

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7238668号  
(P7238668)

(45)発行日 令和5年3月14日(2023.3.14)

(24)登録日 令和5年3月6日(2023.3.6)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全284頁)

(21)出願番号	特願2019-134975(P2019-134975)	(73)特許権者	000144522
(22)出願日	令和1年7月23日(2019.7.23)		株式会社三洋物産
(65)公開番号	特開2021-16655(P2021-16655A)		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2
(43)公開日	令和3年2月15日(2021.2.15)		1号
審査請求日	令和3年10月26日(2021.10.26)	(74)代理人	100167900
			弁理士 福井 仁
		(72)発明者	北田 昇平
			愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2
			1号 株式会社三洋物産内
		審査官	森川 能匡

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段と、  
前記遊技領域を流下する遊技球の入球に基づいて抽選を実行する契機となる始動入球手段と、  
前記抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定遊技制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段と、を備える遊技機であって、  
本遊技機は、  
遊技球を検出した場合に遊技者にとって第1次の価値を付与し得る第1次の流下検出可能状態と、  
遊技球を検出した場合に遊技者にとって前記第1次の価値よりも小さな第2次の価値を付与し得る第2次の流下検出可能状態と、  
遊技球を検出した場合に遊技者にとって前記第2次の価値よりも小さな第3次の価値を付与し得る第3次の流下検出可能状態と、を発生可能であり、  
前記第1次の流下検出可能状態において流下した所定の遊技球を検出可能な第1次の検出手段と、  
前記第2次の流下検出可能状態において流下した特定の遊技球を検出可能な第2次の検出手段と、  
前記第3次の流下検出可能状態において流下した遊技球を検出可能な第3次の検出手段と、  
前記第1次の流下検出可能状態および前記第2次の流下検出可能状態の双方で遊技球が

流下可能な期間において、前記第 1 次の流下検出可能状態または前記第 2 次の流下検出可能状態のいずれか一方の状態において遊技球が流下可能な所定作動状態、および前記第 3 次の流下検出可能状態においては遊技球が流下可能な非作動状態に制御される作動部材と、  
所定の作動条件の成立に基づいて前記作動部材を前記非作動状態から前記所定作動状態に  
切り替える切替手段と、を備え、

前記特定遊技制御状態の開始後に所定制御状態に移行し、前記所定制御状態への移行後に  
特定入球条件が成立した場合に特別遊技制御状態に移行させ得るものであり、

前記第 1 次の流下検出可能状態および前記第 2 次の流下検出可能状態の双方は前記特定遊  
技制御状態に移行した後の同一の所定制御状態の開始後に発生可能に構成され、

本遊技機は、

前記第 1 次の流下検出可能状態および前記第 2 次の流下検出可能状態と、前記第 3 次の流  
下検出可能状態とは、前記遊技盤の正面視において異なる面に流路が形成され、

前記第 3 次の検出手段にて遊技球を検出した場合に 1 個の遊技球の検出に対して 1 個以下  
の遊技球を付与可能に構成されたことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献 1 参照）。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2005 - 074175 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、遊技機は、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行し、この特定制御状態では、遊技機は、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出しているため、遊技者に利益を付与する流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【0005】

本発明の目的は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の遊技機は、遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段と、遊技領域を流下する遊技球の入球に基づいて抽選を実行する契機となる始動入球手段と、抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定遊技制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段と、を備える遊技機であって、本遊技機は、遊技球を検出した場合に遊技者にとって第 1 次の価値を付与し得る第 1 次の流下検出可能状態と、遊技球を検出した場合に遊技者にとって第 1 次の価値よりも小さな第 2 次の価値を付与し得る第 2 次の流

10

20

30

40

50

下検出可能状態と、遊技球を検出した場合に遊技者にとって第2次の価値よりも小さな第3次の価値を付与し得る第3次の流下検出可能状態と、を発生可能であり、第1次の流下検出可能状態において流下した所定の遊技球を検出可能な第1次の検出手段と、第2次の流下検出可能状態において流下した特定の遊技球を検出可能な第2次の検出手段と、第3次の流下検出可能状態において流下した遊技球を検出可能な第3次の検出手段と、第1次の流下検出可能状態および第2次の流下検出可能状態の双方で遊技球が流下可能な期間において、第1次の流下検出可能状態または第2次の流下検出可能状態のいずれか一方の状態において遊技球が流下可能な所定作動状態、および第3次の流下検出可能状態においては遊技球が流下可能な非作動状態に制御される作動部材と、所定の作動条件の成立に基づいて作動部材を非作動状態から所定作動状態に切り替える切替手段と、を備え、特定遊技制御状態の開始後に所定制御状態に移行し、所定制御状態への移行後に特定入球条件が成立した場合に特別遊技制御状態に移行させ得るものであり、第1次の流下検出可能状態および第2次の流下検出可能状態の双方は特定遊技制御状態に移行した後の同一の所定制御状態の開始後に発生可能に構成され、本遊技機は、第1次の流下検出可能状態および第2次の流下検出可能状態と、第3次の流下検出可能状態とは、遊技盤の正面視において異なる面に流路が形成され、第3次の検出手段にて遊技球を検出した場合に1個の遊技球の検出に対して1個以下の遊技球を付与可能に構成されたことを特徴とする。

10

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の参考形態に係るパチンコ機の正面図

【図2】遊技盤の正面図

【図3】図柄表示装置の表示画面を示す図

【図4】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図

【図5】内部抽選に用いられる各カウンタの内容を示す図

【図6】大当たり発生に当選する乱数の値を記憶した当否テーブルを示す図

【図7】大当たりの種別の振分先に係る乱数の値を記憶した振分テーブルを示す図

【図8】タイマ割込み処理のフローチャートを示す図

30

【図9】作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図

【図10】通常処理のフローチャートを示す図

【図11】メイン処理のフローチャートを示す図

【図12】遊技回制御処理のフローチャートを示す図

【図13】データ設定処理のフローチャートを示す図

【図14】変動開始処理のフローチャートを示す図

【図15】遊技状態移行処理のフローチャートを示す図

【図16】大入賞口開閉処理のフローチャートを示す図

【図17】大入賞口開放処理のフローチャートを示す図

【図18】開閉実行モード終了時の移行処理のフローチャートを示す図

40

【図19】音声発光制御装置の電氣的構成を示すブロック図

【図20】サブ側保留情報格納エリアの内容を示す図

【図21】表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図

【図22】音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図

【図23】保留決定処理のフローチャートを示す図

【図24】保留発生処理のフローチャートを示す図

【図25】保留シフト処理のフローチャートを示す図

【図26】図柄表示装置の表示画面に表示される予告保留絵柄、通常保留絵柄、および特殊保留絵柄を示す図

【図27】演出決定処理のフローチャートを示す図

50

【図 28】遊技結果と、遊技状態等との関係を示す図	
【図 29】本発明の参考形態 A に係る表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図	
【図 30】保留発生処理のフローチャートを示す図	
【図 31】図柄表示装置の表示画面に表示される予告保留絵柄、通常保留絵柄、および特殊保留絵柄を示す図	
【図 32】演出決定処理のフローチャートを示す図	
【図 33】演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図	
【図 34】先読み演出の流れを示す図	
【図 35】第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図	10
【図 36】第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された後、1 回目の保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図	
【図 37】第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された後、2 回目の保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図	
【図 38】第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された後、1 回目の保留シフト処理を実行し、その後、第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図	20
【図 39】第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図	
【図 40】本発明の参考形態 B に係る演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図	
【図 41】第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図	
【図 42】第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、2 回目の保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図	30
【図 43】本発明の参考形態 C に係る演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図	
【図 44】第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、特殊保留の消化用の演出を終了し、予告保留の消化用の演出を実行する場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図	
【図 45】本発明の参考形態 D に係る遊技盤の正面図	
【図 46】二段ステージの近傍を拡大した斜視図	
【図 47】二段ステージの近傍を拡大した正面図	
【図 48】第 1 プレーットの第 1 板状部に遊技球が衝突した場合における回転部材の動作状態を示す図	
【図 49】回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図	40
【図 50】案内路に入球するルートに振り分けられた遊技球を示す図	
【図 51】回転扉に遊技球が衝突した場合における回転部材の動作状態を示す図	
【図 52】遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球を示す図	
【図 53】本発明の参考形態 E に係る遊技盤の正面図	
【図 54】二段ステージの近傍を拡大した斜視図	
【図 55】二段ステージの近傍を拡大した正面図	
【図 56】第 1 プレーットの第 1 板状部に遊技球が衝突した場合における回転部材の動作状態を示す図	
【図 57】回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図	
【図 58】案内路に入球するルートに振り分けられた遊技球を示す図	50

- 【図 5 9】突状部に遊技球が衝突した場合における回転部材の動作状態を示す図
- 【図 6 0】遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球を示す図
- 【図 6 1】本発明の参考形態 F に係る遊技盤の正面図
- 【図 6 2】二段ステージの近傍を拡大した斜視図
- 【図 6 3】二段ステージの近傍を拡大した正面図
- 【図 6 4】回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図
- 【図 6 5】本発明の参考形態 G に係る遊技盤の正面図
- 【図 6 6】二段ステージの近傍を拡大した斜視図
- 【図 6 7】二段ステージの近傍を拡大した正面図
- 【図 6 8】回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図 10
- 【図 6 9】本発明の参考形態 H に係る二段ステージの近傍を拡大した正面図
- 【図 7 0】音声発光制御装置の電氣的構成を示すブロック図
- 【図 7 1】回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図
- 【図 7 2】遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球を示す図
- 【図 7 3】本発明の第 1 実施形態に係る遊技盤の正面図
- 【図 7 4】右下遊技手段の近傍を拡大した遊技盤の拡大正面図
- 【図 7 5】クルーンを拡大して鉛直上方側から見た平面図
- 【図 7 6】回動体を回動させたクルーン誘導状態を示す図
- 【図 7 7】回動体を回動させた始動口誘導状態を示す図
- 【図 7 8】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図 20
- 【図 7 9】大当たりの種別の振分先に係る乱数の値を記憶した振分テーブルを示す図
- 【図 8 0】タイマ割込み処理のフローチャートを示す図
- 【図 8 1】開放入賞用の入賞処理のフローチャートを示す図
- 【図 8 2】変動開始処理のフローチャートを示す図
- 【図 8 3】遊技状態移行処理のフローチャートを示す図
- 【図 8 4】特別遊技実行処理のフローチャートを示す図
- 【図 8 5】音声発光制御装置の電氣的構成を示すブロック図
- 【図 8 6】演出決定処理のフローチャートを示す図
- 【図 8 7】特別遊技を実行する前の図柄表示装置、可変入賞装置、および開放入賞装置を示す図 30
- 【図 8 8】特別遊技を実行している状態の図柄表示装置、可変入賞装置、および開放入賞装置を示す図
- 【図 8 9】本発明の第 2 実施形態に係る右下遊技手段の近傍を拡大した遊技盤の拡大正面図
- 【図 9 0】移動体を移動させたクルーン誘導状態を示す図
- 【図 9 1】移動体を移動させた始動口誘導状態を示す図
- 【図 9 2】特別遊技実行処理のフローチャートを示す図
- 【図 9 3】音声発光制御装置の電氣的構成を示すブロック図
- 【図 9 4】演出決定処理のフローチャートを示す図
- 【図 9 5】本発明の第 3 実施形態に係る右下遊技手段の近傍を拡大した遊技盤の拡大正面図
- 【図 9 6】回転振分手段にて遊技球をクルーンに誘導した状態を示す図 40
- 【図 9 7】回転振分手段にて遊技球を開放始動口に誘導した状態を示す図
- 【図 9 8】特別遊技実行処理のフローチャートを示す図
- 【図 9 9】音声発光制御装置の電氣的構成を示すブロック図
- 【図 1 0 0】演出決定処理のフローチャートを示す図
- 【図 1 0 1】本発明の第 4 実施形態に係る遊技盤の正面図
- 【図 1 0 2】右下遊技手段の近傍を拡大した遊技盤の拡大正面図
- 【図 1 0 3】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図
- 【図 1 0 4】通常処理のフローチャートを示す図
- 【図 1 0 5】作動入賞装置の開閉扉の開放量を示す図
- 【発明を実施するための形態】 50

## 【 0 0 0 9 】

## 〔 参考形態 〕

以下、本発明の参考形態を図面に基づいて説明する。

図 1 は、本発明の参考形態に係るパチンコ機の正面図である。

パチンコ機 1 は、遊技機的一种であるパチンコ遊技機である。このパチンコ機 1 は、図 1 に示すように、パチンコ機 1 の外殻を形成する外枠 1 1 と、この外枠 1 1 に対して前方（正面側）に回動可能に取り付けられた遊技機本体 1 2 とを備えている。

## 【 0 0 1 0 】

遊技機本体 1 2 は、左右両側部のうち一方を支持側として回動可能となるように外枠 1 1 に支持される内枠（図示略）と、内枠の前方に配置されるとともに、左右両側部のうち一方を支持側として前方へ回動可能となるように内枠に支持される前扉枠 1 2 1 と、内枠の後方に配置されるとともに、左右両側部のうち一方を支持側として後方へ回動可能となるように内枠に支持される裏バックユニット（図示略）とを備えている。

10

## 【 0 0 1 1 】

なお、遊技機本体 1 2 は、その回動先端部に設けられた施錠装置（図示略）を備えている。この施錠装置は、遊技機本体 1 2 を外枠 1 1 に対して開放不能な施錠状態とする機能を有しているとともに、前扉枠 1 2 1 を内枠に対して開放不能な施錠状態とする機能を有している。これらの施錠状態は、パチンコ機 1 の前面に露出させて設けられたシリンダ錠 1 3 に対して解錠キーを用いて解錠操作を行うことによって解除される。

## 【 0 0 1 2 】

前扉枠 1 2 1 は、内枠の前面側全体を覆うようにして設けられた略楕円形状の窓部 1 2 2 と、窓部 1 2 2 に嵌め込まれた窓パネル 1 2 3 とを有している。なお、本参考形態では、窓パネル 1 2 3 は、ガラスによって無色透明に形成されているが、合成樹脂などによって無色透明に形成されていてもよい。

20

また、前扉枠 1 2 1 は、窓部 1 2 2 の周囲に設けられた各種ランプ部等にて構成される発光手段の一部として窓部 1 2 2 の上方に設けられた表示ランプ部 1 2 4 と、表示ランプ部 1 2 4 の左右両側に設けられるとともに、遊技状況に応じた効果音などを出力するスピーカ部 1 2 5 と、窓部 1 2 2 の下方に設けられた上側膨出部 1 4 および下側膨出部 1 5 とを備えている。

## 【 0 0 1 3 】

上側膨出部 1 4 および下側膨出部 1 5 は、上下に並設されるとともに、共に前方へ膨出するように設けられている。

30

上側膨出部 1 4 は、上方に開口するようにして内側に設けられた上皿 1 4 1 を有している。上皿 1 4 1 は、裏バックユニットに設けられた払出装 4 8（図 4 参照）にて払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射機構 4 9（図 4 参照）側へ導くための機能を有している。

下側膨出部 1 5 は、同じく上方に開口するようにして内側に設けられた下皿 1 5 1 を有している。下皿 1 5 1 は、上皿 1 4 1 内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有している。

## 【 0 0 1 4 】

さらに、前扉枠 1 2 1 は、下皿 1 5 1 の右方に設けられた発射手段としての発射ハンドル 1 6 を備えている。この発射ハンドル 1 6 は、パチンコ機 1 の遊技者に操作されることによって、内枠の下方に設けられた遊技球発射機構 4 9 から内枠の上方に設けられた遊技領域に向けて遊技球を発射する。発射ハンドル 1 6 は、その回転操作量を変更することによって、遊技領域に向けて発射する遊技球の発射強度、すなわち発射の勢いを変更する。

40

## 【 0 0 1 5 】

図 2 は、遊技盤の正面図である。

遊技盤 2 は、図 2 に示すように、その表面に取り付けられた内レール部 2 1 および外レール部 2 2 を有し、内枠に搭載されている。前述した遊技領域は、内レール部 2 1 および外レール部 2 2 によって区画されるようにして遊技盤 2 に形成されている。この遊技領域

50

は、窓部 1 2 2 を介して略全域を前方から視認することができる。

内レール部 2 1 および外レール部 2 2 は、遊技領域への遊技球の誘導レール 2 3 を構成し、この誘導レール 2 3 は、遊技者が発射ハンドル 1 6 を回転操作したことによって遊技球発射機構 4 9 から発射された遊技球を遊技領域の上部に案内する。

【 0 0 1 6 】

誘導レール 2 3 は、その出口部分が遊技領域の一方の側部に配置されるとともに、遊技領域の上部中央を向くようにして形成されている。このため、遊技領域の上部における遊技球の到達位置は、遊技者による発射ハンドル 1 6 の回転操作量が大きくなるにしたがって、誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトしていく。なお、本参考形態では、誘導レール 2 3 の出口部分は、遊技領域の左側部に設けられている。

10

【 0 0 1 7 】

遊技盤 2 は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように形成された大小複数の開口部を遊技領域に有している。また、遊技盤 2 は、各開口部に設けられた一般入賞口 2 4、上作動口（第 1 始動入球部）2 5、下作動口（第 2 始動入球部）2 6、可変入賞装置 2 7、およびアウト口 2 8 を有している。また、遊技盤 2 は、中央部左側および中央部右側のそれぞれに設けられたスルーゲート 3 1 と、上部右側に設けられた主表示装置 3 2 と、中央部に設けられた可変表示ユニット 3 3 等とを有している。さらに、遊技盤 2 は、遊技球の落下方向を適宜分散させるために、または調整等するために植設された多数の釘 N L や、風車等の各種部材（役物）を遊技領域に有している。

20

【 0 0 1 8 】

一般入賞口 2 4、上作動口 2 5、下作動口 2 6、および可変入賞装置 2 7 の各種入賞口のそれぞれは、遊技球の入球を検知する検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 4（図 4 参照）を備え、これらの検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 4 は、遊技盤 2 の背面側に配設されている。具体的には、一般入賞口 2 4 は、検知センサ 3 0 1 を備え、上作動口 2 5 は、検知センサ 3 0 2 を備え、下作動口 2 6 は、検知センサ 3 0 3 を備え、可変入賞装置 2 7 は、検知センサ 3 0 4 を備えている。パチンコ機 1 は、検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 4 の検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。なお、検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 4 は、遊技球の入賞を個別に検知できるものであれば、どのようなものであってもよく、例えば、電磁誘導型の近接センサなどを採用することができる。

30

【 0 0 1 9 】

具体的には、パチンコ機 1 は、一般入賞口 2 4 への入球が発生した場合には 1 0 個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機 1 は、上作動口 2 5 への入球が発生した場合および下作動口 2 6 への入球が発生した場合には 3 個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機 1 は、可変入賞装置 2 7 への入球が発生した場合には 1 5 個の賞球の払い出しを実行する。なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば、各作動口 2 5、2 6 の賞球個数を相違させてもよい。

【 0 0 2 0 】

アウト口 2 8 は、遊技盤 2 の遊技領域の最下部に設けられている。各種入賞口等に入球しなかった遊技球は、このアウト口 2 8 を通って遊技領域から排出される。また、アウト口 2 8 は、遊技球の入球を検知する検知センサ 3 0 5（図 4 参照）を備え、この検知センサ 3 0 5 は、遊技盤 2 の背面側に配設されている。なお、パチンコ機 1 は、アウト口 2 8 への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

40

【 0 0 2 1 】

各スルーゲート 3 1 は、遊技球の入球を検知する検知センサ 3 0 6（図 4 参照）を備え、この検知センサ 3 0 6 は、遊技盤 2 の背面側に配設されている。なお、パチンコ機 1 は、各スルーゲート 3 1 への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

【 0 0 2 2 】

50

ここで、入球とは、所定の開口部を遊技球が通過することをいい、開口部を通過した後に遊技領域から排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続する態様も含む。ただし、以下の説明では、アウト口 28 への遊技球の入球と明確に区別するために、各種入賞口への遊技球の入球を入賞とも表現する。また、スルーゲート 31 への入球とは、遊技領域に設けられたゲートを通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続することをいう。このスルーゲート 31 への入球についても各種入賞口への入球と同様に入賞とも表現する。

#### 【0023】

上作動口 25 および下作動口 26 は、作動口装置としてユニット化されて遊技盤 2 に設置されている。各作動口 25、26 は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく共に上向きに開口するとともに、上作動口 25 を上方に配置し、下作動口 26 を下方に配置するようにして鉛直方向に並設されている。下作動口 26 は、左右一対の可動片によって構成されたガイド片（サポート片）としての電動役物 261 を有している。

10

#### 【0024】

電動役物 261 は、遊技盤 2 の背面側に搭載された電動役物駆動部 262 に連結されている。この電動役物 261 は、電動役物駆動部 262 にて駆動されることによって、閉鎖状態（非サポート状態または非ガイド状態）および開放状態（サポート状態またはガイド状態）のいずれかに設定される。閉鎖状態は、電動役物 261 の上端を左右方向に近接させることによって、下作動口 26 を閉鎖した状態である。開放状態は、電動役物 261 の上端を左右方向に離間させることによって、下作動口 26 を開放した状態である。

20

#### 【0025】

ここで、電動役物 261 を閉鎖状態に設定した場合には、この電動役物 261 の上端と、上作動口 25 との間隔は、遊技球 1 個分よりも狭くなる。また、電動役物 261 を開放状態に設定した場合には、この電動役物 261 の上端と、上作動口 25 との間隔は、遊技球 1 個分よりも広くなる。したがって、遊技球は、電動役物 261 を閉鎖状態に設定した場合には、下作動口 26 に入賞することができず、開放状態に設定した場合には、下作動口 26 に入賞することができる。

#### 【0026】

なお、電動役物 261 は、前述した閉鎖状態および開放状態に代えて、下作動口 26 に遊技球が入賞しにくい状態（閉鎖状態とは異なり遊技球の入球は可能な状態）と、下作動口 26 に遊技球が入賞しやすい状態とを切り換える構成としてもよい。また、下作動口 26 は、このような切り換えを電動役物 261 の設定によって行うのではなく、下作動口 26 の変位によって行う構成としてもよく、このように構成した場合には、下作動口 26 は、電動役物 261 を備えていなくてもよい。

30

#### 【0027】

可変入賞装置 27 は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく上向きに開口する大入賞口 271 と、大入賞口 271 を開閉するための開閉扉 272 と、開閉扉 272 を駆動する可変入賞駆動部 273 とを備えている。

なお、遊技者は、発射ハンドル 16 の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 23 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット 33 等を選んで可変入賞装置 27 に遊技球を導くことができる。

40

#### 【0028】

ここで、遊技盤 2 は、可変入賞装置 27 の前面側を覆うようにして設けられたカバー 29 を備えている。このカバー 29 は、可変入賞装置 27 を前面側から視認可能とすべく透明（または半透明）に形成された透明パネル 291 と、この透明パネル 291 の周囲に設けられるとともに、不透明に形成された不透明パネル 292 とを備えている。

したがって、遊技者は、透明パネル 291 および窓部 122 を介して可変入賞装置 27 を前方から視認することができる。

#### 【0029】

50



大入賞口 271 は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この大入賞口 271 は、前述したように、遊技球の入球を検知する検知センサ 304 を備えている。パチンコ機 1 は、その検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。

#### 【0030】

開閉扉 272 は、矩形板状に形成されるとともに、大入賞口 271 の開口を閉鎖するようにして遊技盤 2 に設けられている。この開閉扉 272 は、窓パネル 123 に向かって前進して遊技盤 2 から突出することによって、大入賞口 271 の開口を閉鎖する閉鎖状態と、遊技盤 2 の内部に向かって後退して遊技盤 2 に埋没することによって、大入賞口 271 の開口を開放する開放状態とを有している。

10

可変入賞駆動部 273 は、開閉扉 272 を駆動することによって、開閉扉 272 を開放状態および閉鎖状態のいずれかに設定する。

#### 【0031】

具体的には、開閉扉 272 は、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態に設定されている。そして、内部抽選において開閉実行モードへの移行に当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 272 は、遊技球が入賞できる開放状態に設定される。

なお、開閉実行モード（特定制御状態）とは、開閉扉 272 を開放状態に設定し、大入賞口 271 に遊技球を入球可能とするモードをいう。また、開閉実行モードにおいて、開閉扉 272 を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでを 1 回のラウンド遊技という。

20

#### 【0032】

主表示装置 32 は、メイン表示部 34 と、役物用表示部 35 とを有し、複数のセグメント発光部を所定の態様で配列したセグメント表示器や、ドット表示器などの複数の表示装置を配置して構成されている。

なお、主表示装置 32 は、その前面側に設けられた窓パネル 123 に向かって膨出するようにして遊技盤 2 に設けられている。すなわち、主表示装置 32 は、窓パネル 123 を介してパチンコ機 1 の前方から視認可能となっている。また、主表示装置 32 と、窓パネル 123 との間の距離は、遊技球 1 個分よりも狭くなっている。これによって、パチンコ機 1 は、主表示装置 32 と、窓パネル 123 との間を遊技球が落下していくのを防止している。換言すれば、パチンコ機 1 は、主表示装置 32 の前方を遊技球が落下していくのを防止している。

30

#### 【0033】

メイン表示部 34 は、上作動口 25 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第 1 結果表示部 341 と、下作動口 26 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第 2 結果表示部 342 とを備えている（図 4 参照）。なお、メイン表示部 34 は、開閉実行モードとなった場合（または開閉実行モードとなる場合）に、その開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数を明示するためのラウンド表示部を更に備えていてもよい。

#### 【0034】

第 1 結果表示部 341 は、上作動口 25 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、上作動口 25 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合には、第 1 結果表示部 341 は、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機 1 は、開閉実行モードへ移行する。

40

第 2 結果表示部 342 は、下作動口 26 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、下作動口 26 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合には、第 2 結果表示部 342 は、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機 1 は、開閉実行モードへ移行する。

#### 【0035】

50

役物用表示部 3 5 は、各スルーゲート 3 1 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、各スルーゲート 3 1 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。役物用表示部 3 5 は、内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した結果であった場合には、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機 1 は、電役開放状態へ移行する。この電役開放状態では、下作動口 2 6 に設けられた電動役物 2 6 1 は、所定の態様で開放状態となる。

【 0 0 3 6 】

なお、本参考形態では、メイン表示部 3 4 および役物用表示部 3 5 は、セグメント表示器により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機 E L 表示装置、C R T、ドットマトリックス等の他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、メイン表示部 3 4 および役物用表示部 3 5 に変動表示させる絵柄としては、複数種の文字を変動表示させる構成、複数種の記号を変動表示させる構成、複数種のキャラクタを変動表示させる構成、または複数種の色を切り換えて表示させる構成などを採用できる。

【 0 0 3 7 】

可変表示ユニット 3 3 は、絵柄の一種である図柄を変動表示（可変表示または切換表示）する図柄表示装置 3 6 を備えている。また、可変表示ユニット 3 3 は、図柄表示装置 3 6 を囲むようにして配設されたセンターフレーム 3 7 を備えている。このセンターフレーム 3 7 の上部は、その前面側に設けられた窓パネル 1 2 3 に向かって膨出するようにして設けられている。これによって、パチンコ機 1 は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の前方を遊技球が落下していくのを防止し、遊技球の落下によって表示画面 G の視認性が低下するといった不都合を生じない構成となっている。

【 0 0 3 8 】

図柄表示装置 3 6 は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されている。この図柄表示装置 3 6 は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への入賞に基づいて図柄の変動表示を開始する。すなわち、図柄表示装置 3 6 は、メイン表示部 3 4 の第 1 結果表示部 3 4 1 にて変動表示を実行する場合およびメイン表示部 3 4 の第 2 結果表示部 3 4 2 にて変動表示を実行する場合には、それに合わせて変動表示を実行する。

なお、図柄表示装置 3 6 は、液晶表示装置であることに限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機 E L 表示装置、または C R T 等の他の表示装置であってもよい。

【 0 0 3 9 】

センターフレーム 3 7 は、図柄表示装置 3 6 の左下側の領域に設けられた第 1 保留ランプ部 3 7 1 と、図柄表示装置 3 6 の右下側の領域に設けられた第 2 保留ランプ部 3 7 2 と、図柄表示装置 3 6 の上側の領域に設けられた第 3 保留ランプ部 3 7 3 とを備えている。

【 0 0 4 0 】

第 1 保留ランプ部 3 7 1 は、上作動口 2 5 に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第 1 保留ランプ部 3 7 1 は、遊技球を最大 4 個まで保留することができ、第 1 結果表示部 3 4 1 および図柄表示装置 3 6 の変動表示に対応している。

第 2 保留ランプ部 3 7 2 は、下作動口 2 6 に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第 2 保留ランプ部 3 7 2 は、遊技球を最大 4 個まで保留することができ、第 2 結果表示部 3 4 2 および図柄表示装置 3 6 の変動表示に対応している。

第 3 保留ランプ部 3 7 3 は、各スルーゲート 3 1 に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第 3 保留ランプ部 3 7 3 は、遊技球を最大 4 個まで保留することができ、役物用表示部 3 5 の変動表示に対応している。

なお、各保留ランプ部 3 7 1 ~ 3 7 3 は、後述する図柄表示装置 3 6 の一部に画像として表示される等の他の構成であってもよい。

【 0 0 4 1 】

図 3 は、図柄表示装置の表示画面を示す図である。

10

20

30

40

50

図柄表示装置 3 6 の表示画面 G は、図 3 に示すように、3 列の表示領域に区画されており、各表示領域には、左から順に左図柄列 Z 1、中図柄列 Z 2、および右図柄列 Z 3 が表示される。各図柄列 Z 1 ~ Z 3 は、「1」~「8」の数字からなる 8 種類の図柄を下方から上方に向かって昇順となるとともに、「8」の次は「1」となるように配列して構成されている。なお、図 3 では、各表示領域の中心線を一点鎖線で示している。

#### 【0042】

図柄表示装置 3 6 は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への入賞に基づいて、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始することによって、表示画面 G において遊技回用の演出を実行する。この遊技回用の演出は、左図柄列 Z 1 右図柄列 Z 3 中図柄列 Z 2 の順に変動表示から停止表示に切り換わり、最終的には、有効ライン L 上に所定の図柄を停止表示した状態で終了する。

10

すなわち、遊技回とは、各作動口 2 5 , 2 6 への入賞に基づいて、メイン表示部 3 4 および図柄表示装置 3 6 にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示するまでをいう。

#### 【0043】

なお、図柄表示装置 3 6 における図柄の変動表示の態様は、これに限定されることはなく任意である。例えば、図柄列の列数、各図柄列のスクロールの方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、各図柄列の図柄は、数字のみの態様に代えて、絵と数字とを組み合わせた態様としてもよく、絵のみの態様としてもよい。

20

#### 【0044】

##### < パチンコ機の電氣的構成 >

図 4 は、パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

パチンコ機 1 は、図 4 に示すように、主制御装置 4 と、音声発光制御装置 5 と、表示制御装置 6 とを備え、これらの装置は、内枠の背面側に搭載されている。また、パチンコ機 1 は、払出制御装置 4 6 と、電源・発射制御装置 4 7 とを備え、これらの装置は、裏パックユニットに搭載されている。払出制御装置 4 6 は、前述した払出装置 4 8 に遊技球の払い出しをさせる払出制御を実行する。電源・発射制御装置 4 7 は、前述した遊技球発射機構 4 9 に遊技球を発射させる発射制御を実行する。

#### 【0045】

30

主制御装置 4 は、遊技の主たる制御（主制御）を司る主制御基板 4 1 と、電源を監視する停電監視基板 4 5 とを備えている。なお、主制御装置 4 は、主制御基板 4 1 などを収容する基板ボックスを備えている。この基板ボックスは、その開放に際して痕跡を残す痕跡手段を備えていてもよく、その開放に際して痕跡を残す痕跡構造を備えていてもよい。具体的には、痕跡手段としては、複数のケース体を結合することによって基板ボックスを構成し、各ケース体の分離に際して所定部位の破壊を要する結合部（カシメ部）を設ける構成や、引き剥がしに際して粘着層が接着対象に残ることによって剥がされたことの痕跡を残す封印シールを複数のケース体間の境界を跨ぐようにして貼り付ける構成などを採用することができる。また、痕跡構造としては、これらのケース体間の境界に対して接着剤を塗布する構成などを採用することができる。

40

#### 【0046】

主制御基板 4 1 は、主制御基板 4 1 に実装された M P U 4 2 と、この M P U 4 2 を構成している R O M 4 3 および R A M 4 4 とを備えている。ここで、M P U 4 2 は、R O M 4 3 および R A M 4 4 の他、C P U、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、および乱数発生器としてのカウンタ回路などを複合的にチップ化した素子である。

なお、本参考形態では、R O M 4 3 および R A M 4 4 は、M P U 4 2 に対して 1 チップ化されているが、個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置 4 以外の他の制御装置の M P U についても同様である。

#### 【0047】

R O M 4 3 は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、

50

記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。このROM 43は、当否テーブル記憶エリア431や、振分テーブル記憶エリア432や、リーチ用テーブル記憶エリア433などの各種エリアを有している。これらのエリアについては後に詳細に説明する。

RAM 44は、ROM 43に記憶された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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。このRAM 44は、各種カウンタエリア441や、保留球格納エリア442や、電役保留エリア443などの各種エリアを有している。これらのエリアについては後に詳細に説明する。

#### 【0048】

MPU 42は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。MPU 42の入力ポートは、主制御装置4に設けられた停電監視基板45と、複数の検知センサ301～306とに接続されている。MPU 42の出力ポートは、停電監視基板45と、払出制御装置46と、音声発光制御装置5とに接続されている。また、MPU 42の出力ポートは、下作動口26の電動役物261を開閉動作させる電動役物駆動部262と、可変入賞装置27の開閉扉272を開閉動作させる可変入賞駆動部273と、メイン表示部34と、役物用表示部35とに接続されている。

#### 【0049】

なお、主制御基板41は、ドライバ回路を有している。MPU 42は、このドライバ回路を通じて各種駆動部などの駆動制御を実行する。具体的には、電役開放状態では、MPU 42は、電動役物駆動部262の駆動制御を実行して電動役物261を開閉させる。また、開閉実行モードでは、MPU 42は、可変入賞駆動部273の駆動制御を実行して大入賞口271を開閉させる。また、各遊技回では、MPU 42は、メイン表示部34の表示制御を実行して各作動口25、26への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。さらに、MPU 42は、役物用表示部35の表示制御を実行して各スルーゲート31への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。

#### 【0050】

停電監視基板45は、主制御基板41と、動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置47とを中継し、電源・発射制御装置47から出力される直流安定24ボルトの電圧を監視する。したがって、MPU 42は、停電監視基板45を介して電力を受給する。

検知センサ301～306は、一般入賞口24、上作動口25、下作動口26、および可変入賞装置27の各種入賞口や、アウト口28や、各スルーゲート31に1対1で対応して設けられている。MPU 42は、検知センサ301～306の検知結果に基づいて、各種入賞口や、アウト口28や、各スルーゲート31への入賞判定（入球判定）を行っている。なお、MPU 42は、上作動口25または下作動口26への入賞判定に基づいて、内部抽選を実行する。

#### 【0051】

払出制御装置46は、主制御装置4から送信されるコマンド（制御命令）に基づいて、払出装置48に賞球や貸し球（遊技に際して遊技者に貸し出す遊技球）の払い出しをさせる払出制御を実行する。

#### 【0052】

電源・発射制御装置47は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、電源・発射制御装置47は、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板41や払出制御装置46等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。なお、電源・発射制御装置47は、バックアップ用コンデンサなどの電断時用電源部を備えている。この電断時用電源部は、パチンコ機1への電力供給が遮断された電断時においても主制御装置4のRAM 44に記憶保持用の電力を供給する。

#### 【0053】

また、電源・発射制御装置47は、遊技球発射機構49に遊技球を発射させる発射制御

10

20

30

40

50

を実行する。ここで、遊技球発射機構 4 9 は、遊技盤 2 の誘導レール 2 3 に向けて延びる発射レールと、上皿 1 4 1 に貯留されている遊技球を発射レール上に供給する球送り装置と、発射レール上に供給された遊技球を誘導レール 2 3 に向けて発射させる電動アクチュエータであるソレノイドとを備えている。電源・発射制御装置 4 7 は、所定の発射条件が整っている場合に、このソレノイドに対して駆動信号（発射許可信号）を供給し、遊技球を発射させる。

#### 【 0 0 5 4 】

＜主制御装置の M P U にて内部抽選を実行するための電氣的構成＞

図 5 は、内部抽選に用いられる各カウンタの内容を示す図である。

M P U 4 2 は、図 5 に示すように、各カウンタ C 1 ~ C 3 , C I N I , C S , C 4 の値（情報）を用いることによって、内部抽選などを実行する。具体的には、M P U 4 2 は、大当たり発生の抽選に大当たり乱数カウンタ C 1 を使用し、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選に大当たり種別カウンタ C 2 を使用し、リーチ表示を発生させるか否かの抽選にリーチ乱数カウンタ C 3 を使用する。また、M P U 4 2 は、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に乱数初期値カウンタ C I N I を使用し、メイン表示部 3 4 および図柄表示装置 3 6 における表示継続時間の決定に変動種別カウンタ C S を使用する。さらに、M P U 4 2 は、下作動口 2 6 の電動役物 2 6 1 を電役開放状態とするか否かの抽選に電動役物開放カウンタ C 4 を使用する。なお、各カウンタ C 1 ~ C 3 , C I N I , C S , C 4 は、R A M 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1（図 4 参照）に設けられている。

#### 【 0 0 5 5 】

各カウンタ C 1 ~ C 3 , C I N I , C S , C 4 は、その更新の都度、前回値に 1 が加算され、最大値に達した後、0 に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、定期的に更新され、その更新された値は、R A M 4 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファに格納された値のうち、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 4 4 に取得情報記憶手段として設けられた保留球格納エリア 4 4 2（図 4 参照）に格納される。また、抽選カウンタ用バッファに格納された値のうち、電動役物開放カウンタ C 4 の値は、各スルーゲート 3 1 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 4 4 の電役保留エリア 4 4 3（図 4 参照）に格納される。

#### 【 0 0 5 6 】

保留球格納エリア 4 4 2 は、第 1 結果表示部用保留エリア R a と、第 2 結果表示部用保留エリア R b と、実行エリア A E とを備えている。

#### 【 0 0 5 7 】

第 1 取得情報記憶手段として設けられた第 1 結果表示部用保留エリア R a は、第 1 エリア R a 1 ~ 第 4 エリア R a 4 の 4 つの記憶エリアを備えている。各エリア R a 1 ~ R a 4 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、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を格納可能な記憶容量に設定されている。M P U 4 2 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、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を保留情報として上作動口 2 5 への遊技球の入賞に合わせて各エリア R a 1 ~ R a 4 に時系列的に格納していく。具体的には、M P U 4 2 は、上作動口 2 5 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア R a 1 第 2 エリア R a 2 第 3 エリア R a 3 第 4 エリア R a 4 の順に保留情報を時系列的に格納していく。

#### 【 0 0 5 8 】

このように、第 1 結果表示部用保留エリア R a は、4 つの記憶エリアを備えているので、上作動口 2 5 への遊技球の入賞は、最大 4 個まで保留されるようになっている。また、第 1 結果表示部用保留エリア R a は、各エリア R a 1 ~ R a 4 に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

なお、上作動口 2 5 に係る保留個数は、4 個に限定されることはなく任意であり、2 個、3 個、または 5 個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 9 】

第2取得情報記憶手段として設けられた第2結果表示部用保留エリアR bは、第1エリアR b 1～第4エリアR b 4の4つの記憶エリアを備えている。各エリアR b 1～R b 4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、およびリーチ乱数カウンタC 3の各値の組を格納可能な記憶容量に設定されている。M P U 4 2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、およびリーチ乱数カウンタC 3の各値の組を保留情報として下作動口2 6への遊技球の入賞に合わせて各エリアR b 1～R b 4に時系列的に格納していく。具体的には、M P U 4 2は、下作動口2 6への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリアR b 1 第2エリアR b 2 第3エリアR b 3 第4エリアR b 4の順に保留情報を時系列的に格納していく。

10

## 【 0 0 6 0 】

このように、第2結果表示部用保留エリアR bは、4つの記憶エリアを備えているので、下作動口2 6への遊技球の入賞は、最大4個まで保留されるようになっている。また、第2結果表示部用保留エリアR bは、各エリアR b 1～R b 4に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

なお、下作動口2 6に係る保留個数は、4個に限定されることはなく任意であり、2個、3個、または5個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

## 【 0 0 6 1 】

実行エリアA Eは、各結果表示部3 4 1, 3 4 2の変動表示を開始する際に、第1結果表示部用保留エリアR a、または第2結果表示部用保留エリアR bの記憶エリアに格納された保留情報を移動させるためのエリアである。

20

## 【 0 0 6 2 】

電役保留エリア4 4 3は、第1結果表示部用保留エリアR aおよび第2結果表示部用保留エリアR bと同様に4つの記憶エリアを備えている。したがって、各スルーゲート3 1への遊技球の入賞は、最大4個まで保留されるようになっている。

なお、各スルーゲート3 1に係る保留個数は、4個に限定されることはなく任意であり、2個、3個、または5個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

## 【 0 0 6 3 】

< 各カウンタの詳細な説明 >

30

以下、各カウンタの詳細について説明する。

まず、電動役物開放カウンタC 4について説明する。電動役物開放カウンタC 4は、例えば、その更新の都度、前回値に1が加算され、最大値2 5 0に達した後、0に戻ることにによって、0～2 5 0の範囲内でループするループカウンタとなっている。

電動役物開放カウンタC 4は、定期的に更新され、その更新された値は、各スルーゲート3 1に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介してR A M 4 4の電役保留エリア4 4 3に格納される。

そして、M P U 4 2は、電役保留エリア4 4 3に格納された電動役物開放カウンタC 4の値に基づいて、下作動口2 6の電動役物2 6 1を電役開放状態とするか否かの抽選（電動役物開放抽選）を実行する。

40

## 【 0 0 6 4 】

ここで、パチンコ機1は、電動役物2 6 1を開放状態に設定することによって、下作動口2 6への遊技球の入賞を可能とする頻度が互いに異なる複数のサポートモードを有している。具体的には、パチンコ機1は、電動役物2 6 1を開放状態に設定する頻度が相対的に低い低頻度サポートモード（低頻度ガイド状態）と、電動役物2 6 1を開放状態に設定する頻度が相対的に高い高頻度サポートモード（高頻度ガイド状態）とを有している。

## 【 0 0 6 5 】

低頻度サポートモードおよび高頻度サポートモードは、電動役物開放抽選において、電役開放状態に当選する確率は同一（例えば、共に4 / 5）となっている。しかしながら、高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して、電役開放状態に当選した際

50

に、電動役物 2 6 1 を開放状態に設定する回数が多く、電動役物 2 6 1 を開放状態に設定する 1 回の開放時間も長くなっている。また、高頻度サポートモードでは、1 回の電役開放状態における各回の開放の間に、電動役物 2 6 1 を閉鎖状態に設定する閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短くなっている。さらに、高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して、電動役物開放抽選を終えてから次回の電動役物開放抽選を行うまでに待機する時間として最低限確保される確保時間（役物用表示部 3 5 における 1 回の変動表示の継続時間）が短くなっている。

#### 【 0 0 6 6 】

したがって、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードと比較して、遊技球は、下作動口 2 6 に入賞しやすくなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル 1 6 の回転操作量を中程度として左打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側から中央部へとシフトさせることによって、下作動口 2 6 よりも上作動口 2 5 に入賞する確率を高くすることができる。また、高頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル 1 6 の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、上作動口 2 5 よりも下作動口 2 6 に入賞する確率を高くすることができる。

そして、下作動口 2 6 への入賞を検知した場合には、所定数の賞球の払い出しが実行されるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

#### 【 0 0 6 7 】

このように、本参考形態では、パチンコ機 1 は、上作動口 2 5 への遊技球の入球を発生させやすく、下作動口 2 6 への遊技球の入球を発生させにくい左打ちルート（第 1 の経路）と、下作動口 2 6 への遊技球の入球を発生させやすく、上作動口 2 5 への遊技球の入球を発生させにくい右打ちルート（第 2 の経路）とを備えている。

#### 【 0 0 6 8 】

なお、低頻度サポートモードおよび高頻度サポートモードの構成は、これに限定されることはない。例えば、高頻度サポートモードは、電動役物開放抽選にて電役開放状態に当選する確率を低頻度サポートモードと比較して高くするように構成してもよい。また、例えば、複数種類の確保時間を用意し、高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して、短い確保時間を選択し易いように構成してもよく、選択される確保時間の平均を短くするように構成してもよい。さらに、電動役物 2 6 1 を開放状態に設定する回数、開放時間、および確保時間の各条件を組み合わせることによって、高頻度サポートモードは、電動役物 2 6 1 を開放状態に設定する頻度を低頻度サポートモードと比較して相対的に高くするように構成してもよい。

#### 【 0 0 6 9 】

次に、大当たり乱数カウンタ C 1 について説明する。大当たり乱数カウンタ C 1 は、例えば、その更新の都度、前回値に 1 が加算され、最大値 5 9 9 に達した後、0 に戻ることによって、0 ~ 5 9 9 の範囲内でループするループカウンタとなっている。また、大当たり乱数カウンタ C 1 は、1 周ループするごとに、その時点の乱数初期値カウンタ C I N I の値を初期値として読み込む。なお、乱数初期値カウンタ C I N I は、大当たり乱数カウンタ C 1 と同様に 0 ~ 5 9 9 の範囲内でループするループカウンタである。

#### 【 0 0 7 0 】

大当たり乱数カウンタ C 1 は、定期的に更新され、その更新された値は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介して R A M 4 4 の保留球格納エリア 4 4 2 に格納される。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1 の値は、上作動口 2 5 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 4 4 の第 1 結果表示部用保留エリア R a に格納され、下作動口 2 6 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 4 4 の第 2 結果表示部用保留エリア R b に格納される。

そして、M P U 4 2 は、保留球格納エリア 4 4 2 に格納された大当たり乱数カウンタ C

10

20

30

40

50

1 の値に基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）を実行する。

【 0 0 7 1 】

図 6 は、大当たり発生に当選する乱数の値を記憶した当否テーブルを示す図である。

大当たり乱数カウンタ C 1 の値のうち、大当たり発生に当選する乱数の値は、図 6 に示すように、当否情報群記憶手段として設けられた R O M 4 3 の当否テーブル記憶エリア 4 3 1（図 4 参照）に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。

【 0 0 7 2 】

ここで、パチンコ機 1 は、大当たり発生に当選しにくい低確率モード（低確率状態）と、大当たり発生に当選しやすい高確率モード（高確率状態）との 2 つの当否抽選モードを有している。また、当否テーブルは、図 6（a）に示す低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、図 6（b）に示す高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とを備えている。

10

M P U 4 2 は、これらの当否テーブルと、保留球格納エリア 4 4 2 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値とを比較することによって、大当たり発生の抽選を実行する。

【 0 0 7 3 】

これらの当否テーブルは、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、および「通常外れ結果」の複数の大当たり発生の抽選の結果（当否結果）を有している。

具体的には、大当たり発生の抽選に際して低確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、図 6（a）に示すように、「大当たり当選」となる乱数の値は 2 個である。

20

これに対して、大当たり発生の抽選に際して高確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、図 6（b）に示すように、「大当たり当選」となる乱数の値は 2 1 個である。ここで、低確率モード用の当否テーブルに記憶された大当たり当選となる乱数の値は、高確率モード用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値に含まれている。

【 0 0 7 4 】

なお、各当否テーブルに記憶される乱数の値や個数は任意であり、高確率モードは、低確率モードと比較して「大当たり当選」となる確率が高くなっていけばよい。また、高確率モード用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値は、低確率モード用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値を含んでいなくてもよく、低確率モード用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値の一部を含んでいてもよい。

30

【 0 0 7 5 】

また、各当否抽選モードにおいて、「大当たり当選」となる乱数の値以外は、大当たり発生に当選せずに外れ結果となる。

ここで、パチンコ機 1 は、前述したように、「特別外れ結果（小当たり結果）」と、「通常外れ結果」との 2 種類の外れ結果を有している。これらの外れ結果は、いずれも当否抽選モードや、サポートモードの移行契機とはならない点で共通している。しかしながら、「特別外れ結果」は、開閉実行モードへの移行契機となるのに対して、「通常外れ結果」は、開閉実行モードへの移行契機とはならない点で異なっている。

40

【 0 0 7 6 】

次に、大当たり種別カウンタ C 2 について説明する。大当たり種別カウンタ C 2 は、例えば、その更新の都度、前回値に 1 が加算され、最大値 2 9 に達した後、0 に戻ることによって、0 ～ 2 9 の範囲内でループするループカウンタとなっている。

大当たり種別カウンタ C 2 は、定期的に更新され、その更新された値は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介して R A M 4 4 の保留球格納エリア 4 4 2 に格納される。具体的には、大当たり種別カウンタ C 2 の値は、上作動口 2 5 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 4 4 の第 1 結果表示部用保留エリア R a に格納され、下作動口 2 6 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 4 4 の第 2 結果表示部用保留エリア R b に格納される。

50



そして、MPU42は、保留球格納エリア442に格納された大当たり種別カウンタC2の値に基づいて、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選（振分抽選）を実行する。

【0077】

図7は、大当たりの種別の振分先に係る乱数の値を記憶した振分テーブルを示す図である。

大当たりの種別の振分先に係る乱数の値は、図7に示すように、振分情報群記憶手段として設けられたROM43の振分テーブル記憶エリア432（図4参照）に振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。振分テーブルは、図7（a）に示す第1振分テーブル（第1振分情報群）と、図7（b）に示す第2振分テーブル（第2振分情報群）とを備えている。

10

MPU42は、これらの振分テーブルと、保留球格納エリア442に格納された大当たり種別カウンタC2の値とを比較することによって、大当たりの種別の抽選を実行する。

【0078】

第1振分テーブルは、第1結果表示部用保留エリアRaから実行エリアAEにシフトされた大当たり種別カウンタC2の値、すなわち上作動口25への入賞に基づく大当たり種別カウンタC2の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照されるテーブルである。

第1振分テーブルは、図7（a）に示すように、「低確結果（低確率対応の特別振分結果）」、「非明示少ラウンド高確結果（少ラウンド対応の潜伏高確率結果）」、「明示少ラウンド高確結果（少ラウンド対応の高確率結果）」、および「最有利結果（高確率対応の特別振分結果）」の複数の振分結果を振分先としている。具体的には、第1振分テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の値「0～29」のうち、「0～9」を「低確結果」に振り分け、「10～14」を「非明示少ラウンド高確結果」に振り分け、「15～19」を「明示少ラウンド高確結果」に振り分け、「20～29」を「最有利結果」に振り分けている。

20

【0079】

第2振分テーブルは、第2結果表示部用保留エリアRbから実行エリアAEにシフトされた大当たり種別カウンタC2の値、すなわち下作動口26への入賞に基づく大当たり種別カウンタC2の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照されるテーブルである。

30

第2振分テーブルは、図7（b）に示すように、「低確結果」および「最有利結果」の2つの振分結果を振分先としている。具体的には、第2振分テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の値「0～29」のうち、「0～9」を「低確結果」に振り分け、「10～29」を「最有利結果」に振り分けている。

【0080】

各振分結果は、以下の（1）～（3）の条件の少なくともいずれかに差異を有している。

（1）開閉実行モード終了後の当否抽選モード

（2）開閉実行モード終了後のサポートモード

（3）開閉実行モードにおける可変入賞装置27の開閉制御の態様

40

【0081】

まず、（1）の当否抽選モードの相違について説明する。

「低確結果」は、開閉実行モード終了前の当否抽選モードに関わらず開閉実行モード終了後に当否抽選モードが低確率モードに設定される振分結果である。この低確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

「非明示少ラウンド高確結果」、「明示少ラウンド高確結果」、および「最有利結果」は、開閉実行モード終了前の当否抽選モードに関わらず開閉実行モード終了後に当否抽選モードが高確率モードに設定される振分結果である。この高確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【0082】

50

次に、(2)のサポートモードの相違について説明する。

「低確結果」は、開閉実行モード終了前のサポートモードに関わらず開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードに設定される振分結果である。この高頻度サポートモードは、遊技回が終了基準回数(具体的には、100回)に達した場合には低頻度サポートモードに移行する。

【0083】

「非明示少ラウンド高確結果」は、開閉実行モード終了前のサポートモードをそのまま維持する振分結果である。ここで、開閉実行モード終了前のサポートモードが高頻度サポートモードであった場合には、高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

10

「明示少ラウンド高確結果」および「最有利結果」は、開閉実行モード終了前のサポートモードに関わらず開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードに設定される振分結果である。この高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【0084】

なお、(3)の開閉実行モードにおける可変入賞装置27の開閉制御の態様の相違については後に詳細に説明する。

【0085】

次に、リーチ乱数カウンタC3について説明する。リーチ乱数カウンタC3は、例えば、その更新の都度、前回値に1が加算され、最大値238に達した後、0に戻ることによって、0~238の範囲内でループするループカウンタとなっている。

20

リーチ乱数カウンタC3は、定期的に更新され、その更新された値は、上作動口25または下作動口26に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介してRAM44の保留球格納エリア442に格納される。具体的には、リーチ乱数カウンタC3の値は、上作動口25に遊技球が入賞したタイミングでRAM44の第1結果表示部用保留エリアRaに格納され、下作動口26に遊技球が入賞したタイミングでRAM44の第2結果表示部用保留エリアRbに格納される。

そして、MPU42は、保留球格納エリア442に格納されたリーチ乱数カウンタC3の値に基づいて、リーチ表示を発生させるか否かの抽選(リーチ発生抽選)を実行する。

【0086】

30

リーチ表示は、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「通常外れ結果」となった場合に発生する期待演出である。

具体的には、MPU42は、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「通常外れ結果」となった場合に、リーチ用テーブルと、保留球格納エリア442に格納されたリーチ乱数カウンタC3の値とを比較することによって、リーチ表示を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選においてリーチ表示を発生させるとなった場合にリーチ表示を発生させる。なお、リーチ用テーブルは、リーチ表示の発生に係る乱数の値を記憶したテーブルであり、ROM43のリーチ用テーブル記憶エリア433(図4参照)に記憶されている。

【0087】

40

ここで、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「最有利結果」に振り分けられた場合には、図柄表示装置36は、停止結果として、同一の奇数の数字または同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示する。また、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「低確結果」に振り分けられた場合には、図柄表示装置36は、停止結果として、同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示する。さらに、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」に振り分けられた場合や、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合には、図柄表示装置36は、停止結果として、同一の数字を有する図柄の組み合わせではなく、当否抽選において「通常外れ結果」となった場

50

合に選択されることのない互いに異なる数字を有する特別な図柄（例えば「3・4・1」）の組み合わせを有効ラインL上に停止表示する。

【0088】

リーチ表示は、同一の数字を有する図柄の組み合わせを最終的に停止表示させる場合（当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「最有利結果」または「低確結果」に振り分けられた場合）には、リーチ乱数カウンタC3の値に関わらず発生する。また、リーチ表示は、特別な図柄の組み合わせを最終的に停止表示させる場合（当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」に振り分けられた場合や、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合）には、リーチ乱数カウンタC3の値に関わらず発生しない。

10

【0089】

リーチ表示の態様は、図柄表示装置36の表示画面Gに表示される複数の図柄列Z1～Z3のうち、一部の図柄列（例えば、図柄列Z1および図柄列Z3）を有効ラインL上に停止表示させることによって、同一の図柄の組み合わせを表示して停止結果を示唆し、その状態で残りの図柄列（例えば、図柄列Z2）を変動表示する。

したがって、パチンコ機1は、リーチ表示を発生させることによって、図柄表示装置36にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示する前に、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「低確結果」または「最有利結果」に振り分けられたのではないかと遊技者に期待させることができる。

20

【0090】

なお、リーチ表示の態様は、これに限定されることはなく、一部の図柄列を停止表示させた上で残りの図柄列を変動表示させるとともに、所定のキャラクタなどを動画として背景に表示してもよく、各図柄列を縮小表示または非表示にした上で所定のキャラクタなどを動画として表示画面Gの略全体に表示してもよい。

【0091】

ここで、パチンコ機1は、図柄表示装置36の変動表示の一種として期待演出を有している。期待演出とは、図柄表示装置36にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示する前に、当否抽選において「大当たり当選」となったのではないかと遊技者に期待させるような演出をいう。具体的には、パチンコ機1は、前述したリーチ表示と、予告表示との2種類の期待演出を有している。

30

【0092】

予告表示は、当否抽選において「大当たり当選」となった場合や、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合に、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「通常外れ結果」となった場合よりも演出を発生しやすくする期待演出である。この予告表示は、演出を発生しやすくする代わりに、出現率の低い演出を選択しやすくするようにしてもよく、これらを組み合わせるようにしてもよい。

なお、リーチ表示を発生させるか否かの抽選は、主制御装置4にて実行されていたのに対し、予告表示を発生させるか否かの抽選は、音声発光制御装置5にて実行される。

【0093】

40

予告表示の態様は、図柄表示装置36の表示画面Gに表示される複数の図柄列Z1～Z3のうち、全ての図柄列Z1～Z3を変動表示させている、一部の図柄列（例えば、図柄列Z1）を有効ラインL上に停止表示させた上で複数の図柄列（例えば、図柄列Z2、Z3）を変動表示させている、またはリーチ表示を発生させている状況において、所定のキャラクタなどを動画として表示画面Gに表示する。この予告表示は、リーチ表示を発生させる場合およびリーチ表示を発生させない場合のいずれの場合においても発生するが、リーチ表示を発生させない場合よりもリーチ表示を発生させる場合に発生しやすくなるように設定されている。

なお、予告表示は、これに限定されることはなく、例えば、背景を変更して表示してもよく、図柄列Z1～Z3の形態を変更して表示してもよい。

50

## 【 0 0 9 4 】

最後に、変動種別カウンタ C S について説明する。変動種別カウンタ C S は、例えば、その更新の都度、前回値に 1 が加算され、最大値 1 9 8 に達した後、0 に戻ることによって、0 ~ 1 9 8 の範囲内でループするループカウンタとなっている。

変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理の実行ごとに少なくとも 1 回更新され、その更新の都度、抽選カウンタ用バッファに格納される。

そして、M P U 4 2 は、抽選カウンタ用バッファに格納された変動種別カウンタ C S の値に基づいて、メイン表示部 3 4 における絵柄の表示継続時間と、図柄表示装置 3 6 における図柄の表示継続時間とを決定する。なお、これらの表示継続時間については後に詳細に説明する。

10

## 【 0 0 9 5 】

< 主制御装置にて実行される各種処理について >

主制御装置 4 の M P U 4 2 は、遊技を進行させるタイマ割込み処理および通常処理や、電源投入に伴って起動するメイン処理を実行する。以下、タイマ割込み処理、通常処理、およびメイン処理について順に説明する。

なお、M P U 4 2 は、タイマ割込み処理、通常処理、およびメイン処理の他、N M I 端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力によって起動する N M I 割込み処理を実行するが、この処理についての説明は省略する。

## 【 0 0 9 6 】

< タイマ割込み処理 >

20

図 8 は、タイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。

タイマ割込み処理では、M P U 4 2 は、図 8 に示すように、ステップ S 1 0 1 ~ S 1 0 5 を定期的に（例えば、2 m s e c 周期で）実行する。

## 【 0 0 9 7 】

ステップ S 1 0 1 では、M P U 4 2 は、複数の検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 6 の読み込み処理を実行する。この読み込み処理では、M P U 4 2 は、複数の検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 6 の状態を読み込み、その状態を判定して入賞検知情報として R A M 4 4 に保存する。M P U 4 2 は、各種入賞口に対応した検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 4 が遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、賞球の払い出し指示を行うための賞球コマンドを設定し、この設定したコマンドを払出制御装置 4 6 に送信する。例えば、M P U 4 2 は、可変入賞装置 2 7 に対応した検知センサ 3 0 4 が遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、特定単位個数である 1 5 個の賞球を指示するための賞球コマンドを払出制御装置 4 6 に送信する。

30

なお、払出制御装置 4 6 は、M P U 4 2 から送信される賞球コマンドに基づいて、払出装置 4 8 に賞球の払い出しを実行させる払出制御を行う。

## 【 0 0 9 8 】

ステップ S 1 0 2 では、M P U 4 2 は、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、M P U 4 2 は、前述したように、乱数初期値カウンタ C I N I の前回値に 1 を加算して更新するとともに、更新後の値を R A M 4 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、M P U 4 2 は、乱数初期値カウンタ C I N I の前回値に 1 を加算する際に最大値に達していた場合には、乱数初期値カウンタ C I N I の値を 0 に戻してクリアする。

40

## 【 0 0 9 9 】

ステップ S 1 0 3 では、M P U 4 2 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、リーチ乱数カウンタ C 3、および電動役物開放カウンタ C 4 の更新を実行する。具体的には、M P U 4 2 は、前述したように、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および電動役物開放カウンタ C 4 の前回値にそれぞれ 1 を加算して更新するとともに、更新後の値を R A M 4 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、M P U 4 2 は、各カウンタ C 1 ~ C 4 の前回値にそれぞれ 1 を加算する際に最大値に達していた場合には、各カウンタ C 1 ~ C 4 の

50

値を 0 に戻してクリアする。

【 0 1 0 0 】

ステップ S 1 0 4 では、M P U 4 2 は、スルー用の入賞処理を実行する。このスルー用の入賞処理では、M P U 4 2 は、各スルーゲート 3 1 に対応した検知センサ 3 0 6 が遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、ステップ S 1 0 3 にて更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を電役保留エリア 4 4 3 に格納する。また、M P U 4 2 は、第 3 保留ランプ部 3 7 3 を点灯させるためのコマンドを設定し、この設定したコマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信されるコマンドに基づいて、第 3 保留ランプ部 3 7 3 を点灯させる。また、各スルーゲート 3 1 に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大 4 個であり、第 3 保留ランプ部 3 7 3 は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

10

【 0 1 0 1 】

ステップ S 1 0 5 では、M P U 4 2 は、作動口用の入賞処理を実行する。

以下、作動口用の入賞処理について詳細に説明する。

【 0 1 0 2 】

< 作動口用の入賞処理 >

図 9 は、作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図である。

作動口用の入賞処理では、M P U 4 2 は、図 9 に示すように、ステップ S 2 0 1 ~ S 2 0 8 を実行する。

20

【 0 1 0 3 】

ステップ S 2 0 1 では、M P U 4 2 は、上作動口 2 5 に対応した検知センサ 3 0 2 が遊技球の入賞を検知したか否かを判定することによって、上作動口 2 5 に遊技球が入賞（始動入賞）したか否かを判定する。M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 1 にて上作動口 2 5 に遊技球が入賞したと判定した場合には、ステップ S 2 0 2 において、第 1 結果表示部用保留エリア R a に記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第 1 始動保留記憶数 R a N として第 1 結果表示部用保留エリア R a における所定の記憶エリアにセットする。その後、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 5 以降の処理を実行する。

【 0 1 0 4 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 1 にて上作動口 2 5 に遊技球が入賞していないと判定した場合には、ステップ S 2 0 3 において、下作動口 2 6 に対応した検知センサ 3 0 3 が遊技球の入賞を検知したか否かを判定することによって、下作動口 2 6 に遊技球が入賞（始動入賞）したか否かを判定する。

30

M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 3 にて下作動口 2 6 に遊技球が入賞していないと判定した場合には、作動口用の入賞処理を終了する。また、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 3 にて下作動口 2 6 に遊技球が入賞したと判定した場合には、ステップ S 2 0 4 において、第 2 結果表示部用保留エリア R b に記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第 2 始動保留記憶数 R b N として第 2 結果表示部用保留エリア R b における所定の記憶エリアにセットする。その後、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 5 以降の処理を実行する。

【 0 1 0 5 】

40

ステップ S 2 0 2 またはステップ S 2 0 4 の処理を実行した後、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 5 において、ステップ S 2 0 2 またはステップ S 2 0 4 にてセットした始動保留記憶数 N ( R a N または R b N ) が上限値（本参考形態では 4 ）未満であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 5 にて始動保留記憶数 N が上限値未満でないと判定した場合には、作動口用の入賞処理を終了する。また、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 5 にて始動保留記憶数 N が上限値未満であると判定した場合には、ステップ S 2 0 6 において、その始動保留記憶数 N の値に 1 を加算して更新する。

【 0 1 0 6 】

ステップ S 2 0 7 では、M P U 4 2 は、タイマ割込み処理のステップ S 1 0 3 にて更新

50

し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、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を結果表示部用保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 0 6 にて更新した始動保留記憶数 N と対応する記憶エリアに保留情報として格納する。

【 0 1 0 7 】

例えば、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 2 にて第 1 始動保留記憶数 R a N をセットした場合には、タイマ割込み処理のステップ S 1 0 3 にて更新し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、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を第 1 結果表示部用保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 0 6 にて更新した第 1 始動保留記憶数 R a N と対応する記憶エリアに保留情報として格納する。例えば、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 2 にて第 1 始動保留記憶数 R a N に「 3 」をセットした場合には、ステップ S 2 0 6 にて更新した第 1 始動保留記憶数 R a N の「 4 」と対応する記憶エリアである第 4 エリア R a 4 に保留情報を格納する。

10

【 0 1 0 8 】

また、例えば、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 4 にて第 2 始動保留記憶数 R b N をセットした場合には、タイマ割込み処理のステップ S 1 0 3 にて更新し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、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を第 2 結果表示部用保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 0 6 にて更新した第 2 始動保留記憶数 R b N と対応する記憶エリアに保留情報として格納する。例えば、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 4 にて第 2 始動保留記憶数 R b N に「 3 」をセットした場合には、ステップ S 2 0 6 にて更新した第 2 始動保留記憶数 R b N の「 4 」と対応する記憶エリアである第 4 エリア R b 4 に保留情報を格納する。

20

【 0 1 0 9 】

ステップ S 2 0 8 では、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 2 にて第 1 始動保留記憶数 R a N をセットした場合には、第 1 結果表示部用保留エリア R a の記憶エリアに保留情報を格納したことを認識させるための第 1 保留発生コマンドを設定し、この設定した第 1 保留発生コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。その後、M P U 4 2 は、作動口用の入賞処理を終了する。

この第 1 保留発生コマンドは、上作動口 2 5 への遊技球の入賞に基づいて第 1 結果表示部用保留エリア R a の記憶エリアに保留情報を格納したことを音声発光制御装置 5 に認識させるための情報を含んでいる。また、第 1 保留発生コマンドは、現在のサポートモードに係る情報を含んでいる。

30

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される第 1 保留発生コマンドに基づいて、第 1 保留ランプ部 3 7 1 を点灯させる他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。また、上作動口 2 5 に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大 4 個であり、第 1 保留ランプ部 3 7 1 は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

【 0 1 1 0 】

また、ステップ S 2 0 8 では、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 4 にて第 2 始動保留記憶数 R b N をセットした場合には、第 2 結果表示部用保留エリア R b の記憶エリアに保留情報を格納したことを認識させるための第 2 保留発生コマンドを設定し、この設定した第 2 保留発生コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。その後、M P U 4 2 は、作動口用の入賞処理を終了する。

40

この第 2 保留発生コマンドは、下作動口 2 6 への遊技球の入賞に基づいて第 2 結果表示部用保留エリア R b の記憶エリアに保留情報を格納したことを音声発光制御装置 5 に認識させるための情報を含んでいる。また、第 2 保留発生コマンドは、現在のサポートモードに係る情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される第 2 保留発生コマンドに基づいて、第 2 保留ランプ部 3 7 2 を点灯させる他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。また、下作動口 2 6 に入賞した遊技球の保留個数は、前述した

50

ように、最大4個であり、第2保留ランプ部372は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

#### 【0111】

##### <通常処理>

図10は、通常処理のフローチャートを示す図である。

M P U 4 2 は、電源投入に伴って起動する後述のメイン処理を実行した後、遊技を進行させるための主要な処理である通常処理を実行する。この通常処理では、M P U 4 2 は、図10に示すように、ステップS301～S314を実行する。具体的には、M P U 4 2 は、ステップS301～S309を4 m s e c 周期で定期的に行い、残時間が発生した場合にステップS308～S311を繰り返し実行し、ステップS308の判定結果に応じてステップS312以降を実行する。

10

#### 【0112】

ステップS301では、M P U 4 2 は、タイマ割り込み処理、作動口用の入賞処理、または前回の通常処理で設定したコマンドをサブ側の各制御装置に送信するための外部出力処理を実行する。この外部出力処理では、例えば、M P U 4 2 は、賞球コマンドが設定されているか否かを判定し、賞球コマンドが設定されていると判定した場合には、その賞球コマンドを払出制御装置46に送信する。また、例えば、M P U 4 2 は、遊技回用の演出に対応したコマンドや、開閉実行モード用の演出に対応したコマンドなどの演出用のコマンドが設定されているか否かを判定し、演出用のコマンドが設定されていると判定した場合には、その演出用のコマンドを音声発光制御装置5に送信する。

20

#### 【0113】

ステップS302では、M P U 4 2 は、変動種別カウンタC S の更新を実行する。具体的には、M P U 4 2 は、前述したように、変動種別カウンタC S の前回値に1を加算して更新するとともに、更新後の値をR A M 4 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、M P U 4 2 は、変動種別カウンタC S の前回値に1を加算する際に最大値に達していた場合には、変動種別カウンタC S の値を0に戻してクリアする。

#### 【0114】

ステップS303では、M P U 4 2 は、遊技回を進行させるための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、M P U 4 2 は、当否抽選および振分抽選を実行するとともに、図柄表示装置36に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報の決定およびメイン表示部34に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報の決定などを実行する。

30

ステップS304では、M P U 4 2 は、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理では、M P U 4 2 は、開閉実行モード、高確率モード、および高頻度サポートモードなどの各遊技状態への移行処理を実行する。

なお、ステップS303の遊技回制御処理およびステップS304の遊技状態移行処理については後に詳細に説明する。

#### 【0115】

ステップS305では、M P U 4 2 は、デモ表示実行判定処理を実行する。このデモ表示実行判定処理では、M P U 4 2 は、遊技回の終了後に新たな遊技回が開始されることなく予め定められたデモ開始用の開始待ち期間（例えば、30 s e c ）を経過したか否かを判定し、開始待ち期間を経過していると判定した場合には、デモ表示を開始させるためのデモコマンドを設定する。M P U 4 2 は、通常処理のステップS301において、ステップS305にて設定したデモコマンドを音声発光制御装置5に送信する。

40

なお、音声発光制御装置5は、M P U 4 2 から送信されるデモコマンドに基づいて、デモ表示実行処理を開始する。

#### 【0116】

ここで、M P U 4 2 は、ステップS305の処理の実行回数をカウントすることによって開始待ち期間が経過したか否かを判定する。例えば、開始待ち期間を30 s e c とし、ステップS305の処理を繰り返し実行する間隔が4 m s e c である場合には、M P U 4 2 は、ステップS305の処理の実行回数をカウントして7500回に達したときに開始

50

待ち期間を経過したと判定する。なお、開始待ち期間を測定する構成は任意であり、例えば、リアルタイムクロックを用いて開始待ち期間を測定してもよい。また、M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 5 の処理の実行回数をカウントしているときに新たな遊技回を開始した場合には、そのカウントの値をリセットする。

【 0 1 1 7 】

ステップ S 3 0 6 では、M P U 4 2 は、下作動口 2 6 に設けられた電動役物 2 6 1 の駆動制御を実行するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 の電役保留エリア 4 4 3 に格納された電動役物開放カウンタ C 4 の値に基づいて、電動役物開放抽選を実行するとともに、電動役物開放抽選に当選した場合には、電動役物 2 6 1 の開閉処理を実行する。また、M P U 4 2 は、電動役物開放抽選の結果を表示するように、役物用表示部 3 5 の表示制御を実行する。

10

【 0 1 1 8 】

ステップ S 3 0 7 では、M P U 4 2 は、遊技球発射制御処理を実行する。この遊技球発射制御処理では、M P U 4 2 は、遊技者が発射ハンドル 1 6 を回転操作したことに基づいて、電源・発射制御装置 4 7 に遊技球を発射させる発射制御を実行させる。具体的には、電源・発射制御装置 4 7 は、所定の周期（本参考形態では 0 . 6 s e c ）で遊技球発射機構 4 9 のソレノイドを励磁することによって、遊技球発射機構 4 9 に遊技球を発射させる。なお、ソレノイドは、発射ハンドル 1 6 の回転操作量に応じた発射強度で遊技球を発射するように励磁される。また、電源・発射制御装置 4 7 は、所定の発射条件が整っている場合に、遊技球発射機構 4 9 のソレノイドに対して駆動信号を供給し、遊技球を発射させる。

20

【 0 1 1 9 】

ステップ S 3 0 8 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 の停電フラグ格納エリア（図示略）に停電フラグがセットされているか否かを判定する。この停電フラグは、M P U 4 2 の N M I 端子に対して停電監視基板 4 5 から停電信号が入力されることによって R A M 4 4 にセットされる。停電監視基板 4 5 は、停電の発生を確認した場合に、この停電信号を出力する。なお、この停電フラグは、次のメイン処理の実行時にクリアされる。

【 0 1 2 0 】

ここで、パチンコ機 1 は、R A M 4 4 等の所定のエリアに 1 を代入することによって各種のフラグをセットし、0 を代入することによって各種のフラグをクリアする。例えば、パチンコ機 1 は、R A M 4 4 の停電フラグ格納エリアに 1 を代入することによって停電フラグをセットし、R A M 4 4 の停電フラグ格納エリアに 0 を代入することによって停電フラグをクリアする。

30

【 0 1 2 1 】

M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 8 にて停電フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 3 0 9 以降の処理を実行することなく、ステップ S 3 1 2 以降の電断時処理を実行する。具体的には、ステップ S 3 1 2 では、M P U 4 2 は、タイマ割込み処理の発生を禁止する。ステップ S 3 1 3 では、M P U 4 2 は、R A M 判定値（R A M 4 4 のチェックサム）を算出して保存する。ステップ S 3 1 4 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 へのアクセスを禁止する。その後、M P U 4 2 は、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。

40

【 0 1 2 2 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 8 にて停電フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 3 0 9 において、次の通常処理を実行するタイミングに至ったか否か、すなわち現在の通常処理を開始したときから所定時間（本参考形態では 4 m s e c ）が経過したか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 9 にて次の通常処理を実行するタイミングに至っていないと判定した場合、すなわち残余時間が発生した場合には、ステップ S 3 1 0 において、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行し、ステップ S 3 1 1 において、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。なお、M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 9 にて次の通常処

50



理を実行するタイミングに至ったと判定するまでステップ S 3 0 8 ~ S 3 1 1 を繰り返し実行する。

【 0 1 2 3 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 9 にて次の通常処理を実行するタイミングに至ったと判定した場合、すなわち残余時間が発生していない場合には、ステップ S 3 0 1 を再び実行することによって、次の通常処理を開始する。

【 0 1 2 4 】

< メイン処理 >

図 1 1 は、メイン処理のフローチャートを示す図である。

メイン処理では、M P U 4 2 は、図 1 1 に示すように、ステップ S 4 0 1 ~ S 4 1 2 を実行する。 10

ステップ S 4 0 1 では、M P U 4 2 は、電源投入に伴って立ち上げ処理を実行する。この立ち上げ処理では、M P U 4 2 は、サブ側の制御基板（音声発光制御装置 5 の制御基板等）が動作可能な状態になるのを待つために、電源投入後、所定の時間（例えば、5 0 0 m s e c 程度）が経過するまで待機する。

【 0 1 2 5 】

ステップ S 4 0 2 では、M P U 4 2 は、許可禁止用期間である 1 s e c が経過したか否かを判定する。M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 2 にて 1 s e c が経過していないと判定した場合には、ステップ S 4 0 2 の処理を繰り返し実行する。また、M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 2 にて 1 s e c が経過したと判定した場合には、ステップ S 4 0 3 以降の処理を実行する。 20

【 0 1 2 6 】

ここで、M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 2 の処理の実行回数をカウントすることによって 1 s e c が経過したか否かを判定する。例えば、ステップ S 4 0 2 の処理を繰り返し実行する間隔が 0 . 1 m s e c である場合には、M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 2 の処理の実行回数をカウントして 1 0 0 0 0 回に達したときに 1 s e c が経過したと判定する。なお、許可禁止用期間を測定する構成は任意であり、例えば、リアルタイムクロックを用いて許可禁止用期間を測定してもよい。

【 0 1 2 7 】

ステップ S 4 0 3 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 へのアクセスを許可する。 30

ステップ S 4 0 4 では、M P U 4 2 は、電源・発射制御装置 4 7 に設けられた R A M 消去スイッチ（図示略）がオンになっているか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 4 にて R A M 消去スイッチがオンになっていると判定した場合には、ステップ S 4 0 9 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 4 にて R A M 消去スイッチがオンになっていないと判定した場合には、ステップ S 4 0 5 において、R A M 4 4 の停電フラグ格納エリアに停電フラグがセットされているか否かを判定する。

【 0 1 2 8 】

そして、M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 5 にて停電フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 4 0 9 以降の処理を実行する。 40

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 5 にて停電フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 4 0 6 において、R A M 判定値を算出する。

ステップ S 4 0 7 では、M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 6 にて算出した R A M 判定値が正常であるか否かを判定することによって、R A M 4 4 に記憶されたデータの有効性を確認する。具体的には、M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 6 にて算出した R A M 判定値と、通常処理のステップ S 3 1 3（電断時処理）にて保存された R A M 判定値とを比較し、これらが一致した場合には、R A M 判定値は正常であると判定し、一致しない場合には、R A M 判定値は異常であると判定する。

【 0 1 2 9 】

そして、M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 7 にて R A M 判定値が正常でないと判定した場 50

合には、ステップ S 4 0 9 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 7 にて R A M 判定値が正常であると判定した場合には、ステップ S 4 0 8 において、R A M 4 4 の停電フラグ格納エリアに格納されている停電フラグをクリアする。

#### 【 0 1 3 0 】

なお、R A M 4 4 に記憶されたデータの有効性は、R A M 判定値の整合性を確認する方法とは異なる方法によって判定してもよく、例えば、電断時処理にて R A M 4 4 の所定のエリアにキーワードを書き込み、このキーワードが正常に書き込まれているか否かをメイン処理にて判定することによって、R A M 4 4 に記憶されたデータの有効性を確認してもよい。

10

#### 【 0 1 3 1 】

前述したように、M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 4 にて R A M 消去スイッチがオンになっていると判定した場合、ステップ S 4 0 5 にて停電フラグがセットされていないと判定した場合、またはステップ S 4 0 7 にて R A M 判定値が正常でないと判定した場合には、ステップ S 4 0 9 以降の処理を実行する。

具体的には、M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 9 において、R A M 4 4 の作業領域をクリアし、ステップ S 4 1 0 において、R A M 4 4 の初期化を実行する。

#### 【 0 1 3 2 】

したがって、例えば、遊技場の管理者は、遊技場の営業開始時に R A M 消去スイッチを押下しながらパチンコ機 1 の電源を投入することによって、R A M 4 4 に記憶されたデータを初期化することができる。また、パチンコ機 1 は、停電監視基板 4 5 にて停電の発生を確認していない場合や、R A M 判定値が異常であった場合には、R A M 4 4 に記憶されたデータを初期化する。

20

#### 【 0 1 3 3 】

ステップ S 4 0 8 またはステップ S 4 1 0 の処理を実行した後、M P U 4 2 は、ステップ S 4 1 1 において、サブ側の制御基板（音声発光制御装置 5 の制御基板等）に対して初期コマンドを送信し、ステップ S 4 1 2 において、タイマ割込み処理の発生を許可し、前述した通常処理に移行する。

なお、サブ側の制御基板は、ステップ S 4 1 1 にて送信された初期コマンドを受信することによって、主制御基板 4 1 との通信が正常に行われていることを認識するとともに、自己の初期化を実行する。

30

#### 【 0 1 3 4 】

##### < 遊技回制御処理 >

図 1 2 は、遊技回制御処理のフローチャートを示す図である。

遊技回制御処理では、M P U 4 2 は、図 1 2 に示すように、ステップ S 5 0 1 ~ S 5 0 9 を実行する。

ステップ S 5 0 1 では、M P U 4 2 は、開閉実行モード中であるか否かを判定する。M P U 4 2 は、ステップ S 5 0 1 にて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップ S 5 0 2 以降の処理を実行することなく、遊技回制御処理を終了する。したがって、開閉実行モード中であると判定した場合には、M P U 4 2 は、各作動口 2 5 , 2 6 への遊技球の入賞を検知しているか否かに関わらず遊技回の進行を開始しない。

40

なお、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に記憶された開閉実行モード中フラグを参照することによって、開閉実行モード中であるか否かを判定している。以下の各処理においても同様である。M P U 4 2 は、開閉実行モードへの移行時に開閉実行モード中フラグをセットし、開閉実行モードの終了時に開閉実行モード中フラグをクリアする。

#### 【 0 1 3 5 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 5 0 1 にて開閉実行モード中でないと判定した場合には、ステップ S 5 0 2 において、メイン表示部 3 4 が変動表示中であるか否か、すなわち遊技回を進行中であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 5 0 2 にてメイン表示部 3 4 が変動表示中でないと判定した

50

場合には、ステップ S 5 0 3 ~ S 5 0 5 の遊技回開始用処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 5 0 2 にてメイン表示部 3 4 が変動表示中であると判定した場合には、ステップ S 5 0 6 ~ S 5 0 9 の遊技回進行用処理を実行する。

【 0 1 3 6 】

まず、ステップ S 5 0 3 ~ S 5 0 5 の遊技回開始用処理について説明する。

ステップ S 5 0 3 では、M P U 4 2 は、第 1 結果表示部用保留エリア R a に記憶されている保留個数と、第 2 結果表示部用保留エリア R b に記憶されている保留個数とを把握し、これらの保留個数の合計数 C R N が「 0 」以下であるか否かを判定する。M P U 4 2 は、ステップ S 5 0 3 にて合計数 C R N が「 0 」以下であると判定した場合には、遊技回制御処理を終了する。

10

【 0 1 3 7 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 5 0 3 にて合計数 C R N が「 0 」以下でないと判定した場合には、ステップ S 5 0 4 において、第 1 結果表示部用保留エリア R a または第 2 結果表示部用保留エリア R b に記憶されている保留情報を遊技回の消化用に設定するためのデータ設定処理を実行する。その後、M P U 4 2 は、ステップ S 5 0 5 において、メイン表示部 3 4 および図柄表示装置 3 6 に変動表示を開始させて遊技回を消化するための変動開始処理を実行し、遊技回制御処理を終了する。

以下、ステップ S 5 0 4 のデータ設定処理およびステップ S 5 0 5 の変動開始処理について詳細に説明する。

【 0 1 3 8 】

20

図 1 3 は、データ設定処理のフローチャートを示す図である。

データ設定処理では、M P U 4 2 は、図 1 3 に示すように、ステップ S 6 0 1 ~ S 6 1 1 を実行する。

ステップ S 6 0 1 では、M P U 4 2 は、作動口用の入賞処理のステップ S 2 0 4 にてセットされた第 2 結果表示部用保留エリア R b の第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」以下であるか否かを判定する。M P U 4 2 は、ステップ S 6 0 1 にて第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 6 0 2 ~ S 6 0 6 の第 1 結果表示部用のデータ設定処理を実行し、ステップ S 6 0 1 にて第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」以下でないと判定した場合には、ステップ S 6 0 7 ~ S 6 1 1 の第 2 結果表示部用のデータ設定処理を実行する。

30

【 0 1 3 9 】

このように、データ設定処理は、第 1 結果表示部用保留エリア R a に記憶された保留情報を遊技回の消化用に設定する第 1 結果表示部用のデータ設定処理と、第 2 結果表示部用保留エリア R b に記憶された保留情報を遊技回の消化用に設定する第 2 結果表示部用のデータ設定処理とを有している。

そして、M P U 4 2 は、ステップ S 6 0 1 にて第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」以下でないと判定した場合には、第 1 結果表示部用のデータ設定処理を実行することなく、第 2 結果表示部用のデータ設定処理を実行する。換言すれば、M P U 4 2 は、下作動口 2 6 への遊技球の入賞に基づいて第 2 結果表示部用保留エリア R b に記憶された保留情報があると判定した場合には、上作動口 2 5 への遊技球の入賞に基づいて第 1 結果表示部用保留エリア R a に記憶された保留情報があるか否かに関わらず第 2 結果表示部用保留エリア R b に記憶された保留情報を優先的に遊技回の消化用に設定する。

40

【 0 1 4 0 】

まず、ステップ S 6 0 2 ~ S 6 0 6 の第 1 結果表示部用のデータ設定処理について説明する。

ステップ S 6 0 2 では、M P U 4 2 は、第 1 結果表示部用保留エリア R a の第 1 始動保留記憶数 R a N の値に 1 を減算して更新する。

ステップ S 6 0 3 では、M P U 4 2 は、第 1 結果表示部用保留エリア R a の第 1 エリア R a 1 に格納された保留情報を実行エリア A E に移動する。

ステップ S 6 0 4 では、M P U 4 2 は、第 1 結果表示部用保留エリア R a の記憶エリア

50

に格納された保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリア R a 1 ~ R a 4 に格納されている保留情報を第 1 エリア R a 1 側に順にシフトする処理である。具体的には、M P U 4 2 は、第 2 エリア R a 2 の保留情報を第 1 エリア R a 1 にシフトし、第 3 エリア R a 3 の保留情報を第 2 エリア R a 2 にシフトし、第 4 エリア R a 4 の保留情報を第 3 エリア R a 3 にシフトする。

【 0 1 4 1 】

ステップ S 6 0 5 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に記憶された第 2 結果表示部フラグをクリアする。この第 2 結果表示部フラグは、遊技回の消化に際して第 1 結果表示部 3 4 1 および第 2 結果表示部 3 4 2 のうち、どちらのメイン表示部 3 4 に変動表示を開始させているかを特定するためのフラグである。このステップ S 6 0 5 では、M P U 4 2 は、第 2 結果表示部フラグをクリアしているので、遊技回の消化に際し、上作動口 2 5 への遊技球の入賞に基づいて、第 1 結果表示部 3 4 1 に変動表示を開始させることを示している。

【 0 1 4 2 】

ステップ S 6 0 6 では、M P U 4 2 は、保留情報のシフトを実行したことを認識させるための第 1 シフト時コマンドを設定する。その後、M P U 4 2 は、データ設定処理を終了する。M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 6 0 6 にて設定した第 1 シフト時コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。この第 1 シフト時コマンドは、上作動口 2 5 への遊技球の入賞に基づいて第 1 結果表示部用保留エリア R a に記憶された保留情報を対象として保留情報のシフトを実行したことを音声発光制御装置 5 に認識させるための情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される第 1 シフト時コマンドに基づいて、第 1 保留ランプ部 3 7 1 の点灯状態を変更する他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。具体的には、音声発光制御装置 5 は、上作動口 2 5 に入賞した遊技球の保留個数の減少に伴って、第 1 保留ランプ部 3 7 1 の点灯個数を減少させる。

【 0 1 4 3 】

次に、ステップ S 6 0 7 ~ S 6 1 1 の第 2 結果表示部用のデータ設定処理について説明する。

ステップ S 6 0 7 では、M P U 4 2 は、第 2 結果表示部用保留エリア R b の第 2 始動保留記憶数 R b N の値に 1 を減算して更新する。

ステップ S 6 0 8 では、M P U 4 2 は、第 2 結果表示部用保留エリア R b の第 2 エリア R b 1 に格納された保留情報を実行エリア A E に移動する。

ステップ S 6 0 9 では、M P U 4 2 は、第 2 結果表示部用保留エリア R b の記憶エリアに格納された保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリア R b 1 ~ R b 4 に格納されている保留情報を第 1 エリア R b 1 側に順にシフトする処理である。具体的には、M P U 4 2 は、第 2 エリア R b 2 の保留情報を第 1 エリア R b 1 にシフトし、第 3 エリア R b 3 の保留情報を第 2 エリア R b 2 にシフトし、第 4 エリア R b 4 の保留情報を第 3 エリア R b 3 にシフトする。

【 0 1 4 4 】

ステップ S 6 1 0 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に第 2 結果表示部フラグをセットする。このステップ S 6 1 0 では、M P U 4 2 は、第 2 結果表示部フラグをセットしているので、遊技回の消化に際し、下作動口 2 6 への遊技球の入賞に基づいて、第 2 結果表示部 3 4 2 に変動表示を開始させることを示している。

【 0 1 4 5 】

ステップ S 6 1 1 では、M P U 4 2 は、保留情報のシフトを実行したことを認識させるための第 2 シフト時コマンドを設定する。その後、M P U 4 2 は、データ設定処理を終了する。M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 6 1 1 にて設定した第 2 シフト時コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。この第 2 シフト時コマンドは、下作動口 2 6 への遊技球の入賞に基づいて第 2 結果表示部用保留エリア R b に記憶された保留情報を対象として保留情報のシフトを実行したことを音声発光制御装置 5 に認識

させるための情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される第 2 シフト時コマンドに基づいて、第 2 保留ランプ部 3 7 2 の点灯状態を変更する他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。具体的には、音声発光制御装置 5 は、下作動口 2 6 に入賞した遊技球の保留個数の減少に伴って、第 2 保留ランプ部 3 7 2 の点灯個数を減少させる。

#### 【 0 1 4 6 】

図 1 4 は、変動開始処理のフローチャートを示す図である。

変動開始処理では、M P U 4 2 は、図 1 4 に示すように、ステップ S 7 0 1 ~ S 7 1 8 を実行する。

10

ステップ S 7 0 1 では、M P U 4 2 は、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 1 にて当否抽選モードが高確率モードでないと判定した場合には、ステップ S 7 0 2 において、低確率モード用の当否テーブル（図 6（a）参照）を R O M 4 3 の当否テーブル記憶エリア 4 3 1 から読み出し、ステップ S 7 0 1 にて当否抽選モードが高確率モードであると判定した場合には、ステップ S 7 0 3 において、高確率モード用の当否テーブル（図 6（b）参照）を R O M 4 3 の当否テーブル記憶エリア 4 3 1 から読み出す。

#### 【 0 1 4 7 】

ステップ S 7 0 2 またはステップ S 7 0 3 の処理を実行した後、M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 4 において、当否判定処理を実行する。この当否判定処理では、M P U 4 2 は、実行エリア A E に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、ステップ S 7 0 2 またはステップ S 7 0 3 にて読み出した当否テーブルとを比較することによって、当否抽選の結果（当否結果）を判定する。なお、前述したように、当否結果は、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、および「通常外れ結果」のいずれかであり、当否抽選モードが低確率モードであっても高確率モードであっても同様である。

20

#### 【 0 1 4 8 】

ステップ S 7 0 5 では、M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 4 にて判定した当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 5 にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップ S 7 0 6 以降の処理を実行し、ステップ S 7 0 5 にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ステップ S 7 1 2 以降の処理を実行する。

30

#### 【 0 1 4 9 】

まず、ステップ S 7 0 5 において、M P U 4 2 にて当否結果が「大当たり当選」であると判定された場合の処理（ステップ S 7 0 6 以降の処理）について説明する。

ステップ S 7 0 6 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に第 2 結果表示部フラグがセットされているか否かを判定する。

#### 【 0 1 5 0 】

M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 6 にて R A M 4 4 に第 2 結果表示部フラグがセットされていないと判定した場合には、上作動口 2 5 への遊技球の入賞に基づく第 1 結果表示部 3 4 1 に変動表示を開始させることを示しているので、ステップ S 7 0 7 において、第 1 振分テーブル（図 7（a）参照）を R O M 4 3 の振分テーブル記憶エリア 4 3 2 から読み出す。

40

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 6 にて R A M 4 4 に第 2 結果表示部フラグがセットされていると判定した場合には、下作動口 2 6 への遊技球の入賞に基づく第 2 結果表示部 3 4 2 に変動表示を開始させることを示しているので、ステップ S 7 0 8 において、第 2 振分テーブル（図 7（b）参照）を R O M 4 3 の振分テーブル記憶エリア 4 3 2 から読み出す。

#### 【 0 1 5 1 】

ステップ S 7 0 7 またはステップ S 7 0 8 の処理を実行した後、M P U 4 2 は、ステッ

50

プ S 7 0 9 において、振分判定処理を実行する。この振分判定処理では、M P U 4 2 は、実行エリア A E に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値と、ステップ S 7 0 7 またはステップ S 7 0 8 にて読み出した振分テーブルとを比較することによって、振分抽選の結果（振分結果）を判定する。

【 0 1 5 2 】

ステップ S 7 1 0 では、M P U 4 2 は、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する。この大当たり結果用の停止結果設定処理では、M P U 4 2 は、メイン表示部 3 4 の第 1 結果表示部 3 4 1 または第 2 結果表示部 3 4 2 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報をステップ S 7 0 9 にて判定した振分結果に応じて決定し、その決定した情報を R A M 4 4 に記憶させる。ここで、M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 9 にて判定した振分結果と、R O M 4 3 に予め記憶された大当たり結果用の停止結果テーブルとを比較することによって、メイン表示部 3 4 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。この大当たり結果用の停止結果テーブルは、メイン表示部 3 4 に停止表示させる絵柄の態様を振分結果ごとに相違させて規定している。

10

【 0 1 5 3 】

ステップ S 7 1 1 では、M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 9 にて判定した振分結果に応じたフラグを R A M 4 4 にセットする。具体的には、M P U 4 2 は、振分結果が「低確結果」であることを特定した場合には、低確結果フラグをセットし、「非明示少ラウンド高確結果」であることを特定した場合には、非明示少ラウンド高確結果フラグをセットし、「明示少ラウンド高確結果」であることを特定した場合には、明示少ラウンド高確結果フラグをセットし、「最有利結果」であることを特定した場合には、最有利結果フラグをセットする。その後、M P U 4 2 は、ステップ S 7 1 6 以降の処理を実行する。

20

なお、以下の各処理において、M P U 4 2 は、これらのフラグを参照することによって、振分結果の判定を実行する。

【 0 1 5 4 】

次に、ステップ S 7 0 5 において、M P U 4 2 にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定された場合の処理（ステップ S 7 1 2 以降の処理）について説明する。

ステップ S 7 1 2 では、M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 4 にて判定した当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 7 1 2 にて当否結果が「特別外れ結果」と判定した場合には、ステップ S 7 1 3 以降の処理を実行し、ステップ S 7 1 2 にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップ S 7 1 5 以降の処理を実行する。

30

【 0 1 5 5 】

ステップ S 7 1 3 では、M P U 4 2 は、特別外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。この特別外れ結果用の停止結果設定処理では、M P U 4 2 は、メイン表示部 3 4 の第 1 結果表示部 3 4 1 または第 2 結果表示部 3 4 2 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定し、その決定した情報を R A M 4 4 に記憶させる。ここで、M P U 4 2 は、R O M 4 3 に予め記憶された特別外れ結果用の停止結果テーブルを参照することによって、メイン表示部 3 4 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。この特別外れ結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様は、大当たり結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様とは異なっている。

40

ステップ S 7 1 4 では、M P U 4 2 は、特別外れフラグを R A M 4 4 にセットする。

なお、以下の各処理において、M P U 4 2 は、この特別外れフラグを参照することによって、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かの判定を実行する。

【 0 1 5 6 】

これに対して、ステップ S 7 1 5 では、M P U 4 2 は、通常外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。この通常外れ結果用の停止結果設定処理では、M P U 4 2 は、メイン表示部 3 4 の第 1 結果表示部 3 4 1 または第 2 結果表示部 3 4 2 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定し、その決定した情報を R A M 4 4 に記憶させる。ここで、M P U 4 2 は、R O M 4 3 に予め記憶された通常外れ結果用の停止結果テーブルを参照すること

50

によって、メイン表示部 3 4 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。この通常外れ結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様は、大当たり結果用の停止結果テーブルおよび特別外れ結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様とは異なっている。

【 0 1 5 7 】

ステップ S 7 1 1、ステップ S 7 1 4、およびステップ S 7 1 5 のいずれかの処理を実行した後、M P U 4 2 は、ステップ S 7 1 6 において、表示継続時間（表示継続期間）の設定処理を実行する。

表示継続時間の設定処理では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 の抽選カウンタ用バッファにおける変動種別カウンタ用バッファに格納された変動種別カウンタ C S の値を取得する。

10

【 0 1 5 8 】

また、表示継続時間の設定処理では、M P U 4 2 は、図柄表示装置 3 6 にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 9 にて判定した振分結果が「低確結果」または「最有利結果」である場合、並びにステップ S 7 0 4 にて判定した当否結果が「通常外れ結果」であるとともに、リーチ発生抽選に当選した場合には、リーチ表示が発生すると判定する。なお、M P U 4 2 は、前述したように、R O M 4 3 のリーチ用テーブル記憶エリア 4 3 3 に予め記憶されたリーチ用テーブルと、保留球格納エリア 4 4 2 に格納されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値とを比較することによって、リーチ発生抽選を実行する。

【 0 1 5 9 】

20

M P U 4 2 は、リーチ表示が発生すると判定した場合には、R O M 4 3 のリーチ用テーブル記憶エリア 4 3 3 に記憶されたリーチ発生用表示継続時間テーブルを参照することによって、変動種別カウンタ用バッファから取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した表示継続時間を決定し、その決定した表示継続時間を R A M 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1 に設けられた表示継続時間カウンタにセットする。

これに対して、M P U 4 2 は、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、R O M 4 3 のリーチ用テーブル記憶エリア 4 3 3 に記憶されたリーチ非発生用表示継続時間テーブルを参照することによって、変動種別カウンタ用バッファから取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した表示継続時間を決定し、その決定した表示継続時間を R A M 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1 に設けられた表示継続時間カウンタにセットする。

30

【 0 1 6 0 】

具体的には、リーチ非発生用表示継続時間テーブルは、保留個数が多くなるほど表示継続時間を短くするように設定されている。したがって、上作動口 2 5 に係る保留情報を消化する際の表示継続時間は、上作動口 2 5 に係る保留個数が多くなるほど短くなるように設定されている。そして、下作動口 2 6 に係る保留情報を消化する際の表示継続時間は、下作動口 2 6 に係る保留個数が多くなるほど短くなるように設定されている。また、リーチ非発生用表示継続時間テーブルは、サポートモードが高頻度サポートモードである場合には、低頻度サポートモードである場合と比較して、表示継続時間を短くするように設定されている。換言すれば、保留個数が同じであれば、高頻度サポートモードである場合の表示継続時間は、低頻度サポートモードである場合のそれよりも短い。

40

さらに、リーチ発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間は、リーチ非発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間とは異なっている。

【 0 1 6 1 】

なお、リーチ非発生用表示継続時間テーブルは、保留個数が多くなるほど表示継続時間を長くなる等のように前述した関係とは逆の関係に設定されていてもよく、保留個数やサポートモードに応じて変動しない構成としてもよい。また、当否結果および振分結果のそれぞれに対して個別に表示継続時間テーブルを設定してもよい。

【 0 1 6 2 】

ステップ S 7 1 7 では、M P U 4 2 は、変動用コマンドおよび種別コマンドを設定する

50

。MPU42は、通常処理のステップS301において、ステップS717にて設定した変動用コマンドおよび種別コマンドを音声発光制御装置5に送信する。

なお、音声発光制御装置5は、MPU42から送信される変動用コマンドおよび種別コマンドに基づいて、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。

#### 【0163】

変動用コマンドは、表示継続時間に係る情報を含んでいる。また、変動用コマンドは、リーチ表示が発生するか否かの情報を含んでいない。

ここで、前述したように、リーチ発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間と、リーチ非発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間とは互いに異なっている。

10

したがって、リーチ表示が発生するか否かの情報を変動用コマンドに含めなかったとしても、表示継続時間に係る情報に基づいて、サブ側の制御装置である音声発光制御装置5にてリーチ表示が発生するか否かを判定することは可能である。この意味では、変動用コマンドは、リーチ表示が発生するか否かの情報を間接的に含んでいるとも言える。なお、変動用コマンドは、リーチ表示が発生するか否かの情報を直接的に含んでいてもよい。

#### 【0164】

種別コマンドは、当否結果に係る情報を含んでいる。換言すれば、種別コマンドは、当否結果に係る情報として、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、および「通常外れ結果」に係る各情報を含んでいる。また、種別コマンドは、振分結果に係る情報を含んでいる。換言すれば、種別コマンドは、振分結果に係る情報として、「低確結果」、「非明示少ラウンド高確結果」、「明示少ラウンド高確結果」、および「最有利結果」に係る各情報を含んでいる。

20

なお、以下の説明では、当否結果および振分結果を総称して遊技結果とする。換言すれば、種別コマンドは、遊技結果に係る情報を含んでいる。

#### 【0165】

ステップS718では、MPU42は、RAM44に第2結果表示部フラグがセットされているか否かを判定し、その判定結果に基づいてメイン表示部34に変動表示を開始させる。その後、MPU42は、変動開始処理を終了する。

具体的には、MPU42は、RAM44に第2結果表示部フラグがセットされていないと判定した場合には、遊技回の消化に際し、上作動口25への遊技球の入賞に基づいて、第1結果表示部341に変動表示を開始させることを示しているので、第1結果表示部341に変動表示を開始させる。

30

これに対して、MPU42は、RAM44に第2結果表示部フラグがセットされていると判定した場合には、遊技回の消化に際し、下作動口26への遊技球の入賞に基づいて、第2結果表示部342に変動表示を開始させることを示しているので、第2結果表示部342に変動表示を開始させる。

#### 【0166】

遊技回制御処理の説明に戻り、図12を参照してステップS506～S509の遊技回進行用処理について説明する。

MPU42は、ステップS502において、メイン表示部34が変動表示中であるか否かを判定し、メイン表示部34が変動表示中であると判定した場合には、ステップS506～S509の遊技回進行用処理を実行する。

40

#### 【0167】

ステップS506では、MPU42は、変動開始処理のステップS716にてセットした表示継続時間が経過したか否かを判定する。具体的には、MPU42は、RAM44の表示継続時間カウンタにセットされた値が「0」以下になったか否かを判定する。なお、この表示継続時間カウンタの値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に1を減算して更新される。

#### 【0168】

MPU42は、ステップS506にて表示継続時間が経過していないと判定した場合に

50



は、ステップ S 5 0 7 において、変動表示用処理を実行する。この変動表示用処理では、M P U 4 2 は、変動表示中のメイン表示部 3 4 の表示を更新する。その後、M P U 4 2 は、遊技回制御処理を終了する。

【 0 1 6 9 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 5 0 6 にて表示継続時間が経過していると判定した場合には、ステップ S 5 0 8 において、変動終了処理を実行する。この変動終了処理では、M P U 4 2 は、メイン表示部 3 4 に変動表示を開始させる際に実行された変動開始処理のステップ S 7 1 0、ステップ S 7 1 3、およびステップ S 7 1 5 のいずれかの処理において R A M 4 4 に記憶した情報（メイン表示部 3 4 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報）を特定する。そして、M P U 4 2 は、遊技回の終了に際し、この特定した情報に対応した絵柄を変動表示中のメイン表示部 3 4 に表示させるようにメイン表示部 3 4 の表示制御を実行する。

【 0 1 7 0 】

ここで、メイン表示部 3 4 に最終的に停止表示させる絵柄は、遊技結果の種類ごとに異なっている。したがって、遊技場の管理者などは、遊技回の終了に際してメイン表示部 3 4 を目視することによって、遊技結果を確認することができる。これによれば、遊技場の管理者などは、例えば、大当たり発生の抽選に当選した場合と同様の挙動をパチンコ機 1 に行わせようとする不正行為が行われているか否かの確認を簡易的に行うことができる。

また、メイン表示部 3 4 は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G と比較して表示領域が狭く、メイン表示部 3 4 に停止表示させる絵柄は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に停止表示させる図柄列 Z 1 ~ Z 3 と比較して遊技者にとって認識しにくいものとなっている。したがって、遊技者は、遊技回の終了に際し、メイン表示部 3 4 ではなく図柄表示装置 3 6 の表示画面 G を確認することによって、大当たり発生に当選したか否か等を判断することになるので、表示画面 G への注目度を高めることができる。

【 0 1 7 1 】

ステップ S 5 0 9 では、M P U 4 2 は、変動終了コマンドを設定する。M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 5 0 9 にて設定した変動終了コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。その後、M P U 4 2 は、遊技回制御処理を終了する。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される変動終了コマンドに基づいて、その遊技回の演出を終了させるための処理を実行する。ここで、音声発光制御装置 5 は、変動終了コマンドの受信を必要とすることなく、独自に遊技回の演出を終了するように構成されていてもよい。

【 0 1 7 2 】

< 遊技状態移行処理 >

図 1 5 は、遊技状態移行処理のフローチャートを示す図である。

遊技状態移行処理では、M P U 4 2 は、図 1 5 に示すように、ステップ S 8 0 1 ~ S 8 1 4 を実行する。

ステップ S 8 0 1 では、M P U 4 2 は、開閉実行モード中であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 8 0 1 にて開閉実行モード中でないと判定した場合には、ステップ S 8 0 2 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 8 0 1 にて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップ S 8 1 1 以降の処理を実行する。

【 0 1 7 3 】

まず、ステップ S 8 0 1 において、M P U 4 2 にて開閉実行モード中でないと判定された場合の処理（ステップ S 8 0 2 以降の処理）について説明する。

ステップ S 8 0 2 では、M P U 4 2 は、メイン表示部 3 4 の変動表示が終了したか否かを判定する。M P U 4 2 は、ステップ S 8 0 2 にてメイン表示部 3 4 の変動表示が終了していないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 8 0 2 にてメイン表示部 3 4 の変動表示が終了したと判定した場合には、ステップ S 8 0 3 において、当否結果が開閉実行モードへの

10

20

30

40

50

移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、MPU42は、当否結果が「大当たり当選」または「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

【0174】

MPU42は、ステップS803にて当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には、RAM44に開閉実行モード中フラグをセットした後、ステップS804以降の処理を実行する。

これに対して、MPU42は、ステップS803にて当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものでないと判定した場合（当否結果が「通常外れ結果」であると判定した場合）には、遊技状態移行処理を終了する。

【0175】

ステップS804では、MPU42は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

MPU42は、ステップS804にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップS805において、RAM44の各種カウンタエリア441に設けられた開閉カウンタSOCに「2」をセットする。この開閉カウンタSOCは、開閉実行モードへの移行に際して可変入賞装置27の大入賞口271を開閉する総回数をMPU42にて特定するためのカウンタである。

【0176】

これに対して、MPU42は、ステップS804にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合、すなわち当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップS806において、振分結果が少ラウンド高確結果（「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」）であるか否かを判定する。

【0177】

MPU42は、ステップS806にて振分結果が少ラウンド高確結果であると判定した場合には、ステップS807において、RAM44の各種カウンタエリア441に設けられたラウンドカウンタRCに「2」をセットする。また、MPU42は、ステップS806にて振分結果が少ラウンド高確結果でないと判定した場合、すなわち振分結果が「低確結果」または「最有利結果」であると判定した場合には、ステップS808において、ラウンドカウンタRCに「15」をセットする。このラウンドカウンタRCは、開閉実行モードへの移行に際してラウンド遊技の回数をMPU42にて特定するためのカウンタである。

【0178】

ここで、パチンコ機1は、終了条件が互いに異なる複数の開閉実行モードを有している。具体的には、パチンコ機1は、開閉実行モードとして、当否結果が「大当たり当選」である場合に移行するラウンド数規定モードと、当否結果が「特別外れ結果」である場合に移行する開閉数規定モードとを有している。

【0179】

ラウンド数規定モードは、予め定められた回数のラウンド遊技を実行したことを条件として終了する。ここで、ラウンド遊技の回数は、ラウンドカウンタRCにセットした値に対応している。

開閉数規定モードは、予め定められた総回数の大入賞口271の開閉を実行したこと、または予め定められた個数の遊技球が大入賞口271に入賞したことを条件として終了する。ここで、大入賞口271の開閉の総回数は、開閉カウンタSOCにセットした値に対応している。この開閉数規定モードは、ラウンド遊技の実行回数を条件として終了することはない。

【0180】

なお、パチンコ機1は、1回のラウンド遊技につき、1回の大入賞口271の開閉を実行する。また、1回のラウンド遊技は、以下の2つの条件のうち、いずれかの条件を満たすまで継続する。換言すれば、パチンコ機1は、開閉扉272を開放状態に設定した後、以下の2つの条件のうち、いずれかの条件を満たすことによって、開閉扉272を再び閉

10

20

30

40

50

鎖状態に設定する。

- ( 1 ) 予め定められた上限継続時間 ( 上限継続期間 ) が経過すること
  - ( 2 ) 大入賞口 2 7 1 への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数に達すること
- 【 0 1 8 1 】

ステップ S 8 0 5、ステップ S 8 0 7、およびステップ S 8 0 8 のいずれかの処理を実行した後、M P U 4 2 は、ステップ S 8 0 9 において、R A M 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1 に設けられたタイマカウンタ T にオープニング用の待機時間 ( 待機期間 ) として「 1 0 0 0 」をセットする。このタイマカウンタ T にセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。したがって、オープニング用の待機時間は 2 s e c となる。なお、オープニング用の待機時間は、これに限定されることはなく任意である。

10

【 0 1 8 2 】

このように、M P U 4 2 は、ステップ S 8 0 3 において、当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には、遊技結果の種類に関わらずタイマカウンタ T にオープニング用の待機時間をセットする。換言すれば、オープニング用の待機時間は、遊技結果の種類に関わらず同一である。

なお、オープニング用の待機時間は、これに限定されることはなく、例えば、遊技者には同様と認識される程度に遊技結果の種類に応じて微妙に相違させる構成としてもよい。また、例えば、オープニング用の待機時間は、「低確結果」または「最有利結果」の遊技結果である場合と、これら以外の遊技結果である場合とで大きく相違する等のように、遊技結果の種類に応じて大きく相違させる構成としてもよい。

20

【 0 1 8 3 】

ステップ S 8 1 0 では、M P U 4 2 は、オープニングコマンドを設定する。その後、M P U 4 2 は、遊技状態移行処理を終了する。このオープニングコマンドは、開閉実行モードへの移行の契機となった遊技結果の情報を含んでいる。M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 8 1 0 にて設定したオープニングコマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信されるオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードへの移行を認識し、所定の処理を実行する。この処理については、後に詳細に説明する。

30

【 0 1 8 4 】

次に、ステップ S 8 0 1 において、M P U 4 2 にて開閉実行モード中であると判定された場合の処理 ( ステップ S 8 1 1 以降の処理 ) について説明する。

ステップ S 8 1 1 では、M P U 4 2 は、大入賞口開閉処理を実行する。

【 0 1 8 5 】

図 1 6 は、大入賞口開閉処理のフローチャートを示す図である。

大入賞口開閉処理では、M P U 4 2 は、図 1 6 に示すように、ステップ S 9 0 1 ~ S 9 2 4 を実行する。

ステップ S 9 0 1 では、M P U 4 2 は、大入賞口 2 7 1 が開放中であるか否かを判定する。

40

M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 1 にて大入賞口 2 7 1 が開放中でないと判定した場合には、ステップ S 9 0 2 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 1 にて大入賞口 2 7 1 が開放中であると判定した場合には、ステップ S 9 0 6 以降の処理を実行する。

【 0 1 8 6 】

まず、ステップ S 9 0 1 において、M P U 4 2 にて大入賞口 2 7 1 が開放中でないと判定された場合の処理 ( ステップ S 9 0 2 以降の処理 ) について説明する。

ステップ S 9 0 2 では、M P U 4 2 は、開閉カウンタ S O C の値が「 0 」以下であり、かつラウンドカウンタ R C の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 2 にて開閉カウンタ S O C の値およびラウンドカウンタ

50

R C の値の双方が「 0 」以下であると判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

【 0 1 8 7 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 2 にて開閉カウンタ S O C の値およびラウンドカウンタ R C の値の少なくともいずれか一方が「 0 」以下ではないと判定した場合には、ステップ S 9 0 3 において、タイマカウンタ T の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 3 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下ではないと判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

【 0 1 8 8 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 3 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 9 0 4 において、大入賞口開放処理を実行する。

以下、ステップ S 9 0 4 の大入賞口開放処理について詳細に説明する。

【 0 1 8 9 】

図 1 7 は、大入賞口開放処理のフローチャートを示す図である。

大入賞口開放処理では、M P U 4 2 は、図 1 7 に示すように、ステップ S 1 0 0 1 ~ S 1 0 0 7 を実行する。

ステップ S 1 0 0 1 では、M P U 4 2 は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

【 0 1 9 0 】

M P U 4 2 は、ステップ S 1 0 0 1 にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップ S 1 0 0 2 において、R A M 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1 に設けられた入賞カウンタ P C に「 8 」をセットし、ステップ S 1 0 0 3 において、タイマカウンタ T に「 8 5 」をセットする。前述したように、タイマカウンタ T は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。したがって、タイマカウンタ T にセットされた時間は 0 . 1 7 s e c となる。

【 0 1 9 1 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 1 0 0 1 にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップ S 1 0 0 4 において、入賞カウンタ P C に「 8 」をセットし、ステップ S 1 0 0 5 において、振分結果が少ラウンド高確結果（「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」）であるか否かを判定する。

【 0 1 9 2 】

M P U 4 2 は、ステップ S 1 0 0 5 にて振分結果が少ラウンド高確結果であると判定した場合には、前述したステップ S 1 0 0 3 において、タイマカウンタ T に「 8 5 」をセットする。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 1 0 0 5 にて振分結果が少ラウンド高確結果でないと判定した場合には、ステップ S 1 0 0 6 において、タイマカウンタ T に「 1 5 0 0 0 」をセットする。前述したように、タイマカウンタ T は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。したがって、タイマカウンタ T にセットされた時間は 3 0 s e c となる。

【 0 1 9 3 】

ステップ S 1 0 0 3 またはステップ S 1 0 0 6 の処理を実行した後、M P U 4 2 は、ステップ S 1 0 0 7 において、大入賞口 2 7 1 の開放実行処理を実行する。この開放実行処理では、M P U 4 2 は、可変入賞駆動部 2 7 3 の駆動制御を実行することによって、開閉扉 2 7 2 を開放状態に設定する。その後、M P U 4 2 は、大入賞口開放処理を終了する。

【 0 1 9 4 】

なお、ステップ S 1 0 0 2 またはステップ S 1 0 0 4 にて入賞カウンタ P C にセットされた値は、大入賞口 2 7 1 への遊技球の総入賞個数の上限を規定している。ここで、本参考形態では、M P U 4 2 は、ステップ S 1 0 0 1 にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合、および「特別外れ結果」でないと判定した場合に同一の値（本参考形態では「 8 」）を入賞カウンタ P C にセットしているが、互いに異なる値を入賞カウンタ P

10

20

30

40

50

Cにセットしてもよい。

【0195】

また、ステップS1003またはステップS1006にてタイマカウンタTにセットされた値は、開閉扉272を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでの上限継続時間を規定している。したがって、MPU42は、前述したように、タイマカウンタTに「85」または「15000」をセットすることによって、長さの異なる2種類の上限継続時間を設定している。具体的には、MPU42は、上限継続時間を30secに設定した長時間態様（長期間態様）と、上限継続時間を長時間態様のそれよりも短い0.17secに設定した短時間態様（短期間態様）とを設定している。

【0196】

ここで、パチンコ機1は、前述したように、0.6secの周期で遊技球発射機構49のソレノイドを励磁することによって、遊技球発射機構49に遊技球を発射させる。また、MPU42は、前述したように、入賞カウンタPCに「8」をセットすることによって、大入賞口271への遊技球の総入賞個数の上限を8個に設定している。

したがって、長時間態様の上限継続時間は、大入賞口271への遊技球の総入賞個数の上限と、遊技球の発射周期との積よりも十分に長いので、上限である8個の遊技球を大入賞口271に入賞させることは容易である。

これに対して、短時間態様の上限継続時間は、大入賞口271への遊技球の総入賞個数の上限と、遊技球の発射周期との積よりも短い（更に言及すれば遊技球の発射周期よりも短い）ので、遊技球を大入賞口271に入賞させることは困難である。なお、タイミングによっては1個程度の遊技球を大入賞口271に入賞させることは可能である。

【0197】

大入賞口開閉処理の説明に戻り、図16を参照してステップS905以降の処理について説明する。

MPU42は、ステップS904の大入賞口開放処理を実行した後、ステップS905において、開放コマンドを設定する。また、MPU42は、通常処理のステップS301において、ステップS905にて設定した開放コマンドを音声発光制御装置5に送信する。その後、MPU42は、大入賞口開閉処理を終了する。

なお、音声発光制御装置5は、MPU42から送信される開放コマンドに基づいて、開閉扉272を開放状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

【0198】

次に、ステップS901において、MPU42にて大入賞口271が開放中であると判定された場合の処理（ステップS906以降の処理）について説明する。

ステップS906では、MPU42は、タイマカウンタTの値が「0」以下であるか否かを判定する。すなわち、MPU42は、大入賞口開放処理のステップS1003またはステップS1006にてタイマカウンタTにセットされた上限継続時間が経過したか否かを判定する。

【0199】

MPU42は、ステップS906にてタイマカウンタTの値が「0」以下でないと判定した場合には、ステップS907以降の処理を実行する。

これに対して、MPU42は、ステップS906にてタイマカウンタTの値が「0」以下であると判定した場合には、ステップS918以降の処理を実行する。

【0200】

まず、ステップS906において、MPU42にてタイマカウンタTの値が「0」以下でないと判定された場合の処理（ステップS907以降の処理）について説明する。

ステップS907では、MPU42は、大入賞口271への入賞が発生したか否かを判定する。なお、大入賞口271への入賞が発生したか否かの判定は、大入賞口271に対応した検知センサ304の検知結果に基づいて実行される。

【0201】

MPU42は、ステップS907にて大入賞口271への入賞が発生していないと判定

10

20

30

40

50

した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

これに対して、MPU42は、ステップS907にて大入賞口271への入賞が発生したと判定した場合には、ステップS908において、入賞カウンタPCの値に1を減算して更新する。

【0202】

ステップS909では、MPU42は、入賞カウンタPCの値が「0」以下であるか否かを判定する。

MPU42は、ステップS909にて入賞カウンタPCの値が「0」以下でないと判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

これに対して、MPU42は、ステップS909にて入賞カウンタPCの値が「0」以下であると判定した場合には、ステップS910において、閉鎖実行処理を実行する。この閉鎖実行処理では、MPU42は、可変入賞駆動部273の駆動制御を実行することによって、開閉扉272を閉鎖状態に設定する。

【0203】

ステップS911では、MPU42は、閉鎖コマンドを設定する。MPU42は、通常処理のステップS301において、ステップS911にて設定した閉鎖コマンドを音声発光制御装置5に送信する。

なお、音声発光制御装置5は、MPU42から送信される閉鎖コマンドに基づいて、開閉扉272を閉鎖状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

【0204】

ステップS912では、MPU42は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

MPU42は、ステップS912にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、後述するステップS923以降の処理を実行する。

【0205】

これに対して、MPU42は、ステップS912にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップS913以降の処理を実行する。

ステップS913では、MPU42は、ラウンドカウンタRCの値に1を減算して更新する。

【0206】

ステップS914では、MPU42は、ラウンドカウンタRCの値が「0」以下であるか否かを判定する。

MPU42は、ステップS914にてラウンドカウンタRCの値が「0」以下でないと判定した場合には、ステップS915において、タイマカウンタTの値に「500」をセットする。その後、MPU42は、大入賞口開閉処理を終了する。

【0207】

ここで、ステップS915にてタイマカウンタTにセットされた値は、開閉扉272を開放状態に設定した後、閉鎖状態に設定してから再び開閉扉272を開放状態に設定するまでの開放待機時間を規定している。なお、本参考形態では、開放待機時間は1secである。この開放待機時間は、開閉実行モードの種類や進行状況に関わらず同一である。

【0208】

これに対して、MPU42は、ステップS914にてラウンドカウンタRCの値が「0」以下であると判定した場合には、ステップS916以降の処理を実行する。

ステップS916では、MPU42は、タイマカウンタTにエンディング用の待機時間（待機期間）として「2000」をセットする。このタイマカウンタTにセットされた値は、前述したように、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に1を減算して更新される。したがって、エンディング用の待機時間は4secとなる。なお、エンディング用の待機時間は、これに限定されることはなく任意である。

【0209】

エンディング用の待機時間は、オープニング用の待機時間と同様に、遊技結果の種類に

10

20

30

40

50

関わらず同一である。すなわち、このエンディング用の待機時間は、開閉実行モードの種類に関わらず同一である。

なお、エンディング用の待機時間は、これに限定されることはなく、例えば、遊技者には同様と認識される程度に遊技結果の種類に応じて微妙に相違させる構成としてもよい。また、例えば、エンディング用の待機時間は、「低確結果」または「最有利結果」の遊技結果である場合と、これら以外の遊技結果である場合とで大きく相違する等のように、遊技結果の種類に応じて大きく相違させる構成としてもよい。

【 0 2 1 0 】

ステップ S 9 1 7 では、M P U 4 2 は、エンディングコマンドを設定する。M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 9 1 7 にて設定したエンディングコマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。その後、M P U 4 2 は、大入賞口開閉処理を終了する。

10

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信されるエンディングコマンドに基づいて、開閉実行モードの終了を認識し、所定の処理を実行する。

【 0 2 1 1 】

次に、ステップ S 9 0 6 において、M P U 4 2 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下であると判定された場合の処理（ステップ S 9 1 8 以降の処理）について説明する。

ステップ S 9 1 8 では、M P U 4 2 は、前述したステップ S 9 1 0 と同様に閉鎖実行処理を実行する。

ステップ S 9 1 9 では、M P U 4 2 は、前述したステップ S 9 1 1 と同様に閉鎖コマンドを設定する。

20

【 0 2 1 2 】

ステップ S 9 2 0 では、M P U 4 2 は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 9 2 0 にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合、すなわち当否結果が「大当たり当選」とであると判定した場合には、ステップ S 9 2 1 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 2 0 にて当否結果が「特別外れ結果」とであると判定した場合には、ステップ S 9 2 3 以降の処理を実行する。

【 0 2 1 3 】

30

まず、ステップ S 9 2 0 において、M P U 4 2 にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定された場合の処理（ステップ S 9 2 1 以降の処理）について説明する。

ステップ S 9 2 1 では、M P U 4 2 は、ラウンドカウンタ R C の値に 1 を減算して更新する。

【 0 2 1 4 】

ステップ S 9 2 2 では、M P U 4 2 は、ラウンドカウンタ R C の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 9 2 2 にてラウンドカウンタ R C の値が「 0 」以下でないと判定した場合には、前述したステップ S 9 1 5 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 2 2 にてラウンドカウンタ R C の値が「 0 」以下であると判定した場合には、前述した S 9 1 6 以降の処理を実行する。

40

【 0 2 1 5 】

次に、ステップ S 9 1 2 またはステップ S 9 2 0 において、M P U 4 2 にて当否結果が「特別外れ結果」とであると判定された場合の処理（ステップ S 9 2 3 以降の処理）について説明する。

ステップ S 9 2 3 では、M P U 4 2 は、開閉カウンタ S O C の値に 1 を減算して更新する。

【 0 2 1 6 】

ステップ S 9 2 4 では、M P U 4 2 は、開閉カウンタ S O C の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

50

M P U 4 2 は、ステップ S 9 2 4 にて開閉カウンタ S O C の値が「 0 」以下でないと判定した場合には、前述したステップ S 9 1 5 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 2 4 にて開閉カウンタ S O C の値が「 0 」以下であると判定した場合には、前述した S 9 1 6 以降の処理を実行する。

【 0 2 1 7 】

遊技状態移行処理の説明に戻り、図 1 5 を参照してステップ S 8 1 2 以降の処理について説明する。

M P U 4 2 は、ステップ S 8 1 1 の大入賞口開閉処理を実行した後、ステップ S 8 1 2 において、開閉カウンタ S O C の値が「 0 」以下であり、かつラウンドカウンタ R C の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

10

【 0 2 1 8 】

M P U 4 2 は、ステップ S 8 1 2 にて開閉カウンタ S O C の値およびラウンドカウンタ R C の値の少なくともいずれか一方が「 0 」以下ではないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 8 1 2 にて開閉カウンタ S O C の値およびラウンドカウンタ R C の値の双方が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 8 1 3 において、タイマカウンタ T の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

【 0 2 1 9 】

M P U 4 2 は、ステップ S 8 1 3 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下でないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

20

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 8 1 3 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 8 1 4 において、R A M 4 4 に記憶された開閉実行モード中フラグをクリアした後、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。その後、M P U 4 2 は、遊技状態移行処理を終了する。

以下、開閉実行モード終了時の移行処理について詳細に説明する。

【 0 2 2 0 】

図 1 8 は、開閉実行モード終了時の移行処理のフローチャートを示す図である。

開閉実行モード終了時の移行処理では、M P U 4 2 は、図 1 8 に示すように、ステップ S 1 1 0 1 ~ S 1 1 1 2 を実行する。

ステップ S 1 1 0 1 では、M P U 4 2 は、振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」であるか否かを判定する。

30

【 0 2 2 1 】

M P U 4 2 は、ステップ S 1 1 0 1 にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」であると判定した場合には、ステップ S 1 1 0 2 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 1 1 0 1 にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」でないと判定した場合には、ステップ S 1 1 0 5 以降の処理を実行する。

【 0 2 2 2 】

まず、ステップ S 1 1 0 1 において、M P U 4 2 にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」であると判定された場合の処理（ステップ S 1 1 0 2 以降の処理）について説明する。

40

ステップ S 1 1 0 2 では、M P U 4 2 は、高頻度サポートフラグを R A M 4 4 にセットする。M P U 4 2 は、R A M 4 4 に既に高頻度サポートフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、M P U 4 2 は、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。

【 0 2 2 3 】

ステップ S 1 1 0 3 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に記憶された回数制限フラグをクリアする。

ここで、高頻度サポートモードは、R A M 4 4 に高頻度サポートフラグがセットされているとともに、回数制限フラグがセットされていない場合には、少なくとも当否抽選にお

50



いて「大当たり当選」となるまで継続する。

【0224】

ステップS1104では、MPU42は、高確率モードフラグをRAM44にセットする。MPU42は、RAM44に既に高確率モードフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、MPU42は、当否抽選モードを高確率モードに設定する。この高確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。その後、MPU42は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【0225】

なお、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する際には、MPU42は、振分結果に応じてRAM44にセットしたフラグ（低確結果フラグ、非明示少ラウンド高確結果フラグ、明示少ラウンド高確結果フラグ、および最有利結果フラグ）や、特別外れフラグをクリアする。また、前述した変動開始処理のステップS701では、MPU42は、RAM44に高確率モードフラグがセットされているか否かを判定することによって、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定している。

【0226】

次に、ステップS1101において、MPU42にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」でないと判定された場合の処理（ステップS1105以降の処理）について説明する。

ステップS1105では、MPU42は、振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」であるか否かを判定する。

【0227】

MPU42は、ステップS1105にて振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」であると判定した場合には、ステップS1106以降の処理を実行する。

これに対して、MPU42は、ステップS1105にて振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」でないと判定した場合には、ステップS1108以降の処理を実行する。

【0228】

まず、ステップS1105において、MPU42にて振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」であると判定された場合の処理（ステップS1106以降の処理）について説明する。

ステップS1106では、MPU42は、RAM44に高頻度サポートフラグがセットされているか否かを判定する。

【0229】

MPU42は、ステップS1106にてRAM44に高頻度サポートフラグがセットされていると判定した場合には、前述したステップS1103以降の処理を実行する。

これに対して、MPU42は、ステップS1106にてRAM44に高頻度サポートフラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS1107において、高確率モードフラグをRAM44にセットする。MPU42は、RAM44に既に高確率モードフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、MPU42は、当否抽選モードを高確率モードに設定する。この高確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。その後、MPU42は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【0230】

次に、ステップS1105において、MPU42にて振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」でないと判定された場合の処理（ステップS1108以降の処理）について説明する。

ステップS1108では、MPU42は、振分結果が「低確結果」であるか否かを判定する。

【0231】

MPU42は、ステップS1108にて振分結果が「低確結果」でないと判定した場合（当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合）には、開閉実行モード終了時の移

10

20

30

40

50

行処理を終了する。

これに対して、MPU42は、ステップS1108にて振分結果が「低確結果」であると判定した場合には、ステップS1109以降の処理を実行する。

【0232】

ステップS1109では、MPU42は、高確率モードフラグをクリアする。これによって、MPU42は、当否抽選モードを低確率モードに設定する。この低確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となって、振分結果が「低確結果」以外になるまで継続する。

【0233】

ステップS1110では、MPU42は、高頻度サポートフラグをRAM44にセットする。MPU42は、RAM44に既に高頻度サポートフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、MPU42は、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。

10

ステップS1111では、MPU42は、RAM44の各種カウンタエリア441に設けられた遊技回数カウンタの値に「100」をセットする。

ステップS1112では、MPU42は、回数制限フラグをRAM44にセットする。MPU42は、RAM44に既に回数制限フラグがセットされている場合には、これを維持する。その後、MPU42は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【0234】

ここで、高頻度サポートモードは、RAM44に高頻度サポートフラグがセットされているとともに、回数制限フラグがセットされている場合には、遊技回数カウンタにセットされた終了基準回数である100回の遊技回を消化するまで継続する。MPU42は、100回の遊技回を消化した場合には、高頻度サポートフラグおよび回数制限フラグをクリアする。これによって、MPU42は、サポートモードを低頻度サポートモードに設定する。

20

なお、MPU42は、これらの処理を通常処理のステップS306において、電役サポート用処理として実行するが、詳細な説明は省略する。

【0235】

このように、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」となった場合には、遊技状態は、現在の遊技状態に関わらず開閉実行モード（すなわち、ラウンド数規定モード）の終了後に、高確率モードに移行するとともに、高頻度サポートモードに移行する。高確率モードおよび高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

30

【0236】

また、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるときに当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」となった場合には、遊技状態は、開閉実行モード（すなわち、ラウンド数規定モード）の終了後に、高確率モードに移行するとともに、高頻度サポートモードに移行する。高確率モードおよび高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

40

【0237】

これに対して、現在のサポートモードが低頻度サポートモードであるときに当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」となった場合には、遊技状態は、開閉実行モード（すなわち、ラウンド数規定モード）の終了後に、高確率モードに移行するとともに、低頻度サポートモードに移行する。高確率モードおよび低頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【0238】

また、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「低

50

確結果」となった場合には、遊技状態は、現在の遊技状態に関わらず開閉実行モード（すなわち、ラウンド数規定モード）の終了後に、低確率モードに移行するとともに、高頻度サポートモードに移行する。低確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続し、高頻度サポートモードは、当否抽選において「大当たり当選」となることなく、100回の遊技回を消化した場合には、低頻度サポートモードに移行する。

#### 【0239】

また、当否抽選において「大当たり当選」とならなかった場合、すなわち当否抽選において当否結果が「特別外れ結果」または「通常外れ結果」となった場合には、遊技状態は移行しない。

#### 【0240】

< 音声発光制御装置の電氣的構成 >

図19は、音声発光制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

音声発光制御装置5は、図19に示すように、音声発光制御基板51と、この音声発光制御基板51に実装されたMPU52と、このMPU52を構成しているROM53およびRAM54とを備えている。ここで、MPU52は、ROM53およびRAM54の他、CPU、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。

#### 【0241】

ROM53は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。

RAM54は、ROM53に記憶された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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。このRAM54は、コマンドリスト格納エリア541や、各種カウンタエリア542や、サブ側保留情報格納エリア543などの各種エリアを有している。これらのエリアについては後に詳細に説明する。

#### 【0242】

MPU52は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。MPU52の入力ポートは、前述したように、主制御装置4に接続されている。MPU52の出力ポートは、各種ランプ部124、371～373と、スピーカ部125と、表示制御装置6とに接続されている。

MPU52は、主制御装置4から送信されるコマンドに基づいて、各種ランプ部124、371～373や、スピーカ部125の駆動制御を実行する。

また、MPU52は、これらのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置6に送信する。なお、音声発光制御装置5は、信号線の両端にコネクタが設けられたコネクタユニット（接続ユニット）を介して表示制御装置6と電氣的に接続されている。

#### 【0243】

図20は、サブ側保留情報格納エリアの内容を示す図である。

サブ側保留情報格納エリア543は、図20に示すように、第1サブ側保留エリアSRaと、第2サブ側保留エリアSRbと、実行エリアSAEとを備えている。

#### 【0244】

第1サブ側取得情報記憶手段として設けられた第1サブ側保留エリアSRaは、第1エリアSRa1～第4エリアSRa4の4つの記憶エリアを備えている。各エリアSRa1～SRa4は、通常保留を発生させるための通常保留情報と、予告保留を発生させるための予告保留情報とを格納可能な記憶容量に設定されている。通常保留を発生させるための通常保留情報および予告保留を発生させるための予告保留情報については後に詳細に説明する。

#### 【0245】

MPU52は、通常保留情報または予告保留情報をサブ側保留情報として第1保留発生コマンドの受信に合わせて各エリアSRa1～SRa4に時系列的に格納していく。具体

10

20

30

40

50

的には、MPU52は、MPU42から送信された第1保留発生コマンドを受信した場合に、第1エリアSRa1 第2エリアSRa2 第3エリアSRa3 第4エリアSRa4の順にサブ側保留情報を時系列的に格納していく。

【0246】

このように、第1サブ側保留エリアSRaは、4つの記憶エリアを備えているので、第1保留発生コマンドに基づくサブ側保留情報は、最大4個まで保留されるようになっている。また、第1サブ側保留エリアSRaは、各エリアSRa1～SRa4に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

【0247】

第2サブ側取得情報記憶手段として設けられた第2サブ側保留エリアSRbは、第1エリアSRb1～第4エリアSRb4の4つの記憶エリアを備えている。各エリアSRb1～SRb4は、通常保留を発生させるための通常保留情報と、予告保留を発生させるための予告保留情報とを格納可能な記憶容量に設定されている。通常保留を発生させるための通常保留情報および予告保留を発生させるための予告保留情報については後に詳細に説明する。

【0248】

MPU52は、通常保留情報または予告保留情報をサブ側保留情報として第2保留発生コマンドの受信に合わせて各エリアSRb1～SRb4に時系列的に格納していく。具体的には、MPU52は、MPU42から送信された第2保留発生コマンドを受信した場合に、第1エリアSRb1 第2エリアSRb2 第3エリアSRb3 第4エリアSRb4の順にサブ側保留情報を時系列的に格納していく。

【0249】

このように、第2サブ側保留エリアSRbは、4つの記憶エリアを備えているので、第2保留発生コマンドに基づくサブ側保留情報は、最大4個まで保留されるようになっている。また、第2サブ側保留エリアSRbは、各エリアSRb1～SRb4に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

【0250】

実行エリアSAEは、図柄表示装置36の変動表示を開始する際に、第1サブ側保留エリアSRa、または第2サブ側保留エリアSRbの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報を移動させるためのエリアである。

【0251】

<表示制御装置の電氣的構成>

図21は、表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

表示制御装置6は、図21に示すように、表示制御基板61と、MPU62と、このMPU62を構成しているプログラムROM63およびワークRAM64と、ビデオディスプレイプロセッサ(VDP)65と、キャラクタROM66と、ビデオRAM67とを備えている。ここで、MPU62は、プログラムROM63およびワークRAM64の他、CPU、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。なお、MPU62、VDP65、キャラクタROM66、およびビデオRAM67は、表示制御基板61に実装されている。

【0252】

MPU62は、音声発光制御装置5から送信されるコマンドを解析するとともに、このコマンドに基づいて所定の演算処理を行ってVDP65の制御を実行する。具体的には、MPU62は、VDP65に対するコマンドを生成することによってVDP65の制御を実行する。

【0253】

プログラムROM63は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。

ワークRAM64は、プログラムROM63に記憶された制御プログラムの実行に際し

10

20

30

40

50

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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。

【0254】

VDP65は、図柄表示装置36に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。VDP65は、ICチップ化されているため、「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。このVDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクターROM66から画像データを読み出し、この画像データをビデオRAM67に記憶させる。

【0255】

キャラクターROM66は、図柄表示装置36に表示される図柄などのキャラクターデータを記憶するための画像データライブラリとして機能する。このキャラクターROM66は、各種図柄のビットマップ形式画像データや、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等を保持している。

ビデオRAM67は、図柄表示装置36に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、図柄表示装置36の表示内容は、このビデオRAM67の内容を書き替えることによって変更される。

【0256】

このビデオRAM67は、展開用バッファ68と、フレームバッファ69とを備えている。

VDP65は、前述したように、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクターROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に1フレーム分の描画データを作成する。なお、1フレーム分の描画データとは、予め定められた更新タイミングで図柄表示装置36の表示画面Gにおける画像が更新される構成において、1の更新タイミングにおける画像を表示させるために必要なデータのことをいう。

【0257】

ここで、フレームバッファ69は、複数のフレーム領域691、692を備えている。具体的には、フレームバッファ69は、第1フレーム領域691と、第2フレーム領域692とを備えている。

【0258】

各フレーム領域691、692は、1フレーム分の描画データを記憶可能な容量に設定されている。具体的には、各フレーム領域691、692は、表示画面Gのドット（画素）に所定の倍率で対応させた多数の単位エリアを含んでいる。各単位エリアは、いずれの色を表示するかを特定するためのデータを格納可能な記憶容量を有している。より詳細には、各単位エリアは、フルカラー方式を採用しており、R（赤）、G（緑）、B（青）のそれぞれについて、256色の設定を可能としている。換言すれば、各単位エリアは、RGB各色に1バイト（8ビット）の記憶容量を有し、全体として少なくとも3バイトの記憶容量を有している。

【0259】

VDP65は、一方のフレーム領域（例えば第1フレーム領域691）に作成された描画データを用いて図柄表示装置36への描画が実行されている状況において、他のフレーム領域（例えば第2フレーム領域692）に対して次に用いられる描画データの作成を実行する。つまり、フレームバッファ69は、ダブルバッファ方式を採用している。

【0260】

また、VDP65は、第1フレーム領域691または第2フレーム領域692に作成された描画データに基づいて、表示画面Gの各ドットに対応した画像信号を生成し、その画像信号を図柄表示装置36に出力する。より詳細には、VDP65は、出力対象のフレーム領域691、692に描画データを転送させる。VDP65は、この描画データを図柄

10

20

30

40

50

表示装置 36 の解像度に対応したものとすべく、スケーラ（図示略）にて解像度の調整を行って階調データに変換する。そして、VDP 65 は、この階調データに基づいて、表示画面 G の各ドットに対応した画像信号を生成し、その画像信号を図柄表示装置 36 に出力する。

#### 【0261】

< 音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理について >

図 22 は、音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の MPU 52 は、遊技を進行させるタイマ割込み処理を実行する。このタイマ割込み処理では、MPU 52 は、図 22 に示すように、ステップ S2001 ~ S2006 を定期的に（例えば、2 msec 周期で）実行する。

10

#### 【0262】

ステップ S2001 では、MPU 52 は、コマンド格納処理を実行する。このコマンド格納処理では、MPU 52 は、MPU 42 からコマンドを受信した場合に、そのコマンドを RAM 54 に格納する。具体的には、RAM 54 は、MPU 42 から送信されたコマンドの格納および読み出しをするためのリングバッファを有し、MPU 52 は、MPU 42 から送信された順序にしたがってコマンドをリングバッファに格納していく。なお、MPU 52 は、リングバッファに格納した順序にしたがってリングバッファからコマンドを読み出す。

20

#### 【0263】

ステップ S2002 では、MPU 52 は、MPU 42 から送信されたコマンドに基づいて保留決定処理を実行する。保留決定処理では、MPU 52 は、保留絵柄の発生や、保留絵柄のシフトなどを決定する。この保留決定処理については後に詳細に説明する。

ステップ S2003 では、MPU 52 は、MPU 42 から送信されたコマンドに基づいて演出決定処理を実行する。演出決定処理では、MPU 52 は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを決定する。この演出決定処理については後に詳細に説明する。

ステップ S2004 では、MPU 52 は、ステップ S2002 の保留決定処理およびステップ S2003 の演出決定処理の内容に基づいて、演出実行処理を実行する。具体的には、演出実行処理では、MPU 52 は、各種ランプ部 124, 371 ~ 373 の発光制御を実行し、スピーカ部 125 の音声制御を実行する。

30

#### 【0264】

ステップ S2005 では、MPU 52 は、MPU 42 から送信されたデモコマンドに基づいてデモ表示実行処理を実行する。デモ表示実行処理では、MPU 52 は、遊技回の終了後に新たな遊技回が開始されることなく予め定められたデモ開始用の開始待ち期間（例えば、30 sec）を経過した場合にデモ表示を実行する。具体的には、デモ表示実行処理では、MPU 52 は、各種ランプ部 124 の発光制御を実行し、スピーカ部 125 の音声制御を実行する。

#### 【0265】

ステップ S2006 では、ステップ S2002 の保留決定処理およびステップ S2003 の演出決定処理で設定したコマンドを表示制御装置 6 に送信するためのコマンド送信処理を実行する。このコマンド送信処理では、MPU 52 は、RAM 54 のコマンドリスト格納エリア 541 にコマンドリストとして格納された各種コマンドを表示制御装置 6 に送信するタイミングに至ったか否かを判定し、各種コマンドを表示制御装置 6 に送信するタイミングに至ったと判定した場合には、そのコマンドを表示制御装置 6 に送信する。その後、MPU 52 は、タイマ割込み処理を終了する。

40

#### 【0266】

< 音声発光制御装置にて実行される保留決定処理について >

図 23 は、保留決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の MPU 52 は、保留絵柄の発生や、保留絵柄のシフトなどを実行するために保留決定処理を実行する。この保留決定処理では、MPU 52 は、図 23 に示

50

すように、ステップ S 2 1 0 1 ~ S 2 1 0 4 を実行する。

【 0 2 6 7 】

ステップ S 2 1 0 1 では、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信された保留発生コマンド（第 1 保留発生コマンドまたは第 2 保留発生コマンド）を受信しているか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 2 1 0 1 にて保留発生コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 2 1 0 3 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 2 1 0 1 にて保留発生コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2 1 0 2 において、保留発生処理を実行する。この保留発生処理では、M P U 5 2 は、保留発生コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 にサブ側保留情報を格納する。この保留発生処理については後に詳細に説明する。

10

【 0 2 6 8 】

M P U 5 2 は、ステップ S 2 1 0 2 の処理を実行した後、またはステップ S 2 1 0 1 にて保留発生コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 2 1 0 3 以降の処理を実行する。

ステップ S 2 1 0 3 では、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信された保留シフト時コマンド（第 1 シフト時コマンドまたは第 2 シフト時コマンド）を受信しているか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 2 1 0 3 にて保留シフト時コマンドを受信していないと判定した場合には、保留決定処理を終了する。

20

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 2 1 0 3 にて保留シフト時コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2 1 0 4 において、保留シフト処理を実行する。この保留シフト処理では、M P U 5 2 は、保留シフト時コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 に格納されたサブ側保留情報のシフトを実行する。この保留シフト処理については後に詳細に説明する。その後、M P U 5 2 は、保留発生処理を終了する。

【 0 2 6 9 】

< 保留発生処理 >

図 2 4 は、保留発生処理のフローチャートを示す図である。

保留発生処理では、M P U 5 2 は、図 2 4 に示すように、ステップ S 2 2 0 1 ~ S 2 2 0 9 を実行する。具体的には、M P U 5 2 は、保留発生コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 にサブ側保留情報を格納する。

30

【 0 2 7 0 】

ステップ S 2 2 0 1 では、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信された第 1 保留発生コマンドを受信しているか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 1 にて第 1 保留発生コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 2 において、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N として第 1 サブ側保留エリア S R a における所定の記憶エリアにセットする。その後、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 4 以降の処理を実行する。

40

【 0 2 7 1 】

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 1 にて第 1 保留発生コマンドを受信していないと判定した場合（第 2 保留発生コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップ S 2 2 0 3 において、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N として第 2 サブ側保留エリア S R b における所定の記憶エリアにセットする。その後、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 4 以降の処理を実行する。

【 0 2 7 2 】

ステップ S 2 2 0 2 またはステップ S 2 2 0 3 の処理を実行した後、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 4 において、そのサブ側始動保留記憶数 S N（S R a N または S R b N）

50

の値に 1 を加算して更新する。

【 0 2 7 3 】

ステップ S 2 2 0 5 では、M P U 5 2 は、予告保留の抽選処理を実行する。この予告保留の抽選処理では、M P U 5 2 は、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。

具体的には、M P U 5 2 は、予告保留発生カウンタの値を用いることによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生カウンタは、R A M 5 4 の各種カウンタエリア 5 4 2 に設けられている。

【 0 2 7 4 】

ここで、予告保留は、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示や、その保留よりも前に消化される保留に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留の期待度を遊技者に報知する先読み演出を発生させる予告表示などを実行する保留である。

10

【 0 2 7 5 】

予告保留発生カウンタは、その更新の都度、前回値に 1 が加算され、最大値に達した後、0 に戻るループカウンタとなっている。予告保留発生カウンタは、定期的に更新され、その更新された値は、R A M 5 4 の所定領域に設定された予告保留発生カウンタ用バッファに適宜格納される。

そして、M P U 5 2 は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値に基づいて、予告保留を発生させるか否かの抽選（予告保留発生抽選）を実行する。具体的には、M P U 5 2 は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値を取得するとともに、この値を予告保留発生用テーブルと比較することによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生用テーブルは、予告保留の発生に係る乱数の値を記憶したテーブルであり、R O M 5 3 に記憶されている。

20

【 0 2 7 6 】

ステップ S 2 2 0 6 では、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 5 にて予告保留発生抽選に当選したか否か（予告保留を発生させるか否か）を判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 6 にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 7 において、予告保留発生処理を実行する。この予告保留発生処理では、M P U 5 2 は、予告保留を発生させるための処理を実行する。また、M P U 5 2 は、この予告保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

30

【 0 2 7 7 】

具体的には、M P U 5 2 は、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。

【 0 2 7 8 】

例えば、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 2 にて第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N をセットした場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新した第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N と対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 2 にて第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N に「 3 」をセットした場合には、ステップ S 2 2 0 4 にて更新した第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N の「 4 」と対応する記憶エリアである第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報を格納する。

40

【 0 2 7 9 】

また、例えば、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 3 にて第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N をセットした場合には、第 2 サブ側保留エリア S R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新した第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N と対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、M P U 5 2 は、ステップ S

50



2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRb4に予告保留情報を格納する。

【0280】

これに対して、MPU52は、ステップS2206にて予告保留を発生させないと判定した場合には、ステップS2208において、通常保留発生処理を実行する。この通常保留発生処理では、MPU52は、通常保留を発生させるための処理を実行する。また、MPU52は、この通常保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

10

【0281】

具体的には、MPU52は、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新したサブ側始動保留記憶数SNと対応する記憶エリアに格納する。

【0282】

例えば、MPU52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNをセットした場合には、第1サブ側保留エリアSRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRa4に通常保留情報を格納する。

20

【0283】

また、例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNをセットした場合には、第2サブ側保留エリアSRbの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRb4に通常保留情報を格納する。

30

【0284】

ステップS2207の予告保留発生処理、またはステップS2208の通常保留発生処理を実行した後、MPU52は、ステップS2209において、保留表示発生コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに保留表示発生コマンドを記憶する。この保留表示発生コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

【0285】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留または通常保留の発生を図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクターROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、予告保留絵柄または通常保留絵柄を表示画面Gに表示させて予告保留または通常保留の発生を遊技者に報知する。

40

【0286】

< 保留シフト処理 >

50

図 2 5 は、保留シフト処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、前述したように、保留決定処理のステップ S 2 1 0 4 において、保留シフト処理を実行する。この保留シフト処理では、M P U 5 2 は、図 2 5 に示すように、ステップ S 2 3 0 1 ~ S 2 3 0 8 を実行する。具体的には、M P U 5 2 は、保留シフト時コマンドの内容に基づいて、サブ側保留エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトする。

【 0 2 8 7 】

ステップ S 2 3 0 1 では、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信された第 1 シフト時コマンドを受信しているか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 2 3 0 1 にて第 1 シフト時コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2 3 0 2 ~ S 2 3 0 4 の第 1 サブ側保留エリア S R a のデータ設定処理を実行し、ステップ S 2 3 0 1 にて第 1 シフト時コマンドを受信していないと判定した場合（第 2 シフト時コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップ S 2 3 0 5 ~ S 2 3 0 7 の第 2 サブ側保留エリア S R b のデータ設定処理を実行する。

【 0 2 8 8 】

まず、ステップ S 2 3 0 2 ~ S 2 3 0 4 の第 1 サブ側保留エリア S R a のデータ設定処理について説明する。

ステップ S 2 3 0 2 では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N の値に 1 を減算して更新する。

ステップ S 2 3 0 3 では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動する。

ステップ S 2 3 0 4 では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリア S R a 1 ~ S R a 4 に格納されているサブ側保留情報を第 1 エリア S R a 1 側に順にシフトする処理である。具体的には、M P U 5 2 は、第 2 エリア S R a 2 のサブ側保留情報を第 1 エリア S R a 1 にシフトし、第 3 エリア S R a 3 のサブ側保留情報を第 2 エリア S R a 2 にシフトし、第 4 エリア S R a 4 のサブ側保留情報を第 3 エリア S R a 3 にシフトする。

【 0 2 8 9 】

次に、ステップ S 2 3 0 5 ~ S 2 3 0 7 の第 2 サブ側保留エリア S R b のデータ設定処理について説明する。

ステップ S 2 3 0 5 では、M P U 5 2 は、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N の値に 1 を減算して更新する。

ステップ S 2 3 0 6 では、M P U 5 2 は、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動する。

ステップ S 2 3 0 7 では、M P U 5 2 は、第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリア S R b 1 ~ S R b 4 に格納されているサブ側保留情報を第 1 エリア S R b 1 側に順にシフトする処理である。具体的には、M P U 5 2 は、第 2 エリア S R b 2 のサブ側保留情報を第 1 エリア S R b 1 にシフトし、第 3 エリア S R b 3 のサブ側保留情報を第 2 エリア S R b 2 にシフトし、第 4 エリア S R b 4 のサブ側保留情報を第 3 エリア S R b 3 にシフトする。

【 0 2 9 0 】

ステップ S 2 3 0 4 またはステップ S 2 3 0 7 の処理を実行した後、M P U 5 2 は、ステップ S 2 3 0 8 において、保留表示シフト時コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに保留表示シフト時コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 に記憶されたサブ側保留情報は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に記憶される保留表示シフト時コマンドに含まれている。この保留表示シフト時コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 9 1 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、通常保留および予告保留のシフトを表示画面 G に表示させて実行する。

10

## 【 0 2 9 2 】

図 2 6 は、図柄表示装置の表示画面に表示される予告保留絵柄および通常保留絵柄を示す図である。

M P U 6 2 は、図 2 6 に示すように、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 ~ 第 4 エリア S R a 4 の 4 つの記憶エリアに対応して設けられた台座 B 1 1 ~ B 1 4 と、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 ~ 第 4 エリア S R b 4 の 4 つの記憶エリアに対応して設けられた台座 B 2 1 ~ B 2 4 と、実行エリア S A E に対応して台座 B 1 1 , B 2 1 の間に設けられた実行用台座 A B とを表示画面 G に表示する。

## 【 0 2 9 3 】

20

なお、第 1 保留ランプ部 3 7 1 は、左側から右側に向かって第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 ~ 第 4 エリア S R a 4 の 4 つの記憶エリアに対応して設けられている。これに対して、台座 B 1 1 ~ B 1 4 は、右側から左側に向かって第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 ~ 第 4 エリア S R a 4 の 4 つの記憶エリアに対応して設けられている。

また、第 2 保留ランプ部 3 7 2 は、左側から右側に向かって第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 ~ 第 4 エリア S R b 4 の 4 つの記憶エリアに対応して設けられている。これと同様に、台座 B 2 1 ~ B 2 4 は、左側から右側に向かって第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 ~ 第 4 エリア S R b 4 の 4 つの記憶エリアに対応して設けられている。

30

## 【 0 2 9 4 】

台座 B 1 1 ~ B 1 4 、台座 B 2 1 ~ B 2 4 、および実行用台座 A B は、その上に予告保留絵柄または通常保留絵柄を載置することによって、予告保留または通常保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 1 1 ~ B 1 4 の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 1 1 ~ B 1 4 の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

40

## 【 0 2 9 5 】

また、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 2 1 ~ B 2 4 の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 2 1 ~ B 2 4 の上に予告保留絵柄である点

50

滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【 0 2 9 6 】

さらに、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、実行エリア S A E に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、実行用台座 A B の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、実行エリア S A E に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、実行用台座 A B の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【 0 2 9 7 】

ここで、図 2 6 の例では、M P U 6 2 は、台座 B 1 1 , B 1 2 の上に通常保留絵柄を載置し、台座 B 1 3 の上に予告保留絵柄を載置し、実行用台座 A B の上に通常保留絵柄を載置している。また、この例では、M P U 6 2 は、台座 B 2 1 の上に通常保留絵柄を載置している。また、この例では、M P U 6 2 は、台座 B 1 4 , B 2 2 ~ B 2 4 の上に絵柄を載置していない。

なお、本参考形態では、通常保留および予告保留の絵柄は、互いに異なっているが、同一としてもよい。また、本参考形態では、M P U 6 2 は、台座 B 1 1 ~ B 1 4 、台座 B 2 1 ~ B 2 4 、および実行用台座 A B を表示画面 G に表示していたが、各台座を表示画面 G に表示しなくてもよい。

【 0 2 9 8 】

< 音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について >

図 2 7 は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、M P U 5 2 は、図 2 7 に示すように、ステップ S 2 4 0 1 ~ S 2 4 1 3 を実行する。

【 0 2 9 9 】

ステップ S 2 4 0 1 では、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信された変動用コマンドおよび種別コマンドを受信しているか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 0 1 にて各コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 2 4 0 9 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 0 1 にて各コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2 4 0 2 において、種別コマンドの内容に基づいて、遊技結果が「最有利結果」または「低確結果」であるか否かを判定する。

【 0 3 0 0 】

M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 0 2 にて遊技結果が「最有利結果」または「低確結果」とであると判定した場合には、ステップ S 2 4 0 3 において、遊技結果の種類に対応した図柄決定処理を実行する。この図柄決定処理では、M P U 5 2 は、遊技結果が「最有利結果」とであると判定した場合には、有効ライン L 上に最終的に停止表示させる停止結果として同一の奇数の数字または同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせに係る情報を決定し、遊技結果が「低確結果」とであると判定した場合には、有効ライン L 上に最終的に停止表示させる停止結果として同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせに係る情報を決定する。なお、奇数および偶数の数字は、抽選などによってランダムに決定される。

【 0 3 0 1 】

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 0 2 にて遊技結果が「最有利結果」または「低確結果」でないと判定した場合には、ステップ S 2 4 0 4 において、種別コマンドの内容に基づいて、遊技結果が「通常外れ結果」であるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 0 4 にて遊技結果が「通常外れ結果」でないと判定した場合、すなわち遊技結果が「特別外れ結果」、「非明示少ラウンド高確結果」、および「明示少ラウンド高確結果」のいずれかである場合には、ステップ S 2 4 0 5 において、共通の図柄決定処理を実行する。この共通の図柄決定処理では、M P U 5 2 は、有効ライン L 上に最終的に停止表示させる停止結果として特別な図柄の組み合わせに係る情報を

10

20

30

40

50

決定する。具体的には、MPU52は、同一の数字を有する図柄の組み合わせではなく、当否抽選において「通常外れ結果」となった場合に選択されることのない互いに異なる数字を有する特別な図柄の組み合わせ（例えば「3・4・1」）を決定する。なお、この特別な図柄の組み合わせは、遊技結果の種類に関わらず同一である。

#### 【0302】

これに対して、MPU52は、ステップS2404にて遊技結果が「通常外れ結果」であると判定した場合には、ステップS2406において、通常外れ用の図柄決定処理を実行する。この通常外れ用の図柄決定処理では、MPU52は、変動用コマンドの内容に基づいて、リーチ表示が発生するか否かを判定する。

#### 【0303】

MPU52は、リーチ表示が発生すると判定した場合には、有効ラインL上に最終的に停止表示させる停止結果としてリーチ表示の図柄の組み合わせに係る情報を決定する。なお、リーチ表示の図柄の組み合わせは、抽選などによってランダムに決定される。

これに対して、MPU52は、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、有効ラインL上に最終的に停止表示させる停止結果として前述した各図柄の組み合わせとは異なる図柄の組み合わせに係る情報を決定する。具体的には、MPU52は、同一の数字を有する図柄の組み合わせ、特別な図柄の組み合わせ、およびリーチ表示の図柄の組み合わせのいずれとも異なる組み合わせの図柄を抽選などによってランダムに決定する。

#### 【0304】

ステップS2403、ステップS2405、およびステップS2406のいずれかの処理を実行した後、MPU52は、ステップS2407において、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、MPU52は、ROM53に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、MPU52は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップS2407では、MPU52は、予告表示が発生させるか否かの抽選も実行する。

#### 【0305】

また、MPU52は、選択した演出パターンに基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

#### 【0306】

ステップS2408では、MPU52は、変動開始コマンドと、ステップS2403、ステップS2405、およびステップS2406のいずれかの処理にて決定した停止結果に係る情報を含む停止結果コマンドとを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに変動開始コマンドおよび停止結果コマンドを記憶する。これらの変動開始コマンドおよび停止結果コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

#### 【0307】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドおよび停止結果コマンドに基づいて、変動表示の開始および停止結果の表示を図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、変動表示を開始した後、MPU52にて決定された停止結果を有効ラインL上に最終的に停止表示させる。

#### 【0308】

10

20

30

40

50

MPU52は、ステップS2408の処理を実行した後、またはステップS2401にて変動用コマンドおよび種別コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS2409以降の処理を実行する。

ステップS2409では、MPU52は、オープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。

【0309】

MPU52は、ステップS2409にてオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS2413以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS2409にてオープニングコマンドを受信していると判定した場合には、ステップS2410において、オープニングコマンドの内容に基づいて、遊技結果の種類を判定する。

10

【0310】

ステップS2411では、MPU52は、ステップS2410にて判定した遊技結果の種類に対応する開閉実行モード用の演出の決定処理を実行する。開閉実行モード用の演出の決定処理では、MPU52は、ステップS2410にて遊技結果が「特別外れ結果」または「非明示少ラウンド高確結果」であると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出Aを選択する。また、MPU52は、遊技結果が「明示少ラウンド高確結果」であると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出Bを選択する。また、MPU52は、遊技結果が「最有利結果」であると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出Cまたは演出Dを選択する。また、MPU52は、遊技結果が「低確結果」であると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出Dを選択する。

20

なお、演出Aおよび演出Bの継続時間は、開閉実行モードに際して大入賞口271の開閉を短時間態様で2回実行する場合の時間と対応している。また、演出Cおよび演出Dの継続時間は、開閉実行モードに際して大入賞口271の開閉を長時間態様で15回実行する場合の時間と対応している。

【0311】

また、MPU52は、演出A～演出Dの選択結果に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

【0312】

30

ステップS2412では、MPU52は、ステップS2411にて選択した開閉実行モード用の演出に係る情報を含む開閉実行モード用コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに開閉実行モード用コマンドを記憶する。この開閉実行モード用コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

【0313】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された開閉実行モード用コマンドに基づいて、開閉実行モード用の演出を図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、音声発光制御装置5のMPU52にて選択された開閉実行モード用の演出を実行する。

40

【0314】

MPU52は、ステップS2412の処理を実行した後、またはステップS2409にてオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS2413以降の処理を実行する。

50

ステップ S 2 4 1 3 では、M P U 5 2 は、その他の処理を実行する。その他の処理では、M P U 5 2 は、例えば、M P U 4 2 から送信された開放コマンド、閉鎖コマンドおよびエンディングコマンドに基づいて、開閉実行モード用の演出を進行させるための処理を実行する。その後、M P U 5 2 は、演出決定処理を終了する。

#### 【 0 3 1 5 】

< 遊技結果と遊技状態等との関係について >

以下、遊技結果と、各種処理の実行に基づく遊技状態等との関係について説明する。

図 2 8 は、遊技結果と、遊技状態等との関係を示す図である。具体的には、図 2 8 は、「通常外れ結果」を除く遊技結果と、遊技状態等との関係を示す図であり、遊技結果を列方向に並べ、遊技状態等を行方向に並べている。

10

パチンコ機 1 は、図 2 8 に示すように、「通常外れ結果」を除く遊技結果として、「大当たり当選」および「特別外れ結果」の当否結果と、「非明示少ラウンド高確結果」、「明示少ラウンド高確結果」、「最有利結果」、および「低確結果」の振分結果とを有している。

#### 【 0 3 1 6 】

ここで、「特別外れ結果」は、図 2 8 の表 2 列目に示すように、当否抽選において「大当たり当選」とならなかった場合（図中記号 × ）に選択される遊技結果である。また、振分結果は、当否抽選において「大当たり当選」となった場合（図中記号 ）に選択される遊技結果である。

以下、「通常外れ結果」を除く遊技結果と、遊技状態等との関係について説明する。なお、本参考形態では、パチンコ機 1 は、遊技結果と、遊技状態等との関係を以下のように設定しているが、遊技結果と、遊技状態等との組み合わせ、遊技結果の内容、および遊技状態等の内容については任意である。

20

#### 【 0 3 1 7 】

「特別外れ結果」では、開閉実行モードは、ラウンド数規定モードではなく、開閉数規定モードに移行し、大入賞口 2 7 1 の開閉は、短時間態様で 2 回実行される。また、「特別外れ結果」では、当否抽選モードは移行しない。

「非明示少ラウンド高確結果」では、開閉実行モードは、2 回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口 2 7 1 の開閉は、短時間態様で 2 回実行される。また、「非明示少ラウンド高確結果」では、当否抽選モードは、高確率モードに移行する。

30

このように、「特別外れ結果」および「非明示少ラウンド高確結果」は、開閉実行モードの種類は異なるが、大入賞口 2 7 1 の開閉が短時間態様で 2 回実行される点においては共通している。

#### 【 0 3 1 8 】

また、「特別外れ結果」および「非明示少ラウンド高確結果」では、停止結果は、特別な図柄の組み合わせとなるとともに、開閉実行モード用の演出は、演出 A となる。さらに、「特別外れ結果」および「非明示少ラウンド高確結果」では、サポートモードは移行しない。また、開閉実行モード終了後の遊技回では、図柄表示装置 3 6 は、高確率モードであることを明示する画像を表示画面 G に表示しない。

40

#### 【 0 3 1 9 】

したがって、遊技者は、停止結果や、開閉実行モード用の演出を確認することによって、遊技結果が「特別外れ結果」および「非明示少ラウンド高確結果」のいずれであるかを把握することはできない。換言すれば、振分抽選において「非明示少ラウンド高確結果」となって高確率モードに移行した場合であっても、図柄表示装置 3 6 は、開閉実行モード終了後の遊技回では、当否抽選モードは移行していないかのごとく偽装を施す。

このため、遊技者は、当否抽選モードが高確率モードに移行したか否かの予測を楽しむながら遊技を行うことができる。

#### 【 0 3 2 0 】

「明示少ラウンド高確結果」では、開閉実行モードは、2 回を上限回数としてラウンド

50

遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口 2 7 1 の開閉は、短時間態様で 2 回実行される。また、「明示少ラウンド高確結果」では、当否抽選モードは、高確率モードに移行する。また、「明示少ラウンド高確結果」では、停止結果は、特別な図柄の組み合わせとなるとともに、開閉実行モード用の演出は、演出 B となる。また、「明示少ラウンド高確結果」では、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。さらに、開閉実行モード終了後の遊技回では、図柄表示装置 3 6 は、高確率モードであることを明示する画像を表示画面 G に表示する。

したがって、遊技者は、停止結果や、開閉実行モード用の演出を確認することによって、遊技結果が「明示少ラウンド高確結果」であることを把握することができる。

【 0 3 2 1 】

「最有利結果」および「低確結果」では、開閉実行モードは、1 5 回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口 2 7 1 の開閉は、長時間態様で 1 5 回実行される。

ここで、「最有利結果」では、停止結果は、同一の奇数の数字または同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせとなるとともに、当否抽選モードは、高確率モードに移行し、開閉実行モード用の演出は、演出 C または演出 D となる。具体的には、停止結果が同一の奇数の数字を有する図柄の組み合わせとなった場合には、開閉実行モード用の演出は、演出 C となり、停止結果が同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせとなった場合には、開閉実行モード用の演出は、演出 D となる。

また、「低確結果」では、停止結果は、同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせとなるとともに、当否抽選モードは、低確率モードに移行し、開閉実行モード用の演出は、演出 D となる。さらに、「最有利結果」および「低確結果」では、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。

【 0 3 2 2 】

したがって、遊技者は、停止結果が同一の奇数の数字を有する図柄の組み合わせとなつて、開閉実行モード用の演出が演出 C となった場合には、遊技結果が「最有利結果」であることを把握することができる。しかしながら、遊技者は、停止結果が同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせとなった場合には、停止結果や、開閉実行モード用の演出を確認することによって、遊技結果が「最有利結果」および「低確結果」のいずれであるかを把握することはできない。

【 0 3 2 3 】

そして、開閉実行モード終了後の遊技回では、開閉実行モード用の演出が最終的に演出 D であれば、図柄表示装置 3 6 は、高確率モードであることを明示する画像を表示画面 G に表示しない。

【 0 3 2 4 】

具体的には、図柄表示装置 3 6 は、高確率モードであることを明示する画像を表示画面 G に表示することなく、高頻度サポートモードは、遊技回が終了基準回数（具体的には、1 0 0 回）に達した場合には低頻度サポートモードに移行することを報知する画像を表示画面 G に表示する。換言すれば、振分抽選において「最有利結果」となった場合であっても、図柄表示装置 3 6 は、開閉実行モード終了後の遊技回では、開閉実行モード用の演出が最終的に演出 D であれば、遊技結果が「低確結果」であったかのごとく偽装を施す。

【 0 3 2 5 】

そして、振分結果が「最有利結果」であった場合には、図柄表示装置 3 6 は、当否抽選において「大当たり当選」となることなく、1 0 0 回の遊技回を消化した後に高確率モードであることを明示する画像を表示画面 G に表示する。換言すれば、図柄表示装置 3 6 は、遊技結果が「低確結果」であったかのごとく施していた偽装を解除する。

【 0 3 2 6 】

〔参考形態の変形例〕

なお、本発明の参考形態は、前記参考形態に限定されるものではなく、本発明の目的を達成できる範囲の変形、改良等を含むものである。

10

20

30

40

50



( 1 ) 本参考形態では、パチンコ機 1 は、1 回のラウンド遊技につき、1 回の大入賞口 2 7 1 の開閉を実行していた。これに対して、パチンコ機 1 は、1 回のラウンド遊技につき、複数回の大入賞口 2 7 1 の開閉を実行してもよい。

( 2 ) 本参考形態では、パチンコ機 1 は、開閉扉 2 7 2 を開放状態に設定した後、予め定められた上限継続時間（上限継続期間）が経過すること、または大入賞口 2 7 1 への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数に達することによって、開閉扉 2 7 2 を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、上限個数は、上限継続時間に応じて変動するようにしてもよく、開閉扉 2 7 2 を再び閉鎖状態に設定するための条件は任意である。

【 0 3 2 7 】

( 3 ) 本参考形態では、パチンコ機 1 は、開閉扉 2 7 2 を開放状態に設定した後、大入賞口 2 7 1 への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数である 8 個に達することによって、開閉扉 2 7 2 を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機 1 は、上限個数を 8 個以外の任意の個数に設定してもよい。また、例えば、パチンコ機 1 は、振分結果に応じて上限個数を相違させて設定してもよい。さらに、例えば、パチンコ機 1 は、1 回の開閉実行モード中におけるラウンドごとに上限個数を相違させて設定してもよい。

10

【 0 3 2 8 】

( 4 ) 本参考形態では、パチンコ機 1 は、開閉扉 2 7 2 を開放状態に設定した後、大入賞口 2 7 1 への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数に達することによって、開閉扉 2 7 2 を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機 1 は、遊技球が入球したことを契機として開閉扉 2 7 2 を閉鎖状態に設定する終了契機口を備え、予め定められた時間が経過することによって、この終了契機口への入球を可能とするように構成されていてもよい。

20

( 5 ) 本参考形態では、パチンコ機 1 は、開閉扉 2 7 2 を開放状態に設定した後、予め定められた上限継続時間（上限継続期間）が経過することによって、開閉扉 2 7 2 を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機 1 は、開閉扉 2 7 2 を開放状態に設定した後、大入賞口 2 7 1 への入賞が発生したときから予め定められた時間が経過することによって、開閉扉 2 7 2 を再び閉鎖状態に設定してもよい。

【 0 3 2 9 】

( 6 ) 本参考形態では、パチンコ機 1 は、開閉扉 2 7 2 を開放状態に設定した後、開閉扉 2 7 2 を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機 1 は、開閉扉 2 7 2 を開放状態に設定した後、開閉扉 2 7 2 を再び閉鎖状態に設定することなく、次のラウンド遊技に移行するようにしてもよい。

30

( 7 ) 本参考形態では、短時間態様の上限継続時間は、遊技球の発射周期よりも短く設定されていた。これに対して、例えば、短時間態様の上限継続時間は、遊技球の発射周期以上の時間であって、遊技球の発射周期の  $n$  倍（ $n = 1, 2, 3$  のいずれか）以下の時間に設定されていてもよい。

【 0 3 3 0 】

( 8 ) 本参考形態では、パチンコ機 1 は、2 種類の開閉実行モードを有していた。具体的には、パチンコ機 1 は、短時間態様の上限継続時間でラウンド遊技を 2 回実行する開閉実行モードと、長時間態様の上限継続時間でラウンド遊技を 1 5 回実行する開閉実行モードとを有していた。これに対して、パチンコ機 1 は、上限継続時間の態様や、ラウンド遊技の実行回数について、これらとは相違する開閉実行モードを有していてもよい。また、パチンコ機 1 は、上限継続時間の態様を相違させることによって、複数種類の開閉実行モードを設定する構成に代えて、半開や全開といったように開閉扉 2 7 2 の開放の度合いを相違させることによって、複数種類の開閉実行モードを設定する構成としてもよい。さらに、上限継続時間の態様は、遊技者からは同一の態様に見えるものの正確な上限継続時間は相違するように設定してもよい。

40

【 0 3 3 1 】

( 9 ) 本参考形態では、遊技結果と、開閉実行モード用の演出とは、1 対 1 で対応するよ

50

うに予め設定されていた。これに対して、例えば、開閉実行モード用の演出は、遊技結果に対応させることなく、複数種類の演出からランダムに選択して設定するようにしてもよく、複数種類の演出から抽選などによって選択して設定し、その選択率を遊技結果に応じて相違させるようにしてもよい。

【0332】

(10) 本参考形態では、MPU52は、遊技結果が「特別外れ結果」、「非明示少ラウンド高確結果」、および「明示少ラウンド高確結果」のいずれかである場合には、有効ラインL上に最終的に停止表示させる停止結果として特別な図柄の組み合わせに係る情報を決定し、この特別な図柄の組み合わせは、遊技結果の種類に関わらず同一であった。これに対して、MPU52は、停止結果に係る情報をランダムに決定し、いずれの遊技結果であるかを遊技者に把握しにくいようにしてもよい。

10

【0333】

(11) 本参考形態では、MPU42は、大当たり発生の抽選に大当たり乱数カウンタC1を使用し、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選に大当たり種別カウンタC2を使用していた。これに対して、MPU42は、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選に大当たり乱数カウンタC1を使用してもよい。この場合には、大当たり種別カウンタC2は、RAM44の各種カウンタエリア441に設けられていなくてもよい。

【0334】

(12) 本参考形態では、パチンコ機1は、「特別外れ結果」と、「通常外れ結果」との2種類の外れ結果を有し、MPU42は、大当たり発生に当選する乱数の値を記憶した当否テーブルと、保留球格納エリア442に格納された大当たり乱数カウンタC1の値とを比較することによって、大当たり発生の抽選を実行していた。換言すれば、MPU42は、大当たり乱数カウンタC1の値を使用することによって、「特別外れ結果」に係る抽選を実行していた。これに対して、MPU42は、「特別外れ結果」に係る抽選を実行するためにRAM44の各種カウンタエリア441に設けられた大当たり乱数カウンタC1とは異なる新たなカウンタを使用することによって、「特別外れ結果」に係る抽選を実行してもよい。

20

【0335】

(13) 本参考形態では、大当たり発生の抽選に際して低確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、「特別外れ結果」となる乱数の値は2個であり、大当たり発生の抽選に際して高確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、「特別外れ結果」となる乱数の値は1個であった。換言すれば、「特別外れ結果」となる確率は、低確率モードでは、高確率モードよりも高くなるように設定されていた。これに対して、「特別外れ結果」となる確率は、低確率モードでは、高確率モードよりも低くなるように設定されていてもよく、低確率モードおよび高確率モードで同一となるように設定されていてもよい。また、「特別外れ結果」となる確率は、低確率モードおよび高確率モードの少なくともいずれかで0となるように設定されていてもよい。

30

【0336】

(14) 本参考形態では、パチンコ機1は、当否抽選モードおよびサポートモードを設定することによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出していたが、これら以外の遊技状態を設定することによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してもよい。例えば、パチンコ機1は、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードを継続させる遊技回の回数を相違させることによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してもよい。また、例えば、パチンコ機1は、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードに移行させるか否かによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してもよい。さらに、例えば、パチンコ機1は、開閉実行モードの終了後に高確率モードを継続させる遊技回の回数を相違させることによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してもよい。

40

【0337】

50

( 1 5 ) 本参考形態では、パチンコ機 1 は、上作動口 2 5 に係る保留情報を第 1 結果表示部用保留エリア R a に格納し、下作動口 2 6 に係る保留情報を第 2 結果表示部用保留エリア R b に格納することによって、上作動口 2 5 に係る保留情報と、下作動口 2 6 に係る保留情報とを別々に格納していた。これに対して、パチンコ機 1 は、上作動口 2 5 に係る保留情報と、下作動口 2 6 に係る保留情報とを一緒に格納してもよい。

( 1 6 ) 本参考形態では、M P U 4 2 は、上作動口 2 5 に係る保留情報があるか否かに関わらず下作動口 2 6 に係る保留情報を優先的に遊技回の消化用に設定していた。これに対して、M P U 4 2 は、上作動口 2 5 に係る保留情報と、下作動口 2 6 に係る保留情報とを、それぞれの保留情報の入賞順に遊技回の消化用に設定してもよい。

#### 【 0 3 3 8 】

( 1 7 ) 本参考形態では、主制御装置 4 は、音声発光制御装置 5 にコマンドを送信し、音声発光制御装置 5 は、そのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置 6 に送信することによって、表示制御装置 6 の制御を実行していた。これに対して、主制御装置 4 は、表示制御装置 6 にコマンドを送信し、表示制御装置 6 は、そのコマンドを解析した結果のコマンドを音声発光制御装置 5 に送信することによって、音声発光制御装置 5 の制御を実行してもよい。なお、主制御装置 4 から音声発光制御装置 5 に送信されるコマンドや、音声発光制御装置 5 から表示制御装置 6 に送信されるコマンドは、本参考形態に記載したコマンドに限らず任意である。

( 1 8 ) 本参考形態では、パチンコ機 1 は、主制御装置 4 と、音声発光制御装置 5 と、表示制御装置 6 とを別々の制御装置として備えていた。これに対して、例えば、音声発光制御装置 5 と、表示制御装置 6 とを同一の制御装置として備えていてもよく、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 の少なくともいずれかの制御装置を主制御装置 4 と同一の制御装置として備えていてもよい。

#### 【 0 3 3 9 】

( 1 9 ) 本参考形態では、図柄表示装置 3 6 は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への入賞に基づいて、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向きに周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始することによって、表示画面 G において遊技回用の演出を実行していた。これに対して、遊技回用の演出は、本参考形態に記載した演出に限らず任意である。例えば、パチンコ機 1 は、遊技盤 2 に設けられた可動式の装飾部材と、図柄表示装置 3 6 とを組み合わせさせて動作させることによって、遊技回用の演出を実行してもよい。また、例えば、パチンコ機 1 は、遊技盤 2 に設けられた発光手段と、図柄表示装置 3 6 とを組み合わせさせて動作させることによって、遊技回用の演出を実行してもよい。さらに、例えば、パチンコ機 1 は、これらの装飾部材および発光手段と、図柄表示装置 3 6 とを組み合わせさせて動作させることによって、遊技回用の演出を実行してもよい。

#### 【 0 3 4 0 】

( 2 0 ) 本参考形態では、パチンコ機 1 は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への入賞に基づいて、内部抽選（当否抽選および振分抽選）を実行し、その後、メイン表示部 3 4 および図柄表示装置 3 6 は、変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示していた。これに対して、例えば、メイン表示部 3 4 および図柄表示装置 3 6 は、内部抽選を実行する前に変動表示を開始し、その変動表示の停止結果として、変動表示を開始した後に行われた内部抽選の結果を表示してもよい。この場合には、変動表示を開始した後、その変動表示を停止する前に、内部抽選を実行するとともに、停止結果等の設定を実行すればよい。

#### 【 0 3 4 1 】

( 2 1 ) 本参考形態では、パチンコ機 1 は、メイン表示部 3 4 を備え、メイン表示部 3 4 は、絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、内部抽選の結果を表示していた。これに対して、例えば、メイン表示部 3 4 は、その変動表示の停止結果として、内部抽選の結果に関わらず同一の停止結果を表示してもよく、ランダムに停止結果を表示することによって、内部抽選の結果を識別できないようにしてもよい。また、

10

20

30

40

50

例えば、パチンコ機 1 は、メイン表示部 3 4 を備えていなくてもよい。

【 0 3 4 2 】

( 2 2 ) 本参考形態では、図柄表示装置 3 6 は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への入賞に基づいて、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向きに周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始することによって、表示画面 G において遊技回用の演出を実行していた。これに対して、図柄表示装置 3 6 は、内部抽選の結果を明示する図柄 ( 絵柄 ) を表示することによって、表示画面 G において遊技回用の演出を実行してもよい。

【 0 3 4 3 】

例えば、図柄表示装置 3 6 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を表示する領域よりも狭い領域および各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を表示する領域の周縁の領域の少なくともいずれかに所定の領域を設定し、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄の変動表示を停止する際に、この所定の領域に内部抽選の結果を明示する図柄を表示してもよい。この所定の領域に表示する図柄は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄の変動表示中には、変動表示を実行していてもよく、非表示となっていてよい。

【 0 3 4 4 】

ここで、所定の領域に表示する図柄は、遊技者にとって識別しにくい文字や、色や、模様を採用してもよく、これらの組み合わせを採用してもよい。また、遊技者にとって識別しにくい文字や、色や、模様ではなくても、相互に類似する図柄や、その組み合わせを採用することによって、遊技者にとって識別しにくいようにしてもよい。これによれば、遊技場の管理者などは、例えば、遊技回の終了に際してメイン表示部 3 4 を目視することなく、図柄表示装置 3 6 を目視することによって、大当たり発生 of 抽選に当選した場合と同様の挙動をパチンコ機 1 に行わせようとする不正行為が行われているか否かの確認を簡易的に行うことができる。

【 0 3 4 5 】

( 2 3 ) 本参考形態では、パチンコ機 1 は、単独で動作するように構成されていたが、携帯電話機などの外部機器と連動させることによって、情報を送受信するように構成されていてもよい。例えば、遊技者が遊技機に設けられたボタン等を操作することによって、光学コードを出力することができるよう遊技機を構成するとともに、この光学コードの情報を携帯電話等に設けられたカメラにて撮像して読み取り、ウェブサイトアクセスすることによって、遊技機 of 情報をウェブサーバーに送信できるように遊技機を構成してもよい。また、遊技者がウェブサイトアクセスすることによって発行されたパスワードを遊技機に設けられたボタン等を操作して遊技機に入力することによって、ウェブサーバーの情報を受信できるように遊技機を構成してもよい。

【 0 3 4 6 】

( 2 4 ) 本参考形態では、本発明の遊技機としてパチンコ機 1 を例示して説明していた。これに対して、本発明の遊技機は、パチンコ機 1 とは異なる他のタイプのパチンコ機であってもよく、例えば、本発明の遊技機は、特定の領域に遊技球が入球すると、電動役物を所定の回数だけ開放させるパチンコ機や、特定の領域に遊技球が入球すると、大当たりの権利を発生させるパチンコ機などであってもよい。また、本発明の遊技機は、アレンジボール機や、雀球等の他のタイプの遊技機であってもよい。

【 0 3 4 7 】

〔 参考形態 A 〕

以下、本発明の参考形態 A を図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【 0 3 4 8 】

< 表示制御装置の電氣的構成 >

図 2 9 は、本発明の参考形態 A に係る表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

表示制御装置 6 は、図 2 9 に示すように、表示制御基板 6 1 と、 M P U 6 2 と、この M

10

20

30

40

50

PU62を構成しているプログラムROM63およびワークRAM64と、ビデオディスプレイプロセッサ(VDP)65と、キャラクタROM66と、ビデオRAM67とを備えている。ここで、MPU62は、プログラムROM63およびワークRAM64の他、CPU、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。なお、MPU62、VDP65、キャラクタROM66、およびビデオRAM67は、表示制御基板61に実装されている。

#### 【0349】

MPU62は、音声発光制御装置5から送信されるコマンドを解析するとともに、このコマンドに基づいて所定の演算処理を行ってVDP65の制御を実行する。具体的には、MPU62は、VDP65に対するコマンドを生成することによってVDP65の制御を実行する。

10

#### 【0350】

プログラムROM63は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。

ワークRAM64は、プログラムROM63に記憶された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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。

#### 【0351】

VDP65は、図柄表示装置36に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。VDP65は、ICチップ化されているため、「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。このVDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データをビデオRAM67に記憶させる。

20

#### 【0352】

キャラクタROM66は、図柄表示装置36に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとして機能する。このキャラクタROM66は、各種図柄のビットマップ形式画像データや、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等を保持している。

30

ビデオRAM67は、図柄表示装置36に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、図柄表示装置36の表示内容は、このビデオRAM67の内容を書き替えることによって変更される。

#### 【0353】

このビデオRAM67は、展開用バッファ68と、フレームバッファ69とを備えている。

VDP65は、前述したように、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて(または加工することによって)、フレームバッファ69に1フレーム分の描画データを作成する。なお、1フレーム分の描画データとは、予め定められた更新タイミングで図柄表示装置36の表示画面Gにおける画像が更新される構成において、1の更新タイミングにおける画像を表示させるために必要なデータのことをいう。

40

#### 【0354】

ここで、フレームバッファ69は、複数のフレーム領域691A、692Aを備えている。具体的には、フレームバッファ69は、第1フレーム領域691Aと、第2フレーム領域692Aとを備えている。

#### 【0355】

第1フレーム領域691Aは、第1レイヤ691A1と、この第1レイヤ691A1よりも優先度の低い第2レイヤ691A2と、この第2レイヤ691A2よりも優先度の低

50

い第3レイヤ691A3とを備え、各レイヤ691A1～691A3を優先度の順に重ね合わせることによって、1フレーム分の描画データを記憶している。

第2フレーム領域692は、第1レイヤ692A1と、この第1レイヤ692A1よりも優先度の低い第2レイヤ692A2と、この第2レイヤ692A2よりも優先度の低い第3レイヤ692A3とを備え、各レイヤ692A1～692A3を優先度の順に重ね合わせることによって、1フレーム分の描画データを記憶している。

なお、以下の説明では、第1レイヤ691A1、692A1は、単に第1レイヤL1とも称し、第2レイヤ691A2、692A2は、単に第2レイヤL2とも称し、第3レイヤ691A3、692A3は、単に第3レイヤL3とも称する。

#### 【0356】

したがって、各レイヤL1～L3は、1フレーム分の描画データを記憶可能な容量に設定されている。具体的には、各レイヤL1～L3は、表示画面Gのドット（画素）に所定の倍率で対応させた多数の単位エリアを含んでいる。各単位エリアは、いずれの色を表示するかを特定するためのデータを格納可能な記憶容量を有している。より詳細には、各単位エリアは、フルカラー方式を採用しており、R（赤）、G（緑）、B（青）のそれぞれについて、256色の設定を可能としている。換言すれば、各単位エリアは、RGB各色に1バイト（8ビット）の記憶容量を有し、全体として少なくとも3バイトの記憶容量を有している。

#### 【0357】

VDP65は、一方のフレーム領域（例えば第1フレーム領域691）に作成された描画データを用いて図柄表示装置36への描画が実行されている状況において、他のフレーム領域（例えば第2フレーム領域692）に対して次に用いられる描画データの作成を実行する。つまり、フレームバッファ69は、ダブルバッファ方式を採用している。

#### 【0358】

また、VDP65は、第1フレーム領域691または第2フレーム領域692に作成された描画データに基づいて、表示画面Gの各ドットに対応した画像信号を生成し、その画像信号を図柄表示装置36に出力する。より詳細には、VDP65は、出力対象のフレーム領域691、692に描画データを転送させる。VDP65は、この描画データを図柄表示装置36の解像度に対応したものとすべく、スケーラ（図示略）にて解像度の調整を行って階調データに変換する。そして、VDP65は、この階調データに基づいて、表示画面Gの各ドットに対応した画像信号を生成し、その画像信号を図柄表示装置36に出力する。

#### 【0359】

本参考形態では、音声発光制御装置5および表示制御装置6は、前記参考形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、保留発生処理および演出パターンの決定処理は、前記参考形態とは異なっている。以下、本参考形態における保留発生処理および演出パターンの決定処理の内容について説明する。

#### 【0360】

##### < 保留発生処理 >

図30は、保留発生処理のフローチャートを示す図である。

保留発生処理では、MPU52は、前記参考形態と略同様に、ステップS2201～S2209を実行する。具体的には、MPU52は、保留発生コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア543にサブ側保留情報を格納する。なお、本参考形態では、MPU52は、図30に示すように、ステップS2204の処理を実行した後、ステップS2210A～S2212Aの処理を実行する点で前記参考形態と異なる。

#### 【0361】

ステップS2201では、MPU52は、MPU42から送信された第1保留発生コマンドを受信しているか否かを判定する。

MPU52は、ステップS2201にて第1保留発生コマンドを受信していると判定した場合には、ステップS2202において、第1サブ側保留エリアSRaに記憶されてい

10

20

30

40

50

る保留個数を把握し、その保留個数を第1サブ側始動保留記憶数SRaNとして第1サブ側保留エリアSRaにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、MPU52は、ステップS2204以降の処理を実行する。

【0362】

これに対して、MPU52は、ステップS2201にて第1保留発生コマンドを受信していないと判定した場合（第2保留発生コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップS2203において、第2サブ側保留エリアSRbに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第2サブ側始動保留記憶数SRbNとして第2サブ側保留エリアSRbにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、MPU52は、ステップS2204以降の処理を実行する。

10

【0363】

ステップS2202またはステップS2203の処理を実行した後、MPU52は、ステップS2204において、そのサブ側始動保留記憶数SN（SRaNまたはSRbN）の値に1を加算して更新する。

【0364】

ステップS2210Aでは、MPU52は、保留発生コマンドの内容に基づいて、現在のサポートモードが低頻度サポートモードであるか否かを判定する。

MPU52は、ステップS2210Aにて現在のサポートモードが低頻度サポートモードでないと判定した場合（現在のサポートモードが高頻度サポートモードであると判定した場合）には、ステップS2205以降の処理を実行する。

20

これに対して、MPU52は、ステップS2210Aにて現在のサポートモードが低頻度サポートモードであると判定した場合には、ステップS2211A以降の処理を実行する。

【0365】

まず、ステップS2210Aにおいて、MPU52にて現在のサポートモードが低頻度サポートモードでないと判定された場合の処理（ステップS2205以降の処理）について説明する。

ステップS2205では、MPU52は、予告保留の抽選処理を実行する。この予告保留の抽選処理では、MPU52は、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。

具体的には、MPU52は、予告保留発生カウンタの値を用いることによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生カウンタは、RAM54の各種カウンタエリア542に設けられている。

30

【0366】

ここで、予告保留は、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示や、その保留よりも前に消化される保留に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留の期待度を遊技者に報知する先読み演出を発生させる予告表示などを実行する保留である。なお、本参考形態では、先読み演出を発生させる予告表示を実行する予告保留について説明し、その他の予告表示を実行する予告保留についての説明は省略する。

【0367】

40

予告保留発生カウンタは、その更新の都度、前回値に1が加算され、最大値に達した後、0に戻るループカウンタとなっている。予告保留発生カウンタは、定期的に更新され、その更新された値は、RAM54の所定領域に設定された予告保留発生カウンタ用バッファに適宜格納される。

そして、MPU52は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値に基づいて、予告保留を発生させるか否かの抽選（予告保留発生抽選）を実行する。具体的には、MPU52は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値を取得するとともに、この値を予告保留発生用テーブルと比較することによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生用テーブルは、予告保留の発生に係る乱数の値を記憶したテーブルであり、ROM53に記憶さ

50

れている。

【0368】

ステップS2206では、MPU52は、ステップS2205にて予告保留発生抽選に当選したか否か（予告保留を発生させるか否か）を判定する。

MPU52は、ステップS2206にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップS2207において、予告保留発生処理を実行する。この予告保留発生処理では、MPU52は、予告保留を発生させるための処理を実行する。また、MPU52は、この予告保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

10

【0369】

具体的には、MPU52は、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新したサブ側始動保留記憶数SNと対応する記憶エリアに格納する。

【0370】

例えば、MPU52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNをセットした場合には、第1サブ側保留エリアSRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRa4に予告保留情報を格納する。

20

【0371】

また、例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNをセットした場合には、第2サブ側保留エリアSRbの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRb4に予告保留情報を格納する。

30

【0372】

これに対して、MPU52は、ステップS2207にて予告保留を発生させないと判定した場合には、ステップS2209において、通常保留発生処理を実行する。この通常保留発生処理では、MPU52は、通常保留を発生させるための処理を実行する。また、MPU52は、この通常保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

【0373】

具体的には、MPU52は、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新したサブ側始動保留記憶数SNと対応する記憶エリアに格納する。

40

【0374】

例えば、MPU52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNをセットした場合には、第1サブ側保留エリアSRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRa4に通常保留情報を格納する。

【0375】

50



また、例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNをセットした場合には、第2サブ側保留エリアSRbの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRb4に通常保留情報を格納する。

【0376】

次に、ステップS2210Aにおいて、MPU52にて現在のサポートモードが低頻度サポートモードであると判定された場合の処理（ステップS2211A以降の処理）について説明する。

10

ステップS2211Aでは、MPU52は、MPU42から送信された第2保留発生コマンドを受信していたか否か（ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNをセットしたか否か）を判定する。

【0377】

MPU52は、ステップS2211Aにて第2保留発生コマンドを受信していなかったと判定した場合には、前述したステップS2205以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS2211Aにて第2保留発生コマンドを受信していたと判定した場合には、ステップS2212Aにおいて、特殊保留発生処理を実行する。この特殊保留発生処理では、MPU52は、特殊保留を発生させるための処理を実行する。また、MPU52は、この特殊保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

20

【0378】

具体的には、MPU52は、特殊保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新したサブ側始動保留記憶数SNと対応する記憶エリアに格納する。

【0379】

ここで、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNをセットしているので、第2サブ側保留エリアSRbの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNと対応する記憶エリアに特殊保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRb4に特殊保留情報を格納する。

30

【0380】

このように、MPU52は、特殊保留情報をサブ側保留情報として第2保留発生コマンドの受信に合わせて各エリアSRb1～SRb4に時系列的に格納していく。なお、各エリアSRb1～SRb4は、特殊保留を発生させるための特殊保留情報を格納可能な記憶容量に設定されている。

40

【0381】

ステップS2207の予告保留発生処理、ステップS2208の通常保留発生処理、またはステップS2212Aの特殊保留発生処理を実行した後、MPU52は、ステップS2209において、保留表示発生コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに保留表示発生コマンドを記憶する。この保留表示発生コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

【0382】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留、通常保留、または特殊保留の発生を図柄表示装置36にて実行するた

50

めのデータテーブルをプログラムROM 63から読み出す。そして、MPU 62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP 65に対してコマンドを出力する。VDP 65は、MPU 62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM 66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP 65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69の第1レイヤL1に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、予告保留絵柄、通常保留絵柄、または特殊保留絵柄を表示画面Gに表示させて予告保留、通常保留、または特殊保留の発生を遊技者に報知する。

#### 【0383】

なお、表示制御装置6のMPU 62は、MPU 52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM 63から読み出す。そして、MPU 62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP 65に対してコマンドを出力する。VDP 65は、MPU 62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM 66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP 65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69の第1レイヤL1に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを表示画面Gに表示させて実行する。

#### 【0384】

図31は、図柄表示装置の表示画面に表示される予告保留絵柄、通常保留絵柄、および特殊保留絵柄を示す図である。

MPU 62は、図31に示すように、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1～第4エリアSRa4の4つの記憶エリアに対応して設けられた台座B11～B14と、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1～第4エリアSRb4の4つの記憶エリアに対応して設けられた台座B21～B24と、実行エリアSAEに対応して台座B11，B21の間に設けられた実行用台座ABとを表示画面Gに表示する。

#### 【0385】

なお、第1保留ランプ部371は、左側から右側に向かって第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1～第4エリアSRa4の4つの記憶エリアに対応して設けられている。これに対して、台座B11～B14は、右側から左側に向かって第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1～第4エリアSRa4の4つの記憶エリアに対応して設けられている。

また、第2保留ランプ部372は、左側から右側に向かって第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1～第4エリアSRb4の4つの記憶エリアに対応して設けられている。これと同様に、台座B21～B24は、左側から右側に向かって第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1～第4エリアSRb4の4つの記憶エリアに対応して設けられている。

#### 【0386】

台座B11～B14、台座B21～B24、および実行用台座ABは、その上に予告保留絵柄、通常保留絵柄、または特殊保留絵柄を載置することによって、予告保留、通常保留、または特殊保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、MPU 62は、MPU 52から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第1サブ側保留エリアSRaの記憶エリアに通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B11～B14の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

MPU 62は、MPU 52から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第1サブ側保留エリアSRaの記憶エリアに予告保留情報

10

20

30

40

50

が記憶されていると特定した場合には、台座 B 1 1 ~ B 1 4 の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【 0 3 8 7 】

また、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 2 1 ~ B 2 4 の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 2 1 ~ B 2 4 の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

10

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 2 1 ~ B 2 4 の上に特殊保留絵柄である黒色の球体の絵柄を載置する。

【 0 3 8 8 】

さらに、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、実行エリア S A E に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、実行用台座 A B の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、実行エリア S A E に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、実行用台座 A B の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

20

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、実行エリア S A E に特殊保留情報が記憶されていると特定した場合には、実行用台座 A B の上に特殊保留絵柄である黒色の球体の絵柄を載置する。

【 0 3 8 9 】

ここで、図 3 1 の例では、M P U 6 2 は、台座 B 1 1 , B 1 2 の上に通常保留絵柄を載置し、台座 B 1 3 の上に予告保留絵柄を載置し、実行用台座 A B の上に通常保留絵柄を載置している。また、この例では、M P U 6 2 は、台座 B 2 1 の上に特殊保留絵柄を載置している。換言すれば、この例では、サポートモードは、低頻度サポートモードとなっている。また、この例では、M P U 6 2 は、台座 B 1 4 , B 2 2 ~ B 2 4 の上に絵柄を載置していない。

30

なお、本参考形態では、通常保留、予告保留、および特殊保留の絵柄は、互いに異なっているが、いずれか 2 つの絵柄を同一としてもよく、全ての絵柄を同一としてもよい。また、本参考形態では、M P U 6 2 は、台座 B 1 1 ~ B 1 4 、台座 B 2 1 ~ B 2 4 、および実行用台座 A B を表示画面 G に表示していたが、各台座を表示画面 G に表示しなくてもよい。

【 0 3 9 0 】

< 音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について >

図 3 2 は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

40

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、M P U 5 2 は、前記参考形態と略同様に、ステップ S 2 4 0 1 ~ S 2 4 1 3 を実行する。なお、本参考形態では、M P U 5 2 は、図 3 2 に示すように、ステップ S 2 4 0 3 、ステップ S 2 4 0 5 、およびステップ S 2 4 0 6 のいずれかの処理を実行した後、ステップ S 2 4 0 7 A の処理を実行する点で前記参考形態と異なる。

【 0 3 9 1 】

ステップ S 2 4 0 7 A では、M P U 5 2 は、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、M P U 5 2 は、R O M 5 3 に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パター

50

ンを選択する。具体的には、M P U 5 2 は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップ S 2 4 0 7 A では、M P U 5 2 は、予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。

【 0 3 9 2 】

また、M P U 5 2 は、選択した演出パターンに基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

以下、演出パターンの決定処理について詳細に説明する。

【 0 3 9 3 】

図 3 3 は、演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

10

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、M P U 5 2 は、図 3 3 に示すように、ステップ S 3 0 0 1 ~ S 3 0 1 1 を実行する。

【 0 3 9 4 】

ステップ S 3 0 0 1 では、保留シフト処理にて実行エリア S A E にシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報であるか否かを判定する。

【 0 3 9 5 】

M P U 5 2 は、ステップ S 3 0 0 1 にて特殊保留情報であると判定した場合には、ステップ S 3 0 0 2 において、特殊保留演出決定処理を実行する。この特殊保留演出決定処理では、M P U 5 2 は、特殊保留の消化用の演出を決定する。また、M P U 5 2 は、この特殊保留演出決定処理の内容に基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

20

【 0 3 9 6 】

ステップ S 3 0 0 3 では、M P U 5 2 は、特殊保留演出コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに特殊保留演出コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 に記憶されたサブ側保留情報は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に記憶される特殊保留演出コマンドに含まれている。この特殊保留演出コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

30

【 0 3 9 7 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された特殊保留演出コマンドに基づいて、特殊保留の消化用の演出を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、特殊保留の消化用の演出を表示画面 G に表示させて実行する。

40

【 0 3 9 8 】

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 3 0 0 1 にて実行エリア S A E にシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報でないと判定した場合には、ステップ S 3 0 0 4 において、特殊保留演出終了コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに特殊保留演出終了コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 に記憶されたサブ側保留情報は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に記憶される特殊保留演出終了コマンドに含まれている。この特殊保留演出終了コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信

50

処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【 0 3 9 9 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された特殊保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 に作成されていた描画データ（特殊保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。

なお、本参考形態では、M P U 5 2 は、ステップ S 3 0 0 1 にて実行エリア S A E にシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報でないと判定した場合には、ステップ S 3 0 0 4 において、常に特殊保留演出終了コマンドを設定し、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された特殊保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 に作成されていた描画データをクリアしていた。これに対して、M P U 5 2 は、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 に描画データが作成されていた場合にのみ特殊保留演出終了コマンドを設定するようにしてもよい。

10

【 0 4 0 0 】

ステップ S 3 0 0 5 では、M P U 5 2 は、保留シフト処理にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 3 0 0 5 にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップ S 3 0 0 6 において、予告保留演出決定処理を実行する。この予告保留演出決定処理では、M P U 5 2 は、予告保留の消化用の演出（先読み演出）を決定する。また、M P U 5 2 は、この予告保留演出決定処理の内容に基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

20

【 0 4 0 1 】

ステップ S 3 0 0 7 では、M P U 5 2 は、予告保留演出コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに予告保留演出コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 に記憶されたサブ側保留情報は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に記憶される予告保留演出コマンドに含まれている。この予告保留演出コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【 0 4 0 2 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、予告保留の消化用の演出を表示画面 G に表示させて実行する。

30

【 0 4 0 3 】

図 3 4 は、先読み演出の流れを示す図である。

40

具体的には、M P U 6 2 は、図 3 4 に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面 G の全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置 3 6 に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、V D P 6 5 は、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に先読み演出を表示している。

【 0 4 0 4 】

先読み演出は、表示画面 G の右上位置を飛行開始位置として中央位置に向かって天使の

50

キャラクタを飛行させた後（図 3 4（A）参照）、その位置から左上位置に向かって天使のキャラクタを飛行させる（図 3 4（B）参照）。その後、先読み演出は、表示画面 G の左上位置（図 3 4（B）の位置）から右上位置に向かって天使のキャラクタを飛行させることによって（図 3 4（C）参照）、天使のキャラクタを飛行開始位置に戻すようになっている。そして、先読み演出は、図 3 4（A）～（C）に示すように、再び天使のキャラクタを飛行させることによって、天使のキャラクタを無限にループさせて飛行させるようになっている。ここで、本参考形態では、先読み演出の 1 回のループにかかる時間は 1 0 s e c となっている。

#### 【 0 4 0 5 】

演出パターンの決定処理の説明に戻り、図 3 3 を参照してステップ S 3 0 0 8 以降の処理について説明する。

10

ステップ S 3 0 0 8 では、M P U 5 2 は、表示継続時間の累積処理を実行する。この表示継続時間の累積処理では、M P U 5 2 は、ステップ S 3 0 0 6 の予告保留演出決定処理を実行する都度、変動用コマンドの内容に基づいて、表示継続時間の累積時間を算出し、その累積時間を R A M 5 4 に記憶させる。換言すれば、表示継続時間の累積時間は、先読み演出の開始から終了までにかかった時間を示している。ここで、前述した予告保留演出コマンドは、表示継続時間の累積時間に係る情報を含んでいる。したがって、M P U 6 2 は、表示継続時間の累積時間に係る情報を M P U 5 2 から受信することによって、天使のキャラクタを飛行させる際の起点と、その後の動きを把握することができるようになっている。なお、表示継続時間の累積時間の初期値は「 0 」であり、この時の天使のキャラクタの起点は、飛行開始位置となっている。

20

#### 【 0 4 0 6 】

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 3 0 0 5 にて予告保留情報でないと判定した場合には、ステップ S 3 0 0 9 において、予告保留演出終了コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに予告保留演出終了コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 に記憶されたサブ側保留情報は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に記憶される予告保留演出終了コマンドに含まれている。この予告保留演出終了コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

#### 【 0 4 0 7 】

30

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された予告保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 に作成されていた描画データ（予告保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。

#### 【 0 4 0 8 】

ステップ S 3 0 1 0 では、M P U 5 2 は、表示継続時間の累積リセット処理を実行する。この表示継続時間の累積リセット処理では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された表示継続時間の累積時間に「 0 」を代入してリセットする。

#### 【 0 4 0 9 】

ステップ S 3 0 0 3 の処理を実行した後、ステップ S 3 0 0 8 の処理を実行した後、またはステップ S 3 0 1 0 の処理を実行した後、M P U 5 2 は、ステップ S 3 0 1 1 において、その他の処理を実行する。その後、M P U 5 2 は、演出パターンの決定処理を終了する。その他の処理では、M P U 5 2 は、R O M 5 3 に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、M P U 5 2 は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップ S 3 0 1 1 では、M P U 5 2 は、先読み演出以外の予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。

40

#### 【 0 4 1 0 】

< 先読み演出の発生と、その後の流れについて >

図 3 5 は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図

50

である。具体的には、図 3 5 ( A ) は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G を示す図である。また、図 3 5 ( B ) は、フレームバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 を示す図であり、図 3 5 ( C ) は、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 を示す図であり、図 3 5 ( D ) は、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 を示す図である。

なお、この例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 および第 2 エリア S R a 2 に通常保留情報が記憶されていると特定し、実行エリア S A E に通常保留情報が記憶されていると特定している。

【 0 4 1 1 】

M P U 6 2 は、図 3 5 ( A ) に示すように、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 ( 図 3 参照 ) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き ( 本参考形態では上向き ) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 3 5 の例では、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

10

【 0 4 1 2 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上 に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する ( 図示略 ) 。

なお、本参考形態では、V D P 6 5 は、図 3 5 ( B ) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 を表示している。

20

【 0 4 1 3 】

また、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 6 にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 7 において、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。図 3 5 の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報を格納している。

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

30

具体的には、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 1 3 の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。ここで、V D P 6 5 は、図 3 5 ( B ) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に予告保留絵柄を表示している。

【 0 4 1 4 】

なお、図 3 5 の例では、M P U 6 2 は、特殊保留の消化用の演出を実行していないので、V D P 6 5 は、図 3 5 ( C ) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 に描画データを作成していない。また、図 3 5 の例では、M P U 6 2 は、予告保留の消化用の演出を実行していないので、V D P 6 5 は、図 3 5 ( D ) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 に描画データを作成していない。

40

【 0 4 1 5 】

図 3 6 は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された後、1 回目の保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。具体的には、図 3 6 ( A ) は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G を示す図である。また、図 3 6 ( B ) は、フレームバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 を示す図であり、図 3 6 ( C ) は、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 を示す図であり、図 3 6 ( D ) は、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 を示す図で

50

ある。

#### 【 0 4 1 6 】

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 3 6 ( A ) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置し、台座 B 1 3 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 2 の上にシフトして載置する。ここで、V D P 6 5 は、図 3 6 ( B ) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に通常保留絵柄および予告保留絵柄を表示している。

10

#### 【 0 4 1 7 】

M P U 6 2 は、図 3 6 ( A ) に示すように、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 ( 図 3 参照 ) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き ( 本参考形態では上向き ) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 3 6 の例では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

20

#### 【 0 4 1 8 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する ( 図示略 ) 。

なお、本参考形態では、V D P 6 5 は、図 3 6 ( B ) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 を表示している。

#### 【 0 4 1 9 】

また、M P U 5 2 は、ステップ S 3 0 0 5 にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定し、ステップ S 3 0 0 5 にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップ S 3 0 0 6 において、予告保留演出決定処理を実行し、ステップ S 3 0 0 7 において、予告保留演出コマンドを設定する。

30

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 3 6 ( A ) に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面 G の全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置 3 6 に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留 ( 図 3 6 の例では、実行用台座 A B の上、および台座 B 1 1 の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留 ) に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留 ( 図 3 6 の例では、台座 B 1 2 の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留 ) の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、V D P 6 5 は、図 3 6 ( D ) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に先読み演出を表示している。

40

#### 【 0 4 2 0 】

また、図 3 6 の例では、M P U 6 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶されていると特定された後、1 回目の予告保留演出コマンドを受信しているので、この予告保留演出コマンドに含まれている表示継続時間の累積時間は「 0 」となっている。したがって、M P U 6 2 は、図 3 6 ( A ) , ( D ) に示すように、

50



表示画面 G の右上位置を飛行開始位置として天使のキャラクタを飛行させることになる。

【 0 4 2 1 】

なお、図 3 6 の例では、M P U 6 2 は、特殊保留の消化用の演出を実行していないので、V D P 6 5 は、図 3 6 ( C ) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 に描画データを作成していない。

【 0 4 2 2 】

< 先読み演出の発生後、通常保留を消化する場合の流れについて >

図 3 7 は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された後、2 回目の保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。具体的には、図 3 7 ( A ) は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G を示す図である。また、図 3 7 ( B ) は、フレームバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 を示す図であり、図 3 7 ( C ) は、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 を示す図であり、図 3 7 ( D ) は、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 を示す図である。

【 0 4 2 3 】

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 3 7 ( A ) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。ここで、V D P 6 5 は、図 3 7 ( B ) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に通常保留絵柄および予告保留絵柄を表示している。

【 0 4 2 4 】

M P U 6 2 は、図 3 7 ( A ) に示すように、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 ( 図 3 参照 ) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き ( 本参考形態では上向き ) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 3 7 の例では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 0 4 2 5 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する ( 図示略 ) 。

なお、本参考形態では、V D P 6 5 は、図 3 7 ( B ) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 を表示している。

【 0 4 2 6 】

また、M P U 5 2 は、ステップ S 3 0 0 5 にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定し、ステップ S 3 0 0 5 にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップ S 3 0 0 6 において、予告保留演出決定処理を実行し、ステップ S 3 0 0 7 において、予告保留演出コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 3 7 ( A ) に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面 G の全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置 3 6 に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表

10

20

30

40

50

示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図37の例では、実行用台座ABの上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留（図37の例では、台座B11の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、VDP65は、図37（D）に示すように、フレームバッファ69の第3レイヤL3に描画データを作成することによって、図柄表示装置36の表示画面Gに先読み演出を表示している。

【0427】

また、図37の例では、MPU62は、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が記憶されていると特定された後、2回目の予告保留演出コマンドを受信しているので、この予告保留演出コマンドに含まれている表示継続時間の累積時間は前回の遊技回の表示継続時間と同じ時間となっている。したがって、MPU62は、図37（A）、（D）に示すように、前回の先読み演出の終了時における天使の位置を起点として天使のキャラクタを飛行させることになる。

【0428】

ここで、表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された予告保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ69の第3レイヤL3に作成されていた描画データ（予告保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。換言すれば、図37の例では、MPU62は、次の遊技回において、MPU52から予告保留演出終了コマンドを受信することになるので、この予告保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ69の第3レイヤL3に作成されていた描画データ（予告保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。

【0429】

なお、図37の例では、MPU62は、特殊保留の消化用の演出を実行していないので、VDP65は、図37（C）に示すように、フレームバッファ69の第2レイヤL2に描画データを作成していない。

【0430】

<先読み演出の発生後、特殊保留を消化する場合の流れについて>

図38は、第1サブ側保留エリアの第3エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された後、1回目の保留シフト処理を実行し、その後、第2サブ側保留エリアの第1エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。換言すれば、図38は、図36に示す状態となった後、第2サブ側保留エリアの第1エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。具体的には、図38（A）は、図柄表示装置36の表示画面Gを示す図である。また、図38（B）は、フレームバッファ69の第1レイヤL1を示す図であり、図38（C）は、フレームバッファ69の第2レイヤL2を示す図であり、図38（D）は、フレームバッファ69の第3レイヤL3を示す図である。

【0431】

MPU62は、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図38（A）に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置し、台座B12の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座B11の上にシフトして載置し、台座B13の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座B12の上にシフトして載置する。ここで、VDP65は、図38（B）に示すように、フレームバッファ69の第1レイヤL1に描画データを作成することによって、図柄表示装置36の表示画面Gに通常保留絵柄および予告保留絵柄を表示している。

## 【 0 4 3 2 】

MPU62は、図38(A)に示すように、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き(本参考形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図38の例では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

## 【 0 4 3 3 】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

10

なお、本参考形態では、VDP65は、図38(B)に示すように、フレームバッファ69の第1レイヤL1に描画データを作成することによって、図柄表示装置36の表示画面Gに複数の図柄列Z1～Z3を表示している。

## 【 0 4 3 4 】

また、MPU52は、ステップS3005にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定し、ステップS3005にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップS3006において、予告保留演出決定処理を実行し、ステップS3007において、予告保留演出コマンドを設定する。

20

そして、MPU62は、MPU52から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図38(A)に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Gの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置36に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留(図38の例では、実行用台座ABの上、および台座B11の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留)に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留(図38の例では、台座B12の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留)の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、VDP65は、図38(D)に示すように、フレームバッファ69の第3レイヤL3に描画データを作成することによって、図柄表示装置36の表示画面Gに先読み演出を表示している。

30

## 【 0 4 3 5 】

また、図38の例では、MPU62は、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が記憶されていると特定された後、1回目の予告保留演出コマンドを受信しているので、この予告保留演出コマンドに含まれている表示継続時間の累積時間は「0」となっている。したがって、MPU62は、図38(A)、(D)に示すように、表示画面Gの右上位置を飛行開始位置として天使のキャラクタを飛行させることになる。

## 【 0 4 3 6 】

また、MPU52は、ステップS2211Aにて第2保留発生コマンドを受信していたと判定した場合には、ステップS2212Aにおいて、特殊保留発生処理を実行し、特殊保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新したサブ側始動保留記憶数SNと対応する記憶エリアに格納する。図38の例では、MPU52は、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に特殊保留情報を格納している。

40

MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、特殊保留絵柄を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて特殊保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に特殊保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B21の上に特殊保留絵柄である黒色の球体の絵柄を載

50

置する。ここで、VDP65は、図38(B)に示すように、フレームバッファ69の第1レイヤL1に描画データを作成することによって、図柄表示装置36の表示画面Gに特殊保留絵柄を表示している。

【0437】

なお、図38の例では、MPU62は、特殊保留の消化用の演出を実行していないので、VDP65は、図38(C)に示すように、フレームバッファ69の第2レイヤL2に描画データを作成していない。

【0438】

図39は、第2サブ側保留エリアの第1エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。具体的には、図39(A)は、図柄表示装置36の表示画面Gを示す図である。また、図39(B)は、フレームバッファ69の第1レイヤL1を示す図であり、図39(C)は、フレームバッファ69の第2レイヤL2を示す図であり、図39(D)は、フレームバッファ69の第3レイヤL3を示す図である。

【0439】

MPU62は、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図39(A)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B21の上に載置されていた特殊保留絵柄である黒色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置する。ここで、VDP65は、図39(B)に示すように、フレームバッファ69の第1レイヤL1に描画データを作成することによって、図柄表示装置36の表示画面Gに通常保留絵柄、予告保留絵柄、および特殊保留絵柄を表示している。

【0440】

MPU62は、図39(A)に示すように、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1~Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1~Z3の図柄を所定の向き(本参考形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図39の例では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された特殊保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【0441】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

なお、本参考形態では、VDP65は、図39(B)に示すように、フレームバッファ69の第1レイヤL1に描画データを作成することによって、図柄表示装置36の表示画面Gに複数の図柄列Z1~Z3を表示している。

【0442】

また、MPU52は、ステップS3001にて実行エリアSAEにシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報であるか否かを判定し、ステップS3001にて特殊保留情報であると判定した場合には、ステップS3002において、特殊保留演出決定処理を実行し、ステップS3003において、特殊保留演出コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された特殊保留演出コマンドに基づいて、特殊保留の消化用の演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図39(A)に示すように、図柄表示装置36に「リーチになればチャンス!」の文字を表示画面Gの上部に表示させるとともに、宝箱と、この宝箱を開けようとしている天使のキャラクタを表示画面Gの中央に表示させることによって、特殊保留の消化用の演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。こ

10

20

30

40

50

で、VDP65は、図39(C)に示すように、フレームバッファ69の第2レイヤL2に描画データを作成することによって、図柄表示装置36の表示画面Gに特殊保留の消化用の演出を表示している。

【0443】

また、VDP65は、フレームバッファ69の第3レイヤL3に記憶された先読み演出に係るデータを上書きするように特殊保留の消化用の演出に係るデータをフレームバッファ69の第2レイヤL2に記憶させている。具体的には、VDP65は、フレームバッファ69の第2レイヤL2の背景を暗転させることによって、フレームバッファ69の第3レイヤL3に記憶された先読み演出に係るデータを遊技者に視認できなくするように特殊保留の消化用の演出に係るデータをフレームバッファ69の第2レイヤL2に記憶させている。

10

【0444】

なお、図39の例では、MPU62は、予告保留の消化用の演出を実行していないので、VDP65は、図39(D)に示すように、フレームバッファ69の第3レイヤL3に描画データを作成していない(天使のキャラクタは飛び回ることなく静止した状態となっている)。換言すれば、天使の位置は、前回の先読み演出の終了時における天使の位置にて静止した状態となっている。

【0445】

そして、MPU62は、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。その後の流れは、先読み演出の発生後、通常保留を消化する場合の流れと同様である(図37参照)。

20

【0446】

ここで、表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された特殊保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ69の第2レイヤL2に作成されていた描画データ(特殊保留の消化用の演出に係る描画データ)をクリアする。結果として、フレームバッファ69の各レイヤL1~L3は、図37と同様の状態となる。

なお、前述したように、天使の位置は、前回の先読み演出の終了時における天使の位置にて静止した状態となっているので、MPU62は、MPU52から送信された特殊保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ69の第2レイヤL2に作成されていた描画データ(特殊保留の消化用の演出に係る描画データ)をクリアすることによって、遊技者に違和感を覚えさせることなく先読み演出を再開することができる。

30

【0447】

このように、本参考形態では、図柄表示装置36は、上作動口25または下作動口26への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段として機能する。また、本参考形態では、音声発光制御装置5および表示制御装置6は、図柄表示装置36に演出を実行させる演出実行手段として機能する。

【0448】

また、本参考形態では、ステップS3006の予告保留演出決定処理は、上作動口25への遊技球の入球(第1の契機の成立)に基づいて、所定期間(表示継続時間の累積時間)にわたって図柄表示装置36に先読み演出(第1の演出)を実行させる第1演出手段として機能する。

40

また、本参考形態では、ステップS3002の特殊保留演出決定処理は、下作動口26への遊技球の入球(第1の契機とは異なる第2の契機の成立)に基づいて、所定期間中に図柄表示装置36に先読み演出と重複して先読み演出と異なる特殊保留の消化用の演出(第2の演出)を実行させる第2演出手段として機能する。

そして、本参考形態では、予告保留演出決定処理は、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を継続して実行させている。

なお、本参考形態では、第1の演出を継続して実行するとは、第2の演出の終了後、第1の演出を動作させている状態に限らず、図柄表示装置36に表示されていれば、動作さ

50

せていない状態（静止している状態）を含むものとする。

【0449】

これによれば、パチンコ機1は、上作動口25への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって図柄表示装置36に先読み演出を実行させている状態であっても、特殊保留の消化用の演出を実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を継続して実行させることができる。したがって、パチンコ機1は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【0450】

また、本参考形態では、予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置36に特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に図柄表示装置36に先読み演出を中断させ（天使のキャラクタは飛び回ることなく静止した状態となっている）、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置36に特殊保留の消化用の演出を終了させる場合に図柄表示装置36に先読み演出を再開させている。

10

【0451】

これによれば、予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置36に特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に図柄表示装置36に先読み演出を中断させ、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置36に特殊保留の消化用の演出を終了させる場合に図柄表示装置36に先読み演出を再開させるので、先読み演出を実行させている状態であっても、先読み演出を中断させて特殊保留の消化用の演出を実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を再開させることができる。したがって、パチンコ機1は、遊技者に先読み演出を確実に楽しませることができる。

20

【0452】

さらに、本参考形態では、ステップS3002の特殊保留演出決定処理は、先読み演出に係るデータをフレームバッファ69の第3レイヤL3（第1演出用レイヤ）に記憶させることによって、図柄表示装置36に先読み演出（第1の演出）を実行させ、ステップS3002の特殊保留演出決定処理は、特殊保留の消化用の演出に係るデータをフレームバッファ69の第3レイヤL3よりも優先度の高いフレームバッファ69の第2レイヤL2（第2演出用レイヤ）に記憶させることによって、図柄表示装置36に特殊保留の消化用の演出（第2の演出）を実行させる。

また、本参考形態では、フレームバッファ69は、第2レイヤL2および第3レイヤL3を含む複数のレイヤ（各レイヤL1～L3）を優先度の順に重ね合わせることによって、図柄表示装置36に画像を表示させる画像合成手段として機能する。

30

そして、ステップS3002の特殊保留演出決定処理は、フレームバッファ69の第3レイヤL3に記憶された先読み演出に係るデータを上書きするように特殊保留の消化用の演出に係るデータをフレームバッファ69の第2レイヤL2に記憶させている。

【0453】

これによれば、フレームバッファ69は、第2レイヤL2および第3レイヤL3を含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせるによって、図柄表示装置36に画像を表示させるので、予告保留演出決定処理にて上作動口25への遊技球の入球に基づく先読み演出に係るデータを記憶させた第3レイヤL3の上に、特殊保留演出決定処理にて下作動口26への遊技球の入球に基づく特殊保留の消化用の演出に係るデータを記憶させた第2レイヤL2を重ね合わせるによって、図柄表示装置36に画像を表示させることができる。そして、特殊保留演出決定処理は、第3レイヤL3に記憶された先読み演出に係るデータを上書きするように特殊保留の消化用の演出に係るデータを第2レイヤL2に記憶させるので、上作動口25への遊技球の入球に基づく先読み演出を実行させている状態であっても、下作動口26への遊技球の入球に基づく特殊保留の消化用の演出を上書きして実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、第2レイヤL2に記憶させた特殊保留の消化用の演出に係るデータを消去することによって、ステップS3006の予告保留演出決定処理は、先読み演出を継続して実行させることができる。

40

【0454】

50

また、本参考形態では、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段として機能する。

そして、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 は、図柄表示装置 3 6 にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行エリア S A E（実行領域）と、図柄表示装置 3 6 にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b（複数の保留領域）とを備えている。

【 0 4 5 5 】

また、ステップ S 2 0 0 2 の保留決定処理は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への遊技球の入球順にサブ側保留情報格納エリア 5 4 3 に保留情報（サブ側保留情報）を記憶させる情報格納手段として機能する。

10

さらに、ステップ S 2 0 0 2 の保留決定処理は、上作動口 2 5 への遊技球の入球に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a（第 1 の保留領域）に保留情報を記憶させるステップ S 2 2 0 2 の処理（第 1 保留格納手段）と、下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a と異なる第 2 サブ側保留エリア S R b（第 2 の保留領域）に保留情報を記憶させるステップ S 2 2 0 3 の処理（第 2 保留格納手段）と、第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を実行エリア S A E に向かってシフトさせるステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理（保留シフト手段）とを備えている。

そして、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせている。

20

【 0 4 5 6 】

これによれば、保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせるので、上作動口 2 5 への遊技球の入球に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶された保留情報に基づく先読み演出を実行させている状態であっても、下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づく特殊保留の消化用の演出を実行させることができる。

【 0 4 5 7 】

なお、本参考形態では、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせているが、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせなくてもよく、例えば、第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を入球順に実行エリア S A E に向かってシフトさせてもよい。

30

【 0 4 5 8 】

また、第 1 の演出は、先読み演出であるので、上作動口 2 5 への遊技球の入球に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶された保留情報に基づく先読み演出を実行させている状態において、下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づく特殊保留の消化用の演出を実行させることになると、先読み演出の連続性を損なってしまうことになる。本参考形態によれば、パチンコ機 1 は、上作動口 2 5 への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって図柄表示装置 3 6 に先読み演出を実行させている状態であっても、特殊保留の消化用の演出を実行させることができるので、先読み演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

40

【 0 4 5 9 】

なお、本参考形態では、第 1 の演出は、先読み演出であったが、例えば、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示などの他の演出であってもよい。

また、本参考形態では、第 2 の演出は、特殊保留の消化用の演出であったが、例えば、

50

遊技者に押ボタンの押下を促すような演出であってもよく、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示した画像を徐々に拡大していくような演出であってもよい。また、第 2 の演出は、図柄表示装置 3 6 に画像を表示する演出に限らず、例えば、役物を駆動させるような演出であってもよい。要するに、第 1 の演出および第 2 の演出は、どのような演出であってもよく、第 2 の演出は、第 1 の演出と重複して実行される演出であればよい。ここで、本参考形態では、重複とは、第 2 の演出を実行することによって、第 1 の演出を視認できなくなる状態をいうものとする。

#### 【 0 4 6 0 】

また、本参考形態では、ステップ S 2 1 0 2 の保留発生処理は、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 に記憶された保留情報（サブ側保留情報）に基づいて、この保留情報に関連付けられた保留絵柄を図柄表示装置 3 6 に表示させる情報報知手段として機能する。

10

そして、ステップ S 2 1 0 2 の保留発生処理は、保留絵柄に係るデータを第 2 レイヤ L 2 よりも優先度の高い第 1 レイヤ L 1（保留絵柄用レイヤ）に記憶させることによって、図柄表示装置 3 6 に保留絵柄を表示させている。

#### 【 0 4 6 1 】

これによれば、保留発生処理は、保留絵柄に係るデータを第 2 レイヤ L 2 よりも優先度の高い第 1 レイヤ L 1 に記憶させることによって、図柄表示装置 3 6 に保留絵柄を表示させるので、先読み演出および特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に、図柄表示装置 3 6 に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく図柄表示装置 3 6 に保留絵柄を確実に表示させることができる。

20

#### 【 0 4 6 2 】

なお、本参考形態では、保留発生処理は、保留絵柄に係るデータを第 2 レイヤ L 2 よりも優先度の高い第 1 レイヤ L 1 に記憶させることによって、図柄表示装置 3 6 に保留絵柄を表示させていた。

これに対して、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第 1 演出用レイヤおよび第 2 演出用レイヤの双方に記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させてもよい。

これによれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第 1 演出用レイヤおよび第 2 演出用レイヤの双方に記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第 1 の演出および第 2 の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。また、情報報知手段は、新たなレイヤを利用することなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

30

#### 【 0 4 6 3 】

また、本参考形態では、第 2 演出手段は、ステップ S 3 0 0 4 にて特殊保留演出終了コマンドを設定することによって、図柄表示装置 3 6 に特殊保留の消化用の演出を一括して直ちに終了させている。

これによれば、第 2 演出手段は、図柄表示装置 3 6 に特殊保留の消化用の演出を一括して直ちに終了させるので、迅速に特殊保留の消化用の演出を終了させることができる。

#### 【 0 4 6 4 】

40

なお、本参考形態では、ステップ S 3 0 0 6 の予告保留演出決定処理は、上作動口 2 5 への遊技球の入球に基づいて、先読み演出（第 1 の演出）に係るデータをフレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3（第 1 演出用レイヤ）に記憶させることによって、図柄表示装置 3 6 に先読み演出を実行させる第 1 演出手段として機能し、ステップ S 3 0 0 2 の特殊保留演出決定処理は、下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、先読み演出と異なる特殊保留の消化用の演出（第 2 の演出）に係るデータをフレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 よりも優先度の高いフレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2（第 2 演出用レイヤ）に記憶させることによって、図柄表示装置 3 6 に特殊保留の消化用の演出を実行させる第 2 演出手段として機能していた。

#### 【 0 4 6 5 】

50



これに対して、ステップ S 3 0 0 6 の予告保留演出決定処理およびステップ S 3 0 0 2 の特殊保留演出決定処理は、先読み演出（第 1 の演出）に係るデータおよび特殊保留の消化用の演出（第 2 の演出）に係るデータを同一のレイヤに記憶させることによって、図柄表示装置 3 6 に先読み演出および特殊保留の消化用の演出を実行させてもよい。

また、ステップ S 3 0 0 6 の予告保留演出決定処理およびステップ S 3 0 0 2 の特殊保留演出決定処理は、同一の始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、図柄表示装置 3 6 に先読み演出および特殊保留の消化用の演出を実行させてもよい。

#### 【 0 4 6 6 】

このように、第 1 演出手段および第 2 演出手段は、特定の契機の成立に基づいて、特定の演出に係るデータを特定演出用レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に特定の演出を実行させる特定演出手段として機能していればよい。

10

そして、本参考形態では、ステップ S 2 1 0 2 の保留発生処理は、特定の演出とは異なる共通の画像（保留絵柄および各図柄列 Z 1 ~ Z 3）に係るデータを特定演出用レイヤ（第 2 レイヤ L 2 および第 3 レイヤ L 3）よりも優先度の高い共通用レイヤ（第 1 レイヤ L 1）に記憶させることによって、図柄表示装置 3 6 に共通の画像を表示させている。

#### 【 0 4 6 7 】

これによれば、ステップ S 2 1 0 2 の保留発生処理は、先読み演出および特殊保留の消化用の演出とは異なる共通の画像（保留絵柄および各図柄列 Z 1 ~ Z 3）に係るデータを特定演出用レイヤ（第 2 レイヤ L 2 および第 3 レイヤ L 3）よりも優先度の高い共通用レイヤ（第 1 レイヤ L 1）に記憶させることによって、図柄表示装置 3 6 に共通の画像を表示させるので、先読み演出および特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に、図柄表示装置 3 6 に表示された共通の画像を上書きしてしまうことなく図柄表示装置 3 6 に共通の画像を確実に表示させることができる。

20

#### 【 0 4 6 8 】

また、本参考形態では、下作動口 2 6 への入賞に基づく大当たり種別カウンタ C 2 の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照される第 2 振分テーブルは、上作動口 2 5 への入賞に基づく大当たり種別カウンタ C 2 の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照される第 1 振分テーブルと比較して「最有利結果」に振り分けやすくなっている。換言すれば、下作動口 2 6 への遊技球の入賞に基づく特殊保留の消化用の演出（第 2 の演出）は、上作動口 2 5 への遊技球の入賞に基づく先読み演出（第 1 の演出）よりも遊技者にとって有用である。

30

#### 【 0 4 6 9 】

これによれば、特殊保留の消化用の演出は、先読み演出よりも遊技者にとって有用であるので、遊技者は、所定期間中に特殊保留の消化用の演出が実行されるか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

#### 【 0 4 7 0 】

なお、本参考形態では、「最有利結果」に振り分けやすくなっていることによって、第 2 の演出は、第 1 の演出よりも遊技者にとって有用な演出となっていたが、第 2 の演出は、第 1 の演出よりも遊技者にとって有用な演出となっていればよく、第 1 の演出および第 2 の演出は、どのような演出を採用してもよい。

40

例えば、第 1 始動入球部への入球に基づく第 1 の遊技回と、第 2 始動入球部への入球に基づく第 2 の遊技回とを並行して実行するように構成された遊技機において、第 2 の遊技回に当選した、または当選しそうな場合に、第 1 の遊技回にて実行中の第 1 の演出と重複して第 2 の遊技回にて第 2 の演出を実行することによって、第 2 の演出は、第 1 の演出よりも遊技者にとって有用な演出となってもよい。

また、例えば、スルーゲートへの入球に基づく電動役物開放抽選に係る電役遊技回を開閉実行モード中に実行するように構成された遊技機において、電役遊技回に当選した、または当選しそうな場合に、開閉実行モード中の第 1 の演出と重複して電役遊技回にて第 2 の演出を実行することによって、第 2 の演出は、第 1 の演出よりも遊技者にとって有用な

50

演出となっていてよい。

【 0 4 7 1 】

また、本参考形態では、MPU62は、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Gの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置36に表示させることによって、先読み演出を実行していた。そして、MPU62は、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を継続して実行させる場合に、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Gの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置36に表示させることによって、先読み演出を実行していた。換言すれば、先読み演出は、1種類の演出となっていた。

【 0 4 7 2 】

これに対して、第1演出手段は、第1の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に複数の期待度を有する第1の演出を実行させるようにしてもよい。例えば、MPU62は、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Gの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置36に表示させることによって、低期待度の先読み演出を実行し、「熱」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Gの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置36に表示させることによって、高期待度の先読み演出を実行してもよい。

【 0 4 7 3 】

そして、所定期間にわたって変動表示手段に複数の期待度を有する第1の演出を実行させるようにした場合には、第1演出手段は、第2演出手段にて第2の演出を実行させている重複期間中に第1の演出の期待度を変更するようにしてもよい。例えば、MPU62は、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Gの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置36に表示させることによって、先読み演出を実行し、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を継続して実行させる場合に、「熱」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Gの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置36に表示させることによって、先読み演出を実行してもよい。

【 0 4 7 4 】

これによれば、パチンコ機1は、上作動口25への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって図柄表示装置36に先読み演出を実行させている状態であっても、特殊保留の消化用の演出を実行させることができ、特殊保留演出決定処理にて特殊保留の消化用の演出を実行させている重複期間中に先読み演出の期待度を変更することができる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 0 4 7 5 】

このような本参考形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

(1) パチンコ機1は、上作動口25への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって図柄表示装置36に先読み演出を実行させている状態であっても、特殊保留の消化用の演出を実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を継続して実行させることができる。したがって、パチンコ機1は、遊技者に快適に遊技させることができる。

(2) 予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置36に特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に図柄表示装置36に先読み演出を中断させ、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置36に特殊保留の消化用の演出を終了させる場合に図柄表示装置36に先読み演出を再開させるので、先読み演出を実行させている状態であっても、先読み演出を中断させて特殊保留の消化用の演出を実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を再開させることができる。したがって、パチンコ機1は、遊技者に先読み演出を確実に楽しませることができる。

【 0 4 7 6 】

(3) フレームバッファ69は、第2レイヤL2および第3レイヤL3を含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、図柄表示装置36に画像を表示させるので

10

20

30

40

50

、予告保留演出決定処理にて上作動口 2 5 への遊技球の入球に基づく先読み演出に係るデータを記憶させた第 3 レイヤ L 3 の上に、特殊保留演出決定処理にて下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づく特殊保留の消化用の演出に係るデータを記憶させた第 2 レイヤ L 2 を重ね合わせることによって、図柄表示装置 3 6 に画像を表示させることができる。そして、特殊保留演出決定処理は、第 3 レイヤ L 3 に記憶された先読み演出に係るデータを上書きするように特殊保留の消化用の演出に係るデータを第 2 レイヤ L 2 に記憶させるので、上作動口 2 5 への遊技球の入球に基づく先読み演出を実行させている状態であっても、下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づく特殊保留の消化用の演出を上書きして実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、第 2 レイヤ L 2 に記憶させた特殊保留の消化用の演出に係るデータを消去することによって、ステップ S 3 0 0 6 の予告保留演出決定処理は、先読み演出を継続して実行させることができる。

10

#### 【 0 4 7 7 】

( 4 ) 保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせるので、上作動口 2 5 への遊技球の入球に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶された保留情報に基づく先読み演出を実行させている状態であっても、下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づく特殊保留の消化用の演出を実行させることができる。

( 5 ) パチンコ機 1 は、上作動口 2 5 への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって図柄表示装置 3 6 に先読み演出を実行させている状態であっても、特殊保留の消化用の演出を実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を継続して実行させることができるので、先読み演出の連続性を損なうことなく遊技者に快適に遊技させることができる。

20

#### 【 0 4 7 8 】

( 6 ) 保留発生処理は、保留絵柄に係るデータを第 2 レイヤ L 2 よりも優先度の高い第 1 レイヤ L 1 に記憶させることによって、図柄表示装置 3 6 に保留絵柄を表示させるので、先読み演出および特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に、図柄表示装置 3 6 に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく図柄表示装置 3 6 に保留絵柄を確実に表示させることができる。

( 7 ) 第 2 演出手段は、図柄表示装置 3 6 に特殊保留の消化用の演出を一括して直ちに終了させるので、迅速に特殊保留の消化用の演出を終了させることができる。

30

#### 【 0 4 7 9 】

##### 〔 参考形態 B 〕

以下、本発明の参考形態 B を図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

前記参考形態 A では、予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置 3 6 に特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に図柄表示装置 3 6 に先読み演出を中断させ（天使のキャラクタは飛び回ることなく静止した状態となっている）、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置 3 6 に特殊保留の消化用の演出を終了させる場合に図柄表示装置 3 6 に先読み演出を再開させていた。

40

これに対して、本参考形態では、予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置 3 6 に特殊保留の消化用の演出を実行させている重複期間中に先読み演出を継続して実行させる点で前記参考形態 A と異なる。

#### 【 0 4 8 0 】

本参考形態では、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、前記参考形態 A とは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、演出パターンの決定処理は、前記参考形態 A とは異なっている。以下、本参考形態における演出パターンの決定処理の内容について説明する。

#### 【 0 4 8 1 】

図 4 0 は、本発明の参考形態 B に係る演出パターンの決定処理のフローチャートを示す

50

図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、M P U 5 2 は、前記参考形態 A と同様に、ステップ S 3 0 0 1 ~ S 3 0 1 1 を実行する。なお、本参考形態では、M P U 5 2 は、図 4 0 に示すように、ステップ S 3 0 0 3 の処理を実行した後、ステップ S 3 0 1 2 B の処理を実行する点で前記参考形態 A と異なる。

【 0 4 8 2 】

ステップ S 3 0 1 2 B では、M P U 5 2 は、保留シフト処理にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定する。

10

【 0 4 8 3 】

M P U 5 2 は、ステップ S 3 0 1 2 B にて予告保留情報であると判定した場合には、前述したステップ S 3 0 0 6 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 3 0 1 2 B にて予告保留情報でないと判定した場合には、前述したステップ S 3 0 1 1 以降の処理を実行する。

このように、本参考形態では、サブ側保留エリアの記憶エリアに予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、M P U 5 2 は、特殊保留演出決定処理にて特殊保留の消化用の演出を実行させるとともに、予告保留演出決定処理にて先読み演出を実行する。

【 0 4 8 4 】

< 先読み演出の発生後、特殊保留を消化する場合の流れについて >

20

図 4 1 は、第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。換言すれば、図 4 1 は、前記参考形態 A における図 3 8 の状態となった後、特殊保留の消化用の演出を実行する場合を示す図である。具体的には、図 4 1 ( A ) は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G を示す図である。また、図 4 1 ( B ) は、フレームバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 を示す図であり、図 4 1 ( C ) は、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 を示す図であり、図 4 1 ( D ) は、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 を示す図である。

【 0 4 8 5 】

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

30

具体的には、M P U 6 2 は、図 4 1 ( A ) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 2 1 の上に載置されていた特殊保留絵柄である黒色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置する。ここで、V D P 6 5 は、図 4 1 ( B ) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に通常保留絵柄、予告保留絵柄、および特殊保留絵柄を表示している。

【 0 4 8 6 】

M P U 6 2 は、図 4 1 ( A ) に示すように、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 ( 図 3 参照 ) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 4 1 の例では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された特殊保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

40

【 0 4 8 7 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

50

なお、本参考形態では、VDP65は、図41(B)に示すように、フレームバッファ69の第1レイヤL1に描画データを作成することによって、図柄表示装置36の表示画面Gに複数の図柄列Z1～Z3を表示している。

【0488】

また、MPU52は、ステップS3001にて実行エリアSAEにシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報であるか否かを判定し、ステップS3001にて特殊保留情報であると判定した場合には、ステップS3002において、特殊保留演出決定処理を実行し、ステップS3003において、特殊保留演出コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された特殊保留演出コマンドに基づいて、特殊保留の消化用の演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

10

具体的には、MPU62は、図41(A)に示すように、図柄表示装置36に「リーチになればチャンス!」の文字を表示画面Gの上部に表示させるとともに、宝箱と、この宝箱を開けようとしている天使のキャラクタを表示画面Gの中央に表示させることによって、特殊保留の消化用の演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。ここで、VDP65は、図41(C)に示すように、フレームバッファ69の第2レイヤL2に描画データを作成することによって、図柄表示装置36の表示画面Gに特殊保留の消化用の演出を表示している。

【0489】

また、VDP65は、フレームバッファ69の第3レイヤL3に記憶された先読み演出に係るデータを上書きするように特殊保留の消化用の演出に係るデータをフレームバッファ69の第2レイヤL2に記憶させている。具体的には、VDP65は、フレームバッファ69の第2レイヤL2の背景を暗転させることによって、フレームバッファ69の第3レイヤL3に記憶された先読み演出に係るデータを遊技者に視認できなくするように特殊保留の消化用の演出に係るデータをフレームバッファ69の第2レイヤL2に記憶させている。

20

【0490】

また、MPU52は、ステップS3012Bにてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定し、ステップS3012Bにて予告保留情報であると判定した場合には、ステップS3006において、予告保留演出決定処理を実行し、ステップS3007において、予告保留演出コマンドを設定する。

30

そして、MPU62は、MPU52から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図41(D)に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Gの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置36に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留(図41の例では、実行用台座ABの上、および台座B11の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留)に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留(図41の例では、台座B12の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留)の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、VDP65は、図41(D)に示すように、フレームバッファ69の第3レイヤL3に描画データを作成することによって、図柄表示装置36の表示画面Gに先読み演出を表示している。

40

【0491】

また、図41の例では、MPU62は、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が記憶されていると特定された後、2回目の予告保留演出コマンドを受信しているので、この予告保留演出コマンドに含まれている表示継続時間の累積時間は前回の遊技回の表示継続時間と同じ時間となっている。したがって、MPU62は、図41(D)に示すように、前回の先読み演出の終了時における天使の位置を起点として天使のキャラクタを飛行させることになる。

【0492】

50

図 4 2 は、第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、2 回目の保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。具体的には、図 4 2 ( A ) は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G を示す図である。また、図 4 2 ( B ) は、フレームバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 を示す図であり、図 4 2 ( C ) は、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 を示す図であり、図 4 2 ( D ) は、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 を示す図である。

【 0 4 9 3 】

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

10

具体的には、M P U 6 2 は、図 4 2 ( A ) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。ここで、V D P 6 5 は、図 4 2 ( B ) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に通常保留絵柄および予告保留絵柄を表示している。

【 0 4 9 4 】

M P U 6 2 は、図 4 2 ( A ) に示すように、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 ( 図 3 参照 ) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き ( 本参考形態では上向き ) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 4 2 の例では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

20

【 0 4 9 5 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する ( 図示略 ) 。

30

なお、本参考形態では、V D P 6 5 は、図 4 2 ( B ) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 を表示している。

【 0 4 9 6 】

また、M P U 5 2 は、ステップ S 3 0 0 5 にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定し、ステップ S 3 0 0 5 にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップ S 3 0 0 6 において、予告保留演出決定処理を実行し、ステップ S 3 0 0 7 において、予告保留演出コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

40

具体的には、M P U 6 2 は、図 4 2 ( A ) に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面 G の全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置 3 6 に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留 ( 図 4 2 の例では、実行用台座 A B の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留 ) に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留 ( 図 4 2 の例では、台座 B 1 1 の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留 ) の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、V D P 6 5 は、図 4 2 ( D ) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に先読み演出を表示している。

50

## 【 0 4 9 7 】

また、図 4 2 の例では、M P U 6 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶されていると特定された後、3 回目の予告保留演出コマンドを受信しているので、この予告保留演出コマンドに含まれている表示継続時間の累積時間は前回および前々回の遊技回の表示継続時間の合計と同じ時間となっている。したがって、M P U 6 2 は、図 4 2 ( A ) , ( D ) に示すように、前回の先読み演出の終了時における天使の位置を起点として天使のキャラクタを飛行させることになる。

## 【 0 4 9 8 】

ここで、表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された予告保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 に作成されていた描画データ ( 予告保留の消化用の演出に係る描画データ ) をクリアする。換言すれば、図 4 2 の例では、M P U 6 2 は、次回の遊技回において、M P U 5 2 から予告保留演出終了コマンドを受信することになるので、この予告保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 に作成されていた描画データ ( 予告保留の消化用の演出に係る描画データ ) をクリアする。

10

## 【 0 4 9 9 】

なお、図 4 2 の例では、M P U 6 2 は、特殊保留の消化用の演出を実行していないので、V D P 6 5 は、図 4 2 ( C ) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 に描画データを作成していない。

## 【 0 5 0 0 】

このように、本参考形態では、予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置 3 6 に特殊保留の消化用の演出を実行させている重複期間中に先読み演出を継続して実行させている。

20

## 【 0 5 0 1 】

これによれば、予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置 3 6 に特殊保留の消化用の演出を実行させている重複期間中に先読み演出を継続して実行させるので、特殊保留の消化用の演出に関わらず先読み演出を継続して実行させておくことができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に先読み演出の流れを楽しませることができる。

## 【 0 5 0 2 】

このような本参考形態によれば、前記参考形態 A における ( 1 ) , ( 3 ) ~ ( 7 ) と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

30

( 8 ) 予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置 3 6 に特殊保留の消化用の演出を実行させている重複期間中に先読み演出を継続して実行させるので、特殊保留の消化用の演出に関わらず先読み演出を継続して実行させておくことができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に先読み演出の流れを楽しませることができる。

## 【 0 5 0 3 】

## 〔 参考形態 C 〕

以下、本発明の参考形態 C を図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

40

## 【 0 5 0 4 】

前記参考形態 A では、M P U 5 2 は、ステップ S 3 0 0 1 にて実行エリア S A E にシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報でないと判定した場合には、ステップ S 3 0 0 4 において、特殊保留演出終了コマンドを設定し、表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された特殊保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 に作成されていた描画データ ( 特殊保留の消化用の演出に係る描画データ ) をクリアしていた。

これに対して、本参考形態では、M P U 5 2 は、ステップ S 3 0 0 1 にて実行エリア S A E にシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報でないと判定した場合であっても、サブ

50

側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報である場合には、表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、直ちにフレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 に作成されていた描画データをクリアしない点で前記参考形態 A と異なる。

【 0 5 0 5 】

本参考形態では、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、前記参考形態 A とは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、演出パターンの決定処理は、前記参考形態 A とは異なっている。以下、本参考形態における演出パターンの決定処理の内容について説明する。

【 0 5 0 6 】

図 4 3 は、本発明の参考形態 C に係る演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

10

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、M P U 5 2 は、図 4 3 に示すように、ステップ S 3 0 0 1 ~ S 3 0 1 1 を実行する。

【 0 5 0 7 】

ステップ S 3 0 0 1 では、保留シフト処理にて実行エリア S A E にシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報であるか否かを判定する。

【 0 5 0 8 】

M P U 5 2 は、ステップ S 3 0 0 1 にて特殊保留情報であると判定した場合には、ステップ S 3 0 0 2 において、特殊保留演出決定処理を実行する。この特殊保留演出決定処理では、M P U 5 2 は、特殊保留の消化用の演出を決定する。また、M P U 5 2 は、この特殊保留演出決定処理の内容に基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

20

【 0 5 0 9 】

ステップ S 3 0 0 3 では、M P U 5 2 は、特殊保留演出コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに特殊保留演出コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 に記憶されたサブ側保留情報は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に記憶される特殊保留演出コマンドに含まれている。この特殊保留演出コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

30

【 0 5 1 0 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された特殊保留演出コマンドに基づいて、特殊保留の消化用の演出を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクター R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、特殊保留の消化用の演出を表示画面 G に表示させて実行する。

40

【 0 5 1 1 】

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 3 0 0 1 にて実行エリア S A E にシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報でないと判定した場合には、ステップ S 3 0 0 5 以降の処理を実行する。

ステップ S 3 0 0 5 では、M P U 5 2 は、保留シフト処理にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定する。

【 0 5 1 2 】

50



MPU52は、ステップS3005にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップS3006において、予告保留演出決定処理を実行する。この予告保留演出決定処理では、MPU52は、予告保留の消化用の演出（先読み演出）を決定する。また、MPU52は、この予告保留演出決定処理の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

【0513】

ステップS3007では、MPU52は、予告保留演出コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに予告保留演出コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア543に記憶されたサブ側保留情報は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に記憶される予告保留演出コマンドに含まれている。この予告保留演出コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

【0514】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms/c周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69の第3レイヤL3に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、予告保留の消化用の演出を表示画面Gに表示させて実行する。

【0515】

ステップS3008では、MPU52は、表示継続時間の累積処理を実行する。この表示継続時間の累積処理では、MPU52は、ステップS3006の予告保留演出決定処理を実行する都度、変動用コマンドの内容に基づいて、表示継続時間の累積時間を算出し、その累積時間をRAM54に記憶させる。換言すれば、表示継続時間の累積時間は、先読み演出の開始から終了までにかかった時間を示している。ここで、前述した予告保留演出コマンドは、表示継続時間の累積時間に係る情報を含んでいる。したがって、MPU62は、表示継続時間の累積時間に係る情報をMPU52から受信することによって、天使のキャラクタを飛行させる際の起点と、その後の動きを把握することができるようになっている。なお、表示継続時間の累積時間の初期値は「0」であり、この時の天使のキャラクタの起点は、飛行開始位置となっている。

【0516】

ステップS3013Cでは、MPU52は、特殊保留演出フェードアウトコマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに特殊保留演出フェードアウトコマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア543に記憶されたサブ側保留情報は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に記憶される特殊保留演出フェードアウトコマンドに含まれている。この特殊保留演出フェードアウトコマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

【0517】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された特殊保留演出フェードアウトコマンドに基づいて、フレームバッファ69の第2レイヤL2に作成されていた描画データ（特殊保留の消化用の演出に係る描画データ）を図柄表示装置36の表示画面Gの中央から周縁に向かってフェードアウトするようにクリアする。

【0518】

これに対して、MPU52は、ステップS3005にて予告保留情報でないと判定した

10

20

30

40

50

場合には、ステップ S 3 0 0 9 において、予告保留演出終了コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに予告保留演出終了コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 に記憶されたサブ側保留情報は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に記憶される予告保留演出終了コマンドに含まれている。この予告保留演出終了コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【 0 5 1 9 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された予告保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 に作成されていた描画データ（予告保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。

10

【 0 5 2 0 】

ステップ S 3 0 1 0 では、M P U 5 2 は、表示継続時間の累積リセット処理を実行する。この表示継続時間の累積リセット処理では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された表示継続時間の累積時間に「 0 」を代入してリセットする。

【 0 5 2 1 】

ステップ S 3 0 0 4 C では、M P U 5 2 は、特殊保留演出終了コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに特殊保留演出終了コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 に記憶されたサブ側保留情報は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に記憶される特殊保留演出終了コマンドに含まれている。この特殊保留演出終了コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

20

【 0 5 2 2 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された特殊保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 に作成されていた描画データ（特殊保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。

【 0 5 2 3 】

ステップ S 3 0 0 3 の処理を実行した後、ステップ S 3 0 1 3 C の処理を実行した後、またはステップ S 3 0 0 4 C の処理を実行した後、M P U 5 2 は、ステップ S 3 0 1 1 において、その他の処理を実行する。その後、M P U 5 2 は、演出パターンの決定処理を終了する。その他の処理では、M P U 5 2 は、R O M 5 3 に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、M P U 5 2 は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップ S 3 0 1 1 では、M P U 5 2 は、先読み演出以外の予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。

30

【 0 5 2 4 】

< 先読み演出の発生後、特殊保留を消化する場合の流れについて >

図 4 4 は、第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、特殊保留の消化用の演出を終了し、予告保留の消化用の演出を実行する場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。換言すれば、図 4 4 は、前記参考形態 A における図 3 9 の状態となった後、特殊保留の消化用の演出を終了し、予告保留の消化用の演出を実行する場合を示す図である。具体的には、図 4 4 ( A ) は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G を示す図である。また、図 4 4 ( B ) は、フレームバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 を示す図であり、図 4 4 ( C ) は、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 を示す図であり、図 4 4 ( D ) は、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 を示す図である。

40

【 0 5 2 5 】

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 4 4 ( A ) に示すように、M P U 5 2 から送信された保

50

留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。ここで、V D P 6 5 は、図 4 4 ( B ) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に通常保留絵柄および予告保留絵柄を表示している。

#### 【 0 5 2 6 】

M P U 6 2 は、図 4 4 ( A ) に示すように、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 ( 図 3 参照 ) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き ( 本参考形態では上向き ) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 4 4 の例では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

#### 【 0 5 2 7 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する ( 図示略 ) 。

なお、本参考形態では、V D P 6 5 は、図 4 4 ( B ) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 を表示している。

#### 【 0 5 2 8 】

また、M P U 5 2 は、ステップ S 3 0 0 5 にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定し、ステップ S 3 0 0 5 にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップ S 3 0 0 6 において、予告保留演出決定処理を実行し、ステップ S 3 0 0 7 において、予告保留演出コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 4 4 ( A ) に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面 G の全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置 3 6 に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留 ( 図 4 4 の例では、実行用台座 A B の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留 ) に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留 ( 図 4 4 の例では、台座 B 1 1 の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留 ) の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、V D P 6 5 は、図 4 4 ( D ) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に先読み演出を表示している。

#### 【 0 5 2 9 】

その後、M P U 5 2 は、ステップ S 3 0 0 5 にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップ S 3 0 1 3 C において、特殊保留演出フェードアウトコマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された特殊保留演出フェードアウトコマンドに基づいて、図 4 4 ( C ) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 に作成されていた描画データ ( 特殊保留の消化用の演出に係る描画データ ) を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の中央から周縁に向かってフェードアウトするようにクリアする。

#### 【 0 5 3 0 】

このように、本参考形態では、ステップ S 3 0 1 3 C の処理は、図柄表示装置 3 6 に特殊保留の消化用の演出をフェードアウトするように終了させる第 2 演出手段として機能する。

これによれば、ステップ S 3 0 1 3 C の処理は、図柄表示装置 3 6 に特殊保留の消化用

10

20

30

40

50

の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく特殊保留の消化用の演出を終了させることができる。

【 0 5 3 1 】

また、本参考形態では、ステップ S 3 0 1 3 C の処理は、予告保留演出決定処理にて図柄表示装置 3 6 に先読み演出を実行させた後、図柄表示装置 3 6 に特殊保留の消化用の演出を終了させている。

これによれば、ステップ S 3 0 1 3 C の処理は、予告保留演出決定処理にて図柄表示装置 3 6 に先読み演出を実行させた後、図柄表示装置 3 6 に特殊保留の消化用の演出を終了させるので、静止した状態となっている天使のキャラクタを遊技者に視認させることなく、第 2 レイヤ L 2 および第 3 レイヤ L 3 の画像を同時に変化させることができ、遊技者に違和感を覚えさせることなく特殊保留の消化用の演出を終了させて先読み演出を実行することができる。

10

【 0 5 3 2 】

このような本参考形態によれば、前記参考形態 A における ( 1 ) ~ ( 6 ) と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

( 9 ) ステップ S 3 0 1 3 C の処理は、図柄表示装置 3 6 に特殊保留の消化用の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく特殊保留の消化用の演出を終了させることができる。

( 1 0 ) ステップ S 3 0 1 3 C の処理は、予告保留演出決定処理にて図柄表示装置 3 6 に先読み演出を実行させた後、図柄表示装置 3 6 に特殊保留の消化用の演出を終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく特殊保留の消化用の演出を終了させて先読み演出を実行することができる。

20

【 0 5 3 3 】

〔 参考形態 D 〕

以下、本発明の参考形態 D を図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【 0 5 3 4 】

図 4 5 は、本発明の参考形態 D に係る遊技盤の正面図である。

本参考形態では、センターフレーム 3 7 は、図 4 5 に示すように、図柄表示装置 3 6 の下側の領域に設けられた二段ステージ 7 を備えている点で前記参考形態と異なる。

30

二段ステージ 7 は、鉛直上方側（図柄表示装置 3 6 の表示画面 G 側）に配置された上段ステージ 7 1 と、上段ステージ 7 1 の鉛直下方側に配置された下段ステージ 7 2 と、遊技領域を流下する遊技球を上段ステージ 7 1 および下段ステージ 7 2 のいずれかに振り分けるステージ振分機構 7 3 とを備えている。

【 0 5 3 5 】

図 4 6 は、二段ステージの近傍を拡大した斜視図である。図 4 7 は、二段ステージの近傍を拡大した正面図である。

上段ステージ 7 1 は、図 4 6 および図 4 7 に示すように、遊技領域を流下する遊技球を転動させる転動面 7 4 と、転動面 7 4 を転動する遊技球を遊技盤 2 の後方に向かって案内した後、この遊技球を遊技盤 2 の前方に向かって案内する案内路 7 5 とを備えている。

40

【 0 5 3 6 】

転動面 7 4 は、遊技領域と、図柄表示装置 3 6 との間に奥行きを有するように設けられている。遊技球は、センターフレーム 3 7 の左側の領域に設けられた釘 N L 1 および釘 N L 2 の間を通過してステージ振分機構 7 3 に到達し（図 4 5 矢印 A 参照）、ステージ振分機構 7 3 にて上段ステージ 7 1 に振り分けられることによって、転動面 7 4 に到達する。

【 0 5 3 7 】

また、転動面 7 4 は、上作動口 2 5 の鉛直上方位置を最下位置とし、水平左右両側に向かうにしたがって上昇するように緩やかに湾曲して形成されている。この転動面 7 4 は、上作動口 2 5 の上方に位置し、なだらかに陥没する凹状部 7 4 1 と、凹状部 7 4 1 の左右

50

両側に凹状部 7 4 1 と隣り合うように位置し、なだらかに陥没する 2 つの凹状部 7 4 2 とを有している。

【 0 5 3 8 】

凹状部 7 4 1 は、遊技盤 2 の後方に向かうにしたがって下降するように傾斜する傾斜面を有している。この傾斜面の下端は、案内路 7 5 に接続している。

各凹状部 7 4 2 は、遊技盤 2 の前方に向かうにしたがって下降するように傾斜する傾斜面を有している。各傾斜面の下端は、遊技領域に接続している。

したがって、遊技球は、水平左右方向に往来することによって、転動面 7 4 を転動した後、凹状部 7 4 1 の傾斜面を伝って案内路 7 5 に入球するルートと、凹状部 7 4 2 の傾斜面を伝って遊技領域に落下するルートとのいずれかのルートを通して遊技領域に排出されることになる。具体的には、上段ステージ 7 1 は、転動面 7 4 の傾斜角度や、凹状部 7 4 1 および各凹状部 7 4 2 の傾斜角度などを設定することによって、転動面 7 4 に到達した遊技球のうち、約 4 0 % の遊技球を案内路 7 5 に入球するルートに振り分け、約 6 0 % の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

【 0 5 3 9 】

案内路 7 5 は、転動面 7 4 を転動する遊技球を内部に入球可能な上段導入部 7 5 1 と、上段導入部 7 5 1 から入球した遊技球を遊技領域に排出して落下させる排出部 7 5 2 とを備えている。ここで、上段ステージ 7 1 は、案内路 7 5 の内部に入球した遊技球を視認可能とすべく透明（または半透明）の合成樹脂にて形成されている。

【 0 5 4 0 】

また、案内路 7 5 は、上段導入部 7 5 1 に入球した遊技球を遊技盤 2 の後方に向かって案内した後、水平左方向に向かって案内する左方案内部 7 5 3 と、左方案内部 7 5 3 にて水平左方向に向かって案内された遊技球を遊技盤 2 の下方に向かって落下させて案内した後、水平右方向に向かって案内する右方案内部 7 5 4 と、右方案内部 7 5 4 にて水平右方向に向かって案内された遊技球を遊技盤 2 の前方に向かって案内した後、遊技領域に設けられた排出部 7 5 2 から排出して落下させる前方案内部 7 5 5 とを備えている。

ここで、排出部 7 5 2 は、上作動口 2 5 の鉛直上方位置に設けられているので、案内路 7 5 に入球するルートを通して遊技領域に排出された遊技球は、上作動口 2 5 に入賞しやすくなる。

【 0 5 4 1 】

下段ステージ 7 2 は、遊技領域を流下する遊技球を転動させる転動面 7 6 と、転動面 7 6 を転動する遊技球を遊技盤 2 の後方に向かって案内した後、この遊技球を遊技盤 2 の前方に向かって案内する案内路 7 7 とを備えている。

【 0 5 4 2 】

転動面 7 6 は、遊技領域と、図柄表示装置 3 6 との間に奥行きを有するように設けられている。遊技球は、センターフレーム 3 7 の左側の領域に設けられた釘 N L 1 および釘 N L 2 の間を通してステージ振分機構 7 3 に到達し（図 4 5 矢印 A 参照）、ステージ振分機構 7 3 にて下段ステージ 7 2 に振り分けられることによって、転動面 7 6 に到達する。

【 0 5 4 3 】

また、転動面 7 6 は、上作動口 2 5 の上方に位置し、鉛直上方側に突出する山状部と、山状部の左右両側に位置し、鉛直下方側に陥没する 2 つの谷状部とを有し、上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 と比較して大きく湾曲して形成されている。この転動面 7 6 は、上作動口 2 5 の上方（山状部の頂部）に位置し、なだらかに陥没する凹状部 7 6 1 と、谷状部の底部に位置し、なだらかに陥没する 2 つの凹状部 7 6 2 とを有している。

【 0 5 4 4 】

凹状部 7 6 1 は、遊技盤 2 の後方に向かうにしたがって下降するように傾斜する傾斜面を有している。この傾斜面の下端は、案内路 7 7 に接続している。

各凹状部 7 6 2 は、遊技盤 2 の前方に向かうにしたがって下降するように傾斜する傾斜面を有している。各傾斜面の下端は、遊技領域に接続している。

したがって、遊技球は、水平左右方向に往来することによって、転動面 7 6 を転動した

10

20

30

40

50

後、凹状部 7 6 1 の傾斜面を伝って案内路 7 7 に入球するルートと、凹状部 7 6 2 の傾斜面を伝って遊技領域に落下するルートとのいずれかのルートを通して遊技領域に排出されることになる。具体的には、下段ステージ 7 2 は、転動面 7 6 の傾斜角度や、凹状部 7 6 1 および各凹状部 7 6 2 の傾斜角度などを設定することによって、転動面 7 6 に到達した遊技球のうち、約 1 0 % の遊技球を案内路 7 7 に入球するルートに振り分け、約 9 0 % の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

【 0 5 4 5 】

案内路 7 7 は、転動面 7 6 を転動する遊技球を内部に入球可能な下段導入部 7 7 1 と、下段導入部 7 7 1 から入球した遊技球を遊技領域に排出して落下させる排出部 7 7 2 ( 排出部 7 5 2 ) とを備えている。本参考形態では、下段ステージ 7 2 の排出部 7 7 2 は、上段ステージ 7 1 の排出部 7 5 2 と共用となっている。ここで、下段ステージ 7 2 は、案内路 7 7 の内部に入球した遊技球を視認可能とすべく透明 ( または半透明 ) の合成樹脂にて形成されている。なお、本参考形態では、下段ステージ 7 2 の排出部 7 7 2 は、上段ステージ 7 1 の排出部 7 5 2 と共用となっているが、共用となってもよい。

【 0 5 4 6 】

また、案内路 7 7 は、下段導入部 7 7 1 に入球した遊技球を遊技盤 2 の後方に向かって案内した後、遊技盤 2 の下方に向かって落下させて案内する後方案内部 7 7 3 と、後方案内部 7 7 3 にて遊技盤 2 の下方に向かって落下させて案内された遊技球を遊技盤 2 の前方に向かって案内した後、遊技領域に設けられた排出部 7 7 2 ( 排出部 7 5 2 ) から排出して落下させる前方案内部 7 7 4 ( 前方案内部 7 5 5 ) とを備えている。本参考形態では、下段ステージ 7 2 の前方案内部 7 7 4 は、上段ステージ 7 1 の前方案内部 7 5 5 と共用となっている。換言すれば、下段ステージ 7 2 の前方案内部 7 7 4 は、上段ステージ 7 1 の右方案内部 7 5 4 と連通し、右方案内部 7 5 4 にて水平右方向に向かって案内された遊技球を内部に入球可能となっている。なお、本参考形態では、下段ステージ 7 2 の前方案内部 7 7 4 は、上段ステージ 7 1 の前方案内部 7 5 5 と共用となっているが、共用となってもよい。

ここで、排出部 7 7 2 は、上作動口 2 5 の鉛直上方位置に設けられているので、案内路 7 7 に入球するルートを通して遊技領域に排出された遊技球は、上作動口 2 5 に入賞しやすくなる。

【 0 5 4 7 】

ステージ振分機構 7 3 は、上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 の左方に設けられた回転部材 7 8 と、上段ステージ 7 1 の左方案内部 7 5 3 に設けられた扉部材 7 9 とを備えている。

【 0 5 4 8 】

回転部材 7 8 は、水平前後方向を軸方向としてセンターフレーム 3 7 に回転自在に取り付けられた回転軸 7 8 1 と、回転軸 7 8 1 の水平前方側 ( 上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 側 ) に固定された第 1 プレート 7 8 2 と、第 1 プレート 7 8 2 と略直交となるようにして回転軸 7 8 1 の水平前方側に固定された第 2 プレート 7 8 3 と、第 1 プレート 7 8 2 と略平行となるようにして回転軸 7 8 1 の水平後方側 ( 上段ステージ 7 1 の左方案内部 7 5 3 側 ) に固定された第 3 プレート 7 8 4 とを備えている。

【 0 5 4 9 】

第 1 プレート 7 8 2 は、矩形板状に形成されるとともに、水平前後方向に沿って回転軸 7 8 1 を貫通させるようにして回転軸 7 8 1 に固定されている。この第 1 プレート 7 8 2 は、回転軸 7 8 1 から斜め右上に向かって延在する第 1 板状部 7 8 5 と、回転軸 7 8 1 から斜め左下に向かって延在する第 2 板状部 7 8 6 とを備えている。この第 1 板状部 7 8 5 は、板面に対して傾斜した端面を回転軸 7 8 1 と反対側に有している。

第 2 プレート 7 8 3 は、矩形板状に形成されるとともに、水平方向右側の一端を回転軸 7 8 1 に固定されている。この第 2 プレート 7 8 3 は、板面に対して傾斜した端面を回転軸 7 8 1 と反対側に有している。

第 3 プレート 7 8 4 は、矩形板状に形成されるとともに、鉛直下方側の一端を回転軸 7 8 1 に固定されている。この第 3 プレート 7 8 4 は、水平方向右側の板面に固定された永

10

20

30

40

50

久磁石 787 を備えている。

【0550】

扉部材 79 は、水平前後方向を軸方向として上段ステージ 71 の左方案内部 753 に回転自在に取り付けられた回転軸 791 と、左方案内部 753 の内部を閉塞するようにして回転軸 791 に固定された回転扉 792 とを備えている。

回転扉 792 は、矩形板状に形成されるとともに、鉛直上方側の一端を回転軸 791 に固定されている。この回転扉 792 は、水平方向左側の板面に固定された永久磁石 793 を備えている。

【0551】

以下、遊技領域を流下する遊技球をステージ振分機構 73 にて上段ステージ 71 および下段ステージ 72 のいずれかに振り分ける流れについて説明する。

図 47 の状態では、第 2 プレート 783 の板面は、略水平状態となっているので、ステージ振分機構 73 に到達した遊技球 BA1 を転動させることができる。

遊技球 BA1 は、センターフレーム 37 の左側の領域に設けられた釘 NL1 および釘 NL2 の間を通してステージ振分機構 73 に到達し（図 45 矢印 A 参照）、図 47 に示すように、第 2 プレート 783 の板面を水平右方向に向かって転動する。

第 2 プレート 783 の板面を水平右方向に向かって転動した遊技球 BA1 は、第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 に衝突する。

【0552】

図 48 は、第 1 プレートの第 1 板状部に遊技球が衝突した場合における回転部材の動作状態を示す図である。具体的には、図 48 (A) は、第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 に遊技球 BA1 が衝突する直前の状態であり、図 48 (B) は、第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 に遊技球 BA1 が衝突した直後の状態である。

第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 に遊技球 BA1 が衝突すると、第 1 プレート 782 は、回転軸 781 を軸として回転するので、回転部材 78 は、図 48 (A) に示すように、回転軸 781 を軸として回転する（図中右回り方向矢印参照）。また、各プレート 783, 784 は、回転軸 781 の回転に伴って回転する。

その後、遊技球 BA1 は、図 48 (B) に示すように、第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 の板面を水平右方向に向かって転動することになる。

【0553】

図 49 は、回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図である。

回転部材 78 は、図 49 に示すように、第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 に遊技球 BA1 が衝突することによって、回転軸 781 を軸として回転すると、第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 における回転軸 781 と反対側の端面と、上段ステージ 71 の転動面 74 における回転部材 78 側の端面とが係合し、その回転を停止する。換言すれば、上段ステージ 71 の転動面 74 は、第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 の端面と対応するとともに、転動面 74 の板面に対して傾斜した端面を回転部材 78 側に有している。

したがって、第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 の板面は、転動面 74 に接続することになるので、第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 の板面を水平右方向に向かって転動していた遊技球 BA1 は、上段ステージ 71 に振り分けられることになる。

【0554】

第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 の板面が転動面 74 に接続した状態では、第 2 プレート 783 の板面は、起立した状態となっているので、ステージ振分機構 73 に到達した後続の遊技球 BA2 を転動させることができなくなる。また、第 2 プレート 783 の板面に後続の遊技球 BA2 が衝突した場合に、回転部材 78 は、第 1 板状部 785 および転動面 74 の係合によって、回転軸 781 を軸として回転することはないので、後続の遊技球 BA2 は、上段ステージ 71 に振り分けられなくなる。具体的には、後続の遊技球 BA2 は、下段ステージ 72 の転動面 76 と、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 との間に形成された隙間を通して下段ステージ 72 に振り分けられることになる。

また、第 3 プレート 784 の板面は、案内路 75 の左方案内部 753 に近接し、第 3 プ

10

20

30

40

50

レート 7 8 4 の永久磁石 7 8 7 は、左方案内部 7 5 3 に形成された開口 7 5 6 を介して左方案内部 7 5 3 の内部に露出することになる。

【 0 5 5 5 】

ここで、上段ステージ 7 1 は、前述したように、転動面 7 4 に到達した遊技球のうち、約 4 0 % の遊技球を案内路 7 5 に入球するルートに振り分け、約 6 0 % の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

また、下段ステージ 7 2 は、前述したように、転動面 7 6 に到達した遊技球のうち、約 1 0 % の遊技球を案内路 7 7 に入球するルートに振り分け、約 9 0 % の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

以下、上段ステージ 7 1 の各ルートに振り分けられた遊技球の流れについて説明する。  
なお、下段ステージ 7 2 の各ルートに振り分けられた遊技球の流れについての説明は省略する。

10

【 0 5 5 6 】

図 5 0 は、案内路に入球するルートに振り分けられた遊技球を示す図である。

案内路 7 5 に入球するルートに振り分けられた遊技球 B A 1 は、凹状部 7 4 1 の傾斜面を伝って上段導入部 7 5 1 に入球することになる。上段導入部 7 5 1 に入球した遊技球 B A 1 は、図 5 0 に示すように、左方案内部 7 5 3 にて遊技盤 2 の後方に向かって案内された後、水平左方向に向かって案内されることになる。左方案内部 7 5 3 にて水平左方向に向かって案内された遊技球 B A 1 は、回転扉 7 9 2 に衝突する。

【 0 5 5 7 】

20

図 5 1 は、回転扉に遊技球が衝突した場合における回転部材の動作状態を示す図である。具体的には、図 5 1 ( A ) は、回転扉 7 9 2 に遊技球 B A 1 が衝突する直前の状態であり、図 5 1 ( B ) は、回転扉 7 9 2 に遊技球 B A 1 が衝突した直後の状態である。

回転扉 7 9 2 に遊技球 B A 1 が衝突すると、扉部材 7 9 は、図 5 1 ( A ) に示すように、回転軸 7 9 1 を軸として回転する(図中右回り方向矢印参照)。回転扉 7 9 2 に遊技球 B A 1 が衝突することによって、回転軸 7 9 1 を軸として扉部材 7 9 が回転すると、回転扉 7 9 2 の永久磁石 7 9 3 は、左方案内部 7 5 3 に形成された開口 7 5 6 を介して第 3 プレート 7 8 4 の永久磁石 7 8 7 に近接することになる。

ここで、回転扉 7 9 2 の永久磁石 7 9 3 は、扉部材 7 9 の回転に伴って第 3 プレート 7 8 4 の永久磁石 7 8 7 に近接した場合に、互いに反発し合うように回転扉 7 9 2 に取り付けられている。

30

【 0 5 5 8 】

したがって、回転扉 7 9 2 に遊技球 B A 1 が衝突すると、回転扉 7 9 2 の永久磁石 7 9 3 は、左方案内部 7 5 3 に形成された開口 7 5 6 を介して第 3 プレート 7 8 4 の永久磁石 7 8 7 に近接し、第 3 プレート 7 8 4 は、永久磁石 7 8 7 の反発力によって、回転軸 7 8 1 を軸として回転するので、回転部材 7 8 は、図 5 1 ( B ) に示すように、回転軸 7 8 1 を軸として回転する(図中左回り方向矢印参照)。また、各プレート 7 8 2 , 7 8 3 は、回転軸 7 8 1 の回転に伴って回転する。

回転部材 7 8 は、回転扉 7 9 2 に遊技球 B A 1 が衝突することによって、回転軸 7 8 1 を軸として回転すると、第 2 プレート 7 8 3 における回転軸 7 8 1 と反対側の端面と、下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 とが係合し、その回転を停止する。これによって、回転部材 7 8 は、図 4 7 の状態に戻ることになる。

40

【 0 5 5 9 】

図 5 2 は、遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球を示す図である。

遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球 B A 1 は、図 5 2 に示すように、凹状部 7 4 2 の傾斜面を伝って遊技領域に落下することになる。この場合には、遊技球 B A 1 は、回転扉 7 9 2 に衝突することはないので、回転扉 7 9 2 の永久磁石 7 9 3 は、左方案内部 7 5 3 に形成された開口 7 5 6 を介して第 3 プレート 7 8 4 の永久磁石 7 8 7 に近接することはない、回転部材 7 8 は、回転しないことになる。

【 0 5 6 0 】

50



ここで、第1プレート782の第1板状部785の板面が転動面74に接続した状態では、第1プレート782の第2板状部786は、水平方向左側に向かって突出した状態となっているので、下段ステージ72の転動面76と、第1プレート782の第2板状部786との間に形成された隙間を通して下段ステージ72に振り分けられる後続の遊技球BA2は、第1プレート782の第2板状部786に衝突する場合がある。なお、第1プレート782の第2板状部786の長さは、下段ステージ72に振り分けられる遊技球のうち、第1プレート782の第2板状部786に衝突する遊技球の割合を約20%とするように設定されているが、これとは異なる割合に設定されていてもよい。

【0561】

第1プレート782の第2板状部786に遊技球BA2が衝突すると、第1プレート782は、回転軸781を軸として回転するので、回転部材78は、回転軸781を軸として回転する(図中左回り方向矢印参照)。また、各プレート783, 784は、回転軸781の回転に伴って回転する。

10

回転部材78は、第1プレート782の第2板状部786に遊技球BA2が衝突することによって、回転軸781を軸として回転すると、第2プレート783における回転軸781と反対側の端面と、下段ステージ72の転動面76とが係合し、その回転を停止する。これによって、回転部材78は、図47の状態に戻ることになる。

【0562】

このように、本参考形態では、二段ステージ7は、上段ステージ71に遊技球を誘導する誘導手段(第1プレート782および第2プレート783)と、誘導手段にて1個の遊技球を上段ステージ71の転動面74に誘導した場合に、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ71の転動面74に誘導することを阻止する阻止手段(第2プレート783)とを備えている。

20

これによれば、阻止手段は、誘導手段にて1個の遊技球を上段ステージ71の転動面74に誘導した場合に、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ71の転動面74に誘導することを阻止するので、誘導手段にて上段ステージ71に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、上段ステージ71の転動面74を転動することができる。したがって、パチンコ機1は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【0563】

なお、本参考形態では、第2プレート783は、誘導手段および阻止手段を兼ねているが、兼ねていなくてもよく、誘導手段および阻止手段は、別体となってもよい。

30

また、本参考形態では、阻止手段は、誘導手段にて1個の遊技球を上段ステージ71の転動面74に誘導した場合に、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ71の転動面74に誘導することを阻止しているが、2個以上の複数の遊技球を上段ステージ71の転動面74に誘導した場合に、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ71の転動面74に誘導することを阻止してもよい。

また、本参考形態では、阻止手段は、誘導手段にて1個の遊技球を上段ステージ71の転動面74に誘導した場合に、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ71の転動面74に誘導することを阻止しているが、例えば、所定の時間を経過したことなどの他の条件に基づいて、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ71の転動面74に誘導することを阻止してもよい。

40

【0564】

また、本参考形態では、二段ステージ7は、上段ステージ71(第1のステージ)と、上段ステージ71と異なる下段ステージ72(第2のステージ)とを備えている。誘導手段は、上段ステージ71の転動面74に遊技球を誘導している。阻止手段は、下段ステージ72の転動面76に遊技球を誘導することによって、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ71の転動面74に誘導することを阻止している。

これによれば、誘導手段は、上段ステージ71の転動面74に遊技球を誘導し、阻止手段は、下段ステージ72の転動面76に遊技球を誘導することによって、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ71の転動面74に誘導することを阻止するので、遊技者は、

50

阻止手段にて後続の遊技球を上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導することを阻止された場合であっても下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 に誘導された後続の遊技球の動きを楽しむことができる。

【 0 5 6 5 】

なお、本参考形態では、阻止手段は、下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 に遊技球を誘導することによって、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導することを阻止しているが、例えば、遊技領域に遊技球を誘導することによって、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導することを阻止してもよい。要するに、阻止手段は、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導することを阻止することができればよく、ステージは、下段ステージ 7 2 を備えていなくてもよい。

10

【 0 5 6 6 】

また、上段ステージ 7 1 は、前述したように、転動面 7 4 に到達した遊技球のうち、約 40 % の遊技球を案内路 7 5 に入球するルートに振り分け、約 60 % の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。下段ステージ 7 2 は、前述したように、転動面 7 6 に到達した遊技球のうち、約 10 % の遊技球を案内路 7 7 に入球するルートに振り分け、約 90 % の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。換言すれば、本参考形態では、上段ステージ 7 1 は、下段ステージ 7 2 と比較して遊技者にとって有利なステージである。

これによれば、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 を転動することができ、上段ステージ 7 1 は、下段ステージ 7 2 と比較して遊技者にとって有利なステージであるので、遊技者は、上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。

20

【 0 5 6 7 】

なお、本参考形態では、上段ステージ 7 1 は、前述したように、転動面 7 4 に到達した遊技球のうち、約 40 % の遊技球を案内路 7 5 に入球するルートに振り分け、約 60 % の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成され、下段ステージ 7 2 は、前述したように、転動面 7 6 に到達した遊技球のうち、約 10 % の遊技球を案内路 7 7 に入球するルートに振り分け、約 90 % の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されているが、これとは異なる振り分け率に設定されていてもよい。

30

また、本参考形態では、上段ステージ 7 1 は、下段ステージ 7 2 と比較して遊技者にとって有利なステージに設定されているが、下段ステージ 7 2 と比較して遊技者にとって不利なステージに設定されていてもよく、下段ステージ 7 2 と同じ振り分け率に設定されていてもよい。

【 0 5 6 8 】

また、本参考形態では、阻止手段は、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導することを阻止する阻止状態（第 2 プレート 7 8 3 の起立した状態）と、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導することを阻止しない非阻止状態（第 2 プレート 7 8 3 の略水平状態）とを有している。そして、二段ステージ 7 は、阻止手段を阻止状態および非阻止状態のいずれかに切り替えるステージ振分機構 7 3（切替手段）を備えている。このステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて 1 個の遊技球を上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導した場合に、阻止手段を阻止状態に切り替えている。

40

これによれば、二段ステージ 7 は、阻止手段を阻止状態および非阻止状態のいずれかに切り替えるステージ振分機構 7 3 を備え、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて 1 個の遊技球を上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導した場合に、阻止手段を阻止状態に切り替えるので、遊技者は、阻止手段の状態に注目することになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 0 5 6 9 】

50

なお、本参考形態では、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて 1 個の遊技球を上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導した場合に、阻止手段を阻止状態に切り替えているが、2 個以上の複数の遊技球を上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導した場合に、阻止手段を阻止状態に切り替えてもよい。

また、本参考形態では、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて 1 個の遊技球を上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導した場合に、阻止手段を阻止状態に切り替えているが、例えば、所定の時間を経過したことなどの他の条件に基づいて、阻止手段を阻止状態に切り替えてもよい。

#### 【0570】

また、本参考形態では、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と協働することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えている。具体的には、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球 B A 1 が回転扉 7 9 2 に衝突することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えている。

10

これによれば、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と協働することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えるので、遊技者は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球の動きを更に楽しむことができる。

#### 【0571】

なお、本参考形態では、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球 B A 1 が回転扉 7 9 2 に衝突することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えているが、例えば、遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球を利用することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えてもよい。要するに、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と協働することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えればよい。

20

#### 【0572】

また、本参考形態では、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と協働することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えている。具体的には、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球 B A 2 が第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 に衝突することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えている。

これによれば、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と協働することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えるので、遊技者は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球の動きを更に楽しむことができる。

30

#### 【0573】

また、本参考形態では、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6（接触手段）を備えている。この接触手段は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、一部の遊技球と接触する位置に配設されている。具体的には、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 の長さは、下段ステージ 7 2 に振り分けられる遊技球のうち、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 に衝突する遊技球の割合を約 20% とするように設定されている。

40

これによれば、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、一部（約 20%）の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球が接触手段に接触するか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

#### 【0574】

50

また、本参考形態では、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球 B A 1 が回転扉 7 9 2 に衝突することによって、回転扉 7 9 2 の永久磁石 7 9 3 を左方案内部 7 5 3 に形成された開口 7 5 6 を介して第 3 プレート 7 8 4 の永久磁石 7 8 7 に近接させて阻止手段を非阻止状態に切り替えている。

これによれば、ステージ振分機構 7 3 は、永久磁石 7 9 3 および永久磁石 7 8 7 の反発力を調整することによって、阻止手段を非阻止状態に確実に切り替えることができるので、遊技者は、安心して遊技することができる。

【 0 5 7 5 】

また、本参考形態では、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 は、上段ステージ 7 1 のみに遊技球を誘導する第 1 の誘導状態（第 2 プレート 7 8 3 の略水平状態）と、下段ステージ 7 2 のみに遊技球を誘導する第 2 の誘導状態（第 2 プレート 7 8 3 の起立した状態）とを有し、上段ステージ 7 1 および下段ステージ 7 2 のいずれかに遊技球を誘導するステージ誘導手段として機能している。このステージ誘導手段は、ステージ誘導手段を第 1 の誘導状態および第 2 の誘導状態のいずれかに切り替えるステージ振分機構 7 3（切替手段）を備えている。

これによれば、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 は、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 を第 1 の誘導状態および第 2 の誘導状態のいずれかに切り替えるステージ振分機構 7 3 を備え、ステージ振分機構 7 3 は、上段ステージ 7 1 のみに遊技球を誘導する第 1 の誘導状態、および下段ステージ 7 2 のみに遊技球を誘導する第 2 の誘導状態のいずれかに切り替えるので、遊技者は、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 の状態に注目することになる。また、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 は、第 2 の誘導状態（第 1 の誘導状態）に切り替えることによって、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 にて後続の遊技球を上段ステージ 7 1（下段ステージ 7 2）の転動面に誘導することを阻止するので、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 にて上段ステージ 7 1（下段ステージ 7 2）に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、上段ステージ 7 1（下段ステージ 7 2）の転動面を転動することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 0 5 7 6 】

なお、本参考形態では、遊技領域を流下する遊技球を流入させる流路は、上段ステージ 7 1（第 1 の流路）と、下段ステージ 7 2（第 2 の流路）とを備えた二段ステージ 7 を例示して説明しているが、これ以外の流路に適用してもよい。例えば、第 1 の流路および第 2 の流路は、クルーンなどの役物であってもよく、大入賞口や V 入賞口などに至る流路であってもよい。

【 0 5 7 7 】

このような本参考形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

（ 1 ）阻止手段は、誘導手段にて 1 個の遊技球を上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導した場合に、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導することを阻止するので、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 を転動することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

（ 2 ）誘導手段は、上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に遊技球を誘導し、阻止手段は、下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 に遊技球を誘導することによって、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導することを阻止するので、遊技者は、阻止手段にて後続の遊技球を上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導することを阻止された場合であっても下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 に誘導された後続の遊技球の動きを楽しむことができる。

【 0 5 7 8 】

（ 3 ）誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 を転動することができ、上段ステージ 7 1 は、下段ステージ 7 2 と比較して遊技者にとって有利なステージであるので、遊技者は、上段

10

20

30

40

50

ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。

( 4 ) 二段ステージ 7 は、阻止手段を阻止状態および非阻止状態のいずれかに切り替えるステージ振分機構 7 3 を備え、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて 1 個の遊技球を上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導した場合に、阻止手段を阻止状態に切り替えるので、遊技者は、阻止手段の状態に注目することになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 0 5 7 9 】

( 5 ) ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と協働することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えるので、遊技者は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球の動きを更に楽しむことができる。

10

( 6 ) ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と協働することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えるので、遊技者は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球の動きを更に楽しむことができる。

【 0 5 8 0 】

( 7 ) ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、一部 ( 約 2 0 % ) の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球が接触手段に接触するか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

( 8 ) ステージ振分機構 7 3 は、永久磁石 7 9 3 および永久磁石 7 8 7 の反発力を調整することによって、阻止手段を非阻止状態に確実に切り替えることができるので、遊技者は、安心して遊技することができる。

【 0 5 8 1 】

( 9 ) 第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 は、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 を第 1 の誘導状態および第 2 の誘導状態のいずれかに切り替えるステージ振分機構 7 3 を備え、ステージ振分機構 7 3 は、上段ステージ 7 1 のみに遊技球を誘導する第 1 の誘導状態、および下段ステージ 7 2 のみに遊技球を誘導する第 2 の誘導状態のいずれかに切り替えるので、遊技者は、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 の状態に注目することになる。また、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 は、第 2 の誘導状態 ( 第 1 の誘導状態 ) に切り替えることによって、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 にて後続の遊技球を上段ステージ 7 1 ( 下段ステージ 7 2 ) の転動面に誘導することを阻止するので、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 にて上段ステージ 7 1 ( 下段ステージ 7 2 ) に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されことなく、上段ステージ 7 1 ( 下段ステージ 7 2 ) の転動面を転動することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

30

【 0 5 8 2 】

ここで、本参考形態では、上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に存在する遊技球は、案内路 7 5 の上段導入部 7 5 1 に入球可能となっている。上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に遊技球を流下させ得る状態 ( 第 2 プレート 7 8 3 の略水平状態 ) を第 1 の遊技状態とし、上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に遊技球が存在している状態を第 2 の遊技状態とすれば、第 2 の遊技状態は、遊技領域における特定領域 ( 上段ステージ 7 1 ) に存在する遊技球のみを第 1 の入球領域 ( 上段導入部 7 5 1 ) に入球可能としている。そして、パチンコ機 1 は、遊技者に利益を付与する第 2 の入球領域 ( 上作動口 2 5 ) に第 1 の入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段 ( 案内路 7 5 ) を備えている。

40

したがって、パチンコ機 1 は、第 1 の遊技状態と、遊技者に利益を付与し、第 1 の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 2 の遊技状態とを切り替えている。

なお、本参考形態では、第 2 の遊技状態は、遊技者に利益を付与し、第 1 の遊技状態よ

50

りも遊技者にとって有利な遊技状態としているが、遊技者に利益を付与しない遊技状態であってもよく、第1の遊技状態よりも遊技者にとって不利な遊技状態であってもよく、第1の遊技状態と同様の利益を遊技者に付与する遊技状態であってもよい。

【0583】

このような観点にて本参考形態に係る発明を鑑みれば、第1プレート782および第2プレート783は、第1の遊技状態の発生中に発射ハンドル16にて発射された第1の遊技球（遊技球BA1）が遊技領域における所定領域（第1プレート782および第2プレート783の間の領域）を通過することに基づいて、第2の遊技状態を発生させる第2遊技状態発生手段として機能する。

また、第1プレート782の第2板状部786は、第2の遊技状態の発生中に第1の遊技球よりも後に発射ハンドル16にて発射された第2の遊技球（遊技球BA2）が特定の条件を成立させた場合（遊技球BA2が第2板状部786に衝突した場合）に、第1の遊技状態を発生させる第1遊技状態発生手段として機能する。

そして、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に第2の遊技球（遊技球BA2）が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第2遊技状態発生手段にて第2の遊技状態を発生させることを制限する制限手段として機能する。

【0584】

これによれば、第2の遊技状態の発生中は、遊技領域における特定領域に存在する遊技球のみを上段導入部751に入球可能とし、案内路75は、遊技者に利益を付与する上作動口25に上段導入部751に入球した遊技球を案内するので、遊技者は、第2の遊技状態の発生に際して利益を享受することができる。また、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に第2の遊技球が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第1プレート782および第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させることを制限するので、遊技者は、第2の遊技状態を安心して楽しむことができる。

【0585】

また、本参考形態では、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に第2の遊技球（遊技球BA2）を遊技領域における所定領域（第1プレート782および第2プレート783の間の領域）と異なる他の領域（下段ステージ72の転動面76と、第1プレート782の第2板状部786との間に形成された隙間の領域）を通過させている。

【0586】

これによれば、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過させるので、第1プレート782および第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【0587】

具体的には、本参考形態では、第2プレート783は、第1プレート782および第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させることを制限する制限状態（第2プレート783の起立した状態）と、第1プレート782および第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させることを制限しない非制限状態（第2プレート783の略水平状態）とを有している。そして、第1プレート782および第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第2板状部786にて第1の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えている。

【0588】

これによれば、第2プレート783は、第1プレート782および第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第2板状部786にて第1の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えるので、第1の遊技状態の発生中に第1プレート782および第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させることを制限することなく、第2の遊技状態の発生中に第1プレート782および第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【0589】

また、本参考形態では、第2板状部786は、第2の遊技球のうち、所定の条件を満た

10

20

30

40

50

した一部の遊技球（第２板状部７８６に衝突した遊技球ＢＡ２）のみに基づいて、特定の条件を成立させている。

【０５９０】

これによれば、第２板状部７８６は、第２の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球のみに基づいて、特定の条件を成立させるので、遊技者は、第２の遊技球が所定の条件を満たすか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０５９１】

また、本参考形態では、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、遊技球ＢＡ１にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させている。

10

【０５９２】

これによれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第１の遊技球にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させるので、第１プレート７８２および第２プレート７８３の構成を簡素にすることができる。

【０５９３】

また、本参考形態では、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、遊技球ＢＡ１にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させていた。換言すれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、遊技球ＢＡ１の推進力にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させていた。

20

これに対して、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、モータなどの駆動力にて変位するようにしてもよい。この場合には、例えば、第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させてもよい。また、例えば、第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第２の遊技状態を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選に当選した場合に、第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させてもよい。この際、第２の遊技状態を発生させるか否かの抽選に当選しなかった場合に、第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域に存在している遊技球は、下段ステージ７２に誘導するようにしてもよく、遊技領域に排出するようにしてもよい。

30

【０５９４】

このように、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第１の遊技状態の発生中に発射ハンドル１６にて発射された遊技球ＢＡ１が遊技領域における所定領域（第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域や、センターフレーム３７の左側の領域に設けられた釘ＮＬ１および釘ＮＬ２の間の領域など）を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、第２の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第２の遊技状態を発生させないようにしてもよい。

これによれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、状態発生抽選に当選した場合に、第２の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第２の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

40

【０５９５】

また、本参考形態では、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、遊技球ＢＡ２にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第１の遊技状態を発生させている。

【０５９６】

これによれば、第２板状部７８６は、第２の遊技球にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第１の遊技状態を発生させるので、第２板状部７８６の構成を簡素にすることができる。

50

## 【 0 5 9 7 】

また、本参考形態では、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 は、遊技球 B A 2 にて第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 を変位させて第 1 の遊技状態を発生させていた。換言すれば、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 は、遊技球 B A 2 の推進力にて第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 を変位させていた。

これに対して、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 は、モータなどの駆動力にて変位するようにしてもよい。この場合には、例えば、下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 と、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 との間に形成された隙間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 を変位させて第 1 の遊技状態を発生させてもよい。また、例えば、下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 と、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 との間に形成された隙間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第 1 の遊技状態を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選に当選した場合に、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 を変位させて第 1 の遊技状態を発生させてもよい。この際、第 1 の遊技状態を発生させるか否かの抽選に当選しなかった場合に、下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 と、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 との間に形成された隙間の領域に存在している遊技球は、下段ステージ 7 2 に誘導するようにしてもよく、遊技領域に排出するようにしてもよい。

## 【 0 5 9 8 】

このように、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 は、第 2 の遊技状態の発生中に発射ハンドル 1 6 にて発射された遊技球 B A 2 が遊技領域における所定領域（下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 と、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 との間に形成された隙間の領域や、センターフレーム 3 7 の左側の領域に設けられた釘 N L 1 および釘 N L 2 の間の領域など）を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、第 1 の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第 1 の遊技状態を発生させないようにしてもよい。

これによれば、第 2 板状部 7 8 6 は、状態発生抽選に当選した場合に、第 1 の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第 1 の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

なお、第 1 遊技状態発生手段は、状態発生抽選に当選した場合を、特定の条件を成立させた場合としてもよく、特定の条件は、どのような条件であってもよい。例えば、特定の条件は、所定の時間を経過した場合に成立するようにしてもよく、大入賞口や V 入賞口などに所定数の遊技球が入球した場合に成立するようにしてもよい。

## 【 0 5 9 9 】

また、本参考形態では、上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に遊技球を流下させ得る状態（第 2 プレート 7 8 3 の略水平状態）を第 1 の遊技状態とし、上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に遊技球が存在している状態、換言すれば、下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 に遊技球を流下させ得る状態を第 2 の遊技状態としていた。そして、上段ステージ 7 1 および下段ステージ 7 2 は、上作動口 2 5 に至る流路となっていた。

これに対して、第 1 の遊技状態および第 2 の遊技状態を切り替える構成は、上段ステージ 7 1 および下段ステージ 7 2 の各流路を切り替える構成とは異なる構成であってもよい。例えば、大入賞口に至る流路、V 入賞口に至る流路、一般入賞口に至る流路、各作動口に至る流路、およびスルーゲートに至る流路などを切り替える構成であってもよく、2 種の V 入賞口に至る各流路を切り替える構成であってもよく、上作動口に至る流路および下作動口に至る流路を切り替える構成であってもよく、どのような流路を切り替える構成であってもよい。また、これらの流路は、遊技機のどのような部位であってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部であってもよい。また、第 1 の遊技状態および第 2 の遊技状態は、どのような遊技状態であってもよく、例えば、通常の制御状態（低確率モードおよび高確率モード）を第 1 の遊技状態とし、特定制御状態（開閉実行モード）を第 2 の



遊技状態としてもよい。

【0600】

また、本参考形態では、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に第2の遊技球（遊技球BA2）を遊技領域における所定領域（第1プレート782および第2プレート783の間の領域）と異なる他の領域（下段ステージ72の転動面76と、第1プレート782の第2板状部786との間に形成された隙間の領域）に誘導する遊技球誘導手段として機能する。

【0601】

これによれば、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導するので、遊技者は、第2の遊技状態を安心して楽しむことができる。

10

【0602】

具体的には、本参考形態では、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に第2の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導する遊技球誘導状態（第2プレート783の起立した状態）と、第1の遊技状態の発生中に第1の遊技球を遊技領域における所定領域に誘導する遊技球非誘導状態（第2プレート783の略水平状態）とを有している。そして、第1プレート782および第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させた場合に遊技球誘導状態に切り替え、第2板状部786にて第1の遊技状態を発生させた場合に遊技球非誘導状態に切り替えている。

【0603】

20

これによれば、第2プレート783は、第1プレート782および第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させた場合に遊技球誘導状態に切り替え、第2板状部786にて第1の遊技状態を発生させた場合に遊技球非誘導状態に切り替えるので、第1の遊技状態の発生中に第1プレート782および第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させることを制限することなく、第2の遊技状態の発生中に第1プレート782および第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【0604】

なお、本参考形態では、遊技球誘導手段は、第2プレート783を採用していたが、第2の遊技状態の発生中に第2の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導することができれば、どのようなものであってもよい。例えば、遊技球誘導手段は、釘や、風車等の各種部材（役物）や、センターフレームや、遊技球の流路を切り替える弁などを採用してもよい。また、遊技球誘導手段は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。

30

【0605】

また、本参考形態では、第1プレート782および第2プレート783は、第1の遊技状態の発生中に発射ハンドル16にて発射された第1の遊技球（遊技球BA1）が遊技領域における所定領域（第1プレート782および第2プレート783の間の領域）を通過し、第1の遊技球に当接して変位することに基づいて、第2の遊技状態を発生させる第2遊技状態発生手段として機能している。

また、ステージ振分機構73は、第2の遊技状態の発生中に第1の遊技球よりも後に発射ハンドル16にて発射された第2の遊技球（遊技球BA2）が遊技領域における所定領域（下段ステージ72の転動面76と、第1プレート782の第2板状部786との間に形成された隙間の領域）を通過し、第2の遊技球に当接して変位することに基づいて、第1の遊技状態を発生させる第1遊技状態発生手段として機能している。

40

そして、第1プレート782および第2プレート783は、第2の遊技状態を発生させた第1の遊技球を遊技者に第1の利益（約40%の遊技球を案内路75に入球するルートに振り分ける）を付与する第1の利益付与領域（上段ステージ71）に誘導し、ステージ振分機構73は、第1の遊技状態を発生させた第2の遊技球を遊技者に第1の利益と異なる第2の利益（約10%の遊技球を案内路77に入球するルートに振り分ける）を付与する第2の利益付与領域（下段ステージ72）に誘導している。

50

## 【 0 6 0 6 】

これによれば、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 は、第 2 の遊技状態を発生させた第 1 の遊技球を遊技者に第 1 の利益を付与する上段ステージ 7 1 に誘導し、ステージ振分機構 7 3 は、第 1 の遊技状態を発生させた第 2 の遊技球を遊技者に第 1 の利益と異なる第 2 の利益を付与する下段ステージ 7 2 に誘導するので、遊技者は、遊技球の誘導先に注目することになる。

## 【 0 6 0 7 】

また、本参考形態では、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 にて上段ステージ 7 1 に誘導された第 1 の遊技球は、第 1 の条件（上段導入部 7 5 1 への入球）を満たした場合に、第 1 の利益を付与する第 1 利益入球領域（上段導入部 7 5 1）に入球し、ステージ振分機構 7 3 にて下段ステージ 7 2 に誘導された第 2 の遊技球は、第 1 の条件とは異なる第 2 の条件（下段導入部 7 7 1 への入球）を満たした場合に、第 2 の利益を付与する第 2 利益入球領域（下段導入部 7 7 1）に入球している。

10

## 【 0 6 0 8 】

これによれば、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 にて上段ステージ 7 1 に誘導された第 1 の遊技球は、第 1 の条件を満たした場合に、第 1 の利益を付与する上段導入部 7 5 1 に入球し、ステージ振分機構 7 3 にて下段ステージ 7 2 に誘導された第 2 の遊技球は、第 1 の条件とは異なる第 2 の条件を満たした場合に、第 2 の利益を付与する下段導入部 7 7 1 に入球するので、遊技者は、第 1 の条件および第 2 の条件を満たすか否かに注目することになる。

20

## 【 0 6 0 9 】

また、本参考形態では、第 1 の条件を満たさなかった第 1 の遊技球、および第 2 の条件を満たさなかった第 2 の遊技球は、上段導入部 7 5 1 および下段導入部 7 7 1 の双方の領域と異なる他の領域（遊技領域）に排出されている。

## 【 0 6 1 0 】

これによれば、第 1 の条件を満たさなかった第 1 の遊技球、および第 2 の条件を満たさなかった第 2 の遊技球は、上段導入部 7 5 1 および下段導入部 7 7 1 の双方の領域と異なる他の領域に排出されるので、遊技者は、第 1 の遊技球および第 2 の遊技球が他の領域に排出されるか否かに注目することになる。

## 【 0 6 1 1 】

また、本参考形態では、上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に遊技球を流下させ得る状態（第 2 プレート 7 8 3 の略水平状態）を第 1 の遊技状態とし、上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に遊技球が存在している状態、換言すれば、下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 に遊技球を流下させ得る状態を第 2 の遊技状態としていた。そして、上段ステージ 7 1 は、第 1 の条件（上段導入部 7 5 1 への入球）を満たした場合に、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 にて上段ステージ 7 1 に誘導された第 1 の遊技球を第 1 の利益を付与する第 1 利益入球領域（上段導入部 7 5 1）に入球させる第 1 の利益付与領域として機能し、下段ステージ 7 2 は、第 2 の条件（下段導入部 7 7 1 への入球）を満たした場合に、ステージ振分機構 7 3 にて下段ステージ 7 2 に誘導された第 2 の遊技球を第 2 の利益を付与する第 2 利益入球領域（下段導入部 7 7 1）に入球させる第 2 の利益付与領域として機能していた。

30

40

これに対して、第 1 の利益付与領域および第 2 の利益付与領域は、上段ステージ 7 1 および下段ステージ 7 2 とは異なる構成であってもよい。例えば、大入賞口、V 入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどであってもよく、遊技者に利益を利益を付与することができれば、どのような領域であってもよい。また、これらの領域は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。また、第 1 の遊技状態および第 2 の遊技状態は、どのような遊技状態であってもよく、例えば、通常の制御状態（低確率モードおよび高確率モード）を第 1 の遊技状態とし、特定制御状態（開閉実行モード）を第 2 の遊技状態としてもよい。

## 【 0 6 1 2 】

50

## 〔参考形態 E〕

以下、本発明の参考形態 E を図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

## 【0613】

図 5 3 は、本発明の参考形態 E に係る遊技盤の正面図である。

前記参考形態 D では、センターフレーム 3 7 は、図柄表示装置 3 6 の下側の領域に設けられた二段ステージ 7 を備えていた。

これに対して、本参考形態では、センターフレーム 3 7 は、図 5 3 に示すように、図柄表示装置 3 6 の下側の領域に設けられた二段ステージ 7 E を備えている点で前記参考形態 D と異なる。

10

## 【0614】

二段ステージ 7 E は、鉛直上方側（図柄表示装置 3 6 の表示画面 G 側）に配置された上段ステージ 7 1 E と、上段ステージ 7 1 E の鉛直下方側に配置された下段ステージ 7 2 と、遊技領域を流下する遊技球を上段ステージ 7 1 E および下段ステージ 7 2 のいずれかに振り分けるステージ振分機構 7 3 E とを備えている。

## 【0615】

図 5 4 は、二段ステージの近傍を拡大した斜視図である。図 5 5 は、二段ステージの近傍を拡大した正面図である。

上段ステージ 7 1 E は、図 5 4 および図 5 5 に示すように、遊技領域を流下する遊技球を転動させる転動面 7 4 と、転動面 7 4 を転動する遊技球を遊技盤 2 の後方に向かって案内した後、この遊技球を遊技盤 2 の前方に向かって案内する案内路 7 5 E とを備えている。

20

## 【0616】

転動面 7 4 は、遊技領域と、図柄表示装置 3 6 との間に奥行きを有するように設けられている。遊技球は、センターフレーム 3 7 の左側の領域に設けられた釘 NL 1 および釘 NL 2 の間を通してステージ振分機構 7 3 E に到達し（図 5 3 矢印 A 参照）、ステージ振分機構 7 3 E にて上段ステージ 7 1 E に振り分けられることによって、転動面 7 4 に到達する。

## 【0617】

また、転動面 7 4 は、上作動口 2 5 の鉛直上方位置を最下位置とし、水平左右両側に向かうにしたがって上昇するように緩やかに湾曲して形成されている。この転動面 7 4 は、上作動口 2 5 の上方に位置し、なだらかに陥没する凹状部 7 4 1 と、凹状部 7 4 1 の左右両側に凹状部 7 4 1 と隣り合うように位置し、なだらかに陥没する 2 つの凹状部 7 4 2 とを有している。

30

## 【0618】

凹状部 7 4 1 は、遊技盤 2 の後方に向かうにしたがって下降するように傾斜する傾斜面を有している。この傾斜面の下端は、案内路 7 5 E に接続している。

各凹状部 7 4 2 は、遊技盤 2 の前方に向かうにしたがって下降するように傾斜する傾斜面を有している。各傾斜面の下端は、遊技領域に接続している。

したがって、遊技球は、水平左右方向に往来することによって、転動面 7 4 を転動した後、凹状部 7 4 1 の傾斜面を伝って案内路 7 5 E に入球するルートと、凹状部 7 4 2 の傾斜面を伝って遊技領域に落下するルートとのいずれかのルートを通して遊技領域に排出されることになる。具体的には、上段ステージ 7 1 E は、転動面 7 4 の傾斜角度や、凹状部 7 4 1 および各凹状部 7 4 2 の傾斜角度などを設定することによって、転動面 7 4 に到達した遊技球のうち、約 40 % の遊技球を案内路 7 5 E に入球するルートに振り分け、約 60 % の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

40

## 【0619】

案内路 7 5 E は、転動面 7 4 を転動する遊技球を内部に入球可能な上段導入部 7 5 1 と、上段導入部 7 5 1 から入球した遊技球を遊技領域に排出して落下させる排出部 7 5 2 とを備えている。ここで、上段ステージ 7 1 は、案内路 7 5 E の内部に入球した遊技球を視

50

認可とすべく透明（または半透明）の合成樹脂にて形成されている。

【 0 6 2 0 】

また、案内路 7 5 E は、上段導入部 7 5 1 に入球した遊技球を遊技盤 2 の後方に向かって案内した後、水平左方向に向かって案内する左方案内部 7 5 3 E と、左方案内部 7 5 3 E にて水平左方向に向かって案内された遊技球を遊技盤 2 の下方に向かって落下させて案内した後、水平右方向に向かって案内する右方案内部 7 5 4 と、右方案内部 7 5 4 にて水平右方向に向かって案内された遊技球を遊技盤 2 の前方に向かって案内した後、遊技領域に設けられた排出部 7 5 2 から排出して落下させる前方案内部 7 5 5 とを備えている。

ここで、排出部 7 5 2 は、上作動口 2 5 の鉛直上方位置に設けられているので、案内路 7 5 E に入球するルートを通して遊技領域に排出された遊技球は、上作動口 2 5 に入賞しやすくなる。

10

【 0 6 2 1 】

ステージ振分機構 7 3 E は、上段ステージ 7 1 E の転動面 7 4 の左方に設けられた回転部材 7 8 E を備えている。

【 0 6 2 2 】

回転部材 7 8 E は、水平前後方向を軸方向としてセンターフレーム 3 7 に回転自在に取り付けられた回転軸 7 8 1 と、回転軸 7 8 1 の水平前方側（上段ステージ 7 1 E の転動面 7 4 側）に固定された第 1 プレート 7 8 2 と、第 1 プレート 7 8 2 と略直交となるようにして回転軸 7 8 1 の水平前方側に固定された第 2 プレート 7 8 3 と、第 1 プレート 7 8 2 と略平行となるようにして回転軸 7 8 1 の水平後方側（上段ステージ 7 1 E の左方案内部 7 5 3 E 側）に固定された第 3 プレート 7 8 4 E とを備えている。

20

【 0 6 2 3 】

第 1 プレート 7 8 2 は、矩形板状に形成されるとともに、水平前後方向に沿って回転軸 7 8 1 を貫通させるようにして回転軸 7 8 1 に固定されている。この第 1 プレート 7 8 2 は、回転軸 7 8 1 から斜め右上に向かって延在する第 1 板状部 7 8 5 と、回転軸 7 8 1 から斜め左下に向かって延在する第 2 板状部 7 8 6 とを備えている。この第 1 板状部 7 8 5 は、板面に対して傾斜した端面を回転軸 7 8 1 と反対側に有している。

第 2 プレート 7 8 3 は、矩形板状に形成されるとともに、水平方向右側の一端を回転軸 7 8 1 に固定されている。この第 2 プレート 7 8 3 は、板面に対して傾斜した端面を回転軸 7 8 1 と反対側に有している。

30

第 3 プレート 7 8 4 E は、矩形板状に形成されるとともに、鉛直下方側の一端を回転軸 7 8 1 に固定されている。この第 3 プレート 7 8 4 E は、水平方向右側の板面に形成された突状部 7 8 8 E を備えている。この突状部 7 8 8 E は、第 3 プレート 7 8 4 E の板面から離間する方向を長軸方向とする半楕円柱状に形成されている。

【 0 6 2 4 】

以下、遊技領域を流下する遊技球をステージ振分機構 7 3 E にて上段ステージ 7 1 E および下段ステージ 7 2 のいずれかに振り分ける流れについて説明する。

遊技球 B A 1 は、センターフレーム 3 7 の左側の領域に設けられた釘 N L 1 および釘 N L 2 の間を通してステージ振分機構 7 3 E に到達し（図 5 3 矢印 A 参照）、図 5 5 に示すように、第 2 プレート 7 8 3 の板面を水平右方向に向かって転動する。

40

第 2 プレート 7 8 3 の板面を水平右方向に向かって転動した遊技球 B A 1 は、第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 に衝突する。

【 0 6 2 5 】

図 5 6 は、第 1 プレートの第 1 板状部に遊技球が衝突した場合における回転部材の動作状態を示す図である。具体的には、図 5 6（A）は、第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 に遊技球が衝突する直前の状態であり、図 5 6（B）は、第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 に遊技球が衝突した直後の状態である。

第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 に遊技球が衝突すると、第 1 プレート 7 8 2 は、回転軸 7 8 1 を軸として回転するので、回転部材 7 8 E は、図 5 6（A）に示すように、回転軸 7 8 1 を軸として回転する（図中右回り方向矢印参照）。また、各プレート 7 8

50

3, 784Eは、回転軸781の回転に伴って回転する。

その後、遊技球は、図56(B)に示すように、第1プレート782の第1板状部785の板面を水平右方向に向かって転動することになる。

【0626】

図57は、回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図である。

回転部材78Eは、図57に示すように、第1プレート782の第1板状部785に遊技球が衝突することによって、回転軸781を軸として回転すると、第1プレート782の第1板状部785における回転軸781と反対側の端面と、上段ステージ71Eの転動面74における回転部材78E側の端面とが係合し、その回転を停止する。換言すれば、上段ステージ71Eの転動面74は、第1プレート782の第1板状部785の端面と対応するとともに、転動面74の板面に対して傾斜した端面を回転部材78E側に有している。

10

したがって、第1プレート782の第1板状部785の板面は、転動面74に接続することになるので、第1プレート782の第1板状部785の板面を水平右方向に向かって転動していた遊技球BA1は、上段ステージ71Eに振り分けられることになる。

【0627】

第1プレート782の第1板状部785の板面が転動面74に接続した状態では、第2プレート783の板面は、起立した状態となっているので、ステージ振分機構73Eに到達した後続の遊技球BA2を転動させることができなくなる。また、第2プレート783の板面に後続の遊技球BA2が衝突した場合に、回転部材78Eは、第1板状部785および転動面74の係合によって、回転軸781を軸として回転することはないので、後続の遊技球BA2は、上段ステージ71Eに振り分けられなくなる。具体的には、後続の遊技球BA2は、下段ステージ72の転動面76と、第1プレート782の第2板状部786との間に形成された隙間を通して下段ステージ72に振り分けられることになる。

20

また、第3プレート784Eの板面は、案内路75Eの左方案内部753Eに近接し、第3プレート784Eの突状部788Eは、左方案内部753Eに形成された開口756E(図54, 55参照)を介して左方案内部753Eの内部に露出することになる。

【0628】

ここで、上段ステージ71Eは、前述したように、転動面74に到達した遊技球のうち、約40%の遊技球を案内路75Eに入球するルートに振り分け、約60%の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

30

また、下段ステージ72は、前述したように、転動面76に到達した遊技球のうち、約10%の遊技球を案内路77に入球するルートに振り分け、約90%の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

以下、上段ステージ71Eの各ルートに振り分けられた遊技球の流れについて説明する。なお、下段ステージ72の各ルートに振り分けられた遊技球の流れについての説明は省略する。

【0629】

図58は、案内路に入球するルートに振り分けられた遊技球を示す図である。

案内路75Eに入球するルートに振り分けられた遊技球BA1は、凹状部741の傾斜面を伝って上段導入部751に入球することになる。上段導入部751に入球した遊技球は、図58に示すように、左方案内部753Eにて遊技盤2の後方に向かって案内された後、水平左方向に向かって案内されることになる。左方案内部753Eにて水平左方向に向かって案内された遊技球BA1は、突状部788Eに衝突する。

40

【0630】

図59は、突状部に遊技球が衝突した場合における回転部材の動作状態を示す図である。具体的には、図59(A)は、突状部788Eに遊技球BA1が衝突する直前の状態であり、図59(B)は、突状部788Eに遊技球BA1が衝突した直後の状態である。

突状部788Eに遊技球BA1が衝突すると、突状部788Eは、第3プレート784Eの板面から離間する方向を長軸方向とする半楕円柱状に形成されているので、第3プレ

50

ート784Eは、遊技球BA1にて鉛直上方側に跳ね上げられることになる。これによって、第3プレート784Eは、回転軸781を軸として回転するので、回転部材78Eは、図59(A)および図59(B)に示すように、回転軸781を軸として回転する(図59(B)中左回り方向矢印参照)。また、各プレート782, 783は、回転軸781の回転に伴って回転する。

回転部材78Eは、突状部788Eに遊技球BA1が衝突することによって、回転軸781を軸として回転すると、第2プレート783における回転軸781と反対側の端面と、下段ステージ72の転動面76とが係合し、その回転を停止する。これによって、回転部材78Eは、図55の状態に戻るようになる。

【0631】

図60は、遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球を示す図である。

遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球BA1は、図60に示すように、凹状部742の傾斜面を伝って遊技領域に落下することになる。この場合には、遊技球BA1は、突状部788Eに衝突することはないので、回転部材78Eは、回転しないことになる。

【0632】

ここで、第1プレート782の第1板状部785の板面が転動面74に接続した状態では、第1プレート782の第2板状部786は、水平方向左側に向かって突出した状態となっているので、下段ステージ72の転動面76と、第1プレート782の第2板状部786との間に形成された隙間を通して下段ステージ72に振り分けられる遊技球は、第1プレート782の第2板状部786に衝突する場合がある。なお、第1プレート782の第2板状部786の長さは、下段ステージ72に振り分けられる遊技球のうち、第1プレート782の第2板状部786に衝突する遊技球の割合を約20%とするように設定されているが、これとは異なる割合に設定されていてもよい。

【0633】

第1プレート782の第2板状部786に遊技球BA2が衝突すると、第1プレート782は、回転軸781を軸として回転するので、回転部材78Eは、回転軸781を軸として回転する(図中左回り方向矢印参照)。また、各プレート783, 784Eは、回転軸781の回転に伴って回転する。

回転部材78Eは、第1プレート782の第2板状部786に遊技球BA2が衝突することによって、回転軸781を軸として回転すると、第2プレート783における回転軸781と反対側の端面と、下段ステージ72の転動面76とが係合し、その回転を停止する。これによって、回転部材78Eは、図55の状態に戻るようになる。

【0634】

このように、本参考形態では、ステージ振分機構73Eは、誘導手段にて上段ステージ71に誘導された遊技球BA1が突状部788Eに衝突することによって、第3プレート784Eを鉛直上方側に跳ね上げて阻止手段を非阻止状態に切り替えている。

これによれば、ステージ振分機構73Eは、突状部788Eの形状や大きさを設定することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える確率を調整することができるので、遊技者は、第3プレート784Eが鉛直上方側に跳ね上げられるか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0635】

このような本参考形態によれば、前記参考形態Dにおける(1)~(7), (9)と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

(10)ステージ振分機構73Eは、突状部788Eの形状や大きさを設定することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える確率を調整することができるので、遊技者は、第3プレート784Eが鉛直上方側に跳ね上げられるか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0636】

ここで、本参考形態では、上段ステージ71Eの転動面74に存在する遊技球は、案内

10

20

30

40

50

路 7 5 E の上段導入部 7 5 1 に入球可能となっている。上段ステージ 7 1 E の転動面 7 4 に遊技球を流下させ得る状態（第 2 プレート 7 8 3 の略水平状態）を第 1 の遊技状態とし、上段ステージ 7 1 E の転動面 7 4 に遊技球が存在している状態を第 2 の遊技状態とすれば、第 2 の遊技状態は、遊技領域における特定領域（上段ステージ 7 1 E ）に存在する遊技球のみを第 1 の入球領域（上段導入部 7 5 1 ）に入球可能としている。そして、パチンコ機 1 は、遊技者に利益を付与する第 2 の入球領域（上作動口 2 5 ）に第 1 の入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段（案内路 7 5 E ）を備えている。

したがって、パチンコ機 1 は、第 1 の遊技状態と、遊技者に利益を付与し、第 1 の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 2 の遊技状態とを切り替えている。

なお、本参考形態では、第 2 の遊技状態は、遊技者に利益を付与し、第 1 の遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態としているが、遊技者に利益を付与しない遊技状態であってもよく、第 1 の遊技状態よりも遊技者にとって不利な遊技状態であってもよく、第 1 の遊技状態と同様の利益を遊技者に付与する遊技状態であってもよい。

#### 【 0 6 3 7 】

このような観点にて本参考形態に係る発明を鑑みれば、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 は、第 1 の遊技状態の発生中に発射ハンドル 1 6 にて発射された第 1 の遊技球（遊技球 B A 1 ）が遊技領域における所定領域（第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 の間の領域）を通過することに基づいて、第 2 の遊技状態を発生させる第 2 遊技状態発生手段として機能する。

また、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 は、第 2 の遊技状態の発生中に第 1 の遊技球よりも後に発射ハンドル 1 6 にて発射された第 2 の遊技球（遊技球 B A 2 ）が特定の条件を成立させた場合（遊技球 B A 2 が第 2 板状部 7 8 6 に衝突した場合）に、第 1 の遊技状態を発生させる第 1 遊技状態発生手段として機能する。

そして、第 2 プレート 7 8 3 は、第 2 の遊技状態の発生中に第 2 の遊技球（遊技球 B A 2 ）が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第 2 遊技状態発生手段にて第 2 の遊技状態を発生させることを制限する制限手段として機能する。

#### 【 0 6 3 8 】

これによれば、第 2 の遊技状態の発生中は、遊技領域における特定領域に存在する遊技球のみを上段導入部 7 5 1 に入球可能とし、案内路 7 5 E は、遊技者に利益を付与する上作動口 2 5 に上段導入部 7 5 1 に入球した遊技球を案内するので、遊技者は、第 2 の遊技状態の発生に際して利益を享受することができる。また、第 2 プレート 7 8 3 は、第 2 の遊技状態の発生中に第 2 の遊技球が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 にて第 2 の遊技状態を発生させることを制限するので、遊技者は、第 2 の遊技状態を安心して楽しむことができる。

#### 【 0 6 3 9 】

また、本参考形態では、第 2 プレート 7 8 3 は、第 2 の遊技状態の発生中に第 2 の遊技球（遊技球 B A 2 ）を遊技領域における所定領域（第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 の間の領域）と異なる他の領域（下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 と、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 との間に形成された隙間の領域）を通過させている。

#### 【 0 6 4 0 】

これによれば、第 2 プレート 7 8 3 は、第 2 の遊技状態の発生中に遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過させるので、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 にて第 2 の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

#### 【 0 6 4 1 】

具体的には、本参考形態では、第 2 プレート 7 8 3 は、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 にて第 2 の遊技状態を発生させることを制限する制限状態（第 2 プレート 7 8 3 の起立した状態）と、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 にて第 2 の遊技状態を発生させることを制限しない非制限状態（第 2 プレート 7 8 3 の略水平状態）とを有している。そして、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 にて第 2 の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第 2 板状部 7 8 6 にて第 1 の遊技状態を発生

10

20

30

40

50

させた場合に非制限状態に切り替えている。

【0642】

これによれば、第2プレート783は、第1プレート782および第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第2板状部786にて第1の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えるので、第1の遊技状態の発生中に第1プレート782および第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させることを制限することなく、第2の遊技状態の発生中に第1プレート782および第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【0643】

また、本参考形態では、第2板状部786は、第2の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球（第2板状部786に衝突した遊技球BA2）のみに基づいて、特定の条件を成立させている。

10

【0644】

これによれば、第2板状部786は、第2の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球のみに基づいて、特定の条件を成立させるので、遊技者は、第2の遊技球が所定の条件を満たすか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0645】

また、本参考形態では、第1プレート782および第2プレート783は、遊技球BA1にて第1プレート782および第2プレート783を変位させて第2の遊技状態を発生させている。

20

【0646】

これによれば、第1プレート782および第2プレート783は、第1の遊技球にて第1プレート782および第2プレート783を変位させて第2の遊技状態を発生させるので、第1プレート782および第2プレート783の構成を簡素にすることができる。

【0647】

また、本参考形態では、第1プレート782および第2プレート783は、遊技球BA1にて第1プレート782および第2プレート783を変位させて第2の遊技状態を発生させていた。換言すれば、第1プレート782および第2プレート783は、遊技球BA1の推進力にて第1プレート782および第2プレート783を変位させていた。

30

これに対して、第1プレート782および第2プレート783は、モータなどの駆動力にて変位するようにしてもよい。この場合には、例えば、第1プレート782および第2プレート783の間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第1プレート782および第2プレート783を変位させて第2の遊技状態を発生させてもよい。また、例えば、第1プレート782および第2プレート783の間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第2の遊技状態を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選に当選した場合に、第1プレート782および第2プレート783を変位させて第2の遊技状態を発生させてもよい。この際、第2の遊技状態を発生させるか否かの抽選に当選しなかった場合に、第1プレート782および第2プレート783の間の領域に存在している遊技球は、下段ステージ72に誘導するようにしてもよく、遊技領域に排出するようにしてもよい。

40

【0648】

このように、第1プレート782および第2プレート783は、第1の遊技状態の発生中に発射ハンドル16にて発射された遊技球BA1が遊技領域における所定領域（第1プレート782および第2プレート783の間の領域や、センターフレーム37の左側の領域に設けられた釘NL1および釘NL2の間の領域など）を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、第2の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第2の遊技状態を発生させないようにしてもよい。

これによれば、第1プレート782および第2プレート783は、状態発生抽選に当選した場合に、第2の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第2の

50



遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0649】

また、本参考形態では、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 は、遊技球 B A 2 にて第 1 プレート 782 および第 2 プレート 783 を変位させて第 1 の遊技状態を発生させている。

【0650】

これによれば、第 2 板状部 786 は、第 2 の遊技球にて第 1 プレート 782 および第 2 プレート 783 を変位させて第 1 の遊技状態を発生させるので、第 2 板状部 786 の構成を簡素にすることができる。

【0651】

また、本参考形態では、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 は、遊技球 B A 2 にて第 1 プレート 782 および第 2 プレート 783 を変位させて第 1 の遊技状態を発生させていた。換言すれば、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 は、遊技球 B A 2 の推進力にて第 1 プレート 782 および第 2 プレート 783 を変位させていた。

これに対して、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 は、モータなどの駆動力にて変位するようにしてもよい。この場合には、例えば、下段ステージ 72 の転動面 76 と、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 との間に形成された隙間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第 1 プレート 782 および第 2 プレート 783 を変位させて第 1 の遊技状態を発生させてもよい。また、例えば、下段ステージ 72 の転動面 76 と、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 との間に形成された隙間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第 1 の遊技状態を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選に当選した場合に、第 1 プレート 782 および第 2 プレート 783 を変位させて第 1 の遊技状態を発生させてもよい。この際、第 1 の遊技状態を発生させるか否かの抽選に当選しなかった場合に、下段ステージ 72 の転動面 76 と、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 との間に形成された隙間の領域に存在している遊技球は、下段ステージ 72 に誘導するようにしてもよく、遊技領域に排出するようにしてもよい。

【0652】

このように、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 は、第 2 の遊技状態の発生中に発射ハンドル 16 にて発射された遊技球 B A 2 が遊技領域における所定領域（下段ステージ 72 の転動面 76 と、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 との間に形成された隙間の領域や、センターフレーム 37 の左側の領域に設けられた釘 N L 1 および釘 N L 2 の間の領域など）を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、第 1 の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第 1 の遊技状態を発生させないようにしてもよい。

これによれば、第 2 板状部 786 は、状態発生抽選に当選した場合に、第 1 の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第 1 の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

なお、第 1 遊技状態発生手段は、状態発生抽選に当選した場合を、特定の条件を成立させた場合としてもよく、特定の条件は、どのような条件であってもよい。例えば、特定の条件は、所定の時間を経過した場合に成立するようにしてもよく、大入賞口や V 入賞口などに所定数の遊技球が入球した場合に成立するようにしてもよい。

【0653】

また、本参考形態では、上段ステージ 71E の転動面 74 に遊技球を流下させ得る状態（第 2 プレート 783 の略水平状態）を第 1 の遊技状態とし、上段ステージ 71E の転動面 74 に遊技球が存在している状態、換言すれば、下段ステージ 72 の転動面 76 に遊技球を流下させ得る状態を第 2 の遊技状態としていた。そして、上段ステージ 71E および下段ステージ 72 は、上作動口 25 に至る流路となっていた。

これに対して、第１の遊技状態および第２の遊技状態を切り替える構成は、上段ステージ７１Ｅおよび下段ステージ７２の各流路を切り替える構成とは異なる構成であってもよい。例えば、大入賞口に至る流路、Ｖ入賞口に至る流路、一般入賞口に至る流路、各作動口に至る流路、およびスルーゲートに至る流路などを切り替える構成であってもよく、２種のＶ入賞口に至る各流路を切り替える構成であってもよく、上作動口に至る流路および下作動口に至る流路を切り替える構成であってもよく、どのような流路を切り替える構成であってもよい。また、これらの流路は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。また、第１の遊技状態および第２の遊技状態は、どのような遊技状態であってもよく、例えば、通常の制御状態（低確率モードおよび高確率モード）を第１の遊技状態とし、特定制御状態（開閉実行モード）を第２の遊技状態としてもよい。

10

#### 【０６５４】

また、本参考形態では、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球（遊技球ＢＡ２）を遊技領域における所定領域（第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域）と異なる他の領域（下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域）に誘導する遊技球誘導手段として機能する。

#### 【０６５５】

これによれば、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導するので、遊技者は、第２の遊技状態を安心して楽しむことができる。

20

#### 【０６５６】

具体的には、本参考形態では、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導する遊技球誘導状態（第２プレート７８３の起立した状態）と、第１の遊技状態の発生中に第１の遊技球を遊技領域における所定領域に誘導する遊技球非誘導状態（第２プレート７８３の略水平状態）とを有している。そして、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させた場合に遊技球誘導状態に切り替え、第２板状部７８６にて第１の遊技状態を発生させた場合に遊技球非誘導状態に切り替えている。

#### 【０６５７】

これによれば、第２プレート７８３は、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させた場合に遊技球誘導状態に切り替え、第２板状部７８６にて第１の遊技状態を発生させた場合に遊技球非誘導状態に切り替えるので、第１の遊技状態の発生中に第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを制限することなく、第２の遊技状態の発生中に第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

30

#### 【０６５８】

なお、本参考形態では、遊技球誘導手段は、第２プレート７８３を採用していたが、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導することができれば、どのようなものであってもよい。例えば、遊技球誘導手段は、釘や、風車等の各種部材（役物）や、センターフレームや、遊技球の流路を切り替える弁などを採用してもよい。また、遊技球誘導手段は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。

40

#### 【０６５９】

また、本参考形態では、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第１の遊技状態の発生中に発射ハンドル１６にて発射された第１の遊技球（遊技球ＢＡ１）が遊技領域における所定領域（第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域）を通過し、第１の遊技球に当接して変位することに基づいて、第２の遊技状態を発生させる第２遊技状態発生手段として機能している。

また、ステージ振分機構７３Ｅは、第２の遊技状態の発生中に第１の遊技球よりも後に

50

発射ハンドル 16 にて発射された第 2 の遊技球（遊技球 B A 2）が遊技領域における所定領域（下段ステージ 72 の転動面 76 と、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 との間に形成された隙間の領域）を通過し、第 2 の遊技球に当接して変位することに基づいて、第 1 の遊技状態を発生させる第 1 遊技状態発生手段として機能している。

そして、第 1 プレート 782 および第 2 プレート 783 は、第 2 の遊技状態を発生させた第 1 の遊技球を遊技者に第 1 の利益（約 40% の遊技球を案内路 75E に入球するルートに振り分ける）を付与する第 1 の利益付与領域（上段ステージ 71E）に誘導し、ステージ振分機構 73E は、第 1 の遊技状態を発生させた第 2 の遊技球を遊技者に第 1 の利益と異なる第 2 の利益（約 10% の遊技球を案内路 77 に入球するルートに振り分ける）を付与する第 2 の利益付与領域（下段ステージ 72）に誘導している。

10

【0660】

これによれば、第 1 プレート 782 および第 2 プレート 783 は、第 2 の遊技状態を発生させた第 1 の遊技球を遊技者に第 1 の利益を付与する上段ステージ 71E に誘導し、ステージ振分機構 73E は、第 1 の遊技状態を発生させた第 2 の遊技球を遊技者に第 1 の利益と異なる第 2 の利益を付与する下段ステージ 72 に誘導するので、遊技者は、遊技球の誘導先に注目することになる。

【0661】

また、本参考形態では、第 1 プレート 782 および第 2 プレート 783 にて上段ステージ 71E に誘導された第 1 の遊技球は、第 1 の条件（上段導入部 751 への入球）を満たした場合に、第 1 の利益を付与する第 1 利益入球領域（上段導入部 751）に入球し、ステージ振分機構 73E にて下段ステージ 72 に誘導された第 2 の遊技球は、第 1 の条件とは異なる第 2 の条件（下段導入部 771 への入球）を満たした場合に、第 2 の利益を付与する第 2 利益入球領域（下段導入部 771）に入球している。

20

【0662】

これによれば、第 1 プレート 782 および第 2 プレート 783 にて上段ステージ 71E に誘導された第 1 の遊技球は、第 1 の条件を満たした場合に、第 1 の利益を付与する上段導入部 751 に入球し、ステージ振分機構 73E にて下段ステージ 72 に誘導された第 2 の遊技球は、第 1 の条件とは異なる第 2 の条件を満たした場合に、第 2 の利益を付与する下段導入部 771 に入球するので、遊技者は、第 1 の条件および第 2 の条件を満たすか否かに注目することになる。

30

【0663】

また、本参考形態では、第 1 の条件を満たさなかった第 1 の遊技球、および第 2 の条件を満たさなかった第 2 の遊技球は、上段導入部 751 および下段導入部 771 の双方の領域と異なる他の領域（遊技領域）に排出されている。

【0664】

これによれば、第 1 の条件を満たさなかった第 1 の遊技球、および第 2 の条件を満たさなかった第 2 の遊技球は、上段導入部 751 および下段導入部 771 の双方の領域と異なる他の領域に排出されるので、遊技者は、第 1 の遊技球および第 2 の遊技球が他の領域に排出されるか否かに注目することになる。

【0665】

また、本参考形態では、上段ステージ 71E の転動面 74 に遊技球を流下させ得る状態（第 2 プレート 783 の略水平状態）を第 1 の遊技状態とし、上段ステージ 71E の転動面 74 に遊技球が存在している状態、換言すれば、下段ステージ 72 の転動面 76 に遊技球を流下させ得る状態を第 2 の遊技状態としていた。そして、上段ステージ 71E は、第 1 の条件（上段導入部 751 への入球）を満たした場合に、第 1 プレート 782 および第 2 プレート 783 にて上段ステージ 71E に誘導された第 1 の遊技球を第 1 の利益を付与する第 1 利益入球領域（上段導入部 751）に入球させる第 1 の利益付与領域として機能し、下段ステージ 72 は、第 2 の条件（下段導入部 771 への入球）を満たした場合に、ステージ振分機構 73E にて下段ステージ 72 に誘導された第 2 の遊技球を第 2 の利益を付与する第 2 利益入球領域（下段導入部 771）に入球させる第 2 の利益付与領域として

40

50

機能していた。

これに対して、第１の利益付与領域および第２の利益付与領域は、上段ステージ７１Ｅおよび下段ステージ７２とは異なる構成であってもよい。例えば、大入賞口、Ｖ入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどであってもよく、遊技者に利益を利益を付与することができれば、どのような領域であってもよい。また、これらの領域は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。また、第１の遊技状態および第２の遊技状態は、どのような遊技状態であってもよく、例えば、通常の制御状態（低確率モードおよび高確率モード）を第１の遊技状態とし、特定制御状態（開閉実行モード）を第２の遊技状態としてもよい。

【０６６６】

〔参考形態Ｆ〕

以下、本発明の参考形態Ｆを図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【０６６７】

図６１は、本発明の参考形態Ｆに係る遊技盤の正面図である。

前記参考形態Ｄでは、センターフレーム３７は、図柄表示装置３６の下側の領域に設けられた二段ステージ７を備えていた。

これに対して、本参考形態では、センターフレーム３７は、図６１に示すように、図柄表示装置３６の下側の領域に設けられた二段ステージ７Ｆを備えている点で前記参考形態Ｄと異なる。

【０６６８】

二段ステージ７Ｆは、鉛直上方側（図柄表示装置３６の表示画面Ｇ側）に配置された上段ステージ７１Ｆと、上段ステージ７１Ｆの鉛直下方側に配置された下段ステージ７２と、遊技領域を流下する遊技球を上段ステージ７１Ｆおよび下段ステージ７２のいずれかに振り分けるステージ振分機構７３Ｆとを備えている。

【０６６９】

図６２は、二段ステージの近傍を拡大した斜視図である。図６３は、二段ステージの近傍を拡大した正面図である。

上段ステージ７１Ｆは、図６２および図６３に示すように、遊技領域を流下する遊技球を転動させる転動面７４と、転動面７４を転動する遊技球を遊技盤２の後方に向かって案内した後、この遊技球を遊技盤２の前方に向かって案内する案内路７５Ｆとを備えている。

【０６７０】

転動面７４は、遊技領域と、図柄表示装置３６との間に奥行きを有するように設けられている。遊技球は、センターフレーム３７の左側の領域に設けられた釘ＮＬ１および釘ＮＬ２の間を通過してステージ振分機構７３Ｆに到達し（図６１矢印Ａ参照）、ステージ振分機構７３Ｆにて上段ステージ７１Ｆに振り分けられることによって、転動面７４に到達する。

【０６７１】

また、転動面７４は、上作動口２５の鉛直上方位置を最下位置とし、水平左右両側に向かうにしたがって上昇するように緩やかに湾曲して形成されている。この転動面７４は、上作動口２５の上方に位置し、なだらかに陥没する凹状部７４１と、凹状部７４１の左右両側に凹状部７４１と隣り合うように位置し、なだらかに陥没する２つの凹状部７４２とを有している。

【０６７２】

凹状部７４１は、遊技盤２の後方に向かうにしたがって下降するように傾斜する傾斜面を有している。この傾斜面の下端は、案内路７５Ｆに接続している。

各凹状部７４２は、遊技盤２の前方に向かうにしたがって下降するように傾斜する傾斜面を有している。各傾斜面の下端は、遊技領域に接続している。

したがって、遊技球は、水平左右方向に往来することによって、転動面７４を転動した

10

20

30

40

50

後、凹状部 7 4 1 の傾斜面を伝って案内路 7 5 F に入球するルートと、凹状部 7 4 2 の傾斜面を伝って遊技領域に落下するルートとのいずれかのルートを通して遊技領域に排出されることになる。具体的には、上段ステージ 7 1 F は、転動面 7 4 の傾斜角度や、凹状部 7 4 1 および各凹状部 7 4 2 の傾斜角度などを設定することによって、転動面 7 4 に到達した遊技球のうち、約 4 0 % の遊技球を案内路 7 5 F に入球するルートに振り分け、約 6 0 % の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

【 0 6 7 3 】

案内路 7 5 F は、転動面 7 4 を転動する遊技球を内部に入球可能な上段導入部 7 5 1 と、上段導入部 7 5 1 から入球した遊技球を遊技領域に排出して落下させる排出部 7 5 2 とを備えている。ここで、上段ステージ 7 1 F は、案内路 7 5 F の内部に入球した遊技球を視認可能とすべく透明（または半透明）の合成樹脂にて形成されている。

10

【 0 6 7 4 】

また、案内路 7 5 F は、上段導入部 7 5 1 に入球した遊技球を遊技盤 2 の後方に向かって案内した後、水平左方向に向かって案内する左方案内部 7 5 3 F と、左方案内部 7 5 3 F にて水平左方向に向かって案内された遊技球を遊技盤 2 の下方に向かって落下させて案内した後、水平右方向に向かって案内する右方案内部 7 5 4 と、右方案内部 7 5 4 にて水平右方向に向かって案内された遊技球を遊技盤 2 の前方に向かって案内した後、遊技領域に設けられた排出部 7 5 2 から排出して落下させる前方案内部 7 5 5 とを備えている。

ここで、排出部 7 5 2 は、上作動口 2 5 の鉛直上方位置に設けられているので、案内路 7 5 F に入球するルートを通して遊技領域に排出された遊技球は、上作動口 2 5 に入賞しやすくなる。

20

【 0 6 7 5 】

ステージ振分機構 7 3 F は、上段ステージ 7 1 F の転動面 7 4 の左方に設けられた回転部材 7 8 F を備えている。

【 0 6 7 6 】

回転部材 7 8 F は、水平前後方向を軸方向としてセンターフレーム 3 7 に回転自在に取り付けられた回転軸 7 8 1 F と、回転軸 7 8 1 F の水平前方側（上段ステージ 7 1 F の転動面 7 4 側）に固定された第 1 プレート 7 8 2 と、第 1 プレート 7 8 2 と略直交となるようにして回転軸 7 8 1 F の水平前方側に固定された第 2 プレート 7 8 3 とを備えている。

【 0 6 7 7 】

30

第 1 プレート 7 8 2 は、矩形板状に形成されるとともに、水平前後方向に沿って回転軸 7 8 1 F を貫通させるようにして回転軸 7 8 1 F に固定されている。この第 1 プレート 7 8 2 は、回転軸 7 8 1 F から斜め右上に向かって延在する第 1 板状部 7 8 5 と、回転軸 7 8 1 F から斜め左下に向かって延在する第 2 板状部 7 8 6 とを備えている。この第 1 板状部 7 8 5 は、板面に対して傾斜した端面を回転軸 7 8 1 F と反対側に有している。

第 2 プレート 7 8 3 は、矩形板状に形成されるとともに、水平方向右側の一端を回転軸 7 8 1 F に固定されている。この第 2 プレート 7 8 3 は、板面に対して傾斜した端面を回転軸 7 8 1 F と反対側に有している。

【 0 6 7 8 】

以下、遊技領域を流下する遊技球をステージ振分機構 7 3 F にて上段ステージ 7 1 F および下段ステージ 7 2 のいずれかに振り分ける流れについて説明する。

40

遊技球 B A 1 は、センターフレーム 3 7 の左側の領域に設けられた釘 N L 1 および釘 N L 2 の間を通してステージ振分機構 7 3 F に到達し（図 6 1 矢印 A 参照）、図 6 3 に示すように、第 2 プレート 7 8 3 の板面を水平右方向に向かって転動する。

第 2 プレート 7 8 3 の板面を水平右方向に向かって転動した遊技球 B A 1 は、第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 に衝突する。

【 0 6 7 9 】

図 6 4 は、回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図である。

回転部材 7 8 F は、図 6 4 に示すように、第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 に遊技球が衝突することによって、回転軸 7 8 1 F を軸として回転すると、第 1 プレート 7 8

50

2の第1板状部785における回転軸781Fと反対側の端面と、上段ステージ71Fの転動面74における回転部材78F側の端面とが係合し、その回転を停止する。換言すれば、上段ステージ71Fの転動面74は、第1プレート782の第1板状部785の端面と対応するとともに、転動面74の板面に対して傾斜した端面を回転部材78F側に有している。

したがって、第1プレート782の第1板状部785の板面は、転動面74に接続することになるので、第1プレート782の第1板状部785の板面を水平右方向に向かって転動していた遊技球BA1は、上段ステージ71Fに振り分けられることになる。

【0680】

第1プレート782の第1板状部785の板面が転動面74に接続した状態では、第2プレート783の板面は、起立した状態となっているので、ステージ振分機構73Fに到達した後続の遊技球BA2を転動させることができなくなる。また、第2プレート783の板面に後続の遊技球BA2が衝突した場合に、回転部材78Fは、第1板状部785および転動面74の係合によって、回転軸781Fを軸として回転することはないので、後続の遊技球BA2は、上段ステージ71Fに振り分けられなくなる。具体的には、後続の遊技球BA2は、下段ステージ72の転動面76と、第1プレート782の第2板状部786との間に形成された隙間を通過して下段ステージ72に振り分けられることになる。

【0681】

そして、上段ステージ71Fは、前述したように、転動面74に到達した遊技球のうち、約40%の遊技球を案内路75Fに入球するルートに振り分け、約60%の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

なお、下段ステージ72は、前述したように、転動面76に到達した遊技球のうち、約10%の遊技球を案内路77に入球するルートに振り分け、約90%の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

【0682】

第1プレート782の第1板状部785の板面が転動面74に接続した状態では、第1プレート782の第2板状部786は、水平方向左側に向かって突出した状態となっているので、下段ステージ72の転動面76と、第1プレート782の第2板状部786との間に形成された隙間を通過して下段ステージ72に振り分けられる遊技球は、第1プレート782の第2板状部786に衝突する場合がある。なお、第1プレート782の第2板状部786の長さは、下段ステージ72に振り分けられる遊技球のうち、第1プレート782の第2板状部786に衝突する遊技球の割合を約20%とするように設定されているが、これとは異なる割合に設定されていてもよい。

【0683】

第1プレート782の第2板状部786に遊技球が衝突すると、第1プレート782は、回転軸781Fを軸として回転するので、回転部材78Fは、回転軸781Fを軸として回転する(図中左回り方向矢印参照)。また、プレート783は、回転軸781Fの回転に伴って回転する。

回転部材78Fは、第1プレート782の第2板状部786に遊技球が衝突することによって、回転軸781Fを軸として回転すると、第2プレート783における回転軸781Fと反対側の端面と、下段ステージ72の転動面76とが係合し、その回転を停止する。これによって、回転部材78Fは、図63の状態に戻ることになる。

【0684】

このような本参考形態によれば、前記参考形態Dにおける(1)~(4),(6),(7),(9)と同様の作用・効果を奏することができる。

【0685】

ここで、本参考形態では、上段ステージ71Fの転動面74に存在する遊技球は、案内路75Fの上段導入部751に入球可能となっている。上段ステージ71Fの転動面74に遊技球を流下させ得る状態(第2プレート783の略水平状態)を第1の遊技状態とし、上段ステージ71Fの転動面74に遊技球が存在している状態を第2の遊技状態とすれ

10

20

30

40

50

ば、第2の遊技状態は、遊技領域における特定領域（上段ステージ7 1 F）に存在する遊技球のみを第1の入球領域（上段導入部7 5 1）に入球可能としている。そして、パチンコ機1は、遊技者に利益を付与する第2の入球領域（上作動口2 5）に第1の入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段（案内路7 5 F）を備えている。

したがって、パチンコ機1は、第1の遊技状態と、遊技者に利益を付与し、第1の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2の遊技状態とを切り替えている。

なお、本参考形態では、第2の遊技状態は、遊技者に利益を付与し、第1の遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態としているが、遊技者に利益を付与しない遊技状態であってもよく、第1の遊技状態よりも遊技者にとって不利な遊技状態であってもよく、第1の遊技状態と同様の利益を遊技者に付与する遊技状態であってもよい。

10

#### 【0 6 8 6】

このような観点にて本参考形態に係る発明を鑑みれば、第1プレート7 8 2および第2プレート7 8 3は、第1の遊技状態の発生中に発射ハンドル1 6にて発射された第1の遊技球（遊技球B A 1）が遊技領域における所定領域（第1プレート7 8 2および第2プレート7 8 3の間の領域）を通過することに基づいて、第2の遊技状態を発生させる第2遊技状態発生手段として機能する。

また、第1プレート7 8 2の第2板状部7 8 6は、第2の遊技状態の発生中に第1の遊技球よりも後に発射ハンドル1 6にて発射された第2の遊技球（遊技球B A 2）が特定の条件を成立させた場合（遊技球B A 2が第2板状部7 8 6に衝突した場合）に、第1の遊技状態を発生させる第1遊技状態発生手段として機能する。

20

そして、第2プレート7 8 3は、第2の遊技状態の発生中に第2の遊技球（遊技球B A 2）が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第2遊技状態発生手段にて第2の遊技状態を発生させることを制限する制限手段として機能する。

#### 【0 6 8 7】

これによれば、第2の遊技状態の発生中は、遊技領域における特定領域に存在する遊技球のみを上段導入部7 5 1に入球可能とし、案内路7 5 Fは、遊技者に利益を付与する上作動口2 5に上段導入部7 5 1に入球した遊技球を案内するので、遊技者は、第2の遊技状態の発生に際して利益を享受することができる。また、第2プレート7 8 3は、第2の遊技状態の発生中に第2の遊技球が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第1プレート7 8 2および第2プレート7 8 3にて第2の遊技状態を発生させることを制限するので、遊技者は、第2の遊技状態を安心して楽しむことができる。

30

#### 【0 6 8 8】

また、本参考形態では、第2プレート7 8 3は、第2の遊技状態の発生中に第2の遊技球（遊技球B A 2）を遊技領域における所定領域（第1プレート7 8 2および第2プレート7 8 3の間の領域）と異なる他の領域（下段ステージ7 2の転動面7 6と、第1プレート7 8 2の第2板状部7 8 6との間に形成された隙間の領域）を通過させている。

#### 【0 6 8 9】

これによれば、第2プレート7 8 3は、第2の遊技状態の発生中に遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過させるので、第1プレート7 8 2および第2プレート7 8 3にて第2の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

40

#### 【0 6 9 0】

具体的には、本参考形態では、第2プレート7 8 3は、第1プレート7 8 2および第2プレート7 8 3にて第2の遊技状態を発生させることを制限する制限状態（第2プレート7 8 3の起立した状態）と、第1プレート7 8 2および第2プレート7 8 3にて第2の遊技状態を発生させることを制限しない非制限状態（第2プレート7 8 3の略水平状態）とを有している。そして、第1プレート7 8 2および第2プレート7 8 3にて第2の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第2板状部7 8 6にて第1の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えている。

#### 【0 6 9 1】

これによれば、第2プレート7 8 3は、第1プレート7 8 2および第2プレート7 8 3

50

にて第２の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第２板状部７８６にて第１の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えるので、第１の遊技状態の発生中に第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを制限することなく、第２の遊技状態の発生中に第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【０６９２】

また、本参考形態では、第２板状部７８６は、第２の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球（第２板状部７８６に衝突した遊技球ＢＡ２）のみに基づいて、特定の条件を成立させている。

【０６９３】

これによれば、第２板状部７８６は、第２の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球のみに基づいて、特定の条件を成立させるので、遊技者は、第２の遊技球が所定の条件を満たすか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０６９４】

また、本参考形態では、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、遊技球ＢＡ１にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させている。

【０６９５】

これによれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第１の遊技球にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させるので、第１プレート７８２および第２プレート７８３の構成を簡素にすることができる。

【０６９６】

また、本参考形態では、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、遊技球ＢＡ１にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させていた。換言すれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、遊技球ＢＡ１の推進力にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させていた。

これに対して、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、モータなどの駆動力にて変位するようにしてもよい。この場合には、例えば、第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させてもよい。また、例えば、第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第２の遊技状態を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選に当選した場合に、第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させてもよい。この際、第２の遊技状態を発生させるか否かの抽選に当選しなかった場合に、第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域に存在している遊技球は、下段ステージ７２に誘導するようにしてもよく、遊技領域に排出するようにしてもよい。

【０６９７】

このように、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第１の遊技状態の発生中に発射ハンドル１６にて発射された遊技球ＢＡ１が遊技領域における所定領域（第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域や、センターフレーム３７の左側の領域に設けられた釘ＮＬ１および釘ＮＬ２の間の領域など）を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、第２の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第２の遊技状態を発生させないようにしてもよい。

これによれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、状態発生抽選に当選した場合に、第２の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第２の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０６９８】

10

20

30

40

50



また、本参考形態では、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、遊技球ＢＡ２にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第１の遊技状態を発生させている。

【０６９９】

これによれば、第２板状部７８６は、第２の遊技球にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第１の遊技状態を発生させるので、第２板状部７８６の構成を簡素にすることができる。

【０７００】

また、本参考形態では、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、遊技球ＢＡ２にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第１の遊技状態を発生させていた。換言すれば、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、遊技球ＢＡ２の推進力にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させていた。

10

これに対して、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、モータなどの駆動力にて変位するようにしてもよい。この場合には、例えば、下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第１の遊技状態を発生させてもよい。また、例えば、下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第１の遊技状態を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選に当選した場合に、第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第１の遊技状態を発生させてもよい。この際、第１の遊技状態を発生させるか否かの抽選に当選しなかった場合に、下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域に存在している遊技球は、下段ステージ７２に誘導するようにしてもよく、遊技領域に排出するようにしてもよい。

20

【０７０１】

このように、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、第２の遊技状態の発生中に発射ハンドル１６にて発射された遊技球ＢＡ２が遊技領域における所定領域（下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域や、センターフレーム３７の左側の領域に設けられた釘ＮＬ１および釘ＮＬ２の間の領域など）を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、第１の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第１の遊技状態を発生させないようにしてもよい。

30

これによれば、第２板状部７８６は、状態発生抽選に当選した場合に、第１の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第１の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

なお、第１遊技状態発生手段は、状態発生抽選に当選した場合を、特定の条件を成立させた場合としてもよく、特定の条件は、どのような条件であってもよい。例えば、特定の条件は、所定の時間を経過した場合に成立するようにしてもよく、大入賞口やＶ入賞口などに所定数の遊技球が入球した場合に成立するようにしてもよい。

40

【０７０２】

また、本参考形態では、上段ステージ７１Ｆの転動面７４に遊技球を流下させ得る状態（第２プレート７８３の略水平状態）を第１の遊技状態とし、上段ステージ７１Ｆの転動面７４に遊技球が存在している状態、換言すれば、下段ステージ７２の転動面７６に遊技球を流下させ得る状態を第２の遊技状態としていた。そして、上段ステージ７１Ｆおよび下段ステージ７２は、上作動口２５に至る流路となっていた。

これに対して、第１の遊技状態および第２の遊技状態を切り替える構成は、上段ステージ７１Ｆおよび下段ステージ７２の各流路を切り替える構成とは異なる構成であってもよい。例えば、大入賞口に至る流路、Ｖ入賞口に至る流路、一般入賞口に至る流路、各作動

50

口に至る流路、およびスルーゲートに至る流路などを切り替える構成であってもよく、2種のV入賞口に至る各流路を切り替える構成であってもよく、上作動口に至る流路および下作動口に至る流路を切り替える構成であってもよく、どのような流路を切り替える構成であってもよい。また、これらの流路は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。また、第1の遊技状態および第2の遊技状態は、どのような遊技状態であってもよく、例えば、通常の制御状態（低確率モードおよび高確率モード）を第1の遊技状態とし、特定制御状態（開閉実行モード）を第2の遊技状態としてもよい。

【0703】

また、本参考形態では、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に第2の遊技球（遊技球BA2）を遊技領域における所定領域（第1プレート782および第2プレート783の間の領域）と異なる他の領域（下段ステージ72の転動面76と、第1プレート782の第2板状部786との間に形成された隙間の領域）に誘導する遊技球誘導手段として機能する。

10

【0704】

これによれば、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導するので、遊技者は、第2の遊技状態を安心して楽しむことができる。

【0705】

具体的には、本参考形態では、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に第2の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導する遊技球誘導状態（第2プレート783の起立した状態）と、第1の遊技状態の発生中に第1の遊技球を遊技領域における所定領域に誘導する遊技球非誘導状態（第2プレート783の略水平状態）とを有している。そして、第1プレート782および第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させた場合に遊技球誘導状態に切り替え、第2板状部786にて第1の遊技状態を発生させた場合に遊技球非誘導状態に切り替えている。

20

【0706】

これによれば、第2プレート783は、第1プレート782および第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させた場合に遊技球誘導状態に切り替え、第2板状部786にて第1の遊技状態を発生させた場合に遊技球非誘導状態に切り替えるので、第1の遊技状態の発生中に第1プレート782および第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させることを制限することなく、第2の遊技状態の発生中に第1プレート782および第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

30

【0707】

なお、本参考形態では、遊技球誘導手段は、第2プレート783を採用していたが、第2の遊技状態の発生中に第2の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導することができれば、どのようなものであってもよい。例えば、遊技球誘導手段は、釘や、風車等の各種部材（役物）や、センターフレームや、遊技球の流路を切り替える弁などを採用してもよい。また、遊技球誘導手段は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。

40

【0708】

また、本参考形態では、第1プレート782および第2プレート783は、第1の遊技状態の発生中に発射ハンドル16にて発射された第1の遊技球（遊技球BA1）が遊技領域における所定領域（第1プレート782および第2プレート783の間の領域）を通過し、第1の遊技球に当接して変位することに基づいて、第2の遊技状態を発生させる第2遊技状態発生手段として機能している。

また、ステージ振分機構73Fは、第2の遊技状態の発生中に第1の遊技球よりも後に発射ハンドル16にて発射された第2の遊技球（遊技球BA2）が遊技領域における所定領域（下段ステージ72の転動面76と、第1プレート782の第2板状部786との間に形成された隙間の領域）を通過し、第2の遊技球に当接して変位することに基づいて、

50

第１の遊技状態を発生させる第１遊技状態発生手段として機能している。

そして、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第２の遊技状態を発生させた第１の遊技球を遊技者に第１の利益（約４０％の遊技球を案内路７５Ｆに入球するルートに振り分ける）を付与する第１の利益付与領域（上段ステージ７１Ｆ）に誘導し、ステージ振分機構７３Ｆは、第１の遊技状態を発生させた第２の遊技球を遊技者に第１の利益と異なる第２の利益（約１０％の遊技球を案内路７７に入球するルートに振り分ける）を付与する第２の利益付与領域（下段ステージ７２）に誘導している。

【０７０９】

これによれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第２の遊技状態を発生させた第１の遊技球を遊技者に第１の利益を付与する上段ステージ７１Ｆに誘導し、ステージ振分機構７３Ｆは、第１の遊技状態を発生させた第２の遊技球を遊技者に第１の利益と異なる第２の利益を付与する下段ステージ７２に誘導するので、遊技者は、遊技球の誘導先に注目することになる。

10

【０７１０】

また、本参考形態では、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて上段ステージ７１Ｆに誘導された第１の遊技球は、第１の条件（上段導入部７５１への入球）を満たした場合に、第１の利益を付与する第１利益入球領域（上段導入部７５１）に入球し、ステージ振分機構７３Ｆにて下段ステージ７２に誘導された第２の遊技球は、第１の条件とは異なる第２の条件（下段導入部７７１への入球）を満たした場合に、第２の利益を付与する第２利益入球領域（下段導入部７７１）に入球している。

20

【０７１１】

これによれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて上段ステージ７１Ｆに誘導された第１の遊技球は、第１の条件を満たした場合に、第１の利益を付与する上段導入部７５１に入球し、ステージ振分機構７３Ｆにて下段ステージ７２に誘導された第２の遊技球は、第１の条件とは異なる第２の条件を満たした場合に、第２の利益を付与する下段導入部７７１に入球するので、遊技者は、第１の条件および第２の条件を満たすか否かに注目することになる。

【０７１２】

また、本参考形態では、第１の条件を満たさなかった第１の遊技球、および第２の条件を満たさなかった第２の遊技球は、上段導入部７５１および下段導入部７７１の双方の領域と異なる他の領域（遊技領域）に排出されている。

30

【０７１３】

これによれば、第１の条件を満たさなかった第１の遊技球、および第２の条件を満たさなかった第２の遊技球は、上段導入部７５１および下段導入部７７１の双方の領域と異なる他の領域に排出されるので、遊技者は、第１の遊技球および第２の遊技球が他の領域に排出されるか否かに注目することになる。

【０７１４】

また、本参考形態では、上段ステージ７１Ｆの転動面７４に遊技球を流下させ得る状態（第２プレート７８３の略水平状態）を第１の遊技状態とし、上段ステージ７１Ｆの転動面７４に遊技球が存在している状態、換言すれば、下段ステージ７２の転動面７６に遊技球を流下させ得る状態を第２の遊技状態としていた。そして、上段ステージ７１Ｆは、第１の条件（上段導入部７５１への入球）を満たした場合に、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて上段ステージ７１Ｆに誘導された第１の遊技球を第１の利益を付与する第１利益入球領域（上段導入部７５１）に入球させる第１の利益付与領域として機能し、下段ステージ７２は、第２の条件（下段導入部７７１への入球）を満たした場合に、ステージ振分機構７３Ｆにて下段ステージ７２に誘導された第２の遊技球を第２の利益を付与する第２利益入球領域（下段導入部７７１）に入球させる第２の利益付与領域として機能していた。

40

これに対して、第１の利益付与領域および第２の利益付与領域は、上段ステージ７１Ｆおよび下段ステージ７２とは異なる構成であってもよい。例えば、大入賞口、Ｖ入賞口、

50

一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどであってもよく、遊技者に利益を利益を付与することができれば、どのような領域であってもよい。また、これらの領域は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。また、第1の遊技状態および第2の遊技状態は、どのような遊技状態であってもよく、例えば、通常の制御状態（低確率モードおよび高確率モード）を第1の遊技状態とし、特定制御状態（開閉実行モード）を第2の遊技状態としてもよい。

【0715】

〔参考形態G〕

以下、本発明の参考形態Gを図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

10

【0716】

図65は、本発明の参考形態Gに係る遊技盤の正面図である。

前記参考形態Fでは、センターフレーム37は、図柄表示装置36の下側の領域に設けられた二段ステージ7Fを備えていた。

これに対して、本参考形態では、センターフレーム37は、図65に示すように、図柄表示装置36の下側の領域に設けられた二段ステージ7Gを備えている点で前記参考形態Dと異なる。

【0717】

二段ステージ7Gは、鉛直上方側（図柄表示装置36の表示画面G側）に配置された上段ステージ71Fと、上段ステージ71Fの鉛直下方側に配置された下段ステージ72と、遊技領域を流下する遊技球を上段ステージ71Fおよび下段ステージ72のいずれかに振り分けるステージ振分機構73Gとを備えている。

20

【0718】

図66は、二段ステージの近傍を拡大した斜視図である。図67は、二段ステージの近傍を拡大した正面図である。

ステージ振分機構73Gは、図66および図67に示すように、上段ステージ71Fの回転面74の左方に設けられた回転部材78Gを備えている。

【0719】

回転部材78Gは、水平前後方向を軸方向としてセンターフレーム37に回転自在に取り付けられた回転軸781Fと、回転軸781Fの水平前方側（上段ステージ71Fの回転面74側）に固定された第1プレート782Gと、第1プレート782Gと略直交となるようにして回転軸781Fの水平前方側に固定された第2プレート783と、第1プレート782Gと略直交となるようにして回転軸781Fの水平前方側に固定されるとともに、回転軸781Fを挟んで第2プレート783の反対側に固定された第4プレート789Gとを備えている。

30

【0720】

第1プレート782Gは、矩形板状に形成されるとともに、水平前後方向に沿って回転軸781Fを貫通させるようにして回転軸781Fに固定されている。この第1プレート782Gは、回転軸781Fから斜め右上に向かって延在する第1板状部785を備えている。この第1板状部785は、板面に対して傾斜した端面を回転軸781Fと反対側に有している。

40

第2プレート783は、矩形板状に形成されるとともに、水平方向右側の一端を回転軸781Fに固定されている。この第2プレート783は、板面に対して傾斜した端面を回転軸781Fと反対側に有している。

第4プレート789Gは、矩形板状に形成されるとともに、水平方向左側の一端を回転軸781Fに固定されている。

【0721】

以下、遊技領域を流下する遊技球をステージ振分機構73Gにて上段ステージ71Fおよび下段ステージ72のいずれかに振り分ける流れについて説明する。

50

遊技球 B A 1 は、センターフレーム 3 7 の左側の領域に設けられた釘 N L 1 および釘 N L 2 の間を通してステージ振分機構 7 3 G に到達し（図 6 5 矢印 A 参照）、図 6 7 に示すように、第 2 プレート 7 8 3 の板面を水平右方向に向かって転動する。

第 2 プレート 7 8 3 の板面を水平右方向に向かって転動した遊技球 B A 1 は、第 1 プレート 7 8 2 G の第 1 板状部 7 8 5 に衝突する。

【 0 7 2 2 】

図 6 8 は、回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図である。

回転部材 7 8 G は、図 6 8 に示すように、第 1 プレート 7 8 2 G の第 1 板状部 7 8 5 に遊技球が衝突することによって、回転軸 7 8 1 F を軸として回転すると、第 1 プレート 7 8 2 G の第 1 板状部 7 8 5 における回転軸 7 8 1 F と反対側の端面と、上段ステージ 7 1 F の転動面 7 4 における回転部材 7 8 G 側の端面とが係合し、その回転を停止する。換言すれば、上段ステージ 7 1 F の転動面 7 4 は、第 1 プレート 7 8 2 G の第 1 板状部 7 8 5 の端面と対応するとともに、転動面 7 4 の板面に対して傾斜した端面を回転部材 7 8 G 側に有している。

したがって、第 1 プレート 7 8 2 G の第 1 板状部 7 8 5 の板面は、転動面 7 4 に接続することになるので、第 1 プレート 7 8 2 G の第 1 板状部 7 8 5 の板面を水平右方向に向かって転動していた遊技球 B A 1 は、上段ステージ 7 1 F に振り分けられることになる。

【 0 7 2 3 】

第 1 プレート 7 8 2 G の第 1 板状部 7 8 5 の板面が転動面 7 4 に接続した状態では、第 2 プレート 7 8 3 の板面は、起立した状態となっているので、ステージ振分機構 7 3 G に到達した後続の遊技球 B A 2 を転動させることができなくなる。また、第 2 プレート 7 8 3 の板面に後続の遊技球 B A 2 が衝突した場合に、回転部材 7 8 G は、第 1 板状部 7 8 5 および転動面 7 4 の係合によって、回転軸 7 8 1 F を軸として回転することはないので、後続の遊技球 B A 2 は、上段ステージ 7 1 F に振り分けられなくなる。具体的には、後続の遊技球 B A 2 は、下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 と、回転軸 7 8 1 F との間に形成された隙間を通して下段ステージ 7 2 に振り分けられることになる。

【 0 7 2 4 】

そして、上段ステージ 7 1 F は、前述したように、転動面 7 4 に到達した遊技球のうち、約 4 0 % の遊技球を案内路 7 5 F に入球するルートに振り分け、約 6 0 % の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

なお、下段ステージ 7 2 は、前述したように、転動面 7 6 に到達した遊技球のうち、約 1 0 % の遊技球を案内路 7 7 に入球するルートに振り分け、約 9 0 % の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

【 0 7 2 5 】

第 1 プレート 7 8 2 G の第 1 板状部 7 8 5 の板面が転動面 7 4 に接続した状態では、第 4 プレート 7 8 9 G は、鉛直下方側に向かって突出した状態となっているので、下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 と、回転軸 7 8 1 F との間に形成された隙間を通して下段ステージ 7 2 に振り分けられる遊技球 B A 2 は、第 4 プレート 7 8 9 G に衝突することになる。

【 0 7 2 6 】

第 4 プレート 7 8 9 G に遊技球 B A 2 が衝突すると、第 4 プレート 7 8 9 G は、回転軸 7 8 1 F を軸として回転するので、回転部材 7 8 G は、第 1 板状部 7 8 5 および転動面 7 4 の係合を解除する方向に回転軸 7 8 1 F を軸として回転する（図中左回り方向矢印参照）。また、プレート 7 8 3 は、回転軸 7 8 1 F の回転に伴って回転する。

回転部材 7 8 G は、第 4 プレート 7 8 9 G に遊技球が衝突することによって、回転軸 7 8 1 F を軸として回転すると、第 2 プレート 7 8 3 における回転軸 7 8 1 F と反対側の端面と、下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 とが係合し、その回転を停止する。これによって、回転部材 7 8 G は、図 6 7 の状態に戻るようになる。

【 0 7 2 7 】

このように、本参考形態では、ステージ振分機構 7 3 G は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 F に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、阻止手段を非

10

20

30

40

50

阻止状態に切り替える第４プレート７８９Ｇ（接触手段）を備えている。この接触手段は、誘導手段にて上段ステージ７１Ｆに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、全部の遊技球と接触する位置に配設されている。

これによれば、ステージ振分機構７３Ｇは、誘導手段にて上段ステージ７１Ｆに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、誘導手段にて上段ステージ７１Ｆに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、全部の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。

#### 【０７２８】

このような本参考形態によれば、前記参考形態Ｄにおける（１）～（４），（６），（９）と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

（１１）ステージ振分機構７３Ｇは、誘導手段にて上段ステージ７１Ｆに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、誘導手段にて上段ステージ７１Ｆに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、全部の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、誘導手段にて上段ステージ７１Ｆに誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。

#### 【０７２９】

ここで、本参考形態では、上段ステージ７１Ｆの転動面７４に存在する遊技球は、案内路７５Ｆの上段導入部７５１に入球可能となっている。上段ステージ７１Ｆの転動面７４に遊技球を流下させ得る状態（第２プレート７８３の略水平状態）を第１の遊技状態とし、上段ステージ７１Ｆの転動面７４に遊技球が存在している状態を第２の遊技状態とすれば、第２の遊技状態は、遊技領域における特定領域（上段ステージ７１Ｆ）に存在する遊技球のみを第１の入球領域（上段導入部７５１）に入球可能としている。そして、パチンコ機１は、遊技者に利益を付与する第２の入球領域（上作動口２５）に第１の入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段（案内路７５Ｆ）を備えている。

したがって、パチンコ機１は、第１の遊技状態と、遊技者に利益を付与し、第１の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第２の遊技状態とを切り替えている。

なお、本参考形態では、第２の遊技状態は、遊技者に利益を付与し、第１の遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態としているが、遊技者に利益を付与しない遊技状態であってもよく、第１の遊技状態よりも遊技者にとって不利な遊技状態であってもよく、第１の遊技状態と同様の利益を遊技者に付与する遊技状態であってもよい。

#### 【０７３０】

このような観点にて本参考形態に係る発明を鑑みれば、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３は、第１の遊技状態の発生中に発射ハンドル１６にて発射された第１の遊技球（遊技球ＢＡ１）が遊技領域における所定領域（第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３の間の領域）を通過することに基づいて、第２の遊技状態を発生させる第２遊技状態発生手段として機能する。

また、第４プレート７８９Ｇは、第２の遊技状態の発生中に第１の遊技球よりも後に発射ハンドル１６にて発射された第２の遊技球（遊技球ＢＡ２）が特定の条件を成立させた場合（遊技球ＢＡ２が第４プレート７８９Ｇに衝突した場合）に、第１の遊技状態を発生させる第１遊技状態発生手段として機能する。

そして、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球（遊技球ＢＡ２）が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させることを制限する制限手段として機能する。

#### 【０７３１】

これによれば、第２の遊技状態の発生中は、遊技領域における特定領域に存在する遊技球のみを上段導入部７５１に入球可能とし、案内路７５Ｆは、遊技者に利益を付与する上

10

20

30

40

50

作動口 2 5 に上段導入部 7 5 1 に入球した遊技球を案内するので、遊技者は、第 2 の遊技状態の発生に際して利益を享受することができる。また、第 2 プレート 7 8 3 は、第 2 の遊技状態の発生中に第 2 の遊技球が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 にて第 2 の遊技状態を発生させることを制限するので、遊技者は、第 2 の遊技状態を安心して楽しむことができる。

【 0 7 3 2 】

また、本参考形態では、第 2 プレート 7 8 3 は、第 2 の遊技状態の発生中に第 2 の遊技球（遊技球 B A 2 ）を遊技領域における所定領域（第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 の間の領域）と異なる他の領域（下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 と、回転軸 7 8 1 F との間に形成された隙間の領域）を通過させている。

10

【 0 7 3 3 】

これによれば、第 2 プレート 7 8 3 は、第 2 の遊技状態の発生中に遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過させるので、第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 にて第 2 の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【 0 7 3 4 】

具体的には、本参考形態では、第 2 プレート 7 8 3 は、第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 にて第 2 の遊技状態を発生させることを制限する制限状態（第 2 プレート 7 8 3 の起立した状態）と、第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 にて第 2 の遊技状態を発生させることを制限しない非制限状態（第 2 プレート 7 8 3 の略水平状態）とを有している。そして、第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 にて第 2 の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第 4 プレート 7 8 9 G にて第 1 の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えている。

20

【 0 7 3 5 】

これによれば、第 2 プレート 7 8 3 は、第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 にて第 2 の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第 4 プレート 7 8 9 G にて第 1 の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えるので、第 1 の遊技状態の発生中に第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 にて第 2 の遊技状態を発生させることを制限することなく、第 2 の遊技状態の発生中に第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 にて第 2 の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【 0 7 3 6 】

30

また、本参考形態では、第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 は、遊技球 B A 1 にて第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 を変位させて第 2 の遊技状態を発生させている。

【 0 7 3 7 】

これによれば、第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 は、第 1 の遊技球にて第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 を変位させて第 2 の遊技状態を発生させるので、第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 の構成を簡素にすることができる。

【 0 7 3 8 】

また、本参考形態では、第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 は、遊技球 B A 1 にて第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 を変位させて第 2 の遊技状態を発生させていた。換言すれば、第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 は、遊技球 B A 1 の推進力にて第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 を変位させていた。

40

これに対して、第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 は、モータなどの駆動力にて変位するようにしてもよい。この場合には、例えば、第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 の間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 を変位させて第 2 の遊技状態を発生させてもよい。また、例えば、第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 の間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第 2 の遊技状態を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選に当選した

50

場合に、第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 を変位させて第 2 の遊技状態を発生させてもよい。この際、第 2 の遊技状態を発生させるか否かの抽選に当選しなかった場合に、第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 の間の領域に存在している遊技球は、下段ステージ 7 2 に誘導するようにしてもよく、遊技領域に排出するようにしてもよい。

#### 【 0 7 3 9 】

このように、第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 は、第 1 の遊技状態の発生中に発射ハンドル 1 6 にて発射された遊技球 B A 1 が遊技領域における所定領域（第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 の間の領域や、センターフレーム 3 7 の左側の領域に設けられた釘 N L 1 および釘 N L 2 の間の領域など）を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、第 2 の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第 2 の遊技状態を発生させないようにしてもよい。

10

これによれば、第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 は、状態発生抽選に当選した場合に、第 2 の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第 2 の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

#### 【 0 7 4 0 】

また、本参考形態では、第 4 プレート 7 8 9 G は、遊技球 B A 2 にて第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 を変位させて第 1 の遊技状態を発生させている。

#### 【 0 7 4 1 】

20

これによれば、第 4 プレート 7 8 9 G は、第 2 の遊技球にて第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 を変位させて第 1 の遊技状態を発生させるので、第 4 プレート 7 8 9 G の構成を簡素にすることができる。

#### 【 0 7 4 2 】

また、本参考形態では、第 4 プレート 7 8 9 G は、遊技球 B A 2 にて第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 を変位させて第 1 の遊技状態を発生させていた。換言すれば、第 4 プレート 7 8 9 G は、遊技球 B A 2 の推進力にて第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 を変位させていた。

これに対して、第 4 プレート 7 8 9 G は、モータなどの駆動力にて変位するようにしてもよい。この場合には、例えば、下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 と、回転軸 7 8 1 F との間に形成された隙間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 を変位させて第 1 の遊技状態を発生させてもよい。また、例えば、下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 と、回転軸 7 8 1 F との間に形成された隙間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第 1 の遊技状態を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選に当選した場合に、第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 を変位させて第 1 の遊技状態を発生させてもよい。この際、第 1 の遊技状態を発生させるか否かの抽選に当選しなかった場合に、下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 と、回転軸 7 8 1 F との間に形成された隙間の領域に存在している遊技球は、下段ステージ 7 2 に誘導するようにしてもよく、遊技領域に排出するようにしてもよい。

30

#### 【 0 7 4 3 】

このように、第 4 プレート 7 8 9 G は、第 2 の遊技状態の発生中に発射ハンドル 1 6 にて発射された遊技球 B A 2 が遊技領域における所定領域（下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 と、回転軸 7 8 1 F との間に形成された隙間の領域や、センターフレーム 3 7 の左側の領域に設けられた釘 N L 1 および釘 N L 2 の間の領域など）を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、第 1 の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第 1 の遊技状態を発生させないようにしてもよい。

これによれば、第 4 プレート 7 8 9 G は、状態発生抽選に当選した場合に、第 1 の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第 1 の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、パチンコ機 1

40

50



は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

なお、第1遊技状態発生手段は、状態発生抽選に当選した場合を、特定の条件を成立させた場合としてもよく、特定の条件は、どのような条件であってもよい。例えば、特定の条件は、所定の時間を経過した場合に成立するようにしてもよく、大入賞口やV入賞口などに所定数の遊技球が入球した場合に成立するようにしてもよい。

【0744】

また、本参考形態では、上段ステージ71Fの転動面74に遊技球を流下させ得る状態（第2プレート783の略水平状態）を第1の遊技状態とし、上段ステージ71Fの転動面74に遊技球が存在している状態、換言すれば、下段ステージ72の転動面76に遊技球を流下させ得る状態を第2の遊技状態としていた。そして、上段ステージ71Fおよび下段ステージ72は、上作動口25に至る流路となっていた。

10

これに対して、第1の遊技状態および第2の遊技状態を切り替える構成は、上段ステージ71Fおよび下段ステージ72の各流路を切り替える構成とは異なる構成であってもよい。例えば、大入賞口に至る流路、V入賞口に至る流路、一般入賞口に至る流路、各作動口に至る流路、およびスルーゲートに至る流路などを切り替える構成であってもよく、2種のV入賞口に至る各流路を切り替える構成であってもよく、上作動口に至る流路および下作動口に至る流路を切り替える構成であってもよく、どのような流路を切り替える構成であってもよい。また、これらの流路は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。また、第1の遊技状態および第2の遊技状態は、どのような遊技状態であってもよく、例えば、通常の制御状態（低確率モードおよび高確率モード）を第1の遊技状態とし、特定制御状態（開閉実行モード）を第2の遊技状態としてもよい。

20

【0745】

また、本参考形態では、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に第2の遊技球（遊技球BA2）を遊技領域における所定領域（第1プレート782Gおよび第2プレート783の間の領域）と異なる他の領域（下段ステージ72の転動面76と、回転軸781Fとの間に形成された隙間の領域）に誘導する遊技球誘導手段として機能する。

【0746】

これによれば、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導するので、遊技者は、第2の遊技状態を安心して楽しむことができる。

30

【0747】

具体的には、本参考形態では、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に第2の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導する遊技球誘導状態（第2プレート783の起立した状態）と、第1の遊技状態の発生中に第1の遊技球を遊技領域における所定領域に誘導する遊技球非誘導状態（第2プレート783の略水平状態）とを有している。そして、第1プレート782Gおよび第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させた場合に遊技球誘導状態に切り替え、第4プレート789Gにて第1の遊技状態を発生させた場合に遊技球非誘導状態に切り替えている。

【0748】

40

これによれば、第2プレート783は、第1プレート782Gおよび第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させた場合に遊技球誘導状態に切り替え、第4プレート789Gにて第1の遊技状態を発生させた場合に遊技球非誘導状態に切り替えるので、第1の遊技状態の発生中に第1プレート782Gおよび第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させることを制限することなく、第2の遊技状態の発生中に第1プレート782Gおよび第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【0749】

なお、本参考形態では、遊技球誘導手段は、第2プレート783を採用していたが、第2の遊技状態の発生中に第2の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘

50

導することができれば、どのようなものであってもよい。例えば、遊技球誘導手段は、釘や、風車等の各種部材（役物）や、センターフレームや、遊技球の流路を切り替える弁などを採用してもよい。また、遊技球誘導手段は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。

【 0 7 5 0 】

また、本参考形態では、第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 は、第 1 の遊技状態の発生中に発射ハンドル 1 6 にて発射された第 1 の遊技球（遊技球 B A 1 ）が遊技領域における所定領域（第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 の間の領域）を通過し、第 1 の遊技球に当接して変位することに基づいて、第 2 の遊技状態を発生させる第 2 遊技状態発生手段として機能している。

10

また、ステージ振分機構 7 3 G は、第 2 の遊技状態の発生中に第 1 の遊技球よりも後に発射ハンドル 1 6 にて発射された第 2 の遊技球（遊技球 B A 2 ）が遊技領域における所定領域（下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 と、回転軸 7 8 1 F との間に形成された隙間の領域）を通過し、第 2 の遊技球に当接して変位することに基づいて、第 1 の遊技状態を発生させる第 1 遊技状態発生手段として機能している。

そして、第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 は、第 2 の遊技状態を発生させた第 1 の遊技球を遊技者に第 1 の利益（約 4 0 % の遊技球を案内路 7 5 F に入球するルートに振り分ける）を付与する第 1 の利益付与領域（上段ステージ 7 1 F ）に誘導し、ステージ振分機構 7 3 G は、第 1 の遊技状態を発生させた第 2 の遊技球を遊技者に第 1 の利益と異なる第 2 の利益（約 1 0 % の遊技球を案内路 7 7 に入球するルートに振り分ける）を付与する第 2 の利益付与領域（下段ステージ 7 2 ）に誘導している。

20

【 0 7 5 1 】

これによれば、第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 は、第 2 の遊技状態を発生させた第 1 の遊技球を遊技者に第 1 の利益を付与する上段ステージ 7 1 F に誘導し、ステージ振分機構 7 3 G は、第 1 の遊技状態を発生させた第 2 の遊技球を遊技者に第 1 の利益と異なる第 2 の利益を付与する下段ステージ 7 2 に誘導するので、遊技者は、遊技球の誘導先に注目することになる。

【 0 7 5 2 】

また、本参考形態では、第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 にて上段ステージ 7 1 F に誘導された第 1 の遊技球は、第 1 の条件（上段導入部 7 5 1 への入球）を満たした場合に、第 1 の利益を付与する第 1 利益入球領域（上段導入部 7 5 1 ）に入球し、ステージ振分機構 7 3 G にて下段ステージ 7 2 に誘導された第 2 の遊技球は、第 1 の条件とは異なる第 2 の条件（下段導入部 7 7 1 への入球）を満たした場合に、第 2 の利益を付与する第 2 利益入球領域（下段導入部 7 7 1 ）に入球している。

30

【 0 7 5 3 】

これによれば、第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 にて上段ステージ 7 1 F に誘導された第 1 の遊技球は、第 1 の条件を満たした場合に、第 1 の利益を付与する上段導入部 7 5 1 に入球し、ステージ振分機構 7 3 G にて下段ステージ 7 2 に誘導された第 2 の遊技球は、第 1 の条件とは異なる第 2 の条件を満たした場合に、第 2 の利益を付与する下段導入部 7 7 1 に入球するので、遊技者は、第 1 の条件および第 2 の条件を満たすか否かに注目することになる。

40

【 0 7 5 4 】

また、本参考形態では、第 1 の条件を満たさなかった第 1 の遊技球、および第 2 の条件を満たさなかった第 2 の遊技球は、上段導入部 7 5 1 および下段導入部 7 7 1 の双方の領域と異なる他の領域（遊技領域）に排出されている。

【 0 7 5 5 】

これによれば、第 1 の条件を満たさなかった第 1 の遊技球、および第 2 の条件を満たさなかった第 2 の遊技球は、上段導入部 7 5 1 および下段導入部 7 7 1 の双方の領域と異なる他の領域に排出されるので、遊技者は、第 1 の遊技球および第 2 の遊技球が他の領域に排出されるか否かに注目することになる。

50

## 【 0 7 5 6 】

また、本参考形態では、上段ステージ 7 1 F の転動面 7 4 に遊技球を流下させ得る状態（第 2 プレート 7 8 3 の略水平状態）を第 1 の遊技状態とし、上段ステージ 7 1 F の転動面 7 4 に遊技球が存在している状態、換言すれば、下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 に遊技球を流下させ得る状態を第 2 の遊技状態としていた。そして、上段ステージ 7 1 F は、第 1 の条件（上段導入部 7 5 1 への入球）を満たした場合に、第 1 プレート 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 にて上段ステージ 7 1 F に誘導された第 1 の遊技球を第 1 の利益を付与する第 1 利益入球領域（上段導入部 7 5 1）に入球させる第 1 の利益付与領域として機能し、下段ステージ 7 2 は、第 2 の条件（下段導入部 7 7 1 への入球）を満たした場合に、ステージ振分機構 7 3 G にて下段ステージ 7 2 に誘導された第 2 の遊技球を第 2 の利益を付与する第 2 利益入球領域（下段導入部 7 7 1）に入球させる第 2 の利益付与領域として機能していた。

10

これに対して、第 1 の利益付与領域および第 2 の利益付与領域は、上段ステージ 7 1 F および下段ステージ 7 2 とは異なる構成であってもよい。例えば、大入賞口、V 入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどであってもよく、遊技者に利益を利益を付与することができれば、どのような領域であってもよい。また、これらの領域は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。また、第 1 の遊技状態および第 2 の遊技状態は、どのような遊技状態であってもよく、例えば、通常の制御状態（低確率モードおよび高確率モード）を第 1 の遊技状態とし、特定制御状態（開閉実行モード）を第 2 の遊技状態としてもよい。

20

## 【 0 7 5 7 】

## 〔参考形態 H〕

以下、本発明の参考形態 H を図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

## 【 0 7 5 8 】

図 6 9 は、本発明の参考形態 H に係る二段ステージの近傍を拡大した正面図である。

前記参考形態 D では、ステージ振分機構 7 3 は、上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 の左方に設けられた回転部材 7 8 と、上段ステージ 7 1 の左方案内部 7 5 3 に設けられた扉部材 7 9 とを備えていた。

30

これに対して、本参考形態では、ステージ振分機構 7 3 H は、回転部材 7 8 と、扉部材 7 9 と、ステージ振分機構 7 3 H に遊技球が到達するのを邪魔する邪魔手段 7 0 とを備えている点で前記参考形態 D と異なる。

## 【 0 7 5 9 】

邪魔手段 7 0 は、回転部材 7 8 の回転軸 7 8 1 の左上位置に設けられた邪魔板 7 0 1 と、邪魔板 7 0 1 を駆動する邪魔板駆動部 7 0 2 と、回転部材 7 8 の回転状態を検出する回転検出センサ 7 0 3 とを備えている。

## 【 0 7 6 0 】

邪魔板 7 0 1 は、矩形板状に形成されている。この邪魔板 7 0 1 は、窓パネル 1 2 3 に向かって前進して遊技盤 2 から突出することによって、ステージ振分機構 7 3 H に遊技球が到達するのを邪魔する邪魔状態と、遊技盤 2 の内部に向かって後退して遊技盤 2 に埋没することによって、ステージ振分機構 7 3 H に遊技球が到達するのを邪魔しない非邪魔状態を有している。

40

また、邪魔板 7 0 1 は、遊技盤 2 の背面側に搭載された邪魔板駆動部 7 0 2 に連結されている。この邪魔板 7 0 1 は、邪魔板駆動部 7 0 2 にて駆動されることによって、邪魔状態および非邪魔状態のいずれかに設定される。

## 【 0 7 6 1 】

回転検出センサ 7 0 3 は、回転軸 7 8 1 の水平後方側（上段ステージ 7 1 の左方案内部 7 5 3 側）に取り付けられている。この回転検出センサ 7 0 3 は、第 2 プレート 7 8 3 の起立した状態、および第 2 プレート 7 8 3 の略水平状態の 2 つの回転状態を検出する。

50

## 【 0 7 6 2 】

< 音声発光制御装置の電氣的構成 >

図 7 0 は、音声発光制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

音声発光制御装置 5 H は、図 7 0 に示すように、音声発光制御基板 5 1 と、この音声発光制御基板 5 1 に実装された M P U 5 2 と、この M P U 5 2 を構成している R O M 5 3 および R A M 5 4 とを備えている。ここで、M P U 5 2 は、R O M 5 3 および R A M 5 4 の他、C P U、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。

## 【 0 7 6 3 】

M P U 5 2 は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。M P U 5 2 の入力ポートは、前述したように、主制御装置 4 に接続されている。また、M P U 5 2 の入力ポートは、回転部材 7 8 の回転状態を検出する回転検出センサ 7 0 3 に接続されている。M P U 5 2 の出力ポートは、各種ランプ部 1 2 4 , 3 7 1 ~ 3 7 3 と、スピーカ部 1 2 5 と、表示制御装置 6 とに接続されている。また、M P U 5 2 の出力ポートは、邪魔板 7 0 1 を突没動作させる邪魔板駆動部 7 0 2 に接続されている。

なお、音声発光制御基板 5 1 は、ドライバ回路を有している。M P U 5 2 は、このドライバ回路を通じて各種駆動部などの駆動制御を実行する。具体的には、M P U 5 2 は、邪魔板駆動部 7 0 2 の駆動制御を実行して邪魔板 7 0 1 を突没させる。

## 【 0 7 6 4 】

以下、遊技領域を流下する遊技球をステージ振分機構 7 3 H にて上段ステージ 7 1 および下段ステージ 7 2 のいずれかに振り分ける流れについて説明する。

M P U 5 2 は、定期的に（例えば、2 m s e c 周期で）回転検出センサ 7 0 3 にて第 2 プレート 7 8 3 の起立した状態、および第 2 プレート 7 8 3 の略水平状態の 2 つの回転状態の検出を実行する。

## 【 0 7 6 5 】

図 6 9 の状態では、第 2 プレート 7 8 3 の板面は、略水平状態となっているので、ステージ振分機構 7 3 H に到達した遊技球 B A 1 を転動させることができる。

M P U 5 2 は、第 2 プレート 7 8 3 の略水平状態の回転状態を検出した場合には、邪魔板駆動部 7 0 2 の駆動制御を実行して邪魔板 7 0 1 を非邪魔状態に設定する。なお、図 6 9 では、邪魔板 7 0 1 を白抜きで図示することによって、非邪魔状態を示している。

邪魔板 7 0 1 は、非邪魔状態に設定されているので、遊技球 B A 1 は、センターフレーム 3 7 の左側の領域に設けられた釘 N L 1 および釘 N L 2 の間を通過してステージ振分機構 7 3 H に到達し（図 4 5 矢印 A 参照）、図 6 9 に示すように、第 2 プレート 7 8 3 の板面を水平右方向に向かって転動する。

第 2 プレート 7 8 3 の板面を水平右方向に向かって転動した遊技球 B A 1 は、第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 に衝突する。

## 【 0 7 6 6 】

図 7 1 は、回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図である。

回転部材 7 8 は、図 7 1 に示すように、第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 に遊技球 B A 1 が衝突することによって、回転軸 7 8 1 を軸として回転すると、第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 における回転軸 7 8 1 と反対側の端面と、上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 における回転部材 7 8 側の端面とが係合し、その回転を停止する。換言すれば、上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 は、第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 の端面と対応するとともに、転動面 7 4 の板面に対して傾斜した端面を回転部材 7 8 側に有している。

したがって、第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 の板面は、転動面 7 4 に接続することになるので、第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 の板面を水平右方向に向かって転動していた遊技球 B A 1 は、上段ステージ 7 1 に振り分けられることになる。

## 【 0 7 6 7 】

第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 の板面が転動面 7 4 に接続した状態では、第 2 プレート 7 8 3 の板面は、起立した状態となっている。

また、第3プレート784の板面は、案内路75の左方案内部753に近接し、第3プレート784の永久磁石787は、左方案内部753に形成された開口756を介して左方案内部753の内部に露出することになる。

【0768】

ここで、上段ステージ71は、前述したように、転動面74に到達した遊技球のうち、約40%の遊技球を案内路75に入球するルートに振り分け、約60%の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

また、下段ステージ72は、前述したように、転動面76に到達した遊技球のうち、約10%の遊技球を案内路77に入球するルートに振り分け、約90%の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

10

以下、上段ステージ71の遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球の流れについて説明する。なお、上段ステージ71の案内路75に入球するルートに振り分けられた遊技球の流れ、および下段ステージ72の各ルートに振り分けられた遊技球の流れは前記参考形態Dと同様である。

【0769】

図72は、遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球を示す図である。

遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球BA1は、図72に示すように、凹状部742の傾斜面を伝って遊技領域に落下することになる。この場合には、遊技球BA1は、回転扉792に衝突することはないので、回転扉792の永久磁石793は、左方案内部753に形成された開口756を介して第3プレート784の永久磁石787に近接することはない、回転部材78は、回転しないことになる。

20

【0770】

M P U 5 2 は、第2プレート783の起立した状態の回転状態を検出した場合には、邪魔板駆動部702の駆動制御を実行して所定の周期にて邪魔板701を非邪魔状態および邪魔状態に繰り返し設定する。なお、図71では、邪魔板701を斜線で図示することによって、邪魔状態を示し、図72では、邪魔板701を白抜きで図示することによって、非邪魔状態を示している。

【0771】

ここで、M P U 5 2 は、邪魔板701を非邪魔状態に設定する期間を短くし（例えば0.3sec）、邪魔状態に設定する期間を長くし（例えば0.7sec）、ステージ振分機構73Hに遊技球が到達するのを邪魔する頻度の高い高頻度邪魔モードと、邪魔板701を非邪魔状態に設定する期間を長くし（例えば0.7sec）、邪魔状態に設定する期間を短くし（例えば0.3sec）、ステージ振分機構73Hに遊技球が到達するのを邪魔する頻度の低い低頻度邪魔モードとを有している。

30

【0772】

M P U 5 2 は、第2プレート783の略水平状態から第2プレート783の起立した状態への回転状態の移行を検出した場合に、高頻度邪魔モードおよび低頻度邪魔モードのいずれかを選択する抽選を実行し、この抽選に当選したモードにて邪魔板駆動部702の駆動制御を実行する。なお、M P U 5 2 は、高頻度邪魔モードおよび低頻度邪魔モードを各50%の確率で選択する抽選を実行するが、これとは異なる確率で選択する抽選を実行してもよい。

40

【0773】

M P U 5 2 にて邪魔板701を邪魔状態に設定した場合には、後続の遊技球BA2は、図71に示すように、邪魔板701に邪魔されてステージ振分機構73Hに到達できなくなる。この場合には、後続の遊技球BA2は、下段ステージ72の転動面76と、第1プレート782の第2板状部786との間に形成された隙間を通過して下段ステージ72に振り分けられることになる。

ここで、第1プレート782の第1板状部785の板面が転動面74に接続した状態では、第1プレート782の第2板状部786は、水平方向左側に向かって突出した状態となっている。しかしながら、邪魔板701は、第2板状部786の先端部の鉛直上方位置

50

に設けられているので、邪魔板 701 に邪魔された遊技球は、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 に衝突することはない。

【0774】

これに対して、MPU52 にて邪魔板 701 を非邪魔状態に設定した場合には、後続の遊技球 BA2 は、図 72 に示すように、邪魔板 701 に邪魔されることなくステージ振分機構 73H に到達する。しかしながら、第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 の板面が転動面 74 に接続した状態では、第 2 プレート 783 の板面は、起立した状態となっているので、ステージ振分機構 73H に到達した後続の遊技球 BA2 を転動させることができなくなる。また、第 2 プレート 783 の板面に後続の遊技球 BA2 が衝突した場合に、回転部材 78 は、第 1 板状部 785 および転動面 74 の係合によって、回転軸 781 を軸として回転することはないので、後続の遊技球 BA2 は、上段ステージ 71 に振り分けられなくなる。具体的には、後続の遊技球 BA2 は、下段ステージ 72 の転動面 76 と、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 との間に形成された隙間を通して下段ステージ 72 に振り分けられることになる。

10

ここで、第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 の板面が転動面 74 に接続した状態では、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 は、水平方向左側に向かって突出した状態となっている。したがって、下段ステージ 72 の転動面 76 と、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 との間に形成された隙間を通して下段ステージ 72 に振り分けられる後続の遊技球 BA2 は、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 に衝突する場合がある。なお、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 の長さは、MPU52 にて邪魔板 701 を非邪魔状態に設定した場合において、下段ステージ 72 に振り分けられる遊技球のうち、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 に衝突する遊技球の割合を約 20% とするように設定されているが、これとは異なる割合に設定されていてもよい。

20

【0775】

第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 に遊技球 BA2 が衝突すると、第 1 プレート 782 は、回転軸 781 を軸として回転するので、回転部材 78 は、回転軸 781 を軸として回転する（図中左回り方向矢印参照）。また、各プレート 783, 784 は、回転軸 781 の回転に伴って回転する。

回転部材 78 は、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 に遊技球 BA2 が衝突することによって、回転軸 781 を軸として回転すると、第 2 プレート 783 における回転軸 781 と反対側の端面と、下段ステージ 72 の転動面 76 とが係合し、その回転を停止する。これによって、回転部材 78 は、図 69 の状態に戻るようになる。

30

なお、MPU52 は、第 2 プレート 783 の起立した状態の回転状態を検出した後、回転軸 781 を軸とした回転を検出した場合には、直ちに邪魔板駆動部 702 の駆動制御を実行して邪魔板 701 を非邪魔状態に設定するので、回転軸 781 を軸とした回転は、邪魔板 701 に障害されないようになっている。

【0776】

このように、本参考形態では、第 2 の遊技状態は、第 1 の確率に基づいて、第 1 遊技状態発生手段に第 1 の遊技状態を発生させる第 1 確率状態（高頻度邪魔モード）と、第 1 の確率よりも確率の高い第 2 の確率に基づいて、第 1 遊技状態発生手段に第 1 の遊技状態を発生させる第 2 確率状態（低頻度邪魔モード）とを有している。

40

【0777】

したがって、本参考形態では、第 1 確率状態は、第 2 の遊技状態において、第 1 の確率に基づいて、第 1 遊技状態発生手段に第 1 の遊技状態を発生させることによって、第 1 の遊技状態において、第 1 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させることを間接的に規定している。

また、本参考形態では、第 2 確率状態は、第 2 の遊技状態において、第 1 の確率よりも確率の高い第 2 の確率に基づいて、第 1 遊技状態発生手段に第 1 の遊技状態を発生させることによって、第 1 の遊技状態において、第 2 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させることを間接的に規定している。

50

## 【 0 7 7 8 】

換言すれば、本参考形態では、第 1 の遊技状態は、第 1 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させる第 1 確率状態（高頻度邪魔モード）と、第 1 の確率よりも確率の高い第 2 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させる第 2 確率状態（低頻度邪魔モード）とを有している。

なお、本参考形態では、第 1 確率状態および第 2 確率状態は、第 1 の確率および第 2 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させることを間接的に規定しているが、直接的に規定してもよい。要するに、第 1 の遊技状態は、第 1 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させる第 1 確率状態と、第 1 の確率よりも確率の高い第 2 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させる第 2 確率状態とを有していればよい。

10

## 【 0 7 7 9 】

これによれば、第 1 の遊技状態は、第 1 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させる第 1 確率状態と、第 1 の確率よりも確率の高い第 2 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させる第 2 確率状態とを有するので、遊技者は、第 2 遊技状態発生手段の確率状態に注目し、第 2 確率状態となることを期待して遊技することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

## 【 0 7 8 0 】

このような本参考形態によれば、前記参考形態 D と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

20

（ 1 2 ）第 1 の遊技状態は、第 1 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させる第 1 確率状態と、第 1 の確率よりも確率の高い第 2 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させる第 2 確率状態とを有するので、遊技者は、第 2 遊技状態発生手段の確率状態に注目し、第 2 確率状態となることを期待して遊技することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

## 【 0 7 8 1 】

なお、本参考形態では、第 2 の遊技状態は、邪魔板 7 0 1 を非邪魔状態および邪魔状態に設定する期間を相違させることによって、第 1 確率状態および第 2 確率状態を有していたが、第 1 遊技状態発生手段に第 1 の遊技状態を発生させる確率を相違させることができれば、どのような構成を採用してもよい。例えば、第 2 の遊技状態は、邪魔板 7 0 1 を邪魔状態に設定した状態を第 1 確率状態とし、邪魔板 7 0 1 を非邪魔状態に設定した状態を第 2 確率状態としてもよい。

30

また、本参考形態では、第 2 の遊技状態は、邪魔板 7 0 1 を非邪魔状態および邪魔状態に設定することによって、第 1 確率状態および第 2 確率状態を有していたが、第 1 遊技状態発生手段に第 1 の遊技状態を発生させる確率を相違させることができれば、邪魔板 7 0 1 とは異なる構成を採用してもよい。例えば、第 2 の遊技状態は、邪魔板 7 0 1 に代えて回転軸 7 8 1 にモータを取り付け、回転軸 7 8 1 に大きな負荷をかけて回転しにくい状態を第 1 確率状態とし、回転軸 7 8 1 に小さな負荷をかけて回転しやすい状態を第 2 確率状態としてもよい。

40

## 【 0 7 8 2 】

## 〔 第 1 実施形態 〕

以下、本発明の第 1 実施形態を図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

## 【 0 7 8 3 】

図 7 3 は、本発明の第 1 実施形態に係る遊技盤の正面図である。

前記参考形態では、遊技盤 2 は、可変入賞装置 2 7 と、可変入賞装置 2 7 の前面側を覆うようにして設けられたカバー 2 9 と、中央部右側に設けられたスルーゲート 3 1 とを備

50

えていた。

これに対して、本実施形態では、遊技盤 2 は、図 7 3 に示すように、図柄表示装置 3 6 の右下側の領域に設けられた右下遊技手段 8 を備え、この右下遊技手段 8 は、可変入賞装置 2 7 I と、カバー 2 9 I と、スルーゲート 3 1 I とを備えている点で前記参考形態と異なる。

なお、遊技者は、発射ハンドル 1 6 の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット 3 3 等を避けて右下遊技手段 8 に遊技球を導くことができる。

#### 【0784】

遊技盤 2 は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように形成された大小複数の開口部を遊技領域に有している。また、遊技盤 2 は、各開口部に設けられた一般入賞口 2 4、上作動口（第 1 始動入球部）2 5、下作動口（第 2 始動入球部）2 6、可変入賞装置 2 7 I、およびアウト口 2 8、2 8 1 を有している。また、遊技盤 2 は、中央部左側および中央部右側のそれぞれに設けられたスルーゲート 3 1、3 1 I と、上部右側に設けられた主表示装置 3 2 と、中央部に設けられた可変表示ユニット 3 3 等を有している。さらに、遊技盤 2 は、遊技球の落下方向を適宜分散させるために、または調整等するために植設された多数の釘 NL や、風車等の各種部材（役物）を遊技領域に有している。

#### 【0785】

一般入賞口 2 4、上作動口 2 5、下作動口 2 6、および可変入賞装置 2 7 I の各種入賞口のそれぞれは、遊技球の入球を検知する検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 4（図 7 8 参照）を備え、これらの検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 4 は、遊技盤 2 の背面側に配設されている。具体的には、一般入賞口 2 4 は、検知センサ 3 0 1 を備え、上作動口 2 5 は、検知センサ 3 0 2 を備え、下作動口 2 6 は、検知センサ 3 0 3 を備え、可変入賞装置 2 7 I は、検知センサ 3 0 4 を備えている。パチンコ機 1 は、検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 4 の検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。なお、検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 4 は、遊技球の入賞を個別に検知できるものであれば、どのようなものであってもよく、例えば、電磁誘導型の近接センサなどを採用することができる。

#### 【0786】

具体的には、パチンコ機 1 は、一般入賞口 2 4 への入球が発生した場合には 1 0 個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機 1 は、上作動口 2 5 への入球が発生した場合および下作動口 2 6 への入球が発生した場合には 3 個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機 1 は、可変入賞装置 2 7 I への入球が発生した場合には 1 5 個の賞球の払い出しを実行する。なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば、各作動口 2 5、2 6 の賞球個数を相違させてもよい。

#### 【0787】

図 7 4 は、右下遊技手段の近傍を拡大した遊技盤の拡大正面図である。図 7 4 では、鉛直上方向を Z 軸方向とし、この Z 軸に直交する 2 軸を X、Y 軸として説明する。以下の図面においても同様である。

右下遊技手段 8 は、前述した可変入賞装置 2 7 I、カバー 2 9 I、およびスルーゲート 3 1 I を備えている他、図 7 4 に示すように、図柄表示装置 3 6 の下側の領域に設けられたクルーン 8 1 と、クルーン 8 1 の右側の領域に設けられた回転振分手段 8 2 と、回転振分手段 8 2 の右下側に設けられた開放始動口 8 3 と、開放始動口 8 3 の下側の領域であって、可変入賞装置 2 7 I の右側に隣接して設けられた開放入賞装置 8 4 と、開放入賞装置 8 4 の右側の領域に設けられたアウト口 2 8 1 と、スルーゲート 3 1 I の左側の領域に設けられた可変入賞用スルーゲート 8 5 とを備えている。

#### 【0788】

可変入賞装置 2 7 I は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく上向きに開口する大入賞口 2 7 1 と、大入賞口 2 7 1 を開閉するための開閉扉 2 7 2 と、開閉扉 2 7 2 を駆動する可変入賞駆動部 2 7 3 とを備えている。換言すれば、可変入賞装置 2 7 I は、そ

10

20

30

40

50



の位置を除いて前記参考形態における可変入賞装置 27 と同様の構成を備えている。

なお、遊技者は、発射ハンドル 16 の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 23 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット 33 等避けて可変入賞装置 27 I に遊技球を導くことができる。

#### 【0789】

ここで、カバー 29 I は、可変入賞装置 27 I および開放入賞装置 84 の下側の領域に設けられるとともに、不透明に形成された不透明パネル 292 を備えている。

したがって、遊技者は、窓部 122 を介して可変入賞装置 27 I および開放入賞装置 84 を前方から視認することができる。

10

なお、本実施形態では、カバー 29 I は、不透明パネル 292 のみを備えているが、前記参考形態と同様に、可変入賞装置 27 I および開放入賞装置 84 を前面側から視認可能とすべく透明（または半透明）に形成された透明パネルを備えていてもよい。

#### 【0790】

大入賞口 271 は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この大入賞口 271 は、前述したように、遊技球の入球を検知する検知センサ 304 を備えている。パチンコ機 1 は、その検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。

#### 【0791】

開閉扉 272 は、矩形板状に形成されるとともに、大入賞口 271 の開口を閉鎖するようにして遊技盤 2 に設けられている。この開閉扉 272 は、窓パネル 123 に向かって前進して遊技盤 2 から突出することによって、大入賞口 271 の開口を閉鎖する閉鎖状態と、遊技盤 2 の内部に向かって後退して遊技盤 2 に埋没することによって、大入賞口 271 の開口を開放する開放状態とを有している。

20

可変入賞駆動部 273 は、開閉扉 272 を駆動することによって、開閉扉 272 を開放状態および閉鎖状態のいずれかに設定する。

#### 【0792】

具体的には、開閉扉 272 は、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態に設定されている。そして、内部抽選において開閉実行モードへの移行に当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 272 は、遊技球が入賞できる開放状態に設定される。

30

なお、開閉実行モード（特定制御状態）とは、開閉扉 272 を開放状態に設定し、大入賞口 271 に遊技球を入球可能とするモードをいう。また、開閉実行モードにおいて、開閉扉 272 を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでを 1 回のラウンド遊技という。

#### 【0793】

アウト口 281 は、開放入賞装置 84 の右側の領域に設けられている。開放入賞装置 84 の右側に流下した遊技球は、このアウト口 281 を通って遊技領域から排出される。また、アウト口 281 の流路は、アウト口 28 の流路と合流し、アウト口 281 を通った遊技球は、遊技球の入球を検知する検知センサ 305（図 78 参照）にて検知されるようになっている。なお、パチンコ機 1 は、アウト口 281 への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

40

#### 【0794】

スルーゲート 31 I は、その位置を除いて前記参考形態におけるスルーゲート 31 と同様の構成を備えている。具体的には、スルーゲート 31 I は、遊技球の入球を検知する検知センサ 306（図 78 参照）を備え、この検知センサ 306 は、遊技盤 2 の背面側に配設されている。なお、パチンコ機 1 は、各スルーゲート 31、31 I への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

#### 【0795】

ここで、入球とは、所定の開口部を遊技球が通過することをいい、開口部を通過した後、遊技領域から排出される状態だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域から排出され

50

ずに遊技領域の流下を継続する態様も含む。ただし、以下の説明では、アウト口 28, 281 への遊技球の入球と明確に区別するために、各種入賞口への遊技球の入球を入賞とも表現する。また、スルーゲート 31, 31I や、可変入賞用スルーゲート 85 への入球とは、遊技領域に設けられたゲートを通じた後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続することをいう。このスルーゲート 31, 31I や、可変入賞用スルーゲート 85 への入球についても各種入賞口への入球と同様に入賞とも表現する。

【0796】

図 75 は、クルーンを拡大して鉛直上方側から見た平面図である。

クルーン 81 は、図 74 および図 75 に示すように、回転振分手段 82 の左側に流下した遊技球をクルーン 81 に誘導するガイドレール 811 と、ガイドレール 811 を介してクルーン 81 に誘導された遊技球を旋回させる円盤状の旋回面 812 と、旋回面 812 の周縁に沿って設けられた側壁 813 とを備えている。

なお、ガイドレール 811 は、側壁 813 に沿うようにして遊技球を旋回面 812 に誘導する。

【0797】

旋回面 812 は、その中心から所定の距離を隔てて形成されるとともに、互いに等間隔となるように形成された 3 つの穴 814 ~ 816 と、その中心に形成されるとともに、各穴 814 ~ 816 側に向かうにしたがって下降するように傾斜する 3 つの側面を有する突出部 817 とを備えている。また、旋回面 812 は、側壁 813 側から各穴 814 ~ 816 側に向かうにしたがって下降するように傾斜している（図 74 参照）。

したがって、ガイドレール 811 を介してクルーン 81 に誘導された遊技球は、側壁 813 に沿って旋回面 812 を旋回した後、各穴 814 ~ 816 のいずれかに入球することになる（図 75 中矢印 A 参照）。

【0798】

また、クルーン 81 は、図 74 に示すように、穴 814 に入球した遊技球を案内し、遊技領域に形成された穴 801 を介して可変入賞用スルーゲート 85 に入球させる案内管 818 と、穴 815, 816 に入球した遊技球を案内し、遊技領域に形成された穴 802 を介してスルーゲート 31I に入球させる案内管 819 とを備えている。

【0799】

回転振分手段 82 は、全体略 V 字状に形成された回動体 821 と、回動体 821 を回動自在に支持する回動軸 822 と、回動体 821 を駆動する回動体駆動部 823 とを備えている。そして、遊技盤 2 は、回動体 821 の上側の領域に形成された穴 803 を有している。

回動体 821 は、+Z 軸方向側に形成されるとともに、2 つの傾斜面を組み合わせる V 字状に形成された案内面 824 と、+X 軸方向側に形成された案内面 825 と、-X 軸方向側に形成された案内面 826 とを有している。

【0800】

図 76 は、回動体を回動させたクルーン誘導状態を示す図である。図 77 は、回動体を回動させた始動口誘導状態を示す図である。

回動体 821 は、図 74、図 76、および図 77 に示すように、通常誘導状態、クルーン誘導状態、および始動口誘導状態の 3 つの誘導状態を有している。

通常誘導状態では、回動体 821 は、図 74 に示すように、回動軸 822 を中心として回動体 821 を回動させて案内面 824 を +Z 軸方向側に位置させて静止させることによって、回動体 821 に向かって流下してきた遊技球を穴 803 に誘導する（図中矢印 B 参照）。

【0801】

ここで、案内面 824 は、-Y 軸方向側に向かうにしたがって下降するように傾斜しているので、回動体 821 に向かって流下してきた遊技球は、この傾斜を利用して穴 803 に誘導されることになる。

また、回転振分手段 82 は、穴 803 に入球した遊技球を案内し、遊技領域に形成され

10

20

30

40

50

た穴 8 0 2 を介してスルーゲート 3 1 I に入球させる案内管 8 2 7 を備えている。

【 0 8 0 2 】

クルーン誘導状態では、回動体 8 2 1 は、図 7 6 に示すように、回動軸 8 2 2 を中心として回動体 8 2 1 を回動させて案内面 8 2 5 を + Z 軸方向側に位置させることによって、回動体 8 2 1 に向かって流下してきた遊技球をクルーン 8 1 のガイドレール 8 1 1 に誘導する（図中矢印 B 参照）。

始動口誘導状態では、回動体 8 2 1 は、図 7 7 に示すように、回動軸 8 2 2 を中心として回動体 8 2 1 を回動させて案内面 8 2 6 を + Z 軸方向側に位置させることによって、回動体 8 2 1 に向かって流下してきた遊技球を開放始動口 8 3 に誘導する（図中矢印 B 参照）。

10

【 0 8 0 3 】

回動体駆動部 8 2 3 は、回動体 8 2 1 を駆動することによって回動体 8 2 1 を通常誘導状態および特定誘導状態のいずれかに設定する。

通常誘導状態では、回動体駆動部 8 2 3 は、回動軸 8 2 2 を中心として回動体 8 2 1 を回動させて案内面 8 2 4 を + Z 軸方向側に位置させて静止させる。

特定誘導状態では、回動体駆動部 8 2 3 は、回動軸 8 2 2 を中心として回動体 8 2 1 を回動させて案内面 8 2 4 を - Z 軸方向側に位置させた後、回動体 8 2 1 を回動させてクルーン誘導状態（図 7 6 参照）および始動口誘導状態（図 7 7 参照）の間を往復させるようにして左右に揺動する。

【 0 8 0 4 】

20

開放始動口 8 3 は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この開放始動口 8 3 は、遊技球の入球を検知する検知センサ 3 0 7 I（図 7 8 参照）を備え、この検知センサ 3 0 7 I は、遊技盤 2 の背面側に配設されている。パチンコ機 1 は、その検知結果に基づいて、開放入賞装置 8 4 の開放を実行する。なお、パチンコ機 1 は、開放始動口 8 3 への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

【 0 8 0 5 】

開放入賞装置 8 4 は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく上向きに開口する開放入賞口 8 4 1 と、開放入賞口 8 4 1 を開閉するための開閉扉 8 4 2 と、開閉扉 8 4 2 を駆動する開放入賞駆動部 8 4 3 とを備えている。

30

なお、遊技者は、発射ハンドル 1 6 の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット 3 3 等を選んで開放入賞装置 8 4 に遊技球を導くことができる。

【 0 8 0 6 】

開放入賞口 8 4 1 は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この開放入賞口 8 4 1 は、遊技球の入球を検知する検知センサ 3 0 8 I（図 7 8 参照）を備え、この検知センサ 3 0 8 I は、遊技盤 2 の背面側に配設されている。パチンコ機 1 は、その検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。具体的には、パチンコ機 1 は、開放入賞口 8 4 1 への入球が発生した場合には 1 5 個の賞球の払い出しを実行する。

40

【 0 8 0 7 】

開閉扉 8 4 2 は、鉛直上方側の板面を波状に形成された略平板状に形成されるとともに、開放入賞口 8 4 1 の開口を閉鎖するようにして遊技盤 2 に設けられている。この開閉扉 8 4 2 は、窓パネル 1 2 3 に向かって前進して遊技盤 2 から突出することによって、開放入賞口 8 4 1 の開口を閉鎖する閉鎖状態と、遊技盤 2 の内部に向かって後退して遊技盤 2 に埋没することによって、開放入賞口 8 4 1 の開口を開放する開放状態とを有している。

【 0 8 0 8 】

開放入賞駆動部 8 4 3 は、開閉扉 8 4 2 を駆動することによって、開閉扉 8 4 2 を開放状態および閉鎖状態のいずれかに設定する。

50

具体的には、開閉扉 8 4 2 は、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態に設定されている。そして、開放始動口 8 3 に遊技球が入球した場合には、一定の条件の下、開閉扉 8 4 2 は、遊技球が入賞できる開放状態に設定される。

#### 【 0 8 0 9 】

ここで、開閉扉 8 4 2 の鉛直上方側の板面は、波状に形成されているので、遊技球は、この板面にて揺られながら時間をかけて左側に移動していくことになり、開閉扉 8 4 2 は、開放始動口 8 3 への遊技球の入球に基づいて開放状態に設定されるまでの間に複数の遊技球を保持することができる。

なお、開放入賞装置 8 4 の開閉扉 8 4 2 は、可変入賞装置 2 7 I の開閉扉 2 7 2 の右側に隣接して設けられているので、開閉扉 8 4 2 の板面にて揺られながら時間をかけて左側に移動していった遊技球は、その後、開閉扉 2 7 2 の板面を左側に移動していくことになる。

10

#### 【 0 8 1 0 】

可変入賞用スルーゲート 8 5 は、遊技球の入球を検知する検知センサ 3 0 9 I ( 図 7 8 参照 ) を備え、この検知センサ 3 0 9 I は、遊技盤 2 の背面側に配設されている。なお、パチンコ機 1 は、可変入賞用スルーゲート 8 5 への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

可変入賞用スルーゲート 8 5 は、内部抽選において開閉実行モードへの移行に当選し、開閉実行モードに移行した場合に、ラウンド遊技を開始する契機となっている。具体的には、パチンコ機 1 は、内部抽選において開閉実行モードへの移行に当選し、開閉実行モードに移行した後、可変入賞用スルーゲート 8 5 への入球が発生した場合には、開閉扉 2 7 2 を開放状態に設定し、予め定められた回数のラウンド遊技の実行を開始する。

20

#### 【 0 8 1 1 】

##### < パチンコ機の電氣的構成 >

図 7 8 は、パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

パチンコ機 1 は、図 7 8 に示すように、主制御装置 4 と、音声発光制御装置 5 と、表示制御装置 6 とを備え、これらの装置は、内枠の背面側に搭載されている。また、パチンコ機 1 は、払出制御装置 4 6 と、電源・発射制御装置 4 7 とを備え、これらの装置は、裏パックユニットに搭載されている。払出制御装置 4 6 は、前述した払出装 4 8 に遊技球の払い出しをさせる払出制御を実行する。電源・発射制御装置 4 7 は、前述した遊技球発射機構 4 9 に遊技球を発射させる発射制御を実行する。

30

#### 【 0 8 1 2 】

主制御装置 4 は、遊技の主たる制御 ( 主制御 ) を司る主制御基板 4 1 と、電源を監視する停電監視基板 4 5 とを備えている。なお、主制御装置 4 は、主制御基板 4 1 などを収容する基板ボックスを備えている。この基板ボックスは、その開放に際して痕跡を残す痕跡手段を備えていてもよく、その開放に際して痕跡を残す痕跡構造を備えていてもよい。具体的には、痕跡手段としては、複数のケース体を結合することによって基板ボックスを構成し、各ケース体の分離に際して所定部位の破壊を要する結合部 ( カシメ部 ) を設ける構成や、引き剥がしに際して粘着層が接着対象に残ることで剥がされたことの痕跡を残す封印シールを複数のケース体間の境界を跨ぐようにして貼り付ける構成などを採用することができる。また、痕跡構造としては、これらのケース体間の境界に対して接着剤を塗布する構成などを採用することができる。

40

#### 【 0 8 1 3 】

主制御基板 4 1 は、主制御基板 4 1 に実装された M P U 4 2 と、この M P U 4 2 を構成している R O M 4 3 および R A M 4 4 とを備えている。ここで、M P U 4 2 は、R O M 4 3 および R A M 4 4 の他、C P U、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、および乱数発生器としてのカウンタ回路などを複合的にチップ化した素子である。

なお、本実施形態では、R O M 4 3 および R A M 4 4 は、M P U 4 2 に対して 1 チップ化されているが、個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置 4 以外の他の制御装置の M P U についても同様である。

50

## 【 0 8 1 4 】

R O M 4 3 は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。この R O M 4 3 は、当否テーブル記憶エリア 4 3 1 や、振分テーブル記憶エリア 4 3 2 や、リーチ用テーブル記憶エリア 4 3 3 などの各種エリアを有している。

R A M 4 4 は、R O M 4 3 に記憶された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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。この R A M 4 4 は、各種カウンタエリア 4 4 1 や、保留球格納エリア 4 4 2 や、電役保留エリア 4 4 3 などの各種エリアを有している。

## 【 0 8 1 5 】

M P U 4 2 は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。M P U 4 2 の入力ポートは、主制御装置 4 に設けられた停電監視基板 4 5 と、複数の検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 6 , 3 0 7 I ~ 3 0 9 I とに接続されている。M P U 4 2 の出力ポートは、停電監視基板 4 5 と、払出制御装置 4 6 と、音声発光制御装置 5 とに接続されている。また、M P U 4 2 の出力ポートは、下作動口 2 6 の電動役物 2 6 1 を開閉動作させる電動役物駆動部 2 6 2 と、可変入賞装置 2 7 I の開閉扉 2 7 2 を開閉動作させる可変入賞駆動部 2 7 3 と、開放入賞装置 8 4 の開閉扉 8 4 2 を開閉動作させる開放入賞駆動部 8 4 3 と、メイン表示部 3 4 と、役物用表示部 3 5 とに接続されている。

## 【 0 8 1 6 】

なお、主制御基板 4 1 は、ドライバ回路を有している。M P U 4 2 は、このドライバ回路を通じて各種駆動部などの駆動制御を実行する。具体的には、電役開放状態では、M P U 4 2 は、電動役物駆動部 2 6 2 の駆動制御を実行して電動役物 2 6 1 を開閉させる。また、開閉実行モードでは、M P U 4 2 は、可変入賞駆動部 2 7 3 の駆動制御を実行して大入賞口 2 7 1 を開閉させる。また、M P U 4 2 は、開放入賞駆動部 8 4 3 の駆動制御を実行して開放入賞口 8 4 1 を開閉させる。また、各遊技回では、M P U 4 2 は、メイン表示部 3 4 の表示制御を実行して各作動口 2 5 , 2 6 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。さらに、M P U 4 2 は、役物用表示部 3 5 の表示制御を実行して各スルーゲート 3 1 , 3 1 I への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。

## 【 0 8 1 7 】

停電監視基板 4 5 は、主制御基板 4 1 と、動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置 4 7 とを中継し、電源・発射制御装置 4 7 から出力される直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視する。したがって、M P U 4 2 は、停電監視基板 4 5 を介して電力を受給する。

検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 6 , 3 0 7 I ~ 3 0 9 I は、一般入賞口 2 4 、上作動口 2 5 、下作動口 2 6 、可変入賞装置 2 7 I 、および開放入賞装置 8 4 の各種入賞口や、アウト口 2 8 , 2 8 1 や、各スルーゲート 3 1 , 3 1 I や、開放始動口 8 3 や、可変入賞用スルーゲート 8 5 に 1 対 1 で対応して設けられている。M P U 4 2 は、検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 6 , 3 0 7 I ~ 3 0 9 I の検知結果に基づいて、各種入賞口や、アウト口 2 8 , 2 8 1 や、各スルーゲート 3 1 , 3 1 I や、開放始動口 8 3 や、可変入賞用スルーゲート 8 5 への入賞判定（入球判定）を行っている。なお、M P U 4 2 は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への入賞判定に基づいて、内部抽選を実行する。

## 【 0 8 1 8 】

払出制御装置 4 6 は、主制御装置 4 から送信されるコマンド（制御命令）に基づいて、払出装置 4 8 に賞球や貸し球（遊技に際して遊技者に貸し出す遊技球）の払い出しをさせる払出制御を実行する。

## 【 0 8 1 9 】

電源・発射制御装置 4 7 は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、電源・発射制御装置 4 7 は、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板 4 1 や払出制御装置 4 6 等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。なお、電源・発射制御装置 4 7 は、バックアップ用コンデンサなどの電断時電源部を備えている。この電断時電源部は、パチン

10

20

30

40

50

コ機 1 への電力供給が遮断された電断時においても主制御装置 4 の R A M 4 4 に記憶保持用の電力を供給する。

【 0 8 2 0 】

また、電源・発射制御装置 4 7 は、遊技球発射機構 4 9 に遊技球を発射させる発射制御を実行する。ここで、遊技球発射機構 4 9 は、遊技盤 2 の誘導レール 2 3 に向けて延びる発射レールと、上皿 1 4 1 に貯留されている遊技球を発射レール上に供給する球送り装置と、発射レール上に供給された遊技球を誘導レール 2 3 に向けて発射させる電動アクチュエータであるソレノイドとを備えている。電源・発射制御装置 4 7 は、所定の発射条件が整っている場合に、このソレノイドに対して駆動信号（発射許可信号）を供給し、遊技球を発射させる。

10

【 0 8 2 1 】

図 7 9 は、大当たりの種別の振分先に係る乱数の値を記憶した振分テーブルを示す図である。

本実施形態では、第 1 振分テーブルおよび第 2 振分テーブルは、前記参考形態と異なっている。

具体的には、大当たりの種別の振分先に係る乱数の値は、図 7 9 に示すように、振分情報群記憶手段として設けられた R O M 4 3 の振分テーブル記憶エリア 4 3 2（図 7 8 参照）に振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。振分テーブルは、図 7 9（a）に示す第 1 振分テーブル（第 1 振分情報群）と、図 7 9（b）に示す第 2 振分テーブル（第 2 振分情報群）とを備えている。

20

M P U 4 2 は、これらの振分テーブルと、保留球格納エリア 4 4 2 に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値とを比較することによって、大当たりの種別の抽選を実行する。

【 0 8 2 2 】

第 1 振分テーブルは、第 1 結果表示部用保留エリア R a から実行エリア A E にシフトされた大当たり種別カウンタ C 2 の値、すなわち上作動口 2 5 への入賞に基づく大当たり種別カウンタ C 2 の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照されるテーブルである。

第 1 振分テーブルは、図 7 9（a）に示すように、「低確結果（低確率対応の特別振分結果）」、「非明示少ラウンド高確結果（少ラウンド対応の潜伏高確率結果）」、「明示少ラウンド高確結果（少ラウンド対応の高確率結果）」、および「最有利結果（高確率対応の特別振分結果）」の複数の振分結果を振分先としている。具体的には、第 1 振分テーブルでは、大当たり種別カウンタ C 2 の値「0 ~ 2 9」のうち、「0 ~ 9」を「低確結果」に振り分け、「1 0 ~ 1 4」を「非明示少ラウンド高確結果」に振り分け、「1 5 ~ 1 9」を「明示少ラウンド高確結果」に振り分け、「2 0 ~ 2 9」を「最有利結果」に振り分けている。

30

【 0 8 2 3 】

第 2 振分テーブルは、第 2 結果表示部用保留エリア R b から実行エリア A E にシフトされた大当たり種別カウンタ C 2 の値、すなわち下作動口 2 6 への入賞に基づく大当たり種別カウンタ C 2 の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照されるテーブルである。

40

第 2 振分テーブルは、図 7 9（b）に示すように、「低確結果」、「最有利結果」、および「特別遊技付最有利結果」の 3 つの振分結果を振分先としている。具体的には、第 2 振分テーブルでは、大当たり種別カウンタ C 2 の値「0 ~ 2 9」のうち、「0 ~ 9」を「低確結果」に振り分け、「1 0 ~ 1 4」を「最有利結果」に振り分け、「1 5 ~ 2 9」を「特別遊技付最有利結果」に振り分けている。

ここで、「特別遊技付最有利結果」は、右下遊技手段 8 による特別遊技を付加している点で「最有利結果」と異なっており、パチンコ機 1 では、「特別遊技付最有利結果」は、この点を除いて「最有利結果」と同様に扱われる。右下遊技手段 8 による特別遊技については後に詳細に説明する。

【 0 8 2 4 】

50

各振分結果は、以下の(1)～(3)の条件の少なくともいずれかに差異を有している。

(1) 開閉実行モード終了後の当否抽選モード

(2) 開閉実行モード終了後のサポートモード

(3) 開閉実行モードにおける可変入賞装置27Iの開閉制御の態様

【0825】

まず、(1)の当否抽選モードの相違について説明する。

「低確結果」は、開閉実行モード終了前の当否抽選モードに関わらず開閉実行モード終了後に当否抽選モードが低確率モードに設定される振分結果である。この低確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

「非明示少ラウンド高確結果」、「明示少ラウンド高確結果」、「最有利結果」、および「特別遊技付最有利結果」は、開閉実行モード終了前の当否抽選モードに関わらず開閉実行モード終了後に当否抽選モードが高確率モードに設定される振分結果である。この高確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【0826】

次に、(2)のサポートモードの相違について説明する。

「低確結果」は、開閉実行モード終了前のサポートモードに関わらず開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードに設定される振分結果である。この高頻度サポートモードは、遊技回が終了基準回数(具体的には、100回)に達した場合には低頻度サポートモードに移行する。

【0827】

「非明示少ラウンド高確結果」は、開閉実行モード終了前のサポートモードをそのまま維持する振分結果である。ここで、開閉実行モード終了前のサポートモードが高頻度サポートモードであった場合には、高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

「明示少ラウンド高確結果」、「最有利結果」、および「特別遊技付最有利結果」は、開閉実行モード終了前のサポートモードに関わらず開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードに設定される振分結果である。この高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【0828】

なお、(3)の開閉実行モードにおける可変入賞装置27Iの開閉制御の態様の相違については後に詳細に説明する。

【0829】

本実施形態では、主制御装置4は、前記参考形態とは異なる処理を実行する。以下、本実施形態において、前記参考形態とは異なる各種処理の内容について説明する。

【0830】

<タイマ割込み処理>

図80は、タイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。

タイマ割込み処理では、MPU42は、図80に示すように、ステップS101～S107Iを定期的に(例えば、2msec周期で)実行する。

【0831】

ステップS101では、MPU42は、複数の検知センサ301～306, 307I～309Iの読み込み処理を実行する。この読み込み処理では、MPU42は、複数の検知センサ301～306, 307I～309Iの状態を読み込み、その状態を判定して入賞検知情報としてRAM44に保存する。MPU42は、各種入賞口に対応した検知センサ301～304, 308Iが遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、賞球の払い出し指示を行うための賞球コマンドを設定し、この設定したコマンドを払出制御装置46に送信する。例えば、MPU42は、開放入賞装置84に対応した検知センサ308Iが遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、特定単位個数である15個の賞球を指示するための賞球コマンドを払出制御装置46に送信する。

なお、払出制御装置46は、MPU42から送信される賞球コマンドに基づいて、払出

10

20

30

40

50

装置 4 8 に賞球の払い出しを実行させる払出制御を行う。

#### 【 0 8 3 2 】

ステップ S 1 0 2 では、M P U 4 2 は、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、M P U 4 2 は、前述したように、乱数初期値カウンタ C I N I の前回値に 1 を加算して更新するとともに、更新後の値を R A M 4 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、M P U 4 2 は、乱数初期値カウンタ C I N I の前回値に 1 を加算する際に最大値に達していた場合には、乱数初期値カウンタ C I N I の値を 0 に戻してクリアする。

#### 【 0 8 3 3 】

ステップ S 1 0 3 では、M P U 4 2 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、リーチ乱数カウンタ C 3、および電動役物開放カウンタ C 4 の更新を実行する。具体的には、M P U 4 2 は、前述したように、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および電動役物開放カウンタ C 4 の前回値にそれぞれ 1 を加算して更新するとともに、更新後の値を R A M 4 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、M P U 4 2 は、各カウンタ C 1 ~ C 4 の前回値にそれぞれ 1 を加算する際に最大値に達していた場合には、各カウンタ C 1 ~ C 4 の値を 0 に戻してクリアする。

#### 【 0 8 3 4 】

ステップ S 1 0 4 では、M P U 4 2 は、スルー用の入賞処理を実行する。このスルー用の入賞処理では、M P U 4 2 は、各スルーゲート 3 1、3 1 I に対応した検知センサ 3 0 6 が遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、ステップ S 1 0 3 にて更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を電役保留エリア 4 4 3 に格納する。また、M P U 4 2 は、第 3 保留ランプ部 3 7 3 を点灯させるためのコマンドを設定し、この設定したコマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信されるコマンドに基づいて、第 3 保留ランプ部 3 7 3 を点灯させる。また、各スルーゲート 3 1、3 1 I に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大 4 個であり、第 3 保留ランプ部 3 7 3 は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

#### 【 0 8 3 5 】

ステップ S 1 0 5 では、M P U 4 2 は、作動口用の入賞処理を実行する。

#### 【 0 8 3 6 】

ステップ S 1 0 6 I では、M P U 4 2 は、可変入賞用の入賞処理を実行する。この可変入賞用の入賞処理では、M P U 4 2 は、可変入賞用スルーゲート 8 5 に対応した検知センサ 3 0 9 I が遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、R A M 4 4 に可変入賞用フラグをセットする。この可変入賞用フラグは、可変入賞用スルーゲート 8 5 への入球が発生したことを特定するためのフラグである。

ここで、パチンコ機 1 は、R A M 4 4 等の所定のエリアに 1 を代入することによって各種のフラグをセットし、0 を代入することによって各種のフラグをクリアする。例えば、パチンコ機 1 は、R A M 4 4 の所定のエリアに 1 を代入することによって可変入賞用フラグをセットし、R A M 4 4 の所定のエリアに 0 を代入することによって可変入賞用フラグをクリアする。

#### 【 0 8 3 7 】

ステップ S 1 0 7 I では、M P U 4 2 は、開放入賞用の入賞処理を実行する。

以下、開放入賞用の入賞処理について詳細に説明する。

#### 【 0 8 3 8 】

< 開放入賞用の入賞処理 >

図 8 1 は、開放入賞用の入賞処理のフローチャートを示す図である。

開放入賞用の入賞処理では、M P U 4 2 は、図 8 1 に示すように、ステップ S 4 0 0 1 ~ S 4 0 0 4 を実行する。

ステップ S 4 0 0 1 では、M P U 4 2 は、開放始動口 8 3 に対応した検知センサ 3 0 7

10

20

30

40

50



I が遊技球の入賞を検知したか否かを判定することによって、開放始動口 8 3 に遊技球が入賞したか否かを判定する。

【 0 8 3 9 】

M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 0 1 にて開放始動口 8 3 に遊技球が入賞していないと判定した場合には、ステップ S 4 0 0 2 以降の処理を実行することなく、開放入賞用の入賞処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 0 1 にて開放始動口 8 3 に遊技球が入賞したと判定した場合には、ステップ S 4 0 0 2 において、R A M 4 4 に特別遊技中フラグがセットされているか否かを判定する。この特別遊技中フラグは、右下遊技手段 8 による特別遊技を実行中であることを特定するためのフラグである。

なお、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に記憶された特別遊技中フラグを参照することによって、特別遊技中であるか否かを判定している。M P U 4 2 は、特別遊技への移行時に特別遊技中フラグをセットし、特別遊技の終了時に特別遊技中フラグをクリアする。特別遊技への移行時、および特別遊技の終了時については後に詳細に説明する。

【 0 8 4 0 】

M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 0 2 にて特別遊技中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 4 0 0 3 以降の処理を実行することなく、開放入賞用の入賞処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 0 2 にて特別遊技中フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 4 0 0 3 において、開放入賞口 8 4 1 の開放実行処理を実行する。この開放実行処理では、M P U 4 2 は、開放入賞駆動部 8 4 3 の駆動制御を実行することによって、開閉扉 8 4 2 を開放状態に設定する。

なお、本実施形態では、開閉扉 8 4 2 を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでの継続時間は、0 . 1 7 s e c となっているが、これとは異なる継続時間となってもよく、互いに異なる長さの時間に規定された複数の継続時間を切り替えるようになっていてもよい。

【 0 8 4 1 】

ステップ S 4 0 0 4 では、M P U 4 2 は、開放入賞コマンドを設定する。また、M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 4 0 0 4 にて設定した開放入賞コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。その後、M P U 4 2 は、開放入賞用の入賞処理を終了する。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される開放入賞コマンドに基づいて、開閉扉 8 4 2 を開放状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

【 0 8 4 2 】

図 8 2 は、変動開始処理のフローチャートを示す図である。

変動開始処理では、M P U 4 2 は、図 8 2 に示すように、ステップ S 7 0 1 ~ S 7 1 8 を実行する。なお、本実施形態では、M P U 4 2 は、ステップ S 7 1 1 に代えてステップ S 7 1 1 I を実行する点で前記参考形態と異なる。

【 0 8 4 3 】

ステップ S 7 1 1 I では、M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 9 にて判定した振分結果に応じたフラグを R A M 4 4 にセットする。具体的には、M P U 4 2 は、振分結果が「低確結果」であることを特定した場合には、低確結果フラグをセットし、「非明示少ラウンド高確結果」であることを特定した場合には、非明示少ラウンド高確結果フラグをセットし、「明示少ラウンド高確結果」であることを特定した場合には、明示少ラウンド高確結果フラグをセットし、「最有利結果」であることを特定した場合には、最有利結果フラグをセットし、「特別遊技付最有利結果」であることを特定した場合には、特別遊技付最有利結果フラグをセットする。その後、M P U 4 2 は、ステップ S 7 1 6 以降の処理を実行する。

なお、以下の各処理において、M P U 4 2 は、これらのフラグを参照することによって、振分結果の判定を実行する。

【 0 8 4 4 】

< 遊技状態移行処理 >

図 8 3 は、遊技状態移行処理のフローチャートを示す図である。

遊技状態移行処理では、MPU 4 2 は、図 8 3 に示すように、ステップ S 8 0 1 ~ S 8 1 4 を実行する。なお、本実施形態では、MPU 4 2 は、ステップ S 8 0 8 を実行した後、ステップ S 8 1 5 I , 8 1 6 I を実行し、ステップ S 8 1 1 を実行する前にステップ S 8 1 7 I を実行する点で前記参考形態と異なる。

ステップ S 8 0 1 では、MPU 4 2 は、開閉実行モード中であるか否かを判定する。

MPU 4 2 は、ステップ S 8 0 1 にて開閉実行モード中でないと判定した場合には、ステップ S 8 0 2 以降の処理を実行する。

これに対して、MPU 4 2 は、ステップ S 8 0 1 にて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップ S 8 1 7 I 以降の処理を実行する。

10

【 0 8 4 5 】

まず、ステップ S 8 0 1 において、MPU 4 2 にて開閉実行モード中でないと判定された場合の処理（ステップ S 8 0 2 以降の処理）について説明する。

ステップ S 8 0 2 では、MPU 4 2 は、メイン表示部 3 4 の変動表示が終了したか否かを判定する。MPU 4 2 は、ステップ S 8 0 2 にてメイン表示部 3 4 の変動表示が終了していないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、MPU 4 2 は、ステップ S 8 0 2 にてメイン表示部 3 4 の変動表示が終了したと判定した場合には、ステップ S 8 0 3 において、当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、MPU 4 2 は、当否結果が「大当たり当選」または「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

20

【 0 8 4 6 】

MPU 4 2 は、ステップ S 8 0 3 にて当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には、RAM 4 4 に開閉実行モード中フラグをセットした後、ステップ S 8 0 4 以降の処理を実行する。

これに対して、MPU 4 2 は、ステップ S 8 0 3 にて当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものでないと判定した場合（当否結果が「通常外れ結果」であると判定した場合）には、遊技状態移行処理を終了する。

【 0 8 4 7 】

ステップ S 8 0 4 では、MPU 4 2 は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

30

MPU 4 2 は、ステップ S 8 0 4 にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップ S 8 0 5 において、RAM 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1 に設けられた開閉カウンタ SOC に「2」をセットする。この開閉カウンタ SOC は、開閉実行モードへの移行に際して可変入賞装置 2 7 I の大入賞口 2 7 1 を開閉する総回数を MPU 4 2 にて特定するためのカウンタである。

【 0 8 4 8 】

これに対して、MPU 4 2 は、ステップ S 8 0 4 にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合、すなわち当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップ S 8 0 6 において、振分結果が少ラウンド高確結果（「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」）であるか否かを判定する。

40

【 0 8 4 9 】

MPU 4 2 は、ステップ S 8 0 6 にて振分結果が少ラウンド高確結果であると判定した場合には、ステップ S 8 0 7 において、RAM 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1 に設けられたラウンドカウンタ RC に「2」をセットする。また、MPU 4 2 は、ステップ S 8 0 6 にて振分結果が少ラウンド高確結果でないと判定した場合、すなわち振分結果が「低確結果」、「最有利結果」、または「特別遊技付最有利結果」であると判定した場合には、ステップ S 8 0 8 において、ラウンドカウンタ RC に「15」をセットする。このラウンドカウンタ RC は、開閉実行モードへの移行に際してラウンド遊技の回数を MPU 4 2 にて特定するためのカウンタである。

50

## 【 0 8 5 0 】

ここで、パチンコ機 1 は、終了条件が互いに異なる複数の開閉実行モードを有している。具体的には、パチンコ機 1 は、開閉実行モードとして、当否結果が「大当たり当選」である場合に移行するラウンド数規定モードと、当否結果が「特別外れ結果」である場合に移行する開閉数規定モードとを有している。

## 【 0 8 5 1 】

ラウンド数規定モードは、予め定められた回数のラウンド遊技を実行したことを条件として終了する。ここで、ラウンド遊技の回数は、ラウンドカウンタ R C にセットした値に対応している。

開閉数規定モードは、予め定められた総回数の大入賞口 2 7 1 の開閉を実行したこと、または予め定められた個数の遊技球が大入賞口 2 7 1 に入賞したことを条件として終了する。ここで、大入賞口 2 7 1 の開閉の総回数は、開閉カウンタ S O C にセットした値に対応している。この開閉数規定モードは、ラウンド遊技の実行回数を条件として終了することはない。

## 【 0 8 5 2 】

なお、パチンコ機 1 は、1 回のラウンド遊技につき、1 回の大入賞口 2 7 1 の開閉を実行する。また、1 回のラウンド遊技は、以下の 2 つの条件のうち、いずれかの条件を満たすまで継続する。換言すれば、パチンコ機 1 は、開閉扉 2 7 2 を開放状態に設定した後、以下の 2 つの条件のうち、いずれかの条件を満たすことによって、開閉扉 2 7 2 を再び閉鎖状態に設定する。

( 1 ) 予め定められた上限継続時間 ( 上限継続期間 ) が経過すること

( 2 ) 大入賞口 2 7 1 への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数に達すること

## 【 0 8 5 3 】

ステップ S 8 0 8 の処理を実行した後、M P U 4 2 は、ステップ S 8 1 5 I において、R A M 4 4 に格納されている高頻度サポートフラグをクリアする。これによって、M P U 4 2 は、サポートモードを低頻度サポートモードに設定する。

ステップ S 8 1 6 I では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に特別遊技付最有利結果フラグがセットされているか否かを判定する。

## 【 0 8 5 4 】

M P U 4 2 は、ステップ S 8 1 6 I にて特別遊技付最有利結果フラグがセットされていると判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

## 【 0 8 5 5 】

ステップ S 8 0 5 またはステップ S 8 0 7 の処理を実行した後、ならびにステップ S 8 1 6 I にて特別遊技付最有利結果フラグがセットされていないと判定した場合には、M P U 4 2 は、ステップ S 8 0 9 において、R A M 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1 に設けられたタイマカウンタ T にオープニング用の待機時間 ( 待機期間 ) として「 1 0 0 0 」をセットする。このタイマカウンタ T にセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。したがって、オープニング用の待機時間は 2 s e c となる。なお、オープニング用の待機時間は、これに限定されることはなく任意である。

## 【 0 8 5 6 】

このように、M P U 4 2 は、ステップ S 8 0 3 において、当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には、ステップ S 8 1 6 I にて特別遊技付最有利結果フラグがセットされていると判定した場合を除き、遊技結果の種類に関わらずタイマカウンタ T にオープニング用の待機時間をセットする。換言すれば、オープニング用の待機時間は、遊技結果の種類に関わらず同一である。

なお、オープニング用の待機時間は、これに限定されることはなく、例えば、遊技者には同様と認識される程度に遊技結果の種類に応じて微妙に相違させる構成としてもよい。また、例えば、オープニング用の待機時間は、「低確結果」または「最有利結果」の遊技結果である場合と、これら以外の遊技結果である場合とで大きく相違する等のように、遊技結果の種類に応じて大きく相違させる構成としてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 8 5 7 】

ステップ S 8 1 0 では、M P U 4 2 は、オープニングコマンドを設定する。その後、M P U 4 2 は、遊技状態移行処理を終了する。このオープニングコマンドは、開閉実行モードへの移行の契機となった遊技結果の情報を含んでいる。M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 8 1 0 にて設定したオープニングコマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信されるオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードへの移行を認識し、所定の処理を実行する。この処理については、後に詳細に説明する。

## 【 0 8 5 8 】

次に、ステップ S 8 0 1 において、M P U 4 2 にて開閉実行モード中であると判定された場合の処理（ステップ S 8 1 7 I 以降の処理）について説明する。

ステップ S 8 1 7 I では、M P U 4 2 は、特別遊技実行処理を実行する。

## 【 0 8 5 9 】

図 8 4 は、特別遊技実行処理のフローチャートを示す図である。

特別遊技実行処理では、M P U 4 2 は、図 8 4 に示すように、ステップ S 4 1 0 1 ~ S 4 1 1 1 を実行する。

ステップ S 4 1 0 1 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に特別遊技付最有利結果フラグがセットされているか否かを判定する。

## 【 0 8 6 0 】

M P U 4 2 は、ステップ S 4 1 0 1 にて特別遊技付最有利結果フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 4 1 0 2 以降の処理を実行することなく、特別遊技実行処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 4 1 0 1 にて特別遊技付最有利結果フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 4 1 0 2 において、R A M 4 4 に特別遊技中フラグがセットされているか否かを判定する。

## 【 0 8 6 1 】

M P U 4 2 は、ステップ S 4 1 0 2 にて特別遊技中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 4 1 0 3 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 4 1 0 2 にて特別遊技中フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 4 1 0 6 以降の処理を実行する。

## 【 0 8 6 2 】

まず、ステップ S 4 1 0 2 において、M P U 4 2 にて特別遊技中フラグがセットされていないと判定された場合の処理（ステップ S 4 1 0 3 以降の処理）について説明する。

ステップ S 4 1 0 3 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に格納されている可変入賞用フラグをクリアする。

ステップ S 4 1 0 4 では、M P U 4 2 は、回転振分開始コマンドを設定する。また、M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 4 1 0 4 にて設定した回転振分開始コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される回転振分開始コマンドに基づいて、回転振分手段 8 2 を特定誘導状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

## 【 0 8 6 3 】

ステップ S 4 1 0 5 では、M P U 4 2 は、特別遊技中フラグを R A M 4 4 にセットする。その後、M P U 4 2 は、特別遊技実行処理を終了する。

## 【 0 8 6 4 】

次に、ステップ S 4 1 0 2 において、M P U 4 2 にて特別遊技中フラグがセットされていると判定された場合の処理（ステップ S 4 1 0 6 以降の処理）について説明する。

ステップ S 4 1 0 6 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に可変入賞用フラグがセットされているか否かを判定する。換言すれば、M P U 4 2 は、特別遊技を実行し、ステップ S 4 1 0 3 にて R A M 4 4 に格納されている可変入賞用フラグをクリアした後、可変入賞用ス

10

20

30

40

50

ルーゲート 8 5 への入球が発生し、R A M 4 4 に可変入賞用フラグがセットされたか否かを判定する。

【 0 8 6 5 】

M P U 4 2 は、ステップ S 4 1 0 6 にて可変入賞用フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 4 1 0 7 以降の処理を実行することなく、特別遊技実行処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 4 1 0 6 にて可変入賞用フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 4 1 0 7 において、回転振分停止コマンドを設定する。また、M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 4 1 0 7 にて設定した回転振分停止コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

10

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される回転振分停止コマンドに基づいて、回転振分手段 8 2 を通常誘導状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

【 0 8 6 6 】

ステップ S 4 1 0 8 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に格納されている特別遊技中フラグをクリアする。

ステップ S 4 1 0 9 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に格納されている特別遊技付最有利結果フラグに代えて最有利結果フラグを R A M 4 4 にセットする。

【 0 8 6 7 】

ステップ S 4 1 1 0 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1 に設けられたタイマカウンタ T にオープニング用の待機時間（待機期間）として「 1 0 0 0 」をセットする。このタイマカウンタ T にセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。したがって、オープニング用の待機時間は 2 s e c となる。なお、オープニング用の待機時間は、これに限定されることはなく任意である。

20

【 0 8 6 8 】

ステップ S 4 1 1 1 では、M P U 4 2 は、オープニングコマンドを設定する。その後、M P U 4 2 は、遊技状態移行処理を終了する。このオープニングコマンドは、開閉実行モードへの移行の契機となった遊技結果の情報を含んでいる。M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 4 1 1 1 にて設定したオープニングコマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信されるオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードへの移行を認識し、所定の処理を実行する。この処理については、後に詳細に説明する。

30

【 0 8 6 9 】

遊技状態移行処理の説明に戻り、図 8 3 を参照してステップ S 8 1 1 以降の処理について説明する。

M P U 4 2 は、ステップ S 8 1 7 I の特別遊技実行処理を実行した後、ステップ S 8 1 1 において、大入賞口開閉処理を実行する。

ステップ S 8 1 2 では、M P U 4 2 は、開閉カウンタ S O C の値が「 0 」以下であり、かつラウンドカウンタ R C の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

【 0 8 7 0 】

40

M P U 4 2 は、ステップ S 8 1 2 にて開閉カウンタ S O C の値およびラウンドカウンタ R C の値の少なくともいずれか一方が「 0 」以下ではないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 8 1 2 にて開閉カウンタ S O C の値およびラウンドカウンタ R C の値の双方が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 8 1 3 において、タイマカウンタ T の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

【 0 8 7 1 】

M P U 4 2 は、ステップ S 8 1 3 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下でないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 8 1 3 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以

50

下であると判定した場合には、ステップ S 8 1 4 において、R A M 4 4 に記憶された開閉実行モード中フラグをクリアした後、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。その後、M P U 4 2 は、遊技状態移行処理を終了する。

【 0 8 7 2 】

< 音声発光制御装置の電氣的構成 >

図 8 5 は、音声発光制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

音声発光制御装置 5 は、図 8 5 に示すように、音声発光制御基板 5 1 と、この音声発光制御基板 5 1 に実装された M P U 5 2 と、この M P U 5 2 を構成している R O M 5 3 および R A M 5 4 とを備えている。ここで、M P U 5 2 は、R O M 5 3 および R A M 5 4 の他、C P U、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。

10

【 0 8 7 3 】

R O M 5 3 は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。

R A M 5 4 は、R O M 5 3 に記憶された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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。この R A M 5 4 は、コマンドリスト格納エリア 5 4 1 や、各種カウンタエリア 5 4 2 や、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 などの各種エリアを有している。

20

【 0 8 7 4 】

M P U 5 2 は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。M P U 5 2 の入力ポートは、前述したように、主制御装置 4 に接続されている。M P U 5 2 の出力ポートは、各種ランプ部 1 2 4 , 3 7 1 ~ 3 7 3 と、スピーカ部 1 2 5 と、回転振分手段 8 2 の回転体 8 2 1 を回転動作させる回転体駆動部 8 2 3 と、表示制御装置 6 とに接続されている。

M P U 5 2 は、主制御装置 4 から送信されるコマンドに基づいて、各種ランプ部 1 2 4 , 3 7 1 ~ 3 7 3 や、スピーカ部 1 2 5 の駆動制御を実行する。また、M P U 5 2 は、主制御装置 4 から送信されるコマンドに基づいて、回転体駆動部 8 2 3 の駆動制御を実行して回転体 8 2 1 を回転させる。

また、M P U 5 2 は、これらのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置 6 に送信する。なお、音声発光制御装置 5 は、信号線の両端にコネクタが設けられたコネクタユニット（接続ユニット）を介して表示制御装置 6 と電氣的に接続されている。

30

なお、本実施形態では、回転体駆動部 8 2 3 の駆動制御は、音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 にて実行しているが、主制御装置 4 の M P U 4 2 にて実行してもよく、表示制御装置 6 の M P U 6 2 にて実行してもよい。

【 0 8 7 5 】

本実施形態では、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、前記参考形態とは異なる処理を実行する。以下、本実施形態において、前記参考形態とは異なる各種処理の内容について説明する。

【 0 8 7 6 】

40

< 音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について >

図 8 6 は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、M P U 5 2 は、前記参考形態と略同様に、ステップ S 2 4 0 1 ~ S 2 4 1 2 の処理を実行した後、ステップ S 2 4 1 3 の処理を実行する前に、図 8 6 に示すように、ステップ S 2 4 1 4 I ~ S 2 4 1 9 I の処理を実行する。

【 0 8 7 7 】

ステップ S 2 4 0 1 では、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信された変動用コマンドおよび種別コマンドを受信しているか否かを判定する。

50

MPU52は、ステップS2401にて各コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS2409以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS2401にて各コマンドを受信していると判定した場合には、ステップS2402において、種別コマンドの内容に基づいて、遊技結果が「最有利結果」（「特別遊技付最有利結果」を含む）または「低確結果」であるか否かを判定する。

【0878】

MPU52は、ステップS2402にて遊技結果が「最有利結果」（「特別遊技付最有利結果」を含む）または「低確結果」であると判定した場合には、ステップS2403において、遊技結果の種類に対応した図柄決定処理を実行する。この図柄決定処理では、MPU52は、遊技結果が「最有利結果」（「特別遊技付最有利結果」を含む）であると判定した場合には、有効ラインL上に最終的に停止表示させる停止結果として同一の奇数の数字または同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせに係る情報を決定し、遊技結果が「低確結果」であると判定した場合には、有効ラインL上に最終的に停止表示させる停止結果として同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせに係る情報を決定する。なお、奇数および偶数の数字は、抽選などによってランダムに決定される。

10

【0879】

これに対して、MPU52は、ステップS2402にて遊技結果が「最有利結果」（「特別遊技付最有利結果」を含む）または「低確結果」でないと判定した場合には、ステップS2404において、種別コマンドの内容に基づいて、遊技結果が「通常外れ結果」であるか否かを判定する。

20

MPU52は、ステップS2404にて遊技結果が「通常外れ結果」でないと判定した場合、すなわち遊技結果が「特別外れ結果」、「非明示少ラウンド高確結果」、および「明示少ラウンド高確結果」のいずれかである場合には、ステップS2405において、共通の図柄決定処理を実行する。この共通の図柄決定処理では、MPU52は、有効ラインL上に最終的に停止表示させる停止結果として特別な図柄の組み合わせに係る情報を決定する。具体的には、MPU52は、同一の数字を有する図柄の組み合わせではなく、当否抽選において「通常外れ結果」となった場合に選択されることのない互いに異なる数字を有する特別な図柄の組み合わせ（例えば「3・4・1」）を決定する。なお、この特別な図柄の組み合わせは、遊技結果の種類に関わらず同一である。

30

【0880】

これに対して、MPU52は、ステップS2404にて遊技結果が「通常外れ結果」であると判定した場合には、ステップS2406において、通常外れ用の図柄決定処理を実行する。この通常外れ用の図柄決定処理では、MPU52は、変動用コマンドの内容に基づいて、リーチ表示が発生するか否かを判定する。

【0881】

MPU52は、リーチ表示が発生すると判定した場合には、有効ラインL上に最終的に停止表示させる停止結果としてリーチ表示の図柄の組み合わせに係る情報を決定する。なお、リーチ表示の図柄の組み合わせは、抽選などによってランダムに決定される。

これに対して、MPU52は、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、有効ラインL上に最終的に停止表示させる停止結果として前述した各図柄の組み合わせとは異なる図柄の組み合わせに係る情報を決定する。具体的には、MPU52は、同一の数字を有する図柄の組み合わせ、特別な図柄の組み合わせ、およびリーチ表示の図柄の組み合わせのいずれとも異なる組み合わせの図柄を抽選などによってランダムに決定する。

40

【0882】

ステップS2403、ステップS2405、およびステップS2406のいずれかの処理を実行した後、MPU52は、ステップS2407において、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、MPU52は、ROM53に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、MPU52は、演出パターンとして、演出

50

継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップ S 2 4 0 7 では、M P U 5 2 は、予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。

【 0 8 8 3 】

また、M P U 5 2 は、選択した演出パターンに基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

【 0 8 8 4 】

ステップ S 2 4 0 8 では、M P U 5 2 は、変動開始コマンドと、ステップ S 2 4 0 3、ステップ S 2 4 0 5、およびステップ S 2 4 0 6 のいずれかの処理にて決定した停止結果に係る情報を含む停止結果コマンドとを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに変動開始コマンドおよび停止結果コマンドを記憶する。これらの変動開始コマンドおよび停止結果コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【 0 8 8 5 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドおよび停止結果コマンドに基づいて、変動表示の開始および停止結果の表示を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、変動表示を開始した後、M P U 5 2 にて決定された停止結果を有効ライン L 上に最終的に停止表示させる。

【 0 8 8 6 】

M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 0 8 の処理を実行した後、またはステップ S 2 4 0 1 にて変動用コマンドおよび種別コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 2 4 0 9 以降の処理を実行する。

ステップ S 2 4 0 9 では、M P U 5 2 は、オープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。

【 0 8 8 7 】

M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 0 9 にてオープニングコマンドを受信していると判定した場合には、前記参考形態と同様に、ステップ S 2 4 1 0 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 0 9 にてオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 2 4 1 4 I 以降の処理を実行する。

【 0 8 8 8 】

ステップ S 2 4 1 4 I では、M P U 5 2 は、回転振分開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【 0 8 8 9 】

M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 1 4 I にて回転振分開始コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 2 4 1 6 I 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 1 4 I にて回転振分開始コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2 4 1 5 I において、回転振分開始用演出の決定処理を実行する。回転振分開始用演出の決定処理では、M P U 5 2 は、R O M 5 3 に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、回転振分開始用演出の内容を選択する。この回転振分開始用演出は、回転振分手段 8 2 を特定誘導状態に設定したことを遊技者に報知するための演出である。

【 0 8 9 0 】

また、M P U 5 2 は、選択した演出の内容に基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 の

10

20

30

40

50



演出実行処理において、表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

また、M P U 5 2 は、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、回動体駆動部 8 2 3 の駆動制御を実行して回動体 8 2 1 の回転を開始させることによって、回転振分手段 8 2 を特定誘導状態に設定する。

【 0 8 9 1 】

さらに、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 1 5 I の回転振分開始用演出の決定処理にて決定した回転振分開始用演出に係る回転振分開始用演出コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに回転振分開始用演出コマンドを記憶する。この回転振分開始用演出コマンドは、前述した

10

【 0 8 9 2 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された回転振分開始用演出コマンドに基づいて、回転振分開始用演出を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクター R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描

20

【 0 8 9 3 】

ステップ S 2 4 1 5 I の処理を実行した後、またはステップ S 2 4 1 4 I にて回転振分開始コマンドを受信していないと判定した場合には、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 1 6 I において、回転振分停止コマンドを受信しているか否かを判定する。

【 0 8 9 4 】

M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 1 6 I にて回転振分停止コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 2 4 1 8 I 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 1 6 I にて回転振分停止コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2 4 1 7 I において、回転振分停止用演出の決定処理を実行する。回転振分停止用演出の決定処理では、M P U 5 2 は、R O M 5 3 に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、回転振分停止用演出の内容を選択する。この回転振分停止用演出は、回転振分手段 8 2 を通常誘導状態に設定したことを遊技者に報知するための演出である。

30

【 0 8 9 5 】

また、M P U 5 2 は、選択した演出の内容に基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

また、M P U 5 2 は、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、回動体駆動部 8 2 3 の駆動制御を実行して回動体 8 2 1 の回転を停止させることによって、回転振分手段 8 2 を通常誘導状態に設定する。

40

【 0 8 9 6 】

さらに、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 1 7 I の回転振分停止用演出の決定処理にて決定した回転振分停止用演出に係る回転振分停止用演出コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに回転振分停止用演出コマンドを記憶する。この回転振分停止用演出コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【 0 8 9 7 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された回転振分停止用演出コマン

50

ドに基づいて、回転振分停止用演出を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム ROM 6 3 から読み出す。そして、MPU 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20 msec 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて VDP 6 5 に対してコマンドを出力する。VDP 6 5 は、MPU 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ ROM 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、VDP 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、音声発光制御装置 5 の MPU 5 2 にて選択された回転振分停止用演出を実行する。

【0898】

ステップ S 2 4 1 7 I の処理を実行した後、またはステップ S 2 4 1 6 I にて回転振分停止コマンドを受信していないと判定した場合には、MPU 5 2 は、ステップ S 2 4 1 8 I において、開放入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。

【0899】

MPU 5 2 は、ステップ S 2 4 1 8 I にて開放入賞コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 2 4 1 3 以降の処理を実行する。

これに対して、MPU 5 2 は、ステップ S 2 4 1 8 I にて開放入賞コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2 4 1 9 I において、開放入賞用演出の決定処理を実行する。開放入賞用演出の決定処理では、MPU 5 2 は、ROM 5 3 に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、開放入賞用演出の内容を選択する。この開放入賞用演出は、開放入賞装置 8 4 の開閉扉 8 4 2 を開放状態に設定したことを遊技者に報知するための演出である。

【0900】

また、MPU 5 2 は、選択した演出の内容に基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

【0901】

さらに、MPU 5 2 は、ステップ S 2 4 1 9 I の開放入賞用演出の決定処理にて決定した開放入賞用演出に係る開放入賞用演出コマンドを設定する。そして、MPU 5 2 は、RAM 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに開放入賞用演出コマンドを記憶する。この開放入賞用演出コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【0902】

表示制御装置 6 の MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された開放入賞用演出コマンドに基づいて、開放入賞用演出を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム ROM 6 3 から読み出す。そして、MPU 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20 msec 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて VDP 6 5 に対してコマンドを出力する。VDP 6 5 は、MPU 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ ROM 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、VDP 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、音声発光制御装置 5 の MPU 5 2 にて選択された開放入賞用演出を実行する。

【0903】

ステップ S 2 4 1 9 I の処理を実行した後、またはステップ S 2 4 1 8 I にて開放入賞コマンドを受信していないと判定した場合には、MPU 5 2 は、ステップ S 2 4 1 3 以降の処理を実行する。

【0904】

ステップ S 2 4 1 3 では、MPU 5 2 は、その他の処理を実行する。その他の処理では、MPU 5 2 は、例えば、MPU 4 2 から送信された開放コマンド、閉鎖コマンドおよび

10

20

30

40

50

エンディングコマンドに基づいて、開閉実行モード用の演出を進行させるための処理を実行する。その後、MPU52は、演出決定処理を終了する。

【0905】

<特別遊技の流れについて>

図87は、特別遊技を実行する前の図柄表示装置、可変入賞装置、および開放入賞装置を示す図である。図88は、特別遊技を実行している状態の図柄表示装置、可変入賞装置、および開放入賞装置を示す図である。

MPU42は、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「特別遊技付最有利結果」に振り分けられた場合に特別遊技を実行する。

なお、MPU42は、下作動口26への入賞に基づく大当たり種別カウンタC2の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合にのみ、振分抽選において「特別遊技付最有利結果」に振り分け可能となっている。

【0906】

まず、MPU62は、MPU52から受信したパターンコマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3（図4参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

そして、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「最有利結果」に振り分けられた場合には、MPU62は、高速変動期間の経過後、MPU52から受信した停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、同一の数字を有する図柄の組み合わせ（本実施形態では「7・7・7」）を有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図87（A）参照）。その後、パチンコ機1は、開閉実行モードに移行する。

【0907】

「最有利結果」では、開閉実行モードは、15回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口271の開閉は、長時間態様で15回実行される。

開閉実行モードでは、MPU62は、図87（B）に示すように、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置36の表示画面Gの右上に表示する。

【0908】

ここで、開閉実行モードでは、回転振分手段82は、通常誘導状態に設定されている。したがって、右打ちルートに向かって発射された遊技球は、回動体821に向かって流下した後、回動体821にて穴803に誘導されたり、開放始動口83や、アウト口281に入球したり、開放入賞装置84に向かって流下したりすることになる（図74参照）。

なお、本実施形態では、右打ちルートに向かって発射された遊技球は、開放始動口83や、アウト口281に入球したり、開放入賞装置84に向かって流下したりすることができるようになっているが、開放始動口83の鉛直上方側に配置された釘NLの配置や間隔を変更し、開放始動口83や、アウト口281に入球したり、開放入賞装置84に向かって流下したりすることができないようになっていてもよい。

【0909】

そして、穴803に入球した遊技球は、案内管827を介してスルーゲート31Iに入球した後、可変入賞装置27Iに向かって流下することになる。

可変入賞装置27Iや、開放入賞装置84に向かって流下した遊技球は、大入賞口271の開放に際して大入賞口271に入賞することになる。

なお、「最有利結果」では、特別遊技は実行していないので、開閉扉842は、開放始動口83への遊技球の入球に基づいて開放状態に設定されることはない。

【0910】

開閉実行モードの終了後、当否抽選モードは、高確率モードに移行し、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。高頻度サポートモードでは、MPU62は、図8

10

20

30

40

50

7 ( C ) に示すように、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の右上に表示する。

【 0 9 1 1 】

ここで、高頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル 1 6 の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、上作動口 2 5 よりも下作動口 2 6 に入賞する確率を高くすることができる。

具体的には、高頻度サポートモードでは、回転振分手段 8 2 は、通常誘導状態に設定されている。したがって、右打ちルートに向かって発射された遊技球は、回動体 8 2 1 に向かって流下した後、回動体 8 2 1 にて穴 8 0 3 に誘導されることになる ( 図 7 4 矢印 B 参照 ) 。

10

【 0 9 1 2 】

そして、穴 8 0 3 に入球した遊技球は、案内管 8 2 7 を介してスルーゲート 3 1 I に入球し、このスルーゲート 3 1 I への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した結果であった場合には、下作動口 2 6 に設けられた電動役物 2 6 1 は、所定の態様で開放状態となる。

下作動口 2 6 への入賞を検知した場合には、所定数の賞球の払い出しが実行されるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

したがって、高頻度サポートモードでは、遊技者は、右打ちルートに向かって遊技球を発射することによって、遊技を有利に進めることができる。

20

【 0 9 1 3 】

次に、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から受信したパターンコマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 ( 図 4 参照 ) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き ( 本実施形態では上向き ) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

そして、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「特別遊技付最有利結果」に振り分けられた場合には、MPU 6 2 は、高速変動期間の経過後、MPU 5 2 から受信した停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、同一の数字を有する図柄の組み合わせ ( 本実施形態では「7・7・7」) を有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する ( 図 8 7 ( D ) 参照 ) 。その後、パチンコ機 1 は、特別遊技を実行する。

30

なお、本実施形態では、振分抽選において「特別遊技付最有利結果」に振り分けられた場合には、MPU 6 2 は、停止結果として、同一の数字を有する図柄の組み合わせ ( 本実施形態では「7・7・7」) を有効ライン L 上に停止表示させているが、振分抽選において「最有利結果」に振り分けられた場合とは異なる図柄の組み合わせ ( 例えば「V・V・V」) を有効ライン L 上に停止表示させてもよい。

【 0 9 1 4 】

「特別遊技付最有利結果」では、MPU 5 2 は、MPU 4 2 から送信される回転振分開始コマンドに基づいて、回転振分手段 8 2 を特定誘導状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

40

具体的には、MPU 5 2 は、回転振分手段 8 2 を特定誘導状態に設定し、MPU 6 2 は、当否抽選の結果を報知した後、図 8 8 ( A ) に示すように、音声発光制御装置 5 の MPU 5 2 にて選択された回転振分開始用演出を実行する。

ここで、回転振分開始用演出を実行する際、当否抽選モードは、高確率モードに設定されたままとなっており、サポートモードは、ステップ S 8 1 5 I の処理によって、高頻度サポートモードフラグをクリアしているので、低頻度サポートモードに設定されている。換言すれば、回転振分開始用演出を実行する際、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「非明示少ラウンド高確結果 ( 少ラウンド対応の潜伏高確率結果

50

）」に振り分けられた場合と同様の状態になっている。

【 0 9 1 5 】

回転振分開始用演出では、MPU 6 2 は、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の右上に表示する。また、MPU 6 2 は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に天使のキャラクタを表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「クルーンを狙って！！」にて遊技者に対して遊技球をクルーンに入球させることを示唆する。

【 0 9 1 6 】

回転振分手段 8 2 の特定誘導状態では、回動体駆動部 8 2 3 は、回動軸 8 2 2 を中心として回動体 8 2 1 を回動させて案内面 8 2 4 を - Z 軸方向側に位置させた後、回動体 8 2 1 を回動させてクルーン誘導状態（図 7 6 参照）および始動口誘導状態（図 7 7 参照）の間を往復させるようにして左右に揺動する。

10

【 0 9 1 7 】

クルーン誘導状態では、回動体 8 2 1 は、図 7 6 に示すように、回動軸 8 2 2 を中心として回動体 8 2 1 を回動させて案内面 8 2 5 を + Z 軸方向側に位置させることによって、回動体 8 2 1 に向かって流下してきた遊技球をクルーン 8 1 のガイドレール 8 1 1 に誘導する（図中矢印 B 参照）。

【 0 9 1 8 】

クルーン 8 1 に誘導された遊技球は、側壁 8 1 3 に沿って旋回面 8 1 2 を旋回した後、各穴 8 1 4 ~ 8 1 6 のいずれかに入球することになる（図 7 5 中矢印 A 参照）。

クルーン 8 1 の穴 8 1 4 に遊技球が入球した場合には、この遊技球は、遊技領域に形成された穴 8 0 1 に案内管 8 1 8 にて案内された後、この穴 8 0 1 から排出されて可変入賞用スルーゲート 8 5 に入球することになる。

20

【 0 9 1 9 】

可変入賞用スルーゲート 8 5 に遊技球が入球した場合には、MPU 5 2 は、MPU 4 2 から送信される回転振分停止コマンドに基づいて、回転振分手段 8 2 を通常誘導状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

回転振分停止用演出では、MPU 6 2 は、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の右上に表示する。また、MPU 6 2 は、図 8 8（B）に示すように、「V」の文字を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の画面全体に表示する。その後、パチンコ機 1 は、開閉実行モードに移行する。

30

【 0 9 2 0 】

回転振分手段 8 2 の通常誘導状態では、回動体 8 2 1 は、図 7 4 に示すように、回動軸 8 2 2 を中心として回動体 8 2 1 を回動させて案内面 8 2 4 を + Z 軸方向側に位置させて静止させることによって、回動体 8 2 1 に向かって流下してきた遊技球を穴 8 0 3 に誘導する（図中矢印 B 参照）。

【 0 9 2 1 】

開閉実行モードは、15回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口 2 7 1 の開閉は、長時間態様で 15 回実行される。

開閉実行モードでは、MPU 6 2 は、図 8 8（C）に示すように、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の右上に表示する。

40

【 0 9 2 2 】

ここで、開閉実行モードでは、回転振分手段 8 2 は、通常誘導状態に設定されている。したがって、右打ちルートに向かって発射された遊技球は、回動体 8 2 1 に向かって流下した後、回動体 8 2 1 にて穴 8 0 3 に誘導されたり、開放始動口 8 3 や、アウト口 2 8 1 に入球したり、開放入賞装置 8 4 に向かって流下したりすることになる（図 7 4 参照）。

なお、本実施形態では、右打ちルートに向かって発射された遊技球は、開放始動口 8 3 や、アウト口 2 8 1 に入球したり、開放入賞装置 8 4 に向かって流下したりすることができるようになっているが、開放始動口 8 3 の鉛直上方側に配置された釘 NL の配置や間隔を変更し、開放始動口 8 3 や、アウト口 2 8 1 に入球したり、開放入賞装置 8 4 に向かって流下したりすることができないようになっていてもよい。

50

## 【 0 9 2 3 】

そして、穴 8 0 3 に入球した遊技球は、案内管 8 2 7 を介してスルーゲート 3 1 I に入球した後、可変入賞装置 2 7 I に向かって流下することになる。

可変入賞装置 2 7 I や、開放入賞装置 8 4 に向かって流下した遊技球は、大入賞口 2 7 1 の開放に際して大入賞口 2 7 1 に入賞することになる。

なお、開閉実行モードでは、特別遊技は実行していないので、開閉扉 8 4 2 は、開放始動口 8 3 への遊技球の入球に基づいて開放状態に設定されることはない。

## 【 0 9 2 4 】

開閉実行モードの終了後、当否抽選モードは、高確率モードに移行し、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。高頻度サポートモードでは、M P U 6 2 は、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の右上に表示する（図 8 7（C）参照）。

10

## 【 0 9 2 5 】

これに対して、クルーン 8 1 の穴 8 1 5 , 8 1 6 に遊技球が入球した場合には、この遊技球は、遊技領域に形成された穴 8 0 2 に案内管 8 1 9 にて案内された後、この穴 8 0 2 から排出されてスルーゲート 3 1 I に入球することになる。

なお、この場合には、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信される回転振分停止コマンドを受信することはないので、回転振分手段 8 2 の特定誘導状態を維持する。

## 【 0 9 2 6 】

始動口誘導状態では、回動体 8 2 1 は、図 7 7 に示すように、回動軸 8 2 2 を中心として回動体 8 2 1 を回動させて案内面 8 2 6 を + Z 軸方向側に位置させることによって、回動体 8 2 1 に向かって流下してきた遊技球を開放始動口 8 3 に誘導する（図中矢印 B 参照）。

20

開放始動口 8 3 に誘導された遊技球は、開放始動口 8 3 や、アウト口 2 8 1 に入球したり、開放入賞装置 8 4 に向かって流下したりすることになる（図 7 7 参照）。

なお、本実施形態では、開放始動口 8 3 に誘導された遊技球は、開放始動口 8 3 や、アウト口 2 8 1 に入球したり、開放入賞装置 8 4 に向かって流下したりすることになっているが、開放始動口 8 3 のみに入球するようになっていてもよい。

## 【 0 9 2 7 】

特別遊技の実行中では、開閉扉 8 4 2 は、開放始動口 8 3 への遊技球の入球に基づいて開放状態に設定されることになる。

30

開放始動口 8 3 への遊技球の入球に基づいて開閉扉 8 4 2 を開放状態に設定した場合には、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信される開放入賞コマンドに基づいて、開閉扉 8 4 2 を開放状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 8 8（D）に示すように、音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 にて選択された開放入賞用演出を実行する。

## 【 0 9 2 8 】

開放入賞演出では、M P U 6 2 は、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の右上に表示する。また、M P U 6 2 は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に悪魔のキャラクタを表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「チャージ中！！」にて遊技者に対して開閉扉 8 4 2 を開放状態に設定したことを示唆する。

40

なお、特別遊技の実行中では、M P U 6 2 は、可変入賞用スルーゲート 8 5 に遊技球が入球するまでの間、開放始動口 8 3 への遊技球の入球が発生する都度、開放入賞演出を実行することになる。そして、可変入賞用スルーゲート 8 5 に遊技球が入球した場合には、M P U 6 2 は、前述したように、「V」の文字を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の画面全体に表示する（図 8 8（B）参照）。その後、パチンコ機 1 は、開閉実行モードに移行する。

## 【 0 9 2 9 】

このように、本実施形態では、可変入賞用スルーゲート 8 5 は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して特定制御状態の遊技を開始させる特定入球手段として機能している。

50

また、本実施形態では、特別遊技実行処理は、主制御装置 4 にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、可変入賞用スルーゲート 8 5 への入球に際して特定制御状態の遊技を開始する特定制御開始手段として機能している。

そして、右下遊技手段 8 は、主制御装置 4 にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前に、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段として機能している。

【 0 9 3 0 】

このような構成によれば、パチンコ機 1 は、主制御装置 4 にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前に、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する右下遊技手段 8 を備えているので、遊技者は、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

【 0 9 3 1 】

また、本実施形態では、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段として機能している。

また、本実施形態では、クルーン 8 1 は、遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に案内し、この遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段として機能している。

そして、パチンコ機 1 は、特別遊技払出手段および入球遅延手段の双方に至る特別遊技経路（右打ちルート）を備えている。

20

【 0 9 3 2 】

このような構成によれば、右下遊技手段 8 は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 を備えているので、遊技者は、特別遊技の実行に際して遊技球を増加させることができる。

また、右下遊技手段 8 は、遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に案内し、この遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に入球させるまでの時間を遅延させるクルーン 8 1 を備えているので、主制御装置 4 にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができる。

したがって、遊技者は、右打ちルートに向かって遊技球を発射することによって、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。

30

【 0 9 3 3 】

なお、本実施形態では、入球遅延手段としてクルーン 8 1 を採用しているが、遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に案内し、この遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に入球させるまでの時間を遅延させることができれば、どのような構成を採用してもよい。例えば、本実施形態では、クルーン 8 1 は、3つの穴 8 1 4 ~ 8 1 6 を備えていたが、遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に案内し、この遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に入球させるまでの時間を遅延させることができれば、1つの穴のみを備えていてもよい。また、例えば、回転体や、ゲート機構や、緩斜面などの他の機構を採用することによって、遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に案内し、この遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に入球させるまでの時間を遅延させてもよい。

40

【 0 9 3 4 】

また、本実施形態では、特別遊技払出手段として開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 を採用しているが、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出すことができれば、どのような構成を採用してもよい。例えば、大入賞口や、V入賞口や、一般入賞口や、各作動口などを採用してもよい。

また、本実施形態では、特別遊技払出手段および入球遅延手段の双方に至る特別遊技経路として右打ちルートを採用しているが、左打ちルートを採用してもよく、大入賞口の内部のルートや、役物の内部のルートなどの他のルートを採用してもよい。

50

## 【 0 9 3 5 】

ここで、本実施形態では、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 は、クルーン 8 1 にて遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に入球させるまでの時間を遅延させる期間の長さに応じて遊技者に利益を付与している。

したがって、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 は、主制御装置 4 にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前までの期間の長さに応じて遊技者に利益を付与する期間利益付与手段としても機能している。

## 【 0 9 3 6 】

このような構成によれば、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 は、主制御装置 4 にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前までの期間の長さに応じて遊技者に利益を付与することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

## 【 0 9 3 7 】

なお、本実施形態では、期間利益付与手段として開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 を採用し、主制御装置 4 にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前までの期間の長さに応じて開放入賞装置 8 4 の開放回数を増加させることによって、遊技球を増加させて遊技者に利益を付与していたが、遊技者に利益を付与することができれば、どのようなものを遊技者に付与してもよい。例えば、遊技者にとって有用な情報を付与してもよく、パチンコ機 1 の遊技を有利に進められる状況を付与してもよい。

20

## 【 0 9 3 8 】

また、本実施形態では、開放始動口 8 3 は、遊技領域を流下する遊技球を入球させる特別遊技入球手段として機能し、開放入賞装置 8 4 は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す遊技球払出手段として機能している。そして、開放入賞装置 8 4 は、開放始動口 8 3 への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されている。

## 【 0 9 3 9 】

このような構成によれば、開放入賞装置 8 4 は、開放始動口 8 3 への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるので、遊技者は、開放始動口 8 3 に遊技球が入球するか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

30

## 【 0 9 4 0 】

また、本実施形態では、開放入賞装置 8 4 は、開放始動口 8 3 への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定することを規制しない非規制状態と、開放始動口 8 3 への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球不能に設定することを規制する規制状態とを有している。具体的には、開放入賞装置 8 4 は、R A M 4 4 に特別遊技中フラグがセットされている場合に非規制状態となり、R A M 4 4 に特別遊技中フラグがセットされていない場合に規制状態となっている。

そして、開放入賞用の入賞処理は、特別遊技を実行している場合（R A M 4 4 に特別遊技中フラグがセットされている場合）に、開放入賞装置 8 4 を非規制状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合（R A M 4 4 に特別遊技中フラグがセットされていない場合）に、開放入賞装置 8 4 を規制状態に切り替える規制状態切替手段として機能している。

40

## 【 0 9 4 1 】

このような構成によれば、パチンコ機 1 は、特別遊技を実行している場合に、開放入賞装置 8 4 を非規制状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、開放入賞装置 8 4 を規制状態に切り替える開放入賞用の入賞処理を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、開放始動口 8 3 を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、開放始動口 8 3 を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

## 【 0 9 4 2 】

50



なお、本実施形態では、開放入賞装置 8 4 は、開放始動口 8 3 への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定することを規制しない非規制状態と、開放始動口 8 3 への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球不能に設定することを規制する規制状態とを有し、開放入賞用の入賞処理は、特別遊技を実行している場合に、開放入賞装置 8 4 を非規制状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、開放入賞装置 8 4 を規制状態に切り替えていた。

【 0 9 4 3 】

これに対して、開放入賞装置 8 4 は、開放始動口 8 3 に遊技球が入球した後、遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を所定の期間とする第 1 の入球待機期間と、開放始動口 8 3 に遊技球が入球した後、遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を所定の期間よりも長い期間とする第 2 の入球待機期間とを有していてもよい。このように構成した場合には、パチンコ機 1 は、特別遊技を実行している場合に、開放入賞装置 8 4 を第 1 の入球待機期間に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、開放入賞装置 8 4 を第 2 の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えていけばよい。

10

【 0 9 4 4 】

このような構成によれば、パチンコ機 1 は、特別遊技を実行している場合に、開放入賞装置 8 4 を第 1 の入球待機期間に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、開放入賞装置 8 4 を第 2 の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、開放始動口 8 3 を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、開放始動口 8 3 を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

【 0 9 4 5 】

ここで、本実施形態では、パチンコ機 1 は、上作動口 2 5 および下作動口 2 6 に至る左打ちルート（第 1 の経路）と、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 に至り、左打ちルートとは異なる右打ちルート（第 2 の経路）とを備えている。

そして、前述した規制状態切替手段および入球待機期間切替手段は、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 の状態を切り替えることによって、右打ちルートに向かって遊技球を発射させることを抑制する発射抑制手段として機能している。

【 0 9 4 6 】

30

このような構成によれば、発射抑制手段は、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 の状態を切り替えることによって、右打ちルートに向かって遊技球を発射させることを抑制するので、遊技者は、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 を狙って右打ちルートに向かって遊技球を発射しないようになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【 0 9 4 7 】

なお、本実施形態では、発射抑制手段は、開放入賞装置 8 4 を非規制状態または規制状態に切り替えることや、開放入賞装置 8 4 を第 1 の入球待機期間または第 2 の入球待機期間に切り替えることによって、右打ちルートに向かって遊技球を発射させることを抑制しているが、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 の状態を切り替えることによって、右打ちルートに向かって遊技球を発射させることを抑制することができれば、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 のどのような状態を切り替えてもよい。例えば、発射抑制手段は、開放入賞装置 8 4 を入球可能に設定する時間の長さを切り替えることによって、右打ちルートに向かって遊技球を発射させることを抑制してもよい。

40

【 0 9 4 8 】

また、本実施形態では、クルーン 8 1 は、遊技球を旋回させる旋回面 8 1 2 を有している。そして、穴 8 1 4 は、旋回面 8 1 2 を旋回する遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に案内可能とする案内可能穴として機能し、穴 8 1 5 , 8 1 6 は、旋回面 8 1 2 を旋回する遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に案内不能とする案内不能穴として機能している。

【 0 9 4 9 】

50

このような構成によれば、クルーン 8 1 は、旋回面 8 1 2 を旋回する遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に案内可能とする穴 8 1 4 と、旋回面 8 1 2 を旋回する遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に案内不能とする穴 8 1 5 , 8 1 6 とを備えているので、主制御装置 4 にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができ、クルーン 8 1 の構成を簡素にすることができる。

【 0 9 5 0 】

また、本実施形態では、回転振分手段 8 2 は、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける特別振分手段として機能している。

【 0 9 5 1 】

このような構成によれば、パチンコ機 1 は、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける回転振分手段 8 2 を備えているので、遊技者は、回転振分手段 8 2 にて遊技球が特別遊技払出手段に振り分けられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 0 9 5 2 】

なお、本実施形態では、特別振分手段として回転振分手段 8 2 を採用しているが、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分けることができれば、どのような構成を採用してもよい。

【 0 9 5 3 】

また、本実施形態では、回転振分手段 8 2 は、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける振分可能状態（特定誘導状態）と、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも振り分けられない振分不能状態（通常誘導状態）とを有している。

そして、特別遊技実行処理は、特別遊技を実行している場合（RAM 4 4 に特別遊技中フラグがセットされている場合）に、回転振分手段 8 2 を特定誘導状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合（RAM 4 4 に特別遊技中フラグがセットされていない場合）に、回転振分手段 8 2 を通常誘導状態に切り替える振分状態切替手段として機能している。

【 0 9 5 4 】

このような構成によれば、パチンコ機 1 は、特別遊技を実行している場合（RAM 4 4 に特別遊技中フラグがセットされている場合）に、回転振分手段 8 2 を特定誘導状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合（RAM 4 4 に特別遊技中フラグがセットされていない場合）に、回転振分手段 8 2 を通常誘導状態に切り替える特別遊技実行処理を備えているので、遊技者は、特別遊技実行処理にて回転振分手段 8 2 が特定誘導状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 0 9 5 5 】

また、本実施形態では、回転振分手段 8 2 は、特定誘導状態では、遊技盤 2 の表面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、通常誘導状態では、遊技盤 2 の裏面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように、右打ちルートを流下する遊技球を振り分けている。

【 0 9 5 6 】

このような構成によれば、回転振分手段 8 2 は、特定誘導状態では、遊技盤 2 の表面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、通常誘導状態では、遊技盤 2 の裏面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように構成されているので、パチンコ機 1 は、遊技球の流れを多様化することができる。

【 0 9 5 7 】

ここで、本実施形態では、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 は、回転振分手段 8

10

20

30

40

50

2にて遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート85に振り分けた後、可変入賞用スルーゲート85に遊技球が入球する前に、回転振分手段82にて開放始動口83および開放入賞装置84に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与する特定利益付与手段としても機能している。

なお、このようにパチンコ機1を構成する場合には、特定入球手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して特定制御状態の遊技を開始させる可変入賞用スルーゲート85でなくてもよく、遊技領域を流下する遊技球を入球させることができれば、どのようなものであってもよい。例えば、特定入球手段は、大入賞口や、V入賞口や、一般入賞口や、各作動口などであってもよい。

また、特定利益付与手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す開放始動口83および開放入賞装置84でなくてもよく、遊技者に利益を付与することができれば、遊技者にとって有用な情報を付与してもよく、パチンコ機1の遊技を有利に進めることのできる状況を付与してもよく、どのようなものを付与してもよい。

#### 【0958】

このような構成によれば、開放始動口83および開放入賞装置84は、回転振分手段82にて遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート85に振り分けた後、可変入賞用スルーゲート85に遊技球が入球する前に、回転振分手段82にて開放始動口83および開放入賞装置84に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、開放始動口83および開放入賞装置84にて付与される利益を享受することができる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

#### 【0959】

ここで、本実施形態では、回転振分手段82は、特定誘導状態では、遊技盤2の表面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、通常誘導状態では、遊技盤2の裏面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように、右打ちルートを下流する遊技球を振り分けている。

したがって、パチンコ機1は、遊技領域を下流する遊技球を第1の振分流路および第2の振分流路のいずれかに振り分ける回転振分手段82を備えている。そして、回転振分手段82は、遊技盤2の表面を通すことによって第1の振分流路に遊技球を振り分け、遊技盤2の裏面を通すことによって第2の振分流路に遊技球を振り分けている。

#### 【0960】

このような構成によれば、回転振分手段82は、遊技盤2の表面を通すことによって第1の振分流路に遊技球を振り分け、遊技盤2の裏面を通すことによって第2の振分流路に遊技球を振り分けるので、パチンコ機1は、遊技球の流れを多様化することができる。

#### 【0961】

なお、本実施形態では、第1の振分流路は、特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに至る流路を採用し、第2の振分流路は、特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けない流路を採用しているが、第1の振分流路および第2の振分流路は、どのような流路を採用してもよい。例えば、第1の振分流路および第2の振分流路は、大入賞口に至る流路、V入賞口に至る流路、一般入賞口に至る流路、各作動口に至る流路、またはスルーゲートに至る流路などであってもよい。また、これらの流路は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。

#### 【0962】

ここで、本実施形態では、可変入賞用スルーゲート85は、遊技領域を下流する遊技球の入球に際して特定制御状態の遊技を開始させるという第1次の利益を遊技者に付与する第1次の入球領域として機能し、クルーン誘導状態の流路は、この第1次の入球領域に遊技球を入球可能とする第1次の流路として機能している。

また、開放始動口83および開放入賞装置84は、開放入賞口841への入球が発生し

10

20

30

40

50

た場合には 15 個の賞球の払い出しを実行させるという第 2 次の利益（第 1 次の利益よりも小さな利益）を遊技者に付与する第 2 次の入球領域として機能し、始動口誘導状態の流路は、この第 2 次の入球領域に遊技球を入球可能とする第 2 次の流路として機能している。

さらに、下作動口 26 や、アウト口 28 は、下作動口 26 への入球が発生した場合には、3 個の賞球の払い出しを実行し、アウト口 28 への入球が発生した場合には、賞球の払い出しを実行させないという第 3 次の利益（第 2 次の利益よりも小さな利益）を遊技者に付与する第 3 次の入球領域として機能し、通常誘導状態の流路は、この第 3 次の入球領域に遊技球を入球可能とする第 3 次の流路として機能している。

そして、回転振分手段 82 は、第 1 次の流路および第 2 次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態（特定誘導状態）、および第 3 次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態（通常誘導状態）を有し、所定の作動条件の成立（特別遊技の開始）に基づいて、非作動状態から作動状態となる作動部材として機能している。

10

#### 【0963】

このような構成によれば、パチンコ機 1 は、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする特定誘導状態、および通常誘導状態の流路に遊技球を流下可能とする通常誘導状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となる回転振分手段 82 を備えているので、遊技者は、特別遊技の開始に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

#### 【0964】

ここで、本実施形態では、クルーン誘導状態の流路、および始動口誘導状態の流路と、通常誘導状態の流路とは、遊技盤 2 の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なっている。具体的には、クルーン誘導状態の流路、および始動口誘導状態の流路は、遊技盤 2 の表面に流路を形成し、通常誘導状態の流路は、遊技盤 2 の裏面に流路を形成している。

#### 【0965】

このような構成によれば、クルーン誘導状態の流路、および始動口誘導状態の流路と、通常誘導状態の流路とは、遊技盤 2 の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なるので、パチンコ機 1 は、遊技球の流れを多様化することができる。また、パチンコ機 1 は、1 つのルートに向かって遊技球を発射した場合の流路に、クルーン誘導状態の流路、始動口誘導状態の流路、および通常誘導状態の流路の 3 つの流路を形成しなければならない場合であっても遊技盤 2 の限られたスペースを有効に利用して効率よく流路を形成することができる。

30

#### 【0966】

なお、本実施形態では、クルーン誘導状態の流路、および始動口誘導状態の流路と、通常誘導状態の流路とは、遊技盤 2 の表裏方向における 3 つの流路を形成する面が互いに異なっているが、流路の数は、3 つでなくてもよく、2 つ以上の複数であればよい。

また、本実施形態では、クルーン誘導状態の流路、および始動口誘導状態の流路は、遊技盤 2 の表面に流路を形成し、通常誘導状態の流路は、遊技盤 2 の裏面に流路を形成しているが、遊技盤 2 の表裏方向における流路を形成する面は、これとは逆であってもよい。

40

#### 【0967】

ここで、本実施形態では、クルーン誘導状態の流路は、遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート 85 に案内し、この遊技球を可変入賞用スルーゲート 85 に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段としてのクルーン 81 を備えている。

そして、パチンコ機 1 は、クルーン 81 にて可変入賞用スルーゲート 85 に案内された遊技球が可変入賞用スルーゲート 85 に入球するまでの間に、始動口誘導状態の流路を流下する他の遊技球が開放始動口 83 および開放入賞装置 84 に入球した場合には、即座に 15 個の賞球の払い出しを実行させて第 2 次の利益を付与する付与処理を行っている。

#### 【0968】

このような構成によれば、パチンコ機 1 は、クルーン 81 にて可変入賞用スルーゲート

50

８５に案内された遊技球が可変入賞用スルーゲート８５に入球するまでの間に、始動口誘導状態の流路を流下する他の遊技球が開放始動口８３および開放入賞装置８４に入球した場合には、即座に１５個の賞球の払い出しを実行させて第２次の利益を付与する付与処理を行うので、遊技者は、クルーン８１にて可変入賞用スルーゲート８５に案内された遊技球が可変入賞用スルーゲート８５に入球するのを待っている間であっても即座に１５個の賞球の払い出しを実行させて第２次の利益を享受することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【０９６９】

ここで、本実施形態では、回転振分手段８２は、特定誘導状態では、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させている。そして、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合は、同一になっている。

10

これに対して、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合は、同一になっていなくてもよく、例えば、始動口誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合は、クルーン誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きくなっていてもよい。

【０９７０】

このような構成によれば、回転振分手段８２は、特定誘導状態では、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、始動口誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合は、クルーン誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいので、遊技者は、クルーン誘導状態の流路に遊技球が流下するか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

【０９７１】

このような本実施形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

(１)パチンコ機１は、主制御装置４にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前に、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する右下遊技手段８を備えているので、遊技者は、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

30

【０９７２】

(２)右下遊技手段８は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す開放始動口８３および開放入賞装置８４を備えているので、遊技者は、特別遊技の実行に際して遊技球を増加させることができる。

また、右下遊技手段８は、遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に案内し、この遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に入球させるまでの時間を遅延させるクルーン８１を備えているので、主制御装置４にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができる。

したがって、遊技者は、右打ちルートに向かって遊技球を発射することによって、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。

40

【０９７３】

(３)開放入賞装置８４は、開放始動口８３への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるので、遊技者は、開放始動口８３に遊技球が入球するか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

(４)パチンコ機１は、特別遊技を実行している場合に、開放入賞装置８４を非規制状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、開放入賞装置８４を規制状態に切り替える開放入賞用の入賞処理を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、開放始動口８３を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、開放始動口

50

８３を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０９７４】

（５）クルーン８１は、旋回面８１２を旋回する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に案内可能とする穴８１４と、旋回面８１２を旋回する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に案内不能とする穴８１５、８１６とを備えているので、主制御装置４にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができ、クルーン８１の構成を簡素にすることができる。

（６）パチンコ機１は、右打ちルートを下流する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける回転振分手段８２を備えているので、遊技者は、回転振分手段８２にて遊技球が特別遊技払出手段に振り分けられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

【０９７５】

（７）パチンコ機１は、特別遊技を実行している場合（ＲＡＭ４４に特別遊技中フラグがセットされている場合）に、回転振分手段８２を特定誘導状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合（ＲＡＭ４４に特別遊技中フラグがセットされていない場合）に、回転振分手段８２を通常誘導状態に切り替える特別遊技実行処理を備えているので、遊技者は、特別遊技実行処理にて回転振分手段８２が特定誘導状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

（８）回転振分手段８２は、特定誘導状態では、遊技盤２の表面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、通常誘導状態では、遊技盤２の裏面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けずに構成されているので、パチンコ機１は、遊技球の流れを多様化することができる。

【０９７６】

（９）開放始動口８３および開放入賞装置８４は、主制御装置４にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前までの期間の長さに応じて遊技者に利益を付与することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

30

（１０）開放始動口８３および開放入賞装置８４は、回転振分手段８２にて遊技領域を下流する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に振り分けた後、可変入賞用スルーゲート８５に遊技球が入球する前に、回転振分手段８２にて開放始動口８３および開放入賞装置８４に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、開放始動口８３および開放入賞装置８４にて付与される利益を享受することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

（１１）回転振分手段８２は、遊技盤２の表面を通すことによって第１の振分流路に遊技球を振り分け、遊技盤２の裏面を通すことによって第２の振分流路に遊技球を振り分けるので、パチンコ機１は、遊技球の流れを多様化することができる。

40

【０９７７】

（１２）パチンコ機１は、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路のいずれか一方に遊技球を下流可能とする特定誘導状態、および通常誘導状態の流路に遊技球を下流可能とする通常誘導状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となる回転振分手段８２を備えているので、遊技者は、特別遊技の開始に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

（１３）クルーン誘導状態の流路、および始動口誘導状態の流路と、通常誘導状態の流路とは、遊技盤２の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なるので、パチンコ機１は、遊技球の流れを多様化することができる。また、パチンコ機１は、１つのルートに向

50

かって遊技球を発射した場合の流路に、クルーン誘導状態の流路、始動口誘導状態の流路、および通常誘導状態の流路の3つの流路を形成しなければならない場合であっても遊技盤2の限られたスペースを有効に利用して効率よく流路を形成することができる。

【0978】

(14)パチンコ機1は、クルーン81にて可変入賞用スルーゲート85に案内された遊技球が可変入賞用スルーゲート85に入球するまでの間に、始動口誘導状態の流路を流下する他の遊技球が開放始動口83および開放入賞装置84に入球した場合には、即座に15個の賞球の払い出しを実行させて第2次の利益を付与する付与処理を行うので、遊技者は、クルーン81にて可変入賞用スルーゲート85に案内された遊技球が可変入賞用スルーゲート85に入球するのを待っている間であっても即座に15個の賞球の払い出しを実行させて第2次の利益を享受することができる。したがって、パチンコ機1は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

10

【0979】

〔第2実施形態〕

以下、本発明の第2実施形態を図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【0980】

図89は、本発明の第2実施形態に係る右下遊技手段の近傍を拡大した遊技盤の拡大正面図である。図89では、鉛直上方向をZ軸方向とし、このZ軸に直交する2軸をX、Y軸として説明する。以下の図面においても同様である。

20

前記第1実施形態では、右下遊技手段8は、前述した可変入賞装置27I、カバー29I、およびスルーゲート31Iを備えている他、クルーン81と、回転振分手段82と、開放始動口83と、開放入賞装置84と、アウト口281と、可変入賞用スルーゲート85とを備えていた。

これに対して、本実施形態では、右下遊技手段8は、図89に示すように、回転振分手段82に代えて、移動振分手段86Jを備えている点で前記第1実施形態と異なる。なお、本実施形態では、遊技盤2は、穴803を有していない点でも前記第1実施形態と異なる。

【0981】

30

移動振分手段86Jは、全体略三角柱状に形成された移動体861と、移動体861を水平方向(X軸方向)に沿って移動自在に支持する移動軸862と、移動体861を駆動する移動体駆動部863とを備えている。そして、遊技盤2は、移動軸862を挿通させるとともに、水平方向を長手方向とするように形成された長穴804を有している。

移動体861は、-X軸方向側に形成された案内面864と、+X軸方向側に形成された案内面865とを有している。

【0982】

図90は、移動体を移動させたクルーン誘導状態を示す図である。図91は、移動体を移動させた始動口誘導状態を示す図である。

移動体861は、図89~91に示すように、通常誘導状態、クルーン誘導状態、および始動口誘導状態の3つの誘導状態を有している。

40

通常誘導状態では、移動体861は、図89に示すように、移動軸862を+X軸方向側に移動させて案内面864、865を釘NL3J群の下方に静止させることによって、釘NL3J群および釘NL4J群の間を流下してきた遊技球を、そのまま流下させてスルーゲート31Iに誘導する(図中矢印B参照)。

【0983】

クルーン誘導状態では、移動体861は、図90に示すように、移動軸862を-X軸方向側に移動させて案内面864を釘NL3J群および釘NL4J群の間に位置させることによって、移動体861に向かって流下してきた遊技球をクルーン81のガイドレール811に誘導する(図中矢印B参照)。

50

始動口誘導状態では、移動体 8 6 1 は、図 9 1 に示すように、移動軸 8 6 2 を更に - X 軸方向側に移動させて案内面 8 6 5 を釘 N L 3 J 群および釘 N L 4 J 群の間に位置させることによって、移動体 8 6 1 に向かって流下してきた遊技球を開放始動口 8 3 に誘導する（図中矢印 B 参照）。

#### 【0984】

移動体駆動部 8 6 3 は、移動体 8 6 1 を駆動することによって移動体 8 6 1 を通常誘導状態および特定誘導状態のいずれかに設定する。

通常誘導状態では、移動体駆動部 8 6 3 は、移動軸 8 6 2 を + X 軸方向側に移動させて案内面 8 6 4 , 8 6 5 を釘 N L 3 J 群の下方に静止させる。

特定誘導状態では、移動体駆動部 8 6 3 は、移動軸 8 6 2 を - X 軸方向側に移動させて案内面 8 6 4 , 8 6 5 を釘 N L 3 J 群および釘 N L 4 J 群の間に位置させた後、移動体 8 6 1 を移動させてクルーン誘導状態（図 9 0 参照）および始動口誘導状態（図 9 1 参照）の間を往復させるようにして左右に揺動する。

#### 【0985】

本実施形態では、主制御装置 4 は、前記第 1 実施形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本実施形態では、特別遊技実行処理は、前記第 1 実施形態とは異なっている。以下、本実施形態における特別遊技実行処理の内容について説明する。

#### 【0986】

図 9 2 は、特別遊技実行処理のフローチャートを示す図である。

特別遊技実行処理では、M P U 4 2 は、図 9 2 に示すように、ステップ S 4 1 0 1 ~ S 4 1 1 1 を実行する。なお、本実施形態では、M P U 4 2 は、ステップ S 4 1 0 4 の処理に代えて、ステップ S 4 1 0 4 J の処理を実行し、ステップ S 4 1 0 7 の処理に代えて、ステップ S 4 1 0 7 J の処理を実行する点で前記第 1 実施形態と異なる。

#### 【0987】

ステップ S 4 1 0 4 J では、M P U 4 2 は、移動振分開始コマンドを設定する。また、M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 4 1 0 4 J にて設定した移動振分開始コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される移動振分開始コマンドに基づいて、移動振分手段 8 6 J を特定誘導状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

#### 【0988】

ステップ S 4 1 0 7 J では、M P U 4 2 は、移動振分停止コマンドを設定する。また、M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 4 1 0 7 J にて設定した移動振分停止コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される移動振分停止コマンドに基づいて、移動振分手段 8 6 J を通常誘導状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

#### 【0989】

< 音声発光制御装置の電気的構成 >

図 9 3 は、音声発光制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

音声発光制御装置 5 は、図 9 3 に示すように、音声発光制御基板 5 1 と、この音声発光制御基板 5 1 に実装された M P U 5 2 と、この M P U 5 2 を構成している R O M 5 3 および R A M 5 4 とを備えている。ここで、M P U 5 2 は、R O M 5 3 および R A M 5 4 の他、C P U、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。

#### 【0990】

R O M 5 3 は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。

R A M 5 4 は、R O M 5 3 に記憶された制御プログラムの実行に際して各種のデータ等

10

20

30

40

50



を一時的に記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。このRAM 54は、コマンドリスト格納エリア541や、各種カウンタエリア542や、サブ側保留情報格納エリア543などの各種エリアを有している。

#### 【0991】

M P U 5 2は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。M P U 5 2の入力ポートは、前述したように、主制御装置4に接続されている。M P U 5 2の出力ポートは、各種ランプ部124、371～373と、スピーカ部125と、移動振分手段86Jの移動体861を移動動作させる移動体駆動部863と、表示制御装置6とに接続されている。

M P U 5 2は、主制御装置4から送信されるコマンドに基づいて、各種ランプ部124、371～373や、スピーカ部125の駆動制御を実行する。また、M P U 5 2は、主制御装置4から送信されるコマンドに基づいて、移動体駆動部863の駆動制御を実行して移動体861を移動させる。

また、M P U 5 2は、これらのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置6に送信する。なお、音声発光制御装置5は、信号線の両端にコネクタが設けられたコネクタユニット（接続ユニット）を介して表示制御装置6と電気的に接続されている。

なお、本実施形態では、移動体駆動部863の駆動制御は、音声発光制御装置5のM P U 5 2にて実行しているが、主制御装置4のM P U 4 2にて実行してもよく、表示制御装置6のM P U 6 2にて実行してもよい。

#### 【0992】

本実施形態では、音声発光制御装置5および表示制御装置6は、前記第1実施形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本実施形態では、演出決定処理は、前記第1実施形態とは異なっている。以下、本実施形態における演出決定処理の内容について説明する。

#### 【0993】

< 音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について >

図94は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置5のM P U 5 2は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、M P U 5 2は、図94に示すように、ステップS2401～S2413を実行する。なお、本実施形態では、M P U 5 2は、ステップS2414I～S2417Iの処理に代えて、ステップS2414J～S2417Jの処理を実行する点で前記第1実施形態と異なる。

#### 【0994】

ステップS2414Jでは、M P U 5 2は、移動振分開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

#### 【0995】

M P U 5 2は、ステップS2414Jにて移動振分開始コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS2416J以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2は、ステップS2414Jにて移動振分開始コマンドを受信していると判定した場合には、ステップS2415Jにおいて、移動振分開始用演出の決定処理を実行する。移動振分開始用演出の決定処理では、M P U 5 2は、ROM 53に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、移動振分開始用演出の内容を選択する。この移動振分開始用演出は、移動振分手段86Jを特定誘導状態に設定したことを遊技者に報知するための演出である。なお、本実施形態では、移動振分開始用演出は、前記第1実施形態における回転振分開始用演出と同一の演出となっている。

#### 【0996】

また、M P U 5 2は、選択した演出の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

また、M P U 5 2は、前述したステップS2004の演出実行処理において、移動体駆動部863の駆動制御を実行して移動体861の移動を開始させることによって、移動振

10

20

30

40

50

分手段 8 6 J を特定誘導状態に設定する。

【 0 9 9 7 】

さらに、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 1 5 J の移動振分開始用演出の決定処理にて決定した移動振分開始用演出に係る移動振分開始用演出コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに移動振分開始用演出コマンドを記憶する。この移動振分開始用演出コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【 0 9 9 8 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された移動振分開始用演出コマンドに基づいて、移動振分開始用演出を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 にて選択された移動振分開始用演出を実行する。

【 0 9 9 9 】

ステップ S 2 4 1 5 J の処理を実行した後、またはステップ S 2 4 1 4 J にて移動振分開始コマンドを受信していないと判定した場合には、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 1 6 J において、移動振分停止コマンドを受信しているか否かを判定する。

【 1 0 0 0 】

M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 1 6 J にて移動振分停止コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 2 4 1 8 I 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 1 6 J にて移動振分停止コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2 4 1 7 J において、移動振分停止用演出の決定処理を実行する。移動振分停止用演出の決定処理では、M P U 5 2 は、R O M 5 3 に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、移動振分停止用演出の内容を選択する。この移動振分停止用演出は、移動振分手段 8 6 J を通常誘導状態に設定したことを遊技者に報知するための演出である。なお、本実施形態では、移動振分停止用演出は、前記第 1 実施形態における回転振分停止用演出と同一の演出となっている。

【 1 0 0 1 】

また、M P U 5 2 は、選択した演出の内容に基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

また、M P U 5 2 は、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、移動体駆動部 8 6 3 の駆動制御を実行して移動体 8 6 1 の移動を停止させることによって、移動振分手段 8 6 J を通常誘導状態に設定する。

【 1 0 0 2 】

さらに、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 1 7 J の移動振分停止用演出の決定処理にて決定した移動振分停止用演出に係る移動振分停止用演出コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに移動振分停止用演出コマンドを記憶する。この移動振分停止用演出コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【 1 0 0 3 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された移動振分停止用演出コマンドに基づいて、移動振分停止用演出を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて

10

20

30

40

50

VDP 65 に対してコマンドを出力する。VDP 65 は、MPU 62 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM 66 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 68 に記憶させる。また、VDP 65 は、展開用バッファ 68 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 69 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 36 は、音声発光制御装置 5 の MPU 52 にて選択された移動振分停止用演出を実行する。

【1004】

ステップ S2417 J の処理を実行した後、またはステップ S2416 J にて移動振分停止コマンドを受信していないと判定した場合には、MPU 52 は、前記第 1 実施形態と同様に、ステップ S2418 I 以降の処理を実行する。

10

【1005】

このように、本実施形態では、移動振分手段 86 J は、右打ちルートを下流する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける特別振分手段として機能している。

【1006】

このような構成によれば、パチンコ機 1 は、右打ちルートを下流する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける移動振分手段 86 J を備えているので、遊技者は、移動振分手段 86 J にて遊技球が特別遊技払出手段に振り分けられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

【1007】

なお、本実施形態では、特別振分手段として移動振分手段 86 J を採用しているが、右打ちルートを下流する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分けることができれば、どのような構成を採用してもよい。

【1008】

また、本実施形態では、移動振分手段 86 J は、右打ちルートを下流する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける振分可能状態（特定誘導状態）と、右打ちルートを下流する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも振り分けられない振分不能状態（通常誘導状態）とを有している。

そして、特別遊技実行処理は、特別遊技を実行している場合（RAM 44 に特別遊技中フラグがセットされている場合）に、移動振分手段 86 J を特定誘導状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合（RAM 44 に特別遊技中フラグがセットされていない場合）に、移動振分手段 86 J を通常誘導状態に切り替える振分状態切替手段として機能している。

30

【1009】

このような構成によれば、パチンコ機 1 は、特別遊技を実行している場合（RAM 44 に特別遊技中フラグがセットされている場合）に、移動振分手段 86 J を特定誘導状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合（RAM 44 に特別遊技中フラグがセットされていない場合）に、移動振分手段 86 J を通常誘導状態に切り替える特別遊技実行処理を備えているので、遊技者は、特別遊技実行処理にて移動振分手段 86 J が特定誘導状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

40

【1010】

ここで、本実施形態では、開放始動口 83 および開放入賞装置 84 は、移動振分手段 86 J にて遊技領域を下流する遊技球を可変入賞用スルーゲート 85 に振り分けた後、可変入賞用スルーゲート 85 に遊技球が入球する前に、移動振分手段 86 J にて開放始動口 83 および開放入賞装置 84 に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与する特定利益付与手段としても機能している。

なお、このようにパチンコ機 1 を構成する場合には、特定入球手段は、遊技領域を下流する遊技球の入球に際して特定制御状態の遊技を開始させる可変入賞用スルーゲート 85

50

でなくてもよく、遊技領域を流下する遊技球を入球させることができれば、どのようなものであってもよい。また、特定利益付与手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 でなくてもよく、遊技者に利益を付与することができれば、遊技者にとって有用な情報を付与してもよく、パチンコ機 1 の遊技を有利に進めることのできる状況を付与してもよく、どのようなものを付与してもよい。

#### 【 1 0 1 1 】

このような構成によれば、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 は、移動振分手段 8 6 J にて遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に振り分けた後、可変入賞用スルーゲート 8 5 に遊技球が入球する前に、移動振分手段 8 6 J にて開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 にて付与される利益を享受することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

#### 【 1 0 1 2 】

ここで、本実施形態では、可変入賞用スルーゲート 8 5 は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して特定制御状態の遊技を開始させるという第 1 次の利益を遊技者に付与する第 1 次の入球領域として機能し、クルーン誘導状態の流路は、この第 1 次の入球領域に遊技球を入球可能とする第 1 次の流路として機能している。

また、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 は、開放入賞口 8 4 1 への入球が発生した場合には 1 5 個の賞球の払い出しを実行させるという第 2 次の利益（第 1 次の利益よりも小さな利益）を遊技者に付与する第 2 次の入球領域として機能し、始動口誘導状態の流路は、この第 2 次の入球領域に遊技球を入球可能とする第 2 次の流路として機能している。

20

さらに、下作動口 2 6 や、アウト口 2 8 は、下作動口 2 6 への入球が発生した場合には、3 個の賞球の払い出しを実行し、アウト口 2 8 への入球が発生した場合には、賞球の払い出しを実行させないという第 3 次の利益（第 2 次の利益よりも小さな利益）を遊技者に付与する第 3 次の入球領域として機能し、通常誘導状態の流路は、この第 3 次の入球領域に遊技球を入球可能とする第 3 次の流路として機能している。

そして、移動振分手段 8 6 J は、第 1 次の流路および第 2 次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態（特定誘導状態）、および第 3 次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態（通常誘導状態）を有し、所定の作動条件の成立（特別遊技の開始）に基づいて、非作動状態から作動状態となる作動部材として機能している。

30

#### 【 1 0 1 3 】

このような構成によれば、パチンコ機 1 は、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする特定誘導状態、および通常誘導状態の流路に遊技球を流下可能とする通常誘導状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となる移動振分手段 8 6 J を備えているので、遊技者は、特別遊技の開始に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

40

#### 【 1 0 1 4 】

ここで、本実施形態では、移動振分手段 8 6 J は、特定誘導状態では、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させている。そして、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合は、同一になっている。

これに対して、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合は、同一になっていなくてもよく、例えば、始動口誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合は、クルーン誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きくなっていてもよい。

#### 【 1 0 1 5 】

50

このような構成によれば、移動振分手段 8 6 J は、特定誘導状態では、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、始動口誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合は、クルーン誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいので、遊技者は、クルーン誘導状態の流路に遊技球が流下するか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

#### 【 1 0 1 6 】

このような本実施形態によれば、前記第 1 実施形態における ( 1 ) ~ ( 5 ) , ( 9 ) , ( 1 4 ) と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

( 1 5 ) パチンコ機 1 は、右打ちルートを下流する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける移動振分手段 8 6 J を備えているので、遊技者は、移動振分手段 8 6 J にて遊技球が特別遊技払出手段に振り分けられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

#### 【 1 0 1 7 】

( 1 6 ) パチンコ機 1 は、特別遊技を実行している場合 ( R A M 4 4 に特別遊技中フラグがセットされている場合 ) に、移動振分手段 8 6 J を特定誘導状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合 ( R A M 4 4 に特別遊技中フラグがセットされていない場合 ) に、移動振分手段 8 6 J を通常誘導状態に切り替える特別遊技実行処理を備えているので、遊技者は、特別遊技実行処理にて移動振分手段 8 6 J が特定誘導状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

( 1 7 ) 開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 は、移動振分手段 8 6 J にて遊技領域を下流する遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に振り分けた後、可変入賞用スルーゲート 8 5 に遊技球が入球する前に、移動振分手段 8 6 J にて開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 にて付与される利益を享受することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

#### 【 1 0 1 8 】

( 1 8 ) パチンコ機 1 は、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路のいずれか一方に遊技球を下流可能とする特定誘導状態、および通常誘導状態の流路に遊技球を下流可能とする通常誘導状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となる移動振分手段 8 6 J を備えているので、遊技者は、特別遊技の開始に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

#### 【 1 0 1 9 】

##### 〔 第 3 実施形態 〕

以下、本発明の第 3 実施形態を図面に基いて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

#### 【 1 0 2 0 】

図 9 5 は、本発明の第 3 実施形態に係る右下遊技手段の近傍を拡大した遊技盤の拡大正面図である。図 9 5 では、鉛直上方向を Z 軸方向とし、この Z 軸に直交する 2 軸を X , Y 軸として説明する。以下の図面においても同様である。

前記第 1 実施形態では、右下遊技手段 8 は、前述した可変入賞装置 2 7 I、カバー 2 9 I、およびスルーゲート 3 1 I を備えている他、クルーン 8 1 と、回転振分手段 8 2 と、開放始動口 8 3 と、開放入賞装置 8 4 と、アウト口 2 8 1 と、可変入賞用スルーゲート 8 5 とを備えていた。

これに対して、本実施形態では、右下遊技手段 8 は、図 9 5 に示すように、回転振分手

10

20

30

40

50

段 8 2 に代えて、回転振分手段 8 7 K を備えている点で前記第 1 実施形態と異なる。この回転振分手段 8 7 K は、遊技盤 2 に取り付けられた風車である。なお、本実施形態では、遊技盤 2 は、穴 8 0 3 を有していない点でも前記第 1 実施形態と異なる。

【 1 0 2 1 】

図 9 6 は、回転振分手段にて遊技球をクルーンに誘導した状態を示す図である。図 9 7 は、回転振分手段にて遊技球を開放始動口に誘導した状態を示す図である。

回転振分手段 8 7 K は、図 9 6 に示すように、回転振分手段 8 7 K に向かって流下してきた遊技球を受けることによって、図中反時計回りに回転し（図中矢印方向）、回転振分手段 8 7 K に向かって流下してきた遊技球をクルーン 8 1 のガイドレール 8 1 1 に誘導する（図中矢印 B 参照）。

10

回転振分手段 8 7 K は、図 9 7 に示すように、回転振分手段 8 7 K に向かって流下してきた遊技球を受けることによって、図中時計回りに回転し（図中矢印方向）、回転振分手段 8 7 K に向かって流下してきた遊技球を開放始動口 8 3 に誘導する（図中矢印 B 参照）。

【 1 0 2 2 】

本実施形態では、主制御装置 4 は、前記第 1 実施形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本実施形態では、特別遊技実行処理は、前記第 1 実施形態とは異なっている。以下、本実施形態における特別遊技実行処理の内容について説明する。

【 1 0 2 3 】

図 9 8 は、特別遊技実行処理のフローチャートを示す図である。

特別遊技実行処理では、M P U 4 2 は、図 9 8 に示すように、ステップ S 4 1 0 1 ~ S 4 1 1 1 を実行する。なお、本実施形態では、M P U 4 2 は、ステップ S 4 1 0 4 の処理に代えて、ステップ S 4 1 0 4 K の処理を実行し、ステップ S 4 1 0 7 の処理に代えて、ステップ S 4 1 0 7 K の処理を実行する点で前記第 1 実施形態と異なる。

20

【 1 0 2 4 】

ステップ S 4 1 0 4 K では、M P U 4 2 は、特別遊技開始コマンドを設定する。また、M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 4 1 0 4 K にて設定した特別遊技開始コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される特別遊技開始コマンドに基づいて、特別遊技を開始したことを認識し、所定の処理を実行する。

【 1 0 2 5 】

30

ステップ S 4 1 0 7 K では、M P U 4 2 は、特別遊技停止コマンドを設定する。また、M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 4 1 0 7 K にて設定した特別遊技停止コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される特別遊技停止コマンドに基づいて、特別遊技を停止したことを認識し、所定の処理を実行する。

【 1 0 2 6 】

< 音声発光制御装置の電氣的構成 >

図 9 9 は、音声発光制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

音声発光制御装置 5 は、図 9 9 に示すように、音声発光制御基板 5 1 と、この音声発光制御基板 5 1 に実装された M P U 5 2 と、この M P U 5 2 を構成している R O M 5 3 および R A M 5 4 とを備えている。ここで、M P U 5 2 は、R O M 5 3 および R A M 5 4 の他、C P U、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。

40

【 1 0 2 7 】

R O M 5 3 は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。

R A M 5 4 は、R O M 5 3 に記憶された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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。この R A M 5 4 は、コマンドリスト格納エリ

50

ア 5 4 1 や、各種カウンタエリア 5 4 2 や、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 などの各種エリアを有している。

【 1 0 2 8 】

M P U 5 2 は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。M P U 5 2 の入力ポートは、前述したように、主制御装置 4 に接続されている。M P U 5 2 の出力ポートは、各種ランプ部 1 2 4 , 3 7 1 ~ 3 7 3 と、スピーカ部 1 2 5 と、表示制御装置 6 とに接続されている。

M P U 5 2 は、主制御装置 4 から送信されるコマンドに基づいて、各種ランプ部 1 2 4 , 3 7 1 ~ 3 7 3 や、スピーカ部 1 2 5 の駆動制御を実行する。

また、M P U 5 2 は、これらのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置 6 に送信する。なお、音声発光制御装置 5 は、信号線の両端にコネクタが設けられたコネクタユニット（接続ユニット）を介して表示制御装置 6 と電氣的に接続されている。

10

【 1 0 2 9 】

本実施形態では、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、前記第 1 実施形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本実施形態では、演出決定処理は、前記第 1 実施形態とは異なっている。以下、本実施形態における演出決定処理の内容について説明する。

【 1 0 3 0 】

< 音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について >

図 1 0 0 は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、M P U 5 2 は、図 1 0 0 に示すように、ステップ S 2 4 0 1 ~ S 2 4 1 3 を実行する。なお、本実施形態では、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 1 4 I ~ S 2 4 1 7 I の処理に代えて、ステップ S 2 4 1 4 K ~ S 2 4 1 7 K の処理を実行する点で前記第 1 実施形態と異なる。

20

【 1 0 3 1 】

ステップ S 2 4 1 4 K では、M P U 5 2 は、特別遊技開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【 1 0 3 2 】

M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 1 4 K にて特別遊技開始コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 2 4 1 6 K 以降の処理を実行する。

30

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 1 4 K にて特別遊技開始コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2 4 1 5 K において、特別遊技開始用演出の決定処理を実行する。特別遊技開始用演出の決定処理では、M P U 5 2 は、R O M 5 3 に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、特別遊技開始用演出の内容を選択する。この特別遊技開始用演出は、特別遊技を開始したことを遊技者に報知するための演出である。なお、本実施形態では、特別遊技開始用演出は、前記第 1 実施形態における回転振分開始用演出と同一の演出となっている。

【 1 0 3 3 】

また、M P U 5 2 は、選択した演出の内容に基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

40

【 1 0 3 4 】

さらに、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 1 5 K の特別遊技開始用演出の決定処理にて決定した特別遊技開始用演出に係る特別遊技開始用演出コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに特別遊技開始用演出コマンドを記憶する。この特別遊技開始用演出コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【 1 0 3 5 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された特別遊技開始用演出コマンドに基づいて、特別遊技開始用演出を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブル

50

ルをプログラムROM 63から読み出す。そして、MPU 62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20 msec 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP 65に対してコマンドを出力する。VDP 65は、MPU 62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクターROM 66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP 65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、音声発光制御装置5のMPU 52にて選択された特別遊技開始用演出を実行する。

【1036】

ステップS 2415 Kの処理を実行した後、またはステップS 2414 Kにて特別遊技開始コマンドを受信していないと判定した場合には、MPU 52は、ステップS 2416 Kにおいて、特別遊技停止コマンドを受信しているか否かを判定する。

10

【1037】

MPU 52は、ステップS 2416 Kにて特別遊技停止コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS 2418 I以降の処理を実行する。

これに対して、MPU 52は、ステップS 2416 Kにて特別遊技停止コマンドを受信していると判定した場合には、ステップS 2417 Kにおいて、特別遊技停止用演出の決定処理を実行する。特別遊技停止用演出の決定処理では、MPU 52は、ROM 53に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、特別遊技停止用演出の内容を選択する。この特別遊技停止用演出は、特別遊技を停止したことを遊技者に報知するための演出である。なお、本実施形態では、特別遊技停止用演出は、前記第1実施形態における回転振分停止用演出と同一の演出となっている。

20

【1038】

また、MPU 52は、選択した演出の内容に基づいて、前述したステップS 2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

【1039】

さらに、MPU 52は、ステップS 2417 Kの特別遊技停止用演出の決定処理にて決定した特別遊技停止用演出に係る特別遊技停止用演出コマンドを設定する。そして、MPU 52は、RAM 54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに特別遊技停止用演出コマンドを記憶する。この特別遊技停止用演出コマンドは、前述したステップS 2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

30

【1040】

表示制御装置6のMPU 62は、MPU 52から送信された特別遊技停止用演出コマンドに基づいて、特別遊技停止用演出を図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM 63から読み出す。そして、MPU 62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20 msec 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP 65に対してコマンドを出力する。VDP 65は、MPU 62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクターROM 66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP 65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、音声発光制御装置5のMPU 52にて選択された特別遊技停止用演出を実行する。

40

【1041】

ステップS 2417 Kの処理を実行した後、またはステップS 2416 Kにて特別遊技停止コマンドを受信していないと判定した場合には、MPU 52は、前記第1実施形態と同様に、ステップS 2418 I以降の処理を実行する。

【1042】

このように、本実施形態では、回転振分手段87 Kは、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける特別振分手段として機能

50



している。

【 1 0 4 3 】

このような構成によれば、パチンコ機 1 は、右打ちルートを下流する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける回転振分手段 8 7 K を備えているので、遊技者は、回転振分手段 8 7 K にて遊技球が特別遊技払出手段に振り分けられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 0 4 4 】

なお、本実施形態では、特別振分手段として回転振分手段 8 7 K を採用しているが、右打ちルートを下流する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分けることができれば、どのような構成を採用してもよい。

10

【 1 0 4 5 】

ここで、本実施形態では、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 は、回転振分手段 8 7 K にて遊技領域を下流する遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に振り分けた後、可変入賞用スルーゲート 8 5 に遊技球が入球する前に、回転振分手段 8 7 K にて開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与する特定利益付与手段としても機能している。

なお、このようにパチンコ機 1 を構成する場合には、特定入球手段は、遊技領域を下流する遊技球の入球に際して特定制御状態の遊技を開始させる可変入賞用スルーゲート 8 5 でなくてもよく、遊技領域を下流する遊技球を入球させることができれば、どのようなものであってもよい。また、特定利益付与手段は、遊技領域を下流する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 でなくてもよく、遊技者に利益を付与することができるのであれば、遊技者にとって有用な情報を付与してもよく、パチンコ機 1 の遊技を有利に進めることのできる状況を付与してもよく、どのようなものを付与してもよい。

20

【 1 0 4 6 】

このような構成によれば、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 は、回転振分手段 8 7 K にて遊技領域を下流する遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に振り分けた後、可変入賞用スルーゲート 8 5 に遊技球が入球する前に、回転振分手段 8 7 K にて開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 にて付与される利益を享受することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

30

【 1 0 4 7 】

このような本実施形態によれば、前記第 1 実施形態における ( 1 ) ~ ( 5 ) , ( 9 ) と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

( 1 9 ) パチンコ機 1 は、右打ちルートを下流する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける回転振分手段 8 7 K を備えているので、遊技者は、回転振分手段 8 7 K にて遊技球が特別遊技払出手段に振り分けられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

40

【 1 0 4 8 】

( 2 0 ) 開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 は、回転振分手段 8 7 K にて遊技領域を下流する遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に振り分けた後、可変入賞用スルーゲート 8 5 に遊技球が入球する前に、回転振分手段 8 7 K にて開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 にて付与される利益を享受することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 0 4 9 】

〔 第 4 実施形態 〕

50

以下、本発明の第４実施形態を図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【１０５０】

図１０１は、本発明の第４実施形態に係る遊技盤の正面図である。

前記第１実施形態では、遊技盤２は、下作動口２６と、可変入賞装置２７Ｉと、スルーゲート３１Ｉとを備えていた。

これに対して、本実施形態では、遊技盤２は、図１０１に示すように、作動入賞装置２６Ｌと、可変入賞装置２７Ｌと、スルーゲート３１Ｌとを備えている点で前記第１実施形態と異なる。また、本実施形態では、遊技盤２は、可変入賞用スルーゲート８５の左下位置に設けられた等価入賞口８８Ｌを備えている点でも前記第１実施形態と異なる。

10

【１０５１】

図１０２は、右下遊技手段の近傍を拡大した遊技盤の拡大正面図である。図１０２では、鉛直上方向をＺ軸方向とし、このＺ軸に直交する２軸をＸ、Ｙ軸として説明する。以下の図面においても同様である。

作動入賞装置２６Ｌは、可変入賞装置２７Ｌの左側に隣接して設けられている。この作動入賞装置２６Ｌは、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく上向きに開口する作動口２６１Ｌと、作動口２６１Ｌを開閉するための開閉扉２６２Ｌと、開閉扉２６２Ｌを駆動する作動入賞駆動部２６３Ｌとを備えている。

なお、遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット３３等を選んで作動入賞装置２６Ｌに遊技球を導くことができる。

20

【１０５２】

ここで、作動入賞装置２６Ｌは、その形態および位置を除いて前記第１実施形態における下作動口２６と同様の構成を備え、同様の機能を有している。

具体的には、作動口２６１Ｌは、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この作動口２６１Ｌは、検知センサ３０３を備え、前記第１実施形態における下作動口２６と同様の機能を有している。パチンコ機１は、作動口２６１Ｌへの入球が発生した場合には３個の賞球の払い出しを実行する。なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば、上作動口２５および作動口２６１Ｌの賞球個数を相違させてもよい。

30

【１０５３】

また、開閉扉２６２Ｌは、矩形板状に形成されるとともに、作動口２６１Ｌの開口を閉鎖するようにして遊技盤２に設けられている。この開閉扉２６２Ｌは、前記第１実施形態における電動役物２６１と同様の機能を有している。

具体的には、開閉扉２６２Ｌは、遊技盤２の背面側に搭載された作動入賞駆動部２６３Ｌに連結されている。この開閉扉２６２Ｌは、作動入賞駆動部２６３Ｌにて駆動されることによって、閉鎖状態（非サポート状態または非ガイド状態）および開放状態（サポート状態またはガイド状態）のいずれかに設定される。閉鎖状態は、窓パネル１２３に向かって前進して遊技盤２から突出することによって、作動口２６１Ｌの開口を閉鎖した状態である。開放状態は、遊技盤２の内部に向かって後退して遊技盤２に埋没することによって、作動口２６１Ｌの開口を開放した状態である。

40

【１０５４】

したがって、遊技球は、開閉扉２６２Ｌを閉鎖状態に設定した場合には、作動口２６１Ｌに入賞することができず、開放状態に設定した場合には、作動口２６１Ｌに入賞することができる。

【１０５５】

なお、作動入賞装置２６Ｌは、前述した閉鎖状態および開放状態に代えて、作動口２６１Ｌに遊技球が入賞しにくい状態（閉鎖状態とは異なり遊技球の入球は可能な状態）と、

50

作動口 2 6 1 L に遊技球が入賞しやすい状態とを切り換える構成としてもよい。また、作動入賞装置 2 6 L は、このような切り換えを開閉扉 2 6 2 L の設定によって行うのではなく、作動口 2 6 1 L の変位によって行う構成としてもよく、このように構成した場合には、作動入賞装置 2 6 L は、開閉扉 2 6 2 L を備えていなくてもよい。

#### 【 1 0 5 6 】

ここで、パチンコ機 1 は、前記第 1 実施形態と同様に、開閉扉 2 6 2 L を開放状態に設定することによって、作動口 2 6 1 L への遊技球の入賞を可能とする頻度が互いに異なる複数のサポートモードを有している。具体的には、パチンコ機 1 は、開閉扉 2 6 2 L を開放状態に設定する頻度が相対的に低い低頻度サポートモード（低頻度ガイド状態）と、開閉扉 2 6 2 L を開放状態に設定する頻度が相対的に高い高頻度サポートモード（高頻度ガイド状態）とを有している。

10

#### 【 1 0 5 7 】

低頻度サポートモードおよび高頻度サポートモードは、電動役物開放抽選において、電役開放状態に当選する確率は同一（例えば、共に 4 / 5 ）となっている。しかしながら、高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して、電役開放状態に当選した際に、開閉扉 2 6 2 L を開放状態に設定する回数が多く、開閉扉 2 6 2 L を開放状態に設定する 1 回の開放時間も長くなっている。また、高頻度サポートモードでは、1 回の電役開放状態における各回の開放の間に、開閉扉 2 6 2 L を閉鎖状態に設定する閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短くなっている。さらに、高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して、電動役物開放抽選を終えてから次の電動役物開放抽選を行うまでに待機する時間として最低限確保される確保時間（役物用表示部 3 5 における 1 回の変動表示の継続時間）が短くなっている。

20

#### 【 1 0 5 8 】

したがって、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードと比較して、遊技球は、作動口 2 6 1 L に入賞しやすくなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル 1 6 の回転操作量を中程度として左打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側から中央部へとシフトさせることによって、作動口 2 6 1 L よりも上作動口 2 5 に入賞する確率を高くすることができる。また、高頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル 1 6 の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、上作動口 2 5 よりも作動口 2 6 1 L に入賞する確率を高くすることができる。

30

そして、作動口 2 6 1 L への入賞を検知した場合には、所定数の賞球の払い出しが実行されるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

#### 【 1 0 5 9 】

このように、本実施形態では、パチンコ機 1 は、上作動口 2 5 への遊技球の入球を発生させやすく、作動口 2 6 1 L への遊技球の入球を発生させにくい左打ちルート（第 1 の経路）と、作動口 2 6 1 L への遊技球の入球を発生させやすく、上作動口 2 5 への遊技球の入球を発生させにくい右打ちルート（第 2 の経路）とを備えている。

40

#### 【 1 0 6 0 】

なお、低頻度サポートモードおよび高頻度サポートモードの構成は、これに限定されることはない。例えば、高頻度サポートモードは、電動役物開放抽選にて電役開放状態に当選する確率を低頻度サポートモードと比較して高くするように構成してもよい。また、例えば、複数種類の確保時間を用意し、高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して、短い確保時間を選択し易いように構成してもよく、選択される確保時間の平均を短くするように構成してもよい。さらに、開閉扉 2 6 2 L を開放状態に設定する回数、開放時間、および確保時間の各条件を組み合わせることによって、高頻度サポートモードは、開閉扉 2 6 2 L を開放状態に設定する頻度を低頻度サポートモードと比較して相対的に高くするように構成してもよい。

50

## 【 1 0 6 1 】

可変入賞装置 2 7 L は、その大きさを除いて前記第 1 実施形態における可変入賞装置 2 7 I と同様の構成を備えている。具体的には、可変入賞装置 2 7 L は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく上向きに開口する大入賞口 2 7 1 と、大入賞口 2 7 1 を開閉するための開閉扉 2 7 2 と、開閉扉 2 7 2 を駆動する可変入賞駆動部 2 7 3 とを備えている。

なお、遊技者は、発射ハンドル 1 6 の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット 3 3 等を選んで可変入賞装置 2 7 L に遊技球を導くことができる。

10

## 【 1 0 6 2 】

スルーゲート 3 1 L は、その位置を除いて前記第 1 実施形態におけるスルーゲート 3 1 I と同様の構成を備えている。具体的には、スルーゲート 3 1 L は、遊技球の入球を検知する検知センサ 3 0 6 ( 図 1 0 3 参照 ) を備え、この検知センサ 3 0 6 は、遊技盤 2 の背面側に配設されている。なお、パチンコ機 1 は、各スルーゲート 3 1 , 3 1 L への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

## 【 1 0 6 3 】

ここで、入球とは、所定の開口部を遊技球が通過することをいい、開口部を通過した後に遊技領域から排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続する態様も含む。ただし、以下の説明では、アウト口 2 8 , 2 8 1 への遊技球の入球と明確に区別するために、各種入賞口への遊技球の入球を入賞とも表現する。また、スルーゲート 3 1 , 3 1 L や、可変入賞用スルーゲート 8 5 への入球とは、遊技領域に設けられたゲートを通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続することをいう。このスルーゲート 3 1 , 3 1 L や、可変入賞用スルーゲート 8 5 への入球についても各種入賞口への入球と同様に入賞とも表現する。

20

## 【 1 0 6 4 】

等価入賞口 8 8 L は、可変入賞装置 2 7 L の左側の領域に設けられている。この等価入賞口 8 8 L は、遊技球の入球を検知する検知センサ 3 1 0 L ( 図 1 0 3 参照 ) を備え、この検知センサ 3 1 0 L は、遊技盤 2 の背面側に配設されている。パチンコ機 1 は、検知センサ 3 1 0 L の検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。具体的には、パチンコ機 1 は、等価入賞口 8 8 L への入球が発生した場合には 1 個の賞球の払い出しを実行する。なお、検知センサ 3 1 0 L は、遊技球の入賞を個別に検知できるものであれば、どのようなものであってもよく、例えば、電磁誘導型の近接センサなどを採用することができる。

30

## 【 1 0 6 5 】

また、遊技盤 2 は、等価入賞口 8 8 L の左側に植設された釘 N L 5 L 群を有している。この釘 N L 5 L 群は、開閉扉 2 7 2 の板面を左側に移動していった遊技球を全て等価入賞口 8 8 L に入球させるように植設されている。

## 【 1 0 6 6 】

< パチンコ機の電氣的構成 >

図 1 0 3 は、パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

パチンコ機 1 は、図 1 0 3 に示すように、主制御装置 4 と、音声発光制御装置 5 と、表示制御装置 6 とを備え、これらの装置は、内枠の背面側に搭載されている。また、パチンコ機 1 は、払出制御装置 4 6 と、電源・発射制御装置 4 7 とを備え、これらの装置は、裏パックユニットに搭載されている。払出制御装置 4 6 は、前述した払出装置 4 8 に遊技球の払い出しをさせる払出制御を実行する。電源・発射制御装置 4 7 は、前述した遊技球発射機構 4 9 に遊技球を発射させる発射制御を実行する。

40

## 【 1 0 6 7 】

主制御装置 4 は、遊技の主たる制御 ( 主制御 ) を司る主制御基板 4 1 と、電源を監視す

50

る停電監視基板 4 5 とを備えている。

主制御基板 4 1 は、主制御基板 4 1 に実装された M P U 4 2 と、この M P U 4 2 を構成している R O M 4 3 および R A M 4 4 とを備えている。ここで、M P U 4 2 は、R O M 4 3 および R A M 4 4 の他、C P U、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、および乱数発生器としてのカウンタ回路などを複合的にチップ化した素子である。

なお、本実施形態では、R O M 4 3 および R A M 4 4 は、M P U 4 2 に対して 1 チップ化されているが、個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置 4 以外の他の制御装置の M P U についても同様である。

【 1 0 6 8 】

M P U 4 2 は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。M P U 4 2 の入力ポートは、主制御装置 4 に設けられた停電監視基板 4 5 と、複数の検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 6 , 3 0 7 I ~ 3 0 9 I , 3 1 0 L とに接続されている。M P U 4 2 の出力ポートは、停電監視基板 4 5 と、払出制御装置 4 6 と、音声発光制御装置 5 とに接続されている。また、M P U 4 2 の出力ポートは、作動入賞装置 2 6 L の開閉扉 2 6 2 L を開閉動作させる作動入賞駆動部 2 6 3 L と、可変入賞装置 2 7 L の開閉扉 2 7 2 を開閉動作させる可変入賞駆動部 2 7 3 と、開放入賞装置 8 4 の開閉扉 8 4 2 を開閉動作させる開放入賞駆動部 8 4 3 と、メイン表示部 3 4 と、役物用表示部 3 5 とに接続されている。

【 1 0 6 9 】

なお、主制御基板 4 1 は、ドライバ回路を有している。M P U 4 2 は、このドライバ回路を通じて各種駆動部などの駆動制御を実行する。具体的には、電役開放状態では、M P U 4 2 は、作動入賞駆動部 2 6 3 L の駆動制御を実行して作動口 2 6 1 L を開閉させる。また、開閉実行モードでは、M P U 4 2 は、可変入賞駆動部 2 7 3 の駆動制御を実行して大入賞口 2 7 1 を開閉させる。また、M P U 4 2 は、開放入賞駆動部 8 4 3 の駆動制御を実行して開放入賞口 8 4 1 を開閉させる。また、各遊技回では、M P U 4 2 は、メイン表示部 3 4 の表示制御を実行して各作動口 2 5 , 2 6 1 L への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。さらに、M P U 4 2 は、役物用表示部 3 5 の表示制御を実行して各スルーゲート 3 1 , 3 1 L への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。

【 1 0 7 0 】

停電監視基板 4 5 は、主制御基板 4 1 と、動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置 4 7 とを中継し、電源・発射制御装置 4 7 から出力される直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視する。したがって、M P U 4 2 は、停電監視基板 4 5 を介して電力を受給する。

検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 6 , 3 0 7 I ~ 3 0 9 I , 3 1 0 L は、一般入賞口 2 4、上作動口 2 5、作動口 2 6 1 L、可変入賞装置 2 7 L、開放入賞装置 8 4、および等価入賞口 8 8 L の各種入賞口や、アウト口 2 8 , 2 8 1 や、各スルーゲート 3 1 , 3 1 L や、開放始動口 8 3 や、可変入賞用スルーゲート 8 5 に 1 対 1 で対応して設けられている。M P U 4 2 は、検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 6 , 3 0 7 I ~ 3 0 9 I , 3 1 0 L の検知結果に基づいて、各種入賞口や、アウト口 2 8 , 2 8 1 や、各スルーゲート 3 1 , 3 1 L や、開放始動口 8 3 や、可変入賞用スルーゲート 8 5 への入賞判定（入球判定）を行っている。なお、M P U 4 2 は、上作動口 2 5 または作動口 2 6 1 L への入賞判定に基づいて、内部抽選を実行する。

【 1 0 7 1 】

本実施形態では、主制御装置 4 は、前記第 1 実施形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本実施形態では、通常処理は、前記第 1 実施形態とは異なっている。以下、本実施形態における通常処理の内容について説明する。

【 1 0 7 2 】

図 1 0 4 は、通常処理のフローチャートを示す図である。

通常処理では、M P U 4 2 は、図 1 0 4 に示すように、ステップ S 3 0 1 ~ S 3 1 4 を実行する。なお、本実施形態では、M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 6 の処理に代えて、ステップ S 3 0 6 L の処理を実行する点で前記第 1 実施形態と異なる。

【 1 0 7 3 】

ステップ S 3 0 6 L では、M P U 4 2 は、作動入賞装置 2 6 L に設けられた開閉扉 2 6 2 L の駆動制御を実行するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 の電役保留エリア 4 4 3 に格納された電動役物開放カウンタ C 4 の値に基づいて、電動役物開放抽選を実行するとともに、電動役物開放抽選に当選した場合には、開閉扉 2 6 2 L の開閉処理を実行する。また、M P U 4 2 は、電動役物開放抽選の結果を表示するように、役物用表示部 3 5 の表示制御を実行する。

【 1 0 7 4 】

図 1 0 5 は、作動入賞装置の開閉扉の開放量を示す図である。具体的には、図 1 0 5 は、作動入賞装置 2 6 L の近傍を鉛直上方側から見た拡大図である。図 1 0 5 ( A ) は、開閉扉 2 6 2 L を閉鎖状態に設定した状態を示す図であり、図 1 0 5 ( B ) は、開閉扉 2 6 2 L を全開の開放状態に設定した状態を示す図であり、図 1 0 5 ( C ) は、開閉扉 2 6 2 L を半開の開放状態に設定した状態を示す図である。

10

【 1 0 7 5 】

作動入賞装置 2 6 L の開閉扉 2 6 2 L は、電動役物開放抽選に当選しなかった場合には、図 1 0 5 ( A ) に示すように、作動入賞駆動部 2 6 3 L にて駆動されることによって、閉鎖状態に設定される。遊技球は、開閉扉 2 6 2 L を閉鎖状態に設定した場合には、開閉扉 2 6 2 L の上を通過してしまうので、作動口 2 6 1 L に入賞することができなくなる。

【 1 0 7 6 】

ここで、ステップ S 3 0 6 L では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に高確率モードフラグがセットされているか否かを判定することによって、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。

20

【 1 0 7 7 】

M P U 4 2 は、当否抽選モードが高確率モードであると判定した場合には、開閉扉 2 6 2 L を開放状態に設定する際の開放量を全開に設定する。作動入賞装置 2 6 L の開閉扉 2 6 2 L は、電動役物開放抽選に当選した場合には、図 1 0 5 ( B ) に示すように、作動入賞駆動部 2 6 3 L にて駆動されることによって、全開の開放状態に設定される。遊技球は、開閉扉 2 6 2 L を全開の開放状態に設定した場合には、作動口 2 6 1 L に入賞することができる。

【 1 0 7 8 】

これに対して、M P U 4 2 は、当否抽選モードが高確率モードでないと判定した場合（当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合）には、開閉扉 2 6 2 L を開放状態に設定する際の開放量を半開に設定する。作動入賞装置 2 6 L の開閉扉 2 6 2 L は、電動役物開放抽選に当選した場合には、図 1 0 5 ( C ) に示すように、作動入賞駆動部 2 6 3 L にて駆動されることによって、半開の開放状態に設定される。遊技球は、開閉扉 2 6 2 L を半開の開放状態に設定した場合には、開閉扉 2 6 2 L の上を通過してしまうので、作動口 2 6 1 L に入賞することができなくなる。

30

【 1 0 7 9 】

このように、本実施形態では、可変入賞用スルーゲート 8 5 は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して特定制御状態の遊技を開始させるという第 1 次の利益を遊技者に付与する第 1 次の入球領域として機能し、クルーン誘導状態の流路は、この第 1 次の入球領域に遊技球を入球可能とする第 1 次の流路として機能している。

40

また、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 は、開放入賞口 8 4 1 への入球が発生した場合には 1 5 個の賞球の払い出しを実行させるという第 2 次の利益（第 1 次の利益よりも小さな利益）を遊技者に付与する第 2 次の入球領域として機能し、始動口誘導状態の流路は、この第 2 次の入球領域に遊技球を入球可能とする第 2 次の流路として機能している。

さらに、等価入賞口 8 8 L は、等価入賞口 8 8 L への入球が発生した場合には、1 個の賞球の払い出しを実行するという第 3 次の利益（第 2 次の利益よりも小さな利益）を遊技者に付与する第 3 次の入球領域として機能し、通常誘導状態の流路は、この第 3 次の入球領域に遊技球を入球可能とする第 3 次の流路として機能している。

そして、回転振分手段 8 2 は、第 1 次の流路および第 2 次の流路のいずれか一方に遊技

50

球を流下可能とする作動状態（特定誘導状態）、および第3次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態（通常誘導状態）を有し、所定の作動条件の成立（特別遊技の開始）に基づいて、非作動状態から作動状態となる作動部材として機能している。

【1080】

このような構成によれば、パチンコ機1は、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする特定誘導状態、および通常誘導状態の流路に遊技球を流下可能とする通常誘導状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となる回転振分手段82を備えているので、遊技者は、特別遊技の開始に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

【1081】

ここで、本実施形態では、等価入賞口88Lは、1個の遊技球の入球に際して1個以下の遊技球を付与可能となっている。

【1082】

このような構成によれば、等価入賞口88Lは、1個の遊技球の入球に際して1個以下の遊技球を付与可能となっているので、遊技者は、回転振分手段82の特定誘導状態では、回転振分手段82を狙って遊技球を発射し、回転振分手段82の通常誘導状態では、回転振分手段82を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

【1083】

なお、本実施形態では、等価入賞口88Lは、等価入賞口88Lへの入球が発生した場合には、1個の賞球の払い出しを実行していた。これに対して、第3次の入球領域は、例えば、遊技球の入球に際して賞球の払い出しを実行するか否かの抽選を実行し、この抽選に当選した場合に1個の賞球の払い出しを実行するようにしてもよい。また、第3次の入球領域は、例えば、1個の賞球の払い出しを実行する入賞口と、賞球の払い出しを実行しないアウト口とを並設し、これらのいずれか一方に遊技球を入球させるように切り替えるスイッチを備えていてもよい。要するに、第3次の入球領域は、1個の遊技球の入球に際して1個以下の遊技球を付与可能となっていればよい。

【1084】

ここで、本実施形態では、通常誘導状態の流路は、所定の遊技状態（当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合）では、等価入賞口88Lにのみ遊技球を入球可能としている。

30

【1085】

このような構成によれば、通常誘導状態の流路は、所定の遊技状態では、等価入賞口88Lにのみ遊技球を入球可能としているので、遊技者は、所定の遊技状態では、回転振分手段82の通常誘導状態に際して通常誘導状態の流路を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、パチンコ機1は、所定の遊技状態（通常の遊技状態）では、右打ちルートに向かって遊技球を発射した場合であっても遊技者が不正に利益を得ることができないようにすることができる。

40

【1086】

このような本実施形態によれば、前記第1実施形態における(1)～(14)と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

(21) 等価入賞口88Lは、1個の遊技球の入球に際して1個以下の遊技球を付与可能となっているので、遊技者は、回転振分手段82の特定誘導状態では、回転振分手段82を狙って遊技球を発射し、回転振分手段82の通常誘導状態では、回転振分手段82を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

(22) 通常誘導状態の流路は、所定の遊技状態では、等価入賞口88Lにのみ遊技球を入球可能としているので、遊技者は、所定の遊技状態では、回転振分手段82の通常誘導

50

状態に際して通常誘導状態の流路を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、パチンコ機 1 は、所定の遊技状態では、右打ちルートに向かって遊技球を発射した場合であっても遊技者が不正に利益を得ることができないようにすることができる。

【 1 0 8 7 】

〔各実施形態および各参考形態から抽出される発明群〕

以下、前記各実施形態および各参考形態から抽出される発明群の特徴を説明する。なお、本発明群の特徴のうち、前記各実施形態および各参考形態において対応する構成を括弧書きで示すが、本発明群の特徴は、前記各実施形態および各参考形態に限定されるものではなく、本発明群の特徴の目的を達成できる範囲での変形、改良等や、各特徴の組み合わせは本発明群の特徴に含まれるものである。

【 1 0 8 8 】

< 特徴 A 群 >

特徴 A 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口 2 5 および下作動口 2 6）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置 3 6）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

前記演出実行手段は、

第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって前記変動表示手段に第 1 の演出（先読み演出）を実行させる第 1 演出手段（予告保留演出決定処理）と、

前記第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記変動表示手段に前記第 1 の演出と重複して前記第 1 の演出と異なる第 2 の演出（特殊保留の消化用の演出）を実行させる第 2 演出手段（特殊保留演出決定処理）とを備え、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 の演出の終了後、前記第 1 の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

【 1 0 8 9 】

本発明群の特徴 A 1 によれば、第 2 演出手段は、第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、所定期間中に変動表示手段に第 1 の演出と重複して第 1 の演出と異なる第 2 の演出を実行させ、第 1 演出手段は、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を継続して実行させる。これによれば、遊技機は、第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を継続して実行させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【 1 0 9 0 】

特徴 A 2 .

本発明群の特徴 A 1 に記載された遊技機において、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させる場合に前記変動表示手段に前記第 1 の演出を中断させ、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を終了させる場合に前記変動表示手段に前記第 1 の演出を再開させることを特徴とする遊技機。

【 1 0 9 1 】

本発明群の特徴 A 2 によれば、第 1 演出手段は、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を実行させる場合に変動表示手段に第 1 の演出を中断させ、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を終了させる場合に変動表示手段に第 1 の演出を再開させるので、第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 1 の演出を中断させて第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を再開させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に第 1 の演出を確実に楽しませることができる。

【 1 0 9 2 】



## 特徴 A 3 .

本発明群の特徴 A 1 に記載された遊技機において、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させている重複期間中に前記第 1 の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

## 【 1 0 9 3 】

本発明群の特徴 A 3 によれば、第 1 演出手段は、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を実行させている重複期間中に第 1 の演出を継続して実行させるので、第 2 の演出に関わらず第 1 の演出を継続して実行させておくことができる。したがって、遊技機は、遊技者に第 1 の演出の流れを楽しませることができる。

## 【 1 0 9 4 】

10

## 特徴 A 4 .

本発明群の特徴 A 1 から特徴 A 3 のいずれかに記載された遊技機において、

前記始動入球手段は、

第 1 始動入球部（上作動口 2 5 ）と、

前記第 1 始動入球部と異なる第 2 始動入球部（下作動口 2 6 ）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 始動入球部への遊技球の入球を前記第 1 の契機として、前記第 1 の演出に係るデータを第 1 演出用レイヤ（第 3 レイヤ L 3 ）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第 1 の演出を実行させる前記第 1 演出手段と、

前記第 2 始動入球部への遊技球の入球を前記第 2 の契機として、前記第 2 の演出に係るデータを前記第 1 演出用レイヤよりも優先度の高い第 2 演出用レイヤ（第 2 レイヤ L 2 ）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させる前記第 2 演出手段と、

20

前記第 1 演出用レイヤおよび前記第 2 演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、前記変動表示手段に画像を表示させる画像合成手段（フレームバッファ 6 9 ）とを備え、

前記第 2 演出手段は、前記第 1 演出用レイヤに記憶された前記第 1 の演出に係るデータを上書きするように前記第 2 の演出に係るデータを前記第 2 演出用レイヤに記憶させることを特徴とする遊技機。

## 【 1 0 9 5 】

30

本発明群の特徴 A 4 によれば、画像合成手段は、第 1 演出用レイヤおよび第 2 演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させるので、第 1 演出手段にて第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 1 の演出に係るデータを記憶させた第 1 演出用レイヤの上に、第 2 演出手段にて第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 2 の演出に係るデータを記憶させた第 2 演出用レイヤを重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させることができる。そして、第 2 演出手段は、第 1 演出用レイヤに記憶された第 1 の演出に係るデータを上書きするように第 2 の演出に係るデータを第 2 演出用レイヤに記憶させるので、第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 2 の演出を上書きして実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 2 演出用レイヤに記憶させた第 2 の演出に係るデータを消去することによって、第 1 演出手段は、第 1 の演出を継続して実行させることができる。

40

## 【 1 0 9 6 】

## 特徴 A 5 .

本発明群の特徴 A 4 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 ）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

50

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリア S A E）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b）とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a）に保留情報を記憶させる第 1 保留格納手段（ステップ S 2 2 0 2 の処理）と、

前記第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、前記第 1 の保留領域と異なる第 2 の保留領域（第 2 サブ側保留エリア S R b）に保留情報を記憶させる第 2 保留格納手段（ステップ S 2 2 0 3 の処理）と、

前記第 1 の保留領域および前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【1097】

本発明群の特徴 A 5 によれば、保留シフト手段は、第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 2 の演出を実行させることができる。

【1098】

特徴 A 6 .

本発明群の特徴 A 5 に記載された遊技機において、

前記第 1 の演出は、前記第 1 保留格納手段にて前記第 1 の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

【1099】

本発明群の特徴 A 6 によれば、第 1 の演出は、先読み演出であるので、第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 1 の演出を実行させている状態において、第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 2 の演出を実行させることになると、第 1 の演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、遊技機は、第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を継続して実行させることができるので、第 1 の演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

【1100】

特徴 A 7 .

本発明群の特徴 A 5 または特徴 A 6 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、

前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第 2 演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤ（第 1 レイヤ L 1）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。

【1101】

本発明群の特徴 A 7 によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第 2 演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に保

10

20

30

40

50

留絵柄を表示させるので、第 1 の演出および第 2 の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

【 1 1 0 2 】

特徴 A 8 .

本発明群の特徴 A 5 または特徴 A 6 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、

前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第 1 演出用レイヤおよび前記第 2 演出用レイヤの双方に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。

【 1 1 0 3 】

本発明群の特徴 A 8 によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第 1 演出用レイヤおよび第 2 演出用レイヤの双方に記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第 1 の演出および第 2 の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。また、情報報知手段は、新たなレイヤを利用することなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

【 1 1 0 4 】

特徴 A 9 .

本発明群の特徴 A 1 から特徴 A 8 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 2 演出手段は、前記変動表示手段に前記第 2 の演出をフェードアウトするように終了させることを特徴とする遊技機。

【 1 1 0 5 】

本発明群の特徴 A 9 によれば、第 2 演出手段は、変動表示手段に第 2 の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第 2 の演出を終了させることができる。

【 1 1 0 6 】

特徴 A 10 .

本発明群の特徴 A 9 に記載された遊技機において、

前記第 2 演出手段は、前記第 1 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 1 の演出を実行させた後、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を終了させることを特徴とする遊技機。

【 1 1 0 7 】

本発明群の特徴 A 10 によれば、第 2 演出手段は、第 1 演出手段にて変動表示手段に第 1 の演出を実行させた後、変動表示手段に第 2 の演出を終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第 2 の演出を終了させて第 1 の演出を実行することができる。

【 1 1 0 8 】

特徴 A 11 .

本発明群の特徴 A 1 から特徴 A 8 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 2 演出手段は、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を一括して直ちに終了させることを特徴とする遊技機。

【 1 1 0 9 】

本発明群の特徴 A 11 によれば、第 2 演出手段は、変動表示手段に第 2 の演出を一括して直ちに終了させるので、迅速に第 2 の演出を終了させることができる。

【 1 1 1 0 】

このような本発明の特徴 A 群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 1 1 1 1 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊

10

20

30

40

50

技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【 1 1 1 2 】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【 1 1 1 3 】

< 特徴 B 群 >

特徴 B 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口 2 5 および下作動口 2 6）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置 3 6）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

前記演出実行手段は、

特定の契機の成立に基づいて、特定の演出（先読み演出および特殊保留の消化用の演出）に係るデータを特定演出用レイヤ（第 2 レイヤ L 2 および第 3 レイヤ L 3）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記特定の演出を実行させる特定演出手段（予告保留演出決定処理および特殊保留演出決定処理）と、

前記特定の演出とは異なる共通の画像に係るデータを前記特定演出用レイヤよりも優先度の高い共通用レイヤ（第 1 レイヤ L 1）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記共通の画像を表示させる情報報知手段（保留発生処理）と、

前記特定演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、前記変動表示手段に画像を表示させる画像合成手段（フレームバッファ 6 9）とを備えることを特徴とする遊技機。

【 1 1 1 4 】

本発明群の特徴 B 1 によれば、情報報知手段は、特定の演出とは異なる共通の画像に係るデータを特定演出用レイヤよりも優先度の高い共通用レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に共通の画像を表示させるので、特定の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された共通の画像を上書きしてしまうことなく変動表示手段に共通の画像を確実に表示させることができる。

【 1 1 1 5 】

特徴 B 2 .

本発明群の特徴 B 1 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア 5 4 3）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）と、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記共通の画像として前記変動表示手段に表示させる前記情報報知手段とを備えることを特徴とする遊技機。

【 1 1 1 6 】

本発明群の特徴 B 2 によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを特定演出用レ

10

20

30

40

50

イヤよりも優先度の高い共通レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、特定の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

【 1 1 1 7 】

特徴 B 3 .

本発明群の特徴 B 1 または特徴 B 2 に記載された遊技機において、

前記特定演出手段は、

前記特定の契機としての第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって前記変動表示手段に前記特定の演出としての第 1 の演出（先読み演出）を実行させる第 1 演出手段（予告保留演出決定処理）と、

10

前記第 1 の契機とは異なる前記特定の契機としての第 2 の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記変動表示手段に前記第 1 の演出と重複して前記第 1 の演出と異なる前記特定の演出としての第 2 の演出（特殊保留の消化用の演出）を実行させる第 2 演出手段（特殊保留演出決定処理）とを備え、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 の演出の終了後、前記第 1 の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

【 1 1 1 8 】

本発明群の特徴 B 3 によれば、第 2 演出手段は、第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、所定期間中に変動表示手段に第 1 の演出と重複して第 1 の演出と異なる第 2 の演出を実行させ、第 1 演出手段は、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を継続して実行させる。これによれば、遊技機は、第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を継続して実行させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

20

【 1 1 1 9 】

特徴 B 4 .

本発明群の特徴 B 3 に記載された遊技機において、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させる場合に前記変動表示手段に前記第 1 の演出を中断させ、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を終了させる場合に前記変動表示手段に前記第 1 の演出を再開させることを特徴とする遊技機。

30

【 1 1 2 0 】

本発明群の特徴 B 4 によれば、第 1 演出手段は、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を実行させる場合に変動表示手段に第 1 の演出を中断させ、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を終了させる場合に変動表示手段に第 1 の演出を再開させるので、第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 1 の演出を中断させて第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を再開させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に第 1 の演出を確実に楽しませることができる。

【 1 1 2 1 】

特徴 B 5 .

本発明群の特徴 B 3 に記載された遊技機において、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させている重複期間中に前記第 1 の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

40

【 1 1 2 2 】

本発明群の特徴 B 5 によれば、第 1 演出手段は、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を実行させている重複期間中に第 1 の演出を継続して実行させるので、第 2 の演出に関わらず第 1 の演出を継続して実行させておくことができる。したがって、遊技機は、遊技者に第 1 の演出の流れを楽しませることができる。

【 1 1 2 3 】

特徴 B 6 .

50

本発明群の特徴 B 3 から特徴 B 5 のいずれかに記載された遊技機において、  
前記始動入球手段は、  
第 1 始動入球部（上作動口 2 5）と、  
前記第 1 始動入球部と異なる第 2 始動入球部（下作動口 2 6）とを備え、  
前記特定演出手段は、

前記第 1 始動入球部への遊技球の入球を前記第 1 の契機として、前記第 1 の演出に係るデータを前記特定演出用レイヤとしての第 1 演出用レイヤ（第 3 レイヤ L 3）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第 1 の演出を実行させる前記第 1 演出手段と、

前記第 2 始動入球部への遊技球の入球を前記第 2 の契機として、前記第 2 の演出に係るデータを前記第 1 演出用レイヤよりも優先度の高い前記特定演出用レイヤとしての第 2 演出用レイヤ（第 2 レイヤ L 2）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させる前記第 2 演出手段とを備え、

前記第 2 演出手段は、前記第 1 演出用レイヤに記憶された前記第 1 の演出に係るデータを上書きするように前記第 2 の演出に係るデータを前記第 2 演出用レイヤに記憶させることを特徴とする遊技機。

#### 【 1 1 2 4 】

本発明群の特徴 B 6 によれば、画像合成手段は、第 1 演出用レイヤおよび第 2 演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させるので、第 1 演出手段にて第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 1 の演出に係るデータを記憶させた第 1 演出用レイヤの上に、第 2 演出手段にて第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 2 の演出に係るデータを記憶させた第 2 演出用レイヤを重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させることができる。そして、第 2 演出手段は、第 1 演出用レイヤに記憶された第 1 の演出に係るデータを上書きするように第 2 の演出に係るデータを第 2 演出用レイヤに記憶させるので、第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 2 の演出を上書きして実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 2 演出用レイヤに記憶させた第 2 の演出に係るデータを消去することによって、第 1 演出手段は、第 1 の演出を継続して実行させることができる。

#### 【 1 1 2 5 】

特徴 B 7 .

本発明群の特徴 B 6 に記載された遊技機において、  
前記演出実行手段は、  
前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア 5 4 3）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、  
前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリア S A E）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b）とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a）に保留情報を記憶させる第 1 保留格納手段（ステップ S 2 2 0 2 の処理）と、

前記第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、前記第 1 の保留領域と異なる第 2 の保留領域（第 2 サブ側保留エリア S R b）に保留情報を記憶させる第 2 保留格納手段（ステップ S 2 2 0 3 の処理）と、

前記第 1 の保留領域および前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行

10

20

30

40

50

領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【 1 1 2 6 】

本発明群の特徴 B 7 によれば、保留シフト手段は、第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 2 の演出を実行させることができる。

【 1 1 2 7 】

特徴 B 8 .

本発明群の特徴 B 7 に記載された遊技機において、

前記第 1 の演出は、前記第 1 保留格納手段にて前記第 1 の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

【 1 1 2 8 】

本発明群の特徴 B 8 によれば、第 1 の演出は、先読み演出であるので、第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 1 の演出を実行させている状態において、第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 2 の演出を実行させることになると、第 1 の演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、遊技機は、第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を継続して実行させることができるので、第 1 の演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

【 1 1 2 9 】

特徴 B 9 .

本発明群の特徴 B 3 から特徴 B 8 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 2 演出手段は、前記変動表示手段に前記第 2 の演出をフェードアウトするように終了させることを特徴とする遊技機。

【 1 1 3 0 】

本発明群の特徴 B 9 によれば、第 2 演出手段は、変動表示手段に第 2 の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第 2 の演出を終了させることができる。

【 1 1 3 1 】

特徴 B 1 0 .

本発明群の特徴 B 9 に記載された遊技機において、

前記第 2 演出手段は、前記第 1 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 1 の演出を実行させた後、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を終了させることを特徴とする遊技機。

【 1 1 3 2 】

本発明群の特徴 B 1 0 によれば、第 2 演出手段は、第 1 演出手段にて変動表示手段に第 1 の演出を実行させた後、変動表示手段に第 2 の演出を終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第 2 の演出を終了させて第 1 の演出を実行することができる。

【 1 1 3 3 】

特徴 B 1 1 .

本発明群の特徴 B 3 から特徴 B 8 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 2 演出手段は、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を一括して直ちに終了させることを特徴とする遊技機。

【 1 1 3 4 】

本発明群の特徴 B 1 1 によれば、第 2 演出手段は、変動表示手段に第 2 の演出を一括して直ちに終了させるので、迅速に第 2 の演出を終了させることができる。

10

20

30

40

50

## 【 1 1 3 5 】

このような本発明の特徴 B 群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

## 【 1 1 3 6 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

10

ところで、このような遊技機は、作動口への遊技球の入球順に情報記憶手段に保留情報を記憶させるとともに、情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、この保留情報に関連付けられた保留絵柄などの共通の画像を変動表示手段に表示させている。また、遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

## 【 1 1 3 7 】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、変動表示手段に表示された共通の画像に影響を与えてしまうことがあり、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

20

## 【 1 1 3 8 】

< 特徴 C 群 >

特徴 C 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口 2 5 および下作動口 2 6）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置 3 6）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

前記演出実行手段は、

30

第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって前記変動表示手段に第 1 の演出（先読み演出）を実行させる第 1 演出手段（予告保留演出決定処理）と、

前記第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記変動表示手段に前記第 1 の演出と重複して前記第 1 の演出と異なる第 2 の演出（特殊保留の消化用の演出）を実行させる第 2 演出手段（特殊保留演出決定処理）とを備え、

前記第 2 演出手段は、前記変動表示手段に前記第 2 の演出をフェードアウトするように終了させることを特徴とする遊技機。

## 【 1 1 3 9 】

本発明群の特徴 C 1 によれば、第 2 演出手段は、第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、所定期間中に変動表示手段に第 1 の演出と重複して第 1 の演出と異なる第 2 の演出を実行させる。そして、第 2 演出手段は、変動表示手段に第 2 の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第 2 の演出を終了させることができる。

40

## 【 1 1 4 0 】

特徴 C 2 .

本発明群の特徴 C 1 に記載された遊技機において、

前記第 2 演出手段は、前記第 1 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 1 の演出を実行させた後、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を終了させることを特徴とする遊技機。

## 【 1 1 4 1 】

本発明群の特徴 C 2 によれば、第 2 演出手段は、第 1 演出手段にて変動表示手段に第 1

50



の演出を実行させた後、変動表示手段に第2の演出を終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第2の演出を終了させて第1の演出を実行することができる。

【1142】

特徴C3.

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル16）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口25および下作動口26）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置36）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置5および表示制御装置6）とを備える遊技機（パチンコ機1）であって、

10

前記演出実行手段は、

第1の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって前記変動表示手段に第1の演出（先読み演出）を実行させる第1演出手段（予告保留演出決定処理）と、

前記第1の契機とは異なる第2の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記変動表示手段に前記第1の演出と重複して前記第1の演出と異なる第2の演出（特殊保留の消化用の演出）を実行させる第2演出手段（特殊保留演出決定処理）とを備え、

前記第2演出手段は、前記変動表示手段に前記第2の演出を一括して直ちに終了させることを特徴とする遊技機。

【1143】

本発明群の特徴C3によれば、第2演出手段は、第1の契機とは異なる第2の契機の成立に基づいて、所定期間中に変動表示手段に第1の演出と重複して第1の演出と異なる第2の演出を実行させる。そして、第2演出手段は、変動表示手段に第2の演出を一括して直ちに終了させるので、迅速に第2の演出を終了させることができる。

20

【1144】

特徴C4.

本発明群の特徴C1から特徴C3のいずれかに記載された遊技機において、

前記第1演出手段は、前記第2の演出の終了後、前記第1の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

【1145】

本発明群の特徴C4によれば、第1演出手段は、第2の演出の終了後、第1の演出を継続して実行させる。これによれば、遊技機は、第1の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第1の演出を実行させている状態であっても、第2の演出を実行させることができ、第2の演出の終了後、第1の演出を継続して実行させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

30

【1146】

特徴C5.

本発明群の特徴C4に記載された遊技機において、

前記第1演出手段は、前記第2演出手段にて前記変動表示手段に前記第2の演出を実行させる場合に前記変動表示手段に前記第1の演出を中断させ、前記第2演出手段にて前記変動表示手段に前記第2の演出を終了させる場合に前記変動表示手段に前記第1の演出を再開させることを特徴とする遊技機。

40

【1147】

本発明群の特徴C5によれば、第1演出手段は、第2演出手段にて変動表示手段に第2の演出を実行させる場合に変動表示手段に第1の演出を中断させ、第2演出手段にて変動表示手段に第2の演出を終了させる場合に変動表示手段に第1の演出を再開させるので、第1の演出を実行させている状態であっても、第1の演出を中断させて第2の演出を実行させることができ、第2の演出の終了後、第1の演出を再開させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に第1の演出を確実に楽しませることができる。

【1148】

特徴C6.

50

本発明群の特徴 C 4 に記載された遊技機において、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させている重複期間中に前記第 1 の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

【 1 1 4 9 】

本発明群の特徴 C 6 によれば、第 1 演出手段は、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を実行させている重複期間中に第 1 の演出を継続して実行させるので、第 2 の演出に関わらず第 1 の演出を継続して実行させておくことができる。したがって、遊技機は、遊技者に第 1 の演出の流れを楽しませることができる。

【 1 1 5 0 】

特徴 C 7 .

10

本発明群の特徴 C 4 から特徴 C 6 のいずれかに記載された遊技機において、

前記始動入球手段は、

第 1 始動入球部（上作動口 2 5 ）と、

前記第 1 始動入球部と異なる第 2 始動入球部（下作動口 2 6 ）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 始動入球部への遊技球の入球を前記第 1 の契機として、前記第 1 の演出に係るデータを第 1 演出用レイヤ（第 3 レイヤ L 3 ）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第 1 の演出を実行させる前記第 1 演出手段と、

前記第 2 始動入球部への遊技球の入球を前記第 2 の契機として、前記第 2 の演出に係るデータを前記第 1 演出用レイヤよりも優先度の高い第 2 演出用レイヤ（第 2 レイヤ L 2 ）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させる前記第 2 演出手段と、

20

前記第 1 演出用レイヤおよび前記第 2 演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、前記変動表示手段に画像を表示させる画像合成手段（フレームバッファ 6 9 ）とを備え、

前記第 2 演出手段は、前記第 1 演出用レイヤに記憶された前記第 1 の演出に係るデータを上書きするように前記第 2 の演出に係るデータを前記第 2 演出用レイヤに記憶させることを特徴とする遊技機。

【 1 1 5 1 】

本発明群の特徴 C 7 によれば、画像合成手段は、第 1 演出用レイヤおよび第 2 演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させるので、第 1 演出手段にて第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 1 の演出に係るデータを記憶させた第 1 演出用レイヤの上に、第 2 演出手段にて第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 2 の演出に係るデータを記憶させた第 2 演出用レイヤを重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させることができる。そして、第 2 演出手段は、第 1 演出用レイヤに記憶された第 1 の演出に係るデータを上書きするように第 2 の演出に係るデータを第 2 演出用レイヤに記憶させるので、第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 2 の演出を上書きして実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 2 演出用レイヤに記憶させた第 2 の演出に係るデータを消去することによって、第 1 演出手段は、第 1 の演出を継続して実行させることができる。

30

40

【 1 1 5 2 】

特徴 C 8 .

本発明群の特徴 C 7 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 ）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

50

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリア S A E）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b）とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a）に保留情報を記憶させる第 1 保留格納手段（ステップ S 2 2 0 2 の処理）と、

前記第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、前記第 1 の保留領域と異なる第 2 の保留領域（第 2 サブ側保留エリア S R b）に保留情報を記憶させる第 2 保留格納手段（ステップ S 2 2 0 3 の処理）と、

前記第 1 の保留領域および前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【 1 1 5 3 】

本発明群の特徴 C 8 によれば、保留シフト手段は、第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 2 の演出を実行させることができる。

【 1 1 5 4 】

特徴 C 9 .

本発明群の特徴 C 8 に記載された遊技機において、

前記第 1 の演出は、前記第 1 保留格納手段にて前記第 1 の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

【 1 1 5 5 】

本発明群の特徴 C 9 によれば、第 1 の演出は、先読み演出であるので、第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 1 の演出を実行させている状態において、第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 2 の演出を実行させることになると、第 1 の演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、遊技機は、第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を継続して実行させることができるので、第 1 の演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

【 1 1 5 6 】

特徴 C 1 0 .

本発明群の特徴 C 8 または特徴 C 9 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、

前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第 2 演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤ（第 1 レイヤ L 1）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。

【 1 1 5 7 】

本発明群の特徴 C 1 0 によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第 2 演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第 1 の演出および第 2 の演出を実行させる場合に、変動表示

10

20

30

40

50

手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

【 1 1 5 8 】

特徴 C 1 1 .

本発明群の特徴 C 8 または特徴 C 9 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、

前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第 1 演出用レイヤおよび前記第 2 演出用レイヤの双方に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。

10

【 1 1 5 9 】

本発明群の特徴 C 1 1 によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第 1 演出用レイヤおよび第 2 演出用レイヤの双方に記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第 1 の演出および第 2 の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。また、情報報知手段は、新たなレイヤを利用することなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

【 1 1 6 0 】

このような本発明の特徴 C 群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

20

【 1 1 6 1 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

30

【 1 1 6 2 】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【 1 1 6 3 】

< 特徴 D 群 >

特徴 D 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口 2 5 および下作動口 2 6）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置 3 6）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

40

前記演出実行手段は、

第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって前記変動表示手段に第 1 の演出（先読み演出）を実行させる第 1 演出手段（予告保留演出決定処理）と、

前記第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記変動表示手段に前記第 1 の演出と重複して前記第 1 の演出と異なる第 2 の演出（特殊保留の消化用の演出）を実行させる第 2 演出手段（特殊保留演出決定処理）とを備え、

前記第 2 の演出は、前記第 1 の演出よりも遊技者にとって有用であることを特徴とする

50

遊技機。

【 1 1 6 4 】

本発明群の特徴 D 1 によれば、第 2 演出手段は、第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、所定期間中に変動表示手段に第 1 の演出と重複して第 1 の演出と異なる第 2 の演出を実行させる。そして、第 2 の演出は、第 1 の演出よりも遊技者にとって有用であるので、遊技者は、所定期間中に第 2 の演出が実行されるか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 1 6 5 】

特徴 D 2 .

本発明群の特徴 D 1 に記載された遊技機において、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 の演出の終了後、前記第 1 の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

10

【 1 1 6 6 】

本発明群の特徴 D 2 によれば、第 1 演出手段は、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を継続して実行させる。これによれば、遊技機は、第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を継続して実行させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【 1 1 6 7 】

特徴 D 3 .

本発明群の特徴 D 2 に記載された遊技機において、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させる場合に前記変動表示手段に前記第 1 の演出を中断させ、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を終了させる場合に前記変動表示手段に前記第 1 の演出を再開させることを特徴とする遊技機。

20

【 1 1 6 8 】

本発明群の特徴 D 3 によれば、第 1 演出手段は、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を実行させる場合に変動表示手段に第 1 の演出を中断させ、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を終了させる場合に変動表示手段に第 1 の演出を再開させるので、第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 1 の演出を中断させて第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を再開させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に第 1 の演出を確実に楽しませることができる。

30

【 1 1 6 9 】

特徴 D 4 .

本発明群の特徴 D 2 に記載された遊技機において、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させている重複期間中に前記第 1 の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

【 1 1 7 0 】

本発明群の特徴 D 4 によれば、第 1 演出手段は、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を実行させている重複期間中に第 1 の演出を継続して実行させるので、第 2 の演出に関わらず第 1 の演出を継続して実行させておくことができる。したがって、遊技機は、遊技者に第 1 の演出の流れを楽しませることができる。

40

【 1 1 7 1 】

特徴 D 5 .

本発明群の特徴 D 2 から特徴 D 4 のいずれかに記載された遊技機において、

前記始動入球手段は、

第 1 始動入球部（上作動口 2 5 ）と、

前記第 1 始動入球部と異なる第 2 始動入球部（下作動口 2 6 ）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 始動入球部への遊技球の入球を前記第 1 の契機として、前記第 1 の演出に係る

50

データを第 1 演出用レイヤ（第 3 レイヤ L 3）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第 1 の演出を実行させる前記第 1 演出手段と、

前記第 2 始動入球部への遊技球の入球を前記第 2 の契機として、前記第 2 の演出に係るデータを前記第 1 演出用レイヤよりも優先度の高い第 2 演出用レイヤ（第 2 レイヤ L 2）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させる前記第 2 演出手段と、

前記第 1 演出用レイヤおよび前記第 2 演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、前記変動表示手段に画像を表示させる画像合成手段（フレームバッファ 69）とを備え、

前記第 2 演出手段は、前記第 1 演出用レイヤに記憶された前記第 1 の演出に係るデータを上書きするように前記第 2 の演出に係るデータを前記第 2 演出用レイヤに記憶させることを特徴とする遊技機。

10

#### 【1172】

本発明群の特徴 D 5 によれば、画像合成手段は、第 1 演出用レイヤおよび第 2 演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させるので、第 1 演出手段にて第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 1 の演出に係るデータを記憶させた第 1 演出用レイヤの上に、第 2 演出手段にて第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 2 の演出に係るデータを記憶させた第 2 演出用レイヤを重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させることができる。そして、第 2 演出手段は、第 1 演出用レイヤに記憶された第 1 の演出に係るデータを上書きするように第 2 の演出に係るデータを第 2 演出用レイヤに記憶させるので、第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 2 の演出を上書きして実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 2 演出用レイヤに記憶させた第 2 の演出に係るデータを消去することによって、第 1 演出手段は、第 1 の演出を継続して実行させることができる。

20

#### 【1173】

特徴 D 6 .

本発明群の特徴 D 5 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア 543）と、

30

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリア S A E）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b）とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a）に保留情報を記憶させる第 1 保留格納手段（ステップ S 2202 の処理）と、

40

前記第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、前記第 1 の保留領域と異なる第 2 の保留領域（第 2 サブ側保留エリア S R b）に保留情報を記憶させる第 2 保留格納手段（ステップ S 2203 の処理）と、

前記第 1 の保留領域および前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

#### 【1174】

本発明群の特徴 D 6 によれば、保留シフト手段は、第 2 の保留領域に記憶された保留情

50

報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 2 の演出を実行させることができる。

【 1 1 7 5 】

特徴 D 7 .

本発明群の特徴 D 6 に記載された遊技機において、

前記第 1 の演出は、前記第 1 保留格納手段にて前記第 1 の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

10

【 1 1 7 6 】

本発明群の特徴 D 7 によれば、第 1 の演出は、先読み演出であるので、第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 1 の演出を実行させている状態において、第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 2 の演出を実行させることになると、第 1 の演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、遊技機は、第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を継続して実行させることができるので、第 1 の演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

20

【 1 1 7 7 】

特徴 D 8 .

本発明群の特徴 D 6 または特徴 D 7 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、

前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第 2 演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤ（第 1 レイヤ L 1）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。

30

【 1 1 7 8 】

本発明群の特徴 D 8 によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第 2 演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第 1 の演出および第 2 の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

【 1 1 7 9 】

特徴 D 9 .

本発明群の特徴 D 6 または特徴 D 7 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、

前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第 1 演出用レイヤおよび前記第 2 演出用レイヤの双方に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。

40

【 1 1 8 0 】

本発明群の特徴 D 9 によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第 1 演出用レイヤおよび第 2 演出用レイヤの双方に記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第 1 の演出および第 2 の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させ

50

ることができる。また、情報報知手段は、新たなレイヤを利用することなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

【 1 1 8 1 】

特徴 D 1 0 .

本発明群の特徴 D 2 から特徴 D 9 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 2 演出手段は、前記変動表示手段に前記第 2 の演出をフェードアウトするように終了させることを特徴とする遊技機。

【 1 1 8 2 】

本発明群の特徴 D 1 0 によれば、第 2 演出手段は、変動表示手段に第 2 の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第 2 の演出を終了させることができる。

10

【 1 1 8 3 】

特徴 D 1 1 .

本発明群の特徴 D 1 0 に記載された遊技機において、

前記第 2 演出手段は、前記第 1 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 1 の演出を実行させた後、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を終了させることを特徴とする遊技機。

【 1 1 8 4 】

本発明群の特徴 D 1 1 によれば、第 2 演出手段は、第 1 演出手段にて変動表示手段に第 1 の演出を実行させた後、変動表示手段に第 2 の演出を終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第 2 の演出を終了させて第 1 の演出を実行することができる。

20

【 1 1 8 5 】

特徴 D 1 2 .

本発明群の特徴 D 2 から特徴 D 9 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 2 演出手段は、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を一括して直ちに終了させることを特徴とする遊技機。

【 1 1 8 6 】

本発明群の特徴 D 1 2 によれば、第 2 演出手段は、変動表示手段に第 2 の演出を一括して直ちに終了させるので、迅速に第 2 の演出を終了させることができる。

【 1 1 8 7 】

このような本発明の特徴 D 群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

30

【 1 1 8 8 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

40

【 1 1 8 9 】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【 1 1 9 0 】

< 特徴 E 群 >

特徴 E 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6 ）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口 2 5 および下作動口 2 6 ）と、前記始動入

50



球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置 3 6）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

前記演出実行手段は、

第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって前記変動表示手段に複数の期待度を有する第 1 の演出（先読み演出）を実行させる第 1 演出手段（予告保留演出決定処理）を備え、

前記遊技機は、

前記第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記第 1 の演出と重複して前記第 1 の演出と異なる第 2 の演出（特殊保留の消化用の演出）を実行させる第 2 演出手段（特殊保留演出決定処理）とを備え、

10

前記第 1 演出手段は、前記第 2 演出手段にて前記第 2 の演出を実行させている重複期間中に前記第 1 の演出の期待度を変更することを特徴とする遊技機。

【 1 1 9 1 】

本発明群の特徴 E 1 によれば、第 2 演出手段は、第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、所定期間中に第 1 の演出と重複して第 1 の演出と異なる第 2 の演出を実行させ、第 1 演出手段は、第 2 演出手段にて第 2 の演出を実行させている重複期間中に第 1 の演出の期待度を変更する。これによれば、遊技機は、第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 の演出を実行させることができ、第 2 演出手段にて第 2 の演出を実行させている重複期間中に第 1 の演出の期待度を変更することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

【 1 1 9 2 】

特徴 E 2 .

本発明群の特徴 E 1 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記変動表示手段に前記第 1 の演出と重複して前記第 1 の演出と異なる第 2 の演出（特殊保留の消化用の演出）を実行させる前記第 2 演出手段（特殊保留演出決定処理）を備え、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 の演出の終了後、前記第 1 の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

30

【 1 1 9 3 】

本発明群の特徴 E 2 によれば、第 1 演出手段は、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を継続して実行させる。これによれば、遊技機は、第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を継続して実行させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【 1 1 9 4 】

特徴 E 3 .

本発明群の特徴 E 2 に記載された遊技機において、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させる場合に前記変動表示手段に前記第 1 の演出を中断させ、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を終了させる場合に前記変動表示手段に前記第 1 の演出を再開させることを特徴とする遊技機。

40

【 1 1 9 5 】

本発明群の特徴 E 3 によれば、第 1 演出手段は、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を実行させる場合に変動表示手段に第 1 の演出を中断させ、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を終了させる場合に変動表示手段に第 1 の演出を再開させるので、第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 1 の演出を中断させて第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を再開させることができる。したが

50

って、遊技機は、遊技者に第 1 の演出を確実に楽しませることができる。

【 1 1 9 6 】

特徴 E 4 .

本発明群の特徴 E 2 に記載された遊技機において、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させている重複期間中に前記第 1 の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

【 1 1 9 7 】

本発明群の特徴 E 4 によれば、第 1 演出手段は、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を実行させている重複期間中に第 1 の演出を継続して実行させるので、第 2 の演出に関わらず第 1 の演出を継続して実行させておくことができる。したがって、遊技機は、遊技者に第 1 の演出の流れを楽しませることができる。

10

【 1 1 9 8 】

特徴 E 5 .

本発明群の特徴 E 2 から特徴 E 4 のいずれかに記載された遊技機において、

前記始動入球手段は、

第 1 始動入球部（上作動口 2 5 ）と、

前記第 1 始動入球部と異なる第 2 始動入球部（下作動口 2 6 ）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 始動入球部への遊技球の入球を前記第 1 の契機として、前記第 1 の演出に係るデータを第 1 演出用レイヤ（第 3 レイヤ L 3 ）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第 1 の演出を実行させる前記第 1 演出手段と、

20

前記第 2 始動入球部への遊技球の入球を前記第 2 の契機として、前記第 2 の演出に係るデータを前記第 1 演出用レイヤよりも優先度の高い第 2 演出用レイヤ（第 2 レイヤ L 2 ）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させる前記第 2 演出手段と、

前記第 1 演出用レイヤおよび前記第 2 演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、前記変動表示手段に画像を表示させる画像合成手段（フレームバッファ 6 9 ）とを備え、

前記第 2 演出手段は、前記第 1 演出用レイヤに記憶された前記第 1 の演出に係るデータを上書きするように前記第 2 の演出に係るデータを前記第 2 演出用レイヤに記憶させることを特徴とする遊技機。

30

【 1 1 9 9 】

本発明群の特徴 E 5 によれば、画像合成手段は、第 1 演出用レイヤおよび第 2 演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させるので、第 1 演出手段にて第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 1 の演出に係るデータを記憶させた第 1 演出用レイヤの上に、第 2 演出手段にて第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 2 の演出に係るデータを記憶させた第 2 演出用レイヤを重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させることができる。そして、第 2 演出手段は、第 1 演出用レイヤに記憶された第 1 の演出に係るデータを上書きするように第 2 の演出に係るデータを第 2 演出用レイヤに記憶させるので、第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 2 の演出を上書きして実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 2 演出用レイヤに記憶させた第 2 の演出に係るデータを消去することによって、第 1 演出手段は、第 1 の演出を継続して実行させることができる。

40

【 1 2 0 0 】

特徴 E 6 .

本発明群の特徴 E 5 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 ）と、

50

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリア S A E）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b）とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a）に保留情報を記憶させる第 1 保留格納手段（ステップ S 2 2 0 2 の処理）と、

前記第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、前記第 1 の保留領域と異なる第 2 の保留領域（第 2 サブ側保留エリア S R b）に保留情報を記憶させる第 2 保留格納手段（ステップ S 2 2 0 3 の処理）と、

前記第 1 の保留領域および前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【 1 2 0 1 】

本発明群の特徴 E 6 によれば、保留シフト手段は、第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 2 の演出を実行させることができる。

【 1 2 0 2 】

特徴 E 7 .

本発明群の特徴 E 6 に記載された遊技機において、

前記第 1 の演出は、前記第 1 保留格納手段にて前記第 1 の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

【 1 2 0 3 】

本発明群の特徴 E 7 によれば、第 1 の演出は、先読み演出であるので、第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 1 の演出を実行させている状態において、第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 2 の演出を実行させることになると、第 1 の演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、遊技機は、第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を継続して実行させることができるので、第 1 の演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

【 1 2 0 4 】

特徴 E 8 .

本発明群の特徴 E 6 または特徴 E 7 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、

前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第 2 演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤ（第 1 レイヤ L 1）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。

【 1 2 0 5 】

10

20

30

40

50

本発明群の特徴 E 8 によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第 2 演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第 1 の演出および第 2 の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

【1206】

特徴 E 9 .

本発明群の特徴 E 6 または特徴 E 7 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、

10

前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第 1 演出用レイヤおよび前記第 2 演出用レイヤの双方に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。

【1207】

本発明群の特徴 E 9 によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第 1 演出用レイヤおよび第 2 演出用レイヤの双方に記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第 1 の演出および第 2 の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。また、情報報知手段は、新たなレイヤを利用することなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

20

【1208】

特徴 E 10 .

本発明群の特徴 E 2 から特徴 E 9 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 2 演出手段は、前記変動表示手段に前記第 2 の演出をフェードアウトするように終了させることを特徴とする遊技機。

【1209】

本発明群の特徴 E 10 によれば、第 2 演出手段は、変動表示手段に第 2 の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第 2 の演出を終了させることができる。

30

【1210】

特徴 E 11 .

本発明群の特徴 E 10 に記載された遊技機において、

前記第 2 演出手段は、前記第 1 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 1 の演出を実行させた後、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を終了させることを特徴とする遊技機。

【1211】

本発明群の特徴 E 11 によれば、第 2 演出手段は、第 1 演出手段にて変動表示手段に第 1 の演出を実行させた後、変動表示手段に第 2 の演出を終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第 2 の演出を終了させて第 1 の演出を実行することができる。

【1212】

40

特徴 E 12 .

本発明群の特徴 E 2 から特徴 E 9 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 2 演出手段は、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を一括して直ちに終了させることを特徴とする遊技機。

【1213】

本発明群の特徴 E 12 によれば、第 2 演出手段は、変動表示手段に第 2 の演出を一括して直ちに終了させるので、迅速に第 2 の演出を終了させることができる。

【1214】

このような本発明の特徴 E 群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

50

## 【 1 2 1 5 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

10

## 【 1 2 1 6 】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

## 【 1 2 1 7 】

< 特徴 F 群 >

特徴 F 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6）と、前記遊技領域を流下する遊技球を転動させる転動面を有し、前記転動面にて遊技球を一時的に転動させて落下させるステージ（二段ステージ 7 , 7 E , 7 F , 7 G）と、前記ステージから落下した遊技球を入球可能な入球手段（上作動口 2 5）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

20

前記ステージは、

前記ステージ（上段ステージ 7 1 , 7 1 E , 7 1 F）の転動面（転動面 7 4）に遊技球を誘導する誘導手段（第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3）と、

前記誘導手段にて少なくとも 1 個の遊技球を前記ステージの転動面に誘導した場合に、前記誘導手段にて後続の遊技球を前記ステージの転動面に誘導することを阻止する阻止手段（第 2 プレート 7 8 3）とを備えることを特徴とする遊技機。

## 【 1 2 1 8 】

本発明群の特徴 F 1 によれば、阻止手段は、誘導手段にて少なくとも 1 個の遊技球をステージの転動面に誘導した場合に、誘導手段にて後続の遊技球をステージの転動面に誘導することを阻止するので、誘導手段にてステージに誘導された遊技球は、後続の遊技球に障害されることなく、ステージの転動面を転動することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

30

## 【 1 2 1 9 】

特徴 F 2 .

本発明群の特徴 F 1 に記載された遊技機において、

前記ステージは、

第 1 のステージ（上段ステージ 7 1 , 7 1 E , 7 1 F）と、

前記第 1 のステージと異なる第 2 のステージ（下段ステージ 7 2）とを備え、

前記誘導手段は、前記第 1 のステージの転動面（転動面 7 4）に遊技球を誘導し、

40

前記阻止手段は、前記第 2 のステージの転動面（転動面 7 6）に遊技球を誘導することによって、前記誘導手段にて後続の遊技球を前記第 1 のステージの転動面に誘導することを阻止することを特徴とする遊技機。

## 【 1 2 2 0 】

本発明群の特徴 F 2 によれば、誘導手段は、第 1 のステージの転動面に遊技球を誘導し、阻止手段は、第 2 のステージの転動面に遊技球を誘導することによって、誘導手段にて後続の遊技球を第 1 のステージの転動面に誘導することを阻止するので、遊技者は、阻止手段にて後続の遊技球を第 1 のステージの転動面に誘導することを阻止された場合であっても第 2 のステージの転動面に誘導された後続の遊技球の動きを楽しむことができる。

## 【 1 2 2 1 】

50

## 特徴 F 3 .

本発明群の特徴 F 2 に記載された遊技機において、

前記第 1 のステージは、前記第 2 のステージと比較して遊技者にとって有利なステージであることを特徴とする遊技機。

## 【 1 2 2 2 】

本発明群の特徴 F 3 によれば、誘導手段にて第 1 のステージに誘導された遊技球は、後続の遊技球に障害されることなく、第 1 のステージの転動面を転動することができ、第 1 のステージは、第 2 のステージと比較して遊技者にとって有利なステージであるので、遊技者は、第 1 のステージの転動面に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。

10

## 【 1 2 2 3 】

## 特徴 F 4 .

本発明群の特徴 F 1 から特徴 F 3 のいずれかに記載された遊技機において、

前記阻止手段は、

前記誘導手段にて後続の遊技球を前記ステージの転動面に誘導することを阻止する阻止状態と、

前記誘導手段にて後続の遊技球を前記ステージの転動面に誘導することを阻止しない非阻止状態とを有し、

前記ステージは、

前記阻止手段を阻止状態および非阻止状態のいずれかに切り替える切替手段（ステージ振分機構 7 3 , 7 3 E , 7 3 F , 7 3 G , 7 3 H ）を備え、

20

前記切替手段は、前記誘導手段にて少なくとも 1 個の遊技球を前記ステージの転動面に誘導した場合に、前記阻止手段を阻止状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

## 【 1 2 2 4 】

本発明群の特徴 F 4 によれば、ステージは、阻止手段を阻止状態および非阻止状態のいずれかに切り替える切替手段を備え、切替手段は、誘導手段にて少なくとも 1 個の遊技球をステージの転動面に誘導した場合に、阻止手段を阻止状態に切り替えるので、遊技者は、阻止手段の状態に注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

## 【 1 2 2 5 】

30

## 特徴 F 5 .

本発明群の特徴 F 4 に記載された遊技機において、

前記切替手段は、前記誘導手段にて前記ステージに誘導された遊技球と協働することによって、前記阻止手段を非阻止状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

## 【 1 2 2 6 】

本発明群の特徴 F 5 によれば、切替手段は、誘導手段にてステージに誘導された遊技球と協働することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えるので、遊技者は、誘導手段にてステージに誘導された遊技球の動きを更に楽しむことができる。

## 【 1 2 2 7 】

## 特徴 F 6 .

40

本発明群の特徴 F 4 に記載された遊技機において、

前記切替手段は、前記誘導手段にて前記ステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と協働することによって、前記阻止手段を非阻止状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

## 【 1 2 2 8 】

本発明群の特徴 F 6 によれば、切替手段は、誘導手段にてステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と協働することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えるので、遊技者は、誘導手段にてステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球の動きを更に楽しむことができる。

## 【 1 2 2 9 】

50

## 特徴 F 7 .

本発明群の特徴 F 6 に記載された遊技機において、

前記切替手段は、

前記誘導手段にて前記ステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、前記阻止手段を非阻止状態に切り替える接触手段（第 2 板状部 7 8 6）を備え、

前記接触手段は、前記誘導手段にて前記ステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、一部の遊技球と接触する位置に配設されることを特徴とする遊技機。

## 【 1 2 3 0 】

本発明群の特徴 F 7 によれば、切替手段は、誘導手段にてステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、誘導手段にてステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、一部の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、誘導手段にてステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球が接触手段に接触するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

## 【 1 2 3 1 】

## 特徴 F 8 .

本発明群の特徴 F 6 に記載された遊技機において、

前記切替手段は、

前記誘導手段にて前記ステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、前記阻止手段を非阻止状態に切り替える接触手段（第 4 プレート 7 8 9 G）を備え、

前記接触手段は、前記誘導手段にて前記ステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、全部の遊技球と接触する位置に配設されることを特徴とする遊技機。

## 【 1 2 3 2 】

本発明群の特徴 F 8 によれば、切替手段は、誘導手段にてステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、誘導手段にてステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、全部の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、ステージの転動面に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。

## 【 1 2 3 3 】

このような本発明の特徴 F 群によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

## 【 1 2 3 4 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

また、遊技機は、遊技領域を流下する遊技球を一時的に転動させて落下させるステージを備え、始動入球手段は、このステージから落下した遊技球を入球可能としている。

## 【 1 2 3 5 】

しかしながら、ステージを転動している遊技球に後続の遊技球が接触すると、ステージを転動している遊技球は、遊技者にとって不利な動きをしてしまうことがあるので、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができなくなるという問題がある。

## 【 1 2 3 6 】

< 特徴 G 群 >

10

20

30

40

50

## 特徴 G 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 16）と、前記遊技領域を流下する遊技球を転動させる転動面を有し、前記転動面にて遊技球を一時的に転動させて落下させるステージ（二段ステージ 7, 7E, 7F, 7G）と、前記ステージから落下した遊技球を入球可能な入球手段（上作動口 25）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

前記ステージは、

第 1 のステージ（上段ステージ 71, 71E, 71F）と、

前記第 1 のステージと異なる第 2 のステージ（下段ステージ 72）と、

前記第 1 のステージのみに遊技球を誘導する第 1 の誘導状態と、前記第 2 のステージのみに遊技球を誘導する第 2 の誘導状態とを有し、前記第 1 のステージおよび前記第 2 のステージのいずれかに遊技球を誘導するステージ誘導手段（第 1 プレート 782 および第 2 プレート 783）とを備え、

前記ステージ誘導手段は、

前記ステージ誘導手段を第 1 の誘導状態および第 2 の誘導状態のいずれかに切り替える切替手段（ステージ振分機構 73, 73E, 73F, 73G, 73H）を備えることを特徴とする遊技機。

## 【1237】

本発明群の特徴 G 1 によれば、ステージ誘導手段は、ステージ誘導手段を第 1 の誘導状態および第 2 の誘導状態のいずれかに切り替える切替手段を備え、切替手段は、第 1 のステージのみに遊技球を誘導する第 1 の誘導状態、および第 2 のステージのみに遊技球を誘導する第 2 の誘導状態のいずれかに切り替えるので、遊技者は、ステージ誘導手段の状態に注目することになる。また、切替手段は、第 2 の誘導状態（第 1 の誘導状態）に切り替えることによって、ステージ誘導手段にて後続の遊技球を第 1 のステージ（第 2 のステージ）の転動面に誘導することを阻止するので、ステージ誘導手段にて第 1 のステージ（第 2 のステージ）に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、第 1 のステージ（第 2 のステージ）の転動面を転動することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

## 【1238】

## 特徴 G 2 .

本発明群の特徴 G 1 に記載された遊技機において、

前記切替手段は、前記ステージ誘導手段にて少なくとも 1 個の遊技球を前記第 1 のステージの転動面に誘導した場合に、前記ステージ誘導手段を第 2 の誘導状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

## 【1239】

本発明群の特徴 G 2 によれば、切替手段は、ステージ誘導手段にて少なくとも 1 個の遊技球を第 1 のステージの転動面に誘導した場合に、ステージ誘導手段を第 2 の誘導状態に切り替えるので、ステージ誘導手段にて第 1 のステージに誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、第 1 のステージの転動面を転動することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

## 【1240】

## 特徴 G 3 .

本発明群の特徴 G 2 に記載された遊技機において、

前記第 1 のステージは、前記第 2 のステージと比較して遊技者にとって有利なステージであることを特徴とする遊技機。

## 【1241】

本発明群の特徴 G 3 によれば、ステージ誘導手段にて第 1 のステージに誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、第 1 のステージの転動面を転動することができる。第 1 のステージは、第 2 のステージと比較して遊技者にとって有利なステージであるので、遊技者は、第 1 のステージの転動面に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむこ

10

20

30

40

50



とができる。

【 1 2 4 2 】

特徴 G 4 .

本発明群の特徴 G 2 または特徴 G 3 に記載された遊技機において、

前記切替手段は、前記ステージ誘導手段にて前記第 1 のステージに誘導された遊技球と協働することによって、前記ステージ誘導手段を第 1 の誘導状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

【 1 2 4 3 】

本発明群の特徴 G 4 によれば、切替手段は、ステージ誘導手段にて第 1 のステージに誘導された遊技球と協働することによって、ステージ誘導手段を第 1 の誘導状態に切り替えるので、遊技者は、ステージ誘導手段にて第 1 のステージに誘導された遊技球の動きを更に楽しむことができる。

10

【 1 2 4 4 】

特徴 G 5 .

本発明群の特徴 G 2 または特徴 G 3 に記載された遊技機において、

前記切替手段は、前記ステージ誘導手段にて前記第 1 のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と協働することによって、前記ステージ誘導手段を第 1 の誘導状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

【 1 2 4 5 】

本発明群の特徴 G 5 によれば、切替手段は、ステージ誘導手段にて第 1 のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と協働することによって、ステージ誘導手段を第 1 の誘導状態に切り替えるので、遊技者は、ステージ誘導手段にて第 1 のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球の動きを更に楽しむことができる。

20

【 1 2 4 6 】

特徴 G 6 .

本発明群の特徴 G 5 に記載された遊技機において、

前記切替手段は、

前記ステージ誘導手段にて前記第 1 のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、前記ステージ誘導手段を第 1 の誘導状態に切り替える接触手段（第 2 板状部 7 8 6 ）を備え、

30

前記接触手段は、前記ステージ誘導手段にて前記第 1 のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、一部の遊技球と接触する位置に配設されることを特徴とする遊技機。

【 1 2 4 7 】

本発明群の特徴 G 6 によれば、切替手段は、ステージ誘導手段にて第 1 のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、ステージ誘導手段を第 1 の誘導状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、ステージ誘導手段にて第 1 のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、一部の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、ステージ誘導手段にて第 1 のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球が接触手段に接触するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

40

【 1 2 4 8 】

特徴 G 7 .

本発明群の特徴 G 5 に記載された遊技機において、

前記切替手段は、

前記ステージ誘導手段にて前記第 1 のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、前記ステージ誘導手段を第 1 の誘導状態に切り替える接触手段（第 4 プレート 7 8 9 G ）を備え、

前記接触手段は、前記誘導手段にて前記第 1 のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、全部の遊技球と接触する位置に配設されることを特徴とする遊技機。

50

## 【 1 2 4 9 】

本発明群の特徴 G 7 によれば、切替手段は、ステージ誘導手段にて第 1 のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、ステージ誘導手段を第 1 の誘導状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、ステージ誘導手段にて第 1 のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、全部の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、第 1 のステージの転動面に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。

## 【 1 2 5 0 】

このような本発明の特徴 G 群によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

10

## 【 1 2 5 1 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

また、遊技機は、遊技領域を流下する遊技球を一時的に転動させて落下させるステージを備え、始動入球手段は、このステージから落下した遊技球を入球可能としている。

20

## 【 1 2 5 2 】

しかしながら、ステージを転動している遊技球に後続の遊技球が接触すると、ステージを転動している遊技球は、遊技者にとって不利な動きをしてしまうことがあるので、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができなくなるという問題がある。

## 【 1 2 5 3 】

< 特徴 H 群 >

特徴 H 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6 ）と、前記遊技領域を流下する遊技球を流入させる流路（二段ステージ 7 , 7 E ）とを備える遊技機（パチンコ機 1 ）であって、

30

前記流路は、

第 1 の流路（上段ステージ 7 1 , 7 1 E ）と、

前記第 1 の流路と異なる第 2 の流路（下段ステージ 7 2 ）と、

前記第 1 の流路のみに遊技球を誘導する第 1 の誘導状態と、前記第 2 の流路のみに遊技球を誘導する第 2 の誘導状態とを有し、前記第 1 の流路および前記第 2 の流路のいずれかに遊技球を誘導する流路誘導手段（第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 ）とを備え、

前記流路誘導手段は、

前記流路誘導手段を第 1 の誘導状態および第 2 の誘導状態のいずれかに切り替える切替手段（ステージ振分機構 7 3 , 7 3 E , 7 3 H ）を備え、

40

前記切替手段は、前記流路誘導手段にて前記第 1 の流路に誘導された遊技球と協働することによって、第 1 の誘導状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

## 【 1 2 5 4 】

本発明群の特徴 H 1 によれば、切替手段は、第 1 の流路のみに遊技球を誘導する第 1 の誘導状態、および第 2 の流路のみに遊技球を誘導する第 2 の誘導状態のいずれかに流路誘導手段を切り替えるので、遊技者は、流路誘導手段の状態に注目することになる。また、切替手段は、第 2 の誘導状態に切り替えることによって、流路誘導手段にて後続の遊技球を第 1 の流路に誘導することを阻止するので、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、第 1 の流路を流下することができる。さらに、切替手段は、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球と協働することによ

50

って、第 1 の誘導状態に切り替えるので、遊技者は、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球の動きを更に楽しむことができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 2 5 5 】

特徴 H 2 .

本発明群の特徴 H 1 に記載された遊技機において、

前記切替手段は、前記流路誘導手段にて少なくとも 1 個の遊技球を前記第 1 の流路に誘導した場合に、前記流路誘導手段を前記第 2 の誘導状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

【 1 2 5 6 】

本発明群の特徴 H 2 によれば、切替手段は、流路誘導手段にて少なくとも 1 個の遊技球を第 1 の流路に誘導した場合に、流路誘導手段を第 2 の誘導状態に切り替えるので、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球は、後続の遊技球に障害されことなく、第 1 の流路を転動することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【 1 2 5 7 】

特徴 H 3 .

本発明群の特徴 H 2 に記載された遊技機において、

前記第 1 の流路は、前記第 2 の流路と比較して遊技者にとって有利な流路であることを特徴とする遊技機。

【 1 2 5 8 】

本発明群の特徴 H 3 によれば、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球は、後続の遊技球に障害されことなく、第 1 の流路を流下することができ、第 1 の流路は、第 2 の流路と比較して遊技者にとって有利な流路であるので、遊技者は、第 1 の流路に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。

【 1 2 5 9 】

このような本発明の特徴 H 群によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 1 2 6 0 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

また、遊技機は、遊技領域を流下する遊技球を一時的に転動させて落下させるステージなどの流路を備え、始動入球手段は、このステージから落下した遊技球を入球可能としている。

【 1 2 6 1 】

しかしながら、ステージなどの流路を転動している遊技球に後続の遊技球が接触すると、ステージを転動している遊技球は、遊技者にとって不利な動きをしてしまうことがあるので、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができなくなるという問題がある。

【 1 2 6 2 】

< 特徴 I 群 >

特徴 I 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6）と、前記遊技領域を流下する遊技球を流入させる流路（二段ステージ 7 , 7 E , 7 F , 7 G）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

前記流路は、

10

20

30

40

50

第 1 の流路（上段ステージ 7 1 , 7 1 E , 7 1 F ）と、

前記第 1 の流路と異なる第 2 の流路（下段ステージ 7 2 ）と、

前記第 1 の流路のみに遊技球を誘導する第 1 の誘導状態と、前記第 2 の流路のみに遊技球を誘導する第 2 の誘導状態とを有し、前記第 1 の流路および前記第 2 の流路のいずれかに遊技球を誘導する流路誘導手段（第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 ）とを備え、

前記流路誘導手段は、

前記流路誘導手段を第 1 の誘導状態および第 2 の誘導状態のいずれかに切り替える切替手段（ステージ振分機構 7 3 , 7 3 E , 7 3 F , 7 3 G , 7 3 H ）を備え、

前記切替手段は、前記流路誘導手段にて前記第 1 の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と協働することによって、第 1 の誘導状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

10

#### 【 1 2 6 3 】

本発明群の特徴 I 1 によれば、切替手段は、第 1 の流路のみに遊技球を誘導する第 1 の誘導状態、および第 2 の流路のみに遊技球を誘導する第 2 の誘導状態のいずれかに流路誘導手段を切り替えるので、遊技者は、流路誘導手段の状態に注目することになる。また、切替手段は、第 2 の誘導状態に切り替えることによって、流路誘導手段にて後続の遊技球を第 1 の流路に誘導することを阻止するので、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球は、後続の遊技球に障害されることなく、第 1 の流路を流下することができる。さらに、切替手段は、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と協働することによって、第 1 の誘導状態に切り替えるので、遊技者は、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球の動きを更に楽しむことができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

#### 【 1 2 6 4 】

特徴 I 2 .

本発明群の特徴 I 1 に記載された遊技機において、

前記切替手段は、前記流路誘導手段にて少なくとも 1 個の遊技球を前記第 1 の流路に誘導した場合に、前記流路誘導手段を前記第 2 の誘導状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

#### 【 1 2 6 5 】

30

本発明群の特徴 I 2 によれば、切替手段は、流路誘導手段にて少なくとも 1 個の遊技球を第 1 の流路に誘導した場合に、流路誘導手段を第 2 の誘導状態に切り替えるので、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球は、後続の遊技球に障害されることなく、第 1 の流路を転動することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

#### 【 1 2 6 6 】

特徴 I 3 .

本発明群の特徴 I 2 に記載された遊技機において、

前記切替手段は、

前記流路誘導手段にて前記第 1 の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、前記流路誘導手段を第 1 の誘導状態に切り替える接触手段（第 2 板状部 7 8 6 ）を備え、

40

前記接触手段は、前記流路誘導手段にて前記第 1 の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、一部の遊技球と接触する位置に配設されることを特徴とする遊技機。

#### 【 1 2 6 7 】

本発明群の特徴 I 3 によれば、切替手段は、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、流路誘導手段を第 1 の誘導状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、一部の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球が接触手

50

段に接触するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 2 6 8 】

特徴 I 4 .

本発明群の特徴 I 2 に記載された遊技機において、

前記切替手段は、

前記流路誘導手段にて前記第 1 の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、前記流路誘導手段を第 1 の誘導状態に切り替える接触手段（第 4 プレート 7 8 9 G）を備え、

前記接触手段は、前記流路誘導手段にて前記第 1 の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、全部の遊技球と接触する位置に配設されることを特徴とする遊技機。

10

【 1 2 6 9 】

本発明群の特徴 I 4 によれば、切替手段は、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、流路誘導手段を第 1 の誘導状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、全部の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、第 1 の流路に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。

【 1 2 7 0 】

特徴 I 5 .

本発明群の特徴 I 2 から特徴 I 4 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 1 の流路は、前記第 2 の流路と比較して遊技者にとって有利な流路であることを特徴とする遊技機。

20

【 1 2 7 1 】

本発明群の特徴 I 5 によれば、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、第 1 の流路を流下することができ、第 1 の流路は、第 2 の流路と比較して遊技者にとって有利な流路であるので、遊技者は、第 1 の流路に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。

【 1 2 7 2 】

このような本発明の特徴 I 群によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

30

【 1 2 7 3 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

また、遊技機は、遊技領域を流下する遊技球を一時的に転動させて落下させるステージなどの流路を備え、始動入球手段は、このステージから落下した遊技球を入球可能としている。

40

【 1 2 7 4 】

しかしながら、ステージなどの流路を転動している遊技球に後続の遊技球が接触すると、ステージを転動している遊技球は、遊技者にとって不利な動きをしてしまうことがあるので、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができなくなるという問題がある。

【 1 2 7 5 】

< 特徴 J 群 >

特徴 J 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6）を備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

50

第 1 の遊技状態と、

前記遊技領域における特定領域（上段ステージ 7 1 , 7 1 E , 7 1 F ）に存在する遊技球のみを第 1 の入球領域（上段導入部 7 5 1 ）に入球可能とし、前記第 1 の遊技状態と異なる第 2 の遊技状態と、

遊技者に利益を付与する第 2 の入球領域（上作動口 2 5 ）に前記第 1 の入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段（案内路 7 5 , 7 5 E , 7 5 F ）と、

前記第 1 の遊技状態の発生中に前記発射手段にて発射された第 1 の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、前記第 2 の遊技状態を発生させる第 2 遊技状態発生手段（第 1 プレート 7 8 2 , 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3 ）と、

前記第 2 の遊技状態の発生中に前記第 1 の遊技球よりも後に前記発射手段にて発射された第 2 の遊技球が特定の条件を成立させた場合に、前記第 1 の遊技状態を発生させる第 1 遊技状態発生手段（第 2 板状部 7 8 6 または第 4 プレート 7 8 9 G ）と、

前記第 2 の遊技状態の発生中に前記第 2 の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、前記第 2 遊技状態発生手段にて前記第 2 の遊技状態を発生させることを制限する制限手段（第 2 プレート 7 8 3 ）とを備えることを特徴とする遊技機。

【 1 2 7 6 】

本発明群の特徴 J 1 によれば、第 2 の遊技状態の発生中は、遊技領域における特定領域に存在する遊技球のみを第 1 の入球領域に入球可能とし、案内手段は、遊技者に利益を付与する第 2 の入球領域に第 1 の入球領域に入球した遊技球を案内するので、遊技者は、第 2 の遊技状態の発生に際して利益を享受することができる。また、制限手段は、第 2 の遊技状態の発生中に第 2 の遊技球が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第 2 遊技状態発生手段にて第 2 の遊技状態を発生させることを制限するので、遊技者は、第 2 の遊技状態を安心して楽しむことができる。

【 1 2 7 7 】

特徴 J 2 .

本発明群の特徴 J 1 に記載された遊技機において、

前記制限手段は、前記第 2 の遊技状態の発生中に前記第 2 の遊技球を前記遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過させることを特徴とする遊技機。

【 1 2 7 8 】

本発明群の特徴 J 2 によれば、制限手段は、第 2 の遊技状態の発生中に第 2 の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過させるので、第 2 遊技状態発生手段にて第 2 の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【 1 2 7 9 】

特徴 J 3 .

本発明群の特徴 J 1 または特徴 J 2 に記載された遊技機において、

前記第 2 遊技状態発生手段は、前記第 1 の遊技状態の発生中に前記発射手段にて発射された第 1 の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、前記第 2 の遊技状態を発生させ、前記状態発生抽選に当選しなかった場合に、前記第 2 の遊技状態を発生させないことを特徴とする遊技機。

【 1 2 8 0 】

本発明群の特徴 J 3 によれば、第 2 遊技状態発生手段は、状態発生抽選に当選した場合に、第 2 の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第 2 の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 2 8 1 】

特徴 J 4 .

本発明群の特徴 J 1 から特徴 J 3 のいずれかに記載された遊技機において、

前記制限手段は、

前記第 2 遊技状態発生手段にて前記第 2 の遊技状態を発生させることを制限する制限状態と、

前記第 2 遊技状態発生手段にて前記第 2 の遊技状態を発生させることを制限しない非制限状態とを有し、

前記第 2 遊技状態発生手段にて前記第 2 の遊技状態を発生させた場合に前記制限状態に切り替え、前記第 1 遊技状態発生手段にて前記第 1 の遊技状態を発生させた場合に前記非制限状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

【 1 2 8 2 】

本発明群の特徴 J 4 によれば、制限手段は、第 2 遊技状態発生手段にて第 2 の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第 1 遊技状態発生手段にて第 1 の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えるので、第 1 の遊技状態の発生中に第 2 遊技状態発生手段にて第 2 の遊技状態を発生させることを制限することなく、第 2 の遊技状態の発生中に第 2 遊技状態発生手段にて第 2 の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

10

【 1 2 8 3 】

特徴 J 5 .

本発明群の特徴 J 1 から特徴 J 4 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 1 遊技状態発生手段は、前記第 2 の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球のみに基づいて、前記特定の条件を成立させることを特徴とする遊技機。

【 1 2 8 4 】

本発明群の特徴 J 5 によれば、第 1 遊技状態発生手段は、第 2 の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球のみに基づいて、特定の条件を成立させるので、遊技者は、第 2 の遊技球が所定の条件を満たすか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

【 1 2 8 5 】

特徴 J 6 .

本発明群の特徴 J 1 から特徴 J 5 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 1 の遊技状態は、

第 1 の確率に基づいて、前記第 2 遊技状態発生手段に前記第 2 の遊技状態を発生させる第 1 確率状態（高頻度邪魔モード）と、

前記第 1 の確率よりも確率の高い第 2 の確率に基づいて、前記第 2 遊技状態発生手段に前記第 2 の遊技状態を発生させる第 2 確率状態（低頻度邪魔モード）とを有することを特徴とする遊技機。

30

【 1 2 8 6 】

本発明群の特徴 J 6 によれば、第 1 の遊技状態は、第 1 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させる第 1 確率状態と、第 1 の確率よりも確率の高い第 2 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させる第 2 確率状態とを有するので、遊技者は、第 2 遊技状態発生手段の確率状態に注目し、第 2 確率状態となることを期待して遊技することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 2 8 7 】

特徴 J 7 .

本発明群の特徴 J 1 から特徴 J 6 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 2 遊技状態発生手段は、前記第 1 の遊技球にて前記第 2 遊技状態発生手段を変位させて前記第 2 の遊技状態を発生させることを特徴とする遊技機。

【 1 2 8 8 】

本発明群の特徴 J 7 によれば、第 2 遊技状態発生手段は、第 1 の遊技球にて第 2 遊技状態発生手段を変位させて第 2 の遊技状態を発生させるので、第 2 遊技状態発生手段の構成を簡素にすることができる。

【 1 2 8 9 】

特徴 J 8 .

本発明群の特徴 J 1 から特徴 J 7 のいずれかに記載された遊技機において、

50

前記第 1 遊技状態発生手段は、前記第 2 の遊技球にて前記第 2 遊技状態発生手段を変位させて前記第 1 の遊技状態を発生させることを特徴とする遊技機。

【 1 2 9 0 】

本発明群の特徴 J 8 によれば、第 1 遊技状態発生手段は、第 2 の遊技球にて第 2 遊技状態発生手段を変位させて第 1 の遊技状態を発生させるので、第 1 遊技状態発生手段の構成を簡素にすることができる。

【 1 2 9 1 】

このような本発明の特徴 J 群によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 1 2 9 2 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

このように、遊技機は、第 1 の遊技状態と、遊技者に利益を付与し、第 1 の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 2 の遊技状態とを切り替えることによって、遊技者の遊技への注目度を向上させている。

【 1 2 9 3 】

しかしながら、第 2 の遊技状態の発生中に利益を付与されことなく、第 1 の遊技状態に切り替わってしまうと、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができなくなるとい問題がある。

【 1 2 9 4 】

< 特徴 K 群 >

特徴 K 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6）を備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

第 1 の遊技状態と、

前記遊技領域における特定領域（上段ステージ 7 1 , 7 1 E , 7 1 F）に存在する遊技球のみを第 1 の入球領域（上段導入部 7 5 1）に入球可能とし、前記第 1 の遊技状態と異なる第 2 の遊技状態と、

遊技者に利益を付与する第 2 の入球領域（上作動口 2 5）に前記第 1 の入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段（案内路 7 5 , 7 5 E , 7 5 F）と、

前記第 1 の遊技状態の発生中に前記発射手段にて発射された第 1 の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、前記第 2 の遊技状態を発生させる第 2 遊技状態発生手段（第 1 プレート 7 8 2 , 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3）と、

前記第 2 の遊技状態の発生中に前記第 1 の遊技球よりも後に前記発射手段にて発射された第 2 の遊技球が特定の条件を成立させた場合に、前記第 1 の遊技状態を発生させる第 1 遊技状態発生手段（第 2 板状部 7 8 6 または第 4 プレート 7 8 9 G）と、

前記第 2 の遊技状態の発生中に前記第 2 の遊技球を前記遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導する遊技球誘導手段（第 2 プレート 7 8 3）とを備えることを特徴とする遊技機。

【 1 2 9 5 】

本発明群の特徴 K 1 によれば、第 2 の遊技状態の発生中は、遊技領域における特定領域に存在する遊技球のみを第 1 の入球領域に入球可能とし、案内手段は、遊技者に利益を付与する第 2 の入球領域に第 1 の入球領域に入球した遊技球を案内するので、遊技者は、第 2 の遊技状態の発生に際して利益を享受することができる。また、遊技球誘導手段は、第 2 の遊技状態の発生中に発射手段にて発射された遊技球を遊技領域における所定領域と異

10

20

30

40

50



なる他の領域に誘導するので、遊技者は、第２の遊技状態を安心して楽しむことができる。

【１２９６】

特徴Ｋ２．

本発明群の特徴Ｋ１に記載された遊技機において、

前記第１遊技状態発生手段は、前記第２の遊技状態の発生中に前記第２の遊技球が前記遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過することに基づいて、前記第１の遊技状態を発生させることを特徴とする遊技機。

【１２９７】

本発明群の特徴Ｋ２によれば、第１遊技状態発生手段は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過することに基づいて、第１の遊技状態を発生させるので、第２の遊技球を利用して第１の遊技状態を発生させることができる。

10

【１２９８】

特徴Ｋ３．

本発明群の特徴Ｋ１または特徴Ｋ２に記載された遊技機において、

前記第２遊技状態発生手段は、前記第１の遊技状態の発生中に前記発射手段にて発射された第１の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、前記第２の遊技状態を発生させ、前記状態発生抽選に当選しなかった場合に、前記第２の遊技状態を発生させないことを特徴とする遊技機。

【１２９９】

本発明群の特徴Ｋ３によれば、第２遊技状態発生手段は、状態発生抽選に当選した場合に、第２の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第２の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

【１３００】

特徴Ｋ４．

本発明群の特徴Ｋ１から特徴Ｋ３のいずれかに記載された遊技機において、

前記遊技球誘導手段は、

前記第２の遊技状態の発生中に前記第２の遊技球を前記遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導する遊技球誘導状態と、

30

前記第１の遊技状態の発生中に前記第１の遊技球を前記遊技領域における所定領域に誘導する遊技球非誘導状態とを有し、

前記第２遊技状態発生手段にて前記第２の遊技状態を発生させた場合に前記遊技球誘導状態に切り替え、前記第１遊技状態発生手段にて前記第１の遊技状態を発生させた場合に前記遊技球非誘導状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

【１３０１】

本発明群の特徴Ｋ４によれば、遊技球誘導手段は、第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させた場合に遊技球誘導状態に切り替え、第１遊技状態発生手段にて第１の遊技状態を発生させた場合に遊技球非誘導状態に切り替えるので、第１の遊技状態の発生中に第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させることを制限することなく、第２の遊技状態の発生中に第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

40

【１３０２】

特徴Ｋ５．

本発明群の特徴Ｋ１から特徴Ｋ４のいずれかに記載された遊技機において、

前記第１遊技状態発生手段は、前記第２の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球のみに基づいて、前記特定の条件を成立させることを特徴とする遊技機。

【１３０３】

本発明群の特徴Ｋ５によれば、第１遊技状態発生手段は、第２の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球のみに基づいて、特定の条件を成立させるので、遊技者は、

50

第 2 の遊技球が所定の条件を満たすか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 3 0 4 】

特徴 K 6 .

本発明群の特徴 K 1 から特徴 K 5 のいずれかに記載された遊技機において、  
前記第 1 の遊技状態は、

第 1 の確率に基づいて、前記第 2 遊技状態発生手段に前記第 2 の遊技状態を発生させる第 1 確率状態（高頻度邪魔モード）と、

前記第 1 の確率よりも確率の高い第 2 の確率に基づいて、前記第 2 遊技状態発生手段に前記第 2 の遊技状態を発生させる第 2 確率状態（低頻度邪魔モード）とを有することを特徴とする遊技機。

10

【 1 3 0 5 】

本発明群の特徴 K 6 によれば、第 1 の遊技状態は、第 1 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させる第 1 確率状態と、第 1 の確率よりも確率の高い第 2 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させる第 2 確率状態とを有するので、遊技者は、第 2 遊技状態発生手段の確率状態に注目し、第 2 確率状態となることを期待して遊技することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 3 0 6 】

特徴 K 7 .

本発明群の特徴 K 1 から特徴 K 6 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 2 遊技状態発生手段は、前記第 1 の遊技球にて前記第 2 遊技状態発生手段を変位させて前記第 2 の遊技状態を発生させることを特徴とする遊技機。

20

【 1 3 0 7 】

本発明群の特徴 K 7 によれば、第 2 遊技状態発生手段は、第 1 の遊技球にて第 2 遊技状態発生手段を変位させて第 2 の遊技状態を発生させるので、第 2 遊技状態発生手段の構成を簡素にすることができる。

【 1 3 0 8 】

特徴 K 8 .

本発明群の特徴 K 1 から特徴 K 7 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 1 遊技状態発生手段は、前記第 2 の遊技球にて前記第 2 遊技状態発生手段を変位させて前記第 1 の遊技状態を発生させることを特徴とする遊技機。

30

【 1 3 0 9 】

本発明群の特徴 K 8 によれば、第 1 遊技状態発生手段は、第 2 の遊技球にて第 2 遊技状態発生手段を変位させて第 1 の遊技状態を発生させるので、第 1 遊技状態発生手段の構成を簡素にすることができる。

【 1 3 1 0 】

このような本発明の特徴 K 群によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 1 3 1 1 】

40

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

このように、遊技機は、第 1 の遊技状態と、遊技者に利益を付与し、第 1 の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 2 の遊技状態とを切り替えることによって、遊技者の遊技への注目度を向上させている。

50

## 【 1 3 1 2 】

しかしながら、第 2 の遊技状態の発生中に利益を付与されることなく、第 1 の遊技状態に切り替わってしまうと、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができなくなるとい問題がある。

## 【 1 3 1 3 】

< 特徴 L 群 >

特徴 L 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6 ）を備える遊技機（パチンコ機 1 ）であって、

第 1 の遊技状態と、

前記遊技領域における特定領域（上段ステージ 7 1 , 7 1 E , 7 1 F ）に存在する遊技球のみを第 1 の入球領域（上段導入部 7 5 1 ）に入球可能とし、前記第 1 の遊技状態と異なる第 2 の遊技状態と、

遊技者に利益を付与する第 2 の入球領域（上作動口 2 5 ）に前記第 1 の入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段（案内路 7 5 ）と、

前記第 1 の遊技状態の発生中に前記発射手段にて発射された第 1 の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、前記第 2 の遊技状態を発生させる第 2 遊技状態発生手段（第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 ）と、

前記第 2 の遊技状態の発生中に前記第 1 の遊技球よりも後に前記発射手段にて発射された第 2 の遊技球が特定の条件を成立させた場合に、前記第 1 の遊技状態を発生させる第 1 遊技状態発生手段（第 2 板状部 7 8 6 ）とを備え、

前記第 1 の遊技状態は、

第 1 の確率に基づいて、前記第 2 遊技状態発生手段に前記第 2 の遊技状態を発生させる第 1 確率状態（高頻度邪魔モード）と、

前記第 1 の確率よりも確率の高い第 2 の確率に基づいて、前記第 2 遊技状態発生手段に前記第 2 の遊技状態を発生させる第 2 確率状態（低頻度邪魔モード）とを有することを特徴とする遊技機。

## 【 1 3 1 4 】

本発明群の特徴 L 1 によれば、第 2 の遊技状態の発生中は、遊技領域における特定領域に存在する遊技球のみを第 1 の入球領域に入球可能とし、案内手段は、遊技者に利益を付与する第 2 の入球領域に第 1 の入球領域に入球した遊技球を案内するので、遊技者は、第 2 の遊技状態の発生に際して利益を享受することができる。また、第 1 の遊技状態は、第 1 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させる第 1 確率状態と、第 1 の確率よりも確率の高い第 2 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させる第 2 確率状態とを有するので、遊技者は、第 2 遊技状態発生手段の確率状態に注目し、第 2 確率状態となることを期待して遊技することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

## 【 1 3 1 5 】

特徴 L 2 .

本発明群の特徴 L 1 に記載された遊技機において、

前記第 2 の遊技状態の発生中に前記第 2 の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、前記第 2 遊技状態発生手段にて前記第 2 の遊技状態を発生させることを制限する制限手段を備えることを特徴とする遊技機。

## 【 1 3 1 6 】

本発明群の特徴 L 2 によれば、制限手段は、第 2 の遊技状態の発生中に第 2 の遊技球が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第 2 遊技状態発生手段にて第 2 の遊技状態を発生させることを制限するので、遊技者は、第 2 の遊技状態を安心して楽しむことができる。

## 【 1 3 1 7 】

特徴 L 3 .

本発明群の特徴 L 2 に記載された遊技機において、

前記制限手段は、前記第 2 の遊技状態の発生中に前記第 2 の遊技球を前記遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過させることを特徴とする遊技機。

【 1 3 1 8 】

本発明群の特徴 L 3 によれば、制限手段は、第 2 の遊技状態の発生中に第 2 の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過させるので、第 2 遊技状態発生手段にて第 2 の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【 1 3 1 9 】

特徴 L 4 .

本発明群の特徴 L 2 または特徴 L 3 に記載された遊技機において、

前記制限手段は、

前記第 2 遊技状態発生手段にて前記第 2 の遊技状態を発生させることを制限する制限状態と、

前記第 2 遊技状態発生手段にて前記第 2 の遊技状態を発生させることを制限しない非制限状態とを有し、

前記第 2 遊技状態発生手段にて前記第 2 の遊技状態を発生させた場合に前記制限状態に切り替え、前記第 1 遊技状態発生手段にて前記第 1 の遊技状態を発生させた場合に前記非制限状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

【 1 3 2 0 】

本発明群の特徴 L 4 によれば、制限手段は、第 2 遊技状態発生手段にて第 2 の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第 1 遊技状態発生手段にて第 1 の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えるので、第 1 の遊技状態の発生中に第 2 遊技状態発生手段にて第 2 の遊技状態を発生させることを制限することなく、第 2 の遊技状態の発生中に第 2 遊技状態発生手段にて第 2 の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【 1 3 2 1 】

特徴 L 5 .

本発明群の特徴 L 1 から特徴 L 4 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 2 遊技状態発生手段は、前記第 1 の遊技状態の発生中に前記発射手段にて発射された第 1 の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、前記第 2 の遊技状態を発生させ、前記状態発生抽選に当選しなかった場合に、前記第 2 の遊技状態を発生させないことを特徴とする遊技機。

【 1 3 2 2 】

本発明群の特徴 L 5 によれば、第 2 遊技状態発生手段は、状態発生抽選に当選した場合に、第 2 の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第 2 の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 3 2 3 】

特徴 L 6 .

本発明群の特徴 L 1 から特徴 L 5 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 1 遊技状態発生手段は、前記第 2 の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球のみに基づいて、前記特定の条件を成立させることを特徴とする遊技機。

【 1 3 2 4 】

本発明群の特徴 L 6 によれば、第 1 遊技状態発生手段は、第 2 の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球のみに基づいて、特定の条件を成立させるので、遊技者は、第 2 の遊技球が所定の条件を満たすか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 3 2 5 】

特徴 L 7 .

本発明群の特徴 L 1 から特徴 L 6 のいずれかに記載された遊技機において、

10

20

30

40

50

前記第 2 遊技状態発生手段は、前記第 1 の遊技球にて前記第 2 遊技状態発生手段を変位させて前記第 2 の遊技状態を発生させることを特徴とする遊技機。

【 1 3 2 6 】

本発明群の特徴 L 7 によれば、第 2 遊技状態発生手段は、第 1 の遊技球にて第 2 遊技状態発生手段を変位させて第 2 の遊技状態を発生させるので、第 2 遊技状態発生手段の構成を簡素にすることができる。

【 1 3 2 7 】

特徴 L 8 .

本発明群の特徴 L 1 から特徴 L 7 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 1 遊技状態発生手段は、前記第 2 の遊技球にて前記第 2 遊技状態発生手段を変位させて前記第 1 の遊技状態を発生させることを特徴とする遊技機。

10

【 1 3 2 8 】

本発明群の特徴 L 8 によれば、第 1 遊技状態発生手段は、第 2 の遊技球にて第 2 遊技状態発生手段を変位させて第 1 の遊技状態を発生させるので、第 1 遊技状態発生手段の構成を簡素にすることができる。

【 1 3 2 9 】

このような本発明の特徴 L 群によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 1 3 3 0 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

20

このように、遊技機は、第 1 の遊技状態と、遊技者に利益を付与し、第 1 の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 2 の遊技状態とを切り替えることによって、遊技者の遊技への注目度を向上させている。

【 1 3 3 1 】

しかしながら、第 2 の遊技状態の発生中に利益を付与されることなく、第 1 の遊技状態に切り替わってしまうと、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができなくなるとい問題がある。

30

【 1 3 3 2 】

< 特徴 M 群 >

特徴 M 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6）を備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

第 1 の遊技状態と、

前記第 1 の遊技状態と異なる第 2 の遊技状態と、

40

前記第 1 の遊技状態の発生中に前記発射手段にて発射された第 1 の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過し、前記第 1 の遊技球に当接して変位することに基づいて、前記第 2 の遊技状態を発生させる第 2 遊技状態発生手段（第 1 プレート 7 8 2 , 7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3）と、

前記第 2 の遊技状態の発生中に前記第 1 の遊技球よりも後に前記発射手段にて発射された第 2 の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過し、前記第 2 の遊技球に当接して変位することに基づいて、前記第 1 の遊技状態を発生させる第 1 遊技状態発生手段（ステージ振分機構 7 3 , 7 3 E , 7 3 F , 7 3 G , 7 3 H）と、

前記第 2 の遊技状態の発生中に前記第 2 の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、前記第 2 遊技状態発生手段にて前記第 2 の遊技状態を発生させる

50

ことを制限する制限手段（第２プレート７８３）とを備え、

前記第２遊技状態発生手段は、前記第２の遊技状態を発生させた前記第１の遊技球を遊技者に第１の利益を付与する第１の利益付与領域（上段ステージ７１，７１Ｅ，７１Ｆ）に誘導し、前記第１遊技状態発生手段は、前記第１の遊技状態を発生させた前記第２の遊技球を遊技者に前記第１の利益と異なる第２の利益を付与する第２の利益付与領域（下段ステージ７２）に誘導することを特徴とする遊技機。

【１３３３】

本発明群の特徴Ｍ１によれば、第２遊技状態発生手段は、第２の遊技状態を発生させた第１の遊技球を遊技者に第１の利益を付与する第１の利益付与領域に誘導し、第１遊技状態発生手段は、第１の遊技状態を発生させた第２の遊技球を遊技者に第１の利益と異なる第２の利益を付与する第２の利益付与領域に誘導するので、遊技者は、遊技球の誘導先に注目することになる。また、制限手段は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させることを制限するので、遊技者は、第２の遊技状態を安心して楽しむことができる。

10

【１３３４】

特徴Ｍ２．

本発明群の特徴Ｍ１に記載された遊技機において、

前記第２遊技状態発生手段にて前記第１の利益付与領域に誘導された前記第１の遊技球は、第１の条件を満たした場合に、前記第１の利益を付与する第１利益入球領域（上段導入部７５１）に入球し、前記第１遊技状態発生手段にて前記第２の利益付与領域に誘導された前記第２の遊技球は、前記第１の条件とは異なる第２の条件を満たした場合に、前記第２の利益を付与する第２利益入球領域（下段導入部７７１）に入球することを特徴とする遊技機。

20

【１３３５】

本発明群の特徴Ｍ２によれば、第２遊技状態発生手段にて第１の利益付与領域に誘導された第１の遊技球は、第１の条件を満たした場合に、第１の利益を付与する第１利益入球領域に入球し、第１遊技状態発生手段にて第２の利益付与領域に誘導された第２の遊技球は、第１の条件とは異なる第２の条件を満たした場合に、第２の利益を付与する第２利益入球領域に入球するので、遊技者は、第１の条件および第２の条件を満たすか否かに注目することになる。

30

【１３３６】

特徴Ｍ３．

本発明群の特徴Ｍ２に記載された遊技機において、

前記第１の条件を満たさなかった前記第１の遊技球、および前記第２の条件を満たさなかった前記第２の遊技球は、前記第１利益入球領域および前記第２利益入球領域の双方の領域と異なる他の領域に排出されることを特徴とする遊技機。

【１３３７】

本発明群の特徴Ｍ３によれば、第１の条件を満たさなかった第１の遊技球、および第２の条件を満たさなかった第２の遊技球は、第１利益入球領域および第２利益入球領域の双方の領域と異なる他の領域に排出されるので、遊技者は、第１の遊技球および第２の遊技球が他の領域に排出されるか否かに注目することになる。

40

【１３３８】

特徴Ｍ４．

本発明群の特徴Ｍ１から特徴Ｍ３に記載された遊技機において、

前記制限手段は、

前記第２遊技状態発生手段にて前記第２の遊技状態を発生させることを制限する制限状態と、

前記第２遊技状態発生手段にて前記第２の遊技状態を発生させることを制限しない非制限状態とを有し、

50

前記第 2 遊技状態発生手段にて前記第 2 の遊技状態を発生させた場合に前記制限状態に切り替え、前記第 1 遊技状態発生手段にて前記第 1 の遊技状態を発生させた場合に前記非制限状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

【 1 3 3 9 】

本発明群の特徴 M 4 によれば、制限手段は、第 2 遊技状態発生手段にて第 2 の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第 1 遊技状態発生手段にて第 1 の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えるので、第 1 の遊技状態の発生中に第 2 遊技状態発生手段にて第 2 の遊技状態を発生させることを制限することなく、第 2 の遊技状態の発生中に第 2 遊技状態発生手段にて第 2 の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

10

【 1 3 4 0 】

特徴 M 5 .

本発明群の特徴 M 1 から特徴 M 4 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 1 の遊技状態は、

第 1 の確率に基づいて、前記第 2 遊技状態発生手段に前記第 2 の遊技状態を発生させる第 1 確率状態（高頻度邪魔モード）と、

前記第 1 の確率よりも確率の高い第 2 の確率に基づいて、前記第 2 遊技状態発生手段に前記第 2 の遊技状態を発生させる第 2 確率状態（低頻度邪魔モード）とを有することを特徴とする遊技機。

【 1 3 4 1 】

20

本発明群の特徴 M 5 によれば、第 1 の遊技状態は、第 1 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させる第 1 確率状態と、第 1 の確率よりも確率の高い第 2 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させる第 2 確率状態とを有するので、遊技者は、第 2 遊技状態発生手段の確率状態に注目し、第 2 確率状態となることを期待して遊技することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 3 4 2 】

このような本発明の特徴 M 群によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 1 3 4 3 】

30

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

このように、遊技機は、第 1 の遊技状態と、遊技者に利益を付与し、第 1 の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 2 の遊技状態とを切り替えることによって、遊技者の遊技への注目度を向上させている。

40

【 1 3 4 4 】

しかしながら、第 2 の遊技状態の発生中に利益を付与されことなく、第 1 の遊技状態に切り替わってしまうと、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができなくなるとい問題がある。

【 1 3 4 5 】

< 特徴 N 群 >

特徴 N 1 .

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口 2 5 および作動口 2 6 1 L）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実

50

行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置４）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、前記遊技盤は、

第１次の利益を遊技者に付与する第１次の入球領域（可変入賞用スルーゲート８５）に遊技球を入球可能とする第１次の流路と、

前記第１次の利益よりも小さな第２次の利益を遊技者に付与する第２次の入球領域（開放始動口８３および開放入賞装置８４）に遊技球を入球可能とする第２次の流路と、

前記第２次の利益よりも小さな第３次の利益を遊技者に付与する第３次の入球領域（等価入賞口８８Ｌ）に遊技球を入球可能とする第３次の流路と、

前記第１次の流路および前記第２次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および前記第３次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、前記非作動状態から前記作動状態となる作動部材（回転振分手段８２）とを備え、

10

前記第３次の流路は、所定の遊技状態では、前記第３次の入球領域にのみ遊技球を入球可能とすることを特徴とする遊技機。

#### 【１３４６】

本発明群の特徴Ｎ１によれば、遊技機は、第１次の流路および第２次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および第３次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となる作動部材を備えているので、遊技者は、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

また、第３次の流路は、所定の遊技状態では、第３次の入球領域にのみ遊技球を入球可能としているので、遊技者は、所定の遊技状態では、作動部材の非作動状態に際して第３次の流路を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、所定の遊技状態では、第３次の流路に向かって遊技球を発射した場合であっても遊技者が不正に利益を得ることができないようにすることができる。

#### 【１３４７】

特徴Ｎ２．

本発明群の特徴Ｎ１に記載された遊技機において、

30

前記第１次の流路、および前記第２次の流路と、前記第３次の流路とは、前記遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なることを特徴とする遊技機。

#### 【１３４８】

本発明群の特徴Ｎ２によれば、第１次の流路、および第２次の流路と、第３次の流路とは、遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なるので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。また、遊技機は、１つのルートに向かって遊技球を発射した場合の流路に、第１次の流路、第２次の流路、および第３次の流路の３つの流路を形成しなければならない場合であっても遊技盤の限られたスペースを有効に利用して効率よく流路を形成することができる。

#### 【１３４９】

40

特徴Ｎ３．

本発明群の特徴Ｎ１または特徴Ｎ２に記載された遊技機において、

前記第１次の流路は、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記第１次の入球領域に案内し、当該遊技球を前記第１次の入球領域に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン８１）を備え、

前記遊技機は、

前記入球遅延手段にて前記第１次の入球領域に案内された遊技球が前記第１次の入球領域に入球するまでの間に、前記第２次の流路を流下する他の遊技球が前記第２次の入球領域に入球した場合には、即座に前記第２次の利益を付与する付与処理を行うことを特徴と

50



する遊技機。

【 1 3 5 0 】

本発明群の特徴 N 3 によれば、遊技機は、入球遅延手段にて第 1 次の入球領域に案内された遊技球が第 1 次の入球領域に入球するまでの間に、第 2 次の流路を流下する他の遊技球が第 2 次の入球領域に入球した場合には、即座に第 2 次の利益を付与する付与処理を行うので、遊技者は、入球遅延手段にて第 1 次の入球領域に案内された遊技球が第 1 次の入球領域に入球するのを待っている間であっても即座に第 2 次の利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【 1 3 5 1 】

特徴 N 4 .

本発明群の特徴 N 3 に記載された遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特定入球手段としての前記第 1 次の入球領域と、

遊技者に利益を付与する特定利益付与手段としての前記第 2 次の入球領域と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段および前記特定利益付与手段のいずれかに振り分ける特別振分手段としての前記作動部材とを備え、

前記特定利益付与手段は、前記特別振分手段にて前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に振り分けた後、前記特定入球手段に遊技球が入球する前に、前記特別振分手段にて前記特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与することを特徴とする遊技機。

【 1 3 5 2 】

本発明群の特徴 N 4 によれば、特定利益付与手段は、特別振分手段にて遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に振り分けた後、特定入球手段に遊技球が入球する前に、特別振分手段にて特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、特定利益付与手段にて付与される利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 3 5 3 】

特徴 N 5 .

本発明群の特徴 N 1 から特徴 N 4 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 3 次の入球領域は、1 個の遊技球の入球に際して 1 個以下の遊技球を付与可能となっていることを特徴とする遊技機。

【 1 3 5 4 】

本発明群の特徴 N 5 によれば、第 3 次の入球領域は、1 個の遊技球の入球に際して 1 個以下の遊技球を付与可能となっているので、遊技者は、作動部材の作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射し、作動部材の非作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 3 5 5 】

特徴 N 6 .

本発明群の特徴 N 1 から特徴 N 5 のいずれかに記載された遊技機において、

前記作動部材は、前記作動状態では、前記第 1 次の流路および前記第 2 次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、前記第 2 次の流路に遊技球を流下させる割合は、前記第 1 次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいことを特徴とする遊技機。

【 1 3 5 6 】

本発明群の特徴 N 6 によれば、作動部材は、作動状態では、第 1 次の流路および第 2 次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、第 2 次の流路に遊技球を流下させる割合は、第 1 次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいので、遊技者は、第 1 次の流路に遊技球が流下するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 3 5 7 】

10

20

30

40

50

このような本発明の特徴N群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【1358】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

10

【1359】

しかしながら、遊技機は、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行し、この特定制御状態では、遊技機は、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出しているため、遊技者に利益を付与する流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【1360】

<特徴O群>

特徴O1．

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル16）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口25、下作動口26、および作動口261L）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置4）とを備える遊技機（パチンコ機1）であって、

20

前記遊技盤は、

第1次の利益を遊技者に付与する第1次の入球領域（可変入賞用スルーゲート85）に遊技球を入球可能とする第1次の流路と、

前記第1次の利益よりも小さな第3次の利益を遊技者に付与する第3次の入球領域（下作動口26、アウト口28、および等価入賞口88L）に遊技球を入球可能とする第3次の流路と、

30

前記第1次の流路に遊技球を流下可能とする作動状態、および前記第3次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、前記非作動状態から前記作動状態となる作動部材（回転振分手段82または移動振分手段86J）とを備え、

前記第1次の流路と、前記第3次の流路とは、前記遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なることを特徴とする遊技機。

【1361】

本発明群の特徴O1によれば、遊技機は、第1次の流路に遊技球を流下可能とする作動状態、および第3次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となる作動部材を備えているので、遊技者は、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

40

また、第1次の流路と、第3次の流路とは、遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なるので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。また、遊技機は、1つのルートに向かって遊技球を発射した場合の流路に、第1次の流路、および第3次の流路の2つの流路を形成しなければならない場合であっても遊技盤の限られたスペースを有効に利用して効率よく流路を形成することができる。

【1362】

50

## 特徴 O 2 .

本発明群の特徴 O 1 に記載された遊技機において、

前記遊技盤は、

前記第 1 次の利益よりも小さく前記第 3 次の利益よりも大きな第 2 次の利益を遊技者に付与する第 2 次の入球領域（開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4）に遊技球を入球可能とする第 2 次の流路を備え、

前記作動部材は、前記第 1 次の流路および前記第 2 次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および前記第 3 次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、前記非作動状態から前記作動状態となり、

前記第 1 次の流路、および前記第 2 次の流路と、前記第 3 次の流路とは、前記遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なることを特徴とする遊技機。

10

## 【 1 3 6 3 】

本発明群の特徴 O 2 によれば、遊技機は、第 1 次の流路および第 2 次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および第 3 次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となる作動部材を備えているので、遊技者は、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

また、第 1 次の流路、および第 2 次の流路と、第 3 次の流路とは、遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なるので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。また、遊技機は、1 つのルートに向かって遊技球を発射した場合の流路に、第 1 次の流路、および第 3 次の流路の 3 つの流路を形成しなければならない場合であっても遊技盤の限られたスペースを有効に利用して効率よく流路を形成することができる。

20

## 【 1 3 6 4 】

## 特徴 O 3 .

本発明群の特徴 O 2 に記載された遊技機において、

前記第 1 次の流路は、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記第 1 次の入球領域に案内し、当該遊技球を前記第 1 次の入球領域に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン 8 1）を備え、

30

前記遊技機は、

前記入球遅延手段にて前記第 1 次の入球領域に案内された遊技球が前記第 1 次の入球領域に入球するまでの間に、前記第 2 次の流路を流下する他の遊技球が前記第 2 次の入球領域に入球した場合には、即座に前記第 2 次の利益を付与する付与処理を行うことを特徴とする遊技機。

## 【 1 3 6 5 】

本発明群の特徴 O 3 によれば、遊技機は、入球遅延手段にて第 1 次の入球領域に案内された遊技球が第 1 次の入球領域に入球するまでの間に、第 2 次の流路を流下する他の遊技球が第 2 次の入球領域に入球した場合には、即座に第 2 次の利益を付与する付与処理を行うので、遊技者は、入球遅延手段にて第 1 次の入球領域に案内された遊技球が第 1 次の入球領域に入球するのを待っている間であっても即座に第 2 次の利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

40

## 【 1 3 6 6 】

## 特徴 O 4 .

本発明群の特徴 O 2 に記載された遊技機において、

前記作動部材は、前記作動状態では、前記第 1 次の流路および前記第 2 次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、前記第 2 次の流路に遊技球を流下させる割合は、前記第 1 次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいことを特徴とする遊技機。

## 【 1 3 6 7 】

本発明群の特徴 O 4 によれば、作動部材は、作動状態では、第 1 次の流路および第 2 次

50

の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、第２次の流路に遊技球を流下させる割合は、第１次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいので、遊技者は、第１次の流路に遊技球が流下するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１３６８】

特徴０５．

本発明群の特徴０２に記載された遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特定入球手段としての前記第１次の入球領域と、

遊技者に利益を付与する特定利益付与手段としての前記第２次の入球領域と、

10

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段および前記特定利益付与手段のいずれかに振り分ける特別振分手段としての前記作動部材とを備え、

前記特定利益付与手段は、前記特別振分手段にて前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に振り分けた後、前記特定入球手段に遊技球が入球する前に、前記特別振分手段にて前記特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与することを特徴とする遊技機。

【１３６９】

本発明群の特徴０５によれば、特定利益付与手段は、特別振分手段にて遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に振り分けた後、特定入球手段に遊技球が入球する前に、特別振分手段にて特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、特定利益付与手段にて付与される利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

【１３７０】

特徴０６．

本発明群の特徴０１から特徴０５のいずれかに記載された遊技機において、

前記第３次の流路は、所定の遊技状態では、前記第３次の入球領域にのみ遊技球を入球可能とすることを特徴とする遊技機。

【１３７１】

本発明群の特徴０６によれば、第３次の流路は、所定の遊技状態では、第３次の入球領域にのみ遊技球を入球可能としているので、遊技者は、所定の遊技状態では、作動部材の非作動状態に際して第３次の流路を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、所定の遊技状態では、第３次の流路に向かって遊技球を発射した場合であっても遊技者が不正に利益を得ることができないようにすることができる。

30

【１３７２】

特徴０７．

本発明群の特徴０１から特徴０６のいずれかに記載された遊技機において、

前記第３次の入球領域は、１個の遊技球の入球に際して１個以下の遊技球を付与可能となっていることを特徴とする遊技機。

【１３７３】

本発明群の特徴０７によれば、第３次の入球領域は、１個の遊技球の入球に際して１個以下の遊技球を付与可能となっているので、遊技者は、作動部材の作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射し、作動部材の非作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

40

【１３７４】

このような本発明の特徴０群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【１３７５】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの

50

内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

#### 【 1 3 7 6 】

しかしながら、遊技機は、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行し、この特定制御状態では、遊技機は、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出しているため、遊技者に利益を付与する流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

10

#### 【 1 3 7 7 】

< 特徴 P 群 >

特徴 P 1 .

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口 2 5、下作動口 2 6、および作動口 2 6 1 L）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置 4）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

20

前記遊技盤は、

第 1 次の利益を遊技者に付与する第 1 次の入球領域（可変入賞用スルーゲート 8 5）に遊技球を入球可能とする第 1 次の流路と、

前記第 1 次の利益よりも小さな第 2 次の利益を遊技者に付与する第 2 次の入球領域（開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4）に遊技球を入球可能とする第 2 次の流路と、

前記第 2 次の利益よりも小さな第 3 次の利益を遊技者に付与する第 3 次の入球領域（下作動口 2 6、アウト口 2 8、および等価入賞口 8 8 L）に遊技球を入球可能とする第 3 次の流路と、

前記第 1 次の流路および前記第 2 次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および前記第 3 次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、前記非作動状態から前記作動状態となる作動部材（回転振分手段 8 2 または移動振分手段 8 6 J）とを備え、

30

前記第 1 次の流路は、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記第 1 次の入球領域に案内し、当該遊技球を前記第 1 次の入球領域に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン 8 1）を備え、

前記遊技機は、

前記入球遅延手段にて前記第 1 次の入球領域に案内された遊技球が前記第 1 次の入球領域に入球するまでの間に、前記第 2 次の流路を流下する他の遊技球が前記第 2 次の入球領域に入球した場合には、即座に前記第 2 次の利益を付与する付与処理を行うことを特徴とする遊技機。

40

#### 【 1 3 7 8 】

本発明群の特徴 P 1 によれば、遊技機は、第 1 次の流路および第 2 次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および第 3 次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となる作動部材を備えているので、遊技者は、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

また、遊技機は、入球遅延手段にて第 1 次の入球領域に案内された遊技球が第 1 次の入球領域に入球するまでの間に、第 2 次の流路を流下する他の遊技球が第 2 次の入球領域に

50

入球した場合には、即座に第２次の利益を付与する付与処理を行うので、遊技者は、入球遅延手段にて第１次の入球領域に案内された遊技球が第１次の入球領域に入球するのを待っている間であっても即座に第２次の利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【１３７９】

特徴Ｐ２．

本発明群の特徴Ｐ１に記載された遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特定入球手段としての前記第１次の入球領域と、

遊技者に利益を付与する特定利益付与手段としての前記第２次の入球領域と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段および前記特定利益付与手段のいずれかに振り分ける特別振分手段としての前記作動部材とを備え、

前記特定利益付与手段は、前記特別振分手段にて前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に振り分けた後、前記特定入球手段に遊技球が入球する前に、前記特別振分手段にて前記特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与することを特徴とする遊技機。

【１３８０】

本発明群の特徴Ｐ２によれば、特定利益付与手段は、特別振分手段にて遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に振り分けた後、特定入球手段に遊技球が入球する前に、特別振分手段にて特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、特定利益付与手段にて付与される利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１３８１】

特徴Ｐ３．

本発明群の特徴Ｐ１または特徴Ｐ２に記載された遊技機において、

前記第３次の流路は、所定の遊技状態では、前記第３次の入球領域にのみ遊技球を入球可能とすることを特徴とする遊技機。

【１３８２】

本発明群の特徴Ｐ３によれば、第３次の流路は、所定の遊技状態では、第３次の入球領域にのみ遊技球を入球可能としているので、遊技者は、所定の遊技状態では、作動部材の非作動状態に際して第３次の流路を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、所定の遊技状態では、第３次の流路に向かって遊技球を発射した場合であっても遊技者が不正に利益を得ることができないようにすることができる。

【１３８３】

特徴Ｐ４．

本発明群の特徴Ｐ１から特徴Ｐ３のいずれかに記載された遊技機において、

前記第１次の流路、および前記第２次の流路と、前記第３次の流路とは、前記遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なることを特徴とする遊技機。

【１３８４】

本発明群の特徴Ｐ４によれば、第１次の流路、および第２次の流路と、第３次の流路とは、遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なるので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。また、遊技機は、１つのルートに向かって遊技球を発射した場合の流路に、第１次の流路、第２次の流路、および第３次の流路の３つの流路を形成しなければならない場合であっても遊技盤の限られたスペースを有効に利用して効率よく流路を形成することができる。

【１３８５】

特徴Ｐ５．

本発明群の特徴Ｐ１から特徴Ｐ４のいずれかに記載された遊技機において、

前記第３次の入球領域は、１個の遊技球の入球に際して１個以下の遊技球を付与可能となっていることを特徴とする遊技機。

**【 1 3 8 6 】**

本発明群の特徴 P 5 によれば、第 3 次の入球領域は、1 個の遊技球の入球に際して 1 個以下の遊技球を付与可能となっているので、遊技者は、作動部材の作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射し、作動部材の非作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 3 8 7 】

特徵 P 6 .

本発明群の特徴 P 1 から特徴 P 5 のいずれかに記載された遊技機において、

前記作動部材は、前記作動状態では、前記第 1 次の流路および前記第 2 次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、前記第 2 次の流路に遊技球を流下させる割合は、前記第 1 次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいことを特徴とする遊技機。

**【 1 3 8 8 】**

本発明群の特徴 P 6 によれば、作動部材は、作動状態では、第 1 次の流路および第 2 次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、第 2 次の流路に遊技球を流下させる割合は、第 1 次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいので、遊技者は、第 1 次の流路に遊技球が流下するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 3 8 9 】

このような本発明の特徴 P 群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 1 3 9 0 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

【 1 3 9 1 】

しかしながら、遊技機は、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行し、この特定制御状態では、遊技機は、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出しているのので、遊技者に利益を付与する流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【 1 3 9 2 】

< 特徴 O 群 >

特徵 Q 1 .

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および作動口２６１Ｌ）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置４）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、前記遊技盤は、

第1次の利益を遊技者に付与する第1次の入球領域（可変入賞用スルーゲート85）に遊技球を入球可能とする第1次の流路と、

前記第 1 次の利益よりも小さな第 2 次の利益を遊技者に付与する第 2 次の入球領域（開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4）に遊技球を入球可能とする第 2 次の流路と、

前記第2次の利益よりも小さな第3次の利益を遊技者に付与する第3次の入球領域（等価入賞口88L）に遊技球を入球可能とする第3次の流路と、

前記第 1 次の流路および前記第 2 次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および前記第 3 次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、前記非作動状態から前記作動状態となる作動部材（回転振分手段 8 2）とを備え、

前記第 3 次の入球領域は、1 個の遊技球の入球に際して 1 個以下の遊技球を付与可能となっていることを特徴とする遊技機。

【1 3 9 3】

本発明群の特徴 Q 1 によれば、遊技機は、第 1 次の流路および第 2 次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および第 3 次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となる作動部材を備えているので、遊技者は、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

また、第 3 次の入球領域は、1 個の遊技球の入球に際して 1 個以下の遊技球を付与可能となっているので、遊技者は、作動部材の作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射し、作動部材の非作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1 3 9 4】

特徴 Q 2 .

本発明群の特徴 Q 1 に記載された遊技機において、

20

前記第 3 次の流路は、所定の遊技状態では、前記第 3 次の入球領域にのみ遊技球を入球可能とすることを特徴とする遊技機。

【1 3 9 5】

本発明群の特徴 Q 2 によれば、第 3 次の流路は、所定の遊技状態では、第 3 次の入球領域にのみ遊技球を入球可能としているので、遊技者は、所定の遊技状態では、作動部材の非作動状態に際して第 3 次の流路を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、所定の遊技状態では、第 3 次の流路に向かって遊技球を発射した場合であっても遊技者が不正に利益を得ることができないようにすることができる。

【1 3 9 6】

特徴 Q 3 .

30

本発明群の特徴 Q 1 または特徴 Q 2 に記載された遊技機において、

前記第 1 次の流路、および前記第 2 次の流路と、前記第 3 次の流路とは、前記遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なることを特徴とする遊技機。

【1 3 9 7】

本発明群の特徴 Q 3 によれば、第 1 次の流路、および第 2 次の流路と、第 3 次の流路とは、遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なるので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。また、遊技機は、1 つのルートに向かって遊技球を発射した場合の流路に、第 1 次の流路、第 2 次の流路、および第 3 次の流路の 3 つの流路を形成しなければならない場合であっても遊技盤の限られたスペースを有効に利用して効率よく流路を形成することができる。

40

【1 3 9 8】

特徴 Q 4 .

本発明群の特徴 Q 1 から特徴 Q 3 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 1 次の流路は、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記第 1 次の入球領域に案内し、当該遊技球を前記第 1 次の入球領域に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン 8 1）を備え、

前記遊技機は、

前記入球遅延手段にて前記第 1 次の入球領域に案内された遊技球が前記第 1 次の入球領域に入球するまでの間に、前記第 2 次の流路を流下する他の遊技球が前記第 2 次の入球領

50



域に入球した場合には、即座に前記第 2 次の利益を付与する付与処理を行うことを特徴とする遊技機。

【 1 3 9 9 】

本発明群の特徴 Q 4 によれば、遊技機は、入球遅延手段にて第 1 次の入球領域に案内された遊技球が第 1 次の入球領域に入球するまでの間に、第 2 次の流路を流下する他の遊技球が第 2 次の入球領域に入球した場合には、即座に第 2 次の利益を付与する付与処理を行うので、遊技者は、入球遅延手段にて第 1 次の入球領域に案内された遊技球が第 1 次の入球領域に入球するのを待っている間であっても即座に第 2 次の利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【 1 4 0 0 】

特徴 Q 5 .

本発明群の特徴 Q 4 に記載された遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特定入球手段としての前記第 1 次の入球領域と、

遊技者に利益を付与する特定利益付与手段としての前記第 2 次の入球領域と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段および前記特定利益付与手段のいずれかに振り分ける特別振分手段としての前記作動部材とを備え、

前記特定利益付与手段は、前記特別振分手段にて前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に振り分けた後、前記特定入球手段に遊技球が入球する前に、前記特別振分手段にて前記特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与することを特徴とする遊技機。

【 1 4 0 1 】

本発明群の特徴 Q 5 によれば、特定利益付与手段は、特別振分手段にて遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に振り分けた後、特定入球手段に遊技球が入球する前に、特別振分手段にて特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、特定利益付与手段にて付与される利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 4 0 2 】

特徴 Q 6 .

本発明群の特徴 Q 1 から特徴 Q 5 のいずれかに記載された遊技機において、

前記作動部材は、前記作動状態では、前記第 1 次の流路および前記第 2 次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、前記第 2 次の流路に遊技球を流下させる割合は、前記第 1 次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいことを特徴とする遊技機。

【 1 4 0 3 】

本発明群の特徴 Q 6 によれば、作動部材は、作動状態では、第 1 次の流路および第 2 次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、第 2 次の流路に遊技球を流下させる割合は、第 1 次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいので、遊技者は、第 1 次の流路に遊技球が流下するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 4 0 4 】

このような本発明の特徴 Q 群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 1 4 0 5 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

10

20

30

40

50

## 【 1 4 0 6 】

しかしながら、遊技機は、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行し、この特定制御状態では、遊技機は、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出しているため、遊技者に利益を付与する流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

## 【 1 4 0 7 】

< 特徴 R 群 >

特徴 R 1 .

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口 2 5、下作動口 2 6、および作動口 2 6 1 L）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置 4）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

10

前記遊技盤は、

第 1 次の利益を遊技者に付与する第 1 次の入球領域（可変入賞用スルーゲート 8 5）に遊技球を入球可能とする第 1 次の流路と、

前記第 1 次の利益よりも小さな第 2 次の利益を遊技者に付与する第 2 次の入球領域（開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4）に遊技球を入球可能とする第 2 次の流路と、

20

前記第 2 次の利益よりも小さな第 3 次の利益を遊技者に付与する第 3 次の入球領域（下作動口 2 6、アウト口 2 8、および等価入賞口 8 8 L）に遊技球を入球可能とする第 3 次の流路と、

前記第 1 次の流路および前記第 2 次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および前記第 3 次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、前記非作動状態から前記作動状態となる作動部材（回転振分手段 8 2 または移動振分手段 8 6 J）とを備え、

前記作動部材は、前記作動状態では、前記第 1 次の流路および前記第 2 次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、前記第 2 次の流路に遊技球を流下させる割合は、前記第 1 次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいことを特徴とする遊技機。

30

## 【 1 4 0 8 】

本発明群の特徴 R 1 によれば、遊技機は、第 1 次の流路および第 2 次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および第 3 次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となる作動部材を備えているため、遊技者は、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

また、作動部材は、作動状態では、第 1 次の流路および第 2 次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、第 2 次の流路に遊技球を流下させる割合は、第 1 次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいので、遊技者は、第 1 次の流路に遊技球が流下するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

40

## 【 1 4 0 9 】

特徴 R 2 .

本発明群の特徴 R 1 に記載された遊技機において、

前記第 3 次の流路は、所定の遊技状態では、前記第 3 次の入球領域にのみ遊技球を入球可能とすることを特徴とする遊技機。

## 【 1 4 1 0 】

本発明群の特徴 R 2 によれば、第 3 次の流路は、所定の遊技状態では、第 3 次の入球領域にのみ遊技球を入球可能としているため、遊技者は、所定の遊技状態では、作動部材の

50

非作動状態に際して第３次の流路を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、所定の遊技状態では、第３次の流路に向かって遊技球を発射した場合であっても遊技者が不正に利益を得ることができないようにすることができる。

【１４１１】

特徴Ｒ３．

本発明群の特徴Ｒ１または特徴Ｒ２に記載された遊技機において、

前記第１次の流路、および前記第２次の流路と、前記第３次の流路とは、前記遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なることを特徴とする遊技機。

【１４１２】

本発明群の特徴Ｒ３によれば、第１次の流路、および第２次の流路と、第３次の流路とは、遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なるので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。また、遊技機は、１つのルートに向かって遊技球を発射した場合の流路に、第１次の流路、第２次の流路、および第３次の流路の３つの流路を形成しなければならない場合であっても遊技盤の限られたスペースを有効に利用して効率よく流路を形成することができる。

10

【１４１３】

特徴Ｒ４．

本発明群の特徴Ｒ１から特徴Ｒ３のいずれかに記載された遊技機において、

前記第１次の流路は、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記第１次の入球領域に案内し、当該遊技球を前記第１次の入球領域に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン８１）を備え、

20

前記遊技機は、

前記入球遅延手段にて前記第１次の入球領域に案内された遊技球が前記第１次の入球領域に入球するまでの間に、前記第２次の流路を流下する他の遊技球が前記第２次の入球領域に入球した場合には、即座に前記第２次の利益を付与する付与処理を行うことを特徴とする遊技機。

【１４１４】

本発明群の特徴Ｒ４によれば、遊技機は、入球遅延手段にて第１次の入球領域に案内された遊技球が第１次の入球領域に入球するまでの間に、第２次の流路を流下する他の遊技球が第２次の入球領域に入球した場合には、即座に第２次の利益を付与する付与処理を行うので、遊技者は、入球遅延手段にて第１次の入球領域に案内された遊技球が第１次の入球領域に入球するのを待っている間であっても即座に第２次の利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

30

【１４１５】

特徴Ｒ５．

本発明群の特徴Ｒ４に記載された遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特定入球手段としての前記第１次の入球領域と、

遊技者に利益を付与する特定利益付与手段としての前記第２次の入球領域と、

40

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段および前記特定利益付与手段のいずれかに振り分ける特別振分手段としての前記作動部材とを備え、

前記特定利益付与手段は、前記特別振分手段にて前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に振り分けた後、前記特定入球手段に遊技球が入球する前に、前記特別振分手段にて前記特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与することを特徴とする遊技機。

【１４１６】

本発明群の特徴Ｒ５によれば、特定利益付与手段は、特別振分手段にて遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に振り分けた後、特定入球手段に遊技球が入球する前に、特別振分手段にて特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与

50

するので、遊技者は、特定利益付与手段にて付与される利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 4 1 7 】

特徴 R 6 .

本発明群の特徴 R 1 から特徴 R 5 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 3 次の入球領域は、1 個の遊技球の入球に際して 1 個以下の遊技球を付与可能となっていることを特徴とする遊技機。

【 1 4 1 8 】

本発明群の特徴 R 6 によれば、第 3 次の入球領域は、1 個の遊技球の入球に際して 1 個以下の遊技球を付与可能となっているので、遊技者は、作動部材の作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射し、作動部材の非作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 4 1 9 】

このような本発明の特徴 R 群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 1 4 2 0 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

【 1 4 2 1 】

しかしながら、遊技機は、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行し、この特定制御状態では、遊技機は、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出しているため、遊技者に利益を付与する流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【 1 4 2 2 】

< 特徴 S 群 >

特徴 S 1 .

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口 2 5、下作動口 2 6、および作動口 2 6 1 L）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置 4）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始させる特定入球手段（可変入賞用スルーゲート 8 5）と、

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定入球手段への入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始する特定制御開始手段（特別遊技実行処理）と、

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定制御開始手段にて前記特定制御状態の遊技を開始する前に、前記特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段（右下遊技手段 8）とを備えることを特徴とする遊技機。

【 1 4 2 3 】

本発明群の特徴 S 1 によれば、遊技機は、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状

10

20

30

40

50

態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前に、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段を備えているので、遊技者は、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 4 2 4 】

特徴 S 2 .

本発明群の特徴 S 1 に記載された遊技機において、

前記特別遊技実行手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段（開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 ）と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に案内し、当該遊技球を前記特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン 8 1 ）とを備え、

前記遊技機は、前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段の双方に至る特別遊技経路（右打ちルート）を備えることを特徴とする遊技機。

【 1 4 2 5 】

本発明群の特徴 S 2 によれば、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段を備えているので、遊技者は、特別遊技の実行に際して遊技球を増加させることができる。

また、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に案内し、この遊技球を特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段を備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができる。

したがって、遊技者は、特別遊技経路に向かって遊技球を発射することによって、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。

【 1 4 2 6 】

特徴 S 3 .

本発明群の特徴 S 2 に記載された遊技機において、

前記特別遊技払出手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特別遊技入球手段（開放始動口 8 3 ）と、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す遊技球払出手段（開放入賞装置 8 4 ）とを備え、

前記遊技球払出手段は、前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されることを特徴とする遊技機。

【 1 4 2 7 】

本発明群の特徴 S 3 によれば、遊技球払出手段は、特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるので、遊技者は、特別遊技入球手段に遊技球が入球するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 4 2 8 】

特徴 S 4 .

本発明群の特徴 S 3 に記載された遊技機において、

前記遊技球払出手段は、

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定することを規制しない非規制状態と、

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球不能に設定することを規制する規制状態とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記非規制状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記規制状態に切り替える規制状態切替手段（開放入賞用の入賞処理）を備えることを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

## 【 1 4 2 9 】

本発明群の特徴 S 4 によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を非規制状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を規制状態に切り替える規制状態切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

## 【 1 4 3 0 】

特徴 S 5 .

本発明群の特徴 S 3 に記載された遊技機において、

前記遊技球払出手段は、

前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を所定の期間とする第 1 の入球待機期間と、

前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を前記所定の期間よりも長い期間とする第 2 の入球待機期間とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記第 1 の入球待機期間に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記第 2 の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えることを特徴とする遊技機。

## 【 1 4 3 1 】

本発明群の特徴 S 5 によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を第 1 の入球待機期間に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を第 2 の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

## 【 1 4 3 2 】

特徴 S 6 .

本発明群の特徴 S 2 から特徴 S 5 のいずれかに記載された遊技機において、

前記入球遅延手段は、

遊技球を旋回させる旋回面（旋回面 8 1 2 ）を有するクルーン（クルーン 8 1 ）を備え、前記クルーンは、

前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内可能とする案内可能穴（穴 8 1 4 ）と、

前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内不能とする案内不能穴（穴 8 1 5 , 8 1 6 ）とを備えることを特徴とする遊技機。

## 【 1 4 3 3 】

本発明群の特徴 S 6 によれば、クルーンは、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内可能とする案内可能穴と、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内不能とする案内不能穴とを備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができ、入球遅延手段の構成を簡素にすることができる。

## 【 1 4 3 4 】

特徴 S 7 .

本発明群の特徴 S 2 から特徴 S 6 のいずれかに記載された遊技機において、

前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに振り分ける特別振分手段（回転振分手段 8 2 、移動振分手段 8 6 J 、または回転振分手段 8 7 K ）を備えることを特徴とする遊技機。

## 【 1 4 3 5 】

本発明群の特徴Ｓ７によれば、遊技機は、特別遊技経路を流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける特別振分手段を備えているので、遊技者は、特別振分手段にて遊技球が特別遊技払出手段に振り分けられることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１４３６】

特徴Ｓ８．

本発明群の特徴Ｓ７に記載された遊技機において、

前記特別振分手段は、

前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに振り分ける振分可能状態（特定誘導状態）と、

10

前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれにも振り分けない振分不能状態（通常誘導状態）とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記特別振分手段を前記振分可能状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記特別振分手段を前記振分不能状態に切り替える振分状態切替手段（特別遊技実行処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【１４３７】

本発明群の特徴Ｓ８によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、特別振分手段を振分可能状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、特別振分手段を振分不能状態に切り替える振分状態切替手段を備えているので、遊技者は、振分状態切替手段にて特別振分手段が振分可能状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

【１４３８】

特徴Ｓ９．

本発明群の特徴Ｓ８に記載された遊技機において、

前記特別振分手段は、前記振分可能状態では、前記遊技盤の表面を通すことによって前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、前記振分不能状態では、前記遊技盤の裏面を通すことによって前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように、前記特別遊技経路を流下する遊技球を振り分けることを特徴とする遊技機。

30

【１４３９】

本発明群の特徴Ｓ９によれば、特別振分手段は、振分可能状態では、遊技盤の表面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、振分不能状態では、遊技盤の裏面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように構成されているので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。

【１４４０】

このような本発明の特徴Ｓ群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

40

【１４４１】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

【１４４２】

しかしながら、遊技機は、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特

50

定制御状態に遊技状態を移行するので、その流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【 1 4 4 3 】

< 特徴 T 群 >

特徴 T 1 .

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口 2 5、下作動口 2 6、および作動口 2 6 1 L）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置 4）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

10

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段（開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4）と、

前記始動入球手段に至る第 1 の経路（左打ちルート）と、

前記特別遊技払出手段に至り、前記第 1 の経路とは異なる第 2 の経路（右打ちルート）とを備え、

前記特別遊技払出手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特別遊技入球手段（開放始動口 8 3）と、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す遊技球払出手段（開放入賞装置 8 4）と、

20

前記特別遊技払出手段の状態を切り替えることによって、前記第 2 の経路に向かって遊技球を発射させることを抑制する発射抑制手段とを備え、

前記遊技球払出手段は、前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されることを特徴とする遊技機。

【 1 4 4 4 】

本発明群の特徴 T 1 によれば、発射抑制手段は、特別遊技払出手段の状態を切り替えることによって、第 2 の経路に向かって遊技球を発射させることを抑制するので、遊技者は、特別遊技入球手段を狙って第 2 の経路に向かって遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【 1 4 4 5 】

30

特徴 T 2 .

本発明群の特徴 T 1 に記載された遊技機において、

前記遊技球払出手段は、

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定することを規制しない非規制状態と、

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球不能に設定することを規制する規制状態とを有し、

前記発射抑制手段は、前記遊技球払出手段を前記非規制状態および前記規制状態のいずれかに切り替える規制状態切替手段（開放入賞用の入賞処理）を備えることを特徴とする遊技機。

40

【 1 4 4 6 】

本発明群の特徴 T 2 によれば、発射抑制手段は、遊技球払出手段を非規制状態および規制状態のいずれかに切り替える規制状態切替手段を備えているので、遊技者は、規制状態切替手段にて遊技球払出手段を規制状態に切り替えた場合に、特別遊技入球手段を狙って第 2 の経路に向かって遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 4 4 7 】

特徴 T 3 .

本発明群の特徴 T 1 に記載された遊技機において、

前記遊技球払出手段は、

50



前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を所定の期間とする第 1 の入球待機期間と、

前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を前記所定の期間よりも長い期間とする第 2 の入球待機期間とを有し、

前記発射抑制手段は、前記遊技球払出手段を前記第 1 の入球待機期間および前記第 2 の入球待機期間のいずれかに切り替える入球待機期間切替手段を備えることを特徴とする遊技機。

【 1 4 4 8 】

本発明群の特徴 T 3 によれば、発射抑制手段は、遊技球払出手段を第 1 の入球待機期間および第 2 の入球待機期間のいずれかに切り替える入球待機期間切替手段を備えているので、遊技者は、入球待機期間切替手段にて第 2 の入球待機期間に切り替えた場合に、特別遊技入球手段を狙って第 2 の経路に向かって遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

【 1 4 4 9 】

特徴 T 4 .

本発明群の特徴 T 1 から特徴 T 3 のいずれかに記載された遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始させる特定入球手段（可変入賞用スルーゲート 8 5 ）と、

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定入球手段への入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始する特定制御開始手段（特別遊技実行処理）と、

20

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定制御開始手段にて前記特定制御状態の遊技を開始する前に、前記特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段（右下遊技手段 8 ）とを備え、

前記特別遊技実行手段は、前記特別遊技払出手段を備えることを特徴とする遊技機。

【 1 4 5 0 】

本発明群の特徴 T 4 によれば、遊技機は、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前に、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段を備えているので、遊技者は、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

30

【 1 4 5 1 】

特徴 T 5 .

本発明群の特徴 T 4 に記載された遊技機において、

前記特別遊技実行手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に案内し、当該遊技球を前記特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン 8 1 ）を備え、

前記遊技機は、前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段の双方に至る前記第 2 の経路（右打ちルート）を備えることを特徴とする遊技機。

40

【 1 4 5 2 】

本発明群の特徴 T 5 によれば、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段を備えているので、遊技者は、特別遊技の実行に際して遊技球を増加させることができる。

また、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に案内し、この遊技球を特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段を備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができ、遊技者は、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。

したがって、遊技者は、第 2 の経路に向かって遊技球を発射することによって、特定制

50

御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。

【 1 4 5 3 】

特徴 T 6 .

本発明群の特徴 T 5 に記載された遊技機において、

前記入球遅延手段は、

遊技球を旋回させる旋回面（旋回面 8 1 2 ）を有するクルーン（クルーン 8 1 ）を備え、

前記クルーンは、

前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内可能とする案内可能穴（穴 8 1 4 ）と、

前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内不能とする案内不能穴（穴 8 1 5 , 8 1 6 ）とを備えることを特徴とする遊技機。

10

【 1 4 5 4 】

本発明群の特徴 T 6 によれば、クルーンは、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内可能とする案内可能穴と、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内不能とする案内不能穴とを備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができ、入球遅延手段の構成を簡素にすることができる。

【 1 4 5 5 】

特徴 T 7 .

本発明群の特徴 T 5 または特徴 T 6 に記載された遊技機において、

前記第 2 の経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに振り分ける特別振分手段（回転振分手段 8 2 、移動振分手段 8 6 J 、または回転振分手段 8 7 K ）を備えることを特徴とする遊技機。

20

【 1 4 5 6 】

本発明群の特徴 T 7 によれば、遊技機は、第 2 の経路を流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける特別振分手段を備えているので、遊技者は、特別振分手段にて遊技球が特別遊技払出手段に振り分けられることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 4 5 7 】

特徴 T 8 .

本発明群の特徴 T 7 に記載された遊技機において、

前記特別振分手段は、

前記第 2 の経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに振り分ける振分可能状態（特定誘導状態）と、

前記第 2 の経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれにも振り分けられない振分不能状態（通常誘導状態）とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記特別振分手段を前記振分可能状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記特別振分手段を前記振分不能状態に切り替える振分状態切替手段（特別遊技実行処理）を備えることを特徴とする遊技機。

30

40

【 1 4 5 8 】

本発明群の特徴 T 8 によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、特別振分手段を振分可能状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、特別振分手段を振分不能状態に切り替える振分状態切替手段を備えているので、遊技者は、振分状態切替手段にて特別振分手段が振分可能状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 4 5 9 】

特徴 T 9 .

本発明群の特徴 T 8 に記載された遊技機において、

50

前記特別振分手段は、前記振分可能状態では、前記遊技盤の表面を通すことによって前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、前記振分不能状態では、前記遊技盤の裏面を通すことによって前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように、前記第 2 の経路を流下する遊技球を振り分けることを特徴とする遊技機。

【 1 4 6 0 】

本発明群の特徴 T 9 によれば、特別振分手段は、振分可能状態では、遊技盤の表面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、振分不能状態では、遊技盤の裏面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように構成されているので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。

10

【 1 4 6 1 】

このような本発明の特徴 T 群によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 1 4 6 2 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

20

このような遊技機は、第 1 の経路（左打ちルート）と、第 1 の経路とは異なる第 2 の経路（右打ちルート）とを備え、遊技者は、第 1 の経路および第 2 の経路のいずれかに向かって遊技球を発射している。

【 1 4 6 3 】

しかしながら、第 1 の経路および第 2 の経路のいずれか一方を遊技者にとって有利な経路とした場合には、遊技者は、遊技機の遊技状態に関わらず、遊技者にとって有利な経路に向かって遊技球を発射させてしまい、遊技者に快適に遊技をさせることができなくなるという問題がある。

30

【 1 4 6 4 】

< 特徴 U 群 >

特徴 U 1 .

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口 2 5、下作動口 2 6、および作動口 2 6 1 L）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置 4）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始させる特定入球手段（可変入賞用スルーゲート 8 5）と、

40

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定入球手段への入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始する特定制御開始手段（特別遊技実行処理）と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に案内し、当該遊技球を前記特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン 8 1）と、

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定制御開始手段にて前記特定制御状態の遊技を開始する前までの期間の長さに応じて遊技者に利益を付与する期間利益付与手段（開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4）とを備え、

前記遊技機は、前記期間利益付与手段および前記入球遅延手段の双方に至る特別遊技経

50

路（右打ちルート）を備えることを特徴とする遊技機。

【 1 4 6 5 】

本発明群の特徴 U 1 によれば、遊技機は、遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に案内し、この遊技球を特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段を備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができる。

そして、期間利益付与手段は、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの期間の長さに応じて遊技者に利益を付与することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

【 1 4 6 6 】

特徴 U 2 .

本発明群の特徴 U 1 に記載された遊技機において、

前記入球遅延手段は、

遊技球を旋回させる旋回面（旋回面 8 1 2 ）を有するクルーン（クルーン 8 1 ）を備え、

前記クルーンは、

前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内可能とする案内可能穴（穴 8 1 4 ）と、

前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内不能とする案内不能穴（穴 8 1 5 , 8 1 6 ）とを備えることを特徴とする遊技機。

20

【 1 4 6 7 】

本発明群の特徴 U 2 によれば、クルーンは、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内可能とする案内可能穴と、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内不能とする案内不能穴とを備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができ、入球遅延手段の構成を簡素にすることができる。

【 1 4 6 8 】

特徴 U 3 .

本発明群の特徴 U 1 または特徴 U 2 に記載された遊技機において、

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定制御開始手段にて前記特定制御状態の遊技を開始する前に、前記特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段（右下遊技手段 8 ）を備え、

30

前記特別遊技実行手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す前記期間利益付与手段としての特別遊技払出手段（開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 ）と、

前記入球遅延手段とを備えることを特徴とする遊技機。

【 1 4 6 9 】

本発明群の特徴 U 3 によれば、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段を備えているので、遊技者は、特別遊技の実行に際して遊技球を増加させることができる。

40

また、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に案内し、この遊技球を特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段を備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができる。

したがって、遊技者は、特別遊技経路に向かって遊技球を発射することによって、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。

【 1 4 7 0 】

特徴 U 4 .

本発明群の特徴 U 3 に記載された遊技機において、

前記特別遊技払出手段は、

50

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特別遊技入球手段（開放始動口 8 3）と、  
前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す遊技球払出手段（開放入賞装置 8 4）とを備え、

前記遊技球払出手段は、前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されることを特徴とする遊技機。

【 1 4 7 1 】

本発明群の特徴 U 4 によれば、遊技球払出手段は、特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるので、遊技者は、特別遊技入球手段に遊技球が入球するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

【 1 4 7 2 】

特徴 U 5 .

本発明群の特徴 U 4 に記載された遊技機において、

前記遊技球払出手段は、

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定することを規制しない非規制状態と、

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球不能に設定することを規制する規制状態とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記非規制状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記規制状態に切り替える規制状態切替手段（開放入賞用の入賞処理）を備えることを特徴とする遊技機。

20

【 1 4 7 3 】

本発明群の特徴 U 5 によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を非規制状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を規制状態に切り替える規制状態切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 4 7 4 】

30

特徴 U 6 .

本発明群の特徴 U 4 に記載された遊技機において、

前記遊技球払出手段は、

前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を所定の期間とする第 1 の入球待機期間と、

前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を前記所定の期間よりも長い期間とする第 2 の入球待機期間とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記第 1 の入球待機期間に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記第 2 の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えることを特徴とする遊技機。

40

【 1 4 7 5 】

本発明群の特徴 U 6 によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を第 1 の入球待機期間に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を第 2 の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 4 7 6 】

50

特徴 U 7 .

本発明群の特徴 U 3 から特徴 U 6 のいずれかに記載された遊技機において、

前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに振り分ける特別振分手段（回転振分手段 8 2、移動振分手段 8 6 J、または回転振分手段 8 7 K）を備えることを特徴とする遊技機。

【 1 4 7 7 】

本発明群の特徴 U 7 によれば、遊技機は、特別遊技経路を流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける特別振分手段を備えているので、遊技者は、特別振分手段にて遊技球が特別遊技払出手段に振り分けられることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

【 1 4 7 8 】

特徴 U 8 .

本発明群の特徴 U 7 に記載された遊技機において、

前記特別振分手段は、

前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに振り分ける振分可能状態（特定誘導状態）と、

前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれにも振り分けられない振分不能状態（通常誘導状態）とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記特別振分手段を前記振分可能状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記特別振分手段を前記振分不能状態に切り替える振分状態切替手段（特別遊技実行処理）を備えることを特徴とする遊技機。

20

【 1 4 7 9 】

本発明群の特徴 U 8 によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、特別振分手段を振分可能状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、特別振分手段を振分不能状態に切り替える振分状態切替手段を備えているので、遊技者は、振分状態切替手段にて特別振分手段が振分可能状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 4 8 0 】

30

特徴 U 9 .

本発明群の特徴 U 8 に記載された遊技機において、

前記特別振分手段は、前記振分可能状態では、前記遊技盤の表面を通すことによって前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、前記振分不能状態では、前記遊技盤の裏面を通すことによって前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように、前記特別遊技経路を流下する遊技球を振り分けることを特徴とする遊技機。

【 1 4 8 1 】

本発明群の特徴 U 9 によれば、特別振分手段は、振分可能状態では、遊技盤の表面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、振分不能状態では、遊技盤の裏面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように構成されているので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。

40

【 1 4 8 2 】

このような本発明の特徴 U 群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 1 4 8 3 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり

50

抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

【 1 4 8 4 】

しかしながら、遊技機は、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行するので、その流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【 1 4 8 5 】

< 特徴 V 群 >

10

特徴 V 1 .

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6 ）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口 2 5、下作動口 2 6、および作動口 2 6 1 L ）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置 4 ）とを備える遊技機（パチンコ機 1 ）であって、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特定入球手段（可変入賞用スルーゲート 8 5 ）と、

遊技者に利益を付与する特定利益付与手段（開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 ）と、

20

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段および前記特定利益付与手段のいずれかに振り分ける特別振分手段（回転振分手段 8 2、移動振分手段 8 6 J、または回転振分手段 8 7 K ）を備え、

前記特定利益付与手段は、前記特別振分手段にて前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に振り分けた後、前記特定入球手段に遊技球が入球する前に、前記特別振分手段にて前記特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与することを特徴とする遊技機。

【 1 4 8 6 】

本発明群の特徴 V 1 によれば、特定利益付与手段は、特別振分手段にて遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に振り分けた後、特定入球手段に遊技球が入球する前に、特別振分手段にて特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、特定利益付与手段にて付与される利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

30

【 1 4 8 7 】

特徴 V 2 .

本発明群の特徴 V 1 に記載された遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始させる前記特定入球手段（可変入賞用スルーゲート 8 5 ）と、

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定入球手段への入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始する特定制御開始手段（特別遊技実行処理）と、

40

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定制御開始手段にて前記特定制御状態の遊技を開始する前に、前記特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段（右下遊技手段 8 ）とを備え、

前記特別遊技実行手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す前記特定利益付与手段としての特別遊技払出手段（開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 ）と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に案内し、当該遊技球を前記特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン 8 1 ）とを備え、

50

前記遊技機は、前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段の双方に至る特別遊技経路（右打ちルート）を備えることを特徴とする遊技機。

【 1 4 8 8 】

本発明群の特徴 V 2 によれば、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段を備えているので、遊技者は、特別遊技の実行に際して遊技球を増加させることができる。

また、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に案内し、この遊技球を特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段を備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができる。

10

したがって、遊技者は、特別遊技経路に向かって遊技球を発射することによって、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。

【 1 4 8 9 】

特徴 V 3 .

本発明群の特徴 V 2 に記載された遊技機において、

前記特別遊技払出手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特別遊技入球手段（開放始動口 8 3 ）と、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す遊技球払出手段（開放入賞装置 8 4 ）とを備え、

前記遊技球払出手段は、前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されることを特徴とする遊技機。

20

【 1 4 9 0 】

本発明群の特徴 V 3 によれば、遊技球払出手段は、特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるので、遊技者は、特別遊技入球手段に遊技球が入球するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 4 9 1 】

特徴 V 4 .

本発明群の特徴 V 3 に記載された遊技機において、

前記遊技球払出手段は、

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定することを規制しない非規制状態と、

30

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球不能に設定することを規制する規制状態とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記非規制状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記規制状態に切り替える規制状態切替手段（開放入賞用の入賞処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【 1 4 9 2 】

本発明群の特徴 V 4 によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を非規制状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を規制状態に切り替える規制状態切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

40

【 1 4 9 3 】

特徴 V 5 .

本発明群の特徴 V 3 に記載された遊技機において、

前記遊技球払出手段は、

前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可

50



能に設定されるまでの期間を所定の期間とする第 1 の入球待機期間と、

前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を前記所定の期間よりも長い期間とする第 2 の入球待機期間とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記第 1 の入球待機期間に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記第 2 の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えることを特徴とする遊技機。

【 1 4 9 4 】

本発明群の特徴 V 5 によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を第 1 の入球待機期間に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を第 2 の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 4 9 5 】

特徴 V 6 .

本発明群の特徴 V 2 から特徴 V 5 のいずれかに記載された遊技機において、

前記入球遅延手段は、

遊技球を旋回させる旋回面（旋回面 8 1 2 ）を有するクルーン（クルーン 8 1 ）を備え、

前記クルーンは、

前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内可能とする案内可能穴（穴 8 1 4 ）と、

前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内不能とする案内不能穴（穴 8 1 5 , 8 1 6 ）とを備えることを特徴とする遊技機。

【 1 4 9 6 】

本発明群の特徴 V 6 によれば、クルーンは、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内可能とする案内可能穴と、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内不能とする案内不能穴とを備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができ、入球遅延手段の構成を簡素にすることができる。

【 1 4 9 7 】

特徴 V 7 .

本発明群の特徴 V 2 から特徴 V 6 のいずれかに記載された遊技機において、

前記特別振分手段は、

前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに振り分ける振分可能状態（特定誘導状態）と、

前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれにも振り分けない振分不能状態（通常誘導状態）とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記特別振分手段を前記振分可能状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記特別振分手段を前記振分不能状態に切り替える振分状態切替手段（特別遊技実行処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【 1 4 9 8 】

本発明群の特徴 V 7 によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、特別振分手段を振分可能状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、特別振分手段を振分不能状態に切り替える振分状態切替手段を備えているので、遊技者は、振分状態切替手段にて特別振分手段が振分可能状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 4 9 9 】

10

20

30

40

50

## 特徴 V 8 .

本発明群の特徴 V 7 に記載された遊技機において、

前記特別振分手段は、前記振分可能状態では、前記遊技盤の表面を通すことによって前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、前記振分不能状態では、前記遊技盤の裏面を通すことによって前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように、前記特別遊技経路を流下する遊技球を振り分けることを特徴とする遊技機。

## 【 1 5 0 0 】

本発明群の特徴 V 8 によれば、特別振分手段は、振分可能状態では、遊技盤の表面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、振分不能状態では、遊技盤の裏面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように構成されているので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。

## 【 1 5 0 1 】

このような本発明の特徴 V 群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

## 【 1 5 0 2 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

## 【 1 5 0 3 】

しかしながら、遊技機は、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行し、この特定制御状態では、遊技機は、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出しているため、遊技者に利益を付与する流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

## 【 1 5 0 4 】

< 特徴 W 群 >

## 特徴 W 1 .

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口 2 5、下作動口 2 6、および作動口 2 6 1 L）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置 4）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

前記遊技領域を流下する遊技球を第 1 の振分流路および第 2 の振分流路のいずれかに振り分ける特別振分手段（回転振分手段 8 2）を備え、

前記特別振分手段は、前記遊技盤の表面を通すことによって前記第 1 の振分流路に遊技球を振り分け、前記遊技盤の裏面を通すことによって前記第 2 の振分流路に遊技球を振り分けることを特徴とする遊技機。

## 【 1 5 0 5 】

本発明群の特徴 W 1 によれば、特別振分手段は、遊技盤の表面を通すことによって第 1 の振分流路に遊技球を振り分け、遊技盤の裏面を通すことによって第 2 の振分流路に遊技球を振り分けるので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。

## 【 1 5 0 6 】

## 特徴 W 2 .

本発明群の特徴W 1 に記載された遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始させる特定入球手段（可変入賞用スルーゲート 8 5 ）と、

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定入球手段への入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始する特定制御開始手段（特別遊技実行処理）と、

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定制御開始手段にて前記特定制御状態の遊技を開始する前に、前記特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段（右下遊技手段 8 ）とを備え、

前記特別遊技実行手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段（開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 ）と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に案内し、当該遊技球を前記特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン 8 1 ）とを備え、

前記遊技機は、前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段の双方に至る特別遊技経路（右打ちルート）を備え、

前記特別振分手段は、前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記第 1 の振分流路を介して前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに振り分けることを特徴とする遊技機。

【 1 5 0 7 】

本発明群の特徴W 2 によれば、遊技機は、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前に、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段を備えているので、遊技者は、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

また、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段を備えているので、遊技者は、特別遊技の実行に際して遊技球を増加させることができる。

そして、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に案内し、この遊技球を特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段を備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができる。

したがって、遊技者は、特別遊技経路に向かって遊技球を発射することによって、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。

【 1 5 0 8 】

特徴W 3 .

本発明群の特徴W 2 に記載された遊技機において、

前記特別遊技払出手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特別遊技入球手段（開放始動口 8 3 ）と、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す遊技球払出手段（開放入賞装置 8 4 ）とを備え、

前記遊技球払出手段は、前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されることを特徴とする遊技機。

【 1 5 0 9 】

本発明群の特徴W 3 によれば、遊技球払出手段は、特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるので、遊技者は、特別遊技入球手段に遊技球が入球するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 5 1 0 】

特徴W 4 .

10

20

30

40

50

本発明群の特徴W 3 に記載された遊技機において、

前記遊技球払出手段は、

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定することを規制しない非規制状態と、

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球不能に設定することを規制する規制状態とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記非規制状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記規制状態に切り替える規制状態切替手段（開放入賞用の入賞処理）を備えることを特徴とする遊技機。

10

#### 【 1 5 1 1 】

本発明群の特徴W 4 によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を非規制状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を規制状態に切り替える規制状態切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

#### 【 1 5 1 2 】

特徴W 5 .

本発明群の特徴W 3 に記載された遊技機において、

前記遊技球払出手段は、

前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を所定の期間とする第 1 の入球待機期間と、

前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を前記所定の期間よりも長い期間とする第 2 の入球待機期間とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記第 1 の入球待機期間に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記第 2 の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えることを特徴とする遊技機。

20

30

#### 【 1 5 1 3 】

本発明群の特徴W 5 によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を第 1 の入球待機期間に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を第 2 の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

#### 【 1 5 1 4 】

特徴W 6 .

本発明群の特徴W 2 から特徴W 5 のいずれかに記載された遊技機において、

前記入球遅延手段は、

遊技球を旋回させる旋回面（旋回面 8 1 2 ）を有するクルーン（クルーン 8 1 ）を備え、前記クルーンは、

前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内可能とする案内可能穴（穴 8 1 4 ）と、

前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内不能とする案内不能穴（穴 8 1 5 , 8 1 6 ）とを備えることを特徴とする遊技機。

40

#### 【 1 5 1 5 】

本発明群の特徴W 6 によれば、クルーンは、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内可能とする案内可能穴と、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内不能とする

50

案内不能穴とを備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができ、入球遅延手段の構成を簡素にすることができる。

【 1 5 1 6 】

特徴 W 7 .

本発明群の特徴 W 2 から特徴 W 6 のいずれかに記載された遊技機において、

前記特別振分手段は、

前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに振り分ける振分可能状態（特定誘導状態）と、

前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれにも振り分けない振分不能状態（通常誘導状態）とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記特別振分手段を前記振分可能状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記特別振分手段を前記振分不能状態に切り替える振分状態切替手段（特別遊技実行処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【 1 5 1 7 】

本発明群の特徴 W 7 によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、特別振分手段を振分可能状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、特別振分手段を振分不能状態に切り替える振分状態切替手段を備えているので、遊技者は、振分状態切替手段にて特別振分手段が振分可能状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 5 1 8 】

このような本発明の特徴 W 群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 1 5 1 9 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、遊技球の落下方向を適宜分散させるために植設された多数の釘や、風車等の各種部材（役物）を遊技領域に有している。

【 1 5 2 0 】

しかしながら、遊技機は、遊技盤の表面を通すことによって遊技球を振り分けているので、その流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【 1 5 2 1 】

< 特徴 X 群 >

特徴 X 1 .

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口 2 5、下作動口 2 6、および作動口 2 6 1 L）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置 4）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

前記遊技領域を流下する遊技球を第 1 の振分流路および第 2 の振分流路のいずれかに振り分ける特別振分手段（回転振分手段 8 2 または移動振分手段 8 6 J）を備え、

前記特別振分手段は、

10

20

30

40

50

前記遊技領域を流下する遊技球を前記第 1 の振分流路および前記第 2 の振分流路のいずれかに振り分ける振分可能状態（特定誘導状態）と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記第 1 の振分流路および前記第 2 の振分流路のいずれにも振り分けない振分不能状態（通常誘導状態）とを有し、

前記遊技機は、前記特別振分手段を前記振分可能状態および前記振分不能状態のいずれかに切り替える振分状態切替手段（特別遊技実行処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【 1 5 2 2 】

本発明群の特徴 X 1 によれば、遊技機は、特別振分手段を振分可能状態および振分不能状態のいずれかに切り替える振分状態切替手段を備えているので、遊技者は、振分状態切替手段にて特別振分手段が振分可能状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

【 1 5 2 3 】

特徴 X 2 .

本発明群の特徴 X 1 に記載された遊技機において、

前記特別振分手段は、前記遊技盤の表面を通すことによって前記第 1 の振分流路および前記第 2 の振分流路のいずれかに遊技球を振り分け、前記遊技盤の裏面を通すことによって前記第 1 の振分流路および前記第 2 の振分流路とは異なる他の流路に遊技球を振り分けることを特徴とする遊技機。

【 1 5 2 4 】

本発明群の特徴 X 2 によれば、遊技盤の表面を通すことによって第 1 の振分流路および第 2 の振分流路のいずれかに遊技球を振り分け、遊技盤の裏面を通すことによって第 1 の振分流路および第 2 の振分流路とは異なる他の流路に遊技球を振り分けるので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。

20

【 1 5 2 5 】

特徴 X 3 .

本発明群の特徴 X 1 または特徴 X 2 に記載された遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始させる特定入球手段（可変入賞用スルーゲート 8 5 ）と、

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定入球手段への入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始する特定制御開始手段（特別遊技実行処理）と、

30

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定制御開始手段にて前記特定制御状態の遊技を開始する前に、前記特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段（右下遊技手段 8 ）とを備え、

前記特別遊技実行手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段（開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 ）と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に案内し、当該遊技球を前記特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン 8 1 ）とを備え、

前記遊技機は、前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段の双方に至る特別遊技経路（右打ちルート）を備え、

40

前記特別振分手段は、前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記第 1 の振分流路を介して前記特別遊技払出手段に振り分け、前記第 2 の振分流路を介して前記入球遅延手段に振り分けることを特徴とする遊技機。

【 1 5 2 6 】

本発明群の特徴 X 3 によれば、遊技機は、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前に、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段を備えているので、遊技者は、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

50

また、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段を備えているので、遊技者は、特別遊技の実行に際して遊技球を増加させることができる。

そして、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に案内し、この遊技球を特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段を備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができる。

したがって、遊技者は、特別遊技経路に向かって遊技球を発射することによって、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。

【 1 5 2 7 】

10

特徴 X 4 .

本発明群の特徴 X 3 に記載された遊技機において、

前記特別遊技払出手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特別遊技入球手段（開放始動口 8 3 ）と、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す遊技球払出手段（開放入賞装置 8 4 ）とを備え、

前記遊技球払出手段は、前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されることを特徴とする遊技機。

【 1 5 2 8 】

本発明群の特徴 X 4 によれば、遊技球払出手段は、特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるので、遊技者は、特別遊技入球手段に遊技球が入球するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

【 1 5 2 9 】

特徴 X 5 .

本発明群の特徴 X 4 に記載された遊技機において、

前記遊技球払出手段は、

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定することを規制しない非規制状態と、

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球不能に設定することを規制する規制状態とを有し、

30

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記非規制状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記規制状態に切り替える規制状態切替手段（開放入賞用の入賞処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【 1 5 3 0 】

本発明群の特徴 X 5 によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を非規制状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を規制状態に切り替える規制状態切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

40

【 1 5 3 1 】

特徴 X 6 .

本発明群の特徴 X 4 に記載された遊技機において、

前記遊技球払出手段は、

前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を所定の期間とする第 1 の入球待機期間と、

前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を前記所定の期間よりも長い期間とする第 2 の入球待機期間と

50

を有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記第 1 の入球待機期間に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記第 2 の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えることを特徴とする遊技機。

【 1 5 3 2 】

本発明群の特徴 X 6 によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を第 1 の入球待機期間に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を第 2 の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技  
10  
を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 5 3 3 】

特徴 X 7 .

本発明群の特徴 X 3 から特徴 X 6 のいずれかに記載された遊技機において、

前記入球遅延手段は、

遊技球を旋回させる旋回面（旋回面 8 1 2 ）を有するクルーン（クルーン 8 1 ）を備え、  
前記クルーンは、

前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内可能とする案内可能穴（穴 8 1  
4 ）と、  
20

前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内不能とする案内不能穴（穴 8 1  
5 , 8 1 6 ）とを備えることを特徴とする遊技機。

【 1 5 3 4 】

本発明群の特徴 X 7 によれば、クルーンは、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内可能とする案内可能穴と、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内不能とする案内不能穴とを備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができ、入球遅延手段の構成を簡素にすることができる。

【 1 5 3 5 】

このような本発明の特徴 X 群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。  
30

【 1 5 3 6 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、遊技球の落下方向を適宜分散させるために植設された多数の釘や、風車等の各種部材（役物）を遊技領域に有している。  
40

【 1 5 3 7 】

しかしながら、遊技機は、釘や、風車等の各種部材にて遊技球を常に振り分けているので、その流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【産業上の利用可能性】

【 1 5 3 8 】

以上のように、本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に好適に利用できる。

【符号の説明】

【 1 5 3 9 】

10

20

30

40

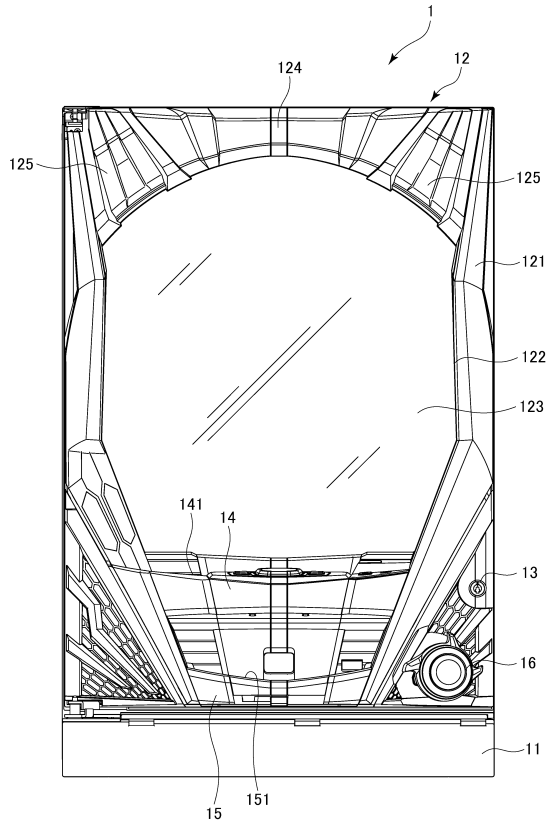
50



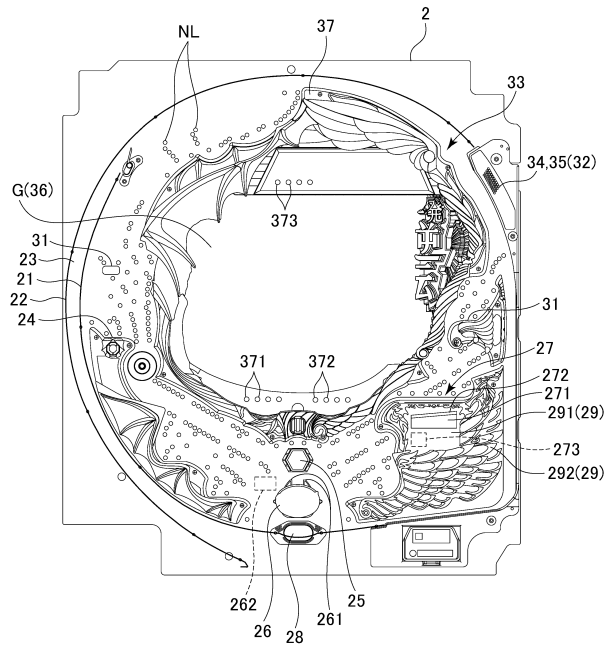
1 ...パチンコ機、24 ...一般入賞口、25 ...上作動口、26 ...下作動口、27 ...可変入賞装置、271 ...大入賞口、272 ...開閉扉、273 ...可変入賞駆動部、28 ...アウト口、35 ...図柄表示装置、4 ...主制御装置、42 ...M P U、5 ...音声発光制御装置、52 ...M P U、6 ...表示制御装置、62 ...M P U。

【図面】

【図1】



【図2】



10

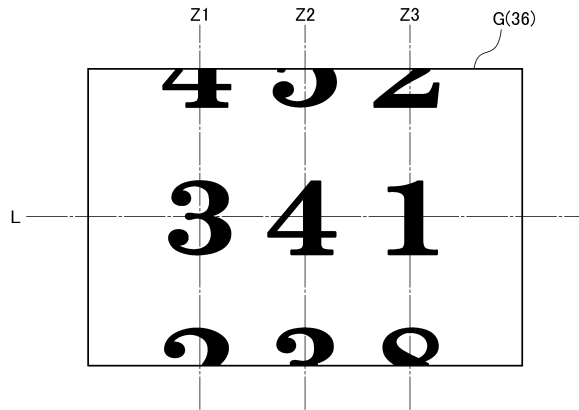
20

30

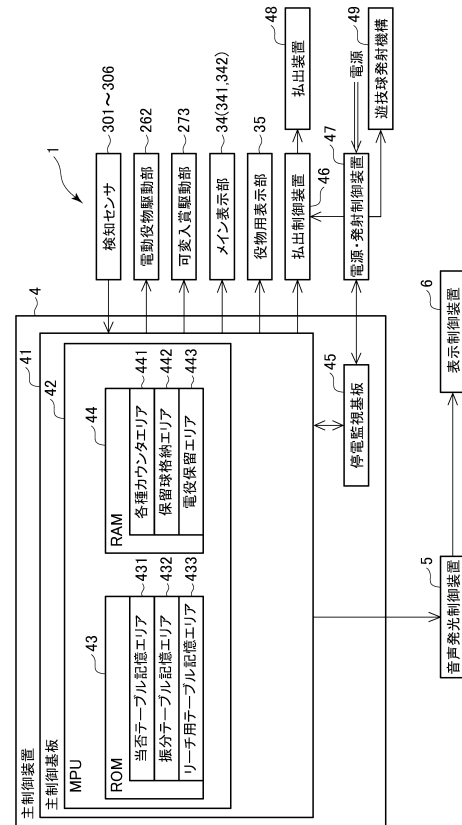
40

50

【 図 3 】



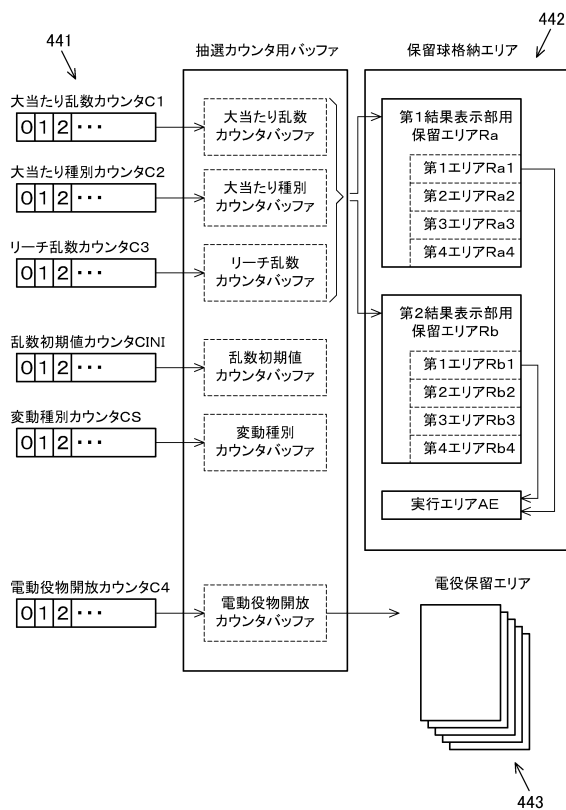
【 図 4 】



10

20

【 図 5 】



【 図 6 】

(a) 低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
7&307	大当たり当選
157&457	特別外れ結果
その他	通常外れ結果

30

(b) 高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
7&36&67&100&131&164& 195&223&241&272&307& 335&362&395&423&468& 493&525&557&572&598	大当たり当選
157	特別外れ結果
その他	通常外れ結果

40

【図 7】

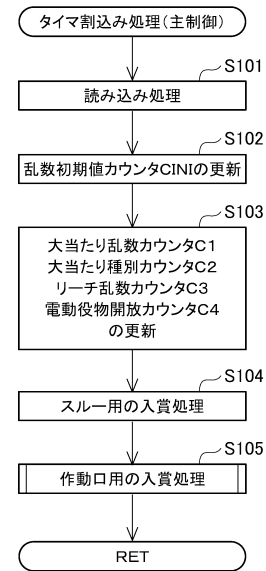
(a) 第1振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振分結果
0～9	低確結果
10～14	非明示少ラウンド高確結果
15～19	明示少ラウンド高確結果
20～29	最有利結果

(b) 第2振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振分結果
0～9	低確結果
10～29	最有利結果

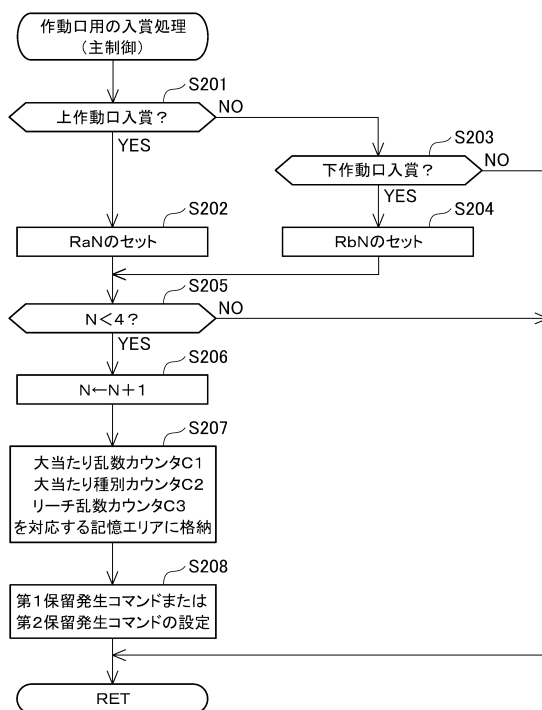
【図 8】



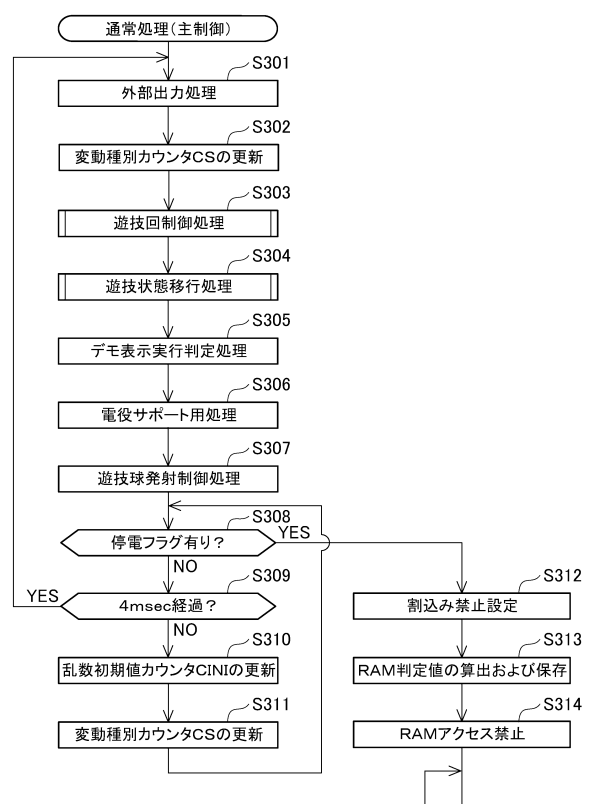
10

20

【図 9】



【図 10】

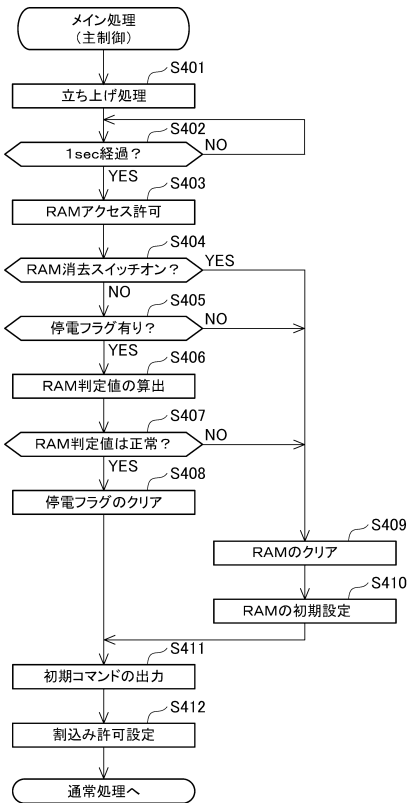


30

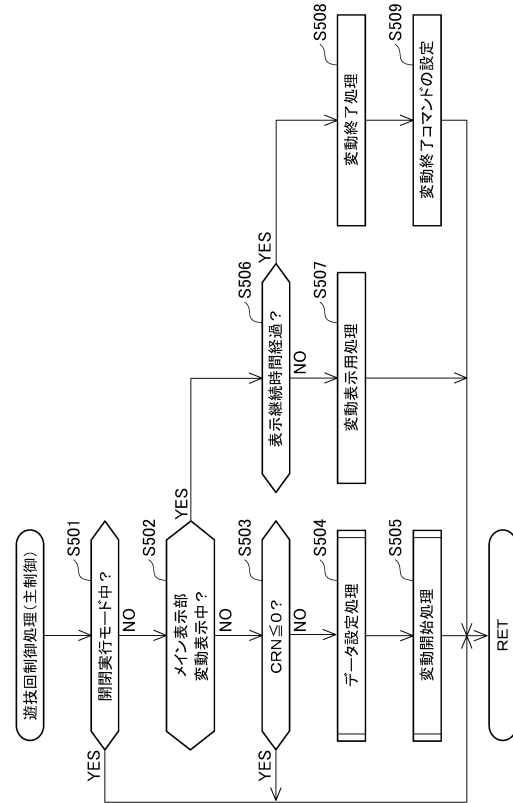
40

50

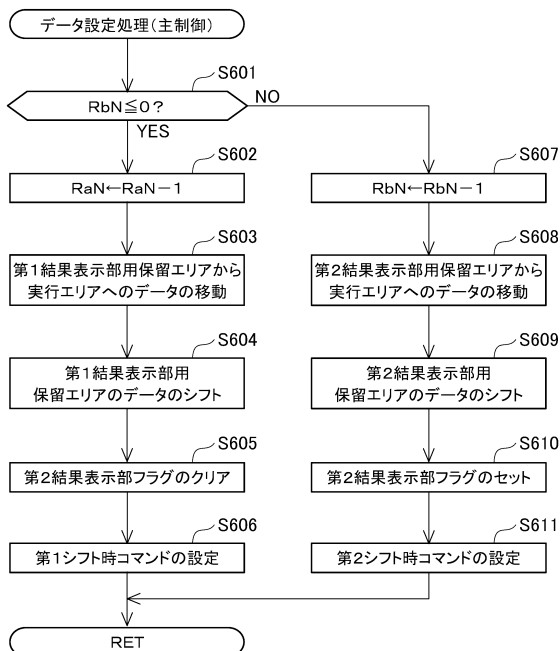
【図 1 1】



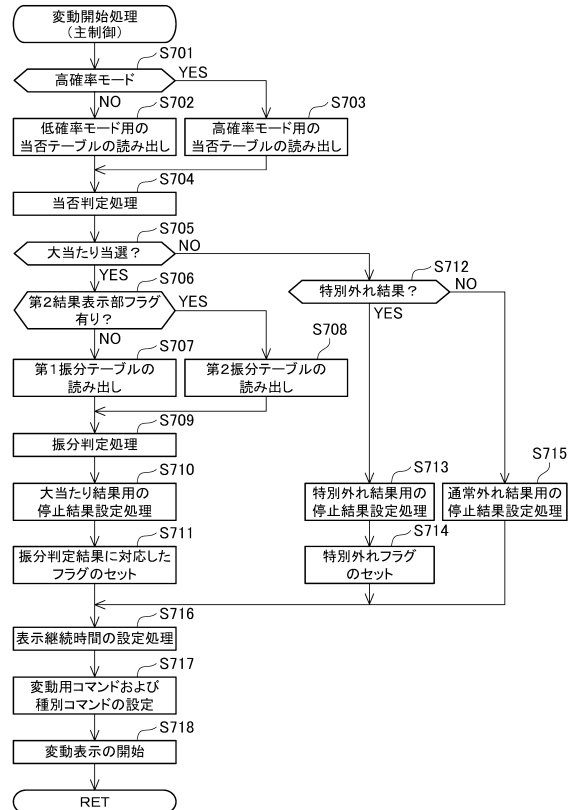
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



10

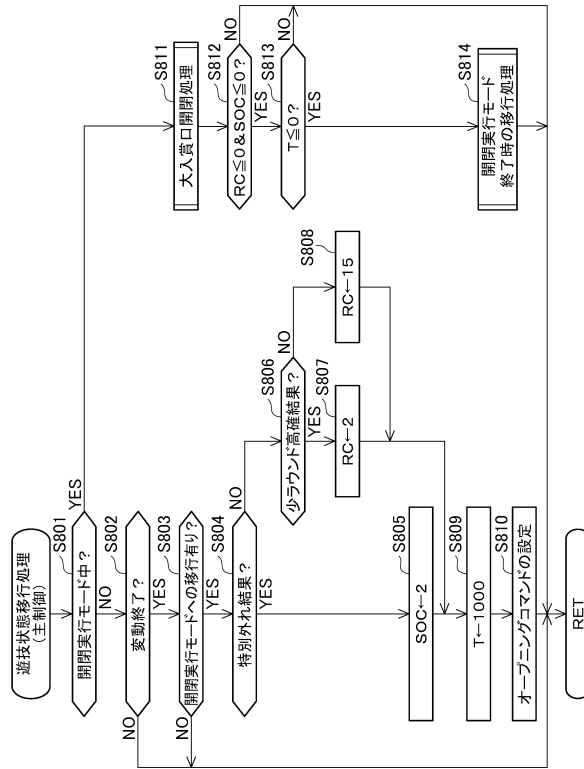
20

30

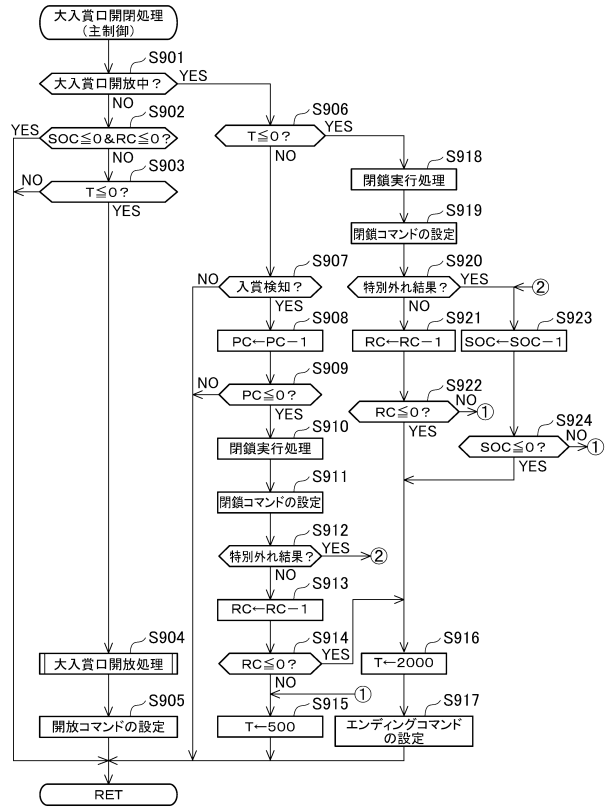
40

50

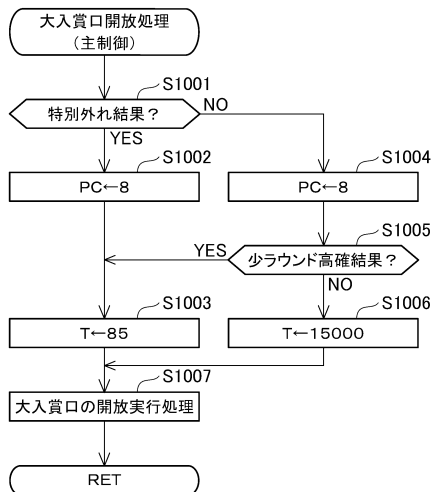
【図 15】



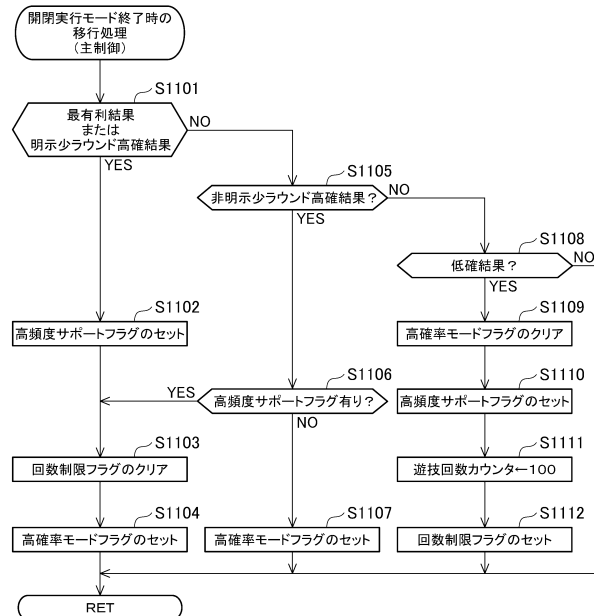
【図 16】



【図 17】



【図 18】



10

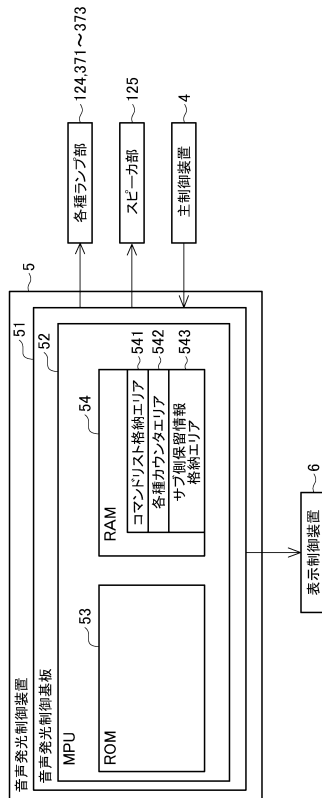
20

30

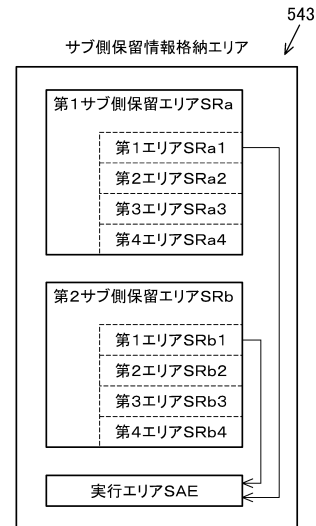
40

50

【 図 19 】



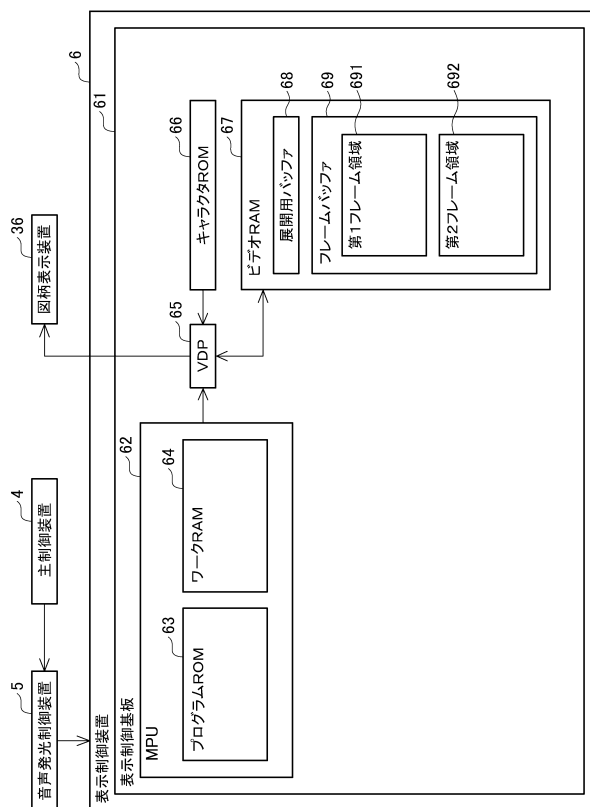
【 図 2 0 】



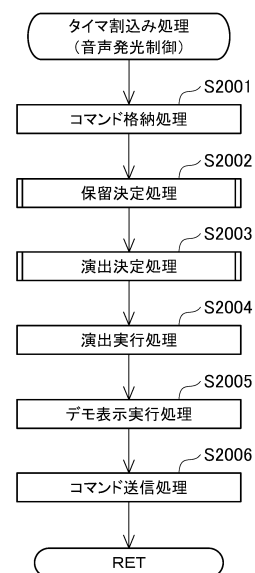
10

20

【 図 2 1 】



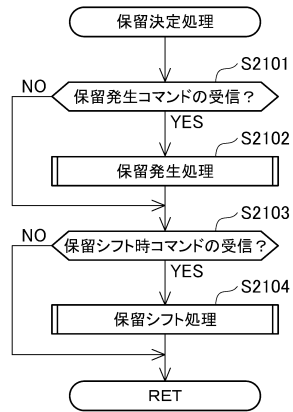
【 図 2 2 】



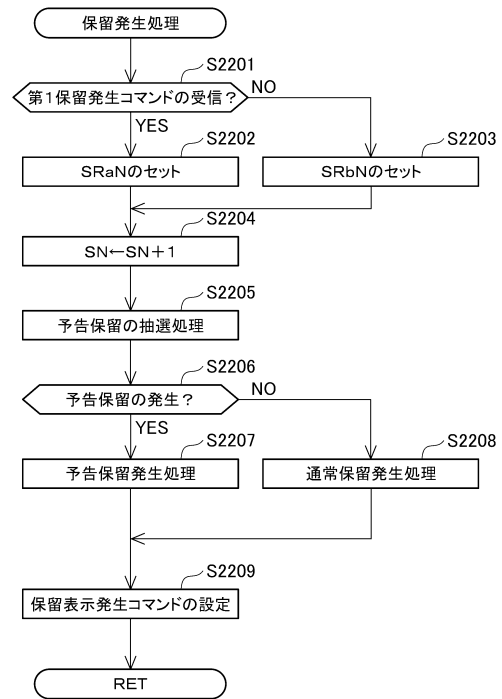
30

40

【図 2 3】



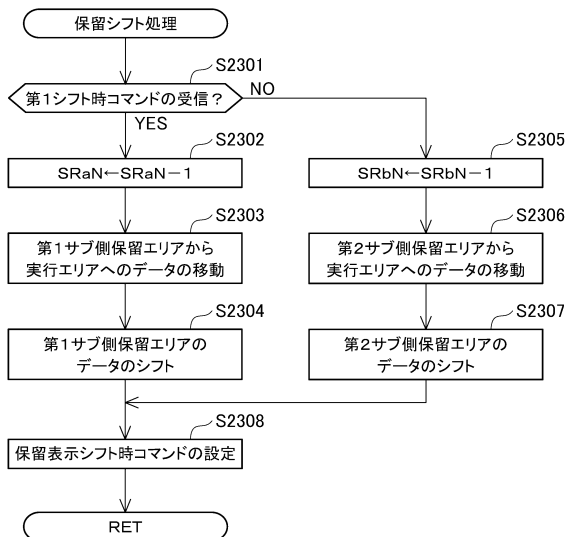
【図 2 4】



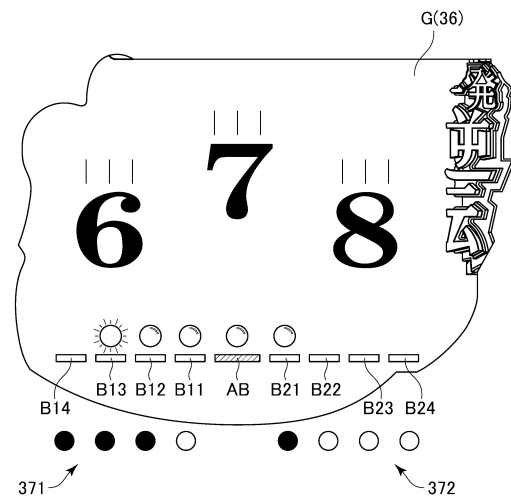
10

20

【図 2 5】



【図 2 6】

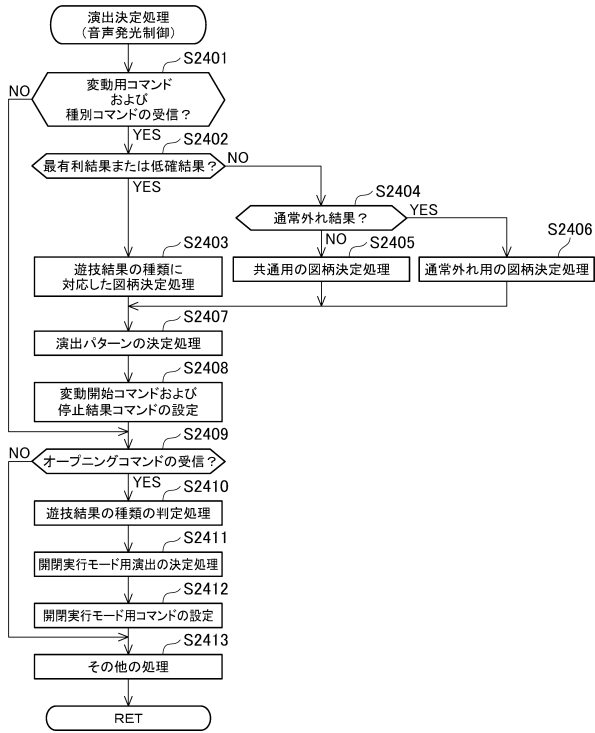


30

40

50

【図 27】



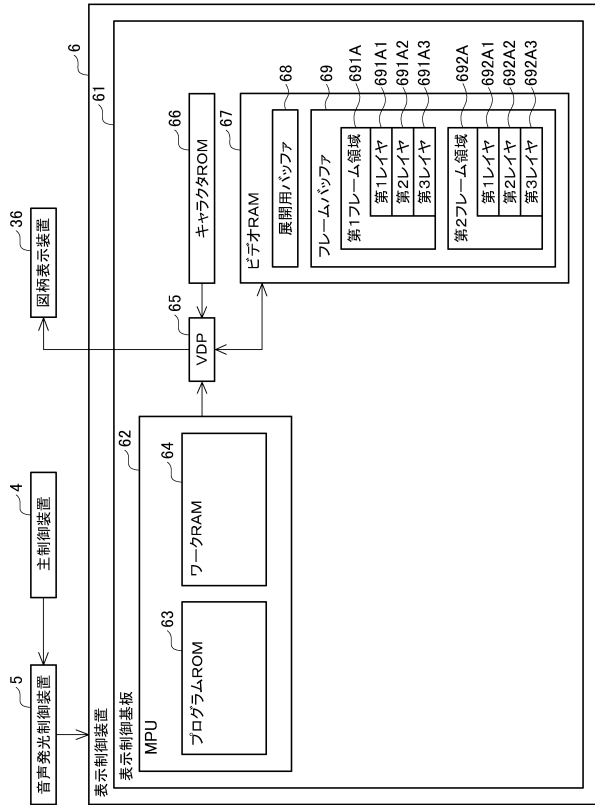
【図 28】

選択演出	停止結果	開閉実行モード	ラウンド数	サポートモード	当否抽選	当否抽選	遊技結果
演出A	「3・4・1」	短時間態様2回	—	モード移行無し	×	×	特別外れ結果
演出A	「3・4・1」	短時間態様2回	2R	モード移行無し	○	○	非明示少ラウンド 高確結果
演出B	「3・4・1」	短時間態様2回	2R	回数制限無しの高 頻度サポートモード	○	○	明示少ラウンド 高確結果
演出C	「1・1・1」等	長時間態様15回	15R	回数制限無しの高 頻度サポートモード	○	○	最有利結果
演出D	「2・2・2」等	長時間態様15回	15R	回数制限100回の高 頻度サポートモード	○	○	低確結果

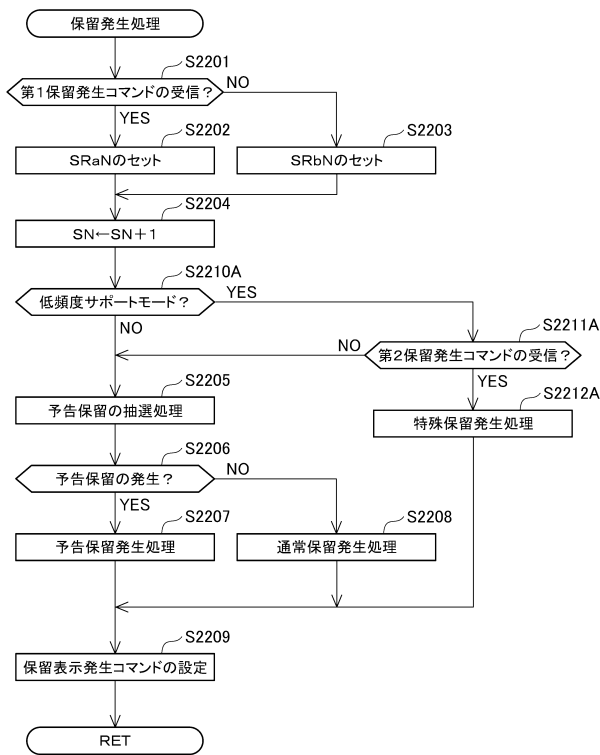
10

20

【図 29】



【図 30】



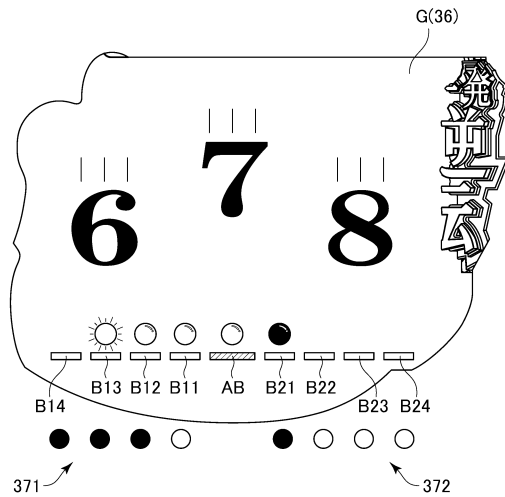
30

40

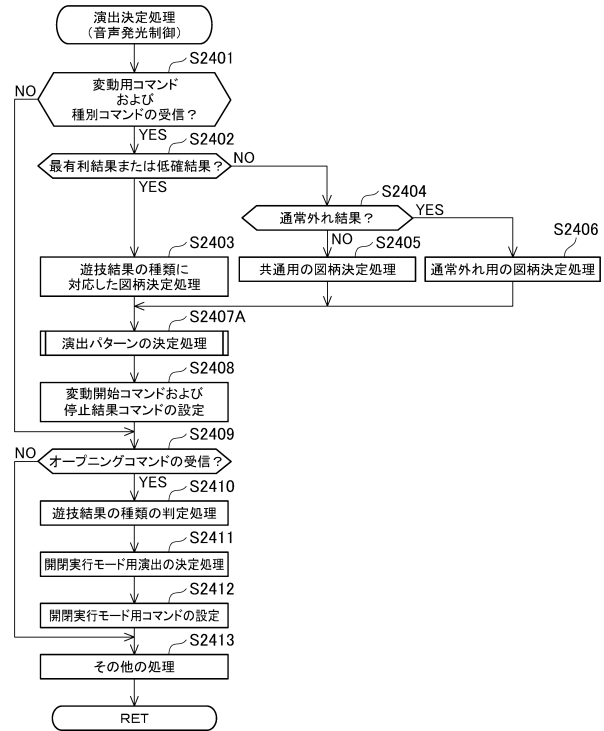
50



【図 3 1】



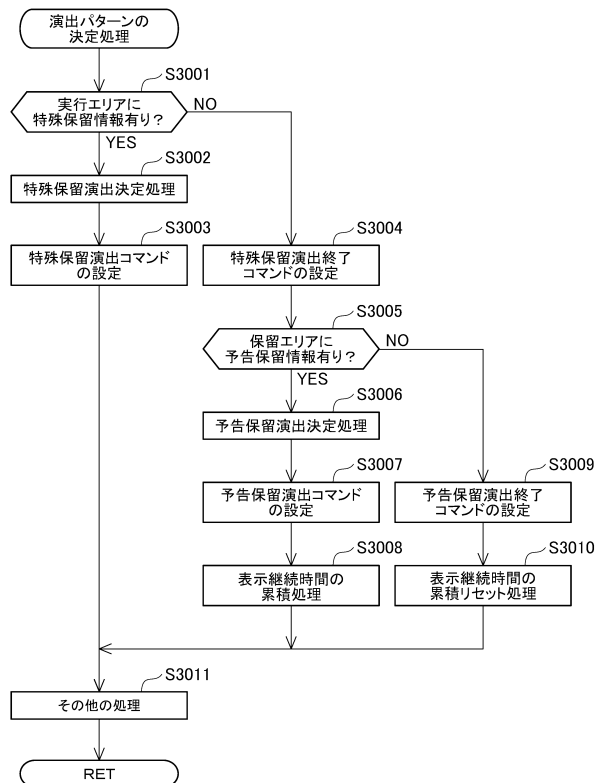
【図 3 2】



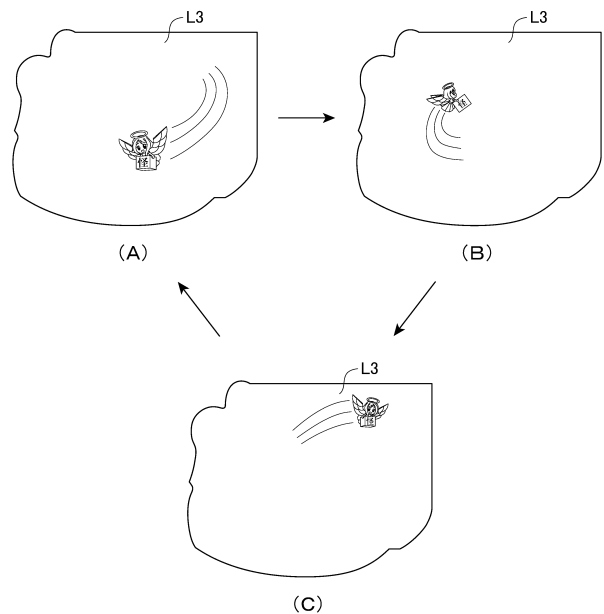
10

20

【図 3 3】



【図 3 4】

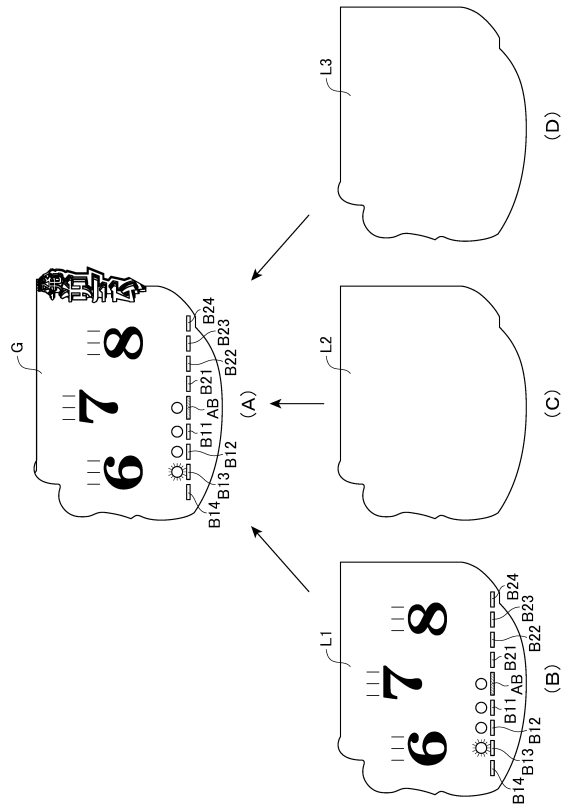


30

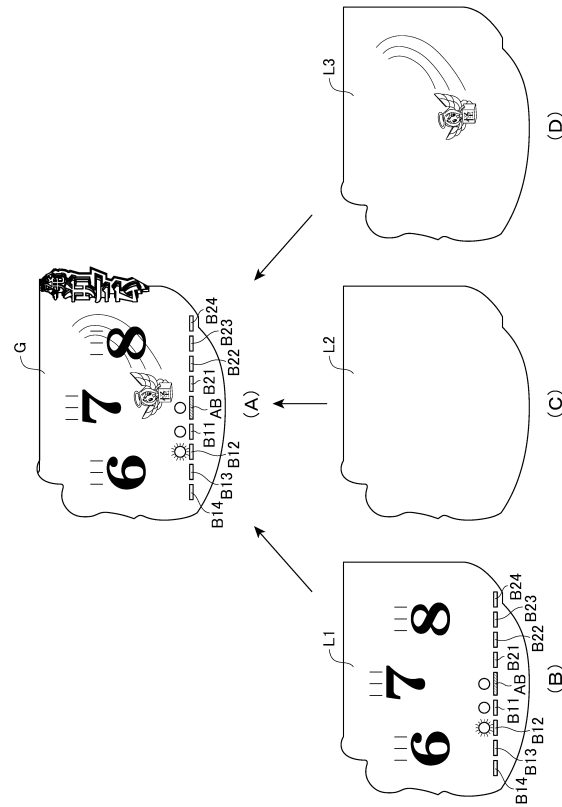
40

50

【図 3 5】



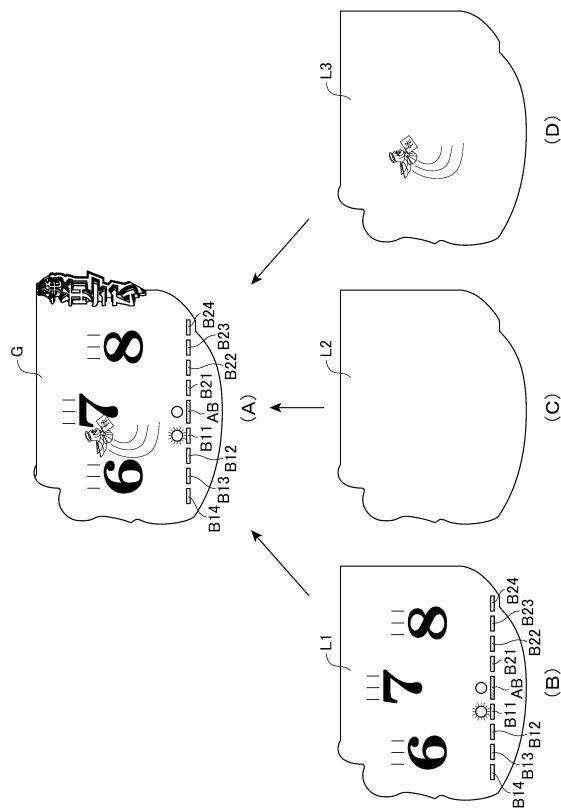
【図 3 6】



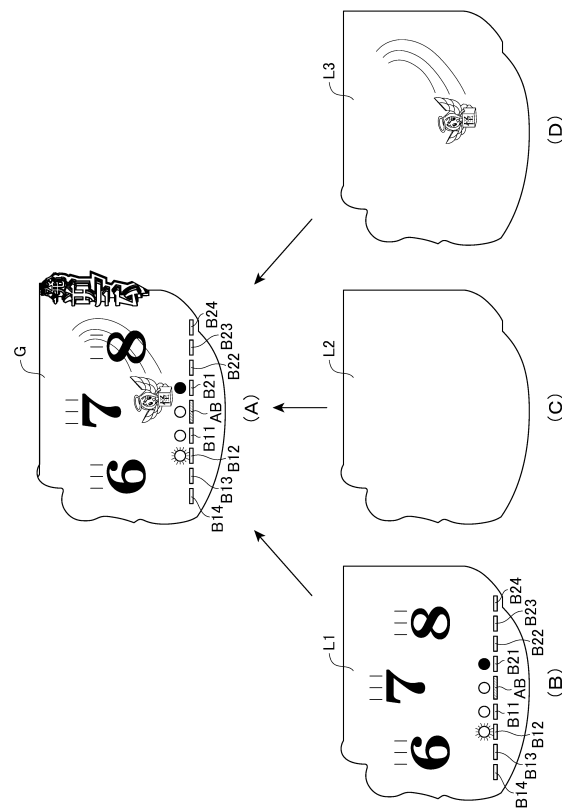
10

20

【図 3 7】



【図 3 8】

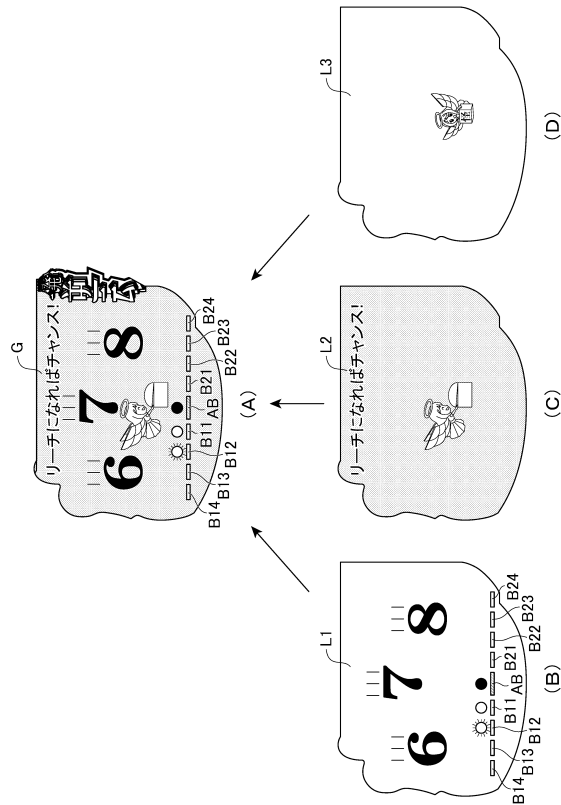


30

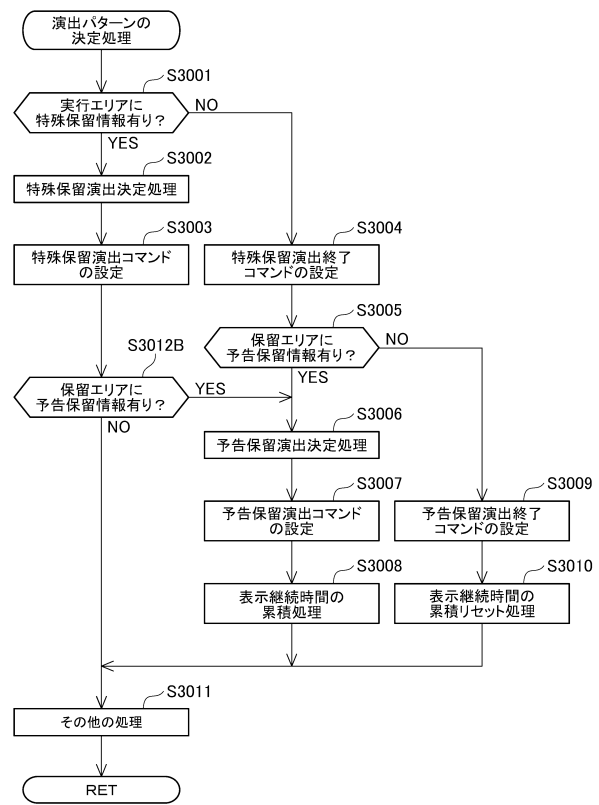
40

50

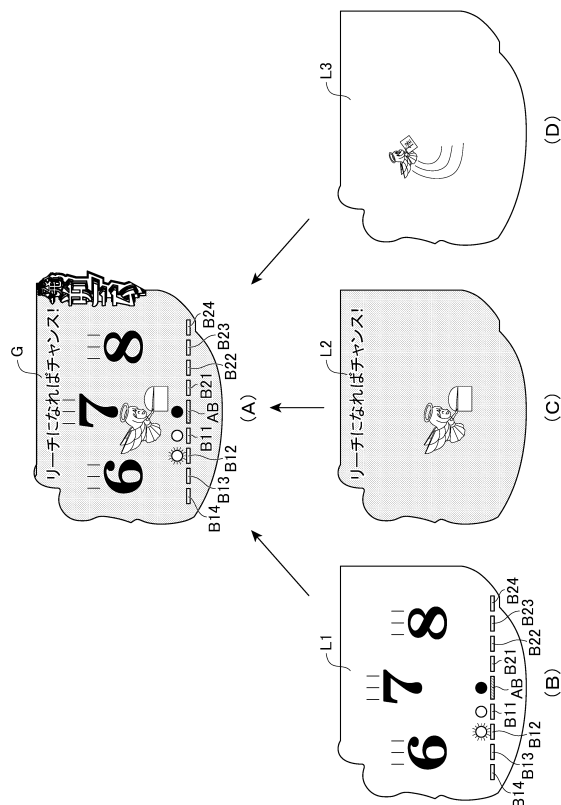
【図 39】



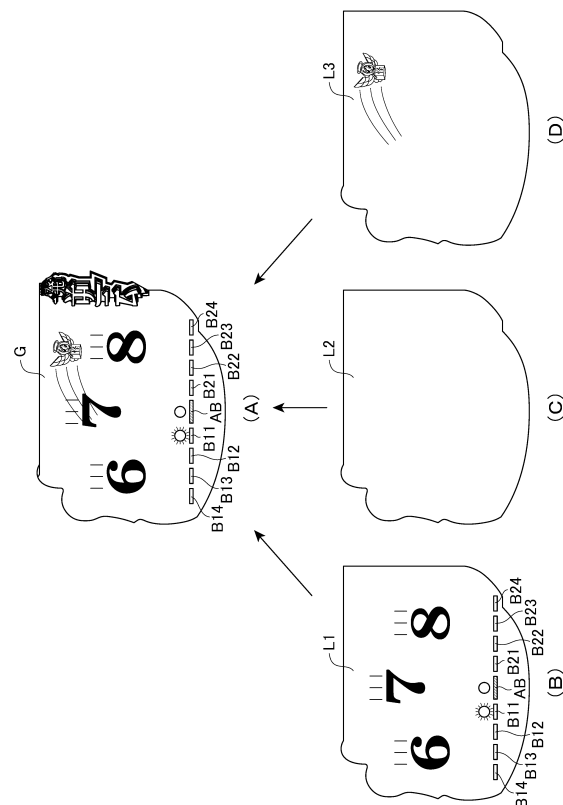
【図 40】



【図 41】



【図 42】



10

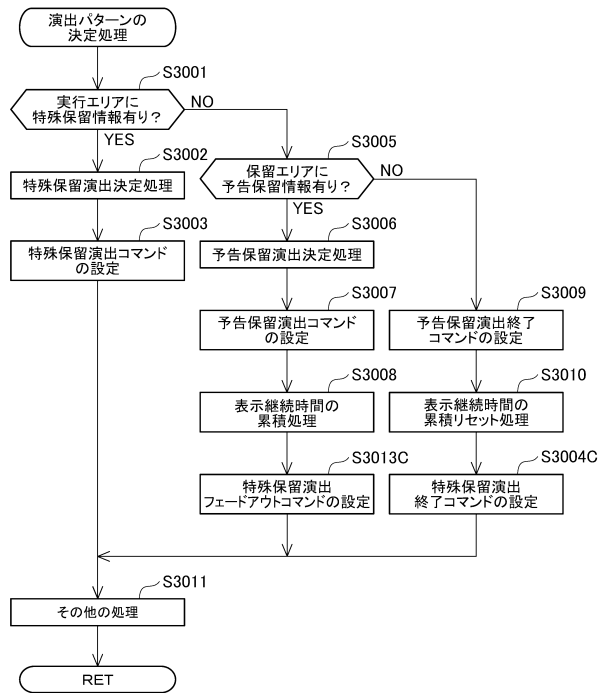
20

30

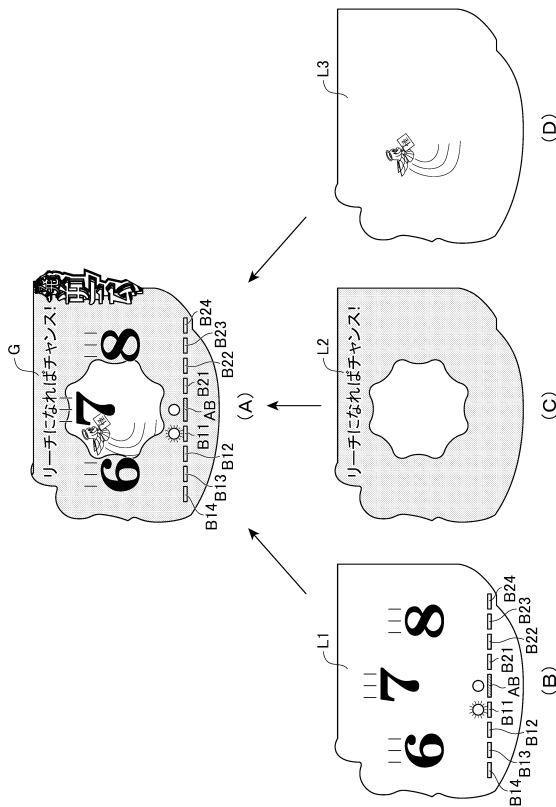
40

50

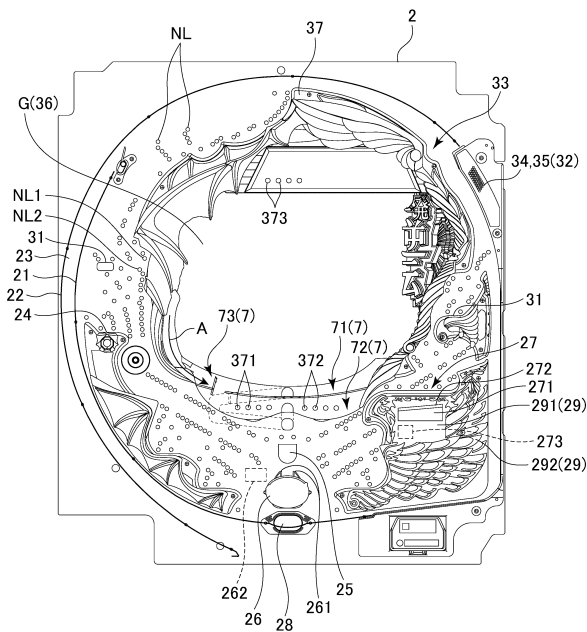
【 図 4 3 】



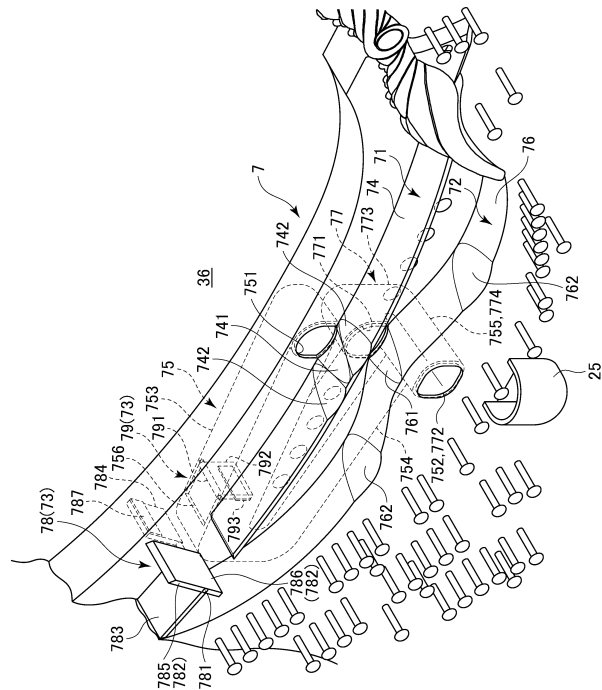
【 図 4 4 】



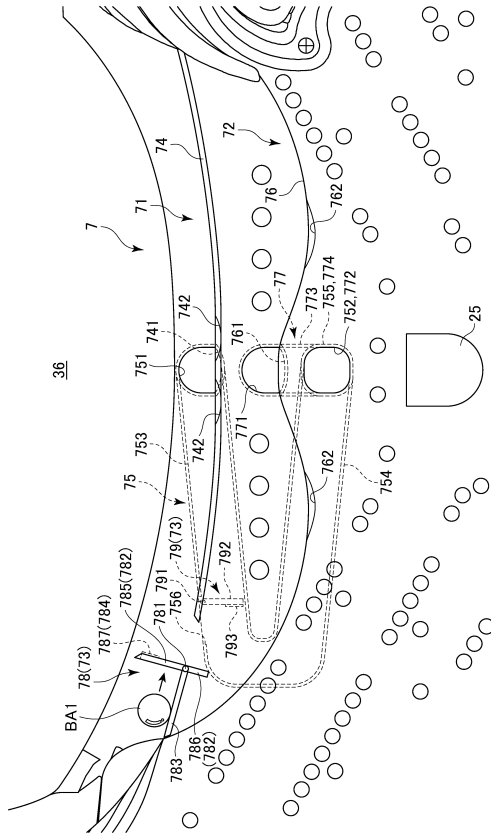
【 図 4 5 】



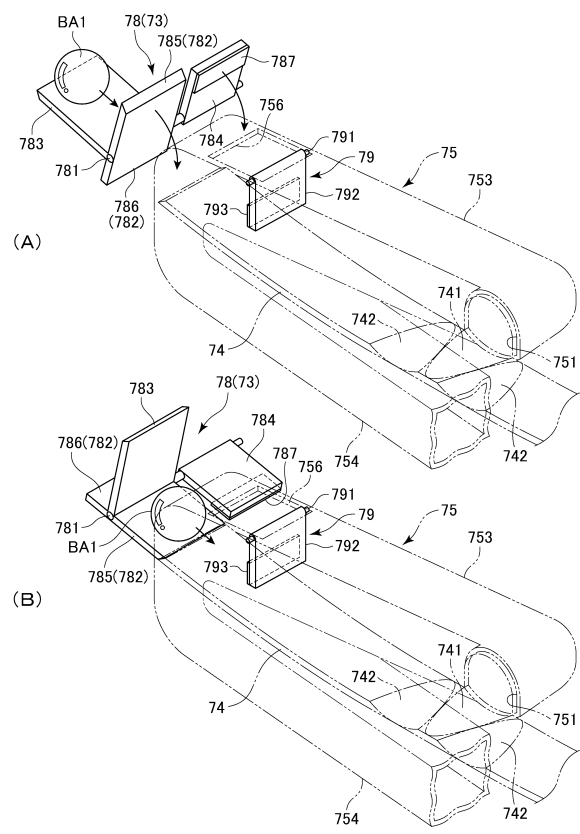
【 図 4 6 】



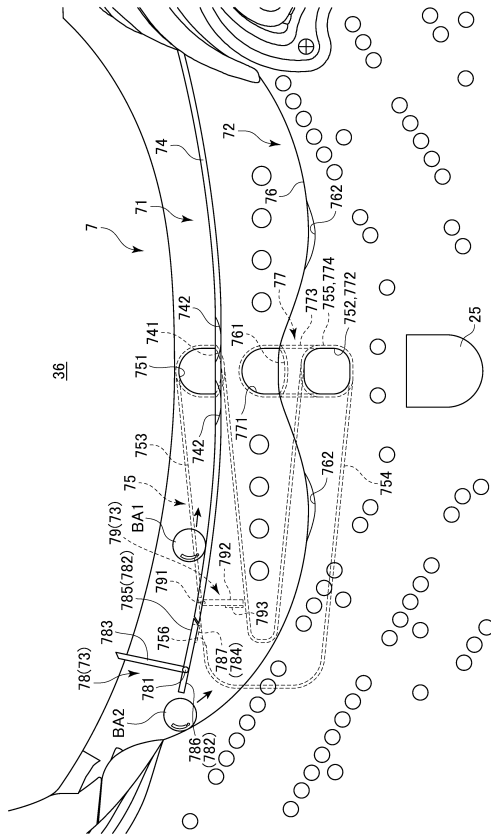
【図 4 7】



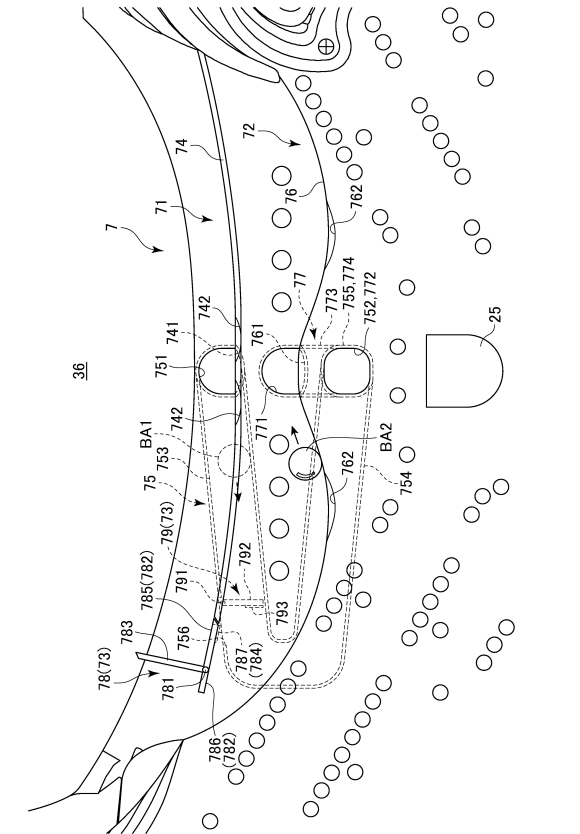
【図 4 8】



【図 4 9】



【図 5 0】



10

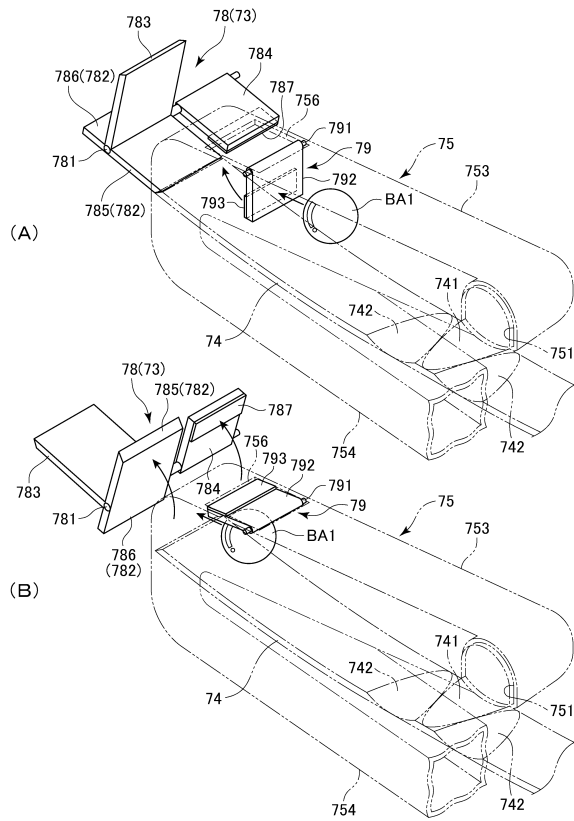
20

30

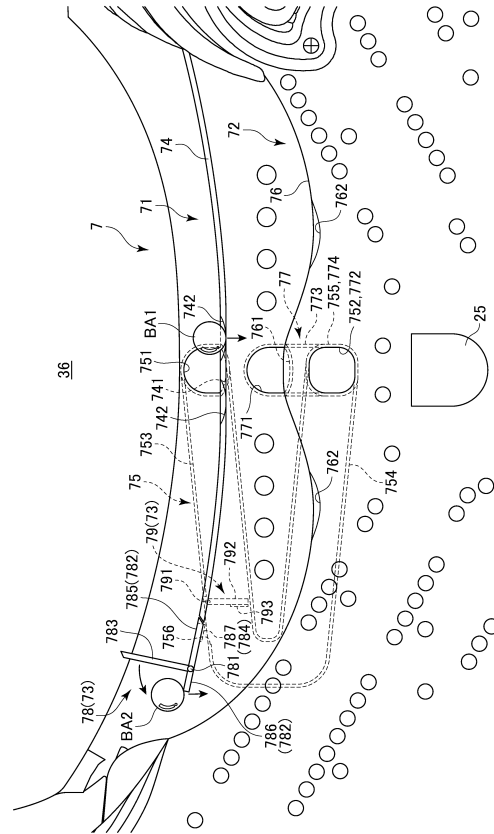
40

50

【図 5 1】



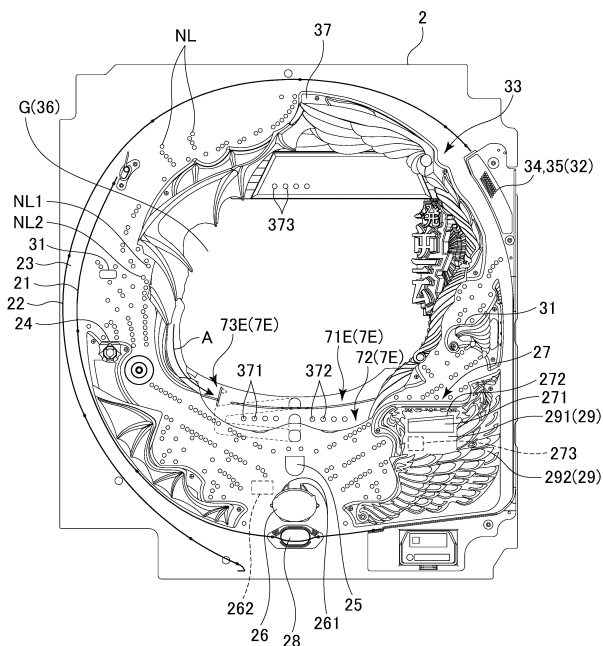
【図 5 2】



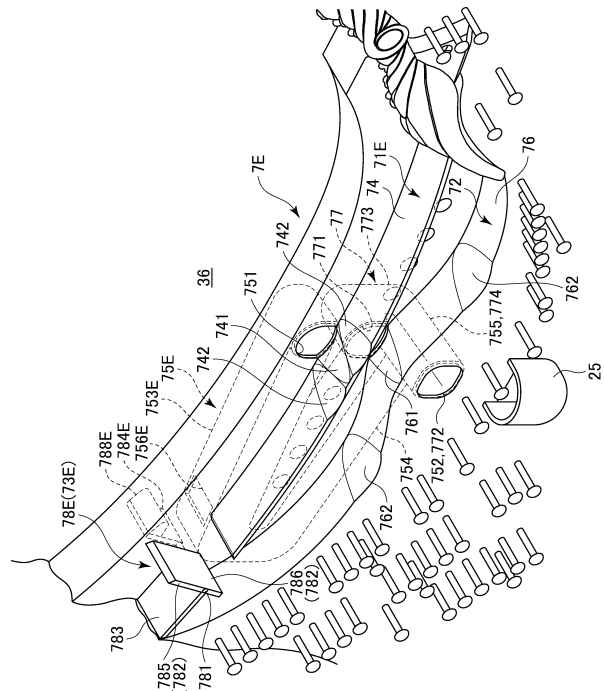
10

20

【図 5 3】



【図 5 4】

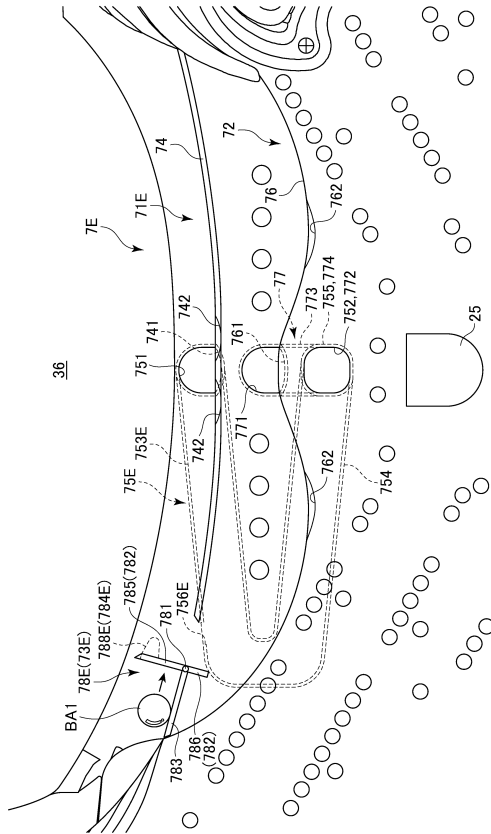


30

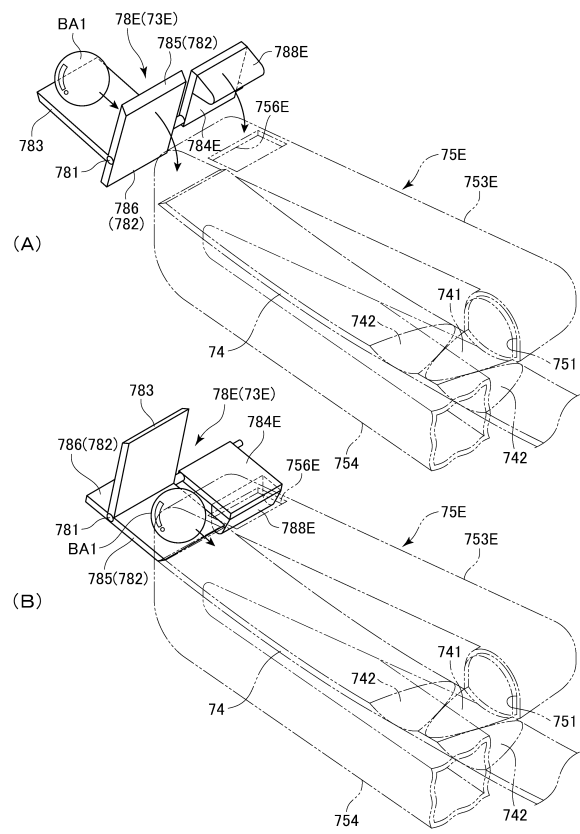
40

50

【図 5 5】



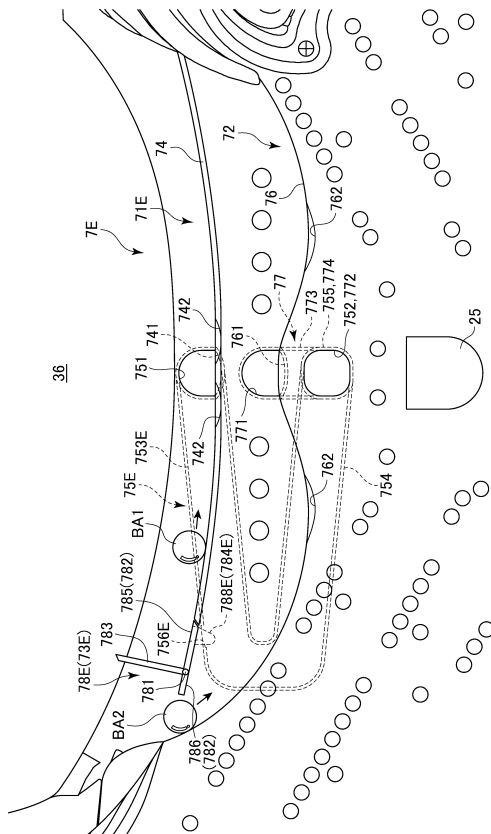
【図 5 6】



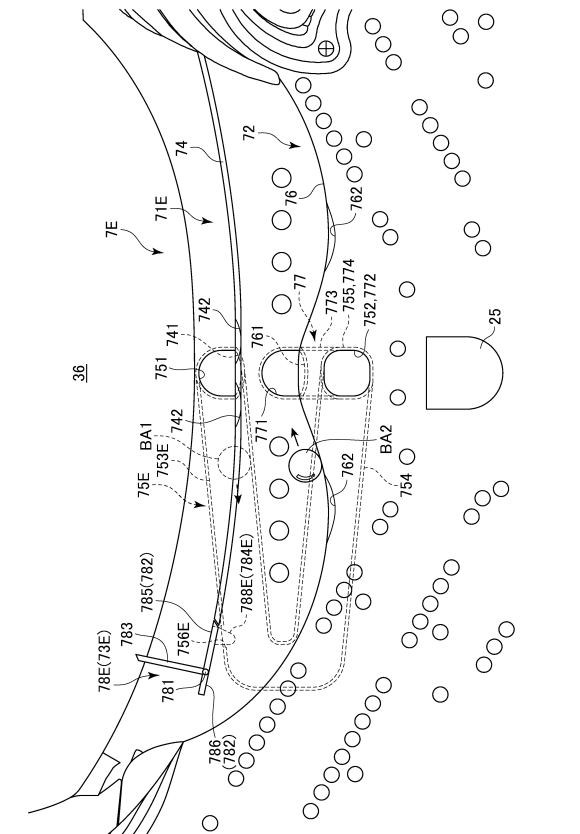
10

20

【図 5 7】



【図 5 8】

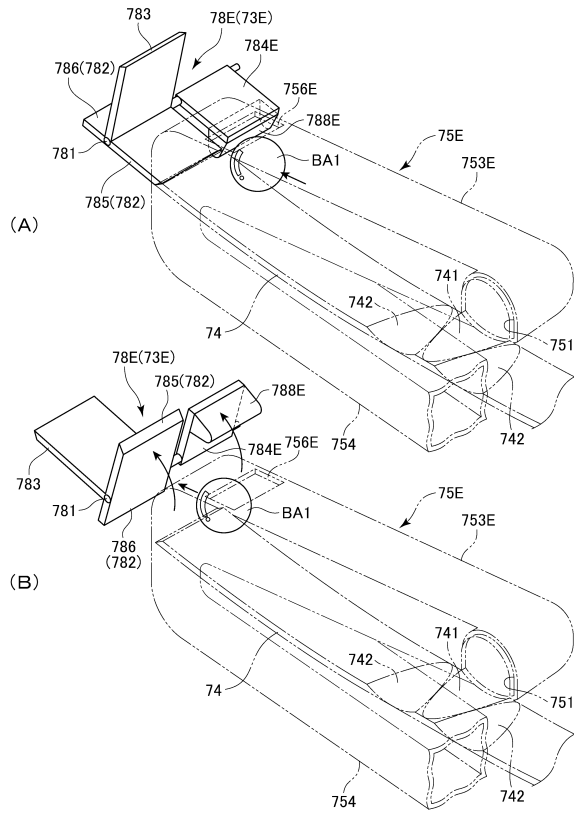


30

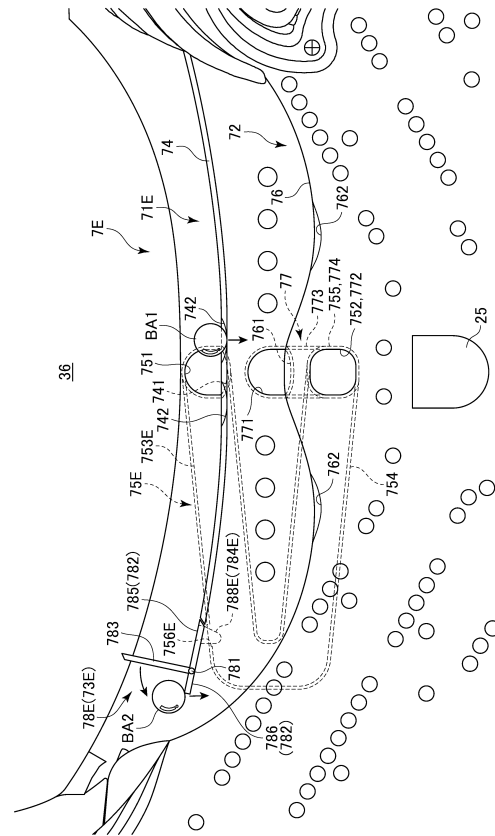
40

50

【図 59】



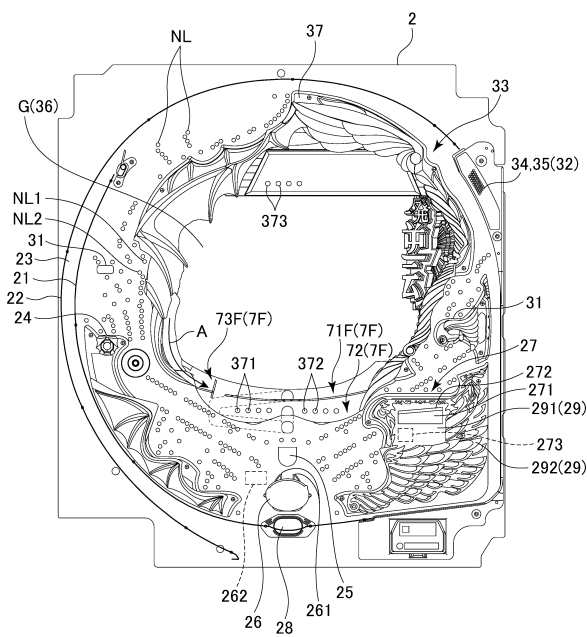
【図 60】



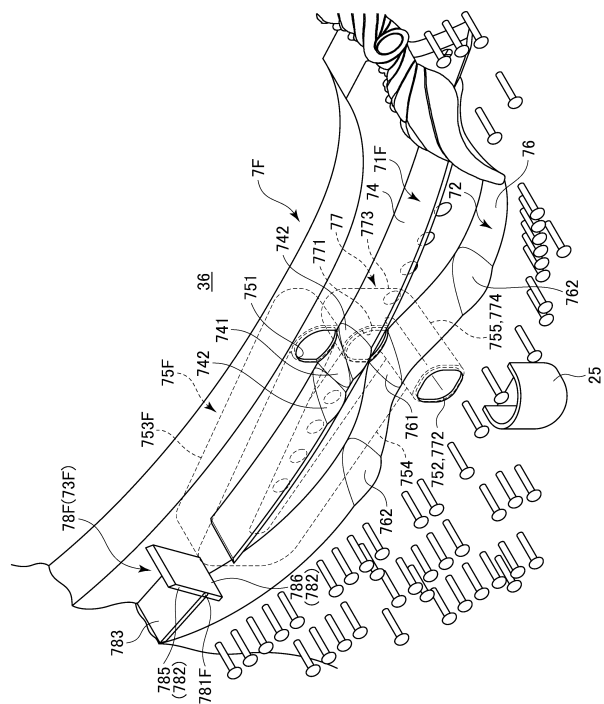
10

20

【図 61】



【図 62】



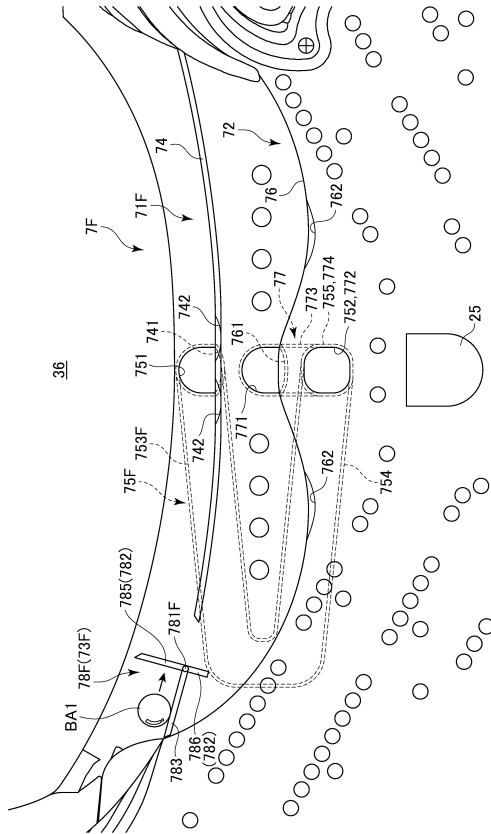
30

40

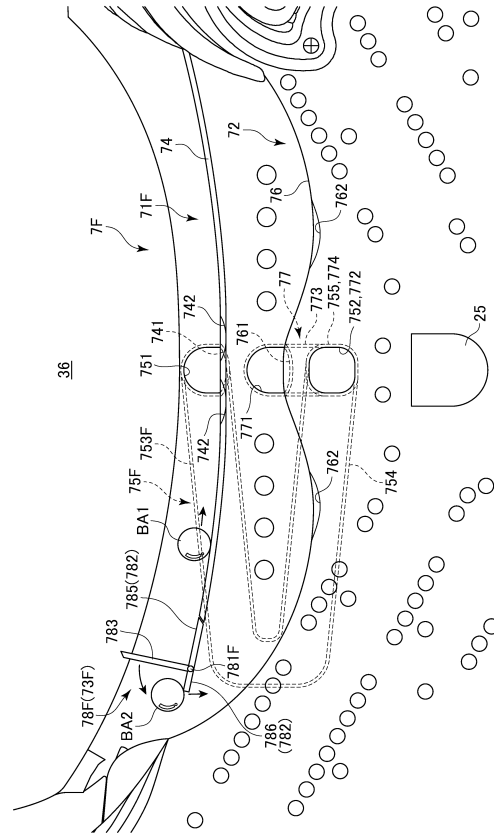
50



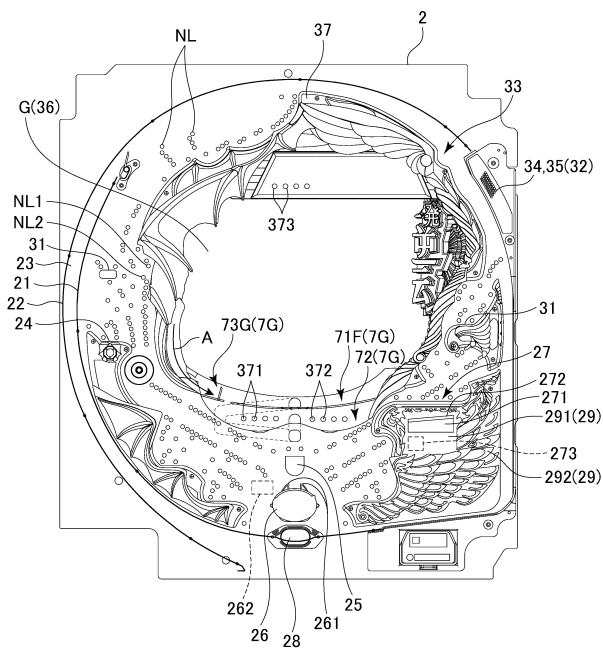
【図 6 3】



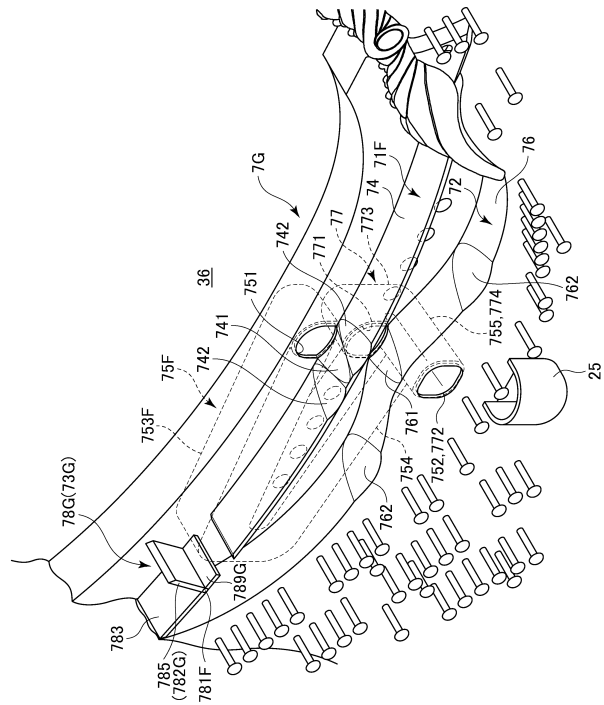
【図 6 4】



【図 6 5】



【図 6 6】



10

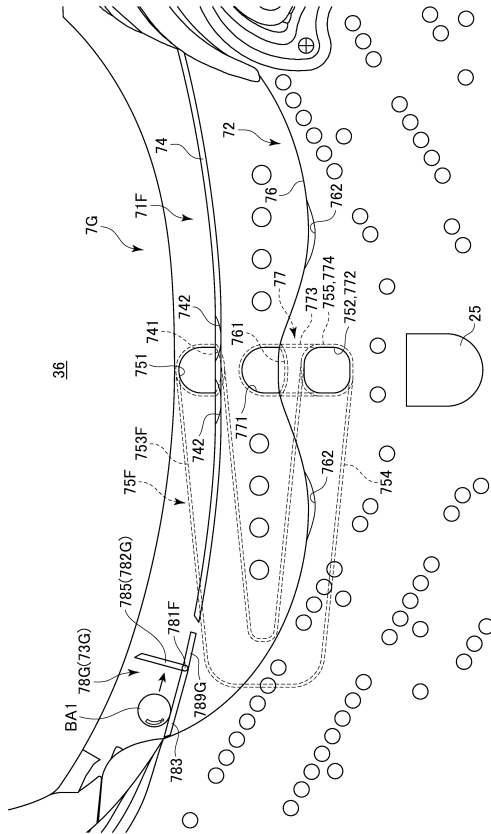
20

30

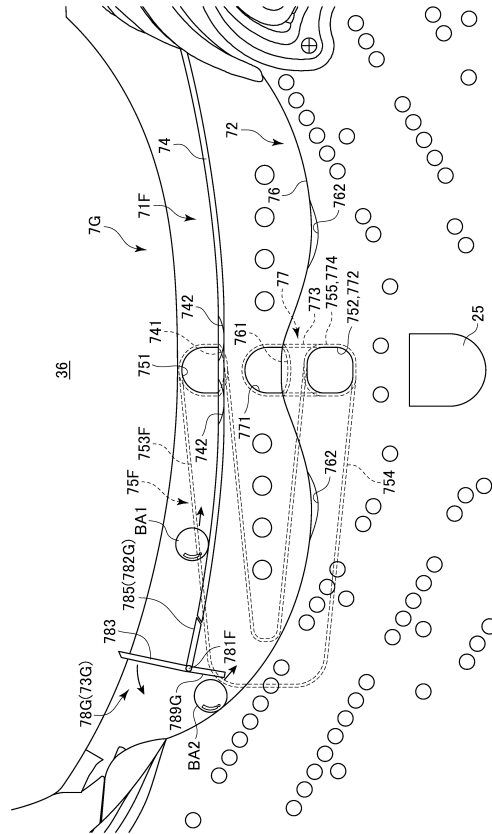
40

50

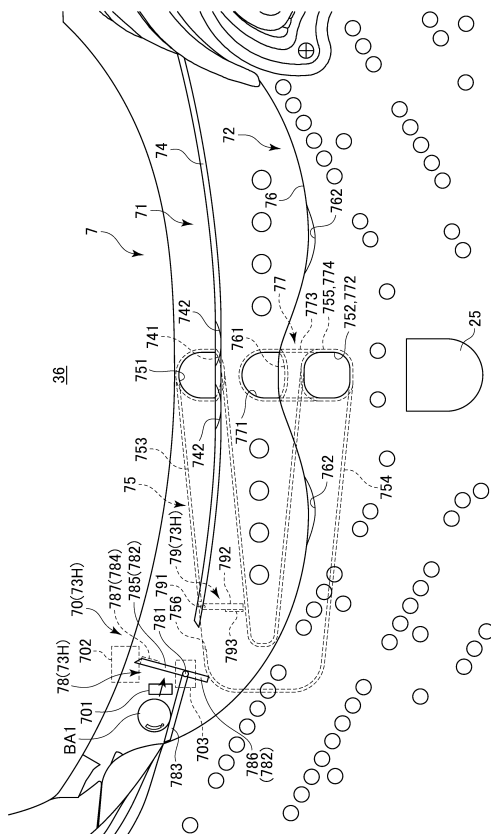
【 図 6 7 】



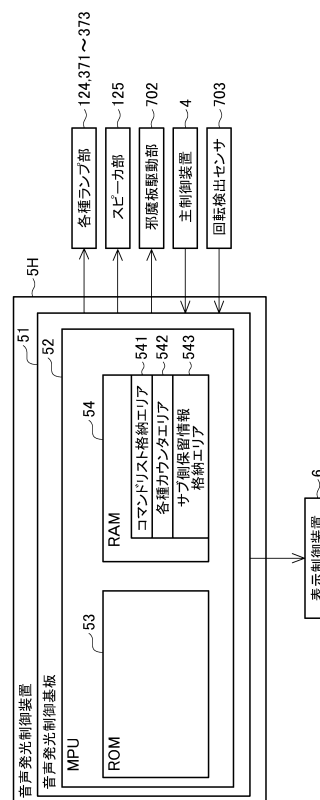
【 図 6 8 】



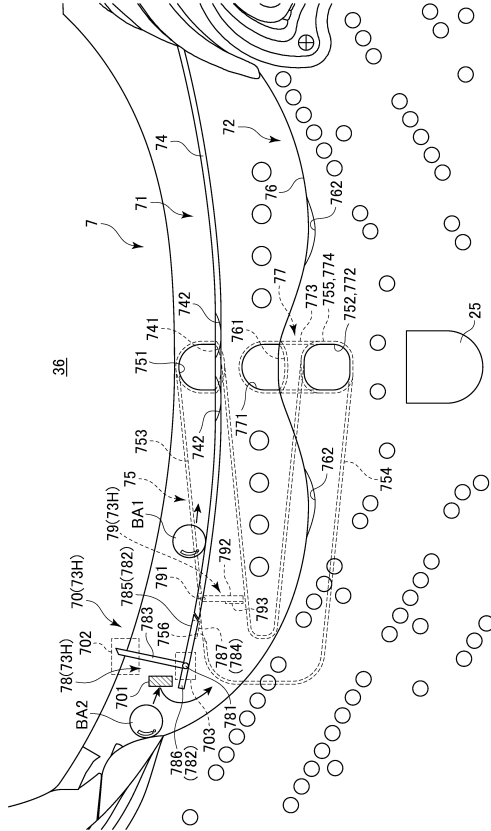
【 図 6 9 】



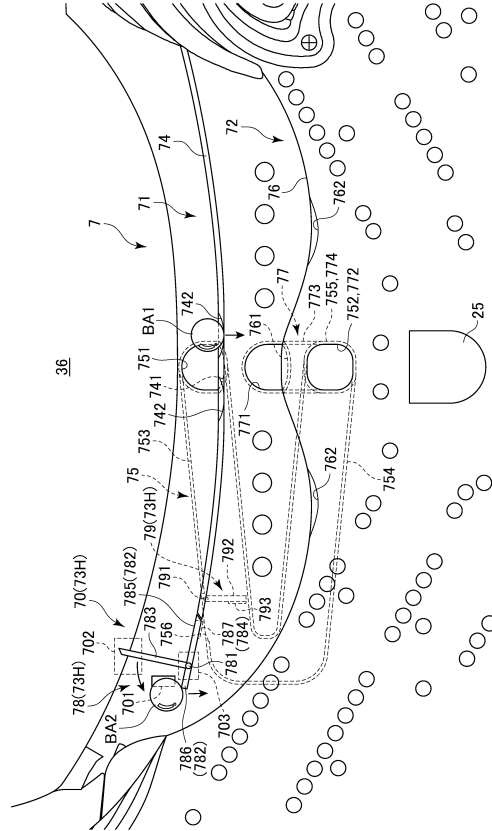
【 図 7 0 】



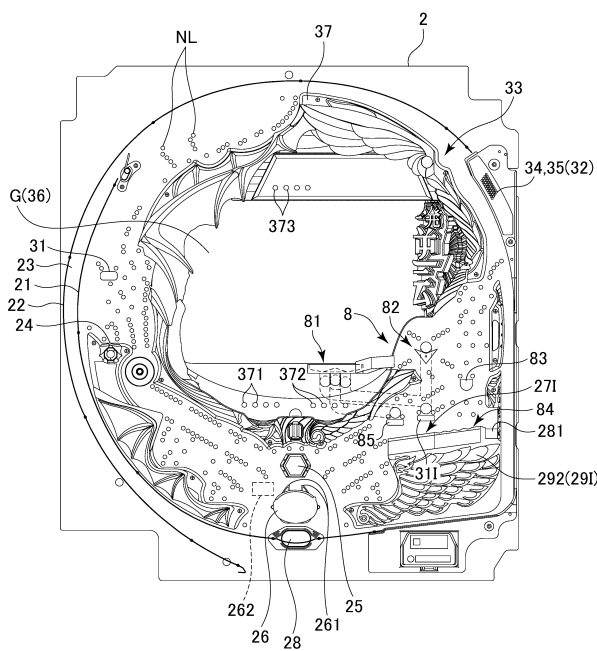
【図 7 1】



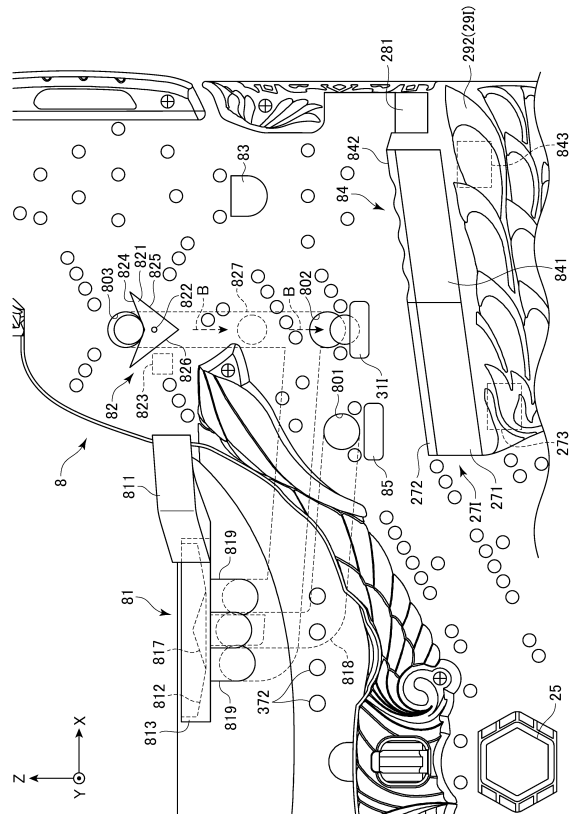
【図 7 2】



【図 7 3】



【図 7 4】



10

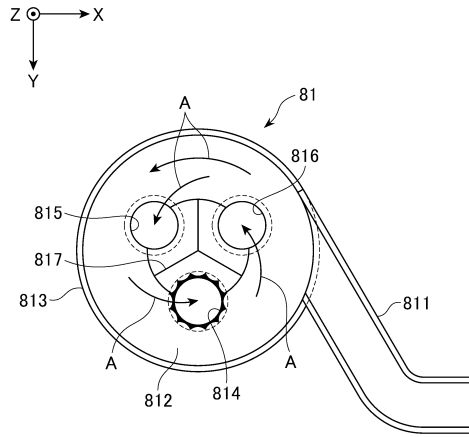
20

30

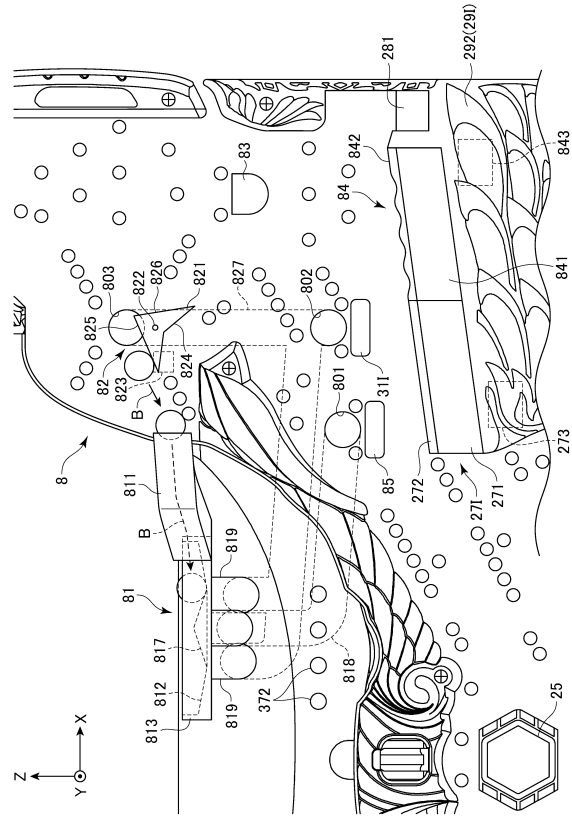
40

50

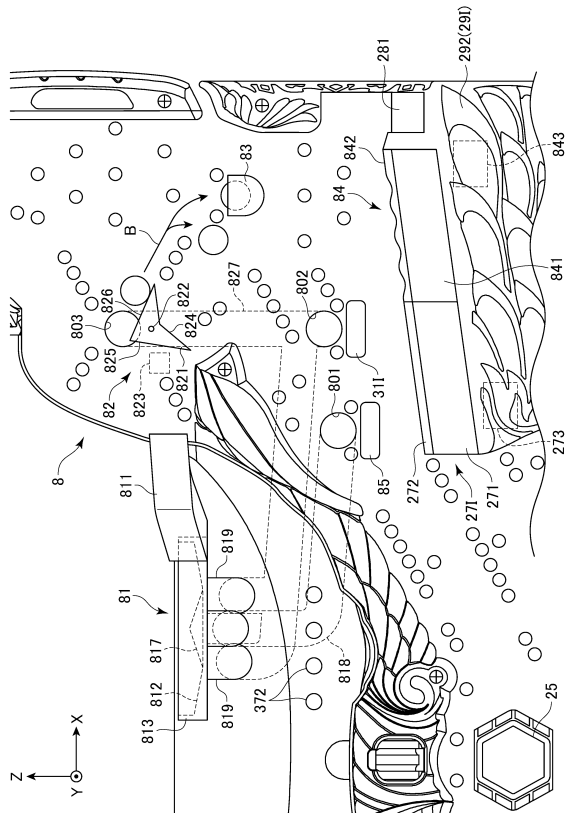
【図 7 5】



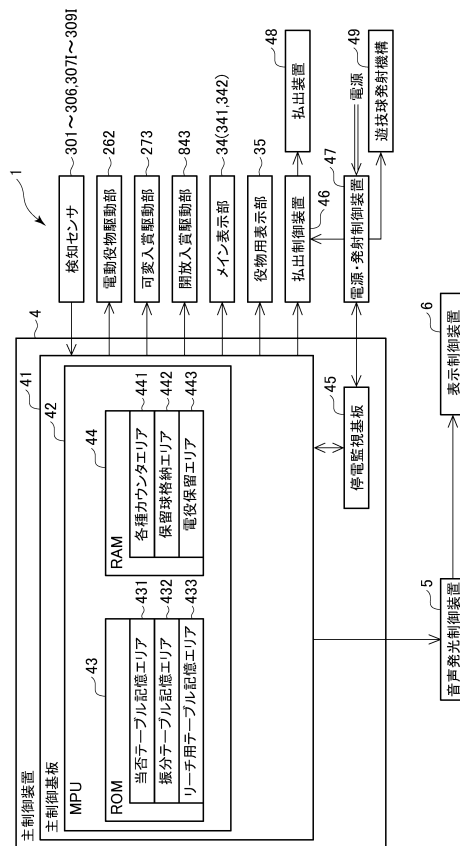
【図 7 6】



【図 7 7】



【図 7 8】



10

20

30

40

50

【図 79】

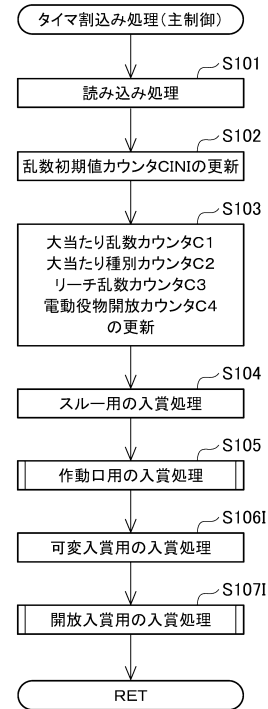
(a) 第1振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振分結果
0～9	低確結果
10～14	非明示少ラウンド高確結果
15～19	明示少ラウンド高確結果
20～29	最有利結果

(b) 第2振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振分結果
0～9	低確結果
10～14	最有利結果
15～29	特別遊技付最有利結果

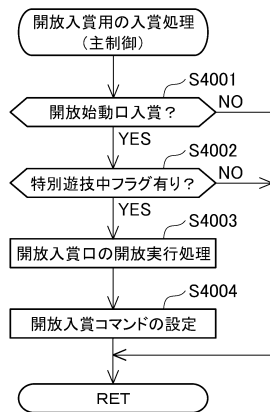
【図 80】



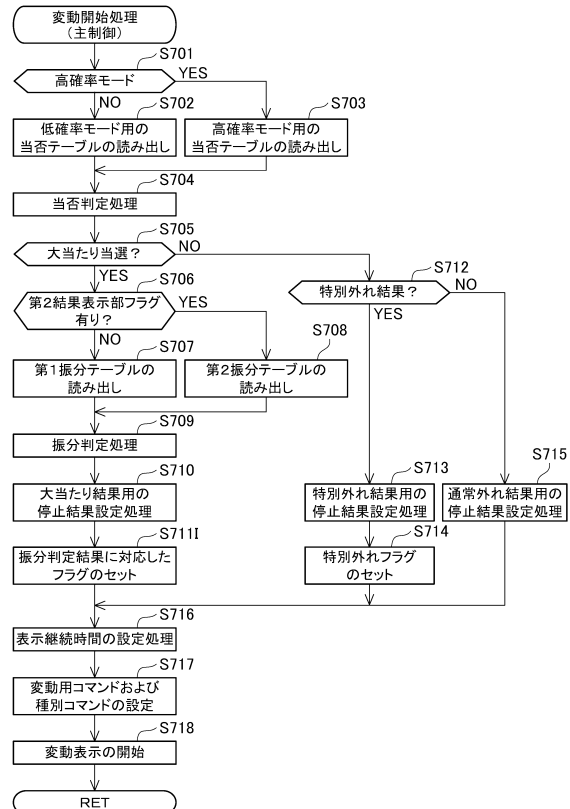
10

20

【図 81】



【図 82】

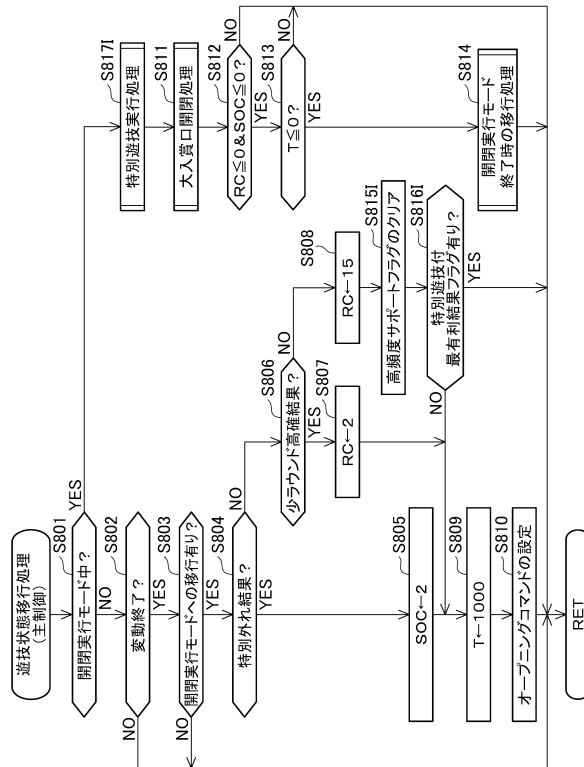


30

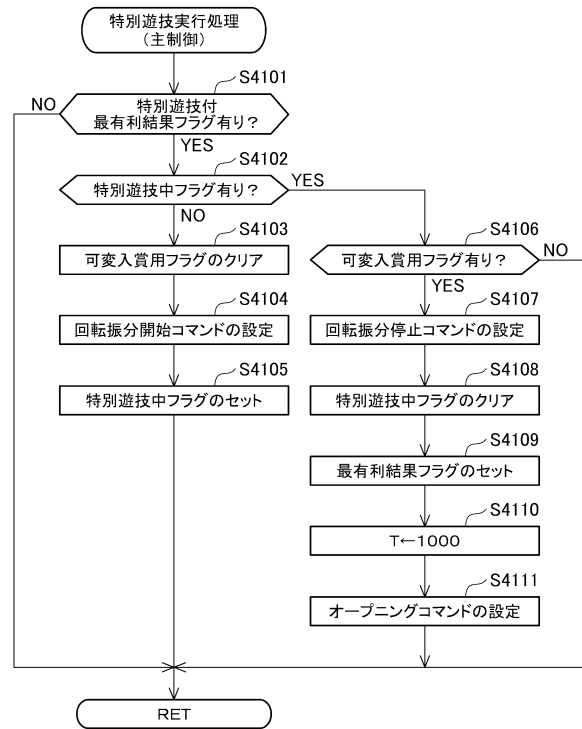
40

50

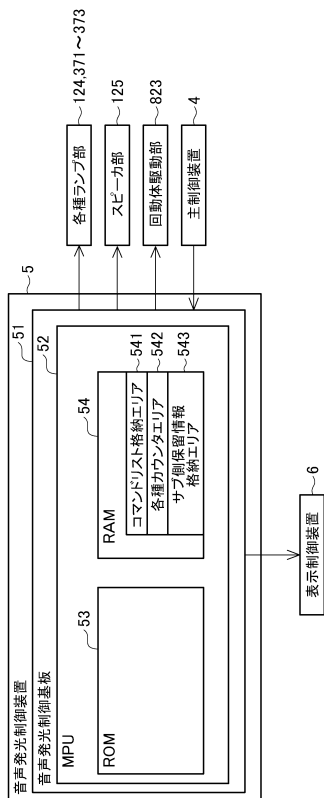
【図 8 3】



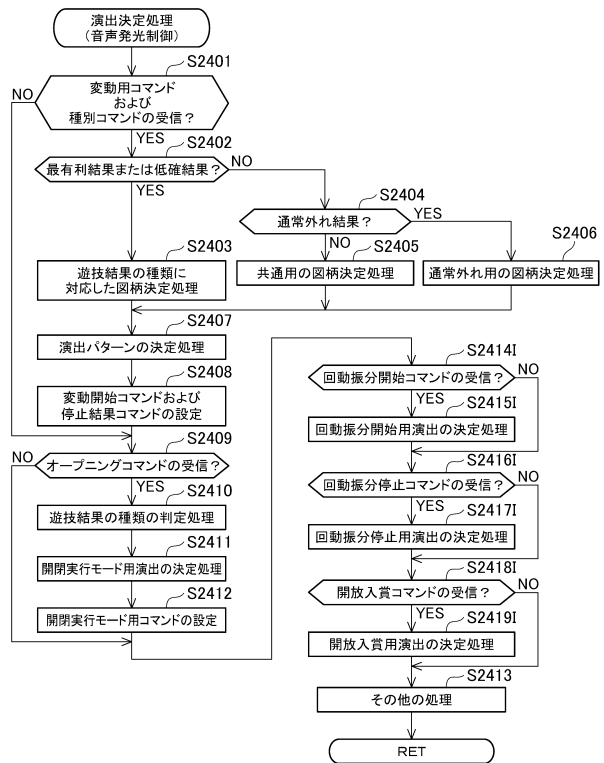
【図 8 4】



【図 8 5】



【図 8 6】



10

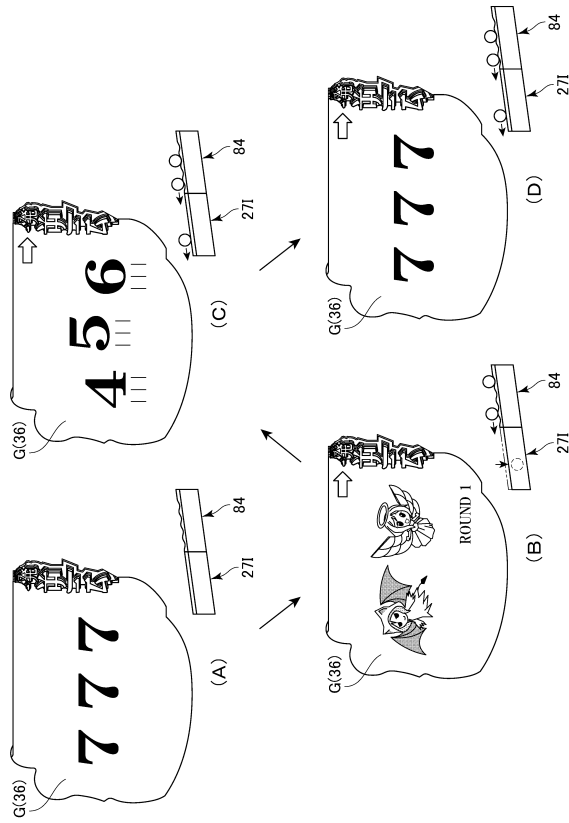
20

30

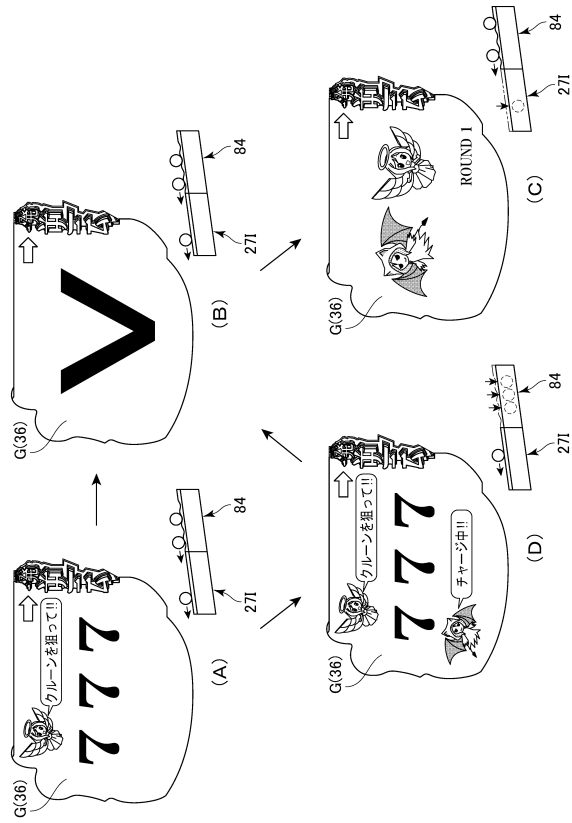
40

50

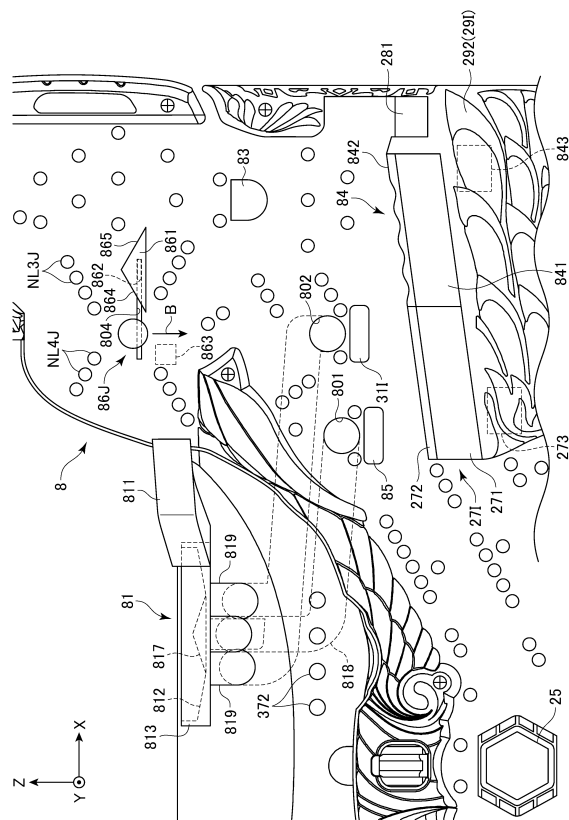
【図 87】



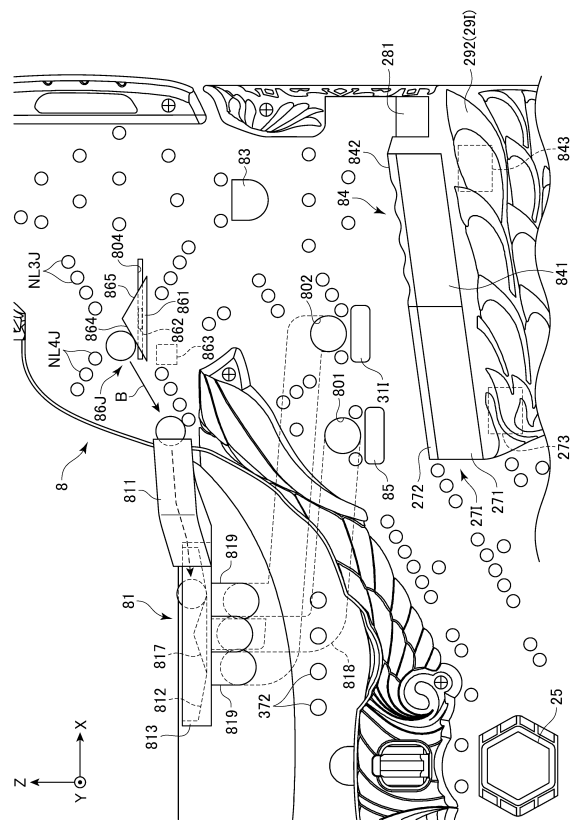
【図 88】



【図 89】



【図 90】



10

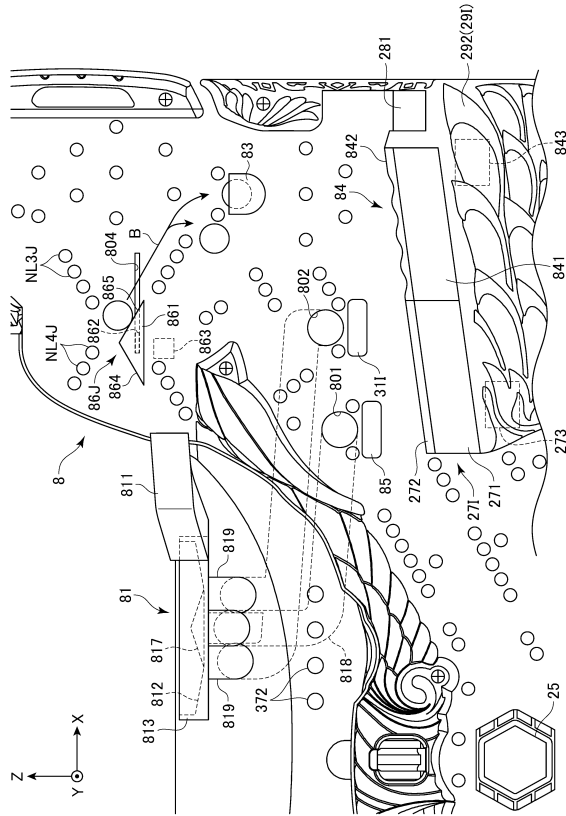
20

30

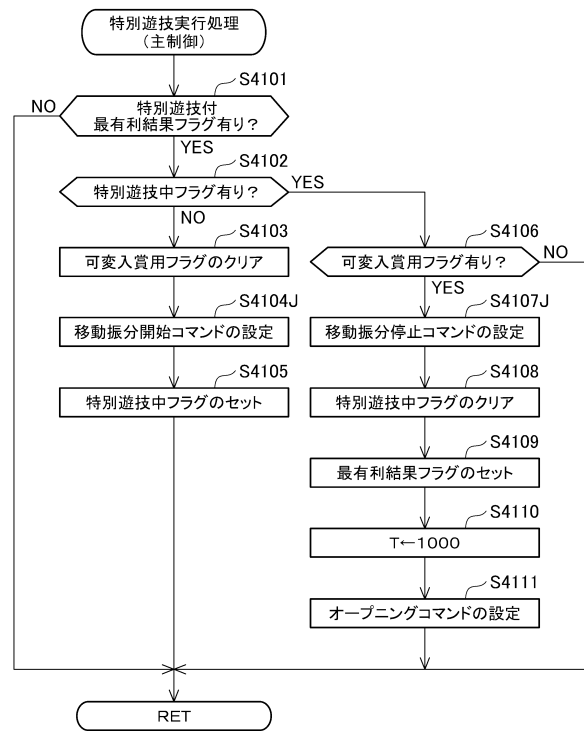
40

50

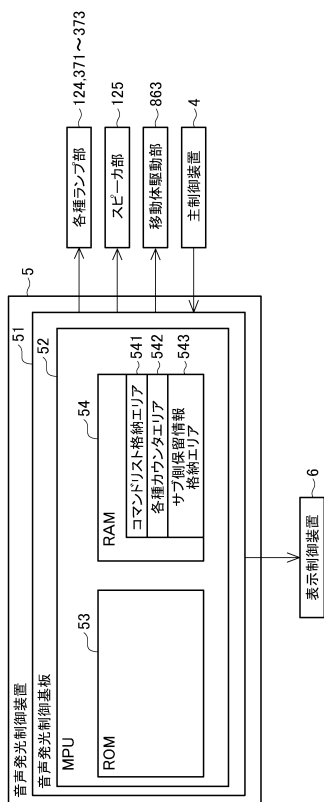
【図 9 1】



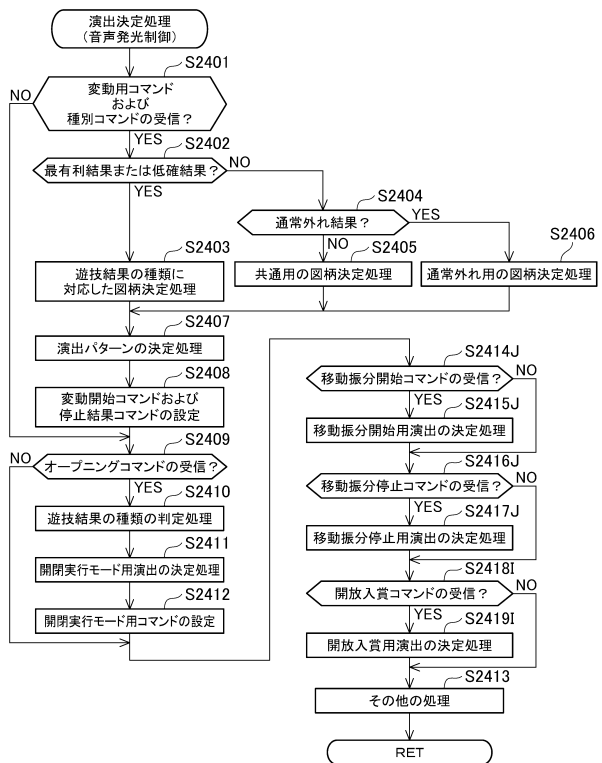
【図 9 2】



【図 9 3】



【図 9 4】



10

20

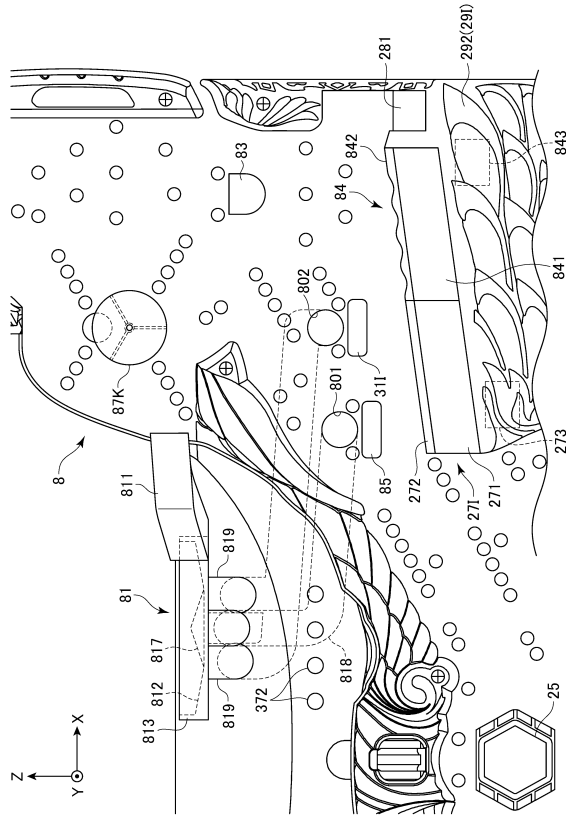
30

40

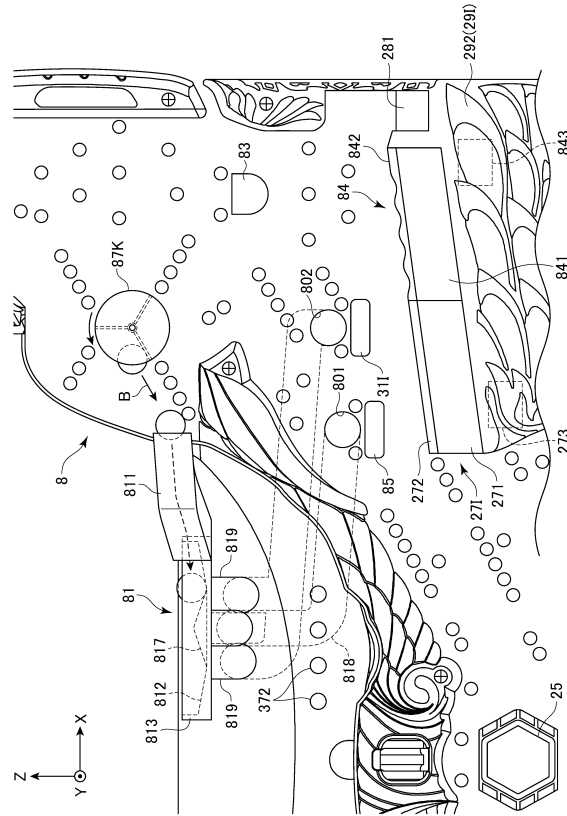
50



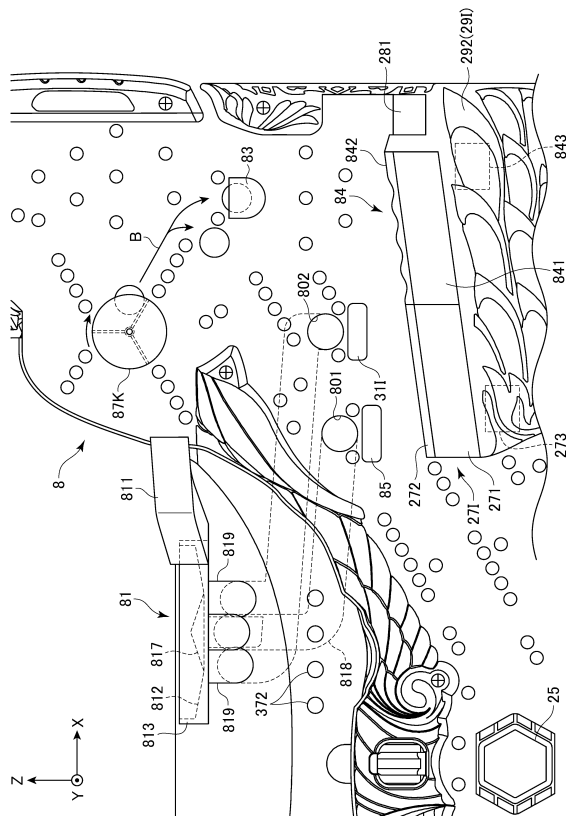
【図 9 5】



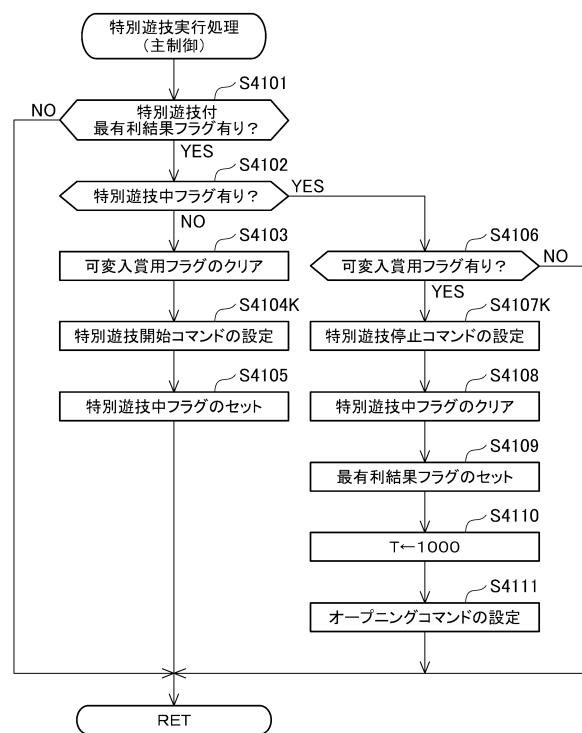
【図 9 6】



【図 9 7】



【図 9 8】



10

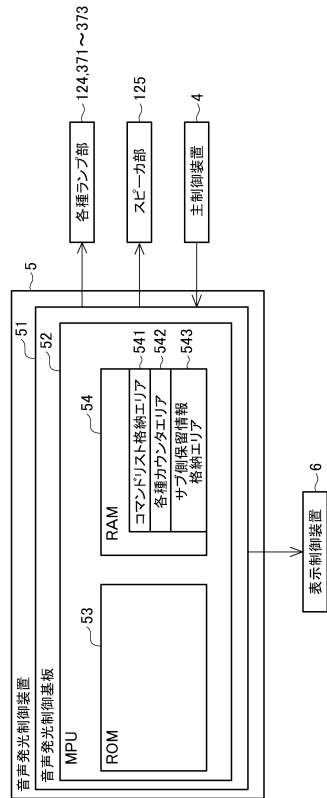
20

30

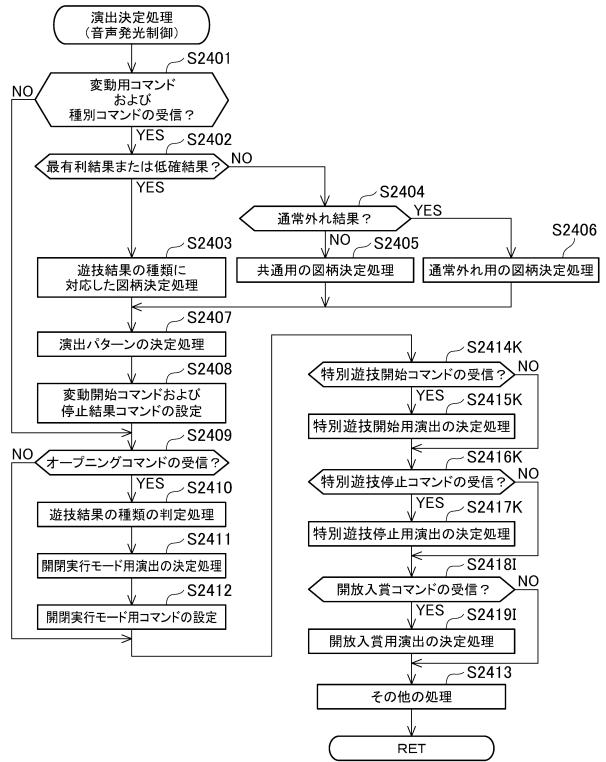
40

50

【図 99】



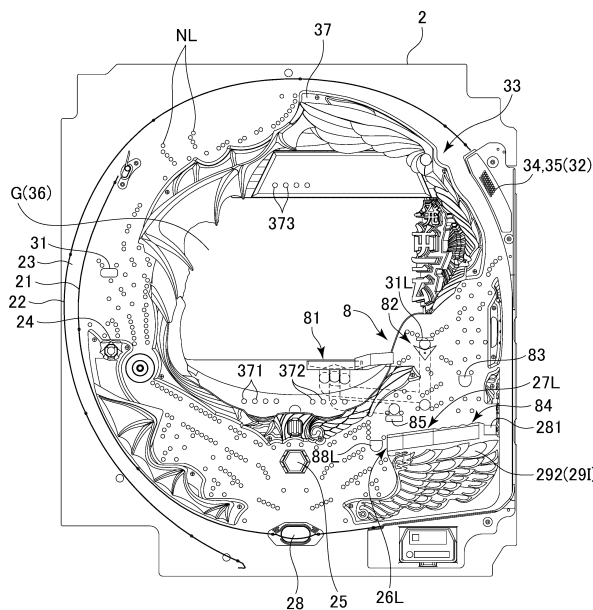
【図 100】



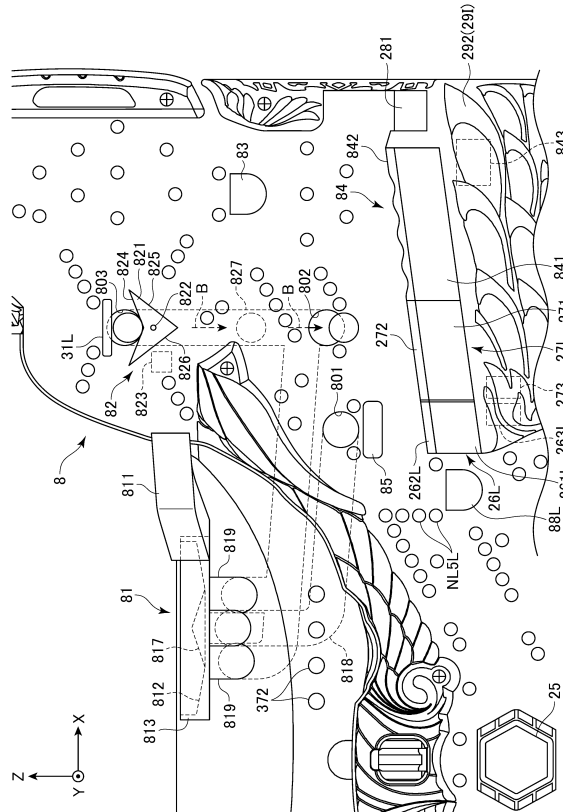
10

20

【図 101】



【図 102】

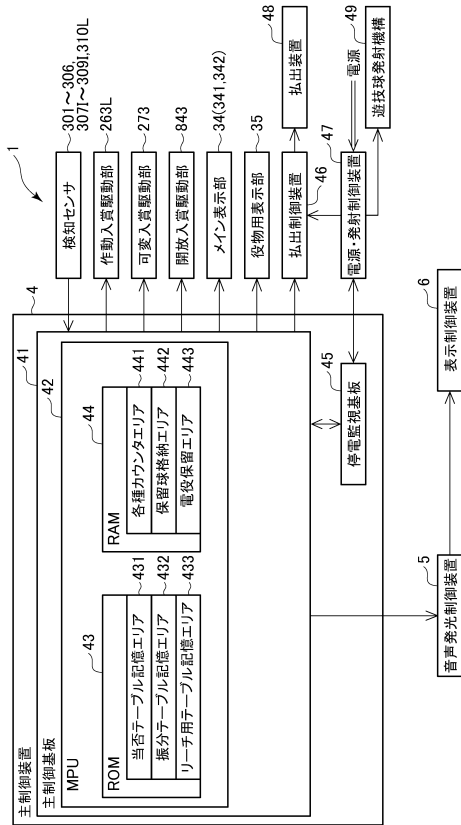


30

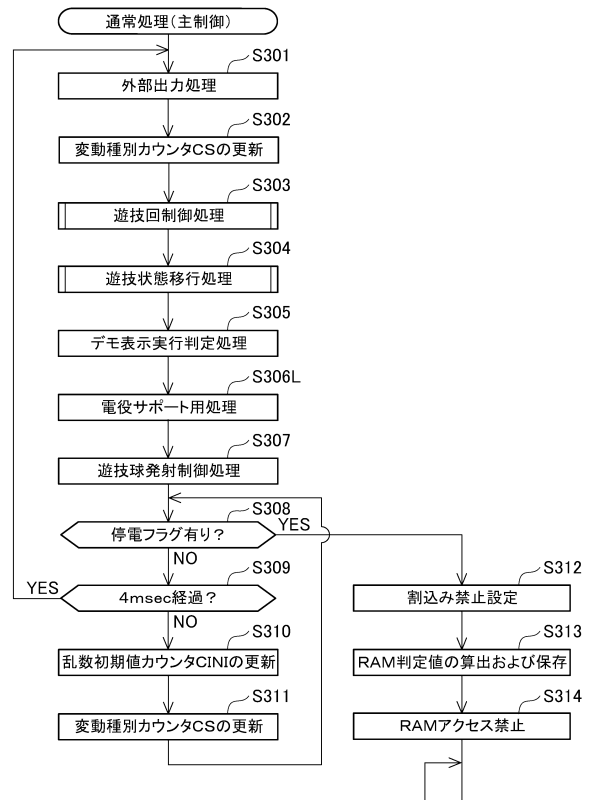
40

50

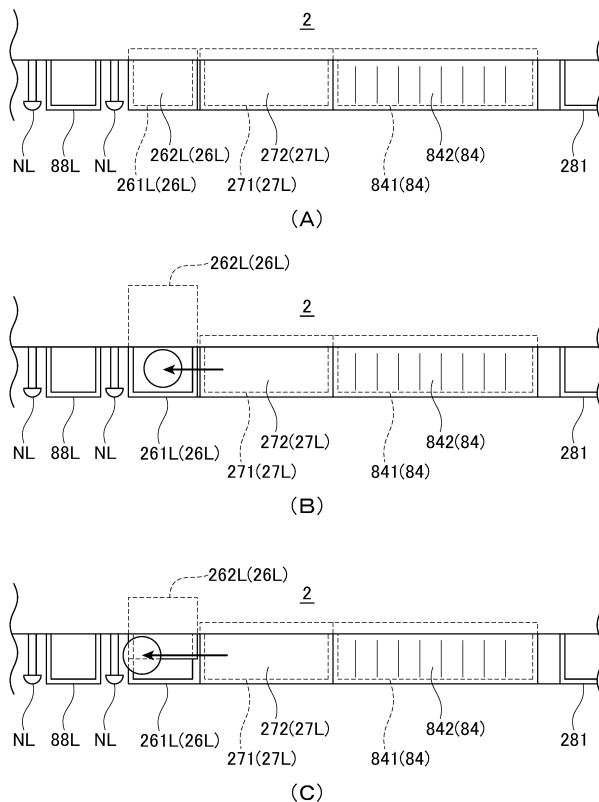
【 図 1 0 3 】



【図 104】



【 図 1 0 5 】



---

フロントページの続き

- (56)参考文献      特開 2 0 2 1 - 1 6 6 4 8 ( J P , A )  
                    特開 2 0 2 1 - 1 6 6 4 9 ( J P , A )  
                    特開 2 0 2 1 - 1 6 6 5 0 ( J P , A )  
                    特開 2 0 2 1 - 1 6 6 5 1 ( J P , A )  
                    特開 2 0 2 1 - 1 6 6 5 2 ( J P , A )  
                    特開 2 0 2 1 - 1 6 6 5 3 ( J P , A )  
                    特開 2 0 2 1 - 1 6 6 5 4 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
                    A 6 3 F      7 / 0 2