろうとしていた遊技者に対して、「特殊変動前連続楽曲」が継続していることで遊技の継続意欲を促進させることが

50

できる。その結果、「ロング時間短縮状態」が終了した後、「通常遊技状態 B」に移行した場合であっても、「ロング時間短縮状態」が終了した段階で遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制することができ、遊技仕様を理解していない遊技者にも不測の不利益を生じさせることなく、遊技者自身が当選した遊技価値を適切に付与することが可能となる。

【2166】

なお、「特殊変動前連続楽曲」は、「ロング時間短縮状態」が終了してから特別図柄の動的表示が実行されない場合も継続して出力されるように構成されている。これにより、「ロング時間短縮状態」が終了した段階で遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制することができ、遊技仕様を理解していない遊技者にも不測の不利益を生じさせることなく、遊技者自身が当選した遊技価値を適切に付与することが可能となる。

10

【2167】

次に、図146から図151を参照して、第8実施形態における本発明を適用したパチンコ機10のドラム表示装置81並びに入賞順保留表示部Db3及び実行図柄表示部Db0において行われる各種演出の推移を説明する。まず、図146を参照して、「タッチ演出」の演出推移について説明する。図146は、第8実施形態におけるドラム表示装置81における「タッチ演出」の推移を模式的に示した図であり、図146(a)は、「タッチ演出」が開始される前の「高速変動」中の状態を示した図であり、図146(b)は、図146(a)の状態から、「タッチ演出」が開始された状態を示した図であり、図146(c)は、図146(b)の状態から、「タッチ演出」中において遊技者が手をかざした状態を示した図であり、図146(d)は、図146(c)の状態から、「タッチ演出」において遊技者の手が検知されたことでドラム表示装置81の各リールLR, CR, RRが仮停止した状態を示した図であり、図146(e)は、図146(d)の状態から、仮停止した各リールLR, CR, RRが「再変動」した状態を示した図であり、図146(f)は、図146(e)の状態から、各リールLR, CR, RRが停止表示した状態を示した図である。

20

【2168】

まず、図146(a)では、ドラム表示装置81において第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の「高速変動」の変動要素が実行され、各リールLR, CR, RRが高速で正回転している状態である。この変動演出では、大当たりに当選しており、最終的に停止図柄として「777」の大当たり図柄が停止することが事前に決定されている状態である。なお、図146(a)の段階では、メッセージ表示部82に何も表示されていない状態である。

30

【2169】

次いで、図146(b)では、図146(a)で示す状態から、各リールLR, CR, RRが高速での正回転を維持しているタイミングで、メッセージ表示部82に「タッチして！」という文字が表示され、「タッチ演出」が開始されたことを遊技者に示唆するとともに、ドラム表示装置81(各リールLR, CR, RR)の正面手前側に遊技者に手をかざすことを促している状態である。

【2170】

次いで、図146(c)では、図146(b)で示す状態から、遊技者が手Hをドラム表示装置81の正面にかざした瞬間の状態である。なお、各リールLR, CR, RR及びメッセージ表示部82は、図146(b)で示した状態を継続している。

40

【2171】

次いで、図146(d)は、図146(c)で示す状態から、タッチセンサ23が遊技者の手Hを検知し、該検知に基づいて各リールLR, CR, RRを高速で正回転している状態から一気に仮停止させ、該仮停止された各リールLR, CR, RRが「揺れ変動」パターンで駆動している状態である。ここで、各リールLR, CR, RRは、高速で正回転している状態から遊技者が手Hをかざした瞬間にドラム表示装置81の正面側に位置していた図柄が仮停止(所謂、フリーズ)するため、図146(d)で示す状態では、左リールLRでは中段に「1」図柄が仮停止し、中リールでは上段に「7」図柄及び下段に「6」

50

図柄が仮停止し、右リール R R では中段に「3」図柄が仮停止している。いずれのリール L R, C R, R R も「揺れ変動」パターンを継続しているため、変動演出が最終的に停止していないことを示している。なお、メッセージ表示部 8 2 は、図 1 4 6 (c) で示した状態を継続している。これにより、「タッチ演出」中に高速変動している各リール L R, C R, R R を自らの手で停止させたかのような印象を遊技者に与え、本来であれば遊技者の手 H で止めることができないものを止めたかのような錯覚を与えつつ、高速変動している各リール L R, C R, R R を急停止させる爽快感を付与することができる。なお、「タッチ演出」において遊技者の手が検知された場合に、各リール L R, C R, R R を仮停止ではなく完全に停止させてもよい。

【2 1 7 2】

図 1 4 6 (e) は、図 1 4 6 (d) で示す状態から、「再変動」の変動要素が実行され、各リール L R, C R, R R が再び高速で正回転している状態である。なお、このタイミングにおいて、メッセージ表示部 8 2 の表示が消去されている。

【2 1 7 3】

図 1 4 6 (f) は、図 1 4 6 (e) で示す状態から、「再変動」の変動要素が終了して、各リール L R, C R, R R の中段にそれぞれ「7」図柄が停止し、中段の有効ライン上に大当たり図柄が停止している状態である。

【2 1 7 4】

このように構成することで、「タッチ演出」によって各リール L R, C R, R R が仮停止した段階でいずれの有効ライン上でも大当たり図柄を形成しない場合であっても、「再変動」の変動要素を必ず実行して、その後、いずれかの有効ライン上に大当たり図柄を停止させることができ、「タッチ演出」による演出効果を得つつ、演出内容に齟齬の発生を未然に防止することができる。

【2 1 7 5】

次に、図 1 4 7 から図 1 5 0 を参照して、大当たり遊技の開始時にドラム表示装置 8 1 で実行される「オープニング動作」について説明する。図 1 4 7 は、第 8 実施形態における大当たり開始時において、各リール L R, C R, R R の停止目が正常時である場合のドラム表示装置 8 1 の「オープニング動作」の推移を模式的に示した図であり、図 1 4 7 (a) は、大当たりが発生した状態を示した図であり、図 1 4 7 (b) は、図 1 4 7 (a) の状態から、「オープニング動作」としての「1 コマ上下変動」の上昇動作が行われている状態を示した図であり、図 1 4 7 (c) は、図 1 4 7 (b) の状態から、「1 コマ上下変動」の上昇位置で停止している状態を示した図であり、図 1 4 7 (d) は、図 1 4 7 (c) の状態から、「1 コマ上下変動」の下降動作が行われている状態を示した図であり、図 1 4 7 (e) は、図 1 4 7 (d) の状態から、「1 コマ上下変動」の下降動作が行われて大当たり図柄が揃った状態を示した図であり、図 1 4 7 (f) は、図 1 4 7 (e) の状態から、「オープニング動作」としての「波打ち変動」が行われている状態を示した図である。また、図 1 4 8 は、第 8 実施形態における大当たり開始時において、各リール L R, C R, R R の停止目が 1 ~ 6 0 ステップの間で差異が生じている場合のドラム表示装置 8 1 の「オープニング動作」の推移を模式的に示した図であり、図 1 4 8 (a) は、大当たりが発生した状態を示した図であり、図 1 4 8 (b) は、図 1 4 8 (a) の状態から、「オープニング動作」としての「1 コマ上下変動」の上昇動作が行われている状態を示した図であり、図 1 4 8 (c) は、図 1 4 8 (b) の状態から、「1 コマ上下変動」の上昇位置で停止している状態を示した図であり、図 1 4 8 (d) は、図 1 4 8 (c) の状態から、「1 コマ上下変動」の下降動作が行われている状態を示した図であり、図 1 4 8 (e) は、図 1 4 8 (d) の状態から、「1 コマ上下変動」の下降動作が行われて大当たり図柄が揃った状態を示した図であり、図 1 4 8 (f) は、図 1 4 8 (e) の状態から、「オープニング動作」としての「波打ち変動」が行われている状態を示した図である。さらに、図 1 4 9 は、第 8 実施形態における大当たり開始時において、各リール L R, C R, R R いずれかの停止目が 6 1 ~ 1 6 0 ステップの間で差異が生じている場合のドラム表示装置 8 1 の「オープニング動作」の推移を模式的に示した図であり、図 1 4 9 (a) は、大当

10

20

30

40

50

たりが発生した状態を示した図であり、図149(b)は、図149(a)の状態から、「オープニング動作」としての「1コマ上下変動」の上昇動作が行われている状態を示した図であり、図149(c)は、図149(b)の状態から、「1コマ上下変動」の上昇位置で停止している状態を示した図であり、図149(d)は、図149(c)の状態から、「1コマ上下変動」の下降動作が行われている状態を示した図であり、図149(e)は、図149(d)の状態から、「1コマ上下変動」の下降動作が行われて大当たり図柄が揃った状態を示した図であり、図149(f)は、図149(e)の状態から、「オープニング動作」としての「波打ち変動」が行われている状態を示した図である。また、図150は、第8実施形態における大当たり開始時において、各リールLR, CR, RRのいずれかの停止目が161~319ステップの間で差異が生じている場合のドラム表示装置81の「オープニング動作」の推移を模式的に示した図であり、図150(a)は、大当たりが発生した状態を示した図であり、図150(b)は、図150(a)の状態から、「オープニング動作」としての「1コマ上下変動」の上昇動作が行われている状態を示した図であり、図150(c)は、図150(b)の状態から、「1コマ上下変動」の上昇位置で停止している状態を示した図であり、図150(d)は、図150(c)の状態から、「1コマ上下変動」の下降動作が行われている状態を示した図であり、図150(e)は、図150(d)の状態から、「1コマ上下変動」の下降動作が行われて大当たり図柄が揃った状態を示した図であり、図150(f)は、図150(e)の状態から、「オープニング動作」としての「波打ち変動」が行われている状態を示した図である。

10

20

【2176】

上述したように、第8実施形態のパチンコ機10では、各リールLR, CR, RRの停止位置が制御内容と異なる位置で停止していた場合に、ドラム表示装置81の表示内容を遊技者が認識困難又は不可な「高速変動」の変動要素の実行中に正常な位置に戻す補正制御を実行可能に構成されているとともに、大当たり遊技開始時の「オープニング動作」でも補正可能に構成されている。

【2177】

まず、図147を参照して、変動演出が制御内容通りに正常に停止した場合の「オープニング動作」について説明する。図147(a)では、ドラム表示装置81において第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出が停止し、各リールLR, CR, RRの中段にそれぞれ「7」図柄が停止して、中段の有効ライン上に大当たり図柄が停止している状態であり、変動演出の停止目が正常位置で停止している状態である。この状態で、メッセージ表示部82には、「大当たり！」と大当たりしたことを祝福するメッセージが表示されており、この「オープニング動作」の間（即ち、図147(b)~図147(f)の間）、表示を維持し続ける。

30

【2178】

図147(b)は、図147(a)で示す状態から、大当たり遊技の「オープニング動作」が開始され、「1コマ上下変動」パターンの上昇動作が開始されている状態である。この上昇動作では、各リールLR, CR, RRが一斉に当初停止位置（即ち、正常位置）から1コマ分（即ち、20ステップ）逆回転して上昇する。

【2179】

図147(c)は、図147(b)で示す状態から、「1コマ上下変動」パターンの上昇動作が終了し、各リールLR, CR, RRが上昇位置で停止している状態である。この状態において、上段の有効ライン上で「7」図柄が揃っており、各リールLR, CR, RRは、上昇時待機時間（即ち、「800ms」）停止した状態を維持する。

40

【2180】

図147(d)は、図147(c)で示す状態から、「1コマ上下変動」パターンの下降動作が開始されている状態である。この下降動作では、各リールLR, CR, RRが一斉に上昇位置から1コマ分（即ち、20ステップ）正回転して下降する。

【2181】

図147(e)は、図147(d)で示す状態から、「1コマ上下変動」パターンの下降

50

動作が終了し、各リール L R, C R, R R が下降位置（即ち、正常位置）で停止している状態である。この状態において、各リール L R, C R, R R は、中段にそれぞれ「7」図柄が停止され、中段の有効ライン上に大当たり図柄が揃った状態となり、下降時待機時間（即ち、「3000ms」）停止した状態を維持する。

【2182】

図147（f）は、図147（e）で示す状態から、「波打ち変動」パターンで各リール L R, C R, R R が駆動されている状態を示している。この「波打ち動作」パターンでは、左リール L R → 中リール C R → 右リール R R の順に、各リール L R, C R, R R が1コマ分（即ち、20ステップ）の上昇動作及び下降動作を順次繰り返し行い、大当たり図柄が波打っているかのような演出が実行される。

10

【2183】

次に、図148を参照して、変動演出において中リール C R 及び右リール R R は制御内容通りに正常に停止した一方、左リール L R の停止位置が1ステップ～60ステップの範囲内でズレて停止した場合の「オープニング動作」の「補正変動1」パターンについて説明する。なお、図148では、説明の便宜上、左リール L R が20ステップ分（即ち、1コマ分）正回転方向にズレた場合について説明する。また、中リール C R 又は右リール R R が1ステップ～60ステップズレて停止した場合も同様の制御を行うことは当然に可能である。

【2184】

まず、図148（a）では、ドラム表示装置81において第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出が停止し、中リール C R 及び右リール R R の中段にそれぞれ「7」図柄が停止しているものの、左リール L R は下段に「7」図柄（上段に「6」図柄）が停止し、左リール L R が正常位置から1コマ分正回転方向にズレて停止してしまい、中段の有効ライン上に大当たり図柄が停止していない状態である。この状態で、メッセージ表示部82には、「大当たり！」と大当たりしたことを祝福するメッセージが表示されているものの、中段の有効ライン上に大当たり図柄が形成されておらず、遊技者はこの状態を視認した場合に、演出内容の齟齬が生じていると感じてしまう。なお、メッセージ表示部82の内容は、この「オープニング動作」の間（即ち、図148（b）～図148（f）の間）、表示を維持し続ける。

20

【2185】

図148（b）は、図148（a）で示す状態から、大当たり遊技の「オープニング動作」が開始され、「1コマ上下変動」パターンの上昇動作が開始されている状態である。この上昇動作では、各リール L R, C R, R R が一斉に当初停止位置である正常位置から1コマ分（即ち、20ステップ）逆回転して上昇する一方、左リール L R は当初停止位置である正常位置から1コマ分ズレた位置から2コマ分（即ち、20ステップ+20ステップ=40ステップ）逆回転して上昇する。

30

【2186】

図148（c）は、図148（b）で示す状態から、「1コマ上下変動」パターンの上昇動作が終了し、各リール L R, C R, R R が上昇位置で停止している状態である。この状態において、上段の有効ライン上で「7」図柄が揃っており、当初停止位置が正常位置で停止していた中リール C R 及び右リール R R は、上昇時待機時間（即ち、「800ms」）停止した状態を維持する。一方、当初停止位置が正常位置から1コマ分ズレて停止していた左リール L R は、正常な上昇時待機時間（「800ms」）から1コマ分の第1ズレ分期間（5ms×20ステップ=100ms）を減算した第1補正時間（即ち、800ms-100ms=700ms）の間、停止した状態を維持する。

40

【2187】

図148（d）は、図148（c）で示す状態から、「1コマ上下変動」パターンの下降動作が開始されている状態である。この下降動作では、各リール L R, C R, R R が一斉に上昇位置から1コマ分（即ち、20ステップ）正回転して下降する。

【2188】

50

図148(e)は、図148(d)で示す状態から、「1コマ上下変動」パターンの下降動作が終了し、各リールLR, CR, RRが下降位置(即ち、正常位置)で停止している状態である。この状態において、各リールLR, CR, RRは、中段にそれぞれ「7」図柄が停止され、中段の有効ライン上に大当たり図柄が揃った状態となり、下降時待機時間(即ち、「3000ms」)停止した状態を維持する。

【2189】

図148(f)は、図148(e)で示す状態から、「波打ち変動」パターンで各リールLR, CR, RRが駆動されている状態を示している。この「波打ち動作」パターンでは、左リールLR→中リールCR→右リールRRの順に、各リールLR, CR, RRが1コマ分(即ち、20ステップ)の上昇動作及び下降動作を順次繰り返し行い、大当たり図柄が波打っているかのような演出が実行される。これにより、1ステップ～60ステップの位置ずれが発生していた場合でも、「オープニング動作」において各リールLR, CR, RRが動作するタイミングで、その動作量および待機時間を調整して、少なくとも大当たりラウンド遊技の開始までに位置ずれしている左リールLRを正常位置に戻すことができ、「再変動」の変動要素が実行されて大当たり図柄が停止したかのように各リールLR, CR, RRを駆動制御し、遊技者に違和感を感じさせず、停止位置の補正を行うことができる。また、補正動作の後に、補正動作に類似する「波打ち変動」を行うことで、いずれのタイミングで補正動作が行われているかを認識し難く構成し、補正動作自体に違和感を感じさせないようにすることができる。また、正常位置まで到達ステップ数が少ない回転方向(第1ズレ量では、逆回転)で補正動作を行うことで、正常位置まで到達ステップ数が多い回転方向(第1ズレ量では、正回転)で補正動作を行う場合より、補正動作自体を認識し難く構成し、補正動作自体に違和感を感じさせないようにすることができる。

【2190】

次に、図149を参照して、変動演出において中リールCR及び右リールRRは制御内容通りに正常に停止した一方、左リールLRの停止位置が61ステップ～160ステップの範囲内でズレて停止した場合の「オープニング動作」の「補正変動2」パターンについて説明する。なお、図149では、説明の便宜上、左リールLRが80ステップ分(即ち、4コマ分)正回転方向にズレた場合について説明する。また、中リールCR又は右リールRRが61ステップ～160ステップズレて停止した場合も同様の制御を行うことは当然に可能である。

【2191】

まず、図149(a)では、ドラム表示装置81において第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出が停止し、中リールCR及び右リールRRの中段にそれぞれ「7」図柄が停止しているものの、左リールLRは中段に「5」図柄が停止し、左リールLRが正常位置から4コマ分(ブランク図柄分含む)正回転方向にズレて停止してしまい、中段の有効ライン上に大当たり図柄が停止していない状態である。この状態で、メッセージ表示部82には、「大当たり!」と大当たりしたことを祝福するメッセージが表示されているものの、中段の有効ライン上に大当たり図柄が形成されておらず、遊技者はこの状態を視認した場合に、演出内容の齟齬が生じていると感じてしまう。なお、メッセージ表示部82の内容は、この「オープニング動作」の間(即ち、図149(b)～図149(f)の間)、表示を維持し続ける。

【2192】

図149(b)は、図149(a)で示す状態から、大当たり遊技の「オープニング動作」が開始され、「1コマ上下変動」パターンの上昇動作が開始されている状態である。この上昇動作では、各リールLR, CR, RRが一斉に当初停止位置である正常位置から1コマ分(即ち、20ステップ)逆回転して上昇する一方、左リールLRは当初停止位置である正常位置から4コマ分ズレた位置から5コマ分(即ち、20ステップ+80ステップ=100ステップ)逆回転して上昇する。

【2193】

図149(c)は、図149(b)で示す状態から、「1コマ上下変動」パターンの上昇

動作が終了し、各リールLR, CR, RRが上昇位置で停止している状態である。この状態において、上段の有効ライン上で「7」図柄が揃っており、当初停止位置が正常位置で停止していた中リールCR及び右リールRRは、上昇時待機時間（即ち、「800ms」）停止した状態を維持する。一方、当初停止位置が正常位置から4コマ分ズレて停止していた左リールLRも、正常な上昇時待機時間（「800ms」）停止した状態を維持する。

【2194】

図149(d)は、図149(c)で示す状態から、「1コマ上下変動」パターンの下降動作が開始されている状態である。この下降動作では、当初停止位置が正常位置で停止していた中リールCR及び右リールRRが一斉に上昇位置から1コマ分（即ち、20ステップ分）正回転して下降する。一方、当初停止位置が正常位置から4コマ分ズレて停止していた左リールLRは、中リールCR及び右リールRRの下降動作から4コマ分の第2ズレ期間（ $5\text{ms} \times 80\text{ステップ} = 400\text{ms}$ ）遅れて下降動作を開始する。

【2195】

図149(e)は、図149(d)で示す状態から、「1コマ上下変動」パターンの下降動作が終了し、各リールLR, CR, RRが下降位置（即ち、正常位置）で停止している状態である。この状態において、各リールLR, CR, RRは、中段にそれぞれ「7」図柄が停止され、中段の有効ライン上に大当たり図柄が揃った状態となる。そして、当初停止位置が正常位置で停止していた中リールCR及び右リールRRは、下降時待機時間（即ち、「3000ms」）停止した状態を維持する。一方、当初停止位置が正常位置から4コマ分ズレて停止していた左リールLRは、正常な下降時待機時間（「3000ms」）から4コマ分の第2ズレ分期間（即ち、「400ms」）を減算した第2補正時間（即ち、 $3000\text{ms} - 400\text{ms} = 2600\text{ms}$ ）の間、停止した状態を維持する。

【2196】

図149(f)は、図149(e)で示す状態から、「波打ち変動」パターンで各リールLR, CR, RRが駆動されている状態を示している。この「波打ち動作」パターンでは、左リールLR→中リールCR→右リールRRの順に、各リールLR, CR, RRが1コマ分（即ち、20ステップ）の上昇動作及び下降動作を順次繰り返し行い、大当たり図柄が波打っているかのような演出が実行される。これにより、61ステップ～160ステップの位置ずれが発生していた場合でも、「オープニング動作」において各リールLR, CR, RRが動作するタイミングで、その動作量および待機時間を調整して、少なくとも大当たりラウンド遊技の開始までに位置ずれしている左リールLRを正常位置に戻すことができる。「再変動」の変動要素が実行されて大当たり図柄が停止したかのように各リールLR, CR, RRを駆動制御し、遊技者に違和感を感じさせず、停止位置の補正を行うことができる。また、補正動作の後に、補正動作に類似する「波打ち変動」を行うことで、いずれのタイミングで補正動作が行われているかを認識し難く構成し、補正動作自体に違和感を感じさせないようにすることができる。また、正常位置まで到達ステップ数が少ない回転方向（第2ズレ量では、逆回転）で補正動作を行うことで、正常位置まで到達ステップ数が多い回転方向（第2ズレ量では、逆回転）で補正動作を行う場合より、補正動作自体を認識し難く構成し、補正動作自体に違和感を感じさせないようにすることができる。さらに、ズレ量が多い場合に、待機時間が長い下降時待機時間の時間を補正するとともに、下降時待機時間を第2ズレ分期間以上の期間に構成することで、ズレ量分の補正を確実に実行可能にするとともに、「補正変動2」パターンを実行した場合でも、下降時待機時間より後の各リールLR, CR, RRの動作（即ち、「波打ち動作」パターン）を、正常な動作パターンと同一にすることができ、補正動作自体に違和感を感じさせないようにすることができる。

【2197】

次に、図150を参照して、変動演出において中リールCR及び右リールRRは制御内容通りに正常に停止した一方、左リールLRの停止位置が161ステップ～319ステップの範囲内でズレて停止した場合の「オープニング動作」の「補正変動3」パターンについて

て説明する。なお、図150では、説明の便宜上、左リールLRが300ステップ分（即ち、15コマ分）正回転方向、即ち、逆回転方向に1コマ分（20ステップ分）ズレた場合について説明する。また、中リールCR又は右リールRRが161ステップ～319ステップズレて停止した場合も同様の制御を行うことは当然に可能である。

【2198】

まず、図150（a）では、ドラム表示装置81において第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出が停止し、中リールCR及び右リールRRの中段にそれぞれ「7」図柄が停止しているものの、左リールLRは上段に「7」図柄（下段に「8」図柄）が停止し、左リールLRが正常位置から15コマ分正回転方向（1コマ分逆回転方向）にズレて停止してしまい、中段の有効ライン上に大当たり図柄が停止していない状態である。この状態で、メッセージ表示部82には、「大当たり！」と大当たりしたことを祝福するメッセージが表示されているものの、中段の有効ライン上に大当たり図柄が形成されておらず、遊技者はこの状態を視認した場合に、演出内容の齟齬が生じていると感じてしまう。なお、メッセージ表示部82の内容は、この「オープニング動作」の間（即ち、図150（b）～図150（f）の間）、表示を維持し続ける。

10

【2199】

図150（b）は、図150（a）で示す状態から、大当たり遊技の「オープニング動作」が開始され、「1コマ上下変動」パターンの上昇動作が開始されている状態である。この上昇動作では、各リールLR，CR，RRが一斉に当初停止位置から1コマ分（即ち、20ステップ）逆回転して上昇する。

20

【2200】

図150（c）は、図150（b）で示す状態から、「1コマ上下変動」パターンの上昇動作が終了し、当初停止位置が正常位置であった中リールCR及び右リールRRは上昇位置で停止しているものの、当初停止位置が300ステップ分（即ち、15コマ分）ズレた位置に停止していた左リールLRは当初停止位置から1コマ分上昇した状態（即ち、中段の有効ライン上に「8」図柄）で停止している状態である。この状態において、上段の有効ライン上で「7」図柄が揃っていないものの、各リールLR，CR，RRは、上昇時待機時間（即ち、「800ms」）停止した状態を維持する。

【2201】

図150（d）は、図150（c）で示す状態から、「1コマ上下変動」パターンの下降動作が開始されている状態である。この下降動作では、全リールLR，CR，RRが一斉に正回転方向に回転を開始し、当初停止位置が正常位置であった中リールCR及び右リールRRが一斉に上昇位置から1コマ分（即ち、20ステップ）正回転して下降する一方、当著停止位置が300ステップズレた位置停止していた左リールLRは、当初停止位置である正常位置から1コマ分ズレた位置から2コマ分（即ち、20ステップ+20ステップ＝40ステップ）正回転して下降する。

30

【2202】

図150（e）は、図150（d）で示す状態から、「1コマ上下変動」パターンの下降動作が終了し、各リールLR，CR，RRが下降位置（即ち、正常位置）で停止している状態である。この状態において、各リールLR，CR，RRは、中段にそれぞれ「7」図柄が停止され、中段の有効ライン上に大当たり図柄が揃った状態となる。そして、当初停止位置が正常位置で停止していた中リールCR及び右リールRRは、下降時待機時間（即ち、「3000ms」）停止した状態を維持する。一方、当初停止位置が正常位置から15コマ分ズレて停止していた左リールLRは、正常な下降時待機時間（「3000ms」）から15コマ分の第3ズレ分期間（即ち、「100ms」）を減算した第3補正時間（即ち、3000ms－100ms＝2900ms）の間、停止した状態を維持する。

40

【2203】

図150（f）は、図150（e）で示す状態から、「波打ち変動」パターンで各リールLR，CR，RRが駆動されている状態を示している。この「波打ち動作」パターンでは、左リールLR→中リールCR→右リールRRの順に、各リールLR，CR，RRが1コ

50

マ分（即ち、20ステップ）の上昇動作及び下降動作を順次繰り返し行い、大当たり図柄が波打っているかのような演出が実行される。これにより、161ステップ～319ステップの位置ずれが発生していた場合でも、「オープニング動作」において各リールLR, CR, RRが動作するタイミングで、その動作量および待機時間を調整して、少なくとも大当たりラウンド遊技の開始までに位置ずれしている左リールLRを正常位置に戻すことができ、「再変動」の変動要素が実行されて大当たり図柄が停止したかのように各リールLR, CR, RRを駆動制御し、遊技者に違和感を感じさせず、停止位置の補正を行うことができる。また、補正動作の後に、補正動作が実行される「1コマ上下変動」パターンと変動量が同一の「波打ち変動」を行うことで、いずれのタイミングで補正動作が行われているかを認識し難く構成し、補正動作自体に違和感を感じさせないようにすることができる。また、正常位置まで到達ステップ数が少ない回転方向（第3ズレ量では、正回転）で補正動作を行うことで、正常位置まで到達ステップ数が多い回転方向（第3ズレ量では、正回転）で補正動作を行う場合より、補正動作自体を認識し難く構成し、補正動作自体に違和感を感じさせないようにすることができる。さらに、ズレ量が多い場合に、待機時間が上昇時待機時間より長い下降時待機時間の時間を補正するとともに、下降時待機時間を第3ズレ分期間以上の期間に構成することで、ズレ量分の補正を確実に実行可能にするとともに、「補正変動3」パターンを実行した場合でも、下降時待機時間より後の各リールLR, CR, RRの動作（即ち、「波打ち動作」パターン）を、正常な動作パターンと同一にすることができ、補正動作自体に違和感を感じさせないようにすることができる。

10

20

30

40

50

【2204】

このように構成することで、少なくとも、大当たり図柄を形成していない状況を、大当たり遊技の開始時（即ち、オープニング時）に解消することができるとともに、各リールLR, CR, RRが動作する「オープニング動作」に併せてズレ量に応じた補正動作を実行して、さり気無く位置ずれを解消することで、遊技者に違和感を感じさせず、遊技に不信感を抱く状況を抑制することができる。また、位置ずれのズレ量に応じて補正動作自体が目立ち難い態様、即ち、正常な「オープニング動作」により近い態様で行うことで、遊技者に違和感を感じさせず、遊技に不信感を抱く状況を抑制することができる。また、遊技者は、大当たり遊技が発生した大当たり図柄を明確に認識することができるとともに、大当たりに当選したことを祝福するような演出を実行して、遊技者の遊技意欲を増進させつつ、いずれの大当たり種別に当選した場合であっても、各OP時間内に収まるように共通した「オープニング動作」を実行し得るように構成することで、演出を共通化してROM容量を削減することができる。

【2205】

次に、図151を参照して、「リーチ前兆演出」が実行される場合に行われる「偽保留変化予告」の演出推移について説明する。図151は、第8実施形態における「リーチ前兆演出」が実行される場合の「保留変化予告」の実行態様を模式的に示した図であり、図151(a)は、第2特別図柄の変動演出が終了する間際であって、保留図柄表示部Dbにおいて第1特別図柄の保留球数が「3個」、第2特別図柄の保留球数が「1個」ある状態を示した図であり、図151(b)は、図151(a)の状態から、保留が1つ消化されて第1特別図柄の変動演出が実行されている状態であって、新たに第1特別図柄が入賞し、該入賞した第1特別図柄において「リーチ前兆演出」に当選するとともに、1つ前の保留球数において「保留変化予告」が実行されることが決定した状態を示した図であり、図151(c)は、図151(b)の状態から、保留が1つ消化されて第1特別図柄の変動演出が実行されている状態であって、「保留変化予告」が実行された状態を示した図であり、図151(d)は、図151(c)の状態から、保留が1つ消化されて第2特別図柄の変動演出が停止する間際であって、「リーチ前兆演出」として「リーチ表示」が現出する間際の状態を示した図であり、図151(e)は、図151(d)の状態から、保留が1つ消化されて「保留変化予告」の対象である第1特別図柄の変動演出が停止する間際であって、「リーチ前兆演出」として「リーチ表示」が現出する間際の状態を示した図であり、図151(f)は、図151(e)の状態から、保留が1つ消化されて「リーチ前兆

演出」の対象である第1特別図柄の変動演出において「リーチ表示」が現出している状態を示した図である。なお、この図151の実行図柄表示部Db0及び入賞順保留表示部Db3において、白色で表示される入賞順保留表示部Db3a～Db3hはいずれの特別図柄も保留されていない状態を示しており、黄色に対応する濃い色で表示される入賞順保留表示部Db3a～Db3hは第1特別図柄の保留表示を示しており、白色に対応する薄い色で表示される入賞順保留表示部Db3a～Db3hは第2特別図柄の保留表示を示しており、青色（若しくは赤色）に対応する右い上がり斜め点線で表示される入賞順保留表示部Db3a～Db3hは、いずれかの特別図柄（第8実施形態では、第1特別図柄）における「保留変化予告」が実行されている保留表示を示している。また、メッセージ表示部82は、説明の便宜上、省略して表示している。さらに、第8実施形態では、「リーチ前兆演出」が実行される場合、複数の変動表示において連続して「リーチ表示」が現出し、さらに、各「リーチ表示」において同一のリーチ形成図柄が現出するように構成されている。

10

20

30

40

50

【2206】

まず、図151(a)では、ドラム表示装置81において第2特別図柄の変動演出が停止する間際の状態を示している。この状態において、左リールLRには中段に「1」図柄が停止し、右リールRRには「5」図柄が停止していることで、「リーチ表示」が発生していない状態を示している。また、中リールCRは「低速変動」の変動要素を実行しており、中段に「3」図柄が停止する直前の状態を示している。即ち、この第2特別図柄の変動演出では、「リーチ表示」及び大当たり結果が導出されないハズレ結果が現出する直前の状態を示している。

【2207】

この図151(a)の状態において、実行図柄表示部Db0には、ドラム表示装置81の各リールLR, CR, RRで実行中の第2特別図柄の変動演出に対応する保留図柄が表示されている。また、入賞順保留表示部Db3には、第1入賞順保留表示部Db3a、第2入賞順保留表示部Db3b及び第4入賞順保留表示部Db3dには第1特別図柄に対応する保留図柄が表示され、第3入賞順保留表示部Db3cには第2特別図柄に対応する保留図柄が表示されている。一方、第5～第8入賞順保留表示部Db3e～Db3hは点灯されておらず、いずれの保留図柄も表示されていない状態である。よって、第2特別図柄の変動演出が実行中であり、第1特別図柄の保留球数が3個であって、第2特別図柄の保留球数が1個である状態を示している。また、保留されている特別図柄の変動演出におけるドラム表示装置81での実行順が、第1特別図柄→第1特別図柄→第2特別図柄→第1特別図柄、であることを示している状態である。

【2208】

次いで、図151(b)では、図151(a)で示す状態から、ドラム表示装置81で実行されていた第2特別図柄の変動演出が終了し、第1入賞順保留表示部Db3aに表示されていた第1特別図柄に対応する変動演出が実行されている状態を示している。この状態では、全リールLR, CR, RRが正回転で高速に回転駆動されている状態を示している。また、このタイミングにおいて、第1始動口64aに球が入賞し、該入賞した第1特別図柄の変動演出において「リーチ前兆演出」の実行が決定されている。

【2209】

この図151(b)の状態において、実行図柄表示部Db0には、図151(a)の第1入賞順保留表示部Db3aで表示されていた第1特別図柄の保留図柄がシフトされて表示され、該実行図柄表示部Db0に対応する第1特別図柄の変動演出がドラム表示装置81の各リールLR, CR, RRで実行されている。また、入賞順保留表示部Db3において、第1入賞順保留表示部Db3aには、図151(a)の第2入賞順保留表示部Db3bで表示されていた保留図柄（即ち、第1特別図柄に対応する保留図柄）がシフトされて表示され、第2入賞順保留表示部Db3bには、図151(a)の第3入賞順保留表示部Db3cで表示されていた保留図柄（即ち、第2特別図柄に対応する保留図柄）がシフトされて表示され、第3入賞順保留表示部Db3cには、図151(a)の第4入賞順保留表

示部 D b 3 d で表示されていた保留図柄（即ち、第 1 特別図柄に対応する保留図柄）が表示されている。また、第 4 入賞順保留表示部 D b 3 d には、第 1 始動口 6 4 a の入賞による新たな第 1 特別図柄に対応する保留図柄が表示されている。一方、第 5 ～ 第 8 入賞順保留表示部 D b 3 e ～ D b 3 h は点灯されておらず、いずれの保留図柄も表示されていない状態である。よって、第 1 特別図柄の変動演出が実行中であり、第 1 特別図柄の保留球数が 3 個であって、第 2 特別図柄の保留球数が 1 個である状態を示している。また、保留されている特別図柄の変動演出におけるドラム表示装置 8 1 での実行順が、第 1 特別図柄 → 第 2 特別図柄 → 第 1 特別図柄 → 第 1 特別図柄、であることを示している状態である。

【 2 2 1 0 】

ここで、上述したように、第 4 入賞順保留表示部 D b 3 d に表示されている第 1 特別図柄の保留図柄に対応する変動演出では、「リーチ前兆演出」の実行に当選しており、この第 4 入賞順保留表示部 D b 3 d に表示されている第 1 特別図柄より前に実行される変動演出、即ち、第 1 入賞順保留表示部 D b 3 a、第 2 入賞順保留表示部 D b 3 b 及び第 3 入賞順保留表示部 D b 3 c において、「リーチ表示」を伴う変動演出が実行される。そして、第 3 入賞順保留表示部 D b 3 c に表示されている第 1 特別図柄の保留図柄において、「偽保留変化予告」が実行されることが決定されている。また、この第 3 入賞順保留表示部 D b 3 c で表示されている第 1 特別図柄の保留図柄の「偽保留変化予告」の実行タイミングは、シナリオカウンタ 2 2 3 j 及びシナリオテーブル 2 2 2 i によって、第 2 入賞順保留表示部 D b 3 b へのシフトしたタイミングで行われることが決定されている。このように、第 1 特別図柄の変動演出において「リーチ前兆演出」を決定した場合に「偽保留変化予告」を実行するとき、同種（即ち、第 1 特別図柄）の変動演出に対応する保留図柄に対して「偽保留変化予告」を実行するように構成することで、各特別図柄の関係性（保留球数、入賞順、演出態様等）を把握するための処理が不要となり、制御負担を軽減することができる。

【 2 2 1 1 】

次いで、図 1 5 1 (c) では、図 1 5 1 (b) で示す状態から、ドラム表示装置 8 1 で実行されていた第 1 特別図柄の変動演出が終了し、第 1 入賞順保留表示部 D b 3 a に表示されていた第 1 特別図柄に対応する変動演出が実行されている状態を示している。この状態では、全リール L R , C R , R R が正回転で高速に回転駆動されている状態を示している。

【 2 2 1 2 】

この図 1 5 1 (c) の状態において、実行図柄表示部 D b 0 には、図 1 5 1 (b) の第 1 入賞順保留表示部 D b 3 a で表示されていた第 1 特別図柄の保留図柄がシフトされて表示され、該実行図柄表示部 D b 0 に対応する第 1 特別図柄の変動演出がドラム表示装置 8 1 の各リール L R , C R , R R で実行されている。また、入賞順保留表示部 D b 3 において、第 1 入賞順保留表示部 D b 3 a には、図 1 5 1 (b) の第 2 入賞順保留表示部 D b 3 b で表示されていた保留図柄（即ち、第 2 特別図柄に対応する保留図柄）がシフトされて表示され、第 2 入賞順保留表示部 D b 3 b には、図 1 5 1 (b) の第 3 入賞順保留表示部 D b 3 c で表示されていた保留図柄（即ち、第 1 特別図柄に対応する保留図柄）がシフトされて表示され、第 3 入賞順保留表示部 D b 3 c には、図 1 5 1 (b) の第 4 入賞順保留表示部 D b 3 d で表示されていた保留図柄（即ち、第 1 特別図柄に対応する保留図柄）が表示されている。一方、第 4 ～ 第 8 入賞順保留表示部 D b 3 d ～ D b 3 h は点灯されておらず、いずれの保留図柄も表示されていない状態である。よって、第 1 特別図柄の変動演出が実行中であり、第 1 特別図柄の保留球数が 2 個であって、第 2 特別図柄の保留球数が 1 個である状態を示している。また、保留されている特別図柄の変動演出におけるドラム表示装置 8 1 での実行順が、第 2 特別図柄 → 第 1 特別図柄 → 第 1 特別図柄、であることを示している状態である。

【 2 2 1 3 】

ここで、上述したように、第 2 入賞順保留表示部 D b 3 b に表示されている保留図柄は、そのシフト時に「リーチ前兆演出」に伴う「偽保留変化予告」を実行し、第 8 実施形態で

は、第1特別図柄の変動演出に対応する保留図柄が青色に変化する。遊技者は、この通常の表示状態と異なる青色で表示された保留図柄を認識することで、第2入賞順保留表示部D b 3 bに表示される第1特別図柄の変動演出に対して注目が増し、該変動演出において大当たりを期待しながら該変動演出が実行されるまでその期待感を継続させることができる。しかしながら、第2入賞順保留表示部D b 3 bに表示されている「偽保留変化予告」は、第3入賞順保留表示部D b 3 cの「リーチ前兆演出」に対応するものであり、該第2入賞順保留表示部D b 3 bで行われる第1特別図柄の変動演出では、「リーチ前兆演出」としての「リーチ表示」が実行される。一方、遊技者は、「リーチ前兆演出」のもととなった第3入賞順保留表示部D b 3 cに表示される第1特別図柄の変動演出には、「保留変化予告」又は「偽保留変化予告」が行われていないため、第2入賞順保留表示部D b 3 b

10

。【2214】

次いで、図151(d)では、図151(c)で示す状態から、ドラム表示装置81で実行されていた第1特別図柄の変動演出が終了し、第1入賞順保留表示部D b 3 aに表示されていた第2特別図柄に対応する変動演出において「リーチ表示」が実行されている状態を示している。この状態では、左リールLR及び右リールRRの中段に「3」図柄が停止し、中段の有効ライン上で「3」図柄の「リーチ表示」が実行され、中リールCRが「低速変動」の変動要素で正回転方向に回転駆動している状態である。

【2215】

この図151(d)の状態において、実行図柄表示部D b 0には、図151(c)の第1入賞順保留表示部D b 3 aで表示されていた第2特別図柄の保留図柄がシフトされて表示され、該実行図柄表示部D b 0に対応する第2特別図柄の変動演出がドラム表示装置81の各リールLR, CR, RRで実行されている。また、入賞順保留表示部D b 3において、第1入賞順保留表示部D b 3 aには、図151(c)の第2入賞順保留表示部D b 3 bで表示されていた保留図柄(即ち、第1特別図柄に対応する「偽保留変化予告」を実行している保留図柄)がシフトされて表示され、第2入賞順保留表示部D b 3 bには、図151(c)の第3入賞順保留表示部D b 3 cで表示されていた保留図柄(即ち、第1特別図柄に対応する保留図柄)がシフトされて表示されている。一方、第3～第8入賞順保留表示部D b 3 c～D b 3 hは点灯されておらず、いずれの保留図柄も表示されていない状態

20

30

【2216】

ここで、上述したように、第1入賞順保留表示部D b 3 aに表示されている保留図柄では「偽保留変化予告」が実行されている。また、第2入賞順保留表示部D b 3 bに表示されている保留図柄に対応する変動演出では「リーチ前兆演出」に当選しているため、実行図柄表示部D b 0及び第1入賞順保留表示部D b 3 aに対応する変動演出では、連続してハズレの「リーチ表示」が実行されるように構成されている。従って、実行図柄表示部D b 0で実行されている「リーチ表示」はハズレ結果となるものの、遊技者は、実行図柄表示部D b 0で実行されている「リーチ表示」が大当たりに当選するか否かに注目するとともに、該「リーチ表示」が第1入賞順保留表示部D b 3 aで「偽保留変化予告」を実行している保留図柄に対応する「リーチ前兆演出」かもしれないと推測しながら演出の推移を見守っている状況である。この状況において、遊技者は、「リーチ前兆演出」のもととなった第2入賞順保留表示部D b 3 bに表示される第1特別図柄の変動演出には、「保留変化予告」又は「偽保留変化予告」が行われていないため、実行図柄表示部D b 0に対応する実行中の変動演出や、第1入賞順保留表示部D b 3 aに表示されている「偽保留変化予告」に対応する保留図柄ほど着目していない状態である。

40

【2217】

50

次いで、図151(e)では、図151(d)で示す状態から、ドラム表示装置81で実行されていた第2特別図柄の変動演出が終了し、第1入賞順保留表示部Db3aに「偽保留変化予告」として表示されていた第1特別図柄に対応する変動演出において「リーチ表示」が実行されている状態を示している。この状態では、左リールLR及び右リールRRの中段に、図151(d)におけるリーチ形成図柄と同様の「3」図柄が停止し、中段の有効ライン上で「3」図柄の「リーチ表示」が実行され、中リールCRが「低速変動」の変動要素で正回転方向に回転駆動している状態である。

【2218】

この図151(e)の状態において、実行図柄表示部Db0には、図151(d)の第1入賞順保留表示部Db3aで表示されていた「偽保留変化予告」を実行していた第1特別図柄の保留図柄がシフトされて表示され、該実行図柄表示部Db0に対応する第1特別図柄の変動演出がドラム表示装置81の各リールLR, CR, RRで実行されている。また、入賞順保留表示部Db3において、第1入賞順保留表示部Db3aには、図151(d)の第2入賞順保留表示部Db3bで表示されていた保留図柄(即ち、第1特別図柄に対応する保留図柄)がシフトされて表示されている。一方、第2～第8入賞順保留表示部Db3b～Db3hは点灯されておらず、いずれの保留図柄も表示されていない状態である。よって、「偽保留変化予告」を実行していた第1特別図柄の変動演出が実行中であり、第1特別図柄の保留球数が1個であって、第2特別図柄の保留球数が0個である状態を示している。また、保留されている特別図柄の変動演出におけるドラム表示装置81での実行順が、第1特別図柄のみ、であることを示している状態である。

【2219】

ここで、上述したように、実行図柄表示部Db0に表示されている実行図柄では「偽保留変化予告」が実行されている。また、第1入賞順保留表示部Db3aに表示されている保留図柄に対応する変動演出では「リーチ前兆演出」に当選しているため、実行図柄表示部Db0に対応する変動演出では、図151(d)の状態から連続してハズレの「リーチ表示」が実行されるように構成されている。従って、実行図柄表示部Db0で実行されている「リーチ表示」はハズレ結果となるものの、遊技者は、実行図柄表示部Db0で実行されている「リーチ表示」が大当たりに当選するか否かに注目している状況である。この状況において、遊技者は、「リーチ前兆演出」のもととなった第1入賞順保留表示部Db3aに表示される第1特別図柄の変動演出には、「保留変化予告」又は「偽保留変化予告」が行われていないため、実行図柄表示部Db0に表示されている「偽保留変化予告」に対応する保留図柄ほど着目していない状態である。そして、この実行図柄表示部Db0に対応する変動演出では、「リーチ前兆演出」としてのハズレの「リーチ表示」が現出するため、遊技者は、「保留変化予告」が実行されていた変動演出でハズレてしまって大当たり結果が現出しなかったことで、大当たりの現出を諦めた心理状況となる。

【2220】

次いで、図151(f)では、図151(e)で示す状態から、ドラム表示装置81で実行されていた第1特別図柄の変動演出が終了し、第1入賞順保留表示部Db3aに「リーチ前兆演出」として表示されていた第1特別図柄に対応する変動演出において「リーチ表示」が実行されている状態を示している。この状態では、左リールLR及び右リールRRの中段に、図151(d)及び図151(e)におけるリーチ形成図柄と同様の「3」図柄が停止し、中段の有効ライン上で「3」図柄の「リーチ表示」が実行され、中リールCRが「高速変動」の変動要素で正回転方向に回転駆動している状態である。

【2221】

この図151(f)の状態において、実行図柄表示部Db0には、図151(e)の第1入賞順保留表示部Db3aで表示されていた「リーチ前兆演出」に当選していた第1特別図柄の保留図柄がシフトされて表示され、該実行図柄表示部Db0に対応する第1特別図柄の変動演出がドラム表示装置81の各リールLR, CR, RRで実行されている。一方、第1～第8入賞順保留表示部Db3a～Db3hは点灯されておらず、いずれの保留図柄も表示されていない状態である。よって、「リーチ前兆演出」に当選し大当たりを発生

し得る第1特別図柄の変動演出が実行中であり、第1特別図柄および第2特別図柄の保留球数がいずれも0個である状態を示している。

【2222】

ここで、上述したように、実行図柄表示部D b 0に表示されている実行図柄に対応する変動演出（即ち、ドラム表示装置81で実行中の変動演出）では、「リーチ前兆演出」に当選しているため、実行中の変動演出では2変動前から続く「3」図柄による「リーチ表示」が現出しているため、遊技者は、この変動演出も「リーチ前兆演出」なのではないかとの推測をしている間に、該「リーチ表示」の表示結果として大当たり結果が導出されることとなる。従って、遊技者は、図151（e）で実行されていた「偽保留変化予告」に対応する「リーチ表示」がハズレて大当たりを諦めかけた矢先、図151（f）の状況で「リーチ表示」実行中の変動演出において大当たり結果が現出することから、遊技者を落胆状態から一気に興奮状態にさせて感情の起伏の幅を大きくさせることができるので、遊技の興趣を格段に向上することができる。

10

【2223】

このように構成することで、「偽保留変化予告」に対応する変動演出で「リーチ表示」が発生した場合であって、該「リーチ表示」で大当たりに当選しなかった場合であっても、その後に実行される変動演出において本来「リーチ前兆演出」に当選した変動演出で大当たりに当選し得るように構成することができる。その結果、「保留変化予告」と「偽保留変化予告」とを混在させることで、「保留変化予告」が発生した場合に、該「保留変化予告」が実行されている変動演出がハズレた場合であっても、その後の「リーチ前兆演出」に対応する変動演出において大当たりを期待することができ、新たな遊技性を創出するとともに、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「リーチ前兆演出」に対応する保留図柄に対して「保留変化予告」を行った場合に、「リーチ前兆演出」以前の変動演出が、あくまで「リーチ前兆演出」としてのガセの「リーチ表示」であるのか、大当たりに当選し得る「リーチ表示」であるのかを遊技者に認識し難くする（所謂、先バレを抑制する）ことで、「リーチ前兆演出」の実行前の「リーチ表示」であっても遊技者が大当たりへの期待感を持って臨ませることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【2224】

その他、第8実施形態におけるパチンコ機10は、第1実施形態乃至第7実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

30

【2225】

<第9実施形態>

次に、図152及び図153を参照して、本発明を採用した第9実施形態におけるパチンコ機10について説明する。

【2226】

第8実施形態のパチンコ機10では、低確時短開始信号を設け、「低確時間短縮状態」の開始時に上記低確時短開始信号を出力するように構成している。これに対し、第9実施形態のパチンコ機10では、低確時短開始信号を設けず、「低確時間短縮状態」の開始時に、大当たり信号を所定時間（例えば、500ms）の間、出力するように構成する。

40

【2227】

以下、第9実施形態におけるパチンコ機10について、第1実施形態乃至第8実施形態におけるパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の説明では、第1実施形態乃至第8実施形態と同一の要素に同一の符号を付し、その図示と説明を省略する場合がある。

【2228】

まず、図152を参照して、第9実施形態における外部出力信号テーブル202kについて説明する。図152は、第9実施形態における外部出力信号テーブル202kの一例を模式的に示した図である。

【2229】

50

第9実施形態のパチンコ機10は、上述したように、低確時間短縮信号が設けられていない。そして、大当たり信号が、大当たり状態中に出力され続けるとともに、時短図柄の当選時、又は、天井時短の開始時にもオン出力される。その後、大当たり状態の突入に基づいてオン出力された大当たり信号は、大当たり状態の終了後にオフされる一方、時短図柄の当選時、又は、天井時短の開始時にオン出力された大当たり信号は、そのオン出力の開始から500ms経過時にオフされる。

【2230】

ここで、図153を参照して、第9実施形態における天井到達間際の遊技状態の変遷と外部出力信号の出力タイミングについて説明する。図153は、第9実施形態における遊技状態の変遷における各外部出力信号の出力態様を示したタイミングチャートである。この図153では、第9実施形態における大当たり後特別図柄変動回数と、遊技状態の変遷と、低確時短開始信号の出力タイミングと、大当たり信号の出力タイミングと、連荘中信号の出力タイミングと、特別図柄確定信号の出力タイミングとの関係について説明する。

10

【2231】

まず、図153で示すように、大当たり後特別図柄変動回数が「298回」、即ち、大当たり遊技終了後にST回数10回+時短回数288回が行われた段階において、特別図柄の動的表示の確定表示タイミングで特別図柄確定信号が出力され、遊技状態は「ロング時間短縮状態」であり、連荘中信号が出力され続けている（即ち、オン）。なお、この段階では、大当たり信号は出力されていない（即ち、オフ）。

【2232】

続いて、大当たり後特別図柄変動回数が「299回」、即ち、大当たり遊技終了後にST回数10回+時短回数289回が行われた段階において、特別図柄の動的表示の確定表示タイミングで特別図柄確定信号が出力され、「ロング時間短縮状態」における時短終了条件が成立するため、遊技状態は「ロング時間短縮状態」から「通常遊技状態B」に移行する。そして、特別図柄確定信号の出力が終了するタイミングに同期して連荘中信号の出力が終了する。

20

【2233】

続いて、大当たり後特別図柄変動回数が「300回」、即ち、大当たり遊技終了後にST回数10回+時短回数289回+「通常遊技状態B」での変動回数1回が行われた段階において、特別図柄の動的表示の確定表示タイミングで特別図柄確定信号が出力され、特別図柄の低確率状態における天井到達回数（即ち、「290回」）に到達するため、遊技状態は「通常遊技状態B」から「低確時間短縮状態」に移行する。そして、「低確時間短縮状態」に移行したタイミングと同期して、可変入賞装置65が開放していないにも関わらず大当たり信号が出力されるとともに、連荘中信号の出力が開始される。

30

【2234】

なお、第9実施形態では、「低確時間短縮状態」に移行する場合に、該「低確時間短縮状態」が開始されたタイミング（即ち、連荘中信号が出力されるタイミング）で大当たり信号を出力するように構成している。これに代えて、「低確時間短縮状態」に移行する場合に、該「低確時間短縮状態」が開始される前（例えば、特別図柄が確定表示したタイミング若しくは直後、連荘中信号の出力前等）に「低確時間短縮状態」を示す大当たり信号（低確時短開始信号）を出力するように構成してもよいし、「低確時間短縮状態」が開始された後（例えば、「低確時間短縮状態」が開始されて連荘中信号を出力した後等）に「低確時間短縮状態」を示す大当たり信号（低確時短開始信号）を出力するように構成してもよい。

40

【2235】

このように構成することで、例えば、ホールコンピュータやデータ表示ランプ等において、外部出力信号を受信する受信端子の数に制約がある状態や、低確時短開始信号に対応していないソフトウェアである場合に、既存の大当たり信号の出力態様の違い（即ち、大当たり遊技であれば継続オン出力、「低確時間短縮状態」の開始であれば500msのオン）によって、大当たり遊技と「低確時間短縮状態」の突入を識別することが可能となる。

50

よって、「低確時間短縮状態」の機能を搭載したパチンコ機 10 における遊技状態等を的確に把握することが可能となるとともに、誤動作（誤表示やエラー表示等）が発生することを抑制し、遊技者又はホール関係者にパチンコ機 10 の遊技状態等を的確に認識させることが可能となる。

【2236】

その他、第 9 実施形態におけるパチンコ機 10 は、第 1 実施形態乃至第 8 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【2237】

<第 10 実施形態>

次に、図 154 及び図 155 を参照して、本発明を採用した第 10 実施形態におけるパチンコ機 10 について説明する。

【2238】

第 8 実施形態のパチンコ機 10 では、連荘中信号の出力タイミングとして、「ロング時間短縮状態」から「通常遊技状態 B」に移行し、「時短機能」が終了した場合には、連荘中信号を一旦オフし、「低確時間短縮状態」に突入してから改めて連荘中信号をオン出力するように構成している。これに対し、第 10 実施形態のパチンコ機 10 では、「ロング時間短縮状態」から「通常遊技状態 B」に移行したタイミングでは連荘中信号をオフせず、オン出力を継続し、その後、「低確時間短縮状態」に突入した場合には、オン出力されている連荘中信号のオン出力を継続するように構成する。

【2239】

以下、第 10 実施形態におけるパチンコ機 10 について、第 1 実施形態乃至第 9 実施形態におけるパチンコ機 10 と相違する点を中心に説明する。以下の説明では、第 1 実施形態乃至第 9 実施形態と同一の要素に同一の符号を付し、その図示と説明を省略する場合がある。

【2240】

図 154 は、第 10 実施形態における外部出力信号テーブル 202k の一例を模式的に示した図である。また、図 155 は、第 10 実施形態における遊技状態の変遷における各外部出力信号の出力態様を示したタイミングチャートである。

【2241】

第 10 実施形態のパチンコ機 10 は、上述したように、「ロング時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態 B」に移行した場合でも、該「通常遊技状態 B」の間は連荘中信号がオフされず、継続してオン出力される。なお、本実施形態では、「通常遊技状態 B」に移行した場合、必ず「低確時間短縮状態」に移行するように構成されているため、「ロング時間短縮状態」、「通常遊技状態 B」及び「低確時間短縮状態」に亘って連荘中信号がオン出力されるが、仮に、何らかの異常により「通常遊技状態 B」後、「低確時間短縮状態」に移行せず、例えば、「通常遊技状態 A」に移行した場合には、連荘中信号をオフするように構成されている。

【2242】

ここで、図 155 を参照して、第 10 実施形態における天井到達間際の遊技状態の変遷と外部出力信号の出力タイミングについて説明する。図 155 は、第 10 実施形態における遊技状態の変遷における各外部出力信号の出力態様を示したタイミングチャートである。この図 155 では、第 10 実施形態における大当たり後特別図柄変動回数と、遊技状態の変遷と、低確時短開始信号の出力タイミングと、大当たり信号の出力タイミングと、連荘中信号の出力タイミングと、特別図柄確定信号の出力タイミングとの関係について説明する。

【2243】

まず、図 155 で示すように、大当たり後特別図柄変動回数が「298 回」、即ち、大当たり遊技終了後に ST 回数 10 回 + 時短回数 288 回が行われた段階において、特別図柄の動的表示の確定表示タイミングで特別図柄確定信号が出力され、遊技状態は「ロング時間短縮状態」であり、連荘中信号が出力され続けている（即ち、オン）。なお、この段階

では、低確時短開始信号および大当たり信号は出力されていない（即ち、オフ）。

【2244】

続いて、大当たり後特別図柄変動回数が「299回」、即ち、大当たり遊技終了後にST回数10回+時短回数289回が行われた段階において、特別図柄の動的表示の確定表示タイミングで特別図柄確定信号が出力され、「ロング時間短縮状態」における時短終了条件が成立するため、遊技状態は「ロング時間短縮状態」から「通常遊技状態B」に移行する。しかしながら、このタイミングでは連荘中信号がオフされず、オン出力が継続されている。

【2245】

続いて、大当たり後特別図柄変動回数が「300回」、即ち、大当たり遊技終了後にST回数10回+時短回数289回+「通常遊技状態B」での変動回数1回が行われた段階において、特別図柄の動的表示の確定表示タイミングで特別図柄確定信号が出力され、特別図柄の低確率状態における天井到達回数（即ち、「290回」）に到達するため、遊技状態は「通常遊技状態B」から「低確時間短縮状態」に移行する。そして、「低確時間短縮状態」に移行したタイミングと同期して低確時短開始信号が出力されるとともに、連荘中信号のオン出力が継続される。

10

【2246】

このように構成することで、「ロング時間短縮状態」から特別図柄の動的表示の1回転を跨ぎ「低確時間短縮状態」に移行する場合、連荘中信号のオン出力を継続することで、例えば、ホールコンピュータ等において、実質的な連荘状態である「ロング時間短縮状態」、「通常遊技状態B」および「低確時間短縮状態」の間、連荘中信号が継続的に出力されていることで、1の連荘状態を把握することができ、連荘状態における集計結果を的確に集計するように構成することが可能となる。また、第8実施形態のように、低確時短開始信号の出力有無に応じて連荘状態を把握する場合と異なり、低確時短開始信号が出力されるか否かの判別処理が不要になることで、制御負担を軽減することができる。さらに、何らかの異常によって低確時短開始信号のオン出力を認識できなかった場合に、実質的な連荘状態であるにもかかわらず一旦連荘中信号がオフされることで、連荘状態をクリアするような事態を未然に抑制することができ、遊技仕様として設定された実質的に連続する連荘状態における正確な集計を行うことが可能となる。また、遊技者に対しても、遊技仕様として設定された実質的に連続する連荘状態における集計された大当たり回数や賞球獲得数を継続して加算するように構成することで、連荘中の大当たり回数や賞球数を継続的に集計し、遊技における達成感を与えて、遊技に対して興覚めしてしまうことを未然に防止し、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【2247】

なお、「ロング時間短縮状態」から「通常遊技状態B」に移行し、その後、「低確時間短縮状態」に移行する場合に連荘中信号のオン出力を継続するように構成しているが、これに代えて、「時短機能」が発動している遊技状態が終了した直後の特別図柄の動的表示において、時短図柄に当選した場合も、連荘中信号のオン出力を継続するように構成してもよい。

【2248】

その他、第10実施形態におけるパチンコ機10は、第1実施形態乃至第9実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

40

【2249】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。

50

【2250】

<変形例1>

上記第1実施形態では、前側導光板410及び後側導光板420をアクリル素材（アクリル系樹脂、屈折率約1.49～1.53）で構成していた。これに対し、前側導光板410及び後側導光板420をポリカーボネート（ポリカーボネート系樹脂、屈折率約1.59）や、光学プラスチック（ポリメタクリル酸メチル樹脂、屈折率約1.491～1.57）、ナイロン（ナイロン系樹脂、屈折率約1.53）、或いは、ポリエステル（ポリエステル系樹脂、屈折率約1.60）で構成してもよい。この場合、各樹脂における屈折率に応じて後側上方用拡散レンズ423及び後側下方用拡散レンズ425の形状（即ち、左方向拡散部425a、正面方向拡散部425b、右方向拡散部425c）を適宜変更するように構成し、第1装飾図柄群421に対して確実に光を照射（拡散）するように構成するとよい。

10

【2251】

<変形例2>

上記第1実施形態では、後側上方用拡散レンズ423及び後側下方用拡散レンズ425における1の凹部が、左方向拡散部425a、正面方向拡散部425b及び右方向拡散部425cの3つの辺で構成され、各LED422c、424による光の照射方向に対して左方向、正面方向及び右方向の3方向に光を拡散するように構成していた。これに対し、後側上方用拡散レンズ423及び後側下方用拡散レンズ425における1の凹部を、2つの辺、或いは、4つ以上の辺で構成し、光の拡散方向を、2方向或いは4方向以上となるように構成してもよい。

20

【2252】

<変形例3>

上記第1実施形態では、後側導光板420における後側上方用LED422c及び後側下方用LED424の1のLEDがそれぞれ上下方向で対となるような位置（鉛直上下方向で重なる位置）となるように設けられていた。また、前側導光板410の前側右方用LED415c及び前側左方用LED416cの1のLEDがそれぞれ左右方向で対となるような位置（水平左右方向で重なる位置）となるように設けられていた。これに対し、後側上方用LED422c及び後側下方用LED424の1のLED、又は、前側右方用LED415c及び前側左方用LED416cの1のLEDが、鉛直上下方向又は水平左右方向に重ならない位置にずらして設けるように構成してもよい。このように構成することで、前側導光板410又は後側導光板420において、光が照射されない空白地帯が生じてしまうことを抑制し、前側導光板410又は後側導光板420の全面において各装飾図柄411、412、413、421を確実に表示することができ、遊技への注目度を高めることができる。

30

【2253】

<変形例4>

上記第1実施形態では、後側導光板420の上下端面において、後側上方用拡散レンズ423及び後側下方用拡散レンズ425を各LED422c、424の1のLEDの発光面の幅分それぞれ形成するように構成していた。これに対し、後側導光板420の上下端面全体に後側上方用拡散レンズ423及び後側下方用拡散レンズ425を構成するようにしてもよい。このように構成することで、各LED422c、424の位置を考慮することなく後側上方用拡散レンズ423及び後側下方用拡散レンズ425を形成することができ、後側導光板420の生産効率を向上するとともに、各LED422c、424の配置に関する設計自由度を高めることができる。

40

【2254】

<変形例5>

上記第1実施形態では、後側上方用拡散レンズ423及び後側下方用拡散レンズ425の1の凹部を構成する左方向拡散部425a、正面方向拡散部425bおよび右方向拡散部425cの各辺の長さが均等となるように構成していた。これに対し、左方向拡散部42

50

5 a、正面方向拡散部 4 2 5 b および右方向拡散部 4 2 5 c の各辺の長さが異なるように構成してもよい。特に、後側導光板 4 2 0 における表示対象となる装飾図柄の大きさがそれぞれ異なる場合に、該表示対象の大きさに応じて各辺の長さを形成するように構成してもよい。具体的には、例えば、表示対象の大きさが所定の大きさである第 1 表示対象と、該第 1 表示対象の 2 倍の大きさである第 2 表示対象がある場合、第 2 表示対象に向かう光路に対応する辺の長さを、第 1 表示対象に向かう光路に対応する辺の長さの 2 倍となるように構成する。このように、表示対象の大きさに応じるように拡散レンズの各辺の長さを形成することで、各表示対象を適切に点灯することができる。

【2 2 5 5】

<変形例 6>

上記第 1 実施形態では、外形が円筒形であるドラム表示装置 8 1 の外周に沿った形状の前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 で導光ユニット 4 0 0 を構成していた。これに対し、円筒形のドラム表示装置 8 1 の外周形状に沿った導光板と、ドラム表示装置 8 1 の外周形状とは無関係の形状（例えば、平板形状）の導光板とで導光ユニット 4 0 0 を構成してもよい。また、円筒形のドラム表示装置 8 1 の外周形状とは無関係の形状（例えば、平板形状）の複数の導光板で導光ユニット 4 0 0 を構成してもよい。さらに、ドラム表示装置 8 1 の代わりに液晶表示装置等の表示部が平面状の表示装置で第 3 図柄の変動演出を行う場合、平面状の液晶表示装置の外形状に沿った導光板（例えば、平板形状）と、液晶表示装置の外形状とは無関係の形状（例えば、一部に R 形状部を有する形状）の導光板とで導光ユニット 4 0 0 を構成してもよい。また、ドラム表示装置 8 1 の代わりに液晶表示装置等の表示部が平面状の表示装置で第 3 図柄の変動演出を行う場合、平面状の液晶表示装置の外形状とは無関係の形状（例えば、一部に R 形状部を有する形状）の複数の導光板で導光ユニット 4 0 0 を構成してもよい。

【2 2 5 6】

<変形例 7>

上記第 1 実施形態では、前側導光板 4 1 0 に 3 種類の装飾図柄（即ち、第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 および第 4 装飾図柄群 4 1 3）を表示可能に構成し、後側導光板 4 2 0 に 1 種類の装飾図柄（即ち、第 1 装飾図柄群 4 2 1）を表示可能に構成し、2 の導光板 4 1 0、4 2 0 によって、導光板 4 1 0、4 2 0 の枚数より多い 4 種類の演出を実行可能に構成していた。これに対し、3 以上の導光板によって該導光板の枚数より多い複数種類（例えば、4 種類以上）の演出を実行可能に構成してもよい。

【2 2 5 7】

<変形例 8>

上記第 1 実施形態では、前側導光板 4 1 0 と後側導光板 4 2 0 とを、ともにドラム表示装置 8 1 の外周形状に沿った正 R 形状部を有する形状で構成していた。これに対し、パチンコ機 1 0 の手前側の導光板を正 R 形状を有する形状で形成する一方、背面側の導光板を正 R 形状と逆（対）になる逆 R 形状部を有する形状部で形成するように構成してもよい。この場合、手前側の正 R 形状を有する導光板と、背面側の逆 R 形状を有する導光板との間の空間に、所定の演出装置（例えば、可動役物や液晶表示装置）を設けてもよい。このように構成することで、手前側の導光板と背面側の導光板とによる一体的かつ立体的な迫力ある演出を行うことで、各導光板の演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる。

【2 2 5 8】

<変形例 9>

上記第 1 実施形態では、確定ランプ 3 1 1 の点灯時に、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の縦幅を縮小して実行するように構成していた。これに対し、確定ランプ 3 1 1 の実行時における第 1 装飾図柄群 4 2 1 の実行態様を横方向に縮小して実行するように構成してもよい。また、確定ランプ 3 1 1 の実行時に第 1 装飾図柄群 4 2 1 を表示する場合に、盤面第 1 装飾図柄群 6 0 a 及び盤面第 2 装飾図柄群 6 0 b を実行しないように構成してもよい。このように構成することで、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の演出と確定ランプ 3 1 1 の演出とが重複しな

10

20

30

40

50

い若しくはし難いように区画化することができ、より確定ランプ 3 1 1 による演出を目立たせることができる。よって、遊技として重要な確定ランプ 3 1 1 の演出を阻害しないように構成することができる。また、複雑な制御を行うことなく確定ランプ 3 1 1 による演出と第 1 装飾図柄群 4 2 1 による演出とを同時に実行することが容易となり、演出バリエーションを増加することができる。

【 2 2 5 9 】

< 変形例 1 0 >

上記第 1 実施形態では、確定ランプ 3 1 1 の実行時に第 1 装飾図柄群 4 2 1 を実行する場合、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の上部の魚群図柄を点灯しないように構成していた。これに対し、確定ランプ 3 1 1 の実行時に第 1 装飾図柄群 4 2 1 を実行する場合、確定ランプ 3 1 1 側の第 1 装飾図柄群 4 2 1 の表示色を、確定ランプ 3 1 1 の表示色（例えば、「赤」）と明確に異なる表示色（例えば、「青」）で実行するように構成してもよい。このように構成することで、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の演出と確定ランプ 3 1 1 の演出とが重複しない若しくはし難いように区画化することができ、より確定ランプ 3 1 1 による演出を目立たせることができる。よって、遊技として重要な確定ランプ 3 1 1 の演出を阻害しないように構成することができる。また、複雑な制御を行うことなく確定ランプ 3 1 1 による演出と第 1 装飾図柄群 4 2 1 による演出とを同時に実行することが容易となり、演出バリエーションを増加することができる。

10

【 2 2 6 0 】

< 変形例 1 1 >

上記第 1 実施形態では、前側導光板 4 1 0 による演出と後側導光板 4 2 0 による演出とが重複しないように別々に実行していた。これに対し、前側導光板 4 1 0 と後側導光板 4 2 0 とによる演出を同時に行うことで、多彩な演出を実行して、前側導光板 4 1 0 および後側導光板 4 2 0 の演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる。

20

【 2 2 6 1 】

< 変形例 1 2 >

上記第 1 実施形態では、確定ランプ 3 1 1 の実行時に、第 1 装飾図柄群 4 2 1 が実行される場合に、該第 1 装飾図柄群 4 2 1 の演出規模を縮小するように構成していた。これに対し、確定ランプ 3 1 1 の実行時に、第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 又は第 4 装飾図柄群 4 1 3 が実行される場合、或いは、ドラム表示装置 8 1 で行われる変動演出が実行される場合に、第 2 装飾図柄群 4 1 1、第 3 装飾図柄 4 1 2 若しくは第 4 装飾図柄群 4 1 3、又は、変動演出の演出規模を縮小して実行するように構成してもよい。演出規模の縮小としては、例えば、演出幅若しくは演出範囲を縮小する場合や、演出色若しくは演出輝度を低下させる場合、演出時間を少なくする場合等が例示される。

30

【 2 2 6 2 】

< 変形例 1 3 >

上記第 1 実施形態では、ドラム表示装置 8 1 を使用して、第 3 図柄の変動演出により大当たりを抽選するか否かを実行していた。これに対し、液晶表示装置や 7 セグメント表示装置、回転式ベルト表示装置で変動演出を実行して大当たり抽選を行ったり、クルーン付きの抽選装置に設けられた所定入賞口に球が入賞するか否かにより大当たりが付与されるか否かの抽選を行うように構成してもよい。

40

【 2 2 6 3 】

< 変形例 1 4 >

上記第 1 実施形態では、確定ランプ 3 1 1 が点灯する場合に第 1 装飾図柄群 4 2 1 が実行されるとき、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の演出幅を縮小して実行するように構成していた。これに対し、変動演出における遊技結果を事前に示唆可能な可動役物を設け、該可動役物の可動域が第 1 装飾図柄群 4 2 1 の演出部位と重複する場合に、可動役物の可動域と重複しないように第 1 装飾図柄群 4 2 1 の演出幅を縮小するように構成してもよい。また、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の演出幅と重複しないように可動役物の可動域を縮小するように構成してもよい。この場合、変動演出に対する大当たり期待度が高い方の演出を優先するように

50

構成する。このように構成することで、複数の演出が重複しない若しくはし難いように区別可能にすることができ、大当たり期待度が高い演出を目立たせることができる。よって、遊技として重要な演出を阻害しないように構成することができる。

【2264】

<変形例15>

上記第1実施形態では、前側導光板410において、該前側導光板410の下方の平板部および下方逆R形状部の横方向端面から光を入射可能に構成して第4装飾図柄群413を点灯可能に構成するとともに、該前側導光板410の下方の平板部の下方向端面から光を入射可能に構成して第2装飾図柄群411及び第3装飾図柄412を点灯可能に構成していた。これに対し、いずれの装飾図柄群411、412、413も横方向端面からそれぞれ光を入射可能に構成して、各装飾図柄群411、412、413を点灯可能に構成してもよい。具体的には、前側導光板410の下方の平板部および下方逆R形状部の横方向端面から光を入射可能に構成して第4装飾図柄群413を点灯可能に構成するとともに、前側導光板410の正R形状部の横方向端面から光を入射可能に構成して第2装飾図柄群411及び第3装飾図柄412を点灯可能に構成してもよい。

10

【2265】

この場合、大当たり期待度が低い第4装飾図柄群413の点灯に関し、集光レンズを採用して、第4装飾図柄群413を点灯させたい場合に第4装飾図柄群413以外の装飾図柄群411、412が点灯されないように構成する一方、大当たり期待度が第4装飾図柄群413より高い第2装飾図柄群411及び第3装飾図柄412の点灯に関し、拡散レンズを採用して、第2装飾図柄群411及び第3装飾図柄412を点灯させたい場合に第2装飾図柄群411及び第3装飾図柄412を明確に点灯させるように構成してもよい。仮に、第2装飾図柄群411又は第3装飾図柄412が点灯表示されている場合に第4装飾図柄群413が点灯表示された場合であっても、演出上の齟齬は小さい。よって、第2装飾図柄群411又は第3装飾図柄412を点灯させる際に大当たり期待度が最も低い第4装飾図柄群413がパチンコ機10の正面側から視認可能となってしまう場合であっても、演出上の齟齬を最小限に抑え、遊技者に違和感のない遊技を提供することができる。

20

【2266】

なお、第3図柄の変動演出の結果を示すドラム表示装置81が配設される位置に対応するように形成される第2装飾図柄群411及び第3装飾図柄412の配設位置は、変動演出に対する演出を実行する可動役物等が収納及び配設されている部位でもある。この場合、可動役物の配設位置および可動範囲を避けるように第2装飾図柄群411及び第3装飾図柄412の点灯用のLED基板等を配設しなければならない、可動役物又はLED基板の設計自由度が低下してしまうおそれがある。そのため、第3図柄の変動演出の結果を示すドラム表示装置81が配設される位置に対応するように形成される第2装飾図柄群411及び第3装飾図柄412を点灯するためのLED基板を、可動役物の配設位置および可動範囲と干渉しない部位（例えば、前側導光板410の上方側又は下方側）に形成することで、可動役物又はLED基板の設計自由度を高めることができる。

30

【2267】

<変形例16>

上記第1実施形態では、後側導光板420において、第1装飾図柄群421を正面視右側から左側に移動表示するかのようにLED422c、424を点灯させていた。これに対し、第1装飾図柄群421を下方若しくは上方から、上方若しくは下方に移動表示するかのようにLED422c、424を点灯させるように構成してもよい。この場合、LED422c、424を後側導光板420の左右方向に配設し、該左右方向に配設されたLED422c、424をいずれかの方向から多方向へと順次点灯することで、第1装飾図柄群421を下方若しくは上方から、上方若しくは下方に移動表示するかのような演出を実行してもよい。

40

【2268】

<変形例17>

50

上記第1実施形態では、前側導光板410では集光レンズ414d, 415d, 416dを採用して、各装飾図柄群411, 412, 413をそれぞれ点灯可能に構成し、後側導光板420では拡散レンズ423, 425を採用して、第1装飾図柄群421を点灯可能に構成していた。これに対し、1の導光板において、集光レンズと拡散レンズとを採用して各装飾図柄をそれぞれ点灯可能に構成してもよい。具体的には、例えば、大当たり期待度が低い低信頼度装飾図柄を集光レンズの点灯により視認可能となる位置に配設するとともに、大当たり期待度が高い高信頼度装飾図柄を拡散レンズの点灯により視認可能となるように配設する。この場合、低信頼度装飾図柄を点灯する際には、集光レンズによる光の集光によって高信頼度装飾図柄が点灯し得ないように構成する一方、高信頼度装飾図柄を点灯する際には、拡散レンズによる光の拡散によって低信頼度装飾図柄が点灯し得るように構成する。仮に、高信頼度装飾図柄が点灯表示されている場合に低信頼度装飾図柄が点灯表示された場合であっても、演出上の齟齬は小さい。よって、高信頼度装飾図柄を点灯させる際に大当たり期待度が最も低い低信頼度装飾図柄がパチンコ機10の正面側から視認可能となってしまう場合であっても、演出上の齟齬を最小限に抑え、遊技者に違和感のない遊技を提供することができる。

10

【2269】

<変形例18>

上記第1実施形態では、大当たり期待度が最も低い第4装飾図柄群413と、該第4装飾図柄群より大当たり期待度が高い第2装飾図柄群411及び第3装飾図柄412とを、前側導光板410に集約して形成し、第4装飾図柄群413、第2装飾図柄群411及び第3装飾図柄412より大当たり期待度が高い第1装飾図柄群421を、前側導光板410と異なる後側導光板420に形成していた。これに対し、大当たり期待度が最も低い第4装飾図柄群413のみを前側導光板410に形成し、該第4装飾図柄群413より大当たり期待度が高い第1装飾図柄群421、第2装飾図柄群411及び第3装飾図柄412を後側導光板420に形成してもよい。

20

【2270】

<変形例19>

上記第1実施形態では、前側導光板410の下方逆R形状部と正R形状部とが切り替わる部位にいずれの装飾図柄411, 412, 413も位置しないように各装飾図柄411, 412, 413を形成していた。これに対し、上方の平板部と上方逆R形状部とが切り替わる部位、上方逆R形状部と正R形状部とが切り替わる部位、正R形状部と下方逆R形状部とが切り替わる部位、或いは、下方逆R形状部と下方の平板部とが切り替わる部位、にいずれかの装飾図柄411, 412, 413, 421が位置するように構成してもよい。

30

【2271】

<変形例20>

上記第1実施形態では、各導光板410, 420の上方の平板部または下方の平板部から光を入射するように構成していた。これに対し、いずれかのR形状部の端面から光を入射するように構成してもよい。

【2272】

<変形例21>

上記第1実施形態では、ドラム表示装置81における第3図柄の変動演出を行うに際し、左リールLRの図柄配列を降順で配列し、中リールCR及び右リールRRの図柄配列を昇順で配列していた。また、中リールCRには、左リールLRおよび右リールRRには配列されていない「4」図柄が配列されている。このため、大当たり形成図柄として「4」図柄を含む大当たり図柄が存在しないことから、「リーチ表示」としても「4」図柄を含むリーチ形成図柄が発生し得ない。よって、「疑似変動」等の演出において、リーチ形成図柄をステップアップする場合、例えば、昇順にリーチ形成図柄の数字を上昇させる場合に、「4」が含まれるステップアップ演出を行うことができない。具体的には、3段階のステップアップ演出として、「1」→「2」→「3」や「5」→「6」→「7」の演出はできても、「2」→「3」→「4」や「3」→「4」→「5」の演出を行うことができない

40

50

。よって、「疑似変動」等によってリーチ形成図柄のステップアップ演出を行う場合は、「4」が含まれないような図柄からステップアップ演出を行うように構成する。このように構成することで、演出齟齬が生じない違和感のない演出を実行することができる。

【2273】

＜変形例22＞

上記第1実施形態では、ドラム表示装置81における第3図柄の変動演出を行うに際し、左リールLRの図柄配列を降順で配列し、中リールCR及び右リールRRの図柄配列を昇順で配列していた。このため、変動演出においてすべてのリールLR、CR、RRの図柄を揃えて変動させる所謂全回転演出を実行する場合、共に昇順配列である中リールCRと右リールRRとの図柄を揃えた状態で回転を開始し、全回転中に仮停止させたい中リールCR及び右リールRRの図柄が、左リールLRの図柄と並んだ場合に、左リールLRの図柄と、中リールCR及び右リールRRの図柄が揃うように回転を開始する。そして、いずれかの有効ライン上（例えば、中段ライン）に上記揃った図柄を仮停止させ、それを複数回繰り返すことで、全回転演出を実行するように構成されている。この場合、仮停止されるタイミングに合わせて楽曲（効果音）を出力するとともに、各リールLR、CR、RRの回転開始時および回転中にも合わせて楽曲（効果音）を出力することで、リズムカルでテンポが良い迫力ある演出を実行することができる。

10

【2274】

＜変形例23＞

上記第1実施形態では、遊技盤13に魚群図柄を模した盤面第1装飾図柄群60a及び盤面第2装飾図柄群60bを設け、後側導光板420に上記魚群図柄と同形態の第1装飾図柄群421を設け、遊技盤13と後側導光板420とで一体的な演出を実行するように構成していた。この場合に、遊技盤13の盤面第1装飾図柄群60a又は盤面第2装飾図柄群60bと、後側導光板420の第1装飾図柄群421とで1の魚図柄を完成するように魚図柄を配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、盤面第1装飾図柄群60aにおいて魚の一部が途切れた図柄を配置し、該魚の残りの絵柄部分を後側導光板420を配置して、パチンコ機10の正面から見た場合に1の魚図柄が形成されるように構成する。このように構成することで、遊技盤13と後側導光板420とで左右方向に対して連続して一体的な演出を実行することができ、遊技盤13と後側導光板420との境界部分において1の魚図柄が不連続となることによる不自然さを好適に抑制できる。なお、遊技盤13の盤面位置と後側導光板420との高低差（パチンコ機10の前後方向の高さ）を考慮して、分断された各魚図柄の大きさを形成し、パチンコ機10の正面方向から見た場合に1の魚図柄が違和感なく（不自然とならないように）認識できるように構成するとよい。

20

30

【2275】

＜変形例24＞

上記第1実施形態では、表示領域形成部材430に装飾図柄等を配置せず、ドラム表示装置81における有効ラインを明確化するように構成していた。これに対し、表示領域形成部材430に装飾図柄を配置し、導光ユニット400又は遊技盤13とで一体的な演出を実行可能に構成してもよい。具体的には、例えば、表示領域形成部材430においても第1装飾図柄群421並びに盤面第1装飾図柄群60a及び盤面第2装飾図柄群60bの魚群図柄と同形態の魚群装飾図柄を形成し、遊技盤13、後側導光板420および表示領域形成部材430とで一体的な演出を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、盤面第1装飾図柄群60a若しくは後側導光板420又は後側導光板420において魚の一部が途切れた図柄を配置し、該魚の残りの絵柄部分を表示領域形成部材430を配置して、パチンコ機10の正面から見た場合に1の魚図柄が形成されるように構成する。このように構成することで、遊技盤13又は後側導光板420と表示領域形成部材430とで左右方向に対して連続して一体的な演出を実行することができる。

40

【2276】

＜変形例25＞

50

上記第1実施形態では、表示領域形成部材430のレンズカット432を複数のリブ形状で構成していた。これに対し、レンズカット432として、細かな凹凸状をなす光拡散加工（例えば、シボ加工）によって前側導光板410及び後側導光板420に対して外部からの光が入射され難いように構成してもよい。

【2277】

<変形例26>

上記第1実施形態では、各集光レンズ414d、415d、416dによって、各LED414c、415c、416cから照射された光を集光して、各LED414c、415c、416cの正面方向に対して指向性を有する光を照射して、前側導光板410に対して光を入射するように構成していた。これに対し、上記構成とは異なる指向性を有する発

10

光手段を用いて、前側導光板410に対して光を入射するように構成してもよい。具体的には、例えば、正面方向以外の光を吸収して、正面方向の光のみを各LED414c、415c、416cの正面方向に照射するレンズを用いてもよい。

【2278】

<変形例27>

上記第1実施形態では、後側上方用拡散レンズ423と後側下方用拡散レンズ425との左方向拡散部425a、正面方向拡散部425bおよび右方向拡散部425cを同一形状に構成し、各拡散レンズ423、425に対して照射された光に対してそれぞれ同一の角度で光を拡散するように構成していた。これに対し、後側上方用拡散レンズ423と後側下方用拡散レンズ425とで各拡散部425a等の形状を異なるように形成し、後側上方

20

用拡散レンズ423と後側下方用拡散レンズ425とで拡散する光の角度が異なるように構成してもよい。このように構成することで、後側導光板420内に対して様々な方向から光を導光させ、該後側導光板420内に網羅的に光を導光して、すべての第1装飾図柄群421を適切に点灯させることができる。また、後側上方用拡散レンズ423によって

拡散される光の進行方向の角度と、後側下方用拡散レンズ425によって拡散される光の進行方向の角度とを異ならせることで、第1装飾図柄群421の点灯（発光）表示にランダム性を持たせることができ、該第1装飾図柄群421の発光表示が単調になることを抑制できる。

【2279】

<変形例28>

上記第1実施形態では、後側下方用拡散レンズ425において、すべての凹部において共通的に左方向拡散部425a、正面方向拡散部425b及び右方向拡散部425cを構成し、後側導光板420の最右端部または最左端部における後側下方用拡散レンズ425においても、右方向拡散部425c又は左方向拡散部425aを有するように構成していた。これに対し、後側導光板420の最右端部または最左端部における後側下方用拡散レンズ425において、右方向拡散部425c又は左方向拡散部425aを形成せず、正面方向拡散部425b及び左方向拡散部425a、又は、正面方向拡散部425b及び右方向

30

拡散部425cのみで後側下方用拡散レンズ425を形成するように構成してもよい。このように構成することで、第1装飾図柄群421が配置されない方向に対して光を拡散せず、各LED424が照射した光を無駄なく後側導光板420に対して照射することができ

40

【2280】

<変形例29>

上記第1実施形態では、前側導光板410及び後側導光板420において変動演出における大当たり期待度示唆を報知し、確定ランプ311において変動演出における大当たり発生示唆を報知し、異なる表示装置によってそれぞれの示唆を実行するように構成していた。これに対し、1の表示装置、例えば、1の導光板やドラム表示装置81、液晶表示装置によって大当たり期待度示唆と大当たり発生示唆とを実行するように構成してもよい。この場合、大当たり発生示唆と大当たり期待度示唆との実行タイミングが複合する場合、第1装飾図柄群421の実行時に確定ランプ311を点灯する場合と同様、実行中の大当た

50

り期待度示唆の実行領域を縮小して、大当たり発生示唆を実行すると好適である。

【2281】

<変形例30>

上記第1実施形態では、第3図柄の変動演出を実行するドラム表示装置81の前面側に前側導光板410と後側導光板420とを配設し、各導光板410, 420によって変動演出における予告演出を実行するように構成していた。これに対し、ドラム表示装置81の前面側にシャッター役物のような可動役物を1又は複数配設し、該可動役物によって変動演出における予告演出を実行するように構成してもよい。

【2282】

<変形例31>

上記第1実施形態では、ドラム表示装置81のパチンコ機10正面側に表示領域形成部材430を配置し、該表示領域形成部材430の中央開口431から視認可能なドラム表示装置81の領域を有効ラインとして構成していた。これに対し、表示領域形成部材430を駆動可能に構成し、中央開口431から視認可能なドラム表示装置81の表示領域を可変式に構成して、有効ライン数を変更可能に構成してもよい。

【2283】

<変形例32>

上記第1実施形態では、可変入賞装置65を遊技盤13の正面視下方(第1始動口64aの正面視下方側)に設け、該可変入賞装置65に大当たり時にのみ開閉し得る大入賞口65aを設け、遊技球の入賞装置としての機能のみを搭載していた。これに対し、可変入賞装置65に、第1特別図柄の変動演出の実行状況を報知可能な第1特別図柄の変動演出に対応して可変表示する第1特別図柄ランプや、第2特別図柄の変動演出に対応して可変表示する第2特別図柄ランプ、第1特別図柄の保留数に対応する第1保留数ランプ、第2特別図柄の保留数に対応する第2保留数ランプ、遊技球の発射態様を遊技者に示唆する発射態様報知ランプ(所謂、右打ち報知ランプ)、パチンコ機10において正常な遊技が実行できていないことを遊技者に報知するエラー報知ランプ等、所謂第4図柄表示装置や遊技状況示唆装置等の機能を付加してもよい。このように構成することで、可変入賞装置65のみによっても遊技の状況を把握することができるので、ドラム表示装置81や各種報知ランプ等が故障した場合であっても、該可変入賞装置65における報知機能によって遊技者に遊技状況等を的確に示唆することが可能となる。また、可変入賞装置65やスルーゲート67および第2始動口64bを遊技盤13の正面視右側に配置して、遊技者にとって有利な遊技状態(即ち、「確率変動状態」や「時間短縮状態」)において、遊技者に所謂右打ち遊技を行わせるようなパチンコ機の場合は、可変入賞装置65に所謂第4図柄表示装置や遊技状況示唆装置等の機能を付加しておくことで、上記遊技状態時に可変入賞装置65を確認することで遊技内容(結果)を遊技者に簡潔に示唆することが可能となる。

【2284】

<変形例33>

上記第1実施形態では、後側導光板420に設けられる後側上方用拡散レンズ423と後側下方用拡散レンズ425とを同一の形状で形成していた。これに対し、後側上方用拡散レンズ423の形状と後側下方用拡散レンズ425の形状とを異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、後側上方用拡散レンズ423によって拡散される光の光路の角度と、後側下方用拡散レンズ425によって拡散される光の光路の角度とが異なる角度となるように後側上方用拡散レンズ423と後側下方用拡散レンズ425との形状を構成する。このように構成することで、後側上方用拡散レンズ423から拡散される光の光路と後側下方用拡散レンズ425から拡散される光の光路との重複部分にランダム性が生まれ、意外性のある装飾図柄の点灯表示を実現でき、多様な演出を実行することができる。

【2285】

<変形例34>

上記第1実施形態では、後側下方用拡散レンズ425の1の凹部を形成する左方向拡散部425a、正面方向拡散部425bおよび右方向拡散部425cから照射される光の光路

10

20

30

40

50

幅が同一となるように、左方向拡散部 4 2 5 a、正面方向拡散部 4 2 5 b および右方向拡散部 4 2 5 c の辺長さを形成していた。これに対し、左方向拡散部 4 2 5 a、正面方向拡散部 4 2 5 b および右方向拡散部 4 2 5 c から照射される光の光路幅がそれぞれ異なるように形成してもよい。具体的には、例えば、左方向拡散部 4 2 5 a、正面方向拡散部 4 2 5 b および右方向拡散部 4 2 5 c の辺長さを同一（例えば、全て 50 μm ）で構成し、正面方向拡散部 4 2 5 b から照射される光の光路幅と、左方向拡散部 4 2 5 a 及び右方向拡散部 4 2 5 c から照射される光の光路幅とが異なるように構成してもよい。このように構成することで、各拡散部 4 2 5 a ~ 4 2 5 c から拡散される光の光路にランダム性が生まれ、意外性のある装飾図柄の点灯表示を実現でき、多様な演出を実行することができる。

【2 2 8 6】

<変形例 3 5>

上記第 1 実施形態では、前側導光板 4 1 0 における第 4 装飾図柄群 4 1 3 に対応する前側右方用 LED 4 1 5 c および前側左方用 LED 4 1 6 c を配置して、第 4 装飾図柄群 4 1 3 を点灯表示し得るように構成していた。これに対し、いずれか一方側（例えば、右方向）にのみ第 4 装飾図柄群 4 1 3 に対応する LED（例えば、前側右方用 LED 4 1 5 c）を配置し、第 4 装飾図柄群 4 1 3 を点灯表示するように構成してもよい。このように構成することで、LED の設置コストを削減することができる。

【2 2 8 7】

<変形例 3 6>

上記第 1 実施形態では、前側導光板 4 1 0 における各装飾図柄群 4 1 1, 4 1 2, 4 1 3 を点灯表示し得るために、各 LED 4 1 4 c, 4 1 5 c, 4 1 6 c から照射される光を集光する各集光レンズ 4 1 4 d, 4 1 5 d, 4 1 6 d を配置していた。これに対し、各集光レンズ 4 1 4 d, 4 1 5 d, 4 1 6 d の少なくとも 1 以上の集光レンズ 4 1 4 d, 4 1 5 d, 4 1 6 d を配置せず、部位によっては各 LED 4 1 4 c, 4 1 5 c, 4 1 6 c から照射される光を、集光レンズ等を介さず、直接、前側導光板 4 1 0 に照射するように構成してもよい。特に、各 LED 4 1 4 c, 4 1 5 c, 4 1 6 c からの光を集光する必要性に乏しい部位（例えば、異なる装飾図柄同士が隣接していない装飾図柄（即ち、第 4 装飾図柄群 4 1 3））に対応する LED には集光レンズを配設しないように構成する。このように構成することで、演出上の齟齬が生じ難い部分の集光レンズをなくし、導光ユニット 4 0 0 の部品点数を削減して、製造コストを削減することができる。

【2 2 8 8】

<変形例 3 7>

上記第 1 実施形態では、後側導光板 4 2 0 において、後側上方平板部の上方側端面と後側下方平板部の下方側端面とにそれぞれ拡散レンズ 4 2 3, 4 2 5 を形成して、各拡散レンズ 4 2 3, 4 2 5 から拡散される光によって第 1 装飾図柄群 4 2 1 を点灯表示し得るように構成していた。これに対し、いずれか一方の端面（例えば、後側下方平板部の下方側端面）にのみ拡散レンズ 4 2 5 を形成し、他方の端面（例えば、後側上方平板部の上方側端面）には拡散レンズを形成せず、上記一方の端面に形成された拡散レンズ 4 2 5 によってのみ第 1 装飾図柄群 4 2 1 を点灯し得るように構成してもよい。このように構成することで、導光ユニット 4 0 0 の部品点数を削減して、製造コストを削減することができる。

【2 2 8 9】

<変形例 3 8>

上記第 2 実施形態では、2 の導光板 4 4 0, 4 5 0 において、第 2 前側導光板 4 4 0 における唯一の R 形状部である第 2 前側下方逆 R 形状部 4 4 0 a を有する第 2 前側導光板 4 4 0 と、第 2 後側導光板 4 5 0 における唯一の R 形状部である第 2 後側下方正 R 形状部 4 5 0 a を有する第 2 後側導光板 4 5 0 とによって導光ユニット 4 0 0 を形成していた。これに対し、導光ユニット 4 0 0 として、パチンコ機 1 0 の正面側に位置する前方の導光板に、唯一の R 形状部として正 R 形状部（即ち、ドラム表示装置 8 1 の正面側外周形状と同方向の R 形状）を有する前方導光板と、該前方導光板の背面側に位置する後方の導光板に、唯一の R 形状部として逆 R 形状部（即ち、ドラム表示装置 8 1 の正面側外周形状と逆の R

10

20

30

40

50

形状部)を有する後方導光板とを設けるように構成してもよい。このように構成することで、前方導光板と後方導光板とにおける上方平板部の間に所定の空間を形成することができるので、例えば、該所定の空間に他の演出装置による演出(例えば、可動役物を出没等)を実行可能に構成することで、導光ユニット400と他の演出装置とによって多彩な演出を実行し、遊技の興趣向上を図ることができる。また、第2実施形態では、ドラム表示装置81の下方側にそれぞれ唯一のR形状部を形成した導光板440, 450を設けていた。これに対し、ドラム表示装置81の上方側や左方側、或いは、右方側に唯一のR形状部を形成した導光板を設けるように構成してもよい。

【2290】

<変形例39>

上記第2実施形態では、2の導光板440, 450において、それぞれR形状部を有するように構成していた。これに対し、いずれか一方の導光板440, 450にのみR形状部を形成し、他方の導光板450, 440にはR形状部を形成しない、即ち、平板部のみの導光板で構成してもよい。また、1のR形状部を有する1の導光板のみを用いて各種演出を実行するように構成してもよい。

10

【2291】

<変形例40>

上記第2実施形態では、第2前側下方逆R形状部440a(第2後側下方正R形状部450a)に設けられた第2前側下部装飾図柄443(第2後側下部装飾図柄453)を点灯させ得るために、第2前側下方逆R形状部440a(第2後側下方正R形状部450a)の下方位置に第2前側下方用LED441(第2後側下方用LED451)を配置していた。これに対し、第2前側下方用LED441(第2後側下方用LED451)によって、第2前側上部装飾図柄442(第2後側上部装飾図柄452)を点灯可能に構成してもよい。このように構成することで、導光ユニット400におけるLEDの配置に関する制約を緩和することができ、導光ユニット400の設計自由度を向上することができる。

20

【2292】

<変形例41>

上記第1実施形態では、2の導光板410, 420を設け、一方の導光板410に対して集光レンズ414d, 415d, 416dを介して光を照射し、他方の導光板420に対して拡散レンズ423, 425を介して光を照射するように構成していた。また、第3実施形態では、1の導光板470を設け、該導光板470に対して集光レンズ475b, 476bを介して光を照射するとともに、拡散レンズ473を介して光を照射するように構成していた。これに対し、2の導光板を設けた場合には、点灯させたい装飾図柄の種別または態様に応じて、一方の導光板に対して、1の集光レンズのみ、複数の集光レンズ、1の拡散レンズのみ、複数の拡散レンズ、集光レンズ及び拡散レンズの組み合わせ、若しくは、集光レンズ及び拡散レンズともに無し、で光を照射するとともに、他方の導光板に対して、1の集光レンズのみ、複数の集光レンズ、1の拡散レンズのみ、複数の拡散レンズ、集光レンズ及び拡散レンズの組み合わせ、若しくは、集光レンズ及び拡散レンズともに無し、で光を照射するように構成してもよい。また、1の導光板を設けた場合には、点灯させたい装飾図柄の種別または態様に応じて、該導光板に対して、1の集光レンズのみ、複数の集光レンズ、1の拡散レンズのみ、複数の拡散レンズ、集光レンズ及び拡散レンズの組み合わせ、若しくは、集光レンズ及び拡散レンズともに無し、で光を照射するように構成してもよい。このように構成することで、点灯させたい装飾図柄の種別または態様に応じて適宜集光レンズまたは拡散レンズを採用することで、導光板における装飾図柄に対して所望の点灯表示を行うことができ、導光板における演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる。

30

40

【2293】

<変形例41>

上記第4実施形態では、各リールLR, CR, RRにおいて「チャンス」図柄をそれぞれ配列し、「チャンス」が停止するか否かの遊技を創出するように構成していた。これに対

50

し、各リール L R, C R, R R に「チャンス」図柄を配列せず、数字図柄のみで図柄配列を構成するように構成してもよい。このように構成することで、「疑似変動」の変動要素や全回転時において、「チャンス」図柄を配列した場合に該「チャンス」図柄をスキップするために必要であった加減速パターンや定速変動の時間尺の変更、及び、スベリ戻りの微調整等の図柄制御を簡易化することができるとともに、各リール L R, C R, R R の加減速パターン、変動時間およびスベリ戻りのバリエーションを共通化することができ、各リール L R, C R, R R の図柄制御の制御負担を軽減することができる。

【 2 2 9 4 】

< 変形例 4 2 >

上記第 4 実施形態では、「疑似変動」の変動要素における疑似停止図柄を含む図柄制御について説明した。これに対し、上記疑似停止図柄の図柄制御を、変動演出中に大当たり図柄が変化する再抽選演出や全回転演出において採用するように構成してもよい。このように構成することで、再抽選演出における図柄制御のパターンや「全回転」演出における図柄制御のパターンを簡易化することができ、図柄制御に関する制御負担を軽減することができる。

10

【 2 2 9 5 】

< 変形例 4 3 >

上記第 5 ～ 第 7 実施形態では、「全回転」演出における図柄制御および音声出力制御について説明した。これに対し、上記図柄制御および音声出力制御を、変動演出における他の変動要素、例えば、「疑似変動」の変動要素や、「再変動」の変動要素、或いは、いずれかの「リーチ表示」の一部分の演出において採用するように構成してもよい。このように構成することで、変動演出における図柄制御および音声出力制御を連動することで、図柄制御に基づく違和感を聴覚による音楽のハーモニー（調和）により打ち消し（抑制し）、該変動演出において遊技者に違和感を与えず、遊技に興醒めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 2 2 9 6 】

< 変形例 4 4 >

上記第 1 実施形態では、各リール L R, C R, R R において、揃っただけでは大当たりが付与されず、いずれかの「リーチ表示」に発展する図柄である「チャンス」図柄をそれぞれ配列していた。これに対し、各リール L R, C R, R R において、直接的に大当たりを付与しない「チャンス」図柄を配列せず、揃った場合に直接的に大当たりが付与され得る数字図柄のみで図柄配列を構成してもよい。このように構成することで、「疑似変動」の変動要素や「全回転」演出時における所謂図柄ステップアップ演出を行う場合に、「チャンス」図柄を考慮せずに図柄制御を行うことができる。その結果、図柄制御を簡易化することで、図柄制御に関する制御負担を軽減することができる。

30

【 2 2 9 7 】

< 変形例 4 5 >

上記第 4 実施形態では、中リール C R に、他のリール L R, R R には配列されていない「3 4 5」図柄を配列していた。これに対し、中リール C R も、他のリール L R, R R と同様の図柄配列とし、「3 4 5」図柄のような特殊な図柄を含まない配列で構成してもよい。このように構成することで、「疑似変動」の変動要素や「全回転」演出時における所謂図柄ステップアップ演出を行う場合に、「3 4 5」図柄を考慮せずに図柄制御を行うことができる。その結果、図柄制御を簡易化することで、図柄制御に関する制御負担を軽減することができる。

40

【 2 2 9 8 】

< 変形例 4 6 >

上記第 5 ～ 第 7 実施形態では、「全回転」演出時の仮停止ごとに楽曲の出力と非出力とを繰り返し替えるように構成していた。これに対し、「全回転」演出中に継続的に所定の楽曲を出力するとともに、各仮停止および回転開始に合わせて、他の楽曲を出力するように構成してもよい。

50

【 2 2 9 9 】

< 変形例 4 7 >

上記第 1 実施形態では、前側導光板 4 1 0 及び後側導光板 4 2 0 のいずれかの端部から各 L E D 4 1 4 c 等によって発光された光を入射するように構成していた。これに対し、例えば、前側導光板 4 1 0 又は後側導光板 4 2 0 の平板部又は R 形状部において所定の凹部を設け、該凹部に対して光を照射することで、該前側導光板 4 1 0 又は後側導光板 4 2 0 の内部に向けて光を照射し、該前側導光板 4 1 0 又は後側導光板 4 2 0 に光を導光させるように構成してもよい。このように構成することで、各 L E D 4 1 4 c の配置等の設計自由度を向上することができる。

【 2 3 0 0 】

< 変形例 4 8 >

上位第 1 実施形態では、表示手段（演出手段）として、各リール L R , C R , R R を有するドラム表示装置 8 1 により、各リール L R , C R , R R を回転駆動することで、各リール L R , C R , R R に付された第 3 図柄の変動演出を実行するように構成していた。これに対し、複数のプーリに対してループ状に巻きつけられ、複数の第 3 図柄が印刷された複数のベルト部材で構成された回転ベルト式リール機構により該ベルト部材をそれぞれ回転駆動することで、各ベルト部材に付された第 3 図柄の変動演出を実行してもよい。

【 2 3 0 1 】

< 変形例 4 9 >

上記第 1 実施形態では、後側導光板 4 2 0 において、正面視右端から正面視左側方向へ順に各 L E D 4 2 2 c , 4 2 4 を点灯表示することで、第 1 装飾図柄群 4 2 1 が正面視右側から正面視左側へ移動するかのような演出を実行するように構成していた。これに対し、後側導光板 4 2 0 の正面視右端から正面視左側方向へ順に L E D 4 2 2 c , 4 2 4 を点灯表示するとともに、後側導光板 4 2 0 の正面視左端から正面視右側方向へ順に L E D 4 2 2 c , 4 2 4 を点灯表示して、後側導光板 4 2 0 の両端から中央方向へ第 1 装飾図柄群 4 2 1 が移動するかのような演出を実行してもよい。

【 2 3 0 2 】

< 変形例 5 0 >

上記第 1 実施形態において、複数の演出の実行が重複する場合、即ち、後側導光板 4 2 0 における第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯表示と、確定ランプ 3 1 1 による点灯表示とが同時に行われ得る場合に、遊技にとって重要度が高い（大当たり基体度が高いことを示唆する）確定ランプ 3 1 1 による演出を明確に実行するために、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の演出領域を削減するように構成していた。これに対し、複数の演出の実行が重複する場合に、予め定められた所定の優先順（例えば、演出期待度の高さ若しくは低さ、演出実行領域の大きさ若しくは小ささ、演出順の早さ若しくは遅さ、演出時間の長さ若しくは短さ、示唆情報（遊技者に伝達する情報）量の多さ若しくは少なさ、パチンコ機 1 0 の前後方向における前方側若しくは後方側等）に基づいて 1 の演出を優先的に（他の演出の削減して）実行するように構成してもよい。このように構成することで、予め設定された所定のルールに基づいて優先すべき演出を的確に遊技者に認識させることができる。

【 2 3 0 3 】

< 変形例 5 1 >

上記第 1 実施形態では、各集光レンズ 4 1 4 d 等によって、各 L E D 4 1 4 c 等から発せられた光を集光し、該集光レンズ 4 1 4 d 等によって指向性が高められた光を、各 L E D 4 1 4 c 等のほぼ正面側方向の前側導光板 4 1 0 に向けて照射するように構成していた。これに対し、各 L E D 4 1 4 c 等から照射される光を、該 L E D 4 1 4 c 等のみによって光が照射（拡散）される場合より指向性を高めて前側導光板 4 1 0 に向けて光を照射するように構成してもよい。具体的には、例えば、各 L E D 4 1 4 c 等の正面方向と該正面方向の斜め方向（例えば、± 1 5 度程度）に光を拡散可能な集光レンズを用いて、各 L E D 4 1 4 c 等からの光を集光およびやや拡散させて前側導光板 4 1 0 に照射するように構成してもよい。

10

20

30

40

50

【2304】

<変形例52>

上記第1実施形態では、各拡散レンズ425等によって、各LED424等から発せられた光を拡散し、該拡散レンズ425等によって拡散性が高められた光を、各LED424等から正面方向、該正面方向から左側に約20度傾斜した左方向、該正面方向から右側に約20度傾斜した右方向の3方向に導光させるように構成していた。これに対し、各LED424等から照射される光を、該LED424等のみによって光が照射（拡散）される場合より拡散性を高めて後側導光板420内を導光させるように構成してもよい。具体的には、例えば、各LED424等の正面方向と、該正面方向から左側に約15度以内に傾斜した左方向、該正面方向から右側に約15度以内に傾斜した右方向、の3方向に光を拡散可能な拡散レンズを用いて、各LED424等からの光を拡散させて後側導光板420に照射するように構成してもよい。

10

【2305】

<変形例53>

上記第4実施形態では、中リールCRにのみ配列された「345」図柄に含まれる「4」図柄を含んだパターンでの「疑似変動」の変動要素を実行しないように構成していた。即ち、「2」→「3」→「4」や、「3」→「4」→「5」、「4」→「5」→「6」等の非共通である「4」図柄を直接的に含むパターンを実行しないように構成するとともに、「2」→「3」→「5」や「3」→「5」→「6」等の非共通である「4」図柄をスキップし（省いて）、「4」図柄が間接的に含まれるパターンでの「疑似変動」の変動要素も実行しないように構成していた。これに対し、非共通である「4」図柄を直接的に含むパターンでの「疑似変動」の変動要素は実行しないものの、「2」→「3」→「5」や「3」→「5」→「6」等の非共通である「4」図柄を間接的に含むパターンを「疑似変動」の変動要素のパターンとして実行するように構成してもよい。この場合、「4」図柄を含まないパターンを予め記憶するとともに、順列通り（例えば、「1」→「2」→「3」）に変化するパターンとは図柄の変化量（変動量）が異なるため、該順列通りの図柄制御とは異なる図柄制御が必要になるものの、「疑似変動」の変動要素のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【2306】

<変形例53>

上記実施形態では、各リールLR, CR, RRの停止位置がズレていた場合に、「オープニング動作」において各種補正変動を行い、該補正変動に伴って生じた補正時間を、「オープニング動作」の上昇時待機時間又は下降時待機時間のいずれかから捻出（減算）するように構成している。これに対し、各リールLR, CR, RRの停止位置がズレていた場合に、「オープニング動作」において各種補正変動を行った場合に、該補正変動に伴って生じた補正時間を、「オープニング動作」の上昇時待機時間及び下降時待機時間のいずれもから捻出するように構成してもよい。具体的には、例えば、ズレ量が大きなステップ数（例えば、140ステップ～180ステップ）において、補正変動を行った際に、上昇時待機時間から所定の補正時間を減算するとともに、下降時待機時間からも特定の補正時間を減算して、上昇位置での待機時間および下降位置での待機時間をそれぞれ減算して調整するように構成してもよい。このように構成することで、補正変動を行うことによる各待機時間の時間幅の調整（例えば、いずれかの待機時間を補正時間以上となるように設定する）等が不要となり、「オープニング動作」の演出構成の設計容易化を図ることができる。

30

40

【2307】

<変形例54>

上記実施形態では、各リールLR, CR, RRの停止位置がズレていた場合に、「オープニング動作」において上昇動作又は下降動作のいずれかのステップ数を加減算することで少なくとも大当たりのラウンド遊技開始までに大当たり図柄が揃うように構成している。これに対し、各リールLR, CR, RRの停止位置がズレていた場合に、「オープニング

50

動作」において上昇動作と下降動作のそれぞれのステップ数を加算若しくは減算又は加減算することで、少なくとも大当たりのラウンド遊技開始までに大当たり図柄が揃うように構成してもよい。具体的には、例えば、上昇動作に所定ステップを加算するとともに下降動作に特定ステップを加算したり、上昇動作に所定ステップを減算するとともに下降動作に特定ステップを減算したり、上昇動作若しくは下降動作に所定ステップを加算するとともに下降動作若しくは上昇動作に特定ステップを減算することで、大当たり図柄が正常位置に揃うように構成してもよい。

【2308】

<変形例55>

上記実施形態では、「オープニング動作」の実行中に各種補正動作を実行するように構成している。これに対し、少なくとも大当たり遊技が終了するまでのいずれかのタイミングで、各リールLR, CR, RRが動作することに伴って補正動作を行って大当たり図柄が正常位置に揃うように構成してもよい。具体的には、例えば、ラウンド遊技中における「波打ち変動」パターンの実行時に補正動作を行って大当たり図柄を揃えてもよいし、「エンディング動作」における「波打ち変動」パターンの実行時に補正動作を行って大当たり図柄を揃えてもよい。このように構成することで、少なくとも大当たり遊技終了時に大当たりに当選した大当たり種別を把握することが可能となり、大当たり遊技後の遊技状態や付与された遊技価値（時短回数、ST回数等）を把握することが可能となる。

10

【2309】

<変形例56>

上記実施形態では、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示で当選した場合に、1の当たり遊技における普通電役64cのサイクルを、開放時間「0.1秒」+エンディング時間「14.9秒」の計「15秒」で構成している。これに対し、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示で当選した場合に、1の当たり遊技における普通電役64cのサイクルを、オープニング時間やインターバル時間によって1のサイクルを構成してもよい。具体的には、例えば、1の当たり遊技における普通電役64cのサイクルを、オープニング時間「14.9秒」+開放時間「0.1秒」の計「15秒」で構成したり、開放時間「0.1秒」+インターバル時間「14.8秒」+開放時間「0.1秒」の計「15秒」で構成したり、オープニング時間「7.5秒」+開放時間「0.1秒」+エンディング時間「7.4秒」の計「15秒」で構成したり、オープニング時間「5秒」+開放時間「0.1秒」+インターバル時間「4.8秒」+開放時間「0.1秒」+エンディング時間「5秒」の計「15秒」で構成してもよい。

20

30

【2310】

<変形例57>

上記実施形態では、普通図柄の可変表示時間、又は、普通電役64cの開放態様の切り替えタイミングを、普通図柄の可変表示の開始時、及び、普通電役64cの開放開始時（当たり開始時）で判断して、普通図柄の可変表示時間の長短や、普通電役64cの開放態様の長短を切り替えるように構成している。これに対し、普通図柄の可変表示時間、又は、普通電役64cの開放態様の切り替えタイミングを、普通図柄の可変表示の終了時や、普通図柄の可変表示の確定表示時間開始時（普通図柄の可変表示の確定表示時間がある場合）、普通電役64cのオープニング開始時（普図オープニングコマンド受信時）、普通電役64cの開放開始時（オープニング時間を有する場合であり、例えば、開放コマンド受信時）、普通電役64cのエンディング時間開始時（普図エンディングコマンド受信時）に判断して、普通図柄の可変表示時間の長短や、普通電役64cの開放態様の長短を切り替えるように構成してもよい。

40

【2311】

<変形例58>

上記実施形態では、普通電役64cを、第2始動口64bへ球が入球する開口部を覆う2枚の羽根部材により構成している。これに対し、普通電役64cを、第2始動口64bの鉛直上方側を突出式の1枚の板部材で構成し、板部材が突出状態である場合には第2始動

50

口 6 4 b への球の流入を不可又は困難に構成する一方、板部材が没入状態となっている場合に第 2 始動口 6 4 b への球の流入を可能にするように構成してもよい。また、普通電役 6 4 c を、突出式の 1 枚の板部材で構成し、板部材が没入状態である場合には第 2 始動口 6 4 b へ球が到達しないことで第 2 始動口 6 4 b へ球が入賞しないように構成する一方、板部材が突出状態である場合には、第 2 始動口 6 4 b へ球が流入可能な状態となって第 2 始動口 6 4 b へ球が入賞するように構成してもよい。

【 2 3 1 2 】

< 変形例 5 9 >

上記実施形態では、「低確時間短縮状態」において時短図柄に当選した場合に、実行中の「低確時間短縮状態」を優先し、当選した時短図柄をもれなく無効化するように構成している。これに対し、「低確時間短縮状態」において時短図柄に当選した場合には、実行中の「低確時間短縮状態」の残り回数と、当選した時短図柄に基づく「低確時間短縮状態」の実行回数とを比較し、遊技者にとって有利な方、即ち、「低確時間短縮状態」の回数が多い方を優先するように構成してもよい。このように構成することで、遊技者に不測の不利益を生じさせるしまうことを抑制することができる。

10

【 2 3 1 3 】

< 変形例 6 0 >

上記実施形態では、「通常遊技状態」でない遊技状態、即ち、「低確時間短縮状態」、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」又は「確率変動状態」において時短図柄に当選した場合に、実行中の遊技状態を優先し、当選した時短図柄をもれなく無効化するように構成している。これに対し、「低確時間短縮状態」、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」又は「確率変動状態」において時短図柄に当選した場合に、該時短図柄の当選を実行中の遊技状態が終了するまで持ち越し、実行中の遊技状態が終了した後、時短図柄当選に基づく「低確時間短縮状態」を開始するように構成してもよい。

20

【 2 3 1 4 】

< 変形例 6 1 >

上記実施形態では、「通常遊技状態」でない遊技状態、即ち、「低確時間短縮状態」、「ショート時間短縮状態」、「ロング時間短縮状態」又は「確率変動状態」において時短図柄に当選した場合に、時短図柄の当選を無効化するとともに、時短図柄に当選（無効化）したことに対応する専用の停止目（例えば、「1 2 3」等）を表示し、該専用の停止目をハズレ結果として導出しないように構成している。これに対し、時短図柄の当選を無効化する場合に、専用の停止目を設けず、ハズレ結果の中から選定するように構成してもよい。このように構成することで、ハズレ結果から専用の停止目を現出させないように禁則する処理が不要となり、制御負担を軽減することができる。

30

【 2 3 1 5 】

< 変形例 6 2 >

上記実施形態では、第 1 始動口 6 4 a、第 2 始動口 6 4 b、普通電役 6 4 c 及び可変入賞装置 6 5 を遊技盤 1 3 の盤面中央部分に集約して配置し、さらに、スルーゲート 6 7 をドラム表示装置 8 1 の正面視左右にそれぞれ配置して、所謂、左右対称ゲージで左打ち遊技で球を発射した場合も、右打ち遊技で球を発射した場合も、いずれの場合でも第 1 始動口 6 4 a、第 2 始動口 6 4 b、普通電役 6 4 c 及び可変入賞装置 6 5 に球が入賞し得るように構成している。これに対し、第 1 始動口 6 4 a、第 2 始動口 6 4 b、普通電役 6 4 c、可変入賞装置 6 5 及びスルーゲート 6 7 を遊技盤 1 3 の盤面に分散して配置し、左打ち遊技では第 1 始動口 6 4 a、第 2 始動口 6 4 b、普通電役 6 4 c、可変入賞装置 6 5 又はスルーゲート 6 7 のいずれかの部材（例えば、第 1 始動口 6 4 a）を左打ち遊技で球を発射した場合にのみ入賞し得る位置に配置するとともに、第 1 始動口 6 4 a、第 2 始動口 6 4 b、普通電役 6 4 c、可変入賞装置 6 5 又はスルーゲート 6 7 の残りの部材（例えば、第 2 始動口 6 4 b、普通電役 6 4 c、可変入賞装置 6 5 及びスルーゲート 6 7）を右打ち遊技で球を発射した場合にのみ入賞し得る位置に配置するように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態ごとに左打ち遊技又は右打ち遊技を切り替えて行って、入賞

40

50

し得る部材が異なるように構成して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2316】

＜変形例63＞

上記実施形態では、外部信号として、低確時短開始信号、大当たり信号、連荘中信号、特別図柄確定信号、アウト信号、第1始動口入賞信号、第2始動口入賞信号、ゲート通過信号、予定賞球信号、賞球払出信号、セキュリティ信号、枠開放信号および扉開放信号を設け、パチンコ機10に関する各種状態をホールコンピュータ等に出力するように構成している。これに対し、上記外部信号のほか、パチンコ機10に関する各種状態をホールコンピュータ等に出力する他の信号を設けてもよい。具体的には、例えば、「時短状態」である場合に出力される時短中信号や、「低確時間短縮状態」である場合に出力される低確時短中信号、右打ち遊技を行う状態である場合に出力される右打ち遊技信号、小当たりを設けた場合に小当たりに当選したときに出力される小当たり信号、一般入賞口63に球が入賞した場合に出力される一般入賞信号、第1特別図柄の動的表示が停止した場合に出力される第1特別図柄確定信号、第2特別図柄の動的表示が停止した場合に出力される第2特別図柄確定信号、可変入賞装置65が開放している場合に出力される可変入賞装置開放中信号等を設け、パチンコ機10における各種状態をホールコンピュータ等に出力する。このように構成することで、ホールコンピュータ等がパチンコ機10の状態を正確に把握することが可能となるとともに、データランプ等でパチンコ機10の状態（傾向）を遊技者に示唆することが可能となる。

【2317】

＜変形例64＞

上記実施形態では、「ロング時間短縮状態」の終了後、「通常遊技状態B」を1回挟んで天井到達時の「低確時間短縮状態」を発生するように構成している。これに対し、「ロング時間短縮状態」（又は「ショート時間短縮状態」）の終了後、「通常遊技状態B」等を挟むことなく（「通常遊技状態B」に移行することなく）、天井到達時の「低確時間短縮状態」を発生するように構成してもよい。具体的には、「ロング時間短縮状態」の終了条件（例えば、特別図柄の低確率状態において特別図柄の動的表示が300回実行された場合）と、天井到達回数（例えば、300回）とを同一に設定する。このように構成することで、一連の遊技状態を1の「連荘状態」として計数することが可能となり、ホールコンピュータ等における管理を容易化することができるとともに、「連荘状態」で獲得した賞球数等の持ち越し判別処理等が不要となり、パチンコ機10の制御負担を軽減することができる。

【2318】

＜変形例65＞

上記実施形態では、低確時短開始信号を、「低確時間短縮状態」の開始時、即ち、天井到達回数に達した後の特別図柄の変動演出の開始時に出力するように構成している。これに対し、低確時短開始信号を、「低確時間短縮状態」の条件を満たした場合、即ち、天井到達回数に達した特別図柄の変動演出の終了時（確定時）に出力するように構成してもよい。このように構成することで、天井到達回数に達した後、特別図柄の動的表示が実行されない場合であっても、ホールコンピュータ等で「低確時間短縮状態」の発生条件を満たしていることを認識することが可能となり、パチンコ機10に関する各種状態を正確に把握することが可能となる。

【2319】

＜変形例66＞

上記実施形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とのそれぞれの動的表示の実行回数を合計して計数した上で、天井到達回数を判別している。これに対し、第1特別図柄の動的表示の実行回数と、第2特別図柄の動的表示の実行回数とをそれぞれ個別に計数し、各特別図柄の実行回数に基づいて天井到達回数を判別するように構成してもよい。このように構成することで、各特別図柄の実行回数に応じて「低確時間短縮状態」に移行させることが

できるので、遊技状態の移行パターンを増やして遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。この場合に、天井到達回数に達する実行回数を、第1特別図柄と第2特別図柄とで異なるように構成すると好適である。

【2320】

<変形例67>

上記実施形態では、「特殊変動前連続楽曲」の全パートを特別図柄の変動演出と同期させずに実行するように構成している。これに対し、「特殊変動前連続演出」のいずれかパートの開始と同期するように「特殊変動前連続楽曲」を実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、ピアノパートと二重奏パートとは変動演出と同期せずに行き、三重奏パートをいずれかの特別図柄の変動演出の開始と同期するように実行した後、四重奏パートは変動演出と同期しないように実行する。このように構成することで、「特殊変動前連続楽曲」と変動演出との実行に抑揚を設け、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【2321】

<変形例68>

上記実施形態では、「特殊変動前連続楽曲」のオーケストラパートを「特殊変動」演出態様における「リーチ表示」の開始と同期するように構成している。これに対し、「特殊変動前連続楽曲」のオーケストラパートを「特殊変動」演出態様の変動演出の開始時から出力するように構成してもよい。この場合も、「特殊変動前連続楽曲」におけるオーケストラパート以外を変動演出と同期せずに行き、楽曲データの容量を削減しつつ、少ない楽曲数であってもバリエーションに富んだ演出を実行することができる。

20

【2322】

<変形例69>

上記実施形態では、「リーチ前兆演出」当選時における「偽保留変化予告」を、「リーチ前兆演出」に当選した特別図柄と同種の特別図柄（例えば、第1特別図柄で「リーチ前兆演出」に当選した場合は、それ以前に実行される第1特別図柄の保留図柄で「偽保留変化予告」を実行）で「偽保留変化予告」を実行するように構成している。これに対し、「リーチ前兆演出」当選時における「偽保留変化予告」を、「リーチ前兆演出」に当選した場合に、同種及び他種の特別図柄で「偽保留変化予告」を実行可能に構成してもよい。

【2323】

<変形例70>

上記実施形態では、「リーチ前兆演出」当選時における「偽保留変化予告」を、いずれの演出態様の変動演出でも実行可能に構成している。これに対し、「リーチ前兆演出」当選時における「偽保留変化予告」を、少なくとも「リーチ表示」を発生し得る変動演出で実行するように構成してもよい。この場合、「リーチ前兆演出」の実行前に「リーチ表示」を発生し得る変動演出が保留されていない場合は、「偽保留変化予告」を実行しなかったり、「リーチ前兆演出」に当選した変動演出に対応する保留図柄で「保留変化予告」を実行するように構成してもよい。

30

【2324】

<変形例71>

上記実施形態では、「リーチ前兆演出」当選時における「偽保留変化予告」を、実行中の変動演出以外の保留されている変動演出に対応する保留図柄で行うように構成している。これに対し、「リーチ前兆演出」当選時における「偽保留変化予告」を、実行中の変動演出に対応する実行図柄で行うように構成してもよい。この場合、実行中の変動演出が「リーチ表示」を現出済みであった場合は、他の保留図柄で「偽保留変化予告」を行うように構成したり、実行中の変動演出において、変動要素の切り替わりが残っている場合に、シナリオテーブル222iに予め設けられている該変動要素の切り替わりタイミング（例えば、「低速変動」の変動要素から「ノーマルリーチ」の変動要素への切り替わり時）に「偽保留変化予告」を実行するように構成してもよい。このように構成することで、「偽保留変化予告」と「保留変化予告」との実行タイミング（変化タイミング）を同等にし、「偽保留変化予告」であるのか「保留変化予告」であるのかを遊技者に認識し難く構成して

40

50

、いずれの予告であるのかを推測する遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2325】

<変形例72>

上記実施形態では、「リーチ前兆演出」に当選した場合、該「リーチ前兆演出」に当選した保留図柄より前に実行される保留図柄に対して「偽保留変化予告」を実行するように構成している。これに対し、「リーチ前兆演出」に当選した場合、該「リーチ前兆演出」に当選した保留図柄より後に実行される保留図柄に対して「偽保留変化予告」を実行するように構成してもよい。

【2326】

<変形例73>

上記実施形態では、「オープニング動作」において各リールLR, CR, RRの停止位置を補正する場合に、各リールLR, CR, RRに対して追加したステップ数分に対応する補正時間を、上昇時待機時間又は下降時待機時間から減算して補正動作を行うように構成している。これに対し、「オープニング動作」において各リールLR, CR, RRの停止位置を補正する場合に、各リールLR, CR, RRに対して追加したステップ数分に対応する補正時間を、上昇時待機時間又は／及び下降時待機時間に加算してもよいし、上昇時待機時間又は下降時待機時間の一方に加算し、上昇時待機時間又は下降時待機時間の他方に減算してもよい。

【2327】

<変形例74>

上記実施形態では、各リールLR, CR, RRに対していずれかの補正動作を行う場合、該補正動作に要した時間を、「オープニング動作」における「1コマ上下変動」パターンを構成する上昇時待機時間又は下降時待機時間から補填するように構成している。これに対し、各リールLR, CR, RRに対していずれかの補正動作を行う場合、該補正動作に要した時間を、「オープニング動作」全体の実行時間や、「オープニング動作」の「波打ち変動」パターン、「エンディング動作」全体の実行時間から補填するように構成してもよい。

【2328】

<変形例75>

上記実施形態では、「オープニング動作」で行われる「1コマ上下変動」パターンと、同じく「オープニング動作」（又は「開放中動作」、「エンディング動作」）で行われる「波打ち変動」パターンとを、同じ変動量（即ち、1コマ上昇）するように構成する一方、上昇時待機時間及び下降時待機時間、並びに、動作タイミング（以下、「動作パターン」と称する場合がある）が異なるように構成している。これに対し、「1コマ上下変動」パターンと「波打ち変動」パターンとを同一又は類似の動作パターン（動作タイミング、動作速度、又は／及び、動作方向）で行うように構成してもよい。この場合に、「オープニング動作」の「1コマ上下変動」パターンにおいていずれかの補正動作が行われた場合に、「波打ち変動」パターンも「1コマ上下変動」パターンで実行された補正動作パターンで行うように構成する。このように構成することで、補正動作自体が複数種類ある動作パターンのうちの1つかのように遊技者に認識させることができ、いずれのタイミングで補正動作が行われたのかを遊技者に認識し難くすることができる。その結果、補正動作の後に、補正動作が実行される「1コマ上下変動」パターンと変動量及び動作タイミングが同一の「波打ち変動」を行うことで、いずれのタイミングで補正動作が行われているかを認識し難く構成し、補正動作自体に違和感を感じさせないようにすることができる。

【2329】

<変形例76>

上記実施形態では、時短図柄に当選した場合、又は、特別図柄の変動回数に基づいて「低確時間短縮状態」に移行する場合に、該移行することを報知する特別図柄の変動表示の実行時間を、普通図柄の保留球数分の可変表示時間（即ち、「15秒」×4＝「60秒」）

10

20

30

40

50

以上の長さとなるように設定している。これに対し、時短図柄に当選した場合、又は、特別図柄の変動回数に基づいて「低確時間短縮状態」に移行する場合に、該移行することを報知する特別図柄の変動表示の実行時間を、実行中の普通図柄の最大可変表示時間（即ち、「15秒」と、普通図柄の保留球数分の可変表示時間（即ち、「15秒」×4＝「60秒」）との合計時間（即ち、「75秒」）以上の長さとなるように設定してもよい。また、時短図柄に当選した場合、又は、特別図柄の変動回数に基づいて「低確時間短縮状態」に移行する場合に、該移行することを報知する特別図柄の変動表示の実行時間を、実行中の普通図柄の最大可変表示時間（即ち、「15秒」と、該可変表示に基づく普通電役64cの開閉時間（即ち、「15秒」と、普通図柄の保留球数分の可変表示時間（即ち、「15秒」×4＝「60秒」）と、該保留球数分の普通電役64cの開閉時間（即ち、「15秒」×4＝「60秒」）との、いずれか2以上の合計時間（例えば、最小「30秒」、最大「150秒」）以上の長さとなるように設定してもよい。このように構成することで、「通常遊技状態」（即ち、普通図柄の低確率状態および非開放延長状態）で設定された普通図柄の可変表示が実行されていることを抑制し、普通図柄の可変表示を「低確時間短縮状態」で改めて設定し易くなる。その結果、「低確時間短縮状態」における遊技仕様通りの遊技を迅速に実現し、遊技者が遊技に興覚めしてしまう要因を極力排除して、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる。

10

【2330】

上記各実施形態では、確率設定値を「1」～「6」の6段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は6段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

20

【2331】

上記各実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【2332】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内ないと判断された場合に、「1」～「6」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「1」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内ないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

30

【2333】

上記実施形態では、RAM判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、RAM判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、RAM判定値が正常か否かの判定（図20のS107）を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になれば、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機10を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

40

【2334】

上記実施形態では、RAM判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、RAM判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【2335】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機10を立ち上げた場合に、RAM消去スイッチ503をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー501にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー501を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー501が回されると、自動でオン状態に設定キー501が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー

50

501をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【2336】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機10を立ち上げた場合に、設定キー501をオフ状態にすることによって、又は、RAM消去スイッチ503をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス100に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス100を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

10

【2337】

上記実施形態では、パチンコ機10の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、RAM消去スイッチ503と設定キー501との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠12の開放を必須条件とし、その他、RAM消去スイッチ503と設定キー501との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠12の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【2338】

上記各実施形態では、RAM消去スイッチ503を主制御装置110に搭載していた。これに対し、RAM消去スイッチ503を電源装置115や払出制御装置111に搭載するように構成してもよい。

20

【2339】

上記各実施形態では、設定キー501により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー501により、1の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、3個→5個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（3秒→5秒への変更）や駆動幅（例えば、20mm→30mmへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、1度から3度への変更）、パチンコ機10自体の傾斜態様（例えば、1度から3度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

30

【2340】

上記各実施形態では、設定キー501の鍵孔をパチンコ機10の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー501の鍵孔の向きを、パチンコ機10の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機10の斜め方向、或いは、パチンコ機10の前面側に向くように構成してもよい。

【2341】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「0」以上「49」以下か否か）可能に構成し、主制御装置110の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「0～999」で更新される大当たり乱数カウンタC1の場合に、大当たり乱数値として「7, 341, 555, 777, 831」とし、小当たり乱数値として「77, 175, 223, 315, 415, 526, 634, 717, 845」としてもよい。

40

【2342】

ここで、パチンコ機10の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「0～50」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可

50

能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機 10 のセキュリティ性能を向上することができる。

【2343】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル 202a に規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機 10 が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機 10 のセキュリティ性能を向上することができる。

10

【2344】

上記実施形態では、タイマ割込処理（図 23 参照）等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタ C1 や大当たり種別カウンタ C2 等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成 IC によって大当たり乱数カウンタ C1 等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【2345】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「1」から「3」までは、大当たり乱数値を「2」ずつ増加させる一方、設定値「4」から「6」までは、大当たり乱数値を「5」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

20

【2346】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタ C1 の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタ C2 又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

30

【2347】

上記実施形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで共通の時短カウンタを用いて「時間短縮状態」における各特別図柄の実行回数を計数するように構成していた。これに対し、第 2 特別図柄の変動演出の回数のみを計数する特図 2 時短カウンタ、及び、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動演出の合計回数を計数する合計時短カウンタを用いて「時間短縮状態」における各特別図柄の動的表示の実行回数を計数するように構成して、「時間短縮状態」の終了条件を判定してもよいし、第 1 特別図柄の変動演出の回数のみを計数する特図 1 時短カウンタを設け、第 1 特別図柄の実行回数によって「時間短縮状態」を終了する場合があるように構成して、「時間短縮状態」の終了条件を判定してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

40

【2348】

上記実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示を第 1 特別図柄の動的表示より優先的に実行するように構成していた。これに対し、動的表示を取得した順（保留された順）で各特別図柄を実行するように構成してもよいし、第 1 特別図柄の動的表示を第 2 特別図柄の動的表示より優先的に実行するように構成してもよい。

【2349】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補

50

填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2350】

上記第2実施形態では、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

10

20

【2351】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【2352】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される「ハズレ乱数値の範囲」と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

30

40

【2353】

上記実施形態では、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合、特別図柄の大当たり確率が向上（10倍アップ）するように構成されていた。これに対し、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の小当たり確率を向上するように構成してもよい。また、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の大当たり確率の上昇度合いを10倍以下（例えば、2倍）に設定してもよい。さらに、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、大当たり確率と小当たり確率とを共に向上（例えば、大当たり確率を5倍、小当たり確率も5倍）に設定してもよい。

【2354】

50

上記第2実施形態では、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率より、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率が高くなるように構成されていた。これに対し、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成してもよいし、第1特別図柄と第2特別図柄とにおける小当たり遊技の当選確率を同等に構成してもよい。

【2355】

上記実施形態では、「確率変動状態」に突入した場合に、次回の大当たりが発生するまで「確率変動状態」を維持する所謂ループタイプの遊技仕様で構成していた。これに対し、大当たり終了後に、いずれの大当たりにも当選した場合でも、該大当たり終了後に所定回数の動的表示の実行を終了条件とする「確率変動状態」（所謂、STタイプ）が付与される遊技仕様で構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上に貢献することができる。また、第8実施形態では、すべての大当たり種別に基づく大当たり遊技終了後、必ず「確率変動状態」に構成している。これに対し、大当たり遊技終了後に「時短短縮状態」に移行し得る大当たり種別を設けてもよいし、大当たり遊技終了後に「潜伏確率変動状態」に移行し得る大当たり種別を設けてもよいし、大当たり遊技終了後に「通常遊技状態」に移行し得る大当たり種別を設けてもよい。

10

【2356】

上記実施形態では、すべての設定値において、特別図柄の低確率状態から高確率状態に変化する場合に、大当たり確率を均等に増加（すべて10倍アップ）するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり確率の増加率を変更（例えば、設定値「1」は5倍、設定値「2」は6倍、・・・設定値「6」は10倍等）するように構成してもよい。このように構成することで、高設定ほど特別図柄の高確率状態で大当たりにも当選し易くなることで、高確率状態において大当たり遊技に早く当選する現象自体が設定示唆となる。よって、高確率状態において如何に早く大当たりにも当選するか否かという遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【2357】

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態および高確率状態とにおいて、いずれの状態でも大当たり確率において設定差が生じるように構成していた。これに対し、いずれか一方の状態（低確率状態又は高確率状態）における大当たり確率の設定差を無くし、他方の状態（高確率状態又は低確率状態）における大当たり確率に設定差を設けるように構成してもよい。

30

【2358】

上記第2実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な1の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、1の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【2359】

上記第1実施形態では、「設定示唆演出」の実行タイミングとして選定された大当たりラウンドが存在しない場合、「設定示唆演出」を他のタイミング（エンディング演出）で行うように構成していた。これに対し、「設定示唆演出」の実行タイミングとして選定された大当たりラウンドが存在しない場合、当該大当たりにおいて存在する他のラウンドで「設定示唆演出」を実行するように構成してもよい。この場合、確率設定値と一致しているラウンド以外で「設定示唆演出」を実行することが選定されたにもかかわらず、当該ラウンドが存在しない場合には、確率設定値と一致するラウンドを除いた他のラウンドで「設定示唆演出」を行うように構成してもよい。

50

【2360】

上記実施形態では、複数段階に設定可能な確率設定値を示唆する演出として「設定示唆演出」を設け、確率設定値および抽選結果に基づいて「設定示唆演出」において遊技者に示唆するように構成していた。これに対し、パチンコ機10において生じ得る複数段階の事象を抽選結果に基づいて遊技者に示唆するように構成してもよい。例えば、複数段階設けられたパチンコ機10の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」、「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」）のいずれの状態（段階）であるを示唆してもよいし、複数段階の演出のいずれの状態（ステップ）であるかを示唆してもよいし、複数段階の大当たり期待度のいずれの状態であるかを示唆するように構成してもよい。

【2361】

上記実施形態では、主制御装置110から各コマンドが音声ランプ制御装置113に対して送信され、その音声ランプ制御装置113から表示制御装置114に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置110から表示制御装置114に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを1の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを1つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【2362】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置113にて実行されるコマンド判定処理（S911）において、停止種別コマンドを受信すれば必ず変動開始フラグをオンに設定する場合について説明したが、変動パターンコマンドの受信があった上で停止種別コマンドを受信した場合に、変動開始フラグをオンに設定してもよい。これにより、変動パターンコマンドの受信がなく、停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【2363】

また、変動パターンコマンドを受信したタイミングで、変動開始フラグをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置113にて実行される変動表示処理（S910）では、変動開始フラグがオンされたことに基づいて、変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置114へ通知する表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置114へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置113にて停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置114に対して、この表示用変動パターンコマンドに基づき、変動演出をドラム表示装置81に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置113では、停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置114へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置114へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置114では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、ドラム表示装置81に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【2364】

上記実施形態において、変動演出が行われるドラム表示装置81にて連続予告演出を実行してもよいし、ドラム表示装置81とは別の第4図柄表示装置を設け、ドラム表示装置81で実行される変動演出と合わせて、第4図柄表示装置に第4図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第4図柄表示装置の制御を表示制御装置114で行ってもよいし、音声ランプ制御装置113で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機10に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置113の制御により、パチンコ機10の音声出力装置226から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機10の電飾部29～33を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

10

20

30

40

50

【2365】

より詳細には、第4図柄表示装置として、第1特別図柄の変動演出に対応して可変表示する第1特別図柄ランプと、第2特別図柄の変動演出に対応して可変表示する第2特別図柄ランプと、第1特別図柄に対応する第1保留数ランプと、第2特別図柄に対応する第2保留数ランプとを設け、第1始動口64aへの入賞に応じて第1保留数ランプの点灯制御（例えば、第1特別図柄の保留球数に応じた増減表示）を行い、第2始動口64bへの入賞に応じて第2保留数ランプの点灯制御（例えば、第2特別図柄の保留球数に応じた増減表示）を行い、第1特別図柄に対応する第3図柄の変動演出の実行に伴って（対応するように）第1特別図柄ランプの点灯制御（例えば、第1特別図柄ランプの点滅表示）を行い、第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出の実行に伴って（対応するように）第2特別図柄ランプの点灯制御（例えば、第2特別図柄ランプの点滅表示）を行う。このように、第4図柄表示装置において、実行中の特別図柄の種類等を報知することで、変動演出の実行態様を遊技者に示唆することができる。

10

【2366】

これにより、ドラム表示装置81（および特別図柄表示装置37）において変動演出が行われる度に、連続して第4図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置226から音声出力されたり、若しくは、電飾部29～33が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われるドラム表示装置81を注視して遊技を継続して行うが、ドラム表示装置81とは別の第4図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置226からの音声出力、若しくは電飾部29～33の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第4図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置226からの音声出力、または電飾部29～33の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

20

【2367】

また、連続予告演出を音声出力装置226からの音声出力や、電飾部29～33の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置113によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置110に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置113に行わせ、変動演出を表示制御装置114に行わせることで、パチンコ機10により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、1つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のMPUに求められる性能を低く抑えることができる。

30

【2368】

尚、ドラム表示装置81における連続予告演出用の図柄の表示、第4図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置226からの音声出力、及び、電飾部29～33の点灯または点滅のうち、少なくとも2以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（ドラム表示装置81による表示、第4図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置226からの音声出力、電飾部29～33の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態（10R確変大当たり、5R確変大当たり、10R通常大当たり、外れ）に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

40

【2369】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像がドラム表示装置81に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置114のMPU221で実行される

50

コマンド判定処理（図 27（c）の S 1602）にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、ドラム表示装置 81 において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【2370】

上記実施形態において、主制御装置 110 は、第 1 始動口 64a、第 2 始動口 64b への入賞（始動入賞）があった場合に、「1」加算された保留球数を音声ランプ制御装置 113 へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタ C1～C3、CS1 をそのまま含めて、音声ランプ制御装置 113 へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタ C1～C3、CS1 の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置 110 より音声ランプ制御装置 113 に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置 113 に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置 113 へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置 113 へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置 113 へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置 113 は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第 1～第 4 エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【2371】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置 113 において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタ C1～C3、CS1 の値そのものを RAM 223 に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、RAM 223 に格納してもよい。

【2372】

また、例えば、第 2 始動口 64b への始動入賞に基づく変動演出が、第 1 始動口 64a への始動入賞に基づく変動演出に対して優先して行われるようにしてもよい。または、第 1 始動口 64a への始動入賞に基づく変動演出が、第 2 始動口 64b への始動入賞に基づく変動演出に対して優先して行われるようにしてもよい。これにより、優先して変動演出が行われる始動口を、遊技者に対してより注目させることができる。

【2373】

上記実施形態において、入球した場合に大当たりの抽選が開始される始動口として、第 1 始動口 64a 及び第 2 始動口 64b と 2 つの始動口が遊技盤 13 に配設されている場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、始動口の数 1 つであってもよいし、3 つ以上の複数であってもよい。なお、始動口が 2 以上ある場合、各々の始動口に対して、対応する保留球数カウンタを RAM 203 に用意し、始動口毎に、対応する始

10

20

30

40

50

動口への入賞に伴って保留された保留球数をカウントするようにしてもよい。また、始動口毎に、対応する始動口への始動入賞に伴って保留可能な最大保留球数を設定してもよい。

【2374】

また、始動口が2以上ある場合、始動口への入賞に伴って保留が行われたことを通知するために主制御装置110が音声ランプ制御装置113へ送信する保留球数コマンドには、いずれの始動口への入賞によって保留が行われたかものかを示す情報を含めてもよい。また、変動を開始する場合に主制御装置110が音声ランプ制御装置113へ送信する変動パターンコマンドにも、いずれの始動口により保留された変動演出であるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置113において、始動口毎にそれぞれ保留球数カウンタを用意しておき、保留球数コマンドを受信した場合、その保留球数コマンドに示された始動口に対する保留球数カウンタに保留球数を設定し、変動パターンコマンドを受信した場合、その変動パターンコマンドに示された始動口に対する保留球数カウンタを1減らせば、始動口毎に保留球数をカウントすることができる。

10

【2375】

また、複数の始動口が遊技盤13に配設される場合、それぞれの始動口への入賞（始動入賞）に伴って取得されたカウンタ値を音声ランプ制御装置113へ通知してもよい。この場合、主制御装置110が始動入賞に伴い取得されたカウンタ値を音声ランプ制御装置113に対して通知するためのコマンドには、いずれの始動口への始動入賞に伴って取得されたものであるかを示す情報を含めてもよい。また、変動を開始する場合に主制御装置110が音声ランプ制御装置113へ送信する変動パターンコマンドにも、いずれの始動口への始動入賞に伴う変動演出であるかを示す情報を含めてもよい。更に、音声ランプ制御装置113のRAM223において、始動口毎にそれぞれ先読み情報格納エリアを用意し、対応する始動口への始動入賞に伴って主制御装置110より送信された各カウンタ値を、対応する先読み情報格納エリアに格納してもよい。これにより、変動パターンコマンドを受信する毎に、その変動パターンコマンドで示される変動演出の実行契機となった始動入賞を検出した始動口に対応する先読み情報格納エリアに対してシフト処理を行うことができる。よって、始動口毎に保留中の変動演出に対応する各カウンタの値を、音声ランプ制御装置113においても保持させることができる。従って、始動入賞した始動口により、大当たりとなる確率や大当たり種別の振り分け確率、外れ種別の振り分け確率等が異なるような場合に、先読み処理において、それぞれの変動演出について、大当たりとなるか否か、大当たりとなる場合の大当たり種別、外れとなる場合の外れ種別などを、どの始動口への始動入賞かに基づいて正しく判定することができる。また、1の始動口への始動入賞に基づく変動演出が、他の始動口への始動入賞に基づく変動演出に優先して行われるような場合に、1の始動口への始動入賞に基づく変動演出に対応するカウンタの値から順番に先読み処理を行うことができ、直近で大当たりとなる変動演出の保留回数を正しく判断することができる。

20

30

【2376】

また、複数の始動口が設けられている場合、音声ランプ制御装置113は、始動口への始動入賞に基づいて取得された各カウンタの値をコマンドにより主制御装置110から受信した場合に連続予告演出の開始を決定すると、始動入賞があった始動口に関わらず、その時点で保留されている全ての変動演出（保留球）にわたって、連続予告演出を実行させてもよい。また、複数の始動口が設けられており、一の始動口への入賞に対する変動演出を、他の始動口への入賞に対する変動演出よりも優先的に実行するパチンコ機においては、その優先的に変動演出が実行される始動口への入賞に対して取得されたカウンタ値の先読み結果のみから、連続予告演出の開始を決定するようにしてもよい。これにより、優先度の低い始動口への入賞に対応する変動演出に対して、連続予告演出の実行の設定の有無が判断されず、この変動演出に対して連続予告演出は開始されない。仮に、優先度の低い始動口への入賞に対応する変動演出に対して連続予告演出が開始され、優先度の高い始動口に絶え間なく変動演出が保留される場合に、連続予告演出がなかなか終了しないという事

40

50

態が生じるおそれがある。これに対し、本変形例では、優先度の低い始動口への入賞に対応する変動演出に対して、連続予告演出の実行の設定の有無が判断されず、この変動演出に対して連続予告演出は開始されないで、そのような事態が生じることを抑えることができる。

【2377】

上記実施形態においては、第1始動口64a及び第2始動口64bへの入賞およびスルーゲート67の通過は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定してもよい。また、第1始動口64a及び第2始動口64bへの入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「4」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第1始動口64a及び第2始動口64bへの入賞に基づく変動表示の保留球数を、ドラム表示装置81の一部において、数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置37とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

10

【2378】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、ドラム表示装置81による縦回転のリール駆動によるものに限定されず、ドラム表示装置81による横回転のリール駆動によるものや、液晶表示装置の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向や横方向あるいはL字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、1又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、1又は複数のキャラクタが、第3図柄として用いられる。

20

【2379】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば2回、3回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2回権利物、3回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Vゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機にも実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしてもよい。

30

【2380】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

40

【2381】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄が

50

らなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

10

【2382】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【2383】

＜A群：拡散レンズにより1のLEDの点灯によって複数の表示部位を表示＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【2384】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献1（特開2018-126296号公報））。

20

【2385】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2386】

A群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2387】

遊技の進行に伴って所定演出（例えば、第1装飾図柄群421の点灯又は非点灯）を行う演出手段（例えば、導光ユニット400）、を備え、前記演出手段は、

30

光を発光する発光部（例えば、後側下方用LED424）を有する発光手段（例えば、下方LEDユニット）と、

前記発光手段から発せられる光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報（例えば、第1装飾図柄群421）を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、後側導光板420）と、

前記発光手段からの光を、前記発光部の幅より拡散させる拡散手段（例えば、後側下方用拡散レンズ425）と、を備えている

40

ことを特徴とする遊技機A0。

【2388】

遊技機A0によれば、演出手段により、遊技の進行に伴って所定演出が行われる。また、演出手段に設けられた発光手段が、光を発光する発光部を有し、導光手段に、その発光手段から発光される光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報が遊技機前方側から視認可能となる。そして、拡散手段により、発光手段からの光が、発光部の幅より拡散される。これにより、発光手段の発光部の幅より範囲が大きい所定情報を的確に視認可能にすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2389】

50

遊技機 A 0 において、
前記所定の部位は、
前記導光手段の所定の端部であり、
前記拡散手段は、
前記導光手段の所定の端部に一体的に形成される
ことを特徴とする遊技機 A 1。

【2390】

遊技機 A 1 によれば、遊技機 A 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の部位が、導光手段の所定の端部であり、拡散手段が、導光手段の所定の端部に一体的に形成される。これにより、演出手段において、導光手段と拡散手段とを一体的に形成して、
部品点数を少なくすることで、演出手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

10

【2391】

遊技機 A 0 又は A 1 において、
前記拡散手段は、
少なくとも、前記発光手段からの光を、所定の第 1 方向（例えば、左方向）へ照射する第 1 方向照射部（例えば、左方向拡散部 425a）と、前記第 1 方向と異なる第 2 方向（例えば、正面方向）へ照射する第 2 方向照射部（例えば、正面方向拡散部 425b）と、を有する複数方向照射手段（例えば、後側下方用拡散レンズ 425 の 1 の凹部）、を備えている

20

ことを特徴とする遊技機 A 2。

【2392】

遊技機 A 2 によれば、遊技機 A 0 又は A 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、拡散手段に設けられた複数方向照射手段に、少なくとも、発光手段からの光を、第 1 方向へ照射する第 1 方向照射部と、第 2 方向へ照射する第 2 方向照射部とが設けられる。これにより、複数の方向に配置された所定情報を的確に視認可能にすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2393】

遊技機 A 0 から A 2 のいずれかにおいて、
前記第 1 方向と前記第 2 方向とは交差しない
ことを特徴とする遊技機 A 3。

30

【2394】

遊技機 A 3 によれば、遊技機 A 0 から A 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 方向と第 2 方向とが交差しないように構成される。これにより、少なくとも発光部から照射された光が拡散手段によって 2 つの方向に拡散しながら照射されるため、発光手段の発光部の幅より範囲が大きい所定情報、又は、異なる位置に設けられた複数の所定図柄を的確に視認可能にすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2395】

遊技機 A 2 又は A 3 において、
前記拡散手段は、
前記所定の端部において、複数の前記複数方向照射手段を備えている
ことを特徴とする遊技機 A 4。

40

【2396】

遊技機 A 4 によれば、遊技機 A 2 又は A 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の端部において、拡散手段に、複数の複数方向照射手段が設けられている。これにより、各複数方向照射手段によって第 1 方向と第 2 方向とに光を束状にして拡散させることができるので、第 1 方向に配置された所定情報と第 2 方向に配置された所定情報とを的確に視認可能にすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、

50

遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2397】

遊技機A4において、

前記拡散手段は、

前記所定の端部において、複数の前記複数方向照射手段を連続的に形成することを特徴とする遊技機A5。

【2398】

遊技機A5によれば、遊技機A4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の端部において、拡散手段に、複数の複数方向照射手段が連続的に形成される。これにより、所定の端部側のいずれの部位に発光手段の発光部を配置した場合であっても、所定の端部に連続的に設けられた複数方向照射手段によって、導光手段において発光部からの光を連続的に拡散させ、所定情報を視認可能にすることができる。よって、発光手段の発光部の配置に関する設計自由度を高めることができる、という効果がある。

10

【2399】

遊技機A2からA5のいずれかにおいて、

前記複数方向照射手段は、

前記発光手段からの光を、前記第1方向及び前記第2方向とは異なる第3方向（例えば、右方向）へ照射する第3方向照射部（例えば、右方向拡散部425c）、を備えていることを特徴とする遊技機A6。

【2400】

遊技機A6によれば、遊技機A2からA5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数方向照射手段に設けられた第3方向照射部により、発光手段からの光が、第1方向及び第2方向とは異なる第3方向へ照射される。これにより、少なくとも3方向に配置された所定情報を的確に視認可能にすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

20

【2401】

遊技機A6において、

前記第3方向は、

前記第1方向および前記第2方向と交差しないことを特徴とする遊技機A7。

30

【2402】

遊技機A7によれば、遊技機A6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第3方向が、第1方向および第2方向と交差しないように構成される。これにより、少なくとも発光部から照射された光が拡散手段によって3つの方向に拡散しながら照射されるため、発光手段の発光部の幅より範囲が大きい所定情報を的確に視認可能にすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2403】

遊技機A0からA7のいずれかにおいて、

前記拡散手段は、

少なくとも、前記導光手段の2の端部（例えば、後側導光板420の上方側端部および下方側端部）にそれぞれ形成されることを特徴とする遊技機A8。

40

【2404】

遊技機A8によれば、遊技機A0からA7の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、導光手段の2の端部に拡散手段がそれぞれ形成される。これにより、複数の端部からそれぞれ光を拡散させることで、導光手段に対して網羅的に光を拡散することができる。よって、導光手段に設けられた所定情報を的確に視認可能にすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

50

【2405】

遊技機A8において、
前記拡散手段は、
前記導光手段の所定の第1端部（例えば、後側導光板420の下方側端部）と、該第1端部と対になる第2端部（例えば、後側導光板420の上方側端部）とにそれぞれ形成される
ことを特徴とする遊技機A9。

【2406】

遊技機A9によれば、遊技機A8の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、導光手段の所定の第1端部と、第1端部と対になる第2端部とに、拡散手段がそれぞれ形成される。これにより、1の端部と該端部と対になる端部とからそれぞれ光を拡散させることで、導光手段に対して網羅的に光を拡散することができる。よって、導光手段に設けられた所定情報を的確に視認可能にすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2407】

＜B群：光路上に図柄配置、異なる色の光路が重複する部分にも図柄を配置＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【2408】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献1（特開2018-126296号公報））。

【2409】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2410】

B群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2411】

遊技の進行に伴って所定演出（例えば、第1装飾図柄群421の点灯又は非点灯）を行う演出手段（例えば、導光ユニット400）、を備え、

前記演出手段は、

光を発光する第1発光部（例えば、後側下方用LED424の1のLED）と、前記第1発光部と異なる第2発光部（例えば、後側下方用LED424の他のLED）と、を有する発光手段（例えば、下方LEDユニット）と、

前記発光手段から発せられる光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報（例えば、第1装飾図柄群421）を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、後側導光板420）と、を備え、

前記所定情報は、

少なくとも、前記第1発光部から発せられた光の光路、又は、前記第2発光部から発せられた光の光路と重なる位置に形成される

ことを特徴とする遊技機B0。

【2412】

遊技機B0によれば、演出手段により、遊技の進行に伴って所定演出が行われる。また、演出手段に設けられた発光手段に、光を発光する第1発光部と、その第1発光部と異なる第2発光部とが設けられる。そして、導光手段に、その発光手段から発光される光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報が遊技機前方側から視認可能となる。ここで、少なくとも、第1発光部から発せられた光の光路、又は、第2発光部から発せ

られた光の光路と重なる位置に、所定情報が形成される。これにより、発光手段の第1発光部又は第2発光部から発せられた光により所定情報を的確に視認可能にすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2413】

遊技の進行に伴って所定演出（例えば、第1装飾図柄群421の点灯又は非点灯）を行う演出手段（例えば、導光ユニット400）、を備え、

前記演出手段は、

光を発光する第1発光部（例えば、後側下方用LED424の1のLED、又は、後側下方用拡散レンズ425の正面方向拡散部425b）と、前記第1発光部と異なる第2発光部（例えば、後側下方用LED424の他のLED、又は、後側下方用拡散レンズ425の左方向拡散部425a若しくは右方向拡散部425c）と、を有する発光手段（例えば、下方LEDユニット414）と、

前記発光手段から発せられる光が所定の部位から入射される場合に、前記所定演出として、遊技に関する所定情報（例えば、第1装飾図柄群421の複数の魚図柄、又は、第1装飾図柄群421の1の魚図柄）を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、後側導光板420）と、を備え、

前記所定情報は、

少なくとも、前記第1発光部から発せられる光の光路、又は、前記第2発光部から発せられる光の光路と重なる位置に形成される

ことを特徴とする遊技機B1。

【2414】

遊技機B1によれば、演出手段により、遊技の進行に伴って所定演出が行われる。また、演出手段に設けられた発光手段が、光を発光する第1発光部と、該第1発光部と異なる第2発光部とを有し、導光手段に、その発光手段から発せられる光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報が遊技機前方側から視認可能となる。そして、所定情報が、少なくとも、第1発光部から発せられる光の光路、又は、第2発光部から発せられる光の光路と重なる位置に形成される。これにより、第1発光部又は第2発光部のいずれかによって、所定情報を的確に遊技機前方側から視認可能にすることができるので、導光手段を有する演出手段の演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2415】

遊技機B1において、

前記所定情報は、

前記第1発光部から発せられる光の光路幅、又は、前記第2発光部から発せられる光の光路幅の範囲内の大きさで形成される

ことを特徴とする遊技機B2。

【2416】

遊技機B2によれば、遊技機B1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定情報が、第1発光部から発せられた光の光路幅、又は、第2発光部から発せられた光の光路幅の範囲内の大きさで形成される。これにより、第1発光部または第2発光部によって所定情報を的確に遊技機前方側から視認可能にすることができるので、導光手段を有する演出手段の演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2417】

遊技機B1又はB2において、

前記所定情報は、

前記第1発光部から発せられる光の光路と前記第2発光部から発せられる光の光路とで形成される光路幅の範囲内の大きさで形成される

ことを特徴とする遊技機B3。

【2418】

10

20

30

40

50

遊技機 B 3 によれば、遊技機 B 1 又は B 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定情報が、第 1 発光部から発せられる光の光路と第 2 発光部から発せられる光の光路とで形成される光路幅の範囲内の大きさで形成される。これにより、第 1 発光部と第 2 発光部とによって所定情報を的確に遊技機前方側から視認可能にすることができるので、導光手段を有する演出手段の演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 2 4 1 9 】

遊技機 B 1 から B 3 のいずれかにおいて、

前記所定情報は、

前記第 1 発光部から発せられる光の光路と前記第 2 発光部から発せられる光の光路とが重複する位置に形成される

10

ことを特徴とする遊技機 B 4。

【 2 4 2 0 】

遊技機 B 4 によれば、遊技機 B 1 から B 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定情報が、第 1 発光部から発せられる光の光路と第 2 発光部から発せられる光の光路とが重複する位置に形成される。これにより、第 1 発光部と第 2 発光部とによって所定情報を的確に遊技機前方側から視認可能にすることができるので、導光手段を有する演出手段の演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 2 4 2 1 】

遊技機 B 1 から B 4 のいずれかにおいて、

20

前記発光手段は、

前記第 1 発光部から所定の第 1 発光色（例えば、「赤」）の光を発する場合に、前記第 2 発光部から前記第 1 発光色と異なる第 2 発光色（例えば、「青」）の光を発する異色発光手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機 B 5。

【 2 4 2 2 】

遊技機 B 5 によれば、遊技機 B 1 から B 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発光手段に設けられた異色発光手段により、第 1 発光部から所定の第 1 発光色の光を発する場合に、第 2 発光部から第 1 発光色と異なる第 2 発光色の光を発するように構成される。これにより、所定情報を多様な表示色で発光することができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

30

【 2 4 2 3 】

遊技機 B 5 において、

前記所定情報は、

所定の第 1 所定部分と、該第 1 所定部分と異なる第 2 所定部分とで構成され、

前記異色発光手段は、

前記第 1 所定部分に対して前記第 1 発光部から発せられる光を照射するとともに、前記第 2 所定部分に対して前記第 2 発光部から発せられる光を照射する

ことを特徴とする遊技機 B 6。

【 2 4 2 4 】

40

遊技機 B 6 によれば、遊技機 B 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定情報が、所定の第 1 所定部分と、該第 1 所定部分と異なる第 2 所定部分とで構成される。そして、異色発光手段により、第 1 所定部分に対して第 1 発光部から発せられる光が照射されるとともに、第 2 所定部分に対して第 2 発光部から発せられる光が照射される。これにより、所定情報を異なる色で発光させることができ、所定情報を多様な表示色で発光することができるので、導光手段を有する演出手段の演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 2 4 2 5 】

遊技機 B 1 から B 6 のいずれかにおいて、

前記発光手段からの光を、前記第 1 発光部又は前記第 2 発光部の幅より拡散させる拡散手

50

段（例えば、後側下方用拡散レンズ４２５）と、を備えていることを特徴とする遊技機Ｂ７。

【２４２６】

遊技機Ｂ７によれば、遊技機Ｂ１からＢ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、拡散手段により、発光手段からの光が、第１発光部又は第２発光部の幅より拡散される。これにより、発光手段の第１発光部又は第２発光部の幅より範囲が大きい所定情報を的確に視認可能にすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【２４２７】

遊技機Ｂ７において、
前記所定の部位は、
前記導光手段の所定の端部であり、
前記拡散手段は、
前記導光手段の所定の端部に一体的に形成されることを特徴とする遊技機Ｂ８。

【２４２８】

遊技機Ｂ８によれば、遊技機Ｂ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の部位が、導光手段の所定の端部であり、拡散手段が、導光手段の所定の端部に一体的に形成される。これにより、演出手段において、導光手段と拡散手段とを一体的に形成して、部品点数を少なくすることで、演出手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

【２４２９】

<Ｃ群：所定方向区画エリアごとに異なるＬＥＤを順次点灯し、移動表示＆カラフル表示>

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【２４３０】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献１（特開２０１８－１２６２９６号公報））。

【２４３１】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【２４３２】

Ｃ群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２４３３】

遊技の進行に伴って所定演出（例えば、第１装飾図柄群４２１の点灯又は非点灯）を行う演出手段（例えば、導光ユニット４００）、を備え、

前記演出手段は、

光を発光する第１発光部（例えば、後側下方用ＬＥＤ４２４の右端のＬＥＤ）と、前記第１発光部より所定方向側に配置された第２発光部（例えば、後側下方用ＬＥＤ４２４の右端のＬＥＤの１つ左側のＬＥＤ）と、前記第２発光部よりさらに前記所定方向側に配置された第３発光部（後側下方用ＬＥＤ４２４の右端のＬＥＤの２つ左側のＬＥＤ）と、を有する発光手段（例えば、下方ＬＥＤユニット）と、

前記発光手段から発せられる光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報（例えば、第１装飾図柄群４２１）を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、後側導光板４２０）と、を備え、

10

20

30

40

50

前記発光手段を、所定方向側から順次点灯させる順次点灯手段（例えば、音声ランプ制御装置 113）、を備えている
ことを特徴とする遊技機 C0。

【2434】

遊技機 C0 によれば、演出手段により、遊技の進行に伴って所定演出が行われる。また、演出手段に設けられた発光手段に、光を発光する第1発光部と、その第1発光部より所定方向側に配置された第2発光部と、その第2発光部よりさらに所定方向側に配置された第3発光部とが設けられる。そして、導光手段に、その発光手段から発光される光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報が遊技機前方側から視認可能となる。ここで、順次点灯手段により、発光手段が、所定方向側から順次点灯される。これにより、導光手段に設けられた所定情報を所定方向側から順次視認可能とすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

10

【2435】

遊技の進行に伴って所定演出（例えば、第1装飾図柄群 421 の点灯又は非点灯）を行う演出手段（例えば、導光ユニット 400、又は、導光ユニット 400 及び遊技盤 13）、を備え、

前記演出手段は、

少なくとも、光を発光する第1発光部（例えば、後側導光板 420 の右側領域に対応する後側下方用 LED 424、又は、盤面第1装飾図柄群 60a）と、前記第1発光部より所定方向（例えば、正面視左）側に配置された第2発光部（例えば、後側導光板 420 の中央領域に対応する後側下方用 LED 424、又は、後側導光板 420）と、を有する発光手段（例えば、下方 LED ユニット 414、又は、遊技盤 13）と、

20

前記発光手段（少なくとも前記第2発光部）から光が発せられた場合に、遊技に関する所定情報（例えば、第1装飾図柄群 421）を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、後側導光板 420）と、を備え、

前記発光手段を、前記第1発光部から前記所定方向側へ順次発光する順次発光手段（例えば、音声ランプ制御装置 113 による第1装飾図柄群 421 の点灯制御、又は、音声ランプ制御装置 113 による第1装飾図柄群 421、盤面第1装飾図柄群 60a および盤面第2装飾図柄群 60b の点灯制御）、を備えている

30

ことを特徴とする遊技機 C1。

【2436】

遊技機 C1 によれば、演出手段により、遊技の進行に伴って所定演出が行われる。また、演出手段に設けられた発光手段に、光を発光する第1発光部と、その第1発光部より所定方向側に配置された第2発光部とが設けられる。そして、導光手段に、その発光手段から光が発せられた場合に、遊技に関する所定情報が遊技機前方側から視認可能となる。ここで、順次発光手段により、発光手段が第1発光部から所定方向側へ順次発光される。これにより、演出手段に設けられた所定情報を第1発光部の配設位置から所定方向側へ順次視認可能とすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

40

【2437】

遊技機 C1 において、

前記順次発光手段によって前記第1発光部から前記所定方向側へ順次発光された前記発光手段を、前記第1発光部から所定方向側へ順次消灯させる順次消灯手段（例えば、音声ランプ制御装置 113 による消灯制御）、を備えている

ことを特徴とする遊技機 C2。

【2438】

遊技機 C2 によれば、遊技機 C1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、順次消灯手段により、順次発光手段によって第1発光部から所定方向側へ順次発光された発光手段が、第1発光後から所定方向側へ順次消灯される。これにより、演出手段に設けられた

50

所定情報を第1発光部の配設位置から所定方向側へ順次視認可能にした後、第1発光部から所定方向側へ所定情報を順次視認不能若しくは視認困難にすることで、所定情報が第1発光部の配設位置から所定方向側へ移動していくかのような迫力ある演出を実行することができる。その結果、演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2439】

遊技機C1又はC2において、

前記順次発光手段は、

前記第2発光部を発光させる場合に、前記第1発光部で発光していた発光色で発光させる発光色引継手段、を備えている

10

ことを特徴とする遊技機C3。

【2440】

遊技機C3によれば、遊技機C1又はC2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、順次発光手段に設けられた発光色引継手段により、第2発光部を発光させる場合に、第1発光部で発光していた発光色で発光させる。これにより、所定の発光色で視認可能となっていた所定情報が第1発光部の配設位置から所定方向側へ移動していくかのような迫力ある演出を実行することができる。その結果、演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2441】

遊技機C1からC3のいずれかにおいて、

20

前記順次発光手段は、

少なくとも、前記第1発光部と前記第2発光部との発光色を異ならせる異色発光手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機C4。

【2442】

遊技機C4によれば、遊技機C1からC3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、順次発光手段に設けられた異色発光手段により、少なくとも、第1発光部と第2発光部との発光色が異なるように構成されている。これにより、複数色で視認可能となった所定情報が第1発光部の配設位置から所定方向側へ移動していくかのようなカラフルな演出を実行することができる。その結果、演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

30

【2443】

遊技機C4において、

前記異色発光手段は、

前記第1発光部から所定の第1発光色（例えば、「赤」）が発せられた後、前記第2発光部を前記第1発光色で発光するとともに、前記第1発光部を前記第1発光色と異なる第2発光色（例えば、「青」）で発光する

ことを特徴とする遊技機C5。

【2444】

遊技機C5によれば、遊技機C4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、異色発光手段により、第1発光部から所定の第1発光色が發せられた後、第2発光部が第1発光色で発光されるとともに、第1発光部が第1発光色と異なる第2発光色で発光される。これにより、複数色で視認可能となった所定情報が第1発光部の配設位置から所定方向側へ移動していくかのようなカラフルな演出を実行することができる。その結果、演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

40

【2445】

遊技機C1からC5のいずれかにおいて、

前記演出手段は、

少なくとも、遊技球が流下可能な遊技領域形成部材（例えば、遊技盤13）に設けられた所定の第1演出手段（例えば、盤面第1装飾図柄群60a）と、

50

前記第 1 演出手段の前記所定方向側であって、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段（例えば、ドラム表示装置 8 1）の遊技機前方側に設けられた第 2 演出手段（例えば、後側導光板 4 2 0）と、を備え、
前記順次発光手段は、
前記第 1 演出手段に対して光を発光した後、前記第 2 演出手段に対して光を発光することを特徴とする遊技機 C 6。

【 2 4 4 6 】

遊技機 C 6 によれば、遊技機 C 1 から C 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出手段として、少なくとも、遊技球が流下可能な遊技領域形成部材に所定の第 1 演出手段が設けられ、その第 1 演出手段の所定方向側であって、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段の遊技機前方側に第 2 演出手段が設けられる。そして、順次発光手段により、第 1 演出手段に対して光が発光された後、第 2 演出手段に対して光が発光される。これにより、遊技領域形成部材における第 1 演出手段と、識別情報の動的表示が行われる表示手段の遊技機前方側に設けられた第 2 演出手段とにより一体的な演出を実行することで、識別情報の動的表示と所定情報による所定演出とによる迫力ある演出を実行可能に構成し、演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

10

【 2 4 4 7 】

遊技機 C 6 において、
前記所定情報として、前記第 1 演出手段と前記第 2 演出手段とで同種の図柄を視認可能に表示することを特徴とする遊技機 C 7。

20

【 2 4 4 8 】

遊技機 C 7 によれば、遊技機 C 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定情報として、第 1 演出手段と第 2 演出手段とで同種の図柄が視認可能に表示される。これにより、第 1 演出手段と第 2 演出手段とで一連一体的な演出を実行することで、迫力ある演出を実行可能に構成し、演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 2 4 4 9 】

遊技機 C 7 において、
前記所定情報として、前記第 1 演出手段と前記第 2 演出手段とで 1 の図柄を形成することを特徴とする遊技機 C 8。

30

【 2 4 5 0 】

遊技機 C 8 によれば、遊技機 C 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定情報として、第 1 演出手段と第 2 演出手段とで 1 の図柄が形成される。これにより、第 1 演出手段と第 2 演出手段とを跨る演出を実行する際に、違和感が生じることを抑制し、一連一体的な演出を実行することで、迫力ある演出を実行可能に構成し、演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 2 4 5 1 】

遊技機 C 1 から C 8 のいずれかにおいて、
前記導光手段は、
前記発光手段から発せられる光が所定の端部から入射される場合に、前記所定情報を遊技機前方側から視認可能とすることを特徴とする遊技機 C 9。

40

【 2 4 5 2 】

遊技機 C 9 によれば、遊技機 C 1 から C 8 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発光手段から発せられる光が所定の端部から入射される場合に、導光手段に設けられた所定情報が遊技機前方側から視認可能となる。これにより、導光手段を有する演出手段の演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 2 4 5 3 】

50

遊技機 C 1 から C 9 のいずれかにおいて、
前記発光手段からの光を、前記第 1 発光部又は前記第 2 発光部の幅より拡散させる拡散手段（例えば、後側下方用拡散レンズ 4 2 5）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機 C 1 0。

【 2 4 5 4 】

遊技機 C 1 0 によれば、遊技機 C 1 から C 9 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、拡散手段により、発光手段からの光が、第 1 発光部又は第 2 発光部の幅より拡散される。これにより、発光手段の第 1 発光部又は第 2 発光部の幅より範囲が大きい所定情報を的確に視認可能にすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

10

【 2 4 5 5 】

遊技機 C 9 又は C 1 0 において、
前記拡散手段は、
前記導光手段の所定の端部に一体的に形成される
ことを特徴とする遊技機 C 1 1。

【 2 4 5 6 】

遊技機 C 1 1 によれば、遊技機 C 9 又は C 1 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、拡散手段が、導光手段の所定の端部に一体的に形成される。これにより、演出手段において、導光手段と拡散手段とを一体的に形成して、部品点数を少なくすることで、演出手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

20

【 2 4 5 7 】

< D 群：演出が複数重複する場合に、一方の演出を他方の演出より優先して表現 >

【 2 4 5 8 】

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【 2 4 5 9 】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 8 - 1 2 6 2 9 6 号公報））。

30

【 2 4 6 0 】

D 群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 2 4 6 1 】

遊技の進行に伴って第 1 演出（例えば、第 1 装飾図柄群 4 2 1 の点灯又は非点灯）を行う第 1 演出手段（例えば、導光ユニット 4 0 0）と、
遊技の進行に伴って前記第 1 演出より遊技にとって重要な第 2 演出（例えば、確定ランプ 3 1 1 の点灯又は非点灯）を行う第 2 演出手段（例えば、確定ランプ 3 1 1）と、を備え、

40

前記第 1 演出手段は、
光を発光する発光部（例えば、後側下方用 L E D 4 2 4）を有する発光手段（例えば、下方 L E D ユニット）と、
前記発光手段から発せられる光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報（例えば、第 1 装飾図柄群 4 2 1）を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、後側導光板 4 2 0）と、を備え、
前記第 2 演出手段によって前記第 2 演出が実行されるとともに、前記第 1 演出手段によって前記第 1 演出が実行される場合に、前記第 1 演出より前記第 2 演出を優先的に実行する第 2 演出優先手段（例えば、後側上方用 L E D 4 2 2 c の消灯）、を備えている
ことを特徴とする遊技機 D 0。

50

【2462】

遊技機D0によれば、第1演出手段により、遊技の進行に伴って第1演出が行われる。また、第2演出手段により、遊技の進行に伴って第1演出より遊技にとって重要な第2演出が行われる。そして、第1演出手段に設けられた発光手段が、光を発光する発光部を有し、導光手段に、その発光手段から発光される光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報が遊技機前方から視認可能となる。ここで、第2演出手段によって第2演出が実行されるとともに、第1演出手段によって第1演出が実行される場合に、第2演出優先手段により、第1演出より第2演出が優先的に実行される。これにより、第1演出と第2演出とが重複する場合であっても、遊技にとって第1演出より重要な第2演出を優先的に実行して、第1演出より第2演出を目立たせることができる。よって、遊技として重要な第2演出の演出内容を明瞭に実行して、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

10

【2463】

遊技の進行に伴って第1演出（例えば、第1装飾図柄群421の点灯又は非点灯）を行う第1演出手段（例えば、導光ユニット400）と、
遊技の進行に伴って前記第1演出と異なる第2演出（例えば、確定ランプ311の点灯又は非点灯）を行う第2演出手段（例えば、確定ランプ311）と、
前記第2演出手段によって前記第2演出が実行され得るとともに、前記第1演出手段によって前記第1演出が実行され得る場合に、前記第1演出の演出規模を低減して実行する第1演出低減手段（例えば、後側上方用LED422cの消灯）、を備えている

20

【2464】

遊技機D1によれば、第1演出手段により、遊技の進行に伴って第1演出が行われる。また、第2演出手段により、遊技の進行に伴って第1演出と異なる第2演出が行われる。ここで、第2演出手段によって第2演出が実行され得るとともに、第1演出手段によって第1演出が実行され得る場合に、第1演出低減手段により、第1演出の演出規模が低減して実行される。これにより、第1演出と第2演出とが並行して実行される場合であっても、第1演出の演出規模を低減させることで、相対的に第2演出を目立たせることができる。よって、少なくとも、第2演出の演出内容を明瞭に実行して、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

30

【2465】

なお、「演出規模を低減して実行する」とは、例えば、演出の実行領域を縮小する場合や、演出として現出する図柄の大きさや量を縮小若しくは減少させる場合、注目度（大当たり期待度）の高い演出から注目度の低い演出に差し替える場合、演出の発光輝度を低下（透明度を増加）させる場合、演出の音量を低下させる場合、或いは、他の演出を優先的（手前側）に実行することで相対的に視認困難になる場合等が例示される。

【2466】

遊技機D1において、
前記第2演出は、
前記第1演出より所定の遊技価値が付与される期待度が高い演出である
ことを特徴とする遊技機D2。

40

【2467】

遊技機D2によれば、遊技機D1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2演出が、第1演出より所定の遊技価値が付与される期待度が高い演出として設定されている。これにより、第1演出と第2演出と並行して実行される場合であっても、第2演出より所定の遊技価値が付与される期待度が低い第1演出の演出規模を低減し、相対的に第2演出を優先して実行することで、第2演出を目立たせることができる。よって、遊技として重要な第2演出の演出内容を明瞭に実行して、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

50

【 2 4 6 8 】

遊技機 D 1 又は D 2 において、

前記第 1 演出を実行するか否かを抽選する第 1 演出抽選手段（例えば、導光板点灯パターンテーブル 2 2 2 e 及び導光パターン抽選カウンタ 2 2 3 d）と、

前記第 2 演出を実行するか否かを抽選する第 2 演出抽選手段（例えば、確定ランプ点灯パターンテーブル 2 2 2 f 及び確定ランプタイミング抽選カウンタ 2 2 3 e）と、

前記第 2 演出抽選手段の抽選結果に基づいて前記第 2 演出を実行する場合に、前記第 1 演出抽選手段の抽選結果に基づいて前記第 1 演出を実行するか否かを判別する第 1 演出判別手段（例えば、導光パターン設定処理（S 1 4 1 5））と、を備え、

前記第 1 演出低減手段は、

前記第 1 演出判別手段により前記第 1 演出を実行すると判別された場合に、前記第 1 演出の演出規模を低減する

ことを特徴とする遊技機 D 3。

【 2 4 6 9 】

遊技機 D 3 によれば、遊技機 D 1 又は D 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 演出抽選手段により、第 1 演出を実行するか否かが抽選され、第 2 演出抽選手段により、第 2 演出を実行するか否かが抽選される。また、第 2 演出抽選手段の抽選結果に基づいて第 2 演出を実行する場合に、第 1 演出判別手段により、第 1 演出抽選手段の抽選結果に基づいて第 1 演出を実行するか否かが判別される。そして、その第 1 演出判別手段により第 1 演出を実行すると判別された場合に、第 1 演出低減手段により、第 1 演出の演出規模が低減される。これにより、それぞれ別々に実行抽選が行われる第 1 演出と第 2 演出とが並行して実行され得る場合であっても、第 1 演出が実行されるか否かに応じて第 1 演出の演出規模を低減させることで、相対的に第 2 演出を目立たせることができる。よって、少なくとも、第 2 演出の演出内容を明瞭に実行して、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 2 4 7 0 】

遊技機 D 1 から D 3 のいずれかにおいて、

前記第 1 演出は、

前記第 2 演出の演出領域より広い領域で実行され得る

ことを特徴とする遊技機 D 4。

【 2 4 7 1 】

遊技機 D 4 によれば、遊技機 D 1 から D 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 演出が、第 2 演出の演出領域より広い領域で実行され得る。即ち、第 2 演出と、該第 2 演出より演出領域が広い第 1 演出とが並行して実行される場合であっても、実行される第 1 演出の演出規模を低減させることで、第 1 演出の演出規模が低減される分、第 2 演出を目立たせることができる。よって、第 2 演出の演出内容を明瞭に実行して、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【 2 4 7 2 】

遊技機 D 1 から D 4 のいずれかにおいて、

前記第 1 演出手段は、

光を発光する第 1 発光部（例えば、後側下方用 L E D 4 2 4）と、光を発光する第 2 発光部（例えば、後側上方用 L E D 4 2 2 c）と、を備えた発光手段と、

前記第 1 演出として、少なくとも、前記第 1 発光部又は前記第 2 発光部のいずれか一方から光が照射された場合に、遊技に関する所定情報を視認し易くする被照射手段（例えば、後側導光板 4 2 0）と、を備え、

前記第 1 演出低減手段は、

前記第 2 演出手段によって前記第 2 演出が実行され得るとともに、前記第 1 演出手段によって前記第 1 演出が実行され得る場合に、前記第 1 発光部又は前記第 2 発光部のいずれか一方からの光の照射を低減又は停止して前記所定情報の視認可能範囲を縮小する照射低減

10

20

30

40

50

手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機 D 5。

【2473】

遊技機 D 5 によれば、遊技機 D 1 から D 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 演出手段として、発光手段に設けられた第 1 発光部から光が発光され、同じく発光手段に設けられた第 2 発光部から光が発光される。また、第 1 演出として、少なくとも、第 1 発光部又は第 2 発光部のいずれか一方から光が照射された場合に、被照射手段により、遊技に関する所定情報が視認され易く構成されている。ここで、第 2 演出手段によって第 2 演出が実行され得るとともに、第 1 演出手段によって第 1 演出が実行され得る場合に、第 1 演出低減手段に設けられた照射低減手段により、第 1 発光部又は第 2 発光部のいずれか一方からの光の照射が低減又は停止されて所定情報の視認可能範囲が縮小される。これにより、第 1 演出と第 2 演出とが並行して実行される場合であっても、第 1 演出に用いられる第 1 発光部又は第 2 発光部のいずれか一方からの光の照射低減又は停止して第 1 演出としての所定情報の視認可能範囲を縮小させることで、相対的に第 2 演出を目立たせることができる。よって、少なくとも、第 2 演出の演出内容を明瞭に実行して、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

10

【2474】

なお、「光の照射を低減又は停止する」とは、例えば、光の発光領域を縮小する場合や、光の発光輝度を低下させる場合、光の発光を中止若しくは中断する場合、光の発光時間を減少させる場合、或いは、光の発光を断続的に行う場合等が例示される。

20

【2475】

遊技機 D 5 において、

前記照射低減手段は、

前記第 2 演出手段側の前記所定情報に対応する前記第 1 発光部又は前記第 2 発光部からの光の照射を低減又は停止する

ことを特徴とする遊技機 D 6。

【2476】

遊技機 D 6 によれば、遊技機 D 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、照射低減手段により、第 2 演出手段側の所定情報に対応する第 1 発光部又は第 2 発光部からの光の照射が低減又は停止される。これにより、所定情報のうち、第 2 演出手段側の所定情報の視認可能範囲を縮小させることで、少なくとも第 2 演出近傍で実行される第 1 演出を目立たなくし、相対的に第 2 演出を目立たせることができる。よって、少なくとも、第 2 演出の演出内容を明瞭に実行して、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

30

【2477】

遊技機 D 5 又は D 6 において、

前記被照射手段は、

前記発光手段から光が発せられた場合に、前記所定情報を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、後側導光板 420）、であり、

40

前記第 1 発光部又は前記第 2 発光部からの光を、前記第 1 発光部又は前記第 2 発光部の幅より拡散させる拡散手段（例えば、後側下方用拡散レンズ 425）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機 D 7。

【2478】

遊技機 D 7 によれば、遊技機 D 5 又は D 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、被照射手段としての導光手段により、発光手段から光が発せられた場合に、所定情報を遊技機前方から視認可能となる。そして、拡散手段により、第 1 発光部又は第 2 発光部からの光が、第 1 発光部又は第 2 発光部の幅より拡散される。これにより、発光手段の第 1 発光部又は第 2 発光部の幅より範囲が大きい所定情報を的確に視認可能にすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることが

50

できる、という効果がある。

【2479】

遊技機D7において、

前記所定の部位は、

前記導光手段の所定の端部であり、

前記拡散手段は、

前記導光手段の所定の端部に一体的に形成される

ことを特徴とする遊技機D8。

【2480】

遊技機D8によれば、遊技機D7の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の部位が、導光手段の所定の端部であり、拡散手段が、導光手段の所定の端部に一体的に形成される。これにより、演出手段において、導光手段と拡散手段とを一体的に形成して、部品点数を少なくすることで、演出手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

10

【2481】

< E群：弱予告・中予告を1の導光板、強予告表示は別導光板 >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【2482】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献1（特開2018-126296号公報））。

20

【2483】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2484】

E群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

30

【2485】

所定の始動条件の成立を契機として抽選情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア203f）と、

前記取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、MPU201）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記判定手段による判定結果に基づいて、前記所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な第1示唆情報（例えば、第4装飾図柄群413）、前記第1示唆情報より前記所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第2示唆情報（例えば、第3装飾図柄412）、又は、前記第2示唆情報より前記所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第3示唆情報（例えば、第1装飾図柄群421）のいずれかの実行を抽選する示唆情報抽選手段（例えば、MPU221）と、前記示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、前記第1示唆情報または前記第2示唆情報を実行可能な第1演出手段（例えば、前側導光板410）と、前記示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、前記第3示唆情報を実行可能な第2演出手段（例えば、後側導光板420）と、を備えている

40

ことを特徴とする遊技機E0。

【2486】

遊技機E0によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として抽選情報が取

50

得され、その取得手段によって取得された抽選情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。そして、判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、示唆情報抽選手段により、判定手段による判定結果に基づいて、所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な第1示唆情報、第1示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第2示唆情報、又は、第2示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第3示唆情報のいずれかの実行が抽選される。そして、示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、第1演出手段により、第1示唆情報または第2示唆情報が実行可能に構成され、同じく示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、第2演出手段により、第3示唆情報が実行可能に構成される。これにより、第1示唆情報および第2示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第3示唆演出を、該第3示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が低いことを示唆可能な第1示唆演出および第2示唆演出とは異なる演出手段によって実行することで、ノイズや誤動作により誤って実行されてしまった場合に演出齟齬が大きい第3示唆情報が異常実行されてしまうことを抑制することができる。その結果、演出齟齬の発生を抑制し、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

10

【2487】

所定の始動条件の成立を契機として特別情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア203f）と、

前記取得手段によって取得された前記特別情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、MPU201）と、

20

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される期待度を示唆可能な示唆情報による示唆の実行を抽選する示唆情報抽選手段（例えば、MPU221）、を備え、

前記示唆情報は、少なくとも、

前記所定の遊技価値が付与される所定の期待度を遊技者に示唆可能な第1示唆情報（例えば、第4装飾図柄群413）と、前記第1示唆情報より前記所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第2示唆情報（例えば、第3装飾図柄412）と、前記第2示唆情報より前記所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第3示唆情報（例えば、第1装飾図柄群421）と、を有し、

30

前記示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、前記第1示唆情報または前記第2示唆情報を実行可能な第1演出手段（例えば、前側導光板410および各LED414c等）と、前記示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、前記第3示唆情報を実行可能な第2演出手段（例えば、後側導光板420および各LED424等）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機E1。

【2488】

遊技機E1によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として特別情報が取得され、その取得手段によって取得された特別情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。そして、判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される。また、示唆情報抽選手段により、判定手段による判定結果に基づいて、所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な示唆情報による示唆の実行が抽選される。ここで、示唆情報として、少なくとも、所定の遊技価値が付与される所定の期待度を遊技者に示唆可能な第1示唆情報と、第1示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第2示唆情報と、第2示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第3示唆情報とが設けられる。そして、示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、第1演出手段により、第1示唆情報または第2示唆情報が実行可能に構成され、同じく示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、第2演出手段により、第3示唆情報が実行可能に構成される。これにより、第1示唆情報および

40

50

第2示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第3示唆演出を、該第3示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が低いことを示唆可能な第1示唆演出および第2示唆演出とは異なる演出手段によって実行することで、ノイズや誤動作により誤って実行されてしまった場合に演出齟齬が大きい第3示唆情報が異常実行されてしまうことを抑制することができる。その結果、演出齟齬の発生を抑制し、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2489】

遊技機E1において、

前記第1演出手段は、

所定の第1方向（例えば、正面視左方向又は正面視右方向）に向けて光を照射する第1発光部（例えば、前側右方用LED415c又は前側左方用LED416c）と、

前記第1方向とは異なる第2方向（例えば、正面視上方向）に向けて光を照射する第2発光部（例えば、前側下方用LED414c）と、

前記第1発光部から発せられる光が所定の第1部位から入射される場合に、前記第1示唆情報を遊技機前方側から視認可能とし、また、前記第2発光部から発せられる光が前記第1部位と異なる第2部位から入射される場合に、前記第2示唆情報を遊技機前方側から視認可能とする第1導光手段（例えば、前側導光板410）と、を備え、

前記第1導光手段は、

前記第1方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射する若しくはし易く、かつ、前記第2方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射しない若しくはし難い第1出射部（例えば、第4装飾図柄群413の各泡図柄を形成する縦溝）と、

前記第2方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射する若しくはし易く、かつ、前記第1方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射しない又はし難い第2出射部（例えば、第3装飾図柄412のマンボウ図柄、又は、第2装飾図柄群411の各桜図柄群を形成する横溝）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機E2。

【2490】

遊技機E2によれば、遊技機E1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1演出手段に設けられた第1発光部により、所定の第1方向に向けて光が照射され、第1演出手段に設けられた第2発光部により、第1方向と異なる第2方向に向けて光が照射される。また、第1導光手段に対して、第1発光部から発せられる光が所定の第1部位から入射される場合に、第1示唆情報が遊技機前方側から視認可能となり、第2発光部から発せられる光が第1部位と異なる第2部位から入射される場合に、第2示唆情報が遊技機前方側から視認可能となる。そして、第1導光手段に設けられた第1出射部により、第1方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射され若しくはされ易く、かつ、第2方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射しない若しくはされ難く構成される。また、第1導光手段に設けられた第2出射部により、第2方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射され若しくはされ易く、かつ、第1方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射しない若しくはされ難く構成される。即ち、第1演出手段において、第1方向からの光によつては第1示唆情報を視認可能にしつつ第2示唆情報を視認不能若しくは困難にし、第2方向からの光によつては第2示唆情報を視認可能にしつつ第1示唆情報を視認不能若しくは困難にすることで、1の第1演出手段においても複数の示唆情報が表現可能に構成される。これにより、第1演出手段に複数の示唆情報を設けた場合であっても、第1発光部又は第2発光部をそれぞれ発光制御することで、各示唆情報を区別して視認可能にすることができ、第1演出手段において複数の示唆情報を表現可能にすることで該第1演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2491】

遊技機E2において、

前記第1演出手段は、少なくとも、

前記第1発光部又は前記第2発光部から照射された光の指向性を高める指向性向上手段（例えば、前側下方用集光レンズ414d、前側右方用集光レンズ415d又は前側左方用LED416c）、を備えていることを特徴とする遊技機E3。

【2492】

遊技機E3によれば、遊技機E1又はE2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1演出手段に設けられた指向性向上手段により、少なくとも、第1発光部又は第2発光部から照射された光の指向性が高められる。これにより、第1演出手段に複数の示唆情報を設けた場合であっても、照射対象の示唆情報のみを的確に視認可能にすることができる。よって第1示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第2示唆演出を、該第1示唆情報と同じ第1演出手段で実行する場合であっても、第1発光部又は第2発光部をそれぞれ発光制御することで、各示唆情報を区別して視認可能にすることができる。その結果、所望の示唆情報を的確に視認可能にすることができる、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

10

【2493】

遊技機E1からE3のいずれかにおいて、前記第2演出手段は、

光を発光する第3発光部（例えば、後側下方用LED424）と、

前記第3発光部から発せられる光が所定の第3部位から入射される場合に、前記第3示唆情報のみを遊技機前方側から視認可能とする第2導光手段（例えば、後側導光板420）と、

20

前記第3発光部からの光を、前記第3発光部の幅より拡散させる拡散手段（例えば、後側下方用拡散レンズ425）と、を備えていることを特徴とする遊技機E4。

【2494】

遊技機E4によれば、遊技機E1からE3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2演出手段として、第3発光部から光が発光され、第3発光部から発せられる光が所定の第3部位から入射される場合に、第2導光手段により、第3示唆情報が遊技機前方側から視認可能とされる。そして、拡散手段により、第3発光部からの光が、その第3発光部の幅より拡散される。これにより、1の示唆情報のみが設けられた第2導光手段において、第3発光部から発光される光を、第3発光部の幅より拡散させることで、第3発光部の配置分よりも広い範囲に光を照射することができる。その結果、例えば、第2導光手段において第3示唆情報を大きく設けた場合であっても、該第3示唆情報を的確に視認可能にすることができ、導光手段を有する演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

30

【2495】

遊技機E4において、

前記拡散手段は、

前記第2導光手段の前記第3部位に一体的に形成されることを特徴とする遊技機E5。

40

【2496】

遊技機E5によれば、遊技機E4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2導光手段の第3部位に一体的に形成される。これにより、第2演出手段において、第2導光手段と拡散手段とを一体的に形成して、部品点数を少なくすることで、第2演出手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

【2497】

遊技機E1からE5のいずれかにおいて、

前記第1演出手段及び前記第2演出手段は、

遊技機正面方向に対して重複して配置される

50

ことを特徴とする遊技機 E 6。

【2498】

遊技機 E 6 によれば、遊技機 E 1 から E 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 演出手段及び第 2 演出手段が、遊技機正面方向に対して重複して配置される。これにより、1 の演出領域において、複数の示唆情報を視認可能にすることで、演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2499】

遊技機 E 6 において、

前記第 1 演出手段は、

前記第 2 演出手段より遊技機正面方向に対して手前側に配置される

10

ことを特徴とする遊技機 E 7。

【2500】

遊技機 E 7 によれば、遊技機 E 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 演出手段が、第 2 演出手段より遊技機正面方向に対して手前側に配置される。即ち、第 3 示唆情報が視認可能に構成される第 2 演出手段の遊技機正面側に、該第 3 示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が低い第 1 示唆情報及び第 2 示唆情報が視認可能に構成される第 1 演出手段が配置される。これにより、例えば、遊技機正面側から遊技ホールの室内照明等による光が照射された場合であっても、第 1 演出手段によって第 2 演出手段に到来する光の量を削減することができ、他の示唆情報より演出齟齬の影響が大きい第 3 示唆情報の誤点灯を抑制できる、という効果がある。

20

【2501】

< F 群：1 の導光板に複数の表示物、表示物ごとに LED の光路方向が異なる、1 の導光板内に少方向系の領域（1 方向、マンボウ、桜）と多方向系の領域（2 方向、泡群）、少方向が強演出（光路が重複する場所には弱演出）>

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【2502】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献 1（特開 2018-126296 号公報））。

30

【2503】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2504】

F 群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2505】

所定の始動条件の成立を契機として抽選情報（例えば、大当たり乱数カウンタ C 1 の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア 203 f）と、

40

前記取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、MPU 201）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記判定手段による判定結果に基づいて、少なくとも、前記所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な第 1 示唆情報（例えば、第 4 装飾図柄群 413）、又は、前記第 1 示唆情報より前記所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第 2 示唆情報（例えば、第 3 装飾図柄 412）の実行を抽選する示唆情報抽選手段（例えば、MPU 221）と、

50

前記示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、前記第1示唆情報または前記第2示唆情報を実行可能な演出手段（例えば、導光ユニット400）と、を備え、

前記演出手段は、

所定の第1方向（例えば、左右方向）に光を照射する第1発光手段（例えば、前側右方用LED415c及び前側左方用LED416c）と、

前記第1方向と異なる第2方向（例えば、上方向）に光を照射する第2発光手段（例えば、前側下方用LED414c）と、

前記第1発光手段から発せられる光が所定の第1部位（例えば、前側導光板410の下方の平板部及び下方逆R形状部の左右方向端面）から入射される場合に、前記第1示唆情報を遊技機前方側から視認可能とするとともに、前記第2発光手段から発せられた光が前記第1部位と異なる第2部位（例えば、前側導光板410の下方の平板部の下方向端面）から入射される場合に、前記第2示唆情報を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、前側導光板410）と、を備え、

少なくとも、前記第2示唆情報は、

前記演出手段において、前記第1方向と前記第2方向とが重ならない位置（例えば、前側導光板410の正R形状部）に設けられる

ことを特徴とする遊技機F0。

【2506】

遊技機F0によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として抽選情報が取得され、その取得手段によって取得された抽選情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。そして、判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、示唆情報抽選手段により、判定手段による判定結果に基づいて、少なくとも、所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な第1示唆情報、又は、第1示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第2示唆情報の実行が抽選される。そして、示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、演出手段により、第1示唆情報または第2示唆情報が実行可能に構成される。ここで、演出手段に設けられた第1発光手段により、所定の第1方向へ光が照射され、同じく演出手段に設けられた第2発光手段により、第1方向と異なる第2方向へ光が照射される。そして、導光手段において、第1発光手段から発せられる光が所定の第1部位から入射される場合に、第1示唆情報が遊技機前方側から視認可能となるとともに、第2発光手段から発せられる光が第1部位と異なる第2部位から入射される場合に、第2示唆情報が遊技機前方側から視認可能となる。ここで、演出手段において、少なくとも、第1方向と第2方向とが重ならない位置に第2示唆情報が設けられる。即ち、第1示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第2示唆演出を、第1発光手段および第2発光手段の光が重ならない位置に設ける。これにより、ノイズや誤動作により誤って実行されてしまった場合に演出齟齬が大きい第2示唆情報が異常実行されてしまうことを抑制することができる。その結果、演出齟齬の発生を抑制し、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2507】

所定の始動条件の成立を契機として特別情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア203f）と、

前記取得手段によって取得された前記特別情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、MPU201）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される期待度を示唆可能な示唆情報による示唆の実行を抽選する示唆情報抽選手段（例えば、MPU221）と、

前記示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、前記示唆情報による示唆を実行可能な演出手段（例えば、導光ユニット400）と、を備え、

前記示唆情報は、少なくとも、

前記所定の遊技価値が付与される所定の期待度を遊技者に示唆可能な第1示唆情報（例えば、第4装飾図柄群413）と、前記第1示唆情報より前記所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第2示唆情報（例えば、第3装飾図柄412）と、を有し

前記演出手段は、

所定の第1方向（例えば、左右方向）に光を照射する第1発光部（例えば、前側右方用LED415c及び前側左方用LED416c）と、

前記第1方向と異なる第2方向（例えば、上方向）に光を照射する第2発光部（例えば、前側下方用LED414c）と、

前記第1発光部から発せられる光が所定の第1部位（例えば、前側導光板410の下方の平板部及び下方逆R形状部の左右方向端面）から入射される場合に、前記第1示唆情報を遊技機前方側から視認可能とし、また、前記第2発光部から発せられた光が前記第1部位と異なる第2部位（例えば、前側導光板410の下方の平板部の下方向端面）から入射される場合に、前記第2示唆情報を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、前側導光板410）と、を備え、

前記第2示唆情報は、

前記導光手段において、前記第1方向へ発せられた光の光路と前記第2方向へ発せられた光の光路とが交差しない位置（例えば、前側導光板410の正R形状部）に設けられることを特徴とする遊技機F1。

【2508】

遊技機F1によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として特別情報が取得され、その取得手段によって取得された特別情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。そして、判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される。また、示唆情報抽選手段により、判定手段による判定結果に基づいて、所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な示唆情報による示唆の実行が抽選される。そして、示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、演出手段により、示唆情報が実行可能に構成される。ここで、示唆情報として、少なくとも、所定の遊技価値が付与される所定の期待度を遊技者に示唆可能な第1示唆情報と、第1示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第2示唆情報とが設けられる。そして、演出手段に設けられた第1発光部により、所定の第1方向に光が照射され、同じく演出手段に設けられた第2発光部により、第1方向と異なる第2方向に光が照射される。また、演出手段に設けられた導光手段により、第1発光部から発せられる光が所定の第1部位から入射される場合に、第1示唆情報が遊技機前方側から視認可能に構成され、第2発光部から発せられる光が第1部位と異なる第2部位から入射される場合に、第2示唆情報が遊技機前方側から視認可能に構成される。ここで、第2示唆情報が、導光手段において、第1方向へ発せられた光の光路と第2方向へ発せられた光の光路とが交差しない位置に設けられる。即ち、第1示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第2示唆情報は、少なくとも、第1発光部又は第2発光部のいずれか一方から照射される光でのみ視認可能な位置に形成される。これにより、ノイズや誤動作により誤って第1発光部から光が発せられてしまった場合であっても、演出齟齬が大きい第2示唆情報が視認可能となってしまうことを抑制することができる。その結果、演出齟齬の発生を抑制し、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2509】

遊技機F1において、

前記演出手段は、少なくとも、

前記第1発光部から照射された光の指向性を高める指向性向上手段（例えば、前側右方用集光レンズ415d又は前側左方用集光レンズ416d）、を備えている

ことを特徴とする遊技機F2。

【2510】

遊技機F2によれば、遊技機F1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出手段に設けられた指向性向上手段により、少なくとも、第1発光部から照射された光の指向性が高められる。これにより、演出手段に複数の示唆情報を設けた場合、少なくとも、第2示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が低いことを遊技者に示唆可能な第1示唆演出を演出手段で実行する場合であっても、第1発光部から照射される光を的確に第1示唆情報が設けられた位置に照射し、第2示唆情報が設けられた位置に到達しない若しくはし難くすることで、第1発光部から発せられた光によって第2示唆情報が視認可能となってしまうことを抑制することができる。その結果、演出齟齬の発生を抑制し、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

10

【2511】

遊技機F1又はF2において、

前記第1示唆情報は、

前記導光手段において、前記第1方向へ発せられた光の光路と前記第2方向へ発せられた光の光路とが交差する位置（例えば、前側導光板410の下方平板部及び下方逆R形状部）に設けられる

ことを特徴とする遊技機F3。

【2512】

遊技機F3によれば、遊技機F1又はF2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1示唆情報が、導光手段において、第1方向へ発せられた光の光路と第2方向へ発せられた光の光路とが交差する位置に設けられる。即ち、第2示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が低いことを遊技者に示唆可能な第1示唆情報は、第1発光部及び第2発光部のいずれからも照射される光の光路上に形成される。ここで、仮に、第2示唆情報に対する光によって第1示唆情報が視認可能となった場合であっても、該第2示唆情報に対する光は、第1示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高い第2示唆情報を視認可能にさせるものであり、第2示唆情報が視認可能となる場合に第1示唆情報が視認可能となった場合であっても、演出上の齟齬は小さい。これにより、第2示唆情報に対する第2方向の光の光路と、第1示唆情報に対応する第1方向の光の光路とが交差する部分に所定の遊技価値が付与される期待度が第2示唆情報より低い第1示唆情報を設けることで、意図しないタイミングで第1示唆情報が遊技機前方側から視認可能となってしまう場合であっても、演出上の齟齬を最小限に抑え、遊技者に違和感のない遊技を提供することができる、という効果がある。

20

30

【2513】

遊技機F1からF3のいずれかにおいて、

前記演出手段は、

前記第2発光部から照射された光の指向性を高める第2指向性向上手段（例えば、前側下方用集光レンズ414d）、を備えている

ことを特徴とする遊技機F4。

【2514】

遊技機F4によれば、遊技機F1からF3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出手段に設けられた第2指向性向上手段により、第2発光部から照射された光の指向性が高められる。これにより、演出手段に複数の示唆情報を設けた場合、第1示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第2示唆演出を演出手段で実行する場合であっても、第2発光部から照射される光を的確に第2示唆情報が設けられた位置に照射して第2示唆情報を遊技機前方側から視認可能とすることで、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

40

【2515】

遊技機F1からF3のいずれかにおいて、

50

前記演出手段は、

前記第2発光部から照射された光を、前記第2発光部の幅より拡散させる拡散手段（例えば、第3上方用拡散レンズ473）、を備えていることを特徴とする遊技機F5。

【2516】

遊技機F5によれば、遊技機F1からF3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出手段に設けられた拡散手段により、第2発光部から照射された光が、該第2発光部の幅より拡散される。ここで、仮に、拡散手段を介して第2発光部から照射された第2示唆情報に対する光によって第1示唆情報が視認可能となった場合であっても、該第2示唆情報に対する光は、第1示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高い第2示唆情報を視認可能にさせるものであり、第2示唆情報が視認可能となる場合に第1示唆情報が視認可能となった場合であっても、演出上の齟齬は小さい。これにより、第2発光部からの光を拡散させて、第2示唆情報に対して該拡散された光を網羅的に照射することで第2示唆情報を明確に認識可能にすることができるとともに、意図しないタイミングで第1示唆情報が遊技機前方側から視認可能となってしまった場合であっても、演出上の齟齬を最小限に抑え、遊技者に違和感のない遊技を提供することができる、という効果がある。

10

【2517】

遊技機F1からF5のいずれかにおいて、

前記導光手段は、

前記第1方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射する若しくはし易く、かつ、前記第2方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射しない若しくはし難い第1出射部（例えば、第4装飾図柄群413の各泡図柄を形成する縦溝）と、

20

前記第2方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射する若しくはし易く、かつ、前記第1方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射しない又はし難い第2出射部（例えば、第3装飾図柄412のマンボウ図柄、又は、第2装飾図柄群411の各桜図柄群を形成する横溝）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機F6。

【2518】

遊技機F6によれば、遊技機F1からF5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、導光手段に設けられた第1出射部により、第1方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射され若しくはされ易く、かつ、第2方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射しない若しくはされ難く構成される。また、導光手段に設けられた第2出射部により、第2方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射され若しくはされ易く、かつ、第1方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射しない若しくはされ難く構成される。即ち、演出手段において、第1方向からの光によっては第1示唆情報を視認可能にしつつ第2示唆情報を視認不能若しくは困難にし、第2方向からの光によっては第2示唆情報を視認可能にしつつ第1示唆情報を視認不能若しくは困難にすることで、1の演出手段においても複数の示唆情報が表現可能に構成される。これにより、演出手段に複数の示唆情報を設けた場合であっても、第1発光部又は第2発光部をそれぞれ発光制御することで、各示唆情報を区別して視認可能にすることができ、演出手段において複数の示唆情報を表現可能にすることで該演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

30

40

【2519】

<G群：1の導光板に複数の表示物、表示物ごとにLEDの光路方向が異なる、1の導光板内に少方向系の領域（1方向、マンボウ、桜）と多方向系の領域（2方向、泡群）、少方向が表示器（メイン表示器、メインドラム、メイン液晶）の前に位置>

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【2520】

50

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献１（特開２０１８－１２６２９６号公報））。

【２５２１】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【２５２２】

G群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２５２３】

所定の始動条件の成立を契機として抽選情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア２０３ｆ）と、

前記取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、MPU２０１）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、表示手段（例えば、ドラム表示装置８１）において識別情報の動的表示を行う動的実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、

前記動的実行手段により実行される前記動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記判定手段による判定結果に基づいて、少なくとも、前記所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な第１示唆情報（例えば、第４装飾図柄群４１３）、又は、前記第１示唆情報より前記所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第２示唆情報（例えば、第３装飾図柄４１２）の実行を抽選する示唆情報抽選手段（例えば、MPU２２１）と、

前記示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、前記第１示唆情報または前記第２示唆情報を実行可能な演出手段（例えば、前側導光板４１０）と、を備え、

前記演出手段は、

所定の第１方向（例えば、左右方向）に光を照射する第１発光手段（例えば、前側右方用LED４１５ｃ及び前側左方用LED４１６ｃ）と、

前記第１方向と異なる第２方向（例えば、上方向）に光を照射する第２発光手段（例えば、前側下方用LED４１４ｃ）と、

前記第１発光手段から発せられる光が所定の第１部位（例えば、前側導光板４１０の下方の平板部及び下方逆Ｒ形状部の左右方向端面）から入射される場合に、前記第１示唆情報を遊技機前方側から視認可能とするとともに、前記第２発光手段から発せられた光が前記第１部位と異なる第２部位（例えば、前側導光板４１０の下方の平板部の下方向端面）から入射される場合に、前記第２示唆情報を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、前側導光板４１０）と、を備え、

前記表示手段は、

前記演出手段において、前記第１方向と前記第２方向とが重ならない位置（例えば、前側導光板４１０の正Ｒ形状部）の正面視背面側に配設される

ことを特徴とする遊技機Ｇ０。

【２５２４】

遊技機Ｇ０によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として抽選情報が取得され、その取得手段によって取得された抽選情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。そして、判定手段による判定結果に基づいて、動的実行手段により、表示手段において識別情報の動的表示が行われる。また、動的実行手段により実行される動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、示唆情報抽選手段により、判定手段による判定結果に基づいて、少なくとも、所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な第１示唆情報、又は、第１示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第２示唆情報の

10

20

30

40

50

実行が抽選される。そして、示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、演出手段により、第1示唆情報または第2示唆情報が実行可能に構成される。ここで、演出手段に設けられた第1発光手段により、所定の第1方向へ光が照射され、同じく演出手段に設けられた第2発光手段により、第1方向と異なる第2方向へ光が照射される。そして、導光手段において、第1発光手段から発せられる光が所定の第1部位から入射される場合に、第1示唆情報が遊技機前方側から視認可能となるとともに、第2発光手段から発せられる光が第1部位と異なる第2部位から入射される場合に、第2示唆情報が遊技機前方側から視認可能となる。ここで、演出手段において、少なくとも、第1方向と第2方向とが重ならない位置の正面視背面側に表示手段が設けられる。即ち、動的表示の表示結果を現出する表示手段を、第1発光手段および第2発光手段の光が重ならない位置に設ける。これにより、ノイズや誤動作によって誤って第1発光手段又は第2発光手段が発光してしまった場合であっても、遊技の結果を示す表示手段が配設されている位置において誤動作による第1示唆情報又は第2示唆情報が実行される蓋然性を低下させることができる。その結果、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

10

【2525】

所定の始動条件の成立を契機として特別情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア203f）と、
前記取得手段によって取得された前記特別情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、MPU201）と、
前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技に関する所定演出を実行可能な表示手段（例えば、ドラム表示装置81）と、を備え、
前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、
前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される期待度を示唆可能な示唆情報による示唆の実行を抽選する示唆情報抽選手段（例えば、MPU221）と、
前記示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、前記示唆情報を実行可能な演出手段（例えば、導光ユニット400）と、を備え、
前記示唆情報は、少なくとも、
前記所定の遊技価値が付与される所定の期待度を遊技者に示唆可能な第1示唆情報（例えば、第4装飾図柄群413）と、前記第1示唆情報より前記所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第2示唆情報（例えば、第3装飾図柄412）と、を有し
前記演出手段は、
所定の第1方向（例えば、左右方向）に光を照射する第1発光部（例えば、前側右方用LED415c及び前側左方用LED416c）と、
前記第1方向と異なる第2方向（例えば、上方向）に光を照射する第2発光部（例えば、前側下方用LED414c）と、
前記第1発光部から発せられる光が所定の第1部位（例えば、前側導光板410の下方の平板部及び下方逆R形状部の左右方向端面）から入射される場合に、前記第1示唆情報を遊技機前方側から視認可能とし、また、前記第2発光部から発せられた光が前記第1部位と異なる第2部位（例えば、前側導光板410の下方の平板部の下方向端面）から入射される場合に、前記第2示唆情報を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、前側導光板410）と、を備え、
前記表示手段は、
前記導光手段において、前記第1方向へ発せられた光の光路と前記第2方向へ発せられた光の光路とが交差しない位置（例えば、前側導光板410の正R形状部）の遊技機正面視背面側に配設される
ことを特徴とする遊技機G1。

20

30

40

50

【2526】

遊技機G1によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として特別情報が取得され、その取得手段によって取得された特別情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。また、判定手段による判定結果に基づいて、表示手段により、遊技に関する所定演出が実行可能に構成される。そして、判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、判定手段による判定結果に基づいて、示唆情報抽選手段により、所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な示唆情報による示唆の実行が抽選され、その示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、演出手段により、示唆情報が実行可能に構成される。そして、示唆情報として、少なくとも、所定の遊技価値が付与される所定の期待度を遊技者に示唆可能な第1示唆情報と、その第1示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第2示唆情報とが設けられる。ここで、演出手段に設けられた第1発光部により、所定の第1方向に光が照射され、同じく演出手段に設けられた第2演出手段により、第1方向と異なる第2方向に光が照射される。そして、演出手段に設けられた導光手段により、第1発光部から発せられる光が所定の第1部位から入射される場合に、第1示唆情報が遊技機前方側から視認可能とされ、第2発光部から発せられた光が第1部位と異なる第2部位から入射される場合に、第2示唆情報が遊技機前方側から視認可能とされる。ここで、表示手段が、導光手段において、第1方向へ発せられた光の光路と第2方向へ発せられた光の光路とが交差しない位置の遊技機正面視背面側に配設される。これにより、演出手段における第1方向の光の光路と第2方向の光の光路とが交差しない位置の遊技機背面側に、遊技に関する所定演出を実行可能な表示手段を配置することで、表示手段で実行される遊技に関する所定演出を阻害しないように構成しつつ、演出手段において所定情報を視認可能に構成することで、表示手段と演出手段との演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

10

20

【2527】

遊技機G1において、
前記判定手段による判定結果に基づいて、前記表示手段の所定の表示領域において識別情報の動的表示を行う動的実行手段（例えば、表示制御装置114）と、
前記動的実行手段により実行される前記動的表示において、所定の表示結果が現出された場合に、前記遊技価値を遊技者に付与し得る遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置65）と、を備え、
を備え、
前記表示領域は、
前記導光手段において、前記第1方向へ発せられた光の光路と前記第2方向へ発せられた光の光路とが交差しない位置（例えば、前側導光板410の正R形状部）の遊技機正面視背面側に配設される
ことを特徴とする遊技機G2。

30

【2528】

遊技機G2によれば、遊技機G1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、
動的実行手段により、判定手段による判定結果に基づいて、表示手段の所定の表示領域において識別情報の動的表示が行われ、その動的実行手段により実行される動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技価値付与手段により、遊技価値が遊技者に付与され得る。そして、表示手段の表示領域が、導光手段において、第1方向へ発せられた光の光路と第2方向へ発せられた光の光路とが交差しない位置の遊技機正面視背面側に配設される。これにより、演出手段における第1方向の光の光路と第2方向の光の光路とが交差しない位置の遊技機背面側に、遊技価値を付与するか否かを示す識別情報の動的表示が行われる表示手段を配置することで、表示手段で実行される動的表示を演出を阻害しないように構成しつつ、演出手段において遊技価値が付与される期待度を示す所定情報を視認可能に構成することで、表示手段と演出手段との演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

40

50

【2529】

遊技機 G 1 又は G 2 において、
前記演出手段は、少なくとも、
前記第 1 発光部から照射された光の指向性を高める指向性向上手段（例えば、前側右方用集光レンズ 4 1 5 d 又は前側左方用集光レンズ 4 1 6 d）、を備えている
ことを特徴とする遊技機 G 3。

【2530】

遊技機 G 3 によれば、遊技機 G 1 又は G 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出手段に設けられた指向性向上手段により、少なくとも、第 1 発光部から照射された光の指向性が高められる。これにより、演出手段に複数の示唆情報を設けた場合、少なくとも、第 2 示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が低いことを遊技者に示唆可能な第 1 示唆演出を演出手段で実行する場合であっても、第 1 発光部から照射される光を的確に第 1 示唆情報が設けられた位置に照射し、第 2 示唆情報が設けられた位置に到達しない若しくはし難くすることで、第 1 発光部から発せられた光によって第 2 示唆情報が視認可能となってしまうことを抑制することができる。その結果、演出齟齬の発生を抑制し、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

10

【2531】

遊技機 G 1 から G 3 のいずれかにおいて、
前記第 1 示唆情報は、
前記導光手段において、前記第 1 方向へ発せられた光の光路と前記第 2 方向へ発せられた光の光路とが交差する位置（例えば、前側導光板 4 1 0 の下方平板部及び下方逆 R 形状部）に設けられる
ことを特徴とする遊技機 G 4。

20

【2532】

遊技機 G 4 によれば、遊技機 G 1 から G 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 示唆情報が、導光手段において、第 1 方向へ発せられた光の光路と第 2 方向へ発せられた光の光路とが交差する位置に設けられる。即ち、第 2 示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が低いことを遊技者に示唆可能な第 1 示唆情報は、第 1 発光部及び第 2 発光部のいずれからも照射される光の光路上に形成される。ここで、仮に、第 2 示唆情報に対する光によって第 1 示唆情報が視認可能となった場合であっても、該第 2 示唆情報に対する光は、第 1 示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高い第 2 示唆情報を視認可能にさせるものであり、第 2 示唆情報が視認可能となる場合に第 1 示唆情報が視認可能となった場合であっても、演出上の齟齬は小さい。これにより、第 2 示唆情報に対する第 2 方向の光の光路と、第 1 示唆情報に対応する第 1 方向の光の光路とが交差する部分に所定の遊技価値が付与される期待度が第 2 示唆情報より低い第 1 示唆情報を設けることで、意図しないタイミングで第 1 示唆情報が遊技機前方側から視認可能となってしまう場合であっても、演出上の齟齬を最小限に抑え、遊技者に違和感のない遊技を提供することができる、という効果がある。

30

【2533】

遊技機 G 1 から G 4 のいずれかにおいて、
前記第 2 示唆情報は、
前記導光手段において、前記第 1 方向へ発せられた光の光路と前記第 2 方向へ発せられた光の光路とが交差しない位置（例えば、前側導光板 4 1 0 の正 R 形状部）であって、前記表示手段の遊技機正面視前面側に設けられる
ことを特徴とする遊技機 G 5。

40

【2534】

遊技機 G 5 によれば、遊技機 G 1 から G 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 示唆情報が、導光手段において、第 1 方向へ発せられた光の光路と第 2 方向へ発せられた光の光路とが交差しない位置であって、表示手段の遊技機正面視前面側に設けられ

50

る。これにより、演出手段における第1方向の光の光路と第2方向の光の光路とが交差しない位置の遊技機背面側の部分において、遊技に関する所定演出を実行可能な表示手段と、所定の遊技価値が付与される期待度を示す示唆情報とをともに実行可能にすることで、所定演出と示唆情報とを同一の視野内で視認可能に構成し、表示手段と演出手段との演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2535】

遊技機G1からG5のいずれかにおいて、

前記演出手段は、

前記第2発光部から照射された光の指向性を高める第2指向性向上手段（例えば、前側下方用集光レンズ414d）、を備えている

10

ことを特徴とする遊技機G6。

【2536】

遊技機G6によれば、遊技機G1からG5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出手段に設けられた第2指向性向上手段により、第2発光部から照射された光の指向性が高められる。これにより、演出手段に複数の示唆情報を設けた場合、第1示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第2示唆演出を演出手段で実行する場合であっても、第2発光部から照射される光を的確に第2示唆情報が設けられた位置に照射して第2示唆情報を遊技機前方側から視認可能とすることで、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

20

【2537】

遊技機G1からG6のいずれかにおいて、

前記導光手段は、

前記第1方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射する若しくはし易く、かつ、前記第2方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射しない若しくはし難い第1出射部（例えば、第4装飾図柄群413の各泡図柄を形成する縦溝）と、

前記第2方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射する若しくはし易く、かつ、前記第1方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射しない又はし難い第2出射部（例えば、第3装飾図柄412のマンボウ図柄、又は、第2装飾図柄群411の各桜図柄群を形成する横溝）と、を備えている

30

ことを特徴とする遊技機G7。

【2538】

遊技機G7によれば、遊技機G1からG6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、導光手段に設けられた第1出射部により、第1方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射され若しくはされ易く、かつ、第2方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射しない若しくはされ難く構成される。また、導光手段に設けられた第2出射部により、第2方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射され若しくはされ易く、かつ、第1方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射しない若しくはされ難く構成される。即ち、演出手段において、第1方向からの光によっては第1示唆情報を視認可能にしつつ第2示唆情報を視認不能若しくは困難にし、第2方向からの光によっては第2示唆情報を視認可能にしつつ第1示唆情報を視認不能若しくは困難にすることで、1の演出手段においても複数の示唆情報が表現可能に構成される。これにより、演出手段に複数の示唆情報を設けた場合であっても、第1発光部又は第2発光部をそれぞれ発光制御することで、各示唆情報を区別して視認可能にすることができ、演出手段において複数の示唆情報を表現可能にすることで該演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

40

【2539】

<H群：平面形状とR形状とで1の導光板、いずれの形状も平面形状の部分から導光（R形状部からは導光しない）>

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに

50

当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【2540】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献1（特開2018-126296号公報））。

【2541】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2542】

H群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2543】

遊技の進行に伴って所定演出（例えば、第1装飾図柄群421の点灯又は非点灯）を行う演出手段（例えば、導光ユニット400）、を備え、

前記演出手段は、

光を発光する発光部（例えば、後側下方用LED424）を有する発光手段（例えば、下方LEDユニット）と、

前記発光手段から発せられる光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報（例えば、第1装飾図柄群421）を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、後側導光板420）と、を備え、

前記導光手段は、

少なくとも、所定の平板形状部（例えば、上方の平板部または下方の平板部）と、

前記平板形状部から所定方向に屈曲した屈曲形状部（例えば、上方逆R形状部、正R形状部または下方逆R形状部）と、を備え、

前記発光手段は、

前記平板形状部における前記所定の部位に対応する位置に配設されることを特徴とする遊技機H0。

【2544】

遊技機H0によれば、演出手段により、遊技の進行に伴って所定演出が行われる。また、演出手段に設けられた発光手段が、光を発光する発光部を有し、導光手段に、その発光手段から発光される光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報が遊技機前方側から視認可能となる。そして、導光手段に、少なくとも、所定の平板形状部と、その平板形状部から所定方向に屈曲した屈曲形状部とを設け、平板形状部における所定の部位に対応する位置に発光手段が配設される。これにより、導光手段の平板形状部の所定の部位から発光手段によって該導光手段に光を入射して所定情報を視認可能にすることができ、発光手段に関する設計自由度を向上し、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2545】

遊技に関する第1演出（例えば、第3図柄の変動演出）を実行可能な第1演出手段（例えば、ドラム表示装置81）と、

前記第1演出に関連する第2演出（例えば、第1装飾図柄群421の点灯又は非点灯）を実行可能な第2演出手段（例えば、導光ユニット400）と、を備え、

前記第2演出手段は、

光を発光する発光部（例えば、前側下方用LED414c）を有する発光手段（例えば、下方LEDユニット414）と、

前記発光手段から発せられる光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報（例えば、第2装飾図柄群411）を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、前側導光板410）と、を備え、

前記導光手段は、
少なくとも、所定の平板形状部（例えば、上方の平板部または下方の平板部）と、
前記平板形状部から連続して形成されて、前記第１演出手段より遊技機前方側に位置する
前方側部（例えば、上方逆Ｒ形状部、正Ｒ形状部または下方逆Ｒ形状部）と、を備え、
前記発光手段は、
前記平板形状部における前記所定の部位に対応する位置に配設される
ことを特徴とする遊技機Ｈ１。

【２５４６】

遊技機Ｈ１によれば、第１演出手段により、遊技に関する第１演出が実行可能に構成され、第２演出手段により、第１演出に関連する第２演出が実行可能に構成される。また、第
２演出手段に設けられた発光手段に、光を発光する発光部が設けられ、同じく第２演出
手段に設けられた導光手段により、発光手段から発せられる光が所定の部位から入射される
場合に、遊技に関する所定情報が遊技機前方側から視認可能に構成される。ここで、導光
手段には、少なくとも、所定の平板形状部と、該平板形状部から連続して形成されて、第
１演出手段より遊技機前方側に位置する前方側部とが設けられる。そして、発光手段が、
平板形状部における所定の部位に対応する位置に配設される。即ち、導光手段に対して、
第１演出手段の前方側に存在する前方側部に対応する部位ではなく、平板形状部における
所定の部位から光を入射するように構成されている。これは、前方側部から導光手段に対
して光を入射しようとした場合、入射された光が前方側部によって進行方向が変化してし
まい、所定情報を所望の態様で表現できない又はし難いおそれがある。また、前方側部の
形状に沿って（対応して）発光部等を配置しなければならず、設計自由度が低下してしま
うおそれがある。さらに、前方側部は、第１演出手段の遊技機手前側に位置しており、該
前方側部に対応するように発光部等を配置した場合、第２演出手段（導光手段）の設計自
由度を制約してしまうおそれがある。このため、前方側部を有する第２演出手段において
、前方側部ではない平板形状部の部位から光を入射することで、上記課題を好適に解決し
、第２演出手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

【２５４７】

遊技機Ｈ１において、
前記前方側部は、
前記第１演出手段の外形状に関連した外形状関連部である
ことを特徴とする遊技機Ｈ２。

【２５４８】

遊技機Ｈ２によれば、遊技機Ｈ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前方側
部が、第１演出手段の外形状に関連した外形状関連部として形成される。これは、外形状
関連部から導光手段に対して光を入射しようとした場合、入射された光が外形状関連部
によって進行方向が変化してしまい、所定情報を所望の態様で表現できない又はし難いお
それがある。また、外形状関連部の形状に沿って（対応して）発光部等を配置しなければ
ならず、設計自由度が低下してしまうおそれがある。さらに、外形状関連部は、第１演出
手段の遊技機手前側に位置しており、該外形状関連部に対応するように発光部等を配置し
た場合、第２演出手段（導光手段）の設計自由度を制約してしまうおそれがある。これに
よって、第１演出手段の外形状に関連した外形状関連部を有する第２演出手段において、外
形状関連部ではない平板形状部の部位から光を入射することで、上記課題を好適に解決し
、第２演出手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

【２５４９】

遊技機Ｈ１又はＨ２において、
前記第１演出手段は、
前記判定手段による判定結果に基づいて、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段（例
えば、ドラム表示装置８１）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｈ３。

【２５５０】

遊技機 H 3 によれば、遊技機 H 1 又は H 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 演出手段に設けられた表示手段により、判定手段による判定結果に基づいて、識別情報の動的表示が実行可能に構成される。これにより、識別情報の動的表示に関連する第 2 演出を実行する第 2 演出手段の外形状関連部を、該動的表示を実行可能な表示手段の外形状に関連した形状で形成した場合に、外形状関連部を有する第 2 演出手段において、平板形状部の部位から光を入射することで、上記課題を好適に解決し、第 2 演出手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

【 2 5 5 1 】

遊技機 H 3 において、

前記表示手段は、

周面に各々が識別可能な複数種類の前記識別情報が配列されたリール（例えば、左リール L R）と、

前記リールと同心をなす回転軸を中心として回転可能な円筒形状の回転体（例えば、左リールユニット 8 1 a 1）と、

前記回転体を回転駆動可能な駆動手段と、を備えている

ことを特徴とする遊技機 H 4。

【 2 5 5 2 】

遊技機 H 4 によれば、遊技機 H 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、表示手段として、リールに、周面に各々が識別可能な複数種類の識別情報が配列され、円筒形状の回転体により、リールと同心をなす回転軸を中心として回転可能に構成され、駆動手段により、回転体が回転駆動可能に構成される。即ち、表示手段は、リールを回転させるため、回転軸を中心として円筒形状に形成されるため、第 2 演出手段の外形状関連部も、該円筒形状に関連した形状（例えば、屈曲形状）で形成される。この場合、円筒形状の外形状関連部から導光手段に対して光を入射しようとした場合、入射された光が外形状関連部によって進行方向が変化してしまい、所定情報を所望の態様で表現できない又はし難いおそれがある。このため、円筒形状の外形状関連部を有する第 2 演出手段において、平板形状部の部位から光を入射することで、上記課題を好適に解決し、第 2 演出手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

【 2 5 5 3 】

遊技機 H 1 から H 4 のいずれかにおいて、

所定の始動条件の成立を契機として特別情報（例えば、大当たり乱数カウンタ C 1 の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア 2 0 3 f）と、

前記取得手段によって取得された前記特別情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、M P U 2 0 1）と、を備え、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記外形状関連部は、

前記第 2 演出として、前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される期待度を示唆可能な前記所定情報としての第 1 示唆情報（例えば、第 2 装飾図柄群 4 1 1）を実行可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機 H 5。

【 2 5 5 4 】

遊技機 H 5 によれば、遊技機 H 1 から H 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として特別情報が取得され、その取得手段によって取得された特別情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。また、判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、外形状関連部において、第 2 演出として、判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される期待度を示唆可能な所定情報としての第 1 示唆情報が実行可能に構成される。これにより、第 1 演出手段において第 1 演出を行いつつ、第 1 演出手段の外形状に関連した第 2 演出手段の外形状関連部において、遊技価値が付与される期待度を示

10

20

30

40

50

す第2演出としての第1示唆情報を実行可能に構成することで、第1演出手段と第2演出手段との演出効果をそれぞれ高め、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2555】

遊技機H5において、

前記平板形状部は、

前記第2演出として、遊技者に所定の遊技価値が付与される期待度が前記第1示唆情報より高いことを示唆可能な第2示唆情報（例えば、第4装飾図柄群413）を実行可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機H6。

10

【2556】

遊技機H6によれば、遊技機H5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、平板形状部において、第2演出として、遊技者に所定の遊技価値が付与される期待度が第1示唆情報より高いことを示唆可能な第2示唆情報が実行可能に構成される。これにより、第2演出手段において複数の示唆情報を表現可能にすることで該演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2557】

＜I群：R形状・逆R形状、切り替わり点（図柄表示領域確定部）まで1の予告表示を表示、R形状が切り替わる部位に図柄を配置しない＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

20

【2558】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献1（特開2018-126296号公報））。

【2559】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

30

【2560】

I群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2561】

遊技の進行に伴って所定演出（例えば、第1装飾図柄群421の点灯又は非点灯）を行う演出手段（例えば、導光ユニット400）、を備え、

前記演出手段は、

光を発光する発光部（例えば、後側下方用LED424）を有する発光手段（例えば、下方LEDユニット）と、

前記発光手段から発せられる光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報（例えば、第1装飾図柄群421）を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、後側導光板420）と、を備え、

40

前記導光手段は、

少なくとも、所定の平板形状部（例えば、上方の平板部または下方の平板部）と、

前記平板形状部から所定方向に屈曲した第1屈曲形状部（例えば、上方逆R形状部または下方逆R形状部）と、

前記第1屈曲形状部から前記所定方向の逆方向に屈曲した第2屈曲形状部（例えば、正R形状部）と、を備え、

前記所定情報は、

前記第1屈曲形状部と前記第2屈曲形状部との切り替わり部を避けた位置に設ける

50

ことを特徴とする遊技機 I 0。

【2562】

遊技機 I 0 によれば、演出手段により、遊技の進行に伴って所定演出が行われる。また、演出手段に設けられた発光手段が、光を発光する発光部を有し、導光手段に、その発光手段から発光される光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報が遊技機前方側から視認可能となる。そして、導光手段に、少なくとも、所定の平板形状部と、その平板形状部から所定方向に屈曲した第1屈曲形状部と、その第1屈曲形状部から所定方向の逆方向に屈曲した第2屈曲形状部とを設け、第1屈曲形状部と第2屈曲形状部との切り替わり部を避けた位置に、所定情報が設けられる。これにより、導光手段内に照射される光の反射が不規則に変化し得る第1屈曲形状部と第2屈曲形状部との切り替わり部に所定情報を配置しないことで、遊技機前方側から所定情報が意図しない見え方になることを抑制することができる。その結果、所定情報の表現を適切にし、齟齬の生じない演出を実行することができ、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

10

【2563】

遊技の進行に伴って所定演出（例えば、第1装飾図柄群421の点灯又は非点灯）を行う演出手段（例えば、導光ユニット400）、を備え、

前記演出手段は、

光を発光する発光部（例えば、後側下方用LED424）を有する発光手段（例えば、下方LEDユニット）と、

20

前記発光手段から発せられる光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報（例えば、第1装飾図柄群421）を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、後側導光板420）と、を備え、

前記導光手段は、

少なくとも、所定の平板形状部（例えば、上方の平板部または下方の平板部）と、

前記平板形状部から連続的に形成されて、所定方向（例えば、遊技機前方側）に屈曲した第1屈曲形状部（例えば、上方逆R形状部または下方逆R形状部）と、

前記第1屈曲形状部から連続的に形成されて、前記所定方向の逆方向（例えば、遊技機後方側）に屈曲した第2屈曲形状部（例えば、正R形状部）と、を備え、

前記導光手段は、

30

前記第1屈曲形状部と前記第2屈曲形状部との切り替わり部（例えば、切り替わり点P）を避けた位置に前記所定情報が配置される

ことを特徴とする遊技機 I 1。

【2564】

遊技機 I 1 によれば、演出手段により、遊技の進行に伴って所定演出が行われる。また、演出手段に設けられた発光手段が、光を発光する発光部を有し、導光手段に、その発光手段から発光される光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報が遊技機前方側から視認可能となる。そして、導光手段に、少なくとも、所定の平板形状部と、その平板形状部から連続的に形成されて、所定方向に屈曲した第1屈曲形状部と、その第1屈曲形状部から連続的に形成されて、所定方向の逆方向に屈曲した第2屈曲形状部とが設けられる。ここで、導光手段における第1屈曲形状部と第2屈曲形状部との切り替わり部を避けた位置に、所定情報が配置される。これは、第1屈曲形状部と第2屈曲形状部との切り替わり部における導光手段のいずれかの面では、導光手段内を導光する光の反射角度が均等にならず、衝突する光の量が疎（粗）になりがちであり、該切り替わり部に所定情報を配置したとしても、該所定情報が適切に表現されず、遊技機前方側から該所定情報が適切なタイミングで視認できないおそれがある。また、所定情報は、規定の方向からの光によってのみ視認可能となるように構成されているのに対し、上記切り替わり部に所定情報を配置してしまうと、本来であれば視認可能とならない方向の光の照射によって所定情報が遊技機前方側から視認できる可能性があり、意図しないタイミングで所定情報が視認できてしまうことによって演出内容に齟齬が生じてしまうおそれがある。そこで、導光手

40

50

段内に照射される光の反射が不規則に変化し得る第1屈曲形状部と第2屈曲形状部との切り替わり部に所定情報を配置せず、該切り替わり部を避けた位置に所定情報を配置することで、遊技機前方側から所定情報が意図しない見え方になることを抑制することができる。その結果、所定情報の表現を適切にし、齟齬の生じない演出を実行することができ、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2565】

遊技機I1において、

前記導光手段は、

前記平板形状部と前記第1屈曲形状部とに跨って前記所定情報としての第1所定情報を配置する

10

ことを特徴とする遊技機I2。

【2566】

遊技機I2によれば、遊技機I1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、導光手段における平板形状部と第1屈曲形状部とに跨って所定情報としての第1所定情報が配置される。導光手段の平板形状部内を導光する光は、反射角度が均等となり易く、そこから連続的に形成されている第1屈曲形状部においても、該平板形状部から導光された光がある程度均等に導光される。その結果、所定情報の表現を適切にし、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

20

【2567】

遊技機I1又はI2において、

前記導光手段は、

前記第2屈曲形状部に前記第1所定情報と異なる第2所定情報（例えば、第2装飾図柄群411）を配置し、

前記第2所定情報は、

前記第1屈曲形状部に跨らないように配置される

ことを特徴とする遊技機I3。

【2568】

遊技機I3によれば、遊技機I1又はI2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、導光手段において、第2屈曲形状部に第1所定情報と異なる第2所定情報が配置され、その第2所定情報が、第1屈曲形状部に跨らないように配置される。導光手段の第2屈曲形状部内を導光する光は、反射角度が安定し易い一方、連続的に形成されている第1屈曲形状部内から上記切り替わり部介して導光された光は、上述したように、反射角度が均等にならず、衝突する光の量が疎（粗）になりがちである。よって、導光される光の反射角度が安定的な第2屈曲形状部の範囲内に配置された第2所定情報の表現を適切にし、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

30

【2569】

遊技機I3において、

前記判定手段による判定結果に基づいて、前記所定情報による示唆の実行を抽選する所定情報抽選手段（例えば、MPU221）、を備え、

前記導光手段は、

前記所定情報抽選手段の抽選結果に基づいて、前記所定情報による示唆を実行可能に構成され、

前記所定情報は、

前記第1所定情報より前記第2所定情報の方が、前記所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能に構成され、

前記発光手段は、

所定の第1方向（例えば、左右方向）に光を照射する第1発光部（例えば、前側右方用L

40

50

ＥＤ４１５ｃ及び前側左方用ＬＥＤ４１６ｃ）と、

前記第１方向と異なる第２方向（例えば、上方向）に光を照射する第２発光部（例えば、前側下方用ＬＥＤ４１４ｃ）と、を備え、
前記導光手段は、

前記第１発光部から発せられる光が所定の第１部位（例えば、前側導光板４１０の下方の平板部及び下方逆Ｒ形状部の左右方向端面）から入射される場合に、前記第１所定情報を遊技機前方側から視認可能とし、また、前記第２発光部から発せられた光が前記第１部位と異なる第２部位（例えば、前側導光板４１０の下方の平板部の下方向端面）から入射される場合に、前記第２所定情報を遊技機前方側から視認可能とし、

前記演出手段は、少なくとも、

前記第１発光部から照射された光の指向性を高める指向性向上手段（例えば、前側右方用集光レンズ４１５ｄ又は前側左方用集光レンズ４１６ｄ）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｉ４。

【２５７０】

遊技機Ｉ４によれば、遊技機Ｉ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定情報抽選手段により、判定手段による判定結果に基づいて、所定情報による示唆の実行が抽選される。そして、所定情報抽選手段の抽選結果に基づいて、導光手段により、所定情報による示唆が実行可能に構成される。また、第１所定情報より第２所定情報の方が、所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能に構成される。ここで、発光手段に設けられた第１発光部により、所定の第１方向に光が照射され、同じく発光手段に設けられた第２発光部により、第１方向と異なる第２方向に光が照射される。また、導光手段において、第１発光部から発せられる光が所定の第１部位から入射される場合に、第１所定情報が遊技機前方側から視認可能に構成され、第２発光部から発せられる光が第１部位と異なる第２部位から入射される場合に、第２所定情報が遊技機前方側から視認可能に構成される。そして、演出手段に設けられた指向性向上手段により、少なくとも、第１発光部から照射された光の指向性が高められる。これにより、導光手段に複数の所定情報を設けた場合、少なくとも、第２所定情報より所定の遊技価値が付与される期待度が低いことを遊技者に示唆可能な第１所定情報による示唆を導光手段で実行する場合であっても、第１発光部から照射される光を的確に第１所定情報が設けられた位置に照射し、第２所定情報が設けられた位置に到達しない若しくはし難くすることで、第１発光部から発せられた光によって第２所定情報が視認可能となってしまうことを抑制することができる。その結果、演出齟齬の発生を抑制し、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【２５７１】

遊技機Ｉ２からＩ４のいずれかにおいて、

前記第１所定情報は、

前記導光手段において、前記第１方向へ発せられた光の光路と前記第２方向へ発せられた光の光路とが交差する位置（例えば、前側導光板４１０の下方平板部及び下方逆Ｒ形状部）に設けられる

ことを特徴とする遊技機Ｉ５。

【２５７２】

遊技機Ｉ５によれば、遊技機Ｉ２からＩ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１所定情報が、導光手段において、第１方向へ発せられた光の光路と第２方向へ発せられた光の光路とが交差する位置に設けられる。即ち、第２所定情報より所定の遊技価値が付与される期待度が低いことを遊技者に示唆可能な第１所定情報は、第１発光部及び第２発光部のいずれからも照射される光の光路上に形成される。ここで、仮に、第２所定情報に対する光によって第１所定情報が視認可能となった場合であっても、該第２所定情報に対する光は、第１所定情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高い第２所定情報を視認可能にさせるものであり、第２所定情報が視認可能となる場合に第１所定情報が視認可能となった場合であっても、演出上の齟齬は小さい。これにより、第２所定情報に対

する第2方向の光の光路と、第1所定情報に対応する第1方向の光の光路とが交差する部分に所定の遊技価値が付与される期待度が第2所定情報より低い第1所定情報を設けることで、意図しないタイミングで第1所定情報が遊技機前方側から視認可能となってしまった場合であっても、演出上の齟齬を最小限に抑え、遊技者に違和感のない遊技を提供することができる、という効果がある。

【2573】

遊技機I4又はI5において、

前記演出手段は、

前記第2発光部から照射された光の指向性を高める第2指向性向上手段（例えば、前側下方用集光レンズ414d）、を備えている

10

ことを特徴とする遊技機I6。

【2574】

遊技機I6によれば、遊技機I4又はI5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出手段に設けられた第2指向性向上手段により、第2発光部から照射された光の指向性が高められる。これにより、演出手段に複数の所定情報を設けた場合、第1所定情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第2所定演出を演出手段で実行する場合であっても、第2発光部から照射される光を的確に第2所定情報が設けられた位置に照射して第2所定情報を遊技機前方側から視認可能とすることで、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

20

【2575】

遊技機I4からI6のいずれかにおいて、

前記導光手段は、

前記第1方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射する若しくはし易く、かつ、前記第2方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射しない若しくはし難い第1出射部（例えば、第4装飾図柄群413の各泡図柄を形成する縦溝）と、

前記第2方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射する若しくはし易く、かつ、前記第1方向に向けて照射された光を遊技機前方側へ出射しない又はし難い第2出射部（例えば、第3装飾図柄412のマンボウ図柄、又は、第2装飾図柄群411の各桜図柄群を形成する横溝）と、を備えている

30

ことを特徴とする遊技機I7。

【2576】

遊技機I7によれば、遊技機I4からI6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、導光手段に設けられた第1出射部により、第1方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射され若しくはされ易く、かつ、第2方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射しない若しくはされ難く構成される。また、導光手段に設けられた第2出射部により、第2方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射され若しくはされ易く、かつ、第1方向に向けて照射された光が遊技機前方側へ出射しない若しくはされ難く構成される。即ち、演出手段において、第1方向からの光によっては第1所定情報を視認可能にしつつ第2所定情報を視認不能若しくは困難にし、第2方向からの光によっては第2所定情報を視認可能にしつつ第1所定情報を視認不能若しくは困難にすることで、1の演出手段においても複数の所定情報が表現可能に構成される。これにより、演出手段に複数の所定情報を設けた場合であっても、第1発光部又は第2発光部をそれぞれ発光制御することで、各所定情報を区別して視認可能にすることができ、演出手段において複数の所定情報を表現可能にすることで該演出手段の演出効果を高めることで、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

40

【2577】

＜J群：強予告導光板に対する前面側からの光による異常点灯を防ぐためのカバー（マンボウ・泡導光板、表示領域形成部材のスリット部）＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに

50

当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【2578】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献1（特開2018-126296号公報））。

【2579】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

10

【2580】

J群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2581】

遊技の進行に伴って第1演出（例えば、第1装飾図柄群421の点灯又は非点灯）を行う第1演出手段（例えば、導光ユニット400）と、

遊技の進行に伴って前記第1演出と異なる第2演出（例えば、確定ランプ311の点灯又は非点灯）を行う第2演出手段（例えば、確定ランプユニット310）と、を備え、

前記第1演出手段は、

光を発光する第1発光部（例えば、後側下方用LED424）を有する第1発光手段（例えば、下方LEDユニット414）と、

20

前記発光手段から発せられる光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報（例えば、第1装飾図柄群421）を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、後側導光板420）と、を備え、

前記第2演出手段は、

光を発光する第2発光部（例えば、確定ランプ311を点灯させるLED）を有する第2発光手段（例えば、確定ランプ311）、を備え、

前記所定情報と前記第2発光手段との間に、前記導光手段に対する前記第2発光手段からの光を削減するカバー部（例えば、レンズカット432）、を備えている

ことを特徴とする遊技機J0。

30

【2582】

遊技機J0によれば、第1演出手段により、遊技の進行に伴って第1演出が行われる。また、第2演出手段により、遊技の進行に伴って第1演出と異なる第2演出が行われる。そして、第1演出手段に設けられた第1発光手段が、光を発光する第1発光部を有し、導光手段に、その第1発光手段から発光される光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報が遊技機前方から視認可能となる。また、第2演出手段に設けられた第2発光手段が、光を発光する第2発光部を有する。ここで、所定情報と第2発光手段との間に設けられたカバー部により、導光手段に対する第2発光手段からの光が削減される。これにより、第2発光手段からの光が所定情報に照射されることによる所定情報の誤動作を抑制することができ、異常表現による演出齟齬の発生を抑制することで遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

40

【2583】

遊技の進行に伴って第1演出（例えば、第1装飾図柄群421の点灯又は非点灯）を実行可能な第1演出手段（例えば、導光ユニット400）、を備えた遊技機において、

前記第1演出手段は、

光を発光する第1発光部（例えば、後側下方用LED424）を有する第1発光手段（例えば、下方LEDユニット414）と、

前記第1発光手段から発せられる光が所定の部位から入射される場合に、遊技に関する所定情報（例えば、第1装飾図柄群421）を遊技機前方側から視認可能とする第1導光手段（例えば、後側導光板420）と、を備え、

50

前記導光手段において前記所定情報が配設された位置に対する光の量を削減するカバー部（例えば、レンズカット４３２）、を備えていることを特徴とする遊技機Ｊ１。

【２５８４】

遊技機Ｊ１によれば、第１演出手段により、遊技の進行に伴って第１演出が実行可能に構成される。また、その第１演出手段に設けられた第１発光手段に、光を発光する第１発光部が設けられ、第１発光手段から発せられる光の所定の部位から入射される場合に、第１演出手段に設けられた第１導光手段により、遊技に関する所定情報が遊技機前方側から視認可能に構成される。ここで、カバー部により、第１導光手段において所定情報が配設された位置に対する光が削減される。これにより、第１発光手段以外からの光が所定情報に照射されることによる所定情報の誤動作を抑制することができ、異常表現による演出齟齬の発生を抑制することで遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

10

【２５８５】

遊技機Ｊ１において、遊技の進行に伴って前記第１演出と異なる第２演出（例えば、確定ランプ３１１の点灯又は非点灯）を実行可能な第２演出手段（例えば、確定ランプユニット３１０）、を備え前記第２演出手段は、光を発光する第２発光部（例えば、確定ランプ３１１を点灯させるＬＥＤ）を有する第２発光手段（例えば、確定ランプ３１１）、を備え、前記カバー部は、前記第２発光手段と前記所定情報との間に配設されることを特徴とする遊技機Ｊ２。

20

【２５８６】

遊技機Ｊ２によれば、遊技機Ｊ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２演出手段により、遊技の進行に伴って第１演出と異なる第２演出が実行可能に構成される。また、第２演出手段に設けられた第２発光手段に、光を発光する第２発光部が設けられる。そして、カバー部が、第２発光手段と所定情報との間に配設される。これにより、第１発光手段が発光していない状態において、第２発光手段からの光が所定情報に照射されることによる所定情報の誤動作を抑制することができ、異常表現による演出齟齬の発生を抑制することで遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

30

【２５８７】

遊技機Ｊ２において、前記第２発光手段は、前記第２演出実行時に、前記第１発光手段の発光輝度より強い光を発光することを特徴とする遊技機Ｊ３。

【２５８８】

遊技機Ｊ３によれば、遊技機Ｊ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２発光手段により、第２演出実行時に、第１発光手段の発光輝度より強い光が発光される。即ち、第２発光手段の発光時に、第１演出手段における所定情報が影響を受ける可能性がある。このため、第１発光手段が発光していない状態において、第２発光手段からの光が所定情報に照射されることによる所定情報の誤動作を抑制することができ、異常表現による演出齟齬の発生を抑制することで遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

40

【２５８９】

遊技機Ｊ１からＪ３のいずれかにおいて、前記カバー部は、前記第１演出手段より遊技機前方側に配設されることを特徴とする遊技機Ｊ４。

50

【2590】

遊技機 J 4 によれば、遊技機 J 1 から J 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、カバー部が、第 1 演出手段より遊技機前方側に配設される。これにより、遊技ホールの照明や他の遊技機での演出によって照射される遊技機前方側からの光を、カバー部により削減することで、第 1 発光手段以外からの光が所定情報に照射されることによる所定情報の誤動作を抑制することができ、異常表現による演出齟齬の発生を抑制することで遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2591】

遊技機 J 1 から J 4 のいずれかにおいて、
光を発光する第 3 発光部（例えば、前側下方用 LED 414c）を有する第 3 発光手段（例えば、下方 LED ユニット 414）と、
前記第 3 発光手段から発せられる光が所定の第 2 部位から入射される場合に、遊技に関する第 2 所定情報（例えば、第 2 装飾図柄群 411）を遊技機前方側から視認可能とする第 2 導光手段（例えば、前側導光板 410）と、を備え、
前記カバー部は、
前記第 2 導光手段である
ことを特徴とする遊技機 J 5。

【2592】

遊技機 J 5 によれば、遊技機 J 1 から J 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 3 発光手段に、光を発光する第 3 発光部が設けられ、その第 3 発光手段から発せられる光が所定の第 2 部位から入射される場合に、第 2 導光手段により、遊技に関する第 2 所定情報が遊技機前方側から視認可能に構成される。ここで、第 2 導光手段が、カバー部として用いられる。これにより、第 2 所定情報を視認可能に構成される第 2 導光手段が、カバー部として、第 1 導光手段において所定情報が配設された位置に対する光を削減可能に構成される。これにより、第 2 所定情報が設けられた第 2 導光手段により、第 1 発光手段以外からの光が所定情報に照射されることによる所定情報の誤動作を抑制することができ、複数の演出を実行しつつ、異常表現による演出齟齬の発生を抑制することで遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2593】

< K 群：1 の導光板で強弱演出有り、少なくとも弱領域用照射は、異方性高（直進性良、拡散しない、集光レンズ） >
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【2594】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献 1（特開 2018-126296 号公報））。

【2595】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2596】

K 群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2597】

所定の始動条件の成立を契機として抽選情報（例えば、大当たり乱数カウンタ C 1 の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア 203f）と、

10

20

30

40

50

前記取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、MPU201）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記判定手段による判定結果に基づいて、少なくとも、前記所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な第1示唆情報（例えば、第4装飾図柄群413）、又は、前記第1示唆情報より前記所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第2示唆情報（例えば、第3装飾図柄412）の実行を抽選する示唆情報抽選手段（例えば、MPU221）と、

前記示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、前記第1示唆情報または前記第2示唆情報を実行可能な演出手段（例えば、導光ユニット400）と、を備え、

前記演出手段は、

前記第1示唆情報に対して光を照射可能な第1発光手段（例えば、前側右方用LED415c又は前側左方用LED416c）と、

前記第2示唆情報に対して光を照射可能な第2発光手段（例えば、前側下方用LED414c）と、

前記第1発光手段が発光した場合に、前記第1示唆情報を遊技機前方側から視認可能とするとともに、前記第2発光手段が発光した場合に、前記第2示唆情報を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、前側導光板410）と、

少なくとも、前記第1発光手段による光を集光させて前記第1示唆情報に照射する集光手段（例えば、前側右方用集光レンズ415d又は前側左方用集光レンズ416d）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機K0。

【2598】

遊技機K0によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として抽選情報が取得され、その取得手段によって取得された抽選情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。そして、判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、示唆情報抽選手段により、判定手段による判定結果に基づいて、少なくとも、所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な第1示唆情報、又は、第1示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第2示唆情報の実行が抽選される。そして、示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、演出手段により、第1示唆情報または第2示唆情報が実行可能に構成される。ここで、演出手段に設けられた第1発光手段により、第1示唆情報に対して光が照射可能に構成され、同じく演出手段に設けられた第2発光手段により、第2示唆情報に対して光が照射可能に構成される。そして、導光手段により、第1発光手段が発光した場合に、第1示唆情報が遊技機前方側から視認可能となり、第2発光手段が発光した場合に、第2示唆情報が遊技機前方側から視認可能となる。ここで、集光手段により、少なくとも、第1発光手段による光が集光されて第1示唆情報に照射される。これにより、第1発光手段による発光によって1の導光手段に設けられた第1示唆情報を視認可能とする場合に、集光手段によって第1発光手段による光を集光させて、同じ導光手段に設けられた第2示唆情報に光を照射させず、第1示唆情報のみに対して光を照射することができる。よって、第1示唆情報を視認可能とする場合における第2示唆情報の誤動作を抑制することができ、異常表現による演出齟齬の発生を抑制することで遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2599】

所定の始動条件の成立を契機として特別情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア203f）と、

前記取得手段によって取得された前記特別情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、MPU201）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機にお

10

20

30

40

50

いて、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される期待度を示唆可能な示唆情報による示唆の実行を抽選する示唆情報抽選手段（例えば、MPU221）と、

前記示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、前記示唆情報による示唆を実行可能な演出手段（例えば、導光ユニット400）と、を備え、

前記示唆情報は、少なくとも、

前記所定の遊技価値が付与される所定の期待度を遊技者に示唆可能な第1示唆情報（例えば、第4装飾図柄群413）と、前記第1示唆情報より前記所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第2示唆情報（例えば、第3装飾図柄412）と、を有し

10

前記演出手段は、

前記第1示唆情報に対して光を照射可能な第1発光手段（例えば、前側右方用LED415c又は前側左方用LED416c）と、

前記第2示唆情報に対して光を照射可能な第2発光手段（例えば、前側下方用LED414c）と、

前記第1発光手段が発光した場合に、前記第1示唆情報を遊技機前方側から視認可能とし、また、前記第2発光手段が発光した場合に、前記第2示唆情報を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、前側導光板410）と、を備え、

前記第2発光手段から照射される光の指向性より、前記第1発光手段から照射される光の指向性が高くなるように構成されている

20

ことを特徴とする遊技機K1。

【2600】

遊技機K1によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として特別情報が取得され、その取得手段によって取得された特別情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。また、判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、判定手段による判定結果に基づいて、示唆情報抽選手段により、所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な示唆情報による示唆の実行が抽選され、その示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、演出手段により、示唆情報による示唆が実行可能に構成される。そして、示唆情報として、少なくとも、所定の遊技価値が付与される所定の期待度を遊技者に示唆可能な第1示唆情報と、その第1示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第2示唆情報とが設けられる。ここで、演出手段に設けられた第1発光手段により、第1示唆情報に対して光が照射され、同じく演出手段に設けられた第2発光手段により、第2示唆情報に対して光が照射される。そして、演出手段に設けられた導光手段により、第1発光手段が発光した場合に、第1示唆情報が遊技機前方側から視認可能とされ、第2発光手段が発光した場合に、第2示唆情報が遊技機前方側から視認可能とされる。ここで、第1発光手段から照射される光の指向性が、第2発光手段から照射される光の指向性より、高くなるように構成される。第2示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が低い第1示唆情報を視認可能にしようとした場合、同じ導光手段に設けられ、該第1示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを示唆する第2示唆情報が視認可能になってしまうと、演出内容に齟齬が生じ、遊技仕様通りの遊技性の実現できなくなるおそれがある。よって、少なくとも、所定の遊技価値が付与される期待度が低い第1示唆情報に対する光の指向性を高め、拡散させずに該第1示唆情報へ向けて照射させるように構成することで、第1示唆情報のみを適切なタイミングで表示させることができ、演出内容の齟齬が生じ難くすることができる、という効果がある。

30

40

【2601】

遊技機K1において、

少なくとも、前記第1発光手段から照射された光の指向性を高めて前記第1示唆情報に照射する第1指向性向上手段（例えば、前側右方用集光レンズ415d又は前側左方用集光

50

レンズ４１６ｄ）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｋ２。

【２６０２】

遊技機Ｋ２によれば、遊技機Ｋ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１指向性向上手段により、少なくとも、第１発光手段から照射された光の指向性が高められて第１示唆情報に照射される。第２示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が低い第１示唆情報を視認可能にしようとした場合、同じ導光手段に設けられ、該第１示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを示唆する第２示唆情報が視認可能になってしまうと、演出内容に齟齬が生じ、遊技仕様通りの遊技性の実現できなくなるおそれがある。よって、少なくとも、所定の遊技価値が付与される期待度が低い第１示唆情報に対する光を、第１指向性向上手段によって高め、拡散させずに該第１示唆情報へ向けて照射させるように構成することで、第１示唆情報のみを適切なタイミングで表示させることができ、演出内容の齟齬が生じ難くすることができる、という効果がある。

10

【２６０３】

遊技機Ｋ１又はＫ２において、
前記第２発光手段から照射された光の指向性を高めて前記第２示唆情報に照射する第２指向性向上手段（例えば、前側下方用集光レンズ４１４ｄ）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｋ３。

【２６０４】

遊技機Ｋ３によれば、遊技機Ｋ１又はＫ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２指向性向上手段により、第２発光手段から照射された光の指向性が高められて第２示唆情報に照射される。これにより、２の示唆情報が設けられた導光手段において、それぞれの示唆情報に対する光を各集光手段によって拡散させないように構成することで、各示唆情報をそれぞれ適切なタイミングで表示させることができ、演出内容の齟齬が生じ難くすることができる、という効果がある。

20

【２６０５】

遊技機Ｋ１からＫ３において、
遊技に関する所定演出を実行可能な第２演出手段（例えば、ドラム表示装置８１）、を備え、
前記導光手段は、
少なくとも、所定の平板形状部（例えば、上方の平板部または下方の平板部）と、
前記平板形状部から連続して形成されて、前記第２演出手段より遊技機前方側に位置する前方側部（例えば、上方逆Ｒ形状部、正Ｒ形状部または下方逆Ｒ形状部）と、を備え、
前記第１発光手段は、
前記平板形状部における所定の第１部位に対応する位置に配設され、
前記第２発光手段は、
前記平板形状部における前記第１部位と異なる第２部位に対応する位置に配設される
ことを特徴とする遊技機Ｋ４。

30

【２６０６】

遊技機Ｋ４によれば、遊技機Ｋ１からＫ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２演出手段により、遊技に関する所定演出が実行可能に構成される。また、導光手段に、少なくとも、所定の平板形状部と、該平板形状部から連続して形成されて第２演出手段より遊技機前方側に位置する前方側部とが設けられる。そして、第１発光手段が、平板形状部における所定の第１部位に対応する位置に配設され、第２発光手段が、平板形状部における第１部位と異なる第２部位に対応する位置に配設される。即ち、導光手段に対して、上記前方側部ではなく、平板形状部における各部位からそれぞれ光を入射するように構成されている。これは、第２演出手段より遊技機前方側に位置する前方側部から導光手段に対して光を入射しようとした場合、入射された光が前方側部によって進行方向が変化してしまい、所定情報を所望の態様で表現できない又はし難いおそれがある。また、前方側部の形状に沿って（対応して）発光手段等を配置しなければならず、設計自由度が低下

40

50

してしまうおそれがある。このため、前方側部を有する導光手段において、平板形状部の各部位からそれぞれ光を入射することで、上記課題を好適に解決し、導光手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

【2607】

遊技機K4において、

前記前方側部は、

前記第2演出手段の外形状に関連した外形状関連部である

ことを特徴とする遊技機K5。

【2608】

遊技機K5によれば、遊技機K4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前方側部が、第2演出手段の外形状に関連した外形状関連部として形成される。これは、外形状関連部から導光手段に対して光を入射しようとした場合、入射された光が外形状関連部によって進行方向が変化してしまい、示唆情報を所望の態様で表現できない又はし難いおそれがある。また、外形状関連部の形状に沿って（対応して）発光部等を配置しなければならず、設計自由度が低下してしまうおそれがある。さらに、外形状関連部は、第2演出手段の外形状に沿った形状に構成されており、該外形状関連部に対応するように発光部等を配置した場合、第1演出手段（導光手段）の設計自由度を制約してしまうおそれがある。これにより、第2演出手段の外形状に関連した外形状関連部を有する第1演出手段において、外形状関連部ではない平板形状部の部位から光を入射することで、上記課題を好適に解決し、第1演出手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

10

20

【2609】

< L群：1の導光板で強弱演出有り、少なくとも強領域用照射は、等方性高（拡散レンズ、3方向レンズ）>

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【2610】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献1（特開2018-126296号公報））。

30

【2611】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2612】

L群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2613】

所定の始動条件の成立を契機として抽選情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア203f）と、

40

前記取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、MPU201）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記判定手段による判定結果に基づいて、少なくとも、前記所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な第1示唆情報（例えば、第4装飾図柄群413）、又は、前記第1示唆情報より前記所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第2示唆情報（例えば、第3装飾図柄412）の実行を抽選する示唆情報抽選手段（例えば、MPU221）と、

前記示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、前記第1示唆情報または前記第2示唆情報

50

を実行可能な演出手段（例えば、導光ユニット４００）と、を備え、

前記演出手段は、

前記第１示唆情報に対して光を照射可能な第１発光手段（例えば、前側右方用ＬＥＤ４１５ｃ又は前側左方用ＬＥＤ４１６ｃ）と、

前記第２示唆情報に対して光を照射可能な第２発光手段（例えば、前側下方用ＬＥＤ４１４ｃ）と、

前記第１発光手段が発光した場合に、前記第１示唆情報を遊技機前方側から視認可能とするとともに、前記第２発光手段が発光した場合に、前記第２示唆情報を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、前側導光板４１０）と、

少なくとも、前記第２発光手段による光を拡散させて前記第２示唆情報に照射する拡散手段（例えば、後側上方用拡散レンズ４２３又は後側下方用拡散レンズ４２５）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｌ０。

【２６１４】

遊技機Ｌ０によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として抽選情報が取得され、その取得手段によって取得された抽選情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。そして、判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、示唆情報抽選手段により、判定手段による判定結果に基づいて、少なくとも、所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な第１示唆情報、又は、第１示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第２示唆情報の実行が抽選される。そして、示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、演出手段により、第１示唆情報または第２示唆情報を実行可能に構成される。ここで、演出手段に設けられた第１発光手段により、第１示唆情報に対して光が照射可能に構成され、同じく演出手段に設けられた第２発光手段により、第２示唆情報に対して光が照射可能に構成される。そして、導光手段により、第１発光手段が発光した場合に、第１示唆情報が遊技機前方側から視認可能となり、第２発光手段が発光した場合に、第２示唆情報が遊技機前方側から視認可能となる。ここで、拡散手段により、少なくとも、第２発光手段による光が拡散されて第２示唆情報に照射される。これにより、遊技として重要な第２示唆情報に確実に光を照射して明瞭に視認可能にすることで、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【２６１５】

所定の始動条件の成立を契機として特別情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア２０３ｆ）と、

前記取得手段によって取得された前記特別情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される期待度を示唆可能な示唆情報の実行を抽選する示唆情報抽選手段（例えば、ＭＰＵ２２１）と、

前記示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、前記示唆情報による示唆を実行可能な演出手段（例えば、導光ユニット４００）と、を備え、

前記示唆情報は、少なくとも、

前記所定の遊技価値が付与される所定の期待度を遊技者に示唆可能な第１示唆情報（例えば、第４装飾図柄群４１３）と、前記第１示唆情報より前記所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第２示唆情報（例えば、第３装飾図柄４１２）と、を有し

前記演出手段は、

前記第１示唆情報に対して光を照射可能な第１発光手段（例えば、前側右方用ＬＥＤ４１５ｃ又は前側左方用ＬＥＤ４１６ｃ）と、

前記第２示唆情報に対して光を照射可能な第２発光手段（例えば、前側下方用ＬＥＤ４１

10

20

30

40

50

4 c) と、

前記第1発光手段が発光した場合に、前記第1示唆情報を遊技機前方側から視認可能とし、また、前記第2発光手段が発光した場合に、前記第2示唆情報を遊技機前方側から視認可能とする導光手段（例えば、前側導光板410）と、

少なくとも、前記第2発光手段による光を拡散させて前記第2示唆情報に照射する拡散手段（例えば、第3上方用拡散レンズ473）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機L1。

【2616】

遊技機L1によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として特別情報が取得され、その取得手段によって取得された特別情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。また、判定手段による判定結果に基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、判定手段による判定結果に基づいて、示唆情報抽選手段により、所定の遊技価値が付与される期待度を遊技者に示唆可能な示唆情報による示唆の実行が抽選され、その示唆情報抽選手段の抽選結果に基づいて、演出手段により、示唆情報が実行可能に構成される。そして、示唆情報として、少なくとも、所定の遊技価値が付与される所定の期待度を遊技者に示唆可能な第1示唆情報と、その第1示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを遊技者に示唆可能な第2示唆情報とが設けられる。ここで、演出手段に設けられた第1発光手段により、第1示唆情報に対して光が照射され、同じく演出手段に設けられた第2発光手段により、第2示唆情報に対して光が照射される。そして、演出手段に設けられた導光手段により、第1発光手段が発光した場合に、第1示唆情報が遊技機前方側から視認可能とされ、第2発光手段が発光した場合に、第2示唆情報が遊技機前方側から視認可能とされる。ここで、拡散手段により、少なくとも、第2発光手段による光が拡散されて第2示唆情報に照射される。第2示唆情報は、少なくとも第1示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高い演出であるため、第2示唆情報に対して拡散手段によって光を網羅的に照射して、該第2示唆情報を遊技者に明確に認識させる必要がある。また、第1示唆情報を視認可能にする場合に、該第1示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高い第2示唆情報を視認可能にしてしまうと演出齟齬が生じてしまうが、第2示唆情報を視認可能にする場合に、該第2示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が低い第1示唆情報が視認可能になってしまっても、遊技者は所定の遊技価値が付与される期待度が高い第2示唆情報の実行の方に着目し、所定の遊技価値が付与される期待度が低い第1示唆情報の実行にはそれほど着目していないため、演出齟齬が生じ難い。よって、所定の遊技価値が付与される期待度が高い第2示唆情報に対して拡散手段を採用することで、導光手段の演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2617】

遊技機L1において、

前記第1発光手段から照射された光の指向性を高めて前記第1示唆情報に照射する指向性向上手段（例えば、第3右方用集光レンズ475b及び第3左方用集光レンズ476b）

、を備えている

ことを特徴とする遊技機L2。

【2618】

遊技機L2によれば、遊技機L1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、指向性向上手段により、第1発光手段から照射された光の指向性が高められて第1示唆情報に照射される。第2示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が低い第1示唆情報を視認可能にしようとした場合、同じ導光手段に設けられ、該第1示唆情報より所定の遊技価値が付与される期待度が高いことを示唆する第2示唆情報が視認可能になってしまうと、演出内容に齟齬が生じ、遊技仕様通りの遊技性の実現できなくなるおそれがある。よって、少なくとも、所定の遊技価値が付与される期待度が低い第1示唆情報に対する光を指向性向上手段によって拡散させずに該第1示唆情報へ向けて照射させるように構成することで、第1示唆情報のみを適切なタイミングで表示させることができ、演出内容の齟齬が生

じ難くすることができる、という効果がある。

【2619】

遊技機L1又はL2において、

遊技に関する所定演出を実行可能な第2演出手段（例えば、ドラム表示装置81）、を備え、

前記導光手段は、

少なくとも、所定の平板形状部（例えば、上方の平板部または下方の平板部）と、

前記平板形状部から連続して形成されて、前記第2演出手段より遊技機前方側に位置する前方側部（例えば、上方逆R形状部、正R形状部または下方逆R形状部）と、を備え、

前記第1発光手段は、

前記平板形状部における所定の第1部位に対応する位置に配設され、

前記第2発光手段は、

前記平板形状部における前記第1部位と異なる第2部位に対応する位置に配設されることを特徴とする遊技機L3。

10

【2620】

遊技機L3によれば、遊技機L1又はL2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2演出手段により、遊技に関する所定演出が実行可能に構成される。また、導光手段に、少なくとも、所定の平板形状部と、該平板形状部から連続して形成されて第2演出手段より遊技機前方側に位置する前方側部とが設けられる。そして、第1発光手段が、平板形状部における所定の第1部位に対応する位置に配設され、第2発光手段が、平板形状部における第1部位と異なる第2部位に対応する位置に配設される。即ち、導光手段に対して、上記前方側部ではなく、平板形状部における各部位からそれぞれ光を入射するように構成されている。これは、第2演出手段より遊技機前方側に位置する前方側部から導光手段に対して光を入射しようとした場合、入射された光が前方側部によって進行方向が変化してしまい、所定情報を所望の態様で表現できない又はし難いおそれがある。また、前方側部の形状に沿って（対応して）発光手段等を配置しなければならず、設計自由度が低下してしまうおそれがある。このため、前方側部を有する導光手段において、平板形状部の各部位からそれぞれ光を入射することで、上記課題を好適に解決し、導光手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

20

【2621】

遊技機L3において、

前記前方側部は、

前記第2演出手段の外形状に関連した外形状関連部である

ことを特徴とする遊技機L4。

30

【2622】

遊技機L4によれば、遊技機L3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前方側部が、第2演出手段の外形状に関連した外形状関連部として形成される。これは、外形状関連部から導光手段に対して光を入射しようとした場合、入射された光が外形状関連部によって進行方向が変化してしまい、示唆情報を所望の態様で表現できない又はし難いおそれがある。また、外形状関連部の形状に沿って（対応して）発光部等を配置しなければならず、設計自由度が低下してしまうおそれがある。さらに、外形状関連部は、第2演出手段の外形状に沿った形状に構成されており、該外形状関連部に対応するように発光部等を配置した場合、第1演出手段（導光手段）の設計自由度を制約してしまうおそれがある。これにより、第2演出手段の外形状に関連した外形状関連部を有する第1演出手段において、外形状関連部ではない平板形状部の部位から光を入射することで、上記課題を好適に解決し、第1演出手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

40

【2623】

<M群：複数の導光板、少なくとも拡散手段付きは別導光板>

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊

50

技機がある。

【2624】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献1（特開2018-126296号公報））。

【2625】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2626】

M群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2627】

遊技の進行に伴って第1演出を行う第1演出手段（例えば、後側上方LEDユニット422）と、

遊技の進行に伴って前記第1演出と異なる第2演出を行う第2演出手段（例えば、前側右方LEDユニット415）と、を備え、

前記第1演出手段は、

光を発光する第1発光手段（例えば、後側上方用LED422c）と、

前記第1発光手段から発せられる光が所定の第1部位から入射される場合に、前記第1演出として遊技に関する第1所定情報（例えば、第1装飾図柄群421）を遊技機前方側から視認可能とする第1導光手段（例えば、後側導光板420）と、を備え、

前記第2演出手段は、

光を発光する第2発光手段（例えば、前側右方用LED415c）と、

前記第2発光手段から発せられる光が所定の第2部位から入射される場合に、前記第2演出として遊技に関する第2所定情報（例えば、第4装飾図柄群413）を遊技機前方側から視認可能とする第2導光手段（例えば、前側導光板410）と、を備え、

少なくとも、前記第2発光手段による光を拡散させて前記第2所定情報に照射する拡散手段（例えば、後側上方用拡散レンズ423又は後側下方用拡散レンズ425）、を備えている

ことを特徴とする遊技機M0。

【2628】

遊技機M0によれば、第1演出手段により、遊技の進行に伴って第1演出が行われ、第2演出手段により、遊技の進行に伴って第1演出と異なる第2演出が行われる。ここで、第1演出手段に設けられた第1発光手段により光が発光され、第1導光手段において、その第1発光手段から発せられる光が所定の第1部位から入射される場合に、第1演出として遊技に関する第1所定情報が遊技機前方側から視認可能となる。また、第2演出手段に設けられた第2発光手段により光が発光され、第2導光手段において、その第2発光手段から発せられる光が所定の第2部位から入射される場合に、第2演出として遊技に関する第2所定情報が遊技機前方側から視認可能となる。ここで、拡散手段により、少なくとも第2発光手段による光を拡散させて第2所定情報へ照射される。これにより、拡散手段によって拡散された光の照射によって第2所定情報に関する第2演出を派手に行うことができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2629】

遊技の進行に伴って第1演出を実行可能な第1演出手段（例えば、前側右方LEDユニット415）と、

遊技の進行に伴って前記第1演出と異なる第2演出を実行可能な第2演出手段（例えば、後側上方LEDユニット422）と、を備え、

前記第1演出手段は、

光を発光する第1発光手段（例えば、前側右方用LED415c）と、

前記第 1 発光手段から発せられる光が所定の第 1 部位から入射される場合に、前記第 1 演出として遊技に関する第 1 所定情報（例えば、第 2 装飾図柄群 4 1 1）を遊技機前方側から視認可能とする第 1 導光手段（例えば、前側導光板 4 1 0）と、を備え、

前記第 2 演出手段は、

光を発光する第 2 発光手段（例えば、後側上方用 LED 4 2 2 c）と、

前記第 2 発光手段から発せられる光が所定の第 2 部位から入射される場合に、前記第 2 演出として遊技に関する第 2 所定情報（例えば、第 1 装飾図柄群 4 2 1）を遊技機前方側から視認可能とする第 2 導光手段（例えば、後側導光板 4 2 0）と、を備え、

少なくとも、前記第 2 発光手段による光を拡散させて前記第 2 所定情報に照射する拡散手段（例えば、後側上方用拡散レンズ 4 2 3）、を備えている

10

ことを特徴とする遊技機 M 1。

【2 6 3 0】

遊技機 M 1 によれば、第 1 演出手段により、遊技の進行に伴って第 1 演出が実行可能に構成され、第 2 演出手段により、遊技の進行に伴って第 1 演出と異なる第 2 演出が実行可能に構成される。ここで、第 1 演出手段に設けられた第 1 発光手段により光が発光され、第 1 導光手段において、その第 1 発光手段から発せられる光が所定の第 1 部位から入射される場合に、第 1 演出として遊技に関する第 1 所定情報が遊技機前方側から視認可能となる。また、第 2 演出手段に設けられた第 2 発光手段により光が発光され、第 2 導光手段において、その第 2 発光手段から発せられる光が所定の第 2 部位から入射される場合に、第 2 演出として遊技に関する第 2 所定情報が遊技機前方側から視認可能となる。ここで、拡散手段により、少なくとも第 2 発光手段による光を拡散させて第 2 所定情報へ照射される。これにより、拡散手段によって拡散された光の照射によって第 2 所定情報に関する第 2 演出を派手に行うことができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

20

【2 6 3 1】

遊技機 M 1 において、

前記第 2 演出は、

前記第 1 演出より所定の遊技価値が付与される期待度が高い演出である

ことを特徴とする遊技機 M 2。

【2 6 3 2】

遊技機 M 2 によれば、遊技機 M 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 演出が、第 1 演出より所定の遊技価値が付与される期待度が高い演出として設定されている。これにより、所定の遊技価値が付与される期待度が高い第 2 示唆情報に対して拡散手段を採用することで、導光手段の演出効果を高め、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

30

【2 6 3 3】

遊技機 M 1 又は M 2 において、

前記所定の部位は、

前記第 2 導光手段の所定の端部であり、

前記拡散手段は、

前記第 2 導光手段の所定の端部に一体的に形成される

40

ことを特徴とする遊技機 M 3。

【2 6 3 4】

遊技機 M 3 によれば、遊技機 M 1 又は M 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の部位が、第 2 導光手段の所定の端部であり、拡散手段が、第 2 導光手段の所定の端部に一体的に形成される。これにより、第 2 演出手段において、第 2 導光手段と拡散手段とを一体的に形成して、部品点数を少なくすることで、第 2 演出手段の設計自由度を高めることができる、という効果がある。

【2 6 3 5】

遊技機 M 1 から M 3 のいずれかにおいて、

前記第 1 演出として、

50

所定の第1所定演出（例えば、第4装飾図柄群413）と、
前記第1所定演出より所定の遊技価値が付与される期待度が高い第1特定演出（例えば、第2装飾図柄群411）と、を備え、
前記第1演出手段は、
前記第1発光手段から照射された光の指向性を高める指向性向上手段（例えば、前側右方用集光レンズ415d又は前側左方用集光レンズ416d）、を備えている
ことを特徴とする遊技機M4。

【2636】

遊技機M4によれば、遊技機M1からM3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1演出として、所定の第1所定演出と、その第1所定演出より所定の遊技価値が付与される期待度が高い第1特定演出とが設けられる。そして、第1演出手段に設けられた指向性向上手段により、第1発光手段から照射された光の指向性が高められる。これにより、第1演出手段に複数の第1演出を実行可能に構成した場合、第1発光手段から照射される光を的確に所望の第1演出が設けられた位置に照射し、他の第1演出が設けられた位置に到達しない若しくはし難くすることで、第1発光手段から発せられた光によって所望ではない第1演出が視認可能となってしまうことを抑制することができる。その結果、演出齟齬の発生を抑制し、遊技に関する情報を遊技者に的確に示唆することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2637】

< N群：図柄配列に対応した疑似停止図柄表示制御 >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【2638】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献1（特開2018-126296号公報））。

【2639】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2640】

N群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2641】

所定の始動条件の成立を契機として抽選情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア203f）と、

前記取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、MPU201）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、表示手段（例えば、ドラム表示装置81）において識別情報の動的表示を行う動的実行手段（例えば、表示制御装置114）と、

前記動的実行手段により実行される前記動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記表示手段は、

それぞれ複数種類の前記識別情報が配列された3の回動部材（例えば、左リールLR、中リールCR及び右リールRR）と、

前記回動部材をそれぞれ回転駆動させる回転駆動手段（例えば、モータ）と、

前記回転駆動手段を制御する駆動制御手段（例えば、表示制御装置114のMPU）と、を備え、

前記回動部材は、

10

20

30

40

50

前記回動部材に共通する前記識別情報のみで構成された共通回動部材（例えば、左リール L R および右リール R R）と、
前記共通回動部材に含まれない非共通識別情報を含む非共通回動部材（例えば、中リール C R）と、を備え、
前記駆動制御手段は、
前記所定の表示結果の前段階の前記識別情報の組み合わせ（例えば、「リーチ表示」）を形成する前段階識別情報を、段階的に変化させる段階変化手段（例えば、リーチ形成図柄を、「5」→「6」→「7」と変化）、を備え、
前記段階変化手段は、
前記前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、前記非共通回動部材に含まれる前記非共通識別情報を含まないように、前記前段階識別情報の組み合わせを変化させることを特徴とする遊技機 N O。

10

【2642】

遊技機 N O によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として抽選情報が取得され、その取得手段によって取得された抽選情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。そして、判定手段による判定結果に基づいて、動的实施手段により、表示手段において識別情報の動的实施が行われる。また、動的实施手段により実行される動的实施において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、表示手段に、それぞれ複数種類の識別情報が配列された3の回動部材が設けられ、回転駆動手段により、その回動部材がそれぞれ回転駆動され、駆動制御手段により、回転駆動手段が制御される。そして、回動手段として、共通回動部材が、該回動部材に共通する識別情報のみで構成され、非共通回動部材が、共通回動部材に含まれない非共通識別情報を含んで構成される。ここで、駆動制御手段に設けられた段階変化手段により、所定の表示結果の前段階の識別情報の組み合わせを形成する前段階識別情報が、段階的に変化される。そして、段階変化手段により前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、非共通回動部材に含まれる非共通識別情報が含まれないように、前段階識別情報の組み合わせが変化される。これにより、演出齟齬が生じない違和感のない演出を実行することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

20

【2643】

< N a 群：非共通の識別情報によるリーチ形成図柄を除く >

30

所定の始動条件の成立を契機として特別情報（例えば、大当たり乱数カウンタ C 1 の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア 203 f）と、
前記取得手段によって取得された前記特別情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、M P U 201）と、
前記判定手段による判定結果に基づいて、演出手段（例えば、ドラム表示装置 81）において識別情報の動的实施を行う動的实施手段（例えば、表示制御装置 114）と、
前記動的实施手段により実行される前記動的实施において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、
前記演出手段は、
複数種類の前記識別情報が配列された少なくとも2以上の回動手段（例えば、左リール L R、中リール C R 及び右リール R R）と、
前記回動手段をそれぞれ回動させる回動駆動手段（例えば、ステッピングモータ 600）と、
前記回動駆動手段を制御する駆動制御手段（例えば、表示制御装置 114 の M P U）と、を備え、
前記回動手段は、
共通する前記識別情報である共通識別情報が配列された共通回動手段（例えば、左リール L R および右リール R R）と、
前記共通識別情報と、前記共通回動手段の配列に含まれない非共通識別情報とが配列された非共通回動手段（例えば、中リール C R）と、を備え、

40

50

前記駆動制御手段は、

前記所定の表示結果の前段階の前記識別情報の組み合わせ（例えば、「リーチ表示」）を形成する前段階識別情報を、段階的に変化させる段階変化手段（例えば、リーチ形成図柄を、「1」→「2」→「3」と変化）、を備え、

前記段階変化手段は、

前記前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、前記非共通回動手段に含まれる前記非共通識別情報を含まないように、前記前段階識別情報の組み合わせを変化させることを特徴とする遊技機 N a 1。

【2644】

遊技機 N a 1 によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として特別情報が取得され、その取得手段によって取得された特別情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。また、その判定手段による判定結果に基づいて、動的实施手段により、演出手段において識別情報の動的实施が行われ、その動的实施手段により実行される動的实施において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、演出手段に、複数種類の識別情報が配列された少なくとも2以上の回動手段が設けられ、その回動手段が、回動駆動手段により、それぞれ回動され、駆動制御手段により、回動駆動手段が制御される。また、回動手段には、共通する識別じょうほうである共通識別情報が配列された共通回動手段と、共通識別情報と共通回動手段の配列に含まれない非共通識別情報とが配列された非共通回動手段とが設けられる。そして、駆動制御手段に設けられた前段階現出手段により、所定の表示結果の前段階の識別情報の組み合わせを形成する前段階識別情報が現出され、同じく駆動制御手段に設けられた段階変化手段により、前段階情報が段階的に変化される。ここで、段階変化手段により、前段階識別情報が段階的に変化される場合、非共通回動手段に含まれる非共通識別情報を含まないように、前段階情報の組み合わせが変化される。これにより、前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、非共通回動手段以外に存在し得ない非共通識別情報による前段階識別情報を現出させないことで、演出上の齟齬が発生することを抑制して遊技者が違和感を感じて興奮めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【2645】

遊技機 N a 1 において

少なくとも、前記共通回動手段は、

前記識別情報が所定順列（例えば、数字の昇順または降順）を形成するように配列され、

前記段階変化手段は、

前記所定順列に対応するように前記前段階識別情報の組み合わせを変化させることを特徴とする遊技機 N a 2。

【2646】

遊技機 N a 2 によれば、遊技機 N a 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、共通回動手段に、識別情報が所定順列を形成するように配列されている。そして、段階変化手段により、所定順列に対応するように前段階識別情報の組み合わせが変化される。これにより、所定順列に対応するように前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、非共通回動手段以外に存在し得ない非共通識別情報による前段階識別情報を現出させないことで、演出上の齟齬が発生することを抑制して遊技者が違和感を感じて興奮めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【2647】

遊技機 N a 1 又は N a 2 において、

前記動的实施手段は、

前記共通回動手段においていずれの前記識別情報が現出している場合であっても、前記非共通回動手段において前記非共通識別情報が現出した場合に、前記動的实施を継続する動的实施継続手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機 N a 3。

【2648】

遊技機 N a 3 によれば、遊技機 N a 1 又は N a 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、共通回動手段においていずれの識別情報が現出している場合であっても、非共通回動手段において非共通識別情報が現出した場合に、動的実行手段に設けられた動的継続手段により、動的表示が継続される。これにより、非共通識別情報が現出するか否かで動的表示が継続する、という遊技性を創出し、非共通回動手段の回動態様に注目させ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【2649】

遊技機 N a 3 において、

前記動的表示手段は、

所定の第 1 演出と、

前記第 1 演出より前記所定の表示結果が現出し易い第 2 演出と、を実行可能に構成し、

前記動的継続手段は、

前記非共通回動手段において前記非共通識別情報が現出した場合に、前記第 2 演出を実行する

ことを特徴とする遊技機 N a 4。

【2650】

遊技機 N a 4 によれば、遊技機 N a 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示手段により、所定の第 1 演出と、該第 1 演出より所定の表示結果が現出し易い第 2 演出とが、実行可能に構成され、非共通回動手段において非共通識別情報が現出した場合に、動的継続手段により、第 2 演出が実行される。これにより、非共通識別情報が現出するか否かで所定の表示結果が現出し易い第 2 演出が実行される、という遊技性を創出し、非共通回動手段の回動において非共通識別情報が現出するか否かに注目させ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【2651】

遊技機 N a 1 から N a 4 のいずれかにおいて、

前記動的実行手段は、

前記動的表示において、1 の前記回動手段において複数の前記識別情報を現出可能に構成し、また、前記非共通回動手段より、2 の前記共通回動手段を先に停止可能に構成し、

前記共通回動手段は、

1 の前記共通回動手段における前記共通識別情報の配列順（例えば、降順）と、他の前記共通回動手段における前記共通識別情報の配列順（例えば、昇順）とが、逆順に配列される

ことを特徴とする遊技機 N a 5。

【2652】

遊技機 N a 5 によれば、遊技機 N a 1 から N a 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的実行手段により、動的表示において、1 の回動手段において複数の識別情報が現出可能に構成され、また、非共通回動手段より、2 の共通回動手段が先に停止可能に構成され、共通回動手段において、1 の共通回動手段における共通識別情報の配列順と、他の共通回動手段における共通識別情報との配列順とが逆順になるように配列されている。これにより、先に停止し得る共通回動手段において複数の前段階識別情報を発生可能に構成するとともに、1 の前段階識別情報の現出位置のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【2653】

遊技機 N a 1 から N a 5 のいずれかにおいて、

前記非共通回動手段は、

少なくとも、1 の前記共通回動手段における前記識別情報の配列順（例えば、昇順）と同じ配列順（例えば、昇順）で前記識別情報が配列される

ことを特徴とする遊技機 N a 6。

【2654】

遊技機 N a 6 によれば、遊技機 N a 1 から N a 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する

。即ち、非共通回動手段において、少なくとも、1の共通回動手段における識別情報の配列順と同じ配列順で識別情報が配列される。これにより、1の共通回動手段と非共通回動手段とにおける識別情報の現出順を共通化することができ、遊技者が識別情報の現出順を認識し易くすることができる、という効果がある。

【2655】

遊技機Na2からNa6のいずれかにおいて、
前記非共通識別情報は、
前記非共通回動手段における前記所定順列の途中に配列される
ことを特徴とする遊技機Na7。

【2656】

遊技機Na7によれば、遊技機Na2からNa6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、非共通識別情報が、非共通回動手段における所定順列の途中に配列される。これにより、共通回動手段には含まれない非共通識別情報の現出に関し、非共通回動手段における識別情報の所定配列に意外性を創出し、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【2657】

<Nb群：遊技者に付与し得る利益が大きい識別情報によるリーチ形成図柄を除く>
所定の始動条件の成立を契機として特別情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア203f）と、
前記取得手段によって取得された前記特別情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、MPU201）と、
前記判定手段による判定結果に基づいて、演出手段（例えば、ドラム表示装置81）において識別情報の動的表示を行う動的実行手段（例えば、表示制御装置114）と、
前記動的実行手段により実行される前記動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、
前記演出手段は、
複数種類の前記識別情報が配列された少なくとも2以上の回動手段（例えば、左リールLR、中リールCR及び右リールRR）と、
前記回動手段をそれぞれ回動させる回動駆動手段（例えば、ステッピングモータ600）と、
前記回動駆動手段を制御する駆動制御手段（例えば、表示制御装置114のMPU）と、
を備え、
前記駆動制御手段は、
前記所定の表示結果の前段階の前記識別情報の組み合わせ（例えば、「リーチ表示」）を形成する前段階識別情報を現出させる前段階現出手段と、
前記前段階情報を段階的に変化させる段階変化手段（例えば、リーチ形成図柄を、「1」→「2」→「3」と変化）と、を備え、
前記識別情報は、
前記所定の表示結果として現出された場合に、遊技者に所定の第1利益を付与可能な第1識別情報（例えば、「2」図柄）と、
前記所定の表示結果として現出された場合に、遊技者に前記第1利益より大きい第2利益を付与可能な第2識別情報（例えば、「7」図柄）と、を備え、
前記段階変化手段は、
前記前段階識別情報を段階的に変化させる途中に、前記第2識別情報による前記前段階識別情報を含まないように、前記前段階識別情報の組み合わせを変化させる
ことを特徴とする遊技機Nb1。

【2658】

遊技機Nb1によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として特別情報が取得され、その取得手段によって取得された特別情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。また、その判定手段による判定結果に基づいて、動的実行手段により、演出

10

20

30

40

50

手段において識別情報の動的表示が行われ、その動的実行手段により実行される動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、演出手段に、複数種類の識別情報が配列された少なくとも2以上の回動手段が設けられ、その回動手段が、回動駆動手段により、それぞれ回動され、駆動制御手段により、回動駆動手段が制御される。また、駆動制御手段に設けられた前段階現出手段により、所定の表示結果の前段階の識別情報の組み合わせを形成する前段階識別情報が現出され、同じく駆動制御手段に設けられた段階変化手段により、前段階情報が段階的に変化される。ここで、識別情報が、所定の表示結果として現出された場合に、遊技者に所定の第1利益を付与可能な第1識別情報と、所定の表示結果として現出された場合に、遊技者に第1利益より大きい第2利益を付与可能な第2識別情報とが設けられる。そして、段階変化手段により、前段階識別情報が段階的に変化される途中に、第2識別情報による前段階情報を含まないように、前段階情報の組み合わせが変化される。これにより、前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、第1識別情報より遊技者に大きな利益を付与可能な第2識別情報を、段階的に変化し得る前段階識別情報の途中段階を現出させないことで、遊技者が付与され得る利益が減少したと感ずることによる遊技への興醒めを抑制し、遊技の興醒向上を図ることができる、という効果がある。

10

【2659】

遊技機Nb1において

前記回動手段は、

前記識別情報が所定順列（例えば、数字の昇順または降順）を形成するように配列され、

20

前記段階変化手段は、

前記所定順列に対応するように前記前段階識別情報の組み合わせを変化させる

ことを特徴とする遊技機Nb2。

【2660】

遊技機Nb2によれば、遊技機Nb1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、回動手段に、識別情報が所定順列を形成するように配列されている。そして、段階変化手段により、所定順列に対応するように前段階識別情報の組み合わせが変化される。これにより、所定順列に対応するように前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、第1識別情報より遊技者に大きな利益を付与可能な第2識別情報を、段階的に変化し得る前段階識別情報の途中段階を現出させないことで、遊技者が付与され得る利益が減少したと感ずることによる遊技への興醒めを抑制し、遊技の興醒向上を図ることができる、という効果がある。

30

【2661】

遊技機Nb1又はNb2において、

前記回動手段は、

前記第1識別情報と前記第2識別情報とを交互に配置する交互配置手段（例えば、「1」→「2」→「3」の部分、若しくは、「5」→「6」→「7」→「8」の部分）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Nb3。

【2662】

遊技機Nb3によれば、遊技機Nb1又はNb2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、回動手段の交互配置手段において、第1識別情報と第2識別情報とが交互に配置されている。これにより、動的表示において第1識別情報と第2識別情報とを交互に現出させて、遊技のバリエーションを豊富にしつつ、前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、第1識別情報より遊技者に大きな利益を付与可能な第2識別情報を、段階的に変化し得る前段階識別情報の途中段階を現出させないことで、遊技者が付与され得る利益が減少したと感ずることによる遊技への興醒めを抑制し、遊技の興醒向上を図ることができる、という効果がある。

40

【2663】

遊技機Nb1からNb3のいずれかにおいて、

50

前記段階変化手段は、

少なくとも、前記前段階識別情報である所定の第1前段階識別情報を現出した後、該第1前段階識別情報を回動させて、前記所定の表示結果の一部分を構成し得る第2前段階識別情報を現出可能に構成され、

前記段階変化手段は、

前記第1前段階識別情報として、前記第2識別情報による前記前段階識別情報を現出させない

ことを特徴とする遊技機Nb4。

【2664】

遊技機Nb4によれば、遊技機Nb1からNb3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、段階変化手段により、少なくとも、前段階情報である所定の第1前段階識別情報を現出した後、その第1前段階識別情報が回動されて、所定の表示結果の一部分を構成し得る第2前段階識別情報が現出可能に構成される。そして、段階変化手段が、第1前段階識別情報として、第2識別情報による前段階識別情報が現出されないように構成されている。これにより、前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、第1識別情報より遊技者に大きな利益を付与可能な第2識別情報を、段階的に変化し得る前段階識別情報の途中段階を現出させないことで、遊技者が付与され得る利益が減少したと感ずることによる遊技への興醒めを抑制し、遊技の興醒向上を図ることができる、という効果がある。

10

【2665】

遊技機Nb4において、

20

前記段階変化手段は、

前記第2前段階識別情報として、前記第2識別情報による前記前段階識別情報を現出し得る

ことを特徴とする遊技機Nb5。

【2666】

遊技機Nb5によれば、遊技機Nb4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、段階変化手段が、第2前段階識別情報として、第2識別情報による前段階識別情報を現出し得るように構成される。所定の表示結果の一部分を構成する前段階識別情報として第2識別情報が現出し得る場合は、遊技者に付与され得る利益が大きい第2識別情報による前段階識別情報を現出することで、遊技のバリエーションを豊富にしつつ、遊技者が付与され得る利益が減少したと思わせず、遊技への興醒めを抑制し、遊技の興醒向上を図ることができる、という効果がある。

30

【2667】

遊技機Nb1からNb5のいずれかにおいて、

前記動的実行手段は、

前記判定手段により前記所定の表示結果が現出しないと判定された場合に、前記第2識別情報による前記前段階識別情報を現出し難いように構成し、

前記判定手段により前記所定の表示結果が現出すると判定された場合に、前記第2識別情報による前記前段階識別情報を現出し易いように構成されている

ことを特徴とする遊技機Nb6。

40

【2668】

遊技機Nb6によれば、遊技機Nb1からNb5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的実行手段により、判定手段により所定の表示結果が現出しないと判定された場合に、第2識別情報による前段階識別情報が現出し難いように構成され、また、判定手段により所定の表示結果が現出すると判定された場合に、第2識別情報による前段階識別情報が現出され易いように構成されている。これにより、前段階識別情報が現出した段階において、所定の表示結果に対する期待度を示唆することができ、遊技のバリエーションを豊富にしつつ、前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、第1識別情報より遊技者に大きな利益を付与可能な第2識別情報を、段階的に変化し得る前段階識別情報の途中段階を現出させないことで、遊技者が付与され得る利益が減少したと感ずることによる遊技

50

への興奮を抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【2669】

< N c 群：発展演出への契機となる識別情報によるリーチ形成図柄を除く >

所定の始動条件の成立を契機として特別情報（例えば、大当たり乱数カウンタ C 1 の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア 203 f）と、

前記取得手段によって取得された前記特別情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、MPU 201）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、演出手段（例えば、ドラム表示装置 81）において識別情報の動的表示を行う動的実行手段（例えば、表示制御装置 114）と、

前記動的実行手段により実行される前記動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記演出手段は、

複数種類の前記識別情報が配列された少なくとも 2 以上の回動手段（例えば、左リール L R、中リール C R 及び右リール R R）と、

前記回動手段をそれぞれ回動させる回動駆動手段（例えば、ステッピングモータ 600）と、

前記回動駆動手段を制御する駆動制御手段（例えば、表示制御装置 114 の MPU）と、を備え、

前記駆動制御手段は、

前記所定の表示結果の前段階の前記識別情報の組み合わせ（例えば、「リーチ表示」）を形成する前段階識別情報を現出させる前段階現出手段と、

前記前段階情報を段階的に変化させる段階変化手段（例えば、リーチ形成図柄を、「1」→「2」→「3」と変化）、を備え、

前記識別情報は、

複数の前記回動手段において現出した場合に、前記前段階現出手段によって前段階情報になり得る発展識別情報（例えば、「チャンス」図柄）、を備え、

前記段階変化手段は、

前記前段階識別情報を段階的に変化させる途中に、前記発展識別情報による前記前段階識別情報を含まないように、前記前段階識別情報の組み合わせを変化させる

ことを特徴とする遊技機 N c 1。

【2670】

遊技機 N c 1 によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として特別情報が取得され、その取得手段によって取得された特別情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。また、その判定手段による判定結果に基づいて、動的実行手段により、演出手段において識別情報の動的表示が行われ、その動的実行手段により実行される動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、演出手段に、複数種類の識別情報が配列された少なくとも 2 以上の回動手段が設けられ、その回動手段が、回動駆動手段により、それぞれ回動され、駆動制御手段により、回動駆動手段が制御される。また、駆動制御手段に設けられた前段階現出手段により、所定の表示結果の前段階の識別情報の組み合わせを形成する前段階識別情報が現出され、同じく駆動制御手段に設けられた段階変化手段により、前段階情報が段階的に変化される。ここで、識別情報が、複数の回動手段によって現出した場合に、前段階現出手段によって前段階情報になり得る発展識別情報が設けられる。そして、段階変化手段により、前段階識別情報が段階的に変化される途中に、発展識別情報による前段階情報を含まないように、前段階情報の組み合わせが変化される。これにより、前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、前段階識別情報の一部分に過ぎない発展識別情報を、段階的に変化し得る前段階識別情報の途中段階を現出させないことで、前段階識別情報が現出していたにもかかわらず発展識別情報が現出によって演出の進行状況が不明瞭となることによる遊技への興奮を抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【2671】

遊技機 N c 1 において

前記回動手段は、

前記識別情報が所定順列（例えば、数字の昇順または降順）を形成するように配列され、
前記段階変化手段は、

前記所定順列に対応するように前記前段階識別情報の組み合わせを変化させる
ことを特徴とする遊技機 N c 2。

【 2 6 7 2 】

遊技機 N c 2 によれば、遊技機 N c 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、回
動手段に、識別情報が所定順列を形成するように配列されている。そして、段階変化手段
により、所定順列に対応するように前段階識別情報の組み合わせが変化される。これによ
り、所定順列に対応するように前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、前段階識別
情報の一部分に過ぎない発展識別情報を、段階的に変化し得る前段階識別情報の途中段階
を現出させないことで、段階識別情報が現出していたにもかかわらず発展識別情報が現出
によって演出の進行状況が不明瞭となることによる遊技への興醒めを抑制し、遊技の興趣
向上を図ることができる、という効果がある。

10

【 2 6 7 3 】

遊技機 N c 1 又は N c 2 において、

前記段階変化手段は、

少なくとも、前記前段階識別情報である所定の第 1 前段階識別情報を現出した後、該第 1
前段階識別情報を回動させて、前記所定の表示結果の一部分を構成し得る第 2 前段階識別
情報を現出可能に構成され、

20

前記段階変化手段は、

前記第 1 前段階識別情報として、前記発展識別情報による前記前段階識別情報を現出させ
ない

ことを特徴とする遊技機 N c 3。

【 2 6 7 4 】

遊技機 N c 3 によれば、遊技機 N c 1 又は N c 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。
即ち、段階変化手段により、少なくとも、前段階情報である所定の第 1 前段階識別情報
を現出した後、その第 1 前段階識別情報が回動されて、所定の表示結果の一部分を構成し
得る第 2 前段階識別情報が現出可能に構成される。そして、段階変化手段が、第 1 前段階
識別情報として、発展識別情報による前段階識別情報が現出されないように構成されてい
る。これにより、前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、前段階識別情報の一部分
に過ぎない発展識別情報を、段階的に変化し得る前段階識別情報の途中段階を現出させな
いことで、段階識別情報が現出していたにもかかわらず発展識別情報が現出によって演出
の進行状況が不明瞭となることによる遊技への興醒めを抑制し、遊技の興趣向上を図るこ
とができる、という効果がある。

30

【 2 6 7 5 】

遊技機 N c 3 において、

前記段階変化手段は、

前記第 2 段階識別情報として、前記発展識別情報による前記段階識別情報を現出させない
ことを特徴とする遊技機 N c 4。

40

【 2 6 7 6 】

遊技機 N c 4 によれば、遊技機 N c 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、段
階変化手段が、第 2 前段階識別情報として、発展識別情報による前段階識別情報が現出さ
れないように構成されている。これにより、前段階識別情報を段階的に変化させる場合に
、前段階識別情報の一部分に過ぎない発展識別情報を、段階的に変化し得る前段階識別情
報の最終段階である第 2 前段階識別情報でも現出させないことで、段階識別情報が現出し
ていたにもかかわらず発展識別情報が現出によって演出の進行状況が不明瞭となること
による遊技への興醒めを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【 2 6 7 7 】

50

遊技機 N c 1 から N c 4 のいずれかにおいて、
前記段階変化手段は、
前記前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、前記発展識別情報を省いて前記前段階識別情報の組み合わせを段階的に変化させる
ことを特徴とする遊技機 N c 5。

【2678】

遊技機 N c 5 によれば、遊技機 N c 1 から N c 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。
即ち、段階変化手段により、前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、発展識別情報を省いて前段階識別情報の組み合わせが段階的に変化される。これにより、前段階識別情報を段階的に変化させる場合に、前段階識別情報の一部分に過ぎない発展識別情報を、
段階的に変化し得る前段階識別情報から省いて前段階識別情報を変化させることで、前段階識別情報が現出していたにもかかわらず発展識別情報が現出によって演出の進行状況が不明瞭となることによる遊技への興醒めを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる、
という効果がある。

10

【2679】

遊技機 N c 1 から N c 5 のいずれかにおいて、
前記動的表示手段は、
所定の第 1 演出と、
前記第 1 演出より前記所定の表示結果が現出し易い第 2 演出と、を実行可能に構成し、
前記動的実行手段は、
すべての前記回動手段において前記発展識別情報が現出した場合に、前記第 2 演出を実行する
ことを特徴とする遊技機 N c 6。

20

【2680】

遊技機 N c 6 によれば、遊技機 N c 1 から N c 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。
即ち、動的表示手段により、所定の第 1 演出と、該第 1 演出より所定の表示結果が現出し易い第 2 演出とが、実行可能に構成され、すべての回動手段において発展識別情報が現出した場合に、動的実行手段により、第 2 演出が実行される。これにより、すべての回動手段において発展識別情報が現出するか否かで所定の表示結果が現出し易い第 2 演出が実行される、という遊技性を創出し、すべての回動手段で発展識別情報が現出するか否かに
注目させ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

30

【2681】

遊技機 N c 6 において、
前記動的実行手段は、
前記前段階識別情報として前記発展識別情報が現出した段階では、前記第 2 演出へ発展しない
ことを特徴とする遊技機 N c 7。

【2682】

遊技機 N c 7 によれば、遊技機 N c 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的実行手段により、前段階識別情報として発展識別情報が現出した段階では、第 2 演出へ発展しないように構成される。即ち、あくまですべての回動手段において発展識別情報が現出しない限り、第 2 演出へは発展しないように構成される。これにより、すべての回動手段において発展識別情報が現出するか否かで所定の表示結果が現出し易い第 2 演出が実行される、という遊技性を創出し、すべての回動手段で発展識別情報が現出するか否かに
注目させ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

40

【2683】

<O 群：全回転時の左図柄列の遅れ同期制御と音との尺合わせ>
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに
当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

50

【2684】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変化可能な表示部や、単色若しくは発光色を変化可能な発光部等の演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の表示態様を変化させることで、遊技中の演出効果を高めるように構成されている（例えば、特許文献1（特開2018-126296号公報））。

【2685】

このような遊技機に対して、遊技の興趣向上のために、上記演出手段の演出効果を高めることで遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2686】

O群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

10

【2687】

所定の始動条件の成立を契機として抽選情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア203f）と、

前記取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、MPU201）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、表示手段（例えば、ドラム表示装置81）において識別情報の動的表示を行う動的実行手段（例えば、表示制御装置114）と、

前記動的実行手段により実行される前記動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

20

前記表示手段は、

それぞれ複数種類の前記識別情報が配列された3の回動部材（例えば、左リールLR、中リールCR及び右リールRR）と、

前記回動部材をそれぞれ回転駆動させる回転駆動手段（例えば、モータ）と、

前記回転駆動手段を制御する駆動制御手段（例えば、表示制御装置114のMPU）と、を備え、

前記駆動制御手段は、

少なくとも、2の前記回動部材における前記識別情報を揃えた状態で、前記回動部材を同期させながら駆動させる2部材同期駆動手段（例えば、中リールCRと右リールRRとの図柄を揃えて同期変動）と、

30

前記2部材同期駆動手段によって同期させながら回転駆動される前記回動部材の前記識別情報と、残りの1の前記回動部材における前記識別情報とを揃えた状態で、前記回動部材を同期させながら駆動させる3部材同期駆動手段（例えば、各リールLR、CR、RRの図柄を揃えて同期変動）と、を備え、

前記3部材同期駆動手段によって同期駆動される前記回動部材の回転駆動に合わせて楽曲を出力する楽曲同期手段（例えば、全回転時の仮停止時に楽曲出力）、を備えていることを特徴とする遊技機O0。

【2688】

遊技機O0によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として抽選情報が取得され、その取得手段によって取得された抽選情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。そして、判定手段による判定結果に基づいて、動的実行手段により、表示手段において識別情報の動的表示が行われる。また、動的実行手段により実行される動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、表示手段に、それぞれ複数種類の識別情報が配列された3の回動部材が設けられ、回転駆動手段により、その回動部材がそれぞれ回転駆動され、駆動制御手段により、回転駆動手段が制御される。そして、駆動制御手段において、2部材同期駆動手段により、少なくとも、2の回動部材における識別情報を揃えた状態で、回動部材が同期されながら駆動され、3部材同期駆動手段により、2部材同期駆動手段によって同期されながら回転駆動される回動部材の識別情報と、残りの1の回動部材における識別情報とを揃えた状態で、回動部材が同期されながら駆動される。ここで、楽曲同期手段により、3部材同期駆動

40

50

手段によって同期駆動される回動部材の回転駆動に合わせて楽曲が出力される。これにより、リズムカルでテンポが良い迫力ある演出を実行することができ、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2689】

所定の始動条件の成立を契機として特別情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する取得手段（例えば、保留球実行エリア203f）と、
前記取得手段によって取得された前記特別情報に基づいて判定を行う判定手段（例えば、MPU201）と、
前記判定手段による判定結果に基づいて、演出手段（例えば、ドラム表示装置81）において識別情報の動的表示を行う動的実行手段（例えば、表示制御装置114）と、
前記動的実行手段により実行される前記動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、
前記演出手段は、
複数種類の前記識別情報が配列された少なくとも2以上の回動手段（例えば、左リールLR、中リールCR及び右リールRR）と、
前記回動手段をそれぞれ回動させる回動駆動手段（例えば、ステッピングモータ600）と、
前記回動駆動手段を制御する駆動制御手段（例えば、表示制御装置114のMPU）と、
を備え、
前記駆動制御手段は、
少なくとも1の前記回動手段を回動させる第1回動手段（例えば、中リールCR及び右リールRRを回動）と、
前記第1回動手段によって1の前記回動手段が回動された後に他の前記回動手段を回動させる第2回動手段（例えば、左リールLRを回動）と、を備え、
前記第1回動手段および前記第2回動手段によって回動される前記回動手段の回動に対応するように楽曲を出力する楽曲出力手段（例えば、全回転時の仮停止時に楽曲出力）、を備えている
ことを特徴とする遊技機01。

【2690】

遊技機01によれば、取得手段により、所定の始動条件の成立を契機として特別情報が取得され、その取得手段によって取得された特別情報に基づいて、判定手段により、判定が行われる。そして、その判定手段による判定結果に基づいて、動的実行手段により、演出手段において識別情報の動的表示が行われ、動的実行手段により実行される動的表示において所定の表示結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、演出手段に、複数種類の識別情報が配列された少なくとも2以上の回動手段が設けられ、回動駆動手段により、回動手段がそれぞれ回動され、駆動制御手段により、回動駆動手段が制御される。また、駆動制御手段に設けられた第1回動手段により、少なくとも1の回動手段が回動され、同じく駆動制御手段に設けられた第2回動手段により、第1回動手段によって1の回動手段が回動された後に他の回動手段が回動される。ここで、楽曲出力手段により、第1回動手段および第2回動手段によって回動される回動手段の回動に対応するように楽曲が出力される。これにより、それぞれ回動される回動手段の回動に対応するように楽曲を出力し、回動される回動手段と出力される楽曲との一体感ある演出を実行することで、異なるタイミングで回動される回動手段が回動されることによる違和感を抑制し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2691】

遊技機01において、
前記第1回動手段は
少なくとも、2の前記回動手段における所定の第1識別情報を揃えた状態で同期させながら回動させる2手段同期回動手段（例えば、中リールCRと右リールRRとの図柄を揃えて同期変動）、を備え、

前記第2回動手段は、

前記2手段同期回動手段によって同期させながら回動される前記第1識別情報と、他の前記回動手段における前記第1識別情報とを揃えた状態で同期させながら回動させる3手段同期回動手段（例えば、各リールLR, CR, RRの図柄を揃えて同期変動）、を備え、前記楽曲出力手段は、

前記2手段同期回動手段および前記3手段同期回動手段によって同期して回動される前記回動手段の回動開始に対応するように楽曲を出力する楽曲同期手段（例えば、全回転時の仮停止時に楽曲出力）、を備えている

ことを特徴とする遊技機02。

【2692】

遊技機02によれば、遊技機01の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1回動手段に設けられた2手段同期回動手段により、少なくとも、2の回動手段における所定の第1識別情報を揃えた状態で同期させながら回動される。また、第2回動手段に設けられた3手段同期回動手段により、2手段同期回動手段によって同期させながら回動される第1識別情報と、他の回動手段における第1識別情報とを揃えた状態で同期させながら回動される。そして、楽曲出力手段に設けられた楽曲同期手段により、2手段同期回動手段および3手段同期回動手段によって同期して回動される回動手段の回動開始に対応するように楽曲が出力される。これにより、それぞれ同期しながら回動される回動手段の回動に対応するように楽曲を出力し、同期して回動される回動手段と出力される楽曲との一体感ある演出を実行することで、異なるタイミングで回動される回動手段の回動により生じ得る違和感を抑制し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2693】

遊技機01又は02において、

前記第1回動手段は、

すべての前記回動手段が回動していない状態から、少なくとも1の前記回動手段を回動させる

ことを特徴とする遊技機03。

【2694】

遊技機03によれば、遊技機01又は02の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1回動手段により、すべての回動手段が回動していない状態から、少なくとも1の回動手段が回動される。これにより、1の回動手段の回動開始に対応するように楽曲を出力することで、それぞれ回動される回動手段の回動に対応するように楽曲を出力し、回動される回動手段と出力される楽曲との一体感ある演出を実行することで、異なるタイミングで回動される回動手段の回動による生じ得る違和感を抑制し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2695】

遊技機01から03のいずれかにおいて、

前記楽曲出力手段は、

前記第1回動手段による前記回動手段の回動開始から、すべての前記回動手段の回動が停止するタイミングまでの間、所定の所定楽曲を継続して出力する

ことを特徴とする遊技機04。

【2696】

遊技機04によれば、遊技機01から03の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、楽曲出力手段により、第1回動手段による回動手段の回動開始から、すべての回動手段の回動が停止するタイミングまでの間、所定の所定楽曲が継続して出力される。これにより、1の回動手段の回動開始に対応するように所定楽曲を出力するとともに、すべての回動手段の回動が停止するタイミングまで所定楽曲の出力を継続することで、回動手段の回動と楽曲の出力との一体感を創出することができる。その結果、該一体感によって、異なるタイミングで回動される回動手段の回動によって生じ得る違和感を抑制し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

10

20

30

40

50

【2697】

遊技機〇４において、
前記楽曲出力手段は、
前記第１回動手段によって前記回動手段が回動開始されるタイミングで前記所定楽曲を構成する第１音を出力し、
前記第２回動手段によって前記回動手段が回動開始されるタイミングで前記所定楽曲を構成する音であって、前記第１音と異なる第２音を出力することを特徴とする遊技機〇５。

【2698】

遊技機〇５によれば、遊技機〇１から〇４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、楽曲出力手段により、第１回動手段によって回動手段が回動開始されるタイミングで所定楽曲を構成する第１音が出力され、第２回動手段によって回動手段が回動開始されるタイミングで所定楽曲を構成する音であって、第１音と異なる第２音が出力される。これにより、１の回動手段の回動開始に対応するように所定楽曲を構成する第１音を出力するとともに、他の回動手段の回動開始に対応するように所定楽曲を構成する第２音を出力することで、回動手段の回動に対応するように楽曲が完成することによる一体感を創出することができる。その結果、該一体感によって、異なるタイミングで回動される回動手段の回動によって生じ得る違和感を抑制し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

10

【2699】

遊技機〇５において、
前記楽曲出力手段は、
所定のテンポ（例えば、BPM120の４分の４拍子）における拍子（例えば、１小節における第１拍目と第２拍目）に合わせて前記第１音と前記第２音とを出力することを特徴とする遊技機〇６。

20

【2700】

遊技機〇６によれば、遊技機〇５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、楽曲出力手段により、所定のテンポにおける拍子に合わせて第１音と第２音とが出力される。これにより、１の回動手段の回動開始に対応するように所定のテンポにおける拍子に合わせて所定楽曲を構成する第１音を出力するとともに、他の回動手段の回動開始に対応するように所定テンポにおける拍子に合わせて所定楽曲を構成する第２音を出力することで、回動手段の回動に対応するように所定テンポの楽曲が完成することによる楽曲の一体感を創出することができる。その結果、該一体感によって、異なるタイミングで回動される回動手段の回動によって生じ得る違和感を抑制し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

30

【2701】

遊技機〇５のいずれかにおいて、
前記楽曲出力手段は、
前記第１音と前記第２音とで所定の調和を生み出す特別音（例えば、和音）を形成することを特徴とする遊技機〇７。

40

【2702】

遊技機〇７によれば、遊技機〇５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、楽曲出力手段により、第１音と第２音とで所定の調和を生み出す特別音が形成される。これにより、１の回動手段の回動開始に対応するように特別音を構成する第１音を出力するとともに、他の回動手段の回動開始に対応するように特別音を構成する第２音を出力し、回動手段の回動に対応するように所定の調和を有する特別音が完成することによる一体感を創出することができる。その結果、該一体感によって、異なるタイミングで回動される回動手段の回動によって生じ得る違和感を抑制し、遊技への注目度を高めることができる、という効果がある。

【2703】

50

< P 群：リールのズレ補正制御 >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【2704】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変動させて抽選結果等を遊技者に示唆する演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の内容を変化させることで、遊技に関する演出を行うように構成されているものもある（例えば、特許文献1（特開2018-126296号公報））。

【2705】

このような遊技機において、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2706】

P 群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2707】

遊技の進行に伴って行われる第1所定演出（例えば、特別図柄の変動演出）と、該第1所定演出と異なる第2所定演出（例えば、大当たり時の「オープニング動作」等）とを実行可能な演出手段（例えば、ドラム表示装置81）と、

前記演出手段を制御可能な制御手段（例えば、音声ランプ制御装置113）と、を備えた遊技機において、

前記制御手段からの指示に基づいて前記第1所定演出が実行されたか否かを判別する判別手段（例えば、左リールセンサLS、中リールセンサCS又は右リールセンサRS）と、前記判別手段によって、前記第1所定演出が正常に実行されていないと判別された場合に、前記第2所定演出（例えば、「オープニング動作」）の実行時に、前記演出手段を補正する補正手段（例えば、当たり演出処理（S11105））と、を備えていることを特徴とする遊技機P0。

【2708】

遊技機P0によれば、遊技の進行に伴って行われる第1所定演出と、該第1所定演出と異なる第2所定演出とを実行可能な演出手段と、前記演出手段を制御可能な制御手段と、を備えた遊技機であって、前記制御手段からの指示に基づいて前記第1所定演出が実行されたか否かを判別する判別手段と、前記判別手段によって、前記第1所定演出が正常に実行されていないと判別された場合に、前記第2所定演出の実行時に、前記演出手段を補正する補正手段と、を備えている。これにより、演出手段における第1所定演出が正常に行われていない場合に、第2所定演出の実行時に、演出手段を補正することができる。その結果、第2所定演出の実行時にさり気無く演出手段を補正することで、遊技者に違和感を与えることなく演出内容の齟齬を解消し、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2709】

遊技機P0において、

前記第2所定演出は、

複数の構成要素（例えば、「オープニング動作」では、「1コマ上下変動」パターン（上昇動作、上昇時待機時間、下降動作、下降時待機時間）及び「波打ち変動」パターン、「開放中動作」及び「エンディング動作」では、「波打ち変動」パターン）で構成され、前記補正手段によって前記演出手段を補正した場合に、該補正に要した補正時間（例えば、第1ズレ分期間）を、前記第2所定演出における1又は複数の前記構成要素の実行時間を変更することによって調整する調整手段（例えば、上昇時待機時間から第1ズレ分期間を減算）、を備えている

ことを特徴とする遊技機P1。

【2710】

遊技機 P 1 によれば、遊技機 P 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 2 所定演出は、複数の構成要素で構成され、前記補正手段によって前記演出手段を補正した場合に、該補正に要した補正時間を、前記第 2 所定演出における 1 又は複数の前記構成要素の実行時間を変更することによって調整する調整手段、を備えている。これにより、演出手段の補正に要した補正時間を、第 2 所定演出における 1 又は複数の構成要素の実行時間から捻出し、第 2 所定演出の範囲内で演出手段を補正することができる。その結果、第 2 所定演出全体の実行時間が変化せず、かつ、第 2 所定演出の実行時にさり気無く演出手段を補正することで、遊技者に違和感を与えることなく演出内容の齟齬を解消し、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2711】

遊技機 P 0 又は P 1 において、

前記第 2 所定演出は、

前記第 1 所定演出において所定条件（例えば、大当たり）が成立した場合に実行され、

前記補正手段は、

前記判別手段によって、前記第 1 所定演出が正常に実行されていないと判別された場合に、前記第 2 所定演出が終了するまでの所定タイミングで前記演出手段を補正することを特徴とする遊技機 P 2。

【2712】

遊技機 P 2 によれば、遊技機 P 0 又は P 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 2 所定演出は、前記第 1 所定演出において所定条件が成立した場合に実行され、前記補正手段は、前記判別手段によって、前記第 1 所定演出が正常に実行されていないと判別された場合に、前記第 2 所定演出が終了するまでの所定タイミングで前記演出手段を補正する。これにより、少なくとも第 2 所定演出終了時に演出手段を補正し終えて、第 1 所定演出における演出結果を的確に遊技者に認識させることができるので、第 2 所定演出後に演出手段が正常位置ではない状態を抑制することができる。その結果、第 2 所定演出後における演出手段を正常な状態で開始することができるので、遊技者に違和感を与えることなく演出内容の齟齬を解消し、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2713】

遊技機 P 2 において、

前記所定タイミングは、

前記第 2 所定演出の開始時に実行される前記構成要素（例えば、「オープニング動作」）の実行時である

ことを特徴とする遊技機 P 3。

【2714】

遊技機 P 3 によれば、遊技機 P 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定タイミングは、前記第 2 所定演出の開始時に実行される前記構成要素の実行時である。これにより、第 2 所定演出の開始時に演出手段を補正し終えて、第 2 所定演出の冒頭から第 1 所定演出における演出結果を的確に遊技者に認識させることができるので、第 2 所定演出中に遊技者が違和感を覚えることを未然に防止し、かつ、遊技者に違和感を与えることなく演出内容の齟齬を解消して、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2715】

遊技機 P 0 から P 3 のいずれかにおいて、

前記演出手段における演出対象（例えば、左リール L R、中リール C R 又は右リール R R）を第 1 方向（例えば、正回転方向）と、該第 1 方向と異なる第 2 方向（例えば、逆回転方向）とに変動可能な変動手段（例えば、左リールモータ L M、中リールモータ C M 又は右リールモータ R M）、を備え、

前記補正手段は、

前記判別手段によって、前記第 1 所定演出が正常に実行されていないと判別された場合に

10

20

30

40

50

、前記変動手段による前記演出対象の変動量を変更することで、前記演出手段を補正することを特徴とする遊技機 P 4。

【2716】

遊技機 P 4 によれば、遊技機 P 0 から P 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記演出手段における演出対象を第 1 方向と、該第 1 方向と異なる第 2 方向とに変動可能な変動手段、を備え、前記補正手段は、前記判別手段によって、前記第 1 所定演出が正常に実行されていないと判別された場合に、前記変動手段による前記演出対象の変動量を変更することで、前記演出手段を補正する。これにより、第 2 所定演出における演出対象の変動量を変更して、演出手段を正常な内容に補正することができ、また、第 2 所定演出における演出動作に伴って補正を行うことで、遊技者に違和感を与えることなく演出内容の齟齬を解消して、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

10

【2717】

遊技機 P 4 において、

前記判別手段は、

前記第 1 所定演出の実行結果と前記制御手段からの指示に基づく内容との差分を判別可能に構成され、

前記補正手段は、

前記差分に基づいて前記変動手段の変動量を変更する

ことを特徴とする遊技機 P 5。

【2718】

遊技機 P 5 によれば、遊技機 P 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記判別手段は、前記第 1 所定演出の実行結果と前記制御手段からの指示に基づく内容との差分を判別可能に構成され、前記補正手段は、前記差分に基づいて前記変動手段の変動量を変更する。これにより、第 2 所定演出における演出対象の変動量を、第 1 所定演出の実行結果と制御手段からの指示に基づく内容との差分に基づいて変更することで、制御手段からの指示に基づく内容に的確に補正することができる。その結果、第 2 所定演出における演出動作に伴って補正を行うことで、遊技者に違和感を与えることなく演出内容の齟齬を解消して、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

20

【2719】

遊技機 P 5 において、

前記補正手段は、

前記判別手段によって判別された前記差分に応じて、少ない変動量で前記制御手段からの指示に基づく内容となるように、前記第 1 方向又は前記第 2 方向に前記演出対象を変動させる

30

ことを特徴とする遊技機 P 6。

【2720】

遊技機 P 6 によれば、遊技機 P 0 から P 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記補正手段は、前記判別手段によって判別された前記差分に応じて、少ない変動量で前記制御手段からの指示に基づく内容となるように、前記第 1 方向又は前記第 2 方向に前記演出対象を変動させる。これにより、補正動作の変動量をより少なくし、正常な第 2 所定演出に近づけることができるので、遊技者に違和感を与えることなく演出内容の齟齬を解消して、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

40

【2721】

遊技機 P 5 又は P 6 において、

前記第 2 演出手段は、

前記構成要素として、少なくとも、前記第 1 方向に変動した後の第 1 待機時間と、前記第 2 方向に変動した後の第 2 待機時間と、を有し、

前記調整手段は、

前記差分に基づいて前記第 1 待機時間又は／及び前記第 2 待機時間を変更する

ことを特徴とする遊技機 P 7。

50

【2722】

遊技機 P 7 によれば、遊技機 P 5 又は P 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 2 演出手段は、前記構成要素として、少なくとも、前記第 1 方向に変動した後の第 1 待機時間と、前記第 2 方向に変動した後の第 2 待機時間と、を有し、前記調整手段は、前記差分に基づいて前記第 1 待機時間又は／及び前記第 2 待機時間を変更する。これにより、演出手段の補正に要した補正時間を、第 2 所定演出における演出対象の動作が待機している待機時間から捻出し、第 2 所定演出の範囲内で演出手段を補正することができる。その結果、第 2 所定演出全体の実行時間が変化せず、かつ、第 2 所定演出の実行時にさり気無く演出手段を補正することで、遊技者に違和感を与えることなく演出内容の齟齬を解消し、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

10

【2723】

遊技機 P 7 において、
前記第 1 待機時間及び前記第 2 待機時間は、
少なくとも、前記補正時間に要する時間以上の長さで構成される
ことを特徴とする遊技機 P 8。

【2724】

遊技機 P 8 によれば、遊技機 P 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 待機時間及び前記第 2 待機時間は、少なくとも、前記補正時間に要する時間以上の長さで構成される。これにより、いずれかの待機時間によって確実に補正動作に要した時間を捻出することが可能となり、第 2 所定演出の範囲内で演出手段を補正することができる。その結果、第 2 所定演出全体の実行時間が変化せず、かつ、第 2 所定演出の実行時にさり気無く演出手段を補正することで、遊技者に違和感を与えることなく演出内容の齟齬を解消し、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

20

【2725】

遊技機 P 0 から P 8 のいずれかにおいて、
前記補正手段は、
前記判別手段によって、前記制御手段からの指示に基づく前記第 1 所定演出が実行されていないと判別された場合に、前記制御手段からの指示に基づく内容に前記演出手段を補正する
ことを特徴とする遊技機 P 9。

30

【2726】

遊技機 P 9 によれば、遊技機 P 0 から P 8 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記補正手段は、前記判別手段によって、前記制御手段からの指示に基づく前記第 1 所定演出が実行されていないと判別された場合に、前記制御手段からの指示に基づく内容に前記演出手段を補正する。これにより、これにより、演出手段における第 1 所定演出が正常に行われていない場合に、第 2 所定演出の実行時に、制御手段からの指示に基づく内容に演出手段を戻すことができる。その結果、第 2 所定演出の実行時にさり気無く制御手段からの指示内容通りに演出手段を戻すことで、遊技者に違和感を与えることなく演出内容の齟齬を解消し、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2727】

< Q 群：補正変動が行われる所定動作と関連する特定動作を所定動作後に実行 >
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

40

【2728】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変動させて抽選結果等を遊技者に示唆する演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の内容を変化させることで、遊技に関する演出を行うように構成されているものもある（例えば、特許文献 1（特開 2018-126296 号公報））。

【2729】

50

このような遊技機において、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2730】

Q群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2731】

遊技の進行に伴って演出対象（例えば、左リールLR、中リールCR又は／及び右リールRR）を変動させる第1所定演出（例えば、特別図柄の変動演出）と、該第1所定演出と異なる内容で前記演出対象を変動させる第2所定演出（例えば、大当たり時の「オープニング動作」等）とを実行可能な演出手段（例えば、ドラム表示装置81）と、

10

前記演出手段を制御可能な制御手段（例えば、音声ランプ制御装置113）と、を備えた遊技機において、

前記第2所定演出において、前記演出対象を所定変動パターンで変動させる所定変動手段（例えば、「1コマ上下変動」パターン）と、

前記第2所定演出において、前記所定変動パターン後に前記演出対象を特定変動パターンで変動させる特定変動手段（例えば、「波打ち変動」パターン）と、

前記第1所定演出において前記演出対象が前記制御手段からの指示と異なる演出結果で導出されている場合に、前記所定変動手段において前記演出対象を補正する補正手段（例えば、「補正変動1」パターン、「補正変動2」パターン又は「補正変動3」パターン）と

20

、を備え、

前記所定変動パターンは、
前記特定変動パターンと関連する動作で実行される
ことを特徴とする遊技機Q0。

【2732】

遊技機Q0によれば、遊技の進行に伴って演出対象を変動させる第1所定演出と、該第1所定演出と異なる内容で前記演出対象を変動させる第2所定演出とを実行可能な演出手段と、前記演出手段を制御可能な制御手段と、を備えた遊技機であって、前記第2所定演出において、前記演出対象を所定変動パターンで変動させる所定変動手段と、前記第2所定演出において、前記所定変動パターン後に前記演出対象を特定変動パターンで変動させる特定変動手段と、前記第1所定演出において前記演出対象が前記制御手段からの指示と異なる演出結果で導出されている場合に、前記所定変動手段において前記演出対象を補正する補正手段と、を備え、前記所定変動パターンは、前記特定変動パターンと関連する動作で実行される。これにより、第1所定演出において演出対象が制御手段からの指示と異なる演出結果で導出されている場合に、所定変動パターンを行う所定変動手段で演出対象を補正し、その後、所定変動パターンと関連する動作である特定変動パターンを行うことで、所定変動パターンで行った補正内容を特定変動パターンによって紛らわせ、いずれのタイミングで補正を行ったのかを遊技者に認識し難くすることができる。その結果、遊技者に違和感を与えることなく演出内容の齟齬を解消し、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

30

【2733】

なお、「特定変動パターンと関連する動作」とは、例えば、所定変動パターンの動作量（変動量）が特定変動パターンの動作量と同一又は類似である場合や、所定変動パターンの動作タイミングが特定変動パターンの動作タイミングと同一又は類似である場合、所定変動パターンの動作方向が特定変動パターンの動作方向と同一又は類似である場合、或いは、所定変動パターンの動作速度が特定変動パターンの動作速度と同一又は類似である場合等が例示される。

40

【2734】

遊技機Q0において、

前記所定変動パターンと前記特定変動パターンとは、所定タイミング（例えば、正回転時又は／及び逆回転時）における前記演出対象の変動量が同一である

50

ことを特徴とする遊技機 Q 1。

【2735】

遊技機 Q 1 によれば、遊技機 Q 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定変動パターンと前記特定変動パターンとは、所定タイミングにおける前記演出対象の変動量が同一である。これにより、第 1 所定演出において演出対象が制御手段からの指示と異なる演出結果で導出されている場合に、所定変動パターンを行う所定変動手段で演出対象を補正し、その後、所定変動パターンと変動量が同一である特定変動パターンを行うことで、所定変動パターンで行った補正内容を特定変動パターンによって紛らわせ、いずれのタイミングで補正を行ったのかを遊技者に認識し難くすることができる。その結果、遊技者に違和感を与えることなく演出内容の齟齬を解消し、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

10

【2736】

遊技機 Q 0 又は Q 1 において、
前記所定変動手段は、少なくとも、
前記所定変動パターンを、前記演出対象を所定方向へ変動させる第 1 動作（例えば、上昇動作）と、
該第 1 動作後に前記演出対象の変動を待機させる第 1 待機動作（例えば、上昇時待機時間）と、
該第 1 待機動作後に実行されて前記第 1 動作と異なる動作で前記演出対象を動作させる第 2 動作（例えば、下降動作）と、
該第 2 動作後に前記演出対象の変動を待機させる第 2 待機動作（例えば、下降時待機時間）と、で構成され、
前記補正手段は、
前記演出対象を補正する場合に、前記第 1 動作又は／及び前記第 2 動作の変動量を変更する

20

ことを特徴とする遊技機 Q 2。

【2737】

遊技機 Q 2 によれば、遊技機 Q 0 又は Q 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定変動手段は、少なくとも、前記所定変動パターンを、前記演出対象を所定方向へ変動させる第 1 動作と、該第 1 動作後に前記演出対象の変動を待機させる第 1 待機動作と、該第 1 待機動作後に実行されて前記第 1 動作と異なる動作で前記演出対象を動作させる第 2 動作と、該第 2 動作後に前記演出対象の変動を待機させる第 2 待機動作と、で構成され、前記補正手段は、前記演出対象を補正する場合に、前記第 1 動作又は／及び前記第 2 動作の変動量を変更する。これにより、第 1 所定演出において演出対象が制御手段からの指示と異なる演出結果で導出されている場合に、所定変動パターンを行う所定変動手段で演出対象が動作するタイミングに合わせて補正し、その後、所定変動パターンに関連する動作を行うことで、待機（停止）している場合に補正することに比べてその補正動作に違和感を与えず、いずれのタイミングで補正を行ったのかを遊技者に認識し難くすることができる。その結果、遊技者に違和感を与えることなく演出内容の齟齬を解消し、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

30

【2738】

遊技機 Q 2 において、
前記補正手段は、
前記第 1 動作又は／及び前記第 2 動作で前記演出対象を補正した場合に、該補正に要した補正時間（例えば、第 1 ブレ分期間）を、前記第 1 待機時間又は／及び前記第 2 待機時間を変更することによって調整する調整手段（例えば、上昇時待機時間から第 1 ブレ分期間を減算）、を備えている
ことを特徴とする遊技機 Q 3。

40

【2739】

遊技機 Q 3 によれば、遊技機 Q 0 から Q 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち

50

、前記補正手段は、前記第1動作又は／及び前記第2動作で前記演出対象を補正した場合に、該補正に要した補正時間を、前記第1待機時間又は／及び前記第2待機時間を変更することによって調整する調整手段、を備えている。これにより、第1所定演出において演出対象が制御手段からの指示と異なる演出結果で導出されている場合に、所定変動パターンを行う所定変動手段で演出対象を補正し、演出対象の補正に要した補正時間を、第2所定演出における演出対象の動作が待機している待機時間から捻出し、第2所定演出の範囲内で演出手段を補正することができる。その結果、第2所定演出全体の実行時間が変化せず、かつ、第2所定演出の実行時にさり気無く制御手段からの指示通りの演出に戻すことで、遊技者に違和感を与えることなく演出内容の齟齬を解消し、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

10

【2740】

遊技機Q2又はQ3において、

前記第1所定演出において前記演出対象が前記制御手段からの指示と異なる演出結果で導出されている場合に、前記制御手段からの指示と異なる差異を判別する判別手段（例えば、左リールセンサLS、中リールセンサCS又は／及び右リールセンサRS）、を備え、前記補正手段は、

前記判別手段によって判別された前記差異に応じて、前記第1動作、前記第2動作、前記第1待機時間又は／及び前記第2待機時間を変更することを特徴とする遊技機Q4。

【2741】

遊技機Q4によれば、遊技機Q0からQ3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1所定演出において前記演出対象が前記制御手段からの指示と異なる演出結果で導出されている場合に、前記制御手段からの指示と異なる差異を判別する判別手段、を備え、前記補正手段は、前記判別手段によって判別された前記差異に応じて、前記第1動作、前記第2動作、前記第1待機時間又は／及び前記第2待機時間を変更する。これにより、第1所定演出の実行結果と制御手段からの指示に基づく内容との差分に基づいて変更することで、制御手段からの指示に基づく内容に的確に補正することができる。その結果、第2所定演出の実行時にさり気無く制御手段からの指示通りの演出に戻すことで、遊技者に違和感を与えることなく演出内容の齟齬を解消し、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

20

30

【2742】

遊技機Q3又はQ4において、

前記第1待機時間及び前記第2待機時間は、

少なくとも、前記補正時間に要する時間以上の長さで構成される

ことを特徴とする遊技機Q5。

【2743】

遊技機Q5によれば、遊技機Q3又はQ4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1待機時間及び前記第2待機時間は、少なくとも、前記補正時間に要する時間以上の長さで構成される。これにより、いずれかの待機時間によって確実に補正動作に要した時間を捻出することが可能となり、第2所定演出の範囲内で演出手段を補正することができる。その結果、第2所定演出全体の実行時間が変化せず、かつ、第2所定演出の実行時にさり気無く制御手段からの指示通りの演出に戻すことで、遊技者に違和感を与えることなく演出内容の齟齬を解消し、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

40

【2744】

<R群：タッチ演出によるガチフリーズ>

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【2745】

50

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変動させて抽選結果等を遊技者に示唆する演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の内容を変化させることで、遊技に関する演出を行うように構成されているものもある（例えば、特許文献1（特開2018-126296号公報））。

【2746】

このような遊技機において、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要がある、この点について未だ改良の余地がある。

【2747】

R群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

10

【2748】

遊技の進行に伴って演出対象（例えば、左リールLR、中リールCR又は／及び右リールRR）を変動可能な演出手段（例えば、ドラム表示装置81）と、

前記演出手段を制御可能な制御手段（例えば、音声ランプ制御装置113）と、

遊技者の所定動作を検知可能な検知手段（例えば、タッチセンサ23）と、を備えた遊技機において、

前記演出対象が変動している場合に、前記検知手段による検知が有効化されていることを遊技者が認識可能な有効化演出を実行する有効化演出手段（例えば、「タッチ演出」の実行）と、

前記有効化演出手段による前記有効化演出において、前記検知手段により遊技者の前記所定動作が検知された場合に、変動している前記演出対象を停止又は仮停止させる停留手段（例えば、タッチセンサ23の検知による停止）と、

20

前記停留手段によって停止又は仮停止された後、所定期間経過後に前記演出対象を再び変動させる再変動手段（例えば、「再変動」の変動要素）と、を備え、

前記再変動手段は、

前記停留手段によって停止又は仮停止された前記演出対象を、前記制御手段の指示に応じた内容で導出させる補正手段（例えば、「再変動」の変動要素の実行後に大当たり図柄を揃える）、を備えている

ことを特徴とする遊技機R0。

【2749】

30

遊技機R0によれば、遊技の進行に伴って演出対象を変動可能な演出手段と、前記演出手段を制御可能な制御手段と、遊技者の所定動作を検知可能な検知手段と、を備えた遊技機において、前記演出対象が変動している場合に、前記検知手段による検知が有効化されていることを遊技者が認識可能な有効化演出を実行する有効化演出手段と、前記有効化演出手段による前記有効化演出において、前記検知手段により遊技者の前記所定動作が検知された場合に、変動している前記演出対象を停止又は仮停止させる停留手段と、前記停留手段によって停止又は仮停止された後、所定期間経過後に前記演出対象を再び変動させる再変動手段と、を備え、前記再変動手段は、前記停留手段によって停止又は仮停止された前記演出対象を、前記制御手段の指示に応じた内容で導出させる補正手段、を備えている。

これにより、有効化演出において変動している演出対象を自らの所定動作によって停止又は仮停止させたかのような印象を遊技者に与え、本来であれば遊技者の所定動作では停止又は仮停止できないものを停止又は仮停止させたかのような錯覚を与えつつ、変動している演出対象を停止又は仮停止させる爽快感を付与することができる。また、遊技者の所定動作のタイミングによっていずれの演出対象の停止又は仮停止結果が現出していた場合でも、停止又は仮停止させた演出対象を再び変動させることでその内容を制御手段の指示に応じた内容に修正することが可能となる。その結果、遊技者の所定動作のタイミングによって停止又は仮停止された演出対象を、制御手段からの指示通りの内容に修正することが可能となり、遊技者に違和感を与えることなく演出内容の齟齬を解消し、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

40

【2750】

50

遊技機 R 0 において、
前記演出手段において、前記演出対象で所定結果（例えば、大当たり結果）が導出された場合に、遊技者に所定遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置 65 の開放動作）、を備え、
前記再変動手段は、
前記所定結果が導出される場合に、前記演出対象を再び変動させることを特徴とする遊技機 R 1。

【2751】

遊技機 R 1 によれば、遊技機 R 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記演出手段において、前記演出対象で所定結果が導出された場合に、遊技者に所定遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段、を備え、前記再変動手段は、前記所定結果が導出される場合に、前記演出対象を再び変動させる。これにより、遊技者の所定動作のタイミングによっていずれの演出対象の停止又は仮停止結果が現出していた場合でも、所定結果が導出されることを条件に停止又は仮停止させた演出対象を再び変動させることでその内容を所定結果に修正することが可能となる。その結果、遊技者の所定動作のタイミングによって停止又は仮停止された演出対象を、制御手段からの指示通りの所定結果に修正することが可能となり、遊技者に違和感を与えることなく演出内容の齟齬を解消し、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

10

【2752】

遊技機 R 0 又は R 1 において、
前記演出手段は、
少なくとも 2 以上の前記演出対象をそれぞれ変動可能に構成され、
前記停留手段は、
少なくとも 2 以上の前記演出対象を同時に停止又は仮停止させることを特徴とする遊技機 R 2。

20

【2753】

遊技機 R 2 によれば、遊技機 R 0 又は R 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記演出手段は、少なくとも 2 以上の前記演出対象をそれぞれ変動可能に構成され、前記停留手段は、少なくとも 2 以上の前記演出対象を同時に停止又は仮停止させる。これにより、有効化演出において変動している少なくとも 2 以上の演出対象を自らの所定動作によって同時に停止又は仮停止させたかのような印象を遊技者に与え、本来であれば遊技者の所定動作では停止又は仮停止できないものを停止又は仮停止させたかのような錯覚を与えつつ、変動している少なくとも 2 以上の演出対象を同時に停止又は仮停止させる爽快感を付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

30

【2754】

遊技機 R 1 又は R 2 において、
前記遊技価値付与手段は、
遊技者に第 1 遊技価値を付与可能な第 1 遊技価値付与手段（例えば、大当たり種別「確変 A」当選に基づく遊技価値）と、
前記第 1 遊技価値より遊技者にとって有利な第 2 遊技価値を付与可能な第 2 遊技価値付与手段（例えば、大当たり種別「確変 C」当選に基づく遊技価値）と、を備え、
前記有効化演出手段は、
前記第 2 遊技価値付与手段による前記第 2 遊技価値が付与され得る場合に、前記有効化演出を実行することを特徴とする遊技機 R 3。

40

【2755】

遊技機 R 3 によれば、遊技機 R 1 又は R 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技価値付与手段は、遊技者に第 1 遊技価値を付与可能な第 1 遊技価値付与手段と、前記第 1 遊技価値より遊技者にとって有利な第 2 遊技価値を付与可能な第 2 遊技価値付

50

与手段と、を備え、前記有効化演出手段は、前記第2遊技価値付与手段による前記第2遊技価値が付与され得る場合に、前記有効化演出を実行する。ここで、所定遊技価値の中で遊技者にとって有利な第2遊技価値と、該第2遊技価値より遊技者にとって有利ではない第1遊技価値とが存在する場合において、有効化演出の実行時に、遊技者が絶妙なタイミング手をかざして第1遊技価値を導出し得る所定結果が停止又は仮停止された場合、その後演出対象が再び変動してしまうと、第1遊技価値から第2遊技価値への昇格（成り上がり）され得る演出と遊技者が勘違いしてしまう。そして、演出対象の変動が停止した場合に第2遊技価値を導出し得る結果が停止せず、第1遊技価値を付与し得る結果が停止した場合に、遊技者が遊技に対して不信感を感じ、遊技を中止してしまうおそれがある。そこで、第2遊技価値が付与され得る場合に有効化演出を実行するように構成することで、遊技者の遊技に対する不信感が生じてしまうことを未然に防止し、遊技機の稼働が低下してしまうことを抑制することができる。その結果、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

10

【2756】

遊技機R0からR3のいずれかにおいて、

前記演出手段は、

前記演出対象を複数の速度のいずれかで変動可能に構成され、

前記停留手段は、

前記演出対象が最も速い速度で変動している場合に停止又は仮停止させる

ことを特徴とする遊技機R4。

20

【2757】

遊技機R4によれば、遊技機R0からR3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記演出手段は、前記演出対象を複数の速度のいずれかで変動可能に構成され、前記停留手段は、前記演出対象が最も速い速度で変動している場合に停止又は仮停止させる。これにより、有効化演出において最も速い速度で変動している演出対象を自らの所定動作によって停止又は仮停止させたかのような印象を遊技者に与え、本来であれば遊技者の所定動作では停止又は仮停止できないものを停止又は仮停止させたかのような錯覚を与えつつ、最も速い速度で変動している演出対象を停止又は仮停止させる爽快感を付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

30

【2758】

遊技機R0からR4のいずれかにおいて、

前記有効化演出手段は、

前記有効化演出において前記検知手段による検知の有効期間を設定する有効期間設定手段（例えば、「7000ms」の有効期間を設定）、を備え、

前記停留手段は、

前記有効期間設定手段によって設定された前記有効期間が経過した場合に、前記検知手段による遊技者の所定動作が検知されていない場合でも、変動している前記演出対象を停止又は仮停止させる

ことを特徴とする遊技機R5。

40

【2759】

遊技機R5によれば、遊技機R0からR4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記有効化演出手段は、前記有効化演出において前記検知手段による検知の有効期間を設定する有効期間設定手段、を備え、前記停留手段は、前記有効期間設定手段によって設定された前記有効期間が経過した場合に、前記検知手段による遊技者の所定動作が検知されていない場合でも、変動している前記演出対象を停止又は仮停止させる。これにより、有効化演出の有効期間内に遊技者の所定動作が検知されない場合であっても、変動している演出対象を停止又は仮停止させることができる。よって、有効化演出を実行した場合に必ず演出対象を停止又は仮停止した上で、その後、制御手段からの指示通りの内容に修正することが可能となり、遊技者に違和感を与えることなく演出内容の齟齬を解消し、遊技

50

への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2760】

遊技機R0からR5のいずれかにおいて、

前記検知手段は、

それぞれが遊技者の所定動作を検知可能な2以上のセンサで構成され、

前記停留手段は、

いずれか1以上のセンサにより遊技者の所定動作が検知された場合に、変動している前記演出対象を停止又は仮停止させる

ことを特徴とする遊技機R6。

【2761】

遊技機R6によれば、遊技機R0からR5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記検知手段は、それぞれが遊技者の所定動作を検知可能な2以上のセンサで構成され、前記停留手段は、いずれか1以上のセンサにより遊技者の所定動作が検知された場合に、変動している前記演出対象を停止又は仮停止させる。これにより、有効化演出において遊技者の所定動作を検知し易くなり、有効化演出による演出効果を高めることができる。その結果、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2762】

<S群：普通電役の開放態様切替タイミング複数>

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【2763】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変動させて抽選結果等を遊技者に示唆する演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の内容を変化させることで、遊技に関する演出を行うように構成されているものもある（例えば、特許文献1（特開2018-126296号公報））。

【2764】

このような遊技機において、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2765】

S群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2766】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な第1入球手段（例えば、第2始動口64b）と、

前記第1入球手段への遊技球の入球が困難若しくは不可な第1状態（例えば、閉鎖状態）と、

前記第1入球手段への遊技球の入球が容易若しくは可能な第2状態（例えば、開放状態）とに変化可能な可動手段（例えば、普通電役64c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な第2入球手段（例えば、スルーゲート67）と、

前記第2入球手段への入球に基づいて所定情報を取得可能な所定情報取得手段（例えば、ゲート通過処理（S10209））と、

前記所定情報取得手段により取得された前記所定情報を判定する所定判定手段（例えば、MPU201）と、

前記所定判定手段による判定結果を使用することにより、前記可動手段を開閉駆動させる駆動手段（例えば、普通電役ソレノイド64c1）と、を備えた遊技機において、

少なくとも、前記駆動手段によって前記可動手段を第1開閉態様（例えば、開放時間「0.1秒」+エンディング時間「14.9秒」）、又は、該第1開閉態様と異なる第2開閉

10

20

30

40

50

態様（例えば、開放時間「１秒」のみ）で開閉可能な開閉変化手段と、
前記開閉変化手段は、

第１条件、又は、該第１条件と異なる第２条件のいずれか一方が成立した場合に、前記可
動手段の開閉態様を切替可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｓ０。

【２７６７】

遊技機Ｓ０によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、前記発射手段により発射された遊
技球が入球可能な第１入球手段と、前記第１入球手段への遊技球の入球が困難若しくは不
可な第１状態と、前記第１入球手段への遊技球の入球が容易若しくは可能な第２状態とに
変化可能な可動手段と、前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な第２入球手段
と、前記第２入球手段への入球に基づいて所定情報を取得可能な所定情報取得手段と、前
記所定情報取得手段により取得された前記所定情報を判定する所定判定手段と、前記所定
判定手段による判定結果を使用することにより、前記可動手段を開閉駆動させる駆動手段
と、を備えた遊技機であって、少なくとも、前記駆動手段によって前記可動手段を第１開
閉態様、又は、該第１開閉態様と異なる第２開閉態様で開閉可能な開閉変化手段と、前記
開閉変化手段は、第１条件、又は、該第１条件と異なる第２条件のいずれか一方が成立し
た場合に、前記可動手段の開閉態様を切替可能に構成される。これにより、第１条件が成
立した場合のみならず、第２条件が成立した場合でも可動手段の開閉態様を切り替えるこ
とができるので、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図り、遊技への注
目度を好適に高めることができる、という効果がある。

10

20

【２７６８】

遊技機Ｓ０において、

識別情報を表示可能な表示手段（例えば、普通図柄表示装置８３）と、
前記所定判定手段による判定結果を使用することにより、前記表示手段において前記識別
情報の動的表示を実行させる動的表示実行手段（例えば、普図変動処理（Ｓ１０２１１）
）と、

少なくとも、第１遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、該第１遊技状態と異なる第
２遊技状態（例えば、「確率変動状態」、「ショート時間短縮状態」又は「ロング時間短
縮状態」）とに切替可能な遊技状態切替手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ１６０１４
））と、を備え、

30

前記動的表示実行手段は、

前記第１遊技状態において前記動的表示を第１実行時間で行い、前記第２遊技状態におい
て前記動的表示を前記第１実行時間と異なる第２実行時間で行うように構成され、

前記開閉変化手段は、

前記第１遊技状態において前記可動手段を前記第１開閉態様で開閉し、前記第２遊技状態
において前記可動手段を前記第２開閉態様で開閉するように構成され、

前記第１条件は、

前記動的表示が開始されることであり、

前記第２条件は、

前記可動手段の開閉動作開始時である

40

ことを特徴とする遊技機Ｓ１。

【２７６９】

遊技機Ｓ１によれば、遊技機Ｓ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、識別情
報を表示可能な表示手段と、前記所定判定手段による判定結果を使用することにより、前
記表示手段において前記識別情報の動的表示を実行させる動的表示実行手段と、少なくと
も、第１遊技状態と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態とに切替可能な遊技状態切替
手段と、を備え、前記動的表示実行手段は、前記第１遊技状態において前記動的表示を第
１実行時間で行い、前記第２遊技状態において前記動的表示を前記第１実行時間と異なる
第２実行時間で行うように構成され、前記開閉変化手段は、前記第１遊技状態において前
記可動手段を前記第１開閉態様で開閉し、前記第２遊技状態において前記可動手段を前記

50

第2開閉態様で開閉するように構成され、前記第1条件は、前記動的表示が開始されることであり、前記第2条件は、前記可動手段の開閉動作開始時である。これにより、各遊技状態で可動手段の開閉態様を変化させることで遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、遊技状態の切り替わり時に、動的表示の開始時のみならず、可動手段の開閉動作開始時にも可動手段の開閉態様を遊技状態に応じた開閉態様に切り替えることで、遊技状態に応じた第1入球手段への入球を比較的迅速に実現することが可能となり、遊技仕様通りの遊技を実現し易くすることができる。その結果、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2770】

遊技機S1において、
前記所定判定手段は、
前記第1遊技状態において、第1確率（例えば、50%）で前記駆動手段により前記可動手段を開閉駆動させ、
前記第2遊技状態において、前記第1確率と異なる第2確率（例えば、99%）で前記駆動手段により前記可動手段を開閉駆動させる
ことを特徴とする遊技機S2。

10

【2771】

遊技機S2によれば、遊技機S1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定判定手段は、前記第1遊技状態において、第1確率で前記駆動手段により前記可動手段を開閉駆動させ、前記第2遊技状態において、前記第1確率と異なる第2確率で前記駆動手段により前記可動手段を開閉駆動させる。これにより、遊技状態に応じて駆動手段によって可動手段が開閉され得る確率を変化させ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

20

【2772】

遊技機S0からS2のいずれかにおいて、
前記第1開閉態様は、
遊技球が前記第1入球手段へ入球可能な第1入球可能期間（例えば、「0.1秒」の開放時間）より、遊技球が前記第1入球手段へ入球困難又は不可な第1入球困難期間（例えば、「14.9秒」のエンディング時間）が長く構成され、
前記第2開閉態様は、
遊技球が前記第1入球手段へ入球可能な第2入球可能期間（例えば、「1秒」の開放時間）が、遊技球が前記第1入球手段へ入球困難又は不可な第2入球困難期間（例えば、エンディング時間無し）より長く構成されている
ことを特徴とする遊技機S3。

30

【2773】

遊技機S3によれば、遊技機S0からS2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1開閉態様は、遊技球が前記第1入球手段へ入球可能な第1入球可能期間より、遊技球が前記第1入球手段へ入球困難又は不可な第1入球困難期間が長く構成され、前記第2開閉態様は、遊技球が前記第1入球手段へ入球可能な第2入球可能期間が、遊技球が前記第1入球手段へ入球困難又は不可な第2入球困難期間より長く構成されている。これにより、第1入球手段への遊技球の入球パターンを異ならせることで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

40

【2774】

遊技機S1からS3のいずれかにおいて、
前記遊技状態切替手段は、
前記第1遊技状態および前記第2遊技状態と異なる第3遊技状態に切替可能に構成され、
前記第2確率は、
前記第1確率より高確率であり、
前記第2開閉態様は、

50

前記第 1 開閉態様より前記第 1 入球手段へ遊技球が入球し易く構成され、
前記第 1 遊技状態は、
前記所定判定手段による前記所定情報の判定を前記第 1 確率で行うとともに、前記可動手段を前記第 1 開閉態様で開閉するように構成され、
前記第 2 遊技状態は、
前記所定判定手段による前記所定情報の判定を前記第 2 確率で行うとともに、前記可動手段を前記第 2 開閉態様で開閉するように構成され、
前記第 3 遊技状態は、
前記所定判定手段による前記所定情報の判定を前記第 1 確率で行うとともに、前記可動手段を前記第 2 開閉態様で開閉するように構成されている
ことを特徴とする遊技機 S 4。

10

【2775】

遊技機 S 4 によれば、遊技機 S 1 から S 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態切替手段は、前記第 1 遊技状態および前記第 2 遊技状態と異なる第 3 遊技状態に切替可能に構成され、前記第 2 確率は、前記第 1 確率より高確率であり、前記第 2 開閉態様は、前記第 1 開閉態様より前記第 1 入球手段へ遊技球が入球し易く構成され、前記第 1 遊技状態は、前記所定判定手段による前記所定情報の判定を前記第 1 確率で行うとともに、前記可動手段を前記第 1 開閉態様で開閉するように構成され、前記第 2 遊技状態は、前記所定判定手段による前記所定情報の判定を前記第 2 確率で行うとともに、前記可動手段を前記第 2 開閉態様で開閉するように構成され、前記第 3 遊技状態は、前記所定判定手段による前記所定情報の判定を前記第 1 確率で行うとともに、前記可動手段を前記第 2 開閉態様で開閉するように構成されている。これにより、遊技状態ごとに可動手段が開放される確率および開閉態様を異ならせることで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

20

【2776】

遊技機 S 4 において、
前記第 2 開閉態様は、
前記第 2 遊技状態において、所定第 2 開閉態様で前記可動手段を開閉し、
前記第 3 遊技状態において、前記所定第 2 開閉態様より前記第 1 入球手段へ遊技球が入球し易い特定第 2 開閉態様で前記可動手段を開閉する
ことを特徴とする遊技機 S 5。

30

【2777】

遊技機 S 5 によれば、遊技機 S 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 2 開閉態様は、前記第 2 遊技状態において、所定第 2 開閉態様で前記可動手段を開閉し、前記第 3 遊技状態において、前記所定第 2 開閉態様より前記第 1 入球手段へ遊技球が入球し易い特定第 2 開閉態様で前記可動手段を開閉する。これにより、所定情報の判定を第 2 確率で行う第 2 遊技状態より、所定情報の判定を第 2 確率より低い第 1 確率で行う第 3 遊技状態における可動手段の開閉を、第 2 遊技状態より第 1 入球手段への入球し易いように構成して、第 3 遊技状態における第 1 入球手段への入球を、第 2 遊技状態における第 1 入球手段への入球に近づけることができる。その結果、異なる遊技状態であっても第 1 入球手段への入球を近似化させることで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

40

【2778】

遊技機 S 4 又は S 5 において、
前記開閉変化手段は、
前記第 2 遊技状態における前記第 1 入球手段への入球態様と、前記第 3 遊技状態における前記第 1 入球手段への入球態様とが同一又は類似するように、前記可動手段を開閉させることを特徴とする遊技機 S 6。

【2779】

遊技機 S 6 によれば、遊技機 S 4 又は S 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち

50

、前記開閉変化手段は、前記第２遊技状態における前記第１入球手段への入球態様と、前記第３遊技状態における前記第１入球手段への入球態様とが同一又は類似するように、前記可動手段を開閉させる。これにより、第２遊技状態の滞在中における遊技者に付与可能な遊技価値と第３遊技状態の滞在中における遊技者に付与可能な遊技価値とを実質的に同等にすることが可能となり、第２遊技状態と異なる第３遊技状態であっても、遊技者に違和感を生じさせることなく遊技を行うことが可能となる。その結果、異なる遊技状態であっても第１入球手段への入球を近似化させることで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【２７８０】

遊技機Ｓ４からＳ６のいずれかにおいて、

前記第２遊技状態における前記可動手段の開閉タイミングと、前記第３遊技状態における前記可動手段の開閉タイミングとがそれぞれ関連するように、前記所定判定手段、前記動的表示実行手段、又は／及び、前記駆動手段を制御する駆動調整手段（例えば、「ショート時間短縮状態」等において、普通図柄の当否確率を「低確時間短縮状態」の約２倍、普通電役６４ｃの開放回数を１／２、普通電役６４ｃの開閉インターバルを普通図柄の可変表示時間と同一（「０．１秒」））、を備えていることを特徴とする遊技機Ｓ７。

【２７８１】

遊技機Ｓ７によれば、遊技機Ｓ４からＳ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２遊技状態における前記可動手段の開閉タイミングと、前記第３遊技状態における前記可動手段の開閉タイミングとがそれぞれ関連するように、前記所定判定手段、前記動的表示実行手段、又は／及び、前記駆動手段を制御する駆動調整手段、を備えている。これにより、各遊技状態において遊技者が可動手段の開閉タイミングに注視した場合でも、可動手段の開閉タイミングが各遊技状態で関連していることで、可動手段の開閉タイミングのみでは、遊技者が遊技状態を峻別し難くすることができる。換言すれば、第２遊技状態と第３遊技状態とにおける可動手段の開閉タイミングを同一又は近似させることで、第１入球手段への入球態様を同一又は近似させることが可能となる。その結果、異なる遊技状態であっても遊技者に違和感を生じさせることなく第１入球手段への入球を近似化させることで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【２７８２】

なお、「第２遊技状態における可動手段の開閉タイミングと、第３遊技状態における可動手段の開閉タイミングとがそれぞれ関連する」とは、例えば、第２遊技状態と第３遊技状態とで可動手段の駆動条件、駆動開始タイミングおよび駆動時間をそれぞれ調整することで、各遊技状態において可動手段が駆動されている状態が同一又は近似（類似）する場合等が例示される。

【２７８３】

遊技機Ｓ４からＳ７のいずれかにおいて、

前記第１入球手段への入球に基づいて特定情報を取得可能な特定情報取得手段（例えば、始動入賞処理（Ｓ１０２０８））と、
前記特定情報取得手段により取得された前記特定情報を判定する特定判定手段（例えば、特図変動処理（Ｓ１０２１０））と、
前記特定情報判定手段による判定結果を使用することにより、遊技者に特定遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理（Ｓ１０２０３））と、を備え、
前記遊技状態切替手段は、
前記遊技価値付与手段による前記特定遊技価値の付与後に前記第１遊技状態から前記第２遊技状態へ移行する第１移行手段（例えば、大当たり当選に基づく確変フラグ２０３ｊ又は時短高確フラグ２０３ｍのオン）と、
前記遊技価値付与手段による前記特定遊技価値の付与を経ずに前記第３遊技状態へ移行す

10

20

30

40

50

る第2移行手段（例えば、時短図柄当選又は天井到達回数に基づく時短低確フラグ203nのオン）と、を備えていることを特徴とする遊技機S8。

【2784】

遊技機S8によれば、遊技機S4からS7の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1入球手段への入球に基づいて特定情報を取得可能な特定情報取得手段と、前記特定情報取得手段により取得された前記特定情報を判定する特定判定手段と、前記特定情報判定手段による判定結果を使用することにより、遊技者に特定遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備え、前記遊技状態切替手段は、前記遊技価値付与手段による前記特定遊技価値の付与後に前記第1遊技状態から前記第2遊技状態へ移行する第1移行手段と、前記遊技価値付与手段による前記特定遊技価値の付与を経ずに前記第3遊技状態へ移行する第2移行手段と、を備えている。これにより、特定判定手段によって特定遊技価値の抽選に漏れた場合であっても、特定遊技価値を経ず第3遊技状態へ移行させることができ、遊技状態の移行パターンのバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

10

【2785】

遊技機S8において、前記遊技価値付与手段は、前記特定判定手段によって特定判定結果が導出された場合に、前記特定遊技価値を付与し、前記第2移行手段は、前記特定判定手段によって前記特定判定結果と異なる特別判定結果が導出された場合に、前記第3遊技状態へ移行することを特徴とする遊技機S9。

20

【2786】

遊技機S9によれば、遊技機S8の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技価値付与手段は、前記特定判定手段によって特定判定結果が導出された場合に、前記特定遊技価値を付与し、前記第2移行手段は、前記特定判定手段によって前記特定判定結果と異なる特別判定結果が導出された場合に、前記第3遊技状態へ移行する。これにより、特定判定手段によって特定遊技価値が付与される特定判定結果の抽選に漏れた場合であっても、特別判定結果が導出されることで特定遊技価値を経ず第3遊技状態へ移行させることができ、遊技状態の移行パターンのバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

30

【2787】

遊技機S8又はS9において、前記特定判定手段による判定結果の導出回数を計数する導出回数計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ203p）、を備え、前記第2移行手段は、前記導出回数計数手段によって所定導出回数が計数された場合に、前記第3遊技状態へ移行することを特徴とする遊技機S10。

40

【2788】

遊技機S10によれば、遊技機S8又はS9の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定判定手段による判定結果の導出回数を計数する導出回数計数手段、を備え、前記第2移行手段は、前記導出回数計数手段によって所定導出回数が計数された場合に、前記第3遊技状態へ移行する。これにより、特定判定手段によって特定遊技価値の抽選に漏れた場合であっても、特定判定手段による判定結果の導出回数を積み重ねることで特定遊技価値を経ずに第3遊技状態へ移行させることができ、遊技状態の移行パターンのバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

50

【2789】

遊技機S0からS10のいずれかにおいて、
前記第1入球手段は、
前記第1遊技状態、前記第2遊技状態および前記第3遊技状態において遊技球が入球し得る位置に配置される
ことを特徴とする遊技機S11。

【2790】

遊技機S11によれば、遊技機S0からS10の奏する効果に加え、次の効果を奏する。
即ち、前記第1入球手段は、前記第1遊技状態、前記第2遊技状態および前記第3遊技状態において遊技球が入球し得る位置に配置される。

10

【2791】

ここで、特定判定手段による判定結果の導出回数を積み重ねることで第3遊技状態に移行可能に構成された遊技機では、該第3遊技状態において、一定程度可動手段が開閉駆動されるために、所定判定手段が第1確率の状況においても一定程度当選し得る確率（例えば、 $50/100 = 1/2$ ）に設定する必要がある。

【2792】

しかしながら、所定判定手段が第1確率の状況において一定程度可動手段が駆動され得るように構成した場合、同じく所定判定手段が第1確率である第1遊技状態においても可動手段が一定程度駆動し得ることで、該可動手段の開閉時間が短時間であったとしても、該開閉中に第1入球手段に遊技球が入球してしまう。その結果、第1遊技状態において第1入球手段への入球が頻出することで、第1遊技状態において、第1入球手段への入球に基づく所定の遊技価値（例えば、賞球）が遊技者に付与され、遊技者が該遊技機において継続的に遊技を行った場合に得られる遊技価値の割合等（所謂、機械割）が増加してしまう。よって、第1遊技状態での上記割合等を抑えるために、他の入球手段（例えば、第1始動口64aや一般入賞口63）への入球数、若しくは、第2入球手段への遊技球の入球数を少なく設定する等の必要が生じてしまい、第1遊技状態において他の入球手段に遊技球が入球し難いと遊技者に感じさせてしまうことで、遊技者が遊技を中止するおそれがある。

20

【2793】

特に、第1入球手段を遊技領域の中央部分に配置し、同じ発射態様で入球し得る盤面構成（所謂、ゲージ構成）の場合、第1遊技状態であっても可動手段周辺に遊技球が流下し、該可動手段が開閉された際には第1入球手段に遊技球が入球し得てしまうため、上記問題点が顕著に現れてしまう。

30

【2794】

このような場合、所定判定手段が第1確率の場合に、識別情報の動的表示時間を長く設定（例えば、「30秒」や「60秒」）することで、識別情報の動的表示が導出されるタイミングを遅延させる方法も考えられる。しかしながら、第3遊技状態を搭載した本遊技機において、所定判定手段が第1確率である場合における動的表示時間を長期化すると、第1遊技状態において特定判定手段の導出回数に基づいて第1遊技状態から第3遊技状態に移行した場合に、第1遊技状態で実行されていた識別情報の動的表示が第3遊技状態に移行した後も中々終了せず、「低確時間短縮状態」に突入したにもかかわらず普通図柄の可変表示が実行されている間、普通電役64cが開放しないといった状態が発生してしまい、遊技状態と遊技者が得られる遊技価値との齟齬が生じ、遊技に対して遊技者に不信感を抱いてしまい、遊技を中止してしまうおそれがある。

40

【2795】

そこで、第1遊技状態、第2遊技状態および第3遊技状態でも第1入球手段に遊技球が入球し得るように構成された遊技機において、所定判定手段が第1確率でも一定程度可動手段を駆動し得るように構成しつつ、識別情報の動的表示も比較的短い時間に設定（即ち、「15秒」）する。また、可動手段が駆動される場合、可動手段の第1開閉態様における第1入球可能期間を短く設定し、第1入球困難期間を長く設定し、かつ、第1開閉態様全

50

体の時間を識別情報の動的表示の実行時間と同等に設定する。そして、遊技状態の切り替わり時に、動的表示の開始時のみならず、可動手段の開閉動作開始時にも可動手段の開閉態様を遊技状態に応じた開閉態様に切り替えるように構成する。このように構成することで、第1遊技状態では第1入球手段への入球を抑制することで、第1遊技状態における第1入球手段に基づく出玉率を抑えることができ、第1遊技状態における他の入球手段等への入球率を向上させる遊技仕様および盤面構成を実現することができる。また、遊技状態に応じた第1入球手段への入球を比較的迅速に実現することが可能となり、遊技仕様通りの遊技を実現し易くすることができる。その結果、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2796】

10

< T群：天井時短と時短図柄の関係 >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【2797】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変動させて抽選結果等を遊技者に示唆する演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の内容を変化させることで、遊技に関する演出を行うように構成されているものもある（例えば、特許文献1（特開2018-126296号公報））。

【2798】

20

このような遊技機において、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2799】

T群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2800】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S10208））と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定する判定手段（例えば、MPU201）と、

前記判定手段によって特定導出結果（例えば、大当たり図柄）が導出された場合に、遊技者に遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理（S10203））と、を備えた遊技機において、

30

少なくとも、第1遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、該第1遊技状態と異なる第2遊技状態（例えば、「低確時間短縮状態」）とに切替可能な遊技状態切替手段（例えば、時短低確フラグ203n）と、

前記判定手段によって前記特定導出結果が導出されない回数を計数する回数計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ203p）と、を備え、

前記遊技状態切替手段は、

前記判定手段によって前記特定導出結果と異なる所定導出結果（例えば、時短図柄）が導出された場合に、前記第2遊技状態に移行可能な第1移行手段（例えば、時短図柄当選に基づく時短低確フラグ203nのオン）と、

40

前記回数計数手段により前記特定導出結果が連続して所定回数（例えば、「290回」）導出されない場合に、前記第2遊技状態に移行可能な第2移行手段（例えば、天井到達回数に基づく時短低確フラグ203nのオン）と、

前記第2移行手段に基づく前記第2遊技状態である場合に、前記所定導出結果の導出を禁止する導出禁止手段（例えば、天井到達回数に基づく「低確時間短縮状態」である場合に、時短図柄の当選を無効化）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機T0。

【2801】

遊技機T0によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取

50

得された前記所定情報を判定する判定手段と、前記判定手段によって特定導出結果が導出された場合に、遊技者に遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機にあって、少なくとも、第1遊技状態と、該第1遊技状態と異なる第2遊技状態とに切替可能な遊技状態切替手段と、前記判定手段によって前記特定導出結果が導出されない回数を計数する回数計数手段と、を備え、前記遊技状態切替手段は、前記判定手段によって前記特定導出結果と異なる所定導出結果が導出された場合に、前記第2遊技状態に移行する第1移行手段と、前記回数計数手段により前記特定導出結果が連続して所定回数導出されない場合に、前記第2遊技状態に移行する第2移行手段と、前記第2移行手段に基づく前記第2遊技状態である場合に、前記所定導出結果の導出を禁止する導出禁止手段と、を備えている。これにより、第2移行手段に基づく第2遊技状態である場合に、所定導出結果の導出を禁止することで、第1移行手段に基づく第2遊技状態への移行を禁止することができる。よって、既に第2遊技状態である場合に、同じく第2遊技状態に移行し得る所定導出結果が導出されてしまう事象を未然に防止することができる。その結果、遊技者を当惑させることなく、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

10

【2802】

遊技機T0において、
前記第1移行手段に基づく前記第2遊技状態より、前記第2移行手段に基づく前記第2遊技状態の方が遊技者にとって有利な状態となる
ことを特徴とする遊技機T1。

20

【2803】

遊技機T1によれば、遊技機T0の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1移行手段に基づく前記第2遊技状態より、前記第2移行手段に基づく前記第2遊技状態の方が遊技者にとって有利な状態となる。これにより、遊技者にとって有利な第2移行手段に基づく第2遊技状態である場合に、第1移行手段に基づく第2遊技状態に移行し得る所定導出結果の導出を禁止することで、遊技者にとって不利な状況が発生することを未然に防止し、遊技者に不測の不利益を生じさせることなく、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2804】

遊技機T0又はT1において、
前記第2遊技状態における前記判定手段による判定回数を計数する判定回数計数手段（例えば、時短回数カウンタ2030）、を備え、
前記遊技状態切替手段は、
前記判定回数計数手段によって特定回数が計数された場合に、前記第2遊技状態から前記第1遊技状態に移行する第3移行手段（例えば、時短回数終了による「通常遊技状態」への移行）、を備え、
前記第1移行手段に基づく前記第2遊技状態における第1判定回数（例えば、「40回」）より、前記第2移行手段に基づく前記第2遊技状態における第2判定回数（例えば、「380回」）の方が多く構成され、
前記導出禁止手段は、
前記第2移行手段に基づく前記第2遊技状態である場合に、前記判定回数計数手段による前記判定回数がいずれの回数であっても、前記所定導出結果の導出を禁止する
ことを特徴とする遊技機T2。

30

40

【2805】

遊技機T2によれば、遊技機T0又はT1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第2遊技状態における前記判定手段による判定回数を計数する判定回数計数手段、を備え、前記遊技状態切替手段は、前記判定回数計数手段によって特定回数が計数された場合に、前記第2遊技状態から前記第1遊技状態に移行する第3移行手段、を備え、前記第1移行手段に基づく前記第2遊技状態における第1判定回数より、前記第2移行手段に基づく前記第2遊技状態における第2判定回数の方が多く構成され、前記導出禁止手段は

50

、前記第2移行手段に基づく前記第2遊技状態である場合に、前記判定回数計数手段による前記判定回数がいずれの回数であっても、前記所定導出結果の導出を禁止する。これにより、第2移行手段に基づく第2遊技状態である場合に、該第2遊技状態の残り回数がいずれの回数であっても所定導出結果の導出を禁止することで、第1移行手段に基づく第2遊技状態への移行を禁止することができる。よって、既に第2遊技状態である場合に、同じく第2遊技状態に移行し得る所定導出結果が導出されてしまう事象を未然に防止することができる。また、第2移行手段に基づく第2遊技状態において、所定導出結果が導出され得ることによる残り回数の比較判別処理や加算処理等の処理を行う必要がなくなるので、制御負担を軽減することができる。その結果、遊技者を当惑させることなく、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

10

【2806】

遊技機T2において、

前記導出禁止手段は、

前記第2移行手段に基づく前記第2遊技状態である場合に、前記第2判定回数の残り回数が前記第1判定回数より少ない場合であっても、前記所定導出結果の導出を禁止することを特徴とする遊技機T3。

【2807】

遊技機T3によれば、遊技機T2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記導出禁止手段は、前記第2移行手段に基づく前記第2遊技状態である場合に、前記第2判定回数の残り回数が前記第1判定回数より少ない場合であっても、前記所定導出結果の導出を禁止する。これにより、第2移行手段に基づく第2遊技状態である場合に、該第2遊技状態の残り回数が第1判定回数より少ない場合であっても所定導出結果の導出を禁止することで、第1移行手段に基づく第2遊技状態への移行を禁止することができる。よって、既に第2遊技状態である場合に、同じく第2遊技状態に移行し得る所定導出結果が導出されてしまう事象を未然に防止することができる。また、第2移行手段に基づく第2遊技状態において、所定導出結果が導出され得ることによる残り回数の比較判別処理や加算処理等の処理を行う必要がなくなるので、制御負担を軽減することができる。その結果、遊技者を当惑させることなく、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

20

【2808】

遊技機T0からT3のいずれかにおいて、

前記導出禁止手段によって前記所定導出結果が禁止された場合に、その旨を出力する出力手段（例えば、特殊出目）、を備えている

ことを特徴とする遊技機T4。

【2809】

遊技機T4によれば、遊技機T0からT3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記導出禁止手段によって前記所定導出結果が禁止された場合に、その旨を出力する出力手段、を備えている。これにより、所定導出結果が導出され得た状況か否かを遊技者又はホール関係者が認識することで、遊技の状況を的確に把握することができ、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

40

【2810】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S10208））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定する判定手段（例えば、MPU201）と、

前記判定手段によって特定導出結果（例えば、大当たり図柄）が導出された場合に、遊技者に遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理（S10203））と、を備えた遊技機において、

少なくとも、第1遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、該第1遊技状態と異なる第2遊技状態（例えば、「低確時間短縮状態」）とに切替可能な遊技状態切替手段（例えば、時短低確フラグ203n）と、

50

前記判定手段によって前記特定導出結果が導出されない回数を計数する回数計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ 203p）と、を備え、

前記遊技状態切替手段は、

前記判定手段によって前記特定導出結果と異なる所定導出結果（例えば、時短図柄）が導出された場合に、前記第 2 遊技状態に移行可能な第 1 移行手段（例えば、時短図柄当選に基づく時短低確フラグ 203n のオン）と、

前記回数計数手段により前記特定導出結果が連続して所定回数（例えば、「290 回」）導出されない場合に、前記第 2 遊技状態に移行可能な第 2 移行手段（例えば、天井到達回数に基づく時短低確フラグ 203n のオン）と、

前記第 2 遊技状態である場合に、前記第 1 移行手段又は前記第 2 移行手段に基づく前記第 2 遊技状態の移行条件が成立したとき、遊技者にとって有利な移行条件の成立に基づく前記第 2 遊技状態を優先する優先手段（例えば、変形例 59）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機 T5。

【2811】

遊技機 T5 によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定する判定手段と、前記判定手段によって特定導出結果が導出された場合に、遊技者に遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、第 1 遊技状態と、該第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態とに切替可能な遊技状態切替手段と、前記判定手段によって前記特定導出結果が導出されない回数を計数する回数計数手段と、を備え、前記遊技状態切替手段は、前記判定手段によって前記特定導出結果と異なる所定導出結果が導出された場合に、前記第 2 遊技状態に移行可能な第 1 移行手段と、前記回数計数手段により前記特定導出結果が連続して所定回数導出されない場合に、前記第 2 遊技状態に移行可能な第 2 移行手段と、前記第 2 遊技状態である場合に、前記第 1 移行手段又は前記第 2 移行手段に基づく前記第 2 遊技状態の移行条件が成立したとき、遊技者にとって有利な移行条件の成立に基づく前記第 2 遊技状態を優先する優先手段と、を備えている。これにより、第 2 遊技状態である場合に、新たな第 2 遊技状態への移行条件が成立したとき、遊技者にとって有利な移行条件の成立に基づく第 2 遊技状態へ移行させることができる。その結果、遊技者に不測の不利益を生じさせることなく、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2812】

遊技機 T5 において、

前記第 2 遊技状態における前記判定手段による判定回数を計数する判定回数計数手段（例えば、時短回数カウンタ 203o）と、

前記第 1 移行手段は、

前記第 2 遊技状態の終了条件を、前記判定回数計数手段により第 1 回数（例えば、「40 回」）が計数された場合に設定し、

前記第 2 移行手段は、

前記第 2 遊技状態の終了条件を、前記判定回数計数手段により第 1 回数と異なる第 2 回数（例えば、「380 回」）が計数された場合に設定し、

前記優先手段は、

前記第 2 遊技状態の終了条件が成立するまでの残り判定回数と、前記第 1 移行手段又は前記第 2 移行手段に基づく前記第 2 遊技状態による前記第 1 回数又は前記第 2 回数とを判別する回数判別手段と、

前記回数判別手段の判別の結果、前記第 2 遊技状態の終了条件が成立するまでの判定回数が多い方を優先する多寡優先手段と、を備えている

ことを特徴とする遊技機 T6。

【2813】

遊技機 T6 によれば、遊技機 T5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 2 遊技状態における前記判定手段による判定回数を計数する判定回数計数手段と、前記第

1 移行手段は、前記第2遊技状態の終了条件を、前記判定回数計数手段により第1回数が計数された場合に設定し、前記第2移行手段は、前記第2遊技状態の終了条件を、前記判定回数計数手段により第1回数と異なる第2回数が計数された場合に設定し、前記優先手段は、前記第2遊技状態の終了条件が成立するまでの残り判定回数と、前記第1移行手段又は前記第2移行手段に基づく前記第2遊技状態による前記第1回数又は前記第2回数とを判別する回数判別手段と、前記回数判別手段の判別の結果、前記第2遊技状態の終了条件が成立するまでの判定回数が多い方を優先する多寡優先手段と、を備えている。これにより、第2遊技状態の終了条件の成立を遅らせることが可能となり、遊技者に不測の不利益を生じさせることなく、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

10

【2814】

遊技機T6において、

前記第1回数より前記第2回数の方が多く構成され、

前記多寡優先手段は、

前記第2移行手段に基づく移行条件が成立した場合に、いずれの状態であっても前記第2移行手段に基づく前記第2遊技状態に移行する

ことを特徴とする遊技機T7。

【2815】

遊技機T7によれば、遊技機T6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1回数より前記第2回数の方が多く構成され、前記多寡優先手段は、前記第2移行手段に基づく移行条件が成立した場合に、いずれの状態であっても前記第2移行手段に基づく前記第2遊技状態に移行する。これにより、第2遊技状態の終了条件までの判定回数がいずれの状態であっても多い第2移行条件に基づく移行条件を必ず優先するように構成することで、第2移行手段に基づく移行条件が成立した場合に、残り回数の比較判別処理や加算処理等の処理を行う必要がなくなるので、制御負担を軽減することができる。その結果、遊技者に不測の不利益を生じさせることなく、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

20

【2816】

遊技機T5からT7のいずれかにおいて、

前記優先手段によっていずれかの移行条件の成立に基づいて前記第2遊技状態に移行した場合に、他方の移行条件が成立した旨を出力する出力手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機T8。

30

【2817】

遊技機T8によれば、遊技機T5からT7の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記優先手段によっていずれかの移行条件の成立に基づいて前記第2遊技状態に移行した場合に、他方の移行条件が成立した旨を出力する出力手段、を備えている。これにより、いずれの移行条件が成立し得たか否かを遊技者又はホール関係者が認識することができ、遊技の状況を的確に把握することができ、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

40

【2818】

<U群：遊技状態に応じて同じ抽選結果でも異なる表示結果>

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【2819】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変動させて抽選結果等を遊技者に示唆する演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の内容を変化させることで、遊技に関する演出を行うように構成されているものもある（例えば、特許文献1（特開2018-126296号公報））。

【2820】

50

このような遊技機において、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2821】

U群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2822】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S10208））と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定する判定手段（例えば、MPU201）と、

前記判定手段による判定結果を使用することにより、所定演出（例えば、特別図柄の動的表示）を実行可能な演出手段（例えば、ドラム表示装置81）と、

前記所定演出において特別導出結果が導出された場合に、遊技者に遊技価値を付与可能な有利状態を発生可能な有利状態手段（例えば、当たり処理（S10203））と、を備えた遊技機において、

少なくとも、第1遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、該第1遊技状態と異なる第2遊技状態（例えば、「低確時間短縮状態」）とに切替可能な遊技状態切替手段（例えば、時短低確フラグ203n）と、

前記第1遊技状態において、前記判定手段により所定導出結果（例えば、時短図柄）を導出し得ると判定された場合に、前記所定演出において前記所定導出結果を現出させる所定導出結果現出手段（例えば、「通常遊技状態」における時短図柄当選に基づく「時短状態」図柄の現出）と、

少なくとも、前記第2遊技状態において、前記判定手段により前記所定導出結果を導出し得ると判定された場合に、前記所定演出において前記所定導出結果と異なる特定導出結果（例えば、特殊出目）を現出させる特定導出結果現出手段（例えば、「低確時間短縮状態」における時短図柄当選に基づく特殊出目の現出）と、を備えていることを特徴とする遊技機U0。

【2823】

遊技機U0によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定する判定手段と、前記判定手段による判定結果を使用することにより、所定演出を実行可能な演出手段と、前記所定演出において特別導出結果が導出された場合に、遊技者に遊技価値を付与可能な有利状態を発生可能な有利状態手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、第1遊技状態と、該第1遊技状態と異なる第2遊技状態とに切替可能な遊技状態切替手段と、前記第1遊技状態において、前記判定手段により所定導出結果を導出し得ると判定された場合に、前記所定演出において前記所定導出結果を現出させる所定導出結果現出手段と、少なくとも、前記第2遊技状態において、前記判定手段により前記所定導出結果を導出し得ると判定された場合に、前記所定演出において前記所定導出結果と異なる特定導出結果を現出させる特定導出結果現出手段と、を備えている。これにより、同じ抽選結果が導出された場合でも遊技状態に応じて現出する導出結果を異ならせることができ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2824】

遊技機U0において、

前記判定手段による判定の結果、前記特別導出結果又は前記所定導出結果が導出されない場合に、前記所定演出において前記特別導出結果又は前記所定導出結果と異なる一般導出結果（例えば、ハズレ結果）を現出させる一般導出結果現出手段、を備え、

前記特定導出結果は、

前記一般導出結果現出手段によっては現出し得ない結果である

ことを特徴とする遊技機U1。

【2825】

遊技機U1によれば、遊技機U0の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記判

定手段による判定の結果、前記特別導出結果又は前記所定導出結果が導出されない場合に、前記所定演出において前記特別導出結果又は前記所定導出結果と異なる一般導出結果を現出させる一般導出結果現出手段、を備え、前記特定導出結果は、前記一般導出結果現出手段によっては現出し得ない結果である。これにより、特定導出結果を一般導出結果と異なる結果で現出させることで、遊技者が一般導出結果と特定導出結果とを識別することが可能となる。よって、第2遊技状態において特定導出結果を把握することで、所定導出結果が導出され得たか否かを遊技者が認識することで、遊技の状況を的確に把握することができ、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2826】

遊技機U0又はU1において、

前記判定手段による判定の結果、前記特別導出結果が導出され得る場合に、前記所定演出において前記特別導出結果を現出させる特別導出結果現出手段、を備え、

前記特定導出結果は、

前記特別導出結果現出手段によっては現出し得ない結果である

ことを特徴とする遊技機U2。

【2827】

遊技機U2によれば、遊技機U0又はU1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記判定手段による判定の結果、前記特別導出結果が導出され得る場合に、前記所定演出において前記特別導出結果を現出させる特別導出結果現出手段、を備え、前記特定導出結果は、前記特別導出結果現出手段によっては現出し得ない結果である。これにより、特定導出結果を特別導出結果と異なる結果で現出させることで、遊技者の誤認混同を未然に防止して、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2828】

遊技機U0からU2のいずれかにおいて、

前記遊技状態切替手段は、

前記第1遊技状態および前記第2遊技状態より遊技者にとって有利な第3遊技状態（例えば、「確率変動状態」、「ショート時間短縮状態」又は「ロング時間短縮状態」）に切替可能に構成され、

前記特定導出結果現出手段は、

前記第3遊技状態において、前記判定手段により前記所定導出結果を導出し得ると判定された場合に、前記所定演出において前記特定導出結果を現出させる

ことを特徴とする遊技機U3。

【2829】

遊技機U3によれば、遊技機U0からU2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態切替手段は、前記第1遊技状態および前記第2遊技状態より遊技者にとって有利な第3遊技状態に切替可能に構成され、前記特定導出結果現出手段は、前記第3遊技状態において、前記判定手段により前記所定導出結果を導出し得ると判定された場合に、前記所定演出において前記特定導出結果を現出させる。これにより、同じ抽選結果が導出された場合でも遊技状態に応じて現出する導出結果を異ならせることができ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2830】

遊技機U1からU3のいずれかにおいて、

前記一般導出結果現出手段は、

前記判定手段による判定の結果、前記特別導出結果又は前記所定導出結果が導出されない場合に、いずれの遊技状態であっても前記一般導出結果を現出させる

ことを特徴とする遊技機U4。

【2831】

10

20

30

40

50

遊技機 U 4 によれば、遊技機 U 1 から U 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記一般導出結果現出手段は、前記判定手段による判定の結果、前記特別導出結果又は前記所定導出結果が導出されない場合に、いずれの遊技状態であっても前記一般導出結果を現出させる。これにより、遊技状態にかかわらず必ず導出される導出結果と、遊技状態に応じて異なる態様で導出される導出結果とを設け、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【 2 8 3 2 】

遊技機 U 2 から U 4 のいずれかにおいて、
前記特別導出結果現出手段は、
前記判定手段による判定の結果、前記特別導出結果が導出され得る場合に、いずれの遊技状態であっても前記特別導出結果を現出させる
ことを特徴とする遊技機 U 5。

10

【 2 8 3 3 】

遊技機 U 5 によれば、遊技機 U 2 から U 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記特別導出結果現出手段は、前記判定手段による判定の結果、前記特別導出結果が導出され得る場合に、いずれの遊技状態であっても前記特別導出結果を現出させる。これにより、遊技者に遊技価値を付与可能な特別導出結果は、いずれの遊技状態においても所定演出で現出させることができるので、遊技の状況を的確に遊技者に認識させ、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

20

【 2 8 3 4 】

遊技機 U 0 から U 5 のいずれかにおいて、
前記遊技状態切替手段は、
前記所定導出結果現出手段によって前記所定演出において前記所定導出結果が現出された場合に、前記有利状態手段による前記有利状態を経ずに前記第 2 遊技状態へ移行する移行手段と、
前記特定導出結果現出手段によって前記所定演出において前記特定導出結果が現出された場合に、現在の遊技状態を維持する維持手段と、を備えている
ことを特徴とする遊技機 U 6。

【 2 8 3 5 】

遊技機 U 6 によれば、遊技機 U 0 から U 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態切替手段は、前記所定導出結果現出手段によって前記所定演出において前記所定導出結果が現出された場合に、前記有利状態手段による前記有利状態を経ずに前記第 2 遊技状態へ移行する移行手段と、前記特定導出結果現出手段によって前記所定演出において前記特定導出結果が現出された場合に、現在の遊技状態を維持する維持手段と、を備えている。これにより、遊技状態ごとに現出するか否かが異なる所定導出結果が現出されることで、遊技状態の移行パターンのバリエーションを異ならせ、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

30

【 2 8 3 6 】

< V 群：当選に基づく時短終了後に天井時短発動 >
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

40

【 2 8 3 7 】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変動させて抽選結果等を遊技者に示唆する演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の内容を変化させることで、遊技に関する演出を行うように構成されているものもある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 8 - 1 2 6 2 9 6 号公報））。

【 2 8 3 8 】

このような遊技機において、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり

50

、この点について未だ改良の余地がある。

【 2 8 3 9 】

V 群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 2 8 4 0 】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S 1 0 2 0 8））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定する判定手段（例えば、M P U 2 0 1）と、

前記判定手段による判定結果を使用することにより、所定演出（例えば、特別図柄の動的表示）を実行可能な演出手段（例えば、ドラム表示装置 8 1）と、

前記所定演出において特別導出結果が導出された場合に、遊技者に遊技価値を付与可能な有利状態を発生可能な有利状態手段（例えば、当たり処理（S 1 0 2 0 3））と、を備えた遊技機において、

少なくとも、第 1 遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、該第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態（例えば、「ロング時間短縮状態」）と、前記第 1 遊技状態および前記第 2 遊技状態と異なる第 3 遊技状態（例えば、「低確時間短縮状態」）とに切替可能な遊技状態切替手段（例えば、時短高確フラグ 2 0 3 m 又は時短低確フラグ 2 0 3 n）、を備え、前記遊技状態切替手段は、

前記所定演出において前記特別導出結果が導出された場合に、少なくとも前記有利状態を経て前記第 2 遊技状態に移行可能な第 1 移行手段（例えば、大当たり種別「確変 C」に基づく大当たり及び「確率変動状態」終了後に、時短高確フラグ 2 0 3 m をオン、かつ、時短回数カウンタ 2 0 3 o に「2 8 9」をセット）、を備え、

前記第 2 遊技状態の終了条件（例えば、大当たりせずに特別図柄の動的表示が「2 8 9 回」実行）が成立する場合又は成立した場合に、前記第 3 遊技状態への移行条件が成立することを遊技者に示唆可能な所定報知（例えば、「特殊変動」演出態様における「時短状態」図柄の停止）を実行可能な状態となる

ことを特徴とする遊技機 V 0。

【 2 8 4 1 】

遊技機 V 0 によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定する判定手段と、前記判定手段による判定結果を使用することにより、所定演出を実行可能な演出手段と、前記所定演出において特別導出結果が導出された場合に、遊技者に遊技価値を付与可能な有利状態を発生可能な有利状態手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、第 1 遊技状態と、該第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態と、前記第 1 遊技状態および前記第 2 遊技状態と異なる第 3 遊技状態とに切替可能な遊技状態切替手段、を備え、前記遊技状態切替手段は、前記所定演出において前記特別導出結果が導出された場合に、少なくとも前記有利状態を経て前記第 2 遊技状態に移行可能な第 1 移行手段、を備え、前記第 2 遊技状態の終了条件が成立する場合又は成立した場合に、前記第 3 遊技状態への移行条件が成立することを遊技者に示唆可能な所定報知を実行可能な状態となる。これにより、第 2 遊技状態が終了する場合又は終了した場合でも、直ちに第 3 遊技状態への移行されることを遊技者に示唆し、遊技者にとって有利な遊技状態が維持され得ることを認識させることができる。よって、第 2 遊技状態が終了した段階で遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制することができ、遊技仕様を理解していない遊技者にも不測の不利益を生じさせることなく、遊技者自身が当選した遊技価値を適切に付与することができる。その結果、遊技者に不測の不利益を生じさせることなく、遊技者が理解し易い遊技性を実現し、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【 2 8 4 2 】

遊技機 V 0 において、

前記遊技状態切替手段は、

前記第 2 遊技状態の終了条件が成立した場合に、前記第 1 遊技状態に移行可能な第 2 移行

手段（例えば、「ロング時短縮状態」終了後に「通常遊技状態 B」に移行）と、前記第 2 移行手段によって移行した前記第 1 遊技状態において、前記所定演出が実行された場合に、前記第 3 遊技状態に移行可能な第 3 移行手段（例えば、「通常遊技状態 B」において特別図柄の動的表示が「1 回」実行）と、を備え、前記第 1 遊技状態における前記所定演出において前記所定報知を実行することを特徴とする遊技機 V 1。

【2843】

遊技機 V 1 によれば、遊技機 V 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態切替手段は、前記第 2 遊技状態の終了条件が成立した場合に、前記第 1 遊技状態に移行可能な第 2 移行手段と、前記第 2 移行手段によって移行した前記第 1 遊技状態において、前記所定演出が実行された場合に、前記第 3 遊技状態に移行可能な第 3 移行手段と、を備え、前記第 1 遊技状態における前記所定演出において前記所定報知を実行する。これにより、第 2 遊技状態が終了し、第 1 遊技状態に移行した場合でも、直ちに第 3 遊技状態への移行されることを遊技者に示唆し、遊技者にとって有利な遊技状態が維持され得ることを認識させることができる。よって、第 2 遊技状態が終了して第 1 遊技状態へ移行した段階で遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制することができ、遊技仕様を理解していない遊技者にも不測の不利益を生じさせることなく、遊技者自身が当選した遊技価値を適切に付与することができる。その結果、遊技者に不測の不利益を生じさせることなく、遊技者が理解し易い遊技性を実現し、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2844】

遊技機 V 0 又は V 1 において、少なくとも、前記有利状態と前記第 2 遊技状態とで遊技者が獲得した遊技価値の累積数を計数可能な累積数計数手段（例えば、連荘時賞球数カウンタ 2230）と、前記累積数計数手段によって計数された前記遊技価値を遊技者に示唆可能な累積数示唆手段（例えば、音声ランプ制御装置 113）と、を備え、前記累積数計数手段は、前記第 3 移行手段によって前記第 3 遊技状態に移行した場合に、該第 3 遊技状態で遊技者が獲得した遊技価値を、それ以前の前記有利状態および前記第 2 遊技状態で獲得した遊技価値に累積して計数可能に構成されることを特徴とする遊技機 V 2。

【2845】

遊技機 V 2 によれば、遊技機 V 0 又は V 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、前記有利状態と前記第 2 遊技状態とで遊技者が獲得した遊技価値の累積数を計数可能な累積数計数手段と、前記累積数計数手段によって計数された前記遊技価値を遊技者に示唆可能な累積数示唆手段と、を備え、前記累積数計数手段は、前記第 3 移行手段によって前記第 3 遊技状態に移行した場合に、該第 3 遊技状態で遊技者が獲得した遊技価値を、それ以前の前記有利状態および前記第 2 遊技状態で獲得した遊技価値に累積して計数可能に構成される。これにより、少なくとも、有利状態、第 2 遊技状態および第 3 遊技状態で獲得した遊技価値の累積数を遊技者に示唆することができるので、遊技者の遊技意欲を促進させ、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2846】

遊技機 V 2 において、前記累積数計数手段は、前記第 2 移行手段によって前記第 1 遊技状態に移行した後、前記第 3 移行手段によって前記第 3 遊技状態に移行しない場合に、初期化されることを特徴とする遊技機 V 3。

【2847】

遊技機 V 3 によれば、遊技機 V 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記累

積数計数手段は、前記第2移行手段によって前記第1遊技状態に移行した後、前記第3移行手段によって前記第3遊技状態に移行しない場合に、初期化される。これにより、第3遊技状態に移行しない場合に的確に遊技価値の累積数を初期化することができ、例えば、次の遊技者が遊技を行っている場合に前任の遊技者が獲得した遊技者が引き継がれることを未然に防止し、遊技に対して違和感を生じさせることなく、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2848】

遊技機V0からV3のいずれかにおいて、
前記第3遊技状態に移行したことを示す第3移行信号（例えば、低確時短開始信号）を出力可能な第3移行出力手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機V4。

10

【2849】

遊技機V4によれば、遊技機V0からV3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第3遊技状態に移行したことを示す第3移行信号を出力可能な第3移行出力手段、を備えている。これにより、例えば、第3遊技状態に移行したことを遊技者や、ホールコンピュータ、データランプ等で認識又は報知することができ、遊技の状況を的確に把握することができるので、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2850】

遊技機V0からV4のいずれかにおいて、
少なくとも、前記有利状態に移行してから前記第1遊技状態に移行するまでの間、継続して状態継続信号（例えば、連荘中信号）を出力可能な状態継続出力手段、を備え、
前記状態継続出力手段は、
前記第3遊技状態に移行してから前記第1遊技状態に移行するまでの間、継続して前記状態継続信号を出力可能に構成される
ことを特徴とする遊技機V5。

20

【2851】

遊技機V5によれば、遊技機V0からV4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、前記有利状態に移行してから前記第1遊技状態に移行するまでの間、継続して状態継続信号を出力可能な状態継続出力手段、を備え、前記状態継続出力手段は、前記第3遊技状態に移行してから前記第1遊技状態に移行するまでの間、継続して前記状態継続信号を出力可能に構成される。これにより、例えば、第2遊技状態から第1遊技状態を経て第3遊技状態に移行した場合に遊技者が獲得した遊技価値等を把握することが可能となり、また、第3遊技状態に移行したことを遊技者や、ホールコンピュータ、データランプ等で認識又は報知することができ、遊技の状況を的確に把握することができるので、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

30

【2852】

遊技機V0からV5のいずれかにおいて、
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な入球手段（例えば、第2始動口64b）と、
前記入球手段への遊技球の入球が困難若しくは不可な第1状態と、前記入球手段への遊技球の入球が可能な第2状態とに変化可能な可動手段（例えば、普通電役64c）と、
前記可動手段を開閉駆動させる駆動手段（例えば、普通電役ソレノイド64c1）と、
少なくとも、前記駆動手段によって前記可動手段を第1開閉態様（例えば、開放時間「0.1秒」+エンディング時間「14.9秒」）、又は、該第1開閉態様と異なる第2開閉態様（例えば、開放時間「1秒」のみ）で開閉可能な開閉変化手段と、を備え、
前記情報取得手段は、
前記入球手段への入球に基づいて前記所定情報を取得可能に構成され、

40

50

前記可動手段は、
前記第 1 遊技状態において、第 1 確率（例えば、50%）で前記駆動手段により開閉駆動され、
前記第 2 遊技状態において、前記第 1 確率と異なる第 2 確率（例えば、99%）で前記駆動手段により開閉駆動され、
前記第 2 確率は、
前記第 1 確率より高確率であり、
前記第 2 開閉態様は、
前記第 1 開閉態様より前記入球手段へ遊技球が入球し易く構成され、
前記第 1 遊技状態は、
前記可動手段を前記第 1 確率で駆動するとともに、前記可動手段を前記第 1 開閉態様で開閉するように構成され、
前記第 2 遊技状態は、
前記可動手段を前記第 2 確率で駆動するとともに、前記可動手段を前記第 2 開閉態様で開閉するように構成され、
前記第 3 遊技状態は、
前記可動手段を前記第 1 確率で駆動するとともに、前記可動手段を前記第 2 開閉態様で開閉するように構成されている
ことを特徴とする遊技機 V 6。

10

20

30

40

50

【2853】

遊技機 V 6 によれば、遊技機 V 0 から V 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球を発射可能な発射手段と、前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段への遊技球の入球が困難若しくは不可な第 1 状態と、前記入球手段への遊技球の入球が可能な第 2 状態とに変化可能な可動手段と、前記可動手段を開閉駆動させる駆動手段と、少なくとも、前記駆動手段によって前記可動手段を第 1 開閉態様、又は、該第 1 開閉態様と異なる第 2 開閉態様で開閉可能な開閉変化手段と、を備え、前記情報取得手段は、前記入球手段への入球に基づいて前記所定情報を取得可能に構成され、前記可動手段は、前記第 1 遊技状態において、第 1 確率で前記駆動手段により開閉駆動され、前記第 2 遊技状態において、前記第 1 確率と異なる第 2 確率で前記駆動手段により開閉駆動され、前記第 2 確率は、前記第 1 確率より高確率であり、前記第 2 開閉態様は、前記第 1 開閉態様より前記入球手段へ遊技球が入球し易く構成され、前記第 1 遊技状態は、前記可動手段を前記第 1 確率で駆動するとともに、前記可動手段を前記第 1 開閉態様で開閉するように構成され、前記第 2 遊技状態は、前記可動手段を前記第 2 確率で駆動するとともに、前記可動手段を前記第 2 開閉態様で開閉するように構成され、前記第 3 遊技状態は、前記可動手段を前記第 1 確率で駆動するとともに、前記可動手段を前記第 2 開閉態様で開閉するように構成されている。これにより、遊技状態ごとに可動手段が開放される確率および開閉態様を異ならせることで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2854】

<W 群：特図変動と同期しない楽曲出力>

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【2855】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変動させて抽選結果等を遊技者に示唆する演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の内容を変化させることで、遊技に関する演出を行うように構成されているものもある（例えば、特許文献 1（特開 2018-126296 号公報））。

【2856】

このような遊技機において、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり

、この点について未だ改良の余地がある。

【2857】

W群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2858】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S10208））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定する判定手段（例えば、MPU201）と、

前記判定手段による判定結果を使用することにより、所定演出（例えば、特別図柄の動的表示）を実行可能な演出手段（例えば、ドラム表示装置81）と、

前記所定演出において特別導出結果が導出された場合に、遊技者に遊技価値を付与可能な有利状態を発生可能な有利状態手段（例えば、当たり処理（S10203））と、を備えた遊技機において、

前記判定手段による判定結果を使用することにより、所定の楽曲を出力可能な音出力手段（例えば、音声出力装置226）、を備え、

前記音出力手段は、

前記所定演出の実行中において、前記所定演出の進行に同期する同期楽曲（例えば、「フリーチ楽曲」や「特殊変動楽曲」）を出力可能な同期楽曲出力手段と、

前記所定演出の実行中において、前記所定演出の進行に同期しない非同期楽曲（例えば、「特殊変動前連続楽曲」）を出力可能な非同期楽曲出力手段と、

前記非同期楽曲出力手段による前記非同期楽曲の出力中に、前記所定演出において所定条件が成立した場合に、前記同期楽曲出力手段による前記同期楽曲に切り替える楽曲切替手段（例えば、「特殊変動前連続楽曲」の「リーチ表示」発生時にオーケストラパート（「特殊変動楽曲」）を出力開始）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機W0。

【2859】

遊技機W0によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定する判定手段と、前記判定手段による判定結果を使用することにより、所定演出を実行可能な演出手段と、前記所定演出において特別導出結果が導出された場合に、遊技者に遊技価値を付与可能な有利状態を発生可能な有利状態手段と、を備えた遊技機であって、前記判定手段による判定結果を使用することにより、所定の楽曲を出力可能な音出力手段、を備え、前記音出力手段は、前記所定演出の実行中において、前記所定演出の進行に同期する同期楽曲を出力可能な同期楽曲出力手段と、前記所定演出の実行中において、前記所定演出の進行に同期しない非同期楽曲を出力可能な非同期楽曲出力手段と、前記非同期楽曲出力手段による前記非同期楽曲の出力中に、前記所定演出において所定条件が成立した場合に、前記同期楽曲出力手段による前記同期楽曲に切り替える楽曲切替手段と、を備えている。これにより、所定演出と出力音が同期する同期楽曲と、所定演出と出力音が同期しない非同期楽曲とを設け、所定演出のバリエーションを豊富にしつつ、非同期楽曲の出力中に所定条件が成立した場合には再び同期楽曲に切り替えることで、メリハリある演出を実行することができる。また、非同期楽曲の出力中に所定演出との同期を図る制御が不要となるとともに、制御負担を軽減することができる。さらに、所定演出の長短に応じた楽曲が不要となることで、記憶楽曲数を削減し、遊技機におけるデータ容量を削減することができる。その結果、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2860】

遊技機W0において、

前記所定演出は、

前記特別導出結果が現出する前に表示され得る事前導出表示（例えば、「リーチ表示」）を現出可能に構成され、

前記所定条件は、

前記事前導出表示が現出した場合である
ことを特徴とする遊技機W1。

【2861】

遊技機W1によれば、遊技機W0の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所
定演出は、前記特別導出結果が現出する前に表示され得る事前導出表示を現出可能に構成
され、前記所定条件は、前記事前導出表示が現出した場合である。これにより、非同期楽
曲の出力中であっても、特別導出結果が現出される前に表示され得る事前導出表示が現出
された場合に、非同期楽曲を同期楽曲に切り替えることで、特別導出結果が現出され得る
間際において演出と楽曲とを同期させて所定演出の演出効果を高めることができる。また
、事前導出表示の現出までは非同期楽曲を出力し、事前導出表示が現出したタイミングで
同期楽曲に切り替えることで、所定演出の長短によって事前導出表示が現出するタイミン
グが変化した場合であっても、演出と楽曲との整合性を保つことができる。その結果、遊
技者が理解し易い演出を実行して遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高める
ことができる、という効果がある。

10

【2862】

遊技機W0又はW1において、
前記非同期楽曲出力手段は、
前記所定演出の進行とは無関係な特別条件（例えば、「4秒」経過）した場合に、前記非
同期楽曲を変化させる非同期変化手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機W2。

20

【2863】

遊技機W2によれば、遊技機W0又はW1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち
、前記非同期楽曲出力手段は、前記所定演出の進行とは無関係な特別条件した場合に、前
記非同期楽曲を変化させる非同期変化手段、を備えている。これにより、非同期楽曲を所
定演出とは無関係な特別条件が成立した場合に切り替えることで、楽曲のバリエーション
を豊富にしつつ、所定演出の長短に応じた楽曲が不要となることで、記憶楽曲数を削減し
、遊技機におけるデータ容量を削減することができる。その結果、遊技の興趣向上を図り
、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2864】

遊技機W0からW2のいずれかにおいて、
前記非同期楽曲出力手段による前記非同期楽曲の出力中に、前記所定演出の進行と同期し
て変化する同期変化手段（例えば、先読みランプ24）、を備えている
ことを特徴とする遊技機W3。

30

【2865】

遊技機W3によれば、遊技機W0からW2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち
、前記非同期楽曲出力手段による前記非同期楽曲の出力中に、前記所定演出の進行と同期
して変化する同期変化手段、を備えている。これにより、所定演出の進行と同期しない非
同期楽曲の出力中であっても、遊技者が同期変化手段の変化を認識することで、所定演出
の進行を認識させることができる。その結果、バリエーションに富んだ演出を実行しつつ
、遊技の進行も的確に遊技者に認識可能に構成し、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目
度を好適に高めることができる、という効果がある。

40

【2866】

遊技機W0からW3のいずれかにおいて、
前記非同期楽曲出力手段は、
前記所定演出の実行に関連する所定演出条件（例えば、特別図柄の低確率状態で「290
回」ハズレ）が成立し得る場合に、前記所定演出条件が成立する前（例えば、3変動前）
から前記非同期楽曲の出力を開始する事前出力開始手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機W4。

【2867】

遊技機W4によれば、遊技機W0からW3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち

50

、前記非同期楽曲出力手段は、前記所定演出の実行に関連する所定演出条件が成立し得る場合に、前記所定演出条件が成立する前から前記非同期楽曲の出力を開始する事前出力開始手段、を備えている。これにより、非同期楽曲が出力されることで、所定演出条件が成立することを先読みの遊技者に示唆することができるので、所定演出条件の成立が近づいているにも関わらず遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制することができる、遊技仕様を理解していない遊技者にも不測の不利益を生じさせることを抑制することができる。その結果、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2868】

遊技機W4において、

少なくとも、遊技状態を、第1遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第1遊技状態と異なる第2遊技状態（例えば、「低確時間短縮状態」）とに切替可能な遊技状態切替手段（例えば、時短低確フラグ203n）、を備え、

前記遊技状態切替手段は、

前記第1遊技状態における前記所定演出において、前記特別導出結果が連続して所定回数（例えば、「290回」）導出されない場合に、前記第1遊技状態から前記第2遊技状態に切替可能に構成され、

前記所定演出条件は、

前記遊技状態切替手段により前記第1遊技状態から前記第2遊技状態に切り替えられる場合に、該切り替えられるタイミングの少なくとも1以上前に実行される前記所定演出の開始時である

ことを特徴とする遊技機W5。

【2869】

遊技機W5によれば、遊技機W4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第1遊技状態と、該第1遊技状態と異なる第2遊技状態とに切替可能な遊技状態切替手段、を備え、前記遊技状態切替手段は、前記第1遊技状態における前記所定演出において、前記特別導出結果が連続して所定回数導出されない場合に、前記第1遊技状態から前記第2遊技状態に切替可能に構成され、前記所定演出条件は、前記遊技状態切替手段により前記第1遊技状態から前記第2遊技状態に切り替えられる場合に、該切り替えられるタイミングの少なくとも1以上前に実行される前記所定演出の開始時である。これにより、非同期楽曲が出力されることで、遊技状態が切り替わることを先読みの遊技者に示唆することができるので、遊技状態の切り替わりタイミングが近づいているにも関わらず遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制することができる、遊技仕様を理解していない遊技者にも不測の不利益を生じさせることを抑制することができる。その結果、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2870】

遊技機W5において、

前記非同期楽曲出力手段は、

前記遊技状態切替手段による遊技状態の切り替え前から切り替え後に亘って継続して前記非同期楽曲を出力する

ことを特徴とする遊技機W6。

【2871】

遊技機W6によれば、遊技機W5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記非同期楽曲出力手段は、前記遊技状態切替手段による遊技状態の切り替え前から切り替え後に亘って継続して前記非同期楽曲を出力する。これにより、複数の遊技状態に跨って非同期楽曲を出力することで、遊技状態の切り替わり時に遊技者が遊技を中止してしまうことを抑制し、遊技機の稼働率を向上させ、遊技場の利益を向上させることができる。また、遊技者の遊技意欲を促進させることで、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2872】

遊技機W6において、
前記第1遊技状態は、
少なくとも、所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「ロング時間短縮状態」）と、を有し、
前記非同期楽曲出力手段は、
前記特定遊技状態から前記所定遊技状態に切り替えられる場合に、前記特定遊技状態と前記所定遊技状態に亘って前記非同期楽曲を出力することを特徴とする遊技機W7。

【2873】

遊技機W7によれば、遊技機W6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1遊技状態は、少なくとも、所定遊技状態と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態と、を有し、前記非同期楽曲出力手段は、前記特定遊技状態から前記所定遊技状態に切り替えられる場合に、前記特定遊技状態と前記所定遊技状態に亘って前記非同期楽曲を出力する。これにより、特定遊技状態から所定遊技状態への切り替わり時に遊技者が遊技を中止してしまうことを抑制し、遊技機の稼働率を向上させ、遊技場の利益を向上させることができる。また、遊技者の遊技意欲を促進させることで、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2874】

< X群：低確時短突入時の特図の変動時間を、普図変動＋普電開閉の1サイクルより長く設定 >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【2875】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変動させて抽選結果等を遊技者に示唆する演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の内容を変化させることで、遊技に関する演出を行うように構成されているものもある（例えば、特許文献1（特開2018-126296号公報））。

【2876】

このような遊技機において、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2877】

X群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2878】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な第1入球手段（例えば、第2始動口64b）と、
前記第1入球手段への遊技球の入球が困難若しくは不可な第1状態と、前記第1入球手段への遊技球の入球が容易若しくは可能な第2状態とに変化可能な可動手段（例えば、普通電役64c）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な第2入球手段（例えば、スルーゲート67）と、
前記第2入球手段への入球に基づいて所定情報を取得可能な所定情報取得手段（例えば、ゲート通過処理（S10209））と、
前記所定情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な所定情報判定手段（例えば、MPU201）と、
前記所定情報判定手段による判定結果を使用することにより、前記可動手段を開閉駆動させる駆動手段（例えば、普通電役ソレノイド64c1）と、を備えた遊技機において、
所定識別情報を表示可能な所定表示手段（例えば、普通図柄表示装置83）と、

前記所定情報判定手段による判定結果を使用することにより、前記所定表示手段において前記所定識別情報の所定動的表示を実行可能な所定動的表示実行手段（例えば、普図変動処理（S10211））と、

前記所定動的表示の実行時間を設定可能な所定実行時間設定手段（例えば、普図変動処理（S10211）のS10708又はS10709）と、

特定識別情報を表示可能な特定表示手段（例えば、ドラム表示装置81）と、

前記第1入球手段への入球に基づいて特定情報を取得可能な特定情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S10208））と、

前記特定情報取得手段により取得された前記特定情報を判定可能な特定情報判定手段（例えば、MPU201）と、

前記特定情報判定手段による判定結果を使用することにより、前記特定表示手段において前記特定識別情報の特定動的表示を実行可能な特定動的表示実行手段（例えば、特図変動処理（S10210））と、

前記特定動的表示の実行時間を設定可能な特定実行時間設定手段（例えば、変動パターンテーブル202e）と、

少なくとも、第1遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第1遊技状態と異なる第2遊技状態（例えば、「低確時間短縮状態」）とに切り替え可能な遊技状態切替手段（例えば、時短低確フラグ203n）と、を備え、

前記遊技状態切替手段は、

前記第1遊技状態における前記特定動的表示において、特別導出結果（例えば、大当たり図柄）が連続して所定回数（例えば、「290回」）導出されない場合に、前記第1遊技状態から前記第2遊技状態に切替可能に構成され、

前記特定実行時間設定手段は、

前記第1遊技状態における前記所定回数目の前記特定動的表示の実行時間を、少なくとも、前記所定実行時間設定手段により設定される前記所定動的表示の実行時間より長い時間を設定する

ことを特徴とする遊技機X0。

【2879】

遊技機X0によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な第1入球手段と、前記第1入球手段への遊技球の入球が困難若しくは不可な第1状態と、前記第1入球手段への遊技球の入球が容易若しくは可能な第2状態とに変化可能な可動手段と、前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な第2入球手段と、前記第2入球手段への入球に基づいて所定情報を取得可能な所定情報取得手段と、前記所定情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な所定情報判定手段と、前記所定情報判定手段による判定結果を使用することにより、前記可動手段を開閉駆動させる駆動手段と、を備えた遊技機であって、所定識別情報を表示可能な所定表示手段と、前記所定情報判定手段による判定結果を使用することにより、前記所定表示手段において前記所定識別情報の所定動的表示を実行可能な所定動的表示実行手段と、前記所定動的表示の実行時間を設定可能な所定実行時間設定手段と、特定識別情報を表示可能な特定表示手段と、前記第1入球手段への入球に基づいて特定情報を取得可能な特定情報取得手段と、前記特定情報取得手段により取得された前記特定情報を判定可能な特定情報判定手段と、前記特定情報判定手段による判定結果を使用することにより、前記特定表示手段において前記特定識別情報の特定動的表示を実行可能な特定動的表示実行手段と、前記特定動的表示の実行時間を設定可能な特定実行時間設定手段と、少なくとも、第1遊技状態と、該第1遊技状態と異なる第2遊技状態とに切り替え可能な遊技状態切替手段と、を備え、前記遊技状態切替手段は、前記第1遊技状態における前記特定動的表示において、特別導出結果が連続して所定回数導出されない場合に、前記第1遊技状態から前記第2遊技状態に切替可能に構成され、前記特定実行時間設定手段は、前記第1遊技状態における前記所定回数目の前記特定動的表示の実行時間を、少なくとも、前記所定実行時間設定手段により設定される前記所定動的表示の実行時間より長い時間を設定する。これにより、第1遊技状態

10

20

30

40

50

から第2遊技状態に切り替えられる場合に実行される所定回数目の特定動的表示の実行時間を、所定動的表示の実行時間より長い時間を設定することで、第2遊技状態に切り替えられる前に実行中の所定動的表示を終了させることができる。その結果、第2遊技状態において、第1遊技状態で設定された所定動的表示が実行されていることを抑制し、所定実行時間設定手段により設定される所定動的表示の実行時間を、第2遊技状態で改めて設定し易くなる。その結果、第2遊技状態における遊技仕様通りの遊技を迅速に実現し、遊技者が遊技に興覚めしてしまう要因を極力排除して、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2880】

遊技機X0において、

前記駆動手段による前記可動手段の開閉時間を設定可能な開閉時間設定手段（例えば、普通電役制御処理（S10204）のS10805又はS10807）、を備え、

前記特定実行時間設定手段は、

前記第1遊技状態における前記所定回数目の前記特定動的表示の実行時間を、少なくとも、前記開閉時間設定手段により設定される前記可動手段の開閉時間より長い時間を設定する

ことを特徴とする遊技機X1。

【2881】

遊技機X1によれば、遊技機X0の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記駆動手段による前記可動手段の開閉時間を設定可能な開閉時間設定手段、を備え、前記特定実行時間設定手段は、前記第1遊技状態における前記所定回数目の前記特定動的表示の実行時間を、少なくとも、前記開閉時間設定手段により設定される前記可動手段の開閉時間より長い時間を設定する。これにより、第1遊技状態から第2遊技状態に切り替えられる場合に実行される所定回数目の特定動的表示の実行時間を、開閉時間設定手段により設定される可動手段の開閉時間より長い時間を設定することで、第2遊技状態に切り替えられる前に実行中の可動手段の開閉動作を終了させることができる。その結果、第2遊技状態において、第1遊技状態で実行された可動手段の開閉動作が実行されていることを抑制し、開閉時間設定手段により設定される可動手段の開閉時間を、第2遊技状態で改めて設定し易くなる。その結果、第2遊技状態における遊技仕様通りの遊技を迅速に実現し、遊技者が遊技に興覚めしてしまう要因を極力排除して、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2882】

遊技機X1において、

前記特定実行時間設定手段は、

前記第1遊技状態における前記所定回数目の前記特定動的表示の実行時間を、少なくとも、前記所定実行時間設定手段により設定される前記所定動的表示の実行時間と、前記開閉時間設定手段により設定される前記可動手段の開閉時間とを合計した時間より長い時間を設定する

ことを特徴とする遊技機X2。

【2883】

遊技機X2によれば、遊技機X1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定実行時間設定手段は、前記第1遊技状態における前記所定回数目の前記特定動的表示の実行時間を、少なくとも、前記所定実行時間設定手段により設定される前記所定動的表示の実行時間と、前記開閉時間設定手段により設定される前記可動手段の開閉時間とを合計した時間より長い時間を設定する。これにより、第1遊技状態から第2遊技状態に切り替えられる場合に実行される所定回数目の特定動的表示の実行時間を、所定動的表示の実行時間と、開閉時間設定手段により設定される可動手段の開閉時間とを合計した時間より長い時間を選択することで、第2遊技状態に切り替えられる前に実行中の所定動的表示および可動手段の開閉動作を終了させることができる。その結果、第2遊技状態において、第1遊技状態で設定された所定動的表示と可動手段の開閉動作とが実行されていることを抑

制し、所定実行時間設定手段により設定される所定動的表示の実行時間、及び、開閉時間設定手段により設定される可動手段の開閉時間を、第2遊技状態で改めて設定し易くなる。その結果、第2遊技状態における遊技仕様通りの遊技を迅速に実現し、遊技者が遊技に興覚めしてしまう要因を極力排除して、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2884】

遊技機X0からX2のいずれかにおいて、

前記所定情報取得手段により取得された前記所定情報を少なくとも2以上記憶可能な所定情報記憶手段（例えば、普図保留球格納エリア203h）、を備え、

前記特定実行時間設定手段は、

前記第1遊技状態における前記所定回数目の前記特定動的表示の実行時間を、少なくとも、前記所定情報記憶手段に記憶される前記所定情報分の前記所定動的表示の実行時間より長い時間を設定する

ことを特徴とする遊技機X3。

【2885】

遊技機X3によれば、遊技機X0からX2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定情報取得手段により取得された前記所定情報を少なくとも2以上記憶可能な所定情報記憶手段、を備え、前記特定実行時間設定手段は、前記第1遊技状態における前記所定回数目の前記特定動的表示の実行時間を、少なくとも、前記所定情報記憶手段に記憶される前記所定情報分の前記所定動的表示の実行時間より長い時間を設定する。これにより、第1遊技状態から第2遊技状態に切り替えられる場合に実行される所定回数目の特定動的表示の実行時間を、所定情報記憶手段に記憶される所定情報分の所定動的表示の実行時間より長い時間を設定することで、第2遊技状態に切り替えられる前に実行中及び記憶された所定動的表示をすべて終了させることが可能となる。その結果、第2遊技状態において、第1遊技状態で設定及び記憶された所定動的表示が実行されていることを抑制し、所定実行時間設定手段により設定される所定動的表示の実行時間を、第2遊技状態で改めて設定し易くなる。その結果、第2遊技状態における遊技仕様通りの遊技を迅速に実現し、遊技者が遊技に興覚めしてしまう要因を極力排除して、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2886】

遊技機X3において、

前記特定実行時間設定手段は、

前記第1遊技状態における前記所定回数目の前記特定動的表示の実行時間を、少なくとも、前記所定動的表示実行手段により実行されている前記所定動的表示の実行時間と、前記開閉時間設定手段により設定される前記可動手段の開閉時間と、前記所定情報記憶手段に記憶される前記所定情報分の前記所定動的表示の実行時間とを合計した時間より長い時間を設定する

ことを特徴とする遊技機X4。

【2887】

遊技機X4によれば、遊技機X3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定実行時間設定手段は、前記第1遊技状態における前記所定回数目の前記特定動的表示の実行時間を、少なくとも、前記所定動的表示実行手段により実行されている前記所定動的表示の実行時間と、前記開閉時間設定手段により設定される前記可動手段の開閉時間と、前記所定情報記憶手段に記憶される前記所定情報分の前記所定動的表示の実行時間とを合計した時間より長い時間を設定する。これにより、第1遊技状態から第2遊技状態に切り替えられる場合に実行される所定回数目の特定動的表示の実行時間を、実行中の所定動的表示の実行時間と、該所定動的表示に基づく可動手段の開閉時間と、所定記憶手段に記憶される所定情報分の所定動的表示の実行時間との合計時間より長い時間を設定することで、第2遊技状態に切り替えられる前に実行中及び記憶された所定動的表示、並びに、可動手段の開閉をすべて終了させることが可能となる。その結果、第2遊技状態において、第

1 遊技状態で設定及び記憶された所定動的表示が実行されていることを抑制し、所定実行時間設定手段により設定される所定動的表示の実行時間を、第2遊技状態で改めて設定し易くなる。その結果、第2遊技状態における遊技仕様通りの遊技を迅速に実現し、遊技者が遊技に興覚めしてしまう要因を極力排除して、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2888】

遊技機X0からX4のいずれかにおいて、

前記特定実行時間設定手段は、

前記第1遊技状態における前記所定回数目の前記特定動的表示の実行時間を、固定的な実行時間で行う

ことを特徴とする遊技機X5。

【2889】

遊技機X5によれば、遊技機X0からX4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定実行時間設定手段は、前記第1遊技状態における前記所定回数目の前記特定動的表示の実行時間を、固定的な実行時間で行う。これにより、第1遊技状態から第2遊技状態に切り替えられる場合に実行される所定回数目の特定動的表示の実行時間を、固定的な実行時間で行うことで、データ容量の削減、及び、設定処理削減による処理負担の軽減を図ることができるとともに、第2遊技状態における遊技仕様通りの遊技を迅速に実現し、遊技者が遊技に興覚めしてしまう要因を極力排除して、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2890】

遊技機X0からX5のいずれかにおいて、

前記第1遊技状態および前記第2遊技状態と異なる第3遊技状態（例えば、「ロング時間短縮状態」）を発生可能に構成され、

前記遊技状態切替手段は、

前記第3遊技状態における前記特定情報判定手段による判定回数を計数する判定回数計数手段（例えば、時短回数カウンタ203o）と、

前記判定回数計数手段によって特定回数（例えば、「289回」）が計数された場合に、前記第3遊技状態を終了させる第3状態終了手段（例えば、時短低確フラグ203nのオフ）と、を備え、

前記特定実行時間設定手段は、

前記第3状態終了手段によって前記第3遊技状態が終了した後の前記特定動的表示の実行時間を、少なくとも、前記所定実行時間設定手段により設定される前記所定動的表示の実行時間より長い時間を設定する

ことを特徴とする遊技機X6。

【2891】

遊技機X6によれば、遊技機X0からX5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1遊技状態および前記第2遊技状態と異なる第3遊技状態を発生可能に構成され、前記遊技状態切替手段は、前記第3遊技状態における前記特定情報判定手段による判定回数を計数する判定回数計数手段と、前記判定回数計数手段によって特定回数が計数された場合に、前記第3遊技状態を終了させる第3状態終了手段と、を備え、前記特定実行時間設定手段は、前記第3状態終了手段によって前記第3遊技状態が終了した後の前記特定動的表示の実行時間を、少なくとも、前記所定実行時間設定手段により設定される前記所定動的表示の実行時間より長い時間を設定する。これにより、第3遊技状態（及び第1遊技状態）で実行（又は記憶）された所定動的表示を終了させることができる。その結果、第2遊技状態において、第3遊技状態（及び第1遊技状態）で設定された所定動的表示が実行されていることを抑制し、所定実行時間設定手段により設定される所定動的表示の実行時間を、第2遊技状態で改めて設定し易くなる。その結果、第2遊技状態における遊技仕様通りの遊技を迅速に実現し、遊技者が遊技に興覚めしてしまう要因を極力排除して、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある

10

20

30

40

50

。

【2892】

遊技機X0からX6のいずれかにおいて、

前記遊技状態切替手段は、

前記特定情報判定手段によって前記特別導出結果と異なる特定導出結果（例えば、時短図柄）が導出された場合に、前記第2遊技状態に切り替え可能に構成され、

前記特定実行時間設定手段は、

前記特定導出結果が導出される場合に、前記特定動的表示の実行時間を、少なくとも、前記所定実行時間設定手段により設定される前記所定動的表示の実行時間より長い時間を設定する

ことを特徴とする遊技機X7。

【2893】

遊技機X7によれば、遊技機X0からX6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態切替手段は、前記特定情報判定手段によって前記特別導出結果と異なる特定導出結果が導出された場合に、前記第2遊技状態に切り替え可能に構成され、前記特定実行時間設定手段は、前記特定導出結果が導出される場合に、前記特定動的表示の実行時間を、少なくとも、前記所定実行時間設定手段により設定される前記所定動的表示の実行時間より長い時間を設定する。これにより、特定導出結果が導出されることで第2遊技状態に移行する場合も、特定動的表示の実行時間を、所定動的表示の実行時間より長い時間を選択することで、第2遊技状態に切り替えられる前に実行中の所定動的表示を終了させることができる。その結果、第2遊技状態において、第1遊技状態で設定された所定動的表示が実行されていることを抑制し、所定実行時間設定手段により設定される所定動的表示の実行時間を、第2遊技状態で改めて設定し易くなる。その結果、第2遊技状態における遊技仕様通りの遊技を迅速に実現し、遊技者が遊技に興覚めしてしまう要因を極力排除して、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2894】

<Y群：天井間際先読み禁止、先読みランプは実行、リーチ前兆時の偽保留変化予告・シナリオを混在>

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【2895】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変動させて抽選結果等を遊技者に示唆する演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の内容を変化させることで、遊技に関する演出を行うように構成されているものもある（例えば、特許文献1（特開2018-126296号公報））。

【2896】

このような遊技機において、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2897】

Y群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2898】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S10208））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定する判定手段（例えば、MPU201）と、

前記判定手段による判定結果を使用することにより、所定演出（例えば、特別図柄の動的表示）を実行可能な演出手段（例えば、ドラム表示装置81）と、

前記所定演出において特別導出結果（例えば、大当たり図柄）が導出された場合に、遊技

10

20

30

40

50

者に遊技価値を付与可能な有利状態を発生可能な有利状態手段（例えば、当たり処理（S10203））と、を備えた遊技機において、
 少なくとも、第1遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第1遊技状態と異なる第2遊技状態（例えば、「低確時間短縮状態」）とに切替可能な遊技状態切替手段（例えば、時短低確フラグ203n）と、
 前記所定演出で導出される導出結果を、該所定演出が実行される前に遊技者に示唆可能な事前示唆手段（例えば、入賞順保留表示部Db3又は先読みランプ24）と、
 前記判定手段によって前記特別導出結果が導出されない回数を計数する回数計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ203p）と、を備え、
 前記遊技状態切替手段は、
 前記回数計数手段により前記特別導出結果が連続して所定回数（例えば、「290回」）導出されない場合に、前記第2遊技状態に移行可能な移行手段（例えば、天井到達回数に基づく時短低確フラグ203nのオン）、を備え、
 前記事前示唆手段は、
 前記判定手段において前記特別導出結果が現出するか否かを遊技者に示唆可能な特別導出事前示唆手段（例えば、「保留変化予告」、「偽保留変化予告」又は「リーチ前兆演出」）と、
 前記移行手段によって前記第2遊技状態に移行される場合に、該第2遊技状態へ移行されることを遊技者に示唆可能な移行事前示唆手段（例えば、先読みランプ24の順次点灯）と、
 前記移行手段によって前記第2遊技状態に移行される場合に、前記特別導出事前示唆手段による示唆を制限する一方、前記移行事前示唆手段による示唆を許容する事前示唆可否手段（例えば、天井間際の「保留変化予告」等を禁止する一方、先読みランプ24で「低確時間短縮状態」への突入を先読み報知）と、を備えている
 ことを特徴とする遊技機Y0。

10

20

30

40

【2899】

遊技機Y0によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定する判定手段と、前記判定手段による判定結果を使用することにより、所定演出を実行可能な演出手段と、前記所定演出において特別導出結果が導出された場合に、遊技者に遊技価値を付与可能な有利状態を発生可能な有利状態手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、第1遊技状態と、該第1遊技状態と異なる第2遊技状態とに切替可能な遊技状態切替手段と、前記所定演出で導出される導出結果を、該所定演出が実行される前に遊技者に示唆可能な事前示唆手段と、前記判定手段によって前記特別導出結果が導出されない回数を計数する回数計数手段と、を備え、前記遊技状態切替手段は、前記回数計数手段により前記特別導出結果が連続して所定回数導出されない場合に、前記第2遊技状態に移行可能な移行手段、を備え、前記事前示唆手段は、前記判定手段において前記特別導出結果が現出するか否かを遊技者に示唆可能な特別導出事前示唆手段と、前記移行手段によって前記第2遊技状態に移行される場合に、該第2遊技状態へ移行されることを遊技者に示唆可能な移行事前示唆手段と、前記移行手段によって前記第2遊技状態に移行される場合に、前記特別導出事前示唆手段による示唆を制限する一方、前記移行事前示唆手段による示唆を許容する事前示唆可否手段と、を備えている。これにより、第2遊技状態に移行する場合に、複数の遊技状態を跨いだ特別導出事前示唆手段による特別導出結果の現出示唆を制限することができ、複数の遊技状態を跨いだ特別導出結果の現出示唆の実行を未然に防止することができる。また、第2遊技状態に移行することは移行事前示唆手段によって遊技者に示唆可能に構成することで、遊技状態の変遷を遊技者に的確に認識させることが可能となる。その結果、演出内容の齟齬が生じることを抑制するとともに遊技者に理解し易い演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2900】

なお、「特別導出事前示唆手段による示唆を制限する」とは、例えば、特別導出事前示唆

50

手段による示唆を禁止する場合や、特別導出事前示唆手段の実行割合を低下させる場合、特別導出事前示唆手段による示唆の種類を限定する場合、特別導出事前示唆手段による示唆の選定を行わない場合、特別導出事前示唆手段による示唆を規制する場合、特別導出事前示唆手段による示唆を無効化する場合、等が例示される。

【2901】

遊技機 Y 0 において、

前記情報取得手段により取得された所定情報を少なくとも 2 以上記憶可能な記憶手段（例えば、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 f 又は第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 g）と、前記記憶手段に記憶される前記所定情報の数を遊技者に示唆可能な記憶数示唆手段（例えば、保留図柄）と、を備え、

10

前記特別導出事前示唆手段は、

前記記憶数示唆手段の示唆態様を変化させ、

前記移行事前示唆手段は、

前記記憶数示唆手段以外の特定示唆手段（例えば、先読みランプ 2 4）の示唆態様を変化させる

ことを特徴とする遊技機 Y 1。

【2902】

遊技機 Y 1 によれば、遊技機 Y 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記情報取得手段により取得された所定情報を少なくとも 2 以上記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶される前記所定情報の数を遊技者に示唆可能な記憶数示唆手段と、を備え、前記特別導出事前示唆手段は、前記記憶数示唆手段の示唆態様を変化させ、前記移行事前示唆手段は、前記記憶数示唆手段以外の特定示唆手段の示唆態様を変化させる。これにより、特別導出事前示唆手段と移行事前示唆手段とを異なる示唆態様で行うことで、特別導出事前示唆手段と移行事前示唆手段とを遊技者に区別可能にすることができる。その結果、演出内容の齟齬が生じることを抑制するとともに遊技者に理解し易い演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

20

【2903】

遊技機 Y 1 において、

前記移行事前示唆手段は、

前記所定演出の実行と同期するように前記特定示唆手段の示唆態様を変化させる

30

ことを特徴とする遊技機 Y 2。

【2904】

遊技機 Y 2 によれば、遊技機 Y 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記移行事前示唆手段は、前記所定演出の実行と同期するように前記特定示唆手段の示唆態様を変化させる。これにより、移行事前示唆手段によって所定演出の実行態様を遊技者に認識させることが可能となる。その結果、演出内容の齟齬が生じることを抑制するとともに遊技者に理解し易い演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2905】

40

遊技機 Y 1 又は Y 2 において、

前記事前示唆可否手段は、

前記記憶手段に記憶される前記所定情報に基づく前記所定情報の実行回数が、前記回数計数手段によって計数される前記所定回数に到達する数以上となった場合に、前記特別導出事前示唆手段による示唆を禁止する

ことを特徴とする遊技機 Y 3。

【2906】

遊技機 Y 3 によれば、遊技機 Y 1 又は Y 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記事前示唆可否手段は、前記記憶手段に記憶される前記所定情報に基づく前記所定情報の実行回数が、前記回数計数手段によって計数される前記所定回数に到達する数以上と

50

なった場合に、前記特別導出事前示唆手段による示唆を禁止する。これにより、第2遊技状態に移行する間に、複数の遊技状態を跨いだ特別導出事前示唆手段による特別導出結果の現出示唆を制限することができ、複数の遊技状態を跨いだ特別導出結果の現出示唆の実行を未然に防止することができる。その結果、演出内容の齟齬が生じることを抑制することができ、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2907】

遊技機Y0からY3のいずれかにおいて、

前記移行事前示唆手段は、

前記回数計数手段によって計数された前記所定演出の実行回数が、前記所定回数未満の特定回数となった場合に、前記第2遊技状態へ移行されることの示唆を開始することを特徴とする遊技機Y4。

10

【2908】

遊技機Y4によれば、遊技機Y0からY3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記移行事前示唆手段は、前記回数計数手段によって計数された前記所定演出の実行回数が、前記所定回数未満の特定回数となった場合に、前記第2遊技状態へ移行されることの示唆を開始する。これにより、第2遊技状態に移行する間に、第2遊技状態に移行することを移行事前示唆手段によって遊技者に示唆可能に構成することで、遊技状態の変遷を遊技者に的確に認識させることが可能となる。その結果、遊技者に理解し易い演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

20

【2909】

遊技機Y0からY4のいずれかにおいて、

前記遊技状態切替手段は、

前記判定手段によって前記特別導出結果と異なる所定導出結果（例えば、時短図柄）が導出される場合に、前記第2遊技状態に移行可能に構成され、

前記事前示唆可否手段は、

前記所定導出結果に基づいて前記第2遊技状態へ移行される場合に、前記特別導出事前示唆手段による示唆を制限しない

ことを特徴とする遊技機Y5。

30

【2910】

遊技機Y5によれば、遊技機Y0からY4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態切替手段は、前記判定手段によって前記特別導出結果と異なる所定導出結果が導出される場合に、前記第2遊技状態に移行可能に構成され、前記事前示唆可否手段は、前記所定導出結果に基づいて前記第2遊技状態へ移行される場合に、前記特別導出事前示唆手段による示唆を制限しない。これにより、所定導出結果が導出される場合も第2遊技状態に移行することが可能となり、第2遊技状態への移行契機を豊富にし、遊技のバリエーションを豊富にすることができる。また、所定導出結果に基づいて第2遊技状態に移行される場合には、特別導出事前示唆手段による示唆を制限しないことで、判定手段による判定結果を事前に遊技者に示唆可能に構成することができ、遊技状況を的確に遊技者に認識させることが可能となる。その結果、遊技者に理解し易い演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

40

【2911】

遊技機Y1からY5のいずれかにおいて、

前記特別導出事前示唆手段は

前記判定手段において前記特別導出結果が現出するか否かを判定した前記所定演出に対応する前記記憶数示唆手段と異なる他の記憶数示唆手段の示唆態様を変化させる別個示唆手段（例えば、「偽保留変化予告」）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Y6。

50

【2912】

遊技機 Y 6 によれば、遊技機 Y 1 から Y 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特別導出事前示唆手段は前記判定手段において前記特別導出結果が現出するか否かを判定した前記所定演出に対応する前記記憶数示唆手段と異なる他の記憶数示唆手段の示唆態様を変化させる別個示唆手段、を備えている。これにより、特別導出事前示唆手段と別個示唆手段とを混在させることで、別個示唆手段が発生した場合に、該別個示唆手段が実行されている所定演出で特別導出結果が導出されなかった場合であっても、その後の所定演出において特別導出結果を期待することができ、新たな遊技性を創出することができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

10

【2913】

遊技機 Y 6 において、
前記特別導出事前示唆手段は、
前記判定手段において前記特別導出結果が現出するか否かを判定した前記所定演出に対応する前記記憶数示唆手段の示唆態様を変化させるタイミングを決定する変化時期決定手段（例えば、シナリオテーブル 222 i 及びシナリオカウンタ 223 j）、を備え、
前記変化時期決定手段は、
前記別個示唆手段によって変化される前記他の記憶数示唆手段の示唆態様を変化させるタイミングを決定可能に構成される
ことを特徴とする遊技機 Y 7。

20

【2914】

遊技機 Y 7 によれば、遊技機 Y 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特別導出事前示唆手段は、前記判定手段において前記特別導出結果が現出するか否かを判定した前記所定演出に対応する前記記憶数示唆手段の示唆態様を変化させるタイミングを決定する変化時期決定手段、を備え、前記変化時期決定手段は、前記別個示唆手段によって変化される前記他の記憶数示唆手段の示唆態様を変化させるタイミングを決定可能に構成される。これにより、特別導出事前示唆手段と別個示唆手段とを混在させ、さらに、特別導出事前示唆手段及び別個示唆手段の変化タイミングを多様化させることで、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

30

【2915】

遊技機 Y 0 から Y 7 のいずれかにおいて、
前記判定手段は、
第 1 確率（例えば、1%）で前記特別導出結果を導出し得る第 1 確率導出手段（例えば、低確率状態用の大当たり乱数テーブル 202 a）と、前記第 1 確率と異なる第 2 確率（例えば、2%）で前記特別導出結果を導出し得る第 2 確率導出手段（例えば、高確率状態用の大当たり乱数テーブル 202 a）と、を備え、
前記遊技状態切替手段は、
遊技状態の切り替えに伴って、前記第 1 確率導出手段又は前記第 2 確率導出手段を切替可能に構成される
ことを特徴とする遊技機 Y 8。

40

【2916】

遊技機 Y 8 によれば、遊技機 Y 0 から Y 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記判定手段は、第 1 確率で前記特別導出結果を導出し得る第 1 確率導出手段と、前記第 1 確率と異なる第 2 確率で前記特別導出結果を導出し得る第 2 確率導出手段と、を備え、前記遊技状態切替手段は、遊技状態の切り替えに伴って、前記第 1 確率導出手段又は前記第 2 確率導出手段を切替可能に構成される。ここで、特別導出結果の導出確率が変化し得る遊技状態の切り替わり時において、仮に、特別導出結果が第 2 確率で導出され得る状態で、特別導出結果が第 1 確率で導出され得る所定演出に関する特別導出結果の判定処理に関し、特別導出結果が第 2 確率であるとして判定を行ったときは、上記所定演出では遊

50

技状態が切り替わっているため第1確率では特別導出結果が導出されない場合が起こり得る。その結果、該判定に基づく各種演出を実行してしまうと、演出内容に齟齬が生じ、遊技者が遊技機に対して不信感を抱いてしまうおそれがある。また、特別導出結果が第2確率で導出され得る状況で、特別導出結果が第1確率で導出され得る所定演出に関する特別導出結果の判定処理に関し、特別導出結果が第2確率であるにも関わらず第1確率での判定処理を重ねて行わなければならない、処理が複雑化して処理負担が増加してしまうおそれがある。そこで、特別導出結果の導出確率が切り替わる複数の遊技状態を跨いだ特別導出事前示唆手段による特別導出結果の現出示唆を制限することで、複数の遊技状態を跨いだ特別導出結果の現出示唆の実行を未然に防止することができる。その結果、制御負担を軽減しつつ、演出内容の齟齬が生じることを抑制するとともに、遊技者に理解し易い演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

10

【2917】

遊技機Y0からY8のいずれかにおいて、

前記判定手段は、

前記特別導出結果の判定に基づいて前記所定演出を実行する場合に、第3確率で特定演出（例えば、「リーチ表示」や各種予告）を導出し得る第3確率導出手段（例えば、「通常遊技状態」において参照される変動パターンテーブル202e）と、前記第3確率と異なる第4確率で前記特定演出を導出し得る第4確率導出手段（例えば、「低確時間短縮状態」において参照される変動パターンテーブル202e）と、を備え、

20

前記遊技状態切替手段は、

遊技状態の切り替えに伴って、前記第3確率導出手段又は前記第4確率導出手段を切替可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Y9。

【2918】

遊技機Y9によれば、遊技機Y0からY8の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記判定手段は、前記特別導出結果の判定に基づいて前記所定演出を実行する場合に、第3確率で特定演出を導出し得る第3確率導出手段と、前記第3確率と異なる第4確率で前記特定演出を導出し得る第4確率導出手段と、を備え、前記遊技状態切替手段は、遊技状態の切り替えに伴って、前記第3確率導出手段又は前記第4確率導出手段を切替可能に構成される。ここで、所定演出における特定演出の導出確率が変化し得る遊技状態の切り替わり時において、仮に、特定演出が第3確率で導出され得る状況で、遊技状態が切り替わって特定演出が第4確率で導出され得る所定演出の判定処理に関し、特定演出が第3確率であるとして判定を行ったときは、上記所定演出では遊技状態が切り替わっていることで第3確率では特定演出が導出されない場合が起こり得る。その結果、該判定に基づく特定演出を実行してしまうと、演出内容に齟齬が生じ、遊技者が遊技機に対して不信感を抱いてしまうおそれがある。また、特定演出が第3確率で導出され得る状況で、特定演出が第4確率で導出され得る所定演出に関する判定処理に関し、特定演出が第3確率で導出される状況であるにも関わらず第4確率での判定処理を重ねて行わなければならない、処理が複雑化して処理負担が増加してしまうおそれがある。そこで、特定演出の導出確率が切り替わる複数の遊技状態を跨いだ特別導出事前示唆手段による特別導出結果の現出示唆を制限することで、複数の遊技状態を跨いだ特別導出結果の現出示唆の実行を未然に防止することができる。その結果、制御負担を軽減しつつ、演出内容の齟齬が生じることを抑制するとともに遊技者に理解し易い演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

30

40

【2919】

＜Z群：時短開始を大当たり信号で出力（低確時短開始信号を大当たり信号で代用）＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

50

【2920】

この遊技機では、遊技機前方から視認可能な図柄等を変動させて抽選結果等を遊技者に示唆する演出手段が設けられており、遊技の進行等に応じて上記演出手段の内容を変化させることで、遊技に関する演出を行うように構成されているものもある（例えば、特許文献1（特開2018-126296号公報））。

【2921】

このような遊技機において、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2922】

Z群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2923】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S10208））と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定する判定手段（例えば、MPU201）と、

前記判定手段による判定結果を使用することにより、所定演出（例えば、特別図柄の動的表示）を実行可能な演出手段（例えば、ドラム表示装置81）と、

前記所定演出において特別導出結果が導出された場合に、遊技者に遊技価値を付与可能な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態手段（例えば、当たり処理（S10203））と、を備えた遊技機において、

少なくとも、第1遊技状態（例えば、「通常遊技状態A」、「通常遊技状態B」、「ロング時間短縮状態」、「ショート時間短縮状態」又は「確率変動状態」）と、該第1遊技状態と異なる第2遊技状態（例えば、「低確時間短縮状態」）とに遊技状態を切替可能な遊技状態切替手段（例えば、時短低確フラグ203n）と、

前記有利状態において、第1条件（例えば、遊技球の入球）が成立することで遊技者に前記遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置65への入球に基づく賞球）と、を備え、

前記有利状態手段は、

前記有利状態への移行の場合に、前記第1条件が成立し得る状況にする第1条件手段（例えば、可変入賞装置65の開放）と、

所定出力信号（例えば、大当たり信号）を出力可能な有利状態出力手段（例えば、大当たり当選に基づく大当たり信号を出力）と、を備え、

前記遊技状態切替手段は、

前記第2遊技状態への移行の場合に、前記第1条件が成立し得ない状況であるにもかかわらず、前記所定出力信号を出力可能な第2遊技出力手段（例えば、時短図柄当選又は天井時短開始に基づく大当たり信号）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Z0。

【2924】

遊技機Z0によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定する判定手段と、前記判定手段による判定結果を使用することにより、所定演出を実行可能な演出手段と、前記所定演出において特別導出結果が導出された場合に、遊技者に遊技価値を付与可能な有利状態を発生可能な有利状態手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、第1遊技状態と、該第1遊技状態と異なる第2遊技状態とに遊技状態を切替可能な遊技状態切替手段と、前記有利状態において、第1条件が成立することで遊技者に前記遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、を備え、前記有利状態手段は、前記有利状態への移行の場合に、前記第1条件が成立し得る状況にする第1条件手段と、所定出力信号を出力可能な有利状態出力手段と、を備え、前記遊技状態切替手段は、前記第2遊技状態への移行の場合に、前記第1条件が成立し得ない状況であるにもかかわらず、前記所定出力信号を出力可能な第2遊技出力手段、を備えている。これにより、第2遊技状態への移行の場合に、第1条件が成立し得る有利状態が発生する場合に

も出力可能な所定出力信号を出力可能に構成することで、所定出力信号によって有利状態又は第2遊技状態に移行したことを出力することができる。ここで、仮に、第2遊技状態への移行の場合に、所定出力信号と異なる異種出力信号を出力するように構成したとき、遊技機の外部装置において、遊技機から出力される出力信号を受信する受信端子の数に制約がある状態や、異種出力信号に対応していないソフトウェアである場合には、異種出力信号を正常に認識することができない。その結果、遊技状態を的確に遊技者又はホール関係者に認識させることができず、また、ホール関係者においては遊技機の状態を正確に把握できず、遊技者においては遊技に興覚めしてしまうおそれがある。そこで、第1条件が成立し得ない第2遊技状態への移行の場合に、第1条件が成立し得る有利状態で出力される所定出力信号を出力可能に構成することによって、外部装置において有利状態又は第2遊技状態の発生を認識することが可能となる。従って、第2遊技状態を発生可能な遊技機における遊技状態を外部装置において的確に把握することが可能となるとともに、誤動作（誤表示やエラー表示等）が発生することを抑制し、遊技者又はホール関係者に遊技機の遊技状態等を的確に認識させることが可能となる。その結果、第1条件が成立し得ない第2遊技状態への移行の場合に、第1条件が成立し得る有利状態が発生する場合にも出力可能な所定出力信号を出力可能に構成することで、外部装置に的確に遊技機の遊技状態を認識させることが可能となり、遊技者が遊技に興覚めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

10

【2925】

遊技機Z0において、

20

前記遊技状態切替手段は、

前記所定演出において前記特別導出結果と異なる所定導出結果（例えば、時短図柄当選）が導出された場合に、前記第2遊技状態に移行可能な所定導出移行手段（例えば、時短図柄当選に基づく時短低確フラグ203nのオン）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Z1。

【2926】

遊技機Z1によれば、遊技機Z0の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態切替手段は、前記所定演出において前記特別導出結果と異なる所定導出結果が導出された場合に、前記第2遊技状態に移行可能な所定導出移行手段、を備えている。これにより、特別導出結果と異なる所定導出結果が導出された場合に移行され得る第2遊技状態において、第1条件が成立し得ないものの、第1条件が成立し得る有利状態が発生する場合にも出力可能な所定出力信号を出力可能に構成することで、外部装置に的確に遊技機の遊技状態を認識させることが可能となり、遊技者が遊技に興覚めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

30

【2927】

遊技機Z0又はZ1において、

前記判定手段によって前記特別導出結果が導出されない回数を計数する回数計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ203p）、を備え、

前記遊技状態切替手段は、

40

前記回数計数手段により前記特別導出結果が連続して所定回数（例えば、「290回」）導出されない場合に、前記第2遊技状態に移行可能な回数移行手段（例えば、天井到達回数に基づく時短低確フラグ203nのオン）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Z2。

【2928】

遊技機Z2によれば、遊技機Z0又はZ1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記判定手段によって前記特別導出結果が導出されない回数を計数する回数計数手段、を備え、前記遊技状態切替手段は、前記回数計数手段により前記特別導出結果が連続して所定回数導出されない場合に、前記第2遊技状態に移行可能な回数移行手段、を備えている。これにより、所定演出が所定回数導出されない場合に移行され得る第2遊技状態にお

50

いて、第1条件が成立し得ないものの、第1条件が成立し得る有利状態が発生する場合にも出力可能な所定出力信号を出力可能に構成することで、外部装置に的確に遊技機の遊技状態を認識させることが可能となり、遊技者が遊技に興覚めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2929】

遊技機Z0からZ2のいずれかにおいて、

遊技球が入球可能な特別入球手段（例えば、可変入賞装置65）と、

前記特別入球手段への遊技球の入球が困難若しくは不可な第1状態と、前記特別入球手段への遊技球の入球が容易若しくは可能な第2状態とに変化可能な可動手段（例えば、大入賞口開閉板65a）と、を備え、

10

前記第1条件は、

前記可動手段が前記第2状態であって、前記特別入球手段に遊技球が入球した場合であることを特徴とする遊技機Z3。

【2930】

遊技機Z3によれば、遊技機Z0からZ2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な特別入球手段と、前記特別入球手段への遊技球の入球が困難若しくは不可な第1状態と、前記特別入球手段への遊技球の入球が容易若しくは可能な第2状態とに変化可能な可動手段と、を備え、前記第1条件は、前記可動手段が前記第2状態であって、前記特別入球手段に遊技球が入球した場合である。これにより、特別入球手段に遊技球が入球し得ない第2遊技状態への移行の場合に、特別入球手段に遊技球が入球し得る有利状態が発生する場合にも出力可能な所定出力信号を出力可能に構成することで、外部装置に的確に遊技機の遊技状態を認識させることが可能となり、遊技者が遊技に興覚めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

20

【2931】

遊技機Z0からZ3のいずれかにおいて、

前記有利状態出力手段は、

前記有利状態が継続している間、前記所定出力信号の出力を継続し、

前記遊技状態切替手段は、

前記第2遊技状態に移行した場合に、該第2遊技状態の開始時の所定期間（例えば、「500ms」）に亘って前記所定出力信号を出力することを特徴とする遊技機Z4。

30

【2932】

遊技機Z4によれば、遊技機Z0からZ3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記有利状態出力手段は、前記有利状態が継続している間、前記所定出力信号の出力を継続し、前記遊技状態切替手段は、前記第2遊技状態に移行した場合に、該第2遊技状態の開始時の所定期間に亘って前記所定出力信号を出力する。これにより、第1条件が成立し得ない第2遊技状態への移行の場合に、第1条件が成立し得る有利状態で出力される所定出力信号を出力可能に構成するとともに、その出力態様を識別可能に出力することによって、外部装置において有利状態であるのか第2遊技状態であるのかを認識することが可能となる。従って、第2遊技状態を発生可能な遊技機における遊技状態を外部装置において的確に把握することが可能となるとともに、誤動作（誤表示やエラー表示等）が発生することを抑制し、遊技者又はホール関係者に遊技機の遊技状態等を的確に認識させることが可能となる。その結果、外部装置に的確に遊技機の遊技状態を認識させることが可能となり、遊技者が遊技に興覚めしてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

40

【2933】

遊技機Z2から4のいずれかにおいて、

前記回数移行手段に基づく前記第2遊技状態である場合に、前記所定導出結果の導出を禁止する導出禁止手段（例えば、天井到達回数に基づく「低確時間短縮状態」である場合に

50

、時短図柄の当選を無効化）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機 Z 5。

【2934】

遊技機 Z 5 によれば、遊技機 Z 2 から Z 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記回数移行手段に基づく前記第 2 遊技状態である場合に、前記所定導出結果の導出を禁止する導出禁止手段と、を備えている。これにより、回数移行手段に基づく第 2 遊技状態である場合に、所定導出結果の導出を禁止することで、所定導出移行手段に基づく第 2 遊技状態への移行を禁止することができる。よって、既に第 2 遊技状態である場合に、同じく第 2 遊技状態に移行し得る所定導出結果が導出されてしまう事象を未然に防止することができる。その結果、遊技者を当惑させることなく、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

10

【2935】

遊技機 Z 2 から Z 5 のいずれかにおいて、
前記所定導出移行手段に基づく前記第 2 遊技状態より、前記回数移行手段に基づく前記第 2 遊技状態の方が遊技者にとって有利な状態となる
ことを特徴とする遊技機 Z 6。

【2936】

遊技機 Z 6 によれば、遊技機 Z 2 から Z 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定導出移行手段に基づく前記第 2 遊技状態より、前記回数移行手段に基づく前記第 2 遊技状態の方が遊技者にとって有利な状態となる。これにより、遊技者にとって有利な回数移行手段に基づく第 2 遊技状態である場合に、所定導出移行手段に基づく第 2 遊技状態に移行し得る所定導出結果の導出を禁止することで、遊技者にとって不利な状況が発生することを未然に防止し、遊技者に不測の不利益を生じさせることなく、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

20

【2937】

遊技機 Z 2 から Z 6 のいずれかにおいて、
前記第 2 遊技状態における前記判定手段による判定回数を計数する判定回数計数手段（例えば、時短回数カウンタ 2030）、を備え、
前記遊技状態切替手段は、
前記判定回数計数手段によって特定回数が計数された場合に、前記第 2 遊技状態から前記第 1 遊技状態に移行する移行手段（例えば、時短回数終了による「通常遊技状態」への移行）、を備え、
前記所定導出移行手段に基づく前記第 2 遊技状態における第 1 判定回数（例えば、「40 回」）より、前記回数移行手段に基づく前記第 2 遊技状態における第 2 判定回数（例えば、「380 回」）の方が多く構成され、
前記導出禁止手段は、
前記回数移行手段に基づく前記第 2 遊技状態である場合に、前記判定回数計数手段による前記判定回数がいずれの回数であっても、前記所定導出結果の導出を禁止する
ことを特徴とする遊技機 Z 7。

30

【2938】

遊技機 Z 7 によれば、遊技機 Z 2 から Z 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 2 遊技状態における前記判定手段による判定回数を計数する判定回数計数手段、を備え、前記遊技状態切替手段は、前記判定回数計数手段によって特定回数が計数された場合に、前記第 2 遊技状態から前記第 1 遊技状態に移行する移行手段、を備え、前記所定導出移行手段に基づく前記第 2 遊技状態における第 1 判定回数より、前記回数移行手段に基づく前記第 2 遊技状態における第 2 判定回数の方が多く構成され、前記導出禁止手段は、前記回数移行手段に基づく前記第 2 遊技状態である場合に、前記判定回数計数手段による前記判定回数がいずれの回数であっても、前記所定導出結果の導出を禁止する。これにより、回数移行手段に基づく第 2 遊技状態である場合に、該第 2 遊技状態の残り回数がいずれの回数であっても所定導出結果の導出を禁止することで、所定導出移行手段に基づく

40

50

第2遊技状態への移行を禁止することができる。よって、既に第2遊技状態である場合に、同じく第2遊技状態に移行し得る所定導出結果が導出されてしまう事象を未然に防止することができる。また、回数移行手段に基づく第2遊技状態において、所定導出結果が導出され得ることによる残り回数の比較判別処理や加算処理等の処理を行う必要がなくなるので、制御負担を軽減することができる。その結果、遊技者を当惑させることなく、遊技の興趣向上を図り、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【2939】

なお、上記遊技機A0～A9のいずれかの構成に対して、上記遊技機B0，C0，D0，E0，F0，G0，H0，I0，J0，K0，L0，M0，N0，O0のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

10

【2940】

なお、上記遊技機B0のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，C0，D0，E0，F0，G0，H0，I0，J0，K0，L0，M0，N0，O0のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2941】

なお、上記遊技機C0のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0，D0，E0，F0，G0，H0，I0，J0，K0，L0，M0，N0，O0のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2942】

なお、上記遊技機D0のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0，C0，E0，F0，G0，H0，I0，J0，K0，L0，M0，N0，O0のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

20

【2943】

なお、上記遊技機E0のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0，C0，D0，F0，G0，H0，I0，J0，K0，L0，M0，N0，O0のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2944】

なお、上記遊技機F0のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0，C0，D0，E0，G0，H0，I0，J0，K0，L0，M0，N0，O0のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

30

【2945】

なお、上記遊技機G0のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0，C0，D0，E0，F0，H0，I0，J0，K0，L0，M0，N0，O0のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2946】

なお、上記遊技機H0のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0，C0，D0，E0，F0，G0，I0，J0，K0，L0，M0，N0，O0のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2947】

なお、上記遊技機I0のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0，C0，D0，E0，F0，G0，H0，J0，K0，L0，M0，N0，O0のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

40

【2948】

なお、上記遊技機J0のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0，C0，D0，E0，F0，G0，H0，I0，K0，L0，M0，N0，O0のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2949】

なお、上記遊技機K0のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0，C0，D0，E0，F0，G0，H0，I0，J0，L0，M0，N0，O0のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

50

【2950】

なお、上記遊技機L0のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0，C0，D0，E0，F0，G0，H0，I0，J0，K0，M0，N0，O0のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2951】

なお、上記遊技機M0のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0，C0，D0，E0，F0，G0，H0，I0，J0，K0，L0，N0，O0のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2952】

なお、上記遊技機N0のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0，C0，D0，E0，F0，G0，H0，I0，J0，K0，L0，M0，O0のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

10

【2953】

なお、上記遊技機O0のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0，C0，D0，E0，F0，G0，H0，I0，J0，K0，L0，M0，N0のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2954】

なお、上記遊技機A0～A9のいずれかの構成に対して、上記遊技機B0～B8，C0～C11，D0～D8，E0～E7，F0～F6，G0～G7，H0～H6，I0～I7，J0～J5，K0～K5，L0～L4，M0～M4，N0，Na1～Na7，Nb1～Nb6，Nc1～Nc7，O0～O7，P0～P9，Q0～Q5，R0～R6，S0～S11，T0～T9，U0～U6，V0～V6，W0～W6，X0～X7，Y0～Y9，Z0～Z7のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

20

【2955】

なお、上記遊技機B0～B8のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，C0～C11，D0～D8，E0～E7，F0～F6，G0～G7，H0～H6，I0～I7，J0～J5，K0～K5，L0～L4，M0～M4，N0，Na1～Na7，Nb1～Nb6，Nc1～Nc7，O0～O7，P0～P9，Q0～Q5，R0～R6，S0～S11，T0～T9，U0～U6，V0～V6，W0～W6，X0～X7，Y0～Y9，Z0～Z7のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

30

【2956】

なお、上記遊技機C0～C11のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0～B8，D0～D8，E0～E7，F0～F6，G0～G7，H0～H6，I0～I7，J0～J5，K0～K5，L0～L4，M0～M4，N0，Na1～Na7，Nb1～Nb6，Nc1～Nc7，O0～O7，P0～P9，Q0～Q5，R0～R6，S0～S11，T0～T9，U0～U6，V0～V6，W0～W6，X0～X7，Y0～Y9，Z0～Z7のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2957】

なお、上記遊技機D0～D8のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0～B8，C0～C11，E0～E7，F0～F6，G0～G7，H0～H6，I0～I7，J0～J5，K0～K5，L0～L4，M0～M4，N0，Na1～Na7，Nb1～Nb6，Nc1～Nc7，O0～O7，P0～P9，Q0～Q5，R0～R6，S0～S11，T0～T9，U0～U6，V0～V6，W0～W6，X0～X7，Y0～Y9，Z0～Z7のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

40

【2958】

なお、上記遊技機E0～E7のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0～B8，C0～C11，D0～D8，F0～F6，G0～G7，H0～H6，I0～I7，J0～J5，K0～K5，L0～L4，M0～M4，N0，Na1～Na7，Nb1～Nb6，Nc1～Nc7，O0～O7，P0～P9，Q0～Q5，R0～R6，S0～S11，T0～T9，U0～U6，V0～V6，W0～W6，X0～X7，Y0～Y9，Z0

50

～Z 7 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【2959】

なお、上記遊技機 F 0 ～ F 6 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ～ A 9 , B 0 ～ B 8 , C 0 ～ C 1 1 , D 0 ～ D 8 , E 0 ～ E 7 , G 0 ～ G 7 , H 0 ～ H 6 , I 0 ～ I 7 , J 0 ～ J 5 , K 0 ～ K 5 , L 0 ～ L 4 , M 0 ～ M 4 , N 0 , N a 1 ～ N a 7 , N b 1 ～ N b 6 , N c 1 ～ N c 7 , O 0 ～ O 7 , P 0 ～ P 9 , Q 0 ～ Q 5 , R 0 ～ R 6 , S 0 ～ S 1 1 , T 0 ～ T 9 , U 0 ～ U 6 , V 0 ～ V 6 , W 0 ～ W 6 , X 0 ～ X 7 , Y 0 ～ Y 9 , Z 0 ～ Z 7 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【2960】

なお、上記遊技機 G 0 ～ G 7 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ～ A 9 , B 0 ～ B 8 , C 0 ～ C 1 1 , D 0 ～ D 8 , E 0 ～ E 7 , F 0 ～ F 6 , H 0 ～ H 6 , I 0 ～ I 7 , J 0 ～ J 5 , K 0 ～ K 5 , L 0 ～ L 4 , M 0 ～ M 4 , N 0 , N a 1 ～ N a 7 , N b 1 ～ N b 6 , N c 1 ～ N c 7 , O 0 ～ O 7 , P 0 ～ P 9 , Q 0 ～ Q 5 , R 0 ～ R 6 , S 0 ～ S 1 1 , T 0 ～ T 9 , U 0 ～ U 6 , V 0 ～ V 6 , W 0 ～ W 6 , X 0 ～ X 7 , Y 0 ～ Y 9 , Z 0 ～ Z 7 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【2961】

なお、上記遊技機 H 0 ～ H 6 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ～ A 9 , B 0 ～ B 8 , C 0 ～ C 1 1 , D 0 ～ D 8 , E 0 ～ E 7 , F 0 ～ F 6 , G 0 ～ G 7 , I 0 ～ I 7 , J 0 ～ J 5 , K 0 ～ K 5 , L 0 ～ L 4 , M 0 ～ M 4 , N 0 , N a 1 ～ N a 7 , N b 1 ～ N b 6 , N c 1 ～ N c 7 , O 0 ～ O 7 , P 0 ～ P 9 , Q 0 ～ Q 5 , R 0 ～ R 6 , S 0 ～ S 1 1 , T 0 ～ T 9 , U 0 ～ U 6 , V 0 ～ V 6 , W 0 ～ W 6 , X 0 ～ X 7 , Y 0 ～ Y 9 , Z 0 ～ Z 7 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【2962】

なお、上記遊技機 I 0 ～ I 7 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ～ A 9 , B 0 ～ B 8 , C 0 ～ C 1 1 , D 0 ～ D 8 , E 0 ～ E 7 , F 0 ～ F 6 , G 0 ～ G 7 , H 0 ～ H 6 , J 0 ～ J 5 , K 0 ～ K 5 , L 0 ～ L 4 , M 0 ～ M 4 , N 0 , N a 1 ～ N a 7 , N b 1 ～ N b 6 , N c 1 ～ N c 7 , O 0 ～ O 7 , P 0 ～ P 9 , Q 0 ～ Q 5 , R 0 ～ R 6 , S 0 ～ S 1 1 , T 0 ～ T 9 , U 0 ～ U 6 , V 0 ～ V 6 , W 0 ～ W 6 , X 0 ～ X 7 , Y 0 ～ Y 9 , Z 0 ～ Z 7 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【2963】

なお、上記遊技機 J 0 ～ J 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ～ A 9 , B 0 ～ B 8 , C 0 ～ C 1 1 , D 0 ～ D 8 , E 0 ～ E 7 , F 0 ～ F 6 , G 0 ～ G 7 , H 0 ～ H 6 , I 0 ～ I 7 , K 0 ～ K 5 , L 0 ～ L 4 , M 0 ～ M 4 , N 0 , N a 1 ～ N a 7 , N b 1 ～ N b 6 , N c 1 ～ N c 7 , O 0 ～ O 7 , P 0 ～ P 9 , Q 0 ～ Q 5 , R 0 ～ R 6 , S 0 ～ S 1 1 , T 0 ～ T 9 , U 0 ～ U 6 , V 0 ～ V 6 , W 0 ～ W 6 , X 0 ～ X 7 , Y 0 ～ Y 9 , Z 0 ～ Z 7 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【2964】

なお、上記遊技機 K 0 ～ K 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ～ A 9 , B 0 ～ B 8 , C 0 ～ C 1 1 , D 0 ～ D 8 , E 0 ～ E 7 , F 0 ～ F 6 , G 0 ～ G 7 , H 0 ～ H 6 , I 0 ～ I 7 , J 0 ～ J 5 , L 0 ～ L 4 , M 0 ～ M 4 , N 0 , N a 1 ～ N a 7 , N b 1 ～ N b 6 , N c 1 ～ N c 7 , O 0 ～ O 7 , P 0 ～ P 9 , Q 0 ～ Q 5 , R 0 ～ R 6 , S 0 ～ S 1 1 , T 0 ～ T 9 , U 0 ～ U 6 , V 0 ～ V 6 , W 0 ～ W 6 , X 0 ～ X 7 , Y 0 ～ Y 9 , Z 0 ～ Z 7 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【2965】

なお、上記遊技機 L 0 ～ L 4 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ～ A 9 , B 0 ～ B 8 , C 0 ～ C 1 1 , D 0 ～ D 8 , E 0 ～ E 7 , F 0 ～ F 6 , G 0 ～ G 7 , H 0 ～ H 6 , I 0 ～ I 7 , J 0 ～ J 5 , K 0 ～ K 5 , M 0 ～ M 4 , N 0 , N a 1 ～ N a 7 , N b 1 ～ N b 6 , N c 1 ～ N c 7 , O 0 ～ O 7 , P 0 ～ P 9 , Q 0 ～ Q 5 , R 0 ～ R 6 , S 0 ～ S 1 1 , T 0 ～ T 9 , U 0 ～ U 6 , V 0 ～ V 6 , W 0 ～ W 6 , X 0 ～ X 7 , Y 0 ～ Y 9 , Z 0 ～ Z 7 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

10

20

30

40

50

【2966】

なお、上記遊技機M0～M4のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0～B8，C0～C11，D0～D8，E0～E7，F0～F6，G0～G7，H0～H6，I0～I7，J0～J5，K0～K5，L0～L4，N0，Na1～Na7，Nb1～Nb6，Nc1～Nc7，O0～O7，P0～P9，Q0～Q5，R0～R6，S0～S11，T0～T9，U0～U6，V0～V6，W0～W6，X0～X7，Y0～Y9，Z0～Z7のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2967】

なお、上記遊技機N0，Na1～Na7，Nb1～Nb6，Nc1～Nc7のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0～B8，C0～C11，D0～D8，E0～E7，F0～F6，G0～G7，H0～H6，I0～I7，J0～J5，K0～K5，L0～L4，M0～M4，O0～O7，P0～P9，Q0～Q5，R0～R6，S0～S11，T0～T9，U0～U6，V0～V6，W0～W6，X0～X7，Y0～Y9，Z0～Z7のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

10

【2968】

なお、上記遊技機O0～O7のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0～B8，C0～C11，D0～D8，E0～E7，F0～F6，G0～G7，H0～H6，I0～I7，J0～J5，K0～K5，L0～L4，M0～M4，N0，Na1～Na7，Nb1～Nb6，Nc1～Nc7，P0～P9，Q0～Q5，R0～R6，S0～S11，T0～T9，U0～U6，V0～V6，W0～W6，X0～X7，Y0～Y9，Z0～Z7のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

20

【2969】

なお、上記遊技機P0～P9のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0～B8，C0～C11，D0～D8，E0～E7，F0～F6，G0～G7，H0～H6，I0～I7，J0～J5，K0～K5，L0～L4，M0～M4，N0，Na1～Na7，Nb1～Nb6，Nc1～Nc7，O0～O7，Q0～Q5，R0～R6，S0～S11，T0～T9，U0～U6，V0～V6，W0～W6，X0～X7，Y0～Y9，Z0～Z7のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2970】

なお、上記遊技機Q0～Q5のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0～B8，C0～C11，D0～D8，E0～E7，F0～F6，G0～G7，H0～H6，I0～I7，J0～J5，K0～K5，L0～L4，M0～M4，N0，Na1～Na7，Nb1～Nb6，Nc1～Nc7，O0～O7，P0～P9，R0～R6，S0～S11，T0～T9，U0～U6，V0～V6，W0～W6，X0～X7，Y0～Y9，Z0～Z7のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

30

【2971】

なお、上記遊技機R0～R6のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0～B8，C0～C11，D0～D8，E0～E7，F0～F6，G0～G7，H0～H6，I0～I7，J0～J5，K0～K5，L0～L4，M0～M4，N0，Na1～Na7，Nb1～Nb6，Nc1～Nc7，O0～O7，P0～P9，Q0～Q5，S0～S11，T0～T9，U0～U6，V0～V6，W0～W6，X0～X7，Y0～Y9，Z0～Z7のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

40

【2972】

なお、上記遊技機S0～S11のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A9，B0～B8，C0～C11，D0～D8，E0～E7，F0～F6，G0～G7，H0～H6，I0～I7，J0～J5，K0～K5，L0～L4，M0～M4，N0，Na1～Na7，Nb1～Nb6，Nc1～Nc7，O0～O7，P0～P9，Q0～Q5，R0～R6，T0～T9，U0～U6，V0～V6，W0～W6，X0～X7，Y0～Y9，Z0～Z7のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2973】

50

なお、上記遊技機 T 0 ～ T 9 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ～ A 9 , B 0 ～ B 8 , C 0 ～ C 1 1 , D 0 ～ D 8 , E 0 ～ E 7 , F 0 ～ F 6 , G 0 ～ G 7 , H 0 ～ H 6 , I 0 ～ I 7 , J 0 ～ J 5 , K 0 ～ K 5 , L 0 ～ L 4 , M 0 ～ M 4 , N 0 , N a 1 ～ N a 7 , N b 1 ～ N b 6 , N c 1 ～ N c 7 , O 0 ～ O 7 , P 0 ～ P 9 , Q 0 ～ Q 5 , R 0 ～ R 6 , S 0 ～ S 1 1 , U 0 ～ U 6 , V 0 ～ V 6 , W 0 ～ W 6 , X 0 ～ X 7 , Y 0 ～ Y 9 , Z 0 ～ Z 7 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 2 9 7 4 】

なお、上記遊技機 U 0 ～ U 6 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ～ A 9 , B 0 ～ B 8 , C 0 ～ C 1 1 , D 0 ～ D 8 , E 0 ～ E 7 , F 0 ～ F 6 , G 0 ～ G 7 , H 0 ～ H 6 , I 0 ～ I 7 , J 0 ～ J 5 , K 0 ～ K 5 , L 0 ～ L 4 , M 0 ～ M 4 , N 0 , N a 1 ～ N a 7 , N b 1 ～ N b 6 , N c 1 ～ N c 7 , O 0 ～ O 7 , P 0 ～ P 9 , Q 0 ～ Q 5 , R 0 ～ R 6 , S 0 ～ S 1 1 , T 0 ～ T 9 , V 0 ～ V 6 , W 0 ～ W 6 , X 0 ～ X 7 , Y 0 ～ Y 9 , Z 0 ～ Z 7 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

10

【 2 9 7 5 】

なお、上記遊技機 V 0 ～ V 6 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ～ A 9 , B 0 ～ B 8 , C 0 ～ C 1 1 , D 0 ～ D 8 , E 0 ～ E 7 , F 0 ～ F 6 , G 0 ～ G 7 , H 0 ～ H 6 , I 0 ～ I 7 , J 0 ～ J 5 , K 0 ～ K 5 , L 0 ～ L 4 , M 0 ～ M 4 , N 0 , N a 1 ～ N a 7 , N b 1 ～ N b 6 , N c 1 ～ N c 7 , O 0 ～ O 7 , P 0 ～ P 9 , Q 0 ～ Q 5 , R 0 ～ R 6 , S 0 ～ S 1 1 , T 0 ～ T 9 , U 0 ～ U 6 , W 0 ～ W 6 , X 0 ～ X 7 , Y 0 ～ Y 9 , Z 0 ～ Z 7 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

20

【 2 9 7 6 】

なお、上記遊技機 W 0 ～ W 6 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ～ A 9 , B 0 ～ B 8 , C 0 ～ C 1 1 , D 0 ～ D 8 , E 0 ～ E 7 , F 0 ～ F 6 , G 0 ～ G 7 , H 0 ～ H 6 , I 0 ～ I 7 , J 0 ～ J 5 , K 0 ～ K 5 , L 0 ～ L 4 , M 0 ～ M 4 , N 0 , N a 1 ～ N a 7 , N b 1 ～ N b 6 , N c 1 ～ N c 7 , O 0 ～ O 7 , P 0 ～ P 9 , Q 0 ～ Q 5 , R 0 ～ R 6 , S 0 ～ S 1 1 , T 0 ～ T 9 , U 0 ～ U 6 , V 0 ～ V 6 , X 0 ～ X 7 , Y 0 ～ Y 9 , Z 0 ～ Z 7 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 2 9 7 7 】

なお、上記遊技機 X 0 ～ X 7 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ～ A 9 , B 0 ～ B 8 , C 0 ～ C 1 1 , D 0 ～ D 8 , E 0 ～ E 7 , F 0 ～ F 6 , G 0 ～ G 7 , H 0 ～ H 6 , I 0 ～ I 7 , J 0 ～ J 5 , K 0 ～ K 5 , L 0 ～ L 4 , M 0 ～ M 4 , N 0 , N a 1 ～ N a 7 , N b 1 ～ N b 6 , N c 1 ～ N c 7 , O 0 ～ O 7 , P 0 ～ P 9 , Q 0 ～ Q 5 , R 0 ～ R 6 , S 0 ～ S 1 1 , T 0 ～ T 9 , U 0 ～ U 6 , V 0 ～ V 6 , W 0 ～ W 6 , Y 0 ～ Y 9 , Z 0 ～ Z 7 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

30

【 2 9 7 8 】

なお、上記遊技機 Y 0 ～ Y 9 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ～ A 9 , B 0 ～ B 8 , C 0 ～ C 1 1 , D 0 ～ D 8 , E 0 ～ E 7 , F 0 ～ F 6 , G 0 ～ G 7 , H 0 ～ H 6 , I 0 ～ I 7 , J 0 ～ J 5 , K 0 ～ K 5 , L 0 ～ L 4 , M 0 ～ M 4 , N 0 , N a 1 ～ N a 7 , N b 1 ～ N b 6 , N c 1 ～ N c 7 , O 0 ～ O 7 , P 0 ～ P 9 , Q 0 ～ Q 5 , R 0 ～ R 6 , S 0 ～ S 1 1 , T 0 ～ T 9 , U 0 ～ U 6 , V 0 ～ V 6 , W 0 ～ W 6 , X 0 ～ X 7 , Z 0 ～ Z 7 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

40

【 2 9 7 9 】

なお、上記遊技機 Z 0 ～ Z 7 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ～ A 9 , B 0 ～ B 8 , C 0 ～ C 1 1 , D 0 ～ D 8 , E 0 ～ E 7 , F 0 ～ F 6 , G 0 ～ G 7 , H 0 ～ H 6 , I 0 ～ I 7 , J 0 ～ J 5 , K 0 ～ K 5 , L 0 ～ L 4 , M 0 ～ M 4 , N 0 , N a 1 ～ N a 7 , N b 1 ～ N b 6 , N c 1 ～ N c 7 , O 0 ～ O 7 , P 0 ～ P 9 , Q 0 ～ Q 5 , R 0 ～ R 6 , S 0 ～ S 1 1 , T 0 ～ T 9 , U 0 ～ U 6 , V 0 ～ V 6 , W 0 ～ W 6 , X 0 ～ X 7 , Y 0 ～ Y 9 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 2 9 8 0 】

なお、上記遊技機 A 0 の構成に対して、上記遊技機 A 1 ～ A 9 のいずれか 1 にて限定した

50

構成を適用してもよい。

【2981】

なお、上記遊技機B0の構成に対して、上記遊技機B1～B8のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2982】

なお、上記遊技機C0の構成に対して、上記遊技機C1～C11のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2983】

なお、上記遊技機D0の構成に対して、上記遊技機D1～D8のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2984】

なお、上記遊技機E0の構成に対して、上記遊技機E1～E7のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2985】

なお、上記遊技機F0の構成に対して、上記遊技機F1～F6のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2986】

なお、上記遊技機G0の構成に対して、上記遊技機G1～G7のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2987】

なお、上記遊技機H0の構成に対して、上記遊技機H1～H6のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2988】

なお、上記遊技機I0の構成に対して、上記遊技機I1～I7のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2989】

なお、上記遊技機J0の構成に対して、上記遊技機J1～J5のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2990】

なお、上記遊技機K0の構成に対して、上記遊技機K1～K5のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2991】

なお、上記遊技機L0の構成に対して、上記遊技機L1～L4のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2992】

なお、上記遊技機M0の構成に対して、上記遊技機M1～M4のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2993】

なお、上記遊技機N0の構成に対して、上記遊技機Na1～Na7のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2994】

なお、上記遊技機N0の構成に対して、上記遊技機Nb1～Nb6のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2995】

なお、上記遊技機N0の構成に対して、上記遊技機Nc1～Nc7のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2996】

なお、上記遊技機O0の構成に対して、上記遊技機O1～O7のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【2997】

10

20

30

40

50

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【2998】

遊技機A0～A9，B0～B8，C0～C11，D0～D8，E0～E7，F0～F6，G0～G7，H0～H6，I0～I7，J0～J5，K0～K5，L0～L4，M0～M4，N0，Na1～Na7，Nb1～Nb6，Nc1～Nc7，O0～O7，P0～P9，Q0～Q5，R0～R6，S0～S11，T0～T9，U0～U6，V0～V6，W0～W6，X0～X7，Y0～Y9，Z0～Z7のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Za1。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

10

【2999】

遊技機A0～A9，B0～B8，C0～C11，D0～D8，E0～E7，F0～F6，G0～G7，H0～H6，I0～I7，J0～J5，K0～K5，L0～L4，M0～M4，N0，Na1～Na7，Nb1～Nb6，Nc1～Nc7，O0～O7，P0～P9，Q0～Q5，R0～R6，S0～S11，T0～T9，U0～U6，V0～V6，W0～W6，X0～X7，Y0～Y9，Z0～Z7のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Za2。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

20

【3000】

遊技機A0～A9，B0～B8，C0～C11，D0～D8，E0～E7，F0～F6，G0～G7，H0～H6，I0～I7，J0～J5，K0～K5，L0～L4，M0～M4，N0，Na1～Na7，Nb1～Nb6，Nc1～Nc7，O0～O7，P0～P9，Q0～Q5，R0～R6，S0～S11，T0～T9，U0～U6，V0～V6，W0～W6，X0～X7，Y0～Y9，Z0～Z7のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Za3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

30

40

【符号の説明】

【3001】

- 10 パチンコ機（遊技機）
- 23 タッチセンサ（検知手段の一部）
- 24 先読みランプ（同期変化手段の一部、事前示唆手段の一部、移行事前示唆

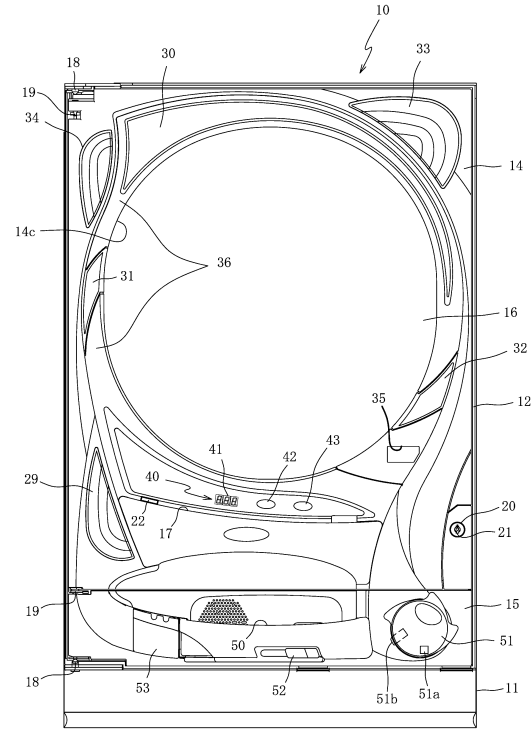
50

手段の一部、特定示唆手段の一部)

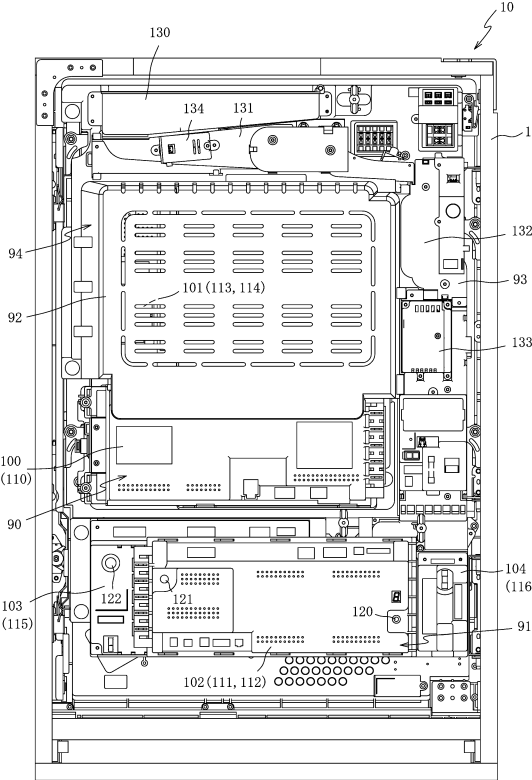
- 6 0 a 盤面第 1 装飾図柄群
- 6 0 b 盤面第 2 装飾図柄群
- 6 4 b 第 2 始動口 (第 1 入球手段の一部、入球手段の一部)
- 6 4 c 普通電役 (可動手段の一部)
- 6 5 可変入賞装置 (遊技価値付与手段の一部、特別入球手段の一部)
- 6 5 a 大入賞口開閉板 (可動手段の一部)
- 6 4 c 1 普通電役ソレノイド 6 4 c 1 (駆動手段の一部)
- 6 7 スルーゲート (第 2 入球手段の一部)
- 8 1 ドラム表示装置 (表示手段の一部、演出手段の一部、第 2 演出手段の一部、演出手段の一部、特定表示手段の一部) 10
- 8 3 普通図柄表示装置 (表示手段の一部、所定表示手段の一部)
- 1 1 0 主制御装置
- 1 1 2 a 球発射ユニット (発射手段の一部)
- 1 1 3 音声ランプ制御装置 (順次点灯手段の一部、楽曲出力手段の一部、楽曲同期手段の一部、制御手段の一部、累積数示唆手段の一部)
- 1 1 4 表示制御装置 (動的実行手段の一部、駆動制御手段の一部、前段階現出手段の一部、段階変化手段の一部)
- 2 0 1 M P U (判定手段の一部、所定判定手段の一部、所定情報判定手段の一部、特定情報判定手段の一部) 20
- 2 0 2 a 大当たり乱数テーブル (第 1 確率導出手段の一部、第 2 確率導出手段の一部)
- 2 0 2 e 変動パターンテーブル (特定実行時間設定手段の一部、第 3 確率導出手段の一部、第 4 確率導出手段の一部)
- 2 0 3 f 保留球実行エリア (取得手段の一部)
- 2 0 3 h 普図保留球数格納エリア (所定情報記憶手段の一部)
- 2 0 3 j 確変フラグ (第 1 移行手段の一部)
- 2 0 3 m 時短高確フラグ (第 1 移行手段の一部、遊技状態切替手段の一部)
- 2 0 3 n 時短低確フラグ (第 2 移行手段の一部、遊技状態切替手段の一部、第 1 移行手段の一部、第 3 状態終了手段の一部、移行手段の一部、所定導出移行手段の一部、回数移行手段の一部) 30
- 2 0 3 o 時短回数カウンタ (判定回数計数手段の一部、第 1 移行手段の一部)
- 2 0 3 p 天井到達計数カウンタ (導出回数計数手段の一部、回数計数手段の一部)
- 2 2 1 M P U (示唆情報抽選手段の一部)
- 2 2 2 e 導光板点灯パターンテーブル
- 2 2 2 f 確定ランプ点灯パターンテーブル
- 2 2 2 i シナリオテーブル (変化時期決定手段の一部)
- 2 2 3 d 導光パターン抽選カウンタ
- 2 2 3 e 確定ランプタイミング抽選カウンタ
- 2 2 3 f 第 1 保留情報格納エリア (記憶手段の一部)
- 2 2 3 g 第 2 保留情報格納エリア (記憶手段の一部) 40
- 2 2 3 j シナリオカウンタ (変化時期決定手段の一部)
- 2 2 3 o 連荘時賞球数カウンタ (累積数計数手段の一部)
- 2 2 6 音声出力装置 (音出力手段の一部)
- 3 1 0 確定ランプユニット (第 2 演出手段の一部)
- 3 1 1 確定ランプ (第 2 演出手段の一部、第 2 発光手段の一部)
- 4 0 0 導光ユニット (演出手段の一部、第 1 演出手段の一部)
- 4 1 0 前側導光板 (第 1 演出手段の一部、第 2 導光手段の一部)
- 4 1 1 第 2 装飾図柄群
- 4 1 2 第 3 装飾図柄 (第 2 示唆情報の一部)
- 4 1 3 第 4 装飾図柄群 (第 1 示唆情報の一部、第 2 所定情報の一部) 50

4 1 4	下方 L E D ユニット（発光手段の一部、第 1 発光手段の一部）	
4 1 4 c	前側下方用 L E D（第 2 発光手段の一部）	
4 1 4 d	前側下方用集光レンズ	
4 1 5	前側右方 L E D ユニット（第 2 演出手段の一部）	
4 1 5 c	前側右方用 L E D（第 1 発光手段の一部、第 2 発光手段の一部）	
4 1 5 d	前側右方用集光レンズ（集光手段の一部）	
4 1 6 c	前側左方用 L E D（第 1 発光手段の一部）	
4 1 6 d	前側左方用集光レンズ（集光手段の一部）	
4 2 0	後側導光板（導光手段の一部、第 2 演出手段の一部、第 1 導光手段の一部）	
4 2 1	第 1 装飾図柄群（所定情報の一部、第 3 示唆情報の一部、第 1 所定情報の一部）	10
4 2 2	後側上方 L E D ユニット（第 1 演出手段の一部）	
4 2 2 c	後側上方用 L E D（第 1 発光手段の一部）	
4 2 3	後側上方用拡散レンズ（拡散手段の一部、複数方向照射手段の一部）	
4 2 4	後側下方用 L E D（発光部の一部、第 1 発光部の一部、第 2 発光部の一部、第 3 発光部の一部）	
4 2 5	後側下方用拡散レンズ（拡散手段の一部、複数方向照射手段の一部）	
4 2 5 a	左方向拡散部（第 1 方向照射部の一部）	
4 2 5 b	正面方向拡散部（第 2 方向照射部の一部）	
4 2 5 c	右方向拡散部（第 3 方向照射部の一部）	20
4 3 0	表示領域形成部材	
4 3 1	中央開口	
4 3 2	レンズカット（カバー部の一部）	
C 1	大当たり乱数カウンタ（特別情報の一部）	
C M	中リールモータ（変動手段の一部）	
C R	中リール（回動手段の一部、共通回動手段の一部、第 2 回動手段の一部、3 手段同期回動手段の一部、演出対象の一部）	
C S	中リールセンサ（判別手段の一部）	
D b 3	入賞順保留表示部（事前示唆手段の一部）	
L M	左リールモータ（変動手段の一部）	30
L R	左リール（回動手段の一部、非共通回動手段の一部、第 1 回動手段の一部、2 手段同期回動手段の一部、演出対象の一部）	
L S	左リールセンサ（判別手段の一部）	
R M	右リールモータ（変動手段の一部）	
R R	右リール（回動手段の一部、共通回動手段の一部、第 1 回動手段の一部、2 手段同期回動手段の一部、演出対象の一部）	
R S	右リールセンサ（判別手段の一部）	
6 0 0	ステッピングモータ（回動駆動手段の一部）	
S 1 0 2 0 3	当たり処理（遊技価値付与手段の一部、有利状態手段の一部）	
S 1 0 2 0 8	始動入賞処理（特定情報取得手段の一部、情報取得手段の一部、特定動的表示実行手段の一部）	40
S 1 0 2 0 9	ゲート通過処理（所定情報取得手段の一部）	
S 1 0 2 1 0	特図変動処理（特定判定手段の一部、特定動的表示実行手段の一部）	
S 1 0 2 1 1	普図変動処理（動的表示実行手段の一部、所定動的表示実行手段の一部）	
S 1 0 7 0 8	（所定実行時間設定手段の一部）	
S 1 0 7 0 9	（所定実行時間設定手段の一部）	
S 1 0 8 0 5	（開閉時間設定手段の一部）	
S 1 0 8 0 7	（開閉時間設定手段の一部）	
S 1 1 1 0 5	当たり演出処理（補正手段の一部）	
S 1 6 0 1 4	大当たり終了処理（遊技状態切替手段の一部）	50

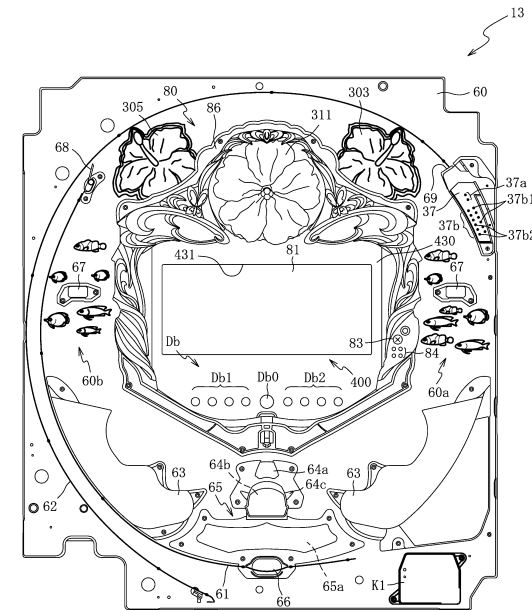
【図面】
【図 1】



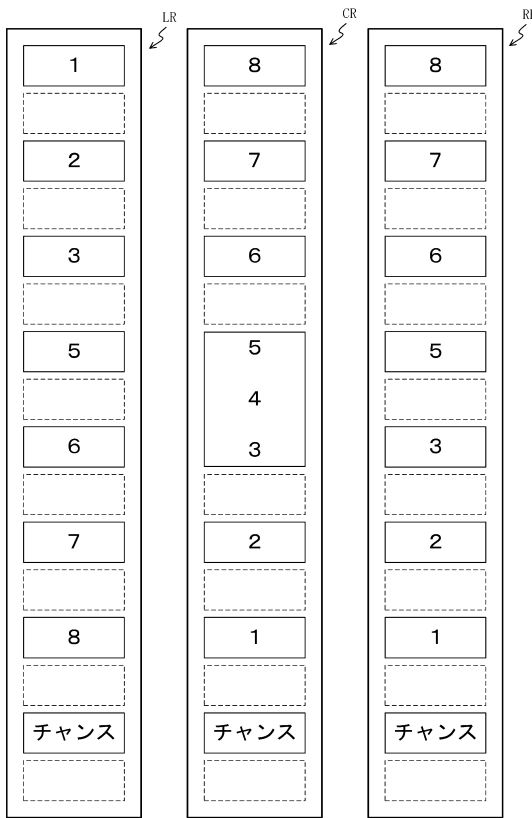
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

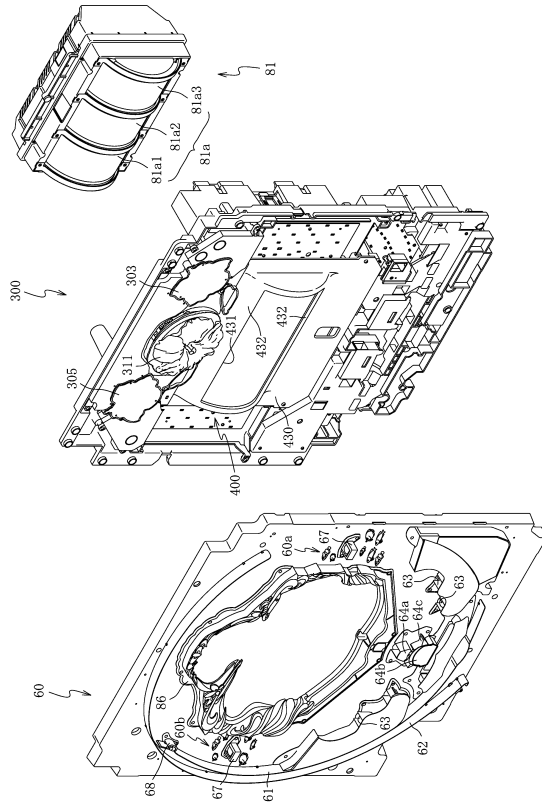
20

30

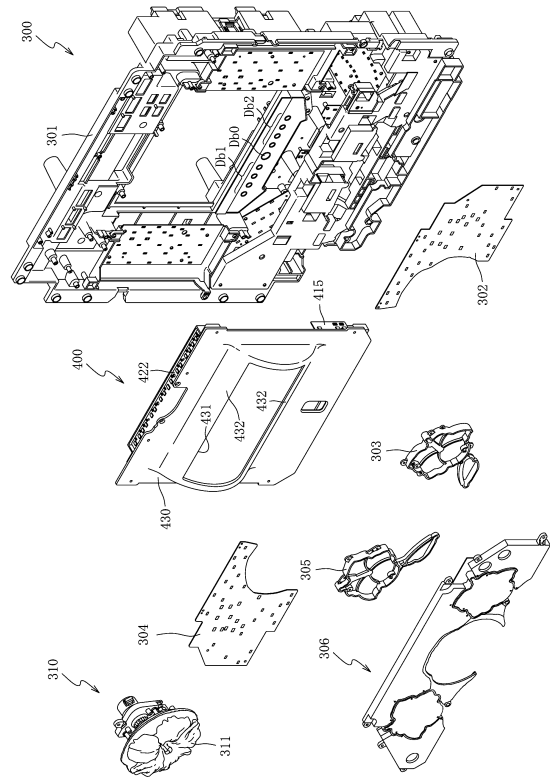
40

50

【図 5】



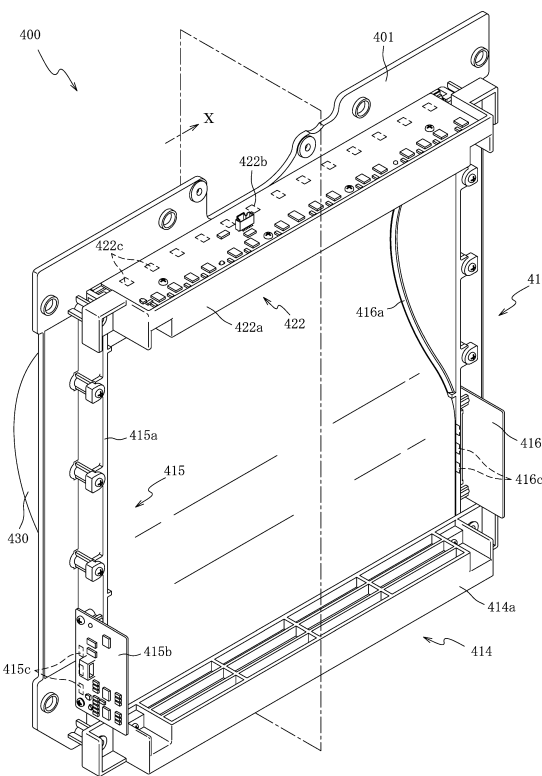
【図 6】



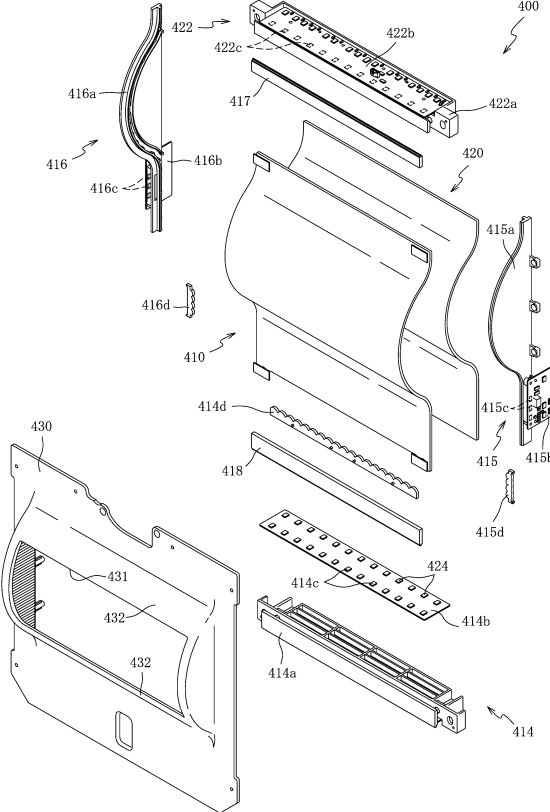
10

20

【図 7】



【図 8】

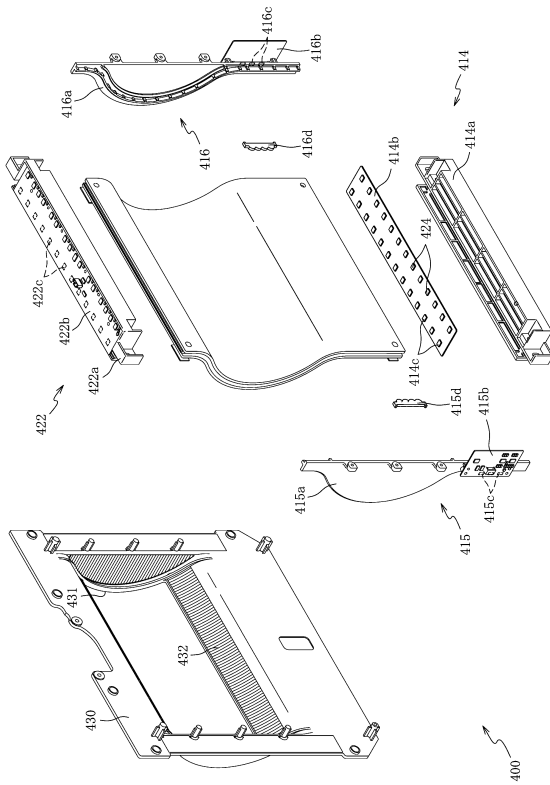


30

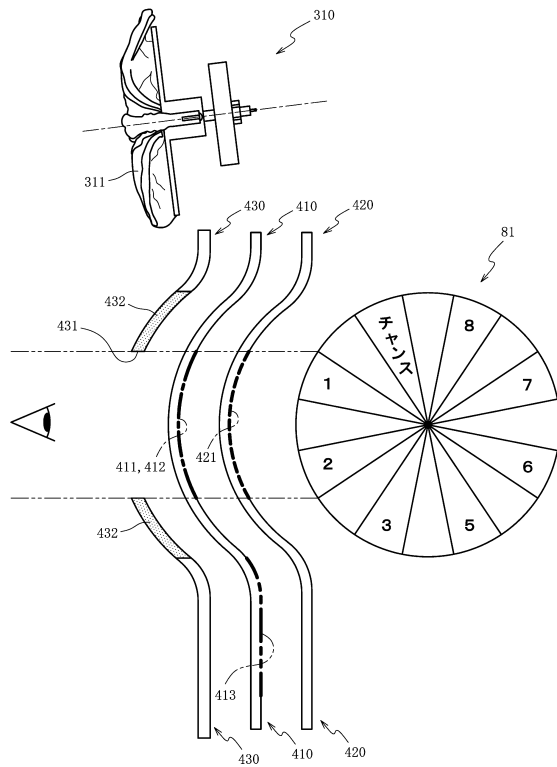
40

50

【図 9】



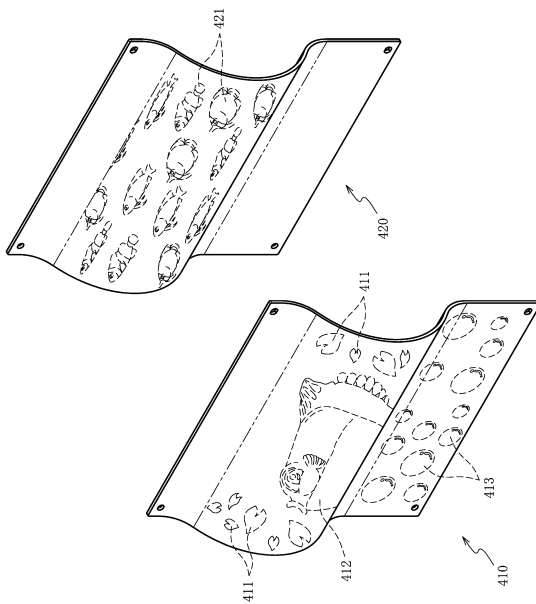
【図 10】



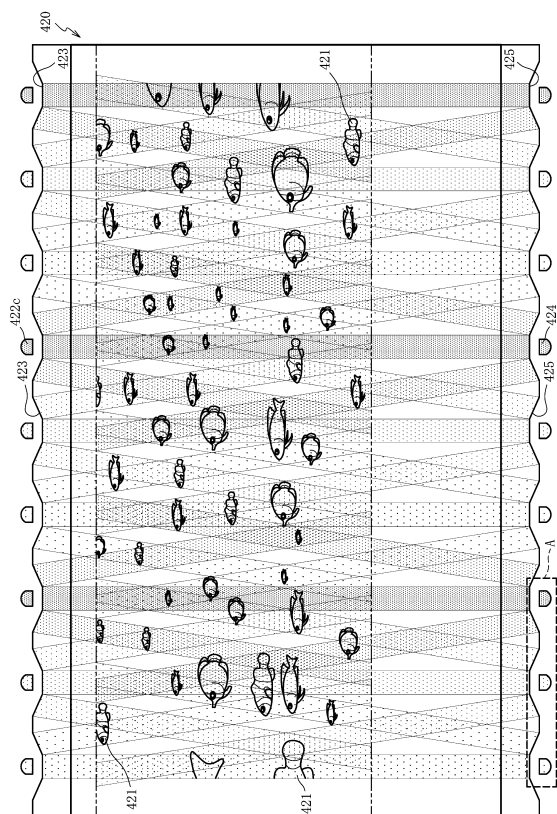
10

20

【図 11】



【図 12】

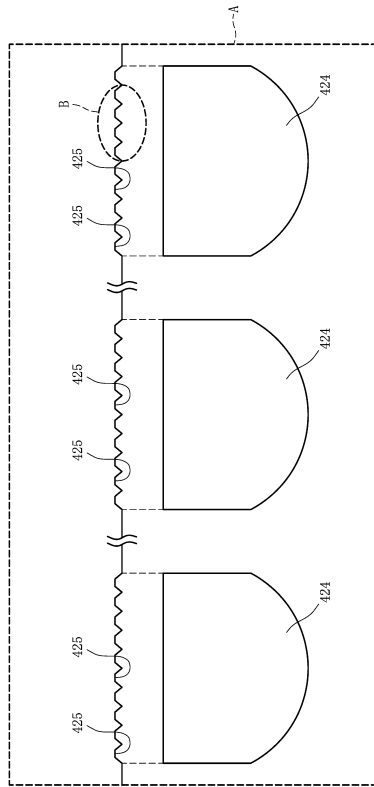


30

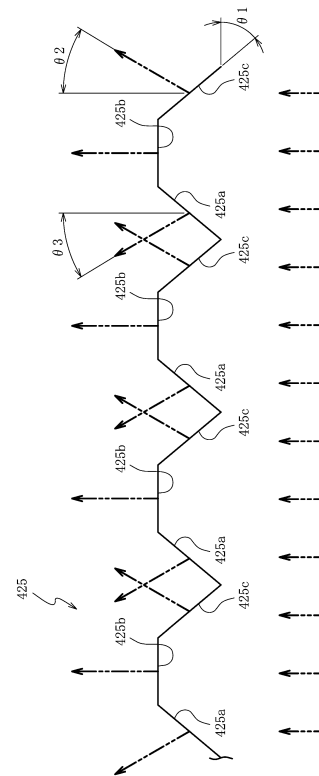
40

50

【図 13】



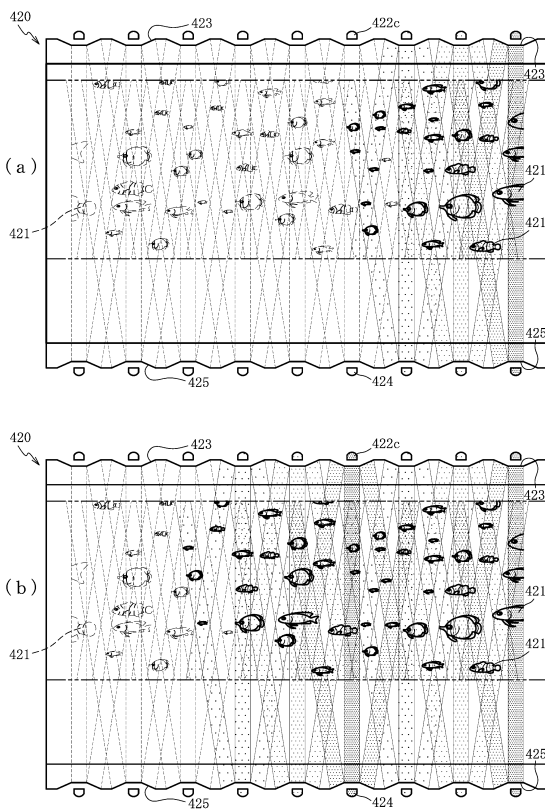
【図 14】



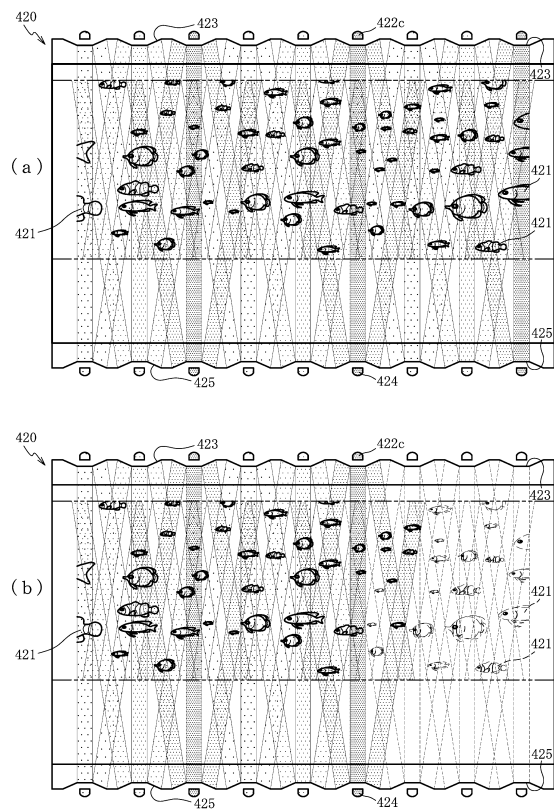
10

20

【図 15】



【図 16】

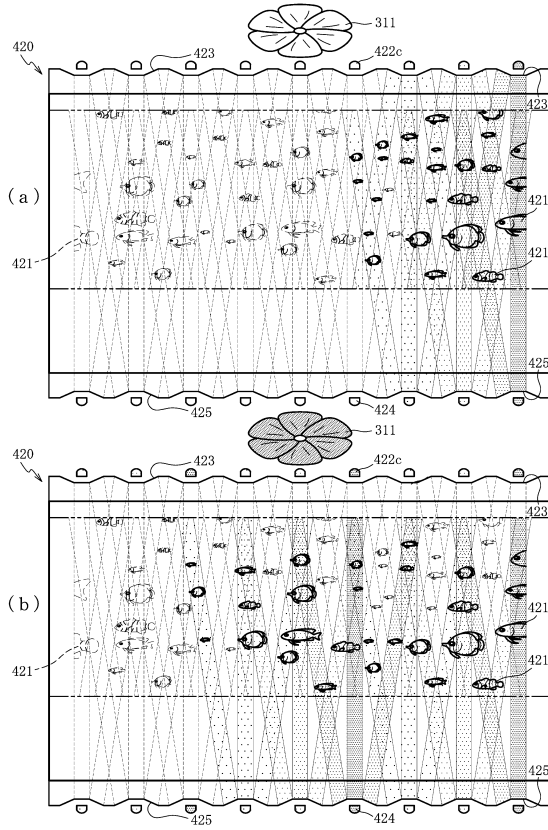


30

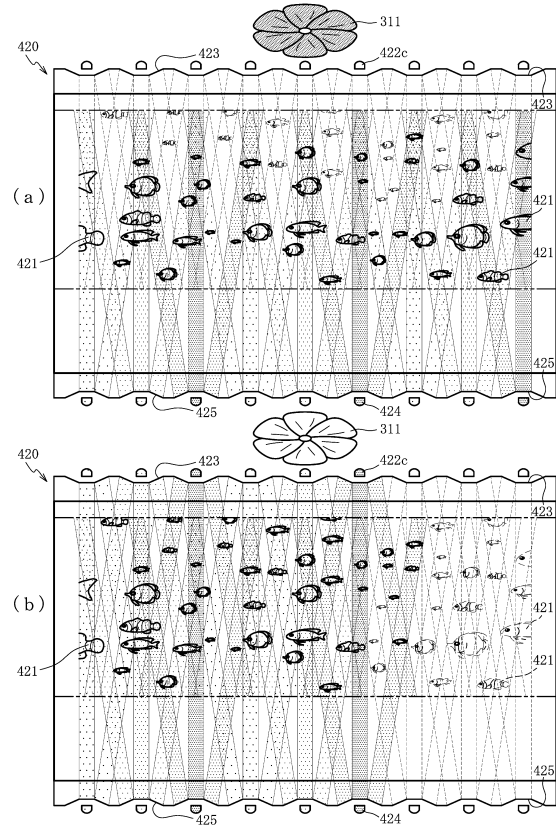
40

50

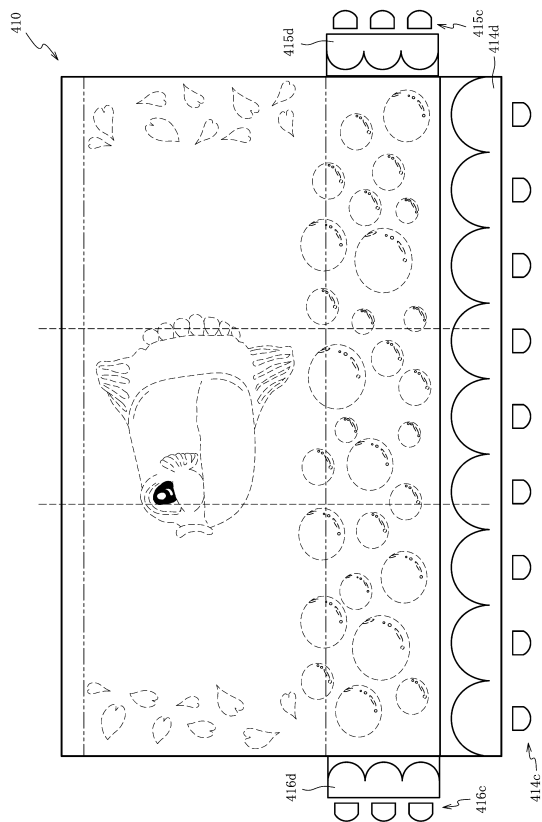
【図 17】



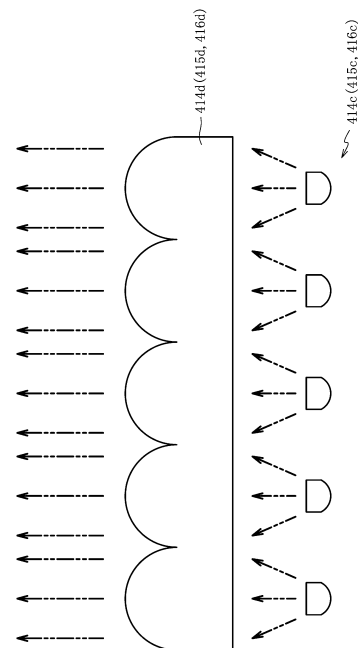
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

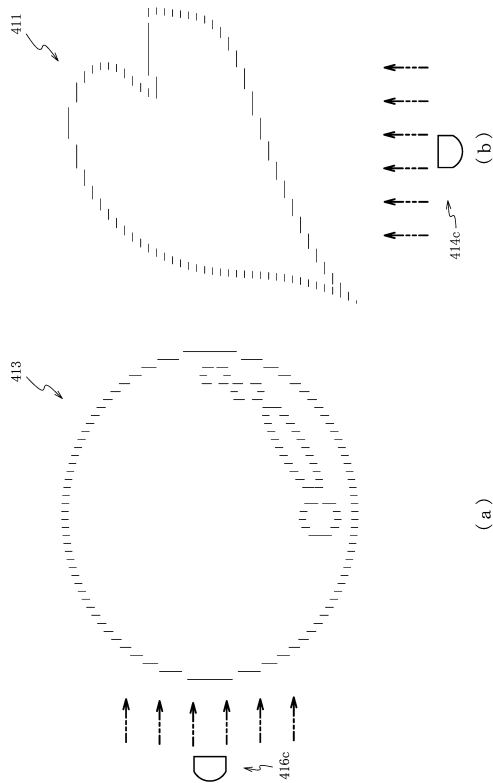
20

30

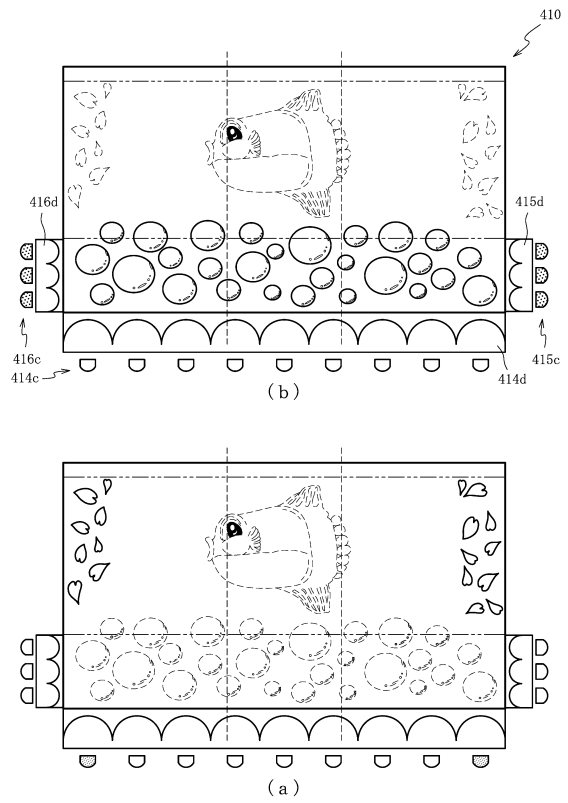
40

50

【図 2 1】



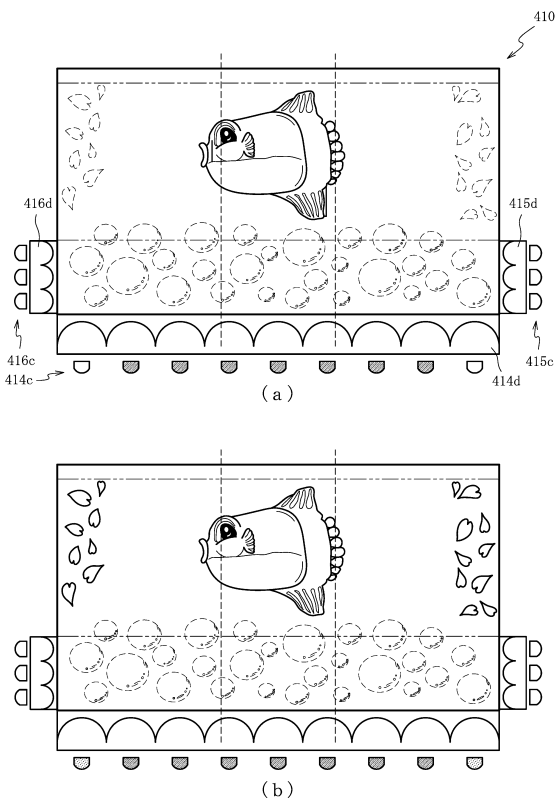
【図 2 2】



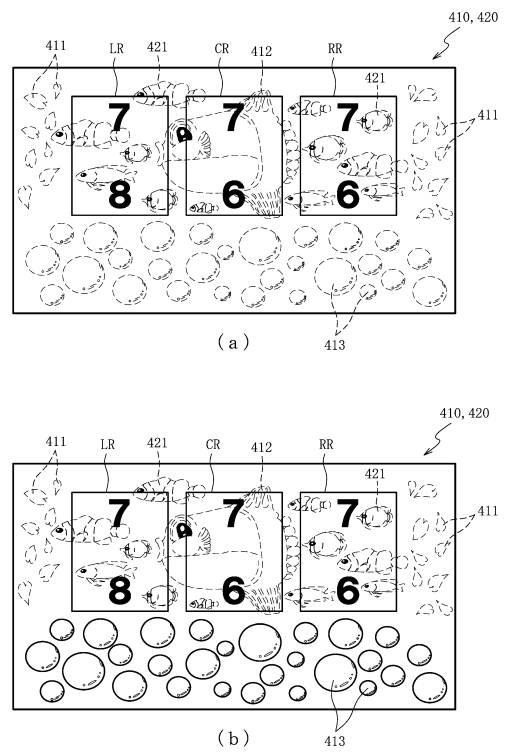
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

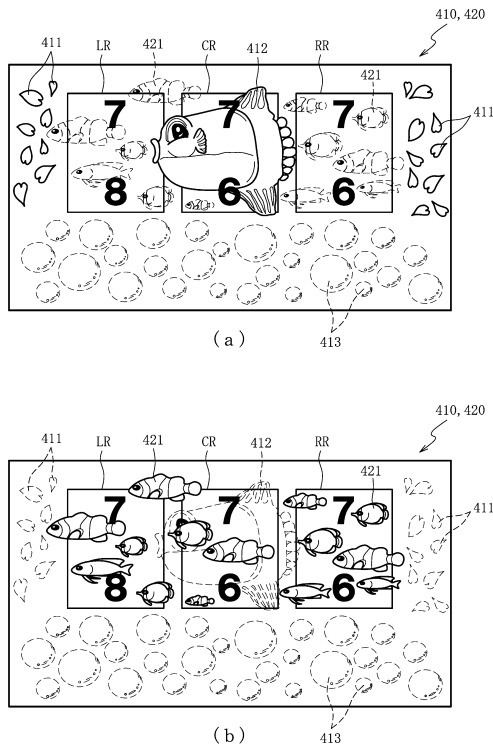


30

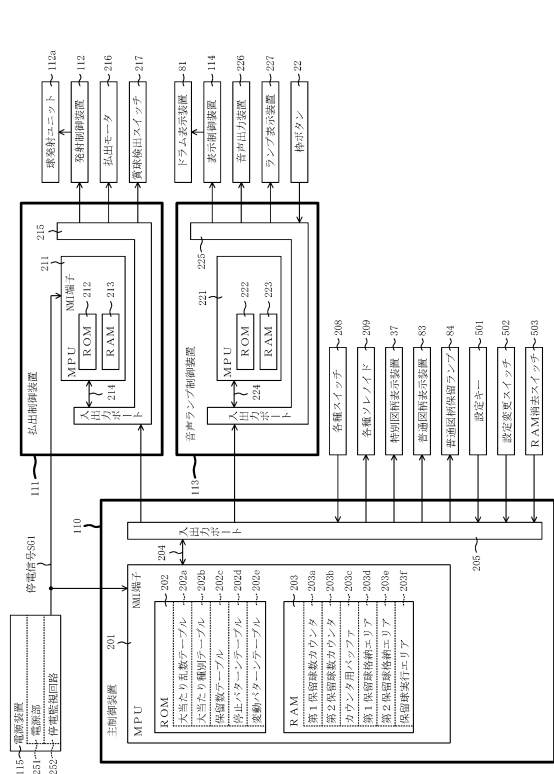
40

50

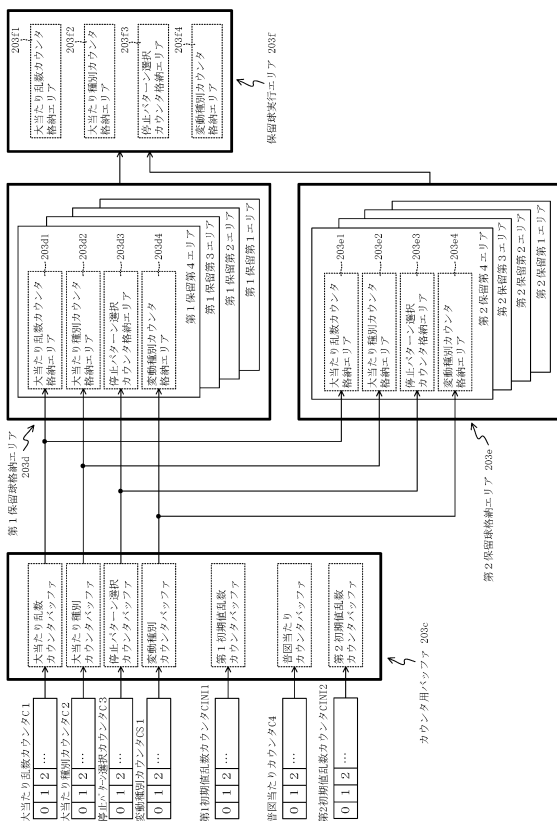
【図 25】



【図 26】



【図 27】



【図 28】

大当たり乱数テーブル (特図1・特図2 共通)

設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値 (0~9999)			
		ハズレ		ハズレ	
		乱数値	個数	乱数値	個数
1	低確	0~49	50個	50~9999	9950個
	高確	0~499	500個	500~9999	9500個
2	低確	0~51	52個	52~9999	9948個
	高確	0~519	520個	520~9999	9480個
3	低確	0~53	54個	54~9999	9946個
	高確	0~539	540個	540~9999	9460個
4	低確	0~55	56個	56~9999	9944個
	高確	0~559	560個	560~9999	9440個
5	低確	0~57	58個	58~9999	9942個
	高確	0~579	580個	580~9999	9420個
6	低確	0~59	60個	60~9999	9940個
	高確	0~599	600個	600~9999	9400個

(a)

大当たり種別テーブル (特図1・特図2 共通)

大当たり種別	0~39	40~59	60~99
大当たり種別	10R確変 大当たり	5R確変 大当たり	10R通常 大当たり

(b)

【図 2 9】

202c

保留数テーブル (特図 1・特図 2 共通)									
遊技状態	当否	保留球数							
		1 個	2 個	3 個	4 個	5 個	6 個	7 個	8 個
通常遊技状態	ハズレ	A テーブル			B テーブル				
	大当たり				C テーブル				
確率変動状態 時間短縮状態	ハズレ	A テーブル			B テーブル				
	大当たり				C テーブル				

【図 3 0】

202d1

A テーブル		
種別	演出態様	停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ・ロング	0〜74
E1	非リーチ・ショート	-
E2	ノーマルリーチ	75〜94
E3	スーパーリーチ	95〜97
E4	スペシャルリーチ	98, 99

(a)

202d2

B テーブル		
種別	演出態様	停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ・ロング	-
E1	非リーチ・ショート	0〜74
E2	ノーマルリーチ	75〜94
E3	スーパーリーチ	95〜97
E4	スペシャルリーチ	98, 99

(b)

202d3

C テーブル		
種別	演出態様	停止パターン選択カウンタ C3
E5	ノーマルリーチ	0〜4
E6	スーパーリーチ	5〜39
E7	スペシャルリーチ	40〜99

(c)

10

20

【図 3 1】

202e1

ハズレ用変動パターンテーブル			
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値 C31	変動時間 (秒)
E0	非リーチ(ロング)	0〜9	15
E1	非リーチ(ショート)	0〜9	5
E2	ノーマルリーチ	0〜6	20
		7〜9	30
E3	スーパーリーチ	0〜7	30
		8,9	40
E4	スペシャルリーチ	0〜8	40
		9	50

【図 3 2】

202e2

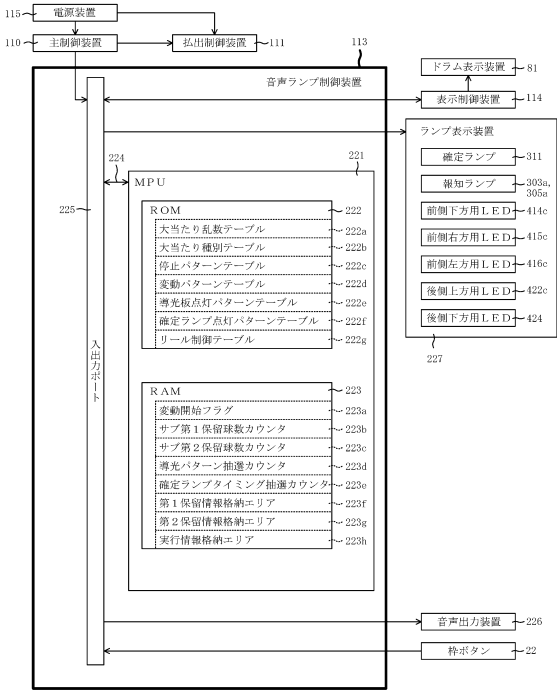
大当たり用変動パターンテーブル			
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値 C31	変動時間 (秒)
E5	ノーマルリーチ	0	20
		1,2	25
		3〜5	30
		6〜9	35
		0,1	30
E6	スーパーリーチ	2〜4	35
		5,6	40
		7〜9	45
		0〜2	40
		3,4	45
E7	スペシャルリーチ	5〜7	50
		8,9	55

30

40

50

【図 3 3】



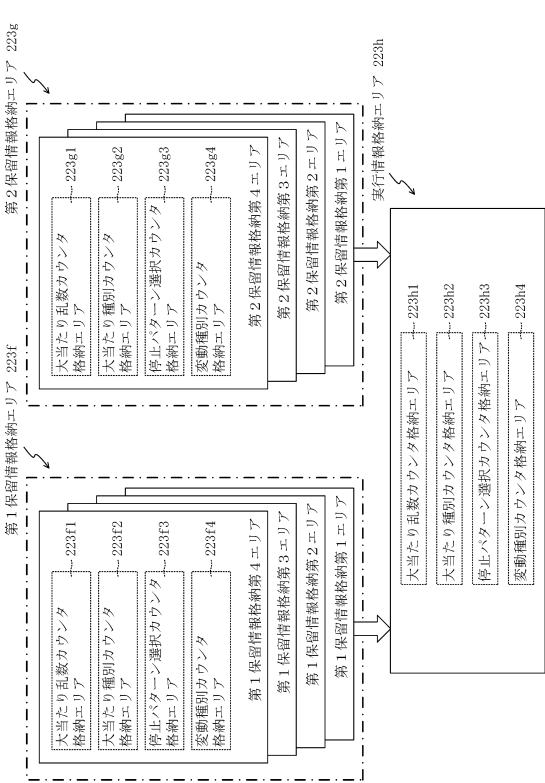
【図 3 4】

導光板点灯パターンテーブル			
当否	演出態様	点灯図柄	導光パターン抽選カウンタ値
ハズレ	非リーチ	無し	0~99
		泡	-
		桜	-
		マンボウ	-
		桜&マンボウ	-
ハズレ	ノーマルリーチ	魚群	-
		無し	0~39
		泡	40~69
		桜	70~89
		マンボウ	90~99
ハズレ	スーパーリーチ	桜&マンボウ	-
		魚群	-
		無し	0~39
		泡	40~69
		桜	70~89
ハズレ	スペシャルリーチ	マンボウ	90~97
		桜&マンボウ	98, 99
		魚群	-
		無し	0~49
		泡	50~79
大当たり	ノーマルリーチ	桜	80~94
		マンボウ	95~98
		桜&マンボウ	99
		魚群	0~9
		無し	10~29
	スーパーリーチ	桜	30~59
		マンボウ	60~99
		桜&マンボウ	-
		魚群	-
		無し	-
	スペシャルリーチ	泡	0, 1
		桜	2~9
		マンボウ	10~19
		桜&マンボウ	20~49
		魚群	50~99
	スペシャルリーチ	無し	-
		泡	0~4
		桜	5~19
		マンボウ	20~39
		桜&マンボウ	40~59
		魚群	60~99

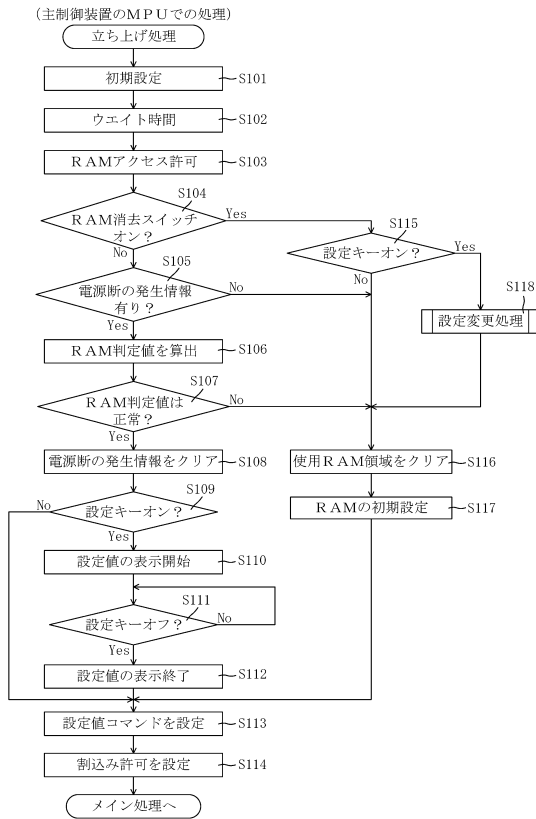
【図 3 5】

確定ランプ点灯パターンテーブル			
当否	演出態様	点灯タイミング	確定ランプタイミング抽選カウンタ
ハズレ	全演出態様	無し	0~99
		変動開始～高速変動終了まで	-
		リーチ形成～発展前まで	-
		発展後～再変動前	-
		再変動～確定	0~99
大当たり	ノーマルリーチ	変動開始～高速変動終了まで	0~9
		リーチ形成～発展前まで	10~29
		発展後～再変動前	30~59
		再変動～確定	60~99
		再変動～確定	0~19
大当たり	スーパーリーチ	変動開始～高速変動終了まで	20~39
		リーチ形成～発展前まで	40~69
		発展後～再変動前	70~99
		再変動～確定	-
		再変動～確定	-
大当たり	スペシャルリーチ	変動開始～高速変動終了まで	-
		リーチ形成～発展前まで	-
		発展後～再変動前	-
		再変動～確定	-
		再変動～確定	-

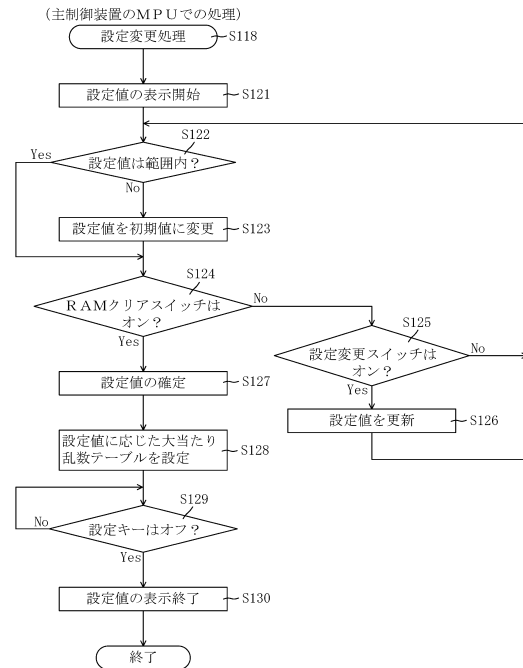
【図 3 6】



【図 37】



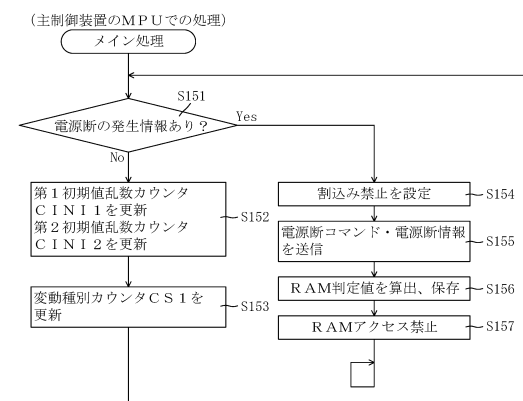
【図 38】



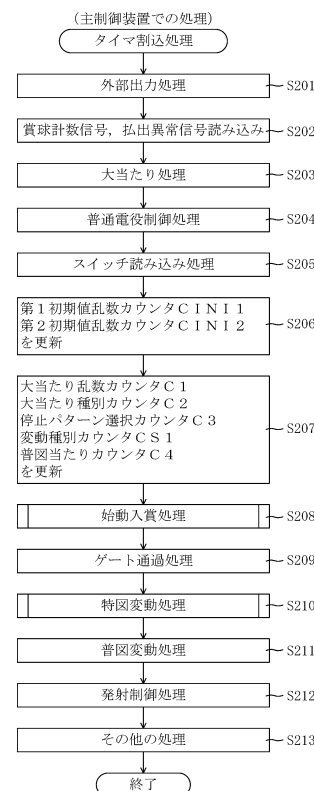
10

20

【図 39】



【図 40】

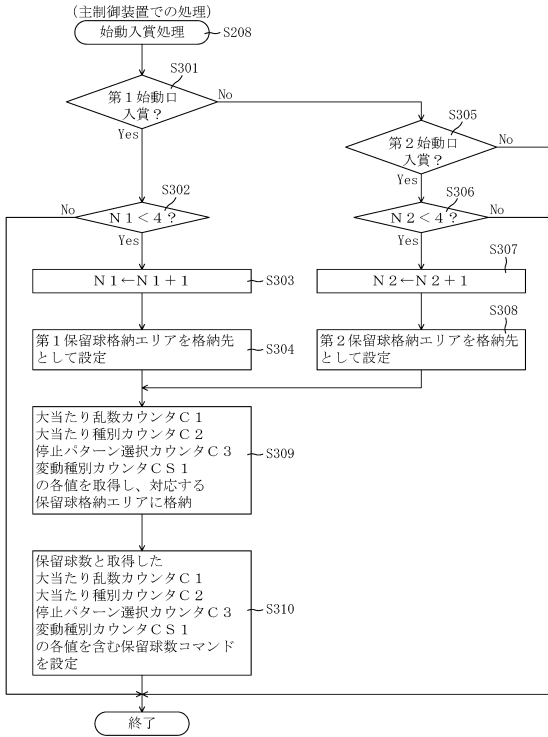


30

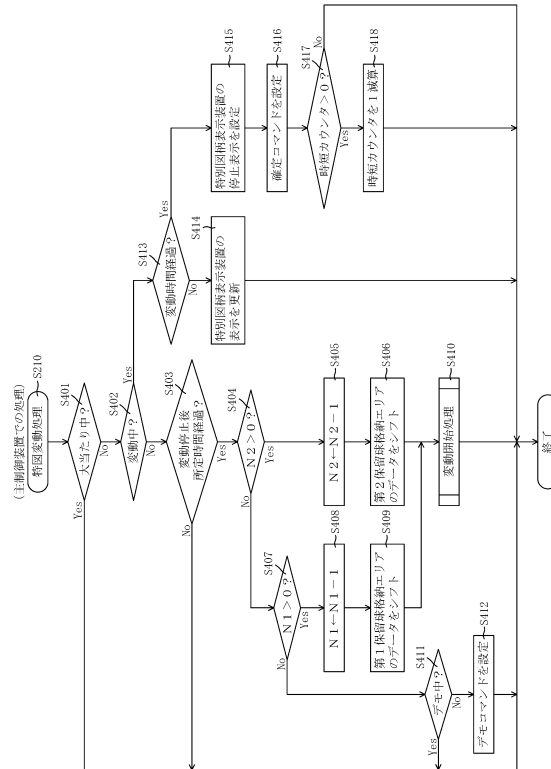
40

50

【図 4 1】



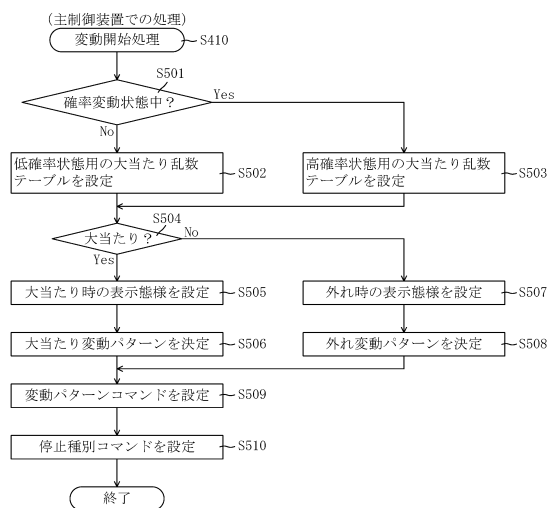
【図 4 2】



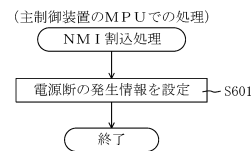
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

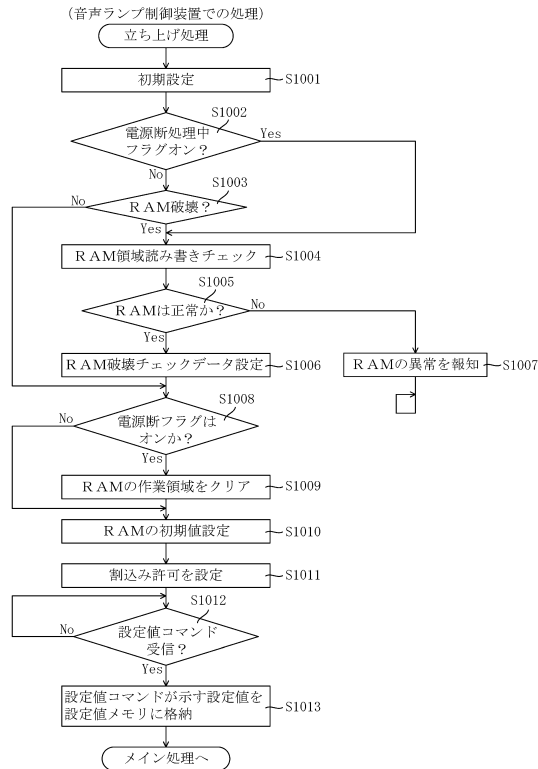


30

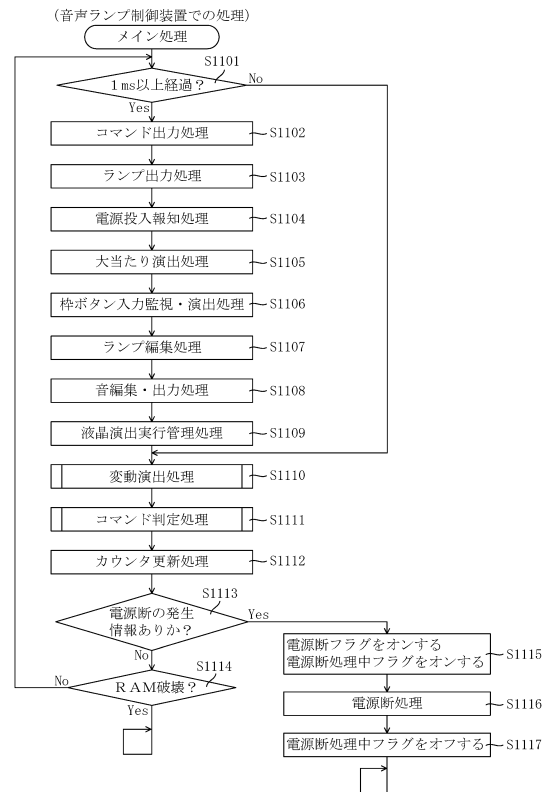
40

50

【図 4 5】



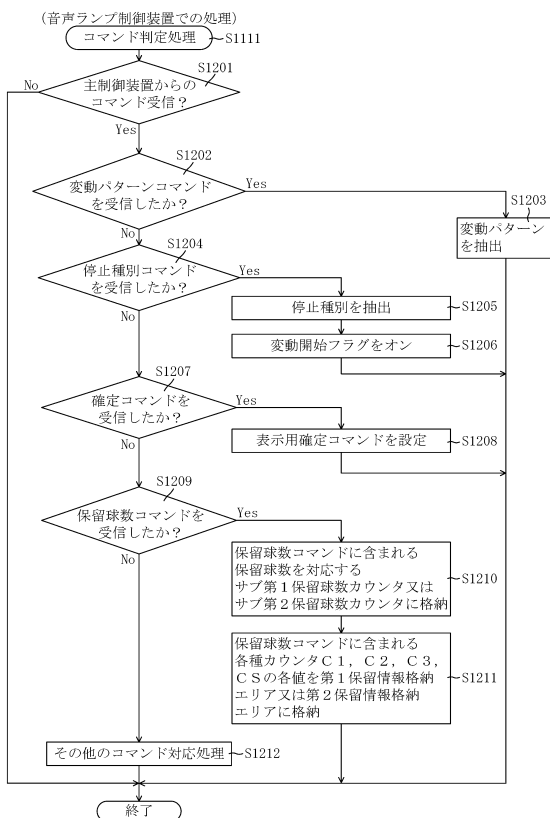
【図 4 6】



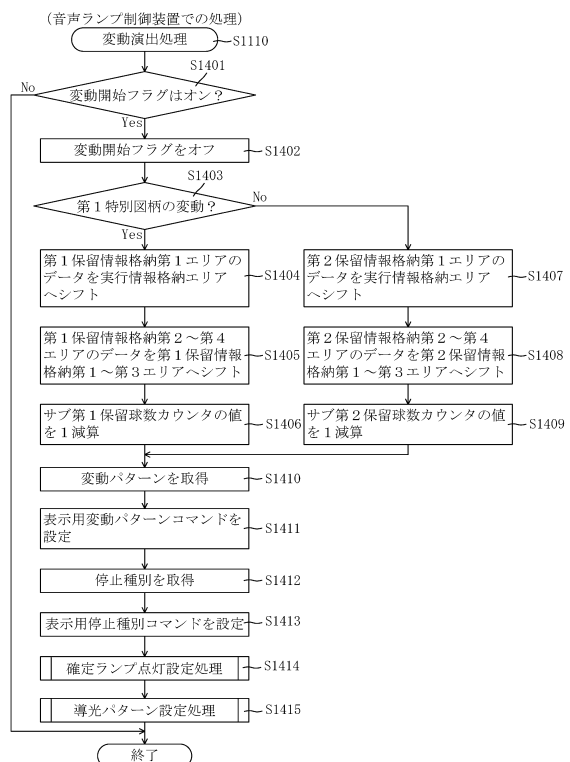
10

20

【図 4 7】



【図 4 8】

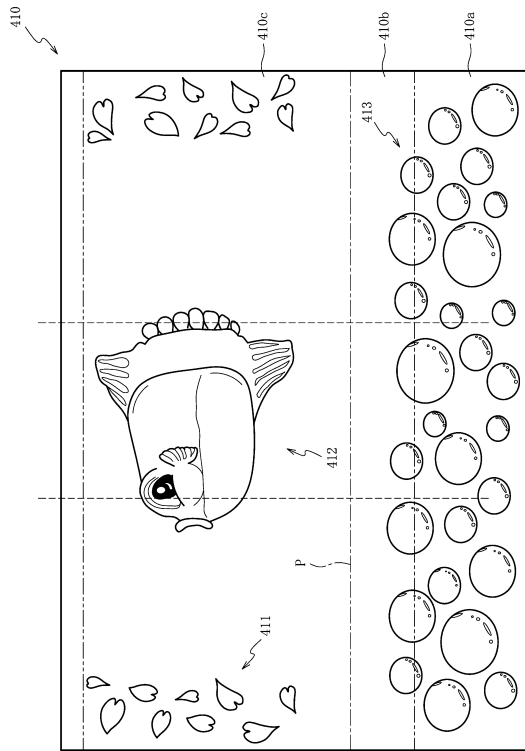


30

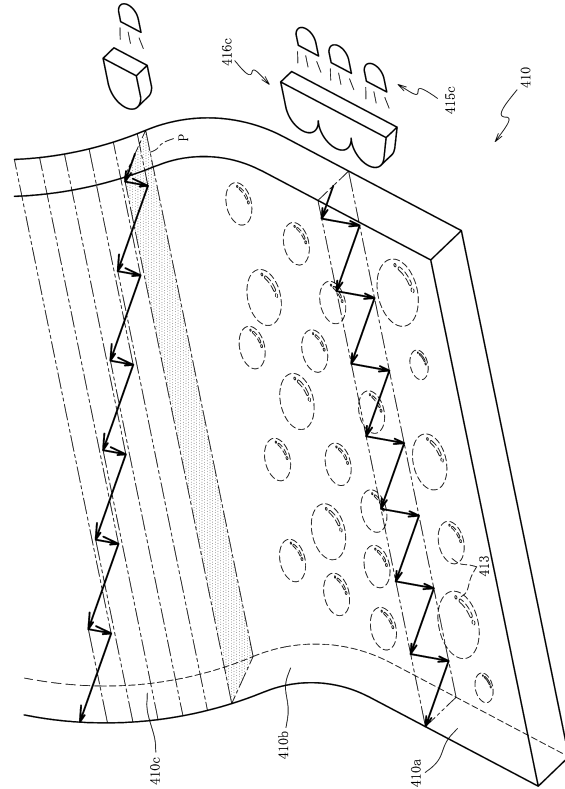
40

50

【図 5 3】



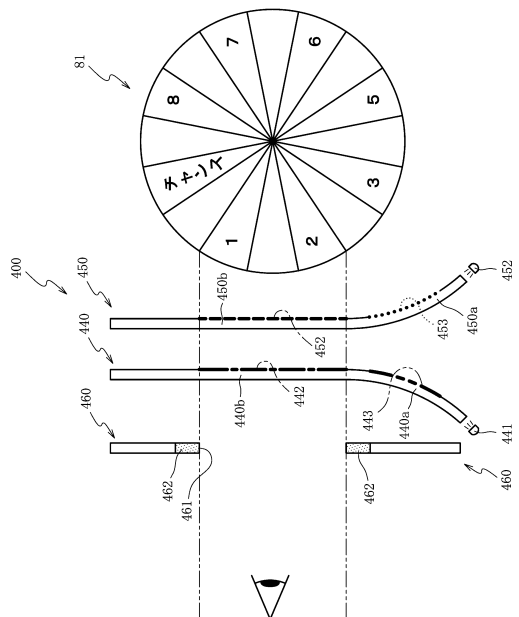
【図 5 4】



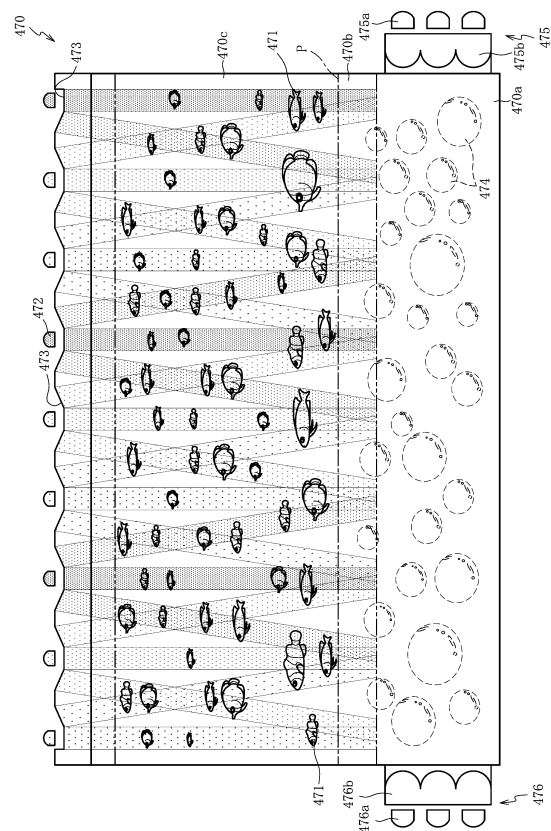
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

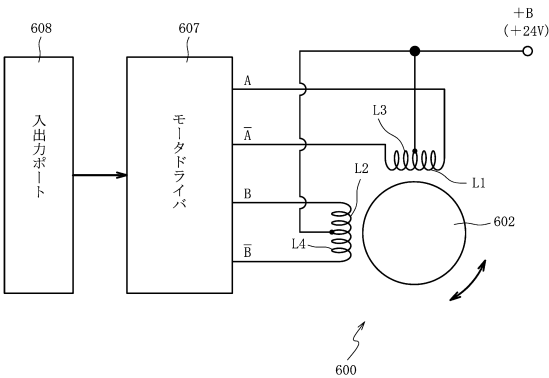


30

40

50

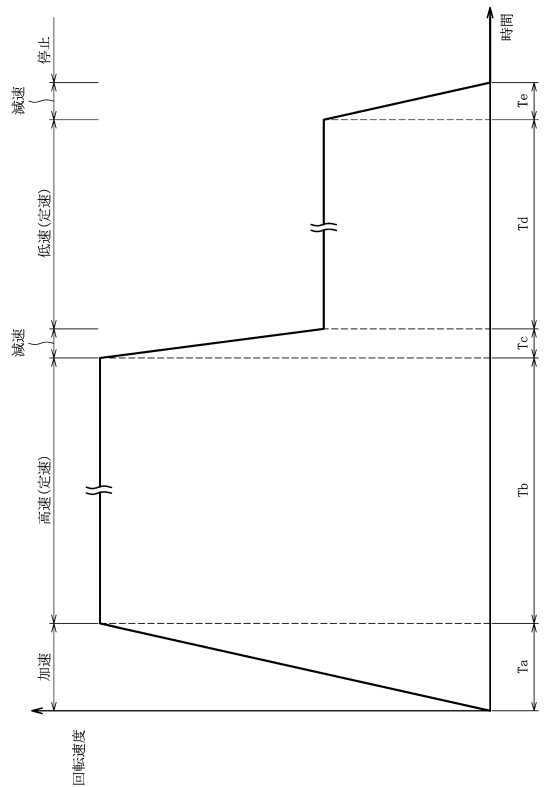
【図 6 1】



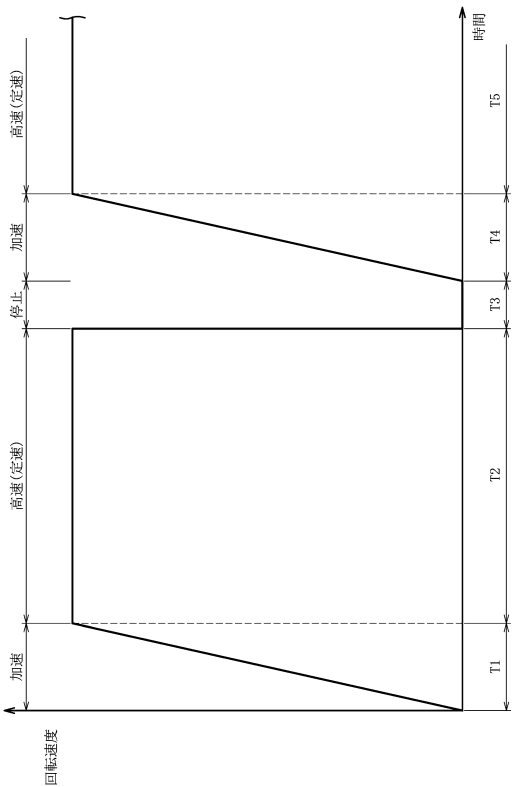
【図 6 2】

相 励磁順	A	B	A ⁻	B ⁻	励磁デュータ	相励磁	励磁順 ポイント	モータ制御相
1	オン				0.1 H	1 相励磁	0	ブレーキ相
2	オン	オン			0.9 H	2 相励磁	1	滑動量 (ステップ角数)
3		オン			0.8 H	1 相励磁	2	
4		オン	オン		0.0 H	2 相励磁	3	ロータ停止相
5			オン		0.4 H	1 相励磁	4	
6			オン	オン	0.6 H	2 相励磁	5	初期励磁相
7				オン	0.2 H	1 相励磁	6	
8	オン			オン	0.3 H	2 相励磁	7	

【図 6 3】



【図 6 4】



10

20

30

40

50

【図 6 5】

加速順序	切り替え間隔	1－2相励磁
1	6 7 割込み	2 相励磁
2	8 割込み	1 相励磁
3	7 割込み	2 相励磁
4	6 割込み	1 相励磁
5	5 割込み	2 相励磁
6	4 割込み	1 相励磁
7	4 割込み	2 相励磁
8	4 割込み	1 相励磁
9	4 割込み	2 相励磁
10	4 割込み	1 相励磁
11	4 割込み	2 相励磁
12	3 割込み	1 相励磁
13	3 割込み	2 相励磁
14	3 割込み	1 相励磁
15	3 割込み	2 相励磁
16	3 割込み	1 相励磁
17	3 割込み	2 相励磁
18	2 割込み	1 相励磁
19	2 割込み	2 相励磁
20	2 割込み	1 相励磁
21	2 割込み	2 相励磁
22	2 割込み	1 相励磁
23	2 割込み	2 相励磁
24	2 割込み	1 相励磁
25	1 割込み	2 相励磁
合計割込み数	1 5 0 割込み	
合計時間	3 0 0 m s	

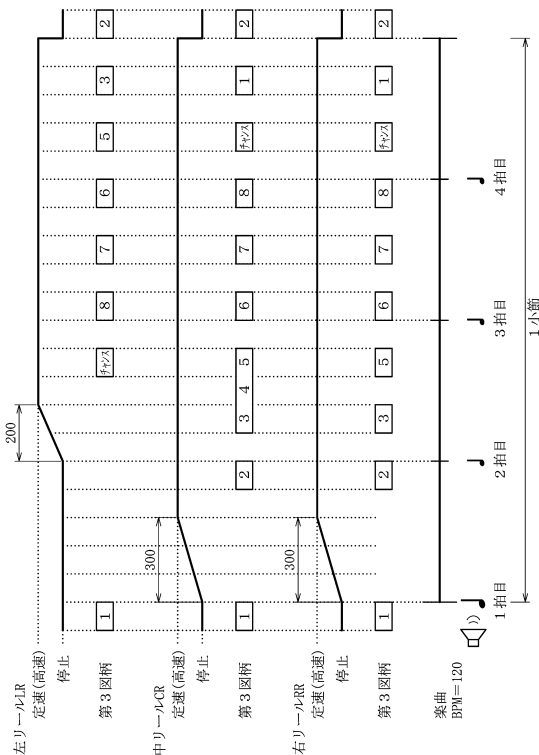
【図 6 6】

加速順序	切り替え間隔	1－2 相励磁
1	1 7 割込み	2 相励磁
2	8 割込み	1 相励磁
3	7 割込み	2 相励磁
4	6 割込み	1 相励磁
5	5 割込み	2 相励磁
6	4 割込み	1 相励磁
7	4 割込み	2 相励磁
8	4 割込み	1 相励磁
9	4 割込み	2 相励磁
10	4 割込み	1 相励磁
11	4 割込み	2 相励磁
12	3 割込み	1 相励磁
13	3 割込み	2 相励磁
14	3 割込み	1 相励磁
15	3 割込み	2 相励磁
16	3 割込み	1 相励磁
17	3 割込み	2 相励磁
18	2 割込み	1 相励磁
19	2 割込み	2 相励磁
20	2 割込み	1 相励磁
21	2 割込み	2 相励磁
22	2 割込み	1 相励磁
23	2 割込み	2 相励磁
24	2 割込み	1 相励磁
25	1 割込み	2 相励磁
合計割込み数	1 0 0 割込み	
合計時間	2 0 0 m s	

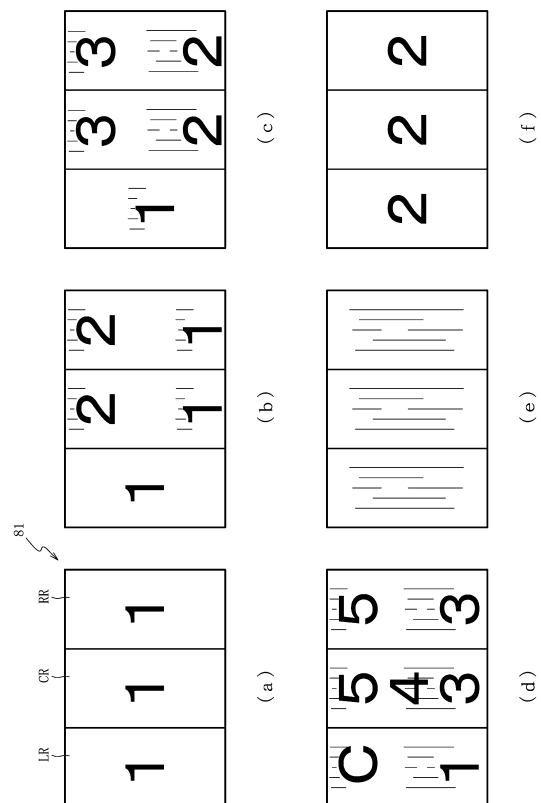
10

20

【圖 67】



【圖 68】

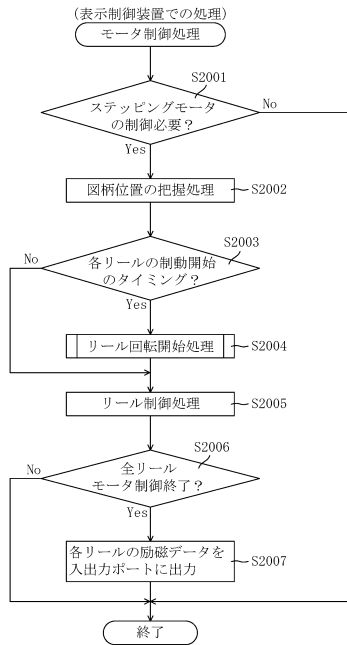


30

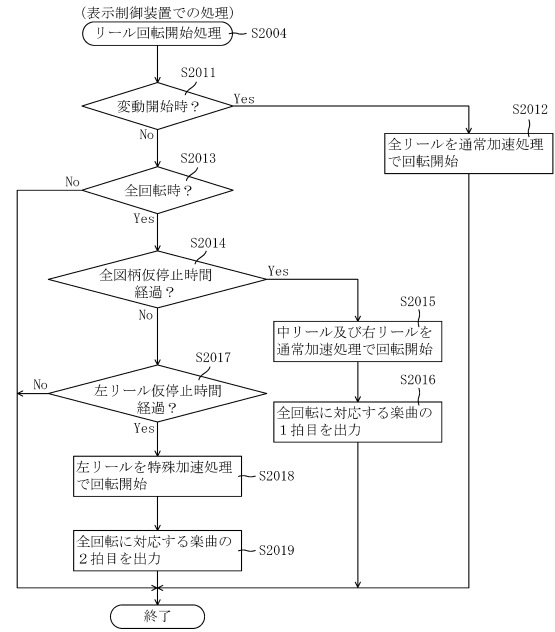
40

50

【図 69】



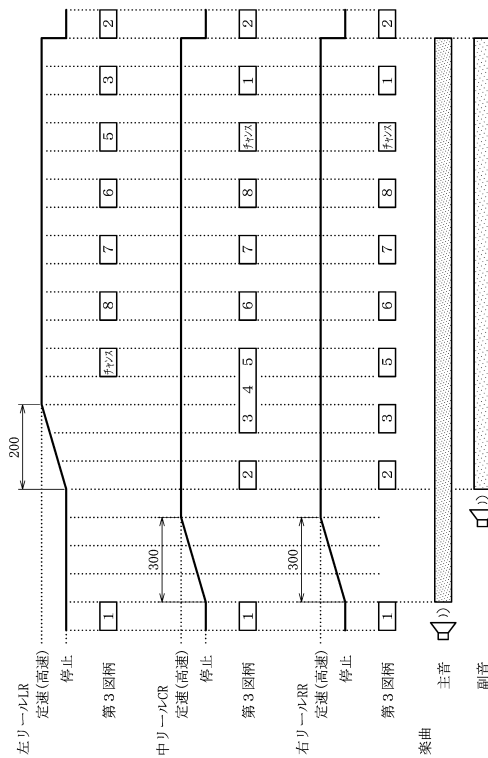
【図 70】



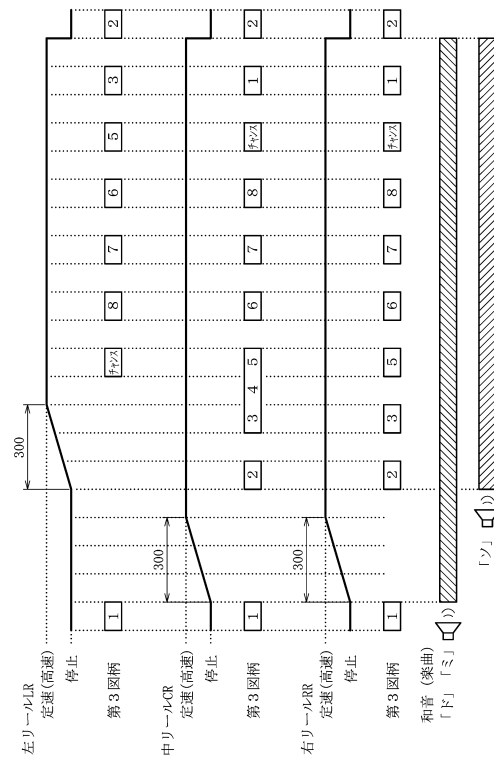
10

20

【図 71】



【図 72】

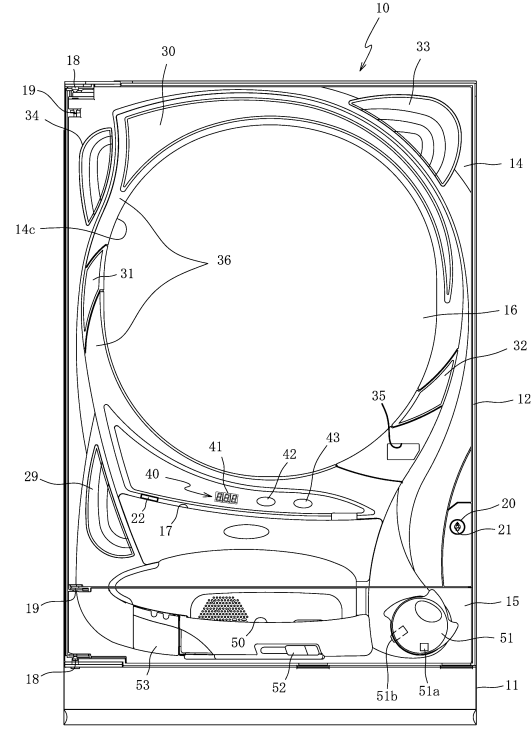


30

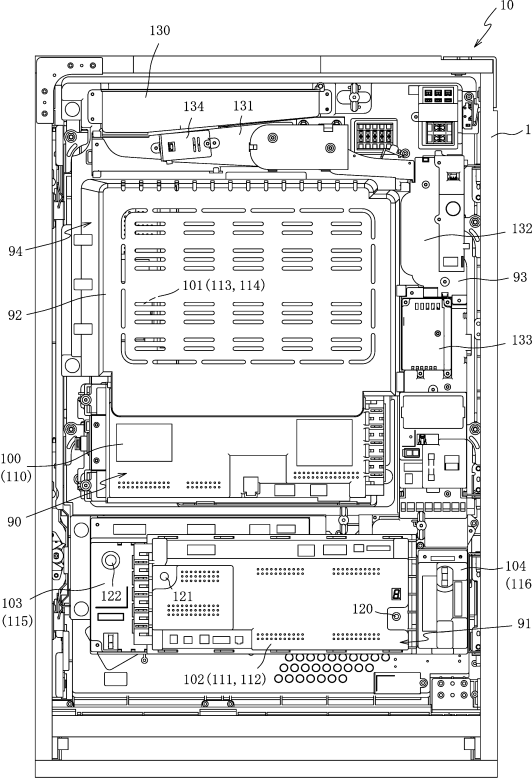
40

50

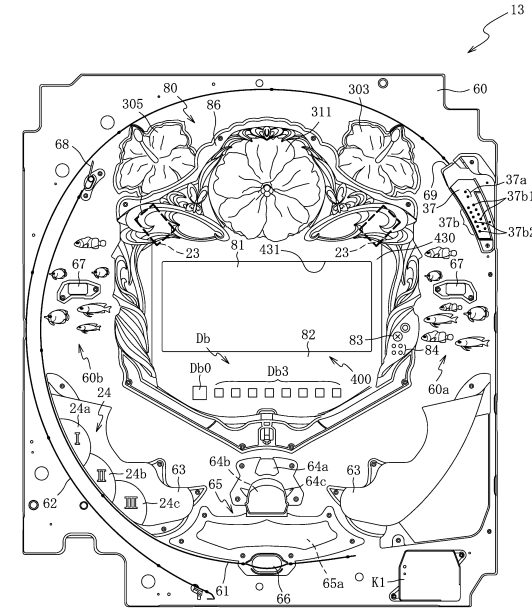
【図 7 3】



【図 7 4】



【図 7 5】



【図 7 6】

LR				CR				RR			
15	1	15	8	15	8	15	8	15	8	15	8
14		14		14		14		14		14	
13	2	13	7	13	7	13	7	13	7	13	7
12		12		12		12		12		12	
11	3	11	6	11	6	11	6	11	6	11	6
10		10		10		10		10		10	
9	5	9	5	9	5	9	5	9	5	9	5
8		8	チャンス	8		8		8		8	
7	6	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3
6		6		6		6		6		6	
5	7	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2
4		4		4		4		4		4	
3	8	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1
2		2		2		2		2		2	
1	時	1	短	1	状態	1	状態	1	状態	1	状態
0		0		0		0		0		0	

10

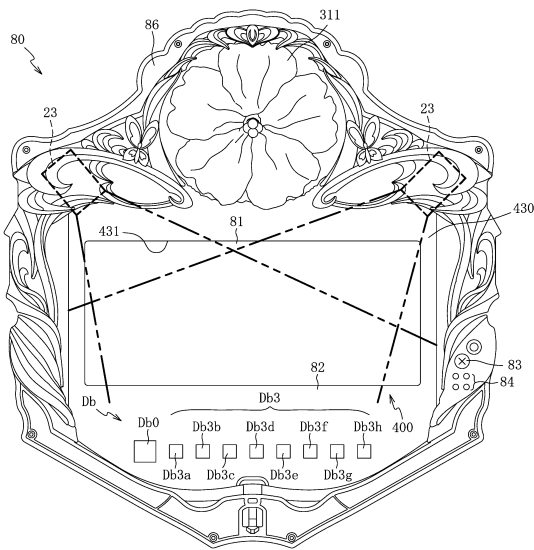
20

30

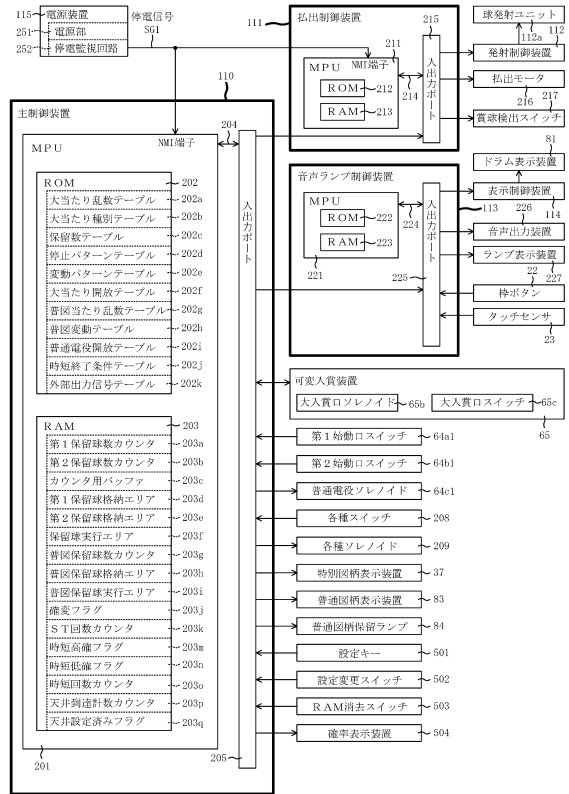
40

50

【圖 7 7】



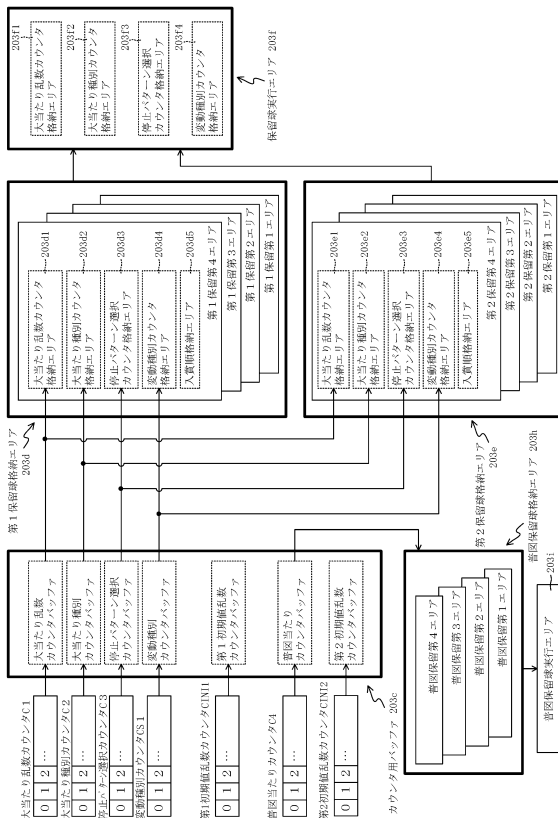
【圖 7 8】



10

20

【圖 7 9】



【圖 80】

遊技状態		大当たり				時短回数		ハズレ	
設定値		乱数値	回数	時短値	回数	乱数値	回数	乱数値	回数
1	低確	0～99	100回	100～149	50回	150～9999	9850回		
	高確	0～199	500回	500～549	50回	550～9999	9450回		
	低確	0～119	120回	120～169	50回	170～9999	9830回		
2	高確	0～519	520回	520～569	50回	570～9999	9430回		
	低確	0～139	140回	140～189	50回	190～9999	9810回		
3	高確	0～579	580回	580～599	50回	600～9999	9410回		

30

40

50

【図 8 1】

大当たり種別テーブル（特図 1・特図 2 共通）

大当たり種別	大当たり種別割合C2	割合	ラウンド数	ST回数	時短回数
確変 A	0～44	45%	4R	10回	40回
確変 B	45～89	45%	6R	10回	40回
確変 C	90～99	10%	10R	10回	289回

202b

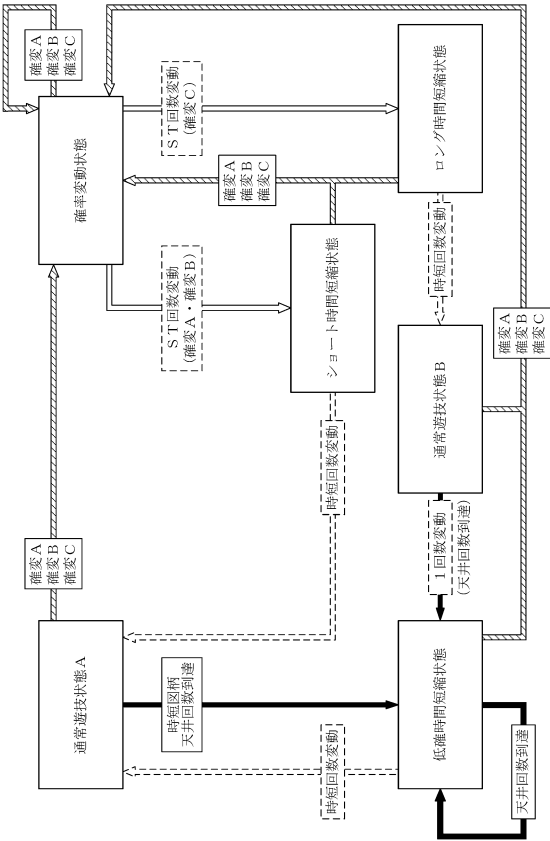
【図 8 2】

遊技状態	移行契機	特図確率	普通確率	普通電役 開放時間	普通電役 開放回数
通常遊技状態 A	初期状態 シヨート時間短縮状態 終了	低	低	短	1回
通常遊技状態 B	ロング時間短縮状態 終了	低	低	短	1回
シヨート時間短縮状態	確変 A・確変 B に基づく確率変動状態 終了	低	高	短	1回
ロング時間短縮状態	確変 C に基づく確率変動状態 終了	低	高	短	1回
確率変動状態	確変 A・確変 B・確変 C 当選	高	高	短	1回
低確時間短縮状態	時短図柄 当選 (時短図柄 当選の場合は 40 回) 特別図柄の低確率状態突入後、特別図柄の動的表示 290 回変動	低	低	短	2回

10

20

【図 8 3】



【図 8 4】

202c

保留数テーブル (特図1・特図2共通)									
遊技状態	当否	保留球数							
		1 個	2 個	3 個	4 個	5 個	6 個	7 個	8 個
通常遊技状態 A	ハズレ	A テーブル				B テーブル			
	大当たり	C テーブル							
確率変動状態 ショート時間短縮状態	時短図柄	D テーブル							
	ハズレ (時短図柄)	A テーブル	B テーブル						
通常遊技状態 B	大当たり	C テーブル							
	ハズレ	D テーブル							
通常遊技状態 B	時短図柄	C テーブル							
	大当たり	D テーブル							
ロング時間短縮状態 低確時間短縮状態	時短図柄	D テーブル							
	ハズレ (時短図柄)	E テーブル	F テーブル						
	大当たり	G テーブル							

30

40

50

【図 8 5】

202d1 ↙

Aテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	ロング	75～94
E4		ショート	-
E5	スーパーリーチ	ロング	95～97
E6		ショート	-
E7	スペシャルリーチ	ロング	98, 99
E8		ショート	-
E9	特殊変動		-

(a)

202d2 ↙

Bテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	ロング	75～94
E4		ショート	-
E5	スーパーリーチ	ロング	95～97
E6		ショート	-
E7	スペシャルリーチ	ロング	98, 99
E8		ショート	-
E9	特殊変動		-

(b)

【図 8 6】

202d3 ↙

Cテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	ロング	0～4
E4		ショート	-
E5	スーパーリーチ	ロング	5～39
E6		ショート	-
E7	スペシャルリーチ	ロング	40～99
E8		ショート	-
E9	特殊変動		-

(a)

202d4 ↙

Dテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	ロング	-
E4		ショート	-
E5	スーパーリーチ	ロング	-
E6		ショート	-
E7	スペシャルリーチ	ロング	-
E8		ショート	-
E9	特殊変動		0～99

(b)

10

20

【図 8 7】

202d5 ↙

Eテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	0～89
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	ロング	-
E4		ショート	90～96
E5	スーパーリーチ	ロング	-
E6		ショート	97, 98
E7	スペシャルリーチ	ロング	-
E8		ショート	99
E9	特殊変動		-

(a)

202d6 ↙

Fテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	0～89
E3	ノーマルリーチ	ロング	-
E4		ショート	90～96
E5	スーパーリーチ	ロング	-
E6		ショート	97, 98
E7	スペシャルリーチ	ロング	-
E8		ショート	99
E9	特殊変動		-

(b)

【図 8 8】

202d7 ↙

Gテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	ロング	-
E4		ショート	0～49
E5	スーパーリーチ	ロング	-
E6		ショート	50～79
E7	スペシャルリーチ	ロング	-
E8		ショート	80～99
E9	特殊変動		-

30

40

50

【図 8 9】

202e1

ハズレ・時短図柄用変動パターンテーブル (特図 1・特図 2 共通)

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値C1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E0	非リーチ・ロング	0~9	15	高速変動 (長) + 低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0~9	5	高速変動 (中) のみ
E2	非リーチ・ショート	0~9	3	高速変動 (短) のみ
E3	ノーマルリーチ・ロング	0~9	20	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ (長)
E4	ノーマルリーチ・ショート	0~9	10	高速変動 (短) + ノーマルリーチ (短)
E5	スーパリーチ・ロング	0~9	60	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパリーチ (長)
E6	スーパリーチ・ショート	0~9	20	高速変動 (短) + ノーマルリーチ + スーパリーチ (短)
E7	スペシャルリーチ・ロング	0~9	180	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ (長)
E8	スペシャルリーチ・ショート	0~9	30	高速変動 (短) + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ (短)
E9	特殊変動	0~9	60	特殊変動

【図 9 0】

202e2

大当たり用変動パターンテーブル (特図 1・特図 2 共通)

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値C1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E3	ノーマルリーチ・ロング	0~2	20	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ (長)
		3~9	30	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ (長) + 再変動
E4	ノーマルリーチ・ショート	0~9	10	高速変動 (短) + ノーマルリーチ (短)
E5	スーパリーチ・ロング	0~3	60	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパリーチ (長)
		4~9	70	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパリーチ (長) + 再変動
E6	スーパリーチ・ショート	0~9	20	高速変動 (短) + ノーマルリーチ + スーパリーチ (短)
E7	スペシャルリーチ・ロング	0~4	180	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ (長)
		5~9	190	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ (長) + 再変動
E8	スペシャルリーチ・ショート	0~9	30	高速変動 (短) + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ (短)

【図 9 1】

202f

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	ラウンド 回数 (R)	OP時間 (秒)	IT時間 (秒)	ED時間 (秒)	最大開放 時間 (秒)	最大入賞 回数	賞球数	ST回数	時短回数
通常遊技状態	確変 A	4	30	2	30	30	10個	15個	10	40
	確変 B	6								
	確変 C	10								
確変変動状態 時短短縮状態	確変 A	4	10	1	10	30	10個	15個	10	289
	確変 B	6								
	確変 C	10								

【図 9 2】

202g

普図当たり乱数テーブル

遊技状態	普図当たり乱数値 (普図当たりカウンタC4の値)
通常遊技状態 低確時間短縮状態	50~99
ショート時間短縮状態 ロング時間短縮状態 確率変動状態	1~99

(a)

202h

普図変動テーブル

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	15s
低確時間短縮状態 ショート時間短縮状態 ロング時間短縮状態 確率変動状態	0.1s

(b)

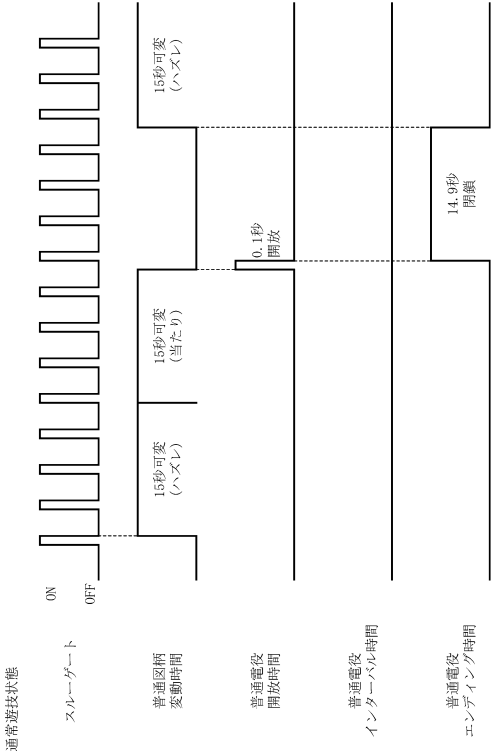
202i

普通電役開放テーブル

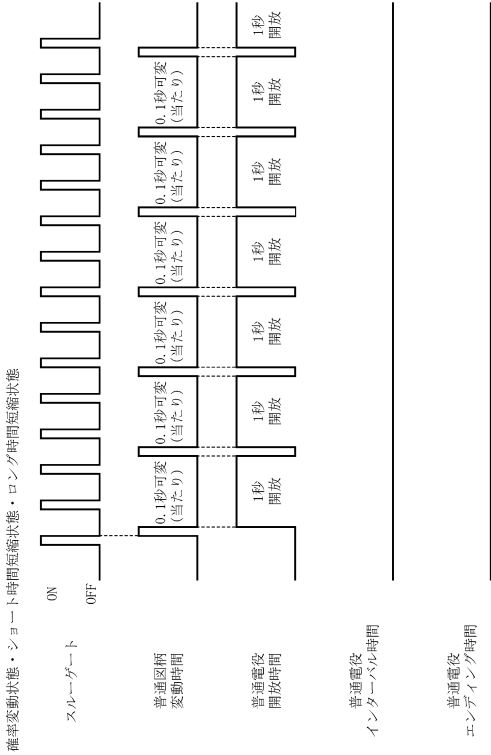
遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル 時間	エンディング 時間
通常遊技状態	1回	0.1s	-	14.9s
低確時間短縮状態	2回	1s	0.1s	-
ショート時間短縮状態 ロング時間短縮状態 確率変動状態	1回	1s	-	-

(c)

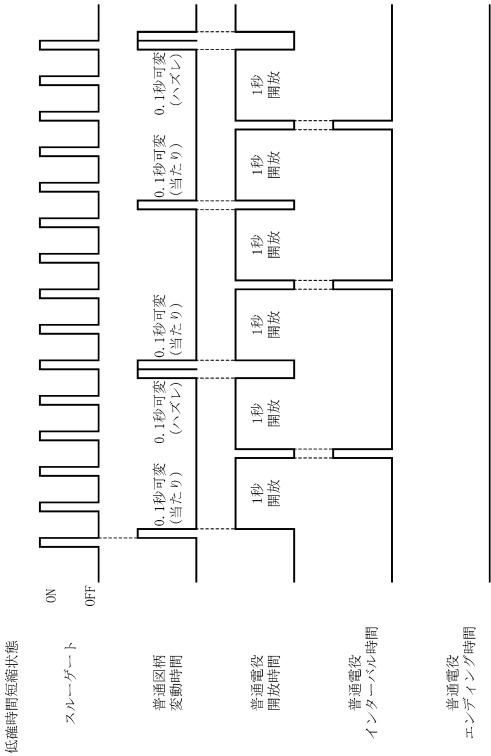
【図 9 3】



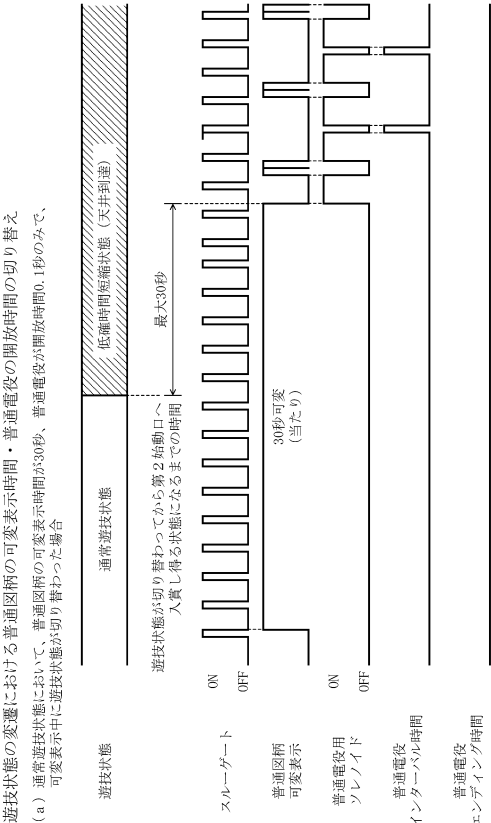
【図 9 4】



【図 9 5】



【図 9 6】



10

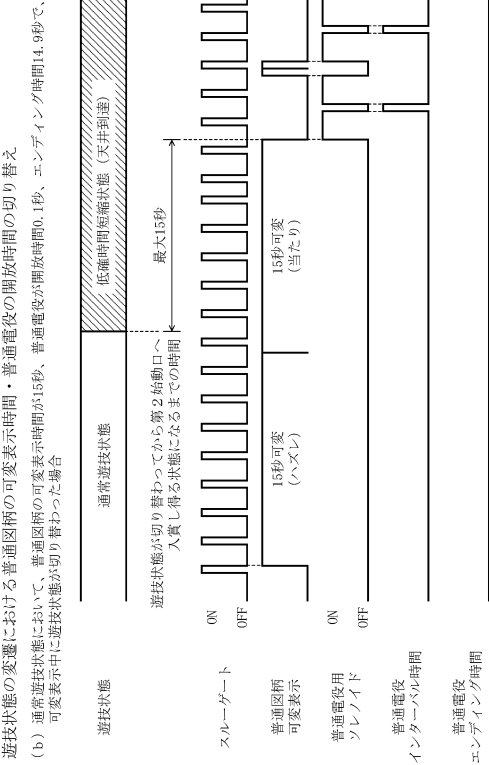
20

30

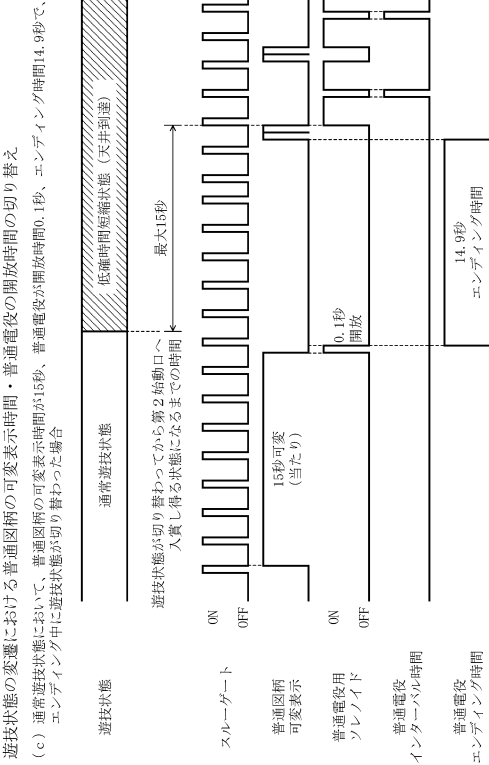
40

50

【図 9 7】



【図 9 8】



【図 9 9】

時短終了条件テーブル

時短発生条件	時短回数
確変 A	40回
確変 B	
確変 C	289回
時短図柄	40回
天井時短	380回

【図 1 0 0】

外部出力信号テーブル

信号種別	開始（オン）条件	終了（オフ）条件
低確時短開始信号	・時短図柄の当選 ・天井時短の開始	時短開始信号出力後500ms経過
大当たり信号	大当たり状態中 （オープニング・インターバル・エンディング中含む）	大当たり状態終了
連荘中信号	・大当たり状態中 ・「時短機能」の有効時	非大当たり状態、かつ、「時短機能」の無効時
特別図柄確定信号	特別図柄の変動停止	特別図柄確定信号出力後500ms経過
アウト信号	アウトスイッチが球10個検出する毎	アウト信号出力後200ms経過
第1始動口入賞信号	第1始動口スイッチオン	第1始動口入賞信号出力後200ms経過
第2始動口入賞信号	第2始動口スイッチオン	第2始動口入賞信号出力後200ms経過
ゲート通過信号	スルーゲートスイッチオン	ゲート通過信号出力後200ms経過
予定賞球信号	払い出し予定の賞球が10個溜まる毎	予定賞球信号出力後200ms経過
賞球払出信号	払出カウントスイッチが賞球10個検出する毎	賞球払出信号出力後100ms経過
セキュリティ信号	・RAMクリア時 ・大入賞口スイッチオン ・振動検知センサオン ・電波センサオン ・50ms内に各スイッチのオン100回時 ・各スイッチのオン連続2000ms継続時 ・1の大当たり中における大入賞口スイッチの累積オン回数が上限値を超えた場合 ・設定変更時 ・設定確認時	セキュリティ信号出力後200ms経過
枠開放信号	内枠開放時	内枠閉鎖時
扉開放信号	前面扉開放時	前面扉閉鎖時

10

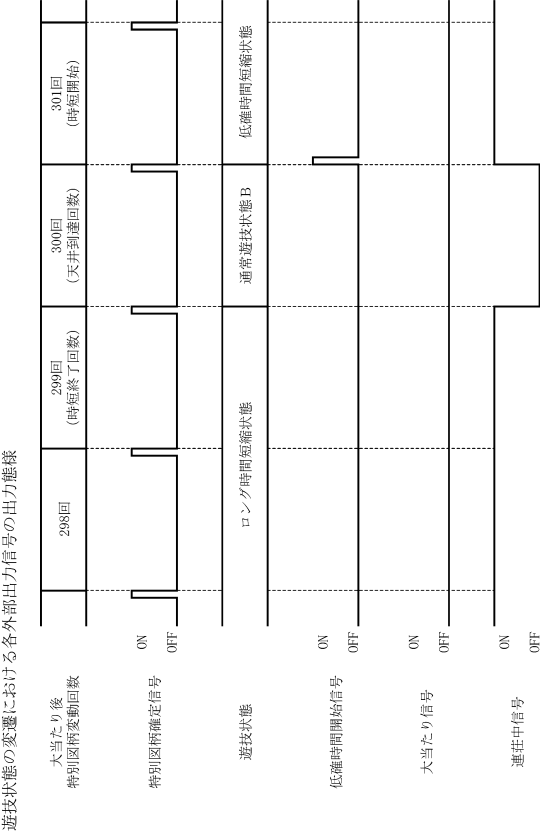
20

30

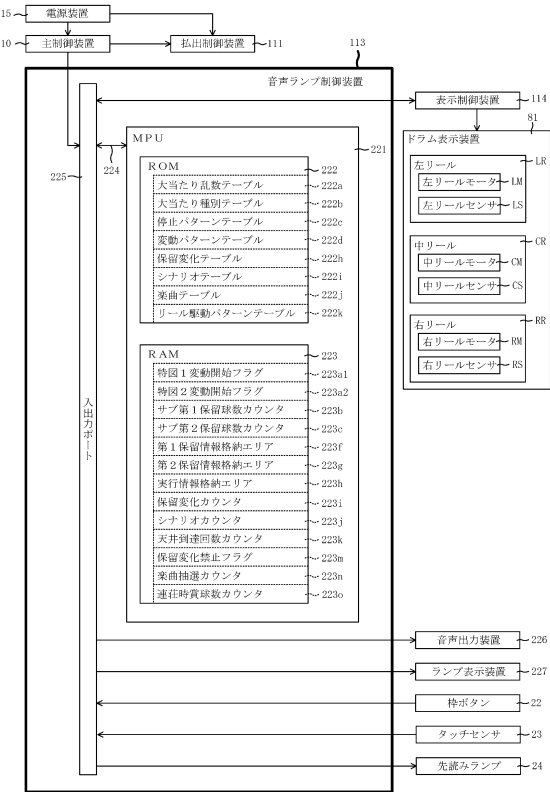
40

50

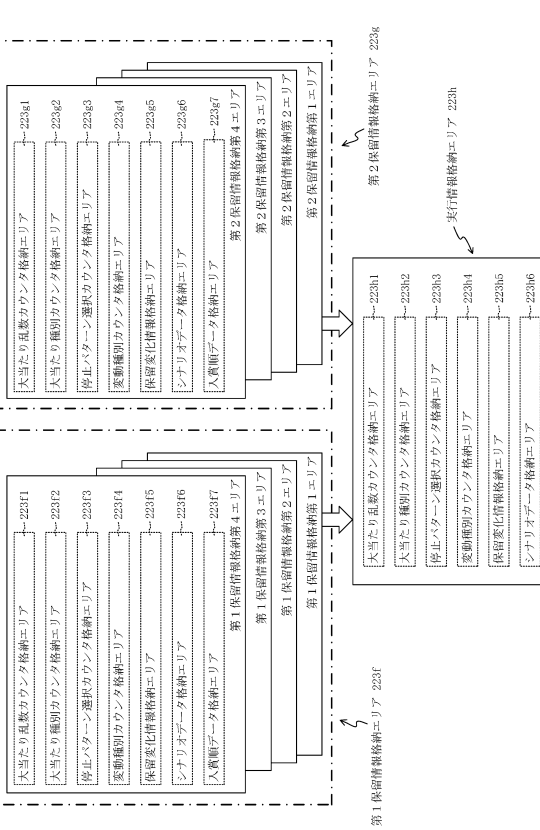
【図 101】



【図 102】



【図 103】



【図 104】

保留変化テーブル

当否	演出態様	保留変化カウンタ値	変化色
ハズレ	非リーチ	0～8	無し
		9	青
		-	赤
	ノーマルリーチ	0～7	無し
		8, 9	青
		-	赤
	スーパーリーチ	0～5	無し
		6～8	青
		9	赤
	スペシャルリーチ	0～3	無し
大当たり	ノーマルリーチ	4～7	青
		8, 9	赤
		0～6	無し
	スーパーリーチ	7, 8	青
		9	赤
		0～4	無し
	スペシャルリーチ	5～7	青
		8, 9	赤
		0～2	無し
	特殊変動	3～6	青
時短図柄	特殊変動	7～9	赤
		0～4	無し
		5～9	青
		-	赤

【図 1 0 5】

22211

ハズレ用シナリオテーブル											
「保留変化予告」実行タイミング											
		0		1		2		3		4	
		リーチ 後	リーチ 前	移行時	変動中 入賞時	変動中 入賞時	変動中 入賞時	変動中 入賞時	変動中 入賞時	変動中 入賞時	変動中 入賞時
1	青	30～99	10～99	9～18	0～8						
2	赤	27～99	17～26	8～16	0～7						
3	青	38～99	27～37	17～26	8～16			0～7			
4	赤	34～99	24～33	15～23	7～14			0～6			
5	青	45～99	34～44	24～33	15～23			0～6			
6	赤	40～99	30～39	21～29	10～20			0～5			
7	青	51～99	40～50	30～39	21～29			6～12			
8	赤	46～99	35～44	26～34	18～25			5～10			
9	青	56～99	45～55	35～44	26～34			11～17			
10	赤	49～99	39～48	30～38	22～29			9～14			
11	青	60～99	49～59	39～48	30～38			15～21			
12	赤	52～99	42～51	33～41	25～32			12～17			
13	青	63～99	52～62	42～51	33～41			25～32			
14	赤	58～99	44～53	35～43	27～34			20～26			
15	青	65～99	54～64	44～53	35～43			27～34			
16	赤	65～99	45～54	36～44	28～35			15～20			

【図 1 0 7】

22212

楽曲テーブル		実行タイミング		秒数		備考	
楽曲種別	非リーチ楽曲	高速変動 (長) + 低速変動		15秒		ループ	
		高速変動 (中)		30秒		ループ	
		高速変動 (短)		20秒		ループ	
		ノーマルリーチ楽曲		5秒			
楽曲種別	ノーマルリーチ楽曲	ノーマルリーチ (長)		9秒			
		ノーマルリーチ (短)		10秒			
		スーパリーチ (長)		40秒			
		スーパリーチ (短)		10秒			
楽曲種別	スーパリーチ楽曲	スペシャルリーチ (長)		160秒			
		スペシャルリーチ (短)		20秒			
		再変動		10秒			
		特殊変動楽曲		40秒			
楽曲種別	特殊変動楽曲	特殊変動3 変動前～特殊変動リーチ時まで		4秒ごと		徐々にバート追加	
		通常遊技状態における大当たりオープニング時		30秒			
		その他の大当たりオープニング時		10秒			
		大当たりラウンド中		30秒		ループ	
楽曲種別	大当たりエンディング楽曲	通常遊技状態における大当たりエンディング時		30秒			
		その他の大当たりエンディング時		10秒			

【図 1 0 6】

22212

大当たり・時短図柄用シナリオテーブル

「保留変化予告」実行タイミング

	リーチ 後	0	1		2		3		4		5		6		7		8	
			変動中	入賞時	変動中	入賞時	変動中	入賞時	変動中	入賞時	変動中	入賞時	変動中	入賞時	変動中	入賞時	変動中	入賞時
1	青	0,1	2～4	5～8	9～99													
	赤	0～2	3～6	7～11	12～99													
2	青	0,1	2～4	5～8	9～13	14～99												
	赤	0～2	3～6	7～11	12～17	18～99												
3	青	0,1	2～4	5～8	9～13	14～19	20～99											
	赤	0～2	3～6	7～11	12～17	18～24	25～99											
4	青	0,1	2～4	5～8	9～13	14～19	20～26	27～99										
	赤	0～2	3～6	7～11	12～17	18～24	25～32	33～99										
5	青	0,1	2～4	5～8	9～13	14～19	20～26	27～24	35～99									
	赤	0～2	3～6	7～11	12～17	18～24	25～32	33～41	42～99									
6	青	0,1	2～4	5～8	9～13	14～19	20～26	27～34	35～43	44～99								
	赤	0～2	3～6	7～11	12～17	18～24	25～32	33～41	42～51	52～99								
7	青	0,1	2～4	5～8	9～13	14～19	20～26	27～34	35～43	44～53	54～99							
	赤	0～2	3～6	7～11	12～17	18～24	25～32	33～41	42～51	52～62	63～99							
8	青	0,1	2～4	5～8	9～13	14～19	20～26	27～34	35～43	44～53	54～64	65～99						
	赤	0～2	3～6	7～11	12～17	18～24	25～32	33～41	42～51	52～62	63～74	75～99						

決定保留
時留
保留
化留
警告
目告
数

【図 1 0 9】

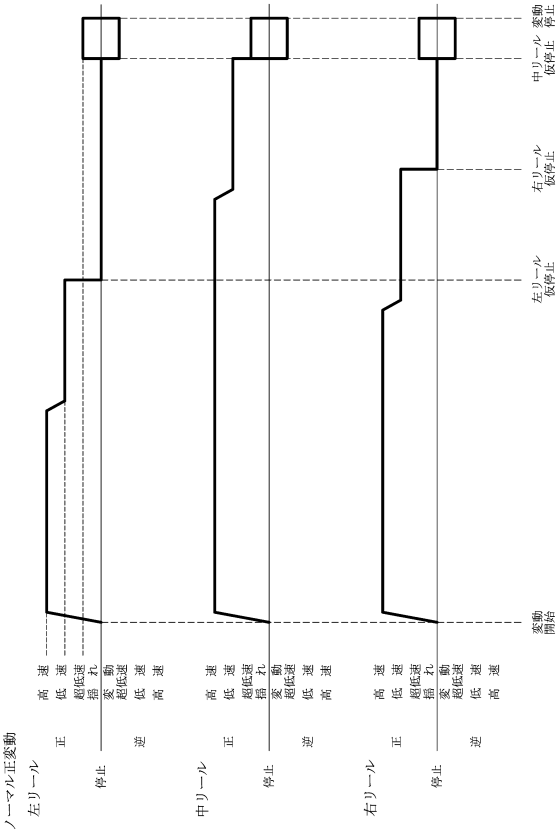
回転態様	種別	内容
正回転	正→加速	正方向に徐々に加速
	正→高速	正方向に高速定速
	正→低速	正方向に低速定速
	正→減速	正方向に徐々に減速
	正→超低速	正方向に超低速定速
	正→コマ送り	正方向にコマ送り
逆回転	逆→加速	逆方向に徐々に加速
	逆→高速	逆方向に高速定速
	逆→低速	逆方向に低速定速
	逆→減速	逆方向に徐々に減速
	逆→超低速	逆方向に超低速定速
	逆→コマ送り	逆方向にコマ送り
正回転&逆回転	揺れ変動	逆回転と正回転とを交互に実行
	1コマ上下変動	1コマ逆回転後→一旦停止→1コマ正回転
	波打ち変動	左リールから順に上下動
	補正変動1	1～60ステップズレ時、1コマ上下変動を補正
	補正変動2	61～160ステップズレ時、1コマ上下変動を補正
	補正変動3	161～319ステップズレ時、1コマ上下変動を補正

【図 1 1 0】

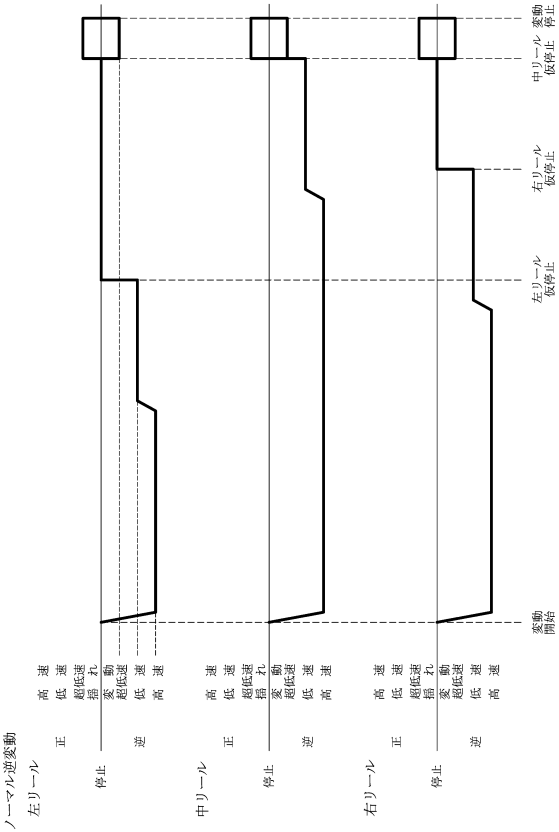
222k

リール駆動パターンテーブル		
状況	変動種別	内容
変動表示	ノーマル正変動	正加速→正高速→正減速→揺れ変動→停止
	ノーマル正変動+再変動	正加速→正高速→正減速→正減速→揺れ変動→逆低速→停止
	ノーマル逆変動	逆加速→逆高速→逆減速→逆低速→揺れ変動→停止
	ノーマル逆変動+再変動	逆加速→逆高速→逆減速→逆低速→揺れ変動→正低速→停止
	超低速正変動	正加速→正高速→正減速→正減速→揺れ変動→揺れ変動→停止
	超低速正変動+再変動	正加速→正高速→正減速→正減速→揺れ変動→揺れ変動→逆低速→停止
	超低速逆変動	逆加速→逆高速→逆減速→逆低速→揺れ変動→揺れ変動→停止
	超低速逆変動+再変動	逆加速→逆高速→逆減速→逆低速→揺れ変動→揺れ変動→正低速→停止
	コマ送り正変動	正加速→正高速→正減速→正減速→正コマ送り→揺れ変動→停止
	コマ送り正変動+再変動	正加速→正高速→正減速→正減速→正コマ送り→揺れ変動→逆低速→停止
	コマ送り逆変動	逆加速→逆高速→逆減速→逆低速→逆コマ送り→揺れ変動→停止
	コマ送り逆変動+再変動	逆加速→逆高速→逆減速→逆低速→逆コマ送り→揺れ変動→正低速→停止
	フリーズ変動(再変動)	正加速→正高速→(タッチセンサーオン)揺れ変動→正高速→停止
	...	...
大当たり	オーブニング動作	1コマ逆回転→停止→1コマ正回転→停止→波打ち動作(1回)
	開放中動作	波打ち変動(繰り返し)
	エンディング動作	波打ち動作(3回)
	...	...

【図 1 1 1】



【図 1 1 2】



10

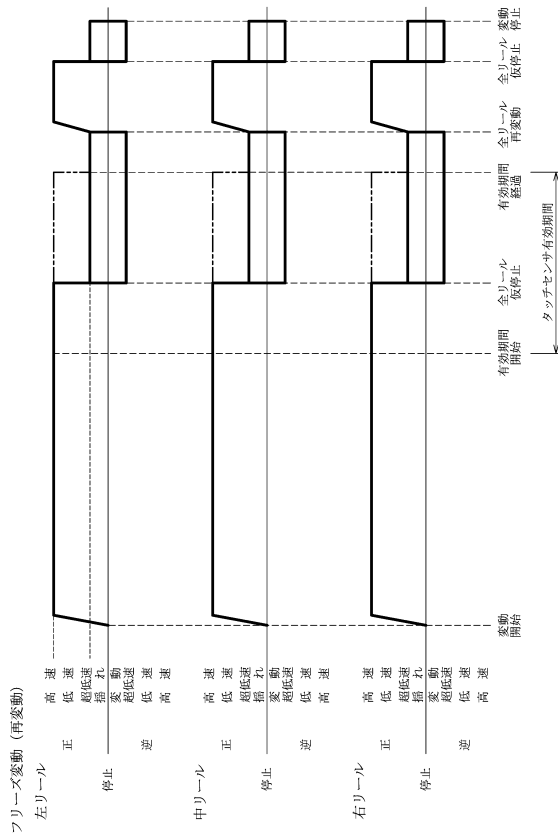
20

30

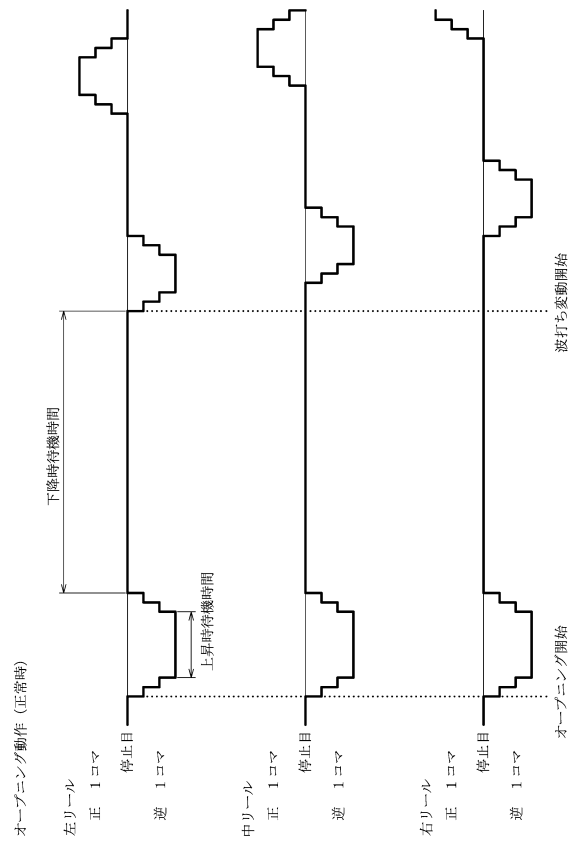
40

50

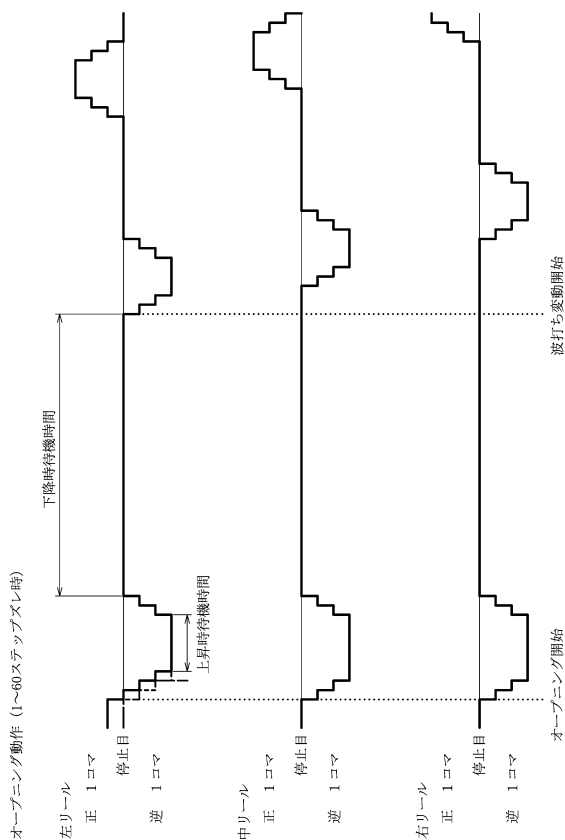
【圖 1 1 3】



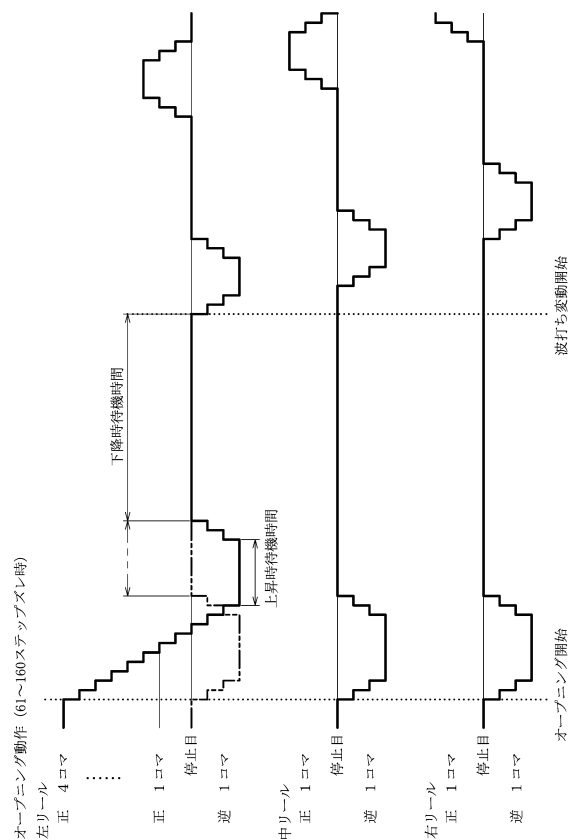
【圖 1 1 4】



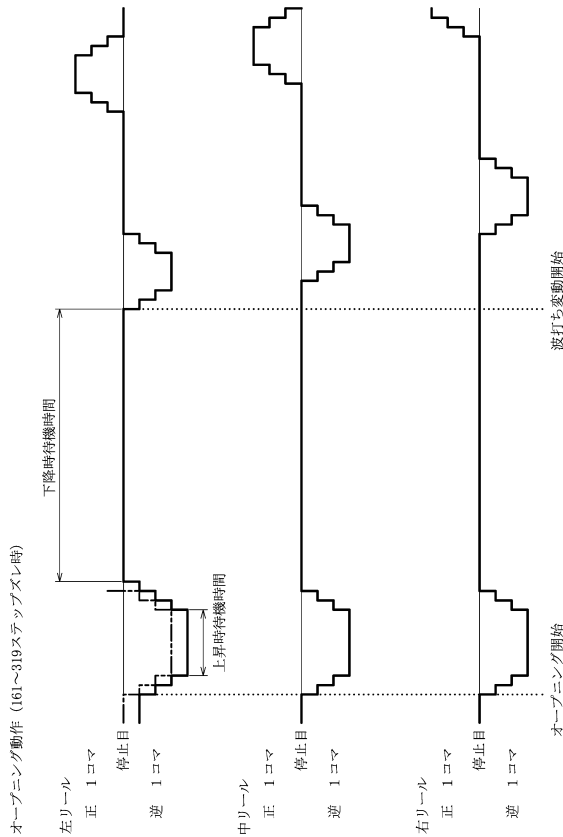
【圖 1 1 5】



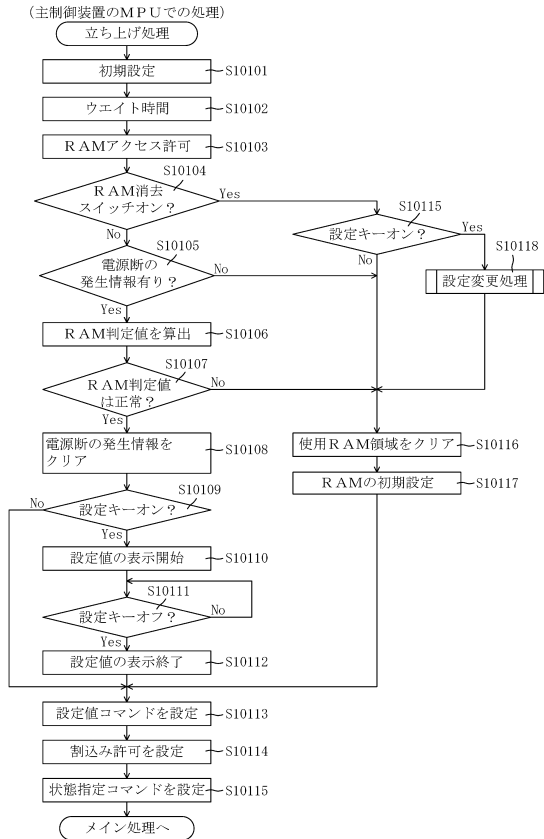
【図 1 1 6】



【図 1 1 7】



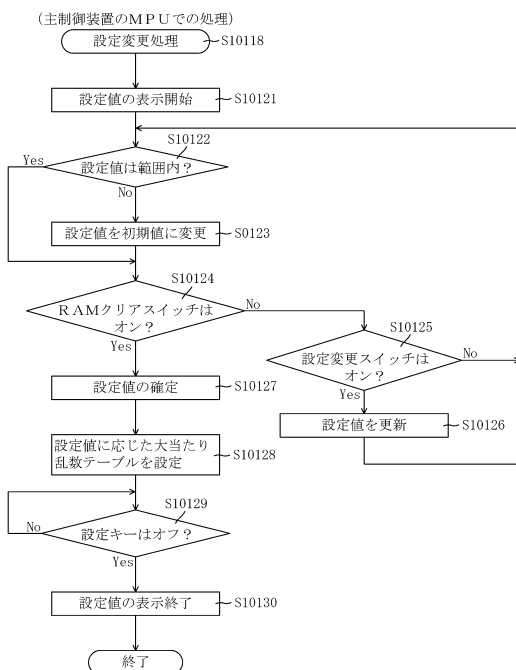
【図 1 1 8】



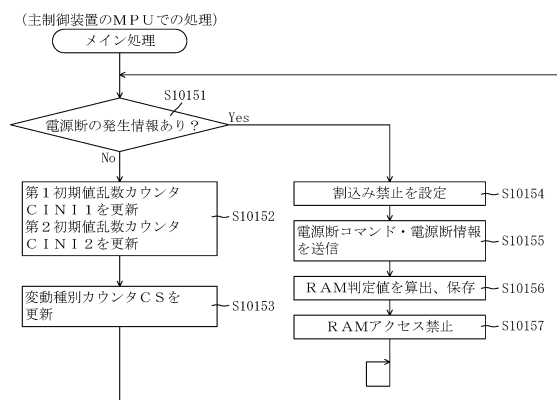
10

20

【図 1 1 9】



【図 1 2 0】

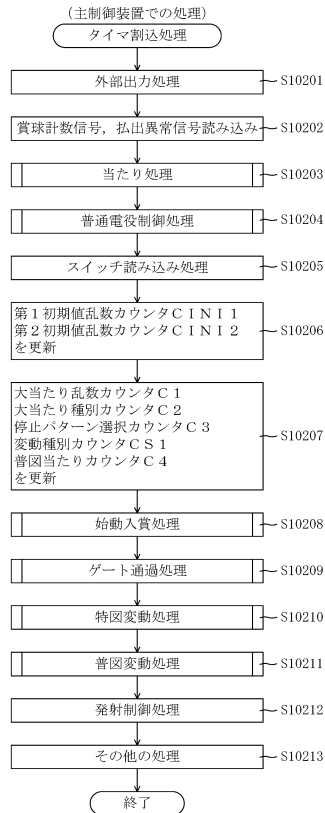


30

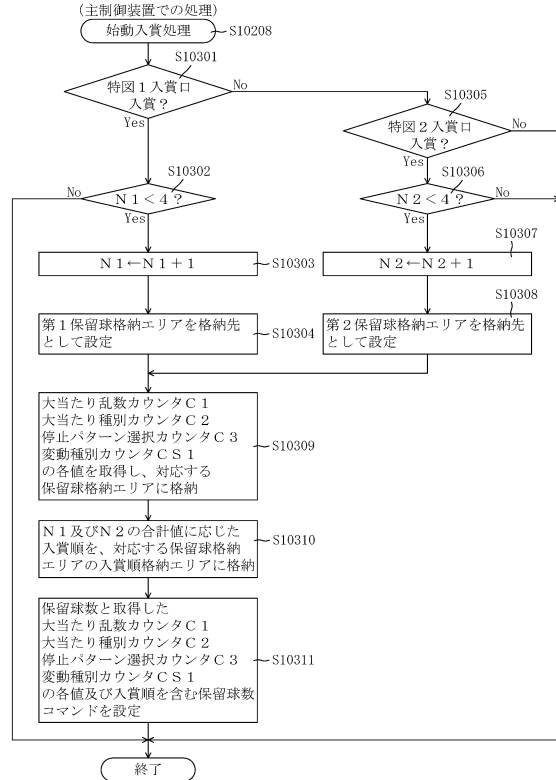
40

50

【図 1 2 1】



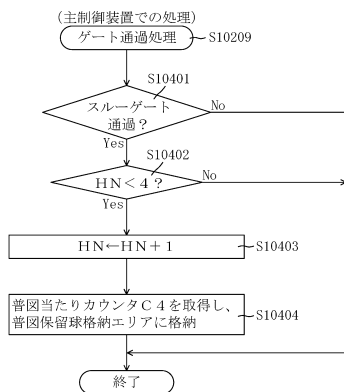
【図 1 2 2】



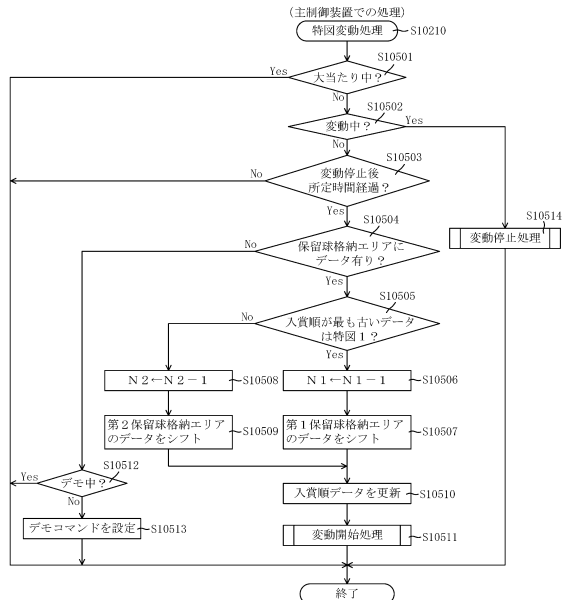
10

20

【図 1 2 3】



【図 1 2 4】

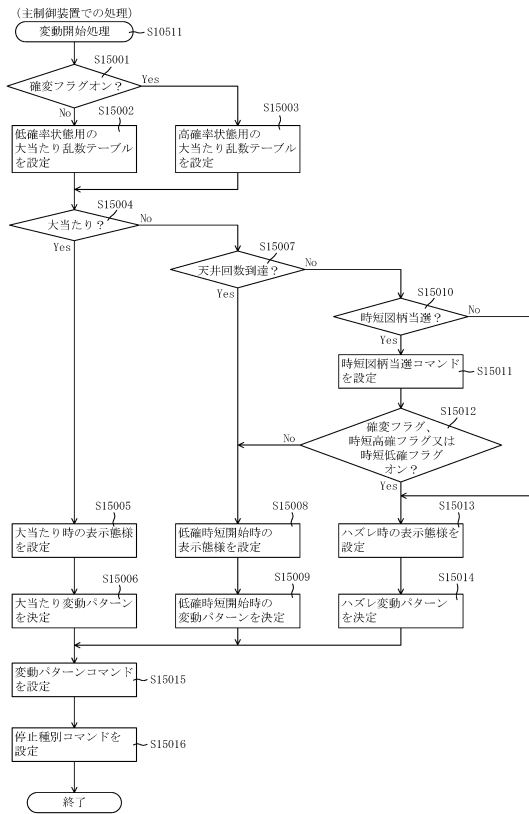


30

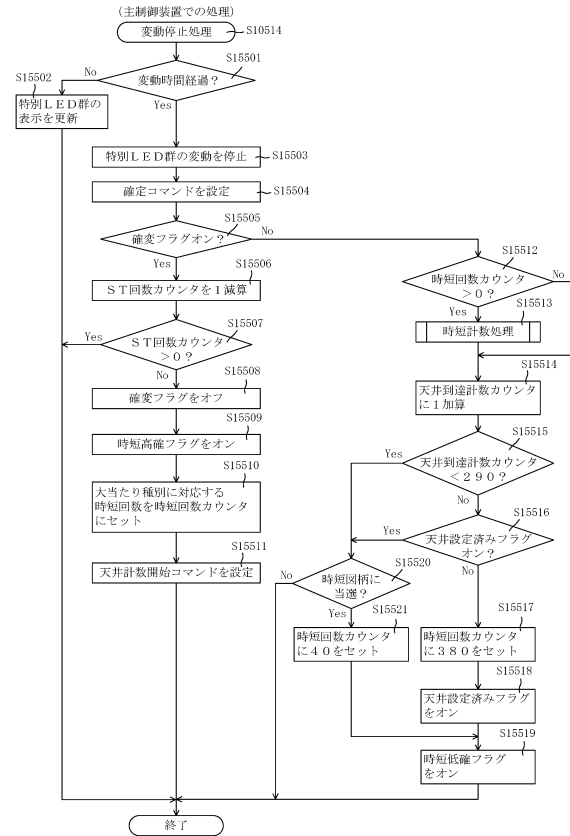
40

50

【図 1 2 5】



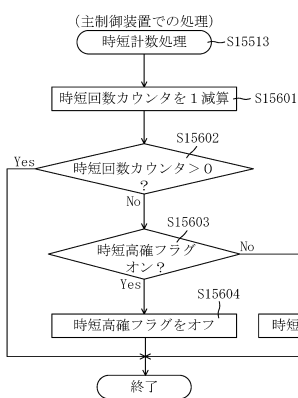
【図 1 2 6】



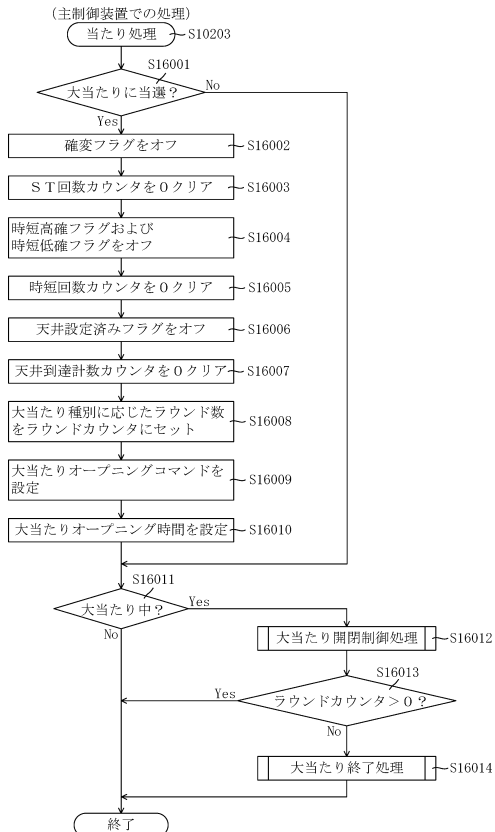
10

20

【図 1 2 7】



【図 1 2 8】

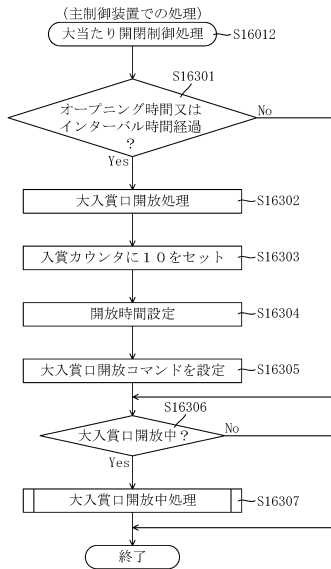


30

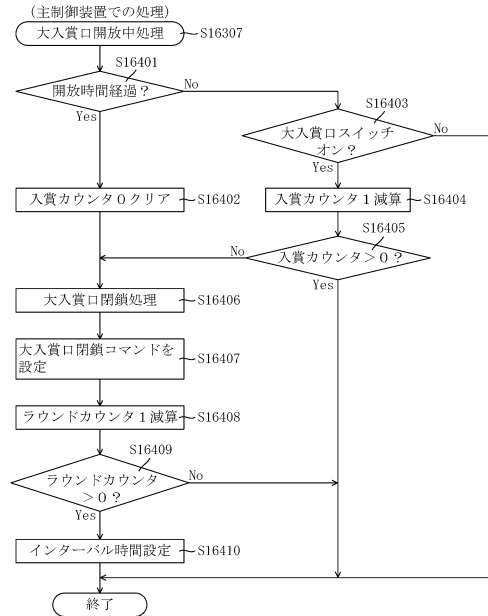
40

50

【図 1 2 9】



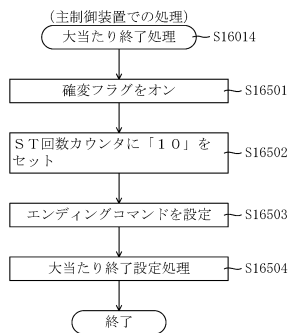
【図 1 3 0】



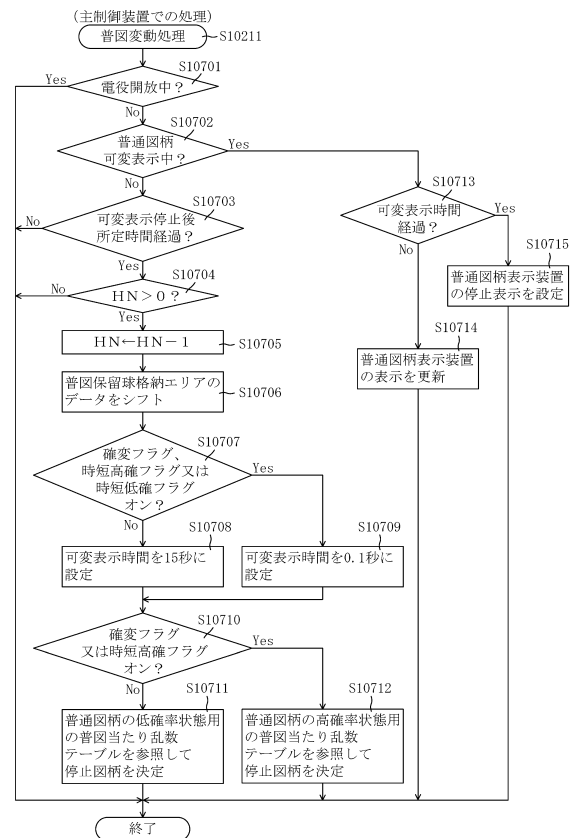
10

20

【図 1 3 1】



【図 1 3 2】

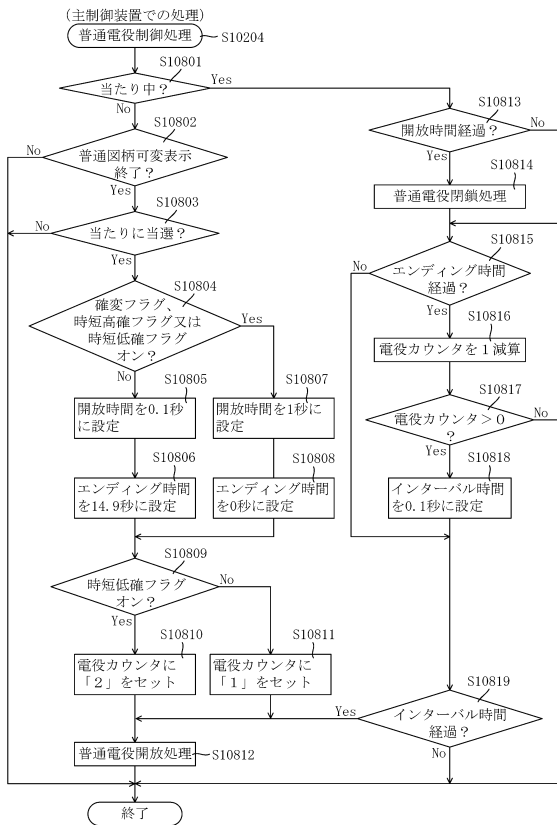


30

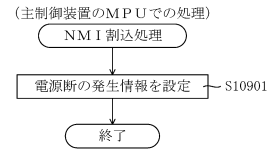
40

50

【図 1 3 3】



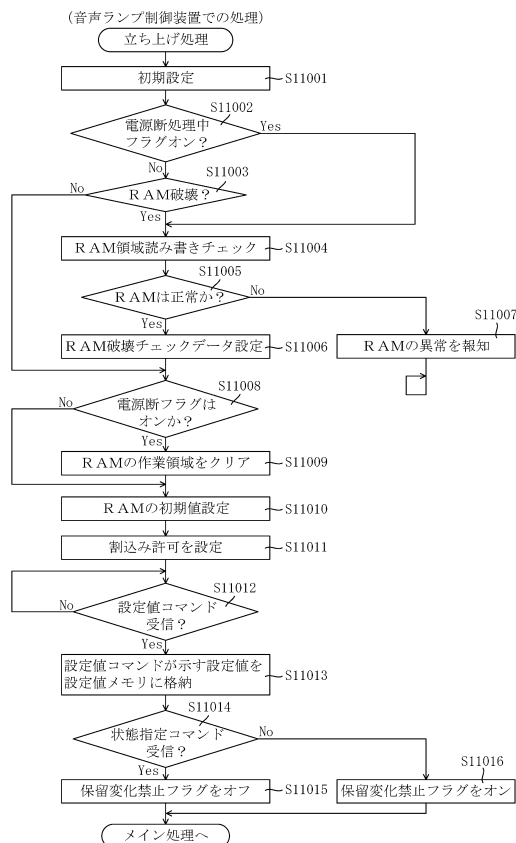
【図 1 3 4】



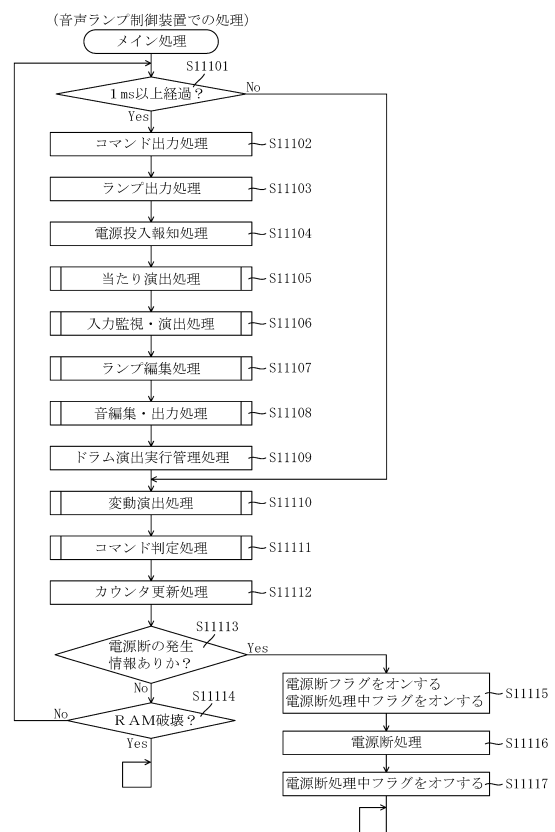
10

20

【図 1 3 5】



【図 1 3 6】

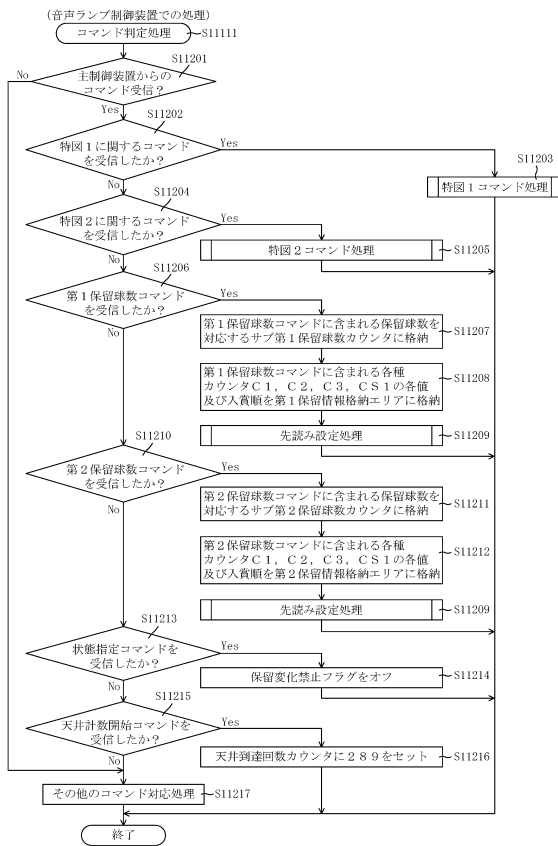


30

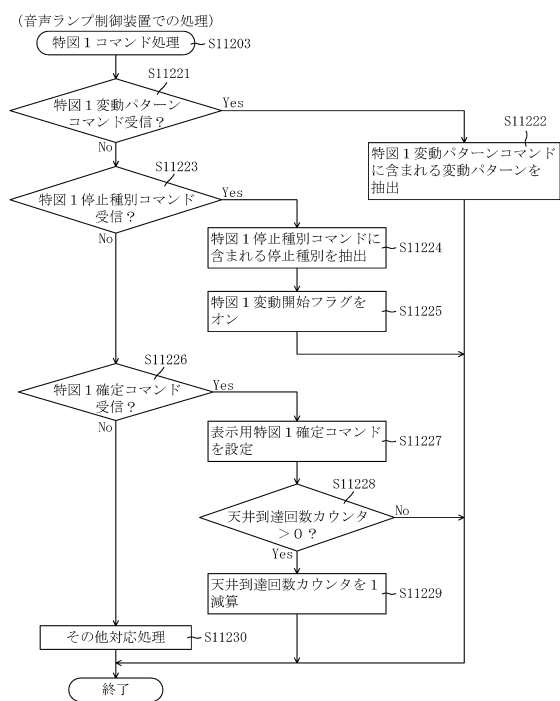
40

50

【図 137】



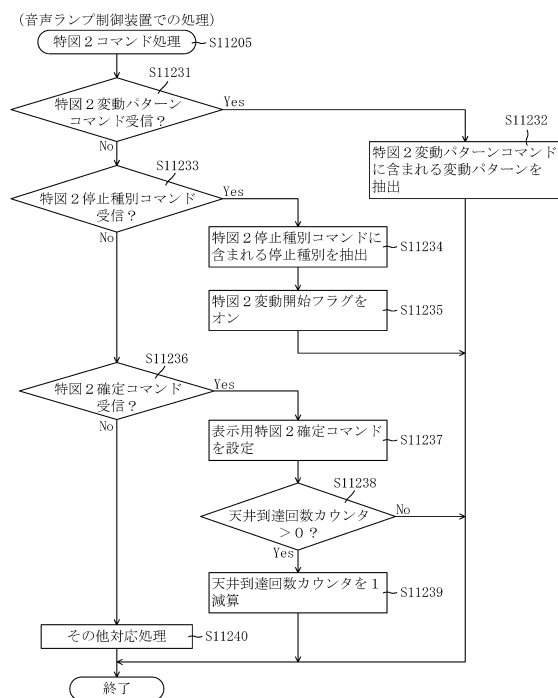
【図 138】



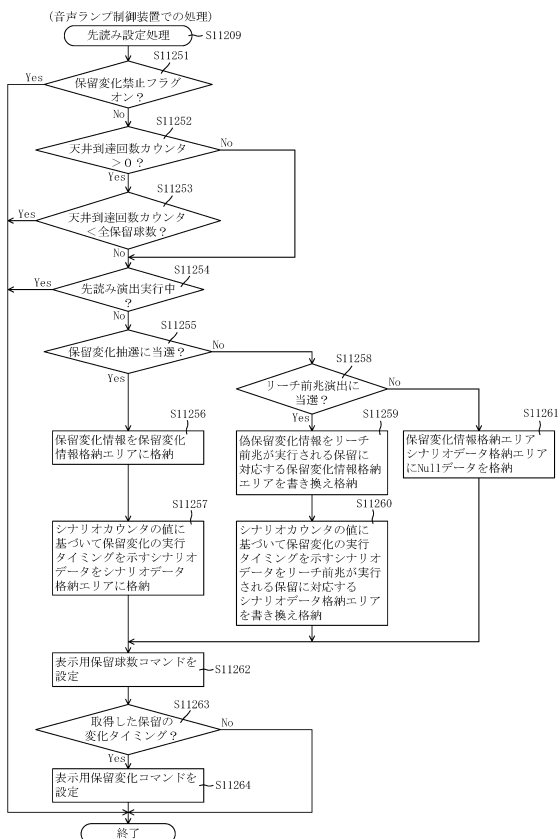
10

20

【図 139】



【図 140】

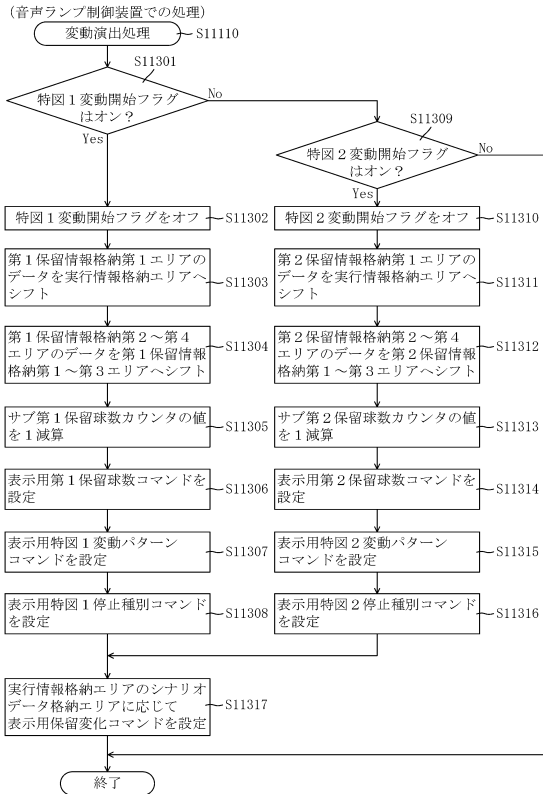


30

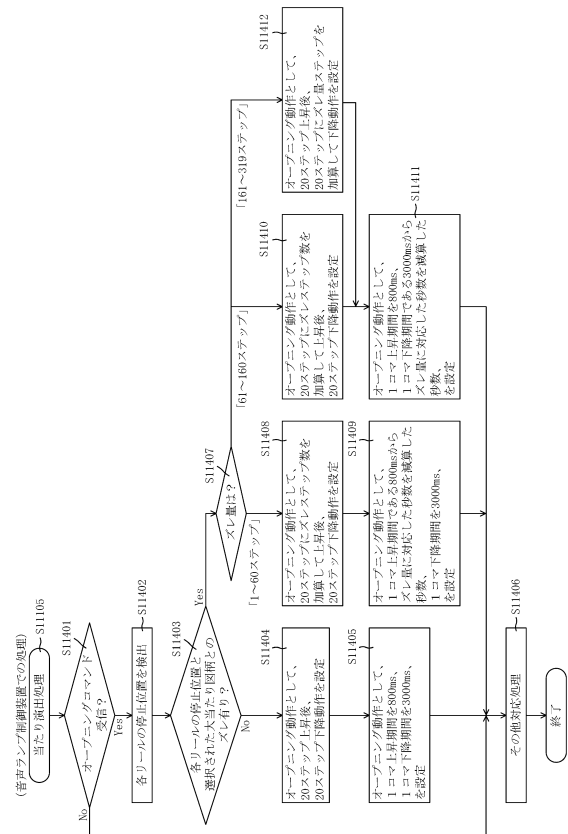
40

50

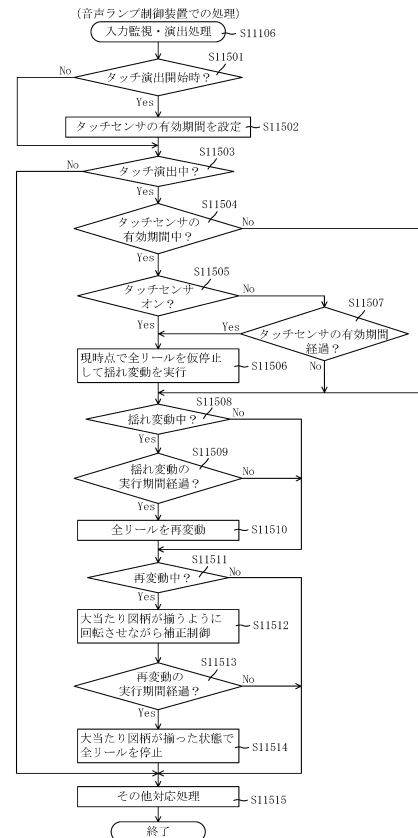
【図 1 4 1】



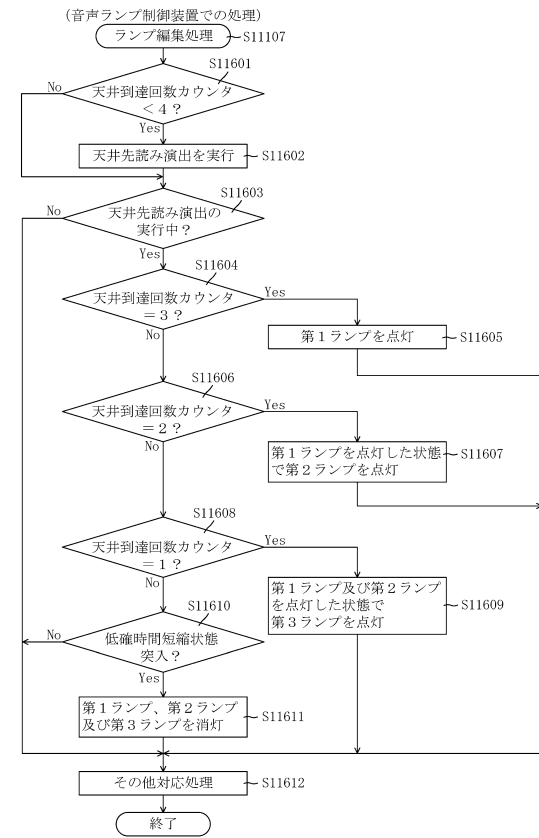
【図 1 4 2】



【図 1 4 3】



【図 1 4 4】



10

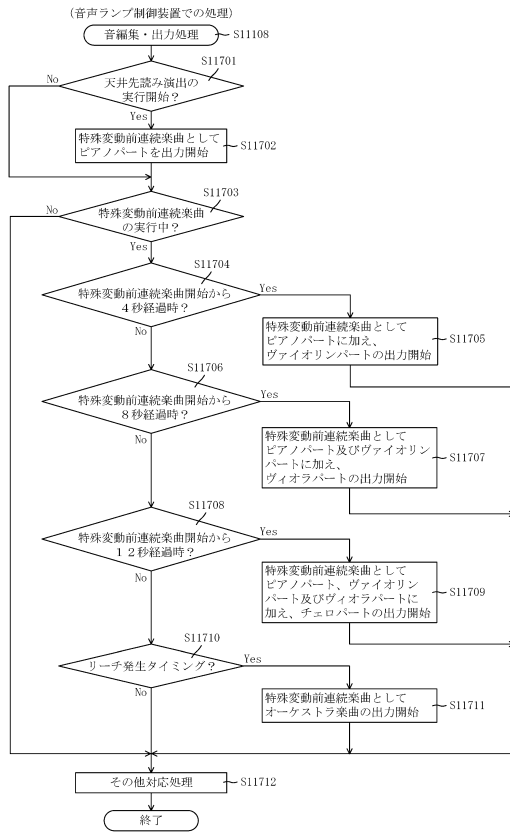
20

30

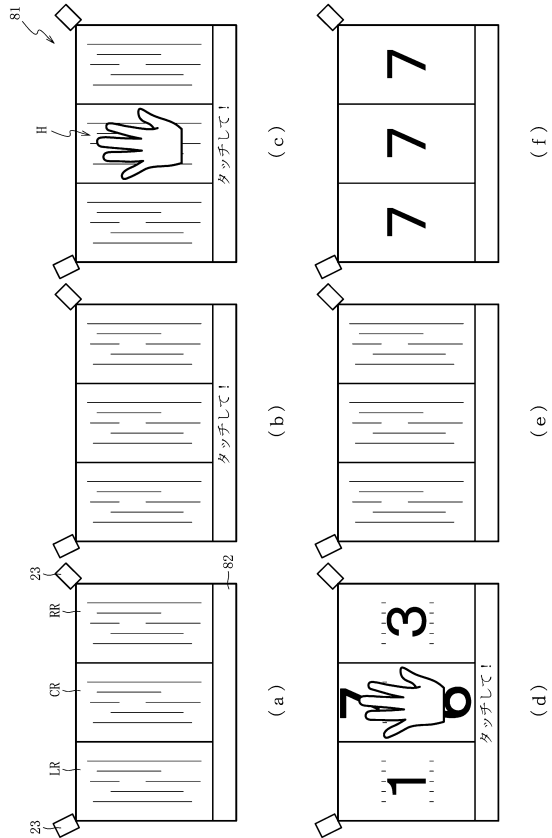
40

50

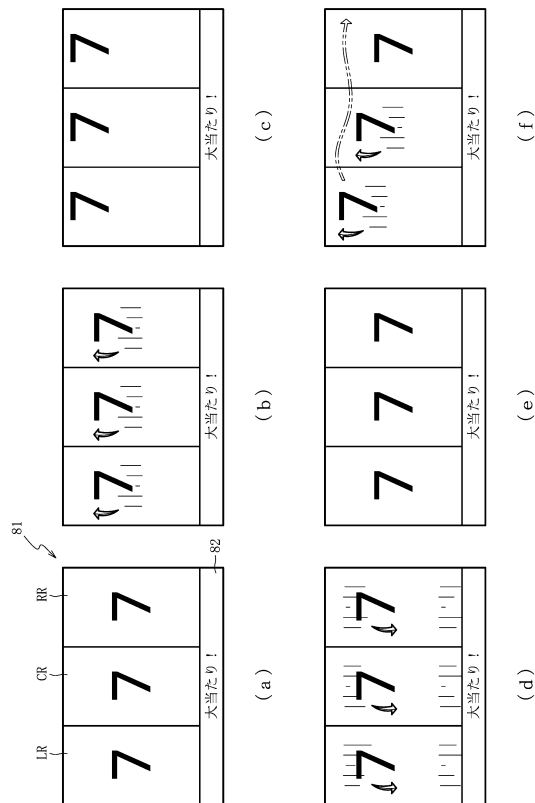
【図 1 4 5】



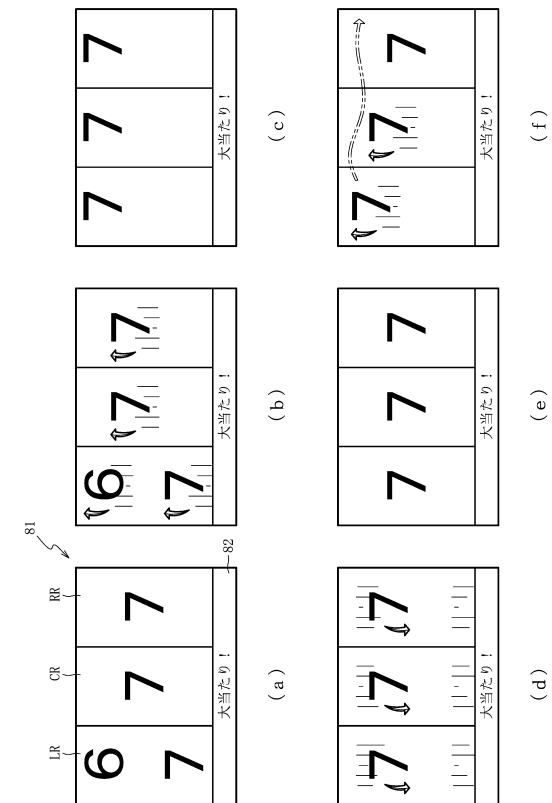
【図 1 4 6】



【図 1 4 7】



【図 1 4 8】



10

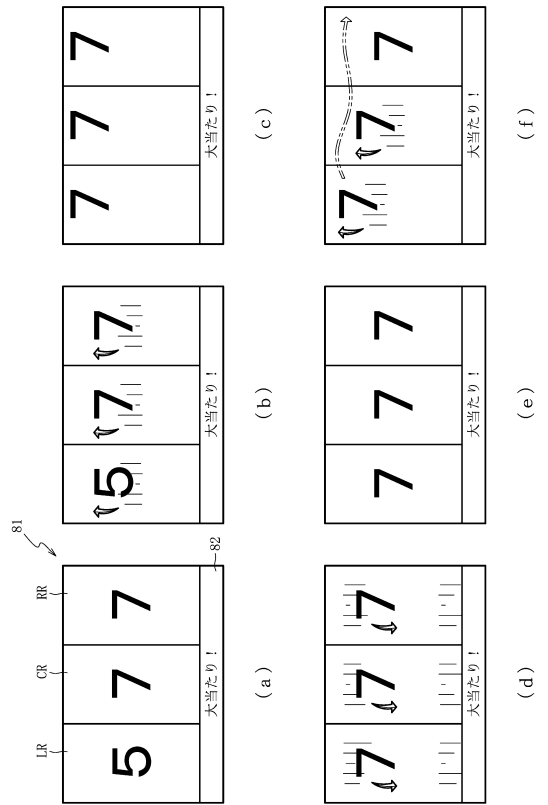
20

30

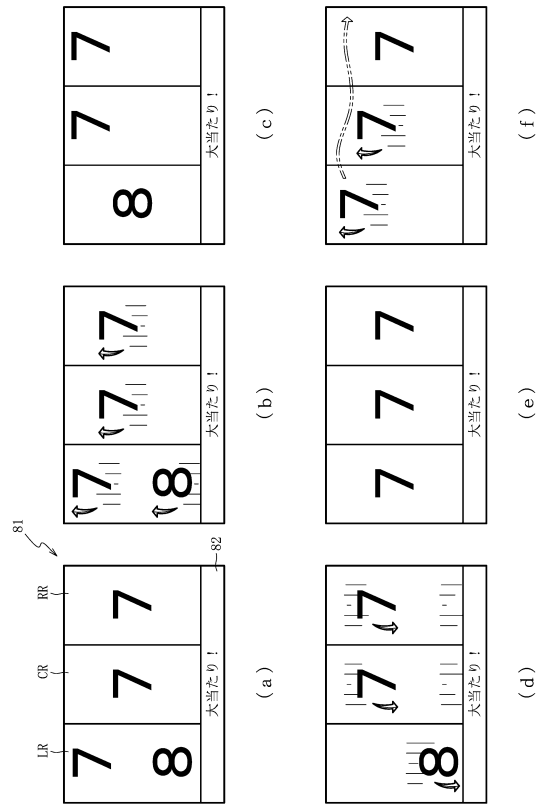
40

50

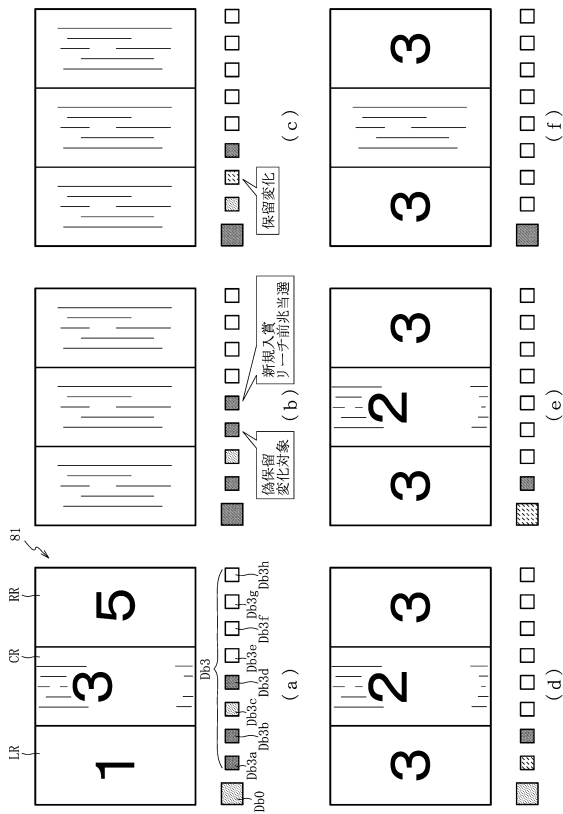
【図 1 4 9】



【図 1 5 0】



【図 1 5 1】



【図 1 5 2】

外部出力信号テーブル

信号種別	開始（オン）条件	終了（オフ）条件
大当たり信号	・大当たり状態中（オープニング・インターバル・エンディングを含む） ・時短図柄の当選時 ・天井時短の開始時	・大当たりの場合は、大当たり状態終了 ・時短図柄の当選、又は、天井時短の開始は、大当たり信号出力後500ms経過
連荘中信号	・大当たり状態中 ・「時短機能」の有効時	非大当たり状態、かつ、「時短機能」の無効時
特別図柄確定信号	特別図柄の変動停止	特別図柄確定信号出力後500ms経過
アウト信号	アウトスイッチが球10個検出する毎	アウト信号出力後200ms経過
第1始動口入賞信号	第1始動口スイッチオン	第1始動口入賞信号出力後200ms経過
第2始動口入賞信号	第2始動口スイッチオン	第2始動口入賞信号出力後200ms経過
ゲート通過信号	スルーゲートスイッチオン	ゲート通過信号出力後200ms経過
予定賞球信号	払い出し予定の賞球が10個溜まる毎	予定賞球信号出力後200ms経過
賞球払出信号	払出カウントスイッチが賞球10個検出する毎	賞球払出信号出力後100ms経過
セキュリティ信号	・RAMクリア時 ・大入賞口スイッチオン ・振動検知センサオン ・電波センサオン ・50ms内に各スイッチのオン100回時 ・各スイッチのオン連続2000ms継続時 ・1の大当たり中における大入賞口スイッチの累積オン回数が上限値を超えた場合 ・設定変更時 ・設定確認時	セキュリティ信号出力後200ms経過
枠開放信号	内枠開放時	内枠閉鎖時
扉開放信号	前面扉開放時	前面扉閉鎖時

10

20

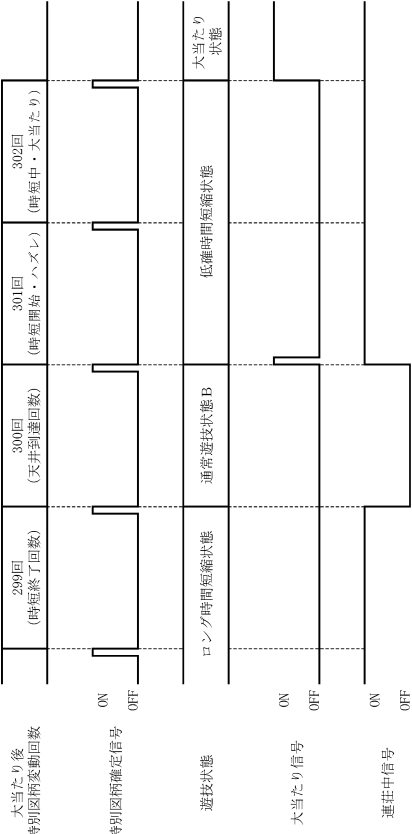
30

40

50

【図 1 5 3】

遊技状態の変遷における各外部出力信号の出力態様



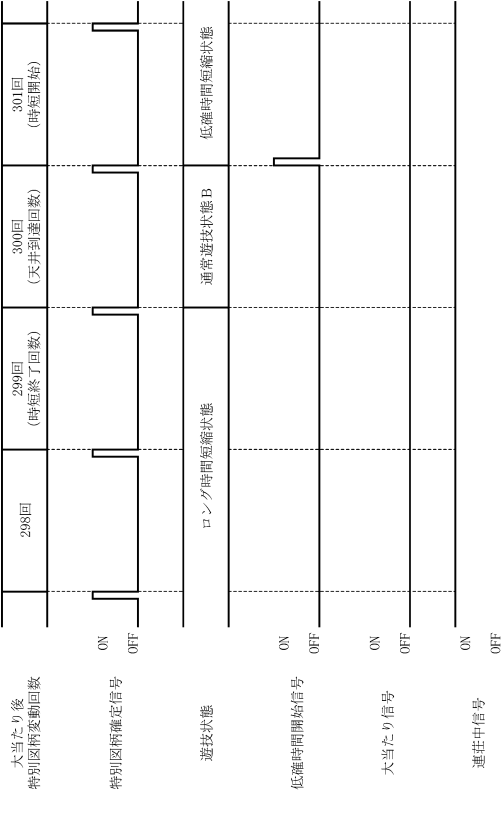
【図 1 5 4】

外部出力信号テーブル

信号種別	開始（オン）条件	終了（オフ）条件
低確時短開始信号	・時短図柄の当選 ・天井時短の開始	時短開始信号出力後500ms経過
大当たり信号	大当たり状態中 （オープニング・インターバル・エンディング中含む）	大当たり状態終了
連荘中信号	・大当たり状態中 ・「時短機能」の有効時 ・「時短機能」の終了後、 「通常遊技状態B」時	・非大当たり状態、かつ、 「時短機能」の無効時 ・「時短機能」の終了後、 「通常遊技状態B」の終了時（「低確時間短縮状態」に移行しない場合）
特別図柄確定信号	特別図柄の変動停止	特別図柄確定信号出力後500ms経過
アウト信号	アウトスイッチが球10個検出する毎	アウト信号出力後200ms経過
第1始動口入賞信号	第1始動口スイッチオン	第1始動口入賞信号出力後200ms経過
第2始動口入賞信号	第2始動口スイッチオン	第2始動口入賞信号出力後200ms経過
ゲート通過信号	スルーゲートスイッチオン	ゲート通過信号出力後200ms経過
予定賞球信号	払い出し予定の賞球が10個溜まる毎	予定賞球信号出力後200ms経過
賞球払出信号	払出カウントスイッチが賞球10個検出する毎	賞球払出信号出力後100ms経過
セキュリティ信号	・RAMクリア時 ・大入賞口スイッチオン ・振動検知センサオン ・電波センサオン ・50ms内に各スイッチのオン100回時 ・各スイッチのオン連続2000ms継続時 ・1の大当たり中における大入賞口スイッチの累積オン回数が上限値を超えた場合 ・設定変更時 ・設定確認時	セキュリティ信号出力後200ms経過
枠開放信号	内枠開放時	内枠閉鎖時
扉開放信号	前面扉開放時	前面扉閉鎖時

【図 1 5 5】

遊技状態の変遷における各外部出力信号の出力態様



10

20

30

40

50